

Ferramentas Digitais II

Exercício 1

Projecto de ilustração de recortes em Photoshop

A partir de 3 imagens distintas à escolha do aluno (uma pessoa, um animal e um fundo/paisagem) criar uma imagem única e coerente em que a pessoa adquira características do animal e pareça realmente estar naquele fundo/paisagem.

A proposta de imagem em ficheiro psd e pdf será entregue acompanhada de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação dos conceitos, escolhas e ferramentas utilizadas.

Tempo de execução: 1 aula

Ferramentas Digitais I

Exercício 2

Projecto 2 de ilustração de recortes em Photoshop

É pedido ao aluno que crie duas imagens numa lógica de ilustração feita por recortes. O objectivo das ilustrações é a sua utilização como capas dos livros “Frankenstein” (de Mary Shelley) e “Drácula” (de Bram Stoker).

As imagens deverão ser trabalhadas em definição compatível com impressão offset. O formato da capa de cada livro é o A5. Cada imagem deverá ser composta por um mínimo de 10 layers.

A proposta de imagem em ficheiro psd e tiff será entregue acompanhada de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação dos conceitos, escolhas, imagens resultantes e ferramentas utilizadas.

Tempo de execução: 1 aula

Entrega a 18 de Outubro de 2011

Referências: Alexander Rodchenko; Georgi e Vladimir Stenberg; John Heartfield.

Ferramentas Digitais I

Exercício 2A

Projecto 2A de ilustração de recortes em Photoshop | Aplicação da imagem resultante

Foi pedida a criação de duas ilustrações para as capas dos livros “Frankenstein” (de Mary Shelley) e “Drácula” (de Bram Stoker).

As imagens serão agora apresentadas aplicadas sobre duas capas de livros, simulando o resultado final dos livros publicados.

A proposta de imagem em ficheiro psd e jpg (otimizado para a Web) será entregue acompanhada de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação das ferramentas utilizadas para a colocação e adaptação das ilustrações às imagens das publicações. As fotos dos livros deverão ser originais.

Tempo de execução: 1 aula

Entrega a 25 de Outubro de 2011

Ferramentas Digitais I

Exercício 3

Projecto 3 - criação de cartaz em Photoshop

Este é um exercício a realizar em grupos de 3 alunos. É pedido ao grupo que crie um Tutorial original sobre a criação de um cartaz alusivo à comemoração do Halloween de 2011.

As imagens deverão ser trabalhadas em definição compatível com impressão offset. O formato do cartaz é o A3, e é obrigatória a criação de uma versão do cartaz otimizado para a Web, com o formato 1024 x 768. Texto a estar presente no cartaz: “Halloween 2011, ESAD Caldas da Rainha”.

As propostas de imagem em ficheiros psd e jpg serão entregues acompanhadas de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação dos conceitos, escolhas, imagens resultantes e ferramentas utilizadas. É muito importante a discussão em grupo, a definição do conceito a explorar e a realização de esboços (a estar presentes no relatório). A abordagem às ferramentas deverá ser descrita de forma detalhada (ex: “Para criar o efeito de ... na imagem X, configurou-se a ferramenta ... com os parâmetros ... de forma a criar o resultado pretendido). Do relatório deverá constar os dados dos alunos pertencentes ao grupo de trabalho. **Todas as imagens a usar serão obrigatoriamente originais e produzidas pelo grupo de alunos.**

Tempo de execução: 2 aulas

Entrega a 8 de Novembro de 2011

Exemplos de tutoriais para inspiração:

Efeitos

<http://webdesign14.com/50-adobe-photoshop-cs5-tutorial/>

Texto

<http://webdesign14.com/35-amazing-photoshop-text-effect-tutorials/>

Retocar/ alterar imagens

<http://webdesign14.com/100-best-photoshop-retouching-tutorials-of-all-time/>

Ferramentas Digitais I

Exercício 4 A

Projecto 3 – pintura de uma ilustração em Photoshop

A partir de uma das imagens fornecidas pelo docente ou a partir de uma imagem original digitalizada pelo aluno, pintar a imagem, utilizando as ferramentas de pintura e cor do Photoshop, os adjustment layers e as máscaras.

As propostas de imagem em ficheiros psd e jpg serão entregues acompanhadas de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação das escolhas, imagens resultantes e ferramentas utilizadas

Tempo de execução: 1 aula

Entrega a 20 de Novembro de 2011

Ferramentas Digitais I

Exercício 4 B

Projecto 3 - criação de quatro ilustrações em Photoshop

Quatro estações/ Quatro ilustrações

Compor cada uma das ilustrações por partes retiradas de várias imagens. Criar um tratamento gráfico/plástico específico de acordo com o conceito e cada estação (ex: “O meu conceito é uma cara representativa de cada estação e vou usar a face de um idoso para representar o inverno. Vou tratar a imagem para alto-contraste e usar as ferramentas X e Y do Photoshop para que a imagem adquira características de trabalhos realizados com carvão e pastel seco”)

As imagens deverão ser trabalhadas em definição compatível com impressão offset. As quatro ilustrações terão o mesmo tamanho, ficando a escolha de tamanho ao critério do aluno.

As propostas de imagem em ficheiros psd e jpg serão entregues acompanhadas de um relatório em versão impressa e pdf, com explicação dos conceitos, escolhas, imagens resultantes e ferramentas utilizadas. A abordagem às ferramentas deverá ser descrita de forma detalhada (ex: “Para alterar determinada parte da imagem X, configurou-se a ferramenta ... com os parâmetros ... de forma a criar o resultado pretendido). Do relatório deverão constar os dados do aluno. **Cada uma das quatro imagens será obrigatoriamente criada a partir de outras, resultantes de pesquisa realizada pelo aluno.**

Tempo de execução: 2 aulas

Entrega a 6 de Dezembro de 2011

Ferramentas Digitais I

Exercício 5

Projecto 5 – desenho vectorial em Illustrator

1 capa/ 3 ilustrações

A partir das imagens fornecidas pelo docente, recriar vectorialmente em Adobe Illustrator a capa do livro “*An Outline Of The Universe*”. Recriar vectorialmente uma das imagens de paisagens e uma das imagens de faces fornecidas.

O ficheiro de trabalho em Illustrator (*.AI) a entregar será de formato **A3, CMYK**, composto por **3 artboards diferentes**. O primeiro *artboard* corresponde á capa do livro recriada de forma fiel em desenho vectorial, o segundo *artboard* corresponde á capa do livro com aplicação da imagem da paisagem escolhida em desenho vectorial e o terceiro *artboard* corresponde á capa do livro com aplicação da imagem da face escolhida em desenho vectorial. Cada imagem criada em desenho vectorial será organizada em, pelo menos, **3 layers**.

Tempo de execução: 1 aula

Entrega a 13 de Dezembro de 2011

Conceitos/ ferramentas a usar: Curvas bézier, desenho vectorial com pen tool, type tool, eyedropper tool, color swatches, transparência/opacidade, artboard e layer.

Ferramentas Digitais I

Exercício 6

Projecto 6 – desenho vectorial em Illustrator/ criação de imagem em Photoshop

Objectivo Geral: Criação de Cartaz

Objectivo Específico: Potenciar interações entre Photoshop e Illustrator na criação do cartaz

Cartaz STAR WARS

Com base nos exemplos fornecidos pelo docente pretende-se a criação de um cartaz A3 para o novo filme “*STAR WARS – Universal Jedi*”. O aluno irá escolher uma das imagens de cartazes fornecidas como **base criativa de referência para a criação e organização gráfica** do novo cartaz.

Em Photoshop, o aluno irá criar a imagem de fundo do cartaz, seja ilustração pintada, fotografia manipulada ou foto-montagem.

Em Illustrator será realizada a composição final do cartaz A3. O cartaz a entregar em formato Illustrator (STAR_WARS_nome do aluno.AI) será de formato **A3, CMYK**.

Informação a estar presente no cartaz:

- Imagem criada em Photoshop (que poderá ser completada em interação com o Illustrator).
- “STAR WARS Universal Jedi” – Lettering criado vectorialmente em Illustrator, inspirado nos letterings das imagens fornecidas, **mas original**.
- C3POFILMS Ltd - logótipo a ser criado vectorialmente a partir do logótipo LUCASARTS Ltd, fornecido em imagem pelo docente. O aspecto e o formato da letra do novo logótipo deve ser o mais fiel possível às características do original.

ATENÇÃO:

- Qualquer conteúdo original a criar vectorialmente será inicialmente desenvolvido em esboços sobre papel e digitalizado.
- Todo e qualquer conteúdo fotográfico a estar presente no cartaz será original e produzido pelo aluno.
- É proibida a utilização de material retirado da internet, seja formato vector ou fotografia. Após definição do conceito/contéudo o aluno deverá identificar o que será produzido em Adobe Photoshop e o que será produzido em Adobe Illustrator.
- No final, para além dos ficheiros originais produzidos em cada um dos programas, o aluno deverá apresentar um ficheiro de formato pdf com o cartaz finalizado, identificado como **STAR_WARS_nome do aluno.pdf**.

- Será também entregue pelo aluno um relatório detalhado em formato pdf e impresso, composto por imagens e texto, paginado. O relatório será composto pelos esboços realizados, imagens do processo de trabalho, imagem do cartaz em que se baseiam, do resultado final e descrição detalhada do conceito, ferramentas utilizadas em cada programa e decisões tomadas de forma a otimizar o trabalho. O relatório será identificado como **relatório_STAR_WARS_nome do aluno.pdf**.

Tempo de execução: 1 aula e interrupção lectiva do Natal

Entrega a 3 de Janeiro de 2012

O conteúdo fornecido é apenas conteúdo de pesquisa e não deve ser usado para a execução directa do cartaz, servindo apenas como fonte de inspiração e/ou homenagem. **Pretende-se a realização de um cartaz que demonstre as potencialidades de interacção entre Illustrator e Photoshop.**

Critérios de Avaliação__ Qualidade e rigor técnico 30%
Capacidade de análise crítica (resolver problemas) 30%
Capacidade criativa (resposta criativa ao problema do exercício) 20%
Relatório 20%

Ferramentas Digitais I

Exercício 7

Projecto 7 – letra em Illustrator

3 cartazes

Partindo dos conceitos “Typo love”, “Typo war” e “Typo bug”, é pedida a criação de 3 cartazes A3 (1 por conceito). As únicas formas a explorar são as formas das letras, podendo ser criadas de forma original e/ou ser tipos de letra alterados. Como condicionante, tudo em cada cartaz deverá ter como base letra, intersecção ou aglomeração de letras com a ferramenta *pathfinder*, campos de texto criados a partir de formas vectoriais, *text on a path*, formas agrupadas e *clipping masks*.

O ficheiro de trabalho em Illustrator (*.AI) a entregar será de formato **A3, CMYK**, composto por **3 artboards diferentes**.

Tempo de execução: 1 aula

Entrega a 17 de Janeiro de 2012

Conceitos/ ferramentas a usar: Curvas bézier, desenho vectorial com pen tool, type tool, pathfinder, text on a path, campo de texto, clipping masks, groups, color swatches, transparência/opacidade, object transform, artboard e layer.

Photoshop

Design Gráfico e Multimédia Pós-Laboral
Ano 1

Relatório nº4B

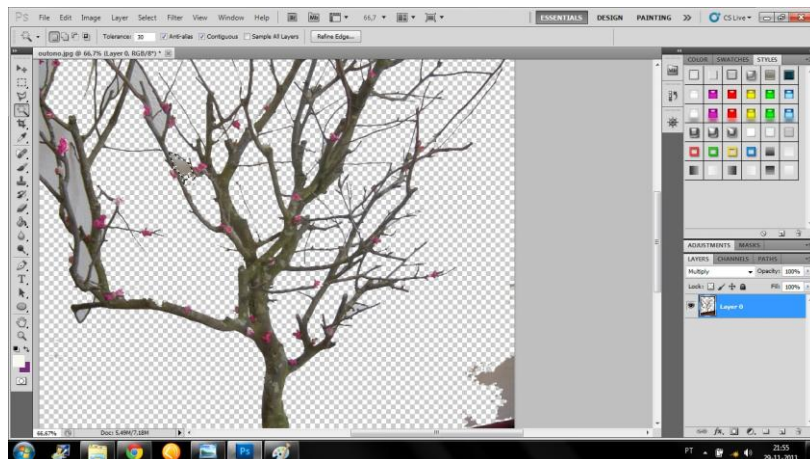
Aluno: Ricardo Ribeiro nº 3110380
Ferramentas digitais - Prof. Nuno Fragata

Neste relatório da disciplina de Ferramentas Digitais tinha como objectivo a criação de Quatro ilustrações das Quatro estações. Compor cada uma das ilustrações por partes retiradas de várias imagens. Criar um tratamento gráfico/plástico específico de acordo com o conceito e cada estação.

Fotos Originais

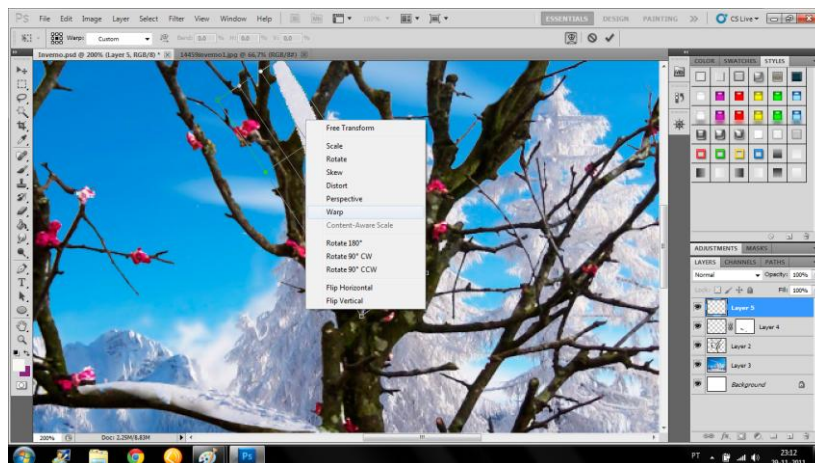


1º PASSO "Limpar a foto da árvore, utilizando a Varinha mágica até ficar com o fundo completamente transparente"



2º PASSO "Colar a árvore sobre as paisagens referentes a cada estação e decorar a árvore com elementos alusivos a cada estação."

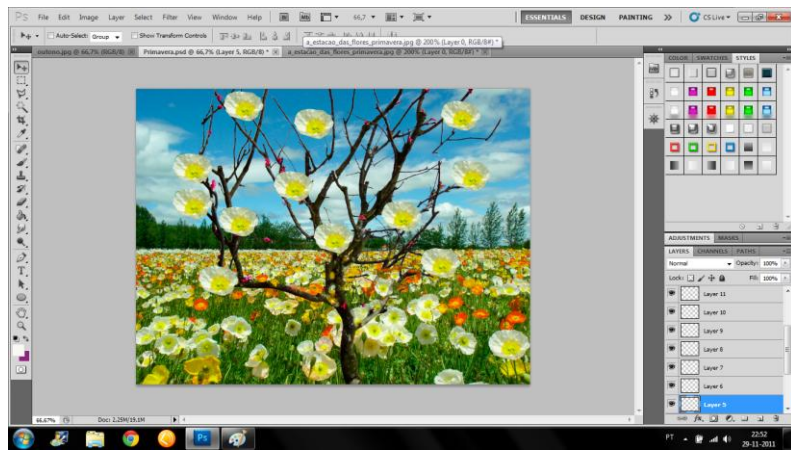
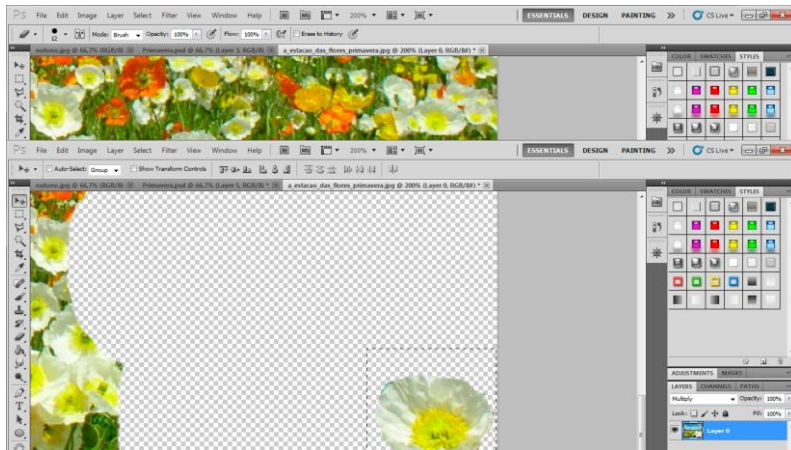
INVERNO - Nesta fase, recortei o gelo do chão da foto original para depois multiplicar ou "colar" na árvore de modo a parecer verdadeiro.



Resultado final



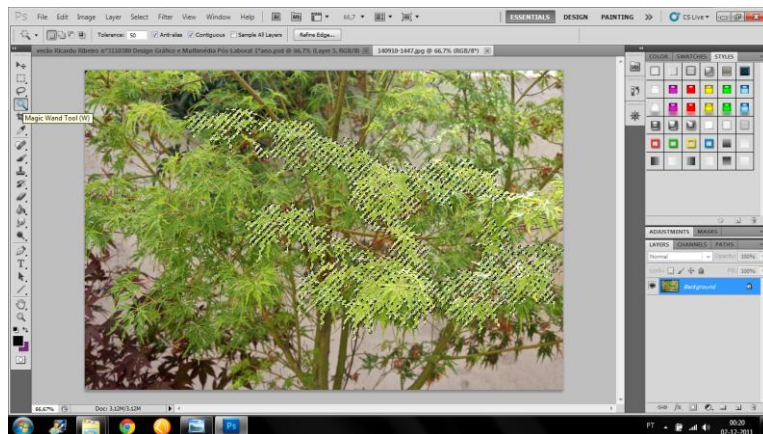
PRIMAVERA - Nesta fase, recortei a flor da foto original para depois multiplicar ou "colar" na árvore de modo a parecer verdadeiro.



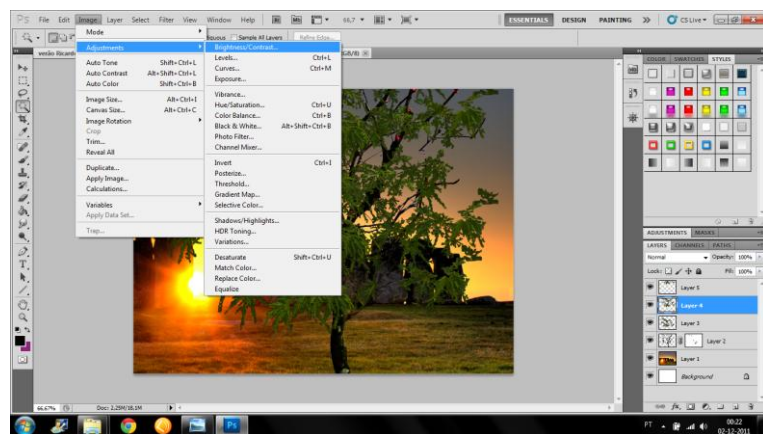
Resultado final



VERÃO - Nesta fase, recortei as folhas desta foto para depois colocar na árvore.



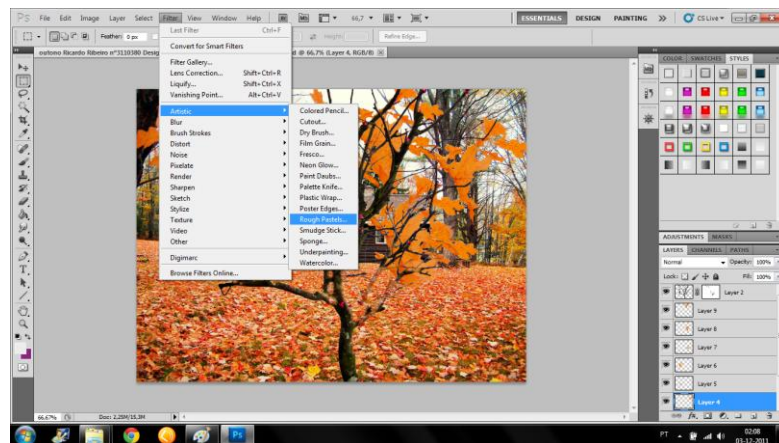
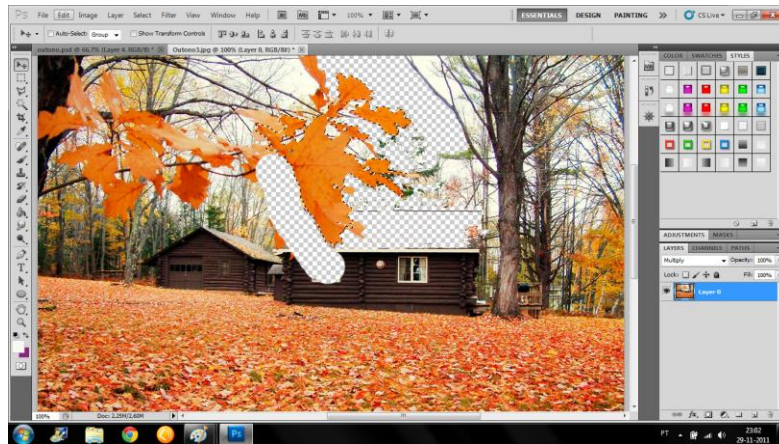
Depois de preencher a árvore com as folhas recortadas da imagem anterior, dei um pouco de contraste para que estas ficassem com uma cor mais viva.



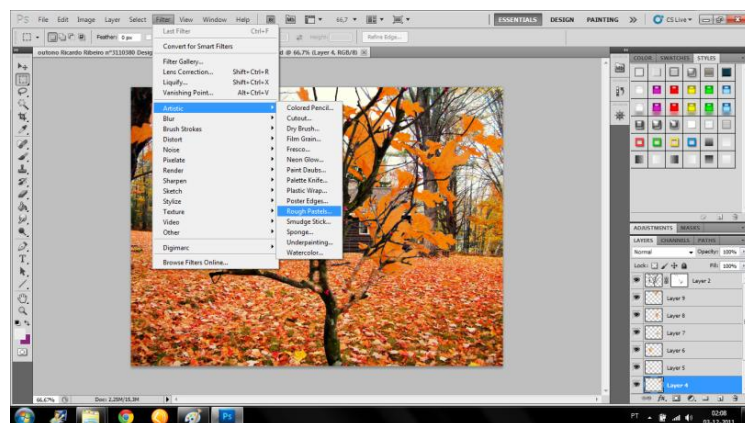
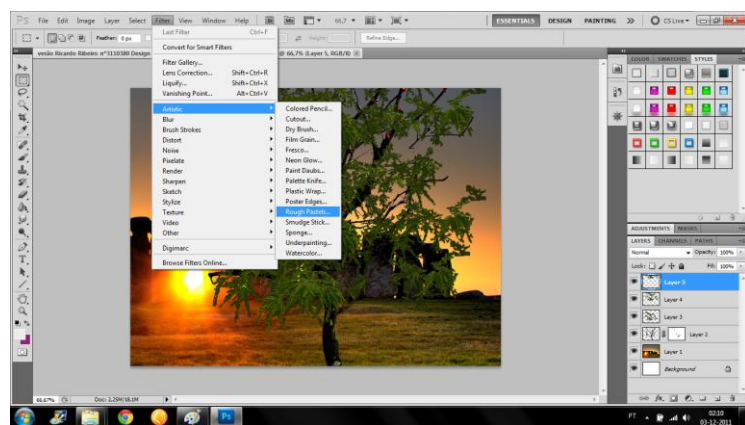
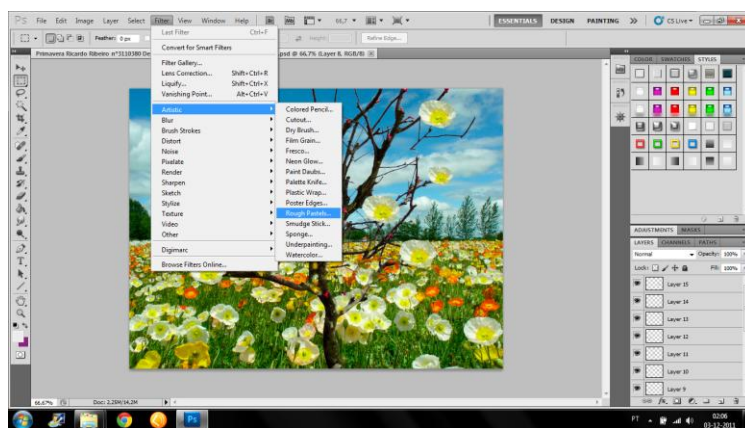
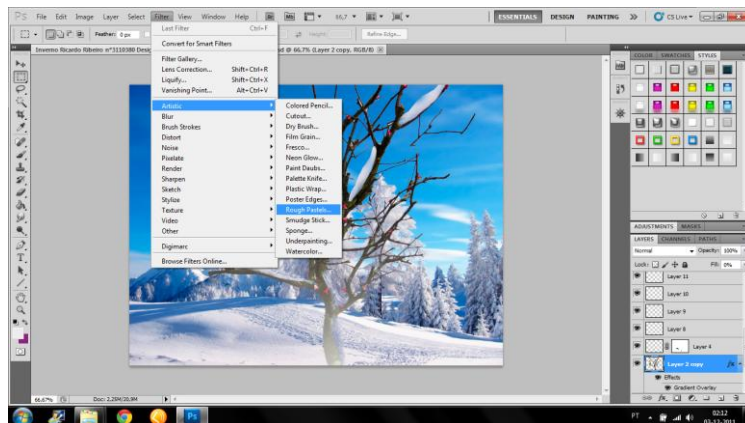
Resultado final



OUTONO - Nesta fase, recortei as folhas da foto original para depois multiplicar ou "colar" na árvore de modo a parecer verdadeiro.



3º PASSO e último “Dar a cada ilustração um aspecto de pastel seco e a fresco, utilizando a função artista do Photoshop.”



RESULTADO FINAL FOI O SEGUINTE:

"Pastel a seco"

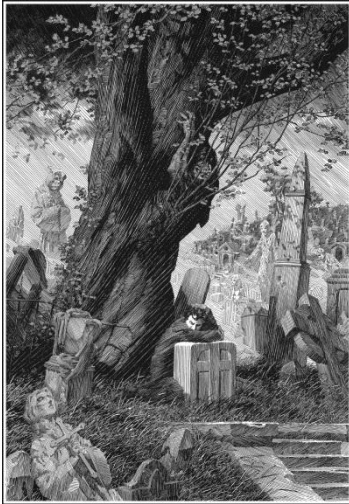


"A fresco"

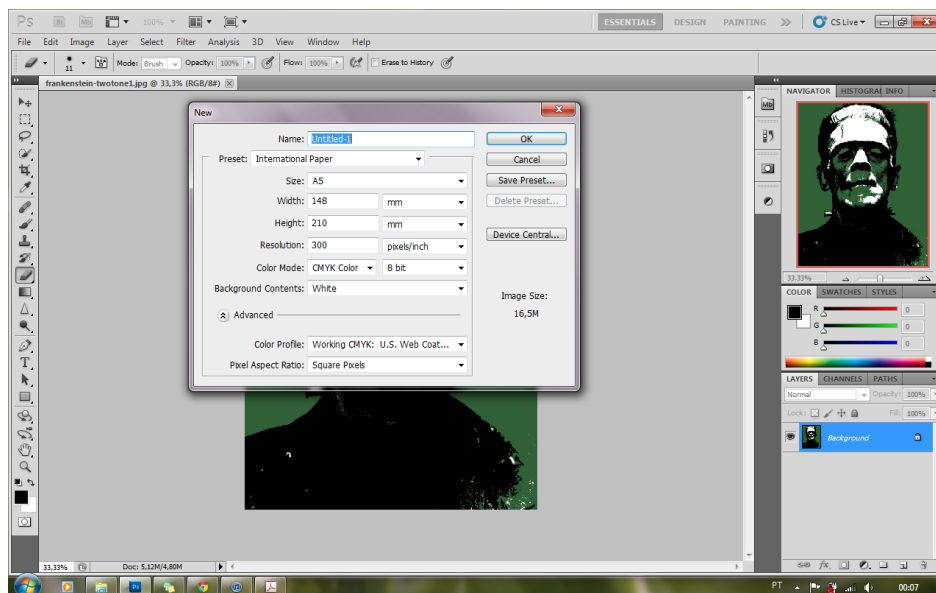


Relatório do 3º trabalho

Este trabalho que agora vai-se apresentar tem como principal objectivo, uma recriação duma capa para a obra “Frankenstein” de Mary Shelley. Aqui abaixo estão os elementos usados para o trabalho:



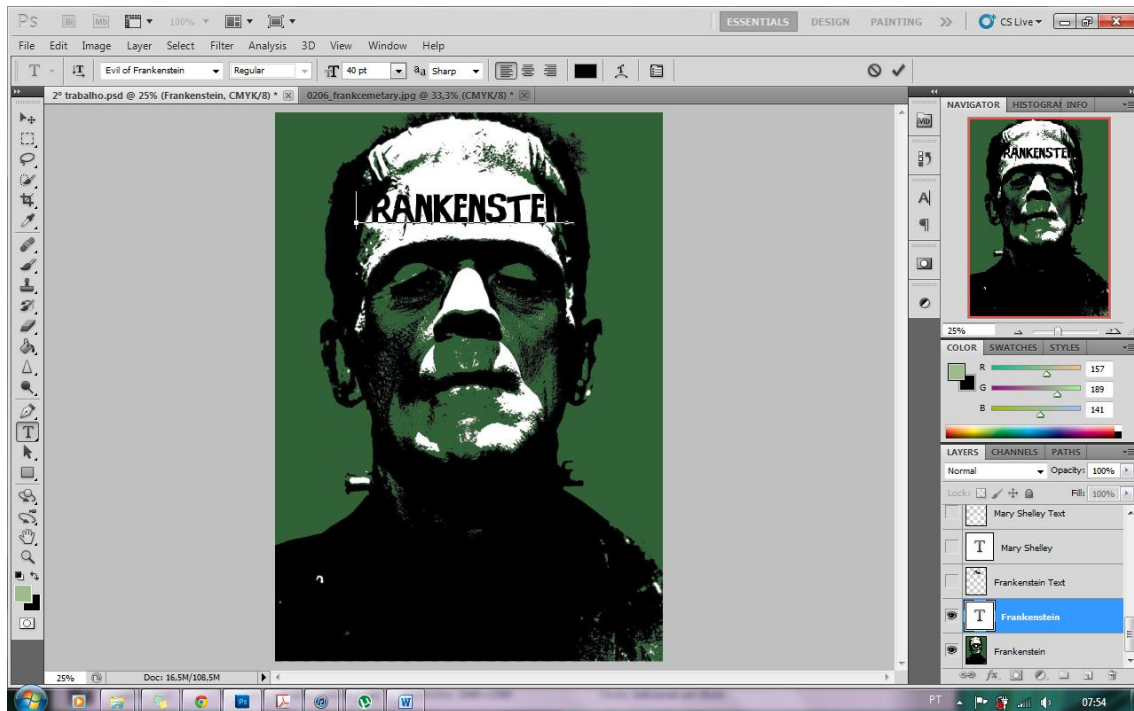
FRANKENSTEIN — Font : Evil of Frankenstein



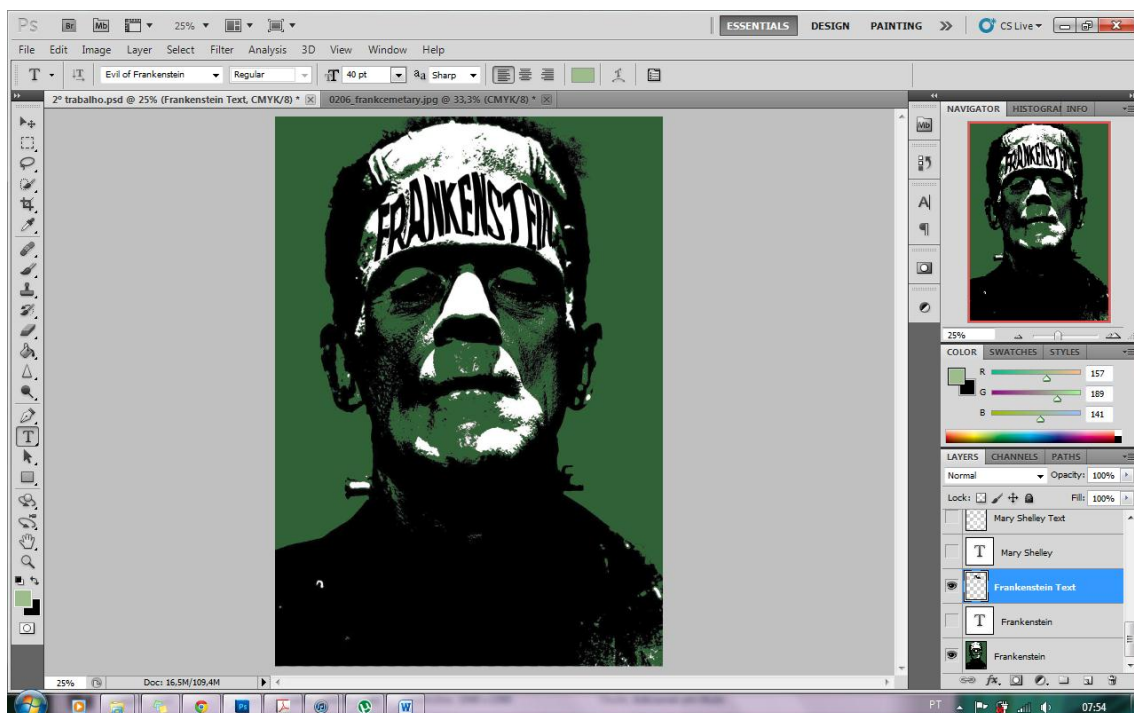
1. Antes de tudo, criamos um novo documento com as características correctas através do Meuno File > New . Na janela “New”, a opção “Preset” foi definida como “International Paper”. O “Size” foi definido como A5 e o “Color Mode” foi definido como “CMYK Color”. Confirmado esses valores, clique em OK.



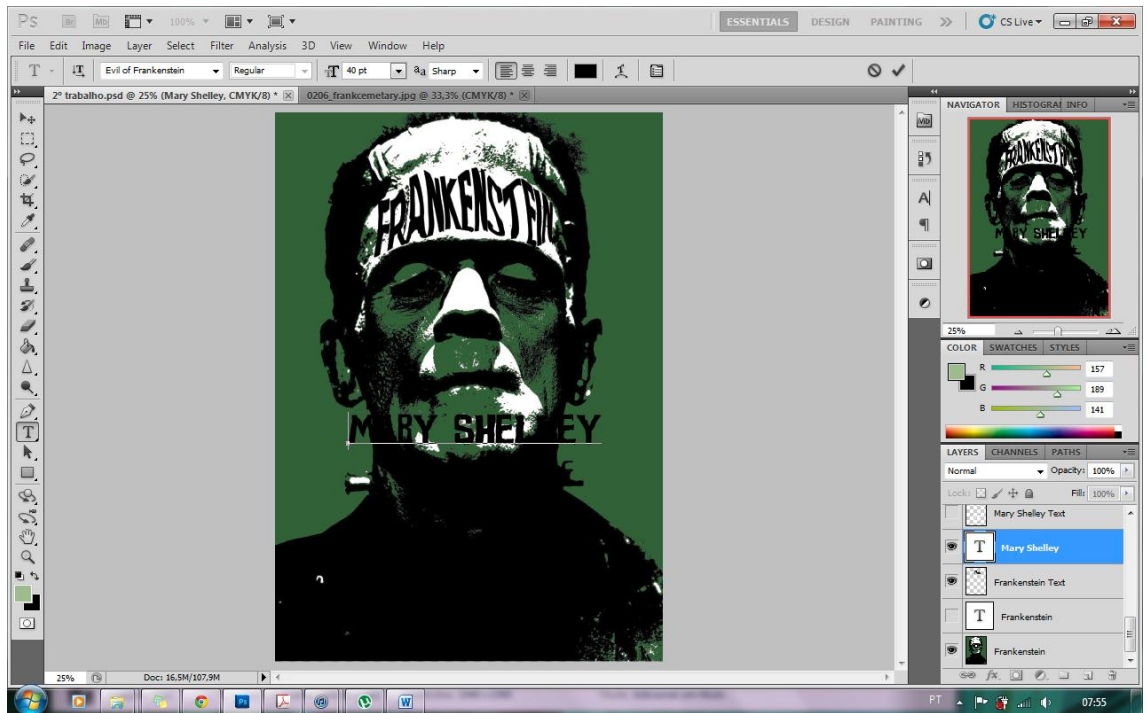
2. Abrimos a imagem do Frankenstein noutra separador e a partir deste, fizemos select, copy e paste, isto é, Ctrl+A, Ctrl+C e Ctrl+V, respectivamente e aproveitamos para ajustar as medidas da imagem com a imagem onde o projecto vai ser trabalhado.



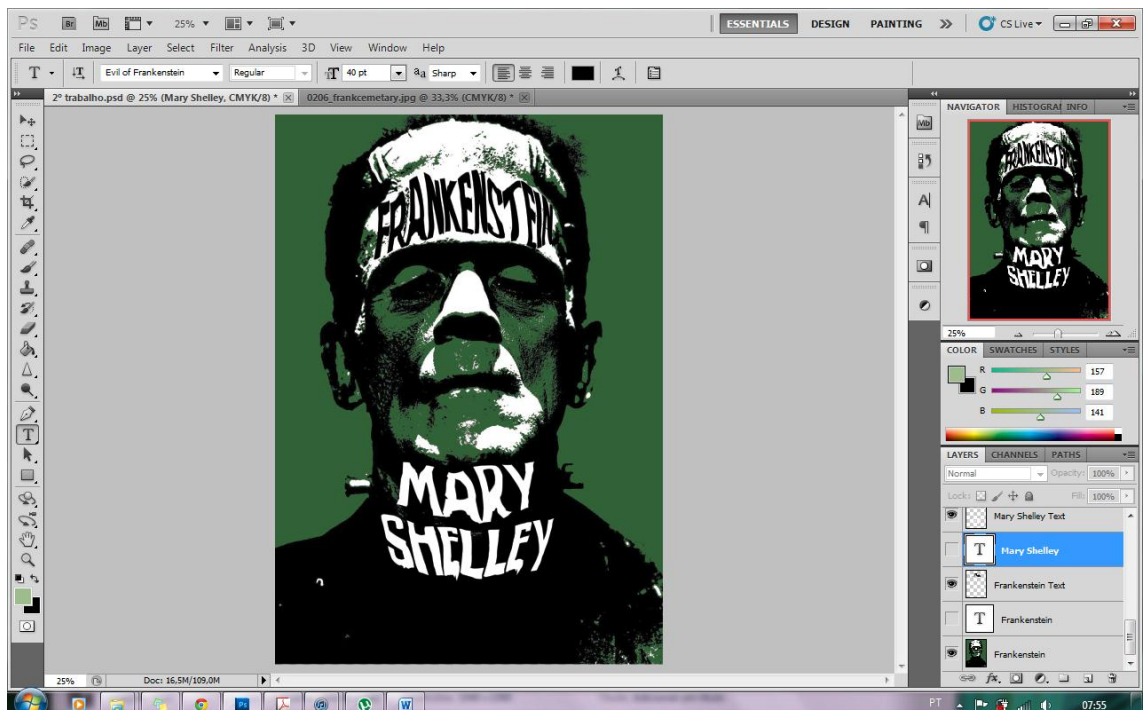
3. Criamos uma caixa e texto com a palavra “Frankenstein”



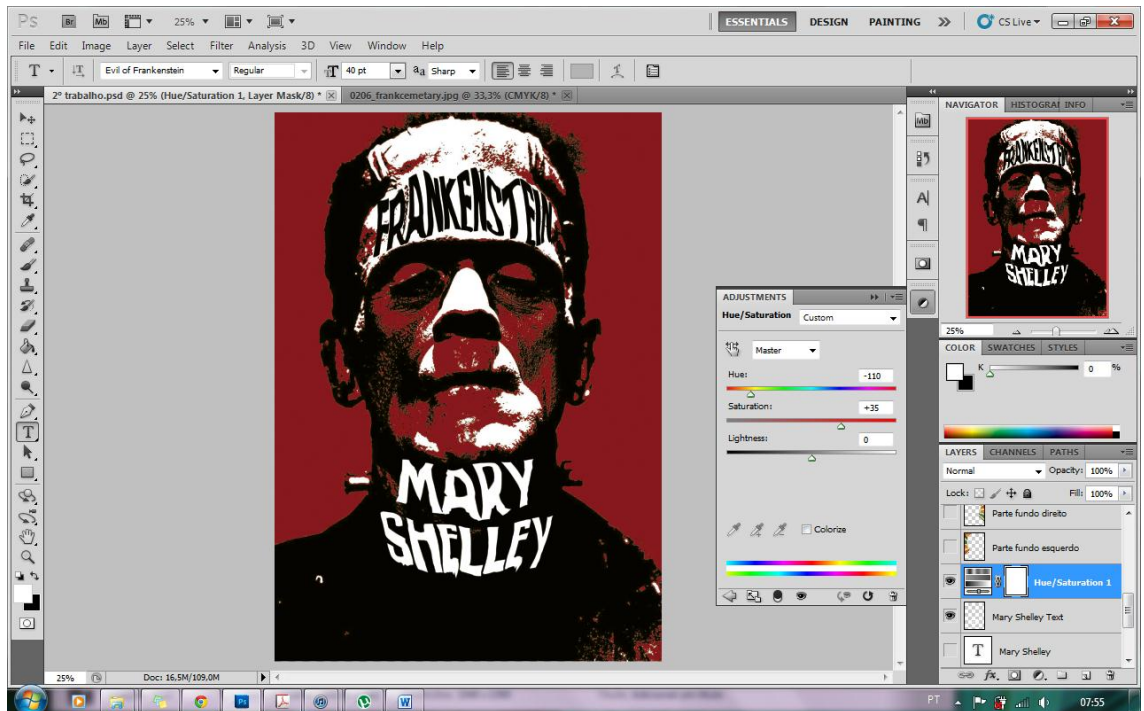
4. Para dar o efeito que o texto está colado à testa como se contasta acima, podemos já dizer que a etapa foi dividida por vários processos. Um deles é “Liquify” (Liquify faz com que deforma ou reforma o objecto de forma a que o título se adapte aos traços da cabeça. E o outro processo foi “Free Transform”, mais concretamente “Warp” (Warp faz com que se possa ajustar os ângulos e as curvas do objecto de forma a dar-lhe a perspectiva certa e criar sensação de profundidade.



5. Nesta situação, fizemos praticamente o mesmo processo em relação à alínea 3, sempre respeitando as características de forma de que o texto dê a sensação de estar colado à cabeça.



6. Nesta situação, fizemos praticamente o mesmo processo em relação à alínea 4, sempre respeitando as características de forma, em que neste caso, o texto dê a sensação de estar colado ao pescoço.

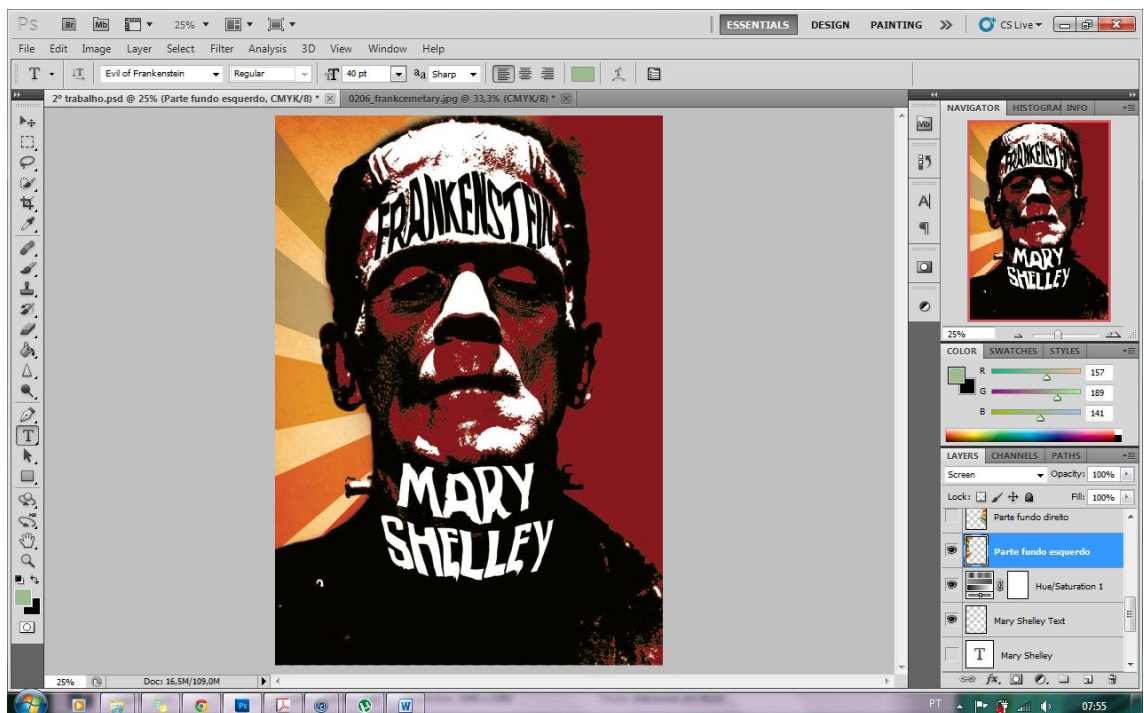


7. Fiz um ajuste de tons através do menu Adjustments > Hue / Saturation. Passou a cor de fundo verde para vermelho. Os valores eram os seguintes:

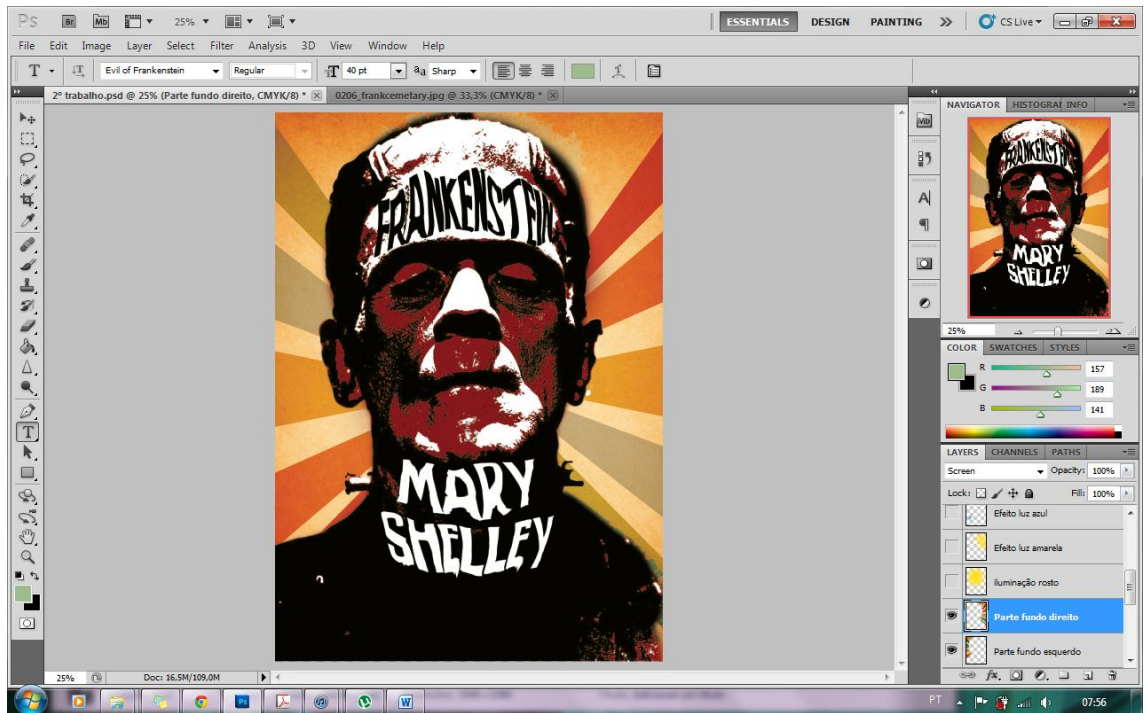
Hue: -110

Saturation: 35

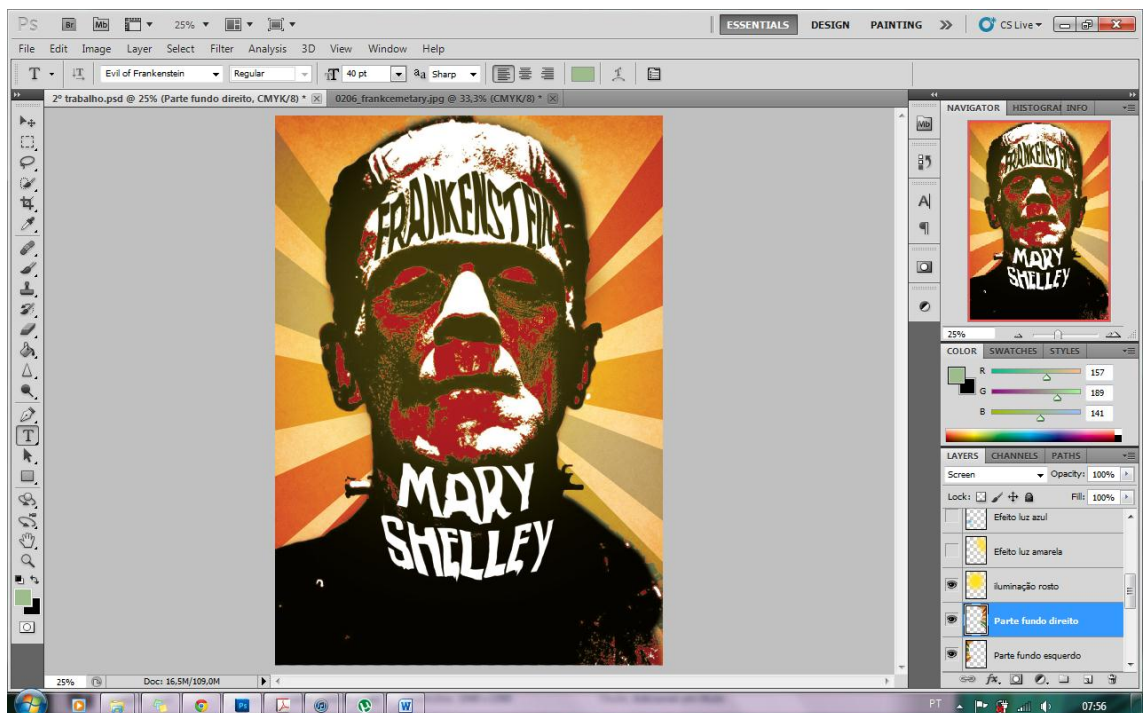
Lightness: 0



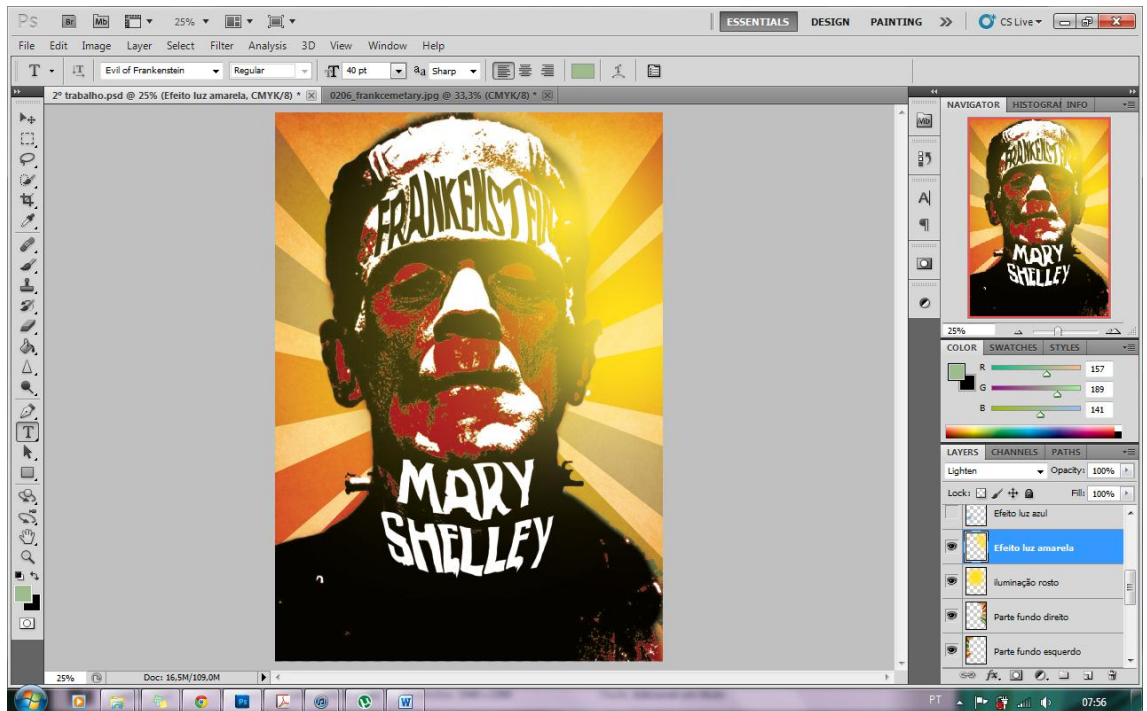
8. Acrescentamos um fundo na parte esquerda da imagem e para isso, abrimos a imagem num separador novo. Depois de seleccioná-la, copiá-la, colá-la e de redimensioná-la para o nosso projecto, recortamos essa imagem de forma a definir o contorno do rosto do Frankenstein e definimos o modo layer como "Screen".



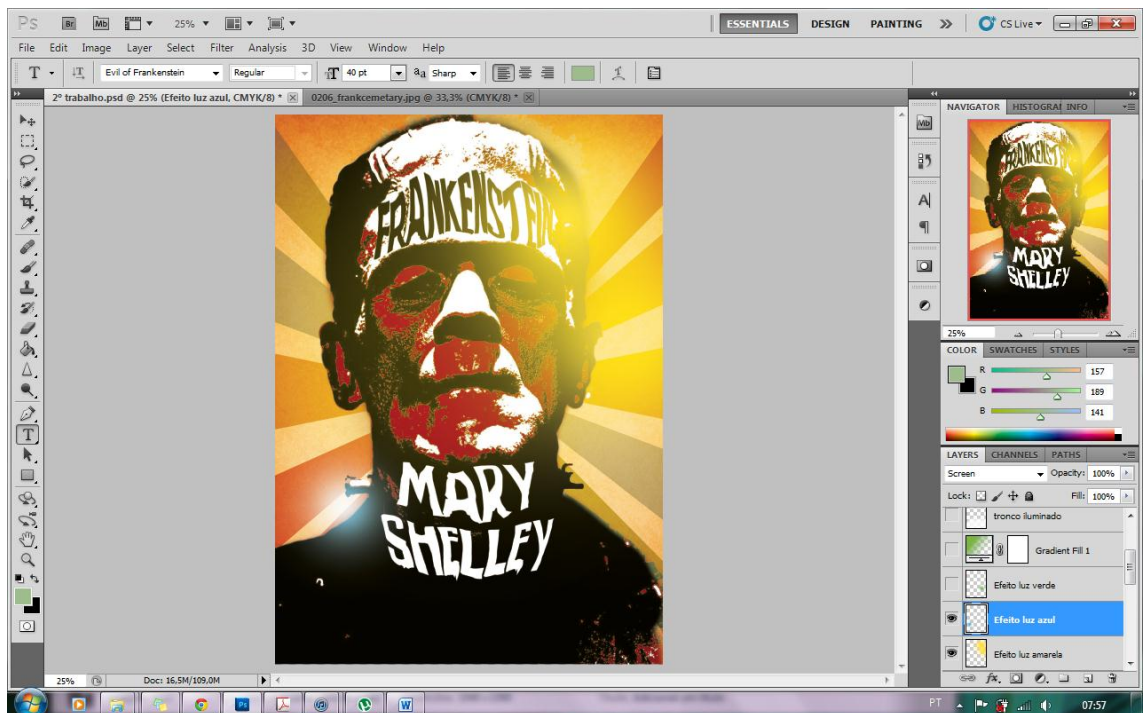
9. Processo idêntico à alínea 8, só que a diferença é que temos que recorrer à opção “Free Transform > Flip Horizontal” para que o fundo fique simétrico em relação ao outro fundo da parte esquerda



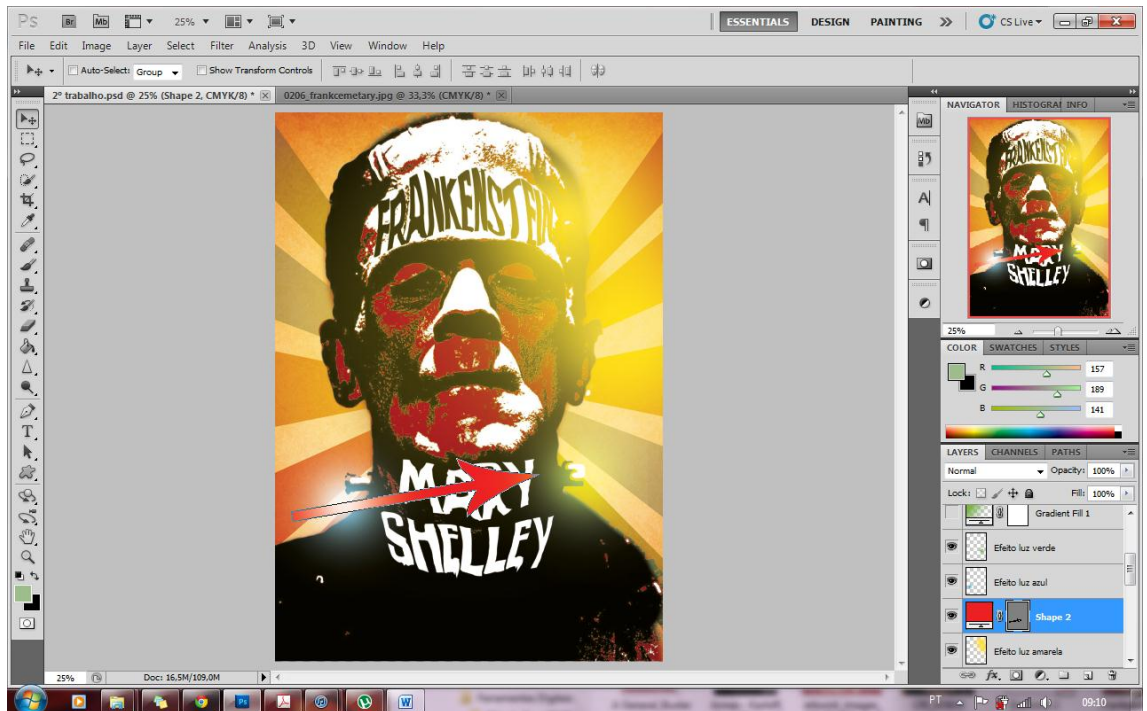
10. Nesta situação, iluminamos ligeiramente mais a luz do rosto com um brush de cor amarela e definimos a layer como “Soft Light”



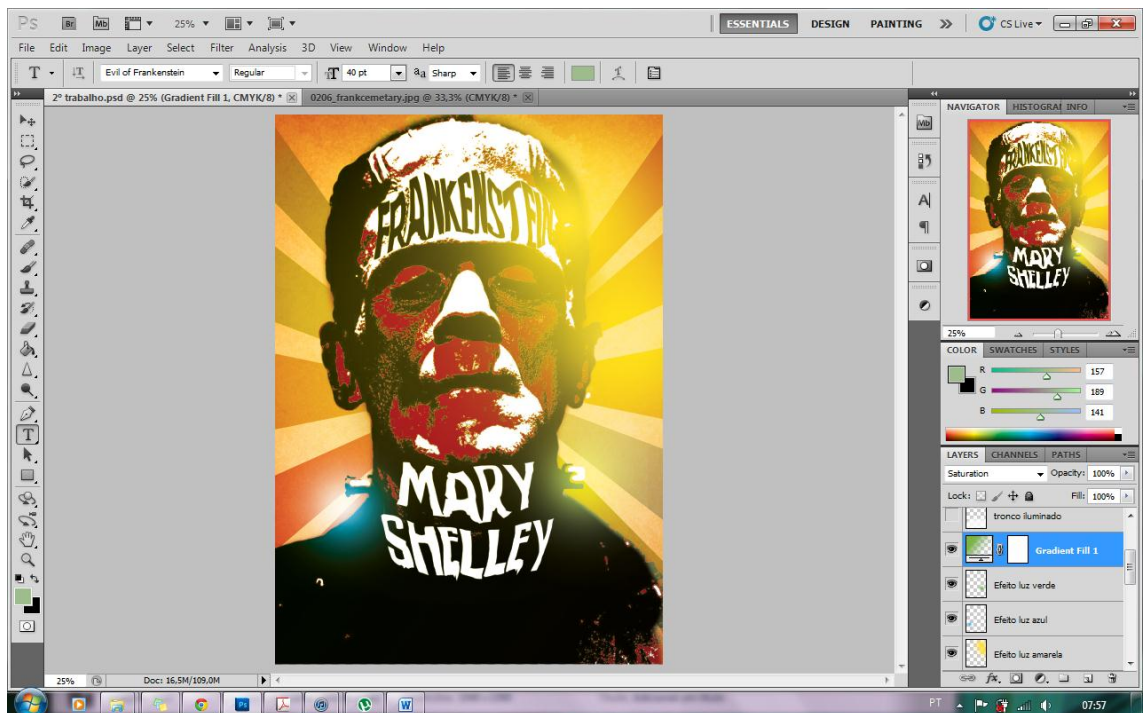
11. Numa nova layer, acrescentamos efeitos de luminosidade através de um brush de cor amarela em que a layer está em modo "Lighten"



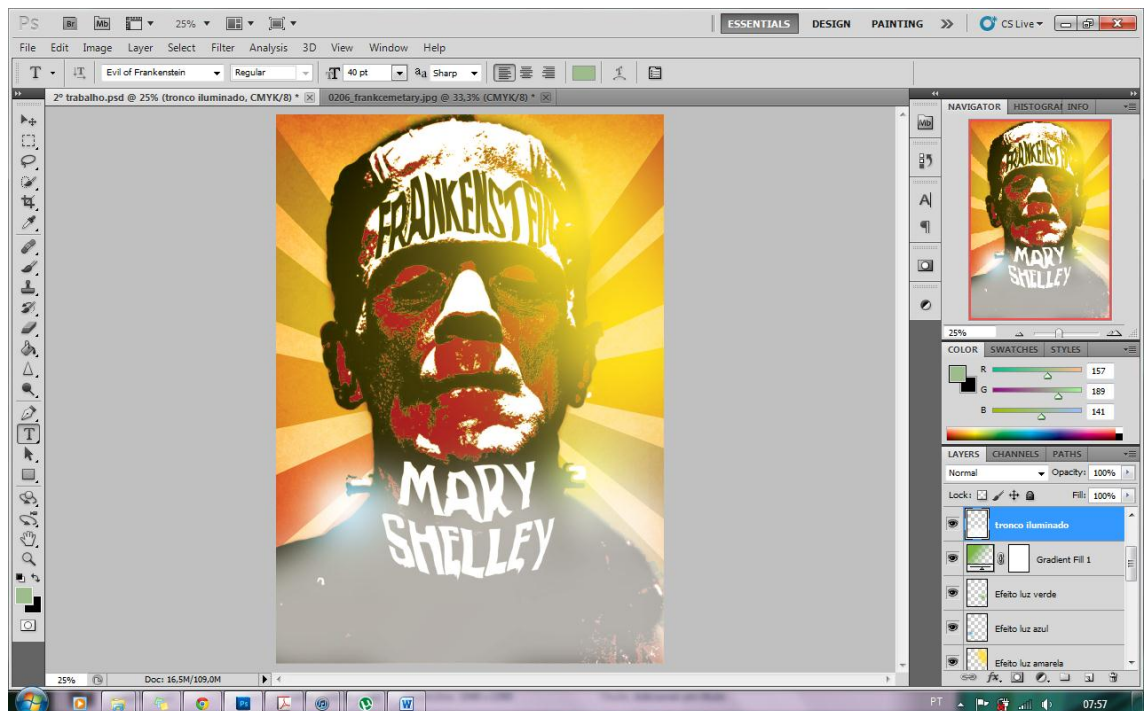
12. Nesta situação, recorreremos ao mesmo processo para criar o efeito de luz em azul na parte esquerda da imagem, simplesmente tivemos de reduzir o diâmetro do pincel para a mancha não ficar muito grande



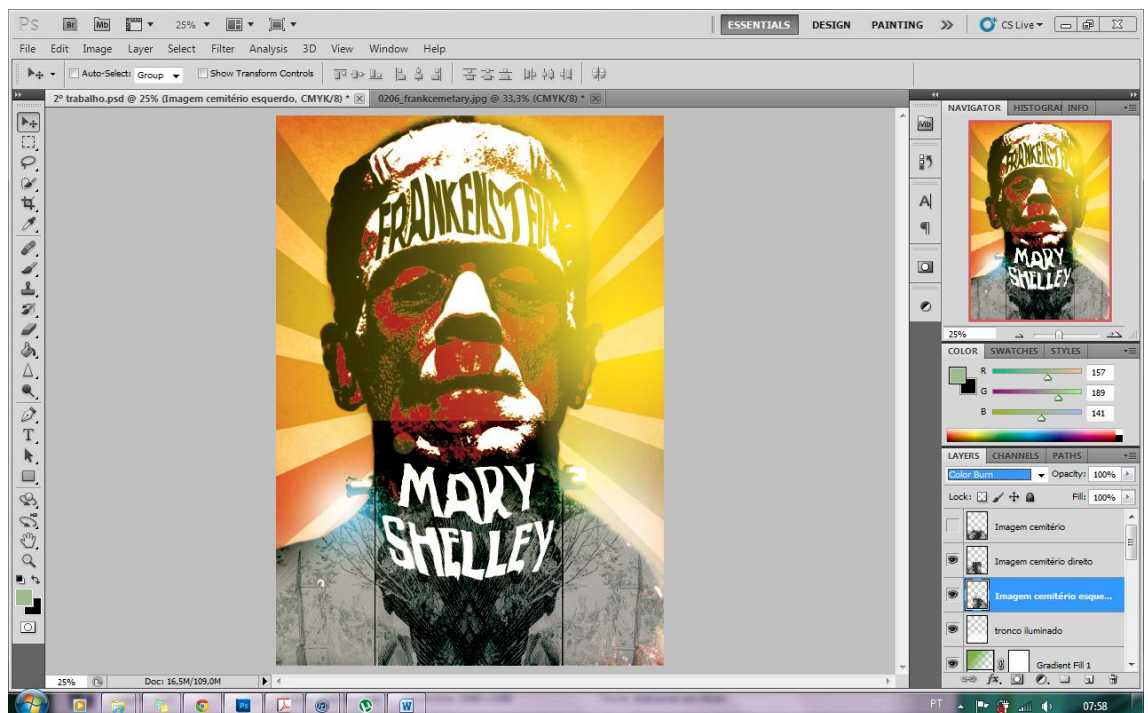
13. Nesta situação, além de acrescentar-lhe-emos o efeito verde de luz, desinei o pormenor em branco de forma a que fique semelhante ao ouro de lado.



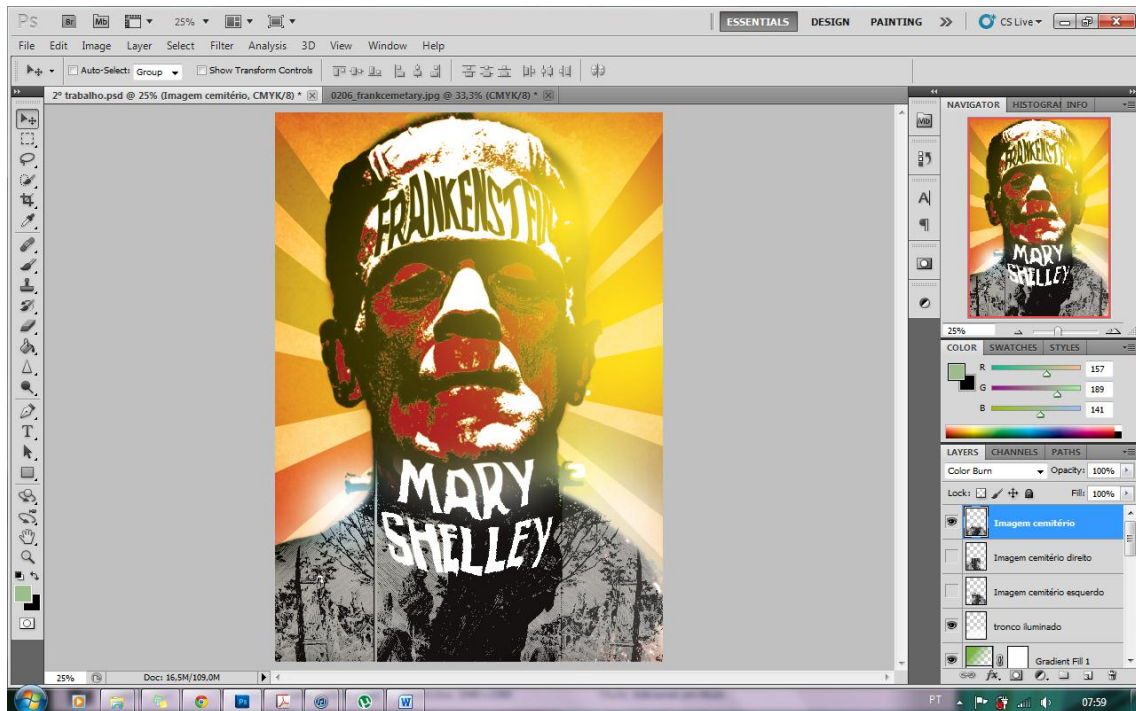
14. Usei o Gradient Fill em modo "Saturation" para dar uma ligeira saturação ao fundo.



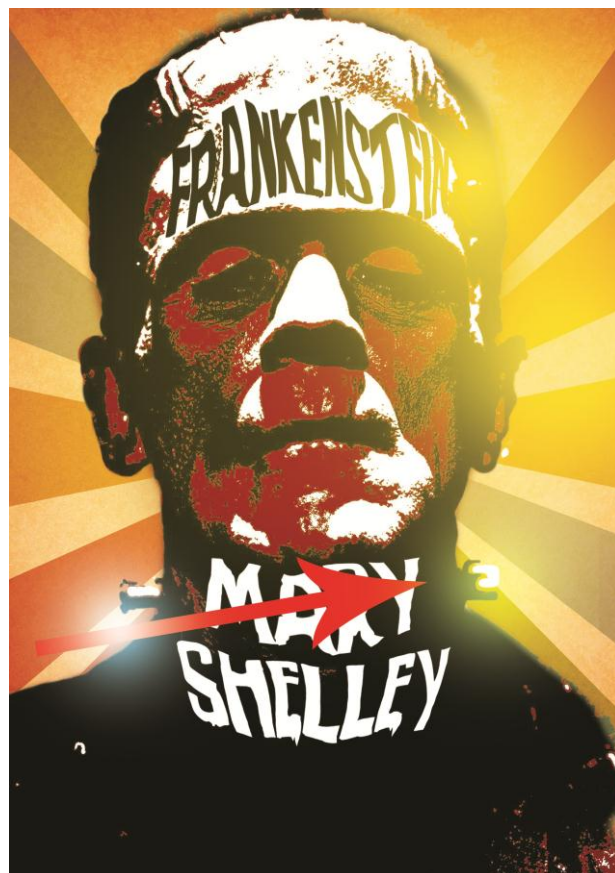
15. Numa nova layer, preenchemos o tronco dele de branco com o brush



16. Em duas novas layers, recorremos a uma imagem mostrada logo no início deste relatório para ajudar a preencher o tronco do Frankenstein e criar uma composição diferente. Seleccionamos a opção "Color Burn" em ambas as layers.



