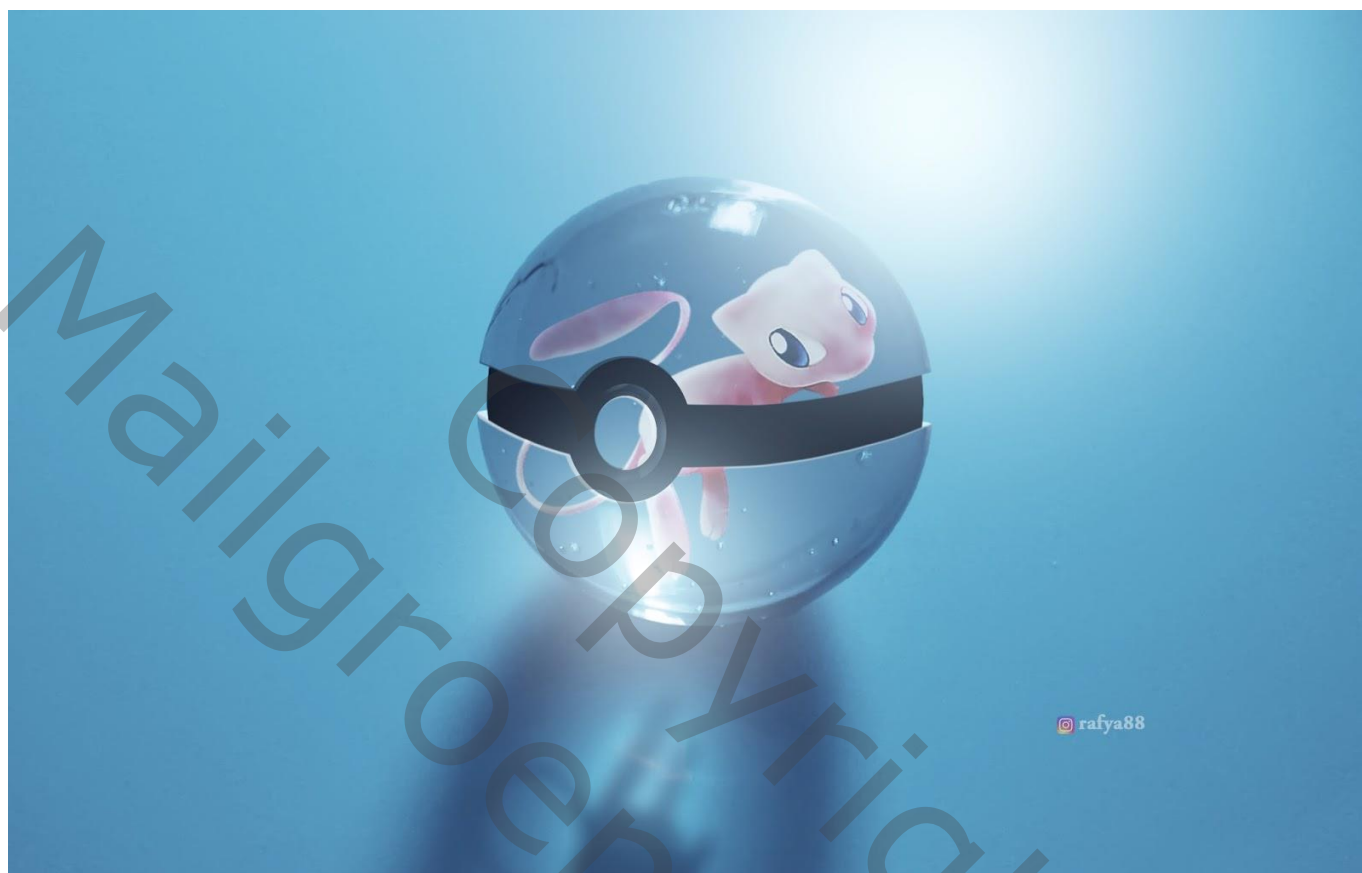


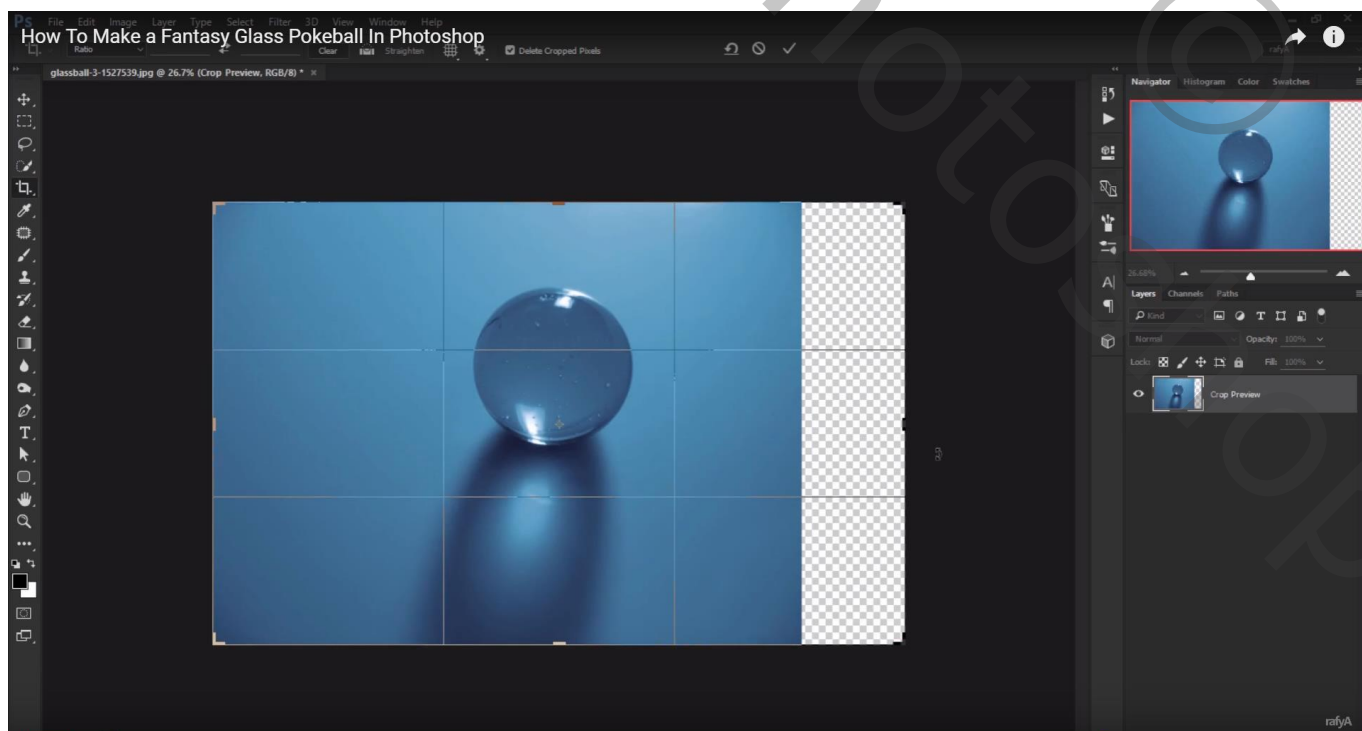
<https://www.youtube.com/watch?v=864XbNYf5Dw>

Pokeball – video les

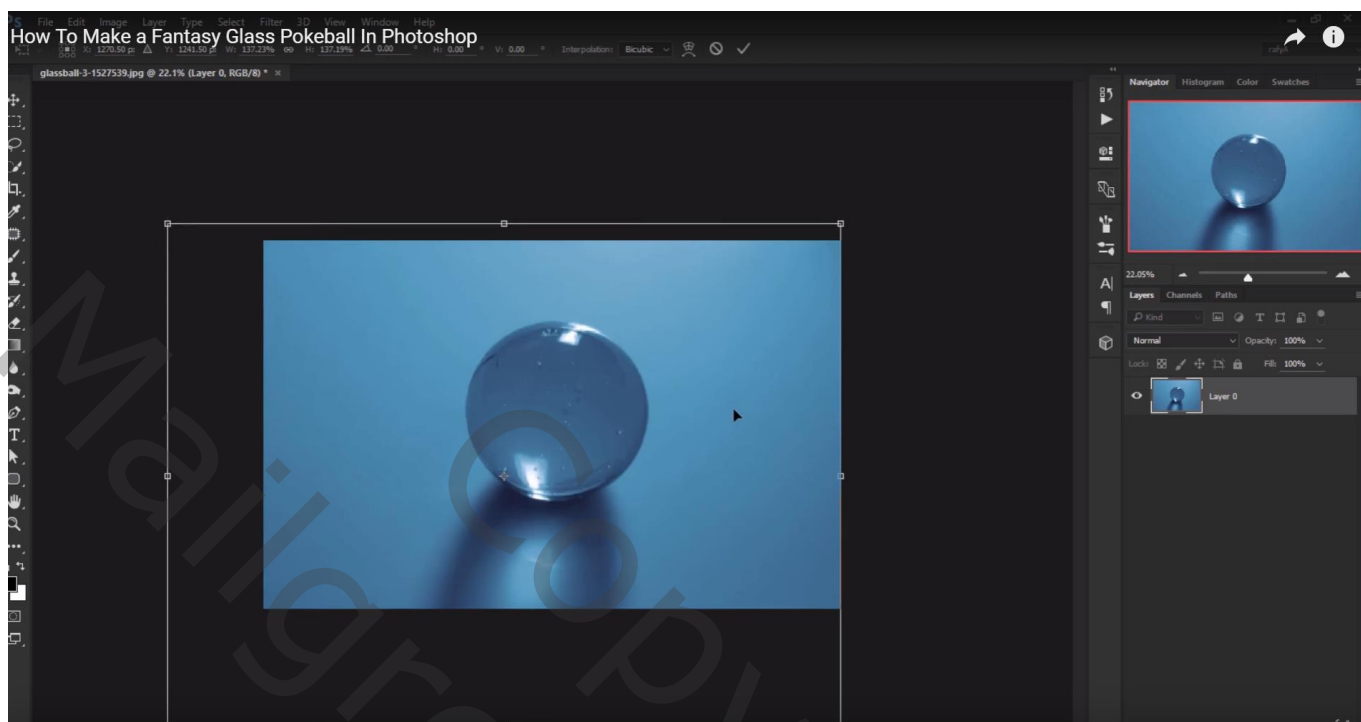


Nodig : glasbal; figuurtjes

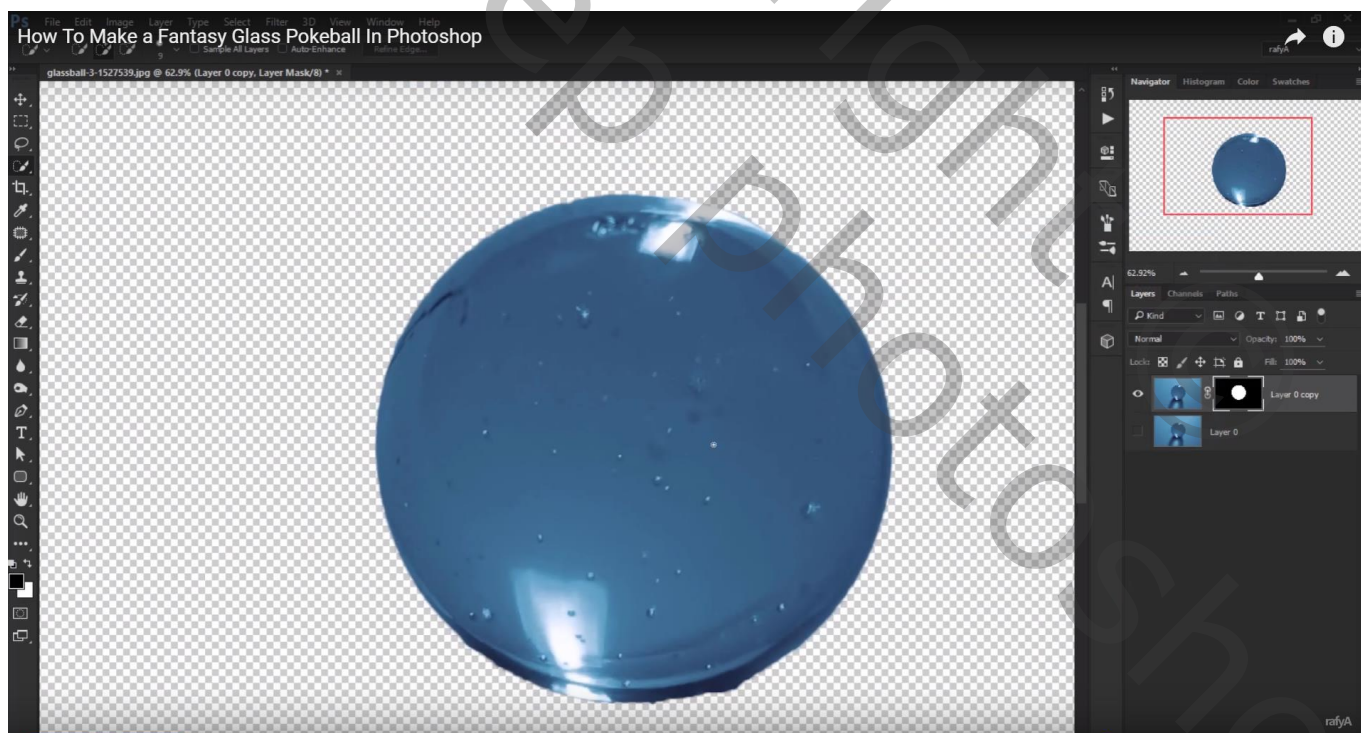
Open de glasbal afbeelding; Achtergrond laag ontgrendelen; canvas groter maken met Uitsnijden gereedschap.



