

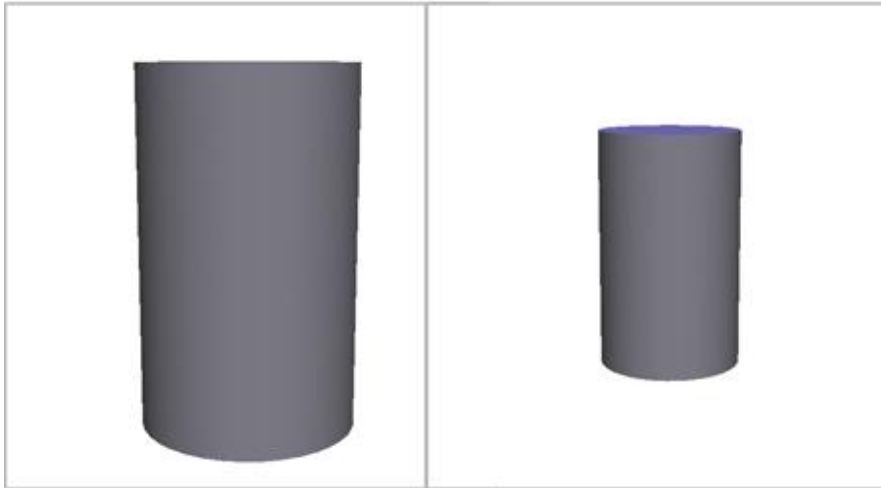
Toepassing: Samenvoegen van Cilinder en Kubus

3D in CS4 cilinder in kubus

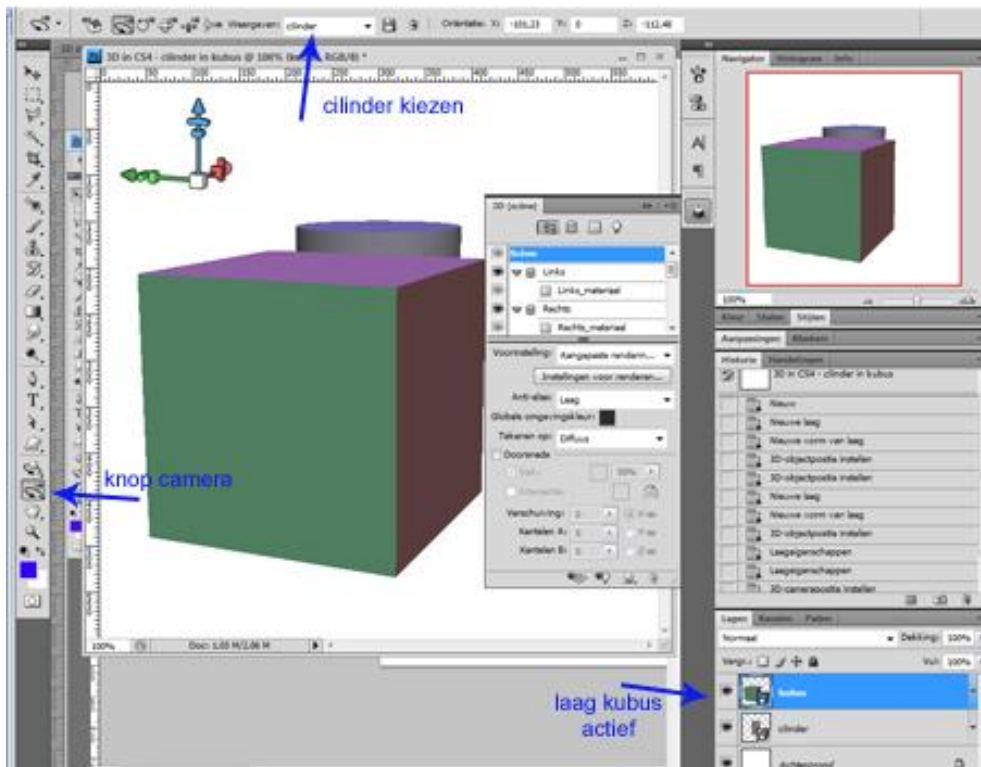
Vooraleer met deze oefening te beginnen moet je wel de gereedschappen van 3D in CS4 kennen en wat onder de knie hebben, werd uitgelegd in deel1 van de Basisbegrippen, neem dit document zorgvuldig en met veel aandacht door.

