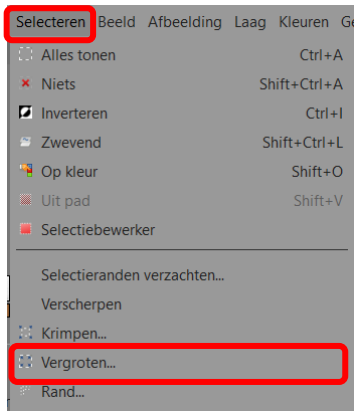
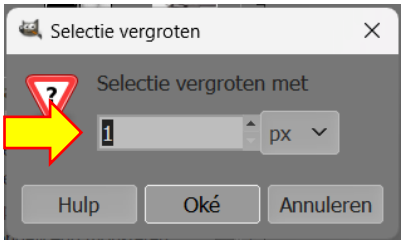
Pistool en kogel

- Open revolver.jpg en kogel.jpg.
- Voeg alfakanaal toe aan afbeelding revolver.
- Selecteer de witte achtergrond (toverstok gebruiken) en verwijder.
- Als rond de revolver nog een klein wit randje zit gaan we de pixels vergroten

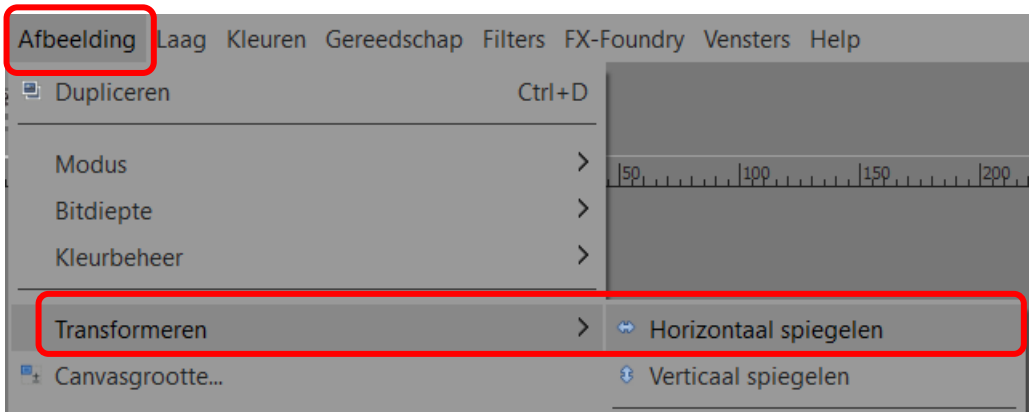




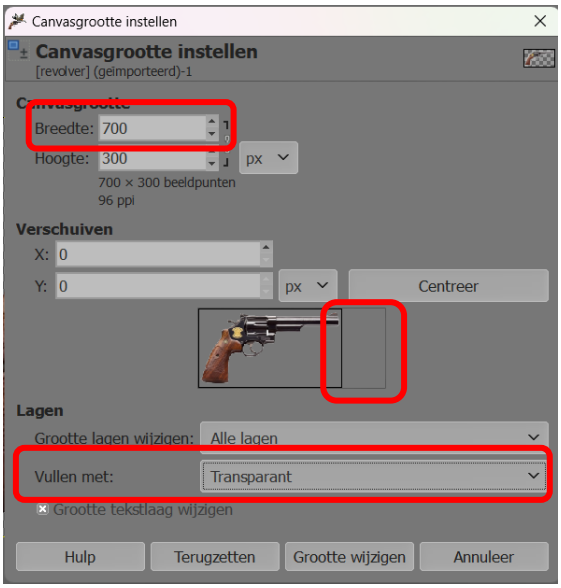
- Klik nu op delete
- Deselecteren



- Revolver horizontaal spiegelen.



