



Photoshop



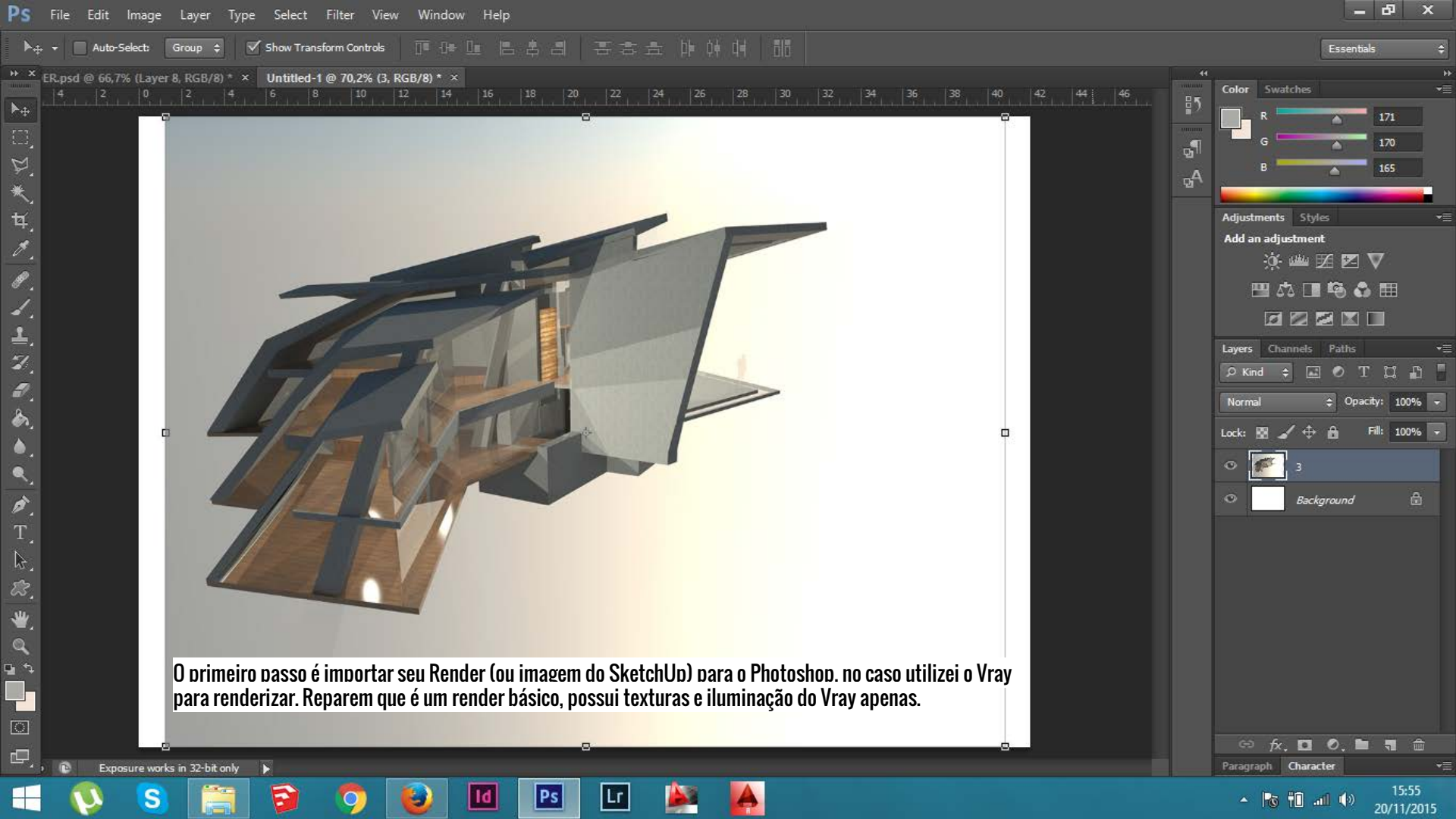
Gráfica_Digital

Este tutorial foi elaborado pela equipe de monitores de DIG de 2015-2

