

APOSTILA DE PHOTOSHOP

CS6



www.alfamidia.com.br

alfamidia
educação profissional

Todos os direitos reservados para Alfamídia Prow.

AVISO DE RESPONSABILIDADE

As informações contidas neste material de treinamento são distribuídas “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM”, sem qualquer garantia, expressa ou implícita. Embora todas as precauções tenham sido tomadas na preparação deste material, a Alfamídia Prow não têm qualquer responsabilidade sobre qualquer pessoa ou entidade com respeito à responsabilidade, perda ou danos causados, ou alegadamente causados, direta ou indiretamente, pelas instruções contidas neste material ou pelo software de computador e produtos de hardware aqui descritos.

2012 – Versão 1.0

Alfamídia Prow
Porto Alegre, RS
<http://www.alfamidia.com.br>

Sumário

UNIDADE 1: Introdução	8
1.1 Sobre o Curso	8
1.2 Estrutura do Curso	8
UNIDADE 2:	10
2.1 A interface do Photoshop CS6	10
2.2 Abrindo arquivos novos e existentes	16
2.3 Organizando a Área de Trabalho	18
UNIDADE 3	22
3.1 Verificação	22
3.2.1 Levels	25
3.2.2 Curves	26
3.2.3 Color Balance	28
3.2.4 Hue/Saturation	28
3.2.5 Brightness/Contrast	29
3.2.6 Exposure	30
3.2.7 Vibrance	30
3.2.8 Black and White	31
3.3 Painel adjustments	32
UNIDADE 4	38
4.1. Layers	38
4.2 Ocultando uma Layer	40
4.3 Renomeando Layer	40
4.4 Ordem de Empilhamento e transparência	41
4.5 Criando, Buscando e Deletando Layer	42
4.6 Editando conteúdo de uma layer	43
4.7 Distorcendo e rotacionando uma Layer	45
4.8 Agrupando Layer	47
4.9 Duplicando Layer	47
4.10 Vinculando Layer	48
4.11 Modos de mesclagem e opacidade	48
UNIDADE 5	56
5.1 Ferramentas de Seleção	56
5.2 Seleção com Marquee Tool	56
5.3 Ferramenta Polygonal Lasso Tool	58
5.4 Ferramenta Magnetcic Lasso Tool	59

5.5 Ferramenta Lasso Tool	59
5.6 Ferramenta Magic Wand.....	59
5.7 Seleção com a ferramenta Quick Selection	60
5.8 Seleção com Color Range	62
5.9 Refine Edge	63
 UNIDADE 6	70
6.1 Clone Stamp	71
6.2 Spot Healing	72
6.3 Healing Brush.....	73
6.4 Patch	76
6.5 Content-Aware Move Tool	78
6.6 Red Eye Toll	84
6.7 Dodge e Burn Tool	85
6.8 Sponge	86
6.9 Blur, Sharpen, Smudge Tool.....	87
 UNIDADE 7	90
7.1 Inserção de Texto.....	90
7.2 Redimensionamento ou transformação de uma caixa delimitadora de texto ..	92
7.3 Formatando textos	92
7.4 Efeito de distorção ao texto.	93
 UNIDADE 8.....	96
Atividade prática	96
8.1 Correções básicas	96
8.2 Seleção, Layers e Bleends	105
8.3 Rules	117
8.4 Retoque e Correção	119
 UNIDADE 9	122
9.1 Desenhando Caminhos Retos	122
9.2 Desenhando Caminhos Curvos.....	124
9.3 Ajustando e Movendo Caminhos.....	125
9.4 Criando Caminhos Fechados.....	126
9.6 Pen aliada ao path	128
9.7 Pen aliada ao shape.....	132
 UNIDADE 10	138
10.1 Shapes aliados a formas fechadas.....	138
10.2 Formas Custom Shapes aliadas a ferramenta Shape ou Path	140

UNIDADE 11	148
11.1 Aplicação de Brushes.....	148
11.2 Configuração de Brushes	150
11.3 Definindo brushes	151
11.4 Importando Brushes.....	153
11.5 Mixer Brush	155
UNIDADE 12	162
12.1 Aplicação da Quick Mask.....	162
12.2 Aplicação da máscara de corte	165
UNIDADE 13	170
13.1 Aplicação de Patterns	170
13.2 Criação de Patterns	172
UNIDADE 14.....	176
14.1 Filtro Liquify	176
14.2 Redimensionando com a Content Aware Scale	179
14.3 Puppet Warp.....	181
UNIDADE 15	186
15. 1 Filter Gallery	186
15. 2 Oil Paint.....	189
15. 3 Filter Blur (Field Blur, Iris Blur, and Tilt Shift)	191
UNIDADE 16	196
16. 1 Efeitos e estilos da layer	196
UNIDADE 17	200
Atividade prática	200
17.1 Exercícios	200
18.1 Trabalhando com linhas guia e tamanhos	222
18.2 Trabalhando com medidas	223
18.3 Trabalhando com layouts.....	224
18.4 Fatiando Páginas.....	225

UNIDADE 1 - INTRODUÇÃO

Sobre o Curso

Estrutura do Curso

UNIDADE 1: Introdução

1.1 SOBRE O CURSO

O Curso de Montagem Digital para Mídia Impressa com Photoshop Online apresenta aos alunos as principais ferramentas da última versão do programa, fornecendo inúmeras dicas e técnicas para a aplicação do Design.

O curso demonstra alguns truques sobre o recurso que os mais importantes profissionais de hoje utilizam para corrigir, editar, aumentar e apresentar suas fotos para clientes mais exigentes. O aluno se surpreenderá com a facilidade e a eficiência desses segredos depois de conhecê-los.

Para o profissional, o curso é fundamental por fornecer uma base para entenderem a manipulação de imagens, maneiras e formas que podem aumentar significativamente sua produtividade, como lidar com problemas comuns de imagem digital e muito mais.

1.2 ESTRUTURA DO CURSO

As unidades apresentam a interface gráfica deste software, como abrir arquivos e visualizá-los de forma rápida e prática. Agrega, também, as ferramentas de seleção deste software, assim como manipulação de layers, técnicas de pintura e mesclagem.

Durante o transcorrer de todo o curso o aluno aprenderá a trabalhar de forma autônoma e criativa com este software, para apresentar seus projetos de forma mais eficiente.

UNIDADE 2 -FAMILIARIZANDO-SE COM O PHOTOSHOP CS6

Começando a Trabalhar no Adobe Photoshop CS6

Abrindo Arquivos

Alteração do modo de tela

Organizando a Área de Trabalho

Caixa de Ferramentas

Formatos de imagens

Barra de Status

Ferramenta Zoom

Painel Navigator

Ferramenta Hand

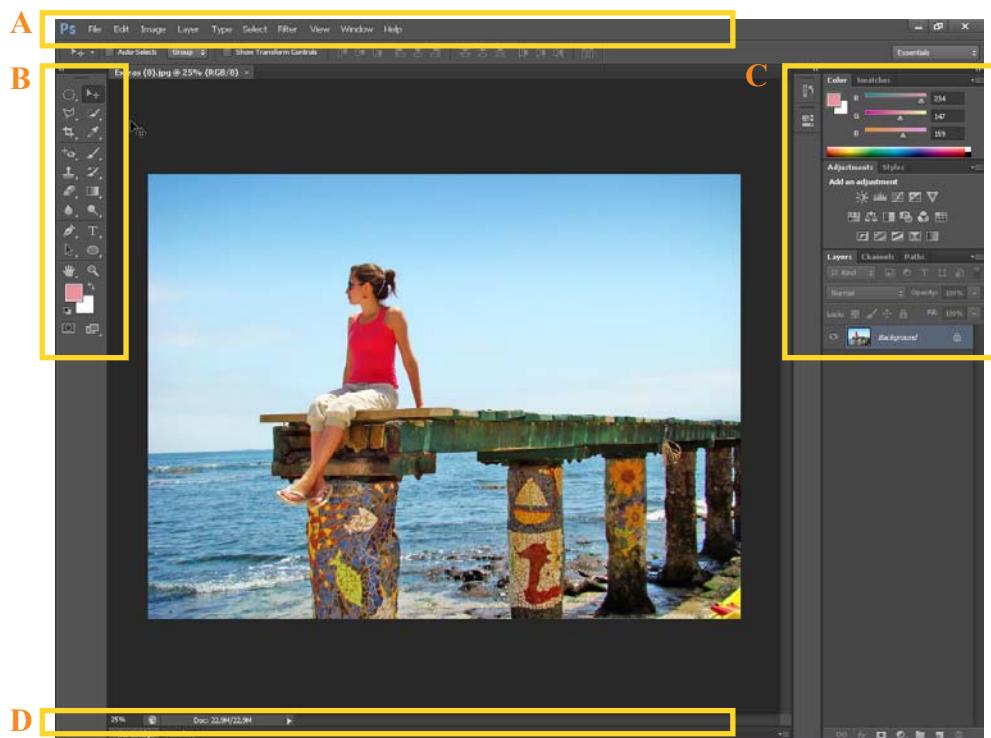
Painel Historiograma

UNIDADE 2:

Familiarizando-se com o Photoshop CS6

2.1 A INTERFACE DO PHOTOSHOP CS6

O Photoshop CS6 é o software da Adobe específico para tratamento de imagens. Apesar de trabalhar com vetores e pixels, a maioria dos trabalhos de retoques de imagens costumam ser focados no trabalho sobre bitmaps.



Tela inicial do Photoshop CS6:

A – Painel de controle / B – Painel de ferramentas / C – Painéis diversos

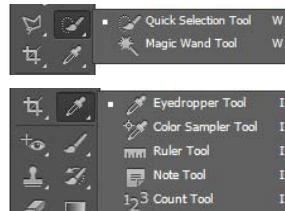
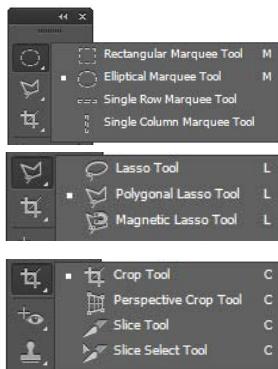
D – Nome do arquivo, zoom e modo de cor

O Photoshop possui um painel de ferramenta complexo, com várias opções de configuração que está organizado pelos seguintes grupos:

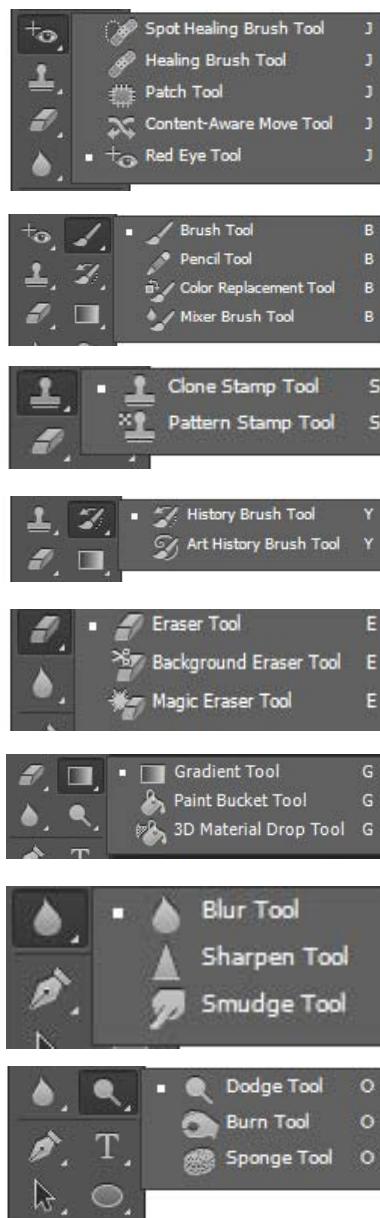


- Ferramentas de seleção
 - Ferramentas de corte e fatiamento
 - Ferramentas de medida
-
- Ferramentas de retoque
 - Ferramentas de pintura
 - Ferramenta 3D
-
- Ferramentas de texto e desenho
-
- Ferramentas de cor, navegação e Zoom

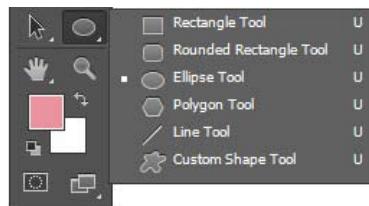
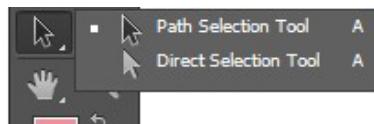
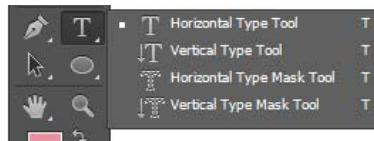
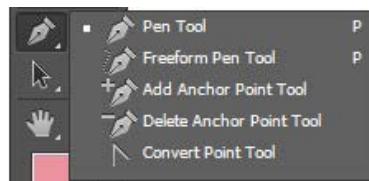
• Ferramentas de seleção, Ferramentas de corte e fatiamento e Ferramentas de medida



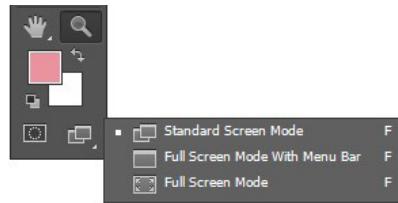
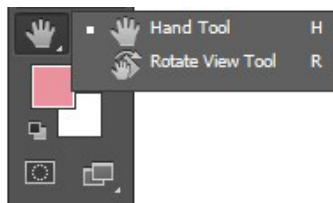
- Ferramentas de retoque, Ferramentas de pintura, Ferramenta 3D



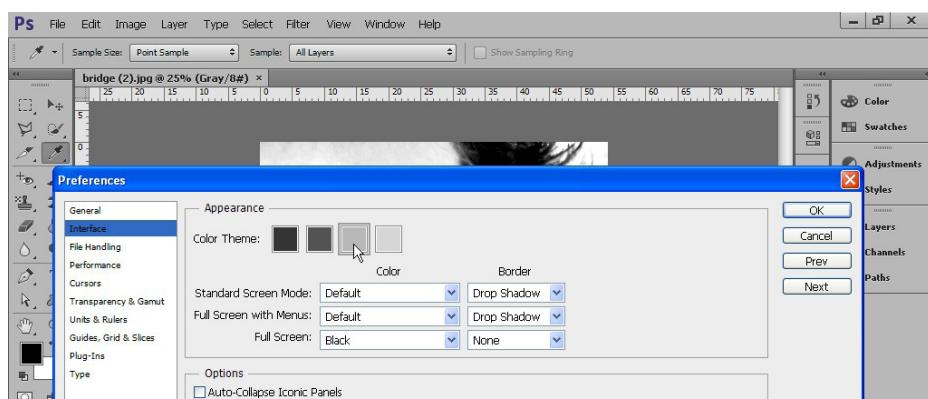
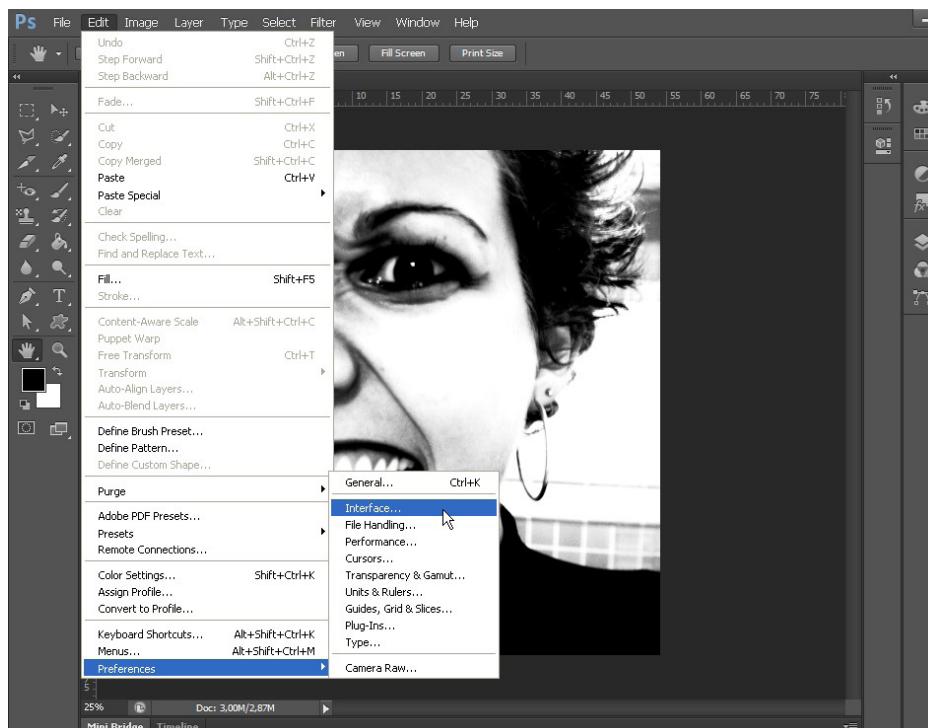
- Ferramentas de texto e desenho

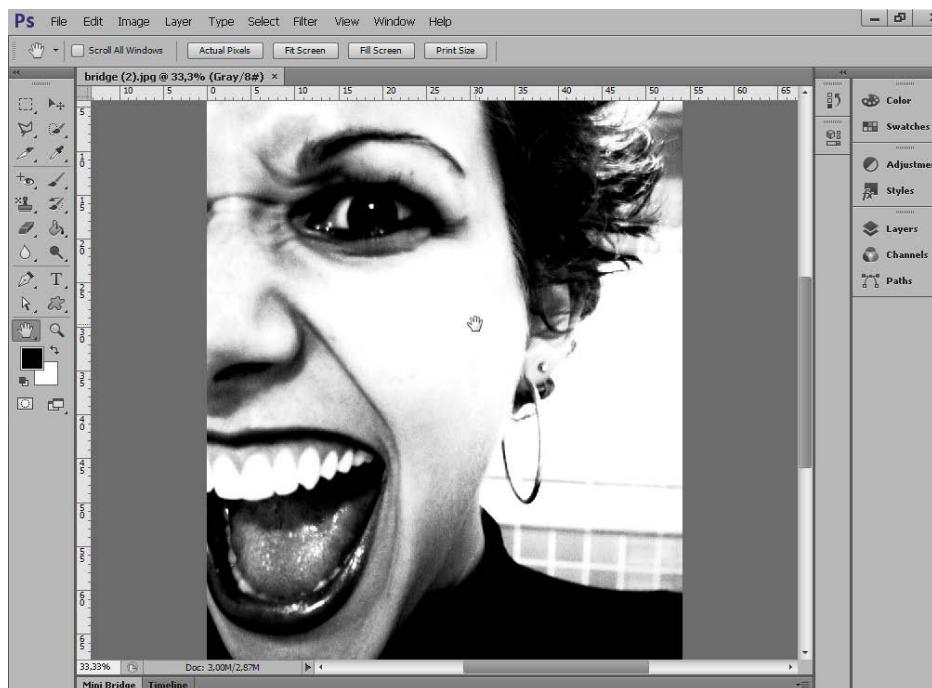


- Ferramentas de cor, navegação e Zoom

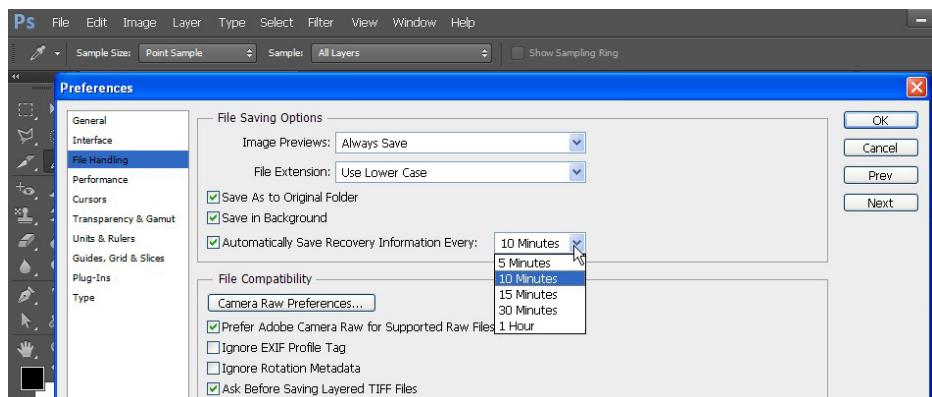


Ao se falar sobre a interface do Photoshop CS6, também é preciso mencionar a possível mudança do tema de cor existente na atual versão. Para mudar a cor do tema basta simplesmente pressionar Shift + F1 para escurecer ou Shift + F2 para clarear . Ou acessar o menu Edit > Preferences > Interface, pois há a escolha de quatro temas de cor.



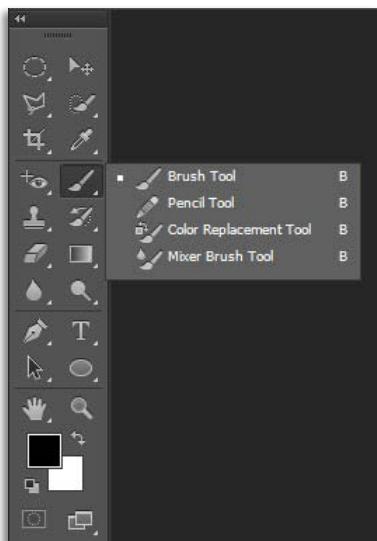


No mesmo menu Edit > Preferences porém no item File Handling a versão CS6 do Photoshop autoriza um novo recurso que se denomina auto-salvar pois salva uma cópia de backup a cada 5-60 minutos. Caso o programa apresente algum erro fechando o trabalho desenvolvido, basta executá-lo novamente para encontrar os documentos recuperados.



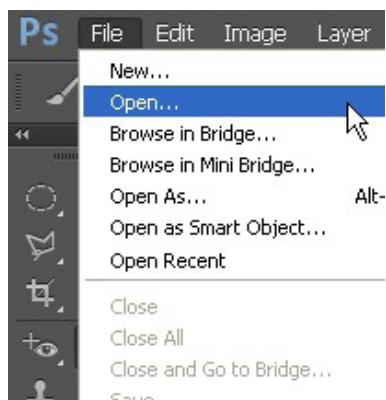
Para selecionar uma ferramenta, basta clicá-la, sendo também possível o uso da tecla de atalho correspondente.

Algumas ferramentas possuem uma pequena seta no canto inferior direito, que indica a presença de ferramentas ocultas do mesmo grupo. Para selecionar uma ferramenta oculta:



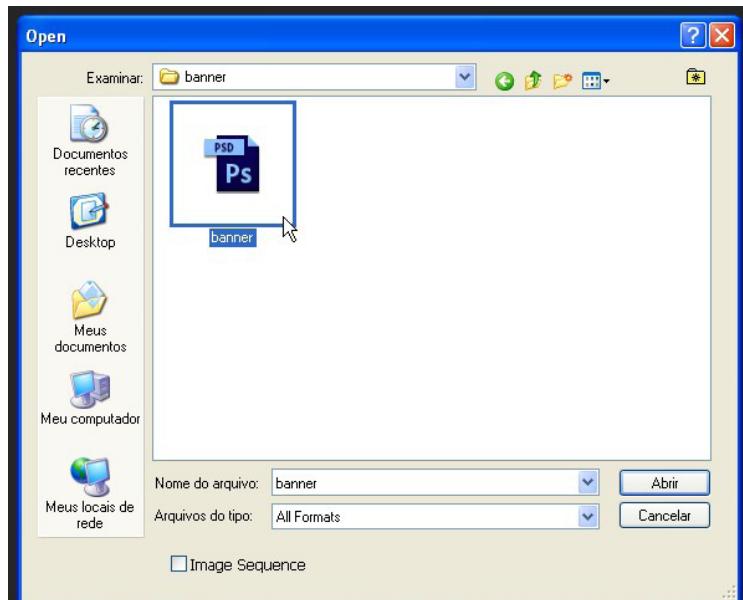
- Clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre uma ferramenta que possui ferramentas ocultas;
- Pressione a tecla Alt e clique na ferramenta. Cada novo clique seleciona a ferramenta seguinte do grupo;
- Pressione Shift + tecla de atalho da ferramenta. Cada vez que repetir esta operação, você estará selecionando a ferramenta seguinte do grupo.

2.2 ABRINDO ARQUIVOS NOVOS E EXISTENTES



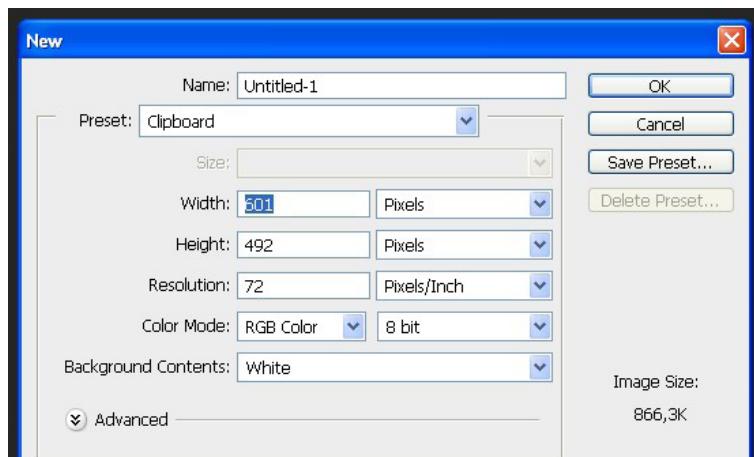
Para um arquivo já existente, bem como na execução de outras operações básicas, o Photoshop comporta-se de modo semelhante a todos os programas do pacote Adobe. Basta abrir o menu File e selecionar a opção Open.

O Photoshop abrirá uma janela para que o usuário localize o arquivo dentro da máquina, a fim de que se clique em “Abrir”. Outra forma de abrir um arquivo já existente é utilizar o atalho Ctrl + O. Ambos processos levarão para a exibição da janela Open.



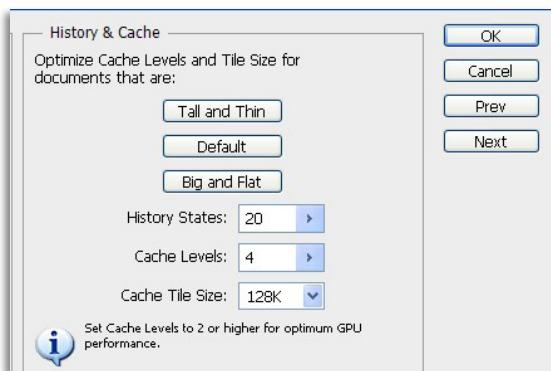
Janela Open para abertura de arquivos existentes no Photoshop

Para iniciar um trabalho a partir de um documento em branco, também existem duas formas: selecionar File > New ou pressionar Ctrl + N no teclado. Ambas leverão a exibição da seguinte janela:



Especifique um nome para o arquivo, determine largura e altura e, principalmente, escolha a unidade de medida mais adequada para o trabalho.

Certifique-se que o arquivo está no modo de cor RGB com resolução adequada para tela, ou seja, entre 72 e 96 pixels/inch e, por fim, configure o plano de fundo que melhor se adapta ao seu trabalho. Depois de começarmos a trabalhar com o Photoshop CS6, é possível acessar as preferências para definir alguns itens, se necessário, como na imagem abaixo:

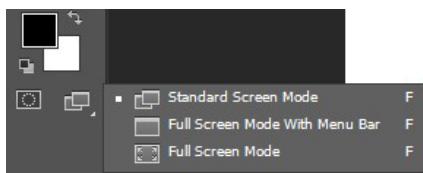


Vá até o menu Edit > Preferences > Performance.

Por padrão o item History States vem marcado 20, mas podemos modificar para mais, se for necessário.

Navegue entre os outros itens das Preferences e vá modificando, de acordo com sua necessidade.

2.3 ORGANIZANDO A ÁREA DE TRABALHO



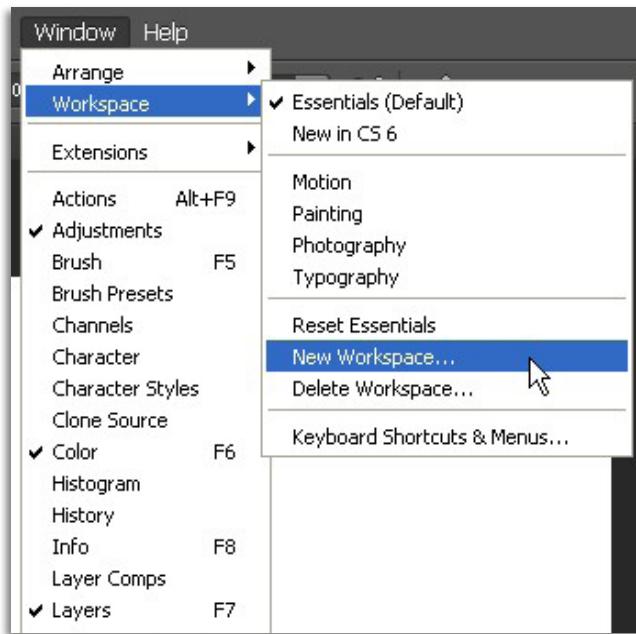
Use as opções de modo da tela para visualizar imagens ocupando toda a tela. É possível mostrar ou ocultar a barra de menus, a barra de título e as barras de rolagem.

utilizar a tecla F para trocar os modos de visualização.

Este botão encontra-se na parte inferior da caixa de ferramenta. Também podemos

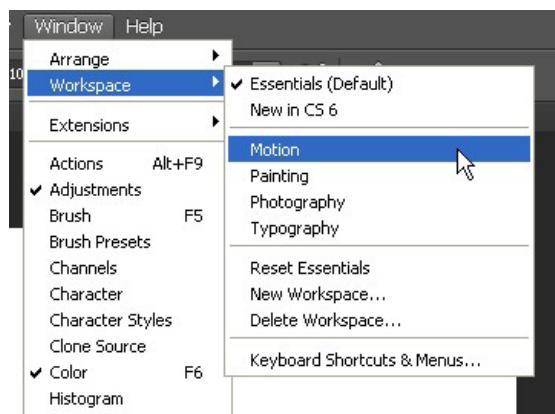
Além disso, os painéis ao serem deslocados, ou fechados, podem ser reorganizados através do caminho: Window > Workspace > Reset Palette Location.

Todos os grupos de painéis reaparecerão, alinhando-se à direita do vídeo. Também, há a possibilidade de salvar os posicionamentos das janelas através do menu Window > Workspace > New Workspace.



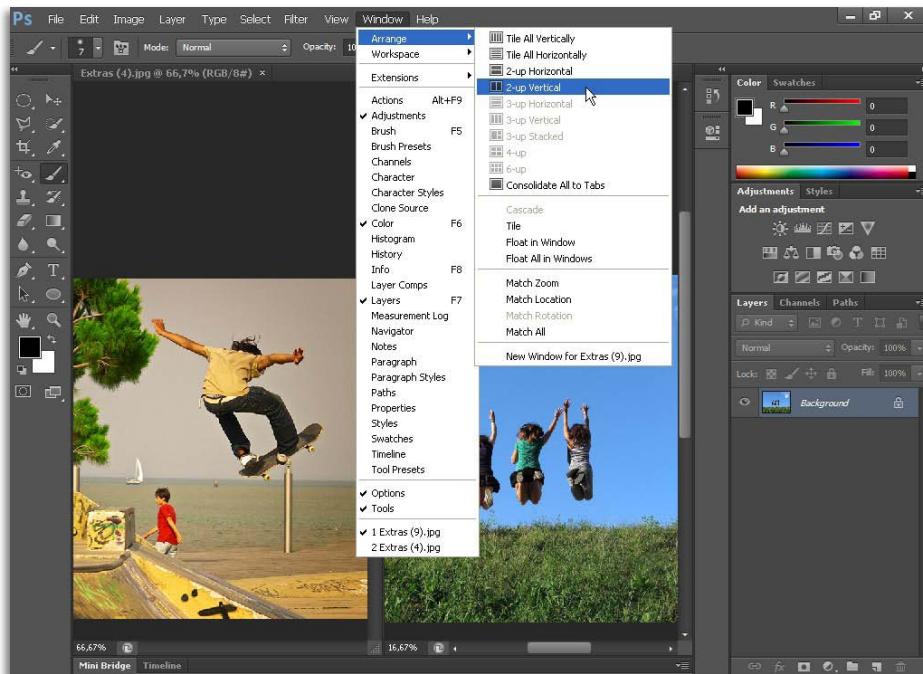
O Photoshop permite salvar o modo de visualização da área de trabalho

As mesmas funções de modificar o modo default do Workspace podem ser acessadas no menu Window > Workspace, permitindo que se escolha o modelo que apresente os painéis mais necessários para o desenvolvimento da tarefa (seja essa voltada para vídeo, desenho, fotografia ou criação de texto)



Após a mudança ou criação de um novo Workspace, é possível, através do menu Window > Workspace > Delete Workspace, remover configurações que não serão mais utilizadas. Para retornar ao estado inicial, vá em Window > Workspace > Essentials.

Outro recurso eficiente nos softwares da Adobe é o **Arrange Documents**, que nos mostra os diferentes arquivos abertos no programa, em diferentes modos de apresentação. Para isso, basta acessar o menu Window > Arrange e selecionar o melhor modo de visualização dos arquivos existentes.



Dica

Tecle Tab. Todos os painéis e a barra de ferramentas ficarão ocultos. Tecle novamente Tab para torná-los visíveis.

Pressione as teclas **Shift + Tab**. Todos os painéis ficarão ocultos e a barra de ferramentas permanecerá visível. Tecle Shift + Tab para torná-los visíveis novamente.

UNIDADE 3 - AJUSTES BÁSICOS

Fluxo de correção da imagem

Verificação

Levels

Curves

Color Balance

Hue/Saturation

Brightness/Contrast

Exposure

Vibrance

Black and White

UNIDADE 3

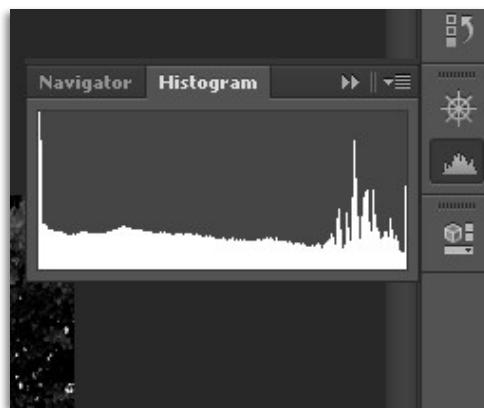
Ajustes básicos

FLUXO CORREÇÃO DE IMAGENS

Ao bater uma foto, os fotógrafos buscam as condições ideais de luz. Com isto, é possível planejar os níveis de cor, brilho, luminosidade, foco, etc. Acontece que nem sempre uma imagem tem estes elementos ajustados. Por este motivo, quando inicia-se um tratamento de imagem, uma das primeiras preocupações que deve-se ter são os ajustes básicos de cor e luz de uma imagem. Segue abaixo algumas maneiras de fazermos estes ajustes:

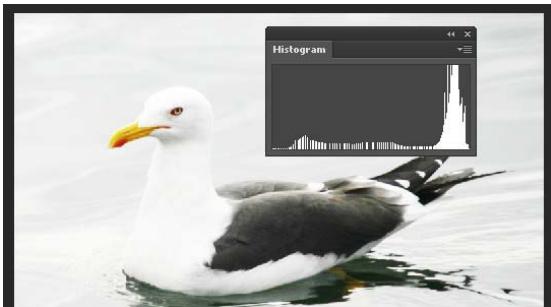
3.1 VERIFICAÇÃO

O primeiro passo de um tratamento de imagem é a verificação. Deve-se descobrir quais pontos precisam ser melhorados. Para isto podemos contar com a ajuda do painel **Histogram**. Encontramos ele no menu **WINDOW > HISTOGRAM**.

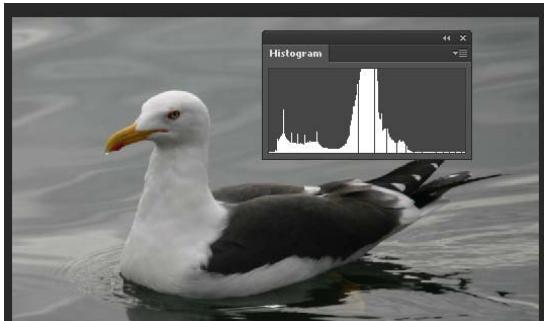


Este gráfico ilustra como os pixels em uma imagem PB são distribuídos criando um gráfico do número de pixels em cada nível de intensidade de cor. O histograma mostra detalhes nas sombras (mostrados na parte esquerda do histograma), tons médios (mostrados no meio) e realces (mostrados na parte direita). Um histograma pode ajudar a determinar se uma imagem possui detalhes suficientes para fazer uma boa correção. Observe o exemplo na próxima página:

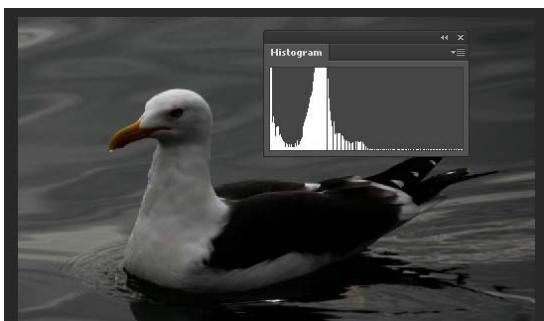
O gráfico ao lado mostra uma imagem que possui muitos **tons claros**, poucos tons médios e nada de escuros. Quando isto acontece, a imagem fica muito clara, como se estivesse exposta a grande quantidade de luz. Observe como isto se reflete nesta foto.



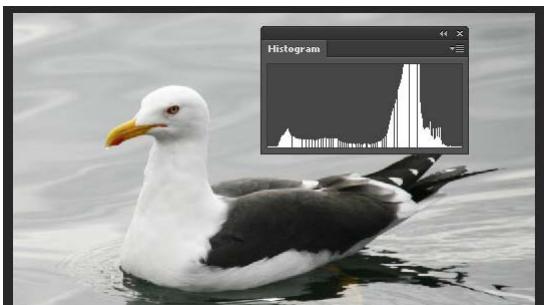
Neste exemplo, observamos um gráfico com grande quantidade de **tons médios**, e praticamente nada de tons claros ou escuros. Observe como a imagem fica sem contraste.



Ao lado podemos observar todo o gráfico pendendo para a esquerda, o que quer dizer que é uma imagem que tem muita quantidade de **tons escuros**, poucos tons médios e nada de claros.

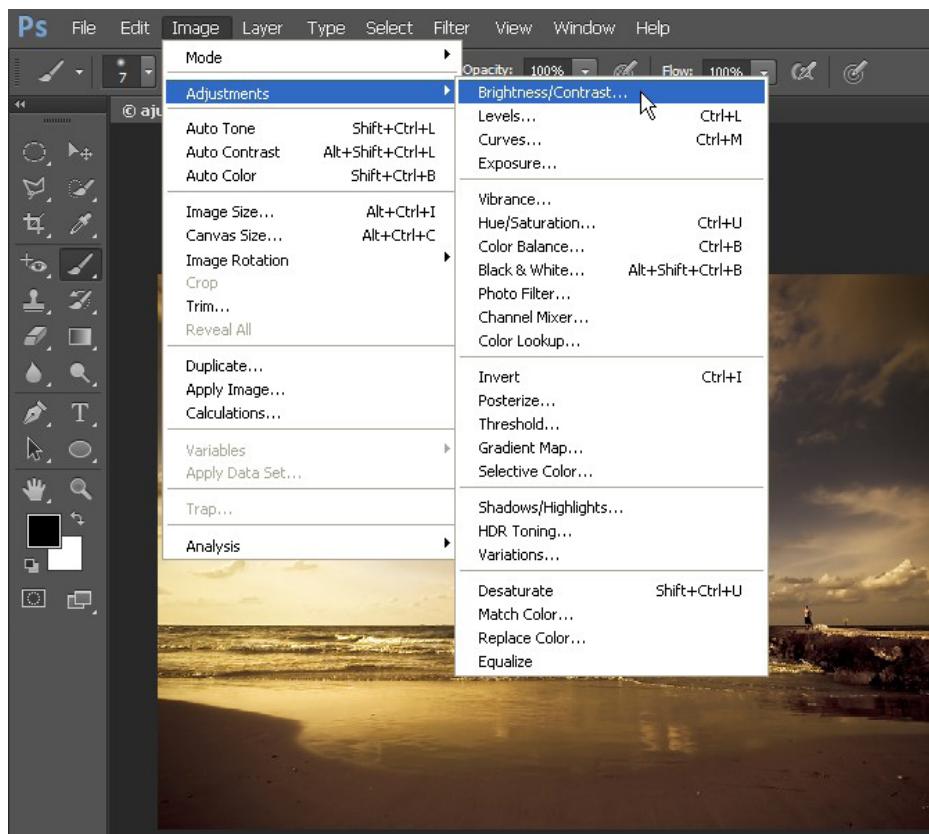


Normalmente uma imagem está equilibrada quando seu gráfico é equilibrado, como no exemplo ao lado.



3.2 ADJUSTEMENTS

As ferramentas de ajuste de cores do Photoshop funcionam mapeando uma faixa de valores de pixels para uma nova faixa de valores. A diferença entre as ferramentas está na intensidade de controle que elas oferecem e na forma como são aplicadas. Através do menu **Image > Adjustements** é possível obter uma visão geral das ferramentas de ajuste de cor e de luz.



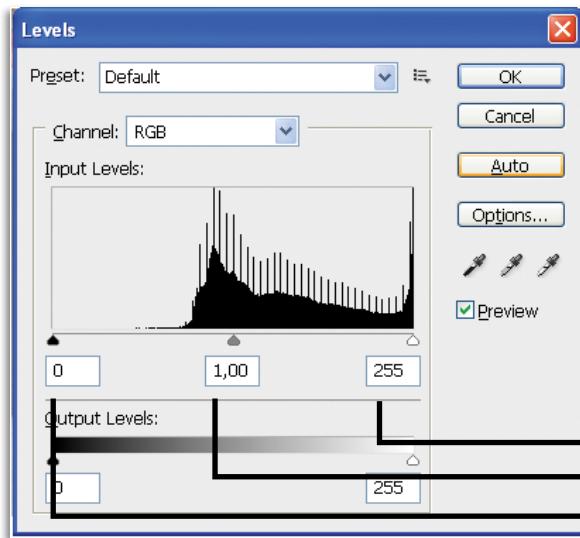
Dica

Se quiser fazer ajustes em uma parte da imagem, selecione essa parte. Se nenhuma seleção for criada, o ajuste será aplicado à imagem inteira. Remova todas as falhas, como pontos de poeira, manchas e rabiscos, da imagem antes de fazer ajustes de cores e de tons.

3.2.1 LEVELS

Um dos ajustes mais importantes que uma foto pode receber é o Levels. O encontramos em **Image > Adjustments > Levels (CTRL+L)**

Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. É possível usar o ajuste de Levels (Níveis) para corrigir o intervalo de tons e o equilíbrio de cores de uma imagem, ajustando os níveis de intensidade das sombras, tons médios e realces da imagem. O Histogram Levels atua como um guia visual para o ajuste de tons de registro da imagem.



A maneira mais fácil de utilizarmos é movendo as 3 setas que se encontram abaixo do gráfico. Cada uma representa uma faixa tonal.

Movendo-as podemos alterar a quantidade de luz na imagem.

Se o menu Preview estiver ativo, podemos ver as mudanças instantaneamente.

- Controla os tons claros
- Controla os tons médios
- Controla os tons escuros

Se movermos a seta preta agiremos apenas nos tons escuros da imagem. Movendo a cinza, nos tons médios. E movendo a branca nos tons claros.

Podemos ainda acrescentar luminosidade e escuridão utilizando a barra **Output Levels** que se encontra abaixo, no painel.



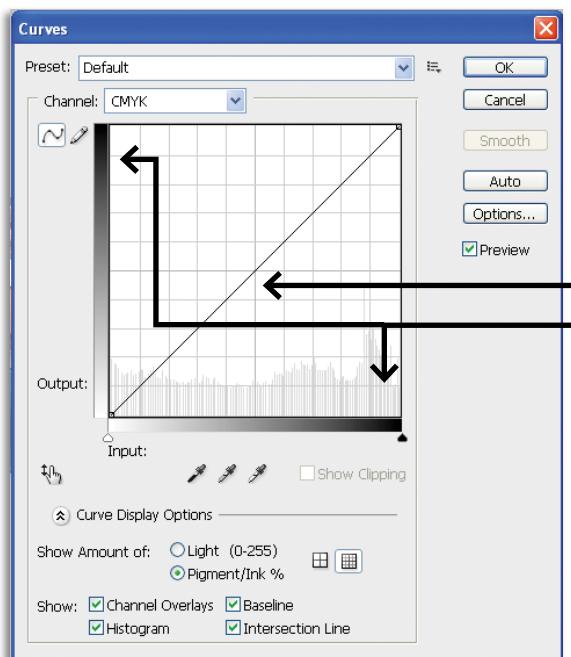
3.2.2 CURVES

Este ajuste é muito similar ao Levels, com a diferença que a maneira de utilização é mais complexa, mas os resultados e mais preciso.

O ajuste Curves fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, tons médios e sombras de canais individuais, enquanto o Levels possui somente três ajustes (ponto branco, ponto preto, gama).

É possível usar Curves o intervalo de tons inteiro de uma imagem. O ajuste de Curves permite que você ajuste pontos por todo o intervalo de tons de uma imagem (de cores a realces). Também é possível usar as Curvas para fazer ajustes precisos em canais de cores individuais de uma imagem. É possível salvar as configurações de ajuste de Curvas como predefinições.

Este ajuste se encontra no menu **Image > Adjustments > Curves (CTRL+M)**

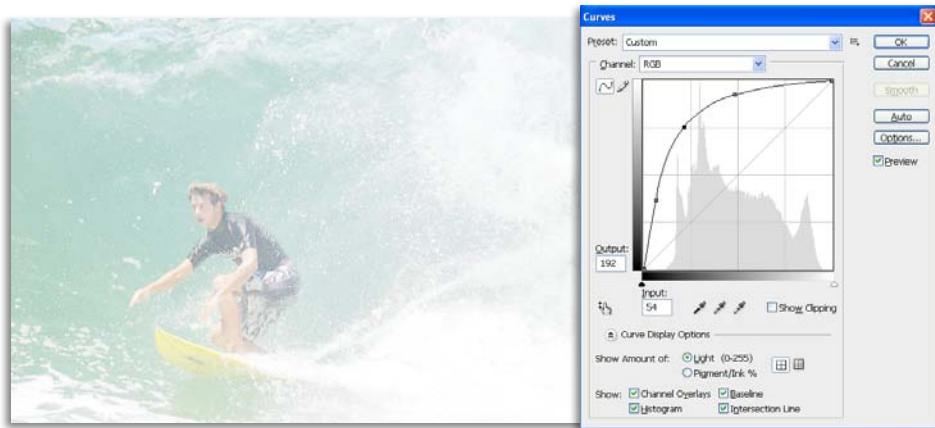


Movendo a linha sob o gráfico podemos ter um controle total da imagem.

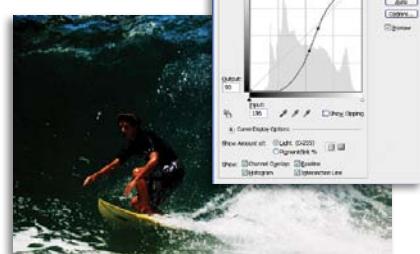
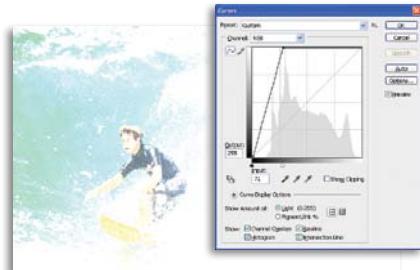
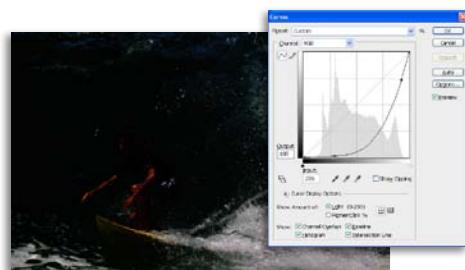
Basta clicar e arrastar.

Quando chegarmos mais perto das regiões de cima e da direita, mais escurecida fica a imagem.

A imagem abaixo mostra um ajuste, aonde uma foto foi clareada. Para isto, a linha do gráfico é puxada para cima

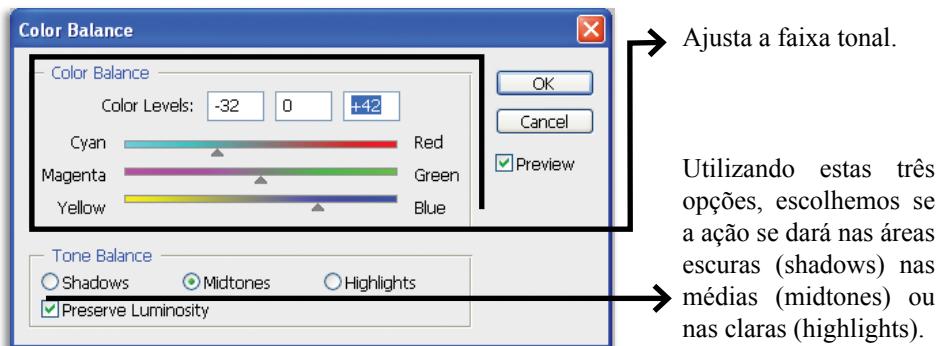


Observe alguns outros resultados:



3.2.3 COLOR BALANCE

Utilizamos o **Color Balance** para corrigir distorções de cor em uma imagem, ou para mudarmos totalmente a sua cor. Esta opção é muito utilizada para a recuperação de fotos antigas que sofreram modificações de cor com o tempo. Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > color balance (CTRL+B)**



3.2.4 HUE/SATURATION

O Hue/Saturation (Matiz/Saturação) permite ajustar o matiz, a saturação e o brilho de um componente de cor específico em uma imagem ou ajustar simultaneamente todas as cores em uma imagem.

- **Matiz (Hue)** - Cor da imagem. Quando modificamos a matiz a cor é alterada a partir do disco de cores.

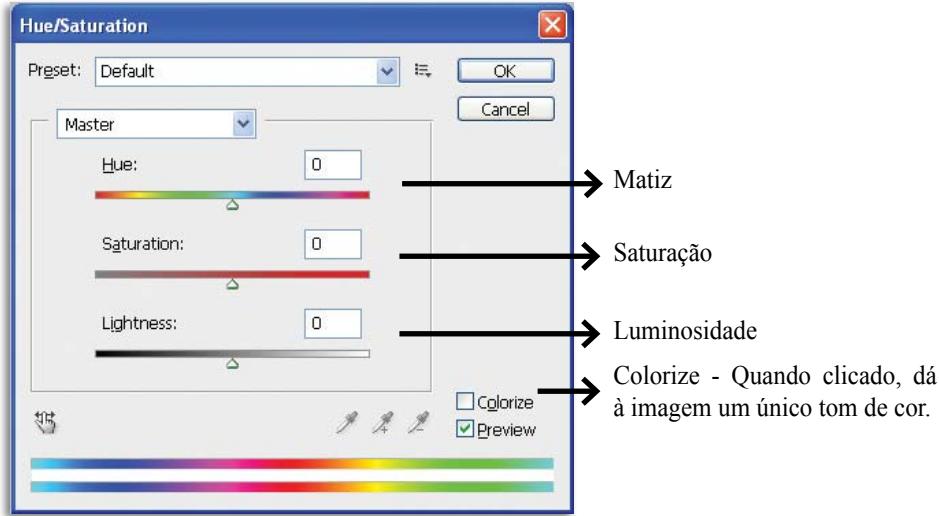
- **Saturação (Saturation)** - Quantidade de cor. Quanto maior, mais a cor se torna forte. Se está no mínimo temos uma imagem similar ao preto e branco.

- **Luminosidade (Lightness)** - Quantidade de luminosidade.

O Hue/Saturation é ótimo para ajustes finos de cores em uma imagem CMYK de forma que elas fiquem dentro do *gamut de um dispositivo de saída.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > hue/saturation (CTRL+U)**

*gamut: espaço de tons que uma determinado modo de cor pode atingir.



3.2.5 BRIGHTNESS/CONTRAST

Ajusta o brilho e o contraste de uma imagem. Ao aumentarmos o brilho, a imagem ganha presença de claridade, como se estivesse iluminada.

Ao aumentarmos o contraste, aumentamos a diferença de cores de uma imagem, fazendo com que ela ganhe mais profundidade.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > brightness/contrast**



3.2.6 EXPOSURE

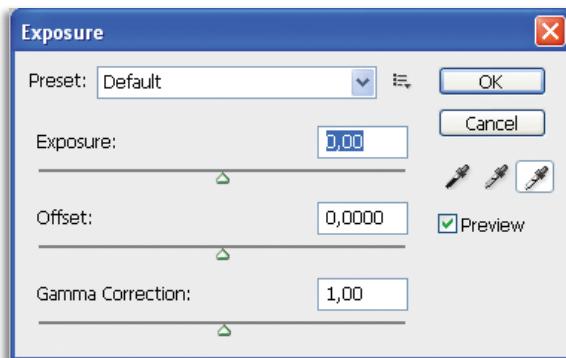
Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é utilizada principalmente para imagens HDR.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > exposure**.

Exposure - Exposição a luz. Modificando este menu aumentamos ou diminuimos a exposição. →

Offset - Quantidade de área exposta à luz. →

Gamma Correction - Gama de cor exposta à luz. →



3.2.7 VIBRANCE

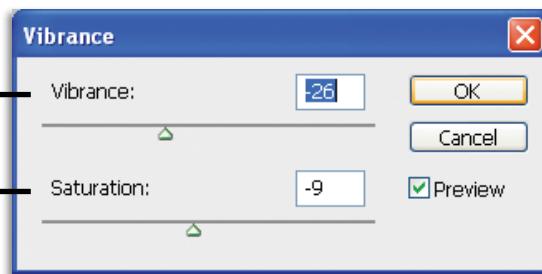
Com este ajuste podemos aumentar com mais intensidade a saturação de cores menos saturadas em uma imagem. Serve para igualar a faixa de saturação de imagens. Por exemplo: se temos uma imagem com um vermelho forte e outro fraco, este menu vai aumentar com mais intensidade o vermelho fraco.

A vibrabilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados e criar imagens com tonalidades frias.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > vibrance**.

Vibrance - Escolhe-se a faixa de vibração de cor. ←

Saturation - Quantidade de cor na faixa tonal escolhida na opção acima. ←

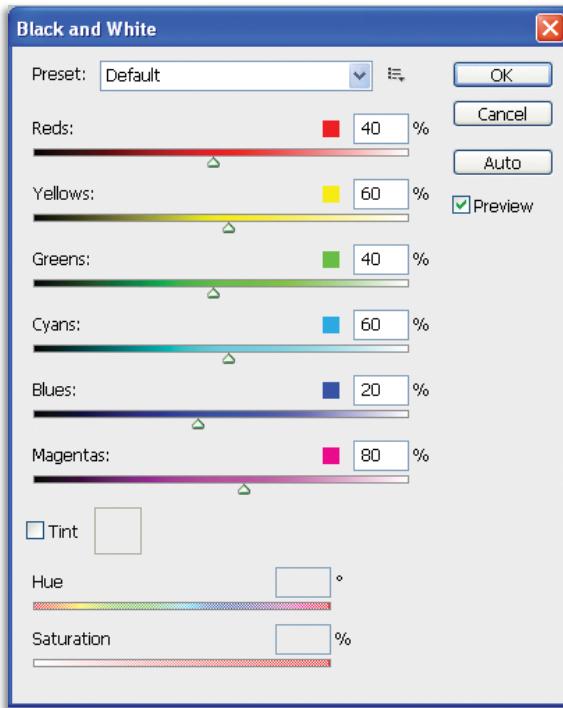


3.2.8 BLACK AND WHITE

Tem a propriedade de deixar a imagem com **aparência** de monocromática.

Este ajuste permite ao usuário escolher como será a aparência desta imagem em preto e branco, a partir da manipulação das cores originais. Escolhe-se a quantidade de preto ou branco que cada canal de cor vai receber.

Esta opção encontra-se no menu **image > adjustments > BLACK AND WHITE**.



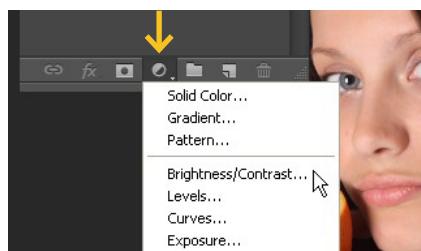
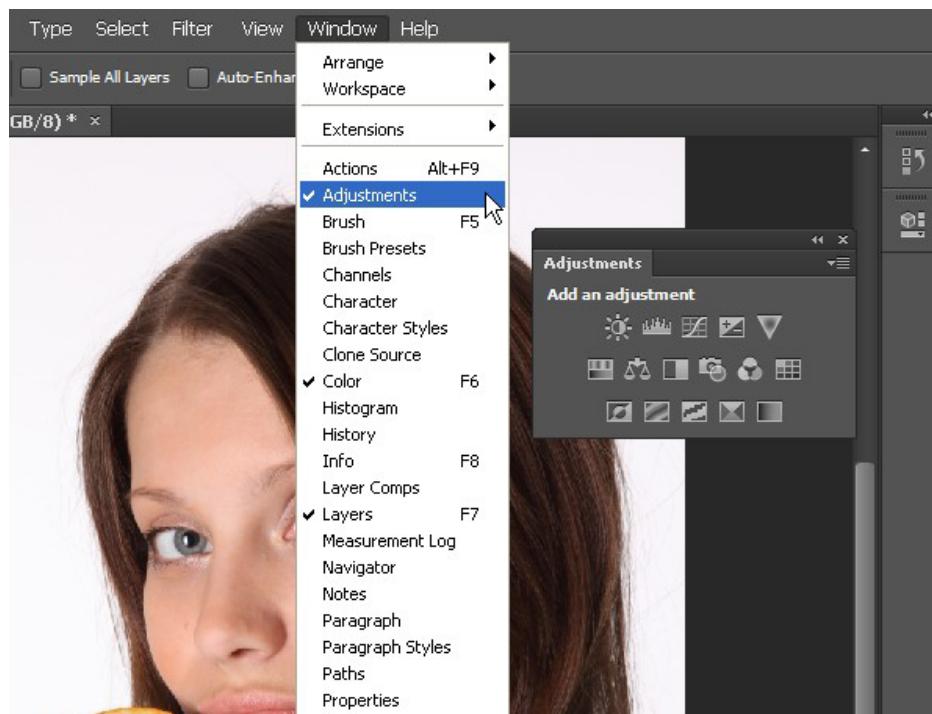
Dica:

Este ajuste dá à imagem apenas a aparência monocromática, mas sua saída ainda é colorida. Caso fosse impressa, a imagem teria saída CMYK (4 cores).

Para uma imagem realmente ser monocromática precisamos habilitar o menu **IMAGE > MODE > GRayscale**.

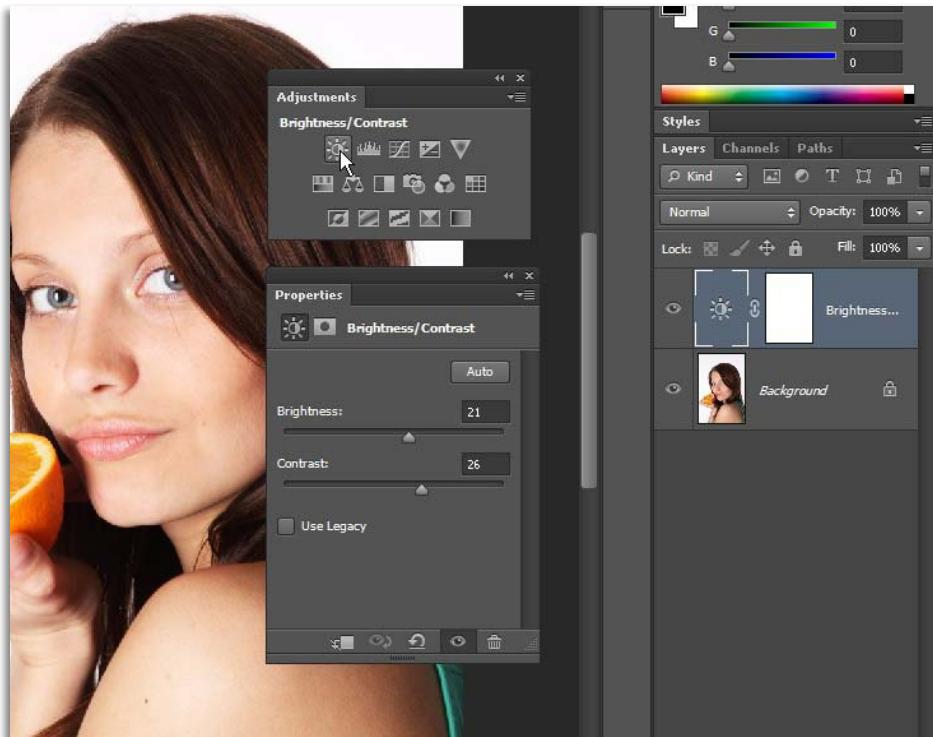
3.3 PAINEL ADJUSTMENTS

A ferramenta chamada **Adjustments Layers** faz todas as modificações que encontramos no menu **Image > Adjustments** mas com a vantagem de que este ajuste não agem direto na fotografia, mantendo as características e as cores da imagem original. Portanto, quando se deseja ajustar luz e cor em uma imagem sem destruí-la, mantendo a possibilidade de alterar os valores de ajuste a qualquer momento, é possível utilizar-se do Painel Adjustments dentro do menu Window.



Da mesma forma, o Painel Adjustments também pode ser acessado na barra inferior do Painel Layer, junto a outros efeitos de cor e gradiente. Independentemente do caminho escolhido para se encontrar o Painel Adjustments, o resultado é o mesmo (a criação automática de uma layer com o ajuste selecionado).

Quando um ajuste como Brightness, Levels, Curves, Exposer, Color Balance é aplicado na imagem, automaticamente o Photoshop abre uma janela contendo opções do ajuste escolhido além de criar uma nova layer (no Painel Layer) cuja única função é conter este ajuste.



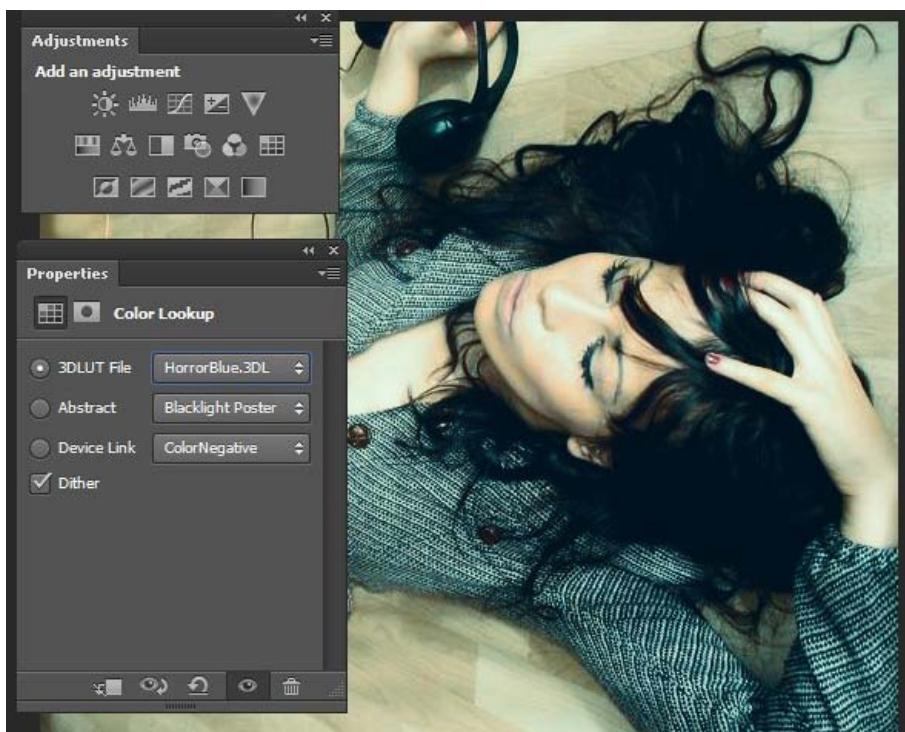
Esta layer possui as mesmas características de uma layer comum. Pode ser deletada, ter sua opacidade modificada ou mesmo ser deixada sem visualização. Note que quando tiramos a visualização da layer, o ajuste some. Também é possível utilizar mais de um ajuste de uma só vez.



