

COMO DOMAR A LUZ *por* | VANISHING POINT *por* | TÉCNICAS DE BATCH PROCESSING *por*

08



Filtro Displace

Que um lago
seja 10 piscinas



Exposição Extrema

Como são feitos os
anúncios esportivos?



De Watchmen a Titanic

S. Lukowski é o mestre
da arte conceitual

Photoshop®

creative

Agora com o melhor da revista
Advanced Photoshop

*Abuse da
criatividade com as*

**adjustment
Layers**

 14 maneiras
de transformar
suas criações com
camadas de ajuste

**Flores
reais**

Aprenda a criá-las
passo a passo

MAIS DE
50
PÁGINAS DE
TUTORIAIS



00000000000000



7 505400 000010

www.galaxygourmet.com.br



Como você está levando a sua vida?

"O mundo vai ficar pequeno com os
novos discos portáteis FreeAgent."

FreeAgent

STORAGE SOLUTIONS



500GB = 8.330 Horas de MP3



500GB = 160.000 Fotos Digitais (Média Resolução)



500GB = 500 Horas de Vídeo Digital



500GB = 125 Filmes em DVD (2 horas de Filme)

Agora é fácil manter todas as suas fotos, vídeos e músicas junto
com você, em uma única solução de armazenamento acessível.
Economize. Compartilhe. Simplifique.

Saiba mais em: seagate.com/freeagent

Pontos de venda: Fnac.com.br e Americanas.com.br

FreeAgent | Go
PORTABLE HARD DRIVE

Seagate 

Líder Mundial em Soluções de Armazenamento

revendas.brasil@seagate.com

0800 89 15 814

www.ParceiroSeagate.com.br

TRANSFORMANDO MENTES CRIATIVAS EM PROFISSIONAIS DE SUCESSO



TREINAMENTOS

DESKTOP PUBLISHING

• ILLUSTRATOR • INDESIGN • PAINTER • FECHAMENTO DE ARQUIVO • PHOTOSHOP • COREL • PRODUÇÃO GRÁFICA • FOTO DIGITAL • PHOTOBOOK • QUARKXPRESS

WEB DESIGN

• DIREÇÃO DE ARTE E GESTÃO DE PROJETOS WEB • DREAMWEAVER + TABLELESS • DREAMWEAVER AVANÇADO COM BANCO DE DADOS • FLASH • DESENHO ANIMADO EM FLASH • GAMES EM FLASH

ANIMAÇÃO 3D

• MAYA - FUNDAMENTAL
• MAYA - INTERMEDIÁRIO
• MAYA - ANIMAÇÃO E SETUP DE PERSONAGENS
• MAYA - ANIMAÇÕES POR DINÂMICA
• MAYA - MODELAGEM ORGÂNICA
• MAYA - TÉCNICAS DE SHADER
• ZBRUSH
• 3D MAX - FUNDAMENTAL
• 3D MAX - INTERMEDIÁRIO
• 3D MAX - ANIMAÇÃO
• 3D MAX - MODELAGEM ORGÂNICA
• CRIANDO GAMES EM 3D

FORMAÇÕES PROFISSIONAIS

• DTP • WEB • VÍDEO • ANIMAÇÃO 3D

PALESTRAS GRATUITAS



PALESTRAS GRATUITAS, SEMINÁRIOS
E WORKSHOPS COM PROFISSIONAIS
RENOMADOS E QUALIDADE DRC.

PARA MAIS INFORMAÇÕES ACESSSE:
WWW.DRCCONFERENCE.COM.BR

RUA JOAQUIM FLORIANO, 733
8.º ANDAR • ITAIM BIBI
SÃO PAULO • SP
11 3168 2123
www.drc.com.br



Autodesk
Authorized Training Center

Adobe
Solution Network
Authorized Training Provider

Apple
Authorized Training Center

COREL

Quark

Bem-vindo

www.photoshopcreative.com.br

Uma amostra
do que você
lerá nesta
edição



Flores p. 36

Olá, inventores!

Neste mês, muitas novidades! A partir desta edição, como vocês já sabem, nossa revista será mensal – muitíssimo obrigado a todos por tornarem isso possível. Além disso, contaremos também com uma nova seção avançada, com as melhores matérias pescadas da nossa revista-irmã *Advanced Photoshop*.

E já na revista que está em suas mãos começamos com o pé direito: além de dois workshops espetaculares – retoques profissionais, pág. 88, e exposições dramáticas, pág. 82 – trazemos duas matérias especiais: uma sobre a muito popular arte retrô, lembrando os anos 80 e o popular Hans Donner, o mais brasileiro dos austríacos; outra sobre o mercado de webdesign, com dicas especiais e o caminho das pedras de quem trabalha no meio. Para completar, uma entrevista com um dos artistas mais badalados de Hollywood, Scott Lokowski, ricamente ilustrada com artes-conceito exclusivas do filme *Watchmen*.

Nossa matéria especial do mês desmistifica e ensina a usar as excelentes camadas de ajuste, para que você nunca mais perca horas preciosas da sua vida fazendo aquelas mudanças irritantes dos nossos eternos inimigos: os clientes! Entre nossos tutoriais criativos, aprenda a usar o filtro Displace e o recurso Vanishing Point para montar imagens em perspectiva! Saiba como fazer processamentos em lote, mais conhecido entre os photoshopeiros como “fazer um Batch”, e vá tomar um cafezinho enquanto o Photoshop trabalha para você. Ensinamos também como adicionar cor e textura a suas ilustrações, pintar uma flor realista que se destaque na composição com o fundo, montar um pedaço de rolo de filme tradicional e a arrumar aquelas fotos de família em que sua mãe saiu arrumando o cabelo ou seu filho fazendo chifrinho no irmão mais novo.

Para terminar, separe um dinheirinho da poupança para comprar a nova tablet Intuos4, da Wacom, um dos periféricos preferidos de nove entre dez usuários e que conseguiu ficar quase perfeito!

Boa leitura!

Luciano Hagge, Editor
hagge@photoshopcreative.com.br

Nossa missão

Nós, da Photoshop Creative, prometemos sempre apresentar a melhor seleção de matérias para aperfeiçoar suas habilidades com o Photoshop. Sejam análises profundas de ferramentas e técnicas, ou aulas de criação de peças gráficas, cuidaremos para que as informações sejam precisas e úteis. Nós queremos transformá-lo em um expert em Photoshop, e que você se divirta trabalhando tanto como nós nos divertimos fazendo a revista.

Retrô p. 74

Instruções

Todos os nossos tutoriais são multiplataforma, ou seja, podem ser realizados tanto no Mac quanto em PC.

Para universalizar os atalhos, utilizamos o seguinte esquema:

» Quando usamos **(Cmd)** e **(Ctrl)**, as teclas são separadas por uma barra, na seguinte ordem: **(Ctrl/Cmd)**

» **(Alt)** é usada para Mac e PC

Para baixar os arquivos dos tutoriais, acesse nosso site em www.photoshopcreative.com.br



Webdesign p. 94

sumário



Destaques desta edição

08 **Creative forum**
Diga o que quiser em alto e bom som na nossa seção de cartas dos leitores

12 **Creative hub**
Fique por dentro das últimas notícias de tecnologia

14 **Nosso leitor**
Revele um pouco de você e do seu trabalho para os outros leitores da revista

16 **Entrevista internacional**
Com 18 anos de experiência na manga, Simon Joinson se pergunta por onde deve começar a nos contar sobre sua carreira no mundo da imagem

26 **Dúvidas**
Soluções para dificuldades na reparação de fotos ou problemas de edição de imagem no Photoshop

31 **Tutoriais**
Nesta edição: retratos familiares, pintando flores realistas, crie um rolo de filme tradicional, Vanishing Point, filtro Displace, ilustrações com texturas e processamento em lote com o comando Batch...

59 **Resenhas**
Nesta edição: plug-in Exposure2 da Alien Skin, nova Wacom Intuos4, câmera Nikon P90 e multifuncional Canon MP980...

67 **Advanced**
Nesta edição: entrevista com Scott Lukowski, arte retrô, exposições dramáticas, retoques de imagem profissionais e tudo sobre mercado de webdesign...




PÁG. 36 Pinte uma flor realista

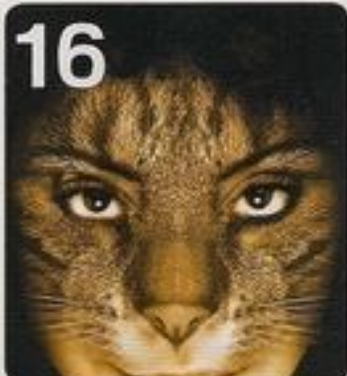
Torne-se mestre nos pincéis e aprenda a pintar flores que parecem reais com o Photoshop



12


Creative hub Notícias quentinhas

 As últimas notícias da comunidade, além de eletrônicos, câmeras etc.



16


Simon Joinson Entrevista Internacional

 No conforto de seu quarto, ele começou sua própria revista de fotografia digital



62

Wacom Intuos4 Uma nova era...

 A Wacom remodelou sua tablet Intuos3 para conserved todas as inconsistências



PÁG. 18 Camadas de ajuste

Siga nossas dicas e
nunca mais perca
tempo refazendo
trabalho à toa



Gráficos retrô Máquina do tempo

Retro-futurismo,
surrealismo psicodélico
e tipografia clássica
estão de volta



Criatividade Projetos que inspiram

- 32 Retratos de família**
Aprenda a criar um belo retrato em que todo mundo parece feliz
- 36 As flores estão voltando**
Pinte flores que saltem da tela com cores e detalhes vívidos
- 42 Crie uma película tradicional**
Use suas imagens favoritas para criar uma tira de película
- 48 Use o filtro Displace**
Crie um lago realista para inundar qualquer paisagem
- 52 Adicione cor e padrão a seus desenhos**
Você admira o chique daquelas ilustrações das revistas de moda?



Técnicas Entenda o software

- 44 As maravilhas do Vanishing Point**
Vamos explorar os milagres de que este filtro é capaz
- 56 Processamento em lote**
Acelere seu trabalho com técnicas de Batch Processing



Resenhas Confira nosso veredicto

- 60 Alien Skin Exposure 2**
Resuscite as chamas da fotografia tradicional
- 62 Wacom Intuos4**
Ele é misterioso, escuro e cheio de novidades
- 64 Nikon Coolpix P90**
Vá direto à ação com o superzoom ótico de 24x da P90
- 66 Canon Pixma MP980**
Descobrimos o porquê do bafafá a respeito da MP980 da Canon



Avançados O mundo profissional

- 68 Scott Lukowski**
O inventor de mundos, de Watchmen a Titanic
- 74 Gráficos retrô**
Volte algumas décadas no tempo
- 82 Exposição extrema**
Crie composições com efeitos usados nos comerciais de esportes
- 88 Retoques profissionais**
Uma Reflex básica, um tripé bem firme e o Photoshop
- 94 Photoshop + Webdesign**
O Photoshop vem sendo a principal arma dos webdesigners

QUAL É O TAMANHO DO SEU PROBLEMA? SÓ A CALLIGRAF TEM A SOLUÇÃO SOB MEDIDA.

Impressões em até 1,60x1,10m.
(impressão offset)

- displays de papelão • embalagens
- totens • serviços gráficos tradicionais
- ISO 12647



RJ (21) 2472-9620 SP (11) 2855-9077

www.calligraf.com.br

Photoshop creative

Coordenador Editorial
Hudson de Almeida

Redação
Editor-chefe
Heinar Maracy

Editores
Luciano Hagge Dias e Sérgio Miranda

Tradução
Julia Vidle

Revisão e checagem
Sirlene Farias (colaboradora)

Arte

Luciano Hagge Dias, Sérgio Bergocce e Luciane Hagahera

Colaboradores

Ale Meilo, Alex Villegas, André Suga, Carlos Bela, Cesar Hashimoto,
Cício Barroso, Daniel Xavier, Eddie Mendes, Everaldo Coelho,
Fábio Albino, Fábio Sasso, Jean Bochat, José Fajocka,
Mário Amaya, Marco Andrei Kichalowsky, Tony de Marco

Publicidade

Gerente de contas
Simone Siman • 11 3217-2629
siman@maconia.com.br

Atendimento ao Leitor - Suporte
email: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br

Edições anteriores

atendimento a jornalistas: • 11 3217-2600
telefones: • 11 3217-2600
email: vendas@digerati.com.br
fax: • 11 3217-2616
site: www.lojadigerati.com.br

Assinaturas

• 11 3512-9482 / • 21 4063-6989
Horário de atendimento:
de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h
site: www.assinadigerati.com.br

Contato

Redação

R. Haddock Lobo, 347, 12º andar
São Paulo - SP, CEP 01414-001
• 11 3217-2600, Fax: • 11 3217-2616
Representante comercial nos EUA
USA-Multimedia
• +1-407-903-5000, email: 222
email: info@multimediausa.com

Marketing

• 11 3217-2607
e-mail: marketing@digerati.com.br,
Desenvolvimento de negócios
José Renato Mannes
email: jrmannes@grupodomino.com.br

SAC

das 9h às 18h • 11 3217-2626
Windows Live Messenger: atendimento@digerati.com.br
iChat: suporte@digerati@aim.com



DIGERATI

Photoshop Creative
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil
Fernando Chingaglia Distribuidora S.A.
• 21 2195-3200
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional
• 11 3129-3377
Impressão
IBEP

Digerati é uma empresa do



Esta revista é publicada sob a licença da Imagine
Publishing Limited. Todos os direitos do material
licenciado pertencem à Imagine Publishing Limited e não
podem ser reproduzidos, seja no todo ou em partes,
sem o consentimento prévio por escrito da Imagine
Publishing Limited. © 2008 Imagine Publishing Limited.
www.imagine-publishing.co.uk

@Creative Forum

FEEDBACK PROFISSIONAL

Descobri a sua revista e no início fiquei super entusiasmado, mas confesso que acabei mudando de opinião. Eu sou designer gráfico, fotógrafo e professor de Photoshop. Uso o Photoshop desde a versão 3, ou seja, há uns bons 8 anos (ou mais). Fiquei muito feliz com a descoberta e comprei as 6 edições, mas acho que vocês pecam em vários aspectos. Tenho que dizer que a última já está bem melhor que as primeiras, mas ainda tem muita coisa ruim.

Primeiro: para que tanta fonte e corpo de letra na revista? Fica cansativo e chato, a cada página, uma fonte diferente e de corpo diferente. Misturam fontes serifadas com duas ou três famílias de fontes sem serifa. É o "samba do crioulo doido". Qualquer designer de porta de faculdade sabe que isso é um erro medíocre.

Segundo: a revisão de vocês é péssima. A cada revista, encontro vários erros de português, sem falar das informações erradas. Mandam realizar um comando, que na real é outro. Lembro agora de uma coluna escrita num box vermelho, falando de um comando que deveria ser *Unsharp Mask* e na revista dizia *Unsharpen*. Vocês deviam enviar para um revisor que entenda de Photoshop e que não esteja na redação (participando dos mesmos vícios). Às vezes pessoas que trabalham junto falam a "mesma língua", mas uma pessoa de outro lugar pode não entender nada.

Terceiro: para que tanto tutorial mal explicado? Vocês deveriam fazer menos tutoriais e explicá-los muito melhor. Em todos (sem exceção) tem alguma coisa que deixa o leitor em dúvida ou sem informação. A concorrente de vocês de Portugal (Advanced Photoshop) coloca no máximo quatro tutoriais. Os tutoriais são muito confusos e as imagens técnicas muito pequenas. Falta aparecer um menu de todas as ferramentas usadas em cada tutorial. Eu, que tenho bastante experiência em Photoshop, fico em dúvida sobre qual é a ferramenta de que vocês estão falando. Gostei de ver um menu completo de atalhos na edição seis, mas seria muito melhor se em cada tutorial tivesse um menu com ícones de todas as ferramentas a serem usadas. Facilitaria horrores a compreensão.

Ao terminar de ler a edição seis me perguntava: para quê o tutorial Brinquedolândia? Que coisa mais ruim, resultado horrível, mal explicado e ocupando espaço de outro tutorial mais importante e que

deveria ser explicado melhor. O tutorial do barco em aquarela, umas das últimas coisas a fazer, também está muito ruim. Os leitores não têm todas as informações da cabeça do redator, elas deveriam ser colocadas no papel.

Outro toque, caprichem nas capas. A segunda e a sexta são praticamente iguais. Mesmas cores, usando um rosto de menina. Colocadas lado a lado na banca, podem ser confundidas. Cadê a criatividade da Photoshop Creative?

Ah, e menos tutoriais de pintura, estilos de pintura (por favor, chegal) e mais de manipulação. Gostaria que vocês fizessem uma seção que aprofundasse o conhecimento sobre alguma ferramenta, ou comando, ou filtro, a exemplo da sexta edição, falando de Art History. Isso sim vale a pena e é conhecimento útil e necessário – e não como fazer uma pintura de Picasso (tutorial também muito mal explicado).

Que eu me lembre era isso.

Marcelo Langon

Marcelo, em primeiro lugar, muitíssimo obrigado pelo seu email. Fiquei muito feliz em saber que a revista passa pelas mãos de profissionais do GAD, uma das empresas que mais admiro no Brasil, já que fiz o curso de MBA em Branding e tive a oportunidade de aprender muito com o mestre Hugo Kovadloff. Inclusive, um dos meus colegas de curso, que viajou comigo para Londres, trabalha aí, o Henrique.

Em segundo lugar, agradeço às críticas e ao tempo dedicado à escrita deste email, afinal nem todos os nossos leitores se dão ao trabalho. De qualquer forma, a imensa maioria dos emails que recebemos é de elogios, o que nos faz pensar que pelo menos em alguma coisa estamos acertando – pensamento reforçado pelo aumento das vendas e assinaturas e consolidação da revista no mercado. O fato de alguns tutoriais serem interessantes para apenas uma parcela dos nossos leitores não nos limita a não publicá-los. Você mesmo pede mais tutoriais de manipulação, que não são interessantes para quem gosta de pintar – sim, essas pessoas existem! Outra coisa: adoramos a Photoshop Advanced, que de forma alguma é nossa concorrente. Na verdade ela é nossa irmã, publicada pela mesma editora na Inglaterra, a Imagine Publishing, da qual licenciemos ambos os títulos e passamos a publicar, agora mensalmente, o que tem de melhor nas duas revistas. Entendemos que todos gostariam de ter uma revista personalizada, mas a tecnologia ainda não nos

Compartilhe suas experiências, problemas e triunfos com o Photoshop, critique a revista e sugira matérias

permite fazer isso. O projeto gráfico das duas revistas é o original, gostemos ou não, e apesar de concordar com você em alguns pontos senti um certo exagero quanto às fontes, afinal todo designer iniciante evita usar muitas fontes diferentes porque assim é mais difícil de errar. Com a experiência ele aprende a misturá-las sem problema algum. Ah, quase ia me esquecendo: as revisoras não queriam corrigir o seu texto de jeito nenhum! Mesmo depois de convencê-las, fiz questão de não corrigir isso: o comando não é Unsharpem nem Unsharp Mask; o correto é Sharpen ou Unsharp Mask. :-)

Um grande abraço e obrigado pelo email!

TRANSFERÊNCIA PROBLEMÁTICA

Sou leitor assíduo da revista e ex-sofredor, pois após o lançamento da Photoshop Creative eu

alcançei a paz! Parei de ficar à caça de toda e qualquer revista que falasse sobre Photoshop, inclusive aquelas fininhas que não têm conteúdo nenhum e que se salvam apenas por causa do CD que as acompanhava; não as vi mais nas bancas: ou sumiram com vergonha ou eu não as consigo enxergá-las mais depois de ter me tornado fã desta revista. Já lidava com Photoshop antes, tendo aprendido com tutoriais da internet, com visitas frequentes ao site iMasters, pegando dicas de Fábio Loyd e André Sugai, dois gênios da arte. Mas o que me traz aqui, é o seguinte, tenho dois HDs no meu PC e transferindo minhas fotos de um para o outro, algumas imagens ficaram corrompidas como no exemplo que eu os enviei, eu gostaria muito que vocês me dessem uma dica de como pode ser

solucionado esse problema, pois as fotos são de minha filha e não gostaria de perdê-las pois são lembranças muito boas.

Itamir Moreira.

Itamir, infelizmente não temos boas notícias: provavelmente os dados das suas fotos se perderam para sempre. Uma alternativa é usar um software de recuperação de dados para recuperar as imagens do HD antigo. Outra, bem mais difícil, é recuperar as imagens uma a uma, na unha, no Photoshop. Não é um trabalho fácil, muito menos divertido, mas dá para ser feito com paciência ancestral chinesa selecionando canal por canal, pedaço por pedaço, testando ajustes para chegar a um resultado aceitável. Escolha a que você mais gosta para começar e boa sorte!

Recuperação de Dados é com a Digital Recovery

Avaliação em 24h (úteis) sem custo.



Discos Rígidos de Desktop, Notebook, Servidores, Discos Externos, etc.
Sistemas RAID, discos ATA, SATA, SCSI, Fire Wire e outros.
Problemas Lógicos, eletrônicos e Mecânicos
MAC, Windows, Linux, Unix, Novell
Recuperação Remota

www.digitalrecovery.com.br

**0800 722-0802
(11) 5083-1462**

FORUM PHOTOIMAGE[®]09 BRAZIL

11 - 13 agosto • a partir das 8h45 • Centro de Exposições Imigrantes • São Paulo

Celebridades adoram ser clicadas por celebridades

O mais difícil foi tirá-las de trás das câmeras. Venha conhecer o mundo delas e quem elas clicam.
Atualize sua visão para os próximos clicks!



Marcus Bell
www.marcusbell.com



Brisbane, Austrália
11 ago / 9h - 12h30



Mark Seliger
www.markseliger.com



New York City, USA
12 ago / 9h - 12h30



Marcio Scavone
www.marcioscavone.com.br



São Paulo, Brasil
12 ago / 15h30 - 18h



Bob Wolfenson
www.bobwolfenson.com.br



São Paulo, Brasil
13 ago / 9h - 12h30



Everton Rosa

Novo Hamburgo, Brasil
www.evertonrosa.com.br



Fabrício Bolfarini

São Paulo, Brasil
www.luxpv.com



George Uenishi

New York City, USA
www.digitalplus.com



Rainer Bauer

Regensdorf, Suíça
www.imagingsolutions.ch

Inscrições para o Forum:

Tel.: (11) 5051-1136 • E-mail: forum@photoimagebrazil.com.br

PHOTOIMAGE[®] BRAZIL

17ª Feira Internacional de Imagem

11 - 13 agosto • 14 - 21 horas
Centro de Exposições Imigrantes • São Paulo

Reserva de espaço para a feira:

(11) 3060.4888 • (11) 3060.4891

www.photoimagebrazil.com.br

Feira de negócios para profissionais não sendo permitida a entrada de menores de 16 anos, mesmo que acompanhados de seus responsáveis.

APOIO INSTITUCIONAL



PATROCÍNIO



AFLUJADA À



IMAGE PARTNER



APOIO



ORGANIZAÇÃO E PROMOÇÃO



Creative hub

As últimas da comunidade Photoshopista

Newsflash

STOCK VIDEOS

A Fotolia deu um passo além e agora disponibiliza vídeos livres de royalties. Sua biblioteca de mais de 5 milhões de imagens ganhou mais de 10 mil cliques de vídeo, por um preço que começa em US\$ 10.

www.fotolia.com



MONITORES LCD

A NEC acaba de lançar seus novos monitores LCD na linha SpectraView. O de 24" wide-screen 2490, o wide-gamut 2690 e o 3090 estabelecem novos padrões para o gerenciamento de cores. www.nec-display-solutions.com



CALCULADORA DE CARTUCHOS

O site é uma calculadora online para poupar dinheiro. Ele compara os custos de sua impressora atual com os da multifuncional ESP da Kodak. É possível poupar mais de 50%. www.kodak.com

A compacta submarina da Canon



Se você quer uma câmera de fato para todas as ocasiões, esta PowerShot D10 está para você. Esta compacta digital à prova d'água, a primeira da Canon, produz imagens ricamente detalhadas com seus 12,1 megapixels e novo modo Smart Auto. Ele usa a tecnologia de Detecção de Cena para analisar em detalhes a cena fotografada. Depois de conferir o brilho, o contraste, a distância e a tonalidade geral, a câmera seleciona o melhor modo dentre 18 opções possíveis, garantindo as configurações perfeitas.

A PowerShot D10 também é excelente para quem tem um estilo de vida ativo. Seja na montanha, no mergulho ou no safari, esta câmera demonstra níveis extremos de resistência e pode ser levada a

qualquer lugar. Para começar, é à prova d'água a até dez metros e capaz de suportar o choque de uma queda de 1,22 metros sobre uma superfície dura, além de ser à prova de poeira com proteção EC/UIS IP. Ela também funciona em temperaturas baixas, de até -10°C. A ciência dentro dela também é de babar, incluindo a lente com zoom de 3x e estabilizador de imagem, que evita o desfoque quando não está bem firme. A PowerShot D10 está disponível desde o final de abril por US\$ 330 nos EUA.



PRÊMIOS

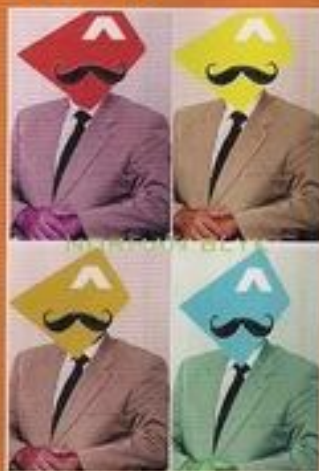
O trabalho de cem equipes já está online

Anunciados os finalistas do 31º D&AD Student Awards

O prestigioso 31º D&AD Student Awards está em sua fase final de julgamento intenso. Uma centena de equipes foi nomeada por seus trabalhos em diversas categorias que vão desde Artesanato até Design Ambiental. Cada equipe precisa impressionar mais de 170 juízes, que compõem 26 júris, com suas inovações artísticas.

Todos os nomes e trabalhos das equipes concorrentes estão online e podem ser vistos em www.dandd.org/studentawards09. A equipe vencedora levará para casa o D&AD Yellow Pencil Award 2009.

Os trabalhos indicados serão expostos no D&AD New Blood no National Hall, Olympia, Londres, de 26 a 29 de junho. Os vencedores serão anunciados em 2 de julho, na Student Awards Ceremony, King's Place, Londres.



O trabalho de Devon Hong e Celeste Van Der Spoel, da Miami Ad School, Hamburgo, Alemanha, está entre os concorrentes

A equipe de Sharleen Smyth, Jerry Clark, Crissi King, Will Bollen e Muna Mohammed, da Universidade de Chester, Reino Unido, foi indicada

FALE CONOSCO! | MANDE MENSAGENS PARA EDITOR@PHOTOSHOPCREATIVE.COM.BR

Atualizações...

O Photoshop está na moda

A loja online de Helen Bradley oferece várias frases em diversas roupas, como camisetas, toucas e suéteres. Suas criações usam palavras com fontes contrastantes cheias de estilo e originalidade. Disponíveis em diversas cores, são perfeitas para dar de presente. A partir de US\$ 25, em www.cafepress.com/helenbradley



Filtros personalizados para Mac

O Filter Forge agora está disponível para usuários de Mac e de PC. Ele permite criar e configurar seus próprios filtros, que podem ser simples ou extremamente complexos. Está disponível como plug-in ou como programa independente, com um preço que vai de US\$ 6 a US\$ 209. www.filterforge.com



RECURSOS

O Marketplace reúne várias comunidades

Photoshop Marketplace, da Adobe



Conheça o mais completo recurso da Adobe para tudo o que se relaciona a produtos, ferramentas e serviços para o Photoshop, em que comunidades online de todo o mundo podem se reunir.

Ele foi criado para ajudar o usuário a aproveitar ao máximo seu Photoshop, com muitas jias prontas para baixar, como tutoriais em vídeo e palestras dos melhores profissionais. Também é aqui que se discutem os últimos lançamentos e vídeos de treinamento para o Photoshop, além dos plug-ins mais revolucionários e imperdíveis.

Anuncie seus pincéis, imagens de catálogo e fontes para os frequentadores do Marketplace. Trata-se de um ótimo



meio de encontrar novas ideias e inspirações, além de um bom lugar para se tornar famoso.

Venha conhecer tudo o que a Adobe tem a oferecer nesta gigantesca base de recursos que reúne profissionais e iniciantes do mundo inteiro.

www.adobe.com/cfusion/marketplace

A lista de desejos da equipe

Puro deleite material...

mysuitestuff



Almofadas do Photoshop

Quer declarar seu amor pelo Photoshop? Os ícones da série Adobe Creative garantem o conforto na hora de trabalhar no computador. Recheadas à mão, macias, são estranhamente satisfatórias. Disponíveis para seus programas da Adobe - visite www.mysuitestuff.com

Queremos porque...

Trata-se de uma coleção colorida e fofinha de almofadas inspiradas na série Adobe Creative, com 30x30cm. Se você está enjoado das almofadas normais, experimente estas - queremos a nossa para o escritório! Custam US\$ 15 cada uma ou US\$ 80 pelo conjunto.

Treinamentos



Final Cut



Color



Motion



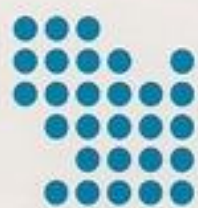
Shake



Logic



Tel. 11 - 3825 66 12
www.studiomotion.com.br



Nosso leitor



Estou feliz e agradecido por participar da revista. Não trabalho na área de artes gráficas – sou administrador de empresas –, mas procuro oportunidades nesta área. A descoberta do Photoshop me abriu novas perspectivas e talvez com a publicação de meus desenhos na revista apareça alguma oportunidade.

Qual sua profissão ou qual curso estuda?

Sempre gostei de desenhar, desde criança. Cheguei a fazer alguns cursos de desenho e entrei na faculdade de comunicação visual, mas não me formei. Deixei o curso de comunicação visual pra estudar administração de empresas, no qual me formei. Atualmente ajudo minha irmã a administrar uma pousada de sua propriedade em Ibitipoca (www.pousadatangara.com.br), na serra da Mantiqueira.

Como você começou com o Photoshop?

Descobri o Photoshop por intermédio de um amigo que trabalhava com publicidade: foi amor à primeira vista e desde então não parei mais de praticar. Fiz um curso no Senai em 2001, onde aprendi os conceitos básicos como ferramentas de seleção e de pintura. Comecei a comprar livros e revistas e a desenvolver minha técnica e estilo de desenho digital, que até hoje estou aprimorando.

Quem são suas influências?
Gosto de desenhos surrealistas e é evi-

dente a influência que tenho do grande mestre Salvador Dalí. Gosto também de paisagens e de fazer retoques em fotos, dando uma impressão mais artística.

Quais ferramentas do PS você mais utiliza?

No Photoshop, as ferramentas que mais utilizo são as de seleção, de pintura, ajustes de imagem, máscaras... eu utilizo tudo que tenho direito.

O que mais te deixa frustrado no Photoshop?

Minha grande frustração no Photoshop são exatamente as ferramentas de seleção. Acredito que seja a frustração também de outras pessoas que utilizam o Photoshop. Existem certas seleções de imagens que são muito complicadas e desgastantes de se fazer e nem sempre saem de acordo com o esperado. Selecionar cabelos, grama, folhas e coisas do gênero é extremamente complicado. Já vi várias dicas em revistas e livros, mas nenhuma delas me satisfaz plenamente. Acredito que com o tempo o pessoal da Adobe vai desenvolver uma maneira de selecionar estas coisas sem tanto estresse.

O que você ainda deseja aprender a fazer?

Eu pretendo aprender a fazer várias coisas ainda no Photoshop. Difícil especificar uma, porque o Photoshop nos oferece uma possibilidade infinita de criações e como eu sou um cara criativo, estou sempre buscando fazer

coisas diferentes de maneiras diferentes. Em outras palavras, estou sempre inventando moda.

Qual sua criação favorita e por quê?

Quanto aos meus trabalhos, não é fácil dizer qual o meu favorito. Na verdade, gosto de todos, mas tenho um carinho especial pelo trabalho intitulado "O Espaço das Flores". Talvez porque seja meu trabalho mais comentado e porque nele consegui criar uma atmosfera bonita, misteriosa e muito surreal.

O que você diria para quem está começando?

Para quem está começando no Photoshop, eu sugiro muita prática e dedicação. Existem várias maneiras de fazer a mesma coisa no software. Procure criar sua própria técnica, seu próprio estilo. O Photoshop é um programa que precisa ser estudado. Por exemplo, não basta apenas aprender a usar as ferramentas de pintura. É preciso aprender a usar todos os recursos oferecidos pelo aplicativo para aprimorar essa ferramenta e consequentemente aprimorar também seu trabalho.

Faça sua propaganda!

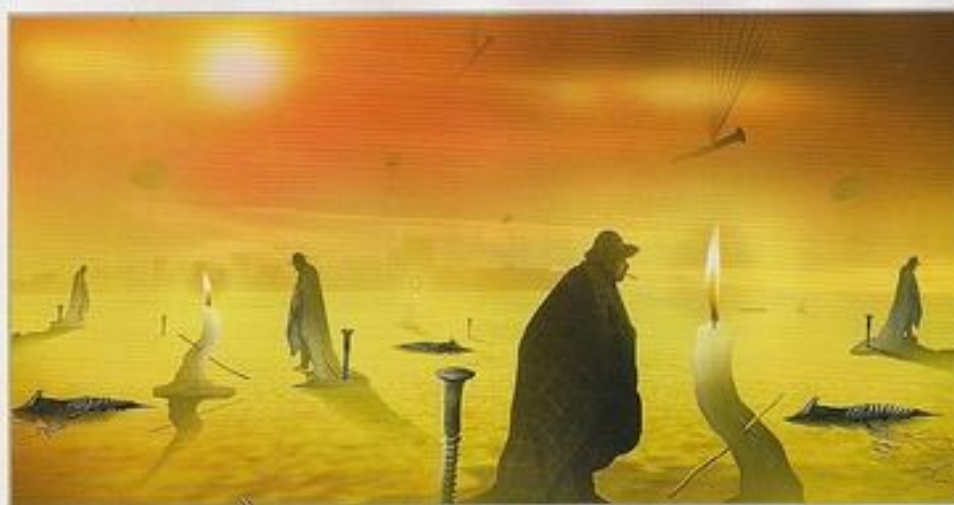
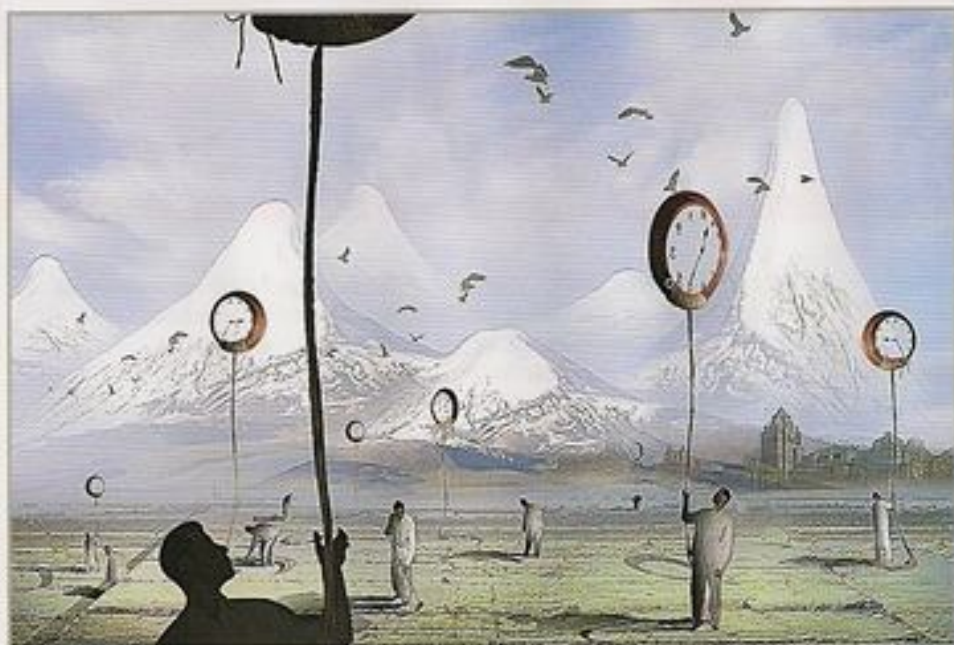
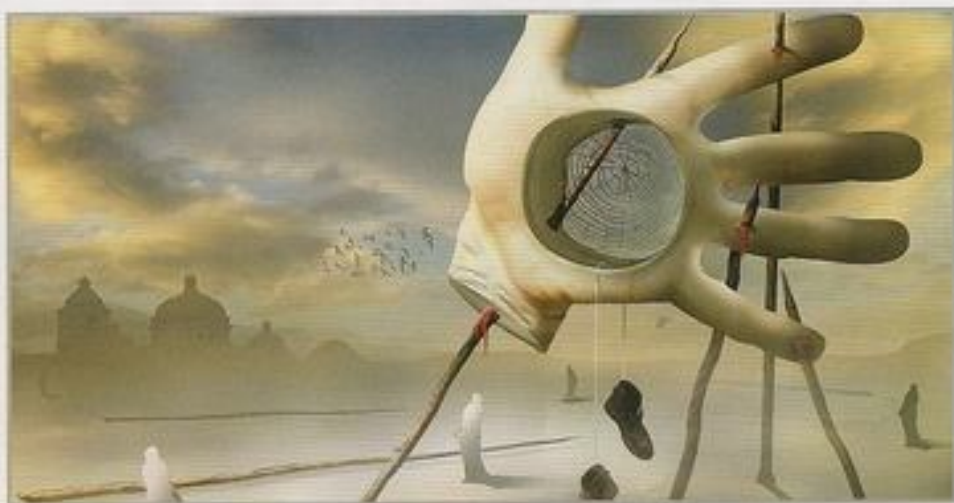
Procuro oportunidades na área de ilustração de livros, revistas etc. Caso alguém também se interesse em expor meus trabalhos em algum espaço cultural, eu acharia muito bacana. Minha galeria com outros trabalhos fica no seguinte endereço www.flickr.com/marcarambr e meu email pra contato é marcarambr@yahoo.com.br.



Torne-se conhecido!

 Se você gostaria de estar nestas páginas, mande um e-mail para cartas@photoshopcreative.com.br com uma breve descrição sobre você e alguns dos seus trabalhos.

SAIA DO ANONIMATO | Não seja tímido, revele um pouco de você e do seu trabalho para os outros leitores da revista



LIBERTE SoA
CRATIVIDADE



**Conheça os treinamentos da
Divisão Design Impacta:**

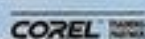
Photoshop
CorelDRAW
Criação e Design
Dreamweaver
Flash
Illustrator
InDesign
Lab. de Proj. Editoriais
Lab. de Proj. Gráficos
Entre outros

**Ganhe uma tablet ao concluir uma
Certificação Impacta (ICS) na
área de Design.**

Centro autorizado:



AUTHORISED
Training Centre



Autodesk
Authorized Training Centre



Quer saber o que
a imagem esconde?
www.impacta.com.br/qrcode

IMPACTA TECNOLOGIA
Av. Paulista, 1009 - 9º andar
(próx. metrô Trianon-Masp)
(11) 3254-2200 | www.impacta.com.br



Com 18 anos de experiência no Photoshop na manga, Simon Joinson se pergunta por onde deve começar a nos contar sobre sua carreira no mundo da imagem



Cabeça: Foto originalmente tirada para uma capa de revista e retrabalhada para a seção de máscaras em Get the Most from PS



Miniatura: Imagem original de helicóptero sobre o Diáspora Hoover. E inclinação de lente aplicada para um pouco de Get the Most from PS

A HISTÓRIA DE...

Simon Joinson



Simon Joinson começou photoshopando camisetas no início desta década e, no conforto de seu quartinho de despejo, acabou começando sua própria revista de fotografia digital. Ele nos conta como virou fã do Photoshop CS4 e como passou de apenas "encher o espaço da revista" a fazer disso o seu ganha-pão.

Soubemos que você trabalha para a dpreview.com. Como é isso?
É um trabalho duro, que nunca acaba. Com um público tão amplo, as respostas são muitas e instantâneas. Passamos muito tempo no trabalho de produção; realizamos nossos próprios sites e imagens. Podemos escrever uma resenha de 36 páginas sobre uma única câmera, por isso passo muito tempo usando o Photoshop como ferramenta de análise e acessório fotográfico. Gosto muito de tirar fotos e adoro gadgets, por isso é um prazer fazer resenhas de câmeras.

Você usa o Photoshop CS4 como programa de edição principal?

Sim, e uso o Adobe Bridge bem mais do que antes. No CS4, o fato de poder dar um zoom em qualquer nível sem perder a definição vale ouro para mim. Ainda não me acostumei bem à nova interface e ao layout, mas certas ferramentas já se tornaram parte de meu cotidiano. Demorei um tempo para me habituar à nova paleta Adjustments no CS4, mas agora eu a adoro.

O que você acha de ser um designer gráfico freelancer e fotógrafo?

Acho que tive sorte, porque aprendi a usar o Photoshop em 1991, na versão 2.5. A ideia de fazer retoques em vez de fotografar novamente ainda era nova. Quando tinha um contrato freelance para a Saatchi & Saatchi, só precisava mudar a cor de uma camisa – mas uns dois anos antes teria sido preciso fotografar novamente. Como comecei a usar câmeras digitais bem cedo, acabei me tornando uma espécie de fonte para os outros.

Qual recurso você considera mais útil no Photoshop?

Gosto muito da nova ferramenta Clone, com a visualização que se encaixa no tamanho do pincel. Coisas assim fazem toda a diferença em meu trabalho cotidiano. Na maior parte do tempo uso o Photoshop para visualizar os canais de cor separadamente e usar histogramas. Grande parte de meu serviço envolve recortar com a ferramenta Pen e usar Levels. A capacidade de desfazer e refazer, além de alterar o trabalho usando diversas camadas para nunca ser necessário se comprometer com nada, é muito melhor do que qualquer coisa que se fazia na sala escura, mas claro que se trata de um processo totalmente diferente.

Conte-nos sobre as revistas que iniciou – foram quatro no total?

Acho que a *What Digital Camera*, a primeira revista que lancei, ainda faz sucesso. Quando comecei, as câmeras digitais eram caras e tinham sabor de novidade. Não eram vistas como instrumentos fotográficos, mas como brinquedos. Mas em 1996 começamos a

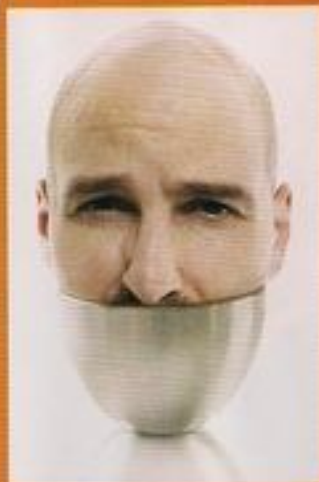
WEB PARA VER MAIS SOBRE O TRABALHO DE SIMON, VISITE O SITE [HTTP://SIMONJOINSON.COM](http://SIMONJOINSON.COM)



Mulher-gato: Montagem rápida criada para um artigo de revista, posteriormente transformada em poster, o passo para um de meus livros.



Esboço: Pintado com o History Brush para um artigo de revista sobre os efeitos de esboço do Photoshop.



Escudo: Montagem de dois minutos de Get the Most from Photoshop, mostrando as vantagens de criar montagens usando imagens que já combinavam desde o começo (imagens iniciais de iStockphoto.com).

escrever tutoriais de Photoshop para a primeira revista de câmeras digitais. Nós os escrevamos apenas para encher o espaço da revista, que era quase exclusivamente sobre produtos que interessavam a pouquíssima gente.

Você ainda escreve tutoriais de Photoshop ou isso faz parte do passado?

Não tenho criado muitos atualmente. Escrevi um livro ano passado que está para ser lançado, e foi a primeira vez em que, de fato, passei um bom tempo escrevendo tutoriais além de responder a perguntas no meu site (dpreview.com). Acreditamos que, para muitos entusiastas de fotografia, o próximo passo depois de usar a câmera seja o pós-processamento. Mas tirando os livros, não escrevo muitos tutoriais para Photoshop.

Existe alguma mensagem importante que você desejava transmitir com o Get the most from Photoshop?

Eu queria dar às pessoas uma ideia básica do que as partes realmente

importantes do Photoshop fazem e fazê-las pensar em como realizar trabalhos com bons resultados. Não se pode apenas ir mexendo ao acaso – é preciso ter uma noção do que se deseja. Muita gente aprende a usar o Photoshop pelo método empírico, mas é muito fácil errar a mão e estragar tudo. Acho que quando se tem em mente o que se quer obter a partir de uma foto, a coisa anda muito melhor.



Maia2: Parte de uma série de retratos do povo Maasai feitos no Quênia há alguns anos. Efeitos de tonalização em muitas camadas, subexposição e superexposição, além de nitidez, foram aplicados.

Solar: Parte de uma capa de revista (com o fotógrafo Julian Cornish Trestall). Efeito de pseudossolarização e tonalização aplicados para o novo livro.



Especial

Levels

Posterize

Color
Balance
selective
colour

Hue/
saturation

Adjustment Layers

O que elas podem fazer por você?

Todas as alegrias do ajuste de imagens sem risco algum para os pixels envolvidos!

VIDEOTUTORIAL

Aprenda a corrigir tonalizações com este tutorial em vídeo



Você reconhece a situação? "Claro que posso mudar isso, não tem problema". E você exibe ao cliente seu melhor sorriso, enquanto se pergunta por que diabos o prédio do fundo precisa absolutamente ser azul, e não vermelho...

Você repassa mentalmente todas as horas que gastou selecionando todos aqueles tijolinhos e pintando-os para obter aquela aparência clássica de tijolinhos vermelhos. E agora ele os quer azuis? Sua mente se desespera apenas em pensar em refazer todos aqueles detalhes entediante só para conseguir uma alteração aleatória para azul. E se amanhã ele pedir verde? Ou marrom? Seu cérebro inicia uma busca alucinante por um método melhor do que gastar mais uma vez a ponta de sua stylus. "Deve existir um jeito mais prático!", pensa você. "Talvez eu devesse cobrar por hora".

Obviamente, os crânios da Adobe já pensaram nisso (de um jeito mais prático, não na cobrança por hora!). Desde, o início o ajuste de imagens com comandos de Matiz/Saturação, Níveis e Curvas é parte integrante do Photoshop. Uma passagem pelo menu Image > Adjustments é de praxe em qualquer trabalho com imagens no programa.

Os usuários experientes sabem que esse processo altera irrevogavelmente as informações dos pixels. Por isso, tomam-se precauções, seja duplicar a camada para manter intocada a informação original ou simplesmente salvar o arquivo antes de continuar. Qualquer que seja o processo, todos sabem que é preciso adotar um método para reverter o processo.

E é aqui que entram as camadas de ajuste. Introduzidas já no Photoshop 4 (sim, são anteriores aos tempos do CS!), as camadas de ajuste são

um método de conter a função de ajuste em uma camada separada, em vez de aplicar a alteração diretamente nos pixels da imagem. Há muitas vantagens nesse método. A principal é que as camadas de ajuste mantêm as configurações daquele ajuste, permitindo refazê-las como e quando você desejar. Para remover o efeito e voltar ao original, é só deletar aquela camada.

As camadas de ajuste mantêm também as propriedades de uma camada, já que podem ser facilmente reempilhadas em outra ordem. Como afetam apenas as camadas abaixo delas na pilha, é fácil controlar quais recebem o ajuste e quais não. Isso é especialmente útil ao se empilhar diversas camadas de ajuste para obter diferentes efeitos simplesmente alterando sua ordem.

Outra vantagem de se fazer ajustes dessa forma é a inclusão automática de uma máscara de camada. Cada camada de ajuste vem com uma já embutida, automaticamente, sem custos extras.

Por isso, siga-nos nas próximas páginas por essa exploração do mundo maravilhoso e

"Esse método de edição não destrutiva permite que seu cliente peça todas as alterações que quiser sem aumentar sua calvície nervosa"

mágico das camadas de ajuste do Photoshop. Demonstraremos como esse recurso é seguro e vai resolver seu medo de se comprometer. Esse método de edição não destrutiva permite que seu cliente peça todas as alterações que quiser sem aumentar a sua calvície nervosa...

Threshold



Esta bela imagem, com foco adequado e cores simples, oferece um mundo de possibilidades para experimentar com as camadas de ajuste.

O Gradient Map permite produzir efeitos de duotone facilmente adaptando os valores claros e escuros em lados opostos do gradiente aplicado.

Esta camada de ajuste de equilíbrio de Cor oferece um nível extraordinário de controle sobre a quantidade de cada cor na imagem.

Para criar imagens em preto e branco com precisão, a camada de ajuste de Black and White prevalece sobre o comando De



Mas onde elas estão?

Agora que já estabelecemos de uma vez por todas que as camadas de ajuste são a solução da lavoura, você deve estar se perguntando onde pode encontrá-las no comércio. Elas estão em dois locais.

O primeiro é o menu Layer. Você encontrará um submenu em New Adjustment Layer, que permite escolher o ajuste desejado. Depois de selecionar o que quiser, o Photoshop abre uma caixa

de diálogo na qual você dá nome à camada e acerta outras opções. A mais comum é a Use Previous Layer to Create Clipping Mask Checkbox. Quando habilitada, o ajuste é vinculado (ou restrito) à camada que estava ativa quando você foi ao menu.

O outro método mais comum para criar camadas de ajuste é com o ícone na parte de baixo da paleta Layers. O ícone é um círculo dividido em preto-e-branco. Pressione-o para ativar um menu com as mesmas 14 opções do menu Layer, mais

três itens adicionais para criar camadas de preenchimento como Solid Color ou Pattern Fill. Esse método não abre a caixa de diálogo padrão para adicionar camadas de ajuste, mas ainda é possível abri-la se você segurar [Alt] na hora de clicar no ícone.

Filtros fotográficos

Uma das pérolas ocultas no recurso de Adjustment Layers são os Photo Filters. Eles não ficam exatamente escondidos,

Altere as cores com Matiz/Saturação

01 **Mar de rosas** Um dos métodos mais eficazes de usar camadas de ajuste é para mudar as cores de uma foto. Não apenas mexer ligeiramente na tonalidade, mas alterar totalmente a cor de maneira convincente. Vamos começar com esta bela rosa vermelha (a imagem 'RedRose.jpg' pode ser baixada de nosso site).



02 **Este é um trabalho para...** Adicione uma camada de ajuste de Hue/Saturation; é a única poderosa o bastante para assumir uma tarefa de tamanha magnitude. Como queremos mudar os valores de vermelho, altere o menu drop-down de Master para "Red".



03 **Por isso se chama 'ajuste'** Acerte os deslizantes até que a rosa esteja amarelo-brilhante. Usamos Hue 60, Saturation 26 e Lightness 7. Você pode ver como o Photoshop está alterando a maioria dos valores do vermelho, mas deixa passar alguns na borda das pétalas.



Cooling filter (82) 25% Density



Cooling filter (LBB) 25% Density



Deep Blue 30% Density



Deep Red 30% Density



Deep Yellow 30% Density



Green 40% Density



Blue 40% Density



Deep Emerald 30% Density



Magenta 40% Density



Orange 40% Density



Red 40% Density



Sepia 40% Density



Underwater 50% Density



Warming filter (85) 25% Density



Warming filter (LBA) 25% Density



Yellow 40% Density

mas sempre achamos que eles estarão no menu **Filters**, não no **Adjustment Layers**. Eles simulam os filtros fotográficos usados na fotografia tradicional para alterar a temperatura da luz. Baseiam-se principalmente na ideia de esfriar ou aquecer as paletas. Os filtros de resfriamento são azulados e removem os tons alaranjados, amarelos e vermelhos. Os de aquecimento se aproximam mais do espectro laranja e removem os matizes azuis de uma imagem. O deslizante **Density** controla quanto efeito o ajuste surtirá sobre a imagem.

“Se você tiver uma imagem com uma tonalização pronunciada, os Photo Filters são muito eficazes”

Se você tiver uma imagem com uma tonalização pronunciada que deseja remover, os **Photo Filters** são muito eficazes. Use a amostra de cor incluída no controle do ajuste. Se você utilizar uma cor que seja o inverso da tonalização, a imagem será neutralizada.

Não tem certeza de qual é o inverso exato daquela cor? Faça uma duplicata da imagem e use **Filter > Blur > Average** para ver exatamente a cor que está prevalecendo. Depois, pressione **[Ctrl/Cmd] + [I]** para inverter a cor e ajuste a amostra de acordo.



04 Acrescente valores Abaixo dos deslizantes há três pequenos contadores. Clique no que tem um sinal de mais e use-o para pinçar os vermelhos na borda das pétalas. Assim eles são adicionados ao conjunto a ser recolorido.



05 Remova os outros valores A tonalidade amarela está escapando para as áreas do fundo que desejamos preservar, por isso selecione o contador com o sinal de menos e clique nas áreas do fundo para removê-los da recolorização.



06

Máscara

Clique na miniatura da máscara vinculada à camada de ajuste e use um pincel suave com preto para remover a aplicação do efeito em algumas áreas. Reduza a opacidade do pincel e utilize-o para enfraquecer outras áreas.





Nos bastidores

Um dos segredos para usar as camadas de ajuste com eficácia é compreender a mecânica de como eles alteram a aparência dos pixels de uma imagem. Dois conceitos que ajudam nessa compreensão são os Canais e os Histogramas.

Os Canais são arquivos essenciais em escala de cinza que definem o quanto de uma cor em particular está presente em uma imagem. Por exemplo, imagens em modo RGB contêm um canal Vermelho, um Verde e um Azul (visíveis no painel Channels). Muitas das camadas de ajuste disponíveis podem ser usadas em canais separados.

Ou seja, se precisar, você pode ajustar apenas o canal azul de uma imagem sem mexer no vermelho ou no verde.

O Histograma é o estranho gráfico linear que aparece no painel Histograma ou quando você ajusta os níveis. Trata-se de uma representação visual da gama de intensidade da imagem. O Photoshop gera histogramas que mostram o número de pixels em cada nível de intensidade. Os pixels claros ou com grande intensidade de cor ficam à direita. Os pixels escuros ou com baixa intensidade de cor ficam à esquerda do gráfico. É útil saber disso para quando for preciso mexer nos níveis ou na curvas.



Não se limite a utilizar uma única camada de ajuste, já que elas trabalham bem juntas. Por exemplo, use o ajuste de Levels para aprofundar as sombras e destacar as luzes, e um de Vibrance para chegar à saturação ideal das cores. Depois tente inverter a ordem das camadas de ajuste na pilha para ver qual fica melhor para cada imagem.

A camada de ajuste de Levels é ótima para puxar as cores e os detalhes de imagens meio apagadas. Ao puxar as alças externas até que encontrem o histograma, você garante uma ampla gama de valores tonais na imagem. Pense também em ajustar os níveis em cada canal para ter mais controle.

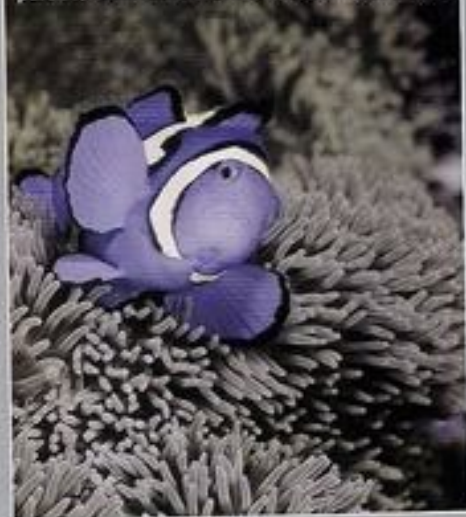


Embora não seja o tipo mais poderoso de camada de ajuste, Brightness/Contrast é certamente o mais fácil de usar. Nada de histogramas, nem separação entre canais. Há um deslizante de brilho e um de contraste - aumente-os ou diminua-os como quiser. Esse recurso era muito mal-implementado antes do CS3. Se quiser, você pode voltar àquele estado com a caixa Use Legacy.



A camada de ajuste Threshold cria imagens em preto e branco com alto contraste. O nome se refere ao ponto do histograma em que os pixels mais claros são mostrados em branco, e os mais escuros, em preto. Funciona melhor para imagens com formas demarcadas e reconhecíveis. Não espere capturar muitos detalhes.

A camada de ajuste Color Mixer permite o controle sobre cada tom dentro da imagem. Ela pode ser usada para criar imagens em escala de cinza de alta qualidade ou para reajustar de maneira criativa os valores tonais dentro de uma imagem colorida. Ao usar uma das predefinições como ponto de partida, fica fácil obter um efeito de pintado à mão.



A camada de ajuste de Exposure foi criada principalmente como meio de ajustar imagens com alto alcance dinâmico, mas também funciona bem em imagens regulares de 8 bits. Há três deslizantes: Exposure ajusta os tons claros, Offset as áreas desombreadas e Gamma realiza ajustes na imagem como um todo.



Técnicas de camada

Ao pensar em camadas de ajuste, muitos usuários pensam na parte do "ajuste" e nem se preocupam muito com a "camada". Ao permitir esses ajustes em forma de uma camada, o Photoshop lhes concede os mesmos direitos e privilégios de uma camada normal. Uma das vantagens mais óbvias é o uso de máscaras. Ela permite um controle fácil e seletivo da aplicação do ajuste. É possível até mesmo "pintar" o ajuste – como se seu pincel estivesse carregado com tinta mágica!

E a diversão não para por aí. As camadas de ajuste também aceitam outras técnicas próprias às camadas, como grupos e máscaras vetoriais. Se você já empilhou diversas camadas de ajuste em uma única imagem, tente agrupá-las todas para deixá-las visíveis ou invisíveis de uma vez. Assim, é mais fácil avaliar o "antes" e o "depois" de sua imagem.

Você já pensou em adicionar estilos de camada a uma camada de ajuste? Não? Bem, a Adobe sim. E a empresa foi além e incluiu essa capacidade só para o caso de você querer usá-la. Admitimos que é preciso ter bastante criatividade para encontrar uma razão para usar um Bevel and Emboss em uma camada de Threshold. Mas se for o caso, sabemos que você ficará feliz em saber que está lá!

Preto-e-branco

A camada de ajuste Black and White com opacidade reduzida é um método eficaz para diminuir a saturação de uma imagem. Use um pincel grande sobre a máscara para aplicar o efeito seletivamente onde desejar.

Curvas Uma aplicação cuidadosa da camada de ajuste de Curves pode reduzir manchas, eliminar brilhos e uniformizar a pele sem sacrificar detalhes nas sombras.

Cor dos olhos Para transformar olhos castanhos em azuis é preciso usar uma combinação de camadas de ajuste: Levels para clarear o tom das íris e Hue/Saturation para criar o novo tom.

Cor dos lábios

Dê brilho aos lábios usando a camada de ajuste de Hue/Saturation com a opção Colorize. Use a mesclagem Soft Light para criar uma aparência natural e a máscara para restringir o efeito aos lábios.

Vibrance

A camada de ajuste Vibrance é responsável por realçar as flores amarelas próximas ao rosto. A máscara contém o efeito para que o rosto não fique amarelado.

Moldura Para criar uma moldura atraente em torno da borda, use a camada de ajuste Exposure, reduzindo drasticamente Gamma. A seguir, utilize uma seleção retangular bastante suavizada preenchida com preto na máscara.



É fácil obter efeitos de cor seletiva com a camada de ajuste Black and White. Em vez de tentar adicionar cores, remova o ajuste sobre a parte desejada para que a cor original apareça. O truque é pintar sobre a máscara para remover seletivamente o preto e o branco.



Não ignore as predefinições. O Photoshop vem com alguns efeitos prontos para usar. A camada de ajuste Hue/Saturation vem com o efeito de sépia, que não requer prática nem tampouco habilidade. Você pode usá-lo como está ou mexer nos deslizantes para deixá-lo mais a seu gosto.



A camada de ajuste Invert cria a aparência de um negativo fotográfico. Mas se o modo de mesclagem for Color, os valores de sombra e luz da imagem são mantidos e apenas os tons são invertidos, criando um interessante efeito de paisagem.



Uma das vantagens das camadas de ajuste é que elas se comportam como camadas normais. Não há razão para pensar que não é possível usar máscaras vetoriais ou estilos de camada com as camadas de ajuste. Sabendo disso, você pode ganhar ainda mais tempo.

Use suas curvas

A clássica camada de ajuste de curvas é como o irmão mais velho da família das camadas de ajuste. Não importa o que os níveis podem fazer: as curvas sempre fazem melhor. Os níveis permitem a manipulação do ponto preto, do ponto branco e do ponto intermediário. As curvas abrangem esses três pontos e ainda permitem inserir vários outros no meio. E como é de se esperar, é possível fazer isso no canal composto ou em qualquer dos canais individualmente.

O procedimento para usar curvas no ajuste de cores em uma imagem é bem direto. Use os conta-gotas para definir os pontos de preto e branco e puxe a curva como um "S" ligeiro para aumentar o contraste nos meios-tons. Se esse tipo de edição parece magia negra, tente usar a

ferramenta de ajuste na própria imagem (é o ícone do dedinho apontando). Clique em uma área de sua imagem que gostaria de ajustar e simplesmente arraste-a para baixo ou para cima para alterar o ponto da curva correspondente àquela região. Observe que a curva responderá em tempo real.

"A clássica camada de ajuste de curvas é como o irmão mais velho da família"

01 Moenda Baixe a imagem "windmill.jpg" de nosso site. É uma bonita imagem, mas as cores estão meio apagadas e a iluminação poderia ser melhor.

02 Teste de limiar Adicione uma camada de ajuste de Threshold e puxe o deslizante para a esquerda para determinar os pixels mais escuros, e depois para a direita, a fim de encontrar os pixels mais claros da imagem. Oculte a camada Threshold quando terminar.

03 Curvas perigosas Adicione uma camada de ajuste de Curves e use o conta-gotas preto para extrair uma amostra da área escura da imagem. Faça o mesmo com o conta-gotas branco e a parte mais clara.

04 Curvas personalizadas Selecione o conta-gotas cinza e pegue uma amostra do cinza-médio da parede. Em seguida, pegue o ponto central da curva e puxe-o para baixo cerca de 1/3 de um quadradinho da grade.

05 Mais pontos na curva Pegue o ponto preto 34 da curva e puxe-o para baixo cerca de 1/3 de um quadradinho. Pegue o ponto a 1/4 da curva e puxe-o para cima cerca de 1/4 de um quadradinho.

06 Ajuste final Adicione uma camada de ajuste Vibrance e aumente Vibrance e Saturation até que o céu fique com um azul brilhante e a grama com um verde convidativo.

Criatividade ao alcance

O valor da edição não destrutiva não pode ser subestimado. A possibilidade de editar um ajuste sem precisar começar o trabalho do zero é como um sonho. Um pouco de planejamento e preparação inteligente permitem fazer mudanças em segundos, em vez de horas. É inteiramente possível que, ao aprender a trabalhar dessa forma, você repense a maneira de fazer um orçamento para um cliente. É desvantajoso cobrar por hora quando leva menos de um minuto para alterar a cor dos tijolos em uma parede ou aumentar a saturação de um campo de flores amarelas.

Neste exercício, ensinamos a criar um efeito de pôster de quatro cores usando apenas camadas de ajuste. Assim, você pode sentir como essas camadas interagem e como uma altera o comportamento da outra. A ordem em que as duas primeiras (Black and White e Posterize) aparecem na pilha é muito importante. Este é apenas um exemplo para mostrar como a combinação de camadas de ajuste pode ajudar a produzir efeitos criativos. Solte a imaginação e mãos à obra!



01 Preto-e-branco básicos Abra a imagem "FourColourSource.jpg" (disponível em nosso site) e adicione uma camada de ajuste Black and White. Os ajustes-padrão funcionam bem, por enquanto, mas tome nota dos deslizantes que mais interferem na imagem.



02 Posteridade Adicione uma camada de ajuste Posterize e use Levels 4. Depois, volte à camada Black and White e acerte os deslizantes de cor para uniformizar o fundo e criar linhas agradáveis pelo rosto.



03 Pinte Use a Magic Wand para criar uma seleção baseada em um dos tons de cinza. Quando a seleção estiver completa, adicione uma camada de ajuste de Hue/Saturation. A seleção é usada automaticamente como máscara. Não se esqueça de marcar a caixa Colorize ao mexer no matiz.



04 Finalize Repita o passo 3 para os outros três tons de cinza da imagem. Observe como é possível operar alterações dramáticas sem nem tocar na camada da foto original.

Dicas Pró

01 Você pode vincular e desvincular facilmente as camadas de ajuste no painel Layers segurando [Alt] e clicando entre as miniaturas das camadas.

02 Se você quiser aplicar o ajuste feito à camada afetada, clique com o botão direito na miniatura da camada de ajuste e selecione Merge Down.

03 As camadas de ajuste podem ser arrastadas de um documento e outro como qualquer outra camada. Isso é um bom método de garantir que os mesmos ajustes serão utilizados em vários documentos.

04 Para ativar e desativar uma camada de ajuste, use o ícone do olho no painel Layers.

05 Utilize várias camadas de Hue/Saturation ajustadas para Colorize sobre camadas que contenham cinza médio para experimentar diferentes combinações de cores de maneira não destrutiva.



Visite o centro de ajuda se precisar de soluções para dificuldades na reparação de fotos ou problemas de edição de imagem e para conhecer endereços úteis na Web

Dúvidas

Nossos especialistas...



GEORGE CAIRNS

George é nosso guru residente, sempre pronto para as suas questões



ROSIE TANNER

Em busca de recursos úteis na web? Rosie vai guiar você



DANI TAYLOR

A editora de arte está à disposição para todas as dúvidas sobre pintura digital

O que encontro nesta seção?

P&R

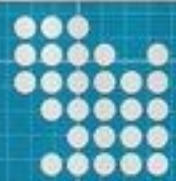
Enfile bem fundo o dedo em suas feridas de edição de imagem

RECURSOS

Mostramos os melhores web sites com tutoriais e instruções para o uso do Photoshop

Mande suas questões para...

Mande uma mensagem com as suas dúvidas para o nosso e-mail: cartas@photoshopcreative.com.br



P+R

Photoshop Elements



2D para 3D



Quero fazer uma imagem parecida com uma foto disposta em uma mesa. Como imitar o efeito 3D, cantos amassados, sombra etc.?

Richard Harper



Abra sua foto. Vá a Window > Layers e clique duas vezes na camada de fundo para destravá-la. Use [Ctrl/Cmd] + [A] para selecionar a imagem e [Ctrl/Cmd] + [T] para ativar a Free Transform. Segure [Shift] para manter as proporções e arraste o ângulo do canto para diminuir a

imagem de forma a ver bordas transparentes. Para acrescentar uma borda branca, clique em Edit > Stroke. Na janela do comando Stroke, use Width de 50 e cor branca. Ajuste Location para Outside. Clique em OK.

Pressione [Ctrl/Cmd] + [D] para remover a seleção. Pegue a Rectangular Marquee [M] e desenhe um retângulo em torno do canto que deseja amassar. Vá a

Filter > Distort > Liquify. Na janela do Liquify, pegue a Warp. Use um pincel grande, de 500px, por exemplo, e Brush Pressure de 50. Arraste a Warp sobre a área selecionada para que ela suba um pouco, como se houvesse uma dobra. Clique em OK para aplicar as alterações e pressione [Ctrl/Cmd] + [D] para desfazer a seleção.

Dê [Ctrl/Cmd] e clique na miniatura da camada para selecionar. Crie uma nova camada. Em Edit > Fill, preencha a camada com preto. Ponha essa camada abaixo da foto principal e use a Move [M] para deslocá-la e criar uma sombra.



Transforme suas imagens em fotografias 3D com o Liquify

Dica



Processe múltiplos arquivos

Se você fez uma série de fotos e todas ficaram superexpostas ou subexpostas, imagine o trabalho que daria arrumar uma por uma. Para acelerar as coisas, vá a File > Process Multiple Files. Escolha uma foto de exemplo dentre os arquivos ainda não editados e crie uma pasta de destino para as versões arrumadas. Marque uma ou duas caixas na seção Quick Fix da janela de comando para aplicar Auto Contrast, Auto Color e Sharpening a todas as fotos de uma só vez. Os arquivos originais permanecerão intocados no caso de ser preciso arrumar as fotos individualmente.



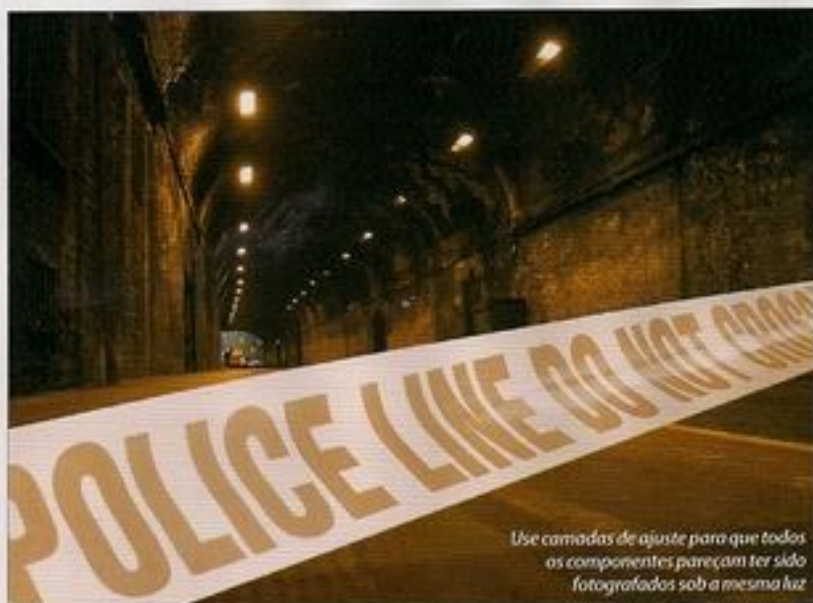
Sombras e luzes

Crie uma ilusão de óptica

Para que o canto dobrado de uma foto pareça mais 3D (veja a questão acima), pegue a Burn [O]. Vá a Options e ajuste Range para Highlights, Exposure para 50%. Passe a ferramenta pelo canto para escurecer levemente a borda branca. Assim se cria uma sombra na superfície da foto. Selecione a Gradient [G]. Para adicionar um reflexo, escolha Foreground to Transparent.

Clique no ícone do gradiente refletido. Em uma nova camada, desenhe um dégradé diagonal no lugar em que a dobrinha ficaria. Apague as partes do dégradé que ultrapassem a borda.





Use camadas de ajuste para que todos os componentes pareçam ter sido fotografados sob a mesma luz

Técnicas de composição

P Estou experimentando a combinação de objetos vindos de várias fotos em uma única imagem. Vocês têm alguma dica para que os elementos separados pareçam pertencer à mesma cena?

Gareth Webb

R Pode ser desafiador criar uma imagem composta aceitável. Se as fotos originais tiverem condições luminosas diferentes, os elementos colados acabam ficando muito na cara.

Pegue, por exemplo, os componentes de nossa cena de crime acima. A imagem da fita "Police Line Do Not Cross" foi tirada de dia, ao passo que o fundo foi feito com iluminação artificial. Mesmo se

Felizmente, é bem simples fazer com que os elementos pareçam ter sido fotografados sob a mesma luz. Para criar nossa cena, usamos a Magnetic Lasso [L] para selecionar a fita e copiamos e colamos em uma nova camada acima do fundo. Clicamos no ícone Create Adjustment Layer e escolhemos uma camada de ajuste de Hue/Saturation.

Ao clicar em Colorize, conseguimos tingir as camadas subjacentes. Um Hue de 0 deu uma tonalização adequada de luz artificial à fita. Aumentamos a saturação para 50 e escurecemos as partes iluminadas arrastando Lightness para -11.

Para impedir que a camada de ajuste alterasse o fundo que já estava bom, selecionamos os pixels transparentes na camada da fita com a Magic Wand

“Se as fotos originais tiverem condições luminosas diferentes, os elementos colados acabam ficando muito na cara”

ou você fotografar todos os elementos à luz do sol, a configuração de equilíbrio de brancos da câmera pode fazer com que uma foto fique mais fria (azulada) do que outra, criando um contraste de cores.

[W], abrimos a máscara da camada de ajuste e preenchemos as partes selecionadas com preto. Essa máscara protegeu a cena do fundo dos efeitos da camada de ajuste.

EM FORMA

Transforme formas em pincéis

P Já experimentei os pincéis personalizados no seletor de pincéis. Percebi que a coleção de pincéis de efeitos especiais inclui algumas formas. Existe um meio de transformar formas em pincéis?

Polly Steinberg

R É possível transformar qualquer elemento em pincel e espalhar dezenas de pinceladas! O truque é selecionar uma forma vetorial e convertê-la em um pincel bitmap no menu Define Brush. Adapte as técnicas para criar um pincel a partir de qualquer coisa.



01 Boa forma Pegue a ferramenta Custom Shape [U]. Clique no seletor Custom Shape. Escolha uma forma para o pincel. Arraste o cursor para desenhar a forma em uma camada transparente. Depois, vá a Choose Layer > Simplify Layer para transformar em bitmap.



02 Defina o pincel Pegue a Rectangular Marquee [M] e desenhe uma seleção quadrada ao redor da forma (segure [Shift] para que a seleção fique quadrada). Vá a Edit > Define Brush From Selection. Na caixa Brush Name, dê um nome ao pincel e clique em OK.



03 Espalhe por aí Pegue a Brush [B]. Vá até o final do seletor e escolha seu novo pincel. Use uma cor de primeiro plano adequada. Clique no ícone Brush Dynamics e ajuste o Scattering e o Spacing para que as pinceladas se espalhem. Distribua dezenas de formas em uma pincelada!

P+R Photoshop



NOVOS HORIZONTES Aumente o contraste nas nuvens

P Tenho uma porção de fotos com lindas nuvens, mas minha câmera não consegue capturá-las. Existe algum jeito de enriquecê-las no PS?

Anna Lee

R Esta técnica é fácil e direta. Vamos usar a Magic Wand [W] e o ajuste de Curves para dar mais contraste e impacto às nuvens sem graça. Siga as etapas abaixo para saber como.

01 Seleccione as nuvens

Escolha a Quick Selection ou Magic Wand na barra de ferramentas e ajuste o tamanho (ou tolerância) para cerca de 50px. Comece a selecionar as nuvens e o céu na imagem, dando zoom nos cantos mais difíceis.



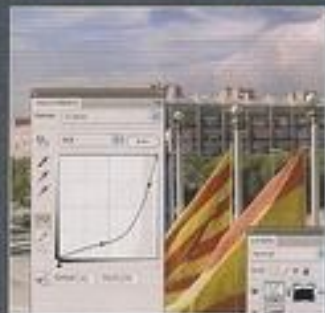
02 Acerte a curva

Pressione Create New Adjustment Layer na parte de baixo da paleta Layers. Na lista, escolha Curves. Assim, uma nova camada é criada e a edição é não-destrutiva.



03 Aumente o impacto

Ao mexer nas curvas, as nuvens planas ganham um forte contraste. Procure criar uma forma de "S" invertido com a linha do gráfico. Pressione [Ctrl/Cmd] + [D] para remover a seleção e fazer uma paisagem mais atraente.



Na linha pontilhada

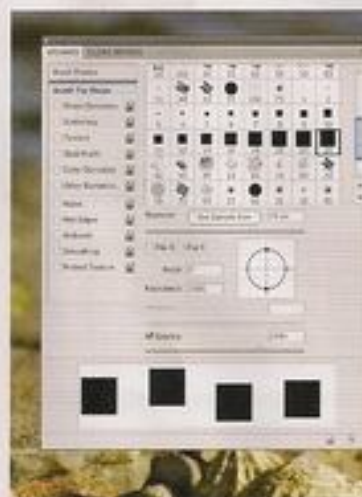
P Como criar uma linha pontilhada usando o pincel quadrado? Eu só consigo pintá-las individualmente usando Guias, mas o espaçamento não fica consistente.

James Benjar

R Isso pode ser feito facilmente na paleta Brushes, em Window > Brushes. Recomendamos deixar essa paleta sempre aberta. Você pode usar guias para demarcar o espaçamento com uma ajudinha da Régua (ambas no menu View), mas isso demora muito e nem sempre fica bom.

Selecione o pincel Square nessa paleta. Se ele não aparecer entre as miniaturas, abra o menu no alto, à direita da paleta. Selecione Square Brushes na lista e pressione Append na caixa que se abre. Encontre a miniatura do pincel quadrado e acerte o tamanho com o deslizante Diameter, abaixo. Para fazer uma linha pontilhada perfeita, desmarque as opções à esquerda da

paleta. Clique na opção Brush Tip Shape e marque a caixa Spacing. Mova o deslizante para acertar a distância entre cada bloco. A janela de visualização mostra como vai ficar a pincelada final. Você já está pronto para pintar! Segure a tecla [Shift] para que os quadradinhos apareçam em linha bem reta.



Para a linha pontilhada perfeita, use a paleta Brushes e o ajuste Spacing

Crie suas próprias texturas Adicione fotos ou imagens escaneadas aos filtros

Se os filtros do Photoshop ainda não atendem às suas necessidades, tente usar suas próprias imagens para criar uma textura. Vá a Filter > Texture > Texturizer para abrir um menu cheio de outras texturas e efeitos. Ao lado da textura no menu, clique na caixa drop-down e escolha a opção Load Texture. Selecione a foto ou desenho e clique OK. Para funcionar, esse arquivo tem de estar salvo em formato PSD (o formato do Photoshop).



As imagens em preto-e-branco ficam ótimas quando sobra uma corzinha



Preto-e-branco seletivo

Tenho uma porção de imagens que ficariam ótimas em preto-e-branco. Mas como manter a cor em certos objetos?

Katie Pilmen

Não é muito fácil obter um efeito seletivo de preto e branco. É preciso garantir que as seleções ao redor dos objetos que se deseja manter estejam perfeitas. O efeito é de arrasar e é um dos melhores jeitos de atrair a atenção para um objeto determinado. Existem muitas maneiras de obter esse efeito no Photoshop; este é um deles.

Decida qual objeto vai permanecer colorido e escolha a ferramenta Quick Selection. Este é um dos métodos mais rápidos e fáceis de selecionar objetos. Experimente usar também a Pen para ter mais controle (dê [Ctrl/Cmd] + clique direito e pressione Make Selection ao terminar de traçar com a Pen).

Quando estiver satisfeito com a seleção, arraste a camada da imagem até o botão Create a New Layer na paleta Layers para duplicá-la. Com a seleção ativa, e sobre a camada duplicada, clique no botão Add Layer Mask na base da paleta Layers.

Vá a Select > Inverse para inverter a seleção. Na camada duplicada, selecione a miniatura da camada ao lado da miniatura preta e branca da máscara.



Para completar o efeito, vá a Image > Adjustments > Desaturate e pronto: preto-e-branco seletivo.

Achatar ou não achatar

Sempre perco as cores vibrantes de minhas imagens quando salvo como JPEG. Eu nunca as achato, será que é por isso?

pingo (do forum inglês)

O problema comum da diferença nas cores está na mudança do modo de cor. Se o modo for

alterado no processo de edição, ou mesmo depois de salvar, pode ocorrer uma diferença no contraste. Achatar a imagem não é problema, já que isso não afeta o modo de cor. Quando se achata, a imagem é reduzida a uma única camada não editável.

Para editar no Photoshop, use o modo de cor RGB, já que ele mostra as cores corretas para visualização no monitor. O problema aparece se em algum momento o modo de cor for alterado para CMYK. Confira o modo em Image > Mode. CMYK é o melhor para imprimir, mas também existem impressoras RGB.

Dica



Entenda os modos de cor

RGB Encontrado em Image > Mode, o RGB é formado pelos canais vermelho, verde e azul. A maioria das câmeras digitais e scanners produz imagens nesse modo.

CMYK Canais Ciano, Magenta, Amarelo (Y) e Preto (K); este modo é feito para imprimir. Ele reproduz as tintas usadas nas revistas e jornais.

LAB Significa Lightness, cor A (verde-vermelho) e cor B (azul-amarelo). É usado pelos fotógrafos para aprimorar os detalhes sem mudar a cor, usando o canal L sozinho.

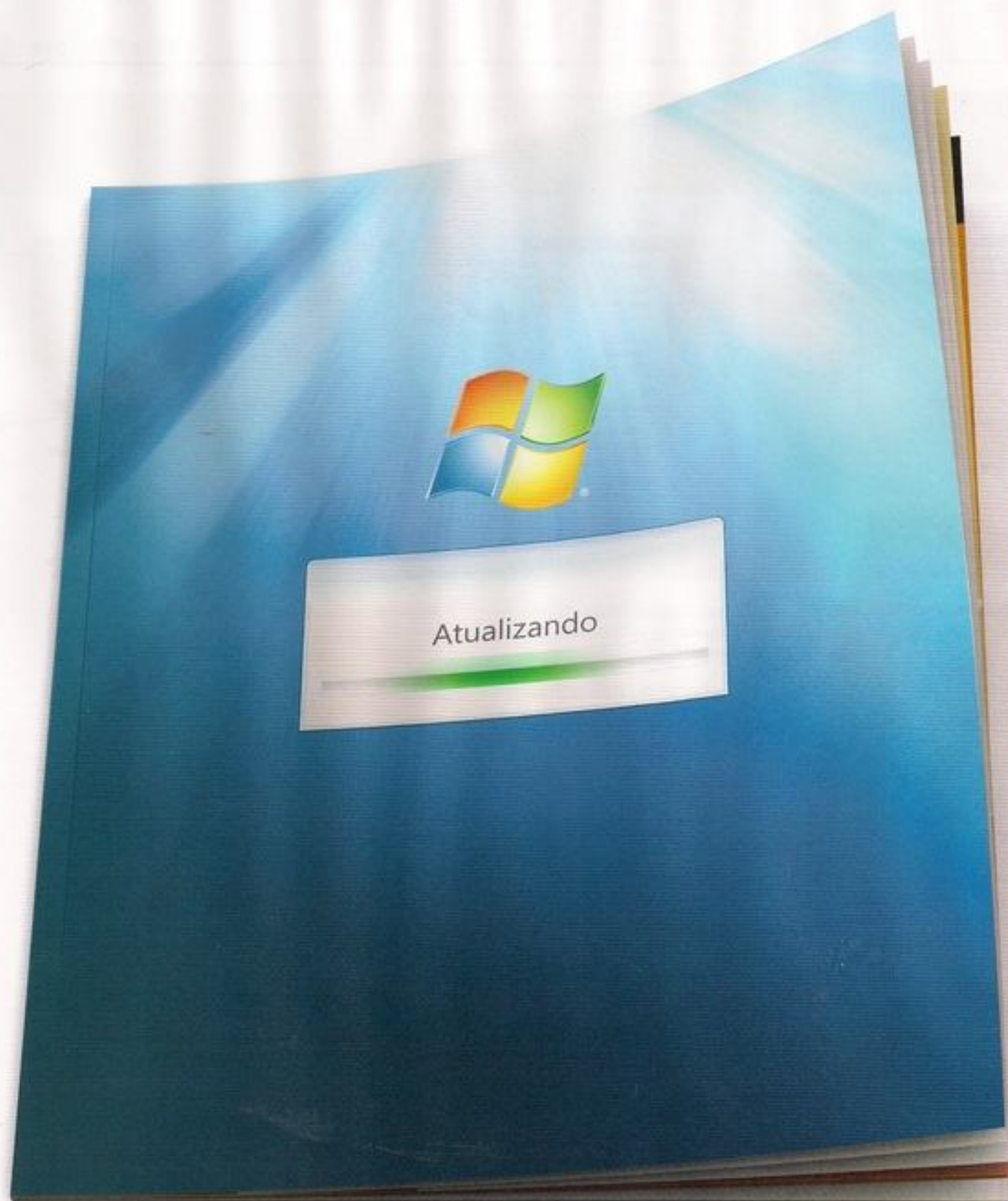
Grayscale Usa apenas um canal para criar imagens em preto e branco. Duo, Tri e Quad tones incluem cores extras para um efeito de preto-e-branco tingido.

Esclarecendo as coisas

Conserte fotos desfocadas com o Smart Sharpen

Apenas um ligeiro desfoque já pode perturbar a força de uma composição. Assim, se a sua câmera não for capaz de produzir imagens perfeitamente nítidas ao fotografar, use o Smart Sharpen do Photoshop para resolver o problema e focalizar cada pixel o máximo possível. Acesse Filter > Sharpen > Smart Sharpen e, na caixa de diálogo, acerte Amount e Radius para uns 70% e 2px, respectivamente. O Smart Sharpening faz com que as figuras se destaquem e define bem cada pixel lado a lado. Ou então crie uma seleção separada e aplique o Smart Sharpen a ela.





EM SETEMBRO, SUA REVISTA SOBRE WINDOWS VAI PASSAR POR UMA ATUALIZAÇÃO.
AGUARDE.



tutorials



Vanishing Point 44

Aprenda a fazer montagens com texto em perspectiva



No foco Batch 56

Fique com tempo sobrando no escritório para focar



32 Crie fotos de grupos perfeitas! Todos ficarão bem na foto...



42 Crie uma película tradicional partindo do zero



52 Melhore seus rascunhos com texturas reais



48 Displacement Maps – construa reflexos incríveis!



Pinte flores realistas

Ajuste seus pincéis no Photoshop e pinte uma flor como esta em poucas horas – p. 36

CONFIRA! OS ARQUIVOS NECESSÁRIOS PARA SEGUIR NOSSOS TUTORIAIS ESTÃO PRESENTES NO SITE WWW.PHOTOSHOPCREATIVE.COM.BR

Retratos de família

essência

NÍVEL

Iniciante
Intermediário
Avançado

TEMPO

Uma hora

ESPECIALISTA

Sam
Hampton-Smith

NO SITE

Image1.jpg
Image2.jpg
Portrait.psd

VIDEOTUTORIAL

FamilyPortrait.
mov

Aprenda a pegar as melhores partes de várias imagens para criar um belo retrato de família em que todo mundo parece feliz

Não é fácil tirar uma foto perfeita da família. Sempre que há mais de três pessoas em um grupo, especialmente da mesma família, é quase garantido que na hora do clique ao menos uma vai piscar, fazer careta ou olhar para o outro lado.

As mais recentes câmeras digitais estão vindo com algoritmos de detecção de rosto feitos para esperar um sorriso para disparar, mas até mesmo esses programas sofisticados não conseguem lidar com uma família de cinco pessoas. Inevitavelmente você acaba com uma imagem que teria sido perfeita se o seu marido não estivesse com o dedo no nariz! Como sempre, o Photoshop pode ajudar você a superar essas frustrações. A solução é surpreendentemente direta: tire várias fotos e misture os melhores pedaços em uma imagem só. Neste tutorial, vamos ver uma típica foto de família e usaremos duas versões dessa foto para criar uma imagem final na qual todo mundo está olhando para a câmera e parece totalmente

natural. A parte mais importante na criação de uma foto perfeita é fazer com que a cor e a luz combinem nas fotos que estão sendo misturadas. Isso é fundamental, já que quando se juntam

“A parte mais importante é fazer com que a cor e a luz combinem nas fotos que estão sendo misturadas”

duas imagens com iluminação ou cores diferentes, a montagem fica muito na cara.

Ao fim deste tutorial, você terá todas as habilidades necessárias para criar seus retratos e fotos de grupo perfeitas, e até poderá reunir pessoas que não chegaram a posar juntas. Vamos lá?



IDENTIFIQUE AS IMAGENS

Alinhe as fotos e combine as cores



01 Examine Parece óbvio, mas a primeira coisa a fazer é olhar as imagens que você tiver e escolher uma como base, além das fotos em que cada pessoa ficou melhor. Anote qual imagem vai usar para cada pessoa e, se estiver usando o Adobe Bridge, marque-as para poder rapidamente compará-las.



02 Composição-mestra Abra a imagem com a maior área aproveitável. Seu plano deve ser sempre mexer o mínimo possível para que o resultado fique aceitável. Ao começar com a melhor imagem, será menos necessário colar elementos de outras e você poupa seu tempo e sua bile. Começamos aqui com "image1.jpg"



03 Importe e salve A seguir, vamos abrir a outra imagem (ou outras, se for o caso de usar mais de duas). Cada versão da foto vai ficar em sua própria camada. Escolha File > Place e selecione "image2.jpg". Se a sua versão do Photoshop for recente, ela será importada como Smart Object, o que é ótimo para este tutorial. Repita o processo nas imagens restantes que deseje usar e salve a composição como "portrait.psd" para guardá-las os originais intocados.

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP 7 E SUPERIORES

NOVAS HABILIDADES

Você vai aprender

ALINHAR
IMAGENS
MÁSCARAS
CORREÇÃO
BÁSICA DE
CORES
NITIDEZ
ADICIONAR
RUIDO

Dica



Adicione ruído para um ar mais natural

Quase todas as imagens têm uma granulosidade ou um ruído. Nas câmeras de filme ele vem dos grãos do material fotossensível da película; nas digitais, ele nasce da sensibilidade do sensor. Um bom método de destacar esse tipo de montagem é adicionar ruído deliberadamente à composição final escolhendo Filter > Noise > Add Noise. Escolha Monochromatic Gaussian em nível baixo para obter um resultado estético que também reunirá as diferentes partes da imagem sob um efeito unificador.



Family Portrait



Imagem 1



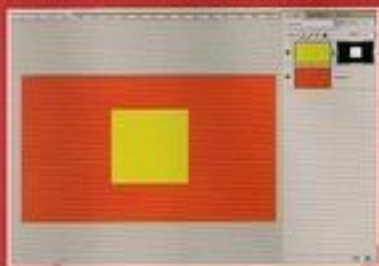
Imagem 2

ENTENDA AS MÁSCARAS

Ao revelar/esconder o conteúdo das camadas, é possível criar efeitos sofisticados. Elas funcionam com tons, não cores. O preto esconde o conteúdo, o branco revela. Qualquer tom de cinza mostra ou esconde a camada em grau maior ou menor.

Máscara simples

Aqui a camada de cima tem uma máscara simples com uma área quadrada de pixels pretos que permitem à camada de baixo aparecer.



Várias áreas

Esta máscara possui diversas áreas em preto que ocultam a camada em que a máscara foi aplicada. Segure (Alt) e clique em uma máscara para vê-la na janela de Imagem.



Tons de cinza

As máscaras podem conter qualquer tonalidade entre o branco e o preto. Uma técnica comum é aplicar um gradiente para acrescentar um céu a uma imagem.



Tipografia

Aqui temos a cópia de uma camada que foi desaturada e digitamos texto na máscara para mostrar a camada de baixo apenas onde as letras aparecem.



Máscaras complexas

Ao combinar várias máscaras, é possível revelar/esconder diversas camadas empilhadas. Aqui, mesclamos três camadas de jatos diferentes.



ALINHAMENTO E COMPOSIÇÃO

Imagens alinhadas e combinadas perfeitamente



04 Alinhamento Se você trouxer as fotos com um tripé, as imagens podem já se alinhar perfeitamente. Para ter certeza, é mais prudente rodar um alinhamento para não ter dor de cabeça mais tarde. Clique duas vezes na camada de fundo para convertê-la em uma camada normal e duplique-a arrastando para o botão New Layer.



05 Posicionamento Selecione todas as camadas e vá a Edit > Auto-Align Layers. Nas opções de alinhamento marque Reposition Only. Se as suas imagens tiverem perspectivas diferentes, você pode usar essa função em Auto ou Perspective, mas em nosso caso só foi preciso reposicionar. Essa opção só está disponível nas versões mais recentes, por isso, caso você não possa vê-la, vai precisar botar cada camada em posição.



06 A principal vem na frente Agora que as imagens estão bem alinhadas, arraste a melhor delas para o topo da pilha de camadas para que esconda as outras. Vamos mascarar as áreas da imagem em que estão os elementos indesejáveis. Adicione uma nova máscara clicando no botão New Layer Mask na parte de baixo do painel Layers.



07 Remova as partes ruins Selecione a máscara e pegue um pincel suave com a cor preta, de tamanho médio e ponta redonda. Pinte sobre a máscara nas áreas indesejáveis para mostrar a camada de baixo. Se errar ou remover demais, troque a cor para branco e volte a pintar sobre aquela área.



08 Repita em todas as partes Repita o processo em tudo o que não gostar na imagem principal. Adicione mais máscaras para cada uma das camadas inferiores para poder escolher qual delas deseja mostrar em cada área. Lembre-se de que pintar com preto sobre uma máscara esconde a camada; com branco, a revela. Se você pintar com cinza, reduzirá a opacidade da camada, que fica parcialmente transparente.



09 Examine as bordas Você já deve estar vendo a versão certa do rosto e do corpo das pessoas na imagem, mas a menos que tenha uma sorte tremenda, ainda há muito a fazer. Dê um zoom na imagem e olhe as bordas em torno das áreas em que a máscara foi aplicada. Limpe as imperfeições pintando sobre a máscara com um pincel menor – preto para revelar as camadas de baixo, branco para escondê-las.



FINALIZAÇÃO

Lixa, poltriz e brunidor... mais o ruído



10 Equilíbrio de cores Dependendo da maneira como as fotos foram tiradas, pode haver uma ligeira alteração de matiz e saturação entre as imagens. Usamos luz de estúdio e por isso a luz está igual, mas, caso necessário, adicione um ajuste de matiz e saturação (Image > Adjust > Hue/Saturation) às camadas onde for necessário para que combinem com a de cima.



12 Remova as imperfeições Agora você tem uma única camada no alto da pilha e pode usar a Clone [S] para remover imperfeições como espinhas, cabelinhos etc. Com a Clone selecionada, segure [Alt] e clique para escolher um ponto inicial, depois pinte para cobrir as áreas indesejadas com uma cópia dos pixels da fonte. Não exagere no efeito para não criar um resultado artificial.



14 Nitidez Duplica a camada mesclada e selecione a cópia. Escolha Filter > Sharpen > Unsharp Mask. Use um zoom de 100% para poder ver o efeito e ajuste os deslizantes. Escolhemos um Amount de 133%, Radius de 0,7px e Threshold de 0. Geralmente, quando você planeja imprimir uma imagem, deve exagerar um pouquinho na nitidez. Quando estiver satisfeito, clique em OK para aceitar as alterações.



11 Mescla as visíveis Crie uma nova camada no alto da pilha. Segure [Ctrl/Cmd] + [Alt] + [Shift] e abra o menu flutuante da paleta Layers. Selecione Merge Visible Layers e solte o botão do mouse, depois as teclas. Você terá uma versão mesclada das camadas em uma nova camada. Se as camadas desaparecerem e você ficar com uma só, desfaca [Ctrl/Cmd] + [Z] e tente novamente.



13 Adicione curvas Adicione uma nova camada de ajuste de Curves no alto da pilha. Clique e arraste dois pontos no gráfico diagonal para criar uma sutil forma em "S". A imagem ficará mais contrastada, pois estamos aumentando o preto e reduzindo o branco para comprimir o alcance tonal.



15 Ruído e borda Finalmente, vá a Filter > Noise > Add Noise. Escolha 2%, Gaussian e Monochromatic e clique em OK. Adicione uma nova camada e desenhe uma grande seleção oval. Clique em Add New Layer Mask com a seleção ativa e inverta a máscara clicando nela e pressionando [Ctrl/Cmd] + [I]. Acrescente um Gaussian Blur à máscara a 250px e preencha a camada com preto. Reduza a opacidade a gosto.



Estrutura de camadas

Tudo em família

Extra background shadow

Plaque frame 4

Plaque frame 3

Plaque frame 2

Plaque frame 1

Text


Name plaque

Vignette (masked)


Inner shadow image

Background

essência

NÍVEL 

Iniciante
Intermediária
Avançado

TEMPO 


Uma hora
e 30 min.

ESPECIALISTA 

Susi Lawson

NO SITE 

Flor antes e
depois

VIDEOTUTORIAL 

Dew drop.mov

NOVAS HABILIDADES

Você vai aprender

PINCEL SCATTER

FERRAMENTA

SMUDGE

PINTAR SOBRE

UMA FOTO

FERRAMENTA

BURN

ADICIONAR COR

FERRAMENTA

DE SELEÇÃO

CIRCULAR

MODOS DE

CAMADA





As flores estão voltando

Pinte flores que saltem da tela com cores e detalhes vívidos



Todos apreciam a beleza de uma flor desabrochada. Ela simboliza o recomeço, a renovação e o amor e, por isso, precisa transmitir essa mensagem em alto e bom som.

Se as suas flores andam em baixa de impacto criativo e conexão emocional com o espectador, deve haver alguns elementos que você tem deixado passar. Primeiro, o fundo de qualquer pintura é apenas isso, um fundo – ele precisa ficar por trás da figura. Se estiver pulando para o primeiro plano,

“Você vai aprender a criar um fundo sutil, mas bonito, que apoie sem competir com o ponto focal”

você já perdeu a “conexão”. Para que o tema principal seja o foco de sua pintura, deve haver um ponto focal óbvio, que é a flor. Isso pode ser conseguido com a composição. A flor é grande o bastante, e posta em um lugar em que o olho sabe imediatamente que ela é o assunto? O fundo é simples o bastante para não competir e causar confusão e as cores são sutis o suficiente para recuar? Sua figura tem uma expressão atraente e a cor faz com que ela salte da página?

Se ainda não, esta lição vai ajudar você a aprender a criar um fundo sutil, mas bonito, que apoie o ponto focal sem competir com ele. Nesta pintura, a flor será o tema óbvio, preenchendo a maior parte do quadro.

A cor será uma ferramenta valiosa para criar o “tcham” e prender a atenção do espectador; as gotinhas de orvalho são um toque que dará ainda mais emoção e substância à sua pintura...

PHOTOSHOP CS5 SUPERIORES | COMPATÍVEL COM

Dica



Esfuminho

A técnica de borrar o fundo usando a Smudge é um meio rápido e fácil de criar um belo efeito de pintura, mas cuidado para não exagerar. Um jeito de evitar o desastre é ficar de olho no pincel, que deve ser pequeno o bastante para não alterar a integridade das cores. Também é preciso controlar a pincelada: se você puxá-las demais, pode acabar deixando uma trilha. Prefira pinceladas menores para um efeito mais agradável.

03 Apague exauros

Pegue a Eraser (E) a 100% de opacidade e, usando a Airbrush com um pincel pequeno, passe em torno das pétalas para limpar qualquer pincelada que tenha ultrapassado os contornos.



AFASTE O FUNDO

A flor tem que se destacar!



01 Camada de fundo Primeiro, vamos cuidar do fundo. Arraste a primeira camada para o ícone de nova camada; clique nela e chame-a de "BackgroundPaint". Depois, escolha o pincel #36 Charcoal Large Smear e marque apenas Scatter em Brush Dynamics. Na próxima etapa, vamos trabalhar no fundo.



02 Espalhe e esfume Neste passo, vamos usar o fundo existente como base, tornando-o bem mais agradável e menos confuso espalhando as cores e detalhes. Use o pincel Charcoal a 30% de opacidade e pinte sobre o fundo com traços circulares, sem tocar na flor principal.



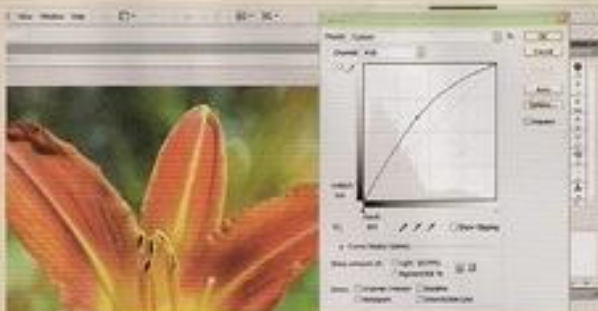
04 Opacidade da camada A seguir, selecione a camada superior, BackgroundPaint, e diminua a opacidade até devolver um pouco das formas ao fundo original, para que a flor não pareça tanto estar "flutuando", mas sem perder o efeito sutil da pintura.



Tente algo novo

Mergulhe nas tintas

Quantas vezes você vai atrás das mesmas ferramentas para pintar? Mesmo um artista tradicional pode se entediar se usar sempre os mesmos dois ou três pincéis. Mas às vezes aparece um desafio especial que faz com que o artista se pergunte se algo menos convencional não daria um efeito melhor. Um artista tradicional pode usar uma escova de dentes para aplicar gotas de chuva ou flocos de neve a uma pintura e ficar satisfeito com os resultados. E o mesmo vale para a arte digital! Não tenha medo de olhar para sua caixa de materiais e experimentar coisas novas. Quem poderia adivinhar que um pincel em forma de estrela serviria para pintar estames tão fofinhos? Só é possível saber experimentando!



05 Mais brilho! Arraste a camada de baixo para o ícone de Nova Camada para criar uma cópia e mescla a camada de cima com a segunda selecionando-as e pressionando [Ctrl/Cmd] + [E]. Em seguida, vá a Image > Adjustments > Curves e puxe a curva para a esquerda, até que a imagem da flor esteja bem brilhante. Se quiser, use a borracha por cima da flor para revelar as cores mais profundas, deixando-as intactas.



UMA FLOR MAIS VIVA

Crie pétalas em poucas pinceladas



06 Pinte pétalas Clique no ícone da camada, crie uma nova camada invisível, chame-a de "Red" e ajuste-a para 50% de opacidade. Depois, escolhendo um dos pincéis Spatter (escolhemos o #59) e sem Brush Dynamics, comece a pintar as partes vermelhas das pétalas a 60% de opacidade. Na caixa Color, escolha um vermelho vivo. As pinceladas devem seguir as linhas de contorno das pétalas.



07 Pétalas amarelas Usando as mesmas instruções da etapa anterior, pinte as partes amarelas da flor. Ajuste a opacidade e o tamanho, se necessário, e acrescente um fino contorno amarelo em volta das pétalas com um pincel pequeno, para destacar mais a figura.



08 Profundidade e sombra Para dar mais dimensão à flor, vamos acrescentar algumas sombras. Crie uma nova camada chamada "Shadows", segure [Alt] e clique em cada cor para abrir a caixa Color. Escolha uma cor mais escura, com opacidade baixa. Use o mesmo pincel das duas etapas anteriores. Siga a linha das nervuras na pétala.



A técnica por trás da arte

Crie uma bela flor

Fundo Usando a ferramenta Smudge com Scattering selecionado nos Brushes Presets, criamos um fundo mais agradável e pictórico, que não compete com a flor.

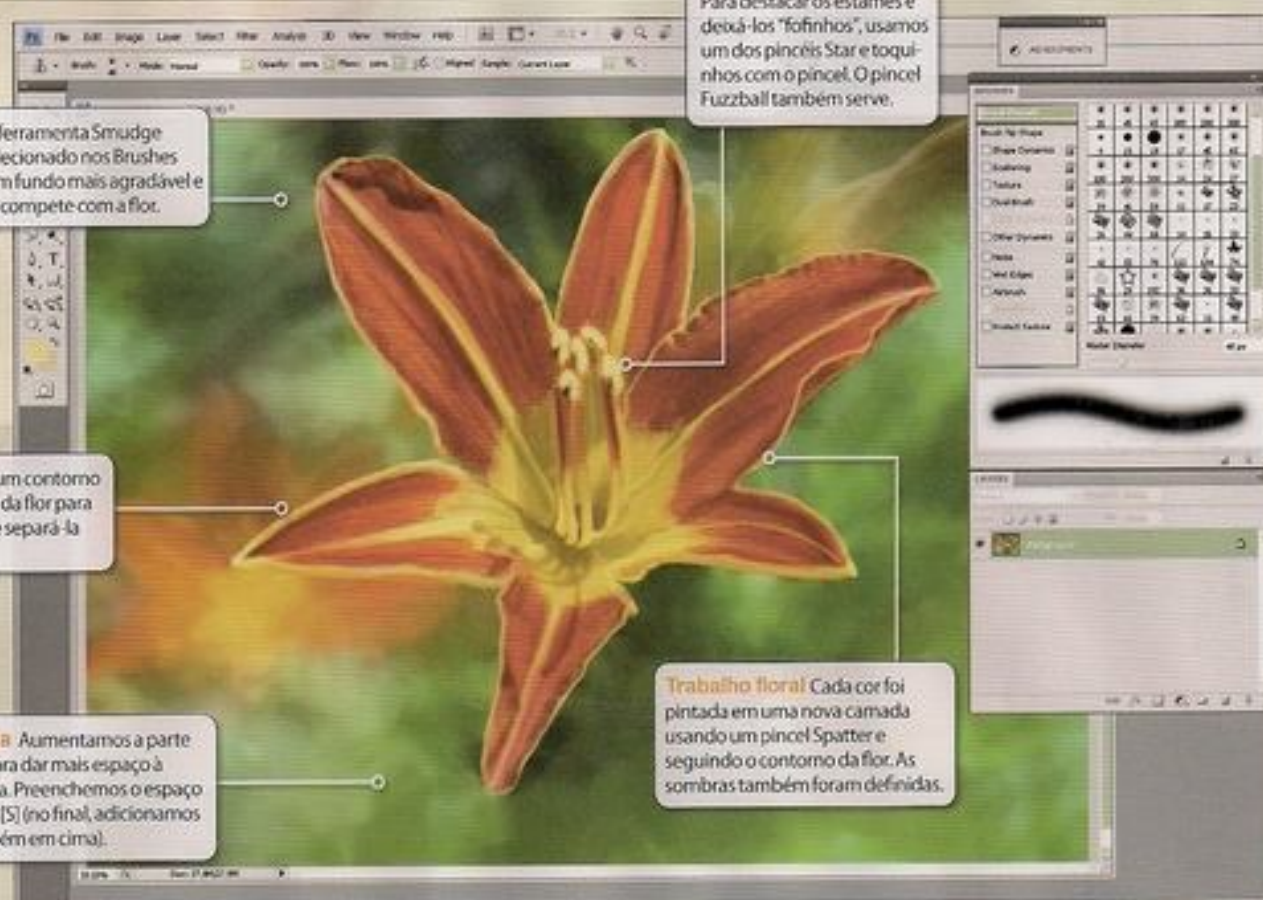
Contorno Pinte um contorno amarelo em torno da flor para definir sua forma e separá-la mais do fundo.

Tamanho da tela Aumentamos a parte de baixo da tela para dar mais espaço à expansão da figura. Preenchemos o espaço extra com a Clone [S] (no final, adicionamos mais espaço também em cima).

Detalhe dos estames

Para destacar os estames e debaixo dos "fofinhos", usamos um dos pincéis Star e toquinhas com o pincel. O pincel Fuzzball também serve.

Trabalho floral Cada cor foi pintada em uma nova camada usando um pincel Spatter e seguindo o contorno da flor. As sombras também foram definidas.





09 Defina o estame Agora precisamos definir a ponta dos estames para que fiquem em evidência. Trabalhe na mesma camada e escolha um amarelo claro. Depois, pegue qualquer dos pincéis Star com opacidade em torno de 70% e dê batidinhas em cima de cada uma das pontas para dar uma aparência peludinha (você também pode usar o pincel Fuzzball).

10 Aumente a tela Agora vamos achatar as camadas. A imagem está muito apertada embaixo, por isso, vá a Image > Canvas Size e adicione uma polegada embaixo, como mostrado. Para aumentar somente a parte inferior, clique no bloco superior do meio. Usando a ferramenta Clone, selecione o fundo como fonte e clone-o na tela em branco.

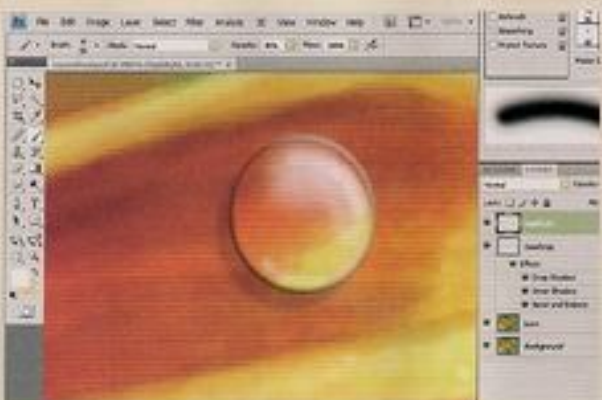


ORVALHO E OUTROS DETALHES

Um toque matinal à nossa flor



11 Defina as linhas Faça uma camada duplicada e chame-a de "Burn". Usando a Burn [O] a 30% e o pincel #100 Soft Round, passe pelas áreas escuras e defina-as melhor, especialmente em torno dos estames, para lhes dar mais destaque.



14 Luzes no orvalho Crie uma nova camada transparente e chame-a de "Highlight". Selecione o pincel #100 Soft Round e a cor branca. Pinte o brilho no lado de dentro da gota, acertando a opacidade para que fique natural. Assim, a gotinha de orvalho ficará delicadamente iluminada.



12 Comece o orvalho Agora vamos adicionar o frescor das gotas de orvalho. Crie uma camada transparente e chame-a "DewDrop". Usando a Elliptical Marquee [M], faça um círculo em uma pétala. Depois, com a Gradient [G] ajustada para preto-e-branco, preencha o círculo como na figura (a direção das sombras deve combinar com as sombras existentes).



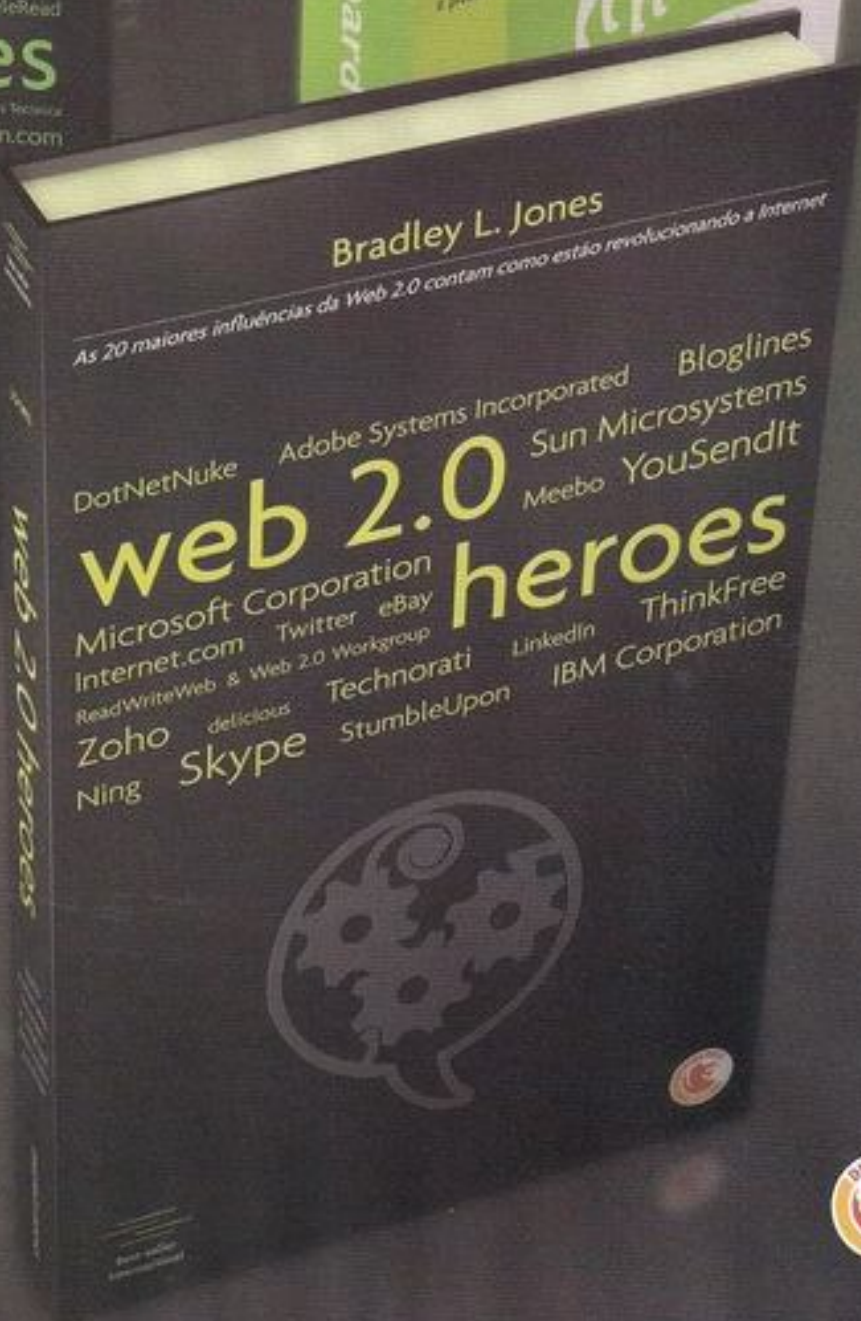
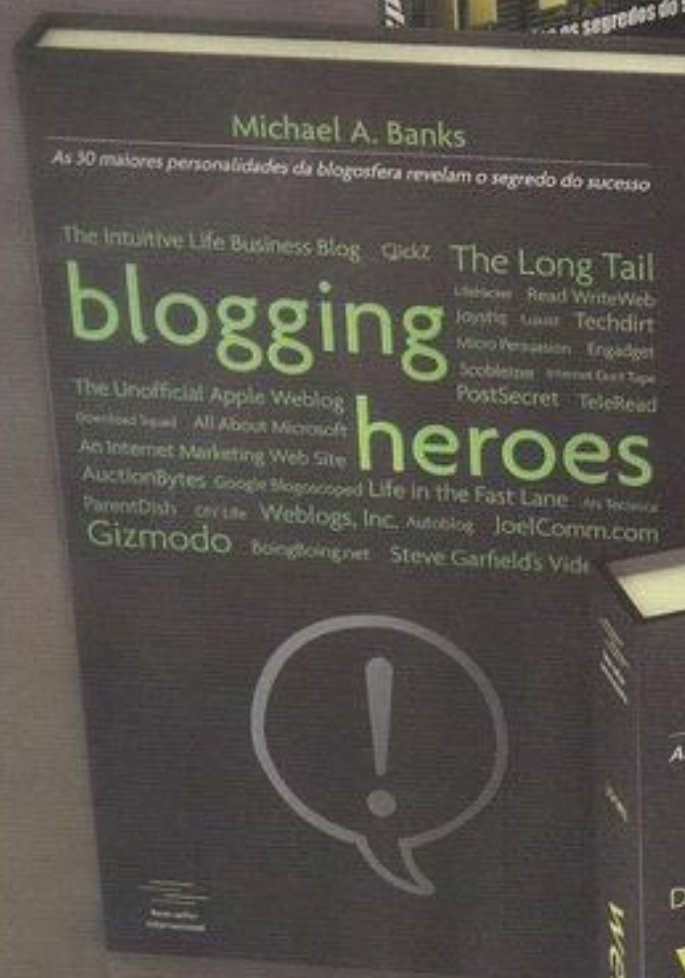
15 Espalhe o orvalho Selecione as camadas Highlight e DewDrop e vá a Layer > Link para conectá-las. A seguir, acesse Layers > Duplicate Layers e, usando a Move [V], mova a nova gota para outro lugar e redimensione-a com o recurso Transform [Ctrl/Cmd] + [T]. Repita até que a flor esteja coberta de orvalho. Certifique-se de que a cada vez que você duplicar, estará selecionando as camadas Highlight e DewDrop.



13 Efeitos especiais No menu Layer Style, selecione Color Dodge e ajuste a opacidade da camada conforme necessário. Usando o menu fx, escolha estes efeitos: Drop Shadow, Inner Shadow, Bevel and Emboss. Faça ajustes para obter uma aparência natural.



16 Achate e termine Agora que as gotinhas estão bem distribuídas, basta ir a Layers > Flatten e pronto, as flores estão voltando! Para dar um toque final, vá a Image > Adjustments > Vibrance e ajuste os valores de Vibrance e Saturation para dar um realce a mais. Parabéns, bom trabalho!



Grandes títulos sobre internet e informática.

A Digerati Books é especializada em produtos editoriais na área de informática, tecnologia e games, incluindo extensa linha de pockets que alia preços acessíveis a conteúdo técnico de qualidade.

Confira nosso site e veja os lançamentos
www.digeratibooks.com.br.





Crie uma película tradicional

essência

NÍVEL

Iniciante
Intermediário
Avançado

TEMPO

30 minutos

ESPECIALISTA

Simon Skellon

Use a Marquee, uma máscara e suas imagens favoritas para criar uma tira de película



Uem disse que a película está morta? O objetivo deste tutorial é mostrar como trazer de volta a velha era do filme fotográfico ao Photoshop.

É muito simples – na verdade, bem mais fácil do que processar negativos ou slides de 35 mm em uma sala escura. A grande diferença é que, aqui, os erros são recuperáveis. Para obter esse efeito, vamos usar uma série de seleções retangulares e criar uma moldura. É possível, inclusive, criar um texto amarelado em cima e embaixo, para que todos os detalhes fiquem perfeitos.

Neste tutorial, vamos deixar a ideia do texto a seu encargo e mostrar o básico da criação da película. Escolhemos o efeito de slide em vez do negativo porque adoramos as cores vibrantes do filme de slide. O reflexo sobre a tira dá mais dimensão à imagem e cria a impressão de uma superfície brilhante. Com uma máscara rápida e a ferramenta Gradient [G], você pode mesclar sutilmente o reflexo à superfície.

O recurso Warp também vai ser útil. Vamos dar uma inclinação na película para criar profundidade, embora ela possa ser manipulada de qualquer maneira, forma ou posição – feche os olhos e reviva os velhos dias da fotografia tradicional.

NOVAS HABILIDADES

Você vai aprender

MÁSCARAS
GRADIENT
PALETA
BRUSHES
WARP



EFEITO NOSTÁLGICO

De volta aos anos dourados



01 Gradiente de fundo Crie um documento em branco. Selecione a Gradient [G] e ajuste a cor de primeiro plano para um cinza claro. Use o gradiente Foreground to Transparent para preencher o documento com um dégradé, começando de cima.

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP 6 E SUPERIORES

02 A tira principal

Selecione a Rectangular Marquee [M] e ajuste-a para Fixed Size na barra de opções. Para as dimensões, ajuste Width para 160 mm e Height para 28 mm. Desenhe o retângulo. Vá a Edit > Fill e escolha preto; depois, pressione (Ctrl/Cmd) + [D] para desfazer a seleção.



03 Primeiro quadro

Na mesma camada, selecione novamente a Marquee [M] e ajuste Width para 30 mm e Height para 20 mm. Ponha um retângulo sobre a tira preta, começando em uma extremidade, mas deixe que uma faixa de preto apareça. A seguir, acesse Edit > Clear para apagar a cor preta.

