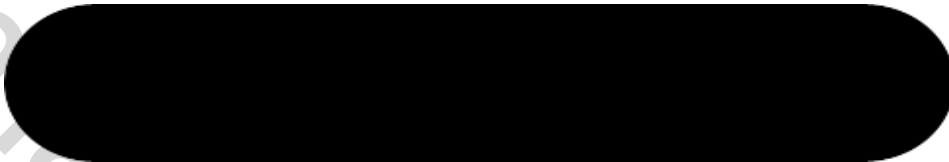


## Maak uw eigen USB-STICK

Eerst beginnen met alle gereedschappen herstellen naar standaard instellingen.

- 1) Maak een nieuw bestand 600 x 400 achtergrond wit.
- 2) Teken een afgeronde ronde rechthoek (U) met een straal van 100 Px lengte 450 px of naar eigen keuze. De kleur is van geen enkel belang. Dan deze laag omzetten naar pixels.



- 3) Doe hierop een slagschaduw , gloed binnen , schuine relief en verloopbedekking. Bij verloop kies uw eigen kleur zolang het midden een kleur is en de buitenkanten wit zijn. Of kies zelf.

The image shows a screenshot of a software interface for applying a drop shadow effect. On the left is a sidebar with a list of styles, and on the right is a detailed settings panel.

**Stijlen**

Opties voor overvloeien: standaard

- Slagschaduw
- Schaduw binnen
- Gloed buiten
- Gloed binnen
- Schuine kant en reliëf
  - Contour
  - Structuur
- Satijn
- Kleurbedekking
- Verloopbedekking
- Patroonbedekking
- Lijn

