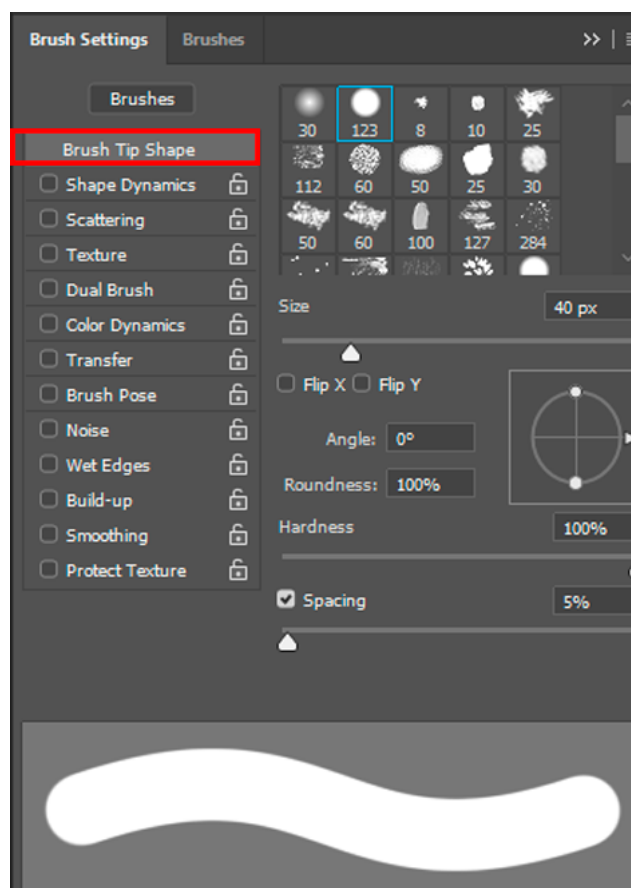


Falando um pouco mais sobre Brush Settings

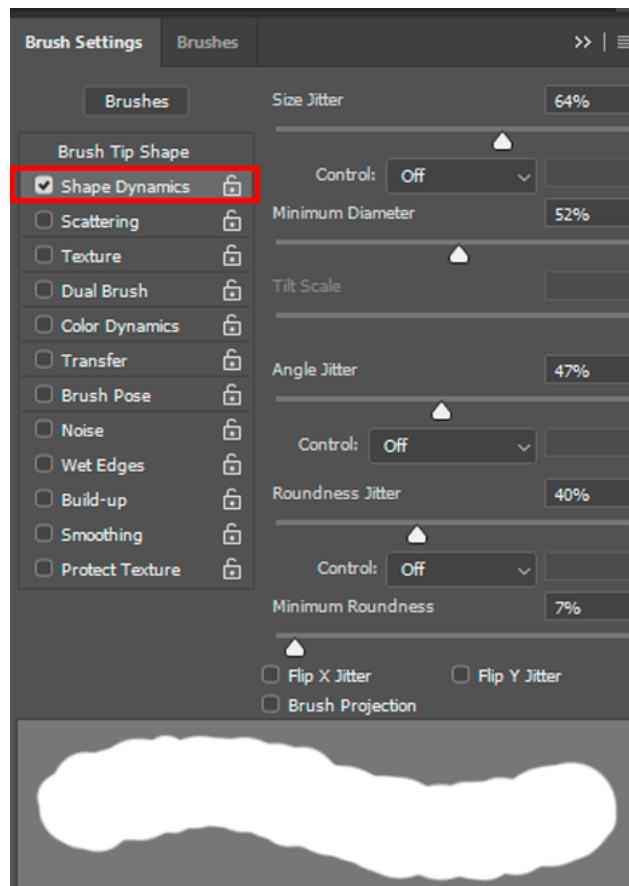
Antes de começar a fazer as suas alterações, é importante especificar qual é o molde de pincel com o qual você quer trabalhar. O Photoshop possui alguns pré-instalados e varios outros disponíveis para download. Para determinar qual é o pincel que você vai utilizar, aperte F5 e abrirá a janela “Brush Presets”.

Logo abaixo de “Brush Presets” você encontra o “Brush Tip Shape”. Clique neste recurso para acessar as configurações do pincel. Nesta janela existem opções básicas do pincel que você escolheu, como tamanho, suavidade, ângulo, arredondamento e espaçamento. Podemos considerar como os mais importantes o Flip X (vira o pincel no eixo X) Flip Y (vira o pincel no eixo Y), ngulo (com um pincel que não é redondo o ângulo pode ser alterado. Digite um novo ângulo ou mova o cursor sobre a pequena seta e gire o círculo), “Hardness” (edição da suavidade/dureza) e o espaçamento entre os pontos “Spacing”.



Arraste o ponteiro pela barra para escolher qual é a configuração adequada para o que você deseja fazer com este pincel.

Shape Dynamics (Dinâmicas do Formato)



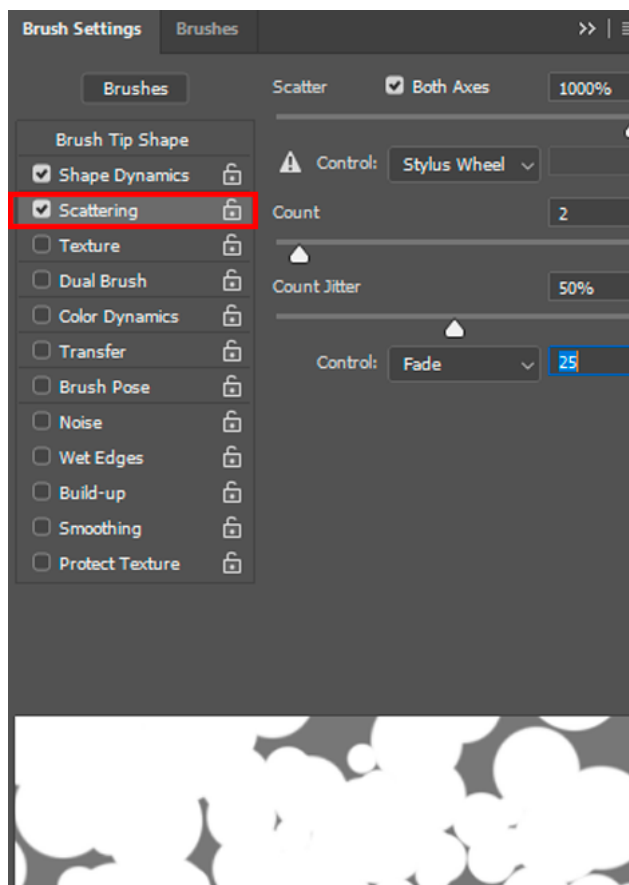
Esta opção trabalha com alterações nos formatos exibidos na sequência da linha traçada pelo brush. Como o pincel de exemplo tem formas redondas que formam seu trajeto, o molde original é um círculo. Assim, quando aumentamos o “Spacing” do pincel, estamos separando um círculo do outro de maneira que eles fiquem visíveis. Em “Shape Dynamics” é possível fazer mudanças nas formas que estão compondo o traço.

Ao arrastar os ponteiros das barras desta opção você encontrará resultados dependendo das combinações que fizer. Na primeira delas, “Jitter”, controla-se a quantidade de pontos que a linha terá e a maneira com que eles estarão distribuídos pelo traço.

A segunda delas, “Minimum Diameter”, é responsável por controlar qual será o diâmetro mínimo destes pontos. Quanto menor o número (%) que você especificar neste campo, menor será o ponto mínimo. Este efeito é interessante para os casos em que é necessário trabalhar com formas de tamanhos variados dentro de um padrão.

Em seguida, ainda nas Dinâmicas do Formato, é possível controlar o arredondamento das formas. Afinal, algumas delas podem ficar ovais ou bem redondas. Tudo depende do que você deseja fazer na sua imagem. Para alterar estas configurações, arraste os ponteiros de “Roundness Jitter” e “Minimum Roundness”.

