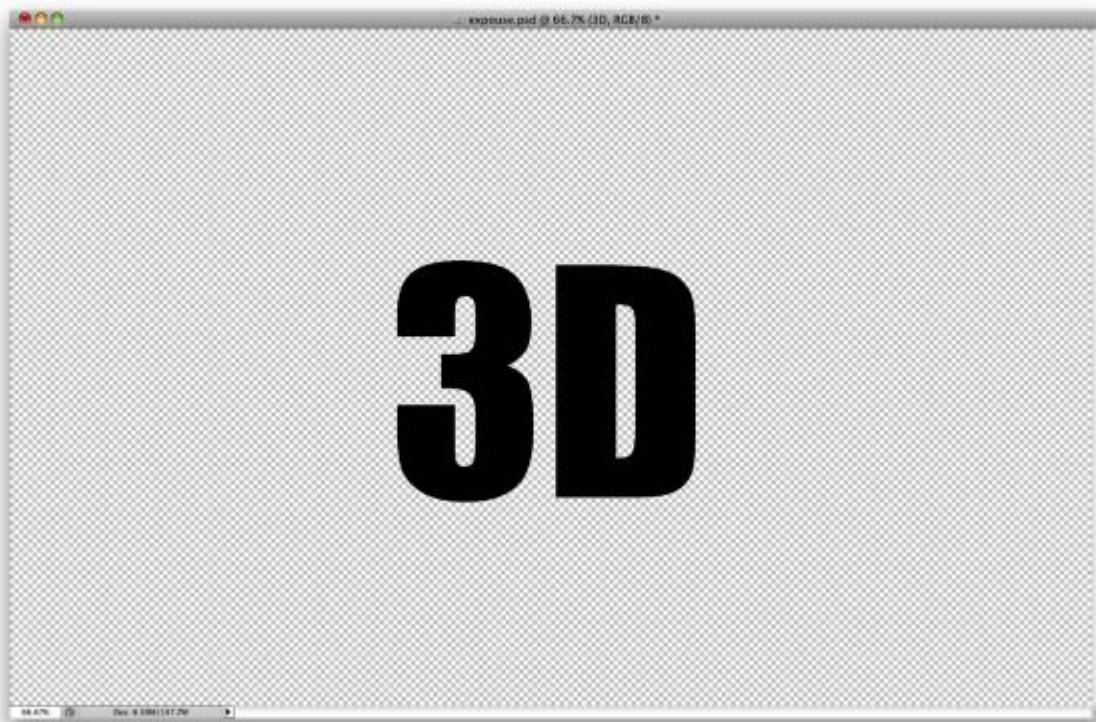


## **Repoussé in Photoshop CS5**



### Stap 1

Open Photoshop CS 5 Extended, nieuw bestand (1920 x 1200 px, 72dpi), typ je tekst met het horizontaal tekstgereedschap, hier werd "3D" getypt met lettertype Impact 400pt) .



### Stap 2

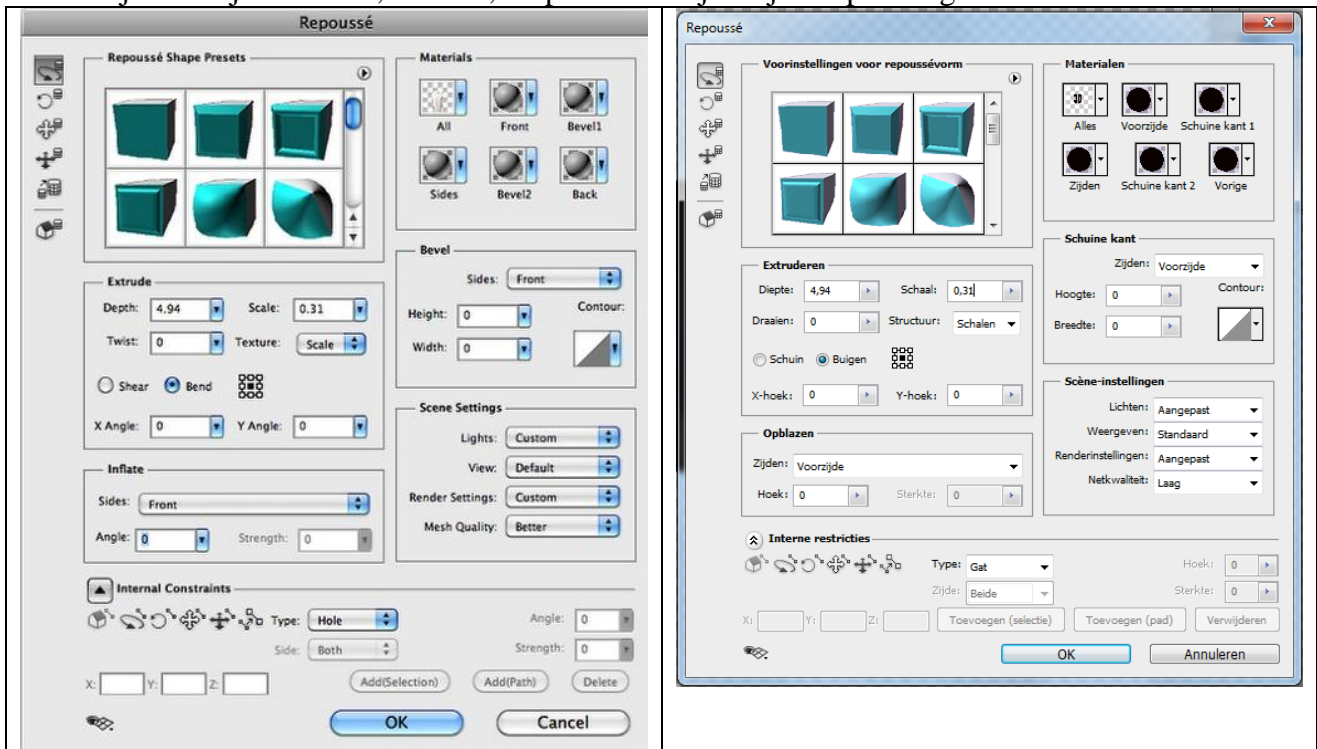
Ga naar 3D > Repoussé > Tekstlaag, dit is het nieuwe 3D gereedschap in Photoshop CS Extended. Met Repoussé ben je in staat om alle soorten hoekprofielen te creëren van tekst lagen, selecties en laagmaskers. In dit geval werken we met een tekstlaag.

Wanneer het Repoussé venster open staat dan zijn er een aantal instellingen in orde te brengen. Je kan eerst de vorm kiezen met een basis profiel, verschillende schuine kanten en nog andere voorinstellingen. Voor deze oefening werd een basis vorm gekozen maar de Extruderen waarden

worden gewijzigd om het gewenste resultaat te bekomen. Je hebt ook nog de Materialen, Schuine kant, Scene en Opblazen instellingen, maar hierop wordt nog niet verder ingegaan.

