Animatie Nieuwjaarskaart

- Deze kaart kan zowel gebruikt worden als animatiekaart of gewone kaart.
- Open de volgende afbeeldingen; dennentak -,kaars en kerstbal







- Dennentak is ons werkdocument
- Breng de kerstbal over op het document. Schaal naar 550 px breedte de hoogte past zich automatisch aan.
- Zet de laag kerstbal aan de langste tak (zie hieronder)



- Open de afbeelding "kaars" en gom de vlam weg (achtergrond is zwart)

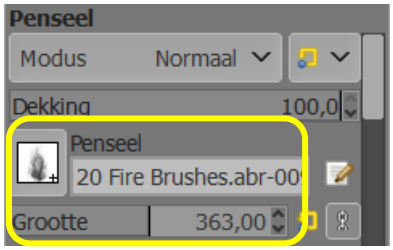


- Breng de laag over naar het werkdocument en zet modus op "scherm". Zet de kaars rechts onderaan.

- Laag naar afbeeldingsgrootte, doe hetzelfde bij de andere lagen

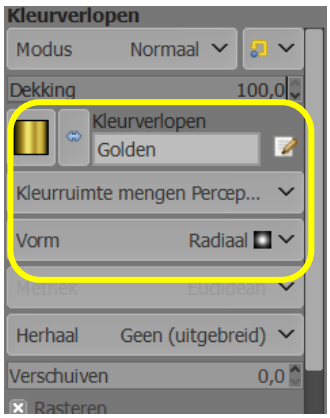


- De laag kerstbal samenvoegen met de laag dennentak. (Er blijven slechts twee lagen over.
- Voeg de laag kaars toe aan het werkdocument.
- Maak een "nieuwe transparante laag" geef deze de naam vuur.
- Met gereedschap "Penseel" brengen wij een vlam aan. Zie dat VG en AG op standaardkleuren staan (zwart wit).Onze vlam moet wit of licht grijs zijn. LET op pas ook de grootte van de vlam aan

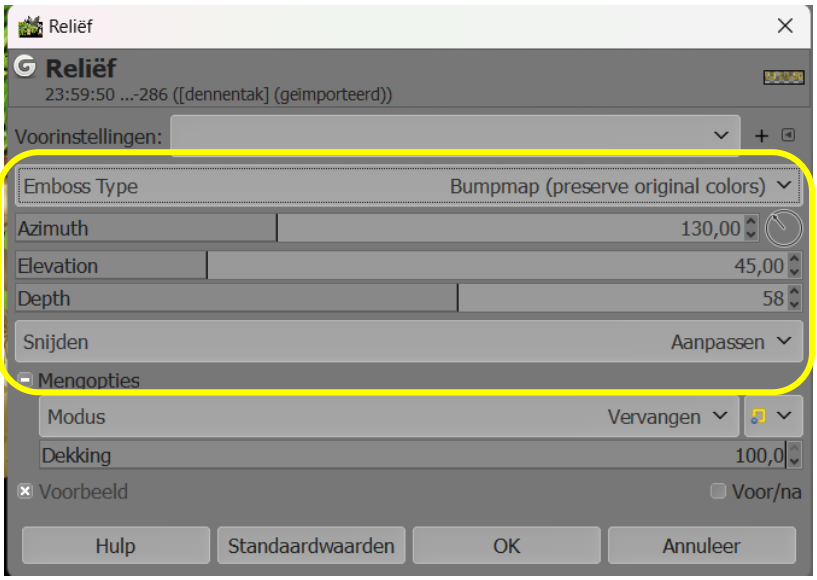




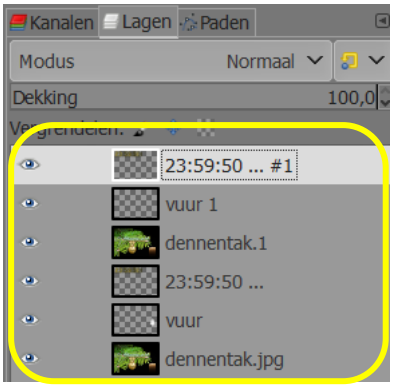
- Nu gaan we het uurwerk aanbrengen. Met gereedschap "Tekst" brengen wij 23:59:50 aan. Letterype: Cut Me Out → 300 px. RGB waarden 63/60/18. Zet links boven.
- Binnenzijde van de cijfers selecteren.
- Breng kleurverloop " Golden" aan. Met de instelling zoals hiernaast.
- Deslecteren