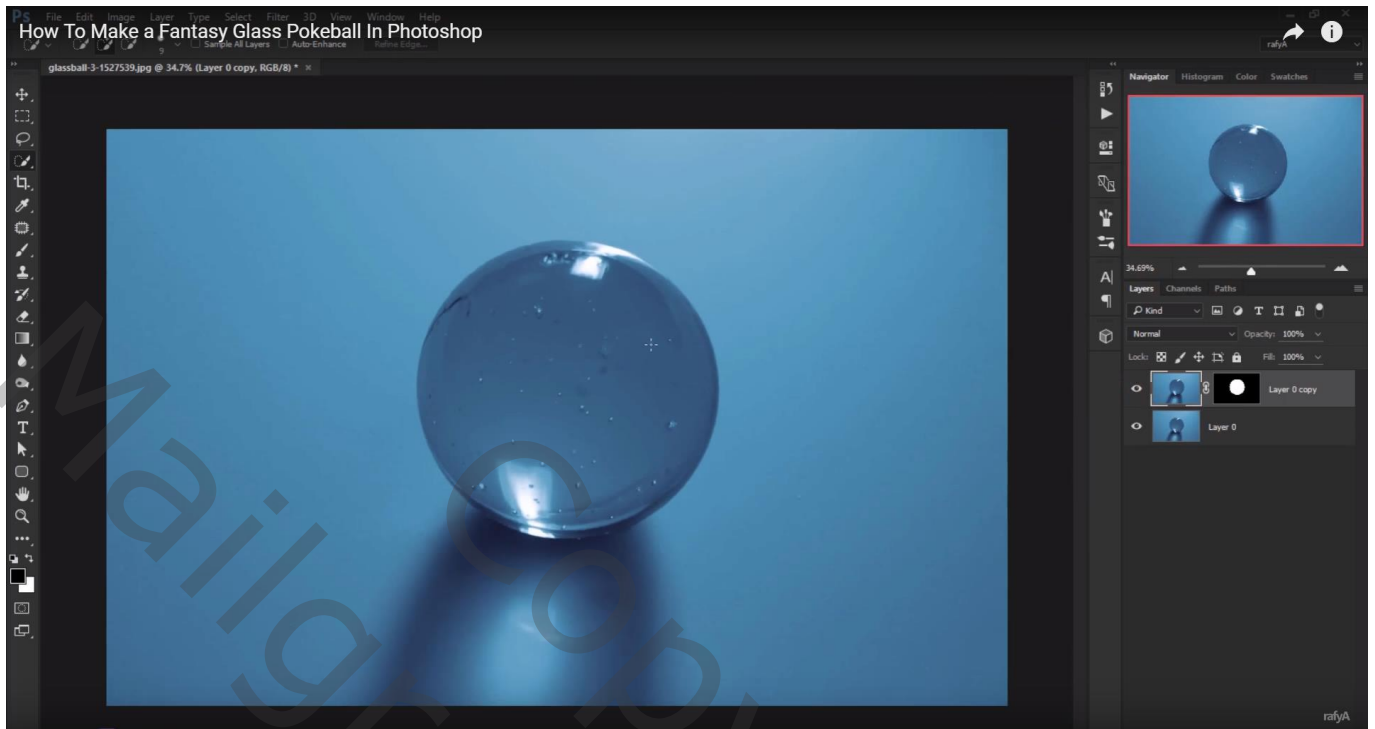
De laag dan transformeren



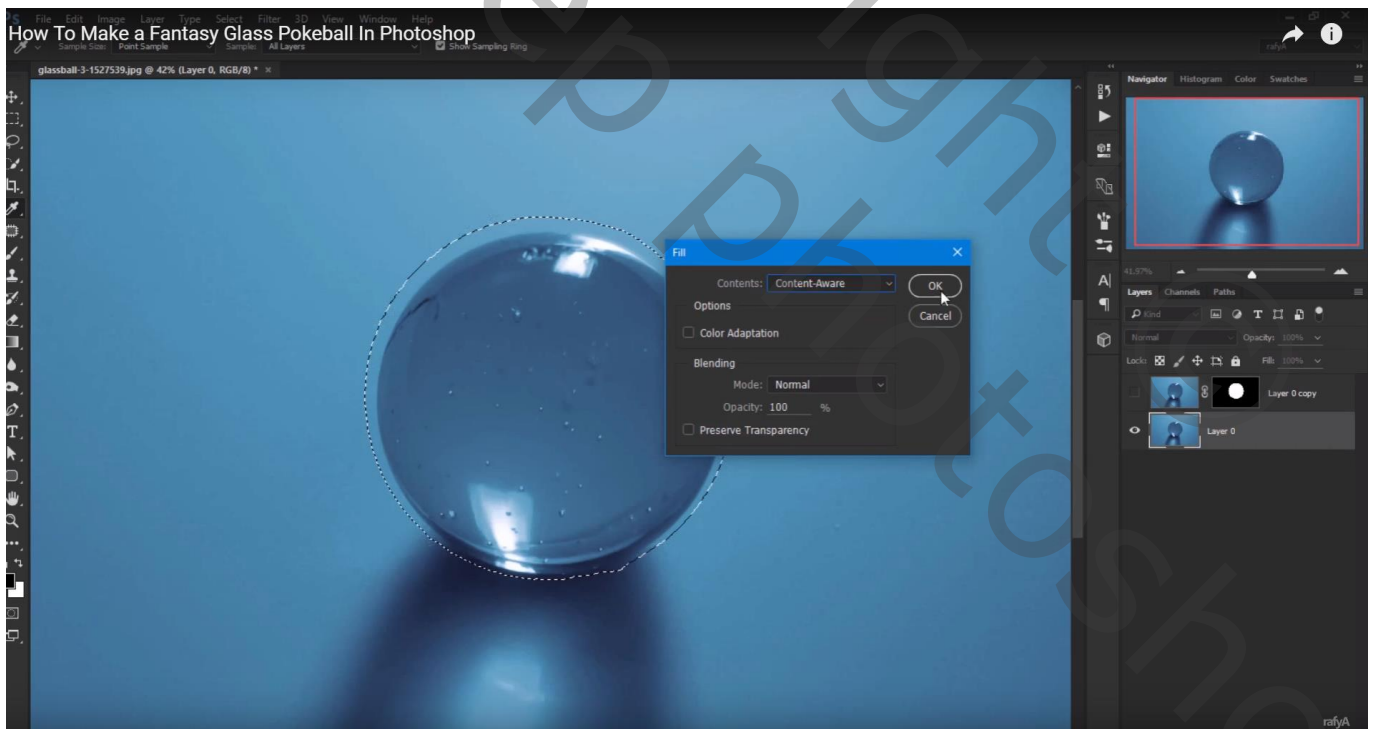
Laag dupliceren; selectie maken van de bal; laagmasker toevoegen