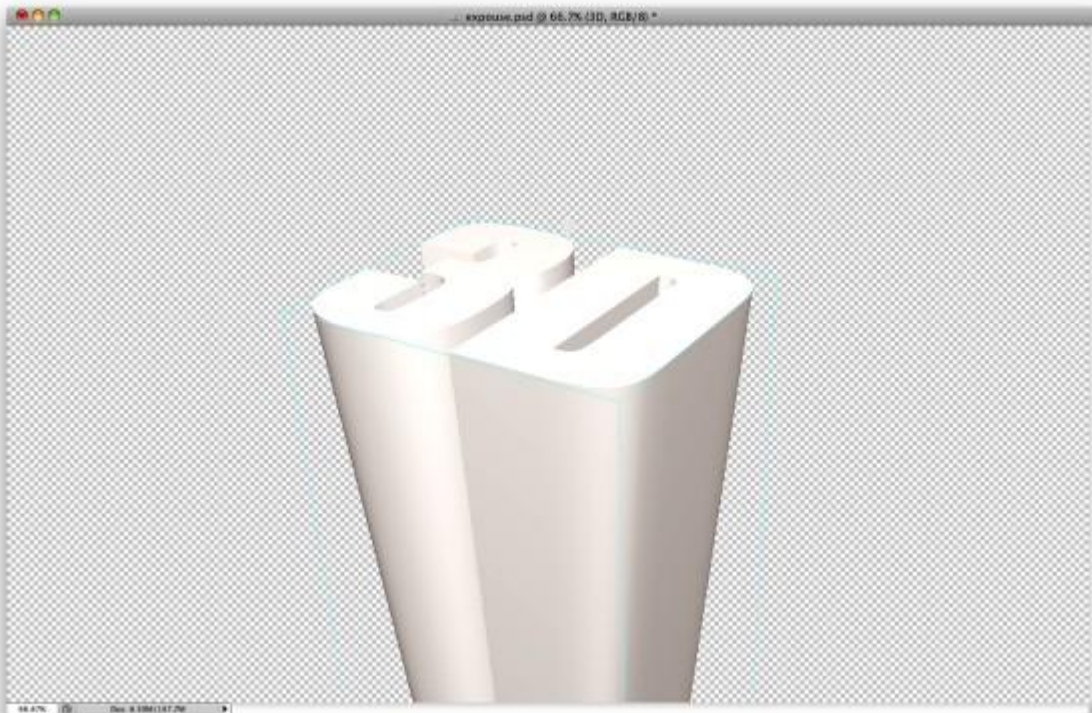
Extruderen: diepte = 4,94 en schaal = 0,31, het 3D object lijkt zich rechtop te zetten met een zeer sterk perspectief.

Nu kan je het object roteren, schalen, verplaatsen tot je de juiste positie gevonden hebt.



### Stap 3

Hieronder de gewenste 3D tekst, in het verleden moest andere software daarvoor gebruikt worden zoals Illustrator of bijvoorbeeld Cinema 4D, nu kan dit ook in Photoshop.



## Stap 4

Ook het toevoegen en bewerken van structuren is heel gemakkelijk. Net zoals in Photoshop CS 4 hebben we het 3D palet waar we de 3D objecten bewerken (Venster > 3D).

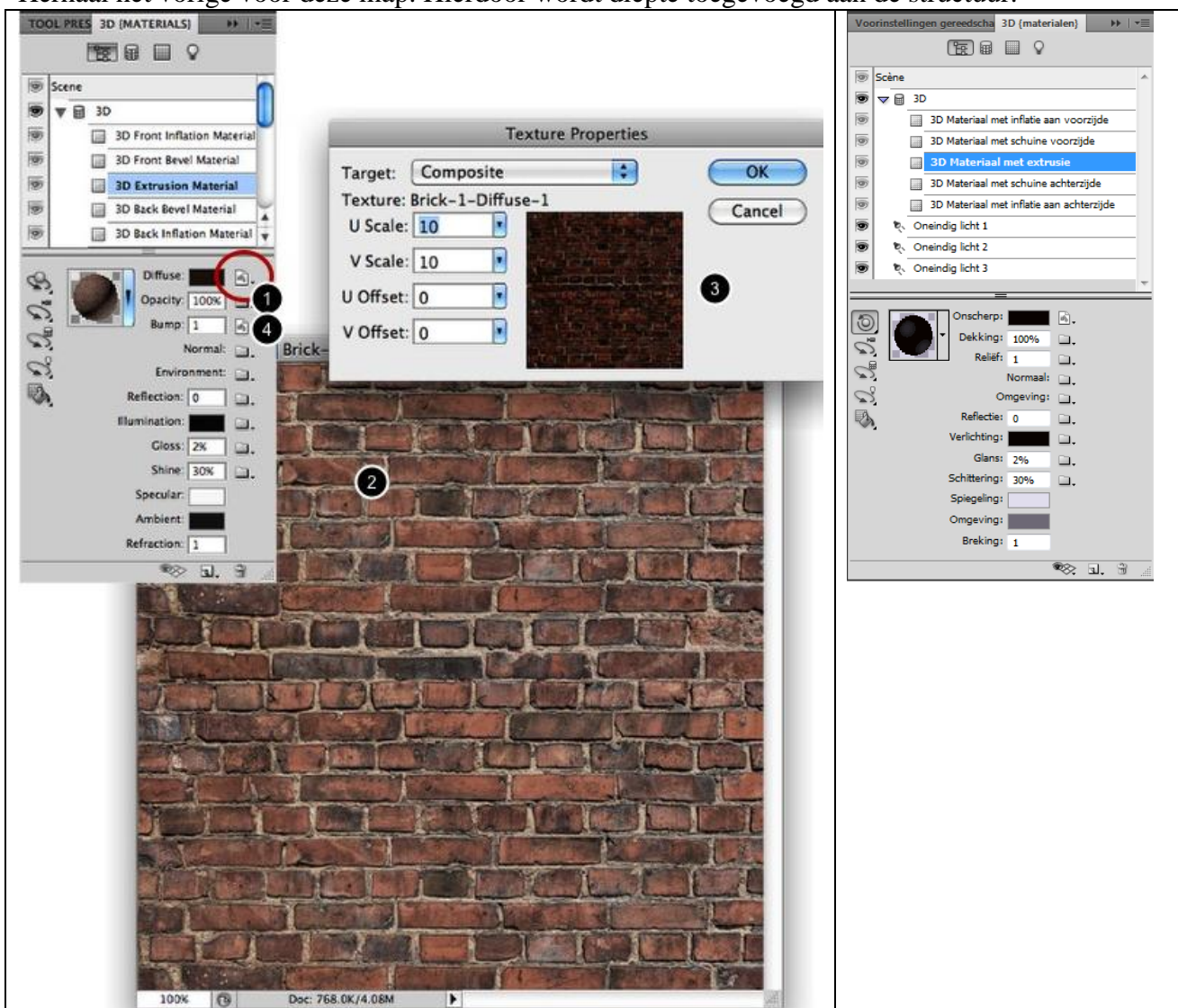
Selecteer het 3D object en dan heb je 3D met inflatie aan voorzijde, 3D met schuine voorzijde, 3D met extrusie, ... dit zijn allemaal plaatsen waar je materialen kan toepassen. Selecteer 3D Materiaal met extrusie en je klikt dan op het mapje naast Onscherp (1) en selecteert Structuur openen. De (blanco) structuur wordt geopend in een nieuw venster zoals je dat ook hebt bij het bewerken van Slimme objecten. In dit venster kan je dus het materiaal maken (2).

