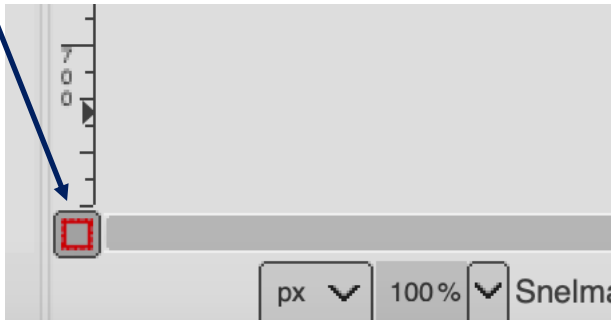
andan
web- handtasdesigner

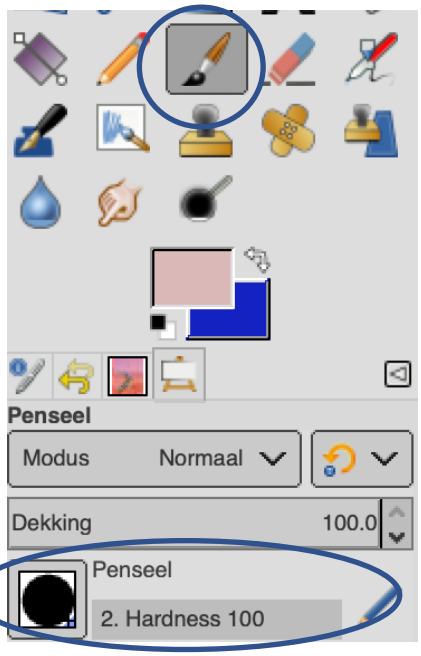
Werkwijze ara neemt douche

1. Open de bestanden *ara.jpg, fles water.jp en splash.jpg*
2. Maak een nieuw wit bestand van 640x630 px en 240ppi
3. Ga naar *ara.jp*
4. Selecteer zo goed mogelijk de ara en zijn zitstok (volledig)
   - *4.1.* Doe dit met schaar (vergroot de afbeelding en u zal zien dat het gemakkelijker werken is.
   - *4.2.* Na de selectie gaat u het *vierkantje linksonder* aanklikken en u zal zien dat de selectie rood wordt.

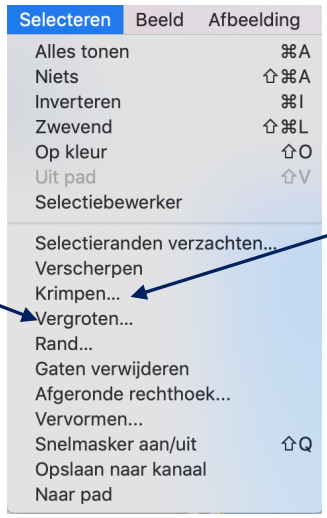




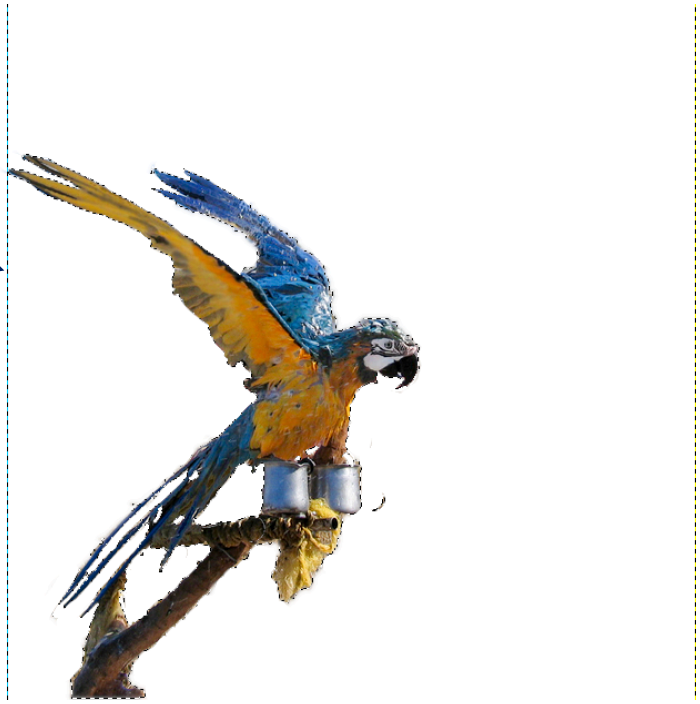
   - *4.3.* De selectie is niet zo mooi en moet beter afgewerkt worden. Dit doen we met een hard penseel

