



## **Создать „блестящую” Землю средствами „Photoshop” - 3D**

5 октября в [3D](#) от [Эрен Göksel](#)

В этом уроке я покажу вам, как создать блестящее изображение планеты используя 3D особенности „Photoshop CS4 Extended”. Это дает основные сведения о 3D слоях и текстуры карты. Давайте приступим!



**Автор:** [Эрен Göksel](#)

Я преподаю в Университете Анадолу Photoshop, Maxs и CorelDraw.

### **Заключительный Image Preview**

Взгляните на изображение, которое мы будем создавать. Хотите получить доступ к полному PSD файлами и загружаемые копии каждого учебника, в том числе этого? Регистрируйтесь [Psd Plus](#) всего за \$ 9/Месяц. Вы можете просмотреть окончательное изображение ниже.

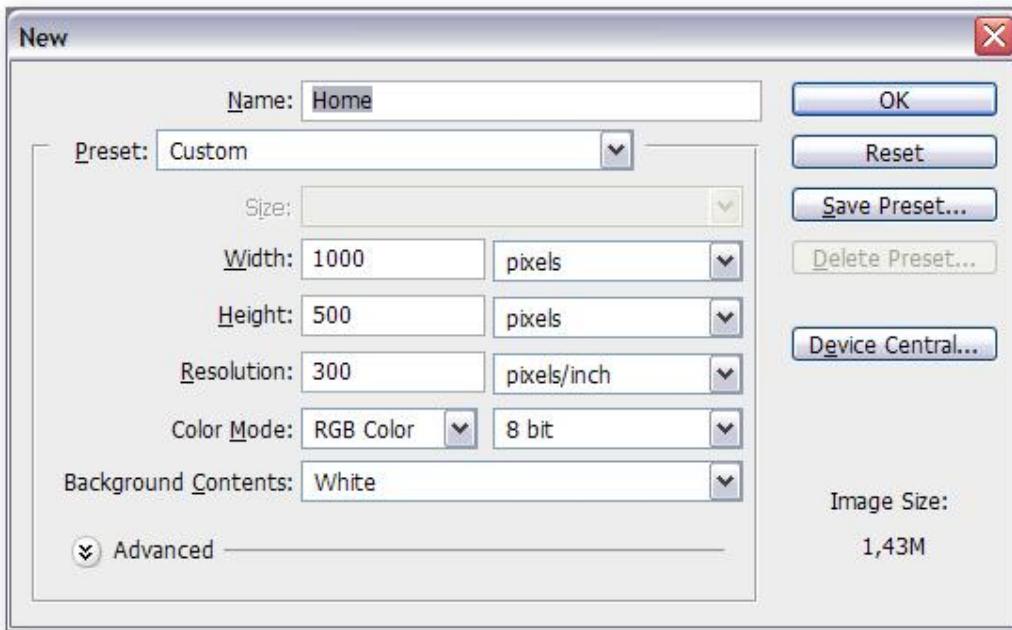


[Видео Учебник](#)

Наш видео редактор [Гэвин Стил](#) создал этот видео учебник и этот урок.

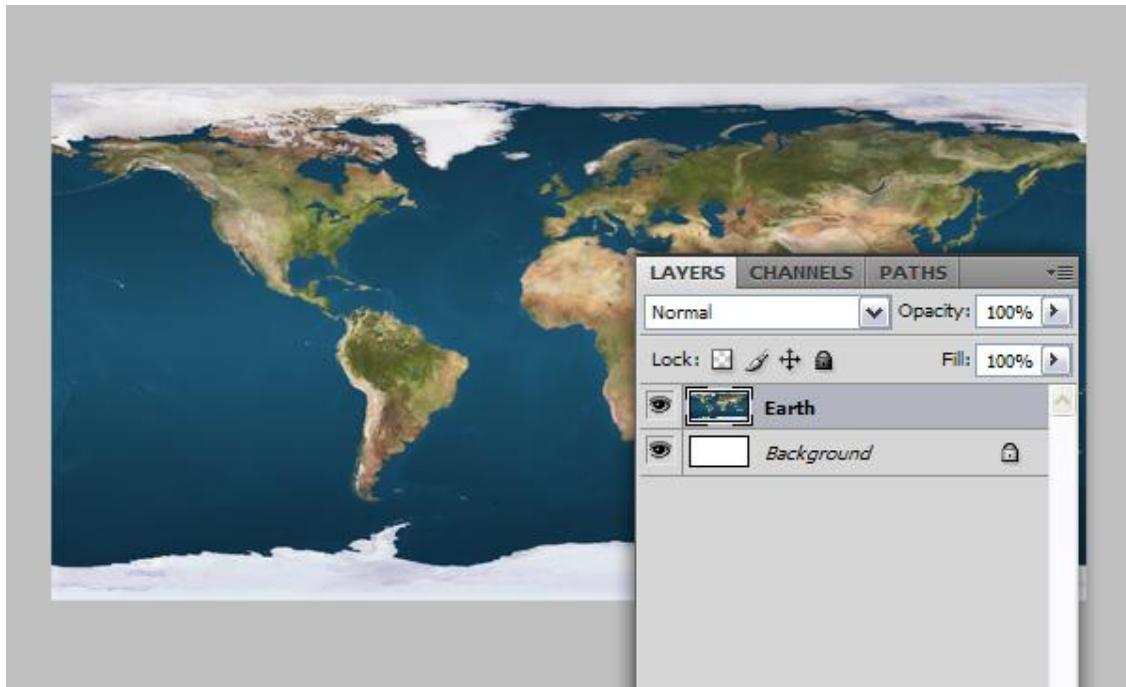
## Шаг 1

Создать новый документ, который составляет 1000 пикселей в ширину и 500 пикселей в высоту при разрешении 300 точек на дюйм, с именем "home".



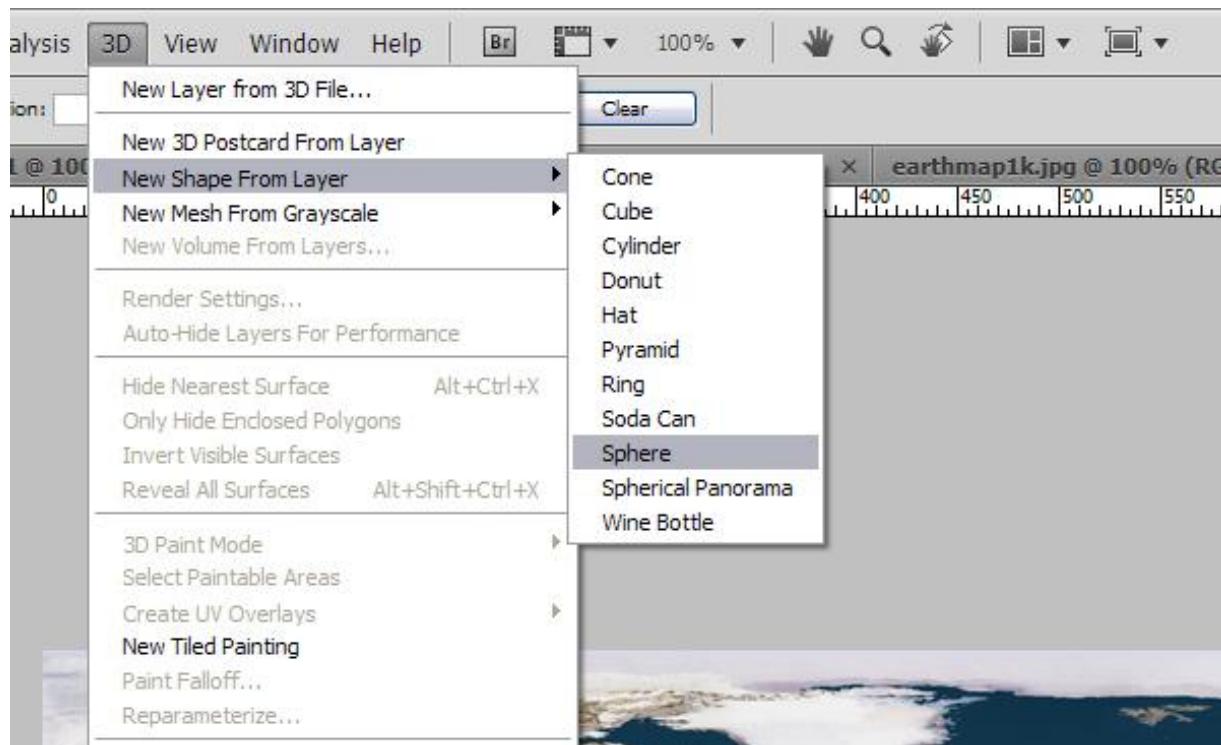
## Шаг 2

Мы будем использовать некоторые текстуры для нашей планеты. Вы можете скачать текстуру [planetpixelemporium.com](http://planetpixelemporium.com). Скачать "color map" изображение с сайта и поместить его в качестве нового слоя в документе. Переименуйте его как "Земля".



## Шаг 3

Теперь перейдите в **3D > New Shape From Layer > Sphere**. Это круговой слой вокруг сферы, и это будет базовый слой иллюстрации нашей планеты.



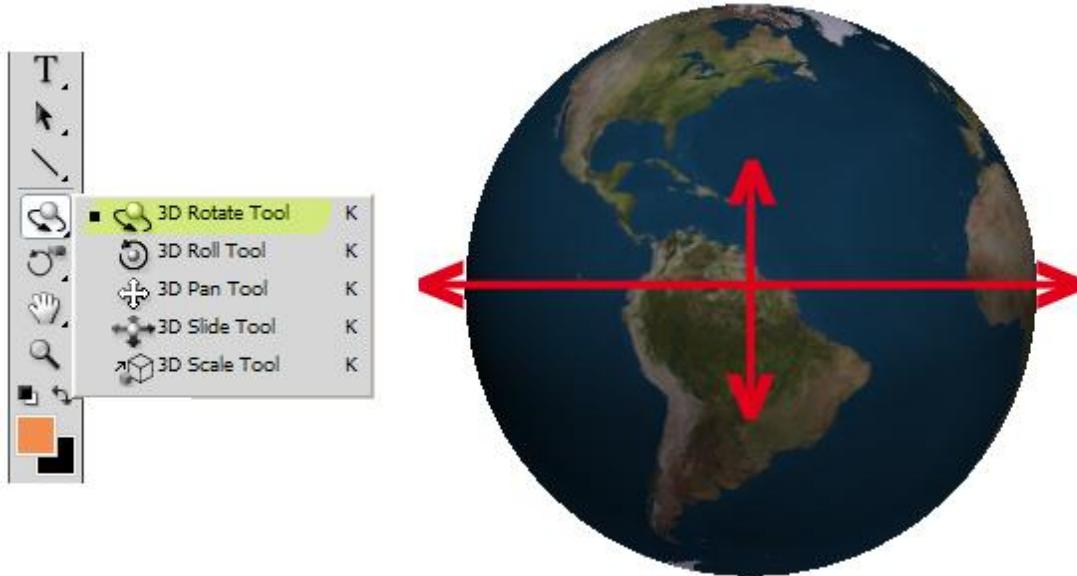
#### Шаг 4

Слой "Земля" в настоящее время 3D-слоя и куб значок отображается в палитре слоев. Вы можете взаимодействовать с 3D-моделями в 3D слоях в Photoshop`е. Вы можете поворачивать и перемещать модель или изменить положение камеры в 3D-пространство с помощью 3D-инструментов на панели.



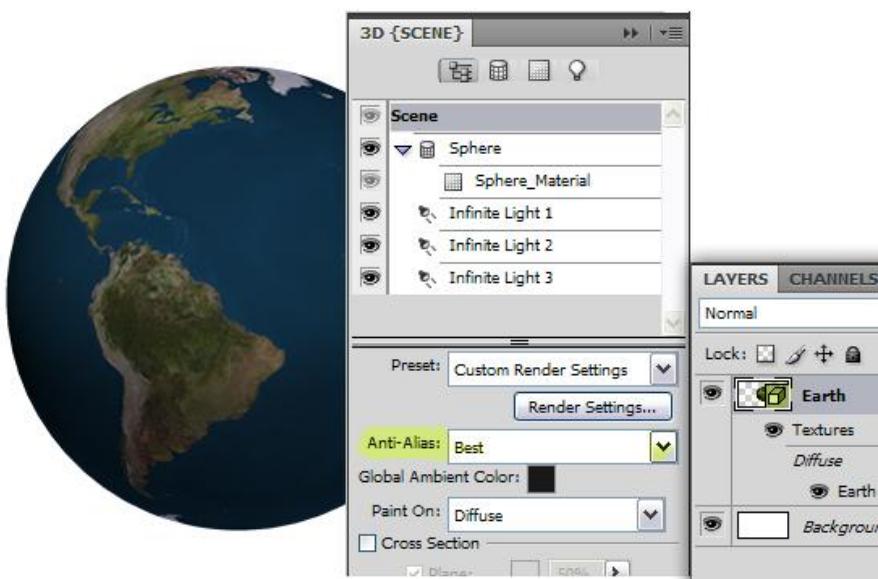
## Шаг 5

Захватите 3D вращение инструмента нажмите на холсте, canvas и перетащите, чтобы повернуть сферы и настроить ее как хотите. Удерживая клавишу **Alt** или **Shift** ограничить оси вращения.



