http://psd.tutsplus.com/tutorials/designing-tutorials/render-a-cereal-box-cover-from-scratch-using-photoshops-3d-tools/

<u>Cover voor doos ontwerpen</u> (graanontbijt) – les voor gevorderden.



<u>Vooraleer je begint</u>: Voor deze les heb je de versie CS4 extended nodig. Daarnaast een goeie grafische kaart aangezien we zullen werken met verschillende 3D lagen tezelfdertijd. Heb je dit niet, dan zou je computer misschien rare toeren kunnen hebben. Dit is geen basisles, dus er worden veel zaken niet meer uitgelegd zoals bijvoorbeeld het werken met laagmaskers, aanpassingslagen... Nodig: een opspattend melkbord, twitter afbeelding

<u>Stap 1 - Het Document klaar maken</u> Nieuw Photoshop Document : 800 x 1120 pixels, 72dpi, RGB, wit. Aanpassingslaag 'Verloop', naam = "Gradient." Volgende kleuren werden gebruikt: #F20000 - #8E0000, je bent natuurlijk vrij om met eigen kleuren te werken.

LAYERS PATHS	
LAYERS PATHS Normal Opacity: 100%	
LAYERS PATHS Normal Opacity: 100% Lock: 2 2 4 2 Fill: 100%	
LAYERS PATHS Normal Opacity: 100% Lock: A + A Fill: 100% Gradient	
LAYERS PATHS Normal Opacity: 100% Lock: I I I Fill: 100% Gradient Background	

Stap 2 – Melk kom toevoegen

Plak de afbeelding met de opspattende melk als nieuwe laag, naam = "Splash".

We willen die zwarte achtergrond wegwerken: Selecteren > Kleurbereik, neem een staal van de zwarte achtergrondkleur, Overeenkomst = 85, OK. Selectie vergroten met 1px, selectie omdraaien, voeg dan een laagmasker toe zodat de zwarte achtergrond verborgen wordt. Afbeelding horizontaal omdraaien en onderaan rechts op het document plaatsen. Grootte aanpassen.





Stap 3 – Melk witter maken

De melk lijkt nogal roze, vandaar een Aanpassingslaag Kleurtoon/Verzadiging op de Rode kleuren, Helderheid of Lichtheid = +100, zorg wel dat je een Uitknipmasker maakte tussen Aanpassingslaag en onderliggende laag.

Plaats nog beide lagen (aanpassingslaag en laag met kom) in eenzelfde groep, naam = "Bowl".

ADJUSTMENTS MASKS	LAYERS CHANNELS Normal Opacity: Lock: Image: Channel of the status of the stat

Stap 4 - 3D vorm creëren om de graan ringetjes te maken

Nu het leuke van deze oefening, we maken de graan ringetjes door gebruik te maken van de 3D lagen.

Nieuwe laag, naam = "Loop" vul de laag met om het even welke kleur.

Hier werd een rechthoekige selectie getekend over het gehele canvas en de selectie werd gevuld met het emmertje, gebruikte kleur = #FF363E.

Ga naar Venster > 3D om het 3D Palet te openen.

Menu > 3D > Nieuwe vorm van laag > Donut om automatisch een 3D Laag te creëren = "Loop." Laat al de rest zoals het is en ga naar volgende Stap.

3D +> 1-=
·
No 3D layer selected
••••••••
LAYERS CHANNELS PATHS
Normal
Lock: 1 2 + 1 Fill: 100% +
Loop
Bowl
BG
Background
3D {SCENE} → -=
v rene v
Donut_Material
Infinite Light 1
Infinite Light 3
Preset: Custom Render Settings 💌
Render Settings
Anti-Alias: Best
Paint On: Diffuse
Cross Section
Plane: 50%
Offset: 0 > @X-Axis
Tilt A: 0 Y-Axis
Tilt B: 0 DZ-Axis
🎨 🎙 🖬 🖁
LAYERS CHANNELS PATHS
Normal Opacity: 100%
Lock: 🖸 🌶 🕂 🖨 🛛 Fill: 100% 🔸
E top
Textures
Diffuse

Stap 5 - 3D Palet overzicht

Vooraleer we verder gaan, even dit palet bespreken.

