http://www.adobetutorialz.com/articles/30970651/1/how-to-create-abstract-new-year-illustration-with-3d-typography-in-photoshop-cs5

Gelukkig Nieuwjaar - gemaakt in CS5



1) Nieuw document (Ctrl+N) in Adobe Photoshop CS5 Extended = 1280 x1024px ; RGB ; 72 pixels/inch, wit. Nieuwe laag, vul met #E0F8FF.

Voeg aan die laag een laagmasker toe, gebruik een zacht rond zwart penseel en veeg delen weg aan de randen van het canvas.



2) Tekst typen, gebruikt lettertype: Rockwell Extra Bold of een gelijkend lettertype. Typ eerst het woord "Happy" met onderstaande instellingen in het palet teken.

08.88	-		-	-
T	200 pt	▼ ^A / _A	(Auto)	
ĂĮv	0	▼ AV	-50	
ΪT	100%	I	100%	1
Aa t	0 pt	Color	: 	
Т	T T	TTr T'	T, T	F



Typ dan het woord "New" met onderstaande instellingen in het palet teken.





Typ het woord "Year" met onderstaande instellingen in het palet teken.

Rock	well Extra B	old 👻	Regular	3
T	250 pt	- A	(Auto)	•
Ąv	0	▼ AY	-50	-
IT	100%	I	100%	
<u>Aa</u> †	0 pt	Color:		
Т	T TT	Tr T'	T ₁ T	Ŧ
Englis	sh: UK	📮 a _a	Sharp -	-



3) Laag met woord "Happy" activeren, open Venster →3D (Photoshop CS5 Extended nodig). Andere lagen met tekst onzichtbaar maken, selecteer in dit 3D palet bij Nieuw 3D object maken: 3D repoussé object :

Selected Laver(s)	T New
3D Postcard 3D Shape From Preset	T Нарру
Cone	E Layer 1
3D Repousse Object 3D Mesh From Grayscale	Background
Plane	
Create	

Ga dan naar menu 3D \rightarrow Repoussé \rightarrow Tekstlaag, klik ja op de gestelde vraag om de tekst laag om te zetten naar pixels.



In het Repoussé dialoog venster, bij Voorinstellingen voor repoussévorm selecteer je 'Diepte geven' en klik dan op OK.

Renoussá Shane Drosets	Materials
Repuise Shape Presets	All Front Bevel1
Extrude	Bevel
Depth: 1 > Scale: 1 >	Height: 0 Contour:
Twist: 0 Texture: Scale 🗸	Width: 0
Shear Bend	
X Angle: 0 + Y Angle: 0 +	Scene Settings
	View: Default
Side:	Render Settings: Custom V
Angle:	Mesh Quality: Draft 🗸
© Chernal Constraints ອ້າດີ້ດີ່ງດີ່ງວ່າ ∰່າວີລ Type: Hole	Angle: 0 >
Side: Both	Strength: 0



4) In het venster 3D scène selecteer je Object Roteren (K).

۲	Scene
	🗢 🗟 Нарру
۲	Happy Front Inflation
	Happy Front Bevel Mat
۲	Happy Extrusion Material
	Happy Back Bevel Mate
	Happy Back Inflation M
9	🎨 Infinite Light 1
9	🎨 Infinite Light 2
9	🎨 Infinite Light 3
0. 5	Custom 👻 Edit
\$0,00 S	Custom Edit Quality: Interactive (Pa Paint On: Diffuse Global Ambient Color: Cross Section Plane: S0%
\$000 B	Custom Edit Quality: Interactive (Pa Paint On: Diffuse Global Ambient Color: Cross Section Plane: 50% Intersection:
2000 0 0 0	Custom
2000	Custom Edit Quality: Interactive (Pa Paint On: Diffuse Global Ambient Color: Cross Section Plane: 50% Intersection: 50% Offset: 0 0 0 X-Axis Tit A: 0 0 X-Axis

We ergave > Tonen > 3D - As.



Roteer het object zoals hieronder getoond wordt.



5) In het palet Scène

selecteer je Happy materiaal met inflatie aan	Hieronder de instellingen voor 'Happy materiaal
voorzijde: wijzig de kleur van verlichting in	met schuine voorzijde':
wit.	TOOL PRESETS 3D {MATERIALS} → + =
TOOL PRESETS 3D (MATERIALS) → + + =	
	The later of the l
Grene A	
	Hanny Front Inflation Material
Happy Front Inflation Material	Happy Front Bevel Material
Happy Front Bevel Material	Happy Front Deventue and
Happy Extrusion Material	Happy Back Bevel Material
Happy Back Bevel Material	Happy Back Inflation Material
Happy Back Inflation Material	Infinite Light 1
🐨 🔍 Infinite Light 1	🐨 🕅 Infinite Light 2
🗑 🔖 Infinite Light 2	😨 💐 Infinite Light 3 🚽
🖲 🔍 Infinite Light 3 🚽	=
	Oiffuse:
Diffuse:	✓ Opacity: 100% □.
Opacity: 100%	Bump: 1
Bump: 1	Normal: D.
Normal:	Environment:
Environment:	Reflection: 0
Reflection: 0	Illumination:
Illumination:	Gloss: 0%
Gloss: 0%	Shine: 0%
Shine: 0%	Specular:
Specular:	Ambient:
Ambient:	Refraction: 1
Refraction: 1	