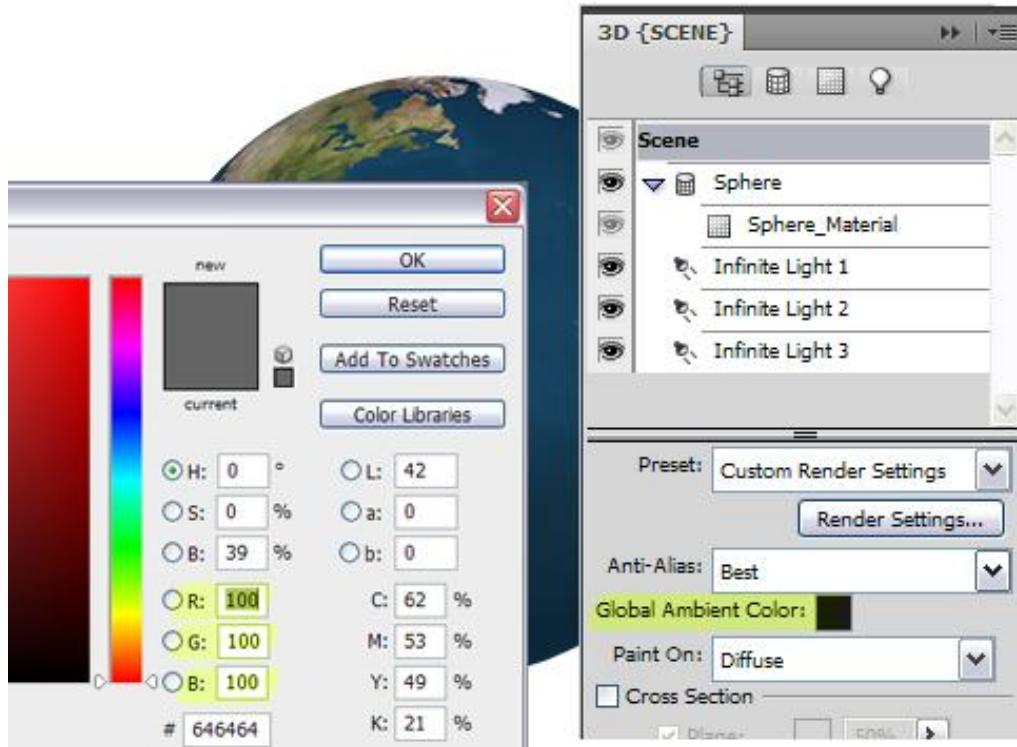
## Шаг 6

Края сферы мы собираемся исправить. Перейдите на палитру слоев и дважды щелкните по маленькой иконке куб в слое "Земля", чтобы довести до **3D-палитры**. Здесь Вы сможете сделать ряд корректировок в **3D-слое**. Убедитесь, что "**Scene**" выбрана в верхнем списке и установить **с Anti-Alias на Best**. Это позволит устраниТЬ пикселизацию по краям.



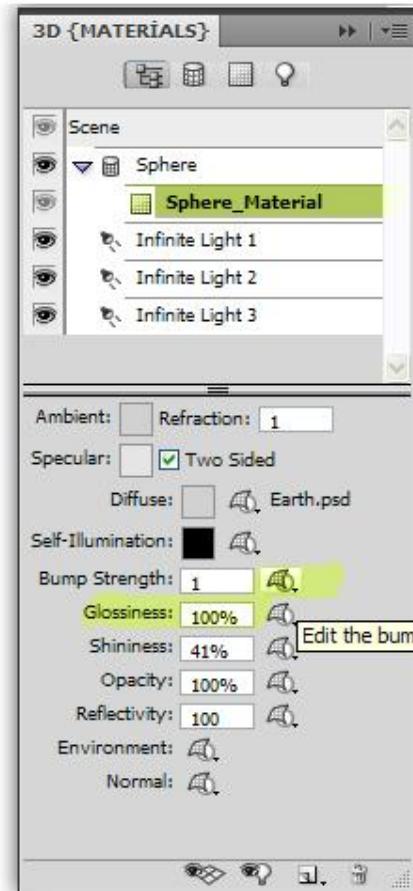
## Шаг 7

Теперь нажмите на поле **Global Ambient Color** и установите цвет R: 100, G: 100, B: 100 и нажмите кнопку OK. Это приведет к изменению цвета на более яркий.



## Шаг 8

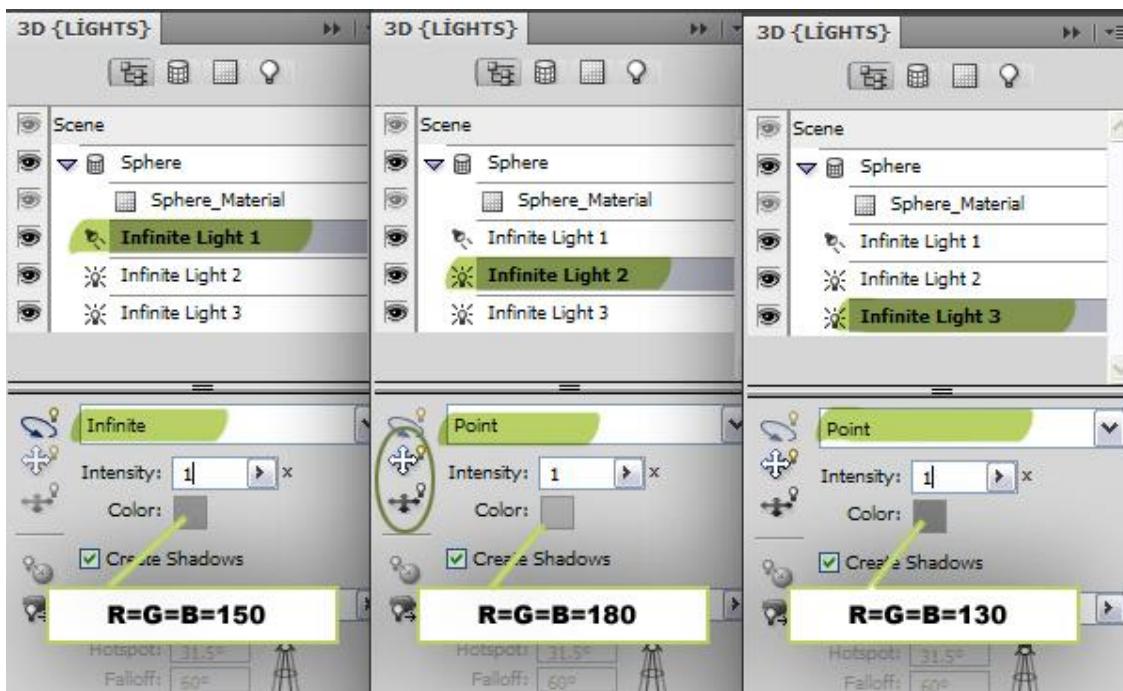
Мы теперь добавим карту рельефа, на нашей планете. Сначала скачать "Поднять карту" с [planetpixelemporium.com](http://planetpixelemporium.com) и сохраните изображение на рабочем столе. Теперь перейдите в 3D-палитру. Перейти к Sphere\_Material и нажмите кнопку **Edit the Bump Texture** и выбрал **Load Texture**. Выберите файл, который вы только что загрузили. "Earthbump1k.jpg" файл Grayscale и **lighter areas** на этом изображении неправильно отображаются в 3D сфере. Мы также хотим, чтобы наша планета была глянцевой, так что установим Glossiness до 100%.



