

Medio



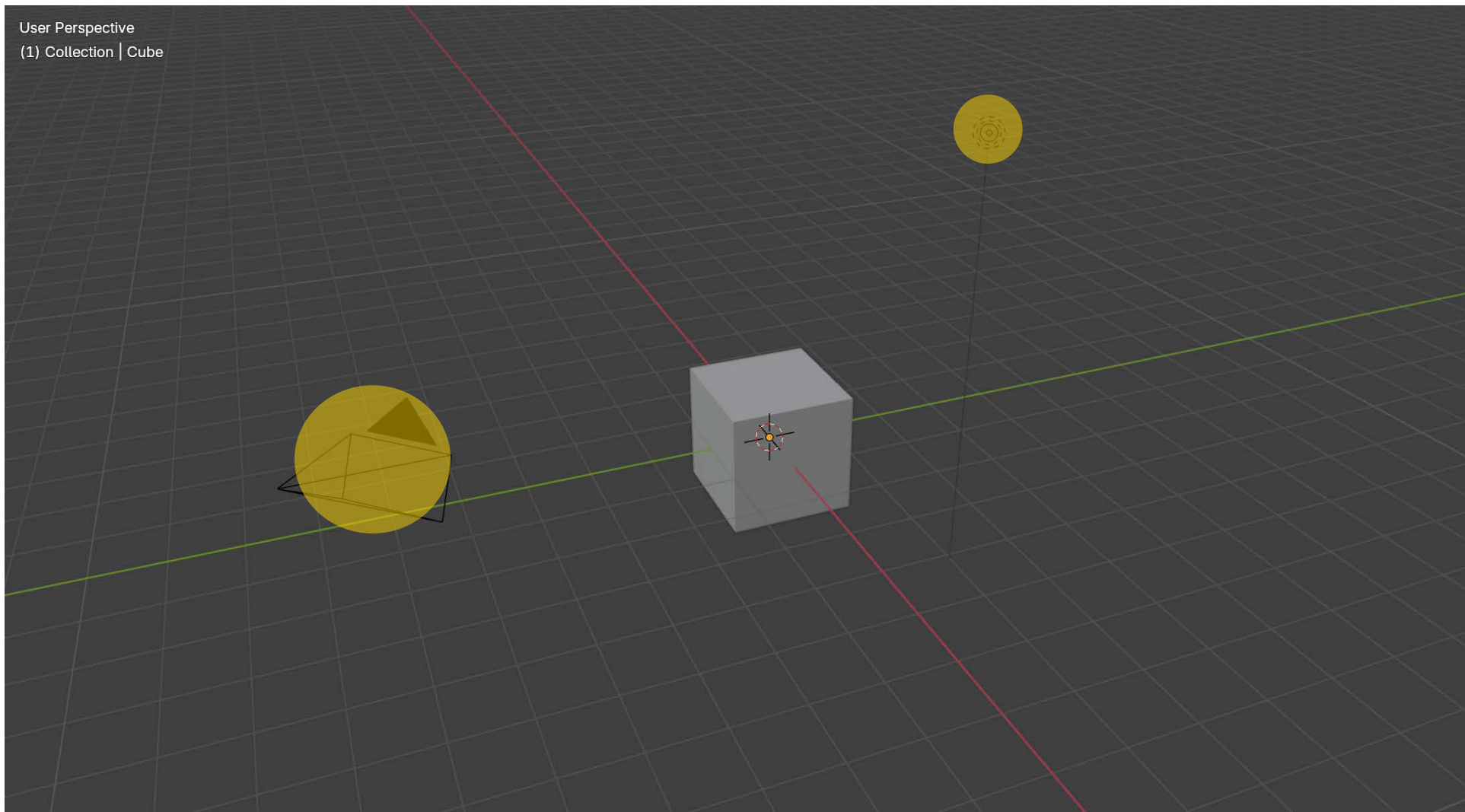
Deze programma's zullen we gebruiken



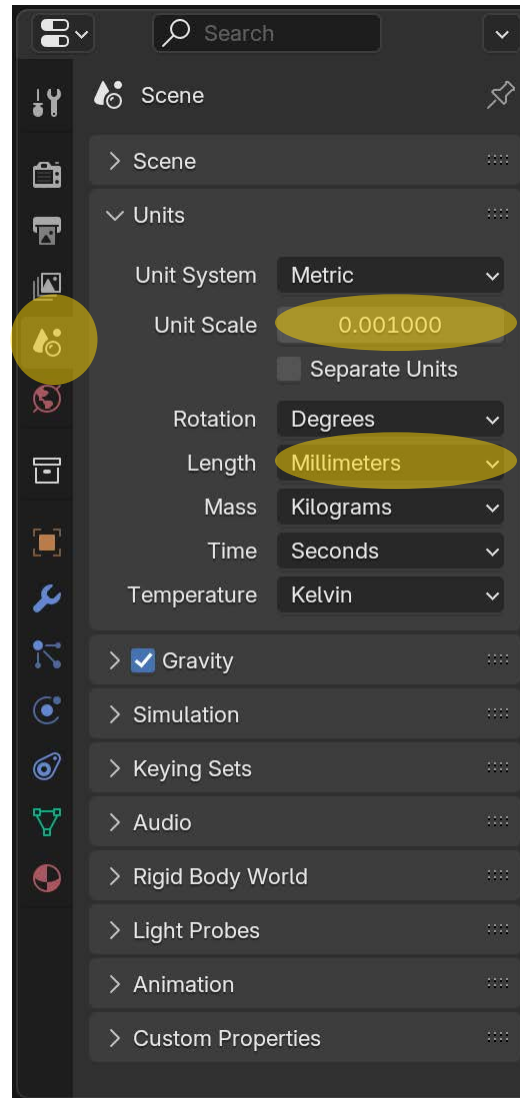
Blender

Text

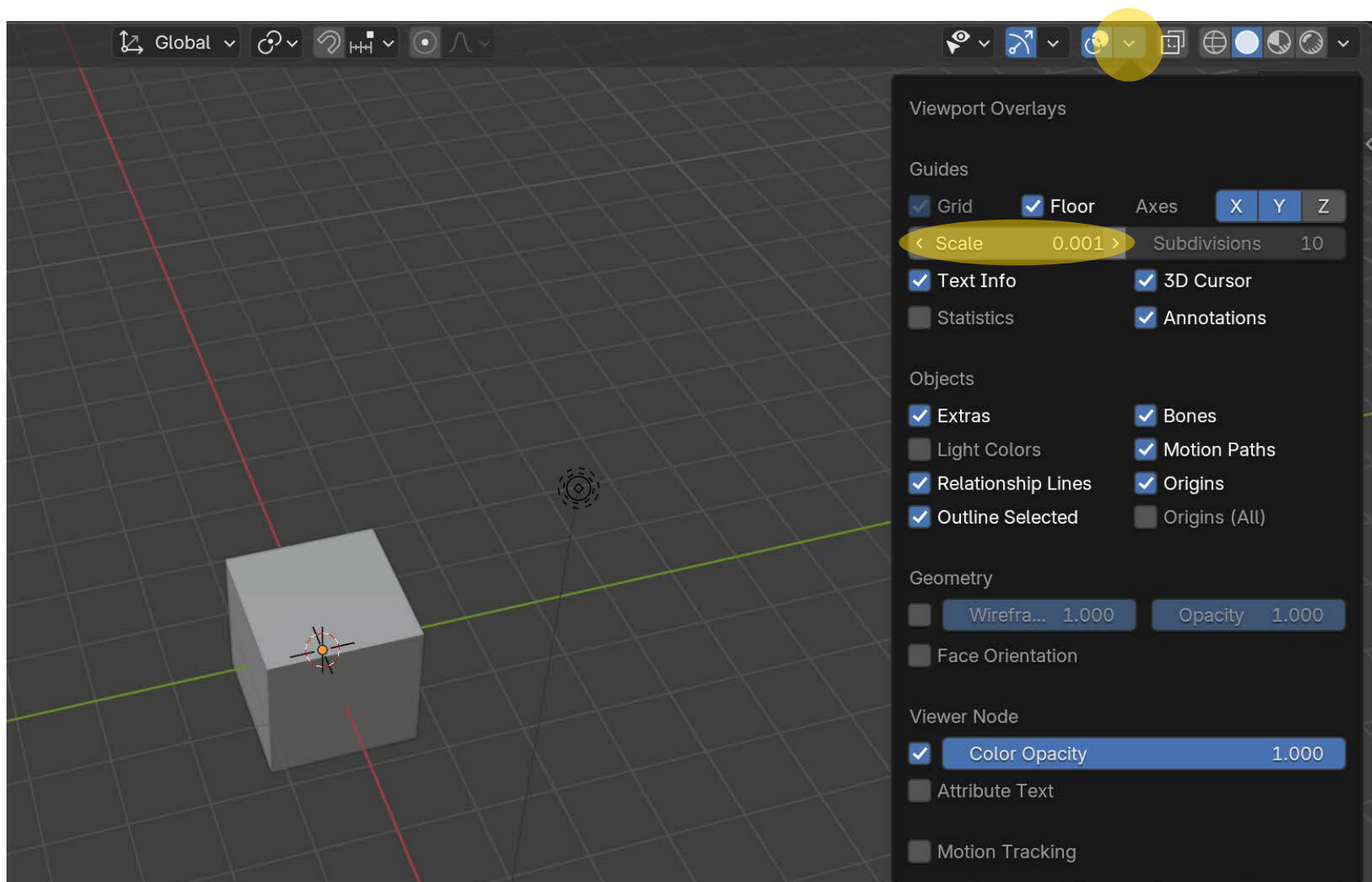
Mesh Object



Selecteer Camera en Licht en **Verwijder** deze met sneltoets X.



Onder Scene Properties, wijzig **Unit Scale** naar 0.001
Wijzig Length naar **Milimeters**. Zo werken we op de juiste schaal.

