

Tutorial Adobe Photoshop CS6

Construir cenário de castelo cinematográfico

1. Para iniciar o tutorial, inicie o download dos links abaixo.

- a. [Image 1](#)
- b. [Image 2](#)
- c. [Image Pack](#)

2. Recorte o castelo

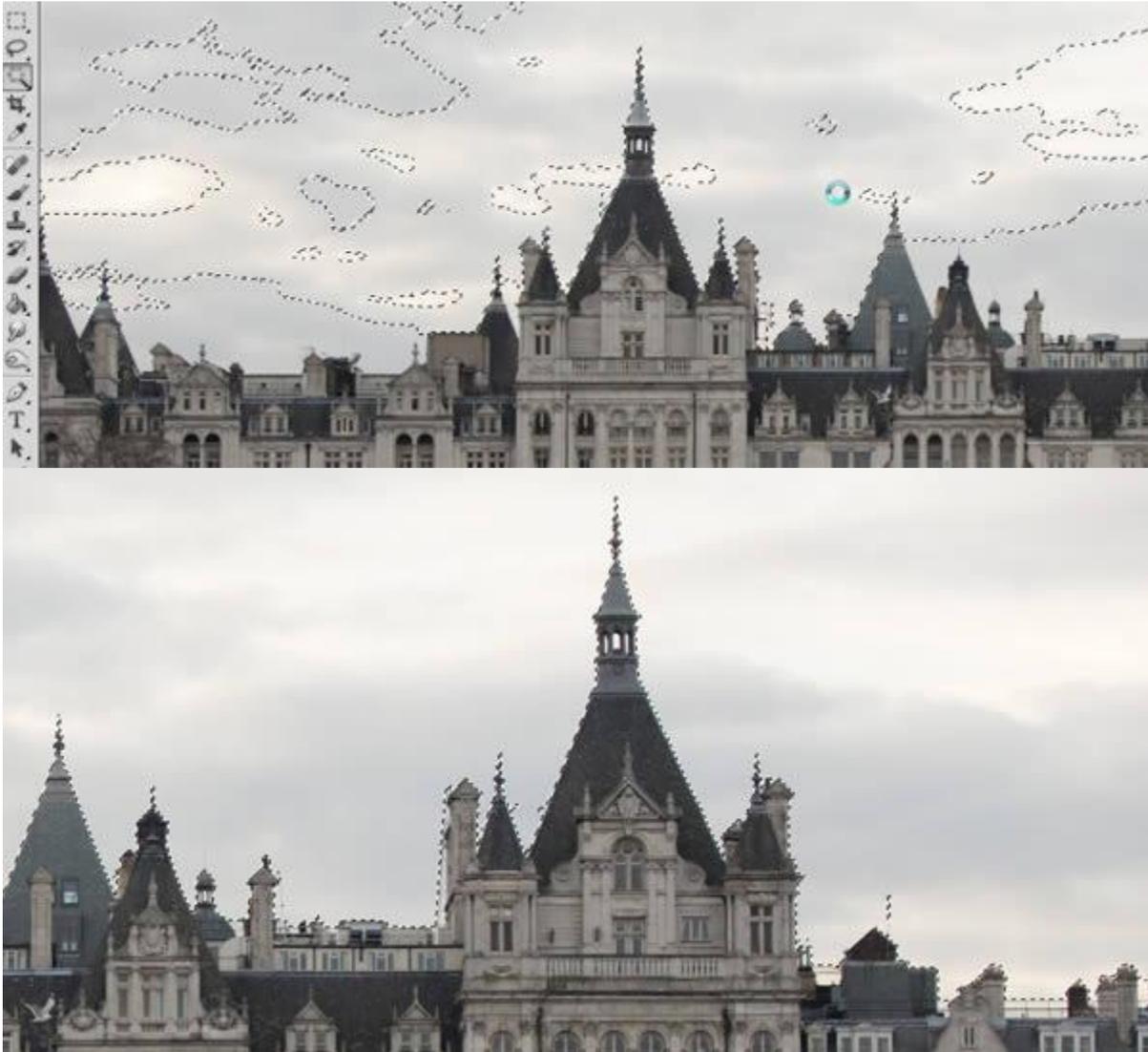
Primeiramente, abra uma das imagens. Comece recortando o céu para retirá-lo da imagem, deixando apenas o que vamos precisar, no caso o castelo.



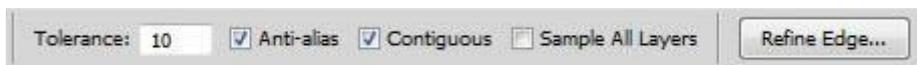
3. Selecione a ferramenta Varinha Mágica.



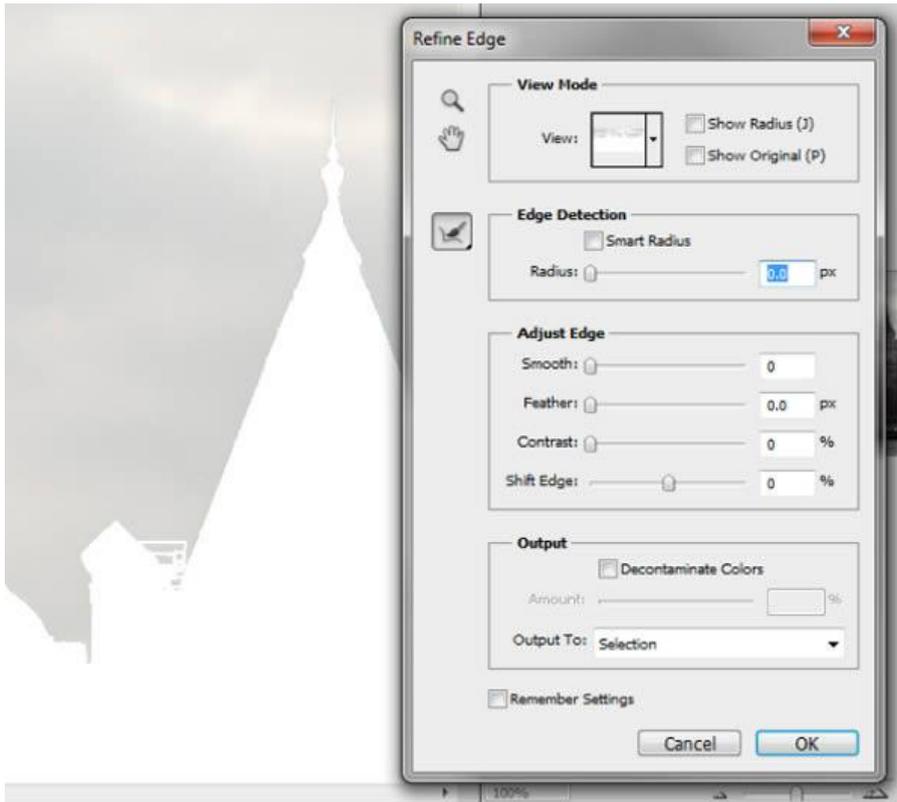
4. Clique no céu até selecioná-lo por inteiro, você pode segurar o Shift para selecionar mais áreas.



Sempre cheque as propriedades da ferramenta para que ela possa atendê-lo no que precisa. No caso usamos as seguintes configurações:



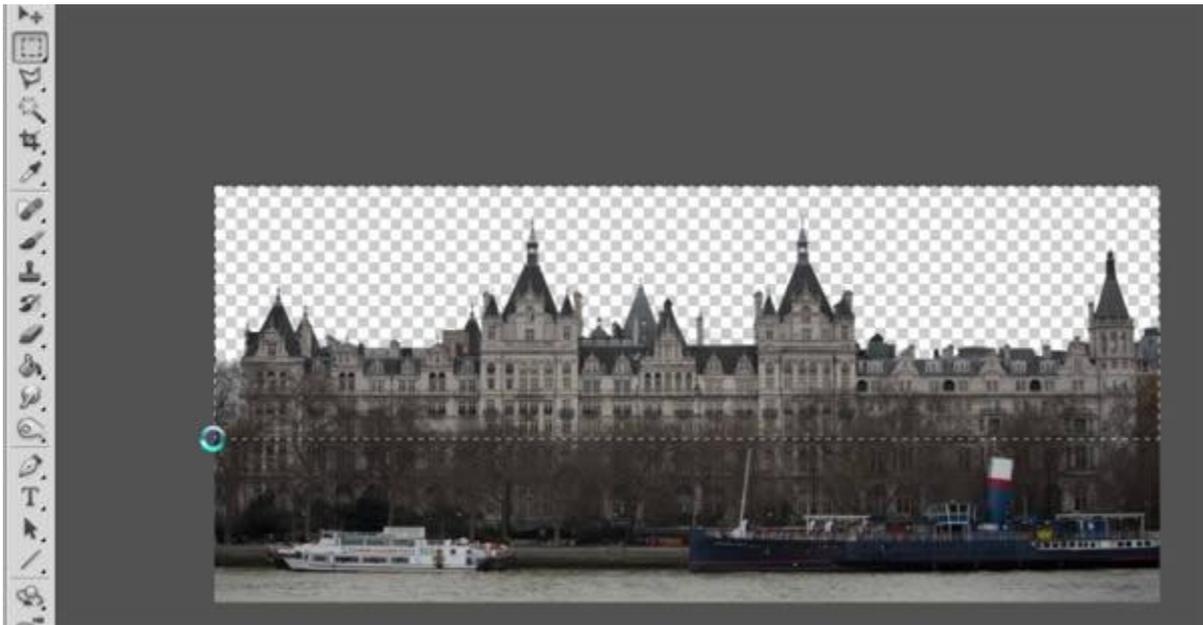
5. Agora Refine a Aresta (Refine Edge) para se ter uma melhor seleção.



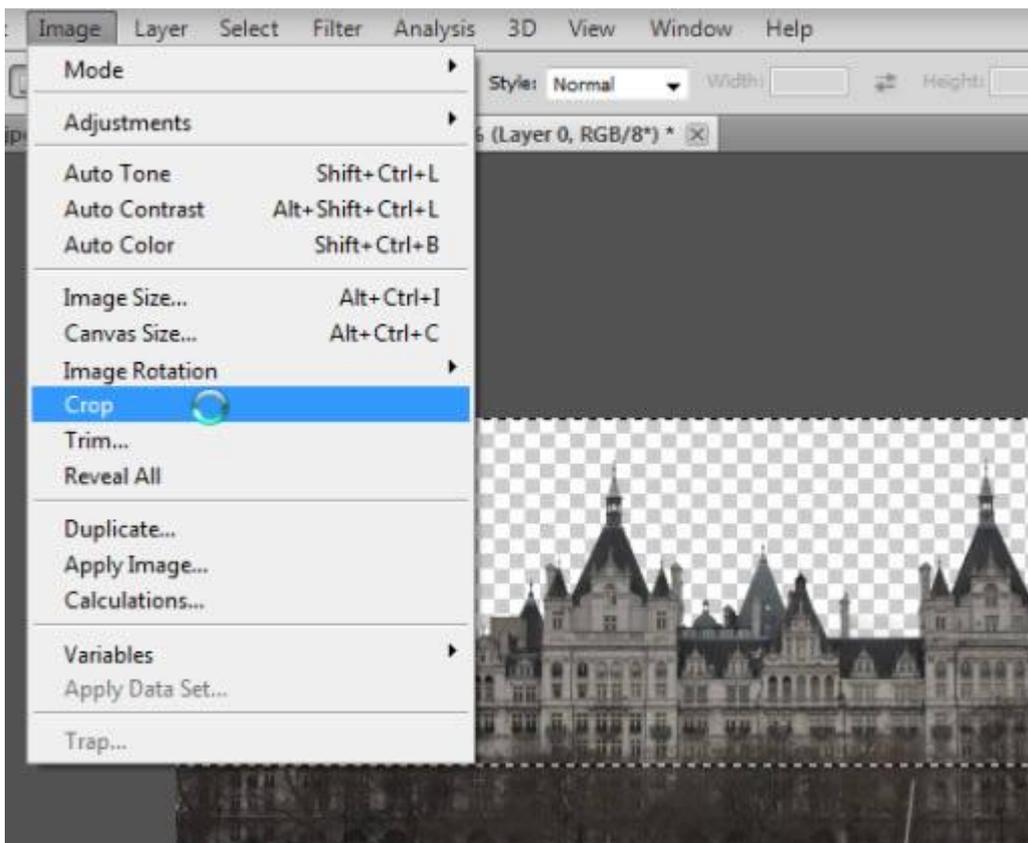
6. Dependendo de sua imagem, você deverá mexer nas propriedades da Edge Dedection. Uma vez que a seleção parecer boa o suficiente, aperte a tecla Delete para retirar o céu. É para ter ficado parecido com a imagem abaixo:



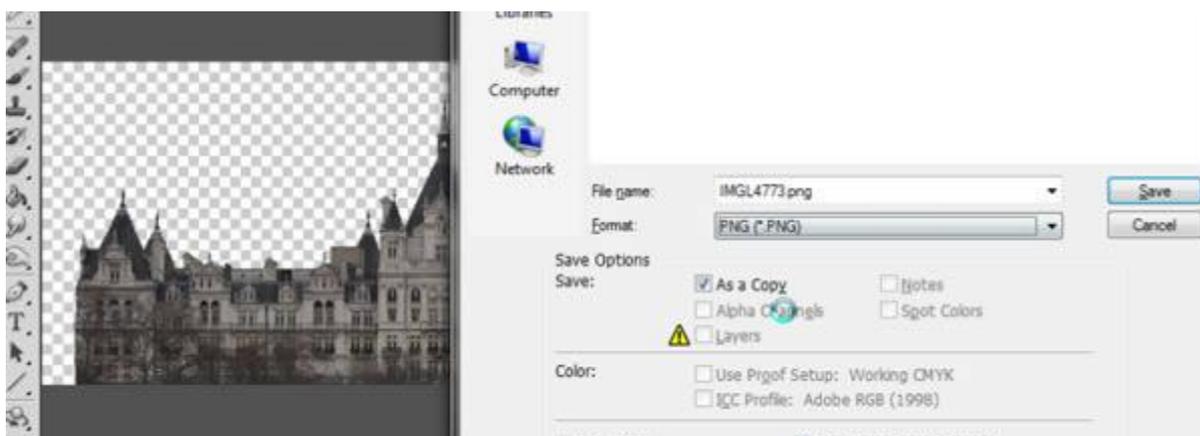
7. Agora selecione a ferramenta de seleção retangular (Rectangular Marquee Tool) e selecione a parte que precisamos guardar.



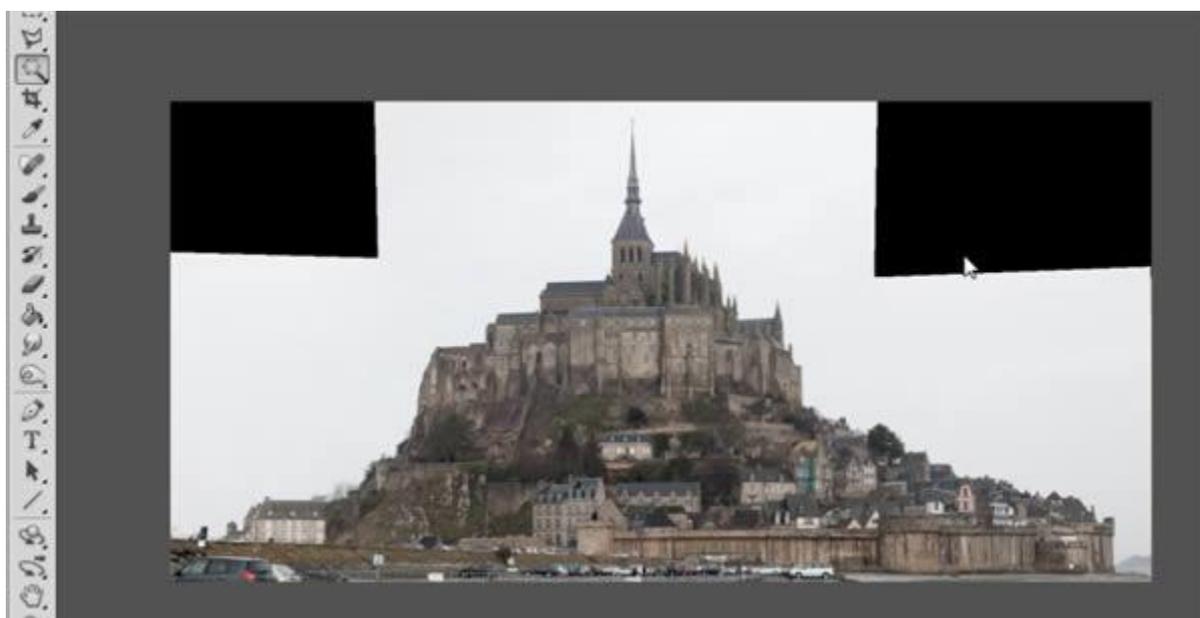
8. Depois recorte a imagem utilizando o Imagem/Recortar (Image/Crop)



- Agora você pode salvar sua imagem para utilizá-la posteriormente. Salve-a como uma imagem em .PNG para mantermos a sua transparência.



- O próximo passo é aplicar esta ação em todas as imagens que precisaremos recortar, mas vamos passar por isso novamente. Abra outra imagem.



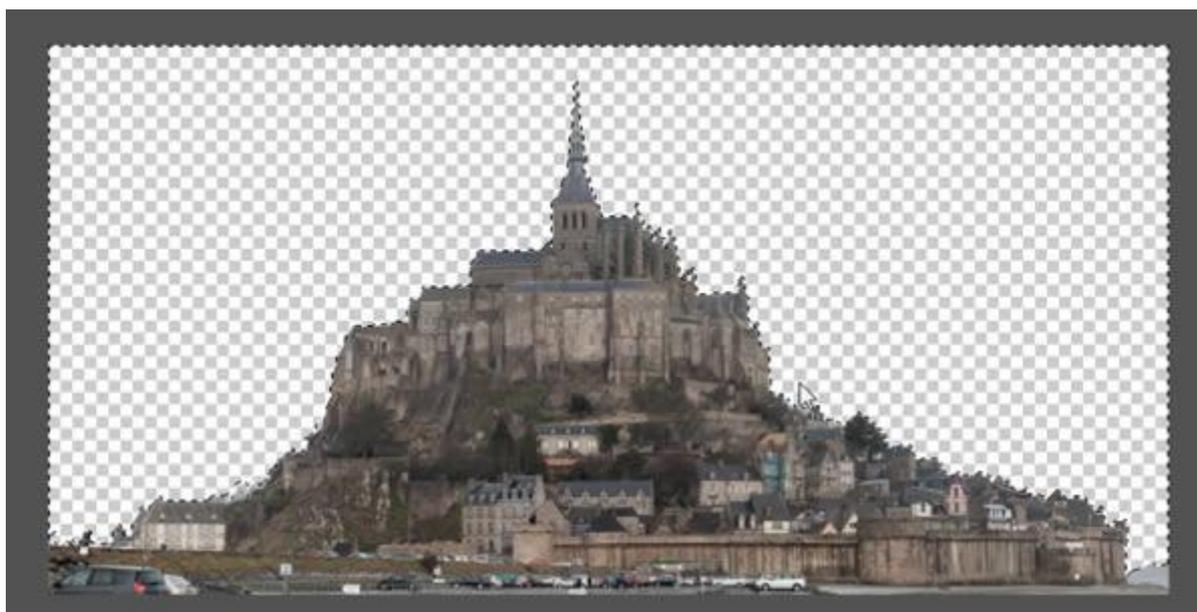
- Selecione o cues em volta da imagem com a Varinha Mágica.



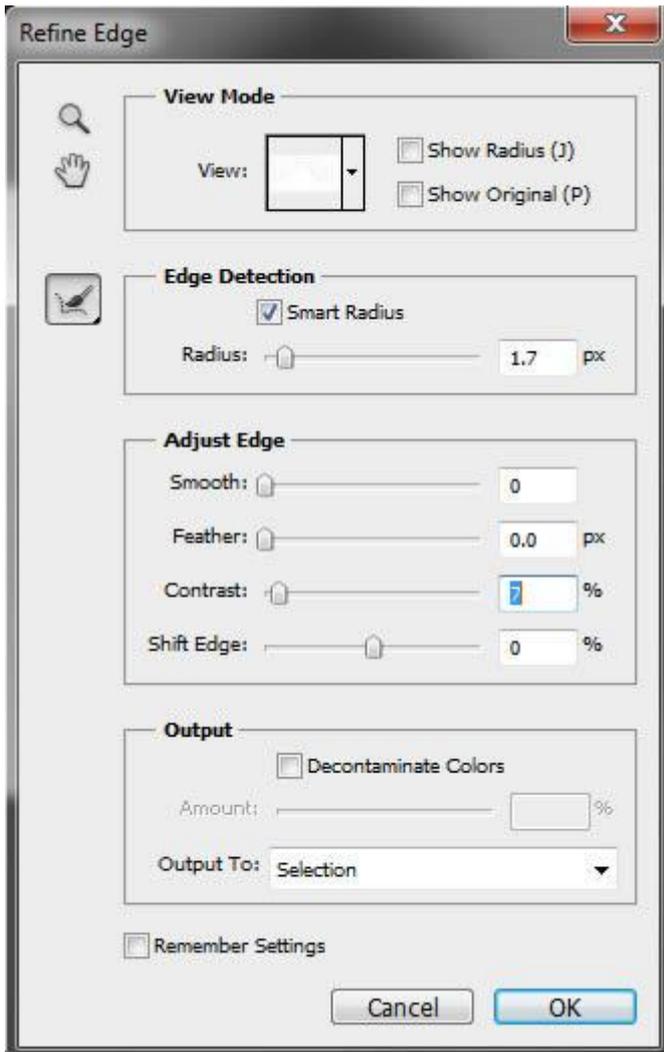
12. Tenha cuidado ao recortar as áreas mais difíceis, como as árvores, para isso é melhor dar um zoom maior.



13. Uma vez que cortamos o céu, a imagem se parecerá assim:



14. Novamente utilize a opção Refinar aresta para melhorar a seleção.

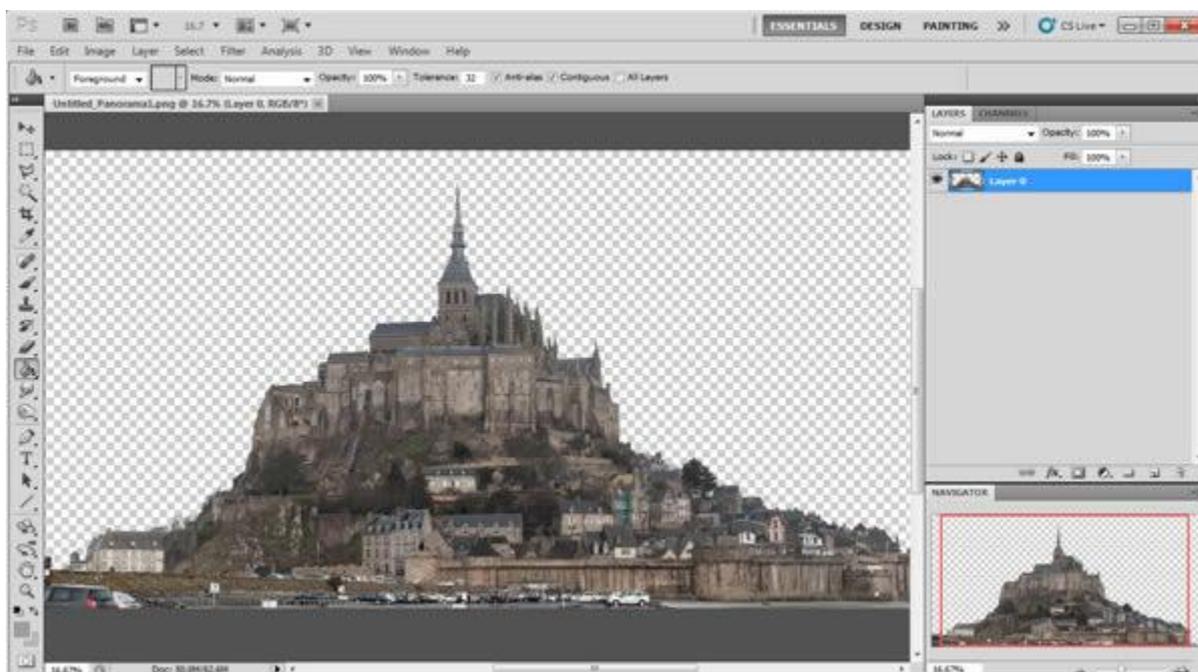


15. Agora passé um pouco seu tempo fazendo a mesma seqüência para todas as imagens que precisamos, uma vez que retirar o céu das fotos, salve-as em PNG para que possamos ir ao próximo passo do tutorial.



16. Construindo o Palácio

Agora podemos dar início ao castelo. Primeiro, abra a imagem tema de Mont Saint, que utilizaremos como a base do castelo. Nós podemos trabalhar com esta imagem, ela é grande o suficiente. Se seu computador for um pouco lento, sugiro que reduza o tamanho da imagem.



Utilize a ferramenta de seleção laço polygonal (Polygonal Lasso Tool), no modo que mostramos abaixo:



Copie e mova para outra parte da imagem para que o Photoshop gere mais torres, você pode adicionar quantas quiser.



Agora selecione a ferramenta de seleção retangular.



Selecione uma parte da construção e use-a para cobrir outras partes da sua imagem, você também pode utilizar o Spot Healing Brush Tool e o Clone Stamp Tool.



Você precisará retirar qualquer coisa que se pareça moderno ou simplesmente não se pareça com coisas medievais, como metais, turistas, shopping, etc. Assim que terminar de melhorar a imagem para sua utilização, ela ficara mais ou menos assim:



Comparando o original com o editado, a versão editado mostrará como os elementos que não queríamos foram removidos. Não se preocupe por enquanto com os carros agora.

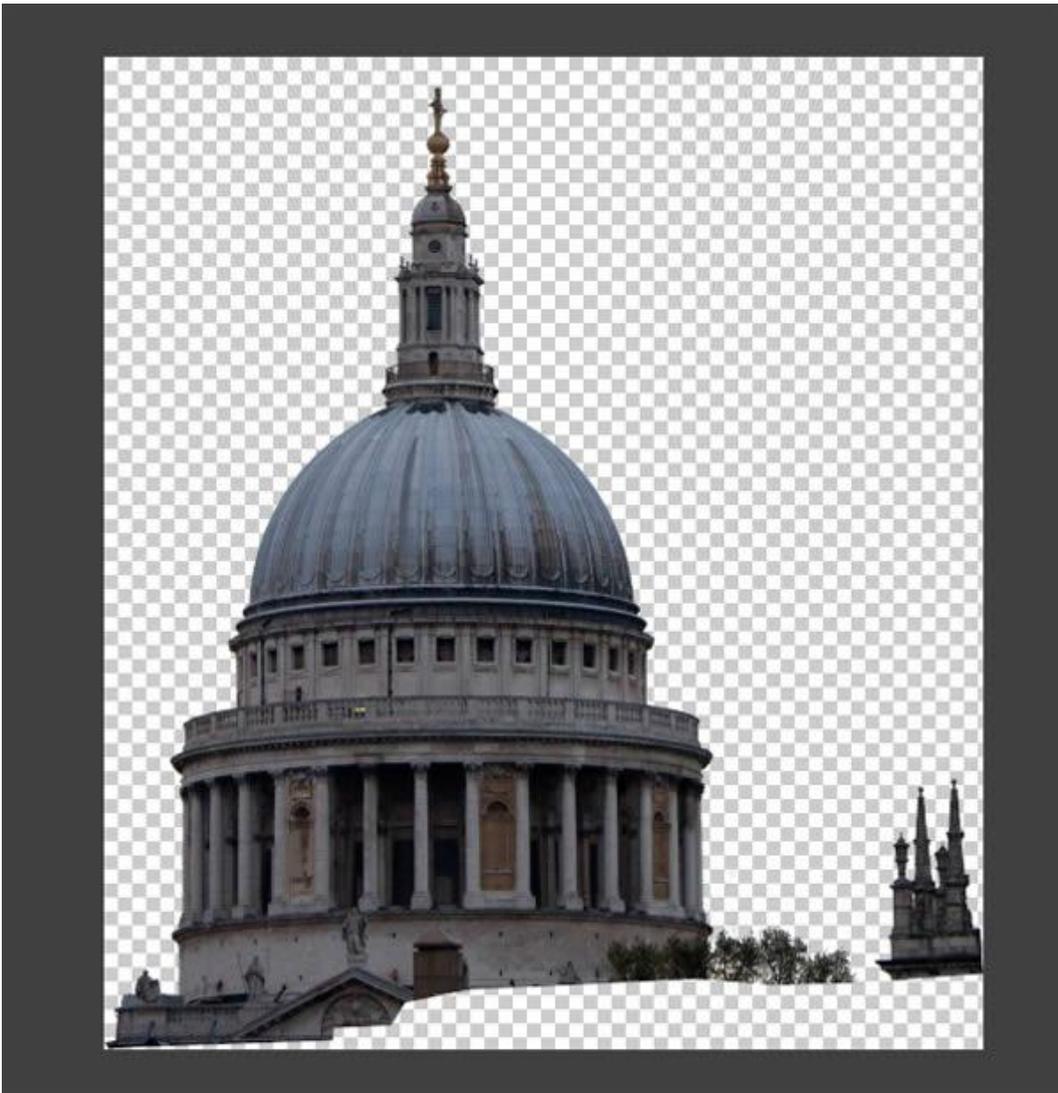


Com o Laço Poligonal, selecione a torre principal ad estrutura. Recorte e cole em uma nova camada (layer), mexeremos nela depois.





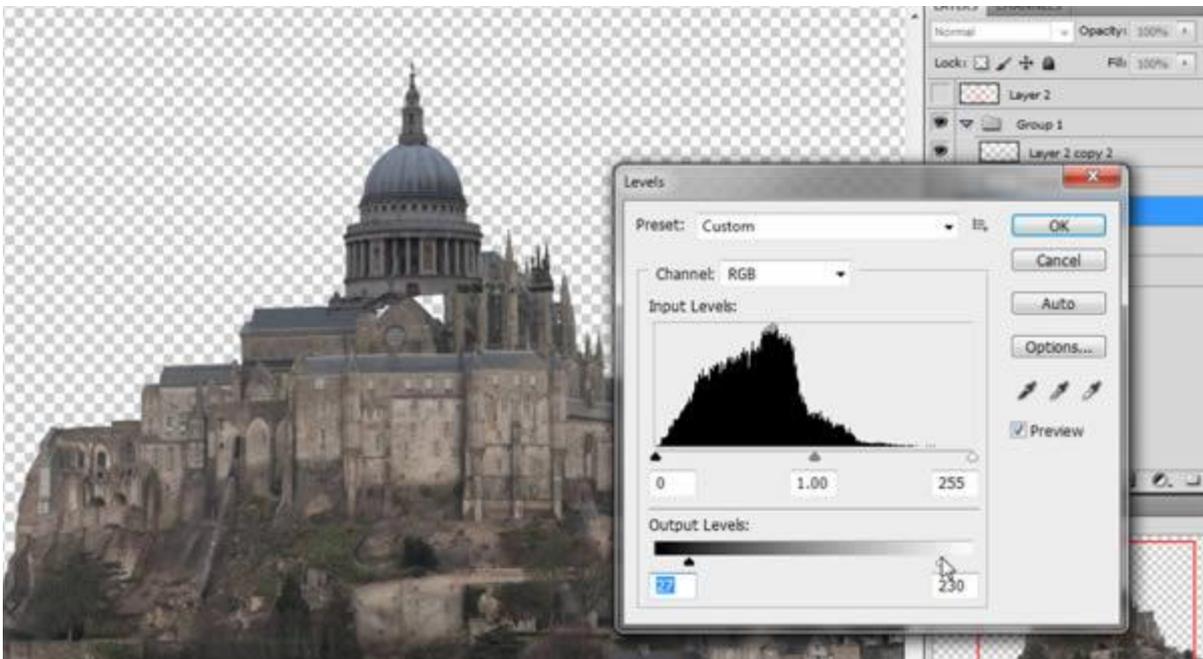
Abra a imagem do Domo de St. Pauls Cathedral.



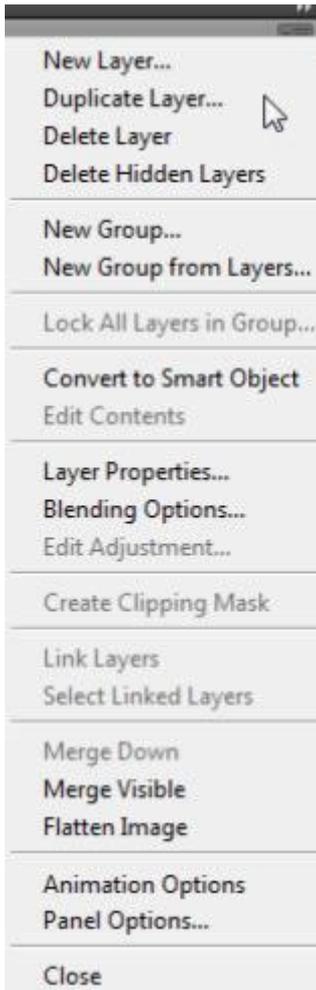
Selecione a imagem, copie e cole no arquivo principal. Deixe todas as novas partes numa camada (layer) separada para ser mais fácil de utilizar depois.



Para que o contraste bata com o das outras imagens, vá até Imagens/Ajustes/Levels (Image/Adjustments/Levels). Você precisará mexer os três pontos até chegar num level em que as imagens batam seus contrastes. Faça isso em todas as imagens que for introduzir no modelo principal.



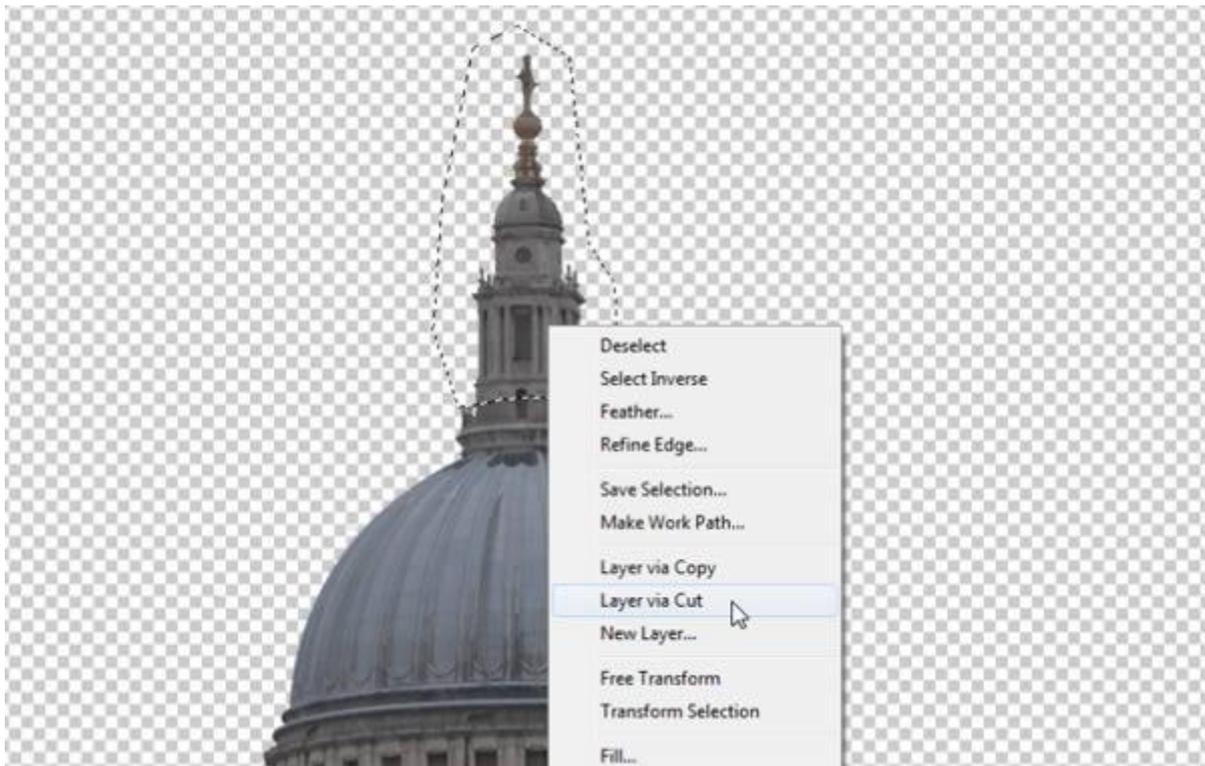
Duplique a nova camada, cubra o buraco feito no Domo.



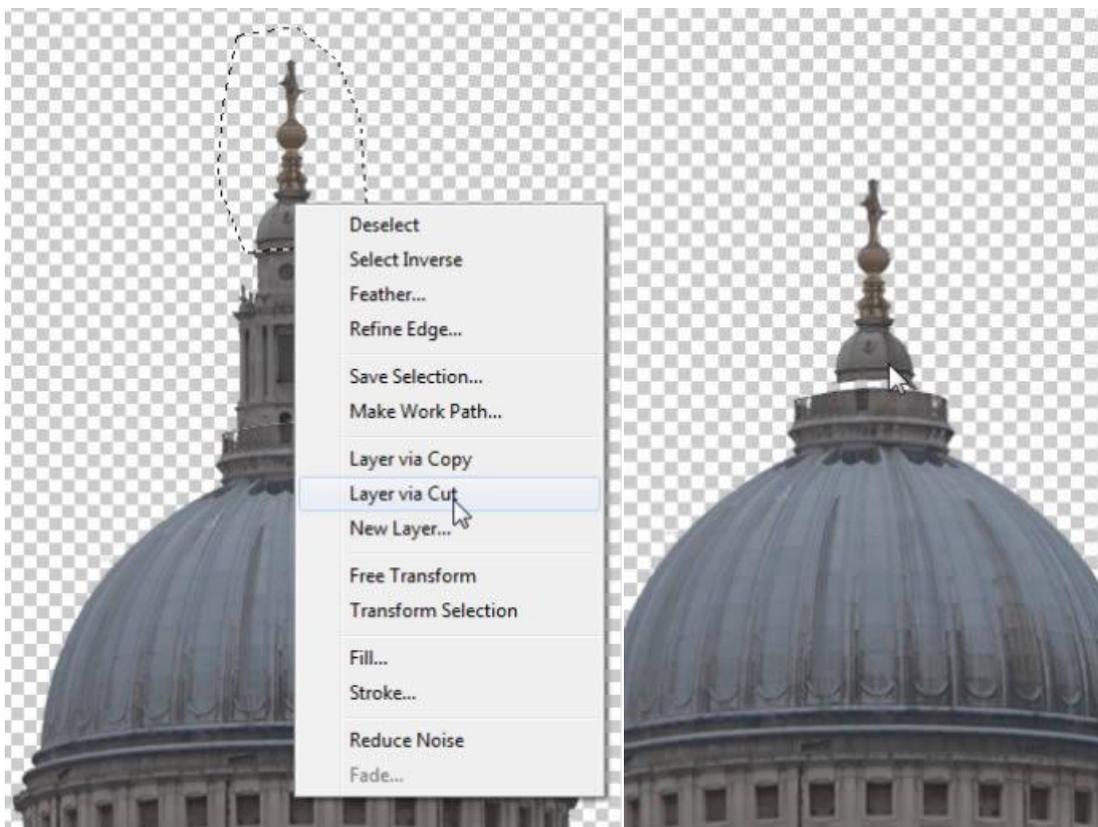
Mova a imagem para baixo até fechar o buraco.



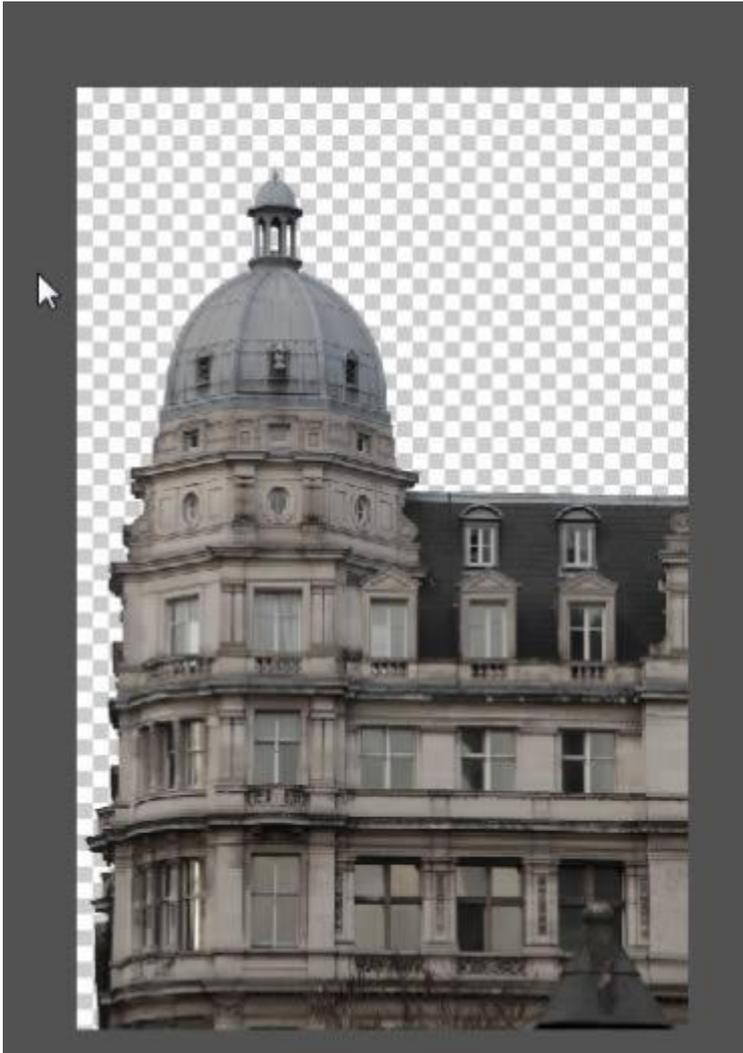
Retire o topo do domo para deixá-lo mais a cara da época medieval. Selecione um tipo de ferramenta de seleção e o recorte.



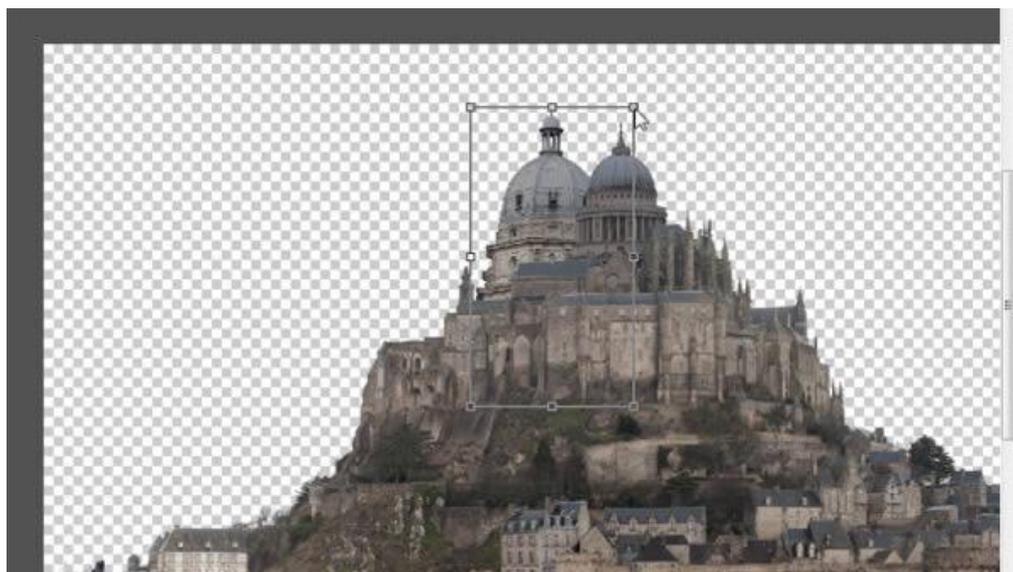
Deixe a parte do topo e mova-a para baixo, reduzindo a altura do domo.



Abra a segunda imagem que contém um domo.

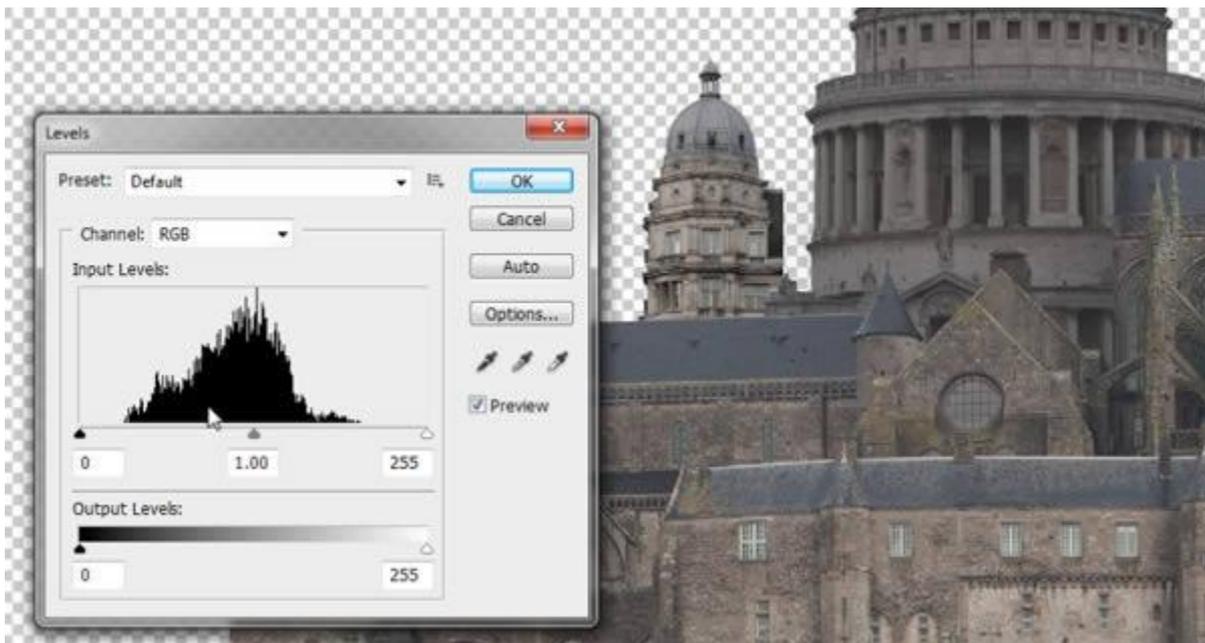


Copie e cole a imagem e faça sua escala mais comprida em altura utilizando a Transformação Livre (Ctrl+T).



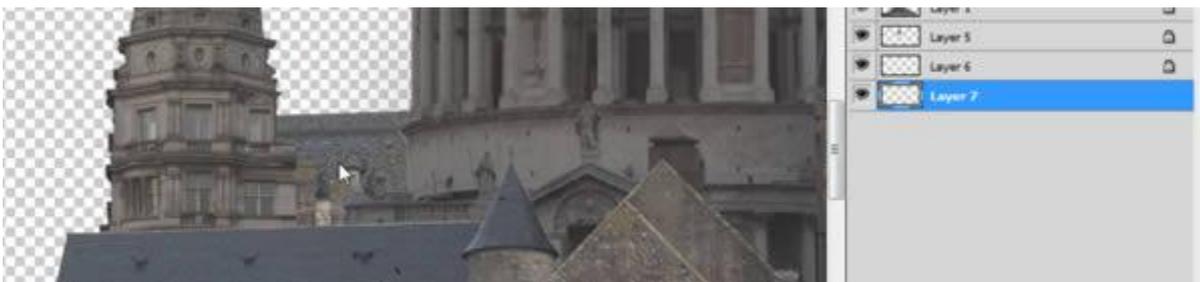


Agora você precisa ajustar os Levels da imagem novamente para que ela bata com a imagem principal em termos de contraste.



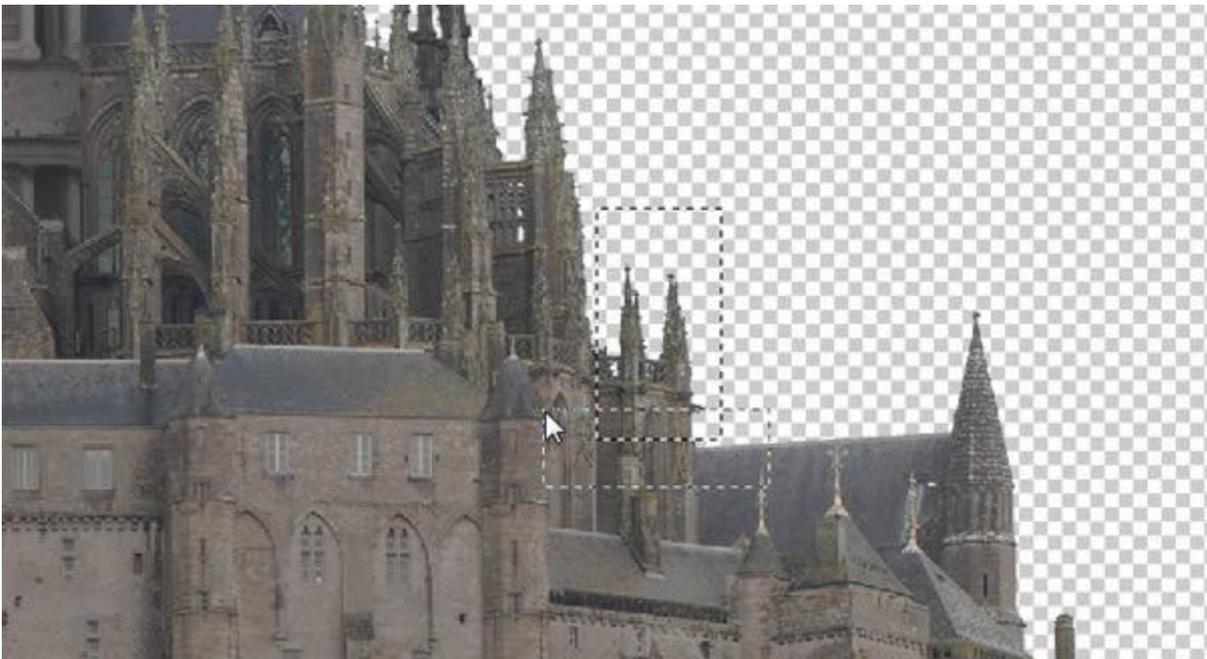


Agora selecione um pedaço de um telhado para utiliza como conexão entre os domos. Copie o telhado e o mova até os dois domos.

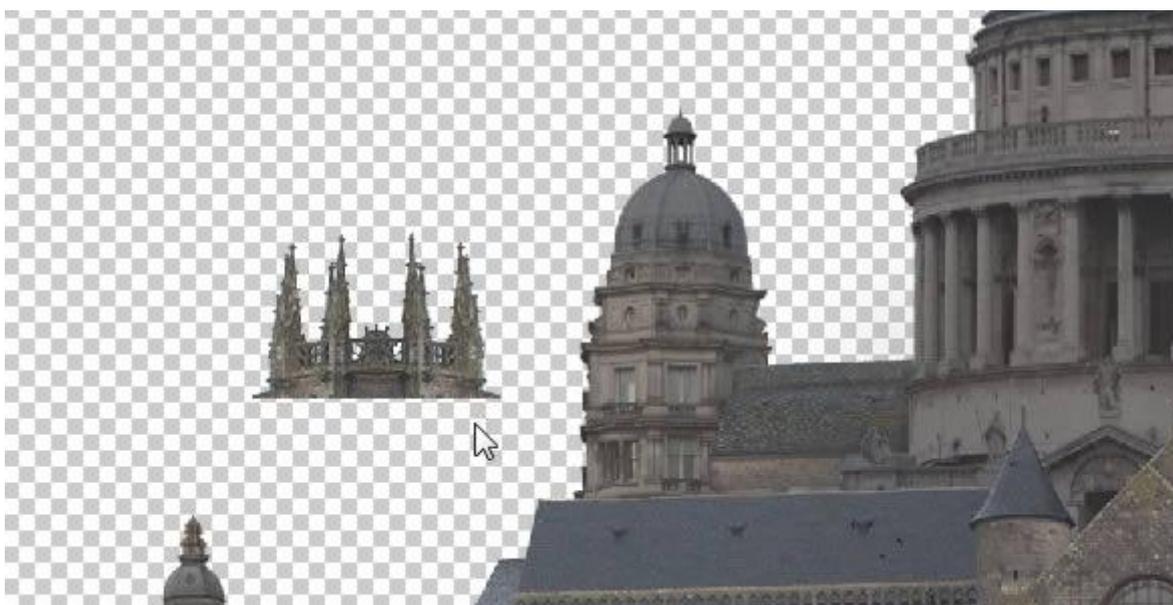
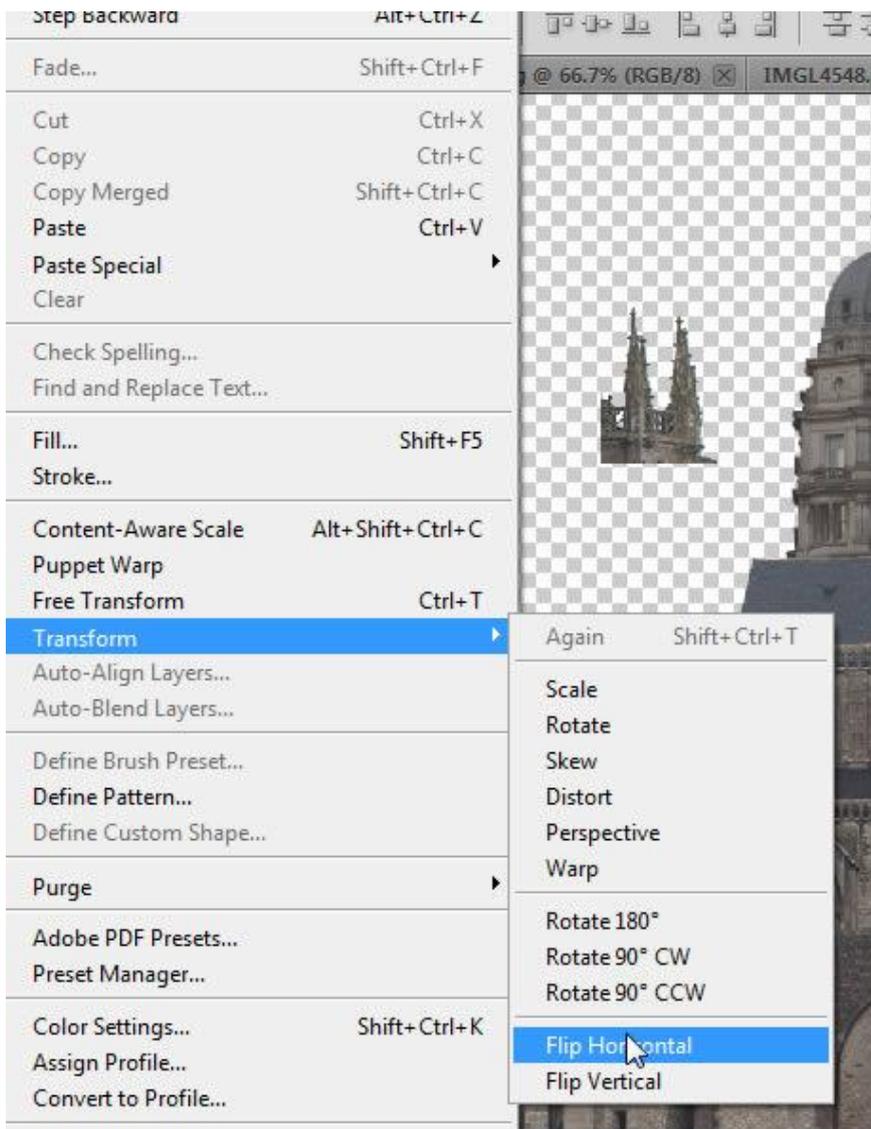




Para adicionar mais detalhes, copie alguns pináculos menores.



Faça duas cópias e espelhe um deles para que se tenha um total de quatro pináculos. Use Image/Transform/Flip Horizontal.



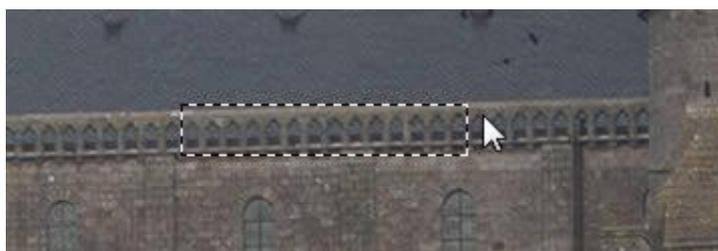
Mova para a lateral como mostra na imagem abaixo.



Você pode utilizar outra copia para adicionar mais pináculos a outras partes do castelo. Qualquer que seja as mudanças em detalhes, não irá mudar o tutorial em questão.



Selecione um pedaço do corrimão da sacada e adicione mais detalhes para as imagens adicionadas.
Recorte fora todos os itens que não condizem com a imagem.



Adicione a torre que recortamos previamente.



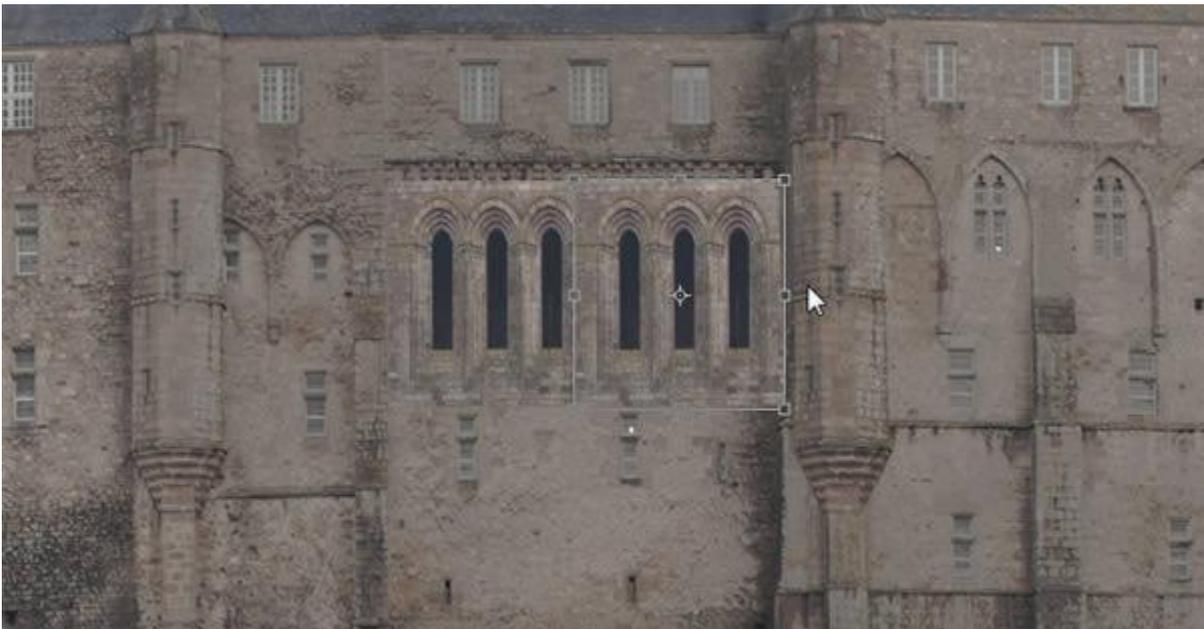
Selecione três arcos.



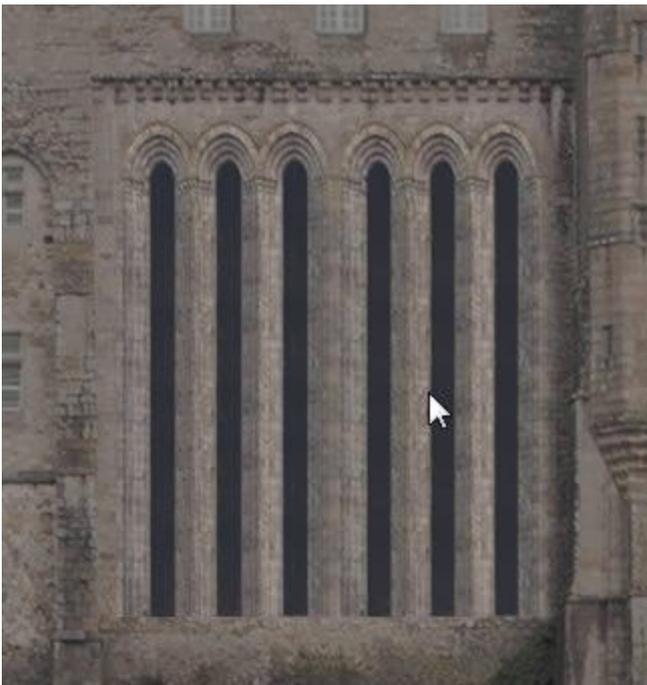
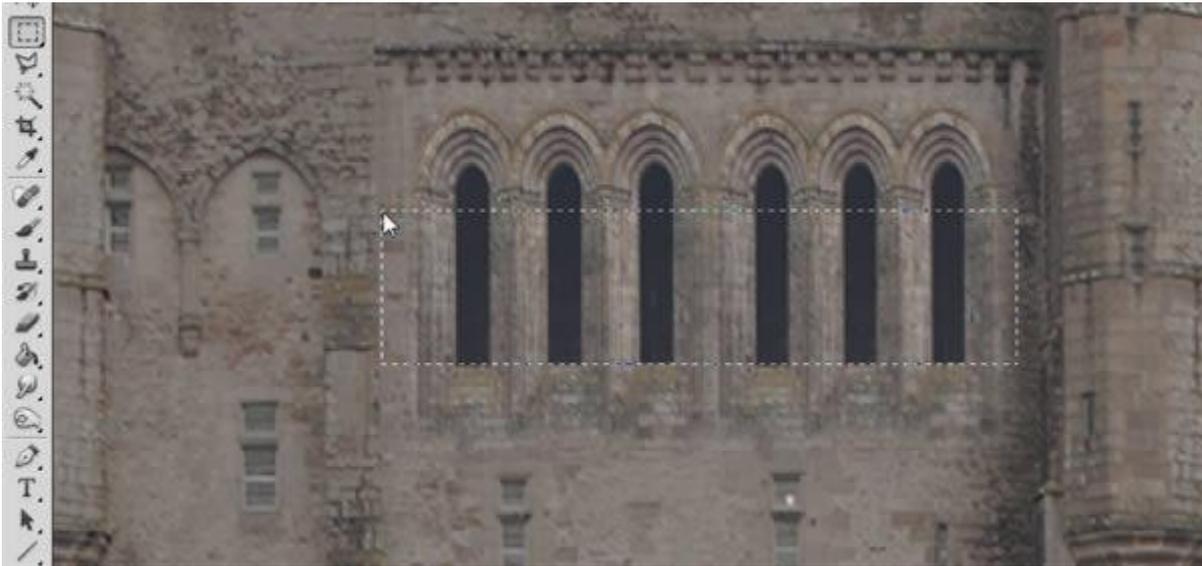
Mova a cópia sobre a estrutura principal, fazendo que fique no topo do castelo. Você vai utilizá-lo para adicionar mais detalhes.



Você irá precisar de mais arcos, então copie e cole os arcos, depois utilize a transformação livre para movê-los e acertar sua escala ao lado dos arcos originais.



Selecione a parte de baixo dos arcos e os copie algumas vezes. E então una essas copias para causa uma ilusão de que estes arcos são grandes.



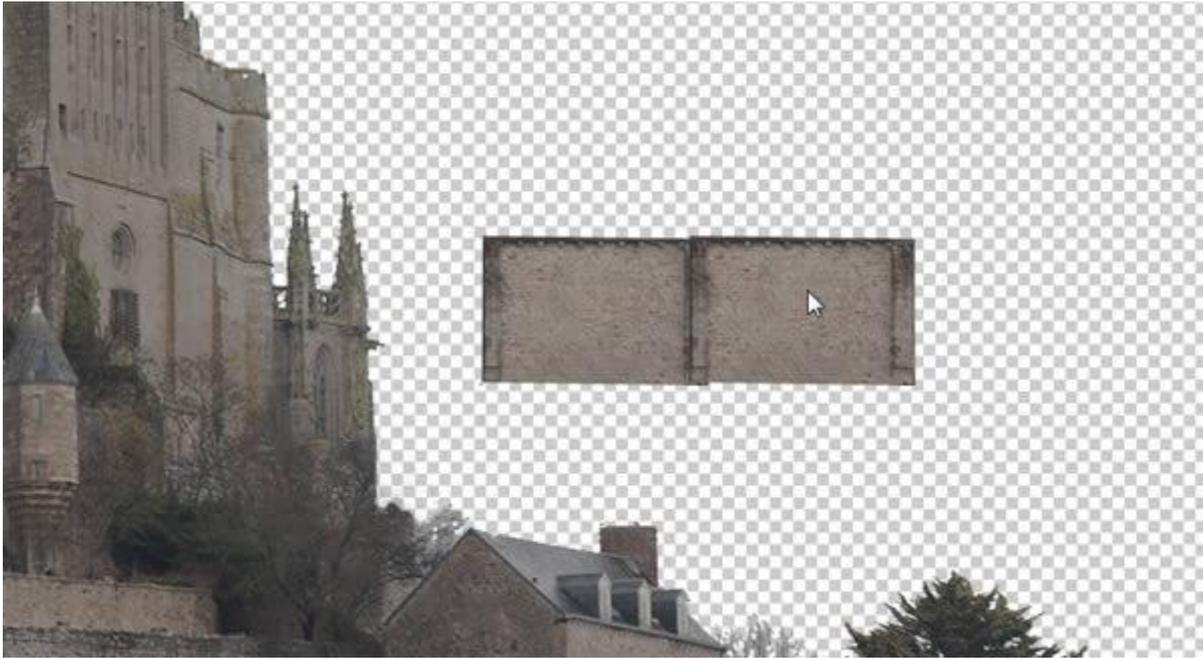
Você pode aplicar a mesma técnica para adicionar mais arcos em outras paredes.



Logo após, você precisará adicionar algumas paredes largas, selecione uma peça de uma das paredes limpas de seu castelo.



Faça algumas duplicatas para ter uma parede maior.



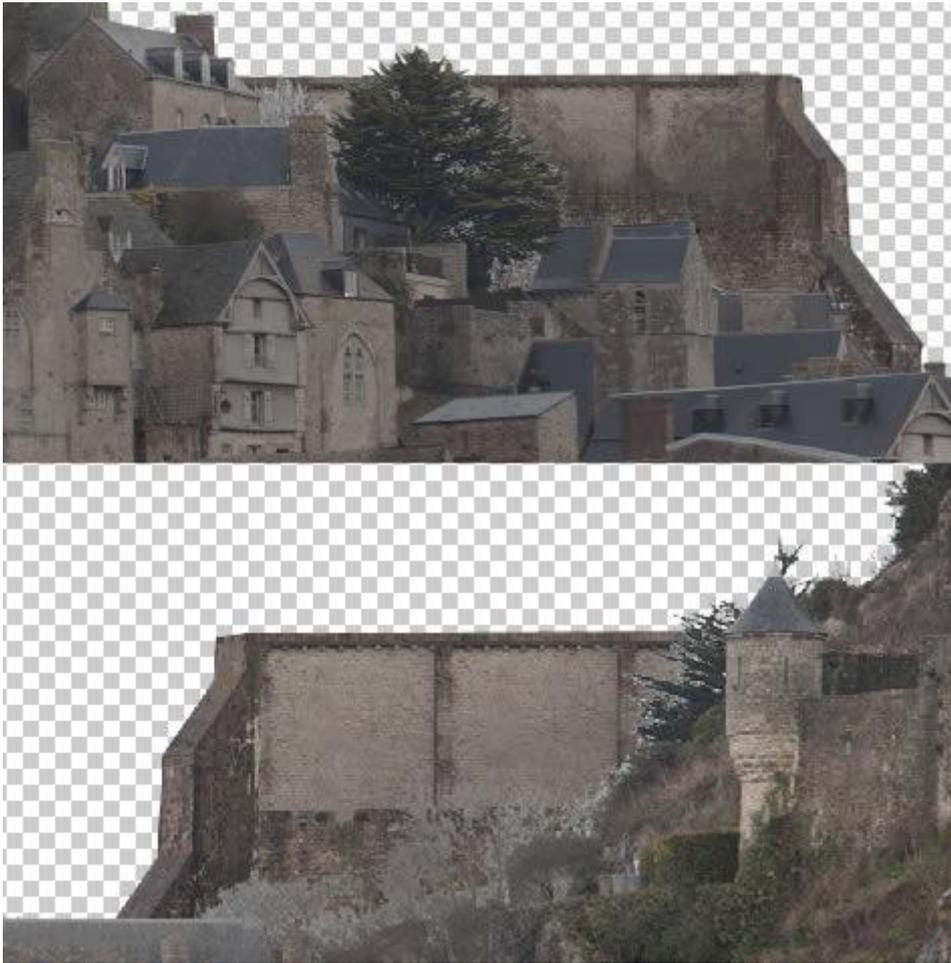
Para misturar um pouco, você pode utilizar partes de outras paredes.



Posicione e transforme estas peças em suas paredes. Você pode utilizar a ferramenta Borracha (Eraser Tool) para apagar falhas.



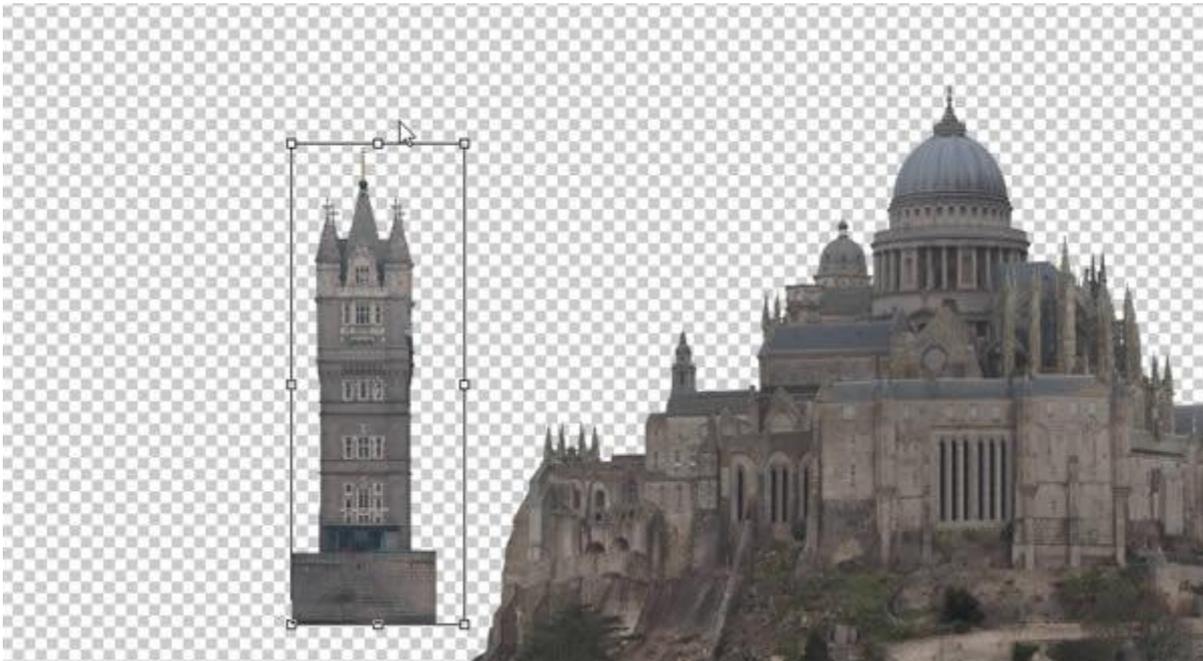
Agora você tem uma estrutura boa para expandir o castelo.



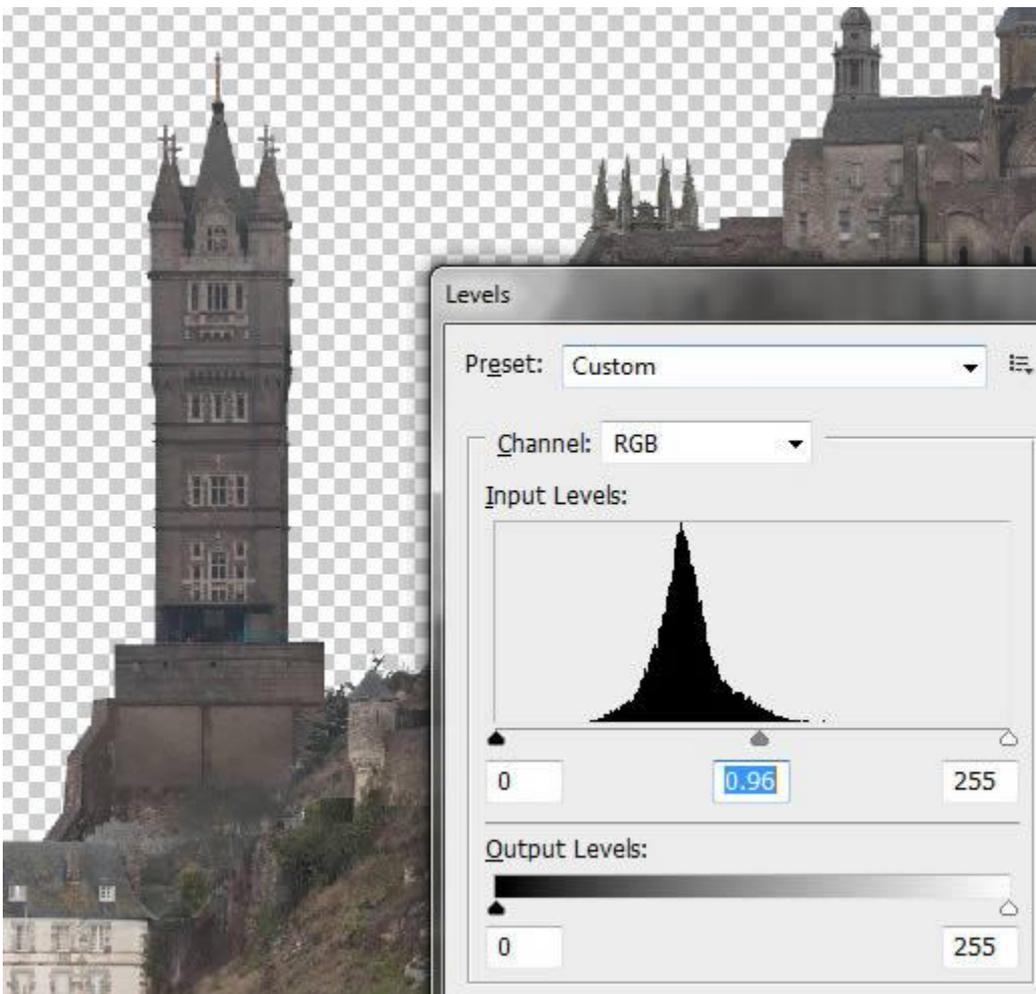
Abra a imagem que contém a torre da ponte de Londres que deixamos já recortadas para você ou as recorte você mesmo para praticar o recorte no Photoshop CS6.



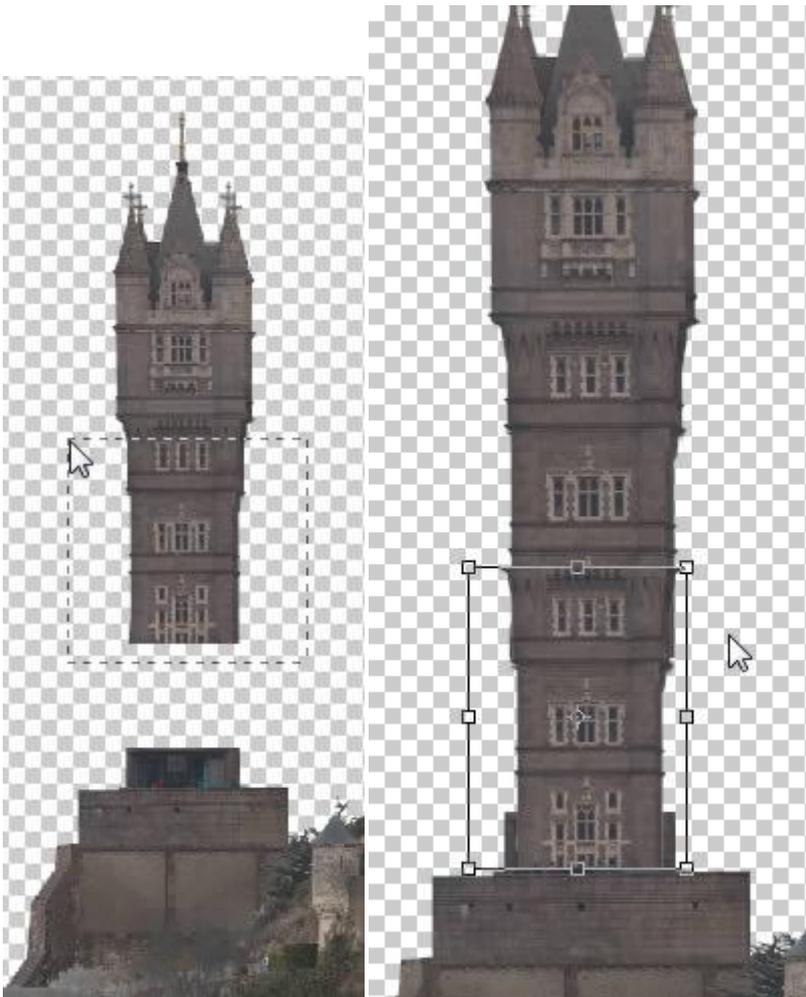
Copie e cole as torres em sua imagem principal numa nova camada (layer) e a escale para que seu tamanho bata simetricamente com o restante da imagem. Um boa referencia é comparar o tamanho das janelas e tijolos que seu castelo contém.



E mais uma vez você precisará fazer com que o contrastes se coincidam.



Para mudar a Arquitetura da torre icônica, faça algumas ações de recorte e cola para mudar um pouco. Mexa na escala, copiando e rotacionando ao utilizar a transformação livre (Free Transform) utilizando Ctrl+T.



Uma vez que estiver satisfeito com os detalhes, você poderá começar a construir uma ponte que para conectar a torre com a estrutura principal da cidade. Para isso abra a imagem do castelo na Bélgica.



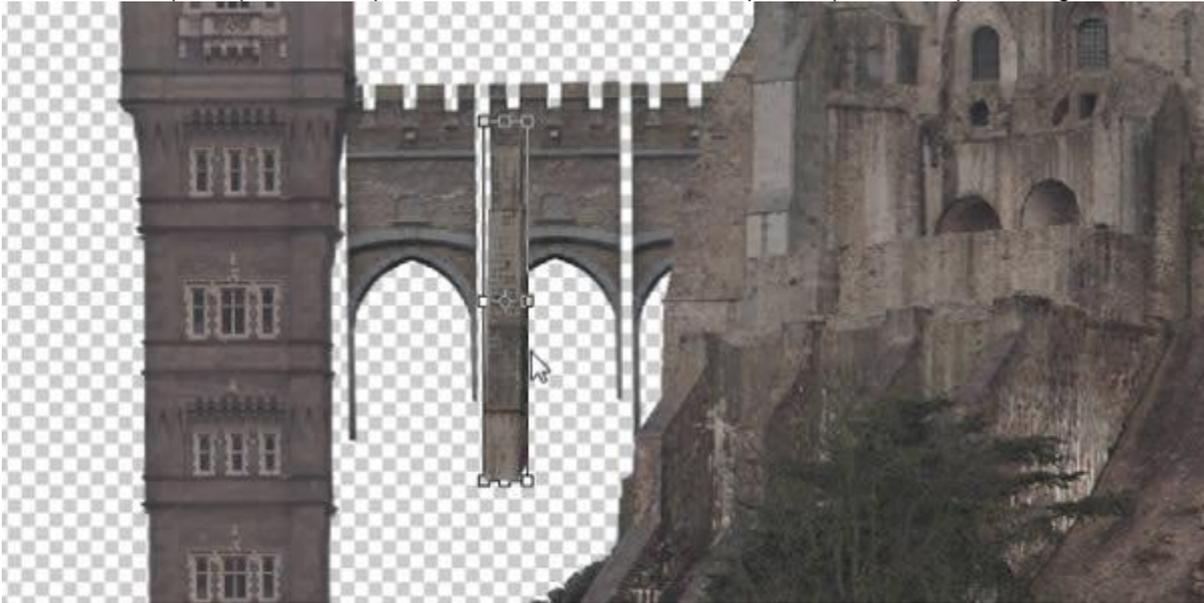
Quando der o zoom, você pode ver o portão de entrada, que pode se tornar então, uma boa ponte. Selecione-a e copie para a imagem principal de seu castelo.



Com algumas cópias, você poderá colar um portão em cima do outro dando a impressão de ser uma ponte.

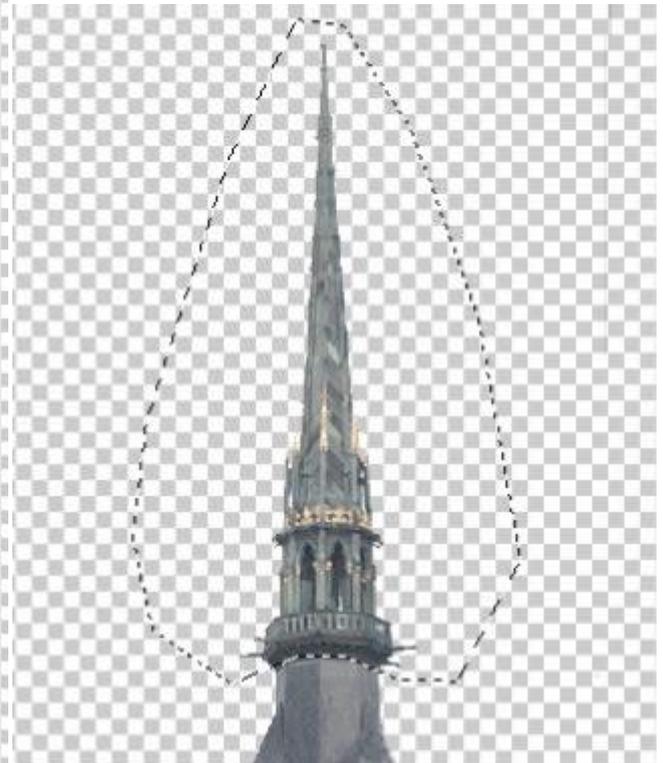


Selecione, copie e cole um pedaço adequado de seu castelo principal para usá-lo como um pilar de suporte para a sua ponte. Se necessário, use múltiplas cópias até o pilar chegar ao nível do chão.

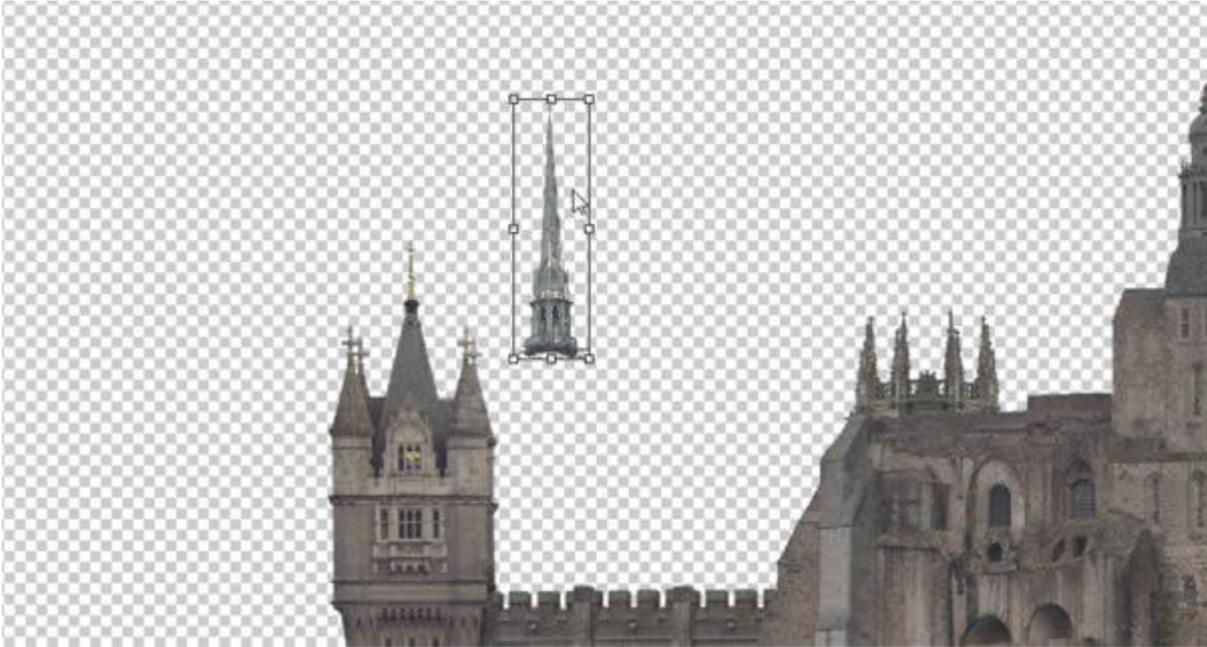




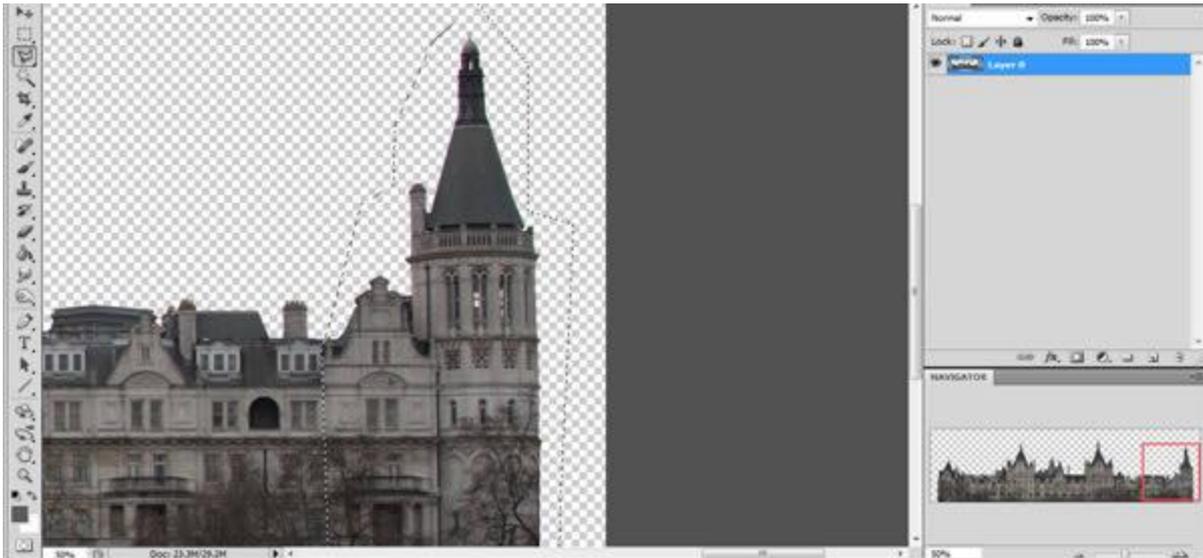
Você ainda está com sua torre original. Então selecione o topo do pináculo.



Mova o pináculo para cima da torre nova. Ao mudar o topo do telhado, você estará alternando o visual da construção icônica.



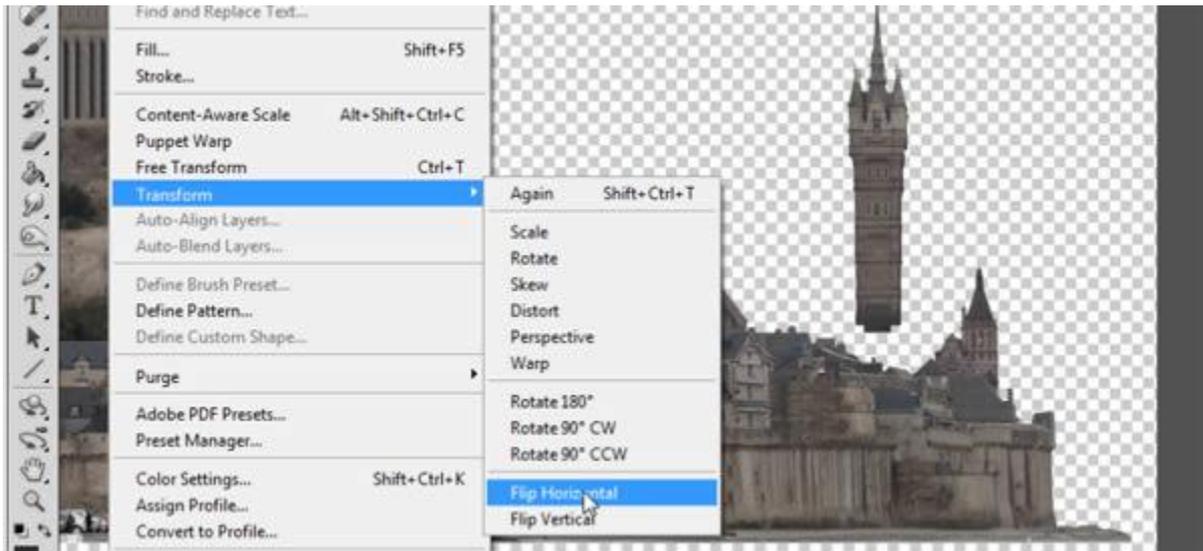
Abra outra de uma das imagens fornecidas e selecione a torre da direita.



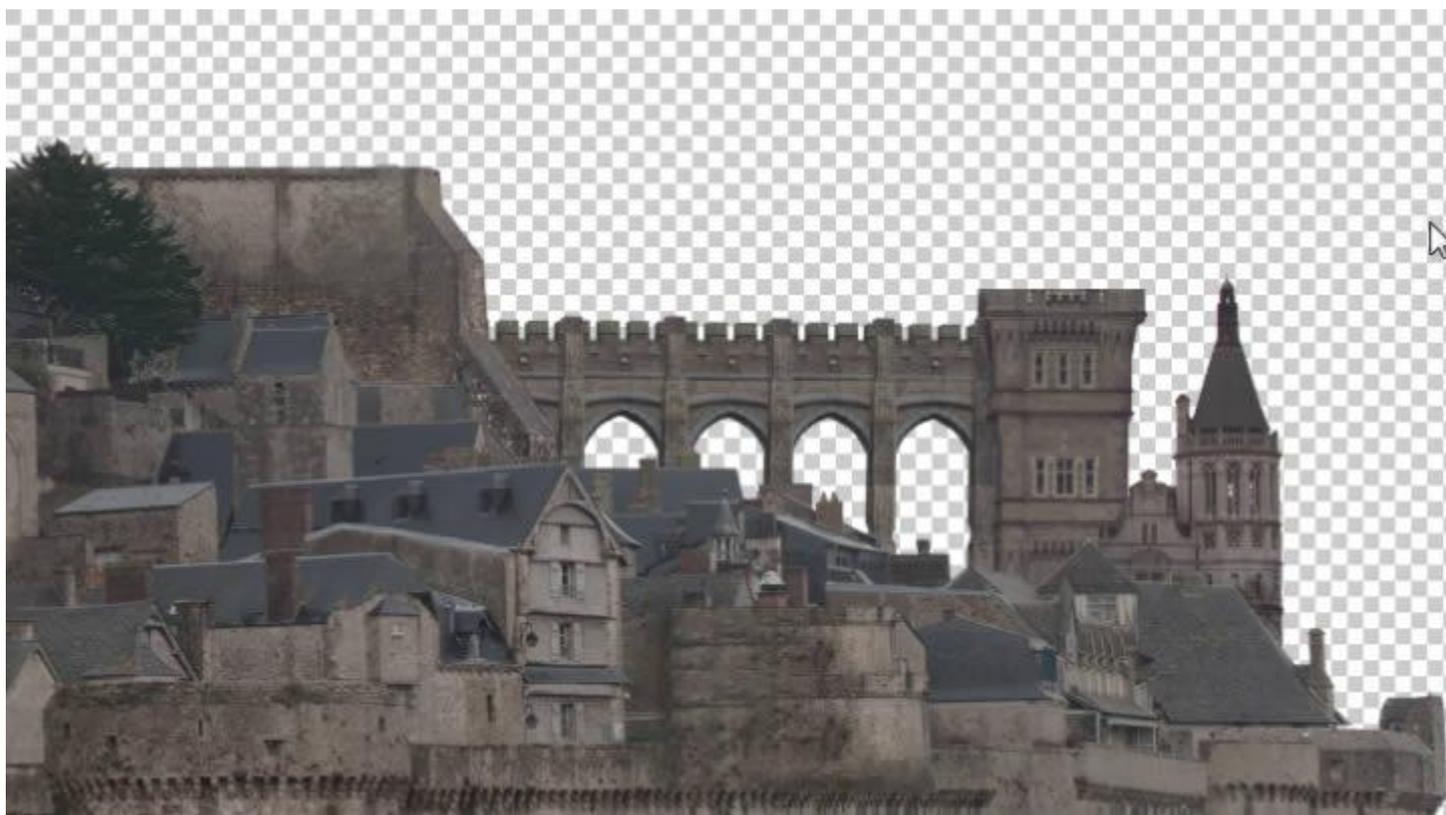
Posicione na cidade principal e então corrija a escala.



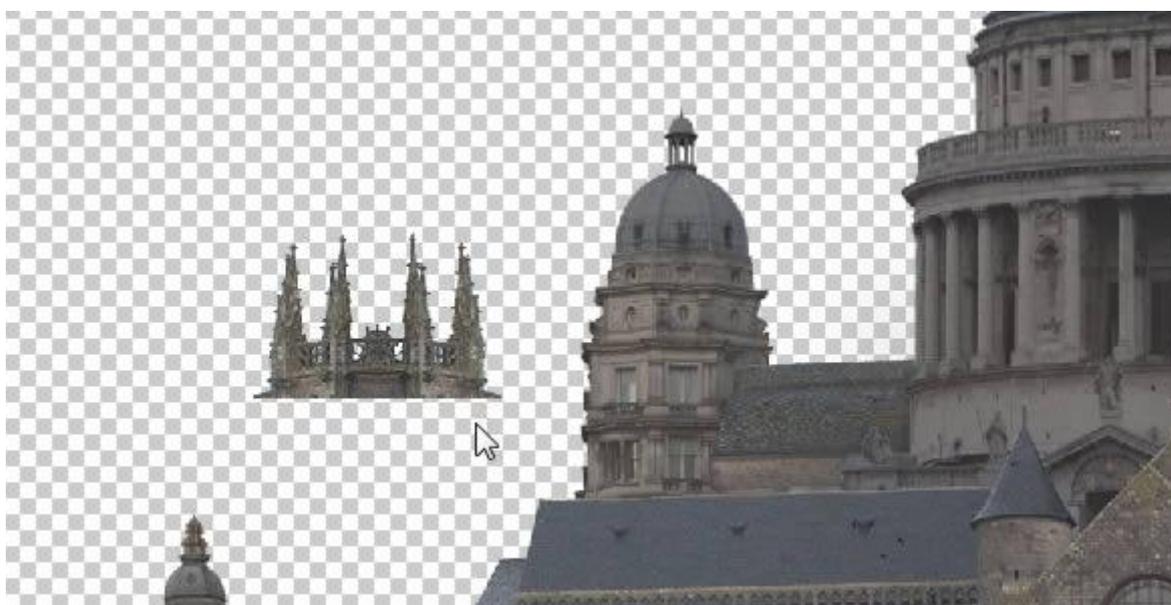
Você também pode adicionar uma cópia de sua torre e ponte para este lado da imagem, tornando a imagem mais simétrica. Para manter a perspectiva, você pode dar uma espelhada horizontalmente.



Corte for a o topo da torre.



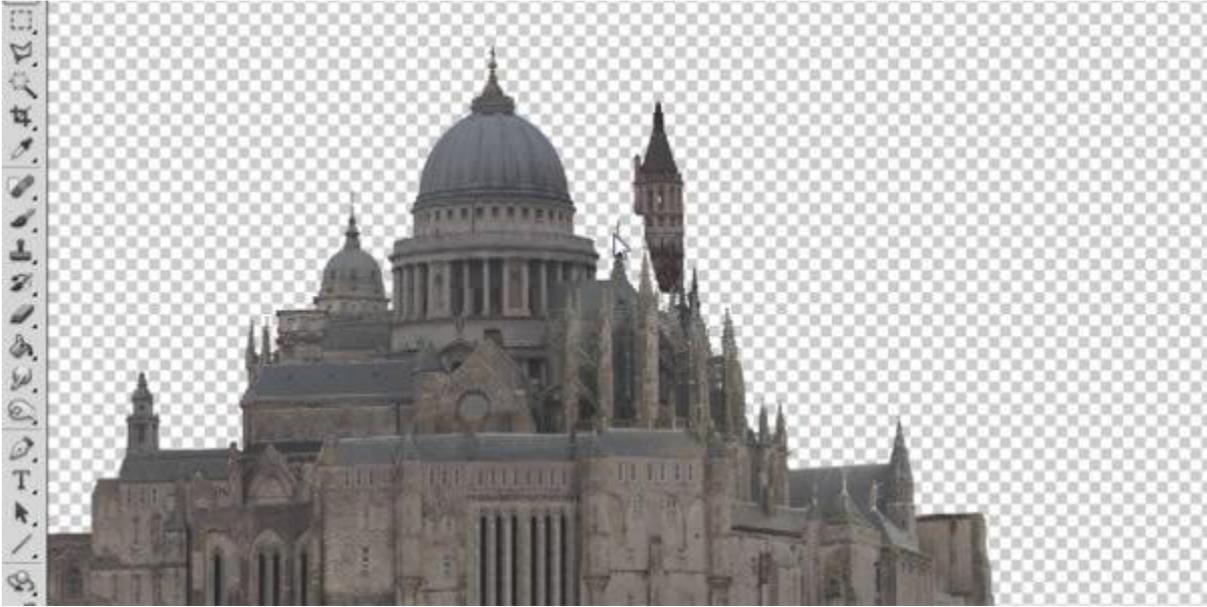
Utilize uma cópia de seus quatro pináculos já prontos para decorar a torre.





Selecione um pedaço de sua torre redonda, utilize-a para construir outra torre no topo da cidade.



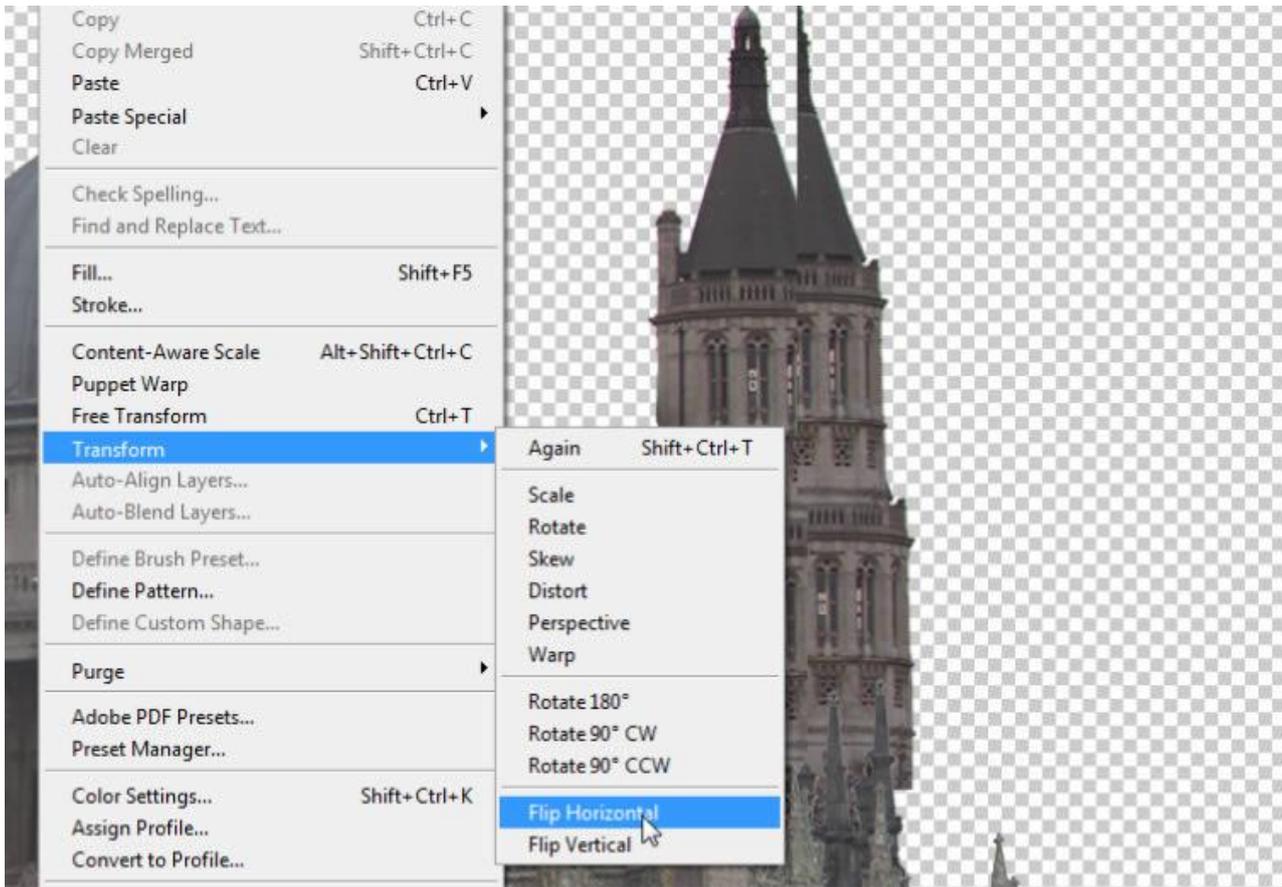


Com algumas cópias, você pode fazer a torre ficar um pouco maior.

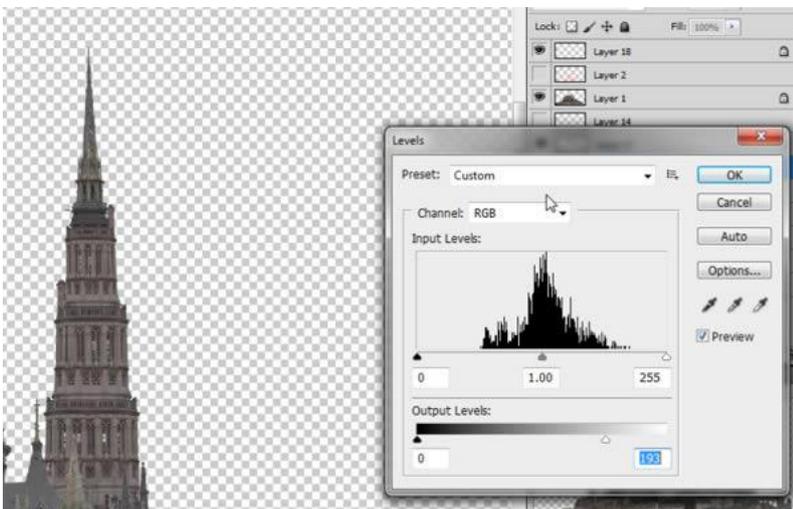
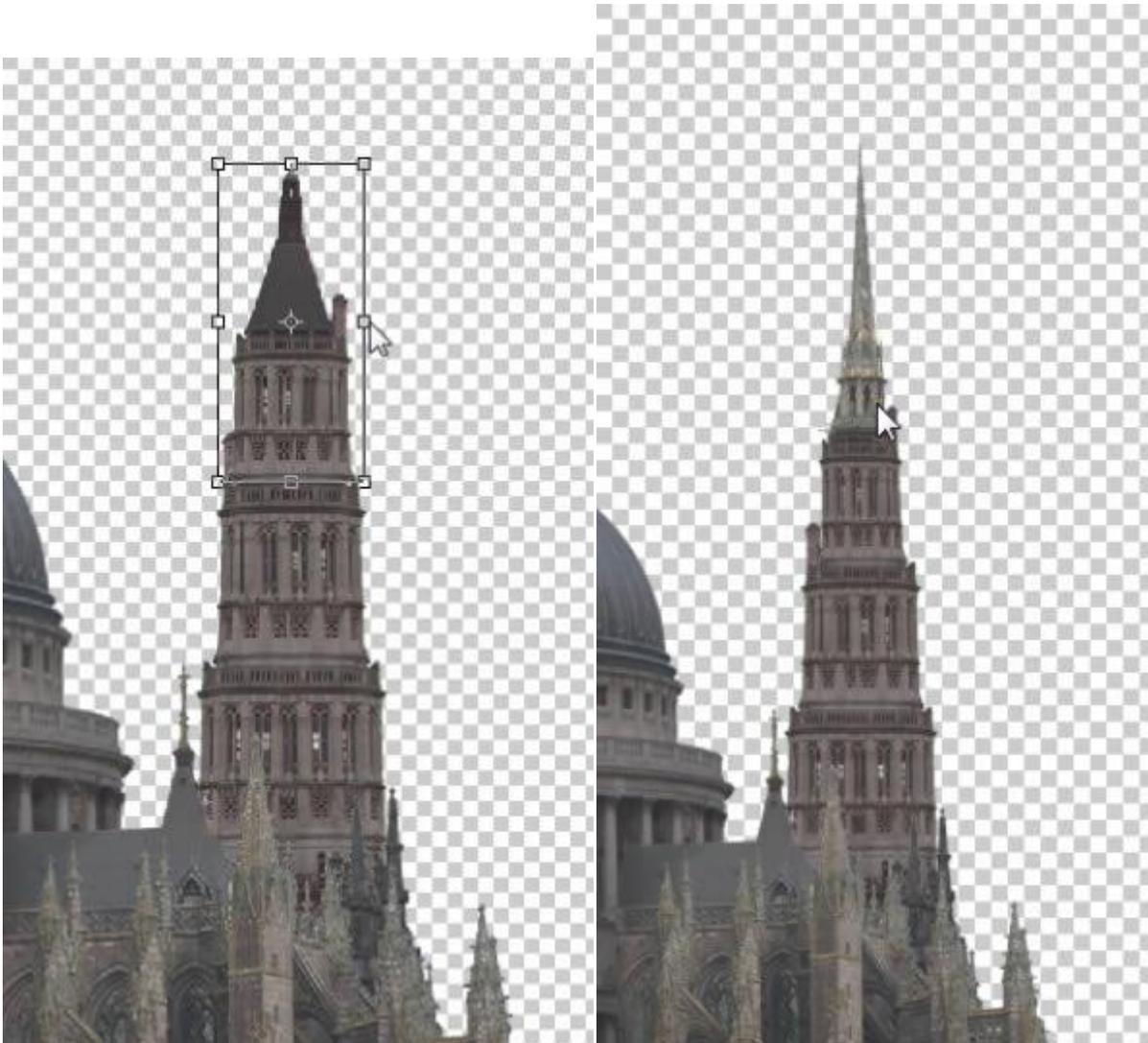


Selecione metade da torre e use uma copia espelhada para alargar a base.





Faça a torre muito maior com outra cópia. E adicione também uma cópia do pináculo de sua torre original para fazer todo o visual como se fosse uma agulha gigante. Nunca se esqueça de fazer com que o brilho e contrastes batam com o da imagem principal.



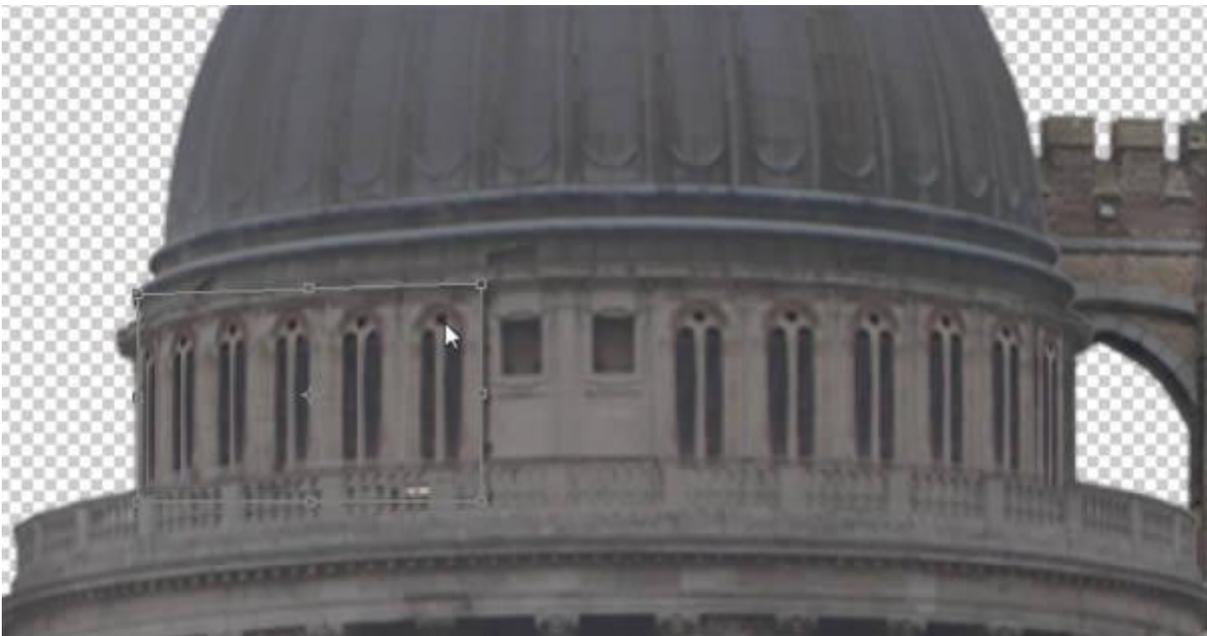
Utilize outra cópia de sua ponte para conectar a torre do domo principal.



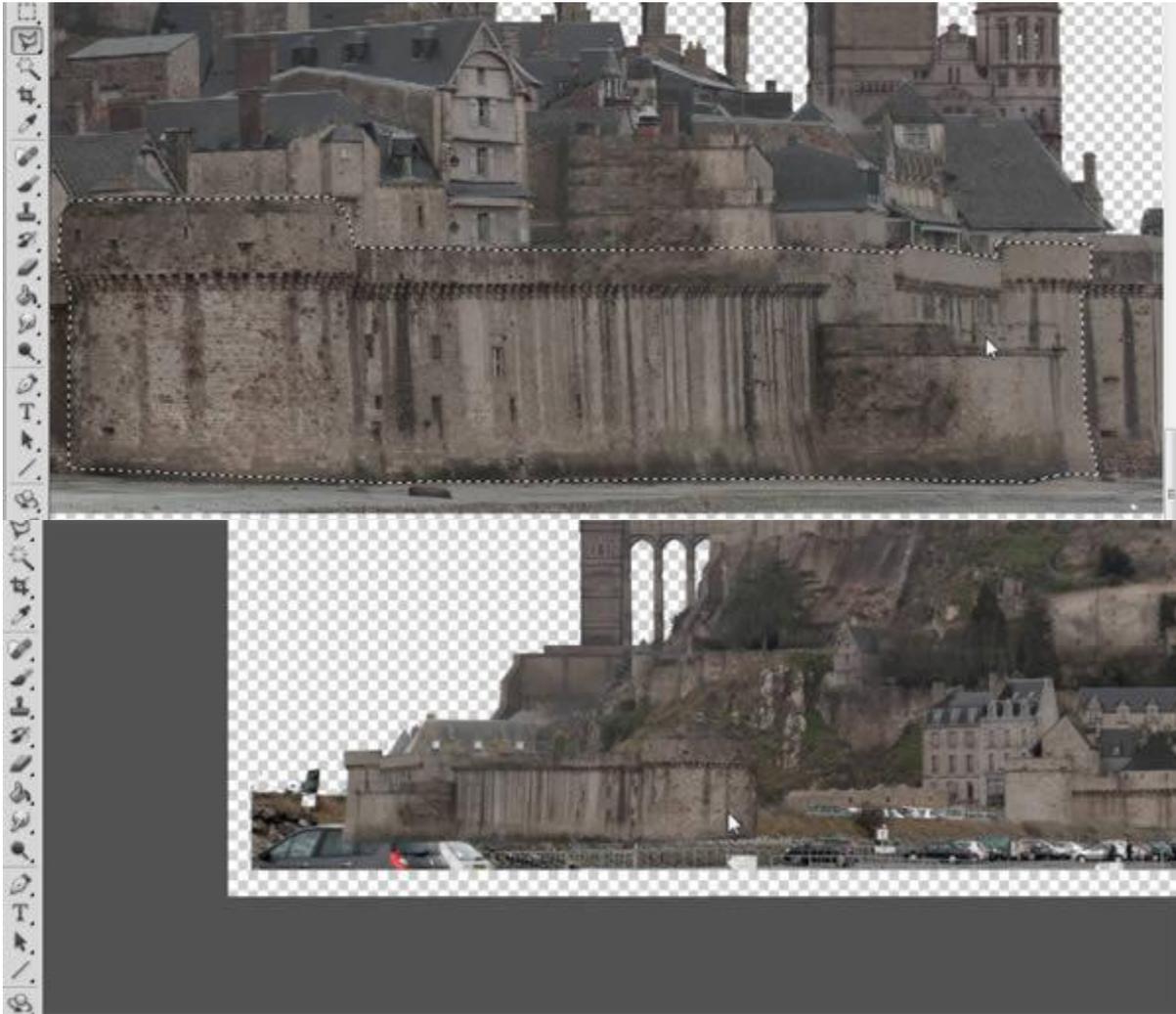
Você usou muitas arquiteturas de diferentes períodos. Para deixar isso menos coticiável, você pode copiar outros traços de outras partes de sua imagem. Selecione uma das janelas da sua torre espiralada.



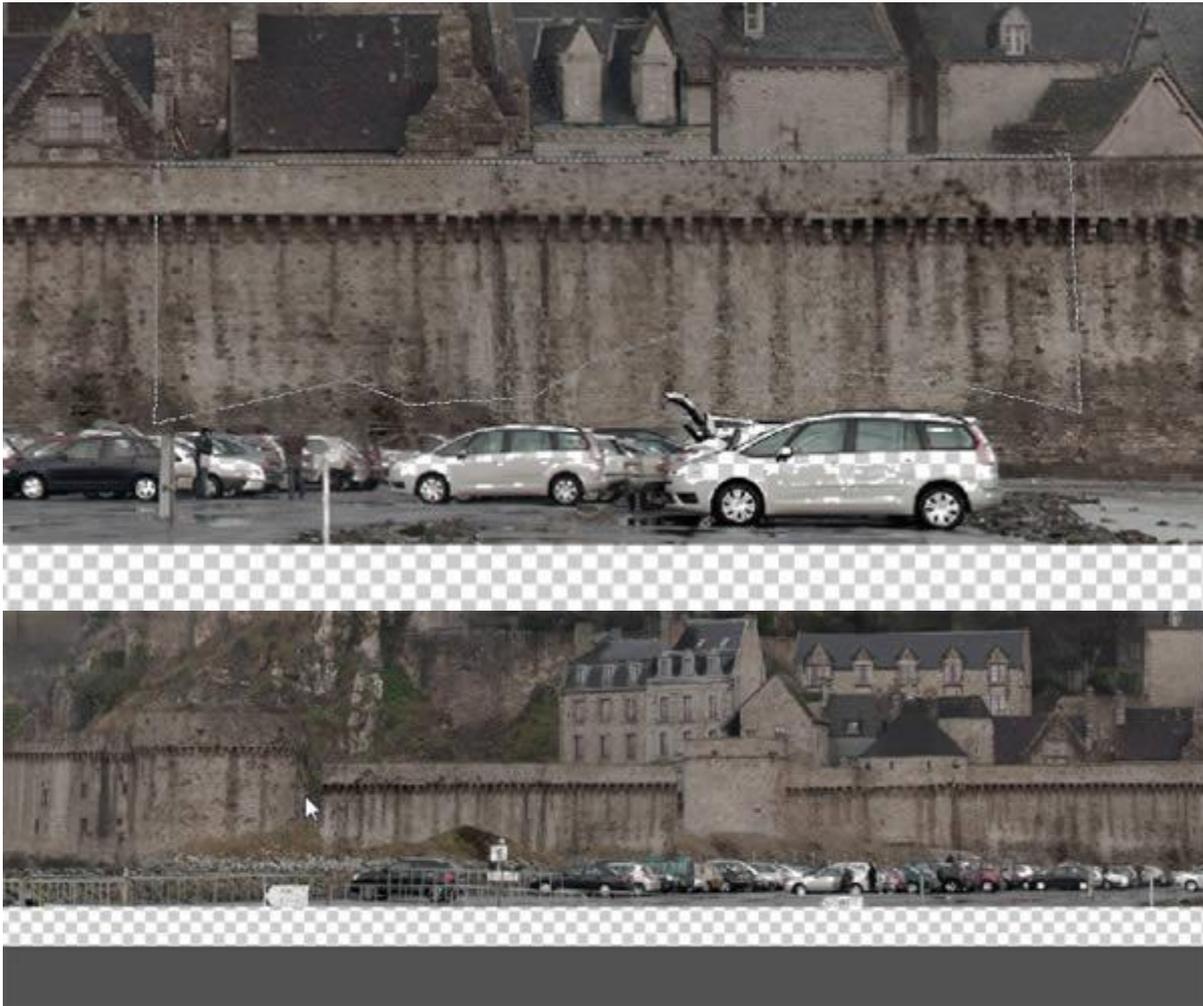
Utilize as cópias da janela para bater o visual da torre espiralada com o seu domo principal.



A cidade está ficando muito boa. Agora é só finalizar a base da parede de fora. Para isso selecione uma parte da parede e utilize uma versão espelhada para preencher o outro lado.

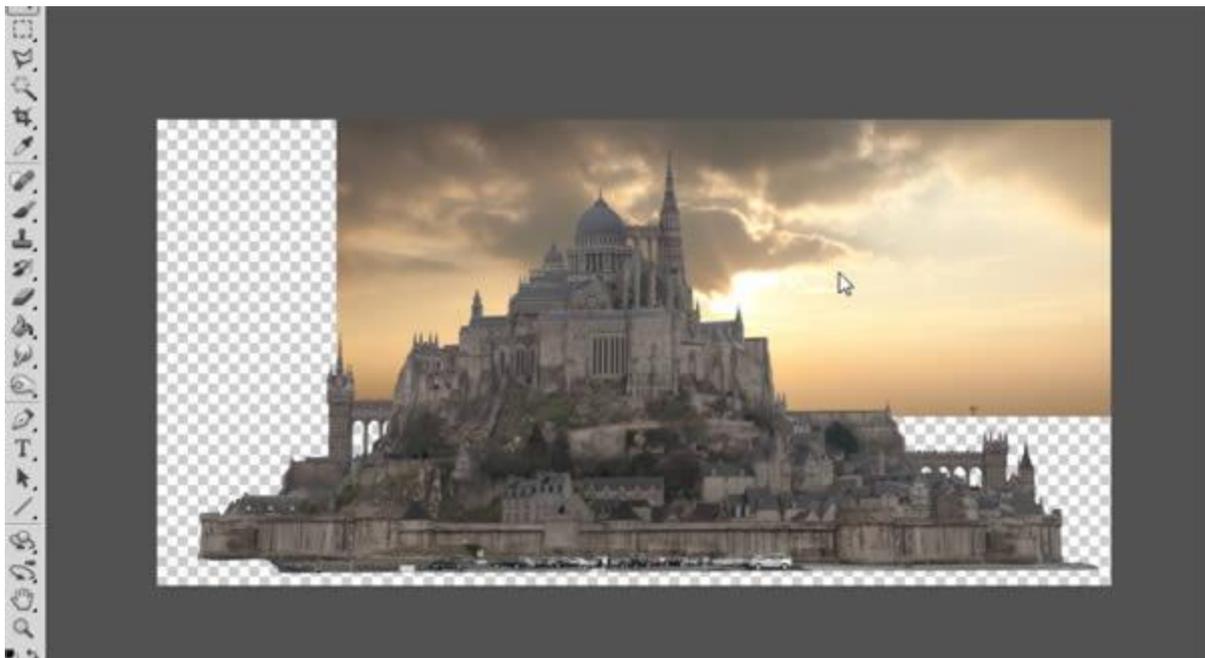
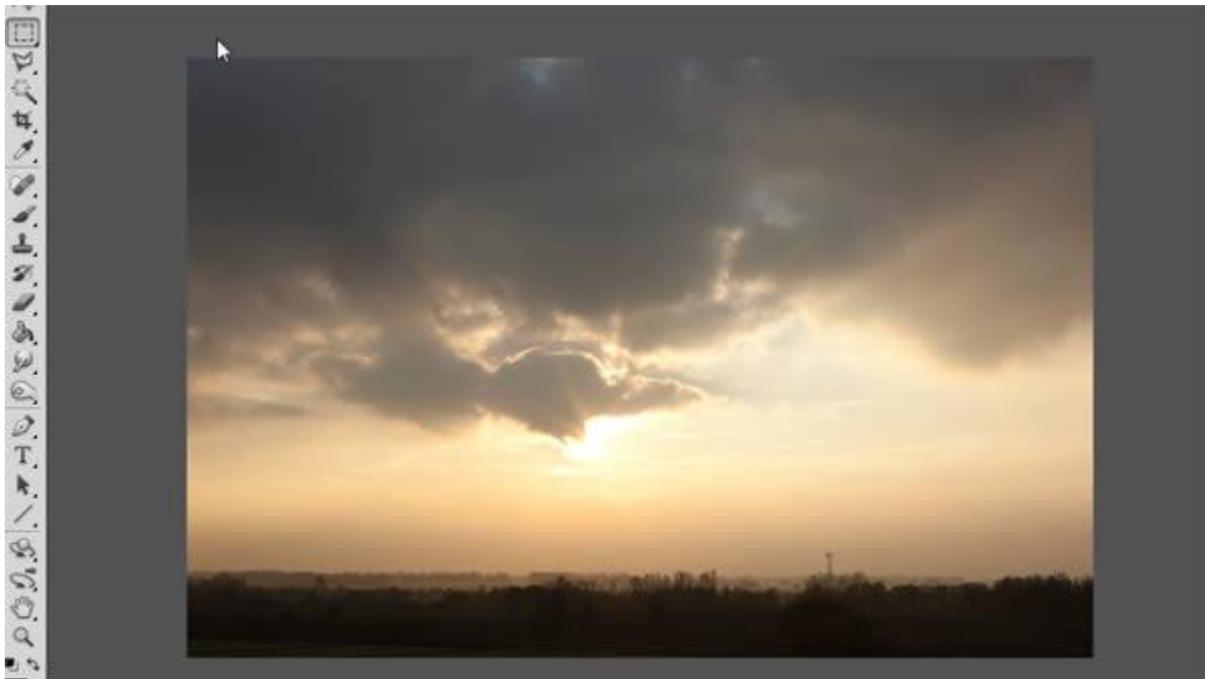


Para fechar a brecha que falta no meio, selecione e copie outra parte da parede. Apague qualquer junta que encontrar, sempre fazendo com que as peças fiquem no mesmo brilho e contraste.

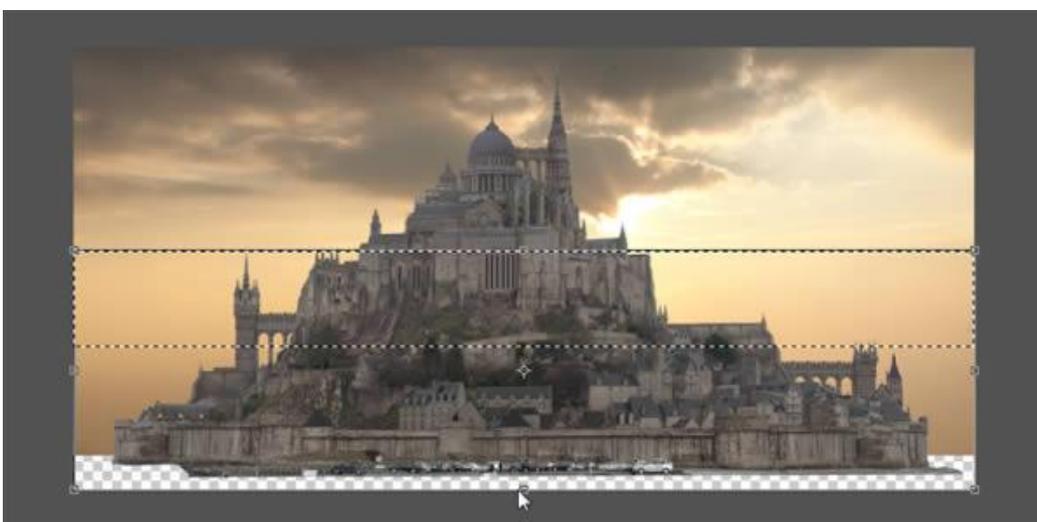
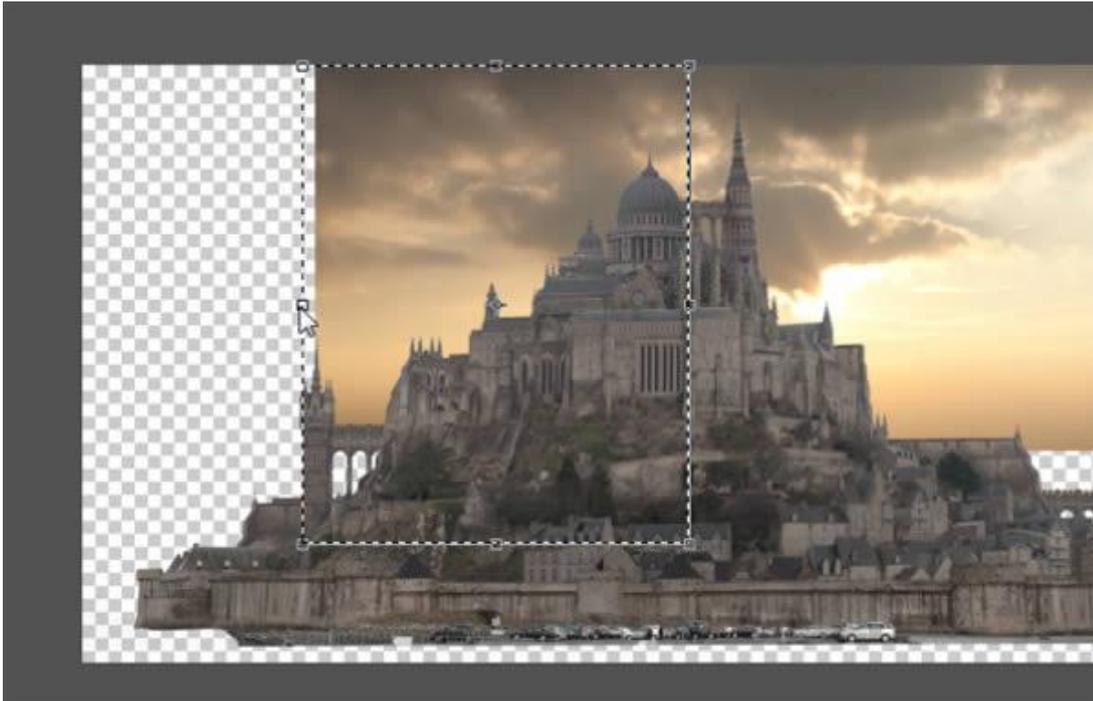


17. Background e Iluminação.

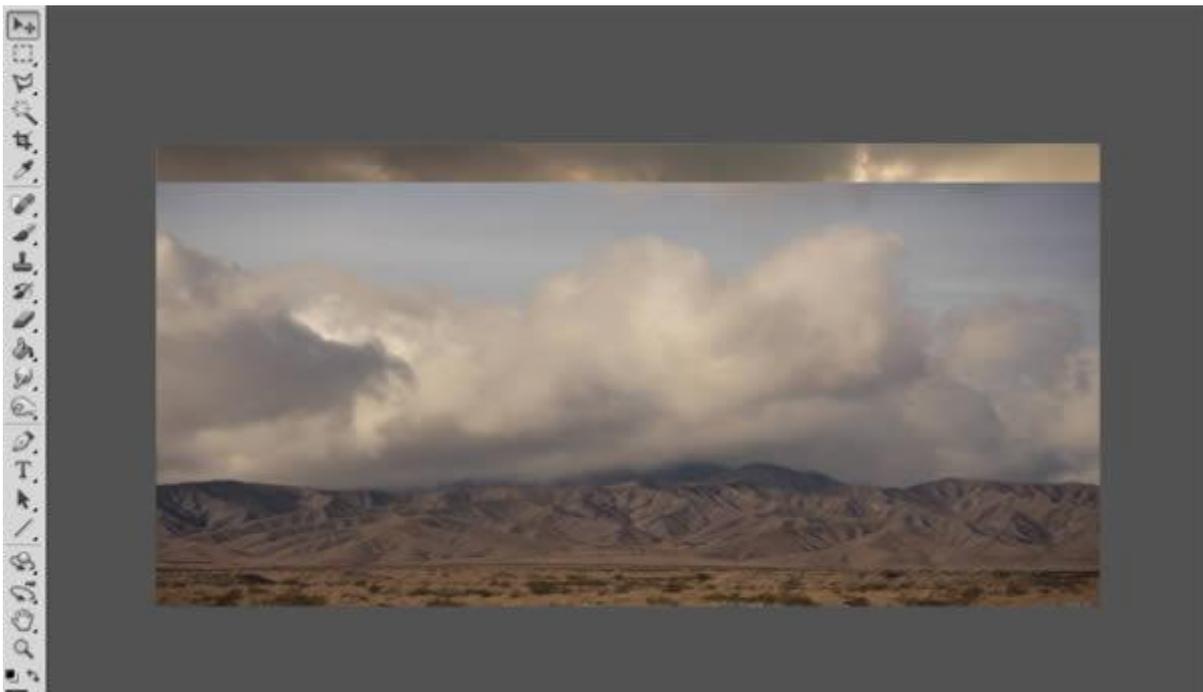
Agora é hora de colocar a sua criação sobre um background bem legal e finalizar a imagem. Abra um de seus arquivos de “céu” e o coloque atrás de sua estrutura.



A imagem não cobrirá todo o background. Aperte Ctrl+T e redefina ele para o tamanho da tela.



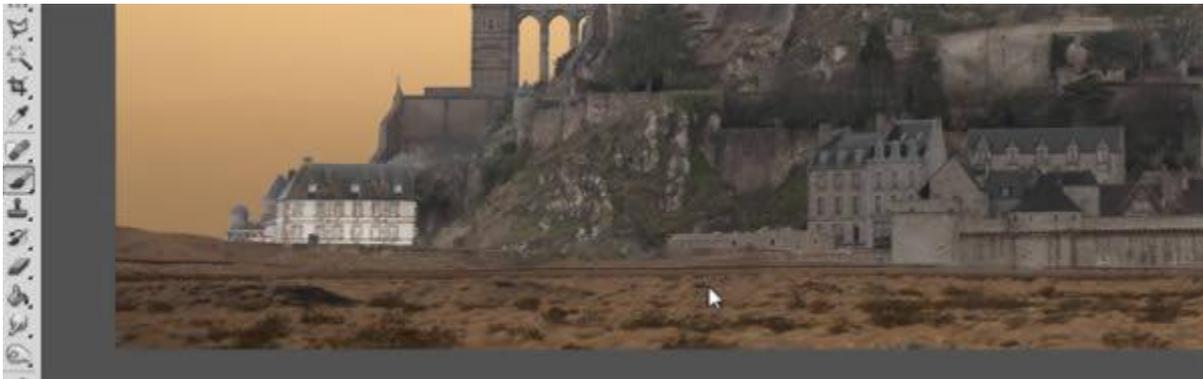
Abra a imagem do deserto de Nevada e coloque-o na frente de seu castelo.



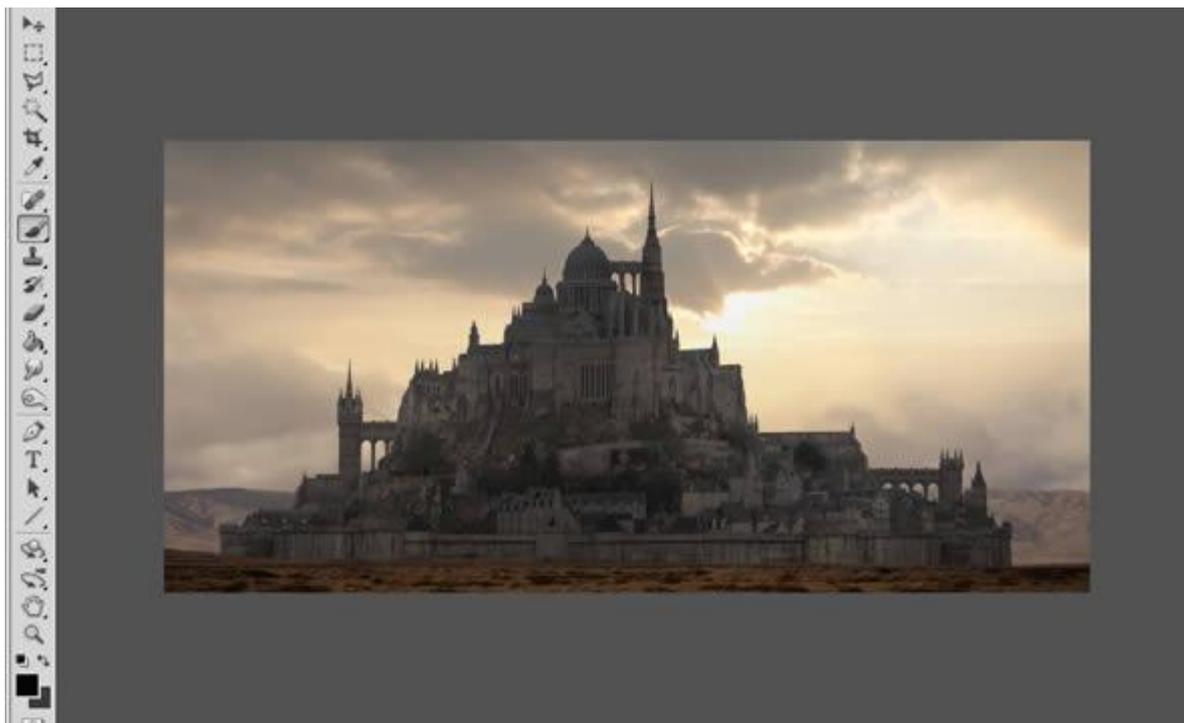
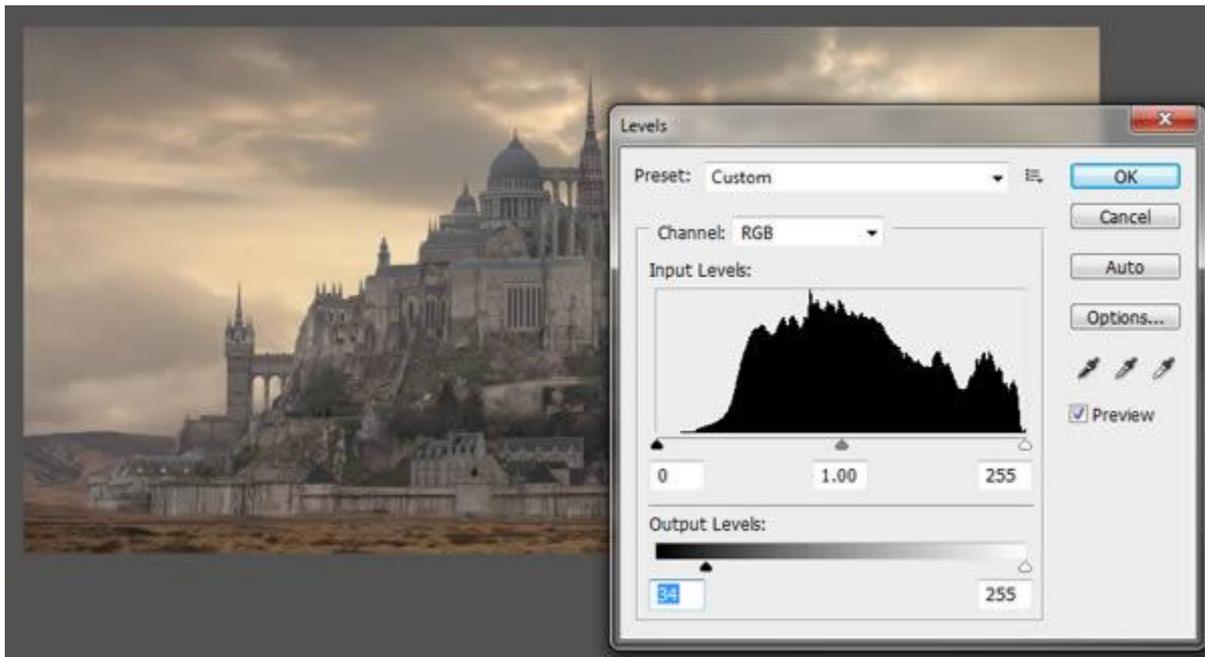
Você deverá utilizar mascaras para revelar partes de sua imagem. Adicione uma Camada de Máscara (Layer Mask) e use o Brush Tool com a cor preta para cobrir áreas e a cor branca para revelá-los. Você pode usar o pincel comum para fazer isso.



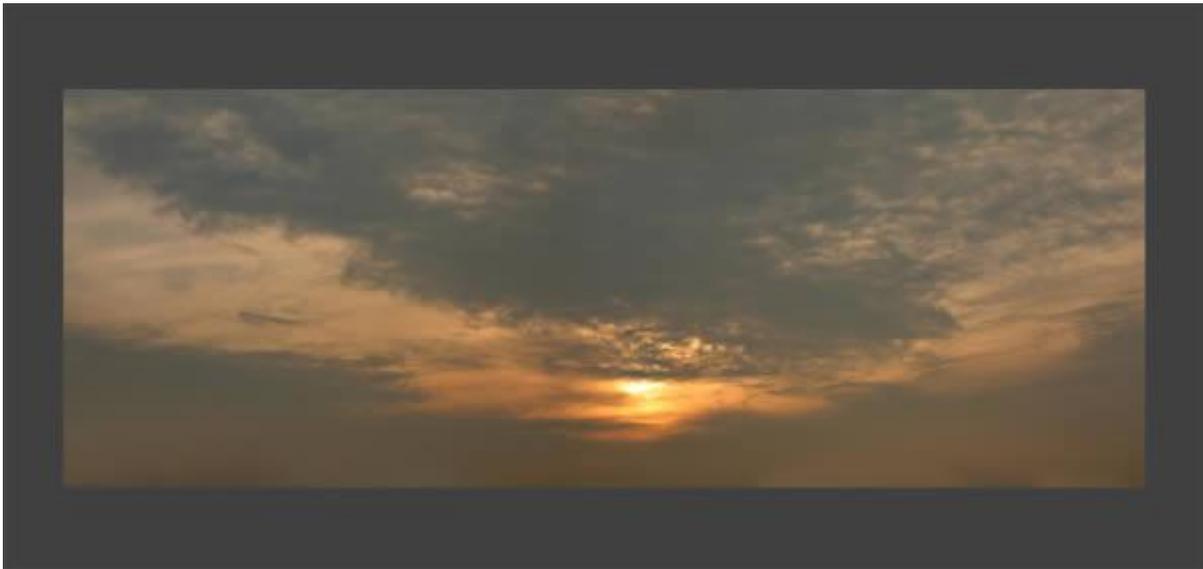
Esta é uma boa hora para cobrir os carros que estavam estacionados em frente à estrutura original ou qualquer outro elemento que você não queira.



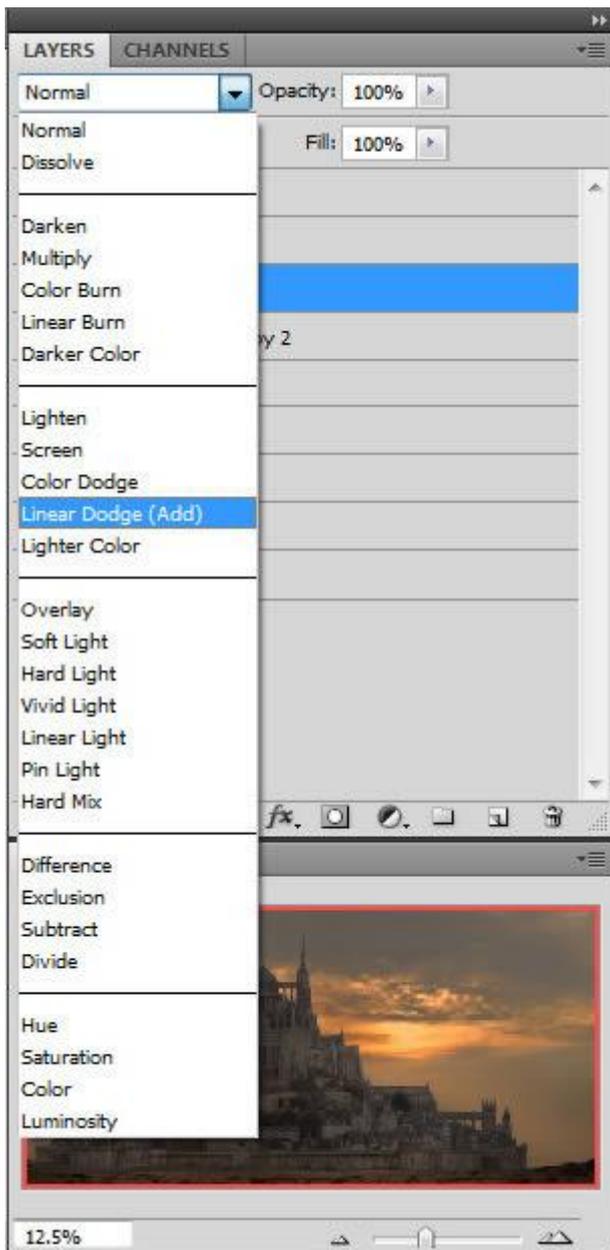
O cenário precisa ser iluminado corretamente, então você deverá ajustar suas camadas (layers) na qual a primeira layer iluminará mais que a segunda camada. Pois já que o Sol está por trás, isso fará mais sentido.



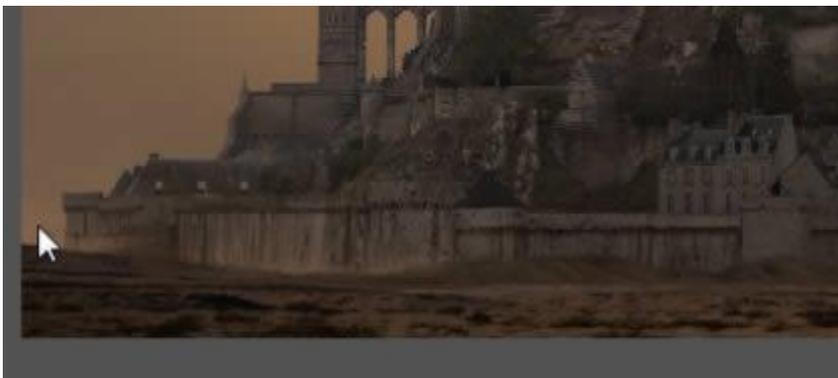
Parece que a qualidade da iluminação não ficou muito legal para a segunda camada, então tente a outra imagem de fundo, abra a nova imagem de “céu” e coloque-o do mesmo jeito que fez anteriormente, ajustando na tela. Esta imagem de fundo faz com que faça mais sentido a imagem como um todo.



Adicione uma nova camada e ajuste o modo de transferência para Linear Dodge. Coloque a camada entre a camada frontal e o castelo, você deverá pintar agora um pouco de areia pairando no ar para dar um ar de deserto.



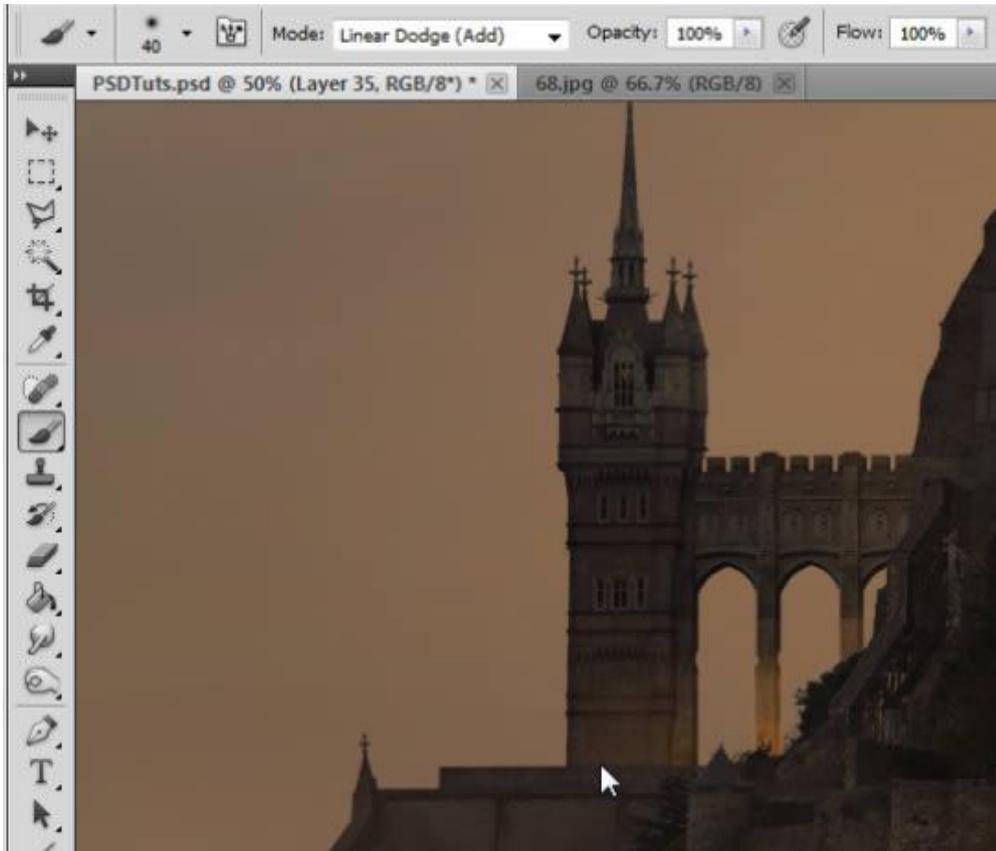
Utilize o mesmo brush e escolha a cor de marrom escuro ou cinza. Agora é só pintar pintinha pequenas de fumaça e poeira com a ferramenta pincel e definição de respingo ou algum com opacidade de pressão, como mostram as imagens:



Copie camada frontal e mude o modo de transferência para Color Dodge. Adicione outra máscara pra ele e pinte onde a luz do sol atinge o chão. Mantenha a pintura sutil e pense onde o sol iria iluminar se ele realmente estivesse na paisagem e onde iria sombrear o castelo.



Agora mude o modo de transferência de seu Brush (pincel) para Linear Dodge, até agora você manteve o contraste de todos os elementos de sua estrutura separadamente, agora você poderá utilizar estas camadas para pintar a poeira e luz separadamente, no qual facilita o trabalho.

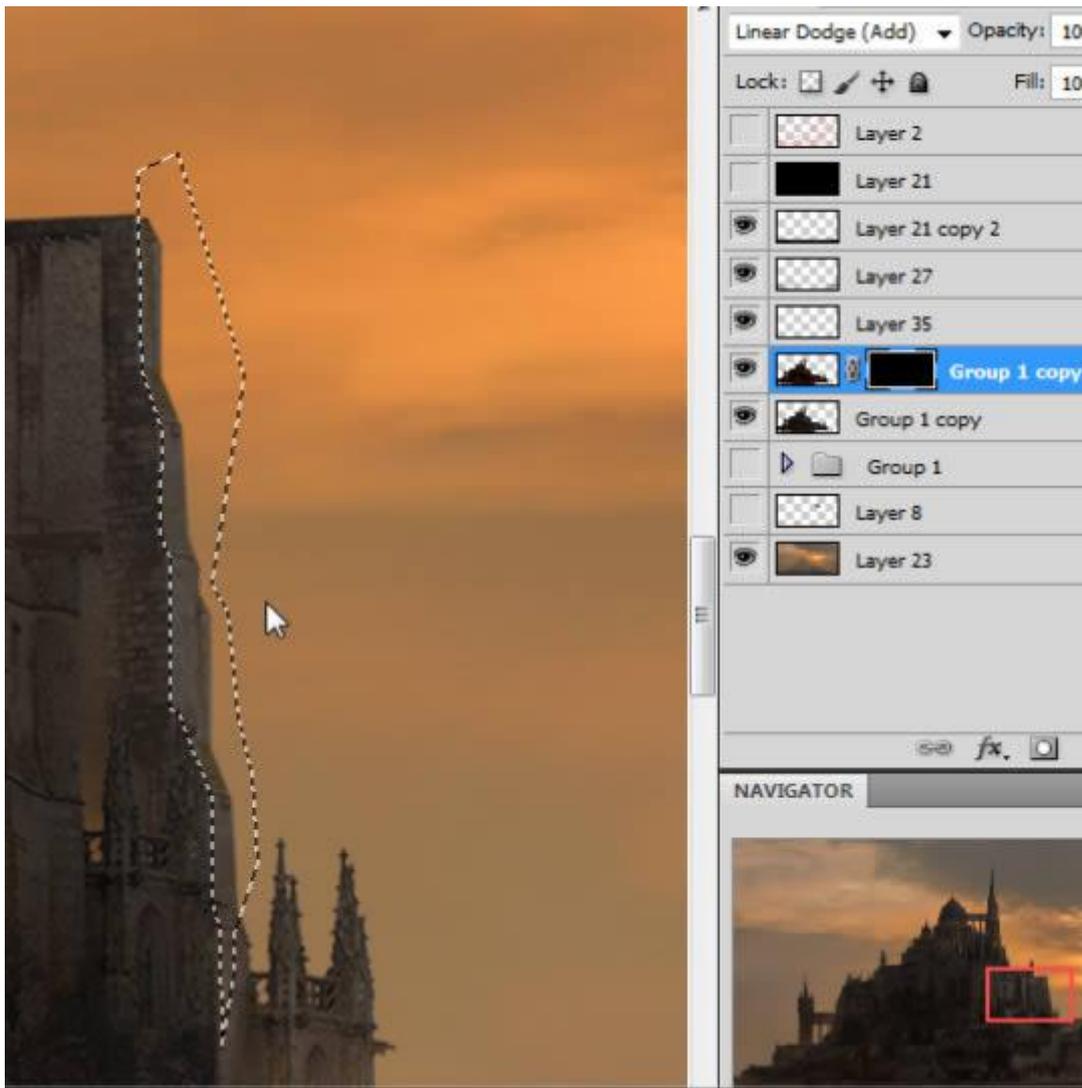




Copie sua camada da cidade e mude o modelo de transferência para Linear Dodge. Adicione uma máscara preta para fazer com que a nova camada fique invisível.



Selecione partes de sua estrutura onde a luz do sol não bate, você pode deixar o castelo levemente escurecido ou deixá-lo ligeiramente escuro.

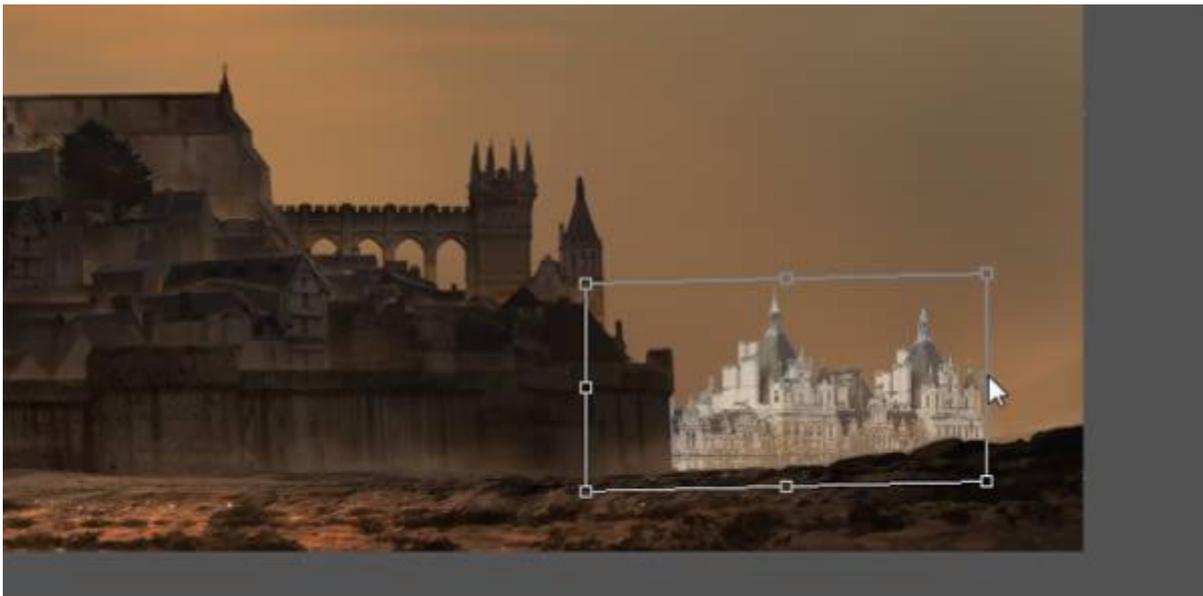




Você pode utilizar o mesmo pincel utilizado agora a pouco para pintar na seleção feita onde o sol não batia. Esta técnica lhe dará uma boa impressão de bordas sombreadas. Utilize um pincel branco nas máscaras, revelando a próxima imagem.



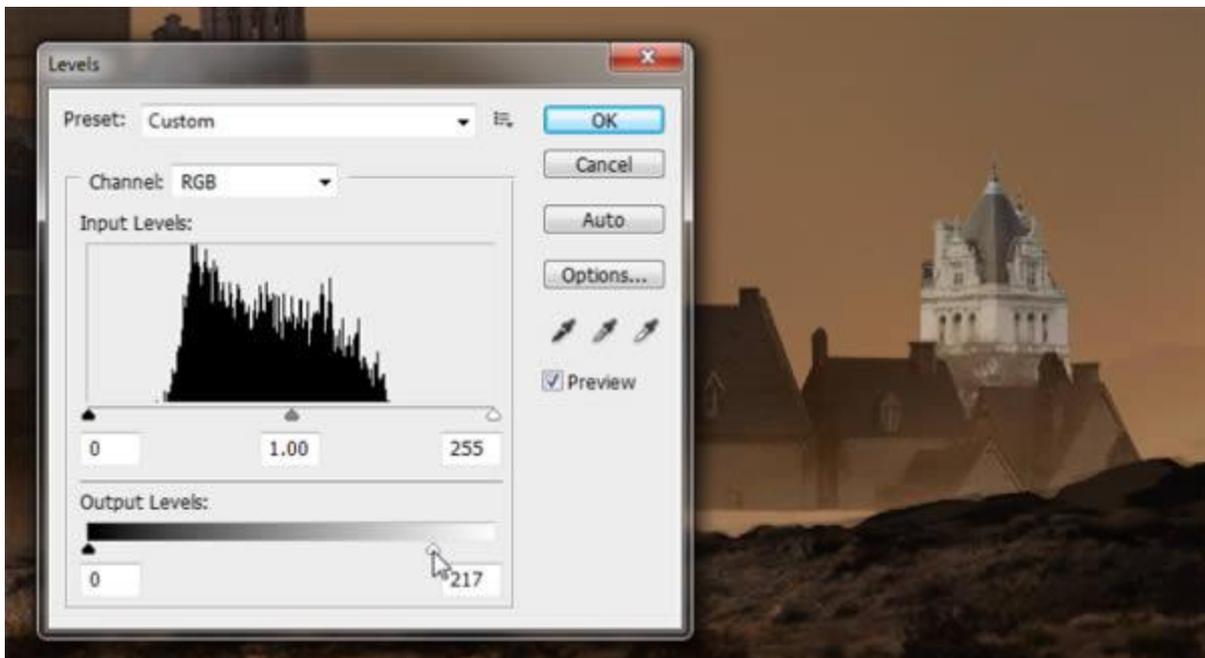
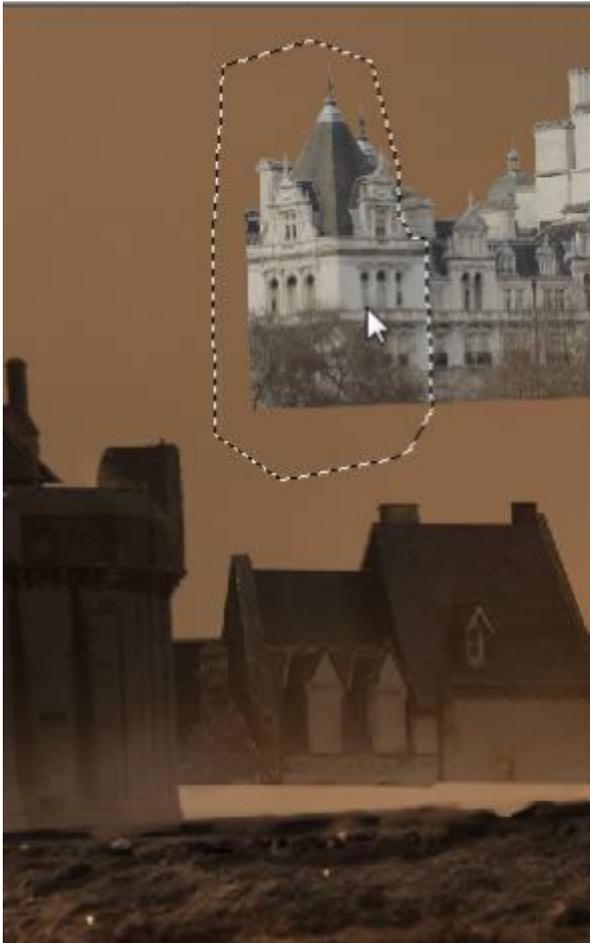
A composição de sua imagem está um pouco centralizada. Mova o castelo um pouco para a esquerda e deixe um de backup. Você irá utiliza-lo para adicionar mais estruturas para o lado de fora do castelo. Tenha certeza que tudo esteja na escala correta de tamanho e ordem nas camadas, para que todos os itens se auto acompanhem.



Faça com que o castelo fantasia que você criou também tenha continuação para o fundo, então cole outro castelo atrás do principal como mostra a imagem.



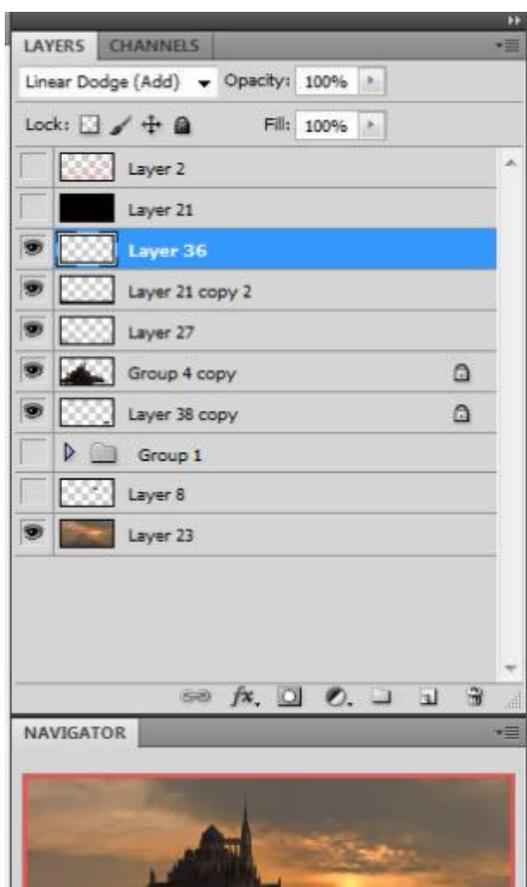
Uma das peças da construção está pronta, só falta ajustar a luz com o restante da cena.

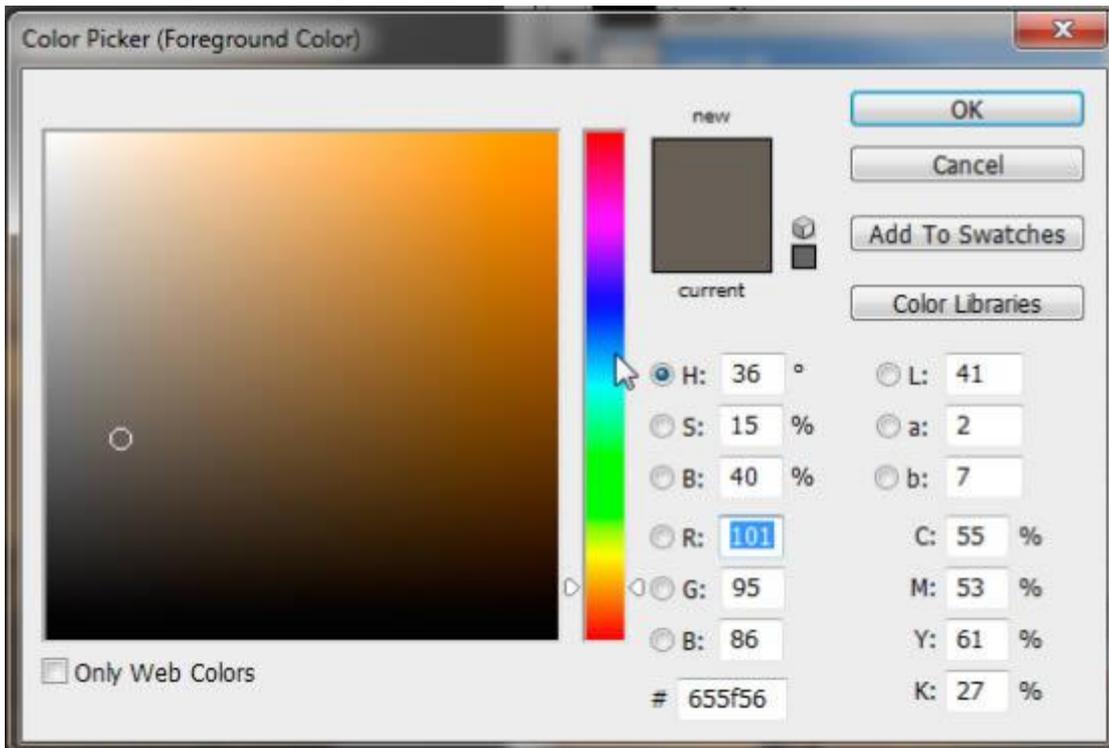


Logo abaixo você poderá ver o resultado ao copiar mais alguns elementos para incrementar mais o fundo da cena. Você pode mover o quanto quiser e construir o quanto quiser, fica seu critério, basta apenas seguir os passos anteriores.

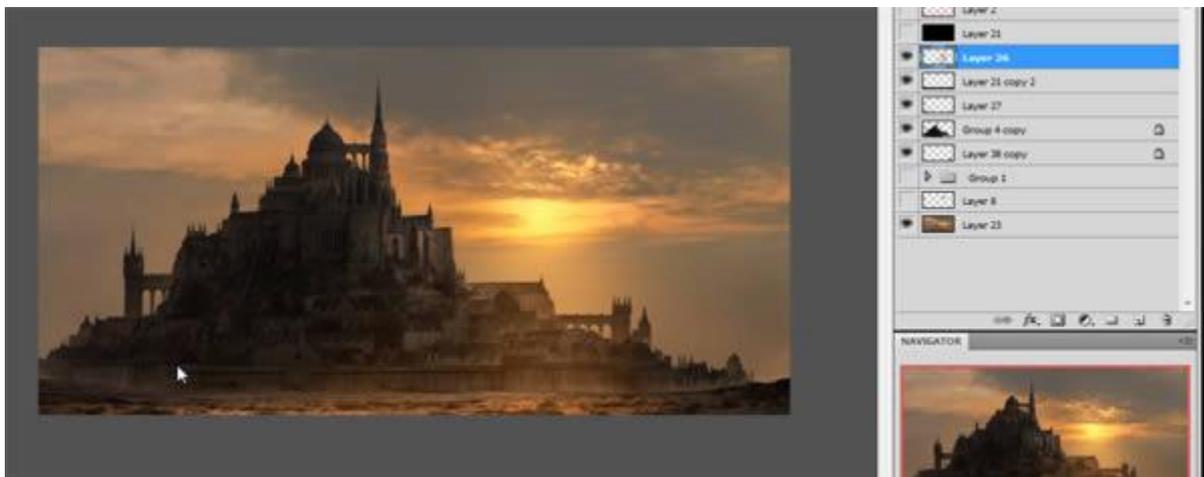


Você esta bem perto do final do tutorial, parabéns, agora você precisa pintar alguns raios solares para dar um toque de brilho. Crie uma nova camada Linear Dodge. E então pegue um tom caloroso para pintar a luz do sol com ele. Experimente colocá-los com menos ou mais saturação.





O ultimo passo é pintar um sol e a luz em sua volta. Utilizando um simples pincel tente encontrar um balanço de cores onde nem tão pouco e nem muito.



18. Conclusão

Neste Tutorial, você aprendeu a como cortar e colar partes de fotos e uni-los para formar um conjunto de estruturas. Lembre-se sempre de manter as escalas, iluminação e perspectivas.