Abaixo, segue o resumo das opções do painel Adjustments:

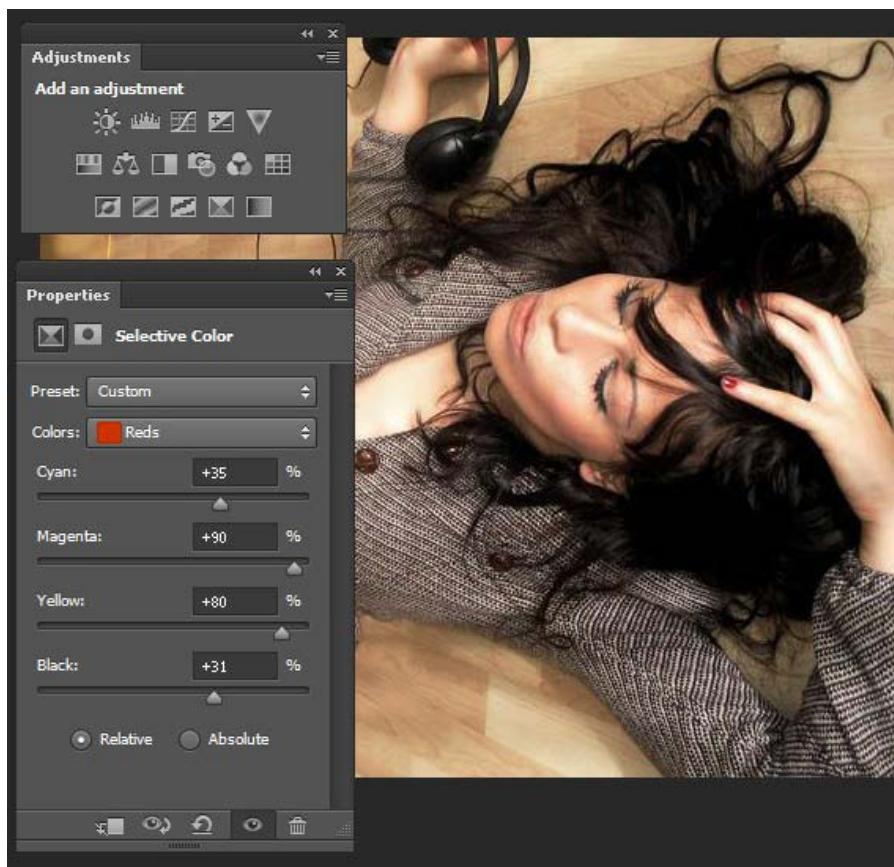
Opção	Descrição
Brightness/ Contrast	Aplica contaste à imagem por meio do controle de brilho e contraste na imagem.
Levels	Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. Em geral, este comando equilibra as áreas de sombra, luz e meio-tonos presentes na imagem.
Curves	Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces de tons claros, tons médios e sombras de canais individuais.
Exposure	Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é principalmente para uso em imagens HDR.
Vibrance	Ajusta a saturação de cor para que o corte seja minimizado. Esse ajuste aumenta a saturação de cores menos saturadas mais que as cores que já estão saturadas. A vibrabilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados.
Hue/Saturation	Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais.
Color Balance	Este comando faz a correspondência entre cores que compõe as imagens. Por exemplo, duas fotografias, duas camadas e duas seleções na mesma imagem ou em imagens diferentes. Esse comando também ajusta a luminescência e o intervalo de cores, além de neutralizar projeções de cores em uma imagem.
Black And White	Atribui valores para todos os canais de cor para que a imagem preto e branco tenha mais qualidade e não seja formada apenas pelo canal de preto.
Photo Filter	O ajuste de Filtro de fotos imita a técnica de colocar um filtro colorido na frente da lente de uma câmera para ajustar o equilíbrio e a temperatura de cores da luz refletida através da lente e a técnica de exposição do filme. Esse ajuste também permite escolher uma predefinição de cor para aplicar um ajuste de matiz a uma imagem.
Channel Mixer	Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores.

Color Lookup	A nova camada de ajuste Color Lookup no Photoshop CS 6 tem várias opções (3DLUT Arquivo, abstrata, e Link Device) que são usados para carregar diferentes “looks”. Os looks são alcançados por remapeamento todas as cores da imagem para um diferente usando uma tabela de pesquisa (LUT). pensar essas tabelas como uma espécie de meta-regulação, uma maneira de aplicar ajustes prontos.
Invert	Inverte os tons da imagem.
Posterize	Permite especificar um valor de brilho para a imagem
Threshold	Converte imagens coloridas ou em tons de cinza em imagens de alto contraste, utilizando preto para as áreas escuras e branco para as áreas claras.



Aplicação do ajuste Color Lookup (3DLUT)

Gradient Map	Mapeia a escala de tons de cinza equivalente de uma imagem para as cores de um preenchimento gradiente especificado. Se um preenchimento degradê de duas cores for especificado, por exemplo, as sombras na imagem serão mapeadas para uma das cores da extremidade do preenchimento degradê, os realces serão mapeados para a outra cor da extremidade e os tons médios serão mapeados para as graduações intermediárias.
Selective Color	Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais.



Aplicação do ajuste Selective Color

UNIDADE 4 - TRABALHANDO COM LAYERS

Layers

Rotacionando Imagens

Trabalhando Preenchimento de Layers

Janela do Documento

Redimensionando Imagens

Content-Aware Scale

Layers de Ajustes

Painel de Ajustes

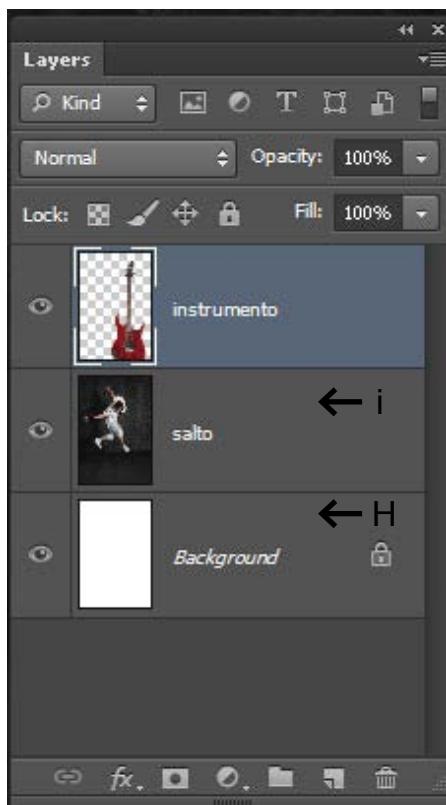
UNIDADE 4

Trabalhando com layers

4.1. LAYERS

Muitas vezes precisamos fazer trabalhos complexo movendo e modificando as imagens separadamente. Nestes casos, utiliza-se um recurso conhecido como Layers semelhante a Camadas que funcionam como folhas empilhadas (umas sobre as outras). Para habilitarmos este recurso, precisamos da ajuda do painel Layers (**window > layers**).

- A: Link.
- B: Efeitos.
- C: Máscara.
- D: Layer de Ajuste
- E: Pasta.
- F: Nova Layer.
- G: Lixeira.
- H: Layer Background.
- I: Layer Normal.
- J: Campo de busca por Layers a partir de suas características.
- K: Grau de Opacidade
- L: Grau de Preenchimento.
- M: Blend Mode (Modos de Mesclagem).
- N: Opções de Bloqueio.
- O: Visualizar/Esconder Layer.



↑
A B C D E F G

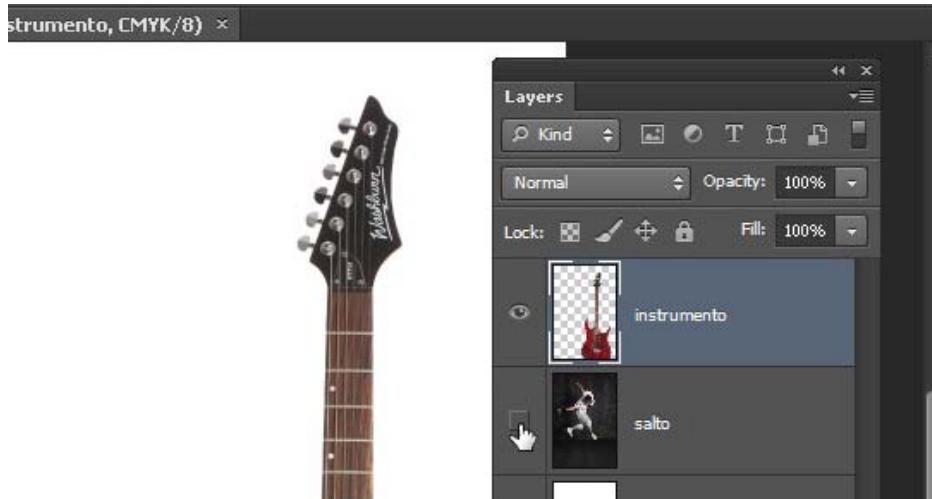
Este painel nos dá a possibilidade de trabalharmos separadamente em cada área do arquivo. Podemos observar isto na imagem abaixo.

Este arquivo possui 3 layers. As duas primeiras tem como conteúdo um instrumento de música e um jovem. A terceira contém um fundo branco para se evitar um fundo transparente, caso ocorra alguma montagem no exercício.



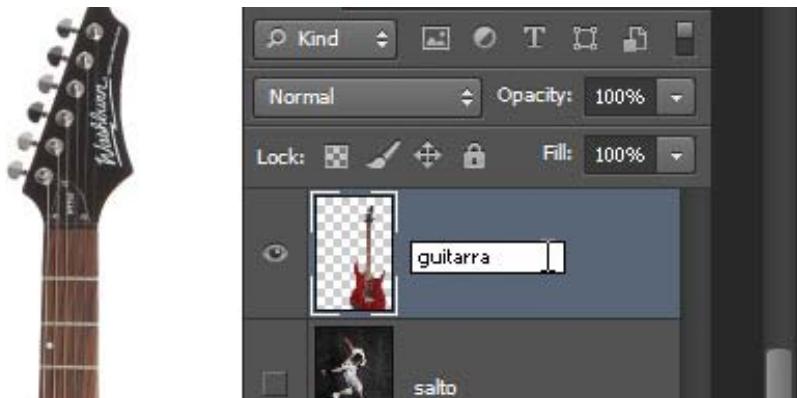
4.2 OCULTANDO UMA LAYER

Podemos deixar uma layer invisível clicando no botão de ocultar (figura em forma de olho que aparece ao lado da miniatura da layer). Clicando no mesmo lugar a layer volta a ficar visível.



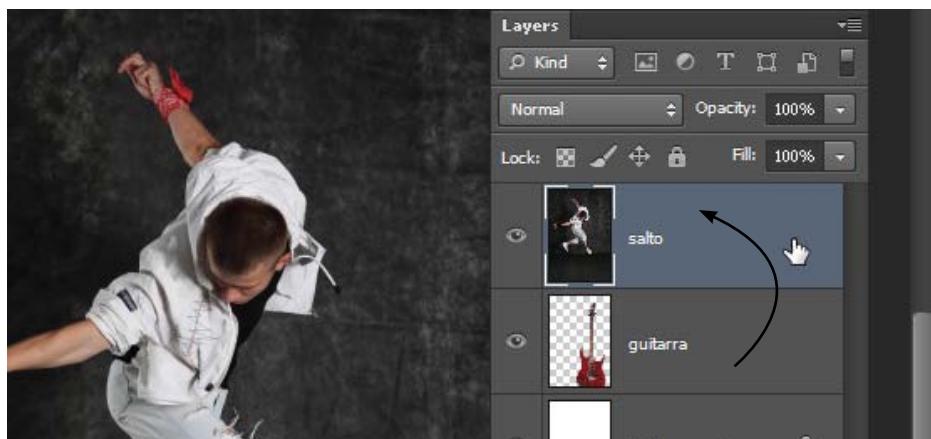
4.3 RENOMEANDO LAYER

Para organizar o trabalho com layers, é importante que o usuário atribua um nome a cada uma. Para isto, basta dar dois cliques no atual nome da layer e modificá-lo. É possível termos layers com o mesmo nome.



4.4 ORDEM DE EMPILHAMENTO E TRANSPARÊNCIA

A ordem de empilhamento das layer reflete quem está atrás ou na frente na visualização. Quando alteramos esta ordem, modificamos nosso arquivo. Você move uma camada para posicionar o conteúdo na camada, como se estivesse deslizando uma folha em uma pilha. É possível alterar a opacidade de uma camada para tornar o conteúdo total ou parcialmente transparente.



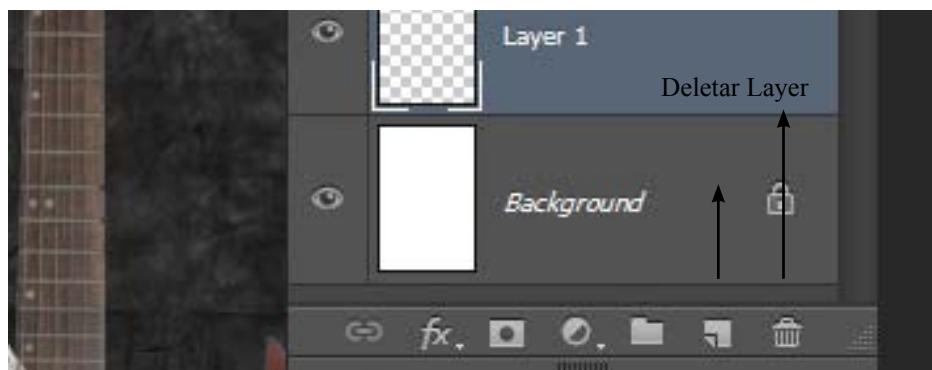
Pressione o mouse e o empurre para cima afim de modificar a ordem das layers



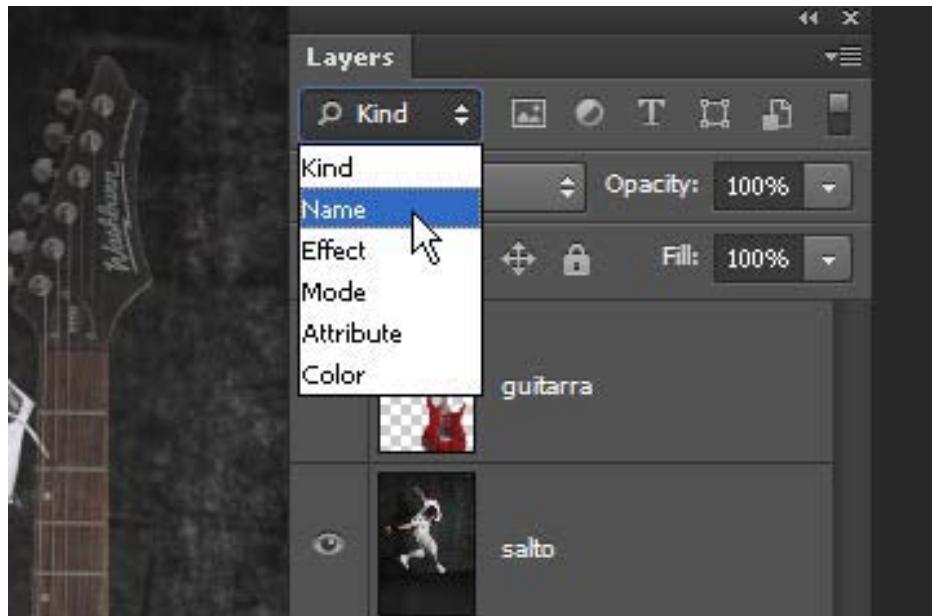
Basta clicar no menu Opacity e modificar a porcentagem de transparência

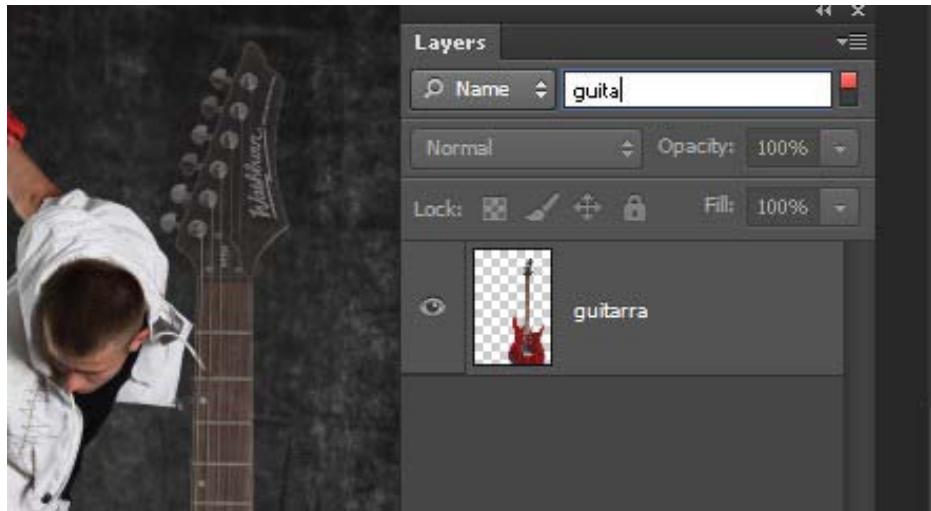
4.5 CRIANDO, BUSCANDO E DELETANDO LAYER

Para criar uma nova Layer basta clicar no menu em Create New Layer no painel. Uma nova layer vazia aparecerá no painel. Para deletar podemos clicar no ícone da lixeira.

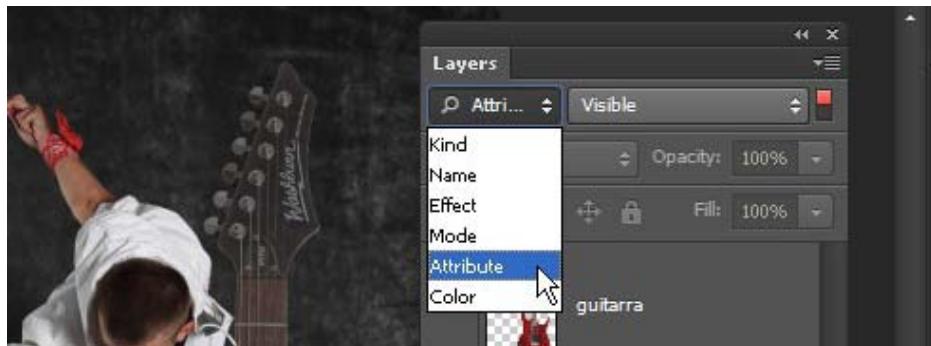


Mas caso seja necessário fazer uma busca por Layers, a versão CS6 oferece um campo de busca a partir das características contidas na layer (nome, efeitos, mesclagens, atributos, cor)





Busca por uma layer a partir do seu nome



Busca por uma layer a partir do seus atributos de visibilidade

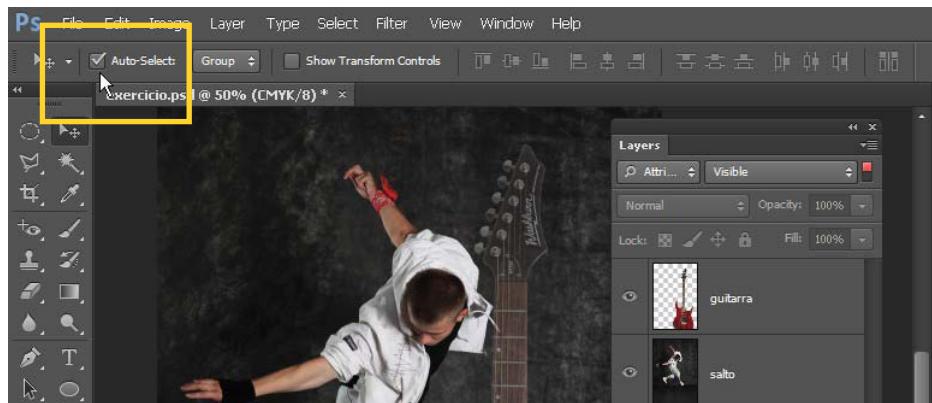
4.6 EDITANDO CONTEÚDO DE UMA LAYER

Quando já temos os objetos separados em layers podemos trabalhar de maneira independente com cada uma delas. Basta **selecionarmos a layer desejada e acionarmos a ferramenta Move**. Depois, podemos clicar e arrastar o objeto para onde quisermos.

Para movermos o conteúdo de outra layer precisamos selecioná-la no painel. Para selecionarmos layers automaticamente, sem precisarmos clicar na layer do painel, podemos utilizar o menu **Auto-Select**, que aparece no momento em que estamos trabalhando com a ferramenta **Move**.



Layer selecionada



Botão de seleção automática das layers enquanto a seta move está açãoada

4.7 DISTORCENDO E ROTACIONANDO UMA LAYER

Quando os objetos estão separados, é possível modificá-los individualmente. Para isto, utilizamos o comando **Edit > Free Transform (CTRL+T)**. Este menu habilita um retângulo com 8 arestas de distorção sobre as extremidades da nossa layer.

Clicando nestas arestas podemos acharatar ou encolher o nosso objeto. Quando chegarmos no resultado que nos interessa, basta pressionar **Enter**. Para cancelar pressione **ESC**.

Para redimensionarmos um objeto sem perdermos a proporção, precisamos selecionar uma das **quatro diagonais** e segurando a tecla **SHIFT** arrastarmos até chegar no tamanho desejado.



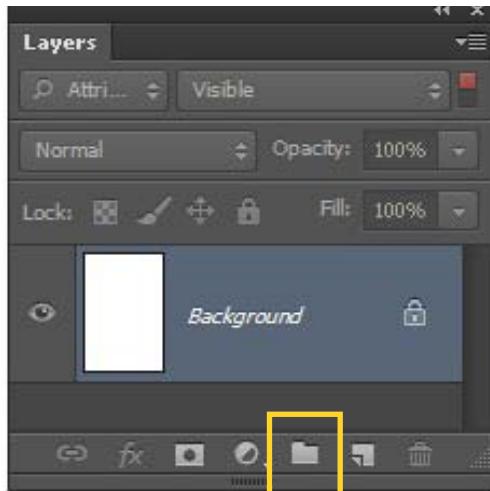
Ainda com o **Free Transform** ativo, podemos **rotacionar** a imagem. Para isto, o cursor deve ser posicionado um pouco para fora da caixa de transformação. O cursor ganha a aparência de uma seta curvada. Neste momento podemos rotacionar.



Dica

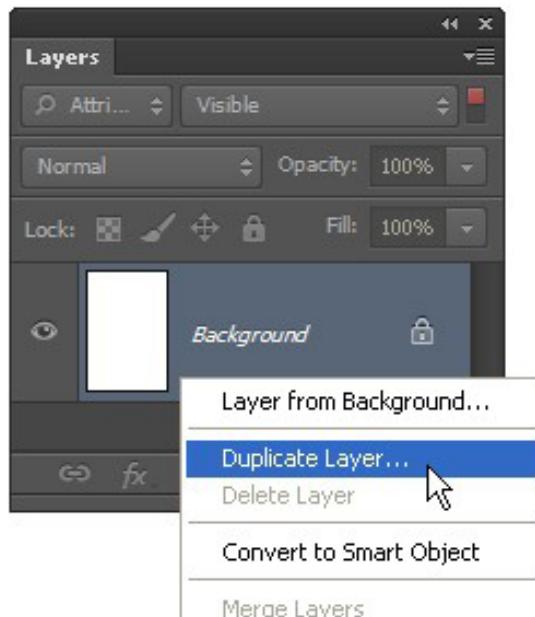
Para girarmos em ângulos congruentes (15° em 15°) podemos pressionar a tecla SHIFT

4.8 AGRUPANDO LAYER



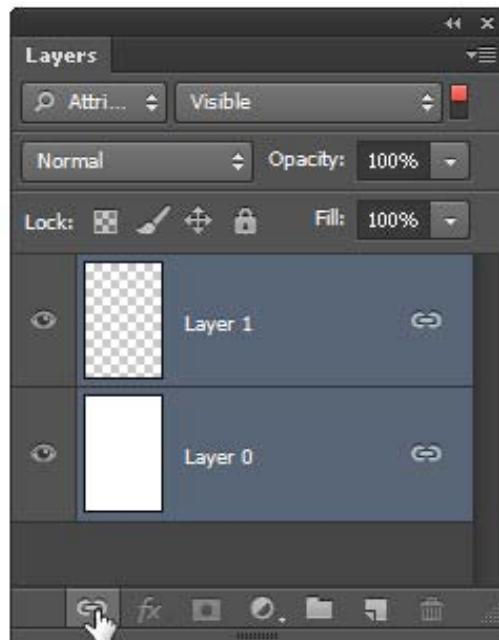
O Photoshop permite agrupar camadas para facilitar a organização do arquivo. No painel Layers, clique sobre o botão Create New Group conforme destacado na imagem.

4.9 DUPLICANDO LAYER



Ao duplicar uma camada, o Photoshop cria duas camadas idênticas. Para isso, selecione a camada que deve ser duplicada, clique com o botão direito sobre ela e selecione a opção Duplicate Layer.

4.10 VINCULANDO LAYER



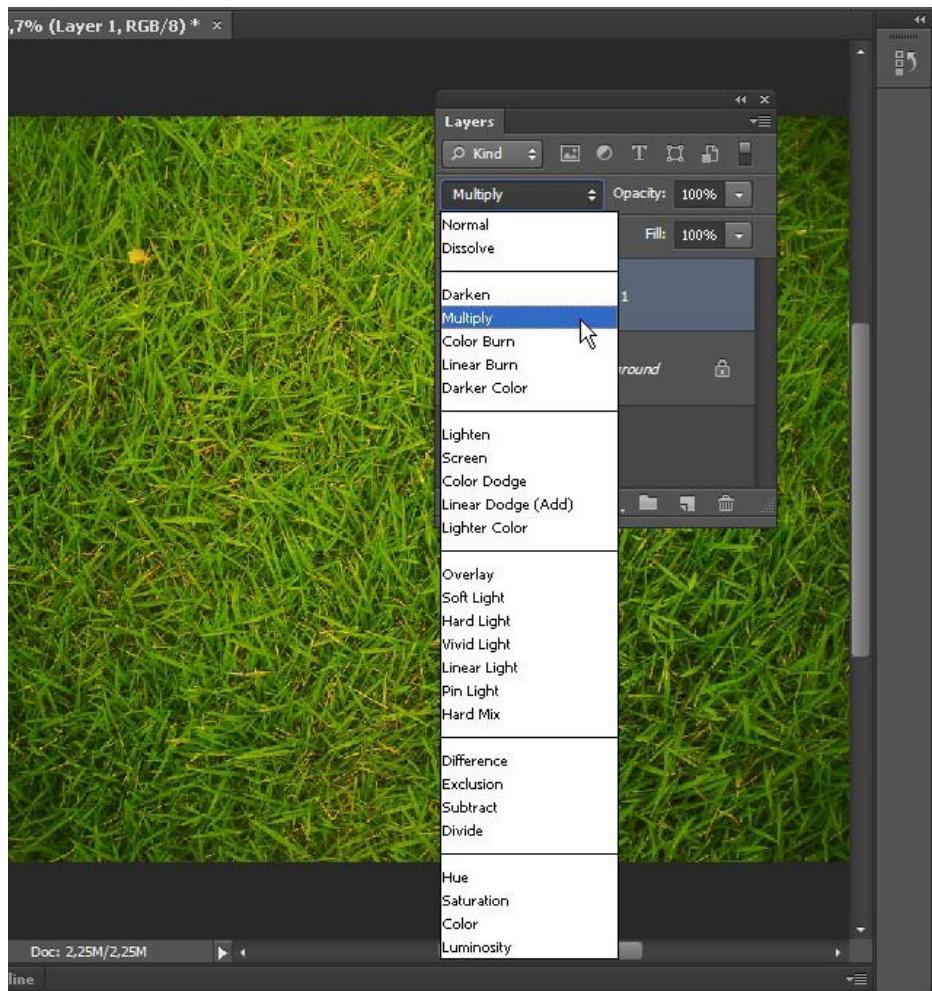
É possível vincular várias camadas para facilitar sua manipulação. Elas permanecem vinculadas até que o comando de desvinculação seja dado.

Mantenha selecionadas as camadas que serão vinculadas e clique sobre o ícone no canto inferior do painel Layers.

4.11 MODOS DE MESCLAGEM E OPACIDADE

A imagem a seguir destaca onde estão as opções de configuração de mesclagem, opacidade e preenchimento. Modos de mesclagem são configurações aplicadas às camadas do Photoshop e determinam como os pixels presentes em diferentes camadas serão mesclados.

Por padrão, as camadas são configuradas com o modo Normal de mesclagem, ou seja, o conteúdo entre as diversas camadas não causa interferência entre elas. Para alterar entre as diversas opções de mesclagem, basta selecionar um modo de mesclagem no menu, conforme a imagem a seguir.



Painel Layer com modos de mesclagem

Os modos de mesclagem entre camadas produzem efeitos como escurer, clarear, aumentar contraste, entre outros. Por exemplo, ao mesclar duas camadas duplicadas, é possível obter uma imagem com mais contraste, pois alguns modos de mesclagem ressaltam áreas claras bem como áreas escuras, produzindo o efeito de contraste. Neste menu os modos de mesclagem estão organizados em cinco grandes grupos de acordo com a função de cada um:

- Escurecedores: Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn e Darker Color.
- Clareadores: Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge e Lighter Color.
- Contrastantes: Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix.
- Comparativos: Difference e Exclusion.
- Combinadores: Hue, Saturation, Color e Luminosity.

A tabela a seguir descreve o comportamento dos modos de mesclagem disponíveis no Photoshop CS6. Porém, é importante ressaltar que seu resultado final pode variar conforme as camadas que estão sendo mescladas.

Modo de mesclagem	Descrição
Normal	É o modo de mesclagem padrão. Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante.
Dissolve	Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.
Darken	Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.
Multiply	Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.

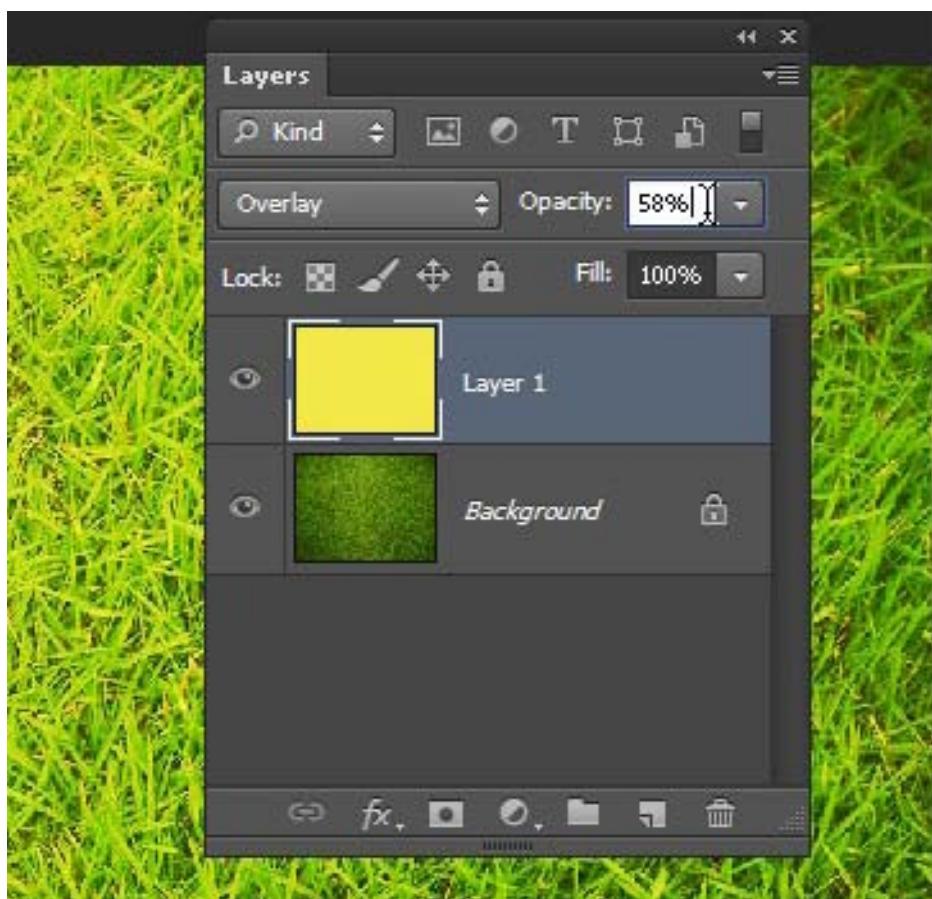
Color Burn	Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. A mesclagem com o branco não produz alterações.
Linear Burn	Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.
Darker Color	Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais baixo. O modo Darker Color não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Escurecer, porque ela escolhe os menores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.
Lighten	Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.
Screen	Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Mesclagem com preto deixa a cor inalterada. Mesclagem com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.
Color Dodge	Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Linear Dodge	Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Lighter Color	Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto.

Overlay	Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.
Soft Light	Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa.
Hard Light	Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada.
Vivid Light	Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de contraste.
Linear Light	Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.
Pin Light	Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados.

Hard Mix	Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isso muda todos os pixels para cores primárias: vermelho, verde, azul, ciano, amarelo, magenta, branco ou preto.
Difference	Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.
Exclusion	Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.
Hue	Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.
Saturation	Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.
Color	Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.
Luminosity	Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Esse modo cria o efeito inverso do produzido pelo modo Cor.

Para obter efeitos mais precisos com os modos de mesclagem, é interessante variar a opacidade da camada. Uma camada com opacidade de 0% está transparente. O valor máximo que pode ser inserido é 100% de opacidade, ou seja, completamente visível.

O exemplo a seguir demonstra a configuração do painel Layers com duas camadas diferentes. A camada superior, neste caso, nomeada como Layer 1, está recebendo o modo de mesclagem Overlay. Para suavizar o impacto da mesclagem, a opacidade da camada Layer 1 está configurada com o valor de 58%.



Painel de Layer com modo de mesclagem Overlay e opacidade de 58%

UNIDADE 5 - TRABALHANDO COM SELEÇÃO E RECORTE

Marquee Tool

Poligonal Lasso Tool

Magnetic Lasso Tool

Lasso Tool

Magic Wand

Quick Selection

Seleção de Intervalo de Cores

Refine Edge

Crop

Ruler

UNIDADE 5

Trabalhando seleção e recorte

5.1 FERRAMENTAS DE SELEÇÃO

Para aplicar alterações em partes de uma imagem, primeiro é necessário selecionar a área desejada. Por exemplo, se precisarmos trocar a cor do olho de uma pessoa, temos que selecionar apenas ele. A **seleção** isola uma ou mais partes da imagem.

Com a seleção de áreas específicas, é possível editar e aplicar efeitos e filtros a partes de uma imagem e, ao mesmo tempo, manter as áreas não selecionadas inalteradas.

Existem diversas ferramentas. A maior parte se encontra na parte superior da barra de ferramentas.

5.2 SELEÇÃO COM MARQUEE TOOL

As Marquee Tools permitem selecionar retângulos, elipses e linhas e colunas de 1 pixel:



A- Rectangular Marquee Tool - Faz uma seleção retangular (ou quadrada, quando usada com a tecla Shift).

B- Elliptical Marquee Tool - Faz uma seleção elíptica (ou circular, quando usada com a tecla Shift).

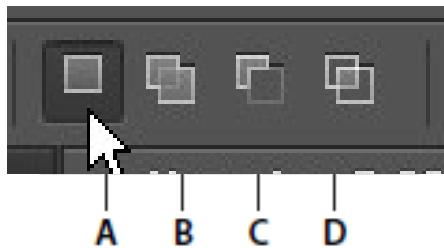
C- Single Row Marquee Tool - Define a borda como uma linha com 1 pixel de largura.

D- Single Column Marquee Tool - Define a borda como uma coluna com 1 pixel de largura na imagem.

**Seleção feita com a Elliptical Marquee**

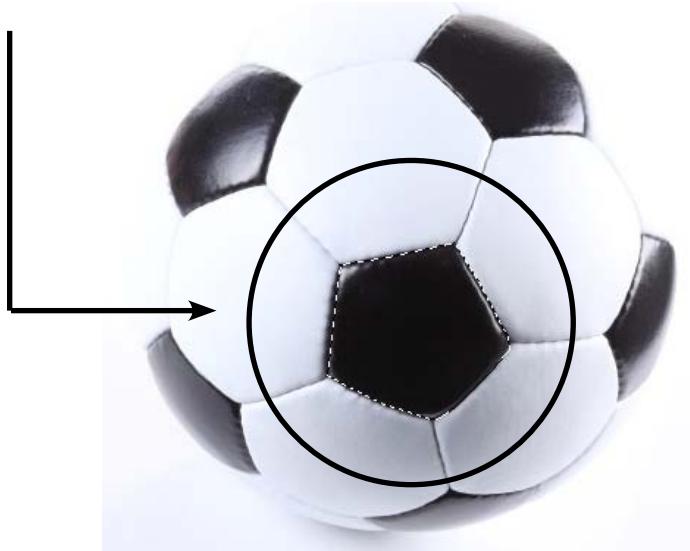
Sempre que o usuário cria uma seleção ele pode escolher um destes itens para ajudá-lo:

- A. Nova seleção.
- B. Adicionar a uma seleção já inexistente (podemos utilizar o atalho SHIFT para isto).
- C. Subtrair de uma seleção já existente (podemos utilizar o atalho ALT para isto).
- D. Fazer Intersecção com outra seleção já existente.

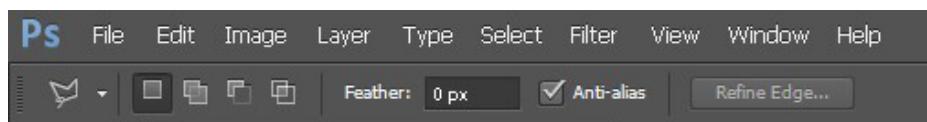


5.3 FERRAMENTA POLYGONAL LASSO TOOL

A ferramenta Polygonal Lasso é útil para desenhar segmentos de aresta reta de uma borda de seleção. Abaixo, um exemplo de uma típica seleção realizada com a ferramenta Polygonal Lasso:



O grupo de ferramentas Marquee e Lasso possuem uma série de configurações que são realizadas, assim como as demais ferramentas, por meio do painel de controle, situado na parte superior da interface. Abaixo segue a visualização de tais configurações.



Opção	Descrição
Feather	Ameniza a borda da seleção
Anti-alias	Suaviza os pixels
Width	Especifica largura para a área de seleção
Contrast	Aumenta ou diminui o contraste da seleção da borda

5.4 FERRAMENTA MAGNETIC LASSO TOOL

A ferramenta Magnetic Lasso adapta a seleção a borda da imagem. Ela faz um cálculo baseada no contraste de cor de uma imagem. Quanto maior o contraste melhor fica o resultado. Essa ferramenta não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

5.5 FERRAMENTA LASSO TOOL

Faz seleção a mão livre. Com ela basta clicar e arrastar. Quando o cursor do mouse for solto, a seleção será fechada. Demanda muita precisão do usuário.

5.6 FERRAMENTA MAGIC WAND

Seleção automática a partir de cor. Quando clicamos em uma cor o Photoshop captura todas as áreas da mesma cor. Realiza uma seleção sem precisar delimitar o seu contorno. Para utilizá-la basta configurá-la e dar um clique sobre a área desejada. É recomendada quando a imagem a ser selecionada possui pouca variação entre tons. É possível especificar a abragência e as bordas desta seleção por meio do painel de controle, conforme a imagem e a tabela que seguem.



Painel de controle com a ferramenta Magic Wand ativa

Opção	Descrição
Tolerance	Determina a abragência da seleção
Anti-alias	Suaviza os pixels
Contiguos	Determina a porção de imagem que será selecionada
Sample All Layers	Cria uma seleção tendo como base todas as camadas e não apenas aquele que estiver ativa

Opções de criação de seleção da Magic Wand

5.7 SELEÇÃO COM A FERRAMENTA QUICK SELECTION

Você pode usar a ferramenta Quick Selection para “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável. Conforme você arrasta, a seleção se expande para fora e automaticamente encontra e segue arestas definidas na imagem.

Para utilizar a ferramenta selecione a Quick Selection. Na barra de opções, clique em uma das opções selecionadas: **Novo**, **Adicionar à** ou **Subtrair de**. Novo é a opção padrão, se nada estiver selecionado. Após fazer a seleção inicial, a opção muda automaticamente para **Adicionar à**.



Para alterar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Quick Selection, clique no menu Pincel na barra de opções e digite um tamanho de pixel ou mova o controle deslizante de Diâmetro.

Use as opções do menu pop-up Tamanho para tornar o tamanho da ponta do pincel sensível à pressão da caneta ou a uma caneta digitalizadora (tablet).

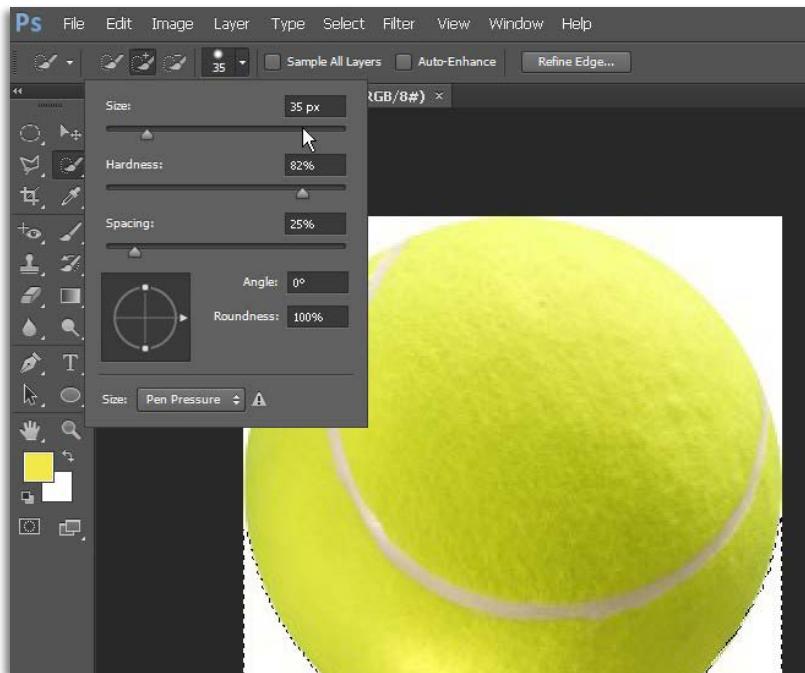
Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita (]) para aumentar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Quick Selection; pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir o tamanho da ponta do pincel. Escolha as opções da Quick Selection.

Obter Sample All Layers cria uma seleção com base em todas as camadas em vez de apenas na camada selecionada atualmente. Auto-Enhance reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção.

Auto-Enhance flui a seleção automaticamente em direção às arestas da imagem e aplica alguns dos refinamentos de aresta que podem ser aplicados manualmente na caixa de diálogo Refine Edge com as opções Smooth, Contrast e Radius.

A seleção aumenta conforme você pinta. Se a atualização estiver lenta, continue arrastando para dar tempo à conclusão do trabalho na seleção.

Conforme você pinta próximo às arestas de uma forma, a área de seleção aumenta para seguir os contornos da aresta da forma.

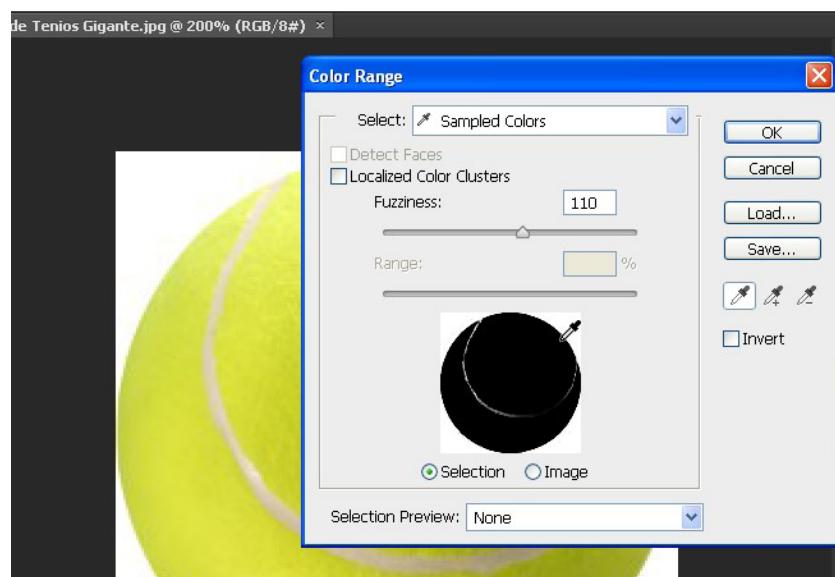
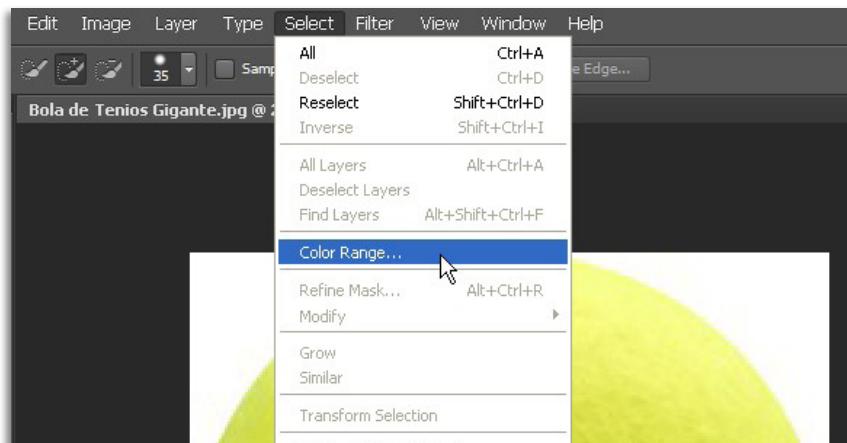


A tabela abaixo resume as opções de configuração da ferramenta Quick Selection

Opção	Descrição
New Selection	Cria uma seleção nova
Add to Selection	Aumenta a área selecionada
Delete Selection	Retira uma parte já selecionada
Brush	Configura o tamanho e as bordas do Brush que realiza a seleção
Sample All Layers	Cria uma seleção tendo como base todas as camadas e não apenas aquele que estiver ativa
Auto-Enhance	Faz a seleção fluir melhor em direção às bordas da imagem

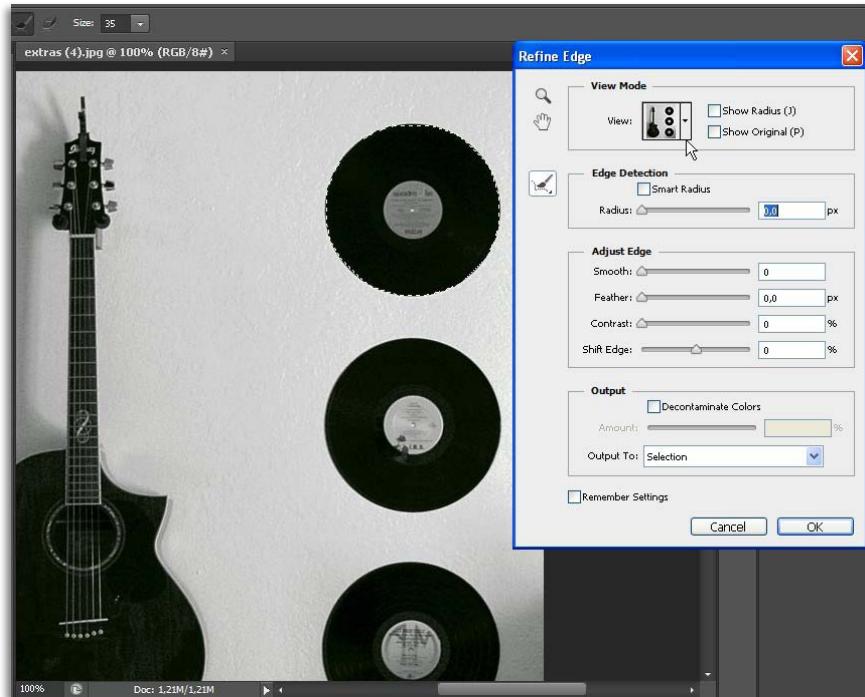
5.8 SELEÇÃO COM COLOR RANGE

O comando Color Range seleciona uma cor específica ou um intervalo de cores em uma seleção existente ou na imagem inteira. Para substituir uma seleção, cancele todas as outras seleções antes de aplicar esse comando. O comando Color Range não está disponível para imagens de 32 bits por canal.



5.9 REFINE EDGE

A opção Refine Edge pode ser encontrada dentro do menu Select. Toda vez que uma imagem é selecionada o painel Refine Edge pode ser acionado para tornar a seleção mais suave (Feather) e arredondada (Smooth) ou precisa (Radius e Contrast).



Opções de configuração do Refine Edge:

Radius: Aumenta ou diminui os raios da seleção, sendo que Smart Radius cria um raio automático mais ajustado ao redor das bordas para evitar expansões na seleção.

Smooth: Atenua os pixels da borda da seleção.

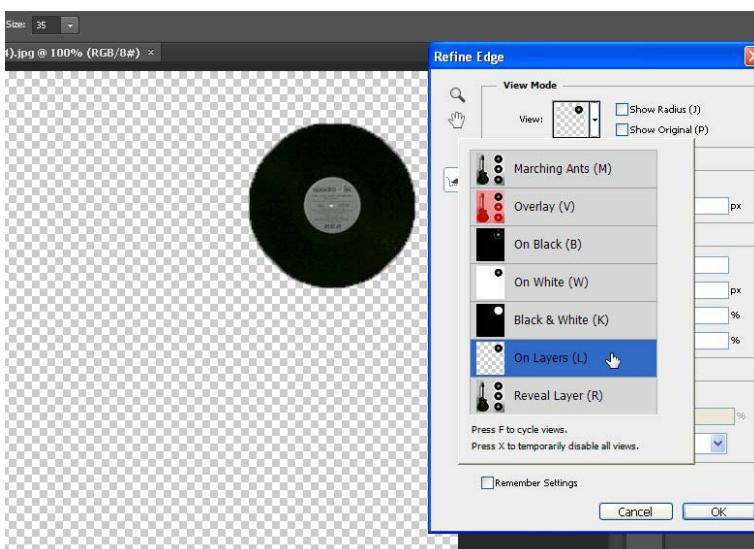
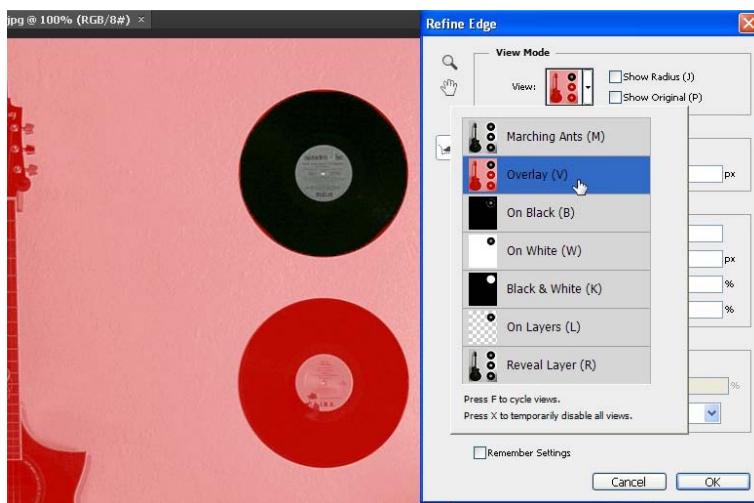
Feather: Ameniza a borda da seleção.

Contrast: Aumenta ou diminui o contraste da seleção da borda.

Shift Edge: Contraí ou Expande a seleção.

Decontaminate Colors: Atenua invasão de cor do fundo sobre a imagem selecionada.

Os ícones de miniaturas são os modos de visualização que podemos escolher para a seleção realizada. Tais visualizações da imagem sobre fundos diferentes permitem uma configuração adequada do painel Refine Edge para se obter não apenas uma seleção aperfeiçoada mas também um bom recorte.

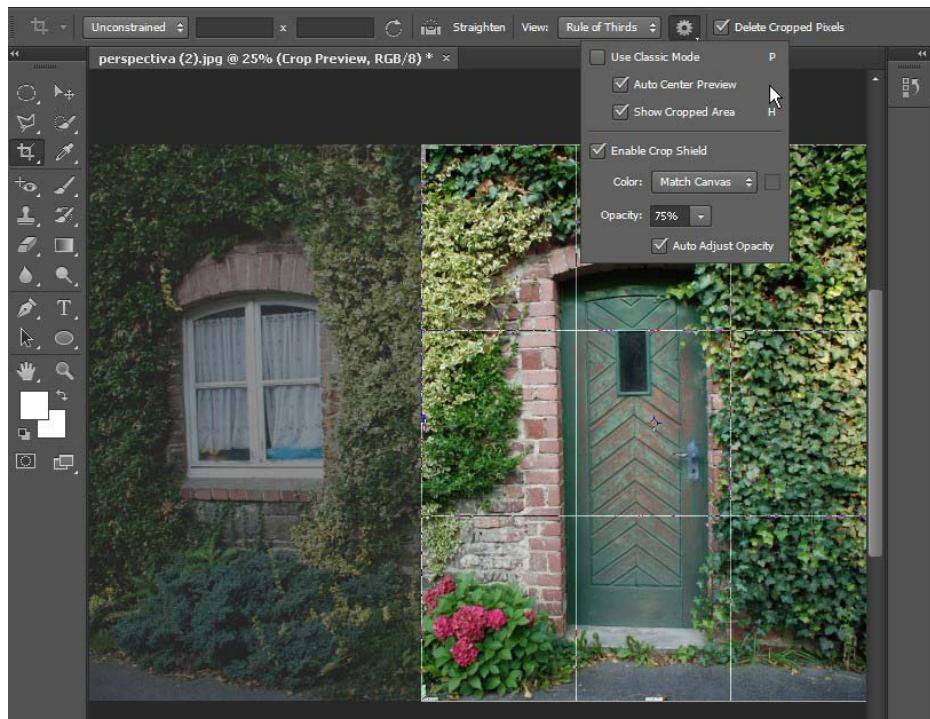


5.10 FERRAMENTA CROP

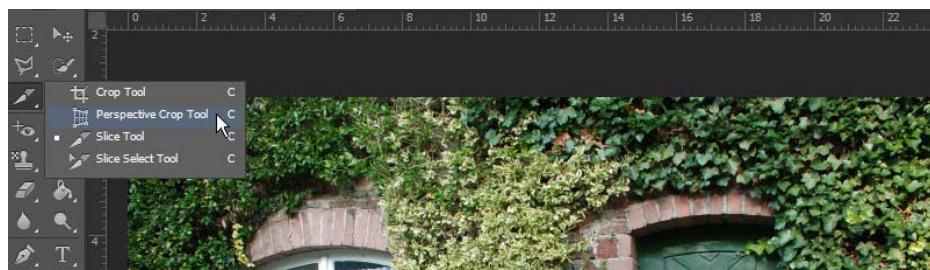
Na caixa de ferramenta, no primeiro quadrante junto aos diferentes tipos de seleção, a ferramenta Crop é o processo de remover partes de uma imagem para ajustar dimensões dessa. Na versão CS6 do Photoshop, tal ferramenta está aperfeiçoada porque a ferramenta ajusta-se na imagem automaticamente quando selecionada na Caixa de Ferramentas. Mas esse recurso automático não impede que a ferramenta Crop seja arrastada manualmente sobre o elemento, seguido do comando **ENTER**, a fim de a foto seja delimitada. Caso não se deseje mais cortar a imagem após a seleção já pronta, é necessário pressionar **ESC**.

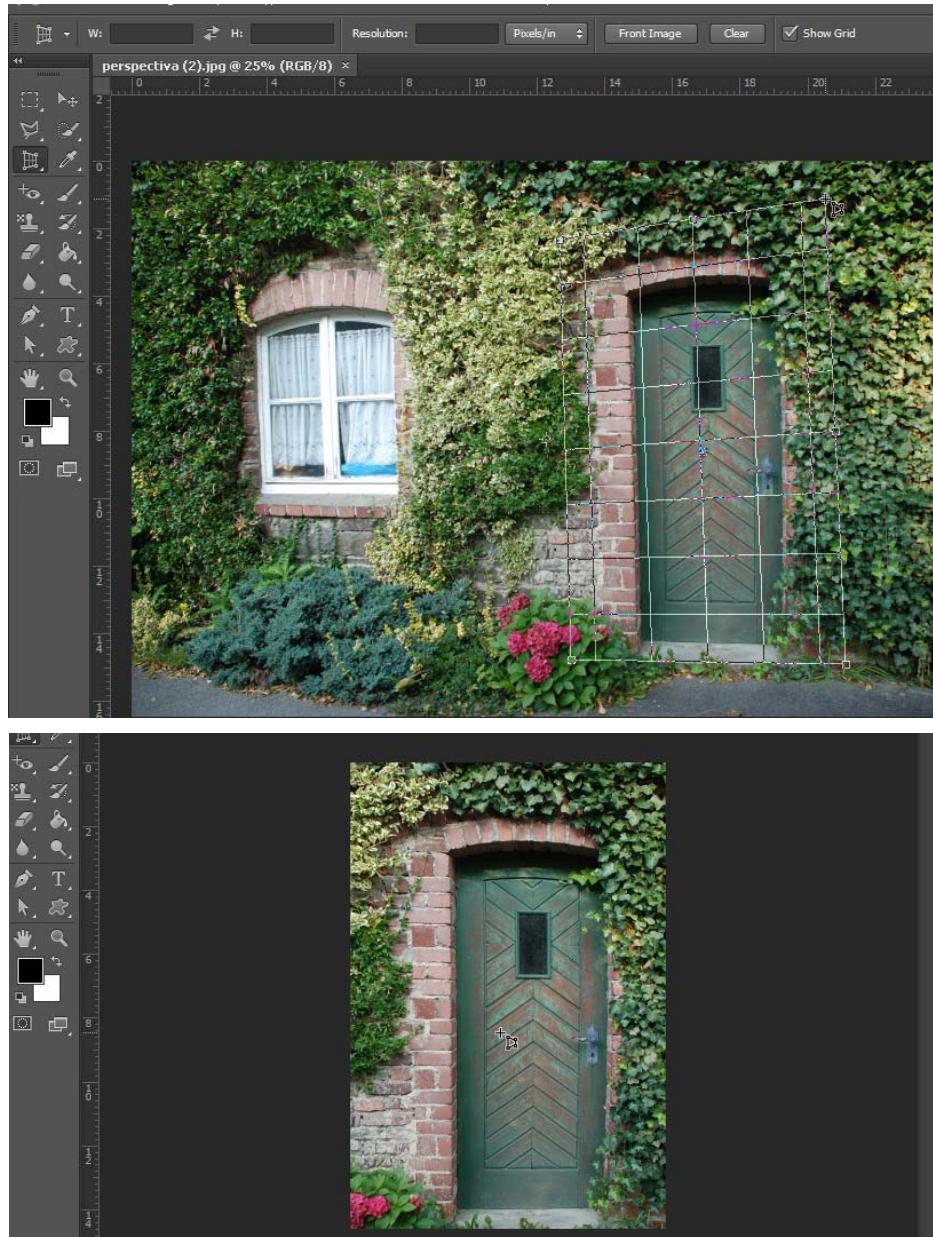


Além disso, ao selecionar a Crop, o painel superior do Photoshop apresenta uma série de opções que auxiliam a ajustar o corte na imagem, sendo possível centralizar e mostrar ao mesmo tempo a área a ser retirada.



Além disso, quando a ferramenta Crop é selecionada, essa permite que uma imagem em perspectiva possa ter o seu ângulo corrigido e modificado pela ferramenta Perspective Crop. Para isso, basta que após a ativação da Perspective, levemos o mouse sobre o recorte que já está ativo afim de modificar manualmente o ajuste da Crop através da aresta para, em seguida, pressionar o botão Enter.





Resultado da imagem com um novo ângulo

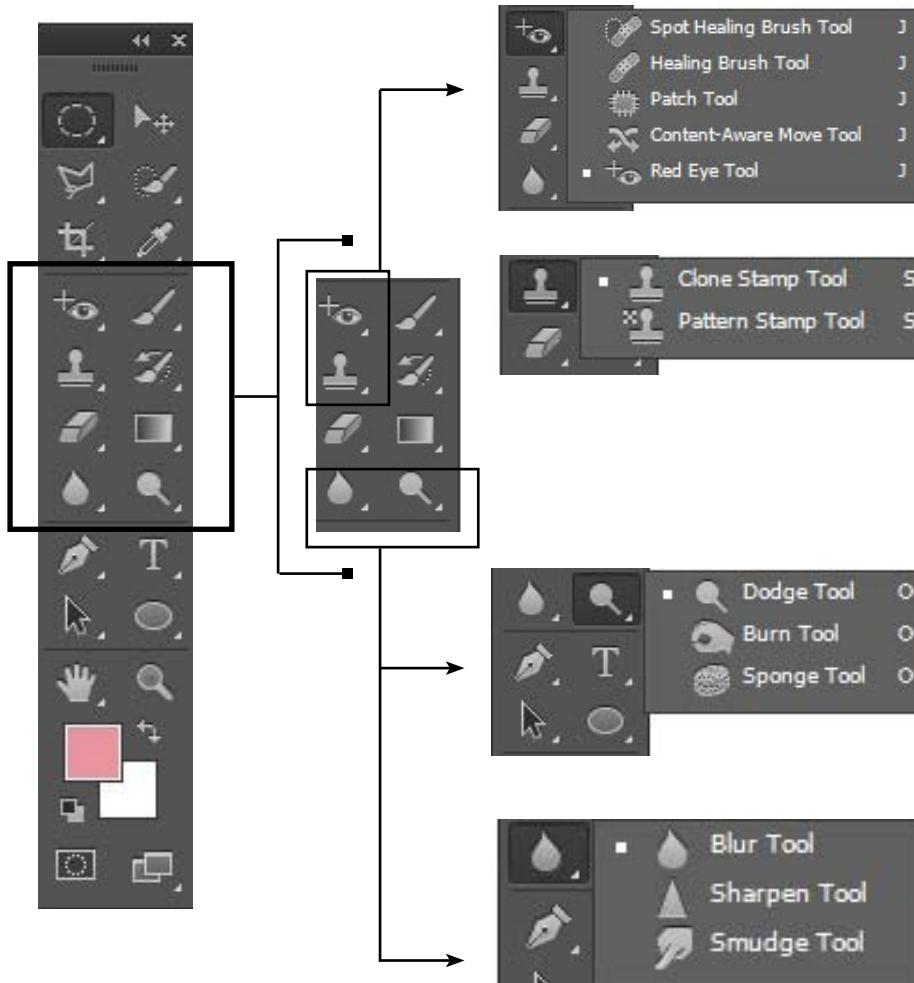
UNIDADE 6 - RETOCANDO IMAGENS

Retoque de imagens

UNIDADE 6

Retoque de imagens

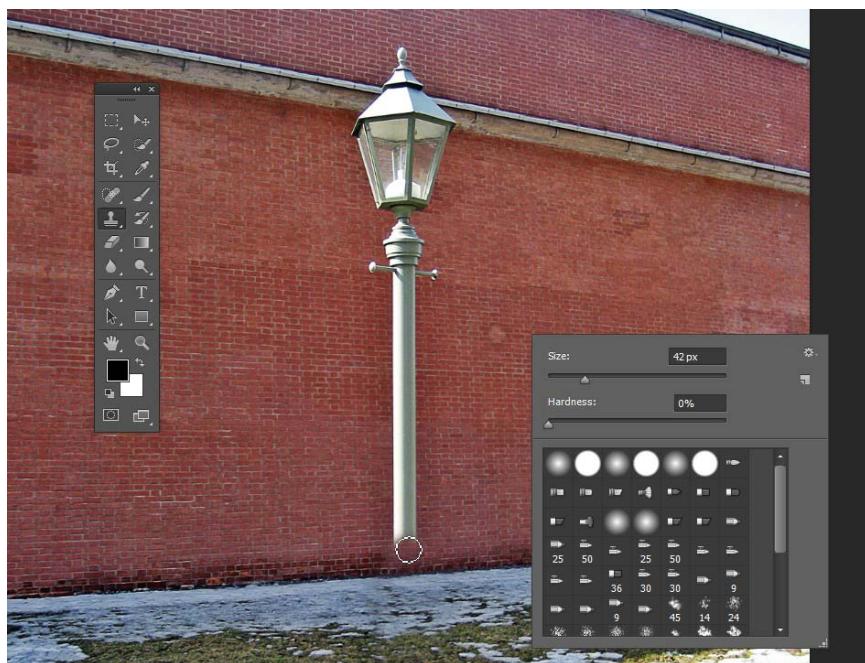
O Photoshop oferece uma ampla gama de ferramentas próprias para o reparo e retoques de imagens. Elas concentram-se no segundo quadrante da caixa de ferramenta, conforme a figura abaixo:



6.1 CLONE STAMP

A ferramenta Clone Stamp (Carimbo) permite que se capture os pixels de forma idêntica de uma imagem e se sobreponha a uma outra parte da mesma imagem. Basta definir um ponto de amostra na área de onde deseja copiar (clonar) os pixels e pintar em outra região da fotografia. Também é possível usar qualquer ponta de pincel com a ferramenta Clone Stamp oferecendo um controle preciso sobre o tamanho

- 1) Configure a ferramenta por meio do painel de controle: tamanho do brush, suavização das bordas e opacidade.
- 2) Pressione a tecla Alt e clique em uma área de referência para o retoque. Ao tomar a referência essa tecla pode ser solta.
- 3) Enquanto movimenta o cursor sobre a tela, o Photoshop exibe uma amostra da parte da imagem que era reposicionada.
- 4) Clique e arraste o cursor sobre a área que necessita de retoque.

