

Photoshop CS6 Avançado

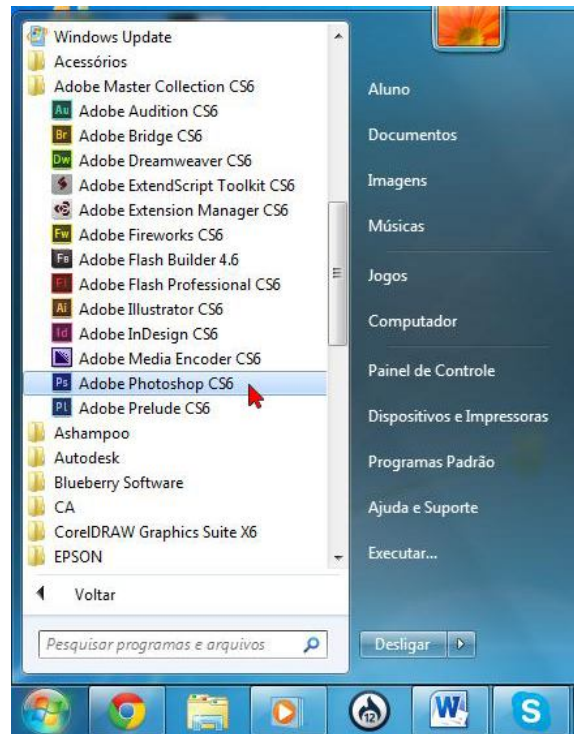


Sumário

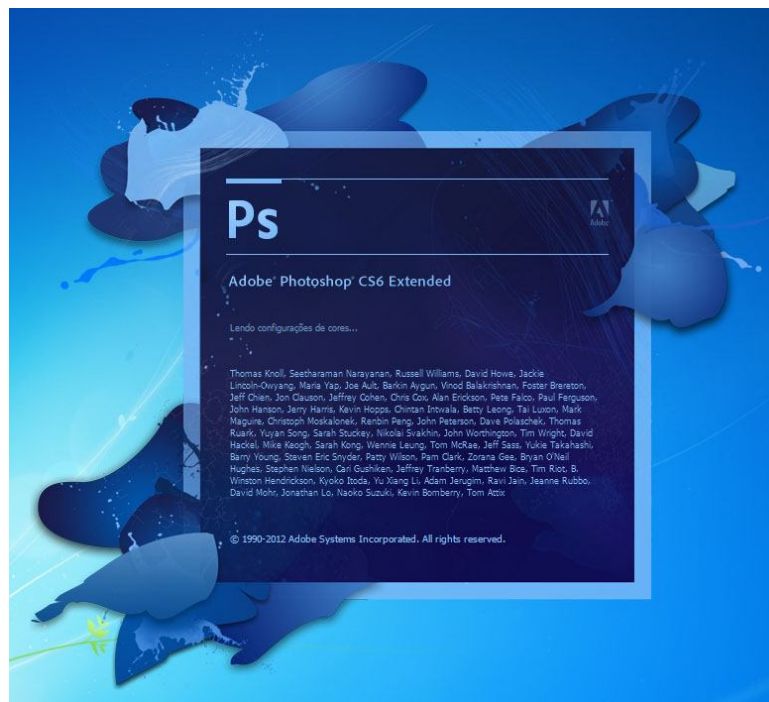
INICIANDO O PHOTOSHOP.....	2
MONTAGEM E REDIMENSIONAMENTO ENTRE DUAS IMAGENS	3
FERRAMENTA TRANSFORMAÇÃO LIVRE.....	5
AJUSTANDO NÍVEIS DE LUMINOSIDADE E CORES	6
AJUSTANDO CAMADAS EM DEGRADÊ	8
AJUSTE LIMIAR.....	11
MISTURADOR DE CANAIS	13
EFEITO NEVE.....	16
EFEITO ABSTRATO	18
COLORINDO IMAGENS	24
EFEITO SAFIRA.....	28
FILTRO DE RUÍDO	33
POP-ART.....	49
EFEITO ÁGUA.....	55
EFEITO CIANOTIPIA	62
EFEITO GRADE COLORIDA	64

INICIANDO O PHOTOSHOP

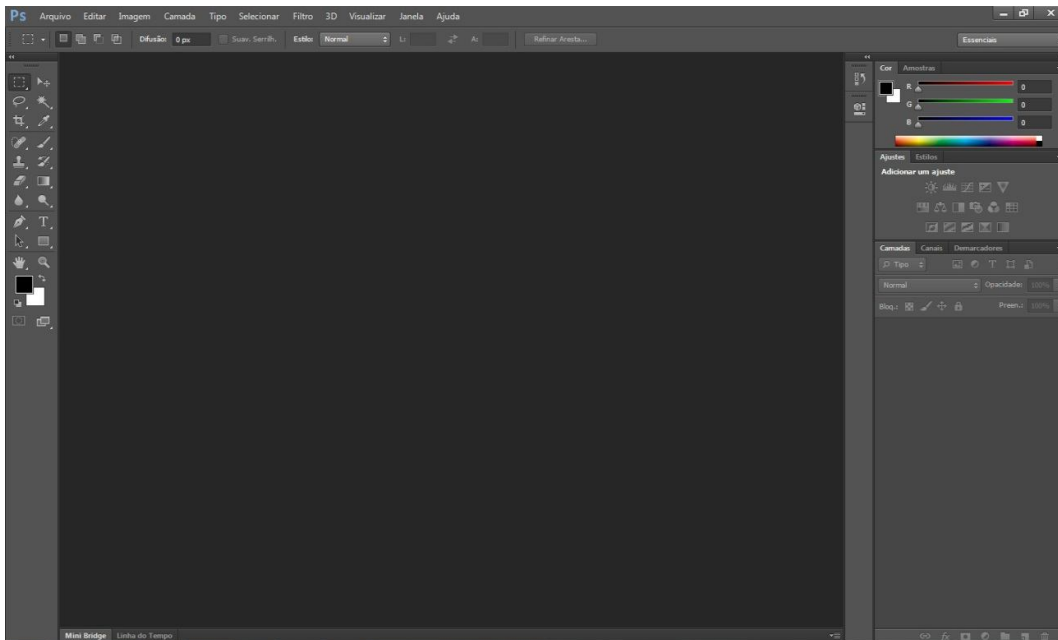
Inicie o **Photoshop**, para isto clique em **Iniciar, Todos os Programas**, abra a pasta **Adobe Master Collection CS6**, em seguida escolha a opção **Adobe Photoshop CS6**.



Iniciando o Photoshop.

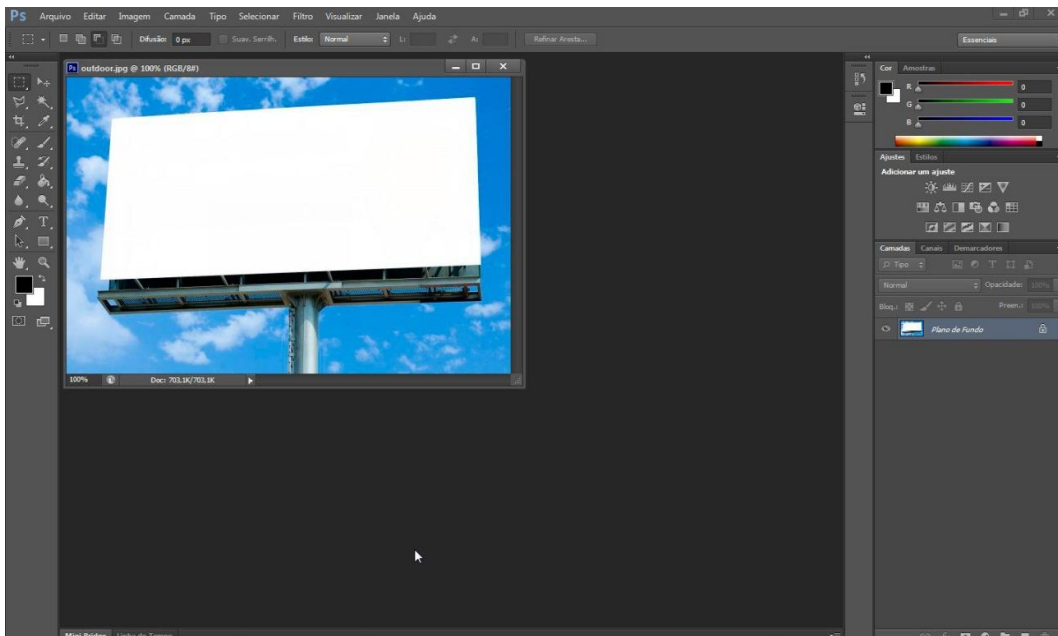


Programa iniciado.

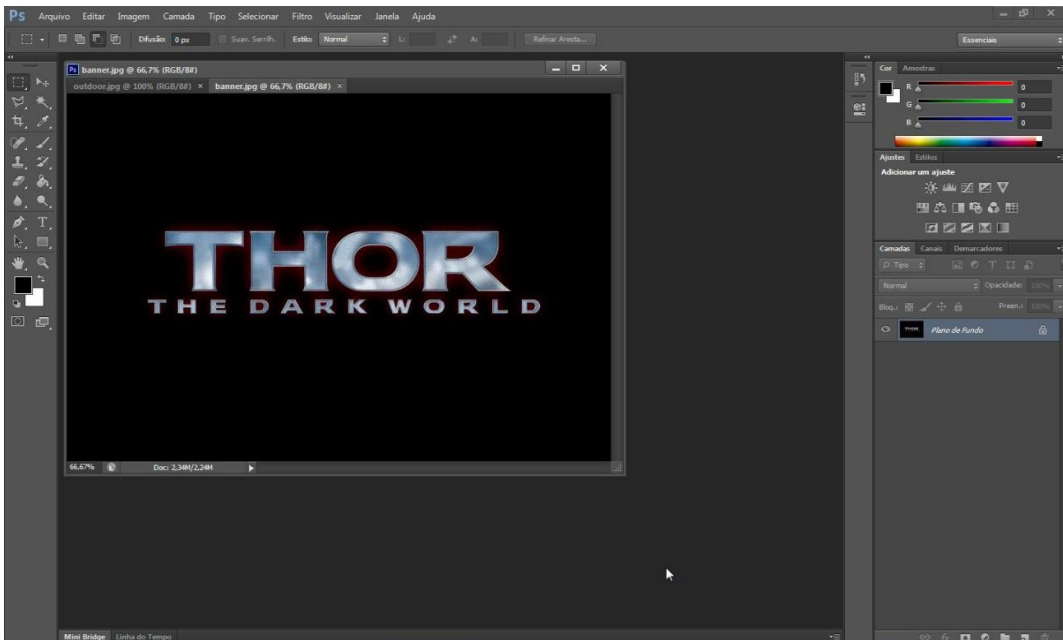


MONTAGEM E REDIMENSIONAMENTO ENTRE DUAS IMAGENS

Com a janela do **Photoshop** aberta, vamos abrir as imagens para que possamos iniciar a montagem. Para isso, clique no menu **Arquivo**, **Abrir**, localize a pasta que está o arquivo desejado.

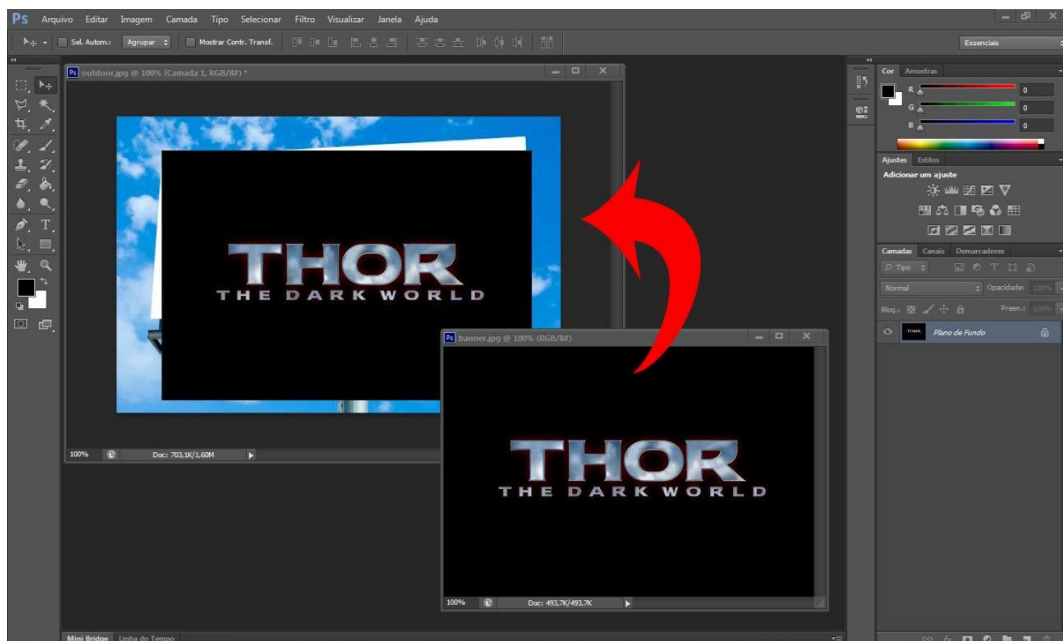


Abra o outra imagem:



Agora, com a guia da foto **banner.jpg** selecionada, pressione as teclas de atalho **CTRL+A** para selecionar a foto inteira, após a seleção, pressione as teclas **CTRL+C** para copiar ou vá até o menu **Editar** e clique em **Copiar** . Após ter feito a cópia, vá para a janela do **Outdoor** e pressione **CTRL+V** para colar ou clique no menu **Editar** e na opção **Colar**.

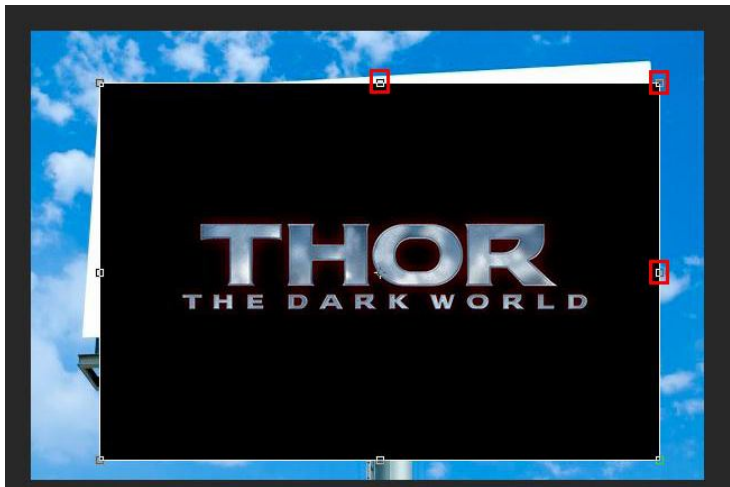
Sua imagem deverá ficar como esta.



FERRAMENTA TRANSFORMAÇÃO LIVRE

Com a janela do **Outdoor** ativa, pressione as teclas de atalho **CTRL+T** para ativar a ferramenta **Transformação Livre**.

Note que aparecerá alguns quadrados pequenos ao redor da imagem **banner**.



Estes quadrados servem para redimensionar a imagem no formato que desejamos.

Com a tecla **CTRL** pressionada, clique no quadrado superior esquerdo da imagem **banner**, arraste-o e o posicione na parte inferior em branco do **Outdoor**.



Arraste os quadrados superiores, esquerdo e direito para que ocupem a parte branca.

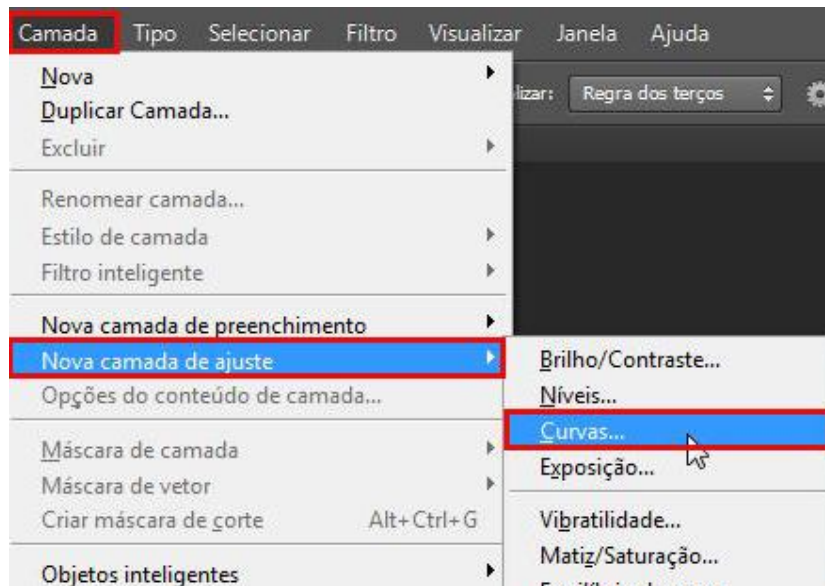
Com a foto já redimensionada no **Outdoor**, note que os quadrados a sua volta ainda estão aparecendo, para retirá-los, pressione a tecla **Enter**.



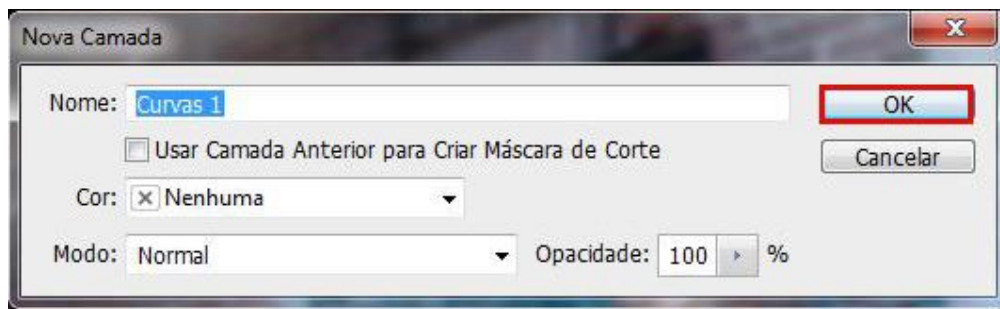
Caso a foto não tenha ocupado a parte branca como um todo e ainda seja necessário alguns ajustes, pressione **CTRL+T** para abrir a caixa **Free Transform** e em seguida, redimensione novamente.

Vale lembrar uma situação importante que ocorre com os arquivos do **Photoshop**. Quando gravamos o arquivos no formato **.PSD** as camadas com cada parte do nosso projeto ficam armazenadas para o caso de uma possível alteração. Quando gravamos no formato **.JPEG** essas camadas são mescladas e obtemos apenas o resultado final do projeto.

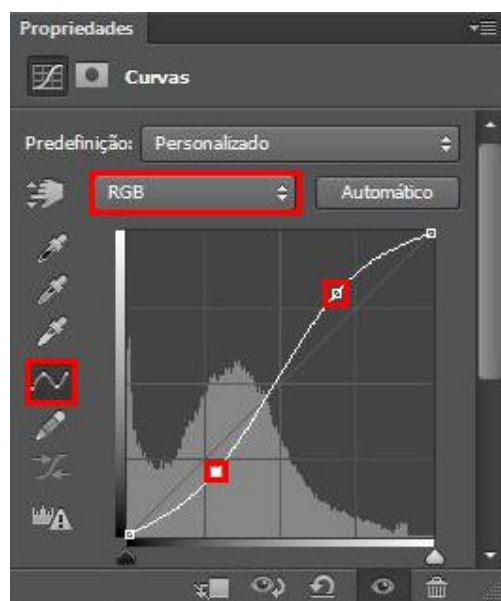
Vamos iniciar nossa primeira montagem conhecida como **Efeito Lomo**, este efeito nada mais é do que ajustar níveis de cores e escurecer as bordas de uma imagem. Vejamos abaixo como fazer este efeito.



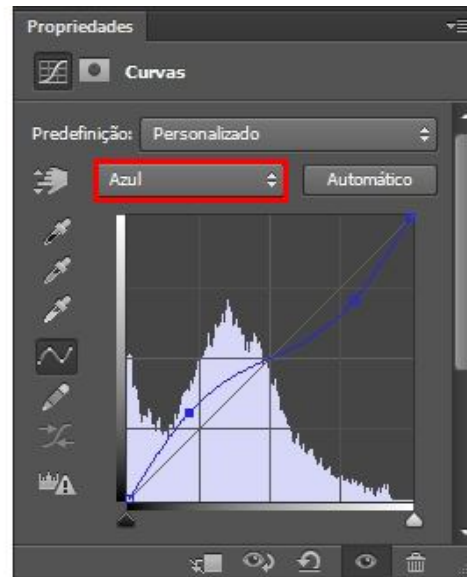
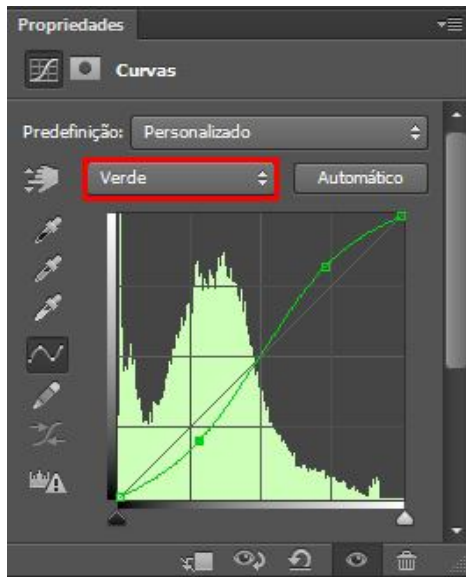
Após o clique será aberta a janela **Nova Camada**, nela clique sobre o botão **OK**.



Vá até a aba **Propriedades** e faça as seguintes alterações no modo **RGB**, crie os pontos destacados na imagem abaixo clicando uma vez no local desejado.

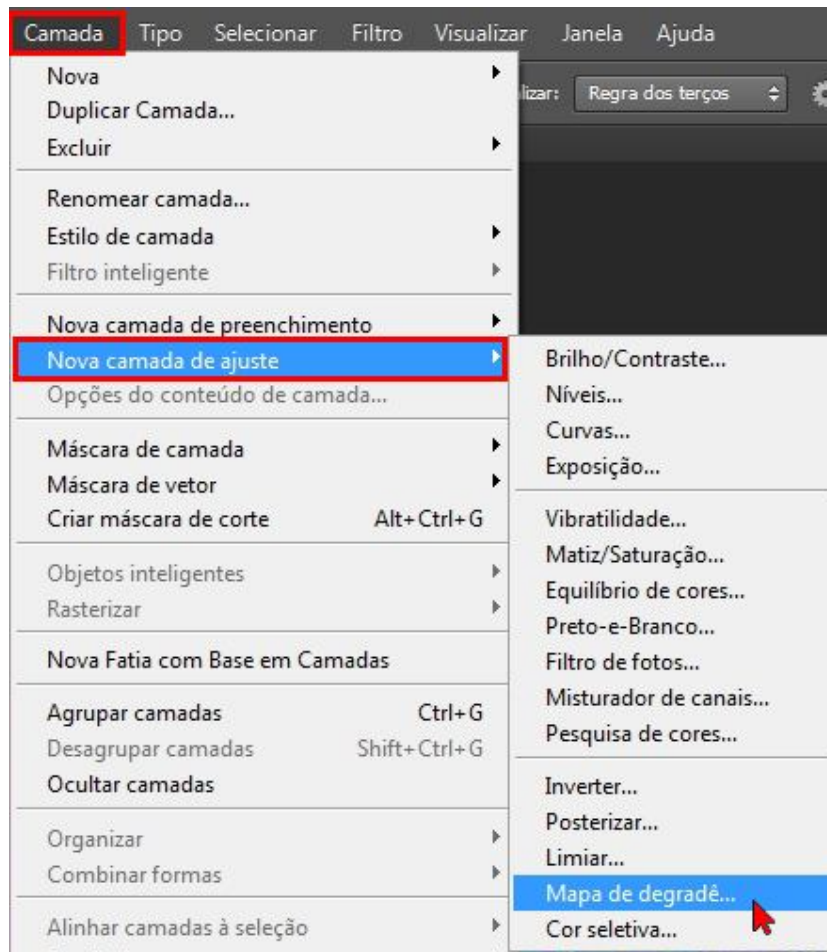


Ainda com a aba **Propriedades**, faça alterações nos modos **Verde** e **Azul**.

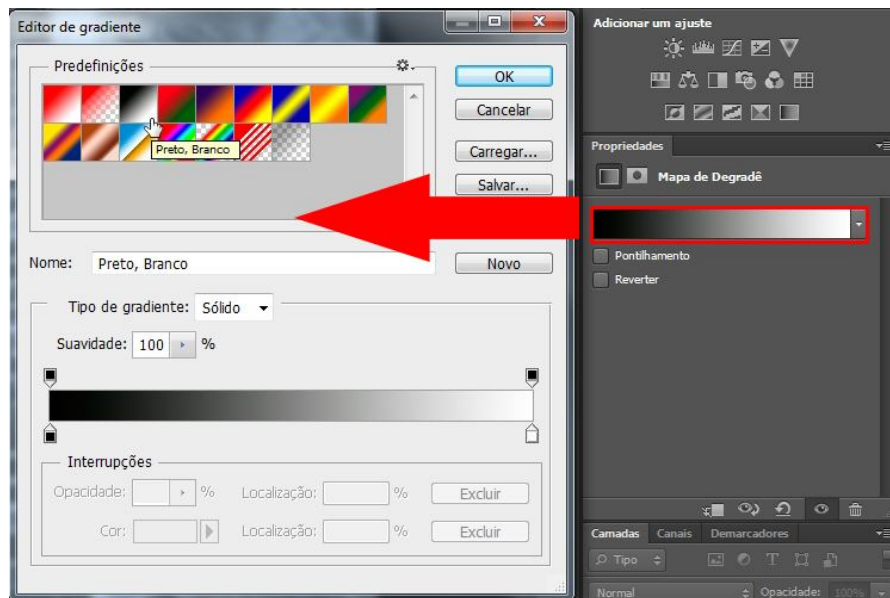


AJUSTANDO CAMADAS EM DEGRADÊ

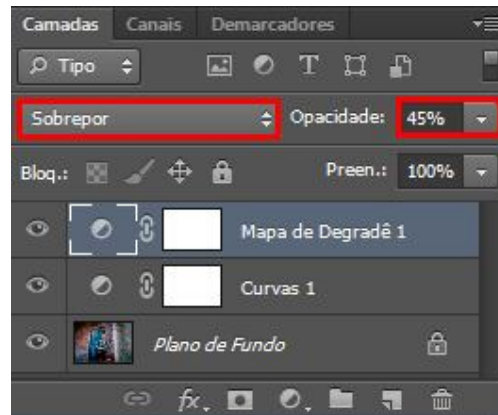
Vá até o meu **Camada**, em seguida posicione o mouse a opção **Nova camada de ajuste** e clique sobre a opção **Mapa de Degradê....** Veja na imagem abaixo.



Na aba **Propriedades**, clique sobre o **Mapa de degradê** e na janela **Editor de Gradiente** escolha a opção **Preto, Branco**. Como mostra a imagem abaixo.



Com a camada **Mapa de degradê 1** selecionada, altere o seu **Modo de Mesclagem** da camada para **Sobrepor** e defina sua opacidade no campo **Opacidade** para **45%**.



Pronto, terminamos nossa segunda montagem do curso de **Photoshop CS6 Avançado**. O efeito **Lomo** é responsável por realçar cores, além disso, ele é capaz de escurecer algumas partes da imagem e realçar o brilho em outras. Vejamos abaixo uma comparação de nossa imagem original e da imagem com o efeito.

IMAGEM SEM EFEITO



IMAGEM COM EFEITO



O efeito que vamos ver agora é chamado por muitos de efeito ***Che Guevara***.

Esse efeito é muito famoso por causa das fotos de ***Che Guevara***. Não sabe quem foi ***Che Guevara***? Então vamos a uma aula rápida de história.

Ernesto Guevara de la Serna, mais conhecido por ***Che Guevara*** ou ***El Che*** nasceu em Rosário (Argentina), viveu nos anos **1928/1967** e foi um dos mais famosos revolucionários comunistas da história.

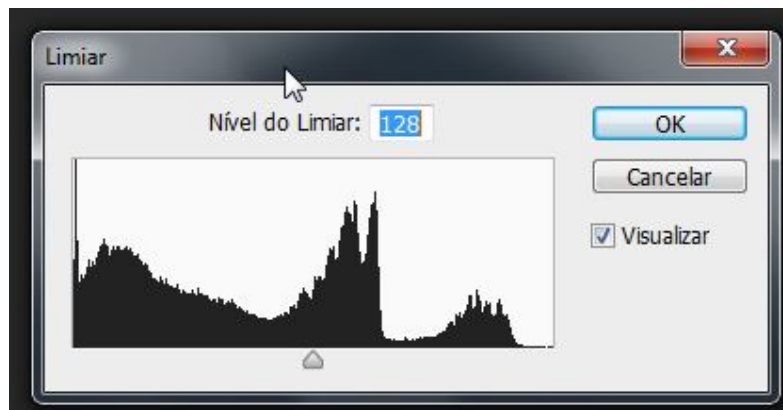
Caso esteja se perguntando o que ele tem a ver com o curso, basta simplesmente ver as diversas fotos existentes dele. Veja algumas:



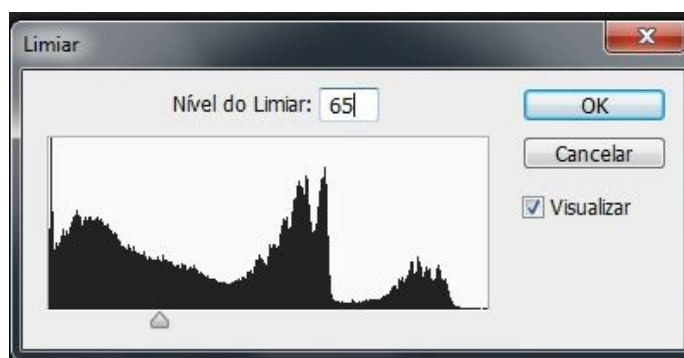
Esse efeito é chamado de **Che Guevara** justamente por deixar fotografias/imagens semelhantes com as que existem do “**Che**”.

Com a imagem aberta, vamos iniciar a montagem. Clique no menu **Imagem**, em seguida, clique em **Ajustes** e logo em seguida em **Limiar...**

Será aberta a janela **Limiar**.



Faça as alterações na janela como mostrado na imagem a seguir e clique no botão **OK**.



Resultado após ajuste do valor:



MISTURADOR DE CANAIS

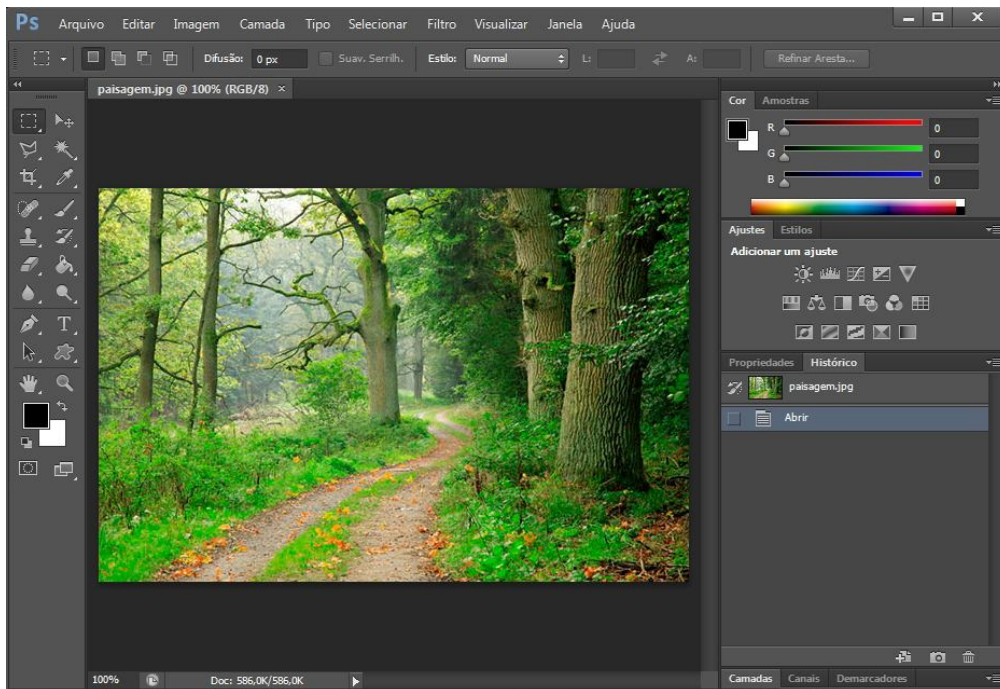
Nesta lição vamos aprender a simular a aparência de fotografia infravermelha no Photoshop. Vamos usar a paleta **Canais**, vendo como isolar um canal de cor, a forma de aplicar filtros a canais de cores, iremos utilizar camada de ajuste, mais especificamente o **Misturador de Canais**, para ajustar o impacto individual que cada um tem sobre a imagem.

O termo “infravermelho” significa literalmente abaixo do vermelho, mas não entraremos no termo científico ou teoria da cor, isso significa que nós como seres humanos não podemos vê-lo. No entanto, não podendo ver a luz infravermelha, a maioria das câmeras digitais pode, usando um filtro de lente infravermelha podendo trazer essa luz dentro de nossa gama visível.

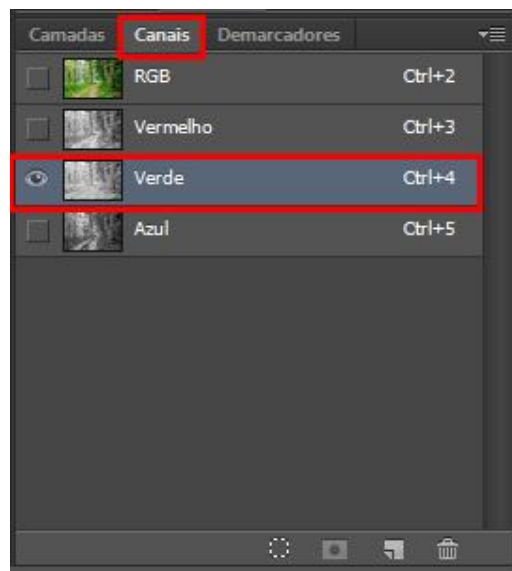
Felizmente podemos criar esse mesmo olha no **Photoshop**, uma vez que diferentes objetos do mundo refletem diferentes quantidades de luz infravermelha, os resultados obtidos dependem muito de qual tipo de foto que você estará usando.

Cenas ao ar livre, árvores verdes e folhagem tendem a trabalhar melhor e isto é o que iremos aprender nesta lição.

Abra o arquivo desejado.

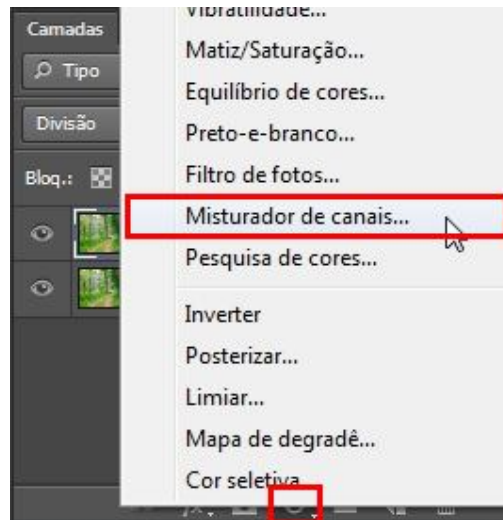


Usando a paleta **Canais**, clique sobre o canal **Verde** para selecioná-lo:

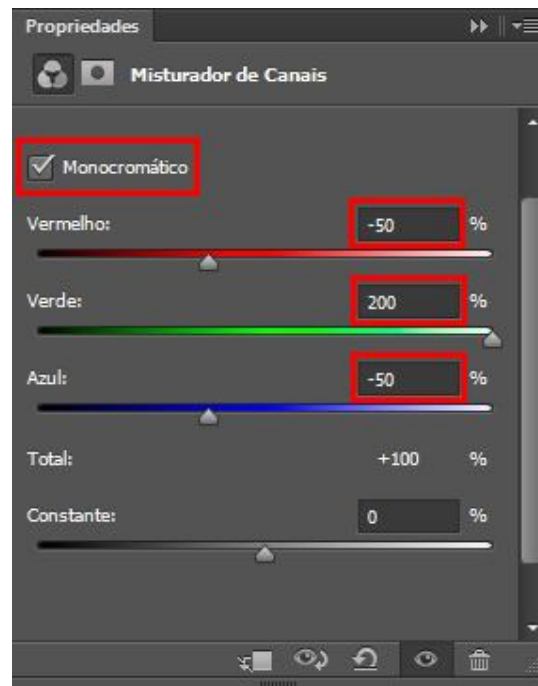


Sua imagem ficará temporariamente preta e branca:

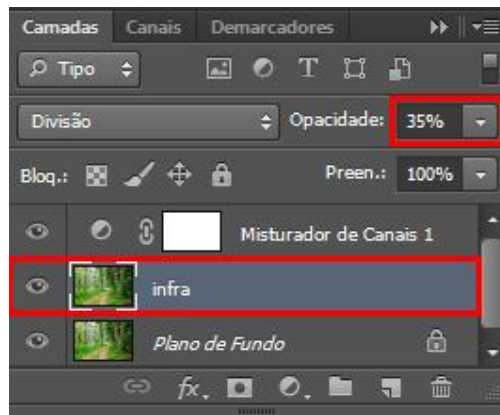
Precisamos de uma camada de ajuste **Mistura de Canais**, devemos fazer isto clicando sobre o ícone **Nova Camada de Ajuste** na parte inferior da paleta **Camadas** e selecione **Mistura de Canais** da lista:



Na paleta **Propriedades**, marque primeiramente a opção **Monocromático**, configure em seguida as opções destacadas abaixo:

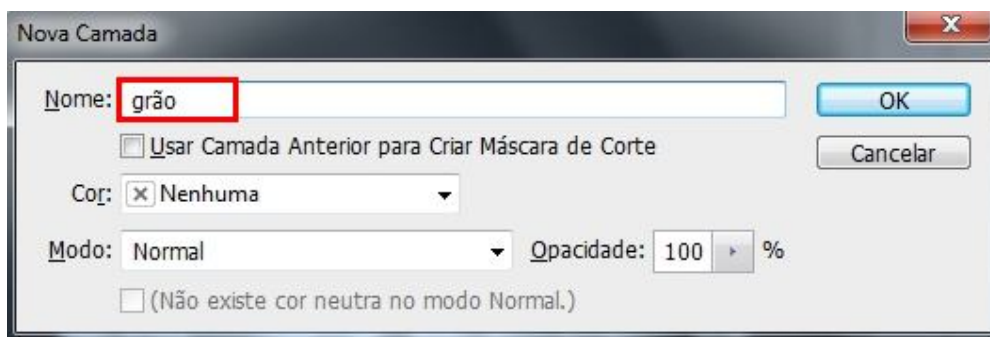


Selecione a camada **infra** em seguida mude a opacidade para **35%**.

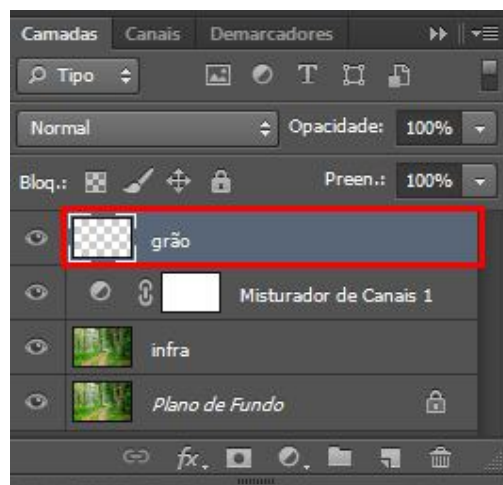


EFEITO NEVE

Vamos adicionar mais uma camada para compormos nossa imagem, pressione as teclas **SHIFT+CTRL+N**, renomeie para **Grão**.

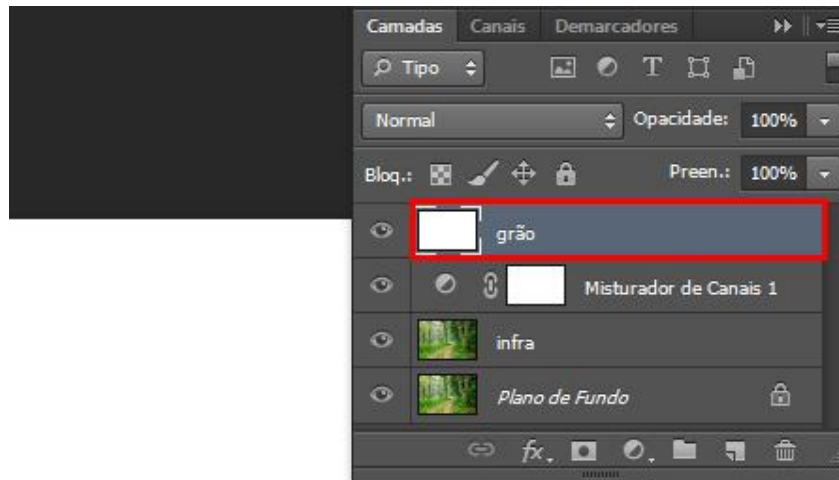


Com a camada recém-criada selecionada, arraste-a para cima da camada **Misturador de Canais**.

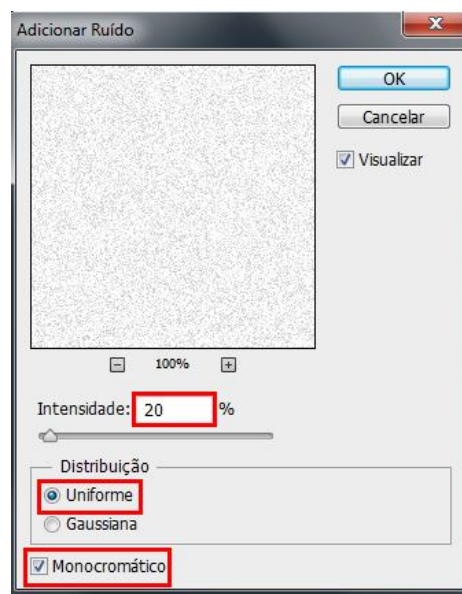


Vamos criar o efeito de neve sobre nossa imagem, selecione a camada **Grão**, caso não esteja, pressione a tecla **D**, para resetar as cores do programa, em seguida

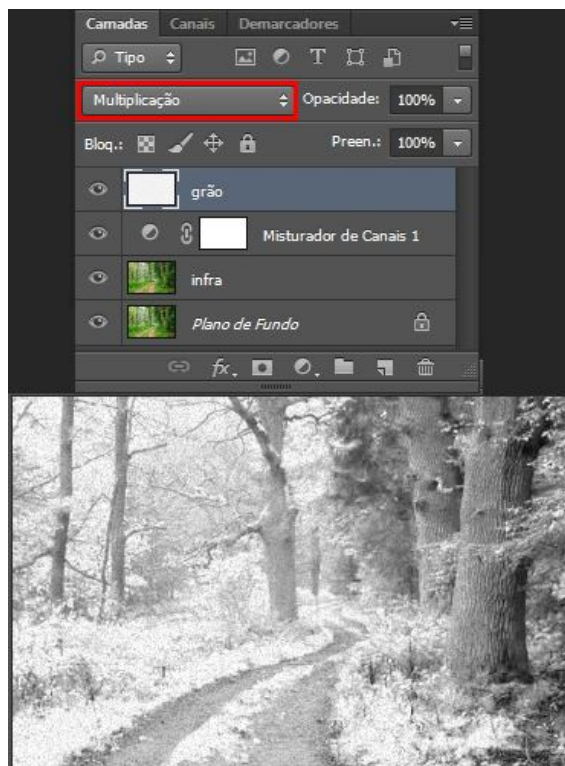
pressione as teclas **CTRL+Backspace**, para pintar a camada com a cor sólida branco.



Vamos adicionar o efeito **Ruído**, à camada **grão**, mantenha selecionada, selecione o menu **Filtro** e clique em **Adicionar Ruído**, configure a janela como mostra a imagem abaixo:

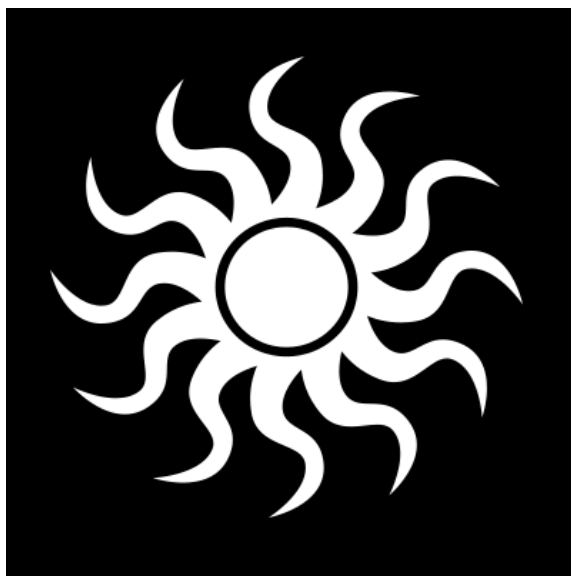


Mude o **Modo de Mesclagem** da camada **grão** para **Multiplificação** e observe como sua imagem deverá estar.

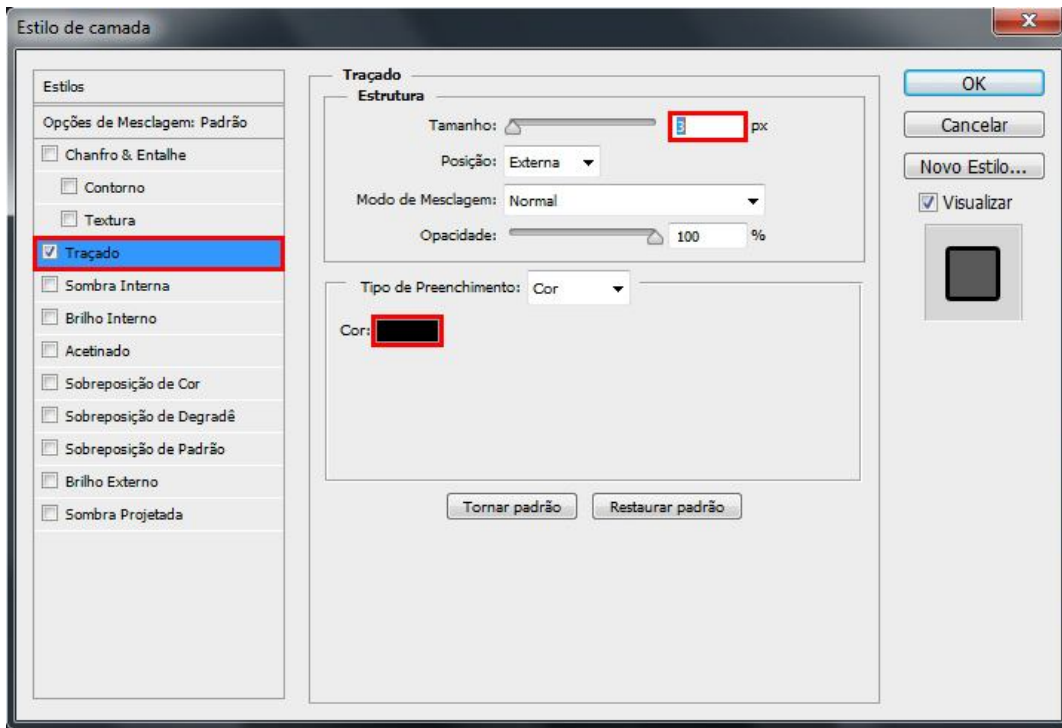


EFEITO ABSTRATO

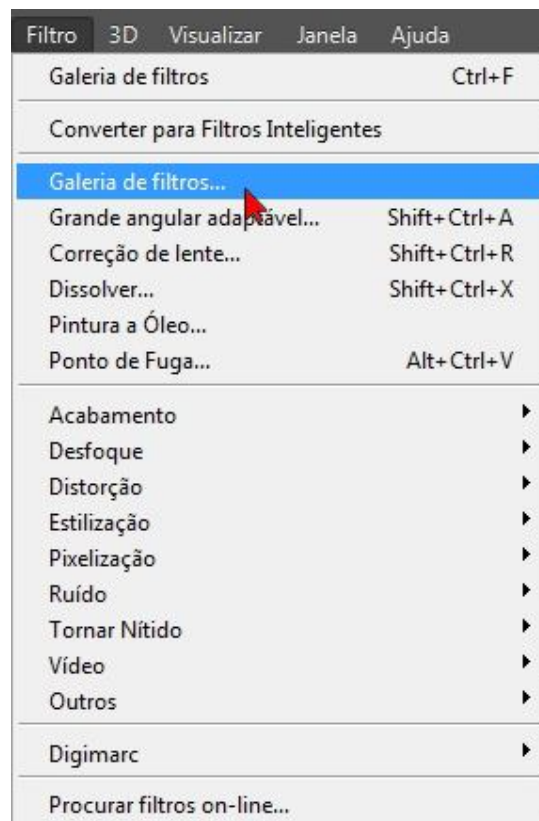
Com a **Forma** selecionada, clique e arraste no meio do documento, seu projeto deverá estar como mostra a imagem abaixo.



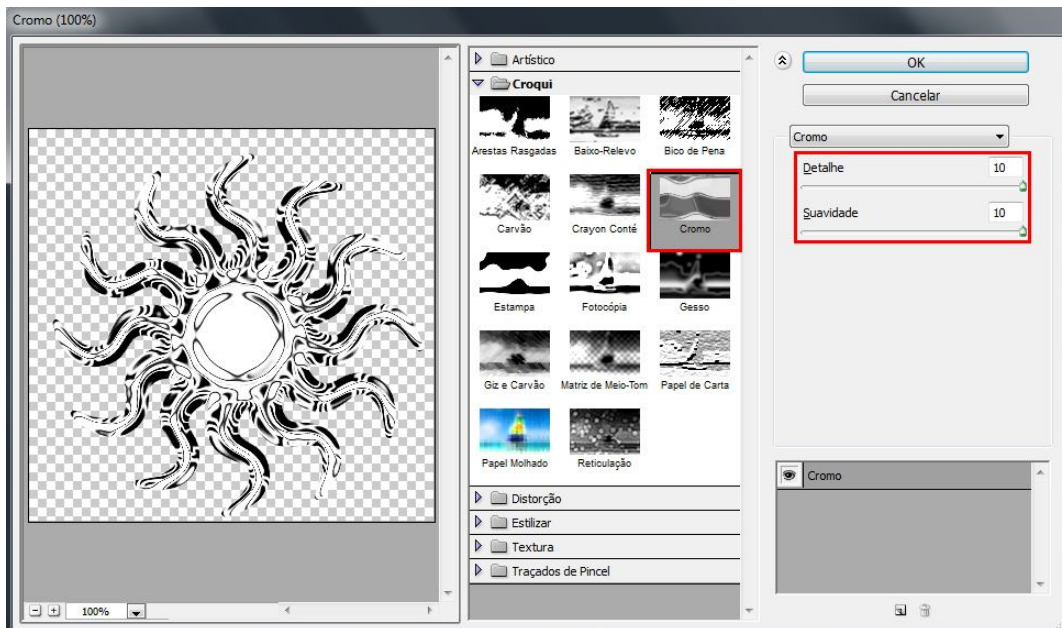
Com a camada **Forma 1** selecionada, vá até o menu **Camada** posicione o mouse sobre a opção **Estilo da Camada**, em seguida escolha a opção **Traçado**, selecione a cor preta, defina seu **Tamanho** para **3px**, em seguida clique em **OK**.



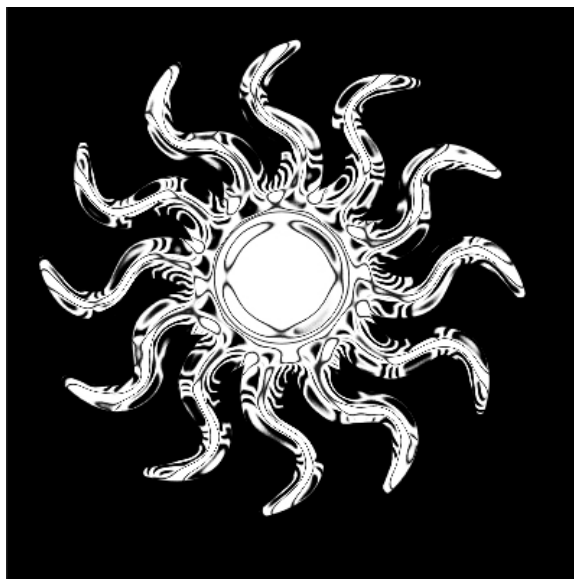
Agora vá até o menu **Filtro** e clique sobre a opção **Galeria de filtros...**



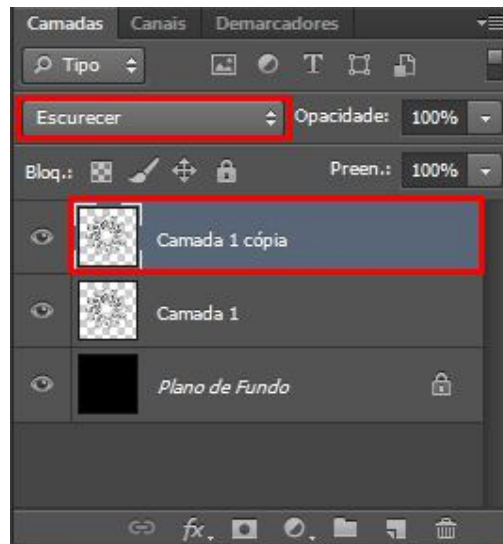
Posicione o *mouse* sobre a opção **Croqui** e em seguida escolha a opção **Cromo**. Defina os valores **10** para o campo **Detalhe** e **10** para o campo **Suavidade**.



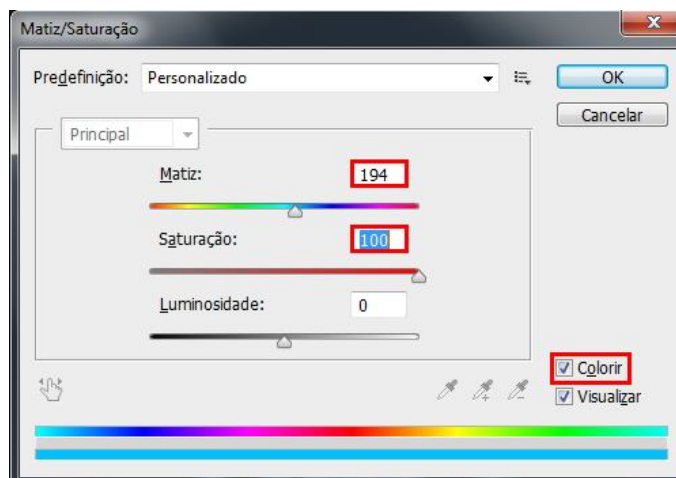
Sua imagem deverá estar com a seguinte aparência.



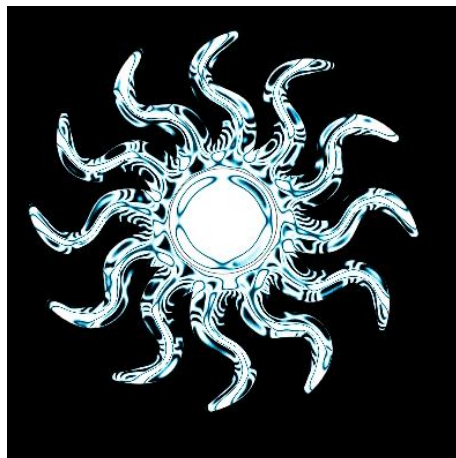
Pressione **CTRL+J** para duplicar a *camada*, defina o **Modo de Mesclagem** da nova *camada* em **Escurecer**.



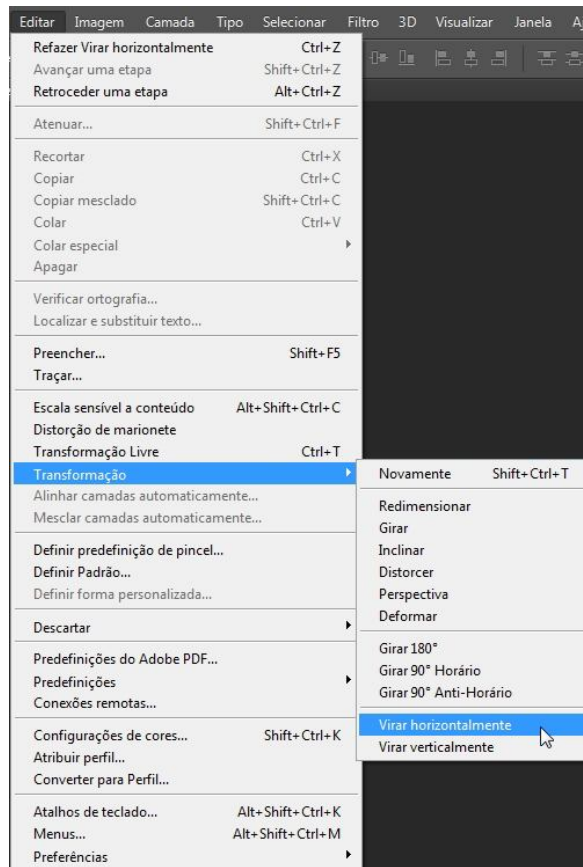
Pressione **CTRL+E** para mesclar as *camadas*, pressione **CTRL+U** para abrir a caixa **Matiz/Saturação**, defina os valores abaixo e pressione **OK**.



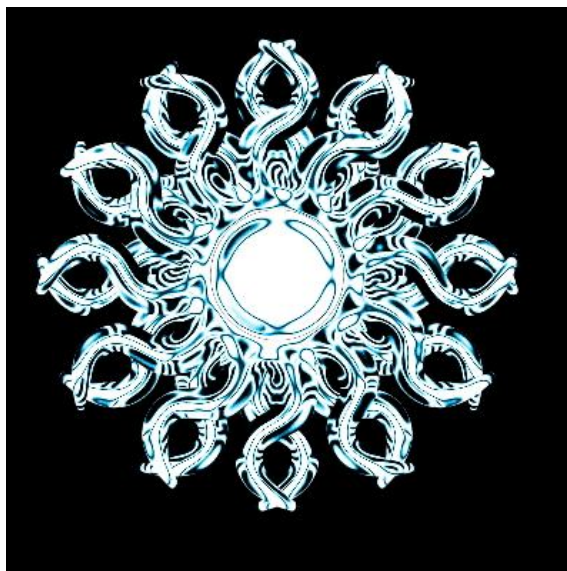
Seu projeto deverá estar com um tom meio azulado, como mostra a figura abaixo.



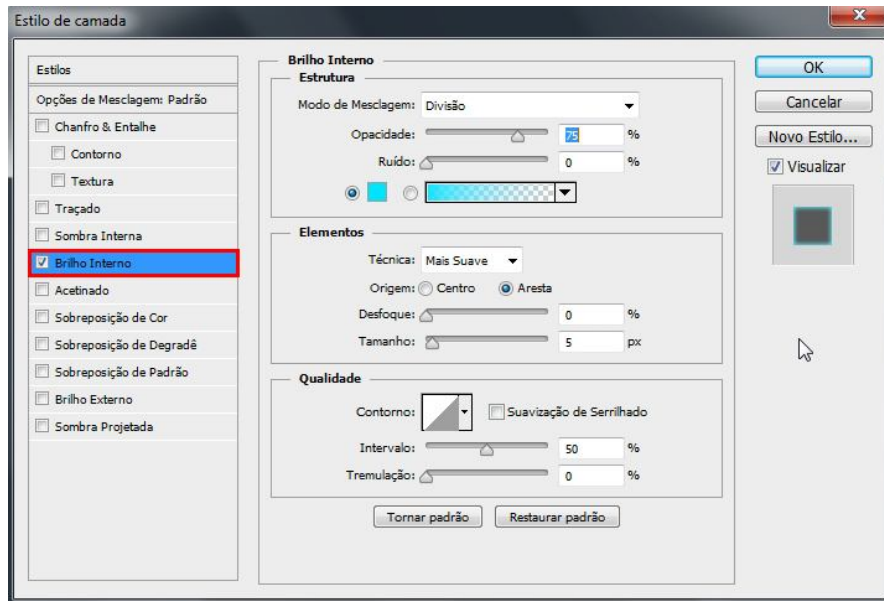
Pressione **CTRL+J** para duplicar a *camada*, vá até o menu **Editar**, posicione o *mouse* sobre a opção **Transformação**, em seguida clique na opção **Virar Horizontalmente**.



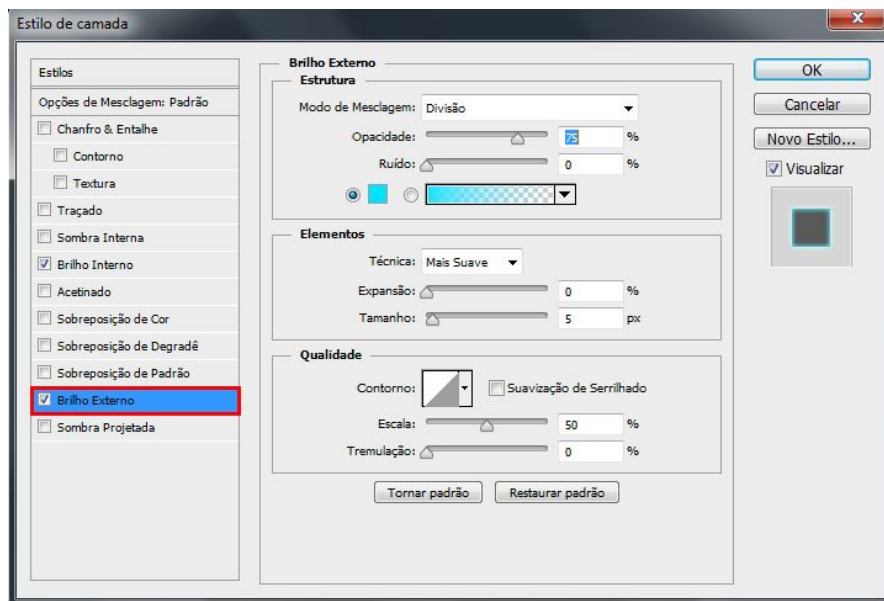
Seu projeto deverá estar como o mostrado abaixo:



Pressione **CTRL+E** para mesclar as *camadas* novamente, vá para o menu **Camada**, posicione o *mouse* sobre a opção **Estilo da camada**, em seguida clique sobre a opção **Brilho Interno** e configure como mostra a imagem abaixo. A cor usada no curso é a **#00E4FF**.

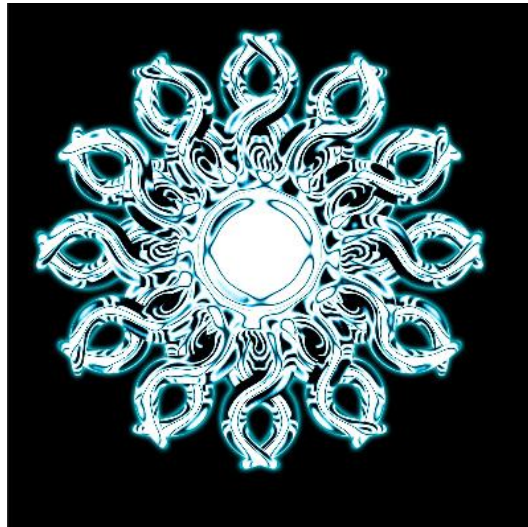


Ainda na mesma janela, altere os valores na aba **Brilho Externo**, em seguida pressione **OK**.



Pronto, terminamos nosso projeto, esta montagem foi utilizada para recordar alguns recursos e atalhos para que possamos usá-los em montagens futuras.

Fizemos uma montagem simples com efeitos de **Brilho Interno** e **Brilho Externo**, seu projeto final deverá estar como é mostrado na imagem abaixo.



COLORINDO IMAGENS

Neste exercício iremos aprender colorir imagens que estão preto e branco. Veja alguns exemplos:

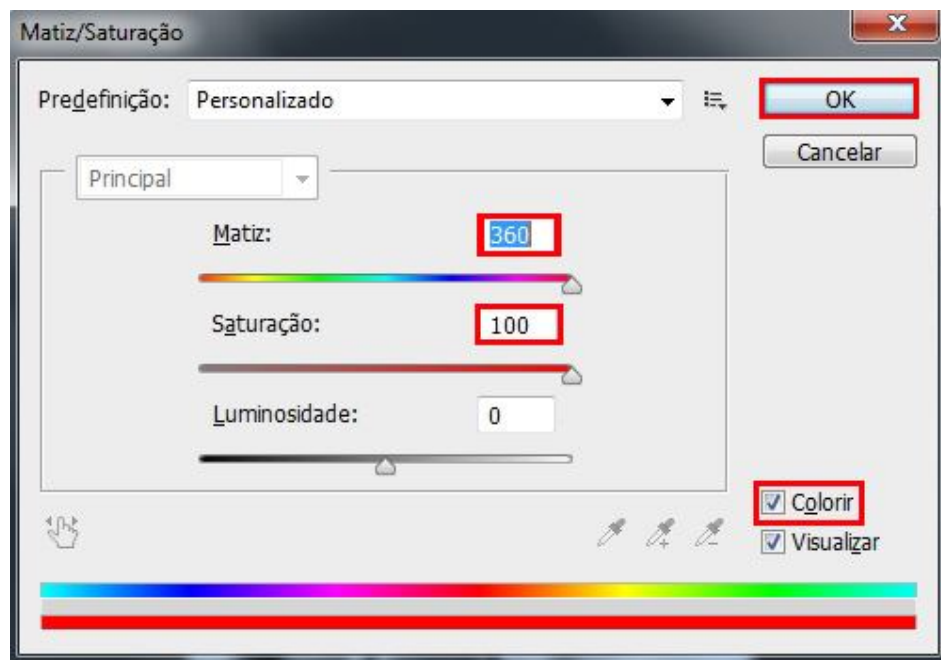


Neste exercício usamos as ferramentas de seleção, pincel e brilho e contraste.

Usando seus conhecimentos faça a seleção da imagem como mostrada abaixo:



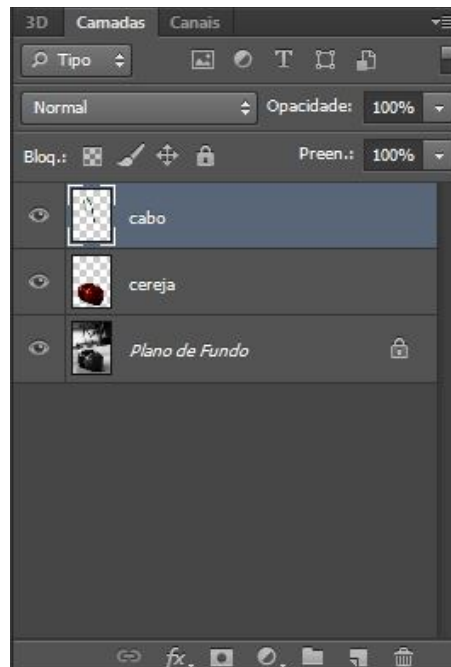
Com a seleção já concluída pressione as teclas **CTRL+J**, para duplicar a camada. Em seguida tecle **CTRL+U** para entrar na opção **Matiz/Saturação** e configure-a como mostrado abaixo, em seguida clique em **OK**:

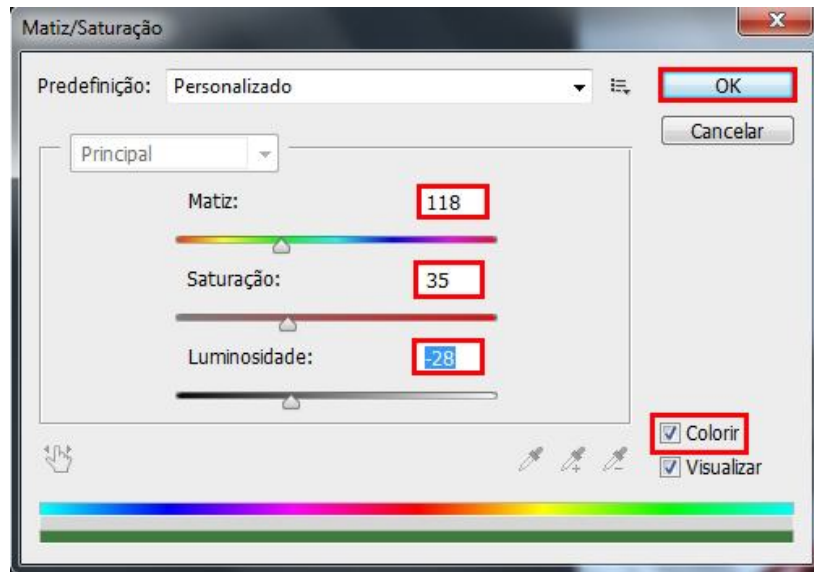


Sua imagem deve estar semelhante à figura abaixo:



Em seguida basta realizar o mesmo procedimento com o cabo da cereja, separando-a em uma nova camada.





Sua imagem deve estar como a figura abaixo:



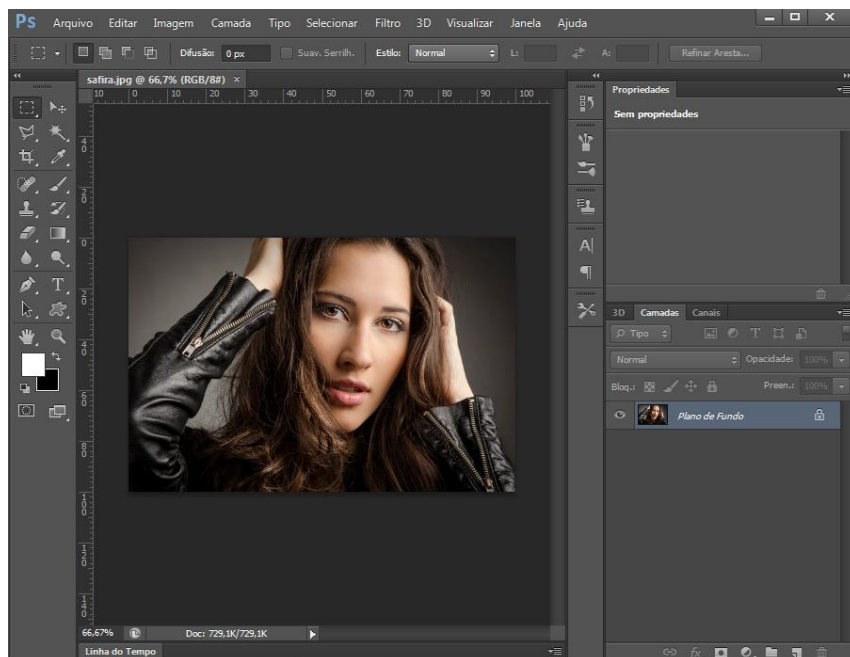
Realizando novamente o mesmo procedimento com o caule da cereja ele ficará como na imagem abaixo:



EFEITO SAFIRA

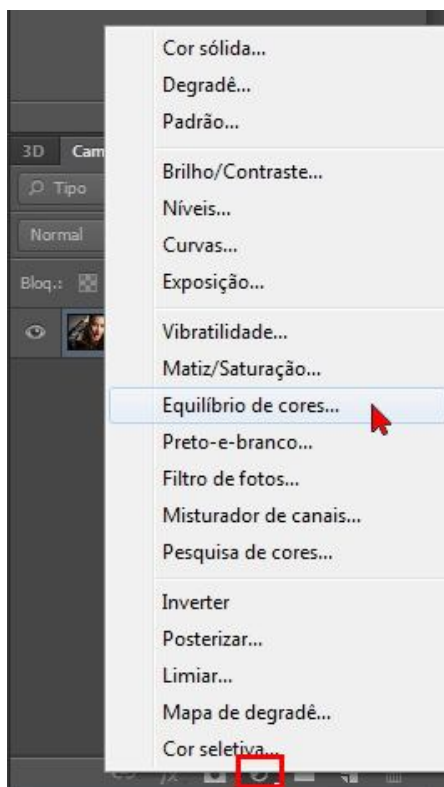
Nesta lição iremos aprender a criar o efeito chamado **Safira**, que é um efeito de cor, iremos criar um efeito de cor no tom de azul, criado a partir da ferramenta **Equilíbrio de Cores**.

Imagem aberta no **Photoshop**:



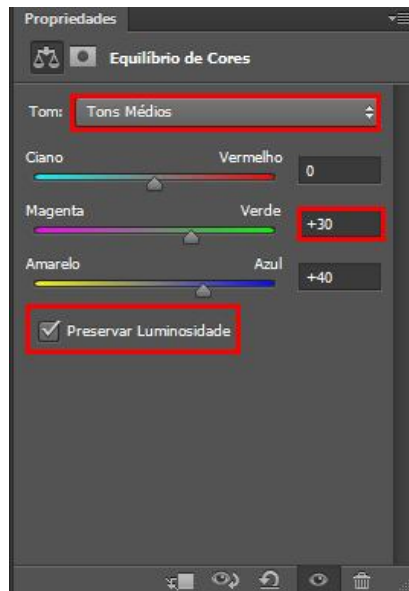
Com a imagem aberta no **Photoshop**, vamos inserir uma camada de ajuste com o comando **Equilíbrio de Cores**.

Na guia **Camadas**, ative a opção **Criar camada de preenchimento ou ajuste**, e escolha a opção **Equilíbrio de Cores**.

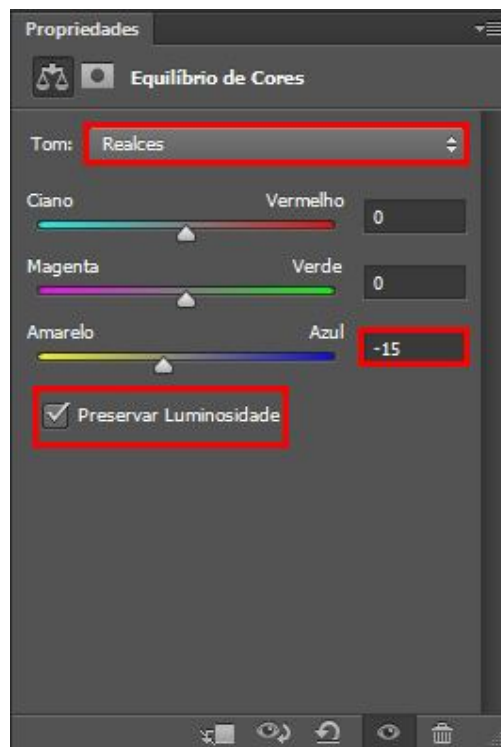


Será exibida uma nova camada com ajuste de **Equilíbrio de Cores 1** e acima na guia **Propriedades**, temos as opções de **Equilíbrio de Cores**, veja as propriedades que devemos alterar para aplicar o recurso:

Neste comando, vamos trabalhar separadamente as cores das sombras, dos meios tons e das altas luzes. Vou começar pelos tons médios, trabalhado os valores como mostrado abaixo. Importante deixar ativada a opção de luminosidade:

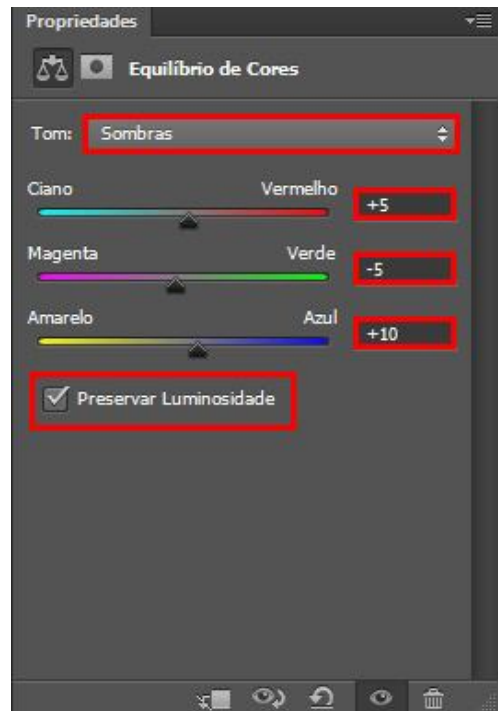


Vamos ajustar agora os **Realces**, configure como mostrado abaixo:



E agora as sombras, elevaremos os tons de azul e magenta.

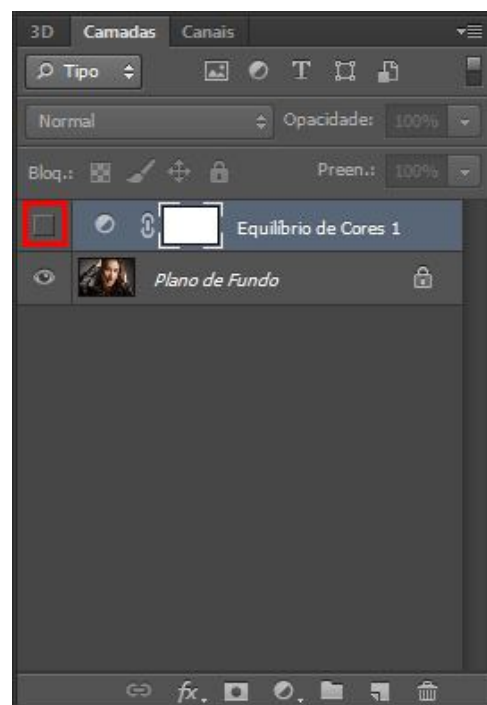
Configure conforme a imagem a seguir:



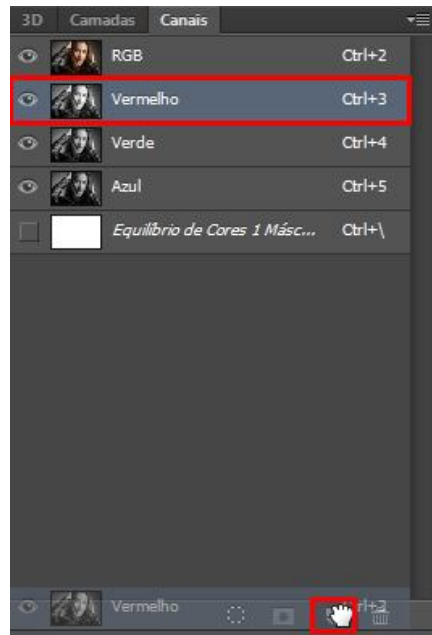
Nós poderíamos terminar por aqui, mas queremos manter o tom de pele da foto original, iremos fazer isto usando uma máscara no rosto da modelo. Mas fazer isto manualmente, seria muito trabalhoso e não teríamos um resultado legal.

O **Photoshop** tem um recurso muito interessante que é trabalhar com **Canais**, então através dos **Canais** vamos selecionar apenas a parte do rosto da modelo.

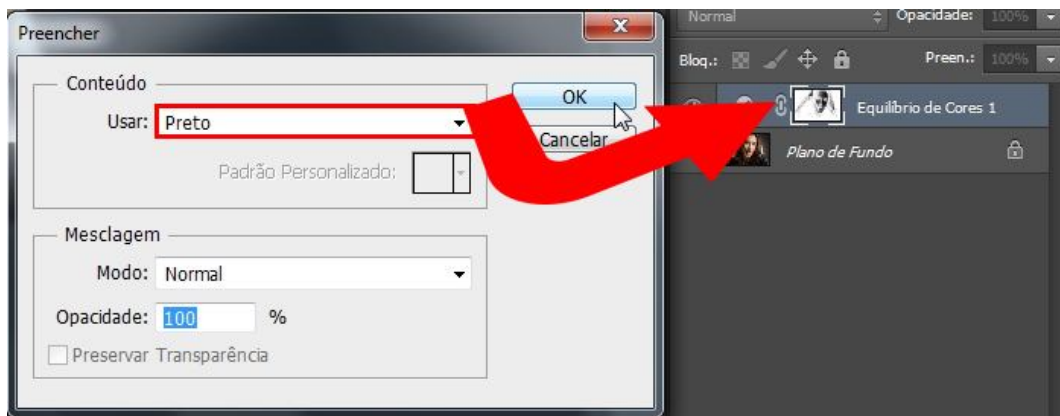
Para isso, vamos primeiramente ocultar a camada de ajuste do **Equilíbrio de Cor**.



Agora na aba **Canais**, escolha o canal vermelho e duplique-o, arrastando até o ícone como mostrado abaixo:



Ativando novamente a visualização da camada **Equilíbrio de Cores 1** e clique sobre a **Miniatura da máscara de camada**, em seguida clique sobre a opção **Editar, Preencher...** e escolha a cor **preta** em seguida pressione **OK** para confirmar.



Essa máscara ocultará a parte da pele do comando. Caso seja necessário, você também pode diminuir a intensidade dessa máscara.

Pressione **CTRL+D** para remover a seleção e veja como deve estar semelhante:

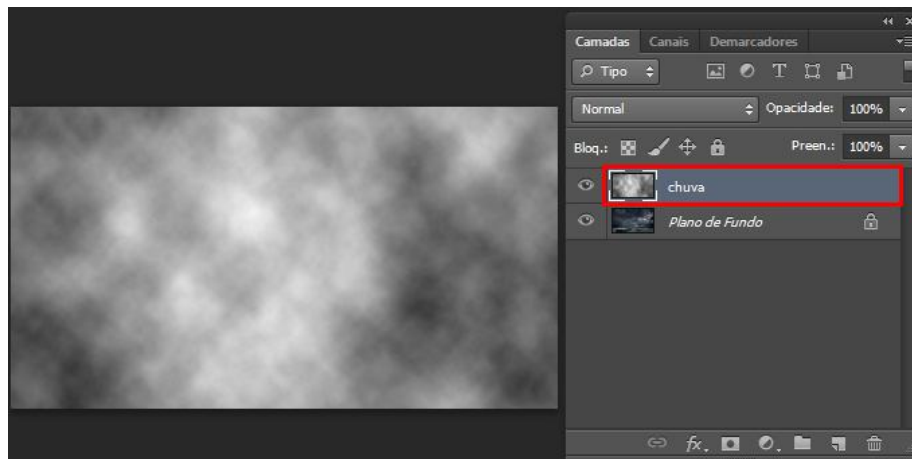


FILTRO DE RUÍDO

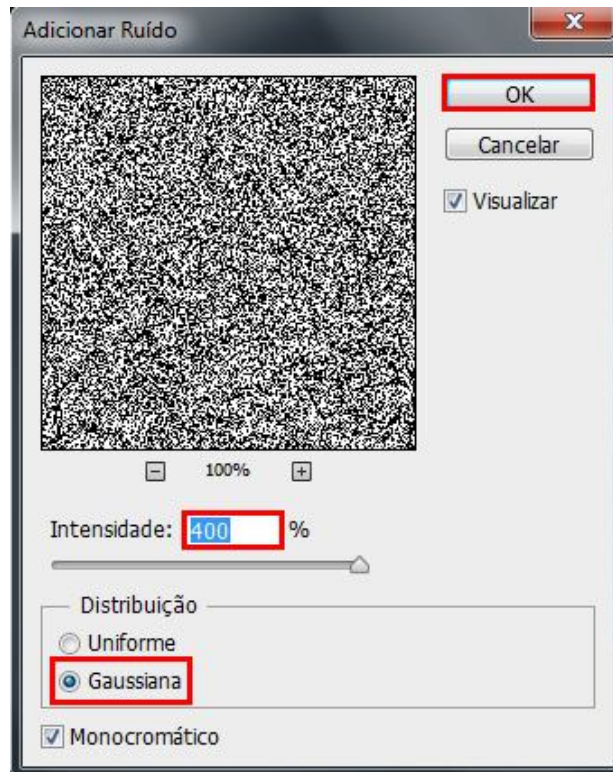
Neste exercício iremos criar o efeito de tempestade, usando alguns filtros combinados com modos de mesclagem e alguns ajustes.

Com a camada **chuva** selecionada, clique sobre o menu **Filtro, Acabamento, Nuvens**.

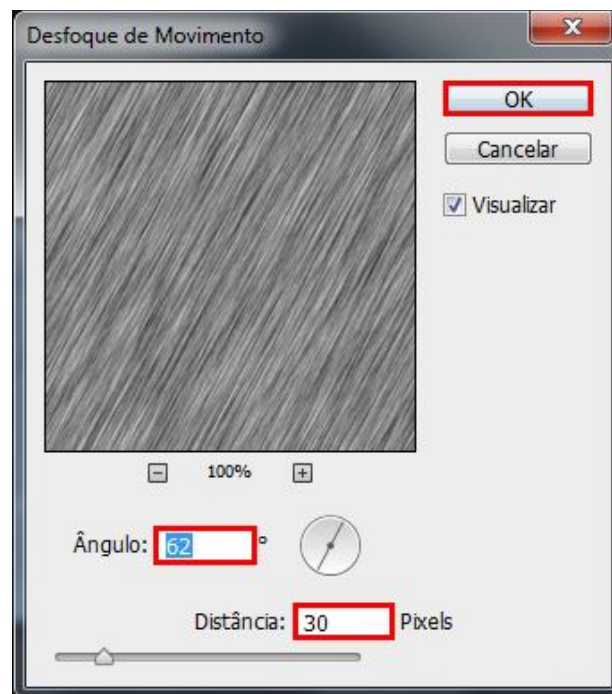
Veja a camada com o filtro aplicado:



Vamos aplicar agora na camada **chuva** o efeito de ruído, clique sobre **Filtro, Ruído, Adicionar Ruído**.



No menu **Filtro**, aplique o **Desfoque de Movimento**, configure-o conforme a imagem abaixo e confirme as alterações.



Observe que ficaram alguns riscos mais acentuados na parte de baixo da imagem, vamos disfarçar-los usando a ferramenta **Transformação Livre**, pressione **CTRL+T**.



Pressione **Enter** para finalizar a transformação e seu efeito de tempestade estará pronto.

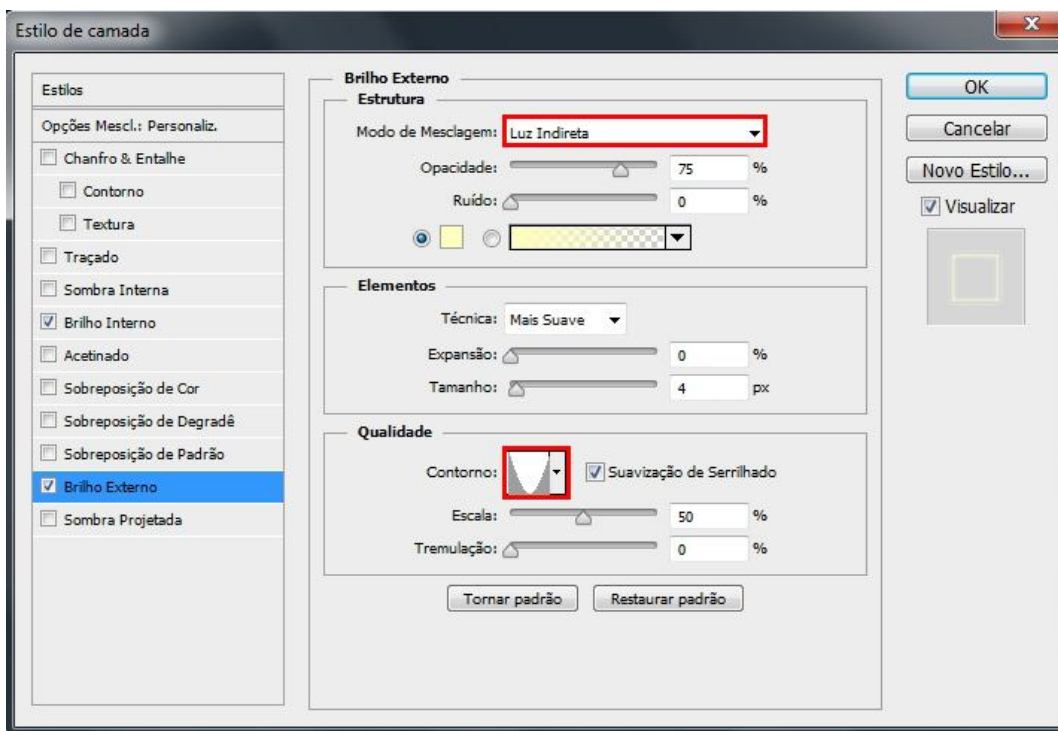


Existem inúmeras de se fazer um efeito **Retrô**, pois os mesmo não são limitados a fotos com imagens, podem ser aplicados em textos. Abaixo vamos começar a fazer esse efeito.

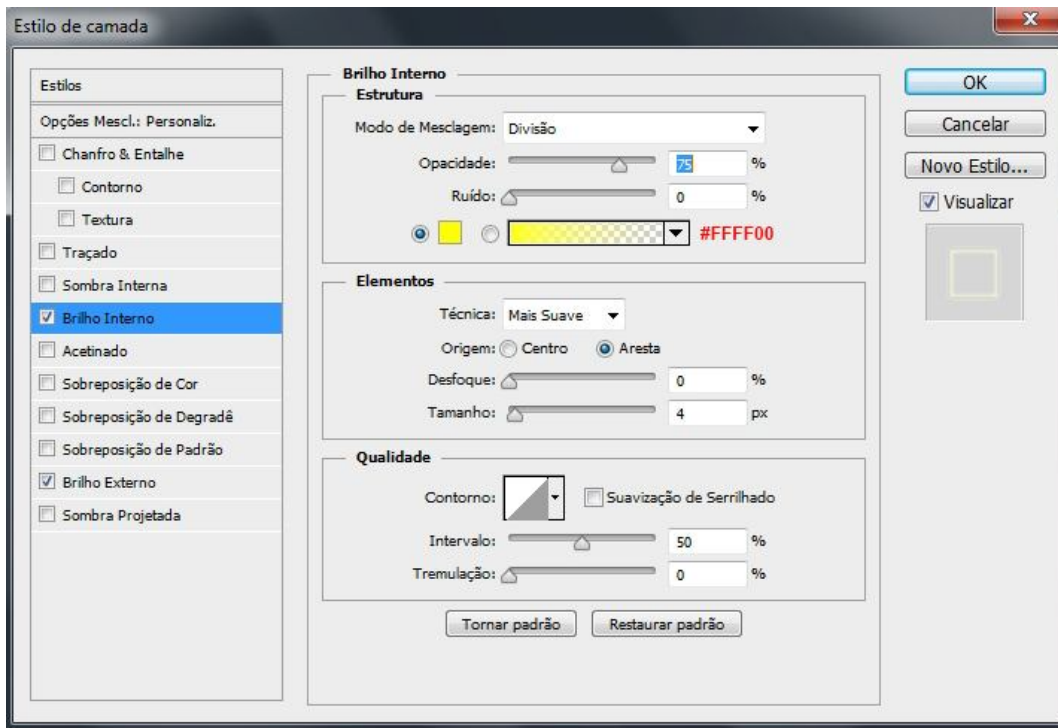
Digite a palavra **PHOTOSHOP** e posicione como mostrado na imagem abaixo.



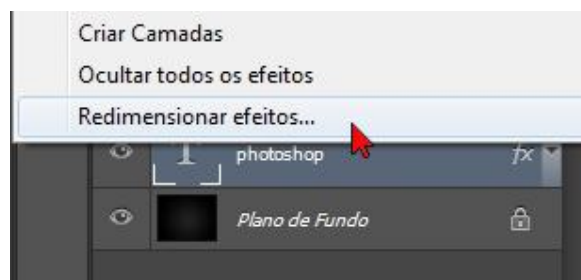
Com a *camada* texto selecionada, clique no menu **Camada**, em seguida posicione o *mouse* sobre a opção **Estilo de camada**, clique em **Brilho Externo** e defina os valores abaixo.



Ainda com a janela **Estilo de camada**, configure também a opção **Brilho Interno** e clique em **OK**.

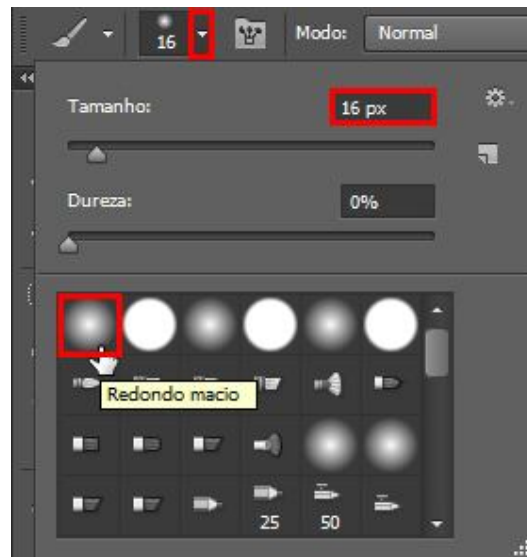


Clique com o botão direito do *mouse* sobre o ícone de **Estilo de camada** que está na camada **PHOTOSHOP** e escolha a opção **Redimensionar efeitos**.



Será aberta a janela **Redimensionar Efeitos de Camada**, altere o valor do campo **Escala** para **80** e pressione o botão **OK**.

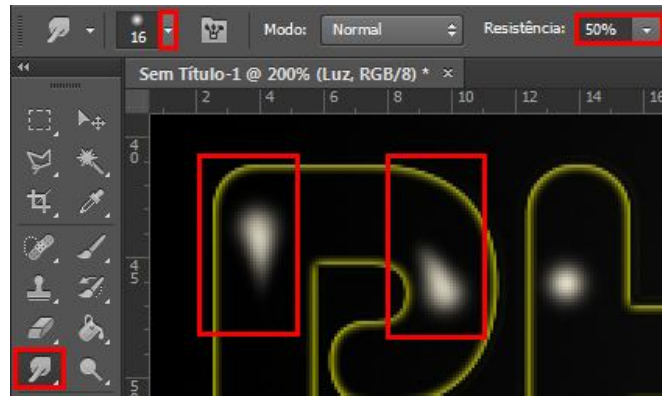
Em um nova camada pressione a tecla **B** para selecionar a **Ferramenta Pincel** e escolha o **Pincel** indicado na imagem abaixo.



Agora crie pontos em seu documento como é mostrado abaixo.



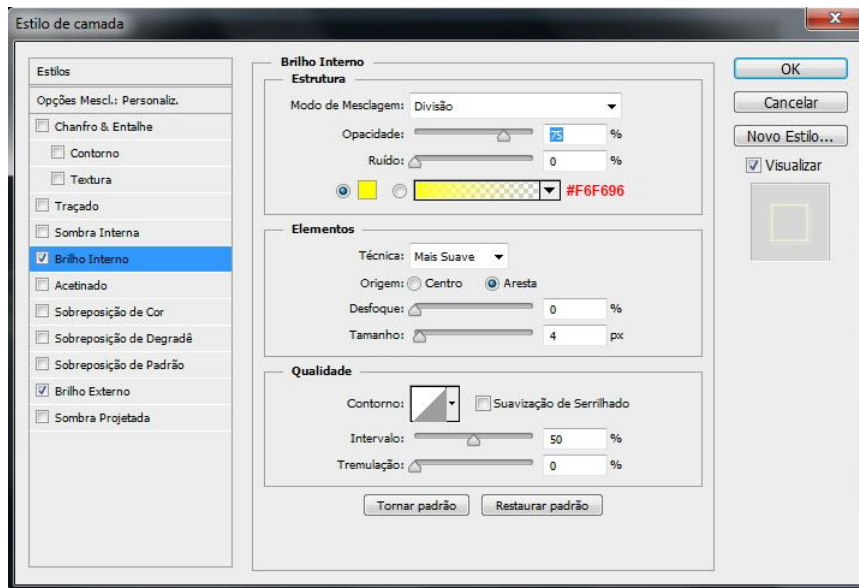
Com a **Ferramenta Borrar** definimos os valores da ferramenta como na imagem abaixo, clique e arraste os pontos criados.



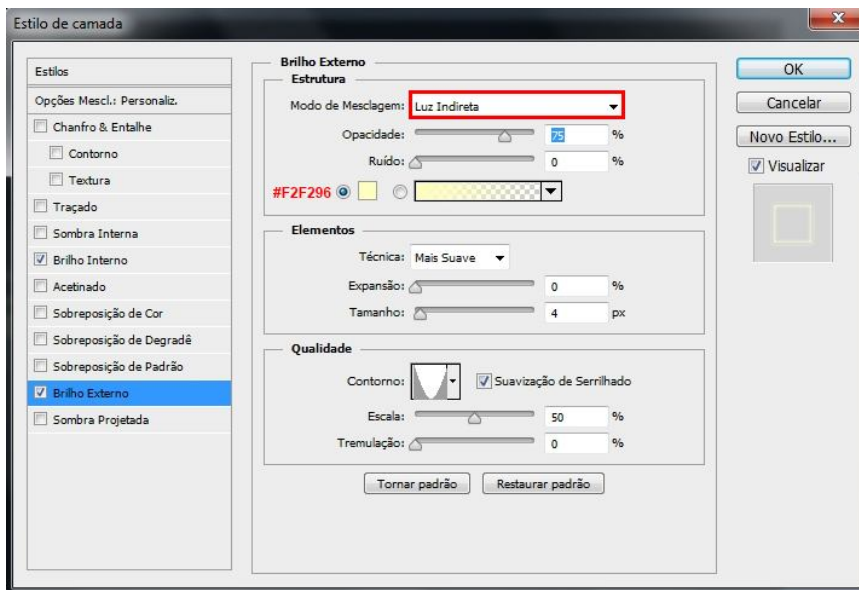
Deixando a imagem como abaixo:



Clique no menu **Camada**, posicione o *mouse* sobre a opção **Estilo de Camada**, em seguida escolha a opção **Brilho Externo** e defina os valores abaixo.



Ainda com a janela **Estilo de camada** aberta, configure a opção **Brilho Interno** e clique no botão **OK**.



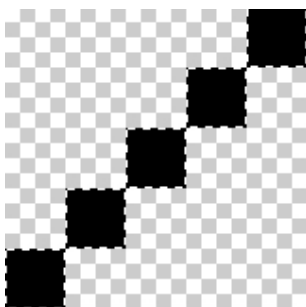
O projeto ficará como mostra a imagem abaixo.



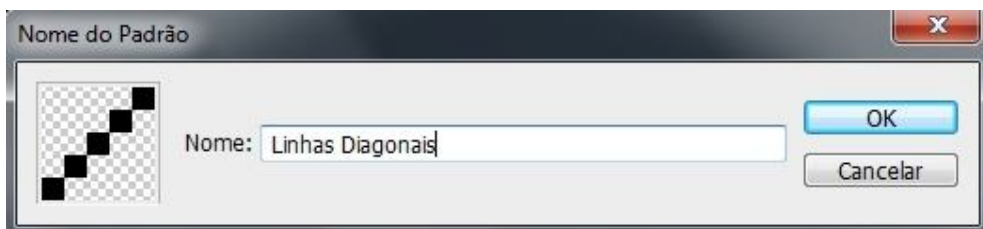
Em um novo documento pressione a tecla **Z** para selecionar a ferramenta **Zoom**, em seguida dê o máximo de **Zoom** que conseguir em seu projeto, pressione a tecla **M** para selecionar a ferramenta **Ferramenta Letreiro Retangular** e aplique as configurações mostradas abaixo.



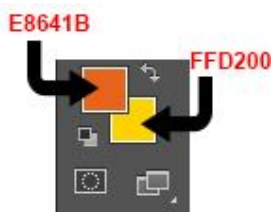
Usando o modo de subtração de seleção apresentado acima, faça com que seu documento fique como mostrado na imagem abaixo, em seguida usando a **Ferramenta Lata de Tinta**, preencha a seleção com a cor **Preto**.



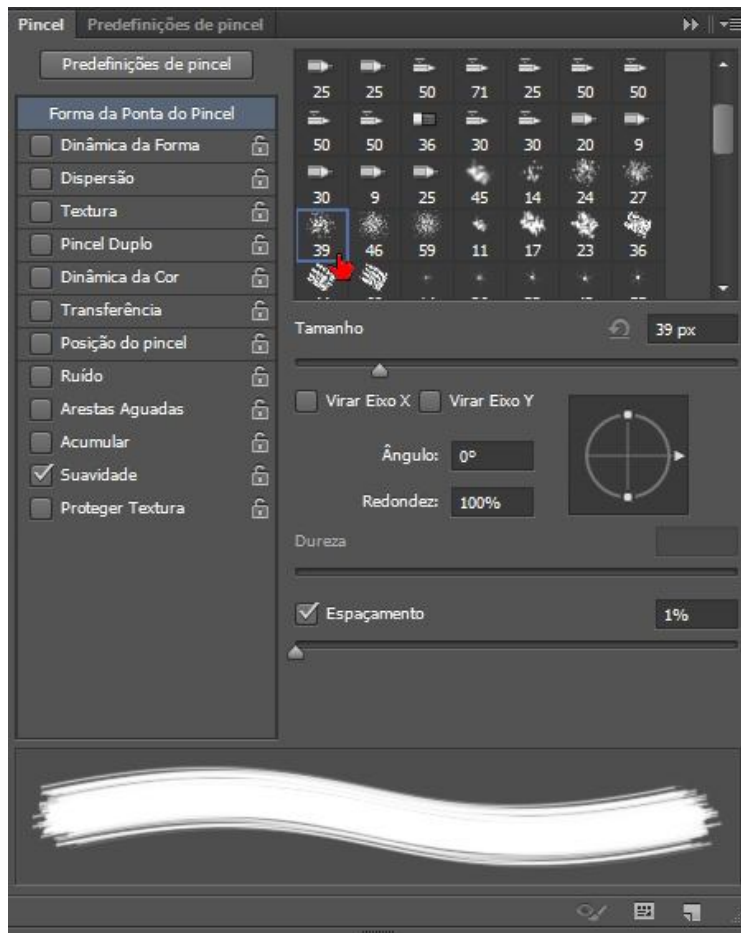
Clique no menu **Editar**, escolha a opção **Editar Padrão**, será aberta a janela **Nome do Padrão**, defina o nome **Linhas Diagonais**, em seguida, pressione o botão **OK**.



Feche o documento, volte ao documento que estamos trabalhando, pressione **CTRL+SHIFT+ALT+N** para criar uma nova **camada**, deixe ela abaixo das **camadas Cor e Luz**, dê o nome de **Linhas**, defina **Cor do Primeiro Plano** como **#e8641b** e **Cor do Plano de Fundo** como **#ffd200**.

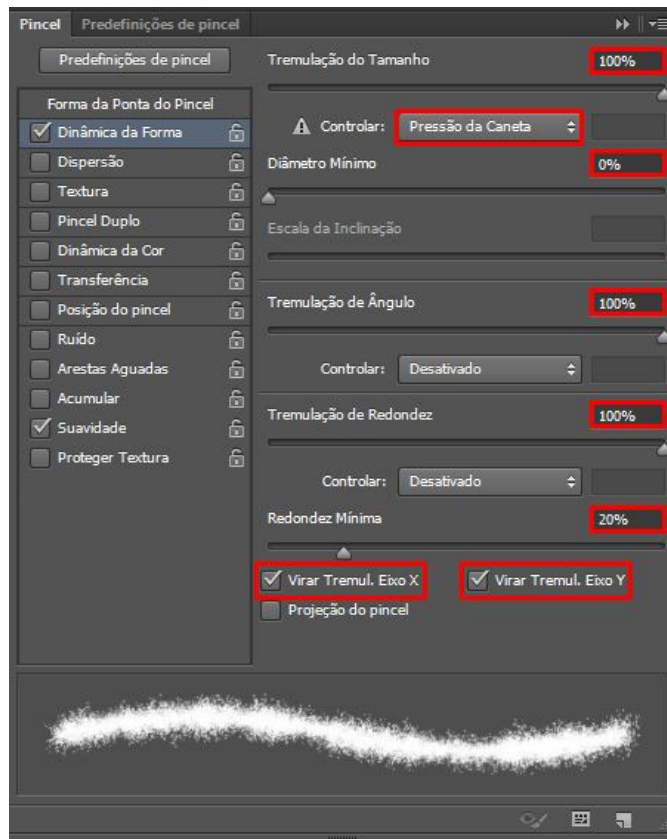


Pressione a tecla **B** para selecionar a ferramenta **Ferramenta Pincel**, clique no menu **Janela**, escolha a opção **Pincel**, clique em **Predefinições de Pincel** e defina os valores abaixo.

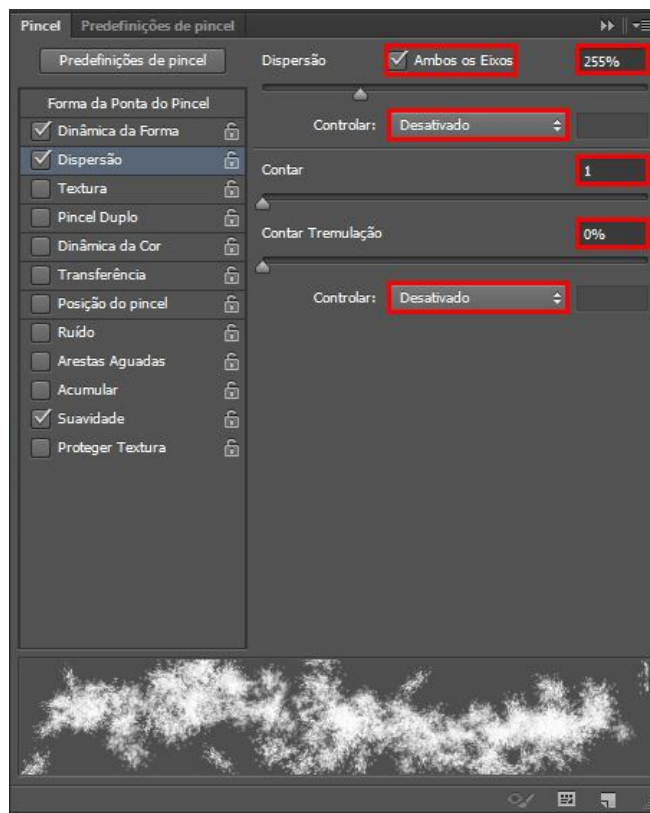


Caso não apareça o **Pincel** solicitado, resete os **Pincéis**, para resetá-los solicite a presença do orientador para que o mesmo possa auxiliá-lo.

Clique em **Dinâmica da Forma** e defina os valores abaixo.

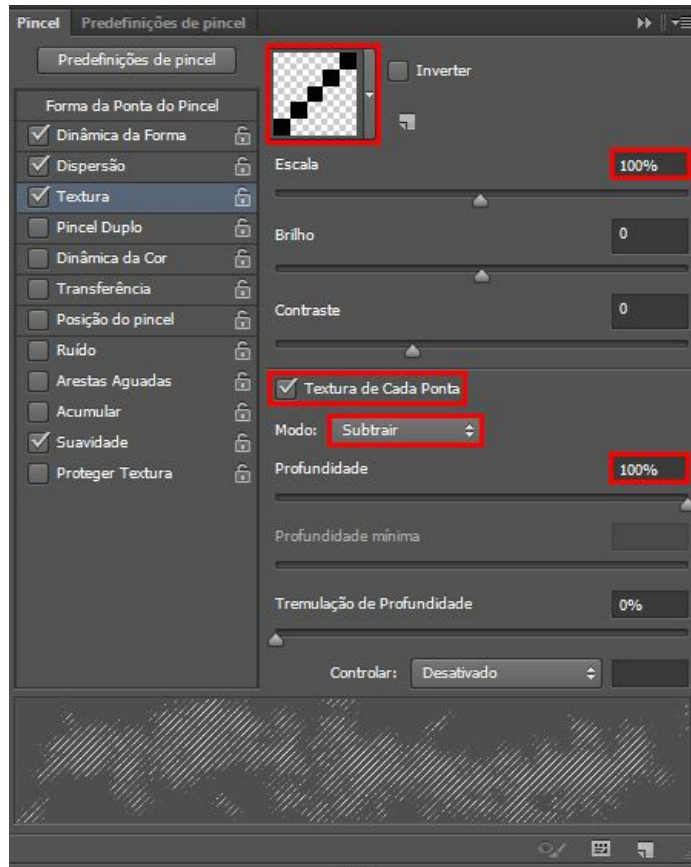


Clique em **Dispersão** e defina os valores abaixo.

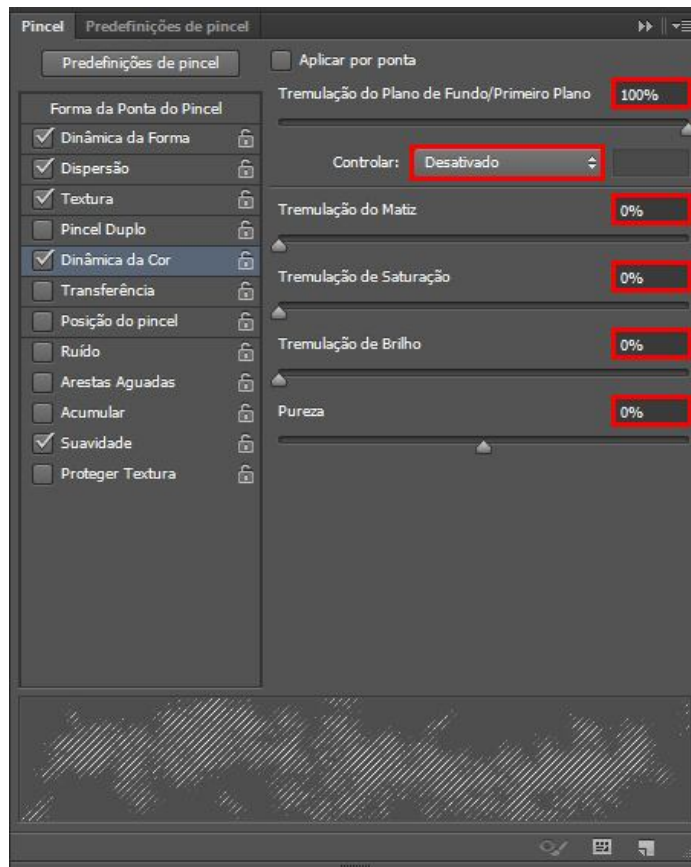


Caso tenha dúvidas sobre os processos utilizados, solicite a presença de um orientador.

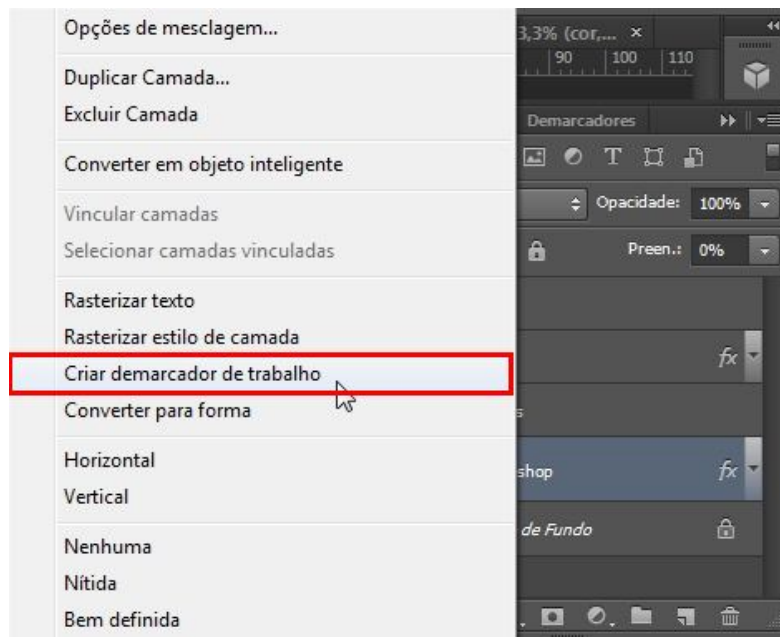
Clique em **Textura** e defina os valores abaixo.



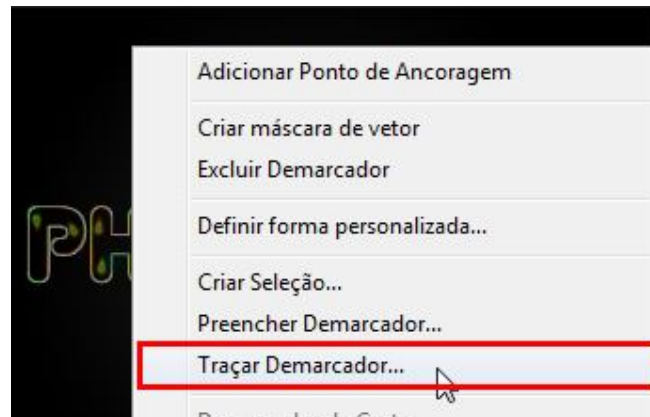
Clique em **Dinâmica da Cor** e defina os valores abaixo.



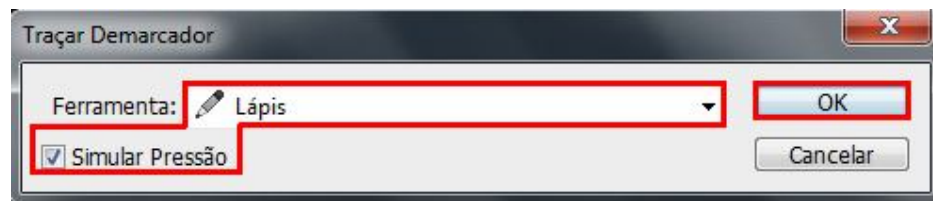
Clique com o botão direito do *mouse* sobre a *camada* do texto e escolha a opção ***Criar demarcador de trabalho***.



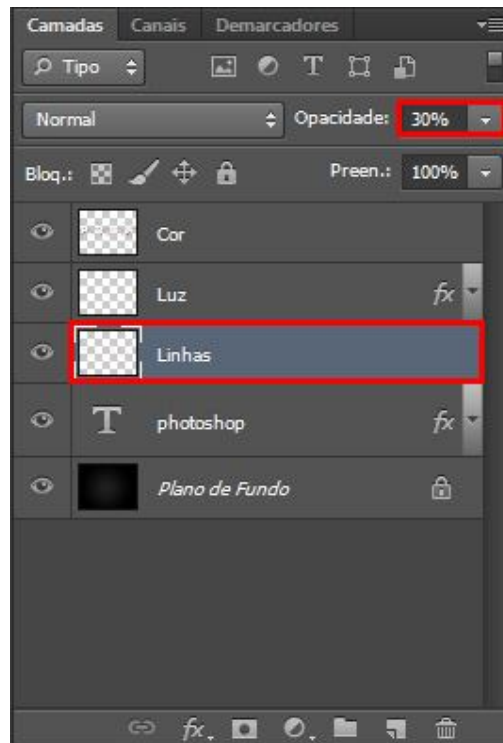
Clique na camada **Linhas**, pressione a tecla **A** para selecionar a **Ferramenta Seleção Direta**, clique com o botão direito do *mouse* sobre o projeto criado e escolha a opção **Traçar Demarcador**.



Será aberta a janela **Traçar Demarcador**, configure-a como mostra a imagem abaixo e clique no botão **OK**.

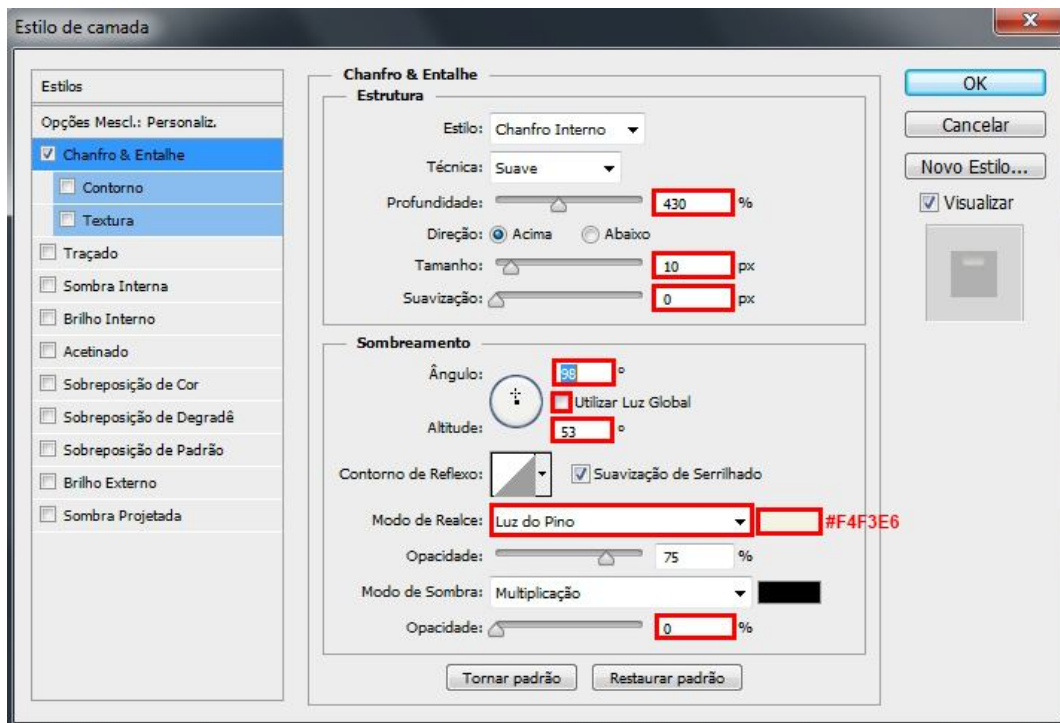


Pressione a tecla **Enter** para desabilitar a visibilidade do **Demarcador**, altere a opacidade da camada **Linhas** para **30%**.

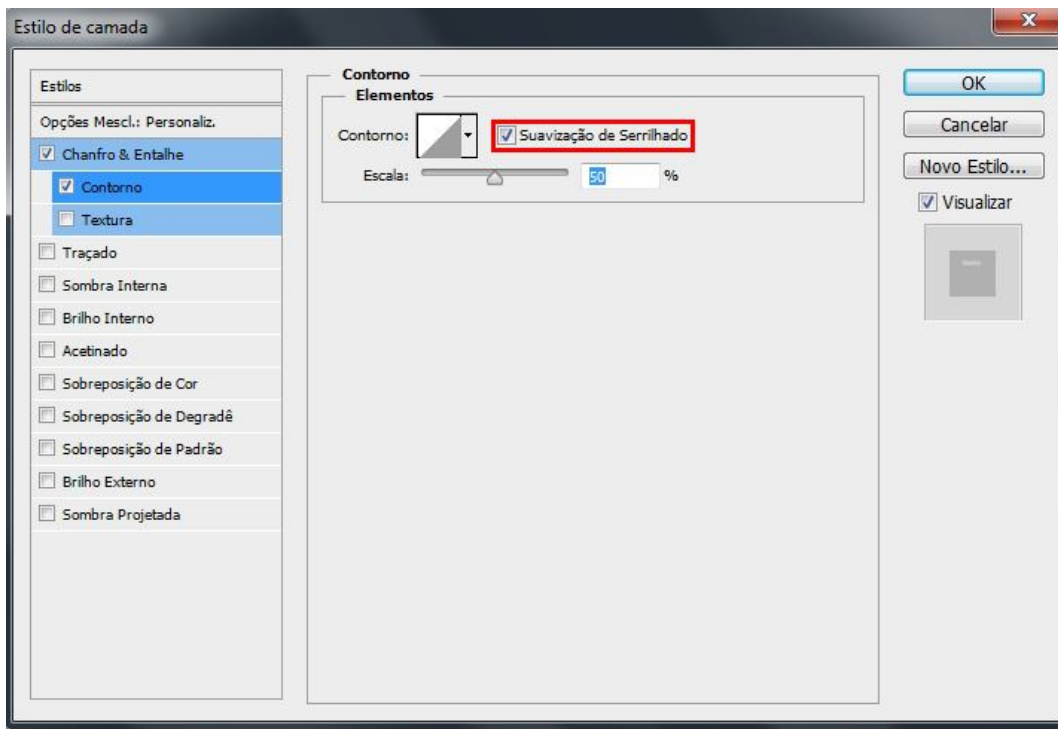


Clique sobre a *camada* de texto, pressione **CTRL+J** para duplicar a *camada*, deixe a cópia abaixo da *camada* **Cor** e acima da *camada* **Luz**, clique com o botão direito do *mouse* sobre a *camada* duplicada e escolha a opção **Opções de Mesclagem**.

Selecione a opção **Chanfro e Entalhe**, em seguida aplique as configurações.



Ainda com a janela **Estilo de camada** aberta, selecione a opção **Contorno**, habilite a opção **Anti-aliased** e clique no botão **OK**.



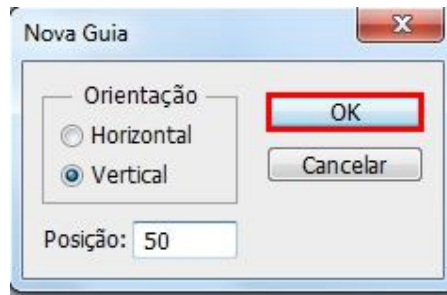
Pronto! Terminamos nosso projeto. Para esse projeto foi definido o tamanho de **1024x768 pixels** para que o mesmo possa ser utilizado como plano de fundo em monitores com a mesma resolução.



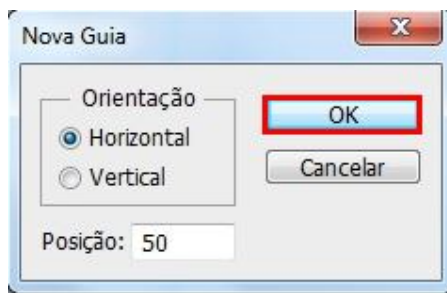
POP-ART

Nesta lição iremos aprender a criar um efeito **Pop-Art**, no Photoshop, que simula o trabalho de **Andy Warhol**, podendo ser aplicado com facilidade as fotos. Usaremos para reproduzir o efeito, filtros e ferramentas já conhecidas de edição.

Para que possamos criar alguns retângulos exatamente na metade do documento devemos definir a posição exata da linha guia. Veja a imagem abaixo:

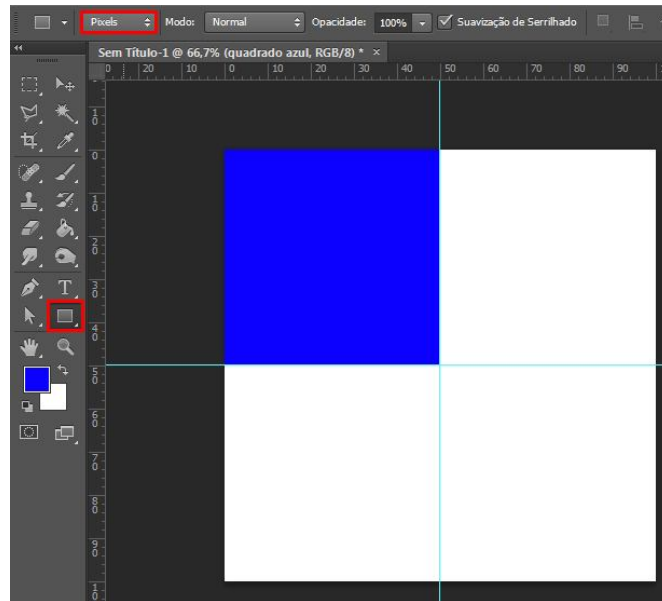


Repetiremos o procedimento para o inserirmos uma linha guia **Horizontal**.



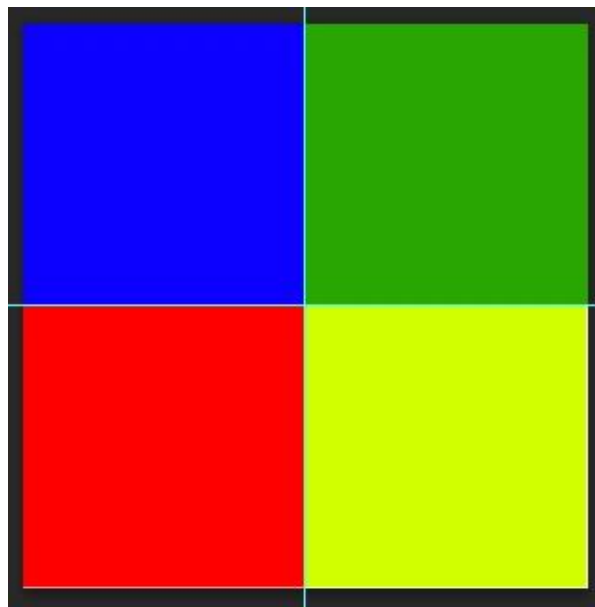
Após escolher a cor desejada, devemos criar uma nova camada para cada quadrado que iremos adicionar, na guia **Camadas**.

Com a camada já adicionada, faça um quadrado usando a **Ferramenta Retângulo** seguindo as linhas guias criadas, desenhe no canto superior esquerdo e use o modo **Pixels**. Veja a imagem abaixo:



Faça o mesmo procedimento para os outros quadrados, renomeie as camadas para os respectivos nomes.

Veja como seu documento deverá estar:

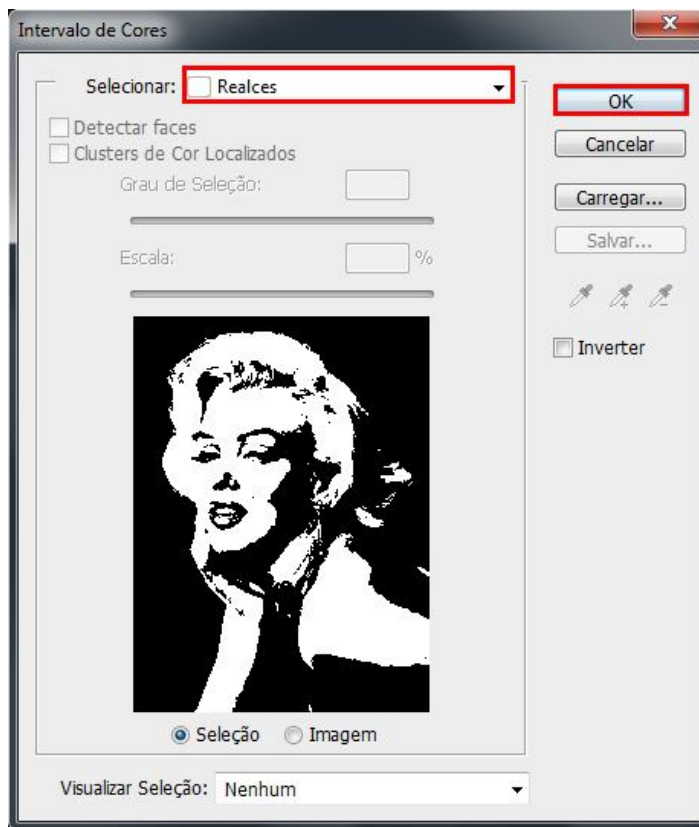


Em seguida devemos abrir a imagem desejada.

Clique em **Imagem, Ajustes, Limiar**, ajuste os valores mostrados abaixo e confirme clicando em **OK**.



Vá ao menu **Selecionar**, em seguida clique em **Intervalo de Cores**.



Veja que os tons mais claros da imagem são selecionados, com esta seleção faça uma cópia usando as teclas de atalho **CTRL+C**.

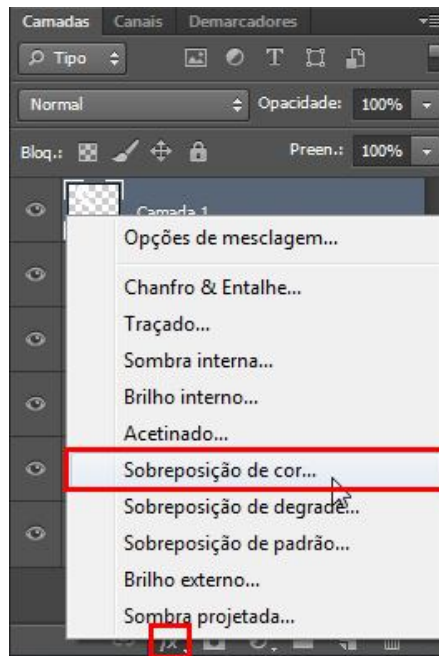
Volte ao documento que estamos trabalhando crie uma nova camada e pressione **CTRL+V** para colar a imagem.



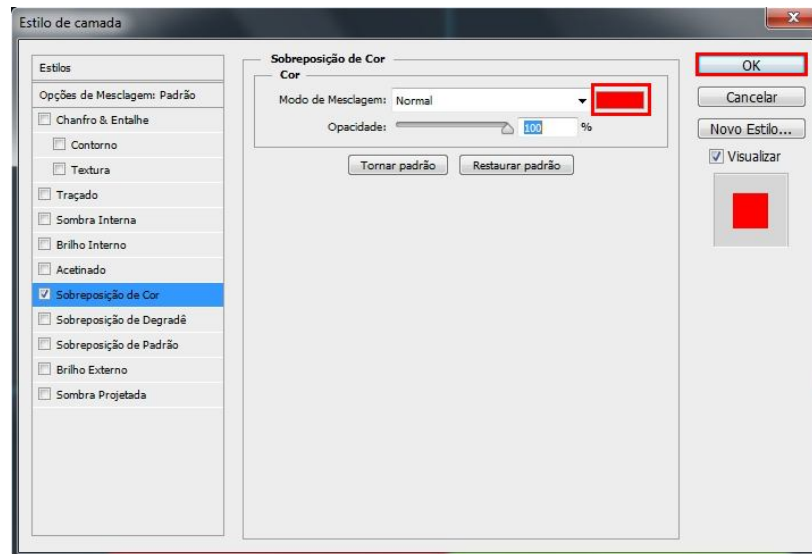
Pressione **CTRL+T**, para abrir a caixa de **Transformação Livre**, com a **Shift** pressionada, clique em um dos pontos diagonais da caixa, redimensione e posicione a imagem como na imagem abaixo. Pressione **Enter** para finalizar a transformação.



Clique no ícone **Adicionar Estilo de Camada** no rodapé da paleta de chamadas e escolha a opção **Sobreposição de Cor**.



Na janela **Estilo de Camada** escolha o tom de cor preferido.



Veja como sua imagem ficou:



Duplicate a camada criada com a sobreposição de cor aplicada **Camada 1**, mova a imagem para o quadrado verde e em seguida dê um duplo clique sobre a mesma e mude o estilo de camada para a cor preferida.



Conclua o exercício conforme a imagem abaixo:

Você deverá utilizar as mesmas cores utilizadas anteriormente e os mesmos recursos aprendidos nos passos desta lição.



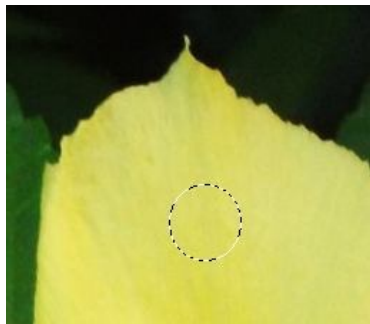
EFEITO ÁGUA

Veremos nesta lição como criar um efeito de água, sendo possível usa-lo em várias imagens diferentes para simular água em qualquer lugar, sendo eles lágrimas, gotas, ou algum outro tipo de água.

No efeito que iremos criar será para simular gotículas de água que ficaram em folhas ou flores após a chuva e usando o recurso de ações do **Photoshop** faremos com que este recurso seja reproduzido novamente em cima de outra camada criada.

Caso você perceba que não é possível finalizar toda esta lição em sua aula comunique ao seu professor, pois você deverá iniciar a lição e finalizar em uma única aula.

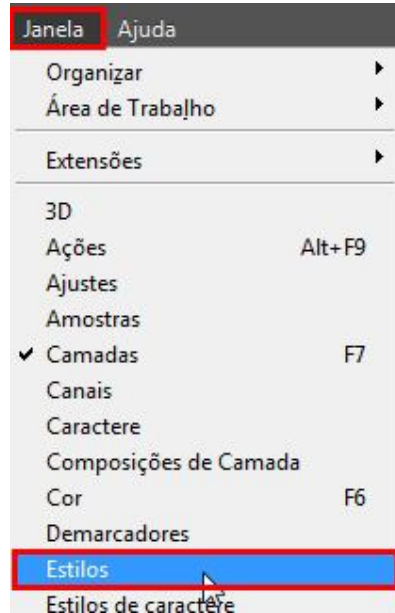
Usando a **Ferramenta Letreiro Elíptico**, faça uma pequena seleção, como mostrado abaixo em uma das pétalas da flor.



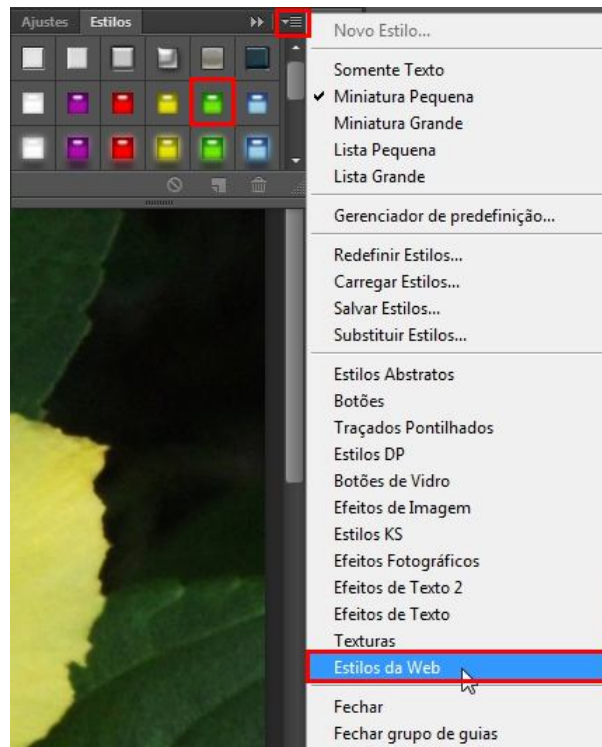
Com a seleção já inserida, crie uma nova camada, e a renomeie para **Gota**, resete as cores do **Plano de Fundo** e **Cor do Primeiro Plano**, usando a tecla de atalho **D**, e use a tecla **X** para inverter a ordem das cores, pois a cor branco deve estar no **Cor do Primeiro Plano**.

Use a **Ferramenta Lata de Tinta** e pinte a seleção com a cor branco, use as teclas **CTRL+D** para retirar a seleção.

Vamos utilizar agora a guia **Estilos** localizada no menu **Janela**, portanto ative-a.



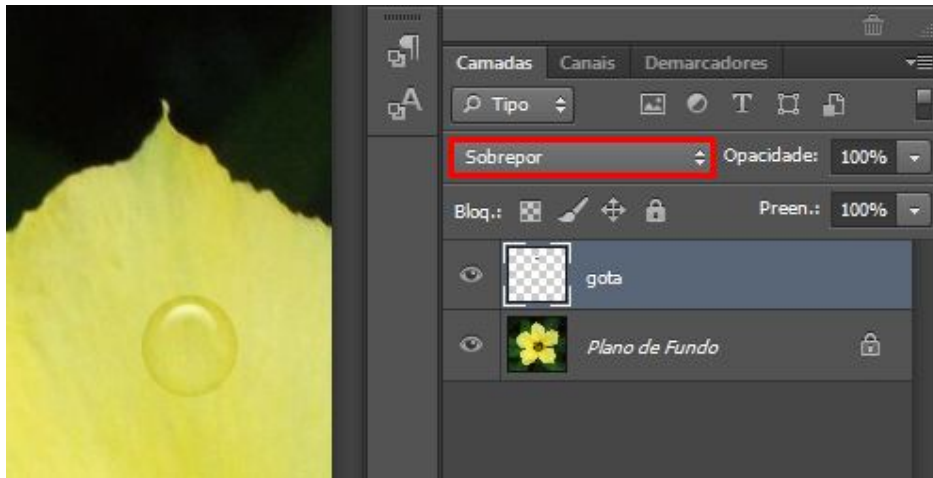
Na guia **Estilos** clique sobre o botão **Opções** localizado na parte superior da paleta estilos, em seguida escolha a opção **Estilos da Web**, veja que são exibidos novos estilos escolha o estilo **Gel Verde**.



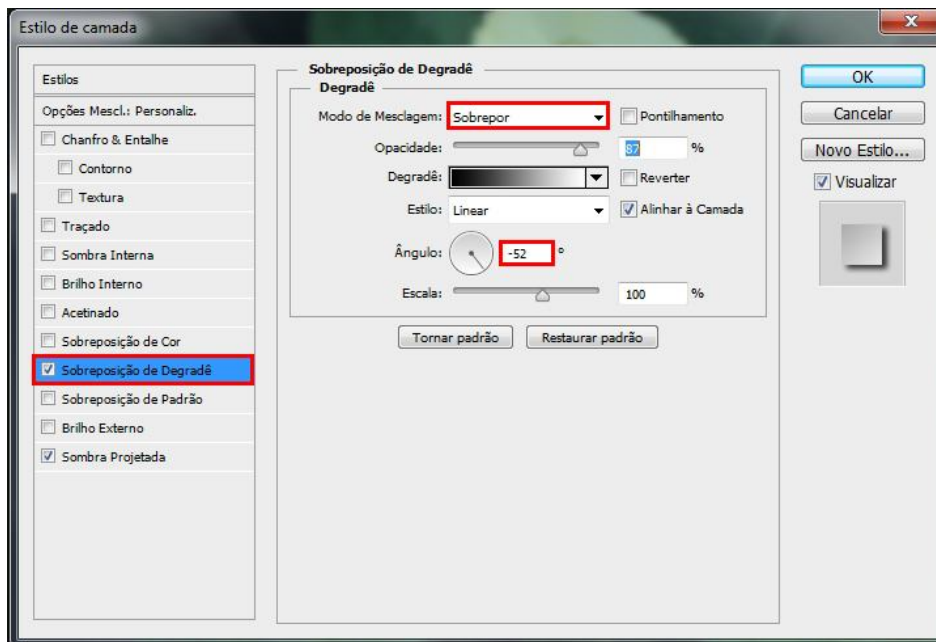
Veja como sua gota deverá estar:



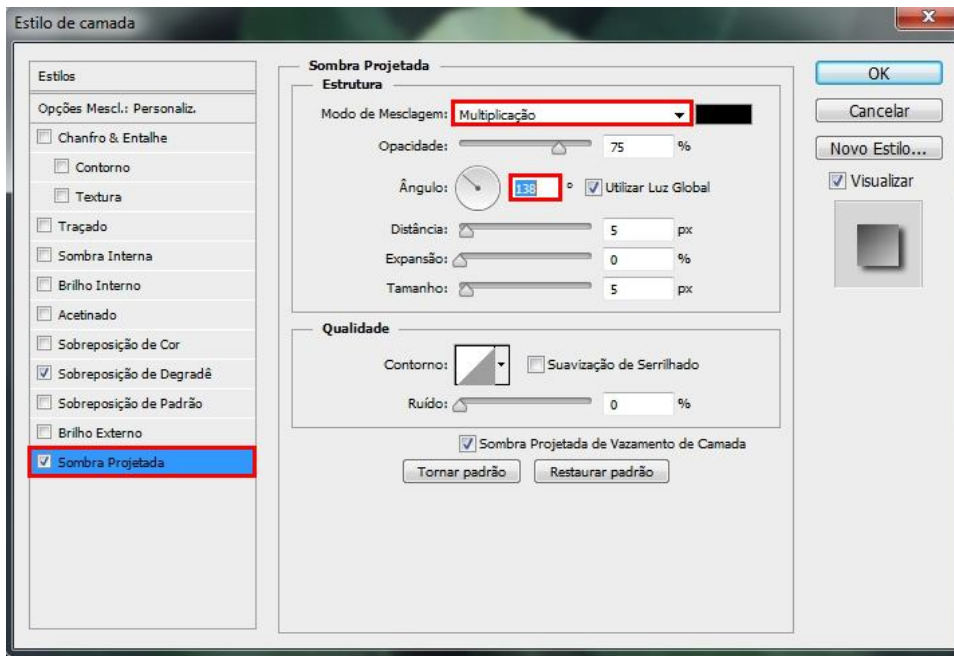
Aplique nestacamada o **Modo de Mesclagem** para **Sobrepor** para conseguir a transparência da gota sobre a folha:



Dê um duplo clique sobre a camada **gota** e na janela **Estilo de camada** configure os itens destacados na imagem abaixo:



Altere também a opção **Sombra Projetada**:



Veja como sua gota deverá estar:

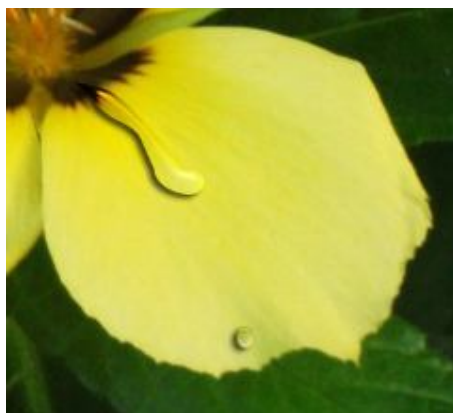


Faça novas copias usando o atalho **CTRL+J** e as espalhe pela flor e folhas, use também a **Transformação Livre** para mudar o tamanho das gotículas. Veja o exemplo abaixo:



Vamos agora utilizar nossa ação criada, primeiramente vamos criar nossa seleção, usando a ferramenta caneta trace os pontos mostrados na imagem abaixo, não é necessário deixar seu desenho exatamente como no exemplo, mais tente deixar o máximo parecido com uma água escorrendo.

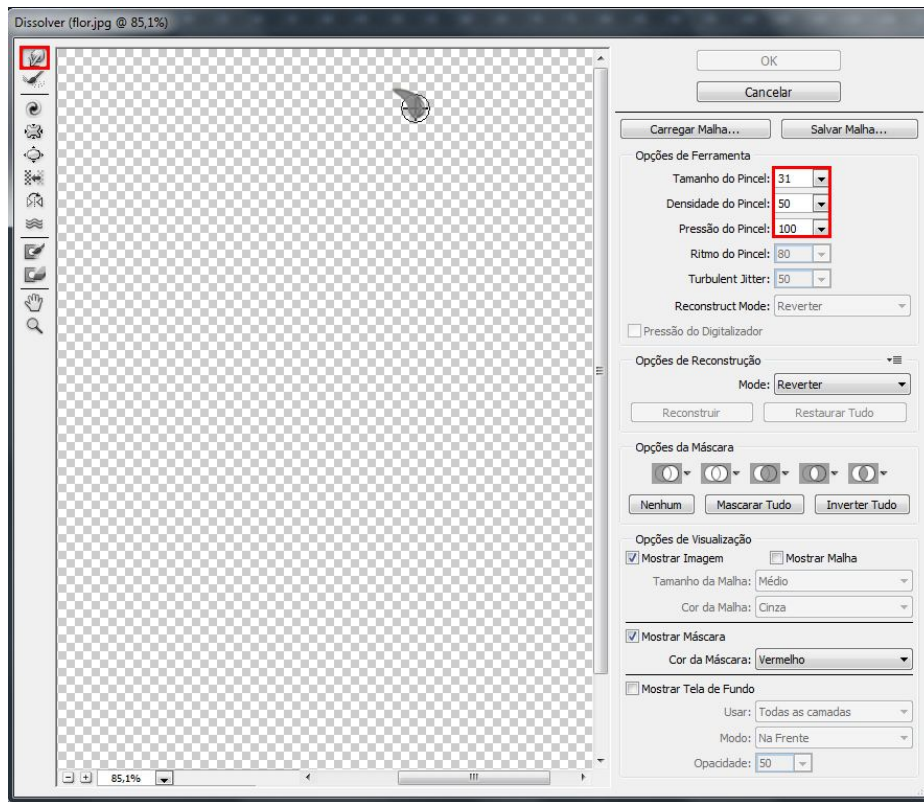
Seu seu trabalho deve estar semelhante ao mostrado abaixo:



Se você desejar, podemos utilizar a ferramenta **Filtro, Dissolver**, para distorcer mais nossas gotas e deixa-las com uma aparecia mais natural.

Para isto basta selecionar a camada desejada, selecionar a opção **Dissolver**, e utilizar as ferramentas disponíveis de distorção.

Para distorcer as gotas usei a **Ferramenta Deformação Progressiva**, veja abaixo algumas configurações usadas para o resultado mostrado logo em seguida:



Veja abaixo o resultado final:



EFEITO CIANOTIPIA

Nesta lição veremos como reproduzir o efeito **Cianotipia**, foi um dos primeiros processos de impressão fotográfica em papel. Foi descoberta por **Sir John Herschel**, notável cientista, cuja atividade principal era a astronomia, tendo feito diversos achados neste campo. Além disso, fez pesquisas relevantes na fotografia e, segundo autores abalizados, deve-se a ele também a descoberta do hipossulfito como agente fixador.

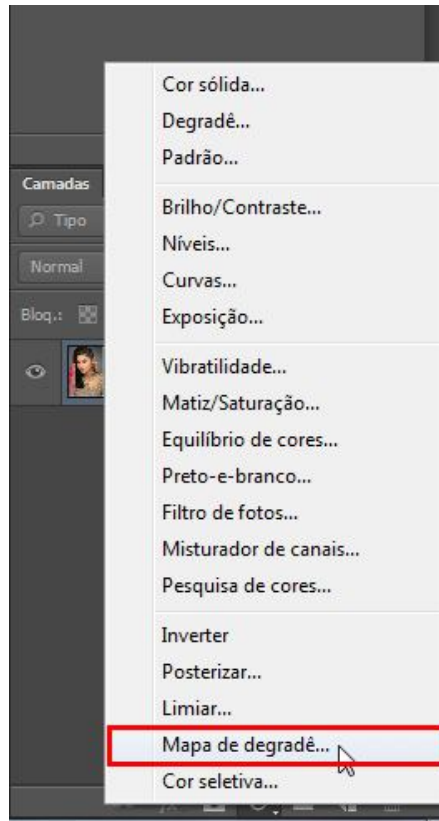
A cianotipia tem este nome porque as imagens assim produzidas apresentam-se em azul. Isto acontece pelo fato de se basear em sais de ferro e não prata. Também é conhecida como ferropussiato ou "Blueprint".

Veja alguns exemplos:

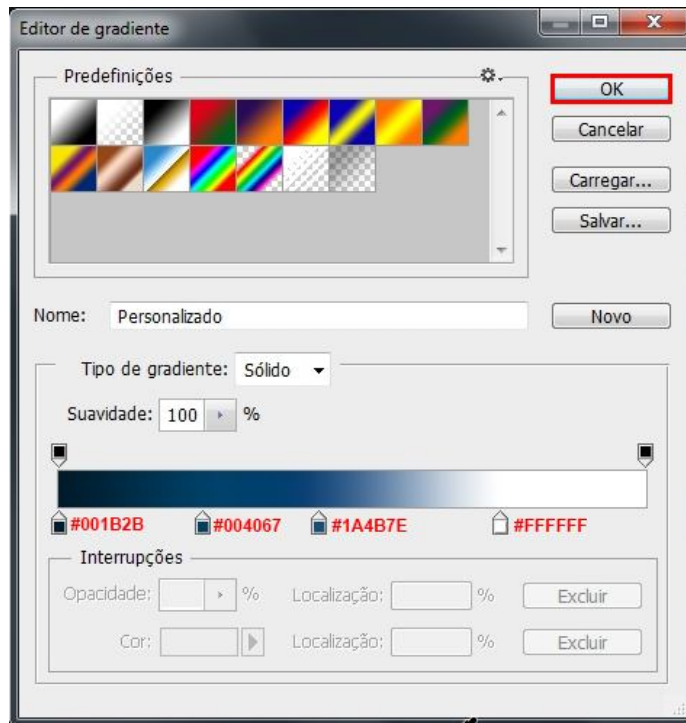


Este efeito é muito simples de se fazer, usaremos as camadas de ajuste e filtros.

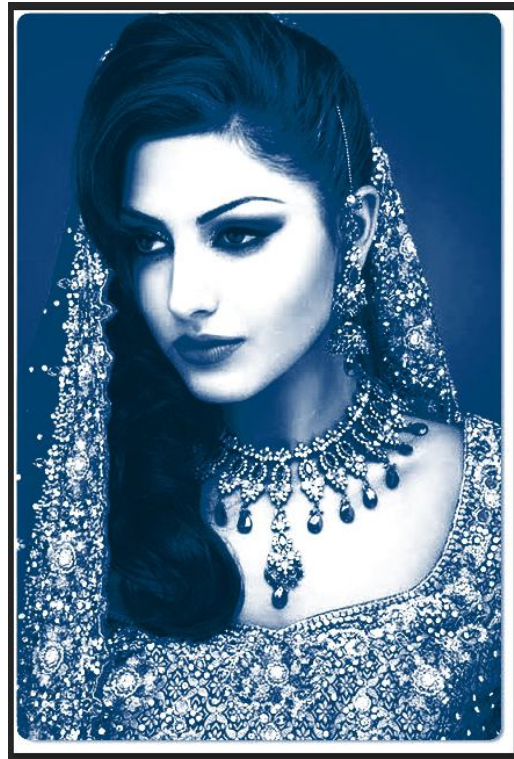
Clique sobre o botão **Criar uma nova camada de preenchimento** localizada na guia **Camadas**, escolha a opção **Mapa de degradê**.



Veja que logo abaixo acima é mostrado na guia **Propriedades** o gradiente criado, dê um duplo clique sobre o gradiente para editá-lo na janela **Editor de Gradiente** insira as cores conforme mostradas abaixo pelos números hexadecimais:

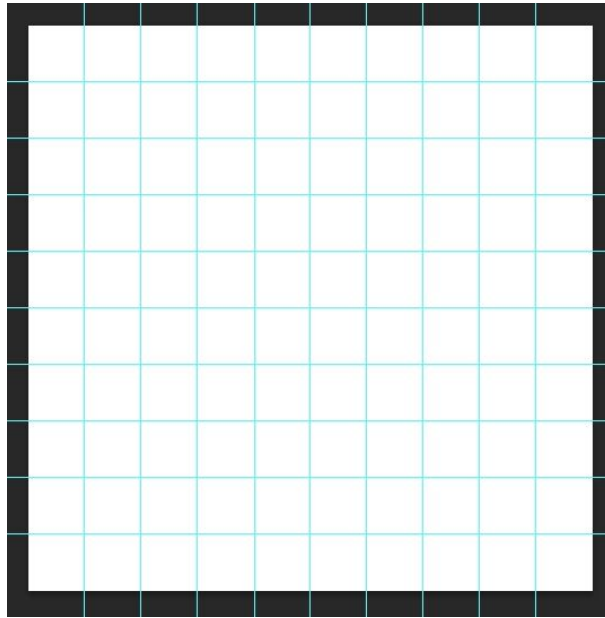


Sua imagem deve estar semelhante à mostrada abaixo:

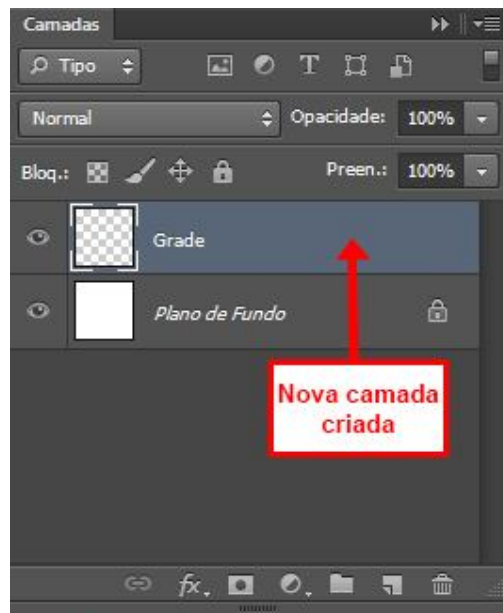


EFEITO GRADE COLORIDA

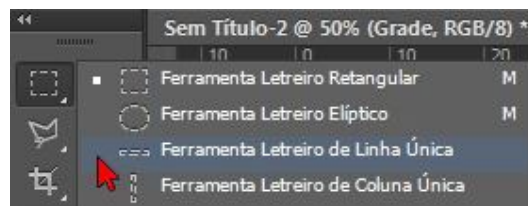
Após criar um novo documento e marca-lo com as guias horizontais e verticais, temos o seguinte resultado:



Pressione as teclas **CTRL+SHIFT+N**, altere o nome da camada para **Grade**. Sua aba deverá estar da seguinte maneira.

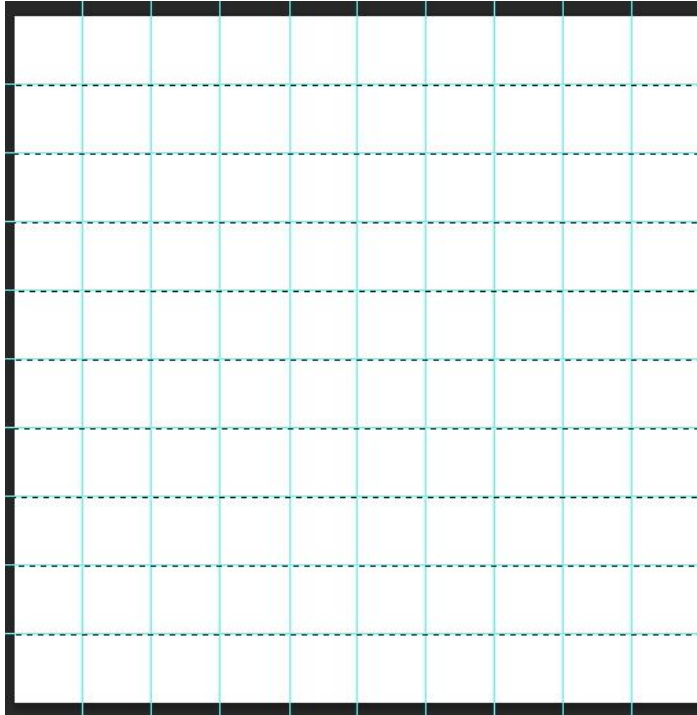


Selecione a **Ferramenta Letreiro de Linha Única**.

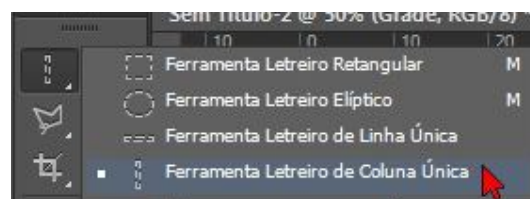


Com as **Guias**, crie uma seleção na primeira parte do documento usando a **Ferramenta Letreiro de Linha Única**.

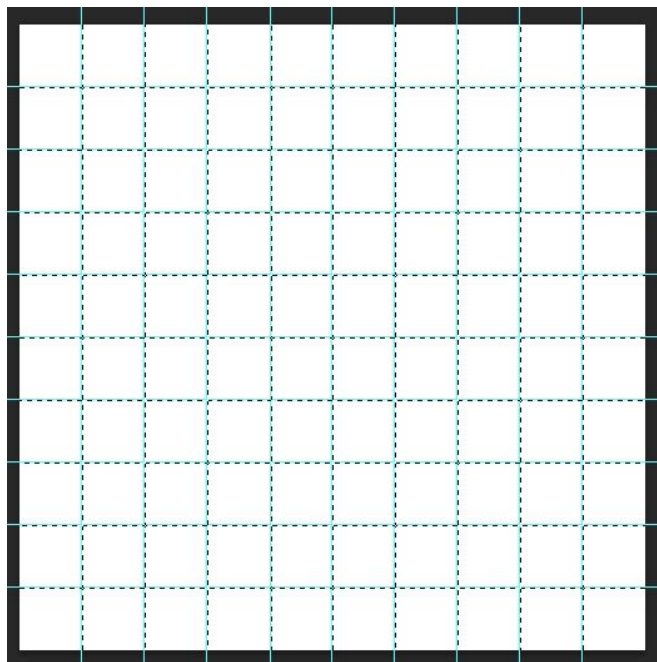
Com a tecla **Shift** pressionada, clique nas outras **Guias** para adicionar mais seleções, faça isso até completar todas as linhas do documento.



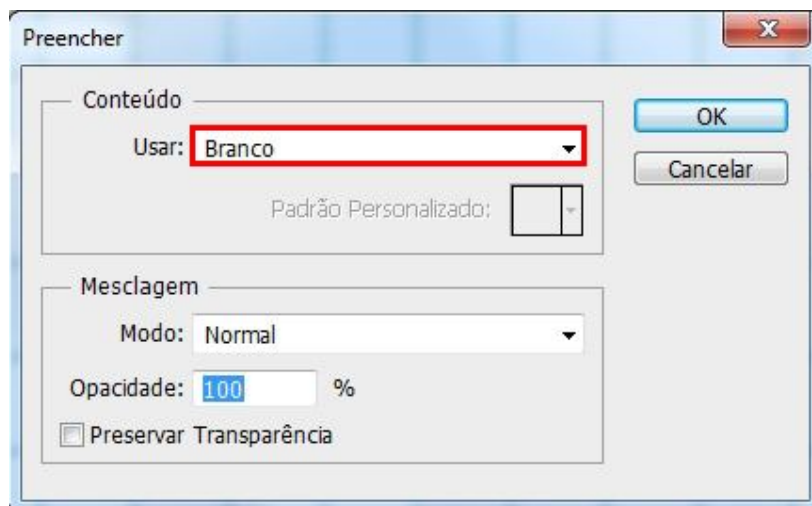
Selecione a **Ferramenta Letreiro de Coluna Única**.



Com a tecla **Shift** pressionada, repita o mesmo procedimento e adicione novas seleções no documento.

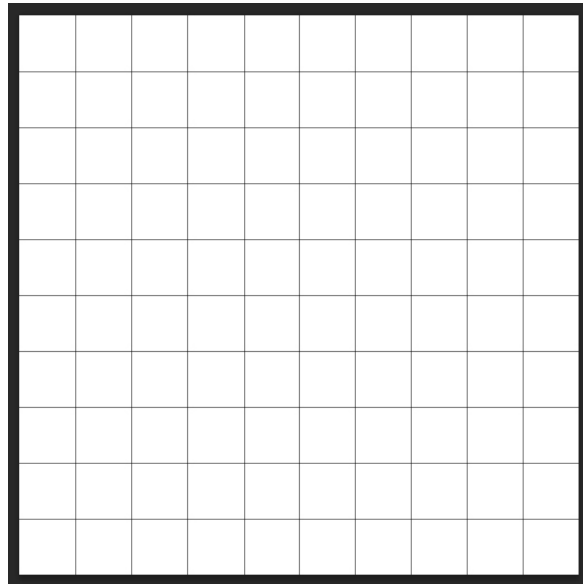


Clique no menu **Editar** e escolha a opção **Preencher**, será aberta a janela **Preencher**, aplique as configurações mostradas abaixo e clique sobre o botão **OK**.



Clique no menu **Selecionar** e opção **Cancelar seleção**, para desabilitar a seleção.

Clique no menu **Visualizar** posicione o mouse sobre a opção **Mostrar**, escolha a opção **Guias** para retirar a visibilidade das **Guias** que forma adicionadas. Seu projeto deverá estar com o seguinte aspecto:



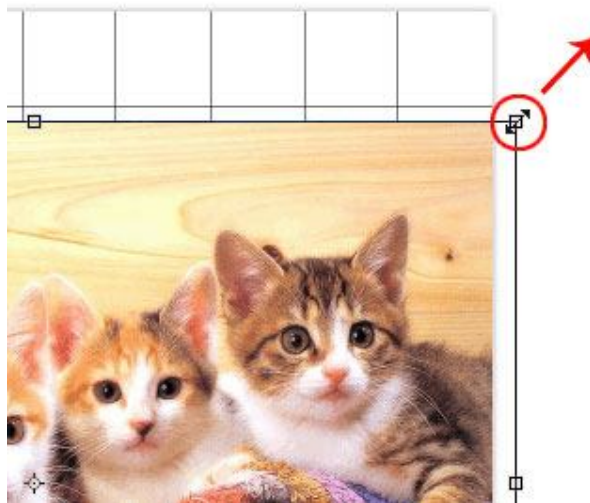
Em seguida devemos escolher a imagem desejada:



No arquivo pressione as teclas **CTRL+A** para selecionar a imagem toda, pressione **CTRL+C** para copiar a imagem, em seguida vá para seu projeto e pressione **CTRL+V** para colar. Seu projeto deverá estar da seguinte maneira:



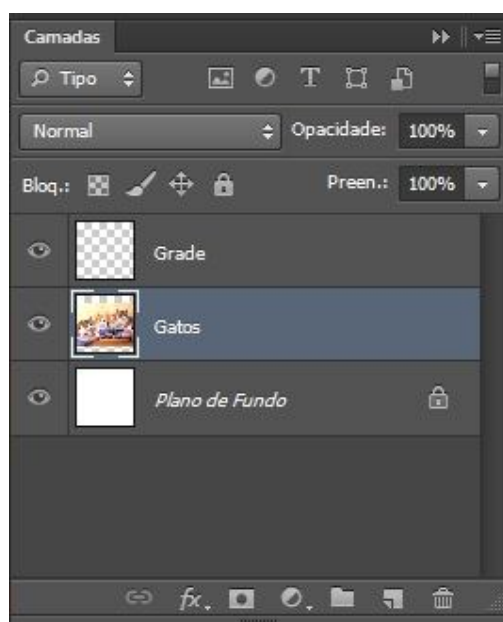
Agora pressione **CTRL+T** para criar uma caixa de seleção ao redor da imagem, redimensione a imagem pelos cantos como é mostrado na imagem abaixo.



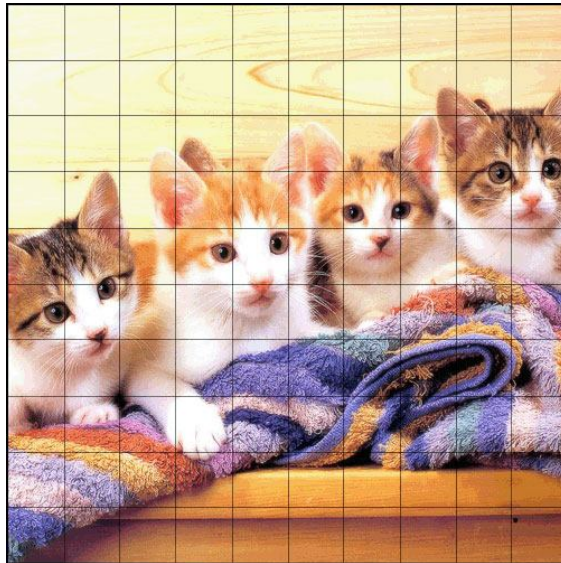
Posicione sua imagem como é mostrada abaixo.



Localize e selecione a camada com a foto dos gatos, altere seu nome para **Gatos**, em seguida posicione-a abaixo da camada **Grade**, sua aba **Camadas** deverá estar como é mostrada abaixo.



Seu projeto deverá estar com a seguinte aparência:



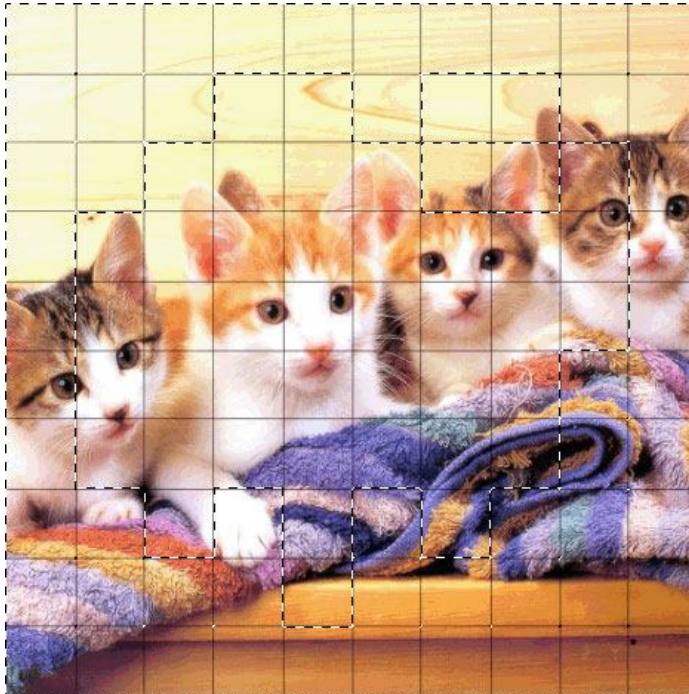
Clique na guia **Grade** pressione a tecla **W** ou clique sobre o ícone da **Ferramenta Varinha Mágica**.



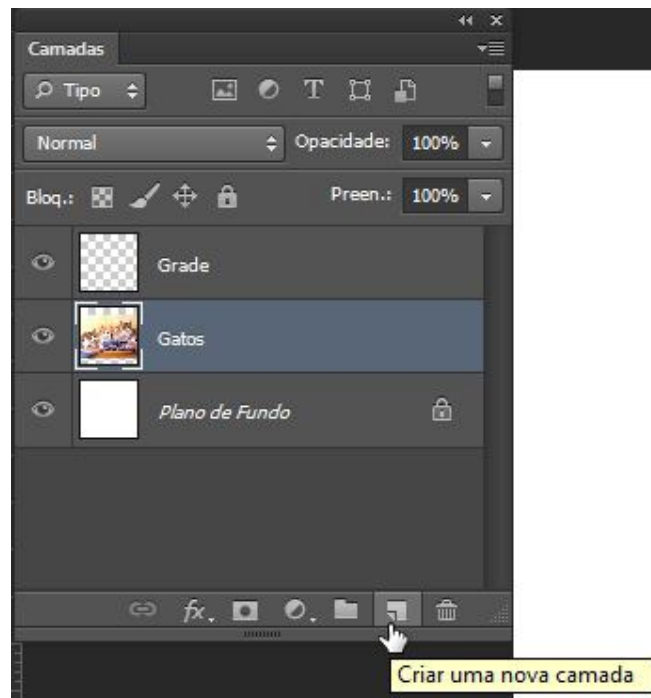
Comece a selecionar os pequenos quadrados, depois de clicar no primeiro, mantenha a tecla **SHIFT** pressionada enquanto clica em outros quadrados.



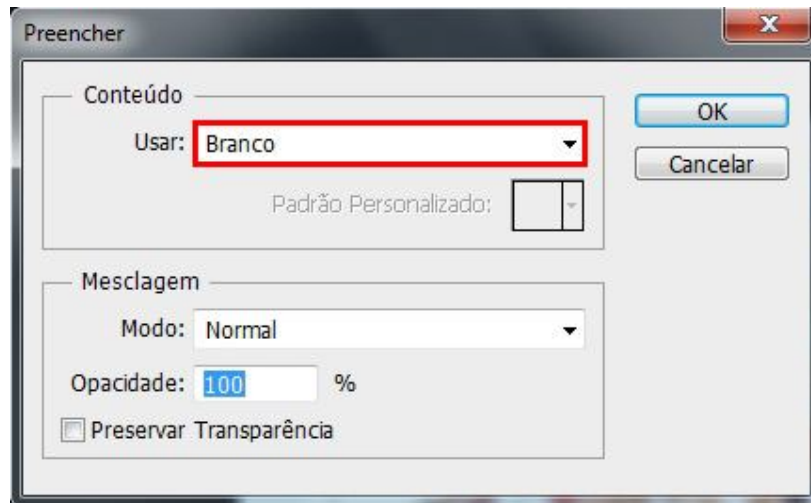
Deixe seu projeto como mostrado na imagem abaixo:



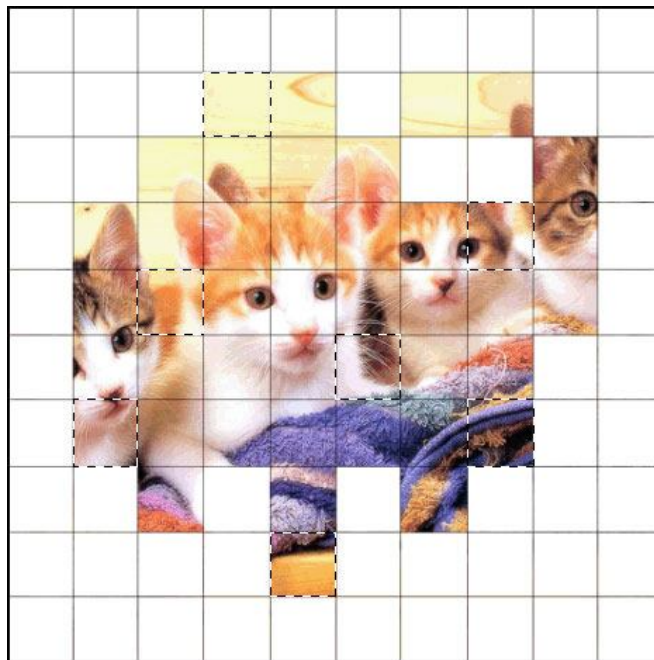
Com a tecla **CTRL** pressionada, clique sobre o ícone **Criar uma nova camada** no rodapé da aba **Camadas**.



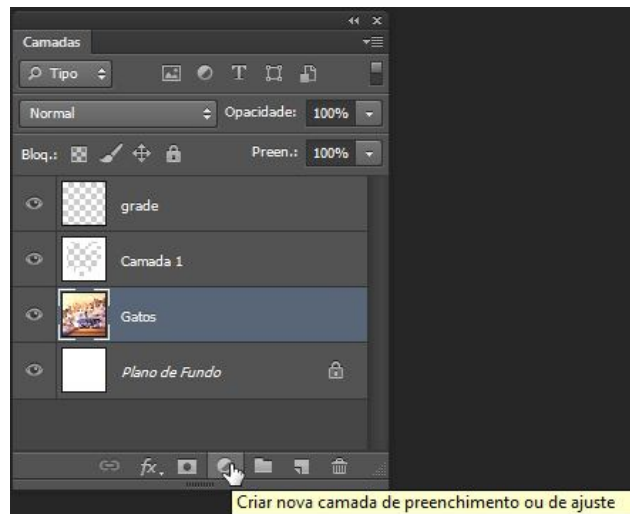
Clique no menu **Editar** e sobre a opção **Preencher**. Será aberta a janela **Preencher**, nesta janela defina os valores abaixo e pressione o botão **OK**.



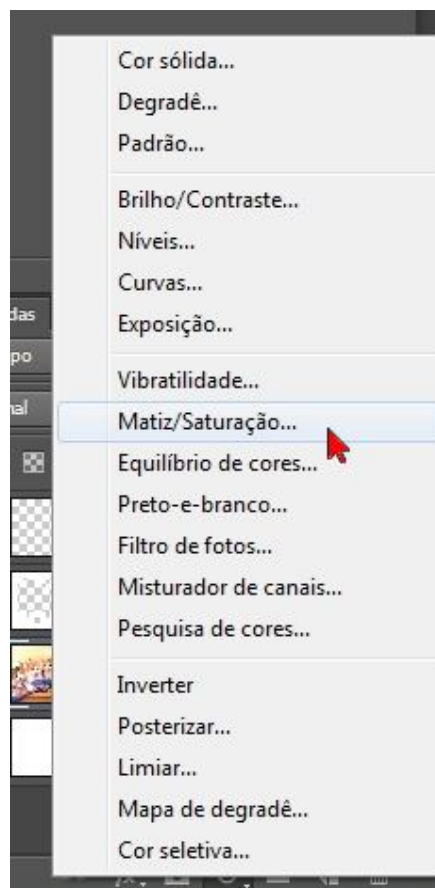
Clique na camada **Grade** novamente. Pressione a tecla **W** para selecionar a **Ferramenta Varinha Mágica** novamente, com a tecla **Shift** pressionada, clique nos quadrados como na imagem abaixo.



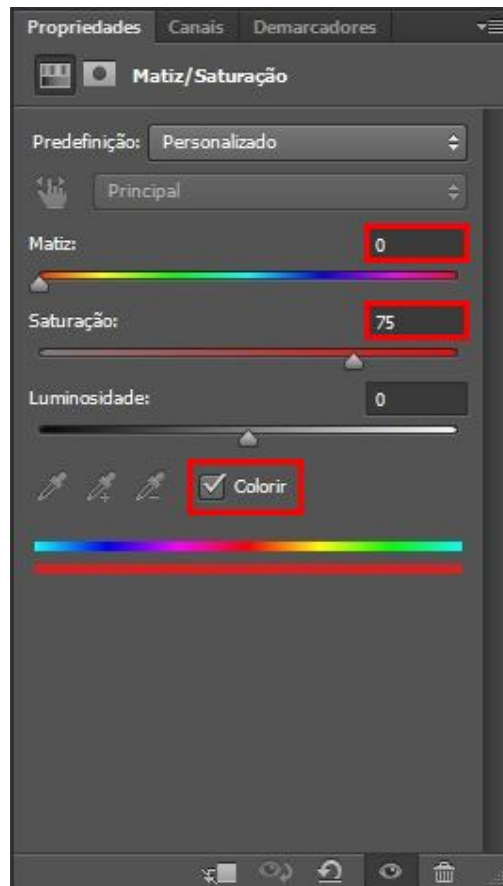
Clique no ícone **Criar nova camada de ajuste**.



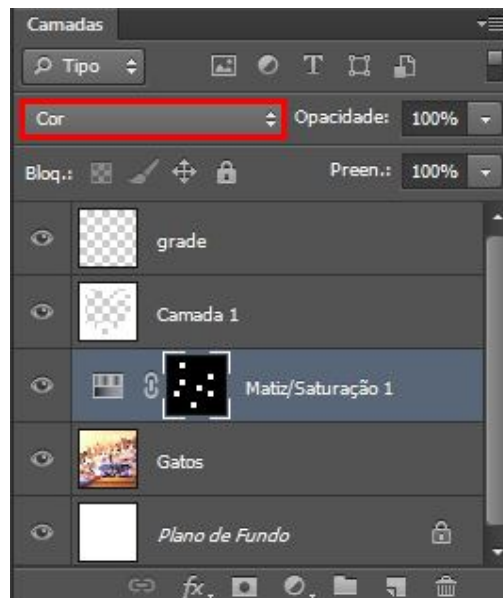
Agora escolha a opção **Matiz/Saturação**.



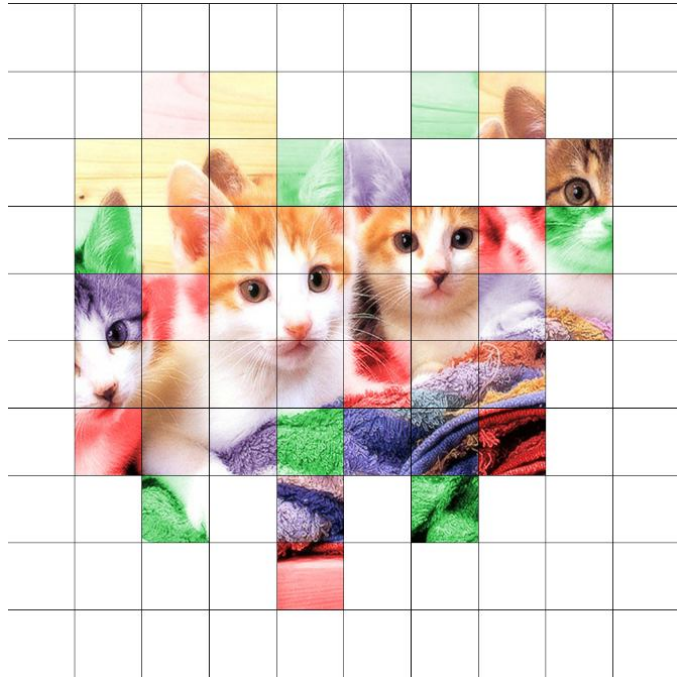
Após o clique, será aberta a aba **Propriedades**, nela aplique as configurações abaixo:



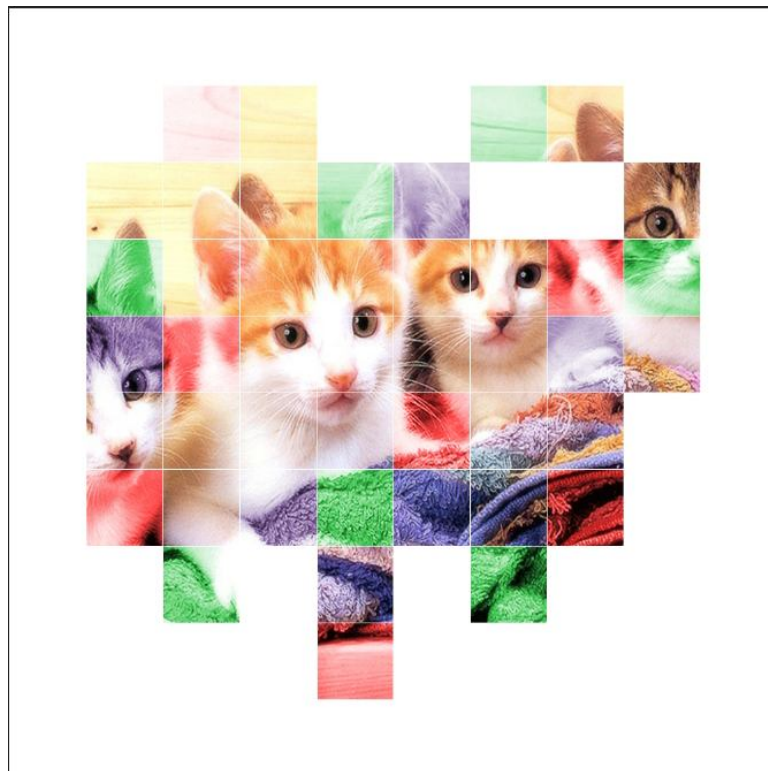
Altere o **Modo de Mesclagem** para o tipo **Cor**.



Repita o mesmo procedimento diversas vezes criando outros quadrados coloridos, deixando seu projeto parecido ou como mostrado abaixo.

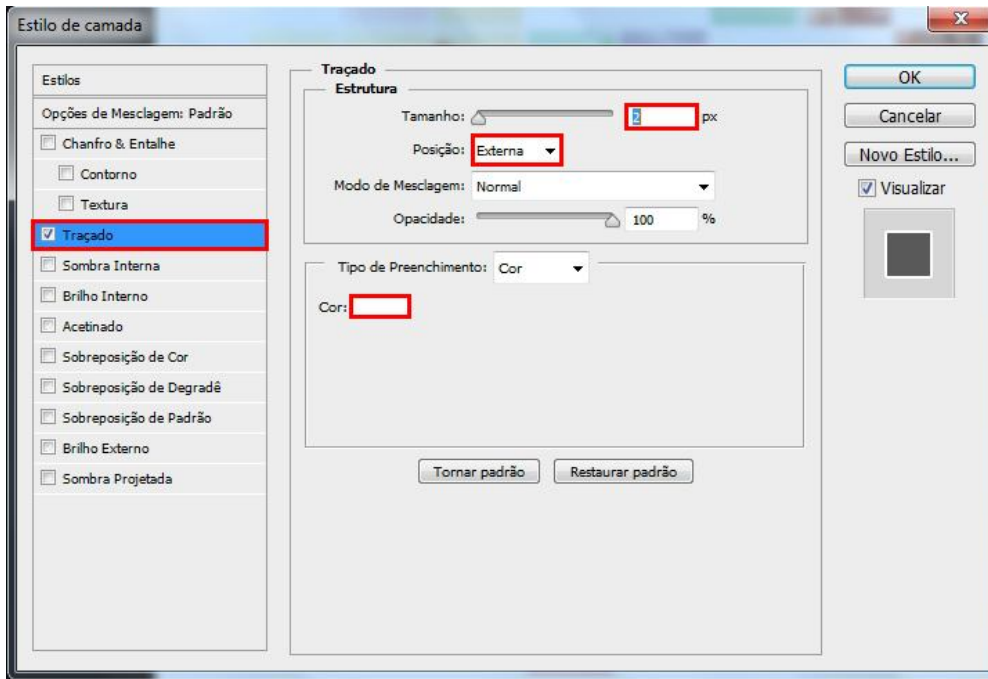


Caso queira deixar quadrados em preto e branco retire totalmente a saturação da imagem.



Repare que as linhas da **Grade** que anteriormente estavam com a cor preta, agora se encontram com a cor branca.

Dê um duplo clique sobre a *camada Grade*. Será aberta a janela **Estilo de Camada**. Aplique as seguintes configurações na opção **Traçado**.



Feitas as alterações anteriores, seu projeto deverá estar da seguinte maneira.

