

# Photoshop CS2

Vencedora da 1ª Edição  
do Concurso de Apostilas  
Valendo um Notebook



**Adriana Tenchini**



# Sumário

<b>1 - Introdução.....</b>	<b>13</b>
1.1 - Breve História do Photoshop.....	14
1.2 - Novidades da Versão CS.....	15
1.3 - Novidades da Versão CS2.....	16
1.4 - Dúvidas Comuns aos Usuários Iniciantes.....	17
1.5 - Links Interessantes Sobre o Photoshop.....	18
<b>1- Área de Trabalho.....</b>	<b>21</b>
1.1- Caixa de Ferramentas.....	21
1.2- Barra de opções.....	23
1.3- Paletas.....	23
1.3.1- Alterando a exibição da paleta.....	23
1.3.2- Encaixando paletas.....	24
1.3.3- Personalizando o espaço de trabalho.....	24
1.4- Paleta Seca.....	24
1.5- Visualização da Imagem.....	25
1.5.1- Ferramentas Zoom e Mão.....	25
1.5.2- Paleta Navegador.....	25
1.6- Organização das Janelas.....	25
1.7- Régua, Guias e Grades.....	26
1.7.1- As Réguas.....	26
1.7.2- As Linhas Guias.....	26
1.7.3- A Grade.....	26
1.7.4- Ferramenta medir.....	26
1.7.5- Extras.....	27
1.8- Exibindo informações de arquivo e imagem.....	28
1.9- Camadas.....	28
<b>2- Adquirindo Imagens.....</b>	<b>33</b>
2.1- Criando Novas Imagens.....	33
2.1.1- Nome.....	33
2.1.2- Predefinição.....	33
2.1.3- Tamanho da Imagem.....	33
2.1.4- Resolução.....	34
2.1.5- Modo de Cores.....	36
2.1.6- Conteúdo do Plano de Fundo.....	36
2.1.7- Perfil de Cores.....	36
2.1.8- Proporção de Pixel.....	36

2.2- Sobre Imagens bitmap e gráficos vetoriais.....	37
2.2.1- Imagens bitmap.....	37
2.2.2- Gráficos vetoriais .....	37
2.3- Sobre Tamanho e Resolução da Imagem.....	38
2.3.1- Dimensões em pixel .....	38
2.3.2- Resolução da imagem.....	38
2.3.3- Resolução do monitor.....	40
2.3.4- Resolução da impressora.....	40
2.3.5- Freqüência de tela.....	40
2.3.6- Tamanho do arquivo.....	41
2.4- Alterando o tamanho e a resolução da imagem..	41
2.5- Abrindo e importando imagens.....	41
2.5.1- Abrindo arquivos.....	42
2.5.2- Abrindo e importando arquivos PDF.....	42
2.6- Utilizando o Localizador de Arquivos.....	43
2.7- Salvando Imagens.....	46
<b>3. Modelos e Modos de Cores - Canais.....</b>	<b>49</b>
3.1- Modelos e Modos de Cores.....	49
3.1.1- Modelo HSB (Hue , Saturation e Brightness).....	49
3.1.2- Modelo RGB (Red, Green e Blue).....	50
3.1.3- Modo RGB.....	50
3.1.4- Modelo CMYK (Cian, Magenta, Yellow e black.....	51
3.1.5- Modo CMYK.....	51
3.1.6- Modelo Lab.....	52
3.1.7- Modo Lab.....	52
3.1.8- Modo Bitmap.....	53
3.1.9- Modo tons de cinza.....	53
3.1.10- Modo Duotônico.....	53
3.1.11 - Modo de cores indexadas.....	53
3.1.12- Modo de cores Multicanal.....	54
3.2- Gamut de Cores.....	54
3.3- Canais e Profundidades de Bits.....	55
3.3.1- Canais.....	55
3.3.2- Profundidade de Bits.....	56
3.4- Convertendo entre modos de cores.....	56
3.5- Convertendo entre os modos Tons de Cinza e Bitmap.....	57
3.5.1- Fazendo conversões nos modos Tons de Cinza e Bitmap.....	57

3.5.2- Especificando métodos de conversão em Bitmap predefinidos.....	58
3.6- Escolha de Cores.....	59
3.6.1- Escala Pantone.....	60
<b>4- Ajustes de Cores.....</b>	<b>63</b>
4.1- O Histograma.....	63
4.2- Utilizando as ferramentas de ajuste de cor.....	65
4.2.1- Efetuando ajustes de cor.....	65
4.2.2- Visualizando os valores de cor dos pixels.....	66
4.2.3- Salvando e reaplicando configurações.....	67
4.3- Ajustes dos Níveis, Curvas e Exposição.....	68
4.3.1- Ajuste dos Níveis.....	68
1) Utilizando Níveis para definir realces, sombras e tons médios.....	68
2) Utilizando Níveis para ajustar cores.....	70
4.3.2- Ajuste de Curvas.....	71
4.3.3- Ajuste de Exposição.....	72
4.4- Matiz, Saturação.....	72
4.5- Equilíbrio de Cores.....	73
4.6- Efeitos especiais de Cor.....	73
4.6.1- Remoção de Saturação.....	73
4.6.2- Inversão de Cores.....	73
4.6.3- Recurso Limiar.....	74
4.6.4- Posterização.....	74
4.6.5- Mapa de Dégradê.....	74
4.6.6- Variações.....	74
<b>5 - Seleção de Áreas.....</b>	<b>77</b>
5.1- Ferramenta Mover.....	77
5.2- Seleção Retangular e Elíptica.....	77
5.2.1- Letreiro retangular.....	78
5.2.2- Letreiro Elíptico.....	78
5.3- Seleção com o Laço.....	78
5.4- Seleção com a Varinha Mágica.....	79
5.5- Seleção de um Intervalo de Cores.....	79
5.6- Modificando a Seleção.....	79
5.6.1- Inversão da Seleção.....	80
5.6.2- Alteração de Difusão.....	80
5.6.3- Modificar.....	80

1. Borda.....	80
2. Suavização de serrilhado.....	80
5.6.4- Comandos Aumentar e Semelhante.....	80
5.7- Transformando a Seleção.....	81
5.8- Cancelar seleção.....	81
5.9- Salvar e Carregar Seleções.....	81
5.9.1- Salvando uma seleção.....	81
6.9.2- Carregando uma Seleção.....	82
5.10- Transformando.....	82
5.10.1- Transformação Livre.....	82
5.10.2- Alterando o tamanho da tela de pintura.....	83
5.10.3- Cortando Imagens.....	83
<b>6- Pintura, Correção e Desenho.....</b>	<b>87</b>
6.1- Sobre desenho e pintura.....	87
6.2- Ferramentas de Pintura.....	87
6.2.1- Ferramentas Pincel e Lápis.....	87
6.2.2- Configuração de Pincéis.....	88
6.2.3- A Paleta Histórico.....	89
6.2.4- Definindo opções do histórico.....	90
6.2.5- Pincel do Histórico.....	91
6.2.6- Pincel História da Arte.....	91
6.2.7- Ferramenta borracha.....	91
6.2.8- Aplicando Cores Sólidas e Padrão.....	92
6.2.9- Aplicando Cores Degradê.....	92
6.3- Ferramentas de Retoque.....	93
6.3.1- Ferramentas Carimbo.....	93
6.3.2- Ferramentas de Recuperação.....	94
6.3.3- Ferramentas Correção e Olhos Vermelho.....	96
6.3.4- Ferramentas Desfoque, Nitidez e Borra.....	97
6.3.5- Ferramentas de Exposição e Esponja.....	97
6.4- Desenhando Formas e Demarcadores.....	99
6.4.1- Criando camadas de forma.....	99
6.4.2- Criando um demarcador de trabalho.....	100
6.4.3- Criando formas convertidas em bitmap.....	101
6.5- Utilizando as ferramentas de forma.....	102
6.5.1- Definindo opções de ferramentas de forma.....	102
6.6- Utilizando as ferramentas caneta.....	103
6.6.1- Desenhando com a ferramenta caneta.....	104
6.6.2- Desenhando segmentos de reta.....	104

6.6.3-	Desenhando Curvas com a ferramenta Caneta.....	105
6.6.4-	Desenhando com ferramenta caneta de forma livre....	106
<b>6.7-</b>	<b>Editando Demarcadores.....</b>	<b>108</b>
6.7.1-	Componentes de um Demarcador.....	108
6.7.2-	Selecionando demarcadores.....	110
6.7.3-	Adicionando, excluindo e convertendo pontos de ancoragem.....	110
<b>6.8-</b>	<b>Gerenciando demarcadores.....</b>	<b>111</b>
6.8.1-	Para criar um novo demarcador na paleta demarcadores.....	111
6.8.2-	Para salvar um demarcador de trabalho.....	111
6.8.3-	Para renomear um demarcador salvo.....	112
6.8.4-	Para excluir um demarcador.....	112
<b>6.9 -</b>	<b>Convertendo demarcadores em bordas de seleção.....</b>	<b>112</b>
6.9.1-	Ferramenta Seleção Direta.....	112
6.9.2 -	Para converter demarcador em uma borda de seleção utilizando as configurações atuais de Criar Seleção.....	113
6.9.3-	Para converter um demarcador em uma borda de seleção e especificar configurações.....	113
<b>6.10-</b>	<b>Convertendo bordas de seleção em demarcadores.....</b>	<b>114</b>
6.10.1-	Para converter uma seleção em demarcador utilizando as configurações atuais de Criar Demarcador de Trabalho....	114
6.10.2-	Para converter uma seleção em demarcador e especificar configurações.....	114
<b>6.11-</b>	<b>Adicionando cores a demarcadores.....</b>	<b>115</b>
6.11.1-	Preenchendo demarcadores com cores.....	115
6.11.2-	Para preencher um demarcador utilizando as configurações atuais de Preencher Demarcador.....	115
6.11.3-	Para preencher um demarcador e especificar opções.....	115
<b>7 -</b>	<b>Trabalhando com Pincéis.....</b>	<b>119</b>
7.1-	Utilizando a Paleta Pincéis.....	119
7.2-	Selecionando pincéis predefinidos.....	119
7.2.1-	Para exibir a paleta pop-up Pincéis.....	119
7.2.2-	Para selecionar um pincel predefinido.....	119
7.2.3-	Para alterar a exibição de pincéis predefinidos.....	120
7.2.4-	Para carregar uma biblioteca de pincéis predefinidos....	120
7.2.5-	Para retornar à biblioteca padrão de pincéis predefi-	

nidos.....	120
7.3- Personalizando pontas de pincel.....	121
7.3.1- Para criar uma forma de ponta de pincel.....	121
7.3.2- Para definir opções de forma de ponta de pincel.....	121
7.4 -Sobre a dinâmica do pincel.....	122
7.5- Especificando a dinâmica da forma do pincel.....	123
7.6- Especificando a dispersão do pincel.....	123
7.7- Criando pincéis texturizados.....	124
7.8- Criando pincéis duplos.....	125
7.9- Definindo opções para ferramentas de pintura e edição.....	126
7.9.1- Selecionando um modo de mesclagem.....	126
<b>8 - Trabalhando com Textos.....</b>	<b>133</b>
8.1- Sobre textos.....	133
8.2- Criando texto.....	133
8.2.1- Inserindo texto de ponto.....	133
8.2.2- Inserindo texto de parágrafo.....	134
8.3- Formatando caracteres.....	135
8.3.1- Selecionando caracteres.....	135
8.3.2- Utilizando a paleta Caractere.....	136
8.3.3- Escolhendo uma fonte.....	136
8.3.4- Escolhendo um tamanho de texto.....	137
8.3.5- Alterando a cor do texto.....	137
8.3.6- Especificando as entrelinhas.....	138
8.3.7- Especificando o ajuste de espaço e o espaçamento.....	138
8.3.8- Ajustando a escala horizontal ou vertical.....	138
8.3.9- Especificando deslocamento de linha de base.....	138
8.3.10- Tornando caracteres sobrescritos ou subscritos.....	139
8.3.11- Aplicando sublinhado e tachado.....	139
8.3.12- Rotacionando texto vertical.....	139
8.4- Fazendo a verificação ortográfica.....	140
8.5- Formatando parágrafos.....	140
8.6- Alinhamento de Texto em relação à um objeto.....	141
8.7- Criando uma borda de seleção de texto.....	141
8.8- Convertendo texto de ponto para texto de parágrafo.....	141
8.9- Distorcendo camadas de texto.....	142
8.10- Criando um demarcador de trabalho a partir do texto.....	142



8.11- Convertendo texto em formas.....	143
<b>9- Canais e Máscaras.....</b>	<b>147</b>
9.1- Sobre Canais.....	147
9.2- Adicionando cores spot.....	148
9.2.1- Sobre cores spot.....	148
9.2.2- Criando canais de spot.....	148
9.3- Sobre Máscaras.....	149
9.4- Criando máscaras temporárias no modo Máscara Rápida.....	150
9.5- Armazenando máscaras em canais alfa.....	152
9.5.1- Sobre canais alfa.....	153
9.5.2- Criando canais alfa.....	153
9.5.3- Salvando uma seleção de máscara.....	154
9.5.4- Modificando canais alfa.....	155
<b>10 - Camadas.....</b>	<b>159</b>
10.1- Utilizando a paleta Camadas.....	159
10.2- Editando Camadas.....	160
10.2.1- Criar, Selecionar e Excluir Camadas.....	160
10.2.2- Movendo a Camada.....	161
10.2.3- Visualização e Opções de Bloqueio.....	161
10.2.4- Duplicando Camadas.....	161
10.2.5- Níveis de Opacidade e Preenchimento.....	162
10.2.6- Opções de Mesclagem.....	162
10.3- Organizando as Camadas.....	163
10.3.1- Agrupando Camadas.....	163
10.3.2- Camadas Vinculadas.....	164
10.3.3- Transformação da Camada.....	164
10.3.4- Alinhamento de Camadas.....	165
10.4- Utilizando Camadas de Ajuste e Preenchimento.....	166
10.4.1- Sobre camadas de ajuste e camadas de preenchimento.....	166
10.4.2- Criando camadas de ajuste ou de preenchimento.....	166
10.4.3- Editando camadas de ajuste ou de preenchimento.....	168
10.5- Mascaramo Camadas.....	169
10.5.1- Criando máscara de camada.....	169
10.5.2- Criando Máscara de Vetor.....	170
10.5.3- Excluindo uma Máscara.....	171
10.5.4- Máscara de corte.....	171

10.6-	Utilizando efeitos e estilos de camada.....	171
10.6.1-	Sobre efeitos e estilos de camada.....	172
10.6.2-	A Janela Estilo de Camada.....	172
10.6.3-	Conversão de Seleção em Camada.....	173
10.6.4-	Aplicação dos Efeitos.....	173
10.7-	Paleta Estilos.....	176
10.8-	Mesclagem de Camadas.....	176
10.8.1-	Mesclar para Baixo.....	177
10.8.2-	Mesclar Camadas Visíveis.....	177
10.8.3-	Achatar Imagem.....	177
10.8.4-	Controlando o tamanho do arquivo.....	178
10.8.5-	Convertendo camadas em bitmap.....	178
<b>11-</b>	<b>Filtros.....</b>	<b>181</b>
11.1-	Aplicando Filtros.....	181
11.2-	Galeria de Filtros.....	182
11.3-	Exemplos de Filtros.....	185
11.3.1-	Filtros de Desfoque.....	185
11.3.2-	Filtros de Ruído.....	185
11.3.3-	Filtros de Textura.....	185
11.3.4-	Filtros de Nitidez.....	185
11.4-	Dando nitidez às imagens.....	185
<b>12-</b>	<b>Automatizando Tarefas.....</b>	<b>189</b>
12.1-	Sobre ações.....	189
12.2-	Utilizando a paleta Ações.....	189
12.3-	Gravando ações.....	190
12.3.1-	Criando uma nova ação.....	191
12.3.2-	Gravando demarcadores.....	191
12.3.3-	Inserindo interrupções.....	192
12.3.4-	Configurando controles modais.....	193
12.3.5-	Excluindo comandos.....	193
12.3.6-	Inserindo comandos não graváveis.....	194
12.4-	Executando ações.....	194
12.5-	Definindo opções de execução.....	195
12.6-	Editando ações.....	196
12.6.1-	Reorganizando ações e comandos.....	196
12.6.2-	Gravando comandos adicionais.....	196
12.6.3-	Regravando e duplicando ações e comandos.....	197
12.7-	Gerenciando ações da paleta Ações.....	197

12.7.1- Salvando e carregando ações.....	197
12.7.2- Organizando conjuntos de ações.....	198
<b>13- Preparação de Imagens e Impressão.....</b>	<b>201</b>
13.1- Salvando imagens.....	201
13.2- Sobre a otimização.....	201
13.3 -Sobre formatos de arquivo.....	202
13.3.1- Compactação de arquivos.....	202
13.3.2- Formatos.....	203
13.4- Preparando Imagens para Vídeo.....	207
13.5- Preparando Imagens para Impressão.....	207
13.5.1 - Imprimindo Fotos Digitais.....	208
<b>14 - Exercícios.....</b>	<b>213</b>
14.1 - Escala de Cinza.....	214
14.2 - Efeito Transparência oval.....	214
14.3 - Mudança de Cores.....	215
14.4 -Anúncio - 21 x 21 cm.....	216
14.5 - Efeito TV Scanline.....	216
14.6 -Cartaz propaganda.....	217
14.7 - Folheto Propaganda.....	218
14.8 - Cartaz Tipografia.....	220
14.9 - Efeito Azulejos.....	222
14.10 - Fusão de Imagens.....	222
14.11 - Convite.....	223
14.12 - Texto em Relevô.....	225
14.13 - Destacar texto em uma foto.....	226
14.14 - Textura Matrix.....	227
14.15 - Fazendo um cartaz de procurado.....	227
14.16 - Efeito de Vibração.....	229
14.17 - Efeito de Vibração, parte 2.....	229
14.18- Fogo Simples.....	230
14.19 - Efeito Congelando.....	231
14.20 - Transforme uma foto ou imagem em Desenho.....	231
14.21 - Efeito Dourar.....	232
14.22 - Criar Máscara de Corte.....	233
14.23 - Colorização Digital.....	234
14.24 - O mundo a preto e branco.....	234
14.25 - Editando Fotos.....	236

14.25.1 - Tratamento de Rosto.....	236
Corrigindo Sinais de Expressão.....	236
Maquiagem.....	237
Modificando a cor dos olhos.....	237
Modificando a tonalidade dos cabelos.....	238
14.25.2 - Tratamento Corporal.....	238
Retirando Celulite.....	238
Tratamento de Estrias.....	238
Modificando Fotos Coloridas.....	238
14.26 - Texto Cromado.....	238

# 1 - Introdução

Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa de fato para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.

Apesar de ter sido concebido para edição de imagens para impressão em papel, o Photoshop está a ser cada vez mais usado também para produzir imagens destinadas à World Wide Web. As versões mais recentes incluem um segundo programa, o Adobe ImageReady, muito semelhante ao Photoshop, que é utilizado em conjunto para a edição e criação de imagens e animações para a internet.

O Photoshop também suporta edição com outros tipos de programas da Adobe, especializados em determinadas áreas: o já referido Adobe ImageReady (edição de imagens para a web), Adobe InDesign (edição de texto) Adobe Illustrator (edição de gráficos vetoriais), Adobe Premiere (edição de vídeo não-linear), Adobe After Effects (edição de efeitos especiais em vídeo) e o Adobe Encore DVD (edição destinada a DVDs). O formato de arquivos nativos do Photoshop (PSD ou PDD) podem ser usados entre estes programas. A título de exemplo, o Photoshop CS permite fazer elementos da interface gráfica de DVDs (menus e botões), desde que dispostos separadamente no ficheiro original (PSD ou PDD) por camadas agrupadas por ordem específica, de forma que, ao ser importado pelo Adobe Encore DVD, este consiga criar a edição para DVD com esses elementos.

Com a expansão da fotografia digital a tecnologia ganhou milhares de adeptos, revolucionando a vida de profissionais e amadores, que passam a ter que adquirir novos conhecimentos que vão além da fotografia convencional: o tratamento de imagens.

Tratar uma imagem consiste em corrigir pequenos defeitos que possam existir. Essa correção pode ser necessária por diversas razões, sendo que as mais comuns são a necessidade de obter arquivos menores e de melhor qualidade. O tratamento de imagens envolve técnicas de melhorias, como ajustes de brilho, níveis e curvas de cores, nitidez e outros aspectos fotograficos. Através desta manipulação, criamos efeitos especiais, geramos novos fundos e inserimos elementos como objetos e pessoas.

A manipulação e o tratamento de imagem, que antes ficava restrita aos fotógrafos e designers, hoje pode ser feita por qualquer pessoa

que tenha o Photoshop CS2, o editor de imagem da Adobe. Com ele, é possível melhorar uma foto através de cortes e novos enquadramentos, alterar a nitidez, fazer fusões, montagens, correções de cores e criar vários tipos de efeitos através dos filtros.

Nesta apostila todas as ferramentas são apresentadas, e demonstrado através de exemplos práticos o tratamento e a manipulação de imagens. Ela foi desenvolvida de forma que os leitores aprendem a utilizar o programa de maneira fácil e rápida, aplicando os conceitos em atividades práticas. E aqueles que já o utilizam vão verificar os novos comandos da versão CS2, aprimorando seus conhecimentos.

## 1.1 - Breve História do Photoshop

O início da carreira do Photoshop foi humilde e deve sua identidade a um estudante graduado pela universidade de Michigan. Em 1987, Thomas Knoll, um candidato a doutorado em computação, tentou escrever um programa que apresentava imagens em escalas de cinza.

Seu irmão, John, trabalhava na Industrial Light and Magic (ILM), a conhecida empresa de efeitos especiais de propriedade do cineasta George Lucas. Foi lá que John participou de uma equipe que fazia experiências com efeitos especiais simples, mas convincentes, John pediu a Thomas que o ajudasse a programar um computador para processar arquivos de imagens digitais, o programa desenvolvido foi usado como ponto de partida.

John adquiriu um Macintosh II, o primeiro modelo com cor e o programa foi adaptado para essa nova evolução.

O programa evoluiu a um ponto que tornou-se viável comercialmente, ele já contava com a capacidade de ler e gravar arquivos em vários formatos e algumas rotinas de processamento de imagens, algo parecido com os filtros atuais. Já era possível criar seleções maleáveis, ajustar tonalidades, balanço e saturação de cores.

Na época surgiu de forma pioneira um concorrente chamado PhotoMac, John foi conhece-lo em uma conferência sobre



A primeira versão do Photoshop. Começou aqui a história do melhor programa de imagens.



versão 2.5 foi a primeira a funcionar no Windows



Versão 3.0 trouxe a capacidade de trabalhar com camadas



versão 4.0 trouxe diversas mudanças na interface



na 5.0 o aguardada capacidade de múltiplos usuários



A versão 5.5 trouxe o filtro de Extract e Vector Shapes



O filtro Liquify foi a maior inovação da versão 6.0



O photoshop 7.0 trouxe o healing brush tool como vedete



A versão 8.0 foi rebatizada e passou a se chamar Photoshop CS

computação gráfica e constatou que o concorrente não tinha nada que pudesse preocupar a viabilidade do lançamento do Photoshop.

A primeira empresa a se interessar pelo software foi uma fabricante de scanner, a Barneyscan, que distribuiu o software junto de seus produtos, essa primeira versão foi apresentada como Barneyscan XP.

Logo em seguida, já em 1988, a Adobe se interessou e comprou a licença para distribuir o programa, um ano depois foi adquirida a propriedade do Photoshop sendo que os irmãos Knoll continuaram o desenvolvimento do produto.

Finalmente, em fevereiro de 1990 foi lançada a versão 1.0. A Adobe voltou o foco para o mercado de usuários comuns de MAC que estava crescendo nos EUA enquanto os concorrentes, Letraset ColorStudio e Fractal Design, posicionaram seus produtos para mercados mais específicos o que fez com que o Photoshop se tornasse padrão no mercado.

Na versão 2.5, foi lançada a primeira versão para Windows, a equipe de desenvolvimento tinha sido dividida em 2 partes, onde uma ficou encarregada da linha para MAC e outra para Windows, por isso até hoje existem diferenças notáveis. Nesta versão foram introduzidas as paletas e o suporte de arquivos de 16 bits.

## 1.2 - Novidades da Versão CS

A nova versão do Photoshop se chama CS, que significa Creative Suite, que é um pacote de novas versões dos seus programas: Illustrator (criação de ilustrações), InDesign (diagramação de publicações), GoLive (montagem de sites). A versão CS só é disponível para Windows XP ou 2000 e Mac OS x10.2.4 ou superior. É aconselhável não tentar rodar o Photoshop CS em máquinas inferiores a um Pentium III 800 MHz com 256 MB.

As novidades da nova versão concentram-se no campo da fotografia digital, sendo que agora é possível trabalhar com os formatos proprietários das câmeras Canon, Fuji, Minolta, Nikon e Olympus. Os arquivos RAW\*(nome genérico para formatos de arquivos proprietários das câmeras digitais) são captados pelas câmeras e não são processados, exigem maior espaço para armazenamento, porém não perdem qualidade na compressão para JPG.

As novidades mais interessantes são os novos ajustes e filtros, entre eles ressalta-se o "Corresponder Cor", ele ajusta as cores da uma imagem a partir de outra.

Existe uma nova ferramenta chamada "Substituição de Cor" que está na caixa de ferramentas principais e funciona de forma semelhante ao carimbo, esta foi desenvolvida com a finalidade de reparar problemas com a cor dos olhos nas fotografias amadoras.

Ainda existe uma ferramenta para juntar várias fotos em uma panorâmica. Para os profissionais que trabalham com vídeo, existe a possibilidade de simular pixels não quadrados, isso permite visualizar imagens anamórficas, usados no cinema.

Para os que trabalham com Internet, o Image Ready agora exporta arquivos no formato Flash da Macromedia.

### 1.3 - Novidades da Versão CS2

Dentre as inovações da versão CS2, sem dúvidas a ferramenta mais interessante é a de Ponto de Fuga. Em uma fração do tempo com o inovador Ponto de Fuga é possível que você clone, pinte e cole elementos que correspondam automaticamente com a perspectiva da área de imagem ao redor.

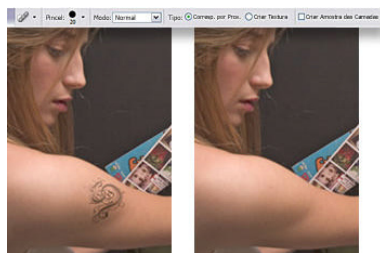


#### Distorção de Imagem

Crie facilmente efeitos dimensionais dispondo uma imagem ao redor de qualquer forma ou alongando, enrolando e dobrando a imagem com a utilização da Distorção de Imagem.



#### Pincel de cicatrização



É mais uma variação da ferramenta de carimbo o Pincel de cicatrização pontual..

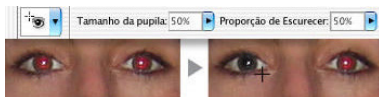
Essa nova ferramenta diferencia-se da Ferramenta recuperação do pincel (band aid) que existe desde a versão 7 por não ser necessário indicar a área onde serão copiados os pixels, em vez disso, o aplicativo encobre a falha com pixels originados da região periférica, isso diminui a necessidade de cliques porém diminui a versatilidade da ferramenta.

#### Olhos Vermelhos

Rendendo-se a concorrência, a nova versão do Photoshop possui,

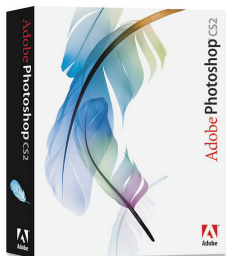


assim como quase todos os softwares similares, uma ferramenta de eliminação de olhos vermelhos, já existia outras maneiras, até mais eficazes, para esse trabalho, assim como já foi feito nesta apostila, porém sem a mesma facilidade.



### Controle de Nitidez

A ferramenta Máscara de Nitidez ganhou a companhia do novo **Smart Sharpen**. Ele oferece opções adicionais como escolher o método de tratamento, Gaussiano, Cinético ou desfoque, e ainda possibilita preservar detalhes nas bordas, sombras e altas lizes enquanto o restante é alterado.



### Requisitos do sistema

O software ficou ainda mais pesado, desde a versão CS é necessário um micro com Windows XP ou 2000, porém, sem um processador de mais de 1 GHZ com 256 mb de memória RAM nem adianta tentar usar a nova versão, o fabricante sugere um Pentium 4 com pelo menos 320 MB de RAM 650 MB de espaço disponível no disco rígido.

## 1.4 - Dúvidas Comuns aos Usuários Iniciantes

Uma pessoa habituada a usar o Windows e o Paint normalmente sente dificuldades no início, pois, em algumas situações, o software não segue o mesmo padrão da Microsoft, abaixo alguns exemplos:

- Para desfazer uma seleção, normalmente se utiliza a tecla ESC, porém no Photoshop para tal função, é necessário utilizar a combinação Ctrl + D.
- A utilização de camadas também é estranha às pessoas que não conhecem nenhum software de desenho.
- O fundo branco e transparente também é novidade aos iniciantes: O transparente é indicado por um quadriculado em branco e cinza, quando a camada está travada, não é possível deixar o fundo transparente

Ainda existem outras complicações de compatibilidade com outros programas:

- Se alguma imagem for salva no modo CMYK, ela não poderá ser aberta em outros programas, como Internet Explorer, Paint, etc.
- Os arquivos contiverem camadas, canais extras, efeitos, devem ser salvos no formato PSD, que só pode ser aberto pelo Photoshop, ou Tif, que também poderá ser aberto por outros programas.

O usuário do Photoshop deve possuir controle total sobre o tamanho do arquivo gerado, principalmente quando o objetivo for trabalhar para WEB, em alguns casos o Photoshop deixa o tamanho do arquivo maior do que deveria.

É importante entender a caixa Opções de JPEG que aparece quando um arquivo é salvo no formato JPG. Uma imagem capturada da tela através do "Print Screen" ou alguma que for salva pelo Paint, costuma ter qualidade no nível 4 ou 5, em alguns casos é necessário configurar o valor para 0 para que o arquivo não aumente de tamanho.

## 1.5 - Links Interessantes Sobre o Photoshop

<http://www.truquesedicas.com/tutoriais/photoshop/index.htm>

<http://www.terravista.pt/copacabana/3519/inicial.htm>

[http://www.imasters.com.br/web/conteudo/coluna\\_photoshop.php](http://www.imasters.com.br/web/conteudo/coluna_photoshop.php)

<http://www.cyric.hpg.ig.com.br/tutoriais/>

<http://www.crieseuwebsite.com/photoshop.shtml>

[http://www.cen.g12.br/virtual/edartis/Photoshop\\_tutoriais/Photoshop.htm](http://www.cen.g12.br/virtual/edartis/Photoshop_tutoriais/Photoshop.htm)

<http://www.bitplane.com.br/photoshop/>

<http://www.upmasters.com/colunasmenu.php?col=photoshop>

# 1

## Área de Trabalho

- 1.1- Caixa de Ferramentas
- 1.2- Barra de opções
- 1.3- Paletas
  - 1.3.1- Alterando a exibição da paleta
  - 1.3.2- Encaixando paletas
  - 1.3.3- Personalizando o espaço de trabalho
- 1.4- Paleta Seca
- 1.5- Visualização da Imagem
  - 1.5.1- Ferramentas Zoom e Mão
  - 1.5.2- Paleta Navegador
- 1.6- Organização das Janelas
- 1.7- Régua, Guias e Grades
  - 1.7.1- As Réguas
  - 1.7.2- As Linhas Guias
  - 1.7.3- A Grade
  - 1.7.4- Ferramenta medir
  - 1.7.5- Extras
- 1.8- Exibindo informações de arquivo e imagem
- 1.9- Camadas



# 1- Área de Trabalho

O Photoshop é um software de retoque de fotografias, pinturas e edição de imagens que roda em ambiente Macintosh e Windows. Depois de editadas, pode-se exportar as imagens para diversos formatos gráficos, ou então imprimi-las.

Ao ingressar no curso de Photoshop, você poderá ter a certeza de estar aprendendo a utilizar uma ferramenta profissional que é utilizada na maior parte das revistas e jornais do mundo. Apesar de toda essa capacidade, é importante ressaltar que o software não faz tudo sozinho e nem faz milagres. Ele facilita, mas não substitui a criatividade e o talento do artista.

O Photoshop possui ferramentas de desenho, porém, ele não é o mais indicado para tal função, para isso existem outros softwares como:

- Corel Draw e Illustrator - indicado para ilustrações vetoriais.
- Auto Cad - indicado para desenhos técnicos que necessitam de precisão matemática.

A área de trabalho consiste nos seguintes componentes:

**Barra de menus** A barra de menus contém menus para execução de tarefas. Os menus estão organizados por tópicos. Por exemplo, o menu Camadas contém comandos para trabalhar com camadas.

**Caixa de ferramentas** A caixa de ferramentas contém ferramentas para criar e editar imagens.

**Barra de opções** A barra de opções fornece opções de uso de ferramenta.

**Paletas** As paletas ajudam a monitorar e modificar as imagens.

**Paleta seca** A paleta seca ajuda na organização de paletas na área de trabalho.

## 1.1- Caixa de Ferramentas

A Caixa de ferramentas é uma barra vertical que aparece normalmente do lado esquerdo da janela do **Photoshop**. Ela contém várias ferramentas, sendo muitas delas agrupadas em um único botão. Quando esse botão é clicado (expandido) aparece uma lista com as outras ferramentas do grupo. Posicionar o ponteiro sobre uma ferramenta exibe uma dica com o nome dessa ferramenta e a tecla de atalho do teclado. Todos os botões que contém ferramentas ocultas estão marcados com um pequeno triângulo na parte inferior direita do seu ícone.

Ferr.Letreiro Retangular(V)  
Ferr. Laço (L)  
Ferr. Corte demarcado (C)

Ferr.Pincel Recuperação(J)  
Ferr.Carimbo(S)  
Ferr.Borracha(E)

Ferr.Desfoque(R)  
Ferr.Sel.Demarcador(A)  
Ferr.Caneta(P)

Ferr.Observações(N)  
Ferr.Mão(H)

Definir cor de primeiro plano



Ferr. Mover (V)  
Ferr.Varinha Mágica(W)  
Ferr.Fatia(K)

Ferr.Pincel(B)  
Ferr.Pincel Histórico(Y)  
Ferr.Degradê(G)

Ferr.Subexposição(O)  
Ferr.Texto horizontal(T)  
Ferr.Retângulo(U)

Ferr.Conta-gotas(I)  
Ferr.Zoom(Z)  
Controle de cores

Definir cor plano fundo

Editar no modo Máscara  
Opções de janelas  
Editar no imageready

Ferramentas de seleção e recorte

Ferramentas de navegação na tela

Ferramentas de desenho e pintura

Ferramentas vetoriais

Ferramentas de tratamento de imagem

Ao selecionar a maioria das ferramentas, o ponteiro do mouse passa a corresponder ao ícone da ferramenta. Por padrão, o ponteiro de marca de seleção aparece em forma de mira; o ponteiro da ferramenta texto, em forma de I e as ferramentas de pintura, como ícone de Tamanho do Pincel.

Cada ponteiro padrão possui um ponto ativo diferente, onde começa um efeito ou uma ação na imagem. Com todas as ferramentas, exceto as ferramentas mover, comentários e texto, é possível alternar para cursores precisos, que aparecem em forma de mira centralizados

sobre o ponto ativo.

## 1.2- Barra de opções

A maioria das ferramentas possui opções que são exibidas na sua barra de opções. A barra de opções é sensível ao contexto, sendo modificada à medida que diferentes ferramentas são selecionadas. Algumas configurações na barra de opções são comuns a várias ferramentas (como modos de pintura e opacidade) e outras são específicas para uma ferramenta (como a configuração Borracha Automática para a ferramenta lápis).

É possível mover a barra de opções para qualquer lugar da área de trabalho e encaixá-la na parte superior ou inferior da tela.

## 1.3- Paletas



As paletas são guias que agrupam recursos para monitorar e editar a imagem. Por padrão, as paletas ficam distribuídas no lado direito da janela do Photoshop, mas podemos posicioná-las em qualquer parte da janela. Para mover basta clicar e arrastar sua barra de título.

### 1.3.1- Alterando a exibição da paleta

Você pode reorganizar as paletas para utilizar melhor sua área de trabalho, usando uma das seguintes técnicas:

- Para que uma paleta apareça na frente de seu grupo, clique na guia da paleta ou escolha o nome da paleta no menu Janela.
- Para mover todo o grupo de paletas, arraste sua barra de título.
- Para reorganizar ou separar um grupo de paletas, arraste a guia da paleta. Arrastar uma paleta para fora de um grupo existente cria um novo grupo.
- Para mover uma paleta para outro grupo, arraste sua guia para esse grupo.
- Para exibir o menu da paleta, posicione o ponteiro no triângulo do canto superior direito da paleta e pressione o botão do mouse.
- Para alterar o tamanho de uma paleta, arraste qualquer um dos cantos da paleta. Nem todas as paletas podem ser redimensionadas.
- Para retrair um grupo somente aos títulos das paletas, clique na caixa Minimizar/Maximizar ou clique duas vezes na guia da paleta. É

possível também acessar o menu de uma paleta retraída.

### 1.3.2- Encaixando paletas

Ao encaixar as paletas, é possível visualizar diversas paletas ao mesmo tempo e movê-las como um grupo. Grupos inteiros de paletas não podem ser encaixados de uma só vez, mas você pode encaixar as paletas de um grupo para outro, uma de cada vez.

#### **Para encaixar paletas:**

Arraste a guia de uma paleta para a parte inferior de outra paleta de modo que a parte inferior da paleta de destino fique realçada. Para mover um grupo encaixado inteiro, arraste sua barra de título.

### 1.3.3- Personalizando o espaço de trabalho

As posições de todas as paletas abertas e caixas de diálogo móveis são salvas quando você sai do aplicativo. Além disso, é possível iniciar com posições padrão de paletas ou restaurar posições padrão a qualquer momento.

Além de salvar as posições das paletas e as caixas de diálogo quando você sair do aplicativo, é possível salvar vários layouts como espaços de trabalho diferentes.

#### **Para salvar o layout do espaço de trabalho atual:**

1. Escolha Janela > Espaço de Trabalho > Salvar Espaço de Trabalho.
2. Insira um nome para o espaço de trabalho e clique em OK.

#### **Para escolher um espaço de trabalho:**

Escolha Janela > Espaço de Trabalho e selecione um espaço de trabalho no submenu.

#### **Para excluir um espaço de trabalho:**

1. Escolha Janela > Espaço de Trabalho > Excluir Espaço de Trabalho.
2. Selecione o espaço de trabalho que deseja excluir e clique em Excluir.

#### **Para restaurar paletas para posições padrão:**

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Preferências > Geral, em seguida, selecione Salvar Locais de Paletas.
- Escolha Janela > Espaço de Trabalho > Redefinir Locais de Paletas.

## 1.4- Paleta Seca



A barra de opções inclui uma paleta seca que ajuda na organização e no gerenciamento das paletas. A paleta seca apenas estará disponível quando estiver sendo usada uma resolução de tela superior a 800 pixels x 600 pixels (é recomendada uma configuração de pelo menos 1024 x 768 ).

As paletas ficam ocultas quando armazenadas na paleta seca. No item do menu Janela, associado a uma paleta armazenada, será exibido **Mostrar** quando ela estiver armazenada.

Ao clicar no título de uma paleta armazenada na paleta seca, a paleta será exibida até que você clique fora dela.

**Para armazenar paletas na paleta seca:**

Arraste a guia da paleta até a paleta seca para realçá-la.

**Para utilizar uma paleta na paleta seca:**

Clique na guia da paleta. A paleta permanecerá aberta até que você clique fora dela ou clique na guia da paleta.

## 1.5- Visualização da Imagem

A visualização é controlada pelas ferramentas **Zoom** e **Mão** e pela paleta Navegador. O menu Visualizar também tem alguns comandos para trabalhar a visualização da imagem.

### 1.5.1- Ferramentas Zoom e Mão

A ferramenta **zoom** controla a exibição da imagem, ampliando ou reduzindo sua visualização. Seu uso pode ser através de cliques ou através do arraste.

A ferramenta **Mão** serve para arrastar a imagem dentro da janela quando ela for maior que a própria janela.

### 1.5.2- Paleta Navegador

A paleta Navegador tem uma miniatura da imagem e uma barra de controle na sua base. Na barra de controle podemos digitar uma porcentagem de zoom ou arrastar um controle deslizante que amplia ou reduz a visualização da imagem.

Se a imagem for maior que a sua própria janela podemos arrastá-la dentro da miniatura da paleta **Navegador** e reposicioná-la. Uma borda vermelha indica qual área da imagem está visível.

## 1.6- Organização das Janelas

Quando várias imagens estão abertas no Photoshop podemos usar os comandos de organização das janelas para distribuí-las melhor na

tela. Os comandos de organização da janela estão no menu **Janela > Organizar**.

## 1.7- Régua, Guias e Grades

### 1.7.1- As Réguas

As **Réguas** são duas barras (uma vertical e outra horizontal) exibidas nas partes superior e lateral esquerda da janela de desenho. A função delas é ajudar no posicionamento com precisão o alinhamento dos elementos do desenho.

Para exibir ou ocultar a régua use o comando **Visualizar > Réguas**.

Para acessar as configurações das réguas basta dar um clique duplo em qualquer uma delas. Será exibida uma janela onde pode-se alterar a unidade de medida, tamanho das colunas e as resoluções de impressão e de tela. Essas configurações também são acessíveis através do comando **Editar > Preferências > Unidade e Réguas**.

No canto superior esquerdo da janela onde as duas réguas se encontram e onde fica o botão que marca o zero (0,0) da régua, arrastando-o para qualquer parte da imagem você reposiciona a origem da régua.

### 1.7.2- As Linhas Guias

As guias são linhas horizontais e verticais arrastadas a partir das réguas. Sua tarefa é ajudar a posicionar com precisão os elementos de desenho. O recurso ajustar às Guias, quando ativado, força o elemento que está sendo arrastado a se alinhar com a linha guia mais próxima. Dessa forma, você pode alinhar os diversos objetos (camadas) da imagem.

### 1.7.3- A Grade

A grade é um recurso parecido com as guias e tem o propósito de ajudar no alinhamento dos objetos. Ela aparece como uma malha quadriculada sobre o desenho.

Para exibir a grade use o comando **Visualizar > Mostrar > Grade**.

Para ativar o ajuste pela grade use o comando **Visualizar > Ajustar a > Grade**.

### 1.7.4- Ferramenta medir

A ferramenta medir calcula a distância entre dois pontos da área de trabalho. Quando você mede de um ponto a outro, uma linha que

não pode ser impressa é desenhada e a barra de opções e a paleta Informações mostram as seguintes informações:

- A localização inicial (X e Y).
- As distâncias horizontal (L) e vertical (A) percorridas a partir dos eixos x e y.
- O ângulo medido em relação ao eixo (A).
- Adistância total percorrida (D1).
- Ao utilizar um transferidor, é possível visualizar duas distâncias percorridas (D1 e D2).

Todas as medidas, exceto o ângulo, são calculadas na unidade de medida atualmente definida na caixa de diálogo de preferências em Unidades e Réguas.

**Para exibir uma linha de medida existente:**

Selecione a ferramenta medir .

**Para medir entre dois pontos:**

1. Selecione a ferramenta medir .
2. Arraste do ponto inicial para o ponto final. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.
3. Para criar um transferidor de uma linha de medida existente, mantenha pressionada a tecla Alt e arraste em um ângulo de uma extremidade da linha de medida ou clique duas vezes na linha e arraste. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

**Para editar uma linha de medida ou um transferidor:**

1. Selecione a ferramenta medir .
2. Siga um destes procedimentos:
  - Para redimensionar a linha, arraste uma extremidade de uma linha de medida existente.
  - Para mover a linha, coloque o ponteiro em uma linha afastada das extremidades e arraste-a.
  - Para remover a linha, coloque o ponteiro em uma linha afastada das extremidades e arraste-a para fora da imagem.

### 1.7.5- Extras

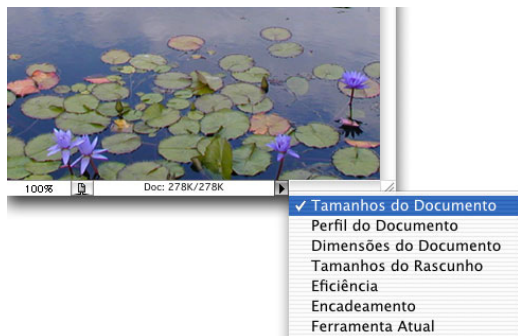
Guias, grades, demarcadores de destino, arestas de seleção, fatias, mapas de imagem, limites do texto, linhas de base do texto, seleções de texto e comentários são Extras não imprimíveis que ajudam a selecionar, mover ou editar imagens e objetos. Você pode ativar ou desativar um Extra ou qualquer combinação deles sem afetar a imagem. É possível também mostrar ou ocultar Extras escolhendo o

comando Extras no menu Visualizar.

## 1.8- Exibindo informações de arquivo e imagem

Informações sobre o tamanho do arquivo atual e outros recursos da imagem são exibidas na parte inferior da janela do aplicativo.

1. Clique no triângulo na borda inferior da janela do aplicativo.
2. Selecione uma opção de visualização:



- **Tamanho do Documento** para exibir informações sobre a quantidade de dados na imagem. O número à esquerda representa o tamanho de impressão da imagem—aproximadamente o tamanho do arquivo salvo e achatado no formato do Adobe Photoshop. O número à direita indica o tamanho aproximado do

arquivo incluindo camadas e canais.

- **Perfil do Documento** para exibir o nome do perfil de cor utilizado pela imagem.
- **Dimensões do Documento** para exibir as dimensões da imagem.
- **Tamanhos do Trabalho** para exibir informações sobre a quantidade de RAM e disco de trabalho utilizados para processar a imagem. O número à esquerda representa a quantidade de memória utilizada atualmente pelo programa para exibir todas as imagens abertas. O número à direita representa a quantidade total de RAM disponível para processar as imagens.
- **Capacidade** para exibir a porcentagem de tempo realmente em operação em vez de ser feita a leitura e gravação do disco de trabalho. Se o valor for menor que 100%, o Photoshop utilizará o disco de trabalho, tornando a operação mais lenta.
- **Encadeamento** para exibir o tempo utilizado para concluir a última operação.
- **Ferramenta Atual** para visualizar o nome da ferramenta ativa.

## 1.9- Camadas

O recurso de Camadas é responsável pela separação dos elementos

que compõem o layout, de modo que fique mais fácil removê-los ou editá-los se necessário.

Tecnicamente elas são como folhas transparentes empilhadas. Em cada uma dessas folhas é colocada uma parte do desenho.

As camadas não guardam apenas partes da imagem. Elas também são úteis para produzir máscaras, canais alfa, ajustes e efeitos com mais precisão a imagem. (Abordaremos melhor este assunto no capítulo 10 - Camadas - Página 159).

Quando criamos um arquivo no Photoshop, uma camada com o nome de Plano de Fundo é automaticamente criada. À medida que adicionamos elementos no projeto, devemos criar camadas para que ele fiquem separados e sejam mais fáceis de serem manuseados. Exceção deve ser feita a formas prontas e textos, nos quais o próprio programa cria automaticamente as camadas.