Er wordt gebruik gemaakt van een steen structuur. **Open de opgeslagen steenstructuur, kopieer en plak op de structuur, schaal de steenlaag op maat van de structuur. Sla dit bestand op. In plaats van Structuur openen kan ook gekozen worden voor Structuur laden, zoek dan de map waar de steenstructuur is opgeslagen, kies de steenstructuur en klik op Openen.** Photoshop zal het 3D object automatisch updaten en de structuur toevoegen. **Pas in het 3D scherm de Glans en Schittering aan.** Wil je de stenen kleiner hebben, klik dan terug op het mapje naast Onscherp en kies voor Eigenschappen bewerken.

Je krijgt opnieuw een dialoogvenster met Structureigenschappen (3), U-schaling =10 en V-schaling = 10.

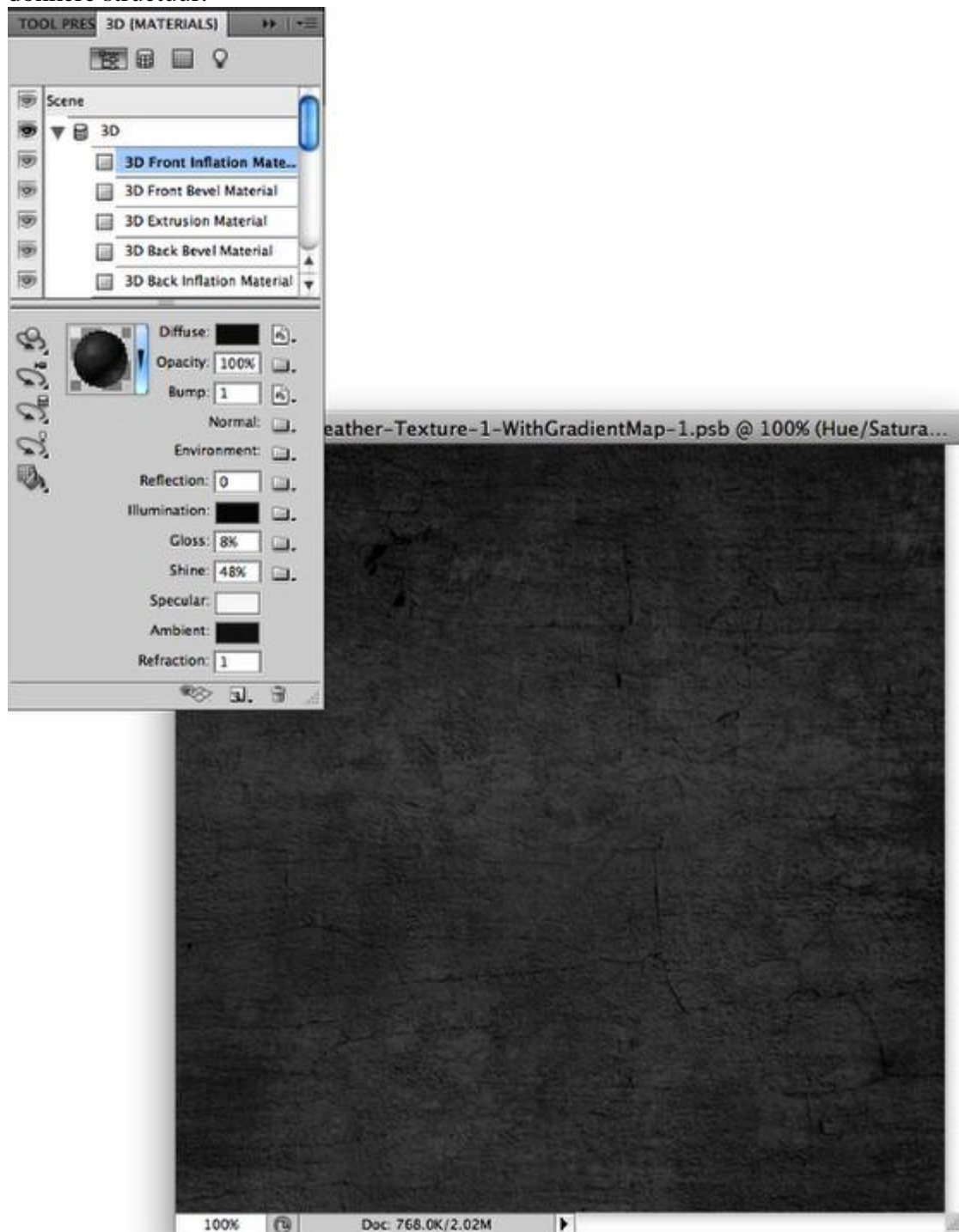
Het laatste wat je nog kan doen hier is dezelfde structuur toepassen op de map Reliëf (4).

Herhaal het vorige voor deze map. Hierdoor wordt diepte toegevoegd aan de structuur.



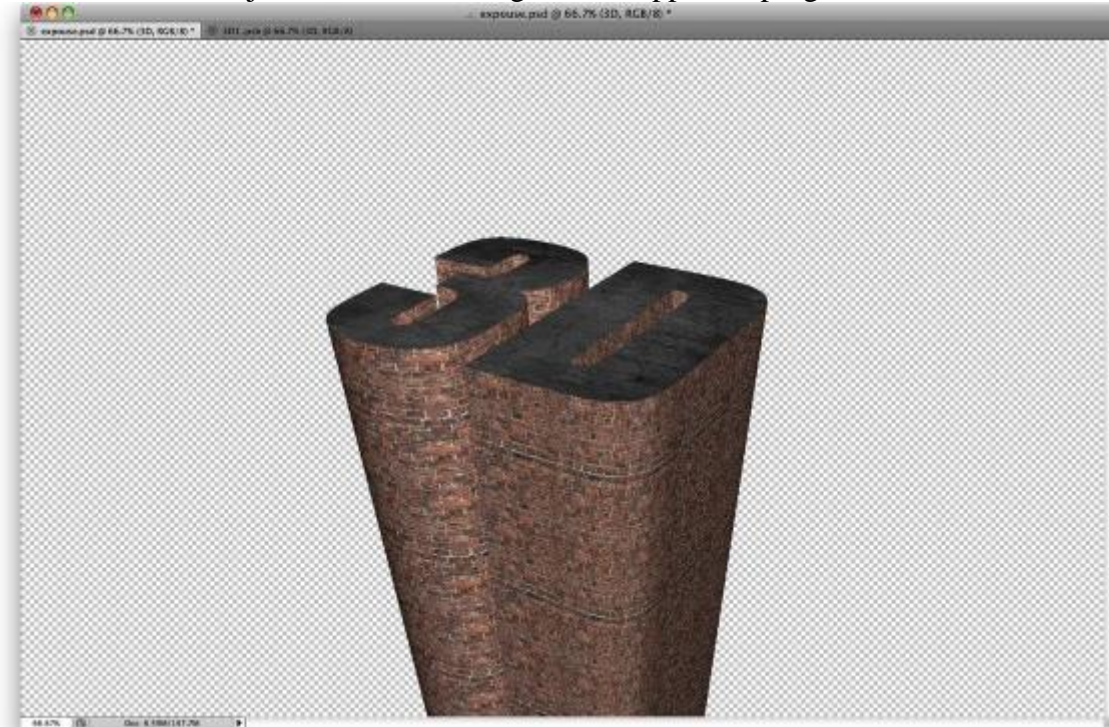
## Stap 5

Selecteer nu 3D materiaal met Inflatie aan voorzijde, herhaal vorige stap maar nu gebruik je een donkere structuur.



