

Adobe Photoshop

Adobe

PHOTOSHOP

&

IMAGE READY

Adobe Photoshop

ÍNDICE

Introdução	04
Princípios Básicos	04
Atela do Photoshop	04
I Iniciando um Arquivo	05
Seleções	07
Ferramenta de Seleção Retangular	07
Ferramenta de Seleção Elíptica	08
Ferramenta de Seleção Livre	09
Ferramenta Varinha Mágica	09
Difusão	10
Aumentar e Semelhante	10
Feather	10
Camadas	11
Criando, Deletando e Ordenando Camadas	12
Edição de Imagens sobre as Camadas	13
A Fusão de Camadas	13
Ferramentas do Photoshop	14
Ferramenta Carimbo	14
Ferramenta Borrar	14
Ferramenta Desfoque e Nitidez	15
Ferramenta Subexposição, Superexposição e Esponja	15
Ferramentas de Texto	16
Cores	17
Background e Foreground	17
Ferramentas de Pintura	20
Ferramenta Pincel	20
Ferramenta Balde de Tinta	21
Ferramenta Degrade	21
Ferramenta Aerógrafo	22
Ferramenta Lápis	22
Ferramenta Linha	23
Ferramenta Borracha	24
Comando Preencher	25
Ferramenta Cona-Gotas	27
Ferramentas Canetas	27

Adobe Photoshop

Canais e Máscaras	30
Os canais	30
Ferramentas de Correção de Cor	32
Níveis	33
Curvas	34
Brilho e Contraste	35
Equilíbrio de Cores	35
Matiz Saturação	35
Inverter	36
Variações	37
Mapa de Degrade	37
Filtros	37
Começando do Zero	40
Exportando o seu trabalho	42
Criando para a WEB	43
Criando Botões do tipo Apple	43
Botões d água	49
Image Ready	50
Criando Animações	51
Rolagem(Rollovers)	52
Mapas de Imagem	54
Criando uma Interface	54

Adobe Photoshop

Introdução

O Adobe Photoshop é atualmente a "pérola" da fotografia, pois este programa que já esta na sua sexta versão traz atualmente recursos de trabalho para a WEB, possibilitando que todo o trabalho que era feito para a área gráfica agora também possa ser utilizado na WEB.

Nosso curso tem o objetivo de ensinar aos nossos alunos como criar e alterar imagens e fotografias dentro deste que é sem sombra de dúvida o melhor programa de sua categoria.

Princípios Básicos

A tela do Photoshop

O Adobe Photoshop como toda a família Adobe possui janelas suspensas (padrão adotado também pela Macromedia).

As janelas suspensas podem ser movidas e organizadas em qualquer parte da tela , bem como redimensionadas.

Você pode ter acesso a elas através do Menu Janela, todas também possuem várias guias como por exemplo a janela **Estilos**.

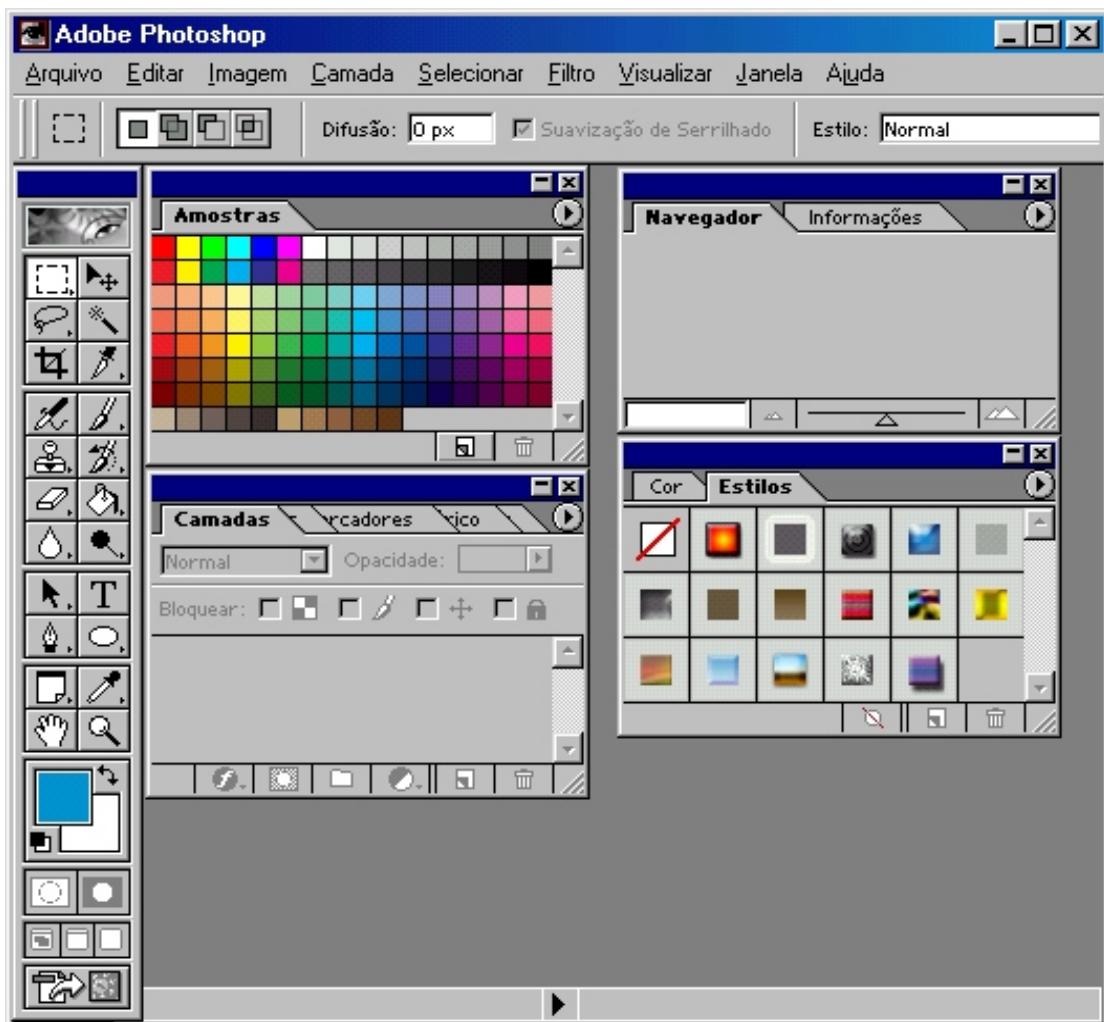


Observem que ela pode ser utilizada como Estilos e também com a opção de cores.

Na lateral também temos a caixa de Ferramentas que vamos estudá-las aos poucos.

Na próxima página temos a tela completa do Photoshop.

Adobe Photoshop

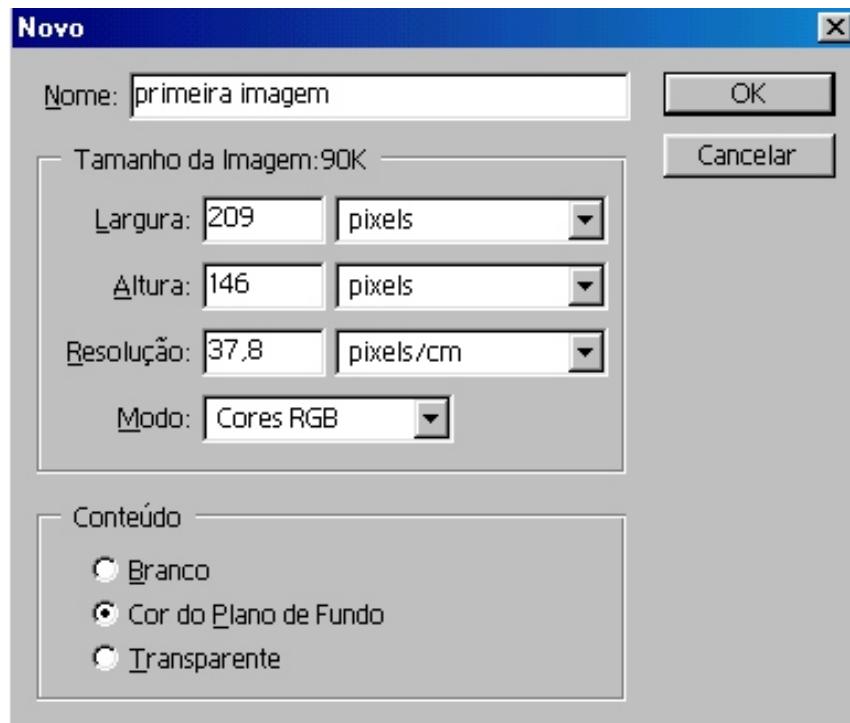


Iniciando um Arquivo

No Photoshop podemos criar uma imagem ou abrir uma existente para podermos trabalhar com a mesma.

Para iniciar uma nova imagem clique no Menu Arquivo, Novo e vai aparecer a seguinte tela.

Adobe Photoshop



Podemos definir um nome para a imagem, especificar o seu tamanho em pixels, polegadas, centímetros, etc..., o tipo de cor a ser utilizado e como será o fundo da imagem.

Embora se possa construir uma imagem diretamente no Photoshop, este é um trabalho mais específico para programas como Corel Draw, Illustrator, Freehand, Fireworks, o objetivo principal do Photoshop é trabalhar com imagens existentes.

para isto nós podemos abrir a imagem, através do Menu Arquivo, trazer uma imagem da área de Transferência do Windows ou importá-la de um scanner ou câmera digital. Os formatos suportados pelo Photoshop são praticamente todos os formatos de imagens conhecidos como PSD (seu formato padrão), bmp, Tif, JPG, GIF, EPS, etc...

Adobe Photoshop

Seleções

Para podermos manipular imagens no Photoshop temos duas maneiras, na imagem inteira ou em partes da mesma selecionada. Geralmente as operações que envolvem imagens inteiras referem-se ao balanceamento de cores, efeitos especiais, correção de brilho, contraste e afins. Quando, porém, você deseja manipular apenas uma porção de imagens, é preciso primeiramente delimitá-la, a fim de que os efeitos da operação recaiam apenas sobre ela. A essa definição da área de atuação de um determinado efeito chamamos de seleção.

Ferramenta de seleção Retangular

Esta é a mais simples das ferramentas de seleção e também a mais fácil de se utilizar, basta apenas clicar no ponto inicial de sua seleção e arrastá-la até onde você deseja selecionar.

Abra o arquivo **torre.jpg** para que possamos selecionar na imagem somente a torre, e selecione somente onde está o nome da torre. Aperte a tecla Shift enquanto traça outra seleção de retângulo e você verá que as seleções serão somadas, faça o processo para selecionar as quatro janelas acima.



Se ao invés de usarmos o shift , usarmos o Alt , podemos obter uma seleção cujo formato corresponde ao contorno da primeira caixa menos o contorno da segunda. Se utilizarmos as duas teclas pressionadas Shift e Alt pressionadas, o resultado será a interseção das duas caixas. Para poder deslocar o que foi selecionado basta clicar na ferramenta de seleção e ao posicionar o mouse na seleção e apertar o botão esquerdo o cursor se transforma em uma tesoura, apertando CTRL+ALT podemos copiar.

Adobe Photoshop

Agora copie a imagem (CTRL+C), e inicie um novo arquivo, observe que a tela inicial traz a janela da medida do que está na área de transferência do Windows escolha fundo transparente e clique em OK, depois cole a imagem.



Para salvar a imagem , clique no menu Arquivo, Salvar. O procedimento é o comum dos demais programas, definir um nome e o local para o arquivo ser salvo.

Ferramenta de Seleção Elíptica

A ferramenta de seleção elíptica é uma das que compõe a família de ferramentas Marquee, ou seja para poder trabalhar com ela pressione a ferramenta retângulo (no canto existe uma seta preta) e abrirá as demais ferramentas de seleção, inclusive a elíptica. abra o arquivo **maçã.jpg** e com a ferramenta de seleção elíptica duplique várias maçãs para que a tela fique cheia.(será necessário somar seleções com o shift).



Adobe Photoshop

Ferramentas de Seleção Livre

Em alguns casos será necessária a seleção de uma região irregular, onde as ferramentas que examinamos nas lições anteriores não são adequadas, estas ferramentas são de seleção livre. A principal ferramenta de seleção livre é a ferramenta Laço, o próprio ícone é de uma laço.

Abra a imagem **tigre.jpg** e com a ferramenta laço faça o contorno em volta da imagem. Depois de selecionar copie a seleção (CTRL+C) abra a imagem **textura1.jpg** e cole a seleção e temos a imagem abaixo.



Para auxiliar na ferramenta Laço temos as opções de uso da ferramenta laço poligonal e magnético.

Ferramenta Varinha Mágica

Ela utiliza um princípio diferente para criar seleções, dispensando a habilidade manual necessária nas demais ferramentas: ela seleciona os pixels adjacentes ao pixel clicado de acordo com a sua cor. Deste modo ao clicar sobre um pixel amarelo todos os pixels amarelos adjacentes serão selecionados.

Abra a imagem **balão.jpg** e com a ferramenta varinha mágica selecione o seu balão, você pode aumentar a tolerância quanto as cores a serem selecionadas. Na parte superior da página temos esta possibilidade. Selecione todo o balão alterando a tolerância de acordo com as cores adjacentes. Podemos também clicar sobre um área com a ferramenta varinha mágica e através do Menu Selecionar Aumentar, ir aumentando novas áreas.

Adobe Photoshop

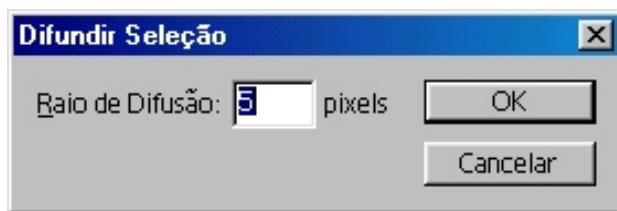
Difusão

Um dos problemas da varinha mágica e da seleção de escala de cores é o excesso de recortes na borda do laço de seleção.

O comando difusão minimiza o problema, suavizando as bordas e eliminando os recortes.

Para isso abra a imagem **rocha.jpg** e aplique a varinha mágica em qualquer parte da imagem.

Acione o comando Difusão (Menu Selecionar) e determine um valor médio (5) para o raio de Difusão. (os limites são 1-16) e clique em OK.



Aumentar e Semelhante

Podemos também aumentar e diminuir a seleção de uma foto através dos comandos expansão e redução. A vantagem deste tipo de opção que podemos utilizar estes comando sem alterar a quantidade de pixels. abara a imagem **lirio.jpg** e aplique estes efeitos.

Feather

As paletas das ferramentas de seleção possuem uma opção chamada feather. Se você aplicar os pixels contidos na seleção em uma nova imagem, o efeito Feather criará uma zona de transição suave entre a imagem aplicada e a imagem receptora. Dependendo da largura dessa zona de transição, você poderá tornar a imagem resultante mais realista, suavizando os recortes decorrentes da aplicação de uma imagem em outra, ou no caso de grande largura, criar efeitos especiais.

Abra a imagem chamada **hippie.jpg**.

Selecione a ferramenta de seleção elíptica e defina uma Difusão de 100px o máximo é 250px. Faça a seleção. Acione o comando copiar.

Inicie uma nova imagem e defina para ela fundo branco

Com a nova imagem aberta, cole a imagem, observe que a imagem ficará com uma borda esfumaçada. Logicamente que existe uma perca de detalhes. Utilizando larguras mais estreitas isso é minimizado.

Adobe Photoshop



Outra maneira de se fazer este processo é da seguinte maneira:

Abra a imagem **glamour.jpg**, defina um número de 100 pixels para a difusão. escolha menu Selecionar, Inverter, isto fará com ele selecione tudo que está fora do oval, pressione a tecla D para alternar entre as cores padrão. Pressione a tecla DELETE e o plano de fundo é preenchido com branco, atenuando na direção do retrato.