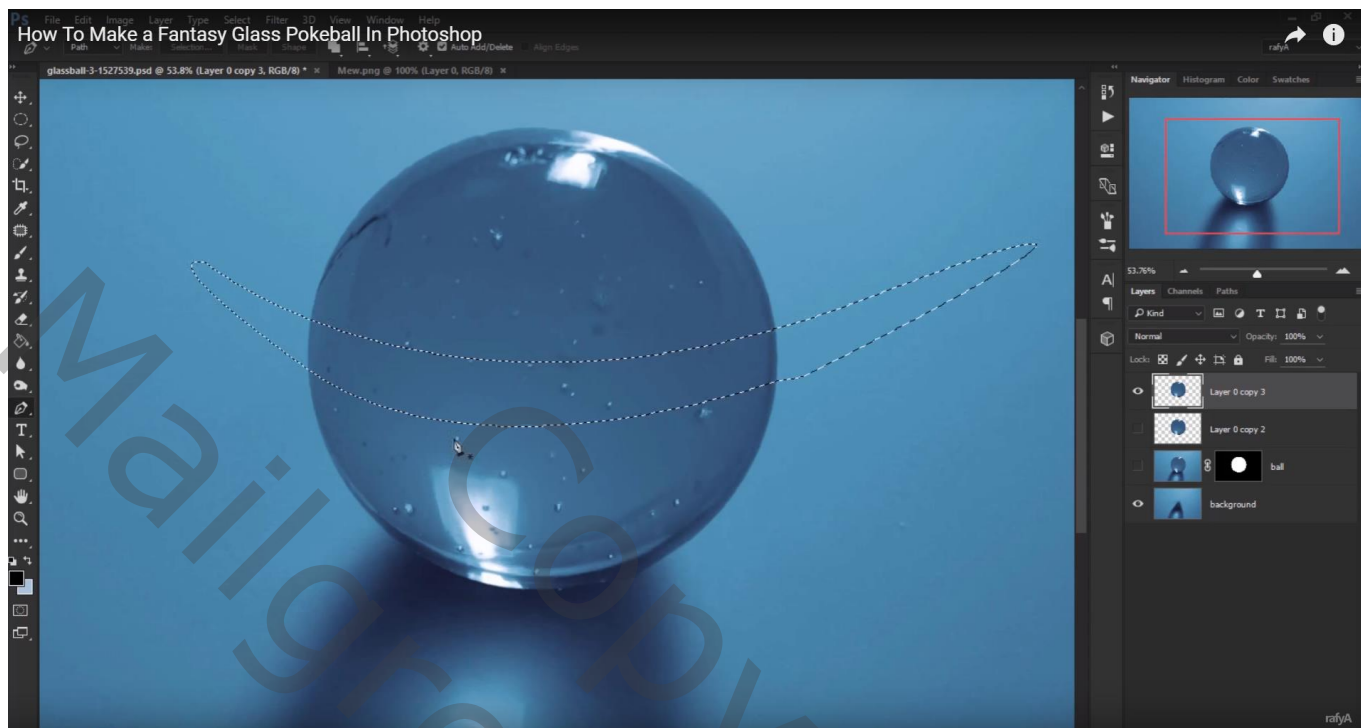
Grootte van de bal nog wat aanpassen



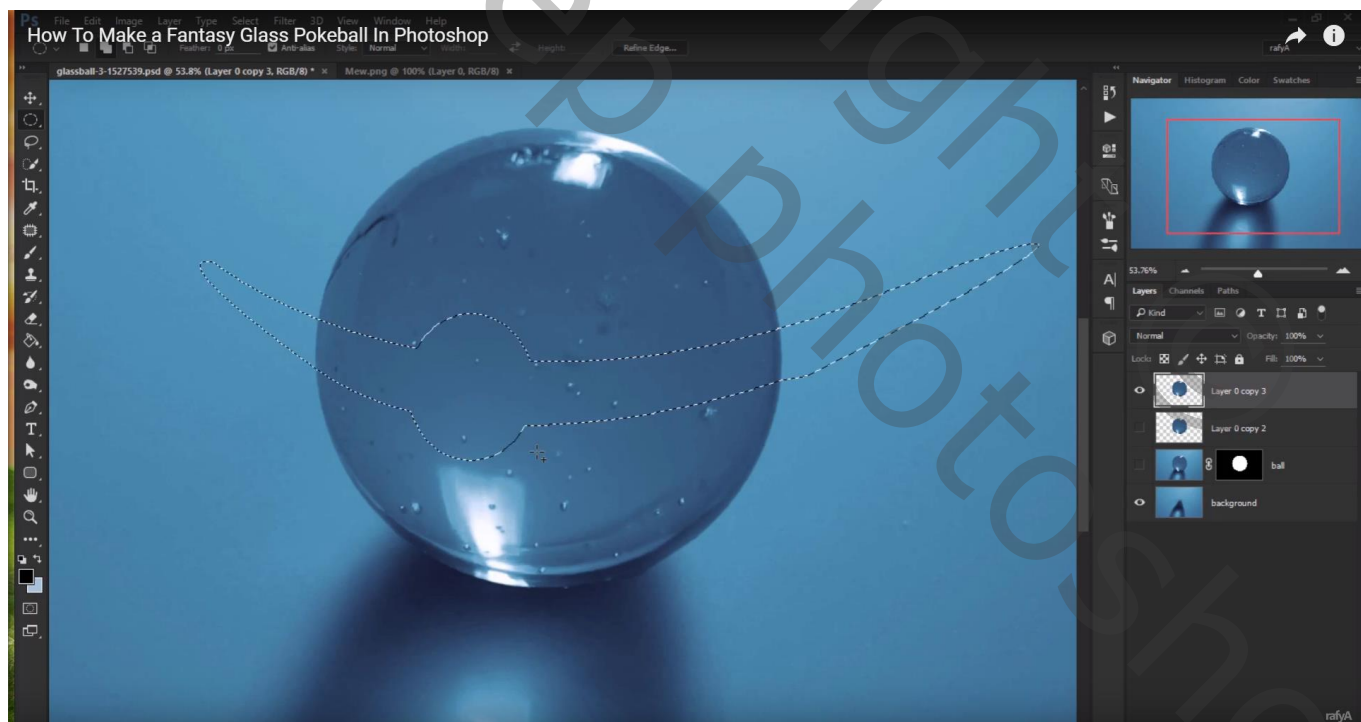
Ctrl + Klik op het laagmasker; laag eronder activeren; Bewerken → Vullen met behoud van Inhoud Deselecteren (Ctrl + D)



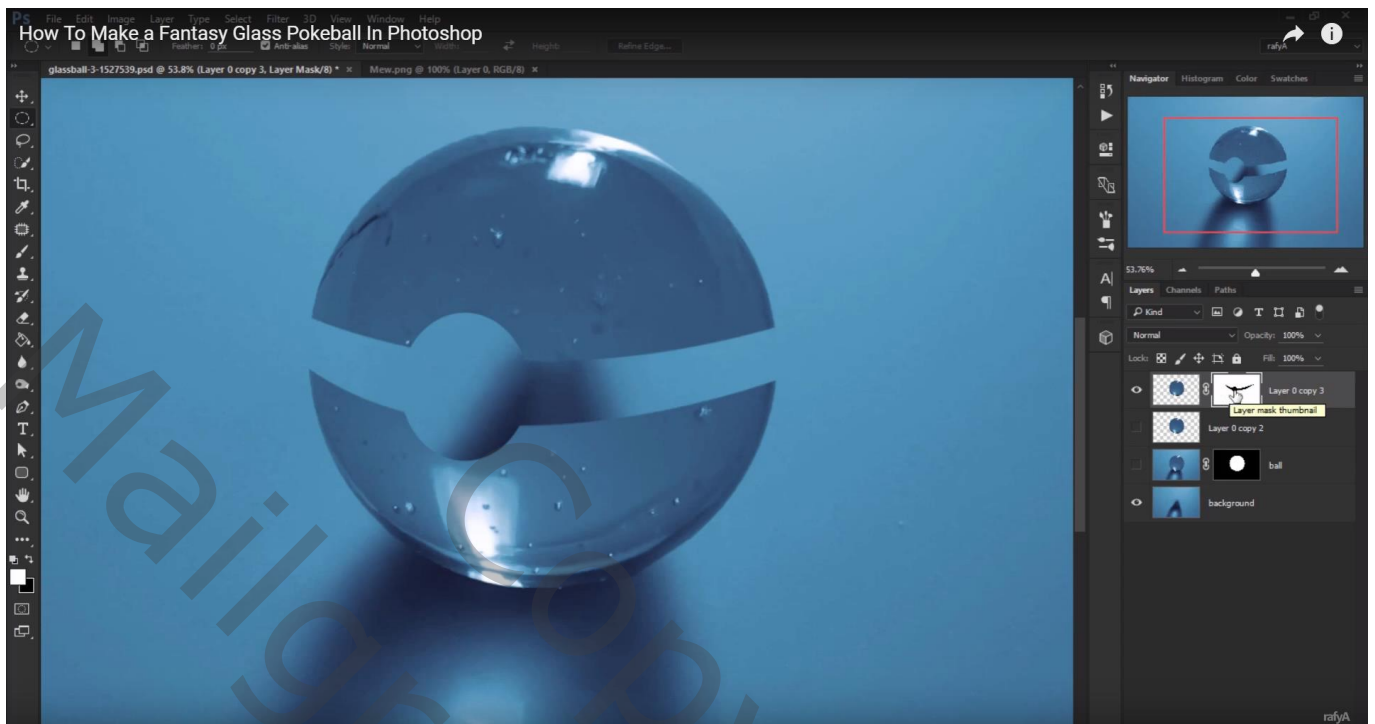
Bovenste laag dupliceren; laagmasker toepassen; laag dupliceren
Met Pen volgende pad tekenen; pad omzetten in een selectie



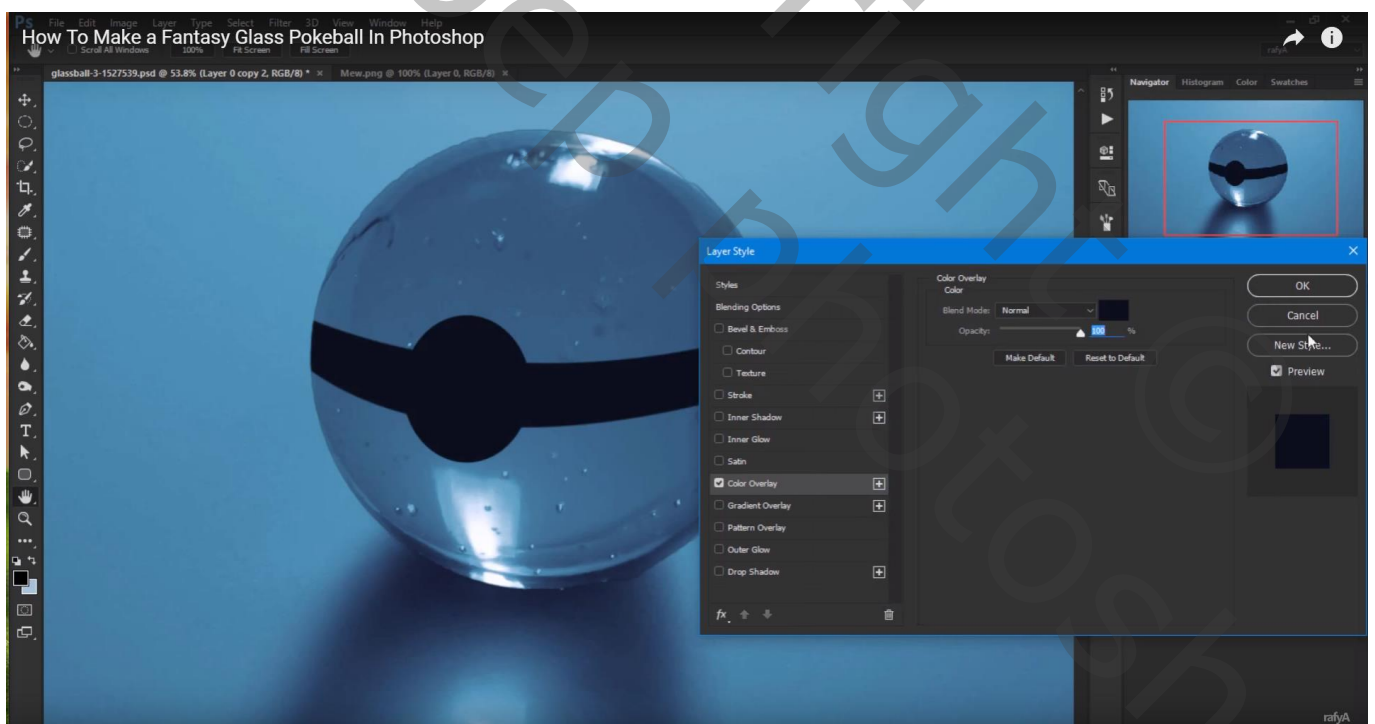
Cirkel selectie tekenen; optie op toevoegen aan selectie



