

Filtro de movimento

Transcrição

Download dos arquivos e projetos [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/04/aula_4.5-Filtro+de+movimento.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/04/aula_4.5-Filtro+de+movimento.zip).

Nesta aula queremos trazer volume para a imagem da pizza, para conferir um efeito mais realista à composição. Para tanto, inseriremos um efeito de sombreamento tendo em consideração seu formato elíptico.

Selecionaremos a camada da pizza, e então a duplicaremos para que ela continue com suas informações salvas. Clicaremos com o botão direito sobre a máscara e selecionaremos a opção "apply layer mask". Assim a seleção também se tornará precisa e condizente com as dimensões da pizza.

Feito isso, criaremos uma nova camada ("Ctrl + Shift + N") em que desenharemos a sombra da pizza. Pintaremos a máscara de preto, ao utilizarmos a ferramenta de balde de tinta.



Selecionaremos essa "pizza pintada" e na barra superior de ferramentas clicaremos sobre "Filter > Blur Gaussian Blur", e então configuraremos o seu radio para 23,5. Então, tornaremos a imagem da pizza visível:



Contudo, a sombra não está agindo apenas na parte inferior, mas tomando parte do rosto do personagem. Para corrigir esse problema, apagaremos parte da sombra. Lembraremos sempre de não tomar ações destrutivas, então criaremos uma máscara para o efeito de blur e com a ferramenta borracha (tecla "E") apagaremos o excesso do efeito.



Para deixarmos o efeito de sombra ainda mais realista, faremos uma nova camada pintada de preto, mas desta vez a diminuiremos um pouco para que ela complemente a sombra que já foi criada.

!efeito realista](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/04/4_3_4_efeito+realista.png)
(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/04/4_3_4_efeito+realista.png).

Em seguida, faremos o mesmo procedimento de blur, mas dessa vez com o raio de 4 e diminuiremos a opacidade para 40%.

