

# 用 Photoshop 制作流行的大型 3D 物体

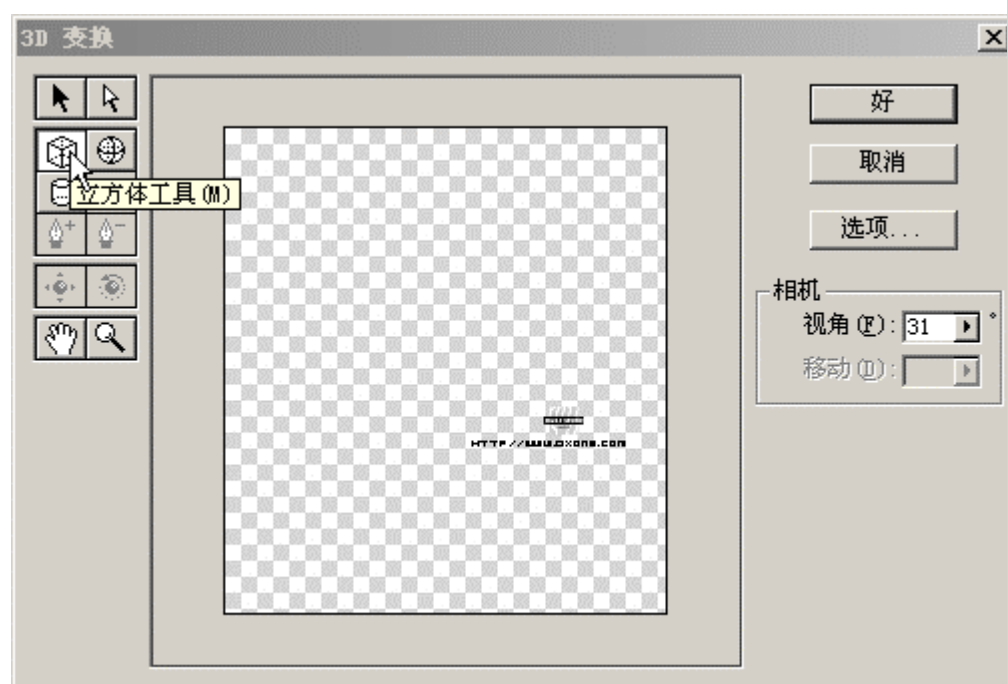
作者：

masijia <mailto:masijia@163.com>

舞影 <mailto:postmaster@oxbbs.com>

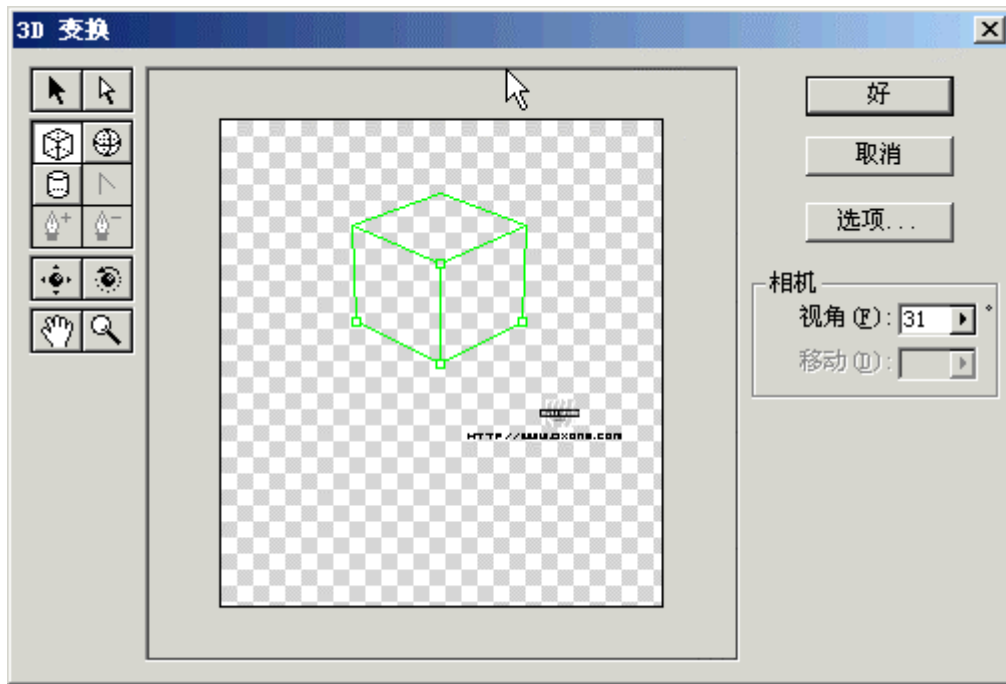
## 1

如果你曾经想要制作大型 3D 物体,可你对 3D Studio Max 