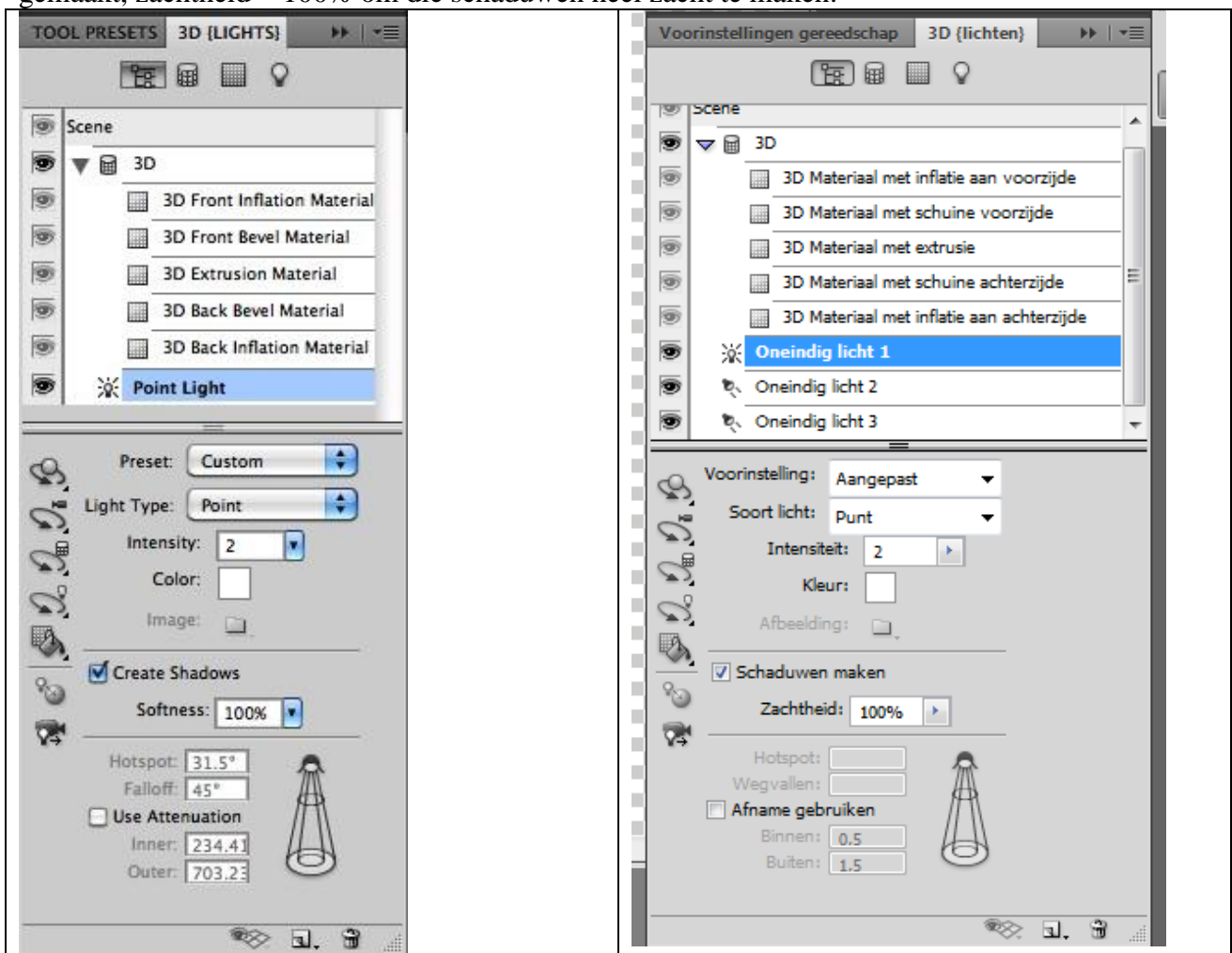
## Stap 6

Eenmaal de materialen aangepast werden dan bekom je ongeveer onderstaande .  
Dit was dus makkelijker dan met andere gereedschappen en programma's.



## Stap 7

Lichten toevoegen. In dit eerste deel is er maar één met Intensiteit = 2. Ook werden er schaduwen gemaakt, zachtheid = 100% om die schaduwen heel zacht te maken.



## Stap 8

In deze Stap werd het 3D object samen met een 2D object gemixt.