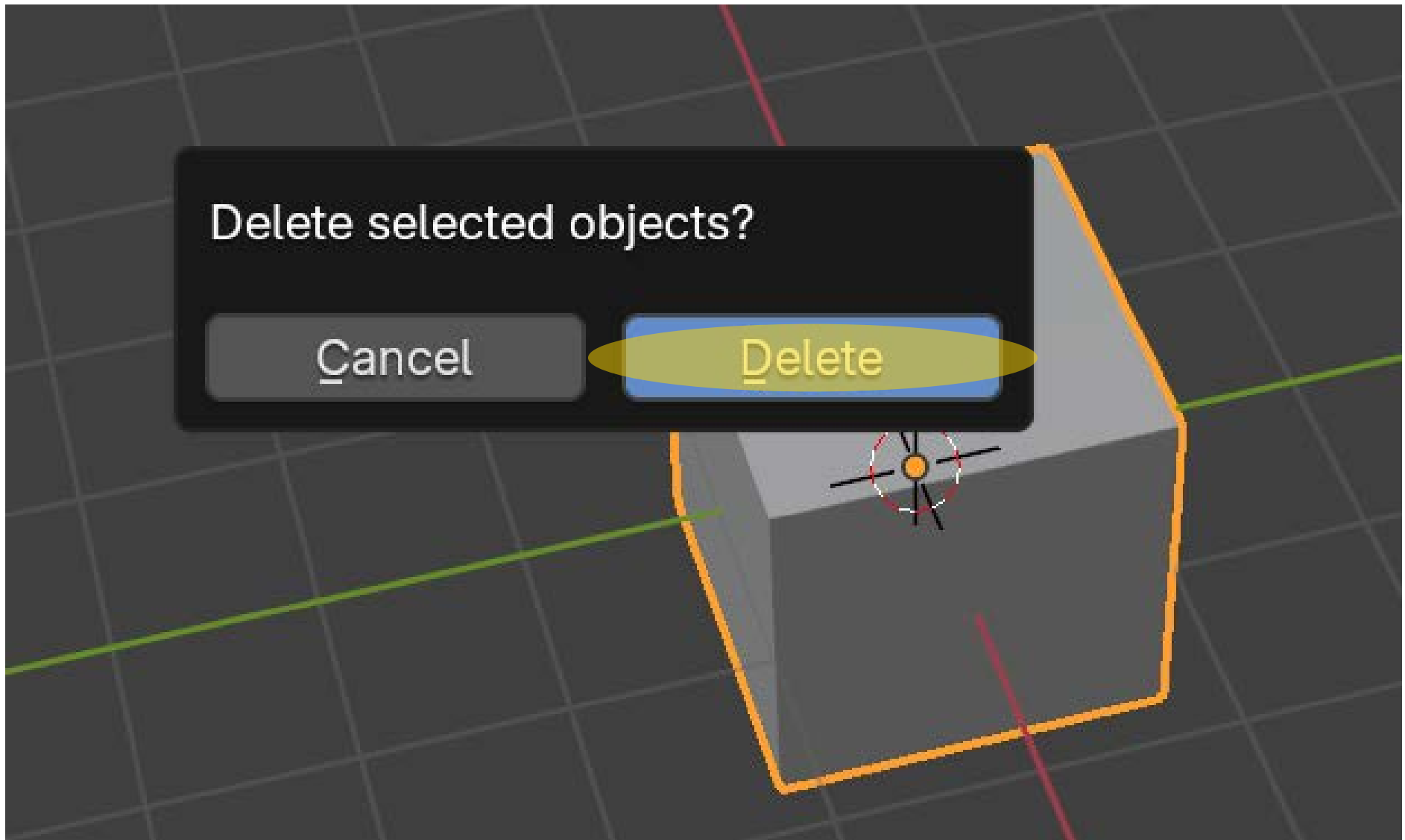


Onder **Viewport Overlays**, verander ook hier schaal naar 0.001.

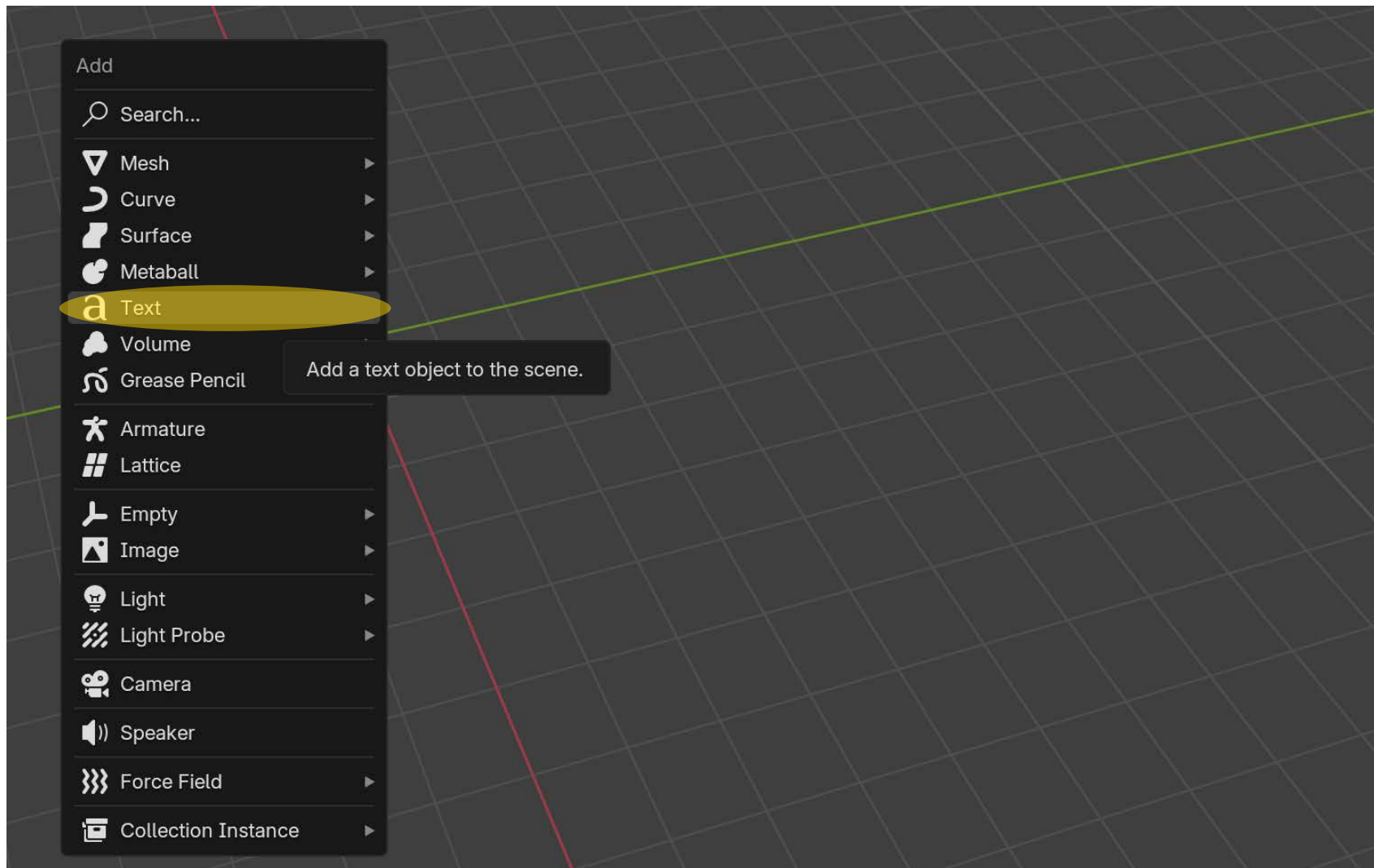
Viewport Overlay?

