

<http://psdtuts.com/photo-effects-tutorials/use-a-3d-model-to-create-a-dramatic-scene-in-photoshop/>

Dramatiek in Photoshop

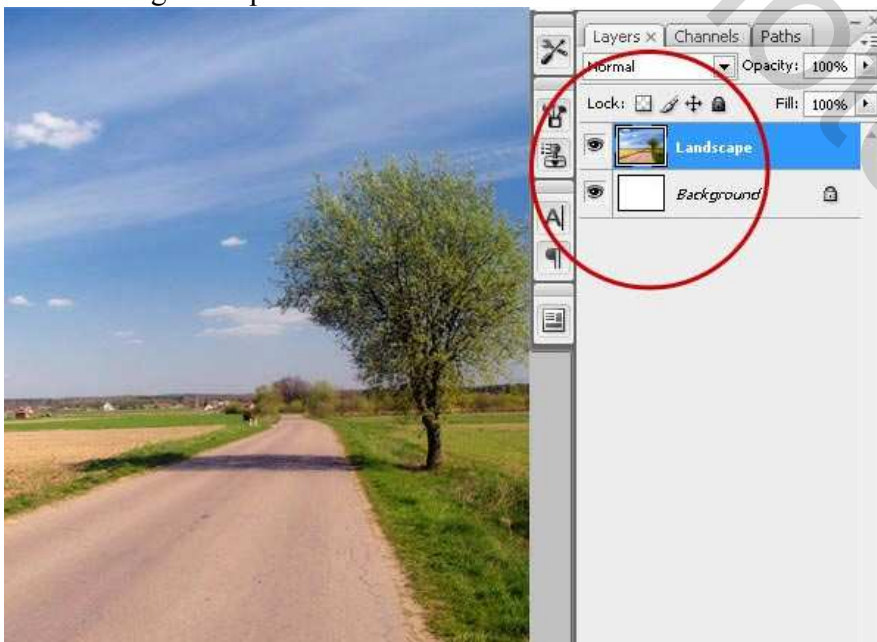


Nota: Photoshop CS3 extended nodig om deze les tot een goed einde te kunnen brengen.

Stap 1

Nieuw document : 1024 x 768 px, RGB, 72 pixels/inch, wit. Zoek een mooie afbeelding, plak als nieuwe laag op je document, pas grootte aan, noem de laag "Landscape."

Onderstaande afbeelding werd gebruikt omdat er een hoge boom op staat die ons zal helpen om de schaduwen goed te plaatsen.



Stap 2

Klik Ctrl+L en pas de curven aan met dezelfde waarden als hieronder getoond.



Stap 3

Zoek op het Web naar een gratis 3D model dat je kan gebruiken.

In deze les werd een vliegtuig gebruikt, een Tiger F-5E dat je kan downloaden bij:

http://www.meshfactory.com/free_model_05.htm.

Respecteer de licentieovereenkomsten bij gebruik van dit model.

Er zijn heel veel 3D-dimensie formaten: OBJ, 3DS, MAX, en nog andere. Hier gebruiken we het formaat 3DS. Dit formaat laat ons toe structuren direct te bewerken in Photoshop CS3 Extended.

Deze versie van Photoshop kan overweg met 3D objecten.

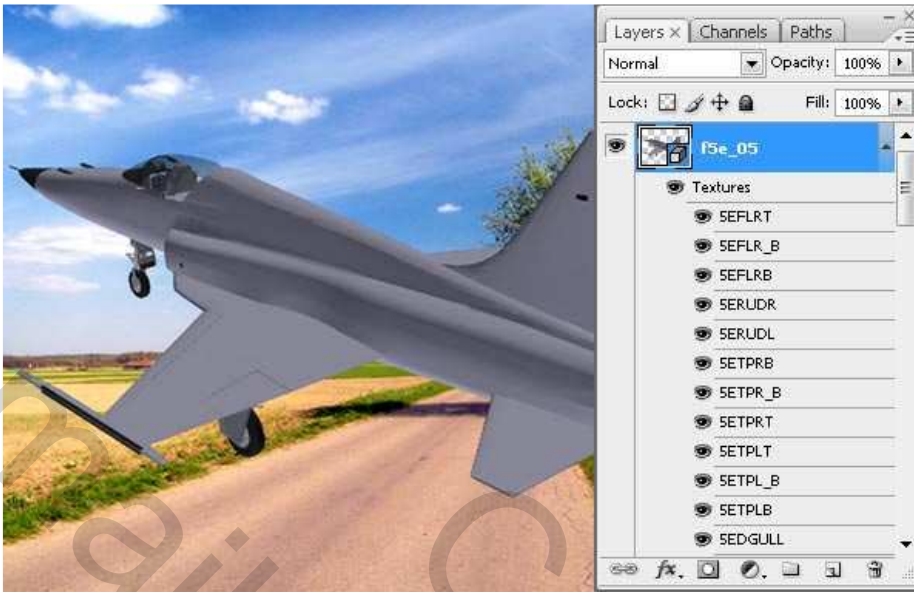
We maken een nieuwe 3D Laag : Laag > 3D Lagen > Nieuwe 3D laag uit bestand. Zoek naar de map waar je het bestand opgeslagen hebt, zoek naar f5e_05.3ds (het vliegtuig), en klik op Openen.

Het duurt een tijdje vooraleer alles geladen is.

Eenmaal het object geopend, bekom je iets als hieronder getoond.

Nota: ik kreeg een foutmelding i.v.m. het niet ondersteunen van de videokaart, heb die genegeerd en heb toch op ok geklikt.