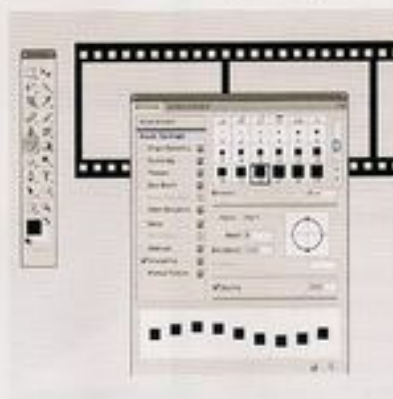
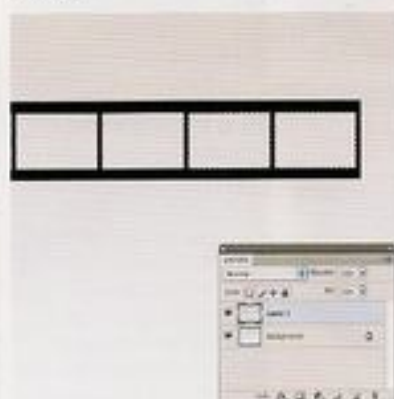


Dica



De cor para preto-e-branco

Para transformar seu filme positivo colorido em um negativo em preto-e-branco, basta clicar em Image > Adjustments > Desaturate para remover as cores. Depois, vá a Image > Adjustments > Invert para que o filme se torne um negativo. As bordas pretas ficarão brancas; use o Paintbucket (G) para deixá-las cinza.



04 Quadros principais

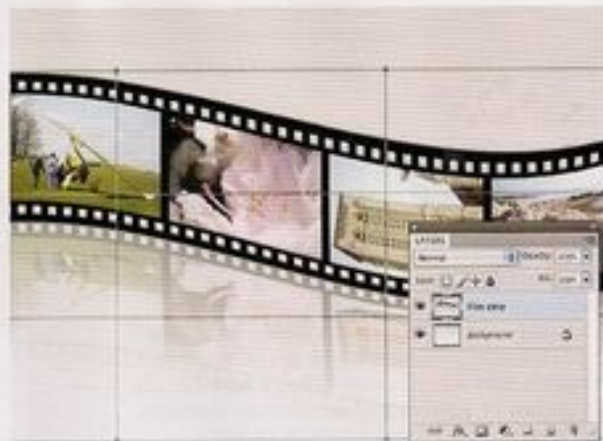
Com a seleção ativa, mova a caixa para a direita, deixando uma fina faixa entre as duas, e vá a Edit > Clear. Com a Magic Wand [W], selecione os dois quadros vazios. Em seguida, pegue o Rectangular Marquee [M] para mover a seleção novamente, para que a faixa fique sempre igual.

05 Buraquinhos

Selecione a borracha e vá a Window > Brushes. Selecione Square Brushes no menu no alto, à direita da paleta. Em Brush Tip Shape, ajuste Size para 18 px e Spacing para 200%. Segure (Shift) e passe o pincel acima e abaixo dos quadros para criar os buraquinhos.

06 Acrescente imagens

Abra as imagens que serão postas em cada quadro. Com a Magic Wand [W], selecione um quadro e ponha a imagem por cima. Na camada da imagem, vá a Select > Inverse e pressione (Delete). Clique em Image > Adjustments > Brightness/Contrast e aumente o contraste de cada imagem.



07 Duplique a película

Depois, vá a Layer > Merge Down e mescle todas as camadas exceto a de fundo. Arraste a camada mesclada para o botão Create a New Layer para duplicá-la. Acesse Edit > Transform > Flip Vertical e mova para baixo da película original na tela.

08 Crie o reflexo

Com a camada duplicada selecionada, pressione o botão Add Layer Mask na paleta Layers. Selecione a miniatura da Layer Mask e utilize a Gradient (G) ajustada para Black and White para tornar a película duplicada transparente.

09 Curve a película

Selecione a camada do reflexo e clique em Layer > Merge Down. A seguir, vá a Edit > Transform > Warp e curve a tira inteira e o reflexo, criando uma forma ondulada, para completar o efeito.

A GRANDE TÉCNICA

As maravilhas do Vanishing Point

A perspectiva pode ser chatinha de acertar na maioria das vezes, por isso vamos explorar os milagres de que o filtro Vanishing Point é capaz



Não é incomum que as ferramentas do Photoshop nos deixem de queixo caído com sua capacidade, mas existem algumas – surpreendentemente ignoradas por usuários novatos – que têm, de fato, o poder de deixar qualquer entusiasta da imagem digital sem fôlego diante de sua engenhosidade e de suas virtudes. O filtro Vanishing Point do Photoshop é um desses exemplos – ele é simplesmente brilhante!

Em essência, o Vanishing Point trata de perspectiva e, dentro de seu reino encantado, você fabrica planos em perspectiva apenas definindo pontos e arrastando os planos a partir deles. Mas esse é apenas o início da história. Depois de estabelecer esses planos, é possível fazer muitas coisas com eles. Você pode adicionar letras que se adequem sem defeitos à perspectiva de sua imagem. Também pode-se clonar, como se faz normalmente no Photoshop, mas não será uma clonagem normal – com base nos planos criados, a Clone Stamp vai clonar a imagem de acordo com a perspectiva – e, assim, aplicar uma imagem a uma superfície irregular como uma parede de tijolos é uma tranquilidade!

E não acaba por aí. Você terá uma ferramenta Marquee mágica, que também se conforma à perspectiva e que permite copiar e colar objetos existentes em outra parte da cena: dá vontade de aplaudir conforme eles vão diminuindo com a distância.

Experimente, você vai adorar!



A magia da perspectiva

De cá pra lá

Segure o fôlego! Vamos mostrar como copiar um objeto de um lugar da cena para outro. Agradeça aos caras da Adobe enquanto observa o objeto copiado se encaixar sem falhas na perspectiva...



01 Planos Use Create Plan (C), dentro do filtro, para criar o primeiro plano, clicando em ambos os cantos. Segure [Ctrl], clique e arraste a alça central da direita pela face frontal, depois a alça central superior ao longo da parte de cima da caixa para criar o plano superior.



02 Selecione e posicione Use a Marquee (M) para fazer uma seleção em torno do logotipo na parte da frente da caixa. Seja tão exato quanto conseguir. Segure [Alt], arraste uma cópia da área selecionada em torno da lateral da caixa. Posicione com cuidado.



03 Outra cópia Ajuste Heal para On na barra de opções. Acerte o Feathering caso necessário. Segure [Alt], clique e arraste outra cópia para a face superior da caixa. Use Transform para acertar o tamanho da seção colada, se precisar.



Cura mágica

Mesclando um objeto clonado com exatidão

Você pode clonar um objeto em outra superfície de dentro do filtro Vanishing Point, como ilustra o tutorial de três passos acima. Ao segurar [Alt] e arrastar uma seleção ativa, a área selecionada é promovida a uma camada flutuante temporária, que pode ser arrastada para um novo local. O que é legal aqui são as funções de suavização e recuperação dinâmicas, que tornam o novo carimbo perfeito em todos os aspectos. São duas opções de recuperação: Luminosity e ON. O ajuste de luminosidade compensa apenas o brilho, mas o ON recupera o brilho e a cor da nova área de destino do clone. O deslizante Feathering permite deixar as bordinhas da área clonada parcialmente transparentes em maior ou menor grau.

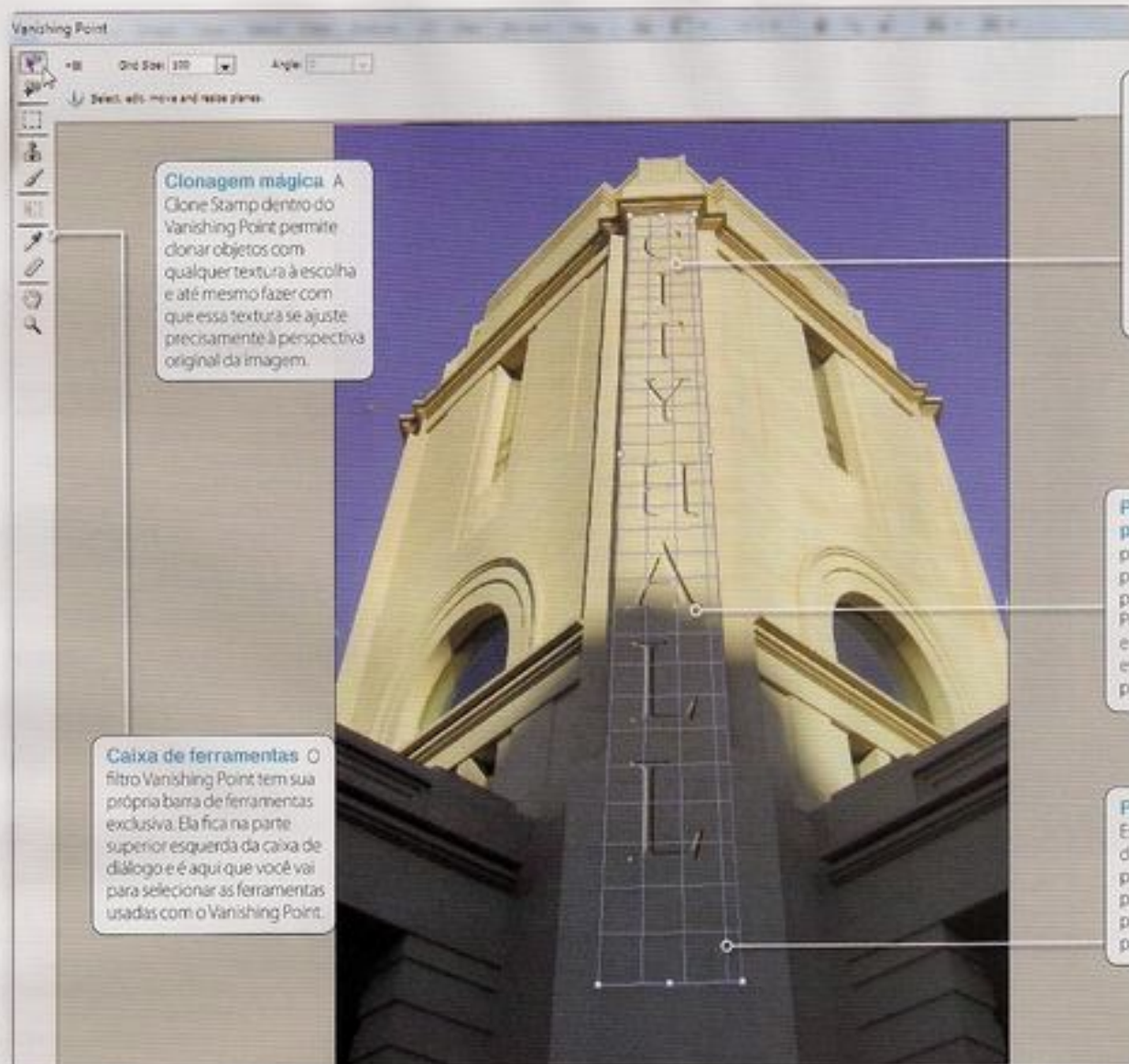


Clones em perspectiva

A clonagem não é mais a mesma

Como você faz no Photoshop, é possível clonar de dentro do Vanishing Point, mas com a vantagem de que você estará de fato clonando em perspectiva. Depois de desenhar seus planos, escolha a Clone Stamp (S) na barra de ferramentas do Vanishing Point. Se quiser, selecione a opção Healing na barra de opções para que a clonagem fique perfeita. O funcionamento da ferramenta é normal, já que basta segurar [Alt] e clicar em uma área semelhante, mas sem defeitos, e depois cloná-la para remover a parte defeituosa. Conforme você clona, as áreas novas se adaptam automaticamente à grade da perspectiva estabelecida.





Clonagem mágica A Clone Stamp dentro do Vanishing Point permite donar objetos com qualquer textura à escolha e até mesmo fazer com que essa textura se ajuste precisamente à perspectiva original da imagem.

Transformações encantadas

Como você vê aqui, o Vanishing Point tem o poder de conformar qualquer elemento à perspectiva da imagem. Aqui nós o usamos nas letras entalhadas para deixá-las totalmente convincentes.

Planos de perspectiva

Estes planos, ou grades de perspectiva, são o segredo para usar o filtro Vanishing Point com precisão e acerto. As grades estabelecem os principais planos dentro da imagem.

Pontos do plano

Estes pontos em torno da borda dos planos de perspectiva são usados para acertar a forma dos planos e para criar outros a partir dos já existentes.

Caixa de ferramentas O filtro Vanishing Point tem sua própria barra de ferramentas exclusiva. Ela fica na parte superior esquerda da caixa de diálogo e é aqui que você vai para selecionar as ferramentas usadas com o Vanishing Point.

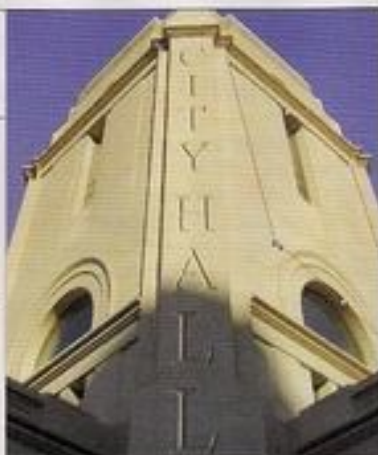
Dica



Grade certa

Cores eloquentes

Todos os planos de perspectiva criados devem ter quatro cantos. Comece clicando no primeiro e depois no segundo. Você verá que o Photoshop cria uma espécie de visualização do plano que está sendo criado. Preste atenção à cor dos planos. O azul significa que ele está bem-feito e preciso. O amarelo mostra que ele pode ficar mais exato mexendo nas alças. O vermelho indica um plano que o Photoshop considera completamente inútil e que deve ser acertado.



Ainda aqui

Seu plano será salvo

Sempre que você cria um novo plano em uma imagem dentro do filtro Vanishing Point, dá OK e salva o arquivo, não importa de que tipo ele seja, o plano criado dentro do filtro será salvo com o arquivo. Isso permite que você abra o arquivo novamente e volte ao filtro Vanishing Point; o plano estará visível ali. Se você não precisar mais daquele plano, pressione a barra de espaço ou [Delete] para removê-lo e comece a criar um novo plano.

Ferramenta certa

Lembre-se de que, antes de começar a desenhar um plano, é preciso escolher a ferramenta Create Plan na barra de ferramentas dentro do Vanishing Point. Se você deletar o único plano existente, essa ferramenta será ativada automaticamente.



Dica



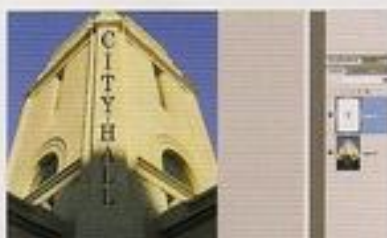
Superzoom!

Quando estiver desenhando a grade, é essencial que ela seja bem exata, especialmente se for criar mais de uma. Às vezes é necessário dar um zoom na imagem para posicionar os pontos dos cantos da grade com mais exatidão no plano da imagem. Uma boa dica é segurar a tecla [X] do teclado para dar um zoom de 200% enquanto a tecla é pressionada. Posicione a alça do canto e solte a tecla quando estiver satisfeito.



CRIANDO PERSPECTIVA

Dê uma nova cara a este prédio



01 Prepare as letras Abra a imagem inicial e escolha a ferramenta Type Horizontal ou Vertical, conforme o caso. Usando preto como cor de primeiro plano, crie as letras, redimensionando-as com o tamanho que desejar para entalhar no prédio. Confirme o texto antes de clicar com o botão direito na camada do texto e escolher Rasterize.



04 Acerte o plano Arraste para o próximo ponto de canto do plano alvo e clique novamente. Volte a clicar nos dois pontos inferiores do plano para completá-lo. Depois, acerte o plano de perspectiva criado clicando e arrastando as alças pelos cantos. Use as linhas de perspectiva do edifício como guia.



02 Uma nova camada Na camada do texto rasterizado, vá a Select > All seguido por Edit > Copy para copiar o conteúdo da camada para a área de transferência. Na paleta Layers, oculte essa camada clicando no olhinho à esquerda da camada. Adicione uma nova camada, chamando-a de "Vanishing Point". Clique em Filter > Vanishing Point.



05 Cor da grade Quando o plano de perspectiva estiver exato, ele será exibido em azul. Se a grade for exibida em vermelho ou amarelo, continue acertando as alças até que ela fique azul. É importante que a grade da perspectiva esteja exata para que o efeito funcione a contento.



03 Crie um plano Dentro da caixa de diálogo Vanishing Point, escolha a Create Plane [C] na barra de ferramentas à esquerda. Com esta ferramenta, é preciso desenhar uma grade sobre o plano do edifício ao qual você deseja adicionar as letras entalhadas. Comece clicando uma vez na camada superior esquerda do plano central para adicionar um ponto de canto.



06 Cole as letras Você pode esticar ou alargar a grade arrastando as alças centrais. Quando estiver satisfeito com a exatidão da grade, pressione [Ctrl/Cmd] + [V] no teclado para colar a camada copiada da fonte rasterizada que está na área de transferência.



Adicione vários planos

Não se satisfaça com um só

Estando o plano inicial no lugar, você pode criar diversos planos perpendiculares a partir dele. Segure [Ctrl/Cmd], clique e arraste a partir de uma alça central em uma das bordas perpendiculares do plano. Com esse método, você pode criar planos dentro de um interior. Também é possível arrastar planos horizontais, por exemplo para revestir o chão. Novamente, pressione [Ctrl/Cmd], clique e arraste a partir de um ponto no primeiro plano criado, mas parta do ponto central horizontal na borda inferior do primeiro plano. Com os planos no lugar, clique em OK e salve o arquivo.



Planos como pixels

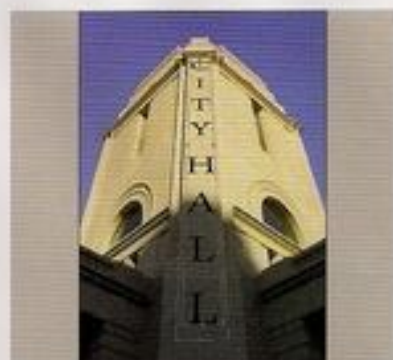
Use planos de perspectiva como elemento de design

Você pode usar as grades criadas dentro do filtro Vanishing Point como componente do design de uma imagem renderizando as linhas da grade para uma camada. Crie uma nova camada antes de entrar no Vanishing Point. Desenhe os planos como de costume e clique na setinha no canto superior esquerdo da caixa de diálogo Vanishing Point. Escolha Render Grids to Photoshop. Clique em OK e volte ao espaço de trabalho do Photoshop. Você terá uma cópia das grades do Vanishing Point renderizadas na camada como pixels. É mágica!





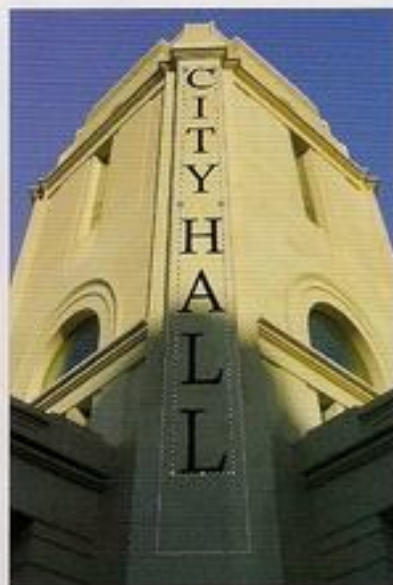
07 Acerte a perspectiva Clique e arraste a fonte colada para dentro do plano de perspectiva criado. Logo que ele esteja dentro da grade, adotará a perspectiva correta determinada por ela.



08 Redimensione e transforme Na barra de ferramentas, escolha Transform. Redimensione a fonte para que ocupe o espaço disponível. Arraste as alças centrais em torno da fonte para ampliá-la ou segure a tecla (Shift) e puxe uma das alças do canto para que ela mantenha a mesma proporção.

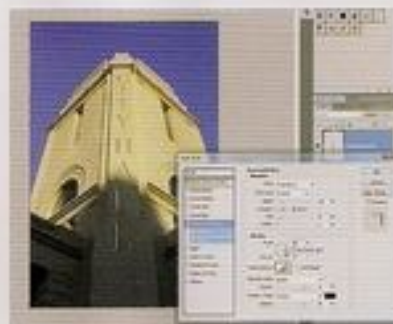
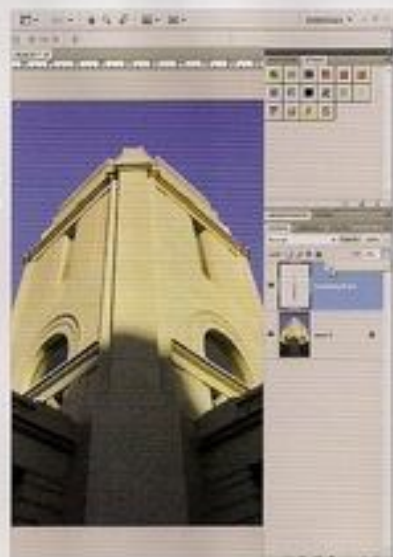
09 Aplique e volte

Você pode reposicionar as letras arrastando-as dentro da caixa de transformação. Quando estiver satisfeito com o tamanho e a posição da fonte, clique em OK para aplicar a transformação e voltar ao espaço do Photoshop.



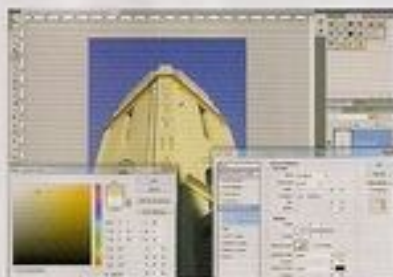
10 Preencha o valor

Agora você pode apagar a camada original das letras rasterizadas, que está oculta. Para iniciar o efeito de entalhe, volte à camada do Vanishing Point e reduza o valor de Fill a 0% com o deslizante da paleta Layers. O preenchimento preto da fonte desta camada será ocultado.



11 Propriedades do estilo de camada

Vá a Layer > Layer Style > Bevel and Emboss. Escolha Down como direção e Inner Bevel como estilo. Ajuste Depth para uns 130% e Size em torno de 10px. Clique e arraste a retícula dentro da bússola de Light Direction até que as sombras estejam de acordo com as da própria foto.



12 Acerte as configurações

Clique na amostra de cor Highlight. Quando aparecer o seletor de cores, clique por trás dele na própria imagem para escolher uma das cores mais claras. Clique em OK no seletor. Depois, dê OK para aplicar o estilo de camada. Se as letras estiverem nítidas demais, aplique um ligeiro Gaussian Blur à camada do Vanishing Point em Filter > Blur > Gaussian Blur.

Seleção mágica

Uma ferramenta Marquee com mais magia

Existe uma ferramenta Marquee dentro do espaço do Vanishing Point, mas suas propriedades são mágicas! Depois de desenhar os planos, escolha essa ferramenta para selecionar um objeto a ser clonado ou duplicado. Você perceberá, ao arrastar o objeto, que a seleção se conforma à perspectiva do plano criado. Além disso, depois que a seleção for completada, você verá que, ao arrastá-la para outro lugar, ela vai adotar o ponto de fuga do plano de perspectiva. Não é mesmo de espantar?




Lindas camadas




Confie no empilhamento

Sempre é de bom-tom adicionar uma nova camada antes de fazer qualquer coisa com o filtro Vanishing Point. Isso é especialmente importante na hora de clonar. Ao adicionar uma nova camada dentro do Photoshop antes de começar a clonar com o Vanishing Point, você terá muito mais flexibilidade. O clone será posto nessa nova camada e será possível acertar sua opacidade ou modo de mesclagem da camada depois de fechar o filtro Vanishing Point.





essência


NÍVEL 

 Iniciante
 Intermediário
 Avançado

TEMPO 

 Uma hora

ESPECIALISTA 

 Matthew Henry

NO SITE 

 Imagem de paisagem

NOVAS HABILIDADES

Você vai aprender

TEXTURA 3D
COM RUÍDO
E FILTROS DE
ENTALHE

PERSPECTIVA

SELEÇÕES
GRADUADAS
COM O MODO
QUICK MASK

INVERTER
UMA CAMADA
USANDO APENAS
O TRANSFORM

ADICIONAR TONS
GRADUADOS
USANDO
MÁSCARAS DE
CAMADA

DESFOQUE DE
MOVIMENTO

FILTRO DISPLACE

CONTROLAR
A FORÇA DA
MÁSCARA COM
NÍVEIS



Original

Use o

filtro Displace

Crie um lago realista para inundar qualquer paisagem usando o Mapa de Deslocamento



Não há nada de novo na técnica de adicionar água a uma paisagem; normalmente usa-se a parte de cima da imagem flipada e com um pouco de desfoque de movimento. Mas esta versão dessa técnica não apenas vai um passo além – na verdade, vamos dar um verdadeiro salto, com um resultado final muito especial. Tudo se resume ao uso inteligente do filtro Displace, que permite aplicar padrões de ondulação quase reais na água.

É preciso, porém, um certo trabalho braçal para chegar a esse resultado. Não basta aplicar um filtro e brincar com os ajustes. É preciso criar nosso mapa de deslocamento a partir do zero antes que

se possa aplicá-lo. Mas – felizmente – não é necessário desenhar demarcadores: basta uma combinação inteligente de outros filtros e um pequeno ajuste na perspectiva para que as ondulações obedeam às leis da física – você verá as ondinhas se estreitarem gradualmente a distância, como seria de se esperar.

É preciso ser bastante rigoroso ao seguir os ajustes detalhados mostrados no tutorial: um simples erro (especialmente na criação do mapa de deslocamento) e a técnica se desmorona. Se, por exemplo, você se esquecer de marcar o botão Lock Transparent Pixels no passo 12, as ondas podem ficar mais parecidas com as de uma poça d'água. Por isso, atenção – e divirta-se!



CONSTRUA OS ALICERCES

Ruído, desfoque e entalhe são ingredientes básicos



01 Novo documento Crie um novo documento com a altura de mais ou menos a metade da largura de sua paisagem. Como largura, use metade desse mesmo número. Em nosso exemplo, usamos uma altura de 2000 pixels e largura de 1000 pixels. Você vai ficar com uma imagem alta e comprida.



02 Acrescente ruído A seguir, vá a Filter > Noise > Add Noise e adicione 400% de ruído Gaussiano, Monocromático. Suavize o ruído com 2 pixels de Filter > Blur > Gaussian blur. Depois vá à paleta Channels e selecione o canal vermelho.

TODAS AS VERSÕES | COMPATÍVEL.COM



MELHORE O MAPA COM UMA TRANSFORMAÇÃO

Hora de adicionar perspectiva e alterar o contraste com a distância



03 Entalhe Acesse **Filter > Stylize > Emboss** e escolha **Angle** 180 graus, **Height** 1 pixel e **Amount** 500%. Clique em **OK**. O ruído ficará tridimensional. Repita no canal verde, usando desta vez um ângulo de 90 graus. Assim se cria uma textura 3D na outra direção.



04 Entalhe novamente Depois, selecione outra vez o canal RGB. Perceba que a textura adquiriu um efeito ondulado, colorido. Esse é o início de nosso mapa de deslocamento da ondulação. Mas é preciso alterar a perspectiva. Use **[Ctrl/Cmd] + [A]** para selecionar tudo e vá a **Edit > Transform > Perspective**.



05 Crie a perspectiva Arraste o deslizante inferior direito ou esquerdo para fora e fique de olho no número de **Width** na barra de opções da ferramenta. Use **[Ctrl/Cmd] + [-]** (sinal de menos) para diminuir o zoom conforme puxa a alça para ter espaço bastante. Vá até 800% se a sua cena original tiver sido fotografada com lentes grande-angulares, ou 600% para lentes comuns. Dê **[Enter]** duas vezes.



Crie uma cena

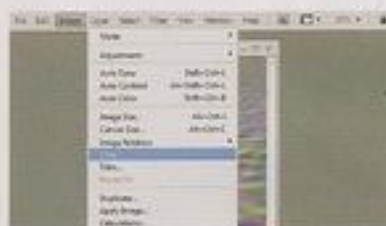
A técnica por trás da arte

Usando camadas O tutorial inteiro é completado com apenas três camadas. A camada de fundo contém a cena original, uma segunda traz o reflexo e a terceira, a coloração azul.

Reflexos Esta técnica introduz linhas brancas nesta área do horizonte. Elas ficam parecendo os reflexos que aparecem na borda da água no mundo real. Vamos controlar a força delas nos últimos passos.

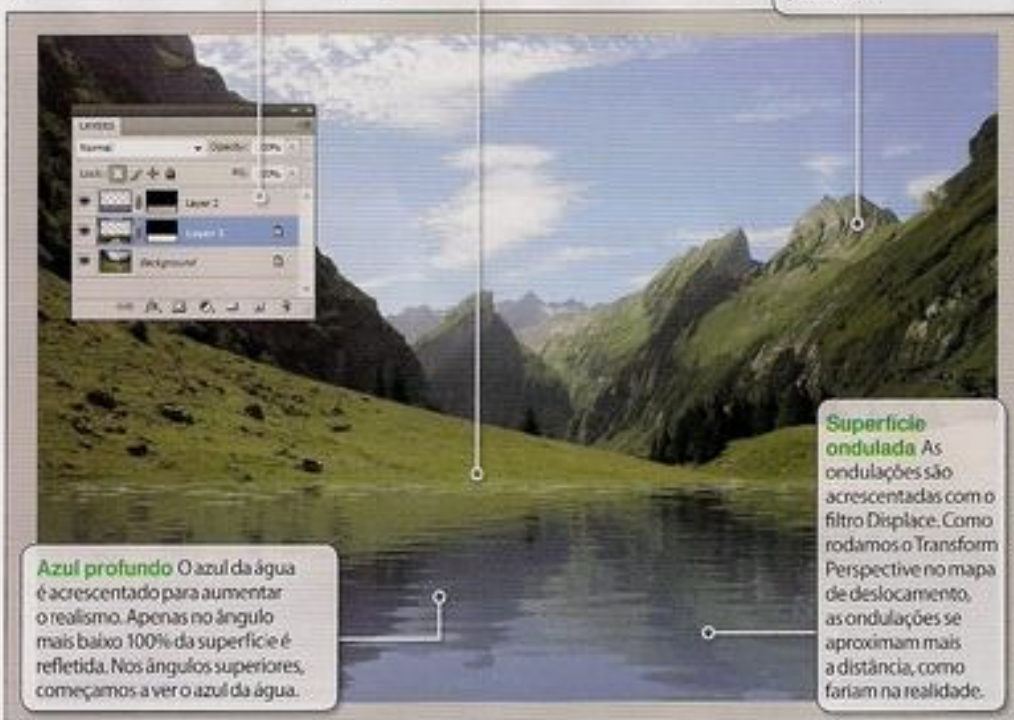
Criação do reflexo

A parte de cima da cena fornece a base para o reflexo na água. Simplesmente escolhemos onde seria o horizonte, invertemos a partir de lá e passamos a área flipada para baixo.



06 Corte as informações indesejadas

Agora, clique em **Image > Crop** para eliminar as informações exteriores à tela. Depois, use **[Ctrl/Cmd] + [Shift] + [T]** para rodar o **Transform** novamente. Use **Image > Crop** outra vez para remover informações desnecessárias e diminuir o tamanho do arquivo. Use **[Ctrl/Cmd] + [D]** para desfazer a seleção.



Azul profundo O azul da água é acrescentado para aumentar o realismo. Apenas no ângulo mais baixo 100% da superfície é refletida. Nos ângulos superiores, começamos a ver o azul da água.

Superfície ondulada As ondulações são acrescentadas com o filtro **Displace**. Como rodamos o **Transform Perspective** no mapa de deslocamento, as ondulações se aproximam mais a distância, como fariam na realidade.



07 Seleção graduada

A seguir, selecione o canal vermelho. Pressione **[Q]** para entrar no modo **Quick Mask**, **[D]** para restaurar a paleta de cores e **[G]** para selecionar a **Gradient** (**[Shift] + [G]** caso o **Paintbucket** esteja selecionado). Puxe uma linha do alto da tela até embaixo, com branco como cor de primeiro plano.



APLIQUE O MAPA À PAISAGEM INUNDADA

Crie a área da água e use o mapa para adicionar ondulações realistas

08 Reduza o contraste

Pressione [Q] para sair do modo Quick Mask. Agora temos uma seleção do dégradé. Clique na amostra de cor do primeiro plano e altere B (em H, S, B) para 50% para obter um cinza médio. Vá a Edit > Fill, selecione Foreground Color e use o modo de mesclagem Normal. A seleção graduada e o preenchimento em cinza reduzem o contraste das ondas com a distância.



09 Corte e selecione Clique no canal RGB. Você verá uma pequena faixa na parte superior da imagem onde as ondas parecem aumentar novamente. Pressione [C] para acessar a Crop e corte-a fora. Salve a imagem como arquivo PSD e selecione tudo o que estiver acima dela com a ferramenta Rectangular Marquee [M].



10 Adicione um toque de azul

Use [Ctrl/Cmd] + [J] para trazer essa seleção para uma nova camada. Depois, vá a Edit > Transform > Flip Vertical. Use [Shift] e seta para baixo repetidamente para alinhar o reflexo. Crie uma nova camada e dê [Ctrl/Cmd] + clique na camada do reflexo para carregá-la como seleção. Clique na amostra de cor do primeiro plano e escolha um azul profundo.



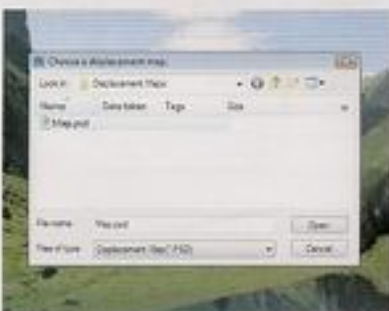
11 Mescle bem o azul

Depois, vá a Edit > Fill e selecione Foreground Color (mesclagem Normal). Adicione uma máscara à camada azul e selecione a Gradient [G]. Com branco como cor de primeiro plano e preto no plano de fundo, arraste uma linha a partir da parte de baixo até um pouco acima do horizonte. Reduza a opacidade da camada caso o azul fique forte demais.



12 Desfoque de movimento

Selecione a camada do reflexo – vamos adicionar o desfoque do vento. Vá a Filter > Blur > Motion Blur e ajuste Angle para 90°. Distance para cerca de 10px. Já podemos aplicar o mapa de deslocamento. Clique no botão xadrez na parte de cima da paleta Layers para bloquear os pixels transparentes. Depois vá a Filter > Distort > Displace.



13 O filtro Displace

Marque Stretch to Fit e Repeat Edge Pixels. A escala Horizontal deve ter metade do valor da escala Vertical e a quantia digitada para ambas determinará a força do efeito. Usamos 75 e 150. Selecione o mapa de deslocamento que você salvou na caixa de diálogo.



14 Acerte o horizonte

Você verá algumas linhas brancas próximo ao horizonte. Podemos enfraquecê-las e mesclar um pouco a borda da água adicionando uma máscara de camada à camada do reflexo, selecionando a Gradient [G] e arrastando desde pouco abaixo das linhas brancas até o horizonte (usando preto e branco), para que a linha fique perfeitamente reta.

15 Toques finais

Se a borda da água estiver fraca, selecione a camada do reflexo e vá a Image > Adjustments > Levels. Arraste o deslizante branco de Input para a esquerda. Para reduzir a profundidade da água como um todo, puxe o deslizante branco de Output para a esquerda, se desejar.



Dica



Altere o tamanho das ondulações

Para mudar o tamanho das ondulações, há dois métodos. Se controlar o tamanho do documento usado para construir o mapa de deslocamento, você pode alterar a frequência das ondas. Dupliche as configurações sugeridas para criar ondas mais próximas e frequentes. Corte-as pelo meio para criar ondas mais espalhadas e maiores. As configurações do filtro Displace controlam o quanto essas ondas ficam pronunciadas. Dupliche a configuração sugerida para ondas mais marcadas e corte pelo meio para efeitos mais sutis.

essência

NÍVEL

Iniciante
Intermediário
Avançado

TEMPO

Três horas

ESPECIALISTA

Charlene Chua

NO SITE

- 461024.jpg
- xymonau
- 770433.jpg
- Scyza
- 868363.jpg
- nkzs
- 1115666.jpg
- juuchime1
- 1146556.jpg
- juuchime1
- 1161999.jpg
- binababy12

Adicione cor e padrão a seus desenhos

Você admira o chique daquelas ilustrações das revistas de moda? Fabrique a sua no Photoshop e dispense as modelos chilquentas!



As ilustrações contemporâneas lideram o ranking do estilo. Desde as hiper-realistas até as minimalistas e abstratas, a ilustração existe às pencas na mídia que nos rodeia.

A ilustração de moda já tem uma história longa, tendo em vista que é utilizada por designers desde antes do advento da fotografia como meio de comunicar suas criações antes que as roupas sequer fossem costuradas.

A ênfase das ilustrações normalmente é posta nas roupas, não na modelo, e os ilustradores de moda aprendem a entender como transmitir diferentes técnicas de alfaiataria com o auxílio da imagem. No entanto, a maioria das pessoas simplesmente aprecia a "cara" da ilustração de moda, caracterizada tipicamente pela composição simples, normalmente uma figura posicionada em

um espaço vazio ou minimalista.

Neste tutorial, vamos mostrar como usar fotos normais juntamente com o Photoshop para montar uma ilustração de moda com a sua cara. Você verá como simplificar uma foto de referência para poder criar seu esboço digital.

Demonstraremos também como delimitar blocos de cores com a Pencil [B] e como usar essas ferramentas como um jeito rápido de fazer seleções e máscaras. E, obviamente, utilizaremos algumas lindas fotos de tecidos e tinta de verdade para compor os belos trajes de nossa modelo.

Todas as fotos usadas neste tutorial podem ser baixadas de stock.xchang (www.sxc.hu). Porém, se você estiver tomado pelo espírito da aventura, que tal substituir algumas delas por suas próprias imagens?



PRIMEIROS PASSOS

Crie um esboço de referência e carregue seu pincel



01 Crie um arquivo e insira a imagem Crie um novo arquivo de tamanho A4. Use File > Place para inserir a foto da imagem girl.jpg. Redimensione-a para que fique bem encaixada na tela. Duplica a camada com Layer > Duplicate Layer. A seguir, pressione Image > Adjustments > Levels. Em Input Levels, utilize estes valores: 40, 1,62, 190. Clique em OK e escolha Filter > Stylize > Glowing Edges.



02 Crie um esboço Na janela Glowing Edges, digite Edge Width 2, Edge Brightness 9 e Smoothness 7. Depois, clique em OK e vá a Image > Adjustments > Invert; em seguida, acesse Image > Adjustments > Hue/Saturation. Use Saturation de -100. Abra Image > Adjustments > Levels, e em Input Levels digite 131, 1,27, 188. Na paleta Layers, reduza a opacidade da camada para 36%.



03 Carregue seu pincel Clique no ícone do olho na paleta Layers para esconder a foto original. Crie uma nova camada e passe-a para o topo da pilha. Ajuste a cor de primeiro plano para RGB 69-40-27, selecione a Brush [B] e escolha Window > Brushes. Clique na seta no canto superior direito da paleta e escolha Dry Media Brushes. Selecione Append.

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP CS3 E SUPERIORES

**NOVAS
HABILIDADES**

Você vai aprender

CRIAR UM
ESBOÇO A
PARTIR DE UMA
FOTO

DESENHAR COM
PINCÉIS DO
PHOTOSHOP

ESBOÇAR
CORES COM A
FERRAMENTA
PENCIL

CRIAR E USAR
MÁSCARAS



*“A ‘cara’ da
ilustração de moda
é caracterizada
tipicamente pela
composição simples,
normalmente uma
figura posicionada
em um espaço vazio
ou minimalista”*

RETOQUE EM MÁSCARAS

As máscaras podem ser editadas para revelar ou ocultar mais o objeto. Para editar uma máscara, clique na paleta Layers. Suas amostras de cor ficarão automaticamente pretas (ou cinza) e brancas.

Entenda a máscara

As máscaras aparecem como miniaturas em preto-e-branco. As áreas pretas são completamente bloqueadas, e as brancas, completamente visíveis.



Apague para revelar mais

Apague uma máscara com a Eraser [E] para revelar mais da imagem por baixo.



Acrescente à máscara

Pinte com preto para aumentar as áreas pretas da máscara, escondendo mais da imagem.



Semitransparente

Pinte com cinza para produzir máscaras semitransparentes. Qualquer cor, tirando o preto, aparece cinza quando se trabalha com máscaras.



Gradientes e máscaras

Você pode usar degradês para criar máscaras de bordas suaves. Qualquer tipo de degradê (linear, diamante etc.) pode ser utilizado.



CRIE UM CROQUI FASHION

Monte sua própria ilustração de moda chiquérrima



04 Desenhe

Selecione o Charcoal Pencil. Diminua o Flow para 55%. Ajuste o diâmetro conforme necessário. Depois, usando o desenho de referência como guia, trace cuidadosamente o contorno da garota e as roupas, exceto detalhes como dobras do tecido. Revele a foto original e utilize-a como referência para desenhar o rosto. Não desenhe o chão e o fundo.



05 Ferramenta Pencil

Crie uma nova camada chamada "Blocks". Mova-a para sob a camada do desenho. Segure o botão da ferramenta Brush e escolha o Pencil. Trace parte da jaqueta da garota (não pode haver lacunas no contorno). Mantenha pressionado o botão da ferramenta Gradient e escolha o Paintbucket. Use-o para preencher a forma com uma cor.



06 Blocos de cor

Continue a criar blocos de cor, escolhendo uma cor diferente para cada parte da roupa. Utilize o mesmo método para colorir o cabelo. Não pinte a pele, colar ou sapatos, pois estes ficarão em branco. Não é preciso seguir cegamente o contorno do esboço – alguns espaços entre o contorno e as cores criam interesse.

07 Seleções simples

Abra a foto pattern1.jpg. Arraste-a para a tela, redimensione e esconda a camada. Selecione a camada Blocks e pegue a Magic Wand [W]. Use Tolerance 0 e desmarque Contiguous. Clique na parte dos babados do vestido – se os blocos de cor forem iguais, todos os babados deverão ser selecionados.



08 Máscaras simples

Revele a camada texture1.jpg. Na paleta Layers, clique no botão Add Vector Mask, embaixo. Segure o botão [Ctrl/Cmd] e clique na máscara para selecionar, depois vá a Layer > New Adjustment Layer > Gradient Map. Clique em OK, selecione a amostra Blue, Red, Yellow e clique em OK novamente. Abra pattern2.jpg e arraste para a tela.

09 Redimensione e rotacione

Use os comandos de Edit > Transform para rotacionar o padrão de forma a cobrir direitinho as meias. Oculte a camada. Selecione a cor das meias na camada Blocks, como anteriormente, e revele pattern2, aplicando a máscara a ela. Abra pattern3.jpg, arraste para a imagem e oculte. Selecione a Magic Wand [W], mas desta vez desmarque Contiguous.

Estrutura de camadas

Bastidores da moda



10 Entenda o contíguo Marque Contiguous para que apenas os pixels adjacentes de uma cor semelhante sejam selecionados. Em Blocks, clique na parte de cima do vestido. Segure [Shift] e selecione também o pedaço do vestido dentro do colar. Revele pattern3 e mascare como antes. A seguir, arraste pattern3.jpg novamente para a tela.



11 Usando a distorção Posicione pattern3 sobre a parte inferior do vestido, reduza o tamanho e oculte. Selecione a parte correspondente de Blocks como antes, revele pattern3 e mascare. Depois, abra pattern4.jpg da mesma maneira. Redimensione, mas use Edit > Transform > Warp. Escolha Arch no menu Warp de cima e pressione [Enter]. Oculte a camada pattern4.



12 Finalização Selecione o lado direito do casaco em Blocks e use para mascarar pattern4. Arraste pattern4 para a imagem novamente e redimensione de acordo. Selecione a parte esquerda da jaqueta em Blocks e mascare. Selecione o cabelo em Blocks e acesse Layer > New Fill Layer > Gradient. Selecione a amostra Blue, Red, Yellow e use um ângulo de 90°, escala de 113% e Align With Layer.



13 Adicione um rebordo Crie uma nova camada e ponha por cima do esboço. Use como cor de primeiro plano RGB 213 218 196. Utilize a Polygonal Lasso [L] para desenhar uma forma e criar um rebordo em que a garota esteja sentada. Use o Paintbucket [G] para preencher a seleção e ajuste a camada para Multiply.



14 Retoques Esconda a camada do esboço de referência, a foto original da garota e Blocks. Use a Eraser [E] para limpar as linhas soltas do desenho. Você também pode clicar em qualquer máscara e utilizar a Brush [B] para limpar os contornos (veja o painel na página ao lado para saber mais).



15 Sobreponha uma textura Abra overlay.jpg e arraste para a tela. Use a função Scale para redimensionar, de forma que cubra toda a tela. Na paleta Layers, escolha o modo Overlay. Isso emprestará um brilho quente a toda a imagem, além de uma textura suave. Mova essa camada para o topo da pilha.

Overlay

Ledge

Sketch

Pattern 2

Gradient 1

Pattern 1

Pattern 3 lower

Pattern 3 upper

Pattern 4 right

Pattern 4 left

Hair

Blocks

Base sketch

NO FOCO

Processamento em lote

Acelere seu trabalho com técnicas de Batch Processing



Seus dias de anotações de técnicas em post-its acabaram quando o processamento em lote do Photoshop entrou em cena. Esse método permite aplicar uma "ação" a um grupo ou pasta de imagens de uma vez só.

Trata-se de um jeito seguro de poupar muitas horas no Photoshop e é ideal para quem tem um efeito específico na cabeça. Sem dúvida já lhe aconteceu de ter de aplicar o mesmo efeito um milhão de vezes a uma série de imagens e perder um tempão com isso. O Batch Processing é uma boa maneira de manter os resultados consistentes. Além disso, a ação que aplica esses efeitos pode voltar a ser usada a qualquer momento.

A paleta Actions representa um papel essencial na aplicação do processamento em massa. Para melhores resultados, é recomendável estar familiarizado com ela. A técnica adquire todo o sentido quando se tem uma pasta cheia de imagens que precisam, digamos, de uma aplicação rápida de nitidez. Você pode escolher qualquer comando, seja clarear imagens de uma sessão noturna ou aumentar a saturação.

O comando Batch fica em File > Automate e muitas vezes passa despercebido. Ali há certas configurações importantes para indicar ao Photoshop a direção certa. Essa técnica de pós-produção não pode ficar de fora de sua rotina.



Início O primeiro passo no menu Batch é selecionar a ação que se deseja usar. Você pode criar uma ação personalizada ou escolher uma das predefinições do Photoshop.

Destino Aqui se determinam o local e o nome das imagens terminadas. Você pode salvar em uma nova pasta ou salvar por cima das imagens abertas.

Arquivos fonte O menu Source permite escolher a quais imagens a ação será aplicada. Há uma ou duas caixas a marcar antes do OK.

Modos de mesclagem

Use um Batch para aplicar mesclagens

Você pode configurar uma ação para aplicar um modo de mesclagem a um conjunto de imagens. Vá à paleta Actions (Window > Actions) e clique em Create New Action. Dê um nome à ação e clique em OK. O Photoshop vai registrar todos os processos que forem aplicados. Para um modo de mesclagem, duplique a imagem arrastando a camada dela para o botão Create New Layer na parte de baixo da paleta Layers. Nomeie a camada duplicada e clique OK. A seguir, na paleta Layers, selecione o modo desejado no menu. Pressione o botão Stop na paleta Actions e vá a File > Automate > Batch para aplicar esse efeito a um grupo de imagens. Daí, basta deixar que o Photoshop ponha a mão na massa.

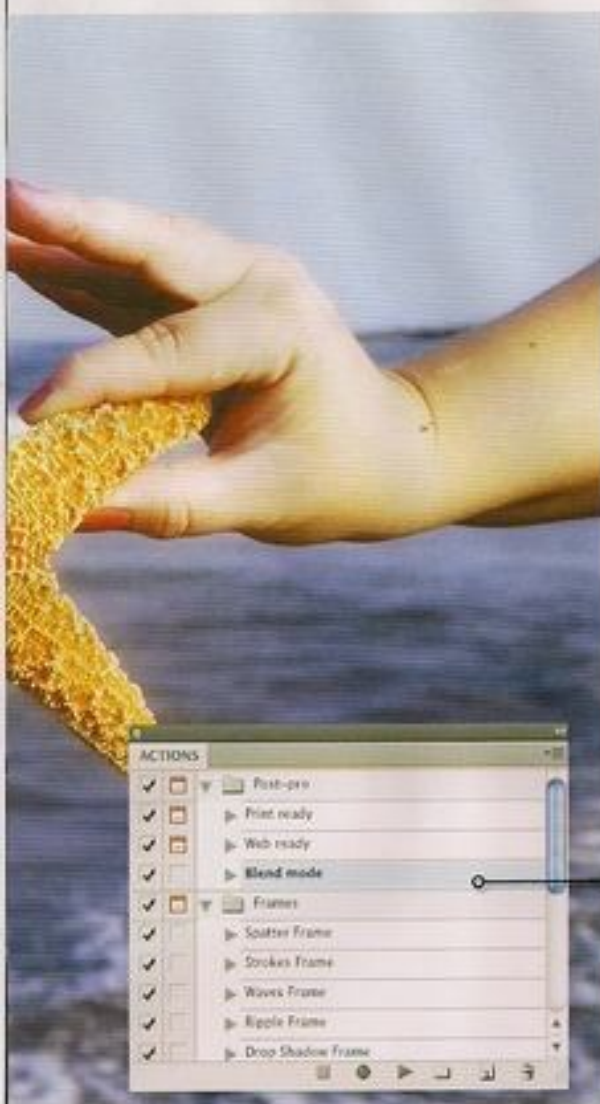


Configurações diferentes

É fundamental marcar as caixas certas

O menu Batch possui muitas configurações diferentes que alteram o comportamento do processo. Depois de escolher a ação na lista Play, selecione os arquivos-fonte, sejam as imagens abertas ou uma nova pasta. É possível incluir todas as subpastas e suprimir diferenças de perfil de cor. Quando escolher o destino, marque a caixa Override Action "Save As" Commands e confira se Stop For Errors está ativado. Verifique se as caixas certas estão marcadas antes de disparar o processo.





Dica



Experimente primeiro

Antes de aplicar o processamento em lote a uma pasta, teste a ação. Aplique-a em uma ou duas imagens para ver se o efeito funciona a contento; depois, trabalhe no grupo inteiro.

Paleta Actions

Todos os comandos em lote são, primeiramente, feitos na paleta Actions. Você pode aplicar um filtro ou modo de mesclagem; as opções são intermínáveis.

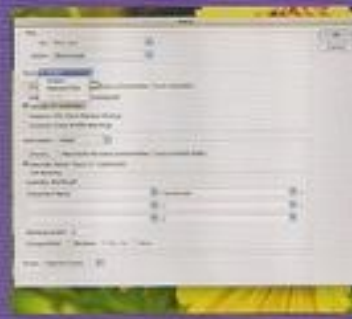
Decisões em massa

Se você possui dezenas de pastas cheias de fotos e está se perguntando o que fazer com elas, defina uma ação e processe-as em lote com o menu Automate.



01 Defina a ação

Clique em Record na paleta Actions e aplique os comandos necessários para criar o efeito desejado. Ao terminar, pressione o botão Stop na paleta Actions para salvar o efeito.



02 Selecione a fonte

Clique em File > Automate > Batch. Em Play, selecione a ação criada. A seguir, escolha o local, seja uma pasta ou as imagens abertas atualmente. Não se esqueça de marcar Include All Subfolders.



03 Escolha o destino

No menu Destination, selecione Folder e o lugar em que deseja salvar os arquivos. Decida qual será o nome das imagens e marque Override Action Save As Commands. Clique em OK e observe

Formatos de arquivo

Acelere a mais simples das tarefas

Até mesmo os comandos mais fáceis, como salvar em formato PSD (o formato do Photoshop), podem levar muito tempo se precisarem ser aplicados a uma pasta cheia de imagens. Usando a paleta Actions, defina um novo comando pressionando Create New Action. Abra uma imagem, acesse File > Save As e escolha PSD na lista de formatos. Pressione Stop na paleta Actions e pronto, você tem um novo comando em lote. Em File > Automate > Batch, escolha as pastas de origem e destino e clique em OK.



Droplets

Outro processo automático

Também em File > Automate fica a função Droplets do Photoshop. Ela funciona de maneira semelhante ao comando Batch, mas, em vez de criar uma ação, ela cria um miniaplicativo. É um método alternativo e funciona igualmente bem. Enquanto o Batch é aplicado logo que se dá OK, nos Droplets você arrasta uma pasta para cima do ícone do droplet na área de trabalho (falamos do processo dos droplets na edição 05); você pode escolher seu método favorito de acordo com seu estilo de trabalho.



PHONE
podemos comprovar.
ore é tudo de bom e,
enorme sucesso

Trilha do filme do Zé do Caixão foi feita em Mac
» Transforme seu Mac mini em um Media Center
» Novas lojas Apple chegam ao Brasil
» Turbine seus sites com o iWeb
» Aprenda a usar o iPhoto

**A ÚNICA
PUBLICAÇÃO
DO BRASIL
DEDICADA AOS
APAIXONADOS POR
MACINTOSH, IPOD E CIA**

VOLTADA TANTO AO USUÁRIO
AVANÇADO COMO AQUELE
QUE ACABOU DE COMPRAR
SEU PRIMEIRO MAC,
A REVISTA TRAZ RESENHAS,
TUTORIAIS, WORKSHOPS,
ENTREVISTAS E TUDO O QUE
FAZ A CABEÇA DOS
CRIATIVOS DE PLANTÃO.

**WWW.
MAC
MAIS
COM**

A MAGIA DO iPhone
o novo lançamento da Apple e podemos comprovar.
o GPS funciona, a AppStore é tudo de bom e,
ar ao Brasil, será um enorme sucesso

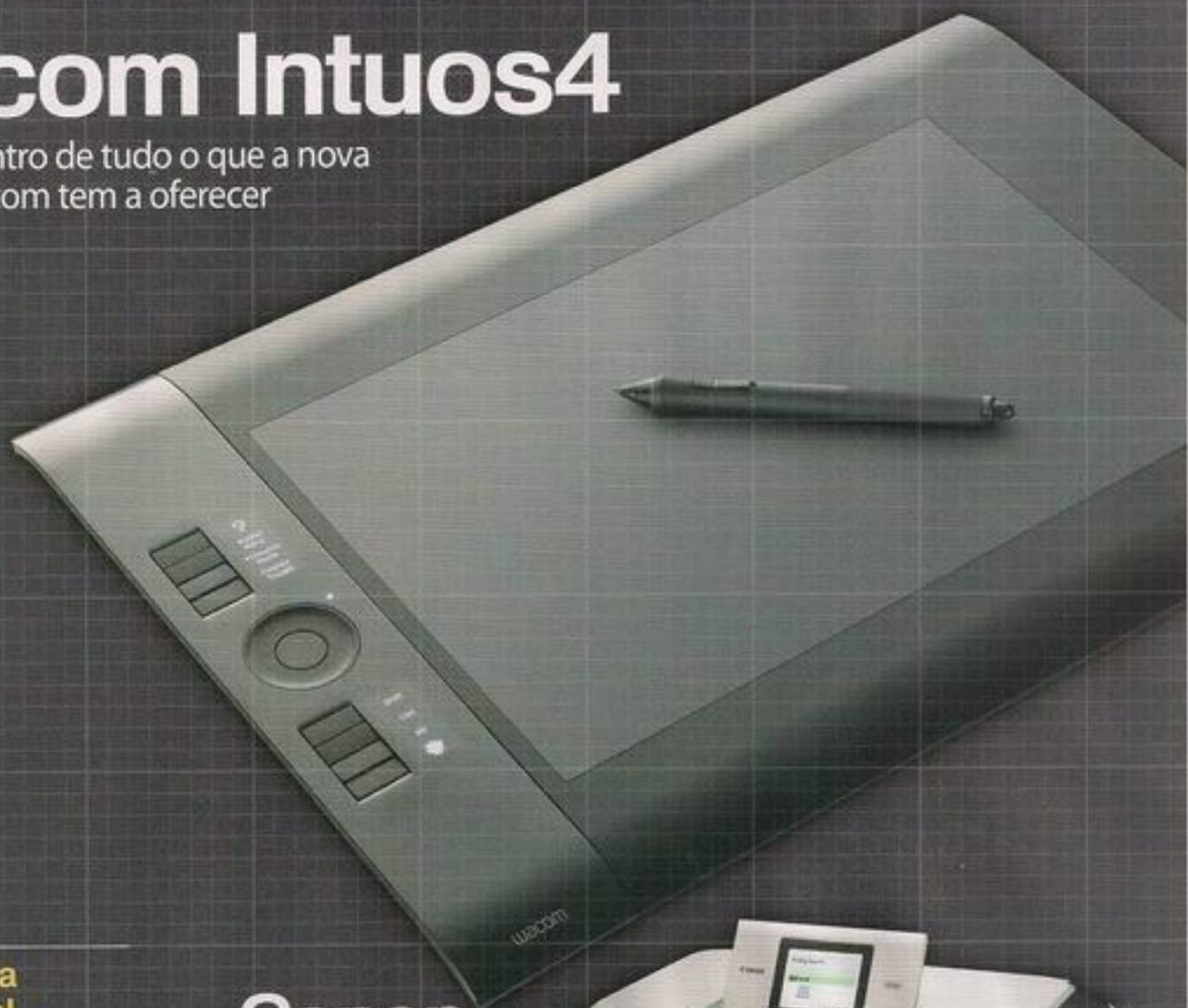


DIGERATI
informática

Resenhas

Wacom Intuos4

Fique por dentro de tudo o que a nova tablet da Wacom tem a oferecer



Resenha principal

Wacom Intuos4 62

Outras resenhas

Alien Skin Exposure 2 plug-in 60

Nikon Coolpix P90 64

Canon Pixma MP980 66

Canon PIXMA MP980

Uma tudo-em-um com qualidade fotográfica



PLUG-INS

Ressuscite as chamas da fotografia tradicional

informações

EMPRESA

Alien Skin

WEB

www.alienskin.com

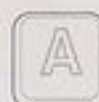
PREÇO

US\$ 259

SISTEMAS

Mac e PC

Alien Skin Exposure 2



Alien Skin tem muitos plug-ins de edição e todos trazem algo de único ao Photoshop.

O Exposure 2 permite recriar as qualidades do filme tradicional em toda a sua glória.

O que levava horas na sala escura agora leva minutos. O Exposure 2 é um plug-in meticuloso, que cobre todas as etapas possíveis da recriação de efeitos de filme com alto grau de precisão.

Ele se divide em duas categorias: filme em preto-e-branco e filme colorido. Em ambos, você tem uma larga gama de opções de deslizantes de ajuste e configurações de fábrica (Factory). O menu Black and White conta, inclusive, com a opção de transformar uma imagem em IR (infravermelho).

A Alien Skin também não ignorou os primeiros tempos da fotografia com filme. Se os tipos de filme mais comuns não tiverem o efeito esperado, talvez as opções de Calótipo ou Daguerreótipo possam chegar lá. São as técnicas originais de fotografia tradicional e podem ser ajustados

à vontade no Exposure 2.

Além disso, vem com uma porção de pré-ajustes que permitem reproduzir rapidamente as características de muitos efeitos de filme populares. A qualidade dos filmes de grandes nomes como Ilford, Agfa, Fujifilm e Kodak pode ser transferida para sua imagem.

A escolha de pré-ajustes é grande e cobre todos os filmes profissionais em diferentes ISOs. Por exemplo, você pode aplicar o efeito de filme Ilford Delta tanto em ISO 100 como 3200. O grão da imagem, obviamente, ficará bem mais aparente em 3200. E é diferente do ruído digital – assemelha-se mesmo ao grão que aparece no filme de verdade.

Seu efeito de filme é criado usando as quatro principais opções do plug-in: Color, Tone, Focus e Grain. Elas permitem adicionar tonalizações e acertar os níveis de RGB em uma imagem em preto-e-branco, alterar a curva tonal e até desfocar ou dar nitidez a uma imagem. A opção Grain é o melhor recurso do plug-in, pois permite ajustar a força e a dureza do efeito de granulosidade.

É possível ajustar o grão nas áreas de sombra, meios-tons e luz, por isso é bem específico. Existe também a opção de adicionar um processamento forçado (push-processing), coisa que normalmente só seria possível na sala escura tradicional. Esse processo força o contraste e o brilho nos canais de cor. Daí é caso de explorar os menus principais para chegar ao efeito almejado.

Existe um ajuste extra no menu Black and White chamado IR (infravermelho). Esse efeito era popular por seu alto contraste e fogging (auréola) em torno das bordas dos objetos. O Exposure 2 permite controlar a intensidade dessas variáveis. O efeito IR é bem reproduzido; é ótimo, na verdade, poder experimentar digitalmente com esses efeitos tradicionais de sala escura.

Há diferenças sutis entre cada configuração de Factory, mas os usuários costumeiros de filmes tradicionais podem se preparar para uma viagem no tempo. Há configurações para alterar o nível de grão ou as intensidades de cor, para aplicar uma gama de filmes de baixo contraste ou filmes com ou sem grão.

VEJA MAIS DE PERTO COMO O EXPOSURE 2 FUNCIONA

Dividimos este plug-in em seis estágios

Dica



Salve-se

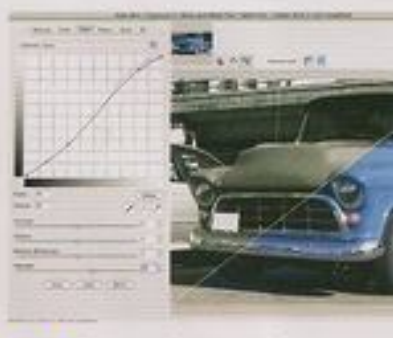
O Exposure 2 permite salvar seus efeitos personalizados. No menu do plug-in, em Settings, clique em Save depois de aplicar os ajustes. Também é possível pegar um dos ajustes de Factory e redefinir-lo conforme o seu gosto para, posteriormente, salvá-lo.



01 Filmes populares O Exposure 2 tem uma grande lista de pré-ajustes de filmes preto-e-branco e coloridos dos fabricantes Agfa, Ilford, Kodak e Fujifilm, todos com a opção de apresentar ou não granulosidade. A visualização à direita divide a imagem para facilitar a comparação.



02 Intensidade de cor Sob a aba Color fica a opção de aplicar o efeito a uma nova camada, o que é útil para as máscaras. É possível também acrescentar até dois tons extras para criar um duotone. Para a imagem parecer velha e desgastada, pode-se diminuir o ajuste de Overall Intensity.



03 Acertando a curva Como no ajuste Curves, o Exposure 2 permite controlar o contraste da imagem com uma curva. Você pode acertar as sombras, meios-tons e luzes da imagem para ter pleno controle sobre o efeito de filme. Se ela estiver reta o contraste original será mantido; para obter um efeito abstrato, incline-a bem.



Depois

O ajuste Dragumtype Sepia é muito adicional, aumentando o grão e adicionando o efeito de processamento forçado



A janela de pré-visualização faz uma boa divisão de antes e depois e todos os ajustes ficam de um lado só

Por exemplo, você pode aplicar o Kodak T-MAX P3200 sem grão, mas mantendo o contraste e o impacto.

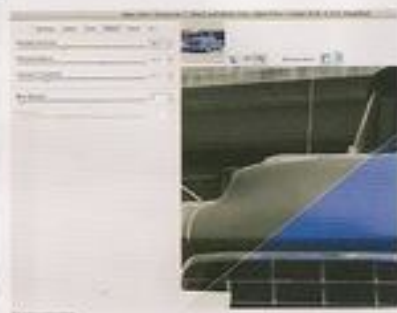
Há uma opção para aplicar o efeito de filme em uma nova camada na hora de importar no Photoshop. Ela é ótima para usar com máscaras de camada para editar mais e também permite que o efeito seja

não-destrutivo. O plug-in, infelizmente, não traz a opção de desfazer os ajustes aplicados, por isso é preciso sair e voltar para reconectar. Obviamente, você pode levar os efeitos a uma direção oposta se puxar os diferentes deslizantes até o máximo. A grande janela de pré-visualização pode ser dividida em várias comparações de antes

e depois, permitindo que até as alterações sutis sejam comparadas ao original.

A Alien Skin diz que "é a coisa mais próxima ao filme desde o filme", e somos obrigados a concordar. É ideal para reviver os velhos dias do filme colorido ou preto-e-branco. É a reprodução quase perfeita de um meio tradicional.

"EXPOSURE 2 TEM UMA SÉRIE DE AJUSTES DE FÁBRICA, PERMITINDO REPLICAR AS CARACTERÍSTICAS DE FILME TRADICIONAL"



04 Nitidez da imagem Com o zoom aproximado na janela de visualização, a opção Focus permite aumentar ou reduzir a nitidez de uma imagem. Este recurso é simples, já que possui apenas cinco opções de ajuste. Elas são tão boas quanto as que já vêm no Photoshop.



05 Grãos Este recurso é excelente. Com ele, é possível controlar o nível de granulosidade de sua imagem em cada sombra e cada parte iluminada. Há um ajuste de dureza para deixar a imagem ainda mais granulada. O deslizante Push Processing imita com sucesso o efeito tradicional de processamento forçado do laboratório.



06 Infravermelho A opção de IR aumenta o contraste das cores como faria o filme infravermelho original. O deslizante Halation Opacity adiciona um tipo de brilho em torno dos objetos, também constante no filme infravermelho. A Alien Skin não esqueceu detalhe algum.

PROS

- Pré-ajustes excelentes
- Ótimo controle de grão
- Replica com exatidão o filme tradicional

CONTRAS

- Preço salgado
- Não permite desfazer os efeitos

VEREDICTO

9.0

Um superplug-in que leva você de volta aos anos dourados da fotografia com filme

HARDWARE

Ele é misterioso, escuro e cheio de novidades: entra em cena a nova Intuos4

Wacom Intuos4

A nova Intuos4 é um
potentado, com seus
2.048 níveis de pressão



informações

EMPRESA
Wacom
WEB
www.wacom.com.br
PREÇO
de R\$ 1 mil
a R\$ 4 mil



s novas pen tablets Intuos4 da Wacom foram construídas com ingredientes escuros. Não temos certeza de quais foram – mas sabemos que vão entrar para a história.

A Wacom remodelou sua tablet Intuos3 para consertar todas as inconsistências, retirar o que não era necessário e substituí-la por algo que, a bem da verdade, não se afasta muito da perfeição. A Wacom

não apenas emprestou a essa tablet uma carapaça negra, como também reinventou suas estruturas internas e a tecnologia da canetinha. Com o novo sensor, a sensibilidade à pressão da caneta começa em 1 grama. A sensibilidade caneta-tablet também foi redobrada, de 1.024 níveis de pressão (na tablet Intuos3) para 2.048. A superfície responde aos riscos de maneira impressionante; cada nuance de movimento é registrada na área de trabalho.

Agora todos os controles da tablet estão do mesmo lado, o que felizmente difere dos modelos anteriores. Há muito espaço para as mãos repousarem ao redor da área de trabalho, e a tablet como um todo, da canetinha aos botões, é linda.

Seu novo layout serve para usuários canhotos ou destros. Basta girar a tablet em 180 graus e passar o cabo USB para o outro lado. Graças a seu novo design, a mão que não desenha não fica no caminho da outra.

Essas diferenças facilitam muito o uso do Photoshop e são ideais para acelerar seu fluxo de trabalho.

A Intuos4 tem vários botões (de seis a oito, dependendo do tamanho), chamados ExpressKeys. Esses botões são posicionados nos dois lados do Touch Ring, que gira livremente e controla outras quatro funções. As ExpressKeys são identificadas por LEDs (Display de LED Orgânico) azuis, e um pontinho ao lado do TouchRing mostra sua posição.

O TouchRing vem programado para quatro comandos quando a tablet é instalada. Eles são o zoom, a navegação pela paleta Layers, a alteração do tamanho do pincel e a rotação da tela. O botão no meio do TouchRing circula pelos quatro comandos. A Intuos4 tem um modo de precisão que pode ser configurado em uma das ExpressKeys. Nesse modo, os movimentos do pincel são intencionalmente desacelerados, permitindo que você se concentre mais em cada pixel. É mais eficaz com um zoom extremo, de 200% ou mais.

OLHE MAIS DE PERTO

Faça com que a Intuos4 se adapte a seus diferentes programas

Personalize as ExpressKeys O menu de configuração do Wacom permite alterar a configuração de todas as ExpressKeys. Você pode atribuir-lhes comandos como Abrir/Rodar, Menu Radial, Tecla e Modo de Precisão. O modo de precisão oferece a máxima exatidão em cada pixel com a desaceleração do movimento da caneta.



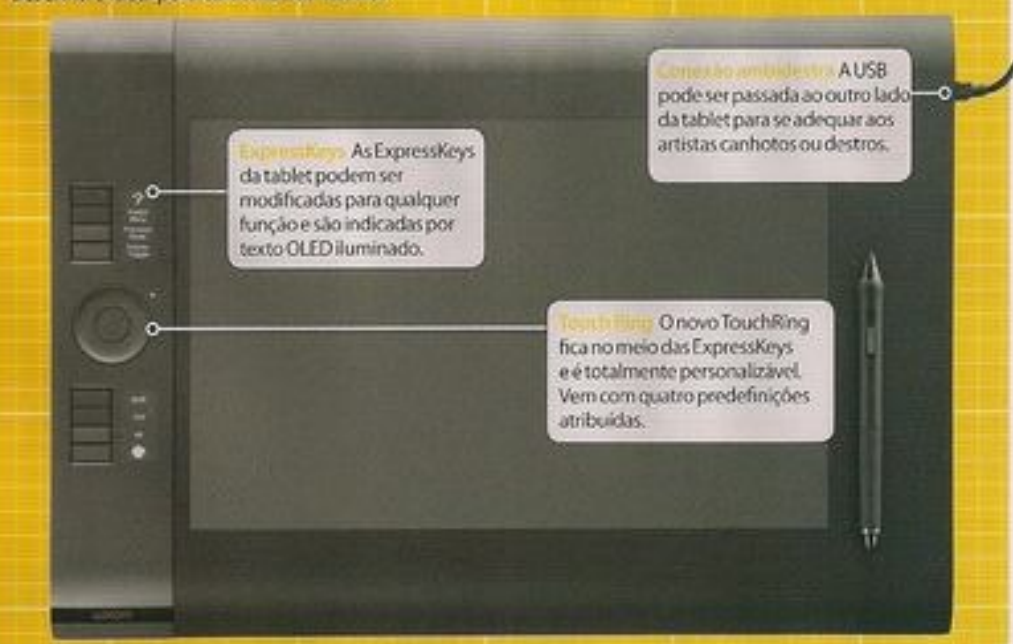
Controles do Touch Ring O Touch Ring tem quatro funções; o botão no centro serve para alternar entre elas. Gire a rodinha para operar a função escolhida. As predefinições são navegar pela paleta Layers, dar zoom, mudar o tamanho dos pincéis e rotacionar a tela.



Comandos a valer O tablet tem também um menu radial. Atribua-o a uma das ExpressKeys para abrir muito mais opções ao toque de um botão. O menu radial pode ser personalizado, como tudo o mais na Intuos4, para qualquer função.

NOVO LAYOUT INDICA RECOMEÇO

Todos os controles foram passados para um lado só – prático para usar com a mão que não desenha e ideal para canhotos ou destros.



É muito fácil instalar a Intuos4. Quando o driver inicial é instalado, não é preciso mais nada para cada um dos aplicativos. O menu de configuração da tablet permite personalizar todos os botões e a caneta. Com o menu de configuração, você pode alterar a sensibilidade de inclinação, a sensação da ponta, o limiar do clique e até a distância do duplo clique. A borracha na outra ponta da caneta também pode ser modificada assim. A versátil Intuos4 pode reconhecer outros aplicativos, que são indicados no menu de configuração, onde se atribuem diferentes atalhos a cada um deles.

A caneta da Intuos4 vem com uma seleção de pontas escondidas no suporte. Como têm diferentes espessuras e são feitas de diversos materiais, cada uma delas proporciona uma sensação diferente ao deslizar pela superfície da tablet. A ponta de feltro proporciona resultados particularmente bons e é silenciosa. Essa variedade dá uma sensação bastante semelhante à de uma hidrográfica de verdade. O único problema que encontramos (e foi realmente o único) é que não conseguimos remover a ponta de feltro da caneta usando as pinças de metal fornecidas. Tivemos de recorrer ao método nada convencional de usar os dentes! Claro, é um defeito desprezível em uma tablet que, de resto, é excelente.

A série Intuos4 fica entre a linha Bamboo e a linha profissional de monitores Cintiq da

Wacom. Por cerca de R\$ 1 mil, você adquire o modelo menor e, por aproximadamente R\$ 4 mil, goza das delícias da Intuos4 no formato extragrande.

A Intuos4 menor não possui a mesma classe das outras – não possui o texto iluminado por OLED e tem duas ExpressKeys a menos. Todas as tablets Intuos4 vêm com uma seleção de programas da Adobe, Corel

ou Autodesk, disponíveis após a instalação.

As tablets Intuos4 da Wacom são perfeitas para todos os níveis de habilidade, de amadores a profissionais. Elas oferecem imensa liberdade artística em todos os programas de criação. Se você estiver atrás de uma tablet de qualidade e o preço não o assustar, recomendamos vivamente a Intuos4.

PROS

- Excelente sensibilidade
- Tedas de atalho práticas
- Design estiloso e limpo
- Layout ambidestro

CONTRAS

- Menos botões na tablet menor
- É difícil trocar as pontas da caneta

VEREDICTO

9.0

Tecnologia revolucionária e perfeita para qualquer nível de habilidade

"A SUPERFÍCIE RESPONDE AOS RISCOS DE MANEIRA IMPRESSIONANTE; CADA NUANCE DE MOVIMENTO É REGISTRADO NA ÁREA DE TRABALHO"



Alta sensibilidade A caneta da Intuos4 tem 2.048 níveis de pressão, sendo sensível ao mais leve toque. A sensibilidade e o limiar de clique podem ser alterados no painel de configuração, de suave a firme e de baixa a alta.



Diversos programas Dentro do menu de configuração você decide a quantos programas deseja que a Intuos4 se adapte. Escolha seus comandos favoritos e aplique-os ao programa – é fácil de entender e rápido de configurar.



Controles ambidestros Sob Mapping, no painel de configuração, é possível alterar a orientação do tablet. Ele pode ser ajustado para usuários canhotos ou destros. O texto iluminado em OLED gira junto em um piscar de olhos.

HARDWARE

Vá direto à ação com o superzoom ótico de 24x da P90

informações

EMPRESA

Nikon

WEB

www.titanika.com.br

PREÇO

R\$ 1.600

MAIS INFORMAÇÕES

Megapixels: 12.1

Sensor: 1/2.33in

Res. máx.:
4000x3000

Zoom: 24x ótico

Obturador:
8s a 1/2000s

Sensibilidade ISO:
ISO 64-6400

Modos de
exposição:
P, A, S, M, C, S, A

Opções de
medição: Matriz,
balanceada no
centro, ponto de
foco, área de foco
AF

Modos de flash:
A, RE, FO, FO, SS, 2^a
Cortina

Conectividade:
USB 2.0

Peso: 460g sem
bateria e sem cartão

Dimensões:
114 x 99 x 83mm

Baterias: Li-Ion

LCD: 3-inch
articulated

Armazenamento:
47MB internal, SD,
SDHC cards

Zoom óptico de 24x O ponto forte desta câmera é o zoom óptico de 24x, que permite aproximar os objetos mais distantes. É possível literalmente atingir áreas invisíveis ao olho humano a uma distância normal.



e a sua câmera atual carece de um zoom decente, prepare-se para se surpreender com a Nikon Coolpix P90.

Esta novidade em câmeras digitais tem um zoom óptico de 24x que leva você diretamente ao centro da ação. Com um sensor de 12.1 megapixels e uma porção de recursos inteligentes, a P90 foi feita para agradar tanto aos amadores experientes quanto os novatos.

Esta câmera é um modelo de "ponte" que preenche a lacuna entre uma Reflex digital e uma compacta comum. Embora não caiba no bolso, ainda é consideravelmente menor e mais leve que uma DSLR e uma excelente opção para quem deseja um zoom razoável sem precisar carregar muito peso.

A câmera é feita de plástico forte e durável, que parece bastante robusto. Uma empunhadora revestida de borracha se encaixa bem na mão direita e ajuda a segurá-la firme. O resto do corpo é ocupado pela lente, que se estende a cinco centímetros do corpo quando a máquina está desligada e longos 11 centímetros quando em modo de teleobjetiva. O

mecanismo do zoom é bastante silencioso e suave para ir e voltar de grande-angular para teleobjetiva.

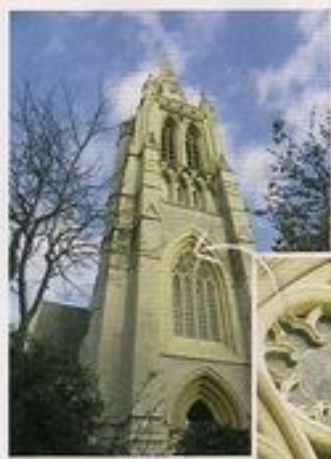
A parte de trás da câmera possui um LCD e um visor eletrônico separado – coisa rara nas câmeras digitais atuais. Para ativar o visor, pressione o botão no alto, à esquerda, ou enquadre a imagem no LCD de

3 polegadas. Esse LCD é um de nossos recursos preferidos nesta câmera. Ele fica em uma armação articulada que permite incliná-lo para a frente e para trás. Não há movimentos laterais como na linha PowerShot da Canon, mas esse



OLHE MAIS DE PERTO

Descubra se a Coolpix P90 é seu tipo de câmera



Modos macro As capacidades de macro são boas e conseguem capturar bons detalhes, mas achamos difícil nos aproximar bem dos objetos. Quem gosta de tirar fotos de detalhes pode se frustrar um pouco.



LCD Articulado Adoramos o LCD inclinável. Ele permite compor imagens em ângulos difíceis e capturar instantâneos sem chamar a atenção. É um de nossos recursos favoritos.

movimento já é um ótimo recurso adicional que permite compor fotografias em ângulos complicados, além de fazer belos instantâneos.

Na parte de cima da câmera fica o disco de modo. Gire-o para acessar cada um dos modos de fotografia: Automático, Programa (P), Abertura (A), Prioridade do Disparador (S), Manual (M), Esporte, Contínuo, Cena, Filme e Seletor Automático de Cena. Ele também tem duas configurações especiais de usuário, que permitem salvar seus ajustes favoritos criados em qualquer dos modos PASM, possibilitando começar a clicar em segundos.

O modo de disparo Manual é ideal para o amador que deseja usar de criatividade em suas fotos, ao passo que o Seletor Automático de Cena garante o sucesso ao iniciante. Neste modo, basta enquadrar e a câmera vai selecionar o melhor modo de cena para as condições ambientes.

Entre os outros recursos úteis está um poderoso sistema de edição embutido. Ele permite cortar, aumentar o brilho e o contraste e até adicionar uma borda preta às fotos. Também adoramos o recurso de Detecção de Movimento, que aumenta a velocidade do disparador automaticamente, deixando as imagens mais nítidas.