Visueel hulpmiddel dat je helpt bij het navigeren, met behulp van assen en hulplijnen. Het aanpassen van de schaal verandert de verhouding of zichtbaarheid van deze lijnen, zonder invloed op de objecten in je scène.

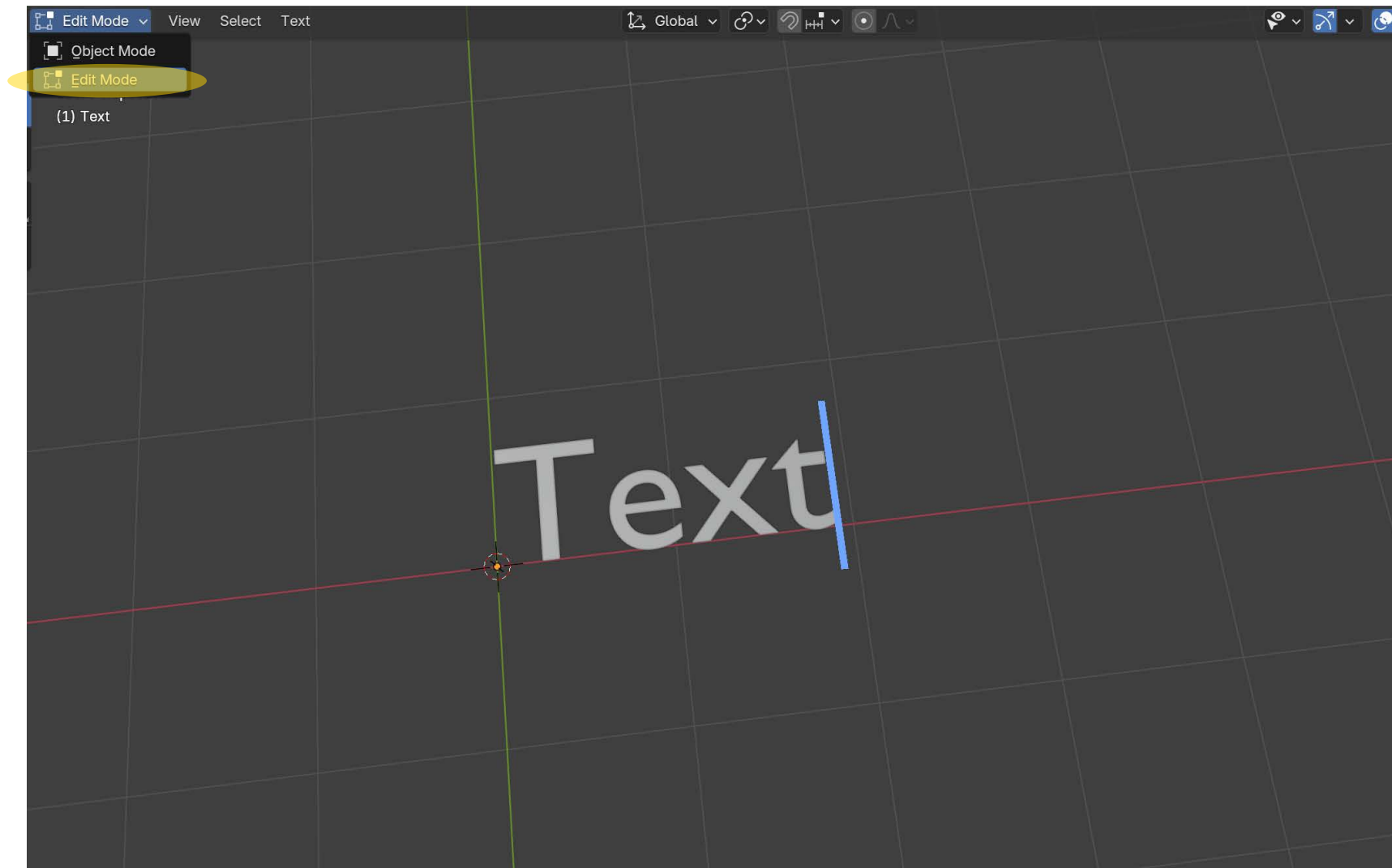
Tekst



Verwijder Cube (X).



