



**Photoshop Aplicado**

**Módulo 04 - Brush e Ilustração**

# Aula 01

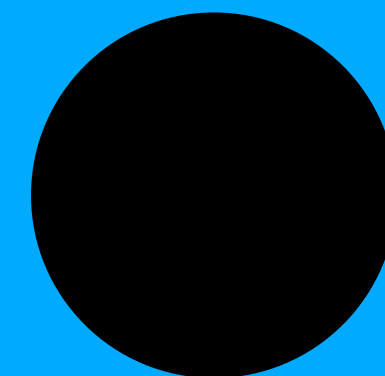
## A ferramenta Brush

- A ferramenta brush é bem vasta dentro do software, por que os seus conceitos são abordados por várias outras ferramentas, como a borracha, a smudge, a blur, ou seja todas as ferramentas que possuem aquela forma da bolinha no seu uso.

### Hardness

Esta propriedade é a que define a suavidade das bordas das serdas do brush, é a propriedade usada para melhor mesclar pinturas e ajustes com essas ferramentas.

100%

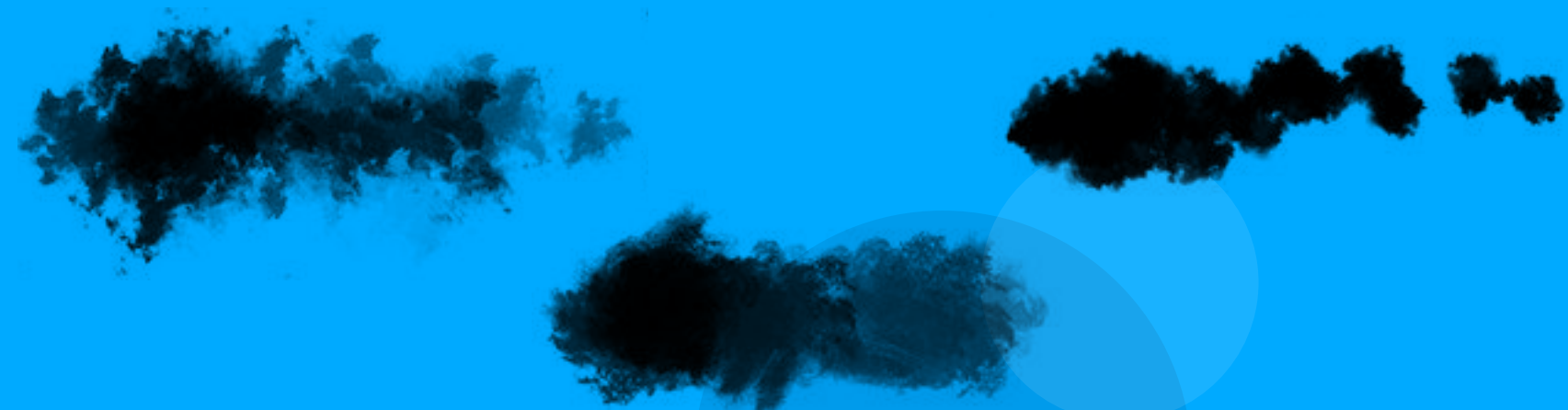


0%



### Cerdas

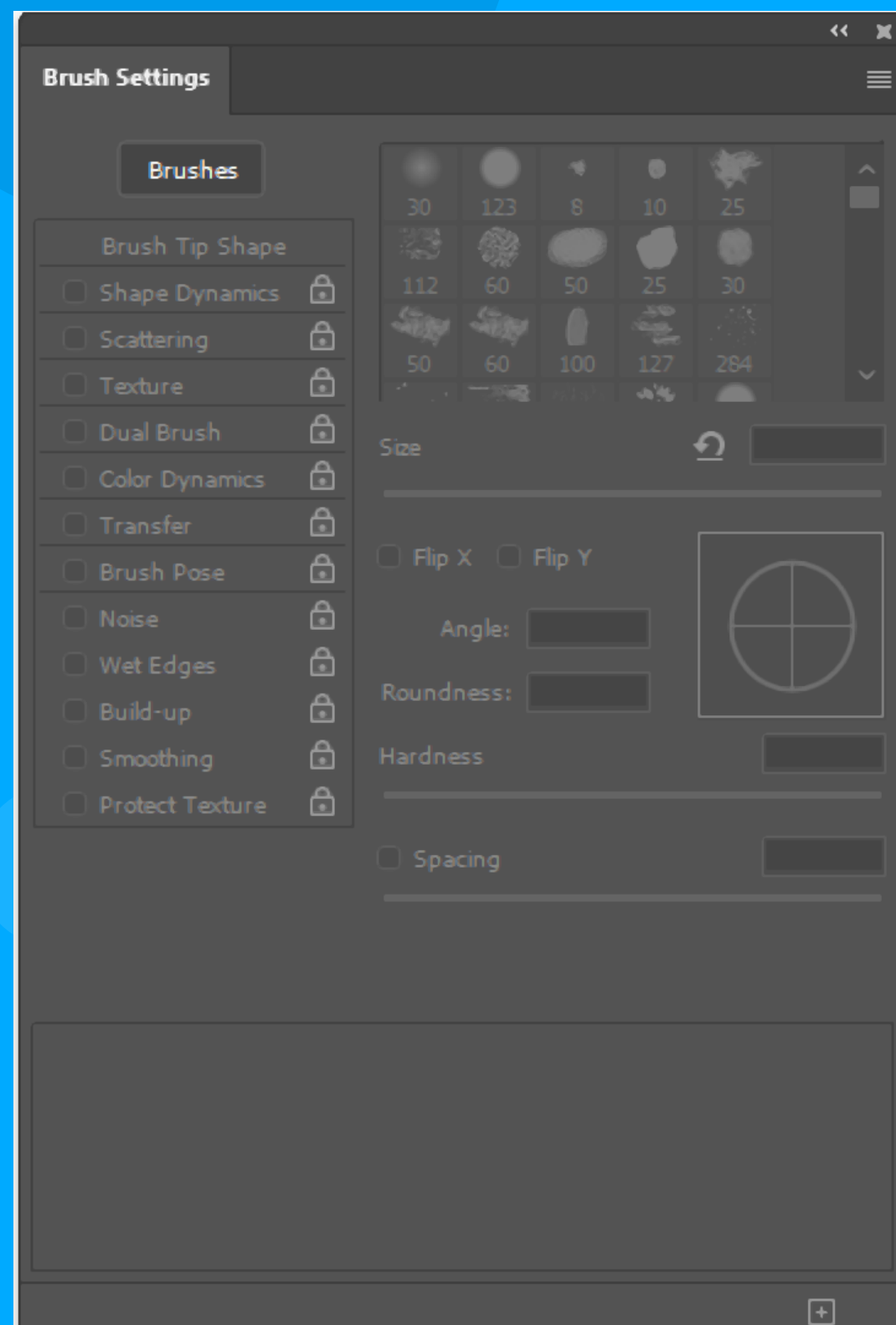
O formato da ponta do brush pode ser bem variado, estas são as cerdas.



# Aula 02

## Tipos de brush

- O brush possui muito mais controle do que imaginamos, vamos entender um pouco melhor o que podemos alterar no momento de criar o nosso brush.