Quando queremos inserir novas camadas podemos usar tanto o **menu Camadas** quanto a **paleta Camada**.

Para criar uma nova camada pelo menu é só clicar no **menu camada > Nova > camada**.

Para criar uma nova camada pela paleta camada é só clicar no ícone **criar uma nova camada** que se encontra na barra inferior da **paleta camadas**.

Uma nova camada será inserida sobre a camada **Plano de Fundo**. Dê um duplo clique sobre o nome da camada para que ela possa ser renomeada.

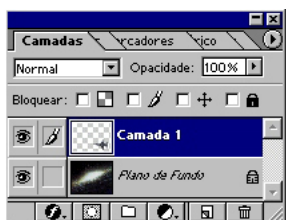
Antes de usar a camada é necessário **selecioná-la**. A seleção de uma camada se faz com um clique nela, dentro da paleta Camadas.

Para excluir uma camada da pilha existe várias maneiras. Podemos usar o **menu camada > excluir > camada** ou pela **paleta camadas > ícone excluir camada**.

Outra forma de excluir a camada na **paleta Camadas** é clicar com o **botão direito do mouse** nela. No menu pop-up exibido clique no comando **Excluir camada**.

Uma camada pode ser movida para qualquer lado do desenho, reposicionando seu conteúdo dentro da imagem. Pode também ser reposicionada dentro da pilha de camadas da paleta camadas.

Para move-la, basta selecione a camada na paleta camadas. escolher a ferramenta mover e na janela do desenho dê um clique e arraste para onde quiser. A camada será reposicionada onde você soltar o



mouse.

Para alterar a ordem das camadas na pilha da paleta Camadas, clique na camada e arraste-a (para cima ou para baixo) para a nova posição.

Não podemos arrastar e reposicionar, na pilha, a camada Plano de Fundo. Ela sempre fica abaixo de todas as outras. Geralmente usa-se essa camada para inserir um desenho fixo na imagem.

A visualização das camadas é controlada pelo ícone de olho que fica à esquerda da camada. Quando clicamos no ícone de olho a camada fica oculta ou é reexibida.

As opções de bloqueio que se encontram na paleta camadas, ajudam na edição e proteção do conteúdo da camada. Quando uma camada está bloqueada aparece um ícone de cadeado à direita do nome dela. O cadeado é sólido quando a camada está totalmente bloqueada e vazado quando está parcialmente bloqueada.

Use essas opções de bloqueio quando o desenho na camada estiver pronto. Assim ela não será alterada por engano durante a edição.

Para desbloquear uma camada, dê um duplo clique no ícone do cadeado, uma caixa de diálogo Nova camada será aberta, a qual transformará a camada bloqueada em uma camada simples. Basta nomeá-la e clicar em OK.

# 2

## Adquirindo Imagens

### 2.1- Criando Novas Imagens

- 2.1.1- Nome
- 2.1.2- Predefinição
- 2.1.3- Tamanho da Imagem
- 2.1.4- Resolução
- 2.1.5- Modo de Cores
- 2.1.6- Conteúdo do Plano de Fundo
- 2.1.7- Perfil de Cores
- 2.1.8- Proporção de Pixel

### 2.2- Sobre Imagens bitmap e gráficos vetoriais

- 2.2.1- Imagens bitmap
- 2.2.2- Gráficos vetoriais

### 2.3 - Sobre Tamanho e Resolução da Imagem

- 2.3.1- Dimensões em pixel
- 2.3.2- Resolução da imagem
- 2.3.3- Resolução do monitor
- 2.3.4- Resolução da impressora
- 2.3.5- Frequência de tela
- 2.3.6- Tamanho do arquivo

### 2.4- Alterando o tamanho e a resolução da imagem

### 2.5- Abrindo e importando imagens

- 2.5.1- Abrindo arquivos
  - 2.5.2- Abrindo e importando arquivos PDF
- 2.6- Utilizando o Localizador de Arquivos

### 2.7- Salvando Imagens





## 2- Adquirindo Imagens

No Photoshop podemos importar imagens de outros aplicativos como podemos também criar imagens a partir do zero.

### 2.1- Criando Novas Imagens

Ao criar uma nova imagem no Photoshop é necessário especificar alguns parâmetros, como o tamanho da imagem, sua resolução e o modo de cor. Para uma nova imagem abra o **menu Arquivo** e clique no botão **Novo**.

**Veja os itens da janela Novo.**

#### 2.1.1- Nome

Pode desde já começar por definir um nome para o seu documento, introduzindo-o neste campo.

#### 2.1.2- Predefinição

São os formatos padrões de imagens;

#### 2.1.3- Tamanho da Imagem

O tamanho da imagem (em Kbytes) é atualizado interativamente e dependerá dos quatro parâmetros que irão ser referidos a seguir.

Uma dúvida existencial que deve ser esclarecida logo de início. Como se passará uma cena cotidiana para uma linguagem que o computador entenda? Geralmente os computadores compreendem apenas uma linguagem muito limitada onde só existem duas alternativas: **zero** ou **um**, o mesmo que **ligado** ou **desligado** - a chamada **linguagem binária**. Na sua análise fria, o computador não guarda atributos como a beleza da imagem ou a sua percentagem bucólica. Deve saber interpretar matematicamente aquilo que "vê". E como é que um computador "vê" uma imagem?

Se houvesse alguém com uma paciência extrema que se entretivesse a pegar numa folha de papel quadriculado e com uma tesoura retirar todas as zonas brancas deixando apenas os riscos, ficaria com uma **grelha**; o computador pegaria nessa grelha e colocá-la-ia entre o seu ponto de observação e o que queria observar. Metodicamente, observaria cada quadradinho da imagem e anotaria a sua posição e o seu valor cromático. Este procedimento conduziria a um ficheiro enorme contendo zeros e uns: alguns bits com a informação sobre a localização dos quadradinhos, logo seguidos de outros bits que representariam o seu valor cromático (em RGB, por exemplo). Esta é a razão pela

qual os ficheiros de imagem são normalmente grandes, se comparados com um ficheiro de texto, por exemplo. Com este ficheiro denominado ficheiro de imagem, o computador pode depois - pelo processo inverso - reproduzir a imagem no ecrã ou enviá-la para um periférico do tipo impressora.

Cada um dos **quadrados** da grelha é um **pixel - unidade elementar de imagem**. Fará sentido falar em pixels (e definimos os pixels como unidades de medida nas preferências do Photoshop) se trabalharmos primordialmente para imagens que devam ser vistas no monitor (como é o caso da web ou das aplicações multimédia). Lembre-se que um sistema operativo (Windows, Macintosh ou Linux) trabalha sempre com uma determinada dimensão de imagem (600x400, 800x600, 1024x768, etc.) e estas vêm referidas em pixels.

**Largura:** é a largura da tela da imagem;

**Altura:** é a altura da tela da imagem;

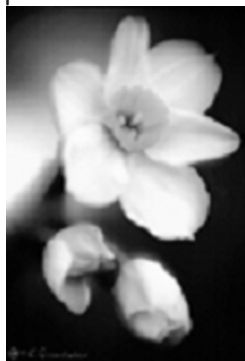
Podemos representar essas dimensões através de pontos, pixels, centímetros, milímetros, polegadas, entre outros

## 2.1.4- Resolução

A resolução é o **nível de detalhes** que a imagem pode apresentar. Tecnicamente a resolução é **determinada pela quantidade de pontos por área da imagem**.

A unidade mais comum para definir a resolução é o DPI. Essa sigla refere-se a **dotch per inch** - pontos por polegada.

Quando se diz que uma imagem tem 100 dpi significa que ela tem 100 pontos de cor enfileirados em uma distancia de 1 polegada. O tamanho e o formato de cada ponto depende do equipamento que o produz.



72 dpi



30 dpi

A resolução da imagem depende muito do objeto para o qual ela será usada. Se for para apresentação em um monitor não precisa ter mais do que 72 dpi. Se for para impressão em gráfica deve ter no mínimo 300 dpi. Esses dois valores são os mais comuns.

A resolução é diretamente proporcional ao tamanho

do ficheiro, portanto, é crucial utilizar a resolução certa nas imagens digitalizadas. Resolução em demasia serve - na maior parte das vezes - apenas para gastar espaço em disco. Qual será então a resolução certa?

O leitor acertou. Depende!

Se quisermos encarar as coisas de um ponto de vista profissional, teremos três tipos de resolução a utilizar: resolução de arquivo, resolução de ecrã e resolução de impressão.

### **Resolução de arquivo**

**Deve ser a maior de todas.** Uma biblioteca de imagens deve conter ficheiros fidedignos guardados com uma resolução superior à que se possa vir a utilizar em futuras alterações ao ficheiro. Aumentar a resolução de uma imagem com baixa resolução, introduz dados que não pertencem ao ficheiro original, resultando numa imagem degenerada de fraca qualidade. Diminuindo a resolução de uma imagem de alta resolução, recalculam-se os pixels tendo por base a informação já existente, resultando numa imagem degenerada (porque contém menos pixels) mas de melhor qualidade do que se obtém no processo de aumento de resolução.

Uma resolução razoável de arquivo será 600 dpi.

### **Resolução de ecrã**

É a mais baixa das resoluções e isto, porque o monitor não suporta o mesmo nível de resolução que uma impressora (mesmo das mais baratas).

A resolução de ecrã universalmente aceita, ronda os 72 dpi. Aumentar a resolução da imagem, digamos, para 100 dpi, não traz muitas conveniências: a imagem aparecerá maior no ecrã, já que este necessita de uma área maior para poder representar toda a informação.

Uma imagem de 72 dpi e outra de 100 dpi terão tamanhos diferentes no ecrã, mas tamanhos iguais na impressora. Evidentemente, a imagem de 100 dpi terá melhor definição na impressora do que a de 72 dpi.

### **Resolução de impressão**

Depende da impressora que estiver a utilizar. Uma boa regra a seguir, dita que deverá utilizar uma imagem com metade da resolução anunciada pela impressora. Por exemplo, se uma impressora suporta 600 dpi de resolução, o ideal será enviar-lhe uma imagem de 300 dpi.

Na maior parte das vezes, 150 dpi resulta numa impressão rápida e de qualidade.

### 2.1.5- Modo de Cores

Determina a composição das cores a ser utilizada no novo documento. Explicaremos mais detalhadamente sobre cada modo de cor no capítulo 4.

### 2.1.6- Conteúdo do Plano de Fundo

Escolha a cor desejada para o fundo do desenho.

### 2.1.7- Perfil de Cores

O perfil de cores é um **arquivo de gerenciamento de cor** que pode ser usado por diversos programas e dispositivos para manter a qualidade de uma imagem. Hoje temos diversos aparelhos para produzir e manipular imagens, como câmeras fotográficas, scanners, impressoras, monitores, além dos próprios programas do computador. Cada um desses sistemas tem sua própria tecnologia de tratamento de cores e por isso ocorrem diferenças de um aparelho para outro.

Para solucionar esse problema o perfil de cores determina um valor padrão para as cores e cada programa ou dispositivo que usar o perfil deverá respeitar esses padrões. Dessa forma não haverá danos sensíveis as cores da imagem quando ela for transferida de um programa ou dispositivo para outro.

Todos os aparelhos e softwares modernos aceitam perfis de cores. No entanto o usuário deverá especificar e configurar o gerenciamento com perfil em cada dispositivo ou software que for utilizado.

Para trabalhos não profissionais o perfil de cores pode ficar desativado, ou então, pequenos ajustes manuais já são suficientes para garantir o resultado esperado.

### 2.1.8- Proporção de Pixel

O **pixel**, fisicamente falando, tem um formato diferente nos diversos tipos de monitores ou sistemas de gravação. Geralmente os pixels de um televisor são quadrados mais compridos (na altura) que os pixels de um monitor de computador. Por isso, ao exportar uma imagem para um formato que será apresentado na televisão podem ocorrer distorções.

A solução encontrada para resolver esses problemas é estabelecer uma proporção. Na caixa de listagem pode-se escolher a proporção

que deseja usar mais antes de fazer isso é importante saber a proporção dos pixels do outro dispositivo.

## 2.2- Sobre Imagens bitmap e gráficos vetoriais

Os **elementos gráficos** de um computador podem ser divididos em duas categorias principais—**bitmap e vetor**. É possível trabalhar com esses dois tipos de gráficos no Photoshop. Além disso, um arquivo do Photoshop pode conter dados em bitmap e de vetor. Compreender a diferença entre essas duas categorias irá ajudá-lo a criar, editar e importar a arte-final.

### 2.2.1- Imagens bitmap

Imagens bitmap—tecnicamente chamadas de **imagens de varredura**— utilizam uma grade de cores, conhecida como **pixels**, para representar imagens. Para cada pixel são atribuídos um local e um valor de cor específicos. Por exemplo, o pneu de uma bicicleta em uma imagem bitmap é formado por um mosaico de pixels nesse local. Ao trabalhar com imagens bitmap, você edita pixels em vez de objetos ou formas.



Exemplo de uma imagem bitmap em diferentes níveis de ampliação

Imagens bitmap são o meio eletrônico mais comum para imagens de tons contínuos, como fotografias ou pinturas digitais, porque podem representar gradações sutis de sombras e cores. As imagens bitmap **são dependentes de resolução**—isto é, contêm um número fixo de pixels. Conseqüentemente, podem perder detalhes e parecer irregulares se forem redimensionadas na tela ou impressas com uma resolução mais baixa do que a resolução para a qual foram criadas.

### 2.2.2- Gráficos vetoriais

Gráficos vetoriais são formados por linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de **vetores**. Os vetores descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas. Por exemplo, o pneu de uma bicicleta em um gráfico vetorial é formado por uma definição matemática de um círculo desenhado com um raio, definido em um determinado local e preenchido com uma cor específica. É

possível mover, redimensionar ou alterar a cor do pneu sem perder a qualidade do gráfico.



Os gráficos vetoriais **são independentes de resolução**—isto é, podem ser redimensionados para qualquer tamanho e impressos em qualquer resolução sem perda de detalhes ou clareza. Portanto, são a melhor opção para representar gráficos em negrito que devem manter linhas nítidas quando redimensionados para vários tamanhos—por exemplo, logotipos.

Como os monitores de computador representam as imagens exibindo-as em uma grade, tanto os dados em bitmap quanto de vetor são exibidos como pixels na tela.

## 2.3- Sobre Tamanho e Resolução da Imagem

### 2.3.1- Dimensões em pixel

O número de pixels presentes na altura e largura de uma imagem bitmap. O tamanho da exibição da imagem na tela é determinado pelas dimensões em pixels da imagem, além do tamanho e da configuração do monitor.

Por exemplo, um monitor de 15 polegadas normalmente exibe 800 pixels na horizontal e 600 na vertical. Uma imagem com dimensões de 800 por 600 pixels preencheria essa pequena tela. Em um monitor maior, com uma configuração de 800 por 600 pixels, a mesma imagem (com dimensões em pixels de 800 por 600) ainda caberia na tela, mas cada pixel iria parecer maior. Alterar a configuração desse monitor maior para 1024 por 768 pixels exibiria a imagem em um tamanho menor, ocupando somente parte da tela.

Ao preparar uma imagem para exibição on-line (por exemplo, uma página da Web que será visualizada em diferentes monitores), as dimensões em pixels se tornam muito importantes. Convém limitar o tamanho de sua imagem para 800 por 600 pixels para liberar espaço para os controles da janela do navegador da Web, pois é provável que sua imagem seja visualizada em um monitor de 15 polegadas.

### 2.3.2- Resolução da imagem

O número de pixels exibido por unidade de comprimento impresso em uma imagem, geralmente medido em pixels por polegada

(ppi).

No Photoshop, é possível alterar a resolução de uma imagem, enquanto no ImageReady, essa resolução será sempre 72 ppi. Isso acontece porque o aplicativo ImageReady foi desenvolvido para a criação de imagens de mídia on-line, e não impressa.



No Photoshop, a resolução da imagem e as dimensões em pixels são interdependentes. A quantidade de detalhes em uma imagem depende de suas dimensões em pixels, enquanto a resolução da imagem controla o espaço de impressão dos pixels. Por exemplo, é possível modificar a resolução de uma imagem sem alterar seus dados de pixel atuais— você altera apenas o tamanho impresso da imagem.

Entretanto, se você deseja manter as mesmas dimensões de saída, modificar a resolução da imagem requer uma alteração no número total de pixels.

Ao ser impressa, uma imagem de alta resolução contém mais pixels, e portanto menores, do que uma imagem de menor resolução. Por exemplo, uma imagem de 1 polegada por 1 polegada, com uma resolução de 72 ppi, contém um total de 5184 pixels (72 pixels de largura x 72 pixels de altura = 5184). A mesma imagem de 1 por 1 polegada, com uma resolução de 300 ppi, contém um total de 90000 pixels. Imagens de resolução maior normalmente reproduzem mais detalhes e transições de cores mais sutis do que imagens de menor resolução.

Entretanto, aumentar a resolução de uma imagem com resolução mais baixa apenas irá espalhar as informações de pixel originais por um número maior de pixels e dificilmente irá melhorar sua qualidade.

Utilizar uma resolução muito baixa para uma imagem impressa resulta na **pixelização— uma saída com pixels grandes e de aparência grosseira**. Utilizar uma resolução muito alta (pixels menores do que os pixels que o dispositivo de saída pode produzir) aumenta o tamanho do arquivo e torna lenta a impressão da imagem. Além disso, o dispositivo não conseguirá reproduzir os detalhes extras de uma imagem de resolução maior.

### 2.3.3- Resolução do monitor

O número de pixels ou pontos exibidos por unidade de comprimento no monitor, geralmente medido em pontos por polegada (dpi). A resolução do monitor depende do tamanho do monitor e de sua configuração de pixels. A maioria dos novos monitores possui uma resolução de aproximadamente 96 dpi, enquanto monitores antigos do Mac OS possuem uma resolução de 72 dpi.

Compreender o que é a resolução do monitor ajuda a explicar porque o tamanho de exibição de uma imagem na tela geralmente é diferente do tamanho impresso. Os pixels da imagem são convertidos diretamente para os pixels do monitor. Isso significa que, quando a resolução da imagem é maior que a do monitor, a imagem aparece maior na tela do que em suas dimensões de impressão especificadas. Por exemplo, ao visualizar uma imagem de 1 por 1 polegada e 144 ppi em um monitor de 72 dpi, ela é exibida em uma área de 2 por 2 polegadas na tela. Como o monitor somente pode exibir 72 pixels por polegada, ele precisa de 2 polegadas para exibir os 144 pixels que compõem uma aresta da imagem.

### 2.3.4- Resolução da impressora

O número de pontos por polegada (dpi) de tinta produzido por todas as impressoras a laser, incluindo compositoras. A maioria das impressoras de mesa a laser possui uma resolução de 600 dpi, e as compositoras possuem uma resolução de 1200 dpi ou superior. Para determinar a resolução adequada para a imagem ao imprimi-la em qualquer impressora a laser, especialmente em compositoras, consulte "frequência de tela".

Impressoras jato de tinta produzem um borriфо de tinta microscópico, e não pontos reais. Entretanto, a maioria dessas impressoras possui uma resolução aproximada de 300 a 720 dpi. Para determinar a melhor resolução da sua impressora, verifique a documentação correspondente.

### 2.3.5- Frequência de tela

O número de pontos da impressora ou células de meio-tom por polegada utilizados para imprimir imagens em tons de cinza ou separações de cores. Também conhecida como controle de tela ou linhas de tela, a frequência é medida em linhas por polegada (lpi)—ou linhas de células por polegada em uma tela de meio-tom.



A relação entre a resolução da imagem e a frequência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa. Para produzir uma imagem de meio-tom de altíssima qualidade, geralmente é utilizada uma resolução de imagem que varia de 1,5 até o máximo de 2 vezes a frequência de tela. No caso de algumas imagens e dispositivos de saída, uma resolução mais baixa pode produzir bons resultados. Para determinar a frequência de tela de sua impressora, verifique a documentação da impressora ou consulte seu provedor de serviços.

### 2.3.6- Tamanho do arquivo

O tamanho digital de uma imagem é medido em **kilobytes (K)**, **megabytes (MB)** ou **gigabytes (GB)**. O tamanho do arquivo é proporcional às dimensões em pixels da imagem. Imagens com um número maior de pixels podem reproduzir mais detalhes em um determinado tamanho impresso, mas requerem mais espaço em disco para armazenar e podem ser mais lentas para editar e imprimir. Por exemplo, uma imagem de 1 por 1 polegada e 200-ppi contém quatro vezes o número de pixels em relação a uma imagem de 1 por 1 polegada e 100 ppi e, portanto, quatro vezes o tamanho do arquivo. Conseqüentemente, a resolução da imagem torna-se um ajuste entre a qualidade da imagem (captura de todos os dados necessários) e o tamanho do arquivo.

Outro fator que influencia no tamanho do arquivo é seu formato—devido à variação nos métodos de compactação utilizados por formatos de arquivo GIF, JPEG e PNG, os tamanhos dos arquivos podem variar consideravelmente para as mesmas dimensões em pixels. Da mesma maneira, a profundidade de bits de cores e o número de camadas e canais em uma imagem afetam o tamanho do arquivo.

O Photoshop oferece suporte a, no máximo, um tamanho de arquivo de 2 GB e dimensões máximas de 30000 por 30000 pixels por imagem. Essa restrição limita o tamanho da impressão e a resolução disponível para uma imagem.

## 2.4- Alterando o tamanho e a resolução da imagem

Depois de ter digitalizado ou importado uma imagem, convém ajustar seu tamanho. No Photoshop, o comando Tamanho da Imagem permite ajustar as dimensões em pixels, as dimensões de impressão e a resolução de uma imagem.

## 2.5- Abrindo e importando imagens

É possível abrir e importar imagens em diversos formatos de ar-

quivos. Os formatos disponíveis aparecem em **Arquivos do Tipo**, na caixa de diálogo **Abrir**, na caixa de diálogo **Abrir Como** ou no sub-menu **Importar**.

### 2.5.1- Abrindo arquivos

É possível abrir arquivos utilizando os comandos **Abrir** e **Abrir Recente**. Também é possível abrir arquivos utilizando o **Localizador de Arquivo**

Podem existir situações em que o Photoshop não poderá determinar o formato correto de um arquivo. Por exemplo, a transferência de arquivo entre o Mac OS e o Windows pode fazer com que o formato seja identificado de forma incorreta. Nesse caso, é necessário especificar o formato correto no qual o arquivo será aberto.

### 2.5.2- Abrindo e importando arquivos PDF

**Portable Document Format (PDF)** é um formato de arquivo versátil para representar tanto dados em bitmap como de vetor e pode conter busca eletrônica de documentos e recursos de navegação. PDF é o principal formato do Adobe Illustrator e do Adobe Acrobat.

Alguns arquivos PDF contêm uma única imagem. Outros arquivos PDF (**denominados arquivos PDF Genéricos**) podem conter várias páginas e imagens. Ao abrir um arquivo PDF Genérico, é possível escolher a página que será aberta e especificar opções de conversão em bitmap. Se desejar abrir uma imagem (contra uma página) a partir de um arquivo PDF, utilize o comando **Arquivo > Importar > Imagem PDF**.

É possível também importar dados PDF para o Photoshop utilizando os comandos **Inserir** e **Colar**, além do recurso de arrastar-e-soltar.

**Para abrir um arquivo PDF:**

1. Escolha **Arquivo > Abrir**.
2. Selecione o nome do arquivo e clique em **Abrir**. É possível alterar a exibição dos tipos de arquivos ao selecionar uma opção no menu pop-up **Arquivos do Tipo**.

3. Se estiver abrindo um arquivo **PDF Genérico**, siga um destes procedimentos:

- Se o arquivo contiver várias páginas, selecione a página que deseja abrir.
- Indique as dimensões, a resolução e o modo desejados. Se o arquivo tiver um **perfil ICC** incorporado e a opção **Preservar Perfis Incorporados** estiver selecionada para **Diretrizes de Gerenciamento de Cores** na caixa de diálogo **Configurações de Cores**, será possível esco-

lher o perfil no menu pop-up Modo.