In CS3 kenden we de eerste mogelijkheden tot het bewerken van 3D objecten. Deze functie is nu echter helemaal herschreven. Daardoor is de functionaliteit en toegankelijkheid enorm verbeterd alsmede de werkwijze. Er zijn nieuwe 3D gereedschappen verschenen en er is een compleet nieuw 3D venster toegevoegd. Om 3D beter te kunnen begrijpen is een beetje basiskennis van 3D objecten overigens wel nodig. In 3D objecten worden wat andere termen gebruikt, waardoor het in het begin niet al te gemakkelijk zal zijn voor de meeste: even doorbijten.

Je kunt in Photoshop zelf een 3D object maken maar ook eenvoudige vormen zoals kegels, een hoed, bol e.d. zitten er in. Deze kun je dan zelf beschilderen of voorzien van een patroon. Van het 3D object is de textuur of structuur te veranderen, evenals het lichteffect.

Aan een 3D object is een structuur toe te voegen, er is op te tekenen en een pixel of tekstbestand is samen te voegen waardoor het een onderdeel wordt van het 3D object. Helemaal verbazingwekkend is het feit dat je laagje voor laagje weg kunt halen om vervolgens aan de binnenkant van het object te gaan schilderen. Bij deze schilder en textuur mogelijkheden blijven, wat je ook doet, de lichteffecten en reflecties gewoon intact.

Alle 3D objecten bevinden zich binnen deze tab 'Scene', iedere Scene kan verschillende 3D objecten bevatten die je kan vermengen met de respectievelijke Structuren en Lichten. Je kan zoveel objecten als gewenst plaatsen in een Scene. Je kan de objecten filteren door op een van de vier knoppen bovenaan in het palet te klikken.

Eronder heb je de Scene opties: wijzigen instellingen voor renderen, Anti-Alias, Globale omgevingskleur (belangrijk voor deze oefening), structuren kiezen waarop zal geschilderd worden. Helemaal onderaan het palet kan je het Grondvlak in/uitschakelen,Lichten in/uitschakelen, Een nieuw licht maken, een Licht verwijderen. Test gerust eens alles uit vooraleer verder te gaan. Zie printscreen volgende pagina.

3D {scène} → I +=	Filteren op hele scene = Whole scene
	Filteren op netten = Meshes
	Filteren op materialen = Materials
🗑 Scène	Filteren op lichten = Lights
	Render Presets = Voorinstelling
Donut_materiaal	Zie voor de rest hiernaast
💿 💐 Oneindig licht 1	
💿 🐮 Oneindia licht 2 👻	Grondvlak in/uitschakelen = Toggle ground plane
	Lichten in/uitschakelen = Toggle Lights
Voorinstelling: Aangepaste renderin 👻	Een nieuw licht maken = New light
Instellingen voor renderen	Licht verwijderen = Delete object
Insteilingen voor renderen	
Anti-alias: Laag 🗸 🗸	
Globale omgevingskleur:	
Tekenen op: Diffuus 🗸	
Doorsnede	
✓ Vlak: 50% ►	
Intersectie:	
Verschuiving: 0 > (a) X-as	
Kantelen A: 0 Y-as	
Kantelen B: 0 > Z-as	
•••• •• •	



<u>Stap 6 – Globale omgevingskleur wijzigen en het tonen van het Grondvlak</u>

Onze ring (loop) ziet er nogal donker uit, zelfs als we die gemaakt hebben vanuit een roze gekleurde laag, dit komt doordat de standaard globale omgevingskleur zwart is; klik op het zwarte kleurvierkantje en wijzig de kleur in een donker rode kleur zoals bijvoorbeeld #7E0001). Nu ziet het ringetje er al veel beter uit, maar er is nog veel dat we kunnen wijzigen. Klik op de knop Grondvlak in/uitschakelen om het Grondvlak te tonen, je bemerkt dat het perspectief van het raster ongeveer gelijk loopt als dat van de donut, dit is heel handig voor de samenstelling en de belichting van ons werk, dus laten we de rest staan zoals het is.

	3D {SCENE} >> I +=
	Scene A
	Donut Material
	Tofinite Light 1
	Infinite Light 2
	Infinite Light 3
	The second s
and the second	
	Preset: Custom Render Settings 💌
	Render Settings
	Anti-Alias: Best
	Global Ambient Color:
	Paint On: Diffuse
	Cross Section
	🖉 Plane: 📃 50% 🕨
	🗌 Intersection: 📃 🕅
	Offset: 0 🕨 🕥 X-Axis
and the second sec	Tilt A: 0 🕨 🔿 Y-Axis
	Tilt B: 0 VZ-Axis
	3D {SCENE}
	Scene
	Donut Material
	Thinke Light 1
	Infinite Light 3
the second s	101 (
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	Preset: Custom Render Settings
	Render Settings
And the second se	Render Settings
	And-Allas: Best
	Paint On: Diffuse
	Ziplanet 50%
	Offset: 0 • (a) X-Axis
	THEB: 0 • OZ-Axis
	🗞 🗞 🕄
	3D {SCENE} + +
	Scene *
	🖲 🗢 🗟 Donut
	Donut_Material
	🗑 🍋 Infinite Light 1
	😨 🎨 Infinite Light 2
	🗑 🍬 Infinite Light 3
	Preset: Custom Render Settings 👻
	Render Settings
and the second	Anti-Alias: Best
	Global Ambient Color:
	Paint On: Diffuse
	Cross Section
	V Plane: 50%
	Intersection:
	Offset: 0 • @ X-Axis
and the second	Tilt A: 0 Y-Axis
	Tilt B: 0 I CZ-Axis

Stap 7 – Transformeren van de Netten

Klik vervolgens op de knop Filteren op Netten om enkel te werken met het "Donut" object. (Zie afbeeldingen hieronder). In het optie palet heb je nu verschillende transformatie mogelijkheden met betrekking tot dit raster. We zullen de donut eerst roteren, selecteer daarvoor de knop 'Net roteren'; sleep de cursor over het 3D object om te roteren, zie afbeelding3 hieronder.

Daarna kan de het net wat draaien indien nodig, het net verschuiven, knopjes aan de linkse kant gebruiken (afbeelding4). Tenslotte het net naar binnen laten hellen door onderste knop links aan te klikken, te slepen met de cursor (afbeelding5), verberg dan terug het raster.

Je zou nu ongeveer iets moeten bekomen hebben zoals getoond in de afbeelding6 hieronder. Deze Stap is belangrijk omdat we de 3D transformatie verschillende keren zullen herhalen. Oefen maar een beetje met deze Raster opties vooraleer verder te gaan. Denk eraan, Photoshop is niet echt een 3D programma, wil je nog meer mogelijkheden dan zal je de gepaste software moeten zoeken.



Stap 8 - Schilderen over de Structuur lagen

We bewerken de structuren. Selecteer in het Menu $3D \rightarrow 3D$ verfmodus \rightarrow Diffuus, of via de opties in de voorinstelling van het palet 3D: Tekenen op \rightarrow Diffuus, Selecteer dan het Penseel, kleur = #FFC6CA, zacht penseel van 100px, dekking en stroom = 50%, schilder nu direct over het 3D object. Roteer zoveel als gewenst om het gehele oppervlak van het object te bedekken. Noteer dat er een laag is met naam = "Loop" onder de Structuren - Diffuus in het Lagen Palet, Dubbel klikken erop en er opent een .psb bestand waarop je de structuur volledig kan zien. Op die laag werken we verder in volgende Stap.





Stap 9 – Werken op de Diffuus Structuur

Op het .psb bestand selecteer je de laag "Loop" (deze naam kan bij jou anders zijn afhankelijk van vorige bewerkingen), voeg als laagstijl Patroonbedekking toe, hier werd gekozen voor een Rotspatroon, naam = "Graniet" (standaard aanwezig in Photoshop), je kan gerust andere structuren gebruiken. Om het kleur van de laag te behouden, Overvloeimodus = Zwak licht. Bewaar dan dit .psb bestand, sluiten en terugkeren naar het hoofd document en bekijken hoe de structuur er nu uit ziet.



Stap 10 – Oneffen maken

We maken het oppervlak een klein beetje onregelmatig. Bij de 3D opties in dit palet, Tekenen op = Reliëf, selecteer een onregelmatig zwart Penseel en begin te schilderen.

Aangezien de Reliëf structuren nog niet gecreëerd werden, zul je een waarschuwingsvenster krijgen, klik gewoon op Ok en schilder maar op het 3D object.

Adobe P	hotoshop CS4 Extended			
In een of meerdere materialen in deze 3D-laag ontbreekt een Reliëf-structuur. Om bewerking mogelijk te maken, worden er nieuwe Reliëf-structuren gemaakt voor deze materialen.				
	OK Annuleren			

Door het gebruik van zwart als voorgrondkleur zal het reliëf op het object gecreëerd worden, gebruik je wit als voorgrondkleur dan krijg je schuine kanten op het object, gebruik beide kleuren tot je tevreden bent met de structuur.

Het is wel belangrijk dat je het gehele oppervlak bewerkt en niet enkel de voorzijde ervan (je ziet verder wel waarom, dus roteren!!!). Indien je dit makkelijker vindt: dubbelklikken op laag met Reliëf structuur in het lagenpalet en schilder dan het reliëf op het .psb bestand zoals je hieronder kan zien, je kan ook het Kloongereedschap daarvoor gebruiken. Tevreden? Sluit het .psb bestand (opslaan) en keer terug naar je werk document.



Doos cover - blz 12

Vertaling Gr



Stap 11 – Glans

Om dit structuur proces af te sluiten, nog wat glans toevoegen. Selecteer Tekenen op = 'Glans' in het 3D palet, om het even welk Penseel gebruiken, schilder een kleine witte spot ergens op de 3D laag. Het belang van deze stap is van eens over te schakelen naar het 'Filteren met materialen' (derde knop bovenaan) en de Schittering waarden te wijzigen van 40% naar 80% om de glans wat minder intensief te maken.

Je kan weer over de structuur laag schilderen, zoals in vorige Stappen, gebruik nu een lichte kleur, wit is OK. De 'loop' is nog niet klaar, dus bewerken we die nog verder in volgende stappen.





Stap 12 - Dupliceer de donut/ring om meer smaken te bekomen

Dupliceer de 'loop' = verplaatsgereedschap aanklikken (V), houd de Alt toets vast, selecteer het 3D object en versleep het om het te kopiëren. De originele "Loop" 3D laag verbergen, selecteer de kopie laag, noem die "Loop 2."

3D palet tonen, knop 'Filteren op Netten' aanklikken, roteer gereedschap gebruiken om deze nieuwe loop een ander uitzicht en positie te geven.



Stap 13 - Kleuren wijzigen van de loop's

Dubbelklikken op Diffuus Structuur van "Loop 2" laag in het lagenpalet, je ziet de structuur terug die we in Stap 9 creëerden. Om gemakkelijk de kleur ervan te wijzigen: Aanpassingslaag \rightarrow Kleurtoon/Verzadiging toevoegen zoals hieronder getoond wordt. Bewaar de wijzigingen, sluit het .psb bestand en bekijk je werk.



