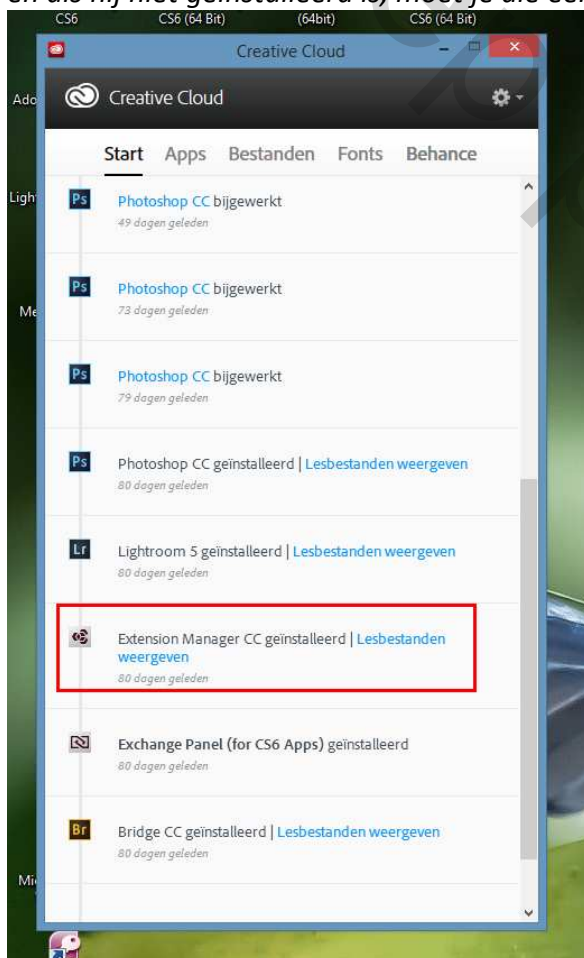


## 3D tekst in CS6 en CC

Aangezien een aantal screens groot zijn (mijn gehele scherm) zitten de screens op originele grootte hierbij ingesloten. In deze les wordt slechts een klein gedeelte van de 3D behandeld, er zijn veel meer mogelijkheden, maar men moet ergens beginnen.

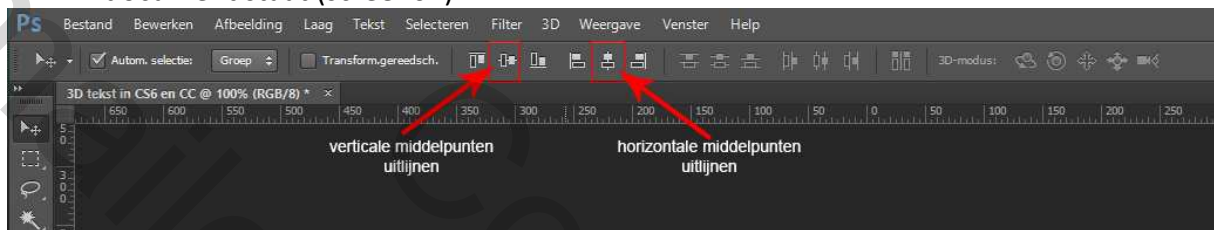
De 3D in photoshop is niet geheel stabiel en kan soms wat rare dingen doen waarvan ik niet weet waar het aan ligt en hoe op te lossen. Mijn advies is dus...sla regelmatig je werk op zodat wanneer er iets gebeurt je niet alles kwijt bent, maar terug kunt gaan naar je laatst opgeslagen werk. Ook als je dingen gaat uittesten door met schuivertjes te spelen en/of diverse mogelijkheden uit te testen en daarna niet meer weet terug te keren naar je oorspronkelijke uitgangspunt kun je dan afsluiten en je laatst opgeslagen document weer terug openen. Dus zeker wanneer je dingen gaat uitproberen zoals een aantal keren in de les zal voorkomen, sla eerst je werk op en ga dan dingen uittesten om resultaten te bekijken. Nog een tip: als je met 3D wil werken kun je het beste de 64bits versie gebruiken; die werkt weer net iets soepeler en sneller dan de 32 bits. Aangezien er geen filters aan te pas komen is de 64 bits een aanrader om te gebruiken

**Notitie:** in deze les gebruik ik materialen die te downloaden zijn, hiervoor heb je de Extension Manager nodig. Bij Photoshop CC moet de Extension Manager apart geïnstalleerd worden en zit niet meer zoals bij voorgaande versies standaard bij de installaties. Controleer dus even of ExtensionManager geïnstalleerd is...daarvoor open je Adobe Creative Cloud (als het goed is staat dat op je bureaublad), scroll naar beneden tot je de ExtensionManager gevonden hebt en als hij niet geïnstalleerd is, moet je die eerst installeren alvorens verder te gaan(screen00)



Dan kunnen we nu met de les gaan beginnen.

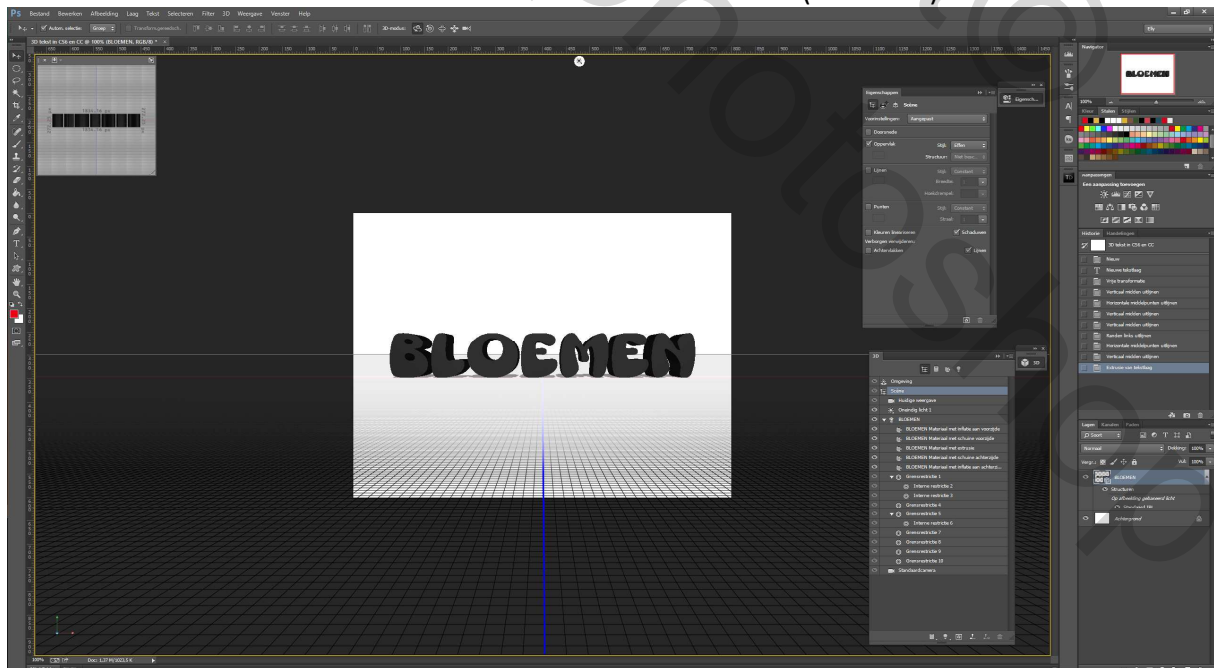
1. Open een nieuw document met de afmeting 800 x 600 px, 72 ppi
2. Neem je tekstgereedschap en kies een vet lettertype; ik heb MrsBeasleyEF gebruikt met grootte 144 pt (grootte is afhankelijk van de lengte van je tekst)
3. Type je tekst
4. Neem het verplaatsgereedschap; in lagenpalet achtergrondlaag + tekstlaag selecteren (klik op achtergrondlaag, Shift toets indrukken en klik op tekstlaag); horizontale en verticale middelpunten uitlijnen, zodat de tekst in het midden van het document staat (screen01)



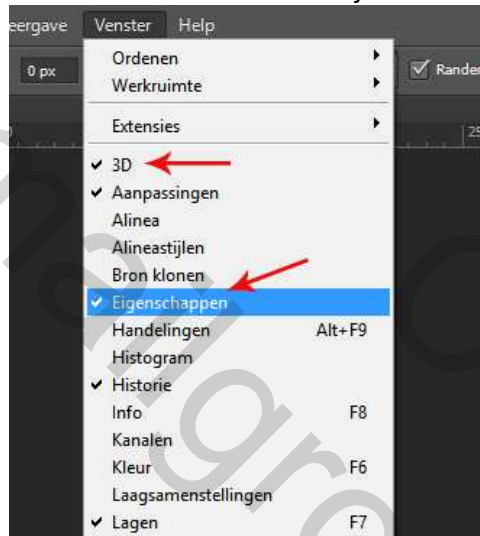
5. Tekstlaag en tekstgereedschap activeren, klik boven in de menubalk op het knopje 3D (screen02)



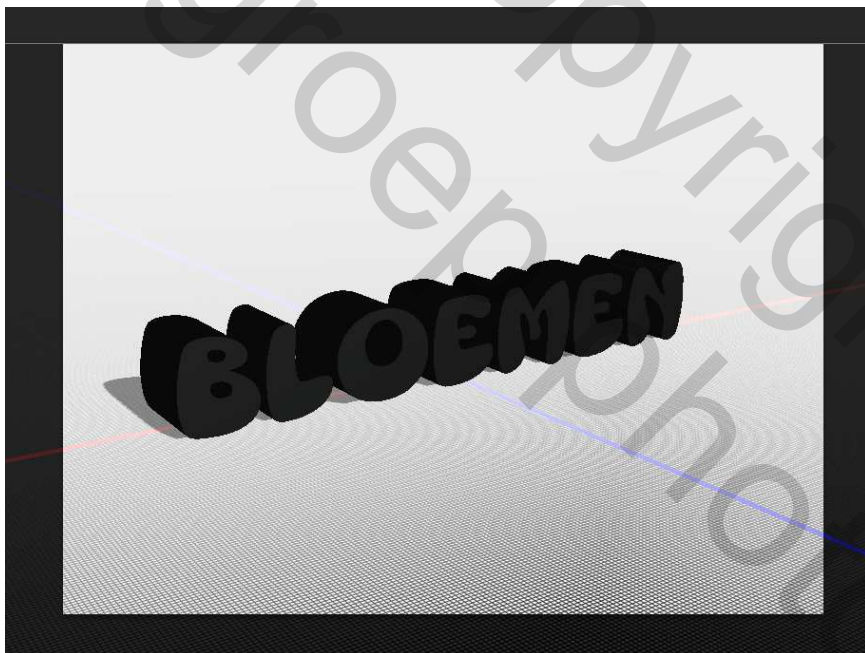
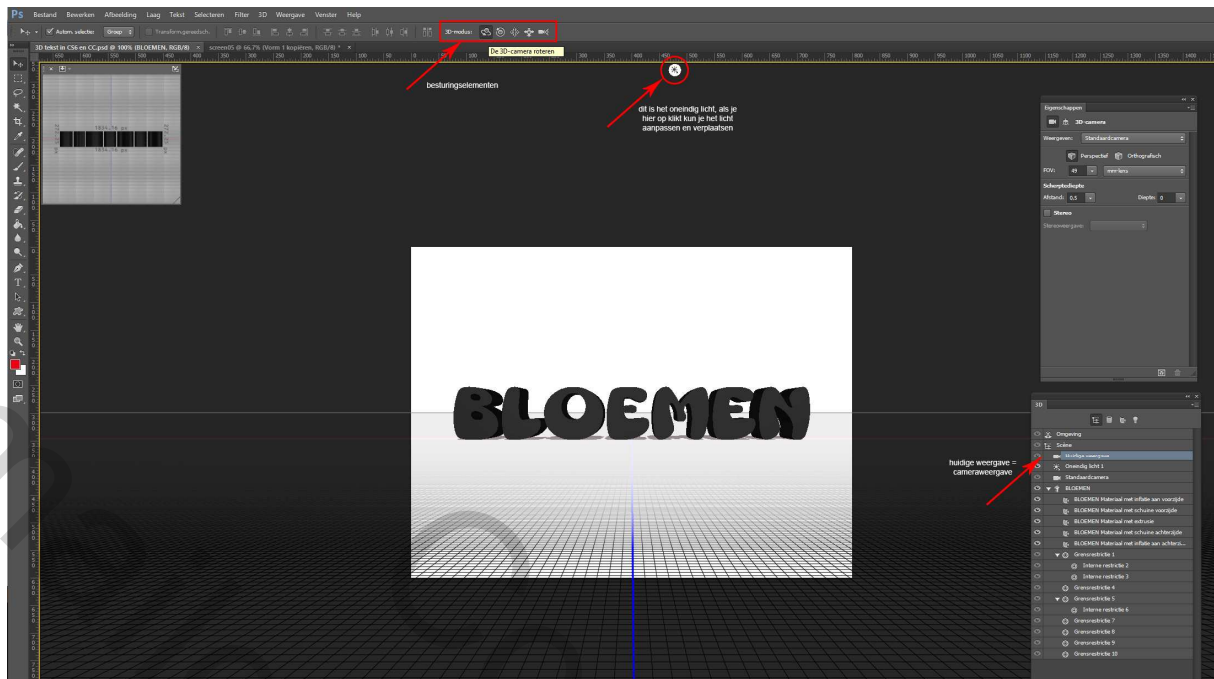
6. Je krijgt een scherm met de vraag of je wil overschakelen naar 3D omgeving, dat betekent dat je enkel het 3D en Eigenschappenpalet open hebt bij je document; ik kies daar voor Nee en blijf in mijn eigen werkomgeving (aangevinkt niet meer vragen, dus die vraag krijg ik niet meer)....deze keuze moet ieder voor zich naar eigen wens maken. De tekstlaag wordt nu omgezet naar een 3D laag. Ik werk met een groot scherm en vind het prettig om het 3D palet en Eigenschappenpalet naast mijn document te hebben en dan ziet het scherm er zo uit (screen03)