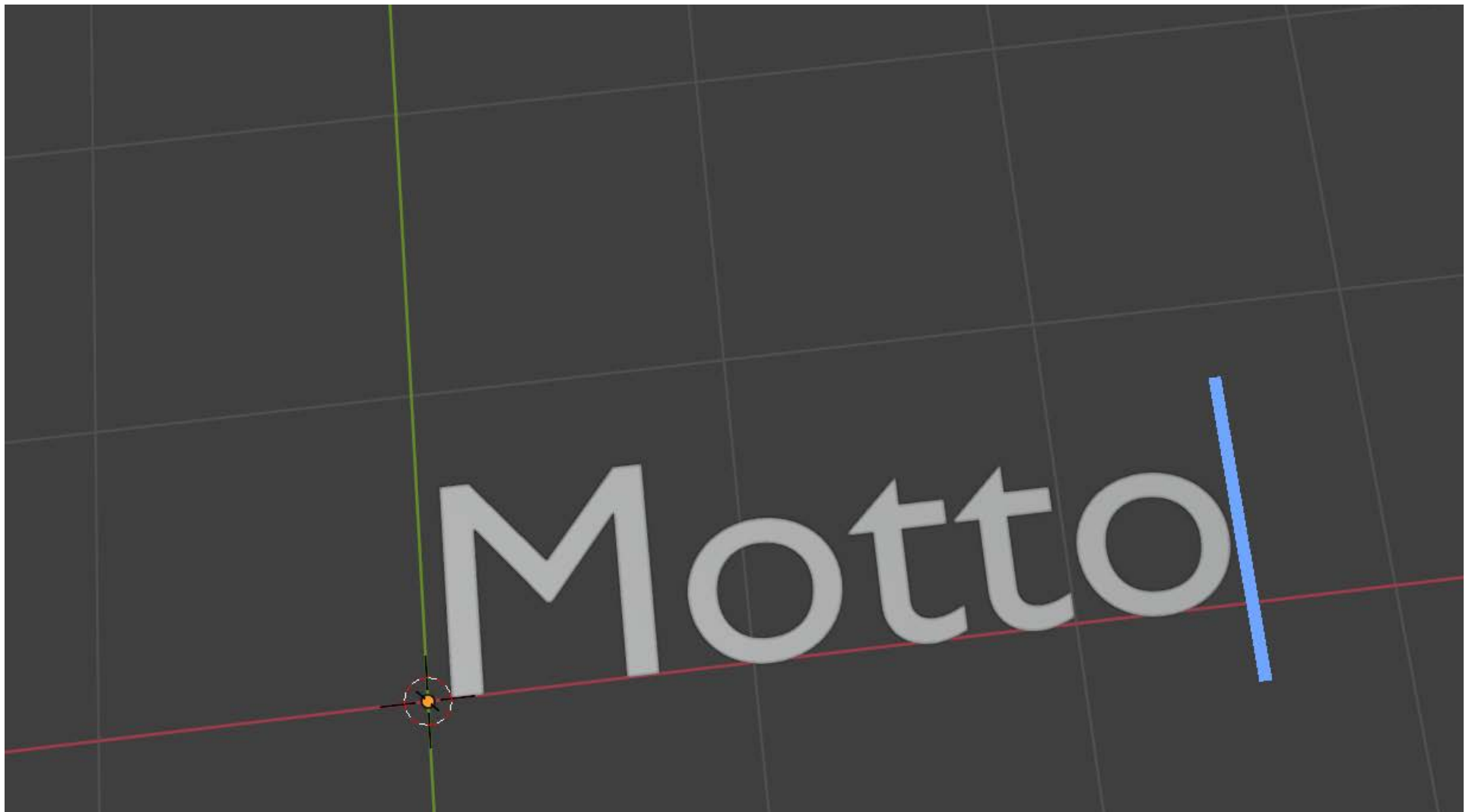
Voeg **Text** toe met **SHIFT + A**.



