

## **PHOTOSHOP – CRIANDO UMA COMPOSIÇÃO DE ASPECTO REALISTA<sup>1</sup>**

Neste trabalho veremos como – a partir do nada – poderemos criar uma composição de aspecto realista. Com o objetivo de percorrer quase tudo o que foi dado em sala de aula, com vista à concretização de um projeto e tentar fazer com que, depois de apresentados alguns conceitos e algumas das potencialidades do Photoshop, possam conciliar esses conhecimentos para realizar esse trabalho.

**1º PASSO** - Começemos por criar um novo documento no Photoshop:

**Menu File > New...** ou CTRL+N

Defina as seguintes propriedades:

**Width:** 500 pixels

**Height:** 400 pixels

**Resolution:** 72 pixels/inch

**Color Mode:** RGB Color

**Background Contents:** White

Clique em **OK**.


**2º PASSO** - Coloque réguas no novo documento, fazendo:

**Menu View > Rulers** ou CTRL+R

Coloque guias separadas vertical e horizontalmente por 100 pixels. Para colocar uma guia no documento, mova o cursor para o centro de uma das réguas e arraste uma guia, colocando-a na posição desejada.

---

<sup>1</sup> Este exercício foi melhorado e adaptado a partir de material coletado há muito tempo na Internet e que, infelizmente, a co-autora não conseguiu encontrar seu local de origem para distribuir aos alunos. As imagens pertencem ao software Adobe Photoshop CS2, mas os comandos são todos aplicáveis ao Photoshop CS3.

Para ajustar a posição de uma guia já colocada, selecione primeiro a ferramenta **Move Tool** , aproxime-se da guia até o cursor mudar de aspecto e arraste a guia para uma nova posição.

Aumente um pouco o tamanho da janela do documento, arrastando o canto inferior direito para baixo e para a direita. Por esta altura, o seu documento deverá assemelhar-se à Figura 01 abaixo:

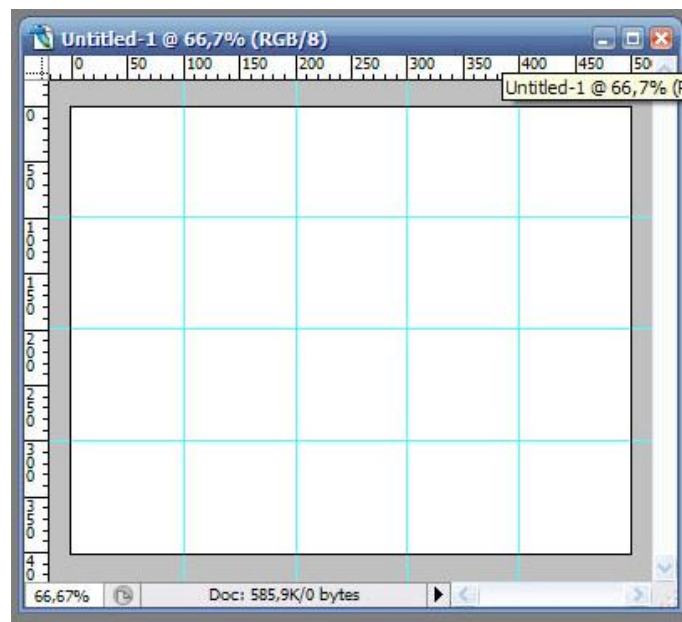


Figura 01 - Guias

**3º PASSO** - Crie uma nova Camada (**Layer**) utilizando:

**Menu Layer > New... > Layer...** ou **SHIFT+CTRL+N**

Na caixa de diálogo, dê-lhe o nome "Xadrez".

Ative a ferramenta **Marquee Tool**  (ferramenta retangular de seleção) a partir da barra de ferramentas ou digite **M** no teclado e selecione um quadrado

com 100 pixels de lado utilizando as guias marcadas – repare como a seleção cola às linhas e torna esta operação bastante fácil. Veja Figura 02 abaixo.

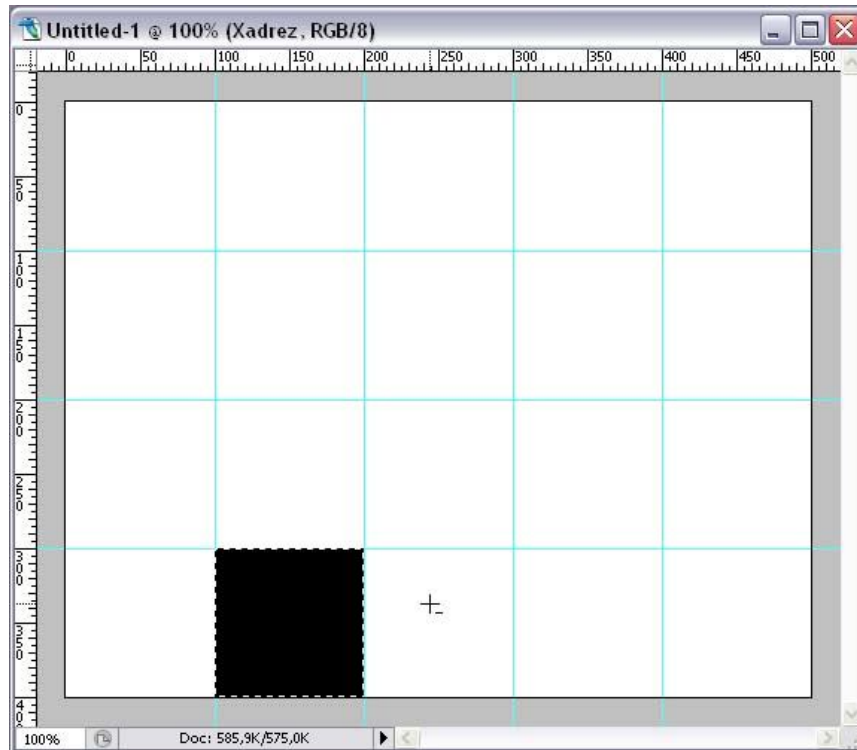



Figura 02 – Quadrado com 100 pixels utilizando a ferramenta Marquee Tool.

Tendo o cuidado de trabalhar na layer “Xadrez”, preencha a seleção com preto (se não tiver o preto escolhido, basta fazer clique nos dois quadradinhos



sobrepostos , junto das cores de primeiro e segundo plano), fazendo ALT+DELETE.

Ainda com a **Marquee Tool**, desloque a seleção pelos quadrados da grelha para fazer o efeito de xadrez. As guias tornam este procedimento bastante fácil.

**4º PASSO** - Tentemos dar uma noção de perspectiva ao mosaico. Selecione todo o conteúdo da layer “Xadrez”:

**Menu Select > All** ou CTRL+A

Depois, aplique uma distorção à seleção com:

**Menu Edit > Transform > Distort**

Pegue nos dois vértices superiores do retângulo e desloque-o para a intersecção das guias, do lado esquerdo e direito do centro da imagem. Este procedimento também fica facilitado pela presença das guias. O resultado, depois destes procedimentos, deverá ser semelhante ao da Figura 03:

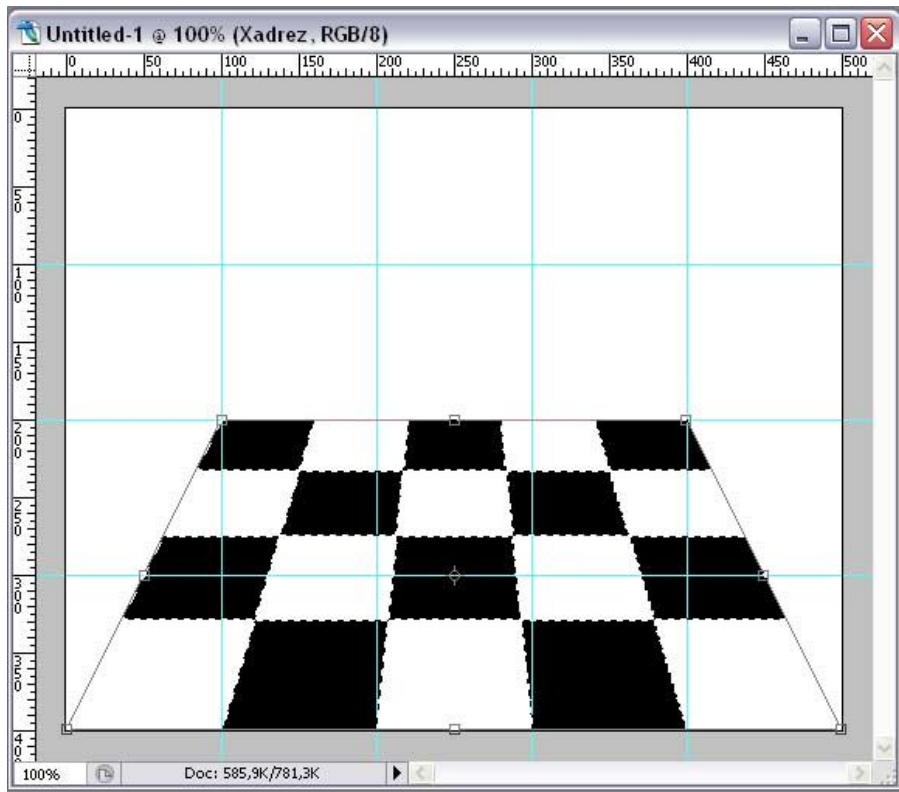



Figura 02 – Trabalhando com Perspectiva no Mosaico: Comandos **Edit > Transform > Distort**

Para aplicar a transformação, clique duas vezes no interior desta.

