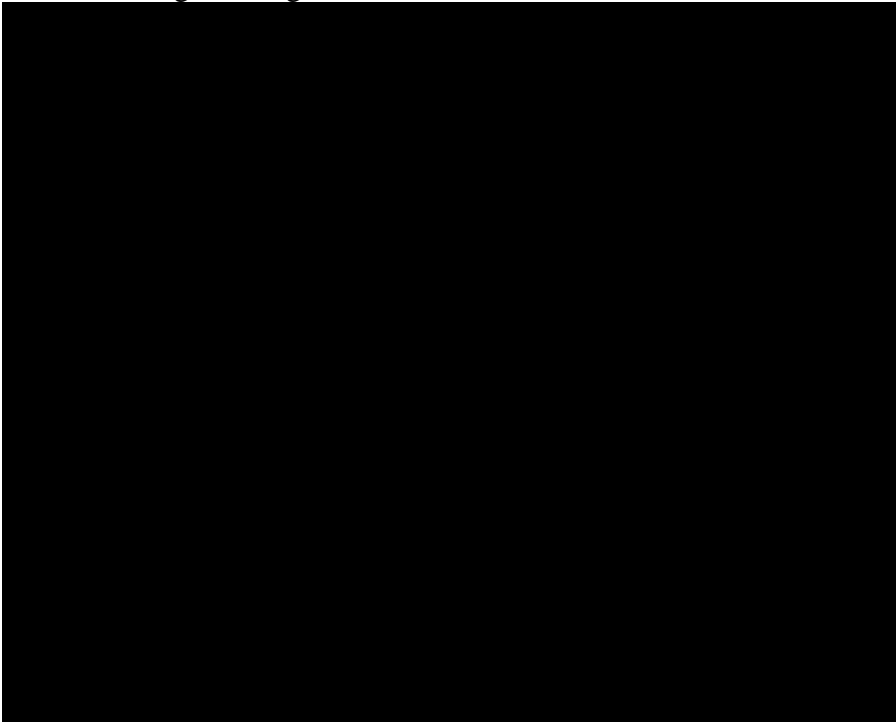
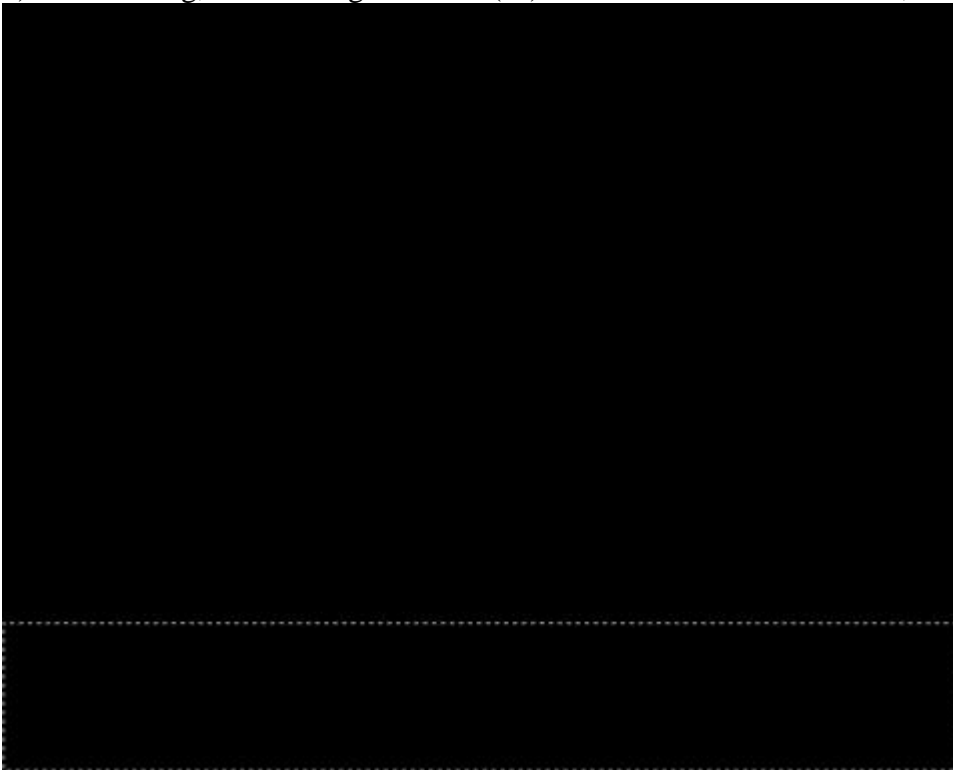


## **Goal**

1) Nieuw document (Bestand → Nieuw) : 1280×1024 px ; 72 dpi.  
Vul de achtergrondlaag met zwart.

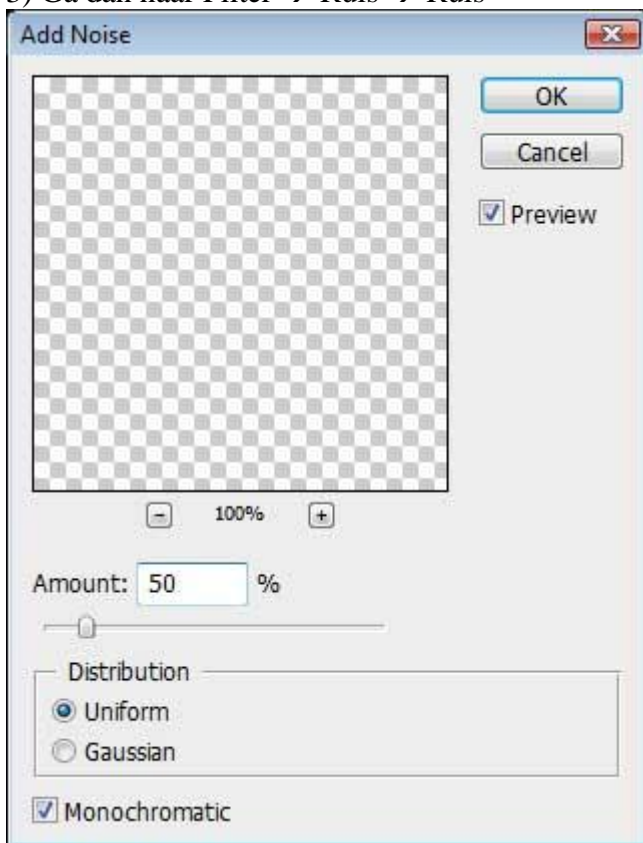


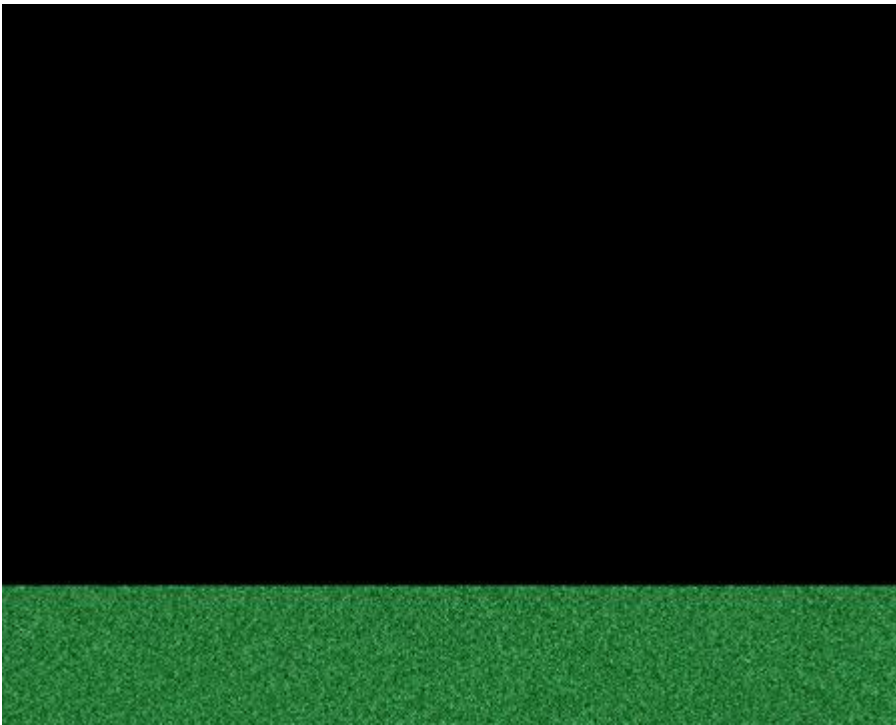
2) Nieuwe laag, rechthoekige selectie (M) maken onderaan het canvas, vul met kleur = #197B30.