7. Wanneer de paletten niet geopend zijn (is mogelijk indien je niet voor 3D werkomgeving gekozen hebt en/of je de paletten niet standaard actief hebt in je werkomgeving), ga dan naar menu Venster en vink de paletten 3D en Eigenschappen aan. Indien je geen plaats op je scherm naast je document hebt zoals bij mij, dan kun je de paletten in de "paletruimte" toevoegen. 3D kun je bij Lagen, Kanalen en Paden toevoegen en Eigenschappen bij Aanpassingen. Je kunt ze echter plaatsen waar je ze wenst en wat voor jezelf het gemakkelijkst is. (screen04)

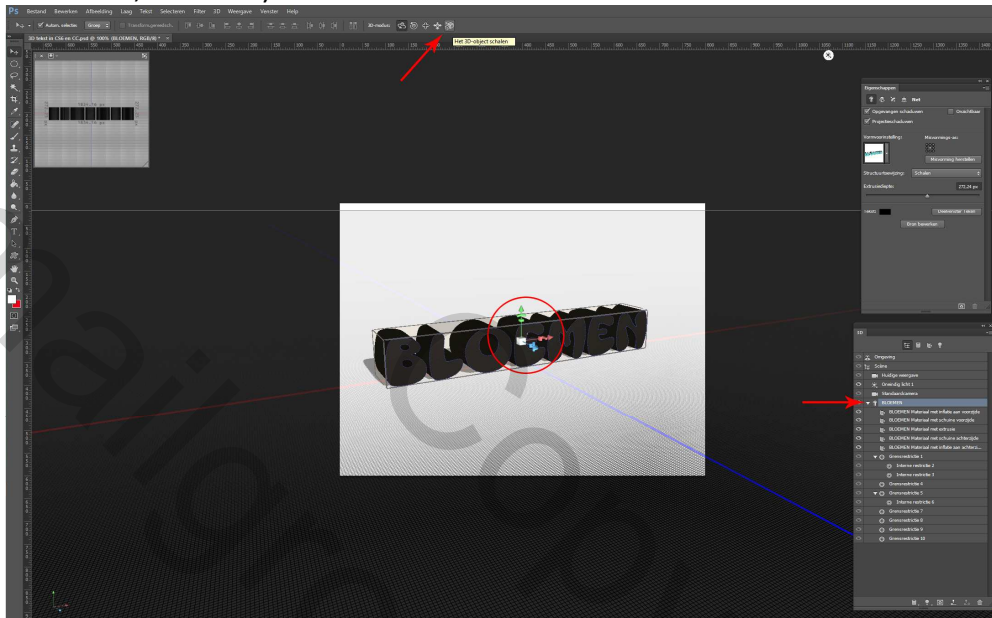


8. Nu is alles gereed om met de 3D bewerking te beginnen; activeer het Verplaatsgereedschap; activeer in het 3D palet Huidige weergave (= cameraweergave); boven in de balk zie je dan de besturingselementen van de 3D camera; als je met je muis over je tekst wijst zul je de muisaanwijzer zien veranderen naar gelang het besturingselement je actief hebt; als je nu je linkermuisknop indrukt kun je de tekst roteren, om de as draaien, verschuiven en zoomen; ook het raster en de rode en blauwe lijn zie je verschuiven omdat je de camera verdraait (Huidige weergave) en niet het object. Je kunt de tekst dus naar wens roteren enz.; probeer de diverse besturingselementen uit en kijk wat er gebeurt (screen05 en 06)



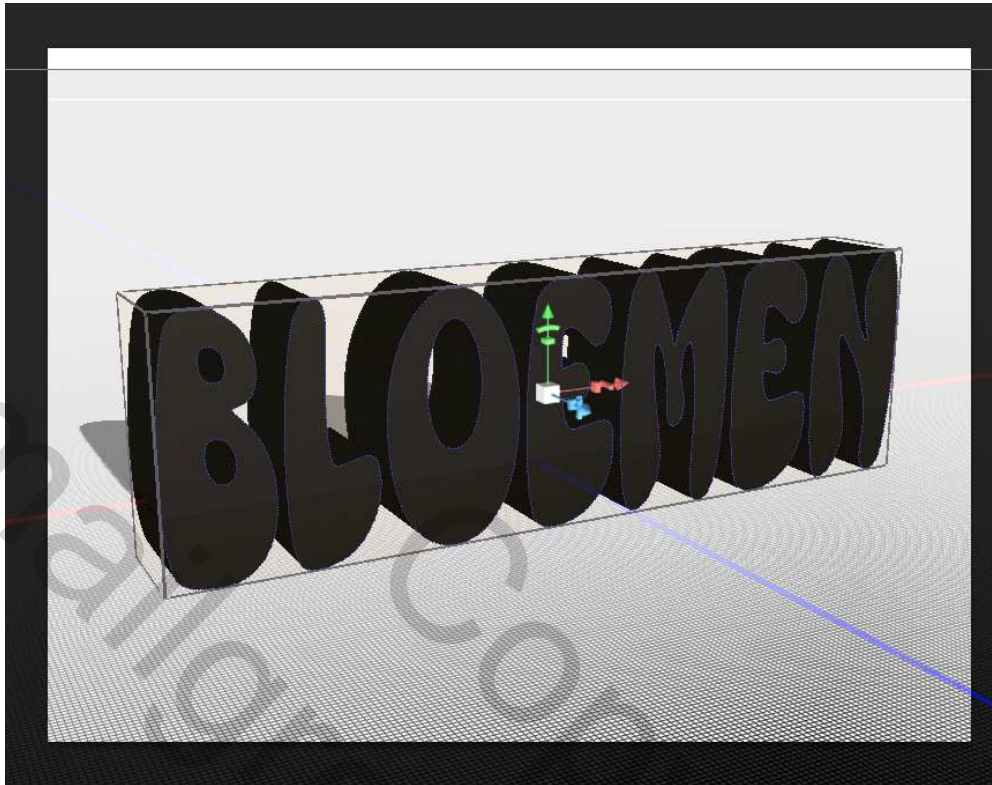
9. Als je niet tevreden bent kun je opnieuw beginnen door in het 3D palet op Standaardcamera te klikken, dan draait de camera terug in zijn oorspronkelijke positie en kun je indien gewenst opnieuw gaan draaien enz. Als je tevreden bent activeer dan in het 3D palet de object met de tekst (bij mij is dat BLOEMEN); nu zie je 3 gekleurde pijlen op je scherm en hiermee kun je het object ook nog roteren, transformeren, verplaatsen en verschuiven; boven in de balk zijn weer de besturingselementen; alleen de laatste (camera) is vervangen door 2 blokjes (3D object schalen); ook zonder de pijlen te gebruiken kun je met de besturingselementen het object bewerken; als je met je muis over de pijlen gaat dan komt er op je scherm te staan wat die pijl doet als je de pijl gaat bewegen. Elke pijl heeft 3 mogelijkheden; bovenaan de punt (kegel), daarmee kun je het object

verplaatsen op een bepaalde as (staat aangegeven welke as), onder de kegel is een boog, daarmee kun je de tekst roteren om een as; en onder het boogje is nog een blokje, daarmee kun je het object schalen langs een bepaalde as; het middelpunt van de 3 pijlen is een kubusje, daarmee kun je het gehele object schalen (screen07, 08, 09, 10 en 11)

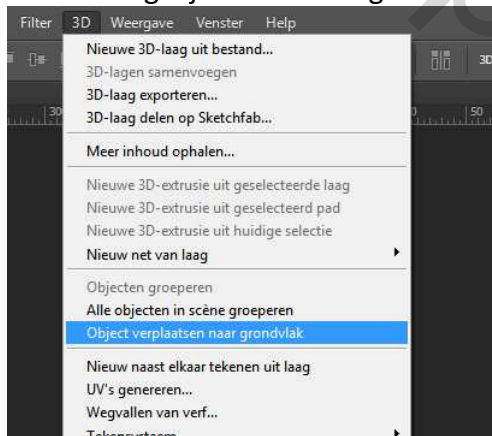


10. Ik vond de tekst een beetje aan de kleine kant en heb hem met de diverse besturingselementen wat vergroot en verplaatst (screen12). Speel wat met de besturingselementen met of zonder pijlen. Ik persoonlijk vind het gebruik van de pijlen prettig en werk daar altijd mee om een object te bewerken.