<u>Stap 14 – De glanskleuren wijzigen</u>

Dubbelklikken op de Glans Structuur laag van "Loop 2". Je ziet de kleur van de structuur net zoals we die in Stap 11 verlaten hebben. Ook hier een Aanpassingslaag \rightarrow Kleurtoon/Verzadiging toevoegen. De eindkleur kies je zelf, probeer wel ongeveer dezelfde kleurtoon te behouden als in vorige stap. Bewaar het structuur bestand en bekijk weer je werk document.



<u>Stap 15 – Omgevingskleur wijzigen</u>

Om deze nieuwe smaak te vervolledigen wijzigen we de Globale omgevingskleur van deze nieuwe 3D Scene, in dit geval werd volgende kleur gebruikt #01261E.



Stap 16 - Nog eens over doen

Herhaal de Stappen 12 tot 15 om nog meer smaken te creëren voor deze 'loops' granen, de kleuren kan je zelf kiezen. Zorg wel dat er orde is in de lagen door groepen te maken, zo werd een groep gemaakt met naam = "3D Loops" en daaronder vier sub groepen met telkens een andere loop kleur.





Stap 17 – Meer en meer Loops

Aangezien iedere 'loop' zich binnen een groep bevindt, genoemd naar de respectievelijke kleur, kunnen we heel gemakkelijk verschillende kopieën maken, roteren, ... en zo bekomen we er heel veel van.

Iedere kleur werd hier vier keren gekopieerd.



<u>Stap 18 – Omzetten in Pixels</u>

De gehele "3D Loops" groep dupliceren, origineel even onzichtbaar maken voor het geval je later nog 3D lagen zult nodig hebben. Iedere enkele 3D laag in de "3D Loops" kopie groep omzetten in pixels: rechtsklikken op de 3D Laag en kiezen voor '3D omzetten in pixels'.



Stap 19 – Uitvloeien

Aangezien alle 3D lagen omgezet weren in pixels, zullen we die een beetje vervormen om zo onregelmatige randen te bekomen. Selecteer om het even welke "Loop" laag en ga naar Filter > Uitvloeien. In dit venster selecteer je het gereedschap Vooruit Verdraaien, penseelgrootte = 100, penseeldichtheid = 25, penseeldruk = 50, druk tegen de randen van de loop, naar binnen, naar buiten, zie voorbeeld hieronder.

Herhaal voor iedere aparte laag die omgezet werd in pixels.



<u>Stap 20 – Grootte en positie van de Loops</u>

Nu we heel veel mooie loops gecreëerd hebben zullen we die op het melkbord plaatsen. Dupliceer om te beginnen de groep die alle omgezette loops bevat en verberg de originele groep. (Deze originele groep werd hier "3D loops raster big" genoemd) Noem die kopie groep bijvoorbeeld: "3D loops raster small." Pas de grootte van de volledige groep aan, je mag ze nogal klein maken, met verplaatsgereedschap plaats je nu alle loops rondom het bord.







<u>Stap 21 – De Loops nog beter plaatsen</u>

Neem om het even welke loop en plaats die ergens boven de kom, probeer er ook enkele op de melk spetter te zetten. Op die loop plaats je dan een laagmasker, masker selecteren en met een klein zwart penseel verberg je stukjes van de loop met opspattende melk. Herhaal dit enkele keren voor alle "Loop" lagen die op de melk liggen.



Stap 22 – Schaduwen

Nieuwe laag, naam = "Shadows" boven de groep "3d Loops raster small". Met een klein, zwart penseel schilder je schaduwen (gebruik onderstaande instellingen voor het penseel: grootte = 7 px, modus = vermenigvuldigen, dekking = stroom = 25%). Je kan gerust een onregelmatig penseel gebruiken zoals een krijt penseel, enkele onregelmatige schaduwen schilderen over de loops.



Stap 23 - Meer Spetters!

