IJs tekst effect



1	

<u>Stap 3</u> Nieuwe laag, zacht groot wit penseel; grote stip plaatsen midden de achtergrond; laagdekking = 72%.



0,

<u>Stap 4</u> Kies het gereedschap Rechthoek en stel de waarden als volgt in : breedte = 68 px ; hoogte = 2104 px

	Create Rectangle	
Width:	68 px Height:	2104 px
From	Center	
	ancel	ок
3. 7		

Stap 5

Teken de rechthoek vorm; witte kleur; enkele keren dupliceren (Ctrl + J) ; verplaatsen; netjes Uitlijnen.

<u>Stap 6</u> Al deze verticale strepen groeperen; naam = "verticale strepen"; dekking voor de groep =40%

<u>Stap 7</u>

Dupliceer de groep; noem de kopie groep "horizontale strepen ; roteer 90 graden; dekking = 30%



Ps	ijs te	ekst @4	43,4%	(horizon	tale stei	pen, RGE	(8) *			-							_ 0	I X		
	0	100	200	300	400	500 6	00 7	00 E	800 900	1000	1100	1200	1300 1	400 15	00 1600	1700	1800	1900	•	
0	-																			
	-																			
	-																			
0	-													1						
	-														• •					
3	-																			
llō	-									V.										
4	-																			
	-																	>		
5	-																			
ŏ	-																			
6	-																			
0	-																			
ló	-																			
8	-																			
llõ																				
9	-																			
	-																			
1	-																			
Ŏ	-																			
	-																			
ŀ	-																			
	-																			
Ŷ	-																			
0	-																			
I	-																			
İ	-																			
5	-																			
ŀ	-																			
	-																			
Ŷ	-																			
0	-																			
I R	-																			
0	-																			
	-																			
4	3,4%	ß	Doc:	11,4 M/7	,63 M	▶ 4												×		

<u>Stap 8</u>

Tekst toevoegen; lettertype = Arial Black; kleur = # F9B41E ; tekstlaag omzetten in Pixels; laag in een groep plaatsen; noem de groep "ijshoorntje" ; tekst laag dupliceren; de kopie laag voorlopig op onzichtbaar zetten.



<u>Stap 9</u>

Geef de originele tekst laag volgende laagstijlen: * Schuine kant en reliëf ; 100% ; Formaat = 29 px; kleur voor de schaduwmodus = # F4B482

2 ijs tekst.psd @ 43,4% (JJSJE, RGB/8) * 0 100 200 300 400 500 0 100 200 300 400 500 0 1 1 0 1	600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200, 1300, 1400, 1500,	1600, 1700, 1800, 1900, 2	
8 Lagstijl 9 Stijlen Opties voor overvloeien: standaard 1 Schuine kant en relief 0 Contour • Structuur 0 Stidue kant en relief 0 Structuur 1 Schaduw binnen 0 Kleurbedekking 0 Patroonbedekking 0 Slagschaduw 0 Slagschaduw	Schuine kant en reliëf Structuur Stylt Schuine kant binnen V Techniek Voeiend V Diepte: 100 % Richtng: © Ombag Format: 29 px Zachter maken: 29 px Zachter maken: 4 px Schaduw Hoek: 120 ° Giolobale belchting gebruiken 30 ° Gianscontour: Anti-alased Modus markeren: Bleken V Dekking: 75 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen V Dekking: 5 %	X OK Annuleren Nieuwe stil Vorvvetonng	

rgstijl			×		
Opties voor overvloeien: standaard	Overvloeimodus: Vermeniqvuldigen		Annuleren		
Contour Contour Contour	Dekking:	75 %	Nieuwe stijl Voorvertoning		
Clijn	Afstand:	Giobale belichting gebruiken			
☑ Gloed binnen □ Satijn	Inperken: Grootte:	0 % 46 px			
☐ Kleurbedekking ☑ Verloopbedekking	Kwaliteit				
Patroonbedekking Gloed buiten	Contour: Anti-a	anased %			
□ Slagschaduw	Tot standaardwaarden maken	Standaardwaarden herstellen			
Doc: 11,4 M/11,4 M Doc: 11,4 M/11,4 M Doc	us = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	52C39A ; Rand	d;10%;35 x	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M Ioed binnen : moc tekst.psd @ 43,4% (JJSJE, RGB/8) * 100, 200, 300, 400, 500	us = Bedekken ; 759	% ; kleur = # F	2C39A ; Ran 	d;10%;35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M	us = Bedekken ; 759	% ; kleur = # F	22C39A ; Rano	d; 10 %; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M	us = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	E2C39A ; Rano 00 1600 1700 1800 15	d; 10 %; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M	us = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	52C39A ; Ran	d; 10%; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M P Doc: 11,4 M/11,4 M P Ioed binnen : moc tekst.psd @ 43,4% (USJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 Solution and the standard Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour	us = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	C2C39A ; Rano 00 1600 1700 1800 15 00 1600 10 100 15 00 1600 10 10 100 100 100 100 100 100 10	d;10%;35 ************************************	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M Ioed binnen : moc tekst.psd @ 43,4% (USJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour Structuur Ujn	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	C2C39A ; Rano	d; 10%; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M Ioed binnen : mod tekst.psd @ 43,4% (USJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 Stiglen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour Schuine kant en reliëf Gontour Gischuine kant en reliëf Gontour Gischuine kant en reliëf Gontour Gischuine kant en reliëf Gischuine kant en relief Gischuin	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	C2C39A ; Rano	d; 10 %; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M Doc: 11,4 M/11,4 M IOed binnen : mod tekst.psd @ 43,4% (JSJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 souther the second seco	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	E2C39A ; Rano	d; 10 %; 35	px ; Ring
Doc: 11,4 M/11,4 M Ioed binnen : mod tekst.psd @ 43,4% (JJSJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 Sotillar Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour Structuur Ujn Schaduw binnen Gode binnen Godd binnen Gode binnen God	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	C2C39A ; Rano	d;10%;35 ************************************	px ; Ring
Image: Static	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F	C2C39A ; Rano	d; 10%; 35	px ; Ring
Boc: 11,4 M/11,4 M Ioed binnen : mod tekst.psd @ 43,4% (USJE, RGB/8) * 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 100 200 300 400 500 Stolue kant en relief Cothour Structuur Uijn Schuine kant en relief Cothour Structuur Uijn Schaduw binnen Goled binnen Gole	US = Bedekken ; 759	%; kleur = # F 100 1200 1300 1400 15 100 1200 100	C2C39A ; Rano	d; 10%; 35	px ; Ring

IJs tekst effect - blz. 6



IJs tekst effect - blz. 7

Stap 10 Voeg aan die eerste tekst laag een laagmasker toe; gebruik een hard zwart penseel om sommige delen te

0		@ +2,4	% (IJSJ	E, Laag	gmaske	er/8) *												- 1	> X
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900
			-																
	1		1			-	-												
										-					1				
							1	-			100	1							
			1 X													-			
												-	1						
						///		and the second s											
					_			-											
												7							
																	6		
						(
						C													
						(,	
						(4										
						C													
						C			~								1		
						C			~								1		
						C			~								1		
						C											1		
4%	G	Doc: 11	1,4 M/11	2,6 M		C													

<u>Stap 11</u>

Dupliceer die originele laag (Ctrl + J); deze kopie 2 sleep je onder vorige originele laag; wijzig de Verloopbedekking : Omkeren aanvinken

IJs tekst effect – blz. 8

Zie bekomen resultaat.



Dupliceer die kopie 2 laag; een beetje naar beneden toe verplaatsen en onder die kopie 2 slepen

Kana	len Paden 3D Lagen	
۶۹	oort 🗢 🖬 🖉 T 📜 🖻	Ε
Nor	maal	% -
Verg	.: 🖸 🖌 🕂 🔒 👘 Vul: 1009	% -
۲	🔻 🗁 ijshoomtje	
	USJE kopie	
۲	USJE IJSJE	fx =
۲	USJE kopie 2	fx =
۲	IJSJE kopie 3	fx =
۲	Carl achtergrond	
۲	Achtergrond d	3
	G⊃ fx, [] Ø, [] ¶	ŵ !



<u>Stap 12</u> Vervolgens gaan we strepen tekenen voor het koekje. Lijnen tekenen boven een letter.

ijs t	ekst.psa	@ 42,6%	Laag	I, KGE	(O)									1			Lance		
0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900
010010																			
												-				0			
																	1	1	
																	//	/	1.
														4		1	//	/	/
													1	1	1				
		1-1			1	-1	8			-					//	//	/	//	
100000														/	/	//	/	//	//
				-							-			//		1			//
							11	1	Y		1	•	/	//	/	//			//
						1			-			1	/	//	/	//	//	/	//
												1			//		//		/
		-			-			-	-				/	/	11	/	11	/	
			-										1		//	/	//		
														1	//		/		
														-	1				
							7								1				
00000																			
							Ť												
6%	8	Doct 11	4 M/29	0 M	h	-	_	-	_	-			_	-	_	_		-	
,070	1.9	DOC: 11,	+ 14/28,	UM	P														and the second se

<u>Stap 13</u>

Al deze "lijn" lagen samenvoegen tot één enkele laag; de laag in een groep plaatsen : "lijnen E" Geef bekomen laag volgende laagstijlen

* Schuine kant en reliëf : formaat = 29 px; zachter = 4 px ; kleur voor de schaduw modus = # F4B482

Laagstijl		× 19	0 2	
Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Structuur Structuur Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Verloopbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Slagschaduw	Schuine kant en relié Structuur Stijl: Schuine kant binnen v Techniek: Vloeiend v Diepte: 00mhoog Oomlaag Formaat: 29 px Zachter maken: 4 px Schaduw Hoek: 00 Globale belchting gebruiken Hoogte: 0 Anti-allased Modus markeren: Bleken v Dekking: 75 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen v Dekking: 75 %	OK Annuleren Nieuwe stji		
	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen			

