http://www.pixelmountain.be/photoshop/tutorial-simpele-tekst-effects-met-de-blending-modes-in-photoshop/

Tutorial: snel tekst-effecten creëeren met de 'Blending Modes' in Photoshop



De Overvloei modussen in Photoshop zijn een heel handige optie om snel gelikte effecten te creëren.

Er zijn heel wat soorten Modussen, en deze zijn niet allemaal even duidelijk te onderscheiden van elkaar. Veel hangt af van de plaats waar je ze wil gebruiken, op welke positie je je laag staan hebt, of wat je juist wil bereiken.

In deze tutorial gaan we niet verder in op alle verschillende Overvloei Modussen en hun eigenschappen. Op <u>www.myinkblog.com</u> staat wel een goed overzicht van de verschillende "Blending Modes".

Wij houden het bij **2 veelgebruikte Overvloei modussen**: *Bedekken* en Kleur Tegenhouden. Deze tutorial is geschikt voor de meeste versies van Photoshop.

Jaja, maar wat gaan we nu eigenlijk maken?

Eerst even een kijkje nemen hoe onze creatie eruit zal zien na deze tutorial:



Je kan deze tutorial volledig naar je eigen hand zetten, en andere lettertypes, afmetingen, tekst en afbeeldingen gebruiken. Maar voor de volledigheid: hier de 3 ingrediënten die ik gebruikt heb bij het schrijven van deze tutorial:

- 1. Lettertype: Scream Real
- 2. Penselen: Rabies star en een heleboel Spatter penselen
- 3. Een gratis structuur

1. Ready? Set & Go!

We beginnen uiteraard met een schone lei: maak een nieuw Photoshop-document aan van 800×600px met een zwarte achtergrond.

We selecteren het Tekstgereedschap, kiezen voor een witte tekstkleur en maken twee tekstlagen aan: 'Control' en 'World Wide Motion'.

Plaats deze lagen onder elkaar zodat ze mooi uitgelijnd zijn:



Tip: ik heb de hoogte en breedte van de letters naar 150% gezet. Zo worden de letters breder. A piece of cake!

2. Special Effects

We gaan nu enkele effecten toevoegen. We maken eerst een nieuwe laaggroep aan en noemen die '**Effecten**'. We maken een nieuwe laag aan in deze groep, en noemen deze '**Wolken**'. We zetten de Blending Mode van deze groep op 'Kleur tegenhouden'. Wanneer we onze kleurlagen toevoegen wordt duidelijk wat deze Overvloeimodus doet.

Nog steeds de **wolken**-laag geselecteerd? Goed, we gaan hier nu een "wolkendek" in plaatsen via *Filter* > *Rendering* > *Wolken*.

Let op: kijk eerst dat je achtergrond- en voorgrondkleur op zwart-wit staat. (omgekeerd kan ook, maakt niet uit).

Vervolgens maken we een nieuwe laaggroep aan: **Kleuren**. Deze plaatsen we onder de laaggroep **Effecten**. We selecteren de ovaal selectiegereedschap en geven in de optiebalk een **doezelaar** van 50% mee. We maken een nieuwe laag aan waarin we een selectie vullen op de nieuwe laag met een roze kleur. Herhaal deze stap nog 2 keer, en kies telkens voor een variant van het roze. Wit geeft ook een mooi effect:



Teksteffect met blend modussen – blz 2

Kijk wel dat je tekst nog goed leesbaar is. Je kan altijd de dekking van de kleurlagen verminderen, zodat de tekst weer zichtbaar wordt, maar dit is een beetje zoeken.

Nu maken we een kopie van onze twee tekstlagen. Omdat we deze tekstlaag een **Gaussiaanse** vervaging willen geven, moeten we de kopie van de tekstlaag omzetten naar pixels. Klik met de rechtermuisknop op de kopie van de tekstlaag, en kies voor 'Tekst **Omzetten naar pixels**'. Kies nu in het menu **Filters** voor Vervagen > *Gaussiaans vervagen*..., en stel de **straal** in op 9px. Dit geeft de tekst een wazige achtergrond. Als de twee tekstlagen aangepast zijn, sleep je ze onder de originele tekstlagen. Onze tekst heeft nu een wazige achtergrond.