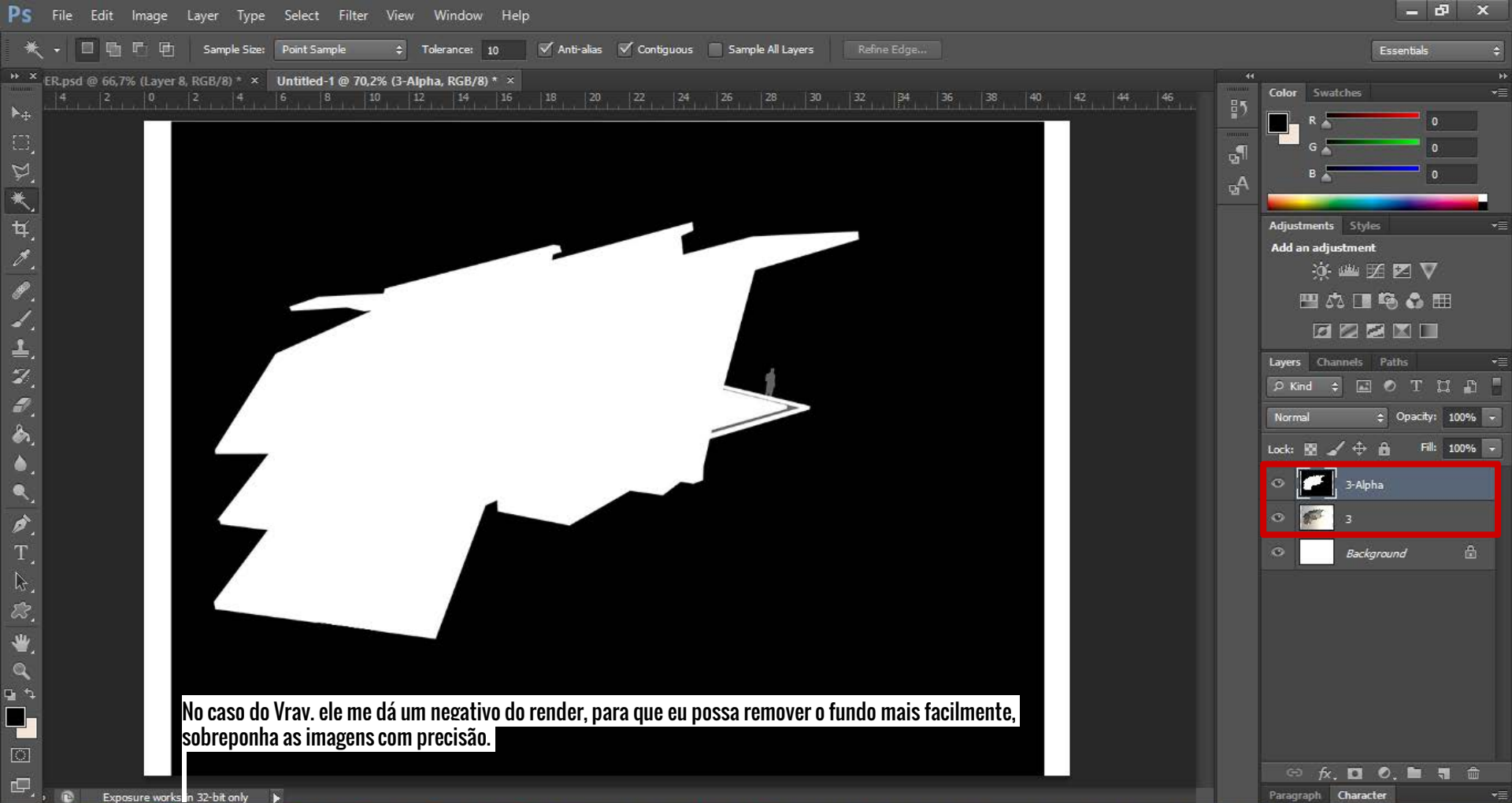
**Aline Loura,
Angélica Villon,
Bia de Assis,
Clara Coura,
Igor Dias,
Melissa Borges,
Pedro de Andrade e
Valéria Fialho**