IJs tekst effect - blz. 10

*	Schaduw binnen : Ve	rmenigvuldigen; kleur = # C289	95E; 75% ; 120° ; 8	3 px ; 0% ; 7 px	
Ps	ija talast mark @ 42 C% (liinam, BCB (0) *		× 1900 2		
0	Stijlen	Schaduw binnen	ОК		
10	Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Vermenigvuldigen	Annuleren Nieuwe stil		
0	Contour	Dekking: 75 %	Voorvertoning		
Ŭ 3	Lijn Schaduw binnen	Afstand: 2 8 px			
0 4		Inperken: 0 %			
0	Kleurbedekking	Kwaliteit			
00	 ✓ Verloopbedekking □ Patroonbedekking 	Contour: Anti-aliased			
007	□ Gloed buiten ☑ Slagschaduw	Ruis:0_%			
00		Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen			
000					
0					
I 0			1446/11		
1 2 0					
9 4 0					
5					
Ŭ I 6					
9					
0 9 8					
0 9 9					
0 9 42	2,6% ତ Doc: 11,4 M/28,0 M ►				
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	ıg	
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	1g	
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	ıg	
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ; Gloed binnen Structuur Overvloermodus: Bedekken	10 % ; 35 px ; Rir	lg	
* 0 1 0 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	ng	
* 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	1g	
* 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	ng	
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ; Gleed binnen Structuur Overvloermodus: Bedekken Dekking: Dekking: T5 % Ruis: 0 % Elementen Techniek: Zachter Bron: O Centreren ® Rand	10%;35px;Rir У 900 ² ОК Аппиleren Nieuwe stjl Voorvertoning	ıg	
* 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir	1g	$\overline{\mathbf{O}}$
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rir 900 2 ОК Аппиleren Nieuwe stjl Voorvertoning	1g	$\overline{\mathbf{O}}$
* 10 10 00 20 00 20 00 20 00 00 20 00 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	1g	$\overline{\mathbf{O}}$
2 0 -	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir учолуетсялар	ıg	0
2 0 -	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	1g	0
* 0 0 0 2 0 0 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	0
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	0
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rin	ng	0
*	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rin	ng	
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	50,
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rin	ng	
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	500
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10 % ; 35 px ; Rin	ng	500
	Gloed Binnen : Bede	kken; 75% ; kleur = # F2C39A ;	10%;35px;Rir	ng	500

 Verloopbedekking i 	net de kleuren # FDD0A4 en #	FIBD8D ; Lineair; 90°
		× r
Laagstiji		× 1900 2
0 Stijlen	Verloopbedekking	ОК
Opties voor overvloeien: standaard	verloop	Annuleren
1 □ Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Normaal	Nieuwe stäl
0 - Contour	Dekking: 100 %	
2 - Structuur	Verloop: 🔽 Omkeren	
0 - Lijn	Stijl: Lineair 🗸 🗸 Uitlijnen met laag	
0 Schaduw binnen	Hoek:	
Gloed binnen		
0 🖸 🗖 Satijn	Schaal: 100 %	
5 - Kleurbedekking	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstelle	0
0 Verloopbedekking		
6 Patroonbedekking		
0 Gloed buiten		
7 - Slagschaduw		
8		
0		
9		
0 I		
Y I		
12		
0		
4		
Ť		
5		
Ŷ		
6 0		
<u>1</u>		
I -		
0		
9		
42,6% 🕲 Doc: 11,4 M/28,0 M 🕨		

* Slagschaduw : Vermenigvuldigen; kleur = # F1BD8D; 75% ; 120° ; 6 px ; 0% ; 5 px

Laagstijl	
Stiilen	Slagschaduw
Opties voor overvloeien: standaard	Structuur
Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Vermenigvuldigen
	Dekking: 75 % Neuwe stjl
	Hoek: • 120 · Module benchung gebruken
Schaduw binnen	Afstand: 6 px
	Spreiden:
	Grootte:
	Kwaiiteit
	Contour: • Anti-alased
	Lag neemt slagschaduw uit
	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen
5% @ Deci 11.4 M/38.0 M	



<u>Stap 14</u>

Voeg aan die lijnen laag een laagmasker toe; hard zwart penseel gebruiken; delen verwijderen.



<u>Stap 15</u> Dupliceer de laag met lijnen; draai Horizontaal; goed plaatsen; laagmasker aanpassen.





<u>Stap 16</u>

Herhaal de vorige stappen voor de rest van de tekst. Je bekomt volgend resultaat :

<u>Stap 17</u> De kopie laag van stap 8 weer zichtbaar maken en als bovenste laag plaatsen in het lagenpalet.

