

## Transparant Glas teksteffect

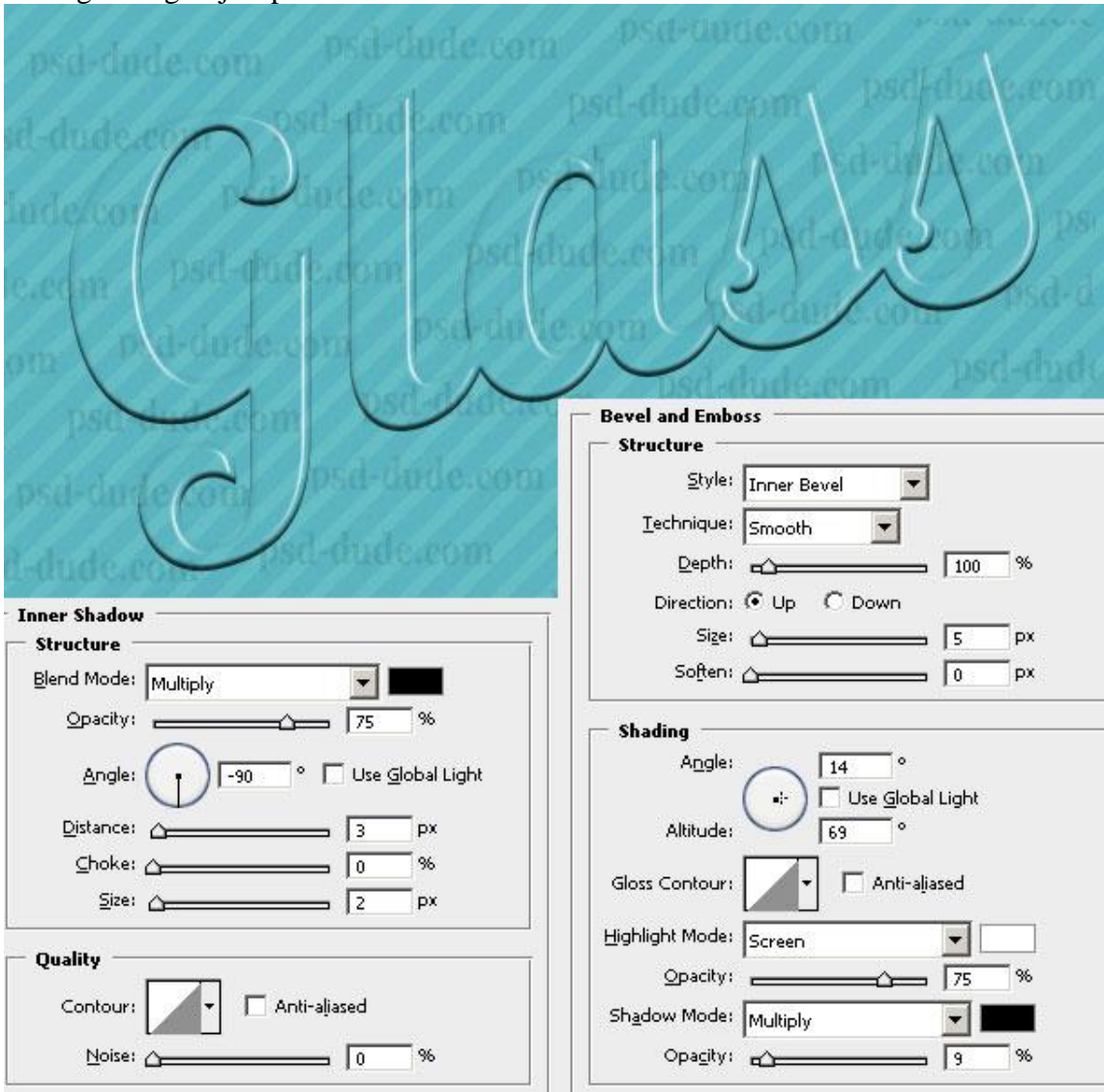


1) Typ een eenvoudige tekst met om het even welk lettertype.