A P90 inclui também o modo de Prioridade de Rosto, ativado nas seguintes situações: quando Face Priority é selecionado nas configurações de foco automático; ao usar o modo Retrato

LCD

A Nikon Coolpix P90 tem recursos e controles únicos, incluindo este ótimo LCD articulado que pode ser inclinado para cima e para baixo. Vamos olhar os outros recursos...

Visor eletrônico Pressione este botão no canto superior esquerdo para ativar o visor eletrônico. Esse é um recurso raro nas câmeras digitais modernas. Role o dioptro para acertar o foco para sua vista.

Modos de flash É preciso abrir o flash com o botão lateral antes de entrar nos modos de flash. Além das opções de costume, há o modo Rear Curtain Sync para imagens noturnas criativas.

Disco de modo Gire o disco para acessar cada um dos modos de disparo. Para alterar as configurações de cada modo pressione o botão Menu, que fica sob o D-pad e não aparece nesta foto.

ou Retrato Noturno; ao usar o Seletor automático de Cena; ao usar o timer Sorriso ou Anti-Piscada. Ele é capaz de reconhecer até 12 rostos e ajuda a produzir retratos nítidos e com exposição correta.

Toda essa tecnologia é ótima para deixar o exercício da fotografia mais rápido e fácil, mas a câmera apresenta alguns problemas de desempenho. Primeiro, quando você quer ligar a câmera para ver as fotos tiradas,

é preciso remover a tampa da lente. Se você não o fizer, aparece uma mensagem de erro e é preciso desligá-la e ligá-la de novo. Em segundo lugar, achamos que o menu de configuração é muito cheio de meandros. Digamos que você queira selecionar um modo de cena: é preciso girar o disco de modo até Scene, acessar o menu e navegar até a cena escolhida. O botão específico faz muita falta.

PROS

- Muitas opções automáticas
- LCD articulado
- Zoom óptico poderoso de 24x
- Opções de disparo manual
- Bom disparo contínuo

CONTRAS

- Menu muito enrolado
- Sombras ruins evidentes
- Capacidade limitada de macro
- Controle de ruído fraco

VEREDICTO

8.0

Uma câmera muito versátil com ótima capacidade de zoom

"O MODO DE DISPARO MANUAL É IDEAL PARA O AMADOR QUE DESEJA USAR DE CRIATIVIDADE EM SUAS FOTOS"



Alcance dinâmico A Coolpix P90 conseguiu capturar muitos detalhes na sombra e reproduz belas tonalidades. Mas atenção com as áreas iluminadas, pois costumam ficar superepostas.



Saturação de cores A câmera produz verdes ricos, ótimo para os paisagistas natos. Os vermelhos também são fortes e vibrantes. Os tons do céu ficam bons, mas meio quentes demais às vezes.



Otimize a imagem Se você fotografar em qualquer dos modos PASM, pode escolher Otimizar a Imagem no menu, aplicando assim efeitos como preto e branco, cores vividas e suavizar.

HARDWARE

Descobrimos o porquê do bafafá a respeito da MP980 da Canon

Canon Pixma MP980

informações

EMPRESA

Canon

WEB

www.canon.co.uk

PREÇO

US\$ 450

ESPECIFICAÇÕES

Tamanho máximo de impressão: A4

Cartuchos: 6 cores independentes

Resolução: 9600 x 2400dpi

Resolução do scanner: 4800dpi

Conectividade: USB, memory card, Wi-Fi, Ethernet

PROS

- Cores fantásticas
- Ótima para preto-e-branco
- Fácil e rápida de usar
- Diversas opções de conexão

CONTRAS

- Meio grandalhona
- Cara de manter

VEREDICTO

9.0

Ótima para fotógrafos amadores em busca de uma impressora excelente



a lacuna entre as impressoras padrão da Canon e a linha Pixma Pro está a Pixma MP980 – uma multifuncional com qualidade fotográfica.

A MP980 se gaba de ser a parceira ideal para fotógrafos de todos os tipos. A impressora atrai fotógrafos digitais e tradicionais. Há um anexo escondido na tampa móvel que permite trazer os velhos negativos e slides de 35mm para o reino das imagens digitais. A impressora também escaneia e faz cópias, com resolução máxima de 4800dpi. O tempo de inicialização do scanner é excepcionalmente rápido, e as imagens terminadas ficam exatas e nítidas.

A principal atração da MP980 é sua impressão de fotos em preto-e-branco com alta qualidade, graças à ajuda de seu cartucho cinza que garante a impressão correta dos meios-tons. Em nossos testes, esse cartucho extra ajudou na produção de lindas imagens P/B, provando seu valor. O cartucho cinza acompanha outros cinco cartuchos: ciano, amarelo, magenta, preto e mais outro cartucho preto especialmente

para impressão de textos. Todas essas cores aumentam o custo de manutenção da impressora, mas quem está em busca de bons resultados não vai se arrepender de pagar mais por isso.

Na hora de imprimir nossas fotos coloridas, o tempo de impressão foi de 40 segundos com papel comum A4 e cerca de três minutos e meio com a configuração de alta qualidade usando o papel Pro Platinum da Canon, tamanho A4. Os resultados dessa última foram perfeitos, e no modo de cor Vivid as impressões ficaram cheias de vida. Isso se deve à tecnologia ChromaLife100+ da Canon e à resolução da impressão de 9600x2400dpi.

A tela TFT colorida de 8,8cm na parte da frente é brilhante, clara e bastante chique. Uma rodinha ajuda a navegar por menus abrangentes, e os comandos no painel de controle são fáceis de seguir.

Entre esses pontos positivos é difícil encontrar uma fraqueza. Mas nada é perfeito e a MP980 é meio grande demais. Isso pode atrapalhar quem tem pouco espaço.

Se você deseja uma impressora fotográfica de alta qualidade por um preço respeitável, recomendamos a MP980.

OLHE MAIS DE PERTO



Display colorido A MP980 vem com uma tela TFT de 8,8cm, grande e brilhante, que exibe todas as informações sobre a tarefa do momento. Ela pode ser fechada para não se danificar.



Seis cartuchos A MP980 usa seis cartuchos para conseguir boas impressões em preto-e-branco. Sua arma secreta é o sexto, que é cinza. Com ele, os meios-tons são impressos apropriadamente.



Adaptador de negativos A impressora tem um adaptador de negativos e slides de 35mm sob a tampa, uma bênção para quem possui muitas tirinhas de filme que precisam ser digitalizadas.



Botões de controle As operações de impressão podem ser realizadas no painel de controle, na parte de cima. A rodinha sob a tela TFT facilita a navegação pelos menus.



Design modesto O design é simples e quadrado. Ela é pesada para seu tamanho, por isso não é lá muito portátil.

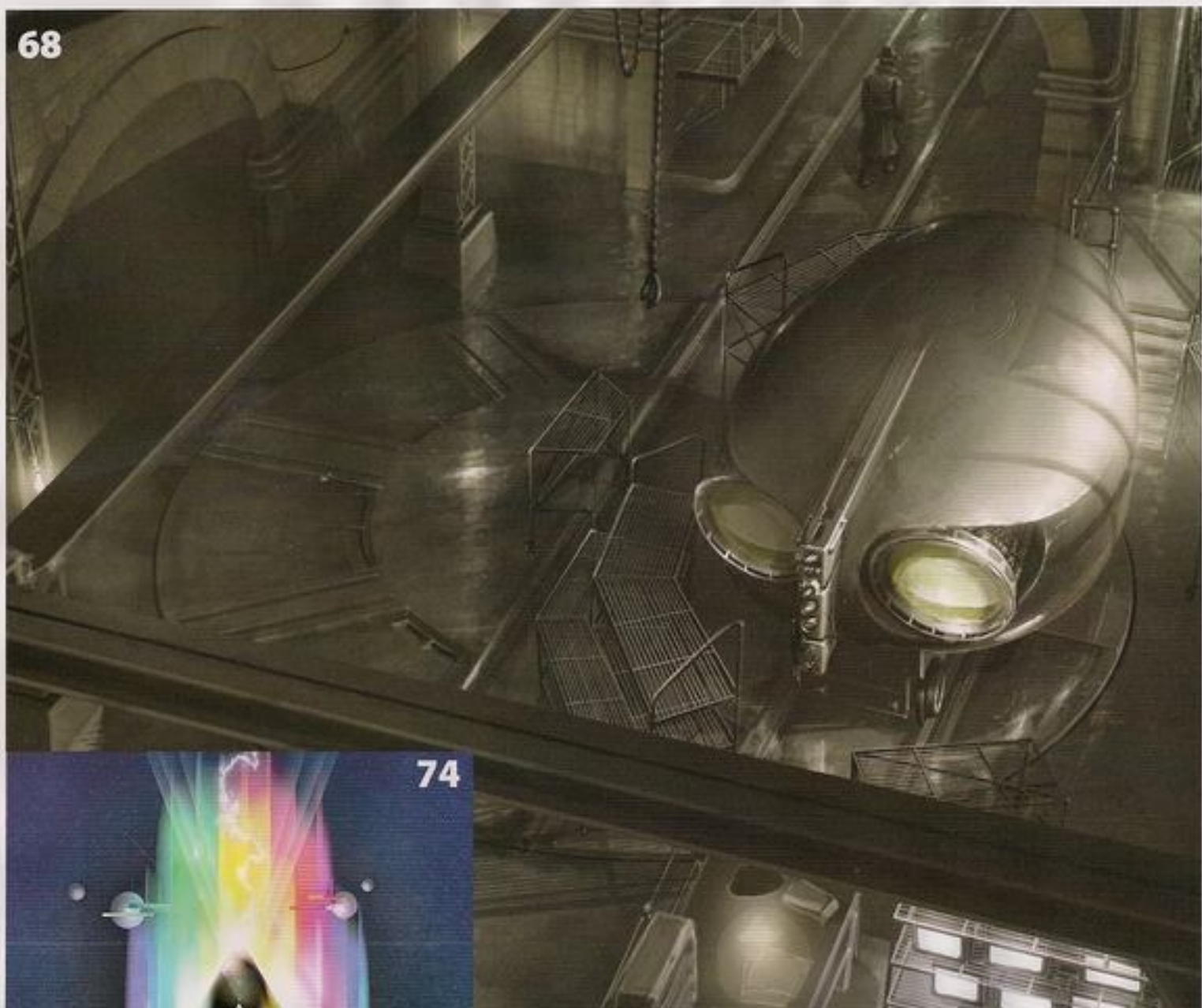
Tela grande A tela TFT colorida da MP980 é bem clara. Todas as funções são controladas na parte de cima da impressora.

Tudo em um Sob a tampa fica a superfície para escanear slides e negativos de 35mm. Também é aqui que você pode escanear e tirar cópias, com um tamanho máximo A4.

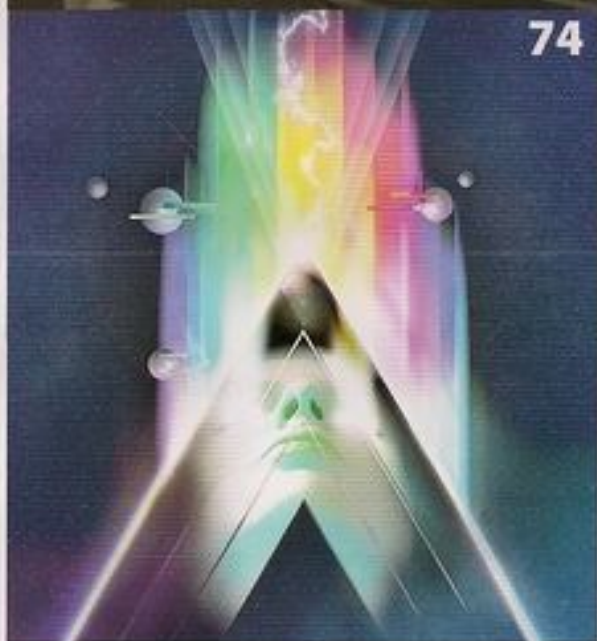
Cartões de memória No canto fica um compartimento com os slots para cartões de memória SD, Memory Stick Duo e Compact Flash, além da conexão USB para a câmera.

Impressões profissionais As impressões A4 da MP980 são profissionais e coloridas e, com o papel certo, os resultados são de babar.

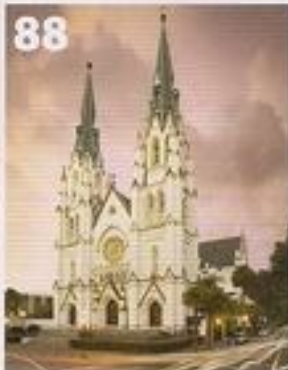
68



74



88



82

advanced

ENTREVISTA: SCOTT LUKOWSKI

De *Watchmen* a *Titanic*, ele é o homem da arte-conceito

68

ESPECIAL: GRÁFICOS RETRÔ

Volte algumas décadas no tempo

74

WORKSHOP: EXPOSIÇÃO EXTREMA

Inspire-se no passado para uma criação verdadeiramente moderna

82

WORKSHOP: RETOQUES PROFISSIONAIS

Como domar a luz ao longo do tempo

88

ESPECIAL: WEB DESIGN

O Photoshop vem se tornando a principal arma dos web designers.

94

Entrevista SCOTT LUKOWSKI

De Watchmen a Titanic, ele trabalhou em um enorme número de filmes de sucesso. Inventor de mundos, Scott Lukowski nos fala de seu desenvolvimento na indústria global da arte dos conceitos



WATCHMEN
SCOTT LUKOWSKI 2007

Scott Lukowski é um artista especializado em fazer a fantasia virar realidade. Como um dos principais designers de conceitos na indústria do entretenimento atual, ele é responsável por uma parte importante na produção de um filme: a criação de novos veículos e personagens, além de paisagens arrebatadoras.

Muitos de nós não têm problemas em gastar nosso suado dinheirinho no cinema, e Lukowski e seus colegas são, em parte, responsáveis por isso. Os filmes atuais são saturados de efeitos especiais e figurinos de fábula, mas nada disso pode existir enquanto não for concebido por visionários como Lukowski.

Seu projeto mais recente envolvia a contribuição para a esperada adaptação da HQ da DC Comics *Watchmen* (<http://watchmenmovie.warnerbros.com>). Com a tarefa de criar a essência dessa realidade fantástica e de seus perturbados

super-heróis, Lukowski teve um imenso prazer em mergulhar nesse mundo paralelo com toda a força de seu poder criativo.

"Na maior parte, meu trabalho em *Watchmen* foi uma mistura de desenhos de quadros-chave e design conceitual", explica. "A evolução de cada peça aspirava a uma versão cinematográfica sem perder o espírito da graphic novel original. Ela era famosa por sua visão única do mundo dos super-

heróis e é apontada como uma das cem melhores HQs de todos os tempos pela Time. A tradução do trabalho icônico de Alan Moore e Dave Gibbons em uma adaptação para a telona apresentava desafios interessantes. Eu precisava manter a visão original sem deixar de criar algo que pudesse de fato existir. Todos os envolvidos tinham paixão por seu trabalho, o que dá para perceber pelo resultado final".

"A tradução do trabalho icônico de Alan Moore e Dave Gibbons em uma adaptação para a telona apresentou desafios interessantes. Eu precisava manter a visão original sem deixar de criar algo que pudesse de fato existir"

ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN - A NAVE DO CORUJA E SEU SUPORTE:
A ilustração mostra a versão final do suporte onde a nave do Coruja repousa em seu quarto escuro.

Advanced
Photoshop
**IMAGEM
EXCLUSIVA!**

ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN - INFERNO NO CONDOMÍNIO: A nave do Coruja se aproxima da edificação em chamas e a tragédia começa.

Titanic. Mas onde isso começou? Conno, exatamente, ele foi parar em uma câmera tão deliciosa e lucrativa?

Absolutamente honrado

Durante seu último ano de faculdade, Lukowski foi escolhido, com outros três estudantes, para o Rickert-Ziebold Trust Fund Award, uma competição anual entre os estudantes de arte da universidade. Ele explica: "Não apenas foi uma grande honra, como possibilitou minha viagem à Califórnia. Com o apoio da família, carreguei meu carro com todo o necessário e peguei a estrada para Los Angeles". Ele nunca mais voltou.

Lukowski aproveitou sua vantagem para começar a trabalhar como produtor de efeitos visuais. Seu trabalho era esculpir e fabricar diversos elementos em miniatura para uma porção de filmes. Ele explica: "Quando comecei nesse departamento, tive a oportunidade de trabalhar e aprender com alguns dos melhores artistas de Hollywood em diversas companhias, como a Digital Domain, o Stan Wilson Studio e o New Deal Studios".

"Ali, meu trabalho incluía uma variedade de veículos, personagens e elementos arquitetônicos, alguns dos quais foram para museus após o término das filmagens. Durante essa fase de minha carreira, também consegui incorporar meus talentos de desenho e criação onde eram necessários. Cada elemento da peça precisava ser materializado antes das filmagens; isso acabou por me guiar ao departamento de arte, onde..."

Origens

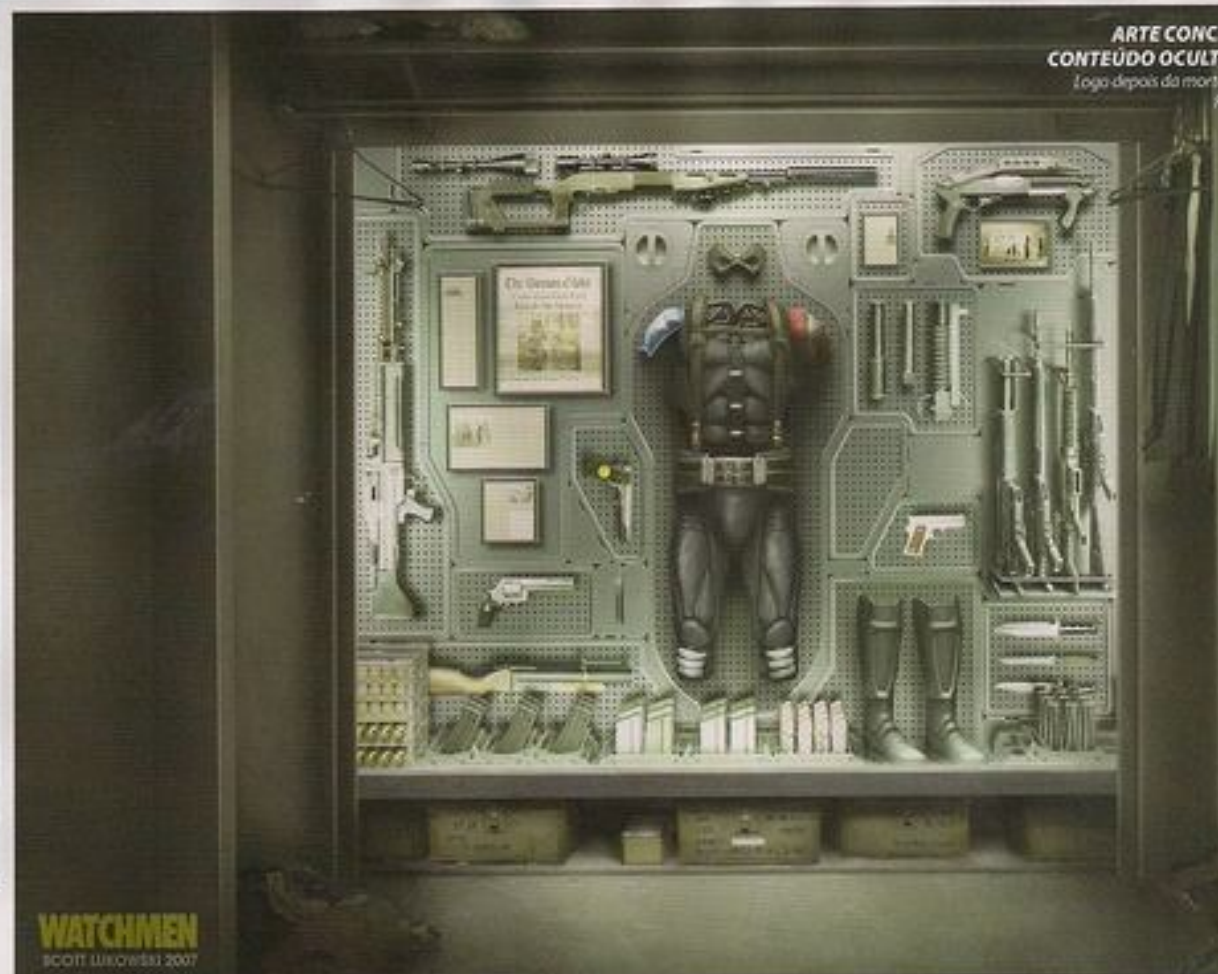
Na linha de trabalho de Lukowski, o importante são os resultados. "Tornar realidade a visão do diretor é a chave da arte de conceitos", revela. "Para atingir esse objetivo é preciso beber em muitas fontes, buscar material em obras de arte históricas ou clássicas, elementos de luz natural e artificial e, obviamente, o material de base, caso ele exista. É sempre arriscado assumir o desafio de traduzir um mundo, história ou personagem amado em uma forma diferente de mídia ou época para o contexto do cinema atual, assistido por milhões de pessoas".

Esse é um desafio que ele está sempre disposto a assumir. Algumas pessoas podem achar esse tipo de trabalho esmagador, mas não Lukowski. Na verdade, ele sempre julgou libertadores os projetos elaborados. Desde a infância, é fascinado por tudo que é criativo: adorava desenhar e fazer seus próprios brinquedos, e veículos com material

básico, e também ficava facilmente absorvido pelo estudo de dispositivos mecânicos, explica. "Meus pais perceberam esse interesse e sempre me estimularam. Quando eu estava na sexta série, decidi que queria ser inventor. Meus desenhos de conceitos se desenvolveram além do papel, tomando a forma de primitivos protótipos funcionais que eu construí com peças eletrônicas velhas e vários outros materiais que encontrava dando sopa em casa. O colegial passou voando, e, quando precisei escolher uma carreira, a decisão de estudar Desenho Industrial foi direta. Era uma opção que equilibrava minha paixão pelo desenho e o interesse no desenvolvimento".

Desenvolvimento é uma palavra adequada para Lukowski, já que ele se tornou um papa do design de conceitos. Ao longo de uma carreira de 12 anos, já trabalhou em superproduções como *Superman Returns*, *O Exterminador do Futuro 3*, *Armageddon* e

ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN - O CONTEÚDO OCULTO DO ARMÁRIO DE BLAKE:
Logo depois da morte de Edward Blake, "O Comediante", Rorschach descobre seu esconderijo.



WATCHMEN
SCOTT LUKOWSKI 2007

"Meus primeiros trabalhos digitais eram um híbrido de desenhos tradicionais a lápis com retoques adicionados com o Photoshop"

» **minha carreira deslançou.**

Seus materiais de trabalho também se desenvolveram. No início, ele usava principalmente mídias tradicionais. Grafite e pastéis eram suas opções favoritas, mas por razões práticas Lukowski decidiu incorporar ferramentas digitais em seu processo criativo. Ele explica: "Meus primeiros trabalhos digitais eram híbridos de desenhos a lápis com retoques feitos no Photoshop. Com o tempo, o programa foi ganhando mais espaço, já que era mais eficiente quando se tratava da evolução da visão final. Foi possível editar desenhos e composições complexas sem o tempo extra de recriar completamente a ilustração".

Tudo na cabeça

Porém, Lukowski nunca perdeu de fato o contato com suas raízes criativas, como revela: "Mesmo com

ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN - A REVOLTA: A nave do Coruja pousa sobre uma multidão revoltada durante a greve da polícia em 1977.

uma ferramenta tão poderosa e flexível, muitas vezes ainda realizo meus conceitos iniciais em um pedaço de papel antes de passar ao processo digital. Desenvolvo, então, aquelas linhas como uma entidade digital e elevo o conceito a diversos níveis de ilustração; tudo depende das exigências do design". Mas qualquer que seja a tarefa e o desafio, o estilo de Lukowski agora é obtido principalmente no Photoshop, que se tornou uma constante em seu trabalho cotidiano de design. Ele descobriu que essa ferramenta é muito variada e intuitiva e ajuda no processo de elaboração de qualquer filme.

Nosso programa criativo favorito, porém, só vai até um certo ponto. A imaginação é tão importante aqui quanto qualquer outra habilidade. Ele conta: "Quando você conceitualiza algo de dentro para fora, a aparência geral da peça ganha função e credibilidade, por mais fantástico que o elemento possa ser. Faço questão de encarar cada desenho



WATCHMEN
SCOTT LUKOWSKI 2007



**ARTE
CONCEITO
PARA
WATCHMEN
- A CÂMARA
DO CORUJA:**

*Esta é uma versão
antiga da Câmara
do Coruja nos
túneis abando-
nados do metrô
sob os residentes
de Dreiberg.*

como se ele fosse realmente ser utilizado no mundo para o qual foi feito. Essa combinação única de imaginação fantástica com produção prática leva a um desenho muito mais inovador.

Sem perder de vista suas antigas habilidades criativas, Lukowski admite que precisa fazer modificações cotidianamente. Em vez de achar isso esquisito, encara a coisa toda com otimismo. Ao acatar as mudanças, ele encoraja seus clientes, como explica: "Meu estilo muda de acordo com a tarefa e as ferramentas que uso para dar vida ao projeto. Uma alteração no estilo pode ajudar a atingir o que o diretor imaginou. O ambiente e a iluminação acabam sendo tão importantes quanto o próprio design".

Ele elabora, deixando entrever um pouco mais suas impressionantes habilidades: "Às vezes modelos gerados em computador são incorporados ao processo ou materiais de referência, especificamente escolhidos pelo diretor, são utilizados de diversas formas. Com frequência a ilustração é deixada como um conceito, em estado inacabado, esboçado, para sugerir as possibilidades inerentes. A ideia é





WATCHMEN

SCOTT LUKOWSKI 2007

Atender à visão do diretor sem engoli-la. Criar algo flexível o bastante para materializar o que eles tinham em mente, juntamente com alterações sutis que podem ocorrer aos realizadores conforme o projeto vai sendo tocado.

Eternamente fascinado

Mesmo hoje, o desafio de transformar fantasia em realidade é uma das partes mais empolgantes do trabalho de Lukowski. Ele ainda vibra de entusiasmo e adora trabalhar com seus colegas, equipes de artistas e indivíduos de talento, que coordenam seus esforços em produtos finais impressionantes, mas verossímeis. O projeto *Watchmen* não foi exceção. Ele revela: "Trabalhar com o diretor Zack Snyder e o desenhista de produção Alex McDowell foi uma

ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN - A CASA DE HOLLIS

MASON: Don Dreibern, o Coruja 2, faz uma visita a seu velho amigo e mentor Hollis, o Coruja original

excelente experiência, especialmente num projeto épico como *Watchmen*. Esse projeto estava em planejamento havia mais de duas décadas, tendo o primeiro roteiro sido escrito em 1988. Depois de várias revisões que passaram pelas mãos dos principais estúdios, esse projeto veio em boa hora.

O entusiasmo de Lukowski para começar era compreensível e, para ele, essa foi uma de suas empreitadas mais empolgantes. Ele explica: "A melhor parte de trabalhar em um projeto como este é o desenvolvimento do tema mais sombrio, bruto e muitas vezes mecânico, o que combina com meu estilo e minhas paixões. Este projeto e os cineastas envolvidos permitiram, de fato, que eu me imergisse neste mundo estilístico e paralelo". Quando fala de seu trabalho, Lukowski nunca perde a empolgação.

"A melhor parte de trabalhar em um projeto como *Watchmen* é o desenvolvimento do tema mais sombrio, bruto e muitas vezes mecânico, que tem a ver com meu estilo e minhas paixões"

AUTO REPAIR

CLOSED

WE FIX 'EM!

**ARTE CONCEITO PARA WATCHMEN -
LABORATÓRIO DO DR MANHATTAN:**
O reator de energia renovável do Instituto Rockefeller

Ele ganhou prêmios. Ele trabalhou em muitos projetos importantes. Mas o que de fato motiva o homem, e o artista dentro dele, é uma verdadeira paixão e entusiasmo pelo que faz, tanto agora como quando tinha dez anos de idade.

"Minha fascinação por materiais e como os elementos mecânicos funcionam em um mundo prático ajudaram no meu processo criativo de design. Quando se conceitualiza um objeto de dentro para fora, ele se torna verossímil, por mais fantástico que possa ser". Estamos ansiosos para ver mais reinvenções mágicas desse artista, que nos dá ainda mais razões para voltar ao cinema muitas vezes nos próximos anos.

www.scottlukowski.com

WATCHMEN
SCOTT LUKOWSKI

DICA
Desequilíbrio

Peças exageradamente simétricas podem ficar visualmente pesadas. O uso de texturas perceptíveis pode eliminar essa sensação e acrescentar interesse visual.

GRAFICOS RETRO

Volte algumas décadas no tempo e crie obras digitais bem modernas com inspiração retrô

Não há dúvida de que os estilos retrô vêm se infiltrando no design

gráfico contemporâneo. A nostalgia tem um papel importante na preferência por esse gênero, que faz sucesso com diferentes tipos de público.

Retro-futurismo, surrealismo psicodélico e tipografia clássica estão de volta. Os designers têm experimentado efeitos do passado, explorando a origem dos estilos para entender os

rumos de seu próprio trabalho. Os artistas digitais não estão simplesmente copiando, mas fazendo referências, interpretando e, por vezes, reinventando métodos de produzir projetos inovadores e vibrantes.

Os campos da música e da moda são altamente influentes ao empregar designers que utilizam estilos retrô. Varejistas como a American Apparel (<http://store.americanapparel.co.uk>), a Topshop (www.topshop.com) e a Topman (www.topman.com), além de marcas internacionais como a Nike,

com sua linha de treinamento Nike Outbreak (<http://store.nike.com>) e sensações da música internacional, como o Daft Punk e Kanye West vêm empregando estes estilos cíclicos.

Mas qual o papel dos aplicativos digitais na hora de criar um design retrô? Perguntamos a alguns dos artistas mais bem-sucedidos da área que utilizam esses estilos e eles nos levaram de volta para o futuro, revelando as técnicas modernas comumente usadas para produzir imagens digitais retrô de arrasar.

CONSELHOS DE USO

Jeitos práticos de ver e usar seus desenhos retrô

Gráficos retrô são populares no momento, o que significa que existe muita competição entre designers gráficos para angariar clientes. As áreas da música e do entretenimento, em particular, vêm usando muito os designs retrô. Muitas gravadoras que trabalham com música eletrônica, soul e hip-hop buscam artistas retrô para criar capas de discos e encartes.

É possível encontrar esses clientes online. No Myspace.com, há uma página de DJs e bandas iniciantes. Vale a pena entrar em contato com eles para ver se uma colaboração é possível. É um jeito ótimo de começar — mesmo que você se ofereça para criar

imagens gratuitamente no início; outras encomendas virão conforme seu trabalho se torna conhecido. Outro espaço em que é possível entrar em contato com bandas e músicos para promover seu trabalho é na comunidade online do site www.muchomusic.com. Os clientes também buscam ativamente por artistas que possam criar imagens com base em trabalhos do passado, por isso é essencial que seu trabalho esteja à mostra em locais adequados. O site www.balance.net é um ponto de encontro de artistas retrô e é bem fácil abrir uma conta e criar seu portfólio. Você também pode usar uma plataforma social para talentos novos e experientes, artistas e diretores de arte.

FIRELIGHT POSTER: "Um design pessoal de pôster para a exposição PLAY da galeria GHP em Toulouse, França"
COPYRIGHT: Nicolas Andre

EDREN
Memphis

MUGSHOT: "Esta imagem foi criada como um design pessoal para o Incoog"
COPYRIGHT: Nicolas Andre

BalanceNetwork™
Products and Collaborations

What is The Balance Network?
Ad Center Plus

NOW!
ADVENTURE
NATION

LA FEMME: "La Femme presta homenagem ao designer de pôsteres poloneses Roman Ceislexicz e seu pôster chamado La femme est l'avenir de l'Europe, criado em 1978"
COPYRIGHT: James White

Inspiração e cores

A arte retrô é reconhecida por seus esquemas cromáticos diferenciados. A moda clássica está retornando, como explica James White (www.signalnoise.com), artista freelance internacional que tem em sua carteira clientes como a Toyota e a Vh1 Latin America: "Estamos usando mais cores básicas vibrantes como o ciano, o magenta e o amarelo. Acho que isso vem sendo ditado pela moda atual, que favorece os anos oitenta. Tenho visto bastante rosa-choque e turquesa no trabalho, mais ou menos como a paleta escolhida para o logo de Miami Vice".

Há uma grande abundância de imagens inspiradoras cujo esquema de cores se pode adotar. Misturar e combinar esses exemplos é um jeito ótimo de montar paletas retrô, segundo Nicolas Andre (www.behance.com/neopen), designer gráfico retrô da Vh1 Argentina, The Glitch Mob e Ekler O'Shock Records: "Simplesmente escolho uma seleção de imagens de uma década para criar um quadro de ambiente que se adéque à minha ideia. A partir daí posso criar meu design no Photoshop".

As opções padrão de Color Picker e Color Swatch do Photoshop oferecem aos artistas retrô acesso instantâneo para criar paletas apropriadas. Basta importar suas imagens de exemplo, pinçar as cores que se deseja e salvá-las na paleta Swatches clicando no ícone "Create a New Swatch or Foreground Color".

Quaisquer que sejam as cores escolhidas, um elemento comum a todos os designs retrô é a simplicidade. As rodas de cores são úteis na hora de escolher esquemas cromáticos, já que limitam o número de tons disponíveis a um básico. Com as rodas de cores, o espectro é desmontado e arranjado de acordo com as relações cromáticas, permitindo que se escolha usar as cores análogas ou complementares na composição.

As cores complementares ficam em posições opostas na roda. Aplique-as quando desejar um contraste positivo dentro da imagem, deixando os desenhos bem "pop", especialmente ao trabalhar com imagens tipográficas. Um bom exemplo seria produzir um logo amarelo e vermelho e aplicar toques de roxo ao fundo. É fundamental fazer experiências até acertar o que ajuda a desenvolver uma habilidade natural de combinação de cores.

As cores análogas ficam lado a lado no espectro, criando uma sequência em gradiente. Os artistas usam esse dispositivo cromático, quase sempre aplicando as modernas funções do Photoshop como dégradés e

DICA
Use o ajuste de cores
As camadas de ajuste de matiz são essenciais em trabalhos comerciais, já que os clientes podem requerer uma alteração rápida de cor a qualquer momento. Essa ferramenta possibilita a tarefa.



NETWORK: "Criado em tributo ao de mesmo nome de 1976, Network reflete os perigos da transmissão televisiva tendenciosa e do controle de meios de comunicação"
COPYRIGHT: James White

Network

Everything you always wanted, brought to you.

gradientes sobrepostos para dar mais efeito, como revela Alexander, artista retrô freelance para clientes como a MuchMusic e a Rebus Farm: "Acho bem mais fácil ficar dentro de valores tonais semelhantes – por exemplo, ir de azul para roxo e rosa no início, estabelecendo o clima geral da peça".

Os efeitos de dégradé também pode ser usados para tornar esquemas de cor básicos mais elaborados, como explica James White: "Geralmente uso a ferramenta Linear Gradient para aplicar minhas cores, usando vermelho, laranja, amarelo, verde, azul e roxo. Depois de aplicar o tratamento inicial, duplico a camada, usando um modo de mesclagem Overlay. A seguir, aplico o mesmo dégradé em um ângulo ligeiramente diferente para ver como as cores se alteram e interagem umas com as outras. Os gradientes podem às vezes parecer muito lineares e óbvios, por isso esse truque de sobrepor uma versão do mesmo gradiente em outro ângulo dá uma suavizada no efeito e o faz parecer menos forçado".

Porém, surpreendentemente, os artistas retrô muitas vezes começam a trabalhar em escala de cinza, principalmente ao construir composições elaboradas. Isso permite que mantenham um número mínimo de camadas para facilitar o controle sobre todos os elementos. Para definir e controlar a saturação, os artistas ajustam a opacidade dos modos de mesclagem Overlay e Soft Light para valores baixos, em torno de 35-40%. A saturação, às vezes, é mais importante do que a escolha de uma cor específica, como explica Alexander: "Deve ser por isso que gosto tanto da paleta dos anos 80. Tudo é muito vibrante e saturado. Quase qualquer cor era apropriada na época, desde que a saturação estivesse no máximo".

Rock 77

ROCK 77: "Rock 77 presta homenagem aos belíssimos desenhos em camisetas de bandas criados nos anos 60 e 70"
COPYRIGHT: James White



PALETAS DE COR PERSONALIZADAS

1: Acesse o site

Vá a "kuler.adobe.com". Se você ainda não tiver o Flash Player, será preciso baixá-lo e instalá-lo. Pode usar uma busca simples por palavra-chave, como "retrô", para encontrar paletas enviadas pela comunidade global. Depois ative o ícone "Make Changes to this Theme".



2: Edite os tons

Suas paletas de cor Kuler são editadas com simples deslizantes de gama. Você também pode estabelecer novos conjuntos selecionando tons individuais na paleta e clicando "Select a Rule". Entre as regras estão Analogous, Complementares e Tonalidades.



4: Etiquete e compartilhe

Nas mesmas opções você pode dar um título à paleta que produziu, além de atribuir palavras-chave para que ela seja encontrada mais facilmente pelos membros da comunidade do Kuler. Agora, basta selecionar Public e pressionar o ícone Save.



3: Use em fotos

Outra alternativa é selecionar a opção "From an image create" e carregar seus próprios designs ou imagens-fonte diretamente do Flickr, escolhendo os tons em tempo real com a função Ambient Intelligence, como Bright e Deep. Já trazem uma paleta pronta para você.



5: De volta ao Photoshop

As criações podem ser facilmente salvas como arquivos Adobe Swatch Exchange, ativando o ícone relacionado na página inicial do Kuler. Com o CS4, selecionando Window > Extensions > Kuler você pode ativar a paleta do Kuler no Photoshop. Nela é possível buscar paletas sem sair do aplicativo e adicioná-las às amostras de cor em segundos.



DICA
myPantone

Quero serviço excelente para encontrar inspiração para cores? O myPantone www.pantone.com que tem uma comunidade bem ativa.

EFEITOS DE LUZ

Domine máscaras de camada e modos de mesclagem para produzir reflexos autênticos

LEGACY 2600: "Este é um pôster espacial criado em homenagem ao jogo Super Breakout, do Atari, e ao qual dei o nome do legendário Atari 2600, lançado em 1977, ano em que nasci"
COPYRIGHT: James White

1: Arraste a foto

Encontre uma imagem apropriada de luz natural com o mínimo de interferência no fundo. Importe a imagem para a sua tela.

2: Aplique uma mesclagem

Ajuste a mesclagem da camada para Screen, que enfraquecerá as áreas escuras do fundo sem interferir na luz.

3: Aplique uma máscara

Clique no botão Add a Mask na parte de baixo da paleta Layers para criar uma máscara. Use a Radial Gradient, preto para transparente, para mascarar qualquer interferência do fundo.

4: Ajuste os níveis

Abra a janela Levels e ajuste os níveis de claros e escuros para reduzir o ruído e ampliar o diâmetro da luz.

5: Adicione brilhos em branco

Crie uma nova camada acima da foto; use o modo Overlay com opacidade de 70%. Aplique um pincel branco macio para criar um brilho sutil.

