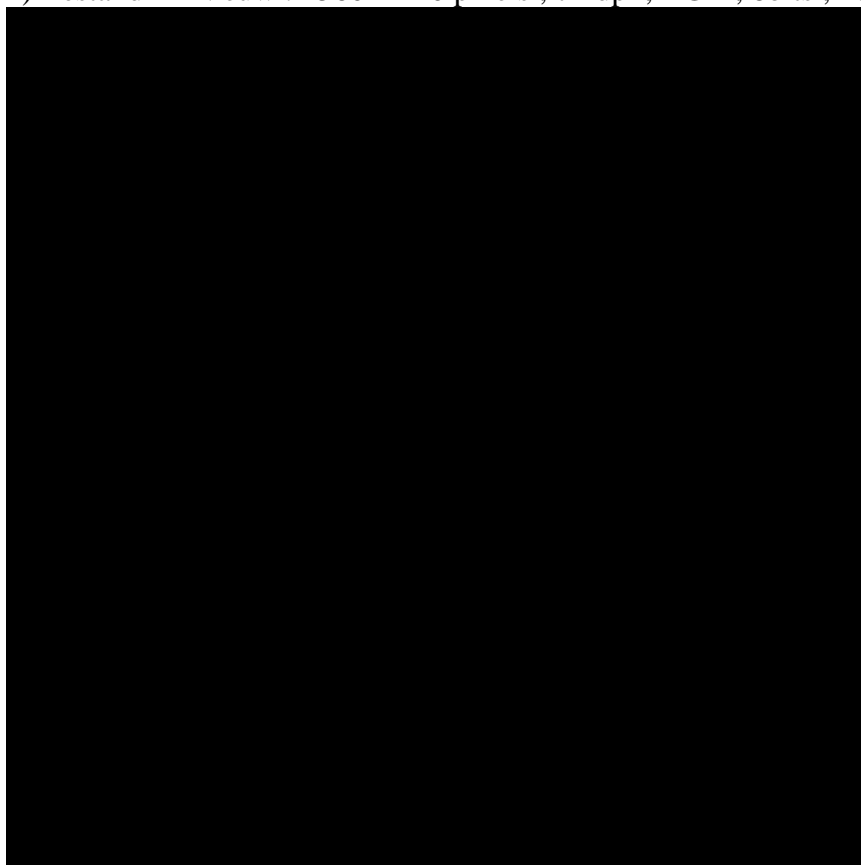


Koninklijke stijl



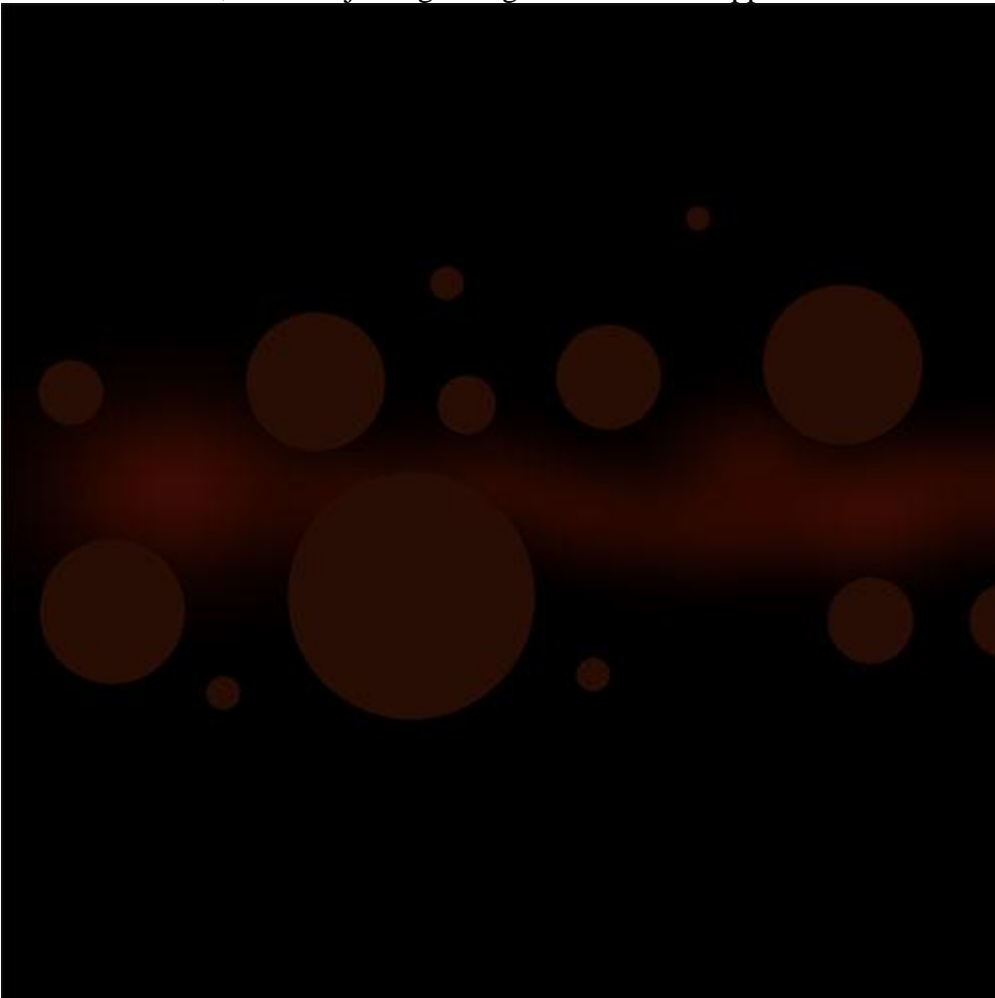
1) Bestand → Nieuw : 2560x1440 pixels ; 72 dpi ; RGB ; 8bits ; zwarte achtergrond .