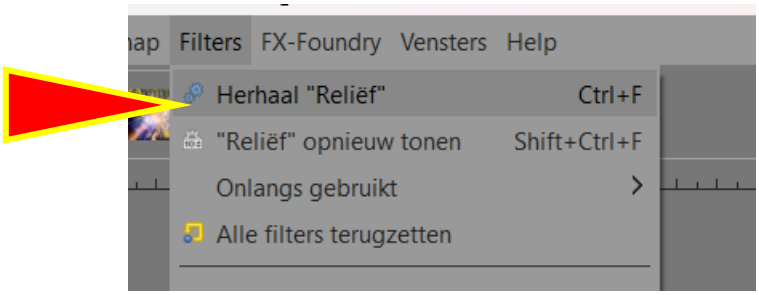
- Breng de filter "reliëf" aan met de instelling zoals hieronder.



- Nu gaan we de animatie aanbrengen, het uur en de vlam.
- Kopieer nu de laag Dennentak (origineel document) en zet het bovenaan. Geef de laag een naam met nummer bv. Dennentak 1.
- Nieuw transparante laag
- Kopieer nu de laag uur en zet bovenaan (zie hieronder hoe het lagenvenster eruitziet)

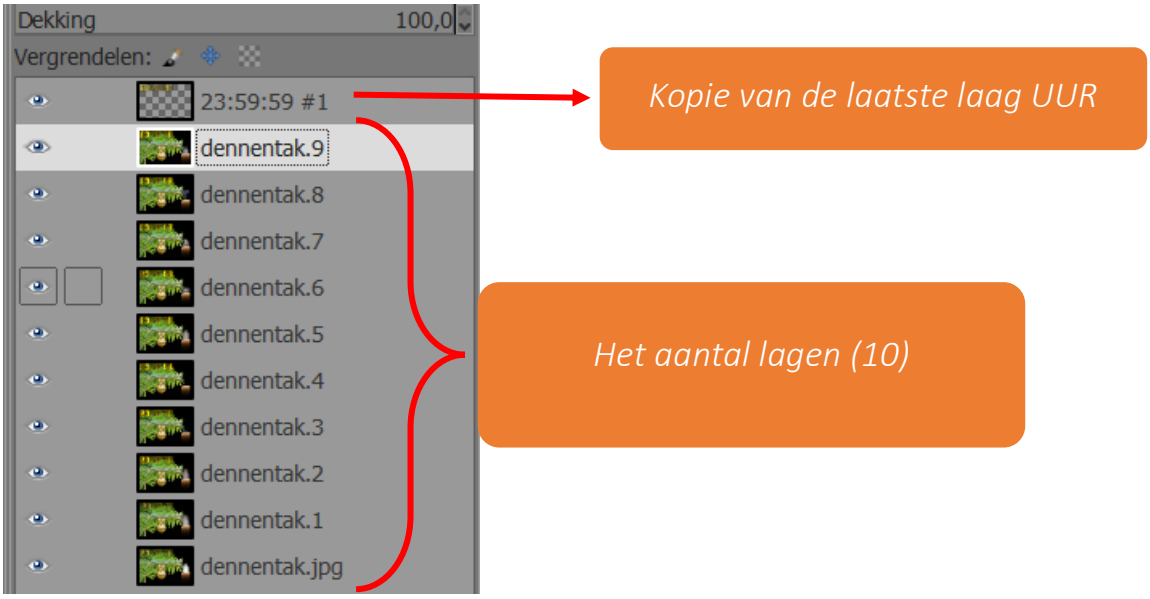


- Doe de oogjes van de drie onderste lagen uit.
- Breng nu op het laag vuur 1, met penseel, een nieuw vuur aan. De kleur moet wit op lichtgrijs zijn. De grootte aanpassen.
- Wijzig nu het uur. Gereedschap "tekst" slecteren en bewerken. U zal zien dat het uur terug het origineel uitzicht heeft. U moet opnieuw alles selecteren (zoals hierboven beschreven) en ook het kleurverloop en de filter aanbrengen. Let op GEEN van beiden moet opnieuw ingesteld worden. Hieronder ziet u hoe de filter reliëf moet gebruikt worden.

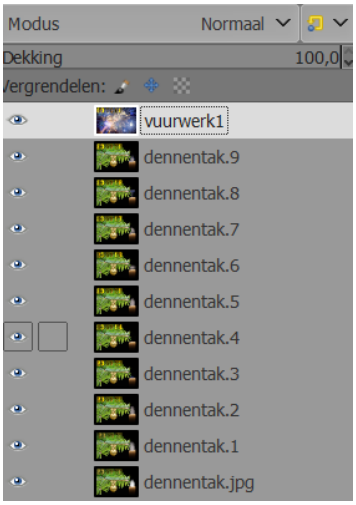


- Voeg nu de onderste drie lagen samen

- Ga op dezelfde manier te werk zoals hierboven beschreven om te stoppen op 23:59:59 (kopie Dennentak bovenaan zetten – nieuwe transparante laag voor nieuwe vlam aan te brengen – en kopie van het uur om dit te wijzigen). LET op doe dit in de volgorde zoals hierboven beschreven en HERBENOEM iedere laag en vergeet zeker niet te NUMMEREN.