A little bit of magic: we gaan nu de tekstlagen (niet de kopies) omzetten naar een zwarte kleur. Dit zorgt ervoor dat onze tekst zal opgaan in de wolken (= kleurbedekking zwart geven). We passen ook de dekking van de Kleur-laaggroep aan (=70%) zodat onze tekst echt naar de voorgrond getrokken wordt. Kijk zelf maar:



Onze tekst staat er nu wel nog maar wat flauwtjes te wezen. Maar dit is waar onze **splatterbrushes** in actie mogen schieten. In de **Effecten**-laag maken we nu een nieuwe laag aan. We gebruiken een splatterbrush uit de **Rabies Star**-collectie met witte kleur, en schilderen over onze tekst: Herhaal dit met nog wat andere penselen uit de set. Ook dit is wat experimenteren. Soms staan de splatters net wat beter op een andere plaats. Wees ook niet te gulzig met het gebruik van deze splatters. Je kan er achteraf nog altijd bijvoegen



3. Snel krassen en splatters met structuren

Het design begint aardig wat vorm te krijgen. Een andere manier om splatters en scratches aan je ontwerp toe te voegen, is met de hulp van <u>structuren</u>. Structuren zijn veelal abstracte foto's van voorwerpen als boomschors, stenen, water, gras,...

Met onze Modus **Bedekken**, kunnen we de structuur mooi over onze tekst laten lopen, en krijgen we hetzelfde effect dat met penselen iets meer tijd in beslag zou nemen. Er bestaan heel wat sites waar je gratis structuren kan downloaden, én gebruiken. <u>http://www.textureking.com</u> is er een van. We openen de structuur in ons werkblad.

We plaatsen de structuur dus boven onze tekstlagen, en zetten de Overvloei modus van die structuur laag op **Bedekken**.

We voegen nu nog enkele **verfspatten** toe met de de splatterbrushes. Je kan er een heleboel gratis vinden. Let wel: sommigen zijn **niet bestemd voor commercieel gebruik**.

Het aanbrengen van de penselen, is ook weer wat experimenteren. Maar dat komt de creativiteit enkel maar ten goede. Kijk byb maar eens wat het verschil is tussen splatters in de groepslaag '**Effecten**', en splatters die je net boven de tekst zelf plaatst. Vergeet ook niet om eens een andere Overvloei Modus te gebruiken! Je zal steeds een ander resultaat krijgen.

4. The Final Touch

Om ons ontwerp wat meer diepgang te geven, gaan we nog wat **tekst-effecten** toepassen. Dubbelklik op de tekstlaag en vul de **Slagschaduw**, **Schaduw binnen** en **Gloed binnen** in met onderstaande instellingen:

→ — ——
[] 100 N
° 🚺 Use Global Light
5 px
35 %
5 px
_
Anti-aliased
0 /*
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
75 %
30 ° 🔽 Use Global Ligh
5 px
0 %
0 % 5 px

tyles	Inner Glow		
lending Options: Default	Blend Mode: Screen		
Drop Shadow	Opacity:	34	%
Inner Shadow	Noise: 📦	0	%
Outer Glow			1
Inner Glow		1000000001	1 ₂
	- Flements		
Bevel and Emboss	Liements		
Bevel and Emboss	Technique: Softer 👻	•	
Bevel and Emboss Contour Texture	Technique: Softer + Source: Center) Edge	
Bevel and Emboss Contour Texture Satin	Technique: Softer - Source: O Center (Choke: O) Edge	96
evel and Emboss] Contour] Texture atin olor Overlay	Technique: Softer - Source: Center (Choke: Size:	Edge 0 5	96 PX

Natuurlijk kan je zelf nog wat elementen toevoegen en kijken hoe deze passen bij je ontwerp. Hieronder het resultaat:

