



NEW FUSCA!



MODELADOR 3D: ALEXANDER DE LEON

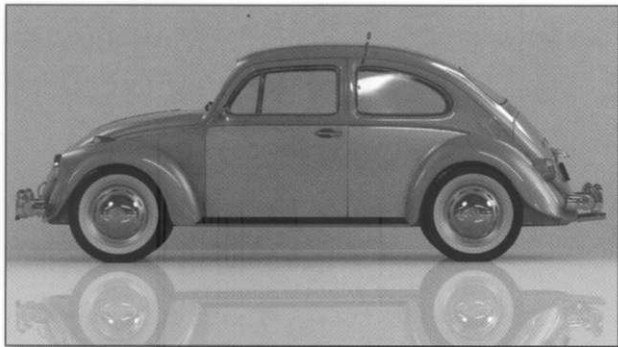
PARA ESTA EDIÇÃO, PREPAREI MAIS UMA SUPER MONTAGEM UNINDO 3D E PHOTOSHOP UTILIZANDO O MÁXIMO DE CADA RECURSO.

BRINCANDO UM POUCO COM O PASSADO, VOU USAR O CARRO MAIS QUERIDO DO MUNDO PARA DEMONSTRAR TODA A VERSATILIDADE DA MANIPULAÇÃO DE IMAGEM.

Aproveitando a imagem de um fusca que usamos aqui na MECA, decidi fazer uma mudança radical, uma repaginada na imagem que já existia. A inspiração veio e me propus deixar o carro com um visual mais moderno, arrojado, com ar de anúncio internacional. Como a imagem já estava pronta e bem iluminada, eu não pretendia renderizar tudo novamente com novos materiais, texturas etc. A transformação seria feita totalmente no Photoshop. A seguir, acompanhe o passo a passo da transformação.

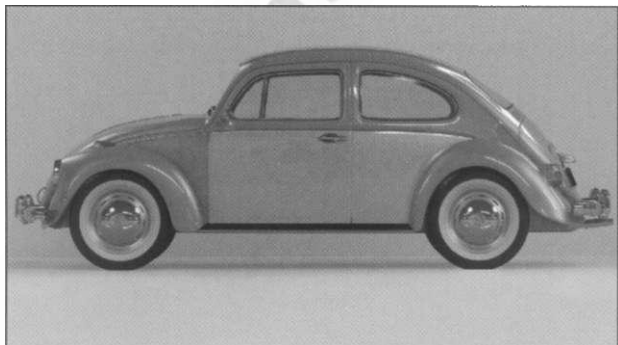
01 ORGANIZANDO O PSD

A imagem já estava pronta e perfeitamente renderizada. Fiz os paths necessários, separei o fusca do fundo e comecei a manipulação da cena.



02 FUNDO

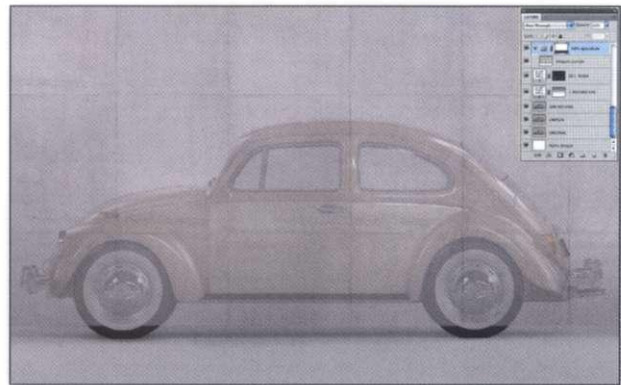
Usei como base o próprio fundo que veio do render. Porém, precisava valorizar alguns detalhes importantes. A primeira coisa foi fazer uma limpeza geral. Duplicando o layer do carro, apaguei o reflexo, pois o fundo teria que ficar limpo. Posteriormente, aplicaria o reflexo em um novo layer, deixando tudo bem editável.



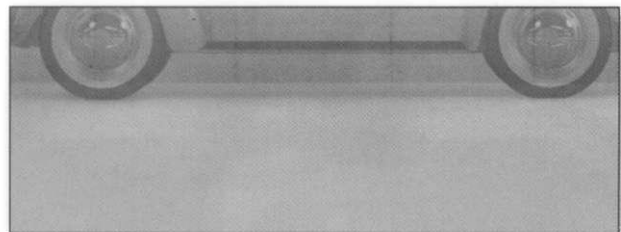
Na sequência, apliquei uma curva em degradê para escurecer um pouco a parte de cima (blend mode 50%). Para não descuidar dos detalhes, escureci com curvas o encontro das rodas com o piso para "colar" mais o carro no chão.



Chegou a vez da parede e, para isso, usei uma foto de nosso banco de imagens. Apliquei uma máscara no limite entre parede e piso, e deixei o blend mode em 60%.

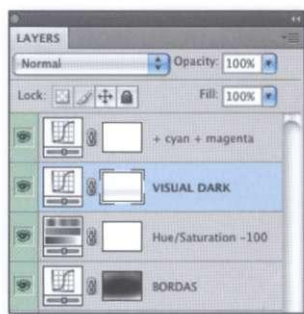


O piso necessitava de mais textura e também foi usada uma imagem de arquivo. Mais uma vez, apliquei uma máscara no limite do piso e deixei o blend mode em 50%.



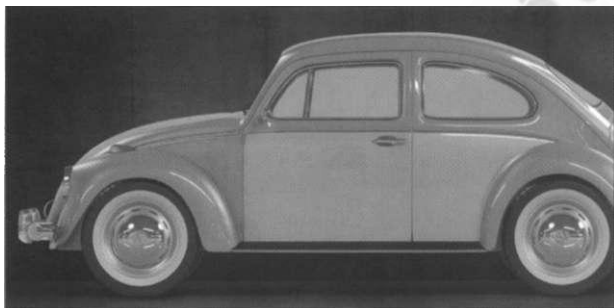
Um detalhe interessante foram as linhas do piso. Criei linhas no Photoshop, dei a perspectiva do piso e apliquei como curva.

Para os retoques finais no fundo, uma sequência de quatro ajustes: um ajuste de curvas escurecendo somente as bordas, dando profundidade. Em seguida, *Hue/Saturation* -100 para deixar toda a imagem uniforme. A próxima curva chamei de "visual dark" subindo entre luz e o meio tom para escurecer geral. O último ajuste para o fundo foi aplicar uma curva subindo um pouco o cyan e magenta, dando uma leve azulada e quebrando o cinza.



03 MANIPULANDO O FUSCA

Iremos, agora, manipular o fusca de acordo com os passos a seguir. Primeiro, faça uma limpeza geral, tirando os pequenos defeitos e estouros de luz que chamem demais a atenção.



Dessaturei todo o fusca, cuidando para isolar os faróis traseiros e sinaleiras, que são coloridas.



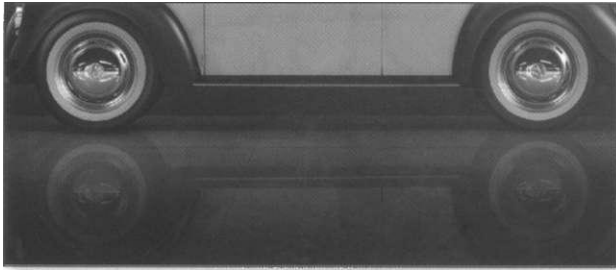
Chegou a hora de escurecer. Com ajuda das curvas, selecionei todo o carro, exceto as portas, que ficaram brancas. Subi geral e, para deixá-lo com a cor bem uniforme, obviamente tive que usar várias curvas, em pequenos detalhes. Porém, para tornar o tutorial mais didático, dei um *Flatten* em um layer, pois, do contrário, não caberia na visualização.



A imagem que veio do 3D já estava bem iluminada, porém, senti necessidade de mais reflexos. Voltando para o 3D, renderizei a mesma imagem em outra cena, agora, com mais reflexos. Joguei essa nova imagem por cima de tudo no PSD, totalmente dessaturada, e com blend mode em *SoftLight*. Com isso, criei um volume bem interessante em todo o carro.

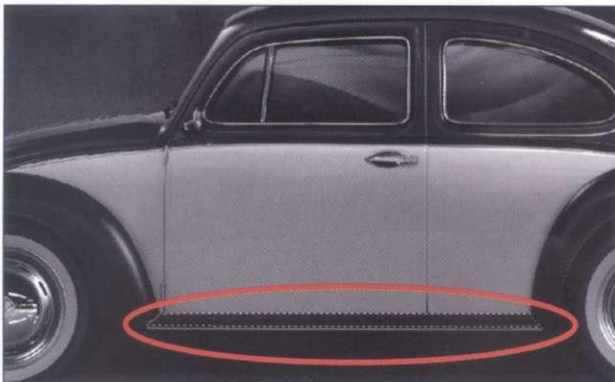


Faltava o reflexo do carro no piso. Como inicialmente já havia recortado tudo, criei um layer somente para o reflexo e deixei seu blend mode em 20%.

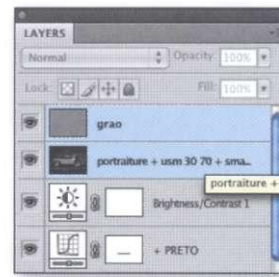


04 FINALIZANDO

Agora que temos o fundo e o fusca prontos, alguns detalhes importantíssimos não poderiam faltar. Faça uma curva para escurecer tudo e assentar a fusão. Tive o cuidado de isolar o degrau ou batente do carro para não entupir de preto.



Carreguei um layer de *Brightness/Contrast* 14/14. Por fim, três filtros que deram o toque final. Na sequência: *Portraiture* + "tudo E" + *Unsharp Mask* 30/70 + "tudo E" + *Smart Sharpen* 200/1 + *New Layer (Overlay e Fill with -neutral color 50% gray* ativado) com *Noise* 3 em 50% de opacidade. Para deixar mais prático, achei um três filtros em um layer. Talvez alguns manipuladores achem desnecessários esses filtros finais. De qualquer forma, experimente aplicar em suas imagens e conferir o antes e depois. Notará uma interessante diferença, importante mencionar que os valores não são fixos, variam de imagem para imagem. Um Fusca antigo transformou-se em um novo. Direto da tela do seu computador surge o *New Fusca*!



"O teu carro novo daqui há dez anos será um carro velho, e meu carro antigo continuará a ser um clássico..." Essa frase, de autoria desconhecida, externa bem o sentimento de muitos pelos seus carros antigos. É uma paixão que não se explica, só se sente. Nós, maniacos por Photoshop, temos um sentimento parecido: podemos transformar o novo em velho, o velho em novo e no final tudo fica bonito.



negherbon@terra.com.br
Blog: <http://mecasave.blogspot.com>
Twitter: @marcionegherbon