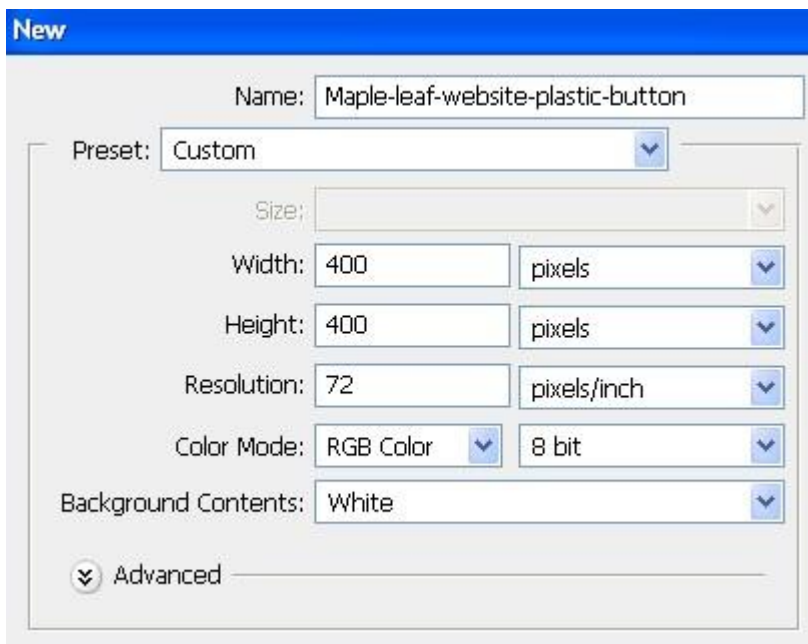
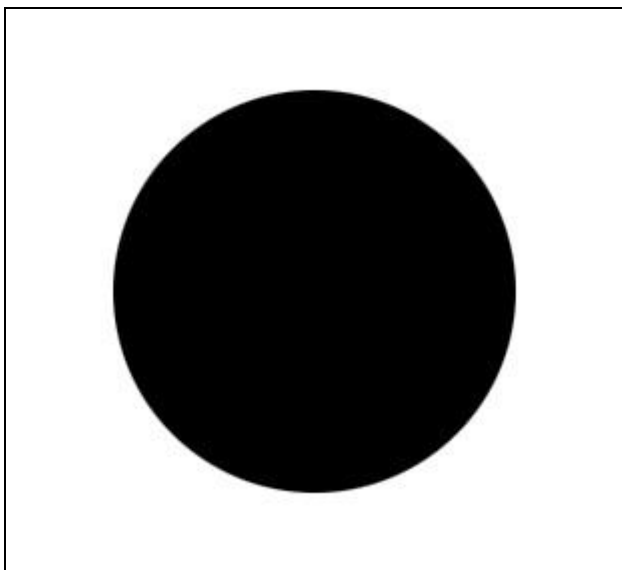


Plastieken knop

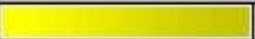
[1] Nieuw bestand van 400 x 400 pixels, resolutie = 72 dpi , RGB.



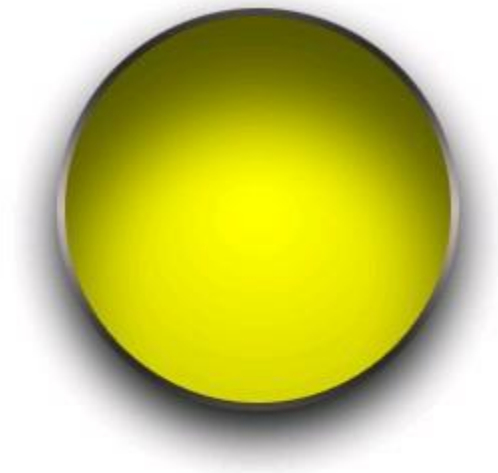
[2] Nieuwe laag, cirkelselectie maken en vullen met zwart.



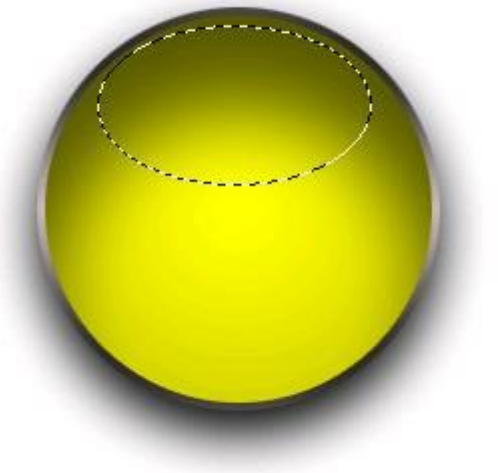
[3] Geef de laag volgende laagstijlen.