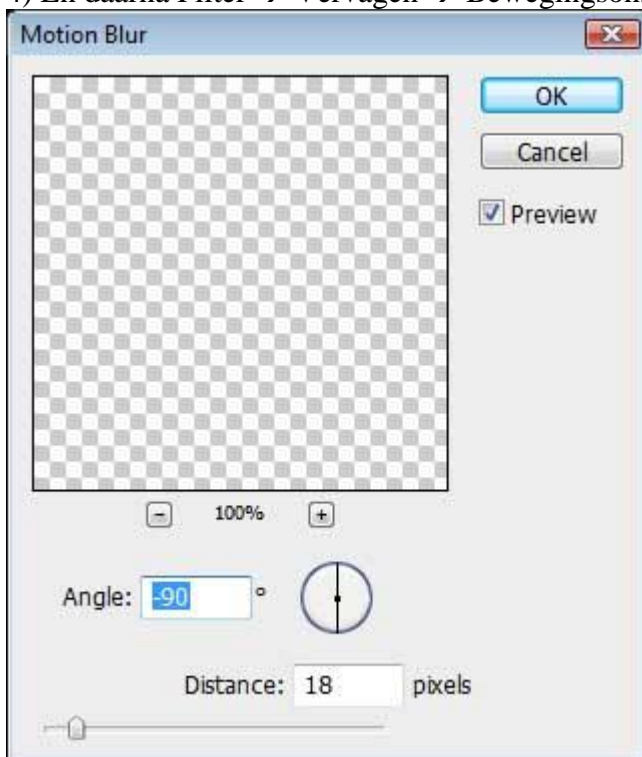


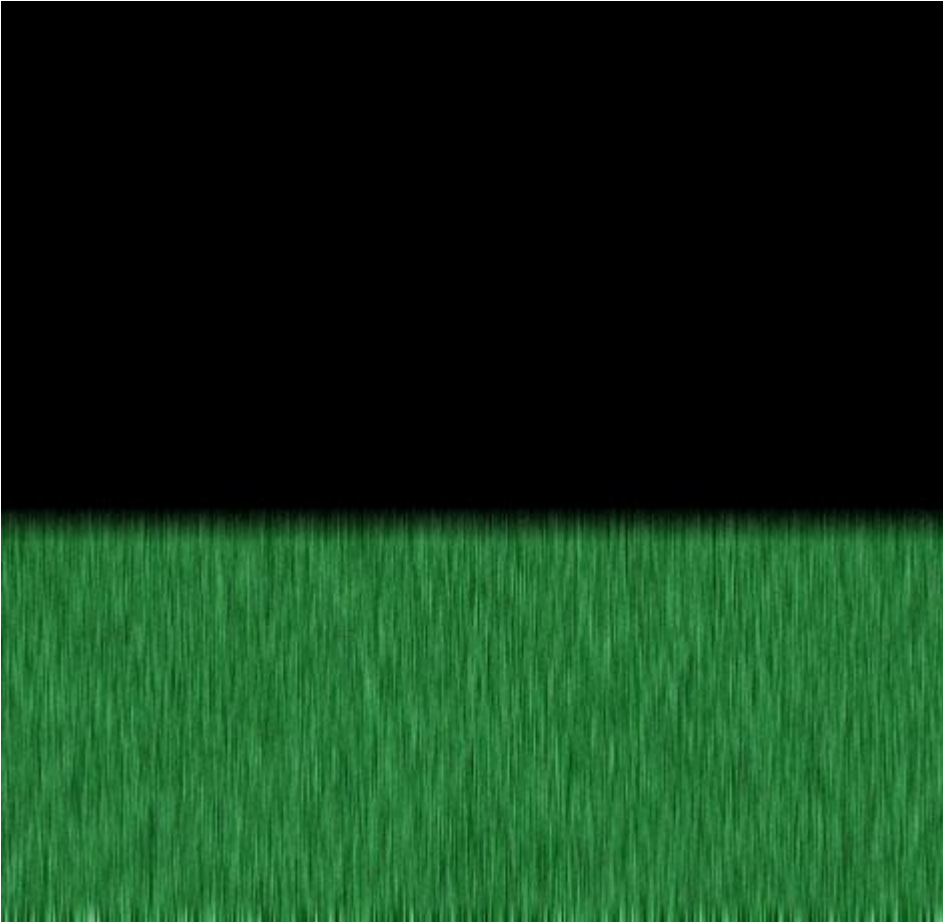
3) Ga dan naar Filter → Ruis → Ruis



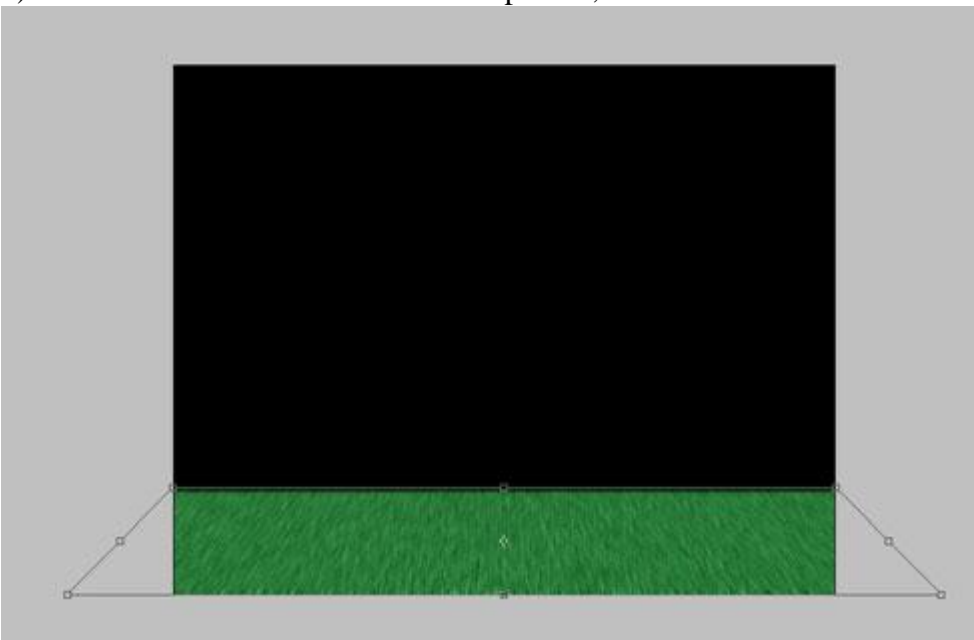


4) En daarna Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte

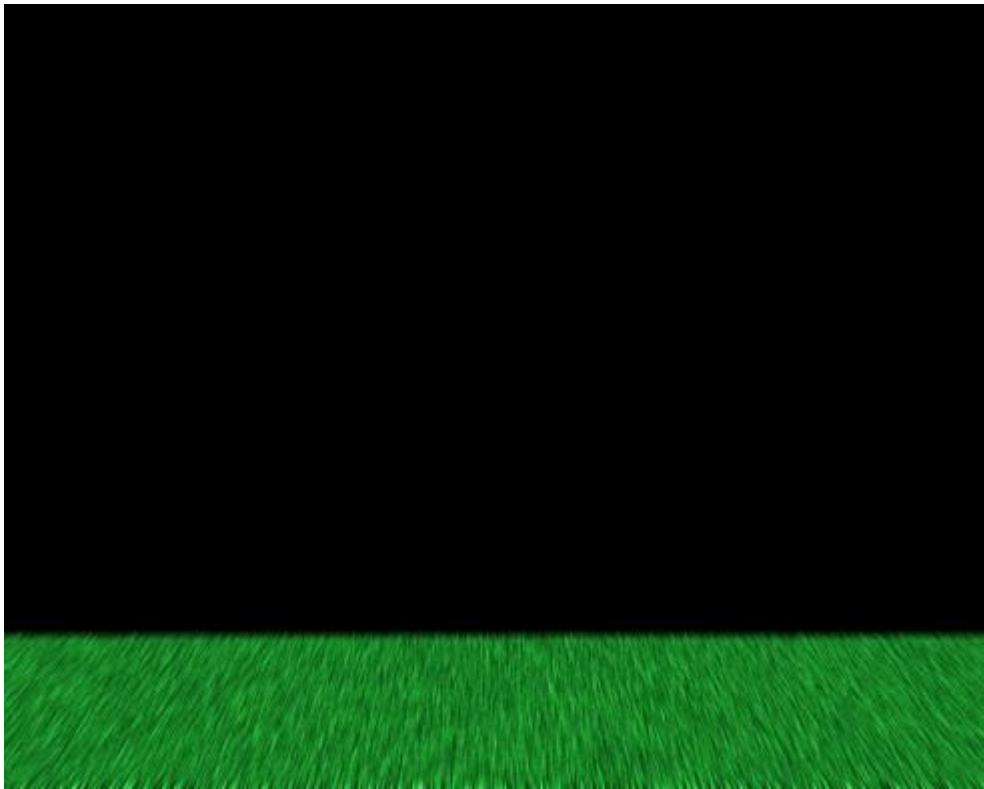
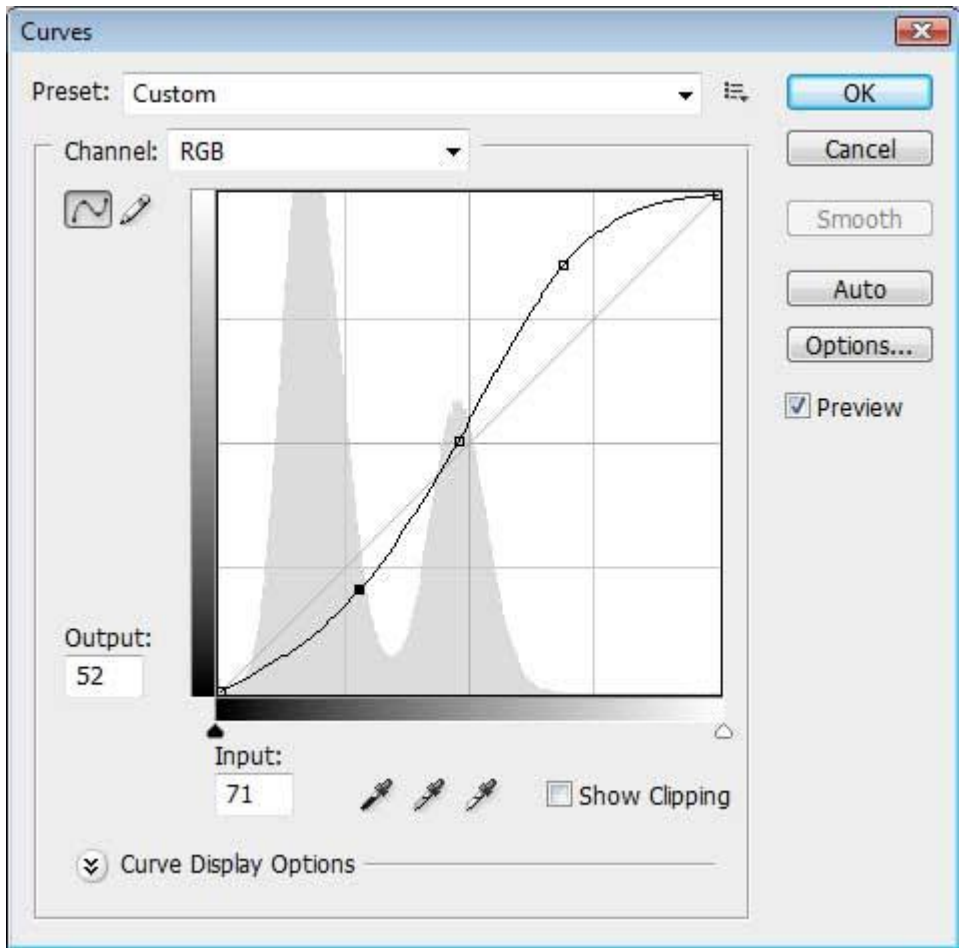