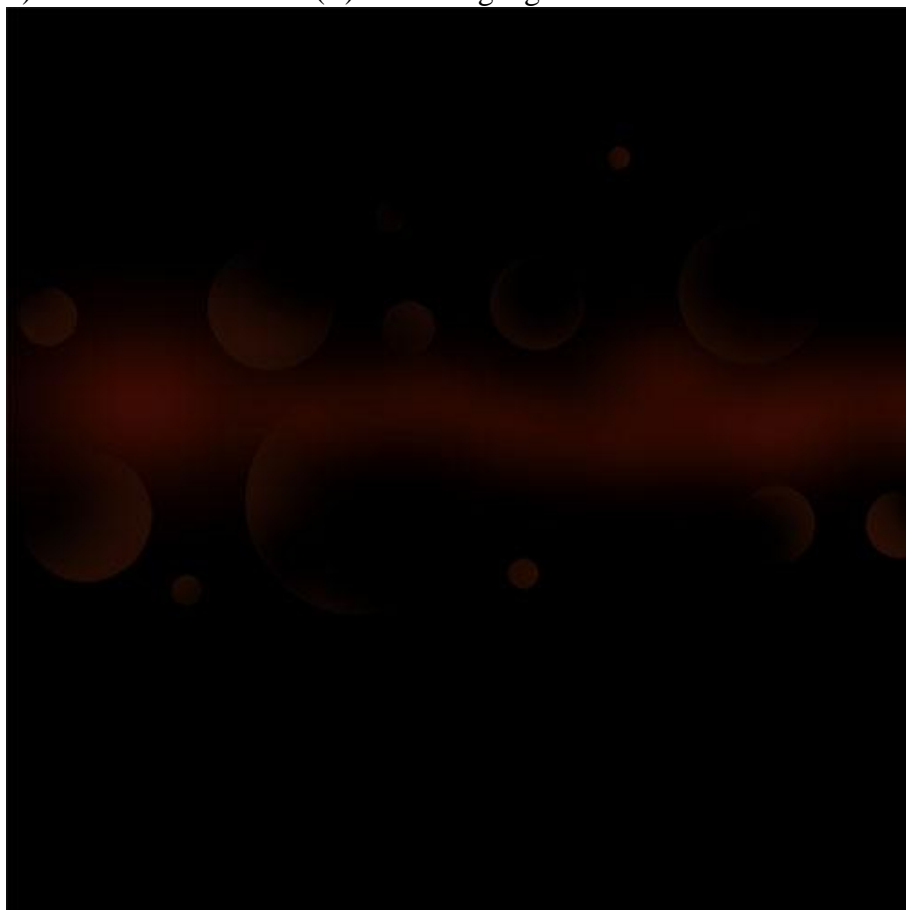
2) Nieuwe laag toevoegen; met een zacht penseel (hardheid = 0%); kleur = # 390B02 schilder je ongeveer onderstaande.



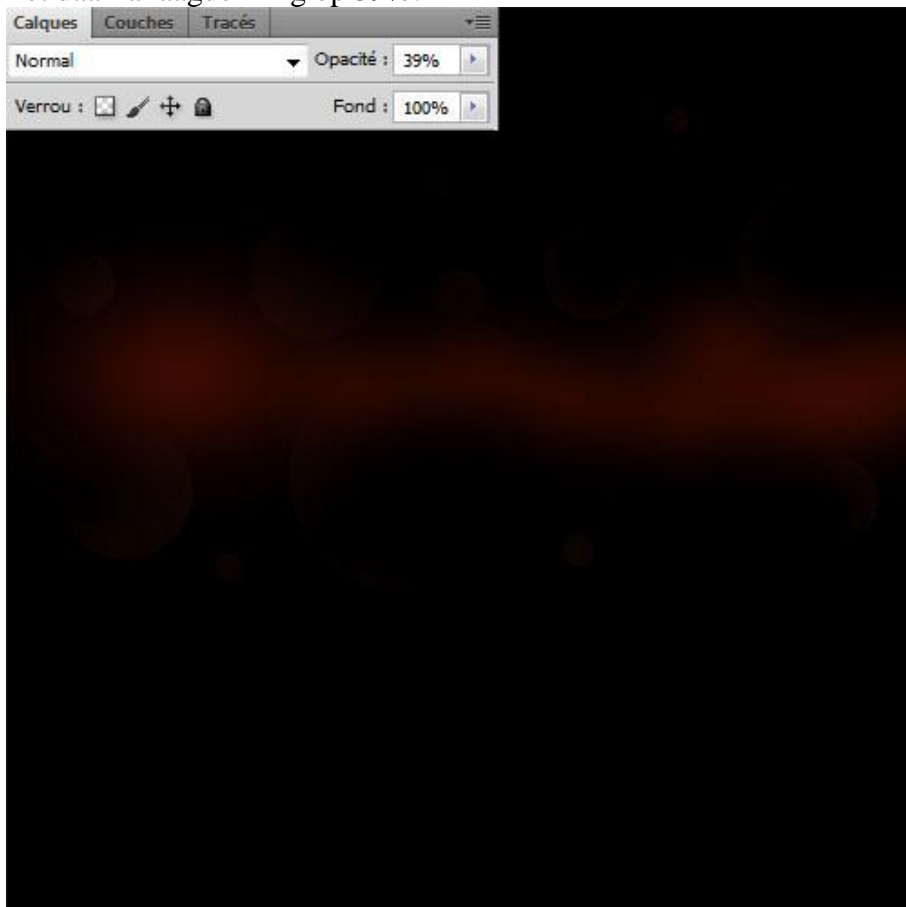
3) Op nog een nieuwe laag; nog altijd met het rond penseel, nu hardheid = 100% ; kleur = #280D04; schilder je volgende grote en kleine stippen.