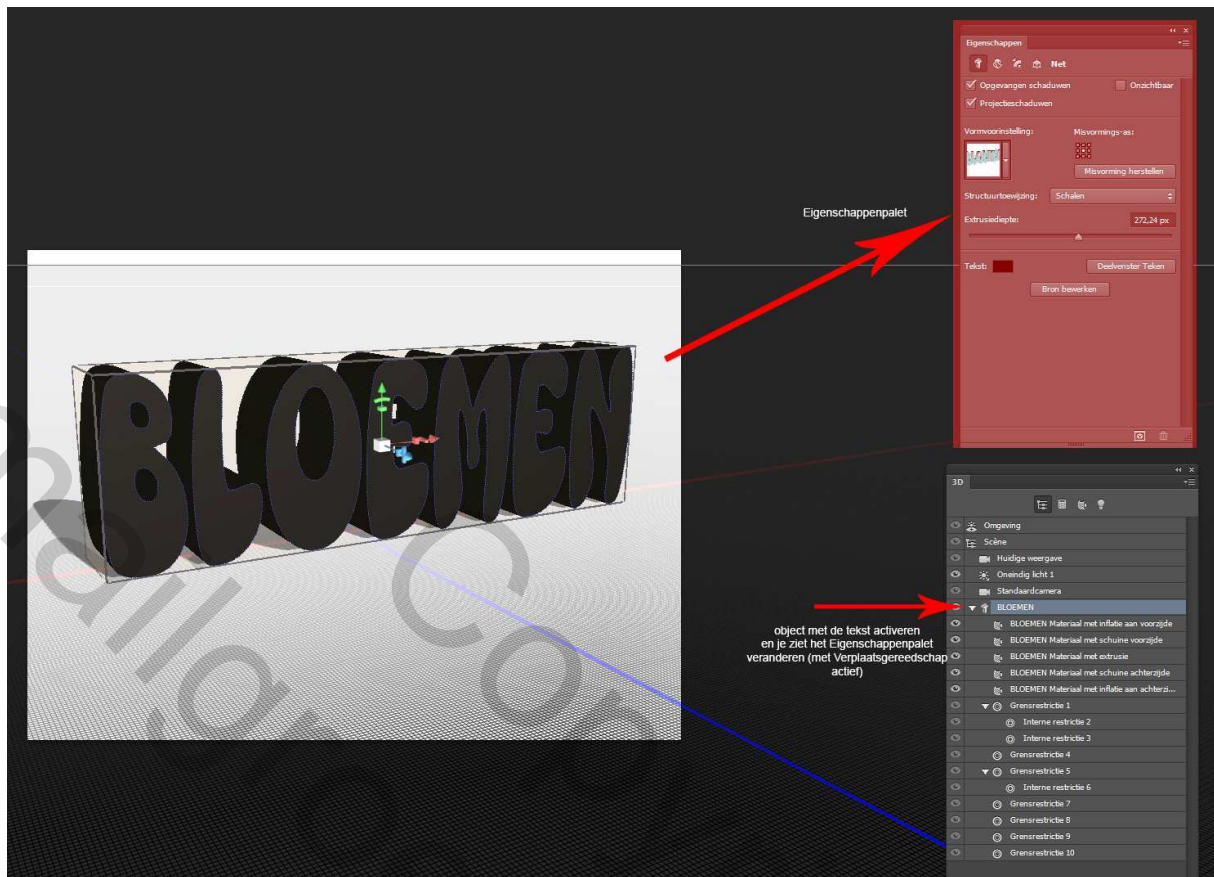




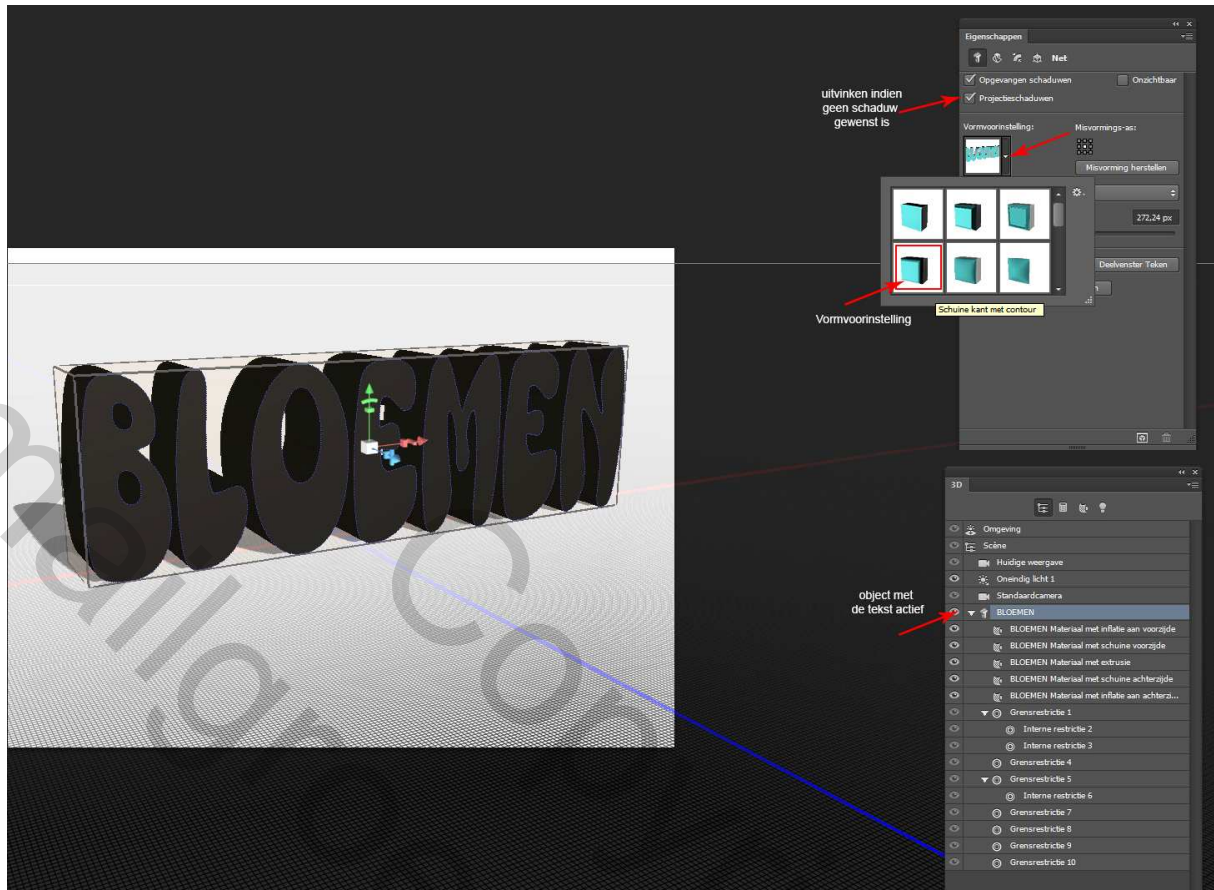
11. Wanneer je geheel tevreden bent over het object ga je naar menu 3D en klik op Object verplaatsen naar grondvlak; als je met roteren, verplaatsen en schalen de tekst niet meer met het grondvlak gelijk had staan zul je het nu weer zien verplaatsen en gelijk zetten met grondvlak (screen13)



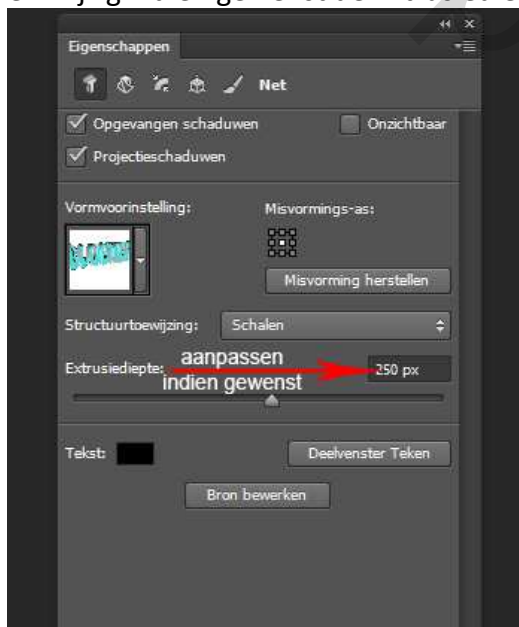
12. Kijk nu even naar het Eigenschappen palet, Selecteer in het 3D palet het object van je tekst (bij mij heet dat dus BLOEMEN omdat ik die tekst getypt heb), je ziet dat het Eigenschappen palet verandert; van elke "object" in het 3D palet zijn andere eigenschappen om te bewerken. Nu gaan we de eigenschappen van de tekst aanpassen in het Eigenschappenpalet. (screen14)



13. Indien je geen schaduw bij de tekst wenst, kun je in het Eigenschappenpalet Projectieschaduwen uitvinken; je object tekst is dus actief, in het Eigenschappenpalet klik je op het pijltje van Vormvoorstelling en kies Schuine kant een voorinstelling naar wens; ik heb hier gekozen voor Schuine kant met contour (screen15)

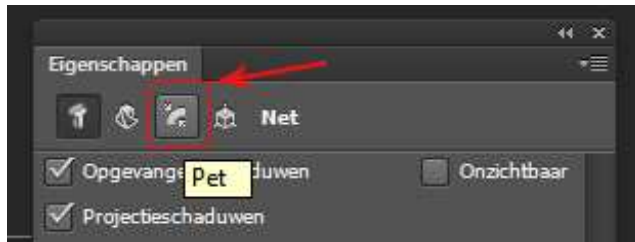


en wijzig indien gewenst de Extrusiediepte (screen15a)

