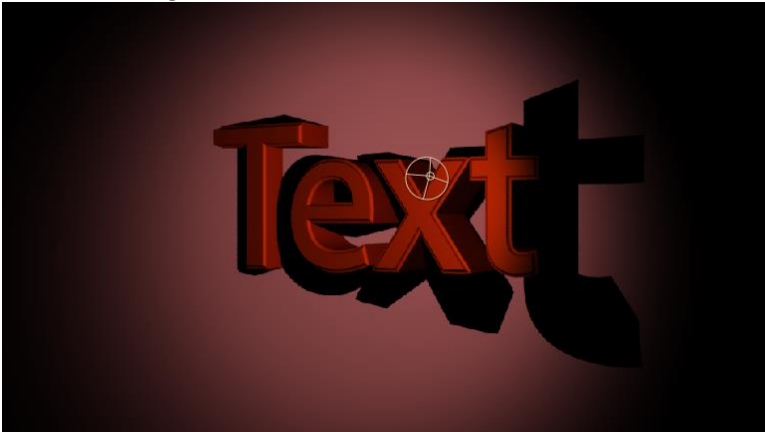


### 3D-Text mit After Effekt CS6 (English)

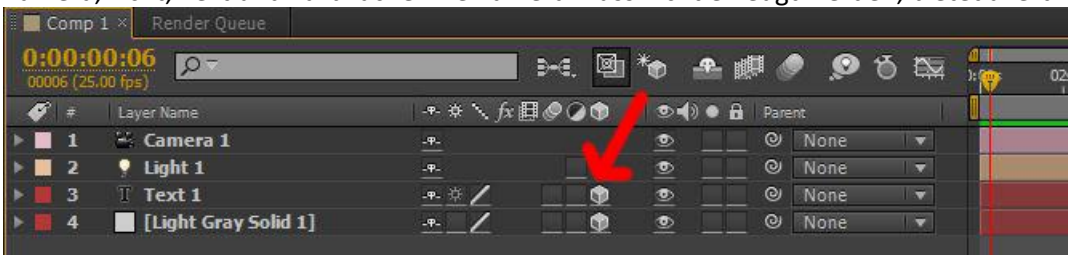


Das soll erzeugt werden:



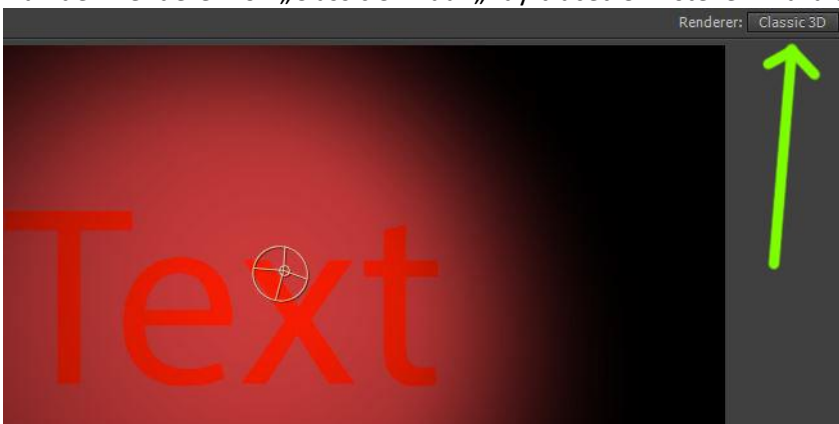
Eine Komposition erzeugen und folgende Ebenen anlegen:

Kamera, Licht, Text und Farbfläche. Die Kamera muss nicht erzeugt werden, bietet allerdings mehr Möglichkeiten.