Ps ijs tekst	.psd @ 42,	6% (IJSJE koj	pie, RGB/8) *							-		×
0	100 200	300 40	0 500 600	700 800	900 1000	1100 1200	1300 1400	1500 16	00 1700	1800	1900	2
2												I
												ł
												ł
												ł
												ł
1												
		_					_					
												I
												I
										•		I
										_		I
												I
												I
										1		I
												ł
												I
												I
-												
												1
,6% ®	Doc: 1	1,4 M/56,0 M	•									
												-

<u>Stap 18</u>

In deze stap maken we roze ijs voor de tekstvorm. Geef deze eerste kopie laag volgende laagstijlen Hernoem de laag in "roze ijs"

* Schuine kant en reliëf ; formaat = 18 px ; zachter = 1 px; Voor de Schaduw modus : kleur = # FC8286

🖪 ij	t-last and (2) 42 69/ (and 0) BCB(0) *		X I	
	caaystiji		1900 2	
0 -	Stijlen	Schuine kant en reliëf	ОК	
	Opties voor overvloeien: standaard	- Structuur	Annularan	
1:	Schuine kant en reliëf	Stijl: Schuine kant binnen 🗸		
ŏ	Contour	Techniek: Vloeiend ~	Nieuwe stgl	
2	Structuur	Diepte:%	Voorvertoning	
Ō	🗆 Lijn	Richting: Omhoog Omlaag		
3 : 0 :	Schaduw binnen	Formaat:		
0 -	Gloed binnen	Zachter maken:		
0	🗆 Satijn			
5	□ Kleurbedekking	Schaduw		
ŏ :	☑ Verloopbedekking	Hoek: 120 °		
6 -	Patroonbedekking	· Globale belichting gebruiken		
0	Gloed buiten	Hoogte: 30 °		
7	Slagschaduw	Glanscontour: Anti-aliased		
ŏ		Modus markeren: Bleken		
8 -		Dekking: 75 %		
Ŏ		Schaduwmodus: Vermenigvuldigen		
9 0		Dekking: 50 %		
0 -				
0		Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen		
Ŷ				
1 = 0 =				
<u>9</u>				
Ő I				
3				
0 -				
4				
÷				
5				
Ŷ.				
6 1 0 -				
9				
Ó				
Ĭ- 8				
0 -				
9				
42.6				
42,6	™ Doc: 11,4 M/56,0 M		ll.	

IJs tekst effect – blz. 15

* Contour onder Schuine kant en Reliëf

Ps ij-La	aagstijl		× 900 2
2 ij 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour Schuine kant en reliëf Schuure Uijn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Kleurbedekking Verloopbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Gloed buiten Sagschaduw	Contour Elementen Contour: Anti-aliased Bereik: 52 %	OK Annuleren Nieuwe stjl Voorvertoning
0 0 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
0 1 5 0 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 1 5 0 1 7 7 0 0 1 7 7 0 1 7 0 9 0 1 1 5 0 1 7 0 1 1 5 0 1 7 0 1 1 5 0 1 1 1 5 0 1 1 1 5 0 1 1 1 5 0 1 1 1 5 0 1 1 1 1	Doc: 11,4 M/56,0 M		

* Schaduw binnen : modus = Vermenigvuldigen; 75% ; kleur = # FDA9B6 ; 120° ; 5 px ; 0% ; 40 px

aagstijl	× 1900 2	
Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour Structuur Lijn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Keurbedekking Verloopbedekking Patroopbedekking	Schaduw binnen Structuur Overvloeimodus: Vermenigvuldigen Dekking: T5 % Hoek: 120 ° Ø Globale belchting gebruken Afstand: 5 px Inperken: 0 % Kwaliteit Contour: Anti-aliased	
Gloed buiten	Ruis:0 %	
		2
6 🔞 Doc: 11,4 M/56,0 M 🕨		

* Verloopbedekking met de kleuren # FB9FB2 en FF8DA1 ; Lineair ; 90°

<u>Stap 19</u>

Zoals je weet, is het ijs nooit perfect. Voeg een laagmasker toe aan de laag "roze ijs"; gebruik een hard zwart penseel om delen te verwijderen op deze roze laag.



<u>Stap 20</u>

Dupliceer de laag "roze ijs"; noem de kopie "oranje ijs"; verwijder het laagmasker. Pas de laagstijlen aan.