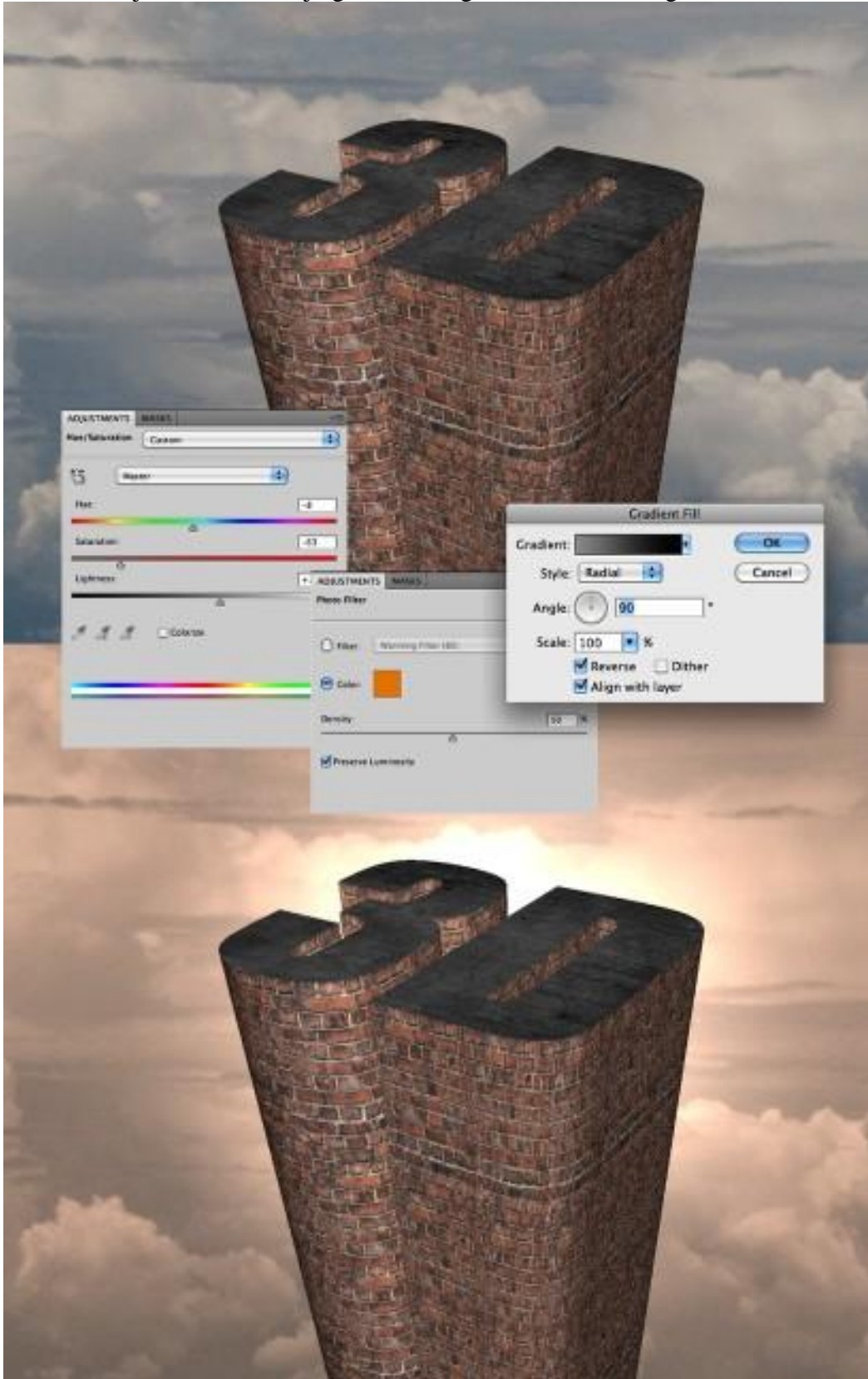
Er werd een foto gebruikt met wolken en dan een warm gevoel gegeven aan de afbeelding.

Afbeelding op je werk plaatsen, ga dan naar Afbeelding → Aanpassingen →

Kleurtoon/Verzadiging: Kleurtoon = -10 ; verzadiging = -65 en lichtsterkte = 10.

Daarna Afbeelding → Aanpassingen → Foto Filter, selecteer een oranje kleur en een dichtheid van 50%.

Tenslotte een aanpassingslaag "Verloop", gebruik grijs en zwart, radiaal verloop met het grijs in het midden van je document, wijzig daarna laagmodus in Kleur tegenhouden.



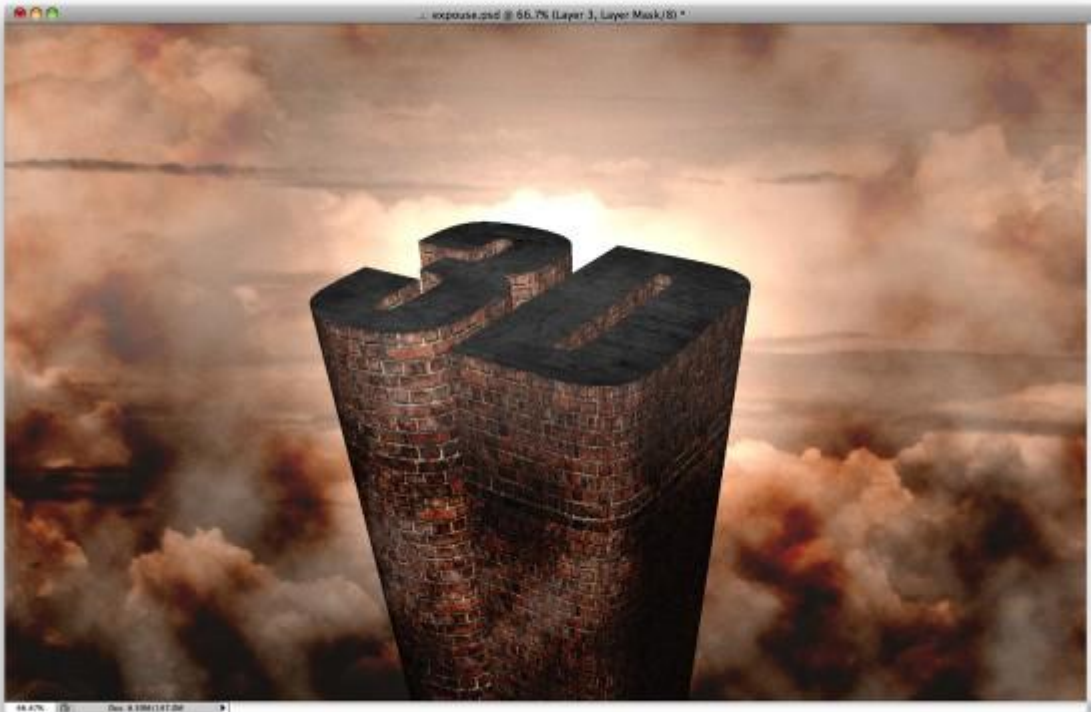
### Stap 9

Nieuwe laag als bovenste laag in het lagenpalet, standaardkleuren staan op zwart/wit, ga naar Filter → Rendering → Wolken, laagmodus = Kleur doordrukken.