## Шаг 9

В 3D-палитре вы увидите, что есть три луча света. Они по умолчанию Photoshop`е. Теперь мы изменим их тип, цвет и позицию. Сначала выберите "Infinite Light 1" и изменить его цвет на R: 150, G: 150, B: 150. Теперь выберите "Infinite Light 2" и установить ее тип с точки так что мы можем изменить это положение. Изменении его цвета R: 180, G: 180, B: 180.

Вы можете изменить позицию света в 3D-сцену с помощью **Slide the Light** и перетащите **Drag the Light Tools** в 3D палитры. Позиция **gloss effect** на сфере использования этих инструментов. Теперь выберите "Infinite Light 3", установить ее тип-точку, а также установить и его цвета R: 130, G: 130, и B: 130.



## Шаг 10

"**Infinite Light 3**" находится под сферой. Поскольку мы собираемся поставить сферу на поверхность и добавить тень позже, мы не хотим лучи ниже ее. Таким образом свет над сферой с помощью **Drag Авто** и **Сервис**.



## Шаг 11

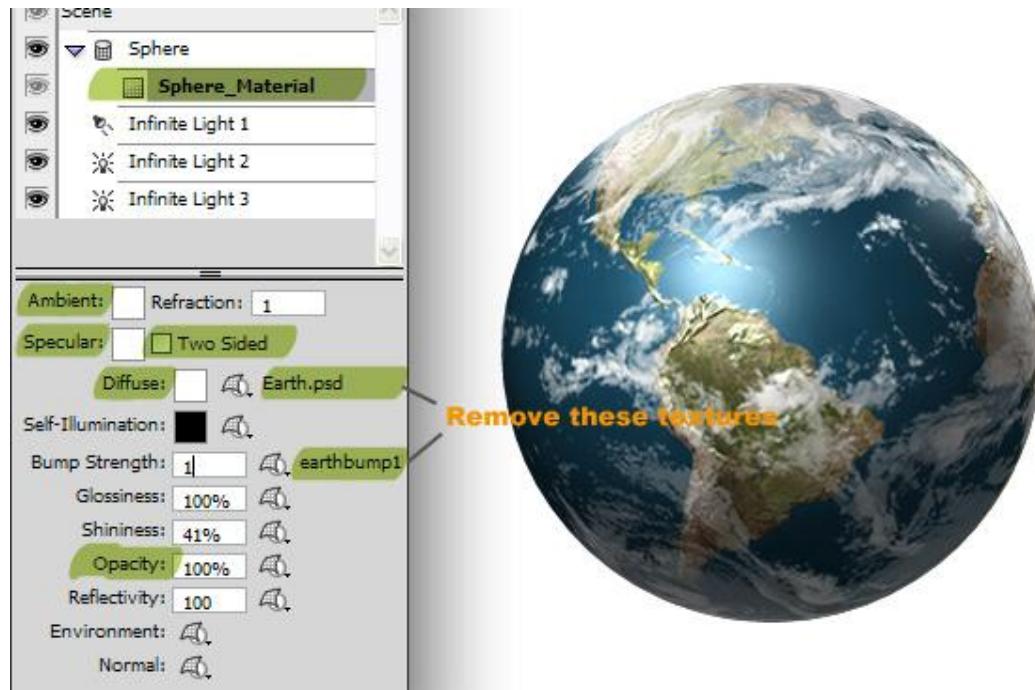
Теперь мы сделаем облака вокруг планеты. Перейти на палитре слоев, дубликат слоя "Планета Земля" и назовите его "**Clouds**". Откройте панель свойств 3D для "**Clouds**" слой. Выберите **Sphere\_Material** в верхнем списке. Нажмите кнопку **Edit the Diffuse Texture** и выберите Удалить

**текстуру.** Это загрузит существующие карты текстур и **color of the Diffuse** будет определять, его вид. Установить **color of the Diffuse** на белый.