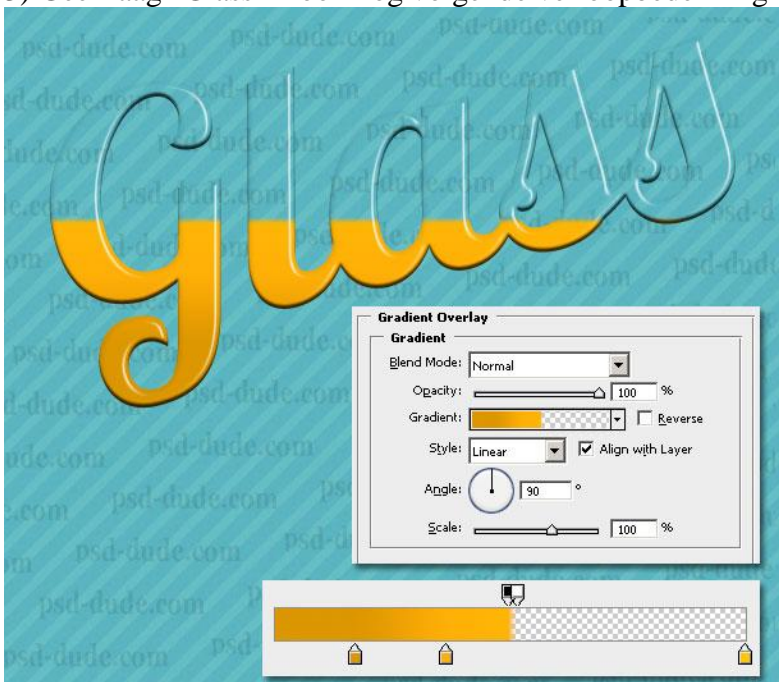
Hier werd het vrije lettertype 'Lobster' gebruikt ; kleur is niet belangrijk; laagvulling = 0%.



2) Dupliceer die tekstlaag nu 5 keren : zo bekom je de lagen "Glass 1" ; "Glass 2" ... "Glass 5". Aan die eerste laag "Glass 1" geef je de laagstijlen :Schaduw Binnen en Schuine kante en Reliëf ; de laagvulling blijft op 0%.



3) Geef laag "Glass 1" ook nog volgende verloopbedekking met kleur naar keuze.





4) Voor laag "Glass 2":  
Schaduw binnen; Gloed buiten ; Schuine kant en Reliëf.



**Inner Shadow**

**Structure**

Blend Mode: Normal

Opacity: 90 %

Angle: 120 °  Use Global Light

Distance: 2 px

Choke: 0 %

Size: 2 px

**Outer Glow**

**Structure**

Blend Mode: Color Burn

Opacity: 43 %

Noise: 0 %

**Elements**

Technique: Softer

Spread: 0 %

Size: 13 px

**Bevel and Emboss**

**Structure**

Style: Inner Bevel

Technique: Smooth

Depth: 62 %

Direction:  Up  Down

Size: 8 px

Soften: 0 px

**Shading**

Angle: 56 °  Use Global Light

Altitude: 69 °

Gloss Contour:  Anti-aliased

Highlight Mode: Screen

Opacity: 100 %

Shadow Mode: Multiply

Opacity: 6 %

5) De derde laag "Glass 3" :