**Slagschaduw**

**Structuur**

Overvloeimodus: **Vermenigvuldigen**

Dekking: 66 %

Hoek: 90 °  Globale belichting gebruiken

Afstand: 0 px

Spreads: 0 %

Grootte: 10 px

**Kwaliteit**

Contour:  Anti-aliased

Ruis: 0 %

Laag neemt slagschaduw uit

Tot standaardwaarden maken    Standaardwaarden herstellen

Stijlen

Opties voor overvloeien: standaard

Slagschaduw

Schaduw binnen

Gloed buiten

**Gloed binnen**

Schuine kant en reliëf

Contour

Structuur

Satijn

Kleurbedekking

Verloopbedekking

Patroonbedekking

Lijn



### Gloed binnen

#### Structuur

Overvloeimodus: **Vermenigvuldigen**

Dekking:  %

Ruis:  %

#### Elementen


Techniek: **Zac...**

Bron:  Centren  Rand

Inperken:  %

Grootte:  px

#### Kwaliteit

Contour:   Anti-aliased

Bereik:  %

Jitter:  %

Tot standaardwaarden maken

Standaardwaarden herstellen

Stijlen

Opties voor overvloeien: standaard

Slagschaduw

Schaduw binnen

Gloed buiten

Gloed binnen

**Schuine kant en reliëf**

Contour

Structuur

Satijn

Kleurbedekking

Verloopbedekking

Patroonbedekking

Lijn

### Schuine kant en reliëf

#### Structuur

Stijl: **Schuine kant bi...**

Techniek: **Vloeiend**

Diepte:  %

Richting:  Omhoog  Omlaag

Formaat:  px


Zachter maken:  px

#### Schaduw

Hoek:  °

Globale belichting gebruiken

Hoogte:  °

Glanscontour:   Anti-aliased

Modus markeren: **Bleken**

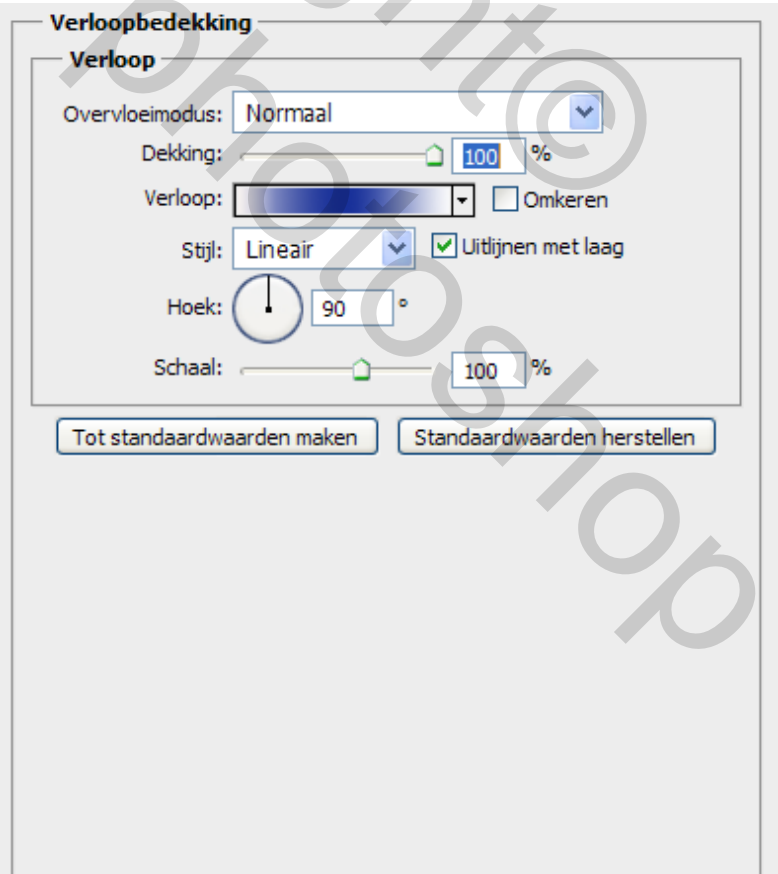
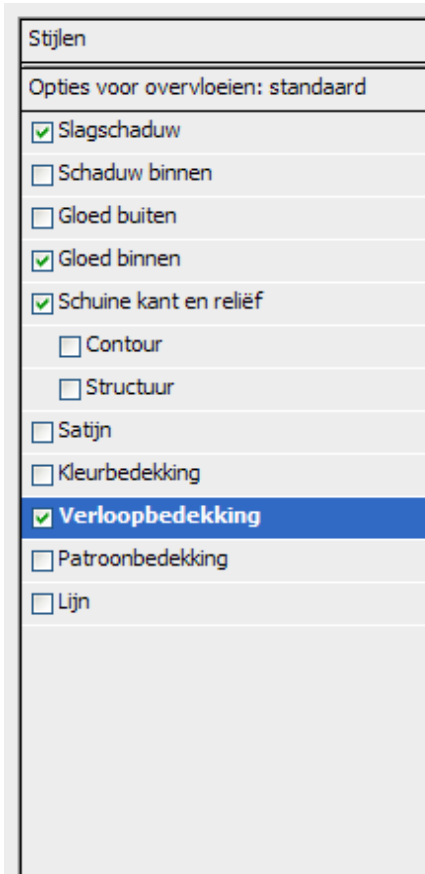
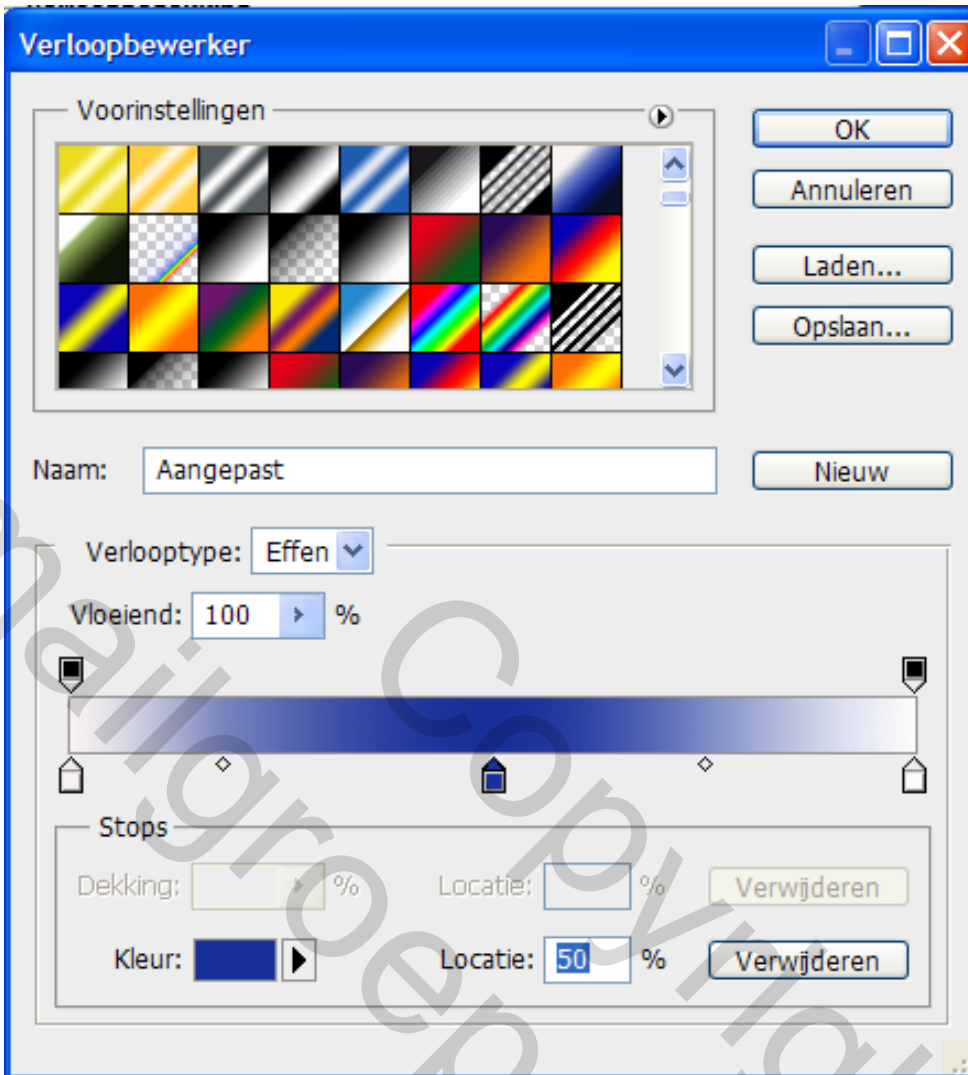
Dekking:  %