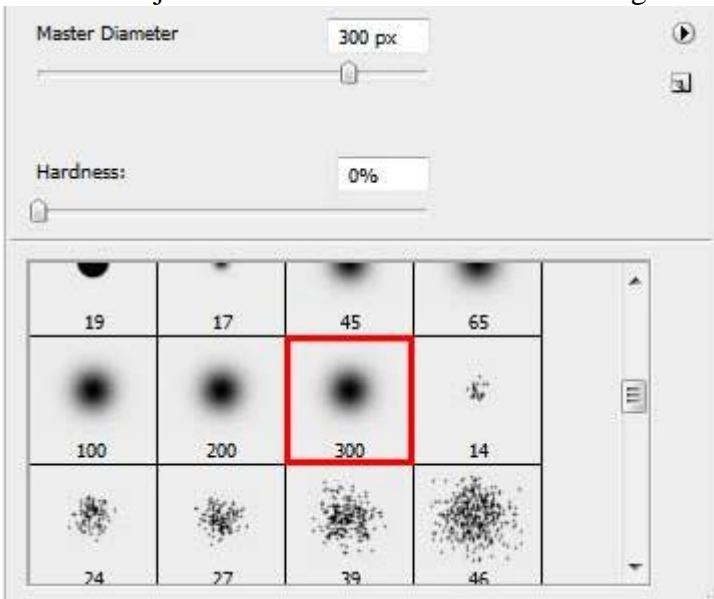
5) Bewerken → Transformatie → Perspectief, onderstaande structuur wat uittrekken.



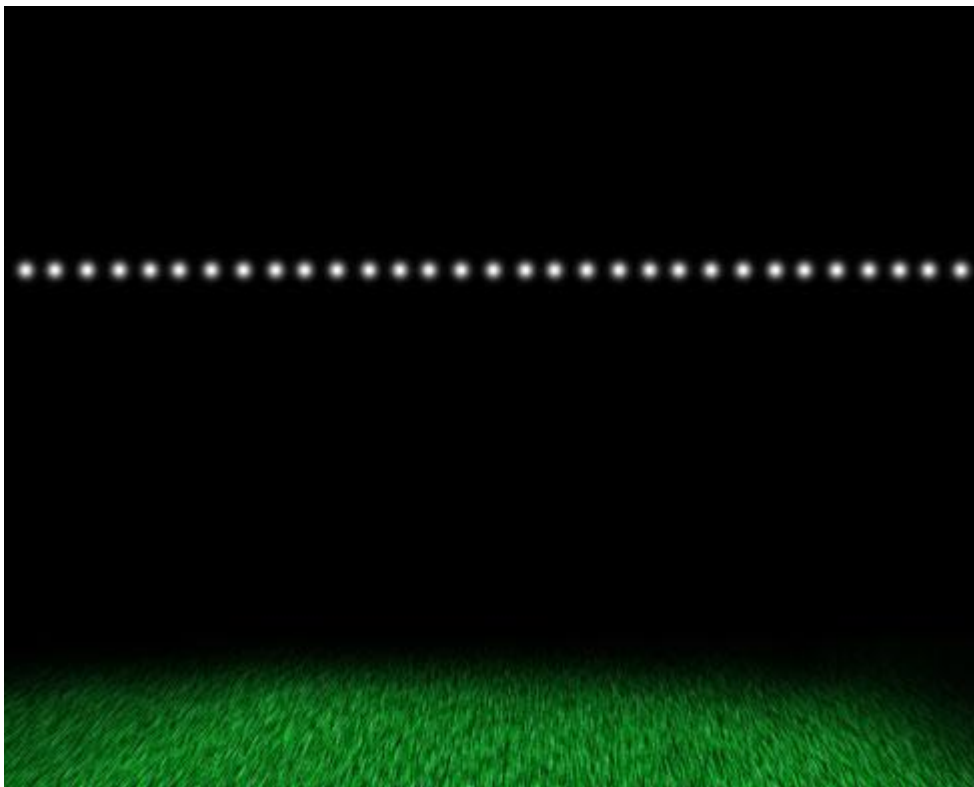
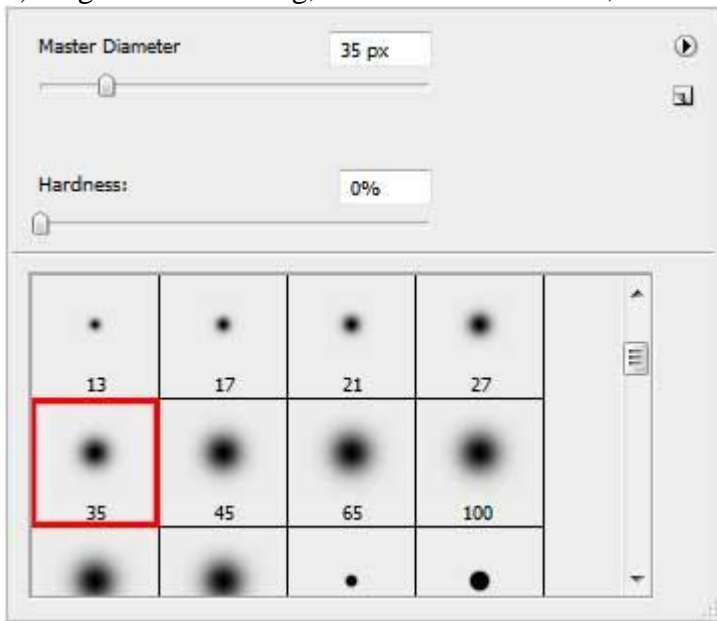
6) Ga naar Afbeelding → Aanpassingen → Curven, pas de curve aan.  
Dit is voor een kleine kleur correctie:



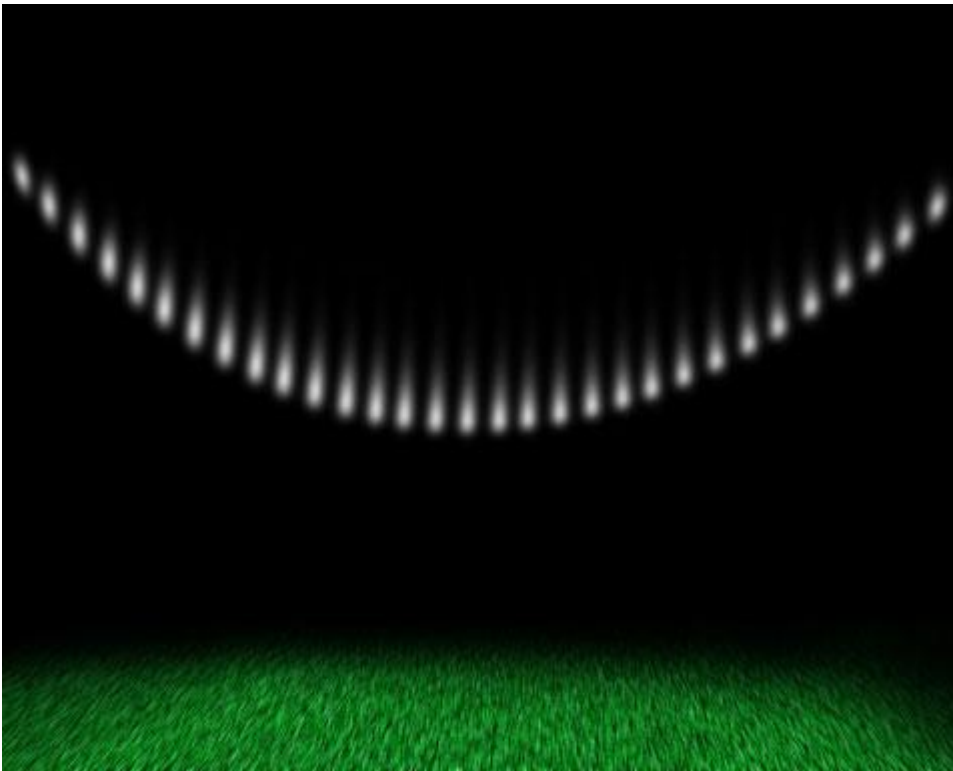
7) Nieuwe laag, kies een zwart zacht Penseel en schilder rond het groene deel een deel van een cirkel zoals je kan zien in onderstaande afbeelding:



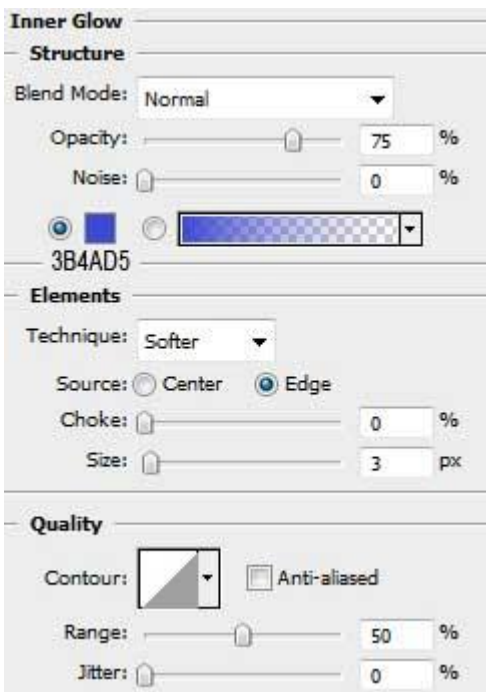
8) Nog een nieuwe laag, wit penseel selecteren, teken verschillende stippen, zie voorbeeld:



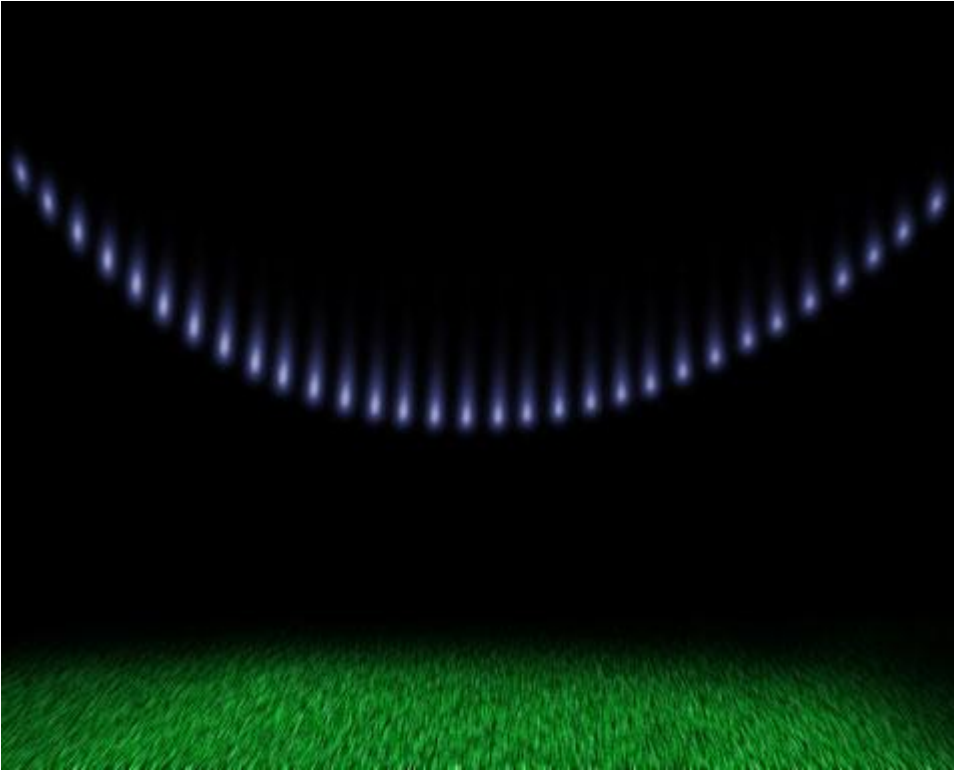
9) Ga dan naar Bewerken → Transformatie → Verdraaien en maak onderstaande curve:



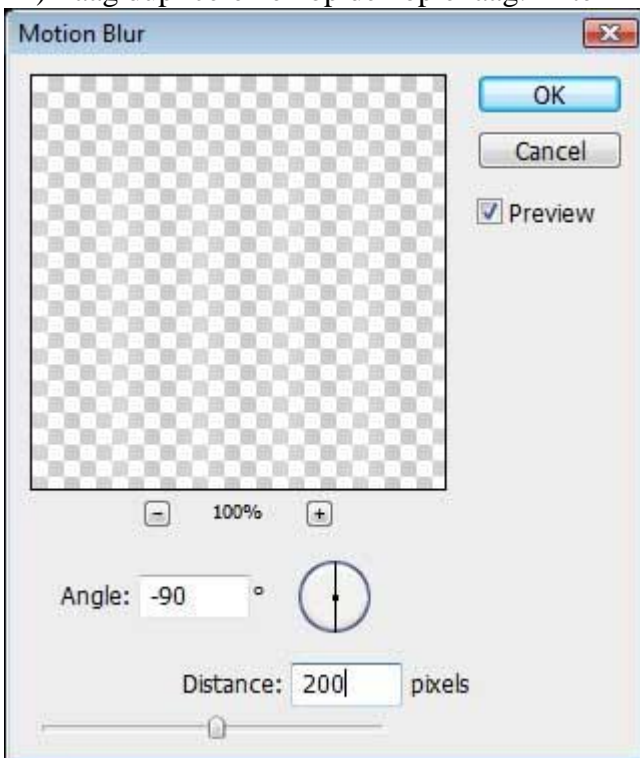
10) Geef laag met stippen dan onderstaande ‘Gloed binnen.’