- Selecione **Restringir Proporções** para manter a mesma proporção entre altura e largura.
- Selecione **Suavização de Serrilhado** para minimizar a aparência irregular das arestas da arte-final depois de ter sido convertida em bitmap.

**Para importar imagens de um arquivo PDF:**

1. Escolha **Arquivo > Importar > Imagem PDF**, selecione o arquivo do qual deseja importar as imagens e clique em Abrir.
2. Selecione a imagem que deseja abrir:
  - Para abrir uma imagem específica, selecione-a e clique em OK. É possível utilizar as setas para rolar pelas imagens ou clicar em Ir para Imagem para inserir um número de imagem.
  - Para abrir cada imagem como um arquivo separado, clique em Importar Todas as Imagens.

## 2.6- Utilizando o Localizador de Arquivos

O Localizador de Arquivo permite visualizar, classificar e processar arquivos de imagem.



- Informações do arquivo
- Menu da paleta Localizador de Arquivos
- Menu pop-up Informações do arquivo
- Menu pop-up Classificar Por
- Menu pop-up Visualizar Por

É possível utilizar o Localizador de Arquivo para executar tarefas, como criar novas pastas, renomear, mover e excluir arquivos e girar

imagens. Você também pode visualizar informações de arquivos individuais e dados importados de sua câmera digital.

**Exibindo o Localizador de Arquivo** Escolha Arquivo > Procurar ou Janela > Localizador de Arquivo. Por padrão, o Localizador de Arquivo é exibido no compartimento de paletas. Para exibi-lo em uma janela distinta, escolha Mostrar em Janela Separada no menu da paleta.

**Utilizando o menu da paleta Localizador de Arquivo** Clique no triângulo, no canto superior direito da paleta, para acessar comandos para trabalhar com camadas. Se a paleta estiver encaixada no compartimento de paletas, clique no triângulo na guia da paleta.

**Navegando no Localizador de Arquivo** Clique duas vezes na pasta para visualizar o conteúdo correspondente. Para mostrar ou ocultar pastas no lado direito da paleta, escolha Mostrar Pastas no menu da paleta. Uma marca de seleção indica se as pastas estão sendo mostradas.

**Alterando a exibição de arquivos** Escolha uma opção de exibição de miniaturas no menu da paleta ou clique no menu pop-up Visualizar Por, localizado na parte inferior do Localizador de Arquivo, e escolha uma opção de exibição.

**Classificando arquivos** Clique no menu pop-up Classificar Por, na parte inferior do Localizador de Arquivo, e escolha uma opção de classificação.

**Classificando arquivos** Classificar permite controlar manualmente a ordem de classificação dos arquivos. Para especificar uma classificação, escolha a opção de exibição Miniatura Grande com Classificação, clique no campo Classificação, digite uma letra e pressione Enter. Como alternativa, clique com o botão direito em uma miniatura e escolha uma classificação no menu de contexto.

Observação: Para classificar vários arquivos, selecione diversas miniaturas e, em seguida, escolha uma classificação no menu de contexto.

**Exibindo informações do arquivo** Clique no menu pop-up Informações do Arquivo, localizado na parte inferior do Localizador de Arquivo, e selecione uma das seguintes opções: Tudo para visualizar todas as informações da imagem em relação a um arquivo; ou EXIF para visualizar as informações da imagem importadas de sua câmera digital.

**Selecionando e cancelando seleção de arquivos** No lado direito da paleta, clique em uma miniatura para selecionar o arquivo ou clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários arquivos. Para selecionar todos os arquivos na pasta atual, escolha Selecionar Tudo no

menu da paleta. Para cancelar a seleção de todos os arquivos, escolha Desfazer Seleção de Tudo no menu da paleta.

**Abrindo arquivos** Selecione os arquivos que deseja abrir e siga um destes procedimentos: selecione um arquivo e pressione Enter; clique duas vezes no arquivo selecionado; arraste os arquivos selecionados para fora do Localizador de Arquivo; ou escolha Abrir no menu da paleta.

Ao encaixar o Localizador de Arquivo no compartimento de paletas, clicar duas vezes em um arquivo ou selecioná-lo e pressionar Enter abrirá a imagem e fechará o Localizador de Arquivo. Para manter o Localizador de Arquivo aberto, mantenha a tecla Alt pressionada enquanto você clica duas vezes no arquivo, pressione Enter.

**Renomeando arquivos e pastas** No lado direito da paleta, clique em um nome de arquivo ou de pasta ou selecione um arquivo ou uma pasta e escolha Renomear no menu da paleta. Em seguida, digite um novo nome e pressione Enter.

Observação: Para mover para o próximo nome de arquivo, pressione Tab. Para mover para o nome de arquivo anterior, pressione Shift+Tab.

**Renomeando arquivos em lotes** Para renomear todos os arquivos de uma pasta, verifique se nenhum deles está selecionado. Para renomear um subconjunto de arquivos em uma pasta, selecione os arquivos que deseja renomear. Em seguida, escolha Renomear Lote no menu da paleta e defina as seguintes opções:

- Em Pasta de Destino, selecione o local onde deseja inserir os arquivos renomeados: na mesma pasta ou em outra. Se selecionar Mover para Nova Pasta, clique em Procurar para selecionar uma pasta diferente.

- Em Nomenclatura de Arquivo, escolha elementos no menu pop-up ou digite texto nos campos. Os elementos e o texto especificados serão combinados para criar o novo nome de arquivo.

- Em Compatibilidade, selecione os sistemas operacionais com os quais deseja que os arquivos renomeados sejam compatíveis. O sistema operacional atual é selecionado por padrão, e a seleção correspondente não pode ser cancelada.

**Excluindo arquivos** Selecione os arquivos que deseja excluir e siga um destes procedimentos: clique no botão Lixo, arraste os arquivos para esse botão, pressione a tecla Delete ou escolha Excluir no menu da paleta.

**Criando novas pastas** Escolha Nova Pasta no menu da paleta, digi-

te um nome e pressione Enter.

**Movendo e copiando arquivos** Para mover um arquivo, arraste-o para uma pasta diferente. Para copiar um arquivo, arraste-o para uma pasta diferente com a tecla Alt pressionada.

**Girando imagens** Selecione um ou mais arquivos e siga um destes procedimentos: escolha uma opção de rotação no menu da paleta; clique no botão Girar para girar as imagens 90 graus no sentido horário; ou clique no botão Girar com a tecla Alt pressionada para girar as imagens 90 graus no sentido anti-horário.

**Atualizando a exibição** Quando você renomeia um arquivo, a ordem deles no Localizador de Arquivo não é automaticamente atualizada. Para atualizar a exibição, escolha Atualizar Exibição da Área de Trabalho no menu da paleta. Fechar e reabrir o Localizador de Arquivo também atualiza a exibição.

**Exibindo arquivos no Windows Explorer** Escolha Revelar Local no Explorer no menu da paleta.

**Descartando o cache** O cache armazena informações da miniatura e do arquivo para tornar o tempo de carregamento mais rápido quando você retorna a uma pasta visualizada anteriormente. Para descartar o cache e o espaço livre em disco, escolha Descartar Cache no menu da paleta.

Observação: Descartar o cache exclui as informações sobre classificação e miniatura.

**Exportando o cache** Exportar o cache possibilita a gravação do CD sem ter de gerar miniaturas. Para exportar o cache, escolha Exportar Cache no menu da paleta. O cache é exportado para a pasta atual no Localizador de Arquivo.

## 2.7- Salvando Imagens

O formato padrão dos arquivos do **Photoshop** usa a extensão **.PSD**. No entanto podemos salvar a imagem em outros formatos gráficos, como o **bmp**, **jpeg**, **gif**, **tiff**, **eps**, etc.

É através do salvamento que podemos escolher um formato diferente para o arquivo. Dependendo do formato escolhido pode aparecer alguma janela de configuração onde é necessário especificar características para o arquivo.

# 3

## Modelos e Modos de Cores

### 3.1- Modelos e Modos de Cores

3.1.1- Modelo HSB

3.1.2- Modelo RGB

3.1.3- Modo RGB

3.1.4- Modelo CMYK

3.1.5- Modo CMYK

3.1.6- Modelo Lab

3.1.7- Modo Lab

3.1.8- Modo Bitmap

3.1.9- Modo tons de cinza

3.1.10- Modo Duotônico

3.1.11 - Modo de cores indexadas

3.1.12- Modo de cores Multicanal

### 3.2- Gamut de Cores

### 3.3- Canais e Profundidades de Bits

3.3.1- Canais

3.3.2- Profundidade de Bits

### 3.4- Convertendo entre modos de cores

### 3.5- Convertendo entre os modos Tons de Cinza e Bitmap

3.5.1- Fazendo conversões nos modos Tons de Cinza e Bitmap

3.5.2- Especificando métodos de conversão em Bitmap predefinidos

### 3.6- Escolha de Cores

3.6.1- Escala Pantone





## 3. Modelos e Modos de Cores - Canais

### 3.1- Modelos e Modos de Cores

Todos nós vemos as cores de maneira diferente. Reproduzir com exatidão a cor tal qual é vista na natureza, quer seja num papel, num quadro ou na écran de um monitor não é tarefa fácil.

Os modelos de cor foram criados de modo a uniformizar a forma como são especificadas as cores em formato digital, de modo a reproduzir com rigor a cor pretendida, quer seja pelo scanner, monitor ou impressora. Um **modelo de cor** é um sistema utilizado para organizar e definir cores conforme um conjunto de propriedades básicas que são reproduzíveis.

Um **modo de cores** determina o modelo de cores utilizado para exibir e imprimir imagens. O Photoshop baseia seus modos de cores em modelos estabelecidos para descrever e reproduzir cores. Modelos comuns incluem HSB (matiz, saturação, brilho), RGB (vermelho, verde, azul), CMYK (ciano, magenta, amarelo, preto) e CIE  $L^*a^*b^*$ . O Photoshop também inclui modos para saídas de cores especializadas, como Cores Indexadas e Duotônico.

Além de determinarem o número de cores que pode ser exibido em uma imagem, os modos de cores afetam o número de canais e o tamanho do arquivo de uma imagem.

#### 3.1.1- Modelo HSB (Hue , Saturation e Brightness).

Sem luz todos os objetos são desprovidos de cor. Baseado na percepção humana das cores, este modelo descreve três características fundamentais da cor:

- **Matiz (H)**: É a cor refletida ou transmitida através de um objeto e é medida como uma localização no disco de cores padrão e expressa em graus, variando de 0° a 360°. Geralmente, o matiz é identificado pelo nome da cor, como vermelho, laranja ou verde.

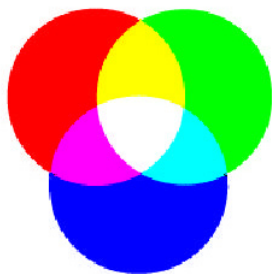
- **Saturação (S)**, ou croma: é a vivacidade da cor e o quanto de concentração de cor que o objeto contém. Quanto mais alta é a saturação, mais intensa é a cor. A saturação é a quantidade de cinza existente em relação ao matiz, medida como uma porcentagem de 0% (cinza) a 100% (totalmente saturado). No disco de cores padrão, a saturação aumenta do centro para a aresta.

- **Brilho (B)**: refere-se ao acréscimo ou remoção de branco de uma cor. As cores podem ser separadas em claras e escuras quando seu brilho é comparado. É geralmente medida como uma porcentagem de

0% (preto) a 100% (branco).

Embora seja possível utilizar o modelo HSB no Photoshop para definir uma cor na paleta Cor ou na caixa de diálogo Seletor de Cores, não existe modo HSB disponível para criar e editar imagens.

### 3.1.2- Modelo RGB (Red, Green e Blue)



Uma grande porcentagem do espectro visível pode ser representada misturando-se luz vermelha, verde e azul (RGB) em várias proporções e intensidades.

Como as cores RGB se combinam para criar o branco, elas também são chamadas de cores aditivas. O branco é criado pela união de todas as cores, isto é, todos os comprimentos de onda visíveis são transmitidos de volta ao olho. Cores aditivas são utilizadas para iluminação, vídeo e monitores. Seu monitor, por exemplo, produz cores emitindo luz por meio de fósforos vermelhos, verdes e azuis.



Esse modelo de cor apresenta uma desvantagem: ele é dependente de dispositivo. Isto significa que pode ocorrer variação de cores entre monitores e scanners, podendo acarretar um desvio em suas especificações, exibindo assim, as cores de maneira diferente.

### 3.1.3- Modo RGB

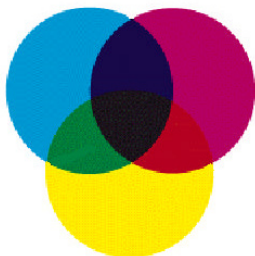
Num monitor colorido as cores são formadas pela reunião de minúsculos pontos na écran chamados pixéis. O modo RGB usa o modelo RGB, atribuindo um valor de intensidade a cada pixel, variando de 0 (preto) a 255 (branco) para cada componente RGB numa imagem colorida. Quanto mais altos os valores, maior é a quantidade de luz branca. Assim, **valores elevados de RGB resultam em cores mais claras.**

Por exemplo, um vermelho vivo pode ter um valor R de 246, um valor G de 20 e um valor B de 50. Quando os valores dos três componentes são iguais, o resultado é um tom de cinza. Quando o valor de todos os componentes é 255, o resultado é branco puro; quando o valor é 0, preto puro.

Imagens RGB usam três cores para reproduzir na tela até 16,7 milhões de cores. Também são chamadas de imagens True Color e usam 24 bits por pixel para representação, divididas em 8 bits para cada cor principal (8 x 3 - red, green, blue). Certos formatos de arquivos armazenam imagens True Color como imagens de 32 bits que possuem 8 bits extra para armazenar informações de transparência ou camadas.

Os monitores exibem sempre cores no modelo RGB. Isso significa que, quando se trabalha em modos de cor diferentes do RGB, como o CMYK, alguns programas de desenho convertem temporariamente os dados para o modo RGB para mostrá-los no tela.

### 3.1.4- Modelo CMYK (Cian, Magenta, Yellow e black)



O modelo CMYK é baseado na qualidade de absorver luz de tinta impressa no papel.

Como a luz branca incide sobre as tintas translúcidas, certos comprimentos de onda visíveis são absorvidos, enquanto outros são refletidos de volta aos seus olhos.

Na teoria, pigmentos puros de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) devem ser combinados para absorver toda a luz e produzir preto. Por essa razão, essas cores são chamadas de cores subtrativas. Como as tintas de impressão contêm algumas impurezas, essas três tintas, na verdade, produzem um marrom escuro e devem ser combinadas com tinta preta (K) para produzir um preto verdadeiro. (Usa-se K em vez de B para evitar a confusão com azul.)

A operação de combinar essas tintas para reproduzir cores é chamada de impressão em processo de quatro cores. As cores subtrativas (CMY) e aditivas (RGB) são cores complementares. Cada par de cores subtrativas cria uma cor aditiva e vice-versa.



### 3.1.5- Modo CMYK

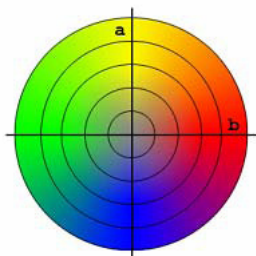
No modo CMYK do Photoshop, é atribuído a cada pixel um valor de porcentagem para cada tinta do processo. Às cores mais claras (realce) são atribuídas pequenas porcentagens de cores das tintas

do processo e às mais escuras (sombra), porcentagens mais altas. Por exemplo, um vermelho vivo pode conter 2% de ciano, 93% de magenta, 90% de amarelo e 0% de preto. Em imagens *CMYK*, o branco puro é criado quando os quatro componentes possuem valores de 0%.

Utilize o modo *CMYK* ao preparar uma imagem para ser impressa com cores de processo. Converter uma imagem *RGB* em *CMYK* cria uma separação de cores. Se você começar com uma imagem *RGB*, convém editar primeiro e, em seguida, converter em *CMYK*. No modo *RGB*, é possível utilizar os comandos de Configuração de Prova para simular os efeitos de uma conversão em *CMYK* sem alterar os dados da imagem real. Também é possível utilizar o modo *CMYK* para trabalhar diretamente com imagens *CMYK* digitalizadas ou importadas de sistemas sofisticados.

Embora o *CMYK* seja um modelo de cores padrão, a escala exata de cores representadas pode variar, dependendo da prensa e das condições de impressão. O modo *CMYK* do Photoshop varia de acordo com a configuração do espaço de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

### 3.1.6- Modelo $L^*a^*b$



O modelo de cores  $L^*a^*b$  é baseado no modelo proposto pela Commission Internationale d'Éclairage (CIE) em 1931 como um padrão internacional para medição de cores. Em 1976, esse modelo foi aprimorado e nomeado CIE  $L^*a^*b$ .

Cores  $L^*a^*b$  foram desenvolvidas para serem independentes de dispositivo, criando cores consistentes sem levar em consideração o dispositivo (como monitor, impressora, computador ou scanner) utilizado para a

criação ou saída da imagem.

Uma cor  $L^*a^*b$  consiste em um componente de luminescência ou luminosidade ( $L$ ) e dois componentes cromáticos: o componente  $a$  (de verde a vermelho) e o componente  $b$  (de azul a amarelo).

### 3.1.7- Modo Lab

No Photoshop, o modo Lab (os asteriscos são retirados do nome) possui um componente de luminosidade ( $L$ ) que pode variar de 0 a 100. No seletor de cores, os componentes  $a$  (eixo verde-vermelho) e  $b$

(eixo azul-amarelo) podem variar de +128 a -128. Na paleta de cores, os componentes a e b podem variar de +120 a -120.

É possível utilizar o modo Lab para trabalhar com imagens Photo CD, editar a luminescência e os valores de cor em uma imagem de maneira independente, mover imagens entre sistemas e imprimir em impressoras PostScript Nível 2 e Nível 3. Para imprimir imagens Lab em outros dispositivos de cores PostScript, converta primeiro em CMYK.

Cores Lab é o modelo de cores intermediárias que o Photoshop utiliza ao converter de um modo de cores para outro.

### 3.1.8- Modo Bitmap

Usa um dos dois valores de cores (preto ou branco) para representar os pixels de uma imagem. Imagens no modo Bitmap são chamadas bitmap ou imagens de 1 bit, pois sua profundidade em bits é 1. Também é chamado de monocromático.

### 3.1.9- Modo tons de cinza

Imagens em tons de cinza podem conter as cores preto e branco e uma faixa de cinza. Imagens em tons de cinza de 16 cores (4 bits por pixel) contêm 16 tons de cinza variando do branco total ao preto total. Imagens em tons de cinza de 256 cores (8 bits por pixel) possui um valor de brilho, variando de 0 (preto) a 255 (branco). Os valores de tons de cinza também podem ser medidos como porcentagens de cobertura de tinta preta (0% é igual a branco, 100% a preto). As imagens obtidas com scanners preto-e-branco ou em tons de cinza geralmente são exibidas no modo Tons de Cinza. Imagens coloridas e do modo Bitmap podem ser convertidas em tons de cinza. Os níveis de cinza (sombreado) dos pixels convertidos representam a luminosidade dos pixels originais coloridos.

Ao converter tons de cinza em RGB, os valores de cor de um pixel baseiam-se no valor anterior de cinza. Uma imagem em tons de cinza também pode ser convertida em CMYK ou em imagem colorida Lab.

### 3.1.10- Modo Duotônico

Esse modo cria imagens em tons de cinza duotônicas (duas cores), tritônicas (três cores) e quadritônicas (quatro cores), utilizando de duas a quatro tintas personalizadas.

### 3.1.11 - Modo de cores indexadas

Esse modo utiliza no máximo 256 cores. Ao converter em cores

indexadas, o Photoshop cria uma tabela de busca de cores (CLUT), que armazena e indexa as cores na imagem. Se uma cor na imagem original não aparece na tabela, o programa escolhe a mais próxima ou simula a cor utilizando as cores disponíveis.

Ao limitar a paleta de cores, as cores indexadas podem reduzir o tamanho do arquivo, mantendo a qualidade visual—por exemplo, para um aplicativo de animação multimídia ou uma página da Web. A edição limitada está disponível nesse modo. Em caso de uma edição extensiva, é necessário converter temporariamente para o modo RGB.

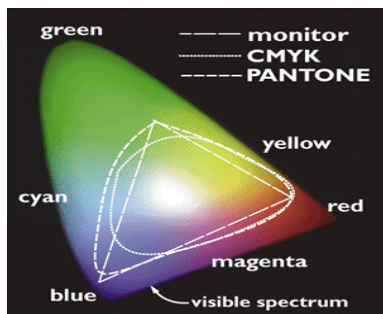
### 3.1.12- Modo de cores Multicanal

Esse modo utiliza 256 níveis de cinza em cada canal. As imagens Multicanal são úteis para impressão especializada.

Estas orientações se aplicam à conversão de imagens para o modo Multicanal:

- Os canais na imagem original tornam-se canais de cor spot na imagem convertida.
- Ao converter uma imagem colorida em multicanal, as novas informações de tons de cinza baseiam-se nos valores de cor dos pixels em cada canal.
- Converter uma imagem CMYK em multicanal cria canais de spot ciano, magenta, amarelo e preto.
- Converter uma imagem RGB em multicanal cria canais de spot ciano, magenta e amarelo.
- Excluir um canal de uma imagem RGB, CMYK ou Lab converte automaticamente a imagem para o modo Multicanal.
- Para exportar uma imagem multicanal, salve-a no formato Photoshop DCS 2.0.

## 3.2- Gamut de Cores



Um gamut é a faixa de cores que um sistema de cores pode exibir ou imprimir. O espectro de cores visto pelo olho humano é mais amplo do que o gamut disponível nos modelos de cor. Entre os modelos de cor usados o LAB apresenta o gamut mais amplo, englobando todas as cores nos gamuts RGB e CMYK.

Em geral, o gamut RGB contém um subconjunto de cores que pode ser visualizado num monitor de computador ou televisão (que emite luz vermelha, verde e azul). Portanto, algumas cores, como cyan puro ou amarelo puro, não podem ser exibidas com precisão num monitor.

O gamut CMYK é constituído por cores que podem ser impressas usando tintas das cores de processo. Cores exibidas na écran que não podem ser impressas são conhecidas como fora do gamut, ou seja, fora do gamut CMYK.

### 3.3- Canais e Profundidades de Bits

Um conhecimento prático de canais de cores e profundidade de bits é a chave para compreender como o Photoshop armazena e exhibe informações de cores nas imagens.

#### 3.3.1- Canais

Entender o funcionamento dos canais é a base para editar imagens no Photoshop. Todos os seus recursos são baseados no uso e alterações dos canais de cores.

Todas as imagens do Photoshop possuem um ou mais canais, cada um armazenando informações sobre elementos de cores da imagem. O número de canais de cores padrão em uma imagem depende de seu modo de cores. Por exemplo, uma imagem CMYK possui pelo menos quatro canais, um para cada informação de ciano, magenta, amarelo e preto. A variação e combinação dos níveis desses canais resulta nas cores da imagem. Por exemplo, no modo de cor RGB a cor amarelo é formada pela combinação do canal azul com o canal verde. Variando a intensidade desses dois canais podemos obter os mais variados tons de amarelo.

Imagine que um canal seja equivalente a uma chapa no processo de impressão, com uma chapa separada aplicando cada camada de cor.

Além desses canais de cores padrão, canais extras, chamados de canais **alfa**, podem ser adicionados a uma imagem para armazenar e editar seleções como máscaras, e canais de cor spot podem ser acrescentados para adicionar chapas de cor spot para impressão.

Uma imagem pode ter até 24 canais. Por padrão, imagens no modo Bitmap, em tons de cinza, duotônicas e de cores indexadas possuem um canal. Imagens RGB e Lab possuem três canais e imagens CMYK possuem quatro. É possível adicionar canais a todos os tipos de imagens, exceto aquelas em modo Bitmap.

Normalmente usa-se apenas os canais padrões do modo de cor. O

uso de canais spot é necessário quando desejamos aplicar sobre a imagem uma tinta diferente para destacar alguma parte dela ou criar e editar mascaras de seleção.

Se qualquer canal de uma imagem RGB ou CMYK for excluído a imagem muda seu formato, automaticamente para o modo Multicanal e os canais passam a ser canais spot.

Os canais da imagem ficam listados na paleta **Canais**. Se ela não estiver visível use o comando **Canais** no menu **Janela**.

### 3.3.2- Profundidade de Bits

Profundidade de bits—também chamada de profundidade de pixels ou de cores—mede a quantidade de informação de cores disponível para exibir ou imprimir cada pixel em uma imagem. Maior profundidade de bits (mais bits de informação por pixel) significa mais cores disponíveis e uma representação de cores mais precisa na imagem digital. Por exemplo, um pixel com profundidade de bits igual a 1 possui dois valores possíveis: preto e branco. Um pixel com profundidade de bits igual a 8 possui 28 ou 256 valores possíveis. E um pixel com profundidade de bits igual a 24 possui 224 ou aproximadamente 16 milhões de valores possíveis. Os valores comuns de profundidade de bits variam de 1 a 64 bits por pixel.

Na maioria dos casos, imagens Lab, RGB, em tons de cinza e CMYK possuem 8 bits de dados por canal de cor. Isso é convertido em uma profundidade de bits em Lab de 24 bits (8 bits x 3 canais), uma profundidade de bits em RGB de 24 bits (8 bits x 3 canais), uma profundidade de bits em tons de cinza de 8 bits (8 bits x 1 canal) e uma profundidade de bits em CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canais). O Photoshop também pode ler e importar imagens Lab, RGB, CMYK e em tons de cinza que contenham 16 bits de dados por canal de cor.

### 3.4- Convertendo entre modos de cores

Quando você escolhe um modo de cores diferente para uma imagem, os valores de cores da imagem são permanentemente alterados. Por exemplo, ao converter uma imagem RGB para o modo CMYK, os valores de cores RGB fora do gamut de CMYK (definido pela configuração do espaço de trabalho CMYK na caixa de diálogo Configurações de Cores) são ajustados para se enquadrarem ao gamut. Conseqüentemente, antes de converter imagens, convém proceder da seguinte maneira:

- Faça quantas edições forem possíveis no modo original da imagem



(geralmente RGB, na maioria dos scanners, ou CMYK, em scanners de tambor tradicionais ou se for uma imagem importada de um sistema Scitex).

- Salve uma cópia de backup antes de converter. Certifique-se de salvar uma cópia da imagem que inclua todas as camadas para editar a versão original da imagem após a conversão.

- Achate o arquivo antes de convertê-lo. A interação de cores entre modos de mesclagem de camadas muda quando o modo é alterado. Para converter uma imagem para outro modo:

Escolha Imagem > Modo e o modo desejado no submenu. Os modos não disponíveis para a imagem ativa aparecem esmaecidos no menu.

As imagens são achatadas quando convertidas para o modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, porque esses modos não suportam camadas.

### **3.5- Convertendo entre os modos Tons de Cinza e Bitmap**

Converter uma imagem em modo Bitmap reduz a imagem a duas cores, simplificando de maneira significativa as informações de cores da imagem e reduzindo seu tamanho de arquivo. Para converter uma imagem para o modo Bitmap, é necessário primeiro convertê-la para o modo Tons de Cinza. Isso remove as informações de matiz e saturação dos pixels e deixa apenas os valores de brilho. Entretanto, como existem poucas opções de edição disponíveis para as imagens no modo Bitmap, convém normalmente editar a imagem no modo Tons de Cinza e, em seguida, convertê-la.

Lembre-se de que uma imagem no modo Bitmap editada no modo Tons de Cinza pode não ter a mesma aparência quando voltar ao modo Bitmap. Por exemplo, imagine um pixel preto no modo Bitmap que, em seguida, é editado para um tom de cinza no modo Tons de Cinza. Se o valor de cinza do pixel for claro o suficiente, ele se tornará branco quando voltar ao modo Bitmap.

#### **3.5.1- Fazendo conversões nos modos Tons de Cinza e Bitmap**

Consulte as seguintes instruções para converter imagens entre os modos Tons de Cinza e Bitmap.

Para converter uma imagem em modo Bitmap:

1- Siga um destes procedimentos:

- Se a imagem for colorida, escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza. Em seguida, escolha Imagem > Modo > Bitmap.

- Se a imagem for em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Bitmap.

2- Em Saída, insira um valor para a resolução de saída da imagem no modo Bitmap e escolha uma unidade de medida. Por padrão, a resolução da imagem atual aparece como a resolução de entrada e saída.

3- Selecione um dos seguintes métodos de conversão em bitmap:

- 50% Limiar, Pontilhamento por Padrão ou Pontilhamento por Difusão para utilizar um método de conversão predefinido.

- Tela de Meio-Tom para simular a aparência dos pontos de meio-tom na imagem convertida.

- Padrão Personalizado para simular a aparência de uma tela de meio-tom personalizada na imagem convertida.

Para converter uma imagem no modo Bitmap em tons de cinza:

1- Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.

2- Insira um valor entre 1 e 16 para a proporção de tamanho.

A proporção de tamanho é o fator de redução do tamanho da imagem. Por exemplo, para reduzir uma imagem em tons de cinza em 50%, insira 2 para a proporção do tamanho. Se você inserir um número maior que 1, o programa calcula a média de vários pixels da imagem no modo Bitmap para produzir um único pixel na imagem em tons de cinza. Esse processo permite criar vários tons de cinza a partir de uma imagem digitalizada em um scanner de 1 bit.

### 3.5.2- Especificando métodos de conversão em Bitmap predefinidos

As opções de conversão predefinidas na caixa de diálogo Bitmap determinam a qualidade da imagem convertida.

**50% Limiar** Converte pixels com valores de cinza acima do nível médio (128) em branco e abaixo, em preto. O resultado é uma representação em preto e branco, com um contraste muito alto, da imagem.

**Pontilhamento por Padrão** Converte uma imagem, organizando os níveis de cinza em configurações geométricas de pontos pretos e brancos.

**Pontilhamento por Difusão** Converte uma imagem utilizando um processo de difusão por erro, iniciando no pixel do canto superior esquerdo da imagem. Se o valor do pixel estiver acima do cinza médio (128), o pixel será alterado para branco — se abaixo, para preto. Como o pixel original raramente é branco ou preto puro, é inevitável a introdução de um erro. Esse erro é transferido para os pixels adjacentes e difundido por toda a imagem, resultando em uma textura granulosa semelhante a um filme. Essa opção é útil para visualizar imagens em uma tela em preto e branco.

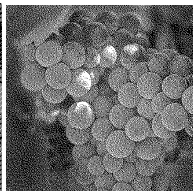
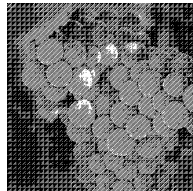
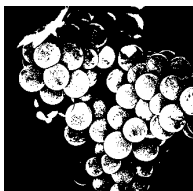
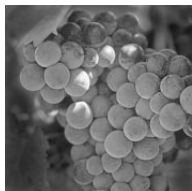


Imagem original em tons de cinza e método de conversão com 50% Limiar

Métodos de conversão com Pontilhamento por Padrão e Pontilhamento por Difusão

### 3.6- Escolha de Cores



Existem diversas maneiras de selecionar cores para ser usada no Photoshop, duas cores ficam armazenadas para o uso imediato: posição **cor de primeiro plano** e posição **cor de segundo plano**, como na figura à esquerda.

Essas duas cores podem ser facilmente alternadas clicando na flecha dupla posicionada logo acima. Para obter as cores branco e preto rapidamente (exemplo), clique nos quadrados sobrepostos posicionados no canto inferior esquerdo.

Ainda é possível extrair alguma cor que esteja em qualquer imagem aberta pelo Photoshop através do **conta gotas**, ferramenta também destacada acima.



Para trocar as cores de primeiro plano e segundo plano dê um duplo clique sobre a posição desejada e aparecerá a caixa ao lado chamada de **seletor de cores**. Para que apareça somente as cores padrão Web selecione a caixa no canto inferior esquerdo "**cores somente da Web**".



Para obter cores padronizadas da escala PANTONE® ou outras selecione o botão "Personaliz." e aparecerá uma nova caixa "Cores Personalizadas". As escalas padronizadas são usadas para garantir a fidelidade das cores para impressão.

Outra maneira de escolher cores é utilizando as caixas "Cor" e "Amostras", a vantagem ao usar essas duas opções é a rapidez para selecionar as cores e a desvantagem é a falta de opção no caso da caixa Amostras e a falta de precisão no caso da caixa Cor.

### 3.6.1- Escala Pantone



Sistema de cores normalizadas pela empresa Pantone. A escala Pantone (cor especial) trabalha com cores misturadas fisicamente. Por meio desse sistema obtemos cores impossíveis de se conseguir pelo processo CMYK, como verniz, dourado, prata, cores metálicas e fosforescentes.

Estas cores padronizadas estão integradas em aplicações de ilustração e paginação, e são «traduzidas» para visualização em monitores RGB.

Distinguem-se variantes: Pantone coated, uncoated, metallic, etc (com verniz, sem verniz, metalizado).

O sistema Pantone é a única forma de garantir uma impressão a cor 95%-100% estabilizada. Contudo, é mais caro imprimir com tons Pantone do que com o sistema CMYK.

# 4

## Ajustes de Cores

- 4.1- O Histograma
- 4.2- Utilizando as ferramentas de ajuste de cor
  - 4.2.1- Efetuando ajustes de cor
  - 4.2.2- Visualizando os valores de cor dos pixels
  - 4.2.3- Salvando e reaplicando configurações
- 4.3- Ajustes dos Níveis, Curvas e Exposição
  - 4.3.1- Ajuste dos Níveis
    - 1) Utilizando Níveis para definir realces, sombras e tons médios
    - 2) Utilizando Níveis para ajustar cores
  - 4.3.2- Ajuste de Curvas
  - 4.3.3- Ajuste de Exposição
- 4.4- Matiz, Saturação
- 4.5- Equilíbrio de Cores
- 4.6- Efeitos especiais de Cor
  - 4.6.1- Remoção de Saturação
  - 4.6.2- Inversão de Cores
  - 4.6.3- Recurso Limia
  - 4.6.4- Posterizaçã
  - 4.6.5- Mapa de Dégradê
  - 4.6.6- Variações



## 4- Ajustes de Cores

A maioria das imagens, depois de capturadas, precisa de pequenas correções, que variam desde um ajuste de brilho até edições mais sofisticadas como correção de exposição.

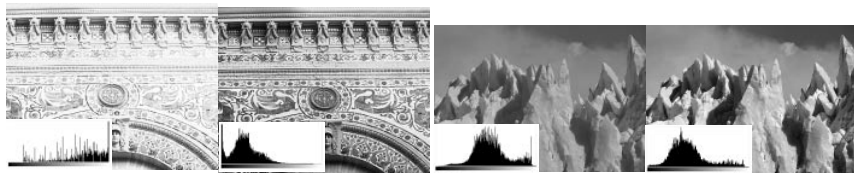
O photoshop tem várias ferramentas para ajustar a imagem. Esses comando ficam no menu **Imagem**, sub-menu **ajustes**.

Uma ferramenta bastante útil na hora de analisar a imagem é o Histograma. Através dele podemos ter uma noção da distribuição das cores e luz nos pixels da imagem.

### 4.1- O Histograma

Um **histograma** ilustra como os pixels em uma imagem são distribuídos, fazendo uma representação em gráfico do número de pixels em cada nível de intensidade de cor. Isso pode mostrar se a imagem contém detalhes suficientes nas sombras (exibidas na parte esquerda do histograma), tons médios (exibidos no centro) e realces (exibidos na parte direita) para efetuar uma boa correção.

O histograma também fornece uma imagem rápida da escala de tons da imagem ou o **tipo de registro** da imagem. Uma imagem de registro baixo contém detalhes concentrados nas sombras; uma de registro alto contém detalhes concentrados nos realces e uma de registro médio contém detalhes concentrados nos tons médios. Uma imagem com escala de tons completa contém um número alto de pixels em todas as áreas. Identificar a escala de tons ajuda a determinar as correções de tom apropriadas.



Original com detalhes insuficientes e suficientes

Original e imagem de registro médio corrigida

#### Para exibir o histograma de uma imagem:

1. Para exibir os dados do histograma de uma parte da imagem, selecione primeiro essa parte. Por padrão, o histograma exibe a escala de tons da imagem inteira.

2. Escolha **Imagem > Histograma**.

Para incluir dados de canais de spot e canais alfa, mantenha a tecla **Alt** pressionada ao escolher **Imagem > Histograma**. Em seguida, no

menu pop-up, escolha o canal desejado.

O eixo horizontal do histograma representa os valores de intensidade (ou níveis), do mais escuro (0), na extremidade esquerda, ao mais claro (255), na extremidade direita.

O eixo vertical representa o número total de pixels com um determinado valor.

Observação: O histograma de uma camada de ajuste reflete os dados de todas as camadas visíveis abaixo dela.

3. Para imagens RGB, CMYK e de cores indexadas, escolha uma opção no menu Canal.

É possível representar os valores de luminosidade do canal composto (Luminosidade) ou os valores de intensidade de um canal individual.

4. Para visualizar as informações sobre um ponto específico no histograma, coloque o ponteiro sobre ele. Para visualizar as informações sobre uma escala de valores, arraste dentro do histograma para realçá-la. Quando concluir, clique em OK para fechar o histograma.

Estatísticas sobre os valores de intensidade dos pixels aparecem abaixo do histograma:

**Média** Representa o valor médio de intensidade.

**Desvio Padrão** Representa como os valores de intensidade variam.

**Mediana Mostra** o valor médio na escala de valores de intensidade.

**Pixels** Representa o número total de pixels utilizados para calcular o histograma.

**Nível** Exibe o nível de intensidade da área sob o ponteiro.

**Total** Mostra os números totais de pixels correspondentes ao nível de intensidade sob o ponteiro.

**Percentil** Exibe o número cumulativo de pixels no nível ou abaixo do nível de intensidade sob o ponteiro. Esse valor é expresso como uma porcentagem de todos os pixels na imagem, de 0% na extremidade esquerda a 100% na extremidade direita.

**Nível de Cache** Mostra a configuração para o cache da imagem. Se a opção Usar cache para histogramas for selecionada nas preferências de Memória e Cache de Imagem, o histograma será exibido de maneira mais rápida e estará baseado em uma amostra representativa dos pixels na imagem (de acordo com a ampliação) e não em todos os pixels (equivalentes a um nível de cache igual a 1). Desfaça a seleção



dessa opção se quiser verificar a posterização na imagem. É possível pressionar Shift ao escolher **Imagem > Histograma** para gerar o histograma utilizando todos os pixels na imagem.

Passando o ponteiro do mouse sobre o gráfico são exibidas informações logo abaixo dele.

## 4.2- Utilizando as ferramentas de ajuste de cor

Todas as ferramentas de ajuste de cor do Photoshop funcionam basicamente da mesma maneira: mapeando uma escala de valores de pixels existente para uma nova escala de valores. A diferença entre as ferramentas está na quantidade de controle que elas fornecem.

### 4.2.1- Efetuando ajustes de cor

Existem duas maneiras para ajustar as cores em uma imagem. O primeiro método é escolher um comando no submenu **Imagem > Ajustes**. Esse método altera permanentemente os pixels na camada ativa.

O segundo método é utilizar uma **camada de ajuste**. As camadas de ajuste permitem que você experimente ajustes de cor e tons sem modificar permanentemente os pixels na imagem. As alterações de cores e tons residem na camada de ajuste, que age como um véu pelo qual aparecem as camadas subjacentes da imagem.

#### Para abrir uma caixa de diálogo de ajuste de cor:

1. Se quiser efetuar ajustes em apenas uma parte de sua imagem, selecione essa parte. Se não fizer seleções, o ajuste será aplicado à imagem inteira.

2. Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Imagem > Ajustes** e selecione um comando no submenu.
- Crie uma camada de ajuste. (Consulte "Criando camadas de ajuste ou de preenchimento" na página 166.)
- Clique duas vezes na miniatura de uma camada de ajuste existente, na paleta Camadas.

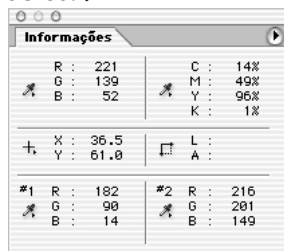
3. Para visualizar seus ajustes na imagem antes de aceitá-los, selecione **Visualizar** na caixa de diálogo de ajustes.



Para cancelar as alterações sem fechar uma caixa de diálogo de ajuste de cor, mantenha a tecla **Alt** pressionada para transformar o botão **Cancelar** em **Redefinir**. Em seguida, clique em **Redefinir**. Isso restaura a caixa de diálogo aos valores existentes antes de suas alterações.

### 3.2.2- Visualizando os valores de cor dos pixels

É possível utilizar a paleta Informações e a paleta Cor para visualizar os valores de cor dos pixels à medida que efetua as correções de cor.



Ao trabalhar com uma caixa de diálogo de ajuste de cor, a paleta Informações exibe dois conjuntos de valores de cor para pixels sob o ponteiro. O valor da coluna esquerda é o valor de cor original. O valor da coluna direita é o valor de cor depois do ajuste.

É possível visualizar a cor de um único local, utilizando a ferramenta conta-gotas, ou é possível utilizar até quatro classificadores de cores para exibir as informações correspondentes de um ou mais locais na imagem. Esses classificadores são salvos na imagem para que você possa consultá-los várias vezes durante o trabalho, mesmo se fechar e abrir novamente a imagem.

**Para utilizar a paleta Informações e a ferramenta conta-gotas ou classificador de cores para visualizar os valores de cor:**

1. Escolha Janela > Informações para abrir a paleta Informações.
2. Selecione a ferramenta Conta-gotas ou Classificador de Cor e escolha um tamanho de amostra na barra de opções:
  - Amostra de Ponto para ler o valor de um pixel.
  - Média de 3 por 3 para ler o valor médio de uma área de 3-por-3 pixels.
  - Média de 5 por 5 para ler o valor médio de uma área de 5-por-5 pixels.
3. Se você selecionou a ferramenta **classificador de cores**, coloque até quatro classificadores de cor na imagem. Clique no local em que deseja colocar um classificador.
4. Abra uma caixa de diálogo de ajuste. (Consulte "Efetuando ajustes de cor" na página 65).
5. Efetue os ajustes na caixa de diálogo e, antes de aplicá-los, visualize os valores de cor na paleta Informações antes e depois dos ajustes:
  - Para visualizar os valores de cor utilizando a ferramenta conta-gotas, mova o ponteiro sobre a área da imagem que deseja examinar. Abrir uma caixa de diálogo de ajuste ativará a ferramenta Conta-gotas fora da caixa de diálogo. Você ainda terá acesso aos controles

deslizantes e às ferramentas mão e zoom ao utilizar os atalhos do teclado.

- Para visualizar os valores de cor nos classificadores de cor, examine a metade inferior da paleta Informações. Para colocar classificadores de cor adicionais na imagem enquanto a caixa de diálogo de ajuste estiver aberta, clique na imagem com a tecla Shift pressionada.

#### **Para mover, excluir ou ocultar um classificador de cor:**

Siga um destes procedimentos:

- Para mover um classificador de cor, selecione a ferramenta classificador de cores e arraste-a até o novo local.

- Para excluir um classificador de cor, selecione a ferramenta classificador de cores. Arraste o classificador para fora da janela do documento ou mantenha a tecla Alt pressionada e clique no classificador. Para excluir todos os classificadores de cor, clique em Apagar na barra de opções.

- Para excluir um classificador de cor enquanto uma caixa de diálogo de ajuste estiver aberta, mantenha as teclas Alt+Shift pressionadas e clique no classificador.

- Para alternar a exibição de todos os classificadores de cor em uma imagem, escolha Visualizar > Extras. Uma marca de seleção indica se os classificadores de cor estão sendo mostrados.

### **4.2.3- Salvando e reaplicando configurações**

Os botões Salvar e Carregar nas caixas de diálogo Níveis, Curvas, Matiz/ Saturação, Substituir Cor, Cor Seletiva e Variações permitem salvar as configurações e aplicá-las a outras imagens.

#### **Para salvar e reaplicar as configurações:**

1. Clique em Salvar na caixa de diálogo de ajuste que estiver utilizando, nomeie e salve as configurações.

2. Feche a caixa de diálogo de ajuste e abra a imagem a qual deseja aplicar os ajustes.

3. Reabra a caixa de diálogo de ajuste e clique em Carregar. Localize e carregue o arquivo salvo de ajuste.



Se você aplicar com frequência o mesmo ajuste, lembre-se de gravá-lo e executá-lo como uma ação. Melhores informações no capítulo "Automatizando tarefas" página 189.

## 4.3- Ajustes dos Níveis, Curvas e Exposição

Os três principais ajustes do Photoshop são os ajustes de níveis, os de curva e de exposição.

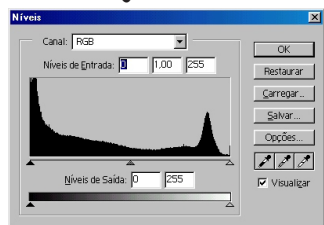
O **ajuste de nível e de curva** corrigem a distribuição das intensidades das cores nos pixels da imagem ou da área selecionada nela.

A **exposição** é a quantidade de luz captada para fazer a imagem. Se essa quantidade for pequena a imagem ficará muito escura. Se a intensidade de luz captada for muito grande a imagem ficará esbranquiçada. Através do ajuste de exposição podemos equilibrar essa distribuição nos canais da imagem.

Em alguns casos específico é necessário usar todos esses controles de ajustes para deixar a imagem com um bom aspecto.

Lembre-se que podemos selecionar áreas específicas da imagem para ajustá-las. Nesse caso, use as ferramentas de seleção para marcar a área antes de aplicar o ajuste.

### 4.3.1- Ajuste dos Níveis



A caixa de diálogo Níveis permite corrigir a escala 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.

#### 1) Utilizando Níveis para definir realces, sombras e tons médios

É possível definir os realces e as sombras em uma imagem movendo os controles deslizantes de Entrada até o primeiro grupo de pixels das duas extremidades do histograma Níveis. Isso mapeia esses pixels — os mais escuros e os mais claros de cada canal — para preto e branco, aumentando a escala de tons da imagem. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores. É possível utilizar o controle deslizante de Entrada para alterar os valores de intensidade da escala média de tons de cinza sem alterar exageradamente os realces e as sombras.

Embora os controles deslizantes de Níveis não sejam tão exatos quanto atribuir valores de destino ou utilizar a caixa de diálogo Curvas, eles geralmente produzem bons resultados.

### Para ajustar a escala de tons utilizando Níveis:

1 Abra a caixa de diálogo Níveis. (Consulte "Efetuando ajustes de cor" na página 65).

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

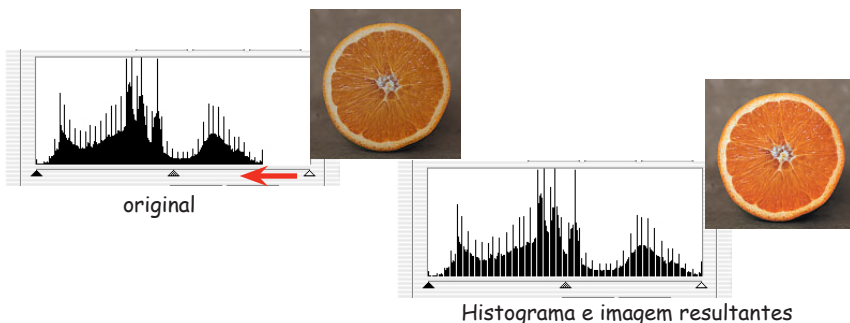
Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais na paleta Canais antes de escolher o comando Níveis. O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino — por exemplo, CM para ciano e magenta. O menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Somente é possível editar canais de spot e canais alfa individualmente.

