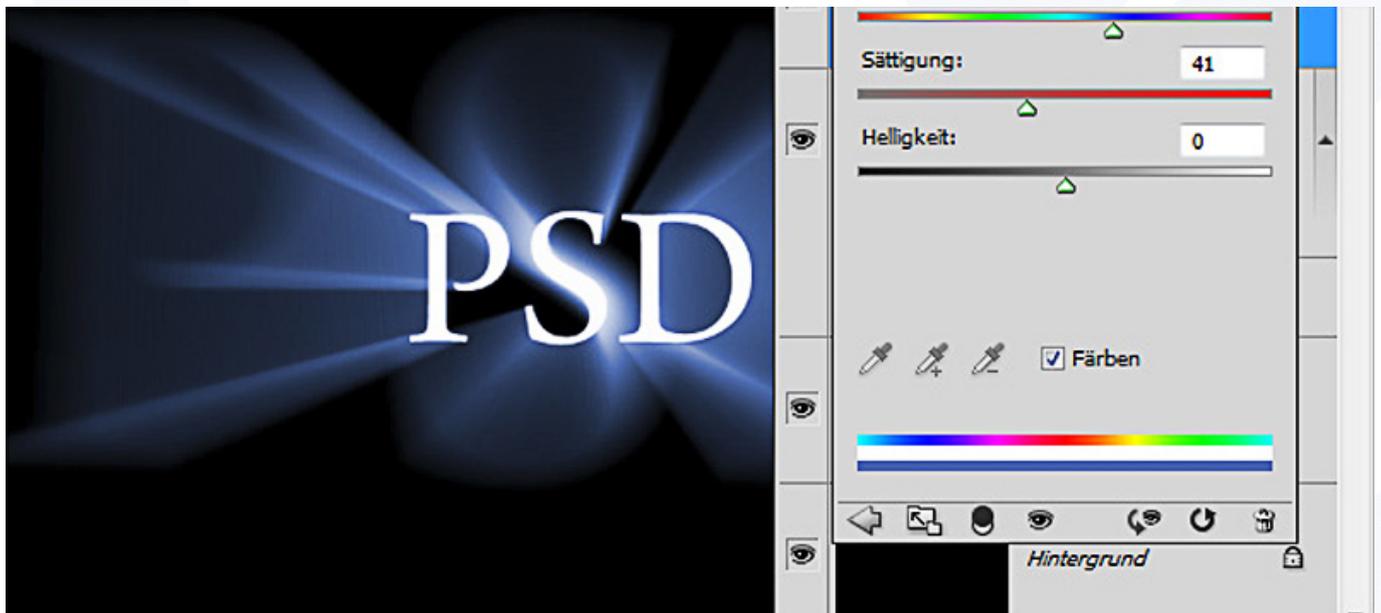


3D-Textleuchteffekt mit nur wenigen Klicks

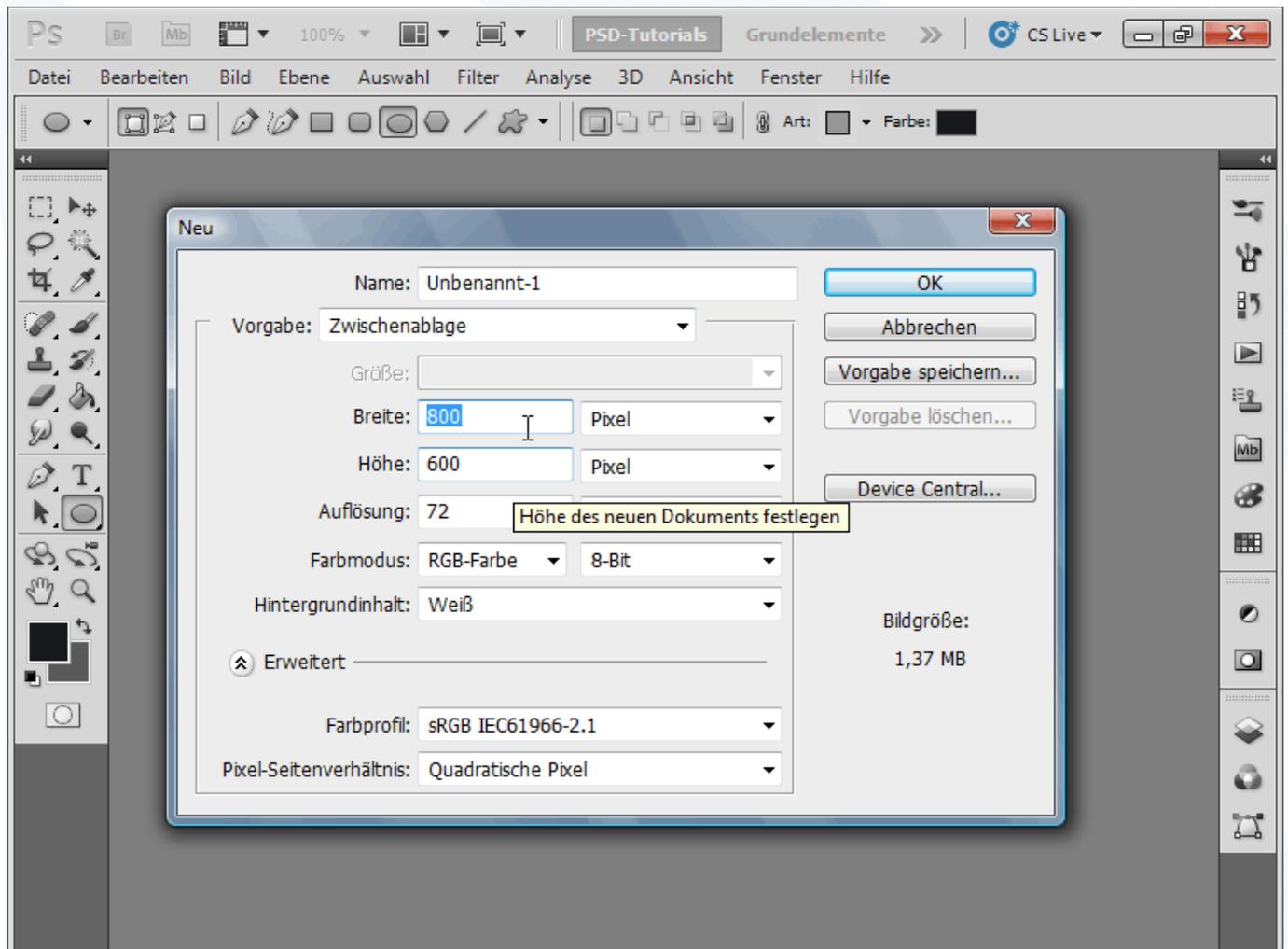
Inhalt von Stefan Petri:

In diesem Video-Training wird gezeigt, wie mithilfe der 3D-Funktionen ab Photoshop CS4 Extended mit wenigen Klicks ein cooler Textleuchteffekt erstellt wird. Videolänge: 8 Minuten