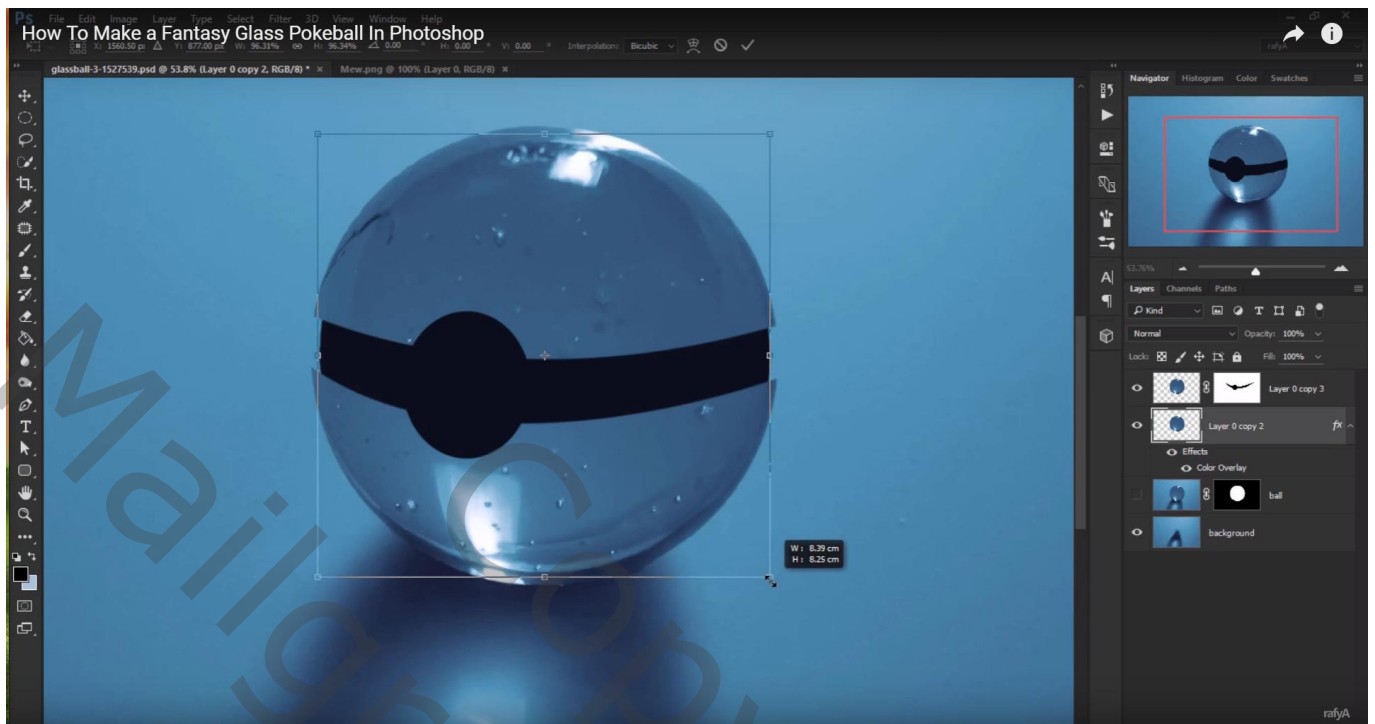
Selectie omkeren; laagmasker toevoegen



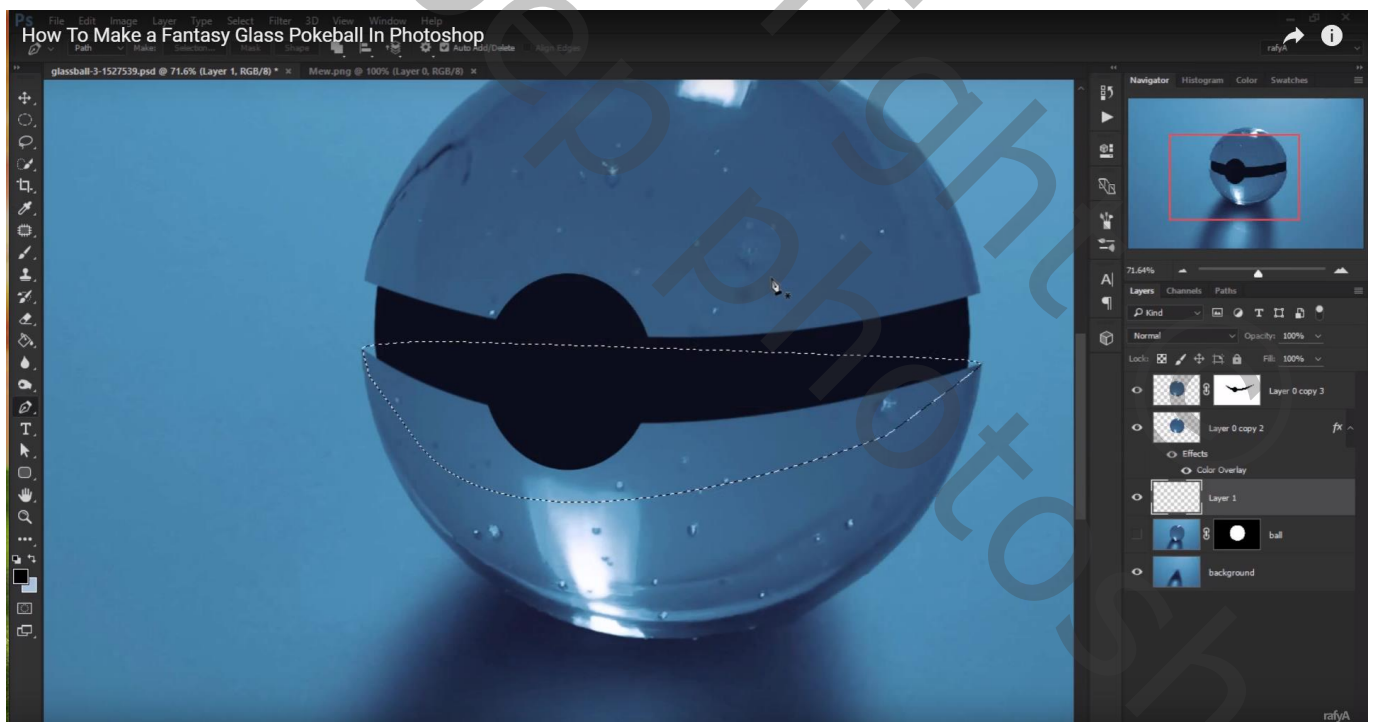
Geef laag eronder Kleurbedekking met kleur = # 0A0F1B;



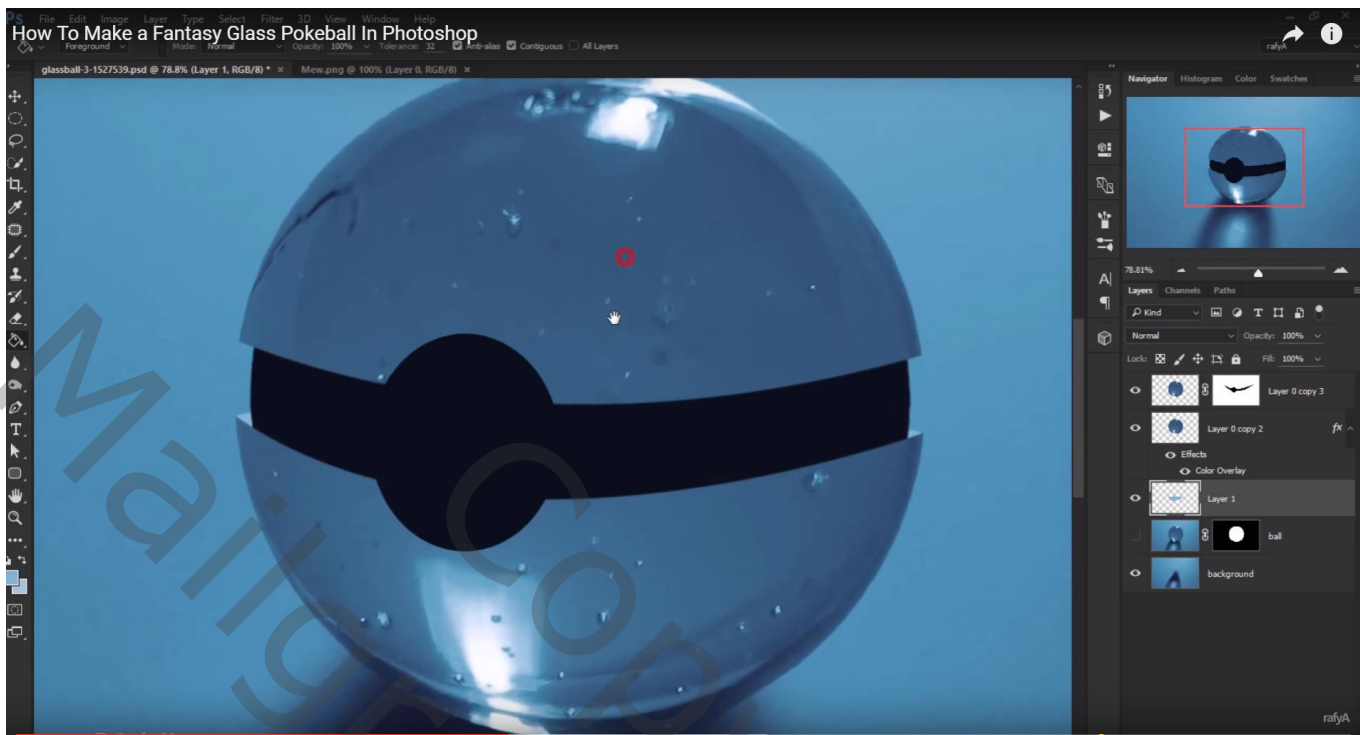
De laag iets kleiner maken



Nieuwe laag onder de laag met Kleurbedekking; onderstaande selectie maken



De selectie vullen met kleur = # 81B4D4 ; deselecteren



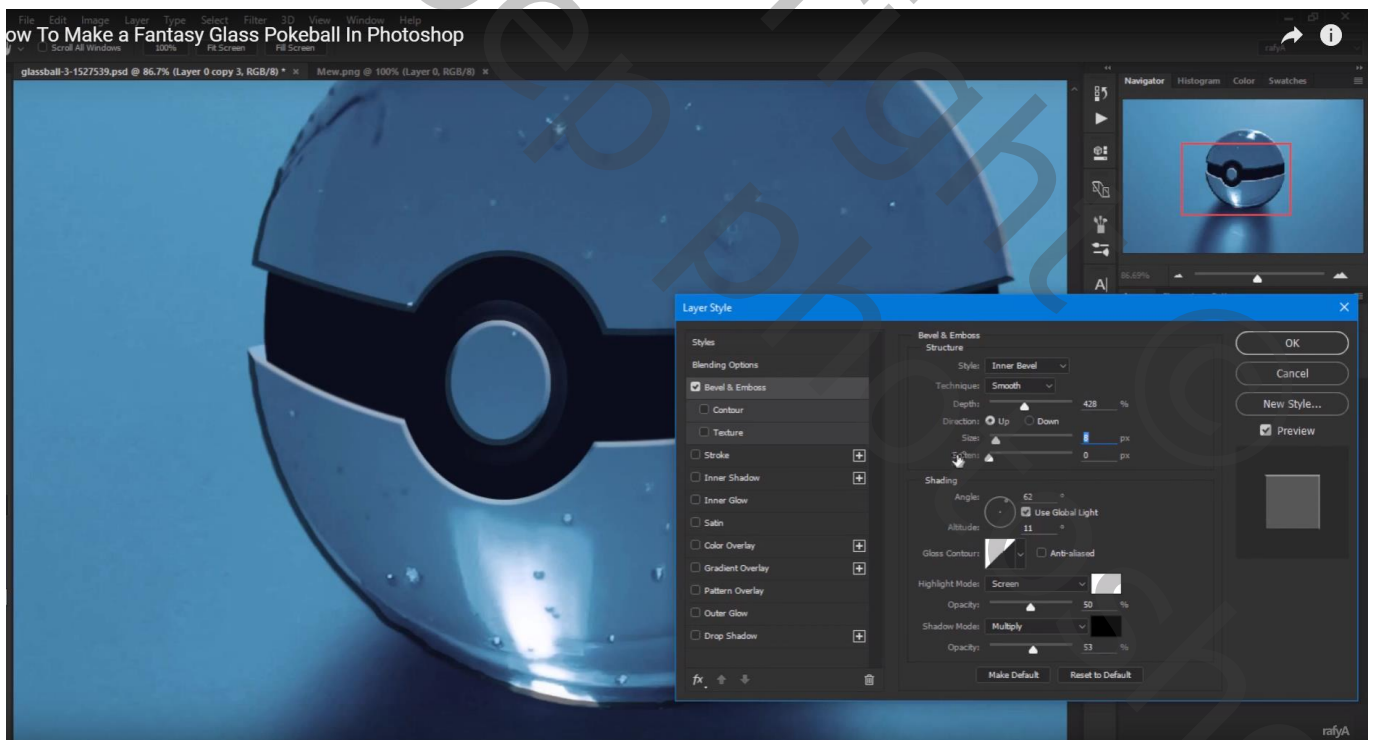
Klik het laagmasker aan van bovenste laag; cirkel selectie maken; selectie vullen met wit



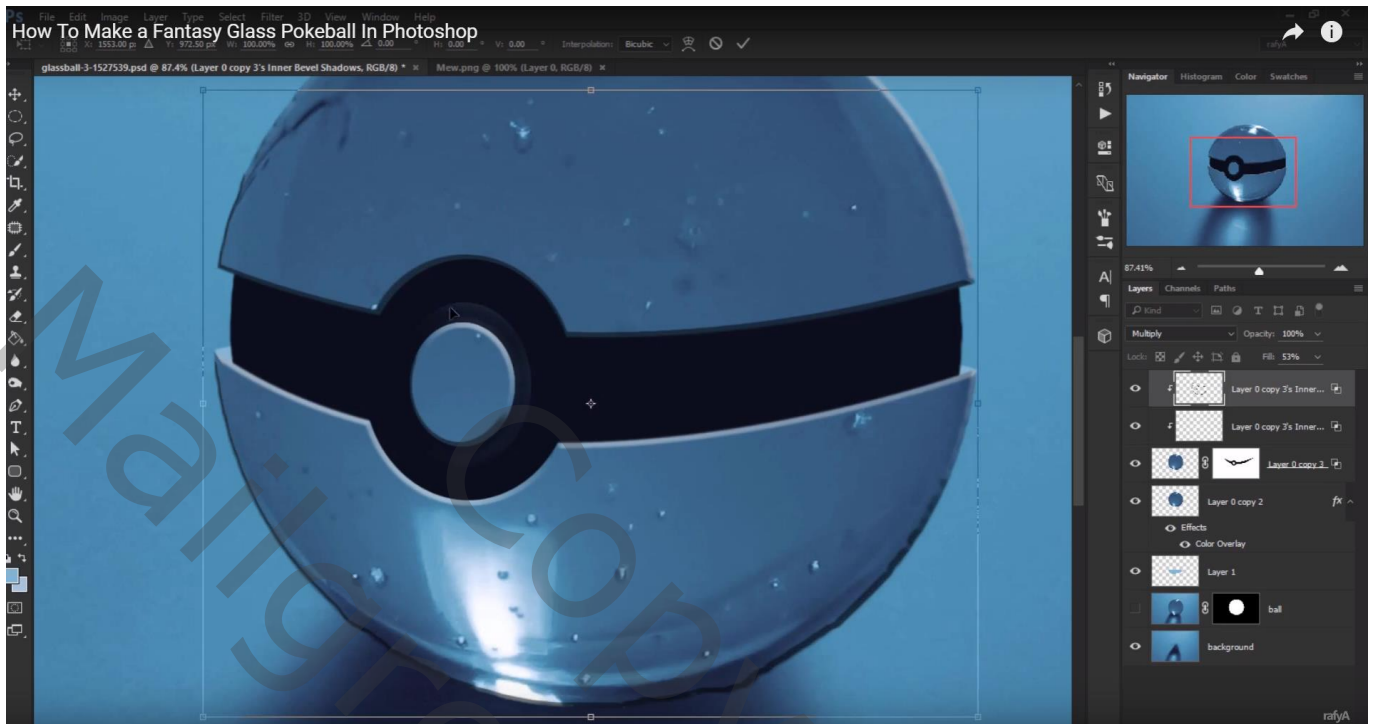
Nog een selectie maken; wit penseel; lage dekking (10 %) ; schilderen binnen de selectie