En dan voor Happy Materiaal met extrusie, kleur van onscherp is #9F2D05 :

and the second se		
∮ ▽ 🗐 Ha	арру	
6	Happy Front Inflat	ion Material
	Happy Front Beve	l Material
ē 🔲	Happy Extrusion	Material
i 🗖	Happy Back Bevel	Material
	Happy Back Inflat	on Material
ē 🤨 In	finite Light 1	
🤅 🔍 In	finite Light 2	
🦻 🔍 In	fini <mark>t</mark> e Light 3	
6.5. B 2 2 A	Diffuse: Diffuse: Opacity: Bump: 1 Nor Environn Reflection: Gloss: O% Shine: Specular: Ambient:	M. % <

In het deel Happy Materiaal met schuine achterzijde en met inflatie aan achterzijde laat je de instellingen standaard staan.

Selecteer het gereedschap 'Licht Roteren' (vierde knop links in palet 3D) en roteer de lichtbronnen zoals hieronder getoond wordt. Weergave \rightarrow Tonen \rightarrow 3D lichten om de lichtbronnen te zien!



6) Laag met woord 'New' zichtbaar maken:



Doe hier hetzelfde als bij het woord 'Happy'. $3D \rightarrow \text{Repousse} \rightarrow \text{Tekstlaag} \rightarrow \text{ok}$. In het dialoogvenster van Repousse, diepte geven aanklikken en op OK klikken. Object dan roteren.



3D Scene : New Materiaal met inflatie aan voorzijde, wijzig kleur van verlichting in wit.

				1 🛛		
	Scene					1
9		Ne	w			
9			New Front I	nflation I	Material	
9			New Front Be	vel Mater	ial	
9			New Extrusion	n Material		1
9			New Back Bev	el Materia	al	
			New Back Inf	ation Mat	erial	1
9	0.	Inf	inite Light 1			
9		Inf	inite Light 2			78
		Int	inite Light 3			٦,
0.0.0.			Bump:	100% 1 Normal:		
III.	4		Reflection:	0		
~	.		Illumination:	-	 	
			Gloss:	0%	<u> </u>	
			Shine:	0%	Ξ.	
			Specular:			
			Ambient:			

Instellingen van New Materiaal met schuine	New Materiaal met extrusie, kleur Onscherp = #
voorzijde:	A78125.
TOOL PRESETS 3D {MATERIALS} → I + ■	TOOL PRESETS 3D (MATERIALS) → + + =
Scene *	Scene A
🖲 🗢 🗎 New	🖲 🗸 🗟 New
New Front Inflation Material	New Front Inflation Material
New Front Bevel Material	New Front Bevel Material
💿 🔛 New Extrusion Material	New Extrusion Material
New Back Bevel Material	New Back Bevel Material
New Back Inflation Material	New Back Inflation Material
🖲 🍋 Infinite Light 1	K. Infinite Light 1
🐨 🔍 Infinite Light 2	🐨 🗞 Infinite Light 2
🖲 🔍 Infinite Light 3 🚽	🐨 🗞 Infinite Light 3
=	
S Diffuse:	😪 🗾 Diffuse: 📕 🗟 .
Opacity: 100%	🔁 🕑 🕈 Opacity: 100% 🗅.
Bump: 1	Bump: 1
Normal: 🛄	Normal: D.
S Environment: D.	S Environment:
Reflection: 0	Reflection: 0
Illumination:	Illumination:
Gloss: 0%	Gloss: 0%
Shine: 0%	Shine: 0%
Specular:	Specular:
Ambient:	Ambient:
Refraction: 1	Refraction: 1

De rest weer standaard laten staan (materiaal met schuine achterzijde en materiaal met inflatie aan achterzijde).

Selecteer de knop 'Licht Roteren' en roteer de lichtbronnen zoals hieronder getoond wordt.