* Schuine kant en Reliëf : formaat = 18 px; Zachter = 1 px; Kleur voor de Schaduw modus = # F19839

🖪 ij	Astronomical (2007) (Second State (2007) *	
	aagstiji	<u> 1900 2</u>
0 -	Stijlen	Schuine kant en reliëf
	Opties voor overvloeien: standaard	Structuur
1 -	Schuine kant en reliëf	Stijl: Schuine kant binnen V
ŏ	Contour	Techniek: Vloeiend
2:	Structuur	Diepte: 7 100 %
ŏ	🗆 Lijn	Richting: Omhoog Omkaag
3:	Schaduw binnen	Formaat:
0 -	Gloed binnen	Zachter maken:
ō	Satijn	
5	Kleurbedekking	Schaduw
ŏ	☑ Verloopbedekking	Hoek: 120°
6	Patroonbedekking	Globale belichting gebruiken
0	Gloed buiten	Hoogte: 30 °
7 -	Slagschaduw	Glanscontour: - Anti-alased
U		Modus markeren: Bleken
8		Dekking: 75 96
ŏ÷		Schadlummdus: Varmaniau Idiana
9:		
0		Dexaig. 30 76
		Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen
1:		
Ŷ.		
2:		
Ŷ.	and the second	
3		
9		
ō :		
Į:		
Ŏ.		
I : 6 :		
0 -		
7		
ų -		
8:		
Ŷ.		
9		
42,69	6 🔞 Doc: 11,4 M/59,9 M	

IJs tekst effect – blz. 18

* Contour onder Schuine kant en Reliëf

	Contour	1900 2
Stijlen	Elementen	ОК
Opties voor overvloeien: standaard		Annuleren
Schuine kant en reliëf	Contour: Anti-aliased	Nieuwe stil
Contour	Bereik: 52 %	Voopvertoping
Structuur		Voliver coning
🗖 🗆 Lijn		
Schaduw binnen		
Gloed binnen		
🗆 🗆 Satijn		
🗆 🗆 Kleurbedekking		
Verloopbedekking		
Patroonbedekking		
Gloed buiten		
□ Slagschaduw		
2		
		5

* Schaduw Binnen : Vermenigvuldigen; kleur = # FEB548 ; 120° ; 5 px ; 0% ; 40 px

🖪 ij	A-lint mod @ 42 C9/ (:- ::- BCB/0) *	
	aagstijl	× 1990/2
0	Stijlen	Schaduw binnen
-	Opties voor overvloeien: standaard	Annuleren
1:	Schuine kant en reliëf	Overvloemodus: Vermenigvuldigen
0 -	Contour	Dekking: 75 % Rectification of the second se
2:	Structuur	Hoek: 120 ° 🖂 Gobale belchting gebruiken
0 -	🗆 Lijn	
0	Schaduw binnen	Atstand: 5 px
0.	Gloed binnen	Inperken:
ō :	Satijn	Grootte: 40 px
5.	Kleurbedekking	Kwaliteit
Ŏ:	Verloopbedekking	
6 -	Patroonbedekking	
Ŏ:	Gloed buiten	Ruis: 0 %
7 -	□ Slagschaduw	Tat das des des maises Charden and a busicella
0		Tot standaaldwaarden maken Standaaldwaarden neistenen
8 -		
0		
9 -		
ŏ		
1 -		
ŏ÷		
Ï.		
0		
1 :		
ō:		
I S		
0		
1 : 4 :		
0		
I : 5		
0		
I : 6 :		
0 -		
7		
0.		
8:		
÷		
9 :		
42.67		
42,69	6 🕑 Doc: 11,4 M/59,9 M ►	

* Verloopbedekking met de kleuren # FFC813 en # F69B3D ; Lineair; 90°

	ije talet med (2,42,6% (amelia ile, BCB(2)) t Laagstijl		× 1000 12	
	- Stijlen	Verloopbedekking	OK	
	Opties voor overvloeien: standaard	Verloop	Annuleren	
	Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Normaal	Nieuwe stil	
	☑ Contour	Dekking: 100 %	Voorvertoning	
	Structuur	Verloop:		
	Lijn	Stiji: Linear V V Oldijnen met laag		
	Gloed binnen	Hoek: 90 °		
	Satijn	Schaal: 100 %		
	□ Kleurbedekking	Tat standaardwaardan makan Standaardwaardan herstellen		
	Verloopbedekking	Tot standad uwaarden maken		
	Patroonbedekking			
	Gloed butten Slagschaduw			
<complex-block></complex-block>	L Slagschautw			
<complex-block></complex-block>				
	5% 🔞 Doc: 11,4 M/59,9 M 🕨			
	komen resultaat			
	is taket and @ 42.6% (analis lis DCD/0) *			
IJSJE S	0 100 200 300 400 500 6	00 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500	1600 1700 1800 1900 2	
IJSJE Solution	in a break and a second star (200). I			
IJSJE S				
IJSJE Solo				
IJSJE So				
IJSJE S				
IJSJE S				
IJSJE S				
IJSJE %				
IJSJE %				
IJSJE %				
IJSJE Solution				
IJSJE				
IJSJE				
IJSJE 5				

<u>Stap 21</u> Voeg aan de laag "oranje ijs" een laagmasker toe; hard zwart penseel gebruiken om delen te verwijderen.



<u>Stap 22</u>

Herhaal de vorige stappen om groen ijs te maken ; pas de instellingen aan voor de Laagstijlen * Schuine kant en Reliëf; kleur voor de Schaduwmodus is # A7BD01.