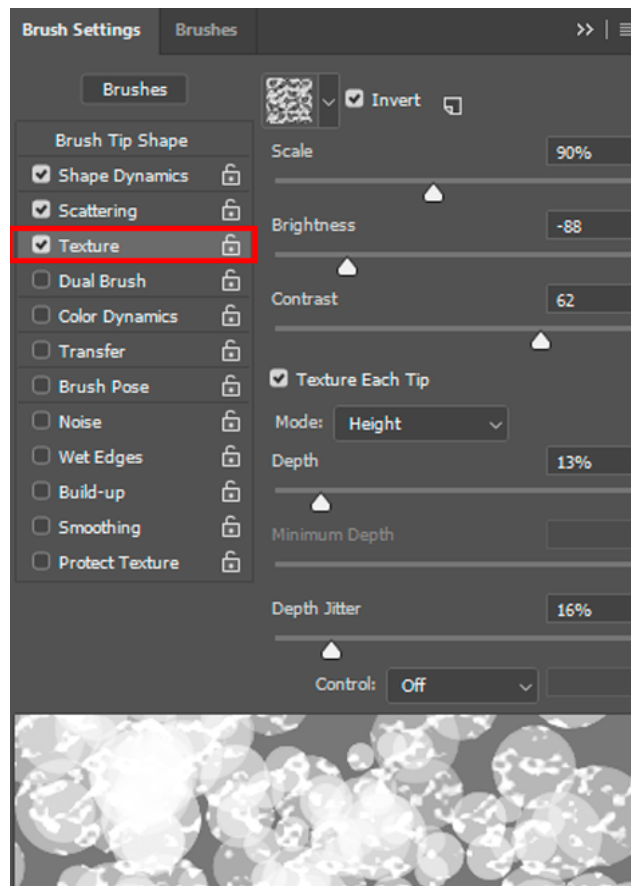
Scattering (Separação)



Se você precisa trabalhar com estas formas em um pincel com diversos pontos separados, então a sua opção ideal é utilizar o Scattering. Esta ferramenta fará com que os pontos se espalhem, de modo que pareça que alguém os bagunçou. E se você precisa de algo que seja muito parecido com um “mix” de bolinhas, selecione a checkbox “Both Axes”. Isto fará com que os pontos se espalhem de modo heterogêneo pela linha.

As barras “Count” e “Count Jitter” são responsáveis por inserir mais ou menos pontos no seu pincel. Quanto maior for o número inserido em “Count”, maior é o número de bolinhas espalhadas pelo seu recém-alterado pincel. Em “Count Jitter” o resultado é parecido, mas aqui o que salta aos olhos é a reprodução do padrão do pincel.

Texture (Textura)

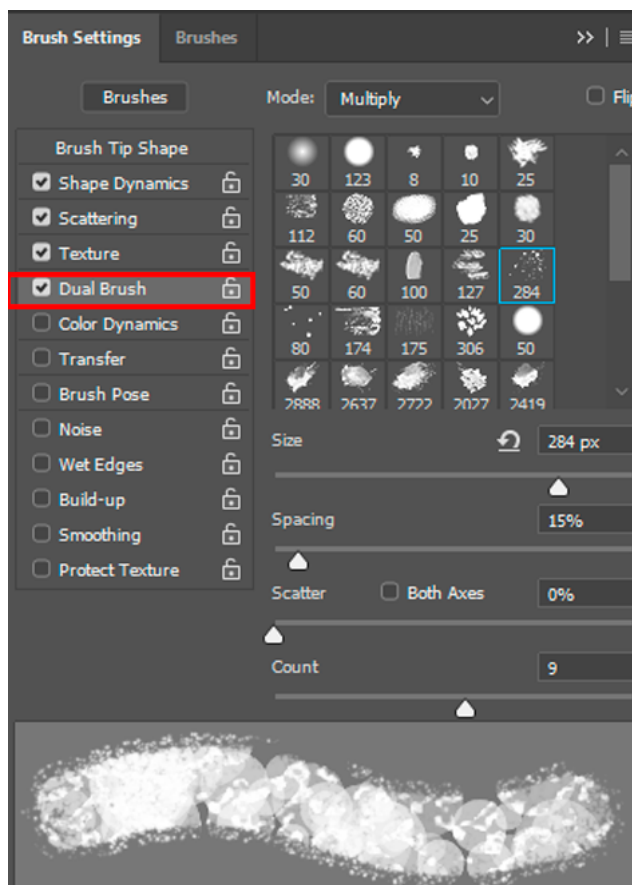


Como o nome já diz, esta opção é responsável por agrupar uma textura ao pincel. Funciona como uma espécie de carimbo. O seu brush irá reproduzir, na escala que você determinar, os padrões de uma determinada textura. Por definição, existem dois padrões (patterns) que acompanham o Photoshop. Se você não quiser trabalhar com outros (assim como existem brushes para download, também existem padrões/patterns para baixar) deles. As barras encontradas nesta seção são dedicadas à escala, ou seja, ao tamanho com que o padrão será exibido dentro da forma do seu brush. A primeira delas, “Scale”, é justamente a que realiza esta função. Entretanto, para que os padrões fiquem visíveis, lembre-se de alterar o menu dropdown “Mode” (Modo) para “Multiply”, “Subtract”, “Darken” e “Linear Burn”.