17. A partir dessas duas layers, cria-se uma só para ser uma melhor orientação em termos de organização e tratamento. A partir dela, apagamos ligeiramente o que tapa o queixo para uma melhor compreensão. Aqui está o trabalho final.



Ferramentas Digitais Exercício II

Objectivo

Criação de duas novas capas de livro para uma nova adaptação do livro Frankenstein de Mary Shelley e do livro Drácula de Bram Stoker. Consistiu em realizar as duas capa coerentemente de maneira a que se percebe-se que ambas faziam parte da mesma colecção.

Conceito

Caracterização de cada umas das personagens pelo seu meio envolvente. Pegando em objectos e fundos característicos da mesma.

Adaptação das personagens em meio sombrios tais como ambas as histórias.

Ferramentas

Comecei por criar uma camada com as características pedidas: tamanho A5, CMYK e a 300dpi.

Coloquei a imagem de fundo e retirei-lhe o que não queria com uma máscara de corte. Depois arrastei a imagem seguinte e retirei também os excessos e com os níveis, brilho e contraste dei-lhe os tons pretendidos em ambas as imagens.

Criei camadas e fiz um dêgrade nos tons escuros. Depois coloquei os titulos subdividi o titulo do livro e o autor. Foi o que fiz nas duas imagens.



Relatório do trabalho do Frankenstein

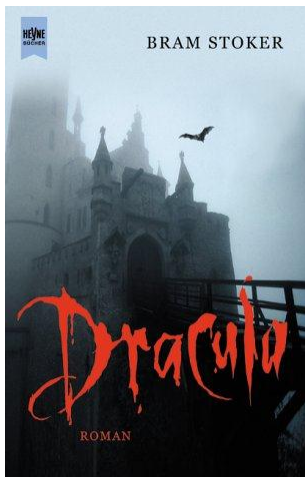
Nome: Tom Manuel Santos Sarraipo

Nº de aluno: 3110020

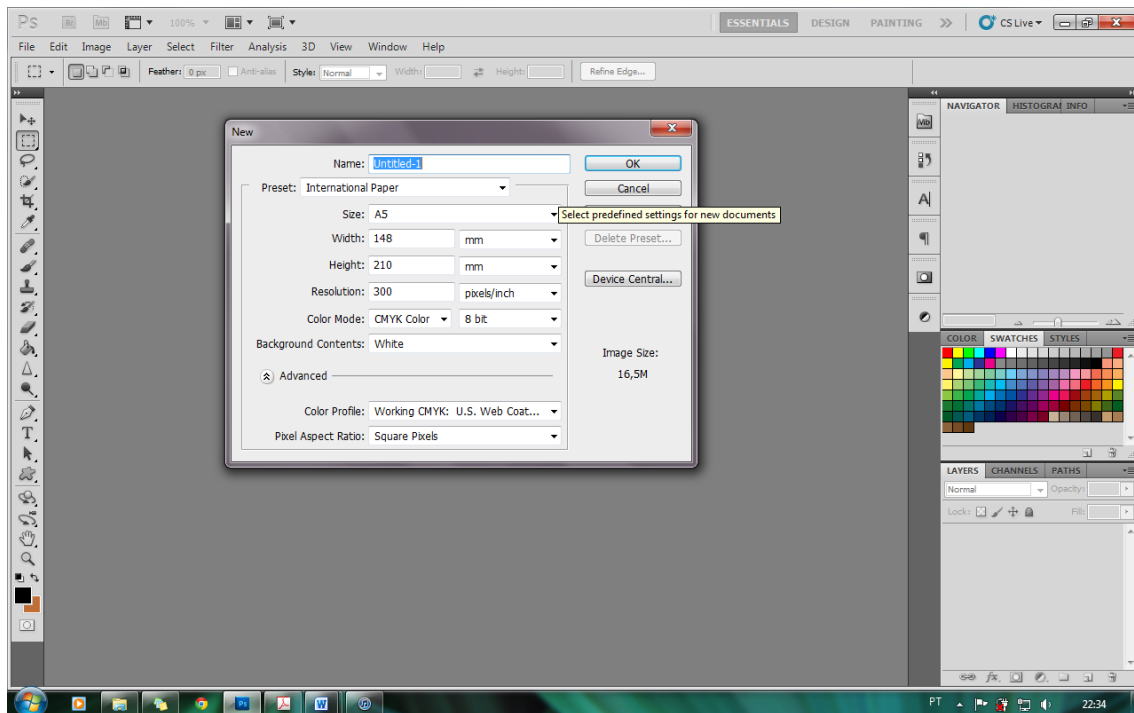
Turma: Design Gráfico e Multimédia (Regime Pós-Laboral)

Ano: 1º

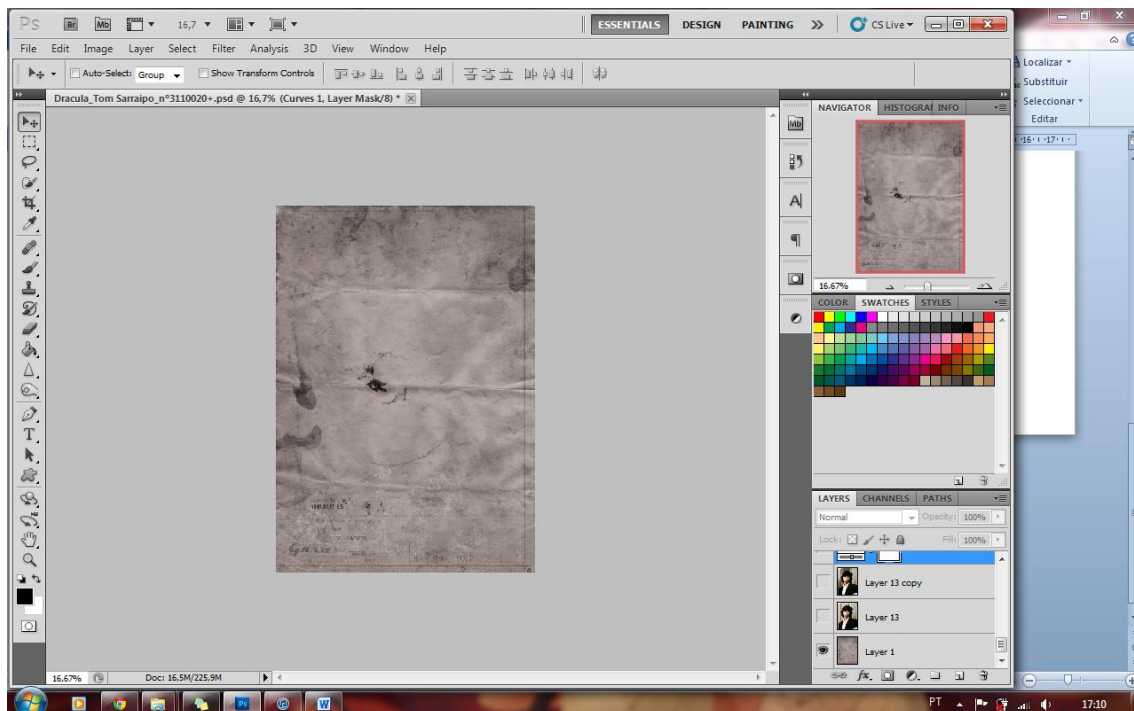
Este trabalho que agora vai-se apresentar tem como principal objectivo, uma recriação duma capa para a obra “Dracula” de Bram Stoker. Aqui abaixo estão os elementos usados para o trabalho:



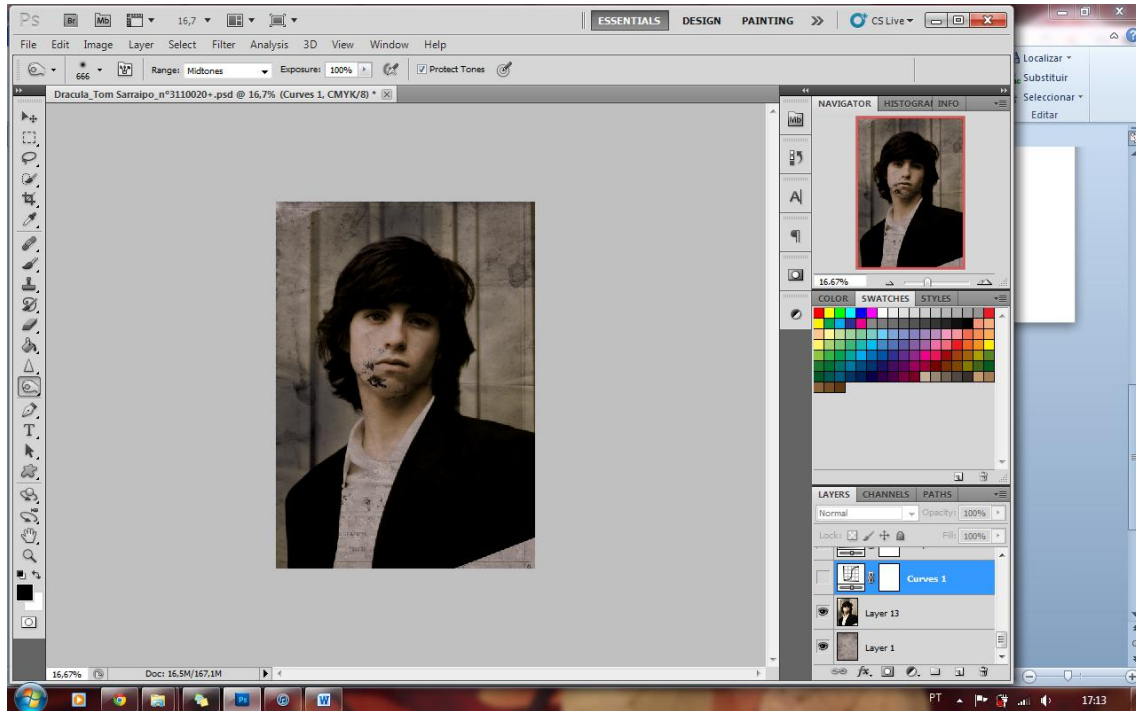
Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre



1. Antes de tudo, criei um novo documento com as características correctas através do Menu File > New . Na janela “New”, a opção “Preset” foi definida como “International Paper”. O “Size” foi definido como A5 e o “Color Mode” foi definido como “CMYK Color”. Confirmados esses valores, clique em OK.

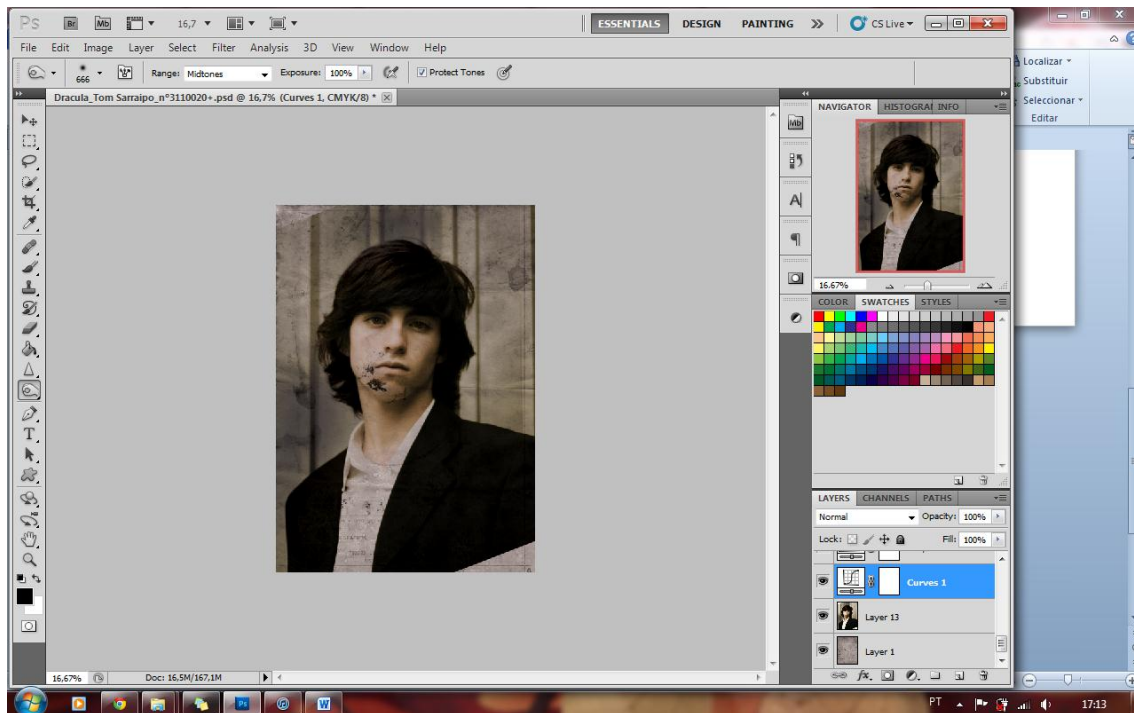


2. Nesta Situação, usei uma imagem como fundo de papel para o projecto. Recorri à tecla Ctrl+A, Ctrl+C e Ctrl+V (Seleccionar, Copiar, Colar) para projectar a imagem no nosso ficheiro em A5.

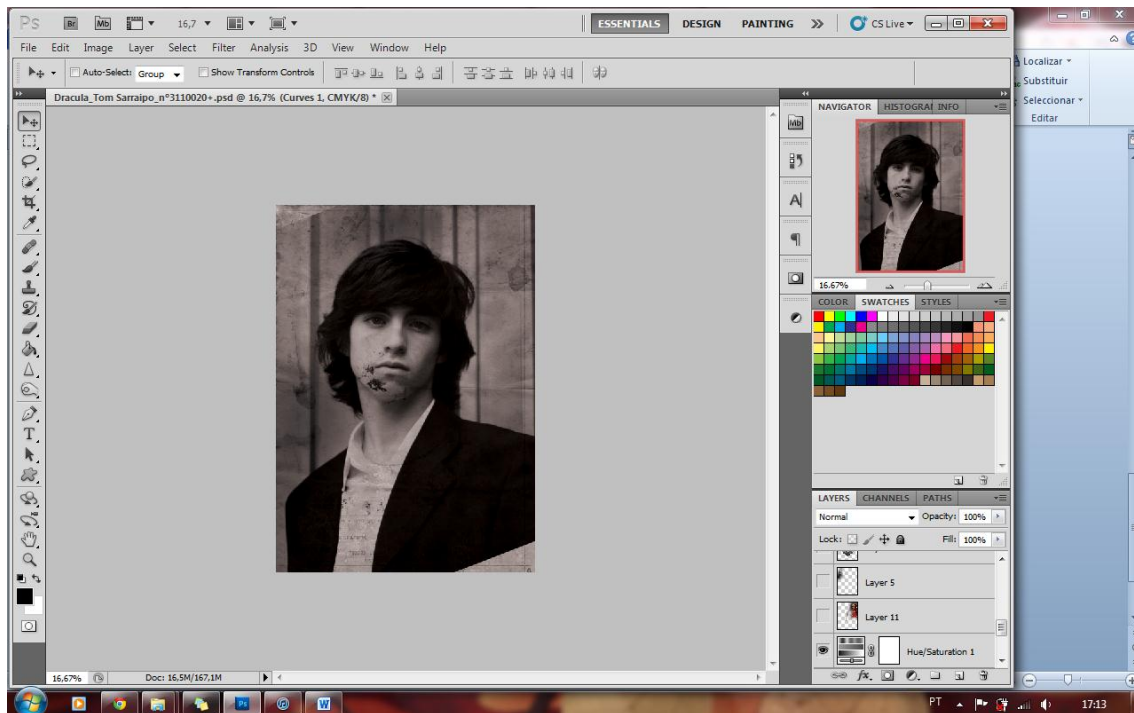


3. Fiz o mesmo processo que a alínea anterior só que desta vez foi para esta imagem deste rapaz acima. Rodei um pouco a fotografia para o lado e definimos a layer da fotografia como “Multiply” para que certos detalhes da fotografia se integre ao papel de fundo.

Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre

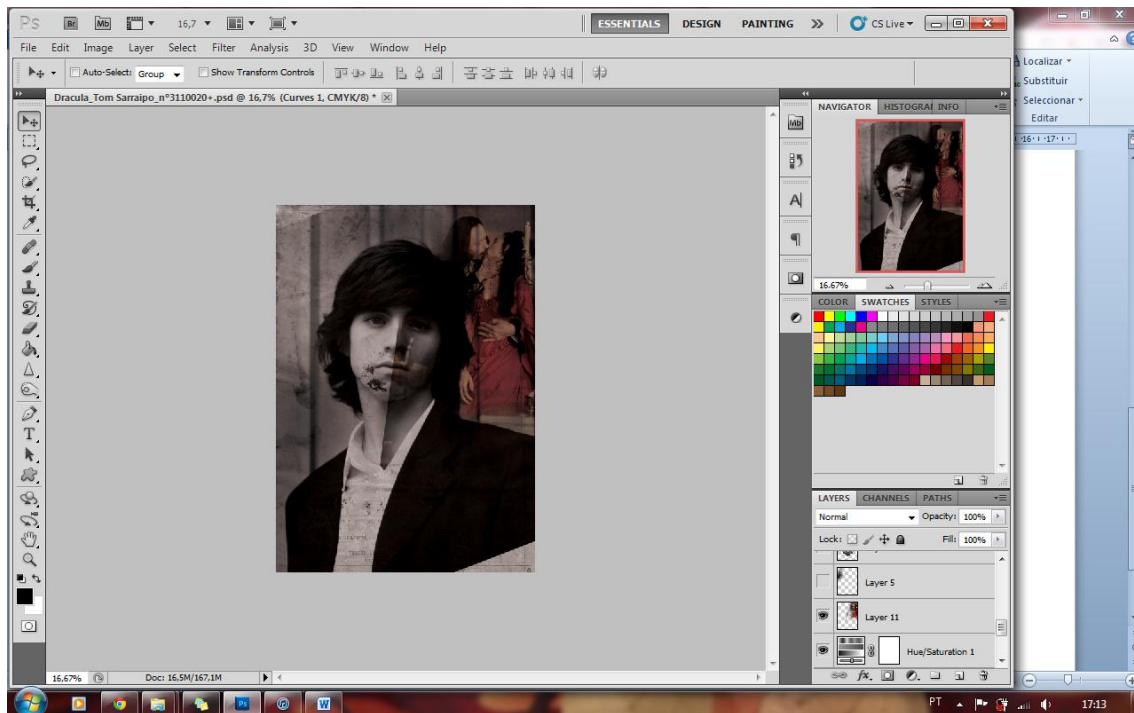


4. Acrescentei-lhe um ligeiro brilho através da opção “Curves”.

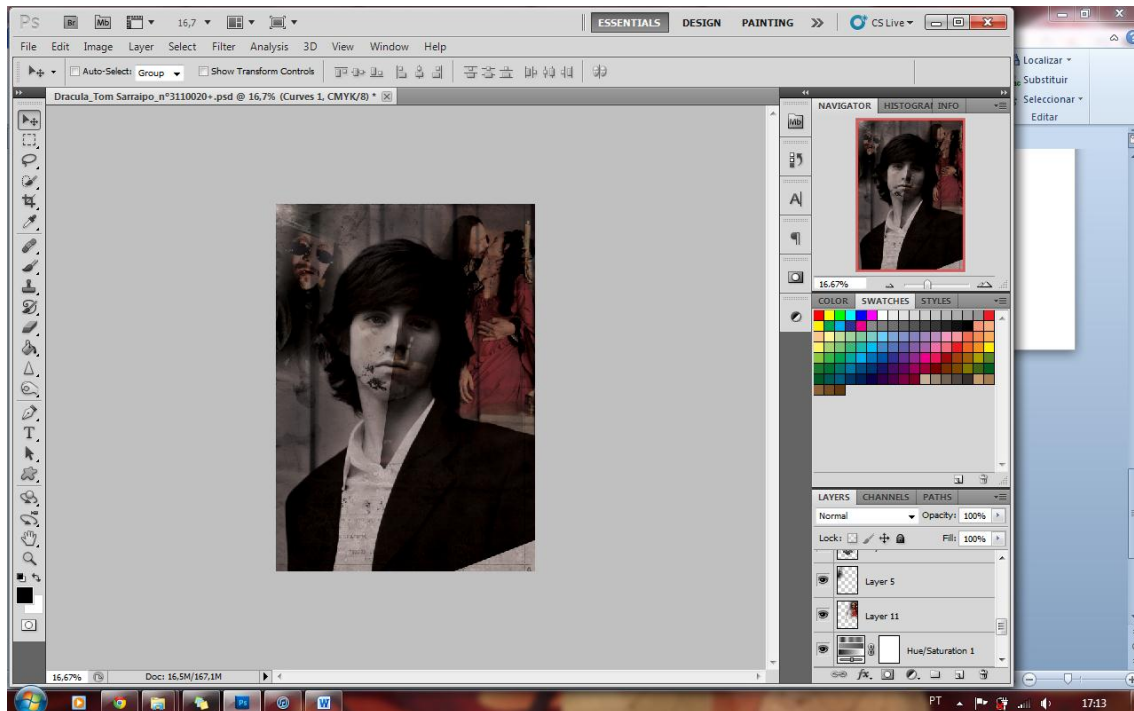


5. Juntei a opção Hue/Saturation e na ferramenta “Saturation” meti para -100 para a foto ficar a preto e branco.

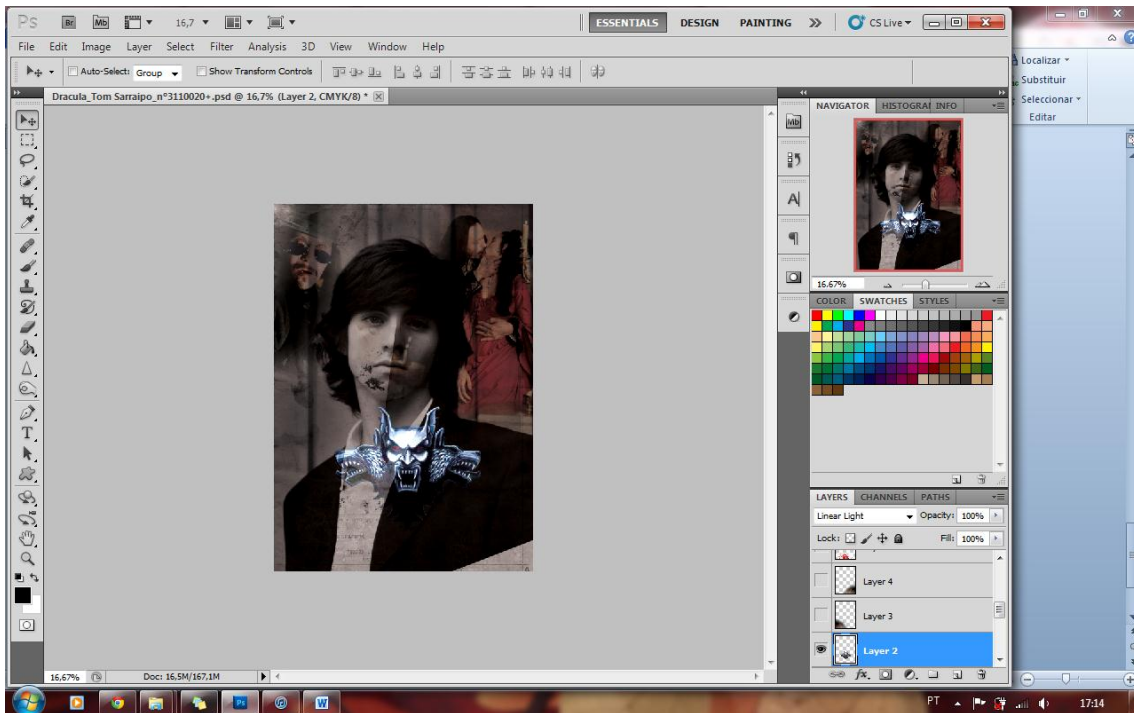
Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre



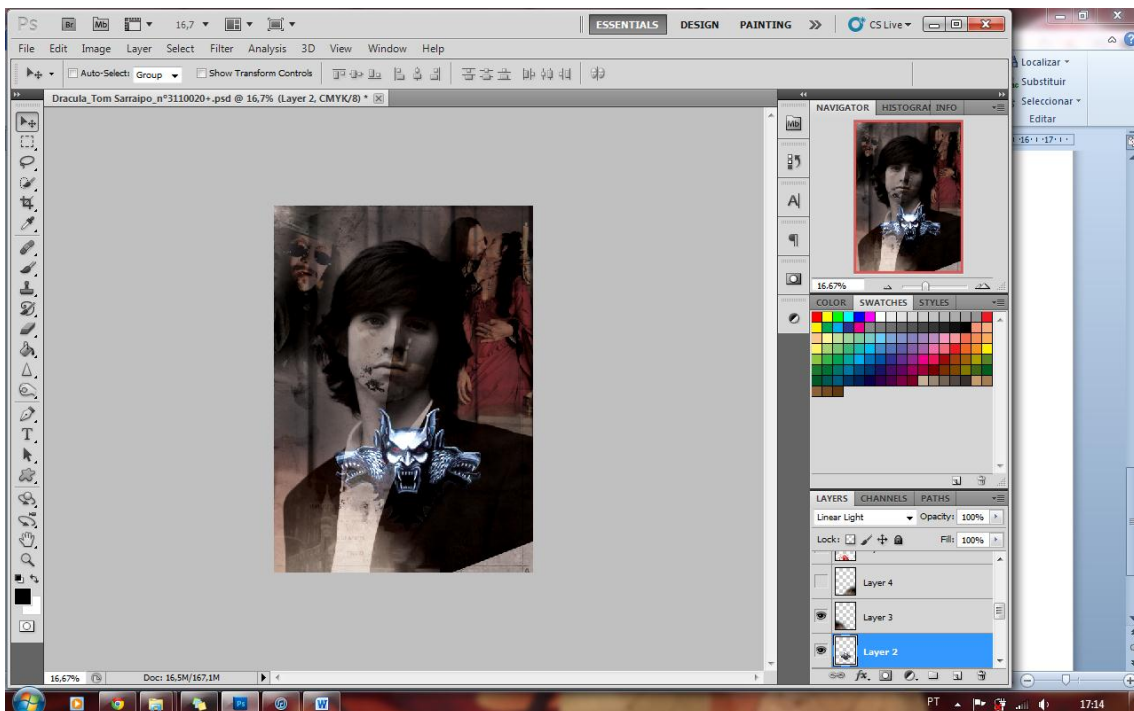
6. Nesta foto, adicionei uma foto do Dracula abrindo, seleccionando, copiando e colando-a para a zona do projecto, que nesse caso é na parte superior direita. Dei-lhe um jeito com “Free Transform”, principalmente usei a tecla Ctrl e o rato e arrastei o vértice inferior esquerdo da fotografia para que uma das arestas da fotografia coincida com o centro do rosto do rapaz. Depois com a ferramenta “Eraser Tool”, apaguei o que ultrapassava a camisa.



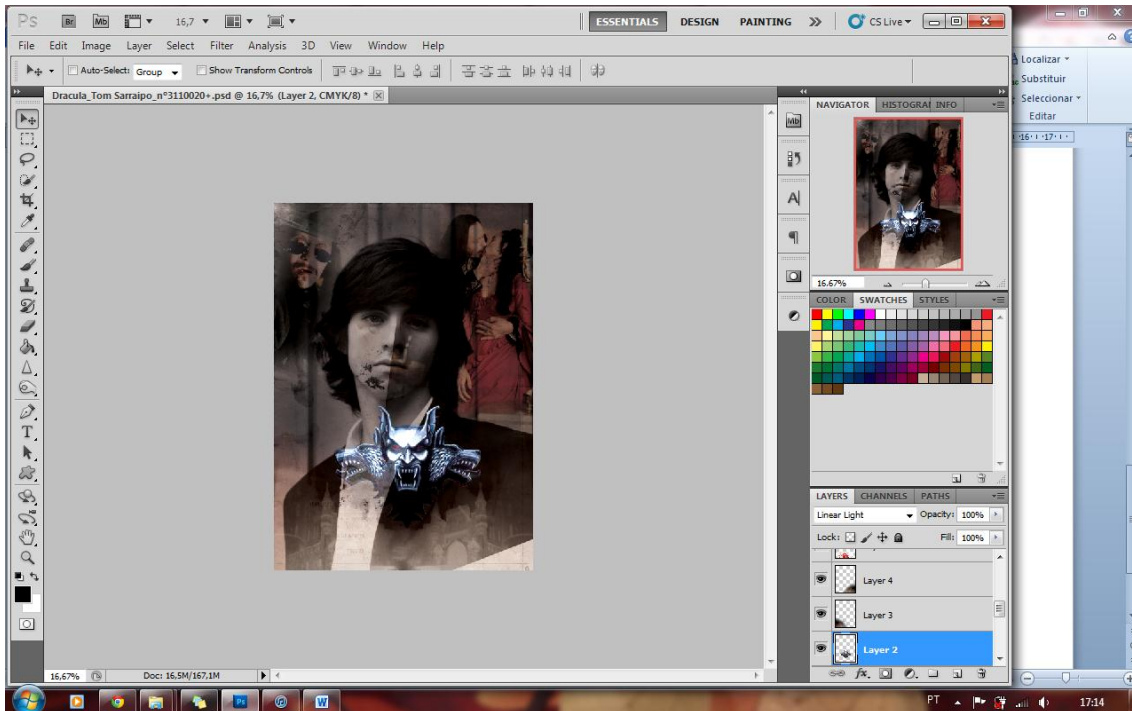
7. Nesta foto, acrescentei a fotografia que está no canto superior esquerdo da imagem e a layer dessa fotografia está definida como “Multiply”.



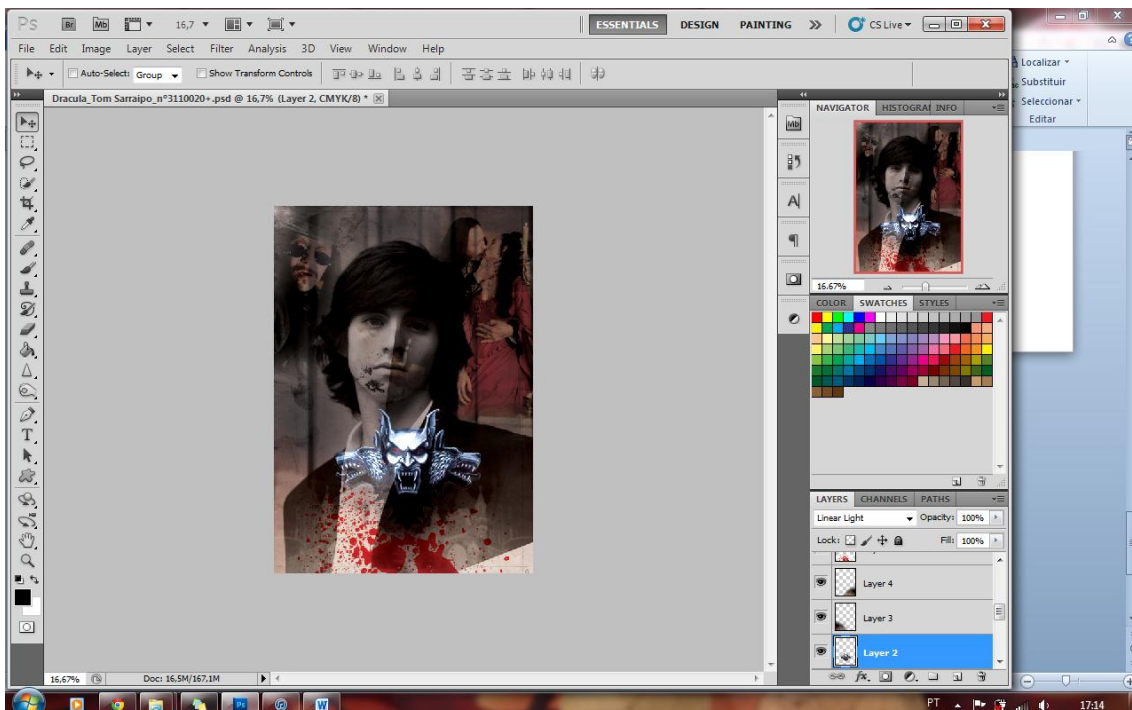
8. Tal como na alínea anterior, acrescentei uma imagem e com a ferramenta “Eraser Tool” e eliminei as zonas em branco e depois defini a layer em “Linear Light”



9. Neste caso, acrescentei uma imagem de castelos no canto inferior esquerdo e defini-a como “Screen”

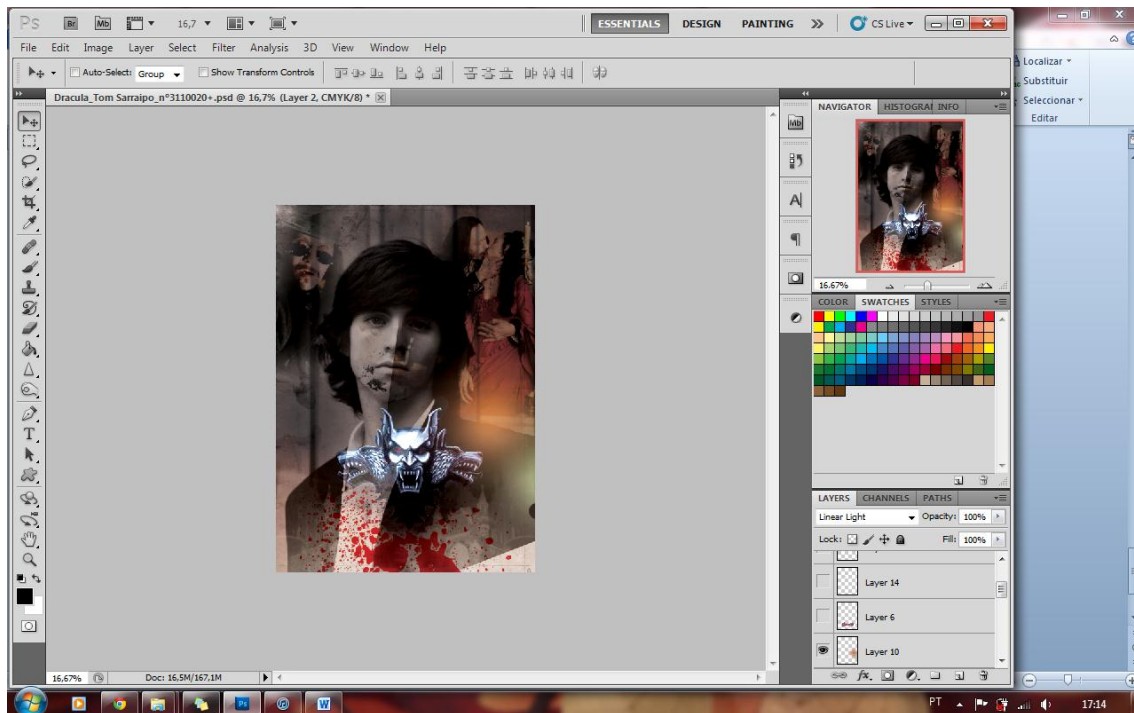


10. Nesta situação, fiz o mesmo processo que o anterior, so que desta vez, a imagem está no canto inferior direito.

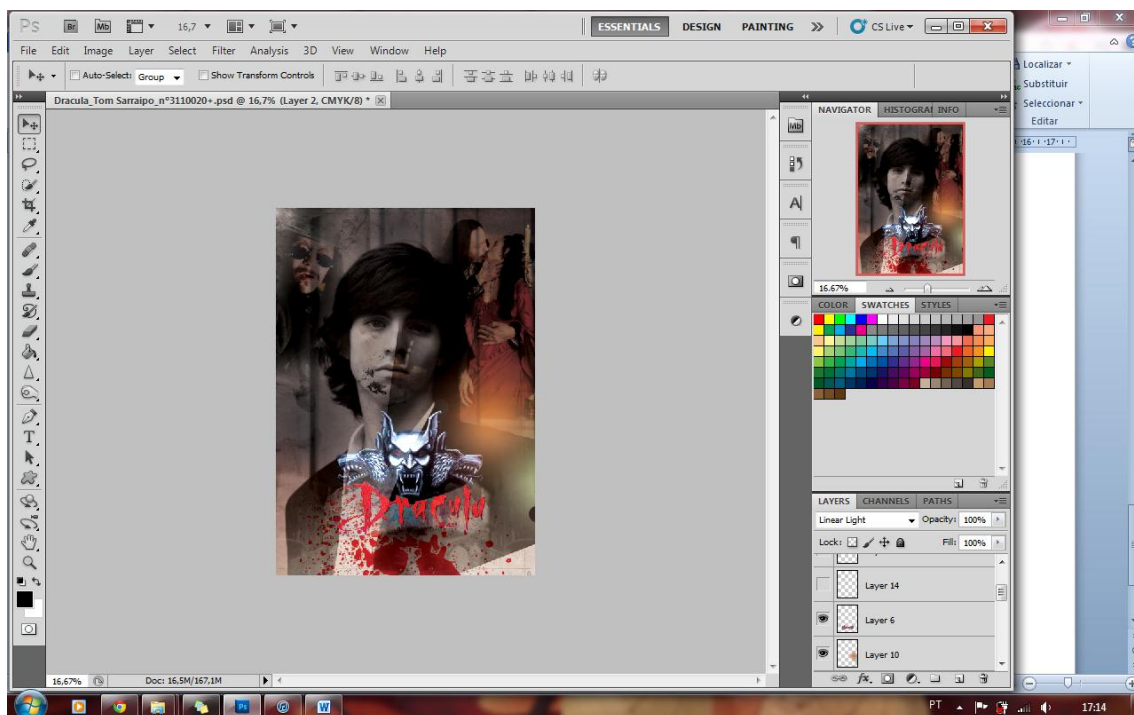


11. Neste caso, acrescentei-lhe nódoas de sangue na imagem. Para que as zonas brancas da imagem estejam desaparecidas, defini a layer como “Multiply”.

Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre

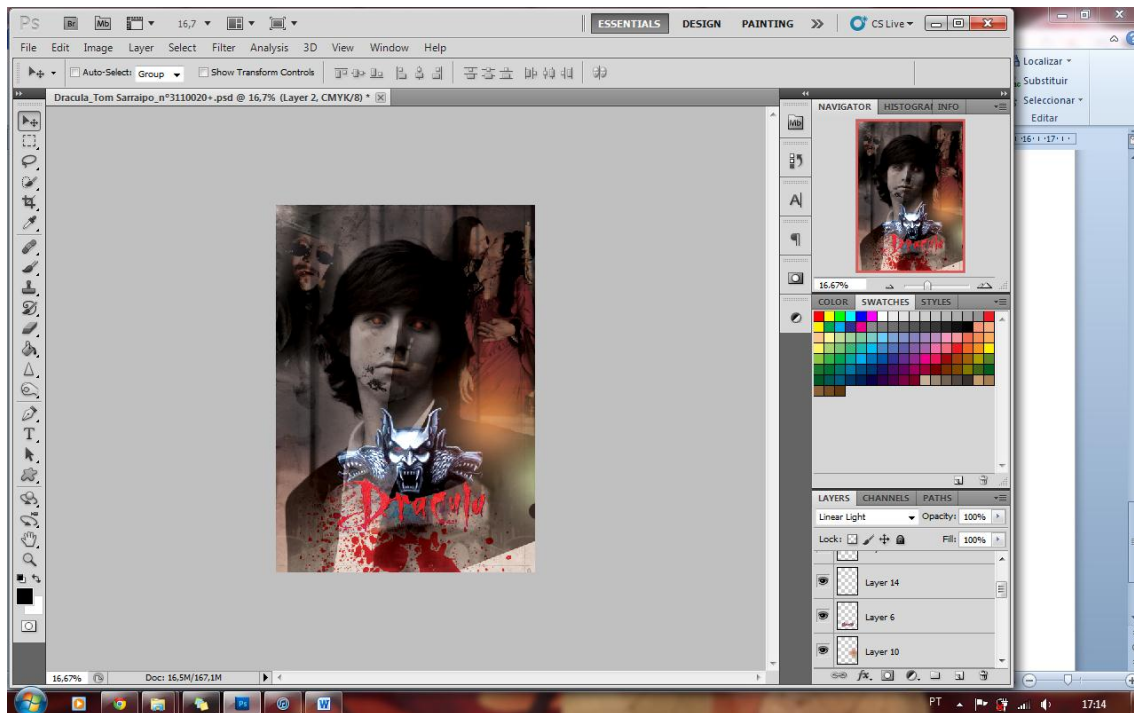


12. Neste caso, adicionei duas manchas feitas pela ferramenta “Brush Tool”. Uma laranja e outra verde. O layer das manchas estão definidos como “Screen”

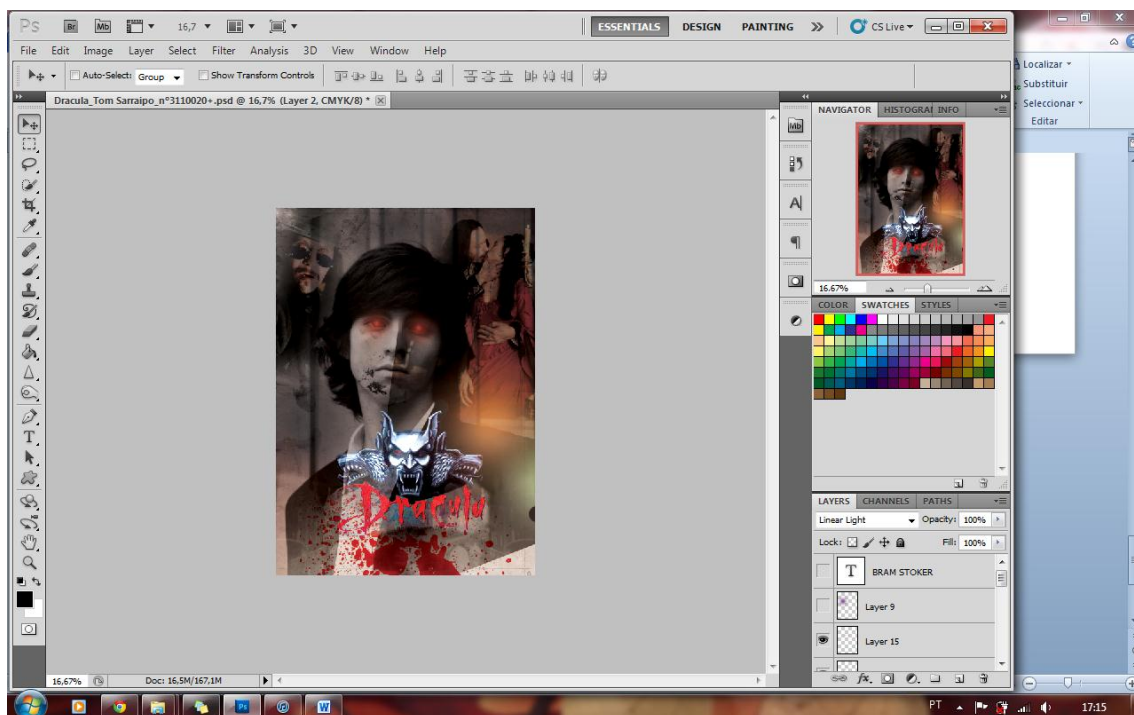


13. Acrescentei-lhe o logótipo “Dracula” da imagem que estava logo no início do relatório, apaguei o que estava à volta do logótipo com a ferramenta “Eraser Tool”.

Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre

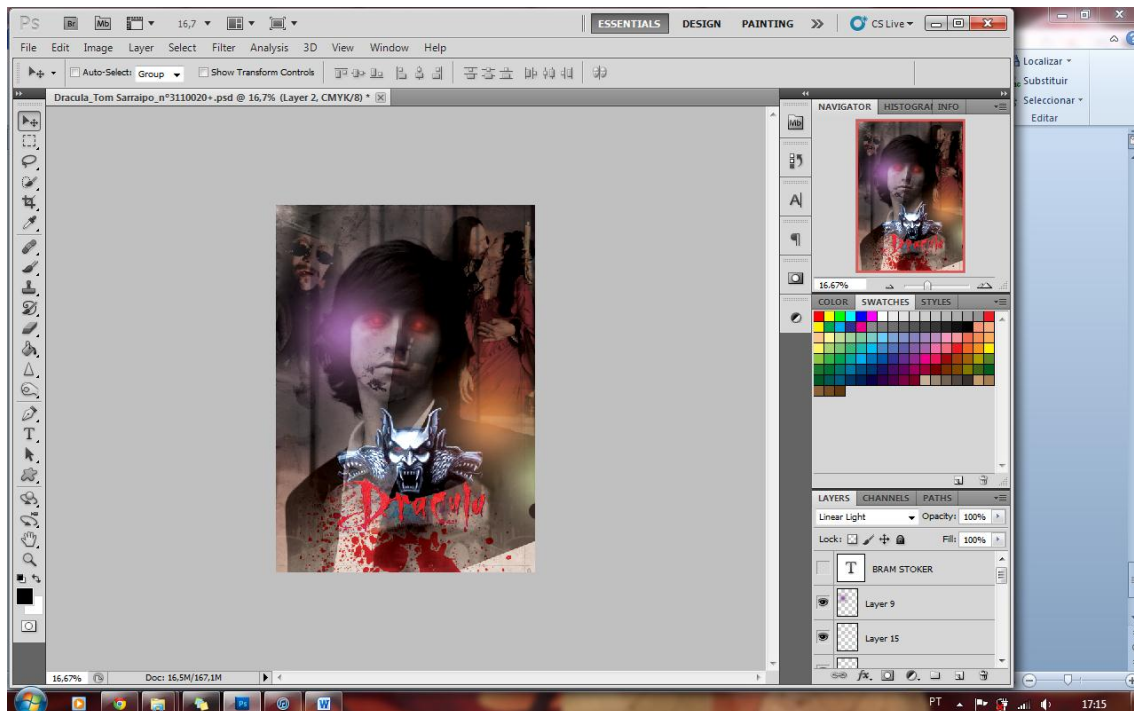


14. Nesta situação, adicionei-lhe duas pintas vermelhas nos dois olhos e defini a layer em modo “Lighten”

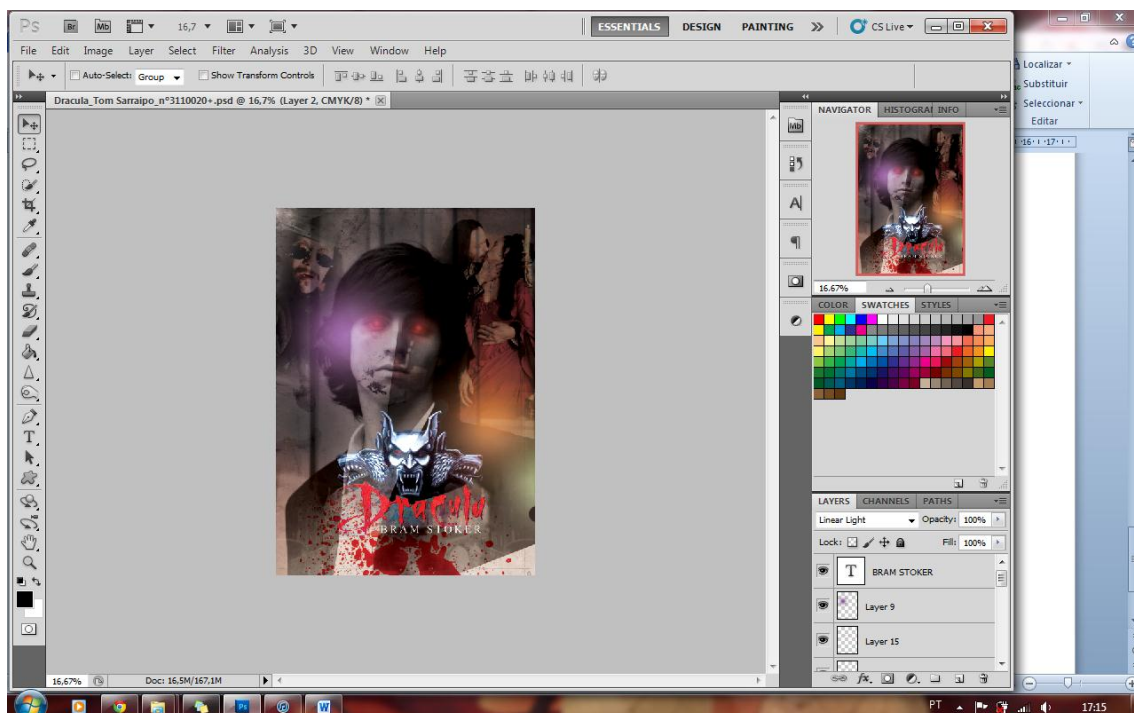


15. Nesta situação, e desta com menos “Hardness” (Intensidade) mas com um diâmetro maior, adicionei duas manchas vermelhas com a ferramenta “Brush Tool” e deixei a layer em modo “Normal”

Ferramentas Digitais I – Design Gráfico e Multimédia (Regime pós-laboral)
Instituto Politécnico de Leiria – Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Ano Lectivo 2011/2012 – 1º Ano – 1º Semestre



16. Nesta situação, acrescentei-lhe uma mancha roxa com a ferramenta “Brush Tool” na orelha direita dele e defini a layer como “Normal”



17. E por fim, adicionei o nome do autor da obra por baixo do logótipo “Dracula” no tipo de letra “Times New Roman”, em modo “Regular” de tamanho “18pt.” Aqui está o trabalho final.