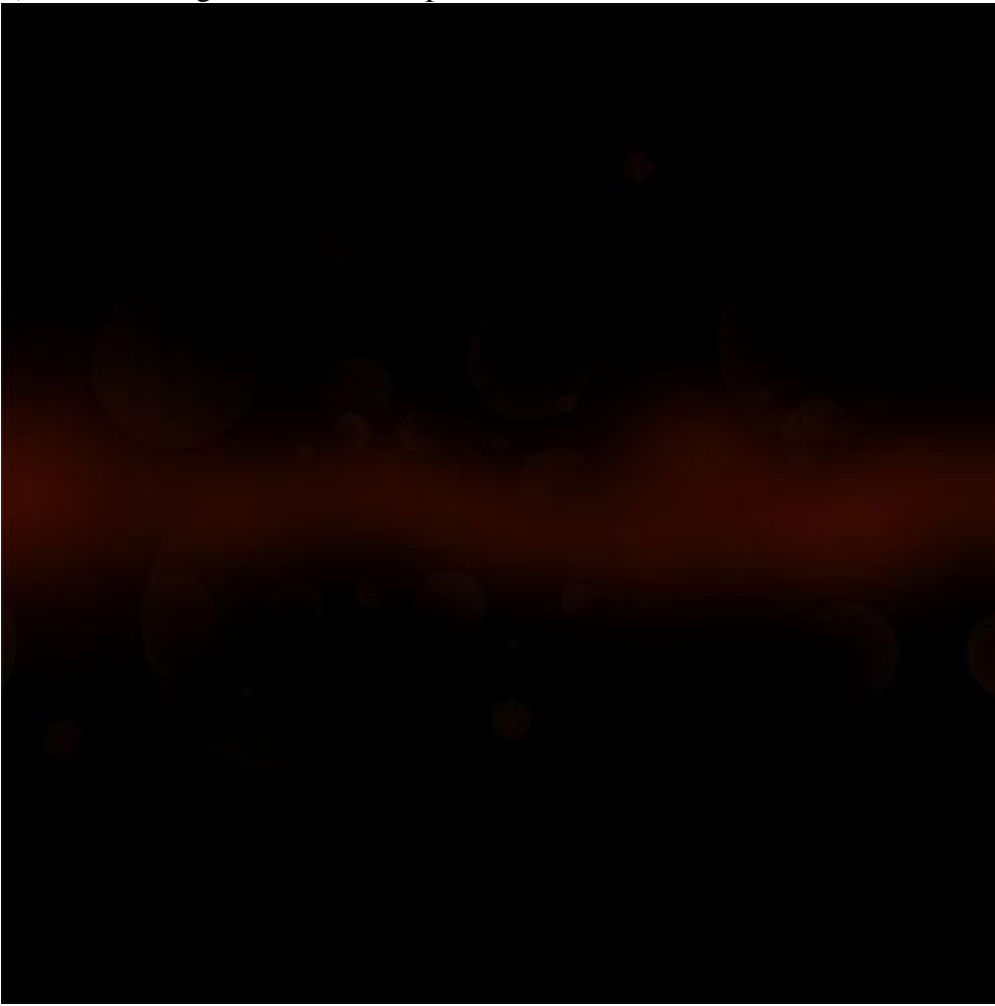
4) Met een zachte Gum (E) delen wegvegen



Zet daarna laagdekking op 39%.



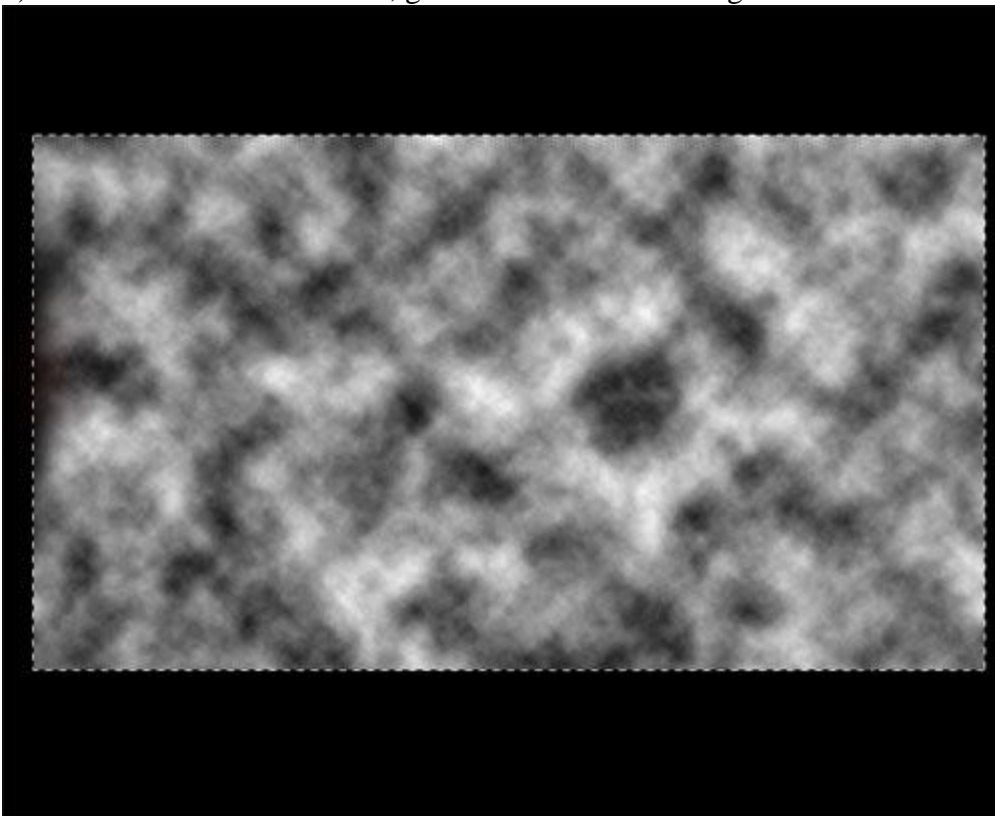
5) Herhaal vorige met en kleiner penseel.