Professor coordenador da disciplina

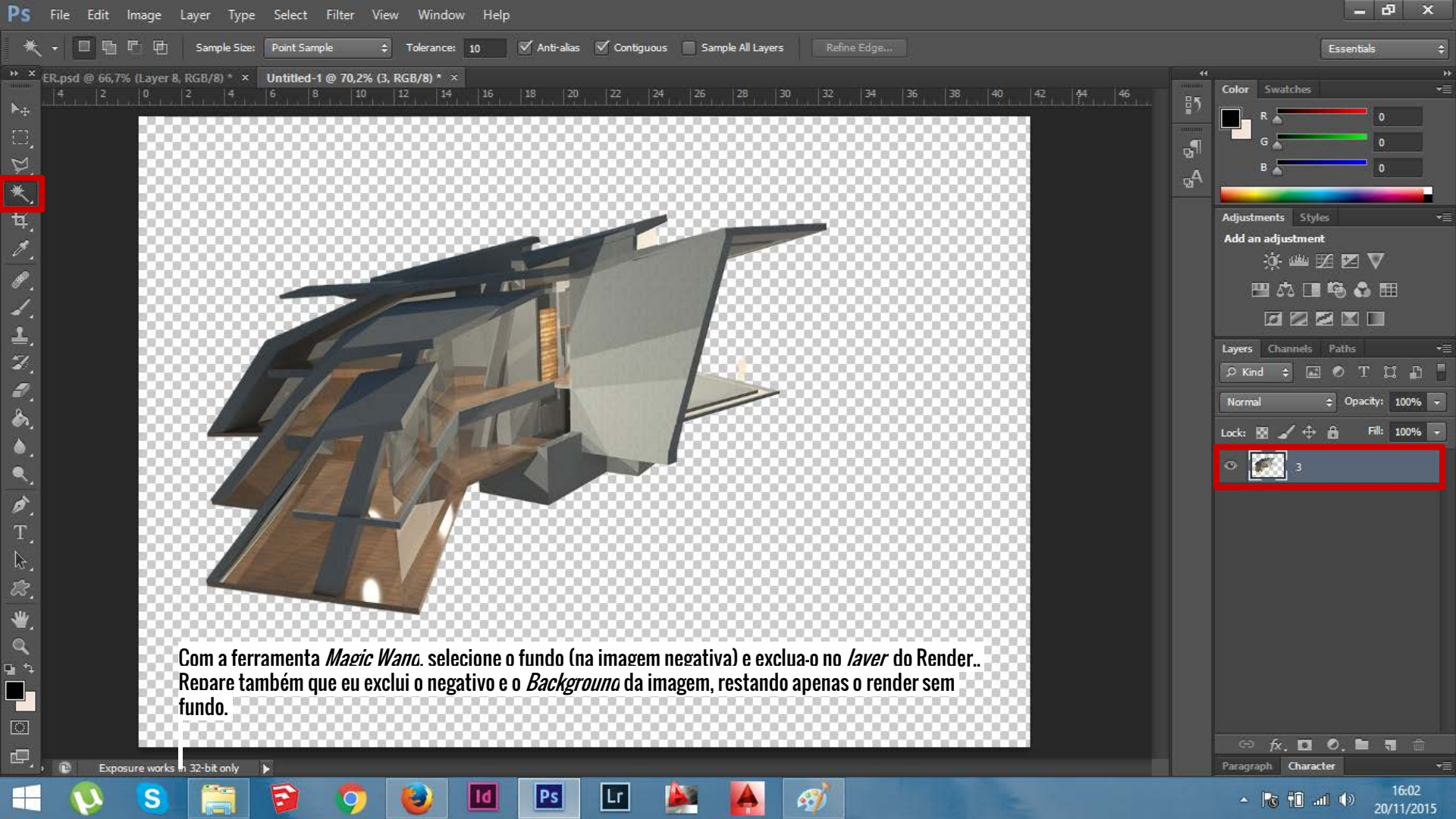
Prof. Dr. Thiago Leitão



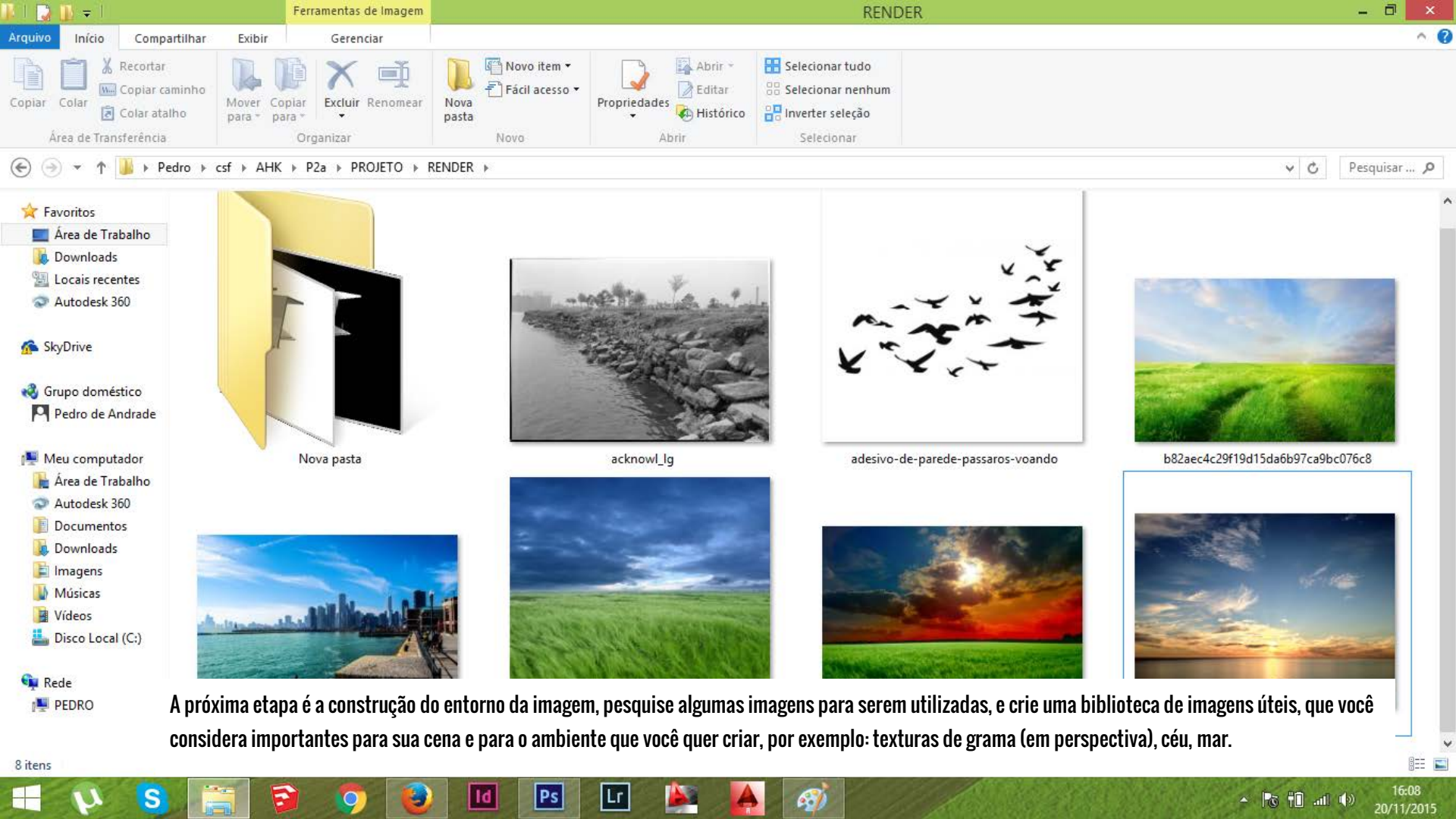
O primeiro passo é importar seu Render (ou imagem do SketchUp) para o Photoshop. no caso utilizei o Vray para renderizar. Reparem que é um render básico, possui texturas e iluminação do Vray apenas.