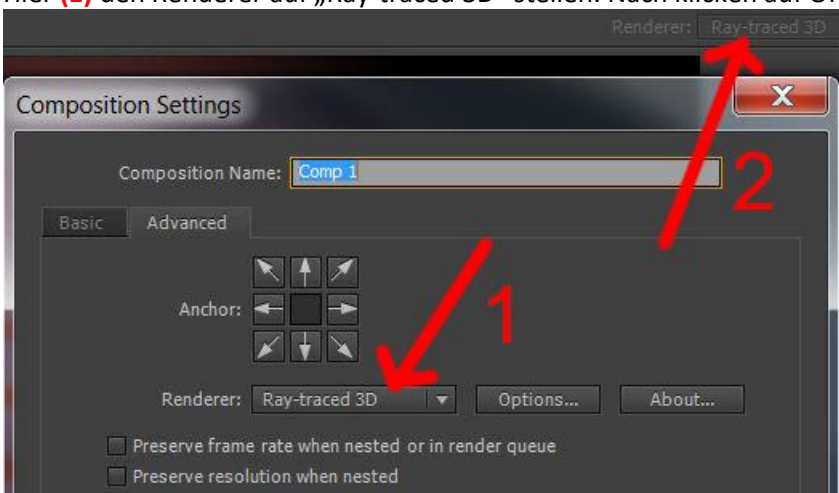


Bei der Text und Farbfläche den 3D Button einschalten.

Nun den Renderer von „Classic 3D“ auf „Ray-traced 3D“ stellen. Dazu den Button „Classic 3D“ klicken.



Hier (1) den Renderer auf „Ray-traced 3D“ stellen. Nach klicken auf OK erscheint (2) Renderer: „Ray-traced 3D“



In der Textebene müssen folgende Werte eingestellt werden:

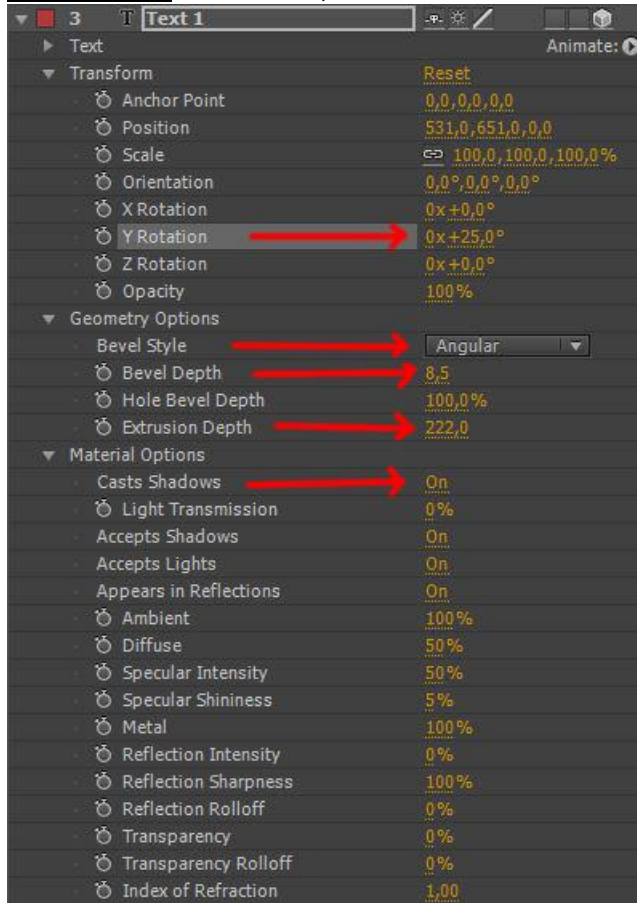
Y-Rotation. Sonst kann man den 3D-Effekt nicht sehen.

Bevel Style. Die Kantenart einstellen.

Bevel Depth. Die Stärke der Kantenart einstellen.

Extrusion Depth. Die Dicke des Textes einstellen.

Cast Shadows. Einschalten, wenn der Text Schatten werfen soll.



In der Lichtebeine müssen folgende Werte eingestellt werden:

Lichtart. Hier auf „Spot“ gestellt.

Lichtfarbe. Hier ein Rotton eingestellt.

Cast Shadows. Einschalten, wenn das Licht Schatten erzeugen soll.



Fertig.