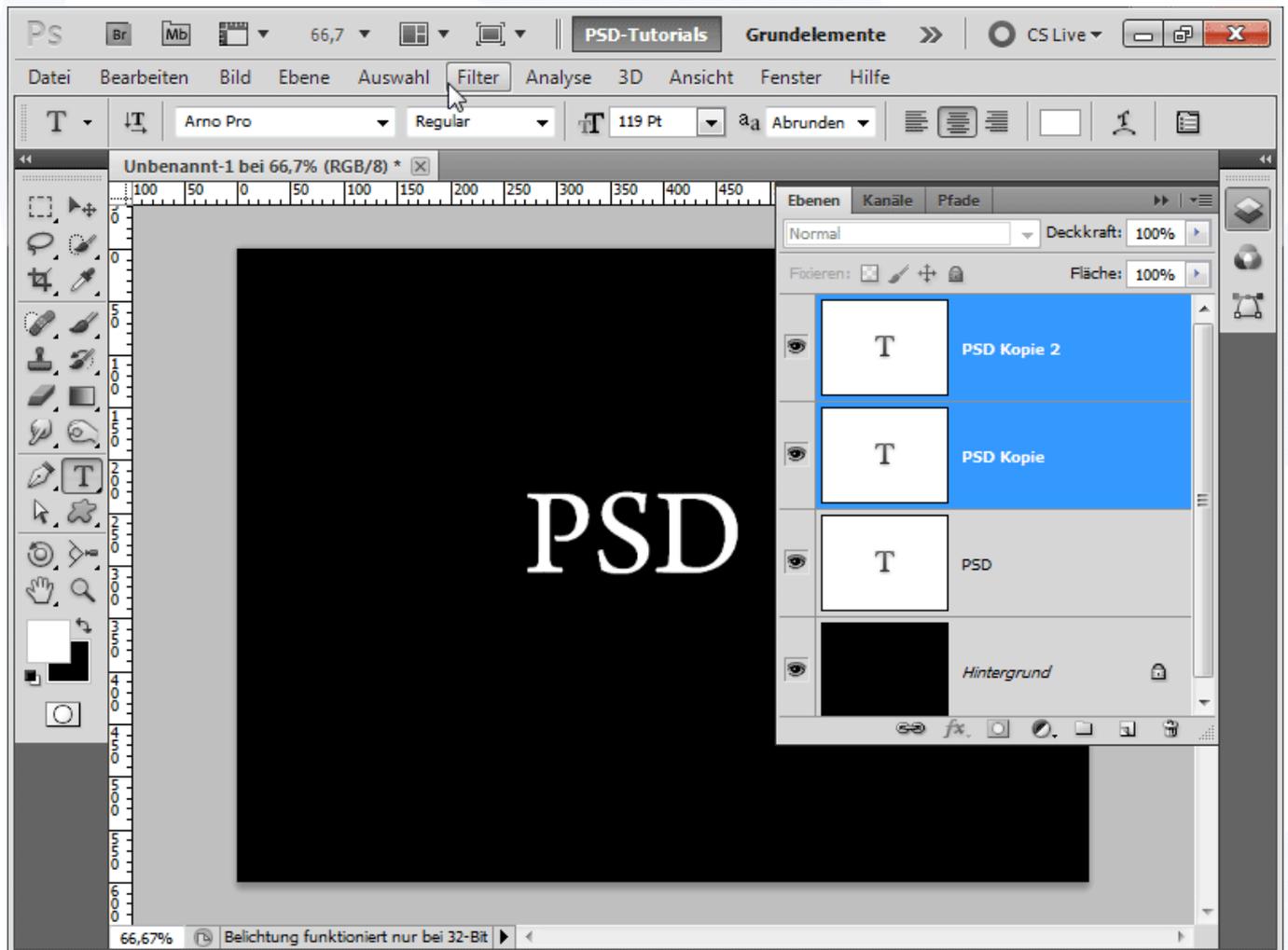
Schritt 1:

Zunächst erstelle ich ein neues Dokument; die Größe ist vollkommen egal. Ich wähle eine sehr kleine Größe von 800x600 Pixel. Möchte man diesen Effekt drucken lassen, sollte die Einheit von Pixel in cm geändert werden und die Auflösung von 72 in 300 Pixel/Zoll.



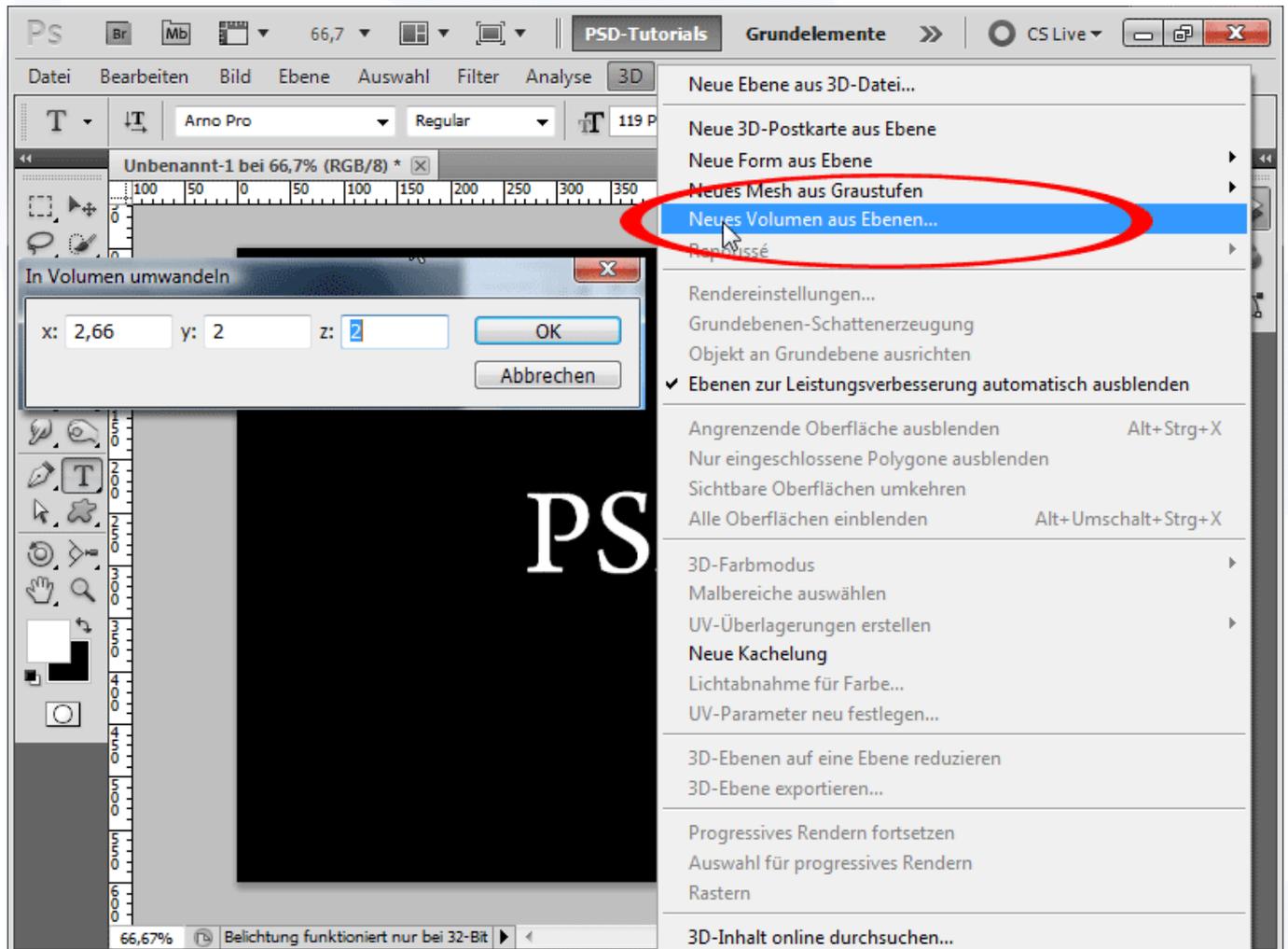
Schritt 2:

Als Nächstes färbe ich die Hintergrundebene schwarz und füge einen Text ein. Diese Ebene dupliziere ich zweimal mit *Strg+J*. Danach wähle ich mit der *Shift-Taste* zwei der Textebenen aus.