Geef bovenste laag Schuine kant en Reliëf

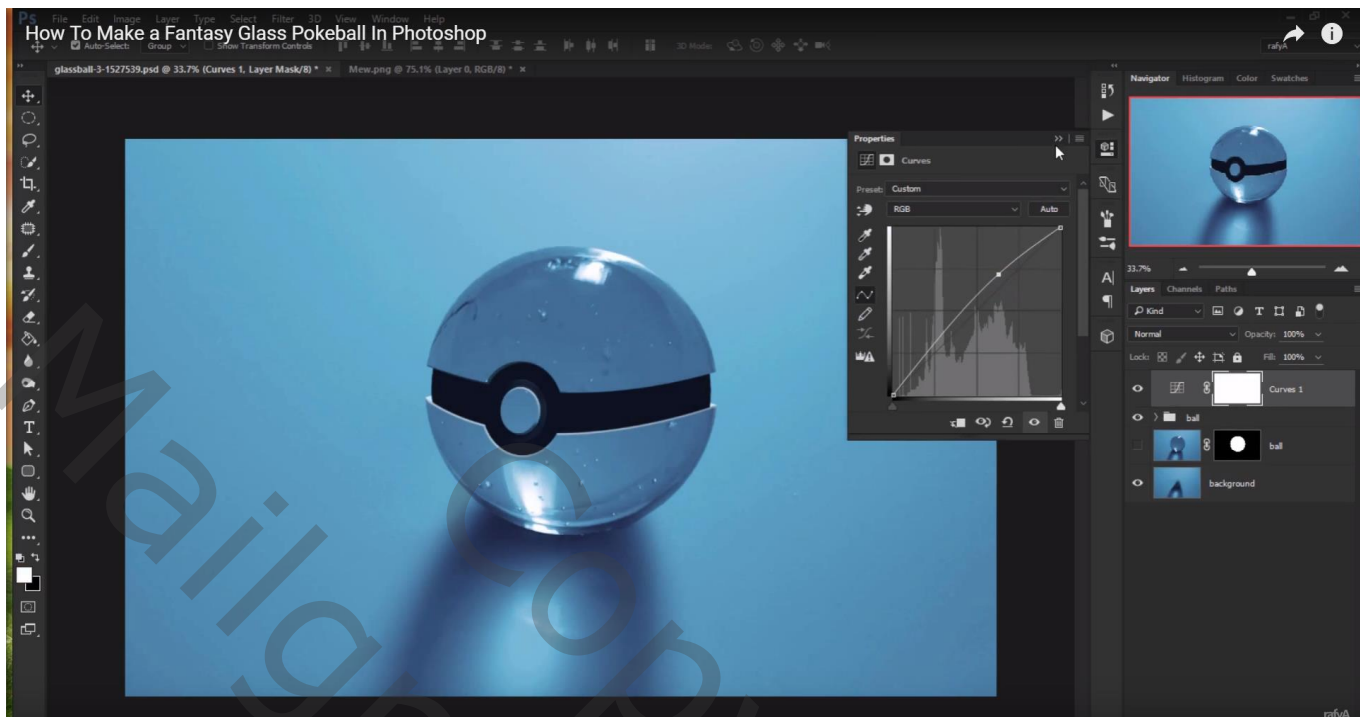


Rechtsklikken op de laagstijl → Lagen maken; de bovenste laag een beetje verplaatsen (Ctrl + T)
Enkele ongewenste delen van de Laagstijl onderaan weggeven met gum

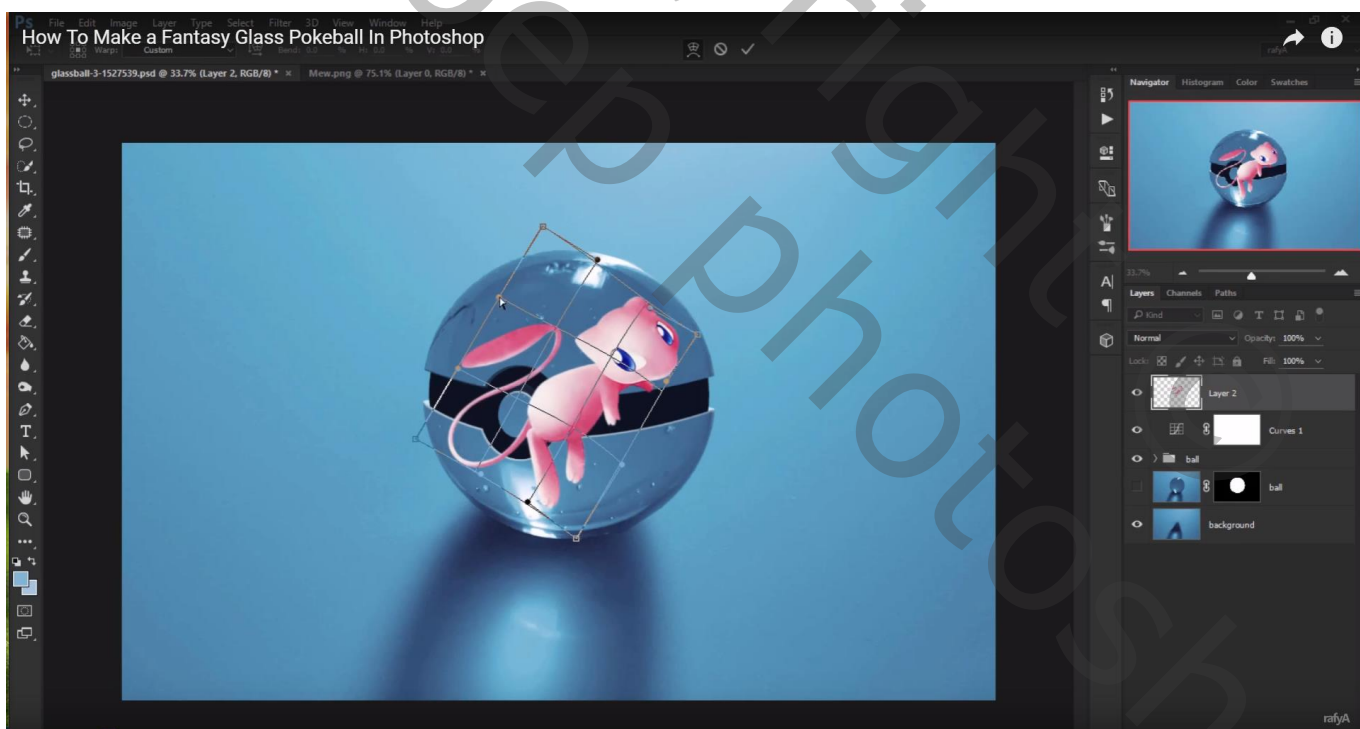


Lagen groeperen : groep “bal”

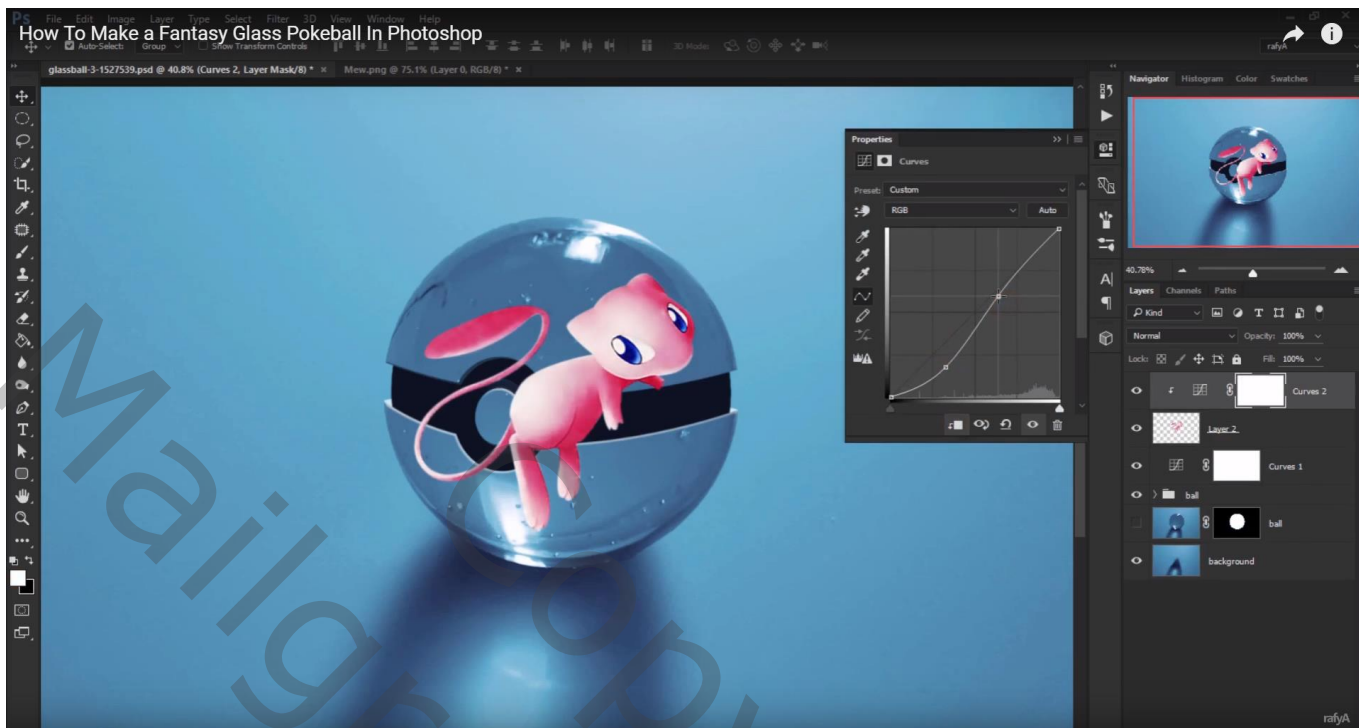
Boven de groep een Aanpassingslaag 'Curven' toevoegen



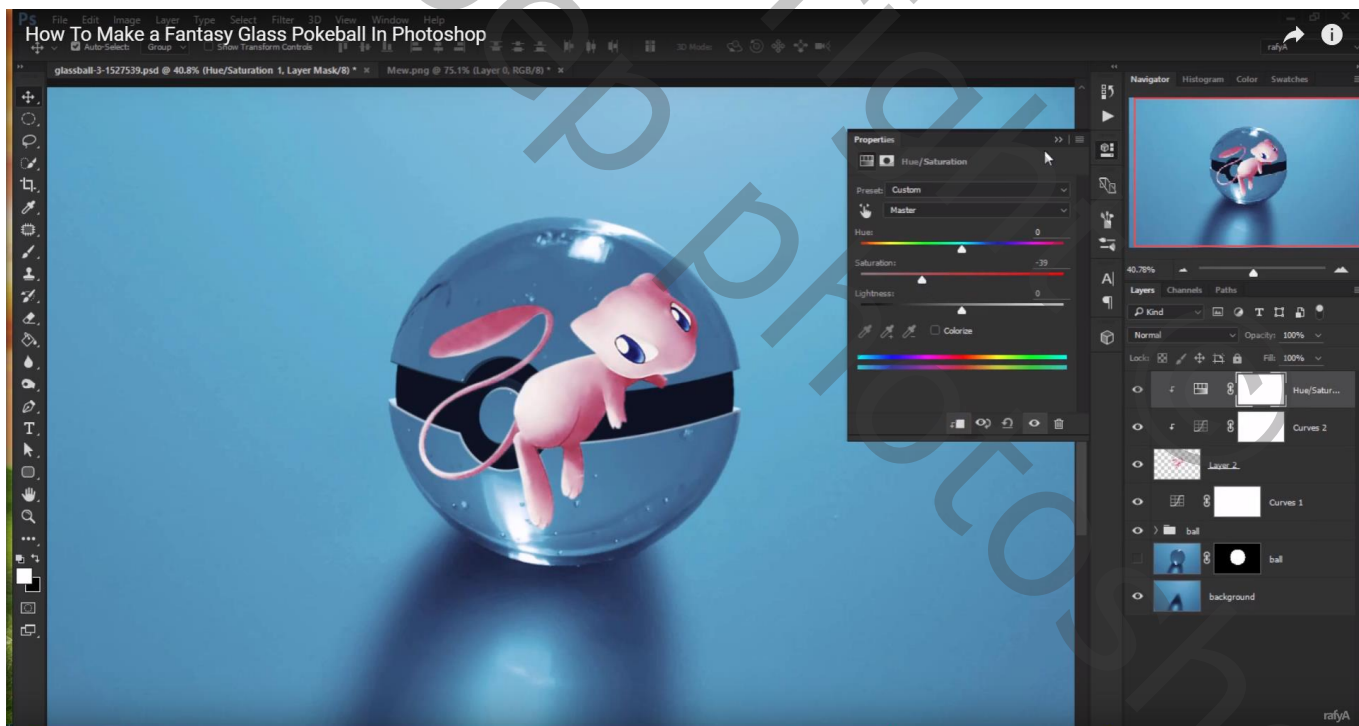
Figuurtje toevoegen binnen de bal; draai horizontaal; roteer; ... Verdraai ...