- De tekst 23:59:59 (de laatste laag) moet nogmaals gekopieerd worden. Deze laag moet nog gebruikt worden voor de verder afwerking van de kaart. Hieronder hoe het lagenvenster eruitziet.



- Laat nu de lagen eens afspelen om te zien of men nog ergens moet aanpassen.
- Open nu de afbeeldingen "vuurwerk 1 en vuurwerk 2.
- Schaal laag vuurwerk1, zodanig dat het werkdocument bedekt is en zet op afbeeldingsgrootte.
- Breng afbeelding vuurwerk2 over naar werkdocument. Zet onmiddellijk naar afbeeldingsgrootte. Modus naar scherm
- Open nu afbeelding champagne en schaal naar 1330px breedte hoogte past zich automatisch aan. Zet links onderaan en modus op "scherm". Zet op afbeeldingsgrootte.
- Pas nu uur aan naar "00:00:00
- Voeg nu de lagen vuurwerk 1 – vuurwerk 2 – champagne en uur samen



- Kopieer de laag
- Plaats nu de tekst "Gelukkig Nieuwjaar" rechts onderaan. Lettertype : Brussels Thin – 190 px.
- Selecteer nu de letters van de tekst (alt + op icoontje in lagenvenster)
- Breng kleurverloop en reliëf aan zoals bij de laar uur.



- Kopieer nu de laag vuurwerk1 en zet bovenaan in lagenvenster
- Voeg nu Laag vuurwerk 1 en tekst Gelukkig Nieuwjaar samen. (let op niet de laag die je juist bovenaan gezet hebt).
- Kopieer nu de juist samengevoegde laag en zet bovenaan.
- Kopieer vervolgens nu de laag vuurwerk 1 en zet bovenaan.
- U zal zien dat er een knipperent effect ontstaat.
- U mag gerust deze werkwijze verschillende malen uitvoeren.
- Sla het werk op
- Indien u een animatiekaart wenst moet het getransporteerd worden naar een GIF bestand.