Stap 4

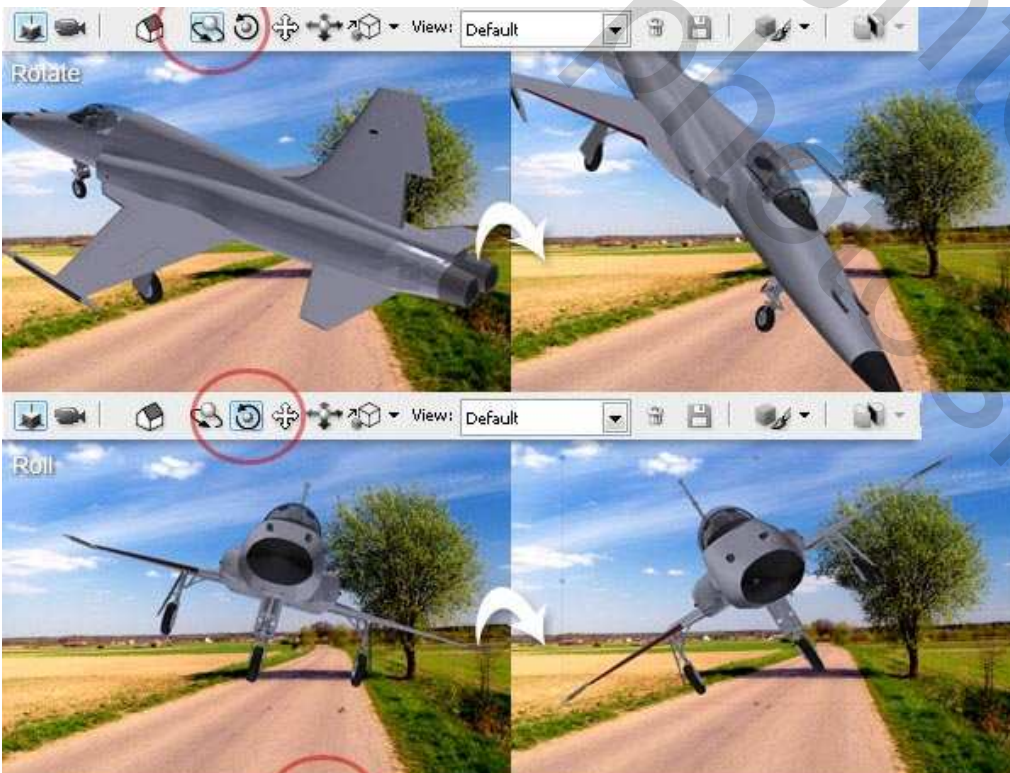
Om het vliegtuig te roteren en passend te maken met het perspectief van de achtergrond afbeelding, gebruik de gereedschappen: 3D object Roteren (R), 3D object om de z-as draaien (L), slepen met 3D object (H), 3D object Schuiven (S), 3D object Schalen (Z).

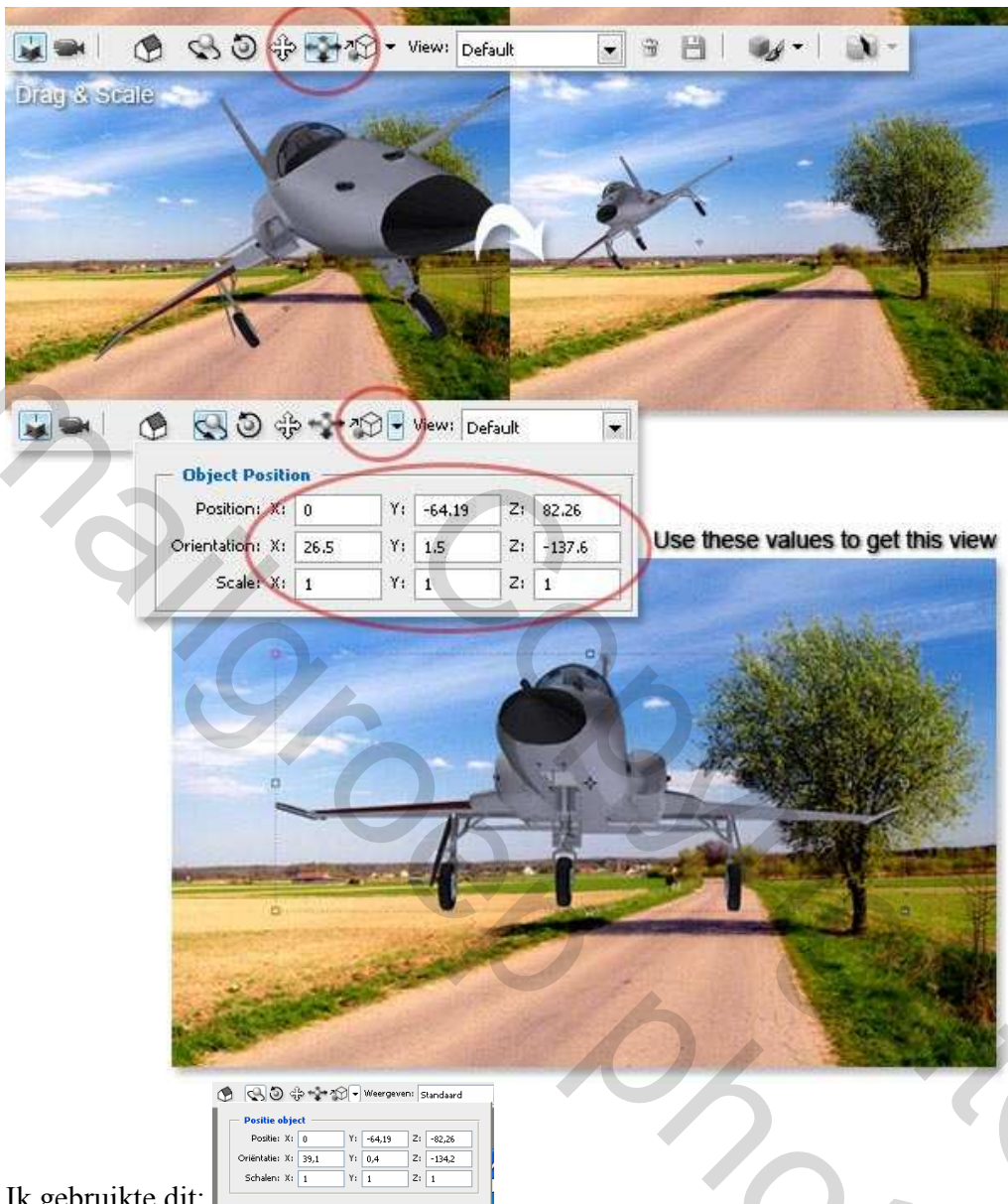
(Als je de 3D laag geopend hebt, dan bekom je een laag waarop een kleine kubus in het laagminiatuur staat, dubbelklik daarop en je bekomt een ander palet in je taakbalk waarop je alle 3D knoppen vindt.)

Kies zelf waarden, of vul deze in zoals hieronder getoond en pas de 3D transformatie toe.

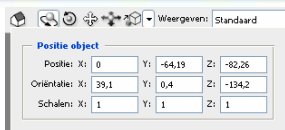
Als je vliegtuig teveel links of rechts staat, verplaats de 3D laag met het verplaatsgereedschap (V).

Als je de transformatie toepast op sommige delen van het vliegtuig buiten de afbeelding, dan zal Photoshop de afbeelding in stukken snijden. Probeer dus alles van het vliegtuig binnenin het canvas te houden.