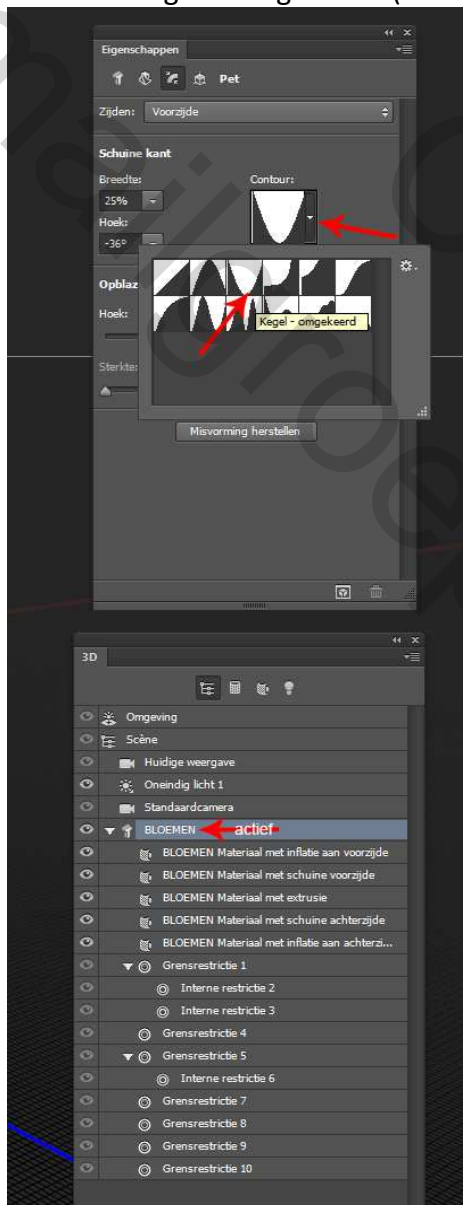


14. Activeer nu in het Eigenschappenvenster de tab Pet met nog steeds object met tekst (BLOEMEN) actief (screen16)

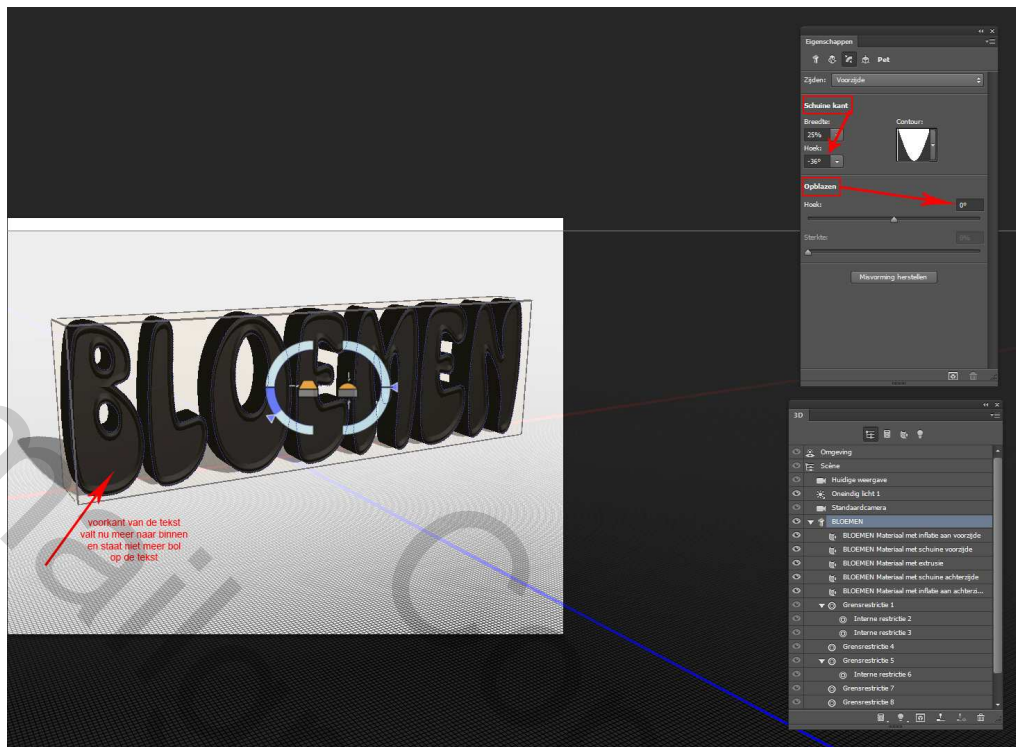




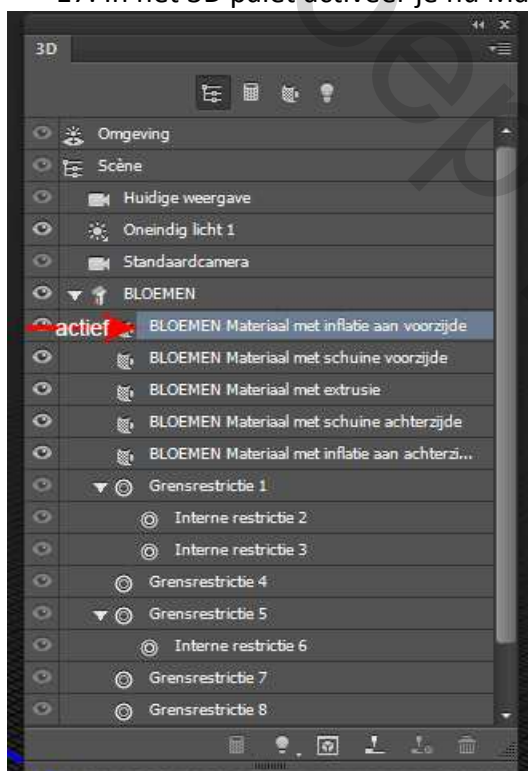
15. We gaan een andere contour kiezen; klik op het pijltje van Contour en kies een contour (probeer ze maar uit en kies dan een die naar wens is) ik heb hier voor Kegel - omgekeerd gekozen (screen17)



16. Zet bij Schuine kant de Hoek op -36 en bij Opblazen de Hoek op 0 (je ziet nu dat de voorkant van de tekst verandert en meer binnen valt i.p.v. bol op de buitenkant) (screen18)

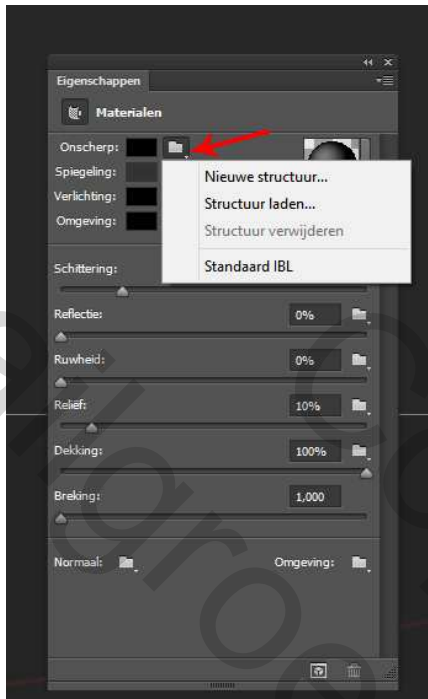


17. In het 3D palet activeer je nu Materiaal met inflatie aan voorzijde (screen19)

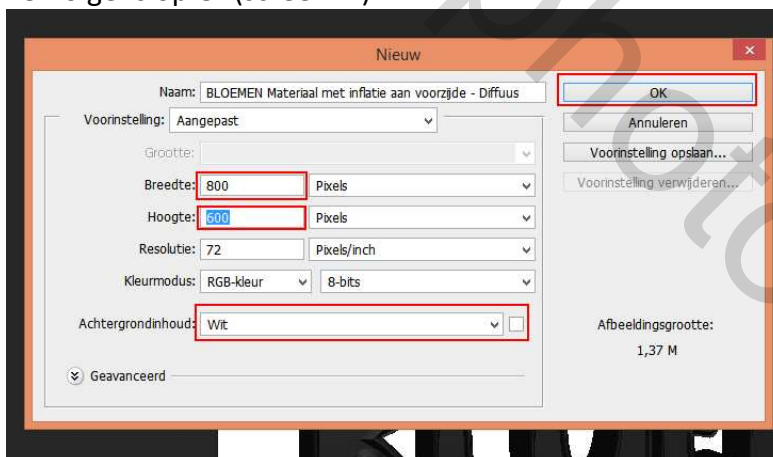


Je ziet nu dat het Eigenschappenpalet wederom veranderd is; hier is enkel een tabje Materialen om aan te passen; we gaan het materiaal van de voorkant van de tekst hier aanpassen, ik zal niet alle mogelijkheden behandelen, maar alleen het materiaal van Onscherp; de kleur van Onscherp is de kleur waarmee je de tekst getypt hebt, in mijn geval dus zwart; je kunt de het materiaal een andere kleur geven door op het kleurvakje te klikken en een kleur te kiezen, maar je kunt ook i.p.v. enkel een kleur een afbeelding in de tekst

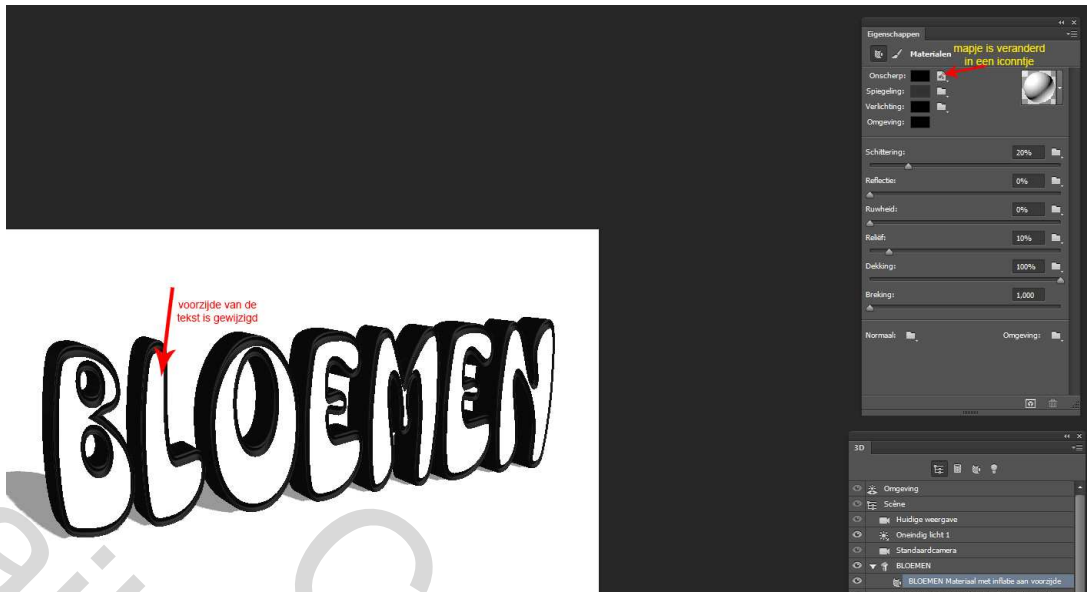
zetten; wij gaan nu een afbeelding in de tekst zetten; naast het kleurvakje staat een mapje of een ander icoontje; als het een mapje is betekent dit dat er nog geen andere structuur geladen is; dus met "Materiaal met inflatie aan voorzijde" actief klikken we in het Eigenschappenpalet op het mapje naast Onscherp ; omdat er nog geen structuur geladen is, is enkel Nieuwe structuur en Structuur laden actief om te kiezen(screen20).



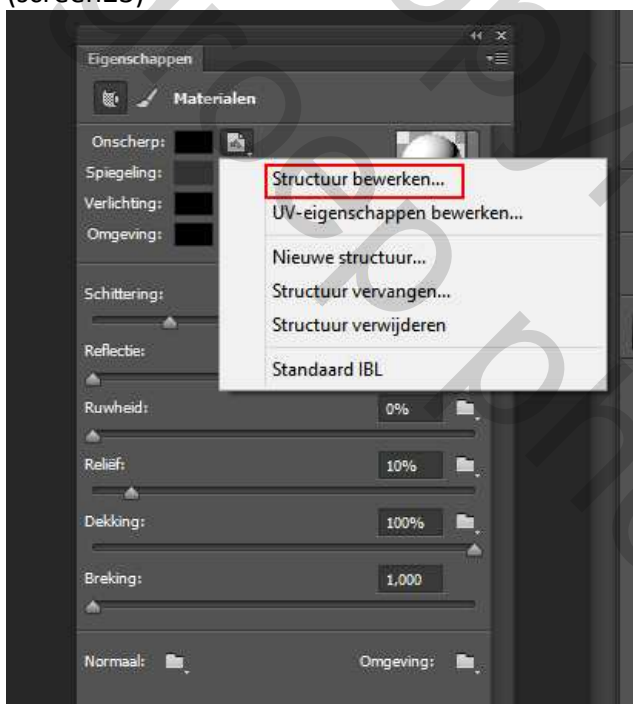
Bij Nieuwe structuur komt er een scherm om een nieuw document aan te maken waar je zelf de afmetingen van kunt bepalen en de vulling van het document; ik kies dan de afmeting van het document: 800x600 px, 72 ppi en witte achtergrond, klik vervolgens op OK(screen21)



Je ziet nu dat de voorkant van je tekst wit geworden is (of de kleur die je voor de nieuwe structuur gekozen hebt) en in het Eigenschappenpalet is het mapje veranderd in een icoontje waaraan je kunt zien dat Onscherp een structuur heeft (screen22)

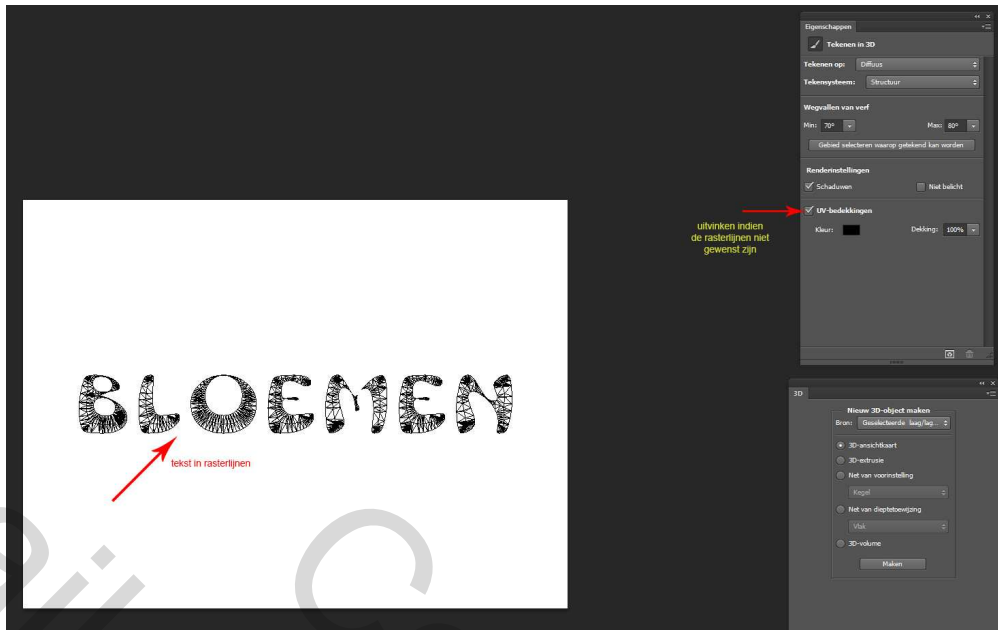


Klik nu op het icoontje naast Onscherp en kies vervolgens Structuur bewerken (screen23)