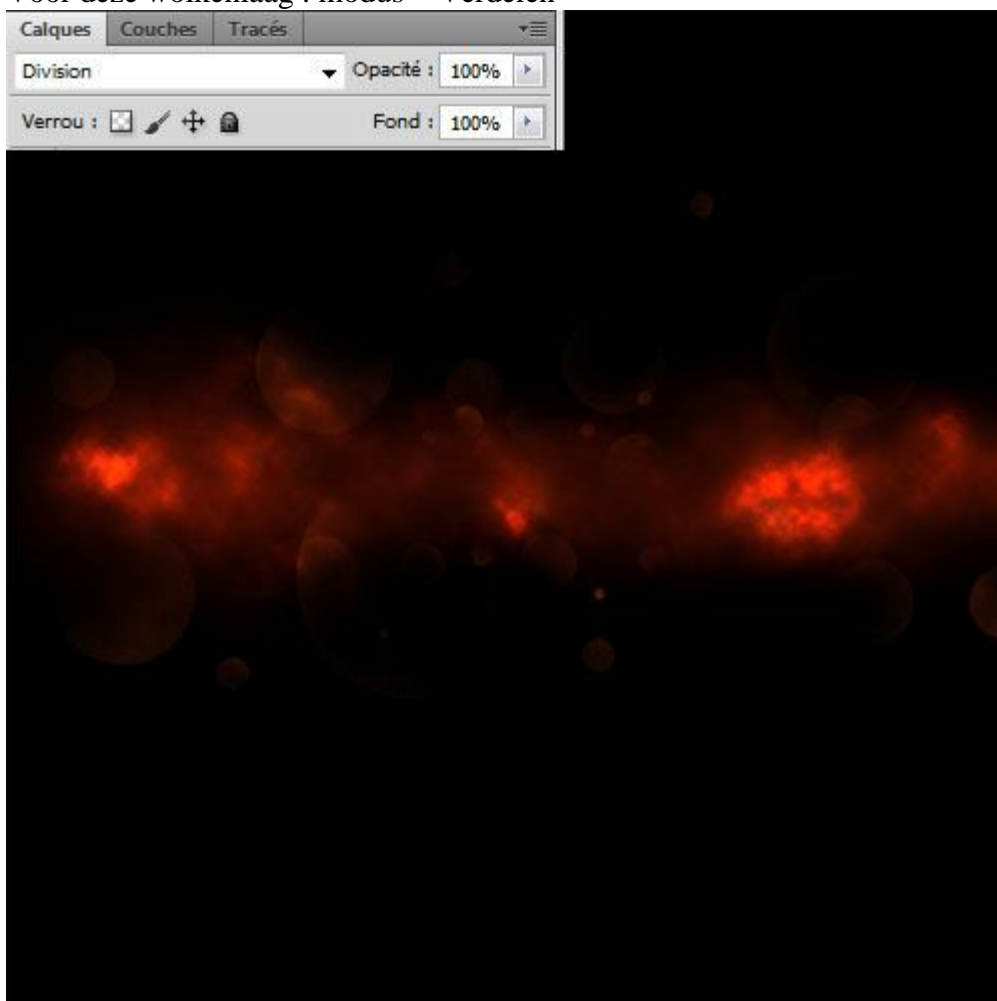
6) Nieuwe laag toevoegen; maak volgende rechthoekige selectie (M).



7) Standaardkleuren zwart wit; ga naar Filter > Rendering > Wolken



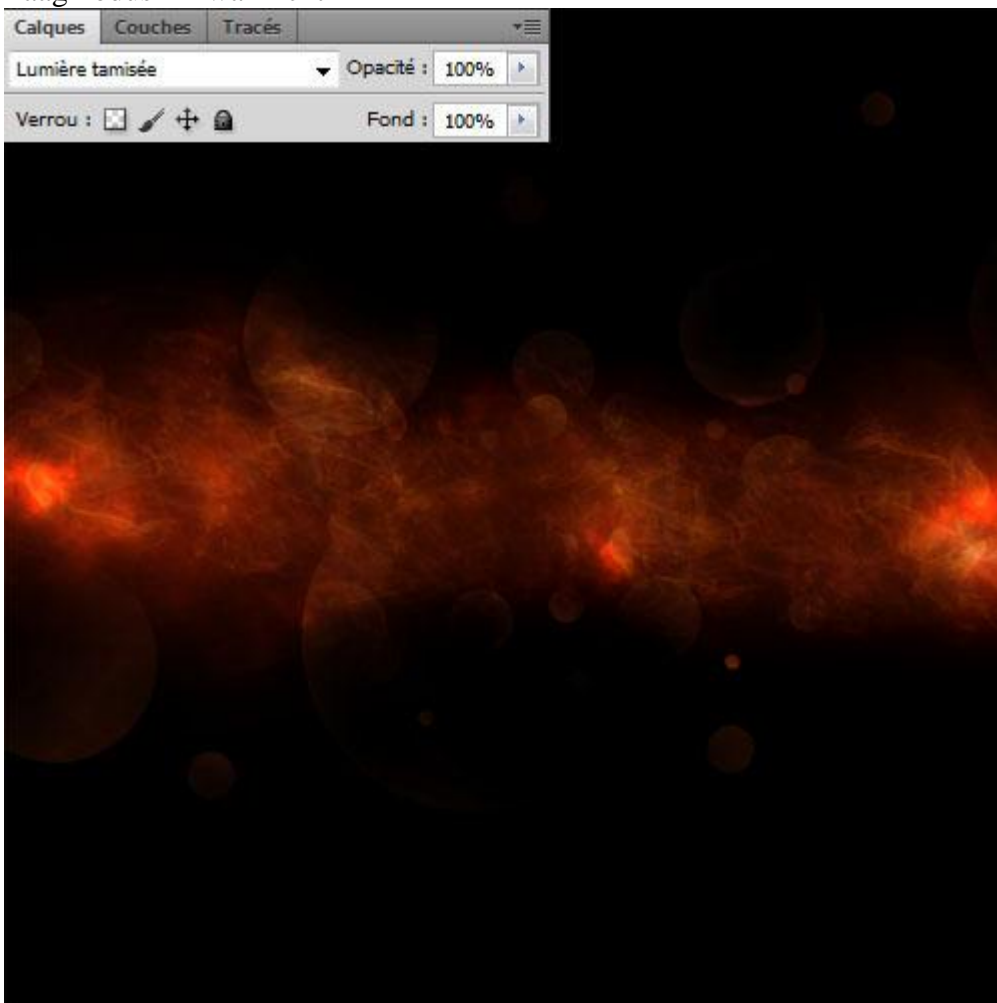
Voor deze wolkenlaag : modus = Verdelen



8) Nieuwe laag; rook penseel laden; teken deze witte rook



Laagmodus = Zwak licht



9) Typ je tekst; lettertype is hier Roman Caps.