Eduing lant an saliaf	
Stijne Stinne kate in reine OK Optier voorendeen: standaad Stinne kate in reine OK OK Optier voorendeen: standaad Stinne kate in reine OK OK Optier voorendeen: standaad Optier voorendeen: standaad OK Optier voorendeen: standaad Optier voorendeen: standaad Stindaad/waarden nekreien Stindaad/w	
9 : 0 : 42,6%	

* Contour onder Schuine kant en Reliëf

Pa ij Calebrard (2,42,6% (mmm iin DCD (0)))		× 1900 2	
0 Stijlen	Contour	ок	
Opties voor overvloeien: standaard		Annuleren	
0 Schuine kant en reliëf	Bereik:	Nieuwe stjil	
		Voorvertoning	
0 - 3 - 			
0 : Schaduw binnen			
4 - 0 : Satijn			
0 - Cheurbedekking			
0 Verloopbedekking			
6 - Gloed buiten			
7 - Slagschaduw			
0:			
8-			
9			
0			
4			
I S			
6			
7			
0			
8			
9			
0 - 9 42 5% D Doc: 11 4 M/64 7 M N			
12,070 (3) DOC. 11,4 M/04,7 M			1
* Schaduw Binnen; Ve	rmenigvuldigen; kleur = # 9FB6	600.	
Laagstijl		×	
0. Stilon	Schaduw binnen		
Opties voor overvloeien: standaard	Structuur	Annularan	
1 0 2 3 5 chuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Vermenigvuldigen	Nieuwe stil	
0 - ☑ Contour 2 - ☑ Structure		Voorvertoning	
	Hoek: Hoek: Globale belichting gebruiken		
3 : Schaduw binnen	Afstand: 5 px		
Gloed binnen	Grootte: 40 px		
G - Kleurbedekking			
Verloopbedekking	Contour: Anti-aliased		
6 Gloed buiten			
0 7	NUS70		
	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen		
8 - 0 -			
9			
5			
6			
Y .			
9			
42,6% ⓑ Doc: 11,4 M/64,7 M ►			



* Verloopbedekking met de kleuren # B8D40D en # 91A800

IJs tekst effect - blz. 23

<u>Stap 23</u>



IJs tekst effect - blz. 24

<u>Stap 24</u>

Nieuwe laag onder die "ijs" lagen; schaduw schilderen met kleur = # A25229 ; zacht penseel; Laagdekking = 80%.



<u>Stap 25</u>

Chocoladesiroop over het ijs gieten! Dupliceer een ijs laag; plaats bovenaan in het lagenpalet; verwijder het laagmasker; noem de laag "chocolade; geef volgende laagstijlen. * Schuine kant en Reliëf met kleur voor de Schaduwmodus = # A44625; formaat = 6 px; zachter = 1 px.

📴 ijs tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) *
00 0 100 200 300 400 500 0 $\begin{array}{c}
1\\0\\2\\0\\0\\3\\0\\0\\4\\0\\0\\5\\0\\0\end{array}
\end{array}$ Schuine kant en reliëf Stijler OK Structuur Onties v oor overvloeien: standaard Annuleren Stil: Schuine kant binnen Nieuwe stijl... Techniek: Vloeiend Voorvertoning 🗆 Str Diepte: 🔽 100 🗆 Lijn Richting:
Omhoog) Omlaag Schaduw binnen Formaat: 🕾 6 Gloed binnen Zachter maken: Satiin Schadu C Kleurbedekking 120 ° ✓ Verloopbedekking Globale belichting gebr Patroonbedekking Θ Gloed buiten Hoogte 7. 🗆 Slagschaduw Anti-aliased Glanscontour: Modus markeren: Bleker Dekking: Schaduwmodus: Vermenigvuldigen Dekkina: Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen DOC: 11,4 M/80,1 M * Contour onder Schuine kant en Reliëf ijs tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 300 400 500 600 700 800 900 202 Contour Stiilen OK Elemente Opties voor overvloeien: standaard Annuleren Contour: 🔽 🗖 Anti-aliased 🗹 Schuine kant en re Nieuwe stijl... <u>
 52</u> Bereik: • % Voorvertoning 🗆 s 🗆 Lijn Schaduw binnen Gloed binnen 🗆 Satijn 001400150016001 C Kleurbedekking Verloopbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Slagschaduw 0 DOC: 11,4 M/80,1 №

