



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.

	Refine Edg	ge		×		
	d 🖏	View Mode	Show Radius (J) Show Original (P)			
	X	Edge Detection	- 0.0	px		
		Adjust Edge				
		Smooth: ()	0			
		Feather: 🗋	0.0	px		
		Contrast:	0	%		
		Shift Edge:	0	%		
No. of the second se		Output Amount: Output To: Selection Remember Settings Cancel	olors	- - ×		

 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)







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



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



11. 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.

Refine Ed	ge		×
d 🔊	View Mode	w Radius (w Original	J) (P)
	Edge Detection		
	Radius: -	1.7	px
	Adjust Edge		
	Smooth: 🔒	0	1
	Feather: 🗋	0.0	px
	Contrast:	- 2	%
	Shift Edge:	0	%
	Output	-1	
	Amount:		96
	Output To: Selection		•
	Remember Settings		
	Cancel		Ж

15. Agora passé um pouco seu tempo fazendo a mesma sequência 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.





Palace2





Towers



Dome1



Dome2







16. Construindo o Palácio

Agora podemos dar inicio 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 Toll.



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.





Adobe



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.

New Layer	
Duplicate Layer	
Delete Layer	
Delete Hidden Layers	
New Group	
New Group from Layers	
Lock All Layers in Group.	••
Convert to Smart Object	
Edit Contents	
Layer Properties	
Blending Options	
Edit Adjustment	
Create Clipping Mask	
Link Layers	
Select Linked Layers	
Merge Down	
Merge Visible	
Flatten Image	
Animation Options	
Panel Options	
Close	

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.



MAPData



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







Adobe



Para adicionar mais detalhes, copie alguns pináculos menores.







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

	этер васкward	Alt+Ctrl+Z	효과교 명승명 운영
	Fade	Shift+Ctrl+F	@ 66.7% (RGB/8) 🔀 IMGL4548.p
	Cut	Ctrl+X	
	Сору	Ctrl+C	
	Copy Merged	Shift+Ctrl+C	0000000000000
	Paste	Ctrl+V	000000000000000000
	Paste Special	+	
	Clear		
	Check Spelling Find and Replace Text		
	Fill	Shift+F5	
	Stroke		
	Content-Aware Scale Puppet Warp	Alt+Shift+Ctrl+C	
	Free Transform	Ctrl+T	
	Transform	×	Again Shift+Ctrl+T
	Auto-Align Layers		Scale
	Auto-Blend Layers		Rotate
	Define Brush Preset		Skew
	Define Pattern		Distort
	Define Custom Shape		Perspective
	Purge	•	Warp
	Adobe DDE Dresets		Rotate 180°
	Drecet Manager		Rotate 90° CW
	r reser manager		Rotate 90° CCW
	Color Settings	Shift+Ctrl+K	Elin Horbontal
	Assign Profile		Flip Vertical
	Convert to Profile		
-			and the second se







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 copia 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.

Levels
Pr <u>e</u> set: Custom 👻 🛤
 Channel: RGB -
Input Levels:
0 0.96 255
Output Levels:





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 Belgica.



MAPData



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 copias até o pilar chegar ao nível do chão.







Adobe



Você ainda esta 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.



Adobe









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.

	Find and Replace Text	j0000000000000000000000000000000000000
	Fill Shift+F5 Stroke	
	Content-Aware Scale Alt+Shift+Ctrl+C Puppet Warp Free Transform Ctrl+T	
	Transform	Again Shift+Ctrl+T
	Auto-Align Layers	Scale Rotate
	Define Brush Preset Define Pattern Define Custom Shape	Skew Distort Perspective
	Purge •	Warp
	Adobe PDF Presets Preset Manager	Rotate 180° Rotate 90° CW Rotate 90° COV
A North	Color Settings Shift+Ctrl+K Assign Profile Convert to Profile	Fig Horiz et al







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.





Adobe

Copy Ctrl+C	
Copy Merged Shift+Ctrl+C	
Paste Ctrl+V	
Paste Special 🕨 🕨	
Clear	
Check Spelling	
ind and Replace Text	00000007 0000000000
Fill Shift+F5	
itroke	
Content-Aware Scale Alt+Shift+Ctrl+C	100000 1 A B A A COMMON
Puppet Warp	
ree Transform Ctrl+T	
Fransform	Again Shift+Ctrl+T
Auto-Align Layers	Cash
Auto-Blend Layers	Rotate
Define Brush Preset	Skew
Define Pattern	Distort
Define Custom Shape	Perspective
Purge •	Warp
Adobe PDF Presets	Rotate 180°
Preset Manager	Rotate 90° CW
Color Settings Shift+Ctrl+K	Kotate 90° CCW
Assian Profile	Flip Horizontal
Converte a Desfile	Flip Vertical 😼







Faça a torre muito maior com outra copia. 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 lluminação.

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. Está 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.

Normal Opacity: Normal Dissolve Darken Multiply Color Burn Linear Burn Darker Color Uighten Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix f*. Oifference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color	LAYERS CHANN	ELS	+=
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 Hard Light Vivid Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color	Normal	Opacity: 100%	
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	Normal	Fill: 100% +	
Darken Multiply Color Burn Linear Burn Darker Color Linear Color Lighten Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix f x, O , O , $TDifferenceExclusionSubtractDivideHueSaturationColorLuminosity$	Dissolve		*
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	Darken		
Color Burn Linear Burn Darker Color Lighten Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Hinear Light Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Multiply		
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 $f \star O \circ I \circ I$ Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Color Burn		
Darker Color	Linear Burn	w 2	
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	Darker Color	η 2 	
Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Lighten		-
Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix	Screen		4
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	Color Dodge		
Lighter Color Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Linear Dodge (Add)		
Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Lighter Color		-
Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Overlay		
Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Soft Light		
Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix Hard Mix Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Hard Light		
Linear Light Pin Light Hard Mix Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Vivid Light		
Pin Light Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Linear Light		
Hard Mix Difference Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Pin Light		
Difference Table T	Hard Mix	fx. O Ø	
Exclusion Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Difference		
Subtract Divide Hue Saturation Color Luminosity	Exclusion		
Divide Hue Saturation Color Luminosity	Subtract		
Hue Saturation Color Luminosity	Divide	Same and	
Saturation Color Luminosity	Hue	All Contractions	
Color Luminosity	Saturation	A LOAD	-
Luminosity	Color		
	Luminosity	A REAL PROPERTY AND INCOMENTAL	
A REAL AND A			





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.





MAPData











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.

	2
LAYERS CHANNELS *I	-
Linear Dodge (Add) V Opacity: 100%	
Lock: 🖸 🖌 🕂 🙆 🛛 Fill: 100% 🕨	
Layer 2	
Layer 21	
Layer 21 copy 2	
Laver 27	
90 0000 Javer 35	
Group 1 copy 2	
Group 1 copy	
Group 1	
Layer 8	
S Layer 23	
Se fx. D. J. J. J.	1 HILL HER





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



www.mapdata.com.br/base







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.

Line	ar Dodoe (Add) - Opacity: 100%	
loc		
	Layer 2	
	Layer 21	-
	Layer 36	
9	Layer 21 copy 2	
9	Layer 27	
9	Group 4 copy	۵
9	Layer 38 copy	۵
-	Group 1	
	Layer 8	
	Layer 23	_
		3
NA		

www.mapdata.com.br/base

MAPData



Color Picker (Foreground Color)					-		X
	_		w			OK	
				0		ance	tabaa)
		curi	rent	Ĭ	Color	r Libra	ries
and the second			36	0	©L:	41	
0		© 5:	15	%	© a:	2	
		© B:	40	%	🔘 b:	7	
and the second		© R:	101]	C:	55	%
أتحدي ومتحقق ويروي		୦ 🖱 G:	95	l.	M:	53	%
		© B:	86		Y:	61	%
Colors		# 65	5f56		К:	27	%

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.





www.mapdata.com.br/base





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.