## Brush tip Shape

O brush tip shape é a primeira opção da janela de brushes (atalho - F5) esta área apresenta os tipos de cerdas que você pode usar, além de trazer configurações como tamanho da cerda, agulo e arredondamento do seu brush, sua suavidade e o espaçamento entre cada pincelada do seu brush.

É a janela que define a base da forma da ponta do seu brush.

## Shape Dynamics

O Shape Dynamics é o dinamismo da forma, é nesta janela que você define como o tamanho, arredondamento e rotação da ponta do seu brush vai se comportar durante a sua pincelada, é aqui que você define a sensibilidade do tamanho do brush com a tablet.

### SIZE JITTER



### ANGLE JITTER



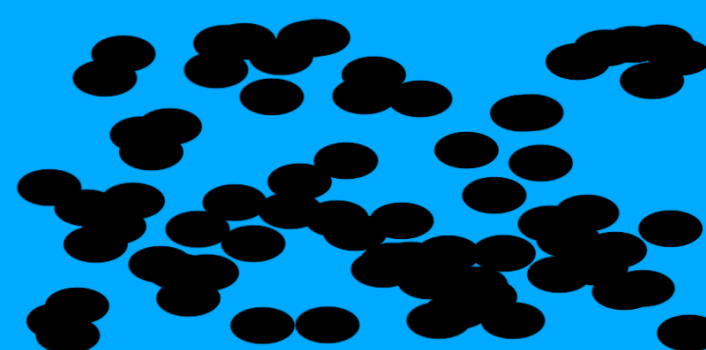
### ROUDNESS JITTER



## Scattering

A propriedade scattering é o que define o espalhamento do brush, se quisermos simular elementos mais espaçados como folhas, pontos de brilho, chuva, etc..