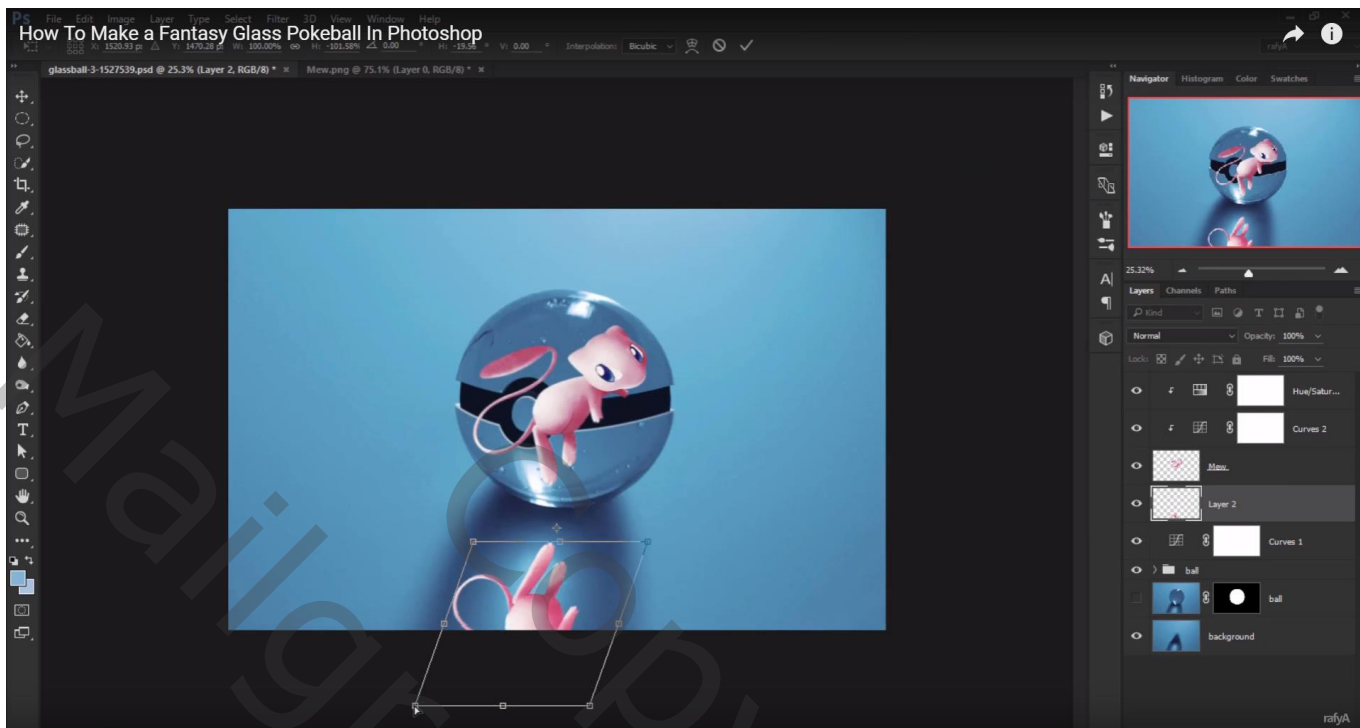
Aanpassingslaag 'Curven'; Uitknipmasker boven deze pokemon



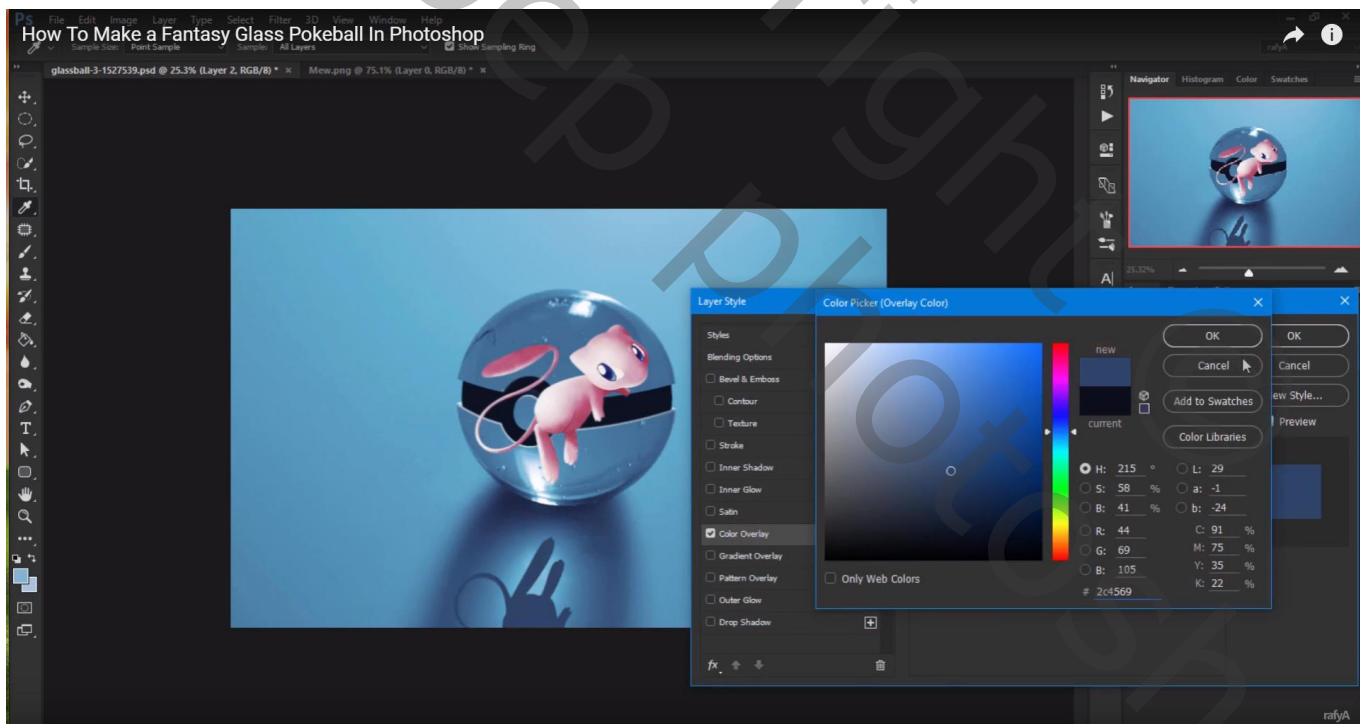
Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging' : Verzadiging = -39 : Uitknipmasker



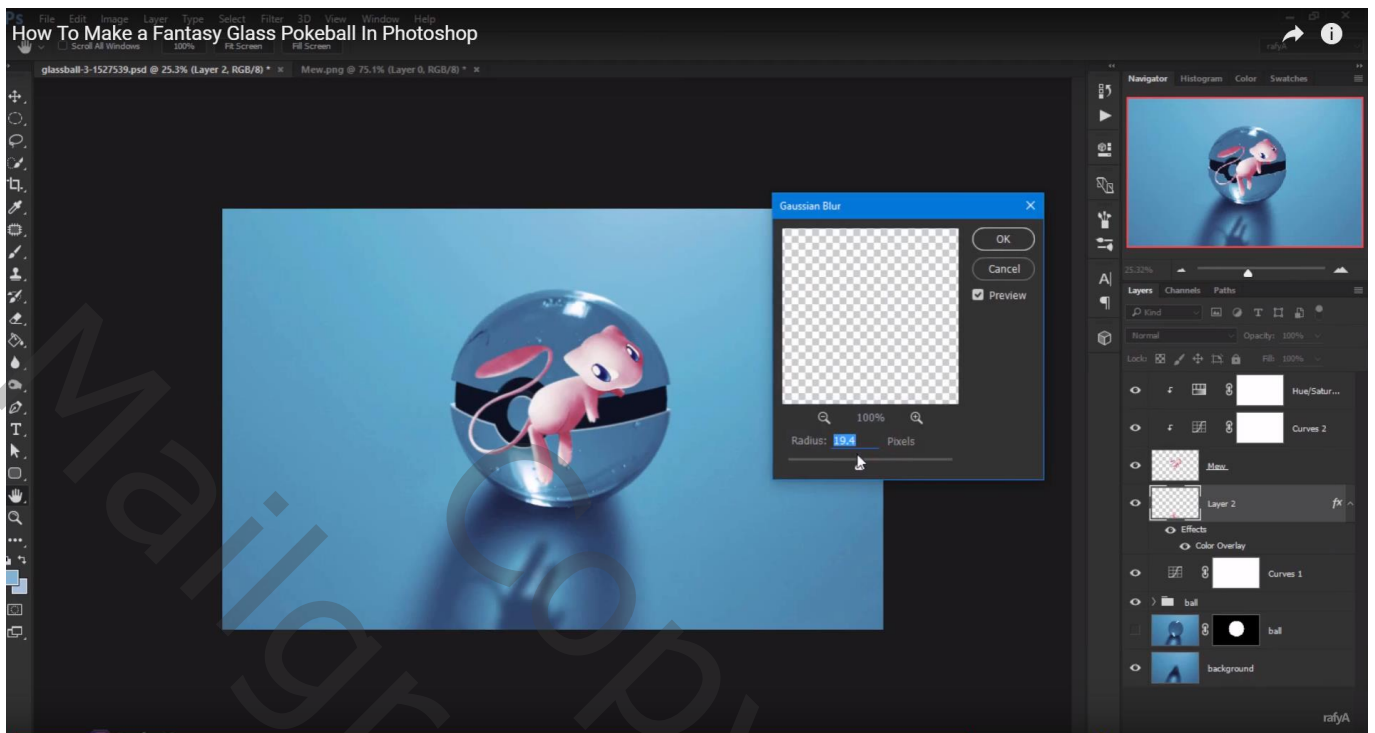
Laag dupliceren; onderste laag verticaal omdraaien ; vervormen



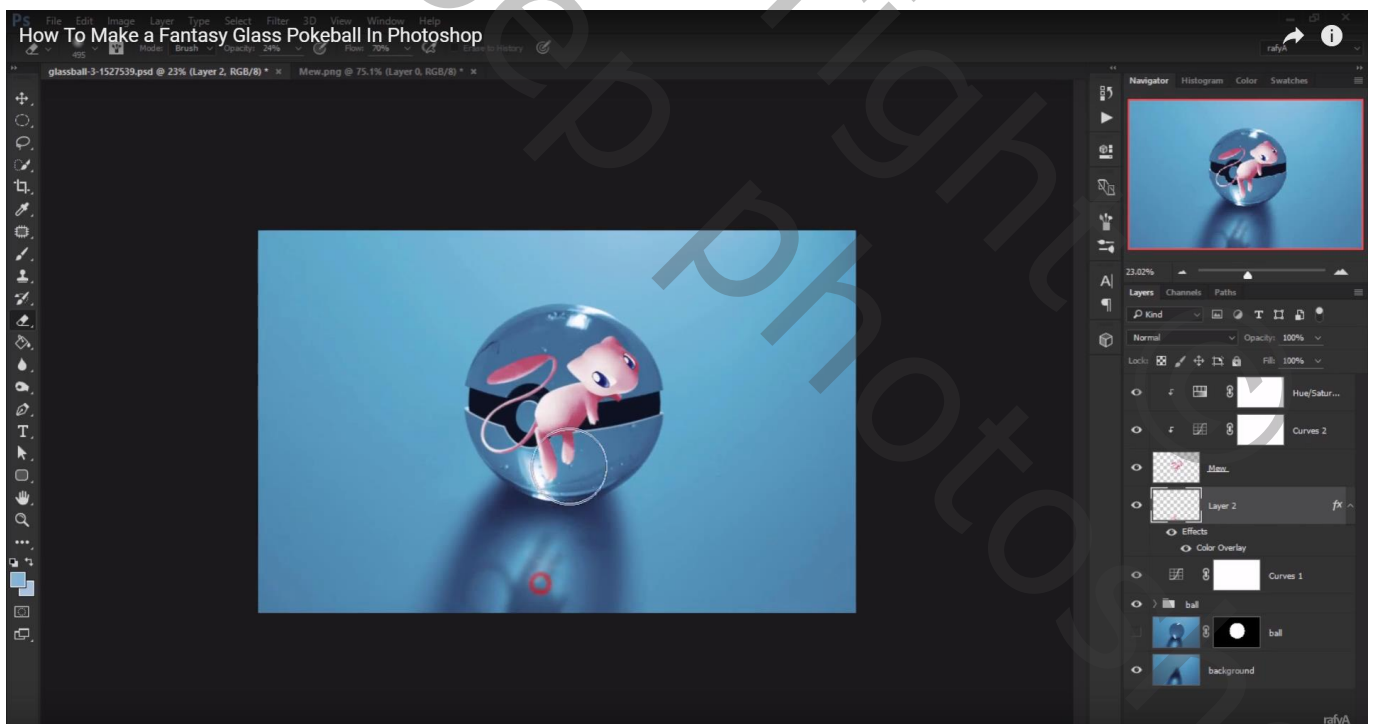
Geef Kleurbedekking met kleur = # 2C4569