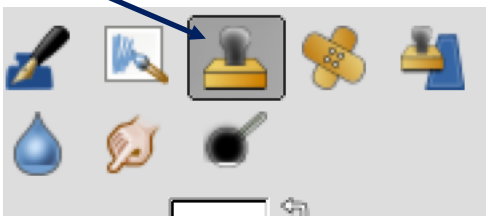


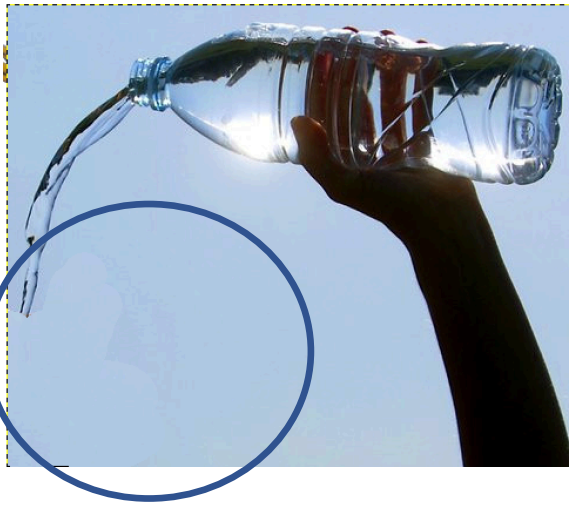
   - *4.4.* Zie dat de *achter- en voorgrond* kleur respectievelijk op *zwart en wit* staan. Met zwart schildert men het overtollige weg en met wit brengt men hetgeen teveel weggeschilderd is terug. Wij kunnen door op *X te klikken* de *kleuren wisselen* zodat om op één plaats zoveel mogelijk kan herstellen.
   - *4.5.* Eventueel kan men de selectie nog *krimpen of vergroten*



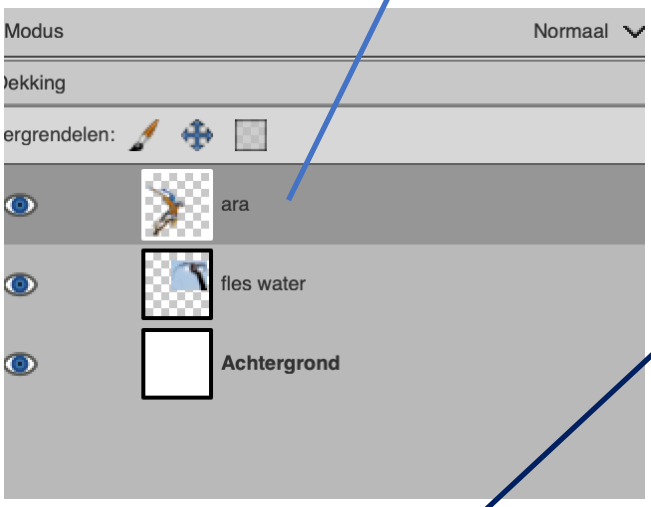
5. Breng de selectie over naar je nieuwe bestand als nieuwe laag
6. Zet de ara links onderaan, zodat de tak aan de onderkant raakt en de uiterste vleugelpen 2mm van de linkerkant blijft.
   6.1. Zet het *verticale liniaal* op 2 mm
   6.2. Breng de laag op *afbeeldingsgrootte*. Noem ze ara
7. *Sla al eens op als douche.xcf*
8. Ga naar afbeelding *fles water.jpg*
9. Selecteer de *ganse afbeelding* en breng ze over als nieuwe laag naar douche xcf.
10. *Kloon* het gezicht weg