并不熟悉,那么用 Photoshop 试试吧,你将会得到满意的结果.废话少说,让我们开始.新建一幅图像,宽:400,高:317 执行 Filter > Render > 3D Transform. (滤镜>渲染>3D 变换)

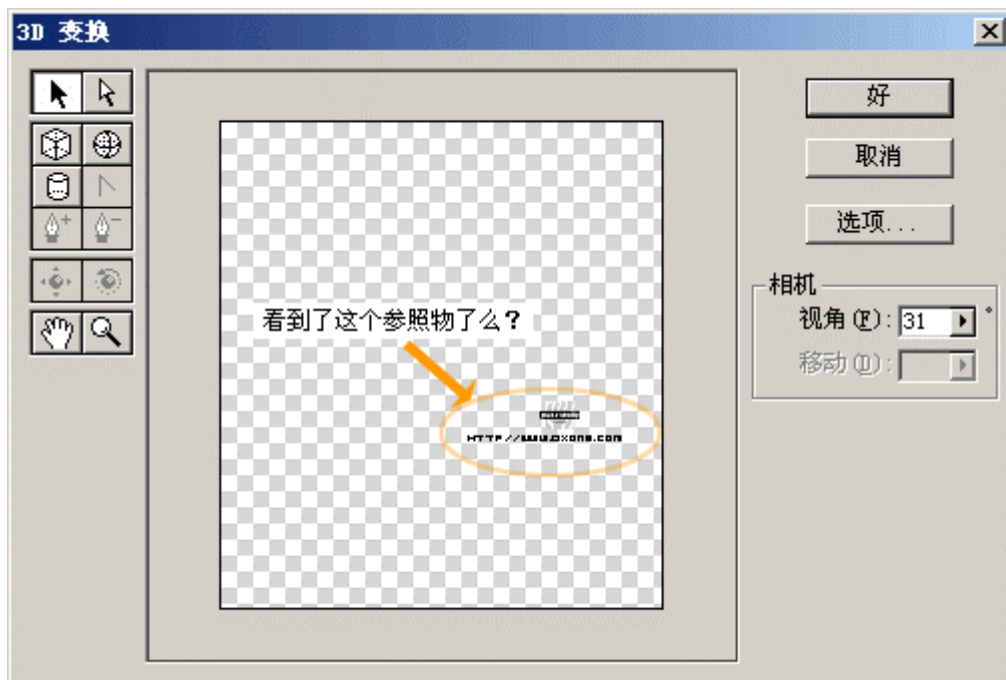


## 2

选择 cube tool (立方体工具) (如上图), 按住鼠标左键, 从左向右拖出一个立方体. 大小任意, 由你决定: )