Camadas

Quando aplicamos uma imagem sobre outra, passamos a lidar com duas entidades numa mesma janela. O background, ou a imagem de baixo, correspondente ao plano de fundo, e o layer, uma película transparente sobre a qual a segunda imagem é aplicada. Uma mesma janela pode conter até 100 camadas, ou seja, você pode empilhar até 100 imagens na ordem que quiser, a fim de gerar a imagem final. A grande vantagem desse recurso é que as imagens não se misturam, podendo ser deslocadas independentemente e apagadas a qualquer momento, sem que nada aconteça às demais.

Abra as imagens **avião.jpg** e **espaço.jpg** crie uma seleção sobre o avião, copie a imagem e depois cole sobre a imagem espaço. Chame a janela suspensa Camadas.



Adobe Photoshop

Observe que dois níveis da paleta estão ocupados. O primeiro, mais abaixo, é o Plano de Fundo, que corresponde ao plano de fundo. O segundo, acima do Plano de Fundo, corresponde à camada que foi criada automaticamente para receber a aplicação da Imagem que você copiou.

Ao clicar em uma camada ela se tornará azul, indicando que agora está selecionada. Todas as operações que fizermos afetarão somente a esta camada.

Clique com o botão direito do mouse na camada e depois escolha Propriedades. Dê um nome para a sua camada e clique em OK.



O olho que aparece na esquerda serve para mostrar/ocultar a exibição da camada. Selecione a camada avião e arraste o botão deslizante Opacidade em 50%. Você pode controlar o grau de transparência de qualquer camada, exceto o de plano de fundo. Abra o Menu pop-up localizado à esquerda do botão Opacidade. ele é o seletor de Blend, que controla a maneira segundo a qual os pixels depositados sobre a camada interagem com os pixels da camada abaixo. Você pode também dar um duplo clique na camada para que abra uma janela com todas as propriedades e possibilidades de alteração.

Criando, Deletando e Ordenando Camadas

Embora o Photoshop se encarregue de criar camadas automaticamente quando realizamos colagens, por vezes se torna necessário produzir uma nova camada a fim de implementar novos efeitos. As camadas desnecessárias devem ser descartadas, pois ocupam muito espaço dentro do arquivo.

Abra a imagem do espaço com o Avião e na janela camadas crie uma nova camada acima das demais.

Com a ferramenta de seleção retângulo, faça uma seleção em seu desenho, sobre a imagem do avião. Preencha com uma cor. A nova camada se sobrepõe a anterior. Arraste agora a nova camada para baixo da camada avião e automaticamente o avião se sobrepõe a camada anterior.

Para poder excluir uma camada, basta apenas selecioná-la e depois clicar no ícone da lata de lixo , ou clicar sobre a camada com o botão direito do mouse e depois clicar em excluir.

Adobe Photoshop

Edição de Imagens sobre as camadas

Quando utilizamos Copiar e Colar .existe um pequeno problema principalmente quando a região selecionada está contida em um fundo de cor contrastante, o efeito Anti-Alias captura alguns pixels fronteiriços à borda de seleção.

Ao aplicar a seleção em um fundo de outra cor, esses pixels poderão criar uma inesperado halo (claro ou escuro) em torno do laço, conferindo um aspecto artificial à imagem final. Para corrigir o problema, o Photoshop disponibiliza o comando Resíduos do menu Camadas, que elimina os pixels que o compõem.

Abra a imagem **avião.jpg** e com a ferramenta laço selecione o avião e dê o comando Copiar, após clique no comando Colar, na nova camada preencha com uma cor escura. Para retirar o halo clique no menu Camada Resíduos, temos as opções, remover Borda, remover Matte Preto e Remover Matte Branco. escolha remover Bordas e escolha 2 pixels e clique em OK.



Podemos também após a cópia e colagem de imagens alterar o formato e a direção da imagem dentro de uma camada.

Primeiramente clique sobre a camada, logo após marque a opção Mostrar caixa delimitadora, surgirá em volta de sua imagem uma caixa com alças de redimensionamento e uma barra contendo informações sobre largura e altura, angulo de rotação, angulo de inclinação. Ao terminar de alterar clique sobre o botão OK e depois desmarque a caixa delimitadora.

Ainda na imagem avião teste estes efeitos.

A Fusão de Camadas

Cada vez que uma camada é criada, seja manualmente ou automaticamente, o arquivo da imagem cresce em tamanho. Isso significa que mais espaço em disco será ocupado quando o arquivo for gravado, e mais memória será necessária para o Photoshop trabalhar. Desse modo quando a imagem está pronta, o passo seguinte é fundir as camadas ao máximo, de preferência em uma só, ou seja, o próprio Background.

Abra as imagens com as camadas podemos pegar o avião feito anteriormente.

Adobe Photoshop

Primeiro verifique se todas as camadas estão visíveis (verificar no "olho"), depois clique no Menu camadas e escolha **Mesclar Camadas Visíveis**.

Utilize a opção Salvar Como e marque a opção Como uma cópia, pois após ter salvo a imagem com as camadas fundidas, não haverá como separá-la.

FERRAMENTAS DO PHOTOSHOP

Vamos aprender neste capítulo a utilizar algumas ferramentas especiais disponíveis no Photoshop, restringindo sempre que necessário sua atenção na imagem através de seleções.

Ferramenta Carimbo

Acionada através da ferramenta que representa um carimbo, tem por finalidade gerar clones dos pixels de uma imagem dentro da própria imagem ou em outra. Essa propriedade permite que determinadas regiões da imagem que necessitem de retoques sejam cobertas por pixels de outra região. Você pode, por exemplo, eliminar manchas na pele, espinhas e verrugas em uma imagem simplesmente copiando pixels de outra região ou até outra imagem.

Abra a imagem **balão.jpg**. Posicione o cursor sobre a região da imagem cujos pixels você deseja copiar.

Aperte a tecla ALT e clique para copiar os pixels.

Posicione o cursor em outra região da Imagem e arraste mantendo o botão pressionado. Através da Barra de Opções (Barra acima da janela) podemos definir espessura do pincel, luminosidade, opacidade e outras opções de carimbo.

Vamos alterar a nossa imagem com mais controle , faça uma seleção e selecione com o carimbo os pixels a serem aplicados.

Ferramenta Borrar

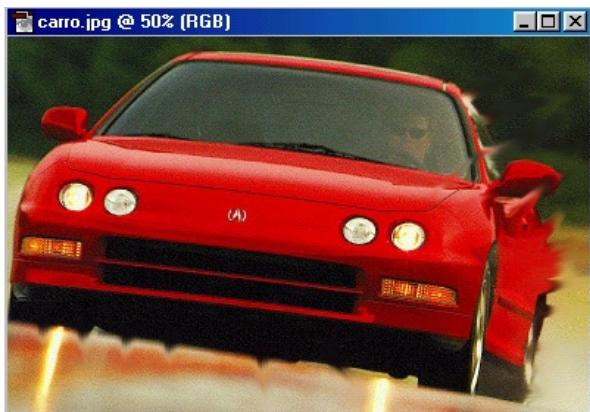
Esta ferramenta permite que você borre a imagem como se passasse o dedo em uma imagem recém pintada. Esta ferramenta é uma derivação da ferramenta desfoque, basta apenas clicar sobre a imagem e puxar os pixels do ponto inicial na direção do arrasto esfumaçando-a.

Abra a imagem **carro.jpg** e faça uma simulação de velocidade na imagem.

Como na ferramenta carimbo podemos definir a espessura e tipo de pintura a ser aplicada.

Podemos também definir a pressão do dedo a ser aplicada na imagem.

Adobe Photoshop



Você pode programar a largura do "dedo", selecionando-a na paleta brushes. Observe quem quanto maior a largura escolhida, mais pixels o programa terá de arrastar de uma só vez e, consequentemente, mais lenta será a operação. Nos casos mais críticos, você terá de esperar alguns segundos após o arrasto até o Photoshop concluir o processamento conclui o processamento. Seja paciente.

Ferramentas Desfoco e Nitidez

Um dos efeitos fotográficos mais comuns, enodoando a imagem a fim de parecer que ela saiu de foco (em geral, o objeto em primeiro plano está nítido e o objeto de fundo está desfocado), pode utilizar a ferramenta Desfoco em áreas específicas. No outro extremo, a ferramenta Nitidez torna mais nítidas as regiões sobre as quais você arrastar o cursor. Em ambas as ferramentas, o efeito é cumulativo, ou seja, quanto mais você arrastar o cursor sobre uma determinada área, mais ela ficará desfocada ou nítida. Abra a imagem **tigre.jpg** e selecione o tigre copie e cole-a, selecione aplique um desfoco em um dos tigres (preferencialmente o Plano de Fundo) utilize um pincel de 200 pixels com luminosidade e pressão de 100%.

Ferramentas Subexposição, Superexposição e Esponja

Reunidas em uma barra, as ferramentas de ajuste de tonalidade, constituem-se poderosos instrumentos de retoque. A ferramenta subexposição simula um efeito fotográfico em que uma área específica da imagem recebe menor quantidade de luz durante a exposição, de modo a parecer mais clara. A ferramenta Superexposição produz um efeito oposto, simula um aumento de luz durante a exposição, a fim de "queimar" as áreas determinadas, tornando-as mais escuras.

Adobe Photoshop

A ferramenta esponja aumenta ou diminui a saturação de cor das áreas por onde passa. O modo saturação intensifica a saturação de cor e o modo Remover Saturação a dilui. Abra a imagem **hippie.jpg** e altera a imagem.



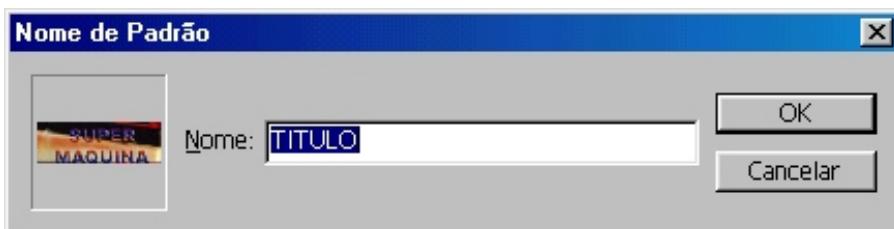
Cuidado, pois o efeito de clareamento é cumulativo. É recomendado que se utilize um diâmetro que abranja toda a área e arraste o cursor uma ou no máximo duas vezes sobre a imagem.

Ferramentas de Texto

O Photoshop permite que se criem textos bitmap dentro da imagem. Chamamos de texto bitmap aquele que se transforma em pixels logo após criado. Desse modo, você não pode mais editá-lo, como a um texto depois que o Photoshop o aplica sobre o layer criado automaticamente para acomodá-lo. Para criar textos, você tem à disposição as ferramentas Texto e Texto de Máscara, sendo que esta última cria uma borda de seleção no formato de caracteres digitados na caixa de diálogo Ferramentas de Texto. Abra a imagem **carro.jpg** e clique na ferramenta de texto, posicione em um ponto da imagem e clique.

Defina tipo e tamanho de letra de digite o seu texto (até 32.000 caracteres). Automaticamente o Photoshop criará uma camada para o seu texto. Utilize uma cor de preenchimento ou uma estilo.

Crie uma seleção em volta de sua imagem, clique no Menu editar e depois clique em Definir Padrão. isto fará com que o Photoshop armazene a área como padrão.

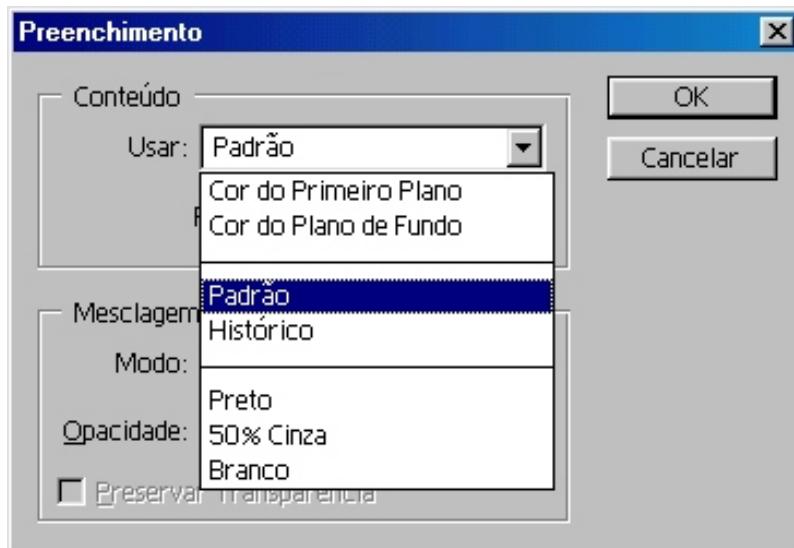


Repita os passos 1 e 2. O Photoshop criará uma seleção na forma programada para o texto.

Acione comando preencher do Menu Editar.

na janela Pop-up, use a caixa de diálogo conteúdo e escolha Padrão e depois escolha o preenchimento armazenado na memória.

Adobe Photoshop



Cores

Cor e Luz são as matérias-primas de excelência do Photoshop. Baseado nesses dois fatores, você pode retocar uma imagem com grande precisão. Vamos aprender como o Photoshop permite que se programem as cores que serão aplicadas por meio de ferramentas específicas.

Background e Foreground

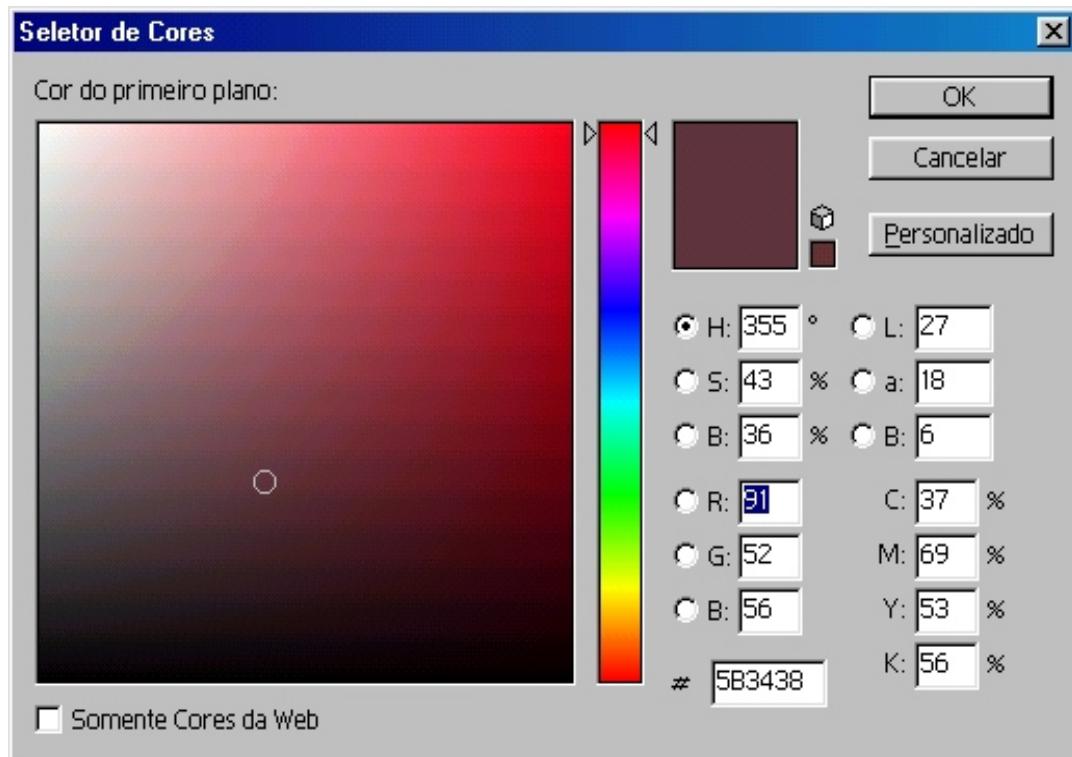
Até o momento fizemos diversas menções à chamada de primeiro plano ou **foreground**. A cor foreground é utilizada pelas ferramentas de pintura e traçado, para preencher seleções e cobrir seus contornos. A cor background atua como um complemento da outra e é utilizada na programação de gradientes e no preenchimento de áreas apagadas ou abertas devido a um deslocamento da seleção na imagem.