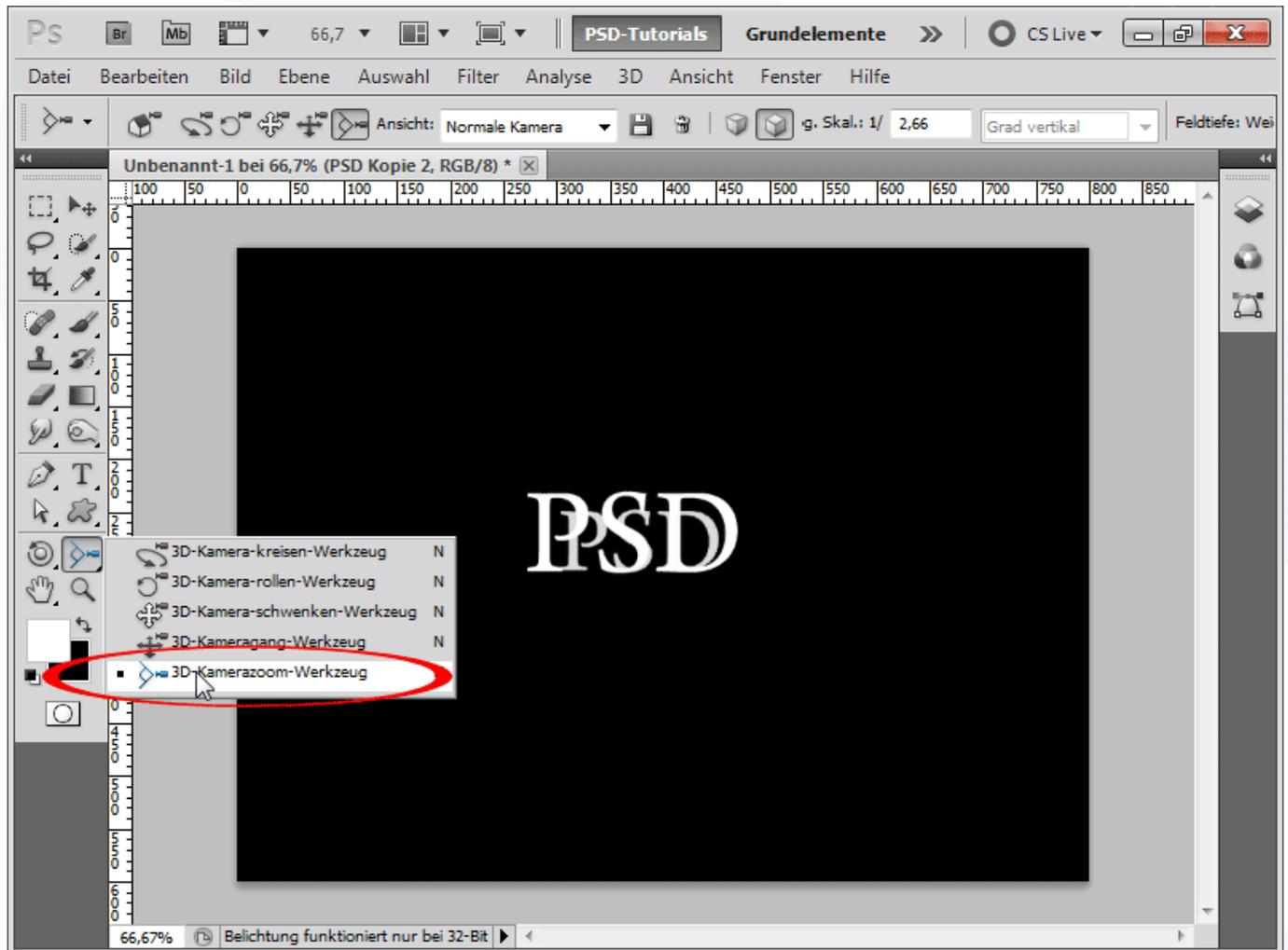
Schritt 3:

Danach klicke ich im 3D-Menü auf *Neues Volumen aus Ebenen*. Es erscheint ein Dialog, den ich einfach nur bestätige.



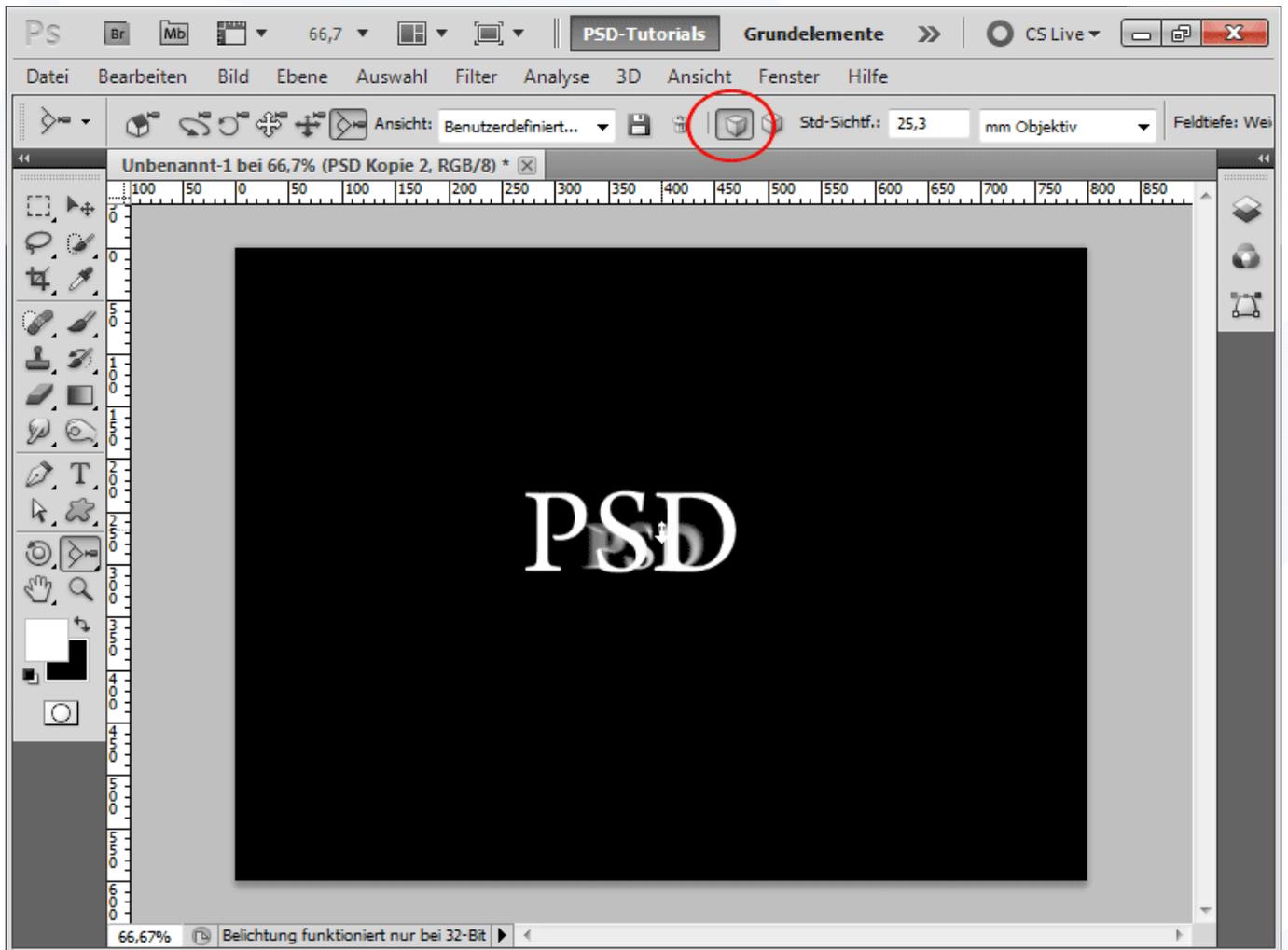
Schritt 4:

Jetzt wähle ich das *3D-Kamerazoom-Werkzeug*.