Schaduwmodus: **Vermenigvuldigen**

Dekking:  %

Tot standaardwaarden maken

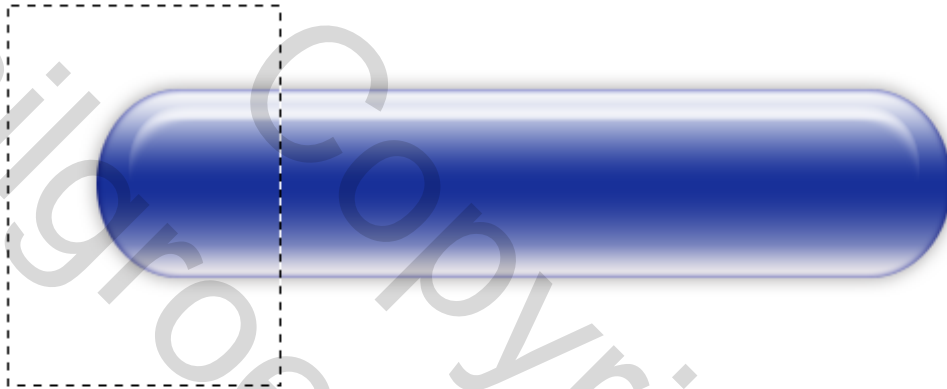
Standaardwaarden herstellen



Resultaat



- 4) Neen rechthoekige selectie kader (M) en selecteer de linker kant zie voorbeeld. We gaan de kap van de usb maken.