Ik gebruikte dit:

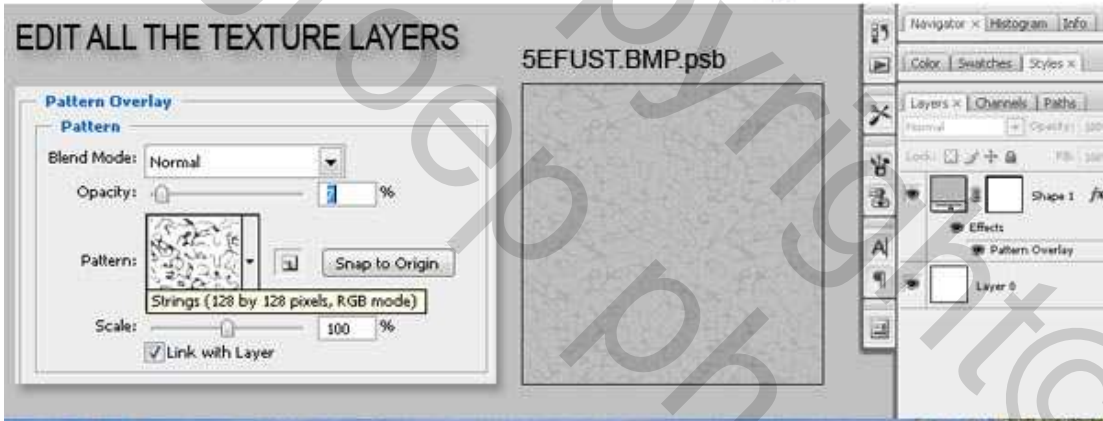
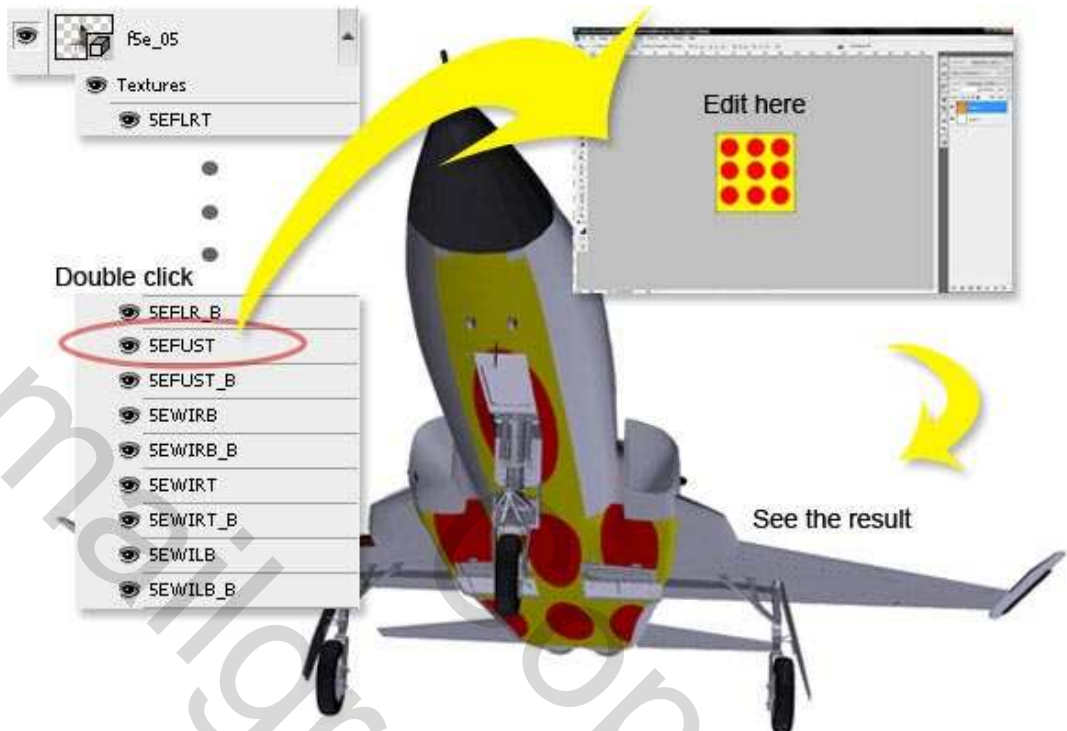


Stap 5

Tijd om Structuren te bewerken. Het model dat hier gekozen werd heeft heel veel structuren. Het kan wat moeilijk worden om die allemaal te bewerken. Zoals je onder de 3D laag kan zien zijn er heel veel lagen met rare namen. Dit zijn de structuur lagen.

Bij elke plaats wordt een Structuur aan verbonden. Bijvoorbeeld de laag 5EFUST is de structuur van het onderstel van het vliegtuig. Om die te bewerken moet je op de laag dubbelklikken, dan opent er een nieuw venster, wijzig enkele zaken aan de structuur inhoud, bewaar die, dan zie je het resultaat. De eerste afbeelding hieronder toont je een voorbeeld van hoe het werkt.

In deze les werd dezelfde structuur toegepast op alle onderdelen, dit om tijd te winnen. Jij kan zelf ervoor kiezen om meer details in je werk te plaatsen. Dubbelklik op een structuur laag, maak een vectoriële rechthoek, achtergrondkleur = # B9B9B9. Voeg het effect Patroonbedekking toe > Patronen > Koord, zet de Dekking op 7%, bewaar de structuur. Herhaal dit zoveel keren als er structuur lagen zijn in dit 3D model. Maak je niet ongerust over de vensters, wielen, openingen, aangezien deze kleuren en structuren bij het 3D bestand horen.



Stap 6

We voegen de schaduw toe aan het vliegtuig. We gebruiken daarvoor Filter - Perspectiefpunt. Zet eerst het oogje uit van de 3D laag om die onzichtbaar te maken. Selecteer de laag "Landscape", ga naar Filter > Perspectiefpunt. Trek een rooster over de weg en pas de grootte aan, klik OK, zet oogje van laag 3D terug aan.