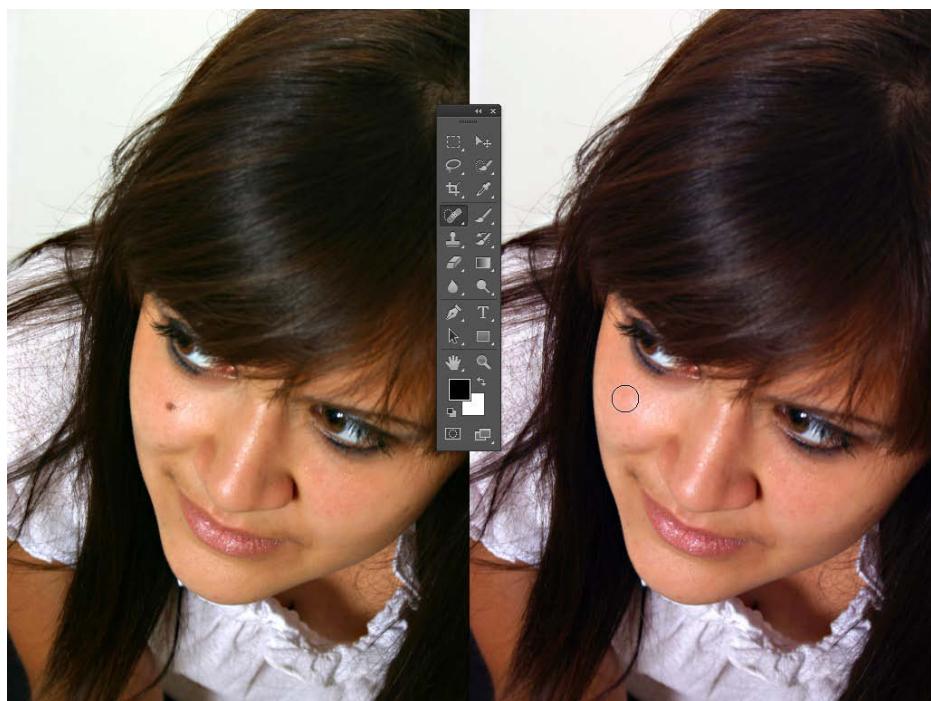


Retoque da imagem com uma ponta de pincel arredondada

6.2 SPOT HEALING

A ferramenta Spot Healing é ideal para manchas pois remove rapidamente sinais e outras pequenas imperfeições das fotografias. Atua de modo similar a ferramenta Healing Brush: ela captura uma amostra de pixels de uma imagem e carrega com ela a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das regiões copiadas.

No entanto, a Spot Healing não necessita que se especifique uma região a ser copiada através da tecla ALT porque consegue copiar os pixels da foto automaticamente em torno da área retocada.



Dica

Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel maior que a área a ser corrigida, visto que pode-se cobrir toda a área com apenas um clique. Escolha também um modo de mesclagem no menu Modo.

6.3 HEALING BRUSH

A ferramenta Healing Brush permite corrigir imperfeições, fazendo com que elas desapareçam na imagem adjacente. De maneira semelhante a ferramenta de clonagem, use a ferramenta Healing para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou de um padrão.

Entretanto, a Healing Brush também faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme com o restante da imagem.

Podem-se obter resultados interessantes quando as duas ferramentas (Healing e Clone) são empregadas em conjunto. As imperfeições da foto a seguir, que ocorreram em virtude do desgaste pelo tempo, foram corrigidas com a mescla entre as duas ferramentas.

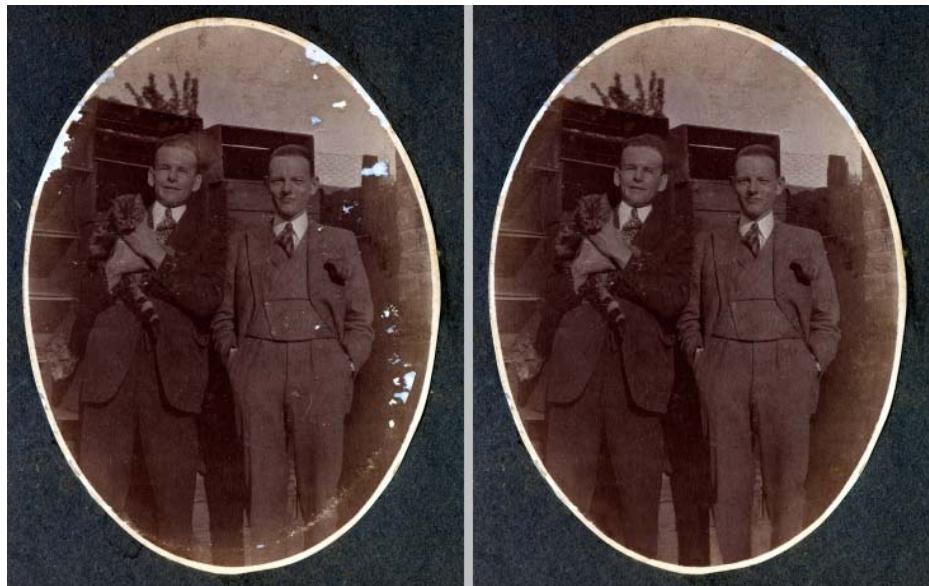


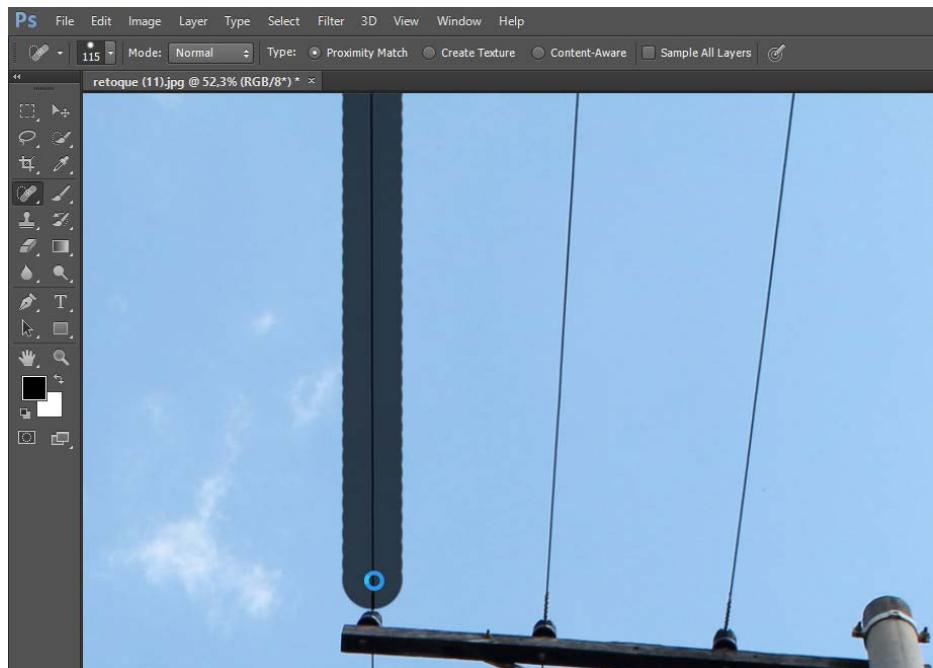
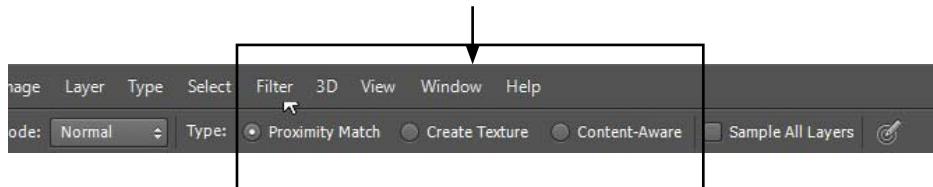
Imagen retocada antes de receber ajuste de luz e de cor

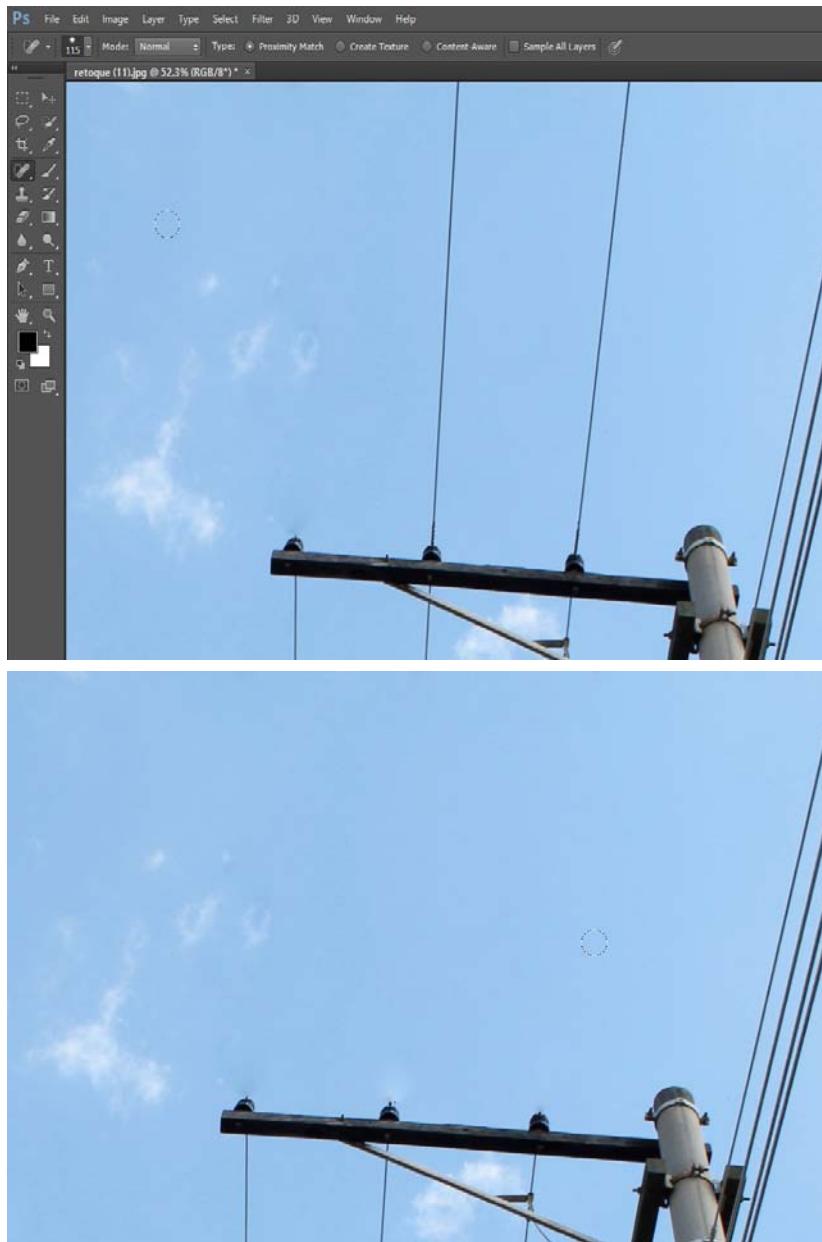
Caso seja necessário, aplique as demais ferramentas de retoque (Clone e Healing Brush) para uma manipulação aperfeiçoada. Fique atento a ferramenta Spot Healing que ao ser acionada, ativa na barra de opções três tipos de correção:

Proximity Match: Retira área em torno da borda da seleção para usar como ajuste.

Create Texture: Cria uma textura na seleção realizada.

Content Aware: Captura conteúdo de uma imagem próxima para preencher a seleção.





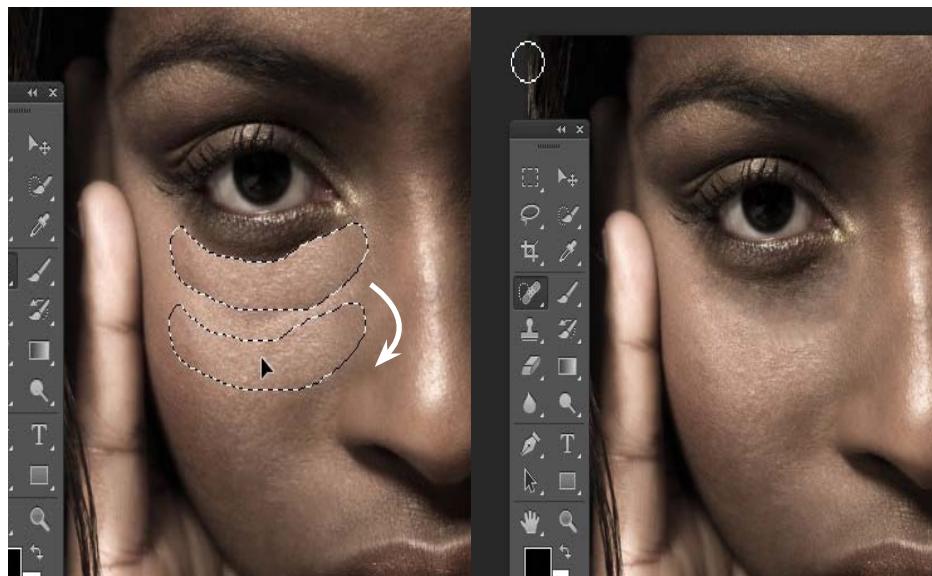
Arquivo final com preenchimento sensível ao conteúdo através da Spot Healing

6.4 PATCH

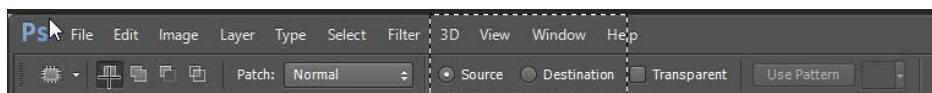
A ferramenta Patch permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. De maneira semelhante à ferramenta Healing, a ferramenta Patch é capaz de adequar textura, iluminação e sombreamento das amostras. É uma ferramenta indicada para clonar áreas isoladas de uma imagem. Ela pode ser configurada no painel superior onde se encontra diversas ferramentas.

1 Seleciona a área da imagem que deve ser reparada.

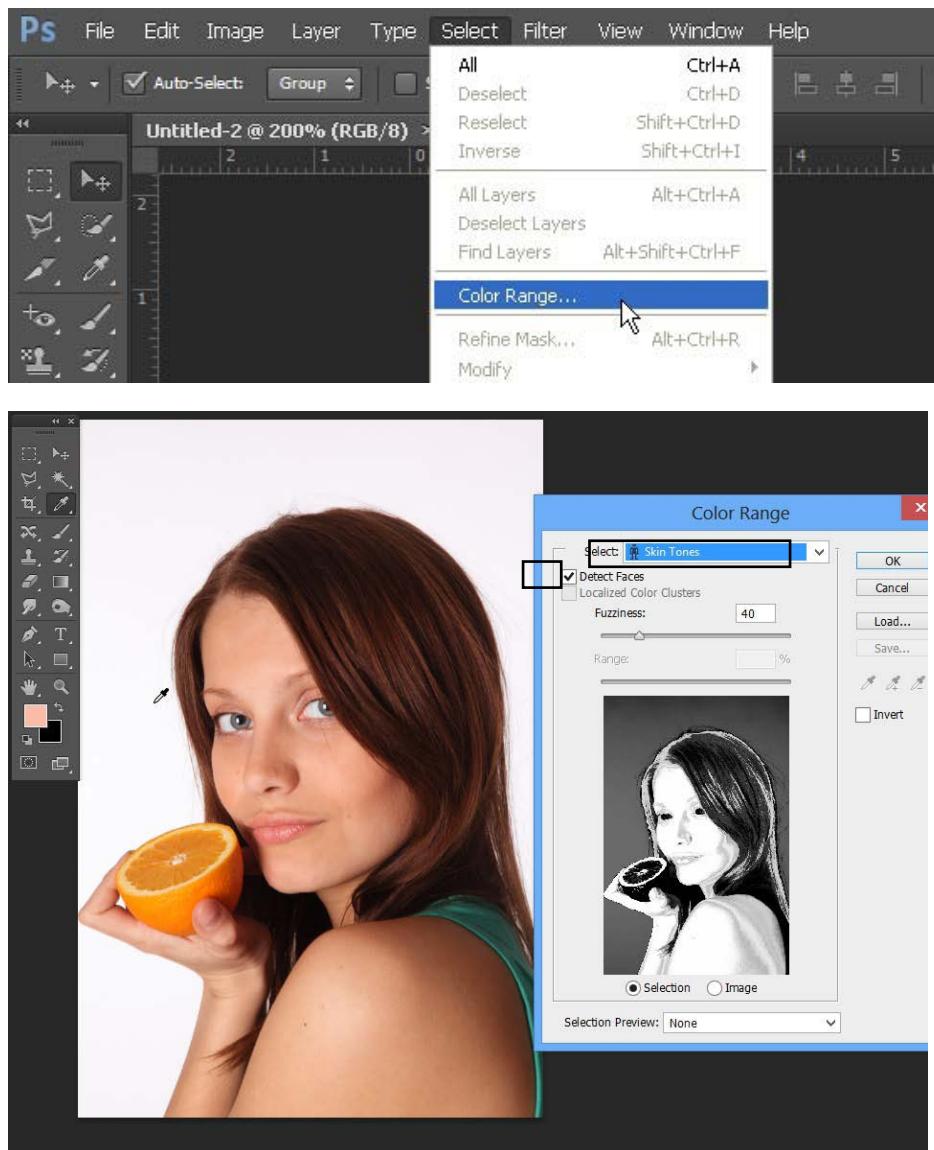
2 Arraste o cursor sobre outra parte da imagem para servir de preenchimento.



Quando a Patch é acionada, é importante observar o painel de opções que sugre na barra superior do programa. A opção Source faz a área originalmente selecionada ser corrigida. Já a opção Destination faz a área originalmente selecionada ganhar a mesma forma, a mesma cor e luz dos pixels da região em que a seleção for colocada.



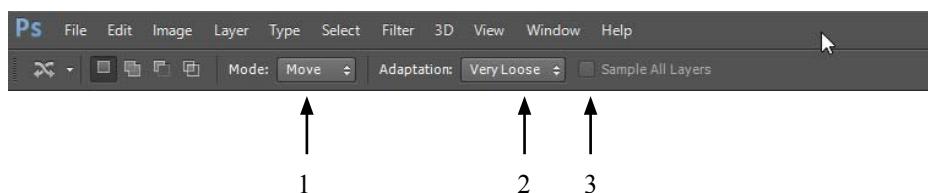
Uma boa ferramenta de seleção para retoque de pele é o Color Range (Select>Color Range) com esta ferramenta você pode fazer seleções definindo o modo para Color Tones e ativar a opção Detect Faces e Photoshop irá criar uma seleção muito boa da pele.



6.5 CONTENT-AWARE MOVE TOOL

A versão CS6 traz novas ferramentas poderosas para um melhor resultado nas edições de imagens. A ferramenta Content-Aware age com efeitos de iluminação e ruido, que possibilitam a movimentação, extração e até a extenção de elementos de uma determinada área.

Na barra de opções da ferramenta Content-Aware Move Tool, podemos encontrar vários parâmetros que podem ser ajustados para garantir mais afinidade na movimentação, extração ou extenção dos elementos desejados.



1 Na opção Mode encontramos dois parâmetros, o Move(que podemos usar para mover objetos selecionados e também deletá-los com preenchimento automático) e o Extend(que como mágica, estende os objetos selecionados).

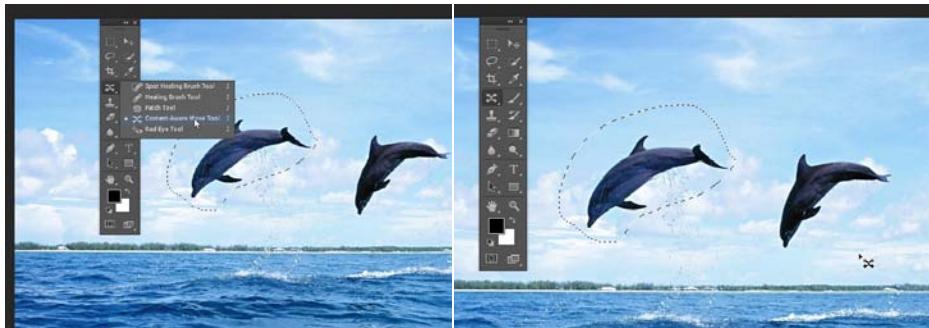
2 Em Adaptation, controla-se o quanto a aresta da área editada vai se mesclar com a nova posição (mais suavemente ou mais precisa); em alguns casos Very Strict pode funcionar bem, já em outros pode ser preciso mais suavidade, como em Loose

3 Se marcar Sample All Layers, será movido o conteúdo visível na seleção vindo de todas as camadas; caso contrário, apenas o conteúdo vindo da camada ativa será movido.

Agora vamos usar o modo de ação Move, ou seja, vamos mover a área de lugar.



1 Selecione a ferramenta Content-Aware Move Tool e arraste sobre a imagem para delimitar a área que será movida. É o mesmo jeito da ferramenta Laço. Quando soltar o clique, será criada uma seleção.



2 Clique sobre o Golfinho e arraste-o até a posição esperada. O Photoshop vai analisar os pixels nos arredores e apresentar o resultado, preenchendo a posição original com o que estiver ao redor



Repare que o fundo é bem simples (céu), então o resultado foi perfeito. Se sua imagem tiver muitos detalhes e texturas, pode não ser tão interessante, sendo preciso mudar os ajustes de Adaption e suavidade da seleção, por exemplo.

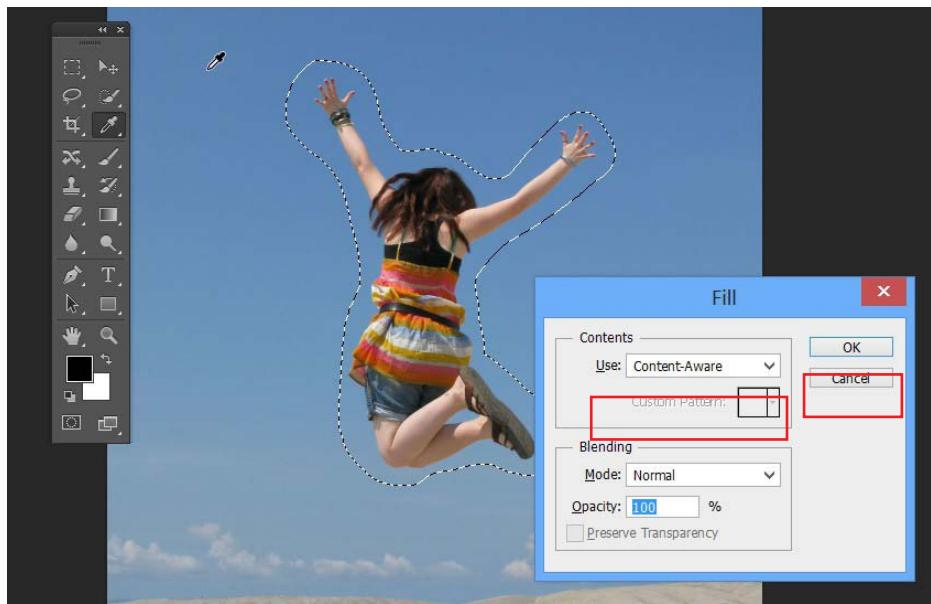
Podemos também usar o modo de ação Move para deletar objetos com efeito de preenchimento automático.

1 Seleciona a área da image que deve ser deletada.



2 Para que a extração seja feita com o preenchimento automático com o fundo da própria imagem, certifique de que a opção “locked” esteja ativa.

3 Aperte Delete e clique em Ok.



Obs. Certifique-se que na opção Use, esteja marcada ferramenta “Content-Aware”.



Resultado final da imagem após selecionar a ferramenta Content-Aware, ou seja, preenchimento sensível ao conteúdo.

Vamos ver agora um exemplo do modo Extend, expandindo um edifício. Crie uma seleção pegando a parte que será usada para aumentá-lo. Selecione a ferramenta Content-Aware Move e ajuste o Adaption em Very Strict (para que a parte recriada seja bem mais nítida nas proximidades, evitando o prédio de ficar borrado ou torto).

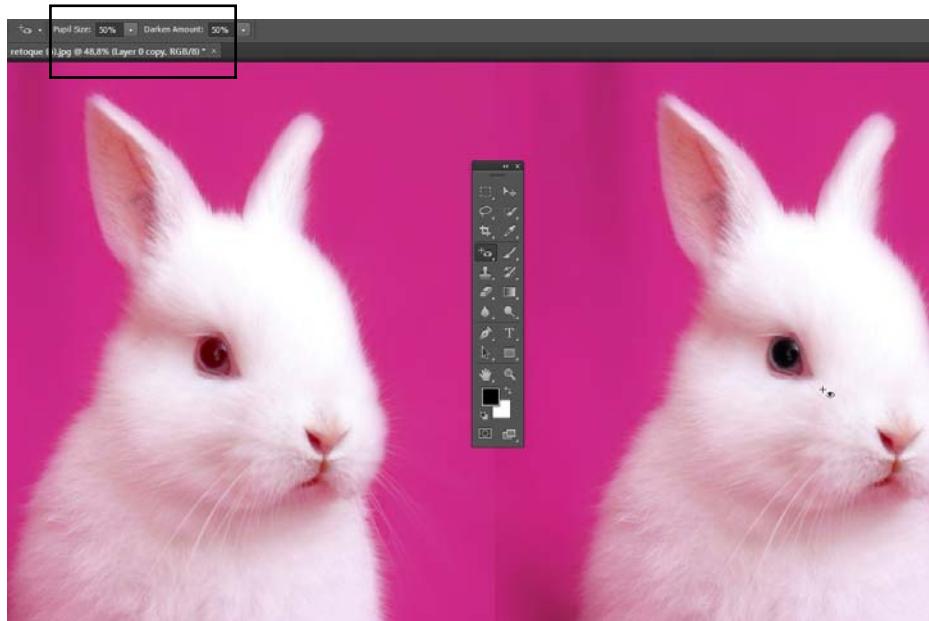


Observe o resultado final e perceba que a ferramenta facilita a movimentação de pessoas e objetos enquanto o programa executa um preenchimento automático ao mesmo tempo, completando o fundo sem exigir maiores retoques na imagem original.



6.6 RED EYE TOLL

A ferramenta Red Eyes remove o flash que causa o efeito olhos vermelhos em fotografias seja de pessoas ou de animais. Tal efeito é freqüente quando se tira fotos em um ambiente escuro, porque a íris está completamente aberta.



Arquivo final com preenchimento sensível ao conteúdo através da Spot Healing

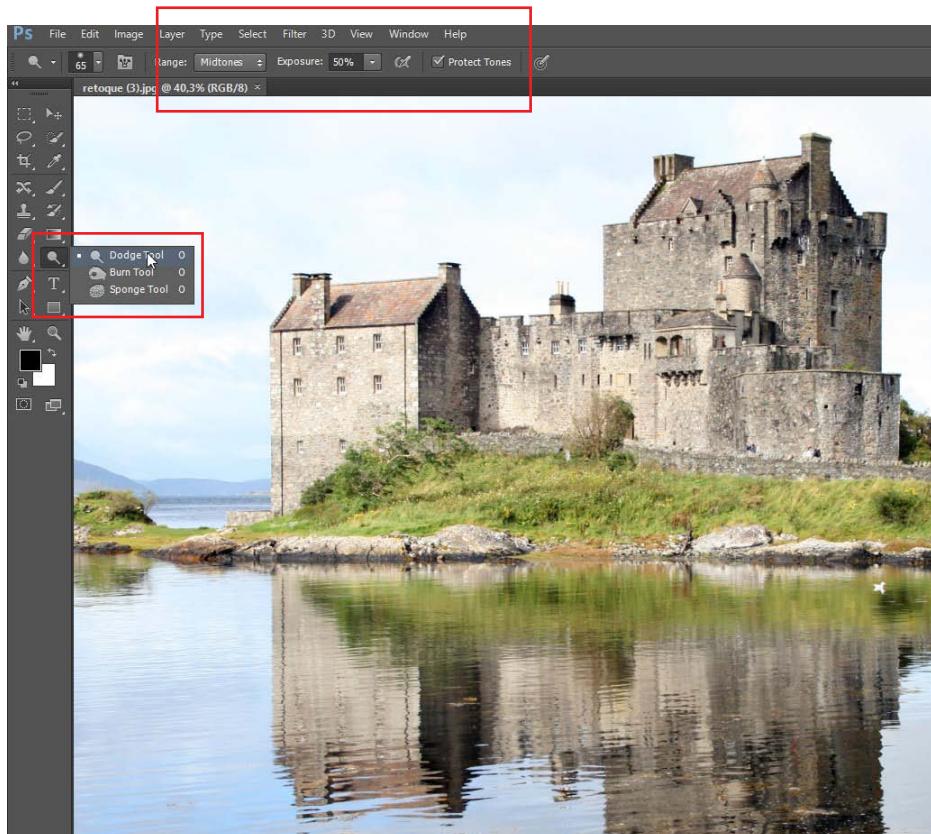
Para a aplicação correta da ferramenta Red Eyes, é possível ajustar a futura correção nas opções que sugre na barra superior do programa. Por essas opções se controla o tamanho da área e a intensidade do ajuste

Apenas clique nos olhos vermelhos com a ferramenta. Se o resultado não for o ideal faça uma nova correção e defina na barra de opções:

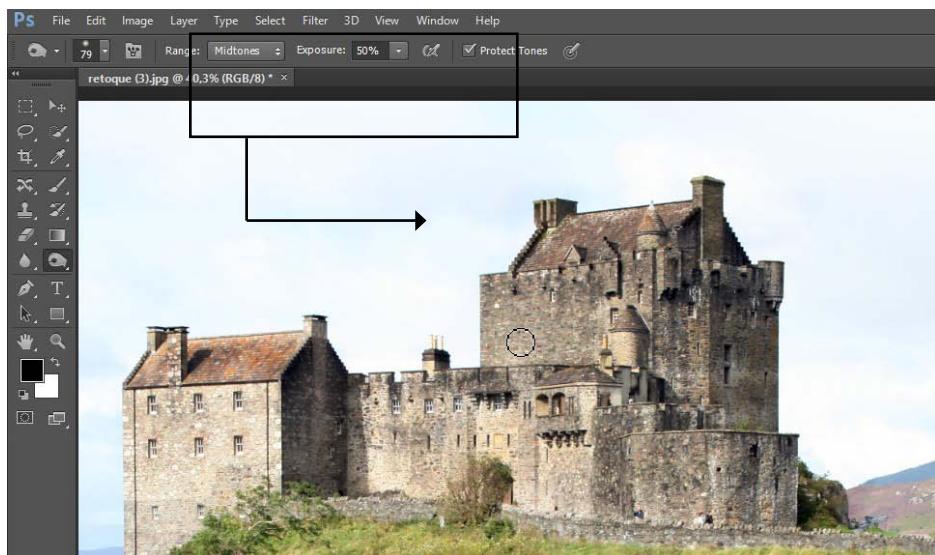
- **Pupil Size (Tamanho da Pupila):** Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Olhos Vermelhos.
- **Darken Amount (Intensidade de Escurecimento):** Define o grau de escurecimento da correção.

6.7 DODGE E BURN TOOL

A Dodge e a Burn são ferramentas utilizadas para clarear ou escurecer áreas de uma imagem. Seu funcionamento baseia-se em uma técnica tradicional dos fotógrafos profissionais para controlar a exposição em áreas específicas de uma impressão. Os fotógrafos restringem a luz para clarear uma área da impressão (*subexposição, dodge*) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (*superexposição, burn*). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Dodge ou Burn, mais clara ou escura ela se tornará.



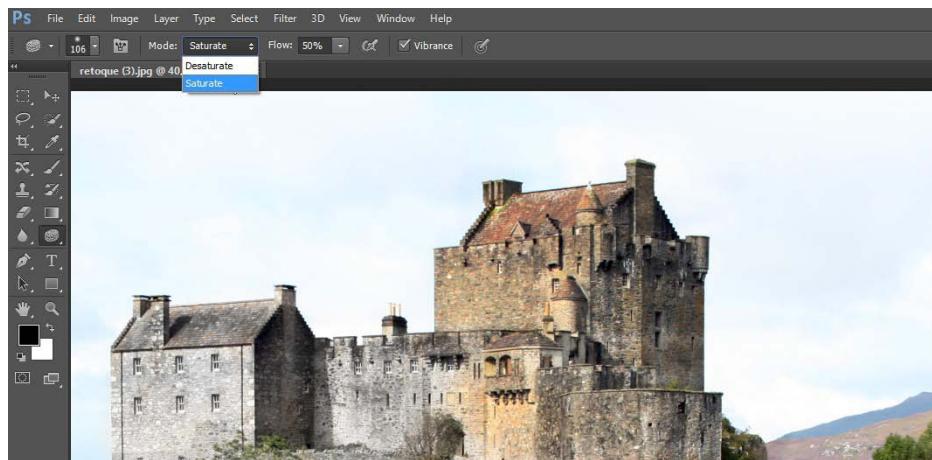
Observe que para a Dodge e para Burn, o painel superior do programa oferece opções de mesclagem através do botão Range, assim como oferece a opção de Exposição que controla a intensidade do efeito. Tal painel se desdobra com funções diferentes conforme a ferramenta acionada.



Ação da Burn ao escurecer o castelo.

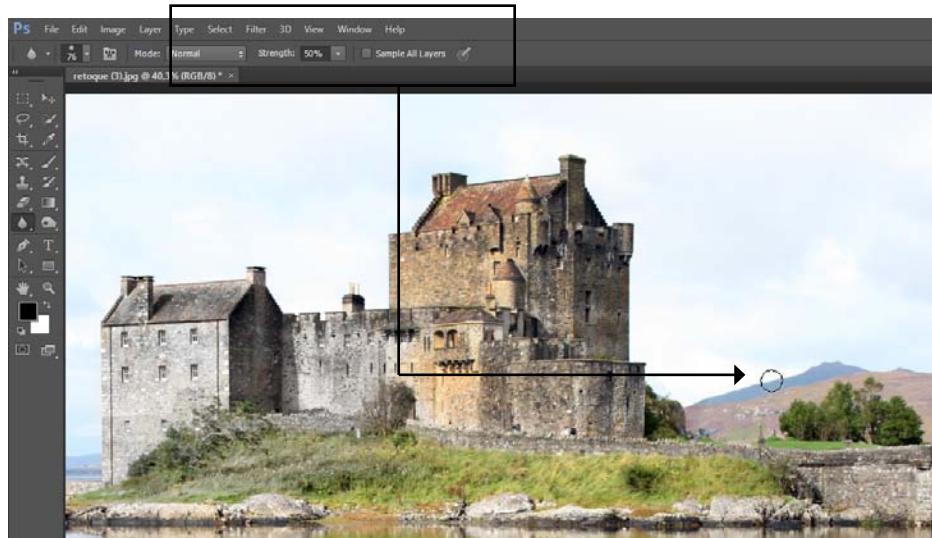
6.8 SPONGE

A ferramenta Sponge oferece alterações sutis de saturação da cor em uma área. Possui duas configurações importantes no painel de controle: Desaturate, que diminui o contraste e transforma aplica tons de cinza à área em que é aplicada e Saturate, que atua de forma contrária e torna as cores da imagem mais vivas e contrastantes.

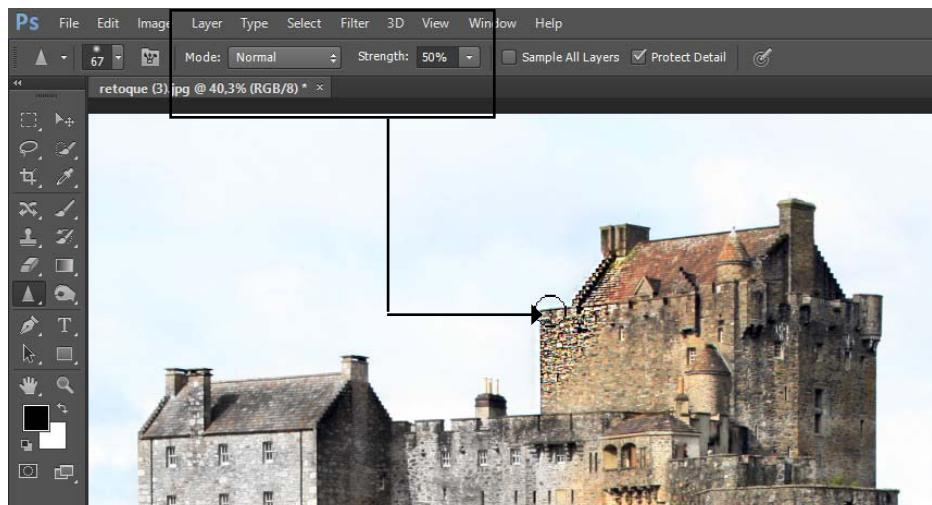


6.9 BLUR, SHARPEN, SMUDGE TOOL

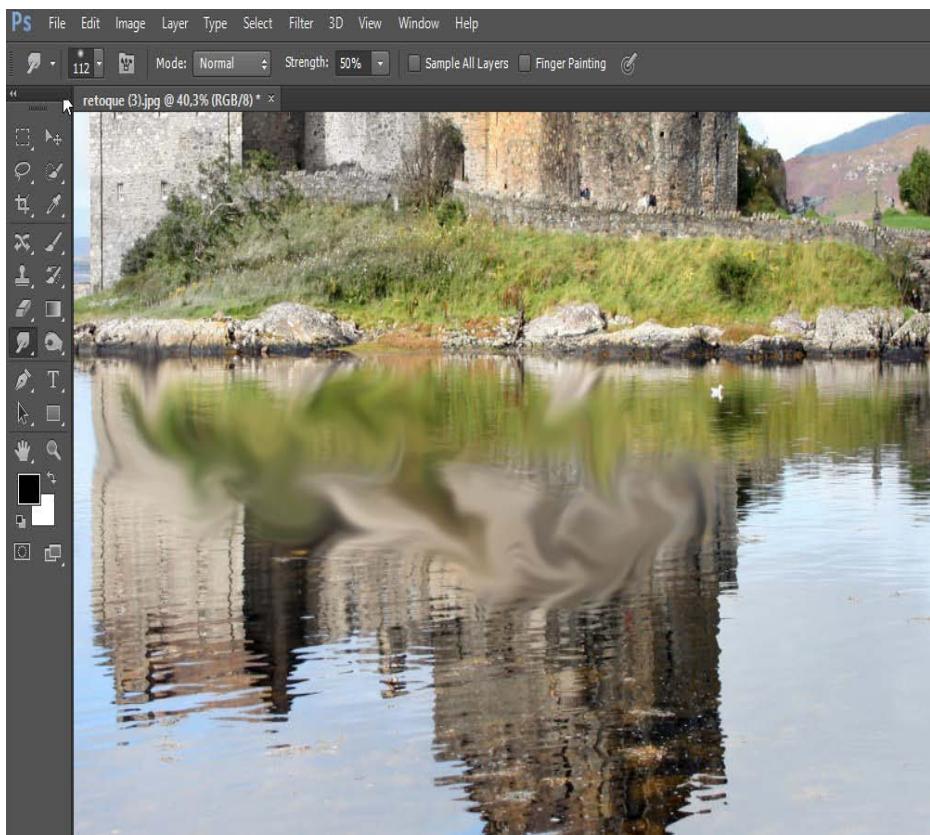
A ferramenta Burn suaviza os traços ou reduz os detalhes de uma imagem. Quanto mais se aplica essa ferramenta mais desfocada se torna a área.



A ferramenta Sharpen aumenta o contraste nos traços para melhorar a nitidez. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, maior será o efeito de nitidez.



A ferramenta Smudge simula o efeito causado ao se arrastar um dedo em um papel com tinta. A ferramenta seleciona uma cor no ponto em que o traçado começa e empurra-a na direção em que você arrasta.



Resultado final do arquivo com a Smudge aplicada

UNIDADE 7: TRABALHANDO COM TEXTOS

Inserção de Texto

Redimensionamento ou transformação de uma caixa delimitadora de texto

Formatando textos

Laboratório: aplicando textos a caminhos

UNIDADE 7:

Trabalhando com Textos

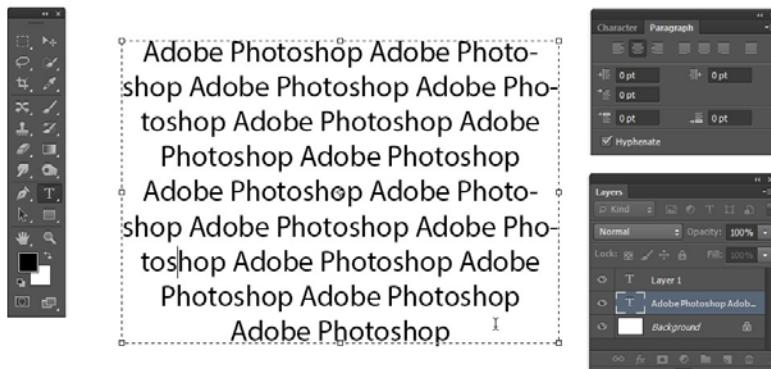
7.1 INSERÇÃO DE TEXTO

Há três maneiras de criarmos textos no Photoshop: em um ponto, dentro de um parágrafo e em um demarcador.

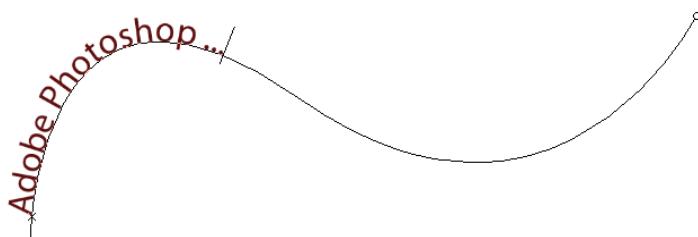
- **Texto de ponto** é uma linha de texto horizontal ou vertical que começa quando você clica na imagem. Inserir texto em um ponto é uma maneira útil de adicionar algumas palavras em sua imagem.



Texto de parágrafo utiliza limites para controlar o fluxo de caracteres, seja horizontal ou verticalmente. Essa maneira de inserir texto é útil quando desejamos criar um ou mais parágrafos, como em uma brochura

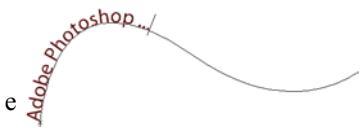


- **O texto em um demarcador** flui pela aresta de um demarcador aberto ou fechado. Ao digitar o texto horizontalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador perpendicularmente à linha de base. Ao digitar o texto verticalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador paralelamente à linha de base. Em ambos os casos, o texto flui na direção em que os pontos foram adicionados ao demarcador.

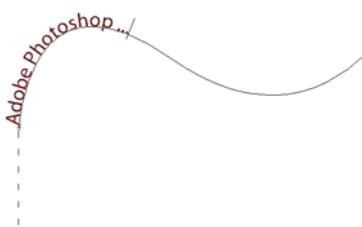


Se você inserir mais texto do que cabe em um limite de parágrafo ou ao longo de um demarcador, uma pequena caixa ou círculo contendo um sinal de mais (+) será exibida no lugar de uma alça no canto do ponto delimitador ou do ponto de ancoragem no final do demarcador.

7.2 REDIMENSIONAMENTO OU TRANSFORMAÇÃO DE UMA CAIXA DELIMITADORA DE TEXTO



Exiba as alças da caixa delimitadora de texto de parágrafo. Com a ferramenta Texto ativa, selecione a camada de texto no painel Layers e clique no fluxo de texto.



Para redimensionar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro sobre uma alça — ele se transforma em uma seta dupla — e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter as proporções da caixa delimitadora.



Para girar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro fora da borda delimitadora — o ponteiro se transforma em uma seta curva de duas pontas — e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a rotação a incrementos de 15°.

Para alterar o centro da rotação, arraste o ponto do centro até um novo local, mantendo a tecla Ctrl pressionada. O ponto central pode estar fora da caixa delimitadora.

Para inclinar a caixa delimitadora, mantenha a tecla Ctrl pressionada enquanto arrasta uma das alças centrais. O ponteiro se transforma em uma seta.

7.3 FORMATANDO TEXTOS

Para acionar a paleta com as guias de propriedade de caracter e parágrafo é necessário selecionar o texto e clicar no seu ícone ao lado direito da sua tela ou pelo seu ícone na barra superior .

Se a paleta de Character não estiver visível, podemos acioná-la através do menu Window > Character. Na guia de character e paragraph temos várias opções:



7.4 EFEITO DE DISTORÇÃO AO TEXTO.

1- Com o texto selecionando e clicando no ícone **create warped text** temos algumas opções.

Abrindo o menu **style** vai aparecer vários formatos de distorção de texto, podendo ser configurados nas suas opções.



UNIDADE 8: LABORATÓRIO

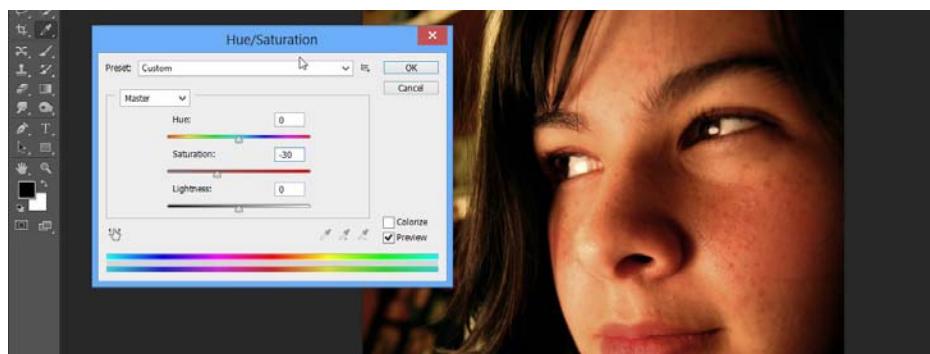
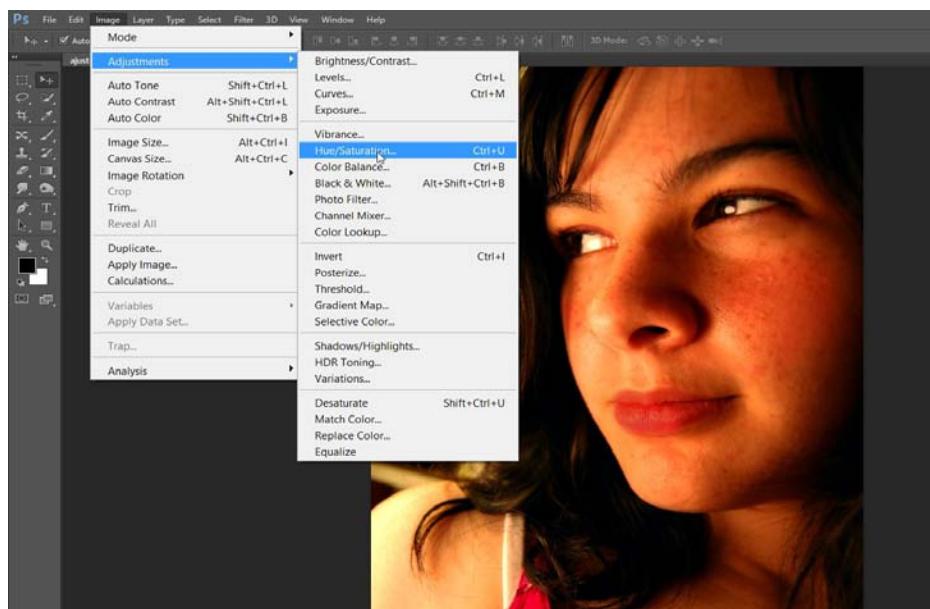
Atividade prática

UNIDADE 8:

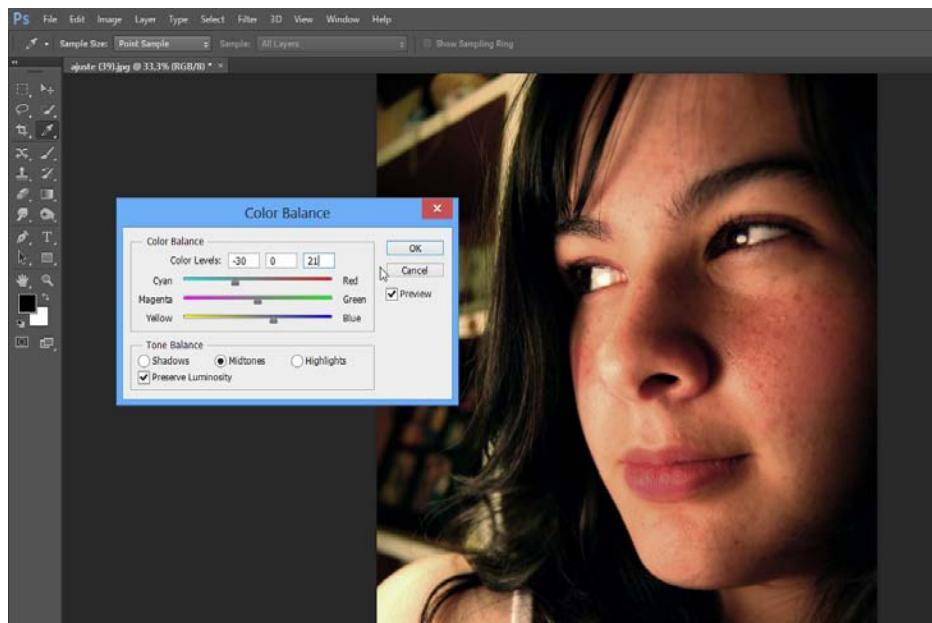
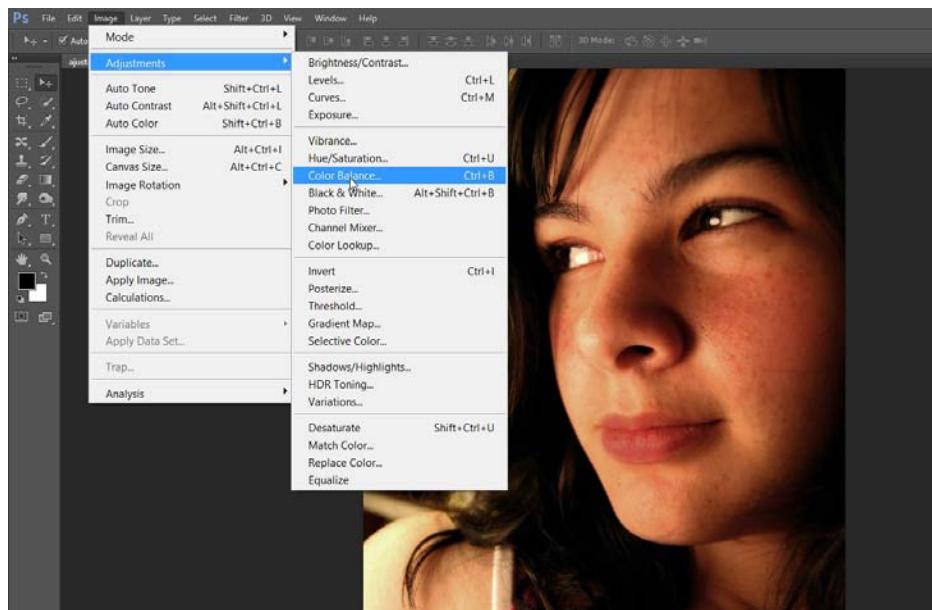
Atividade prática

8.1 CORREÇÕES BÁSICAS

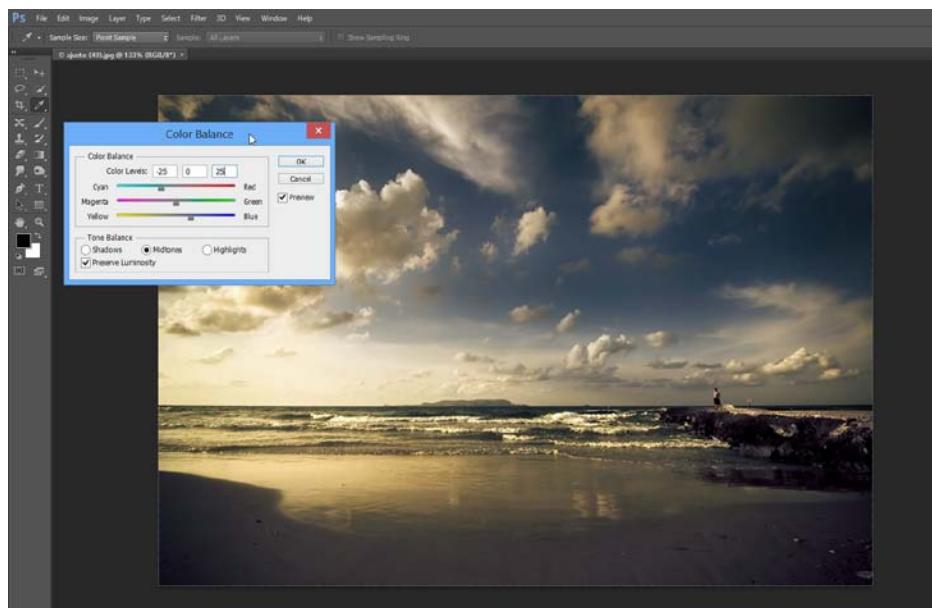
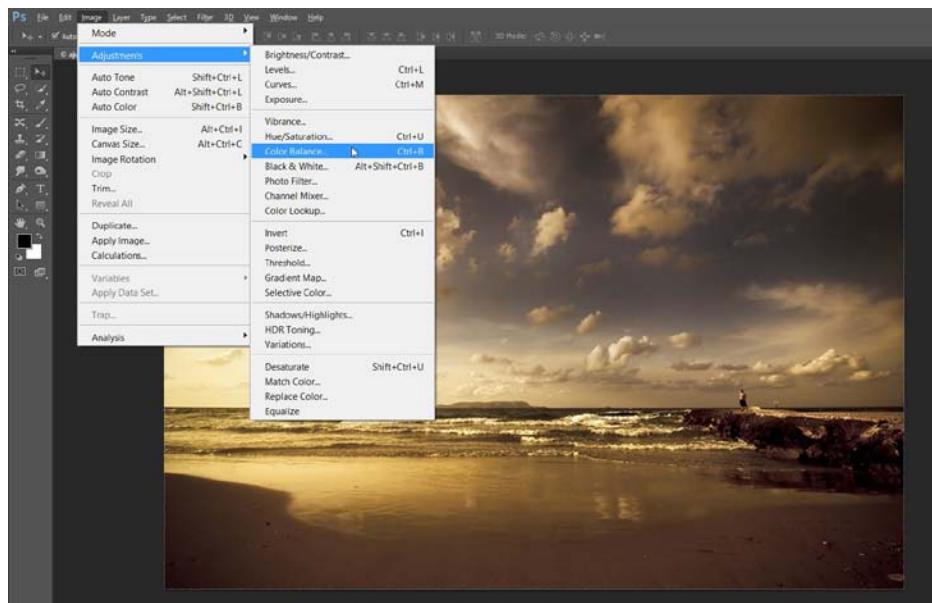
1) Coloque em prática os ajustes necessários nas imagens que se seguem, iniciando pelo Hue Saturation conforme a lição abaixo:

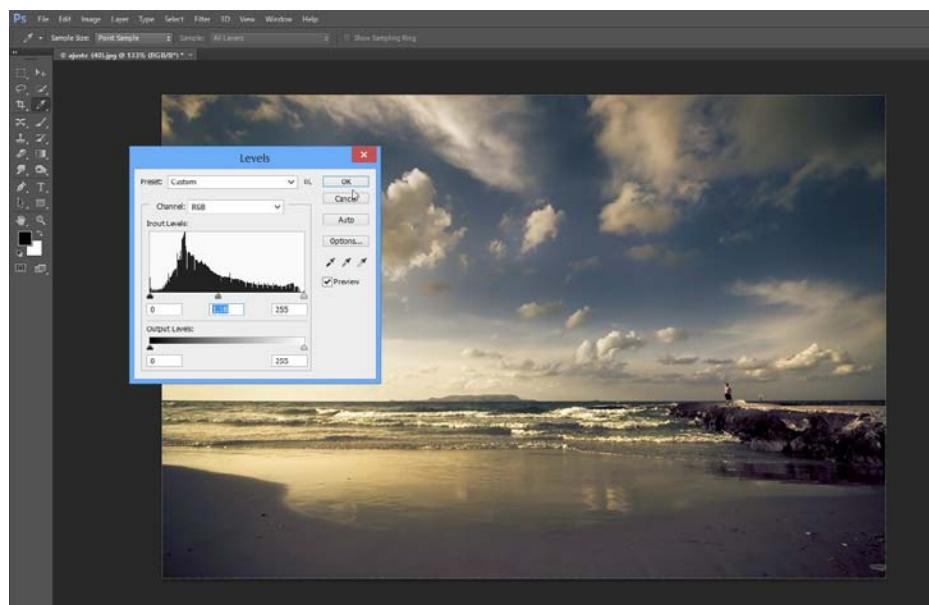
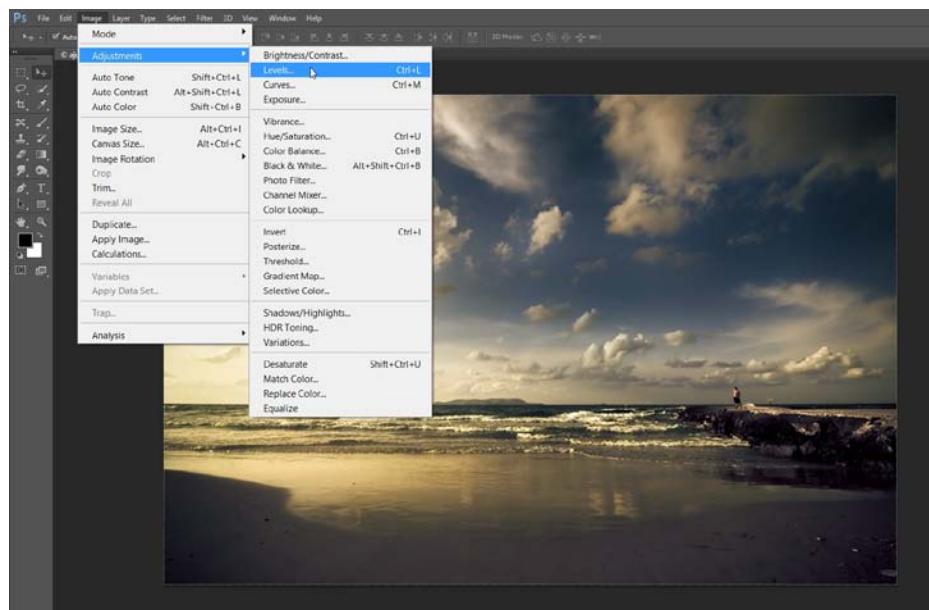


Aplique também outros ajustes de cor para retirar o tom amarelo da pele.

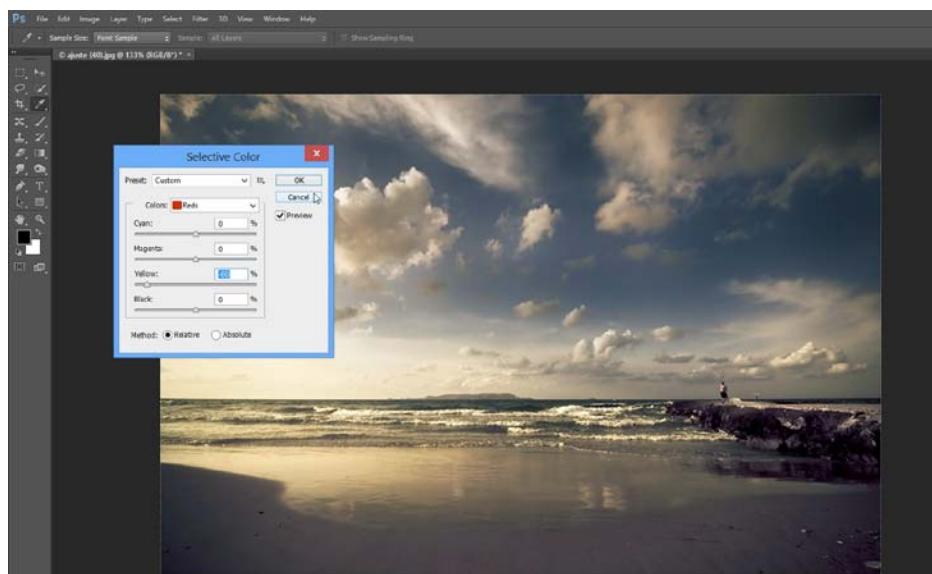


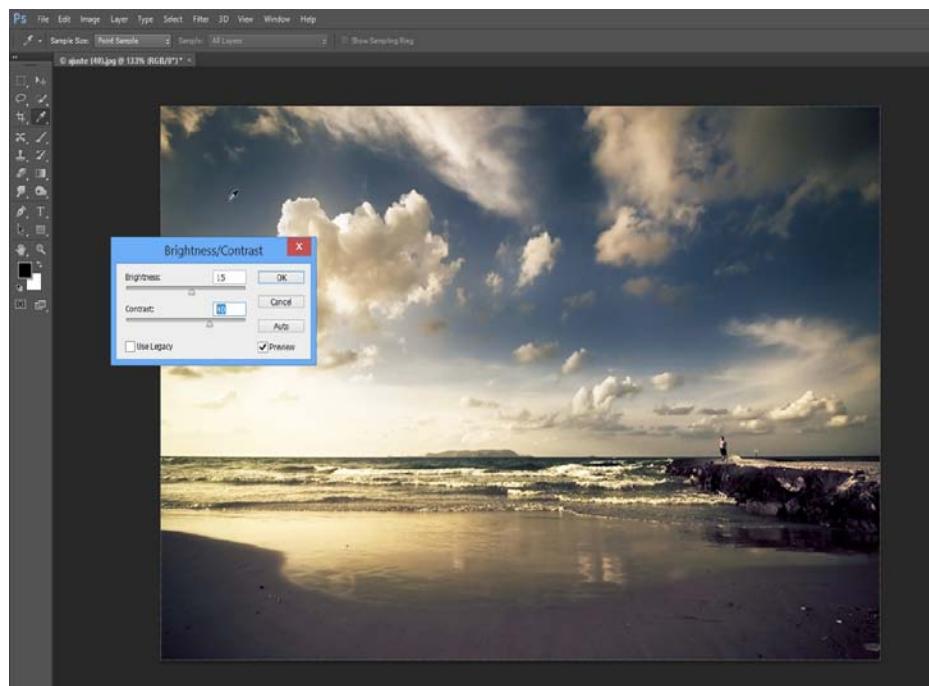
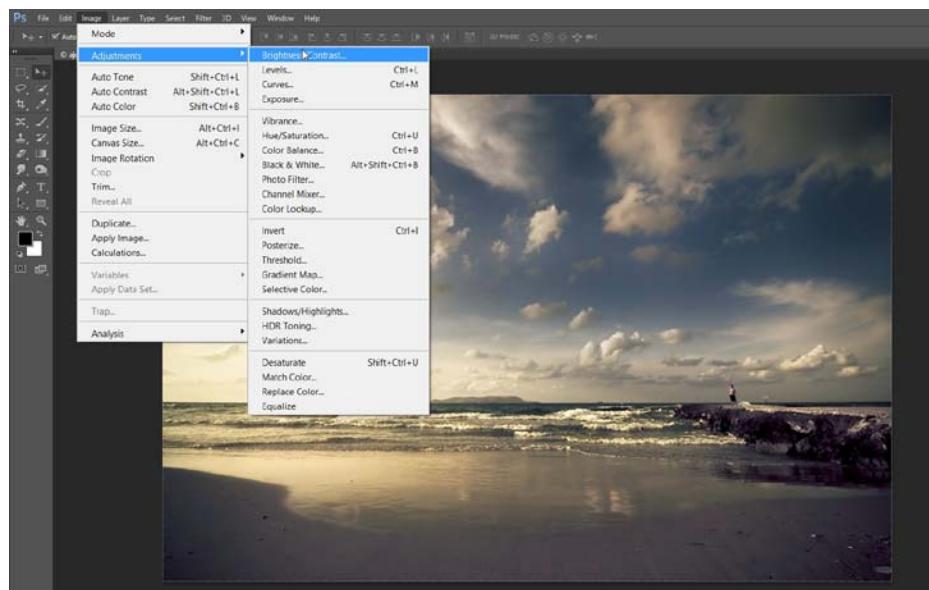
2) Analise a imagem e perceba qual a cor que se encontra em excesso. Aplique ajustes de cor e de luz para o equilíbrio da mesma.