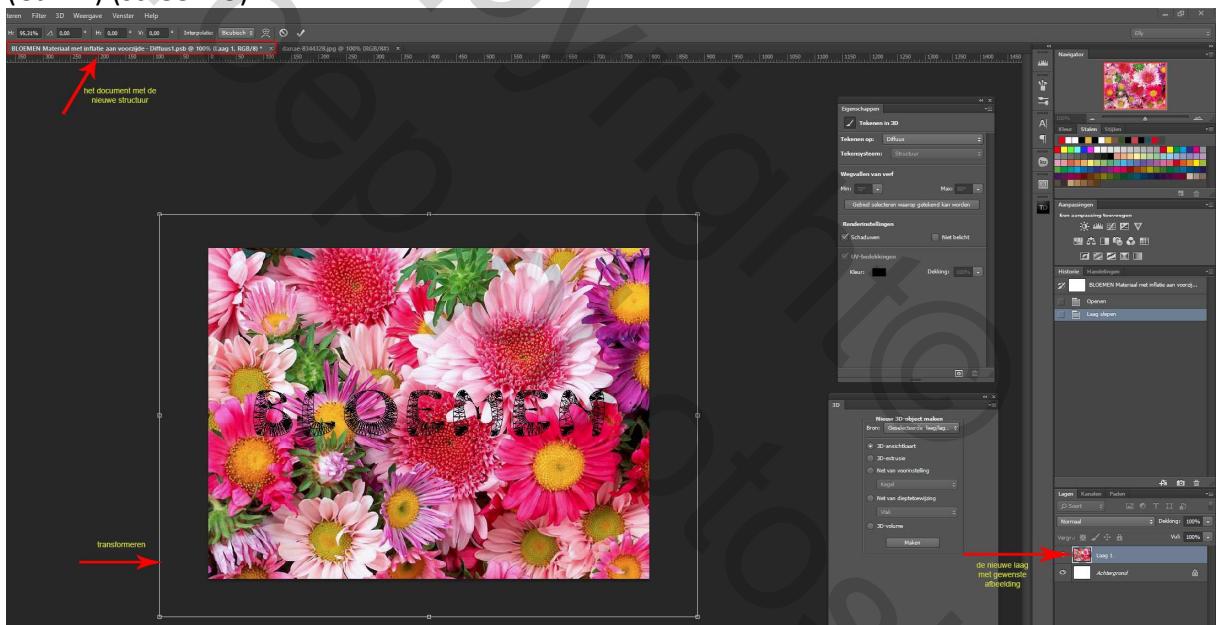


Dan opent een nieuw document met de witte achtergrond (of gekozen kleur) met je tekst in rasterlijnen (rasterlijnen zijn enkel in CC, niet in CS6). Het is een psb bestand met de naam van de structuur die je wijzigt (of de naam die je eventueel zelf aan het document gegeven hebt bij het maken van de Nieuwe structuur). De rasterlijnen van de tekst kun je uitschakelen door in het Eigenschappenpalet UV-bedeckingen uit te vinken (screen24)



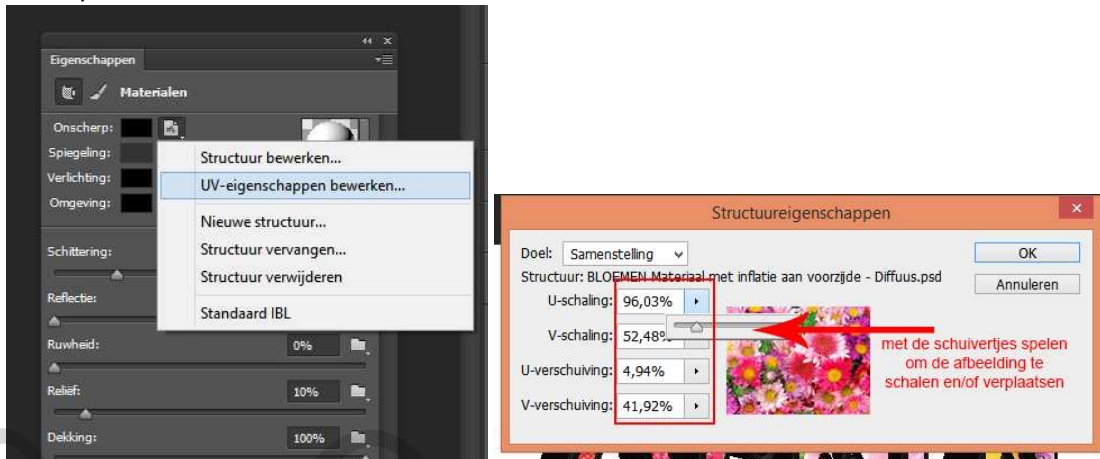


Open nu een afbeelding die je in de tekst wenst en plaats die afbeelding als nieuwe laag op het document en pas de afmeting van die afbeelding aan met transformatie (Ctrl+T) (screen25)

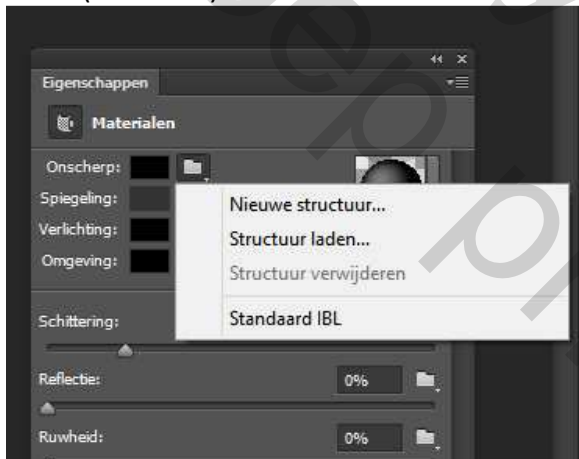


Sla dit document op (Ctrl+S) en sluit het document; terug op je werkdocument zie je nu dat de voorkant van de tekst bedekt is met de nieuwe structuur, de gekozen afbeelding, indien je niet dát deel van de afbeelding op je tekst ziet dat je wenst, dan kun je dat nog proberen aan te passen, klik dan weer op het icoontje naast Onscherp in het Eigenschappenpalet en kies nu UV-eigenschappen bewerken...een schermplje opent weer, hier kun je U en V-schaling aanpassen...dus de afbeelding groter en kleiner maken en U en V verschuiven, daarmee verplaats je de afbeelding naar links/rechts en boven/onder. Speel wat met de schuivertjes en kijk wat er gebeurt. Als je een geschikte positie van de afbeelding gevonden hebt dan klik op OK. Als je

geen betere positie kunt vinden met de schuivertjes, dan klik op Annuleren (screen26 en 27)

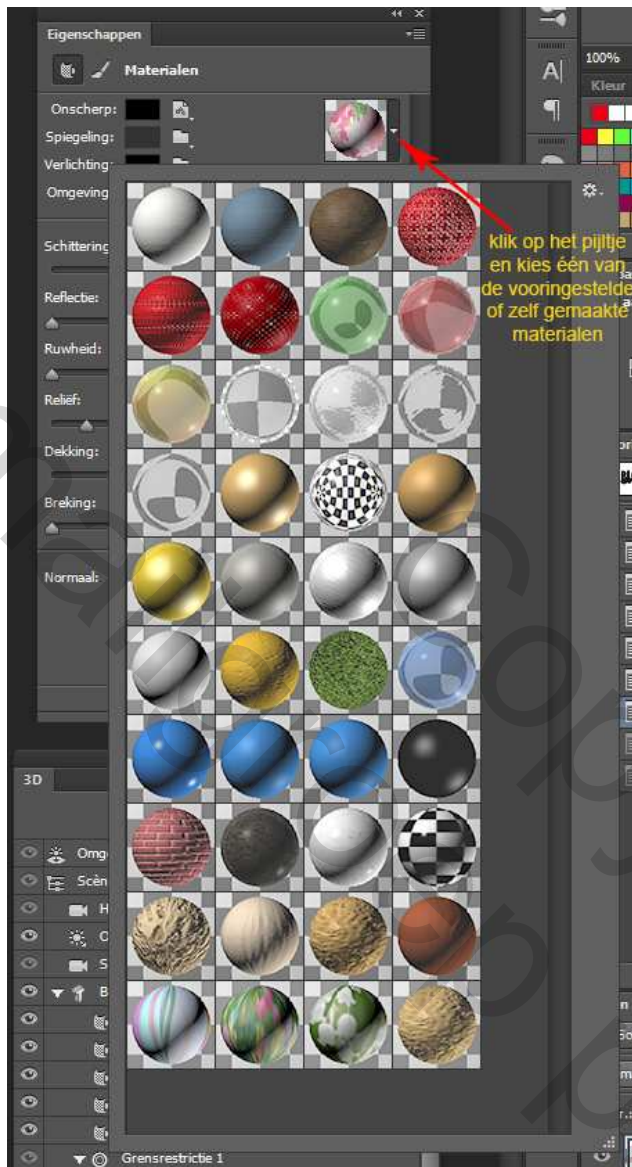


Bij Structuur laden opent een scherm waar je een afbeelding moet gaan laden; als je voor Structuur laden kiest moet je er voor zorgen dat je ergens een afbeelding klaar hebt staan die je wenst te gebruiken. Je kunt echter ook gewoon naar een afbeelding zoeken en op Openen klikken; indien je niet tevreden bent met het resultaat dat de afbeelding geeft herhaal je de vorige stap...klik weer op het pijltje en kies nu voor Structuur vervangen; klik nu dus op het "mapje" naast Onscherp en kies Structuur laden (screen28)

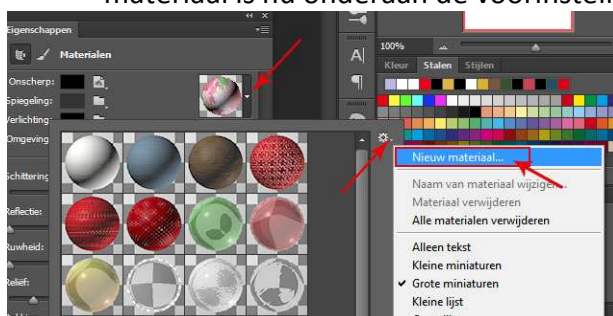


zoek de gekozen afbeelding en klik op Openen; ook nu zie je dat het "mapje" gewijzigd is in een icoontje dat aangeeft dat er een structuur geladen is en de voorkant van de tekst heeft nu de structuur van de gekozen afbeelding; indien je niet tevreden bent met het resultaat dat de afbeelding geeft herhaal je de vorige stap...klik weer op het pijltje en kies nu voor Structuur vervangen; zoek een andere afbeelding en klik op Openen. Als je een geschikte afbeelding gevonden en geplaatst hebt kun je ook deze weer schalen en verschuiven zoals hierboven omschreven en screen26 en 27.

