



Efeitos em fotos

Use os programas de desenho vetorial para fazer truques que eles mesmos desconheciam

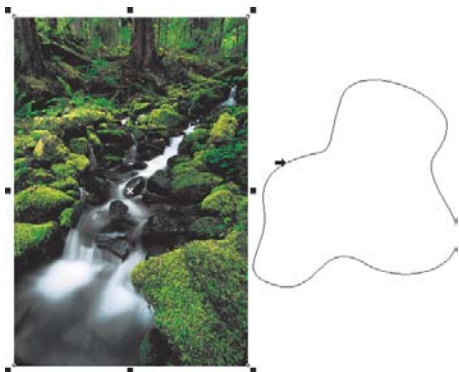
No Workshop anterior, ensinei a inserir uma imagem dentro de um objeto usando Illustrator, CorelDRAW e FreeHand. Desta vez teremos uma demonstração de manipulações de bitmaps (fotos, scans e outras imagens formadas de pixels).

CorelDRAW

1 Recapitulando: para inserir uma imagem dentro de um desenho, importe uma imagem com o comando File ▶ Import (⌘I). Selecione a imagem e dê o comando Effects ▶ PowerClip ▶ Place Inside Container.



Assim que esse comando é acionado, o cursor vira uma seta horizontal; clique com ela no contorno do desenho.

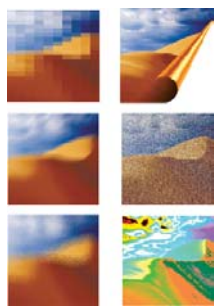


A figura é automaticamente inserida e centralizada na curva. O mesmo procedimento vale para colocar imagens dentro de textos. Para editar a máscara, o comando é Effects ▶ PowerClip ▶ Edit Contents. Esse comando serve para reposicionar e editar o conteúdo da máscara. Para terminar a edição, dê Effects ▶ PowerClip ▶ Finish Editing This Level.



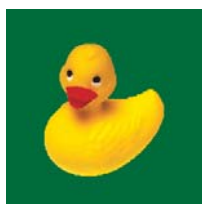
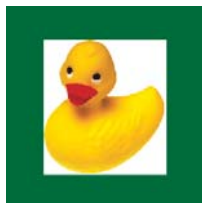
2 Veremos agora uma novidade: como se manipula figuras importadas em bitmap. O CorelDRAW tem vários recursos de edição de bitmaps, reunidos no menu (adivinhe) Bitmaps.

Importe uma imagem e, primeiramente no Menu Bitmaps, teste os filtros que o programa oferece, que muitas vezes são semelhantes aos do Photoshop. Os exemplos abaixo são de 2D Effects, 3D Effects, Blur, Noise, Sharpness, Artistic e Color Transform.

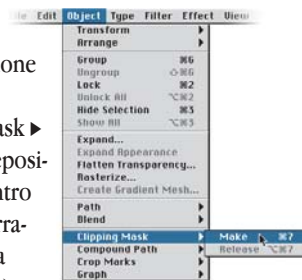


3 Outra possibilidade de edição de bitmap no CorelDRAW é a remoção de um fundo. Importe uma foto cujo fundo tenha uma cor chapada e diferente da cor do objeto que o mascara. No exemplo, a foto tem fundo branco mas o objeto que a contém é verde.

Selecione a imagem e dê o comando Bitmaps ▶ Bitmap Color Mask. Na caixa de diálogo, marque a opção Hide Colors, clique no conta-gotas e clique na área branca da foto. Para Tolerance, escolha qual vai ser a porcentagem da remoção e dê Apply para checar o resultado. Vá ajustando os valores conforme necessário. Essa função pode dispensar o uso de um programa editor de imagens para remover fundos, desde que o contorno da figura seja bem contrastado e o fundo, chapado.



1 O que no Corel é chamado de PowerClip tem no Illustrator o nome de Clipping Mask. A importação da imagem é feita pelo menu File ▶ Place. A figura deve ser posicionada por trás da máscara, mais ou menos na posição final desejada. Selecione os dois objetos e dê Object ▶ Clipping Mask ▶ Make (⌘7). Para reposicionar a imagem dentro da máscara, use a ferramenta da seta branca (seletor de conteúdo).

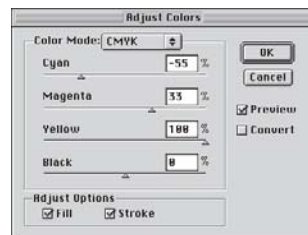


Para fazer uma máscara com texto, este deve ser antes transformado em curvas pelo comando Type ▶ Create Outlines, seguido de Object ▶ Compound Paths ▶ Make.