Нажмите кнопку **Edit the Bump Texture** и выберите Удалить текстуру выгрузить карту рельефа. Теперь у нас есть белый шар. Мы будем использовать другую текстуру за облаками. На самом деле мы будем использовать белый цвет диффузной непрозрачной текстуры. Вы можете скачать "**clouds transparency**" изображения из [planetpixelemporium.com](http://planetpixelemporium.com). Нажмите кнопку Изменить прозрачность текстур и выбрать текстуру. Найдите "earthcloudmaptrans.jpg" файла, который вы только что скачали.

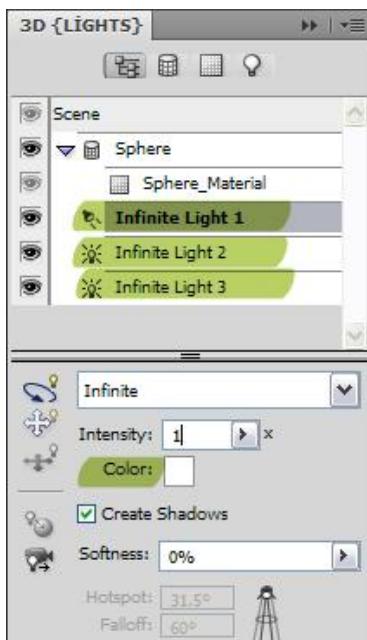
Непрозрачность текстуры сделана так, что некоторые части сферы невидимы, но, очевидно, неправильно. Нажмите кнопку **Edit the Opacity Texture** и на этот раз выберите Открыть текстуру. Это откроет текстуру в новом окне документа. Перейти к **Image>Adjustments>Invert**. Сохраните и закройте документ. Вернитесь к "документу Home.PSD", вы увидите как обновляется непрозрачность на карте.

Погода кажется слишком облачной, потому что мы можем увидеть облака, которые находятся на другой стороне прозрачной области. Отключить для этой текстуры двустороннее отображение и поставить галочку на одностороннее. Для того, чтобы облака стали более выставив **Ambient and Specular colors** на белый. Вы можете получить **3D Rotate Tool** из панели инструментов и настроить расположение облаков, если хотите.