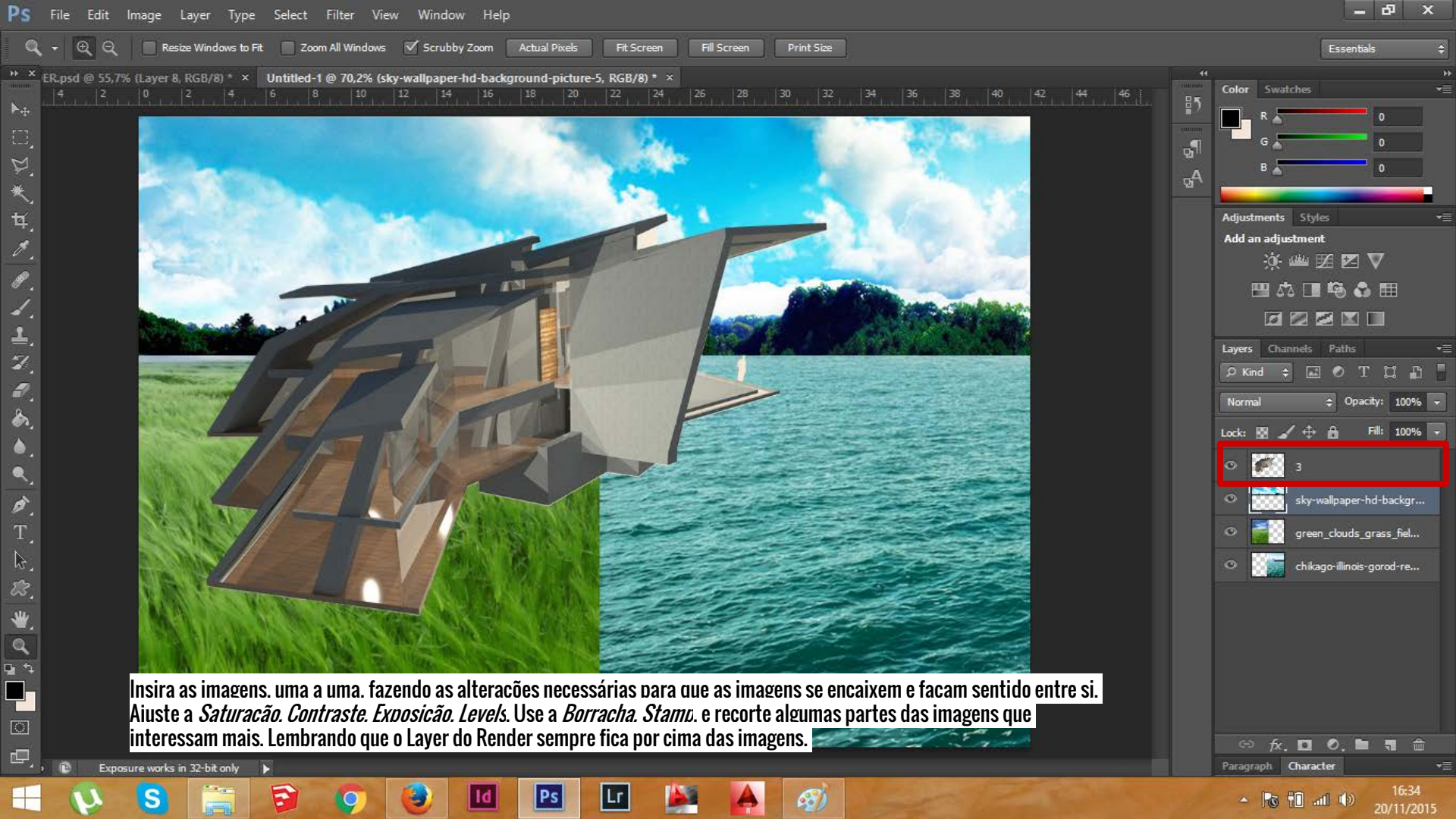
No caso do Vrav, ele me dá um negativo do render, para que eu possa remover o fundo mais facilmente, sobreponha as imagens com precisão.



Com a ferramenta *Magic Wand*, selecione o fundo (na imagem negativa) e exclua-o no *layer* do Render..
Render também que eu exclui o negativo e o *Background* da imagem, restando apenas o render sem fundo.



