



**Fábio Lody** é instrutor da WOC (Centro de Treinamento Adobe) e já trabalhou nas áreas de produção de vários webstudios, como a Tribal Interativa.

Sexta-feira, 18 de fevereiro de 2005

Criando shapes

Grandes amigos, como vão? Espero que bem e todos inteiros do carnaval. E não se esqueçam do [iMasters no iBest!](#) Vocês concorrem a um carro 0Km!

Bom, hoje irei resolver uma dúvida bem interessante a respeito de como se criar um shape no Photoshop e falarei novamente da ferramenta "Pen Tool". Let's Rock baby.

### Criando Shape

**Descrição:** Trabalhando com a Pen Tool na confecção de um Shape

**Software utilizado:** Photoshop 7.0 em Inglês (Funciona em qualquer versão)

**Grau de Dificuldade:** 8,0

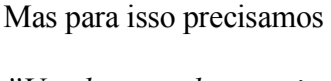
**Ao som de:** *Usher.f.liljon & ludacris-yeah*

Bom, antes de mais nada citarei novamente um trecho de minha matéria "Criando Curvas":

Quando se trata da "Pen Tool" para criação de curvas ou pontos no Photoshop, surgem muitas dúvidas, já que é um pouco complexo, mesmo porquê existem vários outros caminhos para criar formas curvilíneas. Usando e controlando a sensibilidade da ponta da caneta.

Mas para isso precisamos entender alguns princípios de curvas, pontos de ancoragem e componentes. Portanto, citarei um trecho do HELP do próprio Photoshop.

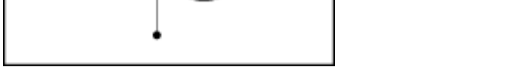
*"Um demarcador consiste em um ou mais segmentos retos ou curvos. Pontos de ancoragem marcam as extremidades dos segmentos do demarcador. Em segmentos de curvas, cada ponto de ancoragem selecionado exibe uma ou duas linhas de direção, terminando em pontos de direção. As posições de linhas e pontos de direção determinam o tamanho e a forma de um segmento de curva. Mover esses segmentos remodela as curvas em um demarcador."*



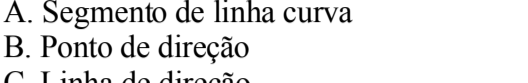
Um demarcador:

- A. Segmento de linha curva
- B. Ponto de direção
- C. Linha de direção
- D. Ponto de ancoragem selecionado
- E. Ponto de ancoragem não selecionado.

Um demarcador pode ser fechado, sem início ou fim (por exemplo, um círculo), ou aberto, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada). Curvas suaves são conectadas por pontos de ancoragem chamados pontos suaves. Demarcadores curvos são conectados por pontos de vértice.



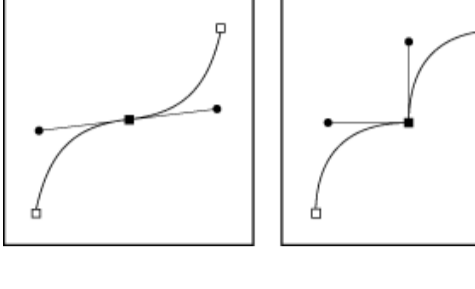
Ao mover uma linha de direção em um ponto suave, os segmentos de curvas de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente. Em comparação, ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, somente é ajustada a curva do mesmo lado do ponto da linha de direção.



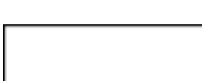
Ajustando um ponto suave e um ponto de vértice. Bom, agora que já aprendemos como funciona, tentaremos reproduzi-la de uma maneira que, na minha opinião, é bem mais fácil, usando a ajuda de formas pré-definidas. Tudo com a ajuda da ferramenta Retângulo.

Iremos criar algo bem simples apenas para conhecermos um meio de se criar um shape usando a "Pen Tool".

**1º Passo:** Crie um arquivo de 500x400 pixels em RGB como abaixo:



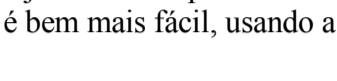
**2º Passo:** Clique sobre a ferramenta "Pen Tool".



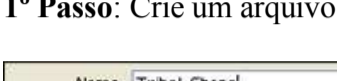
**3º Passo:** Trace uma reta como abaixo:



**4º Passo:** Repare que, ao passar o mouse sobre o traço recém criado, seu cursor do mouse muda e aparecerá um sinal positivo (+) indicando que podemos adicionar pontos. Então adicione como abaixo e em seguida, usando a "Direct Selection Tool", mova para a posição indicada.



**5º Passo:** Usando a "Pen Tool", clique sobre o ponto inferior esquerdo para fecharmos nossos pontos.



**6º Passo:** Com base em nossos 4º e 5º passos, trace mais 2 pontos como abaixo, nas posições indicadas:



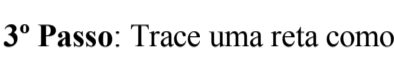
**7º Passo:** Nesse momento clique sobre a ferramenta "Elipse Tool".



E trace uma elipse como abaixo:



Pronto. Agora, antes de aprendermos a criação do shape, vou mostrar alguns exemplos de shapes que criei usando esse método.



Agora vamos lá na criação do shape.

Deixando claro que nesse ponto já podemos criar um Shape, mas prefiro renderizar nossa camada para eu explicar a vocês como se faria inclusive com um bitmap. Gostaria de explicar inclusive a confusão de muita gente com relação a vetorização no Photoshop.

Amigos o Photoshop não vetoriza nada. Ele "simula" tanto que no momento dos pontos é criada uma máscara. A proposta para se trabalhar com pontos em vetor da própria Adobe seria o Adobe Illustrator CS já que o Photoshop trabalha com base em bitmap. Dito isso iremos continuar.

**8º Passo:** Clique com o botão direito sobre a camada de nossos traços.



**9º Passo:** Mantendo pressionado o botão "shift", clique sobre a camada renderizada para trazermos a seleção avista.

**10º Passo:** Clique sobre a ferramenta "Lasso Tool" ou qualquer outra relacionada a seleção. Em seguida clique com o botão direito sobre nossa área selecionada e escolha "Make Work Path".



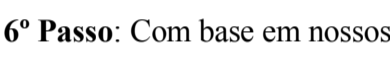
**11º Passo:** Altere a sua área de tolerância para 0,5 (quanto maior o número, menor será a precisão).

**12º Passo:** Com a ferramenta "Select Tool", clique com o botão direito sobre os caminhos e vá em "Define Custom Shape".

**13º Passo:** Nomeie para aula, como abaixo:



**14º Passo:** Vá até a ferramenta "Custom Shape Tool".



**15º Passo:** Agora vamos à nossa lista. Clique na barra de Opções "Shape" e, na seta do lado direito, clique para abrimos a lista de shapes do Photoshop e procure seu shape recém criado.



Ah, caso queiram salvar seu shape criado, clique sobre a seta superior direita e em seguida em "Save Shape".



Pronto, neste momento facilitamos o uso de nosso shape, sendo ele bem útil, por exemplo, como um logo. Espero que tenham gostado. Um abraço a todos e fiquem com Deus.

Galeria de imagens: [www.fotolog.net/fabiolody](http://www.fotolog.net/fabiolody).