http://tutorialtown.com/photoshop-tutorials/igloo-water-cooler-tutorial

Water cooler

[1] Nieuw Document: 450×400 pixels, Resolutie 72, Modus RGB			
New			
<u>N</u> ame:	Photoshop-Igloo-	Water-Cooler-Tutorial	ОК
Preset: Custom		~	Cancel
Size;		~	Save Preset
<u>W</u> idth:	400	pixels 💌	Delete Preset
<u>H</u> eight:	450	pixels 💌	Dovico Control
<u>R</u> esolution:	72	pixels/inch 💌	Device central.
Color <u>M</u> ode:	RGB Color 🛛 👻	8 bit 💌	
Background <u>C</u> ontents:	White	*	Image Size:
😮 Advanced —			527.3K

[2] Nieuwe laag, volgende vorm tekenen met Pengereedschap, optie op paden, rechtsklikken in het pad en kiezen voor 'Selectie maken'



[3] In het bekomen menu volgende instellingen ingeven

Make Selection	
Rendering Feather Radius: 0 pixels	OK Cancel
Operation New Selection	



[5] Vul de selectie met #329940, selecteer het gereedschap Doordrukken en breng volgende nuances aan



[6] Volgende selectie tekenen met behulp van de Pen, met Doordrukken gereedschap breng je weer volgende donkere nuances aan



[7] Nieuwe laag, nog een selectie tekenen met Pengereedschap



[8] Deze selectie vullen met #E7E7E7, geef deze laag volgende Slagschaduw

Drop Shadoy	v
- Structure	
structure	
Blend Mode:	Multiply 🖌 🖌
Opacity:	·
Angle:	120 ° Use Global Light
Distance:	5_px
Spread:	0%
Size:	5_px
— Quality —	
Contour:	▼ Anti-aliased
Noise:	0%
	Layer Knocks Out Drop Shadow

[9] Daarna als laagstijl Lijn toepassen

Stroke		
- Structure		
Size: 🛆		1 PX
Position: Outsid	de 🔽	
Blend Mode: Norm	al	*
Opacity:	<u>م</u> ـــــــ	33 %
– Fill Type: Color	v	
Color:		

[10] Met behulp van Doordrukken en Tegenhouden gereedschappen volgende schaduwen aanbrengen



Water cooler – blz 3

[11] Laag dupliceren (Ctrl+J), horizontaal omdraaien, met verplaatsgereedschap dit handvat juist zetten aan de andere kant van de Cooler.

Nog een vorm tekenen met Pen gereedschap, rechtsklikken in het pad en er een selectie van maken



[12] Doezelaar = 0 pixels, je bekomt onderstaande



[13] Nieuwe laag, vul de selectie met # E7E7E7, dan volgende selectie tekenen en deleten



[14] Volgende laagstijlen toevoegen aan de laag

Slagschaduw	Lijn met Verloop
Drop Shadow	Stroke
— Structure —	- Structure
Blend Mode: Multiply	Size: 1_px
Opacity: 43 %	Position: Outside 💟
Angles 120 8 DUra Glabal Light	Blend Mode: Normal
	Opacity:74%
Distance:5 px	
Spread: 0 %	- Fill Lype: Gradient
Size:5_px	Gradient:
Quality	Style: Linear V Align with Layer
Contour:	Angle: 90 °
Noise: 0 %	Scale: 150 %
Layer Knocks Out Drop Shadow	

[15] Weer volgende nuances aanbrengen met Doordrukken en Tegenhouden gereedschappen, je bekomt dan ongeveer onderstaande:



[16] Nieuwe laag, volgende selectie tekenen met Pengereedschap



[17] Vul de selectie met # 329940, geef de laag volgende slagschaduw

Drop Shadov Structure	u		
Blend Mode:	Multiply	~	
Opacity:		41	%
Angle:	<u>\</u> 115 ° □	Use Glo	bal Light
Distance:	۵ [5	рх
Spread:	<u>م</u> ــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	0	96
Size:	۵ [5	рх
— Quality —			
Contour:	 Anti-aliase 	ed .	
Noise:	۵ [0	96
	Layer Knocks Out Dr	op Sha	dow