Probeer alle gereedschappen eens uit.

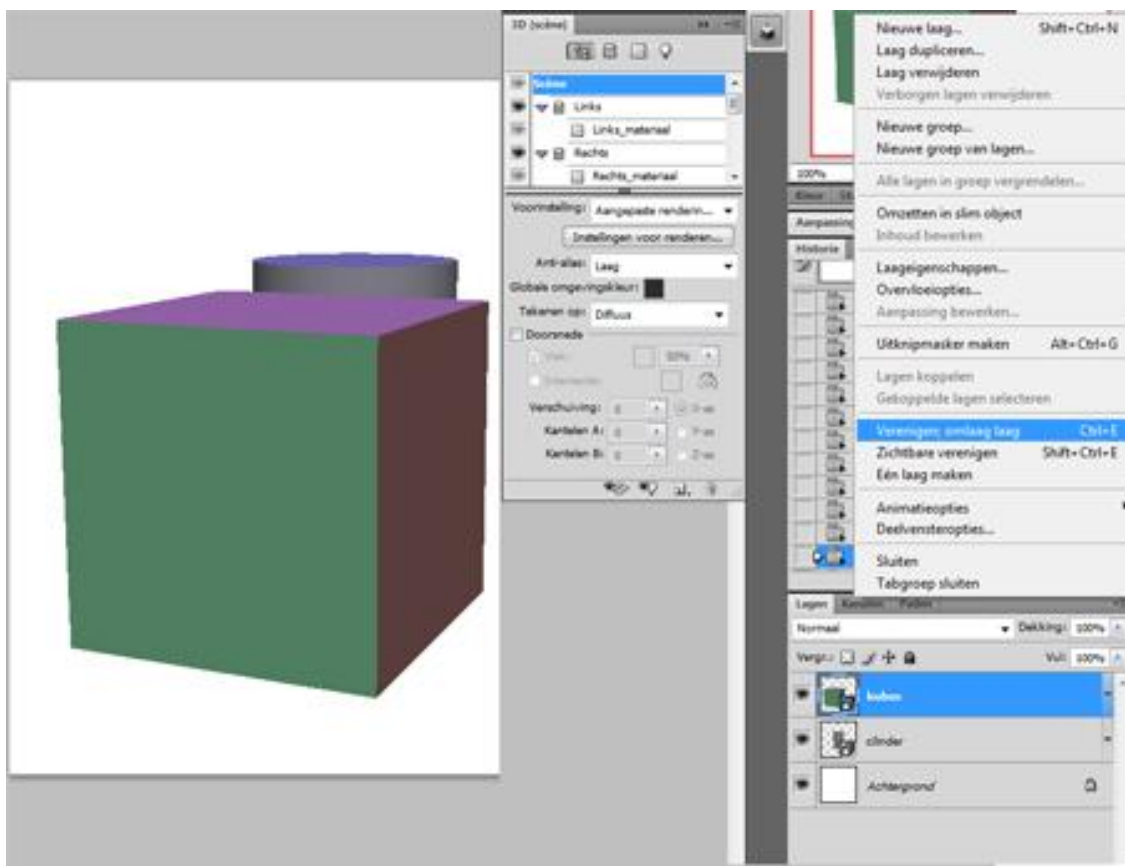
1. Een aantal dingen zijn inmiddels bekend en zal ik niet opnieuw uitgebreid uitleggen.
2. Nieuw bestand 600 x 600 px, wit
3. Nieuwe laag – noem cilinder
4. Menu – 3D – Nieuwe vorm van laag – cilinder
5. Met de reeds bekende 3D gereedschappenset de cilinder kleiner schalen naar ongeveer onderstaand voorbeeld