Repoussé Shape Presets	- Materials	
	All Front Be Sides Bevel2 B	vel1
	Bevel	
Extrude	Sides: Front	•
Depth: 1 Scale: 1	Height: 0	ontour:
Twist: 0 > Texture: Scale -	Width: 0	-
Shear O Bend		
	Scene Settings	
X Angle: 0 Y Angle: 0	Lights: Custom	+
- Inflate	View: Default	•
Sides: Front	Render Settings: Custom	
Angle:	Mesh Quality: Draft	•
☆ Internal Constraints	L	
စီးလ်ံးပါ° ကိုးမ်ား Alle Type: Hole	💂 Angle:	0
Side: Both	Strength:	0
: Y: Z: A	dd(Selection) Add(Path)	Delete
∞.	OK Cance	1
∞.	OK Cance	:1

7) En dan nog eens hetzelfde voor de laag met woord 'Year'.
3D → Repoussé → Tekstlaag - ja! Kies diepte geven. Ok.



En de instellingen in "Scène" aanpassen voor het Materiaal.

<u>3D Scene : Year Materiaal met inflatie</u> aan voorzijde, wijzig kleur van verlichting in wit.

	Scene			
9	Vear			
	Year Front I	nflation I	laterial	
	Year Front Be	vel Materi	əl	
	Year Extrusion	Material		1
1	Year Back Bev	el Materia	1	
	Year Back Infl	ation Mate	erial	1
9	🍋 Infinite Light 1			
9	🍋 Infinite Light 2			1
9	🍕 Infinite Light 3			-
0000	Dirruse: Opacity: Bump: Envi Reflection: Illumination: Gloss: Shine: Specular: Ambient:	100% 1 Normal: conment: 0 0% 0%		
	Ambient:			

Scene			*				10		
Vear 🗎 Year				19	Scene				~
Year Front Inf	lation Mate	erial				Year			
Year Front Bevel Material			19		Year Front Inf	lation Ma	terial		
Year Extrusion Material			19		Year Front Be	vel Materi	ial		
Year Back Bevel Material			19	1	Vear Extrusi	Year Extrusion Material			
Year Back Inflation Material			19	Year Back Bevel Material			al		
🎨 Infinite Light 1			9		Year Back Inf	ation Mat	erial		
🎨 Infinite Light 2				Đ.	Infinite Light 1				
🍋 Infinite Light 3 🚽				P.	Infinite Light 2	Light 2			
		-				Infinite Light 3			-
Diffuse:		10 ·			-			10.00	_
Opacity:	100%	Ξ.		3	5	Diffuse:		100 ×	
Bump:	1 Normali	.		5	5	Opacity:	100%	□.	
e Envir	conment:	.		S	5	Bump:	1 Normali	.	
Reflection:	0	ш. П		C	ş	Envi	ronment:	.	
Illumination:		 Cl			Č.	Reflection:	0	ц. С	
Gloss:	0%	<u> </u>			n.	Illumination:			
Shine:	0%					Gloss:	0%		
Specular:						Shine:	0%	a .	
Ambient:						Specular:			
Refraction:	1					Ambient:			
						Refraction			

De rest standaard laten. Lichtbronnen nog roteren.



8) Voor iedere laag met een 3D object, Scène aanklikken , kwaliteit op 'Eindresultaat raytracering' zetten en de rendering wat laten lopen.

Klik met muis op het canvas om de rendering te stoppen.



9) Met Vormgereedschap (U), kleur = # F7189B, volgende cirkelvorm tekenen.





Laagvulling =18%.



10) Met ditzelfde gereedschap teken je heel veel cirkelvormen met verschillende laagdekkingen. Gebruikte kleuren : #FF9B43, #FF0000, #FF4C29, #488F28, #FFFDE0, #F7F4AB, #F7E3AB, #FFFFFF. Al deze lagen onder lagen met 3D objecten plaatsen.



11) Laag met woord 'Year' dupliceren, verplaatsen, verticaal draaien (laag eerst omgezet in pixels):



Voeg aan de laag een laagmasker toe en veeg met een rond zwart penseel met lage dekking onderkant van de tekst weg, dekking = 20%. Zet daarna de laagdekking op 65 %.







12) Alle lagen met cirkelvormen in eens zelfde groep onderbrengen. Groep dupliceren, transformeren, ...

Ook op die laatste groep een laagmasker plaatsen en de onnodige delen verbergen met een zacht zwart penseel.





13) Nieuwe laag, ovalen selectie maken (M), selectie vullen met kleur = #153208.

De ovaal verkleinen met Vrije Transformatie (Ctrl+T), laag onder tekstlagen plaatsen.



Met gereedschap vervagen de lijn bewerken.



Laagmasker toevoegen, zacht rond zwart penseel gebruiken met dekking = 20%, de randen van de lijn wat verzachten.





14) Aanpassingslaag 'Curven' toevoegen voor een kleine kleurcorrectie, bovenste laag in het lagenpalet.



Hier nog eens het eindresultaat:

