



## TUTORIAL

# FUSÃO: PASSO A PASSO, DO BÁSICO AO AVANÇADO - PARTE 3/3

Nesta última etapa do tutorial, vamos fazer a ambientação de todos os elementos no cenário, criando homogeneidade com luzes, sombras e adequação de cores. Trabalharemos também a simulação da velocidade do caramujo para criar um pouco mais de realidade.

Observação: lembrando que, neste tutorial, usaremos a versão CS4 do Adobe Photoshop®. E as imagens estão disponíveis em <http://tinyurl.com/78-tut-1>.

Duplicate os **Layers** Correção, Caramujo e Sombra e selecione-os. Use as teclas de atalho **command (Mac) + E ou ctrl (Windows) + E** para agrupar todos os Layers em um novo. Nomeie a camada Caramujo veloz. Clique na linha entre este **Layer** e o de baixo para desabilitar o **Clip** entre eles, note que a setinha da camada Caramujo veloz sumiu. Com este **Layer** selecionado, na barra de **menus>filter>blur>motion blur**, ângulo 0°, distância 90 pixels. Coloque a opacidade da camada em 70%. Mova a imagem deste caramujo uns quatro milímetros para a esquerda.

Vamos agora fazer o mesmo efeito no **Layer** Terreno. Duplique-o e aplique nele o Motion Blur com o ângulo de 0° e distância de 70 **pixels**.

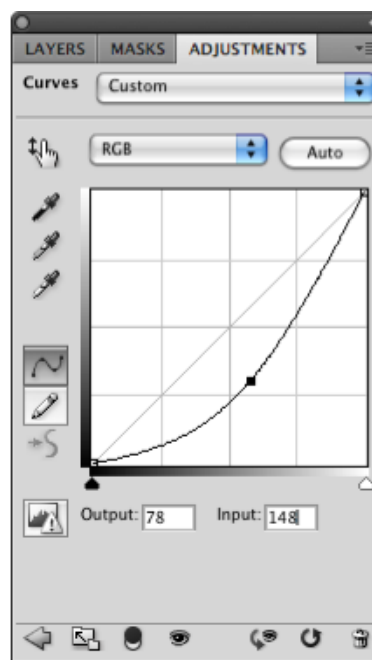
Para dar um pouco mais de realidade nos óculos, vamos fazer sua sombra. Duplique as camadas Óculos e Perna e aplique **Merge** nelas. Nomeie esta nova camada de Sombra Óculos. Mova-a para baixo do **Layer** Óculos. Mova para a esquerda a imagem deste Layer para que se possa visualizar a alteração que a ferramenta curva fará. Clique em seu **Thumbnail** para selecionar o pontilhado do formato dos óculos, aplique um **Feather** de 5 **pixels**. Abra o Painel de Ajuste e selecione a ferramenta Curva, clique este

**Marcela Rezende** Possui graduação em Design Gráfico (2001) pela UEMG e especialização em Arte digital (2007) pela School of Visual Arts (NY-EUA).

**Site:** [www.marcelarezo.com](http://www.marcelarezo.com)

**E-mail:** [marcela@marcelarezo.com](mailto:marcela@marcelarezo.com)

**Layer** de ajuste no de baixo. Altere a curva da ferramenta até aproximadamente Output 78 e Input 148. Delete a camada sombra óculos. Posicione corretamente a sombra dos óculos.



### VAMOS TRABALHAR COM A ADEQUAÇÃO DE LUZ, SOMBRA E CORES DO CENÁRIO.

Clique sobre o **Layer** Pássaros, abra o Painel de Ajuste e selecione a ferramenta curvas. Clique no ícone para clipar este **Layer** de ajuste no **Layer** dos pássaros. Mova a curva de forma que os pássaros fiquem um pouco mais escuros.

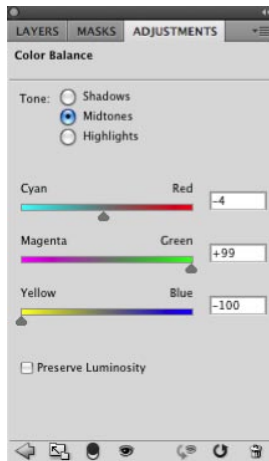
Agora, será preciso ajustar as luzes e as sombras do caramujo.

Selecione o **Layer** Caramujo veloz, abra o Painel de Ajustes e selecione a ferramenta curvas. Clique este **Layer** de ajuste no de baixo. Altere a curva da ferramenta curves até que o tom esteja desejável nas áreas que queremos escurecer. Note que os **Layers** de ajuste já vêm com as máscaras. Clique no **Thumbnail** da máscara, selecione a ferramenta **Brush** e pinte de preto na

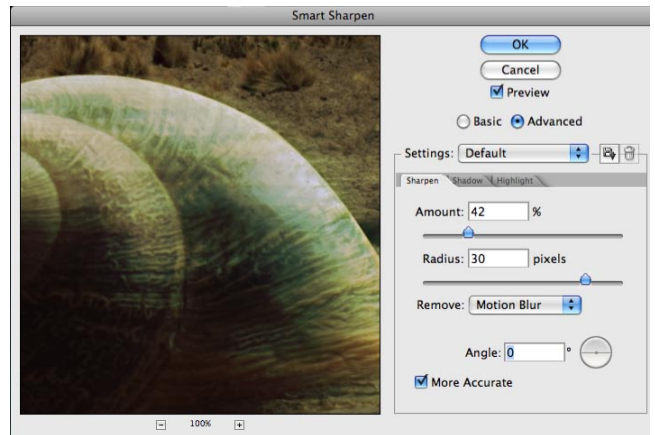
imagem nas áreas que queremos que fiquem mais claras.

Uma dica importante é sempre analisar a composição e estudar a posição da luz e sombra no cenário. Cada elemento deverá acompanhar estas variações de forma padronizada e homogênea. Agora é o momento de adequarmos as cores e os tons do cenário:

Selecione a última camada. Abra o Painel de Ajuste e selecione **Color Balance**. Deixe selecionado em **Tone** a opção **Midtones** e ajuste as cores para **cyan/red=-4**, **Magenta/green=+99** e **Yellow/blue=-100**. Selecione o **Blend Mode** desta camada para **Vivid Light**. Deixe a opacidade da camada em 20%.



Selecione esta última camada criada. Para agrupar todos os **Layers** em um novo, use as teclas de atalho **Command+Option+Shift+E (Mac)** ou **Ctrl+Alt+Shift+E (Windows)**. Coloque o **Blend Mode** desta camada em **Soft Light** e opacidade de 60%. Aplique sobre esta camada um **Smart Sharpen**, opção **Advanced** e configurações de **Sharpen** em **Amount=42%** e **Radius 30 pixels**, **Remove: Motion Blur** e **Blur Angle 0°** e selecione a opção **More Accurate**.



Para finalizar, sobre todas as camadas, crie um novo **Layer** de Ajuste com a ferramenta **Curvas**. Selecione o Canal **Blue** com **Output** de 112 e **Input** 137.

Com a ferramenta **Brush** selecionada, clique o **Thumbnail** da máscara deste **Layer** e pinte de preto sobre a imagem concentrando no horizonte do cenário e um pouco na parte de cima do céu. Escolha um **brush** de 380, opacidade 100% e **Flow** 7%.

É isso aí, nosso cenário está finalizado. Espero que tenham gostado deste tutorial! ✖

