

Nome _____

Turma _____

Adobe Photoshop®



www.gracomonline.com.br

Feira de Santana - BA
75 3223-3478
Av. Getúlio Vargas, 321 - Centro

Fortaleza - CE
81 3223-3478
Rua Floriano Peixoto, 484 - Centro

Conteúdo

Aula 01: Recursos

O que há de novo?	05
Versões	06

Aula 02: Área de Trabalho

Visão geral	07
Ferramentas	08
Galeria de ferramentas	09

Aula 03: Imagem

Princípios	12
------------	----

Aula 04: Imagem

Tamanho e Resolução	14
Seleção	15

Aula 05: Formas

Formas Vetoriais	19
------------------	----

Aula 06: Layers I

Conceito	23
Visão geral	24

Aula 07: Layers II

Tudo sobre camadas	26
--------------------	----

Aula 08: Efeitos e Estilos

Aplicação	33
Visão geral	34

Aula 09: Texto

Criando texto	38
Editando texto	40

Aula 10: Pintura

Ferramentas	41
Predefinições	43
Criando pincel	44

Aula 11: Modos de mesclagem

Lista dos modos de mesclagem	45
Exemplos de modos de mesclagem	47

Aula 12: Retocar e Transformar

Cortando imagens	48
Retocando com a ferramenta Clone Stamp (Carimbo)	50

Aula 13: Retocar e Transformar

Ferramenta Healing Brush (Pincel de Recuperação)	51
Ferramenta Spot Healing Brush (Pincel de Recuperação para Manchas)	52

Aula 14: Ajuste de cores e tons

Valores de cor	55
Ajustar cores	55

Conteúdo

Aula 15: Correção de imagens

Corrigindo uma imagem	56
Comandos	57
Levels (Níveis)	58
Curves (Curvas)	60
Hue/Saturation	63
Ajustes rápidos	64
Brilho e Contraste	65

Aula 16: Efeitos Especiais

Saturação	67
Gradient (Degradê)	68

Aula 17: Filtros

Uso de Filtros	70
Menu Filter (Filtro)	71
Filter Gallery (Galeria de Filtro)	72
Aplicando Filtro pela Galeria	72
Dicas para criar Efeitos Especiais	73

Aula 18: Referência de Efeitos e Filtros

Lista de Filtros	74
Artistic (Artísticos)	74
Blur (Desfoque)	75
Brush Strokes (Traçados de Pincel)	76

Aula 19: Referência de Efeitos e Filtros II

Distort (Distorção)	77
Noise (Ruído)	78
Pixelate (Pixelização)	78
Render (Acabamento)	79
Sharpen (Tornar Nítido)	79
Sketch (Croqui)	80
Stylize (Estilização)	81
Texture (Textura)	81

Aula 20: Plug-ins adicionais

Extrair	82
Liquify	xx
Vanishing Point	xx

O que há de novo

Novos recursos do Photoshop

Painel Ajustes

Acesse rapidamente os controles que você precisa para ajustar a cor e o tom da imagem de forma não destrutiva do painel Ajustes. Inclui controles e predefinições da imagem em um local.

Painel Máscaras

Crie máscaras precisas rapidamente no painel Máscaras. O painel Máscaras oferece ferramentas e opções para criação de máscaras editáveis baseadas em pixels e vetor, ajuste de difusão e densidade da máscara, bem como seleção de objetos não contíguos.

Composição avançada

Crie composições mais precisas usando o comando aprimorado Alinhar camadas automaticamente e use o alinhamento esférico para criar panoramas em 360 graus. O comando Mesclar camadas automaticamente aprimorado mescla a cor e o sombreamento de forma suave e aumenta a profundidade do campo, corrigindo vinhetas e distorções de lente.

Rotação de tela

Clique para girar suavemente sua tela para visualização não destrutiva de qualquer ângulo desejado.

Panorama e zoom mais suaves

Navegue com facilidade por qualquer área de uma imagem com panorama e zoom mais suaves. Mantenha a nitidez à medida que você aplica zoom a pixels individuais e edite com facilidade a maior ampliação com a nova Grade de pixel.

Processamento de matéria-prima aprimorado no Camera Raw

Aplique correções a áreas específicas de uma imagem usando o plug-in do Camera Raw 5.0, aproveite uma qualidade de conversão superior e aplique vinhetas pós-corte a imagens.

Painel e ferramenta Gradientes expandidos

Usando a avançada ferramenta Gradiente, você pode interagir com gradientes no próprio objeto, adicionando ou alterando interrupções de cores, aplicando transparência a interrupções de cores e modificando a direção ou o ângulo de um gradiente linear ou elíptico (também uma novidade no CS4). Agora, o painel Gradiente fornece um menu de todos os seus gradientes salvos, além de acesso direto a painéis de cores e aplicação de transparência a cores especiais individuais, entre outros recursos.

Transparência em gradientes

Crie gradientes com duas ou várias cores e defina a opacidade de qualquer cor individual ou de todas as cores. Ao especificar diferentes valores de opacidade para as várias interrupções de cores no seu gradiente, você pode criar gradientes que aparecem ou desaparecem gradualmente e que revelam ou ocultam imagens subjacentes.

Painel Visualização de separações

Visualize suas separações de cor no monitor antes de imprimir para evitar surpresas na saída das cores, como cores especiais inesperadas e superimposição indesejada. O painel Visualização de separações permite ativar e desativar cores facilmente para que você possa ver a aparência de como misturas, transparências e superimposições na saída com separação de cores.

Fluxo de trabalho aprimorado do Lightroom

A integração aprimorada entre o Photoshop CS4 e o Photoshop® Lightroom® 2 permite abrir fotos do Lightroom no Photoshop e no Lightroom facilmente. Mescle fotos automaticamente do Lightroom em panoramas, abra-as como imagens HDR ou como um arquivo multicamadas do Photoshop.

Gerenciamento de arquivos eficiente com o Adobe® Bridge CS4

Obtenha um gerenciamento eficiente de recursos visuais com o Adobe Bridge CS4, que conta com inicialização mais rápida, espaços de trabalho adequados à tarefa atual e a capacidade de criar galerias da Web e páginas de amostra em Adobe PDF.

Opções de impressão avançadas

O mecanismo de impressão do Photoshop CS4 fornece estreita integração com todas as impressoras mais populares, capacidade de visualizar áreas fora de gamut, além de ser compatível com a impressão de 16 bits no Mac OS.

Aceleração 3D

Ative o OpenGL Drawing para acelerar operações 3D.

Ferramentas 3D abrangentes

Pinte diretamente em modelos 3D, encaixe imagens 2D em formas 3D, converta formas gradientes em três objetos, aumente a profundidade de camadas e textos e aproveite a possibilidade de exportar para formatos 3D comuns.

Desempenho superior em imagens muito grandes (apenas no Windows)

Trabalhe mais rapidamente com imagens muito grandes beneficiando-se de RAM adicional. (Exige um computador de 64 bits com uma versão de 64 bits do Microsoft Windows Vista®).

Versões

Desde a versão CS3 o Adobe Photoshop possui as seguintes versões:

Adobe Photoshop

É o software completo em tratamento, correções e composições de imagens.

Adobe Photoshop Extended

Além de tudo que a versão simples possui, a versão Extended permite que seja possível integração com softwares 3D, importação e tratamento de vídeos e análise de imagens científicas.

Adobe Photoshop Ligthroom

É uma versão destinada principalmente para fotógrafos, possui recursos de correção bem avançados e suporta um fluxo de trabalho com diversas imagens simultaneamente economizando tempo.

Adobe Photoshop Elements

O Adobe Photoshop Elements é uma versão mais simples do Photoshop, para facilitar a utilização para os usuários mais casuais. A interface é muito mais simples e traz ações automáticas e simplificadas, para que as pessoas não percam tempo procurando por ferramentas e filtros complicados. Por ter menos capacidades e por ter um mercado diferente, o seu preço também é menor, sendo cerca de 1/7 a 1/5 da versão profissional. É comum, devido ao preço inferior e a acordos entre a Adobe e alguns fabricantes, este programa é incluído em digitalizadores (scanners) e máquinas fotográficas digitais. O Photoshop Elements dirige-se mais concretamente a entusiastas da fotografia digital, por isso não é adequado como o Photoshop para o mercado de pré-impressão. Por exemplo, o Photoshop Elements não exporta arquivos em CMYK, e suporta um sistema de gestão de cores simplificado.

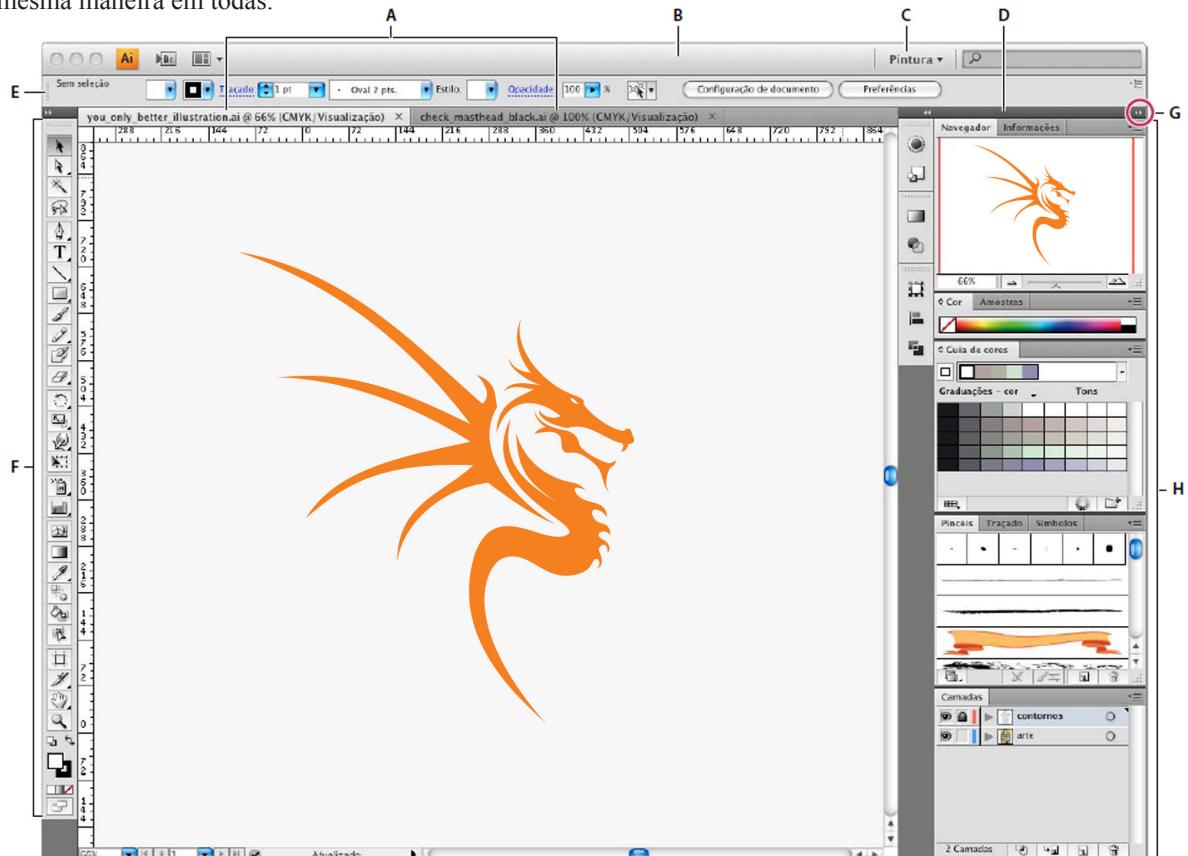


Princípios da área de trabalho

Visão geral da área de trabalho

Crie e manipule documentos e arquivos usando vários elementos, como painéis, barras e janelas. Qualquer organização desses elementos é denominada área de trabalho. As áreas de trabalho dos diferentes aplicativos no Adobe® Creative Suite® 4 compartilham a mesma aparência para que você possa alternar entre aplicativos facilmente. Para adaptar cada aplicativo ao seu modo de trabalho, selecione uma das vários espaços de trabalho predefinidos ou crie seu próprio.

Embora o layout do espaço de trabalho padrão varie em produtos diferentes, você manipula os elementos da mesma maneira em todas.



Espaço de trabalho padrão do Illustrator

A. Janelas de Documento tabuladas B. Barra de aplicativos C. Alternador da área de trabalho D. Barra de título do painel E. Painel de controle F. Painel Ferramentas G. Botão Recolher em Ícones H. Quatro grupos de painel no encaixe vertical

A *Barra de aplicativos* na parte superior contém um alternador de espaços de trabalho, menus (somente Windows) e outros controles de aplicativo. Em alguns produtos que usam o Mac, é possível usar o menu Janela para exibir ou ocultar a barra de aplicativos.

O *painel Ferramentas* contém ferramentas para a criação e a edição de imagens, arte-final, elementos de página e assim por diante. As ferramentas relacionadas são agrupadas.

O *Painel de controle* exibe as opções para a ferramenta atualmente selecionada. O painel de controle também é conhecido como a barra de opções no Photoshop. (Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® e Adobe Fireworks® não têm Painel de controle.)

Ocultar ou mostrar todos os painéis

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, incluindo o painel Ferramentas e o Painel de controle, pressione Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, exceto o painel Ferramentas e o painel de Controle, pressione Shift+Tab. É possível exibir painéis ocultos temporariamente se a opção Mostrar automaticamente painéis ocultos estiver selecionada nas preferências de interface. Essa guia está sempre ativada no Illustrator. Mova o ponteiro do mouse até a borda da janela do aplicativo (Windows®) ou até a aresta do monitor (Mac OS®) e posicione-o na faixa exibida.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, pressione F4.

Exibição das opções do painel

Clique no ícone do menu do painel no canto superior direito do painel. É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.

Sobre modos de tela

Você pode alterar a visibilidade da janela de ilustração e da barra de menus usando as opções de modo na parte inferior do painel Ferramentas. Para acessar painéis no modo de Tela cheia, posicione o cursor na borda esquerda ou direita da tela para ativá-los. Se você os tiver movido de seus locais padrão, poderá acessá-los no menu Janela.

É possível escolher um dos métodos a seguir:

- O Modo de tela normal exibe o trabalho artístico em uma janela padrão, com uma barra de menus na parte superior e barras de rolagem nas laterais.
- O Modo de tela cheia com barra de menus exibe o trabalho artístico em uma janela em tela cheia, com uma barra de menus na parte superior e barras de rolagem.
- O Modo de tela cheia exibe o trabalho artístico em uma janela em tela cheia, sem barra de título ou barra de menu.

Ferramentas

Sobre ferramentas

Quando iniciar o Photoshop, o painel Ferramentas aparecerá no lado esquerdo da tela. Algumas ferramentas no painel Ferramentas tem opções que aparecem na barra de opções sensíveis ao contexto. Essas ferramentas permitem utilizar textos, selecionar, pintar, desenhar, fazer amostras, editar, mover, fazer comentários e visualizar imagens. Outras ferramentas possibilitam alterar as cores do primeiro plano/plano de fundo, ir para Adobe Online e trabalhar em diferentes modos.

É possível expandir algumas ferramentas para mostrar as ferramentas ocultas. Um pequeno triângulo na parte inferior direita do ícone da ferramenta indica a presença de ferramentas ocultas.

Visualize as informações sobre qualquer ferramenta posicionando o ponteiro sobre ela. O nome da ferramenta aparece em uma dica de ferramenta abaixo do ponteiro.

Visão geral do painel Ferramentas



Galerias de ferramentas de seleção



As ferramentas Letreiro criam seleções retangulares, elípticas, de linha única e de coluna única.



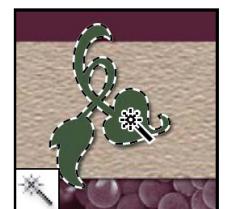
A ferramenta Mover move seleções, camadas e guias.



As ferramentas Laço criam seleções à mão livre, poligonais (de arestas retas) e magnéticas (autoajustáveis).



A ferramenta Seleção Rápida permite “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável

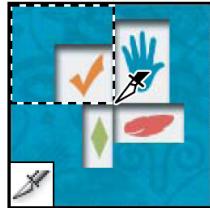


A ferramenta Varinha Mágica seleciona áreas coloridas semelhantes.

Galeria de ferramentas de corte demarcado e fatia



A ferramenta Corte Demarcado apara imagens.

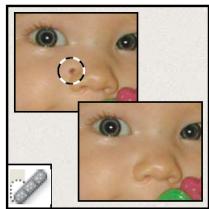


A ferramenta Fatia cria fatias.



A ferramenta Seleção de Fatia seleciona fatias.

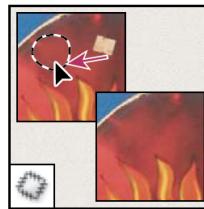
Galerias de ferramentas de retoque



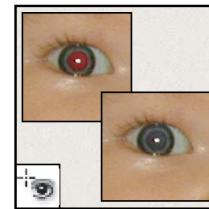
A ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas remove manchas e objetos



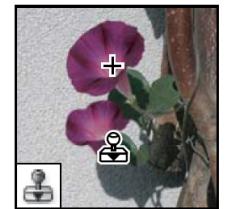
A ferramenta Pincel de Recuperação pinta com uma amostra ou padrão para corrigir imperfeições na imagem.



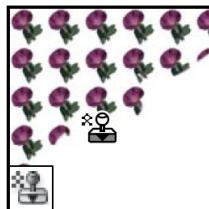
A ferramenta Correção corrige imperfeições em uma área selecionada da imagem, utilizando uma amostra ou padrão.



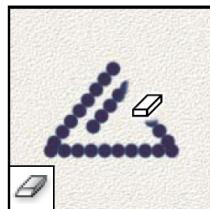
A ferramenta Olhos Vermelhos remove o reflexo vermelho causado pelo flash.



A ferramenta Carimbo pinta com uma amostra de uma imagem.



A ferramenta Carimbo de Padrão pinta com parte da imagem como padrão.



A ferramenta Borracha apaga pixels e restaura partes de uma imagem para um estado salvo anteriormente.



A ferramenta Borracha de Plano de Fundo apaga áreas até a transparência ao arrastar.



A ferramenta Borracha Mágica apaga áreas coloridas sólidas até a transparência com um único clique.



A ferramenta Desfoco desfoca as arestas sólidas da imagem.



A ferramenta Tornar Nítido torna mais nítidas as arestas suaves em uma imagem.



A ferramenta Borrar espalha os dados de cores em uma imagem.



A ferramenta Subexposição clareia as áreas em uma imagem.

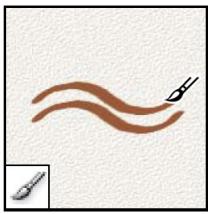


A ferramenta Superexposição escurece as áreas em uma imagem.

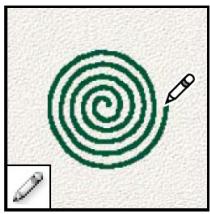


A ferramenta Esponja modifica a saturação e cor de uma área.

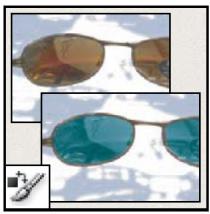
Galerias de ferramentas de pintura



A ferramenta Pincel
pinta traçados de pincel.



A ferramenta Lápis
pinta traçados com
arestas sólidas.



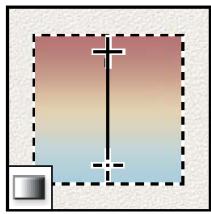
A ferramenta Substituição
de Cor substitui uma cor
selecionada por uma
nova cor.



A ferramenta Pincel do
Histórico pinta uma
cópia do instantâneo ou
do estado selecionado
na janela da imagem
atual.



A ferramenta Pincel
História da Arte pinta
com traçados estilizados
que simulam a
aparência de diferentes
estilos de pintura,
utilizando um
instantâneo ou estado
selecionado.



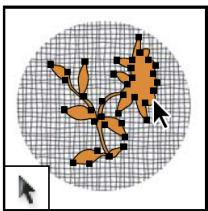
As ferramentas
Degradê
criam mesclagens
lineares, radiais,
angulares, refletidas
e no formato de
losangos entre as cores.



A ferramenta Lata de
Tinta preenche áreas
coloridas semelhantes
com a cor do primeiro
plano.



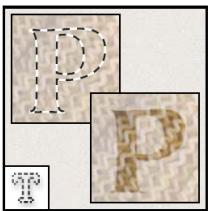
Galeria de ferramentas de texto e de desenho



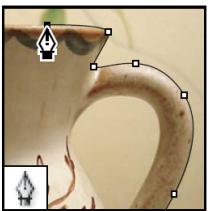
As ferramentas Seleção
de Demarcador criam
seleções de segmentos
ou formas mostrando
Pontos de ancoragem
e linhas e pontos de
direção.



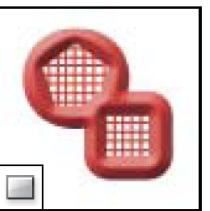
As ferramentas Texto
criam textos em uma
imagem.



As ferramentas
Máscara de Texto criam
uma seleção na forma
de texto.



As ferramentas Caneta
permitem desenhar
demarcadores com
arestas suaves.

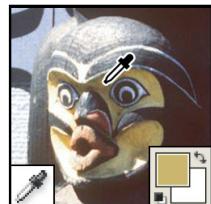


As ferramentas Forma
e a ferramenta Linha
desenham formas e
linhas em uma camada
normal ou camada de
forma.

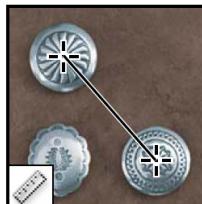


A ferramenta Forma
Personalizada cria
formas personalizadas
selecionadas em uma
lista de formas
personalizadas.

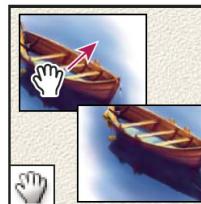
Galeria de ferramentas de comentário, medida e navegação



A ferramenta Conta-gotas faz a amostragem de cores em uma imagem.



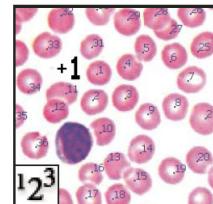
A ferramenta Medir calcula distâncias, locais e ângulos.



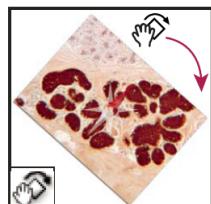
A ferramenta Mão move uma imagem dentro da janela.



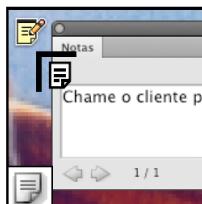
A ferramenta Zoom amplia e reduz a visualização de uma imagem.



A ferramenta Contagem conta objetos em uma imagem. (Apenas no Photoshop Extended)



A ferramenta Girar Visualização de forma não destrutiva gira a tela de pintura.

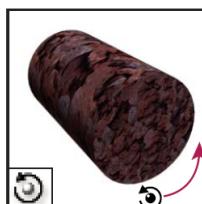


A ferramenta Nota faz observações que podem ser anexadas a uma imagem.

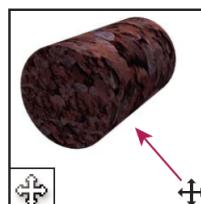
Ferramentas 3D (Photoshop Extended)



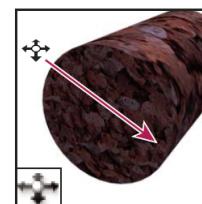
A ferramenta Girar 3D gira o modelo ao redor do eixo x (move o objeto sem mover a câmera).



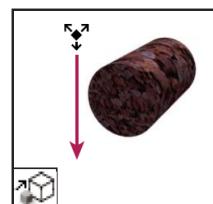
A ferramenta de rolagem 3D gira o modelo ao redor do eixo z (move o objeto sem mover a câmera).



A ferramenta de deslocamento 3D desloca a câmera na direção x ou y (move o objeto sem mover a câmera).



A ferramenta de slide 3D arrasta de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para aproximar ou afastar o modelo.



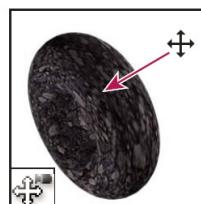
A ferramenta de escala 3D aumenta ou diminui o modelo.



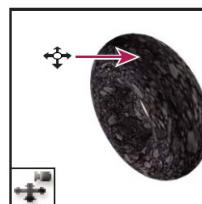
A ferramenta de órbita 3D gira a câmera na direção x ou y (move a câmera sem mover o objeto).



A ferramenta de exibição de rolagem 3D gira a câmera ao redor do eixo z (move a câmera sem mover o objeto).



A ferramenta de exibição de deslocamento 3D desloca a câmera na direção x ou y (move a câmera sem mover o objeto).



A ferramenta de exibição de movimentação 3D move a câmera.



A ferramenta de zoom 3D aproxima ou afasta o campo de visualização.

Abrir e importar imagens

O Adobe® Photoshop® CS4 pode abrir e importar muitos tipos de arquivos gráficos. Para trabalhar de modo eficaz, você deve entender os conceitos básicos de geração de imagens e como adquirir, importar e redimensionar imagens.

Princípios da imagem

Sobre imagens de bitmap

Imagens de bitmap, tecnicamente chamadas de imagens de varredura, usam uma grade retangular de elementos de figura (pixels) para representar imagens. É atribuído a cada pixel um local específico e um valor de cor. Ao trabalhar com imagens de bitmap, você edita pixels em vez de objetos ou formas. Imagens de bitmap são o meio eletrônico mais comum para imagens de tons contínuos, como fotografias ou pinturas digitais, porque podem representar graduações sutis de sombras e cores com mais eficiência.

As imagens de bitmap dependem da resolução, isto é, elas contêm um número fixo de pixels. Como resultado, elas podem perder detalhes e ter uma aparência irregular se forem redimensionadas em uma ampliação alta na tela ou se forem impressas em uma resolução mais baixa do que aquela em que foram criadas.



Exemplo de uma imagem de bitmap em diferentes níveis de ampliação.

As imagens de bitmap às vezes exigem grandes quantidades de espaço de armazenamento e, geralmente, precisam ser compactadas para manter os tamanhos de arquivo menores em determinados componentes do Creative Suite. Por exemplo, você compacta um arquivo de imagem em seu aplicativo original antes de importá-lo para um layout. *Nota: No Adobe Illustrator, é possível criar efeitos de bitmap na arte-final usando efeitos e estilos de gráfico.*

Sobre gráficos vetoriais

Gráficos vetoriais (às vezes chamados de formas vetoriais ou objetos vetoriais) são compostos de linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de vetores, que descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas.

É possível mover ou modificar gráficos vetoriais livremente sem perda de detalhes ou clareza, porque eles não dependem da resolução — eles mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionados, impressos em uma impressora PostScript, salvos em um arquivo PDF ou importados para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. Como resultado, os gráficos vetoriais são a melhor opção para arte-final, como logotipos, que serão usados em diversos tamanhos e em várias mídias de saída.

Os objetos vetoriais criados usando as ferramentas de forma e desenho no Adobe Creative Suite são exemplos de gráficos vetoriais. É possível usar os comandos Copiar e Colar para duplicar gráficos vetoriais entre componentes do Creative Suite.



Combinação de gráficos vetoriais e imagens de bitmap

Ao combinar gráficos vetoriais e imagens bitmap em um documento, é importante lembrar que a aparência da arte-final na tela nem sempre é igual na mídia final (seja impressão comercial, impressão em uma impressora de mesa ou visualização na Web). Os fatores a seguir influenciam a qualidade do trabalho final:

Transparência Muitos efeitos adicionam pixels parcialmente transparentes à arte-final. Quando a arte-final contém transparência, o Photoshop executa um processo chamado achatamento antes de imprimir ou exportar. Na maioria dos casos, o processo de achatamento padrão produz resultados excelentes. No entanto, se a arte-final contiver áreas de sobreposição complexas e você requer um resultado de alta resolução, provavelmente desejará visualizar os efeitos do achatamento.

Resolução da imagem O número de pixels por polegada (ppi) em uma imagem bitmap. Usar uma resolução muito baixa para uma imagem impressa resulta em aplicação de pixels: saída com pixels grandes e grosseiros. Usar uma resolução muito alta (pixels menores do que o dispositivo de saída pode produzir) aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade do resultado impresso e diminui a velocidade de impressão da arte-final.

Resolução da impressora e freqüência da tela O número de pontos de tinta produzidos por polegada (dpi) e o número de linhas por polegada (lpi) em uma tela de meio-tom. A relação entre a resolução da imagem, a resolução da impressora e a freqüência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa.

Canais de cores

Todas as imagens do Photoshop têm um ou mais canais, cada qual armazenando informações sobre elementos de cores na imagem. O número de canais de cores padrão em uma imagem depende do seu modo de cores. Por padrão, imagens no modo bitmap, em tons de cinza, duotônicas e de cores indexadas possuem um canal, imagens RGB e Lab possuem três e imagens CMYK possuem quatro. É possível adicionar canais a todos os tipos de imagens, com exceção de imagens no modo Bitmap. Para obter mais informações, consulte “Modos de cores” na página 116. Os canais nas imagens coloridas são, na verdade, imagens em tons de cinza que representam cada componente colorido da imagem. Por exemplo, uma imagem RGB tem canais separados para os valores da cor vermelha, verde e azul.

Além dos canais de cores, os canais alfa podem ser adicionados a uma imagem para armazenar e editar seleções como máscaras, enquanto canais de cor spot podem ser incluídos para adicionar chapas de cor spot para impressão.

Profundidade de bits

A *Profundidade de bits* especifica quantas informações sobre cores estão disponíveis para cada pixel da imagem. Quanto mais bits de informação por pixel, mais cores disponíveis haverá e mais precisa será a representação das cores. Por exemplo, uma imagem ou uma profundidade de bits igual a 1 tem pixels com dois valores possíveis: preto e branco. Uma imagem com profundidade de bits igual a 8 tem 256 valores possíveis. As imagens no modo Tons de cinza com profundidade igual a 8 têm 256 valores de cinza possíveis.

As imagens RGB são compostas por três canais de cores. Uma imagem RGB de 8 bits por pixel tem 256 valores possíveis para cada canal, o que significa mais de 16 milhões de valores de cores possíveis. As imagens RGB de 8 bits por canal (bpc) às vezes são chamadas de imagens de 24 bits (8 bits x 3 canais = 24 bits de dados para cada pixel).

Além das imagens de 8 bpc, o Photoshop também pode trabalhar com imagens que contêm 16 bpc ou 32 bpc. As imagens de 32 bpc também são chamadas de imagens High Dynamic Range (HDR).

Suporte do Photoshop a imagens de 16 bits

O Photoshop fornece o seguinte suporte para trabalhar com imagens de 16 bpc:

- Trabalho nos modos Tons de cinza, Cores RGB, Cores CMYK, Cores Lab e Multicanal.
- Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, com exceção da ferramenta Pincel História da Arte, podem ser usadas com imagens de 16 bpc.
 - Estão disponíveis todos os comandos de ajuste de cores e tons, com exceção de Variações
 - É possível trabalhar com camadas, incluindo camadas de ajuste, em imagens de 16 bpc.
 - Alguns filtros, incluindo Dissolver, podem ser usados com imagens de 16 bpc.

Para obter as vantagens de determinados recursos do Photoshop CS4, como alguns filtros, é possível converter uma imagem de 16-bpc em uma imagem de 8-bpc. Convém utilizar o comando Salvar como e converter uma cópia do arquivo de imagem para que o arquivo original mantenha todos os dados da imagem de 16 bpc.

Conversão entre profundidades de bits

◆ Siga um destes procedimentos:

- Para converter entre 8 bpc e 16 bpc, escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.
- Para converter de 8 bpc ou 16 bits em 32 bpc, escolha Imagem > Modo > 32 bits/canal.

Tamanho e resolução da imagem

Sobre dimensões de pixel e resolução

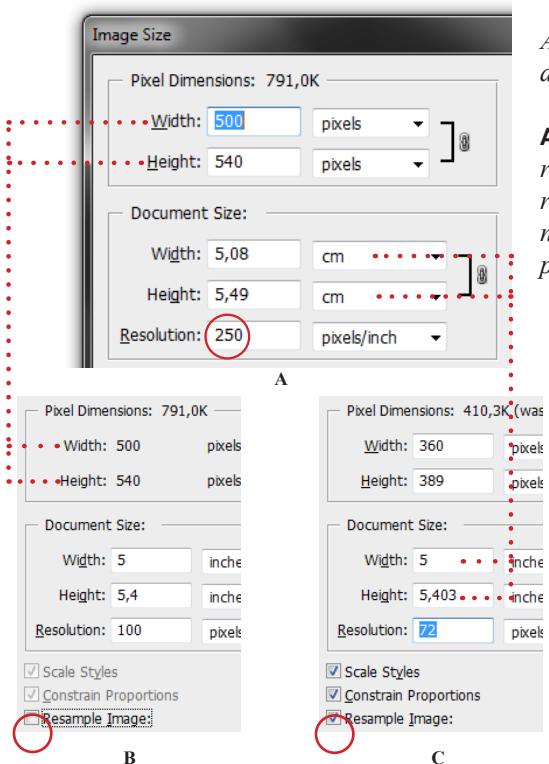
As dimensões de pixel (tamanho da imagem ou largura e altura) de uma imagem bitmap correspondem à medida do número de pixels ao longo da largura e da altura de uma imagem. A resolução é a nitidez de detalhes em uma imagem bitmap e é medida em pixels por polegada (ppi). Quanto mais pixels por polegada, maior a resolução. Geralmente, uma imagem com uma resolução maior produz uma imagem impressa de melhor qualidade.



Mesma imagem a 72 ppi e 300 ppi; 200% de zoom de entrada

A combinação da dimensão e da resolução de pixels determina a quantidade de dados da imagem. A não ser que uma imagem tenha resolução definida, a quantidade de dados da imagem continua igual conforme a dimensão ou a resolução é alterada. Se a resolução de um arquivo for alterada, a largura e a altura também serão alteradas para manter mesma quantidade de dados da imagem. E vice-versa.

No Photoshop, é possível ver a relação entre o tamanho e a resolução da imagem na caixa de diálogo Tamanho da imagem (escolha Image > Image Size). Desmarque Restaurar resolução da imagem para não alterar a quantidade de dados de imagem na foto. Em seguida, altere a largura, a altura ou a resolução. Conforme um valor é alterado, os outros dois também mudam proporcionalmente.



As dimensões em pixels equivalem ao tamanho do documento (saída) multiplicado pela resolução.

- A. Resolução e dimensões originais** **B. Diminuição da resolução sem alterar as dimensões em pixels (sem redefinição da resolução)** **C. A diminuição da resolução no mesmo tamanho de documento reduz as dimensões em pixels (com redefinição da resolução).**



Selecionando imagens

Para aplicar alterações em partes de uma imagem, primeiro é necessário selecionar os pixels desejados. No Photoshop, é possível selecionar pixels usando as ferramentas de seleção ou pintando em uma máscara e carregando-a como seleção. Para selecionar e trabalhar com objetos vetoriais no Photoshop, use a ferramenta de seleção de forma e a caneta. Este capítulo descreve as ferramentas e técnicas de seleção de pixels.

Como fazer seleções

Sobre a seleção de pixels

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.

O Photoshop fornece conjuntos distintos de ferramentas para fazer seleções de dados rasterizados ou vetoriais. Por exemplo, para selecionar pixels, use as ferramentas de letreiro ou de laço. É possível usar os comandos do menu Selecionar para selecionar todos os pixels, cancelar essa seleção ou refazê-la.

Para selecionar dados de vetor, use as ferramentas de caneta ou de forma, que geram contornos precisos chamados de demarcadores. É possível converter demarcadores em seleções ou vice-versa.

Seleções podem ser copiadas, movidas e coladas ou salvas e armazenadas em um canal alfa. Os canais alfa armazenam seleções como imagens em tons de cinza chamadas máscaras. A máscara é como o inverso de uma seleção: ela cobre a parte não selecionada da imagem e protege-a de qualquer edição ou manipulação que for aplicada. É possível converter uma máscara armazenada novamente em uma seleção carregando o canal alfa em uma imagem.

Nota: Para selecionar uma cor específica ou um intervalo de cores dentro de uma imagem inteira ou de uma área selecionada, é possível usar o comando Intervalo de Cores.

Como selecionar pixels, cancelar a seleção e selecionar novamente

É possível selecionar todos os pixels visíveis em uma camada ou desmarcar os pixels selecionados.

Se uma ferramenta não funcionar conforme esperado, talvez a seleção esteja oculta. Use o comando Deselect e tente usar a ferramenta novamente.

Seleção de todos os pixels em uma camada dentro dos limites da tela de pintura

1 Selecione a camada no painel Layer.

2 Escolha Select > All.

Cancelamento de seleções

♦ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Select > Deselect.

- Se você estiver usando as ferramentas Rectangular Marquee Tool, Elliptical Marquee Tool ou Lasso Tool, clique em qualquer ponto da imagem fora da área selecionada.

Como marcar novamente a última seleção

♦ Escolha Select > Reselect.

Seleção com as ferramentas de letreiro

As ferramentas de letreiro permitem selecionar retângulos, elipses e linhas e colunas de 1 pixel.

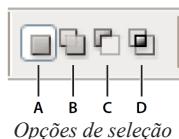
1 Selecione uma ferramenta de letreiro:

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

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

Single Row Single Column Marquee Tool  Define a borda como uma linha ou coluna com 1 pixel de largura.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

3 Na barra de opções, especifique uma configuração de difusão. Ative ou desative a suavização de serrilhado para a ferramenta Elliptical Marquee Tool.

4 Para as ferramentas Rectangular Marquee Tool ou Elliptical Marquee Tool, escolha um estilo na barra de opções:

Normal Determina proporções de letreiro por meio de operações “arrastar”.

Proporção Fixa Define uma proporção entre altura e largura. Digite os valores (decimais são válidos) para a proporção. Por exemplo, para desenhar um letreiro cuja largura seja o dobro da altura, digite 2 para largura e 1 para altura.

Tamanho Fixo Especifica valores definidos para a altura e a largura do letreiro. Digite os valores de pixels em números inteiros.

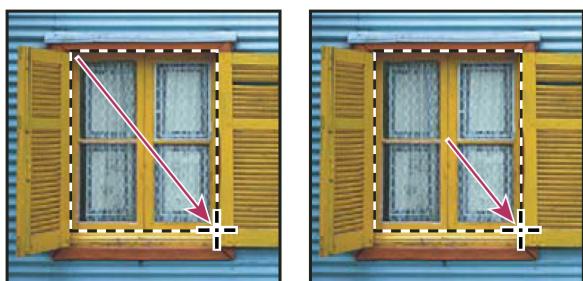
Além dos pixels (px), também é possível usar unidades específicas como polegadas (pol.) ou centímetros (cm) nos valores de altura e largura.

5 Para alinhar sua seleção a guias, a uma grade, a fatias ou a limites do documento, siga um destes procedimentos para ajustar a seleção:

- Escolha View > Adjust or View > Adjust e escolha um comando do submenu. A seleção de letreiro pode ajustar-se aos limites de um documento ou a diversos Extras do Photoshop, controlados no submenu Ajustar A.

6 Siga um destes procedimentos para fazer uma seleção:

- Com as ferramentas Rectangular Marquee Tool ou Elliptical Marquee Tool, arraste sobre a área que deseja selecionar.
- Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar para restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (solte o botão do mouse antes de soltar a tecla Shift para manter a forma restrita).
- Para arrastar um letreiro partindo do centro, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada depois de começar a arrastar.



Como arrastar um letreiro partindo do canto (esquerdo) e do centro (direito) de uma imagem, pressionando a tecla Alt/Option



- Com a ferramenta Single Row Marquee Tool ou Single Column Marquee Tool, clique perto da área que será selecionada e, em seguida, arraste o letreiro até o local exato. Se nenhum letreiro estiver visível, aumente a ampliação da imagem.

Para reposicionar um letreiro do tipo retângulo ou elíptico, primeiro arraste para criar a aresta de seleção, mantendo o botão do mouse pressionado. Em seguida, mantenha a barra de espaço pressionada e continue a arrastar. Solte a barra de espaço, mas mantenha o botão do mouse pressionado caso seja necessário continuar a ajustar a borda de seleção.

Seleção com a ferramenta Seleção Rápida

Você pode usar a Quick Selection Tool  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.

- 1 Selecione a ferramenta Seleção Rápida 
- 2 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.
- 3 Para alterar o tamanho da ponta do pincel da Quick Selection Tool, 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.

Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita (/) para aumentar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Seleção Rápida; pressione o colchete à esquerda (/) para diminuir o tamanho da ponta do pincel.

- 4 Escolha as opções da Seleção Rápida.

Obter Amostra de Todas as Camadas Cria uma seleção com base em todas as camadas em vez de apenas na camada selecionada atualmente.

Melhorar Automaticamente Reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção. Melhorar automaticamente 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 Refinar aresta com as opções Suavização, Contraste e Raio.

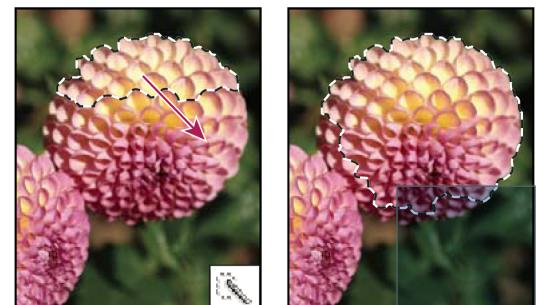
- 5 Pinte dentro da parte da imagem que deseja selecionar.

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.

Se você parar de arrastar e depois clicar ou arrastar em uma área próxima, a seleção crescerá para incluir a nova área.

- Para subtrair de uma seleção, clique na opção Subtrair de na barra de opções e, em seguida, arraste sobre a seleção existente.
- Para alternar temporariamente entre os modos adicionar e subtrair, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

- Para alterar o cursor da ferramenta, escolha Edit > Preferences > Cursors (Windows) ou Photoshop > Preferences > Cursors > Cursors (Mac OS). Ponta do Pincel Normal exibe o cursor padrão da Seleção Rápida com um sinal de mais ou menos para mostrar o modo de seleção.



Pintando com a ferramenta Seleção Rápida para aumentar a seleção

- 6 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara.

Seleção com a ferramenta Varinha Mágica

A ferramenta Varinha Mágica permite selecionar uma área colorida sistematicamente (por exemplo, uma flor vermelha) sem precisar traçar seu contorno. É possível especificar o intervalo de cores, ou a tolerância, para a seleção da ferramenta Varinha Mágica com base na similaridade com o pixel clicado.

A ferramenta Varinha Mágica não pode ser usada em imagens no modo Bitmap ou de 32 bits por canal.

1 Selecione a ferramenta Varinha Mágica .

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções. O ponteiro da ferramenta Varinha Mágica se transformará dependendo da opção selecionada.

3 Na barra de opções, especifique qualquer uma das alternativas a seguir:

Tolerância Determina a semelhança ou a diferença dos pixels selecionados. Digite um valor em pixels entre 0 e 255. Um valor baixo seleciona as poucas cores que são muito semelhantes ao pixel clicado. Um valor mais alto seleciona um intervalo de cores mais amplo.

Suavização de Serrilhado Cria uma seleção com arestas mais suaves.

Adjacente Seleciona apenas as áreas adjacentes que usam as mesmas cores. Caso contrário, todos os pixels da imagem que usam as mesmas cores serão selecionados.

Obter Amostra de Todas as Camadas Seleciona cores que usam dados de todas as camadas visíveis. Caso contrário, a ferramenta Varinha Mágica apenas selecionará cores na camada ativa.

4 Na imagem, clique na cor a ser selecionada. Se a opção Adjacente estiver selecionada, todos os pixels adjacentes, dentro do intervalo de tolerância, serão selecionados. Caso contrário, todos os pixels no intervalo de tolerância serão selecionados.

5 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara.



Formas Vetoriais

Apesar de trabalhar com imagens bitmaps, o Photoshop também permite o trabalho com imagens e camadas com conteúdo vetorial (matematicamente calculadas). Para este tipo de trabalho utilizamos algumas ferramentas como Elipse Tool, Rectangle Tool, Custom Shape Tool entre outras, mas uma das mais versáteis é a Pen Tool.

Tipos de formas

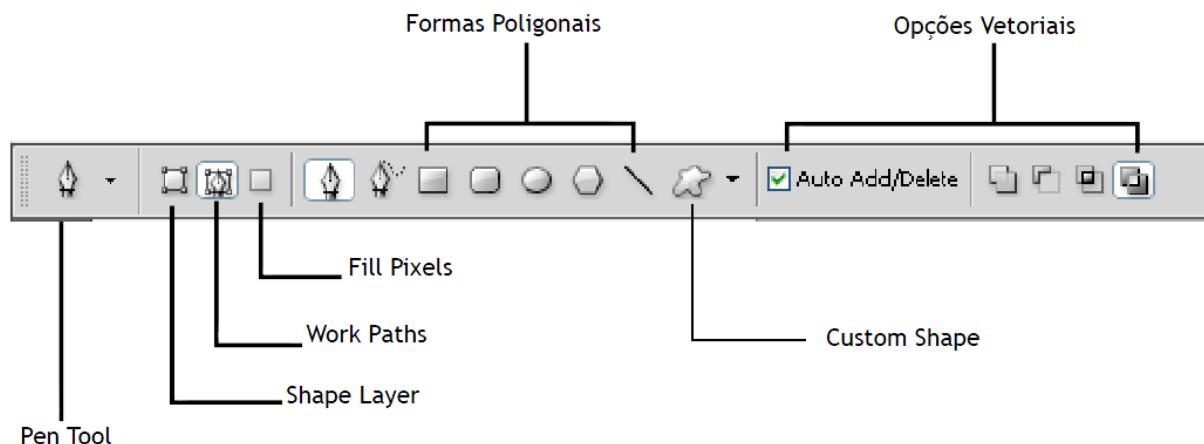
Quando selecionamos qualquer ferramenta de desenho dentro do Photoshop temos que definir o tipo de vetor será criado, ou seja, temos que definir se este criará uma shape layer, se este será um Path ou se somente preencherá os pixels da layer no formato desejado no modo fill pixels. Estas opções serão encontradas no Painel Options de todas as ferramentas que criam formas, veja a função de cada uma delas:

Shape Layer Com esta opção selecionada ao desenhar um novo objeto também é criada uma nova layer para armazená-lo.

Caso seja necessário alterar a cor do objeto criado dê um clique duplo sobre a amostra de cor na shape layer dentro do Painel Layers.

Path Esta opção faz com que seja criado um demarcador de trabalho que pode posteriormente ser utilizado como uma seleção.

Fill Pixels Esta opção não cria nada de novo, apenas preenche os pixels da imagem com a forma e cor escolhidos.



Formas Primitivas

No Photoshop encontramos 6 (seis) ferramentas utilizadas para criar formas básicas e vetoriais, são elas: Rectangle, Rounded Rectangle, Ellipse, Polygon, Line e Curstom Shape.

Rectangle: com esta ferramenta podemos desenhar retângulos ou quadrados dentro de nossa composição.
Obs.: para desenhar um quadrado perfeito segure a tecla Shift enquanto desenha.

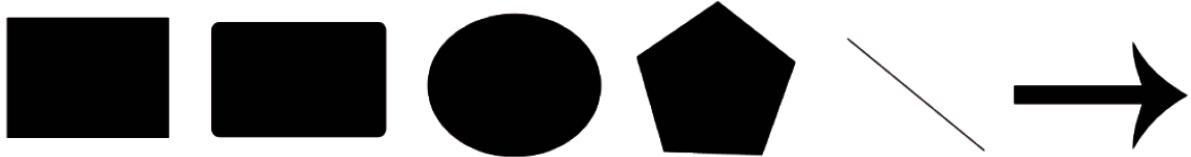
Rounded Rectangle: ao selecionar esta ferramenta, defina em seu painel Options e na opção Radius o grau de arredondamento do canto do retângulo a ser criado.

Ellipse: cria círculos ou elipses dentro da composição.

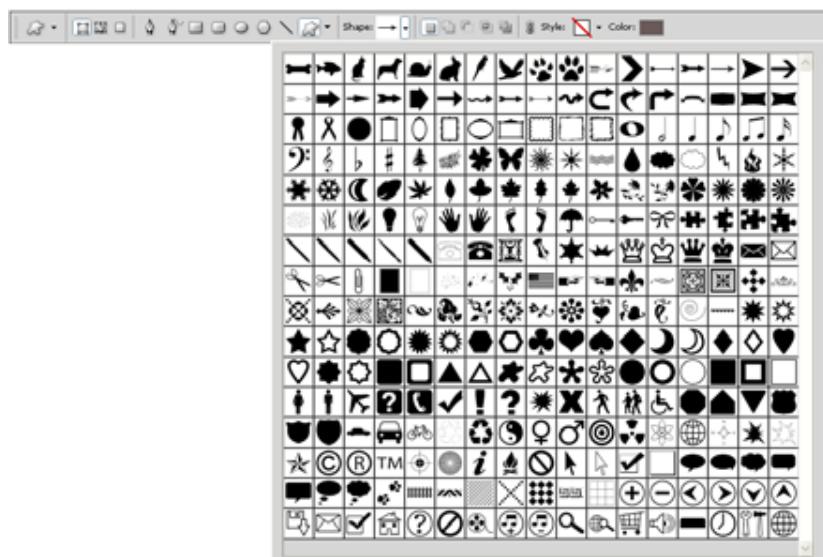
Polygon: esta ferramenta possibilita a criação de polígonos dentro de nossa composição. Defina sempre o número de lados do polígono na opção Sides dentro do Painel Options.

Line: permite a criação de linhas retas. Defina sempre a espessura da linha (Weight) no painel Options antes de iniciar o desenho.

Custom Shape: esta ferramenta oferece um grupo de formas variadas que podem ser desenhadas dentro de sua composição.



Para abrir uma outra biblioteca de formas clique sobre a opção shape de suo Painel Options, clique no menu desta mesma painel e escolha a Biblioteca desejada.

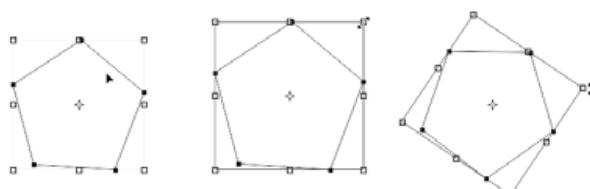


Path Selection Tool

Com a Path Selection podemos selecionar qualquer objeto criado com as ferramentas de forma, menos os objetos criados com a opção Fill Pixels ativada no Painel Options.

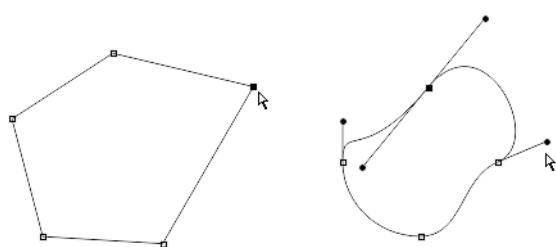
Para utilizar esta ferramenta basta selecioná-la na Toolbox e clicar sobre a forma desejada para selecioná-la.

caso seja necessário transformar (redimensionar, inclinar, rotacionar) a forma marque a opção "Show Bounding Box" ou utilize a Ferramenta Move após a seleção do Path.



Direct Selection Tool

A Direct Selection é utilizada para selecionar e modificar os pontos de construção de um path, curvando-os em alguns casos ou simplesmente os movendo. Para utilizar a Direct Selection clique no ponto da forma vetorial e faça a transformação necessária. Caso o ponto seja curvo, existirão alças ao lado do mesmo, movimente estas alças para controlar a curvatura do ponto.

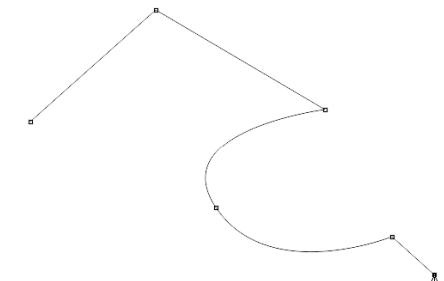


Pen Tool

A Pen Tool nos permite criar formas vetoriais retas ou curvas, ela possibilita a criação de pontos âncora apenas clicando com o mouse e o Adobe Photoshop se encarrega de “ligar” estes pontos com um seguimento de reta.

Para criar formas retas com a Pen:

- 1 - Com a Pen Tool clique sobre a tela para definir o inicio da criação de sua forma.
- 2- Clique sobre outro ponto da tela e perceba que o Adobe Photoshop “liga” estes dois pontos com uma linha.
- 3 - Vá clicando em mais pontos para formar o seu objeto e para finalizar clique sobre o primeiro ponto novamente para que a forma seja fechada.



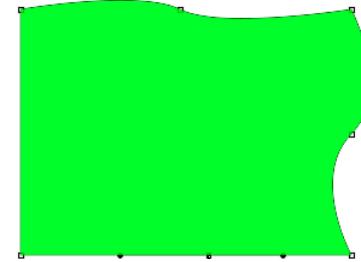
Freeform Pen Tool

É uma variação da Pen Tool , esta ferramenta funciona como um lápis na criação da forma, ou seja, ao invés de criarmos pontos para serem interligados pelo Photoshop, clicamos e arrastamos o mouse para desenhar uma forma livremente.



Add Anchor Point e Delete Anchor Point

Estas ferramentas servem para modificar a forma de vetores criados anteriormente criando ou excluindo novos pontos nos mesmos.

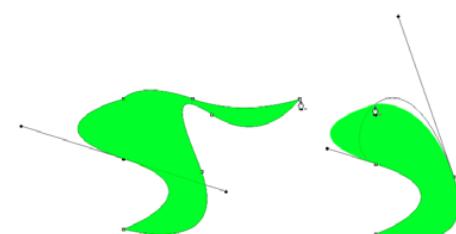


Adicionando Anchor Points

- 1 - Selecione a forma que deve ser alterada.
- 2 - Escolha a Ferramenta Add Anchor Point na Toolbox.
- 3 - Clique sobre o local onde deve ser adicionar um novo Anchor point.

Removendo Anchor Points

- 1 - Selecione a forma que deve ser alterada.
- 2 - Escolha a Ferramenta Delete Anchor Point na Toolbox.
- 3 - Clique sobre o ponto que deve ser excluído.

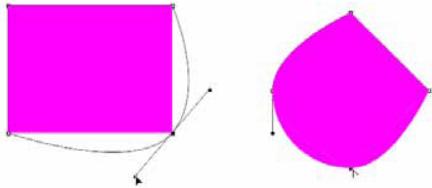


Convert Point Tool

Com esta ferramenta podemos converter um ponto reto em curvo ou até mesmo converter um ponto que seja curvo em ponto reto.

Para utilizar a Ferramenta Convert crie sua forma com a Pen Tool apenas clicando sobre a tela para que todos os anchor points sejam retos.

Com a Convert Point Tool clique sobre o ponto que deseja manipular para converter um ponto reto em curvo, clique sobre ele e arraste o mouse para controlar a sua curvatura, para fazer com que um ponto curvo se torne reto apenas clique sobre ele.



Camadas (Layers)

As camadas são os blocos de construção de muitos fluxos de trabalho de criação de imagens. Se estiver fazendo ajustes em uma única imagem, talvez não seja preciso trabalhar com camadas, mas as camadas ajudam a trabalhar de forma eficiente e são essenciais para não prejudicar a edição da imagem.

Conceitos básicos de Camadas

Sobre camadas

As camadas do Photoshop são como folhas de acetato empilhado. Através das áreas transparentes de uma camada, é possível ver as camadas de baixo. Você move uma camada para posicionar o conteúdo na camada, como se estivesse deslizando uma folha de acetato em uma pilha. Também é possível alterar a opacidade de uma camada para tornar o conteúdo parcialmente transparente.



As camadas são usadas para realizar tarefas como a composição de várias imagens, adição de texto em uma imagem ou adição de formas de vetores gráficos. Você pode aplicar um estilo de camada para adicionar um efeito especial como uma sombra projetada ou um brilho.

Trabalho não destrutivo

Às vezes, as camadas não contêm nenhum conteúdo aparente. Por exemplo, uma camada de ajuste mantém ajustes de cores e tons que afetam as camadas abaixo dela. Em vez de editar os pixels da imagem diretamente, é possível editar uma camada de ajuste e deixar os pixels subjacentes inalterados.

Um tipo especial de camada, chamada de Objeto Inteligente, contém uma ou mais camadas de conteúdo. Você pode transformar (dimensionar, inclinar ou remodelar) um Objeto Inteligente sem editar diretamente os pixels da imagem. Ou, você pode editar o Objeto Inteligente como uma imagem separada mesmo após inseri-lo em uma imagem do Photoshop. Os Objetos Inteligentes também podem conter efeitos de filtro inteligente, que permitem aplicar filtros não destrutivos a imagens para que você possa mais tarde aprimorar ou remover o efeito de filtro.

Organização de camadas

Uma nova imagem possui uma única camada. O número de camadas, efeitos e conjuntos que podem ser adicionados a uma imagem é limitado apenas pela quantidade de memória do computador.

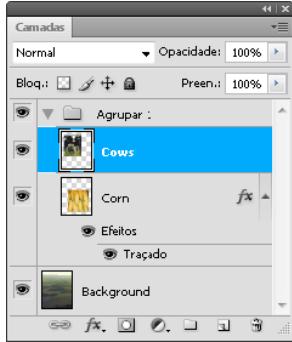
Você trabalha com as camadas no painel Camadas. Os grupos de camadas ajudam a organizar e gerenciar camadas. Use grupos para organizar as camadas em uma ordem lógica e reduzir o excesso de itens no painel Camadas. É possível aninhar grupos dentro de outros. Também é possível usar grupos para aplicar atributos e máscaras a várias camadas simultaneamente.

Camadas de vídeo

É possível usar camadas de vídeo para adicionar vídeo a uma imagem. Após importar um clipe de vídeo para uma imagem como uma camada de vídeo ou um objeto inteligente, você pode mascarar a camada, transformá-la, aplicar efeitos de camada, pintar nos quadros individuais ou rasterizar um quadro individual e convertê-lo em uma camada padrão. Use o painel Linha de tempo para reproduzir o vídeo na imagem ou acessar quadros individuais.

Visão geral do painel Camadas

O painel Camadas relaciona todas as camadas, grupos e efeitos de camada em uma imagem. Esse painel pode ser usado para mostrar e ocultar camadas, criar novas camadas e trabalhar com grupos de camadas. No menu do painel Camadas pode-se acessar comandos e opções adicionais.



Exibir o painel Camadas

- ◆ Escolha Janela > Camadas.

Escolher um comando no menu do painel Camadas

- ◆ Clique no triângulo no canto superior direito do painel.

Alterar o tamanho das miniaturas de camadas

- ◆ Escolha Opções do painel no menu do painel Camadas e selecione um tamanho de miniatura.

Alterar o conteúdo da miniatura

- ◆ Escolha Opções do painel, no menu do painel Camadas, e selecione Documento inteiro para exibir todo o conteúdo do documento. Selecione Limites da Camada para restringir a miniatura aos pixels do objeto na camada.

Como expandir e recolher grupos

- ◆ Clique no triângulo à esquerda da pasta de um grupo.

Como converter planos de fundo e camadas

Quando se cria uma nova imagem com um plano de fundo branco ou colorido, a imagem mais abaixo no painel Camadas é chamada de Plano de fundo. Uma imagem só pode ter uma camada de plano de fundo. Não é possível alterar a ordem de empilhamento de uma camada de plano de fundo, seu modo de mesclagem ou sua opacidade. No entanto, é possível converter um plano de fundo em uma camada regular e, em seguida, alterar qualquer um desses atributos.

Quando se cria uma nova imagem com conteúdo transparente, ela não tem uma camada de plano de fundo. A camada mais abaixo não tem restrições como a camada de plano de fundo; é possível movê-la para qualquer lugar no painel Camadas e alterar sua opacidade e seu modo de mesclagem.

Conversão de um plano de fundo em camada

1 Clique duas vezes em Plano de fundo, no painel Camadas, ou escolha Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo.

2 Defina as opções da camada. (Consulte “Criar camadas e grupos” na página 303.)

3 Clique em OK.

Conversão de uma camada em plano de fundo

1 Selecione uma camada no painel Camadas.

2 Escolha Camada > Nova > Plano de fundo a partir da camada.

Os pixels transparentes da camada são convertidos em cores de plano de fundo e a camada vai para a base da pilha de camadas.

Não é possível criar um plano de fundo atribuindo a uma camada normal o nome Plano de fundo; é preciso usar o comando Plano de fundo a partir da camada.

Criar camadas e grupos

Uma nova camada aparece no painel Camadas, acima da camada selecionada ou dentro do grupo selecionado.

Criação de uma nova camada ou de um novo grupo

1 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma nova camada ou um novo grupo usando as opções padrão, clique no botão Criar uma Nova Camada ou no botão Novo Grupo no painel Camadas.
- Escolha Camada > Nova > Camada ou escolha Camada > Novo > Grupo.
- No menu do painel Camadas, escolha Nova camada ou Novo grupo.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Criar uma Nova Camada ou no botão Novo Grupo, no painel Camadas, para exibir a caixa de diálogo Nova Camada e definir as opções da camada.

Lição 01



Camadas (Layers) II

Exibição e ocultação de camada, grupo ou estilo

♦ Siga um destes procedimentos no painel Camadas:

- Clique no ícone de olho  ao lado de uma camada, grupo ou efeito para ocultar seu conteúdo na janela do documento. Clique novamente na coluna para voltar a exibir o conteúdo. Para visualizar o ícone de olho para estilos e efeitos, clique no ícone Revelar efeitos no Painel .
- Escolha Mostrar camadas ou Ocultar camadas no menu Camadas.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no ícone de olho  para exibir apenas um conteúdo da camada ou do grupo. O Photoshop memoriza os estados de visibilidade de todas as camadas antes de ocultá-las. Se a visibilidade de outras camadas não for alterada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no mesmo ícone de olho para restaurar as configurações de visibilidade originais.
- Arraste pela coluna do ícone de olho para alterar a visibilidade de vários itens no painel Camadas.
somente as camadas visíveis são impressas.

Visualização de camadas e grupos dentro de um grupo

♦ Escolha uma destas opções para abrir o grupo:

- Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta .
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) no triângulo à esquerda do ícone de pasta e escolha Abrir este grupo.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no triângulo para abrir ou fechar um grupo e os grupos aninhados.

Obtenção de amostra de todas as camadas visíveis

O comportamento padrão das ferramentas Varinha Mágica, Borrar, Desfoque, Nitidez, Lata de Tinta, Carimbo e Pincel de Recuperação é obter amostras de cores somente a partir dos pixels da camada ativa. Isso significa que é possível borrar ou obter amostra em uma única camada.

♦ Para borrar ou fazer amostras de pixels de todas as camadas visíveis com essas ferramentas, selecione Mostrar Todas as Camadas na barra de opções.

Como alterar as preferências de transparência

1 No Windows, escolha Edit > Preferences > Transparency & Gamut; no Mac OS, escolha Photoshop > Preferences > Transparency & Gamut.

2 Escolha um tamanho e uma cor para o tabuleiro de damas da transparência ou escolha Nenhum para Tamanho da Grade a fim de ocultar o tabuleiro de damas da transparência.

3 Clique em OK.



Seleção, agrupamento e vinculação de camadas

Como selecionar camadas

É possível selecionar uma ou mais camadas em que trabalhar. Em algumas atividades, como pintura e ajuste de cores e tons, só é possível trabalhar em uma camada por vez. Quando só há uma camada selecionada, ela é chamada camada ativa. O nome da camada ativa aparece na barra de título da janela do documento.

Em outras atividades, como mover, alinhar, transformar ou aplicar estilos com o painel Estilos, é possível selecionar e trabalhar em várias camadas de uma vez. Selecione camadas no painel Camadas ou com a ferramenta Mover .

Também é possível vincular camadas. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas permanecem vinculadas quando se altera a seleção no painel Camadas.

Se não forem obtidos os resultados desejados quando se usar uma ferramenta ou se aplicar um comando, talvez não esteja selecionada a camada correta. Verifique o painel Camadas para assegurar que está trabalhando na camada correta.

Selecionar camadas no painel Camadas

♦ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma camada no painel Camadas.
- Para selecionar várias camadas adjacentes, clique na primeira e, com a tecla Shift pressionada, clique na última.
- Para selecionar várias camadas não adjacentes, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) nessas camadas no painel Camadas.

Ao selecionar, pressione Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS) na área fora da miniatura da camada. Pressionar Ctrl-clique ou Command-clique na miniatura da camada seleciona as áreas não transparentes da camada.

- Para selecionar todas as camadas, escolha Select> All Layers.
- Para selecionar todas as camadas de um tipo similar (por exemplo, todas as camadas de tipo), selecione uma das camadas e escolha Select > Similar Layers.
- Para desmarcar uma camada, clique com a tecla Ctrl pressionada na camada.
- Para que nenhuma camada fique selecionada, clique no painel Camadas, abaixo da camada de plano de fundo ou da camada inferior, ou escolha Select > Deselect Layers.

Seleção de camadas na janela do documento

1 Selecione a ferramenta Mover .

2 Siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Camada no menu suspenso; em seguida, clique no documento na camada que deseja selecionar. Será selecionada a camada superior que contiver pixels sob o cursor.
- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Grupo no menu suspenso; em seguida, clique no documento no conteúdo que deseja selecionar. Será selecionado o grupo superior que contiver pixels sob o cursor. Ao clicar em uma camada desagrupada, ela é selecionada.
- Clique na imagem com o botão direito do mouse (Windows), ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS), e, no menu de contexto, escolha uma camada. O menu de contexto relaciona todas as camadas que contêm pixels sob a posição atual do ponteiro.

Seleção de uma camada em um grupo

- 1 No painel Camadas, clique no grupo.
- 2 Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta .
- 3 Clique na camada individual no grupo.

Como agrupar e desagrupar camadas

- 1 Selecione várias camadas no painel Camadas.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Layer > Group Layers.
 - Arraste as camadas para o ícone de pasta na parte inferior do painel Camadas para agrupá-las com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- 3 Para desagrupar as camadas, selecione o grupo e escolha Layer > Ungroup Layers.

Adição de camadas a um grupo

- ♦ Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o grupo no painel Camadas e clique no botão Criar uma Nova Camada .
 - Arraste uma camada para a pasta de grupo.
 - Arraste uma pasta de grupo para outra pasta de grupo. O grupo é movido com todas as suas camadas.
 - Arraste um grupo existente para o botão Create a new group .

Vinculação e desvinculação de camadas

É possível vincular duas ou mais camadas ou grupos. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas mantêm sua relação até serem desvinculadas. É possível mover ou transformar as camadas vinculadas.

- 1 Selecione as camadas ou os grupos no painel Camadas.
- 2 Clique no ícone de link localized na parte inferior do painel Camadas.
- 3 Para desvincular camadas, siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo.
 - Para desativar temporariamente a camada vinculada, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo da camada vinculada. Aparece um X vermelho. Para ativar novamente o vínculo, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo.
 - Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo. Para selecionar todas as camadas vinculadas, selecione uma delas e escolha Layer > Select Linked Layers.



Movimentação, empilhamento e bloqueio de camadas

Alteração da ordem de empilhamento de camadas e grupos

- ◆ Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada ou o grupo para cima ou para baixo no painel Camadas. Solte o botão do mouse quando a linha realçada for exibida no local em que se quer colocar a camada ou grupo.
- Para mover uma camada para um grupo, arraste-a para a pasta do grupo. Se ele estiver fechado, a camada será colocada na parte inferior do grupo.

Quando se expande um grupo para que todas as camadas nele contidas sejam vistas, a adição de uma camada abaixo do grupo expandido a inclui automaticamente nesse conjunto. Para evitar isso, recolha o grupo antes de adicionar a nova camada.

- Selecione uma camada ou grupo, escolha Layer > Arrange e escolha um comando no submenu. Se o item selecionado estiver em um grupo, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro do grupo. Se o item selecionado não estiver em um grupo, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro do painel Camadas.
- Para inverter a ordem das camadas selecionadas, escolha Layer > Arrange > Reverse. Essas opções aparecem esmaecidas quando não há no mínimo duas camadas selecionadas.

Por definição, a camada de plano de fundo sempre fica na parte inferior da ordem de empilhamento. Portanto, o comando Enviar para o Plano de Fundo coloca o item selecionado diretamente acima da camada de plano de fundo.

Aplicando máscaras em camadas

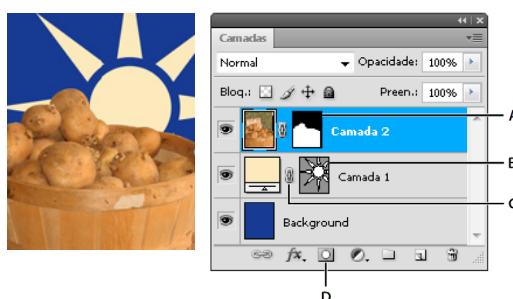
É possível adicionar uma máscara a uma camada e usá-la para ocultar partes da camada e mostrar as camadas abaixo. Mascarar camadas é uma técnica de composição valiosa para combinar várias fotos em uma única imagem ou para fazer correções locais de cores e tons.

Sobre máscaras de camada e de vetor

É possível usar máscaras para ocultar partes de uma camada e revelar partes das camadas abaixo. É possível criar dois tipos de máscaras:

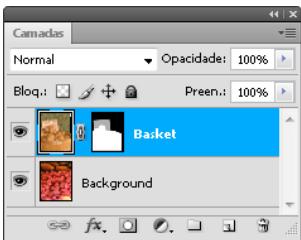
- As máscaras de camada são imagens bitmap que dependem da resolução e são editadas com as ferramentas de pintura ou de seleção.
- As máscaras de vetor são independentes de resolução e são criadas com uma ferramenta de forma ou caneta. As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, o que significa que é possível voltar e reeditar as máscaras posteriormente sem perder os pixels ocultos.

No painel Camadas, as máscaras de camada e de vetor são exibidas como uma miniatura adicional, à direita da miniatura de camada. Na máscara de camada, essa miniatura representa o canal de tons de cinza criado quando a máscara é adicionada. A miniatura da máscara de vetor representa um demarcador que corta o conteúdo da camada.



A. Miniatura de máscara de camada B. Miniatura de máscara de vetor C. Ícone Máscara de Vetor Vinculada D. Adicionar Máscara

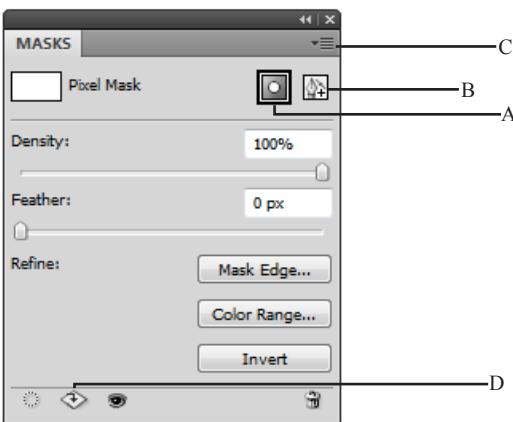
Também é possível editar uma máscara de camada para adicionar ou subtrair à região com máscara. Uma máscara de camada é uma imagem em tons de cinza, de forma que as áreas pretas são ocultas, as áreas brancas são visíveis e as que forem pintadas com tons de cinza aparecem com vários níveis de transparência.



Plano de fundo pintado de preto; cartão de descrição pintado de cinza; cesta pintada de branco

Uma máscara de vetor cria uma forma com arestas nítidas em uma camada e é útil sempre que o usuário deseja adicionar um elemento de desenho com arestas claras e definidas. Após a criação de uma camada com uma máscara de vetor, é possível aplicar-lhe um ou mais estilos de camada, editá-los se necessário e ter instantaneamente, prontos para uso, um botão, um painel ou outro elemento de criação na Web.

O painel Máscaras fornece controles adicionais para ajustar uma máscara. É possível alterar a opacidade da máscara para regular a exibição do conteúdo mascarado, inverter a máscara ou refinar as arestas, como uma área de seleção.



A. Adicione uma máscara de pixel. B. Adicione uma máscara de vetor. C. Menu do painel. D. Aplicar máscara

Como adicionar máscaras de camada

Ao adicionar uma máscara de camada, é necessário decidir se deseja ocultar ou mostrar a camada inteira. Posteriormente, a máscara será pintada para ocultar partes da camada e revelar outras. Também é possível criar uma máscara de camada que oculta automaticamente uma parte da camada fazendo uma seleção antes de criar a máscara.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

- 1 Certifique-se de que nenhuma parte da imagem esteja selecionada. Escolha Select > Deselect.
- 2 No painel Layer, selecione a camada ou o grupo.
- 3 Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma máscara que revele toda a camada, clique no botão Add a Pixel Mask , no painel Masks, ou escolha Layer> Layer Mask> Reveal All.
 - Para criar uma máscara que oculte toda a camada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Pixel Mask , no painel Masks, ou clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Add a Pixel Mask, ou escolha Layer> Layer Mask> Hide All.

Como adicionar uma máscara de camada que oculte parte da camada

1 No painel Camadas, selecione a camada ou o grupo.

2 Selecione a área na imagem e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Pixel Mask , no painel Masks, ou no botão New Layer Mask, no painel Layer, para criar uma máscara que revele a seleção.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Pixel Mask, no painel Masks, ou no botão Add Layer Mask, no painel Layer, para criar uma máscara que oculte a seleção.
- Escolha Layer > Layer Mask > Reveal Selection ou Hide Selection.

Aplicação de uma máscara de camada a partir de outra camada

♦ Siga um destes procedimentos:

- Para mover a máscara para outra camada, arraste-a para essa camada.
- Para duplicar a máscara, arraste-a para outra camada com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Como editar uma máscara de camada

1 No painel Layer, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.

2 Clique no botão Add a Pixel Mask, no painel Masks, para ativá-la. Aparece uma borda ao redor da miniatura da máscara.

3 Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

Quando a máscara está ativa, as cores do primeiro plano e do plano de fundo assumem valores de tons de cinza padrão.

4 Siga um destes procedimentos:

- Para subtrair da máscara e revelar a camada, pinte a máscara de branco.
- Para tornar a camada parcialmente visível, pinte a máscara de cinza. Os cinzas mais escuros deixam os níveis mais transparentes e os cinzas mais claros deixam-nos mais opacos.
- Para adicionar à máscara e ocultar a camada ou o grupo, pinte a máscara de preto. As camadas abaixo tornam-se visíveis.

Para editar a camada em vez de editar a máscara, selecione a camada clicando em sua miniatura no painel Camadas. Aparece uma borda ao redor da miniatura da camada.

Para colar uma seleção copiada em uma máscara de camada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, no painel Layers, para selecionar e exibir o canal da máscara. Escolha Edit > Paste e, em seguida, Select > Deselect. A seleção é convertida em tons de cinza e adicionada à máscara. Clique na miniatura da camada, no painel Layers, para cancelar a seleção do canal da máscara.

Lição 02

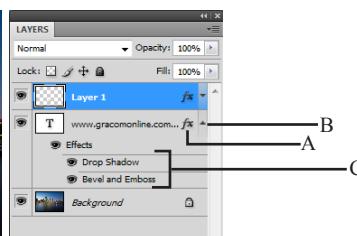


Efeitos e estilos de camadas

Sobre efeitos e estilos de camadas

O Photoshop oferece vários efeitos (como sombras, brilhos e chanfros) que alteram a aparência do conteúdo de uma camada. Os efeitos de camada são vinculados ao conteúdo. Ao mover ou editar o conteúdo da camada, os mesmos efeitos são aplicados no conteúdo modificado. Por exemplo, se uma sombra projetada for aplicada a uma camada de texto e, em seguida, um novo texto for adicionado, a sombra será adicionada automaticamente ao novo texto.

O estilo é um ou mais efeitos aplicado a uma camada ou grupo de camadas. Para aplicar um dos estilos predefinidos do Photoshop ou criar um estilo personalizado, use a caixa de diálogo Estilos de camada. O ícone dos efeitos de camada  é exibido à direita do nome da camada no painel Layers. É possível expandir o estilo no painel Layers para visualizar ou editar os efeitos que compõem o estilo.



A. Ícone dos efeitos de camada B. Clique para expandir e mostrar os efeitos da camada C. Efeito da camada

Quando um estilo personalizado é salvo, torna-se um estilo predefinido. Os estilos predefinidos aparecem no painel Styles e podem ser aplicados em uma camada ou grupo com um único clique.

Como aplicar estilos predefinidos

É possível aplicar estilos predefinidos do painel Styles. Os estilos de camadas que acompanham o Photoshop são agrupados por função em bibliotecas. Por exemplo, uma biblioteca contém estilos para a criação de botões da Web e outra contém estilos para a adição de efeitos ao texto.

Não é possível aplicar estilos de camada a um plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo.

Exibir o painel Estilos

- ♦ Escolha Window > Styles.

Aplicação de um estilo predefinido a uma camada

Normalmente, a aplicação de um estilo predefinido faz substituir o estilo atual da camada. No entanto, é possível adicionar os atributos de um segundo estilos aos do estilo atual.

- ♦ Siga um destes procedimentos:

- Clique em um estilo no painel Styles para aplicá-lo a camadas selecionadas no momento.
- Arraste um estilo do painel Styles até a camada no painel Layers.
- Arraste um estilo do painel Styles para a janela do documento e solte o botão do mouse quando o ponteiro estiver sobre o conteúdo da camada a qual o estilo deve ser aplicado.

Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica ou arrasta para adicionar (em vez de substituir) o estilo a todos os efeitos existentes na camada de destino.

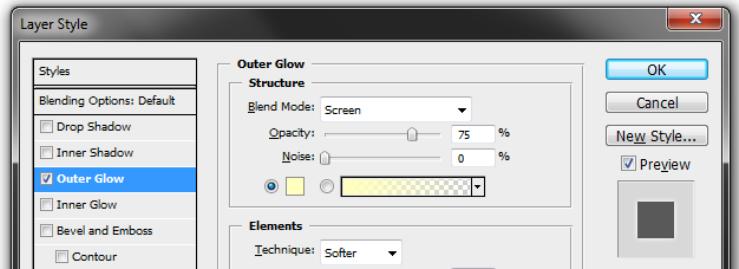
- Escolha Layers > Layer Styles > Blending Options e clique na palavra Styles na caixa de diálogo Layer Styles (item superior da lista, na lateral esquerda da caixa de diálogo). Clique no estilo a ser aplicado e clique em OK.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta no modo de camadas de forma, selecione um estilo no painel pop-up da barra de opções antes de desenhar a forma.

Aplicar um estilo de outra camada

- No painel Layers, pressione Alt+arrastar (Windows) ou Option+arrastar (Mac OS) no estilo da lista de efeitos de uma camada para copiá-lo para outro camada.
- No painel Layers, clique e arraste o estilo da lista de efeitos da camada para movê-lo para outra camada.

Visão geral da caixa de diálogo Estilo de camada

Para editar os estilos aplicados em uma camada ou criar novos estilos, use a caixa de diálogo Estilos de camada



Caixa de diálogo Estilos de camada. Clique em uma caixa de seleção para aplicar as configurações atuais sem exibir as opções do efeito. Clique no nome de um efeito para exibir as opções.

É possível criar estilos personalizados usando um ou mais dos seguintes efeitos:

Drop Shadow Adiciona uma sombra que se projeta por trás do conteúdo da camada.

Inner Shadow Adiciona uma sombra que se projeta apenas no interior das arestas do conteúdo da camada, dando-lhe uma aparência de baixo-relevo.

Outer Glow e Inner Glow Adiciona brilhos que provêm das arestas externas ou internas do conteúdo da camada.

Bevel and Emboss Adiciona várias combinações de realces e sombras a uma camada.

Satin Aplica um sombreamento interior que cria um acabamento acetinado.

Color, Gradient e Pattern Overlay Preenche o conteúdo da camada com uma cor, um degradê ou um padrão.

Stroke Contorna o objeto na camada atual, usando uma cor, um degradê ou um padrão. É útil principalmente em formas com arestas sólidas, como as de texto.

Aplicação ou edição de estilos de camada personalizados

Não é possível aplicar estilos de camada a uma camada de plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo. Para aplicar um estilo de camada a uma camada de plano de fundo, primeiramente converta-o em uma camada regular.

1 Selecione uma única camada no painel Layers.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na camada, fora do nome ou da miniatura correspondente.
- Clique no ícone Adicionar um estilo de camada , na parte inferior do painel Layers, e escolha um efeito da lista.
- Escolha um efeito no submenu Layer > Layer Styles.
- Para editar um estilo existente, clique duas vezes em um efeito exibido abaixo do nome da camada no painel Layers. (Clique no triângulo próximo ao ícone Add a Layer Styles para exibir os efeitos contidos no estilo.)

3 Defina as opções de efeito na caixa de diálogo Layer Styles.

4 Adicione outros efeitos ao estilo, se desejado. Na caixa de diálogo Layer Styles, clique na caixa de seleção à esquerda do nome do efeito, para adicionar o efeito sem selecioná-lo.

É possível editar vários efeitos sem fechar a caixa de diálogo Layer Styles. Clique no nome de um efeito, na lateral esquerda da caixa de diálogo, para exibir as opções.





Opções de estilo de camada

Altitude Para o efeito Chanfro e entalhe, define a altura da fonte de luz. A definição 0 é equivalente ao nível do solo, 90 é diretamente acima da camada.

Angle Determina o ângulo de iluminação com que o efeito é aplicado à camada. É possível arrastar na janela do documento para ajustar o ângulo de um efeito Sombra projetada, Sombra interna ou Acetinado.

Anti-Aliased Mescla os pixels das arestas de um contorno ou de um contorno de reflexo. Essa opção é muito útil para sombras pequenas com contornos complicados.

Blend Mode Determina como o estilo da camada é mesclado com as camadas subjacentes, o que pode ou não incluir a camada ativa. Por exemplo, uma sombra interna é mesclada com a camada ativa porque o efeito é desenhado na parte superior da camada, mas uma sombra projetada é mesclada apenas com as camadas abaixo da camada ativa. Na maioria dos casos, o modo padrão de cada efeito produz os melhores resultados.

Blur Contrai os limites de fosco de uma Sombra Interna ou de um Brilho Interno antes de desfocar.

Color Especifica a cor de uma sombra, de um brilho ou de um realce. Clique na caixa de cores e escolha uma cor.

Stroke Com brilhos de cor sólida, Contorno permite criar anéis de transparência. Com brilhos preenchidos com degradê, Contorno permite criar variações na repetição da cor e da opacidade do degradê. No chanfro e no entalhe, Contorno permite esculpir cristas, vales e saliências que são sombreados no processo de entalhe. Com sombras, Contorno permite especificar a atenuação.

Distance Especifica a distância de deslocamento para um efeito de sombra ou acetinado. É possível arrastar na janela do documento para ajustar a distância de deslocamento.

Depth Especifica a profundidade de um chanfro. Também especifica a profundidade de um padrão.

Use Global Light Essa configuração permite definir um ângulo de luz “mestre” que está disponível em todos os efeitos de camada que usam o sombreamento: Sombra projetada, Sombra interna e Chanfro e entalhe. Em qualquer um desses efeitos, se a opção Usar luz global estiver selecionada e um ângulo de iluminação estiver definido, esse ângulo se transformará no ângulo de iluminação global. Qualquer outro efeito que tenha a opção Usar luz global selecionada herda automaticamente a mesma configuração do ângulo. Se Usar luz global não estiver selecionado, o ângulo de iluminação definido é “local” e aplica-se somente ao efeito em questão. Também é possível definir o ângulo de iluminação global escolhendo Layer Styles > Global Light.

Gloss Contour Cria uma aparência metálica e cintilante. O Contorno de Reflexo é aplicado após o sombreamento de um chanfro ou entalhe.

Gradient Especifica o degradê de um efeito de camada. Clique no degradê para exibir o Editor de degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê no painel pop-up. É possível editar um degradê ou criar um novo usando o Editor de degradê. A cor ou a opacidade podem ser editadas no painel Sobreposição de degradê da mesma maneira que no Editor de degradê. Para alguns efeitos, é possível especificar opções adicionais de degradê. Inverter inverte a orientação do degradê, Alinhar À Camada usa a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento degradê e Escala redimensiona a aplicação do degradê. Também é possível mover o centro do degradê clicando e arrastando na janela da imagem. O estilo especifica a forma do degradê.

Highlight Mode ou Shadow Mode Especifica o modo de mesclagem do realce ou da sombra de um chanfro ou entalhe.

Flicker Faz variar a aplicação da cor e da opacidade de um degradê.

Layer Knocks Out Drop Shadow Controla a visibilidade da sombra projetada em uma camada semitransparente.

Noise Especifica o número de elementos aleatórios na opacidade de um brilho ou de uma sombra. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Opacity Define a opacidade do efeito da camada. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Pattern Especifica o padrão de um efeito de camada. Clique no painel pop-up e escolha um padrão. Clique no botão Nova predefinição para criar um novo padrão predefinido com base nas configurações atuais. Clique em Ajustar origem para fazer com que a origem do padrão seja a mesma do documento (quando Vincular com camada estiver selecionado) ou para colocar a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular com camada não estiver selecionado). Selecione Vincular Com Camada se quiser que o padrão se mova com a camada quando ela se mover. Arraste o controle deslizante de Escala ou digite um valor para especificar o tamanho do padrão. Arraste um padrão para posicioná-lo na camada; redefina a posição usando o botão Ajustar À Origem. A opção Padrão não está disponível quando não há padrões carregados.

Position Especifica a posição de um efeito de traçado como Externa, Interna ou Central.

Interval Controla qual parte ou intervalo do brilho destina-se ao contorno.

Size Especifica o raio e o tamanho de desfoque ou o tamanho da sombra.

Soften Desfoca os resultados do sombreamento para reduzir artefatos não desejados.

Source Especifica a origem de um brilho interno. Escolha Centro para aplicar um brilho que provém do centro do conteúdo da camada ou Aresta para aplicar um brilho que provém das arestas internas desse conteúdo.

Expansão Expande os limites do fosco antes de desfocar.

Style Especifica o estilo de um chanfro: Chanfro interno cria um chanfro nas arestas internas do conteúdo da camada, Chanfro externo cria um chanfro nas arestas externas do conteúdo da camada, Entalhe simula o efeito de entalhar o conteúdo da camada com base nas camadas subjacentes, Entalhe elevado simula o efeito de carimbar as arestas do conteúdo da camada nas camadas subjacentes e Entalhe de traço confina o entalhe aos limites de um efeito de traço aplicado à camada. (O efeito Entalhe de Traçado não é visível quando nenhum traçado está aplicado à camada.)

Technique Suavização, Cinzel sólido e Cinzel suave estão disponíveis para os efeitos de chanfro e entalhe; Mais suave e Preciso aplicam-se aos efeitos Brilho interno e Brilho externo.

- **Smooth** Desfoca ligeiramente as arestas de um fosco e é útil em todos os tipos de foscos, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Não preserva recursos detalhados em tamanhos maiores.

- **Chisel Hard** Usa uma técnica de medição de distância e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos detalhados de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.

- **Chisel Soft** Usa uma técnica de medição de distância modificada e, mesmo não sendo tão precisa quanto o Cinzel sólido, é mais útil em um intervalo maior de foscos. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.

- **Softer** Aplica um desfoque e é útil em todos os tipos de foscos, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Em tamanhos maiores, Mais suave não preserva recursos detalhados.

- **Precise** Usa uma técnica de medição de distância para criar um brilho e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de Mais Suave.

Texture Aplica uma textura. Use Escala para dimensionar o tamanho da textura. Selecione Vincular Com Camada se quiser que a textura se mova com a camada quando ela se mover. Inverter inverte a textura. Profundidade faz variar o grau e a direção (para cima/para baixo) em que a texturização é aplicada. Ajustar origem faz com que a origem do padrão seja a mesma do documento (se Vincular com camada não estiver selecionado) ou coloca a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular com camada estiver selecionado). Arraste a textura para posicioná-la na camada.



Lição 03

Texto

Texto no Adobe Photoshop CS4 consiste em contornos de texto com base em vetores - matematicamente, formas que descrevem as letras, números e símbolos de uma face de texto. Muitas faces de texto estão disponíveis em mais de um formato: os mais comuns deles são Type 1 (também chamados de fontes PostScript), TrueType, OpenType, New CID e CID não protegido (somente para japonês). O Photoshop preserva os contornos de texto com base em vetores e os usa quando você redimensiona o texto, salva um arquivo PDF ou EPS ou imprime a imagem em uma impressora PostScript. Como resultado, é possível produzir textos com arestas bem definidas e independentes de resolução.

Criação de textos

Sobre texto e camadas de texto

Quando você cria um texto, uma nova camada de texto é adicionada ao painel Camadas.

Importante: camadas de texto não são criadas para imagens em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, porque esses modos não oferecem suporte para camadas. Nesses modos, o texto é exibido no plano de fundo como texto rasterizado.

Depois de criar uma camada de texto, é possível editar o texto e aplicar comandos de camada.

Depois de fazer uma alteração em uma camada de texto que necessita de rasterização, o Photoshop converte os contornos de texto com base em vetores em pixels. O texto rasterizado não tem mais os contornos em vetores e não é editável como texto.

É possível fazer as seguintes alterações em uma camada de texto e, ainda, editar o texto:

- Alterar a orientação do texto.
- Aplicar suavização de serrilhado.
- Converter entre texto de ponto e texto de parágrafo.
- Criar um demarcador de trabalho a partir do texto.
- Aplique os comandos de transformação do menu Editar, exceto para Perspectiva e Distorção.

Para transformar parte da camada de texto, é necessário primeiro rasterizar a camada de texto.

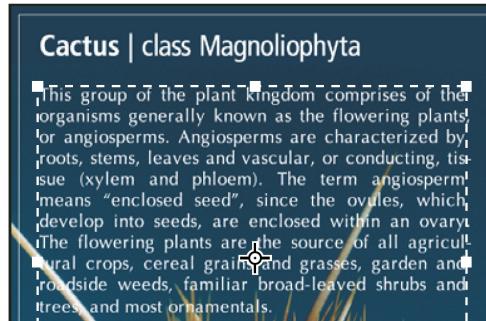
- Utilize estilos de camada.
- Utilize atalhos de preenchimento .
- Distorça o texto para adaptá-lo a várias formas.



Inserção de texto

Há três maneiras de criar textos: 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 você deseja 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.

Clicar em uma imagem com uma ferramenta de texto coloca essa ferramenta de texto no modo de edição. Quando a ferramenta está no modo de edição, é possível inserir e editar caracteres e também executar outros comandos em vários menus. No entanto, algumas operações exigem que as alterações sejam confirmadas primeiramente na camada de texto. Para determinar se uma ferramenta de texto está no modo de edição, procure na barra de opções: se você visualizar o botão Confirmar ✓ e o botão Cancelar ✖, a ferramenta de texto está no modo de edição.

Inserção de texto de ponto

Ao inserir texto de ponto, cada linha de texto é independente, ou seja, a linha aumenta ou diminui à medida que é editada, mas não há quebra para a próxima linha. O texto inserido é exibido em uma nova camada de texto.

1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal ou a ferramenta Texto Vertical .

2 Clique na imagem para definir um ponto de inserção do texto. O pequeno traço no ponteiro em forma de I marca a linha de base do texto (a linha imaginária na qual o texto se apóia). Para textos verticais, a linha de base marca o eixo central dos caracteres.

3 Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, no painel Caractere ou no painel Parágrafo.

4 Insira os caracteres. Para iniciar uma nova linha, pressione (Windows) ou Return (Mac OS).

Também é possível transformar o texto de ponto no modo de edição. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (MacOS) pressionada. Uma caixa delimitadora é exibida em torno do texto. É possível segurar uma alça para dimensionar ou inclinar o texto. Também é possível girar a caixa delimitadora.

5 Ao terminar de inserir ou editar o texto, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Confirmar na barra de opções.
- Pressione a tecla Enter no teclado numérico.
- Pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (Mac OS).
- Selecione qualquer ferramenta na caixa de ferramentas, clique no painel Camadas, Canais, Demarcadores, Ações, Histórico ou Estilos ou selecione qualquer comando de menu disponível.

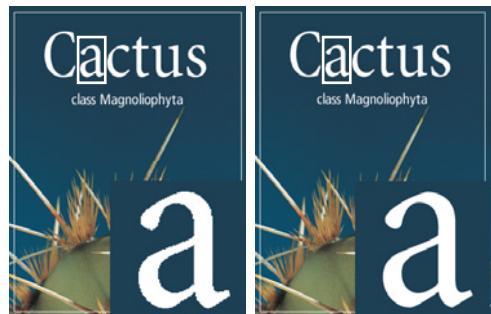
Edição de texto

Edição de textos

- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal ou a ferramenta Texto Vertical .
- 2 Selecione a camada de texto no painel Camadas ou clique no fluxo de texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.
- 3 Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:
 - Clique para definir o ponto de inserção.
 - Selecione um ou mais caracteres que deseja editar.
- 4 Insira o texto como desejar.
- 5 Siga um destes procedimentos:
 - Confirme as alterações na camada de tipo.
 - Cancele as alterações na camada de tipo clicando em Cancelar ou pressionando ESC.

Aplicação da suavização de serrilhado em uma camada de texto

A suavização de serrilhado permite produzir textos com arestas suaves, preenchendo parcialmente os pixels das arestas. Como resultado, as arestas do texto são mescladas com o plano de fundo.



Suavização de serrilhado definida como Nenhuma (à esquerda) e Sólida (à direita)

Ao criar texto para exibição na Web, lembre-se de que a suavização de serrilhado aumenta significativamente o número de cores na imagem original. Isso limita a capacidade de reduzir o número de cores na imagem e, portanto, de reduzir o tamanho do arquivo de imagem. A suavização de serrilhado também pode provocar o aparecimento de cores excedentes nas arestas do texto. Ao reduzir o tamanho do arquivo e limitar o número de cores, talvez seja melhor evitar a suavização de serrilhado, apesar das arestas serrilhadas. Você também pode utilizar texto maior que o usado em impressões. Um texto maior é melhor visualizado na Web e oferece mais liberdade na hora de decidir sobre a aplicação de suavização de serrilhado.

Ao utilizar a suavização de serrilhado, o texto pode receber acabamento de maneira inconsistente em tamanhos pequenos e resoluções baixas (como a resolução utilizada para imagens gráficas da Web). Para reduzir essa inconsistência, desmarque a opção Largura Fracionada no menu do painel Caractere.

1 Selecione a camada de texto no painel Layers.

2 Escolha uma opção no menu de suavização de serrilhado na barra de opções ou no painel Caractere. Ou, escolha Layer > Type e escolha uma opção no submenu.

None Não aplica nenhuma suavização de serrilhado

Sharp O texto é exibido o mais nítido possível

Crisp O texto é exibido um pouco nítido

Strong O texto é exibido mais espesso

Smooth O texto é exibido mais suave



Pintura

A pintura altera a cor dos pixels da imagem. É possível usar as ferramentas e as técnicas de pintura para retocar imagens, criar ou editar máscaras em canais alfa, rotoscopar ou pintar em quadros de vídeo e pintar artes originais. As pontas, as predefinições e as várias opções de pincel fornecem um controle criativo para produzir efeitos de pintura impressionantes ou simular trabalhos com mídias tradicionais. É possível trabalhar com várias ferramentas de pintura em imagens de 32 bits por canal (HDR), incluindo Pincel, Lápis, Borrar, Tornar nítido, Desfoque, Carimbo, Pincel do Histórico, Carimbo de Padrão e Borracha.

Ferramentas de pintura

Sobre ferramentas, opções e painéis de pintura

O Adobe Photoshop CS4 oferece diversas ferramentas de pintura e edição de cores de imagens. As ferramentas Pincel e Lápis funcionam como ferramentas tradicionais de desenho, aplicando cor com traçados de pincel. A ferramenta Degradê, o comando Preencher e a ferramenta Lata de Tinta aplicam cores a grandes áreas. Ferramentas como Borracha, Desfoque e Borrar modificam as cores existentes na imagem.

Na barra de opções de cada ferramenta, é possível definir como a cor será aplicada em uma imagem e selecionar entre pontas de pincéis predefinidas.

Predefinições de pincéis e ferramentas

É possível salvar um conjunto de opções de pincel como uma predefinição para acessar rapidamente as características de pincel usadas com freqüência. O Photoshop inclui várias predefinições de pincel de amostra. É possível iniciar com essas predefinições e modificá-las para produzir novos efeitos. Muitas predefinições de pincel originais estão disponíveis para download na Web.

Escolha as predefinições no seletor Predefinições do pincel, que armazena os pincéis predefinidos e permite modificar temporariamente o diâmetro e a dureza de uma predefinição.

Use as predefinições da ferramenta quando desejar salvar as características da ponta do pincel juntamente com as configurações da barra de opções, como opacidade, fluxo e cor.

Opções de ponta do pincel

Juntamente com as configurações da barra de opções, as opções da ponta do pincel controlam a aplicação das cores. Pode-se aplicar cor gradualmente, com arestas suaves, com grandes traçados de pincel, com várias dinâmicas de pincel, com diferentes propriedades de mesclagem e com pincéis de várias formas. É possível aplicar uma textura com os traçados de pincel para simular a pintura em telas ou papéis artísticos. Também é possível simular pintura com spray usando um aerógrafo. Use o painel Pincéis para definir as opções de ponta do pincel.

Se trabalhar com um digitalizador, poderá controlar a aplicação das cores usando a pressão, o ângulo e a rotação da caneta ou uma caneta digitalizadora. Defina as opções dos digitalizadores no painel Pincéis.

Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis

As ferramentas Pincel e Lápis pintam uma imagem com a cor atual do primeiro plano. A ferramenta Pincel cria traçados suaves de cor. A ferramenta Lápis cria linhas com arestas sólidas.

Nota: A ferramenta Rotação gira a tela de pintura e facilita a pintura.

1 Escolha a cor do primeiro plano.

2 Selecione a ferramenta Brush  ou Pencil .

3 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel.

4 Configure as opções da ferramentas para modo, opacidade e assim por diante na barra de opções.

5 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Clique na imagem e arraste para pintar.

- Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.

- Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.

Opções das ferramentas de pintura

Defina as seguintes opções das ferramentas de pintura na barra de opções. As opções disponíveis variam de acordo com a ferramenta.

Mode Define o método de mesclagem da cor pintada com os pixels subjacentes existentes. Os modos disponíveis são alterados de acordo com a ferramenta selecionada no momento. Os modos de pintura são similares aos modos de mesclagem de camadas.

Opacity Define a transparência da cor aplicada. À medida que pinta uma área, a opacidade não ultrapassa o nível definido, independentemente das vezes em que o ponteiro foi movido sobre a área, até que o botão do mouse seja solto. Se a área for traçada novamente, será aplicada cor adicional equivalente à opacidade definida. O valor 100% indica opaco.

Flow Define a taxa de aplicação da cor conforme o ponteiro é movimentado em uma área. À medida que uma área é pintada, mantenha o botão do mouse pressionado para que a quantidade de cor aumente com base na taxa de fluxo até a configuração de opacidade. Por exemplo, se a opacidade e o fluxo estiverem definidos para 33% cada, sempre que houver movimento nesta área, a cor será movida 33% em direção à cor do pincel. O total não irá ultrapassar 33% a não ser que você solte o botão do mouse e trace a área novamente.

Aerógrafo  Simula a pintura com um aerógrafo. À medida que movimenta o ponteiro em uma área, a tinta se concentra enquanto o botão do mouse é pressionado. As opções de dureza do pincel, opacidade e fluxo controlam a rapidez e a quantidade da tinta aplicada. Clique no botão para ativar ou desativar essa opção.

Auto Erase (Apenas na ferramenta Lápis) Pinta a cor do plano de fundo nas áreas que contêm a cor do primeiro plano. Selecione a cor do primeiro plano que deseja apagar e a cor do plano de fundo que deseja alterar.



Predefinições do pincel

Um pincel predefinido é uma ponta de pincel salva com características definidas, como tamanho, forma e dureza. É possível salvar pincéis predefinidos com as características mais utilizadas. Também é possível salvar predefinições de ferramentas para a ferramenta Pincel que se pode selecionar no menu Predefinição de Ferramenta, na barra de opções.

Quando se altera o tamanho, a forma ou a dureza de um pincel predefinido, a alteração é temporária. Na próxima vez em que se escolher essa predefinição, o pincel usará as configurações originais. Para tornar as alterações permanentes, é necessário criar uma nova predefinição.

Selecione um pincel predefinido

1 Selecione uma ferramenta de pintura ou edição e clique no menu pop-up Pincel na barra de opções.

2 Selecione um pincel.

Também é possível selecionar um pincel no painel Pincéis. Para exibir as predefinições carregadas, selecione Predefinições do Pincel na canto esquerdo do painel.

3 Altere as opções do pincel predefinido.

Diameter Altera temporariamente o tamanho do pincel. Arraste o controle deslizante ou digite um valor. Se o pincel tiver uma ponta dupla, tanto ela quanto a ponta principal serão redimensionadas.

Use Sample Size Usa o diâmetro original da ponta do pincel, se a forma da ponta for baseada em uma amostra. (Não disponível para pincéis redondos.)

Hardness Altera temporariamente a intensidade de suavização de serrilhado da ferramenta pincel. Com 100%, a ferramenta pincel pinta com a ponta de pincel mais dura, mas ainda com suavização de serrilhado. O Lápis sempre pinta uma aresta sólida sem suavização de serrilhado.

Como carregar, salvar e gerenciar predefinições de pincel

É possível gerenciar bibliotecas de pincéis predefinidos para mantê-los organizados e disponibilizar apenas os pincéis necessários para um projeto.

Como criar um novo pincel predefinido

É possível salvar um pincel personalizado como pincel predefinido que apareça no painel Pincéis, no seletor Predefinições do Pincel e no Gerenciador de Predefinição.

Nota: as novas predefinições de pincéis são salvas em um arquivo Preferências. Se esse arquivo for excluído ou danificado ou se você redefinir os pincéis da biblioteca padrão, as novas predefinições serão perdidas. Para salvar permanentemente os novos pincéis predefinidos, salve-os em uma biblioteca.

1 Personalize um pincel.

2 No painel Pincéis ou no seletor Predefinições do Pincel, siga um destes procedimentos:

- Escolha Nova predefinição de pincel no menu do painel, digite um nome para o pincel predefinido e clique em OK.
- Clique no botão Criar novo pincel .

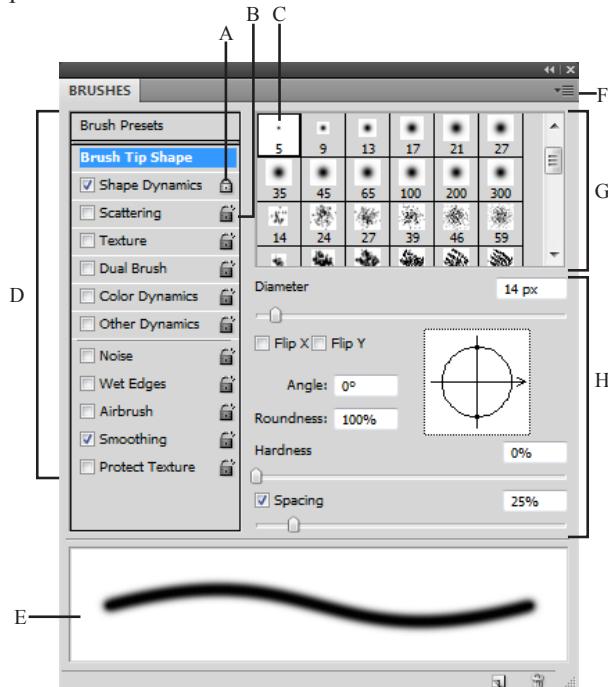
Criação e modificação de pincéis

É possível criar pincéis que se aplicam à pintura de imagens de várias maneiras. Selecione um pincel predefinido existente, uma forma de ponta de pincel ou crie uma ponta exclusiva a partir de parte de uma imagem. Escolha as opções do painel Pincéis para especificar a aplicação da pintura.

Visão geral do painel Pincéis

No painel Pincéis, é possível selecionar pincéis predefinidos, como no seletor Predefinições do pincel, mas também é possível modificar pincéis existentes e projetar novos pincéis personalizados. O painel Pincéis contém as opções de ponta de pincel que determinam como a pintura é aplicada em uma imagem.

A visualização do traçado do pincel na parte inferior do painel mostra a aparência dos traçados com as opções de pincel atuais.



A. Bloqueado **B.** Desbloqueado **C.** Ponta de pincel selecionada **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

Exibição do painel Pincéis e das opções de pincel

1 Escolha Window > Brushes. Ou selecione uma ferramenta de pintura, apagamento, coloração ou foco e clique no botão painel  no canto direito da barra de opções.

2 Selecione um conjunto de opções no lado esquerdo do painel. As opções disponíveis para o conjunto são exibidas no lado direito do painel.

Clique na caixa de seleção localizada à esquerda do conjunto de opções para ativar ou desativar as opções sem visualizá-las.





Modos de mesclagem

Sobre os modos de mesclagem

O modo de mesclagem especificado na barra de opções controla como os pixels na imagem são afetados por uma ferramenta de pintura ou de edição. Pense nas seguintes cores ao visualizar o efeito de um modo de mesclagem:

- A cor de base é a cor original da imagem.
- A cor de mesclagem é a cor que está sendo aplicada com a ferramenta de pintura ou de edição.
- A cor resultante é a cor que resulta da mesclagem.

Lista de modos de mesclagem

Escolha no menu pop-up Modo, na barra de opções.

Somente os modos de mesclagem Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Linear Burn (Add), Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity, Lighter Color e Darker Color estão disponíveis para imagens de 32 bits.

Normal Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão. (O modo Normal é chamado Limiar quando se trabalha em imagens bitmap ou de cor indexada.)

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.

Clarear 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. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado 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.

Subexposição Linear (Adicionar) 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.

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. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. Pintar com preto ou branco puro produz uma área visivelmente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.

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. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.

Vivid Light Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do 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. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.

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 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. Este modo cria o efeito inverso do modo de Cores.

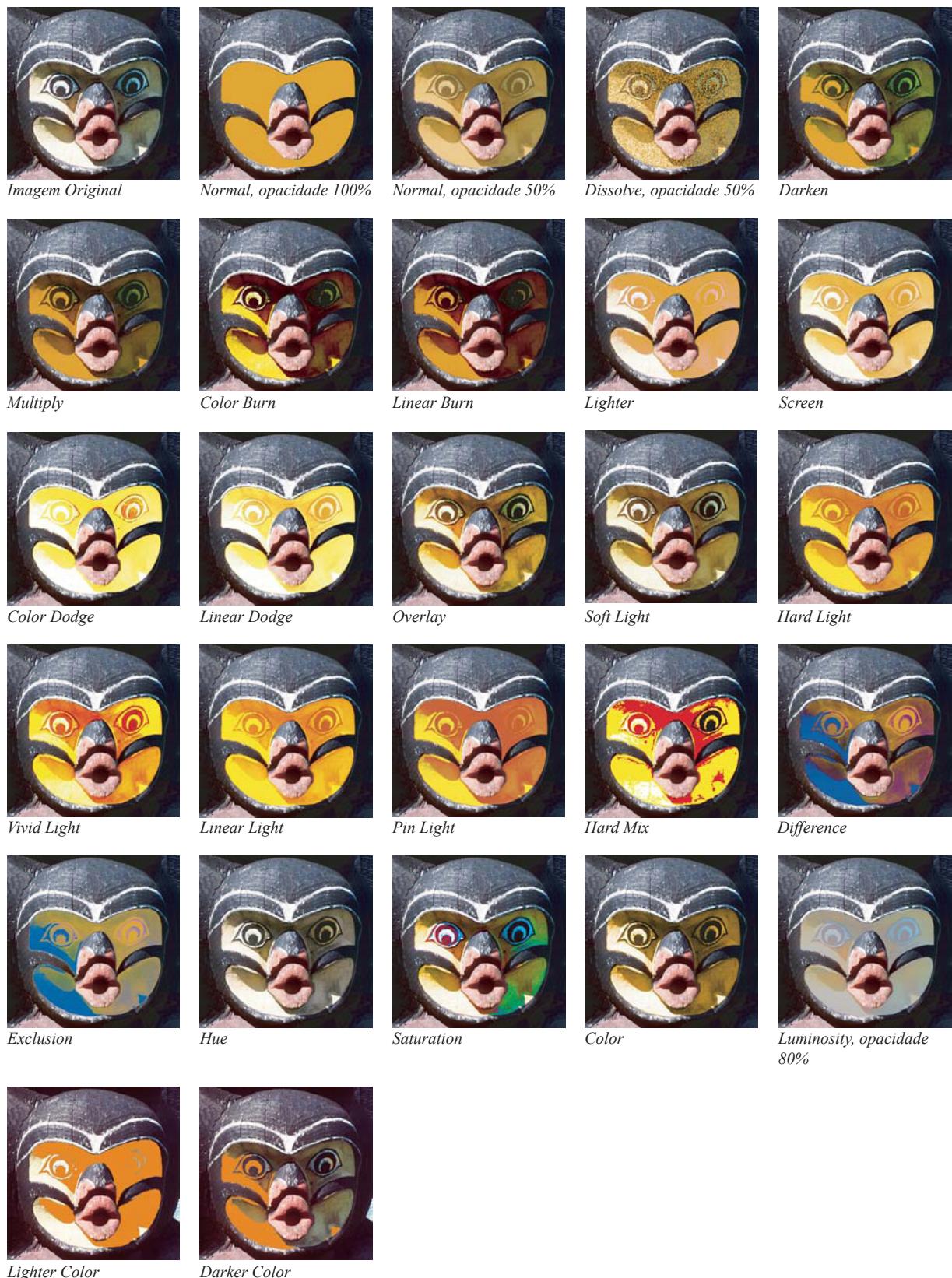
Lighter Color Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto. A Cor Mais Clara não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Clarear, porque ela escolhe os maiores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.

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. A Cor Mais Escura 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.



Exemplos de modo de mesclagem

Esses exemplos mostram o resultado de pintar parte da face da imagem usando cada modo de mesclagem.



Retocar e transformar

Os recursos de retoque e transformação no Adobe® Photoshop® CS4 permitem alterar as imagens para realizar diversas tarefas, como aperfeiçoar uma composição, corrigir distorções ou falhas, manipular criativamente elementos gráficos, adicionar ou remover itens, aplicar nitidez ou desfoque ou mesclar várias imagens em um panorama. O recurso Ponto de Fuga permite retocar e pintar de acordo com a perspectiva da imagem. A versão do Adobe® Photoshop® CS4 Extended do Ponto de Fuga também permite tirar medidas de itens em uma imagem e exportá-las com as informações geométricas e texturas para uso em aplicativos 3D.

Ajuste de corte, giro e tela de pintura

Corte de imagens

Corte é o processo de remover partes de uma imagem para criar foco ou intensificar a composição. É possível cortar uma imagem usando a ferramenta Crop  e o comando Cortar. Também se pode aparar pixels usando o comando Cortar e Corrigir e o comando Aparar.



Corte de uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado

1 Selecione a ferramenta Corte Demarcado .

2 (Opcional) Configure as opções de redefinição na barra de opções.

- Para cortar a imagem sem redefinir a resolução (padrão), verifique se a caixa de texto Resolução na barra de opções está vazia. Para apagar rapidamente todas as caixas de texto, clique no botão Apagar.
- Para redefinir resolução da imagem durante o corte, digite os valores para altura, largura e resolução na barra de opções. A ferramenta Corte Demarcado não redefinirá a resolução da imagem se a largura e/ou altura e a resolução não forem fornecidas. Para trocar rapidamente os valores digitados de altura e largura, clique no ícone Inverte a Altura e a Largura .

Na barra de opções, clique no triângulo ao lado do ícone da ferramenta Corte Demarcado para abrir o seletor de Predefinições de Ferramenta e selecione uma predefinição de redefinição de resolução. Como ocorre com todas as ferramentas do Photoshop, é possível criar sua própria ferramenta de Corte Demarcado.

• Para redefinir a resolução de uma imagem com base nas dimensões e na resolução de outra, abra essa outra imagem, selecione a ferramenta Corte Demarcado e clique em Imag. Frontal na barra de opções. Torne ativa a imagem que será cortada.

A redefinição de resolução durante o corte usa o método de interpolação padrão definido na seção Geral de Preferências.

3 Arraste sobre a parte da imagem que deve ser mantida, para criar um letreiro. O letreiro não tem de ser preciso — ele poderá ser ajustado posteriormente.

4 Se necessário, ajuste o letreiro de corte demarcado:

- Para mover o letreiro para outra posição, coloque o ponteiro dentro da caixa delimitadora e arraste.
- Para redimensionar o letreiro, arraste uma alça. Para restringir as proporções, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar uma alça de vértice.
- Para girar o letreiro, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste. Para mover o ponto central de giro do letreiro, arraste o círculo no centro da caixa delimitadora. O letreiro não gira no modo Bitmap.

5 Defina as opções para ocultar ou proteger as partes cortadas:





- Especifique se deseja usar uma proteção de corte demarcado para sombrear a área da imagem que será excluída ou ocultada. Quando a opção Proteger está selecionada, é possível especificar uma cor e uma opacidade para a proteção do corte demarcado. Quando a opção Proteger não está selecionada, a área externa ao letreiro de corte demarcado é revelada.

- Especifique se deseja ocultar ou excluir a área cortada. Selecione Ocultar para preservar a área cortada no arquivo de imagem. É possível tornar visível a área oculta movendo a imagem com a ferramenta Mover . Selecione Excluir para descartar a área cortada.

A opção Ocultar não está disponível para imagens contendo apenas uma camada de plano de fundo. Para cortar um plano de fundo ocultando-o, converta-o primeiramente em uma camada normal.

6 Siga um destes procedimentos:

- Para concluir o corte, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
- Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar na barra de opções.

Corte de uma imagem usando o comando Corte

1 Use uma ferramenta de seleção para selecionar a parte da imagem que será mantida.

2 Escolha Image > Crop.

Corte de uma imagem usando o comando Aparar

O comando Aparar corta uma imagem removendo dados indesejados de forma diferente do comando Cortar. É possível cortar uma imagem aparando os pixels transparentes adjacentes ou de plano de fundo na cor especificada.

1 Escolha Image > Trim.

2 Na caixa de diálogo Aparar, selecione uma opção:

- Pixels Transparentes, para aparar a transparência nas arestas da imagem, deixando a menor imagem que contenha pixels não transparentes.
- Cor do Pixel Superior Esquerdo para remover uma área de cor do pixel superior esquerda da imagem.
- Cor do Pixel Inferior Direito, para remover da imagem uma área com a cor do pixel inferior direito.

3 Selecione uma ou mais áreas da imagem para aparar: Superior, Inferior, Esquerda ou Direita.

Corte e correção de fotos

É possível colocar várias fotos no scanner e digitalizá-las em apenas uma etapa, criando um único arquivo de imagem. O comando Cortar e Corrigir Fotos é um recurso automático que pode criar arquivos de imagem distintos de uma digitalização de várias imagens.

Para obter os melhores resultados, é necessário deixar um espaço de 3 mm entre as imagens na digitalização. Além disso, o plano de fundo (que normalmente corresponde ao fundo do scanner) deve ser de cor uniforme com pouco ruído. O comando Cortar e Corrigir Fotos funciona melhor em imagens com contornos claramente delineados. Se o comando Cortar e Corrigir Fotos não for capaz de processar adequadamente o arquivo de imagem, use a ferramenta Crop.

1 Abra o arquivo digitalizado contendo as imagens a serem separadas.

2 Selecione a camada que contém as imagens.

3 (Opcional) Desenhe uma seleção em torno das imagens a serem processadas.

Isso é útil quando não se deseja processar todas as imagens no arquivo de digitalização.

4 Escolha File > Automate > Crop & Straighten Photos. As imagens digitalizadas são processadas e cada imagem é aberta em sua própria janela.

Retoque e correção de imagens

Retoque com a ferramenta Carimbo

A ferramenta Clone Stamp pinta uma parte de uma imagem sobre outra parte da mesma imagem ou sobre outra parte de qualquer documento aberto que tenha o mesmo modo de cores. Também é possível pintar parte de uma camada sobre outra camada. A ferramenta Carimbo é útil para duplicar objetos ou remover defeitos em imagens.

(Photoshop Extended) Também é possível usar a ferramenta Clone Stamp para pintar o conteúdo em quadros de animação ou vídeo.

Para usar a ferramenta Clone Stamp, defina um ponto de amostra na área de onde deseja copiar (clonar) os pixels e pinte sobre outra área. Para pintar com o ponto de amostra mais atual sempre que a pintura for interrompida e reiniciada, selecione a opção Alinhado. Cancele a seleção de Alinhado para pintar começando pelo ponto de amostra inicial não importa quantas vezes a pintura for interrompida e reiniciada.

Você pode usar qualquer ponta de pincel com a ferramenta Clone Stamp, que te dá um controle preciso sobre o tamanho da área de clonagem. Também é possível usar configurações de fluxo e de opacidade para controlar como a pintura será aplicada à área clonada.

1 Selecione a ferramenta Clone Stamp .

2 Escolha uma ponta de pincel e, na barra de opções, defina opções de pincel para o modo de mesclagem, a opacidade e o fluxo.

3 Para especificar como você deseja alinhar as amostras de pixels e como obter a amostra de dados das camadas em seu documento, defina uma das seguintes opções na barra de opções:

Alinhado Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu popup menu Amostra.

4 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro em qualquer imagem aberta e clicando com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

5 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão da origem do clone e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. O painel Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

6 (Opcional) Para selecionar a origem de amostra desejada, clique em um botão da origem do clone no painel Origem do clone.

7 (Opcional) Siga um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus . (Valores de largura e altura negativos viram a origem.)
- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas.

Nota: A sobreposição poderá ser cortada no tamanho de pincel quando a opção Recortada estiver ativada.

8 Arraste sobre a área da imagem que deseja corrigir.



Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação

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

(Photoshop Extended) A ferramenta Healing Brush pode ser aplicada a quadros de vídeo ou animação.

1 Selecione a ferramenta Healing Brush.

2 Clique na amostra de pincel na barra de opções e defina as opções de pincel no painel pop-up:

Se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha uma opção no menu Tamanho, para variar tamanho do pincel de recuperação no curso de um traçado. Escolha Pressão da Caneta para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha Caneta Digitalizadora para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha Desativado se não quiser variar o tamanho.

Modo Especifica o modo de mesclagem. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.

Origem Especifica a origem para uso na reparação de pixels. Amostra para usar os pixels a partir da imagem atual ou Padrão para usar os pixels de um padrão. Se tiver escolhido Padrão, selecione um padrão no painel pop-up Padrão.

Alinhado Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu popup menu Amostra.

3 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro sobre uma área da imagem e clicando com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Se estiver obtendo amostras de uma imagem e aplicando em outra, as duas imagens devem estar no mesmo modo de cor, a menos que uma das imagens esteja no modo Tons de Cinza.

4 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão da origem do clone e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. O painel Origem do clone memoriza as origens de amostra até você fechar o documento que estiver editando.

5 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão origem do clone para selecionar a origem de amostra desejada.

6 (Opcional) Siga um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .
- Para exibir uma sobreposição da origem que está sendo clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções de sobreposição.

7 Arraste na imagem.

As amostras de pixels são misturadas aos pixels existentes sempre que o botão do mouse é liberado.

Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas

A ferramenta Spot Healing Brush remove rapidamente manchas e outras imperfeições de fotos. Funciona de modo similar ao Healing Brush: ela pinta com amostra de pixels de uma imagem ou padrão e faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Diferentemente do Healing Brush, o Spot Healing Brush não requer que se especifique uma mancha de amostra. O Spot Healing Brush obtém amostras automaticamente em torno da área retocada.

Uso do Pincel de Recuperação para Manchas para remover uma imperfeição

Se for necessário o retoque de uma área extensa ou um controle maior sobre a amostra de origem, use o Healing Brush em vez do Spot Healing Brush.

1 Selecione a ferramenta Spot Healing Brush da caixa de ferramentas. Se necessário, clique na ferramenta Healing Brush, Red Eye Tool para mostrar as ferramentas ocultas e fazer a seleção.

2 Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel. Um pincel levemente maior que a área a ser corrigida funciona melhor, pois pode-se cobrir toda a área com apenas um clique.

3 (Opcional) Na barra de opções, escolha um modo de mesclagem no menu Modo. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.

4 Na barra de opções, escolha uma opção de Tipo:

Correspondência por Proximidade Usa os pixels em torno da aresta da seleção para localizar uma área da imagem a ser usada como correção para a área selecionada. Se essa opção não corrigir satisfatoriamente, desfaça a correção e tente a opção Criar Textura.

Criar Textura Usa todos os pixels da seleção para criar uma textura com a qual se possa corrigir a área. Se a textura não funcionar, tente arrastar pela área outra vez.

5 Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para obter amostra dos dados em todas as camadas visíveis. Cancele a seleção dessa opção para obter amostra apenas na camada ativa.

6 Clique na área a ser corrigida ou clique e arraste para suavizar as imperfeições em uma área maior.

Remoção de olhos vermelhos

A ferramenta Red Eye Tool remove os olhos vermelhos de pessoas ou animais e os reflexos brancos ou verdes nas fotos de animais tiradas com flash.

1 Selecione a ferramenta Red Eye Tool. (A ferramenta Red Eye Tool está no mesmo grupo que a ferramenta Healing Brush. Clique no triângulo na parte inferior direita de uma ferramenta para exibir ferramentas adicionais.)

2 Clique nos olhos vermelhos. Se o resultado não for satisfatório, desfaça a correção; defina, na barra de opções, uma ou mais das opções a seguir; e clique novamente nos olhos vermelhos:

Tamanho da Pupila Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Red Eye Tool.

Intensidade de Escurecimento Define o grau de escurecimento da correção.

Os olhos vermelhos são causados por um reflexo do flash da câmera na retina. São mais freqüentes quando se tira fotos em um ambiente escuro, porque a íris está completamente aberta. Para evitar os olhos vermelhos, use o recurso da câmera para redução de olhos vermelhos. Ou, melhor ainda, use uma unidade separada de flash que possa ser montada longe da lente da câmera.





Como borrar áreas da imagem

A ferramenta Borrar simula o efeito causado por arrastar um dedo em tinta fresca. A ferramenta seleciona uma cor no ponto em que o traçado começa e empurra-a na direção em que você arrasta.

1 Selecione a ferramenta Borrar .

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e opções para o modo de mesclagem.

3 Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para borrar usando os dados de cores de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta Borrar usará apenas as cores da camada ativa.

4 Na barra de opções, selecione Pintura a Dedo para borrar com a cor de primeiro plano no início de cada traçado. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta Borrar usará a cor sob o ponteiro no início de cada traçado.

5 Arraste na imagem para borrar os pixels.

Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar com a ferramenta Borrar a fim de usar a opção Pintura a Dedo.

Ajuste da nitidez em áreas da imagem

A ferramenta Tornar Nítido aumenta o contraste nas arestas para melhorar a nitidez aparente. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, maior será o efeito de nitidez.

1 Selecione a ferramenta Tornar Nítido .

2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade na barra de opções.
- Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para desfocar usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.

3 Arraste sobre a parte da imagem que deseja tornar nítida.

Subexposição ou superexposição de áreas

Usadas para clarear ou escurecer áreas da imagem, as ferramentas Subexposição e Superexposição baseiam-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) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (superexposição). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Subexposição ou Superexposição, mais clara ou escura ela se tornará.

1 Selecione a ferramenta Subexposição ou Superexposição .

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.

3 Na barra de opções, selecione uma das seguintes opções do menu Intervalo:

Tons médios Altera o intervalo médio de cinzas

Sombras Altera as áreas escuras

Realces Altera as áreas claras

4 Especifique a exposição para a ferramenta Subexposição ou Superexposição.

5 Clique no botão do aerógrafo para usar o pincel como aerógrafo. Se preferir, selecione a opção Aerógrafo no painel Pincéis.

6 Selecione a opção Proteger tons para minimizar os cortes nas sombras e nos realces. Essa opção também tenta manter as cores salvas da mudança de matiz.

7 Arraste sobre a parte da imagem que deseja clarear ou escurecer.

Para assistir a um vídeo sobre subexposição e sobreexposição usando o comando Substituir Cor, consulte

Ajuste de saturação de cor em áreas da imagem

A ferramenta Esponja altera sutilmente a saturação da cor em uma área. No modo Grayscale, a ferramenta aumenta ou diminui o contraste, afastando ou aproximando os níveis de cinza do tom de cinza médio.

- 1 Selecione a ferramenta Sponge .
- 2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.
- 3 Na barra de opções, escolha de que maneira deseja alterar a cor no menu Modo:
Saturate Intensifica a saturação da cor
Desaturate Dilui a saturação da cor
- 4 Especifique o fluxo da ferramenta Sponge.
- 5 Selecione a opção Vibrate para minimizar os cortes para cores completamente saturadas ou sem saturação.
- 6 Arraste sobre a área da imagem que deseja modificar.

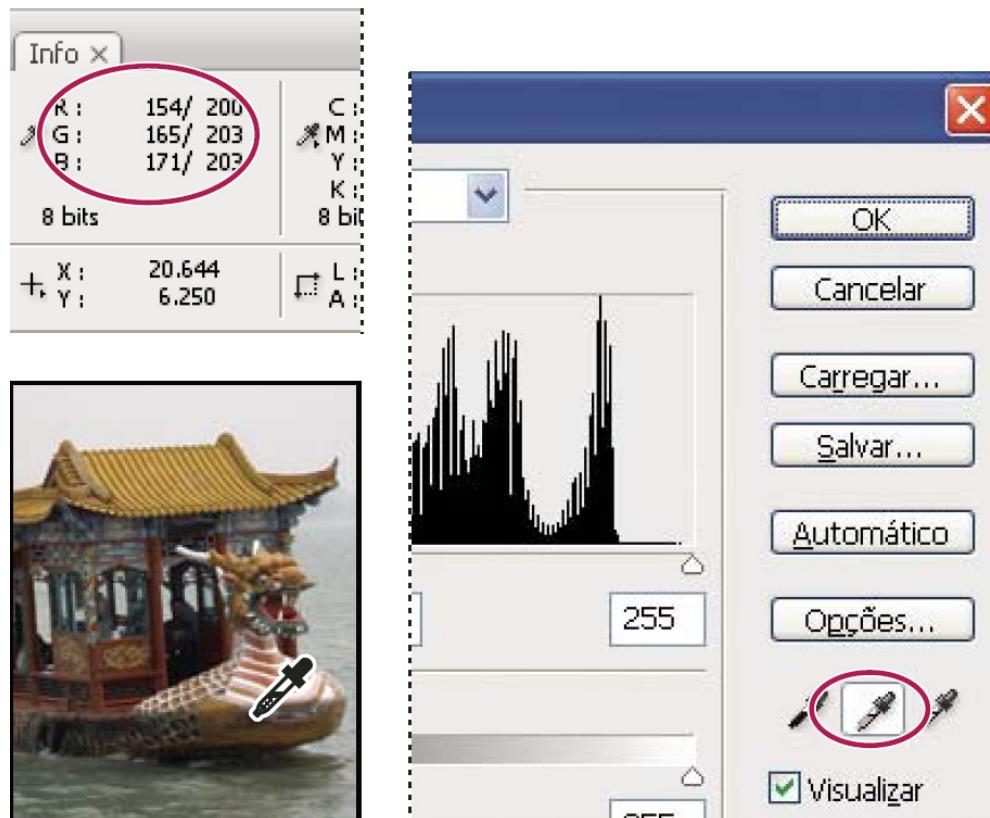
Lição 04



Ajustes de cores e tons

Visualização de valores de cor em uma imagem

É possível utilizar o painel Informações para visualizar os valores de cores dos pixels ao fazer correções de cores. Ao trabalhar com uma caixa de diálogo de ajuste de cor ou com o painel Ajustes, o painel Informações exibe dois conjuntos de valores de cores para os pixels sob o ponteiro. O valor na coluna esquerda é o valor de cor original. O valor na coluna direita é o valor de cor depois do ajuste.



É possível visualizar a cor de um local único usando a ferramenta Conta-gotas . Também é possível usar até quatro Classificadores de Cores para exibir as informações de cores para um ou mais locais na imagem. Esses classificadores são salvos na imagem para poderem ser consultados várias vezes durante um trabalho, mesmo se a imagem for fechada e reaberta.

1 Escolha Window > Info para exibir o painel Informações.

2 Selecione (e clique com a tecla Shift pressionada) a ferramenta Conta-gotas ou a ferramenta Classificador de Cores e, se necessário, escolha um tamanho de amostra na barra de opções. Amostra de ponto lê o valor de um único pixel e as outras opções lêem a média de uma área de pixel.

3 Se você selecionou a ferramenta Classificador de Cores , coloque até quatro classificadores de cores na imagem. Clique no local em que deseja colocar um classificador.

Ajustar os classificadores de cores

Depois que você tiver adicionado um classificador de cores, é possível mover, excluir ou ocultá-lo, ou alterar as informações do classificador de cores exibidas no painel Informações.

Compreensão dos ajustes de cores

Antes de fazer ajustes de cores e tons

As eficientes ferramentas no Photoshop podem aprimorar, reparar e corrigir a cor e a tonalidade (claridade, escuridão e contraste) em uma imagem. Estes são alguns itens que devem ser levados em consideração antes de fazer ajustes de cores e tons.

- Trabalhe com um monitor que esteja calibrado e possua um perfil. Para edição de imagem crítica, a calibração e determinação são essenciais. Caso contrário, a imagem vista no monitor aparece diferente em outros monitores ou quando impressa.
- Planeje usar camadas de ajuste para ajustar o intervalo de tons e balanço de cores da imagem. Camadas de ajuste permitem retornar e fazer ajustes de tons sucessivos sem descartar ou modificar permanentemente os dados da camada da imagem. Lembre-se de que o uso de camadas de ajuste aumenta o tamanho de arquivo da imagem e requer mais memória RAM do computador. Acessar os comandos de cores e tons no painel Ajustes cria automaticamente camadas de ajuste.
- Se você não deseja usar camadas de ajuste, você poderá aplicar os ajustes diretamente em uma camada da imagem. Lembre-se que algumas informações da imagem são descartadas, quando fizer um ajuste de cores ou tons diretamente em uma camada da imagem.
- Em trabalhos importantes e para preservar ao máximo os dados de uma imagem, convém trabalhar com uma imagem de 16 bits por canal (imagem de 16 bits) em vez de uma imagem de 8 bits por canal (imagem de 8 bits). Os dados são descartados quando são feitos ajustes de cores e tons. A perda de informações da imagem é mais crítica em imagens de 8 bits do que em imagens de 16 bits. Geralmente, o tamanho do arquivo de imagens de 16 bits é maior que o de imagens de 8 bits.
- Duplique ou faça uma cópia do arquivo de imagem. O trabalho em uma cópia da imagem preserva seu estado original em situações nas quais esse estado deseja ser utilizado.
- Remova todas as falhas, como pontos de poeira, manchas e rabiscos, da imagem antes de fazer ajustes de cores e tons.
- Abra o painel Informações ou Histograma na visualização Expandida. À medida que você avalia e corrige a imagem, ambos os painéis exibem feedback não avaliável de seus ajustes.
- É possível criar uma seleção ou utilizar uma máscara para limitar os ajustes de cores e tons a uma parte da imagem. Outro método de aplicar ajustes de cores e tons de forma seletiva é configurar o documento com componentes de imagem em diferentes camadas. Ajustes de cores e tons são aplicados somente em uma camada por vez. Somente os componentes da imagem na camada de destino serão afetados.

Correção de imagens

Este é o fluxo de trabalho geral que você segue ao corrigir a tonalidade e a cor de uma imagem:

- 1** Utilize o histograma para verificar a qualidade e o intervalo de tons da imagem.
- 2** Certifique-se de que o painel Ajustes esteja aberto para acessar os ajustes de cores e tons. Clique em um ícone para acessar os ajustes descritos nas seguintes etapas. Aplicar correções pelo painel Ajustes cria uma camada de ajuste, o que aumenta a flexibilidade e não descarta as informações da imagem.
- 3** Ajuste o equilíbrio de cores para remover projeções de cores não desejadas ou para corrigir cores com muita ou pouca saturação.
- 4** Ajuste o intervalo de tons, usando os ajustes de Níveis ou Curvas.

Comece a corrigir tons ajustando os valores dos pixels de realce e sombra nas extremidades da imagem, definindo um intervalo de tons geral para essa imagem. Esse processo é conhecido como definição de realces e sombras ou definição de pontos brancos e pretos. Normalmente, a definição de realces e sombras redistribui os pixels de tons médios de maneira apropriada. Entretanto, talvez seja necessário ajustar os tons médios manualmente.

- 5** (Opcional) Faça outros ajustes de cores.

Depois de corrigir o equilíbrio geral de cores da imagem, é possível fazer ajustes opcionais para aprimorar as cores ou produzir efeitos especiais.



6 Torne nítidas as arestas da imagem.

Como uma das etapas finais, use o filtro Máscara de Nitidez ou o filtro Forma Inteligente para tornar nítidas as arestas da imagem. A intensidade de nitidez necessária para uma imagem varia de acordo com a qualidade da imagem produzida pela câmera digital ou scanner utilizado.

7 (Opcional) Direcione a imagem para as características da impressora ou prensa.

Você pode usar as opções nos ajustes de Níveis ou Curvas para importar as informações de realce e sombra para o gamut de um dispositivo de saída, como uma impressora desktop. Esse procedimento também pode ser feito se você estiver enviando a imagem para uma impressora comercial e souber as características da impressora.

Como a nitidez aumenta o contraste dos pixels adjacentes, é possível que alguns pixels em áreas críticas não possam ser impressos na impressora ou prensa que está sendo utilizada. Por isso, convém efetuar um ajuste nas configurações de saída depois de ajustar a nitidez.

Comandos de ajuste de cores

É possível escolher um destes comandos de ajuste de cor:

Auto Levels Corrige rapidamente o equilíbrio de cores em uma imagem. Embora esse nome sugira um ajuste automático, é possível ajustar manualmente o comportamento do comando Cor Automática.

Levels Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais.

Curves Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, 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.

Photo Filter Faz ajustes de cores simulando os efeitos de usar um filtro Kodak Wratten ou Fuji em frente à lente de uma câmera. Comando Equilíbrio de Cores Altera a mistura geral de cores em uma imagem.

Hue/Saturation Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais.

Match Color Corresponde a cor: entre 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.

Replace Color Substitui cores especificadas em uma imagem por novos valores de cor.

Selective Color Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais.

Channel Mixer Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores.

Correções de cores em CMYK e RGB

Embora seja possível executar todas as correções de cores e tons no modo RGB e a maioria dos ajustes no modo CMYK, escolha um modo cuidadosamente. Evite várias conversões entre modos, pois os valores de cor são arredondados e perdidos em cada conversão. Não converta imagens RGB para o modo CMYK se essas se destinam para visualização em tela. Para imagens CMYK que são separadas e impressas, não faça ajustes de cores no modo RGB.

Se for preciso converter a imagem entre dois modos, faça maioria das correções de cores e tons no modo RGB. Você pode então usar o modo CMYK para fazer o ajuste fino. As vantagens de trabalhar no modo RGB são:

- O RGB tem menos canais. Como um resultado, seu computador usa menos memória.
- O RGB tem um grupo mais amplo de cores do que o CMYK, e é provável que mais cores sejam preservadas após os ajustes.

É possível uma prova eletrônica das cores para ver como um visualização na tela de como ficarão as cores do documento quando reproduzidas em um determinado dispositivo de saída.

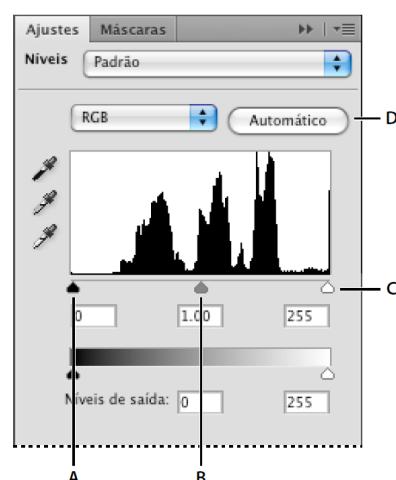
Uma imagem no modo RGB pode ser editada em uma janela e visualizada em cores CMYK em outra janela. Escolha Window > Arrange > New Window (Nome do arquivo) para abrir uma segunda janela. Selecione a opção CMYK Ativa para Configuração de Prova e, em seguida, escolha o comando Cores de Prova para ativar a visualização CMYK em uma das janelas.

Ajuste de cores e tons da imagem

Visão geral de Níveis

É possível usar o ajuste de 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 histograma de Níveis atua como um guia visual para o ajuste de tons de registro da imagem.

É possível salvar as configurações dos Níveis em uma predefinição e, em seguida, aplicá-las em outras imagens.



A. Sombras B. Tons Médios C. Realces D. Aplicar a Correção Automática de Cor

Ajuste do intervalo de tons usando Níveis

Os dois controles deslizantes externos de Níveis de Entrada fazem o mapeamento dos pontos brancos e pretos para as configurações dos controles deslizantes de Saída. Por padrão os controles deslizantes de Saída estão no nível 0, em que os pixels são pretos, e no nível 255, em que os pixels são brancos. Com os controles deslizantes de Saída nas posições padrão, mover o controle deslizante de entrada preto mapeia o valor de pixel para o nível 0, e mover o controle deslizante de ponto branco mapeia o valor de pixel ao nível 255. Os níveis restantes são redistribuídos entre os níveis 0 e 255. Essa redistribuição aumenta o intervalo de tons da imagem, aumentando o contraste geral da imagem.

Ao cortar sombras, os pixels ficam pretos e sem detalhes. Ao cortar realces, os pixels ficam brancos e sem detalhes.

O controle deslizante central de Entrada ajusta o gama da imagem. Ele move o tom médio (nível 128) e altera os valores de intensidade do intervalo intermediário de tons cinzas sem modificar drasticamente os realces e as sombras.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Níveis ou em uma predefinição de Níveis no painel Ajustes, ou escolha Níveis no menu do painel.
- Escolha Layer > New Adjustment Layer > Levels. Clique em OK na caixa de diálogo New Layer.
- Escolha Image > Adjustments > Levels.

Escolher Imagem > Ajustes > Níveis executa ajustes diretos na camada de iamgem e descarta informações da imagem.

2 (Opcional) Para ajustar os tons de um canal de cor específico, escolha uma opção no menu Canal.

3 (Opcional) Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais no painel Canais antes de escolher o comando Níveis. O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Editar canais de spot e canais alfa individualmente.

Esse método não funciona em uma camada de ajuste de Níveis.

4 Para ajustar as sombras e os realces manualmente, arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Entrada até a extremidade do primeiro grupo de pixels em uma das extremidades do histograma.

Por exemplo, se você mover um controle deslizante preto para a direita no nível 5, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 5 e abaixo desse, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.



5 (Opcional) Para identificar as áreas na imagem que estão sendo cortadas (completamente preto ou completamente branco), faça um destes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes de pontos pretos e brancos.
- Escolha Mostrar Corte para Pontos Preto-e-Branco no menu do painel.

6 Para ajustar tons médios, use o controle deslizante central de Entrada para fazer um ajuste de gama.

Mover o controle deslizante central de Entrada para a esquerda faz com que toda a imagem fique mais clara. Ele faz o mapeamento de um nível inferior (mais escuro) até o nível de ponto médio entre os controles deslizantes de Saída. Se os controles deslizantes de Saída estiverem na posição padrão (0 e 255), o ponto médio é o nível 128. Neste exemplo, as sombras são ampliadas para preencher o intervalo de tons de 0 para 128 e os realces são compactados. Mover o controle deslizante central de Entrada para a direita exerce o efeito oposto, tornando a imagem mais escura.

Ajuste de cores usando Níveis

1 Para acessar o ajuste de Níveis, escolha uma destas opções:

- No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou em uma predefinição de Níveis , ou escolha Níveis no menu do painel.
- Escolha Layers > New Adjustments Layer > Levels. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Níveis. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem. As configurações são ajustadas na caixa de diálogo Níveis.

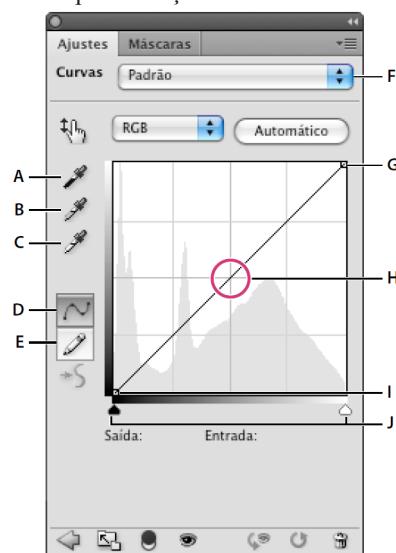
2 No painel Ajustes, para neutralizar uma projeção de cores faça um dos seguintes procedimentos:

- Clique na ferramenta Definir conta-gotas de ponto cinza . Em seguida, clique em uma parte da imagem seja cinza neutro.
- Clique em Automático para aplicar os ajustes de níveis automáticos padrão. Para experimentar com outras opções de ajuste automático, escolha Opções automáticas no menu do painel Ajustes, então altere os Algoritmos na caixa de diálogo Opções de correções de cores automáticas.

Em geral, atribua valores de componentes de cor iguais para obter um cinza neutro. Por exemplo, atribua valores iguais de vermelho, verde e azul para produzir um cinza neutro em uma imagem RGB.

Visão geral de Curvas

É possível usar Curvas ou Níveis para ajustar o intervalo de tons inteiro de uma imagem. O ajuste de Curvas permite que você ajuste pontos por todo o intervalo de tons de uma imagem (de cores a realces). Os níveis têm somente três ajustes (ponto branco, ponto preto, gama). 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.



A. Fazer uma amostra da imagem para definir ponto preto. **B.** Fazer uma amostra da imagem para definir ponto cinza. **C.** Fazer uma amostra da imagem para definir ponto branco. **D.** Editar os pontos para modificar a curva. **E.** Desenhar para modificar a curva. **F.** Menu suspenso tipos de Curvas. **G.** Definir ponto preto. **H.** Definir ponto cinza. **I.** Definir ponto branco. **J.** Mostrar o corte.



No ajuste de Curvas, o intervalo de tons é representado como uma linha diagonal reta, porque os níveis de entrada (os valores de intensidade original dos pixels) e os níveis de saída (novos valores de cor) são idênticos.

Depois que você tiver feito um ajuste no intervalo de tons da caixa de diálogo Curvas, o Photoshop continuará exibindo a linha de base como uma referência. Para ocultar a linha de base, desative a opção Mostrar Linha de Base em Opções de Grade da Curva.

O eixo horizontal do gráfico representa os níveis de entrada; o eixo vertical representa os níveis de saída.

Definição de pontos pretos e brancos usando os controles deslizantes de ponto preto e ponto branco

Use os controles deslizantes de Preto e Branco para definir rapidamente os pontos pretos e brancos. Por exemplo, se você mover o controle deslizante preto para a direita na entrada 5, o Photoshop mapeará todos os pixels na entrada 5 e abaixo dela, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.

1 Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco para qualquer ponto no eixo. Conforme você arrasta, observe que o valor de entrada muda.

2 Para visualizar o corte conforme você ajusta os pontos preto e branco, faça um dos seguintes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes.
- Escolha Mostrar corte de pontos pretos/brancos no menu do painel Ajustes, ou Mostrar corte na caixa de diálogo Curvas.

Defina pontos pretos e brancos usando as ferramentas conta-gotas

1 Clique duas vezes na ferramenta Definir conta-gotas de ponto preto. No Seletor de Cores da Adobe, selecione um valor onde os valores R, G e B sejam idênticos. Para definir o valor como preto, defina R, G e B como 0.

2 Com o conta-gotas, clique em uma área na imagem que representa o ponto preto, ou na área com os menores valores de tons.

3 Clique duas vez na ferramenta Conta-Gotas de Definir Ponto Branco e selecione uma cor com valores R,G e B idênticos.

4 Clique em uma área da imagem com os valores de tons mais iluminados para definir o ponto branco.

Lição 05





Aplicar ajuste Matiz/Saturação

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Hue/Saturation ou em uma predefinição de Hue/Saturation no painel Ajustes.
- Escolha Layer > New Adjustments Layer > Hue/Saturation. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada. As duas barras de cores na caixa de diálogo representam as cores na ordem do disco de cores. A barra de cores superior mostra a cor antes do ajuste, enquanto a barra inferior mostra como o ajuste afeta todos os matizes na saturação total.

Também é possível escolher Image > Ajustes > Hue/Saturation. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, escolha quais cores serão ajustadas usando o menu pop-up Editar:

- Escolha Principal para ajustar todas as cores de uma vez.
- Escolha uma das outras faixas de cores predefinidas relacionadas para a cor que deseja ajustar. Para modificar o intervalo de cores, consulte “Ajuste de matiz e saturação” na página 183.

3 Para Matiz, digite um valor ou arraste o controle deslizante até estar satisfeito com as cores.

Os valores exibidos na caixa refletem os níveis de graus de giro em torno do disco em relação à cor original do pixel. Um valor positivo indica um giro no sentido horário, enquanto um valor negativo indica um giro no sentido antihorário. Os valores podem variar de -180 a +180.

Você pode também selecionar a ferramenta de ajuste na imagem no painel Ajustes e clicar com a tecla Ctrl pressionada (Windows) ou com a tecla Command pressionada (Mac OS) em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita na imagem para modificar o valor da matiz.

4 Para Saturação, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a saturação ou para a esquerda para diminuí-la.

A cor se desloca para longe ou em direção ao centro do disco de cores. Os valores podem variar de -100 (porcentagem de remoção da saturação, cores mais opacas) a +100 (porcentagem de aumento da saturação).

No painel Ajustes, você pode também selecionar a ferramenta de ajuste na imagem e clicar em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita para diminuir ou aumentar a saturação do intervalo de cores que inclui o pixel em que você clicou.

5 Para Luminosidade, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a luminosidade (adicionar branco a uma cor) ou para a esquerda para diminuí-la (adicionar preto a uma cor). Esses valores podem variar de -100 (porcentagem de preto) a +100 (porcentagem de branco).

Como colorir uma imagem em tons de cinza ou criar um efeito monotônico

1 Se estiver colorindo uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Cores RGB para converter a imagem em RGB.

2 Para acessar o ajuste de Matiz/Saturação, escolha uma destas opções:

- Clique no ícone Hue/Saturation no painel Ajustes.
- Escolha Layer > New Adjustments Layer > Hue/Saturation. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

3 Selecione a opção Colorir. Se a cor do primeiro plano for preto ou branco, a imagem será convertida em um matiz de vermelho (0°). Se a cor do primeiro plano não for preto ou branco, a imagem será convertida no matiz da cor do primeiro plano atual. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.

4 (Opcional) Use o controle deslizante Matiz para selecionar uma nova cor. Utilize os controles deslizantes de Saturação e de Luminosidade para ajustar a saturação e a luminosidade dos pixels.

Como fazer ajustes de imagem rápidos

Alteração do equilíbrio de cores utilizando o comando Filtro de Fotos

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. Se quiser aplicar um ajuste de cor personalizado, o ajuste de Filtro de fotos permite especificar uma cor com o Seletor de cores da Adobe.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Adjustments, clique no ícone Photo Filter.
- Escolha Layer > New Adjustments Layer > Photo Filter. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Filtro de fotos. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, escolha a cor de filtro, seja um filtro personalizado ou uma predefinição. Para um filtro personalizado, selecione a opção Cor, clique no quadrado de cores e utilize o Seletor de Cores da Adobe para especificar uma cor para um filtro de cores personalizado. Para um filtro predefinido, selecione a opção Filtro e escolha uma destas predefinições no menu Filtro:

Filtro de Aquecimento (85 e LBA) e Filtro de Resfriamento (80 e LBB) Filtros de conversão de cores que ajustam o equilíbrio de branco em uma imagem. Se uma imagem tiver sido fotografada com uma temperatura de cor mais baixa da luz (amarelada), o Filtro de Resfriamento (80) tornará as cores da imagem mais azuis para compensar a temperatura de cor mais baixa da luz ambiente. De forma oposta, se a fotografia tiver sido tirada com uma temperatura de cor mais alta da luz (azulada), o Filtro de Aquecimento (85) tornará as cores da imagem mais quentes para compensar a temperatura de cor mais alta da luz ambiente.

Filtro de Aquecimento (81) e Filtro de Resfriamento (82) Use filtros de equilíbrio de luz para ajustes secundários na qualidade das cores de uma imagem. O Filtro de Aquecimento (81) torna a imagem mais quente (mais amarela), enquanto o Filtro de Resfriamento (82) torna a imagem mais fria (mais azul).

Cores Individuais Aplicam um ajuste de matiz à imagem dependendo da predefinição de cor escolhida. A escolha da cor depende de como você está utilizando o ajuste de Filtro de fotos. Se a fotografia apresentar uma projeção de cor, será possível escolher uma cor complementar para neutralizar essa projeção. Também é possível aplicar cores para aprimoramentos ou efeitos de cores especiais. Por exemplo, a cor Subaquático simula a projeção do azul esverdeado em fotos subaquáticas.

Verifique se a opção Visualizar está selecionada para visualizar os resultados do uso de um filtro personalizado. Se não quiser que a imagem fique escurecida com a inclusão do filtro de cores, verifique se a opção Preservar Luminosidade está selecionada.

3 Para ajustar a intensidade da cor aplicada à imagem, utilize o controle deslizante de Densidade ou digite uma porcentagem na caixa Densidade. Uma densidade mais alta resulta em um ajuste de cor mais intenso.



Aplicar o ajuste Brilho/Contraste

O ajuste de Brilho/Contraste permite efetuar ajustes simples em uma escala de tons de uma imagem. Mover o controle deslizante de Brilho para a direita aumenta os valores de tons e os realces da imagem, e para a esquerda diminui os valores e aumenta as sombras. O controle deslizante de Contraste aumenta ou diminui o intervalo geral dos valores de tons na imagem.

No modo normal, Brilho/Contraste aplica ajustes proporcionais (não lineares) à camada da imagem, assim como nos ajustes de Níveis e Curvas. Quando a opção Usar legado é selecionada, Brilho/Contraste simplesmente desloca todos os valores de pixel para mais ou menos ao ajustar o brilho. Como isso pode causar corte ou perda de detalhes da imagem em áreas de realce ou sombras, o uso de Brilho/Contraste no modo Legado não é recomendável para imagens fotográficas (mas pode ser útil para a edição de máscaras ou imagens científicas).

A opção Usar Legado é selecionada automaticamente ao editar camadas de ajuste de Brilho/Contraste criadas com versões anteriores do Photoshop.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Brilho/Contraste .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Brilho/Contraste. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Brilho/Contraste. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, arraste os controles deslizantes para ajustar o brilho e o contraste.

Arrastar para a esquerda diminui o nível e arrastar para a direita faz com que ele aumente. O número à direita de cada valor do controle deslizante reflete o valor de brilho ou de contraste. Os valores podem variar de -150 a +150 para Brilho, -50 a +100 para Contraste.

Lição 06

Peça ao seu professor os arquivos referentes ao capítulo aqui ensinado.



Aplicação de efeitos especiais de cor às imagens

Remoção da saturação das cores

O comando Remover Saturação converte uma imagem colorida em uma imagem em tons de cinza, mas deixa a imagem no mesmo modo de cor. Por exemplo, ele atribui valores iguais de vermelho, verde e azul a cada pixel de uma imagem RGB. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.

Esse comando tem o mesmo efeito que definir a Saturação como -100 no ajuste de Matiz/Saturação.

Se estiver trabalhando com uma imagem de várias camadas, o comando Remover Saturação converterá apenas a camada selecionada.

- ♦ Escolha Image > Adjustments > Desaturate.

Inversão de cores

O ajuste Inverter inverte as cores em uma imagem. É possível utilizar esse ajuste como parte do processo de criar uma máscara de aresta para aplicar nitidez e outros ajustes às áreas selecionadas de uma imagem.

Como o filme colorido de impressão contém uma máscara laranja em sua base, o ajuste Inverter não pode tornar negativas as imagens positivas precisas a partir de cores digitalizadas. Utilize as configurações apropriadas de cores negativas ao digitalizar um filme.

Ao inverter uma imagem, o valor de brilho de cada pixel nos canais é convertido para o valor inverso na escala de valores de cor de 256 níveis. Por exemplo, um pixel de uma imagem positiva com um valor de 255 é alterado para 0, enquanto um pixel com um valor de 5 é alterado para 250.

Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Inverter .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Inverter. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Inverter. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

Criar uma imagem em preto-e-branco de dois valores

O ajuste de Limiar converte imagens em tons de cinza ou coloridas em imagens em preto e branco de alto contraste. É possível especificar um determinado nível como um limiar. Todos os pixels mais claros que o limiar são convertidos em branco, enquanto todos os pixels mais escuros são convertidos em preto.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Limiar .
- Escolha Camada > Nova camada de ajuste > Limiar. Clique em OK na caixa de diálogo Nova camada.

O painel Ajustes exibe um histograma dos níveis de luminescência dos pixels na seleção atual.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Limiar. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, arraste o controle deslizante abaixo do histograma até o nível de limiar desejado aparecer. À medida que você arrasta, a imagem é alterada para refletir a nova configuração de limiar.

Posterização de uma imagem

O ajuste de Posterizar permite especificar o número de níveis de tons (ou valores de brilho) para cada canal de uma imagem e mapeia os pixels para o nível com a melhor correspondência. Por exemplo, a escolha de dois níveis de tons em uma imagem RGB fornece seis cores: dois para vermelho, dois para verde e dois para azul.

Esse ajuste é útil para a criação de efeitos especiais, como grandes áreas planas em uma fotografia. Os efeitos são mais evidentes quando você reduz o número de níveis de cinza em uma imagem em tons de cinza, mas também produz efeitos interessantes em imagens coloridas.

Se você quiser um número específico de cores na imagem, converta-a para tons de cinza e especifique o número de níveis desejado. Em seguida, converta a imagem novamente no modo de cores anterior e substitua os vários tons de cinza pelas cores desejadas.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Posterize.
- Escolha Layer > New Adjustments Layer > Posterize.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Posterizar. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, digite o número de níveis de tom desejados.

Aplicação de um mapa de degradê a uma imagem

O ajuste de Mapa de gradiente 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 gradações intermediárias.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Mapa de gradiente .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Mapa de Degrade. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Mapa de gradiente. Mas lembre-se que esse método aplica o ajuste diretamente à camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2 No painel Ajustes, especifique o preenchimento gradiente que deseja usar:

- Para escolher em uma lista de preenchimentos gradientes, clique no triângulo à direita do preenchimento gradiente. Clique para selecionar o preenchimento gradiente desejado e, em seguida, clique em uma área em branco do painel Ajustes para descartar a lista.
- Para editar o preenchimento gradiente atualmente exibido no painel Ajustes, clique no preenchimento gradiente. Em seguida, modifique o preenchimento gradiente existente ou crie um preenchimento utilizando o Editor de gradiente.

Por padrão, as sombras, os tons médios e os realces da imagem são mapeados respectivamente para a cor inicial (esquerda), para o ponto médio e para a cor final (direita) do preenchimento degradê.

3 Selecione uma, nenhuma ou ambas as opções do Gradient:

Dither Adiciona ruído aleatório para suavizar a aparência do preenchimento degradê e reduzir efeitos de bandas.

Reverse Alterna a direção do preenchimento degradê, invertendo o mapa de degradê.



Lição 07

Peça ao seu professor os arquivos referentes ao capítulo aqui ensinado.

Filtros

É possível usar filtros para aplicar efeitos especiais a imagens ou executar tarefas comuns de edição de imagens, como aplicar nitidez a fotos. Esta seção fornece uma visão geral dos filtros do Adobe Photoshop CS4 e de como aplicá-los a imagens.

Noções básicas sobre filtros

Uso de filtros

É possível usar filtros para limpar ou retocar fotos, aplicar efeitos artísticos especiais, que deixam a imagem com a aparência de um croqui ou de uma pintura impressionista, ou criar transformações exclusivas usando distorções e efeitos de iluminação. Os filtros fornecidos pela Adobe estão no menu Filtro. Alguns filtros fornecidos por desenvolvedores de terceiros estão disponíveis como plug-ins. Depois de instalados, esses filtros de plug-in aparecem na parte inferior do menu Filtro.

Os Filtros Inteligentes, aplicados aos Objetos Inteligentes, permitem usar filtros de forma não destrutiva. Os Filtros inteligentes são armazenados como efeitos de camadas no painel Camadas e podem ser reajustados a qualquer momento, trabalhando nos dados da imagem original presentes no Objeto inteligente.

Para usar um filtro, escolha o comando apropriado no submenu do menu Filtro. Estas diretrizes podem ajudá-lo a escolher filtros:

- Os filtros são aplicados à camada ativa visível ou a uma seleção.
- Para imagens de 8 bits por canal, a maioria dos filtros pode ser aplicada cumulativamente por meio da Galeria de Filtros. Todos podem ser aplicados individualmente.
- Os filtros não podem ser aplicados a imagens no modo Bitmap ou de cores indexadas.
- Alguns filtros funcionam somente em imagens RGB.
- Todos os filtros podem ser aplicados a imagens de 8 bits.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 16 bits: Dissolver, Ponto de fuga, Desfoque médio, Desfoque, Desfoque maior, Desfoque de caixa, Desfoque gaussiano, Desfoque de lente, Desfoque de movimento, Desfoque radial, Desfoque de superfície, Desfoque de forma, Correção de lente, Adicionar ruído, Remover manchas, Poeira e Rabiscos, Mediana, Reduzir ruído, Fibras, Nuvens, Nuvens por diferença, Reflexo de flash, Tornar nítido, Tornar arestas nítidas, Tornar mais nítido, Aplicação inteligente de nitidez, Máscara de nitidez, Entalhe, Indicação de arestas, Solarização, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Personalizado, Alta freqüência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 32 bits: Desfoque Médio, Desfoque de Caixa, Desfoque Gaussiano, Desfoque de Movimento, Desfoque Radial, Desfoque de Forma, Desfoque de Superfície, Adicionar Ruído, Nuvens, Reflexo de Flash, Aplicação Inteligente de Nitidez, Máscara de Nitidez, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Entalhe, Alta Freqüência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Alguns filtros são totalmente processados em RAM. Se o seu computador não tem memória RAM suficiente disponível para processar um efeito de filtro, poderá ocorrer uma mensagem de erro.



Aplicação de um filtro no menu Filtro

É possível aplicar um filtro à camada ativa ou ao Objeto Inteligente. Os filtros aplicados ao Objeto Inteligente não são destrutivos e podem ser reajustados em qualquer momento.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.
- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem a ser filtrada.

2 Escolha um filtro nos submenus do menu Filter.

Se nenhuma caixa de diálogo for exibida, isso significará que o efeito de filtro foi aplicado.

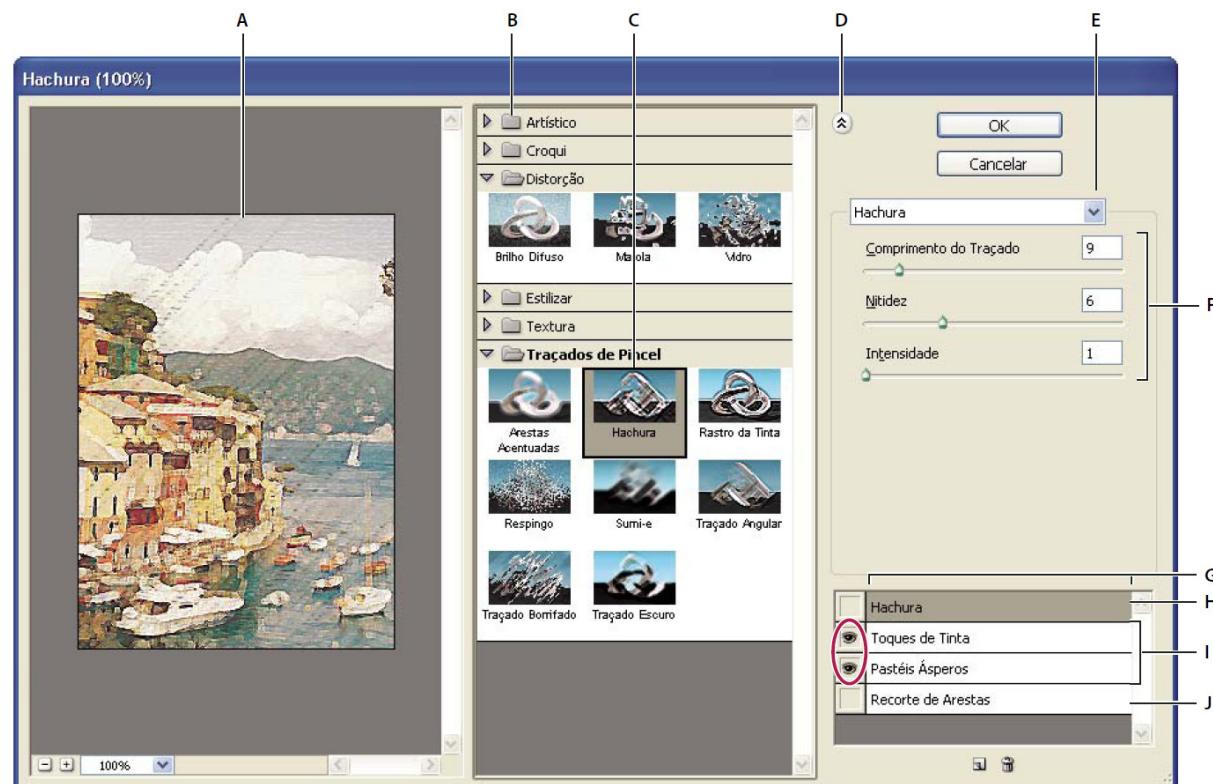
3 Se uma caixa de diálogo ou a Galeria de Filtros for exibida, insira os valores ou selecione as opções e clique em OK.

A aplicação de filtros a imagens grandes pode levar muito tempo, mas é possível visualizar o efeito na caixa de diálogo do filtro. Arraste na janela de visualização para centralizar uma área específica da imagem. Em alguns filtros, é possível clicar na imagem para centralizá-la no local clicado. Clique no botão + ou - na janela de visualização para aplicar mais ou menos zoom.

Visão geral da Galeria de Filtros

A Galeria de Filtros fornece uma visualização de muitos filtros de efeitos especiais. É possível aplicar 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. Nem todos os filtros no menu Filtro estão disponíveis na Galeria de Filtros.



A. Visualizar **B.** Categoria de filtro **C.** Miniatura do filtro selecionado **D.** Mostrar/Ocultar miniaturas de filtro **E.** Menu pop-up Filtros **F.** Opções do filtro selecionado **G.** Lista dos efeitos de filtro a serem aplicados ou organizados **H.** Efeito de filtro selecionado mas não aplicado **I.** Efeitos de filtro aplicados cumulativamente mas não selecionados **J.** Efeito de filtro oculto

Exibição da Galeria de Filtros

- ◆ Escolha Filter > Filter Gallery. Clique no nome de uma categoria de filtro para que sejam exibidas miniaturas dos efeitos de filtro disponíveis.

Aplique mais zoom ou menos zoom à visualização

- ◆ Clique no botão + ou – na área de visualização ou escolha uma porcentagem de zoom.

Exibição de outra área da visualização

- ◆ Arraste na área de visualização com a ferramenta Mão.

Como ocultar miniaturas de filtros

- ◆ Clique no botão Mostrar/Ocultar na parte superior da galeria.

Aplicação de filtros da Galeria de Filtros

Os efeitos de filtro são aplicados na ordem selecionada. É possível reorganizar os filtros após sua aplicação, arrastando um nome de filtro para outra posição da lista de filtros aplicados. A reorganização dos efeitos de filtro pode alterar drasticamente a aparência da imagem. Clique no ícone do olho ao lado do filtro para ocultar o efeito na imagem da visualização. Para excluir filtros aplicados, selecione o filtro e clique no ícone Excluir Camada . Para poupar tempo ao testar vários filtros, tente selecionar uma parte pequena, porém significativa, da imagem.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.
- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem a ser filtrada.

2 Escolha Filter > Filter Gallery.

3 Clique em um nome de filtro para adicionar o primeiro filtro. Se necessário, clique no triângulo invertido, ao lado da categoria do filtro, para ver uma lista completa de filtros. Depois de adicionado, o filtro aparece na lista de filtros aplicados, no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.

4 Insira valores ou selecione opções para o filtro selecionado.

5 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar filtros cumulativamente, clique no ícone Nova Camada de Efeito e escolha um filtro adicional a ser aplicado. Repita este procedimento para adicionar mais filtros.
- Para reorganizar filtros aplicados, arraste o filtro até a nova posição na lista de filtros aplicados no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.
- Para remover filtros aplicados, selecione-os na lista de filtros aplicados e clique no ícone Excluir Camada .

6 Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em OK.





Dicas para criar efeitos especiais

Criação de efeitos da aresta Várias técnicas podem ser usadas para tratar as arestas de um efeito aplicado somente a parte de uma imagem. Para tornar uma aresta nítida, basta aplicar o filtro. Para tornar uma aresta suave, faça a difusão da aresta e aplique o filtro. Para obter um efeito de transparência, aplique o filtro e use o comando Atenuar para ajustar o modo de mesclagem e a opacidade da seleção.

Aplicação de filtros a camadas É possível aplicar filtros a camadas individuais ou a várias camadas, sucessivamente, para intensificar um efeito. Para que um filtro afete uma camada, a camada deve estar visível e conter pixels — por exemplo, uma cor de preenchimento neutra.

Aplicação de filtros a canais individuais É possível aplicar um filtro a um canal individual, aplicar um efeito diferente a cada canal de cor ou aplicar o mesmo filtro, mas com configurações diferentes.

Criação de planos de fundo Aplique efeitos a cores sólidas ou formas em tons de cinza para gerar vários planos de fundo e texturas. Em seguida, poderá desfocar essas texturas. Embora alguns filtros tenham pouco ou nenhum efeito quando aplicados a cores sólidas (por exemplo, Vidro), outros produzem efeitos interessantes.

Combinação de vários efeitos com máscaras ou imagens duplicadas Usar máscaras para criar áreas de seleção oferece maior controle sobre transições de um efeito para outro. Por exemplo, filtre a seleção criada com uma máscara.

Use também a ferramenta Pincel do Histórico para pintar um efeito de filtro em parte da imagem. Primeiro, aplique o filtro à imagem inteira. A seguir, no painel Histórico, retorne a imagem para seu estado antes da aplicação do filtro e configure a origem do pincel do histórico para o estado filtrado clicando no espaço à esquerda do estado do histórico. Pinte a imagem.

Aprimoramento da qualidade e da consistência da imagem É possível disfarçar falhas, alterar ou melhorar imagens ou criar uma relação entre as imagens aplicando o mesmo efeito a todas elas. Use o painel Ações para gravar as etapas usadas para modificar uma imagem e, em seguida, aplicar essa ação a outras imagens.

Aprimoramento do desempenho do filtro

Alguns efeitos de filtro podem usar muita memória, principalmente quando aplicados a uma imagem de alta resolução.

- ♦ Para melhorar o desempenho, siga um dos seguintes procedimentos:
- Experimente filtros e configurações em uma pequena parte da imagem.
- Aplique o efeito a canais individuais — por exemplo, a cada canal RGB — se a imagem for grande e houver problemas de insuficiência de memória. (Com alguns filtros, os efeitos irão variar se aplicados aos canais, individualmente, e não ao canal composto, principalmente se o filtro modificar os pixels aleatoriamente.)
- Libere memória antes de executar o filtro usando o comando Descartar.
- Aloque mais RAM para o Photoshop. Se necessário, feche outros aplicativos para disponibilizar mais memória.
- Experimente alterar as configurações para melhorar a velocidade de filtros que usam muita memória, como Efeitos de Iluminação, Recorte de Arestas, Vitral, Cromo, Ondulação, Respingo, Traçado Borrifado e Vidro. (Por exemplo, com o filtro Vitral, aumente o tamanho da célula. Com o filtro Recorte de Arestas, aumente Simplicidade da Aresta ou diminua Fidelidade da Aresta, ou ambos.)
- Para imprimir em uma impressora de tons de cinza, converta uma cópia da imagem para tons de cinza antes de aplicar os filtros. Entretanto, a aplicação de um filtro a uma imagem colorida com subsequente conversão em tons de cinza pode ter um efeito diferente da aplicação do filtro à versão da imagem em tons de cinza.

Referência de efeitos de filtros

Artísticos, filtros

Os filtros do submenu Artístico ajudam na obtenção de efeitos artísticos e de pintura para um projeto comercial e de belas-artes. Por exemplo, use o filtro Recorte de Arestas para colagens ou tipografia. Esses filtros reproduzem efeitos de mídias naturais ou tradicionais. Todos os filtros Artísticos podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Colored Pencil Desenha uma imagem usando lápis de cor em um plano de fundo sólido. As bordas são retidas e ficam com uma aparência de hachadura áspera; a cor de plano de fundo sólida é exibida nas áreas mais suaves.

Para obter um efeito de pergaminho, altere a cor do plano de fundo antes de aplicar o filtro Lápis de Cor a uma área selecionada.

Cutout Faz com que uma imagem apareça como se fosse formada por recortes irregulares de papel colorido. As imagens de alto contraste aparecem como uma silhueta e as imagens coloridas são compostas de várias camadas de papel colorido.

Dry Brush Pinta as arestas da imagem usando a técnica de pincel a seco (entre óleo e aquarela). O filtro simplifica uma imagem, reduzindo seu intervalo de cores a áreas de cor comuns.

Film Grain Aplica um padrão uniforme aos tons médios e de sombra. Um padrão mais suave e saturado é adicionado às áreas mais claras. Esse filtro é útil para eliminar bandas na mesclagem e unificar visualmente os elementos de diversas origens.

Fresco Pinta uma imagem com um estilo grosseiro, com pinceladas curtas, arredondadas e aplicadas de maneira apressada.

Neon Glow Adiciona vários tipos de brilho aos objetos na imagem. Esse filtro é útil para colorir uma imagem enquanto suaviza sua aparência. Para selecionar uma cor de brilho, clique na caixa de brilho e selecione uma cor no Seletor de Cores.

Paint Daubs Permite escolher entre vários tamanhos (de 1 a 50) e tipos de pincel para obter um efeito de pintura. Os tipos de pincel são Simples, Áspido Claro, Áspido Escuro, Nítido Largo, Borrão Largo e Cintilação.

Palette Knife Reduz os detalhes em uma imagem para proporcionar um efeito uma tela pintada com pouca tinta, revelando a textura subjacente.

Plastic Wrap Reveste a imagem com plástico brilhante, acentuando os detalhes da superfície.

Poster Edges Reduz a quantidade de cores em uma imagem (posteriza) de acordo com a opção de posterização definida e localiza as arestas da imagem, desenhando linhas pretas sobre elas. As áreas amplas têm sombreamento simples e os detalhes delicados e escuros são distribuídos por toda a imagem.

Rough Pastels Aplica traçados de giz pastel em um plano de fundo texturizado. Em áreas com cores brilhantes, o giz aparece ser espesso com pouca textura e, em áreas mais escuras, aparece estar raspado para revelar a textura.

Sumdge Stick Suaviza uma imagem usando traços diagonais curtos para borrar ou manchar as áreas mais escuras. As áreas mais claras se tornam mais brilhantes e perdem os detalhes.

Sponge Cria imagens com áreas altamente texturizadas de cores contrastantes, simulando o efeito de pintura de esponja.

Underpainting Pinta a imagem sobre um plano de fundo texturizado e, em seguida, pinta a imagem final sobre ele. Aquarela Pinta a imagem em estilo de aquarela usando um pincel médio carregado com água e cor, simplificando detalhes. Quando ocorrem alterações de tons significativas nas arestas, o filtro satura a cor.





Filtros de Desfoque

Os filtros de Desfoque suavizam uma seleção ou uma imagem inteira e são úteis nos retoques. Eles suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas em uma imagem.

Para aplicar um filtro de Desfoque às arestas de uma camada, desmarque a opção Bloquear pixels transparentes no painel Camadas.

Average Localiza a cor média de uma imagem ou seleção e preenche-a com a cor para criar uma aparência suave. Por exemplo, se for selecionada uma área de grama, o filtro alterará essa área em uma correção homogênea de verde.

Blur & Blur More Eliminam o ruído nos locais em que ocorrem transições de cores significativas em uma imagem. Os filtros de Desfoque suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas. O efeito do filtro Desfoque Maior é três ou quatro vezes mais intenso que o do filtro Desfoque.

Box Blur Desfoca uma imagem com base no valor da cor média de pixels adjacentes. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais. É possível ajustar o tamanho da área usada para calcular o valor médio de um determinado pixel; um raio maior resulta um desfoque maior.

Gaussian Blur Desfoca rapidamente uma seleção de acordo com um valor ajustável. O termo gaussiano refere-se à curva em forma de sino gerada quando o Photoshop aplica uma média ponderada aos pixels. O filtro Desfoque Gaussiano adiciona detalhes de baixa de freqüência e pode produzir um efeito embacado.

Quando Gaussian Blur, Box Blur, Motion Blur ou Shape Blur são aplicados à área selecionada de uma imagem, eles ocasionalmente produzem resultados visualmente inesperados perto das arestas da seleção. Isso ocorre porque esses filtros de desfoque usam dados da imagem de fora da área selecionada para criar os novos pixels embacados dentro da área selecionada. Por exemplo, caso a seleção represente uma área do plano de fundo a ser desfocada mas mantendo a nitidez do primeiro plano, as arestas da área de plano de fundo embacada serão contaminadas por cores do primeiro plano, produzindo um contorno nebuloso e turvo em volta do primeiro plano. Para evitar esse efeito nesses casos, você pode usar o Desfoque inteligente ou o Desfoque de lente.

Lens Blur Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas.

Motion Blur Desfoca na direção (de -360° a $+360^\circ$) e com intensidade (de 1 a 999) especificadas. O efeito do filtro é semelhante a tirar uma foto de um objeto em movimento com um tempo de exposição fixo.

Radial Blur Simula o desfoque de uma câmera com zoom ou rotativa para produzir um desfoque suave. Escolha Giro para desfocar as linhas circulares concêntricas e especifique um grau de rotação. Escolha Zoom para desfocar linhas radiais, como se aplicasse mais zoom ou menos zoom à imagem, e especifique um valor de 1 a 100. A qualidade do desfoque varia entre Rascunho, para resultados rápidos mas granulados, ou Boa e Máxima para resultados mais suaves, que são totalmente diferentes entre si, exceto em uma seleção grande. Especifique a origem do desfoque arrastando o padrão na caixa Centro do Desfoque.

Shape Blur Usa o núcleo especificado para criar o desfoque. Escolha um núcleo na lista de predefinições de formas personalizadas e use o controle deslizante de raio para ajustar o tamanho. Para carregar diferentes bibliotecas de formas, clique no triângulo e faça a escolha na lista. O raio determina o tamanho do núcleo. Quanto maior for o núcleo, maior será o desfoque.

Smart Blur Desfoca uma imagem com precisão. É possível especificar o raio, o limiar e a qualidade do desfoque. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes. O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem afetados. Também é possível definir um modo para toda a seleção (Normal) ou para as bordas das transições de cores (Somente Arestas e Sobrepor Arestas). Nos locais em que ocorrem contrastes significativos, Somente Arestas aplica arestas pretas e brancas, e Sobrepor Arestas aplica arestas brancas.

Surface Blur Desfoca uma imagem preservando as arestas. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais e para remover ruídos ou granulação. A opção Raio especifica o tamanho da área amostrada para o desfoque. A opção Limiar controla o grau de divergência dos valores de tons de pixels adjacentes em relação ao valor de pixel central, antes de fazerem parte do desfoque. Os pixels com diferenças de valor de tom menores que o valor de Limiar são excluídos do desfoque.

Traçados de Pincel, filtros

Assim como os filtros Artísticos, os filtros de Traçados de Pincel dão uma aparência de pintura ou arte-final utilizando diferentes efeitos de traçado de pincel e tinta. Alguns filtros adicionam granulado, pintura, ruído, detalhe de aresta ou textura. Todos os filtros de Traçados de Pincel podem ser aplicados por meio da Galeria de Filtros.

Accented Edges Acentua as arestas de uma imagem. Quando o controle de brilho das arestas é definido como um valor alto, os traços lembram giz branco e, quando definido como um valor baixo, lembram tinta preta.

Angled Strokes Pinta novamente uma imagem usando traçados diagonais, com áreas mais claras e escuras pintadas em traçados que seguem direções opostas.

Crosshatch Preserva os detalhes e as características da imagem original, ao mesmo tempo em que adiciona textura e torna as arestas mais ásperas nas áreas coloridas, simulando hachuras a lápis. A opção Intensidade (com valores de 1 a 3) determina o número de passes de hachura.

Dark Strokes Pinta áreas escuras com traçados curtos, estreitos e escuros e, as áreas mais claras, com traçados longos e brancos.

Ink Outlines Redesenha uma imagem com linhas finas e delicadas sobre os detalhes originais, em estilo bico-de-pena.

Spatter Reproduz o efeito de um aerógrafo. Aumentar as opções simplifica o efeito geral.

Sprayed Strokes Pinta novamente uma imagem usando suas cores dominantes, com traçados de cores borrifados angulares.

Sumi-e Pinta uma imagem em estilo japonês, como se um pincel totalmente saturado fosse aplicado ao papel de arroz. Sumi-e cria arestas suaves e desfocadas, com muito preto.





Distorção, filtros

Os filtros de Distorção distorcem geometricamente uma imagem, criando efeitos 3D ou outros efeitos de remodelagem. Observe que esses filtros podem usar muita memória. Os filtros Brilho Difuso, Vidro e Marola podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Diffuse Glow Aplica acabamento a uma imagem como se ela estivesse sendo visualizada através de um filtro de difusão suave. O filtro adiciona ruído branco transparente e o brilho desaparece a partir do centro de uma seleção.

Displace Usa uma imagem chamada de mapa de mesclagem para determinar como distorcer uma seleção. Por exemplo, ao usar um mapa de mesclagem em forma de parábola, é possível criar uma imagem que pareça ter sido impressa sobre um tecido preso pelas pontas.

Glass Faz com que uma imagem pareça como se estivesse sendo visualizada através de diferentes tipos de vidro. Você pode escolher um efeito de vidro ou criar sua própria superfície de vidro como um arquivo do Photoshop e aplicá-la. É possível ajustar as configurações de escala, distorção e suavidade. Ao usar os controles de superfície com um arquivo, siga as instruções para o filtro Mesclagem.

Lens Correction O filtro Correção de Lente corrige falhas comuns de lentes, como distorção para fora e para dentro, vinheta e desvio cromático.

Ocean Ripple Adiciona ondulações espaçadas aleatoriamente à superfície da imagem, dando a aparência de estar dentro da água.

Pinch Comprime uma seleção. Um valor positivo até 100% desloca uma seleção em direção ao centro; um valor negativo até -100% desloca uma seleção para fora.

Polar Coordinates Converte uma seleção de suas coordenadas retangulares em polares e vice-versa, de acordo com uma opção selecionada. Use esse filtro para criar uma anamorfose cilíndrica – forma de arte comum no século XVIII – em que a imagem distorcida parece normal quando visualizada em um cilindro espelhado.

Ripple Cria um padrão de ondulação em uma seleção, como ondas na superfície de um lago. Para ter maior controle, use o filtro Ondas. Entre as opções estão a quantidade e o tamanho das ondulações.

Shear Distorce uma imagem ao longo de uma curva. Especifique a curva arrastando a linha na caixa. É possível ajustar qualquer ponto ao longo da curva. Clique em Padrões para fazer a curva voltar a ser uma linha reta. Além disso, escolha como tratar as áreas sem distorção.

Spherize Cria um efeito 3D aos objetos, colocando uma seleção ao redor de uma forma esférica, distorcendo a imagem e ajustando-a ao tamanho da curva selecionada.

Twirl Gira uma seleção de maneira mais nítida no centro do que nas arestas. A especificação de um ângulo produz um padrão de redemoinho.

Wave Funciona tanto quanto o filtro Ondulação, mas com maior controle. As opções são o número de geradores de onda, o comprimento (distância de uma crista de onda para a próxima), a altura e o tipo da onda: Senoidal (ondulado), Triângulo ou Quadrado. A opção Tornar Aleatório aplica valores aleatórios. Pode-se também definir áreas sem distorção.

Para reproduzir os resultados de ondas em outras seleções, clique em Tornar Aleatório, defina o Número de Geradores como 1 e os parâmetros Comprimento de Onda e Amplitude mínimo e máximo com o mesmo valor.

ZigZag Distorce uma seleção radialmente, dependendo do raio dos pixels da seleção. A opção Cristas define o número de reversões de direção de ziguezague, do centro para a aresta da seleção. Também é possível identificar a posição dos pixels: Ondulações Concêntricas desloca os pixels para o canto superior esquerdo ou para o canto inferior direito, Fora do Centro desloca os pixels na direção ou para fora do centro da seleção e No centro gira os pixels ao redor do centro.

Ruído, filtros

Os filtros de Ruído adicionam ou removem ruídos ou pixels com níveis de cores distribuídos aleatoriamente. Isso ajuda a mesclar a seleção com os pixels adjacentes. Os filtros de Ruído podem criar texturas incomuns ou remover áreas com problemas, como poeira e rabiscos.

Add Noise Aplica pixels aleatórios a uma imagem, simulando o efeito de tirar fotografias em filme de alta velocidade. Esse filtro pode ser usado também para reduzir bandas em seleções difusas ou em preenchimentos graduais ou para dar uma aparência mais realista a áreas muito retocadas. As opções de distribuição de ruído são Uniforme e Gaussiano. Uniforme distribui valores de cor de ruído usando números aleatórios entre 0 e mais ou menos o valor especificado, criando um efeito sutil. Gaussiano distribui valores de cor de ruído ao longo de uma curva em forma de sino, criando um efeito manchado. A opção Monocromático aplica o filtro apenas aos elementos de tons da imagem, sem alterar as cores.

Despeckle Detecta as arestas em uma imagem (áreas em que ocorrem alterações de cor significativas) e desfoca toda a seleção, exceto essas arestas. Esse desfoque remove o ruído, ao mesmo tempo, preservando os detalhes.

Dust & Scratches Reduz o ruído alterando os pixels diferentes. Para obter um equilíbrio entre tornar nítida a imagem e ocultar os defeitos, experimente várias combinações de configurações de Raio e Limiar. Outra alternativa é aplicar o filtro em áreas selecionadas da imagem.

Median Reduz o ruído em uma imagem ao mesclar o brilho de pixels dentro de uma seleção. O filtro procura pixels de brilho semelhante no raio de uma seleção de pixel, descartando pixels muito diferentes dos adjacentes, e substitui o pixel central pelo valor de brilho mediano dos pixels procurados. Esse filtro é útil para eliminar ou reduzir o efeito de movimento de uma imagem.

Reduce Noise Reduz o ruído, preservando as arestas com base nas configurações do usuário que afetam toda a imagem ou canais individuais.

Pixelização, filtros

Os filtros no submenu Pixelização definem com nitidez uma seleção, agrupando os pixels de valores de cor semelhantes em células.

Color Halftone Simula o efeito de usar uma tela de meio-tom ampliada em cada canal da imagem. Para cada canal, o filtro divide a imagem em retângulos e substitui cada um deles por um círculo. O tamanho do círculo é proporcional ao brilho do retângulo.

Crystallize Agrupa pixels em uma cor sólida, em forma poligonal.

Facet Agrupa pixels de cores sólidas ou semelhantes em blocos de pixels de cores semelhantes. Use este filtro para fazer uma imagem digitalizada parecer pintada à mão ou uma imagem realista lembrar uma pintura abstrata.

Fragment Cria quatro cópias dos pixels na seleção, calcula sua média e desloca-os um em relação ao outro.

Mezzotint Converte uma imagem em um padrão aleatório de áreas em preto e branco ou com cores totalmente saturadas em uma imagem colorida. Para usar o filtro, escolha um padrão de pontilhamento no menu Tipo da caixa de diálogo Meia-Tinta.

Mosaic Agrupa pixels em blocos quadrados. Os pixels em um determinado bloco têm a mesma cor, e as cores dos blocos representam as cores na seleção.

Pointillize Decompõe a cor de uma imagem em pontos posicionados de maneira aleatória, como em uma pintura de pontilhismo, e utiliza a cor do plano de fundo como uma área de tela de pintura entre os pontos.



Acabamento, filtros

Os filtros de Acabamento criam formas 3D, padrões de nuvens, padrões de refração e reflexões de luz simuladas em uma imagem. Também é possível manipular objetos em espaço 3D, criar objetos 3D (cubos, esferas e cilindros) e preenchimentos de textura a partir de arquivos em tons de cinza para produzir efeitos de iluminação semelhantes a 3D.

Clouds Gera um padrão de nuvens suaves utilizando valores aleatórios que variam entre as cores de primeiro plano e de plano de fundo. Para gerar um padrão de nuvens mais completo, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ao selecionar Filter > Render > Clouds. Ao aplicar o filtro Nuvens, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Difference Clouds Usa valores gerados aleatoriamente que variam entre a cor de primeiro plano e a cor de plano de fundo para produzir um padrão de nuvens. O filtro mescla os dados de nuvem com os pixels existentes da mesma maneira que o modo Diferença mescla cores. Na primeira vez que este filtro for escolhido, partes da imagem serão invertidas em um padrão de nuvens. A aplicação do filtro diversas vezes cria padrões de ondulação e veios que lembram a textura do mármore. Ao aplicar o filtro Nuvens por Diferença, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Fibers Cria a aparência de fibras entrelaçadas usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Use o controle deslizante de Variação para controlar a variação das cores (um valor baixo produz traços de cores longos e um valor alto resulta em fibras curtas com uma distribuição mais variada de cores). O controle deslizante de Intensidade controla a aparência de cada fibra. Uma definição baixa produz uma trança frouxa e uma definição alta produz fibras curtas. Clique no botão Tornar Aleatório para alterar a aparência do padrão; clique no botão inúmeras vezes até encontrar um padrão que o agrade. Ao aplicar o filtro Fibras, os dados da imagem da camada ativa são substituídos. Experimente adicionar uma camada de ajuste de mapa de degradê para colorir as fibras.

Lens Flare Simula a refração causada pela aplicação de uma luz brilhante na lente da câmera. Especifique um local para o centro do brilho clicando em qualquer ponto dentro da miniatura da imagem ou arrastando sua mira.

Lighting Effects Permite produzir inúmeros efeitos de iluminação em imagens RGB variando 17 estilos de luz, três tipos de luz e quatro conjuntos de propriedades da luz. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de mapas de relevo) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens.

Filtros Tornar Nítido

Os filtros Tornar Nítido recuperam o foco de imagens desfocadas aumentando o contraste dos pixels adjacentes.

Sharpen e Sharpen More Gera foco em uma seleção e melhora sua clareza. O filtro Tornar Mais Nítido aplica um efeito de nitidez mais intenso que o do filtro Tornar Nítido.

Sharpen Edges e Unsharp Edges Localizam as áreas na imagem em que ocorrem alterações de cor significativas e aplicam nitidez a elas. O filtro Tornar Areias Nítidas aplica nitidez apenas às arestas, preservando a suavidade geral da imagem. Use este filtro para dar nitidez às arestas sem especificar um valor. Para correção profissional de cores, use o filtro Máscara de Nitidez para ajustar o contraste dos detalhes da aresta e produzir uma linha mais clara e outra mais escura em cada lado da aresta. Esse processo realça a aresta e cria a ilusão de uma imagem mais nítida.

Smart Sharpen Torna nítida uma imagem permitindo definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade da nitidez que ocorre em sombras e realces. Esta é a maneira recomendada de se ajustar a nitidez caso você não tenha um filtro de nitidez em particular em mente.

Croqui, filtros

Os filtros no submenu Croqui adicionam textura às imagens, em geral para obter um efeito 3D. Os filtros também são úteis para criar uma aparência de belas-artes ou de desenho à mão livre. Muitos dos filtros de Croqui usam as cores do primeiro plano e do plano de fundo ao redesenhar a imagem. Todos os filtros de Croqui podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Bas Relief Transforma uma imagem para que ela pareça entalhada em baixo relevo e iluminada para acentuar as variações na superfície. As áreas escuras da imagem assumem a cor do primeiro plano, enquanto as cores claras usam a cor do plano de fundo.

Chalk & Charcoal Redesenha realces e tons médios com um plano de fundo cinza, de tom médio sólido, com giz grosso. As áreas de sombra são substituídas por linhas de carvão pretas na diagonal. O carvão é desenhado na cor do primeiro plano e o giz, na cor do plano de fundo.

Charcoal Cria um efeito borrado e posterizado. As arestas principais são desenhadas energicamente, enquanto os tons médios são traçados de maneira diagonal. O carvão é a cor do primeiro plano e o plano de fundo é a cor do papel.

Chrome Trata a imagem como se ela fosse uma superfície de cromo polida. Os realces são os pontos altos e as sombras são os pontos baixos na superfície refletora. Após aplicar o filtro, use a caixa de diálogo Níveis para adicionar mais contraste à imagem.

Conté Crayon Reproduz a textura de escuro denso e branco puro do Crayon Conté em uma imagem. O filtro Crayon Conté usa a cor do primeiro plano para as áreas escuras e a cor do plano de fundo para as áreas claras. Para obter um efeito mais real, altere a cor do primeiro plano para uma das cores comuns de Crayon Conté (preto, sépia, vermelho sangue) antes de aplicar o filtro. Para obter um efeito mais suave, altere a cor do plano de fundo para branco, adicione algumas cores do primeiro plano ao plano de fundo branco e aplique o filtro.

Graphic Pen Usa traçados de tinta finos e lineares para capturar os detalhes da imagem original. O efeito é especialmente impressionante com imagens digitalizadas. O filtro substitui a cor na imagem original, usando a cor do primeiro plano para a tinta e a cor do plano de fundo para o papel.

Halftone Pattern Simula o efeito de uma tela de meio-tom, ao mesmo tempo em que mantém o intervalo contínuo de tons.

Note Paper Cria uma imagem que parece ter sido criada com papel feito à mão. O filtro simplifica as imagens e combina os efeitos dos filtros Estilizar > Entalhe e Textura > Granulado. As áreas escuras da imagem aparecem como perfurações na camada superior do papel, revelando a cor do plano de fundo.

Photocopy Simula o efeito de fotocopiar uma imagem. Grandes áreas escuras tendem a ser copiadas apenas ao redor de suas arestas, enquanto tons médios são transformados em preto ou branco sólido.

Plaster Molda uma imagem em gesso 3D e, em seguida, aplica cor ao resultado usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. As áreas escuras são elevadas, enquanto as áreas claras são em baixo-relevo.

Reticulation Simula a redução e a distorção controladas da emulsão do filme para criar uma imagem que pareça estar concentrada nas áreas de sombra e levemente granulada nos realces.

Stamp Simplifica a imagem para que pareça ter sido criada com um carimbo de borracha ou de madeira. Esse filtro é mais usado com imagens em preto e branco.

Torn Edges Reconstrói a imagem para que pareça ter sido composta por pedaços de papel rasgado e aplica cor à imagem usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Esse filtro é especialmente útil para objetos de alto contraste ou texto.

Water Paper Usa toques manchados que parecem pintados em papel fibroso e úmido, fazendo as cores escorrerem e se mesclarem.





Estilização, filtros

Os filtros de Estilização produzem um efeito pintado ou impressionista em uma seleção, deslocando os pixels, localizando e aumentando o contraste em uma imagem. Depois de usar filtros como Indicação de Arestas e Traçado do Contorno, que realçam as arestas, é possível aplicar o comando Inverter para contornar as arestas de uma imagem colorida com linhas coloridas ou contornar as arestas de uma imagem em tons de cinza com linhas brancas.

Diffuse Mistura os pixels em uma seleção para suavizar o foco de acordo com a opção selecionada: Normal move os pixels aleatoriamente (ignorando valores de cor), Somente Escurecer substitui pixels claros por pixels mais escuros, e Somente Clarear substitui pixels escuros por pixels mais claros. Anisotrópico mistura os pixels na direção da menor alteração na cor.

Emboss Faz com que uma seleção pareça elevada ou estampada, convertendo sua cor de preenchimento em cinza e traçando as arestas com a cor de preenchimento original. As opções incluem um ângulo de entalhe (de -360°, para rebaixar a superfície, a +360° para elevar a superfície), uma altura e uma porcentagem (de 1% a 500%) para a intensidade de cor dentro da seleção. Para manter as cores e os detalhes ao criar o entalhe, use o comando Atenuar depois de aplicar o filtro Entalhe.

Extrude Aplica uma textura 3D a uma seleção ou camada. Consulte “Aplicação do filtro Extrusão” na página 432.

Find Edges Identifica as áreas da imagem com transições significativas e acentua as arestas. Assim como o filtro Traçado do Contorno, Indicação de Arestas contorna as arestas de uma imagem com linhas escuras sobre um plano de fundo branco, sendo útil para criar uma borda em torno de uma imagem.

Glowing Edges Identifica as arestas de cor e adiciona a elas um brilho de néon. Esse filtro pode ser aplicado cumulativamente.

Solarize Mescla uma imagem negativa e uma imagem positiva — semelhante à rápida exposição de um filme fotográfico à luz durante a revelação.

Tiles Decompõe a imagem em uma série de ladrilhos, criando um deslocamento entre a seleção e sua posição original. Escolha uma das seguintes opções para preencher a área entre os ladrilhos: a cor do plano de fundo, a cor do primeiro plano, uma versão invertida da imagem ou uma versão inalterada da imagem, que coloca a versão lado a lado na parte superior da original e revela parte da imagem original subjacente às arestas colocadas lado a lado.

Trace Contour Localiza as transições das principais áreas de brilho e contorna-as delicadamente para cada canal de cor, gerando um efeito semelhante às linhas de um mapa de contorno.

Wind Insere pequenas linhas horizontais na imagem para criar um efeito de vento. Os métodos são: Vento, que é a opção normal; Rajada, para um efeito de vento mais forte; e Em Ziguezague, que desloca as linhas de vento na imagem.

Textura, filtros

Use os filtros de Textura para simular a aparência de profundidade ou substância ou para adicionar uma aparência orgânica.

Craquelure Pinta uma imagem em uma superfície de gesso em alto relevo, produzindo uma fina rede de fendas que segue os contornos da imagem. Use esse filtro para criar um efeito de entalhe com imagens que contêm inúmeros valores de cor ou tons de cinza.

Grain Adiciona textura à imagem simulando tipos diferentes de granulado — Normal, Suave, Pó, Maciço, Contrastante, Aumentado, Pontilhado, Horizontal, Vertical e Manchados, disponíveis no menu Tipo de Granulado.

Mosaic Tiles Aplica acabamento à imagem para que pareça estar composta de pedaços pequenos ou ladrilhos e adiciona argamassa entre os ladrilhos. (Em contrapartida, o filtro Pixelate > Mosaic divide a imagem em blocos de pixels de cores diferentes.)

Patchwork Divide uma imagem em vários quadrados preenchidos com a cor predominante nessa área da imagem. Esse filtro reduz ou aumenta aleatoriamente a profundidade do ladrilho para reproduzir realces e sombras.

Stained Glass Pinta novamente uma imagem como células adjacentes de cor única contornadas pela cor do primeiro plano.

Texturizer Aplica a textura selecionada ou criada para uma imagem.

Plug-ins opcionais

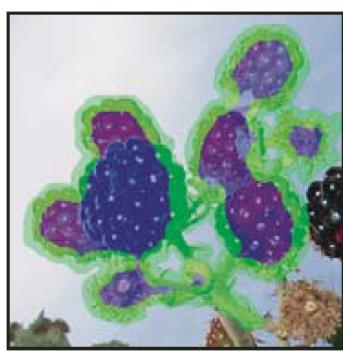
O Photoshop inclui diversos plug-ins, extensões e predefinições opcionais que não estão instalados no aplicativo. Você encontra muitos desses itens na pasta Goodies do disco do aplicativo. A pasta Utilitários também incluir um arquivo em PDF OptionalPluginsReadMe que fornece instruções sobre como instalar os plug-ins e as predefinições, além de informações sobre como fazer o download de outros plug-ins mais antigos.

Extração de um objeto de seu plano de fundo

O filtro Extrair proporciona uma maneira sofisticada de isolar um objeto de primeiro plano e apagar o plano de fundo em uma camada. Até mesmo objetos com arestas difíceis, complexas ou indefinidas podem ser recortados do plano de fundo com o mínimo de trabalho manual. Use as ferramentas na caixa de diálogo Extrair para especificar qual parte da imagem será extraída.

Para casos mais simples, tente usar a ferramenta Borracha de Plano de Fundo.

Ao extrair o objeto, o Photoshop apaga seu plano de fundo até a transparência. Os pixels na borda do objeto perdem os componentes de cor derivados plano de fundo, de modo que possam ser combinados com um novo plano de fundo sem produzir um halo de cor.



É possível adicionar opacidade novamente ao plano de fundo e criar outros efeitos ao usar o comando Editar > Atenuar após ma extração.

1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o objeto a ser extraído. Se uma camada de plano de fundo for selecionada, ela se tornará uma camada normal após a extração. Se a camada incluir uma seleção, a extração apagará o plano de fundo apenas na área selecionada.

Para evitar a perda de informações da imagem original, duplique a camada ou crie um instantâneo do estado da imagem original.

2 Escolha Filter > Extract, e especifique as opções de ferramenta:

Brush Size Digite um valor ou arraste o controle deslizante para especificar a largura da ferramenta Realçador de Aresta . Use também a opção Tamanho do Pincel para especificar a espessura das ferramentas Borracha, Limpar e Retoque de Aresta.

Highlight Escolha uma opção de cor predefinida para o realce que aparece ao redor dos objetos quando a ferramenta Realçador de Aresta é aplicada ou selecione Outro para selecionar uma cor personalizada de realce.

Preencher Escolha uma opção de cor predefinida ou selecione Outro para especificar uma cor personalizada para a área coberta pela ferramenta Preenchimento.

Smart Highlighting Seleccione essa opção para realçar uma aresta bem definida. Ela ajuda a manter o realce na aresta e aplica um realce grande o suficiente para cobri-la, independentemente do tamanho do pincel atual.

Se você usar o Realce Inteligente para marcar uma aresta de objeto próxima a outra aresta, diminua o tamanho do pincel se as arestas conflitantes empurrarem o realce para fora da aresta do objeto. Se a aresta do objeto tiver uma cor uniforme de um lado e arestas de alto contraste do outro lado, mantenha a aresta dentro da área do pincel, mas centralize o pincel na cor uniforme.

Especifique opções de Extração:

Imagem Texturizada Seleccione essa opção se o primeiro plano ou o plano de fundo da imagem contiver muita textura.

Suavidade Digite um valor ou arraste o controle deslizante para aumentar ou diminuir a suavidade do contorno. Em geral, convém começar com zero ou com um valor baixo para evitar o desfoque indesejado dos detalhes.



Se houver artefatos nítidos no resultado da extração, aumente o valor de Suavidade para ajudar a removê-los na próxima extração.

Canal Escolha o canal alfa no menu Canal para usar como base para o realce uma seleção salva em um canal alfa. O canal alfa deve se basear em uma seleção do limite da borda. Se um realce com base em canal for modificado, o nome desse canal no menu será alterado para Personalizado. Sua imagem deve ter um canal alfa para que a opção Canal fique disponível.

Forçar Primeiro Plano Seleccione essa opção se o objeto for particularmente complexo ou não tiver um interior nítido.

3 Selecione a ferramenta Realçador de Aresta e desenhe para definir a aresta do objeto a ser extraído. Arraste até o ponto em que realce sobreponha um pouco o objeto de primeiro plano e seu plano de fundo. Use um pincel espesso para cobrir arestas difíceis e complicadas em que o primeiro plano é mesclado ao plano de fundo, como fios de cabelo ou árvores.

Use a ferramenta Zoom ou Mão para ajustar a visualização conforme necessário.

Se precisar apagar o realce, selecione a ferramenta Borracha e arraste-a sobre o realce. Para apagar todo o realce, pressione as teclas Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (Mac OS).

Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, verifique se o realce delimita todo o objeto. Não é necessário realçar áreas em que o objeto toca os limites da imagem. Se o objeto não tiver uma estrutura interior nítida, realce-o totalmente.

Não será possível realçar o objeto inteiro se a opção Imagem Texturizada ou Forçar Primeiro Plano tiver sido selecionada.

4 Defina a área do primeiro plano seguindo um destes procedimentos:

- Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, selecione a ferramenta Preenchimento . Clique dentro do objeto para preencher seu interior. Clicar em uma área preenchida com a ferramenta Preenchimento removerá o preenchimento.
- Caso tenha selecionado Forçar Primeiro Plano, selecione a ferramenta Conta-gotas e clique dentro de um objeto para fazer uma amostra da cor do primeiro plano ou clique na caixa de texto Cor e use um Seletor de Cores para selecionar a cor do primeiro plano. Essa técnica funciona melhor com objetos que contêm tons de apenas uma cor.

5 (Opcional) Clique em Visualizar para visualizar o objeto extraído. Dê mais zoom conforme necessário. Mostrar Escolha uma opção de menu para alternar entre visualizações do original e da imagem extraída. Exibir Escolha uma opção de menu para visualizar o objeto extraído em contraste a um plano de fundo fosco colorido ou a um plano de fundo em tons de cinza. Para exibir um plano de fundo transparente, escolha Nenhum.

6 (Opcional) Aprimore a extração seguindo um destes procedimentos:

- Escolha novas opções de Realce e Preencher e desenhe novamente com a ferramenta Realçador de Aresta. Defina mais uma vez a área do primeiro plano e, em seguida, visualize o objeto extraído.
- Especifique novas configurações de Extração (Suavidade, Forçar Primeiro Plano e Cor) e, em seguida, visualize o objeto extraído.

Faça os retoques finais quando estiver satisfeito com a extração.

7 Retoque os resultados da extração seguindo um destes procedimentos:

- Para apagar os traços do plano de fundo na área extraída, use a ferramenta Limpar . Essa ferramenta subtrai a opacidade e tem um efeito cumulativo. Também é possível usar a ferramenta Limpar para preencher lacunas no objeto extraído. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar para adicionar opacidade novamente.
- Para editar a aresta do objeto extraído, use a ferramenta Retoque de Aresta . Essa ferramenta torna as arestas mais nítidas e tem um efeito cumulativo. Se não houver uma aresta nítida, a ferramenta Retoque de Aresta adicionará opacidade ao objeto ou subtrairá opacidade do plano de fundo.

Também é possível fazer a limpeza da imagem após a extração usando as ferramentas Borracha de Plano de Fundo e Pincel do Histórico, disponíveis na caixa de ferramentas.

8 Clique em OK para aplicar a extração final. Na camada, todos os pixels fora do objeto extraído serão apagados até a transparência.