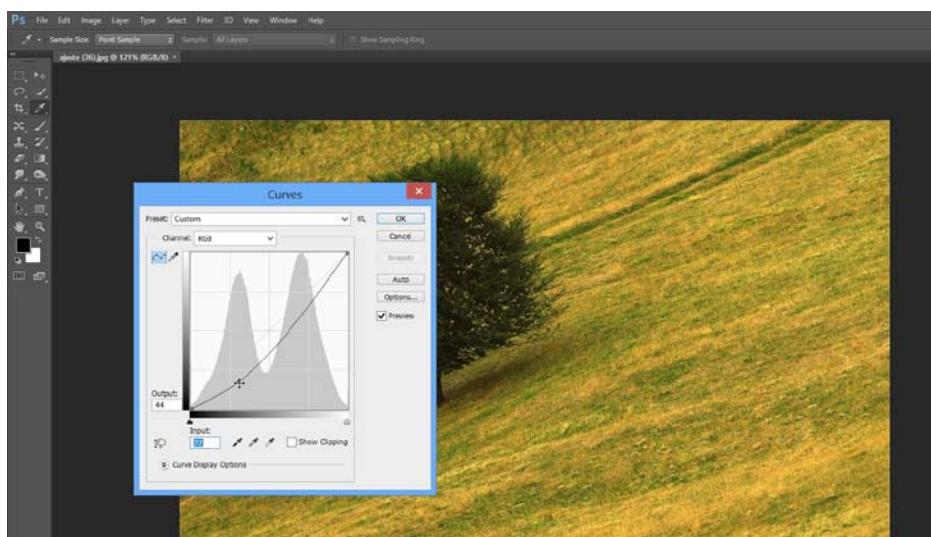
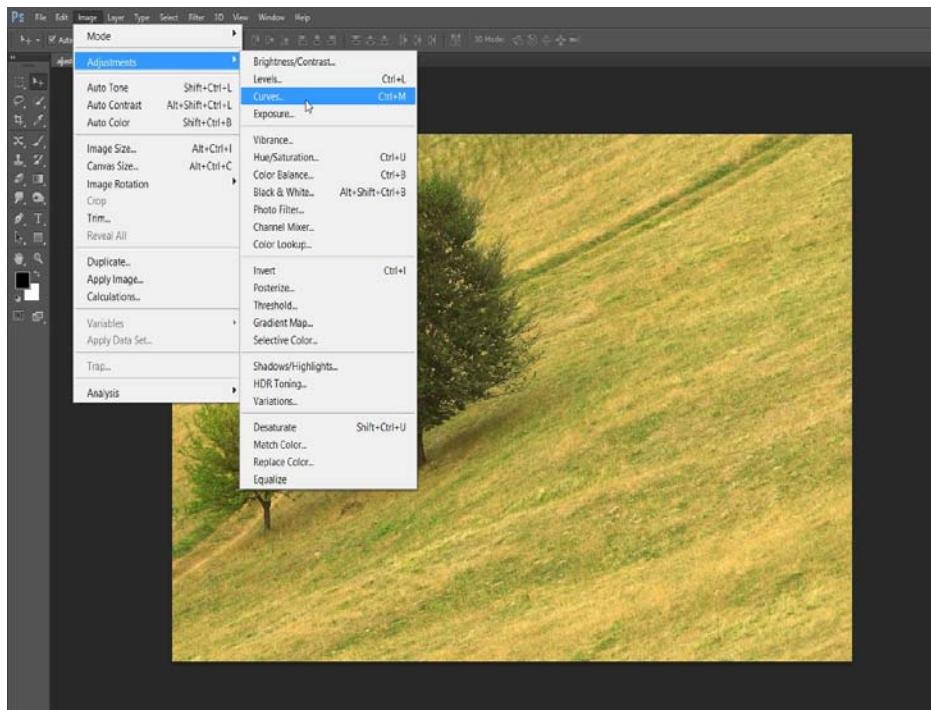


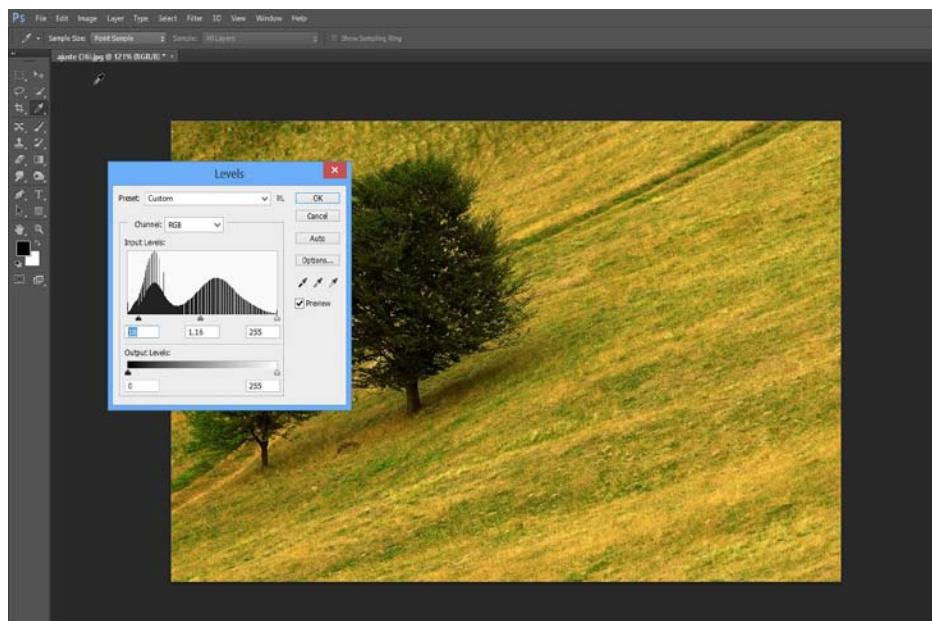
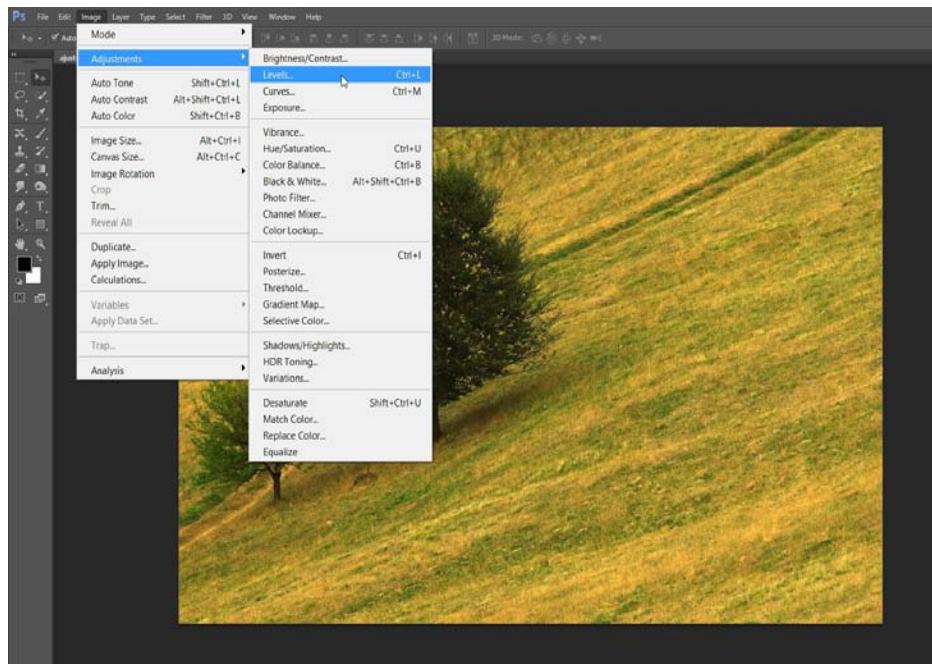
Para trabalhar ainda mais as cores, aproveite a função Selective Color a fim de diminuir a cor amarela, tornando a imagem mais fria.



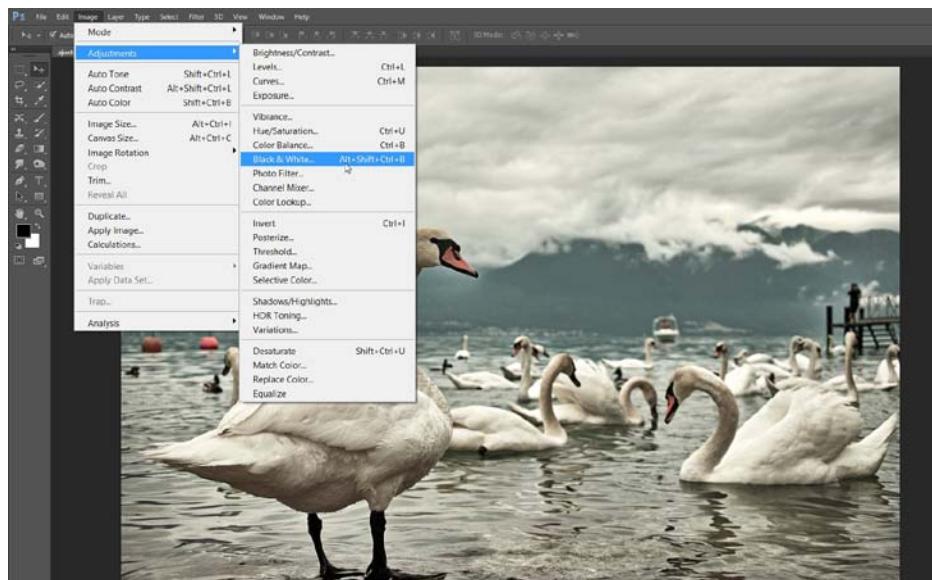


3) Trabalhe a luminosidade da foto abaixo e finalize com ajuste de cores.





4) Trabalhe ajustes que transformem a fotografia em imagem PB.

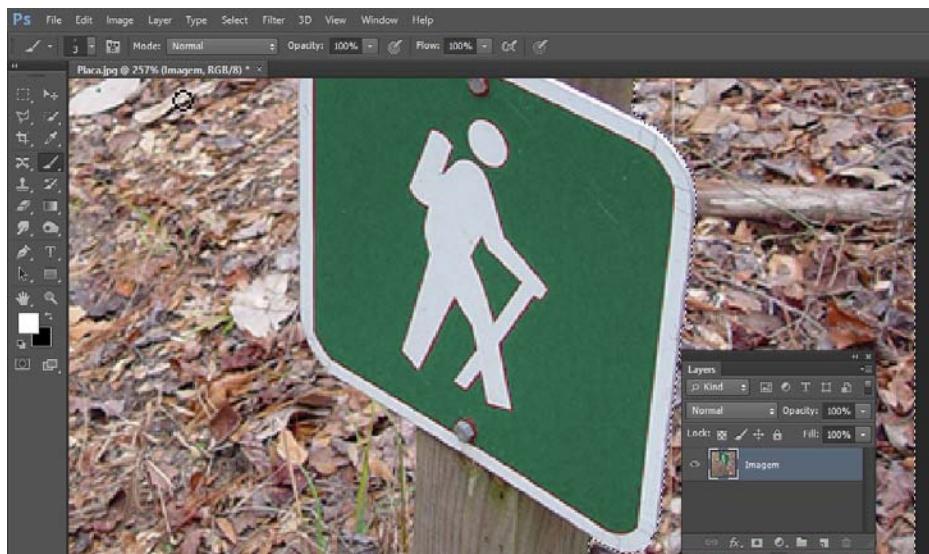


8.2 SELEÇÃO, LAYERS E BLEENDS

1) A partir da imagem abaixo, utilize as ferramentas de seleção para retirar o fundo. Para aperfeiçoar o recorte aplique a ferramenta Refine Edge tornando o contorno da seleção mais suave e ajustando à fotografia.



Após o uso do Refine Edge, é necessário desbloquear a Layer e inverter a seleção (CTRL + SHIFT + I) para que o fundo seja deletado. Aproveite para usar ajustes de cor e ferramentas de retoque como a Clone com o intuito de fazer pequenos ajustes na imagem, retirando o aspecto enferrujado da placa. Salve o arquivo na forma PSD.



2) Abra e observe as imagens abaixo a fim de utilizar as ferramentas de seleção, assim como as Layers e os Bleends para a elaboração de uma montagem.



Imagen “material”

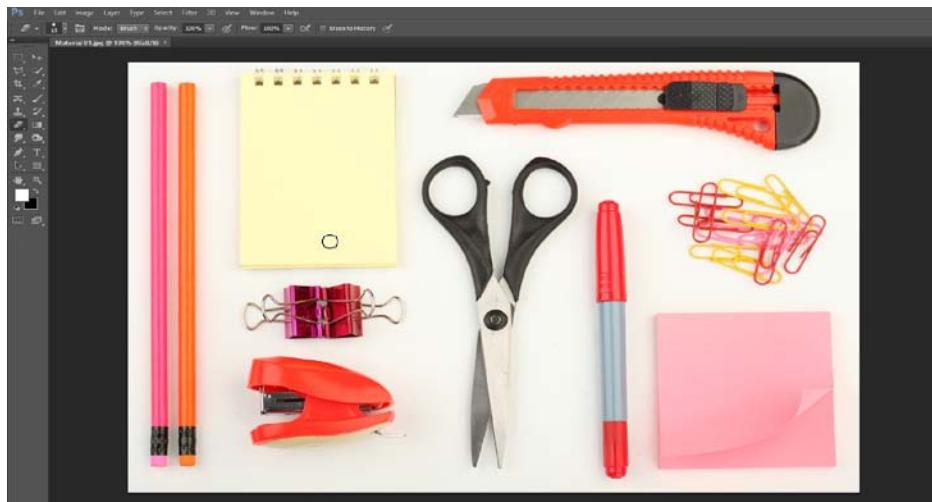


Imagen “material01”

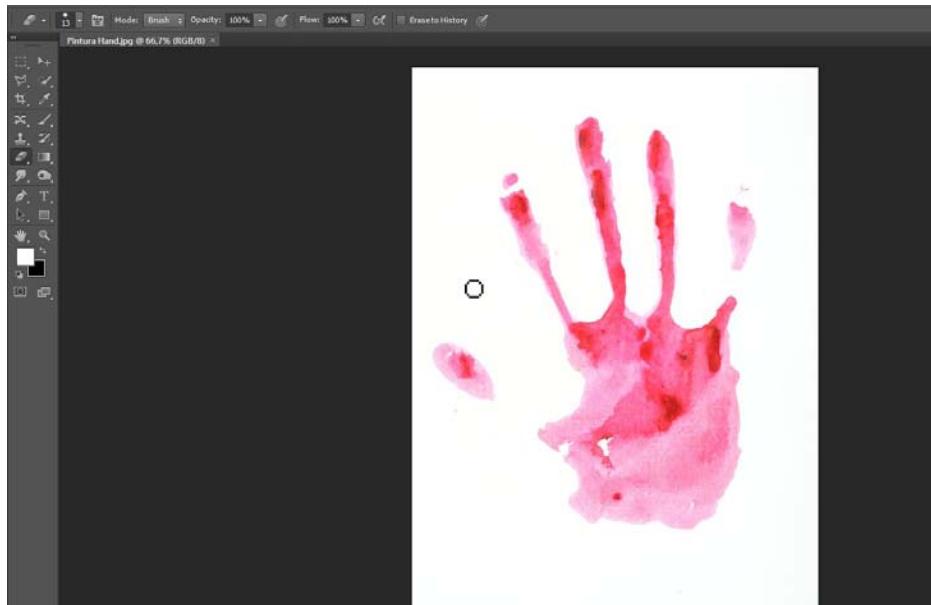


Imagen “pintura hand”

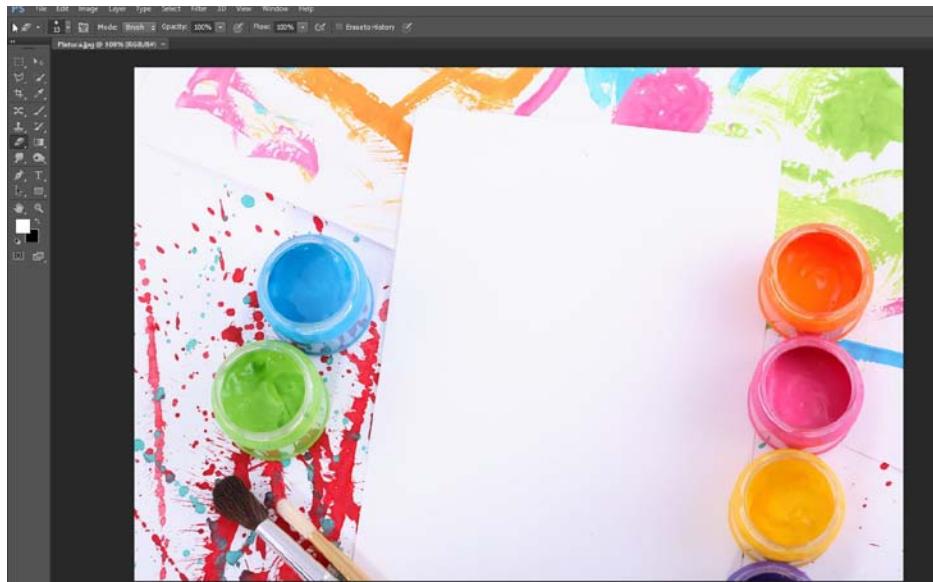


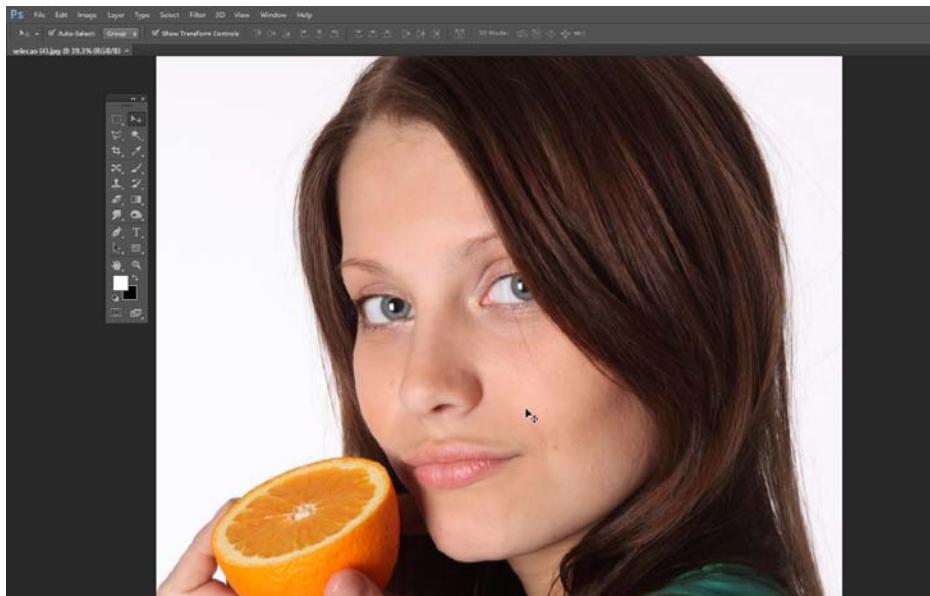
Imagen “pintura”

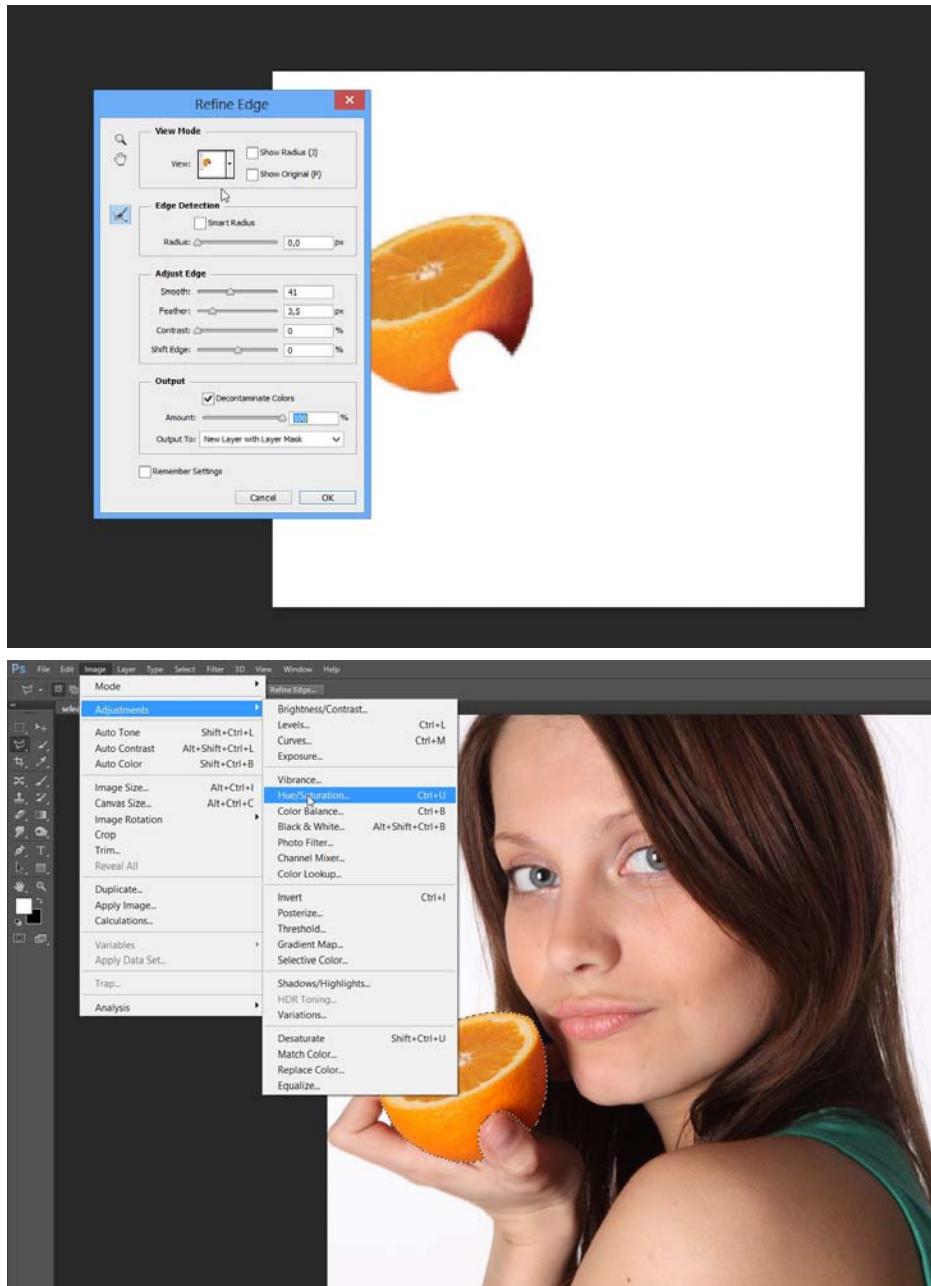
Utilize as imagens abertas para obter um resultado semelhante ao da montagem abaixo. Nesse exercício, fique atento ao uso da Rectangular e da Elliptical Marquee assim como da Lasso Tool e Polygonal Lasso, procurando salvar as seleções após o uso da ferramenta Refine Edge. Renomeei as layers ao colocar mais de um elemento no mesmo arquivo, a fim de facilitar a organização e o uso dos Bleends.

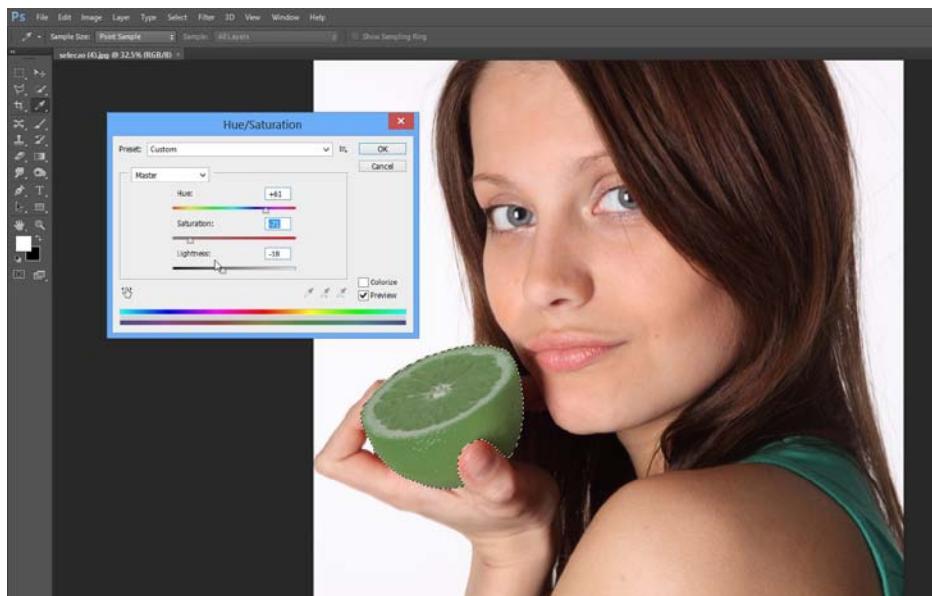
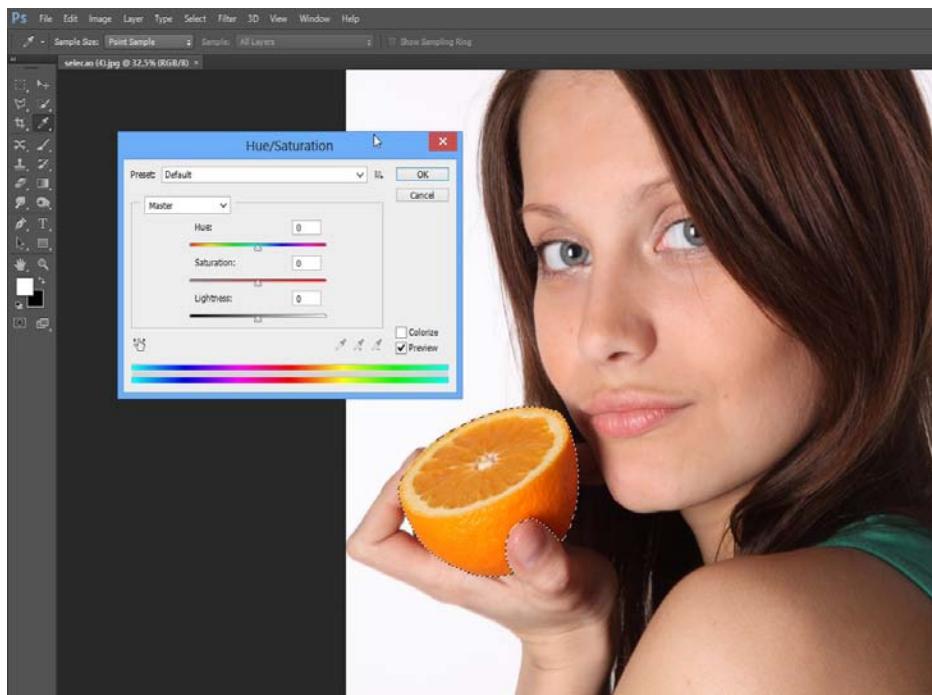


Utilize o Arrange Documents para trabalhar com dois arquivos ao mesmo tempo

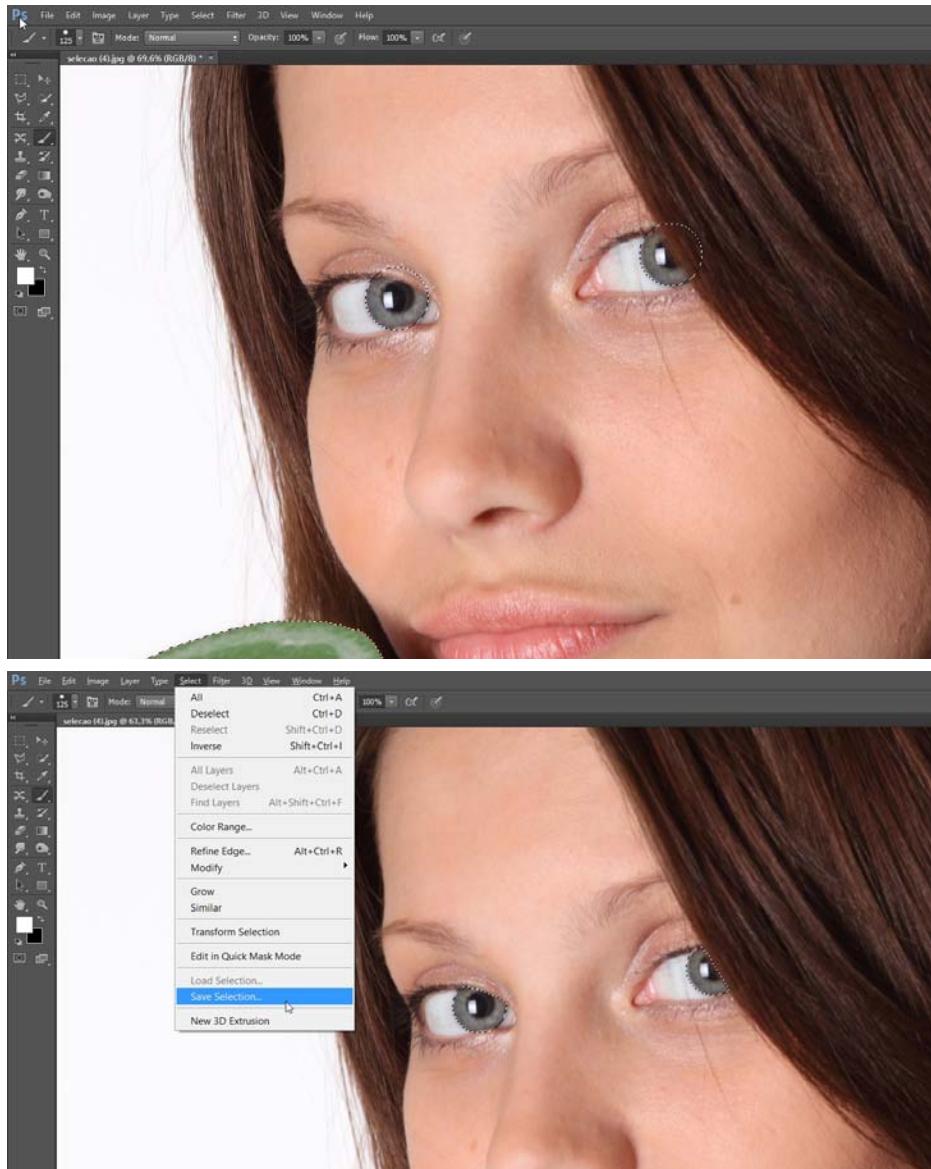
3) Utilize as ferramentas de seleção e de ajustes, assim como a ferramenta Refine Edge para fazer alterações na imagem abaixo. Modifique a cor da fruta e a cor dos olhos que a fotografia apresenta.

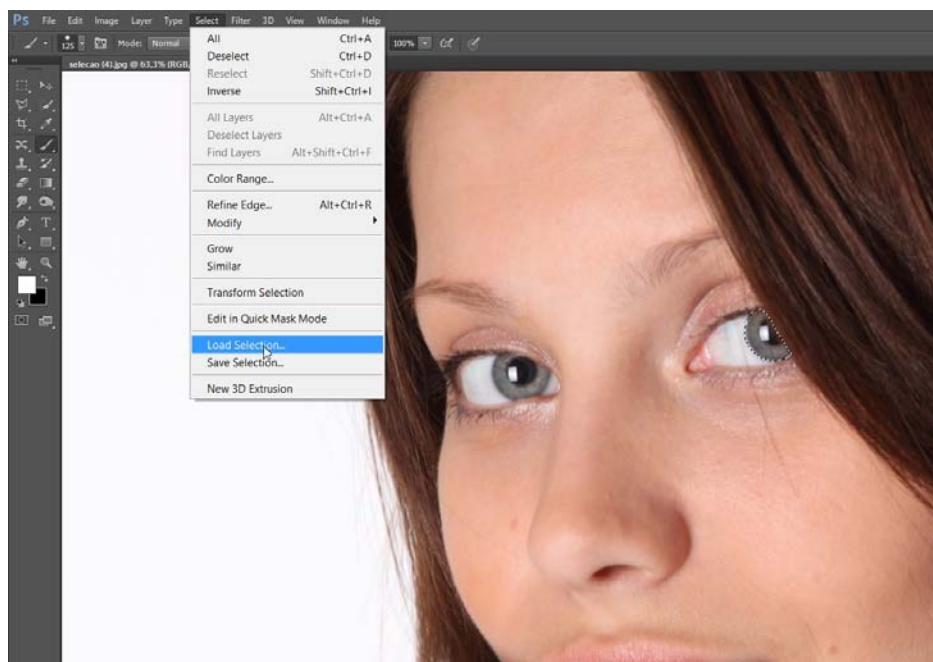
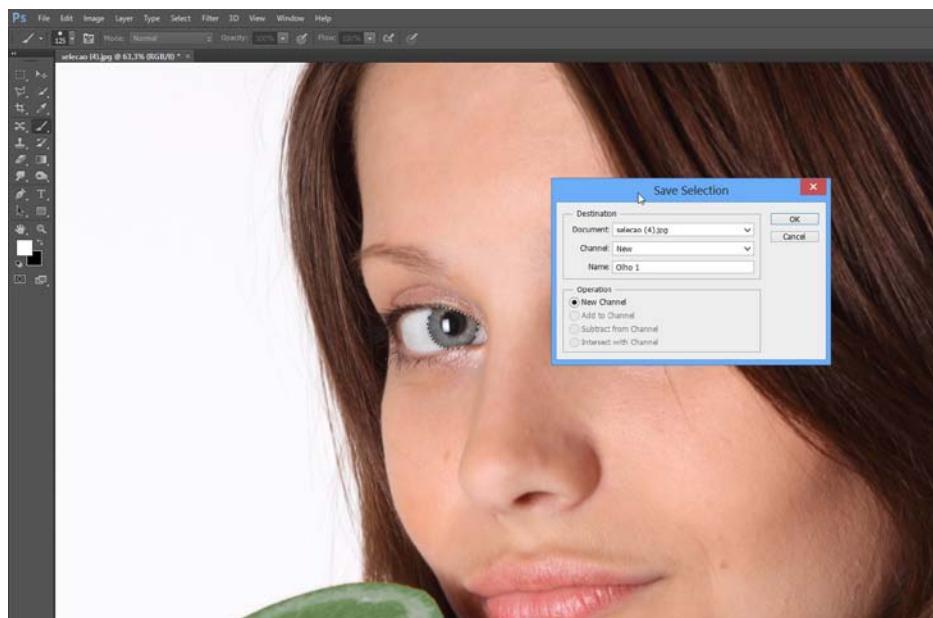


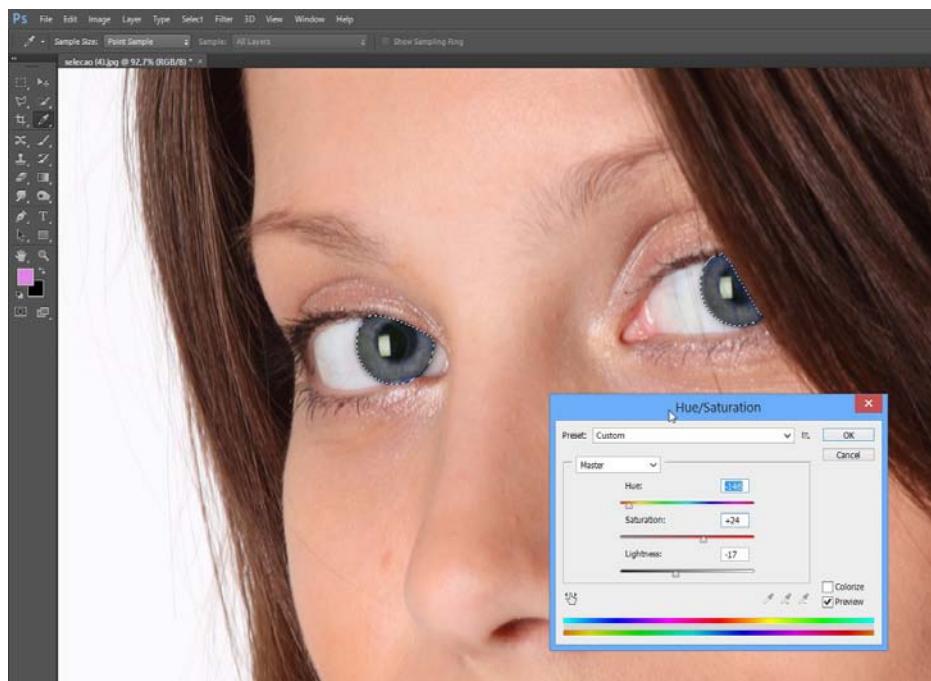
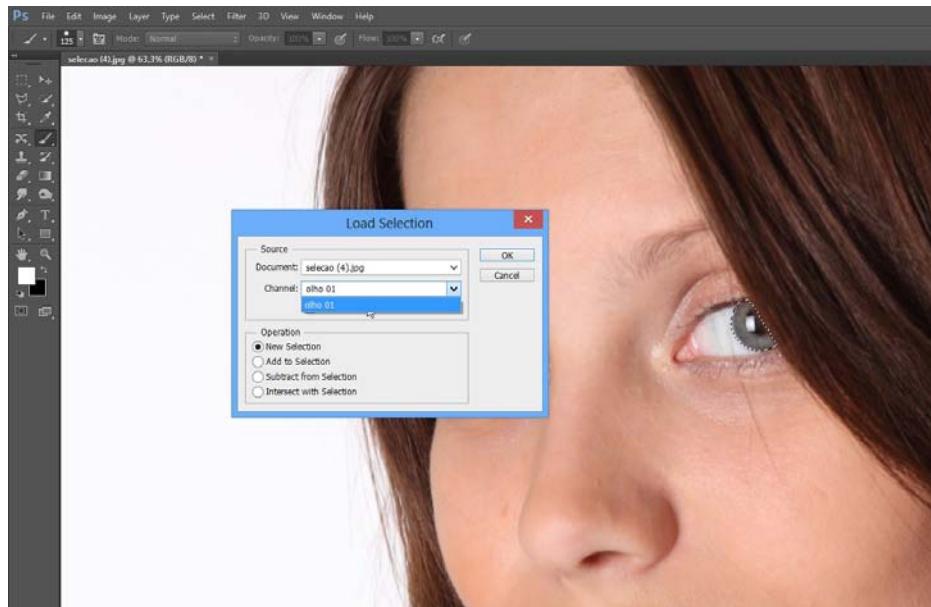


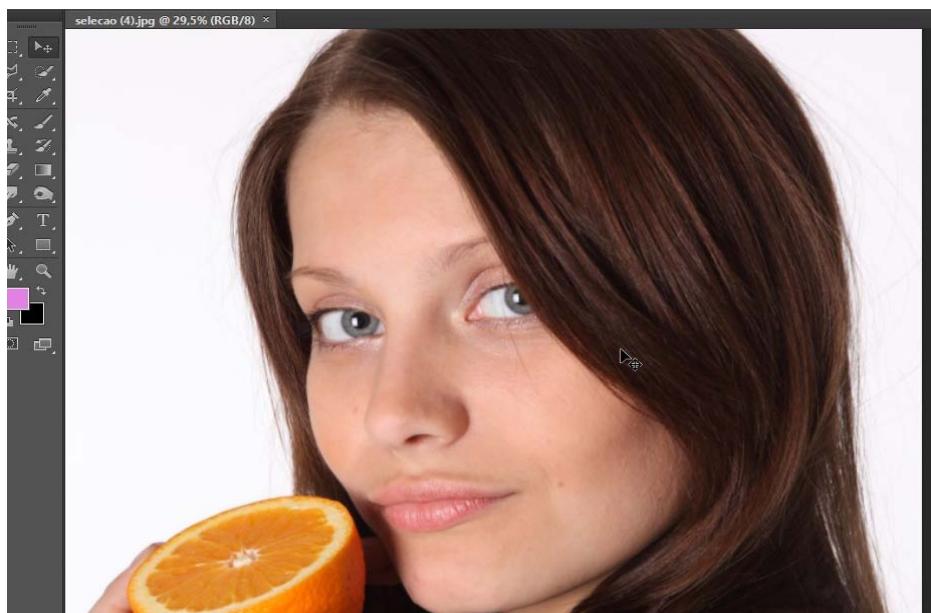
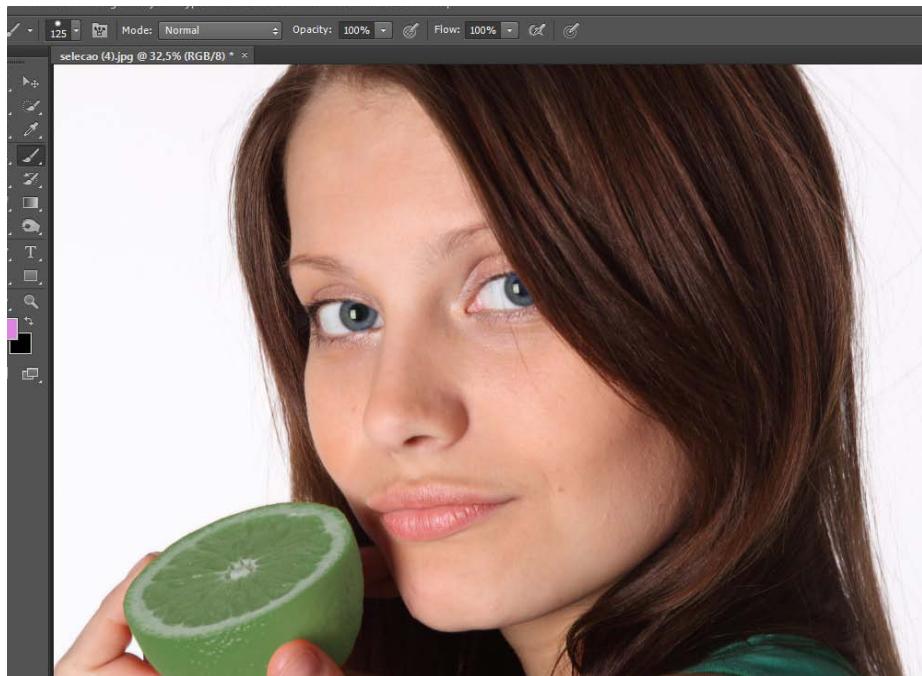


Após as alterações inciais, coloque em prática a mudança de cor dos olhos, aplicando a função Save e a função Load de uma seleção dentro do menu Select. Aproveite para ajustar a seleção através da função Select > Transform Selection quando necessário.



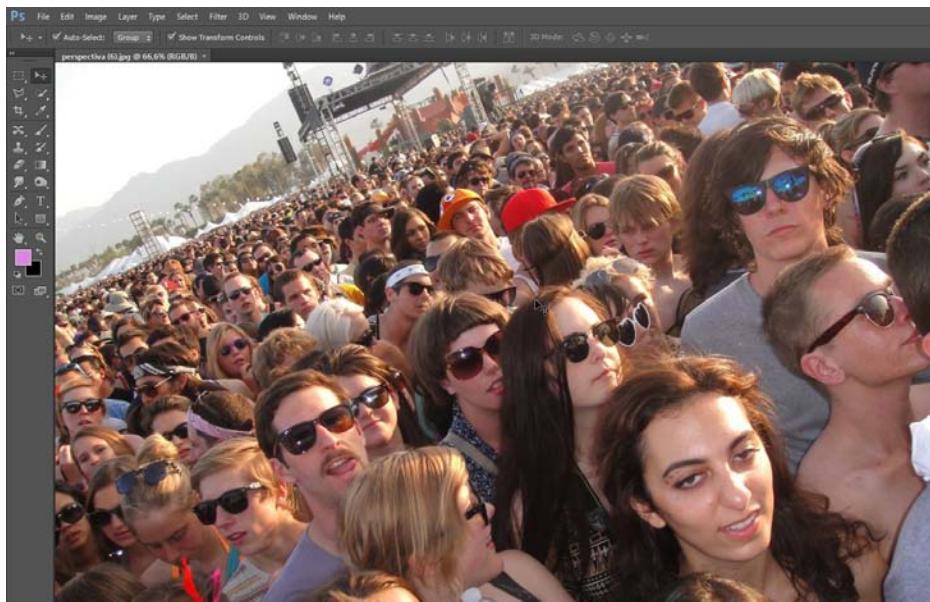


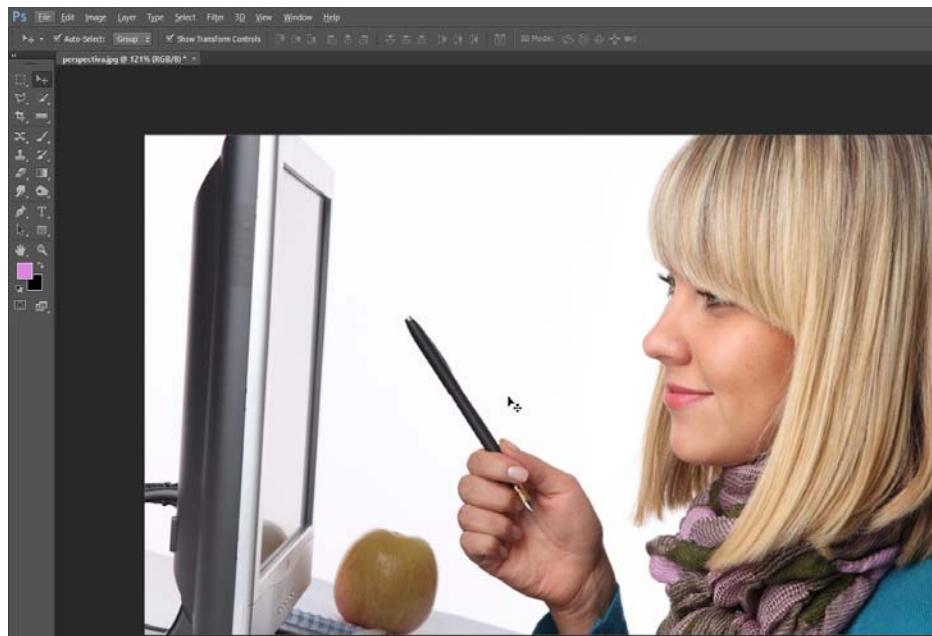
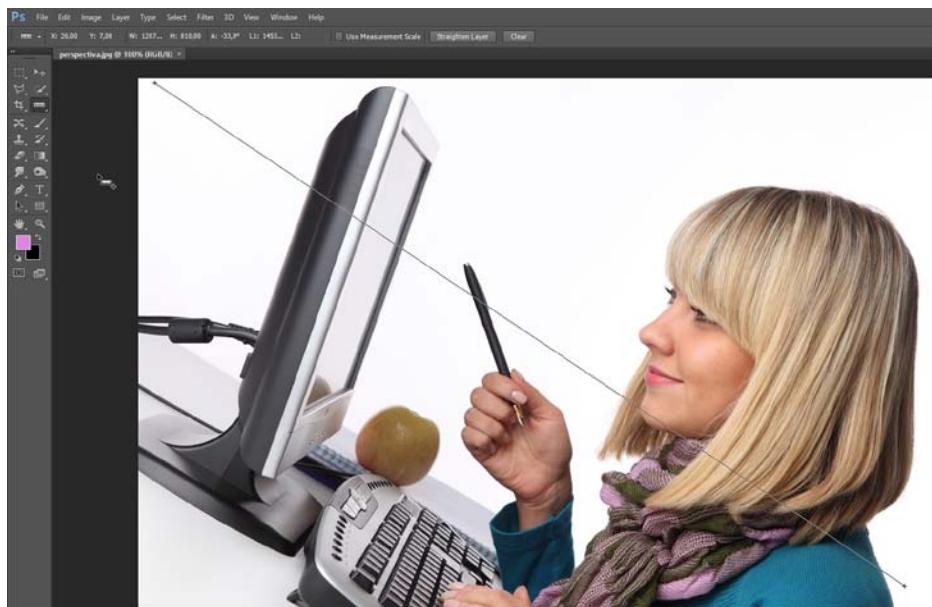




8.3 RULES

1) Aproveite a ferramenta Rules para modificar a perspectiva das imagens abaixo e tente fazer o mesmo com a ferramenta Crop (ativando a função perspective), observando as diferenças entre ambas.





8.4 RETOQUE E CORREÇÃO

1) Utilize as ferramentas de correção que são próprias para amenizar expressões faciais, linhas, manchas em pessoas. Aplique a Clone e a Healing Brush na imagem abaixo, lembrando da possibilidade de utilizar a opacidade para ambas.



UNIDADE 9 - FERRAMENTA PEN

Desenhando Caminhos Retos

Desenhando Caminhos Curvos

Ajustando e Movendo Caminhos

Criando Caminhos Fechados

Adição ou exclusão de nós

Pen aliada ao path

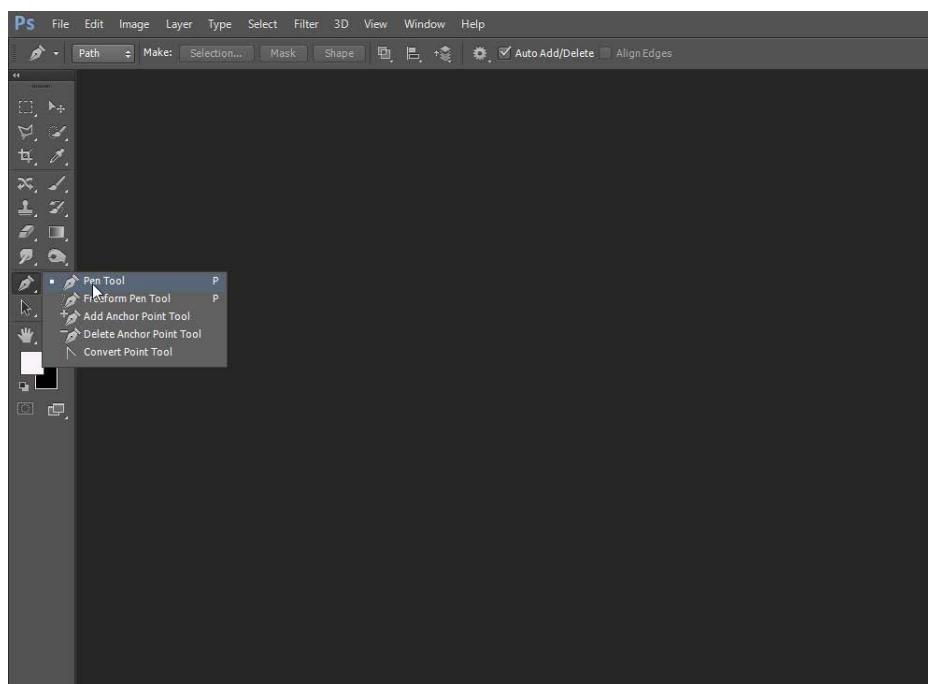
Pen aliada ao shape

Unidade 9:

Desenhando com a Ferramenta Pen

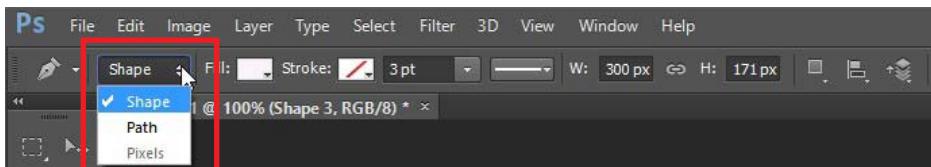
9.1 DESENHANDO CAMINHOS RETOS

A ferramenta Pen desenha linhas retas e curvas denominadas caminhos. Os caminhos podem ser abertos ou fechados. Caminhos abertos possuem duas extremidades distintas. Os caminhos fechados são contínuos, como por exemplo, o círculo. Os caminhos que não são preenchidos ou traçados não são impressos ao fechar o arquivo. Isso acontece porque os caminhos são objetos de vetor que não contêm pixels, diferente das formas de bitmap desenhadas pela ferramenta Pencil e por outras ferramentas de pintura.



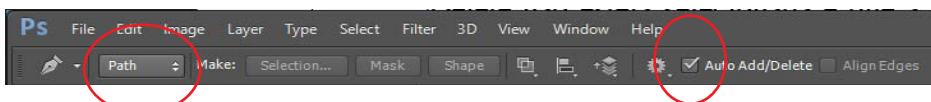
Para melhor compreender o uso da Pen, fique atento ao painel de configuração que se torna ativo quando tal ferramenta é selecionada, pois há duas possibilidades de escolha

chamadas SHAPE e PATH. A opção Shape permite que se crie formas de desenho com preenchimento, sendo possível editar e modificar a forma criada sempre que se desejar. A opção PATH também pode ter suas formas editadas, porém, não oferece preenchimento de imediato, pois é ideal para se criar seleções, a fim de se fazer recortes mais elaborados, como retirar uma pessoa de um fundo mais complexo.

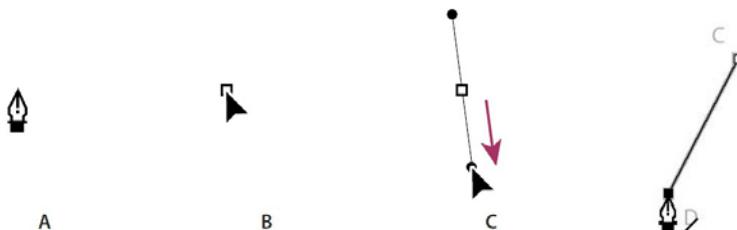


Opções Shape e Path respectivamente

Porém, antes de aprofundar o que o Shape e o Path podem nos oferecer, é importante compreender o funcionamento da ferramenta PEN, ou seja, como podemos criar formas a partir de la. Para isso, selecione a ferramenta Pen. Na barra superior, a de configuração, certifique-se de que a opção Path esteja marcada, que a opção Auto Add/Delete não esteja selecionada e que a opção Add to Path Area (+) esteja marcada. A escolha desses valores apenas ajudarão a visualizar melhor o uso prático da PEN. A seleção deles sempre sofrerá mudança dependendo do objetivo a ser alcançado.



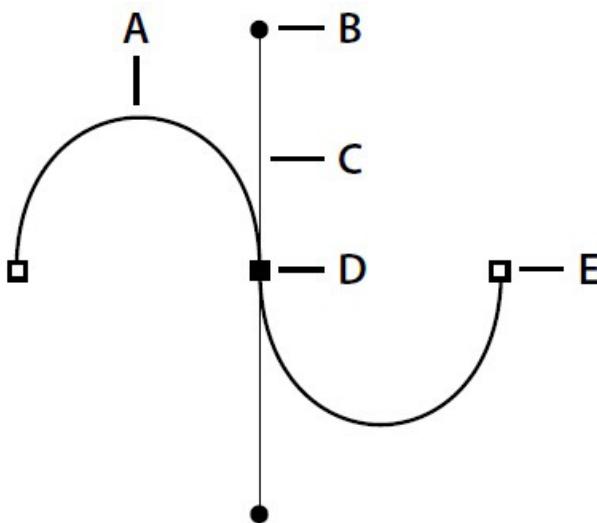
Para criar caminhos retos, basta clicar com o botão do mouse. Ao clicar pela primeira vez, você estará definindo o ponto inicial. A partir daí, cada vez que você clica é delineada uma linha reta entre o ponto anterior e o ponto atual. Termine o caminho clicando na ferramenta Pen na caixa de ferramentas ou dando um ESC no teclado.



9.2 DESENHANDO CAMINHOS CURVOS

Para criar caminhos curvos, clique e arraste o cursor. Da primeira vez, definiremos um ponto inicial e a direção da curva do caminho. Conforme continua, um caminho curvo é desenhado entre o ponto anterior e o ponto atual.

Ao arrastar a ferramenta Pen, o Photoshop desenha linhas de direção e pontos de direção a partir do ponto de ancoragem. As linhas e os pontos de direção são usados para editar a forma das curvas e para alterar a direção delas. Editar caminhos usando as linhas de direção e os pontos de direção após praticar o desenho só é possível utilizando ferramentas que estão na caixa de ferramenta abaixo da própria PEN.



Linhos e pontos de direção definindo a direção da curva:

A: Segmento Curvo

B: Ponto de Direção

C: Linha de Direção

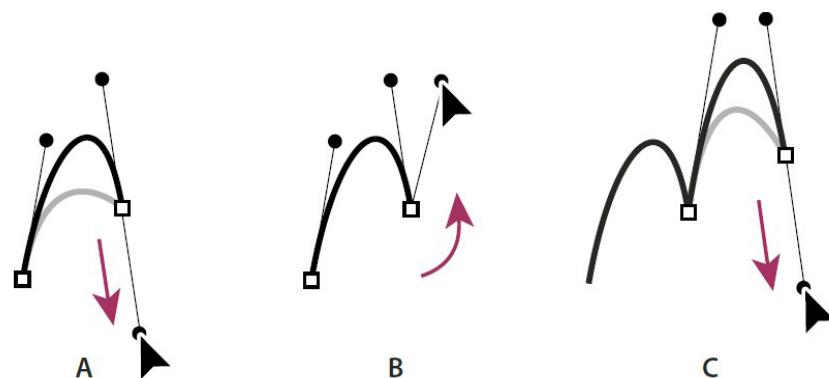
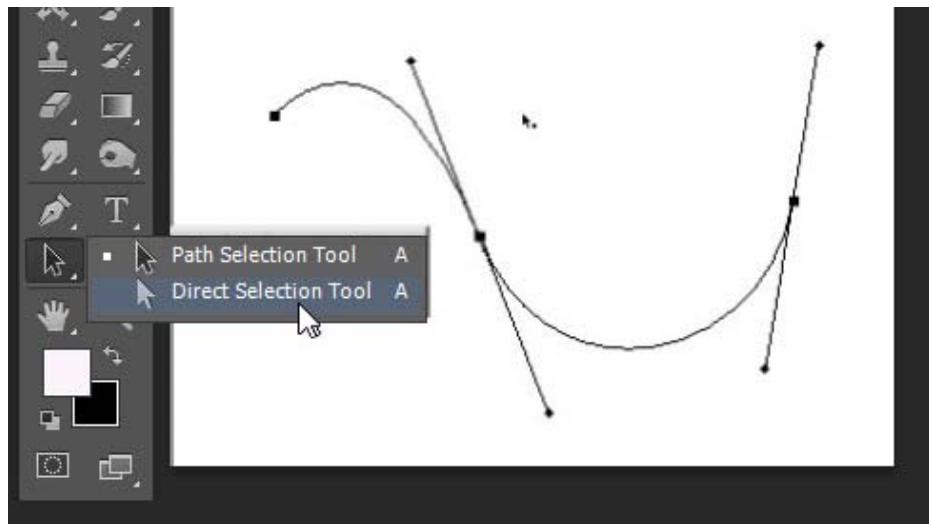
D: Ponto de Ancoragem Selecionado

E: Ponto de Ancoragem Não Seleciona

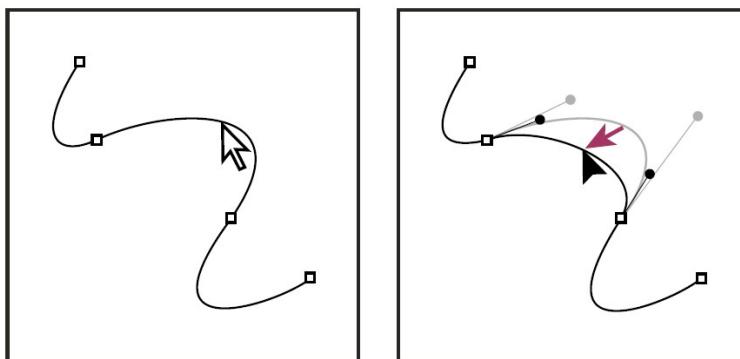
9.3 AJUSTANDO E MOVENDO CAMINHOS

Os pontos que conectam os caminhos são denominados pontos de ancoragem. Podemos arrastar pontos de ancoragem individuais para editar os segmentos do caminho ou pode-se selecionar todos os pontos de ancoragem para selecionar todo o caminho.

Para movimentar o elemento desenhado ou para alterar os pontos (nós) que são gerados ao se desenhar, basta trabalhar com as setas Path Selection e Direct Selection respectivamente. Também é importante lembrar que para selecionar a ferramenta Direct Selection enquanto a ferramenta Pen está ativa, mantenha pressionada a tecla CTRL.

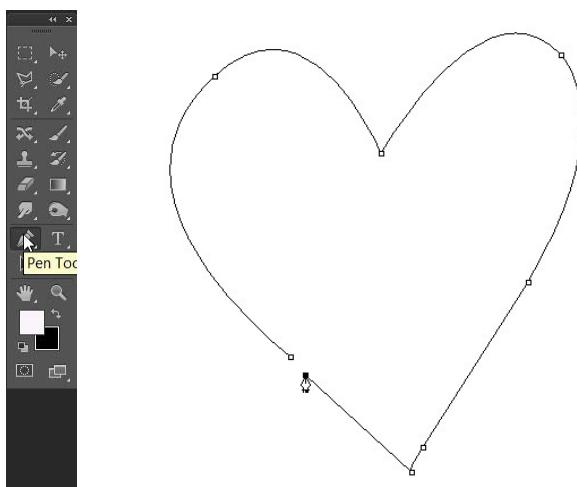


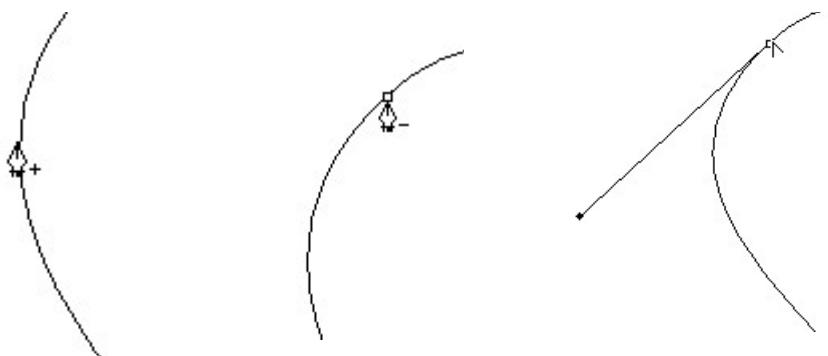
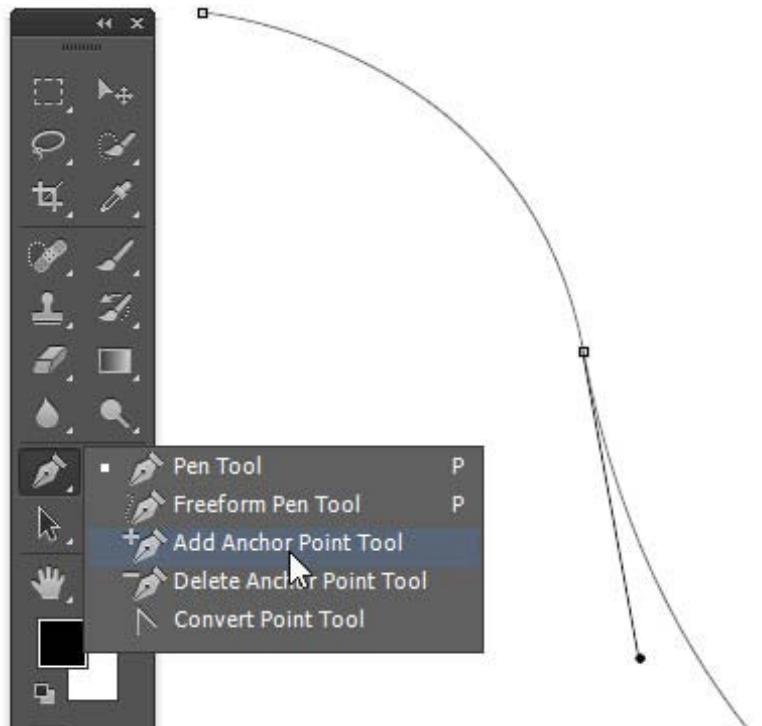
Com a ferramenta Direct Selection, por exemplo, também é possível arrastar com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.



9.4 CRIANDO CAMINHOS FECHADOS

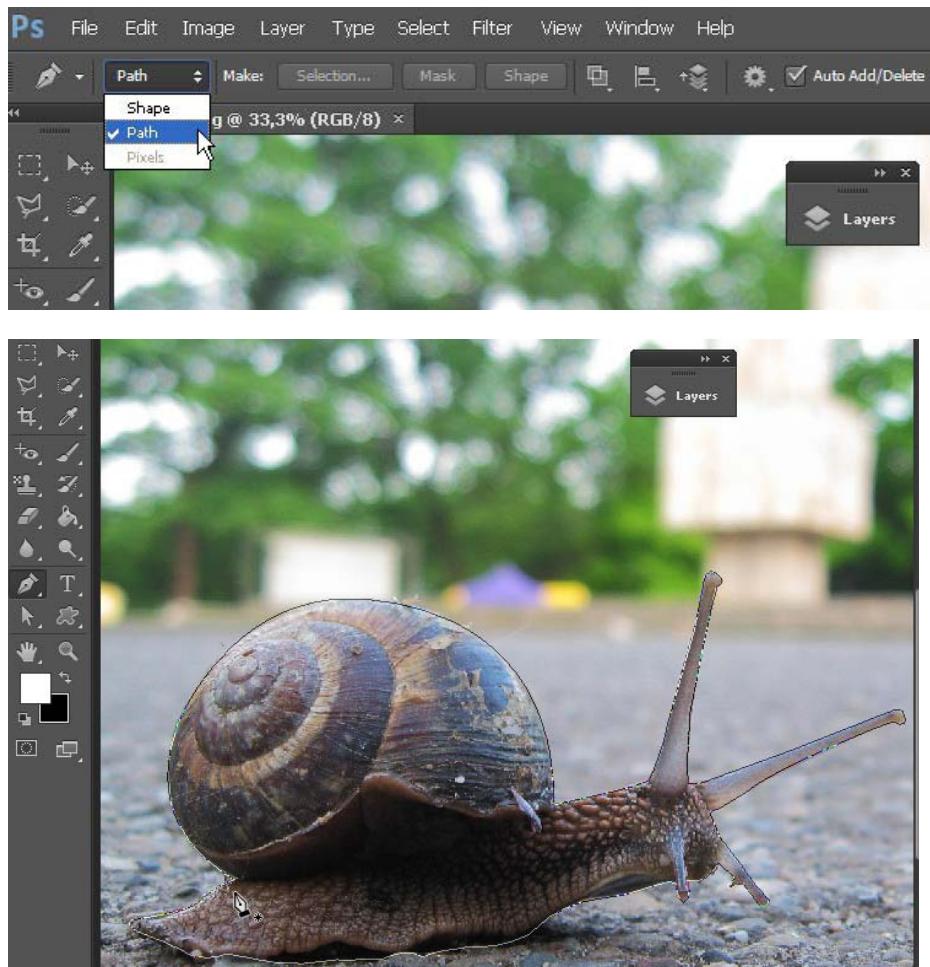
Ao realizarmos o desenho de um caminho fechado, perceberemos que a única diferença em relação ao caminho aberto é a forma como eles são terminados. Quando posicionarmos o cursor sobre o ponto inicial para determinar o caminho, aparece um pequeno círculo com a ferramenta Pen para indicar que o caminho será fechado.



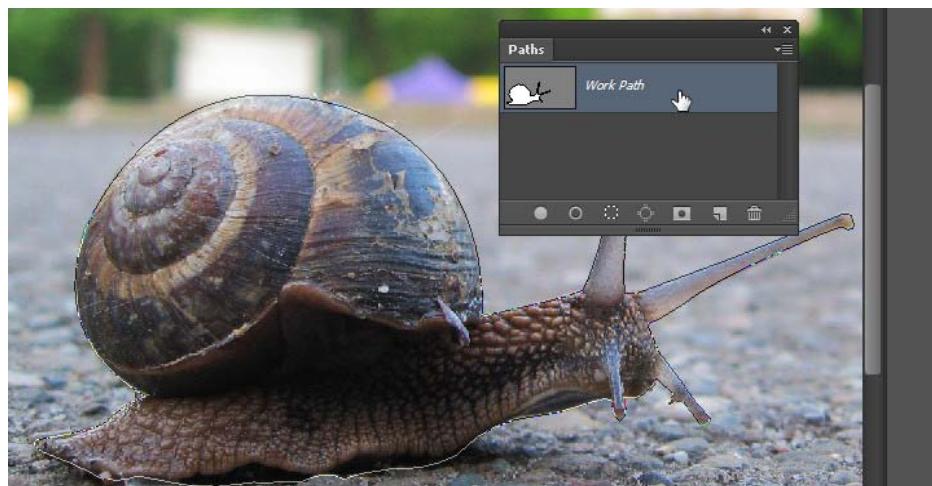
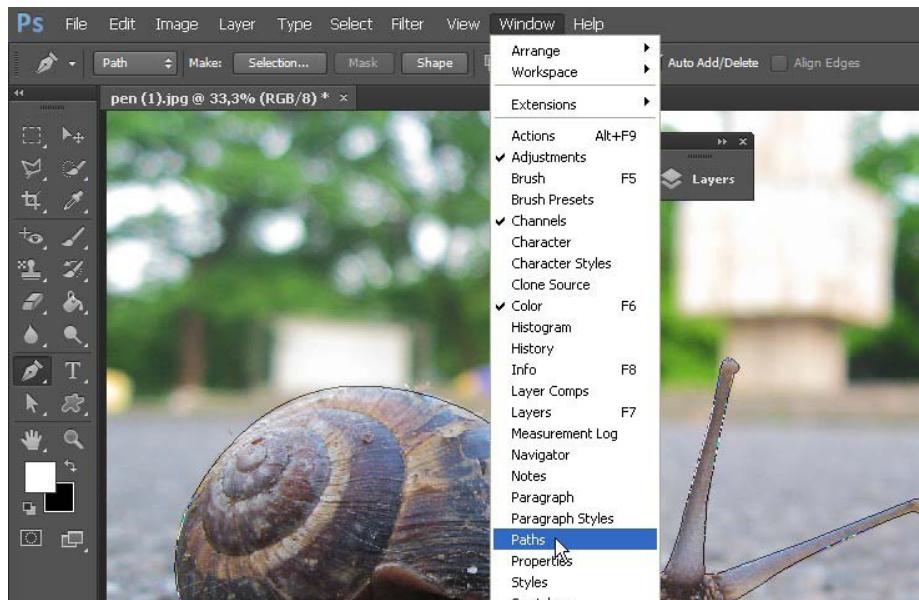


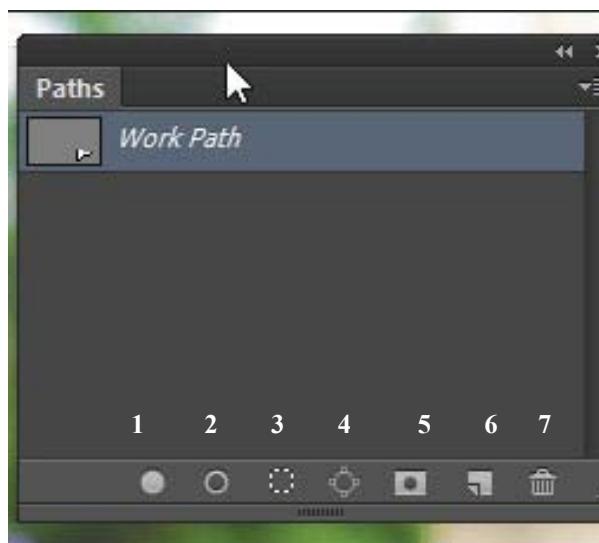
9.6 PEN ALIADA AO PATH

Ao selecionarmos a ferramenta Pen, solicitando no painel de configuração que ela tenha o comportamento de um Path, temos a possibilidade de construir formas que se tornam seleção. Basta construirmos um desenho com a Pen, depois de ter acionado a opção Path, ou então contornarmos alguma imagem com o intuito de recortar um elemento.



Após contornar o objeto com a PEN, é necessário acessar o painel chamado PATH, através do menu Window > Path. Tal painel nos mostra como fica armazenado o desenho feito sobre o elemento. Isso nos possibilita solicitar as opções que existem no painel, sendo uma delas a de seleção, ou seja, a de transformar o caminho traçado em uma seleção para recorte (Make selection - terceiro botão).



**1 - Fill Path:**

Oferece preenchimento

2 - Stroke Path:

Oferece contorno

3 - Make Selection:

Oferece seleção

4 - Make Work Path:

Transforma seleção em Path

5 - Layer Mask:

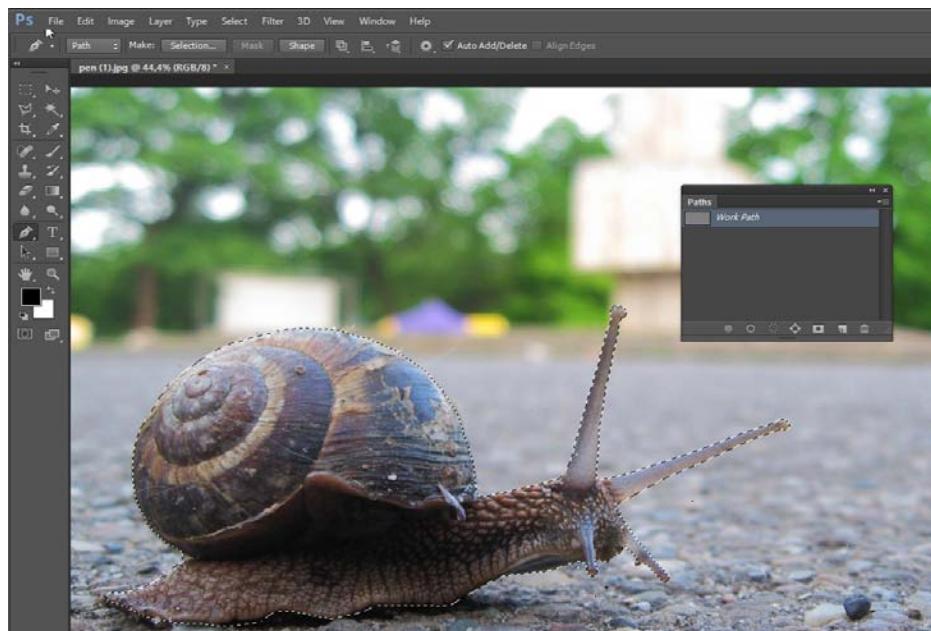
Cria uma máscara na seleção

6 - New Work Path:

Cria um novo work Path

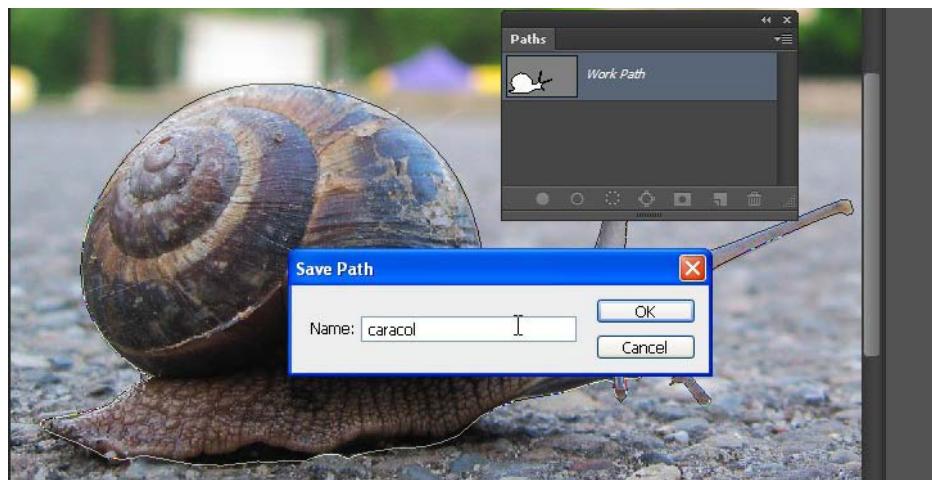
7 - Delete Path:

Deleta um Path

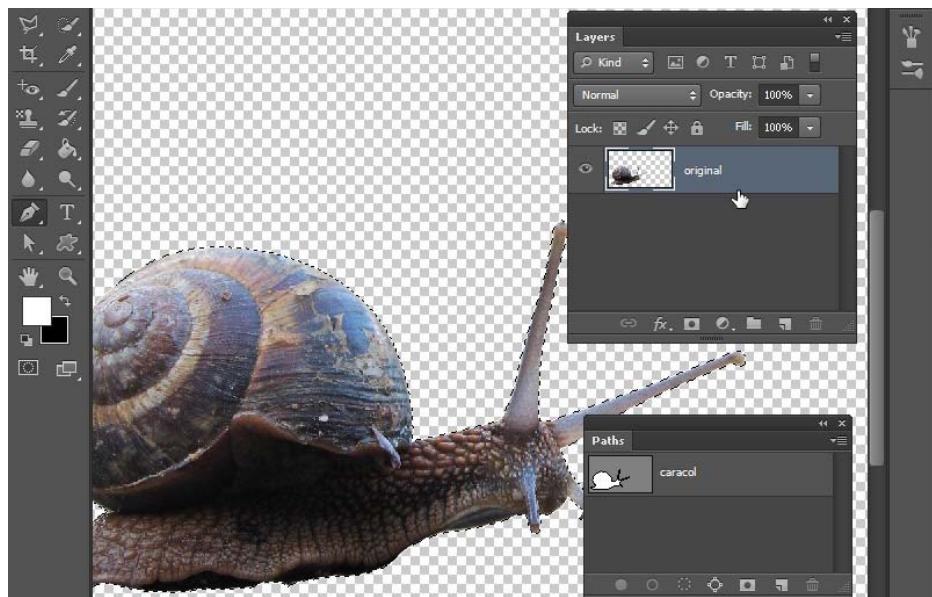


Seleção feita a partir de uma caminho feito com a Pen no modo Path, acionado na opção “Make Selection” no painel também chamdo Path.

Depois que a seleção é acionada no painel Path, a forma armazenado no mesmo painel (denominado Work Path por default), pode ter o nome alterado ao se clicar duas vezes sobre o Work Path.



Para retirar o fundo da imagem, basta desbloquear a layer, inverter a seleção (se for necessário) e pedir o comando delete.

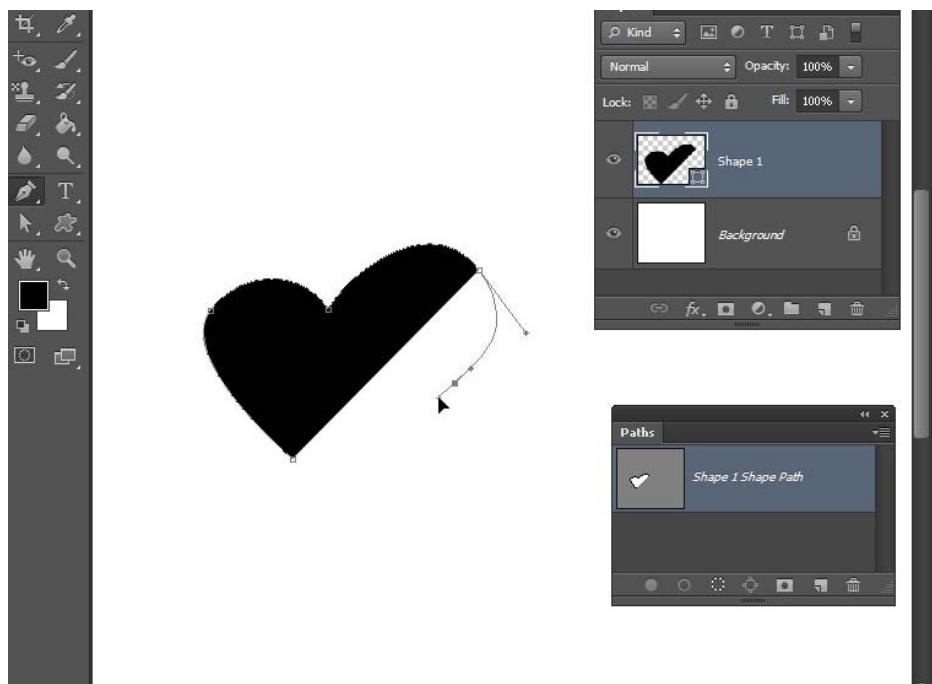


9.7 PEN ALIADA AO SHAPE

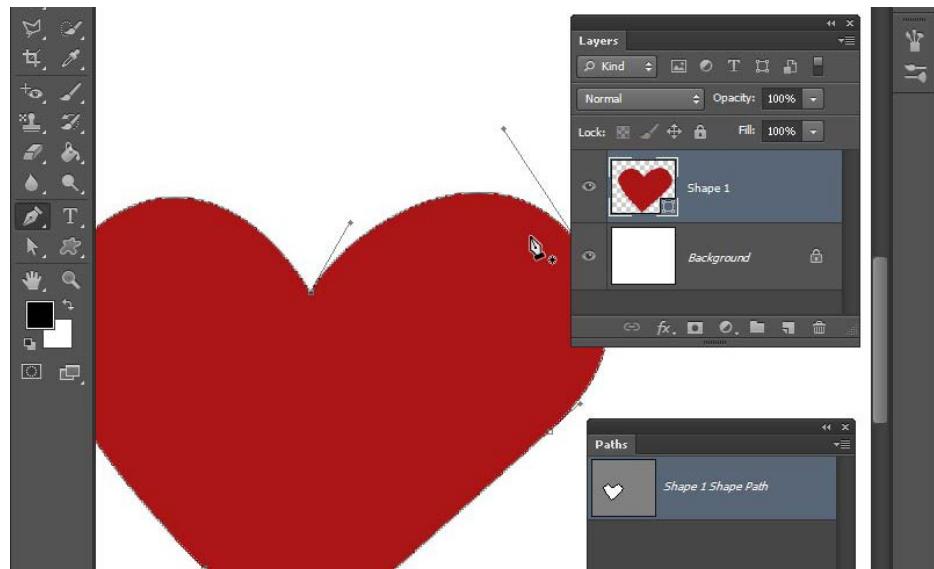
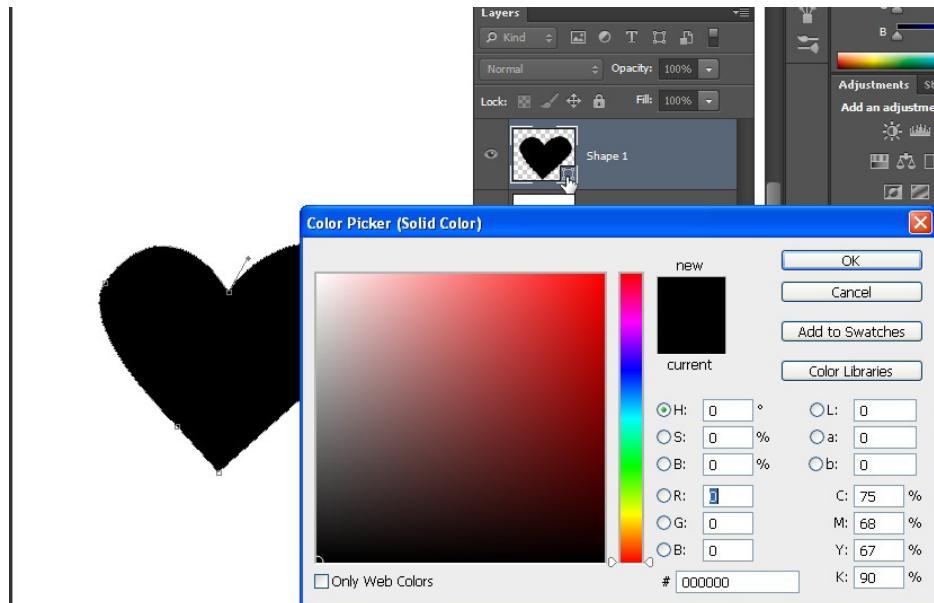
Além da Pen tomar a forma de um Path, ela também pode atuar como um Shape. A diferença está no fato de que o Path cria apenas um caminho para uma possível seleção, enquanto que o Shape, ao ser acionado, oferece um desenho com preenchimento, gerando automaticamente uma layer no painel Layer para a troca de cor desse mesmo preenchimento, independente da forma criada.



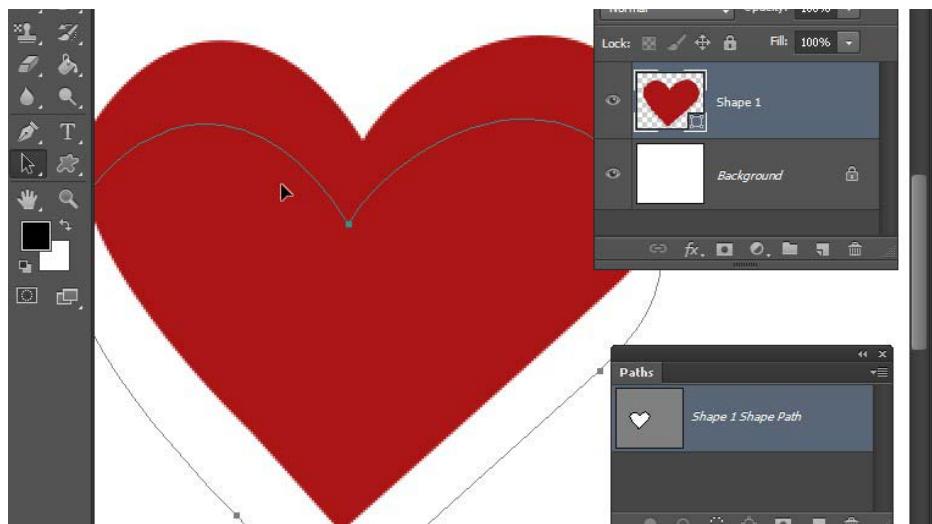
Basta clicar com a Pen na área de trabalho em um arquivo em branco e iniciar os primeiros traços do desenho, observando sempre o painel Layer.



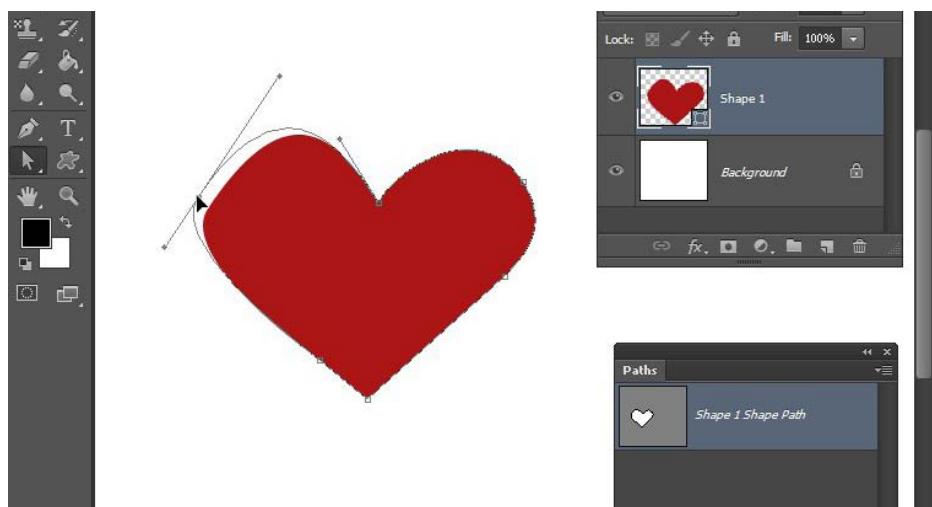
Para a troca de cor, é preciso clicar duas vezes sobre a layer Shape criada para abrir o painel color e modificar as cores do elemento.



Através das setas Path Selection e Direct Selection, modificamos o local do elemento e os nós gerados durante a construção do desenho, editando a imagem.

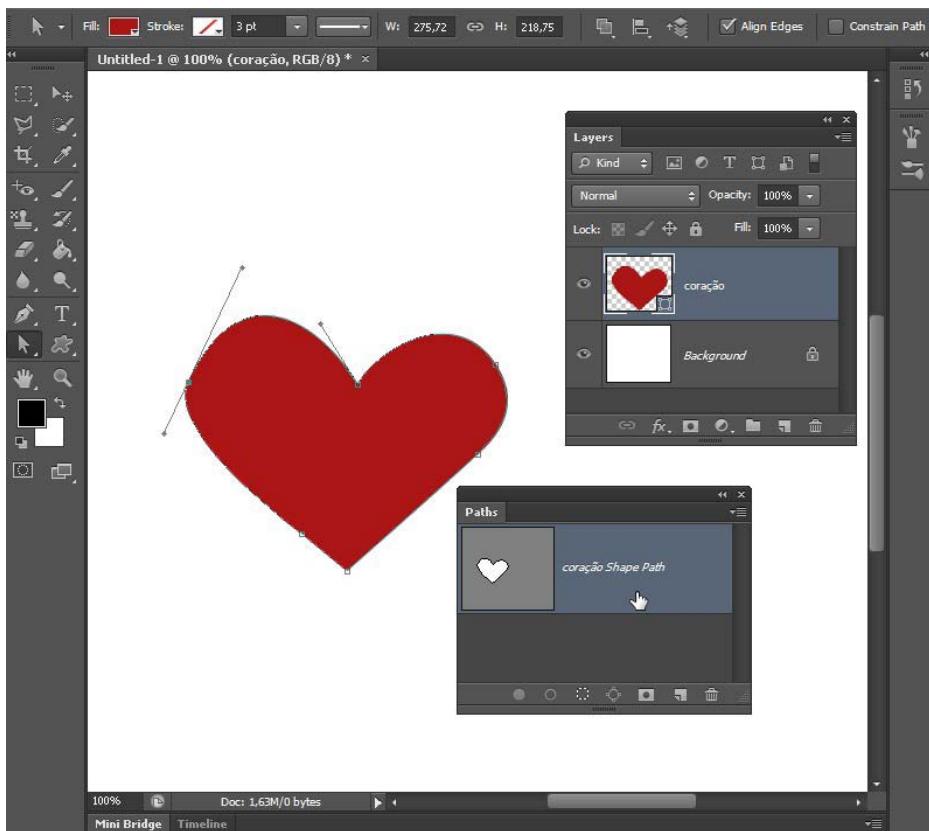


Atuação da ferramenta Path Selection (seta preta) locomovendo o elemento



Atuação da ferramenta Direct Selection (seta branca) movendo os nós (pontos)

Assim como os Paths, os desenhos feitos com a ferramenta Shape acionada, também permanecem armazenados no painel Path. Dessa forma, o elemento traçado pode se tornar uma seleção quando necessário. **Por default, o desenho feito com Shapes ficam guardados com o nome Shapes Vector Mask.**



Por organização, sempre renomeie os Work Paths e os Shapes Vector Mask gerados ao se trabalhar com Path e Shape.

UNIDADE 10 - APLICAÇÃO DE SHAPES E PATHS COM FORMAS FECHADAS

Aplicação de Shapes, Paths e Fill

Forma Custom Shape

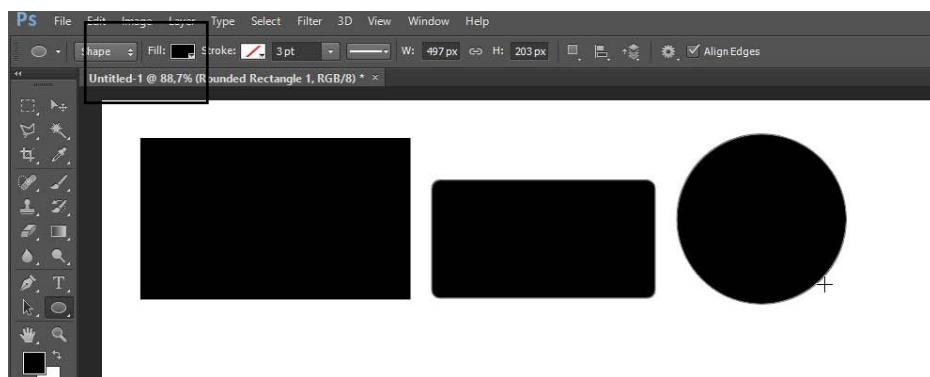
Unidade 10:

Aplicação de Shapes e Paths com formas fechadas

10.1 SHAPES ALIADOS A FORMAS FECHADAS

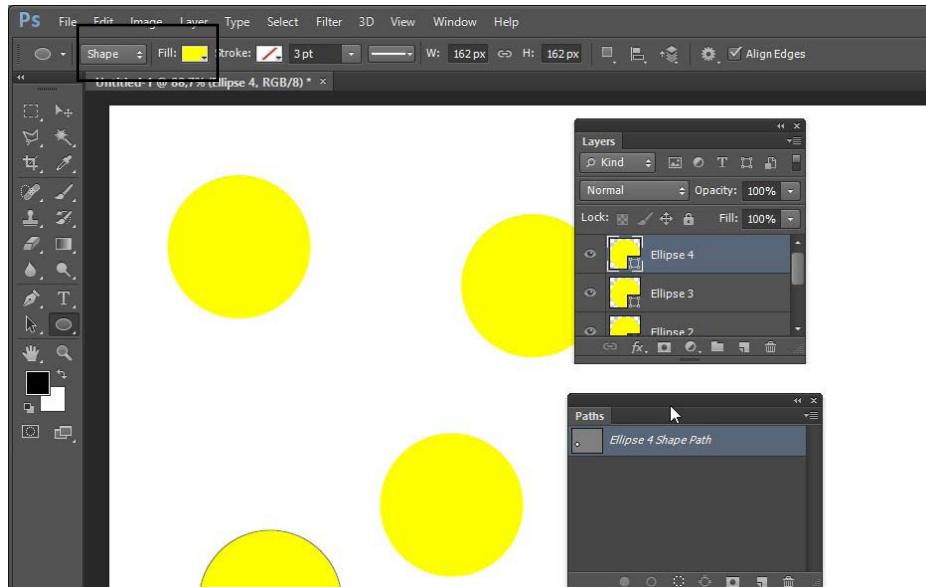
Ao se trabalhar com as formas fechadas (círculo, elipse, quadro, etc), o painel de opções na barra superior do programa permite que se escolha a forma **Shape** ou **Path**, da mesma forma quando se utiliza a ferramenta Pen. Mas além dessas duas funções, abre-se a forma **Fill** (preenchimento), permitindo a criação de desenhos que possuem apenas uma cor sólida, não sendo possível editá-lo (visto que não possue nós).

Tal função abre apenas para as formas fechadas e pinta diretamente em uma camada. Ao trabalhar neste modo, estaremos criando imagens rasterizadas, e não gráficos vetoriais possíveis de serem ajustados e modificados.

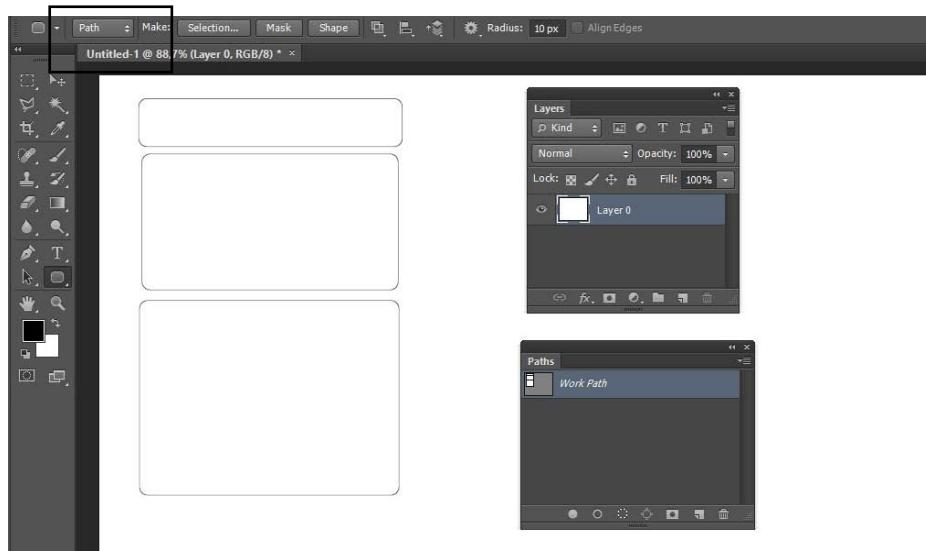


Contudo, ao se escolher a forma Shape ou Path, o mesmo raciocínio aplicado anteriormente com o uso da Pen, deve ser colocado em prática. **Shape** - Cria uma forma em uma layer (camada) separada. Como os Shapes são facilmente movidos, redimensionados, alinhados e distribuídos, são ideais para criar gráficos de páginas da Web. Também contribuem na construção de fundos ou diferentes traços de desenho para materiais gráficos.

É possível desenhar várias formas em uma camada. Uma layer de forma consiste em uma layer de preenchimento que define a cor da forma e em uma máscara de vetor vinculado que define o contorno da forma. É importante lembrar que o contorno do objeto desenhado na tela fica registrado no Painel Path, permitindo uma possível seleção ou alteração no formato.

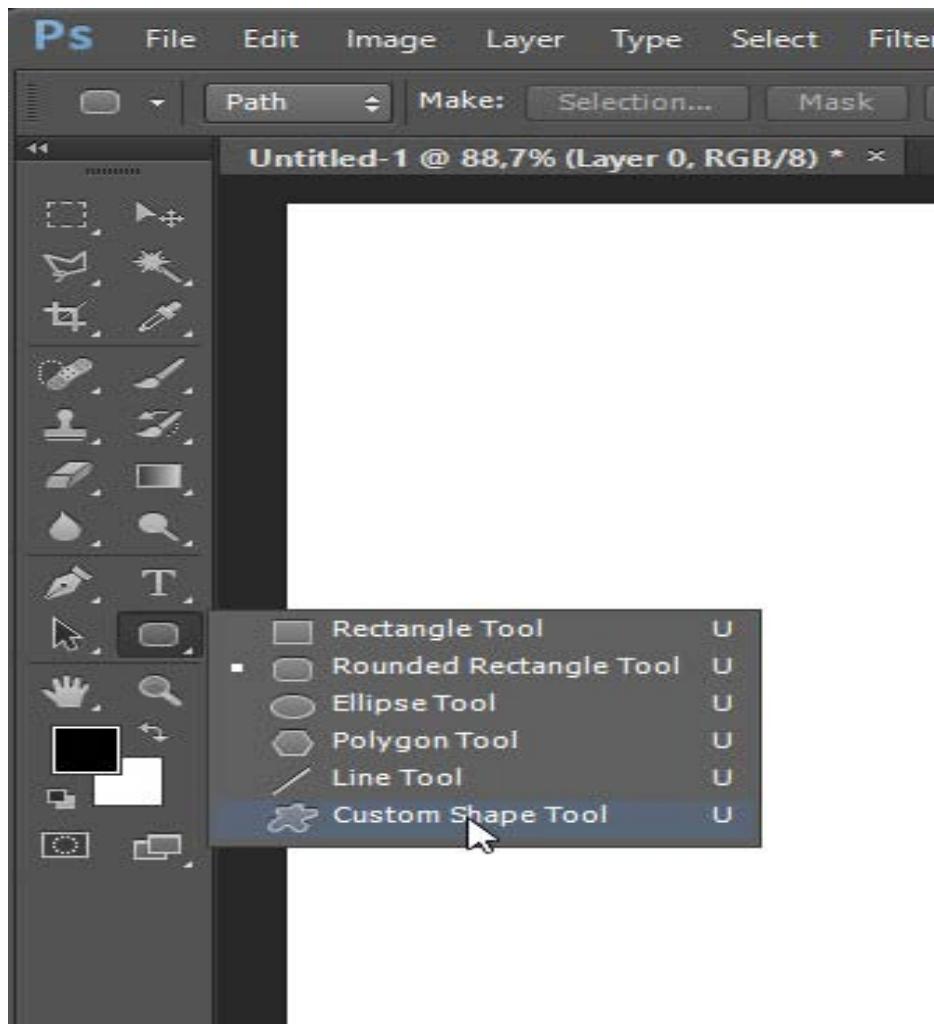


Já a função **Path** desenha uma forma na layer atual, mas não possui preenchimento de cor. Por também ficar registrada no Painel Path pode ser usado para criar uma seleção, criar um preenchimento após a forma ter sido criada ou pode oferecer contorno a essa mesma forma, criando o que denomina-se, então, de gráficos rasterizados.

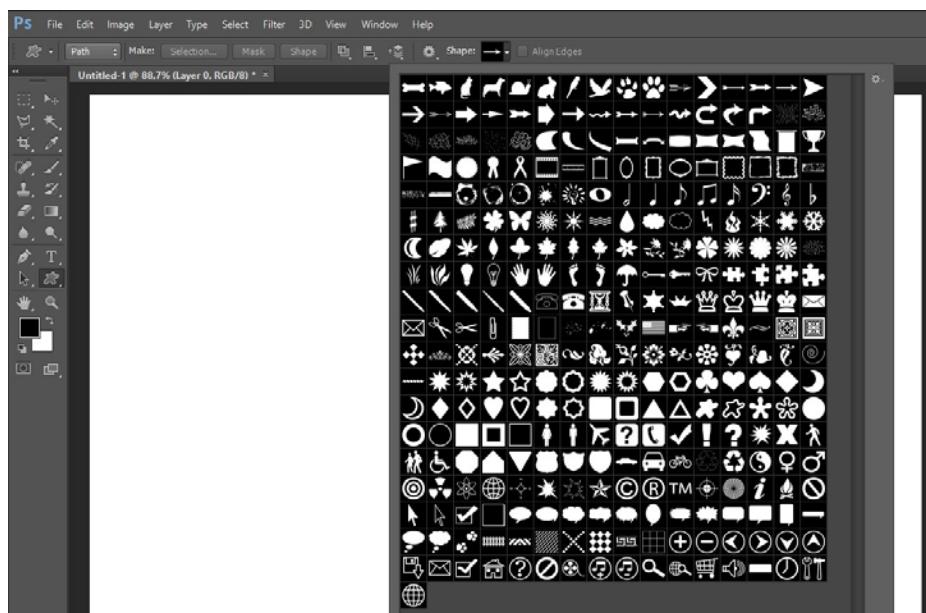
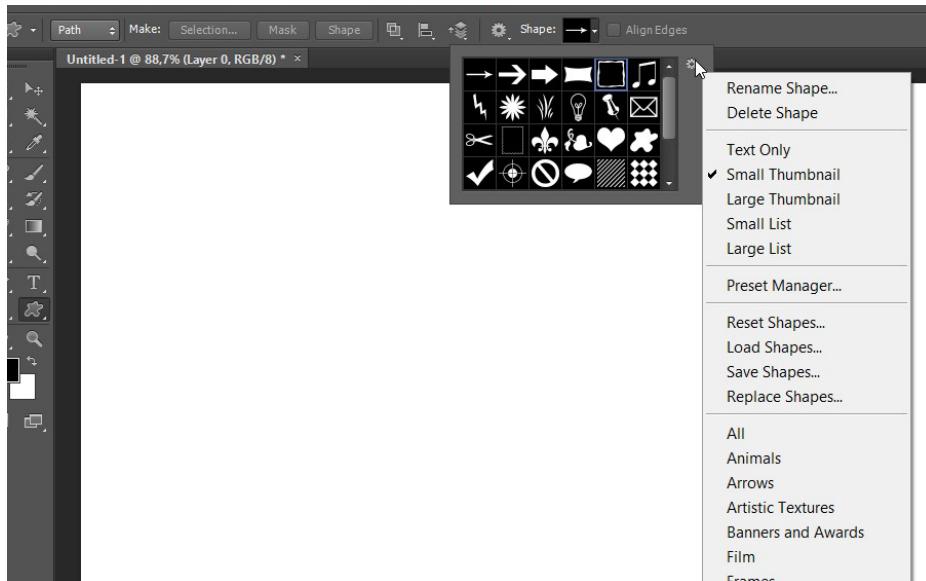


10.2 FORMAS CUSTOM SHAPES ALIADAS A FERRAMENTA SHAPE OU PATH

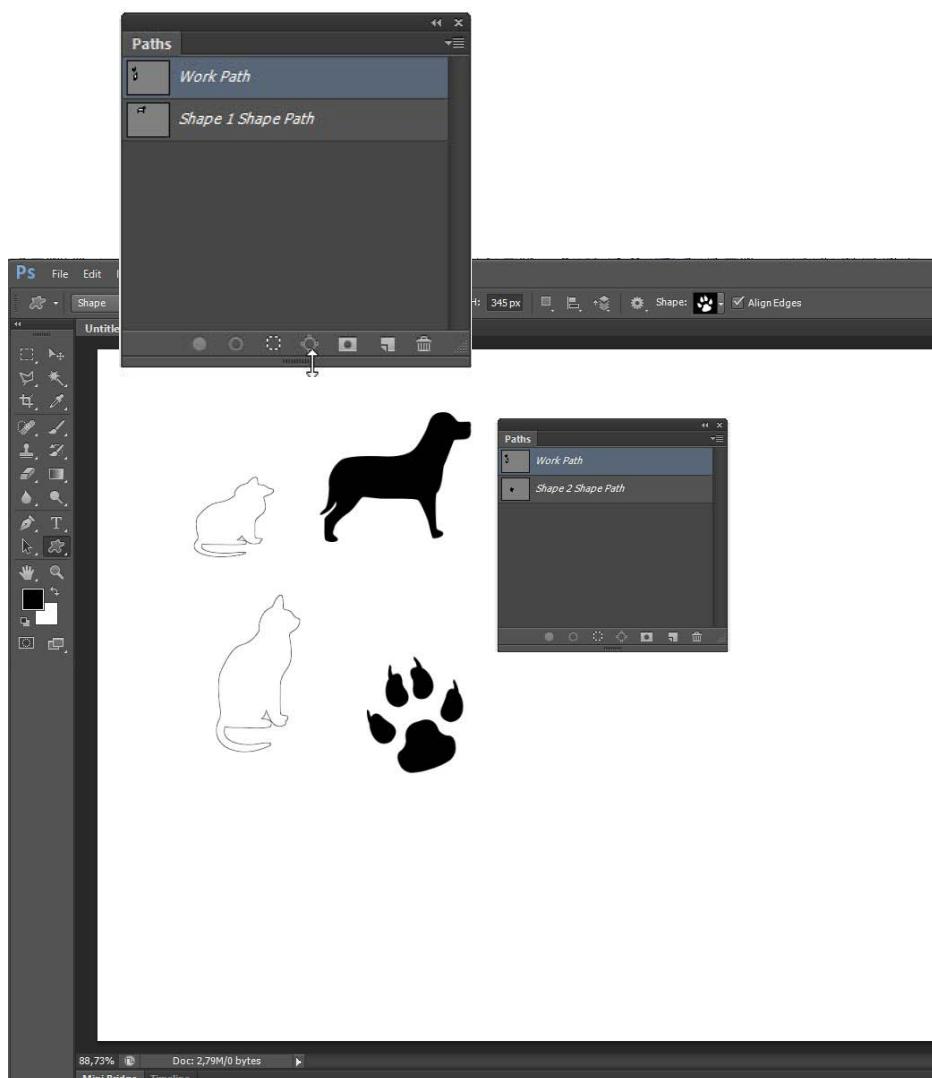
Na caixa de ferramentas, encontramos a forma fechada Custom Shape cujo formato do ícone já se apresenta diferente das demais. Tal motivo ocorre pelo fato de que a Custom Shape, ao ser selecionada, ativa uma biblioteca com diversos desenhos diferentes que podem ser empregados como Shapes ou como Paths.



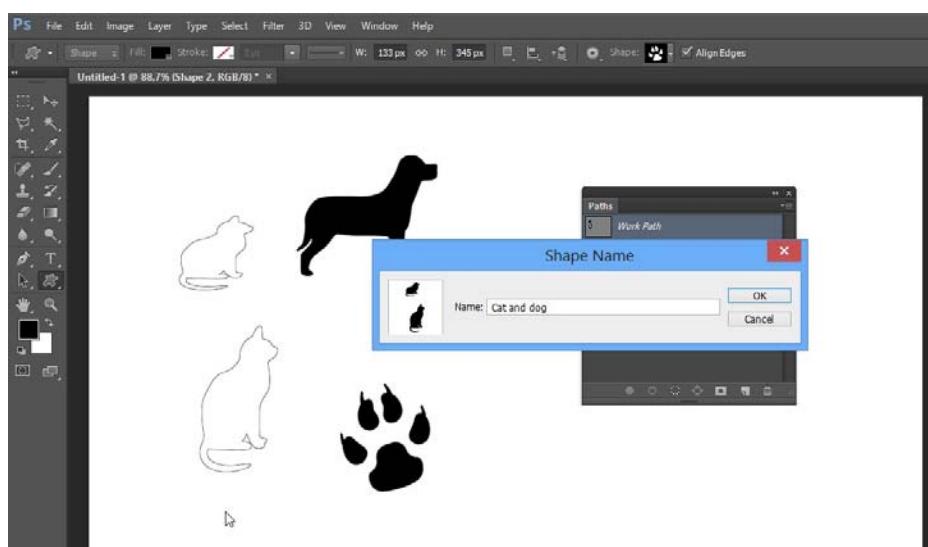
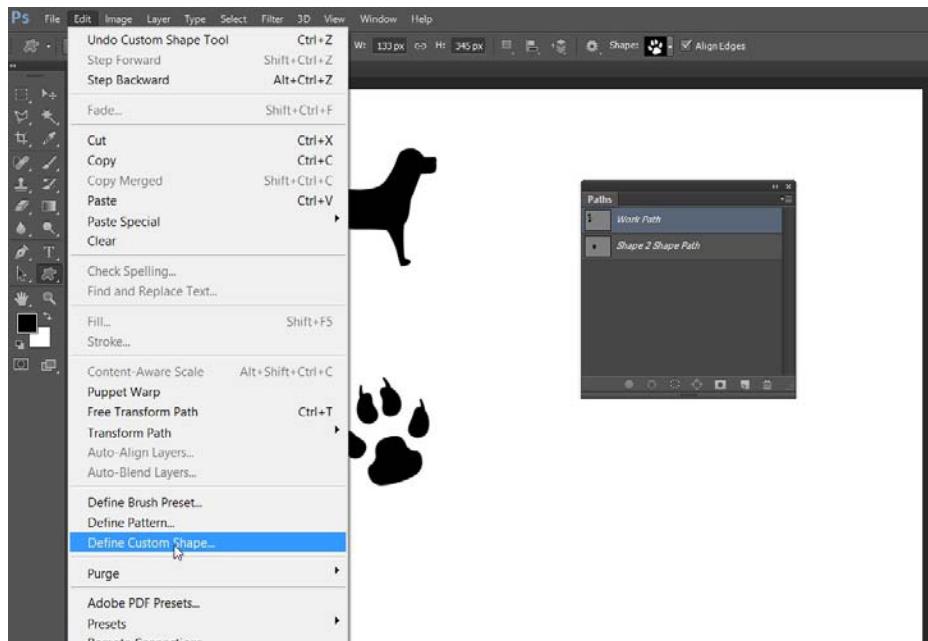
O painel de opções permite o acesso à biblioteca com as formas variadas, sendo possível solicitar que todas sejam visualizadas ao mesmo tempo.

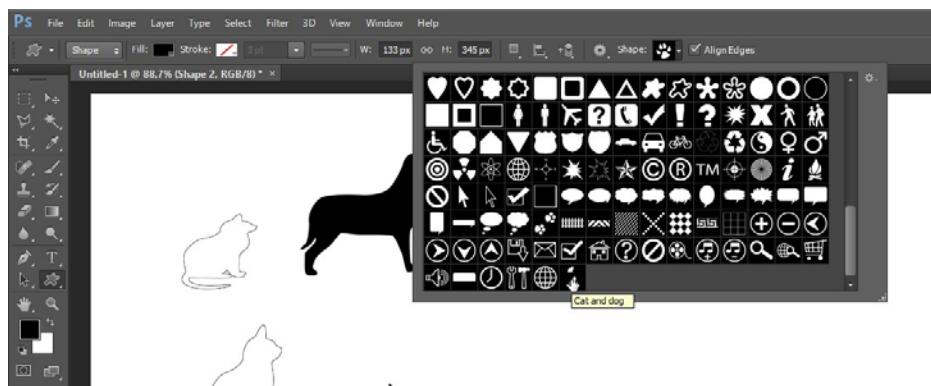


Após o uso e escolha das formas, os Shapes ou Paths criados podem ser renomeados no Painel Path. Além disso, cada desenho criado pode ser salvo como um novo formato a ser guardado na biblioteca do Custom Shape. Para isso, basta desenhar na tela uma forma utilizando o Custom Shaoe, não esquecendo de selecionar no painel de opções a função Shape ou Path.

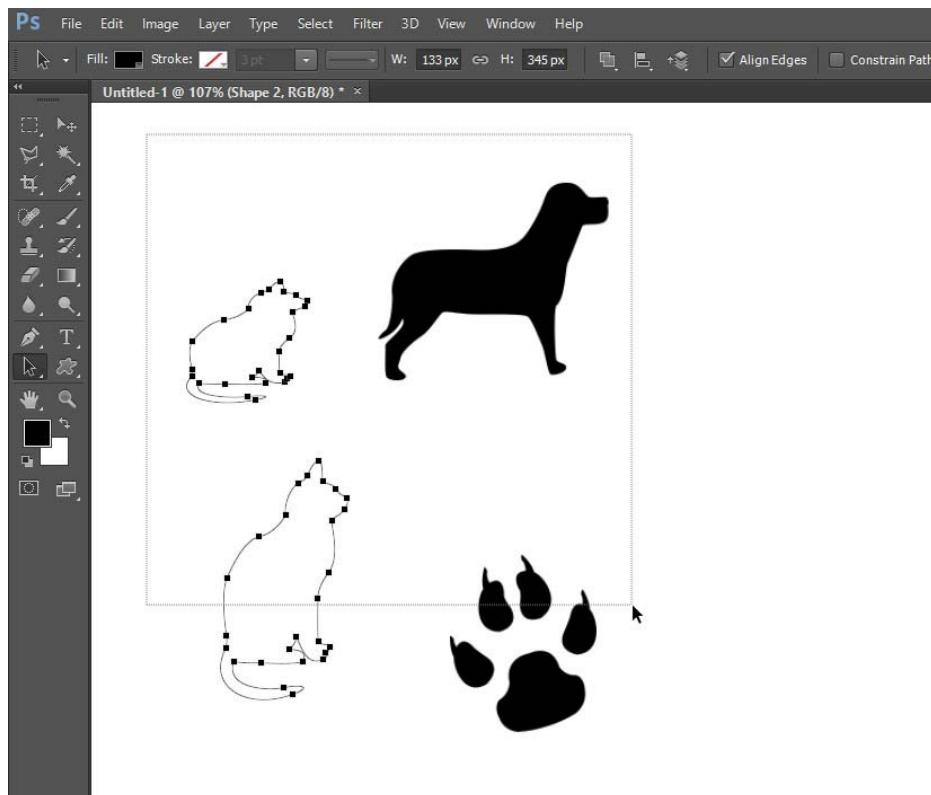


Depois siga o caminho Edit > Define Custom Shape. O desenho traçado e salvo será o último a aparecer na biblioteca do Custom Shape.

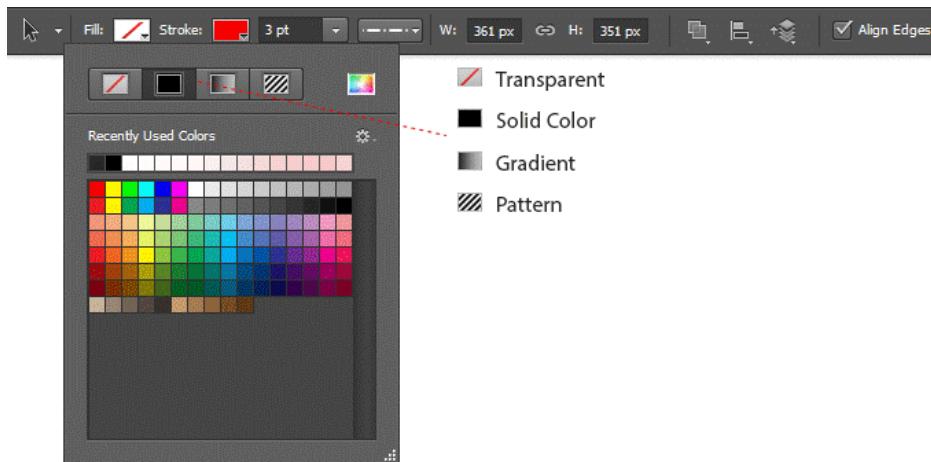




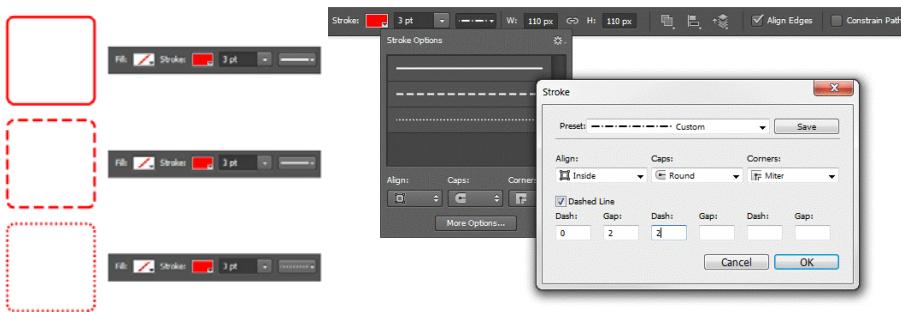
Ao selecionar a forma gravada é possível perceber que o desenho permanece exatamente igual ao gerado anteriormente. Abaixo o resultado final de um novo formato criado através da função Path.



No Photoshop CS6, camadas vetoriais são agora modelares, e você pode preencher e definir opções de traçado como se estivesse usando o Adobe Illustrator. Você também pode ter várias formas de vetor dentro de uma camada e alinhá-las, reorganizar e transformar (Edit> Transform) as formas



Você pode definir o preenchimento ou contorno transparente, cor sólida, um gradadê ou um padrão



Você pode até criar seu próprio contorno personalizado, clicando no botão “More options”

UNIDADE 11 - FERRAMENTA BRUSH

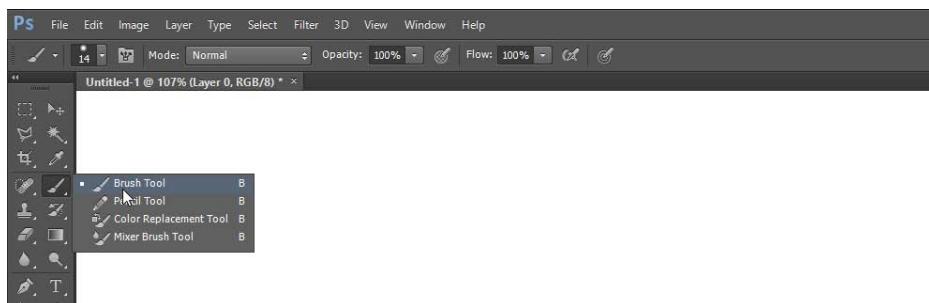
- Aplicação de Brushes**
- Configuração de Brush**
- Criação de Brushes**
- Importação de Brush**
- Mixer Brush Tool**

Unidade 11:

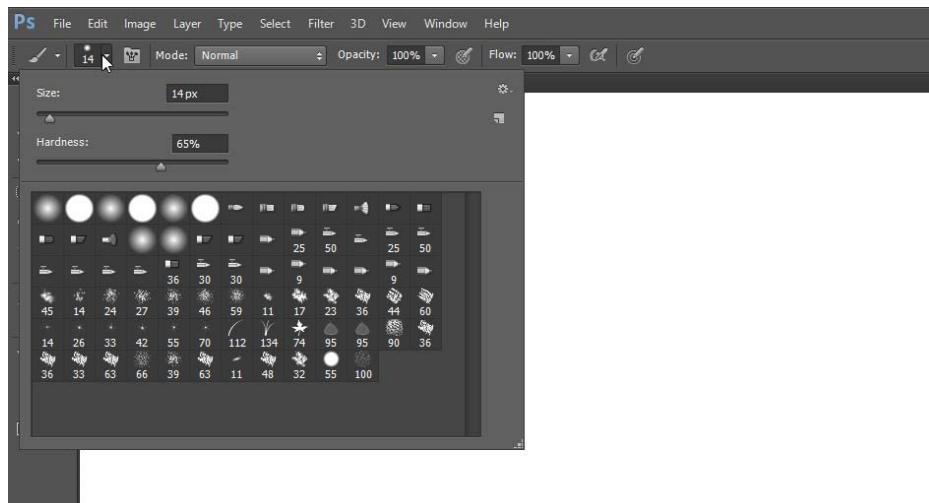
Ferramenta Brush

11.1 APLICAÇÃO DE BRUSHES

O programa Adobe Photoshop também oferece diversas ferramentas de pintura, principalmente o pincel Brush Tool que encontra-se no segundo quadrante da caixa de ferramentas. O Brush atua como um pincel tradicional de desenho, gerando traços com diferentes tamanhos através de diversas possibilidades de pontas.



Ao selecionar a ferramenta Brush, o painel de predefinições é acionado, permitindo que se abra uma janela com diferentes pontas de pincel. Além da escolha do formato das cerdas também é possível escolher a suavidade dessas, assim como o tamanho.



O painel de opções onde se abre o painel de predefinições também oferece outras funções que contribuem para um traço ao ser feito com a ferramenta Brush. Os principais botões para isso são os de Mesclagem (Bleends), o de Opacidade (Opacity), o de Fluxo (Flow), assim como o Aerógrafo (Airbrush) e os Botões de pressão (Pressure buttons).



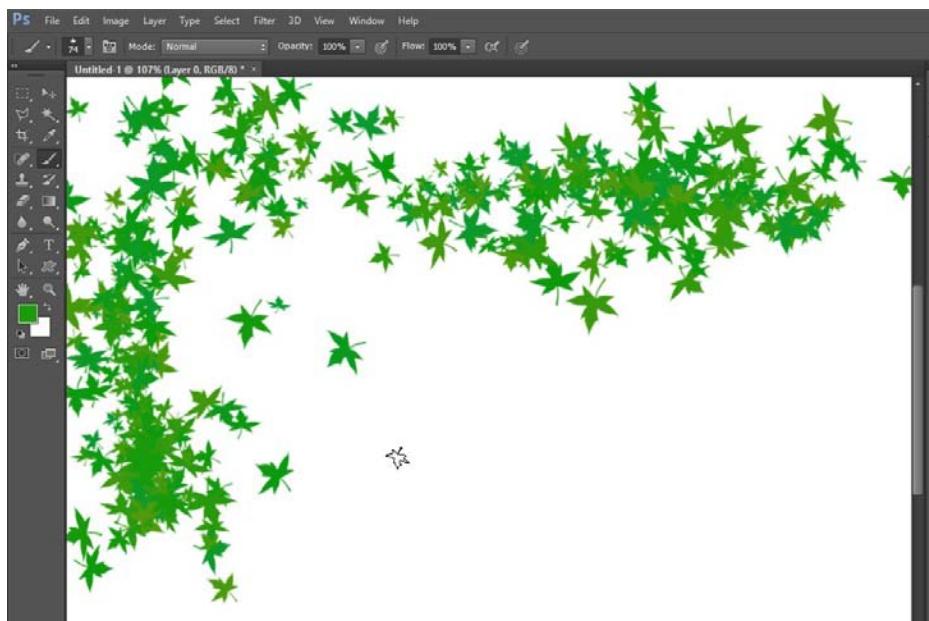
A - Opacity: Define a transparência da cor aplicada

B e E - Pressure buttons: Aplica pressão no traço para sobreescrever as configurações de opacidade

C - Flow: Define a taxa de aplicação da cor conforme o ponteiro é movimentado em uma área

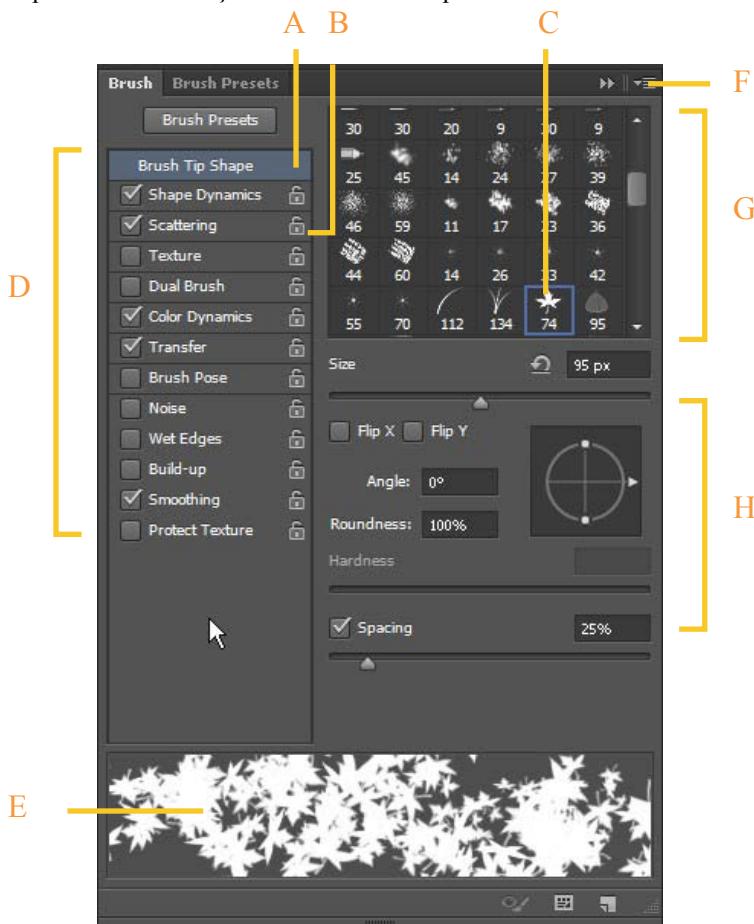
D - Airbrush: Simula a pintura com um aerógrafo

Lembre que a cor do Brush sempre corresponde a cor da Foreground que encontra-se na caixa de ferramentas.