IMAGEM FINAL DO TUTORIAL
COPYRIGHT: James White

DICA

Recursos gratuitos

Confira nosso site regularmente para encontrar gradientes, amostras de cor, padrões, texturas, pincéis e muito mais para enriquecer sua biblioteca visual

SOLID GOLD BOMB: "Inspirado pelos compactos da moda dos anos 60 e 70, Solid Gold Bomb nos transporta nos tempos do Motown"
COPYRIGHT: James White

TWO SMASHING YEARS "Pôster de aniversário dos dois anos da revista Smashing. Os criadores desse poderoso blog de design pediram-me que fizesse algo para celebrar essa data"
COPYRIGHT: James White

DICA

De olho nos logos
Se você estiver criando logos retrô, que tal procurar exemplos como Atari, Apple, He-Man, Miami Vice, Transformers e Muppets para se inspirar?

Formas e efeitos de luz

As cores são um dos jeitos de autenticar seu trabalho retrô, mas os designers modernos vêm interpretando muitos outros efeitos. Os efeitos de iluminação, por exemplo, andam muito na moda. Eles eram populares em muitos exemplos dos anos 70 e 80, quando a indústria do Entretenimento era saturada de cliques e anúncios cheios de reflexos de lente exagerados para atrair o público.

Os efeitos mais usados atualmente são as explosões de luz e os raios lineares. O Photoshop ajuda a criar instantaneamente esses efeitos, graças às opções dos filtros Render. Porém, ao trabalhar com efeitos de explosão de luz, os designers usam outros materiais para chegar ao resultado exato.

James White revela: "A maioria de minhas explosões de luz é criada usando imagens que encontro do sol, de postes de rua e faróis - qualquer coisa com o mínimo de imagens de fundo com uma bela explosão de luz. Prefiro usar fotos em vez de criar o efeito no Photoshop, porque os trabalhos ficam mais realistas".

Os modos de mesclagem do Photoshop são capazes de produzir efeitos bem convincentes, em combinação com as máscaras de camada. Os artistas introduzem suas próprias imagens de luz e usam o modo de mesclagem Screen. Aplica-se, então, uma máscara para apagar as bordas mais óbvias com um pincel preto macio em baixa opacidade, isolando a fonte de luz. "Se eu quiser mesmo adicionar um impacto ao reflexo, crio uma nova camada em cima dele, ajusto o blending

mode para Overlay e uso a Brush [B] para acrescentar um brilho branco, realçando as luzes", explica White. O Stock.xchng (www.sxc.hu) e o deviantART (www.deviantart.com) são lugares de confiança para buscar recursos visuais gratuitos.

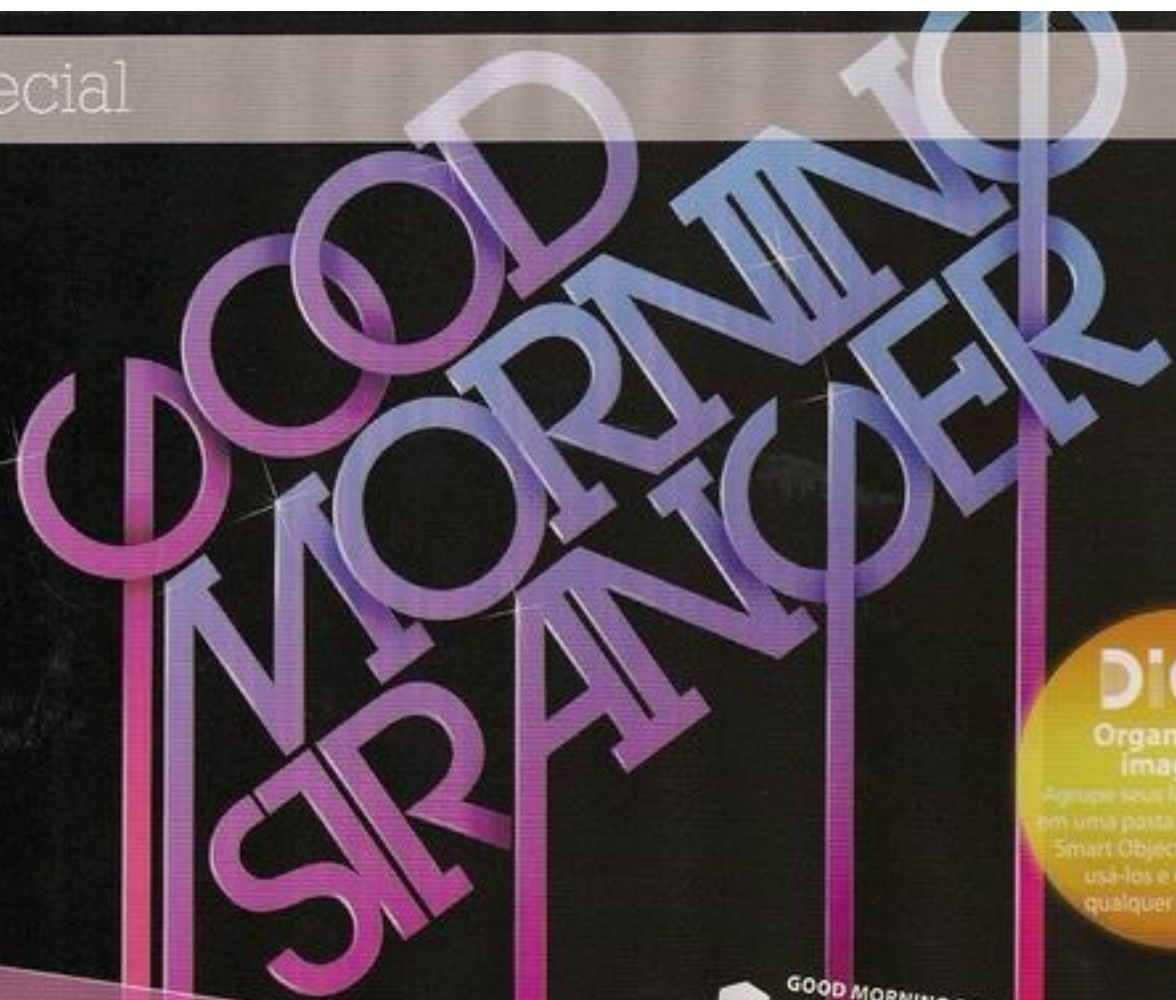
O método 100% é o melhor quando se trata de raios lineares de luz. Com pouco mais que a Gradient [G] do Photoshop, os artistas aplicam um estilo de gradiente de preto para branco em uma nova camada, redimensionam nas opções de Edit > Transform > Scale e escolhem a mesclagem Overlay. "Para se livrar da borda muito dura, aplique uma máscara de camada e use a ferramenta Gradient ajustada de preto para transparente", aconselha White. "Depois disso, é só questão de duplicar a camada algumas vezes e mexer na posição para criar a impressão de raios de luz".

As atitudes sobre as formas nos anos 70 e, mais ainda, nos anos 80, eram minimalistas em comparação com o uso pródigo da cor. Ousados padrões 2D repetitivos como círculos, triângulos e linhas verticais ou onduladas eram bem populares, mas os artistas digitais utilizam efeitos de camada para levar mais longe a atratividade dessas formas simples. Na maioria dos casos, os exemplos são importados do Illustrator para o Photoshop, nos quais os artistas ajustam essa camada de base para 50% de opacidade. Depois de empilhar quatro ou cinco camadas da mesma forma, os artistas passam a adicionar cada vez mais grupos por cima.

White ainda acrescenta: "Uso nesses grupos os modos Overlay, Soft Light, Screen ou Hard Light, com opacidade de cerca de 30%. As várias camadas empilhadas e a possibilidade de ver o que está por baixo criam uma sensação de profundidade e complexidade na composição. Também aparecem assim os brilhos e sombras que nunca teriam existido em formas 2D básicas.

White revela que as formas e padrões simétricos, como os apreciados nos anos 80, ainda aparecem no design contemporâneo, talvez mais sob um ponto de vista prático do que estético: "Escolho formas básicas como círculos e linhas diagonais para ter controle, o que permite criar um equilíbrio usando simetria. Minhas formas lineares são bem simples, mas quando você começa a duplicar aquela forma mil vezes para um design de pôster, é preciso ter cuidado com a aplicação, ou acaba virando uma bagunça. As formas básicas funcionam bem porque acrescentam um elemento de simplicidade a um arranjo que poderia parecer complexo demais".

Two Smashing Years



DICA

Organize suas imagens

Agroupe seus logos e tipografia em uma pasta rotulada como Smart Objects para poder usa-los e editá-los a qualquer momento

GOOD MORNING STRANGER: "Criado para o cabeçalho de meu blog pessoal em 2008. As partes iluminadas são um simples estilo de camada Emboss ao qual apliquei uma máscara"



87: "Criado para esta edição do Advanced Photoshop. Inspirado no disco dos anos 80 Ride The Lightning e Turbo (Lover)"
COPYRIGHT: Nicolas Alexander

Tipografia e texturas

O que seria das peças retrô se não fosse a tipografia temática, como nos exemplos mostrados neste artigo? Seja usada como elemento independente de design ou como parte orgânica da composição, a tipografia retrô é fundamentalmente um indicio visual que dita o período e o significado de qualquer peça.

Os artistas retrô se tornaram muito "monogâmicos" com as fontes que usam ou que criam. "Minha atual favorita é a Bookman Swash, que utilizei em diversas peças", observa James White. "A fonte Bookman era muito usada na publicidade nos anos 70 e por isso traz toda uma carga de nostalgia. Vejo essa fonte atualmente sendo usada de várias formas, mas é preciso que haja outras pistas visuais vintage para dar a ela o destaque que ela merece". Avant Garde Alternate, Memphis e New Brilliant são outras tantas fontes autênticas, juntamente com a Albia da Fontalicious e a Akka, encontrada em www.dafont.com, exemplos ótimos de estilos reinterpretados.

Também aqui os artistas modernos têm usado ferramentas e efeitos digitais para modificar o apelo estético das fontes clássicas. Alguns deles acreditam que simples experiências com os estilos de camada do Photoshop podem originar designs mais elaborados, como revela Andre: "Trato formas e fontes com efeitos básicos de Bevel and Emboss. Eles podem ser meio toscos, mas se você duplicar a forma ou letra, diminuir a saturação para -50 e aplicar uma

mesclagem Overlay, com configurações alternativas de Bevel and Emboss, é possível obter resultados diferentes e muito interessantes".

Você pode duplicar as camadas quantas vezes quiser e brincar com o tamanho, o matiz, a opacidade e as curvas para realçar os efeitos. Mas certos artistas preferem um tratamento mais direto, também no Photoshop. White explica: "Uma de minhas técnicas favoritas é adicionar um simples Chrome Gradient Overlay à fonte, como fiz na minha peça Network [ver pág. 78]. É um efeito fácil de criar e o clima retrô é garantido".

Dito isso, ainda existe uma preocupação real de que esses efeitos possam parecer muito sintéticos. Nicolas Alexander evita que isso ocorra com a simples técnica de incluir texturas sutis. "Elas fazem toda a diferença no resultado final", explica. "Tudo o que faço é vetorial, transformado no Photoshop, e acaba ficando perfeitinho demais para o meu gosto. A textura faz com que a peça inteira pareça mais tangível". E acrescenta: "Uma baixa opacidade e o modo Soft Light já são ótimos na hora de aplicar qualquer textura, seja de grão, papel ou foto. Admito que crio certas texturas a partir do zero. Um simples filtro de ruído de 50% com um Motion Blur com Distance ajustado para um valor alto e uma mesclagem Soft Light, já dá ótimos resultados. Costumo mascarar os efeitos ao redor das letras".

A textura é um fator que aparece muito no design



ALEXANDRE CHATELARD, LES YEUX VERTS: "Uma capa de álbum criada para o primeiro álbum de Alexandre Chatelard com a gravadora Ekler O'Shock (Paris, França)"
COPYRIGHT: Nicolas Andre

DICA

No cotidiano

Se você quiser criar suas próprias texturas, sugerimos tirar fotos de casca de árvore, calçadas rachadas, ferrugem e plástico.

FAÇA SOZINHO

Crie sua própria fonte retrô

1: Prepare a fonte

Use a ferramenta Type ou importe sua própria fonte vetorial letra a letra ou palavra a palavra. Assim, será possível editar nas próximas etapas.



2: Ponha cor

Selecione (Ctrl/Cmd) e clique na primeira letra da palavra escolhida, criando uma seleção. Aplique um gradiente vertical com duas cores, em uma nova camada. Faça uma seleção na camada (Layer) (L), pinte um dos lados internos com um pincel branco grande.



4: Fonte de luz

Selecione (Ctrl/Cmd) e clique em cada letra separadamente. Depois, pinte as bordas das letras, simulando uma fonte de luz a partir do canto superior direito. Outra opção é aplicar um efeito de camada Layer and Emboss com Shallow em 0%.



3: Luzes

Copie as luzes diagonais segurando (Alt) e arrastando. Posicione e redimensione. Achate, segure (Ctrl/Cmd) e clique na camada das luzes e adicione uma máscara. Ajuste para Overlay e duplique.

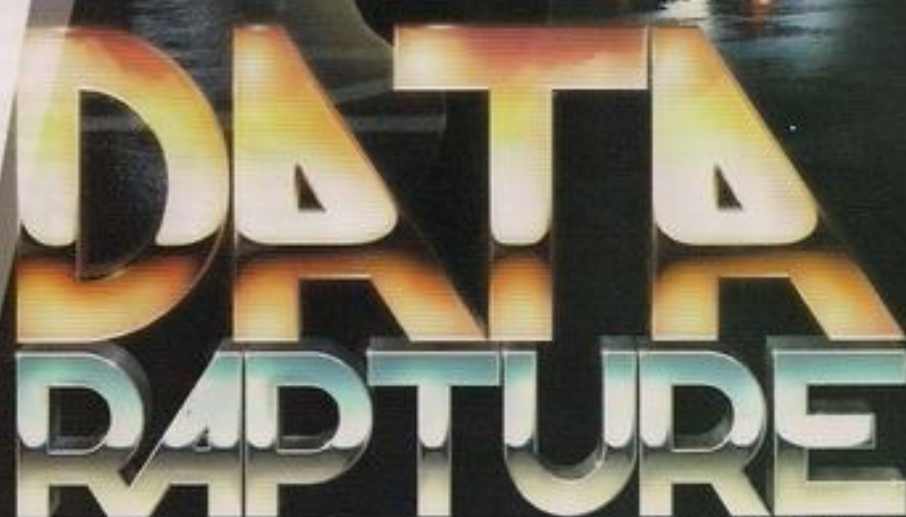


5: Dê profundidade

Selecione (Ctrl/Cmd) e clique em uma letra. Depois de cada letra usando um pincel grande e sobre a 20% de opacidade que ela chegar ao nível de profundidade que quiser. Adicione uma camada de ajuste de Matiz para experimentar diferentes esquemas cromáticos.



DATA, RAPTURE: "Capa de disco feito para o primeiro EP do Data, lançado em 2008 pela Ekler O'Shock (Paris, FR)"
COPYRIGHT: Nicolas Andre



retrô, mas devemos dizer que ela não era tão aparente nos exemplos clássicos. Porém, como Alexander sugere, essas camadas não são aplicadas em nenhum sentido tradicional, mas como um meio de emprestar nostalgia à peça. Usadas como artifício de envelhecimento, as texturas são importadas na fase final de criação.

Aplica-se, então, a dessaturação, com o modo Screen, mostrando os valores visuais que estão por baixo sem perder a qualidade da textura. White explica: "Abrindo os Levels, posso ajustar minhas luzes e sombras para mostrar mais ou menos a textura. Para dar um pouco mais de cor à própria textura, como um amarelo pálido de papel velho, simplesmente aplico as opções de Matiz/Saturação".

Fundamentalmente, os designers retrô vêm usando ferramentas digitais para obter resultados impressionantes. A capacidade da memória e da imaginação também ajudam muito na criação dessas peças. As mentes criativas que cresceram nos anos 70 e 80 estão prosperando na carreira do design e têm os instrumentos necessários para reviver o passado. Em teoria, isso explica o ressurgimento dos efeitos retrô. Afinal de contas, o que poderia ser melhor do que criar imagens e movimento usando estilos de que gostávamos na infância?



EXPOSIÇÃO EXTREMA

Crie composições marcantes com os efeitos usados nos comerciais de esportes



NO SITE

Em nosso site você vai encontrar a imagem do modelo (gentilmente cedida pelo fotógrafo freelance Jolani Memory - www.jolanimemory.com) e as nuvens utilizadas no plano de fundo. Usamos também imagens de água de bancos de imagem gratuitos; os links são dados no próprio tutorial.

ESPECIALISTA

Adam Smith

Nosso redator Adam Smith é louco por esportes. Por isso, ele naturalmente conhece os estilos de propaganda mais em moda no mundo esportivo, como demonstra neste tutorial.

Neste tutorial, a Photoshop Creative apresenta outro projeto avançado bem contemporâneo para replicar o estilo dos anúncios esportivos. O setor publicitário define o que está na moda e as propagandas relacionadas a esportes são um dos tipos mais impactantes e divertidos.

Vamos demonstrar todo o processo criativo e aplicar diversos exemplos das mais poderosas ferramentas de alteração de imagem do Photoshop para criar efeitos gráficos de babar. Essencialmente, vamos mostrar como compor imagens de catálogo e manipulá-las de modo a criar uma composição atraente.

Mostraremos como aplicar máscaras e as ferramentas de seleção usadas para corrigir camadas e efeitos. Os modos de mesclagem e suas configurações opcionais são usados para retificar as exposições e integrar elementos da imagem. Ensinaremos também como aplicar exposições manuais e dar nitidez às figuras para alcançar aquele nível profissional. Os filtros do Photoshop são explorados e revelamos como podem ser usados em combinação com outras ferramentas para criar efeitos climáticos convincentes.

Todas as imagens usadas e fornecidas para este tutorial são em alta resolução, por isso você vai perceber a qualidade de sua obra logo que comece a criar os efeitos.

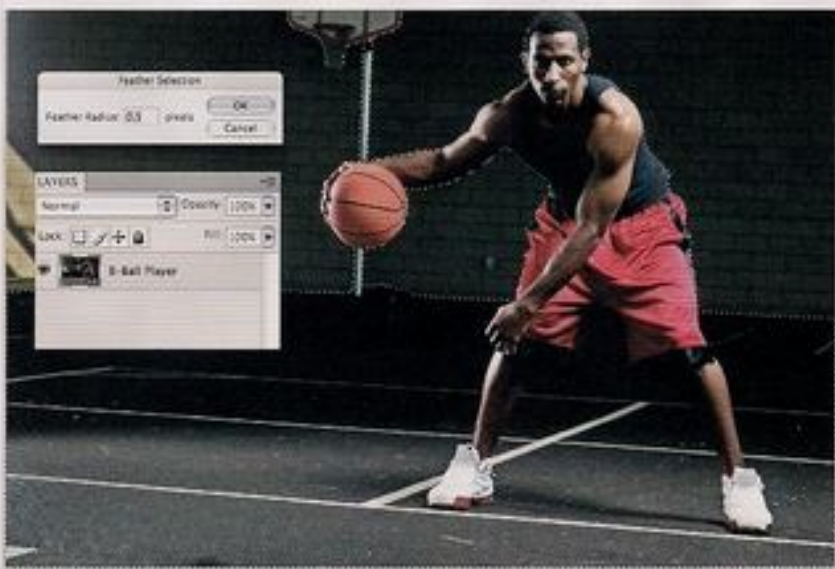
1 Seleção o fundo

Abra "Stock_000003395230Large.jpg" e selecione Image > Image Size. Desmarque Resample Image e use a resolução de 300ppi. Clique duas vezes no ícone da camada de fundo na paleta Layers para destravá-la e chame-a de "B-Ball Player". Depois vá para selecionar os tijolos. Use o método que preferir ou siga o nosso: selecione a Magic Wand, ajuste Tolerance para 20 e clique nos tijolos.



3 Linha do horizonte

Pressione [Ctrl/Cmd] + [Shift] + [J], invertendo a seleção. Escolha Select > Modify > Feather e aplique um Feather Radius de 0,5px. Clique em OK e aplique uma máscara com o botão na parte de baixo da paleta Layers. Abra "1120297_13767646.jpg" de nosso site e cole na imagem principal. Chame a camada de "Sky". Selecione Edit > Transform > Scale para redimensionar e mova a camada para baixo de "B-Ball Player".



4 Bordas suavizadas

Neste momento, a imagem deve estar começando a tomar forma. A seguir, ative a camada do modelo, segure [Ctrl/Cmd] e clique na miniatura da máscara de camada para selecionar a área da máscara. Pressione [Ctrl/Cmd] + [Shift] + [I] para inverter e escolha Select > Modify > Feather; aplique um Feather Radius de 0,5px. Depois, pressione a barra de espaço três vezes e aperte [Ctrl/Cmd] + [D] para desfazer a seleção.

"O Photoshop oferece diversas técnicas poderosas para retocar seus projetos... porém, se você precisar de uma mãozinha pode experimentar algum dos muitos plug-ins existentes"

2 Ferramentas de seleção

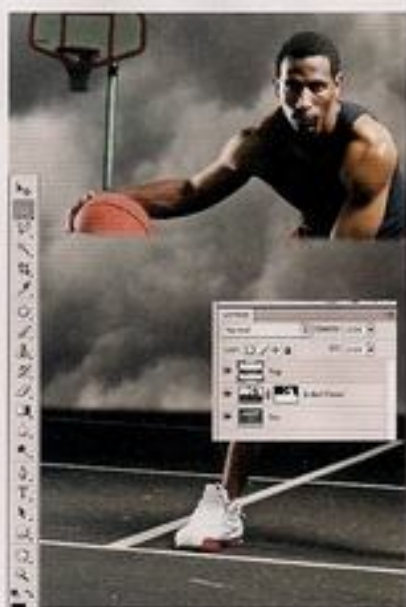
Esse método serve para selecionar a maior parte do fundo, mas ainda haverá pedaços a adicionar ou remover da seleção. O meio mais rápido de consertar isso é escolher o Polygonal Lasso, segurando [Alt] para remover e [Shift] para adicionar, desenhando em torno das áreas que precisam ser mais bem definidas. Lembre-se de selecionar apenas a parede de tijolos.



Conselhos de retoque

O Photoshop oferece diversas técnicas poderosas para retocar seus projetos de fotografia e arte. O método apresentado aqui é apenas um dos jeitos de fazer isso. Já fizemos muitos outros tutoriais anteriormente.

No entanto, se você precisar de uma mãozinha pode tentar algum dos muitos plug-in existentes. O Portraiture (www.imagenomic.com) elimina o trabalho braçal, removendo imperfeições e suavizando fotos de maneira inteligente. O PhotoTune 2.2 da OnOne (www.ononesoftware.com) oferece correção de cores com qualidade profissional, melhorando o trabalho de pós-produção. Todos esses recursos certamente ajudarão a aumentar o profissionalismo em seu trabalho de design.



5 Crie a neblina

Selecione a Rectangle Marquee [M], com Feather 10%, e arraste horizontalmente para fazer uma seleção em torno do centro da imagem. Com a camada "Sky" ativa, pressione [Ctrl/Cmd] + [C] e depois [Ctrl/Cmd] + [V], criando uma nova camada. Chame-a de "Fog". Coloque-a acima de "B-Ball Player" e selecione Blending Options no menu Layer Style (Fx) na parte de baixo da paleta Layers.



Workshop

6 Opções de mesclagem

Ajuste o Modo de Mesclagem para **Lighten** e em **Blend If use Gray**. Segure [Alt] e arraste o cursor preto de **This Layer** para o valor de 0/100. Selecione **Gradient Overlay** na mesma paleta **Layer Style** e aplique um modo de mesclagem **Color Burn** com ângulo de 90° e opacidade de 20%. Clique em **OK** e reposicione a camada "Fog" para o local em que o céu e o pátio estão.



9 Mapa de dégradé

Pressione [Ctrl/Cmd] + [Shift] + [I] e, com um pincel preto a 100% de opacidade, aplique sua máscara de Hue/Saturation. Pressione [Ctrl/Cmd] + [D] para desativar a seleção. Adicione uma camada de ajuste **Gradient Map** preta e branca e marque **Dither**. Ponha essa camada acima da camada **Hue/Saturation** e aplique um modo de mesclagem **Soft Light**. Selecione **Blending Options** no menu **Layer Style** (Fx).



Dica rápida

Ao seguir este tutorial, uma das etapas mais importantes é trabalhar com uma camada de sobreposição de cor neutra. Preste bastante atenção a esse passo. Aproxime bem o zoom e altere o tamanho dos pincéis enquanto trabalha, usando as teclas de colchetes, para que a aplicação seja específica e rápida. Se você caprichar neste momento, seu modelo vai, literalmente, brilhar. Essa técnica pode ser aplicada a muitos de seus projetos de manipulação fotográfica.

7 Filtro High Pass

Adicione uma máscara à camada **Fog** e limpe as bordas com um pincel preto suave a 30% de opacidade. Remova detalhes que estejam cobrindo o modelo. Duplica a camada **Fog**, chame de "Fog copy" e edite-a com a máscara para fazer camadas de neblina. Duplica a camada "B-Ball Player", chame-a de **High Pass** e aplique o modo **Overlay**. Selecione **Filter > Other > High Pass** e aplique um **Radius** de 2px.



8 Matiz/Saturação

A imagem do modelo já estará perceptivelmente mais nítida. Diminua a opacidade da camada **High Pass** para 70% e duplique-a. Selecione **Hue/Saturation** nas opções **Create new fill or Adjustment Layer** da paleta **Layer** e diminua a saturação para -60%. Coloque esta camada sob a camada **Fog** e acima de "B-Ball Player" e **High Pass**. Segure [Ctrl/Cmd] e clique na miniatura da máscara de "B-Ball Player".



"Uma das etapas mais importantes é trabalhar com uma camada de sobreposição de cor neutra. Preste bastante atenção nesse passo"

10 Duplica o canal

Segure [Alt] e arraste o cursor preto de **This Layer** para o valor de 0/100, depois, o cursor preto de **Underlying Layer** para 0/90. Ative a paleta **Channels** e esconda todos os canais exceto **Green**. Duplica esse canal e ative-o, escondendo todos os outros. Selecione a camada duplicada usando a **Rectangle Marquee** [M], copie-a e cole-a na paleta **Layers**.



11 Aplique o canal verde

Ponha essa nova camada no alto da pilha da paleta **Layers**, chamando-a de "Green Channel". Aplique o modo **Linear Burn** com opacidade de 10%. Crie uma nova camada chamada "Wet Floor" e coloque-a no alto da pilha. Pressione [Ctrl/Cmd] + [Alt] + [Shift] + [E], mesclando todas as camadas. Em seguida, selecione o **Rectangle Marquee** [M] na barra de ferramentas à esquerda.



Para se inspirar

Se você gostou deste tutorial e deseja conhecer mais estilos de propaganda ligada aos esportes, os melhores lugares a visitar são os sites dos fabricantes. Abaixo citamos alguns exemplos inspiradores, com design muito atraente.

NIKE: a Nike (www.nike.com) é, sem dúvida, a líder quando se trata de campanhas publicitárias bacanas e criativas. Do basquete ao futebol, sua linha de produtos é vasta e cada esporte se presta a diversos estilos de comercial. Gostamos especialmente da última campanha das chuteiras Ronaldo Mercurial. No site, você também pode baixar belos papéis de parede com as criações mais recentes.



LACOSTE: a Lacoste (www.lacoste.com) produz alguns exemplos divertidos, cheios de estilo. Visite o site e veja como as campanhas são consistentes. Limpas e classadas, elas consistem em fotos de alta resolução e alta qualidade, tratadas com técnicas de retoque altamente sofisticadas, mas bem sutis. Cheia de cor e energia, a Lacoste vende seus produtos graças a sua personalidade artística.



K-SWISS: visite o site da K-Swiss (www.kswiss.com) para descobrir um belo exemplo de como usar retoques de maneira eficaz. Apresentados em um catálogo tradicional, todos os designs são mostrados de um jeito simples e agradável, com retoques fotográficos que ajudam a produzir modelos poderosos e uma composição esplêndida. Por criar uma sensação de realidade ampliada, a atenção do consumidor é atraída fortemente para os modelos e produtos.



12 Filtro Plastic Wrap

Faça uma seleção através da imagem, do chão até os joelhos do modelo, e selecione **Filter > Artistic > Plastic Wrap**. Use **Highlight Strength** de 16, **Detail** 13 e **Smoothness** 3. Aplique uma máscara a essa camada e, com um pincel suave a 30% de opacidade com preto, remova o efeito nos tênis e nas áreas escuras do fundo.



13 Efeitos molhados

Baixe "2735882" de www.istockphoto.com, copie e cole em sua composição. Pressione **(Ctrl/Cmd) + (I)**, invertendo a imagem; a seguir, escolha **Image > Adjustments > Desaturate**. Redimensione usando **Edit > Transform > Scale** e posicione ao lado do pé direito do modelo. Aplique o modo **Screen** e abra as opções de mesclagem nos estilos de camada. Puxe o deslizante preto de **This Layer** para o valor 20.



14 Camadas de água

Aplique uma máscara e integre os contornos com um pincel preto suave a 30% de opacidade. Baixe "4295597" de www.istockphoto.com, copie e cole na composição. Selecione **Image > Adjustments > Desaturate** e posicione essa nova camada de água sobre a camada anterior, aplicando o modo **Lighten**. Selecione **Edit > Transform > Scale** e aumente ligeiramente puxando o ponto de controle superior esquerdo.



15 Correção com máscaras de camada

Aplique uma máscara de camada a essa segunda camada de água. Apague delicadamente as bordas mais aparentes nas áreas escuras com um pincel preto suave a 30% de opacidade. Baixe "506139" de www.sxc.hu. Abra-a, remova a saturação, faça uma seleção em torno dos respingos com o **Rectangle Marquee (M)**, copie e cole em sua imagem. Selecione **Image > Adjustment > Levels**, aplicando **Input Levels** de 70, 1,00 e 255. Posicione sobre as camadas de água, aplicando a mesclagem **Lighten**.



16 Integração absoluta

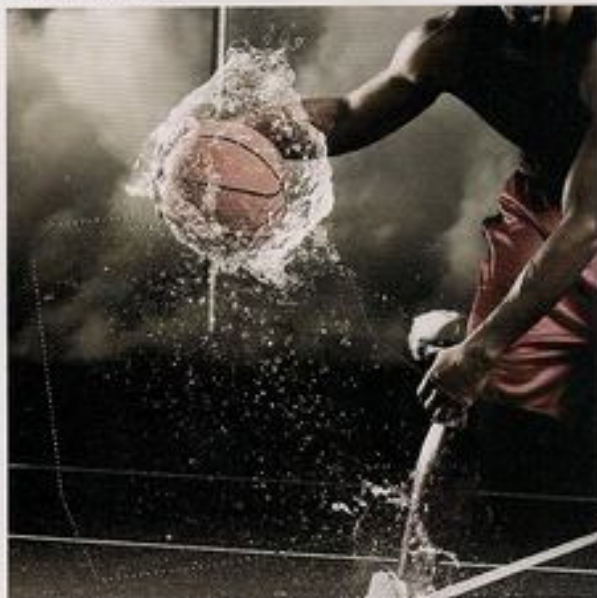
Selecione **Blending Options** nas opções de **Layer Style** e, segurando **(Alt)**, ajuste o deslizante preto **This Layer** para o valor de 0/255. Reduza a opacidade para 90%, aproxime o zoom e use um pincel preto suave a 30% nos contornos aparentes. Depois, redimensione com as opções de **Edit > Transform > Scale**.



Workshop

17 Efeitos na bola

Baixe "1139999" de www.sxc.hu, copie e cole na imagem principal. Aplique o modo Screen, diminua a saturação, redimensione e rotacione com as ferramentas de Edit > Transform, posicionando como na figura abaixo. Use o Rectangle Marquee [M] para selecionar os respingos e a água, pegando a parte de baixo da bola. Aplique uma máscara e o mesmo valor para o deslizante preto de This Layer usado anteriormente.



19 Corrija o foco

Estamos quase lá. Você perceberá que o cesto está pulando para o primeiro plano. Para corrigir, crie uma nova camada no alto da pilha e pressione [Ctrl/Cmd] + [Shift] + [Alt] + [E], mesclando tudo. Com a nova camada ativa, segure [Ctrl/Cmd] e clique na camada original do modelo. Utilize a ferramenta Polygonal Lasso [L], segurando [Alt], para isolar o cesto.



"Procure sites livres de royalties, como o www.sxc.hu, para encontrar céus fantásticos. Lance mão dos filtros do Photoshop, como Plastic Wrap, para simular efeitos climáticos"

18 Exposições manuais

Segure [Alt] e crie uma nova camada. Na caixa de diálogo New Layer, ajuste Mode para Overlay e ative Fill with Overlay-Neutral Color. Selecione um pincel suave com preto a 20% de opacidade e aplique a seu modelo e à linha do horizonte, para reforçar especificamente as áreas de sombra. Um pincel branco faz o oposto, destacando as luzes.



1: Procure sites livres de royalties, como o www.sxc.hu, para encontrar céus de babar

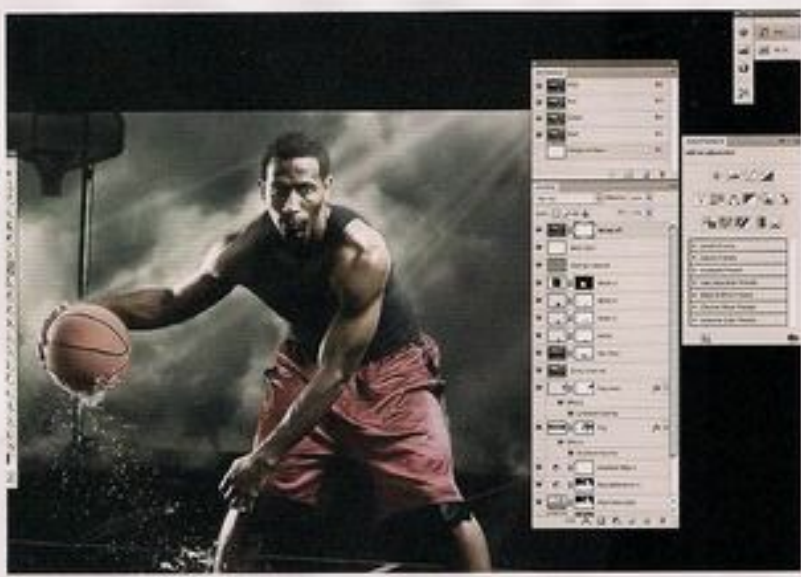
2: Lance mão dos poderosos filtros do Photoshop, como o Plastic Wrap, para simular efeitos climáticos

3: Imagens de água em alta resolução, integradas usando modos de mesclagem, níveis e máscaras de camada

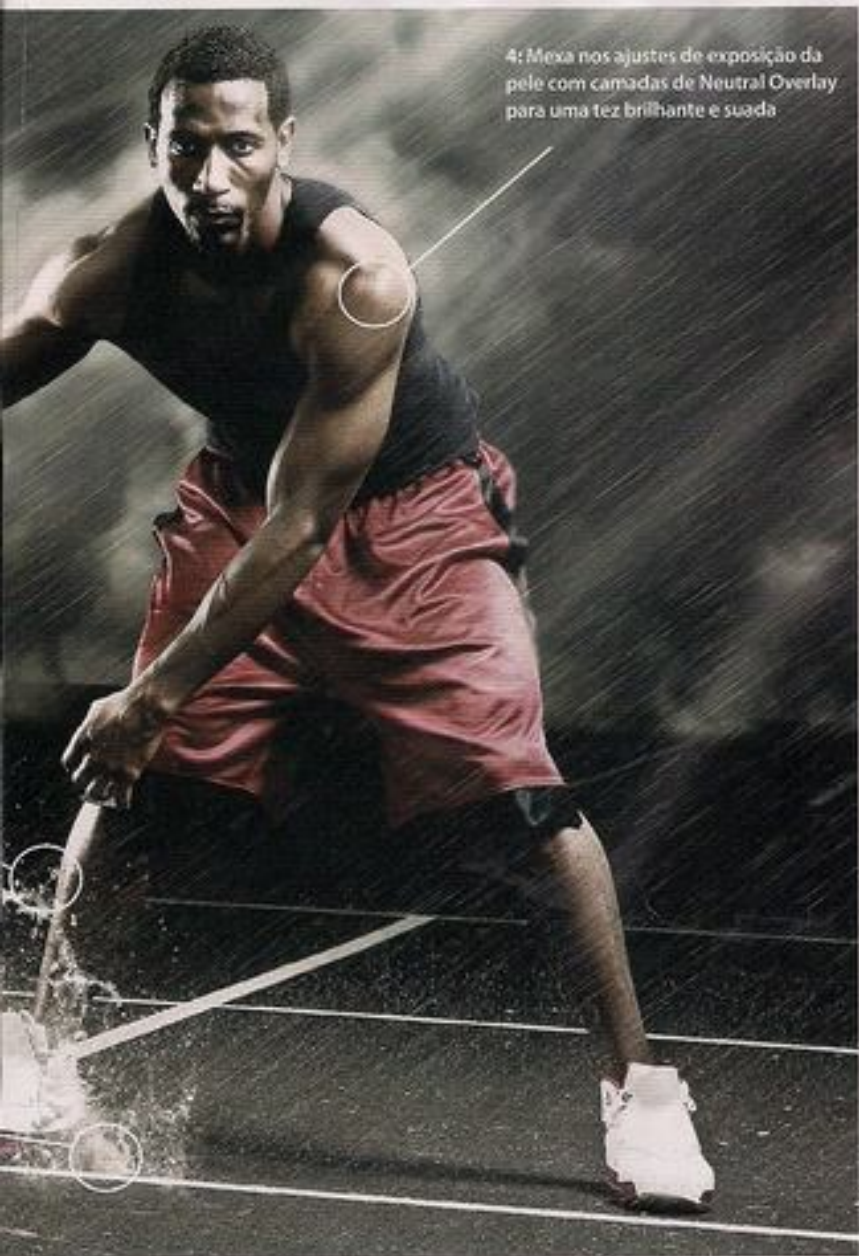


20 Efeito de luz

Escolha **Select > Modify > Expand** e aplique um valor de 5px. Depois selecione **Filter > Blur > Gaussian Blur**, aplicando um Radius de 3px. Crie uma nova camada preenchida com branco e coloque-a sob a camada mesclada. Adicione e ative uma máscara à camada mesclada, selecione um pincel preto suave a 20% de Opacity e Flow e pinte raios de luz da parte superior direita até a parte inferior esquerda, como na figura.



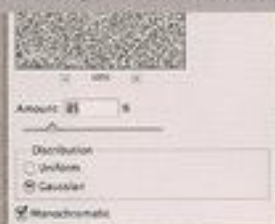
4: Mexa nos ajustes de exposição da pele com camadas de Neutral Overlay para uma tez brilhante e suada



Efeitos de chuva

Os efeitos de chuva emprestam autenticidade à imagem. Não é preciso correr à internet em busca de imagens prontas, já que o Photoshop tem a capacidade de reproduzir esse efeito. Veja como.

Passo 1: Primeiro, crie uma nova camada preenchida com branco e selecione **Filter > Noise > Add Noise**. A seguir, aplique um Amount de 85, ajuste Distribution para Gaussian e por fim ative Monochromatic.



Passo 2: Selecione **Filter > Blur > Motion Blur** e aplique um ângulo de 35° e distância de 80px. Aplique o modo Hard Light à camada.