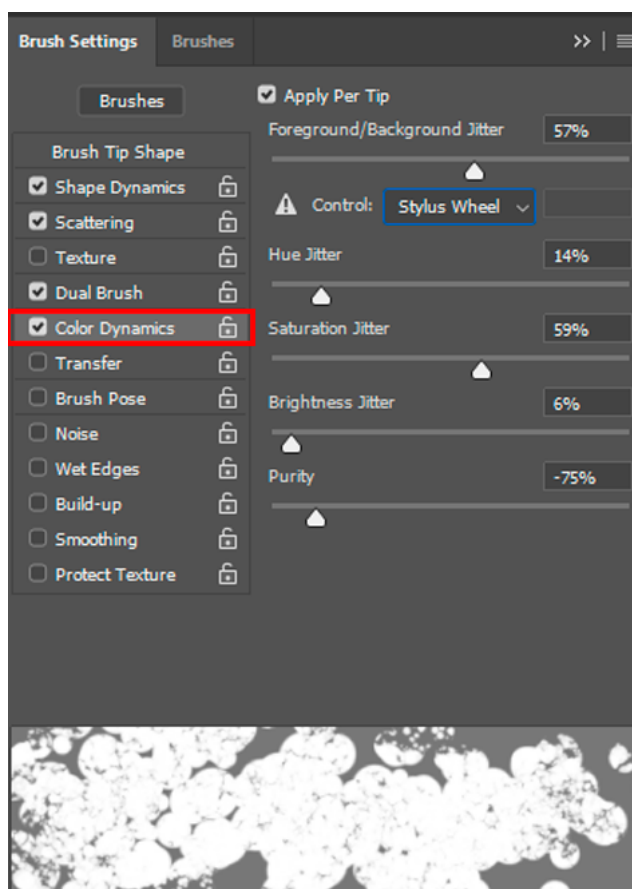
Você pode controlar a profundidade dos detalhes dos padrões. Quanto mais alto o número, mais visível fica o padrão. Depois de fazer o que achar necessário, marque a checkbox “Texture Each Tip” para habilitar as outras barras de configuração de padrões nos brushes. As barras “Minimum Depth” e “Depth Jitter” funcionam de maneira parecida com aquelas direcionadas à contagem, porém estas operam com a profundidade mínima e a maneira com que o padrão é distribuído.

Dual Brush (Pincel Duplo)

As ferramentas do Brush Dynamics são bastante versáteis e interessantes. Um bom exemplo disso é o Dual Brush. Este recurso concilia dois pincéis em um só da seguinte maneira: o pincel que você estava editando até agora passa a funcionar como se fosse um padrão para o traço do outro, torna-se a “tinta da caneta”. Por exemplo, se você marcar “Dual Brush” na lista da esquerda e definir um pincel para usar como “envelope” do primeiro e fizer um traço, vários pontos vão aparecer pelo traço.



Color Dynamics (Dinâmicas de Cor)



É possível, também, trabalhar com cores e configurações dos matizes que combinam entre si para complementar o seu pincel. As barras disponíveis para fazer alterações quanto as dinâmicas de cor consistem em “Hue Jitter”, “Saturation Jitter”, “Brightness Jitter” e “Purity”. Cada uma delas desempenha uma função específica e importante conforme o efeito que você deseja causar com este pincel.

A barra “Hue Jitter” serve para controlar a gama de cores que combinam entre si para serem colocadas no brush. Quanto maior o número, maior é a quantidade de cores que serão habilitadas a entrar na seleção para o seu pincel. Se você escolher a cor “amarelo”, as cores que acompanharão a primeira devem seguir a gama correta de cores, que neste caso serão as cítricas como o verde limão e o alaranjado.