A próxima etapa é a construção do entorno da imagem, pesquise algumas imagens para serem utilizadas, e crie uma biblioteca de imagens úteis, que você considera importantes para sua cena e para o ambiente que você quer criar, por exemplo: texturas de grama (em perspectiva), céu, mar.



Color Swatches

R 0
G 0
B 0

Color bar

Adjustments Styles

Add an adjustment

Adjustment icons

Layers Channels Paths

Kind

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

- 3
- sky-wallpaper-hd-backgr...
- green_clouds_grass_fiel...
- chikago-illinois-gorod-re...

Insira as imagens. uma a uma. fazendo as alterações necessárias para que as imagens se encaixem e facam sentido entre si. Ajuste a *Saturação. Contraste. Exposição. Levels*. Use a *Borracha. Stamp*. e recorte algumas partes das imagens que interessam mais. Lembrando que o Layer do Render sempre fica por cima das imagens.

Ao adicionar céu. (atenção à linha do horizonte) grama e água. precisei modificar as imagens, (apagar algumas partes, sobrepor outras). Repare que utilizei apenas as imagens da biblioteca acima.



Estou trabalhando com pouca saturação, pois vou adicionar cor ao fim, com filtros que eu mesmo criei.

Color Swatches

R 0
G 0
B 0

Adjustments Styles

Add an adjustment

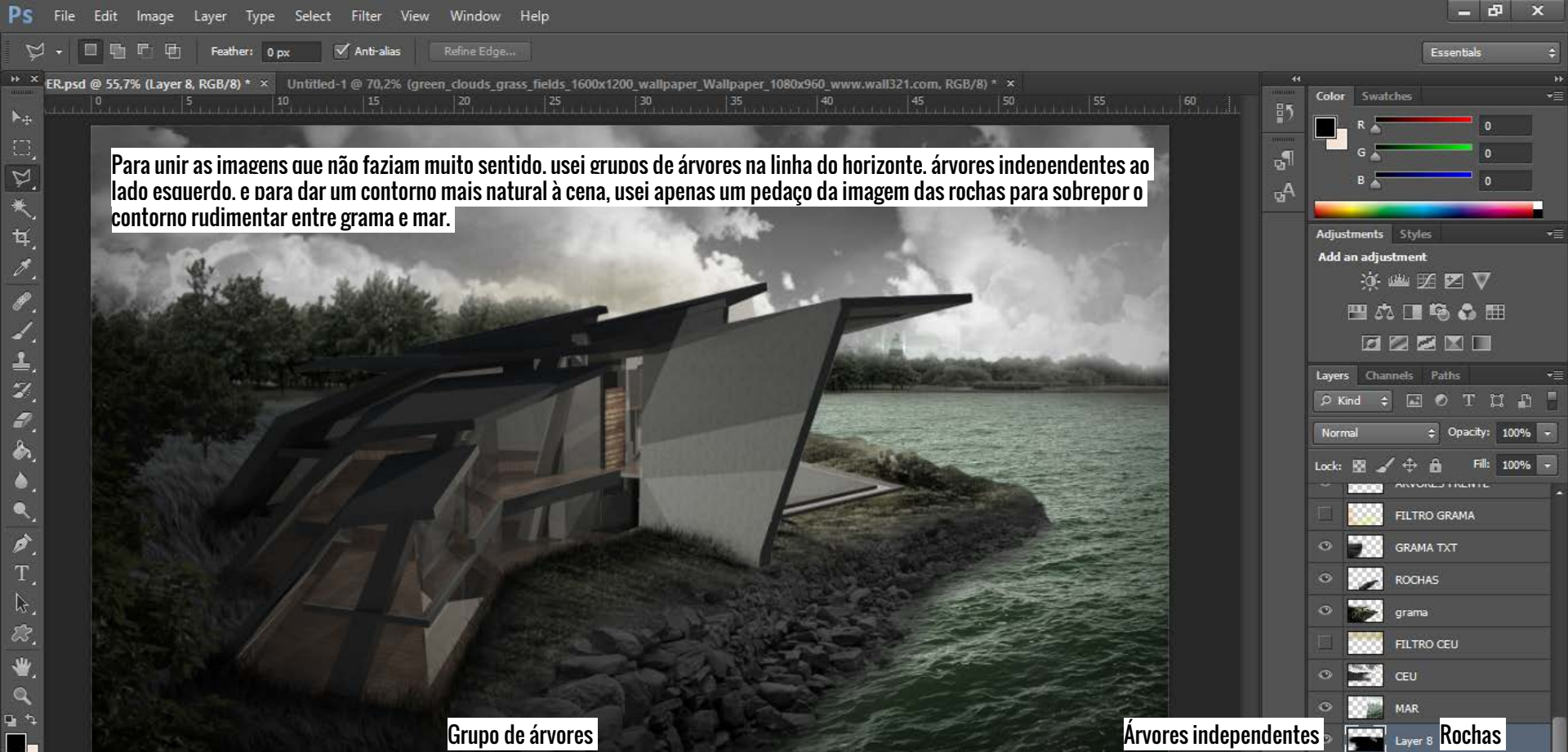
Layers Channels Paths

Kind Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

- FILTRO GRAMA
- GRAMA TXT
- ROCHAS
- grama
- FILTRO CEU
- CEU
- MAR
- Layer 8
- Background

Paragraph Character



3

Para criar uma textura mais realista às superfícies do modelo. utilizei textura de concreto em todas as faces principais. primeiramente reduzindo a opacidade em 50%. ajustando o tamanho (ctrl-t) e a perspectiva. E claro. cortando os excessos com a ferramenta *Polygonal Laço*. Além das alterações em *Saturação, Contraste, e Exposição* para que fizessem sentido com a cena.

Textura de concreto



2

- Place
- Cancel
- Scale
- Rotate
- Skew
- Perspective**
- Distort
- Warp
- Rotate 180°
- Rotate 90° CW
- Rotate 90° CCW
- Flip Horizontal
- Flip Vertical