2 No Illustrator, você pode aplicar em uma imagem bitmap os mesmos filtros que vêm embutidos no Photoshop, como Unsharp Mask, Gaussian Blur, pixelamento e distorções. O exemplo abaixo é de um Gaussian Blur aplicado na foto mascarada.



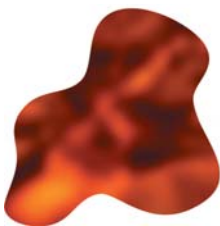
3 Um dos recursos mais úteis é o controle da composição de cores da imagem, que, diferentemente do Photoshop, fica no mesmo menu dos filtros. Abra a caixa Filter ▶ Colors ▶ Adjust Colors.



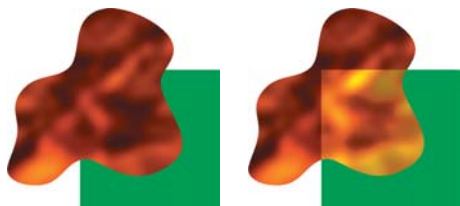
Acione o Preview da caixa e altere os valores das cores fundamentais (CMYK ou RGB).

O resultado da sua modificação é visível em tempo real.

4 Na versão 9.0, o Illustrator trouxe como uma das novidades o uso de transparências. Coloque a foto sobre um objeto colorido e abra a paleta Transparency. Escolha um tipo de efeito no menu pop-up e varie a opacidade.



Esses dois controles são exatamente os mesmos existentes na paleta Layers do Photoshop.



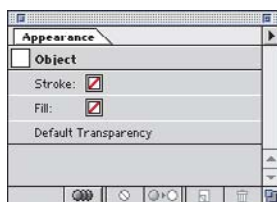
5 Outras maneiras de manipular bitmaps envolvem o menu Effect. Quase todas as opções do menu Effect são as mesmas do menu Filter, com uma diferença importante: Filter é para bitmaps, Effect é para os objetos vetoriais. Alguns desses filtros e efeitos não são exatamente a mesma coisa a que estamos acostumados no Photoshop. Neste último, por exemplo, o Feather serve para tornar difusa a silhueta de uma seleção. No Illustrator, ele torna difusa a silhueta de um objeto.



No exemplo ao lado, a foto por cima, que é um bitmap, sofreu um Filter ▶ Feather. O retângulo verde atrás dela, que é um objeto vetorial, sofreu um Effect ▶ Drop

Shadow. Se a idéia fosse colocar o retângulo à frente da foto, esta teria um Filter ▶ Drop Shadow, e o retângulo, um Effect ▶ Feather.

Todos os efeitos são reversíveis: eles se acumulam em uma lista na paleta Appearance. Você pode eliminá-los arrastando seus nomes para o lixo da paleta.



1 O que o Corel chama de PowerClip e o ilustrador de Clipping Mask é chamado pelo FreeHand de Paste Inside. O processo é simples:

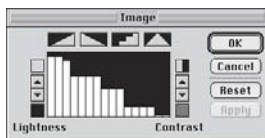
importe uma imagem com File ▶ Import (**⌘R**); posicione-a na frente do objeto de máscara, mais ou menos na posição desejada; dê Edit ▶ Cut (**⌘X**); peça Edit ▶ Paste Inside (**⌘V**).



Aparecerá um X azul no centro da imagem importada; ele é uma “alça” para acertar a sua posição dentro da máscara.

2 O FreeHand 9.0 é, de longe, o programa mais atrasado no quesito “edição de bitmaps importados”. Não se pode fazer praticamente nada com imagens dentro dele, exceto se elas forem em *grayscale* (tons de cinza).

Clique na foto importada (Option-clique se ela estiver mascarada por uma curva) e, no Inspetor de objeto, clique em Edit. Surgirá uma caixinha de diálogo que permite fazer algumas alterações elementares no contraste e brilho da imagem.



3 O outro efeito disponível é o comando Xtras ▶ Colors ▶ Color Control. Os controles deslizantes servem para alterar o equilíbrio de cor da imagem, produzindo resultados semelhantes a um Duotone. Como não é possível zerar a alteração, mantenha à mão uma cópia da imagem inalterada para o caso de ter que voltar atrás. **M**

DENISE SARMENTO

upgraph@upgraph.com.br
Designer gráfica e instrutora dos cursos de design na UPGRAPH.