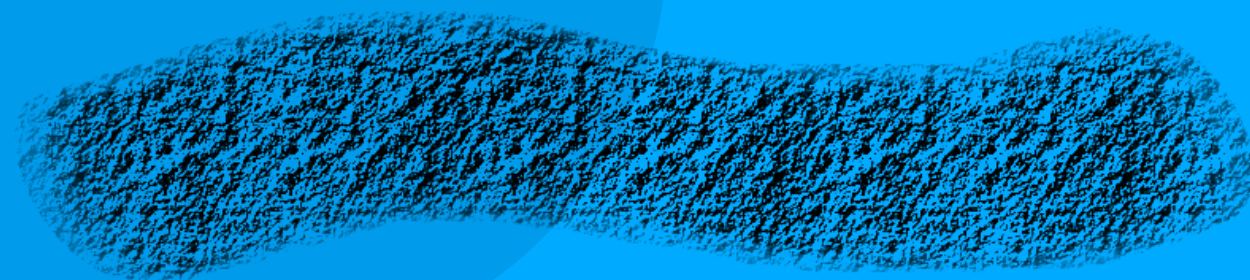
### SCATTER



# Texture

A propriedade de textura permite que o brush tenha uma certa textura atrelada à pincelada, em vez de ser apenas a mancha sólida, receber um textura nesta mancha.

## TEXTURA DE ROCHA



## TEXTURA DE FOLHA

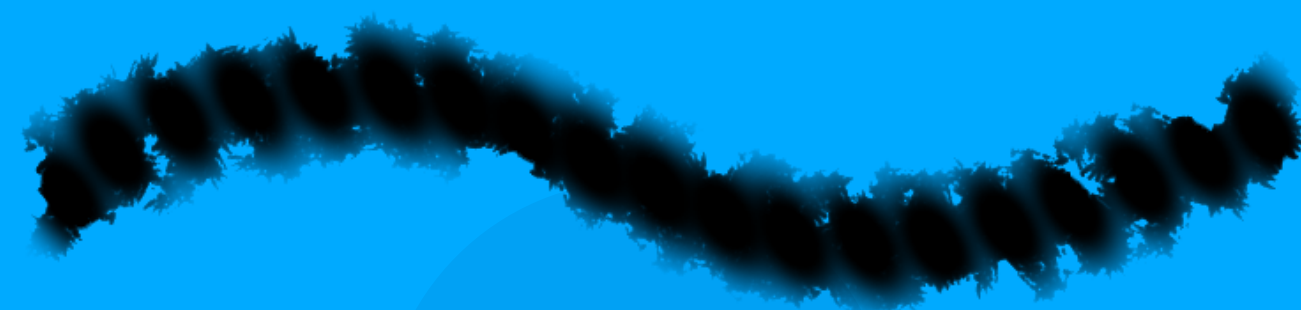


Todas as propriedades da área de textura são para controlar o tamanho, contraste, profundidade da textura durante a pincelada.

# Dual Brush

O dual brush é semelhante a propriedade de textura, a diferença é que em vez de ser uma textura eu posso colocar dois modelos de pontas de brush na mesma cerda, criando estilos variados.

## ROUND + COAL BRUSH



## ROUND

+

## COAL





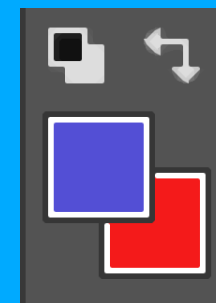
# Color Dynamics

A propriedade de color dynamic é responsável por criar variação de cor, saturação e luminosidade da pincelada do brush.

## COLOR JITTER B/F



## CORES



Ela pega as cores de background (B) e foreground (F) para ficar variando entre suas cores, tonalidades e saturação.

# Transfer

A propriedade de transfer é responsável por definir a variação da opacidade e do flow do brush, a segunda propriedade mais usada pelos ilustradores para mesclar bem as cores.

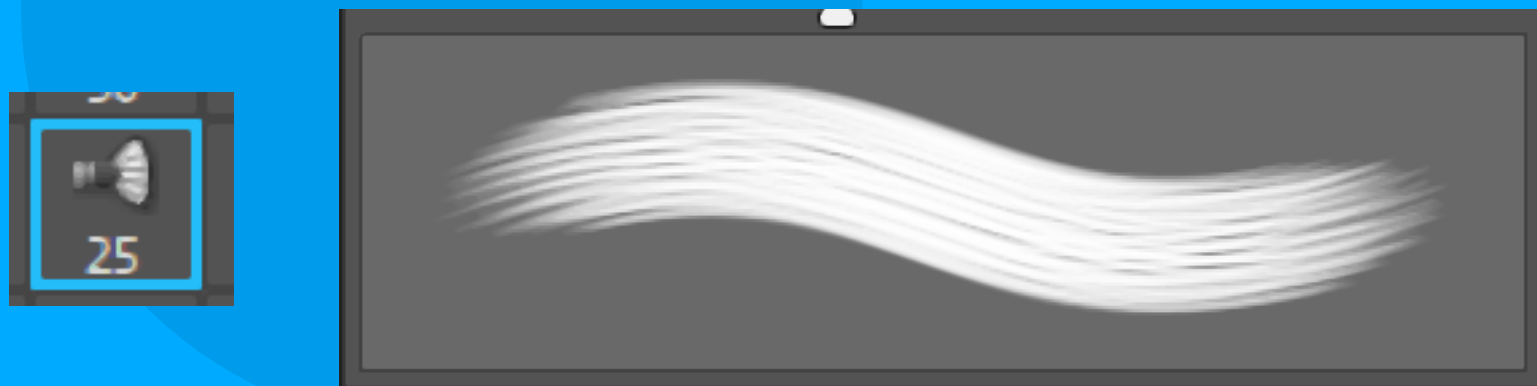
## OPACITY JITTER



## Brush Pose

A propriedade de brush pose funciona com cerdas que simulam um pincel real em vez das formas que são objetos. Com esta propriedade conseguimos simular a direção e a pose deste tipo de cerda.

### CERDA PARA BRUSH



## Propriedades sem configuração

Existem algumas propriedades que são abetas habilitáveis, e não possuem configuração alguma, pois elas por si só já altera a maneira na qual o brush vai funcionar, são elas:

### Noise

Aplica noise na pincelada.

### Wet Edges

Simula um pincel molhado.

### Build up

É a aplicação do air-brush.

### Smoothing

Suaviza ainda mais as bordas do pincel.

### Protect texture

Protege a textura aplicada aos pincéis com esta opção.

# Aula 03

## Modos de mesclagem

- Os modos de mesclagem nos permite fazer com que as cores de uma camada interaja com as demais camadas da composição.

Normal
Dissolve
Darken
Multiply
Color Burn
Linear Burn
Darker Color
Lighten
Screen
Color Dodge
Linear Dodge (Add)
Lighter Color
Overlay
Soft Light
Hard Light
Vivid Light
Linear Light
Pin Light
Hard Mix
Difference
Exclusion
Subtract
Divide
Hue
Saturation
Color
Luminosity

Este primeiro grupo de modos sempre vai subtrair as cores deixando um resultado mais escuro entre as cores que se interagem.

Este segundo grupo de modos sempre vai somar as cores deixando um resultado mais claro entre as cores que se interagem.

Este terceiro grupo de modos vai conseguir identificar pontos mais claros e mais escuros da imagem e conseguir criar mesclagens entre os dois tons.

Este quarto grupo de modos vai reduzir os tons entre as cores mescladas.

Este quinto grupo de modos vai aplicar os tons entre as cores mescladas.



# Aula 03

## Modos de mesclagem



# Aula 04

## Lápis e Pixel Art

- O pixel art é uma forma de criação muito interessante, hoje em dia sendo usado como estilo único, sendo muito usado no universo mercadológico de game como estética visual.

O software auxilia bastante no controle de pixels, grid, e simetria para trabalhar com este tipo de projeto visual, mas são estudos mais distintos que te permite masterizar esta técnica, por isso deixarei um guia caso seja do seu interesse.

## Pixel art tutorial



# PHOTOSHOP

**Vamos ao  
módulo 05 !**