Stap 7

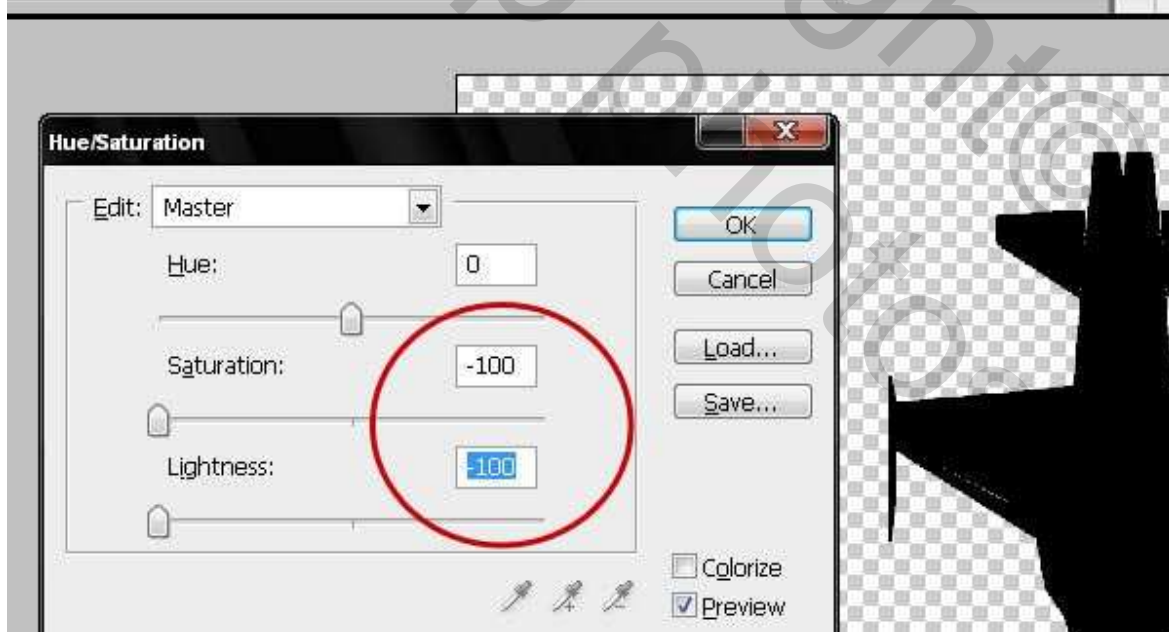
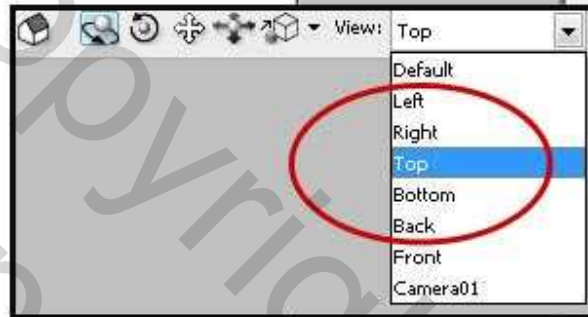
We maken de vorm voor de schaduw van het vliegtuig. Bestand > Nieuw : 1024 x 768 px, RGB, 72 pixels/inch, wit. Nieuwe 3D laag maken : Laag > 3D Lagen > Nieuwe 3D laag uit bestand. We gebruiken hetzelfde bestand als in stap3, ga dus weer naar de map waar je het bestand opgeslagen hebt,

zoek naar f5e_05.3ds (het vliegtuig), en klik op Openen.

Dubbelklikken op de 3D laag om die te bewerken, wijzig Weergeven in Boven. Enter.

Ga naar Laag > 3D lagen > Omzetten in pixels. Selecteer deze omgezette laag, Ctrl+U om Kleurtoon/Verzadiging te wijzigen, Verzadiging = -100 ; Helderheid = -100.

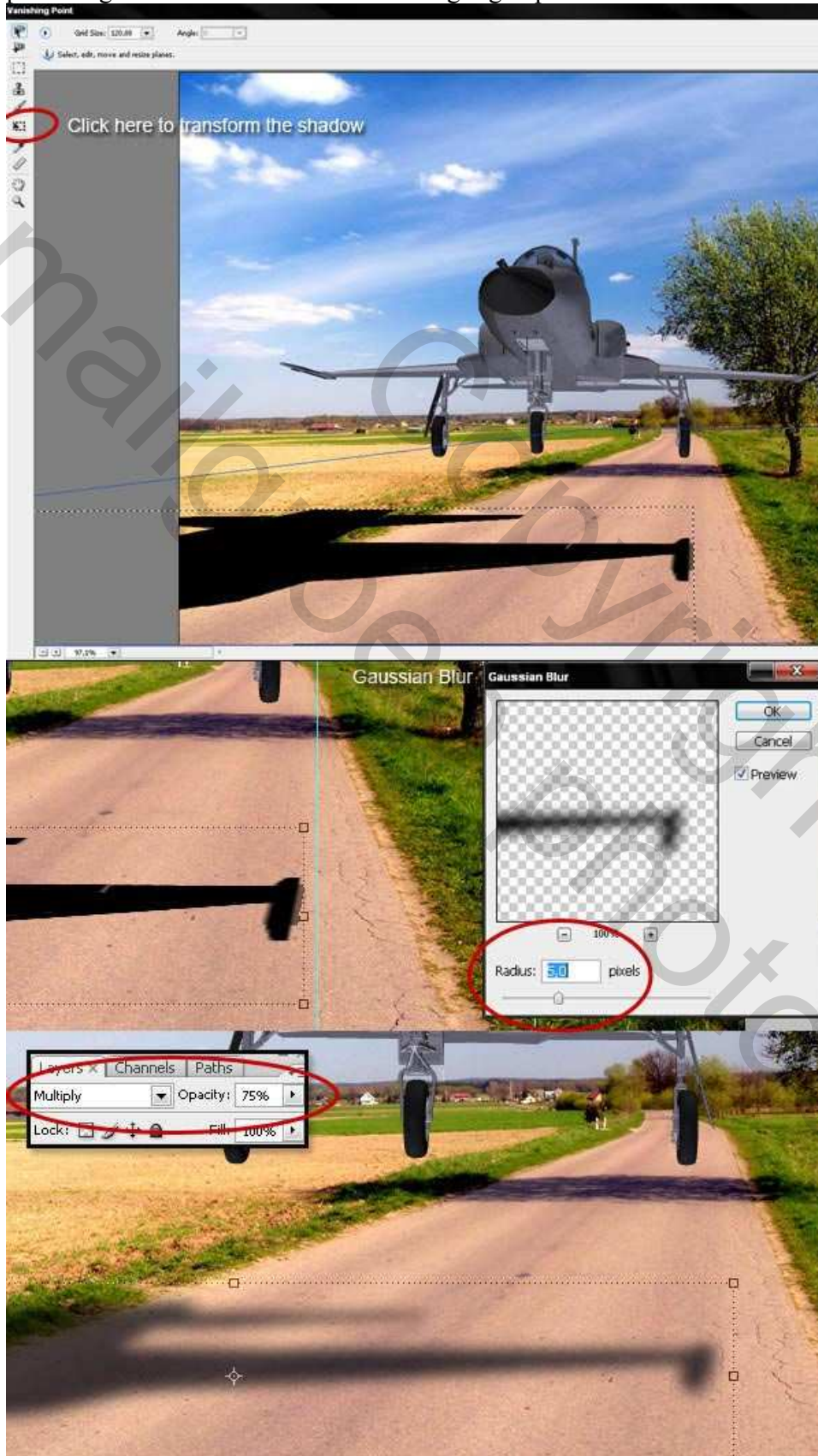
Alles selecteren (Ctrl + A) en kopiëren (Ctrl + C). Ga dan terug naar het vorige werkbestand.




