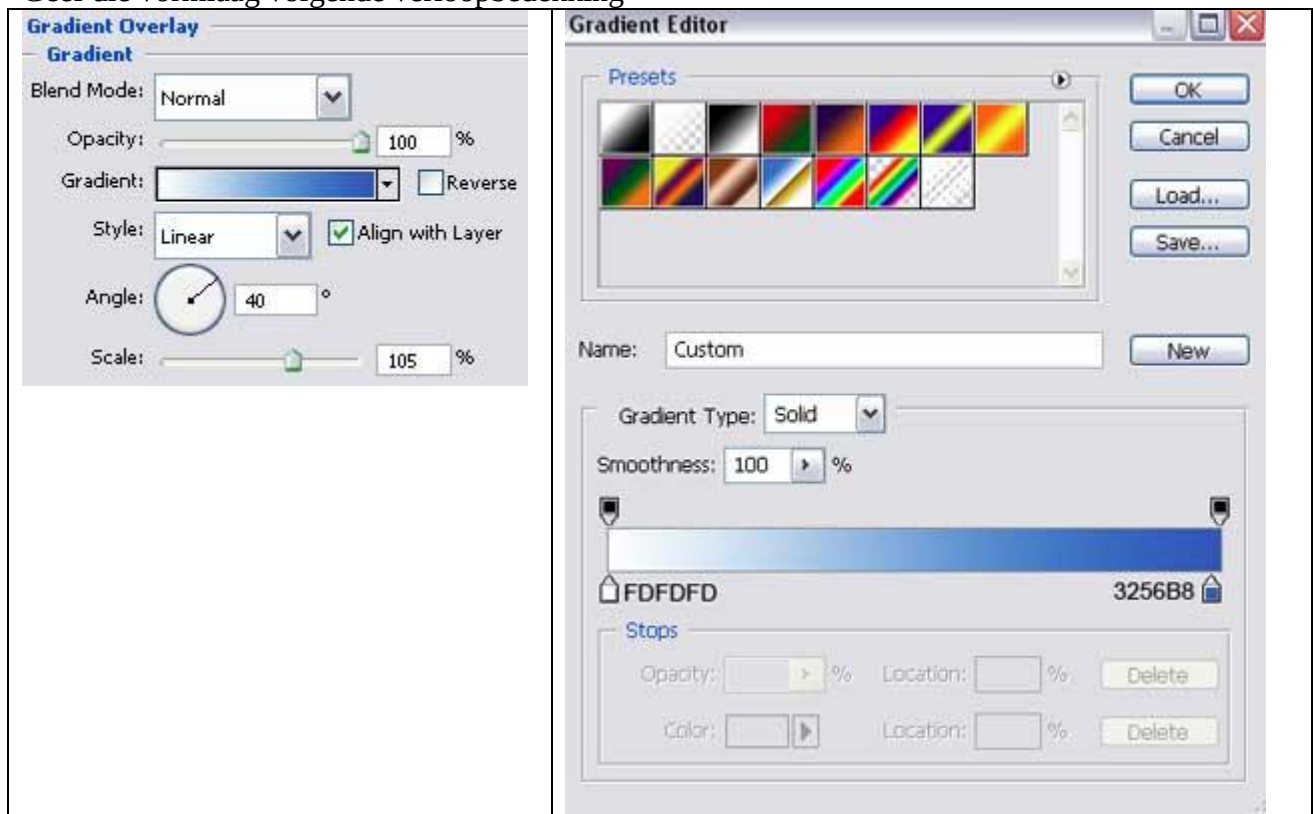


Vlinderachtergrond

1) Nieuw bestand = 1024×768 px ; 72 dpi. Rechthoekvorm (U) tekenen die de achtergrond voorstelt



Geef die vormlaag volgende verloopbedekking



2) Nieuwe laag, vul met witte kleur, ga dan naar Filter → rendering → Wolken.
(standaardkleuren staan op zwart/wit).

Pas de filter drie keren toe (Ctrl+F). Zet daarna laagmodus op Zwak licht, laagdekking op 50%.