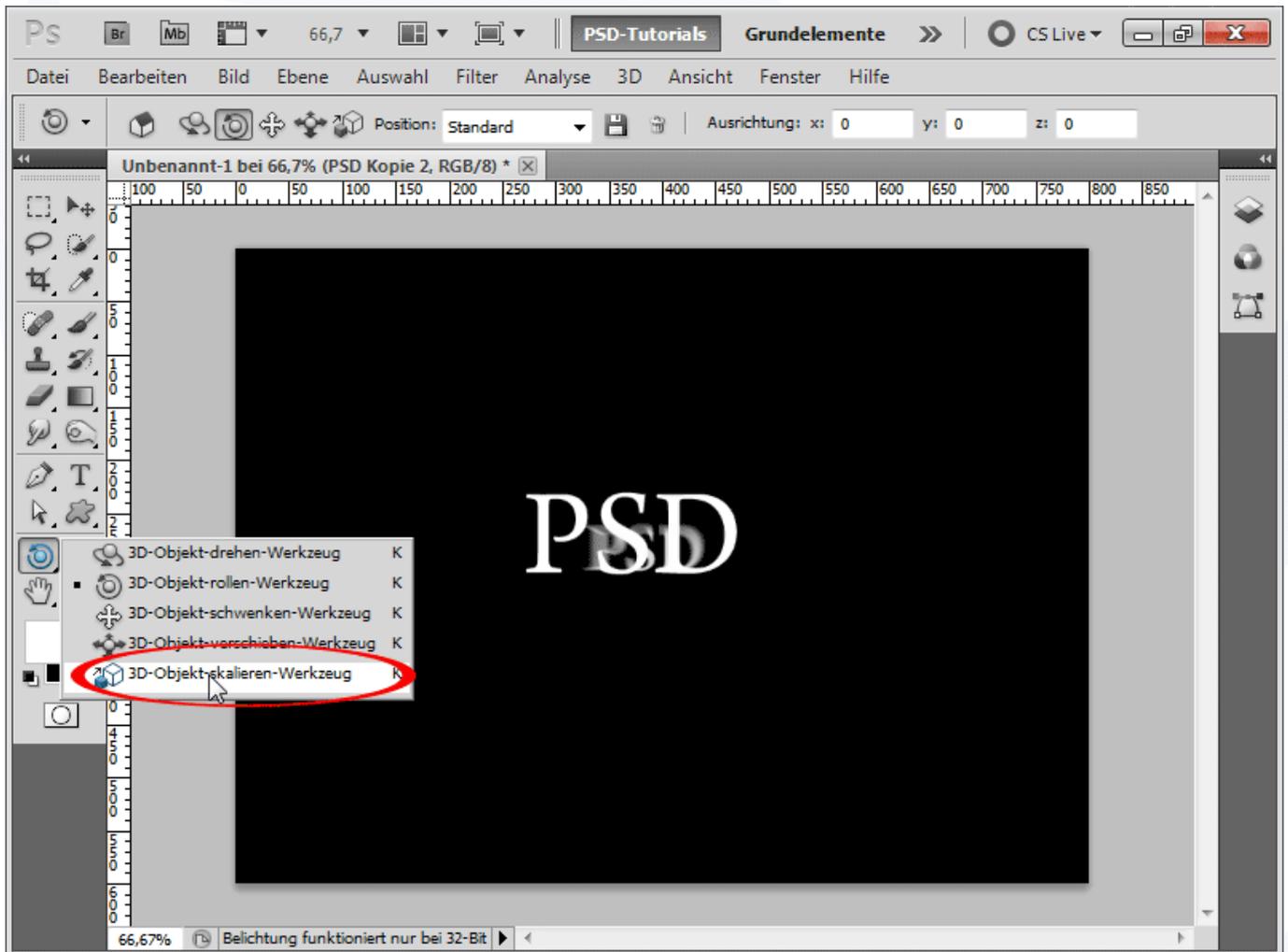
Schritt 5:

Danach klicke ich auf folgendes Symbol:



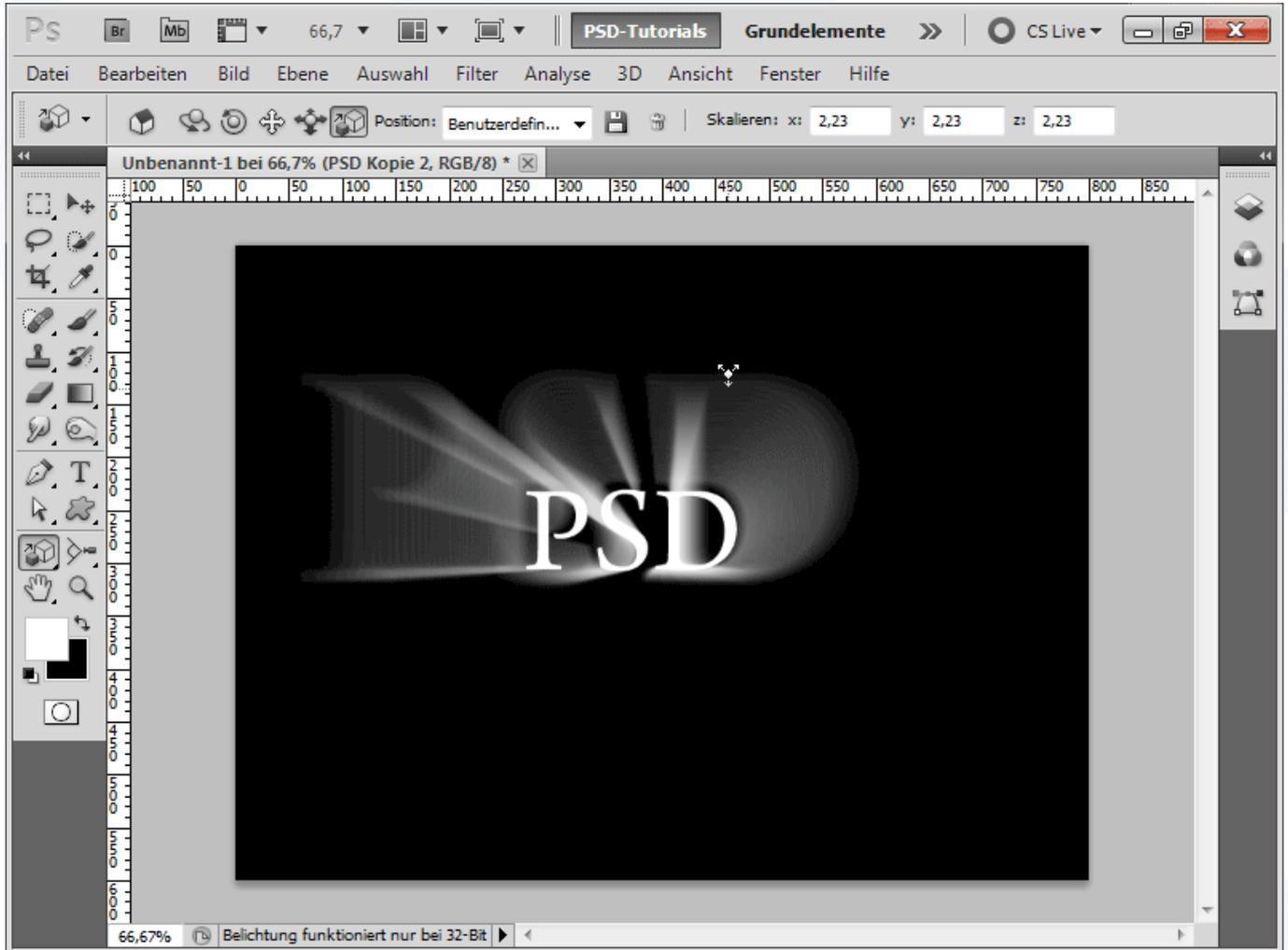
Schritt 6:

Als Nächstes wähle ich das *3D-Objekt-skalieren-Werkzeug*.