**5º PASSO – Corte da imagem**

Iremos agora cortar a imagem com a ferramenta **Crop Tool** , selecionando-a na barra de ferramentas ou pressionando **C** no teclado. A área a preservar desprezará a primeira coluna de quadrados da direita e a primeira coluna de quadrados da esquerda. Assim, utilizando as guias, selecione as três colunas interiores e clique duas vezes no interior da área definida: é feito o corte da imagem.

Escolha novamente a ferramenta de seleção retangular (**Marquee Tool** da barra de ferramentas ou pressionando **M** no teclado) e defina uma área que contenha as duas primeiras linhas de quadrados a contar de cima (local onde não existe o xadrez). Crie uma nova Camada (Layer) denominando-a de “espaço”.

Defina para primeiro plano as cores em R=255, G=180 e B=0 e, para segundo plano, as cores em R=200, G=250 e B=254.

#### 6º PASSO – Aplicar filtros

Iremos aplicar um filtro que simula o efeito de nuvens e que utiliza as cores definidas no item anterior. Faça:

##### **Menu Filter > Render > Clouds**

E, logo a seguir:

##### **Menu Filter > Render > Difference Clouds**

Para aplicar novamente o último filtro escolhido, bastará fazer CTRL+F. Este também aparece logo na primeira linha do menu **Filter**. Faça repetidas vezes CTRL+F até encontrar a combinação de cores que mais lhe agradar.

Observe o resultado na Figura 04, a seguir:

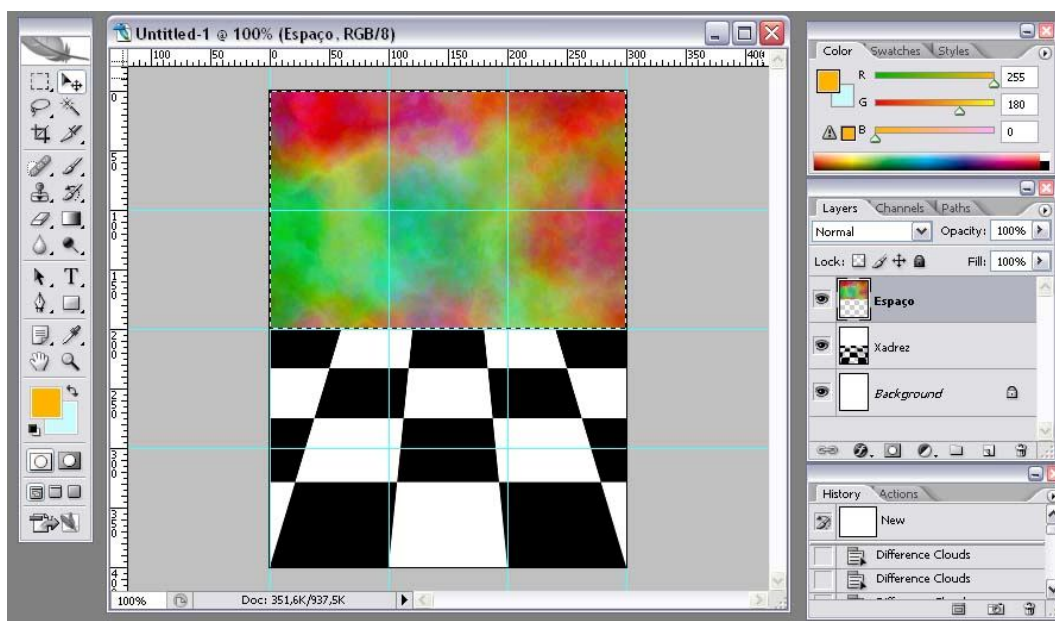


Figura 04 – Aplicando filtros: Difference Clouds

## 7º PASSO – Dando profundidade à composição

Iremos agora tentar dar alguma noção de profundidade à composição. Para isso utilizaremos a **Linear Gradient Tool** (escolha esta ferramenta da barra de ferramentas ou pressione **G** no seu teclado).

Esta ferramenta cria transições entre cores do modo e na área que forem especificados. Ao clicar sobre esta ferramenta, aparecem as suas opções na parte superior da janela do programa:

**Modo:** Normal. **Opacity:** 100%. **Transparency** e **Dither** selecionados. O tipo de gradiente utilizado foi **Foreground to Transparent**, o que quer dizer que variará desde a cor de primeiro plano até ao transparente. A cor de primeiro plano é o preto. Para obtê-la, pressione **D** no seu teclado (volta às cores por default: preto e branco).

Clique com o botão esquerdo do mouse bem abaixo do centro de toda a composição, mantendo a tecla **SHIFT** pressionada (para desenhar uma linha perfeitamente vertical), arraste a linha até à parte superior da composição. Observe a Figura 05.

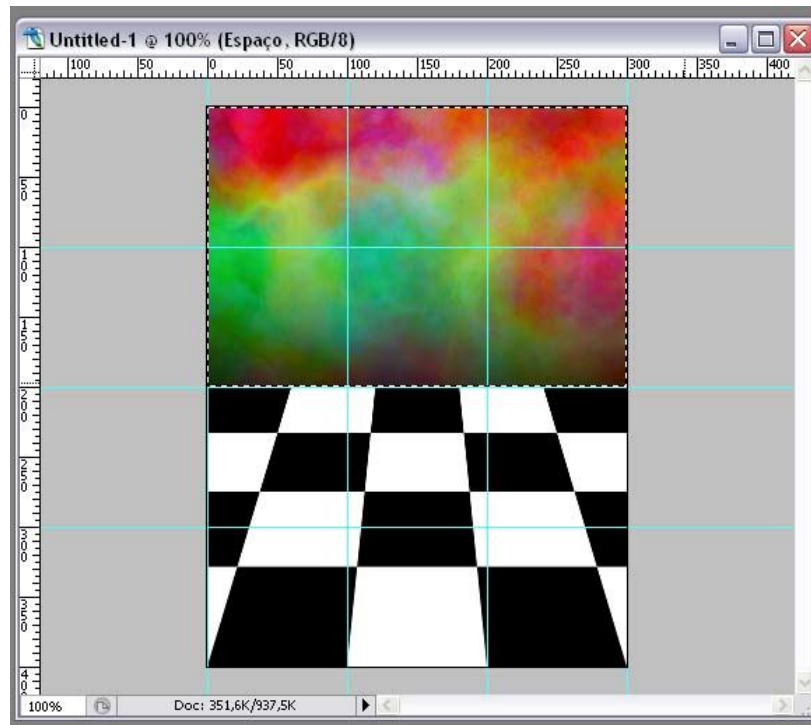


Figura 05 – ferramenta Linear Gradient Tool: Gradiente Superior

Inverta a seleção com CTRL+SHIFT+I ou faça **Menu Select > Inverse**. Clique com o botão esquerdo do mouse um pouco acima do centro da composição e, mantendo a tecla **SHIFT** pressionada, arraste a linha até a parte inferior da composição. Veja Figura 06 abaixo.

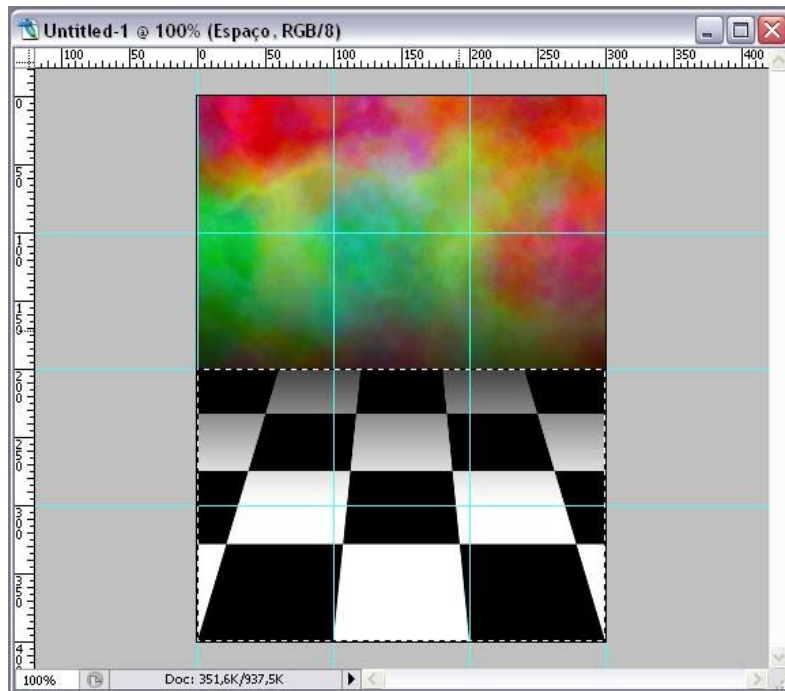


Figura 06 – ferramenta Linear Gradient Tool: Gradiente Inferior

## 8º PASSO – Reunindo camadas (layers)

Os guias já cumpriram a sua função e podem ser eliminados com:

**Menu View > Clear Guides**

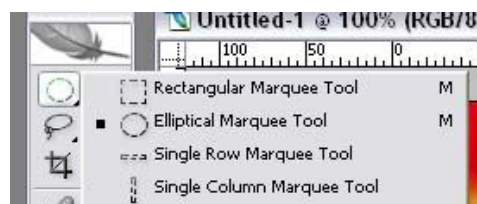
Pode também abandonar a seleção retangular:

**Menu Select > Deselect ou CTRL+D.**

Antes de se progredir no exercício, será necessário fundir a *layer* existente com o background:

**Menu Layer > Flatten Image**

Escolha agora a ferramenta de seleção circular (**Elliptical Marquee Tool**) e pressionando **SHIFT** (para desenhar um círculo perfeito), coloque um círculo com 100 pixels de raio mais ou menos no centro da composição (Figura 07).





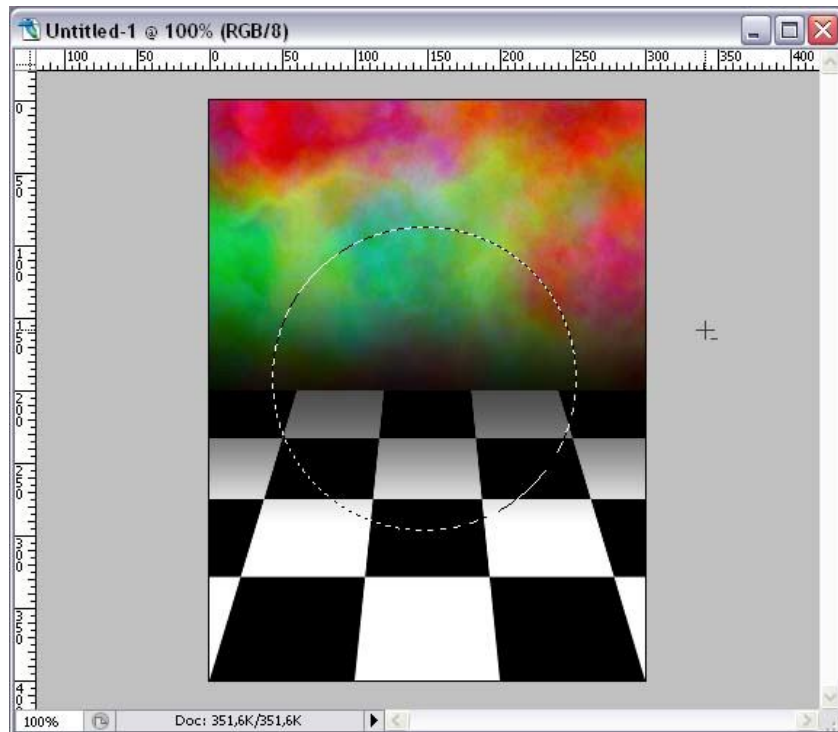


Figura 07 – ferramenta de seleção circular

Copie e cole o conteúdo da seleção com **CTRL+C** e **CTRL+V**. É criada uma nova camada (*layer*) com esse conteúdo, colocado exatamente nas mesmas coordenadas.

Arraste essa nova camada para o ícone “Create new layer” na parte inferior da **palette Layer**, para criar outra exatamente igual à anterior. Por padrão, a camada superior chamar-se-á “Layer 1 copy” e a camada imediatamente abaixo será “Layer 1”.

Selecione a “Layer 1 copy” fazendo clique com o botão esquerdo do mouse sobre ela. Mantendo a tecla CTRL pressionada faça novamente clique com o botão esquerdo do mouse sobre a camada “Layer 1 copy”. Com este procedimento, selecionará tudo o que não é transparente na camada: neste caso, o círculo. Repare como o cursor muda para uma mão com um quadrado selecionado. Com este procedimento, selecionará tudo o que não é transparente na layer: neste caso, o círculo (Figura 08).