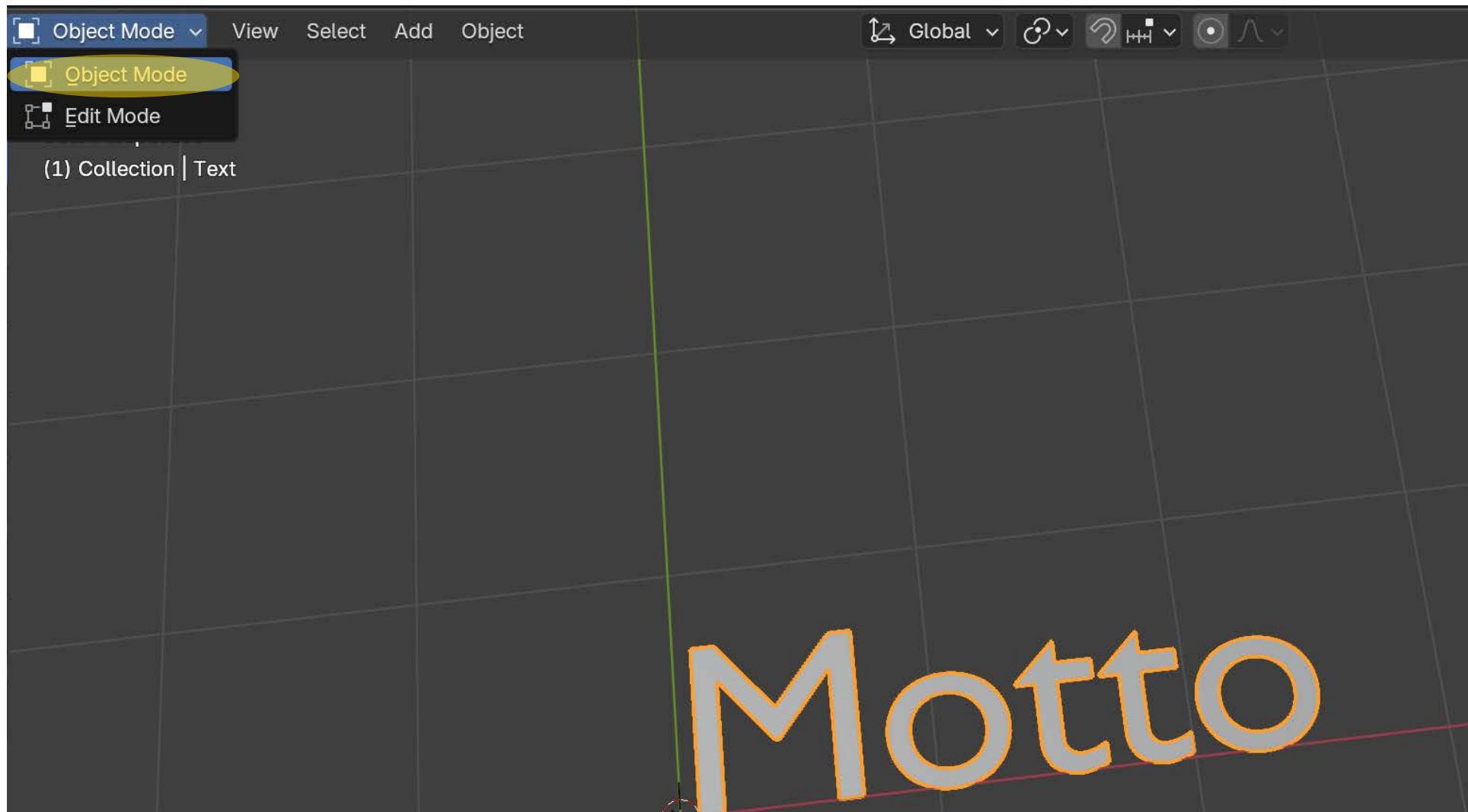
Om tekst te bewerken, ga naar **Edit Mode**.

Edit Mode?

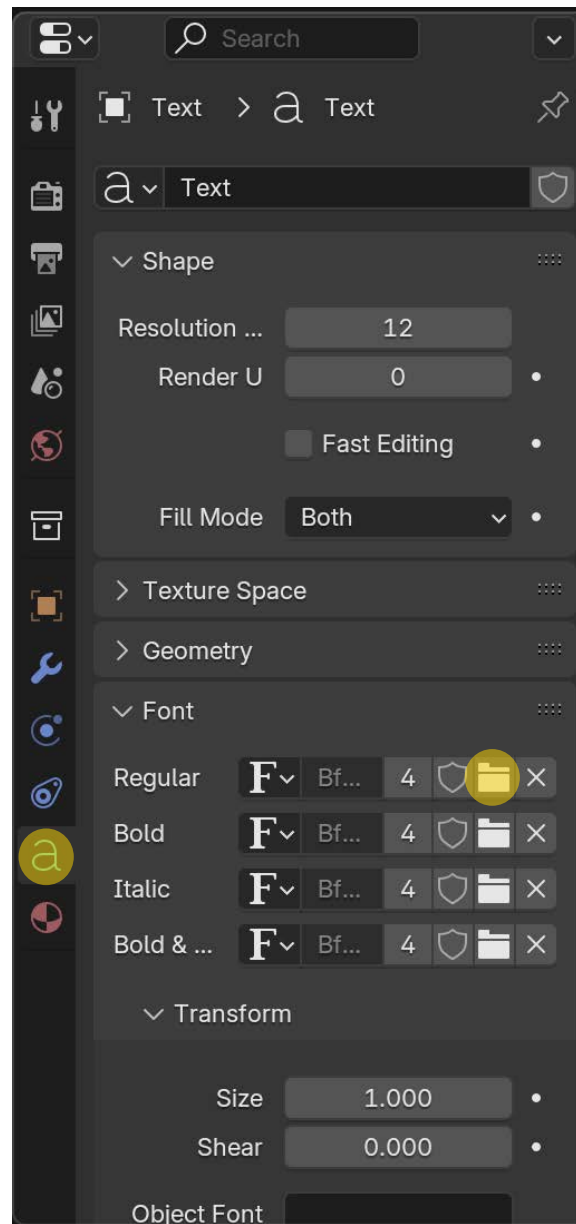
Bewerkingsmodus waarin je de geometrie van een 3D-object kunt aanpassen door vertices, edges en faces direct te manipuleren.