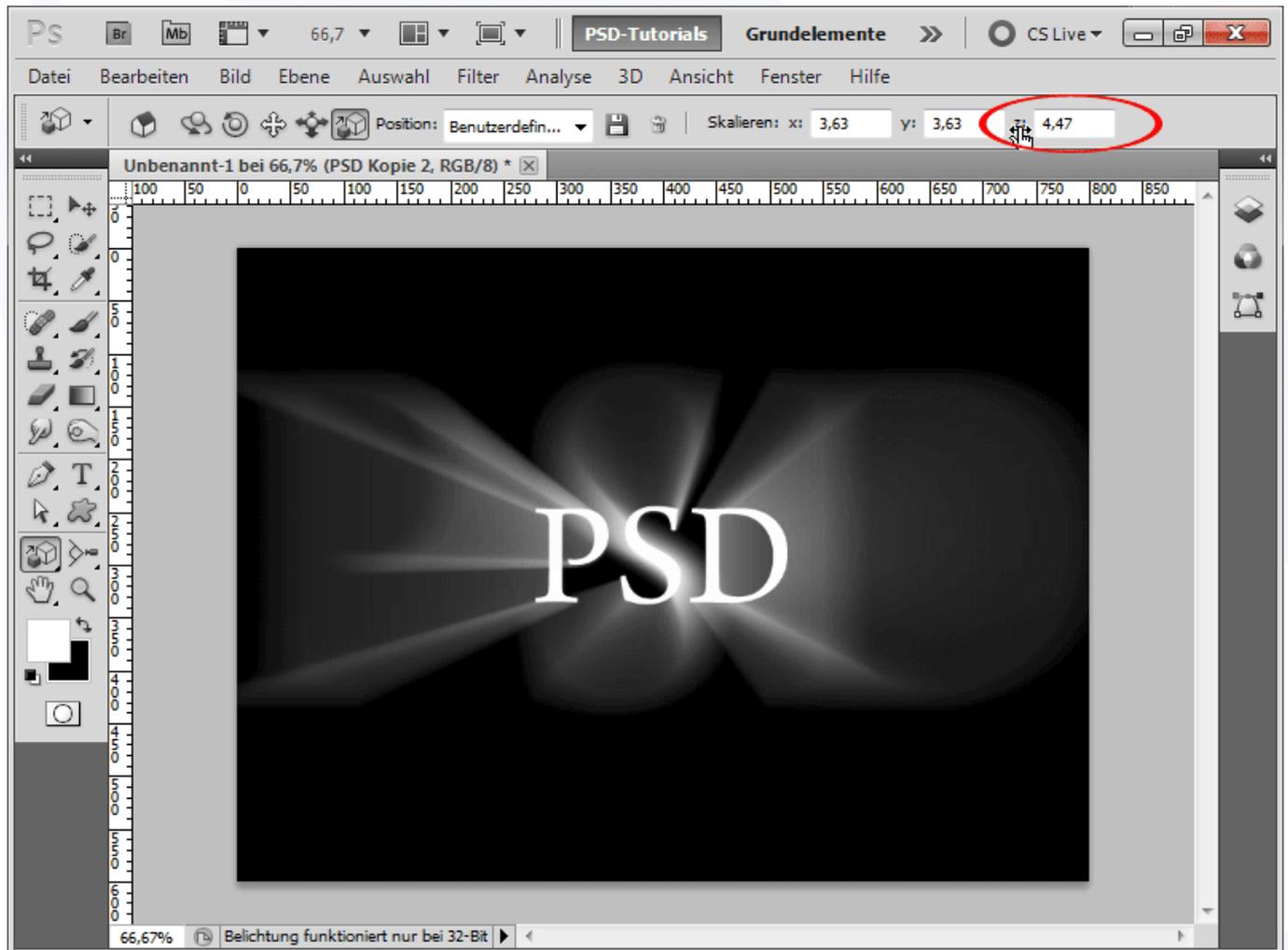
Schritt 7:

Jetzt kann ich die 3D-Ebene mit gedrückter *linker Maustaste* nach vorne ziehen. Dabei entsteht ein cooler Lichteffekt.



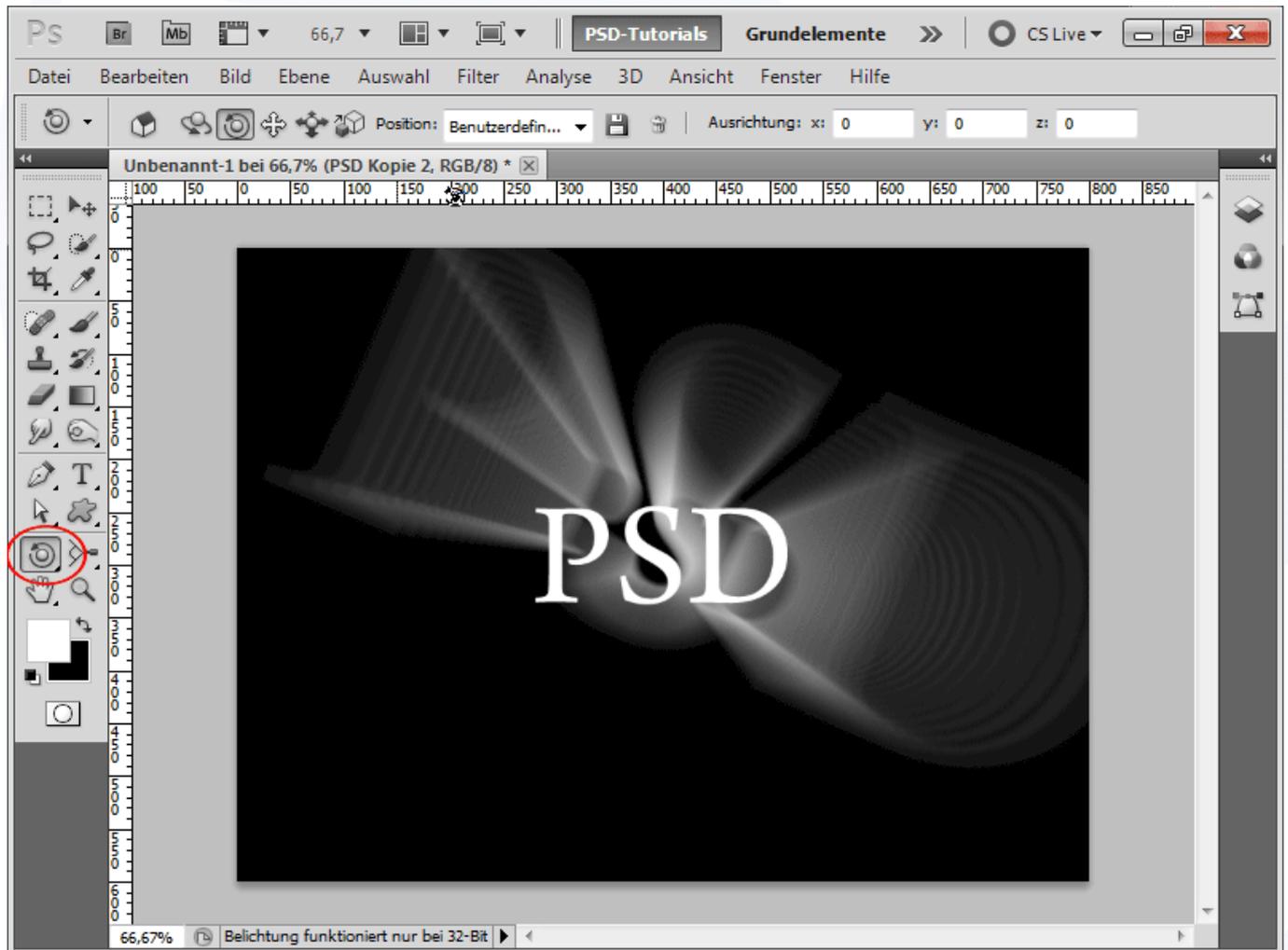
Schritt 8:

Den z-Wert im *Steuerungsbedienfeld* erhöhe ich auch, um den Effekt weiter aufzuwerten.