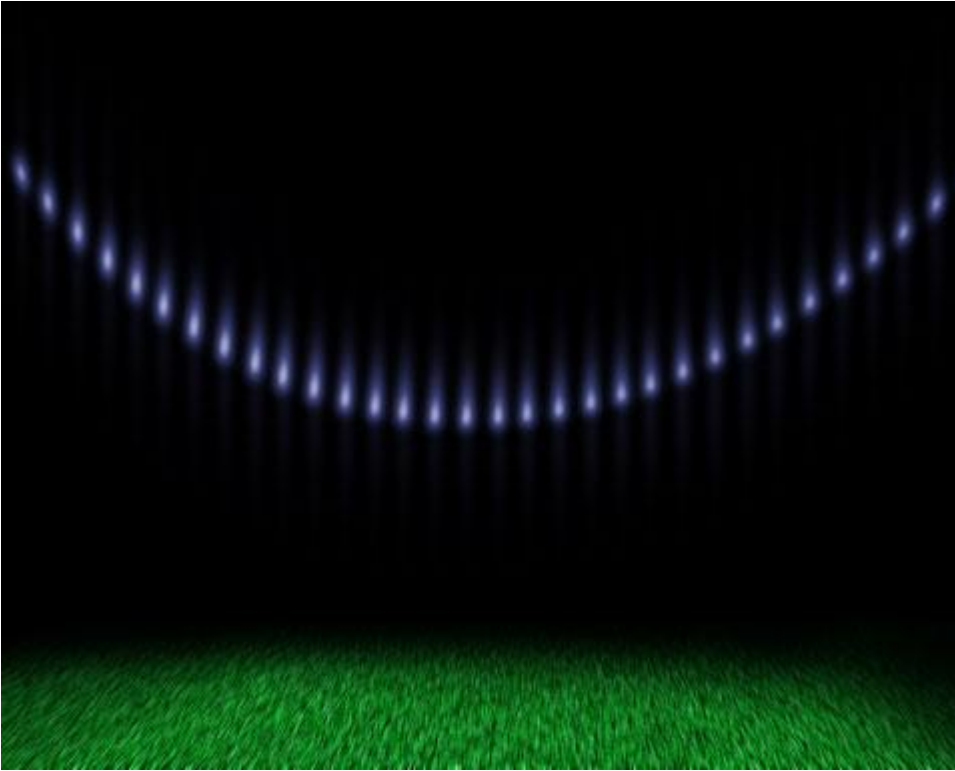




11) Laag dupliceren en op de kopie laag: Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte



12) Op deze kopie laag mag de gloed binnen blijven staan.

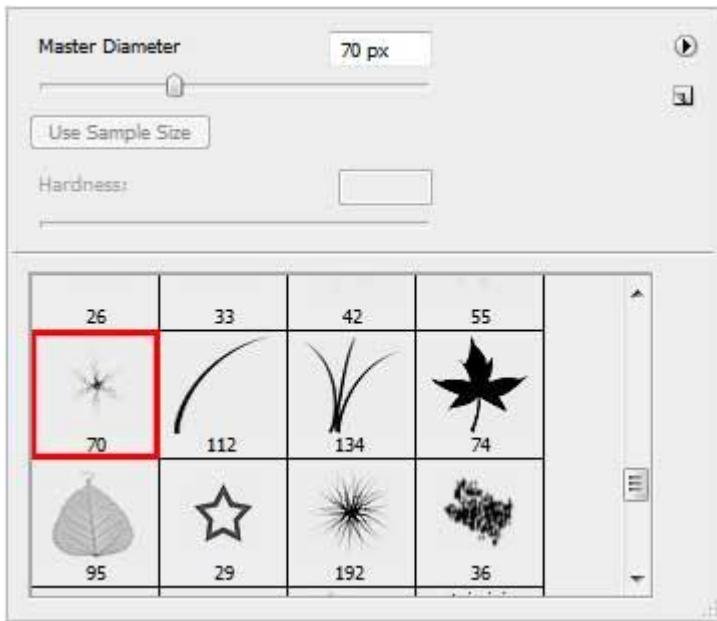


13) Zoek een passende foto van een voetballer op het Internet.  
Voetballer uitselecteren en op je werkdocument overbrengen.  
Gebruik Vrije Transformatie (Ctrl + T) om de afbeelding passend te maken.





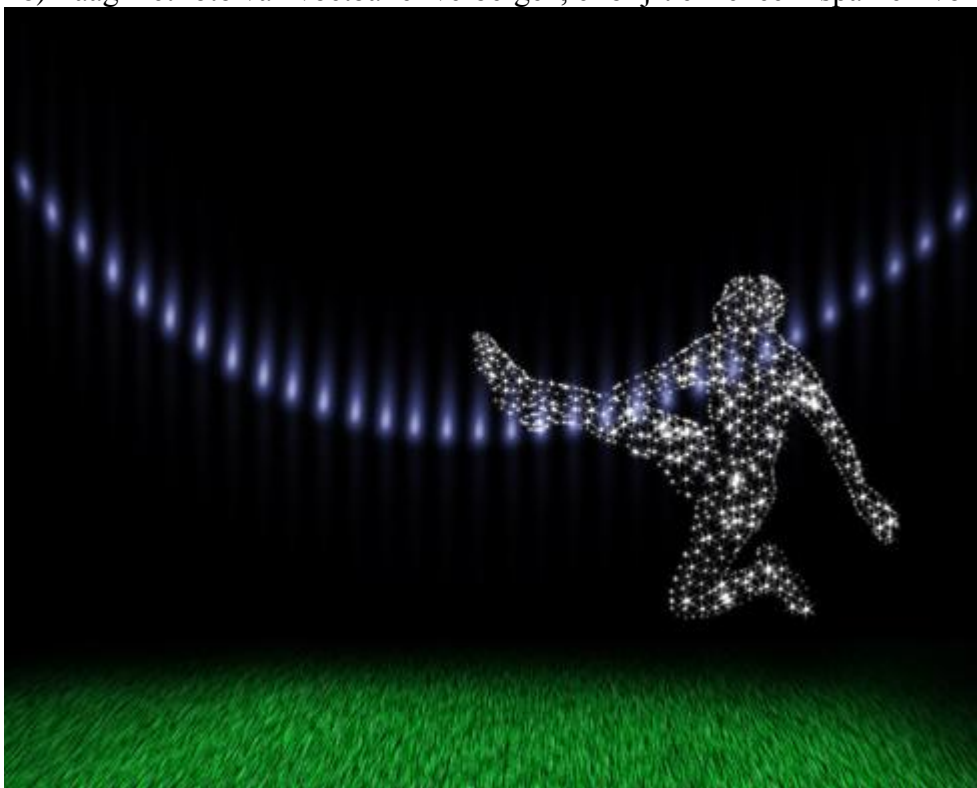
14) Nieuwe laag, kies onderstaand Penseel dat we gebruiken om rond de voetballer een lijn met stippen te tekenen.



15) Vul ook de vorm van de speler met 'sparkels'.