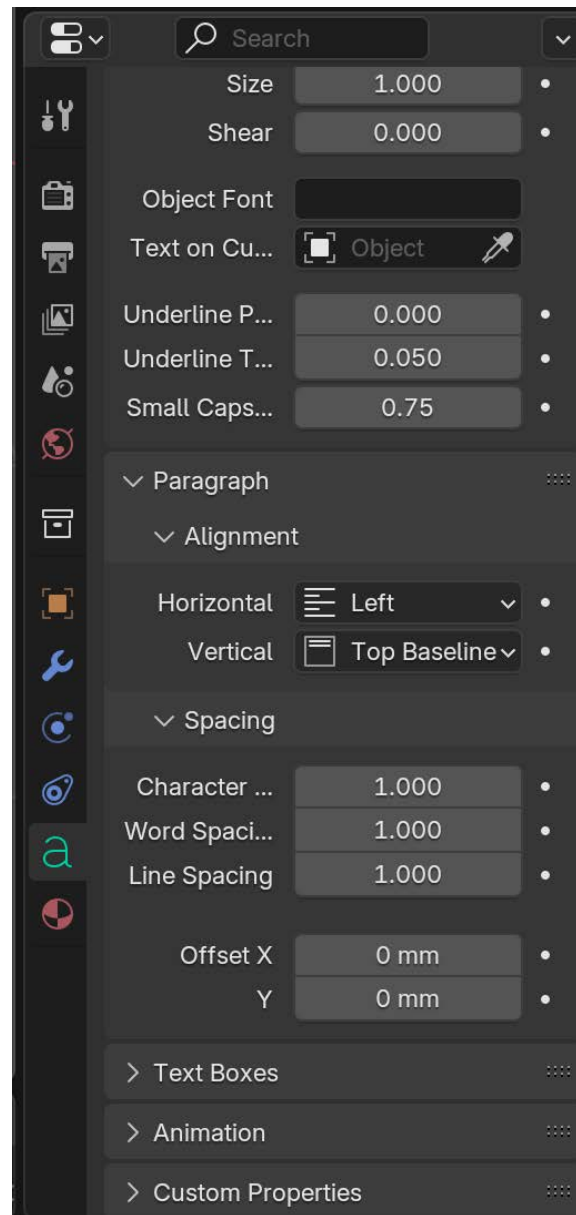
Je kunt nu de tekst wijzigen.



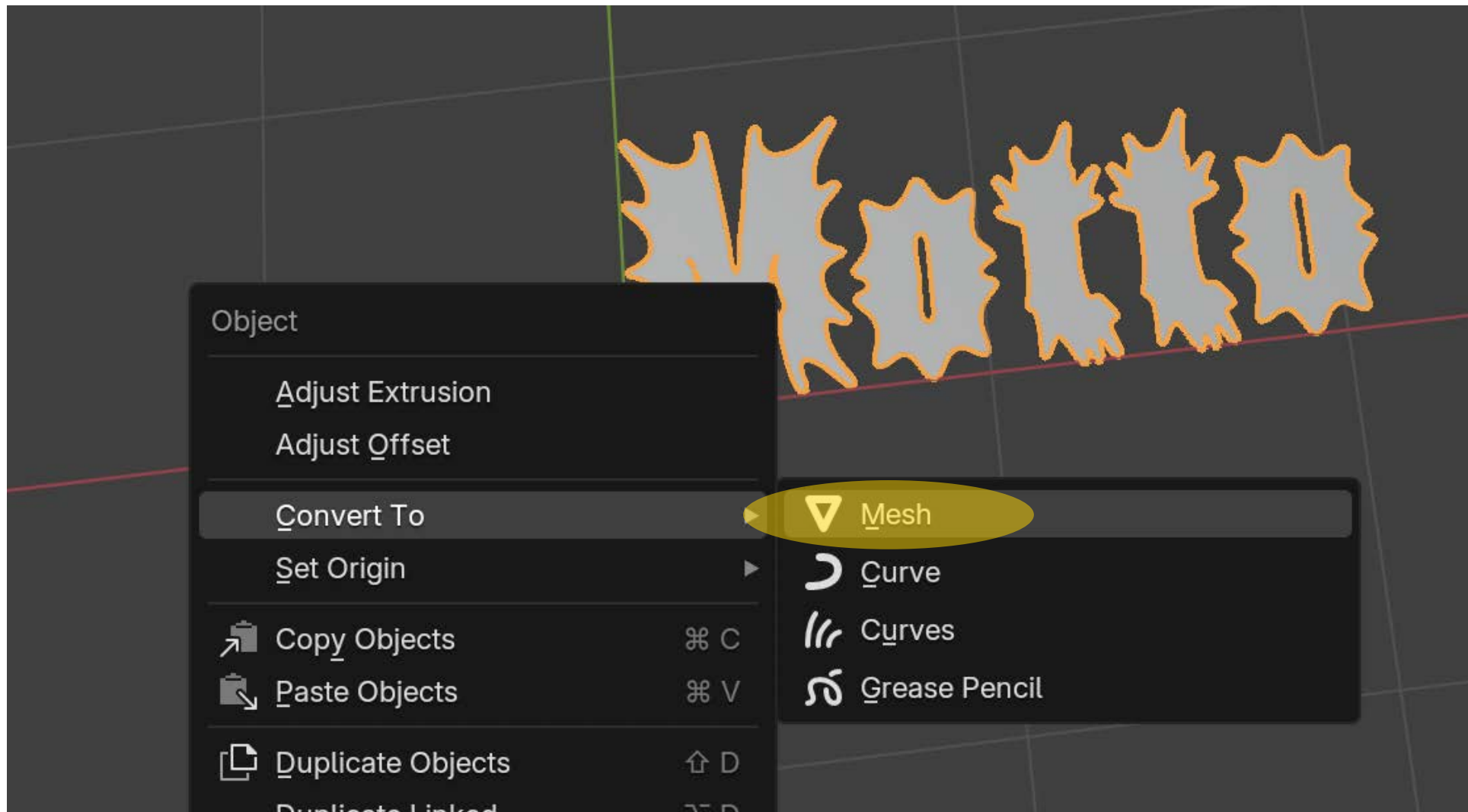
Ga terug naar **Object Mode**
om font en stijl aan te passen.



