Marmeren tekst



Nodig: Marmerstructuur ; lettertype Wrexham Script

<u>Stap 1</u>

Nieuw bestand, achtergrond vullen met kleur = #534D39. Marmer structuur boven achtergrond plaatsen, laagmodus = Vermenigvuldigen.

	LAYERS CHANNELS PATHS	-
	Multiply Opacity: 100%	>
The Carl is a	Lock: 🖸 🖌 🕂 角 🛛 🛛 Fill: 100%	>
and the speed of	🗩 💽 Layer 1	1
#534d39	Background	
Margaretty 1		
and the second second		
	ee fx. O Ø. D 3 3	8
To par land	X	

Tekst typen, kleur = #B0AC97. Het gebruikt letterype is 'Wrexham Script'; grootte = 150 - 300px. Dupliceer de tekstlaag, voor deze kopie laag laagvulling = 0%.



<u>Stap 2</u> Geef originele tekstlaag volgende laagstijlen:

- Slagschaduw : kleur = #585858, afstand = 6 ; grootte = 10.

Styles	Drop Shadow OK	
Blending Options: Default	Blend Mode: Multiply	el
🗹 Drop Shadow	Opacity: 75 %	
Inner Shadow		
Outer Glow	Angle: 120 ° Use Global Light	BM
Inner Glow	bistance: 6 px	
Bevel and Emboss	Spread:0 %	
Contour	Size: 10px	
Texture	Quality	
Satin		
Color Overlay	Contour:	
Gradient Overlay	Noise:0 %	
Pattern Overlay	Layer Knocks Out Drop Shadow	
Stroke	Make Default Reset to Default	

- Schaduw binnen: kleur = #908C78, grootte = 13, Contour op Half Rond.

5tyles	Inner Shadow OK	
Blending Options: Default	Blend Mode: Multiply 908c78 Cancel	_
✓ Drop Shadow	Opacity: 75 %	
Inner Shadow		
Outer Glow	Angle: 120 ° Use Global Light	w
Inner Glow	Distance: 5 px	
Bevel and Emboss	Choke: 0_%	
Contour	Size: 13px	
🔲 Texture	Quality	
Satin		
Color Overlay		
Gradient Overlay	Noise: 0%	
Pattern Overlay	Make Default Reset to Default	
_ Stroke		

- Gloed binnen : overvloeimodus = Lineair Licht, kleur = #AFAFAF, Techniek = Exact, grootte = 10.

Styles	Structure	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Linear Light	Cancel
Drop Shadow	Opacity: 75 %	New Style
Inner Shadow	Noise: 0 %	
Outer Glow		Preview
Inner Glow		1.77
Bevel and Emboss	Elements	
Contour	Technique: Precise	
Texture	Source: OCenter Edge	
Satin	Choke:0_%	
Color Overlay	Size: 10 px	
Gradient Overlay	Quality	
Pattern Overlay	Contour:	
Stroke		
	Range: 50 %	
	Jitter: 0 %	
	Make Default Reset to Default	
	Range: 50 % Jitter: 0 % Make Default Reset to Default	

- Schuine kant en Reliëf: Diepte = 300, Formaat = 12, Zachter maken = 3, Schaduw Modus : gebruikte kleur = #6E6B5E.



Dit heb je dan zo ongeveer bekomen:



Stap 3

Nu een glas effect geven aan de tekst kopie laag (bovenste tekstlaag).

Geef Schuine kant en Reliëf: Diepte = 250 ; Formaat = 7. Globale belichting uitvinken, hoek =100 ; hoogte = 60. Anti-aliased aanvinken, Modus Markeren op dekking = 80%, Schaduwmodus met kleur = #D9D9D9.



Dit is het bekome resultaat.



<u>Stap 4</u> Nieuwe laag tussen beide tekstlagen, noem de laag "structuur".



Ctrl + klik op een tekstlaag om selectie te laden.

The An and the And	LAYERS	CHANNE	LS PATH	s •=
Charles 2	Normal		🗸 Opacity	: 100% 🕨
and the second s	Lock:	/ + 6	Fill	100% 🕨
A CARLER PARTY	T C	marble	сору	fx -
	•	texture	i i	
11511		marble	Clab	fx -
		Layer 1	CIICK	
		Backgro	ound	
	නෙ	fx. 🖸	0. 🗆	J 3

Voorgrondkleur = # A77D31, Achtergrondkleur = # FFF8DE. Vul de selectie op laag "structuur" met de Voorgrondkleur.



Deselecteren met Ctrl + D.



<u>Stap 5</u> Op laag "structuur" wat filters toepassen om de marmeren structuur te creëren.

Filter > Artistiek > Spons : Penseelgrootte = 2, Scherpte = 25, Vloeiend = 5.



















LAYERS Multiply	CHANNELS	PATHSOpacity:	100%	*	
Lock:]/+@	Fill:	100%	>	
9 T	' marble co	ру	fx .	• ^	
	🔄 texture				2
T	marble		fx -	*	
/ 🖲 🔀	🖉 Layer 1				
9 💿 🗖	Backgrou	nd	۵		
清				100	
and a start of the					
68	fx. 01 Ø	2. 🗆 🗉	ปริ		

Nog voor de laag "structuur": Afbeelding > Aanpassingen > Kleurtoon/Verzadiging, met Verzadiging = -80.

X has	Hue/Sat	uration		
	Pr <u>e</u> set:	Custom	v E,	OK
	Ma	ster 💌 📉		Cancel
		Hue:	0	ļ
A CAR		Saturation:	-80	
		△ Lightness:	0	
				_
	钙		1 A. A.	□ C <u>o</u> lorize ☑ <u>P</u> review

Zie voor eindoplossing aan het begin van deze oefening.