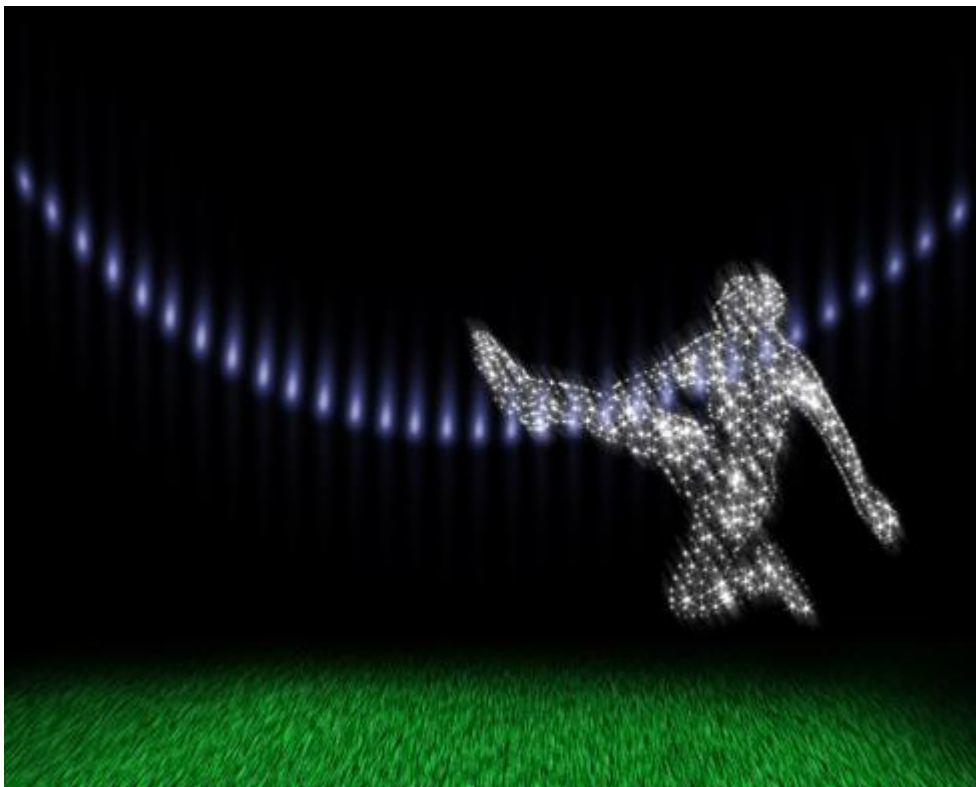
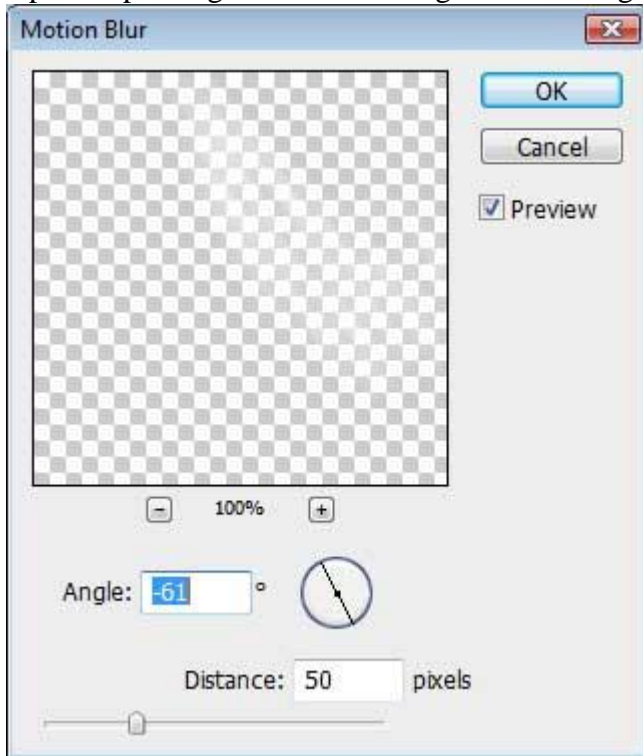


16) Laag met foto van voetballer verbergen, er blijft enkel een 'sparkel' vorm over.

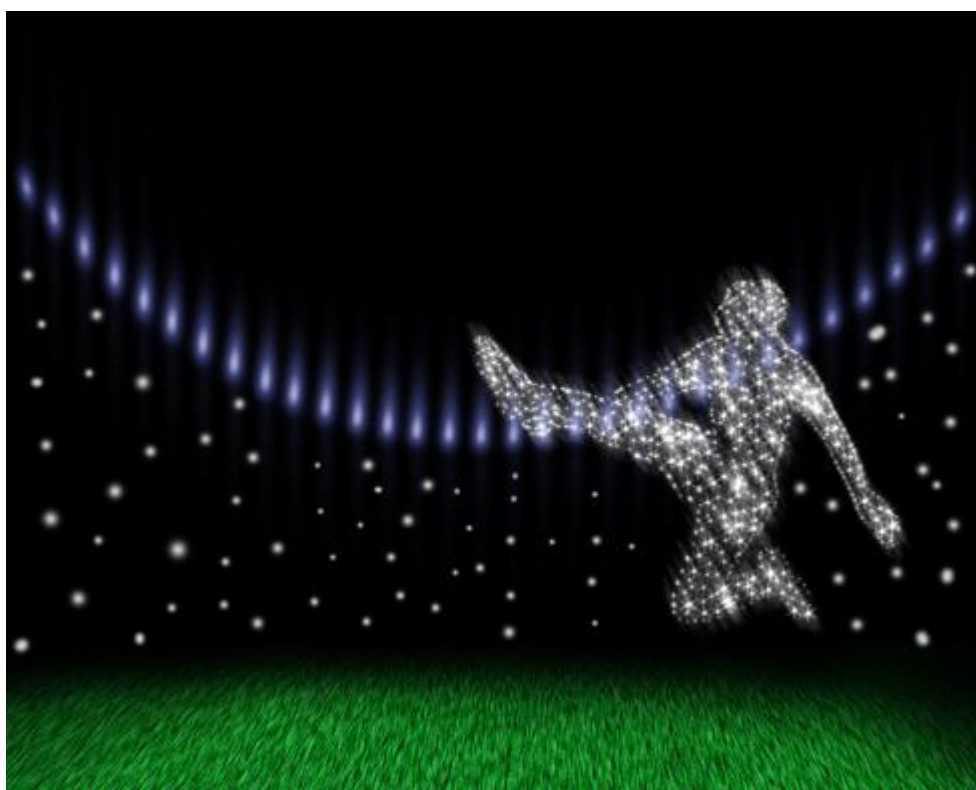
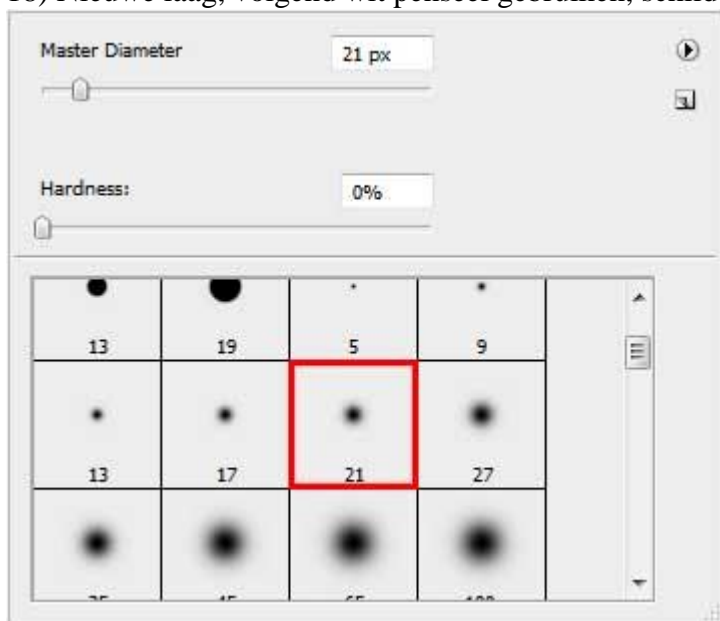




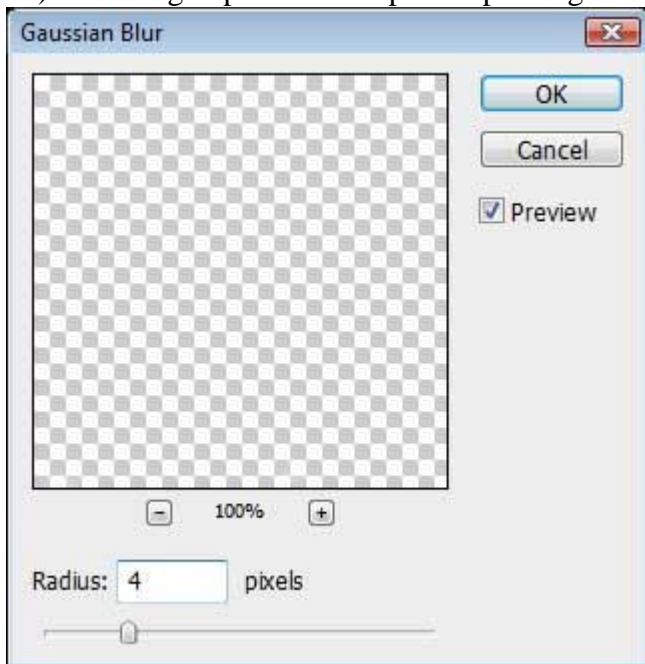
17) Voeg alle lagen met sparkels samen (Ctrl+E) en dupliceer de bekomen laag (Ctrl+J).  
Op de kopie laag: Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte



18) Nieuwe laag, volgend wit penseel gebruiken, schilder stippen van verschillende groottes.