Geef de tekstlaag volgende laagstijlen:


* Slagschaduw

Ombre portée

Structure

Mode de fusion : Normal  #970000

Opacité : %


Angle :  90 ° Utiliser l'éclairage global

Distance : px

Grossi : %

Taille : px

Qualité

Contour :  Lissé

Bruit : %


Ombre portée masquée par le calque

Définir en tant que paramètres par défaut Restaurer les paramètres par défaut

* Schaduw binnen : modus = Bedekken

Ombre interne

Structure

Mode de fusion : Incrustation  **#b98006**

Opacité : %


Angle : ° Utiliser l'éclairage global

Distance : px

Maigri : %

Taille : px

Qualité

Contour :  Lissé

Bruit : %

Définir en tant que paramètres par défaut Restaurer les paramètres par défaut

* Gloed binnen :



Lueur interne

Structure

Mode de fusion : Normal

Opacité : %

Bruit : %

  **#c95500**

Éléments


Technique : Plus tamisée

Source : Centre Contour

Maigri : %

Taille : px

Qualité

Contour :  Lissé

Etendue : %

Variation : %

Définir en tant que paramètres par défaut Restaurer les paramètres par défaut

* Schuine kant en Reliëf : Technique = Gegraveerd hard ;
Modus Hooglichten = Kleur Tegenhouden; modus schaduwen = Bedekken

Biseautage et estampage

Structure

Style : Biseau interne

Technique : Ciselage marqué

Profondeur : 1000 %

Direction : Haut Bas

Taille : 21 px

Flou : 0 px

Ombrage

Angle : 90 °

Utiliser l'éclairage global

Élévation : 20 °

Contour brillant : Lissé

Mode des tons clairs : Densité couleur -

Opacité : 81 %

Mode des tons foncés : Incrustation **#551800**

Opacité : 100 %

Définir en tant que paramètres par défaut Restaurer les paramètres par défaut

* Contour

Contour

Éléments

Contour : Lissé

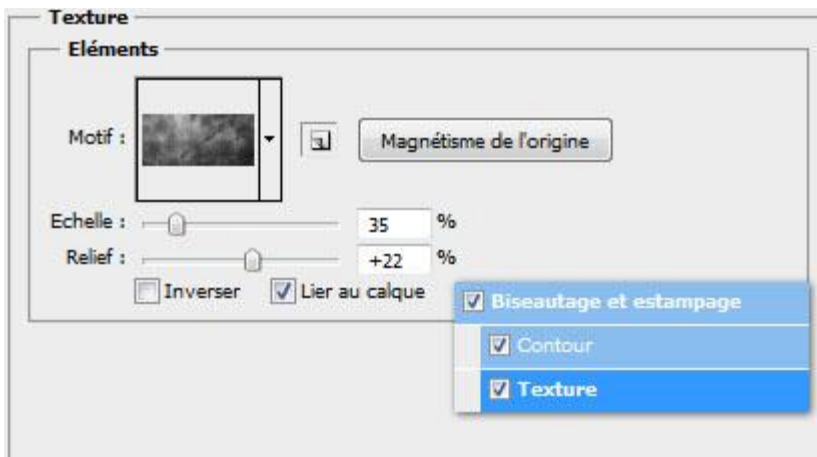
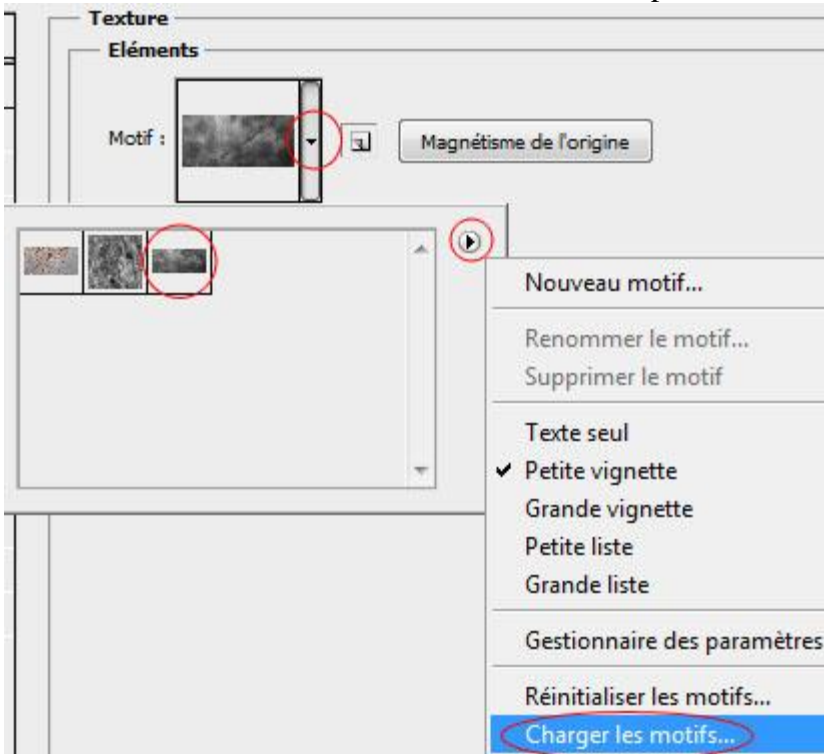
Etendue : 100 %