3. Para ajustar sombras e realces manualmente, siga um destes procedimentos:

- Arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Entrada até a aresta do primeiro grupo de pixels nas duas extremidades do histograma. Também é possível inserir valores diretamente na primeira e terceira caixas de texto de Níveis de Entrada.

- Arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Saída para definir novos valores de sombra e realce. Também é possível inserir valores diretamente nas caixas de texto de Níveis de Saída.

Por exemplo, suponhamos que você deseje aumentar o contraste de uma imagem com pixels que atualmente só cobrem uma escala de 0 a 233. Se você arrastar o triângulo branco de Níveis de Entrada até 233, os pixels com valores de intensidade de 233 ou mais (em cada canal da imagem) serão mapeados para 255, e os pixels com valores de intensidade menores serão mapeados para os valores correspondentes mais claros. Esse remapeamento clareia a imagem, aumentando o contraste nas áreas de realce.



Suponhamos que, ao contrário, você deseje reduzir o contraste da imagem. Se você arrastar o triângulo branco de Níveis de Saída para 220, os pixels com valores de intensidade de 255 serão remapeados para 220, e os pixels com valores de intensidade menores serão mapeados para os valores correspondentes mais escuros. Isso escurece a imagem, diminuindo o contraste nas áreas de realce.

4. Para ajustar sombras e realces automaticamente, clique em Automático. O botão Automático faz a correção automaticamente dos níveis, mas nem sempre essa correção dá o resultado esperado.

5. Se sua imagem precisar de correções de tons médios, utilize o controle deslizante cinza de Níveis de Entrada. Arraste o controle deslizante à direita para escurecer os tons médios e, à esquerda, para clareá-los. Também é possível inserir valores diretamente na caixa de texto central de Níveis de Entrada.

6. Clique em OK.

7. Para visualizar o histograma ajustado, abra a caixa de diálogo Níveis novamente.

As lacunas no histograma ajustado não indicam um problema perceptível na imagem, a menos que sejam grandes ou estejam associadas a uma baixa contagem de pixels.

## 2) Utilizando Níveis para ajustar cores

Além de configurar a escala de tons, é possível utilizar Níveis para ajustar o equilíbrio de cores de uma imagem.

### **Para utilizar Níveis para ajustar o equilíbrio de cores:**

1. Coloque um classificador de cores em uma área de cinza neutro na imagem.

2. Abra a caixa de diálogo Níveis. (Consulte "Efetuando ajustes de cor" na página 65).

3. Siga um destes procedimentos:

- Na caixa de diálogo Níveis, clique duas vezes na ferramenta conta-gotas para exibir o Seletor de Cores. Insira os valores que deseja atribuir ao cinza neutro e clique em OK. Em seguida, clique no classificador de cores na imagem.

- Clique em Opções na caixa de diálogo Níveis. Clique na amostra de cor Tons Médios para exibir o Seletor de Cores. Insira os valores que deseja atribuir ao cinza neutro e clique em OK.

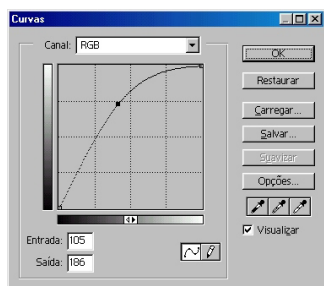
Em geral, atribua valores de componentes de cor iguais a um cinza neutro. Por exemplo, atribua valores iguais de vermelho, verde e azul para produzir um cinza neutro em uma imagem RGB.

### 4.3.2- Ajuste de Curvas

De maneira semelhante à caixa de diálogo Níveis, a caixa de diálogo Curvas permite ajustar toda a escala de tons de uma imagem. Entretanto, em vez de efetuar os ajustes utilizando apenas três variáveis (realces, sombras e tons médios), com Curvas é possível ajustar qualquer ponto ao longo de uma escala de 0 a 255, enquanto mantém até outros 15 valores constantes. Também é possível utilizar Curvas para efetuar ajustes precisos em canais de cores individuais de uma imagem.

#### Para ajustar a escala de tons e o equilíbrio de cores utilizando Curvas:

1. Abra a caixa de diálogo Curvas. (Consulte "Efetuando ajustes de cor" na página 65).



O eixo horizontal do gráfico representa os valores originais de intensidade dos pixels (Níveis de Entrada), enquanto o eixo vertical representa os novos valores de cor (Níveis de Saída). Na linha diagonal padrão, todos os pixels têm valores idênticos de Entrada e Saída.

Observação: Para imagens RGB, Curvas exibe valores de intensidade de 0 a 255, com sombras (0) à esquerda. Para imagens CMYK, Curvas exibe porcentagens de 0 a

100, com realces (0) à esquerda. Para inverter a exibição de sombras e realces a qualquer momento, clique na seta dupla abaixo da curva.

2. Para ajustar o equilíbrio de cores da imagem, no menu Canal, escolha o canal (ou canais) que deseja ajustar.

Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais na paleta Canais antes de escolher Curvas. O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino — por exemplo, CM para ciano e magenta. O menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada.

3. Para tornar mais fina a grade de Curvas, mantenha a tecla Alt pressionada e clique na grade. Faça isso novamente para aumentar a grade.

4. Clique em qualquer ponto da curva para que ele permaneça fixo. Por exemplo, se quiser ajustar os tons médios enquanto minimiza os efeitos sobre realces e sombras, clique nos pontos de um quarto e três quartos da curva.

É possível adicionar até 14 pontos de controle à curva, bloqueando esses valores. Para remover um ponto de controle, arraste-o para fora do gráfico, selecione-o e pressione Delete ou clique com a tecla Ctrl pressionada. Não é possível excluir pontos finais da curva.



Para determinar as áreas mais claras e mais escuras na imagem, arraste sobre a imagem. Os valores de intensidade da área sob o ponteiro, junto com o local correspondente na curva, são exibidos na caixa de diálogo *Curvas*.

5. Siga um destes procedimentos para ajustar a curva:

- Arraste a curva até que a imagem fique com a aparência desejada.
- Clique em um ponto na curva e insira valores de Entrada e Saída para esse ponto.
- Selecione o lápis na parte inferior da caixa de diálogo e arraste para desenhar uma nova curva. É possível manter a tecla Shift pressionada para restringir a curva a uma linha reta e clicar para definir as extremidades. Ao terminar, clique em Suavizar se quiser suavizar a curva.

### 4.3.3- Ajuste de Exposição

Esse ajuste serve para equilibrar as cores de fotos danificadas por subexposição ou superexposição. Geralmente isso acontece por imperícia do fotógrafo no momento em que a foto é tirada.

O ajuste de exposição é formado por 3 controles:

- **Exposição:** ajusta as áreas de realce com efeitos mínimos nas sombras;
- **Deslocamento:** ajusta as sombras e tons médios com efeitos mínimos nos realces;
- **Gama:** faz o ajuste do gama da imagem. O gama é o grau de contraste entre tons claros e escuros.

Menu **Imagem** > **Ajustes** e clique no comando **Exposição**.

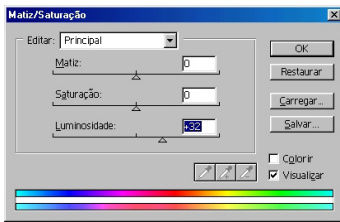
Quando for necessário ajustar a exposição de áreas específicas da imagem devemos usar as ferramentas de exposição.

### 4.4- Matiz, Saturação

O ajuste de matiz e saturação é feito na mesma janela. Para ajustar o equilíbrio entre as cores usamos a janela **Equilíbrio de Cores**.

**Matiz** é o tom da cor. As cores vermelho, verde e azul são exemplos de matizes. Para mudar o matiz de uma cor acrescenta-se outro matiz.





Principal	
Principal	Ctrl+1
Vermelhos	Ctrl+1
Amarelos	Ctrl+2
Verdes	Ctrl+3
Cianos	Ctrl+4
Azuis	Ctrl+5
Magentas	Ctrl+6

A **saturação** é a variação entre o cinza e a intensidade máxima da cor. A correção de saturação ajuda a intensificar ou diminuir a quantidade de cor na imagem.

**Menu > Ajustes > comando Matiz/Saturação**

Na caixa de listagem **Editar** podemos selecionar uma cor específica para ajustar. A opção **Principal** faz o ajuste em todas as cores ao mesmo tempo.

Na parte de baixo da janela **Matiz/Saturação** tem uma caixa de verificação chamada **Colorir**.

Quando a caixa de verificação **Colorir** está marcada podemos escolher a cor movendo o controle deslizante **Matiz**.

## 4.5- Equilíbrio de Cores

O equilíbrio de cores controla os níveis das principais cores na imagem. Essa distribuição afeta a cor que se destaca na imagem. Uma foto avermelhada por exemplo tem seu equilíbrio de cor deslocado para o vermelho. Uma foto com aparência azulada tem seu equilíbrio deslocado para o azul. Através da janela **Equilíbrio de Cores** podemos ajustar essa distribuição.

**Menu > Ajustes > comando Equilíbrio de Cores**

Quando for necessário ajustar o equilíbrio de cores em áreas específicas da imagem devemos usar as ferramentas **Subexposição** e **Superexposição**.

## 4.6- Efeitos especiais de Cor

Esses efeitos são recursos que ajustam as cores da imagem removendo saturação, invertendo as cores, posterizando etc.

O domínio dessas opções pode ajudar bastante o usuário a conseguir bons resultados.

### 4.6.1- Remoção de Saturação

A remoção de saturação elimina as cores da imagem deixando-a em tons de cinza. No entanto, o modo de cor não é alterado.

**Menu > Imagem > ajustes > comando Remover Saturação**

### 4.6.2- Inversão de Cores

A inversão de cores é um processo onde o valor de cada pixel da imagem é alterado para um valor simétrico. Assim cria-se uma imagem de cores invertidas.

**Menu Imagem > Ajustes > comando Inverter**

#### 4.6.3- Recurso Limiar

Esse comando converte a imagem para branco e preto com um alto contraste. O valor do limiar pode ser escolhido. Todos os pixels mais claros que o valor de limiar tornam-se brancos e todos os mais escuros são convertidos em preto.

**Menu Imagem > Ajustes > comando Limiar**

#### 4.6.4- Posterização

A posterização é um efeito que especifica um número máximo de tons para cada canal da imagem. A escolha de dois níveis em uma imagem no modo RGB, por exemplo, gera seis cores, duas para cada canal.

**Menu > ajustes > comando Posterizar**

Na janela Posterizar, no campo **Níveis** digite o nível desejado para o efeito.

O valor mínimo para o nível de posterização é 2 e o valor máximo é 255. Observe que quanto mais próximo de 255 menor o resultado do efeito já que cada canal tem 255 níveis.

#### 4.6.5- Mapa de Dégradê

Toda imagem tem um mapeamento da escala de tons de cinza. O recurso Mapa de Dégradê substitui essa escala pelas suas cores.

**Menu > ajustes > comando Mapa de dégradê**

Depois que a imagem recebeu um efeito de dégradê use a janela Matiz/saturação para mudar o matiz e ver outras cores.

#### 4.6.6- Variações

Uma maneira bastante prática de corrigir as cores da imagem é usar o recurso Variações. Com ele são exibidas várias miniaturas da imagem com o equilíbrio de cores alterado. Basta clicar para escolher qual opção usar. A cada clique o equilíbrio de todas as miniaturas é novamente reajustado.

**Menu > ajustes > comando Variações**

# 5

## Seleção de Áreas

- 5.1- Ferramenta Mover
- 5.2- Seleção Retangular e Elíptica
  - 5.2.1- Letreiro retangular
  - 5.2.2- Letreiro Elíptico
- 5.3- Seleção com o Laço
- 5.4- Seleção com a Varinha Mágica
- 5.5- Seleção de um Intervalo de Cores
- 5.6- Modificando a Seleção
  - 5.6.1- Inversão da Seleção
  - 5.6.2- Alteração de Difusão
  - 5.6.3- Modificar
    1. Borda
    2. Suavização de serrilhado
  - 5.6.4- Comandos Aumentar e Semelhante
- 5.7- Transformando a Seleção
- 5.8- Cancelar seleção
- 5.9- Salvar e Carregar Seleções
  - 5.9.1- Salvando uma seleção
  - 5.9.2- Carregando uma Seleção
- 5.10- Transformando
  - 5.10.1- Transformação Livre
  - 5.10.2- Alterando o tamanho da tela de pintura
  - 5.10.3- Cortando Imagens



## 5 - Seleção de Áreas



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

As seleções podem ser copiadas, movidas ou salvas em um canal alfa. Nesses canais as seleções são gravadas como imagens em tons de cinza.

A seleção de um conjunto específico de cores é feito com um recurso chamado de **Intervalo de Cores**.

As ferramentas de seleção ficam no topo da Caixa de ferramentas.

Algumas ferramentas são desdobráveis. Isso significa que ela abre uma caixa com outras ferramentas adicionais. É o caso da ferramenta de **Letreiro** e do **Laço**.

No menu **Selecionar** existem diversos comandos para trabalhar com as áreas selecionadas, permitindo inverter a seleção, expandir ou contrai-la.

Quando selecionamos uma área na imagem podemos salvar o formato da seleção e usá-lo depois, em outras imagens.

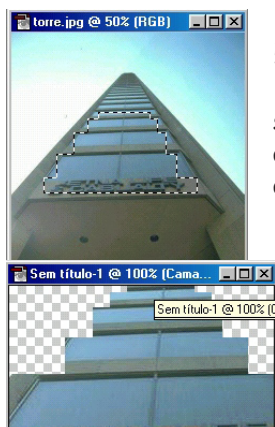
### 5.1- Ferramenta Mover (V)

Para mover objetos selecione na barra de ferramentas a Ferramenta Mover. Com ela é possível arrastar uma seleção ou uma camada até um novo local na imagem.

### 5.2- Seleção Retangular e Elíptica (M)

Servem para selecionar objetos ou parte deles, além de serem fundamentais na criação de elementos como quadrados, retângulos, círculos ou elipses.

Para criar áreas coloridas: é só criar a seleção, escolher a cor preferida, clicar na **ferramenta lata de tinta** na caixa de ferramentas, mover o mouse até a área selecionada e dar um clique para que a tinta seja aplicada.



### 5.2.1- Letreiro retangular

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

Exemplo: Torre

Utilizando a ferramenta letreiro retangular seleccione somente onde está o nome da torre. Aperte a tecla shift enquanto traça outra seleção de retângulo e você verá que as seleções serão somadas, faça o processo para selecionar as quatro janelas acima.

Se ao invés de usarmos o shift, usarmos o alt, podemos obter uma seleção cujo formato corresponde ao contorno da primeira caixa menos o contorno da segunda. Se utilizarmos a duas teclas pressionadas (shift e alt), o resultado será a interseção das duas caixas. Para poder deslocar o que foi selecionado basta clicar na ferramenta mover e clicar o botão esquerdo em cima da seleção, o cursor transforma-se em uma tesoura e arrastar para o local desejado. Para copiar a seleção pressione as teclas CTRL e Alt, clique com o botão esquerdo na seleção e arraste.

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

### 5.2.2- Letreiro Elíptico (M)

Para poder trabalhar com a ferramenta letreiro elíptico pressione a ferramenta letreiro retangular (no canto existe uma seta preta) e abrirá as demais ferramentas de seleção, inclusive a elíptica. Utilize a ferramenta do mesmo modo que a retangular.

### 5.3- Seleção com o Laço (L)

Em alguns casos será necessária a seleção de uma região irregular, onde as ferramentas que examinamos não são adequadas. Neste caso temos que usar as ferramentas laço.

O laço é um conjunto de três ferramentas: **Laço**, **Laço Poligonal** e **Laço Magnético**. Todos eles trabalham da mesma forma, demarcando com cliques a área a ser selecionada. A diferença entre eles é a forma como essa seleção é feita.

O **Laço** comum usamos para desenhar segmentos à mão livre de uma borda de seleção. O **Laço Poligonal** desenha segmentos de aresta reta de uma borda de seleção. O **Laço Magnético** vai ajustando automaticamente seu traço à medida que passamos sobre a área de transição de cores bem definidas.

As ferramentas **Laço** e **Laço Poligonal** têm configurações parecidas na barra de opções, A ferramenta **Laço Magnético** tem algumas opções a mais, usadas para refinar se trajeto.

## 5.4- Seleção com a Varinha Mágica

A varinha mágica é uma ferramenta que seleciona áreas com base na semelhança de pixels afjacentes. Basta clicar e todos os pixels de cor semelhante, ao redor dele, serão selecionados.

Quando se usa a Varinha Mágica é necessário especificar qual o nível de semelhança (tolerância) para os pixels adjacentes. Quanto maior esse valor mais cores diferentes serão incluídas na seleção.

Para selecionar áreas de cores muito próximas deixe um valor baixo para a caixa Tolerância.

A opção Adjacente, na barra de ferramentas, determina se a seleção será restrita aos pixels ligados diretamente à área ou se a seleção deve abranger toda a imagem.

## 5.5- Seleção de um Intervalo de Cores

A seleção de um conjunto de pixels com a mesma cor também é possível no Photoshop. Para fazer esse tipo de seleção devemos usar o recurso de seleção Intervalo de Cores.

Esse recurso é acessado no menu **Selecionar > Intervalo de Cores**.

Na janela **Intervalo de Cores** devemos definir o grau de seleção e indicar qual cor será selecionada.

## 5.6- Modificando a Seleção

Depois que a seleção foi feita no desenho podemos modificá-la aumentando ou diminuindo sua área, alterando a difusão, selecionando pixels semelhantes e invertendo ela.

As operações de modificação da seleção são realizadas através dos comandos do menu **Selecionar**. É importante notar que essas operações afetam apenas as linhas tracejadas que demarcam a área selecionada e não a área propriamente dita.

### 5.6.1- Inversão da Seleção

O comando de inversão seleciona toda a área da imagem que não está selecionada e remove a seleção da área que está.

Em alguns casos a seleção de uma área é bastante complicada e nesse caso o recurso de inversão pode ser útil. A seleção é feita indiretamente, selecionando primeiro uma área e invertendo ela para selecionar a outra.

menu > Selecionar > inverter

### 5.6.2- Alteração de Difusão

A difusão é a suavização dos vértices da seleção. Quando usamos esse comando os vértices são curvados dando um aspecto mais suave a toda a linha tracejada da seleção. Você pode escolher as opções de difusão na barra de opções da ferramenta seleção.

menu > selecionar > difusão

### 5.6.3- Modificar

#### 1. Borda

A modificação da borda é um recurso que amplia ou reduz a área selecionada, alterando as dimensões da linha tracejada.

menu > modificar > borda

#### 2. Suavização de serrilhado

Suaviza as arestas irregulares de uma seleção suavizando a transição de cores entre pixels da aresta e do plano de fundo. Como apenas os pixels da aresta são alterados, nenhum detalhe é perdido. A suavização de serrilhado é útil ao recortar, copiar e colar seleções para criar imagens compostas.

Está disponível para as ferramentas laço, laço poligonal, laço magnético, letreiro retangular arredondado (ImageReady), letreiro elíptico e varinha mágica. (Selecione uma ferramenta para exibir sua barra de opções.) Essa opção deve ser especificada antes de utilizar essas ferramentas. Depois de criar uma seleção, não será mais possível adicionar a suavização de serrilhado.

menu > modificar > suavização

### 5.6.4- Comandos Aumentar e Semelhante

O comando **Aumentar** inclui na seleção todos os pixels adjacentes que estejam dentro dos limites de cor especificados no intervalo de



tolerância da **Varinha Mágica**.

Para usar esse comando basta fazer uma seleção e, no menu **selecionar**, clique em **Aumentar**.

O comando **Semelhante** é parecido com o comando Aumentar, mas ele inclui na seleção todos os pixels da imagem (e não apenas os adjacentes) que estejam dentro dos limites de tolerância especificados nas opções da **Varinha Mágica**.

Para usar este comando basta fazer a seleção e, no menu **Selecionar**, clique em **Semelhante**.

## 5.7- Transformando a Seleção

A transformação da seleção é uma forma de modelar suas linhas tracejadas. Com isso, pode-se conseguir uma seleção mais precisa ou com um formato específico. Para realizar essa transformação usamos uma caixa com alças nas extremidades. Ao arrastar as alças a seleção é modificada.

Para utilizá-la, depois de feita a seleção:

menu > selecionar > transformar seleção

Se desejar cancelar a modificação basta teclar <esc> enquanto a moldura estiver na seleção.

Se a seleção estiver com a moldura de transformação e você clicar em outra ferramenta será exibida uma mensagem. Nessa mensagem você deve escolher se deseja ou não aplicar as transformações na seleção.

## 5.8- Cancelar seleção

Para cancelar uma seleção, clique sobre o menu **Selecionar** e escolha a opção **Cancelar Seleção**, ou utilize as teclas de atalho **Ctrl + D**.

## 5.9- Salvar e Carregar Seleções

O salvamento de seleção é uma maneira de guardar as formas de uma seleção para uso em outro momento. Isso é muito importante quando fazemos uma seleção muito complicada.

### 5.9.1- Salvando uma seleção

O salvamento de uma seleção cria um novo canal na imagem ou um novo arquivo onde ela ficará guardada. Posteriormente podemos recarregar essa seleção.

Depois de selecionada a área utilizando qualquer uma das ferramentas de seleção abra o menu **Selecionar** e clique no comando **Salvar**

**Seleção.** É exibida a caixa **Salvar seleção**.

1) Na caixa de listagem **Documento** é onde a seleção será armazenada. Escolha a própria imagem que está sendo criada.

2) Na caixa de listagem **canal** escolha o canal da imagem que armazenará a seleção. Escolha **Novo**.

3) Na caixa **Nome** digite um nome para ela, como **minha seleção** por exemplo.

4) No grupo de opções **Operação** devemos escolher a forma de combinar a seleção atual com alguma outra já existente. Se não tiver nenhuma dexie a opção **Novo Canal** marcada.

5) Clique no botão **OK** para executar o salvamento.

6) Abra o menu **Selecionar** e clique no comando **Cancelar Seleção**.

Observe na paleta **Canais** que um novo canal foi adicionado na imagem. Ele guarda a seleção através de uma imagem em tons de cinza.

## 6.9.2- Carregando uma Seleção

Quando temos uma seleção salva na imagem podemos recarregá-la a qualquer momento.

Abra o menu **Selecionar** e clique no comando **carregar seleção**. Será exibida a janela **Carregar seleção**.

1) Na caixa de listagem **Documento** escolha a origem.

2) Na caixa de listagem **Canal** escolha o canal que contém a seleção a ser carregada.

3) A opção **Inverter** faz a seleção das áreas não selecionadas.

4) No grupo de opções **Operação** devemos indicar a forma de mesclar a seleção que estamos carregando com a seleção atual, se ela existir.

5) Clique no botão **OK**.

## 5.10- Transformando

### 5.10.1- Transformação Livre

Para ajustar o tamanho e o posicionamento de objetos utilizaremos um recurso de transformação. Selecione no menu Editar a opção Transformação Livre ou Ctrl + T. O objeto será acrescido de alças de redimensionamento e a barra de opções da ferramenta será alterada.

Na barra de opções temos as opções:

- Localização de ponto de referência: mostra a posição do objeto em relação a figura.