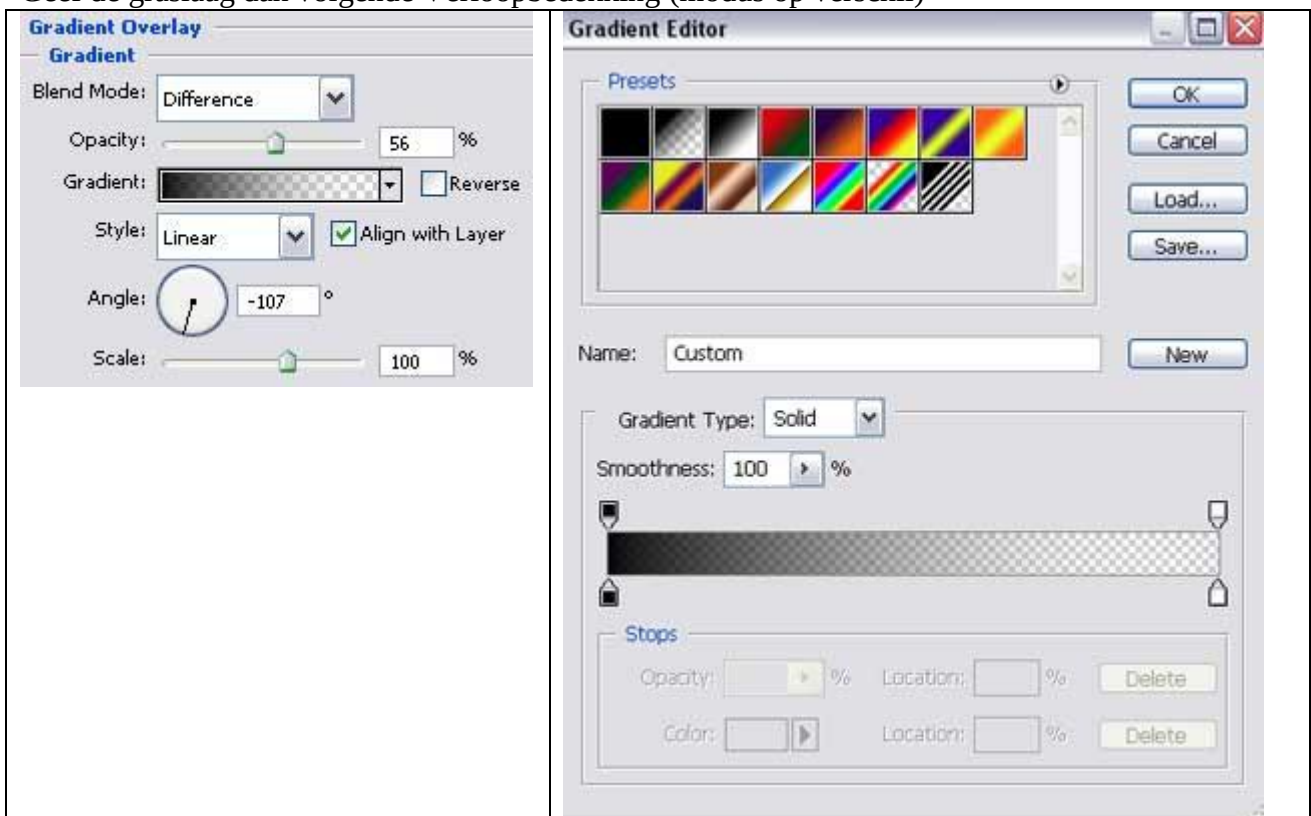
Voeg een laagmasker toe en vul met een verloop zwart-wit.



3) Met het Penseel teken je gras op een nieuwe laag ().
 Stel eerst volgende kleuren in voor het penseel # CCDC4A en # 7FB51B .
 Je bedekt de heuvel met zacht gras.



Geef de graslaag dan volgende Verloopbedekking (modus op verschil)





4) Gebruik terug het Penseel () en teken een sliert witte Vlinders op een nieuwe laag. (set Speciale effecten).



Ook deze laag geef je enkele laagstijlen

Gloed buiten	Verloopbedekking
Outer Glow Structure Blend Mode: Screen Opacity: 50 % Noise: 0 % ☒ ☐  Elements Technique: Softer Spread: 0 % Size: 29 px Quality Contour:  ☐ Anti-aliased Range: 50 % Jitter: 0 %	Gradient Overlay Gradient Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Gradient:  ☐ Reverse Style: Linear ☒ Align with Layer Angle: 90 ° Scale: 100 % Gradient Editor Presets  OK Cancel Load... Save... Name: Custom New Gradient Type: Solid Smoothness: 100 %   FDFDFD  87F8FB Stops Opacity: 100 % Location: 0 % Delete Color: 87F8FB Location: 100 % Delete

5) Met Ovaal vormgereedschap (U) volgende zon tekenen en onderstaande laagstijlen toevoegen.



Gloed buiten Outer Glow Structure Blend Mode: Screen Opacity: 75 % Noise: 0 % Elements Technique: Softer Spread: 17 % Size: 250 px Quality Contour: Range: 50 % Jitter: 0 %	Gloed binnen Inner Glow Structure Blend Mode: Screen Opacity: 75 % Noise: 0 % Elements Technique: Softer Source: Center Edge Choke: 13 % Size: 114 px Quality Contour: Range: 50 % Jitter: 0 %
Kleurbedekking Color Overlay Color Blend Mode: Normal Opacity: 100 %	

6) Op deze laag: Filter > Rendering > Zon