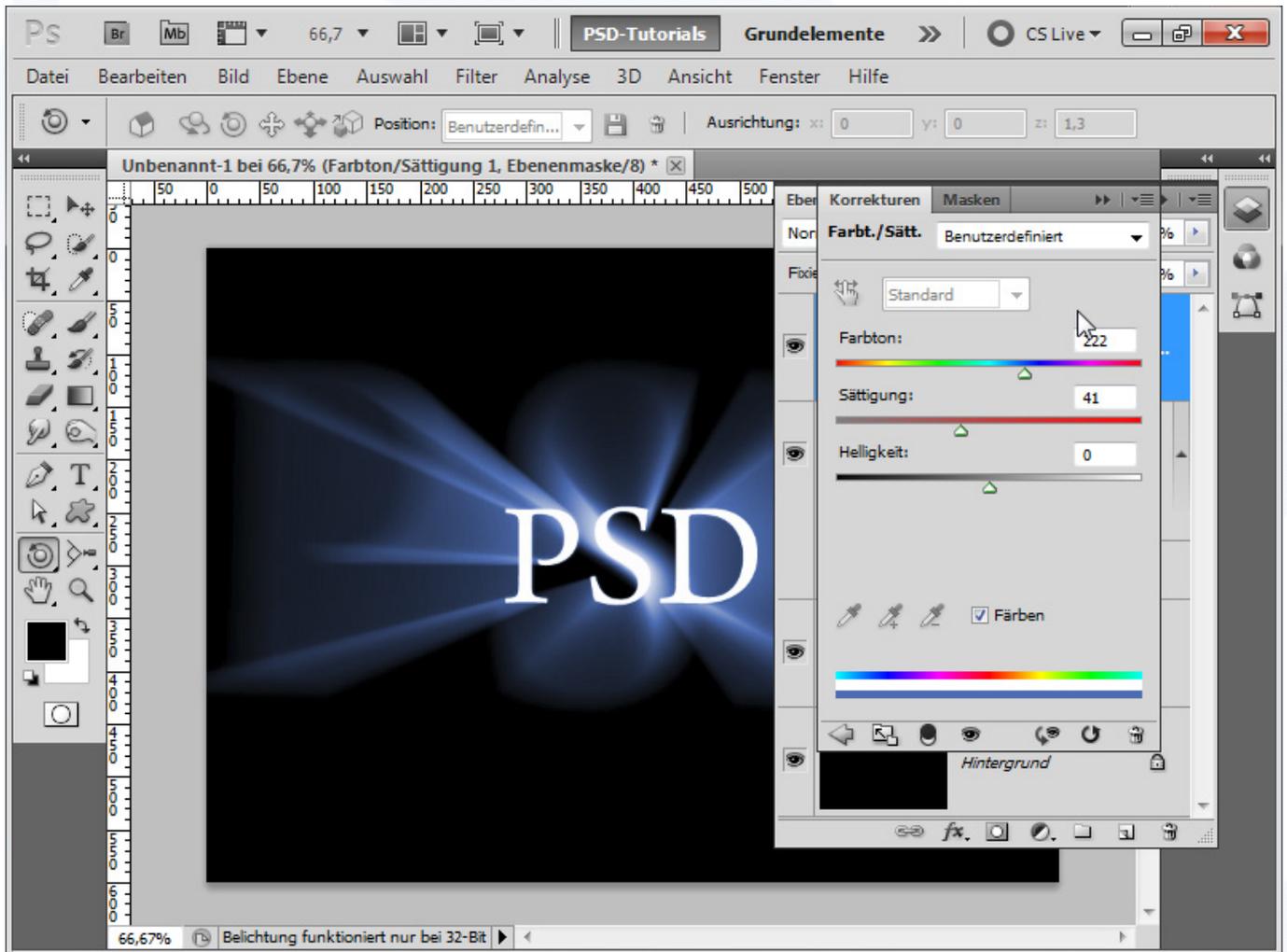
Schritt 9:

Mit dem *3D-Objekt-rollen-Werkzeug* kann ich das Objekt auch ein wenig umkippen.



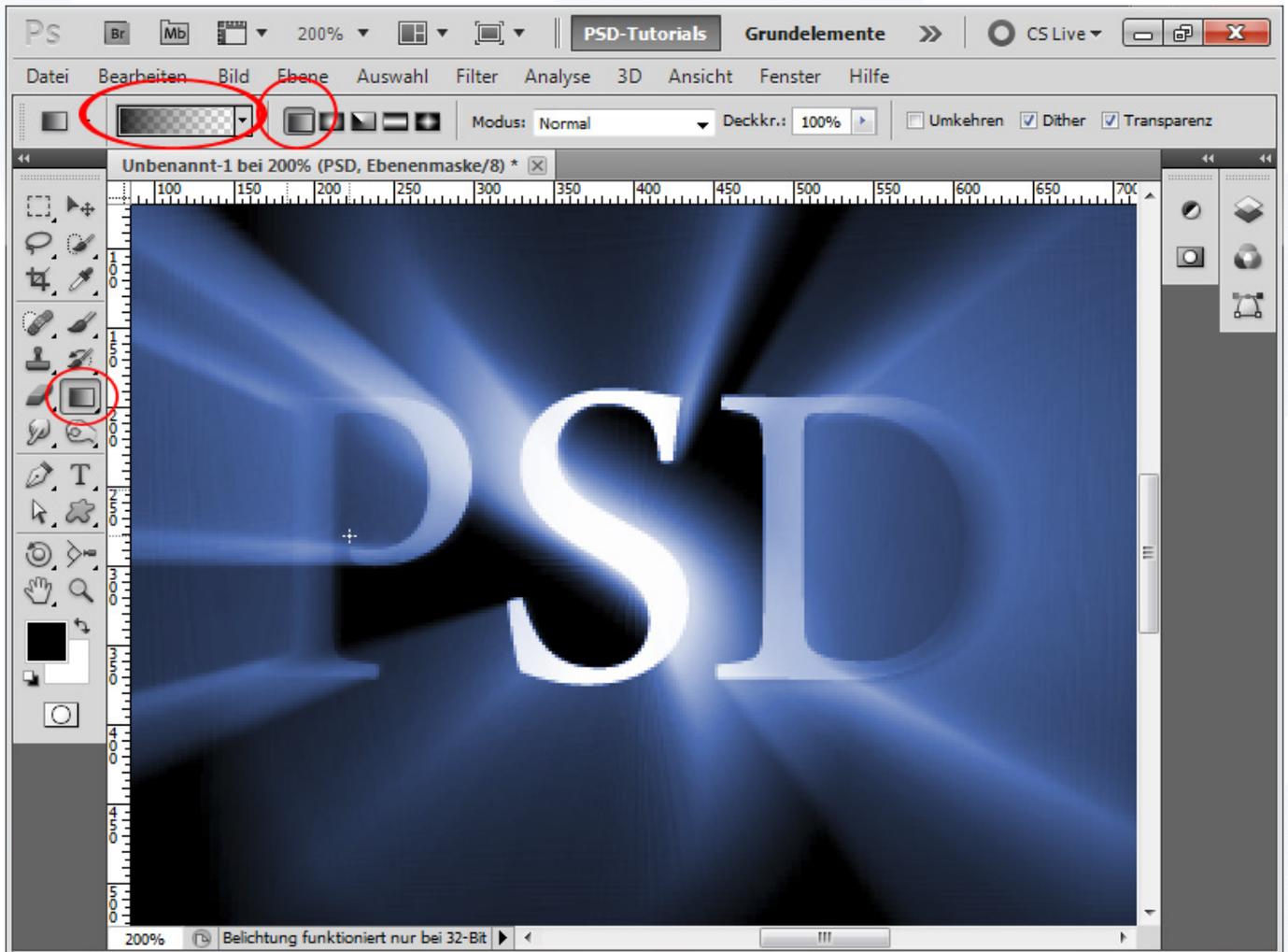
Schritt 10:

Damit ein wenig Farbe ins Spiel kommt, erstelle ich eine *Farbton/Sättigungs-Einstellungsebene*.



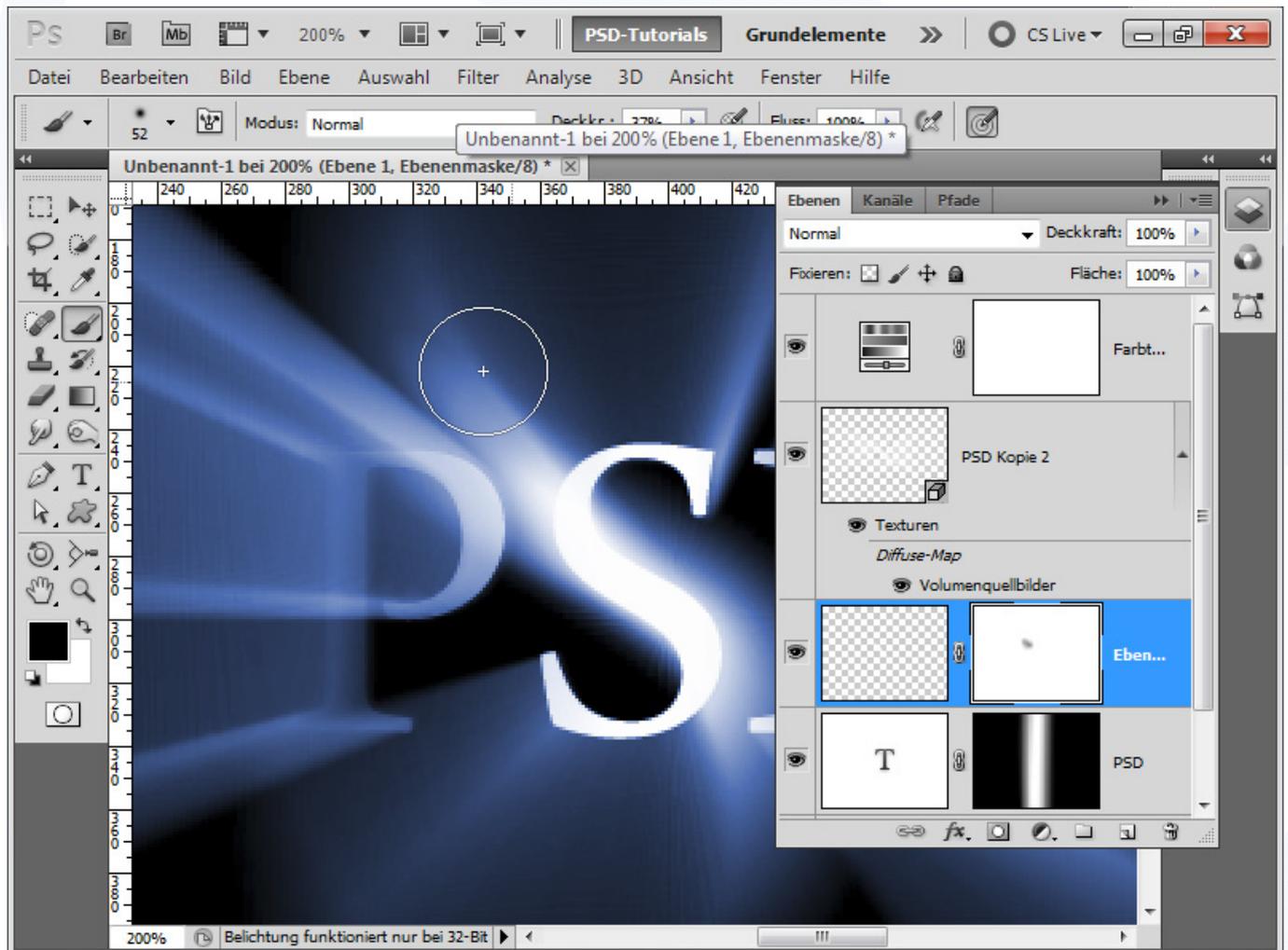
Schritt 11:

Damit mein Text noch besser rüberkommt, erstelle ich darauf eine *Ebenenmaske* und blende mit einem Schwarz-zu-Transparent-Verlauf einmal die linke Seite und dann die rechte Seite leicht aus. Natürlich würde dafür auch ein großer weicher *Pinself* mit wenig *Deckkraft* funktionieren.



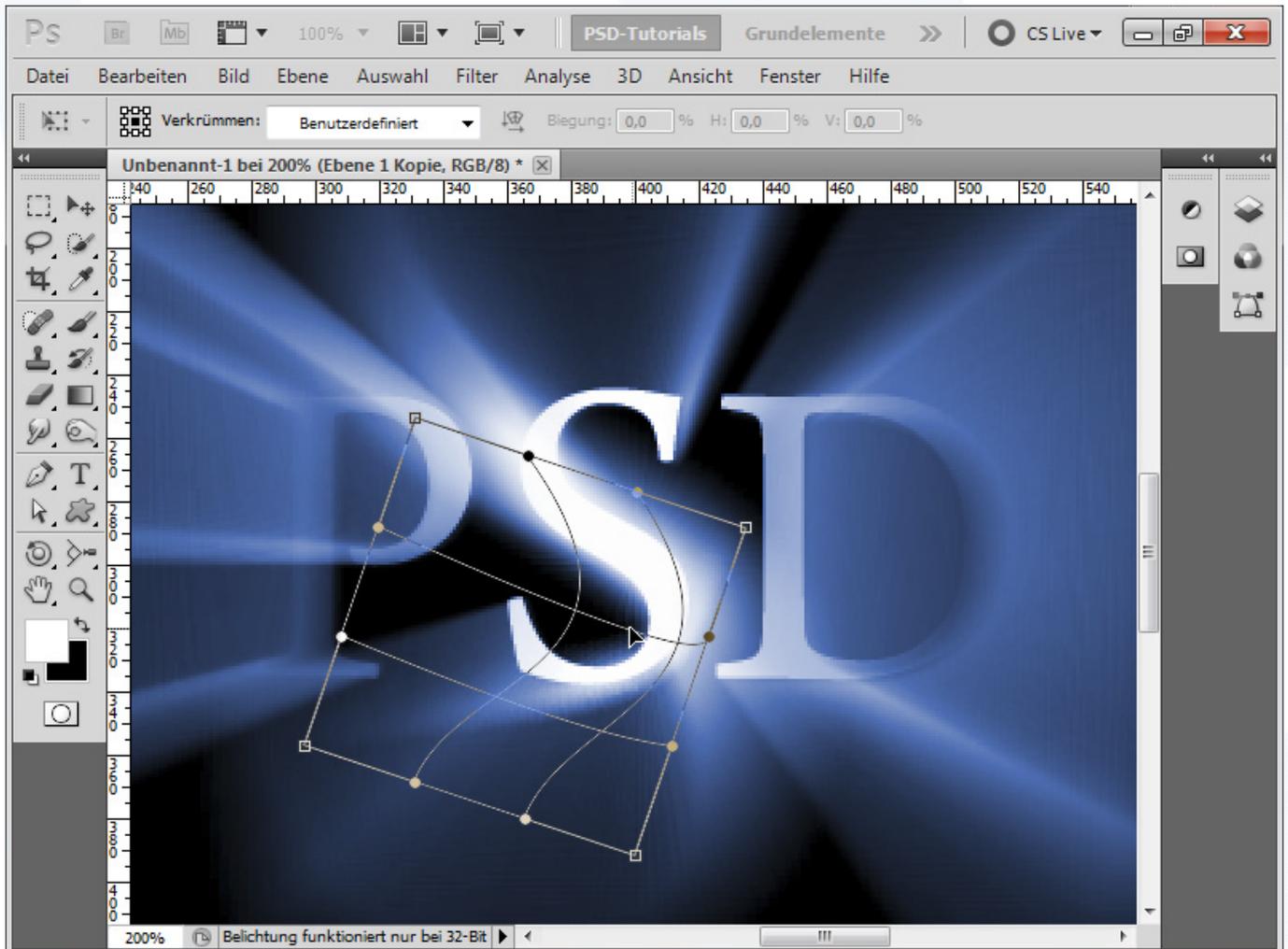
Schritt 12:

In einer weiteren Ebene erstelle ich mit einem *Pinsel* oder *radialen weißen Verlauf* eine Stelle, die ich dann mit *Strg+T* transformiere und so hinbiege, dass sie so aussieht, als ob mein S-Buchstabe in der Mitte noch mehr leuchtet.