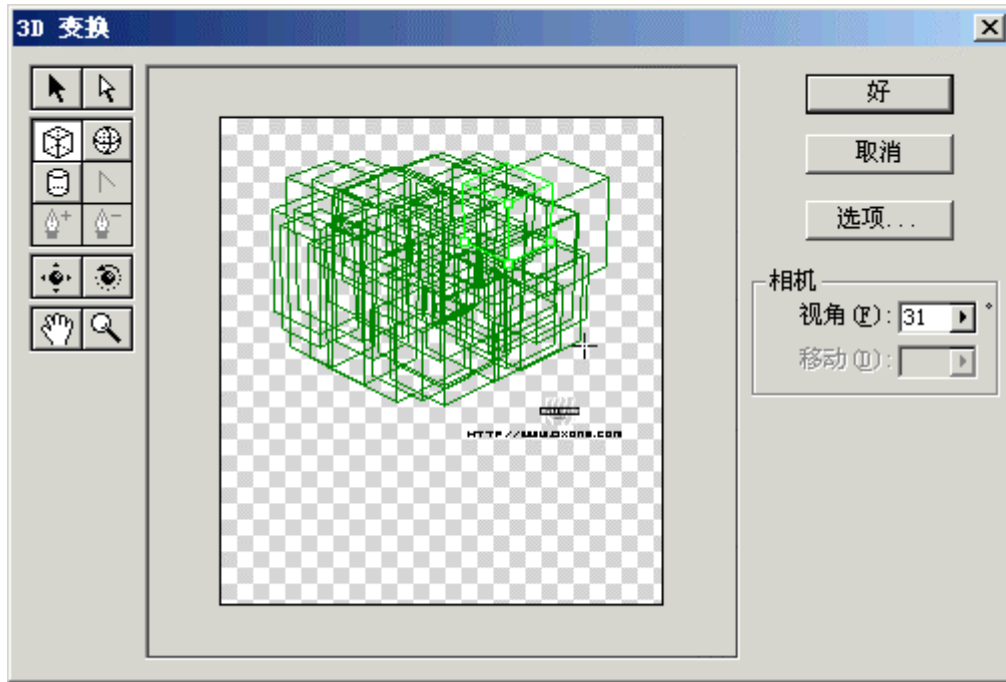


**TIPS**：大家在画立方体的时候，如何来控制它在文件中的位置呢？这里我们为了大家容易理解，绘制了一个参照物。如图，看看我们图上参照物的位置，再看看这里，你就明白了：)



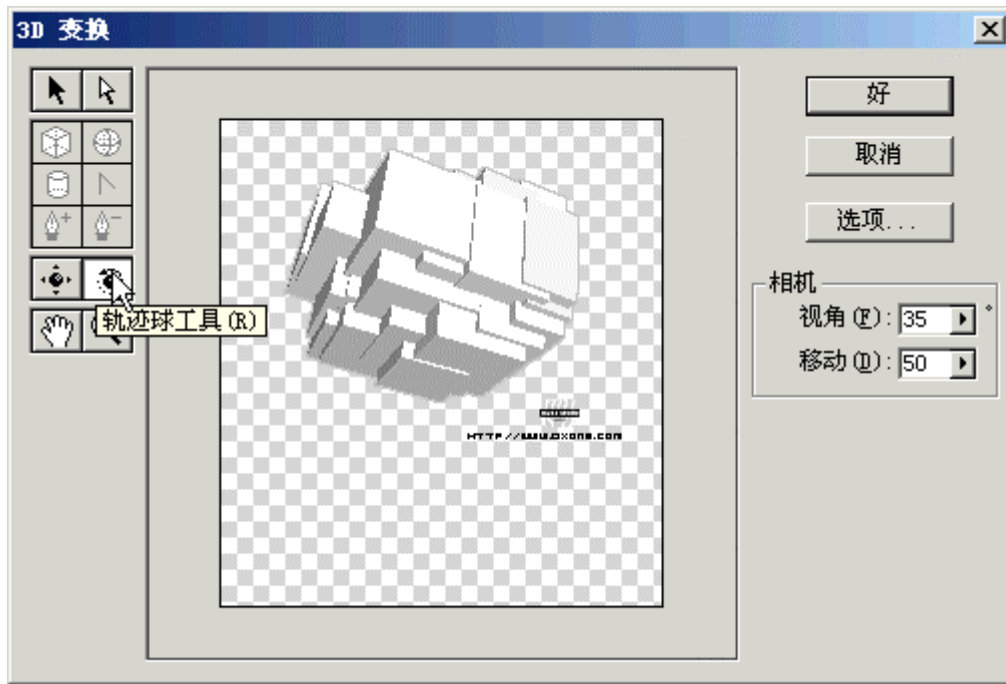
### 3

刚刚我们创建了一个正方体,如果你觉得还不过瘾,那么,请拖动鼠标,在你的屏幕上创造成百上千的立方体吧.如果你完成了,你的屏幕看起来应该如下图那样,我为你自豪!