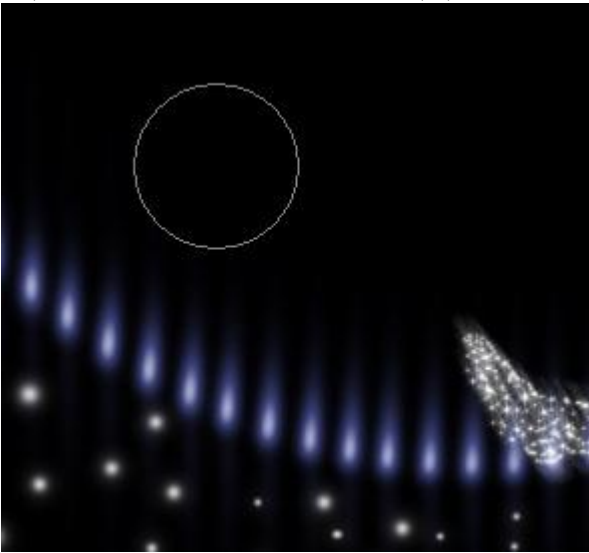


19) Deze laag dupliceren en op de kopie laag: Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen

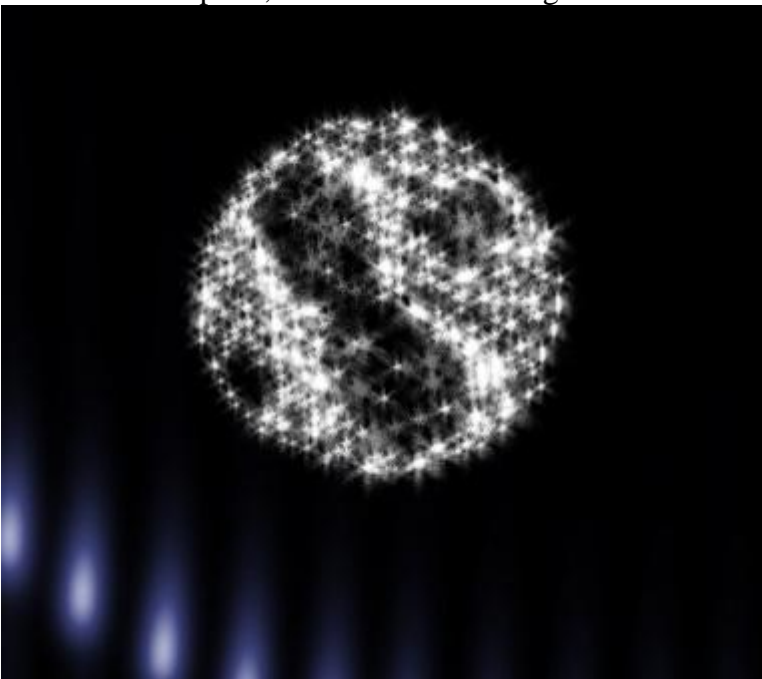




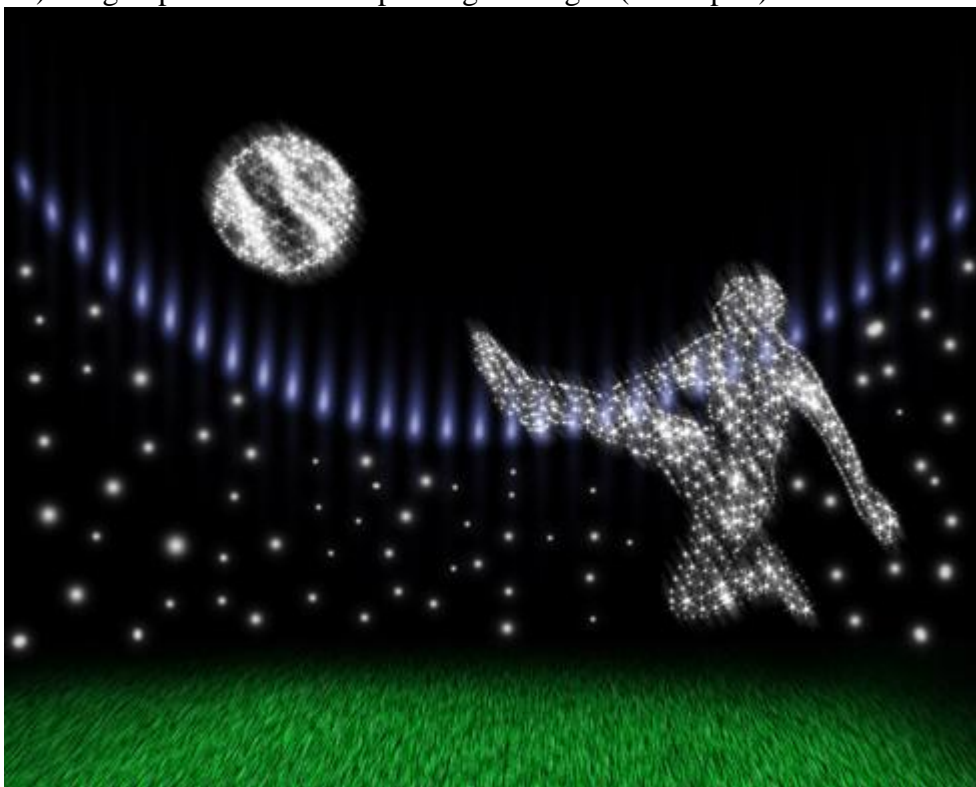
20) Zwarte Cirkelvorm tekenen (U).



21) Nieuwe laag, de cirkelvorm vullen met 'sparkels' net zoals we dat gedaan hebben voor de vorm van de voetbalspeler, nu wordt de voetbal gevuld met fonkelingen.



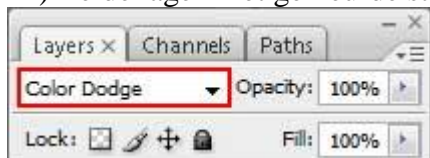
22) Laag dupliceren en de kopie laag Vervagen (zie stap17).



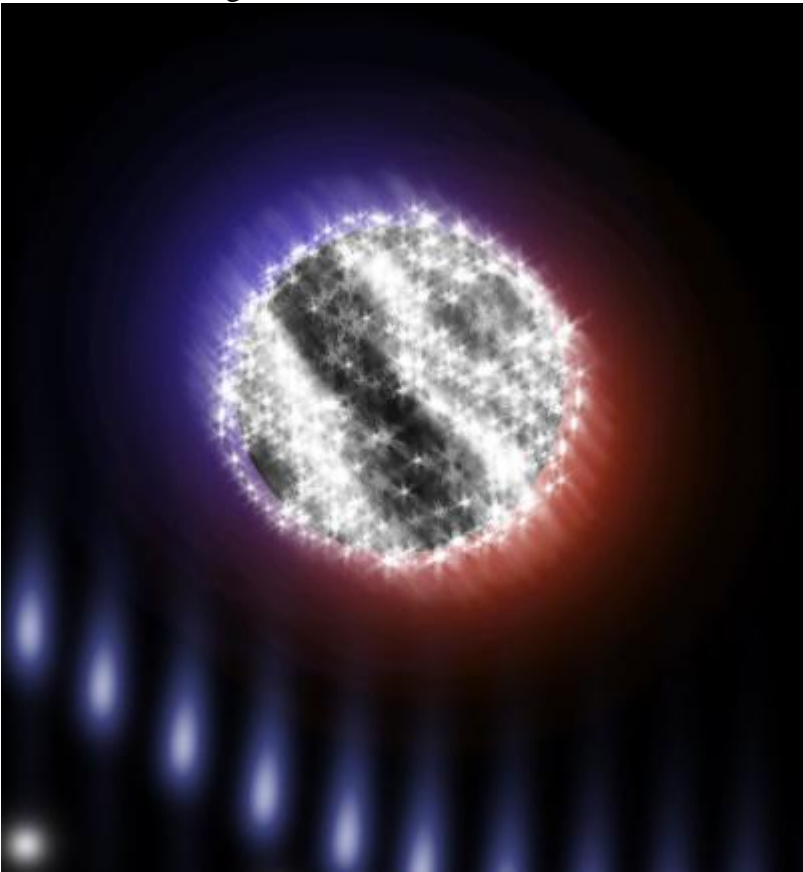
23) Nieuwe laag onder laag met voetbal, Penseel, kleur = #383288, grote stip onder voetbal tekenen. Nog een nieuwe laag en dan nog een stip tekenen met kleur = #BB4718



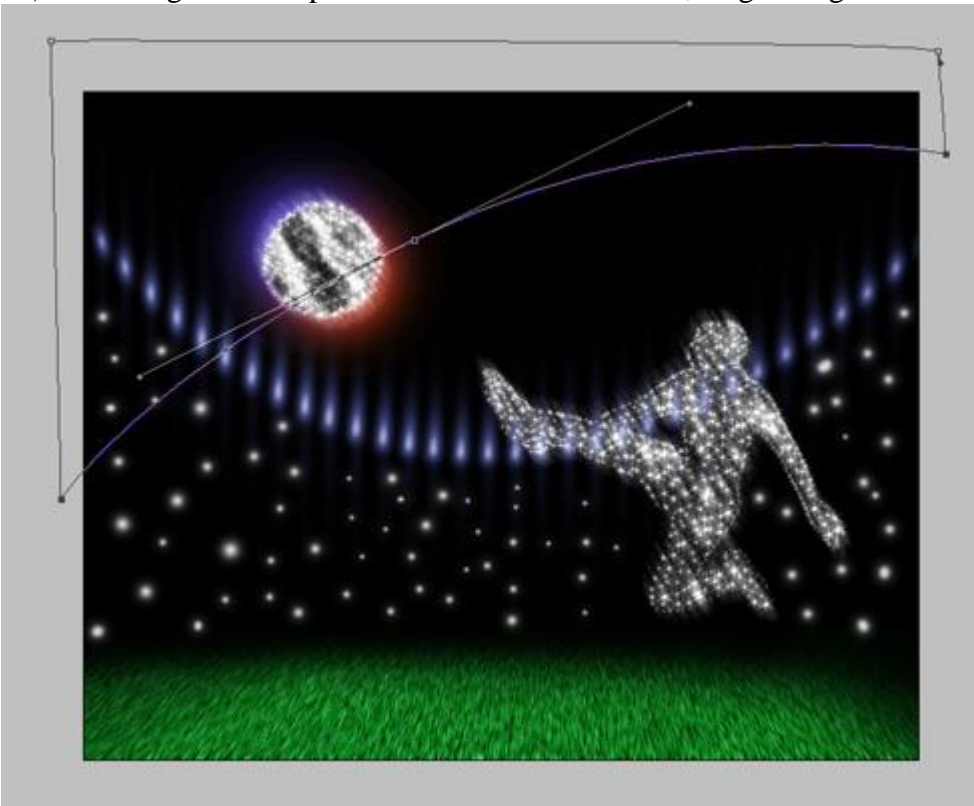
24) Beide lagen met gekleurde stip dupliceren, geef deze kopie lagen modus Kleur tegenhouden.



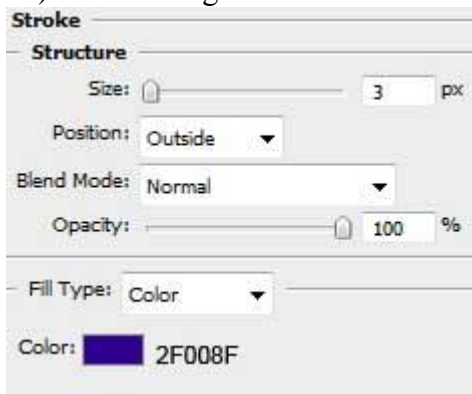
Je bekomt dan ongeveer onderstaand resultaat:



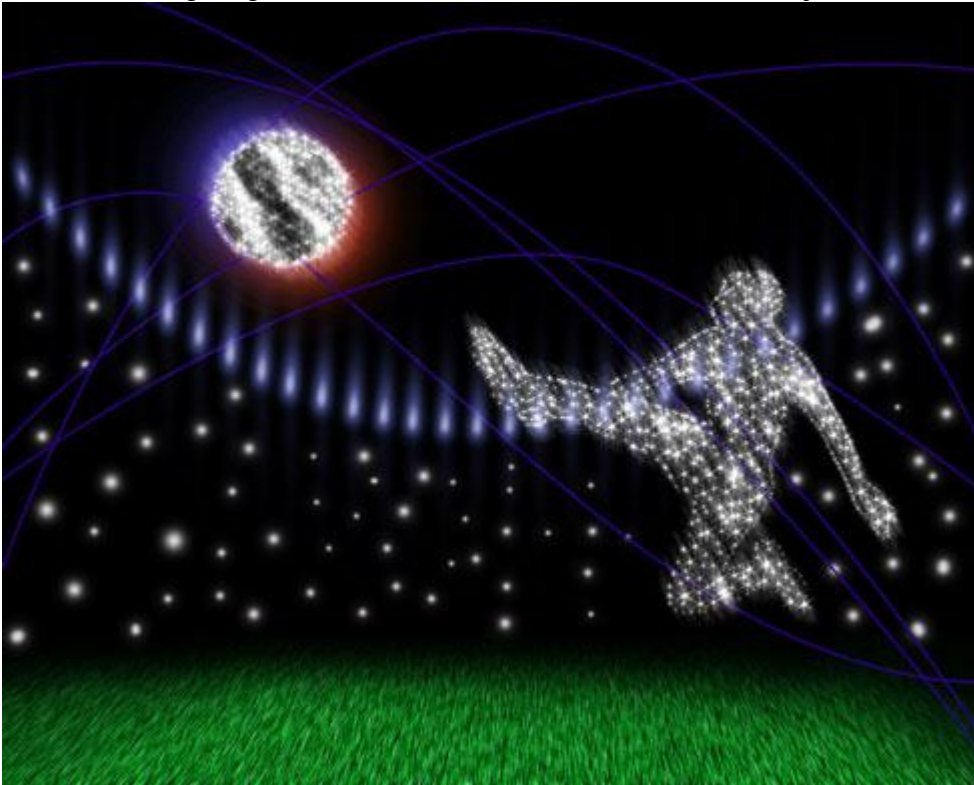
25) Met Pen gereedschap onderstaande vorm tekenen, laagvulling = 0%.



26) Geef de laag dan onderstaande Laagstijl 'Lijn'



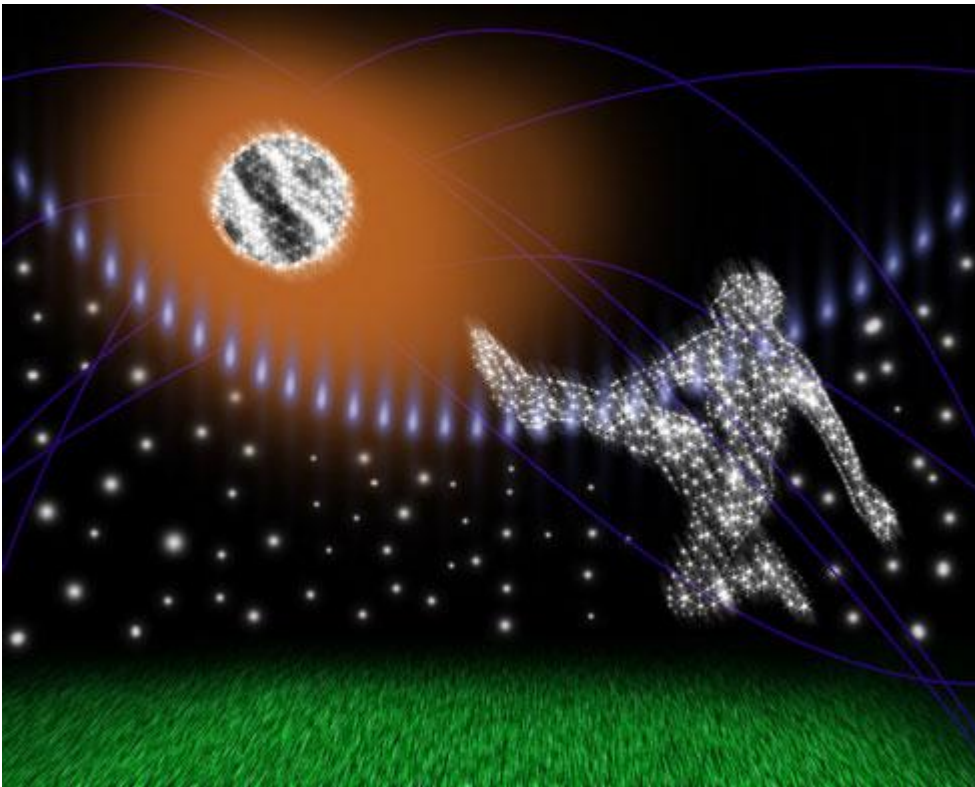
27) Daarna nog laagvormen tekenen waarvan enkel de buitenlijn zichtbaar is (vulling = 0%).



28) Alle lagen met lijnen samenvoegen.

Nieuwe laag, Penseel, kleur = #B66022, schilder onderstaande:





Maak van de laag dan een Uitknipmasker (Alt + klik tussen de laag met kleur en laag met lijnen).  
Met zachte gum de randen van de lijnen verzachten.

