

O segredo do 3D

Você deve estar agora pensando: "que saco, mais um tutorial sobre 3D!". Pois é! Porém, este não é apenas mais um tutorial sobre 3D (ou se preferir, efeito *inner bevel*). Ele ensina a origem do efeito 3D e todos os seus mistérios. Como conseguir fazer uma figura 3D sem a utilização de nenhum filtro especial. Leia e confira!

Autor: [Misery](#)

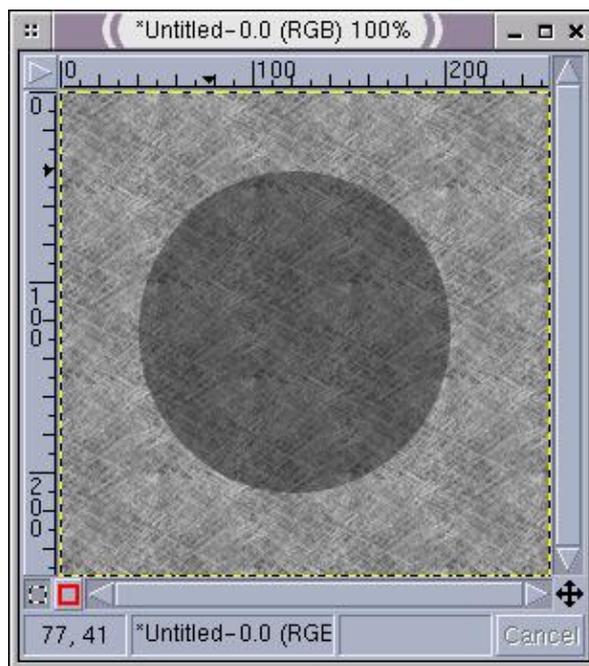
Adaptação: [Davi Ferreira](#)



Primeiro precisamos criar uma nova imagem. (tamanho 255x255 pixels, tipo RGB)

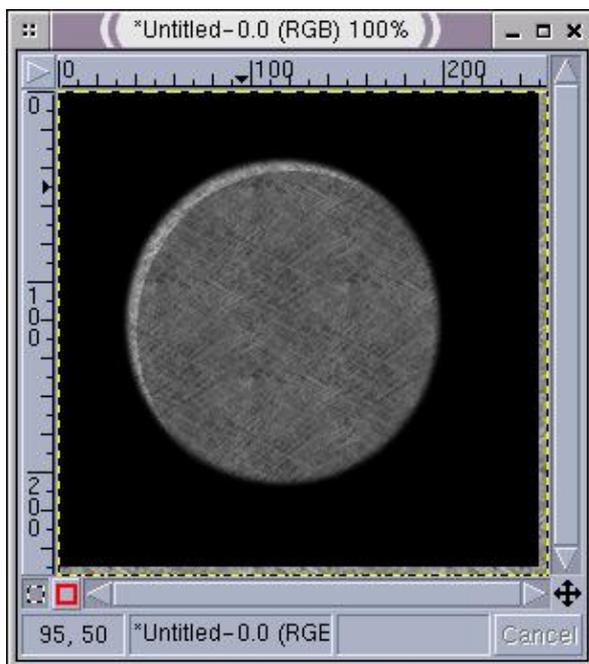
Criada a nova imagem preencha seu *background* com uma textura qualquer. Eu utilizei a textura *paper*.

Depois, utilizando a ferramenta de seleção circular, faça um círculo e copie em uma nova camada transparente – **Layers > New Layer**. Nesta nova camada mexa nos valores de luz – **Image > Colors > Hue Saturation**, até que fique como a figura ao lado.



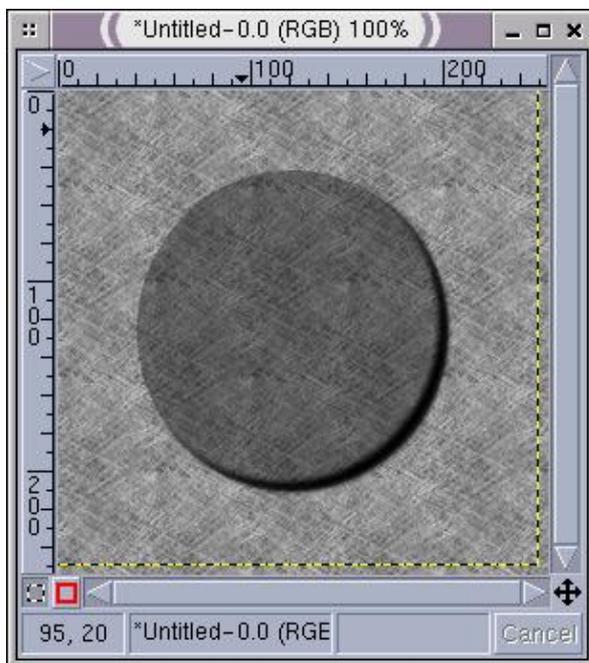
Agora utilize o comando Alpha to Selection – **Layers > Alpha to Selection** na camada do círculo e aplique um pouco de feather – **Select > Feather**. Utilize um valor de 5 pixels. Agora inverta a seleção **Select > Invert**, crie uma nova camada e, utilizando a seleção na nova camada preencha ao redor do círculo com a cor preta.

Agora mova a camada um pouco para esquerda e um pouco para cima (utilize as setas para mover, e tente mover o número de pixels que você usou no feather — cada vez que pressiona a seta ele move um pixel).



3

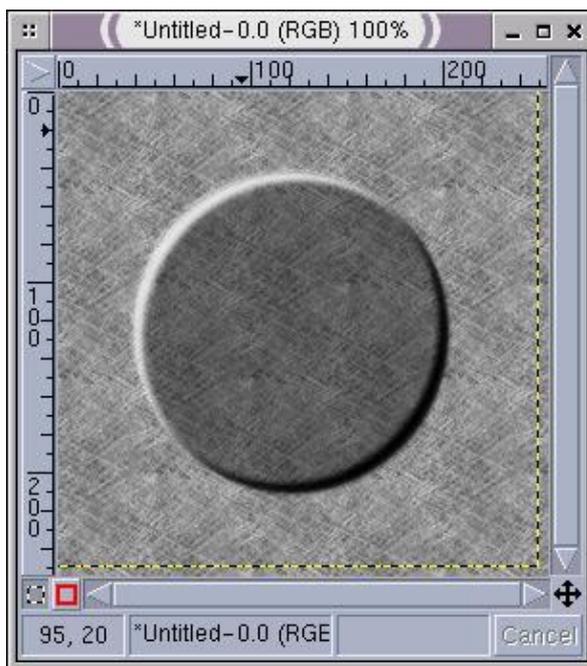
Se você chegou até aqui você deve estar começando a entender o que está se passando. na camada preta utilize **Layers > Alpha to Selection** mais uma vez e apague a seleção (**Ctrl+K**).



4

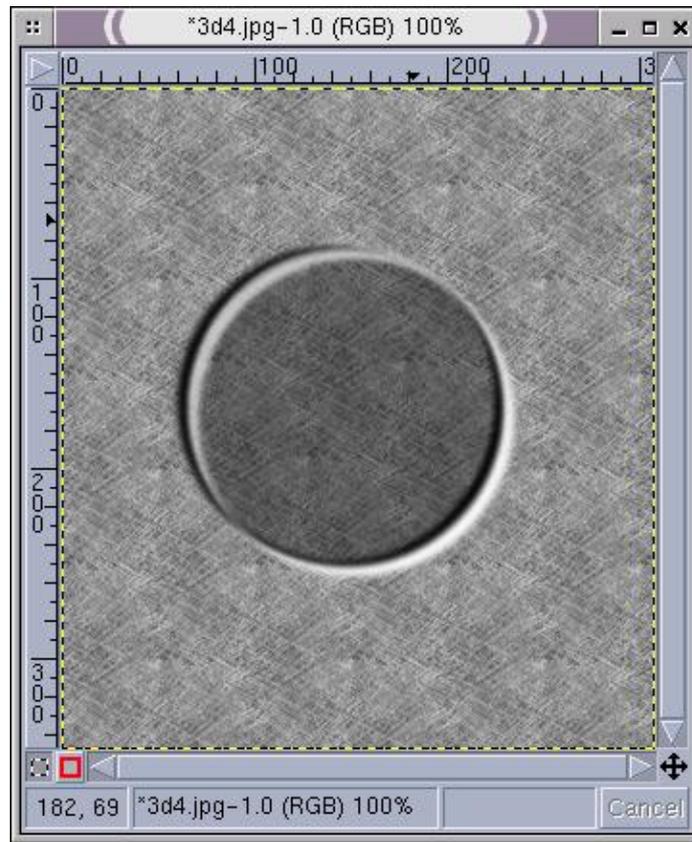
Repita os procedimentos descritos acima, só que ao invés de utilizar fundo preto, utilize fundo branco, e ao invés de mover para cima e para direita, mova para baixo e para a esquerda.

A vantagem é que você possui agora os efeitos de luz e sombra em camadas diferentes, podendo controlar suas respectivas intensidades através da opacidade (**opacity** na janela de camadas).



5 Para o toque final — o efeito que dá uma sensação de o círculo estar "afundado" — utilize a seleção do círculo de novo, aplique feather de 3 pixels, crie uma nova camada, preencha-a com branco (através da seleção do círculo), mova-a um pouco para a direita e para baixo. Duplique-a, inverta as cores – **Image > Colors > Invert** e mova-a para cima e para a esquerda. Diminua um pouco a luz (parte branca) diminuindo seu grau de opacidade.

E pronto! Você agora sabe o segredo do efeito 3D! Você pode agora praticar esta mesma técnica com textos, dá um efeito muito legal.



A versão original deste tutorial — para Photoshop — você encontra em:
<http://misery.subnet.at/tuto/beveling.html>

Gimp.br – <http://www.gimp.hpg.com.br>