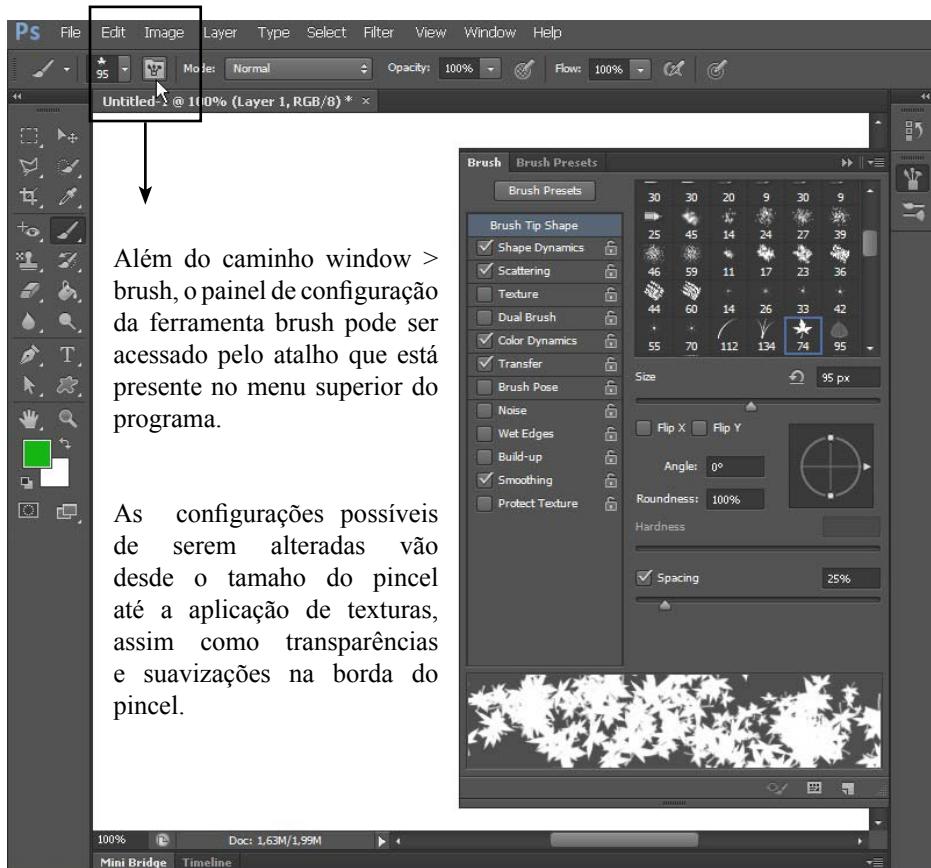


11.2 CONFIGURAÇÃO DE BRUSHES

Cada Brush (Pincel) possui, por padrão, configurações armazenadas que podem ser alteradas. Dentro do menu Window > Brush (F5) podemos encontrar o painel de configuração da ferramenta Brush que permite a mudança das predefinições dos pincéis, além de possibilitar a criação de novos Brushes personalizados.



A. Bloqueado B. Desbloqueado C. Ponta de Brush (pincel) selecionado D. Configurações do pincel E. Visualização do traçado do pincel F. menu popup G. Formas de ponta do pincel (disponíveis quando a opção Forma da Ponta do Pincel está selecionada) H. Opções do pincel



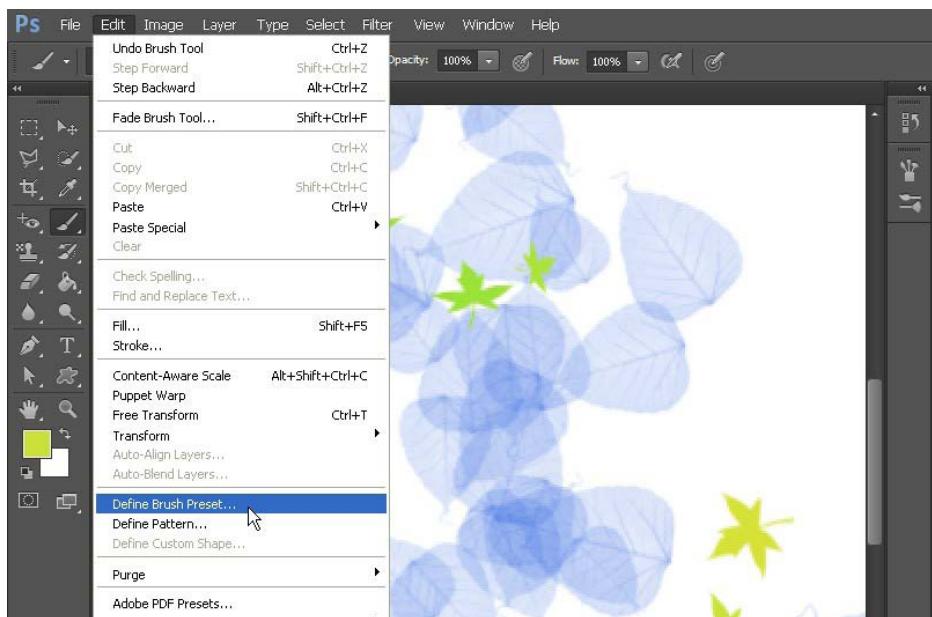
Além do caminho window > brush, o painel de configuração da ferramenta brush pode ser acessado pelo atalho que está presente no menu superior do programa.

As configurações possíveis de serem alteradas vão desde o tamaho do pincel até a aplicação de texturas, assim como transparências e suavizações na borda do pincel.

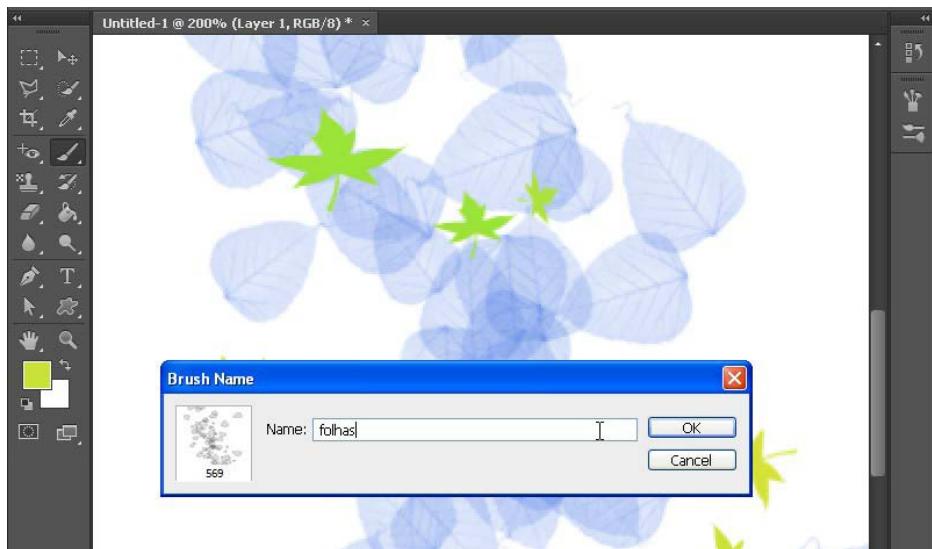
11.3 DEFININDO BRUSHES

Todo desenho feito com a própria ferramenta Brush, ou com alguma outra ferramenta que permita preenchimento das formas, pode ser definido como um brush. O mesmo processo ocorre com uma fotografia, pois qualquer imagem pode ser definida como um brush assemelhando-se a um carimbo ou marcador.

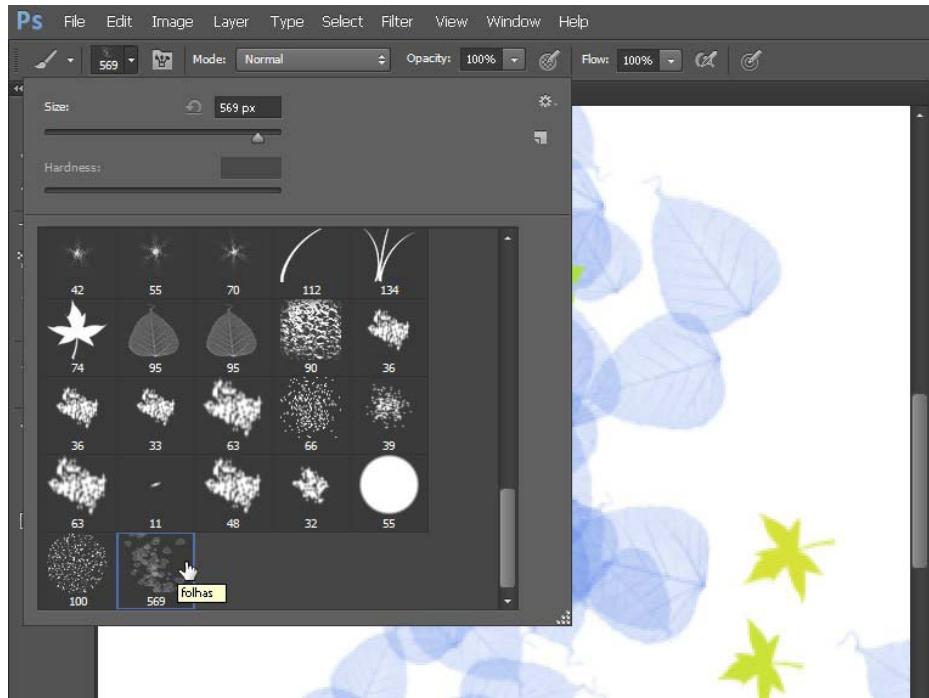
Para definir uma forma como brush é necessário acessar o menu Edit > Define Brush, que ao ser clicado abre uma pequena janela autorizando a escolha de um nome para o novo elemento. Para conferir se a forma salva está realmente armazenada, basta acionar o painel de predefinições na barra superior do programa ou o próprio painel de Brushes. No quadro onde se concentram os formatos das pontas de pincel encontra-se o Brush salvo como último elemento.



Definindo um novo elemento como sendo um Brush



Renomeando o novo Brush



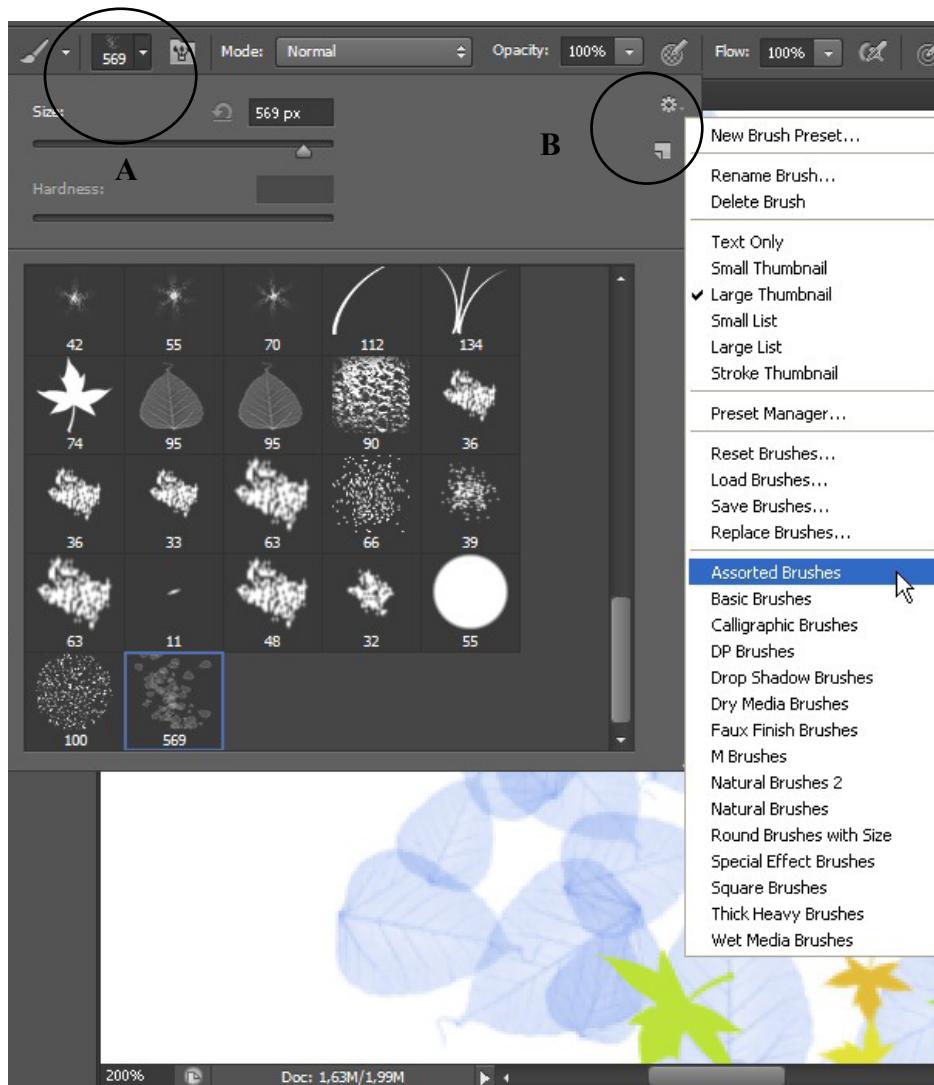
Para verificar se o brush realmente foi definido e salvo, basta abrir o painel de predefinições na barra superior e conferir o último brush que poderá ser usado novamente para novos desenhos.

11.4 IMPORTANDO BRUSHES

Além de criar Brushes, há uma série de Brushes disponibilizados em sites específicos para isso, permitindo que se escolha temas e desenhos diversos se para fazer download.

A extensão de um Brush é “.abr”, sendo rápido e fácil a importação para o photoshop. Para importar, selecione a ferramenta Brush e accese o menu que se torna visível no painel de predefinições a fim de acionar o botão de biblioteca.

Tal botão é representado por uma pequena seta e desdobra diversas opções de visualização de pontas para o pincel. Depois de clicar no ícone, solicite a função LOAD para escolher qual Brush deve ser importado para o programa. Após a importação, procure o novo brush no final do painel de predefinições para criar outros desenhos. É possível importar quantos brushes form necessários.

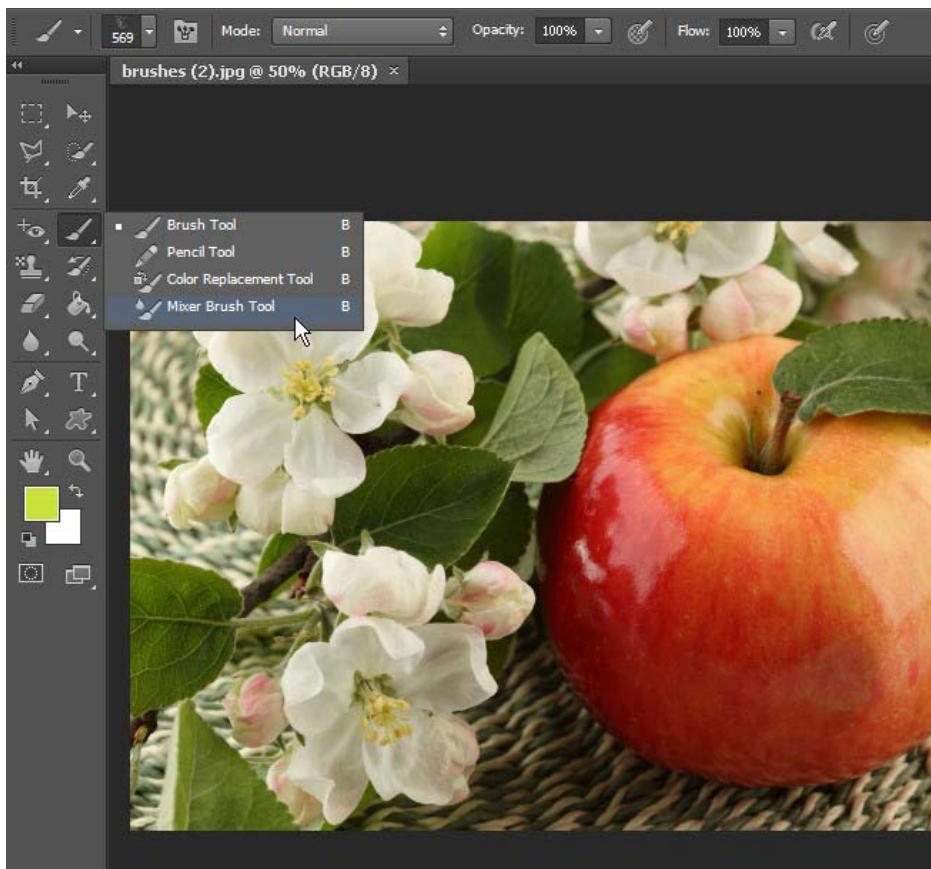


A - Painel de predefinições: permite a escolha de diferentes pontas de pincel

B - Botão da biblioteca: desdobra opções de diferentes visualizações, de Brush variados e de importação

11.5 MIXER BRUSH

Outra ferramenta importante de ser mencionada é a Mixer Brush que assemelha-se ao uso da ferramenta Brush Tool, no entanto contribui para que as cores de uma imagem sejam mescladas. Ou seja, simula técnicas de pintura realistas, assim como a mistura de cores em uma tela, onde se combina as cores em um pincel variando a pressão e a umidade de pintura através do traço desenhado.



A ferramenta encontra-se no segundo quadrante da caixa de ferramentas e ao ser cionada abre no painel de opções diversas funções voltadas para pintura e desenho.



A - Amostra da carga do pincel - apresenta a cor atual do pincel

B - Carregar pincel - Enche o pincel com a cor da amostra

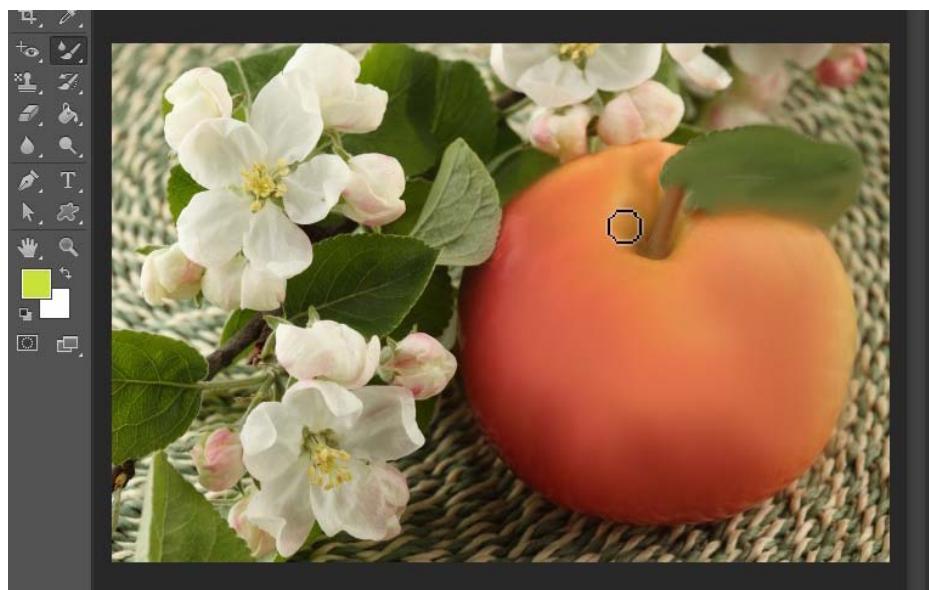
C - Limpar pincel - Remove a pintura do pincel

D - Predefinir - Aplica combinações das configurações Wet, Load, Mix

E - WET - Controla quanta pintura o pincel retira da tela.

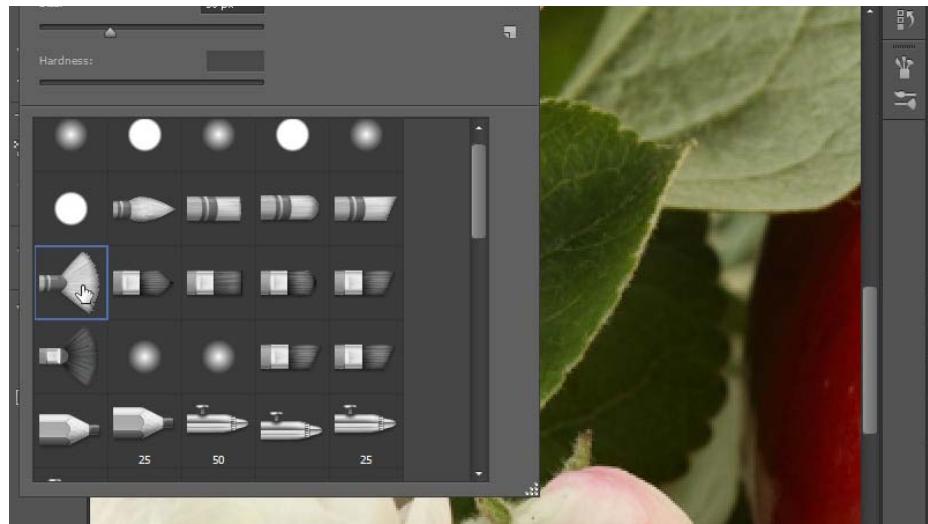
F - LOAD - Especifica a quantidade da pintura carregada no pincel

G - MIX - Controla a proporção da pintura da tela com a pintura no pincel

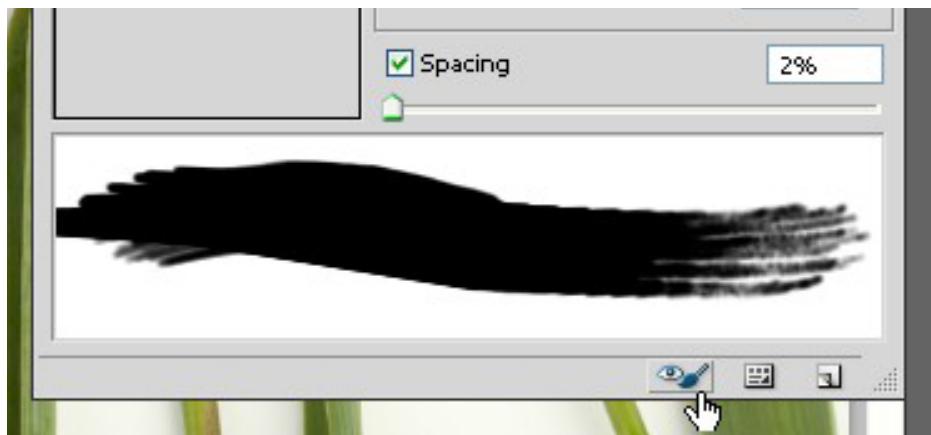




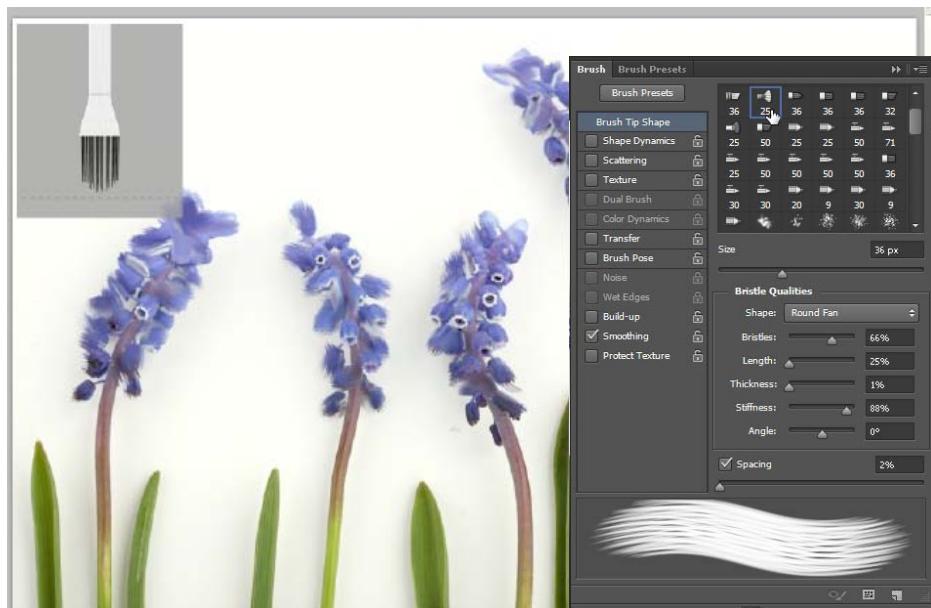
O trabalho de misturas de cores da Mixer Brush pode ser completado ao se utilizar outras pontas de pincéis apresentadas no Photoshop a partir do painel de configuração do próprio Brush.

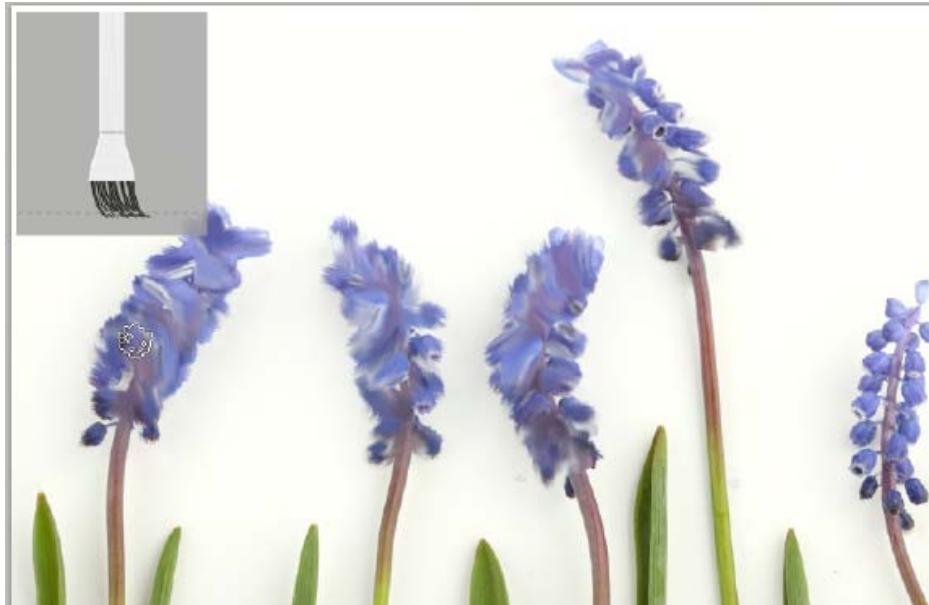


As pontas possuem diferentes formas de configuração além de possuirem a visualização das cerdas escolhidas para o trabalho em uma pequena janela a parte, oferecendo maior segurança e controle no traço. Para a visualização ocorrer, observe se essa função está selecionada no painel de configuração na barra inferior.



Abaixo a janela no canto esquerdo da tela mostra não apenas a ponta do pincel, mas também registra todos os movimentos feitos na tela e a mudança de configurações.





Possíveis alterações que podem ser realizados com os novos pincéis através da visualização parelela dos movimentos desses de modo real.

UNIDADE 12 - FUNÇÕES DA MÁSCARA

Quick Mask
Máscara de corte

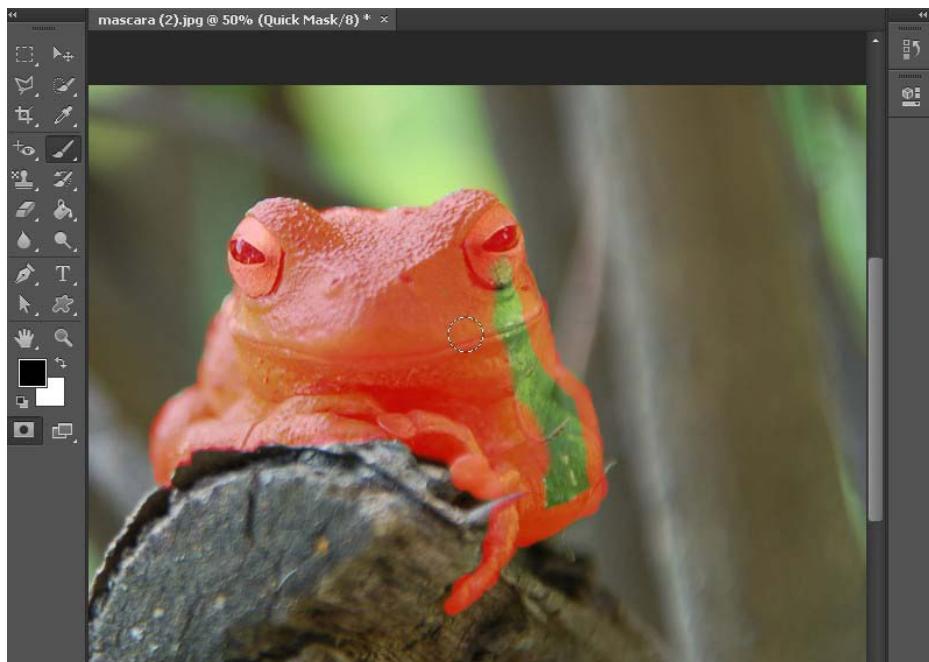
Unidade 12: Funções da Máscara

12.1 APLICAÇÃO DA QUICK MASK

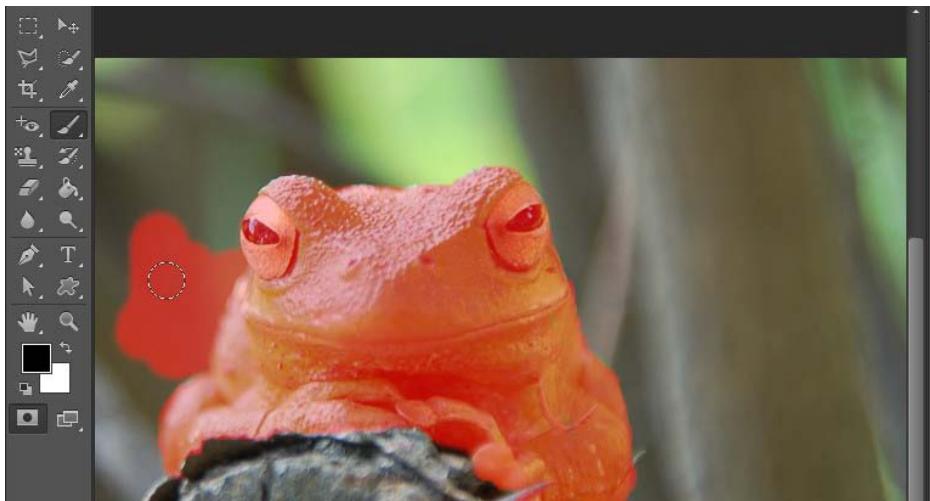


A máscara é uma ferramenta que pode ser aplicada de duas formas principalmente: para selecionar uma imagem ou para cortar (ocultar) uma imagem.

Seja qual for a aplicação escolhida, ambas formas sempre contam com o auxílio do Brush para realizarem suas tarefas (seja para seleção ou corte). A máscara que nos ajuda a gerar uma seleção chama-se Quick Mask e encontra-se no último quadrante da caixa de ferramenta.



Para aplicar a Quick Mask é necessário acionar o seu botão na caixa de ferramenta e, através da ferramenta brush, pintar na tela a região da imagem que se pretende selecionar. A partir disso surgirá, a medida em que se pinta, uma cor avermelhada cobrindo a imagem. Fato que indica o funcionamento e ação da máscara.

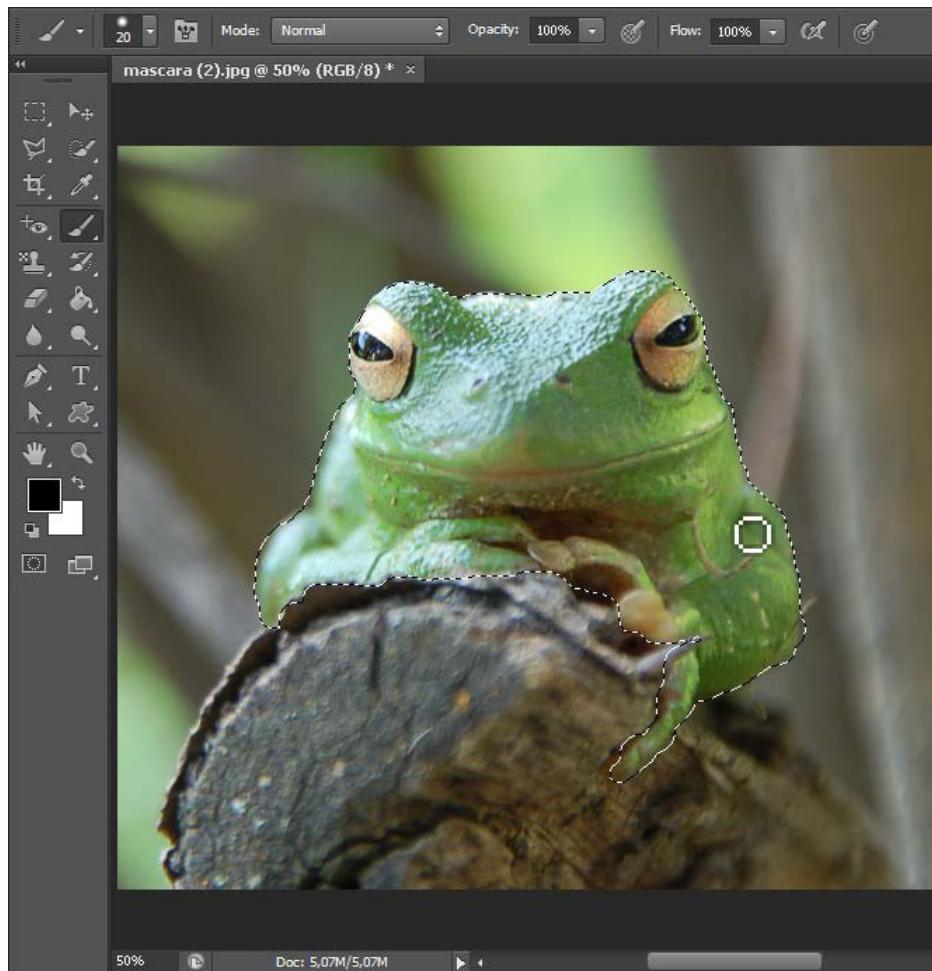


Quando a cor preta está acionada, a ferramenta Brush adiciona a área da máscara



Quando a cor branca está acionada, a ferramenta Brush retira a área da máscara

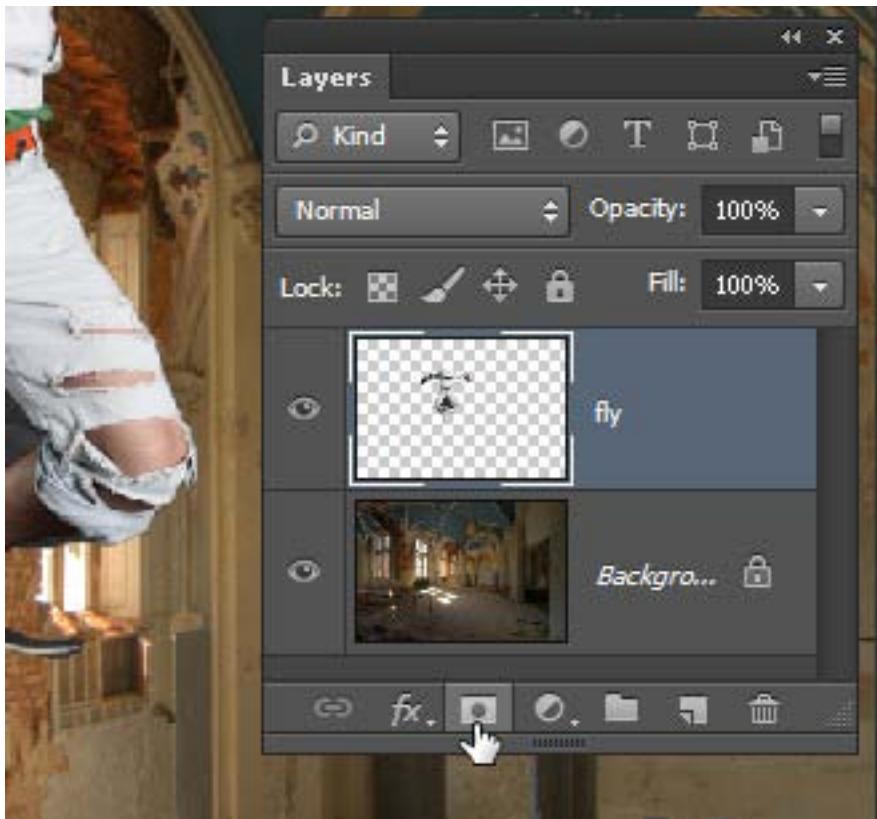
Após o término da pintura basta desmarcar a Quick Mask, revelando a seleção. Com a imagem selecionada pode se aplicar os efeitos desejáveis. A Quick Mask, portanto, contribuirá para se aperfeiçoar seleções de imagens que possuem diversos detalhes mostrando-se, muitas vezes, complexas. Aplique-a sempre que for necessário um recorte especial, mas ao mesmo tempo, rápido e fácil de ser manipulado.



Para deletar o fundo, inverta a seleção (CTRL + SHIFT + I) e dê o comando de deletar.

12.2 APLICAÇÃO DA MÁSCARA DE CORTE

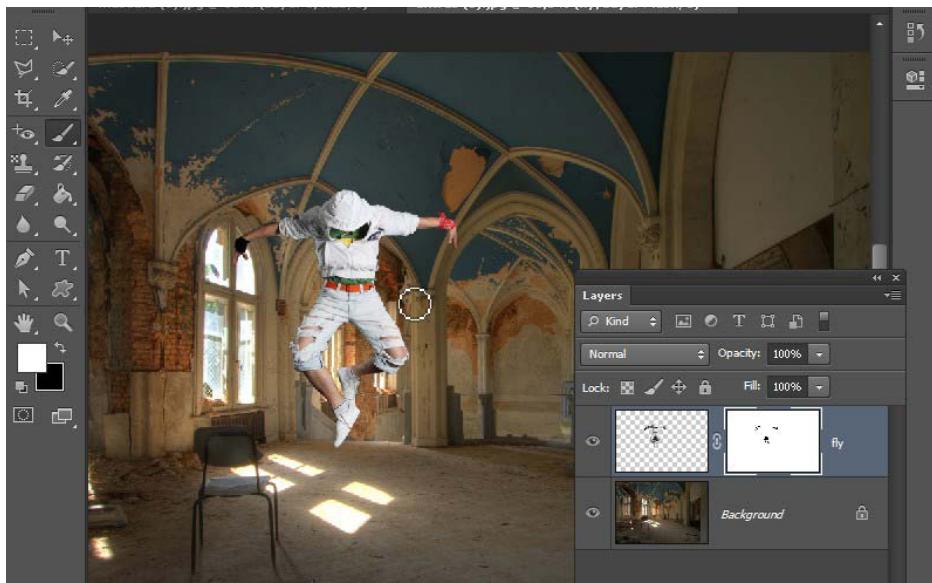
A máscara de corte está situada no painel das Layers e funciona para ocultar parte de uma imagem, protegendo tal região de algum efeito ou servindo para se criar uma montagem a partir da imagem ocultada.



Portanto, ao criar uma máscara como essa, é possível isolar e proteger áreas de uma imagem durante a aplicação de filtros ou de outros efeitos no restante da imagem.

Para aplicar a máscara de corte é possível utilizar o Brush de forma direta ou então pode-se começar criando uma seleção simples, para só depois, pressionar o botão da máscara no Painel Layers. O que estava selecionado será ocultado (protegido) enquanto o restante estará exposto a algum ajuste ou edição.

Na imagem abaixo, um fotografia foi adicionada sobre um fundo, sendo adicionada uma máscara de corte para se ocultar parte da imagem com a ferramenta Brush.

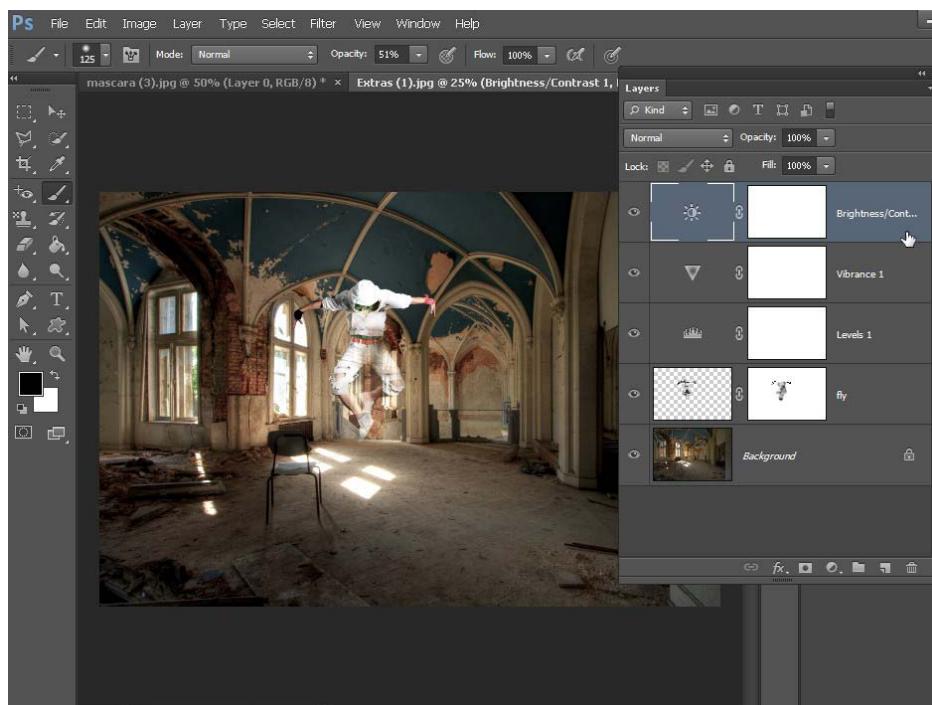


Após a criação da máscara, a ferramenta Brush ainda pode ser utilizada para completar o trabalho. Quando acionamos a cor preta na caixa de ferramenta, o pincel Brush ganha a capacidade de ocultar ainda mais parte da iamgem que contém a máscara.

Já a cor branca, ao ser solicitada na caixa de ferramentas, ganha a propriedade de desfazer a máscara, fazendo surgir a região que estava cortada e protegida. Ou seja, a Brush pode adiconar ou retirar área de uma foto ao se aplicar máscara. Abaixo segue como ocorreria com a cor preta e a branca respectivamente.



Por tal motivo, a máscara mostra-se com uma ferramenta não destrutível, visto que ao cortar uma imagem está escondendo parte dela e não deletando como uma borracha. Aplique-a sempre quando não tiver certeza se deseja deletar uma informação da foto ou se há uma pretenseão de não destruir a imagem no momento de se criar montagens.



O resultado final pode ser aprimorado com o uso de ajustes não destrutíveis que também possuem máscaras, sendo possível aplicar o Brush da mesma forma que uma máscara de corte.

UNIDADE 13 - GERANDO PATTERNS

Aplicação de Patterns

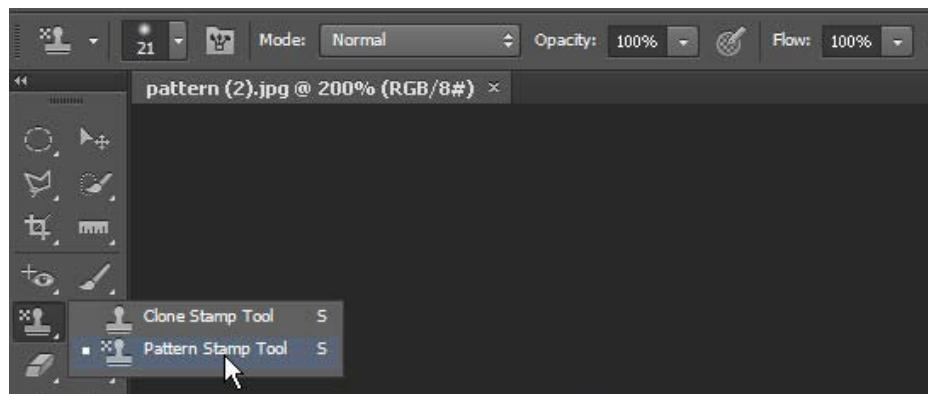
Criação de Patterns

Unidade 13:

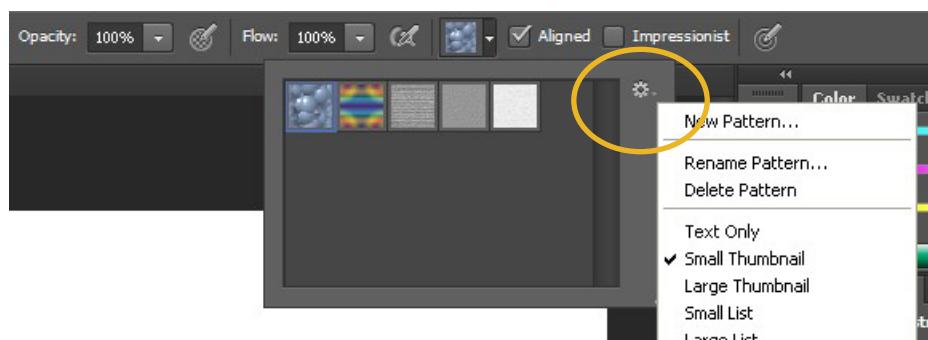
Gerando Patterns

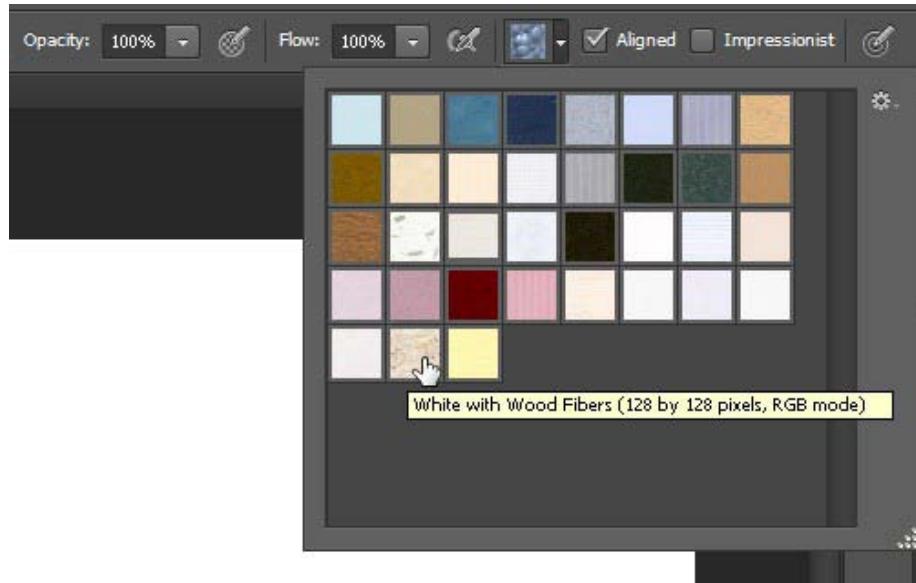
13.1 APLICAÇÃO DE PATTERNS

Os patterns(Padrões) ou texturas como são mais conhecidos podem ser criados a partir de um desenho, uma ilustração ou uma área selecionada. Podemos criar texturas para papéis de presente, de parede, fundo de tela para páginas web, entre outros. Para encontrá-lo pode se acionar o segundo quadrante da caixa de ferramentas onde encontramos a ferramenta Clone Stamp (semelhante a ferramenta Clone, mas específica para texturas).

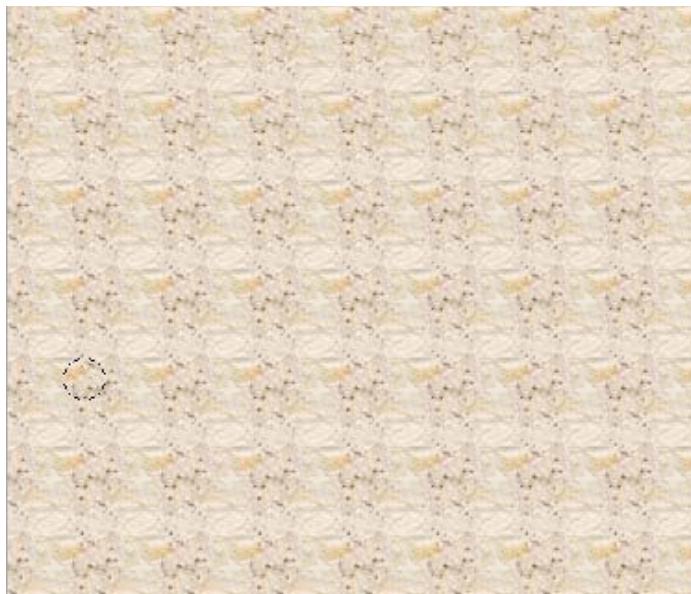


Ao acionar tal botão, o painel de opções abre uma janela não somente repleta de texturas mas também uma opção de biblioteca (em forma de seta) onde pode se pedir a visualização de outras diferentes texturas.





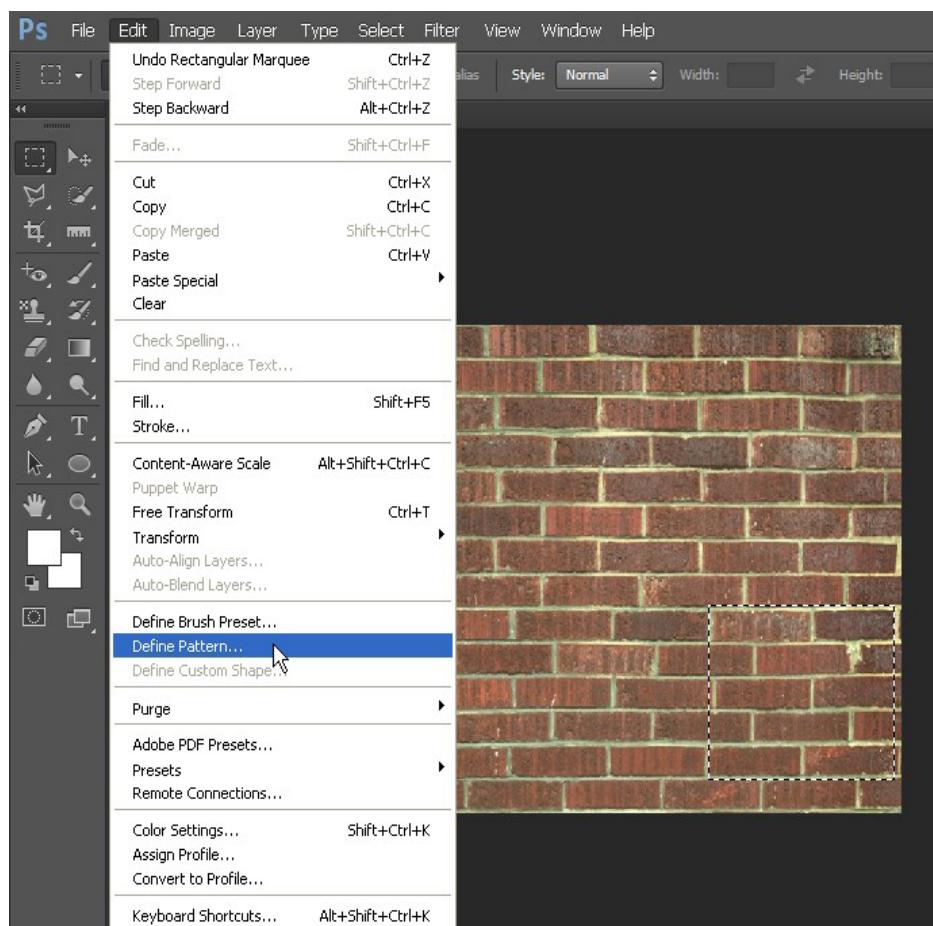
Para utilizar os Paterns, arrastamos a Clone Stamp na tela e misturamos quantas imagens desejarmos para criar alguns fundos.

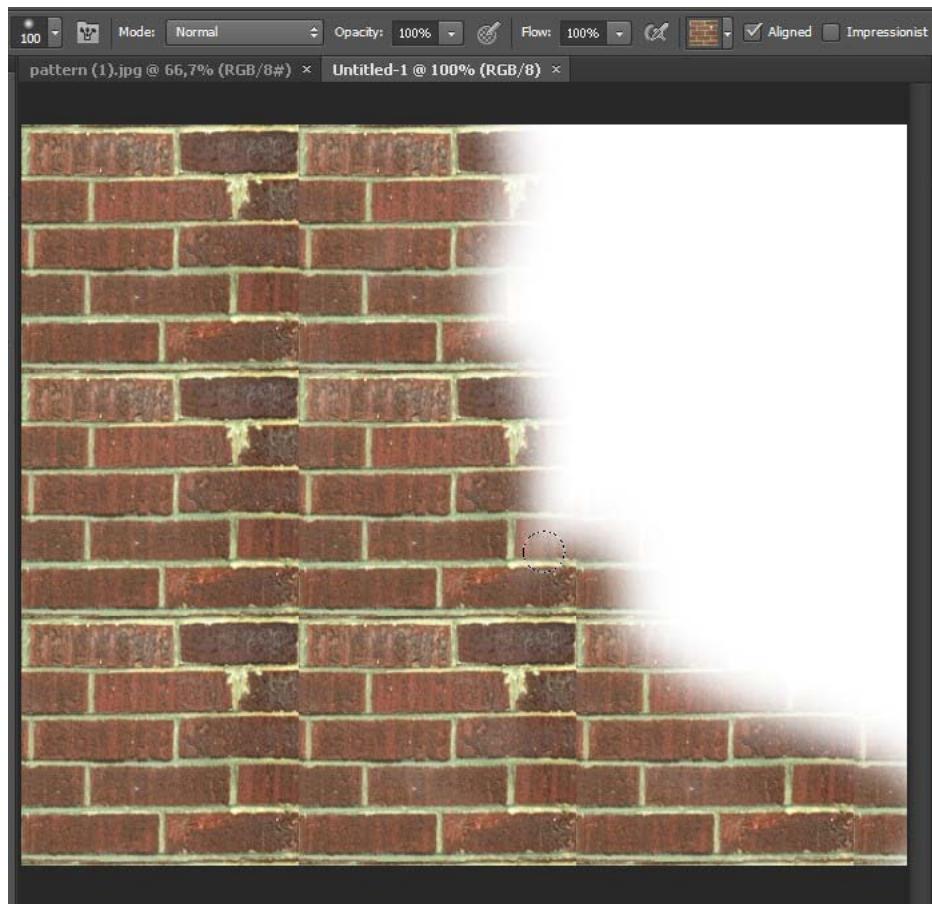
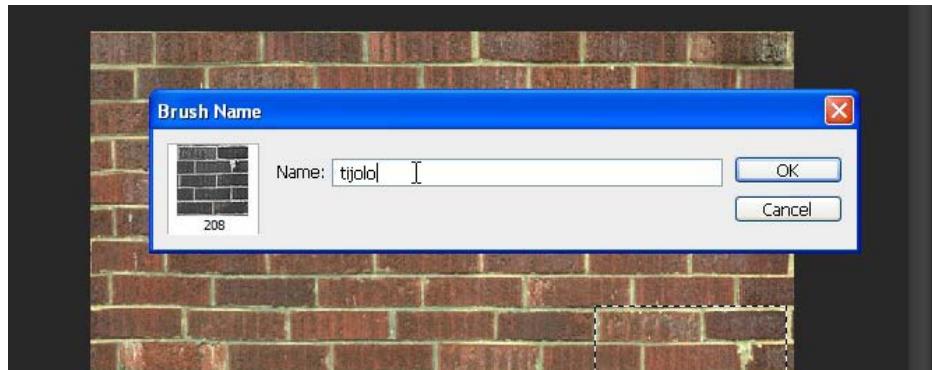


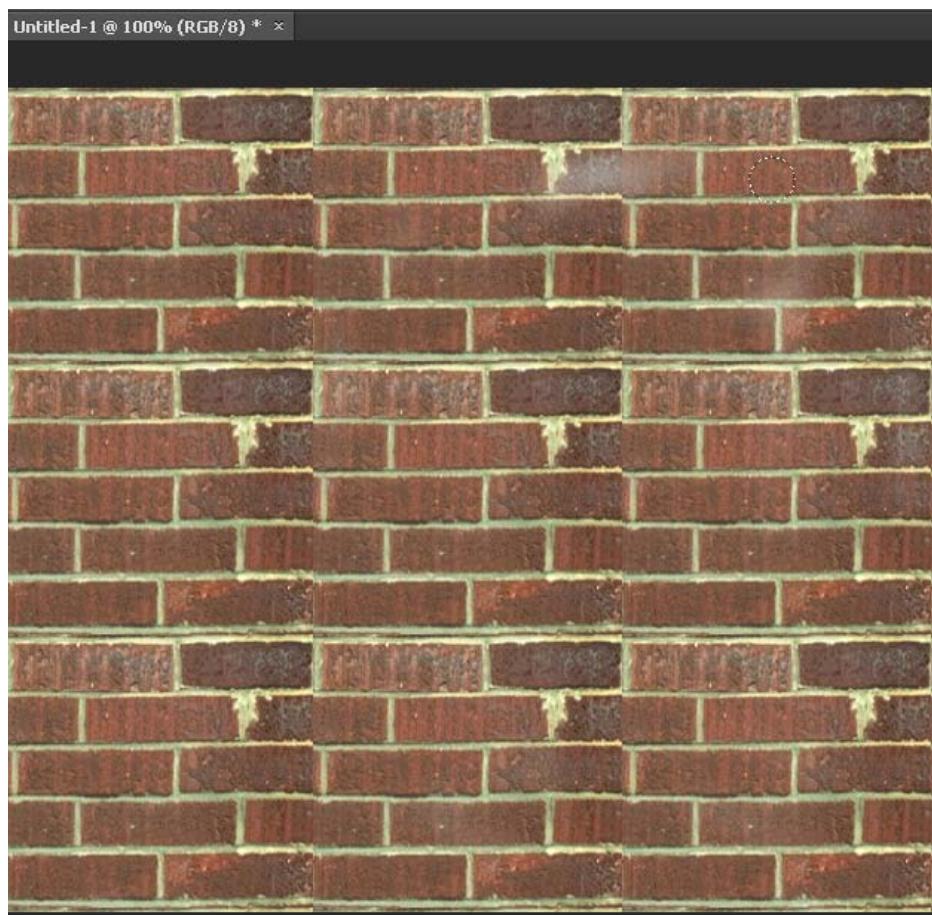
13.2 CRIAÇÃO DE PATTERNS

Além dos Patterns já existentes, o programa nos permite criar novos Patterns a partir de imagens, desenhos, fotos, vetores. Qualquer elemento pode servir de base para se criar e salvar outras texturas.

Basta que seja feita uma seleção sobre uma determinada região da imagem que nos agrada e que desejamos repetir e reproduzir várias vezes. Depois da seleção é preciso pedir o menu Edit > Define Patterns, pois uma janela se abrirá para que o novo pattern seja salvo no painel dos Patterns junto as outras texturas. Confira e aplique-a através da Clone Stamp.







Resultado do efeito quando se utiliza a Clone Stamp para reproduzir a textura salva. O tamaho da textura salva é o mesmo da seleção desenhada, por isso sua reprodução na tela mais de uma vez, completando o quadro.

UNIDADE 14 - DISTORÇÃO E REDIMENSIONAMENTO

Filtro Liquify

Content Aware Scale

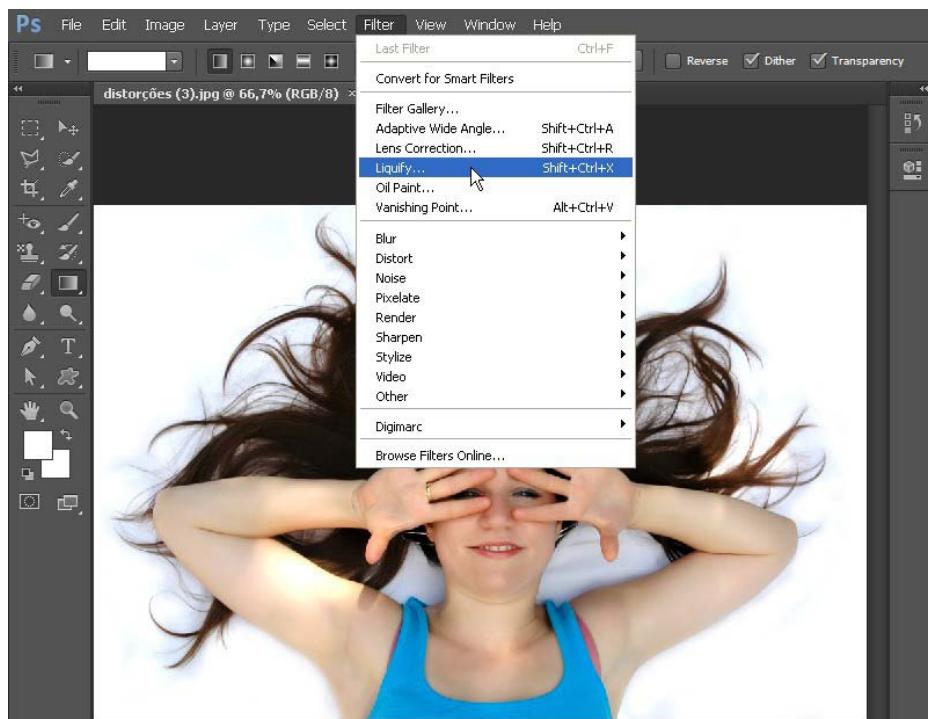
Puppet Warp

Unidade 14:

Distorção e Redimensionamento

14.1 FILTRO LIQUIFY

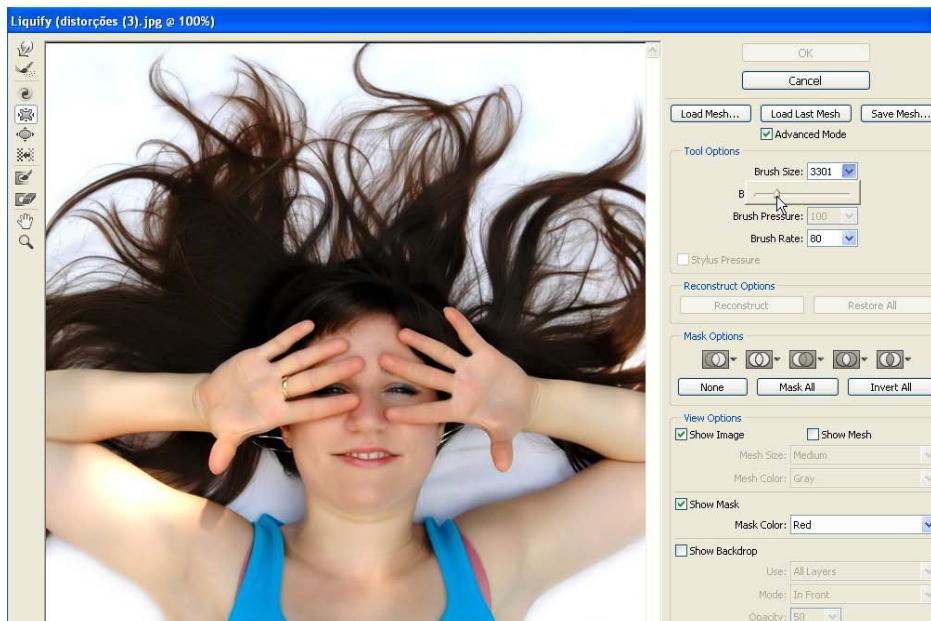
Com o comando Liquify é possível empurrar, puxar, girar, refletir, enrugar e inchar qualquer área de uma imagem. As distorções criadas podem ser sutis ou drásticas, o que torna o comando Dissolver uma ferramenta poderosa para o retoque de imagens e para a criação de efeitos artísticos. Para ter acesso ao Liquify, abra o menu Filter e selecione Liquify. Este comando funciona em uma janela a parte da interface tradicional do Photoshop.