Schaduw Binnen ; Gloed Buiten ; Gloed Binnen ; Schuine kant en Reliëf



**Inner Shadow**

**Structure**

Blend Mode: Normal

Opacity: 28 %

Angle: 60 °  Use Global Light

Distance: 2 px

Choke: 0 %

Size: 1 px

**Outer Glow**

**Structure**

Blend Mode: Normal

Opacity: 26 %

Noise: 0 %

**Inner Glow**

**Structure**

Blend Mode: Overlay

Opacity: 100 %

Noise: 0 %

**Bevel and Emboss**

**Structure**

Style: Inner Bevel

Technique: Smooth

Depth: 52 %

Direction:  Up  Down

Size: 8 px

Soften: 0 px

**Elements**

Technique: Softer

Source:  Center  Edge

Choke: 0 %

Size: 38 px

**Shading**

Angle: 56 °  Use Global Light

Altitude: 69 °

Gloss Contour:  Anti-aliased

Highlight Mode: Screen

Opacity: 100 %

Shadow Mode: Multiply

Opacity: 6 %

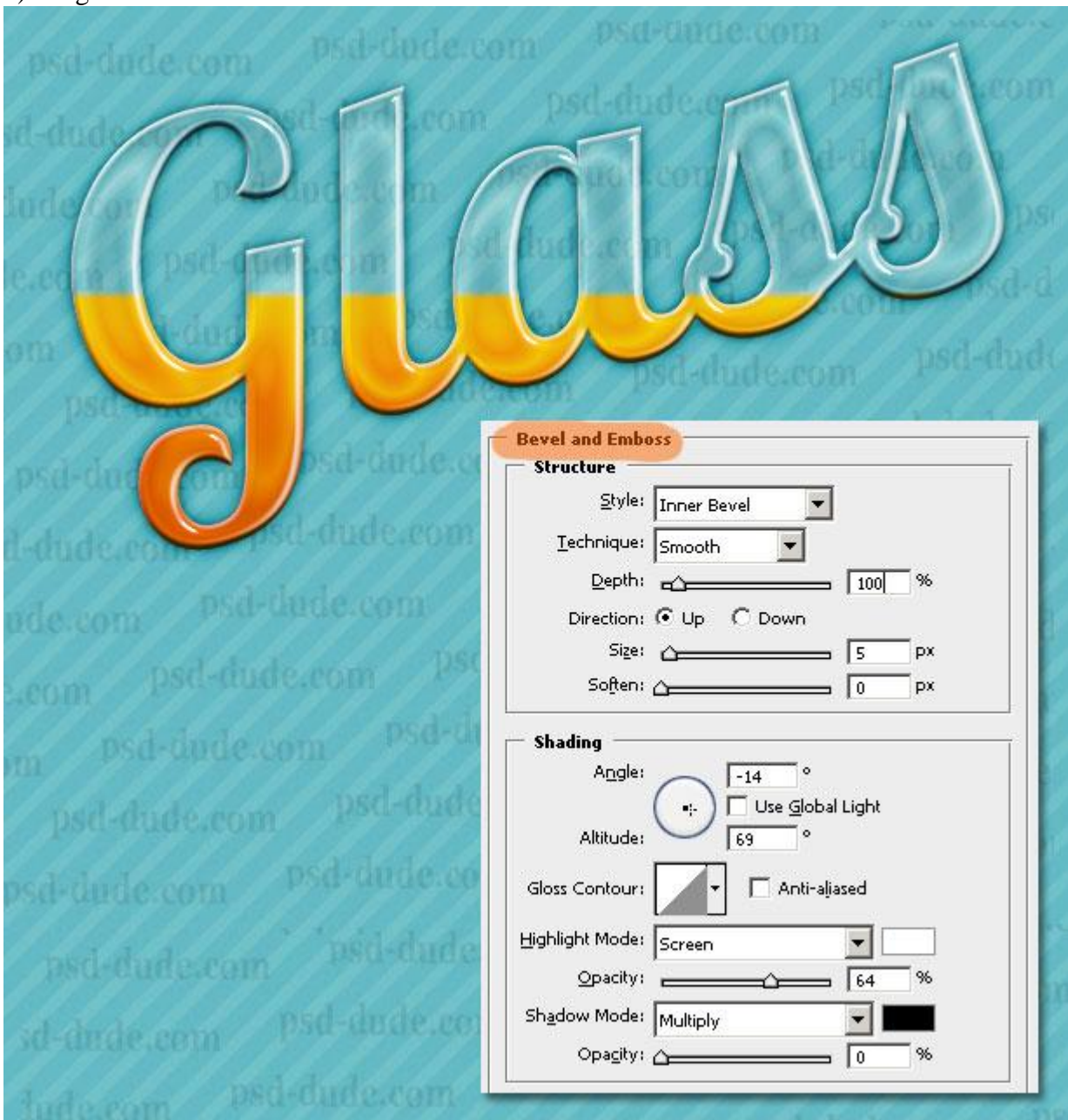
**Quality**

Contour:  Anti-aliased

Range: 50 %

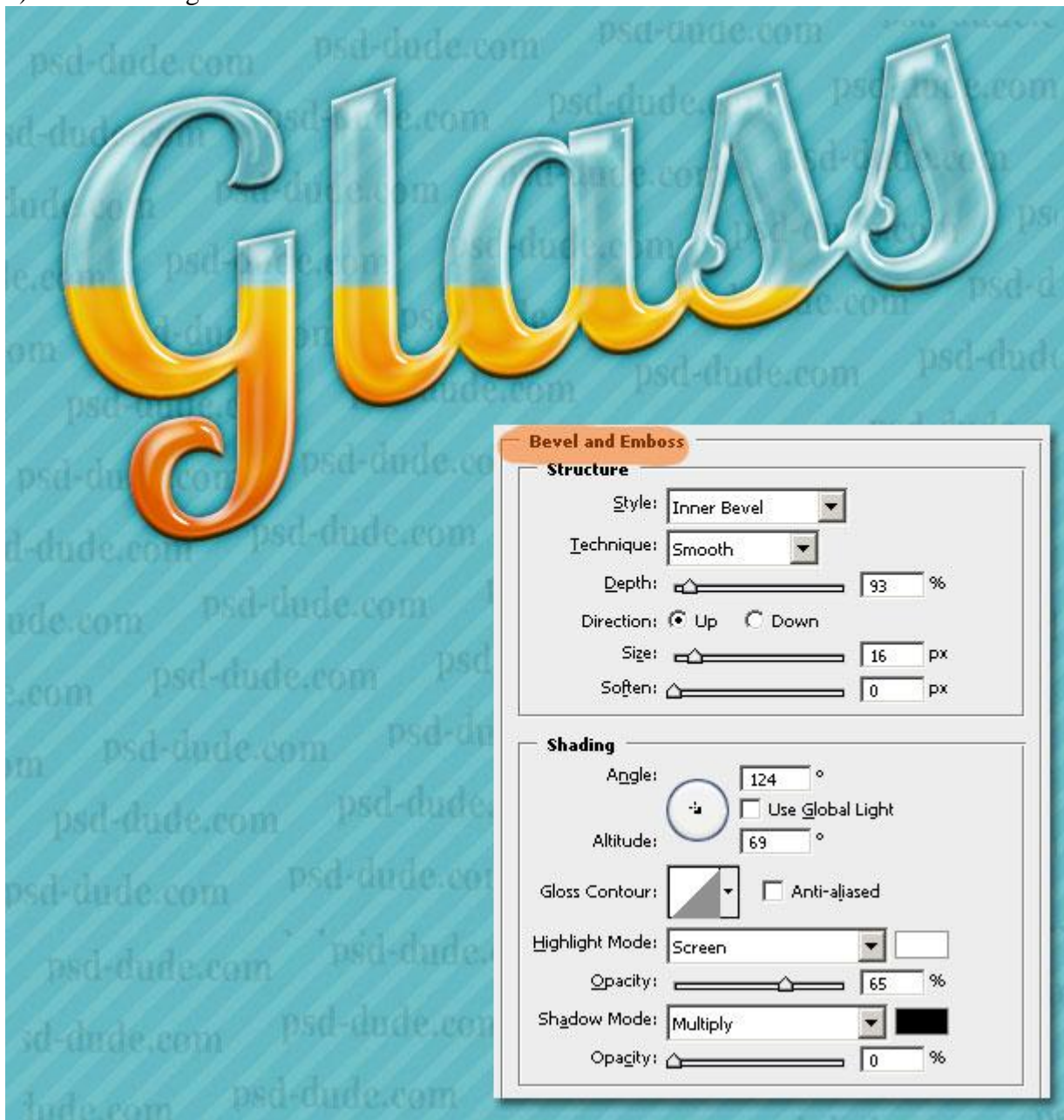
Jitter: 0 %

6) Laag "Glass 4" : Schuine kant en Reliëf.





7) De laatste laag "Glass 5" : Schuine kant en Reliëf.