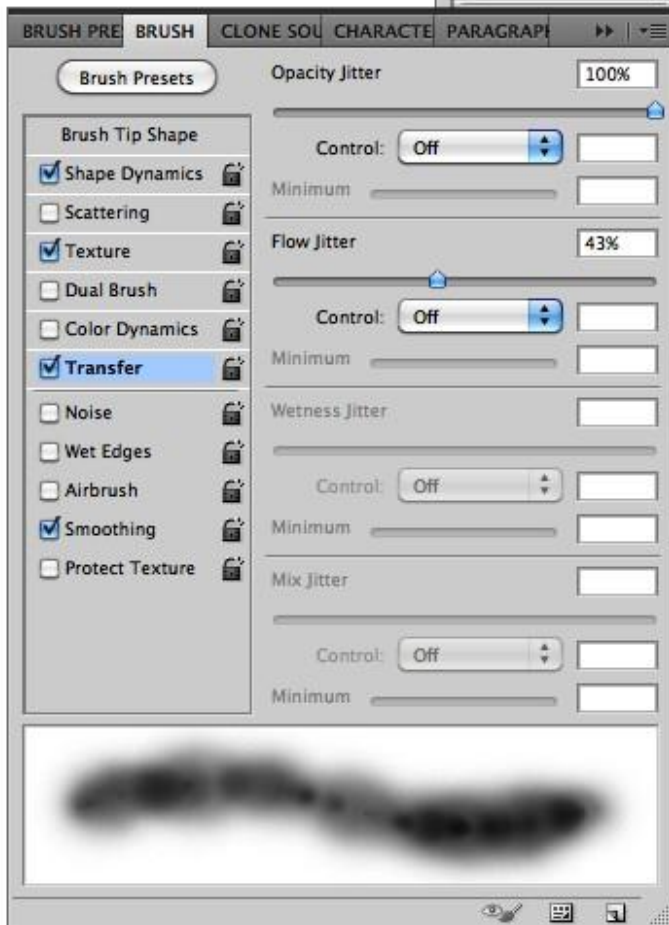
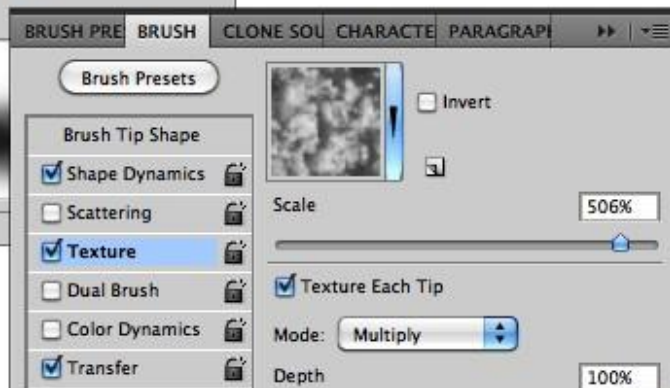
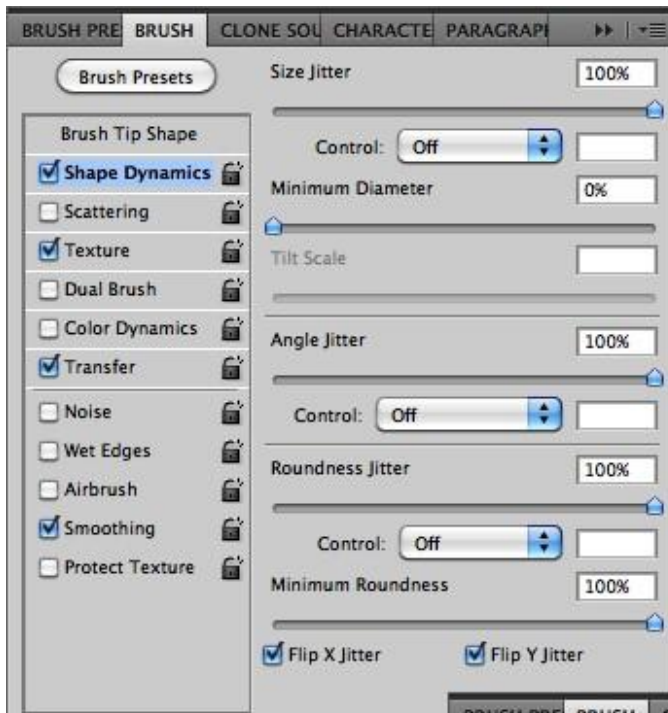
### Stap 10

Met gum delen verwijderen, enkel onderkant laten staan.  
(voor alle veiligheid, werk met een laagmasker!!!)



### Stap 11

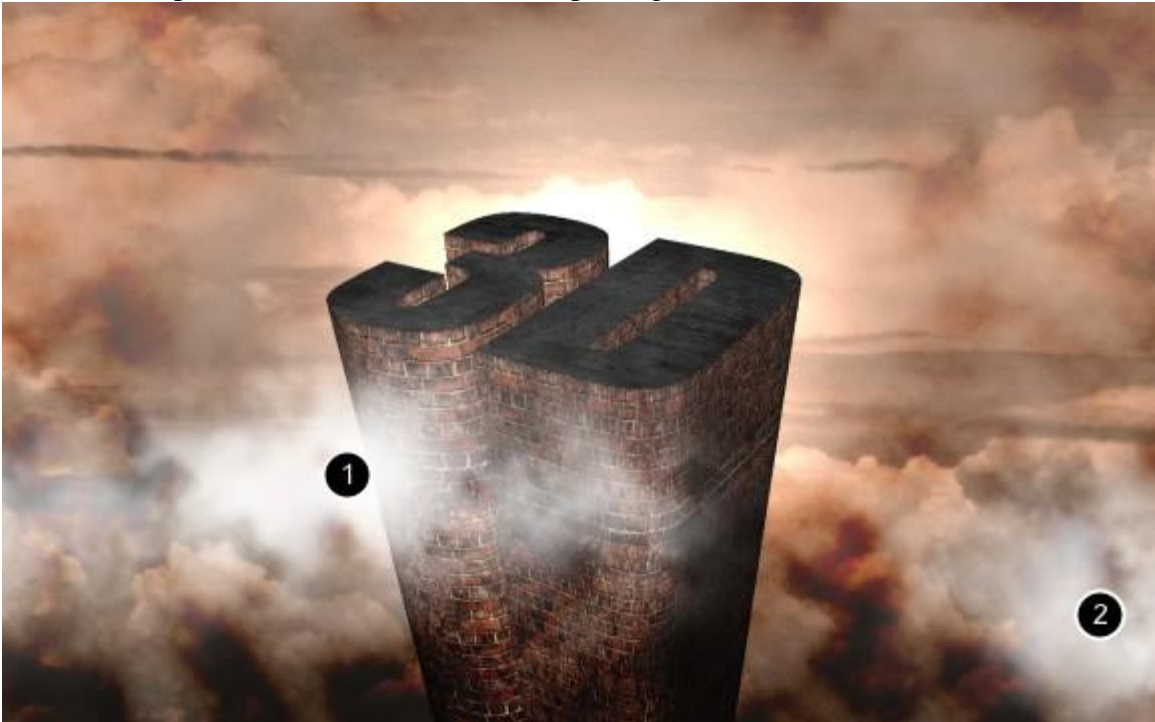
Nieuwe laag bovenaan in het lagenpalet, penseel gebruiken (B), penseelinstellingen zoals hieronder getoond wordt. Het belangrijkste hier is de structuur, je kiest hier voor het wolken patroon. Vermeerder je de grootte van het penseel, dan zal je ook de schaal van de Penseel structuur moeten vergroten. **Ik heb een patroon gedefinieerd met de afbeelding van de wolken die ik gebruikte.**





### Stap 12

Selecteer het penseel, witte kleur, zacht, 250px, begin met het schilderen van enkele wolken. (1-2)



### Stap 13

Selecteer een licht bruine kleur en schilder nog meer wolken vooral boven de witte wolken uit vorige stap (neem best weer een nieuwe laag).



#### Stap 14

Neem terug een witte voorgrondkleur en schilder nog meer wolken. De bedoeling van deze 3 stappen is om diepte te creëren in de wolken door donker tussen de wit te schilderen.

