3D reflectie - Volgens de video



 Open je afbeelding; voeg een nieuwe laag toe; ga naar het menu 3D : De 3D vorm : menu 3D > Nieuw Net van Laag > Voorinstelling voor Net > Piramide. In het 3D palet de laag met piramide selecteren en roteren Heb je geen 3D, gebruik dan een bijgevoegde vorm



2) Het oneindig licht aanpassen voor schaduwen aan de zijkanten : in het 3D palet klik je op Oneindig licht 1 en in het Eigenschappen palet de schaduwen uitvinken. Het licht nog wat aanpassen (roteren)



3) Verschillende kleuren gebruikt voor de vlakken van de piramide. Iedere zijde wordt geselecteerd en op een aparte laag gezet. Nieuwe laag via Knippen.

Voor wie kan werken met 3D : kleur van Onscherp wijzigen voor het Voorzijde Materiaal en voor het Rechts Materiaal



3D reflectie - blz. 3

4) Terug naar het lagenpalet; rechtsklikken op de 3D laag \rightarrow 3D Omzetten in pixels (vanaf hier hetzelfde alsof je met de bijgevoegde vorm zou werken).

Een gekleurd vlak selecteren met toverstaf en op een aparte laag plaatsen: Nieuwe laag via Knippen. De twee gekleurde vlakken staan op een aparte laag; geef de lagen passende namen



5) De achtergrond laag met afbeelding twee keren dupliceren; boven elk van die vlakken slepen; Uitknipmasker lagen maken; de beide kopie lagen met afbeelding wat verplaatsen Noem die lagen "foto1" en "foto2"



3D reflectie - blz. 4

Vertaling T

6) Onder die gekleurde vlakken de schaduw tekenen.

Nieuwe laag toevoegen boven de achtergrond laag; de Uitknipmasker lagen even onzichtbaar maken met Veelhoeklasso een vorm tekenen, volg de zijden; vullen met zwarte kleur



7) De schaduw laag wat naar onderen verplaatsen Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen : 30 px (waarde zelf aanpassen)



3D reflectie - blz. 5

8) Aan de lagen met vormen geef je volgende laagstijlen:

Voor "vorm2" : Verloopbedekking : Bedekken; 17% dekking; zwart transparant; Lineair; 17° ; schaal = 36%

aagstiji		
Stijlen	Verloopbedekking	ОК
Opties voor overvloeien: standaard		Annuleren
Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Bedekken 🗸 🗆 Dithering	
Contour	Dekking: 17 %	Nieuwe stiji
	Verloop: Omkeren	Voorvertonin
🗆 Lijn	Stijl: Lineair 🗸 🗸 Uitlijnen met laag	
Schaduw binnen		
Gloed binnen		
🗆 Satijn	Schaal: 36 %	
🗆 Kleurbedekking		
Verloopbedekking	Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	
Patroonbedekking		
Gloed buiten		
🗆 Slagschaduw		

Voor "vorm1" : Verloopbedekking : dekking = 28% ; hoek = -165° en schaal = 23%

Laagstijl		×
Stijlen Opties voor overvloeien: standaard Contour Structuur Lijn Schaduw binnen Gloed binnen Statjin Kleurbedekking Verloopbedekking Gloed buiten Slagschaduw	Verloopbedekking Verloop Overvloeimodus: Bedekken Dithering Dekking: 28 % Verloop: 0mkeren Stijl: Linear Uutignen met laag Hoek: 165 ° Schaal: 23 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	OK Annuleren Nieuwe stjl Voorvertoning
Geef ook Schaduw Bi	nnen : Bedekken; dekking = 20% : 0 ;	0;68

ijlen	Schaduw binnen	ОК
pties voor overvloeien: standaard		Annuleren
Schuine kant en reliëf	Overvloeimodus: Bedekken	Niouwo stäl
Contour	Dekking: 20 %	Veeneteri
Structuur	Hoek: 🔗 30 ° 🗹 Globale belichting gebruiken	Voorverconi
Lijn		
Schaduw binnen	Arstand:0 px	
Gloed binnen	Inperken:0_%	
Satijn	Grootte: 68px	
Kleurbedekking	Kwaliteit	
Verloopbedekking		
Patroonbedekking		
Gloed buiten	Ruis:0 %	
Slagschaduw	Tet des des des relations (Chardres des la setallar	

9) Als bovenste laag een Aanpassingslaag 'Kleur Opzoeken' : DK79 Rec 708 32 cube Deze voorstelling is bijgevoegd; kan je laden! (driehoekje aanklikken naast 3D Opzoektabelbestand) Voor die Aanpassingslaag : dekking = 30% ; geen Uitknipmasker

			0
Actions Pro	perties	>> ≡	
🖽 🗖 Colo	r Lookup		
O 3DLUT File	DK79_Rec.709_32.cube		
 Abstract 	Load Abstract Profile		
O Device Link	Load DeviceLink Profile		
Dither			
Data Order	Table Order		
O RGB	○ RGB		
OBGR	O BGR		
	x∎ © <u>•</u>	<u>)</u> • 🖞	

Nog een Aanpassingslaag 'Kleur Opzoeken' : naast Abstract laad je Cobalt Camine Ook hier de dekking van de Aanpassingslaag op ongeveer 30 % zetten

Actions Pro	perties	» ≡			
🖽 💽 Color Lookup					
O 3DLUT File	Load 3D LUT	~			
Abstract	Cobalt-Carmine	~			
O Device Link	Load DeviceLink Profile	~			
	४ ∎ ०) 0 о	圃			

Heb je geen Kleur Opzoeken, probeer wat Aanpassingslagen toe te voegen

10) Bovenste samengevoegde laag maken met Ctrl + Alt + Shift + E Nog wat kleuraanpassingen doen in Camera Raw (kan ook met Aanpassingslagen!!! Helderheid/Contrast; Kleurbalans...) ...

Hieronder mijn oplossing en het lagenpalet



20c