Ferramentas Digitais I

Exercício 4B

Projecto 3 - criação de quatro ilustrações em Photoshop

Rafael Patrocínio

Nº 3110391 - DGM PL

Conceito:

Para a criação de 4 ilustrações relativas às estações do ano o meu conceito foi a utilização de tecidos e objetos com ligação aos mesmos. O tecido predominante foi a ganga.

Toda composição assentou-se principalmente em recortes de imagens, transparências, ajustes de curvas e "Brushes" temáticas.



PELICAN
BOOKS

PUBLISHED BY PENGUIN BOOKS

AN OUTLINE OF
THE UNIVERSE

IN TWO VOLUMES

(I)

J. G. CROWTHER

WITH NUMEROUS ILLUSTRATIONS



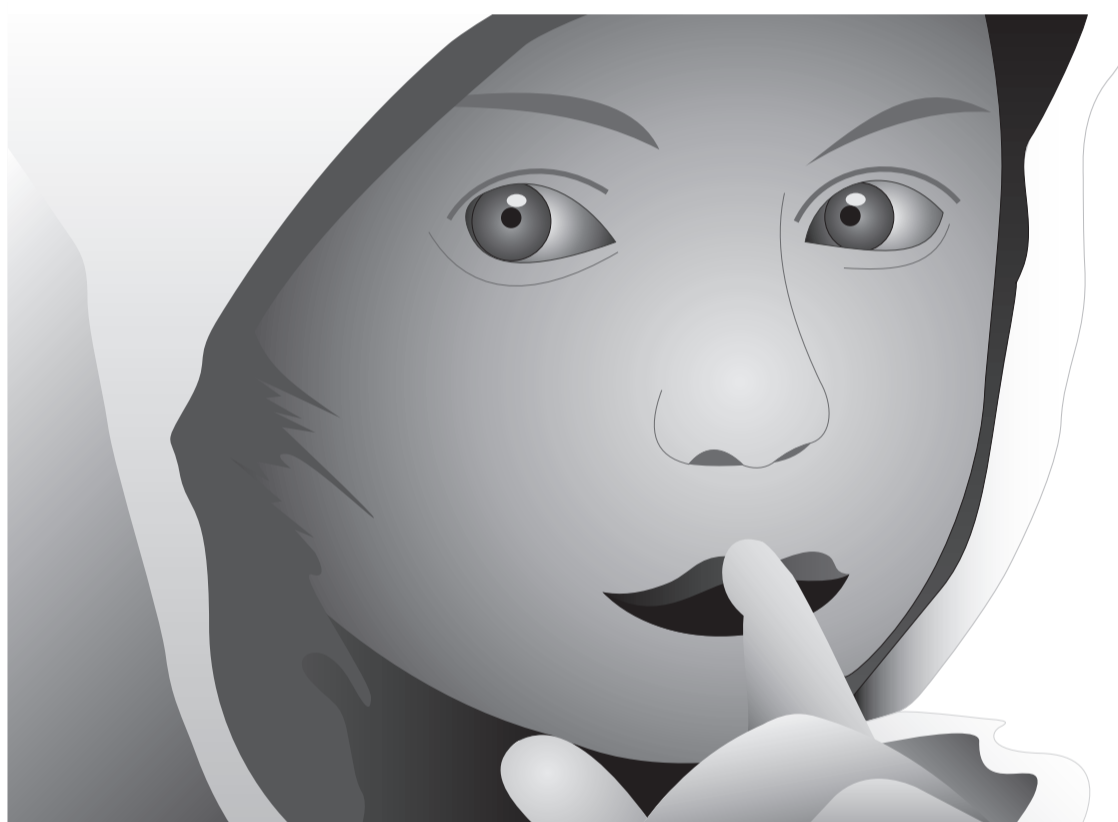
COMPLETE

UNABRIDGED

PELICAN
BOOKS

AN OUTLINE OF THE UNIVERSE

IN TWO VOLUMES
(I)



J. G. CROWTHER

WITH NUMEROUS ILLUSTRATIONS



COMPLETE

UNABRIDGED

PUBLISHED BY PENGUIN BOOKS

PELICAN
BOOKS

AN OUTLINE OF THE UNIVERSE

IN TWO VOLUMES
(I)



J. G. CROWTHER

WITH NUMEROUS ILLUSTRATIONS



PUBLISHED BY PENGUIN BOOKS

Miriam Conceição DGM PL 1º Ano

RUBEN

Ruben Tiago Dias
Aluno nº 3110035
1º Ano, DGM PL

Objectivo:

Criar, com 3 fotografias (fundo, animal, humano) uma imagem de um ser humano com traços animais.

Abordagem/Conceito:

Tentei utilizar o factor humorístico neste trabalho, ao utilizar a foto de uma colónia de macacos, e transformar um humano no seu mais novo membro.



Photograph by Yukihiro Fukuda

Visions of Earth
National Geographic, July 2008

© 2008 National Geographic Society. All rights reserved.

Imagem Original 1 - Fundo



Imagem Original 2 - Animal

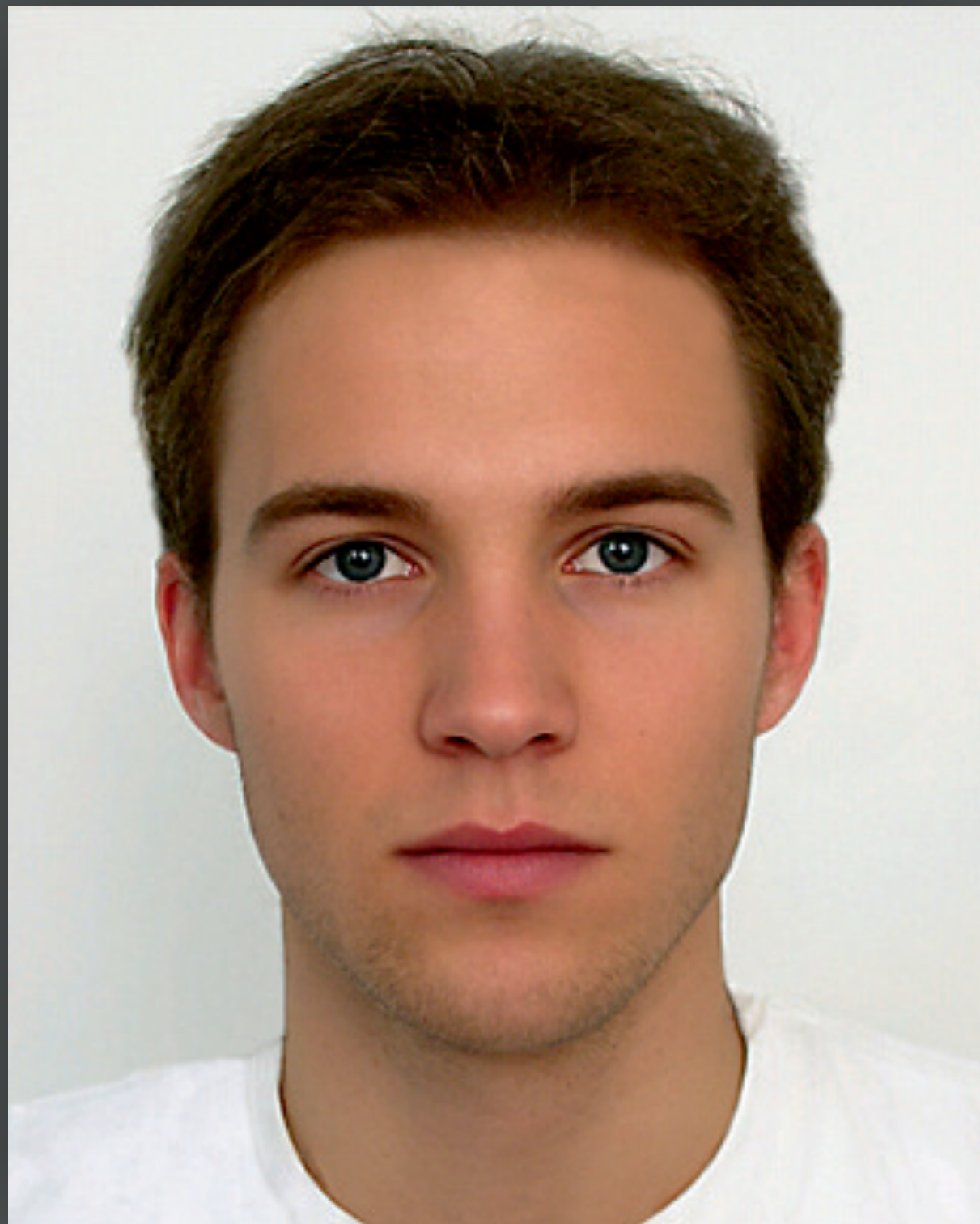


Imagem Original 1 - Humano

Descrição do processo de trabalho:

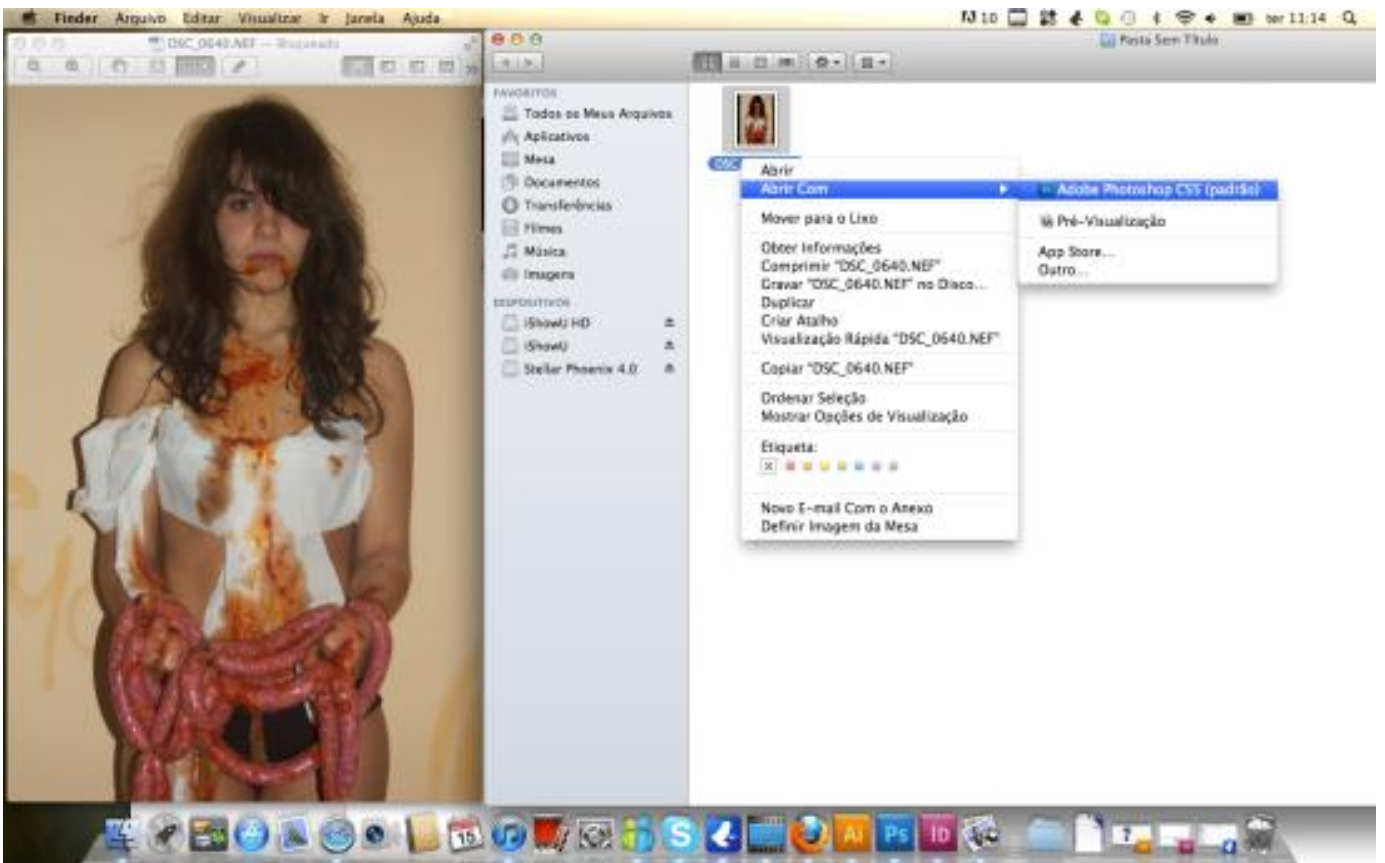
O processo foi bastante simples. Em primeiro lugar cortei a imagem de fundo para que não aparecessem as frases que a imagem original continha. Em seguida, utilizando a varinha mágica e a borracha, eliminei toda a parte branca da imagem humana que utilizei. Importei e coloquei a imagem do humano na posição que achei mais conveniente e, com a ajuda da borracha configurada com pincel grande e com pouca força, limpei os cantos da face, para que esta se mistura-se melhor com o fundo. Em seguida cortei a face do macaco, girei-a para ficar no mesmo ângulo da face do humano, utilizei a transparência para fazer com que as duas imagens ficassem parecidas em termos de dimensão, e mais uma vez com a ajuda da borracha com as configurações de pincel grande e pouca força retirei as partes que não ficariam bem na mistura das duas faces. Por fim, dei um pequeno ajuste nas curvas da imagem do macaco, para que as suas cores ficassem mais claras e parecidas com a face do humano.



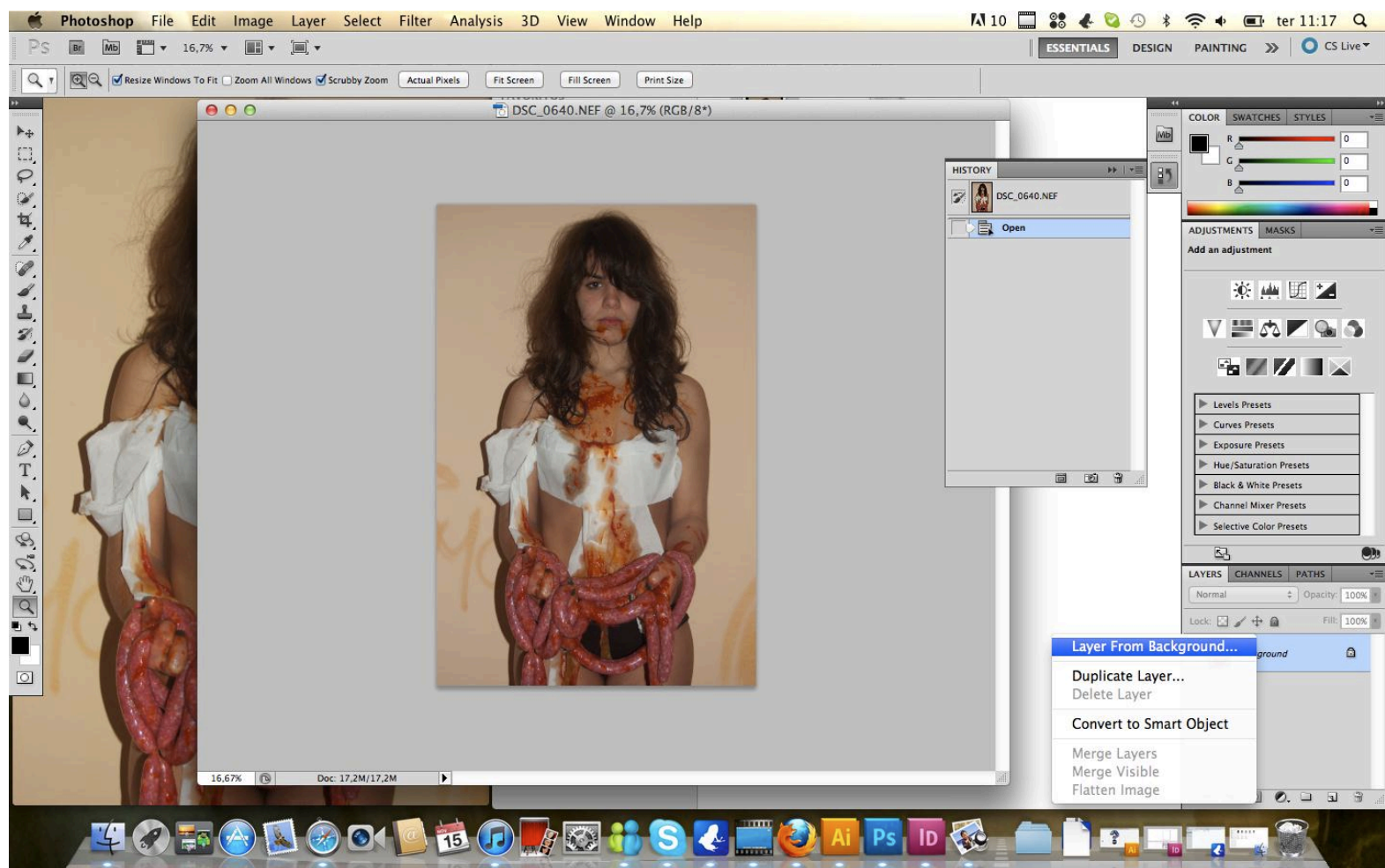
Imagem Final

Ferramentas digitais

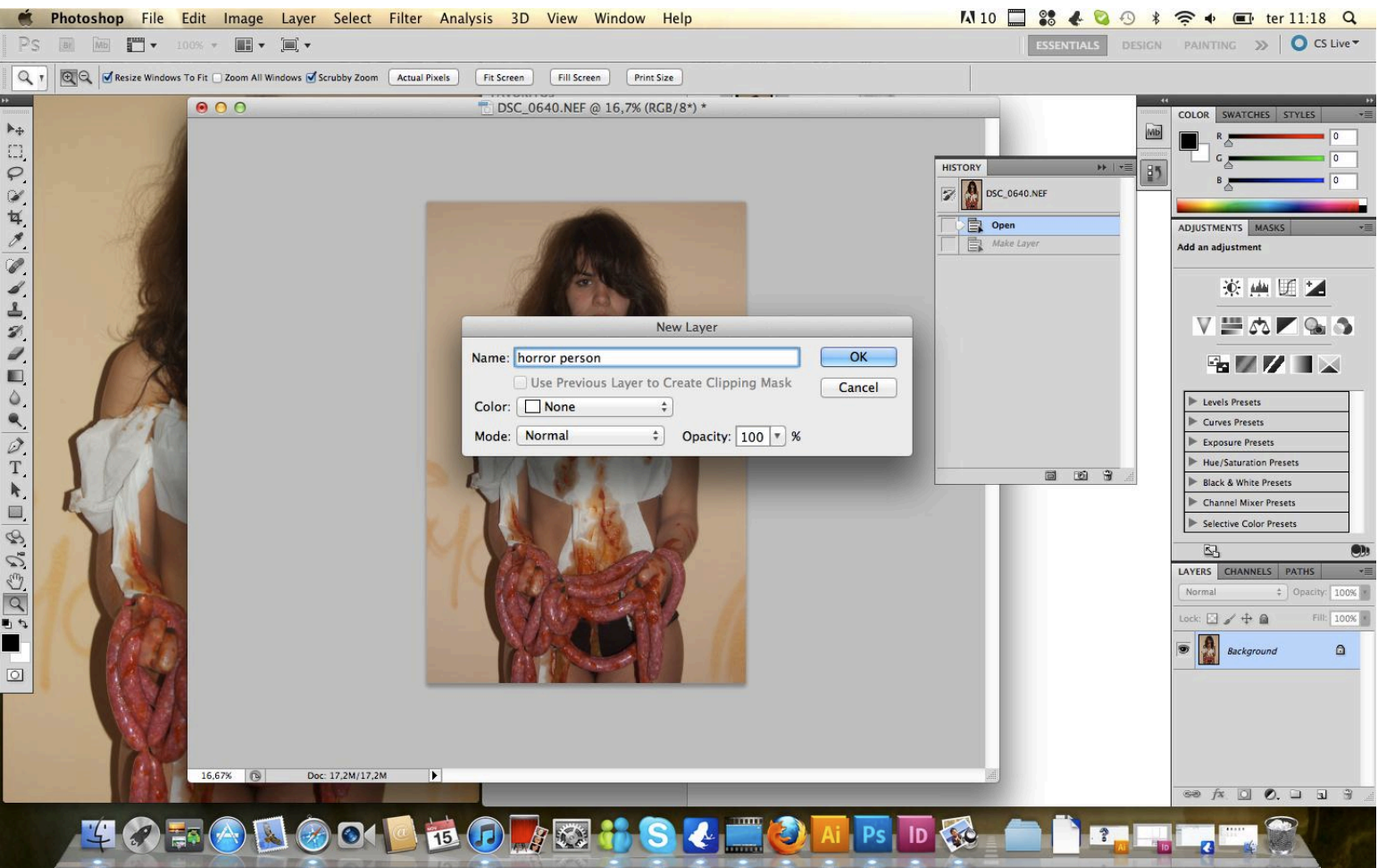
Cartaz Halloween(Tutorial)



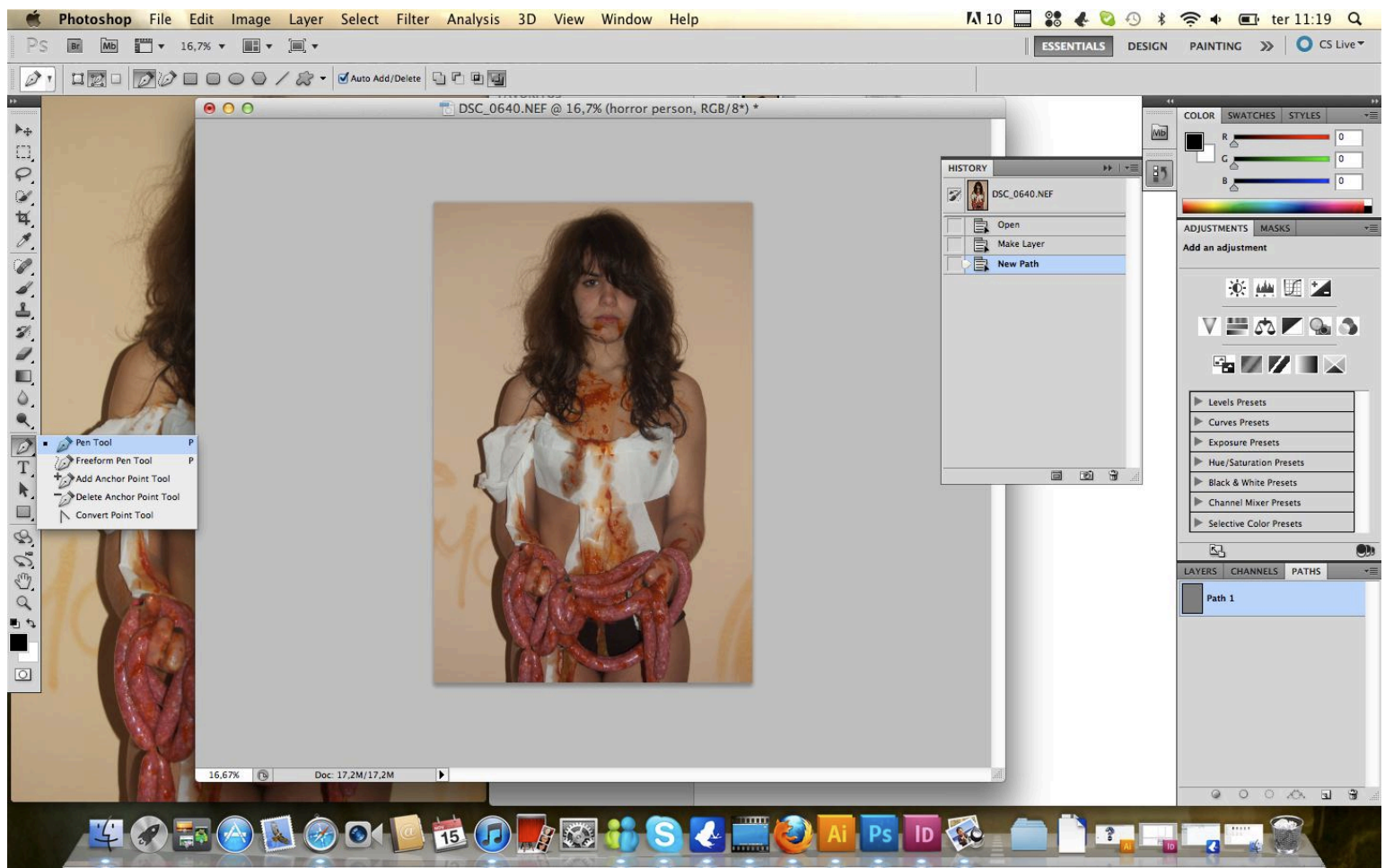
Abrir a imagem inicial no photoshop.