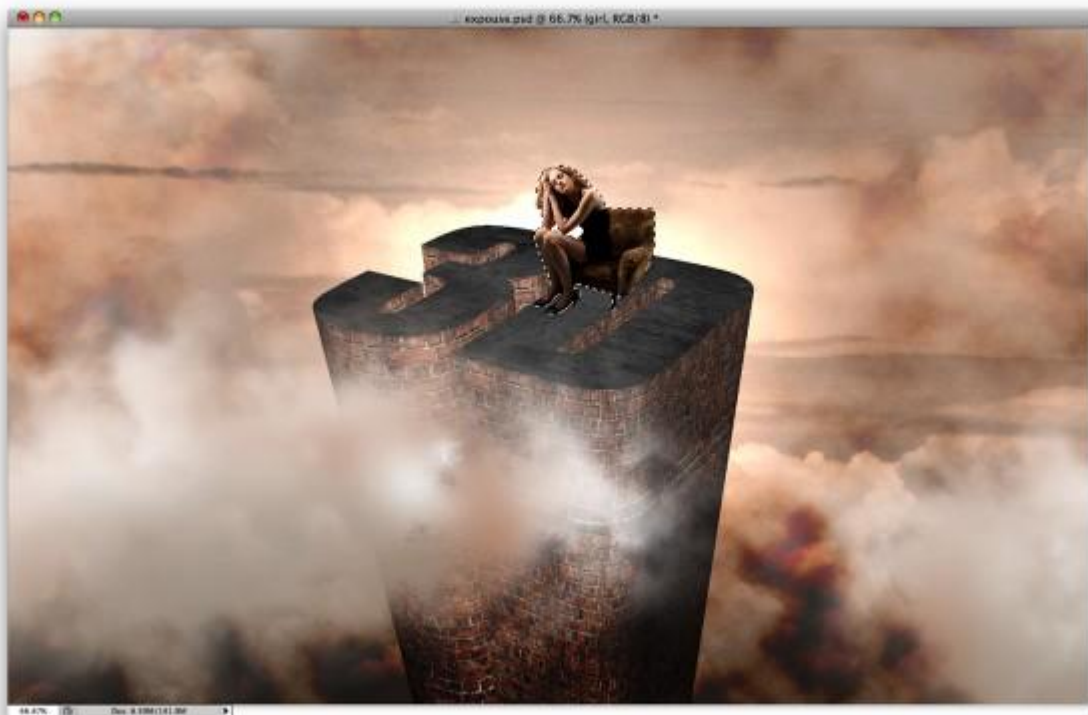
Je kan eventueel een teveel aan wolken met zachte gum verwijderen, wolkenpenseel gebruiken.



#### Stap 15

Nu een foto gebruiken van een persoon, hier een meisje dat op een zetel zit.

Verwijder de achtergrond, kopieer en plak de foto op je werk. Selecteer enkel de dame en de zetel, ga dan weer naar 3D > Repoussé > Huidige Selectie.



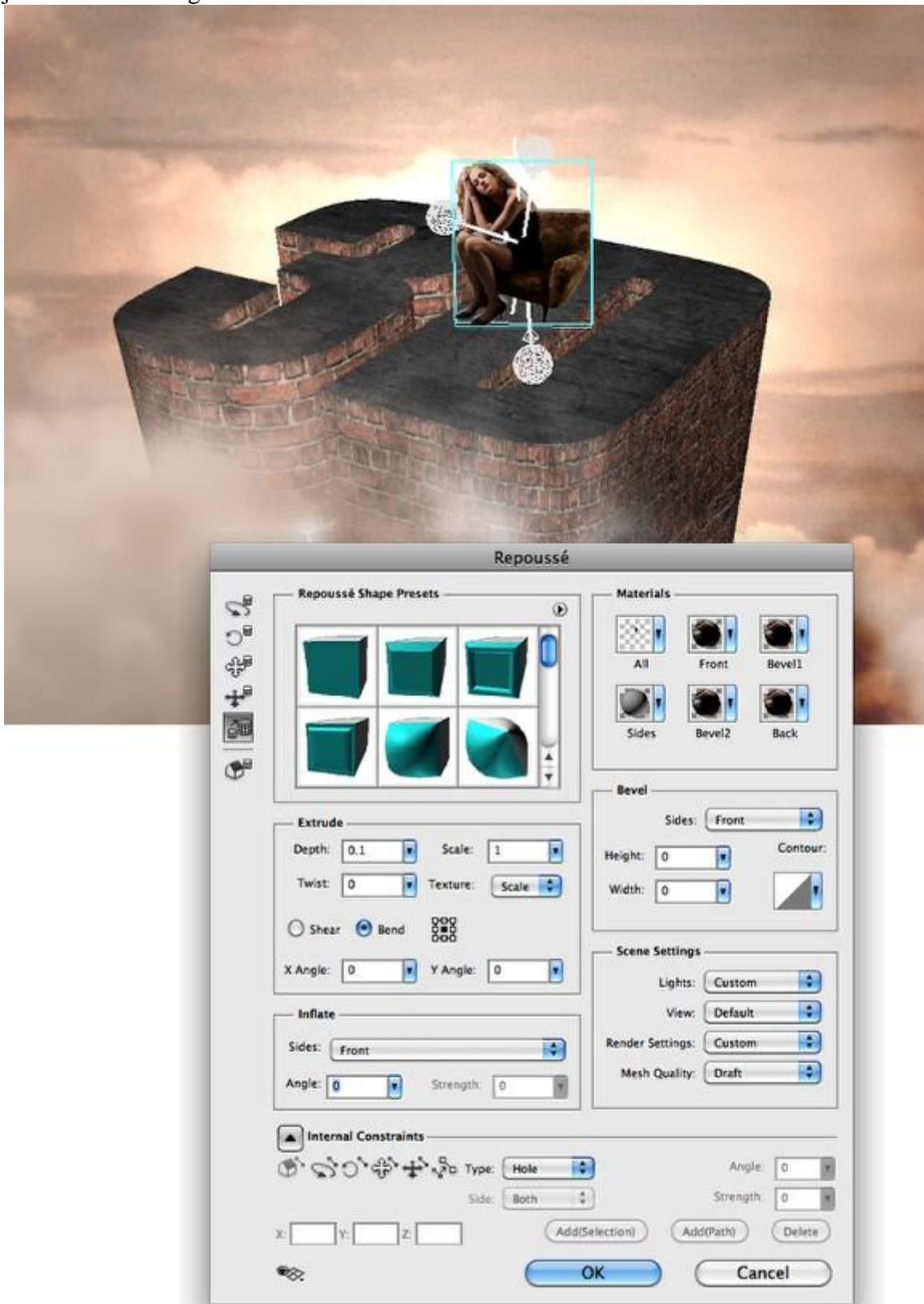
#### Stap 16

Het idee is een 3D object maken van een 2D foto zodat we die kunnen plaatsen en schaduwen kunnen toevoegen, maar ook om te leren werken met het gereedschap Repoussé . Wijzig de diepte

in 0,1 en de schaal in 1. **Verwijder de materialen en laat enkel de Voorzijde staan.**  
(verwijderen?????)