6. Nieuwe laag – noem kubus
7. Menu – 3D – Nieuwe vorm van laag – kubus
8. Op dezelfde wijze schalen
9. Zorg dat laag kubus geactiveerd is
10. Klik op de knop camera om deze gereedschappen te activeren of klik op N
11. In de optiebalk naast Weergeven “cilinder” aanklikken

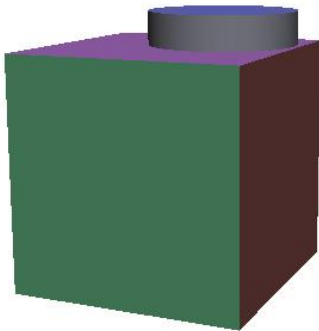


in het menu van het lagenpalet zelf kies je voor “verenigen: omlaag laag of klik op Ctrl+E



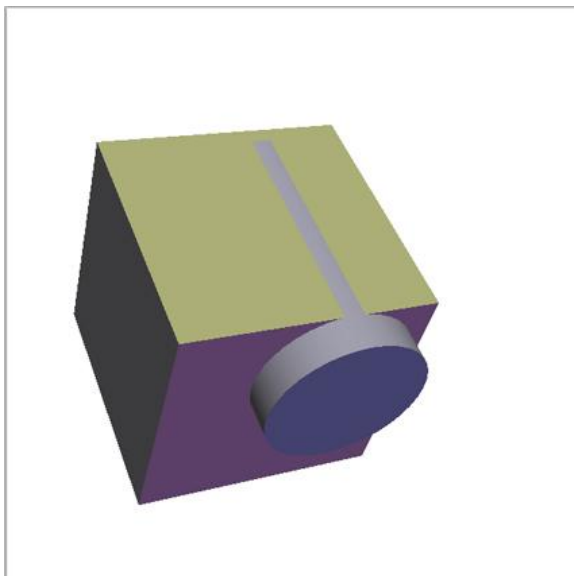
Als het goed is staat de cilinder nu in de kubus. Het kan zijn dat enkel de bovenkant van de cilinder uit de kubus komt of boven en onder een deel. Afhankelijk van wat gewenst is. Als

het niet naar wens is ga een paar stappen terug in je historiepalet tot vóór het samenvoegen, dan kunnen de cilinder en/of kubus nog geschaald worden en probeer het vervolgens nogmaals, tot de cilinder en kubus naar tevredenheid zijn voer dan de stappen nog eens uit om ze samen te voegen. Zorg dat de cilinder en kubus recht op staan, dat is het eenvoudigste om de cilinder dadelijk beter op zijn plaats te zetten, zorg dat camera actief is en Weergave op cilinder staat en voeg de lagen dan samen.

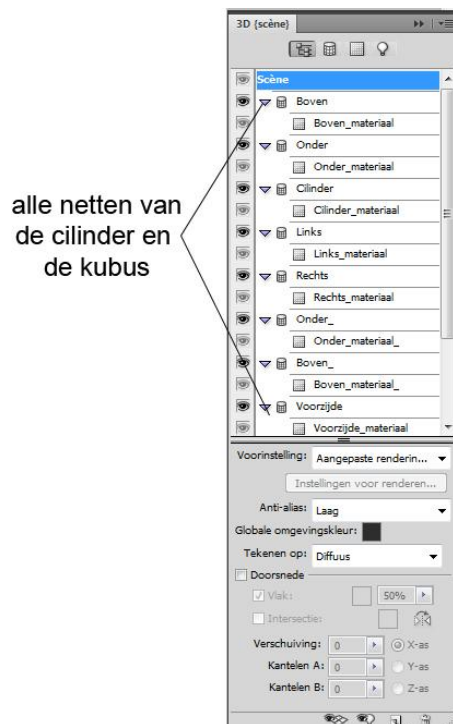


Zo, dit was het gemakkelijke deel van deze oefening en gaan we door met het moeilijke deel.