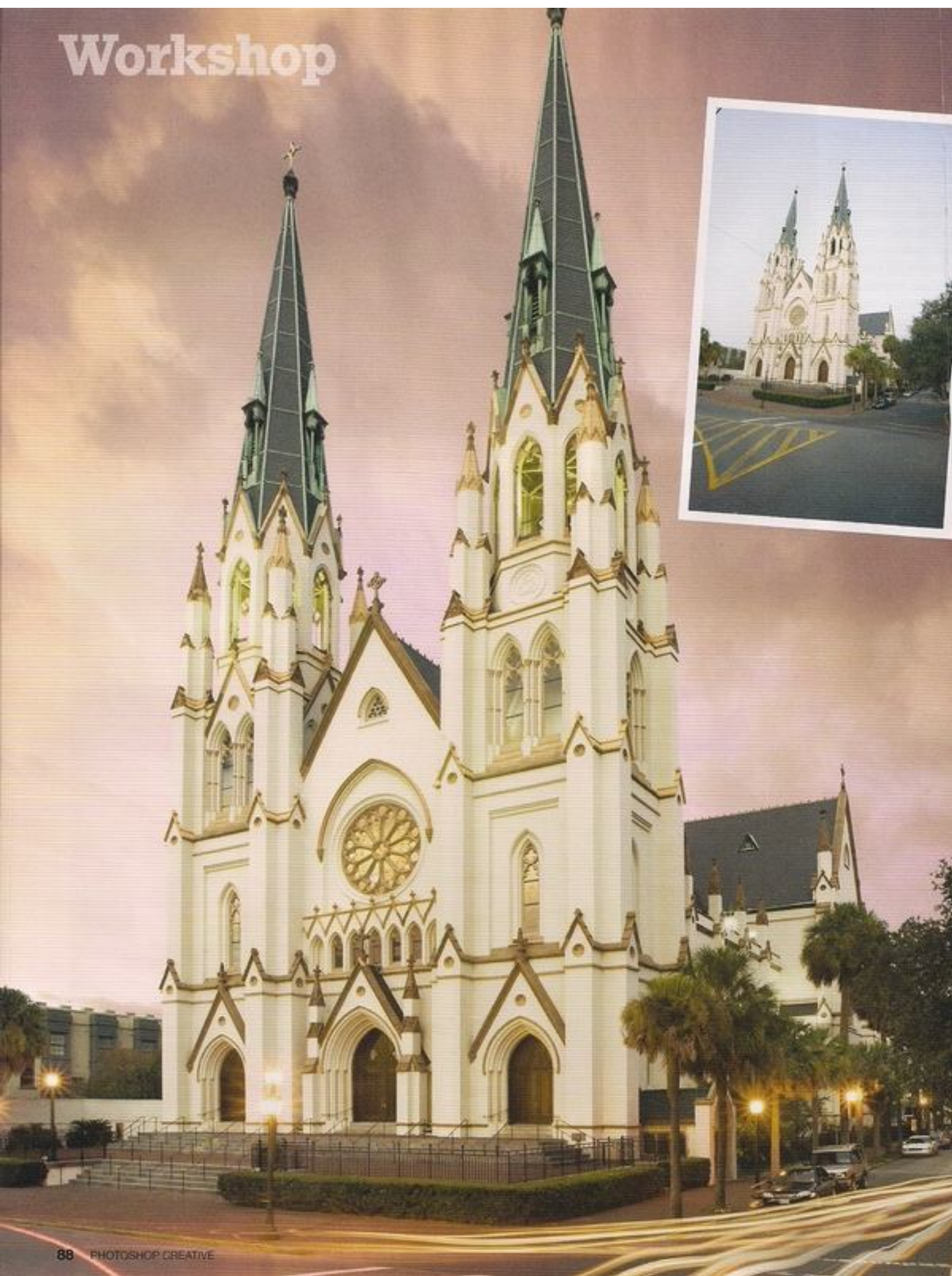
Passo 3: Selecione **Image > Adjustments > Levels** e aplique Input Levels de 140, 140 e 235. Selecione Blending Options nas opções de Layer Style e, segurando [Alt], arraste o deslizante preto This Layer para o valor de 0/200.



Passo 4: Reúna a camada da chuva e os raios de luz usando uma máscara de camada e um pincel suave com preto, opacidade 10% e fluxo 30%. Reduza o preenchimento e a opacidade da camada para 70% e explore os Levels.



Workshop



RETOQUES PROFISSIONAIS

Além do momento decisivo: mostramos como domar a luz ao longo do tempo e fazer a sua construção favorita brilhar com uma Reflex básica, um tripé bem firme e o Photoshop

Um dos mais famosos fotógrafos de todos os tempos, Henri Cartier-Bresson, cunhou o termo "momento decisivo" para descrever o instante em que o alinhamento de formas estéticas se reuniam de maneira significativa e eram capturados em uma fração de segundo.

Neste tutorial, vamos mostrar como fazer exatamente o oposto – e por que fazê-lo! Você também vai aprender a capturar sua construção preferida como um profissional, quais são as regras, quando quebrá-las e como fazer isso tudo sem precisar desembolsar R\$ 10 mil por uma câmera 4x5 grande formato.

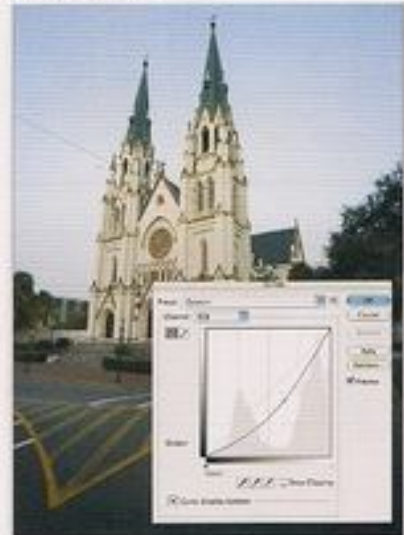
Ensinares como mascarar facilmente formas complexas combinando máscaras de iluminação e seleções manuais, como

compensar corretamente a distorção da perspectiva e como transformar uma simples foto de viagem em uma imagem de museu com composição, cor seletiva e ajustes tonais.

Durante séculos, os pintores se inspiraram nos edifícios deixados pelos povos que os precederam. As inspirações para este tutorial foram aqueles artistas que, a cada pincelada, não apenas capturavam as estruturas mais importantes de sua época, como o faziam com imaginação, criatividade e um olhar estético. Para realizar isso tudo, vamos explorar o kit básico de ferramentas do Photoshop e mostrar que mesmo os métodos mais elementares neste poderoso programa, se combinados com um olho inteligente, podem superar plug-ins, ações e atalhos.

1 Para começar

Baixe e abra o arquivo "Twilight.psd" de nosso site e chame a camada e fundo de "Twilight BG". Crie uma nova camada de ajuste de Curves e escureça a imagem. Adicione uma máscara e pinte sobre a parte escura das árvores, pavimento e parte da rua, deixando a parte de baixo com um efeito de moldura.



2 Pôr-do-sol

Abra uma nova camada de ajuste de Curves por cima da primeira e use o modo Color. Abra a curva e selecione o ponto central do canal vermelho (Red); depois, mova para cima para adicionar vermelho. Faça o mesmo no canal azul, mas desça o ponto central para adicionar amarelo. Aplique ambos a seu gosto para obter uma paleta mais quente.



"Comece cerca de uma hora antes do pôr-do-sol para capturar a luz direcional sobre a geometria da estrutura"



NO SITE

No site você encontrará as 12 imagens capturadas ao longo de três horas e usadas para criar a nossa ilustração

ESPECIALISTA John Fulton, Attic Fire

John Fulton dirige com seus dois sócios a Attic Fire Photography, uma próspera empresa de criação de imagens especializada na indústria hoteleira e com clientes no mundo inteiro. www.atticfire.com

Conselhos para clicar

Escolha um edifício que atraia sua atenção. Comece cerca de uma hora antes do pôr-do-sol para poder capturar a luz direcional sobre a geometria da estrutura, para o caso de querer usá-la mais tarde. Selecione um ângulo marcante, tendo em mente que, se a sua câmera estiver inclinada para cima e você tiver a intenção de corrigir a distorção da perspectiva, é necessário compor deixando espaço extra nas bordas do quadro. Lembre que parte do material nas bordas será deixado de fora da área visível quando a transformação livre for aplicada à camada para endireitar as linhas verticais do edifício. Ponha a câmera sobre o tripé e estabilize-a. Use um lastro caso o tripé tenha um gancho na coluna central. Um cabo disparador ajuda a evitar movimentos indesejáveis da câmera. Comece a fazer as fotos, clicando mais ou menos a cada dez minutos até que o sol se ponha. Espere até que as luzes internas do edifício estejam mais claras do que a do ambiente e faça mais fotos conforme escurece para capturar o brilho interno. Os arquivos originais de nossa imagem foram capturados exatamente assim.

Workshop

3 Acabe com o frio

Abra uma nova camada de ajuste de Hue/Saturation. Selecione os Canais no menu. Pegue o deslizante Lightness e puxe-o até -100. Selecione os azuis no menu e puxe-os também até -100. Vai ocorrer um efeito de dessaturação, mas os tons mais frios ficarão um pouco mais escuros.



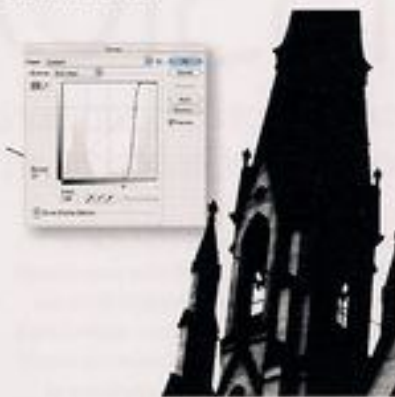
6 Aproxime a máscara do céu

Primeiro, pinte todo o edifício de preto para que o céu não o atravese. Mesmo com uma boa máscara de luminância feita com canais, ainda não temos uma borda demarcada em certas partes do edifício. Use a Pen (P) e trace as bordas do edifício que não são pretas.



4 Uma máscara para o céu

Desative a camada de Hue/Saturation que você acaba de criar. Vá à paleta Channels e duplique o canal Blue. Aplique uma curva que enfatize o contorno da igreja e o céu atual, como na ilustração. Pinte o restante do céu na parede de cima do novo canal assim como o fio elétrico, exceto nas partes que cruzam o edifício.



5 Um novo céu se abrindo

Segure [Ctrl/Cmd] e clique no novo canal para fazer uma seleção, pressione o ícone New Folder e adicione uma máscara. Chame a pasta de "Sky". Volte a ativar a camada de dessaturação do azul. Abra "Sky.psd" do nosso site, arraste-a para a pasta Sky e posicione como desejar. Segure [Alt] e clique na máscara da pasta para ver o resultado na tela.



“Com o auxílio de máscaras de canal modificadas e bom domínio da Pen, existem poucas coisas que não podem ser selecionadas... vale a pena se esforçar.”

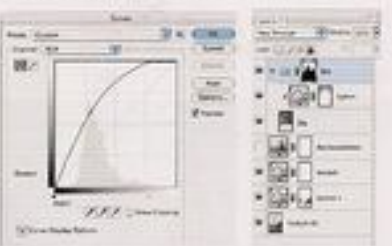
7 Aproxime ainda mais

Segure [Ctrl/Cmd] e clique no novo path para transformá-lo em seleção. Inverta-a pressionando [Ctrl/Cmd] + [Shift] + [I]. Preencha com [Shift] + [Delete], selecione Black no menu e dê [Enter]. Depois, limpe as últimas áreas da máscara onde necessário.



8 Na real

Segure [Alt] e clique na máscara da pasta Sky para voltar ao normal. Comece uma nova camada de ajuste de Curves e vincule-a à camada Sky ([Alt] + clique entre as duas camadas). Aumente o brilho do céu com a curva. Pinte uma moldura na máscara das curvas para deixar a parte de cima do céu mais escura e manter o foco no edifício.



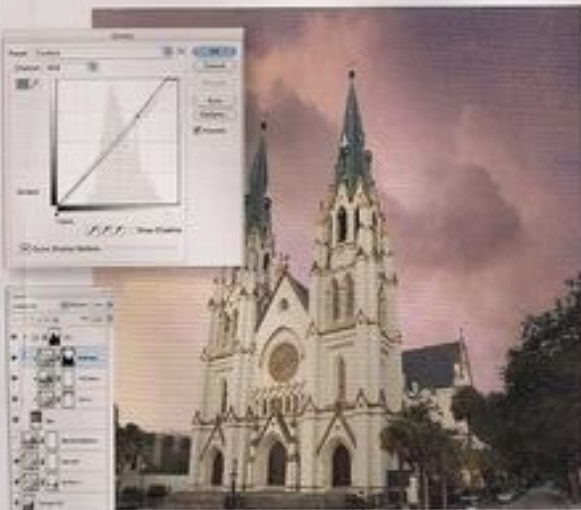
Dica rápida

Uma das habilidades mais importante que um artista pode ter é desenhar máscaras eficazes. Com o auxílio de máscaras de canal modificadas e bom domínio da ferramenta Pen, existem poucas coisas que não podem ser selecionadas. Pode ser uma coisa muito técnica, mas vale o esforço.

9 Borda azul

Ainda há parte do céu antigo aparecendo no contorno do edifício. Segure [Ctrl/Cmd] e clique na máscara da pasta Sky para criar uma seleção. No menu Select, vá a Modify > Expand. Selecione 1px e dê [Enter]. Pressione [Shift] + [Delete] e escolha preto para preencher a seleção. Vá a [Ctrl/Cmd] + [D] para remover a seleção, aplicando Gaussian Blur de 1px na máscara.



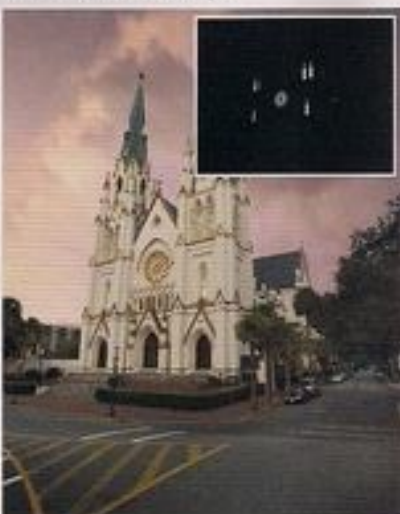


10 Drama no céu!

Nosso céu deve estar perfeito em torno do edifício (vamos ignorar as árvores por enquanto). Agora, adicione uma camada de ajuste de Hue/Saturation e uma de Curves vinculada à camada Sky. Use uma saturação de +16 e faça a camada de Curves semelhante à da imagem. Preencha a máscara da camada Curves com preto e pinte com branco para aplicar o brilho em torno dos campanários.

11 Pinte com o tempo e a luz

Agora vamos mostrar o brilho capturado duas horas depois do resto da cena. Abra o arquivo "Windows.psd" e ponha-o em uma pasta. Adicione uma máscara à camada Content e use a Pen [P] para selecionar as janelas como na ilustração. Não se esqueça de desfocar a máscara em 1px.



12 Das lâmpadas ao pôr-do-sol

Com as janelas no lugar, as luzes internas dão a impressão ser extremamente brilhantes, superando a luz ambiente. Ao reduzi-las gradualmente na máscara da pasta, parece que as janelas estão refletindo o sol poente. Compare os dois efeitos e escolha o que gostar mais.



14 Sem fios

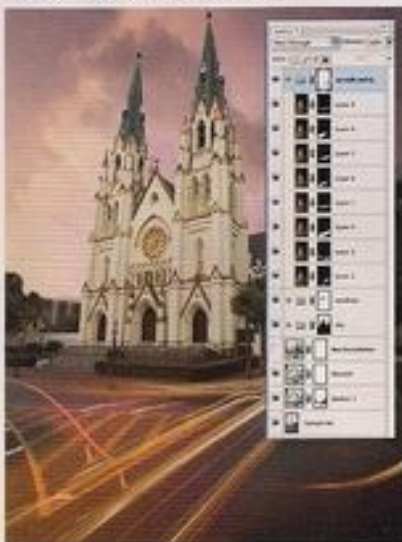
Volte à primeira camada Twilight BG e abra uma nova camada acima. Selecione a Clone Stamp [S], ajustada para Current and Below. Depois, apague o horrível fio elétrico que passa pelo edifício. Deixe o [Caps Lock] pressionado para mudar a ferramenta para reticula, facilitando uma clonagem alinhada.



"Ao reduzir as luzes internas gradualmente na máscara da pasta, parece que as janelas estão refletindo o sol"

13 Faróis de carros e pintura criativa

Abra os oito arquivos chamados "Car Trails.psd" e coloque-os em uma pasta. Adicione uma máscara a cada um deles, preencha com preto e depois, um a um, pinte os efeitos que quiser. Dá para ser bem criativo! Escurecemos os pontos mais brilhantes na máscara para concentrar a atenção na estrutura.



15 Acenda as luzes

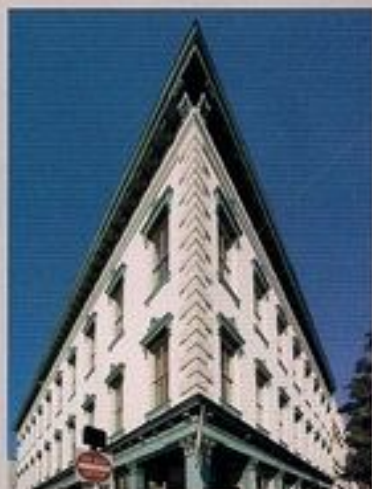
Agora vamos adicionar mais daquelas luzes que se acendem quando escurece. Abra "Lights.psd" do site e coloque na pasta Car Trails. Ajuste o modo de mesclagem para Lighten, preencha a máscara de camada com preto e pinte sobre o que quiser incluir. Aplicamos outra linha de faróis e um pouco de luz em torno das portas e campanários, além dos próprios postes.



Workshop

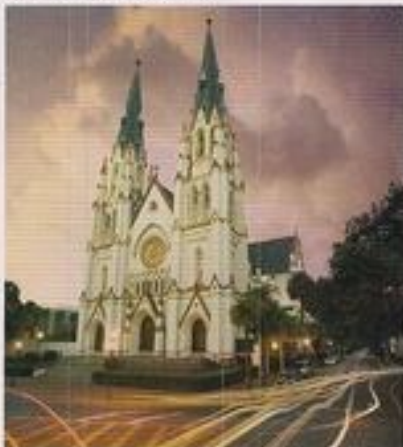
Proa de navio

Sempre que você precisa inclinar a câmera para cima para capturar um edifício, ocorre a distorção de perspectiva, também conhecida como "efeito de proa". O Photoshop facilita a correção desse efeito, mas existem limites. Se a inclinação for muito acentuada, será possível ver uma boa parte das superfícies inferiores e a imagem vai ficar esquisita quando as linhas verticais estiverem paralelas. A solução é manter uma distância razoável do objeto fotografado, para corrigir mais facilmente as linhas verticais e concentrar a atenção apenas na geometria de uma estrutura.



19 Correção da distorção

Certo! A imagem já está lindíssima! Agora, vamos consertar a distorção da perspectiva que faz com que nosso edifício pareça estar prestes a decolar. Vá à camada de cima e pressione [Ctrl/Cmd] + [Alt] + [Shift] + [E] para copiar tudo o que está visível para uma nova camada. Pressione [Ctrl/Cmd] + [R] para chamar as Régua e arrastar várias linhas-guias para as bordas do edifício.



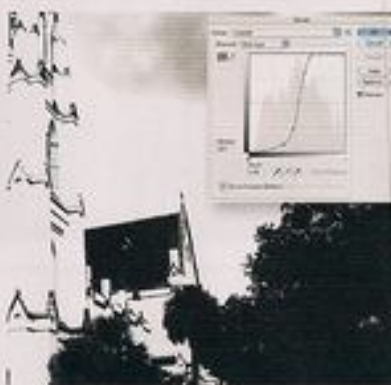
16 Enfrente as folhas

É muito difícil mascarar folhagens, e ainda temos de encarar as nossas para que se misturem bem com o céu. Volte à máscara da pasta Sky e pinte sobre as folhas soltas da árvore à direita. Use um dos pincéis orgânicos do Photoshop para manter uma aparência normal nas árvores.



17 Acabe com os restos de céu nas árvores

Ainda sobram uns pontos azuis mais teimosos nas árvores. Duplicue o canal Red e aplique Curves a essa cópia. Crie um ponto na curva segurando [Ctrl/Cmd] e clicando nos pontos brilhantes que sobraram nas bordas, puxando o ponto para cima. Adicione contraste ao canal como mostramos.



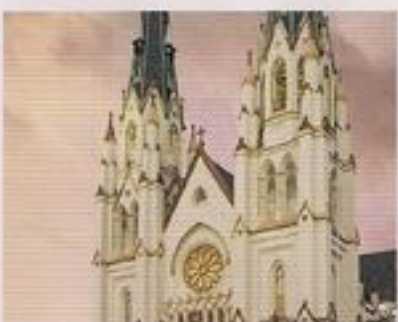
18 Livre-se do azul e suavize a cena

Faça uma seleção a partir do canal e volte à máscara da pasta Sky. Pinte através da seleção e elimine as bordas azuladas nas árvores da direita e da esquerda. Desfaça a seleção com [Ctrl/Cmd] + [D]. Selecione a ferramenta Blur e desfoque as bordas mais marcadas para que se adequem à suavidade da cena.



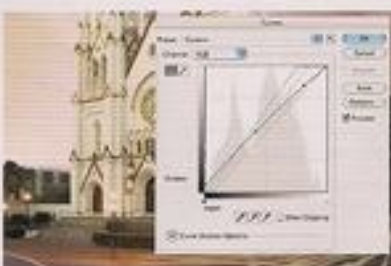
20 Transformação

Pressione [Ctrl/Cmd] + [T] para iniciar a transformação e alinhe as verticais das guias até ficarem certinhas. Depois de corrigir as verticais, a estrutura costuma ficar estranhamente achatada; pode ser preciso esticá-la vertical ou horizontalmente para acertar a aparência.



21 Toques finais

Abra uma nova camada de ajuste de Curves, pressione o botão Auto na caixa de diálogo, deixe a curva como a da ilustração e pressione [Enter]. Use o modo Luminosity com opacidade de 80%. Pinte sobre o efeito no alto do céu. Adicione outra curva para escurecer a imagem; preencha a máscara com preto e pinte em torno da imagem para dar um efeito de moldura. E pronto!



NÃO HÁ LIMITES

"Se você curte games, precisa ter este livro" Revista PSW

GUINNESS WORLD RECORDS 2009



GAMES

O GUIA MAIS COMPLETO DE GAMES CHEGOU!

PRESS START

EDIÇÃO LIMITADA

www.guinnessworldrecords.com/gamers

+ PHOTOSHOP WEB DESIGN

O Photoshop vem se tornando a principal arma dos web designers

Na nossa nova seção **Advanced Photoshop**, conversamos com os especialistas para descobrir o porquê



O Photoshop é um aplicativo usado por um grande número de pessoas

criativas, seja para edições básicas em fotos ou para criar obras-primas inteiramente feitas à mão – o atrativo do programa é tão vasto quanto sua caixa de ferramentas.

Uma área do campo criativo em que o Photoshop vem sendo cada vez mais usado é o web design. Embora o programa não se restrinja apenas a usos na web, ele se tornou uma opção bem mais factível atualmente, explica Curt Cuscino, diretor criativo da House of Tears Design (www.houseoftearsdesign.com): “Agora, com a capacidade de realizar o fatiamento da interface e de colar Smart Objects do

Illustrator, conseguimos realizar imagens vetoriais complexas facilmente e editá-las depois. Esse procedimento acabou se tornando um padrão para nós.”

Os web designers citam o Photoshop como seu instrumento favorito por diversas razões, como a facilidade de realizar operações não-destrutivas – os estilos de camada e os filtros inteligentes, por exemplo, são uma joia para quem busca flexibilidade – ou a forma como as guias ajudam a criar um desenho consistente em um espaço. Qualquer que seja a razão, é fato que cada vez mais usuários do Photoshop vêm explorando essa avenida criativa e, neste artigo, vamos mostrar como você também pode chegar lá. »

“Os artistas digitais são os preferidos para a criação de sites porque sabem quebrar o padrão dos layouts sem graça das tabelas em HTML” – Jorden Hayley

Apesar da atual incerteza econômica, os web designers dizem que o mercado continua lucrativo para os veteranos e iniciantes do Photoshop. Parece que, desde que você tenha talento, originalidade e bom senso em sua caixa de ferramentas, seus serviços continuarão a ser solicitados. “Os artistas digitais estão sendo preferidos para a criação de sites porque sabem sair do lugar-comum, quebrar o padrão dos layouts quadrados e sem graça das tabelas em HTML e criar belos conceitos atmosféricos e ambientais, proporcionando uma experiência mais agradável ao usuário”, informa o especialista Jorden Hayley (www.karbine.com).

Aumento de custos

Porém, com o aumento de preços de todos os produtos, desde a licença dos programas e pacotes de criação, computadores de ponta e periféricos até a eletricidade, o papel e a tinta, os artistas digitais começam a sentir o impacto. “É possível ganhar um bom dinheiro nessa área, mas você acaba investindo boa parte no próprio equipamento; assim, se você tiver amor à arte, vá em frente, mas se a sua ideia for se tornar milionário, essa provavelmente não é a melhor opção. Você nunca vai ficar pobre de rico, daí a expressão “starving artists” – em bom português: “artistas famintos” – diz Peter McClean (www.petermcclean.com), que tem décadas de experiência com web design e já trabalhou para gigantes como a Ford e a Paramount Pictures. »

VENDA SUAS CRIAÇÕES

Até que um designer tenha criado uma reputação firme baseada em experiência e num portfólio tangível, as agências não virão bater à sua porta. Um método ótimo de avançar nesse caminho é criar e enviar templates para sites como o ThemeForest (<http://themeforest.net>) ou o Graphic River (<http://graphicriver.net>), o que pode ser um meio mais ou menos fácil de ganhar um pouco de dinheiro e atender a clientes com orçamento apertado. O ThemeForest permite comprar e vender templates de três formas: criações do Photoshop, templates HTML e temas CMS. Os artistas vendem, na verdade, a licença de uso do desenho, e podem repetir a venda para tantos clientes quanto puderem. Basta enviar sua criação e os responsáveis pelo site cuidarão dos pagamentos, reembolso, marketing e hospedagem. O designer pode embolsar entre 40% e 70% das vendas dependendo do desempenho e de o produto estar sendo oferecido exclusivamente no ThemeForest ou não.

Outra fonte de renda são sites como o crowdSPRING, que convida empresas a mandar detalhes de projetos na web para que os designers disputem a atenção do cliente em potencial com sua ideia. É uma boa maneira de começar, descobrir o que já existe e como se destacar – o que força os designers a serem originais. A oportunidade pode dar recompensas lucrativas, além de uma chance de enriquecer sua reputação como designer.

DICA

Resolução

Saiba que o monitor e a proporção de pixels de outras pessoas muito provavelmente tem um ajuste diferente dos seus. A maioria é feita para uma resolução de 1024x768, mas alguns artistas usam imagens de fundo para aumentar o interesse no caso de quem tem resoluções maiores.



ESTUDO DE CASO: DEREK PROSPERO



Após décadas de domínio do Photoshop, sabíamos que o fundador da Pixel-Ninja tinha um ou dois truques a compartilhar

P. Por que você usa o Photoshop para criar seus designs de site?

R. Não acho que exista outro programa na mesma classe, e a integração do pacote Adobe vem ficando cada vez melhor.

P. Qual seria a primeira lição do "Bê-d-bá do webdesign no Photoshop"?

R. O conteúdo é tudo! O maior erro que vejo entre os novos designers é que tentam demais exibir suas habilidades no Photoshop com elementos de design que desviam do conteúdo. Pergunte a si mesmo: isto complementa ou se afasta do conteúdo?

P. A carreira de webdesigner é lucrativa?

R. Está se tornando mais rentável por duas razões. Primeiro, está finalmente sendo reconhecida como um serviço e não como um hobby de moleque, por isso as empresas estão mais dispostas a pagar para fazer as coisas direito. Segundo, atualmente, toda empresa precisa de um site e a maioria deles precisa de manutenção e aprimoramento constante. Os salários variam de acordo com a região, mas um designer freelance organizado e disciplinado pode ganhar tanto quanto um advogado ou médico.

P. Quais são as correntes que estão se formando nessa área?

R. Com o avanço na largura de banda e no software, o webdesign está incluindo muito mais vídeo e integração multimídia. Além disso, ferramentas de gerenciamento de conteúdo estão mais fáceis de usar e, portanto, mais populares. Soluções flexíveis como o WordPress permitem que os designers adicionem seu toque pessoal e que os clientes façam suas próprias atualizações.

P. Para os artistas do Photoshop, é essencial entender de código?

R. A criação de um bom design no Photoshop depende muito do conhecimento do designer de como o site será construído em HTML. Por isso, estude bem as linguagens de marcação. Aprenda a escrever código HTML e CSS à unha e sempre busque novos truques. Quando você está diante da tela branca, ajuda enormemente saber como funciona o processo de retalhamento.

Saiba mais sobre Prospero em www.derekprospero.com ou entre em contato pelo email derekprospero@gmail.com

DICA

Multipataforma
Seu web site precisa ser multiplataforma e compatível com todos os navegadores, especialmente porque muitas empresas pequenas e médias optam por sistemas operacionais de código aberto e navegadores menos conhecidos.

Olivia Pizovic (<http://picaholic.com/>):
A Picaholic oferece templates em Flash para sites, como este para o fotógrafo Mike Rosenthal (www.mikerosenthal.net/)

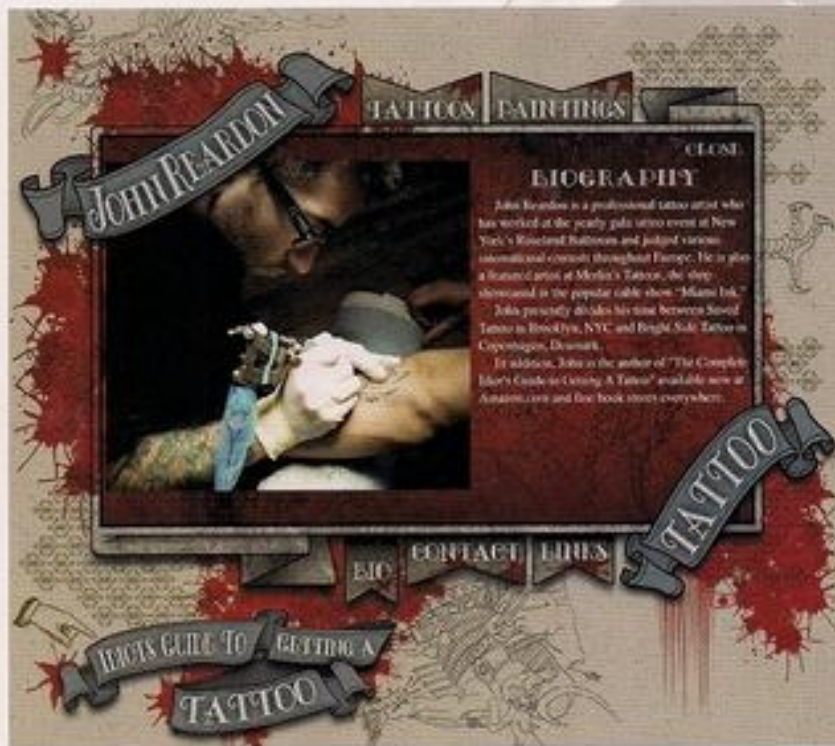


"Nos próximos anos, imagino que o campo terá se diluído com uma oferta excessiva de designers dispostos a trabalhar quase de graça, oferecendo trabalho especializado gratuitamente, e esse tipo de coisa está afetando o campo." Em vez disso, McClean diz que os preços devem ser calculados de acordo com valores de mercado atuais, justos e determinados por fatores como o tipo de cliente (indivíduo ou independente, empresa nova ou já estabelecida), a complexidade do projeto, o tempo calculado, as revisões esperadas e o uso desejado para o produto concluído. "Nunca comece a trabalhar em um projeto sem um contrato legal, que deixe bem claro qual será a compensação monetária de seus esforços, e jamais inicie um trabalho sem um depósito de garantia," aconselha o mestre, sugerindo que se peça 50% de sinal para aceitar o serviço. "Eu publico



o trabalho terminado em um subdiretório do meu site para que o cliente possa vê-lo e saber se é o que deseja antes de me pagar o restante. Insisto em ser pago antes de mandar o arquivo definitivo. Isso simplesmente me poupa muita dor de cabeça."

Também se recomenda que os artistas entrem para uma associação ou sindicato para o caso de surgirem problemas legais. "Entrei para a Graphic Artists Guild (www.gag.org). É uma excelente organização não lucrativa com uma equipe de advogados que luta pelos direitos dos artistas. Ela também publica



Jordan Haley (www.karbine.com): Haley criou este site para o John Reardon Tattoos

aquele que considero a bíblia dos designers: *The Graphic Artists Guild Handbook Of Pricing & Ethical Guidelines*, que já está na 12ª edição. Este livro trata de tudo, desde amostras de contratos até estimativas, de licenciamento a lei de copyright e tudo o mais.

O que diz o Pixel-Ninja

Como começar e qual sistema de trabalho seguir? Não existe uma rotina única recomendada pelos campeões, mas em geral os designers dividem o processo de acordo com a seguinte estratégia: tempestade cerebral com as ideias do criador e do cliente (se aplicável), esboços em papel, construção de wireframe e, depois da aprovação do cliente, o trabalho no Photoshop pode começar. Parece fácil, mas o fundador da Pixel-Ninja, Derek Prospero, desconfia: "Desenhar um bom web site é um desafio sob vários ângulos. Primeiramente, a informação precisa ser apresentada claramente e estar facilmente acessível. Nos casos em que o conteúdo é

denso, isso pode ser difícil. Depois vem a aparência que, dependendo do assunto, pode ser muito detalhada e levar um tempão. Durante todo o processo, o web designer tem de ser familiarizado e estar consciente das capacidades e limitações de manuais da marca, resoluções de tela, compatibilidades de navegador e velocidades de banda. É muita coisa a pensar além do processo criativo".

Os web designers são obrigados a lidar com o problema de manter o foco na criatividade sem perder de vista as limitações da tecnologia no lado do usuário. "Sempre mantenha um design menor que 1.024 pixels

"Apimente as coisas com novas posições, elementos, tamanhos, cores, estilos etc. Um bom designer nunca fica estagnado" – Brian Lovin

DICA

Público-alvo

Saiba quem é seu público-alvo e crie pensando nele. Seu conteúdo deve ser relevante, interessante e despertar a curiosidade para gerar visitas repetidas

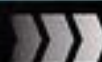
para garantir que monitores antigos possam exibir seu site", insiste o designer Brian Lovin (<http://elitebydesign.com/>). "Mas não se esqueça de ser criativo! Experimente com tamanhos e posições dos elementos até chegar ao efeito que procura. Jamais faça o mesmo desenho duas vezes – apimente as coisas com novas posições, elementos, tamanhos, cores, estilos etc. Um bom designer nunca fica estagnado".

As modas em web design se desenvolvem e mudam como qualquer disciplina criativa. Antigamente os usuários testemunharam a moda dos designs limpos e minimalistas. »



Liliana Sanchez (princess-of-shadows.deviantart.com): design conceitual para web site usando diversos recursos de banco de imagens

WEB DESIGN: DESCONSTRUÍDO



ESPAÇO: lembre-se de que, ao criar, é preciso deixar espaço para o cabeçalho, logotipo, botões, imagens, conteúdo e informações de copyright.

FONTE: escolha uma fonte que possa ser vista claramente, lida com facilidade e que combine com o clima geral do site e sua finalidade. Pode valer a pena criar sua própria fonte – assim, o cliente terá algo de original e seu próprio banco de recursos fica enriquecido.

CODIFICAÇÃO: se você não entender de código, não tenha medo de pedir ajuda. Sites de referência, como o www.totaltraining.com, ajudam a descobrir o que houve de errado.

MENU: a menos que seu design consista de uma só página, será preciso pensar no menu de navegação. Ele deve combinar com o tom geral do design e ser simples de operar – versões muito complicadas arruinam a harmonia de todo o layout e distraem a atenção do usuário.



Liliana Sanchez (princess-of-shadows.deviantart.com): um site de demonstração com criações da Erica Leighton (sheispretty.deviantart.com)

CORES: um esquema de cores complementares pode atrair ou repelir os visitantes; não deixe de pensar nisso na fase inicial da criação. É preciso levar em conta também outros fatores como possível daltonismo e problemas de visão do lado dos usuários. Use a paleta Color para descobrir quais cores ficam bem em seu design.



Almira Pizovic (<http://picaholic.com>): outro site da Picaholic: 6 o de Rocca Deluca (www.roccadeluca.com)

ao passo que agora, o uso de texturas e cenários realísticos, além de uma navegação dinâmica em flash, vem ganhando a preferência. Mas por mais detalhados que os sites tenham se tornado, os designers devem lembrar que seu trabalho precisa ser visualizado igualmente bem em todos os navegadores para que o resultado funcione. "A linha entre o genial e o desastroso é muito tênue. Tudo precisa ser muito funcional, sem esquecer as regras visuais e a forma como o cérebro absorve as informações", adverte Lilliana Sanches (www.princess-of-shadows.deviantart.com), uma artista do Photoshop com tendência a imagens mais escuras e surreais. "O mais importante a saber é que a criação de um design para web não é igual à de uma ilustração. Dizem que as regras são feitas para serem quebradas, mas em design, existem algumas que devem ser obedecidas. Senão, o usuário ficará perdido em informações visuais

"Tudo precisa ser muito funcional, sem esquecer a forma como o cérebro absorve as informações visuais"

– Lilliana Sanches

sem fim tentando encontrar o menu, ou totalmente confuso por todos os elementos espalhados pela página".

A diretora de arte Chevonne Woodard (www.chewooddesign.com) compartilha suas observações sobre a voga atual: "Magenta, amarelos, verdes e laranjas são as cores do agora – todas as cores que aprendi a evitar na escola de design! Mas a Apple furou esse conceito com a campanha do iPod".

Depois que o trabalho de design é finalizado à perfeição e aprovado pelo cliente, os designers começam a cortá-lo em pedaços, imagem por imagem, elemento por elemento, e otimiza-lo para a web. Assim, assegura-se de que o site será mais leve, mais rápido e fácil de abrir, sem frustrar o usuário final com uma longa espera. Chris Detmer e Sean Brant (desenvolvedor de interface e desenvolvedor de front-end, respectivamente) da crowdSPRING (www.crowdspring.com) acrescentam: "Ao criar para a web, se você pretende fatiar seções do design como imagens separadas, tenha em mente que certas áreas podem



Chevonne Woodard (www.chewooddesign.com): um design limpo e nítido com cores populares como o amarelo e o laranja

DICA

Reconhecimento
Existe um vasto e sufocante oceano de templates baratos por aí. Se você deseja que suas criações web se destaquem na multidão, precisa fazê-las tão únicas e memoráveis quanto possível.

ser construídas com CSS, por isso, exporte apenas o necessário. Assim, os arquivos ficam menores e as páginas carregam mais rápido".

A existência de profissionais multitarefa no setor criativo é uma perspectiva agradável aos clientes, já que não apenas isso os poupa de pagar um salário extra como, ao aprender a codificar um web site com linguagens de marcação como HTML e CSS, os designers podem desenvolver a apreciação do que pode ou não funcionar no produto final, evitando perda de tempo e dores de cabeça. Porém, não há razão para levar isso adiante, a menos que a ambição seja tornar-se um desenvolvedor web completo – especialmente porque a maioria das grandes corporações prefere buscar os maiores especialistas em seus campos respectivos, o que é confirmado por Derek Prospero: "A construção de sites ainda está muito dividida entre os que fazem o trabalho de front-end (conceito e HTML) e os que fazem back-end (integração de banco de dados e funcionalidade). Se você souber fazer os dois, ótimo, mas, pessoalmente, acho melhor ser impecável em uma área do que ser mais ou menos bom nas duas".