http://psd.tutsplus.com/tutorials/3d/quick-tip-create-a-bass-relief-effect-with-photoshops-3d-tools/



Bas Reliëf in 3D – Photoshop CS4

Nodig: Foto met hout, metaal, tijgerstandbeeld

<u>Stap 1</u>

Nieuw Document = 1024 x 768 px ; 72dpi, RGB. Vul de achtergrond met zwart (#000000), maak nieuwe laag erboven, naam = "Plane", vul de laag met een lichtere kleur zoals 50% grijs.

LAVEDS CHAMMERS DATHS	_
Normal Opacity: 100%	
Lock: 🖸 🌶 🖨 🛛 Fill: 100%	•
9 Plane	~
Color Fill 1	

Bas reliëf - bz 1



<u>Stap 2</u>

Selecteer laag "Plane" en ga naar 3D > Nieuw net van grijswaarden > Vlak. Hierdoor wordt een 3D Laag gecreëerd met de grijze achtergrond als Diffuus structuur.



Bas reliëf - bz 3

Vertaling

Selecteer laag "Plane" die nu een 3D laag is en zorg dat het 3D Palet zichtbaar is (Venster > 3D). Selecteer de Scene en onder Globale omgevingskleur zet je de kleur wit (#FFFFFF). Wijzig Anti-Alias in Best voor een betere rendering.

	LAYERS CHANNELS PATHS +
	Normal - Opacity: 100%
	Lock: 🖸 🍠 🕂 🔒 🛛 Fill: 100% 🔸
	Plane
	Textures
	Diffuse
	Plane
	Planar Depth Map
2	÷
	20 (5554)
	3D (SCENE)
	Scene
	Scene A
	Scene
	SCENE}
	Scene
	SCENE Scene Scene Scene Scene Plane Plane Scene
	SCENE Scene Scene Scene Plane Plane Scinfinite Light 1 Scinfinite Light 2 Scinfinite Light 3 Scene
	SD (SCENE)
	SD (SCENE)
	SD (SCEINE)
	SD (SCENE)
	SD (SCEINE)
	SD (SCEINE)
	SD (SCENE)
	So (SCENE) Scene Plane Plane Infinite Light 1 Infinite Light 2 Infinite Light 3 Preset: Custom Render Settings Anti-Alias: Draft Global Ambient Color: Paint On: Diffuse Plane: Some Plane: Some
	Socene Scene Plane Plane Infinite Light 1 Infinite Light 2 Infinite Light 3 Preset: Custom Render Settings Anti-Alias: Draft Global Ambient Ct/or: Paint On: Diffuse Pintersection: Offset: Intersection: Offset: Intersection:
	SD (SCENE)
	SD (SCENE) Scene Plane Plane Infinite Light 1 Infinite Light 2 Infinite Light 3 Preset: Custom Render Settings Render Settings Anti-Alias: Draft Global Ambient Color: Paint On: Diffuse Piane: Soge Offset: Intersection: Offset: Intersection:

Dubbelklikken op "Diffuus" Structuren in het lagenpalet. Je krijgt een nieuw venster dat de structuur lagen toont, open de afbeelding "Hout", selecteer, kopieer in je Klembord en plak de hout structuur op een nieuwe laag. Bewaar de deze structuur file en keer terug naar je hoofddocument. Je zal zien dat de structuur toegepast werd op laag "Plane".





<u>Stap 5</u>

Klik op de knop "Filteren op Materialen" in het 3D palet, naast Reliëfsterkte klik je op het kleine mapje en selecteer Nieuw Structuur. Maak dat de grootte van deze nieuwe structuurlaag exact (1024 x 768 px) is net als het hoofd document en klik OK om de bevestigen.

And a second	
weither in the second	3D (MATERIALS)
	66日100
	Plane
	<u>.</u>
	Ambient: Refraction: 1
	Canadam Total and a contract
	specular;
	Diffuser A Plane and
	Childse.
	Self-Illumination:
	Bump Strength: 1 2 40
	Classicant and Ch
	Glossiness: 100% 441
	Shininess: 100%
	Outstan Ch Directed
	Opacity: 100% L(), Plane.psd
	Reflectivity: 0
	For the second second
	Environment: AD
	Normal: C
	କ୍ର କର କାର
	- L V V



Bas reliëf - bz 7

<u>Stap 6</u>

Dubbelklikken op de Plane Reliëf Structuur laag die we zojuist in vorige stap gecreëerd hebben, er opent weer een nieuw venster, op dit nieuwe document plak je de afbeelding "Tijger beelde" als nieuwe laag, hier kan je deze afbeelding verder bewerken, zoals bijvoorbeeld het verwijderen van de witte randen, maar dit is facultatief aangezien deze afbeelding toch een witte achtergrondkleur heeft net als de achtergrond van het document. Met Kleurtoon/Verzadiging (Ctrl + U) breng je de verzadiging op -100 en bewaar het document.



	1	200 A		
	2	SI.		
1	Sha C	A B		
1		an i	1	
			1	
	Chill	LAYERS CH Normal	ANNELS PATHS	• 0% ►
	and in	Lock: 🖸 🖉	+ @ Fill: 10	0%
1	and the second s		Layer 1	
			Background (<u>c</u>
1				
1.			!	_
Hue/Satu	iration		¦	
Hue/Satu	ration			
Hue/Satu	rration Custom	•		
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	ration Custom aster	• E	OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	uration Custom aster	• E	OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	uration Custom aster ↓ Hue:		OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	Tration Custom aster <u>H</u> ue: S <u>a</u> turation:		OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set:	Custom aster Hue: Saturation:		OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	Tration Custom aster Hue: Saturation:		OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set:	Lightness:		OK Cancel	
Hue/Satu Preset: Ma	Lightness:		OK Cancel	
Hue/Satu Pr <u>e</u> set: Ma	ration Custom aster <u>H</u> ue: Saturation:		OK Cancel	

<u>Stap 7</u>

Als bijkomend detail werd een mooi 'swirl' penseel gebruikt om te schilderen rond deze structuur, gebruik misschien best een grijze kleur om het mooiste resultaat te bekomen. Bewaar het structuur document, sluit het en keer terug naar het hoofddocument, daar zul je zien dat de Reliëf structuur toegepast wordt.



Bas reliëf - bz 10

Met de gereedschappen van 3D kan je de laag een beetje roteren. Daarna bij Reliëfsterkte wijzig je de waarde van 1 naar 5 (dit is heel belangrijk, wens je nog meer sterkte op het effect, probeer dan een hogere waarde), en zet zowel Glans als Schittering op 0% om ongewenste weerkaatsingen te verwijderen.



Wens je iets anders te proberen, wijzig dan de Diffuus Structuren (Dubbelklikken op de Diffuus structuur in het lagenpalet) en op de structuur file, voeg je een nieuwe laag toe met een andere structuur, bijvoorbeeld metaal. Bewaar deze file en je ziet het metalen effect toegepast wordt als nieuwe tstructuur. Je kan ook de Glans en de SSchittering waarden wijzigen op het materiaal om reflecties toe te voegen.





Probeer dit zelfde effect eens uit met andere materialen en een andere afbeelding.