A segunda barra, “Saturation Jitter”, controla o índice de saturação das cores presentes na combinação do pincel. Por isso, se você quiser usar cores fortes e concentrá-las, deverá utilizar esta barra para encontrar o ponto certo. “Brightness Jitter” é outra destas barras que tem como objetivo de clarear ou escurecer os tons presentes no pincel. Neste caso, se o número (%) inserido for alto, as cores ficarão mais escuras e se for baixo, as cores ficarão mais claras.

“Purity” é a barra responsável por determinar se as cores estarão mais próximas do preto e branco ou se estarão para o colorido. Isto acontece desta maneira porque quanto mais alto for o grau de pureza da cor, mais intensa ela é. Quando o número que representa este nível é baixo, a cor some, deixando apenas pontos que variam entre o preto e o branco.

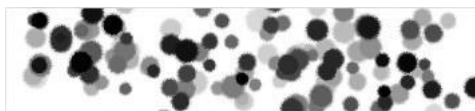
Other Dynamics (Outras Dinâmicas)

Neste último grupo de opções você encontra as barras “Opacity Jitter” e “Flow Jitter”. A primeira, “Opacity Jitter”, altera os níveis de opacidade dos pontos do seu brush. Alguns ficam mais claros, outros mais fortes. Esta diferença entre os pontos torna o efeito adquirido com o uso deste novo pincel em algo mais sofisticado. Já a barra “Flow Jitter” controla a intensidade do contraste. Se o número for alto, os pontos ficam mais fracos, quase desaparecem. Contudo, se for baixo, pouco mudará.

Opções secundárias

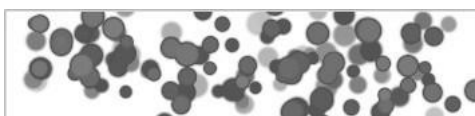
Existem outras opções que podem ser consideradas como apenas efeitos ou “opções secundárias”. Isto porque elas não permitem nenhum tipo de edição ou adequação dos seus parâmetros. Por isso, é preciso escolhê-las com cuidado. Ao todo são cinco opções secundárias com os mais distintos fins e resultados.

Noise



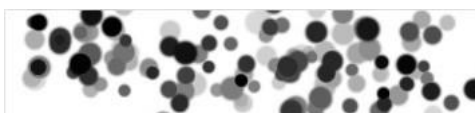
Adiciona o efeito de ruído ao seu pincel. Os pontos ficarão um pouco distorcidos ou serrilhados. É útil para quando se quer dar um aspecto antigo ao pincel.

Wet Edges (Bordas molhadas)



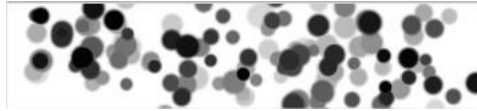
Ao marcar a checkbox de “Wet Edges”, insere-se o efeito de borda molhada ao seu pincel. Este recurso é ideal para efeitos de aquarela que você deseje montar para o brush que está montando. porém, não há como editar este efeito. Ele já possui as suas opções pré-definidas.

Airbrush (Aerógrafo)



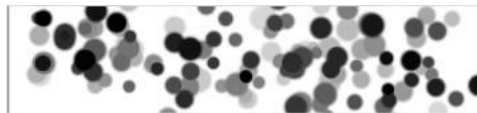
Nem todo pincel pode ser considerado um aerógrafo – por mais que muitas vezes use-se este nome para denominar um pincel e que este execute funções muito semelhantes ao outro. Entretanto, um aerógrafo é uma ferramenta mais suave que o pincel propriamente dito e é responsável por proporcionar efeitos mais leves para pintar ou inserir algum tipo de brilho na imagem como um todo.

Smoothing (Suavizar)



Se você não atribuiu nenhuma suavização ao seu pincel quando estava nas primeiras etapas, este pode ser um bom momento. Contudo, o resultado do Smoothing é um tanto ineficaz se comparado às opções de suavização apresentadas no início do desenvolvimento do brush. Além disso, este Smoothing permite que os Paths que você venha a criar com o mouse sejam suavizados também.

Protect Texture (Proteção da textura)



Esta função é utilizada para proteger a textura do seu brush quando for necessário aplicar novas definições para este pincel.