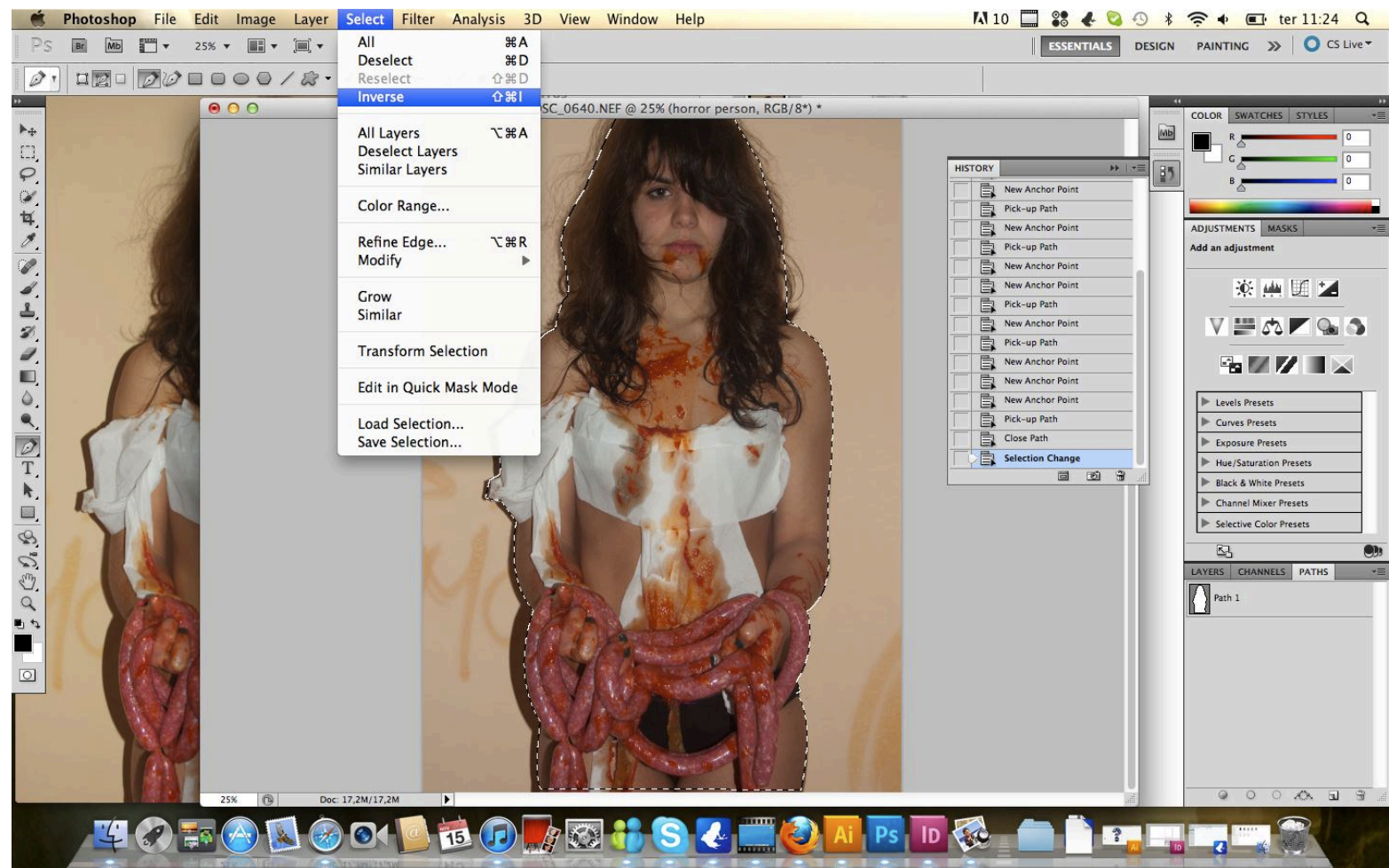
Botão direito do rato – layer from background



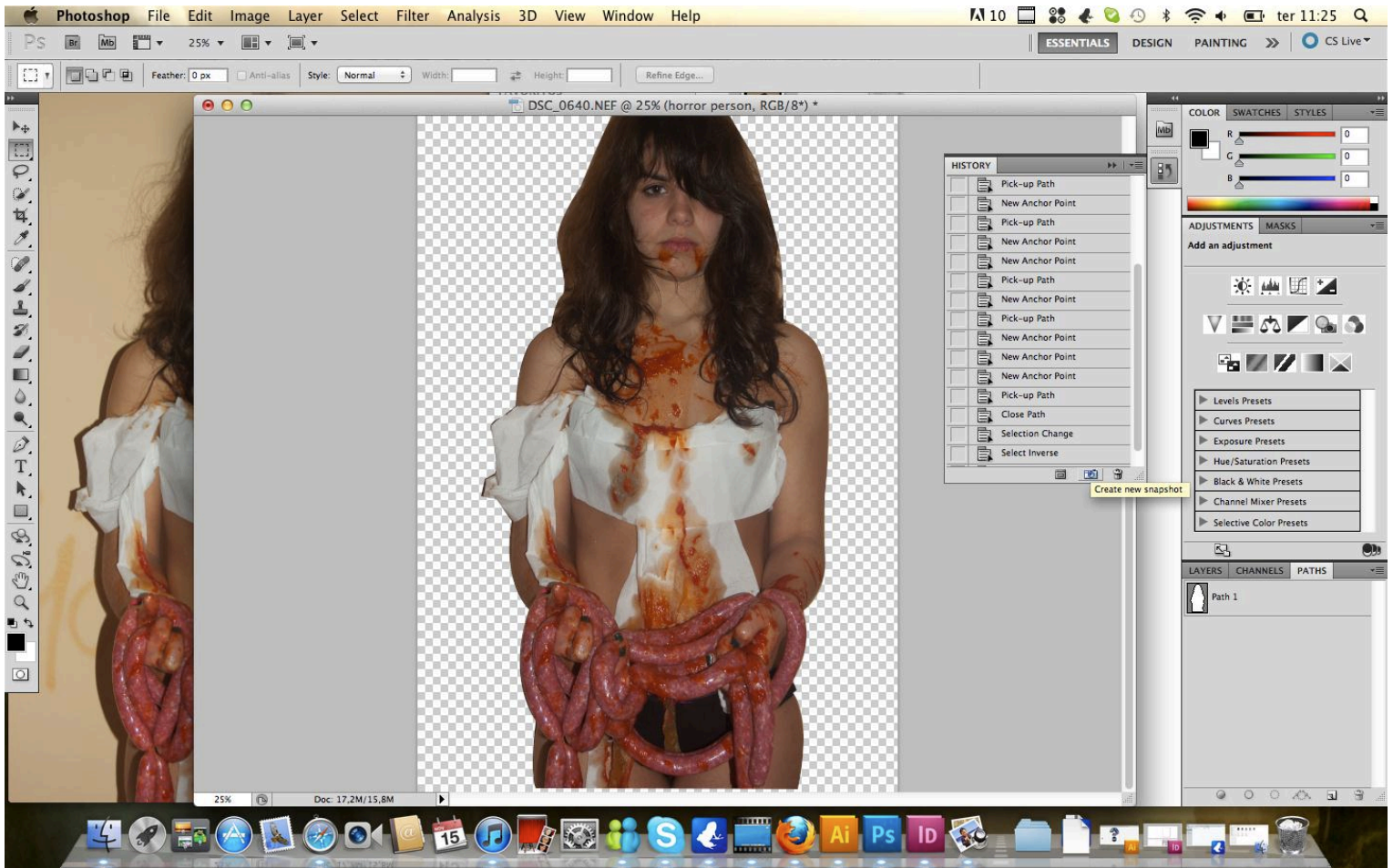
New layer – horror person



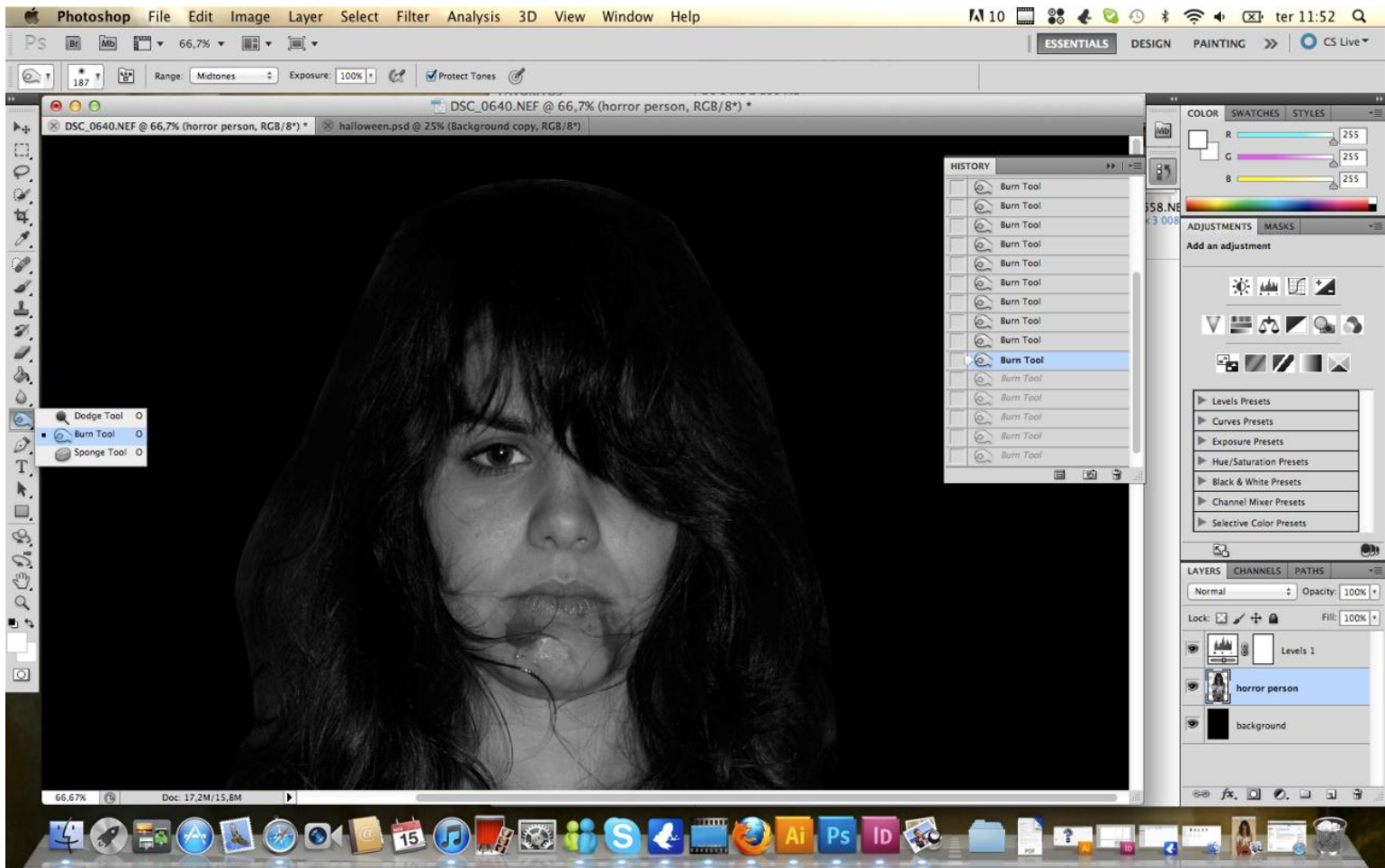
New path – pen tool – Alt click, repetindo o processo até ao fim



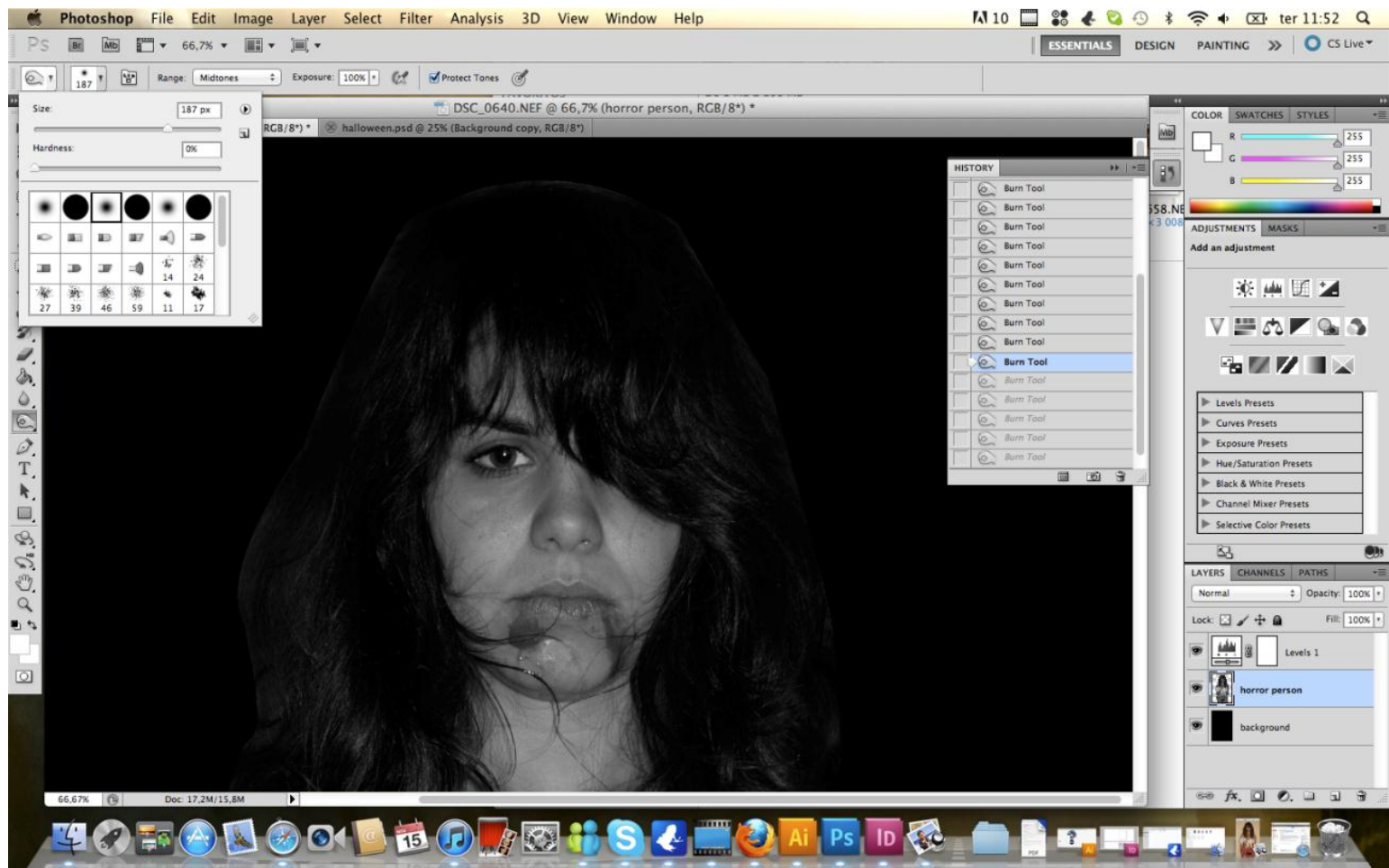
Botão direito do rato (path) make selection – ok – select – invert



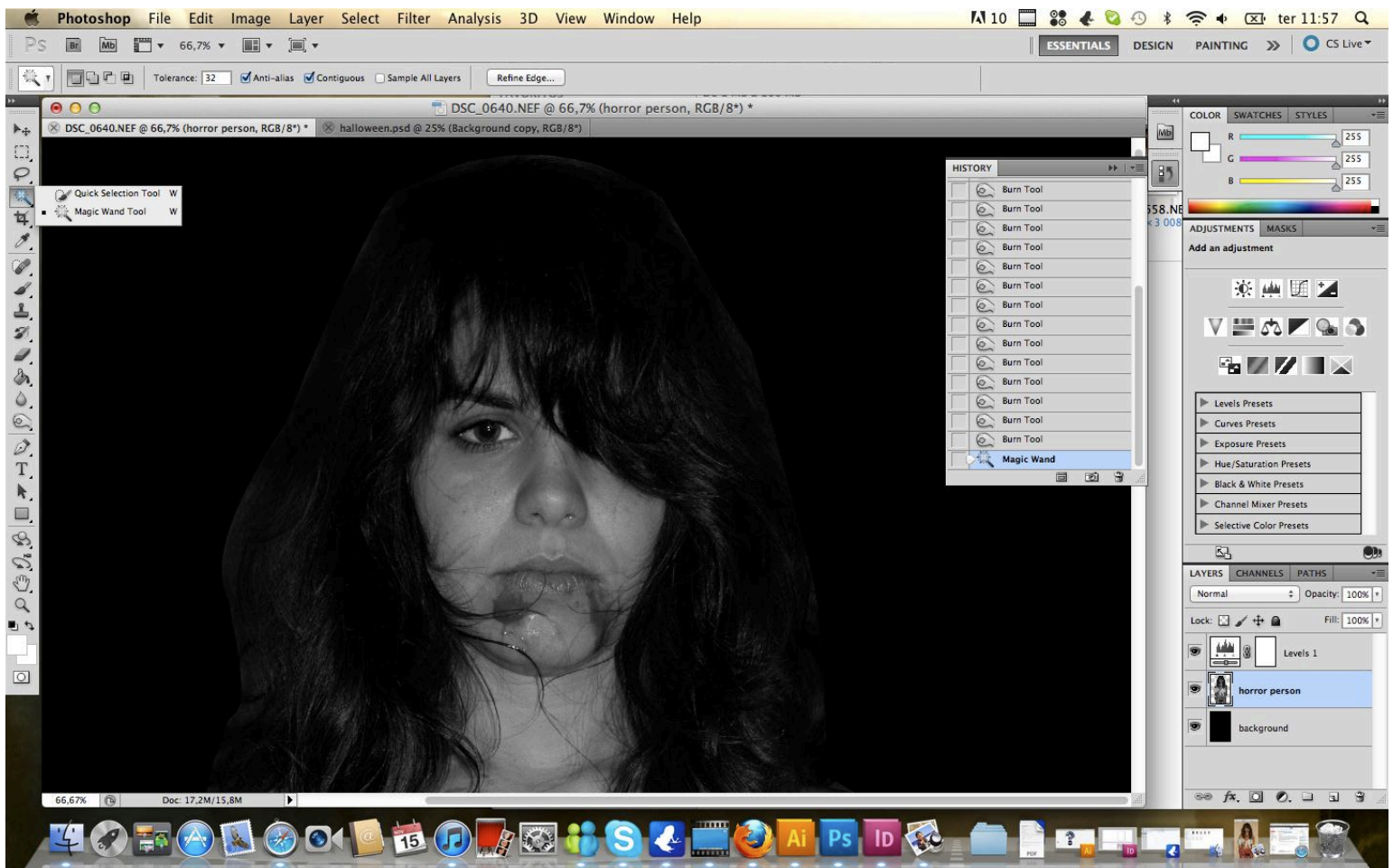
History – create a new snapshot (serve como fonte de segurança, no caso que queira-mos voltar atrás)