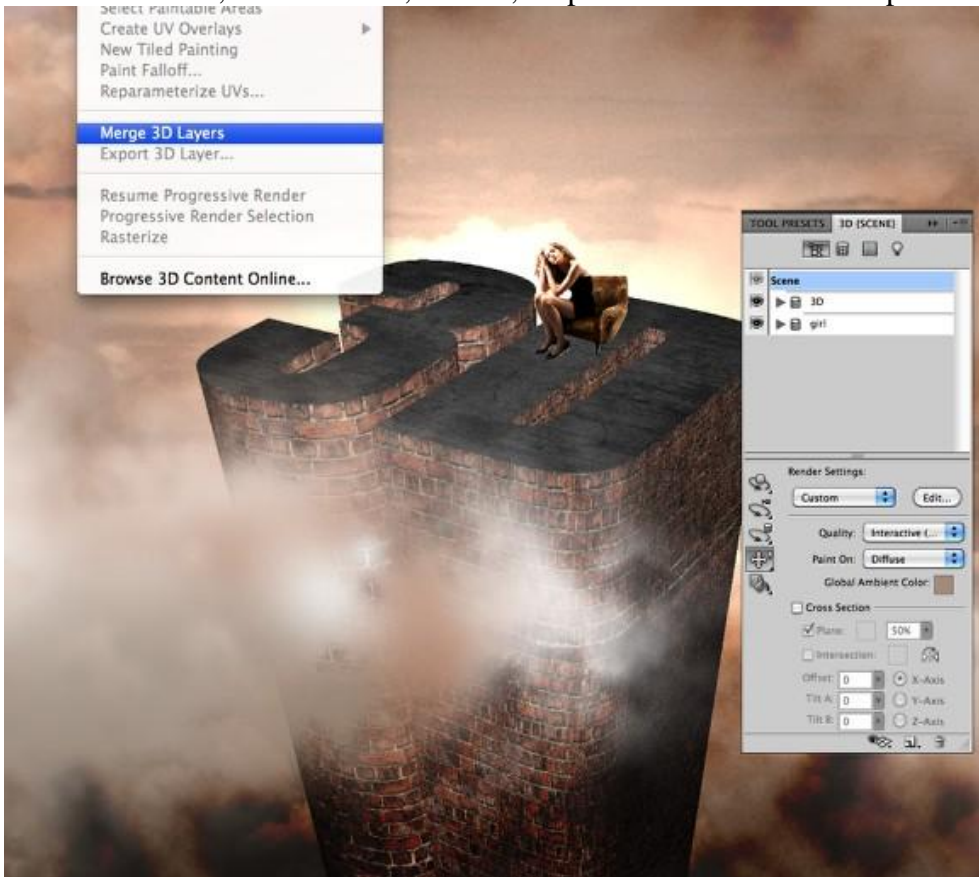
Nu een heel belangrijk detail, over de Interne restricties, wijzig Type in "Gat", zo worden er gaten gemaakt in de transparante delen zoniet worden die transparante delen genegeerd.

Weer eens je object roteren, schalen, ... tot je de juiste positie gevonden hebt. Indien gewenst kan je dat later ook nog doen.



## Stap 17

Om nu een 3D scene te creëren met een 3D tekst en de dame moeten we die samenbrengen in één 3D laag. Selecteer de 3D lagen en ga naar 3D → 3D lagen samenvoegen. Zo bekom je één 3D laag met beide objecten. Op je 3D Palet zie je dan de 3D tekst en het object met meisje, die kan je nu verder bewerken, zoals schalen, roteren, verplaatsen en de extrudie opties wijzigen.



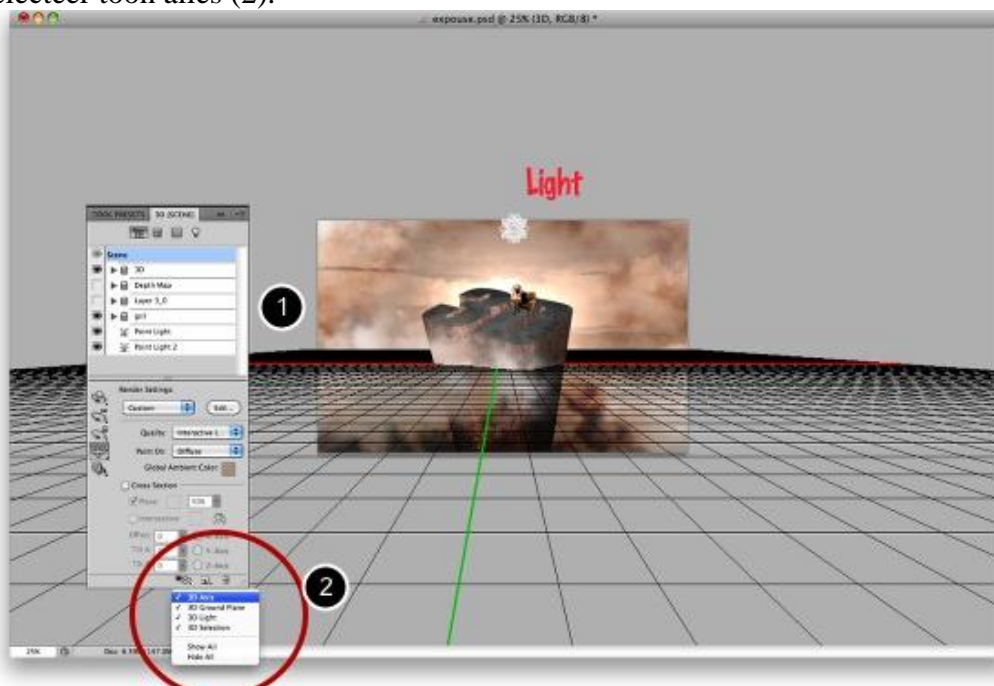
## Stap 18

Het belangrijkste is nu om de objecten in de 3D scène aan te passen (1).

Verplaats de lichten zodat de scène behoorlijk verlicht is en plaats misschien nog andere objecten.

Om alle zaken onder de knie te hebben is oefenen en uitproberen de beste methode.

Om alle 3D objecten te zien klik je op het kleine icon onderaan het 3D palet, dat met het oog en selecteer toon alles (2).



### Stap 19

Het beste aan het gereedschap Repoussé is dat je het 3D object kan bewerken wanneer je dat maar wilt. Vind je bijvoorbeeld dat de plaats moet gewijzigd worden, de belichting anders moet, dan doe je dit of probeer je dit op een andere manier te doen.



### Einde

Eenmaal alle 3D elementen goed geplaatst zijn dan is er nog een extra Stap te doen namelijk het 3D object maken door gebruik te maken van de Raytrace Final mode. Photoshop zal alles in orde brengen, de schaduwen, de details, dit neemt maar enkele minuten in beslag. Heb je al gewerkt met andere 3D software dan ken je dit wel. Ikzelf ken dit niet.

Hier werden enkel wat basis elementen uitgelegd bij gebruik van Repoussé in photoshop cS5 Extended, 3D objecten werden samengebracht met andere 2D objecten die we gewoonlijk in Photoshop gebruiken.



De bakstenen zitten gewoon in het 3d materiaal.  
Voor de bovenkant heb ik steen/graniet gebruikt wat ook in het cs5 aanwezige 3d materiaal te vinden is.