Slagschaduw Drop Shadow Structure Blend Mode: Multiply  Opacity: 99 % Angle: 90 ° ☒ Use Global Light Distance: 12 px Spread: 0 % Size: 29 px Quality Contour:  ☐ Anti-aliased Noise: 0 % ☒ Layer Knocks Out Drop Shadow	Schaduw binnen Inner Shadow Structure Blend Mode: Multiply  Opacity: 75 % Angle: 90 ° ☒ Use Global Light Distance: 45 px Choke: 10 % Size: 49 px Quality Contour:  ☐ Anti-aliased Noise: 0 %
Verloopbedekking Gradient Overlay Gradient Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Gradient:  ☐ Reverse Style: Radial ☒ Align with Layer Angle: 90 ° Scale: 150 % Smoothness: 100 %  Stops	Lijn met verloop Stroke Structure Size: 4 px Position: Inside Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Fill Type: Gradient Gradient:  ☒ Reverse Style: Reflected ☒ Align with Layer Angle: 90 ° Scale: 150 % Smoothness: 100 %  Stops Opacity: 100 % Location: 0 % Delete

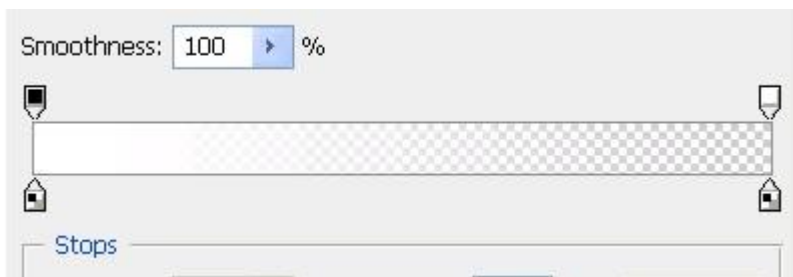
[4] Je krijgt dan ongeveer onderstaande afbeelding.



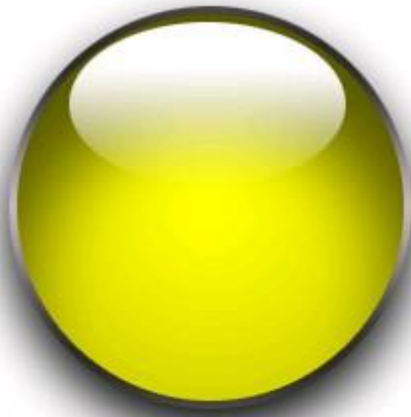
[5] Nieuwe laag, ovalen selectie maken.



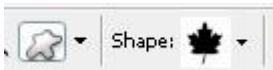
[6] Verloop klaarzetten, lineair, voorgrondkleur op wit.



[7] Vul de selectie met een Lineair verloop van wit naar Transparant.



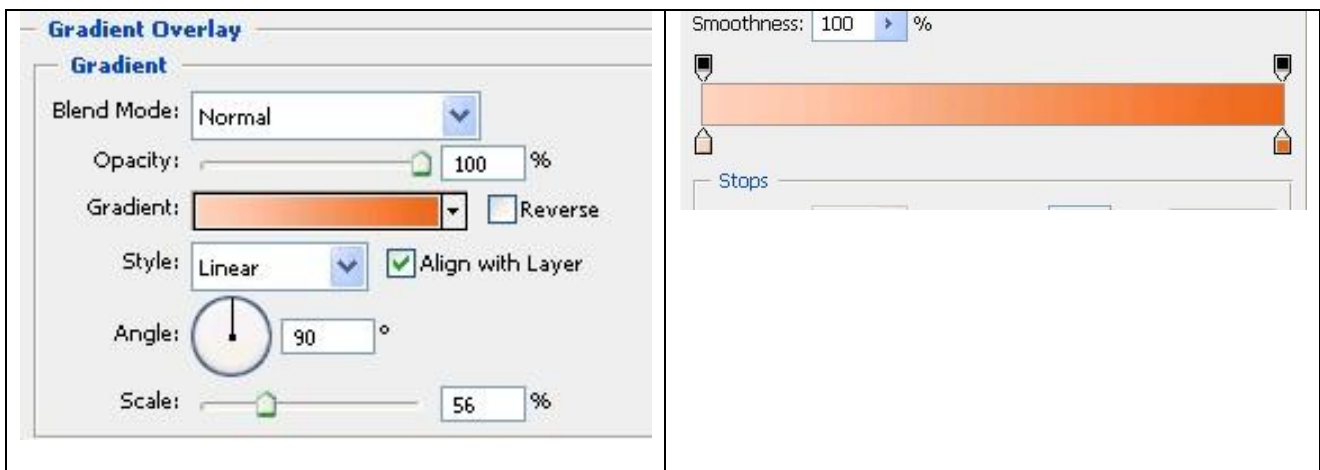
[8] Uit aangepaste vormen een mooie vorm kiezen.



[9] Teken een witte vorm.

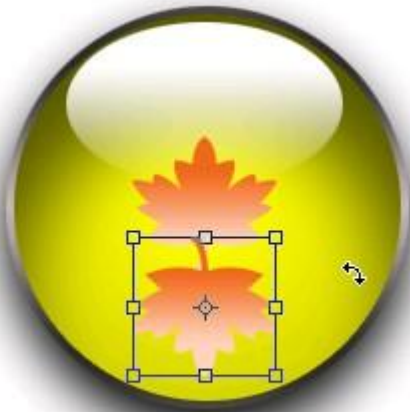


[10] Geef de laag volgende laagstijl Verloopbedekking.

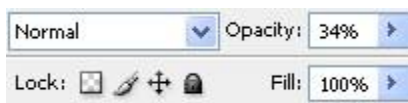




[11] Dupliceer laag met vorm, draai verticaal en verplaats onder vorige vorm.



[12] Laagdekking op 34 % zetten.



[13] Nieuwe laag, ovalen selectie maken en vullen met wit.



[14] Laagmodus = Zwak licht, laagdekking = 46%.



[15] Dit is dan het eindresultaat.