Stap 8

Nieuwe laag boven de laag "Landscape," noem die "GrondSchaduw" en selecteer de laag. Ga naar Filter > Perspectiefpunt. Plak het zwarte vliegtuig (Ctrl+V) en trek naar het rooster. Pas de grootte aan, pas de plaats van de schaduw aan, niet precies onder het vliegtuig maar ietsje naar links, klik dan ok.

Selecteer de laag "GrondSchaduw": Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, met een straal van 5px, zet de Laagdekking op 75%, laagmodus op Vermenigvuldigen. Klaar! De schaduw van de boom is een perfecte gids om de schaduw van het vliegtuig te plaatsen. Het licht valt exact aan de rechter kant.



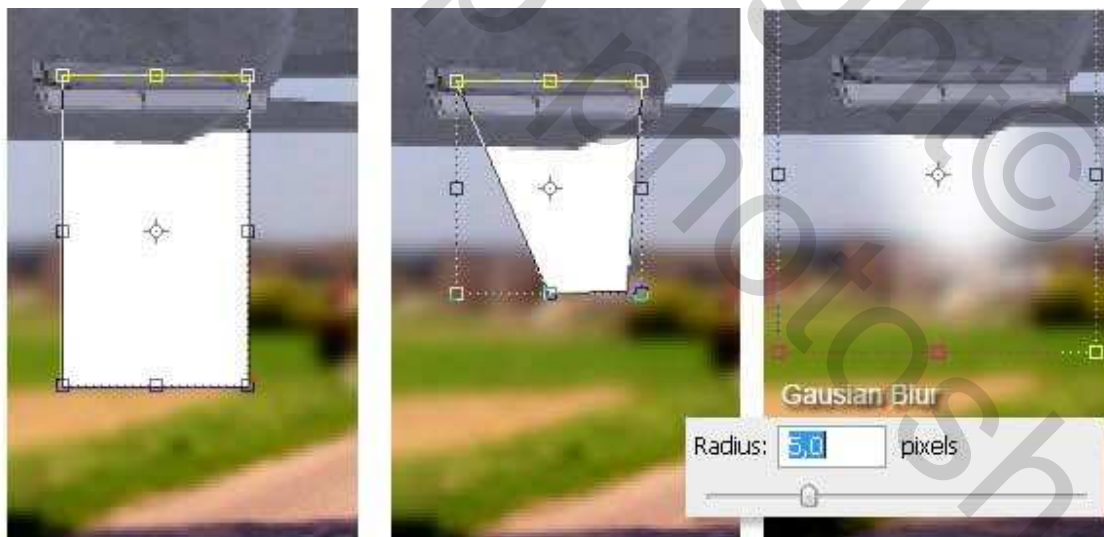
Stap 9

We voegen turbines toe. Selecteer de laag "Landscape". Gebruik het gereedschap Vervagen  om de afbeelding achter het vliegtuig te vervagen, niet achter de vleugels. Hier werd een penseel gebruikt van 50px, hardheid = 0%, en Sterkte in optiebalk op 50%.



Stap 10

Nieuwe laag boven de laag "GrondSchaduw" noem die laag "Engine." De laag staat wel onder de 3D laag. Teken een witte rechthoekvorm, Ctrl + klik op de hoeken om de vorm aan te passen ; je kan ook met het Pen Gereedschap werken. Gaussiaans Vervagen toepassen met een straal van 5px. Klik Ctrl+F om de filter nog eens toe te passen. Zachte verloopvulling toevoegen van geel (#FFE0AA) naar wit (#FFFFFF). Wijzig de laagdekking in 80%. Dupliceer deze laag "engine", als het vliegtuig twee turbines heeft. Klik en trek de turbine op juiste plaats, zie hieronder.






Stap 11

Dupliceer de 3D Laag twee keren, beide kopieën omzetten in pixels. Noem de eerste "Main" en de tweede "Blur." Zet de originele 3D laag bovenaan en doe het oogje voorlopig uit.