[18] Je bekomt ongeveer volgende afbeelding, gebruik dan weer Doordrukken en Tegenhouden om de vorm erin te krijgen



[19] Nieuwe laag, volgende kleine rechthoekige selecties maken, gebruik het rechthoekig selectiegereedschap en houd telkens de Shift toets ingedrukt terwijl je selecteert



[20] Vul dan de bekomen selecties met # 329940, geef de laag volgende laagstijl: Schuine kant en Reliëf met als stijl een Kussenreliëf

Bevel and Emboss		
— Structure —		
Style:	Pillow Emboss 🛛 🔽	
Technique:	Smooth 🔽	
Depth:	-0	100 %
Direction:	⊙Up ○Down	
Size:	<u>م</u> ــــــــــ	0 px
Soften:	۵	0 px
— Shading —		
Angle:	(120°	
Altitude:	Use Global	Light
Gloss Contour:	- Anti-alia:	sed
Highlight Mode:	Screen	×
Opacity:		75 %
Shadow Mode:	Multiply	~
Opacity:	·	75 %

[21] Zet de laagmodus op 'Zwak licht' en verminder de laagdekking

Soft Light 🛛 🗸	Opacity:	34%	>
Lock: 🖸 🖉 🕂 🔒	Fill:	100%	>

[22] Je bekomt ongeveer onderstaande



[23] Nieuwe laag, volgende ovalen selectie maken



[24] Vul de selectie met # FFFFFA, dan een kleine ovalen selectie binnen de vorige cirkel maken



[25] Nieuwe laag, vul de selectie met om het even welke kleur, geef de laag volgende Verloopbedekking

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0
Gradient Ove Gradient	erlay
Blend Mode:	Normal 🔽
Opacity:	<u>_</u> 55_%
Gradient:	Reverse
Style:	Linear V Align with Layer
Angle:	
Scale:	%

[26] Je bekomt onderstaande afbeelding. Nieuwe laag, volgende selectie tekenen met Pengereedschap



[27] Vul de selectie met # E7E7E7, volgende ovalen selectie maken met selectiegereedschap



[28] Nieuwe laag, vul de selectie met # E7E7E7 en geef volgende Schuine kant en Reliëf
Bevel and Emboss

— Structure —	
Style:	Inner Bevel 💙
Technique:	Smooth 🔽
Depth:	1%
Direction:	OUp 💿 Down
Size:	2_px
Soften:	0 px
— Shading —	
Angle:	(120°
	Use Global Light
Altitude:	Use Global Light
Altitude: Gloss Contour:	 Use Global Light 30 Anti-aliased
Altitude: Gloss Contour: Highlight Mode:	Use Global Light 30 ° Anti-aliased
Altitude: Gloss Contour: Highlight Mode: Opacity:	Creen 75 %
Altitude: Gloss Contour: Highlight Mode: Opacity: Shadow Mode:	Vuse Global Light 30 ° Anti-aliased Screen 75 % Multiply

[29] Volgende schaduw aanbrengen met Doordrukken gereedschap op die kleine ovaal. Maak nu volgende rechthoekige selectie



[30] Nieuwe laag, vul de selectie met # 66B571, dan een kleinere rechthoekige selectie in vorige en klik de DELETE toets aan.



[31] Geef volgende Schuine kant en Reliëf

Bevel and Emboss
- Structure
Style: Inner Bevel 💙
Technique: Smooth
Depth:%
Direction: 💿 Up 🛛 🔿 Down
Size: 0 px
Soften: 3_px
- Shading
Angle:
Altitude: 30
Gloss Contour:
Highlight Mode: Screen 💙
Opacity:75%
Shadow Mode: Multiply
Opacity: 39 %

[32] Tekst typen, wat je maar wenst.

