



Photoshop Aplicado

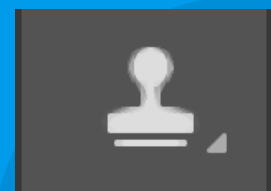
Módulo 06 - Retoques e filtros

Aula 01

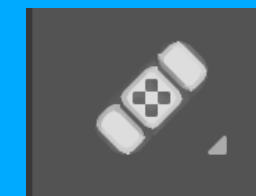
Reconstrução e retoque

- As ferramentas de reconstrução e retoque não se limitam ao uso apenas para fotografias, muitos ilustradores utilizam essas ferramentas para trabalhar com mattepainting, ou ajuste de composição.

Essas ferramentas funcionam semelhante ao brush, mas possuem uma janela específica para lidar com a maneira na qual ela vai recriar parte da imagem, janela chamada clone source.

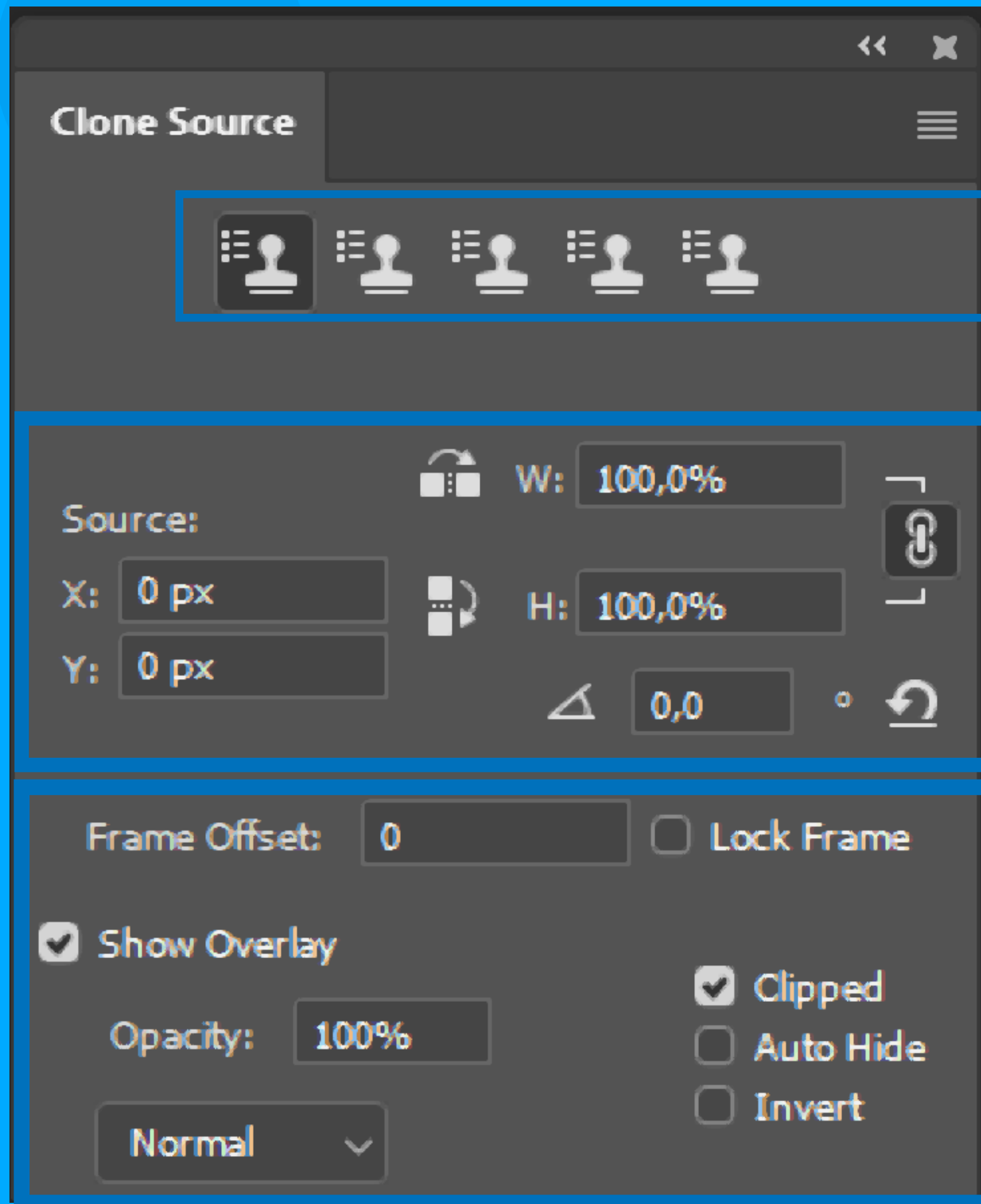


Clone Stamp



Healing tools

Clone Source



Nas primeira parte desta janela podemos definir até 5 referências diferentes para usar.

Nesta área é onde definimos como parte da imagem vai ser copiada, podemos inverter horizontal ou verticalmente, rotacionar e redimensionar a área de Source apenas mostra qual ponto em pixels da imagem original estamos buscando.

Nesta ultima área fazemos alusão ao blending modes das camadas, é a área que definimos como vai ser aplicado a nossa cópia, pré-visualização, modos de mesclagem, opacidade.

Aula 02

Técnicas de retoque

- Existem técnicas que podemos utilizar para melhorar contraste, pontos de luz e pontos de sombra, tudo de maneira levemente mais avançada usando propriedades como blending options e apply image, uma técnica muito interessante é a separação de frequências para tratar textura nas imagens de forma separada, deixarei um tutorial para reforçar o uso da apply image.

Tutorial

Aula 03

Filtros de retoque

- Existem vários filtros criados para retoque e criação de determinados efeitos, existem 3 em especial que é bastante usado, o Liquify e vimos em aula, mas também temos o HDR e o panorama.

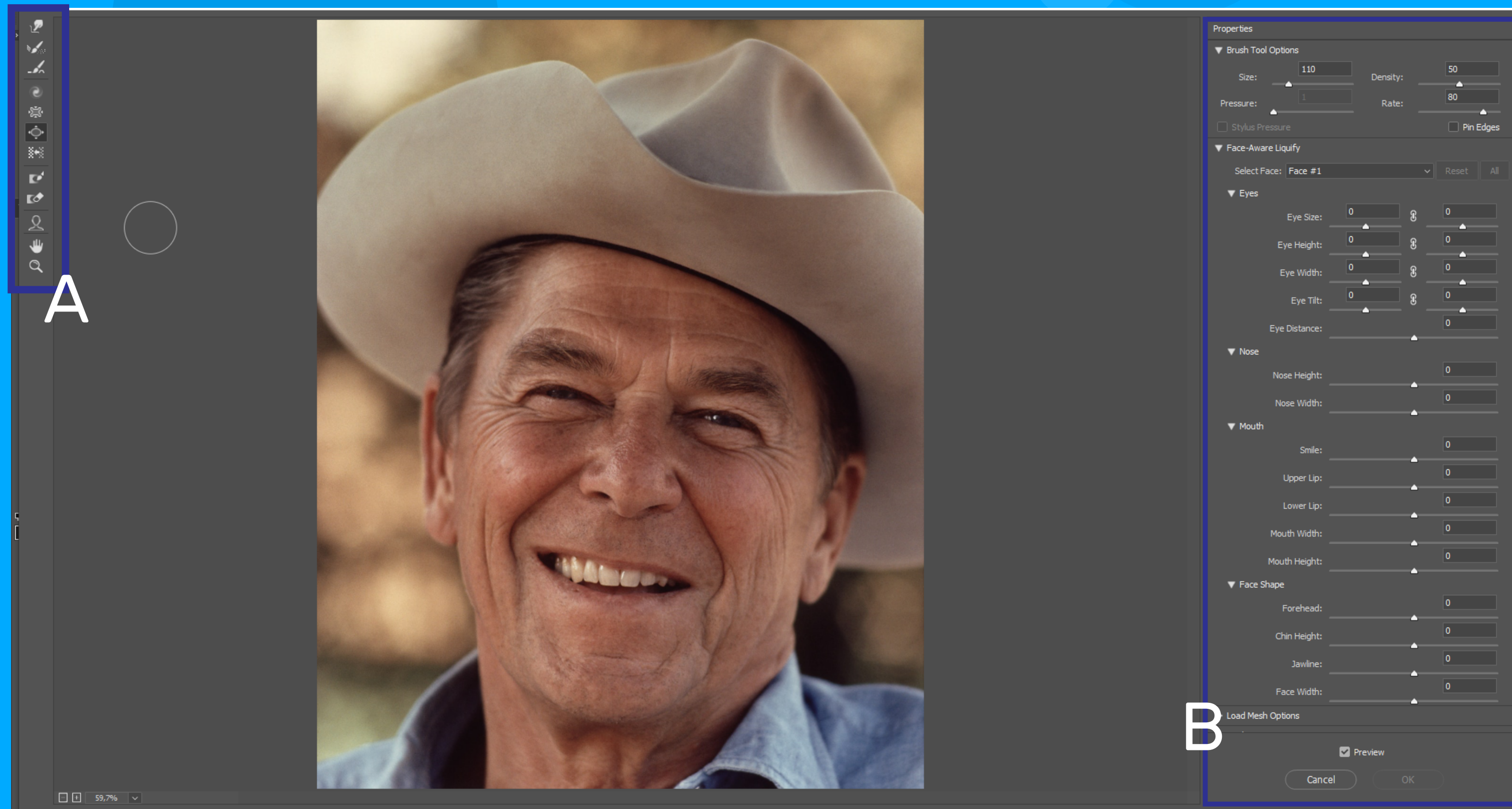
HDR

LIQUIFY

PANORAMA

Liquify

- O liquify tem uma propriedade de gerar uma malha para distorcer os pixel de maneira mais livre e gerar ajustes mais dinamicos, muito utilizados em trabalhos como mattepainting e tratamento de fotografias de modelos.



Podemos separar a ferramenta em duas áreas:

A - É a área onde você tem as principais ferramentas de modificação, aqui você consegue escolher como você vai alterar a imagem.

B - Esta área ficam as propriedades da ferramenta selecionada e da janela da liquify, podendo identificar a malha, mascaras e tamanhos do brush

Liquify



Forward warp - Funciona para arrastar os pixel para qualquer direção;



Reconstruct - Funciona para resetar as alterações feitas com as demais ferramentas;



Smooth - Funciona para suavizar as alterações feitas com as demais ferramentas;



Twirl - Funciona para rotacionar os pixel que estão na área do brush;



Pucker e bloat - Funcionam para contrair (Pucker) e expandir (Bloat) os pixel que estão na área do brush



Push Left- Arrasta pixels de um lado para o outro ou de cima para baixo e vice e versa;



Masks - Estas ferramentas permite criar e apagar uma mascara para não receber as modificações das ferramentas;



Face - Reconhece uma face para trabalhar com ajustes automáticos;



Ferramentas de movimentação e zoom dentro da plataforma do liquify.

HDR

- O HDR é de High Dynamic Range, fotos que mostram detalhes mais nítidos das áreas mais claras e mais escuras da imagem.



[Artigo sobre HDR](#)

PANORAMA

- O panorama é o resultado da junção de 2 ou mais fotos contínuas que gera uma imagem única extensa com uma angulação maior de visão na mesma.