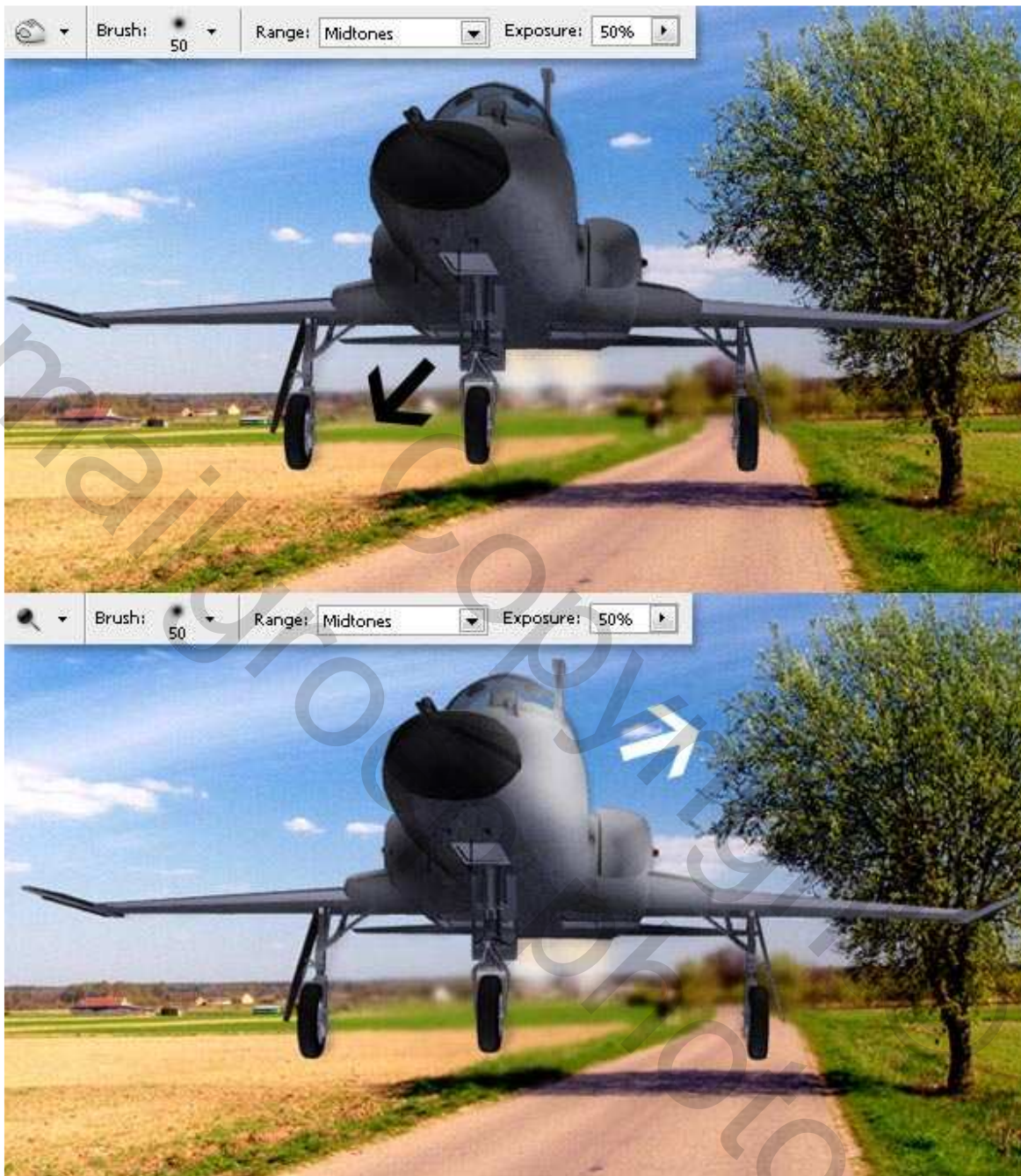
Stap 12

Oogje uit van laag "Main". Selecteer de laag "Blur": Filter > Vervagen > Vager, nogmaals (Ctrl + F). Gebruik Natte Vinger  en vervaag het vliegtuig daar waar de witte pijlen staan, zie hieronder, gebruik een zacht penseel 30px, met sterkte op 50%. Wijzig daarna de Laagdekking naar 25%. Zet de laagdekking van de laag 3D op 10%.



Stap 13

Toon en selecteer laag "Main". Doordrukken  gereedschap gebruiken om sommige plaatsen onder het vliegtuig wat donkerder te maken, ook aan de vleugels en de staart, gebruik een zacht penseel, 50px hardheid = 0%, Bereik op Middentonen, en Belichting op 50%. Met tegenhouden  maak je enkele plaatsen weer wat klaarder, gebruik een 50px Penseel met hardheid = 0%, Bereik op Middentonen, en Belichting op 50%.




Stap 14

We voegen wat details toe met Penseel.

Voeg een nieuwe laag toe boven de laag "Main" en noem die laag "Shadows."

Neem een 25 px penseel, zwart, hardheid op 0%, in optiebalk: Modus normaal, Dekking op 25 %, Stroom op 25%, Schilder de plaatsen onder de vleugels en staart van het vliegtuig. Ook onder de turbines' lucht tunnels

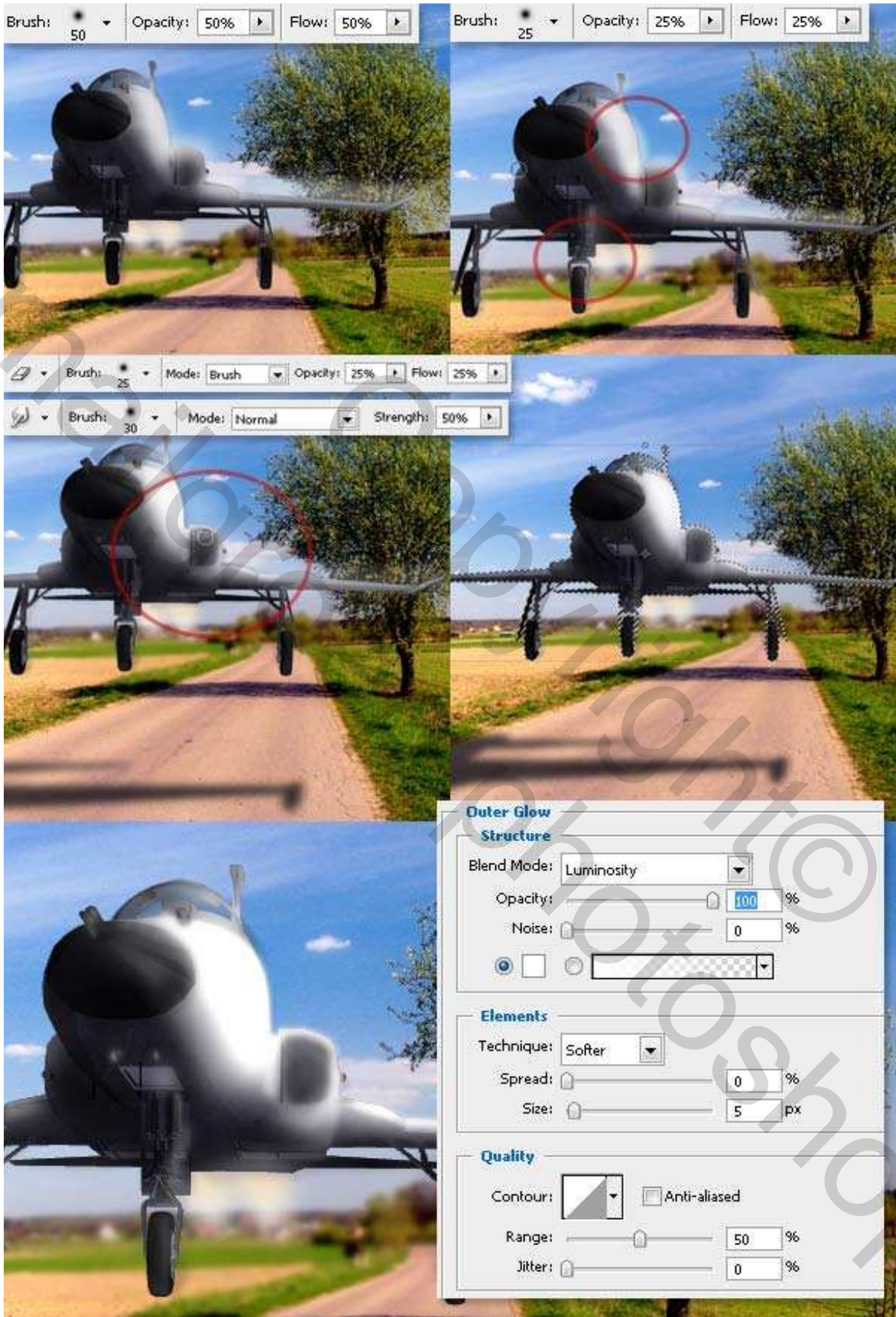
Neem dan een groter penseel (50px) voor de neus, een kleiner penseel (6 - 10 px) voor de smalle delen van het vliegtuig zoals het landingsstel. Maak je nog niet bezorgd over de details. Heb je buiten het vliegtuig geschilderd, doe het volgende: Ctrl + klik op 3D laag, Ctrl + Shift + I om selectie om te keren, delete. Wens je iets uit te vegen, gebruik de gum, werk zoals bij het penseel met een gum van 25 px, modus Normaal, dekking op 25%, Stroom op 25%, zo maak je de schaduw wat zachter, gebruik ook de Natte vinger  25 px grootte, sterkte op 50%.