Nesta imagem é preciso reduzir o volume dos braços assim como do rosto da mulher sem descaracterizá-la, buscando ser sutil na mudança.

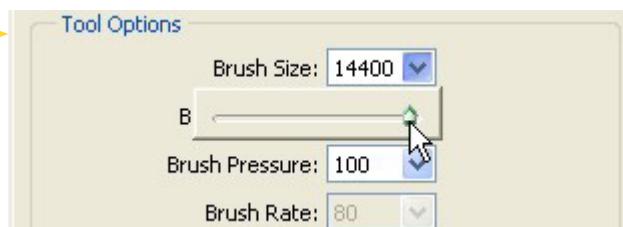
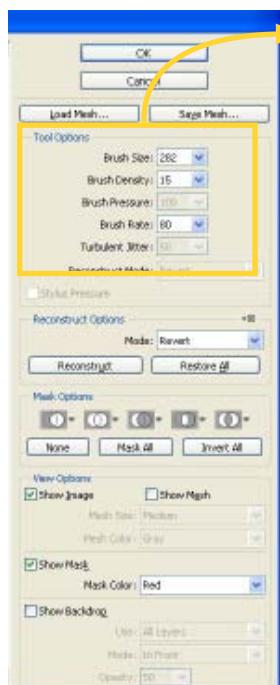
São opções da ferramenta Liquify (painel a esquerda):

Opção	Descrição
Forward Warp	Empurra os pixels para frente ao arrastar.
Reconstruct	Reverte a distorção que já foi adicionada.
Twirl Clockwise	Gira os pixels no sentido horário quando se mantém o botão do mouse pressionado ou quando se arrasta.
Pucker	Aproxima os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.
Bloat	Afasta os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.
Push Left	Move os pixels para a esquerda quando a ferramenta é arrastada para cima (os pixels serão movidos para a direita se a ferramenta for arrastada para baixo).
Freeze Mask	Congela partes da imagem para elas não sofram alterações.
Thaw Mask	Desfaz o efeito da Freeze Mask
Hand	Permite navegar pelo arquivo
Zoom	Amplia e reduz a visualização do arquivo.





Resultado a partir da ferramenta Forward Warp e da ferramenta Pucker

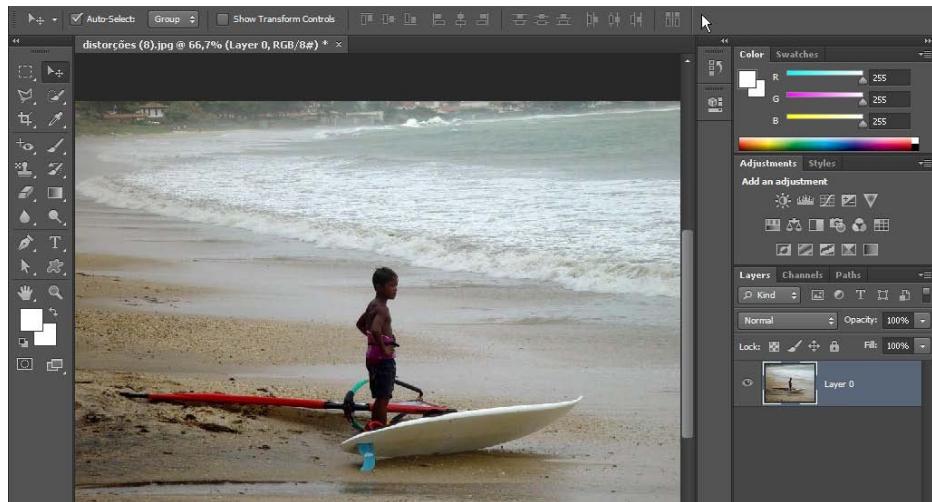


Na versão do Photoshop CS6 o filtro Liquify sofreu melhorias de desempenho, tornando-se mais rápido quanto ao tratamento da imagem, principalmente imagens de grande resolução. Na atual versão também há a vantagem de se conferir as mudanças realizadas sem fechar a janela do filtro Liquify, ou seja, não é preciso aguardar o Photoshop aplicar o filtro para se voltar a trabalhar.

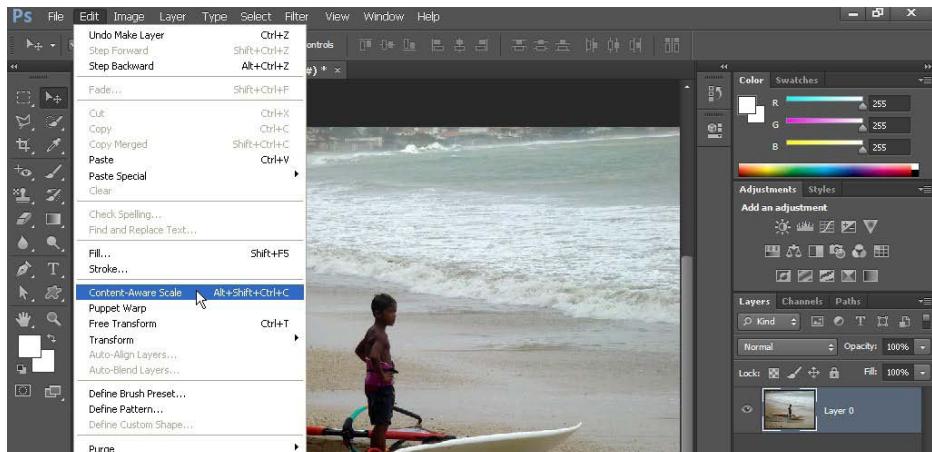
Também é válido ressaltar que no painel de opção do Liquify o Brush Size se apresenta na atual versão com um maior limite de tamanho indo desde 1.500 a 15.000 pixels.

14.2 REDIMENSIONANDO COM A CONTENT AWARE SCALE

A ferramenta Content Aware Scale redimensiona uma imagem buscando não alterar conteúdo visual importante, como pessoas, prédios, animais e assim por diante.



A Content Aware Scale permite aumentar ou diminuir imagens para melhorar uma composição, ajustar as imagens a um layout ou alterar a orientação. Não é possível utilizá-la em Backgrounds. **Deve-se antes desbloquear a layer.** Encontramos esta opção no menu **Edit > Content Aware Scale**.



Enquanto o dimensionamento normal afeta todos os pixels de maneira uniforme, ao redimensionar uma imagem com esta ferramenta, a escala sensível afeta os pixels de áreas em que o Photoshop julga ser visualmente importantes.

Observe a diferença das duas imagens:

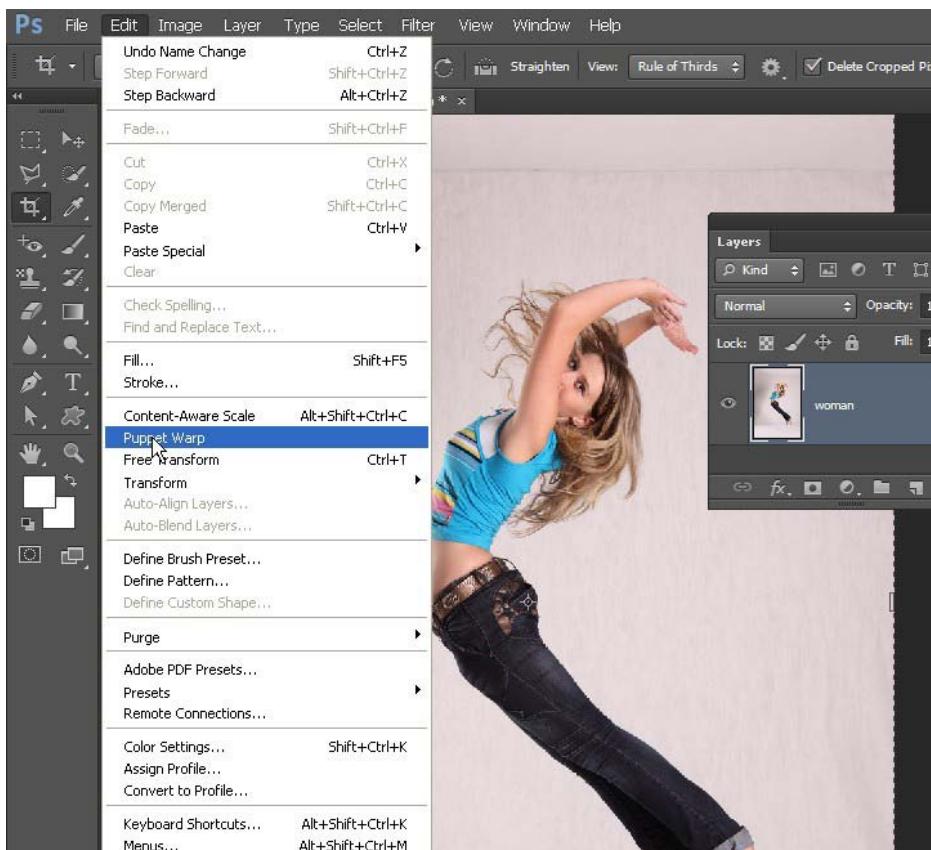
Modificada com a Content-Aware Scale**Modificada com a Free Transform**

Se desejar usar o dimensionamento normal ao redimensionar uma imagem, há uma opção para especificar uma proporção da escala sensível a conteúdo para escala normal. Se desejar preservar áreas específicas ao dimensionar uma imagem, a Escala sensível a conteúdo permite o uso de um canal alfa para proteger conteúdo durante o redimensionamento.

14.3 PUPPET WARP

A Distorção e transformação da ferramenta Puppet Warp ocorre através de uma malha visual que permite distorcer de forma intensa áreas de imagem específicas, deixando outras áreas intocáveis.

Os aplicativos variam do retoque sutil da imagem (tal como o formato do cabelo) até transformações totais (como o reposicionamento de braços ou pernas). Além de imagem, forma e camadas de texto, é possível aplicar a distorção da Puppet Warp à camada e a máscaras. A ferramenta encontra-se no menu em Editar > Puppet Warp, mas é preciso desbloquear a layer para aplicar o efeito



Na barra de opções, ainda é possível ajustar a malha a partir das seguintes configurações:

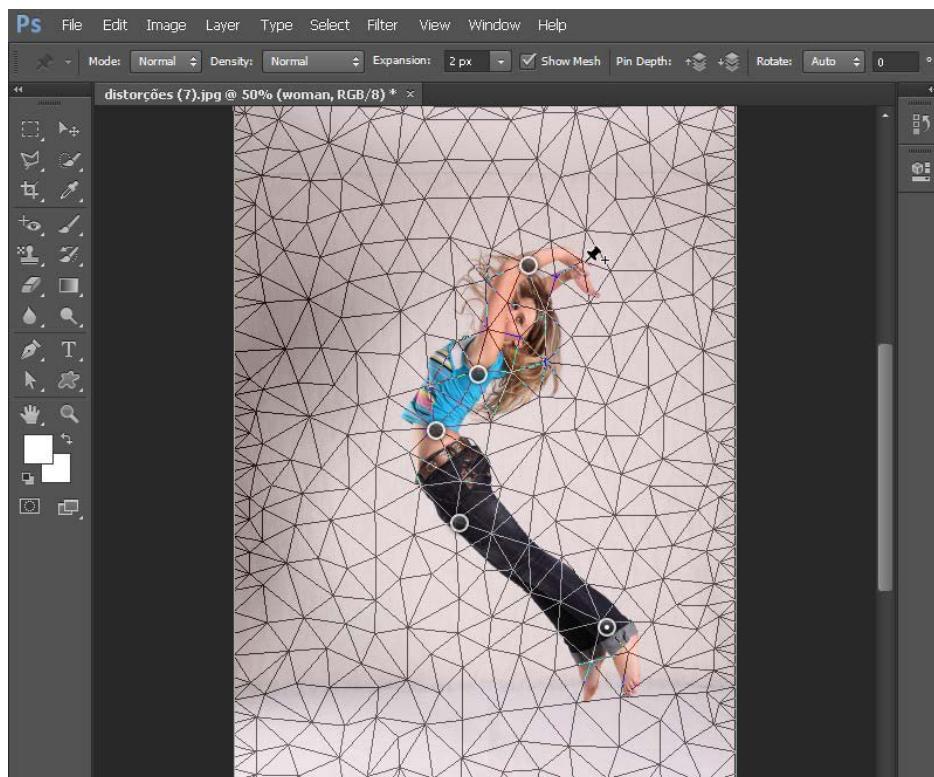


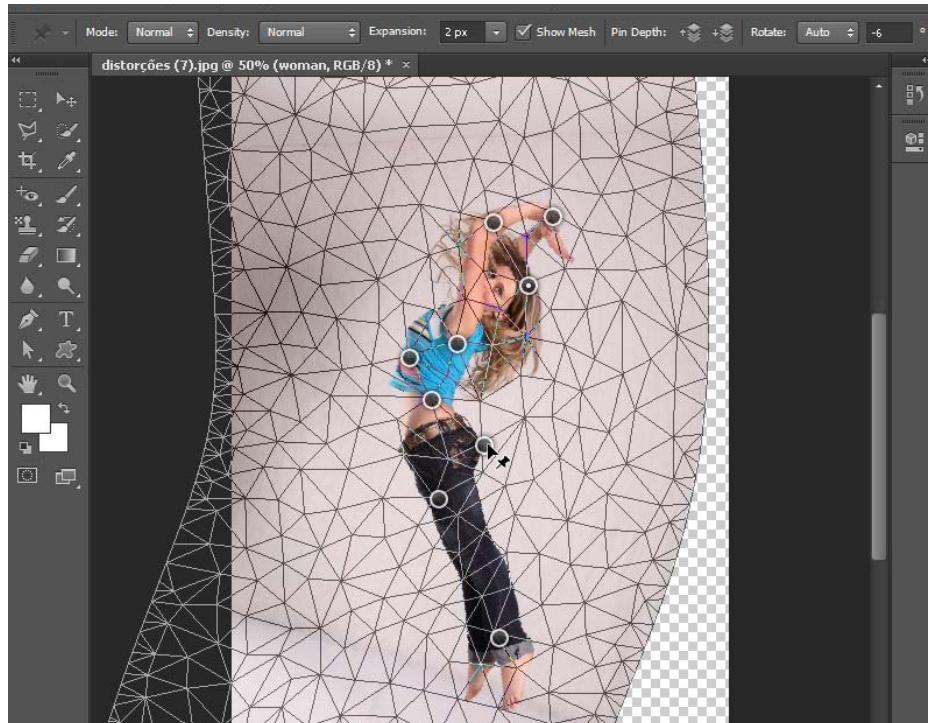
Mode: Determina a elasticidade geral da malha. Por exemplo, escolha Distort para uma malha altamente elástica boa para distorcer imagens de ângulo amplo ou mapas de textura.

Density: Determina o espaçamento de pontos da malha. Mais pontos aumenta a precisão, mas requer mais tempo de processamento. Menos pontos faz o contrário.

Expansion: Expande ou retrai a aresta externa da malha.

Show Mesh: mostrar malha. Cancela a seleção para somente exibir pinos de ajuste, fornecendo uma visualização mais clara das transformações.

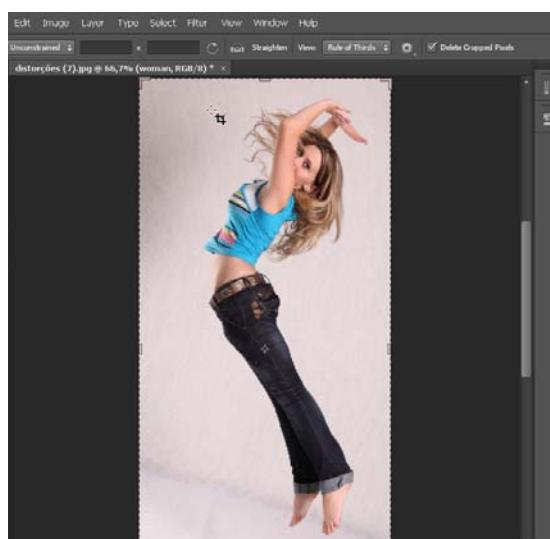




Após o término do efeito é possível que o fundo da imagem apresente distorções que podem ser corrigidas ao se cortar e ajustar a fotografia.

Para isso aplique a ferramenta Crop selecionando que tamanho deve permanecer o ajuste. Se for necessário, é possível aplicar os Adjustments corrigindo cor, brilho e contraste.

Confira o resultado da imagem já com o fundo recortado..



UNIDADE 15 - ADIÇÃO DE FILTROS

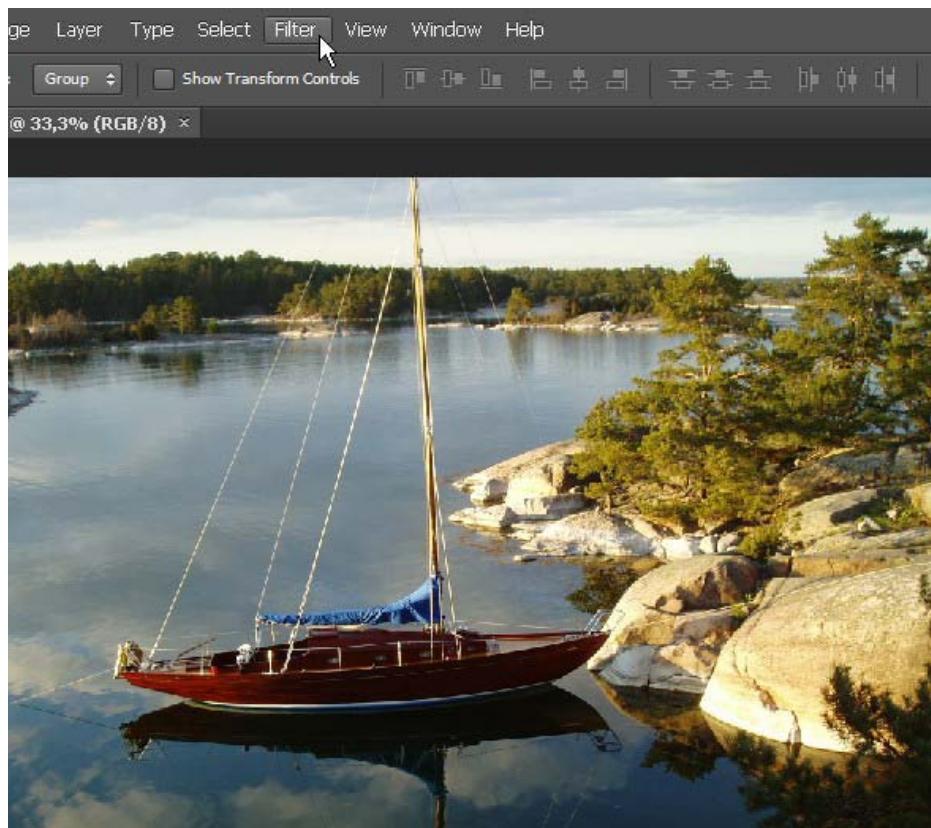
Explorando Filtros

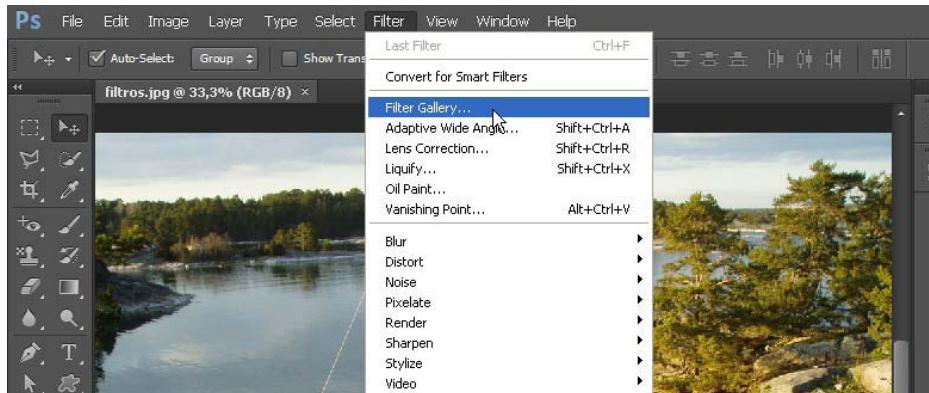
Unidade 15: Adição de Filtros

15. 1 FILTER GALLERY

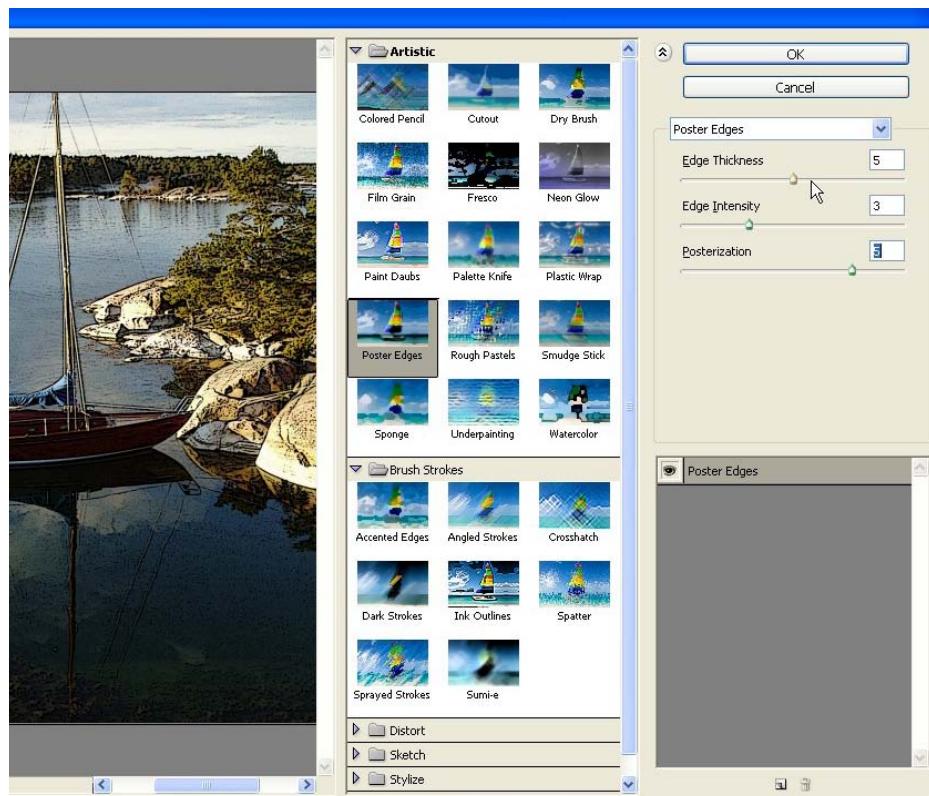
É possível usar os Filters (Filtros) para limpar, alterar, retocar e aplicar efeitos artísticos especiais em qualquer imagem, deixando a foto com a aparência de neon, de desenho, de croqui ou de uma pintura impressionista. Também é possível gerar efeitos de luz provocando diferentes alterações de cor.

Os filtros encontram-se no menu Filters que permite filtros de desfocagem, de distorção, de adição de ruídos, além de concentrar em uma galeria os principais voltados para pintura (Filter Gallery).

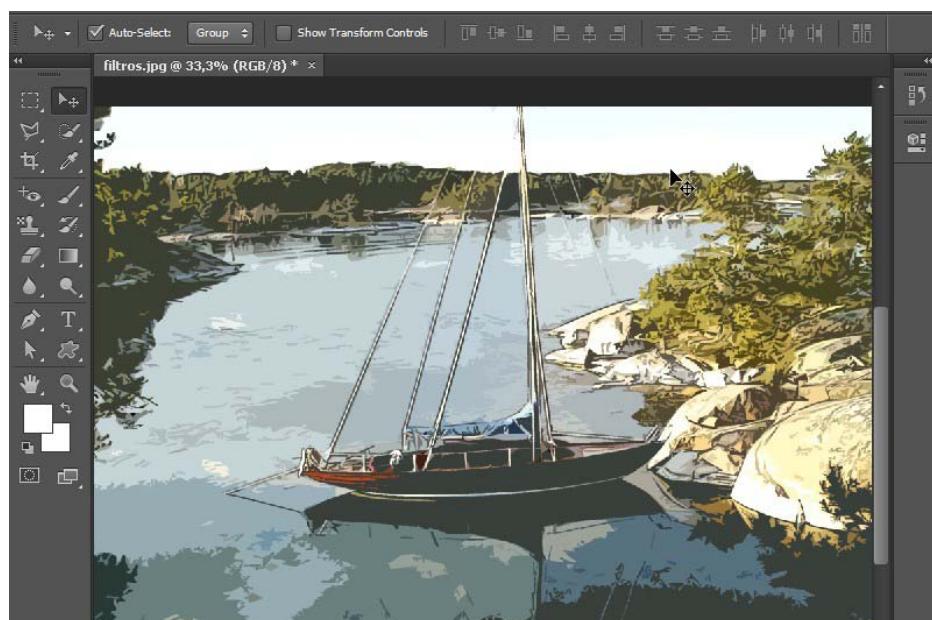




A galeria de efeitos possibilita que cada efeito seja configurado. Os valores e características mudam para cada um deles.

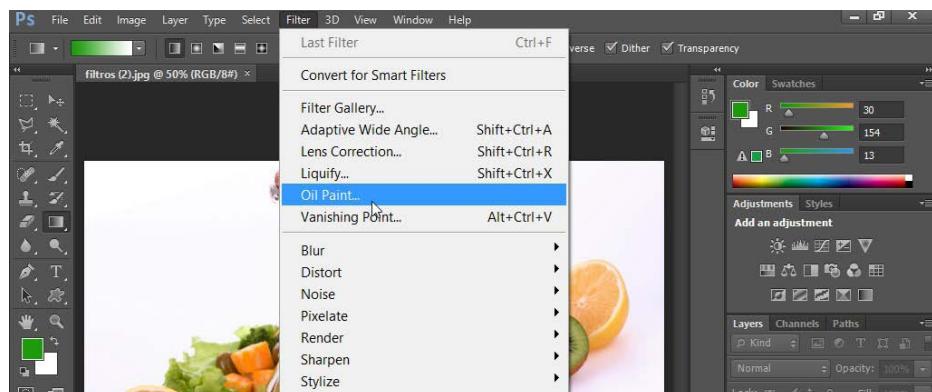
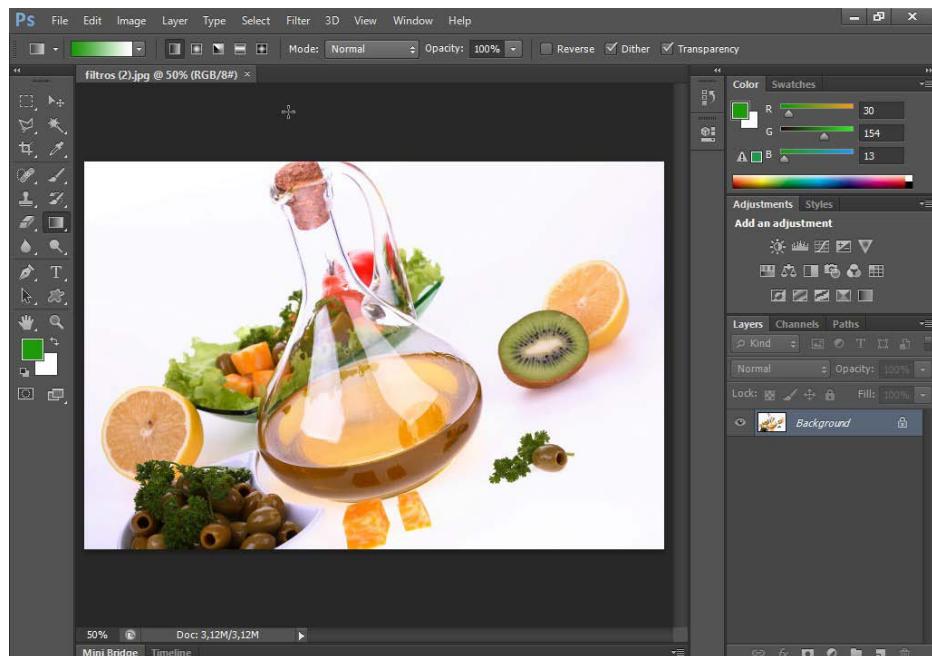


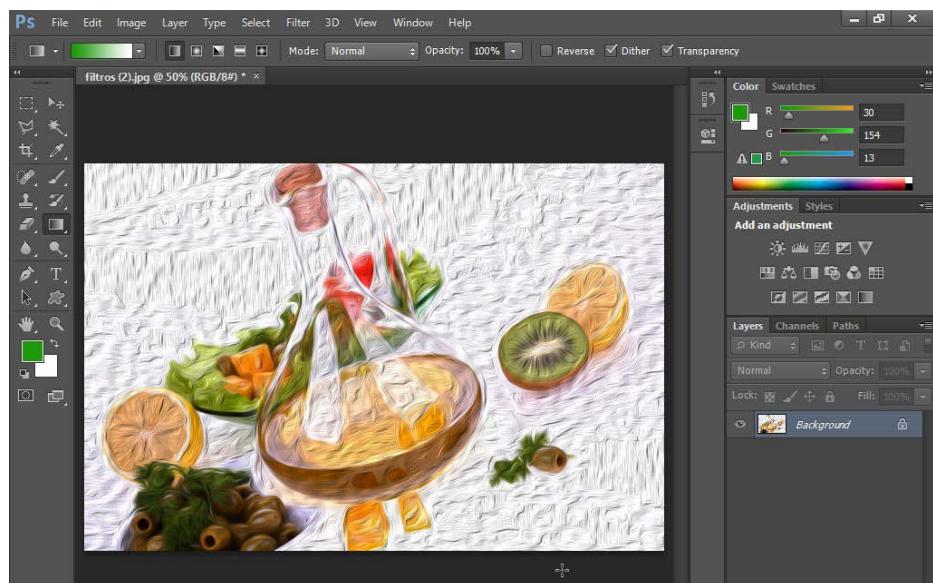
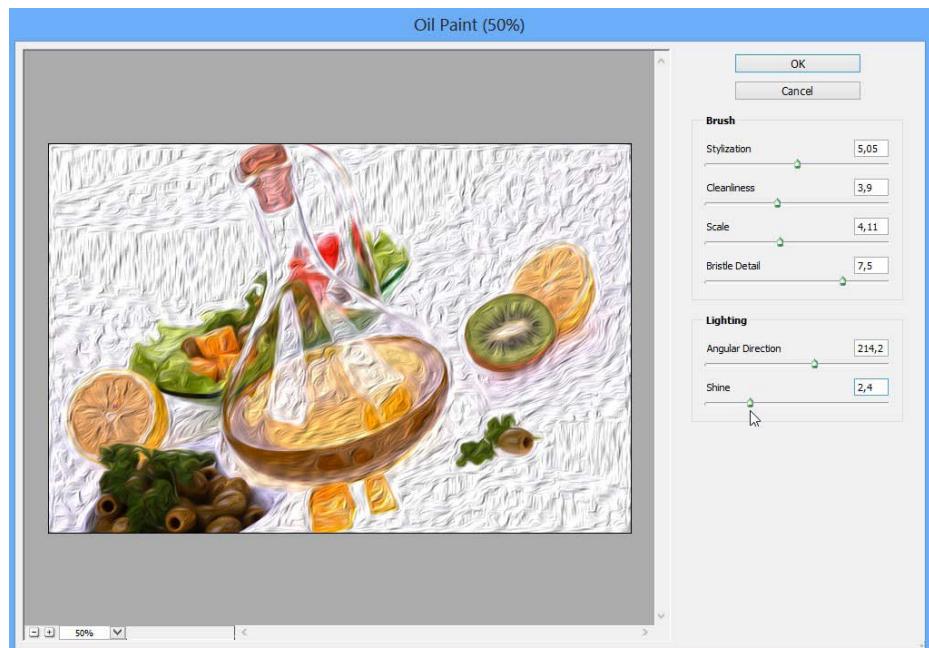
É possível aplicar, portanto, vários filtros, ativar ou desativar o efeito de um filtro, redefinir opções para um filtro e alterar a ordem na qual os filtros são aplicados. Quando estiver satisfeito com a visualização, aplique o filtro à imagem e lembre que é possível aplicar outros filtros ainda, sobrepondo os efeitos e completando o trabalho.



15. 2 OIL PAINT

Um novo filtro artístico pode ser encontrado na versão CS6 do Photoshop, cuja função é simular pintura a óleo de forma rápida. No entanto, mesmo em imagem com alta resolução, há perda de definição ao se aplicar o Oil Paint, sendo preciso um ajuste a partir das opções de controle de tal filtro para se atenuar a perda de possíveis detalhes.





Resultado a partir dos ajustes do filtro Oil Paint

15. 3 FILTER BLUR (FIELD BLUR, IRIS BLUR, AND TILT SHIFT)

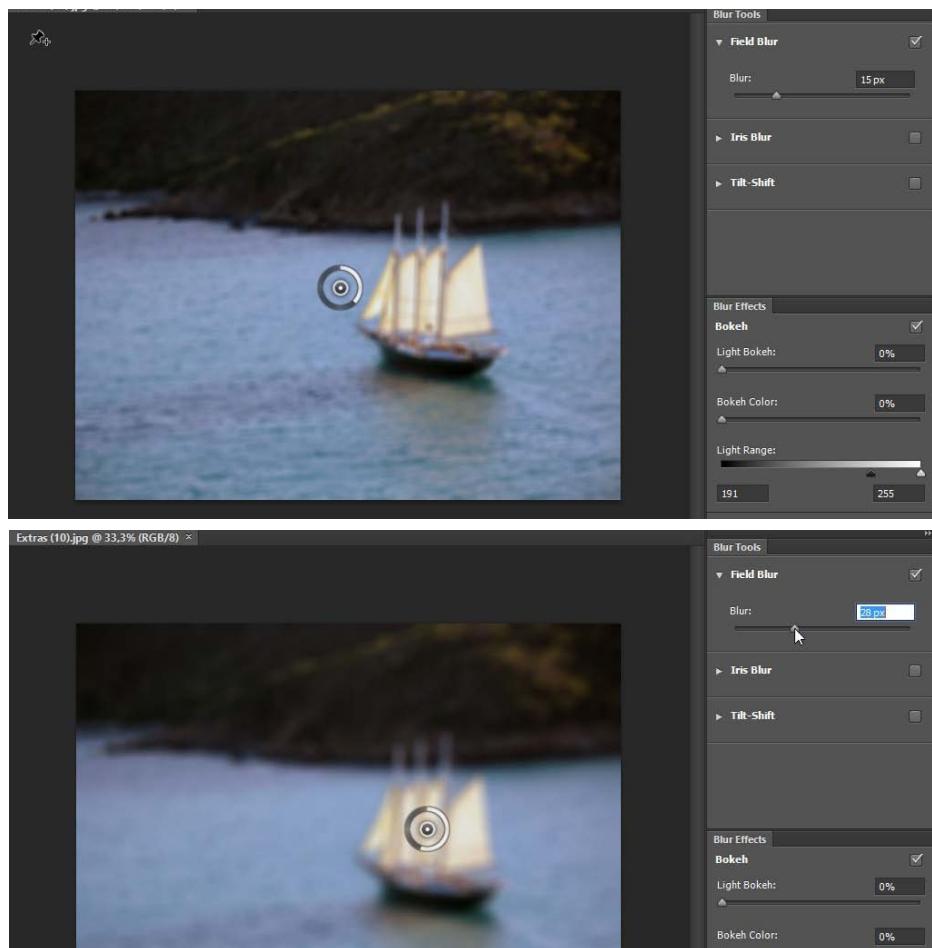
O Blur é um filtro de desfoco muito aplicado em pessoas e objetos a fim de auxiliar na correção de pele ou com o propósito de criar efeitos que simulem distâncias diferentes. Mas na atual versão CS6, o Photoshop oferece a partir do Filtro Blur três opções de desfoco que encontram-se juntas no mesmo menu, apesar de suas peculiaridades e diferenças.



A screenshot of the Photoshop interface showing the 'Filter' menu open. The 'Blur' option is highlighted with a blue selection bar. A submenu for 'Blur' is displayed, containing the following options: Field Blur..., Iris Blur..., Tilt-Shift..., Average, and Blur. The 'Field Blur...' option is the last item in the list and has a small cursor icon pointing towards it.

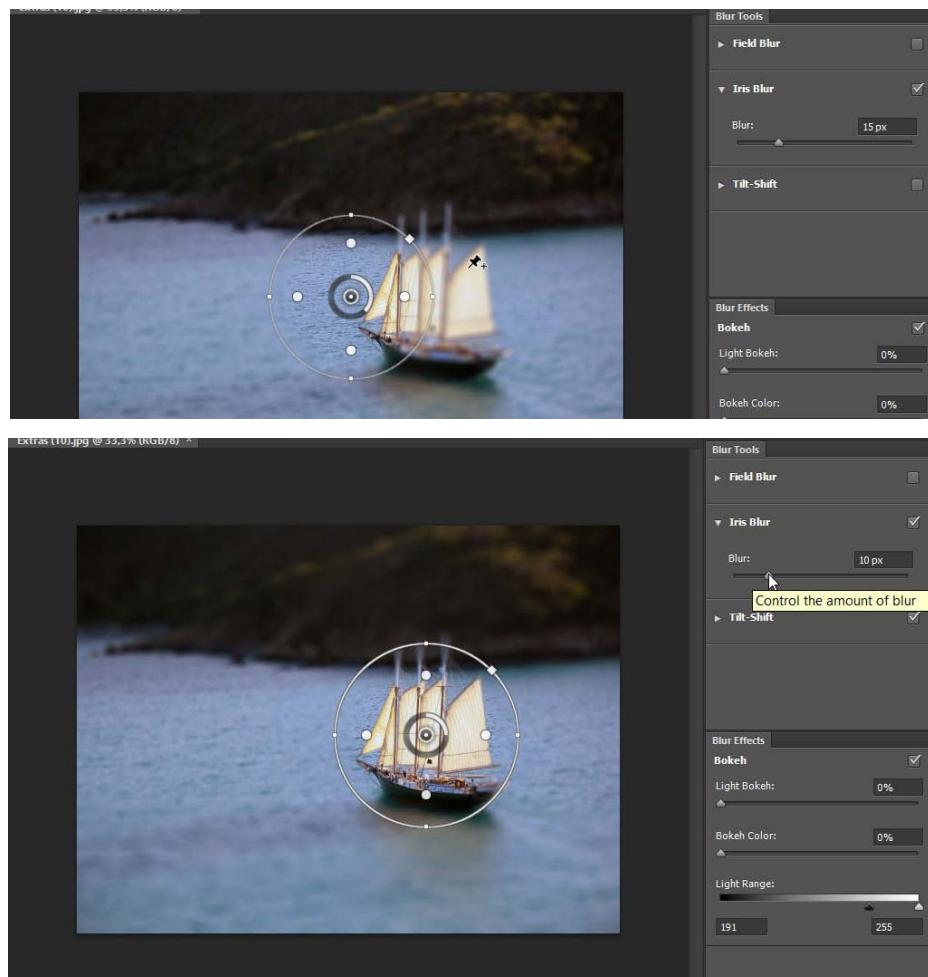
Quando o Filtro Blur é acessado, o três novos desfoques surgem separados. No entanto, encontram-se atuando juntos dentro do painel que se abre. O primeiro filtro denominado **Field Blur (Desfoco de Campo)** apresenta uma função básica mas importante, visto que o seu desfoco pode ocorrer em partes diferentes de uma mesma imagem, com intesidades também diferentes.

Portanto, há um controle maior dos pontos a serem ajustados, mesmo que seja um único ponto centrado em um determinado objeto. Para aumentar a intensidade do desfoco é necessário aumentar o valor do Blur como se pode ver na imagem abaixo.



Field Blur (Desfoco de Campo)

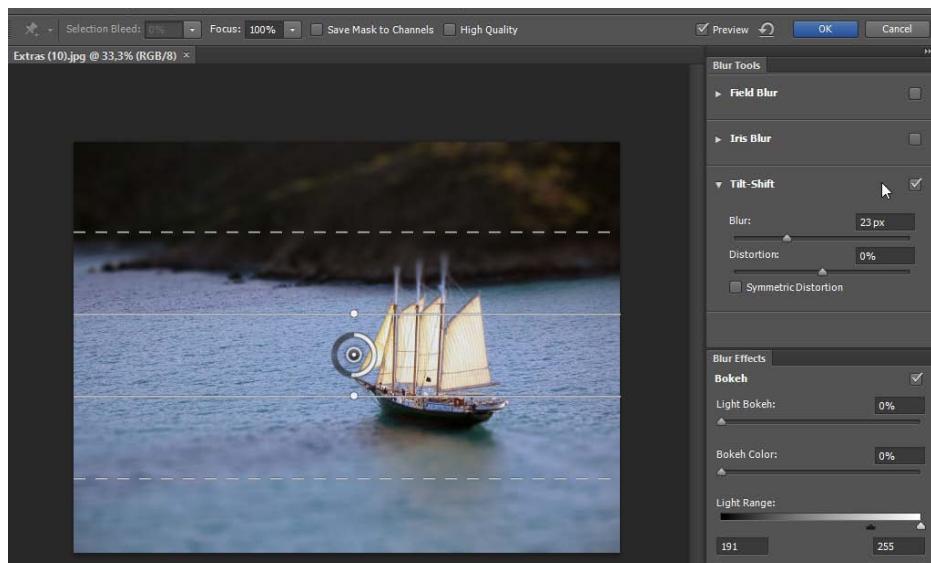
Já o **Iris Blur (Desfoco de Íris)** tende a ser utilizado quando se deseja realmente focar em um único objeto ou em um determinado local específico da imagem. Ao criar uma forma circular, quase elíptica, ao redor do objeto, é possível expandir esse círculo mudando seu formato, assim como é possível modificar os pontos de desfoco que surgem no círculo em forma de pequenas esferas brancas (que suavizam a desfocagem entre o centro do objeto e as extremidades). Portanto, é possível regular a intensidade do desfoco pelo painel e pelo formato que se oferece ao círculo do Iris Blur, oferecendo a fotografia maior nitidez em um ponto especial da imagem.



Iris Blur (Desfoco de Íris)

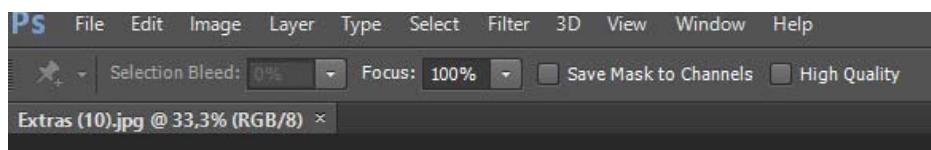
Quanto ao **Tilt-Shift (Inclinação-Shift)**, a desfocagem se apresenta em forma de linhas, ao invés de círculo. Uma linha principal e central revela a área de maior nitidez. Já as linhas tracejadas revelam uma área de transição entre a região desfocada e a região original da imagem.

Dessa forma, a área da imagem que está fora do tracejado é completamente afetada pelo desfoco. Movimentando as linhas, modifica-se a região e o local que se deseja aplicar o Blur. Sua função diferencia-se dos desfoques mencionados anteriormente devido a sua função “Distortion” no painel. Tal opção oferece um Motion Blur na imagem quando ativado.



Tilt-Shift (Inclinação-Shift)

Além disso, o menu superior onde os Filtros de Blur abrem, oferece opções adicionais para se aplicar em conjunto, sendo a principal delas a opção Save Mask to Channels que possibilita salvar uma Máscara nos Canais carregando e armazenando os efeitos do Blur escolhido.



UNIDADE 16 - EFEITOS E ESTILOS DO PAINEL LAYER

Efeitos e estilos da layer

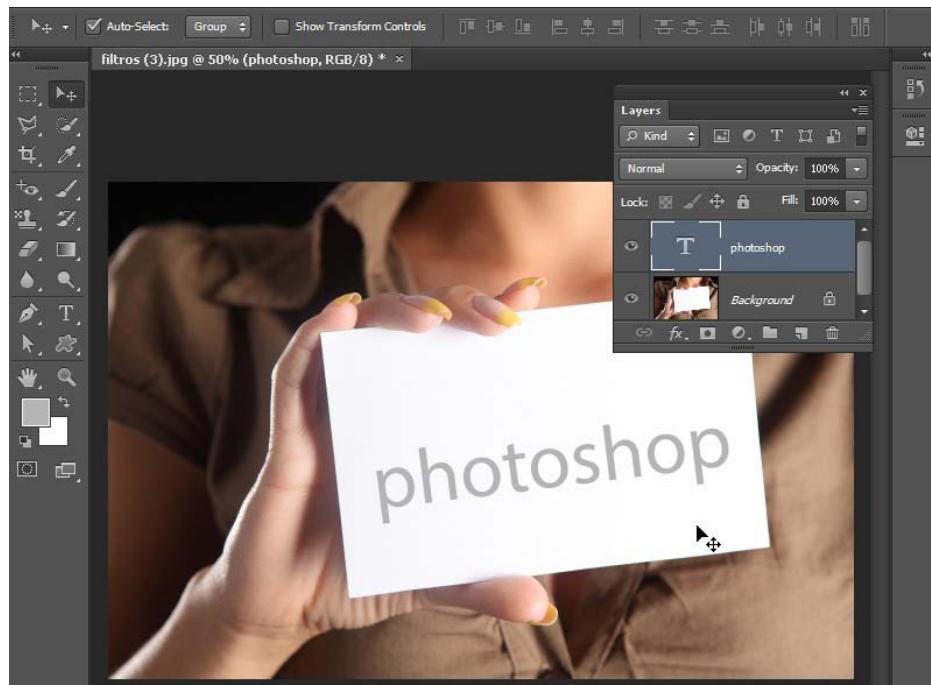
Unidade 16:

Efeitos e Estilos do Painel Layer

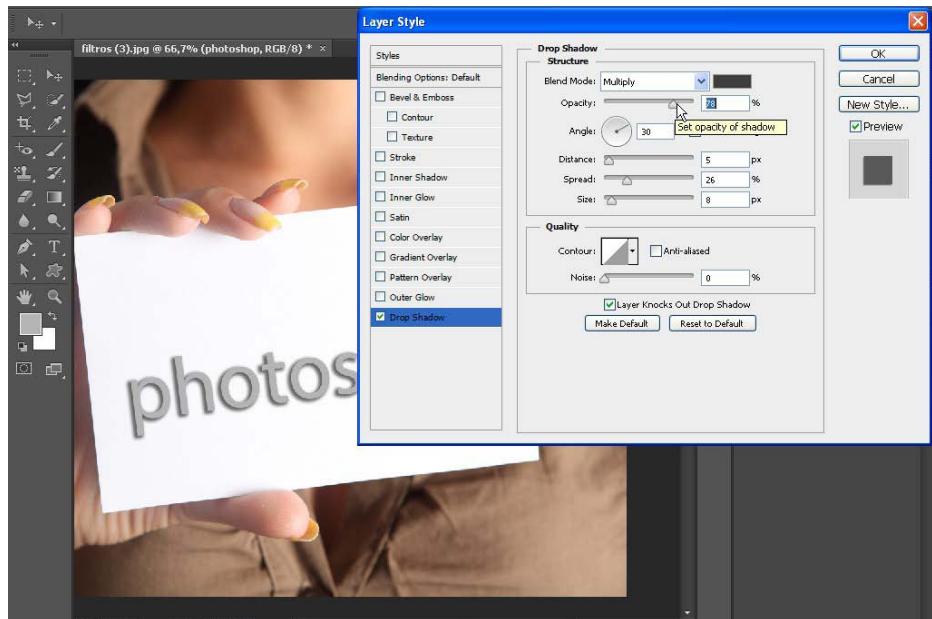
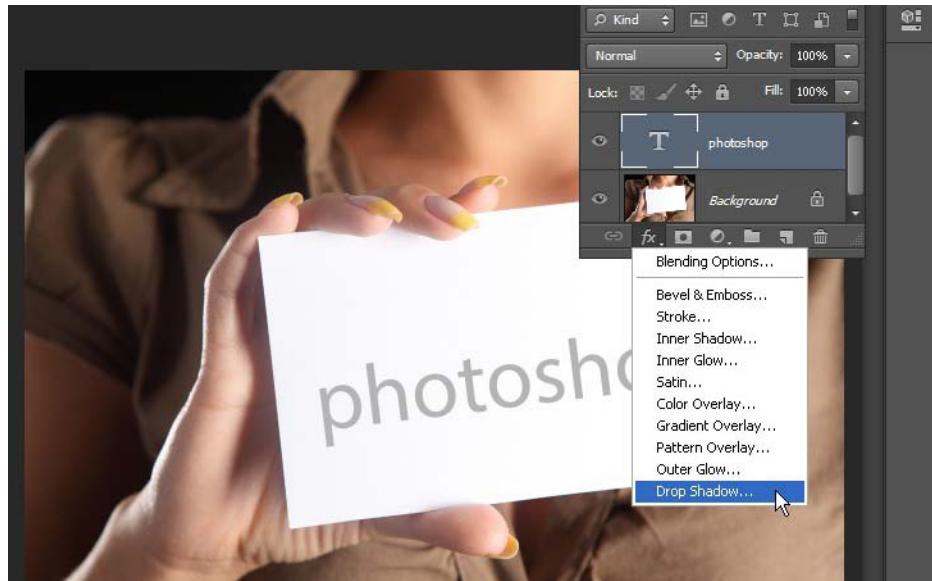
16. 1 EFEITOS E ESTILOS DA LAYER

O Painel Layer apresenta na barra inferior vários efeitos (como sombras, brilhos e chanfros) que alteram a aparência do conteúdo de uma layer (camada). Esses efeitos da layer, ao serem solicitados, ficam vinculados a camada selecionada permitindo que sejam editados novamente.

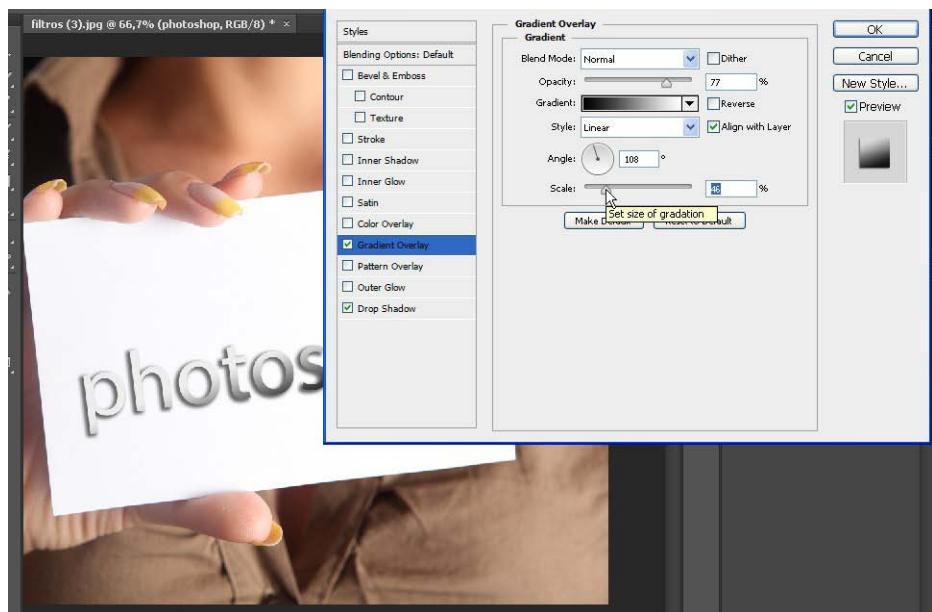
Pode-se adicionar sombras e efeitos de luz sobre formas, imagens e textos. Abaixo segue o exemplo de uma camada de texto sendo sobreposta a uma imagem para a aplicação de efeitos.



O ícone dos efeitos de camada é exibido à direita do nome da camada no painel Camadas. É possível expandir o estilo no painel Camadas para visualizar ou editar os efeitos que compõem o estilo.



Janela de Edtios que oferece os diferentes efeitos, assim como seus valores (intensidade, opacidade, distância)



A layer mostra a possibilidade de editar os valores escolhidos, assim como a adição de mais efeitos na mesma camada. Mas mesmo com um único efeito já se observa a diferença. Confira o resultado final.

UNIDADE 17 - LABORATÓRIO

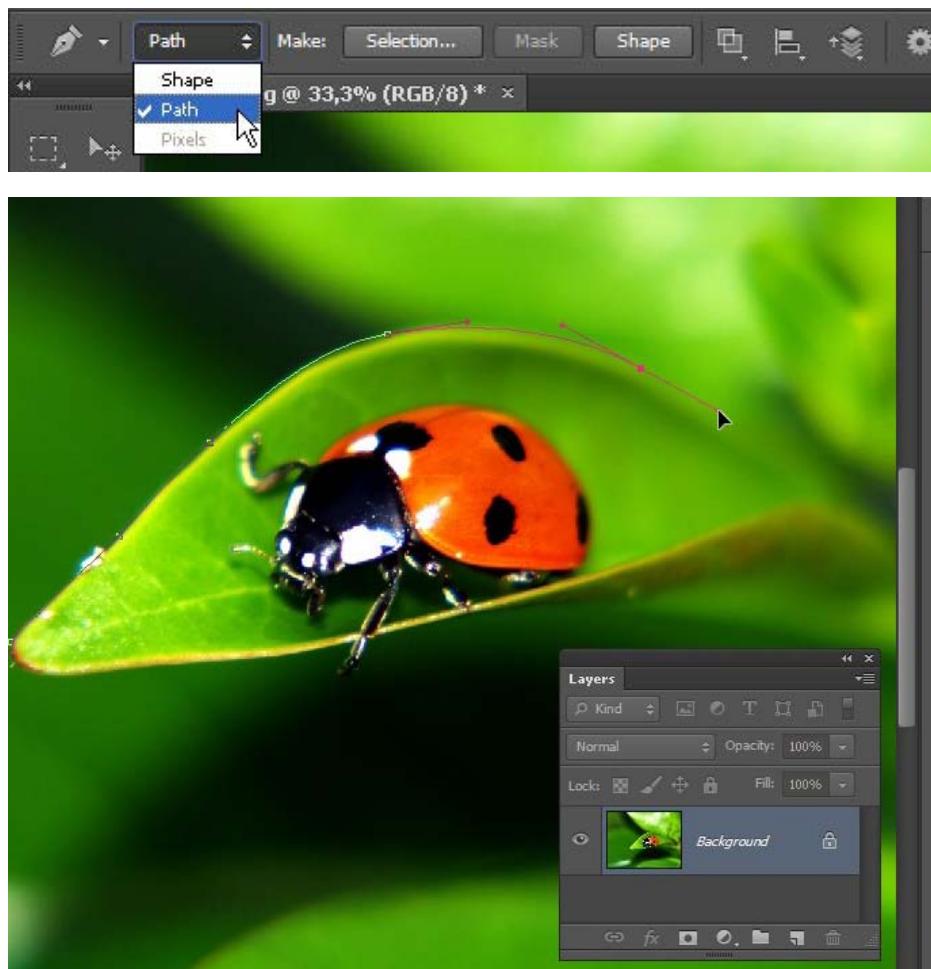
Atividade prática

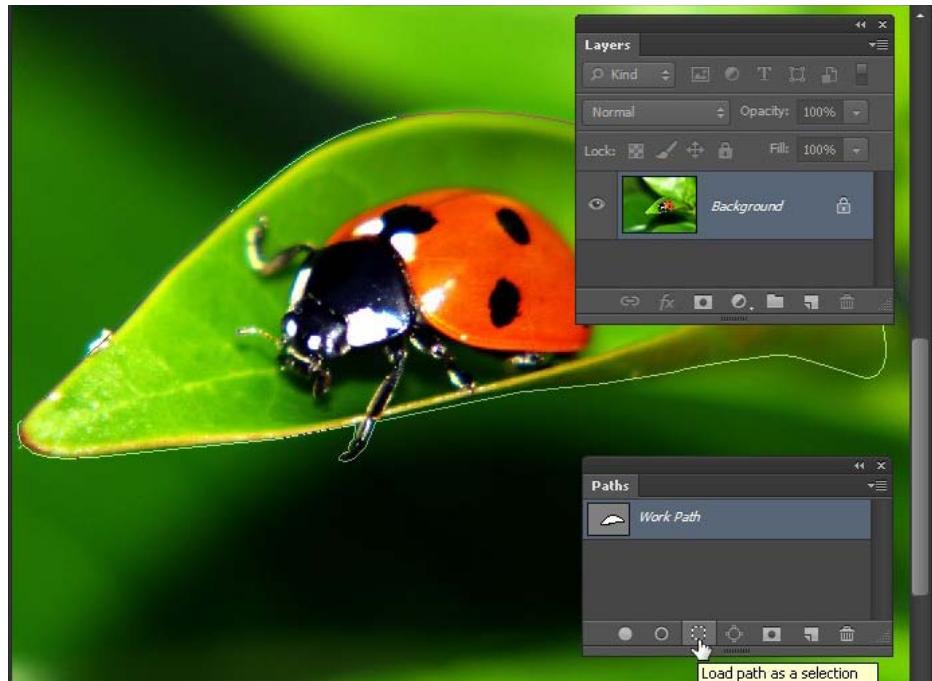
Unidade 17:

Atividade prática

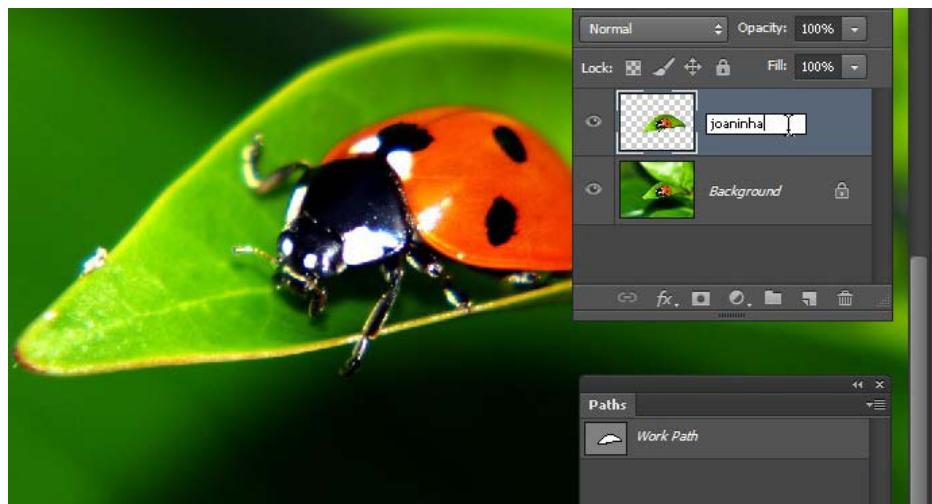
17.1 EXERCÍCIOS

A) Utilize a ferramenta Pen para recortar parte da imagem abaixo. O objetivo é recortar a folha com a joaninha. Para isso selecione no painel de opções a função Path e selecione parte da folha para que no Painel Path se crie a seleção.

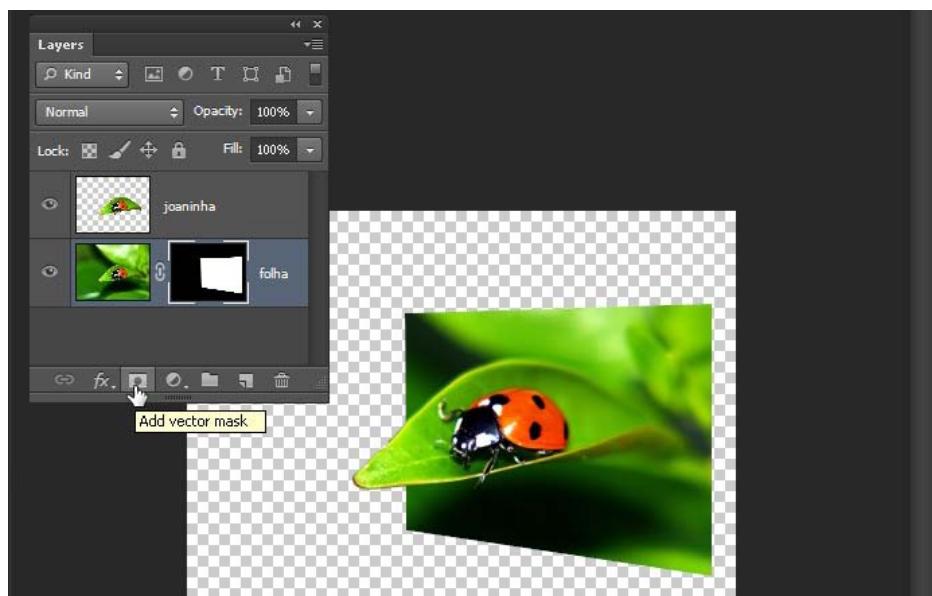
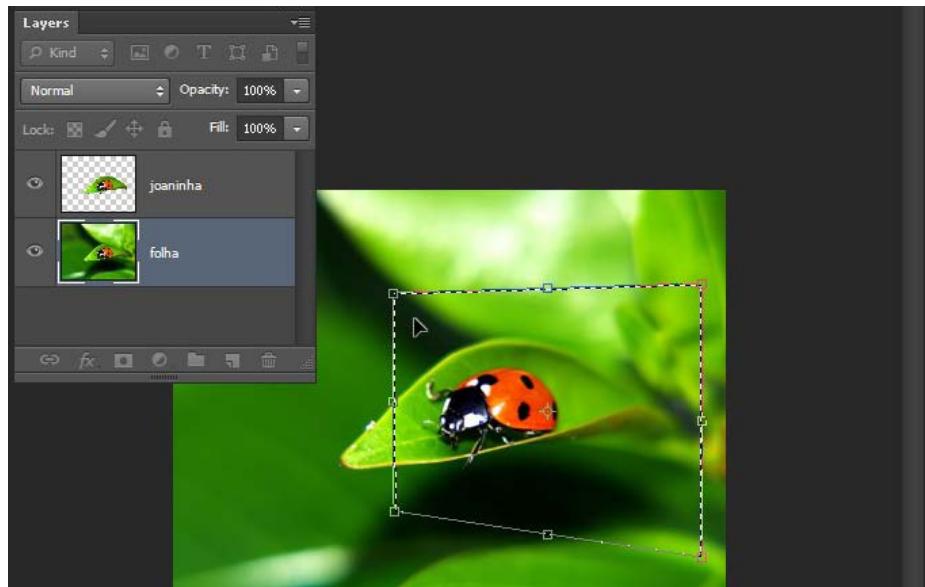




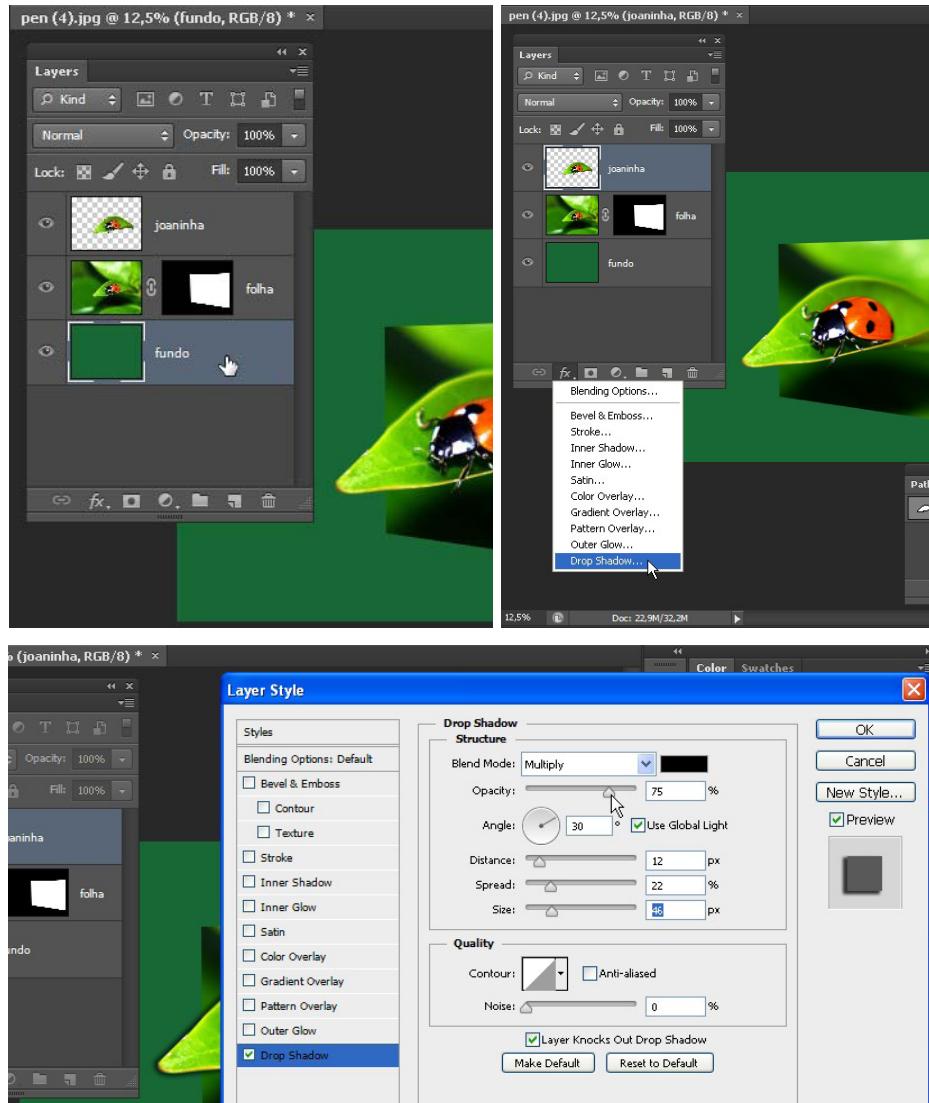
Após gerada a seleção no Painel Path, dê o comando “CTRL + J” para que o elemento selecionado seja duplicado. Renomeei a primeira layer como folha e a segunda como joaninha conforme a figura abaixo.