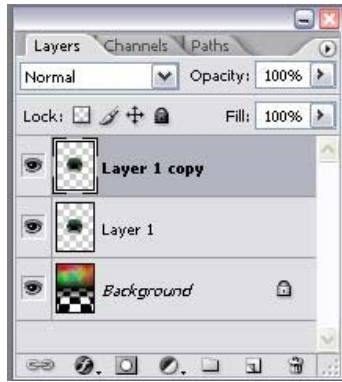


Figura 08 – Pallete Layer: seleção de um conteúdo não transparente de um layer

Desloque a seleção (Layer 1 copy) escolhendo a **Move Tool (V** no teclado) e pressionando algumas vezes na tecla UP (para cima). Observe a Figura 09 abaixo:

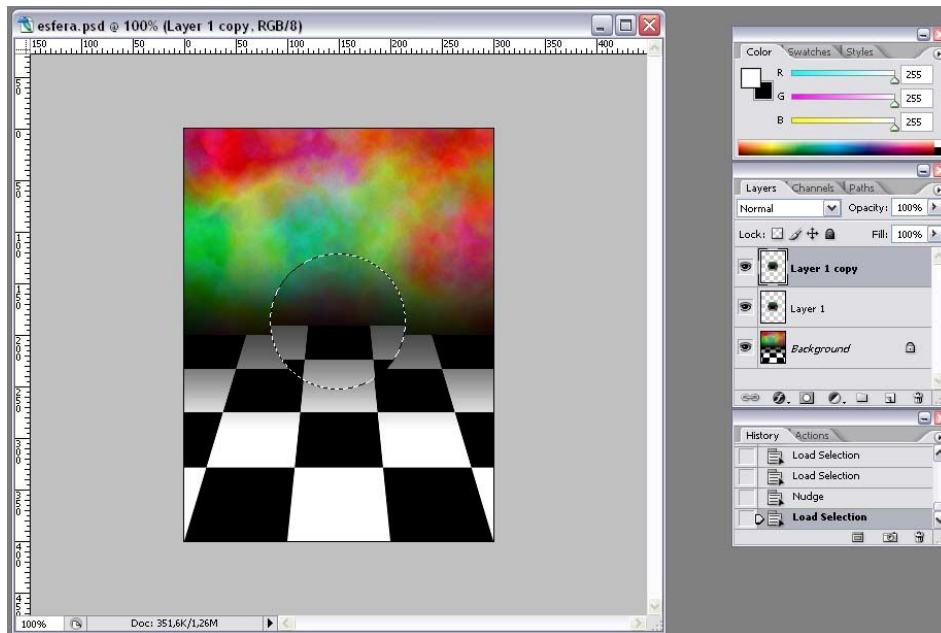


Figura 09 – deslocamento do círculo

### 9º PASSO – Fornecendo ao círculo a aparência de uma esfera

Nessa seleção aplicaremos um filtro que tentará dar ao círculo a aparência de uma esfera:

## Menu Filter > Distort > Spherize...

As opções foram:

- **Amount:** 100;
- **Mode:** Normal.

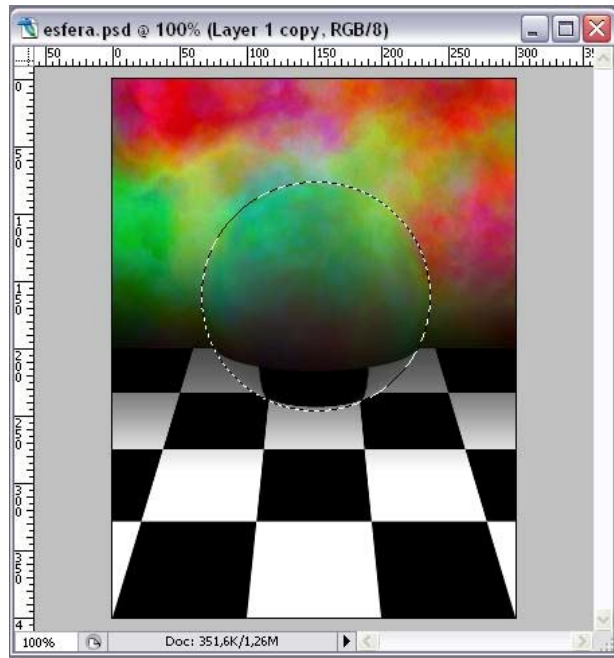


Figura 10 – Filter > Distort > Spherize...

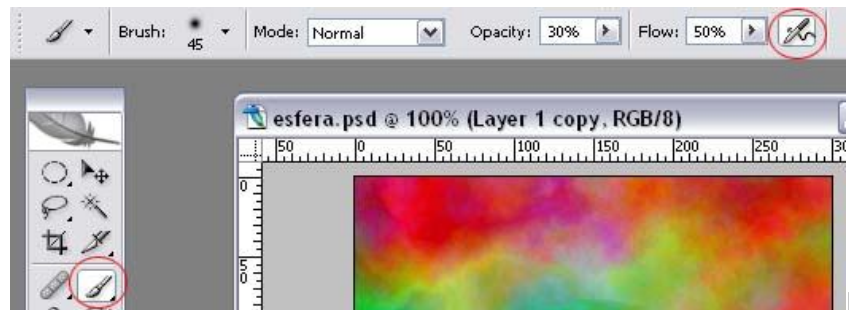
### 10º PASSO – Fornecendo aparência tridimensional ao círculo

Tentemos agora dar alguns reflexos para que a esfera pareça ainda mais tridimensional. Lembre-se que o Photoshop é um programa para processamento digital de imagem e não um programa 3D. As ilusões espaciais devem ser dadas através de transformações nos pixels da imagem e não através do famoso Render de programas 3D sofisticados como o AutoCAD ou o 3D Studio Max.