Groep "Bowl" samenvoegen (Stap 3), gebruik de Kloonstempel om sommige opspattende delen van de melk te kopiëren op een nieuwe laag boven alle andere lagen, noem de laag "More Milk." Dit is makkelijk: samengevoegde laag "Bowl" selecteren, Alt + klik ergens op de melkspetter om een bron te definiëren, nakijken in de optiebalk Monster = huidige laag, selecteer dan laag "More milk" en begin ergens te schilderen. Met een kleine gum verwijder je de extra melk. Dit is één manier. Een andere mogelijkheid bestaat erin dat je een deel van de opspattende melk selecteert, kopieert en plakt, goed plaatsen en met de gum het overtollige ervan verwijderen. Tenslotte plaats je de groep "3D loops raster small" en de groep "Bowl" in een nieuwe groep die je "Bowl Final" noemt.



Doos cover - blz 25



<u>Stap 24 – Een mascotte toevoegen</u>

Groep "Bowl Final" samenvoegen (het beste is van er eerst een kopie van te nemen en de originele groep onzichtbaar maken en de kopie wordt dan samengevoegd). Zoek nu op het web een mooie mascotte voor op de cover, hier werd een van de twitter vogels gebruikt. Openen, grootte aanpassen en plak juist achter de melkkom.



<u>Stap 25 – Enkele details toevoegen</u>

Wat achtergrond details toevoegen: boven de mascotte een witte ovaal toevoegen. Selecteer en kopieer een deel van de vleugel, plak die dan boven de witte ovaal, dupliceer laag met vleugel, de laagdekking ervan wat aanpassen, plaats laag onder origineel en maak er op die manier en subtiele schaduw laag van.





<u>Stap 26 – Enkele laagstijlen</u>

Ga verder met de achtergrond details, selecteer de Witte Ovaal laag, geef die een verloopbedekking met gele tinten, voeg ook het effect Lijn toe. Herhaal met een kleiner ovaal met rode tinten. Denk eraan van orde te houden!!!

slending Options: Default Drop Shadow Inner Shadow Outer Glow Inner Glow	Blend Mode: Normal Opacity: 000 % Gradient: Reverse Style: Linear VAlign with Layer	Cancel New Style
Drop Shadow Inner Shadow Outer Glow Inner Glow	Opacity: 100% Gradient: @ Reverse Style: Linear @ Align with Layer	New Style
Inner Shadow Outer Glow Inner Glow	Gradient: Reverse Style: Linear V Align with Layer	Preview
Outer Glow	Style: Linear V Align with Layer	Preview
Inner Glow	-syner Linear 💌 🐨 Milgh With Layer	
	\frown	
Bevel and Emboss	Angle:	
Contour	Scale: 100 %	
Texture		
Satin		
Color Overlay		
🛛 Gradient Overlay		
Pattern Overlay		
🗖 Stroke		
July 10 million 10 mil	Structure	
Blending Options: Default	Size: 5px	Cancel
Drop Shadow	Position: Outside	New Style
Inner Shadow	Blend Mode: Normal	📝 Preview
Outer Glow	Opacity: 100 %	
Inner Glow	Eill Type:	
Bevel and Emboss		
Contour	Color:	
Texture		
Satin		
Color Overlay		
Gradient Overlay		
☑ Gradient Overlay ☑ Pattern Overlay		
☑ Gradient Overlay ☑ Pattern Overlay ☑ Stroke	L	



Stap 27 – De achtergrond iets klaarder maken

Nieuwe witte cirkel tekenen boven de laag met het rode verloop uit Stap1. Pas een Gaussiaanse vervaging toe, wijzig laagmodus in Bedekken en laagdekking in 75%. Zie voorbeeld.





Stap 28 – Schaduw toevoegen aan de melkkom.

Dupliceer laag "bowl", naam kopie = "Bowl shadow" de helderheid op -100 brengen met een Aanpassing Kleurtoon/Verzadiging. Verwijder de schaduw die buiten de achtergrond ovalen valt en wijzig laagdekking ervan in 40%. Laag naar onder plaatsen.



Doos cover - blz 31



Stap 29 – Product naam

Typ een leuke naam voor je doos met granen, gebruik een vet lettertype, alles in drukletters. Met verdraaien opties de tekst vervormen.