Biseautage et estampage

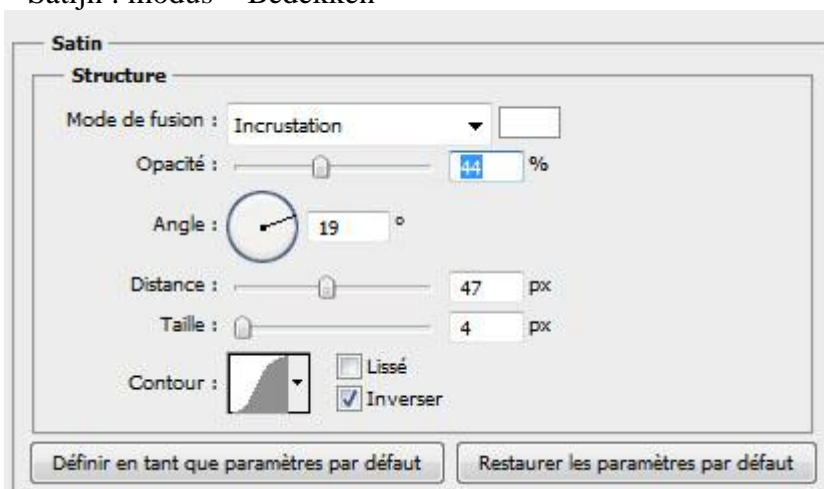
Contour

Texture

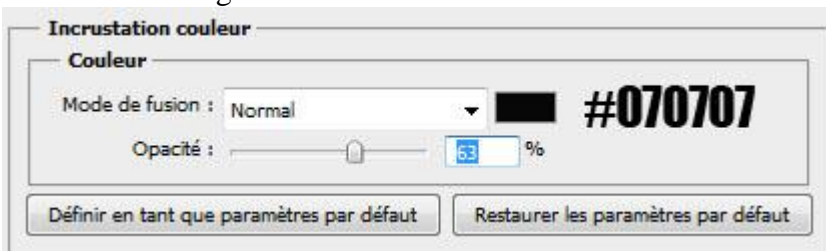
* Structuur onder Schuine kant en Reliëf : laad de patronen Motifs



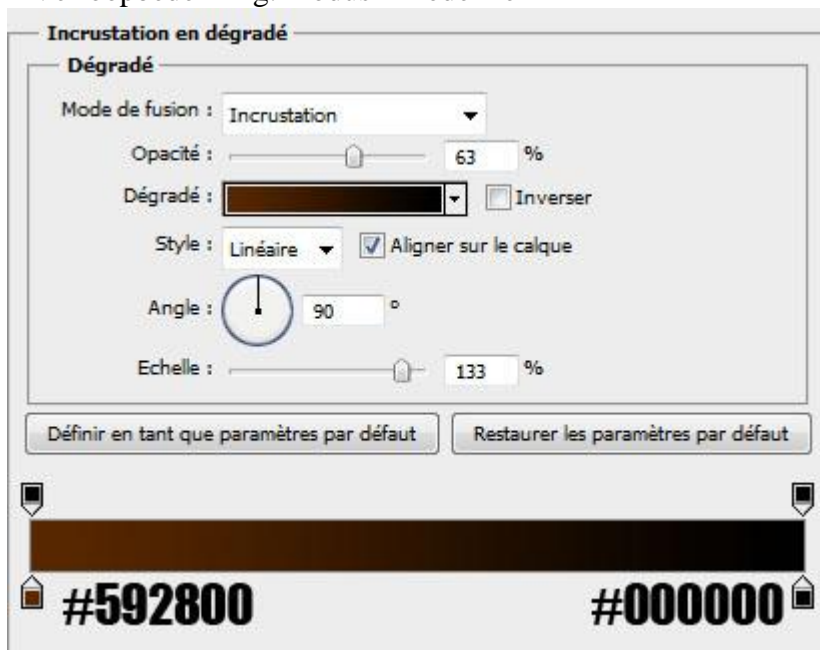
* Satijn : modus = Bedekken



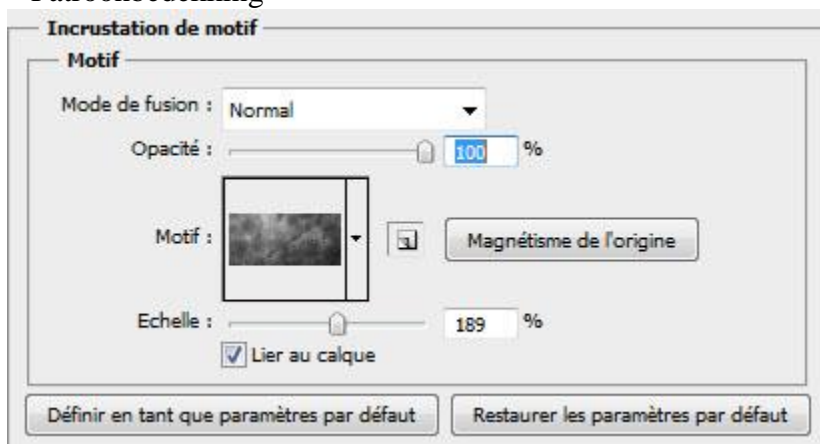
* Kleurbedekking :