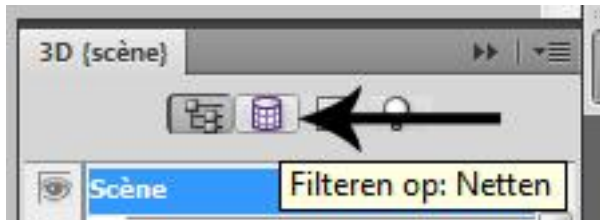
12. Als het 3D gereedschap nog op Camera staat, klik dan weer op N (of op de knop in de gereedschapbalk) en het gewone 3D gereedschap is weer actief. Draai de kubus nu eens rond en kijk of de cilinder geheel naar wens in de kubus staat. In mijn geval is te zien dat de cilinder bijna geheel in de kubus zit, deze wil ik er natuurlijk helemaal in hebben staan



13. Open het 3D palet als dat nog niet open staat; je ziet dat er een hele lijst met onderdelen in het palet staan. Dat zijn de netten en die netten kunnen allemaal apart aangepast worden. Elk vlak van je kubus en cilinder is een net



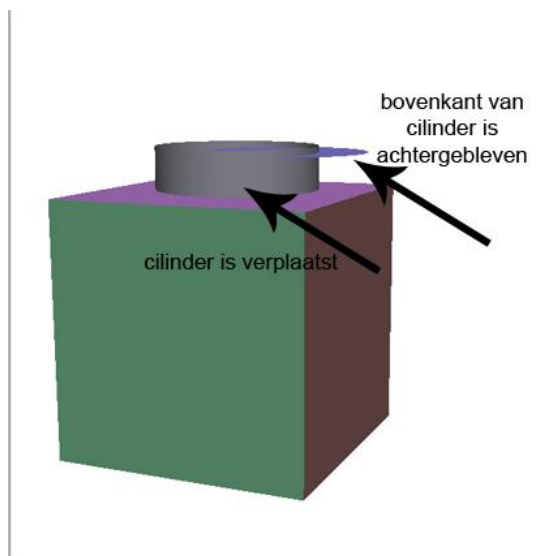
14. Klik op de knop Filteren op netten



15. Dan zie je dat in het bovenste deel alle onderdelen staan die bewerkt kunnen worden, in het onderste deel staat rood omlijnd welk vlak momenteel geselecteerd is en het gereedschapsset voor de netten

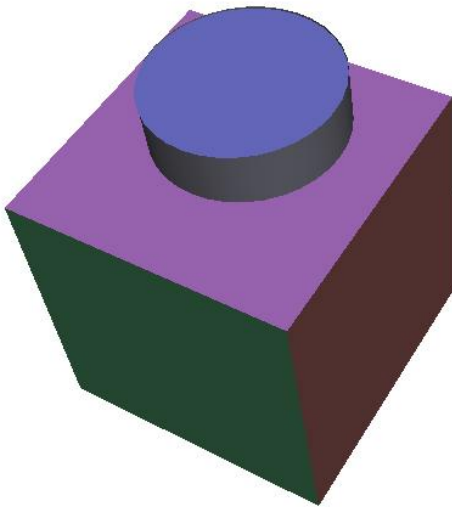


16. Omdat de kubus met cilinder rechtop staat kan begonnen worden met de cilinder te verschuiven. Klik nu in het bovenste menu op het net cilinder en op de knop “Het net slepen” en verschuif de cilinder naar links, rechts, omhoog of omlaag. De bovenkant van de cilinder blijft staan