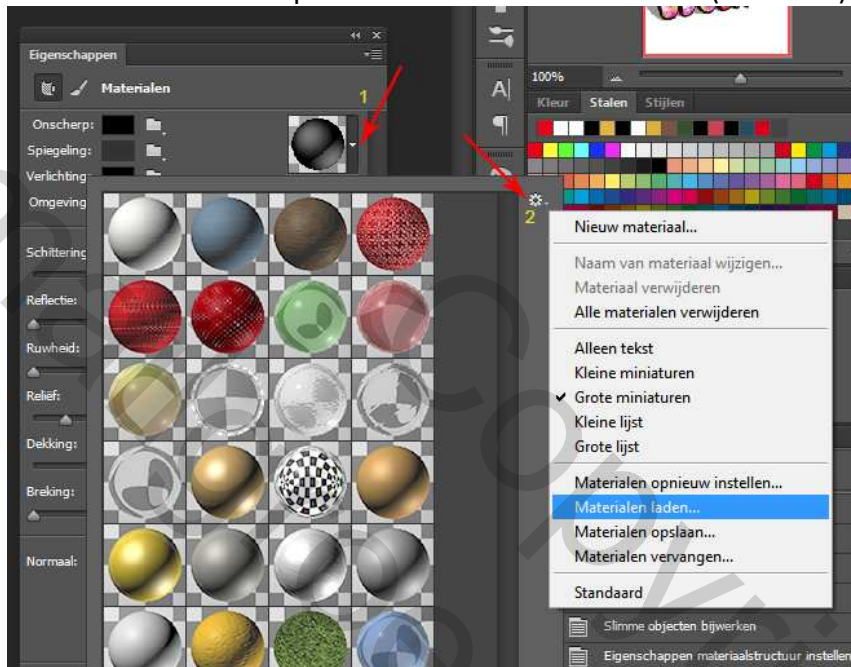
18. Naast de mogelijkheid om een materiaal van kleur te wijzigen of een structuur te laden/wijzigen kun je ook een materiaal kiezen uit een voorinstelling; klik op het pijltje van de materiaalkiezer (rechterkant de bol) en kies daar een materiaal (screen29)



19. Wanneer Materiaal met inflatie aan voorzijde naar wens is en gemaakt met een afbeelding gaan we dit materiaal opslaan om later nog eens te gebruiken. In 3D palet Materiaal met inflatie aan voorzijde actief, ga naar Eigenschappenpalet, klik op het pijltje van de Materiaal voorinstellingen (rechterkant de bol), klik op het wielkje en kies Nieuw materiaal, dan komt er een schermpje waar je de Nieuwe materiaalvoorinstelling een naam kunt geven; geef een gewenste naam of laat staan wat er staat (de naam van het object dat actief is) en klik op OK. Het nieuwe materiaal is nu onderaan de voorinstellingen toegevoegd (screen29a en 29b)



20. Nu gaan we Materiaal met schuine voorzijde aanpassen en wel met optie van de materiaalkiezer. Activeer object Materiaal met schuine voorzijde, klik in het Eigenschappenpalet op het pijltje van de materiaalkiezer aan de rechterkant; nieuwe voorinstellingen zijn gratis te downloaden; zoals bij elke pulldown menu staat rechts bovenaan een wielkje met wederom een pijltje, klik op het pijltje van het wielkje om een menu te openen en kies Materialen laden (screen30)



21. Een schermpje opent waarop je kunt kiezen om meer 3D materiaal te gaan downloaden en installeren, klik hier op Ja (screen31).

22.

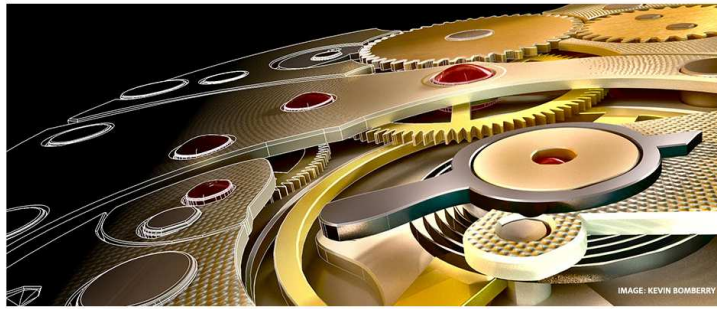


23. De internetbrowser opent op de site van Adobe 3D producten; klik hier op de link van Downloadable 3D content (naar onder scrollen) (screen 32)



## Photoshop and 3D

Discover new dimensions in digital imaging.



### Add more depth to your images.

Bring a new dimension to your creative work using the rich set of 3D image creation, editing, and printing tools in Photoshop CC.



#### NEW! 3D printing

Visualize your 3D designs in the real world. Create a 3D design from scratch or load a 3D model from virtually any source and make it look amazing using the power of Photoshop CC. Then you can easily print to a 3D printer or 3D print service—all from directly within Photoshop CC. You'll get great results thanks to features like automatic mesh repair and automatic generation of support structures and rafts.

[Learn more about 3D printing with Photoshop CC](#)



#### Powerful 3D editing

Photoshop CC delivers all the 3D editing tools that were previously available only in Photoshop Extended. Paint your 3D objects to make them look awesome. Create realistic shadows and reflections. And use a 3D Scene panel that has many of the options you already know from the Photoshop Layers panel.



#### Downloadable 3D content

Jumpstart 3D image creation and printing with free, downloadable content. You can create 3D scenes faster using pre-built stages and sets. Use models and meshes to start designing right away. Add rich, versatile materials to create eye-catching 3D looks. And much more.

[Get 3D content for Photoshop CC](#)

### Get insights and ideas

Find inspiration from this amazing artist.



[See Katharine Gilbert's images](#)



Photoshop CC

[TRY](#) [BUY](#)



Adobe Creative Cloud™

[JOIN NOW](#)

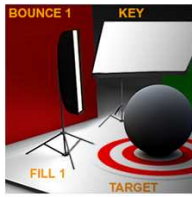
[Learn more](#)



Have questions about Photoshop 3D?

Check out the Photoshop community [Get Satisfaction](#)

24. Dat opent een nieuwe pagina waar weer materialen staan om te downloaden; scroll weer naar beneden en hier kiezen we dan voor Versatile materials; klik op de link Download Materials (screen 33)



#### Stages and sets

Create rich 3D scenes faster using pre-designed stages and sets.

- [Download Stages Set 1](#)
- [Download Stages Set 2](#)



#### Models and meshes

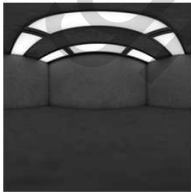
Get started quickly and easily with thousands of 3D models from our featured partners.



#### Versatile materials

Enhance your 3D artwork with this collection of more than 100 free materials in several categories, including Fabrics, Glass, Organics, Tiles, Fun, Metal, Stone, and Wood.

- [Download Materials](#)

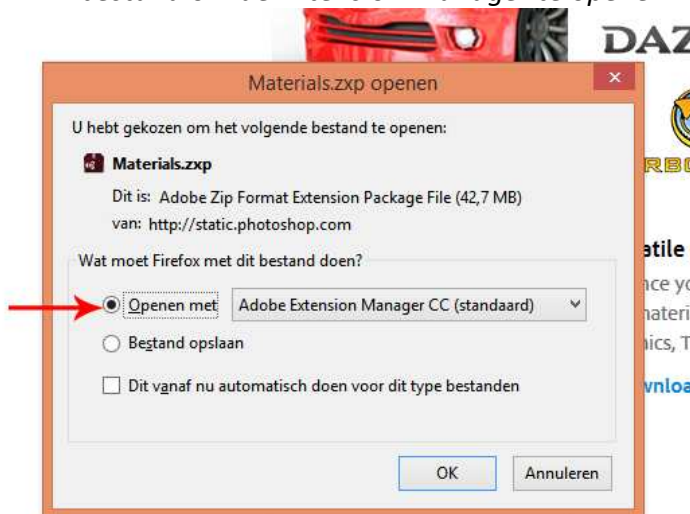


#### Image-based lights

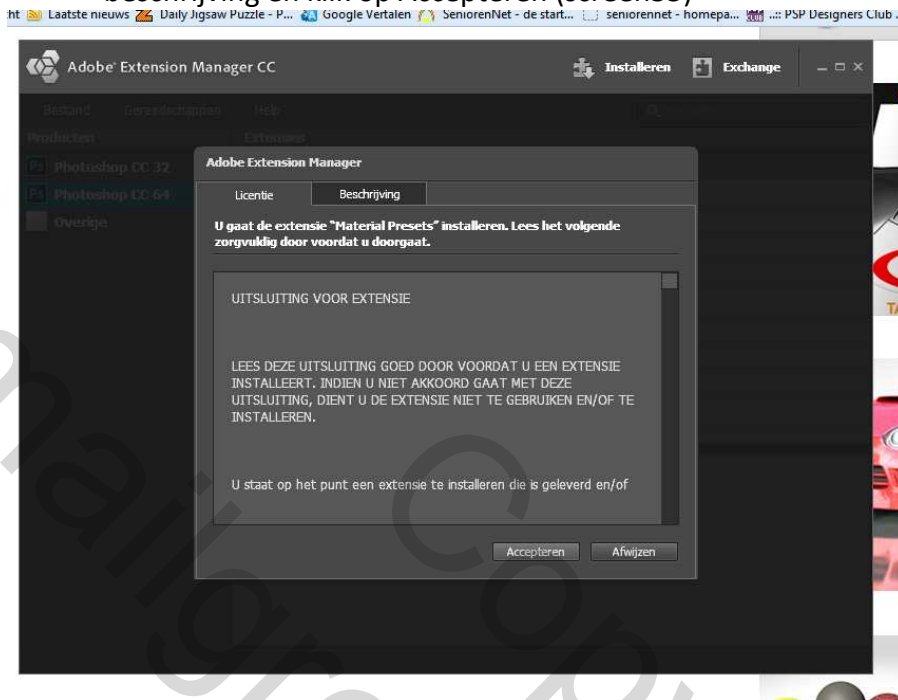
Discover the power of Image Based Lights (IBLs) in your designs. IBLs add realism and creative expression to your work by lighting the entire scene and providing environmental reflections of all your materials. Each set of IBLs includes a PDF detailing contents.

- [Download Basic IBLs](#)
- [Download Creative IBLs](#)

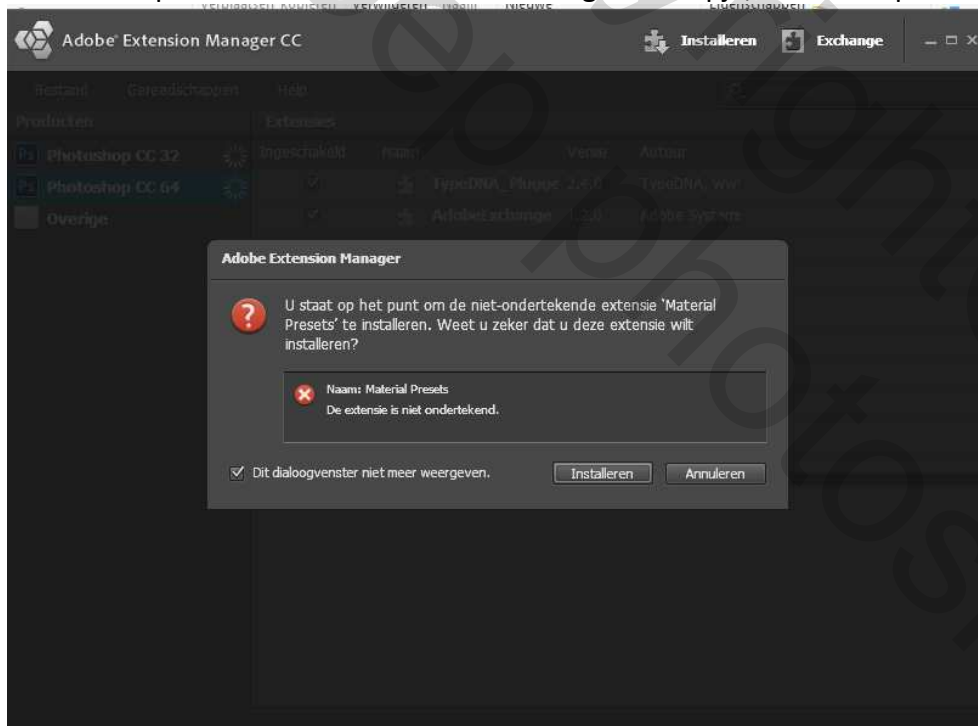
25. Een nieuw schermje opent en daar kun je kiezen voor Openen met Adobe Extension Manager CC (of de versie photoshop die je gebruikt) of Bestand opslaan; kies hier voor de eerste (aangevinkte) optie om te openen met Extension Manager en klik op OK (screen34) **Notitie:** als je in je internetbrowser hebt aangegeven dat een bestand automatisch moet worden opgeslagen in een bepaalde map, dan zal dit scherm niet komen, maar wordt het opgeslagen, ga dan naar die map en dubbelklik op het bestand om de Extension Manager te openen.