* Verloopbedekking: modus = Bedekken



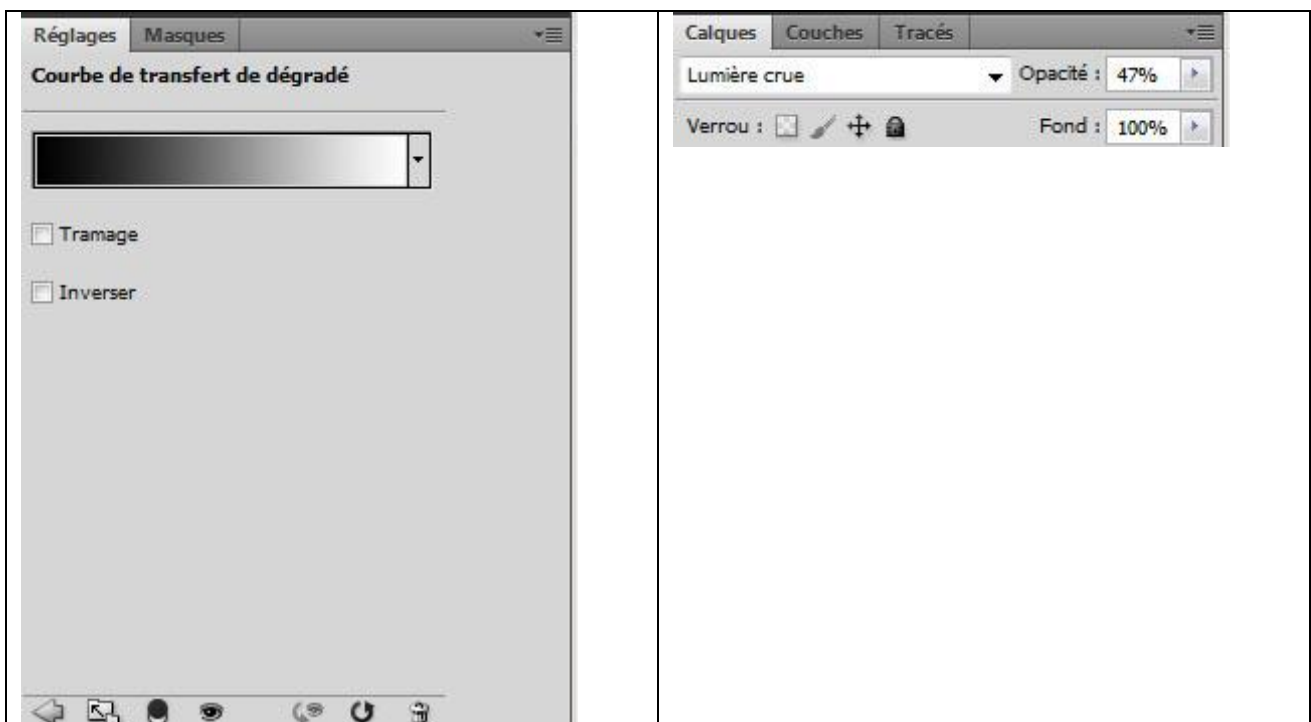
* Patroonbedekking



Je bekomt volgend resultaat

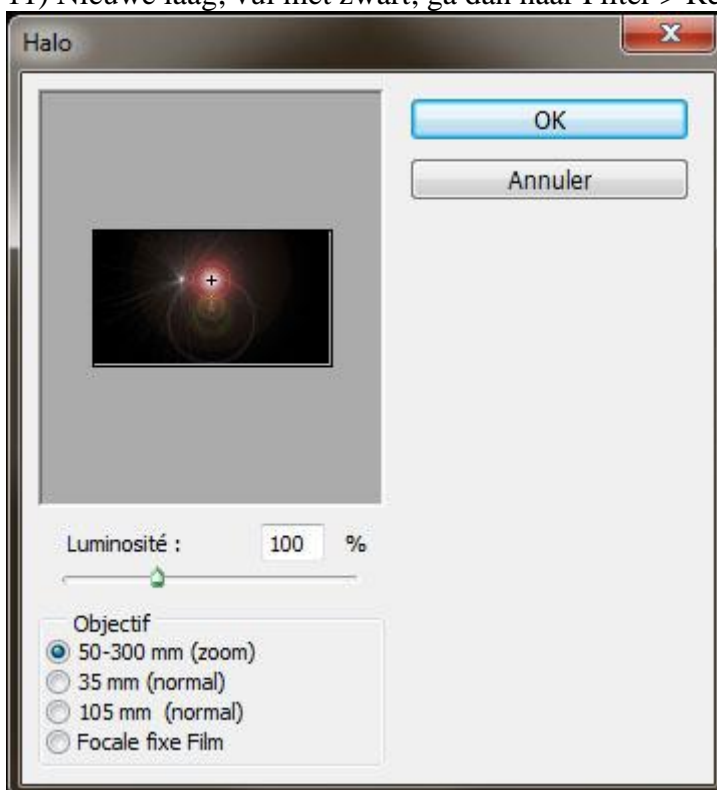


10) Voeg nu een Aanpassingslaag 'Verloop Toewijzen' toe : modus = Fel licht; dekking = 47%.



