# CONTEÚDO PROGRAMÁTICO ADOBE PHOTOSHOP CC

# **APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA**

O Adobe Photoshop CC é O programa de edição e tratamento de imagem por excelência. Este poderoso programa permite fazer correcções ou profundas alterações em todo o tipo de imagens; montagens simples ou complexas, retoque de imagens danificadas ou com problemas, acrescentar efeitos especiais, criar imagens a partir do nada, tratar imagens para diferentes finalidades, etc

#### **OBJETIVOS**

No final deste curso, os formandos serão capazes de executar as seguintes tarefas:

- Organizar e catalogar rapidamente grandes quantidades de imagens através da Bridge
- -Abrir imagens digitais e efectuar correcções ou alterações de cor, ajustar tonalidades, alterar níveis de saturação
- Trabalhar imagens em diferentes formatos, incluindo Raw, com as potencialidades do plug-in Camera Raw
- Aplicar filtros fotográficos
- Equiparar cores entre imagens diferentes
- Ajustar quase automaticamente as sombras e as altas luzes
- Ajustar / corrigir a exposição

- Trabalhar com layers e máscaras
- Recortar imagens, corrigir perspectivas, aplicar transformações
- Fazer montagens simples ou criativas
- Retocar imagens antigas ou danificadas
- Usar as ferramentas do programa para criar e guardar selecções, pintar, retocar...
- Acrescentar efeitos especiais (relevos, brilhos, sombras)
- Criar fotos panorâmicas através de montagem automática
- Automatizar tarefas várias

#### A ADOBE BRIDGE

Este é na verdade um programa independente mas que pode servir de ponte entre as aplicações de design da Adobe e é um excelente local para organizar, classificar e gerir imagens.

- Visualizar ficheiros e pastas
- Efectuar pesquisas e criar colecções
- Catalogar e organizar ficheiros
- Folha de contactos
- Metadados e preferências

# **INTRODUÇÃO AO PHOTOSHOP**

Apresentação dos princípios básicos e alguns métodos de organização e adaptação da interface.

- Princípios básicos espaços de trabalho
- Principais teclas modificadoras (shortcuts)
- Réguas e guias guias simples e smart guides
- Visualização
- Definir as preferências para um desempenho mais eficiente

#### **A COR**

Comandos e menus vários para corrigor/alterar cor

- Perfis e Modos de Cor
- Correcções / Alterações de cor
- Efectuar medições de cor / Interpretação de um Histograma
- Equiparação de cor entre duas fotos
- Correcção automática de imagens sub ou sobre expostas
- Métodos para passar imagens para preto e branco

- Guardar correcções de cor e aplicá-las a diversas imagens
- Corte e enquadramento de imagens / correcção de perspectiva
- Imagens a 32-bits (High Dynamic Range)

# **SELECÇÕES**

O rigor de uma selecção é essencial para a qualidade do trabalho final. Existem várias técnicas para criar seleccões.

- A importância de bem seleccionar
- Técnicas e truques para (bem) seleccionar
- Selecções complexas (pelos, cabelos, etc)
- Ferramentas de selecção
- Trabalhar selecções / Corrigir uma selecção inicial
- Seleccções difíceis (pelos e cabelos) alguns truques e dicas

## **AS CAMADAS (LAYERS)**

Trabalhar com este programa implica saber manipular camadas

- Tipos de camadas
- Camadas de ajuste de cor / Painel Adjustments
- Camadas de texto
- Aplicar efeitos a camadas com ou sem estilos
- Smart Objects
- Modos de mistura de cor entre camadas
- Máscaras técnicas várias
- Mistura automática de camadas
- Máscaras / utilização conjugada com o painel Masks
- Alinhamento automático entre camadas
- Os comandos Content Aware Scale e Content Aware Fill

#### **TEXTO**

- Formatar texto
- Efeitos aplicados a texto

#### **RAW**

O Photoshop permite abrir no Plug-In Camera Raw também em imagens de outros formatos. Conheça estes recursos

- Diferenças e semelhanças entre o plug-in Camera Raw e a janela habitual do Photoshop
- O que podemos/devemos trabalhar em Raw
- Usar e manter o formato Raw dentro do Photoshop
- Trabalhar imagens JPEG e TIFF no Plug-In Camera Raw

#### **RETOQUE**

Existem várias ferramentas para retoque, mas é possível também conjugar outras técnicas para recuperar/alterar imagens

- Ferramentas de Pintura e de Retoque
- Eliminação de poeiras, ruídos, riscos ou elementos indesejáveis
- Retirar elementos da imagem, reconstruindo o fundo, com o comando Content Aware Fill
- Content Aware Fill também presente no retoque com a Spot Healing Brush
- Grão e Textura
- Restauro de fotos danificadas
- Ferramentas de Focagem e Exposição

#### **FILTROS E PADRÕES**

O programa apresenta filtros correctivos e filtros para retoque

- Tipos de Filtros
- Filtros "Especiais"
- Filtros não destrutivos (Smart Filters)
- Filtros de Desfoque e Filtros de Nitidez
- Filtro Camera Raw
- Correcção Óptica de Lente
- Distorções e melhorias
- Criar e aplicar padrões

## **MONTAGENS E COMPOSIÇÕES**

- Montagem automática de panoramas
- Manipulações diversas
- Alterações e correcções
- Criatividade

# **AUTOMATIZAÇÕES**

- Biblioteca de Imagens
- Utilização e criação de Actions para automatizar tarefas repetitivas

# CONTEÚDO PROGRAMÁTICO ADOBE ILLUSTRATOR CC

# **APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA**

O Adobe Illustrator é um programa de desenho e ilustração vectorial, que coloca à disposição dos utilizadores poderosas ferramentas para a concepção dos seus trabalhos. Por exemplo, a ferramenta Live Paint para colorir desenhos intuitivamente e detectar e corrigir intervalos no traço da imagem a conversão para vectores de qualquer foto, digitalização, desenho ou outro tipo de imagens bitmap, ou a criação de padrões vectoriais que podem ser editados a qualquer momento.

#### **OBJETIVOS**

No final deste curso, os formandos serão capazes de executar as seguintes tarefas:

- Usar as ferramentas para desenhar ou refazer logotipos
- Importar imagens digitais e integrá-las com ilustração vectorial
- Desenhar mapas, ícones e sinalética em geral
- Importar, digitar e formatar texto, tanto para produção de parágrafos, como para aplicação de efeitos especiais
- Colorir imagens de forma intuitiva e dinâmica, através do comando Live Paint

- Recolorir objectos com grupos de cor
- Trabalhar com símbolos e diferentes tipos de pincéis
- Usar a ferramenta Live Trace para vectorizar imagens
- Usar a ferramenta Blob Brush para desenho fácil e com o mínimo de vectores separados
- Criar e ajustar objectos em perspectiva
- Criar, editar e alterar padrões e texturas

#### Introdução, conceitos básicos

Apresentação dos princípios básicos e alguns métodos de organização e adaptação da interface – organizar os painéis, quais os que estarão visíveis em cada tipo de trabalho, atalhos que podem aumentar a produtividade, ferramentas adequadas para cada caso, etc.

- Painel de controlo; menus, painéis e ferramentas
- Principais teclas modificadoras (shortcuts)
- Réguas, grelhas e guias. Smart guides
- Coordenadas X, Y
- Movimentos e visualização Preview e Artwork, escalas
- Modos e Modelos de cor HSB, RGB, CMYK, Grayscale

#### **Trabalhar com ficheiros**

Vários tipos de ficheiros (além dos de Illustrator): colocar ou copiar ficheiros de Photoshop ou de InDesign, editar um PDF, etc

- Abrir, gravar e fechar documentos
- Abrir ficheiros vários de Autocad, de Corel, formato PDF
- Utilização de imagens "linkadas" ou absorvidas
- Utilizar o painel Links / ver a informação
- Actualizar uma imagem "linkada"
- Importar / exportar ficheiros
- Trabalhar com artboards (área de trabalho)
- Entender como funciona o novo Painel Library

## Técnicas e Ferramentas de Desenho

- Ferramenta Caneta (Pen) para desenhar livremente ou logOtipos
- Linhas e segmentos de arco / Espirais
- Ferramenta Blob e opções

- Ferramenta Bristle Brush
- Ferramentas Borracha, Pincel, Lápis e Smooth

## **Manipular objetos**

- Misturar curvas, cantos e segmentos rectos
- Cantos redondos
- Trabalhar com formas várias painel Pathfinder
- Alinhamentos entre objectos painel Align
- Conteúdo e contorno de um objecto
- Colocar imagens dentro de letras
- Colocar letras em torno de uma caixa (um círculo, p. ex.)

#### Trabalhar com símbolos

A utilização de símbolos permite ganhar tempo e fazer múltiplas alterações em simultâneo

- O painel Symbols
- Criar / usar / apagar símbolos
- Modificar e redefinir símbolos
- As Ferramentas de símbolos
- Biblioteca de Symbols

### Ferramentas de selecção

- Seleccionar vários objectos
- A Varinha Mágica
- Seleccionar por atributos
- Mover, apagar e copiar objectos

# O painel Brushes

Conceitos para trabalhar com Bruhes (alguns são similares aos do Photoshop)

- Tipos de Brushes
- Criar e manejar Brushes
- Métodos para colorir
- Biblioteca de Brushes

# **Características dos objectos**

- Criação de degradés e padrões
- Espessura dos traços
- Opacidade
- Isolar objectos ou grupos de objectos

## **Trabalhar com cor**

- Cores directas e processadas
- Colorir desenhos de forma intuitiva e dinâmica
- Os paineis Color, Stroke e Swatches
- Tipos de Swatches
- Bibliotecas de Swatches
- Utilizar o Recolor Artwork
- Live Paint e Live Color

#### Mesclas de Cores e Blends

- A Ferramenta Mesh
- Degradés
- Padrões
- Blends entre objectos

# O painel Appearance

Todas as características de um objecto podem ser definidas neste painel que é importante compreender

- Adicionar / Remover atributos
- Aplicar cores e contornos
- O painel de Estilos
- Criar, aplicar e modificar estilos
- A Biblioteca de Estilos

## **Efeitos e Transparências**

Efeitos vários – muitas destes são semelhantes ao InDesign e ao Photoshop

- Sombras
- Brilhos interior e exterior
- Efeitos 3D
- Esbatimento dos contornos (feather

## Vectorização de Logotipos ou Desenhos

Técnicas para transformar pixeis em vectores

- O comando Live Trace
- Live Paint
- Recolor Artwork

Trabalhar com Texto

- Atribuir estilos ao texto
- Parágrafos, blocos de texto, text wrap
- Formatar Colunas e Parágrafos
- Texto em caixas de texto e texto sobre linhas (paths)
- Transformar texto em objectos e Imagens dentro de texto
- Os painéis Character Paragraph
- O painel TypeKit

### Gráficos

O Illustrator tem ferramentas e comandos específicos para trabalhar gráficos de vários tipos – de barras, linhas, "queijo", etc –, podendo importar os dados do Excel ou outras bases

- Inserir ou importar dados e gerar um gráfico
- Os 9 tipos de gráficos
- Limitações
- Trabalhar o design de um gráfico
- Exemplos práticos

#### Impressão e verificação

- Opções de impressão
- Preferências e verificação do trabalho
- Gestão de cor e Separação de cores, Overprints
- Gravar, exportar ou imprimir PDF's (definir propriedades)

#### Automatização

- Actions
- Memorizações de funções repetitivas