### Airbrush Tool

Para fazer o reflexo na esfera, utilizaremos uma nova ferramenta: a **Airbrush Tool**, que simula um instrumento de desenho conhecido no mundo artístico: uma caneta que pinta auxiliada por pressão de ar.

Selecione-a na barra de ferramentas ou pressione B no teclado. Clique duas vezes sobre ela para definir as suas opções:



**Mode:** Normal; **Opacity:** 30%; **Fade:** 50%.

Com a espessura **Brush 45** selecionada na palette brushes, selecione as cores por Padrão (default) pressionando D e inverta-as pressionando X (primeiro plano a branco). Clique em toda a esfera (verá a esfera ficará em um tom mais claro) e depois quatro vezes com o botão esquerdo do mouse sobre o canto superior esquerdo da esfera.

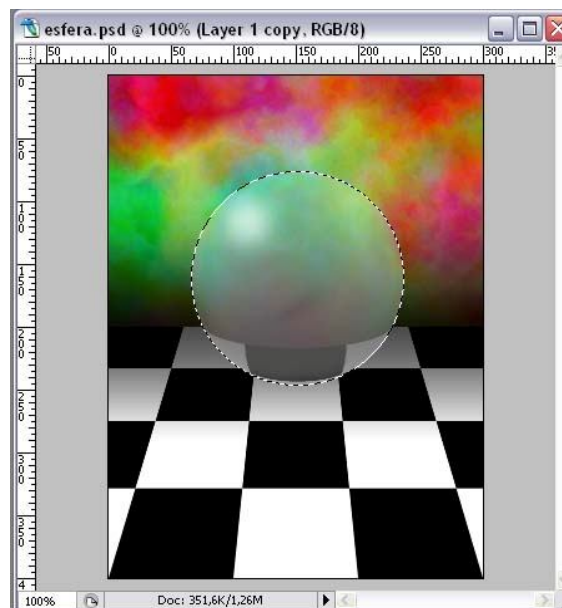
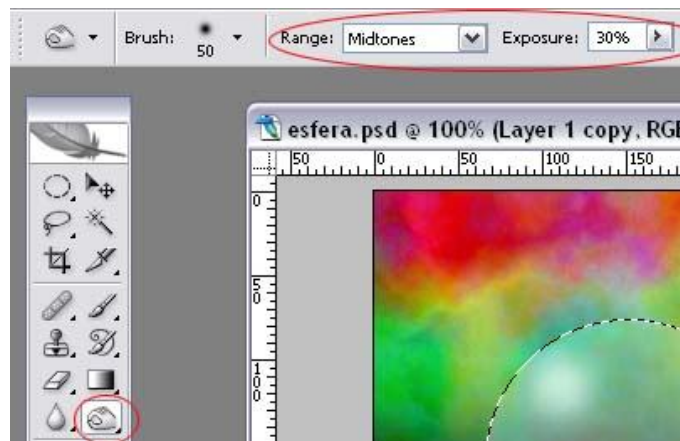


Figura 11 – Ferramenta Airbrush Tool

Falta escurecer um pouco a esfera no canto inferior direito. Utilizaremos para isso uma outra ferramenta.

## Burn Tool

Esta ferramenta queima as cores (escurece-as).



Selecione-a na barra de ferramentas ou pressione SHIFT+O no teclado até que a veja selecionada (a tecla **SHIFT** faz percorrer a seleção dentro de um determinado grupo de ferramentas) como na figura acima, na paleta de ferramentas.

Defina as suas opções:

**Range:** Midtones; **Exposure:** 30%; e trace um quarto-de-círculo no quarto quadrante da esfera. Observe o resultado na Figura 12 abaixo.