Stap 15

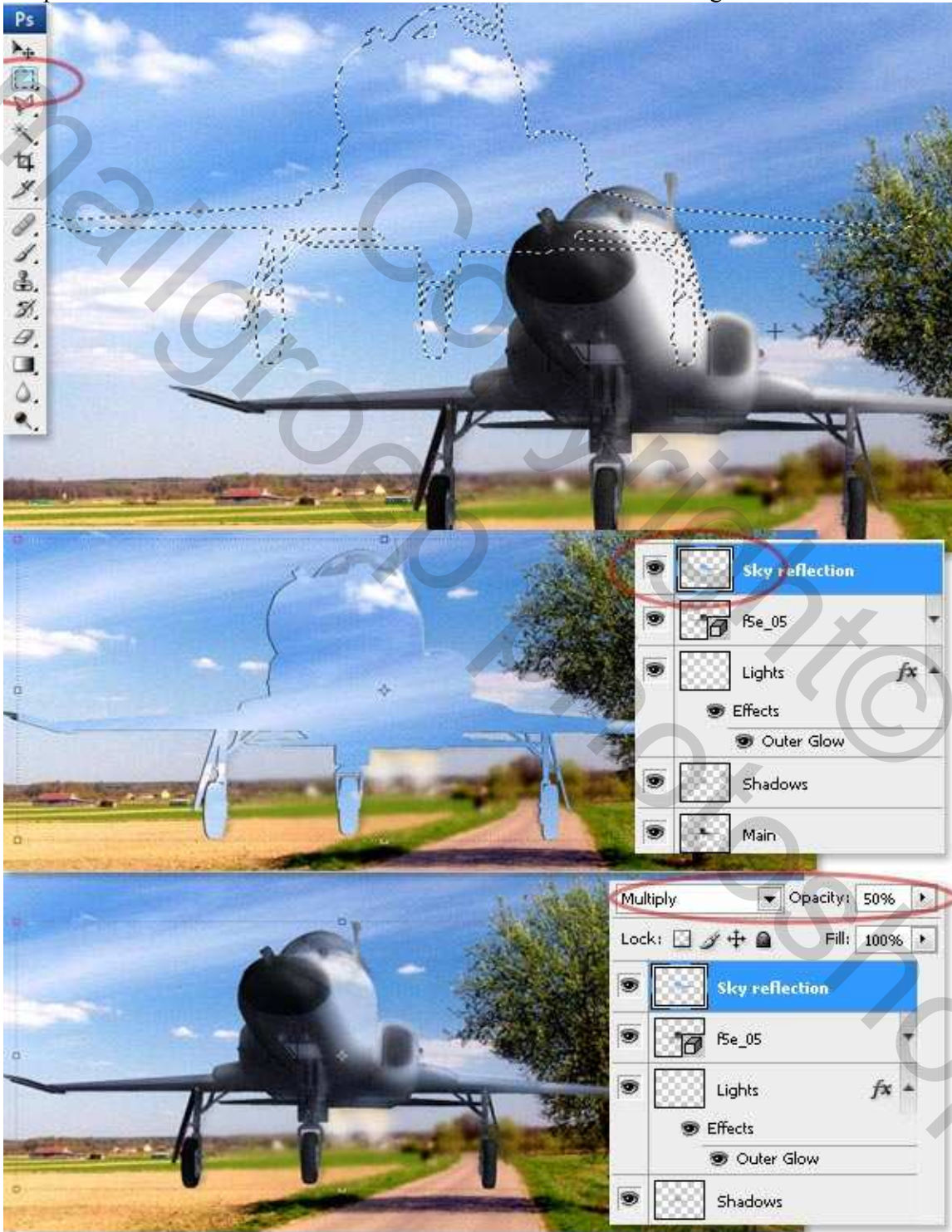
Voor de lichtere delen, nieuwe laag, noem die "Lights". Penseel, wit, 50 px, hardheid op 0%, modus op Normaal, dekking = 25%, stroom = 25%. Schilder over de linker kant van het vliegtuig, wijzig de penseelgrootte in 25 px en schilder de boorden.

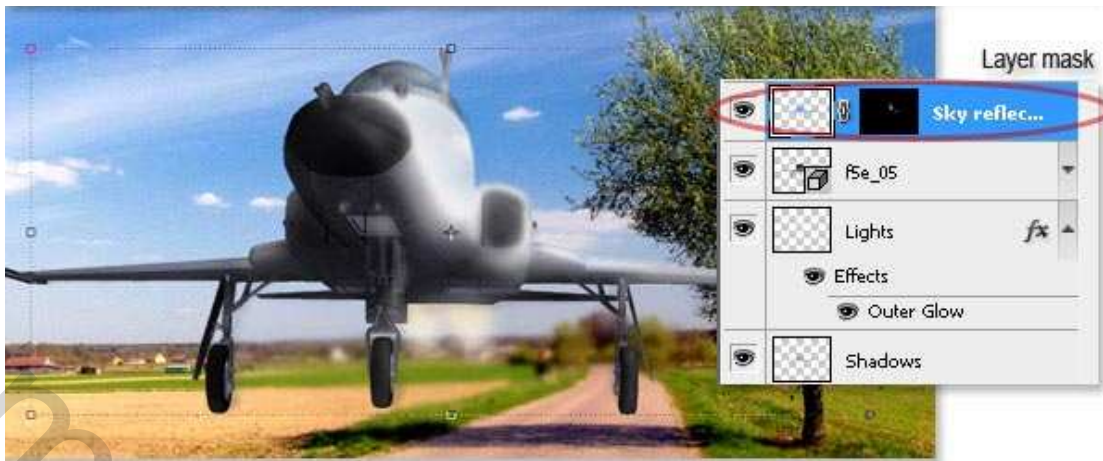
Gebruik de gum over de lucht tunnel, Natte vinger gebruiken over het geschilderde om wat lichter te maken. Dan Ctrl + klik op 3D laag, Ctrl + Shift + I om selectie om te keren op de laag "Lights" deleten. Voeg nog een Gloed buiten toe aan deze laag, waarden hieronder getoond.