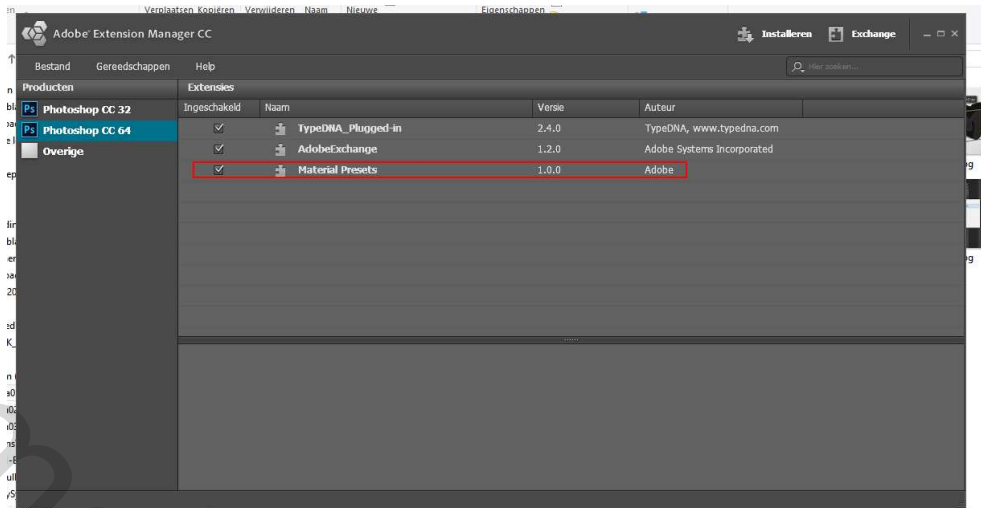
26. De Extension Manager opent waar je eerst weer een schermje krijg, lees de beschrijving en klik op Accepteren (screen35)



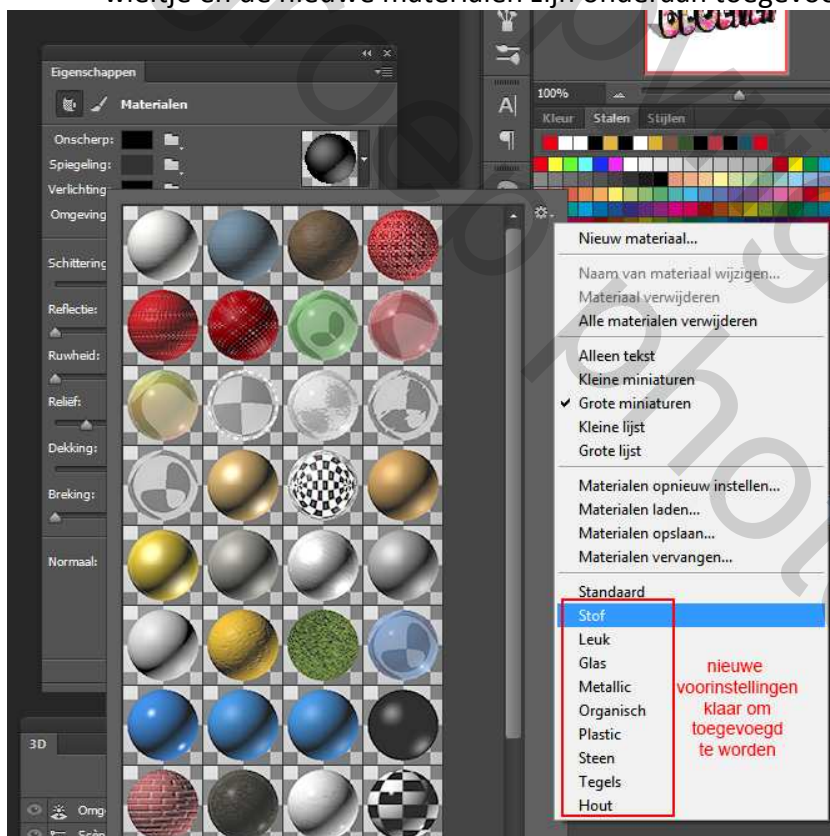
27. Er opent wederom een waarschuwingsschermje, klik daar op Installeren (screen36)



28. Vervolgens worden de 3D voorinstellingen van de materialen geïnstalleerd en toegevoegd aan de Extension Manager (screen37)



29. De Extension Manager kun je nu sluiten, ga terug naar photoshop, sla je document op, sluit photoshop en start het programma opnieuw op, open je document, in het 3D palet Materiaal met schuine voorzijde actief; in het Eigenschappenpalet klik weer op het pijltje van de Materialen voorinstellingen, klik weer op het pijltje van het wielje en de nieuwe materialen zijn onderaan toegevoegd (screen38)



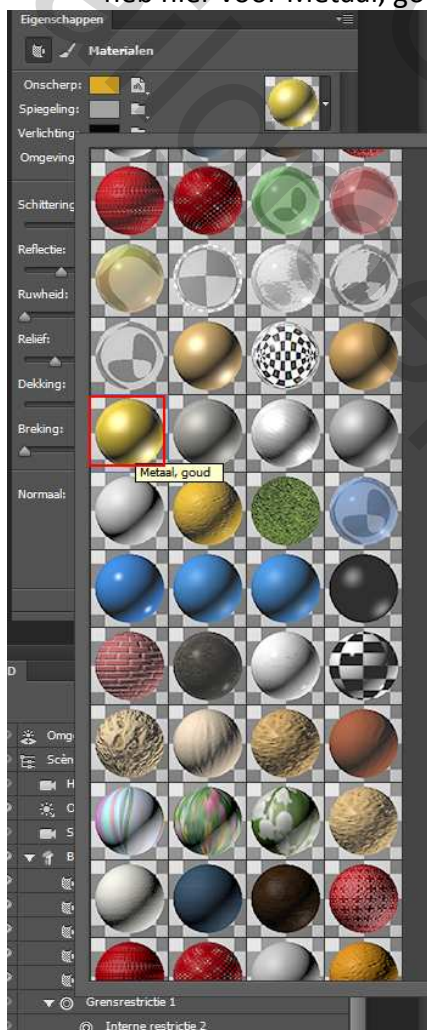
30. Je kunt ze allemaal toevoegen of 1 kiezen; kies één van de nieuwe voorinstellingen en klik daar op, een schermje opent met de vraag of je de huidige wil vervangen of toevoegen (screen39); ik persoonlijk kies voor Toevoegen (het kan dan zijn dat je dubbelen krijgt, maar die kun je dan weer verwijderen door de Alt-toets in te drukken, met je muis over de voorinstellingen gaan, dan zie je de muisaanwijzer in



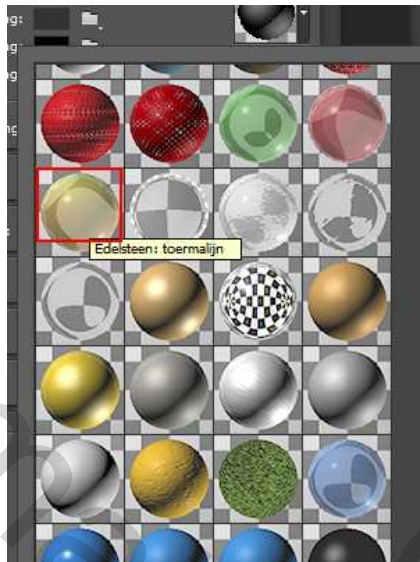
een schaatje veranderen, klik op de voorinstelling die je wil verwijderen en hij is weer uit de lijst met voorinstellingen



31. Kies nu voor de Materialen met schuine voorzijde één van deze voorinstellingen; ik heb hier voor Metaal, goud gekozen voor mijn BLOEMEN tekst (screen40)



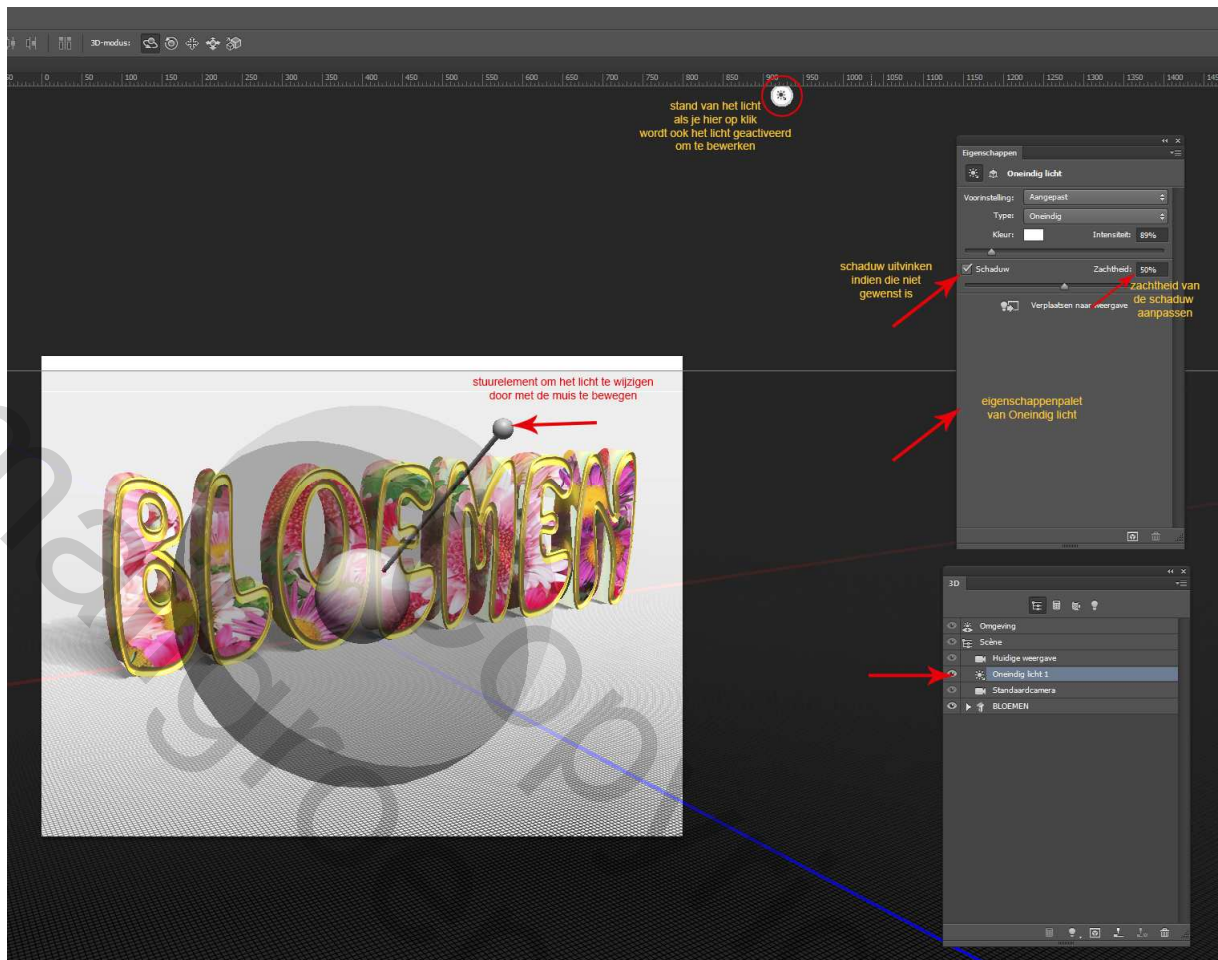
32. Activeer nu in het 3D palet Materiaal met extrusie en kies ook hiervoor in het Eigenschappenpalet een materiaal voorinstelling zoals bij punt 29; ik heb hiervoor gekozen voor Edelsteen : toermalijn (screen41)



33. De kleuren van de Onscherp voorinstellingen kunnen naar eigen wens gewijzigd worden; klik op het kleurvakje en wijzig de kleur indien gewenst
34. Materiaal met schuine achterzijde zie je enkel wanneer de tekst zó gedraaid is dat je ook de achterkant kunt zien; je kunt dat nog eens uittesten door de tekst te draaien (daarna weer via menu 3D object verplaatsen naar grondvlak); dit materiaal kun je indien gewenst dus ook een materiaal geven; ik geef daar dezelfde voorinstelling als het materiaal met schuine voorzijde, dus Metaal, goud
35. Dan hebben we nog 1 materiaal om te bewerken; activeer Materiaal met inflatie aan achterzijde; ook deze zul je enkel te zien krijgen wanneer de tekst zó gedraaid is dat de achterzijde te zien is, maar ook als de structuur van Materiaal met extrusie een transparante structuur is. Aangezien ik voor de extrusie Edelsteen: toermalijn gekozen heb en deze een enigszins transparante structuur heeft zal de achterzijde erdoor schijnen. Bij punt 19 heb je de structuur van het Materiaal met inflatie aan voorzijde opgeslagen. Die structuur kun je nu gebruiken voor het Materiaal met inflatie aan achterzijde. Activeer Materiaal met inflatie aan achterzijde in het 3D palet, ga naar Eigenschappenpalet, klik op het pijltje van de Materiaalvoorinstellingen en kies je zelf gemaakte materiaal (screen42)