- Posição horizontal: posição do objeto em relação ao eixo x.
- Posição vertical: posição do objeto em relação ao eixo y.
- Escala horizontal: determina o comprimento do objeto.
- Escala vertical: determina a altura do objeto.

Depois é só clicar em enter.

A transformação do objeto pode ser feita manualmente ou pela barra de opções.

### 5.10.2- Alterando o tamanho da tela de pintura

O comando Tamanho da Tela de Pintura permite adicionar ou remover espaço de trabalho em volta da imagem existente. Você pode cortar uma imagem diminuindo a área da tela de pintura. A tela adicionada é mostrada com a mesma cor ou transparência que o plano de fundo.

Para utilizar o comando Tamanho da Tela de Pintura:



1. Escolha Imagem > Tamanho da Tela de Pintura.

2. Escolha as unidades de medida desejadas.

3. A opção Colunas mede a largura em termos de colunas especificadas nas preferências de Unidades e Régua

4. Siga um destes procedimentos:

- Insira as dimensões que deseja utilizar para a tela de pintura, nas caixas Largura e Altura.

- Selecione Relativa e insira o valor pelo qual deseja aumentar ou reduzir o tamanho da tela de pintura. (Insira um número negativo para reduzir o tamanho da tela de pintura.)

5. Em Âncora, clique em um quadrado para indicar onde posicionar a imagem existente na nova tela de pintura.

6. Clique em OK.

### 5.10.3- Cortando Imagens

Cortar é o processo de remover partes da imagem para criar foco ou intensificar a composição. É possível cortar uma imagem, utilizando a ferramenta corte demarcado e o comando Cortar. Também é possível aparar pixels, utilizando o comando Aparar.

A ferramenta corte demarcado oferece a maioria das opções para cortar imagens.

Na caixa de ferramentas escolha a opção **Corte Demarcado**.

Arraste-a sobre a parte da imagem que deve ser mantida formando um letreiro. O letreiro não precisa ser exato, pois poderá ser ajustado posteriormente movendo-se as alças de redimensionamento.



# 6

## Pintura, Correção e Desenho

### 6.1- Sobre desenho e pintura

### 6.2- Ferramentas de Pintura

Ferramentas Pincel e Lápis, Configuração de Pincéis, A Paleta Histórico, Definindo opções do histórico, Pincel do Histórico, Pincel História da Arte, Ferramenta borracha, Aplicando Cores Sólidas e Padrão, Aplicando Cores Degradê

### 6.3- Ferramentas de Retoque

Ferramentas Carimbo, Ferramentas de Recuperação, Ferramentas Correção e Olhos Vermelhos, Ferramentas Desfoque, Nitidez e Borrarr, Ferramentas de Exposição e Esponja

### 6.4- Desenhando Formas e Demarcadores

Criando camadas de forma, Criando um demarcador de trabalho, Criando formas convertidas em bitmap

### 6.5- Utilizando as ferramentas de forma

### 6.6- Utilizando as ferramentas caneta

Desenhando com a ferramenta caneta, Desenhando segmentos de reta, Desenhando Curvas com a ferramenta Caneta, Desenhando com ferramenta caneta de forma livre

### 6.7- Editando Demarcadores

Componentes de um Demarcador, Selecionando demarcadores, Adicionando, excluindo e convertendo pontos de ancoragem

### 6.8- Gerenciando demarcadores

Para criar um novo demarcador na paleta demarcadores, Para salvar um demarcador de trabalho, Para renomear um demarcador salvo, Para excluir um demarcador

### 6.9 - Convertendo demarcadores em bordas de seleção

### 6.10- Convertendo bordas de seleção em demarcadores

### 6.11- Adicionando cores a demarcadores



## 6- Pintura, Correção e Desenho



As ferramentas de pintura, correção e vetor são usadas para aplicar cor, corrigir pequenas áreas defeituosas da imagem e criar linhas vetoriais, respectivamente.

Todas essas ferramentas estão na Caixa de Ferramentas e são configuradas na barra de opções, quando selecionadas.

### 6.1- Sobre desenho e pintura

Quando elementos gráficos são criados em um computador, existe uma diferença entre **pintura** e **desenho**. **Pintura** envolve a alteração de cores de pixels utilizando uma ferramenta de pintura. É possível aplicar cores gradualmente, com transições e arestas suaves, além de manipular pixels individuais utilizando efeitos de filtro eficientes. Entretanto, depois de aplicar um traçado de pincel, não haverá nenhuma maneira simples de selecionar todo esse traçado e movê-lo para um novo local na imagem.

**Desenho**, por outro lado, envolve a criação de formas definidas como objetos geométricos (também chamados de **objetos vetoriais**). Por exemplo, se um círculo for desenhado utilizando a ferramenta elipse, será definido por um raio, um local e uma cor específicos. É possível selecionar rapidamente o círculo inteiro e movê-lo para um novo local ou editar o contorno desse círculo para distorcer sua forma.

Trabalhar com formas proporciona diversas vantagens:

- As formas são orientadas por objetos—é possível selecioná-las, redimensioná-las e movê-las rapidamente, além de editar seu contorno (chamado de demarcador) e seus atributos (como traçado, cor de preenchimento e estilo de preenchimento). Utilize formas para criar seleções e bibliotecas de formas personalizadas com o Gerenciador de Predefinição.

- As formas independem da resolução—elas mantêm as arestas bem definidas quando são redimensionadas, impressas em uma impressora PostScript, salvas em um arquivo PDF ou importadas para um aplicativo gráfico baseado em vetores.

### 6.2- Ferramentas de Pintura

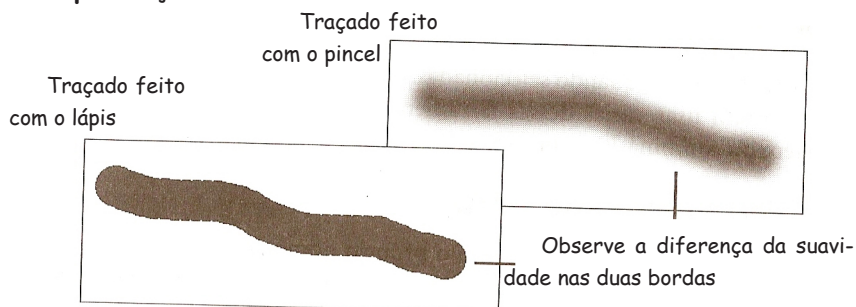
#### 6.2.1- Ferramentas Pincel e Lápis

São as duas ferramentas de pintura mais comuns do Photoshop. Elas traçam linhas de várias espessuras e formatos dentro da imagem

ou da área selecionada.

Para usar essas ferramentas é necessário selecionar uma cor e configurar o tipo e tamanho da ponta do pincel.

A ferramenta **Pincel** é usada para traçar linhas com bordas suaves e o **Lápis** traça linha com arestas sólidas.



Para utilizá-los é só selecionar na caixa de ferramentas. Á medida que necessitamos criar figuras podemos precisar usar pincéis com formatos, larguras e traçados diferentes. Na barra de opções da ferramenta clique sobre a seta que se encontra à frente da opção Pincel. O seletor de predefinições do pincel será aberto permitindo a adição ou alteração das características da ponta do pincel, tais como traçado, tamanho, cor e opacidade.

Para alterar o formato da ponta do pincel é só clicar sobre a seta que se encontra no canto superior direito do seletor. O menu de opções será aberto, nele encontra-se várias categorias diferentes de pincéis, é só escolher. Aparecerá um caixa de diálogos perguntando se você deseja substituir os pincéis atuais. Clique sobre o botão OK para confirmar. Nesta nova lista que se abrirá temos vários modelos.

A opção **Diâmetro Mestre** corresponde ao tamanho da ponta do pincel. Depois é só clicar e arrastar sobre a tela de pintura. Para limitar o traçado a uma reta você deve manter a tecla **shift** pressionada enquanto arrasta a ferramenta.

Se você deseja desenhar livremente dentro de uma área especificada é só fazer anteriormente uma seleção com o formato desejado.

### 6.2.2- Configuração de Pincéis

Os pincéis são configurados através da barra de opções e das paletas. A formatação de um pincel permite desenhar vários estilos de rabiscos.

Quando o Photoshop é instalado vários pincéis já estão predefini-



dos. Depois o usuário pode alterá-los ou criar novos pincéis, de acordo com o rabisco que deseja produzir.

Explicaremos mais detalhadamente sobre os pincéis no capítulo “Trabalhando com pincéis” na página 119.

### 6.2.3- A Paleta Histórico

Quando comete-se um erro ou deseja reverter uma ação, a reversão só é efetuada em um único nível, ou seja, apenas a última ação é revertida a qual pode ser acionada pelo comando **Editar**, opção **Desfazer**.

Outra maneira de reverter uma imagem é utilizando o comando **Reverter**, o qual reverte a imagem ao seu último estágio de gravação, podendo ser acionado selecionando-se no menu **Arquivo** a opção **Reverter**.

O comando **Reverter**, se aplicado, pode resultar em um retorno muito drástico, perdendo uma série de alterações que tenham sido efetuadas. Para amenizar esse problema, pode-se utilizar a paleta **Histórico** que permite voltar atrás de uma forma mais moderada.

Se a paleta Histórico não estiver visível abra o menu **Janela** e clique no comando **Histórico**.

Essa paleta registra todas as alterações realizadas na imagem. A cada nova alteração um item é adicionado no final da pilha. Esses itens são chamados de **estados**.

Quando damos um clique em um estado a imagem retorna ao ponto onde aquela configuração foi registrada.

A vantagem de armazenar as alterações da imagem em um histórico é permitir o uso desses estados para criar efeitos com algumas ferramentas.

Ao clicar em um estado, todas as alterações registradas abaixo dele, na pilha, serão eliminadas na imagem. Para refazer uma alteração desfeita basta clicar no estado dela.

Os instantâneos são registros que podemos fazer depois de aplicar alterações na imagem. Eles ficam na parte de cima da paleta Histórico. Por padrão, toda imagem já tem um instantâneo que representa seu estado original.

Veja como criar um instantâneo:



1. Faça as modificações que desejar na imagem;
2. Na paleta **Histórico** clique no botão **Criar novo instantâneo**;
3. Um instantâneo será registrado no topo da paleta **Histórico**.

Os instantâneos podem ser usados para criar, por exemplo, várias amostras de uma imagem. Se você precisar fazer correções na imagem mas não sabe ao certo qual o melhor resultado, use os instantâneos.

Veja como fazer:

1. Faça as alterações ou correções na imagem;
2. Registre um instantâneo da imagem;
3. Clique no instantâneo mais acima na paleta;
4. Faça outras alterações na imagem;
5. Registre um instantâneo da imagem;
6. Clique no instantâneo mais acima na paleta;
7. Faça as novas alterações;
8. Registre um novo instantâneo.

Agora que já temos alguns instantâneos basta clicar neles para visualizar as alterações.

Para excluir um estado ou instantâneo basta selecioná-lo e clicar no botão **excluir estado atual**.

A seleção de um estado ou instantâneo se faz clicando no seu rótulo.

A esquerda de cada estado ou instantâneo temos uma caixa que usamos para a ferramenta **Pincel do Histórico** ou **Pincel História da Arte**. Quando a caixa está selecionada, a ferramenta usa as características do estado ou instantâneo para formatar o seu traçado.

#### 6.2.4- Definindo opções do histórico

É possível especificar o número máximo de itens a serem incluídos na paleta Histórico e definir outras opções para personalizar sua forma de trabalhar com a paleta.

Para definir opções do histórico:

- 1 Escolha Opções do Histórico no menu da paleta Histórico.
- 2 Selecione uma opção:
  - Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente, para criar automaticamente um instantâneo do estado inicial da imagem quando o documento for aberto.
  - Criar Novo Instantâneo Automaticamente ao Salvar, para gerar um instantâneo sempre que salvar o documento.
  - Permitir Histórico Não-Linear, para alterar um estado selecionado sem excluir os posteriores. Normalmente, quando você seleciona

um estado e altera a imagem, todos os estados posteriores são excluídos. Assim, a paleta Histórico exibe uma lista das etapas da edição na ordem em que foram criadas. O registro de estados no modo não-linear permite selecionar um estado, alterar a imagem e excluir apenas esse estado. A alteração será acrescentada ao final da lista.

- Sempre Mostrar a Caixa de Diálogo Novo Instantâneo, para forçar o Photoshop a solicitar nomes de instantâneos mesmo quando os botões da paleta estiverem sendo utilizados.

### 6.2.5- Pincel do Histórico

O **Pincel do Histórico** pinta uma cópia do instantâneo ou estado que estiver selecionado na paleta Histórico.

### 6.2.6- Pincel História da Arte

A ferramenta pincel história da arte permite pintar com traçados estilizados, utilizando os dados de origem de um estado do histórico ou instantâneo especificado. Fazendo experiências com diversas opções de estilo de pintura, tamanho e tolerância, é possível simular a textura da pintura com diferentes cores e estilos artísticos.

De maneira semelhante ao pincel do histórico, o pincel história da arte utiliza um estado do histórico ou um instantâneo especificado como os dados de origem. Entretanto, o pincel do histórico pinta recriando os dados de origem especificados, enquanto o pincel história da arte utiliza esses dados juntamente com as opções definidas para criar diferentes cores e estilos artísticos.

### 6.2.7- Ferramenta borracha

As ferramentas **borracha** e **borracha mágica** permitem apagar áreas de uma imagem até a transparência ou até a cor do plano de fundo. A ferramenta **borracha de plano de fundo** permite apagar até a transparência em uma camada. A opção **Borracha Automática** pode ser usada também com a ferramenta lápis para apagar a cor do primeiro plano até a cor do plano de fundo à medida que você pinta.

Para utilizá-la é só clicar na ferramenta e arrastá-la sobre a imagem.



Se quiser apagar o plano de fundo de um objeto com arestas indefinidas ou delicadas, utilize o comando **Extrair**.

## 6.2.8- Aplicando Cores Sólidas e Padrão

A aplicação de cor na imagem pode ser feita de várias maneiras. As duas principais são feitas através das ferramentas **Lata de Tinta** e **Degradê**. Para aplicar cor em uma área específica é importante selecioná-la antes.

A ferramenta **Lata de Tinta** preenche áreas da imagem com cor sólida ou com um padrão.

Veja como usar a ferramenta **Lata de Tinta**:

1. Se desejar, selecione uma área da imagem;
2. Na **caixa de ferramentas** escolha a ferramenta **lata de tinta**;
3. Escolha uma cor de primeiro plano;
4. Clique dentro da área selecionada da imagem.

A configuração da ferramenta **Lata de Tinta** na barra de opções permite alternar para a opção de preenchimento com um padrão. Os "padrões" são preenchimentos que se repetem, formando um mosaico.

Veja como preencher usando padrões:

1. Se desejar, selecione uma área da imagem;
2. Escolha a ferramenta **lata de tinta**;
3. Na barra de opções abra a caixa de listagem **Definir origem para área de preenchimento** e escolha a opção **padrão**;
4. Abra a caixa de listagem **Seletor de Padrão**;
5. Nas opções apresentadas escolha uma com um duplo clique;
6. Na área selecionada da imagem dê um clique para aplicar.

Note que na barra de opções da ferramenta lata de tinta também podemos escolher opções de mesclagem, o nível de opacidade e a tolerância do preenchimento.



Se você aplicou a lata de tinta mais de uma vez, o Photoshop não poderá recompor a figura original. Neste caso, acione o comando **Reverter** no menu **arquivo**. O programa refaz a imagem baseado na última versão gravada no disco.

## 6.2.9- Aplicando Cores Degradê

A ferramenta de preenchimento **Degradê** aplica uma progressão uniforme de cores na área selecionada. Quando a combinação de cor é bem feita, o resultado é bastante interessante.

O preenchimento degradê também é conhecido como preenchimento gradiente, por formar uma gradação contínua de cores.

Siga esses passos para aplicar um degradê.

1. Selecione a área da imagem que vamos preencher com degradê;

2. Na caixa de **ferramentas** escolha a ferramenta **Degradê**;

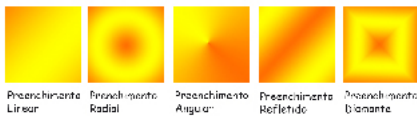
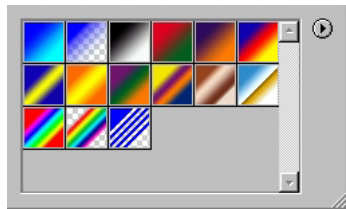
3. Na barra de opções abra a caixa de listagem **Seletor de Degradê**;

4. Escolha, com um duplo clique, uma opção entre as apresentadas;

5. À direita da caixa de listagem **Seletor de Degradê** escolha o formato do preenchimento: **Linear**, **Radial**, **Angular**, **Refletido** ou **Diamante**.

6. Na área selecionada dê um clique e arraste para indicar a direção do preenchimento;

7. Ao soltar o mouse o preenchimento será aplicado.



A configuração de um degradê é feita na janela **Editor de degradê**. Essa janela contém alguns degradês predefinidos e uma rampa de configuração, onde podemos personalizar o degradê selecionado.

Na rampa de degradê tem duas filas de botões, uma acima e outra abaixo. Esses botões são chamados de interrupções. As interrupções acima da rampa controlam a opacidade do preenchimento. As interrupções abaixo da rampa controlam as cores.

Pode-se adicionar novas interrupções, tanto de opacidade quanto de cor, e criar um degradê mais detalhado. Para adicionar novas interrupções basta clicar logo acima da rampa (interrupção de opacidade) ou logo abaixo dela (interrupção de cor).

Para eliminar uma interrupção da rampa basta clicar nela e arrastá-la para fora da janela. Não é permitido excluir as interrupções das extremidades.

## 6.3- Ferramentas de Retoque

Toda imagem pode apresentar algum tipo de imperfeição, seja por um registro mal feito, por danos causados pelo tempo, entre outros. Em qualquer um dos casos podemos fazer as correções necessárias com as ferramentas do **Photoshop**.

### 6.3.1- Ferramentas Carimbo

O **carimbo** é uma ferramenta que pinta sobre a imagem partes dela mesma, a partir de um ponto alvo definido pelo usuário.

Além da ferramenta **Carimbo** tem a ferramenta **Carimbo de Padrão**, que pinta um padrão na imagem a partir de uma amostra dela mesma.

Para usar a ferramenta **Carimbo**:

1. Na **caixa de ferramentas** escolha a ferramenta **Carimbo**;
2. Mantenha a tecla **<alt>** pressionada e, na janela da imagem, dê um clique com o botão direito sobre a área que desejar iniciar a clonagem;
3. Solte a tecla **<alt>**;
4. Posicione o ponteiro do mouse no local onde desejar reproduzir a área capturada;
5. Clique e arraste o mouse.



À medida que você arrasta o mouse um cursor, chamado de alvo, mostra qual parte da imagem está sendo reproduzida.

Para capturar outras áreas da imagem basta repetir o procedimento de clicar com o botão direito enquanto mantém a tecla **<shift>** pressionada.

Na barra de opções da ferramenta **carimbo** temos uma opção chamada **Alinhado**. Com a opção **Alinhado** marcada você pode interromper e reiniciar a pintura quantas vezes quiser, pois o alvo vai sempre acompanhar o deslocamento do ponteiro do mouse. Se a opção **Alinhado** estiver desmarcada, a reprodução será sempre do mesmo ponto do alvo cada vez que você interromper e reiniciar a pintura.

Para usar o carimbo padrão:

1. Selecione a ferramenta carimbo de padrão;
2. Na barra de opções abra a caixa seletor de padrão;
3. Escolha uma das opções apresentadas, com um duplo clique;
4. Na janela da imagem clique e arraste para carimbar o padrão.

### 6.3.2- Ferramentas de Recuperação

São duas ferramentas para correção rápida de defeitos na imagem. A ferramenta **Pincel de Recuperação para Manchas** remove manchas da imagem. A ferramenta **Pincel de Recuperação** pinta com uma amostra ou padrão para corrigir as manchas ou imperfeições da imagem.

Assim como as ferramentas de clonagem, você utiliza as ferramentas de recuperação para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou um padrão. Entretanto, as ferramentas recuperação

também combina a textura, a iluminação e o sombreado das amostras de pixels aos pixels de origem. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme no restante da imagem.

Para usar a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas:

1. Escolha a ferramenta Pincel de **Recuperação para Manchas**;

2. Configure-a na barra de opções:

2.1. **Correspondência por Proximidade**: usa a área em torno da aresta de seleção como base para a correção;

2.2. **Criar Textura**: corrige a área usando uma textura gerada a partir de todos os pixels da seleção;

2.3. **Mostrar todas as camadas**: obtém a amostra de todas as camadas para gerar a correção e não apenas da camada selecionada;

3. Na imagem dê um clique na mancha que será eliminada. Se preferir arraste para demarcar uma área;

4. A mancha será mesclada a amostra automática criada pela ferramenta.

Para usar a ferramenta Pincel de Recuperação:

1. Escolha a ferramenta **Pincel de Recuperação**;

2. Configure ele na barra de opções:

2.1. **Origem - Amostra**: toma como amostra para a correção uma área especificada na imagem;

2.2. **Origem - Padrão**: toma como amostra para a correção um padrão;

2.3. **Alinhado**: sincroniza a movimentação do ponteiro com seu ponto alvo.

3. Se a opção de **Origem for Amostra** mantenha <alt> pressionada e clique na imagem para obter uma amostra;

4. Se estiver usando a opção de origem **Padrão** não

é necessário capturar uma amostra na imagem;

5. Clique e arraste para fazer a correção;

6. Se não ficar da maneira esperada tente novamente, alterando as configurações na barra de opções.



Se houver forte contraste nas arestas da área a ser recuperada, faça uma seleção antes de utilizar a ferramenta recuperação do pincel. A seleção deve ser maior que a área a ser recuperada, mas deve seguir exatamente o limite dos pixels

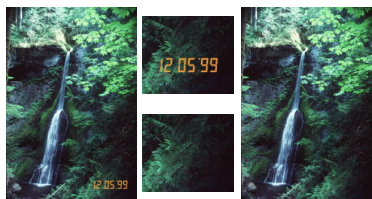
de contraste. Quando você pintar com a ferramenta recuperação do pincel, a seleção evitará que as cores sangrem da parte externa.

### 6.3.3- Ferramentas Correção e Olhos Vermelhos

A ferramenta **correção** ajusta uma área da imagem com base em outra área de mesmo formato. Assim como as ferramentas recuperação, a ferramenta correção combina a textura, a iluminação e o sombreamento das amostras de pixels aos pixels de origem. Também é possível utilizar a ferramenta correção para clonar áreas isoladas de uma imagem.

Veja como proceder:

1. Escolha a ferramenta **Correção**;
2. Na barra de opções configure a ferramenta:
  - 2.1. **Origem**: indica que a origem da seleção será corrigido;
  - 2.2. **Destino**: indica que o destino da seleção será corrigido;
3. Clique e arraste sobre a imagem para selecionar a área de amostra;



4. Posicione o ponteiro do mouse exatamente na borda da área selecionada;

5. Clique e arraste a seleção (pela borda) até o local de destino;

6. Ao soltar o mouse a correção será feita.



Ao corrigir com pixels da imagem, selecione uma pequena área para obter melhor resultado.

Para corrigir os **olhos vermelhos** era necessário acionar várias ferramentas no programa e ajustar até conseguir um bom resultado. Para facilitar foi adicionada uma ferramenta que faz essa correção automaticamente.

Para usuários profissionais a correção manual desses defeitos ainda é mais precisa, mas para os usuários amadores, as ferramentas de correção automática são de grande utilidade.