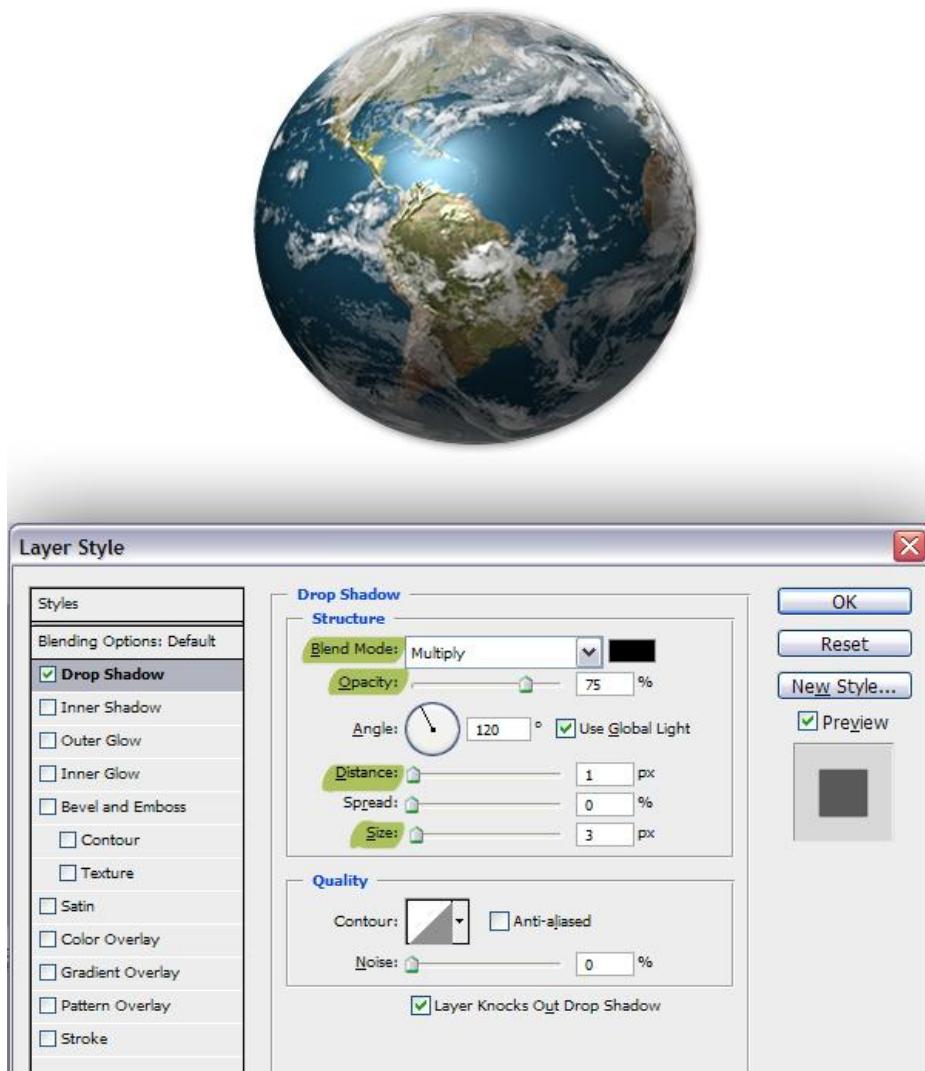
## Шаг 12

Для того, чтобы облака выделялись немного больше - установить цвет с **light** на **white**.



### Шаг 13

Примените Drop Shadow слоев на "Clouds" слой и использовать эти параметры: **Blend Mode** установить **Multiply**, установить цвет черный, непрозрачность установлена на уровне 75%, установить расстояние до 1px и размер установлен в 3px.



## Шаг 14

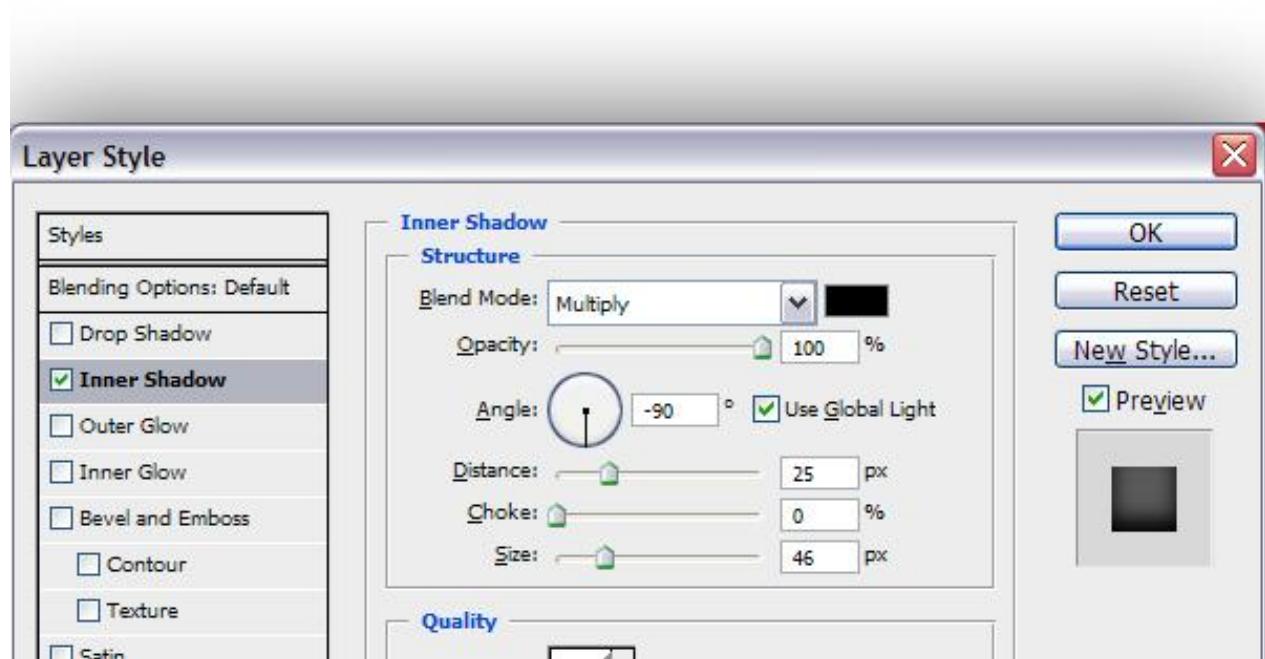
Теперь мы сделали нашу планету. Поскольку мы собираемся объединить наши 3D слои, прежде чем продолжить, это может быть ваш последний шанс изменить вращение Земли и облаков. Перейти на палитре слоев, выберите как "Планета Земля" и "Clouds" слои, объединить их, выбрав **Layer> Merge Layers**. Имя объединенного слоя - "Земля".

Теперь выберете **Elliptical Marque Tool**, Удерживая **Alt + Shift** и делаем круговсй отбор, начиная от центра Земли, где пересекается двумя проводниками. Сделайте выделение как показано ниже, на один пиксель меньше. Перейти к **Select> Inverse** и нажмите Удалить для очистки. Это очистит тени от облаков, и сделает гладкие края. **Ctrl + D** - снять выделение.