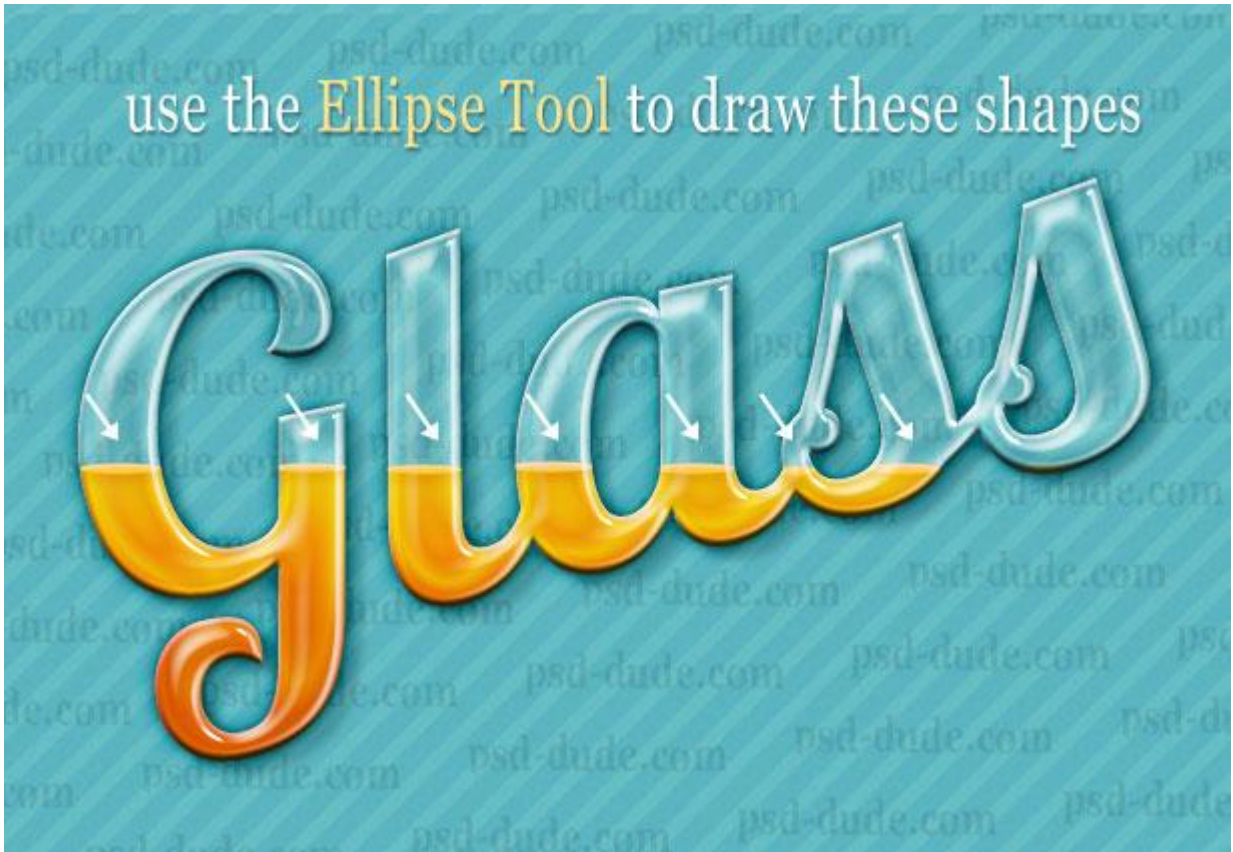


8) Nieuwe laag; noem de laag "horizontale vloeistof" ; teken 7 horizontale ellipsen op het einde van de vloeistof; zie afbeelding hieronder.

Gebruik het Ovaal vormgereedschap met passende kleur en optie op 'Vullen met pixels'!

Ovalen te groot getekend?

CTRL + klik op een van die Glass lagen ; voeg nu aan de laag "horizontale vloeistof" een laagmasker toe.



9) Met sparkle penselen kan je wat gloed toevoegen.





10) Met gelijk welke achtergrond werkt dit teksteffect.  
Je kan ook de kleur van de vloeistof wijzigen!