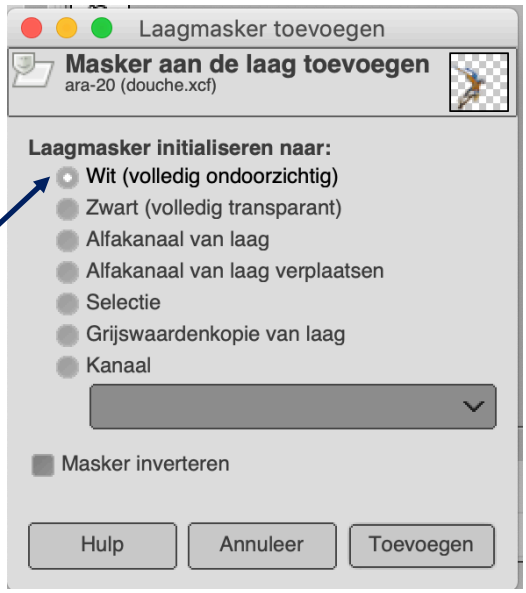






11. *Schaal de laag* naar B=350 px en noem ze fles water
12. Maak een *horizontale hulplijn* op 8mm en een *verticale* op 27 mm van de linkerbovenhoek.
13. Zet de laag *ara als bovenste laag* in het lagenvenster





14. Selecteer de *laag ara*
15. Voeg er een *laagmasker wit* aan toe

15.1. *Linkermuisknop* en masker aan laag toevoegen. Selecteer wit

16. *Schilder* met *zwart* in het *laagmasker* om de waterstraat te brengen. Met wit kan je corrigeren

17. Ga naar de afbeelding *splash.jpg*

18. *Selecteer* het *water* en breng over als nieuwe laag naar de afbeelding douche

18.1. Neem *toverstaf*

18.2. Selecteer het wit (let op drempelwaarde en ook de modus)



18.3. Vervolgens ctrl + i –vervolgens ctrl + c

18.4. *Breng* de *afbeelding* over op de *afbeelding douche*

18.5. *Schaal* de afbeelding naar B=150 px en noem het splash

18.6. Ziet dat deze laag bovenaan staat

19. Plaats de *verticale* hulplijn naar 20 mm en de *horizontale* naar 22 mm.

20. Zet de *laag* splash *ertegen*

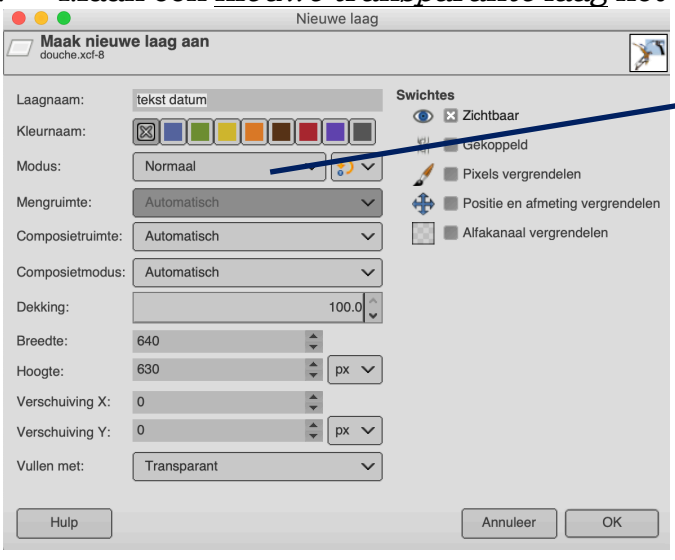
21. *Verwijder de hulplijnen* (de verticale naar links of rechts schuiven en de horizontale naar boven of naar onder – zie ook dat u het verplaatsingsgereedschap geselecteerd hebt)

22. Maak een *laagmasker wit* op de laag splash

23. *Schilder met zwart* in het *masker* zodat de voorste vleugel van de ara zichtbaar wordt. Schilder ook het niet opspattende water weg



24. Maak een *nieuwe transparante laag* net boven de achtergrondlaag



24.1. Let op dat de *modus* op normaal staat

25. Maak op deze laag een *rechthoekige selectie* die iets groter is dan de laag fles water

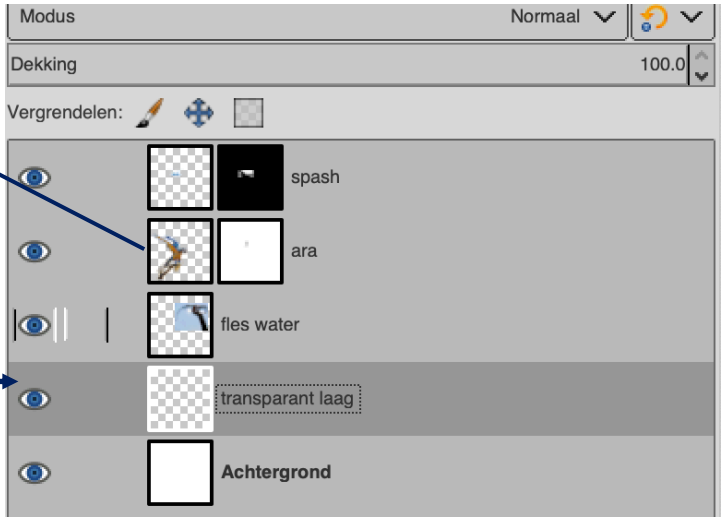
26. *Kleur de selectie wit* (mocht u twijfelen dat het juist is doe de oogjes van de overige lagen weg dat zal u zien dat de selectie wel degelijk wit gekleurd is.

27. *Deselecteer*. Noem de laag kader

andan
web- handtasdesigner

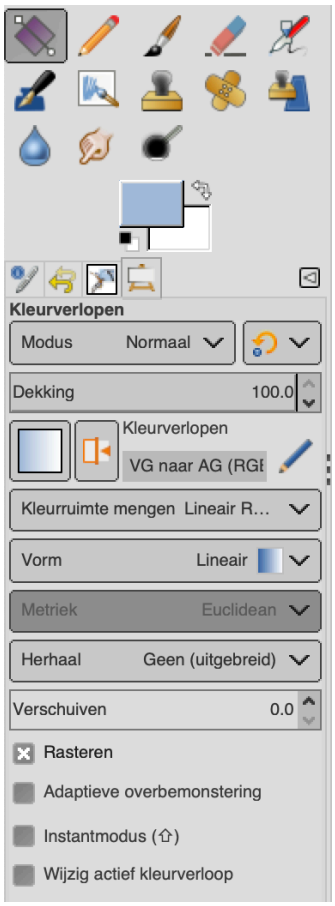
28. Geef de lagen *ara (let op niet het laagmasker) en kader* een slagschaduw X= Y= 8 /Blur radius = 4/Opacity=0,800
29. Kies als *voorgrondkleur* een *blauwe kleur* uit de laag fles water (uit linkerbovenhoek)
30. Zet de *Achtergrondkleur* op *wit*





31 Ga naar de *achtergrondlaag* (onderste laag in lagenvenster)
32 Teken een *linieair kleurverloop* VG naar AG (RGB) van linksboven naar rechsonder.
Sla op als douche.xcf en exporteer als douche.jpg.





Resultaat