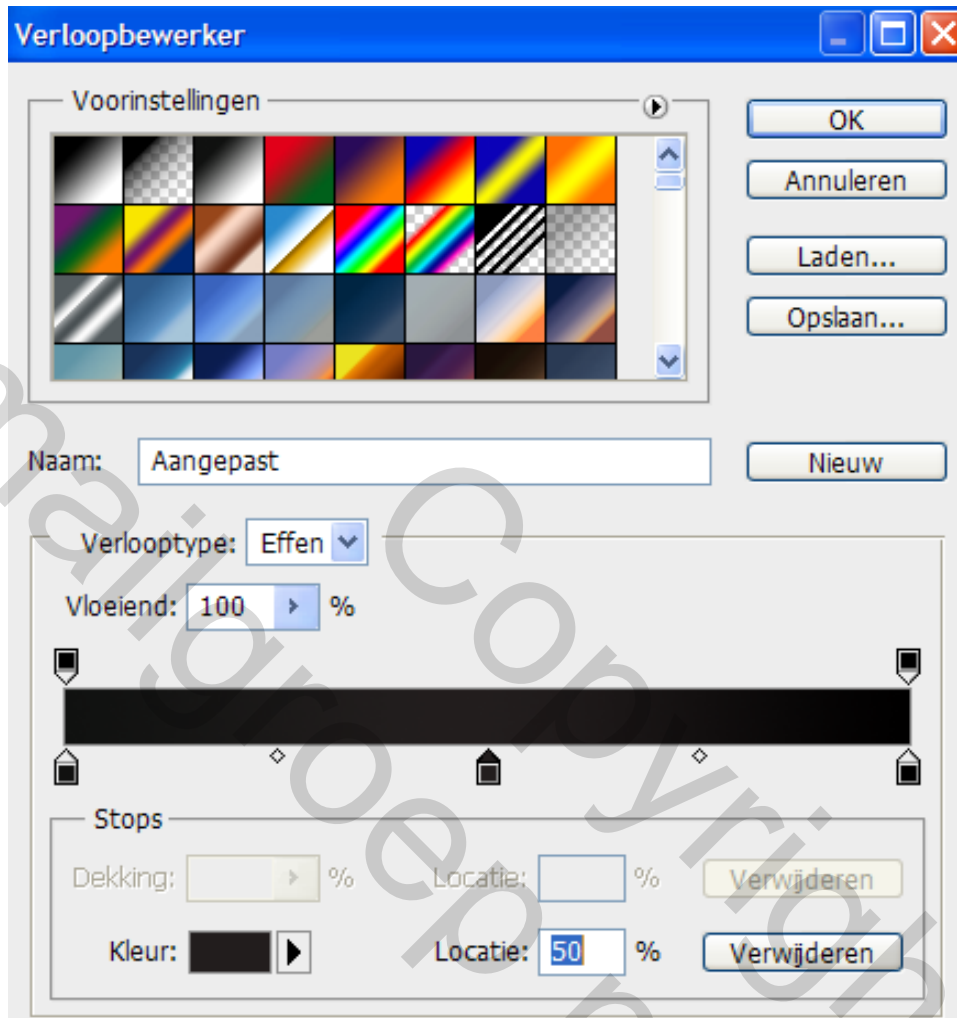
- 5) Neem dan de verplaatsing tool (V) we gaan het geselecteerden deel scheiden door gebruik te maken van de schift + linker pijl toets. Nadien Ctrl+D.



- 6) Neem nu de rechthoek tool (U) en teken een rechthoek zie voorbeeld.