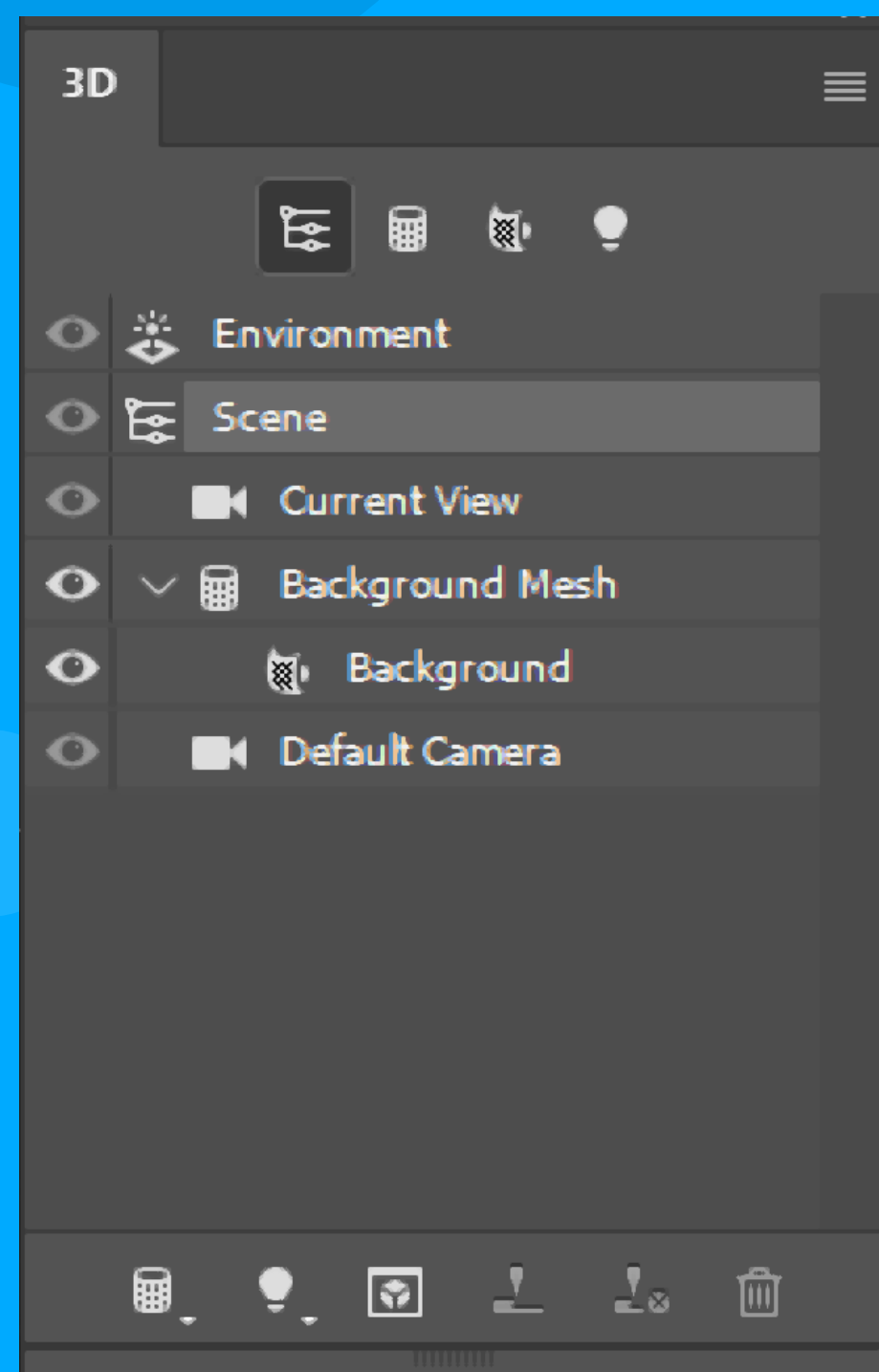


[Artigo sobre panorama](#)

Aula 04

3D no photoshop

- O ambiente 3D dentro do photoshop ganha corpo e novas funções constantemente, apesar de não ser possível de fato modelar neste ambiente, é possível criar bastante composição e tratar texturas, iluminação e renderização.



Ao criar qualquer elemento 3D esta janela será a mais utilizada, é aqui que você acha todas as características do seu ambiente e do seu objeto 3D.

A malha do objeto - definindo textura e cores.
A iluminação do ambiente e como o ambiente vai ser refletido no objeto, e propriedades da sua camera virtual 3D



PHOTOSHOP

**Vamos ao
módulo 07!**