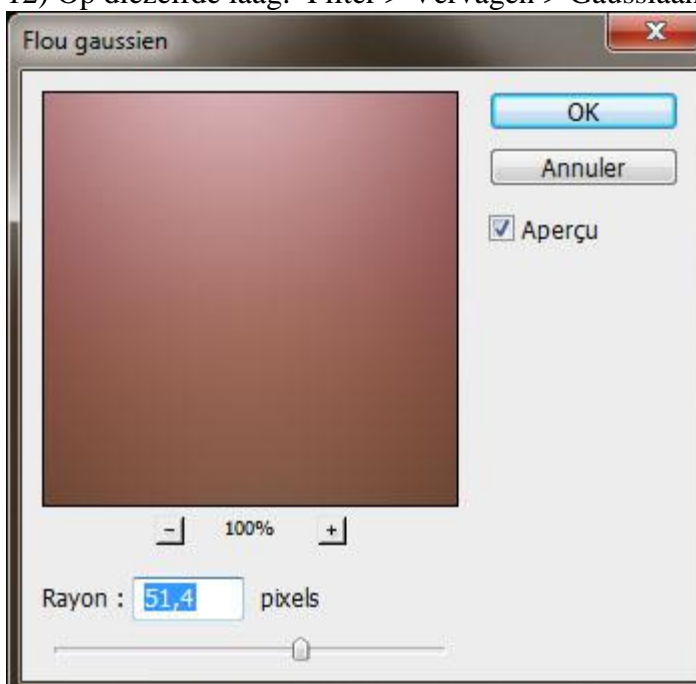


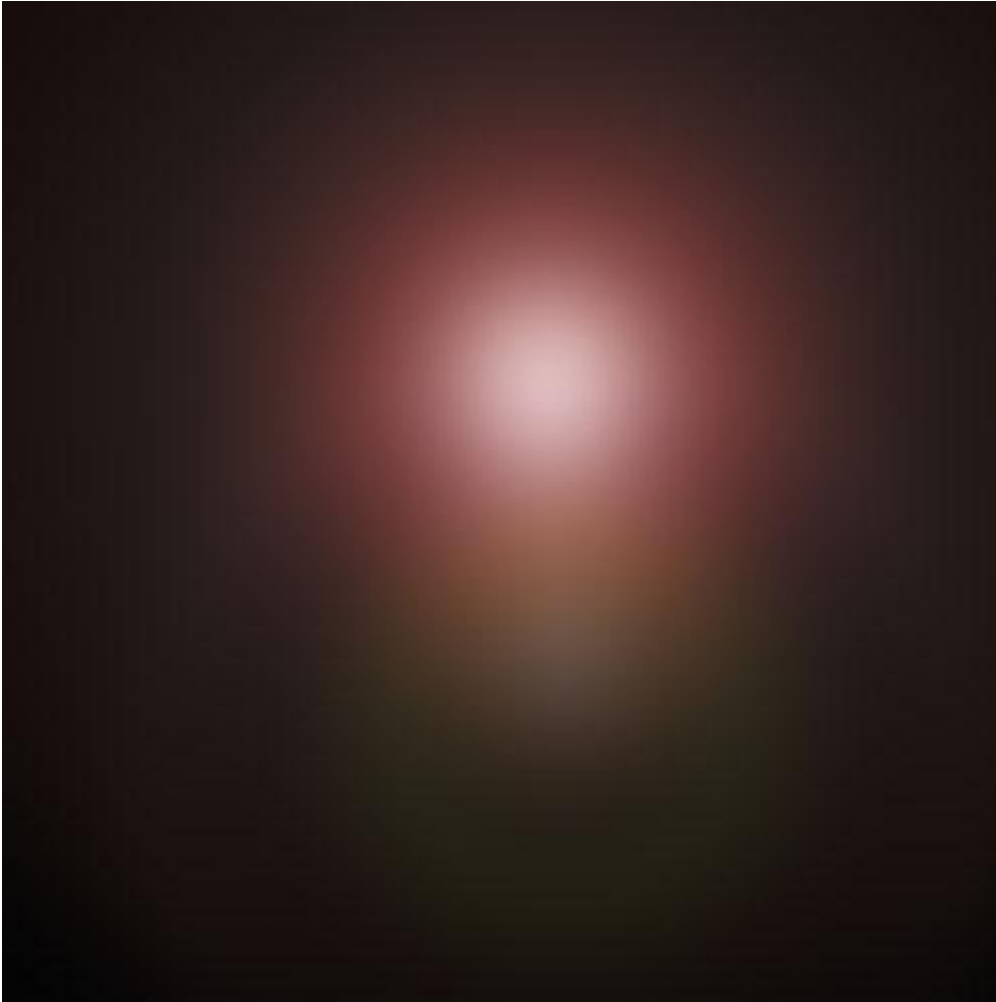
11) Nieuwe laag; vul met zwart; ga dan naar Filter > Rendering > Zon





12) Op dezelfde laag: Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen.

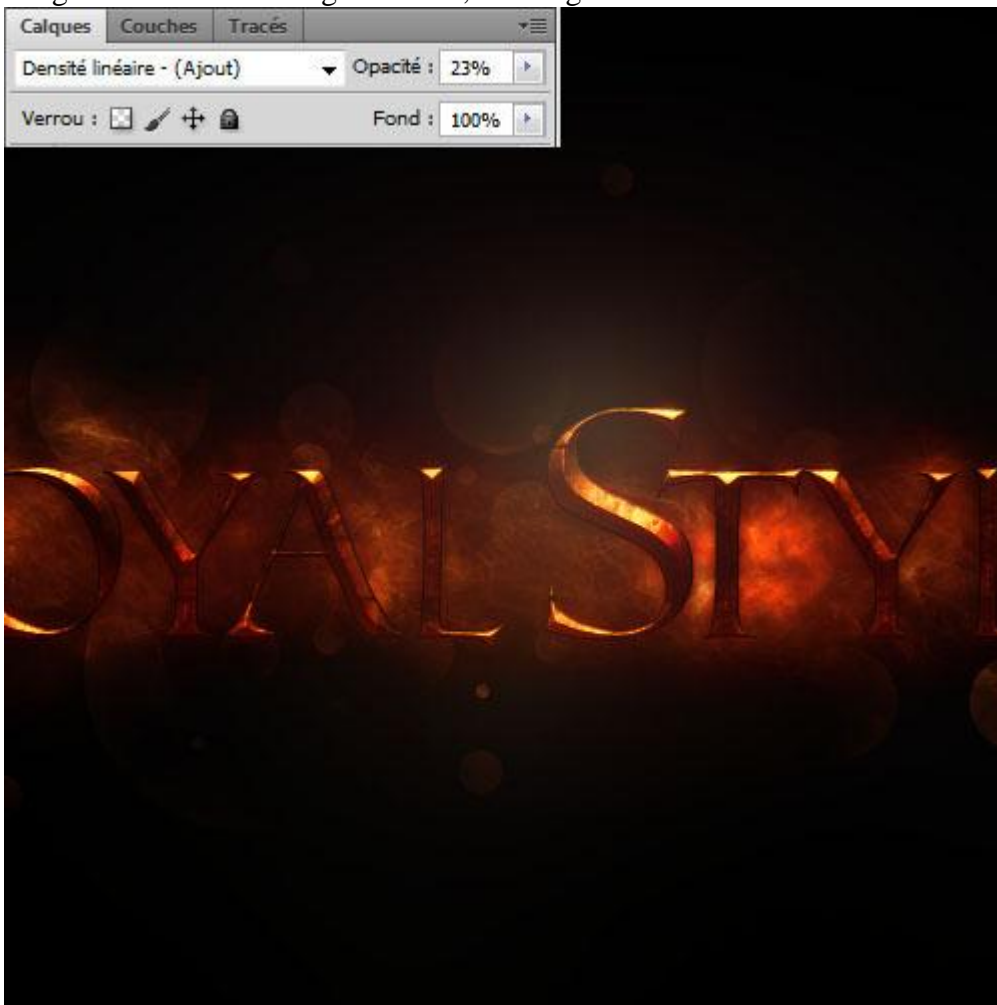




13) Met een ronde zachte gum (hardheid = 0%) randen van die zon verwijderen .



Laagmodus = Lineair Tegenhouden; dekking = 23%.



Hieronder nog eens het eindresultaat