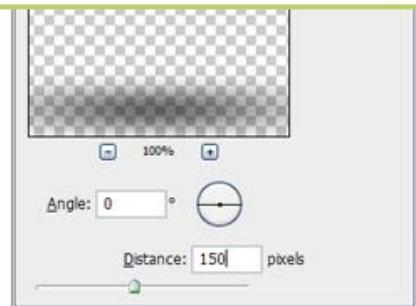
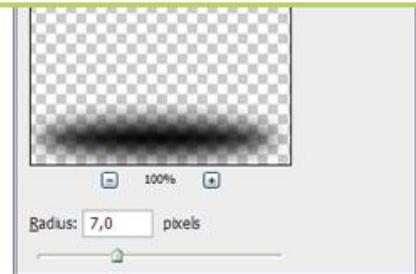
## Шаг 15

Используйте **Move Tool** для перемещения земли вверх, чтобы освободить место для тени и отражения. Применить **Inner Shadow** стиль, используя следующие параметры: **Blend Mode** установить **Multiply**, установить цвет черный, непрозрачность установлена на уровне 100%, угол набора до -90 градусов, расстояние установлено в 25px и размер установлен в 46px. Это затемняет нижнюю часть изображения.



## Шаг 16

Создайте новый слой под названием "Тень" над слоем "Background". Захватите **Elliptical Marquee Tool** и создайте выделение, как показано на рисунке ниже. Заполните выделение черным и снимите флагок. Перейти на **Filter> Blur> Gaussian Blur** и примените с радиусом 7px. Перейти на **Filter> Blur> Motion Blur**, установите угол до 0 и расстояние до 150 пикс и применять.



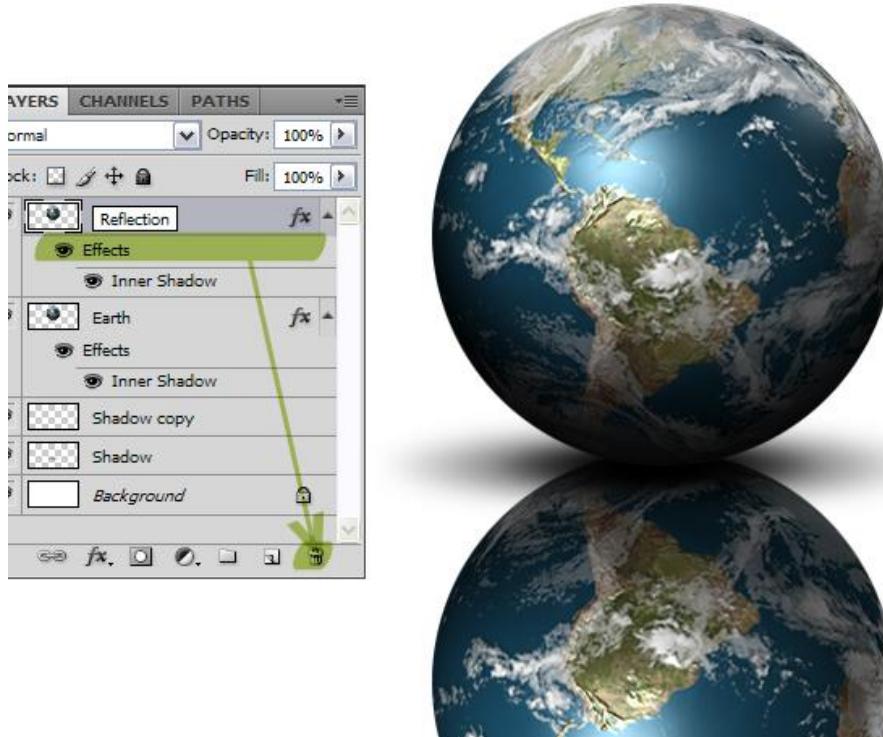
## Шаг 17

Копия слоя "Тень". Ctrl + T, выставьте вертикальное и горизонтальное масштабирование до 60%. Это позволит сделать более темной тень, где сфера касается земли.



## Шаг 18

Перейти к слову "Земля" в палитре слоев, дублировать его и назвать его "Отражения". Удалить **Inner Shadow** стиль перетащить действие в корзину. **Go To Edit> Transform> Flip Vertical** отразить изображение. Grab "Отражение" слой ниже слоя "Тень" и расположите ее как показано ниже.



## Шаг 19

Перейти на палитре слоев и добавьте маску слоя, чтобы "Отражение" слой. Получить **Gradient Tool**, откройте выбора градиента и выберите черный, белый. Нарисуйте градиент на маску, как показано ниже. Это позволит сделать отражение исчезает.



## Заключение

В палитре слоев нажмите на миниатюру слоя "Отражение", чтобы выбрать его. Перейти на **Filter>Blur> Gaussian Blur** и примените с радиусом 2 пикселя. Установить непрозрачность слоя на 75%. Захватите **Gradient Tool** и заполнить "на фоне" слой с голубым белый градиент.

Ну вот и все! Надеюсь, вам понравилось, и узнать что-то новое о возможностях 3D Photoshop!



Файл карты Земли скачан с сайта [Planetpixelemporium](#)

Урок взят с сайта - [PSD TUTS +](#)

Преревод - [Анина](#)