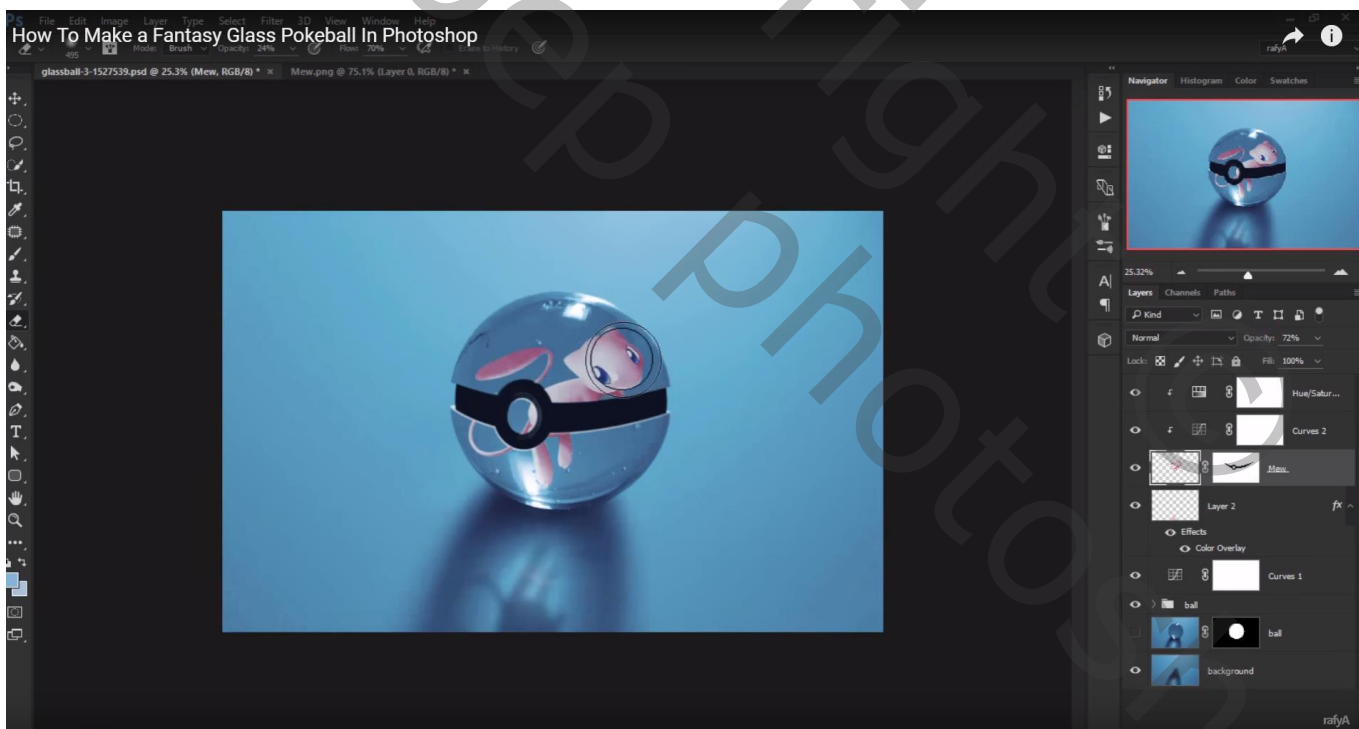
Gaussiaans vervagen met 19,4 px



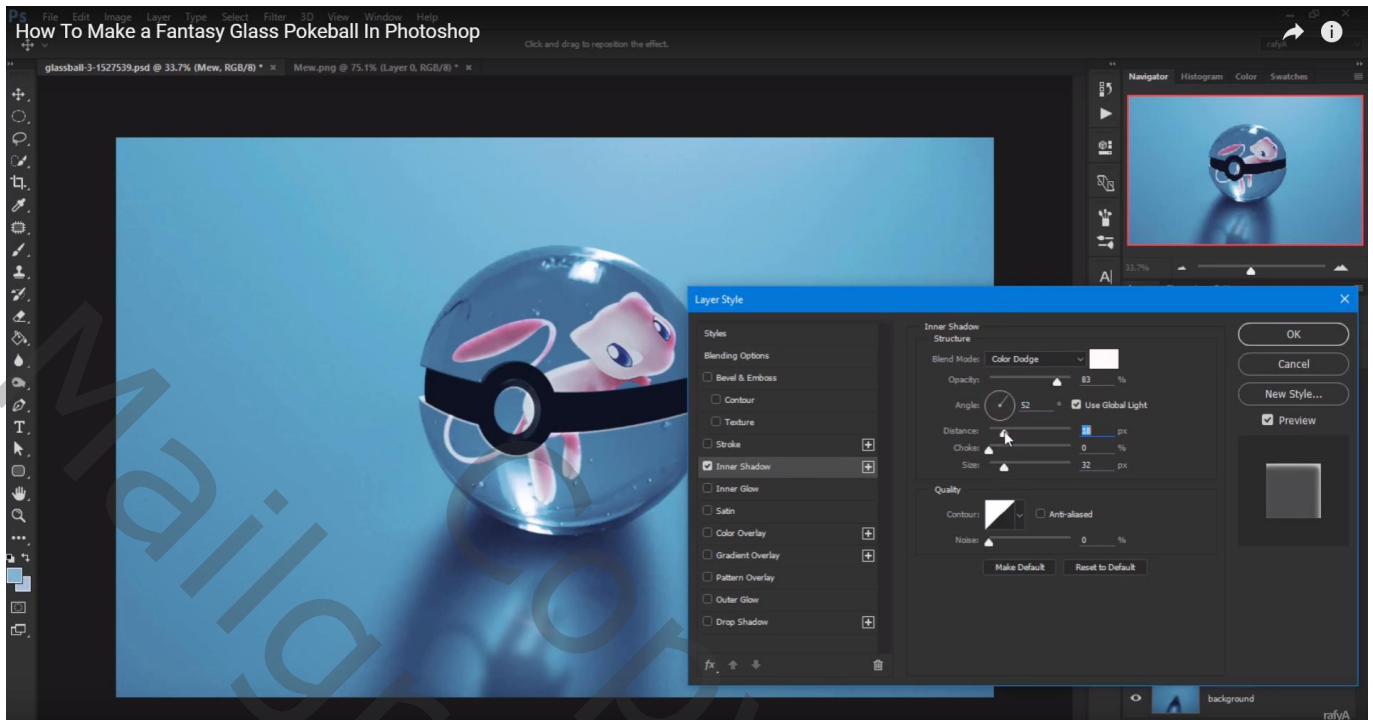
Met zachte gum (dekking = 24 %) de schaduw wat verzachten



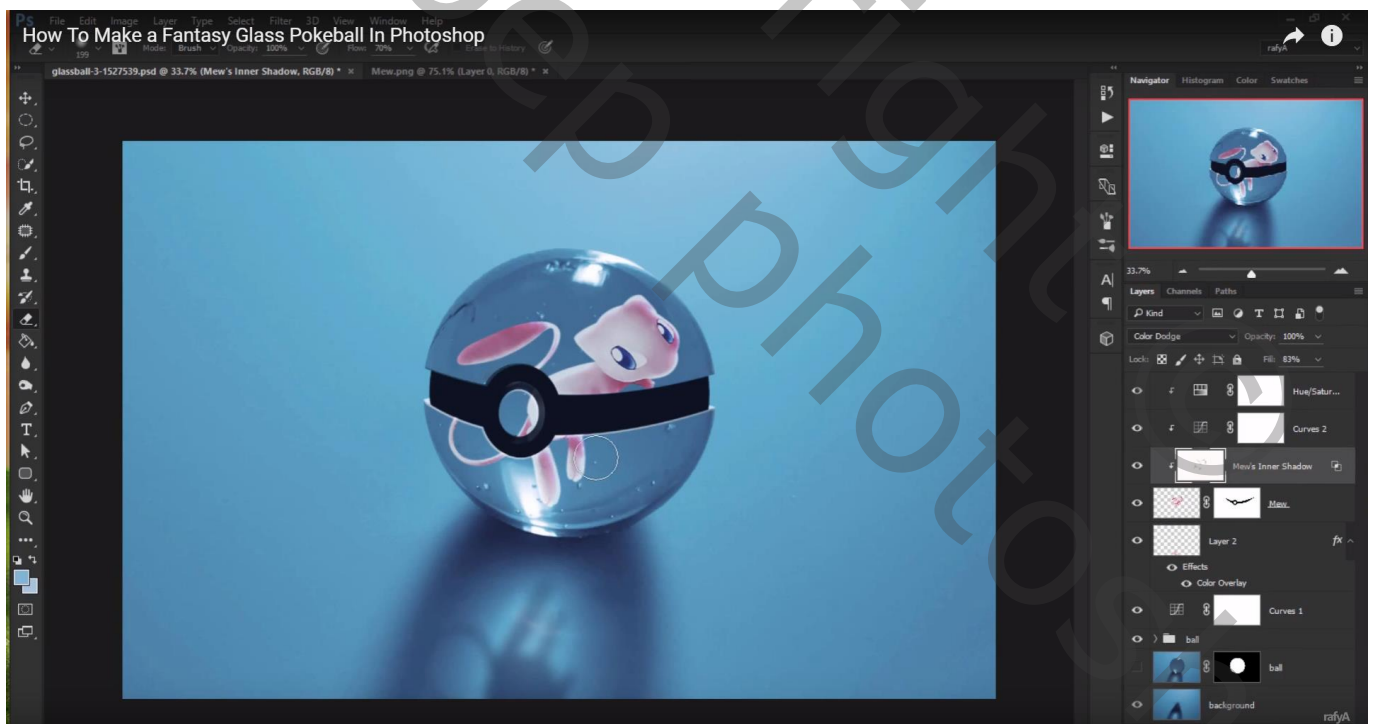
Ctrl + klik op laagmasker van laag bal om selectie ervan te laden
Op laag met pokemon een laagmasker toevoegen; de dekking van die laag = 72%