Stap 16

We naderen het einde. Voeg een zachte lucht reflectie toe over de belichting van het vliegtuig. De "3D" laag staat boven alle ander lagen, nieuwe laag erboven, noem die "Sky Reflection." Ctrl+click op de "3D" laag. Selecteer de laag "Landscape", gebruik het rechthoekig selectiegereedschap om de selectie te verplaatsen en zo een stuk van de lucht te kopiëren (Ctrl + C), plak de selectie (Ctrl + V) op het vliegtuig dat alzo verborgen is. Zet laagdekking van laag "Sky Reflection" op 50%, Laagmodus op vermenigvuldigen. Gebruik een laagmasker om alles te verbergen. Klik het masker aan, gebruik een wit penseel om maar enkele delen van de reflectie over neus en vleugel weer te tonen.





Stap 17

Voeg twee blanco lagen toe boven de laag "sky Reflection". Noem ze "Light Details" bovenaan en "Dark Details" eronder. Zet laagmodus van "Light Details" laag op 'Lichter', laagmodus van "Dark Details" laag zet je op 'Vermenigvuldigen'.

Bewerk zowel lichte als donkere zones. Start met de donkere, gebruik een zacht zwart penseel, Hardheid van 0% tot 50%; grootte 5px, 10px, en 15px, dekking en stroom van 25% tot 50%. Voor de lichtere plaatsen gebruik een wit zacht penseel, Hardheid van 0% tot 70%; grootte 2px, 5px, 10px, 15px, 50px, en dekking en stroom van 25% tot 50%. Gebruik ook het gereedschap Natte Vinger om alles nog eens extra te verzachten, gebruik een grote tussen 25px en 50px en zet de Sterkte op 50%.





Stap 18

Nu heb je al een heel mooie voorstelling. Sla je werk maar eens op.

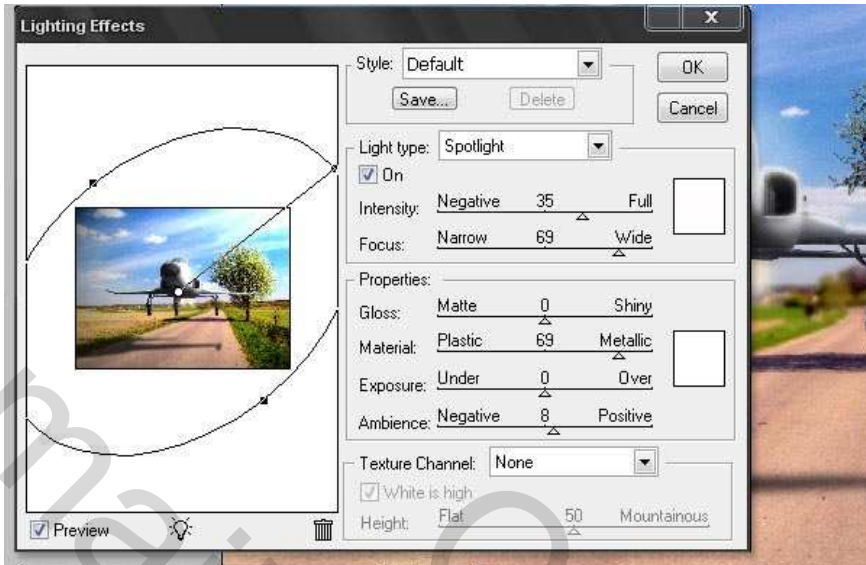
Doe nu: Menu Afbeelding → Dupliceren en werk verder op die kopie.

We voegen nog enkele laatste details toe.

Voeg alle zichtbare lagen samen en ga naar Filter > Rendering > Belichtingseffecten. Gebruik de waarden zoals hieronder getoond. Voeg een zon toe over de cabine met Filter > Rendering > Zon. Zet de Helderheid op 75%. Gebruik tegenhouden gereedschap om wat belichting toe te voegen op de lichtste zijde van de boom. Vervaag de afbeelding aan vleugels en wielen met een Penseel :

grootte = 25px , Hardheid = 0%, Sterkte = 50%.

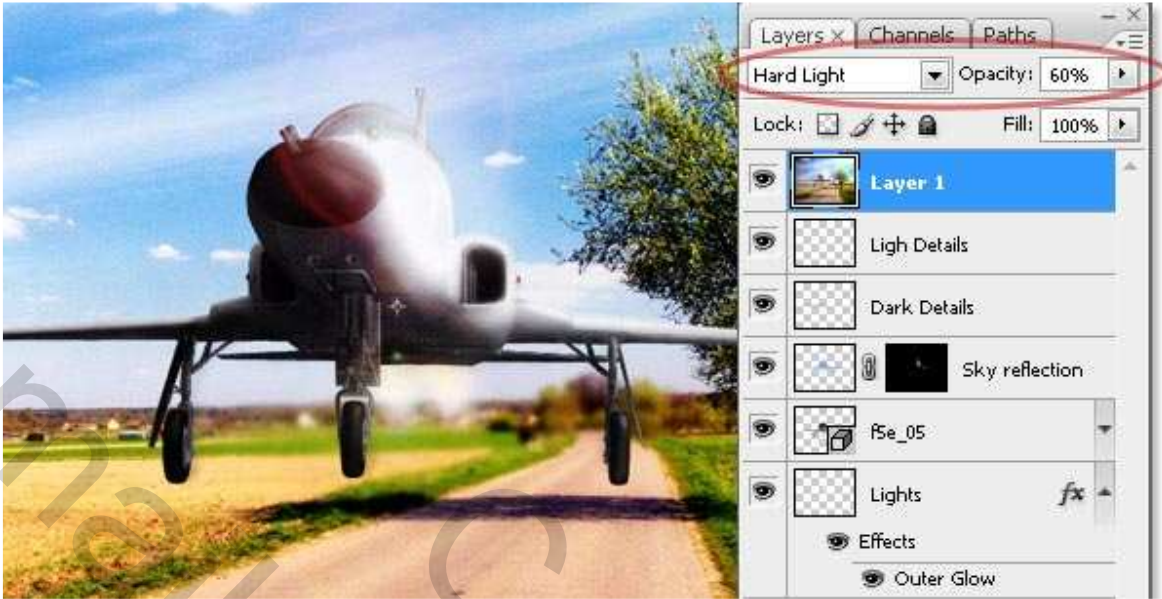
Alles Selecteren (ctrl + A) en kopiëren (ctrl + C).





Stap 19

Ga terug naar het originele document. Nieuwe laag boven al de andere lagen = laag1 en plak de afbeelding (ctrl + V). Zet dan de laagdekking op 60% en laagmodus op Fel Licht. Voeg nog een zon toe met Filter > Rendering, met een Helderheid van 100% over de cabine. En voila, we hebben een heel mooie afbeelding gemaakt!



Hieronder het eindresultaat. Laat je verbeelding vliegen.