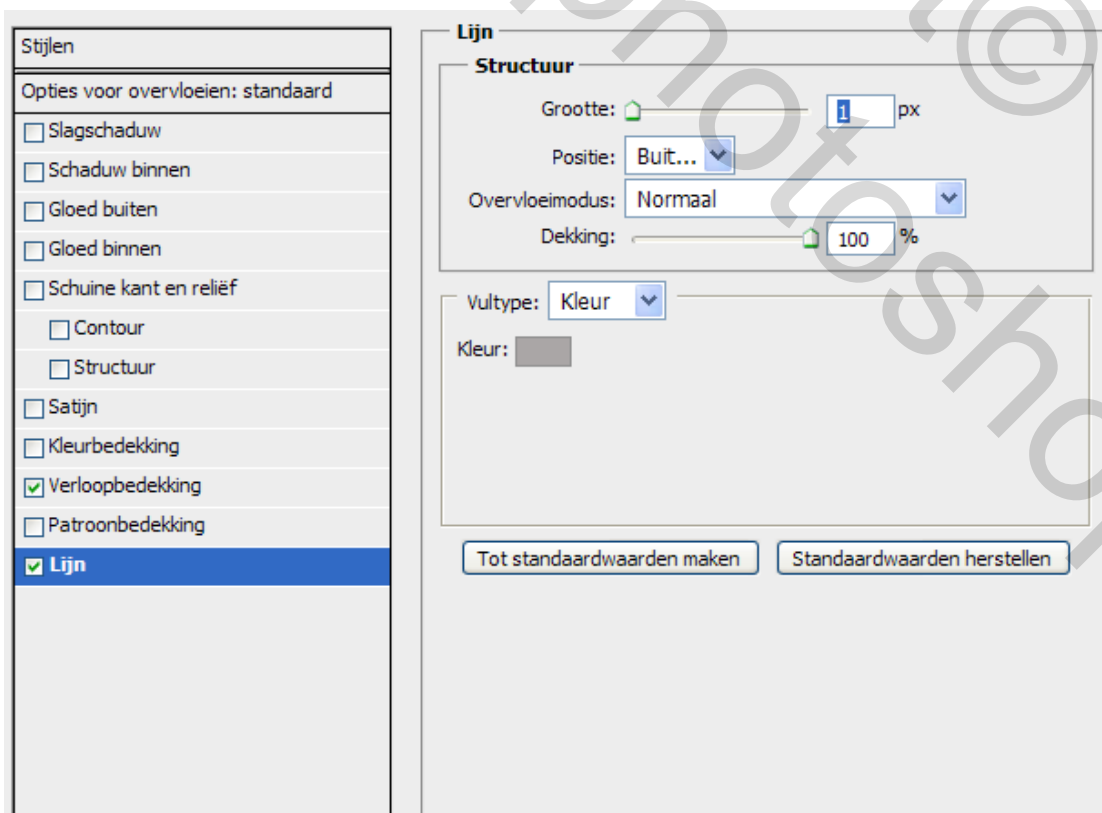
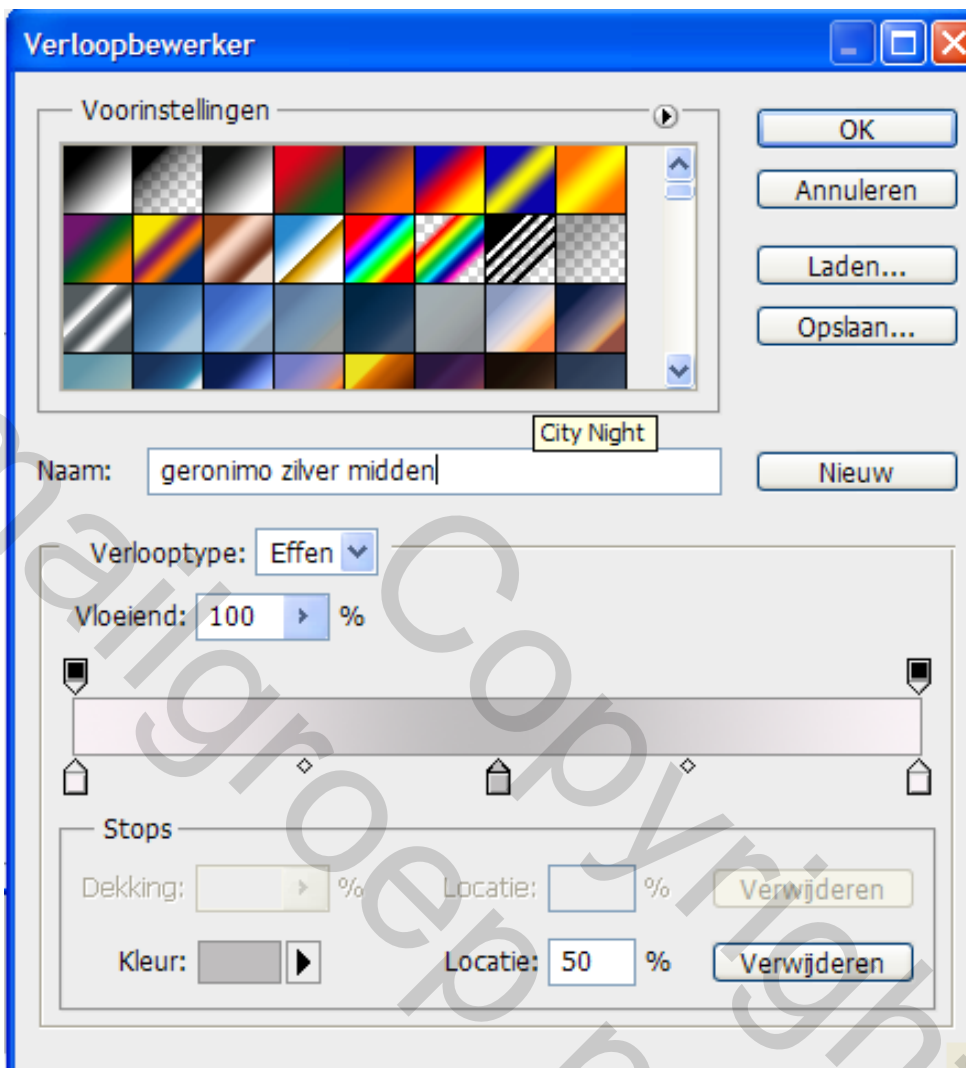
- 7) Hoer gaan we een verloop op toe passen via een laagstijl. Het middenste gedeelte is ietsje bleker dan buitenkanten. Bv donkergrijs – zwart.



