http://www.pixel2life.com/viewtutorial/77514/awesome_aura_text_effect/

Hoe een mooie glanzende bol maken in CS4 extended



Stap1 - de bol maken

Nieuw document: 900 x 900 pixels, resolutie = 300 pixels/inch.

Vul de achtergrondlaag met 50% grijs. Nieuwe laag, noem die "Orb". Vul laag met 50% grijs. Ga naar menu 3D > Nieuwe vorm van laag > Bol. Orb = bol



Stap2 - materialen instellen

Een panoramische foto nodig.

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

Selecteer Scene en zet Anti-Alias op Best. Selecteer dan Bol_Materiaal met volgende instellingen: Glans = 60%, Schittering = 30%, Dekking = 60%. Klik op Omgeving (omgevingsstructuur) en selecteer "Structuur laden". Kies de foto die je zojuist gedownload hebt of kies bijgevoegde foto.



Stap3 - Omzetten in Pixels in 3D

Zorg dag laag "Orb" geselecteerd is in het Lagenpalet. Plaats een horizontale en een verticale hulplijn in het midden van de bol. Ga naar Menu 3D > Omzetten in pixels. Neem het ovaal selectiegereedschap, houd de toetsen Alt + Shift ingedrukt en teken een cirkel selectie vanuit het snijpunt van de hulplijnen, enkele pixels kleiner dan de bol. Keer de selectie om en klik de delete toets of de backspace toets aan om zo een zuivere rand van de bol te bekomen. We hebben nu ook gladde randen aan de bol.



Stap4 - Laagstijlen toevoegen

Schaduw binnen op laag "Orb": modus = bedekken, dekking = 75%, hoek = -90, afstand = 30px, grootte = 70px, Contour = Helling afdalend. Gloed binnen: Modus = Kleur tegenhouden, dekking =10%, kleur = spectrum verloop, grootte = 150px. Nog een verloopbedekking: = vermenigvuldigen, dekking = 45%, verloop zwart/wit, hoek = 90.



Glanzende bol - blz 4

Stap5 - hooglichten

Nieuwe laag, noem de laag "Highlight". Ctrl + klik op laag "Orb" om de selectie ervan te laden, ga dan naar Selecteren > Bewerken > Slinken, 2 pixels. Verloop van wit naar Transparant. Vul de selectie met dit lineair verloop. Ctrl+D om te Deselecteren.



Stap6 - hooglichten bewerken

Ga naar Bewerken > Transformatie > Perspectief. De rechtse hoek onderaan naar rechts slepen. Enteren om te bevestigen. Met Ctrl+T voor Vrije Transformatie de laag verticaal schalen zoals je kan zien in onderstaand voorbeeld. Ctrl + klik op laag "Orb" om selectie te laden, ga dan naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal =1 pixel. Ctrl + D = deselecteren.



Stap7 - schaduw

We maken de schaduw.

Dupliceer laag "Orb", noem de bekomen kopie laag "Shadow".

Nieuwe laag onder laag "Shadow". Beide lagen selecteren ("Shadow" en "Laag 1"), klik dan Ctrl+E om de beide lagen samen te voegen. Omdat de bovenste laag de laag "Shadow" is zal de samengevoegde laag dezelfde naam "Shadow" krijgen.

De laag "Shadow" onder de laag "orb" plaatsen.



Stap8 - nog over schaduw

Laag "Shadow" is geselecteerd, klik nu Ctrl+T. Schaal de laag zoals hieronder getoond wordt.

Klik nu Ctrl+U, je verkrijgt Kleurtoon/Verzadiging, zet Helderheid op -85.

Ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 6 pixels.

Daarna Filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte: Hoek = 0, Afstand = 110 pixels. Laagdekking = 70%. Dupliceer laag "Shadow", zet de kopie laag boven laag "Orb". Schalen met Ctrl+T.



Stap9 - achtergrond bewerken

Dubbel klikken op de achtergrondlaag, je bekomt laag0, geef die laag als laagstijl 'Verloopbedekking': Modus = Bleken, Dekking = 60%, Verloop zwart/wit, omkeren aangevinkt, hoek = 90.

Styles	Gradient Overlay Gradient	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Screen	Cancel
Drop Shadow	Opacity: 60 %	New Style
🖳 Inner Shadow	Gradient:	Draviour.
Outer Glow	Style: Lisses - 7 Align with Laver	Preview
Inner Glow		
Bevel and Emboss	Angle:	
Contour	Scale: 100 %	
Texture		
Satin		
Color Overlay		
Gradient Overlay		
Pattern Overlay		
Stroke		
	Eaver 0	fx +
	Effects	

<u>Klaar!</u>

Gebruik je verschillende foto's in stap 2 voor de omgeving te creëren, dan bekom je ook verschillende resultaten.