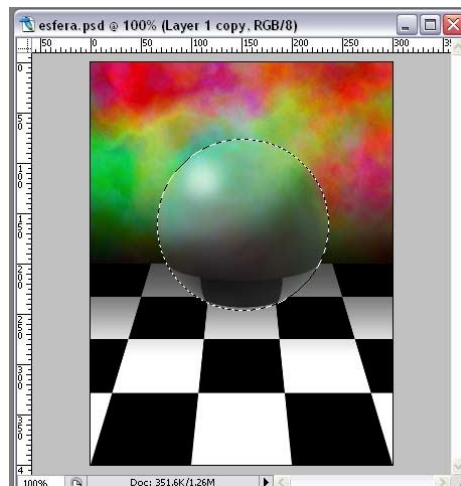


Figura 12 – Ferramenta Burn Tool

## 11º PASSO – Criando Sombra

Basta juntar a sombra provocada pela esfera sobre o mosaico xadrez. O elemento que utilizaremos para fazer a sombra já existe: é o conteúdo da “Layer 1”. Faça clique sobre essa camada para torná-la ativa.

Iremos provocar uma distorção para passarmos de um círculo a uma elipse:

**Menu Edit > Transform > Scale**

Pegue no lado superior do quadrado de transformação e mova-o para baixo. Desloque o resultado um pouco para baixo utilizando a tecla **DOWN**. Veja Figura 13.

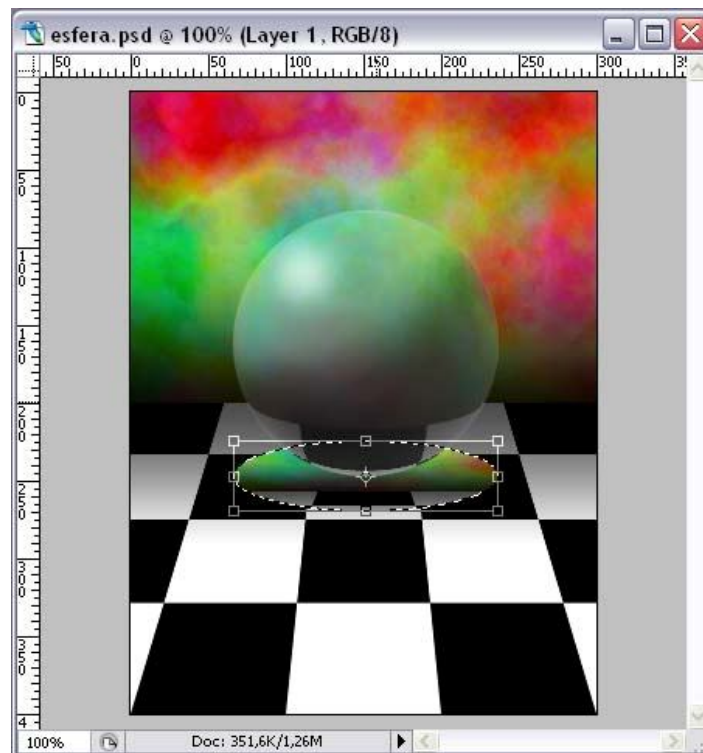


Figura 13 – Edit > Transform > Scale

Quando estiver satisfeito com o resultado, faça duplo clique no interior da área de transformação.

## 12º PASSO – Definindo a Sombra

Selecione o conteúdo da “Layer 1” utilizando CTRL e fazendo clique nessa camada na palette Layers.

Pressione a tecla D para fazer do preto a sua cor de primeiro plano. Preencha a seleção elíptica com ALT+DELETE e retire a seleção com CTRL+D.

Se reparar, a sombra está tudo menos realista: tem os contornos bem definidos e está demasiado intensa.

Os contornos podem ser suavizados utilizando um filtro do Photoshop:

**Menu Filter > Blur > Gaussian Blur...**

A opção do filtro foi o **Radius: 6 pixels**.

A intensidade da sombra pode ser mais suavizada diminuindo a opacidade da “Layer 1”. Na palette Layers, modifique o valor de **Opacity** para 50%.

Veja o Resultado Final na Figura 14.

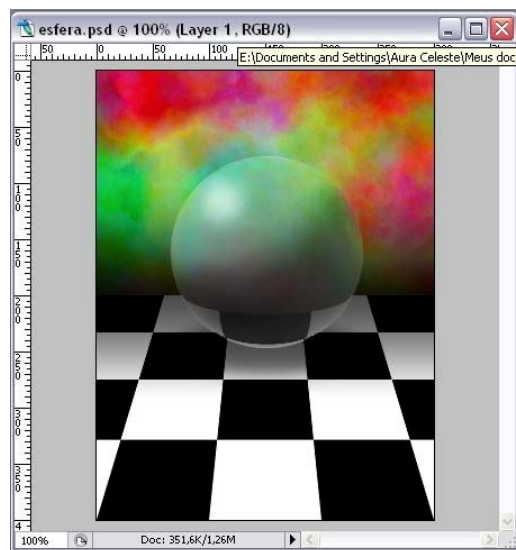


Figura 14 – Resultado Final do cenário