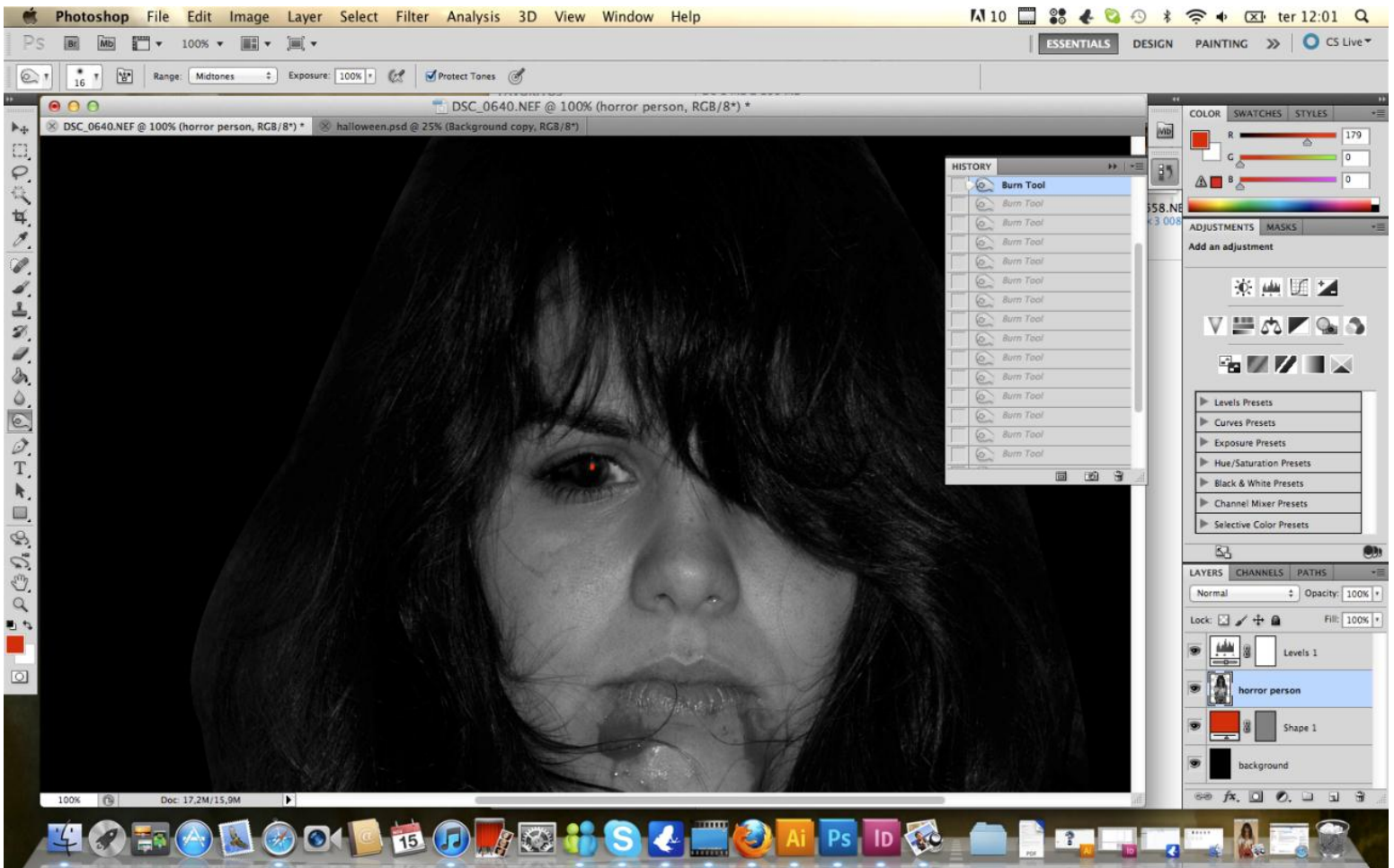
Create new layer (background) –Burntool 100%



Click to open the brush present picker/ size 187 px/ hardness – 0%/ soft pressure rise/ e aplicámos em volta de toda a imagem

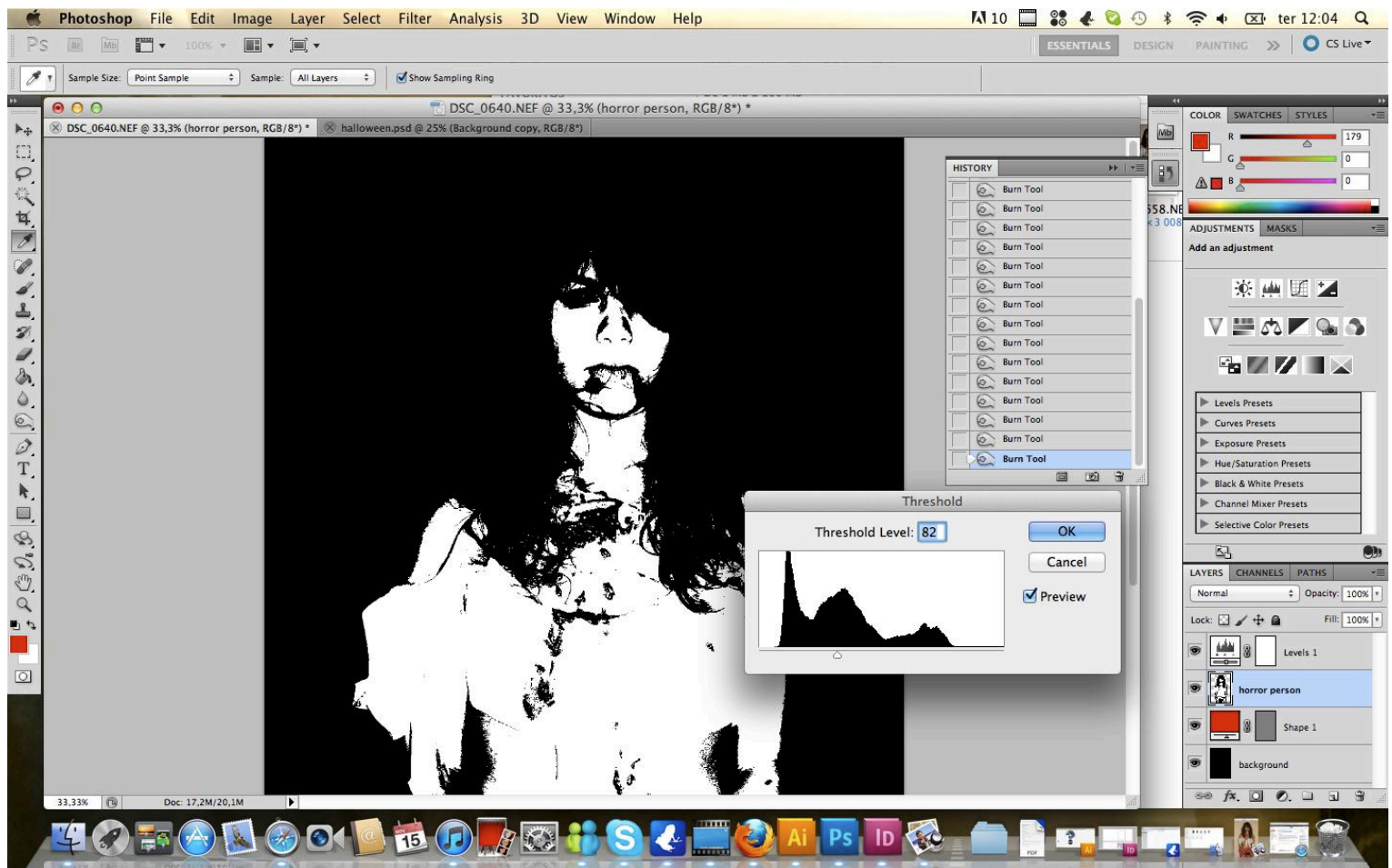


“Olhos” Magic wand tool – selecionado – delete

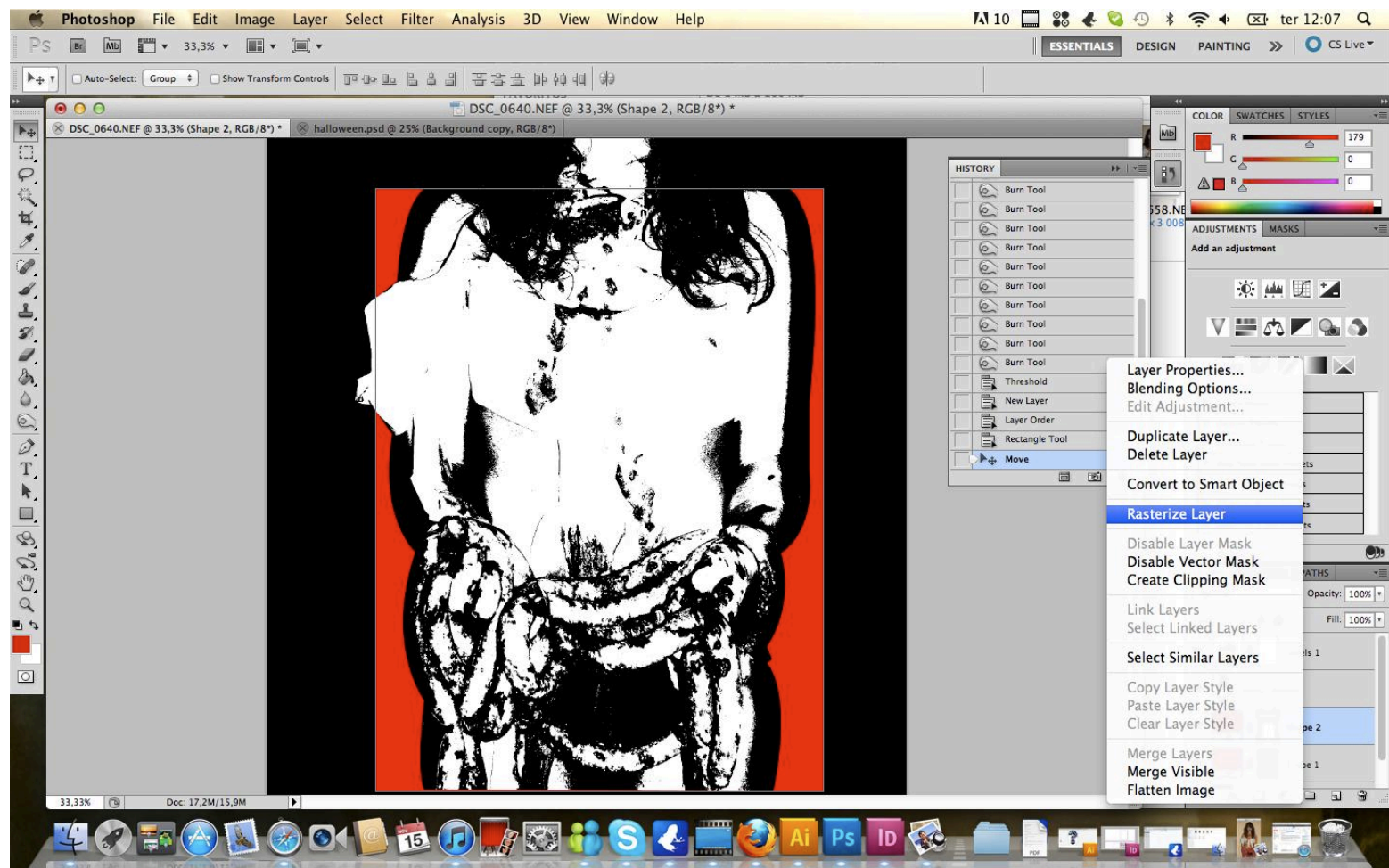


Create a new layer – rectangular tool – color picker (red)

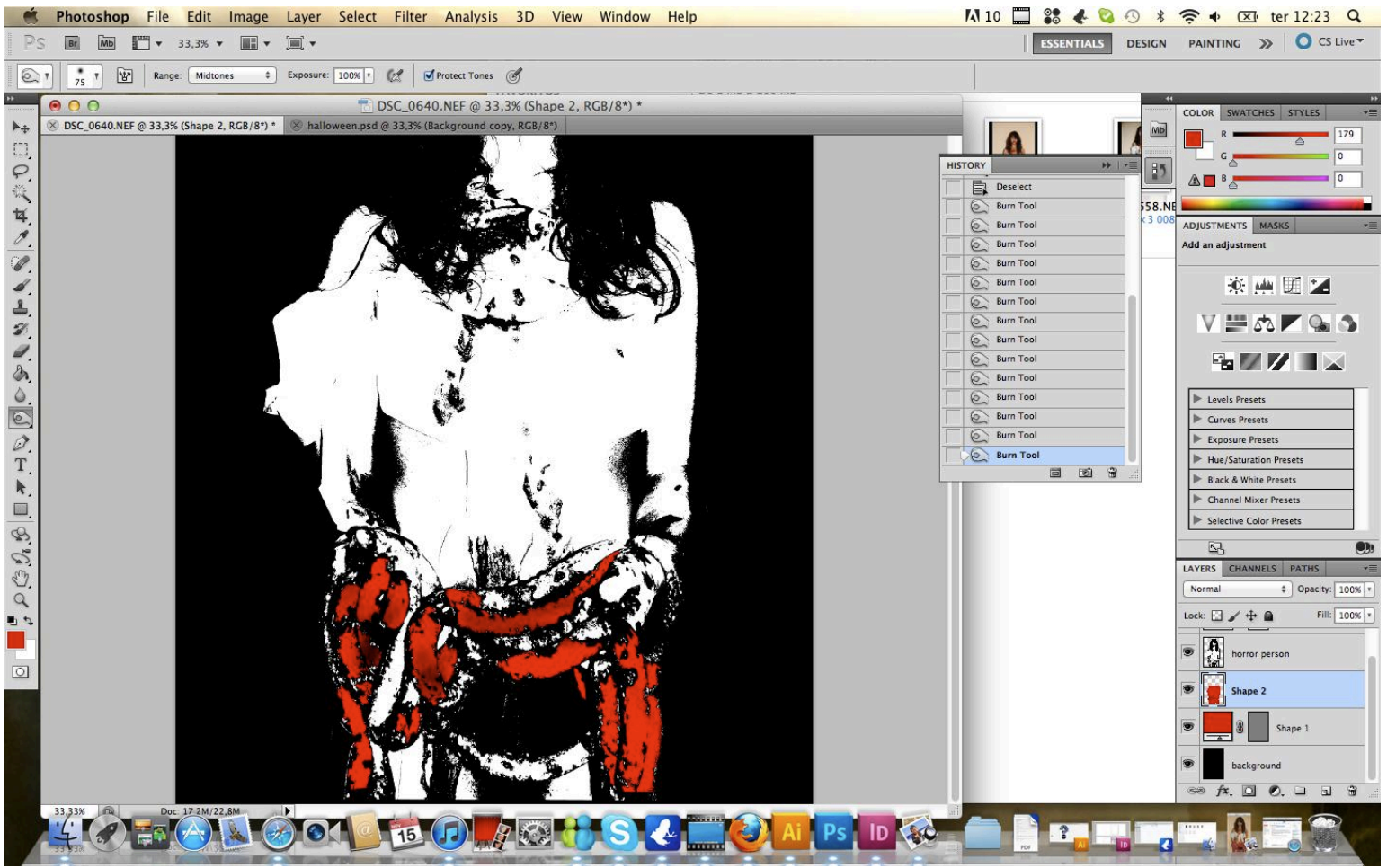
Burn tool, e preenchemos o olho a preto



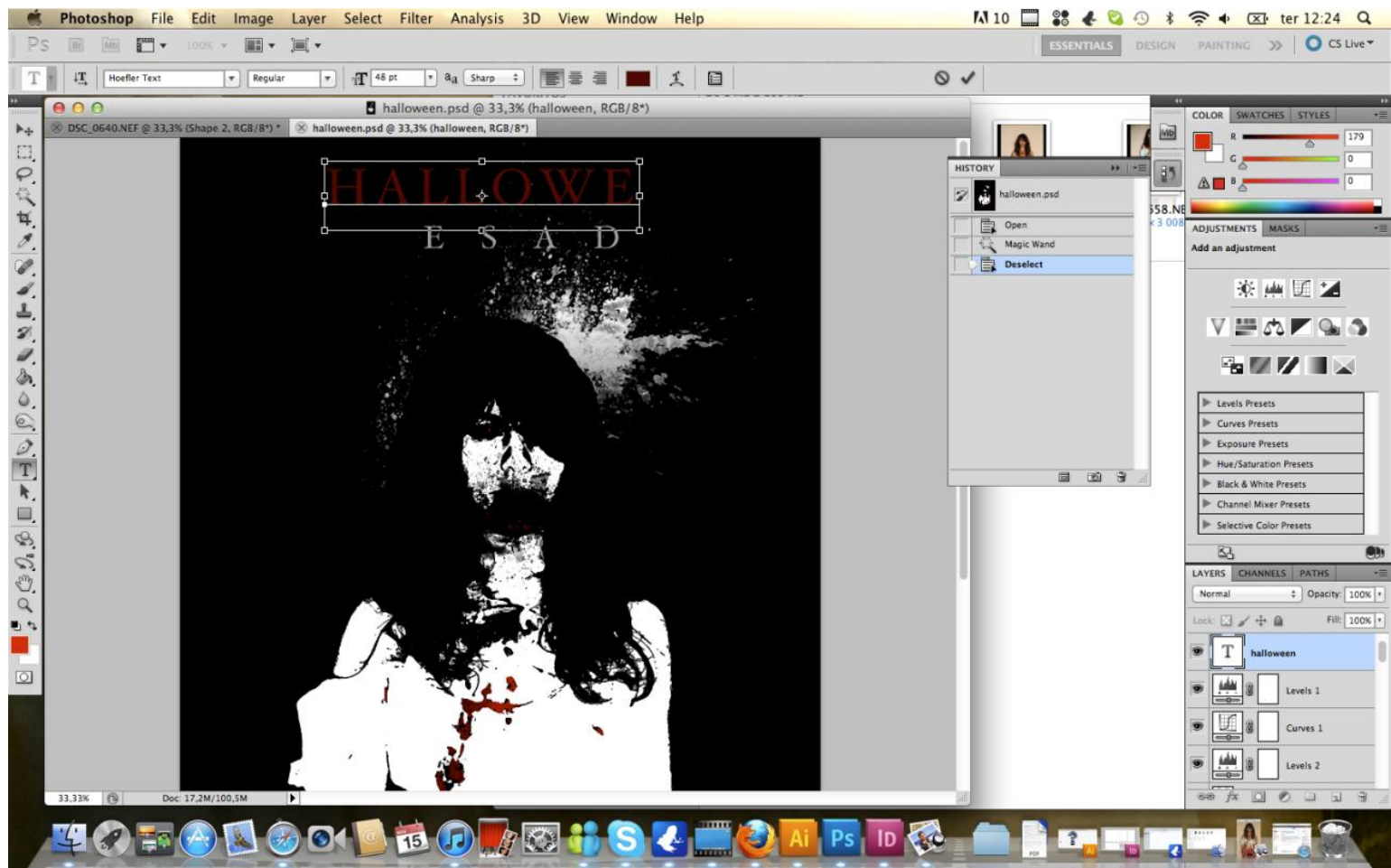
Image/ adjustments/ threshold level 82



Create new layer – rectangular tool (red) – rasterize layer
(apagando tudo o que não nos interessa)

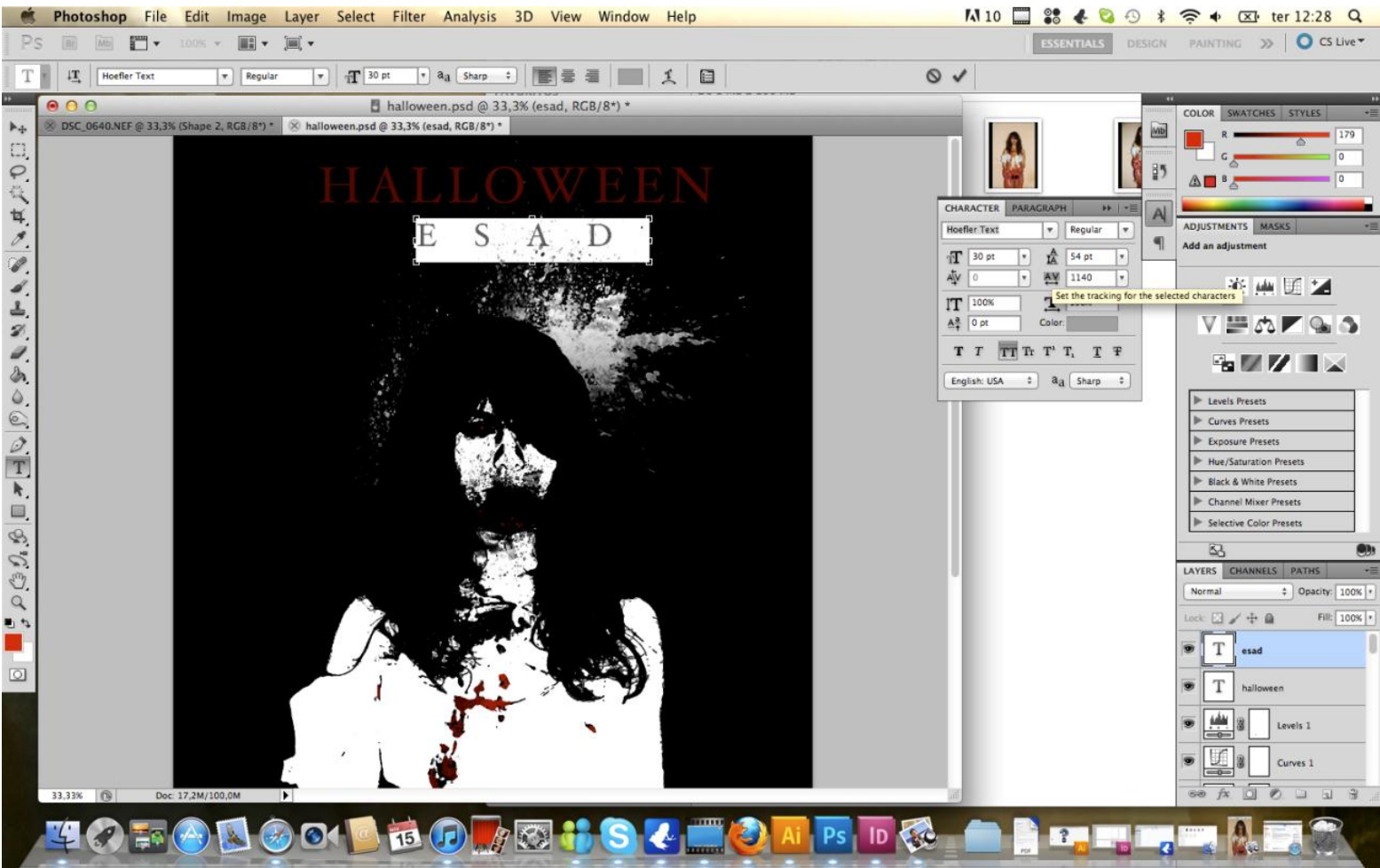


“Salsichas” Magic Wand Tool – delete – burn tool (shape 2) red,
para escurecer



Título "Halloween Esad"

Font – Hoefler size – 48; color: 460000



Esad – font – hoefler size – 30; Color: a0a0a0

Character – set the tracking to the selected characters – 1140

André Primor

Rafael Gonzaga

Duarte Monteiro

Diogo Faustino

João Rodrigues

Ferramentas Digitais

Relatório Briefing 1-



Imagem 1



Imagem 2



Imagem 3

Para a realização deste trabalho utilizei como solicitado uma imagem de fundo com uma paisagem (imagem 1), uma fotografia minha (imagem 2) e uma imagem de um tigre (imagem3). Comecei por colocar a imagem de fundo (imagem 1). Depois recortei a minha fotografia de modo a retirar o fundo da mesma e a permanecer apenas o meu contorno. Recortei partes das feições do tigre como o nariz, as bochechas, etc. e com o free transform dimensionei e rodei as diversas partes, recortadas anteriormente, de modo a ficarem de acordo com o meu rosto, recorri também à utilização da borracha com diferentes níveis de tamanho, Hardness e Opacity para eventuais retoques e para trazer luz a partes mais iluminadas da cara.

Utilizei o multiply nos layers das partes do rosto de modo a não parecer uma colagem tão forçada. Mais a baixo é possível observar o trabalho final do trabalho pelo docente solicitado.



Mariana Cavaleiro

1º ano, Design Gráfico e Multimédia



Ferramentas Digitais

Briefing 05

4 Estações do ano

Objectivo

Construir quatro composições alusivas às quatro estações do ano. Recorrendo a uma técnica de pintura à nossa escolha e em que as composições se identificassem como sendo a mesma técnica. Uniformizando assim o tabalho.

Conceito

O meu conceito foi pegar em cada inicial de cada estação e com ela recriar um ambiente dentro da mesma recorrendo a uma técnica. De forma a que a imagem não se tornasse apenas uma letra pintada.

Técnica

Pintura em aguarela

Ferramentas utilizadas

Comecei por criar uma camada em branco onde com um filtro lhe dei textura para parecer papel. De seguida criei mais uma camada onde coloquei a letra que queria que servisse de molde para a minha montagem.

Coloquei a imagem que queria recriar na camada e uma outra com textura tipo pergaminho. Agrupei essas duas camadas e depois criei uma máscara dentro desse grupo com as imagens por baixo para posteriormente a letra criada servisse de molde para recortar a forma irregular da letra pintada. Para dar esse efeito utilizei os brush em forma de pincel com vários formatos até dar o resultado final.

Miriam Conceição
nº 3110373
DGM PL 1º Ano