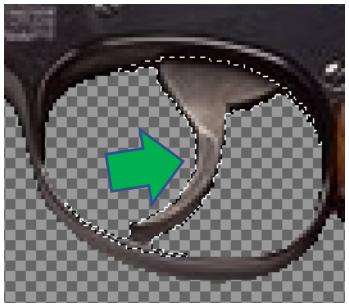
- Canvasgrootte aanpassen en revolver uiterst rechts zetten



- Dupliceer deze laag
- Nu de trekker selecteren
  - Ovaal selecteren en trek deze in de revolverholte



  - Toverstok nemen icoontje uit selectie verwijderen selecteren.

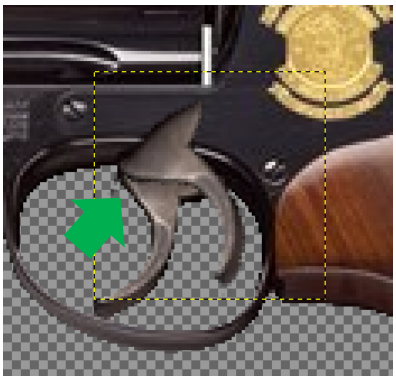


  - Laagmasker aanzetten en bijwerken

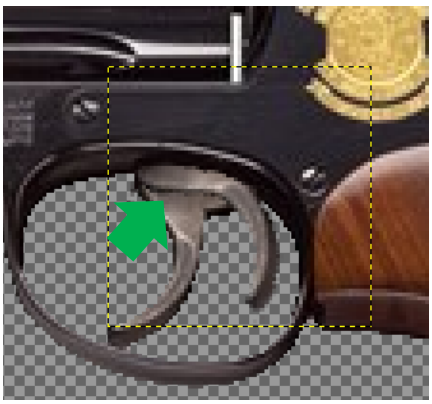


- Nu de selectie kopieren

- Ga naar kopie revolver en doe delete.
- Vervolgens plak je de selectie van de trekker en plaats deze achteraan in de trekkerholte. Hou rekening met de scharnierpunt



- Gom vervolgens het overtollige weg



- Vervolgens neerwaarts samenvoegen (gekopieerde revolver en trekker)
- Naar afbeelding kogel
- Alfakanaal toevoegen
- Zet de kogel groter (+)
- Kogel selecteren (toverstaf en wit selecteren) en mooi afwerken

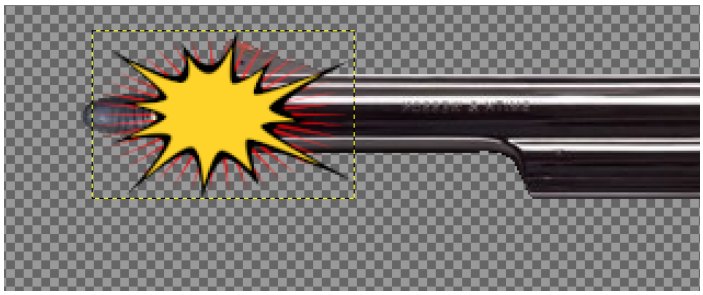


- Vervolgens ctrl+c
- Ga naar werkdocument (revolver) ctr + v
- Kopieer de laag met trekker achteraan

- Ga naar laag kogel en plaats hem juist over de loop van de revolver



- Open een veelhoek, kopieer het en plak in werkdocument. Indien nodig schalen. Plaats het iets achter de kogel.



- Zet nu het woord PANG in de veelhoek.



- De lagen Kogel – Veelhoek en Pang neerwaarts samenvoegen zodat er één laag ontstaat namelijk revolver met trekker achteraan.
- Kopieer nu de kogel het aantal maal dat men denk nodig te hebben voor hem te laten dalen. In het voorbeeld 8 maal.
- Iedere laag de kogel iets laten zakken en eventueel draaien.



- Kopieer dan de originele laag evenveel als de kogellagen (8)
- Zet onder de laag van de kogel een laag van de originele revolver
- Nadien neerwaarts samenvoegen (laag kogel en revolver)
- Vervolgens animeren en afspelen. Indien nodig overtollige lagen verwijderen.