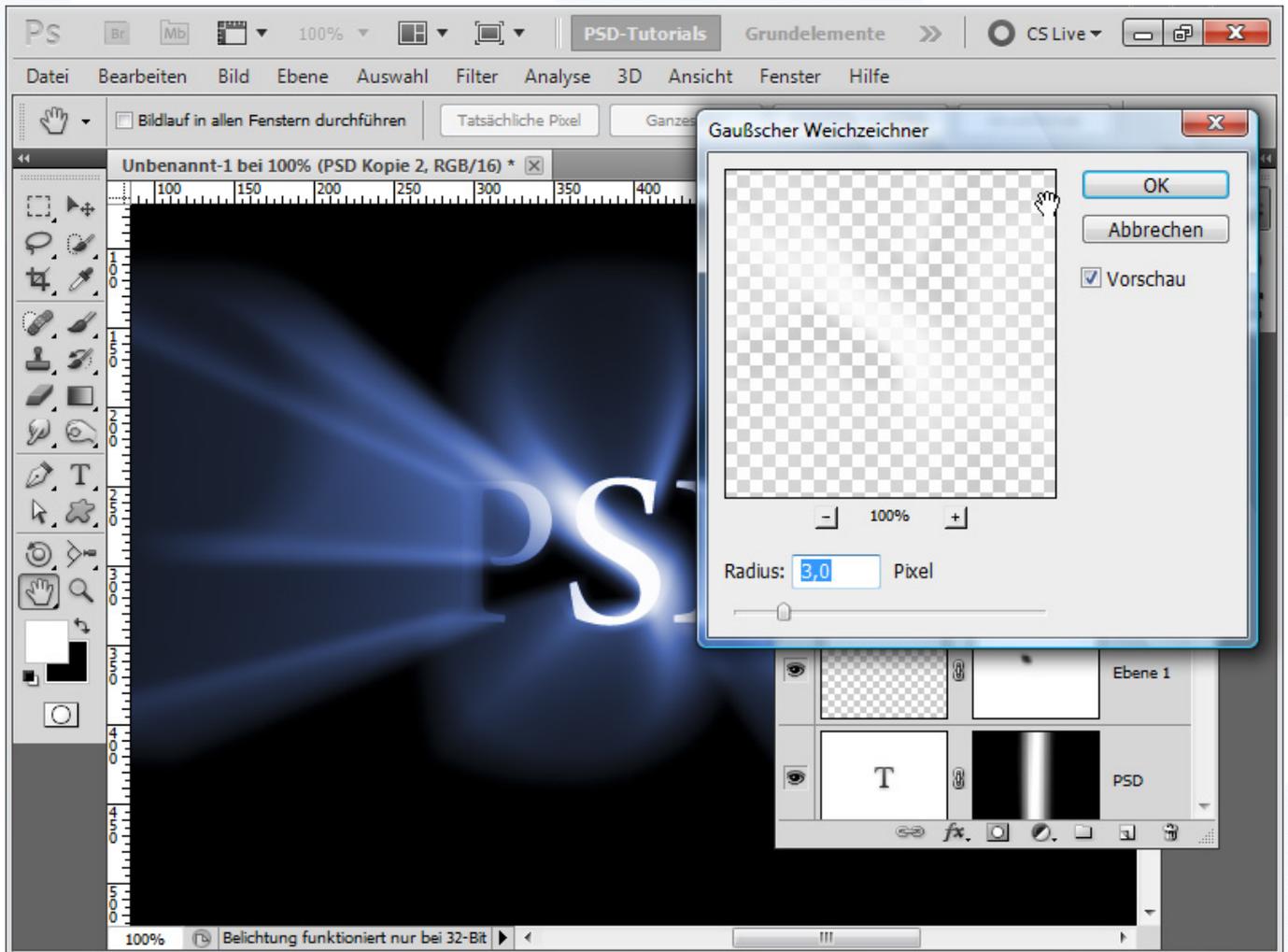
Schritt 13:

Das Gleiche mache ich für den unteren Buchstaben, und dabei nehme ich mir das *Verkrümmen-Werkzeug* zu Hilfe (*Strg+T* und dann *rechte Maustaste>Verkrümmen*). Ich könnte es auch anders machen, indem ich für meine Textebene einen *Schein nach außen* aktiviere und danach die Fülloption in eine Ebene umwandle und dann beim P+D-Buchstaben ausblende.



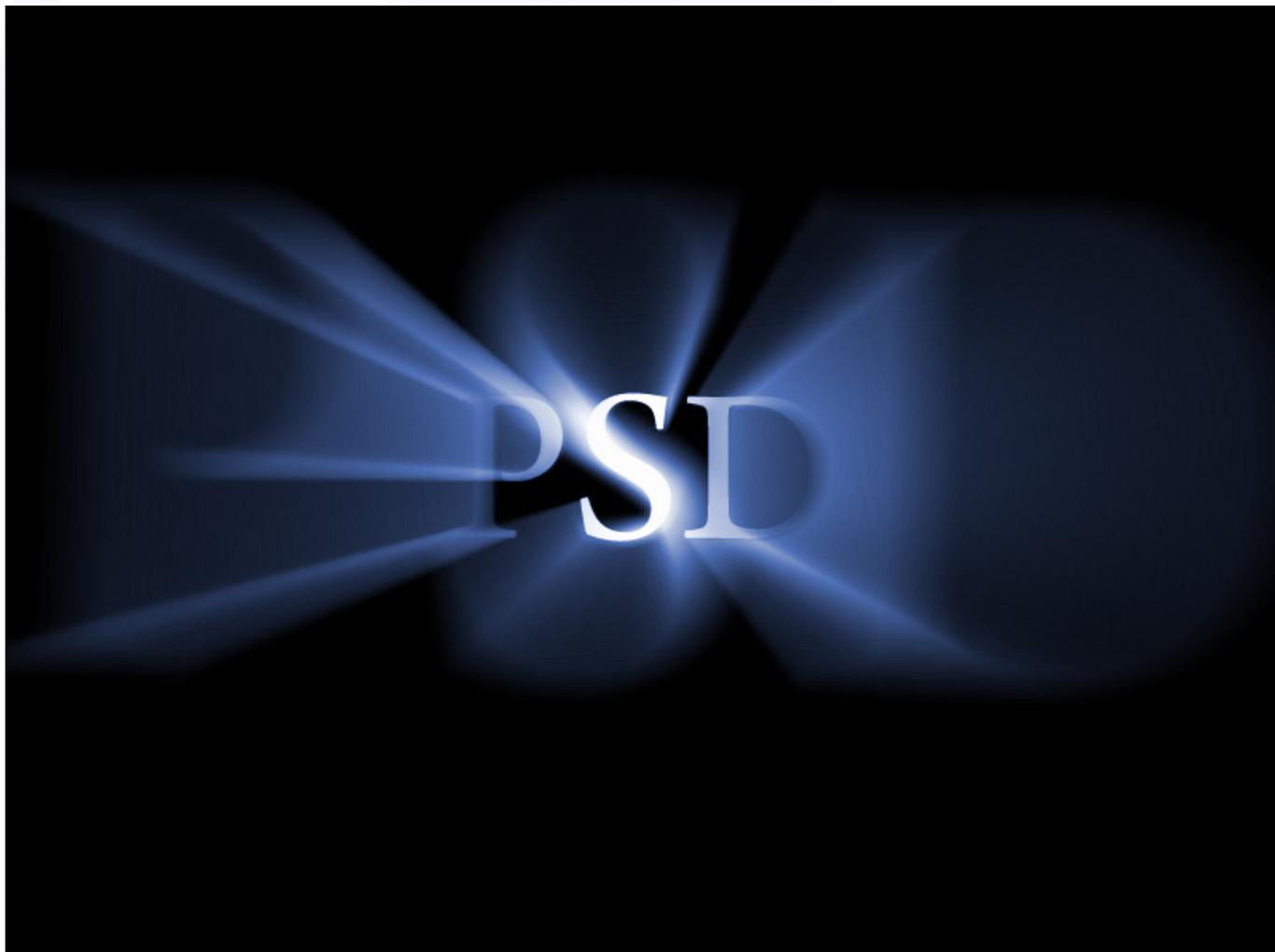
Schritt 14:

Tipp: Weil die Verläufe teilweise Artefakte aufweisen, kann ich mein 3D-Objekt mit der *rechten Maustaste* im Ebenenbedienfeld rastern lassen und dann einen *Gaußschen Weichzeichner* drüberlaufen lassen. Gleiches geht auch, wenn ich mein 3D-Objekt in ein *Smart-Objekt* umwandle.



Schritt 15:

Mein fertiger Effekt sieht dann so aus. Ich könnte natürlich den Lichtschein noch weiter nach vorne ziehen, sodass er schon über die Arbeitsfläche hinausginge.



Schritt 16:

Ziehe ich den Zoom weiter, sieht der Effekt so aus:



(Tipp: Den Modus auf 16 Bit stellen, damit die Übergänge noch weicher werden).