1 - Cor de Foreground, 2- Cor de Background, 3 - O ícone comutador de cores, 4 - O ícone acionador de cores-padrão

Adobe Photoshop

Clique no ícone Foreground e background. O Photoshop abrirá o Seletor de Cores, a interface que possibilita a programação da cor solicitada e em questão representadas os quatro sistemas de cor suportados pelo programa: HSB,RGB, Lab e CMYK.



Defina a cor desejada, programando diretamente nas caixas com as iniciais de cada sistema o valor de cada variável. observe as variações na janela de cores com a mudança nos valores.

A cor indicada no picker (um pequeno círculo no interior da janela de cores) é reproduzida na janela de amostragem (a menor).

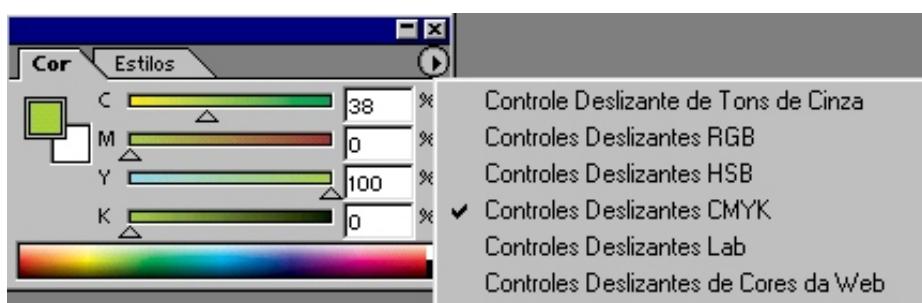
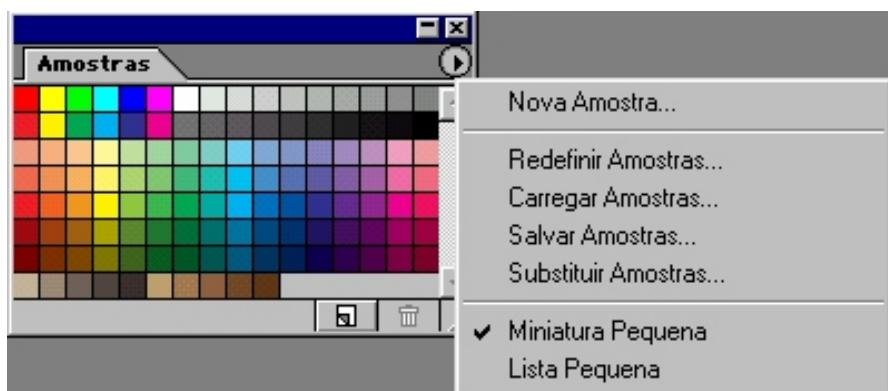


Antes de uma impressão , executamos uma operação conhecida por separação de cores, convertendo o modelo sendo usado (normalmente o RGB) em CMYK. O sistema CMYK é o utilizado nos processos de impressão, empregando-se as quatro cores (ciano, magenta, amarelo e preto) combinadas para produzir todas as cores que você pode programar no Picker tem correspondente

no modelo CMYK, portanto tais cores não podem ser impressas. Quando uma cor não imprimível é programada no Color Picker, o Photoshop exibe um alerta na forma de um triângulo com um ponto de exclamação ao lado da janela de amostragem. Abaixo do triângulo, é exibida a cor CMYK mais próxima à que você programou. Se você quiser substituir a cor programada pela imprimível, basta clicar o triângulo de alerta.



Para adicionar outros padrões de cores a janela suspensa amostras clique sobre a seta na parte superior da janela e abrirá outras opções de cores a serem utilizadas na caixa de cores.



Adobe Photoshop

FERRAMENTAS DE PINTURA

Ferramenta Pincel

Tem por finalidade simular o contorno suave de um pincel. Sua utilização é simples, basta selecionar o pincel e arrastá-lo pela sua tela.

Comece uma nova imagem como por exemplo com 400x400 pixels com um fundo branco, escolha uma cor e desenhe algo em sua tela (para linhas retas aperte a tecla SHIFT enquanto desenha).

Na janela opções temos a opção a possibilidade de mudar os tipos de pinceis, ao mudar o tipo de pincel será perguntado se queira alterar os modos de pincel apenas clique em Ok e serão substituído os pinceis.



Para poder atenuar o uso dos pinceis clique sobre o ícone de um pincel na barra de opções e aplique a opção atenuar na dinâmica do pincel.

Modifique as propriedades e teste os pinceis.



Adobe Photoshop

Ferramenta Balde de Tinta

A ferramenta balde de tinta permite que você "derrame" tinta sobre uma área.

Abra um novo arquivo com fundo branco, selecione o balde de tinta e clique sobre a sua janela, o Photoshop examina a cor do pixel sobre o qual você clicou e cobre todos os adjacentes de mesma cor com a cor foreground.

Abra uma imagem e clique sobre ela com a ferramenta lata de tinta observe que apenas a parte com os mesmos pixels é que serão preenchidas.

Na barra de opções para melhorar esta opção temos a **tolerância** que permite ajustar a sensibilidade na seleção de pixels.

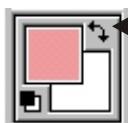


Se você aplicou a Lata de Tinta mais de uma vez, o Photoshop não poderá recompor a figura original. Nesse caso, ação o comando Reverter no Menu Arquivo. O programa refaz a imagem baseado na última versão gravada no disco.

Ferramenta Degrade

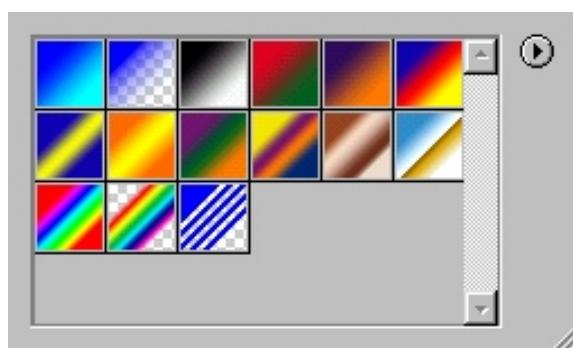
Uma variação da ferramenta Lata de Tinta é a ferramenta Degrade, permite que você possa criar preenchimentos gradientes em seus projetos.

Crie uma nova imagem e defina uma cor para Foreground e Background (para alternar entre as opções lembre-se basta clicar sobre a seta curva de duas pontas).



Alterar entre Foreground e Background

Podemos também alterar as propriedades de nosso preenchimento através da barra de Opções, como tipo de gradiente e opções de preenchimento gradiente.



Adobe Photoshop

Ferramenta Aerógrafo

Esta ferramenta simula a vaporização de tinta sobre uma superfície. Como os aerógrafos tradicionais, ela gera um foco de tinta com bordas difusas, cuja aplicação depende da pressão que podemos alterar através da barra de Opções.

Abra uma imagem e escolha uma cor. Clique e arraste rapidamente sobre a figura.

Desfaça o comando e refaça o mesmo processo só que agora faça com mais tempo reforçando a tinta para que fique mais forte.



Ferramenta Lápis

Ao contrários das Balde de Tinta e Aerógrafo, que podem gerar traçados de bordas suaves, a ferramenta Lápis aplica sobre uma superfície um traço seco na cor Foreground.

Abra a imagem **maçã.jpg** e clique sobre a ferramenta Lápis, defina um tipo de pincel e faça o contorno em volta da imagem.

Observe que na barra de opções, temos existe uma opção chamada Borracha Automática. Através deste comando é possível aplicar a cor Background em cima da Foreground.



A opção *Borracha Automática* obedece ao seguinte critério:
Se o cursor estiver sobre uma região com a cor *foreground* no momento do clique, a cor aplicada será a *background*, e continuará sendo durante todo o traçado.
Se o cursor estiver sobre uma região cuja cor é diferente da *foreground* no momento do clique, a cor aplicada será a *foreground*, e continuará sendo durante todo o traçado.

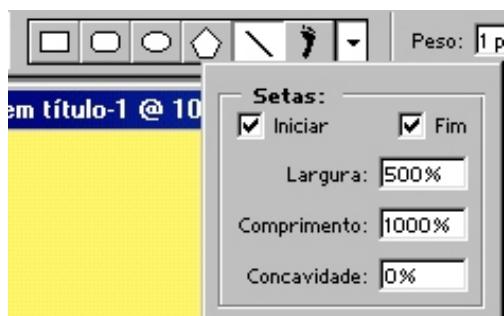
Ferramenta Linha

A ferramenta linha está junto com a ferramenta Retângulo, Elipse, etc.., basta apenas clicar sobre a ferramenta e no menu de opções escolher a ferramenta.

Para entendermos melhor como ela funciona crie uma nova imagem e escolha uma cor para traçar as linhas.

Ao selecionar a linha ou qualquer uma das ferramentas desta ferramenta observe que através do barra de Opções você pode mudar de forma a qualquer momento.

Estando com a ferramenta linha, você pode também definir se quer usar setas, basta clicar sobre o drop down na barra de opções.



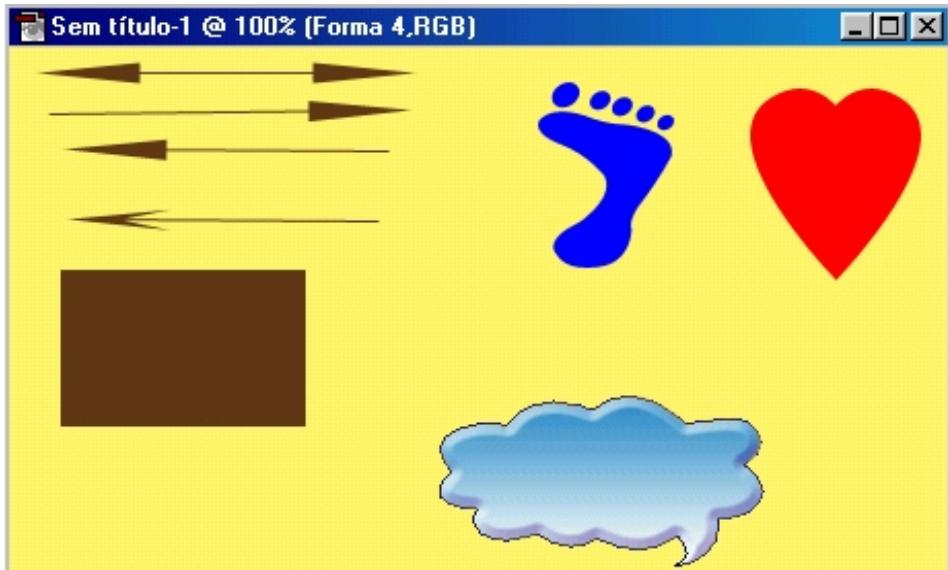
Temos também formas personalizadas , como por exemplo desenhos de pés, corações , estrelas, e podemos também definir o peso da linha, alterar as propriedades do modo como por exemplo difusão, luminosidade além de poder alterar a opacidade dos desenhos.

Crie algumas formas.



Os limites de ajuste das setas são:
Largura de 10 a 1000% da largura da linha.
Comprimento: 10 a 5.000% da largura da linha
Concavidade pode variar de -50% à +50%

Adobe Photoshop



Ferramenta Borracha

Como o próprio nome a diz ferramenta borracha, mas mesmo assim não pode ser considerada apenas um removedor de pixels. Ela de fato altera os pixels por onde passa, mas o resultado do "apagamento" depende dos ajustes que realizamos na Barra de opções, antes de iniciarmos a operação.

Abra a imagem **espaço.psd** que construímos no inicio do curso.

Escolha a ferramenta borracha (ela possui duas subdivisões Borracha de Plano de Fundo e Borracha Mágica).

Selecione a camada Plano de fundo e aplique a borracha , observe que ele apaga com a cor que está no Background. Selecione agora a camada do avião e apague uma das asas do mesmo, observe que ele não altera em nada o Plano de Fundo.

Com a ferramenta de Borracha de Varinha Mágica podemos apagar somente onde os pixels são iguais e com a ferramenta de Borracha de Plano de Fundo podemos definir a adjacência para a Borracha.

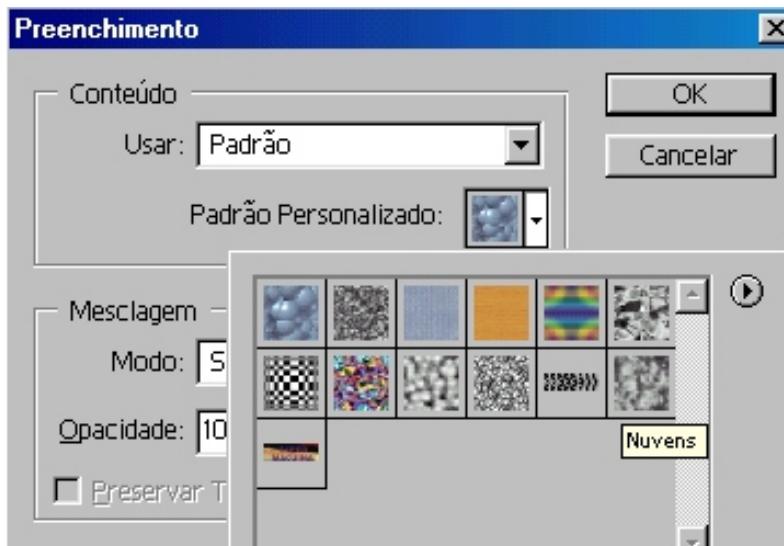
Ainda com a borracha comum podemos definir o tipo de ponta para a borracha através da barra de Opções.

Adobe Photoshop

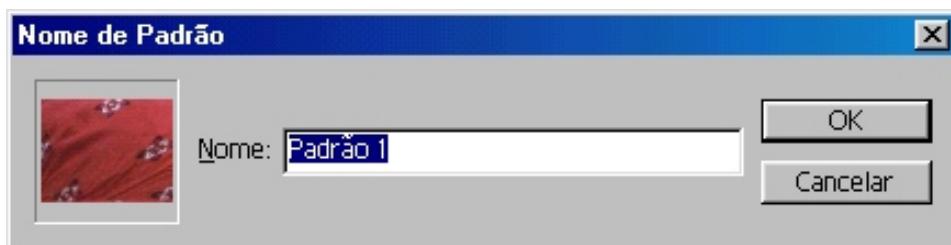
Comando Preencher

Anteriormente aprendemos como usar o Balde de Tinta e a Ferramenta Degrade, o outro comando que podemos usar para preenchimento de seleções é o comando Preencher do Menu Editar.

Abra a imagem **hippie.jpg** e como fizemos anteriormente faça uma seleção eclíptica em um dos aros do óculos e clique no Menu Editar Preencher.



Podemos também definir novos padrões de Preenchimento, selecione uma parte do lenço do hippie com a ferramenta de seleção retângulo, depois clique no Menu Editar, Definir Padrão, dê um nome para o seu novo padrão.