- 8) Deze laag gaan we verplaatsen onder de achtergrond laag. Vergeet deze laag niet om “ laag omzetten naar pixels”.
- 9) Nu gaan we de voorkant van de usb maken. Neem rechthoek (U) en teken een rechthoek zoals het voorbeeld. Nadien “ laag omzetten naar pixels”



10) Hier gaan we de volgende laagstijlen toepassen. Verloop en lijn.



11) Voorbeeld.



12) Neem weer rechthoek tool (U) we gaan de kleine vierkantjes tekenen. Zet de vierkantjes ongeveer zoals het voorbeeld. Vergeet niet om "laag omzetten naar pixels"



13) Nu gaan we de lijnen tekenen tussen de vierkantjes om zo een goed mogelijk realistische beeld te verkrijgen. We gaan twee lijnen tekenen van ongeveer 1PX groot maar met 2 verschillende kleuren. Om zo een goed mogelijk te zien bij het tekenen is het best om het beeld te vergroten. (uitzoomen) Tip: om een rechte lijn te tekenen gebruik ook de shift toets.



Dan verkrijgt men het volgende effect.



14 ) Nu gaan we een tekst toevoegen. Gebruik de rechthoekige tool (U) En teken een rechthoek op de usb stick en nadien gaan we de volgende laagstijlen toepassen. Kleurbedekking en gloed binnen. Bij gloedbinnen neem men best donker grijs.




Stijlen

Opties voor overvloeien: standaard

- Slagschaduw
- Schaduw binnen
- Gloed buiten
- Gloed binnen
- Schuine kant en reliëf
  - Contour
  - Structuur
- Satijn
- Kleurbedekking**
- Verloopbedekking
- Patroonbedekking
- Lijn

**Kleurbedekking**

**Kleur**

Overvloeimodus:  

Dekking:  %



Stijlen

Opties voor overvloeien: standaard

- Slagschaduw
- Schaduw binnen
- Gloed buiten
- Gloed binnen**
- Schuine kant en reliëf
  - Contour
  - Structuur
- Satijn
- Kleurbedekking
- Verloopbedekking
- Patroonbedekking
- Lijn



**Gloed binnen**

**Structuur**

Overvloeimodus: **Normaal** ▾

Dekking:  %

Ruis:  %

   ▾

**Elementen**


Techniek: **Zac...** ▾

Bron:  Centreren  Rand

Inperken:  %

Grootte:  px

**Kwaliteit**

Contour:   Anti-aliased

Bereik:  %

Jitter:  %

Voorbeeld :



En nu kan men een eigen tekst toepassen.



Veel plezier ermee.

Mvg,

Geronimo

mailgroep Copyright©  
photoshop