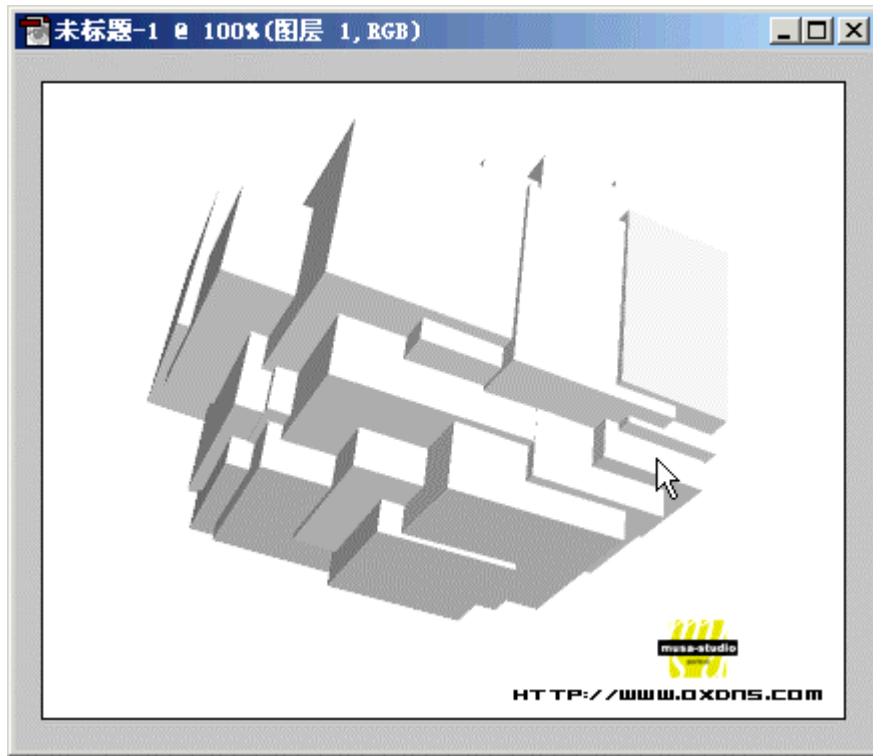
### 4

OK,现在选择 rotate tool (旋转工具)向右下方拖动,这时你的 3D 物体已经出现了亮面和暗面,看起来是不是不错?



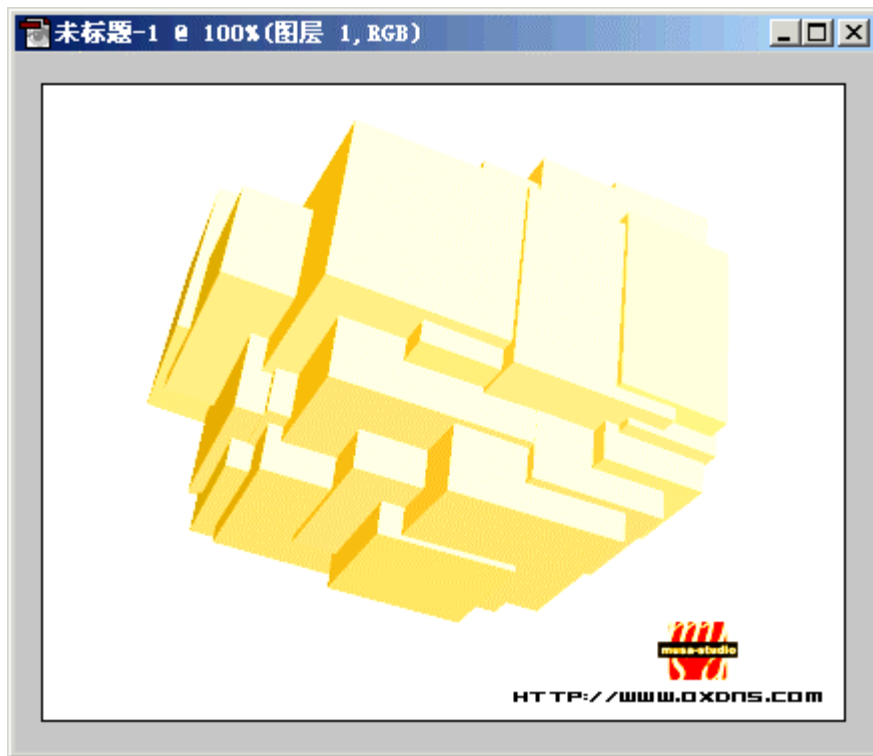
## 5

如果你认为还满意, 点击 OK 按钮, 这时你就拥有了非常棒的 3D 物体了, 快去告诉你的朋友你是怎么办到的吧.



你可以执行 Image > Adjust > Hue and Saturation

(图像>调整>色相/饱和度)来改变物体的颜色, 让它看起来更惹人喜爱些.



这个效果实在是太酷了！很轻巧的就可以制作出很多酷必了的效果来！看看我做的：) 还酬和吧：)