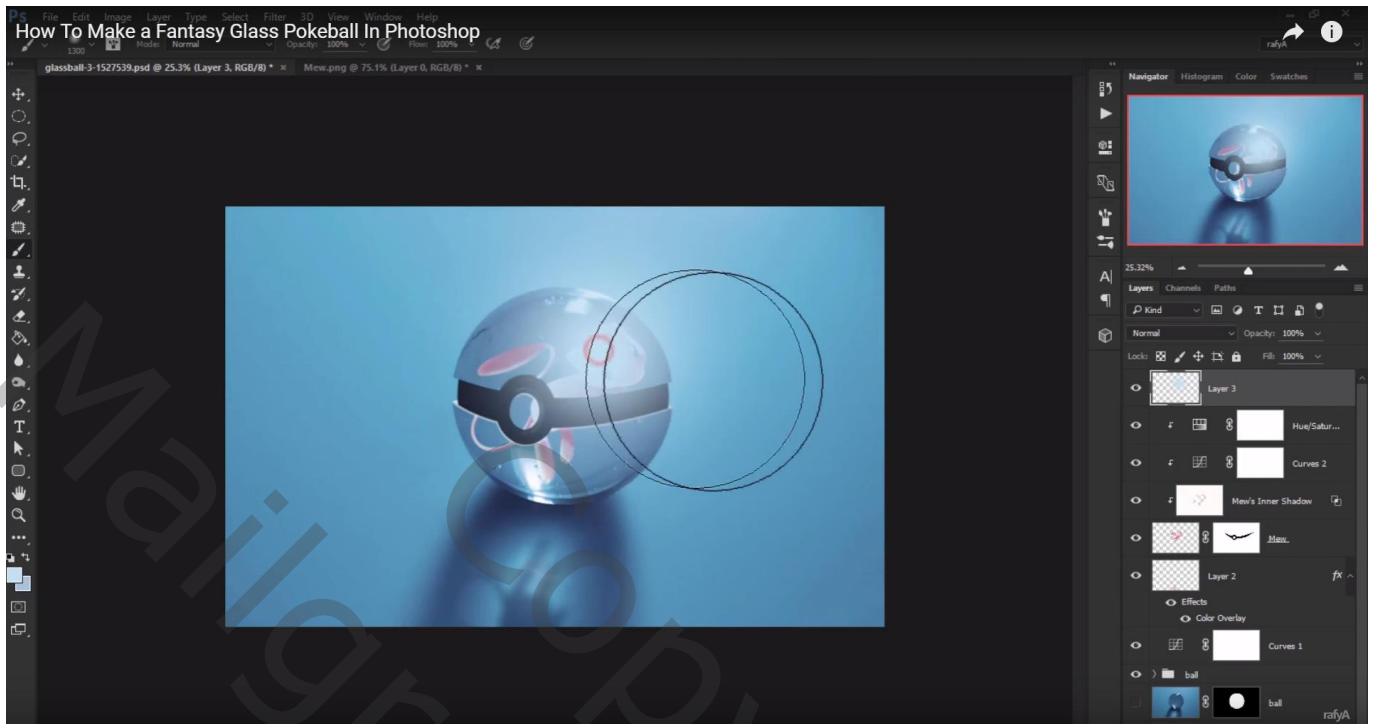
Nog voor die laag: Schaduw binnen : modus = Kleur tegenhouden



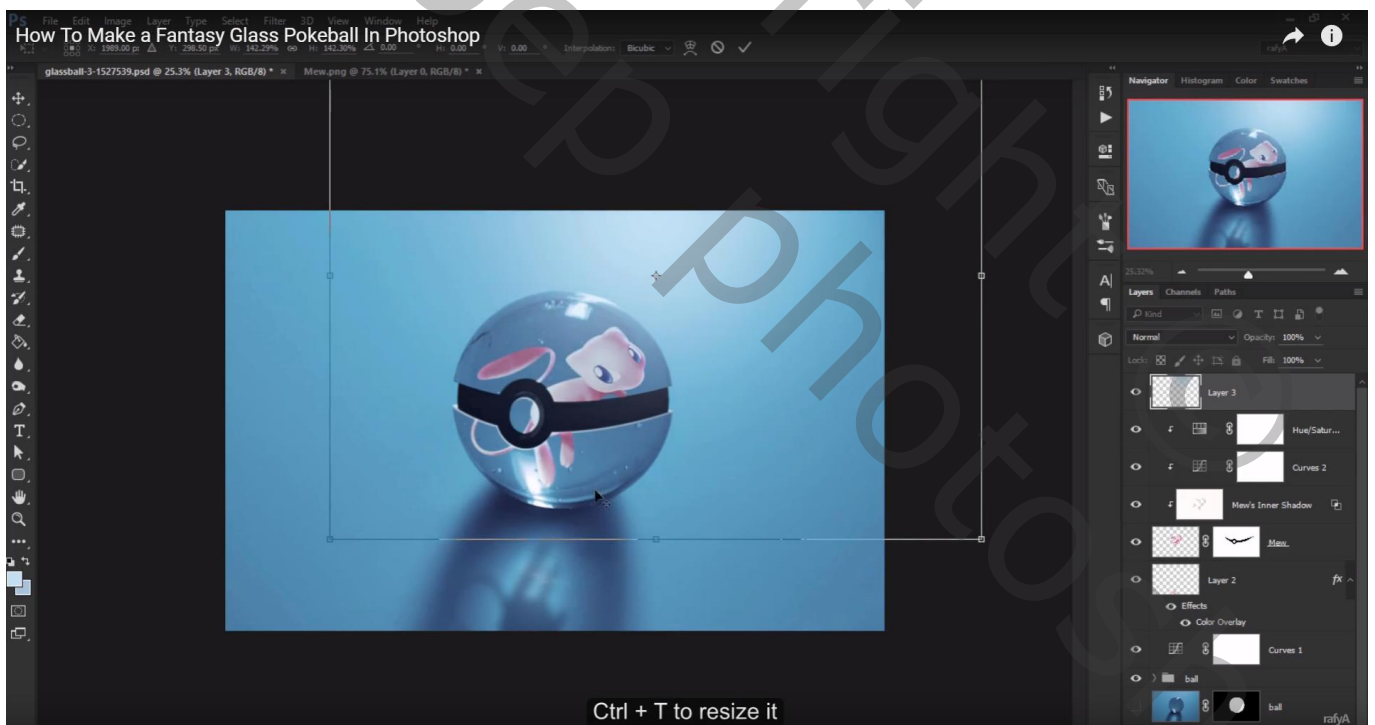
Van de laagstijl een laag maken – ongewenste delen verwijderen



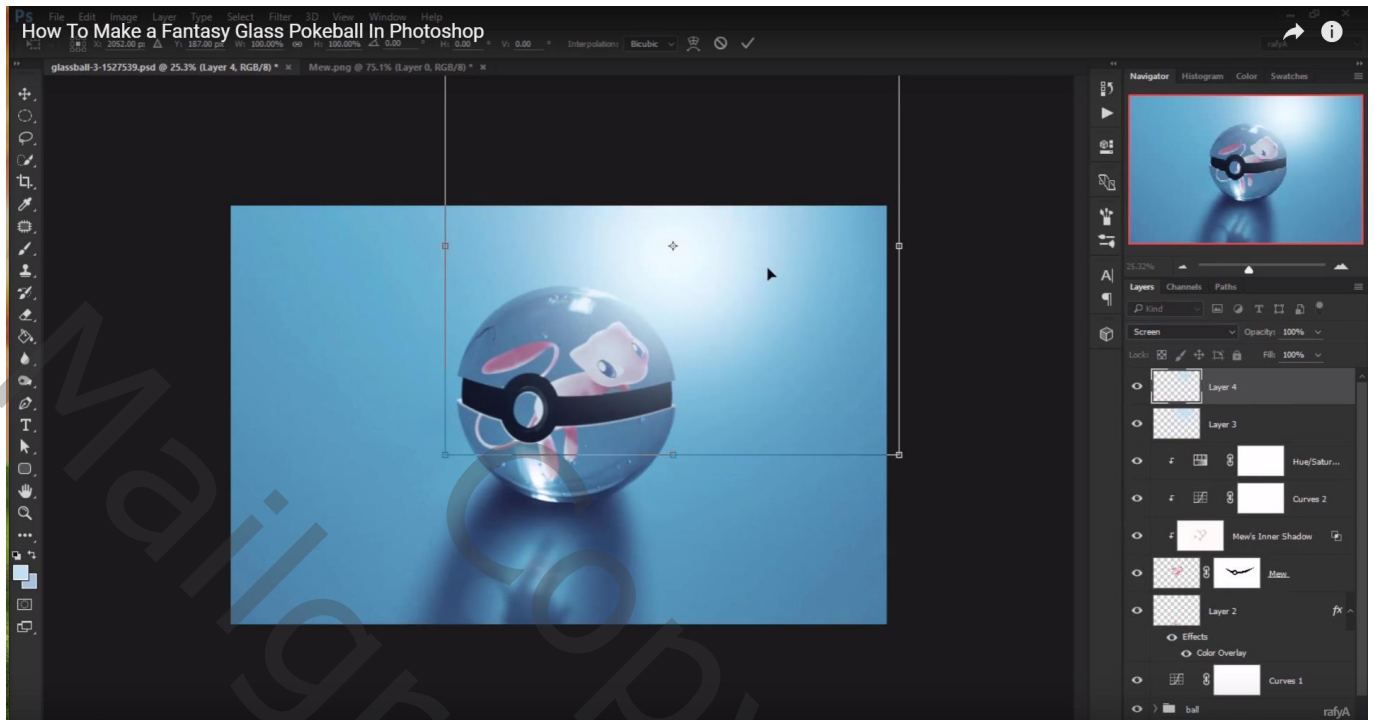
Nieuwe bovenste laag; voorgrondkleur = # C0E2F3; zacht penseel; klik boven de pokemon



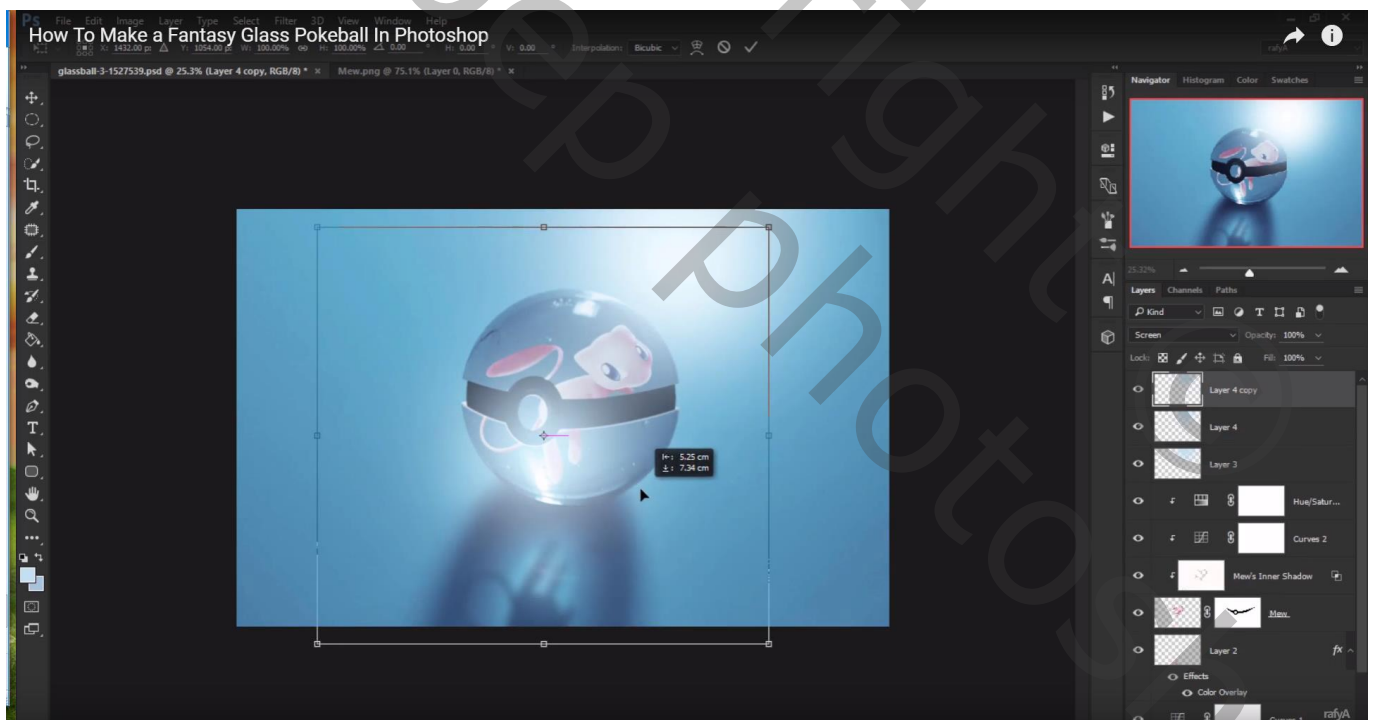
De laag transformeren



Herhaal vorige op een nieuwe laag: modus = Bleken; verplaats het licht naar rechts bovenaan



Duplicateer de laag; verplaats naar onderaan



Nieuwe laag boven laag met pokemon, Uitknipmasker; modus = Bedekken; vullen met 50% grijs
Doordrukken gereedschap; schaduwen schilderen tegen die zwarte band en waar nodig op het figuurtje
Tegenhouden, licht schilderen