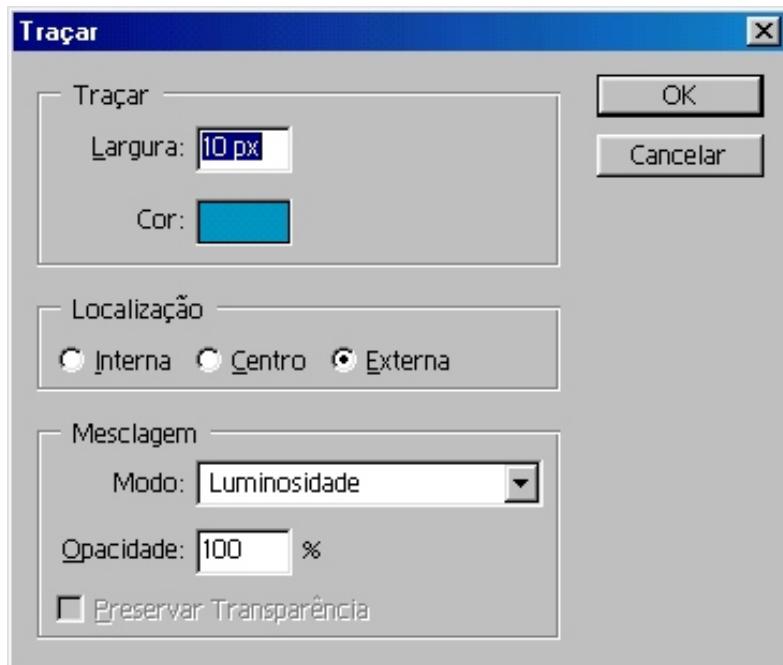
Ao fazer a sua seleção na imagem e escolher o preenchimento padrão você poderá aplicar o seu novo preenchimento na imagem.

Adobe Photoshop

Ferramenta Traçar

A ferramenta traçar permite traçar polígonos através de seleções. Para podermos acessar esta ferramenta é necessário recorrer ao Menu Editar.

Crie uma seleção em uma imagem e depois clique no Menu Editar Traçar, podemos definir a espessura do traço, a cor do traço, podemos também definir a localização do traço se Interna, centro ou Externa.



Abra a imagem **hippie.jpg** e faça uma seleção elíptica no aro dos óculos e aplique um traço de 10 px na cor de sua preferência, repita o processo para o outro aro.

Agora selecione a ferramenta Máscara de Texto e digite o texto a ser aplicado na imagem.

Clique no Menu Editar Traçar escolha um traço de 5 px e a cor de sua preferência e aplique .

Podemos também definir outras propriedades de traçados em nossas seleções.

Adobe Photoshop



Ferramenta Conta-Gotas

Muitas vezes será necessário programar as cores foreground ou background com determinada cor que aparece na imagem em edição, e em geral a operação através da Paleta de Cores, além de imprecisa pode ser demorada.

O Photoshop resolve esse problema com a ferramenta Conta- Gotas. Basta clicar com o conta-gotas sobre a imagem desejada e ele absorve a cor onde foi clicado.

Ao clicar em alguma cor ela passará a fazer parte da cor foreground.

Ao apertar a tecla ALT e clicar sobre a cor a mesma será colocada como Background.

Ao clicar e arrastar o conta-gotas sobre a imagem observe que ele vai atualizando o foreground enquanto você arrasta.

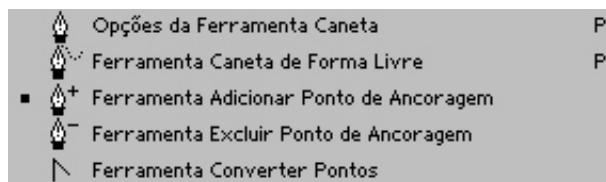
Ferramentas Canetas

As ferramentas canetas permitem criar linhas ou curvas. A ferramenta caneta cria caminhos que ,apesar de aparecerem sobre a área de trabalho, não são constituídas de pixels, portanto não são impressas. São apenas entidades lógicas que têm por finalidade criar traçados que posteriormente serão cobertos por ferramentas como o balde de tinta.

Adobe Photoshop

Como recurso adicional , os traçados criados pela ferramenta Caneta podem ser transformados em seleções, como bordas uniformes e sem recortes. Se você experimentou a ferramenta Lasso, percebeu como é difícil evitar essa inconveniência. Os caminhos se caracterizam pelo traçado contínuo (com anti-alias intrínseco) e pelo pouco espaço que ocupam em disco, ao contrário das seleções comuns.

Para escolher o tipo de caneta clique sobre a opção caneta e você poderá escolher:



Com a ferramentas Caneta você pode criar formas mais regulares pois clique no ponto inicial, clique no segundo ponto, vá criando os seus pontos e depois feche a imagem.



A ferramenta Caneta de Forma Livre permite a você criar formas irregulares sem basear-se em pontos fixos.



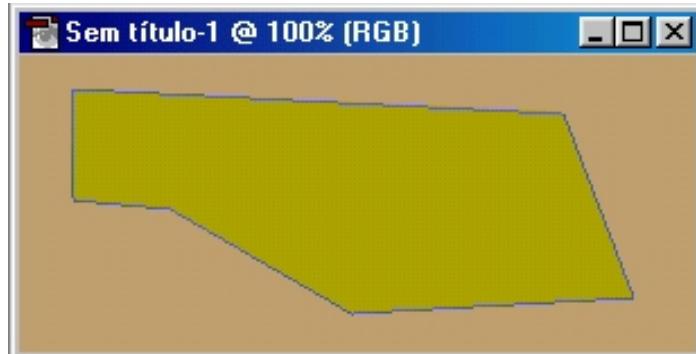
As Ferramentas de Ancoragem e Converter pontos Permitem alterar os pontos de seu desenho para acertar as formas do mesmo.

Isto é muito útil principalmente quando se tratar de uma imagem muito Irregular.

Para adicionar um ponto de Ancoragem, basta clicar em qualquer área de sua linha,

Para excluir basta clicar sobre um ponto existente. A opção de Converter Pontos permite alterar os pontos de ancoragem, basta clicar sobre eles.

Clique na janela Demarcadores e clique na opção Carregar o demarcador como seleção e depois nos botões ao lado Traçar o demarcador com a cor de primeiro plano. Isto fará com que você possa preencher os caminhos com cores de fundo.



Você pode , por exemplo, criar uma Máscara de Texto, transformá-la em caminho e aplicar sobre ela a ferramenta pincel, gerando um efeito néon mais interessante que aquele criado anteriormente. O único cuidado, procure trabalhar sobre um Layer.



Adobe Photoshop

CANAIS E MÁSCARAS

Os canais

Imagine se você precise de uma foto de um leão descansando na areia da praia. Bem, você teria de selecionar o leão em alguma foto e aplicar a seleção sobre a paisagem solicitada. nada demais, não fosse o incômodo fato de o animal ostentar uma juba horrível de selecionar. É natural que, executado o extenuante trabalho, você queira gravar a seleção em algum lugar a fim de utilizá-la em outra ocasião. O Photoshop se encarrega disso para você, armazenando a seleção em uma outra parte do arquivo chamada de canal.

Abra a imagem **maçã.jpg** e clique na guia Canais. O Photoshop lhe mostrará informações do sistema de cores utilizado. Se você está usando o padrão RGB, o arquivo conterá quatro canais um para cada cor e outro composto que reúne os três canais de cor.



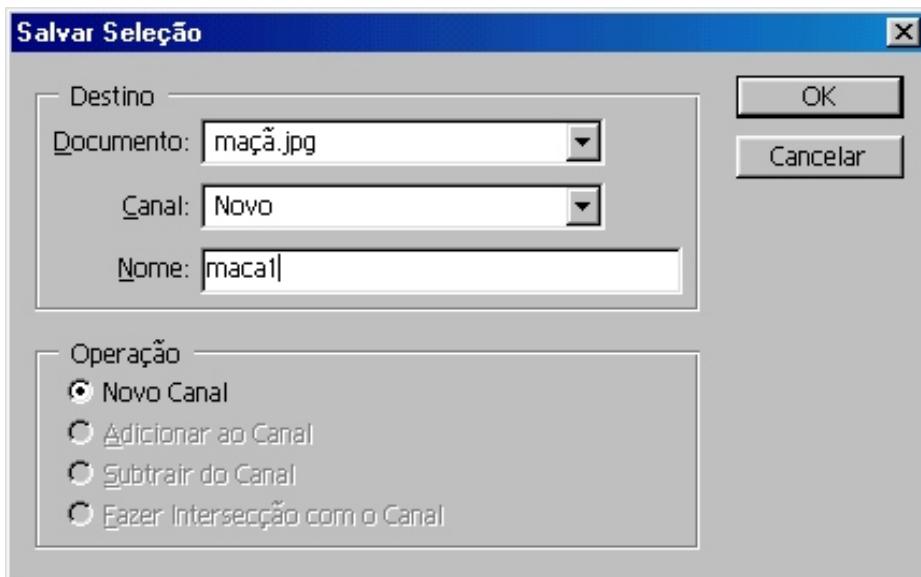
Crie uma seleção em volta de sua maçã e através do Menu Selecionar escolha a opção Salvar Seleção. Abre-se uma janela homônima, contendo diversos parâmetros de gravação.

No Menu pop-up Documento, escolha a opção que contém o nome do arquivo. Isso determina que a seleção fará parte da Imagem, ocupando um canal.

No Menu pop-up canal, escolha a opção Novo. Isso define que a seleção será gravada em um novo canal.

Dê um nome para os seu canal e clique em OK

Adobe Photoshop

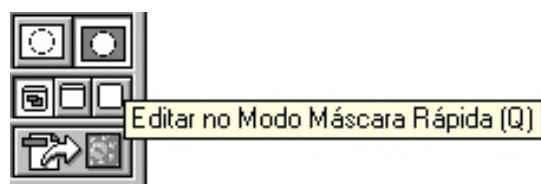


Automaticamente será criado um novo canal . Ele foi criado especialmente para abrigar a seleção, que é exibida na forma de uma máscara.

Dê um duplo clique sobre o nome do novo canal na paleta de canais. Assim você poderá modificar o nome da camada sem problemas.

Para poder chamar a seleção salva escolha Menu Selecionar Carregar Seleção.

Para se poder acessar a máscara rápida você poderá observar junto a caixa de ferramentas que temos dois botões . Um retângulo branco contendo um círculo branco correspondentes a Máscara Rápida que é o modo normal e deixa somente a seleção. E Temos um retângulo cinza contendo um círculo em branco que corresponde a Máscara Rápida que cobre de vermelho toda a região fora do laço de seleção. Você alterna de uma Máscara para outra clicando no ícone de cada uma delas, ou através da combinação **ALT+Q**.



Adobe Photoshop

Dê um duplo clique sobre o ícone da direita. Isso abrirá a caixa de diálogo Opções de Máscara Rápida. que também permite especificar se a cor vermelha corresponde à área fora do laço e ou à área selecionada.



Clique na caixa de amostra de cor. Isso permitirá a troca da cor vermelha. (Atenção se a sua imagem também contiver a cor vermelha poderá haver confusão. Altere também o nível de opacidade, afim de observar o efeito.

Selecione uma ferramenta de pintura e aprimore o traçado do laço de seleção cobrindo criteriosamente as áreas que não deveriam estar descobertas.

Retorne ao modo Normal, e observe que o laço de seleção ficou alterado absorvendo as mudanças processadas.

FERRAMENTAS DE CORREÇÃO DE COR

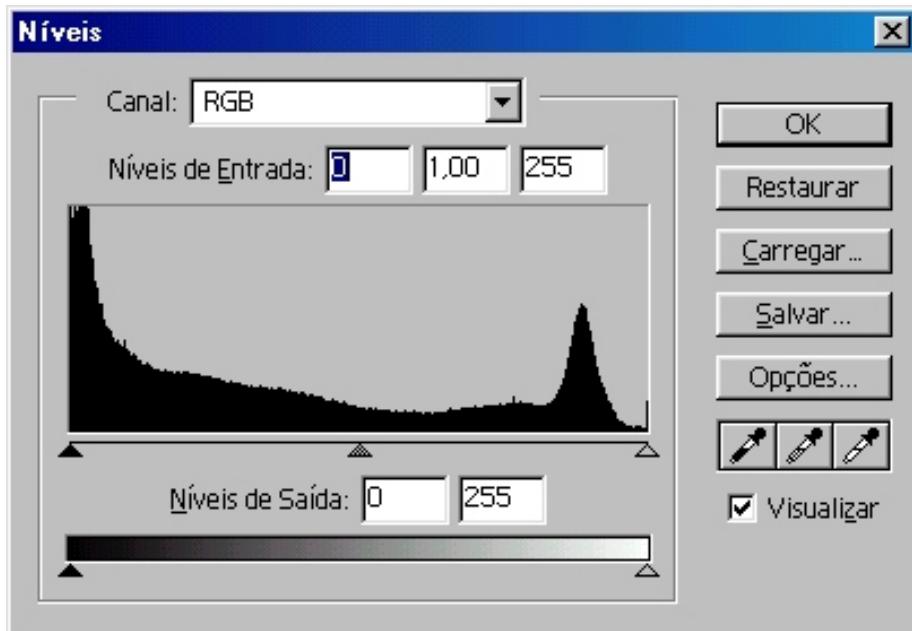
As ferramentas de correção de cor são consideradas o ponto forte do Photoshop, pois são elas que possibilitam a correção de defeitos causados por uma digitalização malfeita, ou uma foto mal tirada. Elas permitem que você equilibre uma foto muito saturada ou "ressuscite" uma foto desbotada. Elas enfim proporcionam o que um fotógrafo realmente quer: uma boa foto.

Como trabalhamos com o padrão RGB você pode optar em somente ver o gráfico para cada uma dessas cores através da opção Canal.

Adobe Photoshop

Níveis

Para acionar este comando clique no Menu Imagem, Ajustar e depois em Níveis, através dele podemos ajustar o brilho, contraste e semitons em uma imagem. No processo podemos tentar balancear o nível de pixels nas zonas de luz intensas, média e fracas. Ainda com a imagem **mazda.jpg** abra a janela de níveis.



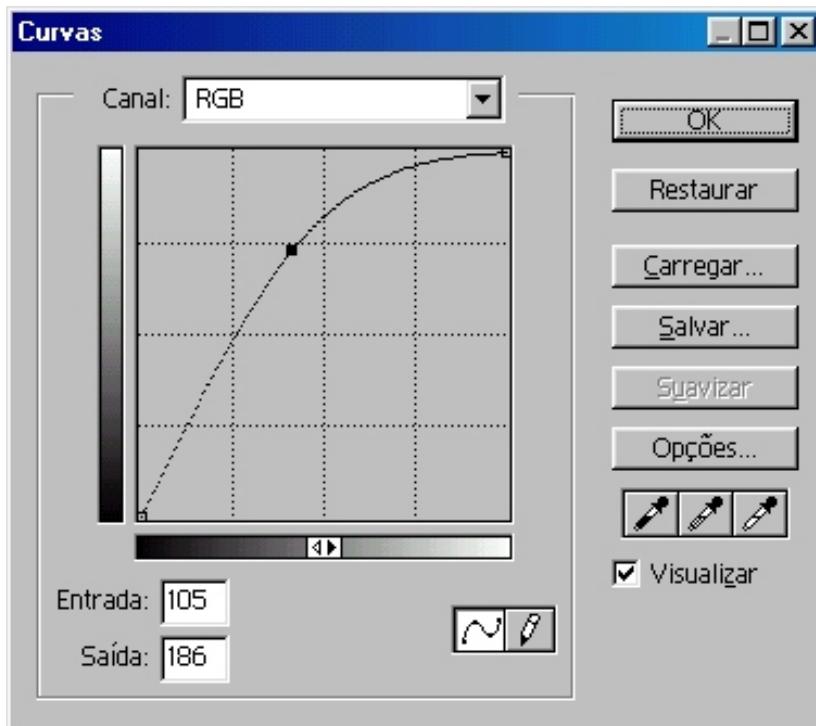
É importante que a paleta Informações também esteja sendo mostrada pois ela cumpre um papel importante no ajuste a que ela informa os valores RGB de cada pixel da imagem. e através dela podemos determinar as zonas de luminosidade.