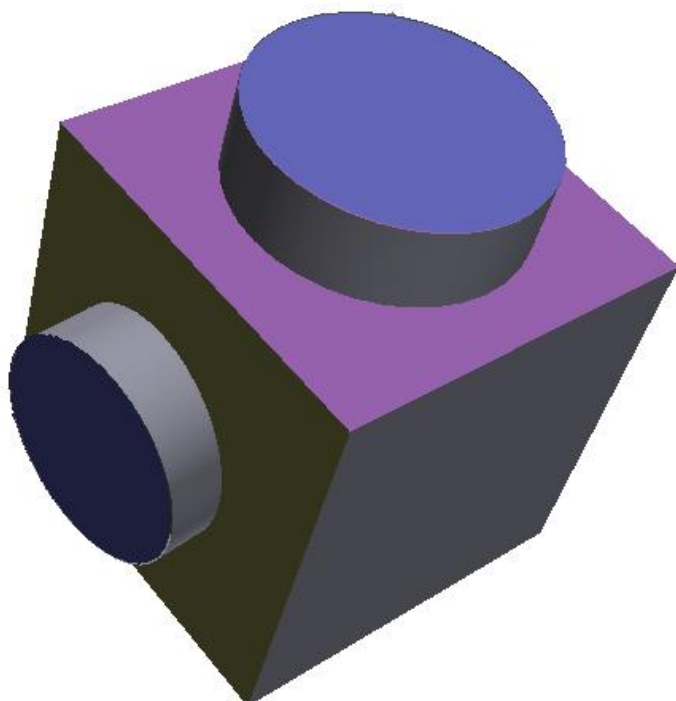


17. Klik dan vervolgens in het bovenste vlak op Boven en plaats de bovenkant weer op de cilinder. Afhankelijk van hoe de cilinder in de kubus staat en hoe hij moet komen kunnen alle gereedschappen gebruikt worden om het gewenste resultaat te verwezenlijken. Probeer het uit en speel er mee. Als het op een gegeven moment helemaal nergens meer op lijkt, klik je op de bovenste gereedschapknop “Oorspronkelijke netpositie herstellen”; alles is nu weer zoals het was en kan het opnieuw geprobeerd worden. Tussendoor kan ook in het normale gereedschappenset weer op de 3D knop geklikt worden en het roteergereedschap gebruikt om het geheel te draaien en kijken of

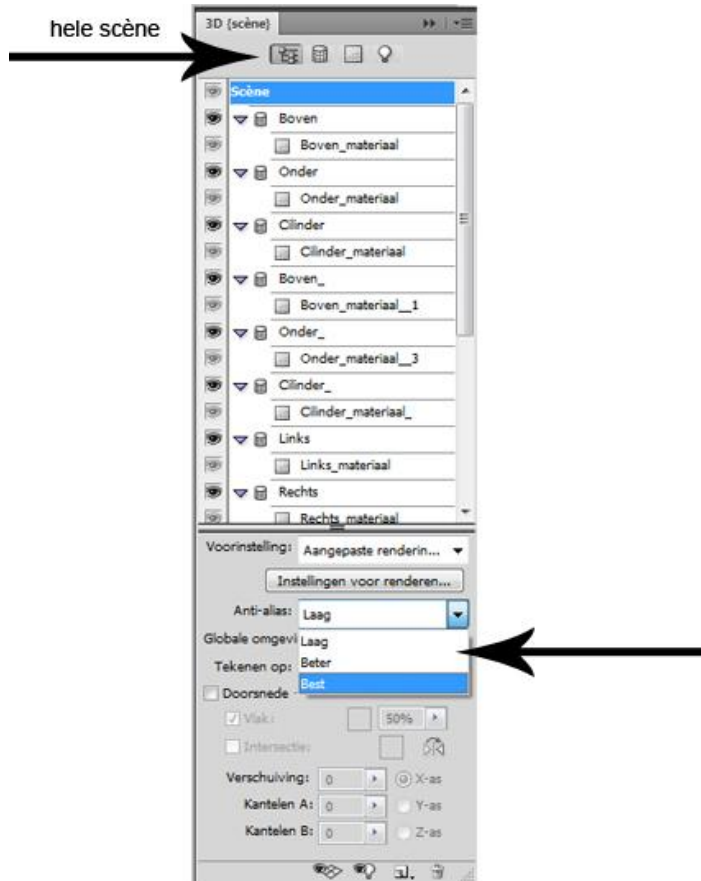
alles netjes in en op elkaar past, ook vanuit een verdraaide positie kan dan weer naar het nettengereedschap terug en vervolgens verder werken. Uiteindelijk moet de cilinder naar wens in de kubus verwerkt zijn.