Stap 30 - Tekst omzetten in Vorm

Selecteer de tekstlaag, ga naar Laag \rightarrow Tekst \rightarrow Omzetten in vorm om er een vectormasker laag van te maken. Met Direct Selecteren Pijl (A) kan je het pad een beetje vervormen en de tekst interessanter maken.



<u>Stap 31 – De O's verwijderen</u> Met Pad Selectie pijl (A) kan je enkele "O" letters deleten.



Stap 33 – Nieuwe O's toevoegen

Herinner je de groep "3D loops raster big" uit Stap 20? We gebruiken die opnieuw, maak de groep weer zichtbaar, dupliceer en plaats die kopie groep boven alle andere lagen in het lagenpalet. Dan selecteer je 4 loops, delete de rest, plaats die loops nu als nieuwe letters "O".

Pass Through Opacity: 100% Independent of the second of the s
LOOPY THE OBS
LAYERS CHANNELS PATHS Normal Opacity: 100%5 Lock: Image: Channel (Control (Contro) (Contro) (Control (Control (Control (Control (Contro

Doos cover – blz 36

<u>Stap 34 – Laagstijl toevoegen aan de O's</u> Aan iedere 'loop' letter O een slagschaduw toevoegen in de tekst.



<u>Stap 35 – Laagstijl voor de Tekst</u>

Een Slagschaduw en zachte Schuine kant en Reliëf moet volstaan. Aan jou om die zelf aan te passen. Wens je nog meer details en laagstijlen toe te voegen, ga je gang. Plaats alle lagen met tekst in eenzelfde groep, naam = "Logo."

Styles	Bevel and Emboss	ОК	Styles	Drop Shadow	ОК
Blending Options: Default	Style: Toper Berrel	Cancel	Blending Options: Default	Rippd Model Lie hu L	Cancel
Drop Shadow	Techniques of u	Now Style	Drop Shadow	Oracibu	
Inner Shadow	Death O		Inner Shadow		New Style
Outer Glow	Direction: (a) Up	V Preview	Outer Glow	Angle: 🕜 34 🔍 Use Global Light	Previe
Inner Glow	Size: - 10 px		Inner Glow	Distance: -0 10 px	-800
Z Bevel and Emboss	Soften: 0 px		Bevel and Emboss	Spread: 0 %	
Contour	- Shading -		Contour	Size: 0 px	
Texture	Angle: 34 °		Texture	- Quality	
🗂 Satin	··· Use Global Light		🗐 Satin		
Color Overlay	Altitude: 30 °		Color Overlay	Contour:	
Gradient Overlay	Gloss Contour:		🔄 Gradient Overlay	Noise: 0 %	
Pattern Overlay			Pattern Overlay	Layer Knocks Out Drop Shadow	
Stroke	Highlight Mode: Screen		🗖 Stroke		
	Opacity:%				
	Shadow Mode: Multiply				
	Opacity: 75 %				



<u>Stap 36 – Meer Effecten op het Logo</u>

Dupliceer groep "Logo", groep samenvoegen, daarop een Gaussiaanse Vervaging, Ctrl + klik op vervaagde laag in het lagenpalet om een selectie van de tekst te bekomen. Selectie vergroten met 25 pixels. Selectiegereedschap aanklikken, Rechtsklikken in de selectie en kiezen voor 'tijdelijk pad maken', tolerantie = 5 pixels, OK. Ga nu naar Laag > Vectormasker > Huidig pad en vul het laagicoon voor het masker met een rode kleur. Noem deze laag "LogoBG."



Stap 37 - Meer Laagstijlen

Nog een Rode Verloopbedekking gebruikt, een gele lijn en een zwarte Slagschaduw voor de laag "LogoBG". Kan je naar eigen smaak zelf aanpassen.

Deze laag "LogoBG" onder de groep "Logo" plaatsen en die groep Logo komt onder de groep "Mascotte" te staan, ook de vogel een Slagschaduw geven.