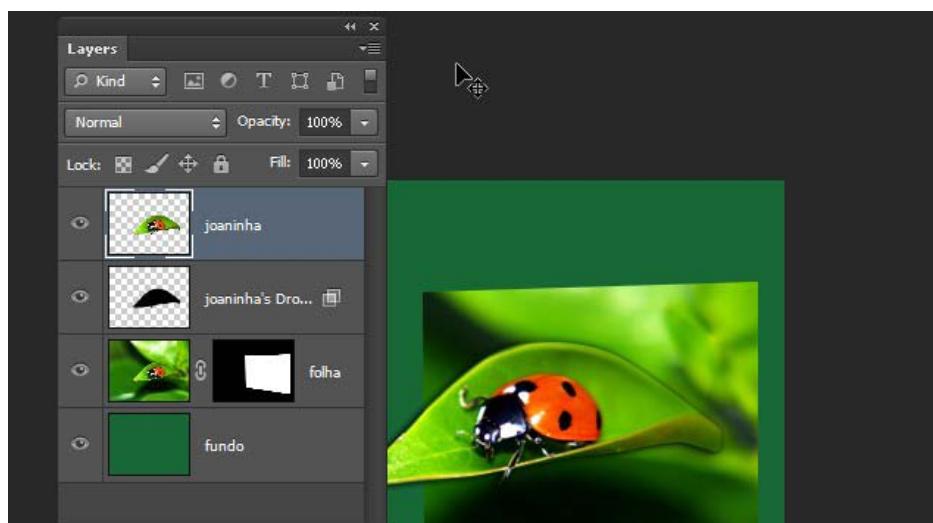
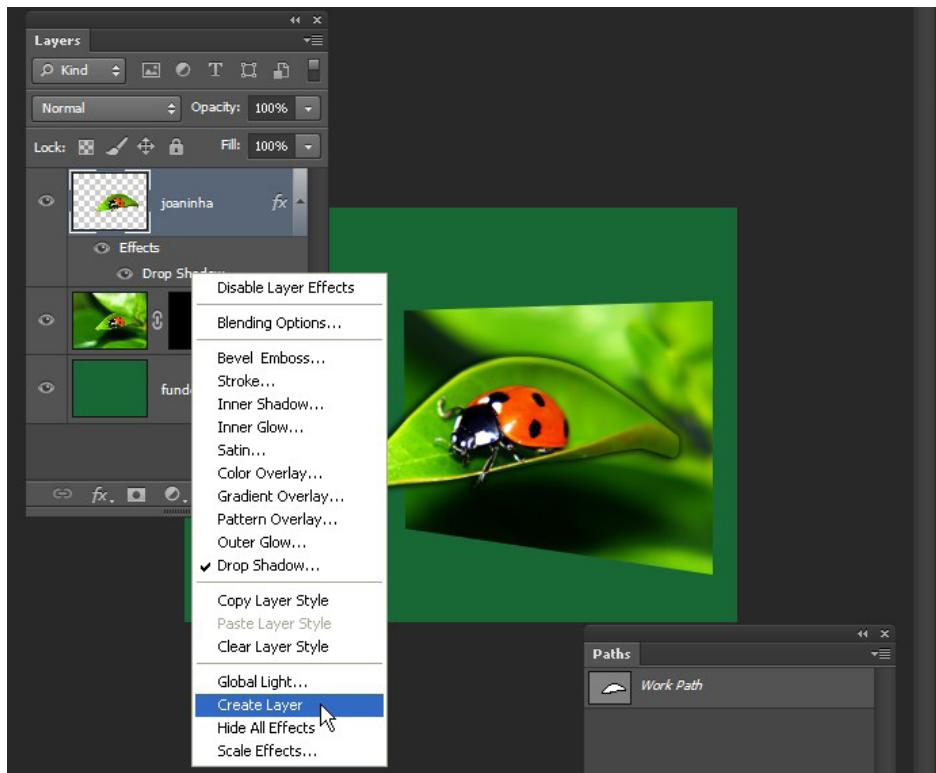


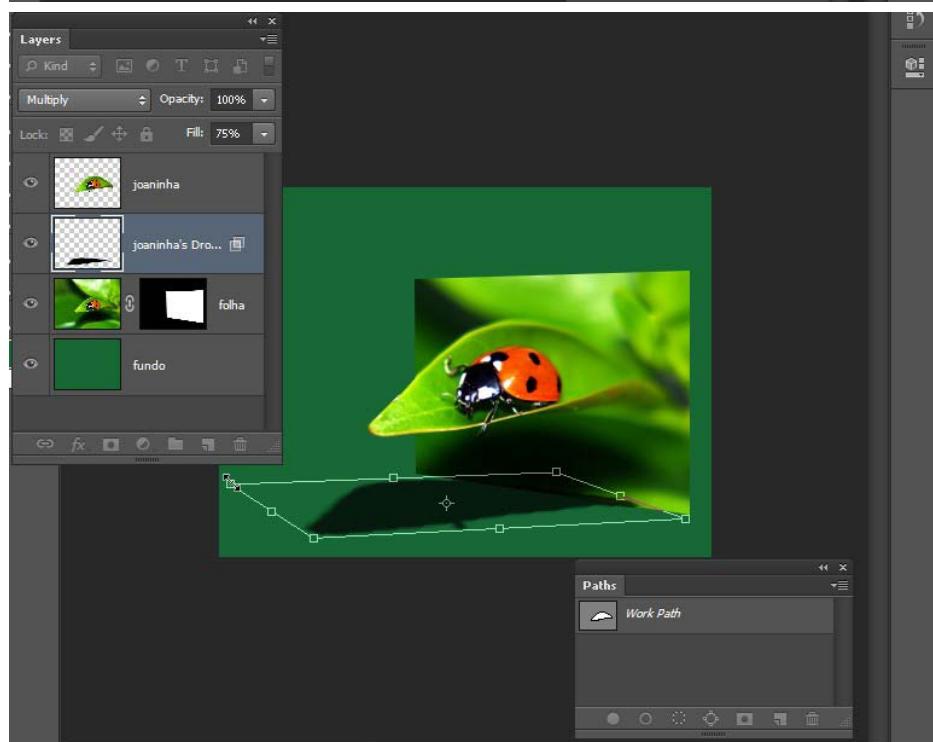
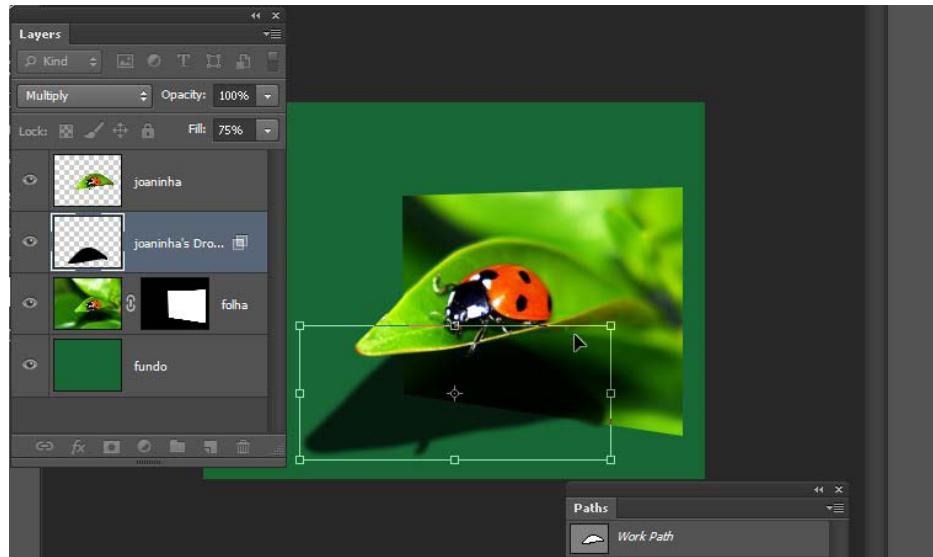
Em seguida, faça uma seleção retangular na layer chamada “folha” e use a Free Transform (Select > Free Transform) para deixar tal retângulo em perspectiva ao pressionar a tecla CTRL. Após tal comando, aplique uma máscara para ocultar o fundo.



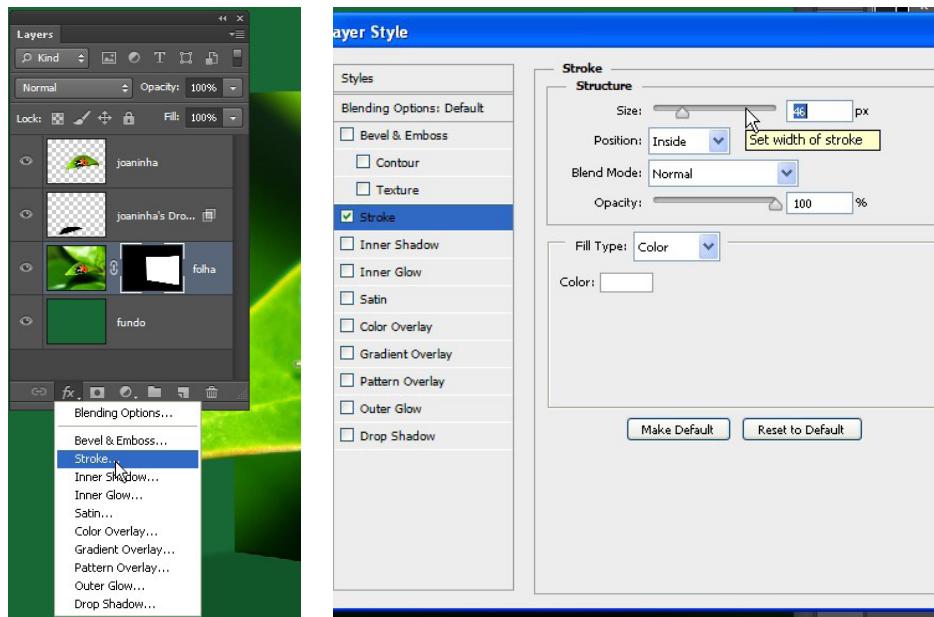
Crie uma layer nova de fundo e pinte com a cor que mais desejar. Da mesma forma selecione a layer “joaninha” para adicionar sombra na folha. Para que a montagem fique adequada, após aplicar a sombra com os valores de sua preferência, clique com a direita sobre a layer “joaninha” e peça o comando “Create Layer”. Tal função separa a sombra do objeto criando uma nova layer, fato que permite uma manipulação mais aprefeiçoadasobre a imagem. Confira o resultado.



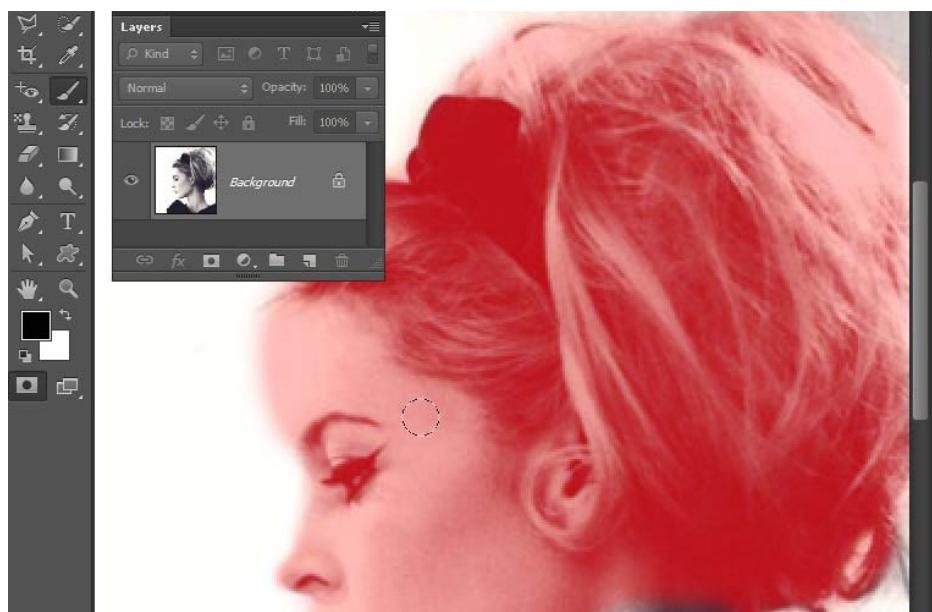
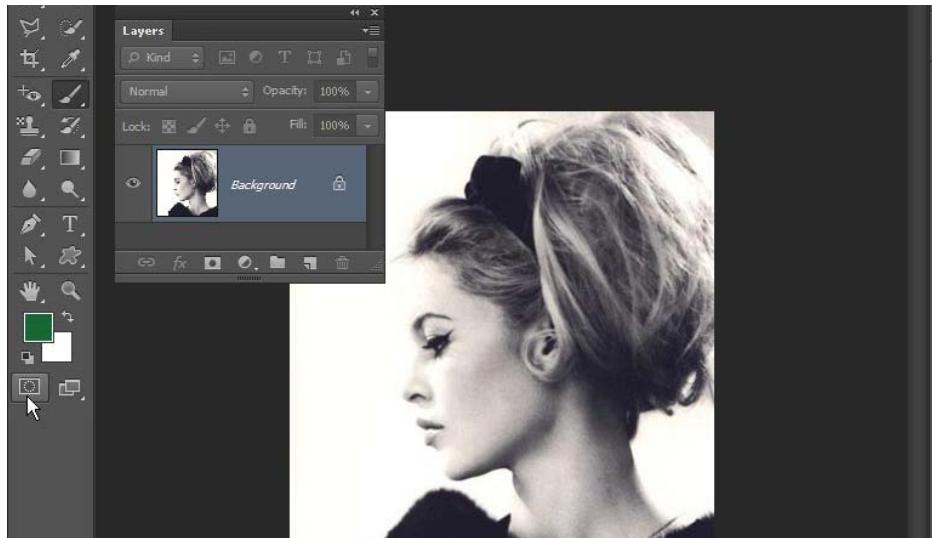




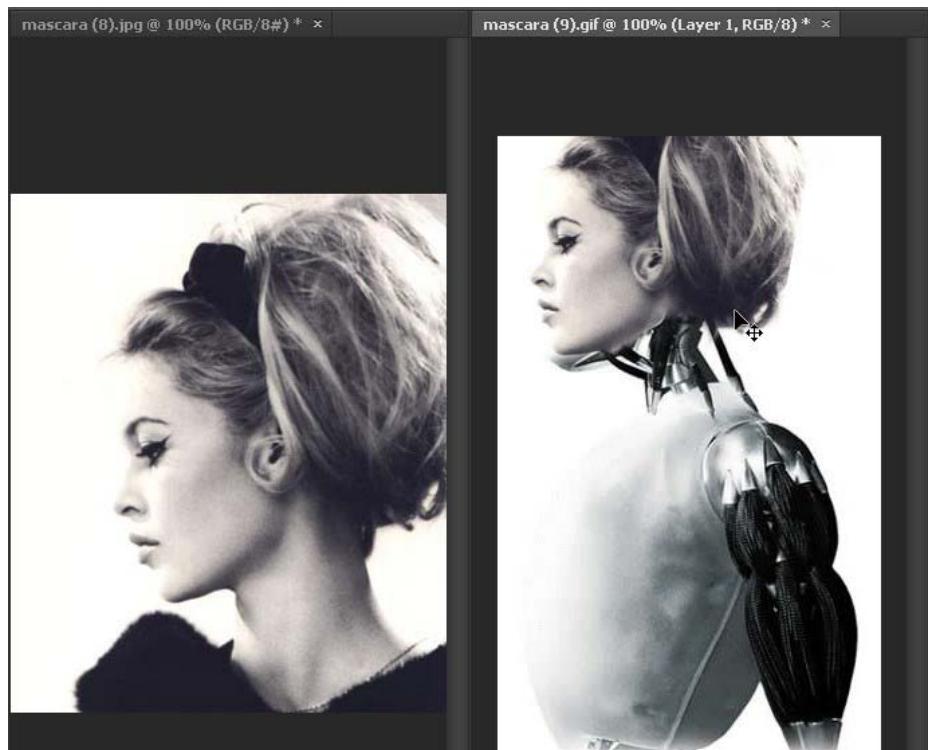
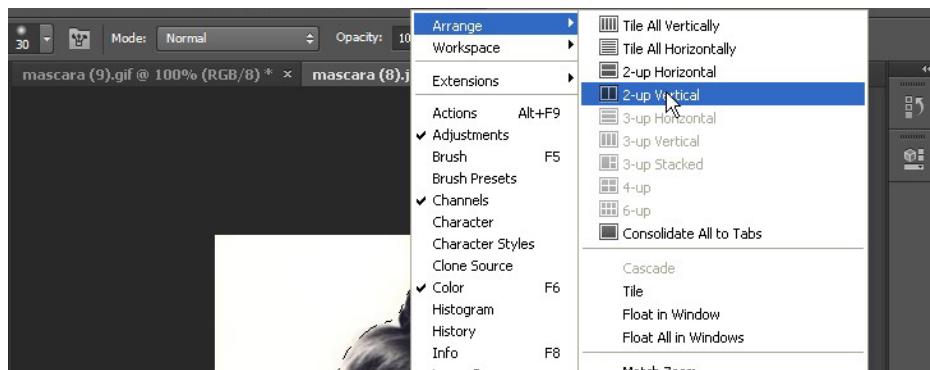
Se necessário, ajuste a sombra que está em layer separada através do comando “CTRL + T” para deixá-la mais realista. Porém, não esqueça de selecionar a layer “folha” para aplicar um Stroke. Confira o resultado abaixo.



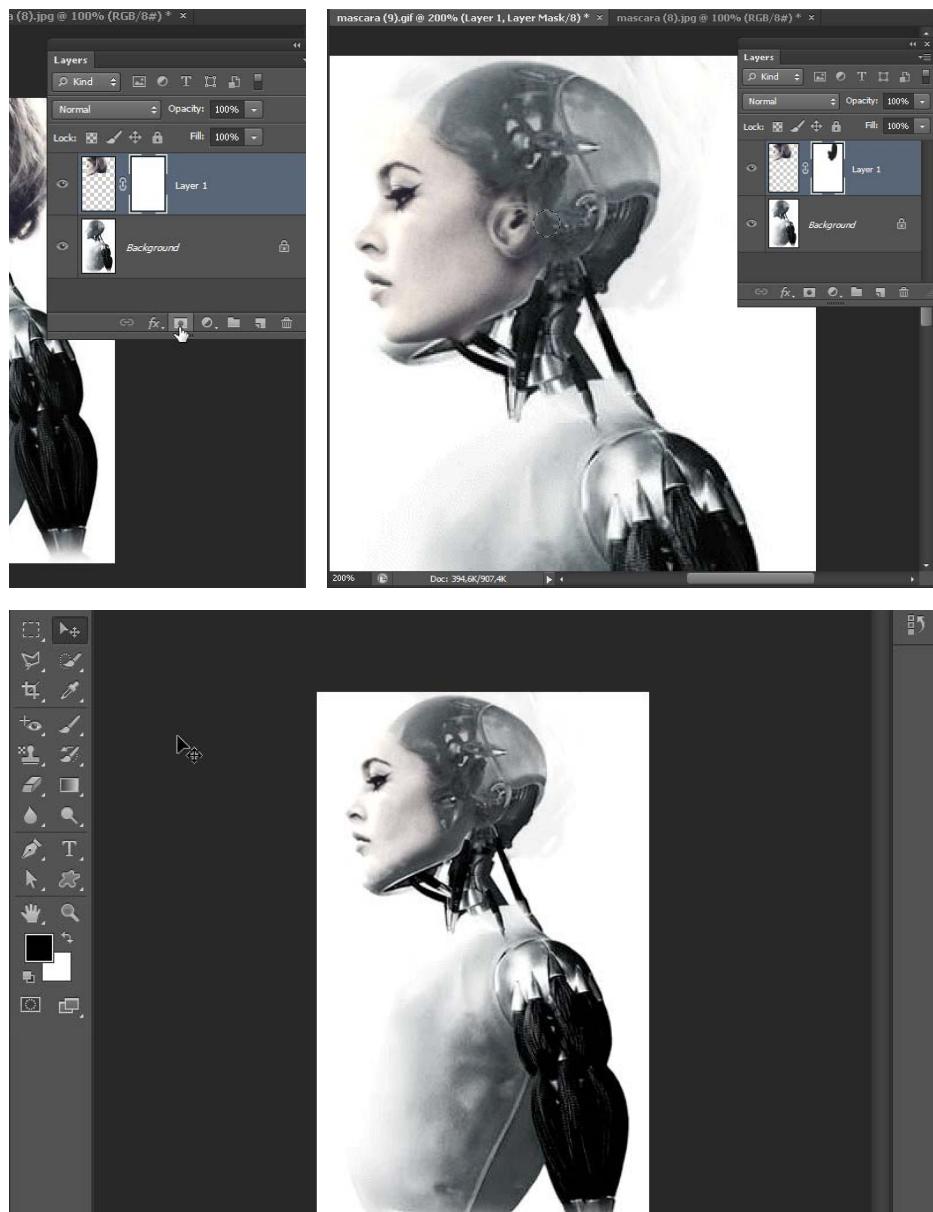
B) Aproveite o uso das Máscaras para criar montagens. No exercício que se segue o objetivo é criar uma mulher robô, fazendo com que a cabeça em uma imagem seja deslocada e adicionada sobre a foto de um robô. Para isso, utilize a Quick Mask para selecionar o rosto na imagem abaixo.



Desmarque a Quick Mask na caixa de ferramentas para que ocorra a seleção. Depois, utilize a função Arrange Document para transferir o elemento selecionado com a seta “Move” para o outro arquivo, onde a está a imagem do robô. Em seguida, aplique uma Máscara de corte na layer onde se pretende esconder parte do rosto da mulher.



Photoshop



Para finalizar o arquivo, aplique efeitos de luz e retire a saturação a fim de tornar a imagem mais fria, reforçando os tons de cinza.

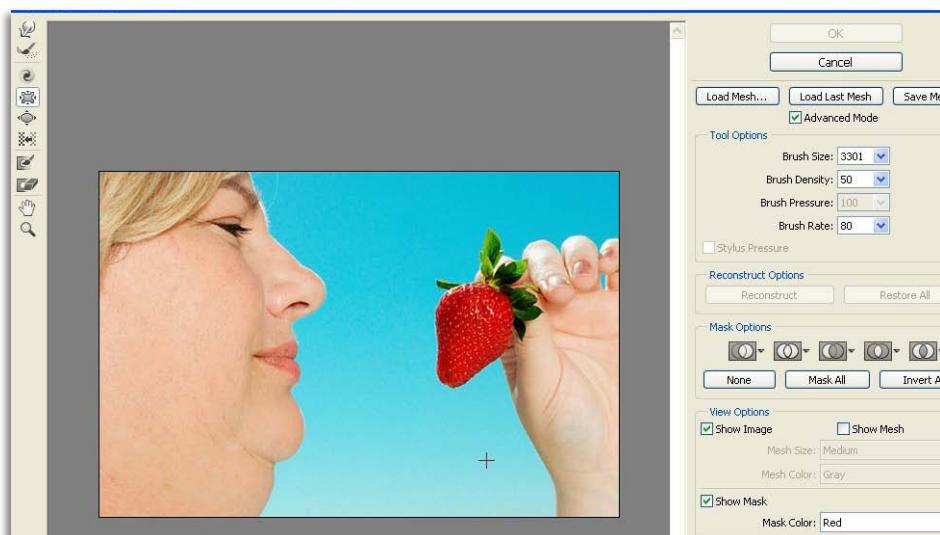
C) Para começar a diminuir as partes do corpo da nossa imagem, iremos usar o filtro Liquify. Nesta imagem vamos reduzir a papada da mulher, diminuir o nariz dando uma levantadinha e mexer na parte de suas bochechas.

2- Duplique a camada e renomeei-a para perfil alterado.

3- Com a camada perfil alterado selecionada selecione: Menu Filter > Liquify.

4- Selecione a ferramenta Pucker para começar a diminuir a papada. Comece com pequenos cliques. Em seguida teremos que fazer uso da ferramenta Forward Warp para mexer na papada, deslocando-a um pouco mais para baixo.

5- Em seguida comece e retocar o queixo e o nariz, alternando entre as ferramentas.



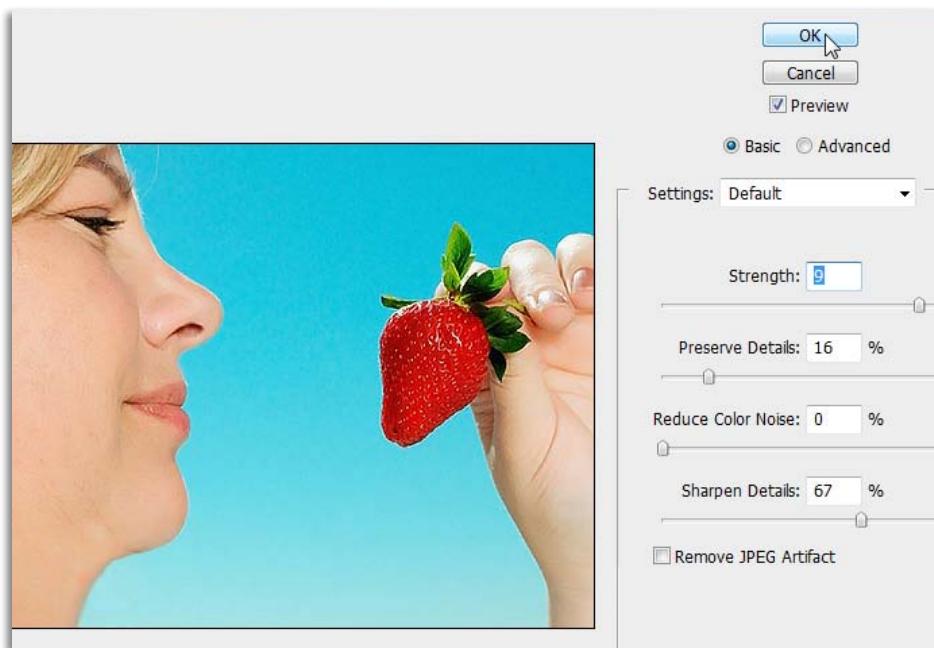
Antes



Depois

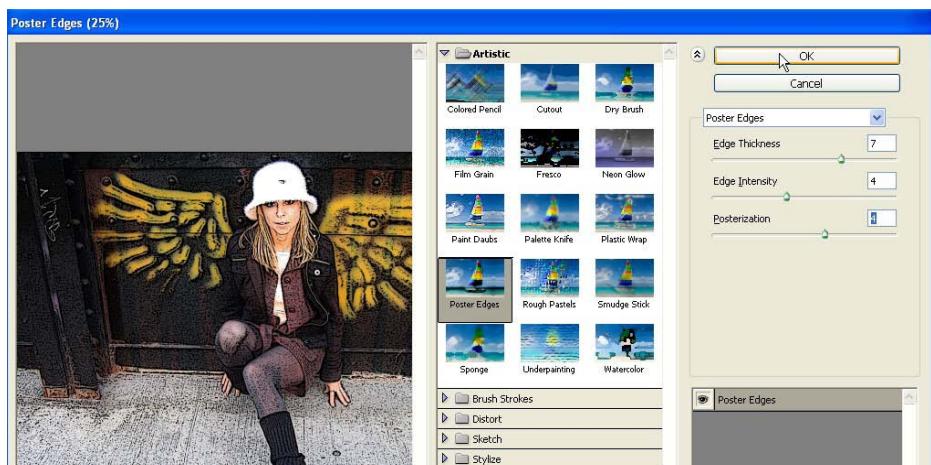
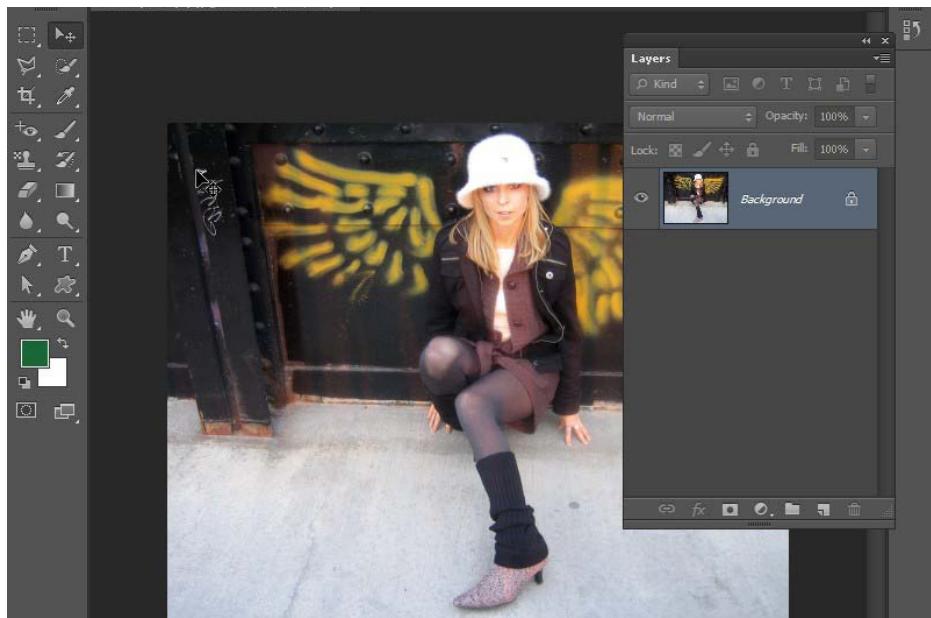
Como mexemos muito na pele na mulher, esticando e diminuindo a pele, teremos que retocar com uma ferramenta de correção a parte da papada, para igualar a textura e a luz da pele.

- 1- Selecione a ferramenta Healing Brush e comece a fazer a correção da papada e próximo ao queixo.
- 2- Para finalizar, vamos aplicar o filtro: Filter > Noise > Reduce Noise .

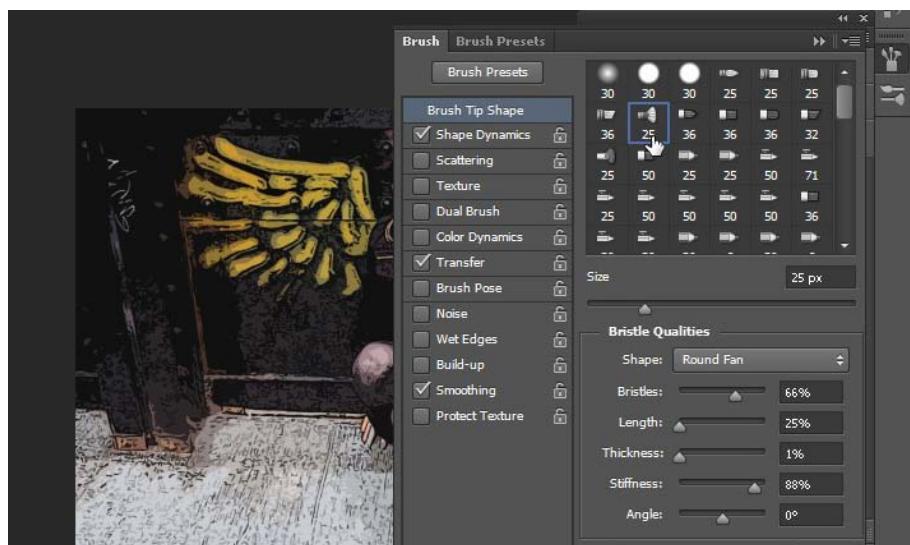
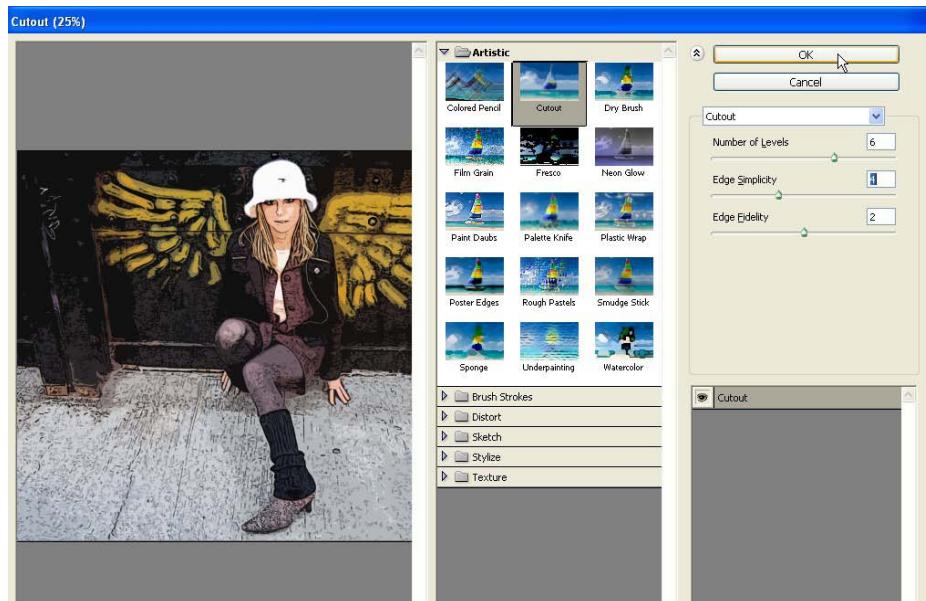


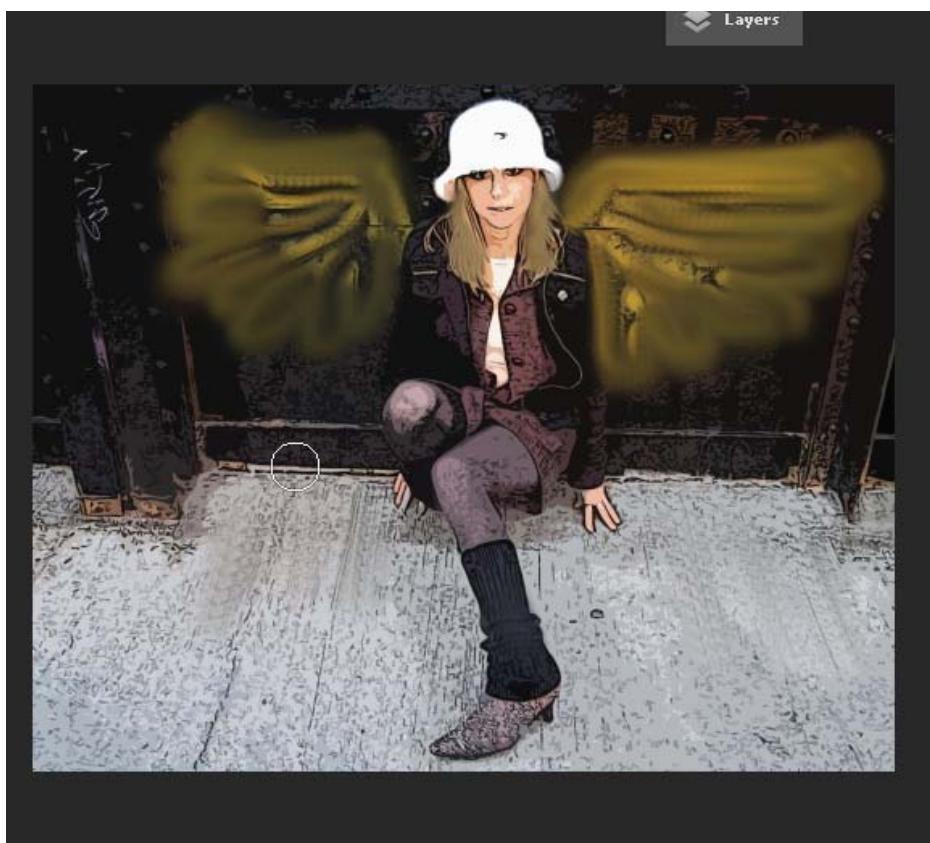
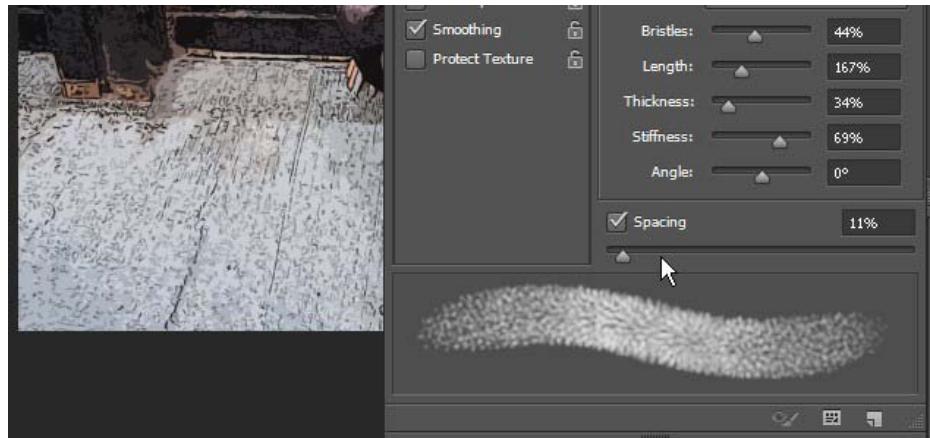
Se desejar, é possível aplicar outros efeitos, mas lembre que a ferramenta Liquify também contribui para fazer o processo inverso nas fotos, ou seja, aumentar peso e destacar certas partes do corpo.

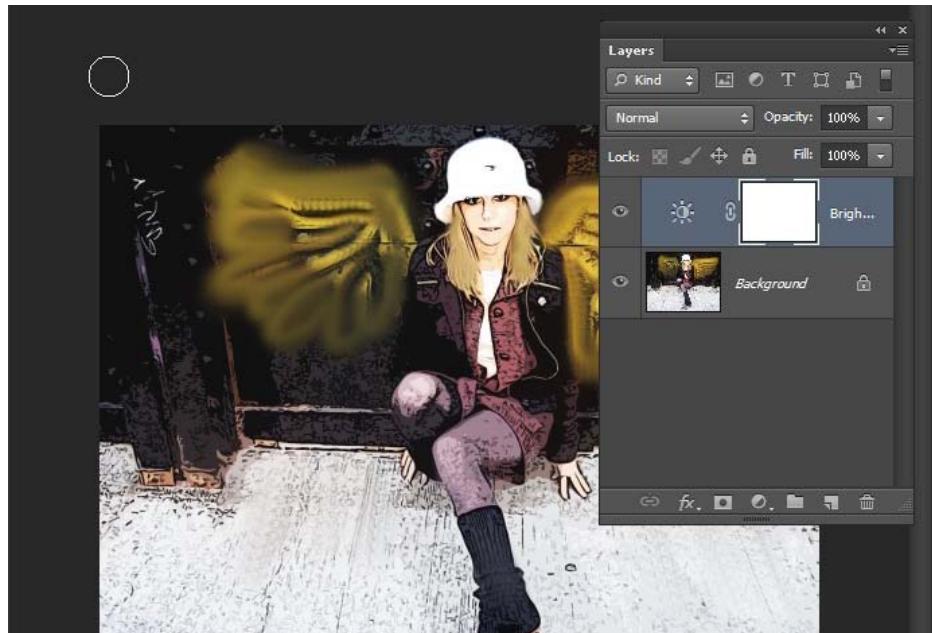
D) Aproveite que alguns filtros permitem o efeito de pintura e os utilize de forma casada com a ferramenta mixer Brush que trabalha justamente com a mistura de cores. A imagem abaixo é o exemplo das transformações que devem ocorrer. A foto deve ter como resultado final a aparência de uma pintura, para isso utilize, de início, o Filter Artistic, como o Poster Edges.



Em seguida aplique outro Filter Artistic, como o Cutout. Se considerar o resultado satisfatório acione a ferramenta Mixer Brush, escolhendo o pincel que desejar para mesclar e pintar sobre a imagem.





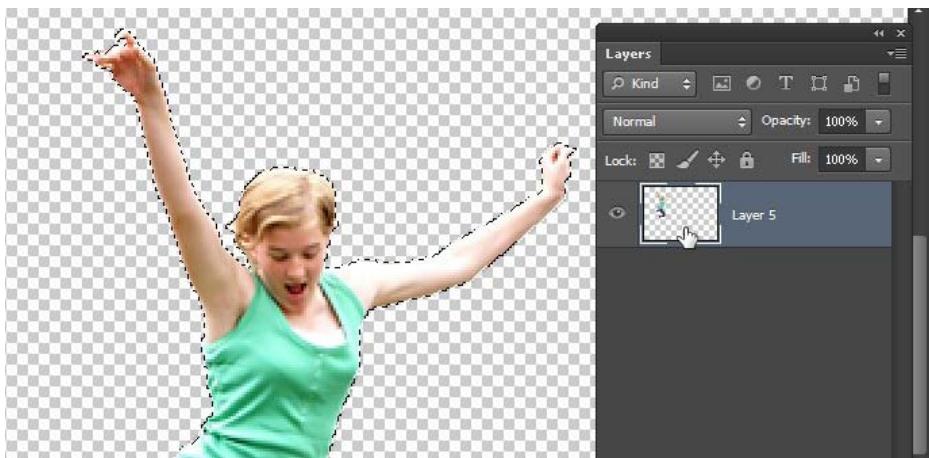


Busque um resultado semelhante ao abaixo, lembrando dos possíveis ajustes de luz e de cor para dar mais intensidade as regiões tratadas.

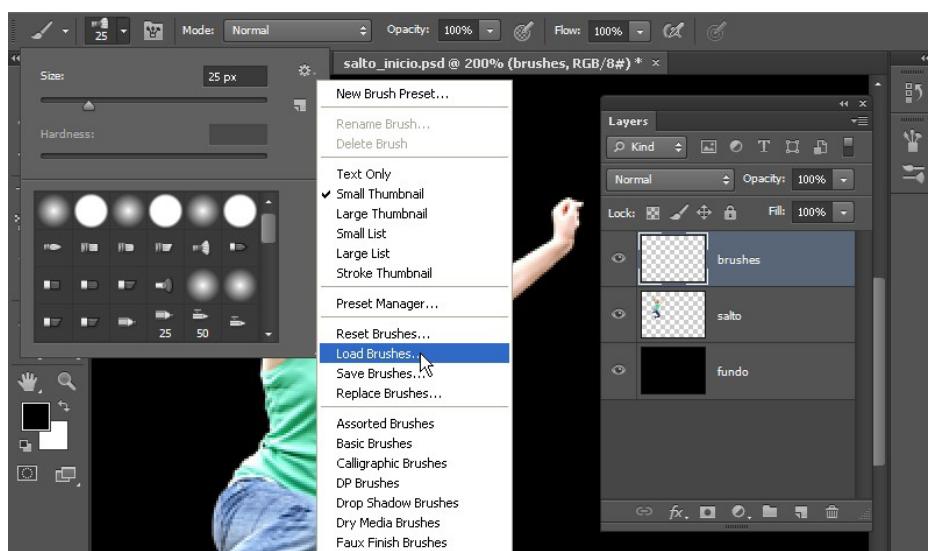
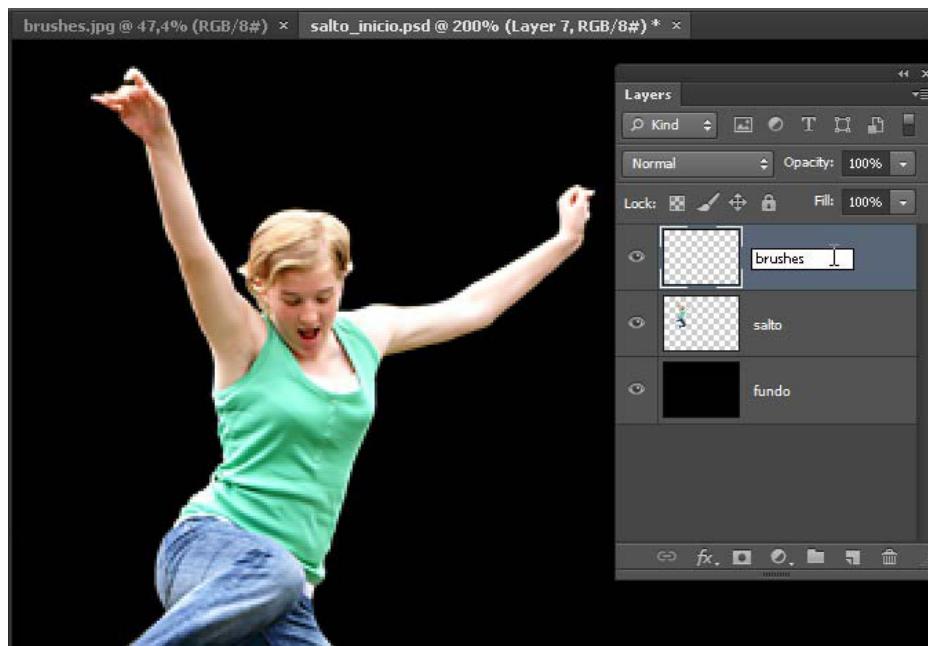
E) Muitos dos efeitos são feitos a partir de Brushes. Portanto, recorte a personagem da imagem abaixo com a ferramenta Pen e faça Download de Brushes de sua preferência para criar um cenário com luz, simulando o efeito neon.



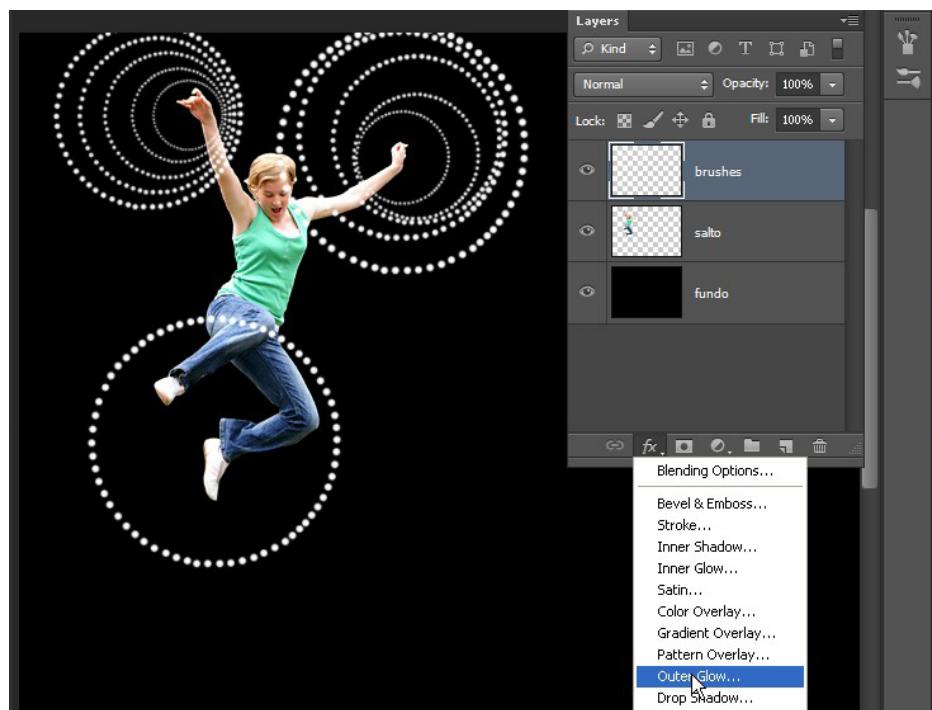
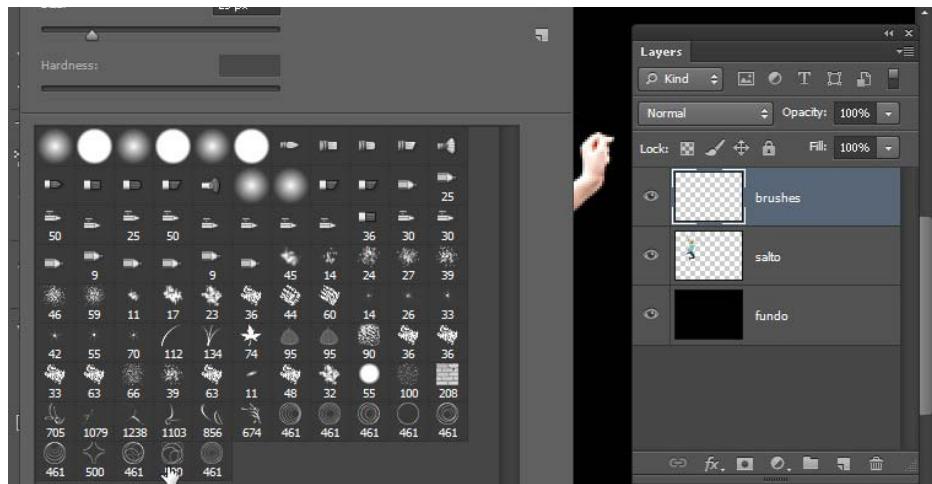
Use o painel Path para gerar a seleção.



Renomeie todas as layers e crie uma nova layer para aplicar os brushes. Aproveite e adicione uma layer com a cor preta de fundo.



Busque no final do painel de predefinições o brush carregado para dentro do photoshop e aplique em seguida a efeitos do painel layer para simular neon.





Crie quantas layers forem necessárias para a aplicação dos brushes. Finalize o arquivo adicionando outros efeitos ou teste outras cores como dundo.

UNIDADE 18 - PHOTOSHOP PARA WEB

Trabalhando com linhas guia

Trabalhando com medidas

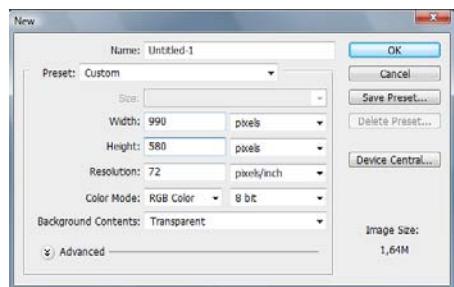
Trabalhando com tamanhos

Trabalhando com layouts

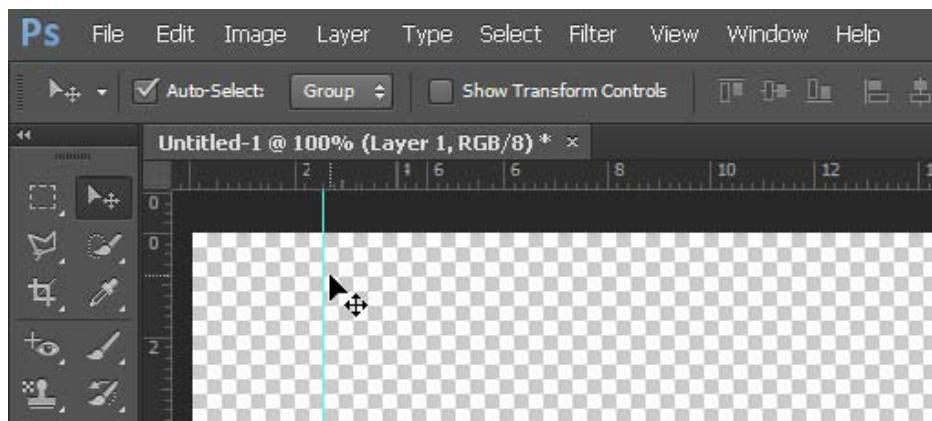
Fatiando páginas

18.1 TRABALHANDO COM LINHAS GUIA E TAMANHOS

Antes de começarmos a projetar trabalhos para web, é necessário saber que as medidas não são feitas em centímetros ou milímetros, mas em pixels. Pois, a visualização e sua maior parte está direcionada para monitores que tem essa assimilação. É comum desenvolvermos layouts para sites em diversos formatos, porém o mais apropriado é limitarmos a largura em 990px. Claro que se for usado 950px não haverá problemas. A altura padrão mínima é de 580px, podendo aumentar para quanto se achar necessário, pois o que irá influenciar nisso será a barra de rolagem. Essas medidas atendem monitores com largura de até 1024px de largura, que hoje em dia, em sua maioria, são os menores existentes. Claro que tendo um conhecimento um pouco maior pode ser feito layouts para celulares, iPads, entre outros sistemas leitores de html.

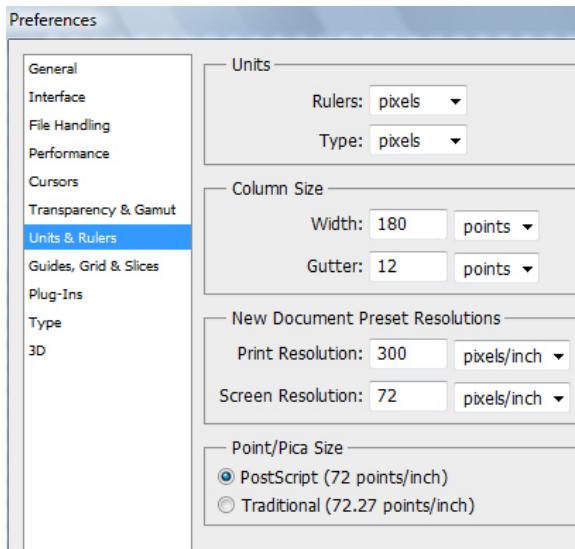


As linhas guias servem de base para as fatias futuras de um website, ou layout para um e-mail marketing, ou para qualquer ação futura que se tenha a intenção de transformar em html. É normal deixar as linhas guias em posições que estejam no limite das imagens. Basta adicionar as réguas (CTRL+R), clicar na régua e arrastar para o artboard.

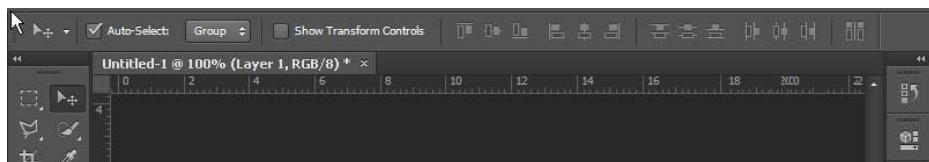


18.2 TRABALHANDO COM MEDIDAS

Para podermos ajustar as medidas da régua para pixel, cliacamos no menu EDIT > PREFERENCES > UNITES & RULES.



Nesse mesmo painel é possível alterar os UNITS das RULERS para pixels. Normalmente está em cm.



Com essas medidas ficará muito mais fácil para podermos ajustar layouts para web.

18.3 TRABALHANDO COM LAYOUTS

Para construir o layout para web muitas vezes é necessário fazer um planejamento voltado pela arquitetura da informação dos conteúdos para que se saiba quais partes devem ter maior ou menor destaque. De preferência é necessário tratar todas as imagens previamente, sejam marcas, símbolos, definições de cores, imagens tratadas, entre outros, para que no final seja usado o Photoshop de forma a montar o layout.

Abaixo há um exemplo de distribuição desse layout.

Alfa pet shop

(31) 3751-3688

Sobre

Serviços

Produtos

Fale Conosco

Sobre

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Newsletter

Name:

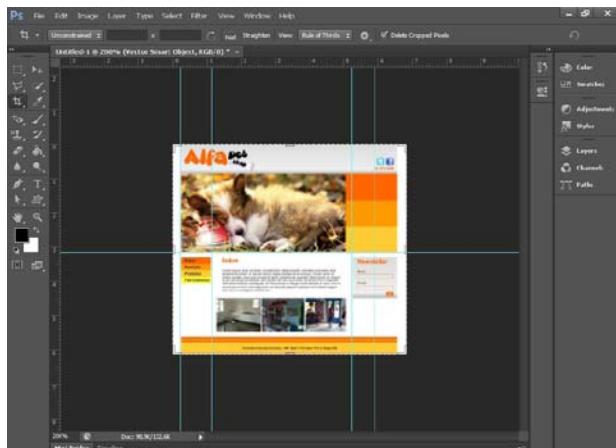
E-mail:

OK

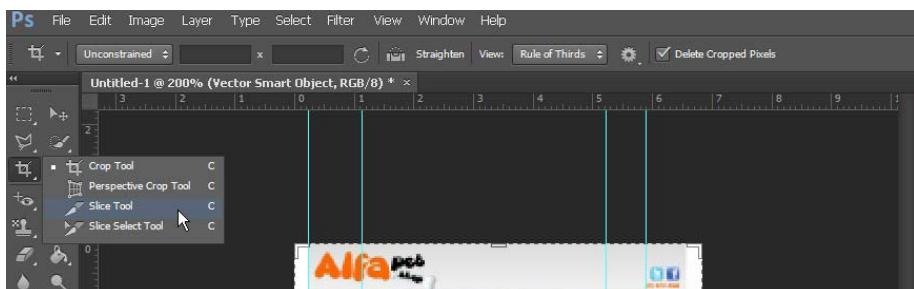
Avenida Cristóvão Colombo, 1406 • Bairro Floresta • Porto Alegre-RS

18.4 FATIANDO PÁGINAS

Nesse capítulo utilizaremos das linhas guia para bem distribuir as localizações das fatias. Nesse processo é necessário ter em mente de que quanto mais linhas guia, mais fatias.



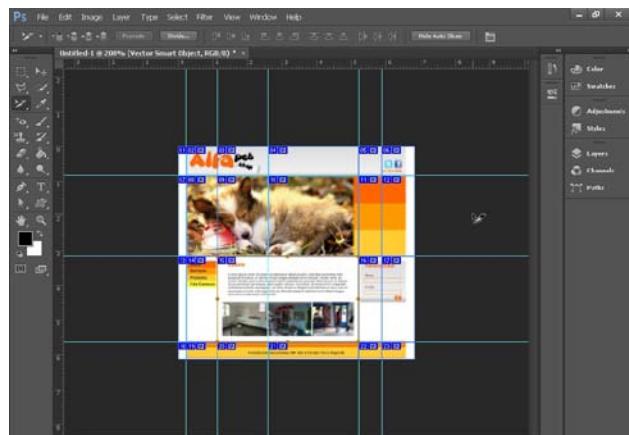
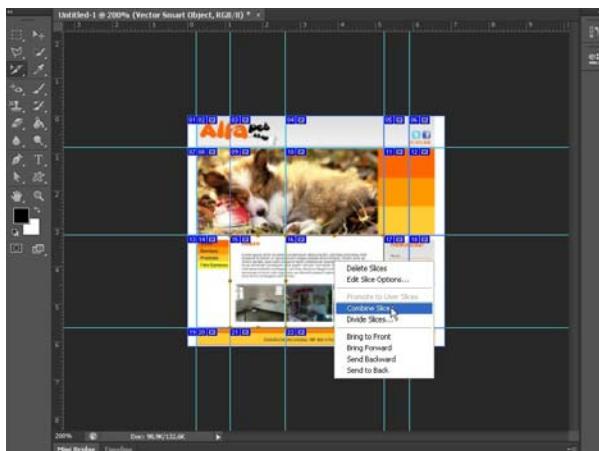
Feita a distribuição das linhas guia que separam tanto na vertical quanto na horizontal é necessário que cliquemos na Slice Tool.



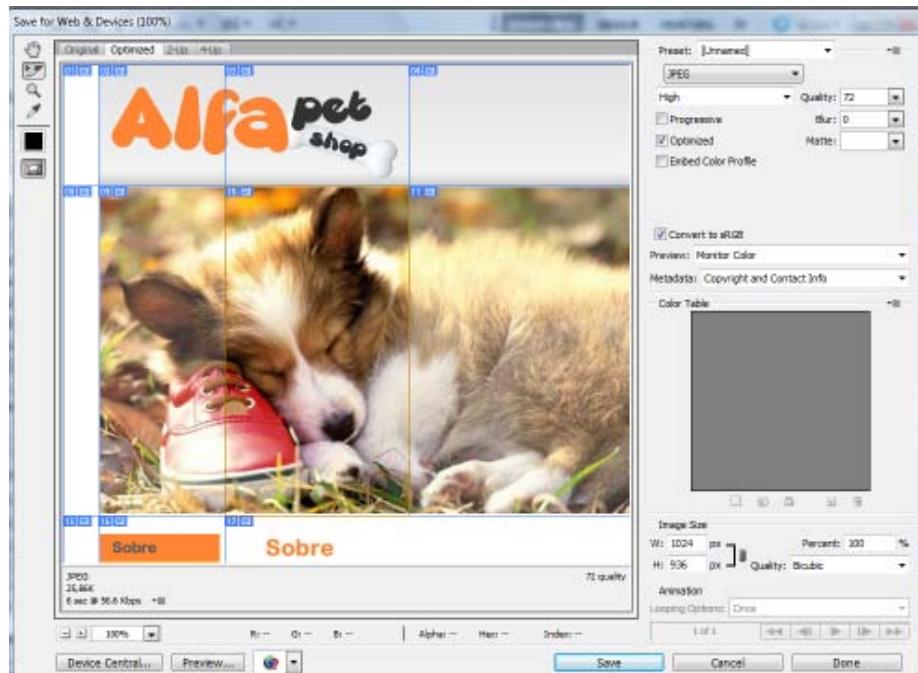
A Slice Tool converterá as linhas como se fossem facas passando pelo layout. Claro que podemos depois de fatiar, melhorar a forma em que ocorre essas fatias.



Para que possamos refinar as fatias, a ferramenta Slice Select Tool, que além de selecionar as áreas fatiadas, consegue fazer a combinação das mesmas quando necessário. Para selecionar mais de uma área, basta clicar em uma área e pressionar o SHIFT e a partir daí selecionar todas as que são necessárias. Para unir os elementos é necessário clicar com o botão direito do mouse e em Combine Slices.



A última parte do processo consiste em publicar o arquivo para a web. No menu FILE > SAVE FOR WEB & DEVICES. Aconselhável salvar em um modo High ou Very High. Caso contrário pode pixelar o projeto. Clicar em salvar.



A última janela trata de como deverá ser salvo o projeto. Para isso é necessário escolher um nome para o arquivo html, e não esquecermos de colocar no formato HTML and Images. Dessa forma, o Photoshop salvará um arquivo no formato HTML e várias fatias do projeto conforme determinado pelos slices. A partir daí, é necessário lapidar melhor o arquivo ou utilizando o Dreamweaver ou outra ferramenta que tenha o suporte HTML.

Nome:	alfapet.html	<input type="button" value="Salvar"/>
Format:	HTML and Images	<input type="button" value="Cancelar"/>
Settings:	Default Settings	
Slices:	All Slices	