1

Color Swatches

Adjustments Styles

Add an adjustment

Layers Channels Paths

Kind Opacity: 50%

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

ConcreteBunker0216...

Paragraph Character

Como no caso estou trabalhando uma cena ao entardecer. criei luzes internas que ajudam a reforçar essa idéia. Para criar uma luz. crie um novo *Layer*. selecione a geometria desejada. e com um *Brush* suave. branco ou amarelo, pinte a geometria sutilmente. Após fazer isso, coloque o *Layer em Overlay*, (*Blend mode*) e reduza a opacidade.



Se a luz estiver muito dura, adicione um Blur ao Layer, no *Menu superior > Filte > Gaussian Blur*.

Essentials

Color Swatches

R 246
G 244
B 100

Adjustments Styles

Add an adjustment

Layers Channels Paths

Kind

Overlay Opacity: 70%

Lock

- luz casa
- luz interna copy fx
 - Effects
 - Inner Glow
- luz interna copy 2 fx
 - Effects
 - Inner Glow
- luz interna copy 3 fx
 - Effects
 - Inner Glow
- Layer 10

Paragraph Character



Inserir pessoas. e elementos de contexto ajudam a situar o observador na cena. detalhes são importantes!
Adicionei pessoas e pássaros. existem alguns sites que você pode encontrar esses elementos já recortados.
Ajustei a *Exposição*, e a *Opacidade* das pessoas para que ficassem apenas as siluetas.

Color Swatches

R 246
G 244
B 100

Adjustments Styles

Add an adjustment

Layers Channels Paths

Kind

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

Group 1

- Trees0058_1_5 copy
- Trees0035_5 copy
- Trees0035_5
- Trees0045_5
- Trees0058_1_5
- ConcreteBunker0216...
- ConcreteBunker0216...
- ConcreteBunker0216...
- adesivo-de-parede-p...

Paragraph Character



Finalmente adicionei Filtros à minha cena. que dão cor de uma maneira homogênea. Criar um filtro é bem semelhante à criar iluminação (Slide 10). Para criar um filtro. crie um novo Laver em *Overlav*. (*Blend mode*), diminua a opacidade e coloque-o no topo de todos. Com um *Brush* suave, na cor desejada, vá dando diferentes tons à imagem, eu trabalhei apenas com amarelo e verde para essa cena.