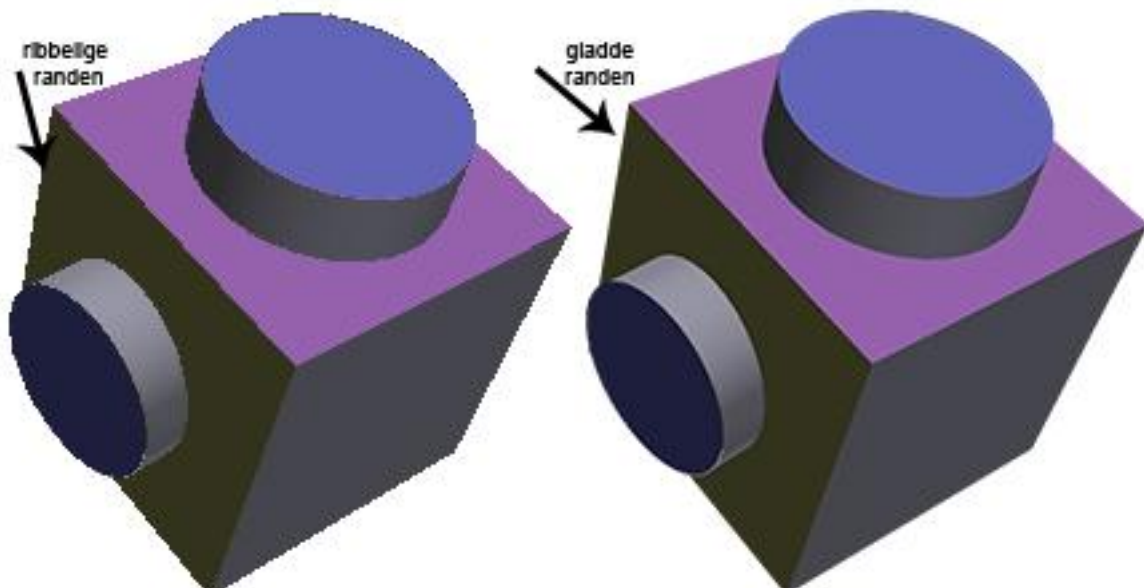
18. Het gehele proces kan natuurlijk nogmaals gedaan worden om eventueel een 2^e cilinder in de kubus te verwerken.
19. Nieuwe laag onder de laag kubus
20. Menu – 3D – Nieuwe vorm van laag – cilinder
21. Cilinder schalen indien nodig
22. Draai de kubus zó dat de kant waar de nieuwe cilinder uit moet komen boven aan staat en dat hij recht staat, dat maakt het gemakkelijk om de cilinder er in te werken
23. Ga nu verder vanaf punt 10 om de 2^e cilinder in de kubus te verwerken. Het resultaat kan er ongeveer zo uit zien