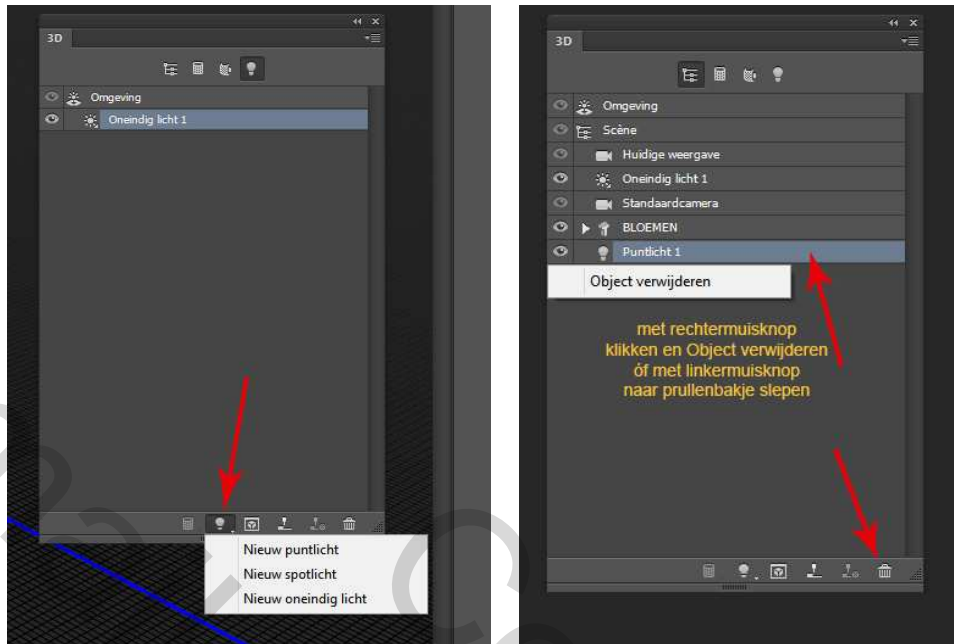


36. Nu zijn alle materialen van de tekst bewerkt en met structuur bedekt. Activeer in 3D palet Huidige weergave en bekijk de afbeelding of die naar je wens is. Indien je wenst kun je het licht nog bewerken en/of licht toevoegen. Activeer in 3D palet Oneindig licht 1 en je ziet dat het Eigenschappenpalet weer veranderd is met andere instellingmogelijkheden en op je document zie je nu een grote cirkel met een bol in het midden en een hendel er aan. Ga met je muis over de tekst en je ziet de muisaanwijzer weer veranderen; klik maar met je muis op die hendel en beweeg wat, je ziet dan dat de stand van het licht verandert. Ook de schaduw verandert met de stand van het licht. Je kunt hem alle kanten in draaien, dus probeer maar wat uit en zoek een stand die je bevalt. In het Eigenschappenpalet kun je nog de kleur van het licht aanpassen en de intensiteit van het licht; de schaduw kun je uitvinken indien je die niet wenst óf de zachtheid aanpassen, zodat de schaduw niet zo scherp is. (screen43)

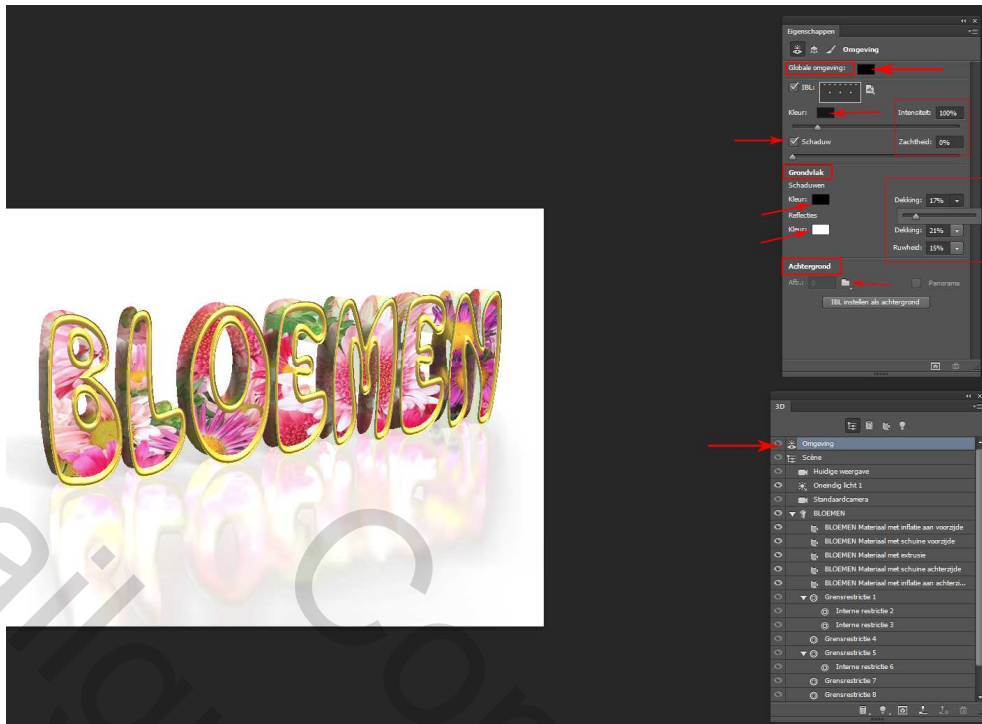


37. Ook kun je nog lichten toevoegen aan de scene: klik in het 3D palet onder in de balk op het lampje, dan kun je kiezen uit Nieuw puntlicht, Nieuw spotlicht en Nieuw oneindig licht; probeer gewoon wat uit en wanneer je lichten weer wil verwijderen klik met rechtermuisknop in het 3D palet op het desbetreffende licht en klik op Object verwijderen óf sleep het naar het prullenbakje onder in de balk (screen44 en 45)

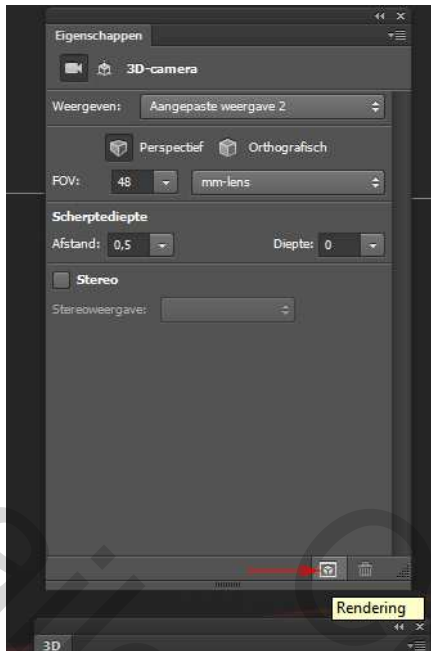




38. Dan is er nog één ding dat ik wil aantippen: activeer in 3D palet Omgeving, het Eigenschappenpalet verandert wederom; ook hier kunnen aanpassingen gemaakt worden aan de Globale omgeving en het Grondvlak. De Globale omgeving kun je van kleur veranderen, de Intensiteit aanpassen en de Schaduw uitvinken of verzachten (dit is niet de schaduw op de grond, maar van de omgeving), IBL zou ik niet uitvinken, dan wordt alles donker (probeer maar eens uit); Bij het Grondvlak kan de kleur van de schaduw worden aangepast en de dekking; tevens kan er reflectie worden toegevoegd met een kleur, dekking en ruwheid; standaard is er geen reflectie (Dekking en Ruwheid staan op 0%), indien je een reflectie wenst, geef dan eerst een waarde bij Dekking, daarna kun je indien gewenst een andere kleur kiezen en de ruwheid aanpassen. Ook hier geldt...probeer wat uit en zie wat het resultaat is. Dan is er nog Achtergrond (het onderste), daar kan een achtergrond toegevoegd worden door op het mapje te klikken en kiezen voor Nieuwe structuur of Structuur laden (zoals eerder in de les behandeld is); daarmee wordt de gehele achtergrond van de afbeelding voor zien van die afbeelding, maar dat kan natuurlijk ook zelf gemaakt worden in het lagenpalet van het document(screen46)



39. Hiermee zijn we aan het eind gekomen van deze les en is er een tipje van de sluier gelicht van de mogelijkheden met de 3D tekst. We hebben een Vormvoorinstelling voor de tekst gekozen en een Contour voor de Schuine kant; elke ander Vormvoorinstelling en/of Contour geeft een ander resultaat. Probeer ze uit en bekijk het resultaat...het is te veel om allemaal te behandelen. Voor de materialen hebben we enkel Onscherp behandeld, maar ook daar zijn allerhande mogelijkheden om dingen aan te passen...bijv. een reliëf in de structuur van een materiaal verwerken, maar ook hiervoor wil ik zeggen...probeer gewoon een aantal dingen uit om het resultaat van een bepaalde bewerking te zien.
- Er staat nu een grove en gekartelde tekst op je document; dat kan natuurlijk nog mooi afgewerkt worden, door middel van Rendering, maar dat kost tijd. En afhankelijk van de grootte van het bestand en de sterkte van je PC of laptop zal het sneller gaan of langer duren. Je kunt ten alle tijden een rendering stoppen door op de Esc toets te klikken; ik geef de voorkeur aan een mooi afgewerkte tekst en laat de rendering tot het eind door lopen. In de tussentijd kun niet met photoshop werken, maar wel andere dingen. Tijdens de rendering zie je een blauw raster een aantal keren over je afbeelding gaan. Links onder in je scherm zie je de vordering van de rendering .
- Om te renderen klik in het Eigenschappen palet onder in de balk op de knop Rendering en de rendering start (screen47 en 48)



Hieronder is dan nog het resultaat voor en na Rendering en nog een met een reflectie gemaakt in het Eigenschappenpalet van Omgeving





Als de rendering klaar is en ik ben tevreden met het resultaat dan ga ik naar het lagenpalet, klik met rechtermuisknop op de 3D tekstlaag en kies voor Omzetten in slim object. Dit doe ik om vervorming te voorkomen...als ik bijv. de laag dupliceer om iets uit te testen dan is de kans dat de rendering ongedaan gemaakt wordt en het object wederom hoekig en rafelig is zodat de rendering opnieuw moet gebeuren. Daarom zet ik een 3D laag altijd om in slim object. Als er achteraf toch iets aan de 3D gewijzigd moeten worden dan kan dat ook, door dubbelklik op het laagminiatuur van het slim object, een nieuw bestand opent (psb bestand) met de 3D eigenschappen en alles zoals de bewerkingen gedaan zijn. Hier kunnen nog veranderingen gedaan worden, maar let wel...als er veranderingen gemaakt zijn, dan moet de rendering weer opnieuw worden uitgevoerd, want bij elke handeling in de 3D omgeving zal de rendering teniet gedaan worden. Als het weer helemaal klaar is (veranderingen en rendering), sla dit bestand dan op met Ctrl+S en sluit het bestand. Op je eigen document zul je nu zien dat de wijzigingen zijn opgeslagen in het slimme object. Open je het bestand van het slimme object en er wordt niets gewijzigd, dan hoeft het bestand niet worden opgeslagen en zal het originele document ongewijzigd blijven.

Ik hoop dat ik hiermee geholpen heb om de 3D een beetje te begrijpen.  
Succes

Elly