IJs tekst effect - blz. 26

iii ii	
00 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 18	0 1900 2000
V : 8 : 0.1 Laaqstii	×
Stijlen Skladuw binnen OK	
Opties voor overvloeien: standaard Overvloeimodus: Vermenigvuidigen Annulerer 0 Image: Schuine kant en relief Overvloeimodus: Vermenigvuidigen Nieuwe stj	
V Image: Contour 1 Image: Structuur 0 Image: Structuur 0 Image: Image: Image: Structuur 0 Image: Imag	ng la
Afstand: 5 px Gloed binnen Inperken: 0 %	
3 Groute: 0 Satijn 0 Kleurbedekking Kwaliteit	
0 Image: Contour: Image: Contour: 1 Patroonbedekking Contour: 1 Patroonbedekking Contour:	
0 Geer bullen 1 Slagschaduw 6 Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	
42,000 G DUC: 11,4 M/80,1 M P	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 I ijs tekst. psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 00 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1300 1400 1500 1600 1700 1800	- • × 1900 2000
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 Ijs tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 00 0 100 200 300 400 500 600 700 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 0 1 <	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 Ijs tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 00 0 100 200 300 400 500 600 700 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 0 1 0 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1500 1600 1700 1800	× 1900, 2000
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 I jis tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 0 0 1 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800	- - × 1900, 2000
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 Ijs tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8) * 0 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1 0 - <td< td=""><td></td></td<>	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 ij is tekst.psd @ 42,6% (chocolade, RGB/8)* 00 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1700 1800	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 Iveloge 0 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 Iveloge Ivelo	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314 Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image: statut ge de 42 6% (chocolade, RGB/s) Image:	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	
* Verloopbedekking met de kleuren # A04A2B en # 8C3314	

IJs tekst effect – blz. 27

Hier is mijn bekomen resultaat :



<u>Stap 26</u>

Aan de laag "chocolade" een laagmasker toevoegen; hard zwart penseel; delen verwijderen; probeer zo onregelmatig mogelijk te werken en chocoladedruppen bekomen.



IJs tekst effect - blz. 28

<u>Stap 27</u>

Hagelslag boven de chocolade toevoegen; gebruik een klein hard penseel; plaats witte stippen op een nieuwe laag die je "hagelslag" noemt.



<u>Stap 28</u>

Geef de laag "hagelslag" volgende laagstijlen: * Schuine kant en Reliëf : formaat = 5 px ; kleur voor de Schaduw modus = # A4A4A4





<u>Stap 29</u>

Nieuwe laag; "hagelslag 2"; teken opnieuw kleine stippen; zie volgende laagstijlen: * Schuine kant en Reliëf; Schaduw modus, kleur = # 83D2C8.



* Slagschaduw : kleur = # CC7748



Resultaat :



Stap 30 Herhaal de vorige stap voor roze hagelslag. * Schuine kant en Reliëf; Schaduw modus, kleur = # FD7081

Schuine kant en Relief	, Schaduw modus, kleur = $\#$ FD/081
ijs tekst.psd @ 42,6% (hagelslag 3, RGB/8) *	
Laagstijl	
- Stillen	Schuine kant en reliéf
Opties voor overvloeien: standaard	Structuur
Schuine kant en reliëf	Stijk Schuine kant binnen
Contour	Techniek: Vloeiend
Structuur	Diepte: 100 %
Lijn	Richting: Omlaag Omlaag
Schaduw binnen	Formaat:
□ Gloed Dinnen	Zachter maken:
Kleurbedekking	Schaduw
Verloopbedekking	Hoek: 🔆 120 °
Patroonbedekking	Unorth: Globale belichting gebruken
Gloed buiten	
Slagschaduw	Glanscontour:
	Modus markeren: Bleken
	Dekking: 75 %
	Schaduwmödus: Vermenigvuldigen
	Dekking: 75 %
	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen
+2,0% ⓑ Doc: 11,4 M/87,4 M ►	
Kleurbedekking · kleu	- = # FD7081
Riedfbedekking : kiedi	
00 0 100 200 300 400 500	
)	
Laagstijl	
Stijlen	Kleur OK
Opties voor overvloeien: standaard	Overvloeimodus: Normaal
Schuine kant en reliëf	Dekking: 100 % Nieuwe stjl
	Tat standardunarden miken Chandardunarden herstellen
🗆 Lijn	Tot stanoaarowaaroen maken Stanoaarowaaroen nerstellen
Schaduw binnen	
Gloed binnen	
Patroonbedekking	
Gloed buiten	
☑ Slagschaduw	

ijs tekst.psd @ 42,6% (hagelslag 3, RGB/8) * ______X 00 0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1900 2000 Slagschaduw - Structuur -Stijler OK Opties voor overvloeien: standaard Annuleren Overvloeimodus: Vermenigvuldigen ☑ Schuine kant en reliëf Nieuwe stijl... Dekking: 75 % Contour Voorvertoning Structuur 120 ° 🗹 Globale belichting gebruiken Hoek: 7 🗆 Lijn Afstand: рх 3 🗆 Schaduw binr Spreiden: % Gloed binnen 0 🗆 Satijn Grootte: 5 px ☑ Kleurbedekking Kwaliteit Verloopbedekking Contour: Patroonbedekking Gloed buiten Ruis: 🖉 0 % 🗹 SI Laag neemt slagschaduw uit Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden he Doc: 11,4 M/87,4 M Bekomen resultaat : d @ 42,6% (hagelslag 3, RGB/8) * 📴 ijs tekst.psd @ 42,6% (hagelslag 3, RGB/8) * 00 0 0 0, 42,6% ® Doc: 11,4 M/86,3 M

* Slagschaduw, Vermenigvuldigen, kleur = # CC7748

<u>Stap 31</u> En dit is de "oranje hagelslag".



* Kleurbedekking met kleur = # FBB228



201

* Slagschaduw : kleur = # CC7748

<u>Stap 32</u> Herhaal de vorige stap voor groene hagelslag. * Schuine kant en Reliëf : Schaduw modus, kleur = # 91A902

IJS tekst.psd @ 42,6% (hagelslag 5, RGB/8) *			
<u></u>	1	1000, 1000, 1000, 1000, 12000	
		. mote of the billion dia of	
Laagstijl		×	
Stijlen Onties voor overvloeien: standaard	Schuine kant en reliëf Structuur	ок	
Schuine kant en reliëf Contour	Stijl: Schuine kant binnen V Techniek: Vloeiend V	Annuleren Nieuwe stijl	
	Diepte: 100 % Richting: O Omhoog O Omlaad	Voorvertoning	
Schaduw binnen Gloed binnen	Formaat:		
□ Satijn ☑ Kleurbedekking	Schaduw		
Verloopbedekking Patroonbedekking	Hoek: Hoote: Hoote: 120 Globale belichting gebruiken		
□ Gloed buiten ☑ Slagschaduw	Glanscontour:		
	Modus markeren: Bleken V Dekking: 75 %		
	Schaduwmodus: Vermenigvuldigen		
	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herste	ellen	
,6% <mark>©</mark> Doc: 11,4 M/87,4 M ▶			
Kleurbedekking = # 96	5AE03		
ijs tekst.psd @ 42,6% (hagelslag 5, RGB/8) * 00 0 100 200 300 400 500	600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400	– – × 1500 1600 1700 1800 1900 2000	
A state			
Langstijl			
Laagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard	Kleurbedekking		.0.
Laagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour	Kleurbedekking Overvloeimodus: Normaal Dekking: 200 %	OK Annuleren Nieuwe stjl	SX
Laagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour Structuur Lijn	Kleurbedekking Vervloeimodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	OK Annuleren Nieuwe stjl Ø Voorvertoning	S
Laagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Ø Schuine kant en reliëf Oontour Structuur Uijn Schaduw binnen Gloed binnen	Kleurbedekking Vervloeimodus: Normaal Dekking: Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	CK Annuleren Nieuwe stil Voorvertoning	S
Lagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour Structuur Uijn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Keurbedekking	Kleurbedekking Vervloemodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	K OK Annuleren Nieuwe stgl Voorvertoning	SZO
Lagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour Structuur Ujn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Kleurbedekking Patroonbedekking Chatonine	Kleurbedekking Vervloeimodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	CK Annuleren Nieuwe stjl Voorvertoning	SZO/
Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Ø Schuine kant en reliëf Oontour Structuur Ujn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Keurbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Ø Slagschaduw	Kleur Overvloeimodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	K OK Annuleren Nieuwe stjl Voorvertoning	Show and the second sec
Lagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en reliëf Contour Structuur Structuur Gioed binnen Satijn Keurbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Slagschaduw	Kleur Overvloeimodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	Elen	
Lagstijl Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Schuine kant en relief Contour Structuur Uijn Schaduw binnen Gloed binnen Satijn Keurbedekking Patroonbedekking Gloed buiten Slagschaduw	Kleurbedekking Meur Overvloeimodus: Normaal Dekking: 100 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herst	Kelen	

<u>Stap 33</u>

En we zijn klaar met de hagelslag.

In deze stap schaduw toevoegen onderaan het document; Nieuwe laag; zacht penseel, kleur = # 77A6A9 Laagdekking = 40%.

IJs tekst effect – blz. 39

<u>Stap 34</u>

Voeg nog een Aanpassingslaag 'Curven' toe als bovenste laag : punten op (41 ; 29) ; (222 ; 229) op het laagmasker schilderen met zacht zwart penseel rondom het document.

<u>Stap 35</u>

Nog een Aanpassingslaag maken 'Helderheid/contrast' toevoegen; ook hier op het laagmasker schilderen met zacht zwart penseel, rondom het document schilderen.

Stalen Stijlen Eigenschappen Info	Kanalen Paden 3D Lagen 📲
🐹 🖬 Helderheid/contrast	₽ Soort ≑ 🖻 🖉 T 🖾 🖥
Automatisch	Normaal
Helderheid: 0	Vergr.: ::
Contrast: 61	• 🔅 🗴 Helderheid Contrast 1
Verouderde functie gebruiken	• 5 2 Curven 1
	schaduw onderaan
, ™ ™ ™	
	● ► □ ijs
	● ► 🗀 lijnen J 1
	● ► C lijnen J
	Ijinen E
	Ijshoorntje
	↔ f×, ⊡ ♥, ⊡ ╗ ጬ