Altere os valores dos níveis de entrada e saída da imagem como a opção visualizar a esta marcada você pode observar que na própria imagem podemos ver os efeitos. Observe também que a janela possui três conta-gotas no canto inferior direito da caixa. O conta-gotas da esquerda procura o pixel mais escuro da imagem, observe os valores RGB na paleta Informações eles deverão estar o mais próximo possível de zero. O ponto que você clicar será definido como zero ou preto. O conta-gotas da direita para procurar o pixel mais claro da imagem, no clique ele passará a ser considerado branco 255 e o do meio é para você definir o ponto cinza ou meio termo entre as cores.

Adobe Photoshop

Curvas

Para acionar este comando clique no Menu Imagem Ajustar, Curvas, ele possibilita o equilíbrio tonal da imagem utilizando um processo eminentemente gráfico, através de uma curva.



A linha diagonal da imagem acima mostra a relação atual entre os valores de entrada e saída da imagem. Arraste o cursor sobre a imagem e ele automaticamente vai mudando os valores de entrada e saída. Clique sobre a linha e arraste a mesma para cima e para baixo. Pressione ALT e observe que o botão cancelar se transformar em restaurar clique sobre ele para que a curva volte a posição original. Dê um clique seco sobre um ponto da curva e o Photoshop criará um ponto fixo na curva. Arraste novamente a curva e você verá que o ponto permanece fixo, você pode definir até quinze pontos de ancoragem.

Através do ícone do lápis podemos criar um traçado manual para alterar nossa imagem. Com a tecla SHIFT pressionada podemos definir pontos iniciais e finais sucessivos segmentos de reta.

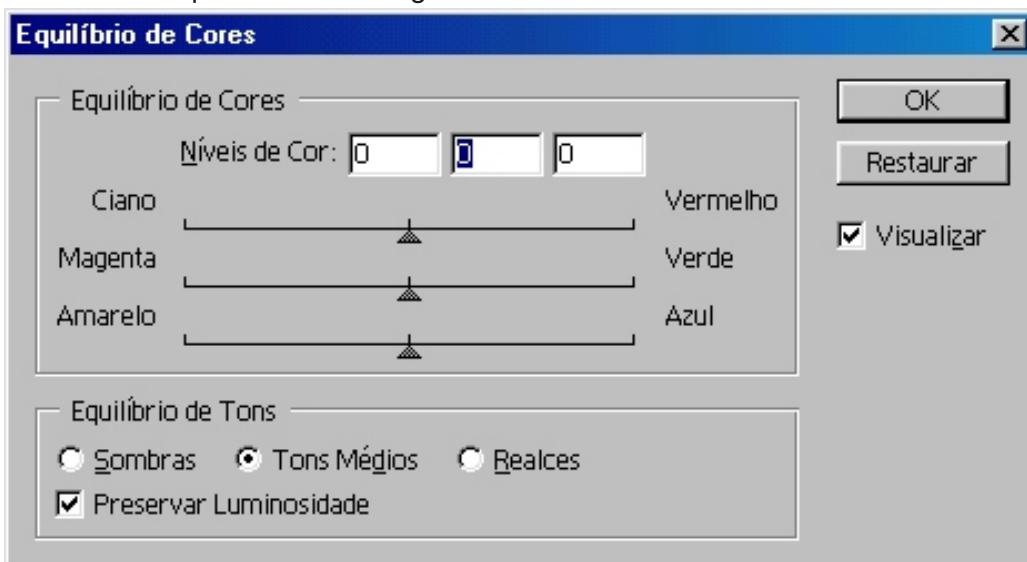
Adobe Photoshop

Brilho e Contraste

Acione o comando Brilho e Contraste a partir do Menu Imagem Ajustar, a caixa que irá surgir permite apenas dois ajustes, que você pode manipular até que a imagem fique equilibrada.

Equilíbrio de Cores

Após termos encontrado o equilíbrio total das imagens passamos agora ao equilíbrio de cores, a fim de que pareçam naturais. O comando Equilíbrio de Cores , permite que se altere a mistura de cores na imagem, baseando-se no princípio do disco de cores. Através dele fica mais fácil prever como a mudança em uma cor afetará as outras cores na imagem. Pelo disco podemos ver, por exemplo, que um aumento na quantidade de verde faz cair a quantidade de magenta.



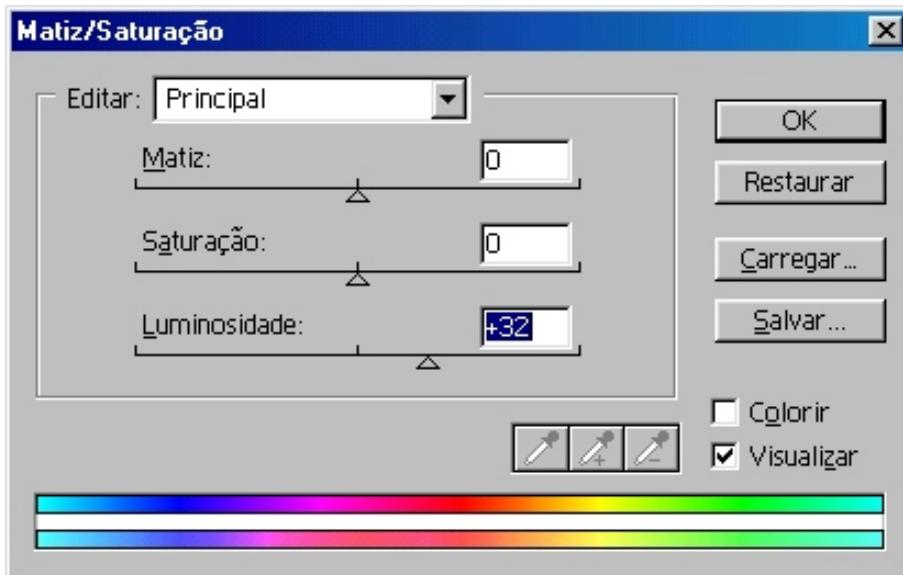
Você pode também fazer um equilíbrio de tons, com sombra, tons médios e realces, além de Preservar a Luminosidade.

Matiz Saturação

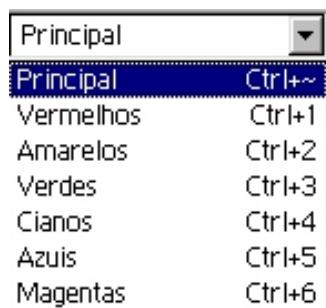
Este comando também utiliza o disco de cores para ajustar a matiz (cor), luminosidade e saturação (a pureza da cor) dos componentes de cada cor. O ajuste do matiz representa um movimento circular na superfície do disco e a saturação representa um

Adobe Photoshop

Um movimento no sentido do diâmetro do disco.



Na opção editar você pode editar toda a imagem como principal como também pode editar as cores separadamente.



Inverter

Este comando cria um negativo da imagem. portanto é bastante pratico para inverter imagens digitalizadas em negativo da imagem, portanto é bastante pratico para inverter imagens digitalizadas em negativo. No processo, o valor de luminosidade de cada pixel, em cada canal, é convertido para o seu valor inverso. Por exemplo, um pixel na imagem positiva com valor 50 é convertido para outro de valor 205.

Adobe Photoshop

Variações

O comando variações permite que se ajuste visualmente o equilíbrio das cores, contraste e saturação de uma imagem ou seleção. O ponto positivo desse recurso é a praticidade - os ajustes são executados utilizando-se uma interface puramente visual, através de thumbnails.

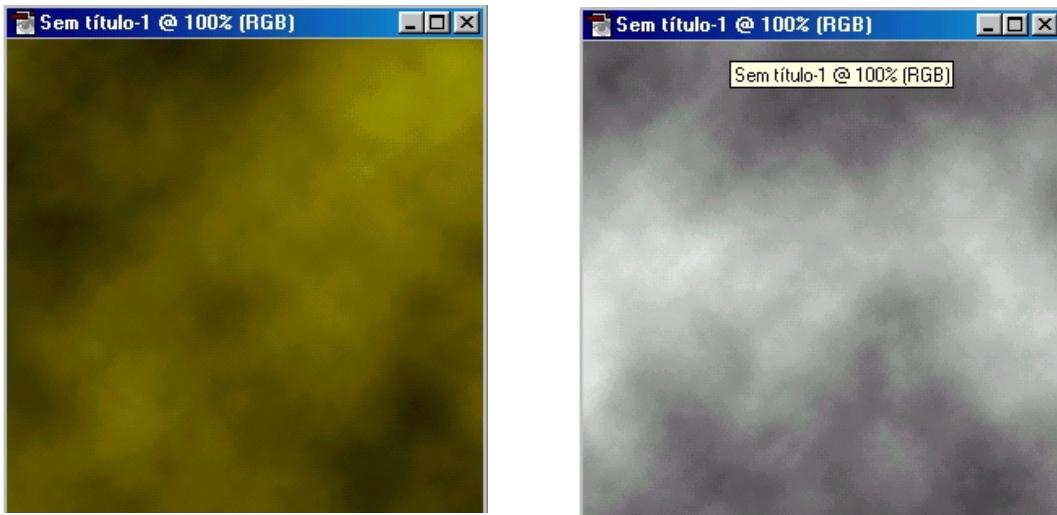


FILTROS

Os filtros são os maiores responsáveis pela seção dos efeitos especiais do programa. Muito além dos filtros tradicionais utilizados pelos fotógrafos, o arsenal de recursos de filtragem oferecido pelo Photoshop é realmente de dar inveja. Nesta unidade aprenderemos como lidar como lidar com eles de modo geral e deixaremos para você o gosto de testar cada uma das dezenas de opções disponíveis.

Crie uma nova imagem com cor de plano de fundo, clique no Menu Filtros, Acabamento Nuvens e o Photoshop aplicará um fundo de nuvens sobre a cor escolhida.

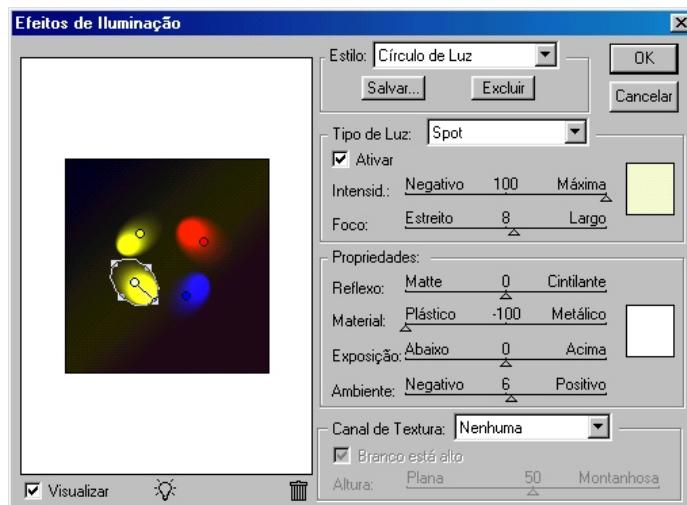
Adobe Photoshop



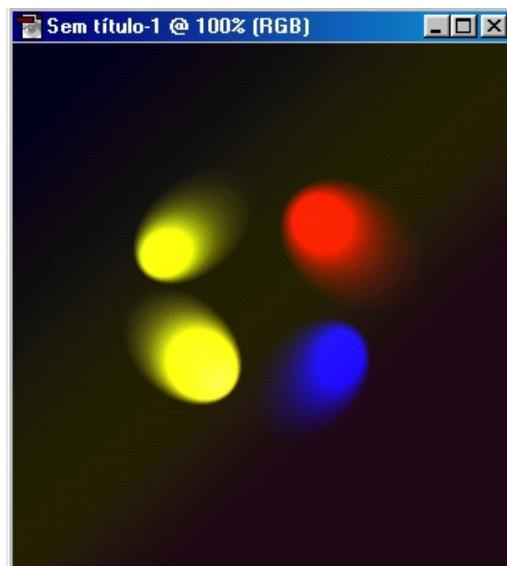
Um dos efeitos mais interessantes do Photoshop é Efeitos de Iluminação, pois proporciona o controle para realçar uma imagem com uma infinita combinação de cores, exposição, direção e colocação das fontes de luz.

Crie uma nova imagem e preencha-a com um gradiente linear, arrastando do canto superior esquerdo até o inferior direito.

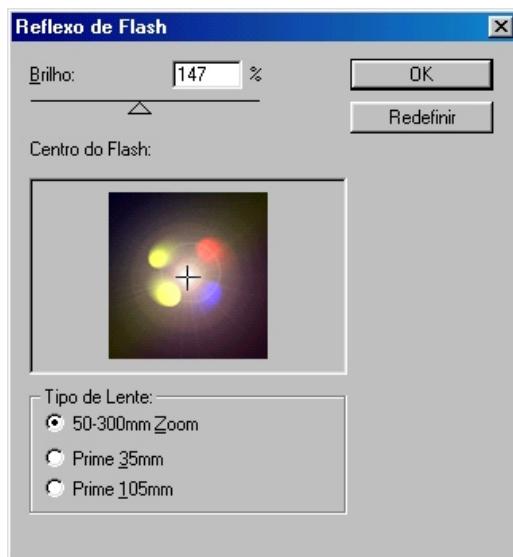
Aplique filtro, efeitos de iluminação e escolha Círculo de Luz.



Adobe Photoshop



Escolha agora Filtro, Acabamento, Reflexo de Flash, acerte o brilho e o tipo de lente.



Adobe Photoshop

COMEÇANDO DO ZERO

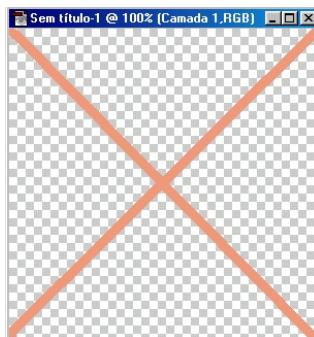
Além de podermos alterar imagens existentes, podemos também criar imagens para serem utilizadas em nossos projetos.

Crie uma imagem com Plano de Fundo Transparente com tamanho de 300x300 e 72 dpi.

Com a ferramenta Lápis desenhe duas diagonais.



Para que as linhas fiquem retas clique no ponto inicial, aperte a tecla Shift (mantenha pressionada) e clique no ponto final de sua reta.



Mude a cor de primeiro plano e a cor de fundo de maneira que a cor de primeiro plano seja branco e a plano de fundo seja rosa

Com a Ferramenta Varinha Mágica clique no interior do retângulo da esquerda da para selecioná-lo, abra as opções de gradiente e escolha a opção Radial, clique e arraste da borda para dentro da imagem, faça o mesmo procedimento para todos os triângulos.

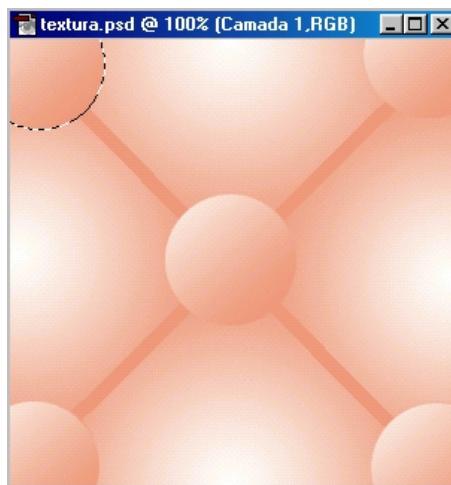


Adobe Photoshop

Escolha a Ferramenta de seleção Elíptica , coloque o cursor no centro da Imagem onde as linhas se cruzam. mantenha as teclas ALT+SHIFT pressionadas enquanto arrasta para fora. Aplique um preenchimento radial da direita inferior para a esquerda superior, arraste um pouco para fora da seleção para conseguir um pouco mais de rosa e menos branco.

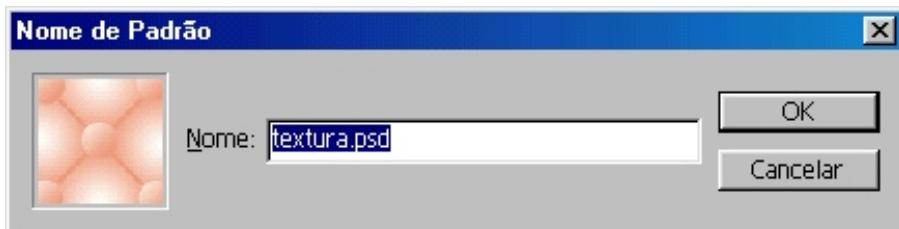


Com a tecla ALT pressionada arraste uma cópia do círculo para cada uma das extremidades (É importante ser muito cuidadoso na colocação destes botões.

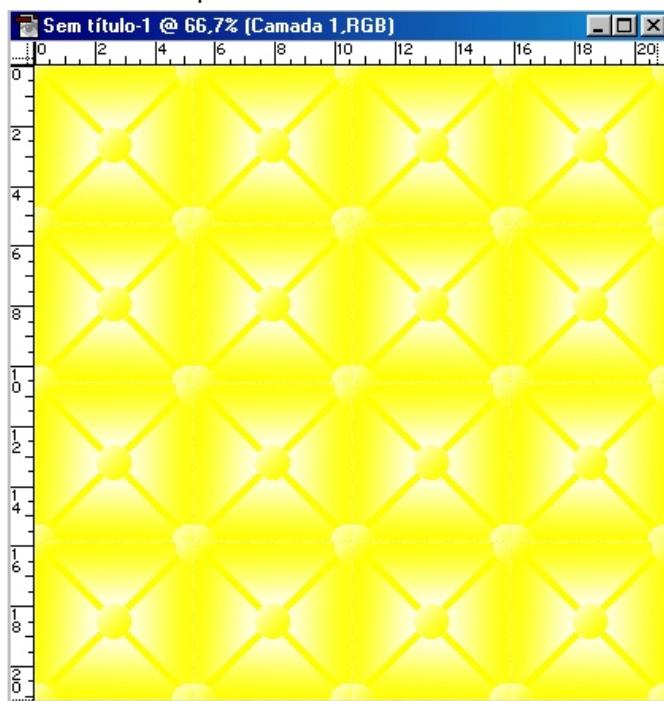


Adobe Photoshop

Diminua a Imagem para 150x150 pixels (Menu Imagem , Tamanho da Imagem)
Clique no Menu Editar, Definir padrão , dê um nome para este padrão.



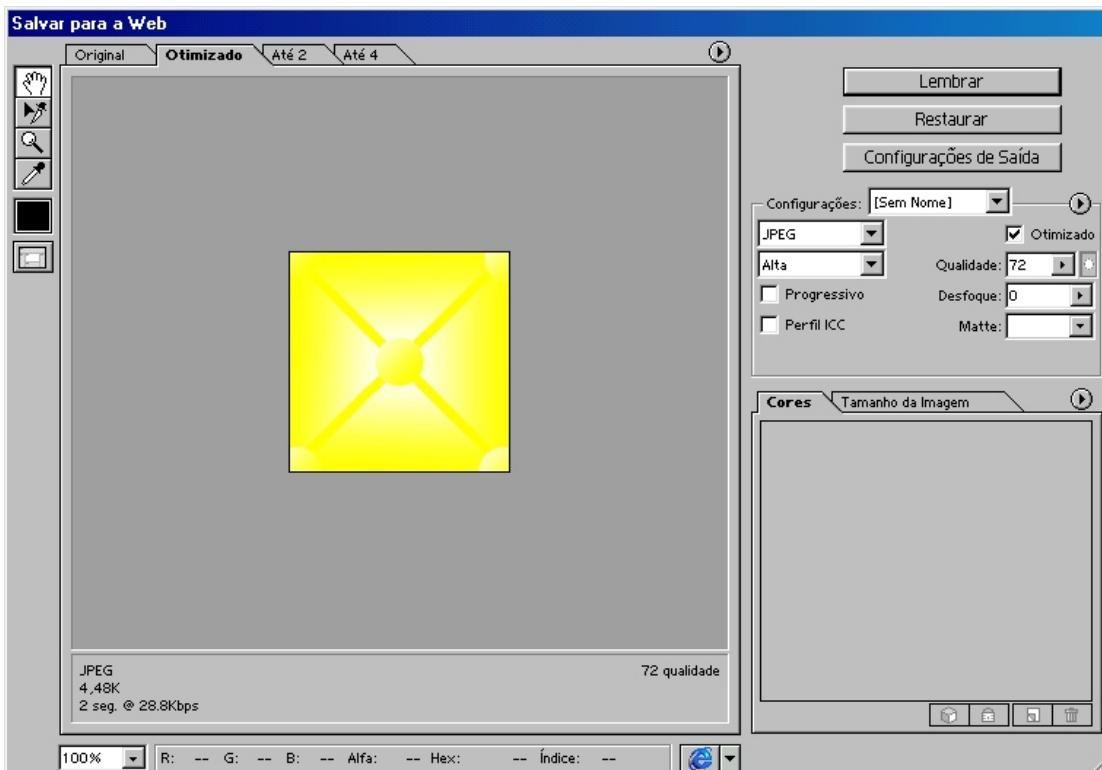
Agora quando precisar preencher algo com o padrão definido, basta apenas clicar em Editar , preencher e usar o padrão.



Exportando o seu trabalho

Atualmente quase tudo referente a design esta ligado a WEB, e o Photoshop a partir da versão 5.5 atualizou-se para esta área. então além de você poder salvar os seus projetos no formato atual, ele permite a exportação da imagem , clique no menu Arquivo Salvar para WEB.

Adobe Photoshop



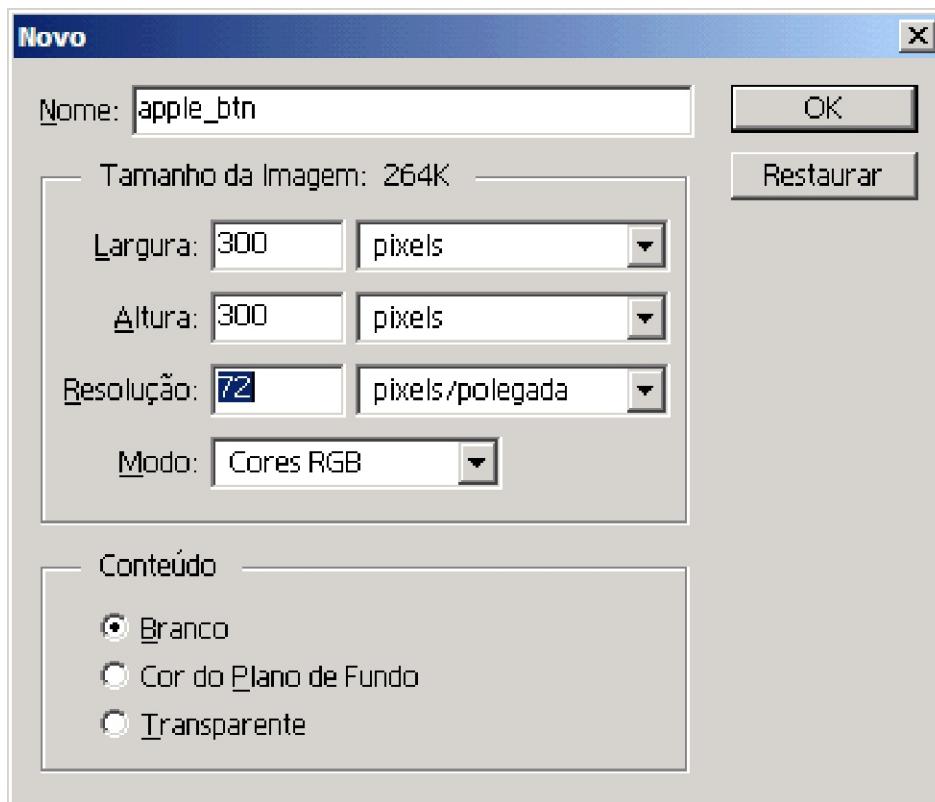
Nesta tela você poderá definir se o arquivo será salvo em GIF, JPG e PNG, poderá definir qual a qualidade da Imagem (Lembre-se que você deve balancear o tamanho da imagem para que ela não fique muito pesada), No rodapé ele lhe dará o tamanho da Imagem e o tempo estimado para carregamento com um Modem de 28.8Kbps. Para a nossa textura defina uma resolução de 72 dpi (em JPG é o suficiente para a WEB). e clique em OK e depois em Salvar.

CRIANDO PARA A WEB

Criando Botões do Tipo Apple

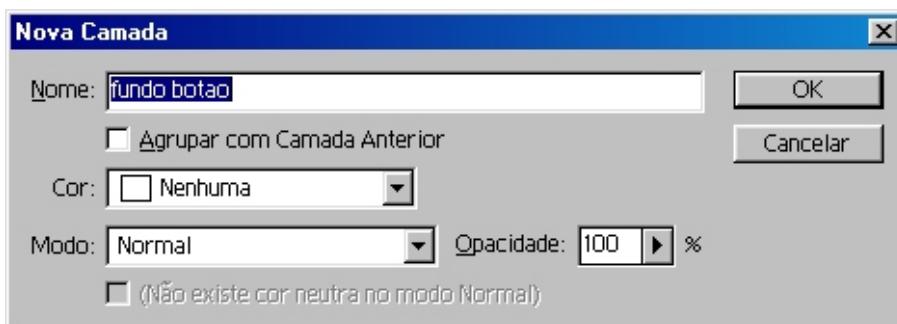
Começamos criando um arquivo com 300 px de largura (width) por 150 px de altura (height), Modo de Cores RGB

Adobe Photoshop



Com a ferramenta "Marca de Seleção Retangular", criamos um retângulo de aproximadamente 160x40 pixels, podendo variar de acordo com sua finalidade.

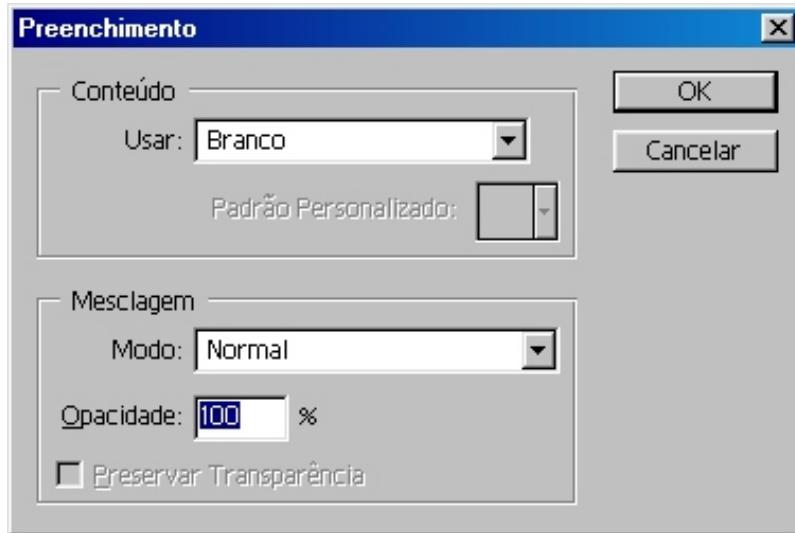
Criaremos agora uma nova camada. Menu Camada / Nova / Camada (CTRL + SHIFT + N) nomeamos de "fundo botão".



Adobe Photoshop

Sem perder a marca de seleção, criaremos agora um Novo Canal, selecionando a paleta canais, clicando no botão seta para direita Novo Canal. (Channel / New Channel)

Preenchemos a seleção com branco 100% menu Editar / Preencher (Edit / Fill)

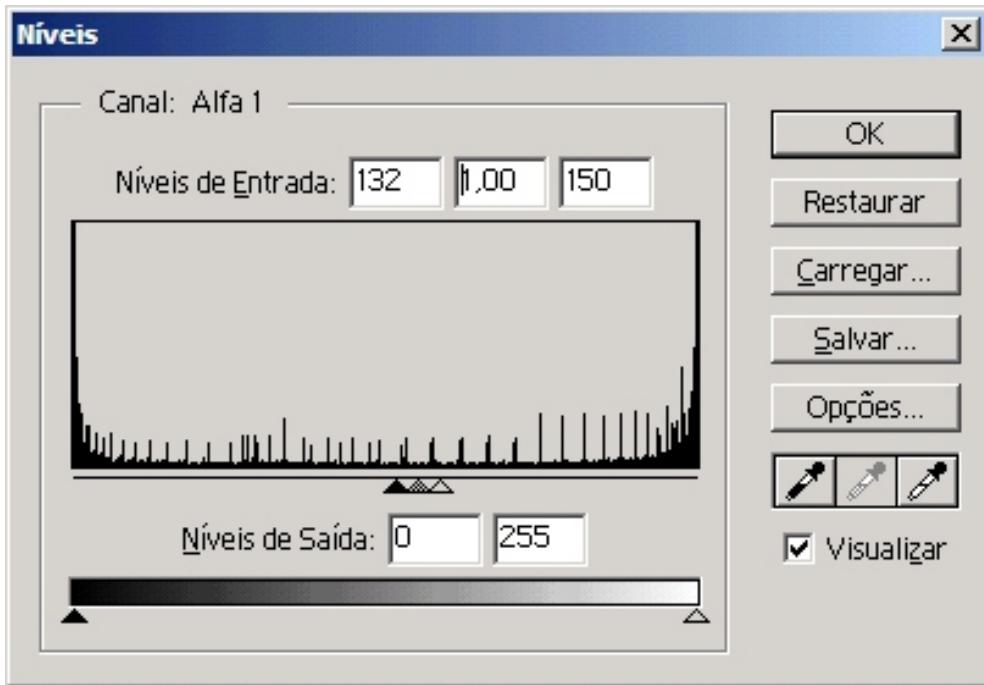


Deselecionamos e aplicamos um filtro de Desfoco Gaussiano (Filter / Blur / Gaussian Blur) com raio de 3,5 pixels



Adobe Photoshop

Vamos ajustar agora os níveis para que brilho e contraste de aproximem dos tons médios. Menu Imagem / Ajustar / Níveis (Image / Ajust / Levels) (CTRL + L) você pode colocar diretamente os valores em Níveis de entrada (recomendo 132 / 1,00 / 150).

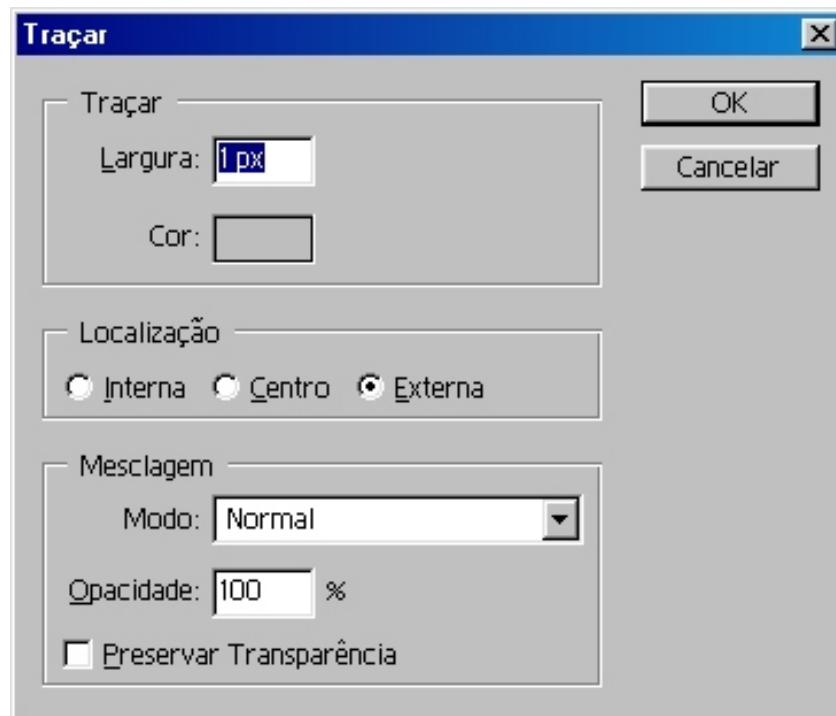


Pressinando a tecla CTRL, clicamos no canal Alfa 1. Com esta ação, selecionamos o conteúdo do canal. Agora selecionamos a paleta Camadas e em seguida a camada "fundo botão" sem perder a marca de seleção.

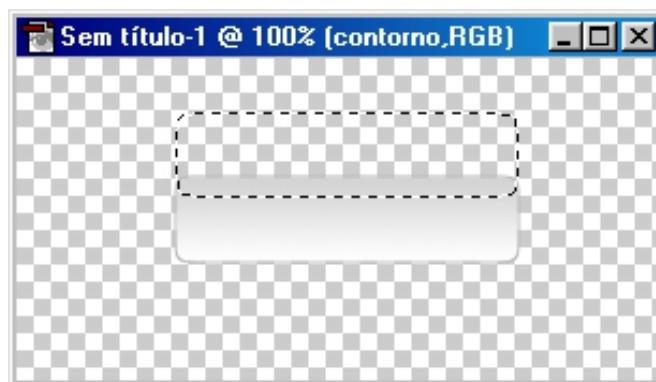
- Escolheremos agora para cor de Primeiro Plano (Foreground) um cinza claro (R: 212 G: 212 B: 212) e para cor de Plano de Fundo (Background) branco. Com a ferramenta Degrade (G), opção do Primeiro Plano para o Plano de Fundo (Foreground to Background). Preencha a marca de seleção com o degradê arrastando de cima para baixo em linha reta, dentro dos limites da seleção.

- Mantendo a marca de seleção, mudamos a cor de Primeiro Plano para um cinza um pouco mais escuro (R: 190 G: 190 B: 190) criamos uma nova camada e damos o nome de "contorno". Contornamos o shape indo no menu Editar / Traçar (Edit / Stroke) com 1 pixel de largura, Localização Externa.

Adobe Photoshop



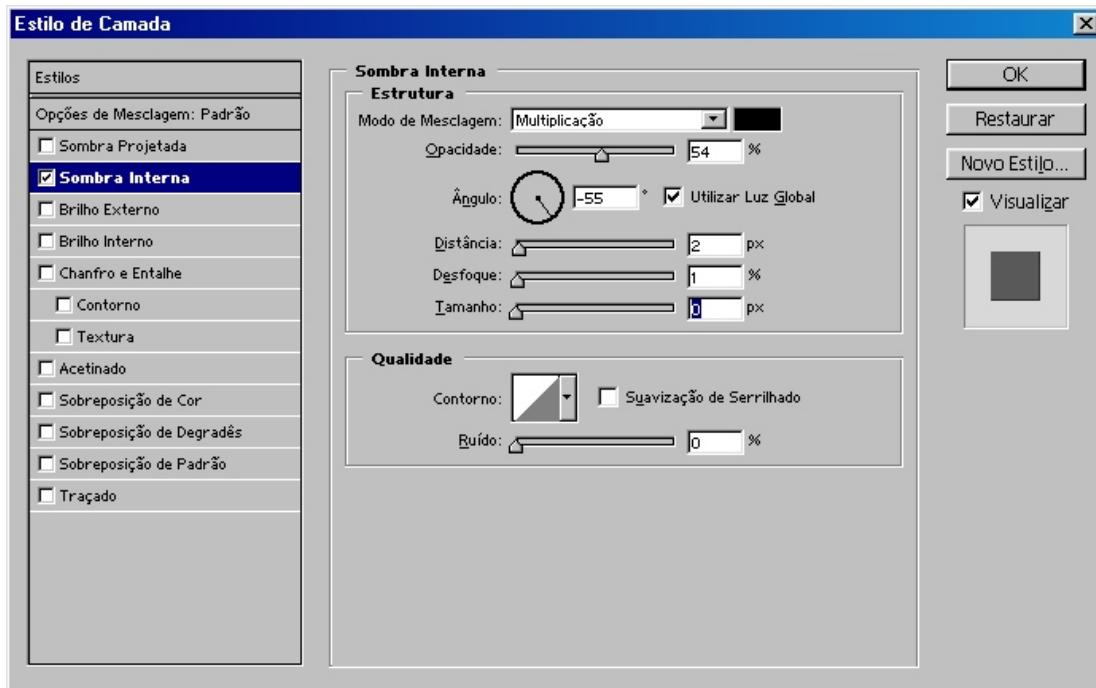
Sem perder a seleção, escolhemos a ferramenta Marca de Seleção (M), movemos a seleção usando as teclas SHIFT + UP e, fazendo um ajuste fino somente com a tecla UP para um ponto que deixe um filete de contorno no botão. Criaremos uma nova camada CTRL + SHIFT + N com nome de "detalhe superior" e preenchemos com branco menu Editar / Preencher (Edit / Fill).



Adobe Photoshop

Aplicamos um Filtro de Desfoque Gaussiano com raio de 0,5 e ajustamos a opacidade da camada para 75.

Para dar um acabamento final selecionamos a camada "fundo do botão" clicamos com o botão direito do mouse e opção Efeitos com estes ajustes:



Adobe Photoshop

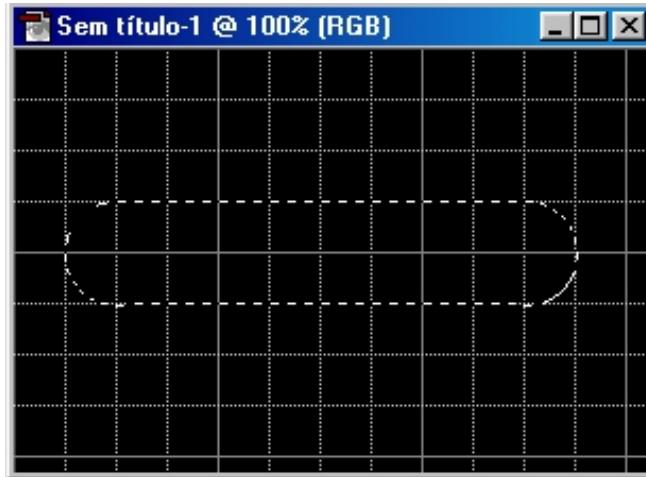
Botões d'água

Um dos efeitos mais legais em apresentações na Web, é o botão de água. Na realidade ele simula um efeito 3D. Vamos aprender a fazer um botão neste estilo.

Criamos primeiramente um novo arquivo com 300 pixels de largura por 200 pixels de altura, Modo de Cores RGB, Conteúdo Cor de Plano de Fundo (Preto).

- Exibimos as grades (CTRL + ')
- Criamos uma nova camada (CTRL + SHIFT + N)

Crie uma forma conforme abaixo:



Depois de feito o shape, duplicamos a camada, clicando com o botão direito sobre a camada que contém o shape e no menu escolhemos Duplicar Camada, pressionando CTRL. Selecionando a camada com esta ação, o conteúdo da camada fica com a marca de seleção.

- Escolhemos uma cor para o Primeiro Plano (Vermelho) e uma cor para o Plano de Fundo (#640000). Selecionei a ferramenta Degradê, com opção do Primeiro Plano para o Plano de Fundo, preenchemos marca de seleção traçando uma linha vertical reta de baixo para cima dentro dos limites da seleção. Obs.: não é necessário ir até o topo para dar um efeito mais escuro na parte superior do shape.
- Contraímos agora um pouco a seleção menu Selecionar / Modificar / Redução em 5 pixels; criamos uma nova camada; mudamos a Cor de Primeiro Plano para Branco;

Adobe Photoshop

mudamos a opção de degradê para Do Primeiro Plano para Transparente; e preenchemos metade da seleção em linha vertical de cima para baixo até a metade da marca de seleção.

- Desmarcamos a seleção (CTRL + D) e aplicamos um Filtro de Desfoque Gaussiano (Filter / Blur / Gaussian Blur) com raio de 1,5 pixels.



IMAGE READY

O Image ready é um programa que acompanha o Photoshop 6, para aproveitar a possibilidade de criação do Photoshop em criar elementos diretamente para a Web como:

Mapa de Imagens

Rollovers

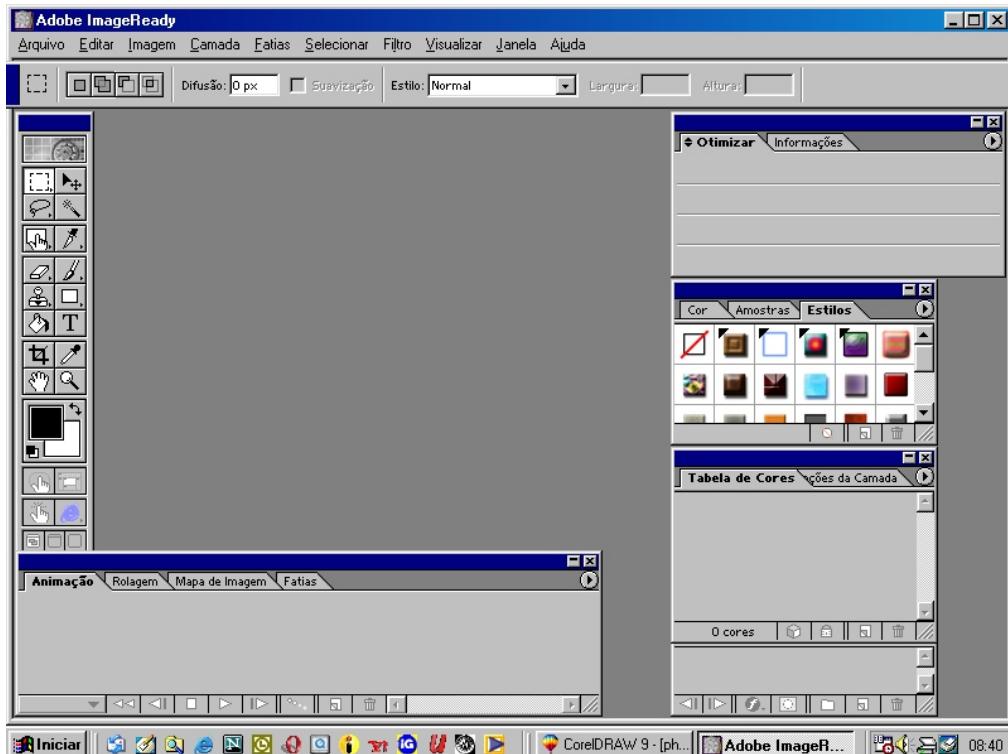
Dividir imagens em fatias para que a imagem possa carregar em partes (este recurso também existe no Photoshop)

Gifs Animados

Layouts com exportação em HTML.

Além de você poder abrir layouts criados no Photoshop, ele também permite que você crie dentro dele os mesmos.

Adobe Photoshop



A sua Interface é bem parecida com a do Photoshop, o que facilita bastante o trabalho com o programa.

Criando Animações

Comece um novo arquivo, na primeira tela sera pedido as dimensões do que você quer criar, como exemplo coloque 500x100, vamos usar para criar um banner animado.

Será mostrado na barra de propriedades abaixo o primeiro quadro de sua animação, defina para este quadro uma cor de fundo e digite um texto inicial.

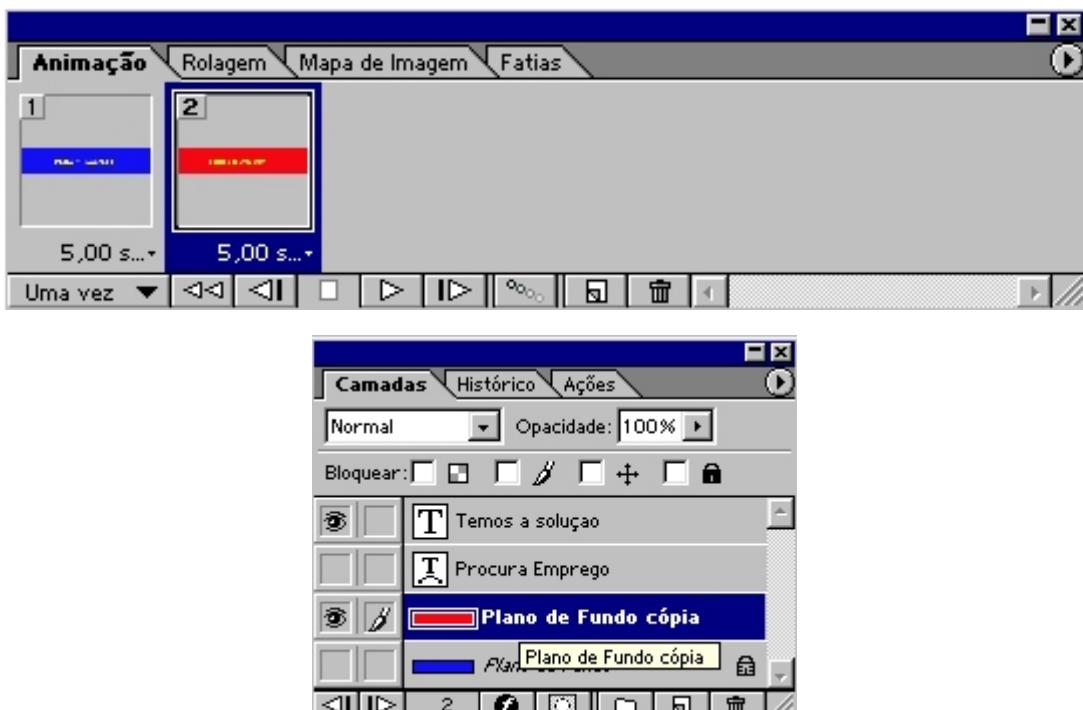
Depois na barra clique no botão duplicar o quadro atual.

Para alterações a serem feitas crie novas camadas e oculte as do primeiro quadro.

Você pode também definir qual a quantidade de tempo que é necessário para que cada quadro da animação permaneça na tela antes de ser mostrado o próximo.

Veja as imagens:

Adobe Photoshop



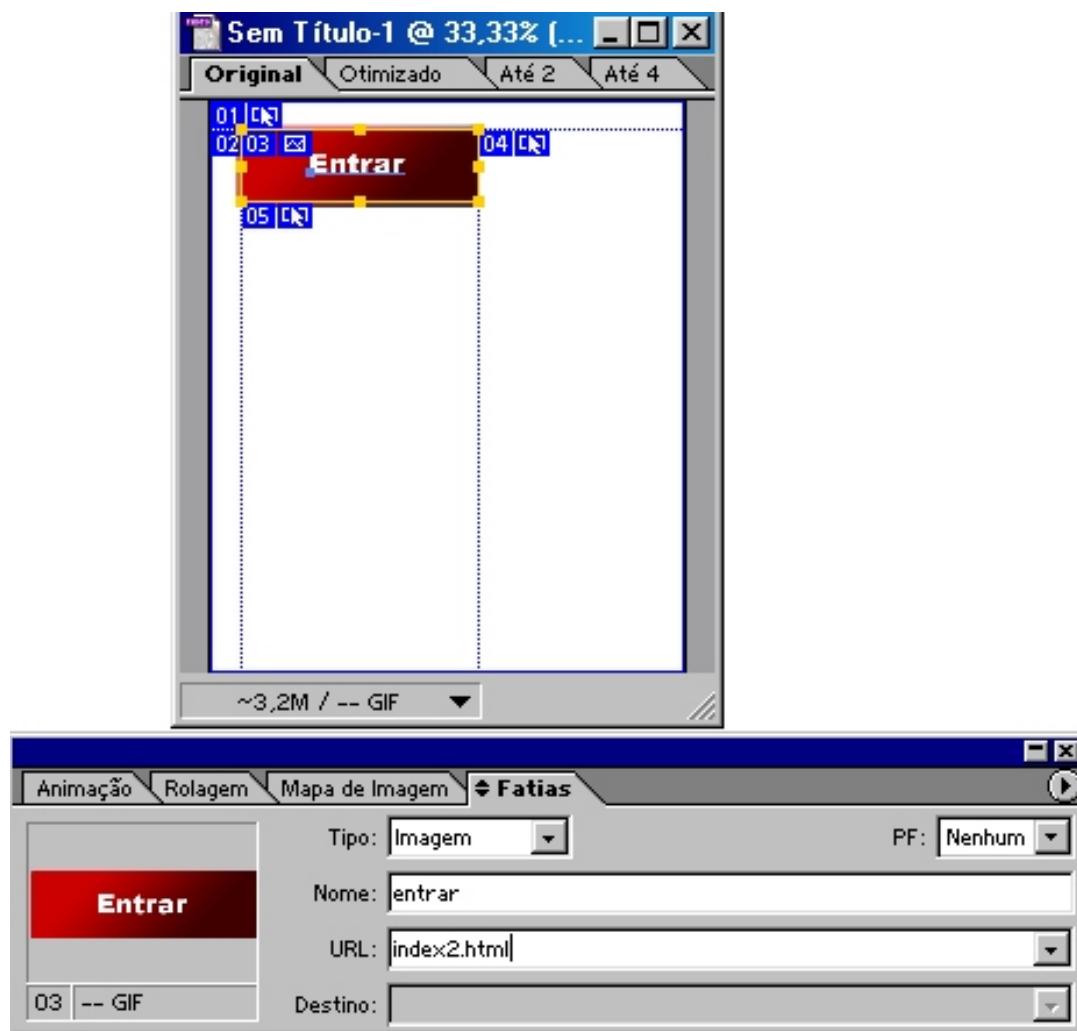
O formato do arquivo a ser salvo no Image Ready é o PSD do Photoshop. Mas para cada tipo de aplicação a ser feita podemos definir as configurações de saída. Para exportar a animação, clique no menu arquivo Salvar otimizado como e defina o nome do seu arquivo, você pode escolher somente imagens, HTML e HTML e imagens, no momento escolha Somente imagens. Antes de salvar você também pode visualizar o seu trabalho clicando no ícone de visualização na parte inferior da caixa de propriedades.

Rolagem (Rollovers)

Os rollovers são botões que contêm links a ao passar o mouse sobre os mesmos eles podem mudar de cor, formato acrescentar textos etc... Comece um novo arquivo e desenhe um botão em sua tela. Defina para ele uma cor ou um estilo (o Image ready tem alguns estilos bem interessantes).

Adobe Photoshop

Depois clique no ícone Criar novo estado de rolagem, ele vai criar o estado ativado, defina outro preenchimento para esta estado. Acrescente também mais um estado para baixo e mude a cor, esta pronto o seu botão basta apenas acrescentar a ele o texto e o links. Para acrescentar o links clique na ferramenta fatia e faça um retângulo um pouco maior que o botão, isso fara com que você defina qual é a área ativa do botão e clique na guia fatias.



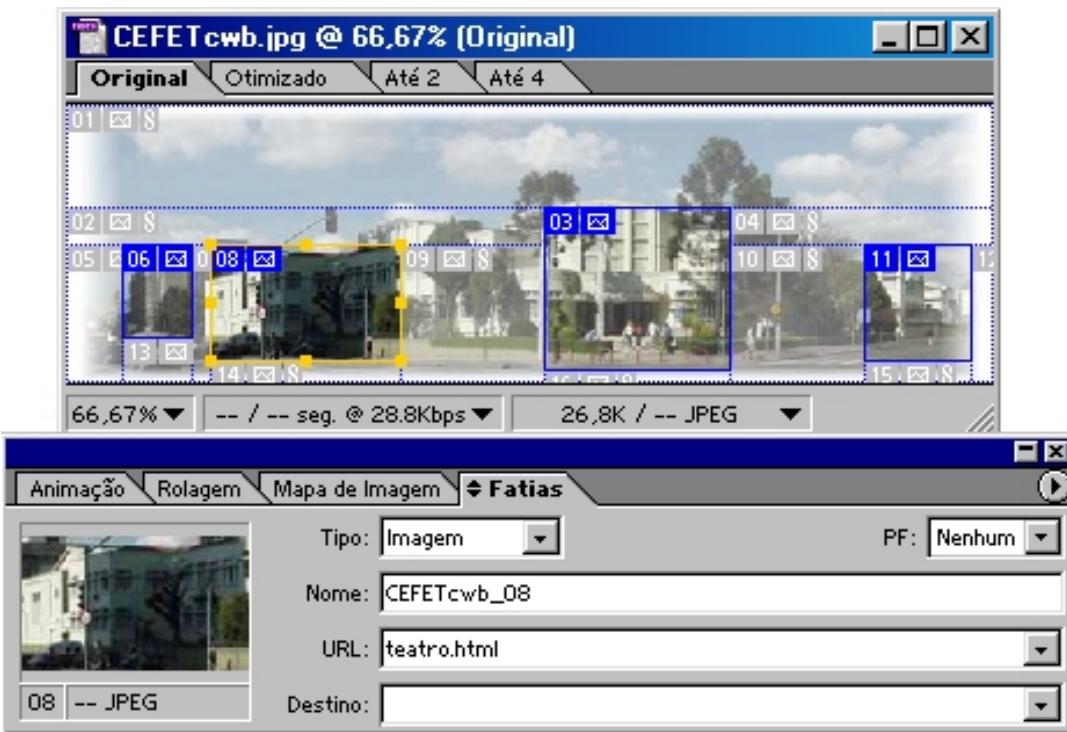
Adobe Photoshop

Em fatias você pode definir o nome da fatia e para onde deve ser direcionado o links do botão.

Mapas de Imagens

Mapa de Imagens é a possibilidade de você recortar uma figura e que cada parte deste figura possa ser direcionada para um links específico.

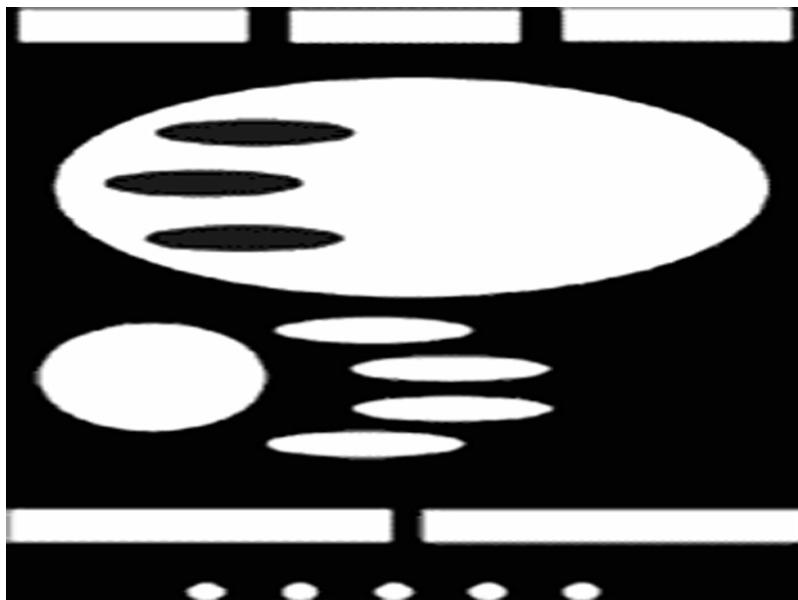
Abra uma imagem e com a ferramenta fatia você define um recorte na imagem e define um links para o recorte e assim você pode ir recortando a sua imagem, veja uma imagem fatiada para mapa de imagens abaixo:



Criando uma Interface

Podemos definir toda a interface de um site através da combinação Photoshop e Image Ready. Crie uma interface conforme a seguir (Pode ser criado em qualquer programa gráfico).

Adobe Photoshop

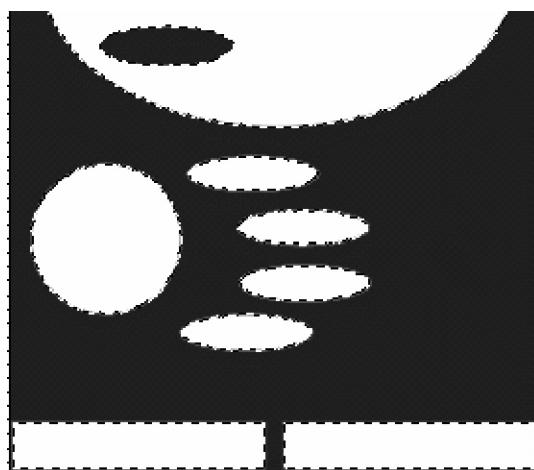


Crie uma nova camada e faça com que a nova camada cubra toda a camada atual.



Torne a camada de plano de fundo ativa, utilize a varinha mágica e marque os diferentes botões e formas da interface.

Adobe Photoshop

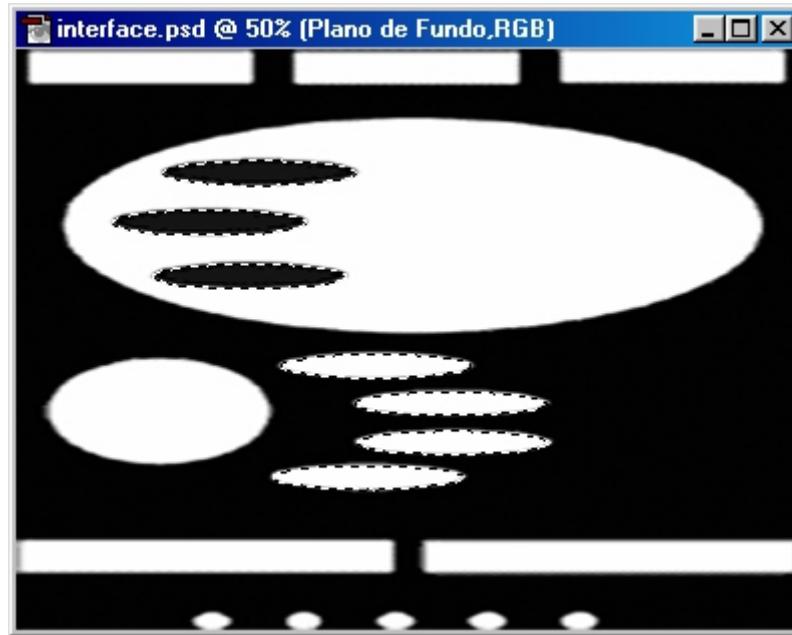


Ative a camada 1 e aplique o filtro Chrome do Eyecandy.
Caso você não tenha este filtro existe um DEMO nos repositórios de download para que você possa testá-lo.



Adobe Photoshop

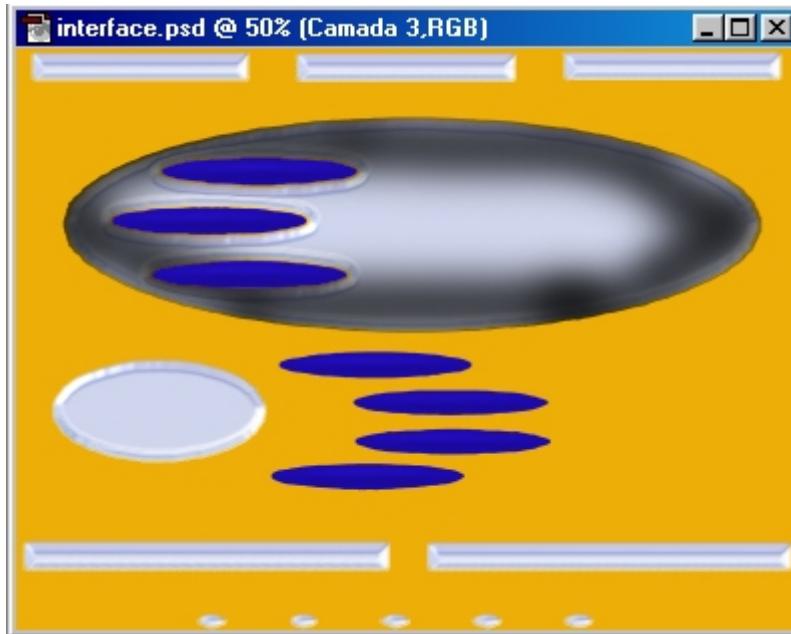
Agora selecione novamente a camada de plano de fundo e com a varinha mágica selecione os botões de nossa interface



Crie uma nova camada e preencha com a cor que desejar e utilize o filtro Eyecandy Bevel Boss.

Vamos agora aplicar um outro efeito na esfera maior, selecione a camada de plano de fundo e com a varinha mágica e selecione a esfera. Crie uma nova camada e com a ferramenta aerógrafo de preto para branco com pressão 40% e pincel 100 faça o sombreamento em sua camada. Posicione esta camada acima da camada 1

Adobe Photoshop



Nos botões superiores e inferiores faremos um outro efeito com as mesmas propriedades dos botões ovais.

Selecione a camada de plano de fundo e selecione estes botões com a varinha mágica. Crie uma nova camada. Preencha-os com a mesma cor dos botões ovalados e aplique um filtro Bevel Boss do filtro Eyecandy.

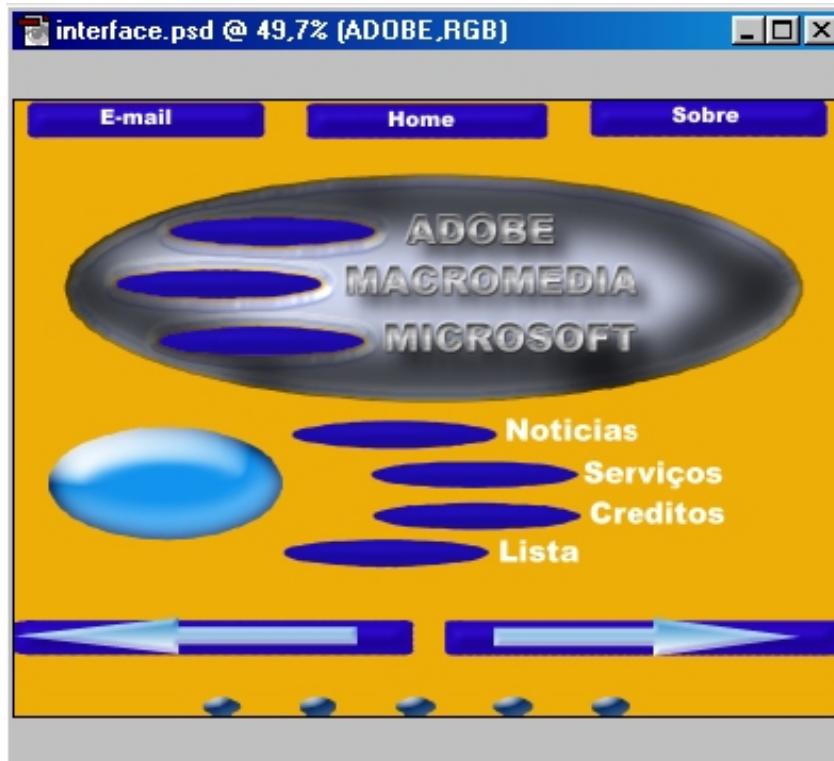
Para o oval separado e os botões de rodapé , volte a camada de plano de fundo selecione a esfera e o botões de rodapé crie uma nova camada, preencha com outra cor e aplique um estilo de camada ou um filtro ao seu critério.

O próximo passo é criar os textos para sua interface. Para cada texto crie uma camada, para que se possa trabalhar com eles e aplicar efeitos.

Para as caixas de baixo crie camadas e aplique desenhos de flechas através da ferramenta forma.

Para cada forma é necessária uma camada.

Adobe Photoshop



Salve a interface e abra a mesma no Image Ready.
Com a ferramenta fatia crie links dentro de seus textos e exporte o trabalho

Adobe Photoshop

Crie os links e salve a sua interface como HTML e imagens depois teste os links.