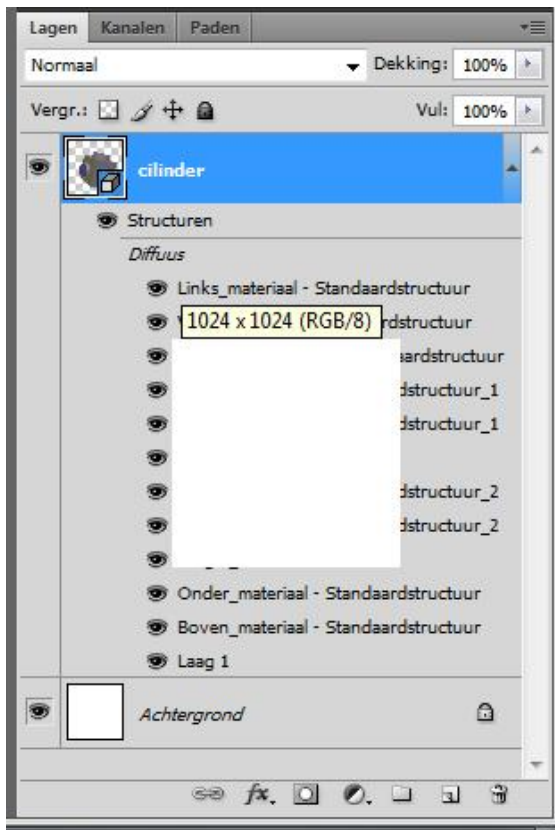
24. Als de gehele kubus met cilinder(s) naar wens is kan de afwerking beginnen en alle vlakken nog bewerkt worden met een kleur, verloop, laagstijl enz.
25. De randen zijn nu vrij grof en ribbelig, indien gewenst kunnen die mooi glad worden; klik de knop Filteren op: Hele scène en dan kan in het onderste vlak de Anti-alias op beter of beste ingesteld worden



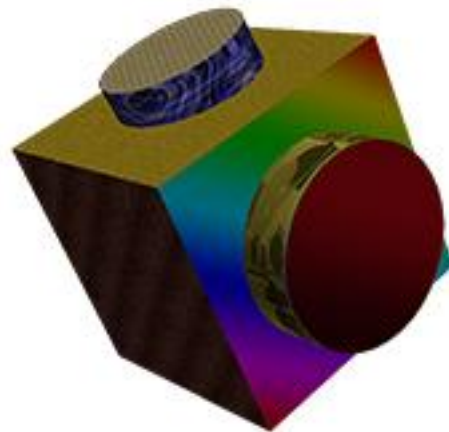
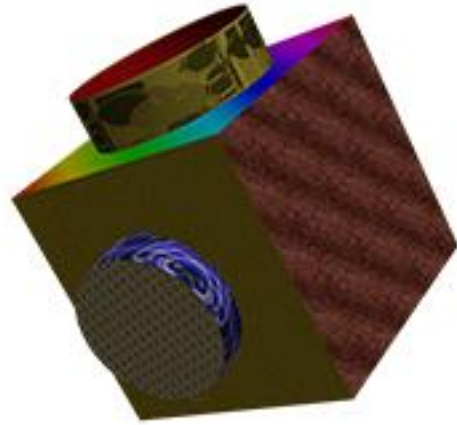
Dan is dit het resultaat



26. Nu worden de vlakken voorzien van bijv. een kleurtje; het lagenpalet heeft nu 2 lagen; achtergrond en cilinder (of kubus); onder de laag cilinder zie je structuren en daaronder staan alle vlakken van de cilinder/kubus



27. Indien alle vlakken bewerkt dienen te worden kan het beste gewoon boven aan begonnen worden; dubbelklik dus op de bovenste structuurlaag en een transparante afbeelding zal openen (transparant omdat de kubus en cilinder(s) op een transparante laag gemaakt zijn); vul deze achtergrond naar wens met een kleur, afbeelding, patroon, verloop, enz. je kunt er van alles mee doen; wanneer het klaar is opslaan door op Ctrl+S te drukken en dan kan de afbeelding gesloten worden; nu is één van de vlakken gevuld met de laag die zojuist bewerkt is. Klik zonodig op het 3D gereedschap roteren om de kubus te draaien om het bewerkte vlak te zien. Er zijn natuurlijk 2 vlakken die niet gezien kunnen worden en dat zijn de onderkanten van de cilinders, die zitten in de kubus verstopt. Door met je muis in het lagenpalet over de lagen te wijzen kun je zien welke lagen en waarmee ze gevuld zijn. Dit is een eerste methode om de vlakken te bewerken en dan kan het resultaat zo iets zijn als hieronder.



Tevreden met het resultaat, voeg alle lagen samen en sla het op als jpg.

Veel plezier en succes

Dunkie