Bij **Font Properties**, kies een font door op **mapje** te klikken bij een representatieve tekststijl.



Door te scrollen kun je ook spatiëring, interlinie en andere eigenschappen aanpassen.



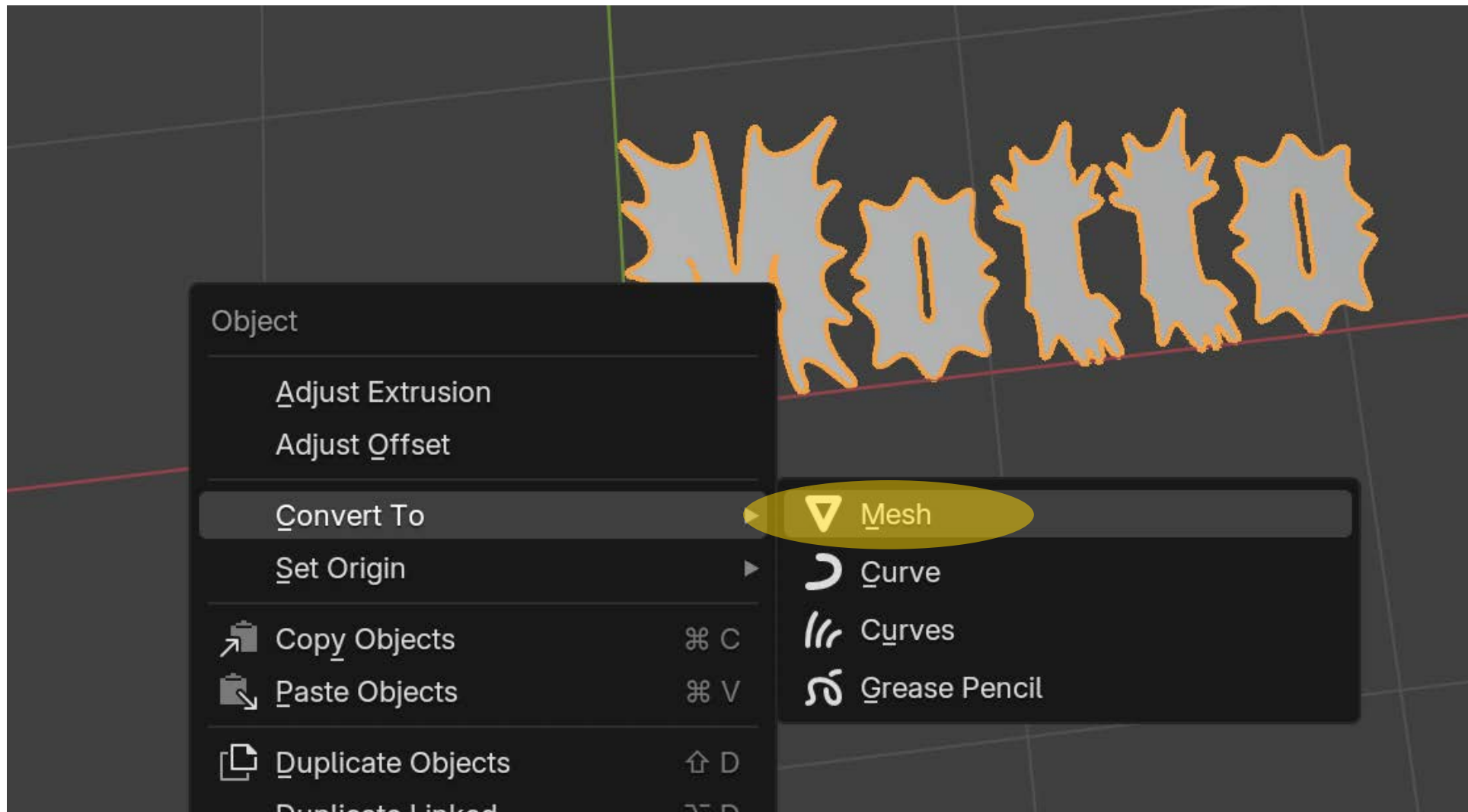
Met rechtermuisknop, selecteer object en kies voor **Convert To Mesh**.

Mesh Object?

3D-model opgebouwd uit verbonden punten (vertices), randen (edges) en vlakken (faces) waarmee de vorm wordt gevormd.

Als we tekst omzetten in een Mesh Object,
is de tekst niet meer aanpasbaar.

Wil je een backup van je tekst zodat je die nog kan aanpassen?
Dupliceer deze dan eerst door SHIFT + D.



Met rechtermuisknop, selecteer object en kies voor **Convert To Mesh**.