Veja como corrigir olhos vermelhos de forma rápida:

1. Escolha a ferramenta **Olhos Vermelhos**;
2. Configure a ferramenta na barra de opções:
  - 2.1. **Tamanho da Pupila**: determina qual a proporção da pupila (área escura e central do olho);
  - 2.2. **Intensidade de Escurecimento**: determina o quanto será



escurcida a pupila;

3. Na imagem clique e arraste para demarcar uma seleção em torno do olho vermelho;

4. Ao soltar o mouse, a ferramenta corrige a cor.

### 6.3.4- Ferramentas Desfoque, Nitidez e Borrar

Um dos efeitos fotográficos mais comuns, enodoando a imagem a fim de parecer que ela saiu de foco (em geral, o objeto em primeiro plano está nítido e o objeto de fundo está desfocado), pode utilizar a ferramenta **Desfoque** em áreas específicas. No outro extremo, a ferramenta **Nitidez** torna mais nítidas as regiões sobre as quais você arrastar o cursor. Em ambas as ferramentas, o efeito é cumulativo, ou seja, quanto mais você arrastar o cursor sobre uma determinada área, mais ela ficará desfocada ou nítida. Para utilizá-las é só clicar na ferramenta e arrastá-la sobre a imagem.

A ferramenta **borrar** permite que você borre a imagem como se passasse o dedo em uma imagem recém pintada. Basta apenas clicar sobre a imagem e puxar os pixels do ponto inicial na direção do arrasto esfumando-a.

Para usar a ferramenta **Borrar**:

1. Abra o grupo de ferramentas que contém a ferramenta **Borrar**;

2. Na barra de opções configure a ferramenta;

2.1. **Resistência**: é a pressão que deverá ser exercida sobre a imagem quando a ferramenta for arrastada;

2.2. **Mostrar Todas as Camadas**: esta opção, quando marcada usa os dados de cor de todas as camadas para projetar o efeito. Quando está desmarcada, ela usa apenas a cor da camada selecionada;

2.3. **Pintura a Dedo**: esta opção, quando marcada, usa a cor de primeiro plano como cor inicial do traçado. Se estiver desmarcada, a ferramenta usa a cor de pixel que foi clicado no início do arraste;

3. Sobre a imagem clique e arraste a ferramenta para borrar;

4. Repita o arraste se for necessário intensificar o efeito.

### 6.3.5- Ferramentas de Exposição e Esponja

As ferramentas de exposição são baseadas nas técnicas fotográficas onde podemos controlar a quantidade de luz que incide sobre o filme para registrar a imagem. Dependendo da quantidade de luz a fotografia pode ficar escurecida ou esbranquiçada. Em algumas fotos, a incidência de luz pode não ser o ideal e causar um contraste maior que o necessário em algumas partes dela. Por isso, algumas áreas ficam

escuras e outras mais claras na mesma imagem. Dependendo da quantidade de luz a fotografia pode ficar escurecida ou esbranquiçada. Em algumas fotos, a incidência de luz pode não ser a ideal e causar um contraste maior que o necessário em algumas partes dela. Por isso, algumas áreas ficam escuras e outras mais claras na mesma imagem.

As ferramentas de **Exposição** atuam sobre essas áreas, equilibrando o contraste da imagem.

A ferramenta **Subexposição** clareia as áreas por onde passar e a ferramenta **Superexposição** escurece-as.

Veja como usar essas ferramentas:

1. Abra o grupo de ferramentas de **Exposição**;
2. Escolha a ferramenta **Subexposição** ou **Superexposição**;
3. Configure-a na barra de opções:

3.1. **Intervalo**: é o espaço de luminosidade em que terá efeito a ferramenta;

3.2. **Exposição**: controle de intensidade de ferramenta;

3.3. **Aerógrafo**: força o pincel a funcionar como um aerógrafo;

4. Clique e arraste sobre a área da imagem que deseja corrigir;

5. Dependendo da área pode ser necessário repetir a aplicação da ferramenta para conseguir um melhor resultado.

A ferramenta **Esponja** remove ou aumenta, de forma sutil, a saturação da imagem. Nas imagens no modo **Tons de Cinza** ela altera o contraste, reduzindo ou aumentando o nível de cinza.

Para remover a saturação de áreas específicas da imagem:

1. Abra o grupo de ferramentas que contém a ferramenta **Esponja** e selecione-a;

2. Na barra de opções configure a ferramenta:

2.1. **Pincel**: determina o tamanho do pincel;

2.2. **Modo**: determina se a ferramenta vai remover a saturação ou se vai intensificá-la;

2.3. **Fluxo**: é a intensidade do pincel;

2.4. **Aerógrafo**: força o pincel a se comportar como um aerógrafo;

3. Na imagem, clique e arraste para aplicar a ferramenta;

4. Se necessário, aplique novamente a ferramenta no mesmo local.

Para aumentar a saturação de áreas específicas:

1. Escolha a ferramenta **Esponja**;

2. Na barra de opções escolha a opção **Saturar**;

3. Na janela da imagem clique e arraste para aumentar a saturação;

4. Repita o processo quantas vezes for necessário.



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

## 6.4- Desenhando Formas e Demarcadores



As formas são desenhos vetoriais, como retângulos, elipses, linhas e polígonos. A criação desses elementos vetoriais envolve sempre a criação simultânea de uma máscara de vetor.

Use as ferramentas de desenho para criar camadas de forma, demarcadores de trabalho e formas convertidas em bitmap.

### 6.4.1- Criando camadas de forma

Crie uma **camada de forma** utilizando uma **ferramenta de forma** ou uma **ferramenta caneta**. Essa forma é preenchida automaticamente com a cor de primeiro plano atual. Entretanto, é possível alterar facilmente o preenchimento para uma cor, um degradê ou um padrão diferente. O contorno da forma é armazenado em uma **máscara de vetor** vinculada à camada.

No Photoshop, é possível desenhar várias formas em uma camada e especificar como as formas sobrepostas irão interagir.

Para criar uma nova camada de forma:

1. Selecione uma **ferramenta de forma** ou **caneta** e clique no botão **Camadas de Forma** na barra de opções.

2. Para aplicar um estilo à camada de forma, selecione um estilo predefinido no menu pop-up **Estilo**.

3. Para alterar a cor da camada da forma, clique na **amostra de cores** da barra de opções e escolha uma cor.

4. Defina opções adicionais específicas da ferramenta e desenhe uma forma.


Para desenhar várias formas em uma camada:


1. Selecione a camada à qual deseja adicionar formas.


2. Selecione uma ferramenta de desenho e defina as opções.

3. Na barra de opções, escolha:

• **Adicionar à Área da Forma:**  para adicionar a nova área às formas existentes ou ao demarcador.

• **Subtrair da Área da Forma:**  para remover a área sobreposta a partir do demarcador ou das formas existentes.

• **Fazer Intersecção das Áreas das Formas:**  para restringir a área à intersecção da nova área e do demarcador ou das formas existentes.

• **Excluir Áreas de Formas em Sobreposição:**  para excluir a área sobreposta nas áreas novas e existentes já consolidadas.



Use as seguintes teclas de atalho durante o desenho com uma ferramenta de forma: Pressione a tecla **Shift** para selecionar temporariamente a opção **Adicionar à Área da Forma**; pressione a tecla **Alt** para selecionar temporariamente a opção **Subtrair da Área da Forma**.

4. Desenhe na imagem. Alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções.

#### 6.4.2- Criando um demarcador de trabalho

Um **demarcador de trabalho** é um demarcador temporário que aparece na paleta Demarcadores e define o contorno de uma forma. É possível utilizar demarcadores de várias maneiras:

• Utilize um **demarcador** como uma **máscara de vetor** para ocultar as áreas de uma camada.

• Um **demarcador** pode ser convertido para uma **seleção**.

• Edite um **demarcador** para alterar sua forma.

• Designe um **demarcador** salvo como **demarcador de corte** para fazer parte de uma imagem transparente ao exportá-la para um aplicativo de layout de página ou de edição de vetores.



Crie um novo **demarcador de trabalho** na paleta Demarcadores antes de começar a desenhar, para salvá-lo automaticamente como um demarcador nomeado.

Para criar um novo demarcador de trabalho:

1. Selecione uma **ferramenta de forma** ou **caneta** e clique no botão **Demarcadores** na barra de opções.


2. Defina as opções específicas da ferramenta e desenhe o demarcador.

3. Se desejar, desenhe componentes de demarcador adicionais. Al-

terne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções. Escolha uma opção da área do demarcador para determinar como os componentes de demarcadores em sobreposição fazem intersecção:

- **Adicionar à Área do Demarcador:**  para adicionar a nova área às áreas do demarcador em sobreposição.

- **Subtrair da Área do Demarcador:**  para remover a nova área da área do demarcador em sobreposição.

- **Fazer Intersecção das Áreas do Demarcador:**  para restringir o demarcador à intersecção da nova área e da área existente.

- **Excluir Sobreposição de Áreas do Demarcador:**  para excluir a área em sobreposição no demarcador consolidado.



Use as seguintes teclas de atalho durante o desenho com uma ferramenta de forma: pressione a tecla Shift para selecionar temporariamente a opção Adicionar à Área do Demarcador; pressione a tecla Alt para selecionar temporariamente a opção Subtrair da Área do Demarcador.

### 6.4.3- Criando formas convertidas em bitmap

Como o nome sugere, as formas convertidas em bitmap não são objetos vetoriais. Criar uma **forma convertida em bitmap** é o mesmo que criar uma seleção e preenchê-la com a cor de primeiro plano. Não é possível editar uma forma convertida em bitmap como um objeto vetorial.

Para criar uma forma convertida em bitmap:

1. Selecione uma camada. Não é possível criar uma forma convertida em bitmap em uma camada baseada em vetores (uma camada de forma ou uma camada de texto).

2. Selecione uma ferramenta de forma e clique no botão Preencher Pixels na barra de opções.

3. Defina as seguintes opções na barra de opções:

- **Modo**, para controlar o modo como a forma afetará os pixels existentes na imagem.

- **Opacidade**, para determinar o grau de escurecimento ou de revelação dos pixels. Uma forma com 1% de opacidade aparece quase

transparente e com 100% de opacidade, completamente opaca.

- **Suavização de Serrilhado**, para mesclar os pixels das arestas da forma com os pixels adjacentes.

4. Defina opções adicionais específicas da ferramenta e desenhe uma forma.

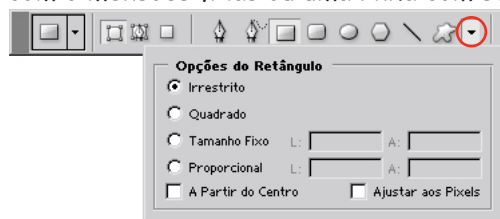
Observação: No Photoshop, alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções.

## 6.5- Utilizando as ferramentas de forma

Utilize as ferramentas de forma para desenhar linhas, retângulos, retângulos arredondados e elipses em uma imagem. No Photoshop, também é possível desenhar polígonos e criar bibliotecas de formas personalizadas para utilizar novamente e compartilhar formas personalizadas.

### 6.5.1- Definindo opções de ferramentas de forma

Cada ferramenta de forma oferece opções específicas, por exemplo, é possível definir opções que permitem desenhar um retângulo com dimensões fixas ou uma linha com setas.



Defina as opções da ferramenta na barra de opções. As opções disponíveis dependerão da ferramenta. Clique na seta invertida ao lado dos botões de forma para visualizar as opções:

**Setas no Início e no Fim:** Aplica acabamento com setas a uma linha. Selecione **Início**, **Fim** ou ambos para especificar em qual extremidade da linha será aplicado acabamento às setas. As opções de forma aparecem na caixa de diálogo pop-up. Insira valores para Largura e Comprimento para especificar as proporções da seta em relação a uma porcentagem de espessura de linha (10% a 1000% para Largura e 10% a 5000% para Comprimento). Insira um valor para a concavidade da seta (-50% a +50%). O valor da concavidade define o grau de curvatura na parte mais larga da seta, no local em que essa seta se encontra com a linha.

Observação: Também é possível editar uma seta diretamente utilizando as ferramentas de seleção de vetor e as ferramentas de desenho.

**Círculo:** Restringe uma elipse a um círculo.

**Proporções Definidas:** Aplica acabamento a uma forma personalizada com base nas proporções em que ela foi criada.

**Tamanho Definido:** Aplica acabamento a uma forma personalizada com base no tamanho com o qual ela foi criada.

**Tamanho Fixo:** Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada, como uma forma fixa baseada nos valores inseridos na caixas de texto Altura e Largura.

**A Partir do Centro:** Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada a partir do centro.

**Recuar Lados:** Aplica acabamento a um polígono, como uma estrela. Insira uma porcentagem na caixa de texto para especificar a parte do raio da estrela ocupada pelos pontos. Uma configuração de 50% cria pontos que compreendem a metade do raio total da estrela. Um valor maior cria pontos mais nítidos e finos, enquanto um valor menor cria pontos mais cheios.

**Proporcional:** Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado ou a uma elipse, como uma forma proporcional baseada nos valores inseridos na caixas de texto Largura e Altura.

**Raio:** Para retângulos arredondados, especifica o raio do vértice. Para polígonos, especifica a distância entre o centro de um polígono e os pontos externos.

**Lados:** Especifica o número de lados em um polígono.

**Suavizar Vértices ou Suavizar Recuos:** Aplica acabamento a um polígono com vértices ou recuos suaves.

**Ajustar aos Pixels:** Ajusta as arestas de um retângulo ou de um retângulo arredondado aos limites de pixels.

**Quadrado:** Restringe um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado.

**Irrestrito:** Permite definir a largura e a altura de um retângulo, de um retângulo arredondado, de uma elipse ou de uma forma personalizada ao arrastá-los.

**Espessura:** Determina a espessura de uma linha em pixels.

## 6.6- Utilizando as ferramentas caneta

É possível criar ou editar linhas retas, formas, curvas ou linhas de forma livre utilizando as ferramentas caneta. As ferramentas caneta podem ser utilizadas em conjunto com as ferramentas de forma para

criar formas complexas.

### 6.6.1- Desenhando com a ferramenta caneta

A ferramenta **caneta** permite criar linhas retas e curvas suaves de maneira mais precisa que a **ferramenta caneta de forma livre**. Para a maioria dos usuários, a ferramenta oferece o melhor controle e a maior precisão para desenhar.

Para desenhar com a ferramenta caneta:

1. Selecione a ferramenta **caneta**;

2. Defina as seguintes opções específicas da ferramenta:

- Para **adicionar um ponto de ancoragem** ao clicar em um segmento de linha e para **excluir um ponto de ancoragem** ao clicar nele (Pontos de ancoragem marcam as extremidades dos segmentos do demarcador), selecione **Adicionar/Remover** Automaticamente na barra de opções.

- Para visualizar segmentos do demarcador à medida que você desenha, clique na seta invertida, que está ao lado dos botões de forma na barra de opções, e selecione **Elástico**.

3. Posicione o ponteiro da caneta no local em que deseja começar a desenhar e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem.

4. Clique ou arraste para definir pontos de ancoragem para segmentos adicionais.

5. Complete o demarcador:

- Para finalizar um demarcador aberto, clique pressionando a tecla **Ctrl** fora do demarcador.

- Para fechar um demarcador, coloque o ponteiro da caneta sobre o primeiro **ponto de ancoragem**. Um pequeno círculo aparece ao lado da ponta da caneta quando ela for corretamente posicionada. Clique para fechar o demarcador.

### 6.6.2- Desenhando segmentos de reta

O segmento mais simples que pode ser desenhado com a ferramenta **caneta** é um **segmento de reta**, desenhado ao clicar, para criar pontos de ancoragem.

Para desenhar segmentos de reta:

1. Posicione o ponteiro da **caneta** no local em que deseja que o **segmento de reta** comece e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem.

2. Clique novamente no local em que deseja que o primeiro segmen-



to da linha reta termine ou clique com a tecla **Shift** pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°.

3. Continue a clicar para definir **pontos de ancoragem** para segmentos adicionais. O último ponto de ancoragem é sempre um quadrado sólido, indicando que ele está selecionado. Os pontos anteriormente definidos tornam-se quadrados vazados quando outros **pontos de ancoragem** são adicionados. Se a opção **Adicionar/Remover Automaticamente** estiver selecionada, será possível clicar em um ponto existente para excluí-lo.

### 6.6.3- Desenhando Curvas com a ferramenta Caneta

Crie curvas arrastando a ferramenta **caneta** na direção para a qual a **curva** deve seguir.

Lembre-se destas orientações ao desenhar curvas:

- Sempre arraste o primeiro ponto de direção na direção da **saliência da curva** e arraste o segundo ponto na direção oposta para criar uma única curva. Arrastar esses dois pontos na mesma direção cria uma curva em "S".

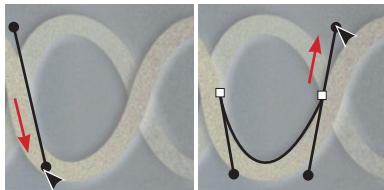
- Ao desenhar uma série de **curvas suaves**, desenhe uma curva por vez, posicionando **pontos de ancoragem** no início e no fim de cada uma, não na ponta da curva. Utilize o mínimo possível de pontos de ancoragem, posicionando-os o mais longe possível. Isso diminui o tamanho do arquivo e reduz erros de impressão.

Para desenhar uma curva:

1. Posicione o ponteiro no local em que deseja que a **curva** comece e mantenha o botão do mouse pressionado. Aparece o primeiro **ponto de ancoragem** e o ponteiro se transforma em uma seta.

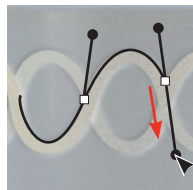
2. Arraste na direção em que o **segmento de curva** deve ser desenhado. À medida que você arrasta, o ponteiro fica à frente de um dos dois pontos de direção. Mantenha a tecla **Shift** pressionada para restringir a ferramenta a múltiplos de 45° e solte o botão do mouse depois de ter posicionado o primeiro ponto de direção.

O **comprimento** e a **inclinação da linha** de direção determinam a forma do segmento de curva. É possível ajustar mais tarde um ou os dois lados da linha de direção.

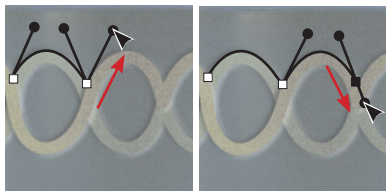


3. Posicione o ponteiro no local e que deseja que o segmento de curva termine e arraste na direção oposta para completar o segmento.

4. Siga um destes procedimentos:



- Para desenhar o próximo segmento de uma curva suave, posicione o ponteiro no local em que deseja que o próximo segmento termine e arraste para fora da curva.



- Para alterar a direção da curva de maneira nítida, solte o botão do mouse. Em seguida, com a tecla **Alt** pressionada, arraste o ponto de direção na direção da curva. Solte a tecla **Alt** e o botão do mouse, repositone o ponteiro no local em que deseja que

o segmento termine e arraste na direção oposta para completar o segmento de curva.

- Para interromper as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas com a tecla **Alt** pressionada.

#### 6.6.4- Desenhando com ferramenta caneta de forma livre

A ferramenta caneta de forma livre permite desenhar como se desenha com um lápis em um papel. **Pontos de ancoragem** são adicionados automaticamente à medida que você desenha. Não é possível definir o local em que os pontos são posicionados, mas é possível ajustá-los depois de completar o demarcador.

A **caneta magnética** é uma opção da ferramenta de forma livre que permite desenhar um demarcador que se ajusta às arestas de áreas definidas na imagem. É possível definir a escala e a sensibilidade do comportamento de ajuste, bem como a complexidade do demarcador resultante. As ferramentas **caneta magnética e laço magnético** compartilham várias opções em comum.

Para desenhar com a ferramenta caneta de forma livre:

1. Selecione a ferramenta **caneta de forma livre**.

2. Para controlar a sensibilidade do demarcador final ao movimento do mouse ou estilo, clique na seta invertida, que está ao lado dos botões de forma na barra de opções, e insira um valor entre 0,5 e 10,0 pixels para Ajuste da Curva. Um valor mais alto cria um demarcador mais simples com menos pontos de ancoragem.

3. Arraste o ponteiro na imagem. À medida que você desenha, o rastro do demarcador é criado atrás do ponteiro. Ao soltar o mouse, é criado um demarcador de trabalho.

4. Para continuar o demarcador à mão livre existente, posicione o ponteiro da caneta de forma livre em uma das extremidades do demarcador e arraste.

5. Para completar o demarcador, solte o mouse. Para criar um demarcador fechado, clique no ponto inicial do demarcador (aparecerá um círculo ao lado do ponteiro quando ele estiver alinhado).

Para desenhar utilizando as opções da **caneta magnética**:

1. Para converter a ferramenta caneta de forma livre em caneta magnética, selecione **Magnético** na barra de opções ou clique na seta invertida, que está ao lado dos botões de forma na barra de opções, selecione **Magnético** e defina o seguinte:

- Em **Largura**, insira um valor de pixel entre 1 e 256. A **caneta magnética** detecta arestas apenas na distância especificada a partir do ponteiro.

- Em **Contraste**, insira um valor em porcentagem entre 1 e 100 para especificar o contraste necessário entre pixels para que o segmento seja considerado uma aresta. Utilize um valor mais alto para imagens de baixo contraste.

- Em **Freqüência**, insira um valor entre 5 e 40 para especificar a taxa em que a caneta define pontos de ancoragem. Um valor maior faz com que o demarcador seja ancorado de maneira mais rápida.

- Se estiver trabalhando com uma **caneta de digitalizador**, selecione ou desfaça a **seleção de Pressão da Caneta**. Quando essa opção é selecionada, um aumento na pressão da caneta faz a espessura diminuir.

2. Clique na imagem para definir o primeiro **ponto de entroncamento**.

3. Para desenhar um **segmento à mão livre**, mova o ponteiro ou arraste ao longo da aresta que deseja traçar.

O segmento mais recente da borda continua ativo. À medida que você move o ponteiro, o segmento ativo se ajusta à aresta mais sólida da imagem, conectando o ponteiro ao último ponto de entroncamento. A ferramenta **caneta magnética** adiciona periodicamente **pontos de fixação** à borda para ancorar seções anteriores.

4. Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar manualmente um ponto de fixação e impedir que a borda seja deslocada. Continue traçando a aresta e adicionando pontos de fixação conforme necessário. Se necessário, pressione a tecla **Delete** para remover o último ponto de fixação.

5. Para modificar de maneira dinâmica as propriedades da caneta magnética, siga um destes procedimentos:

- Arraste com a tecla **Alt** pressionada para desenhar um **demarcador à mão livre**.
- Clique com a tecla **Alt** pressionada para desenhar **segmentos de reta**.
- Pressione a tecla [ para diminuir em 1 pixel a espessura da caneta magnética. Pressione a tecla ] para aumentar em 1 pixel a espessura da caneta.

6. Complete o demarcador:

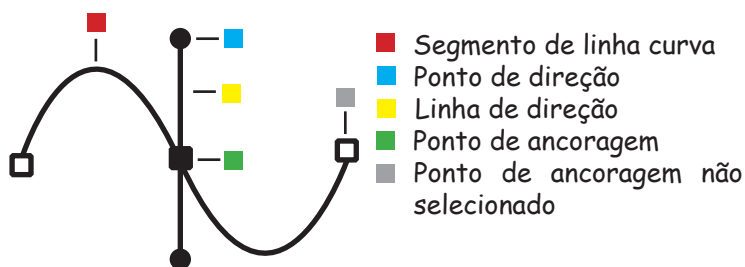
- Pressione **Enter** para finalizar um demarcador aberto.
- Clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento magnético.
- Mantenha a tecla **Alt** pressionada e clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento de reta.

## 6.7- Editando Demarcadores

Um **demarcador** é formado por um ou mais componentes de demarcadores—coleções de um ou mais pontos de ancoragem unidos por segmentos.

Como ocupam menos espaço em disco que dados baseados em pixels, os demarcadores podem ser utilizados para armazenar **máscaras simples** a longo prazo. Os demarcadores também podem ser utilizados para recortar seções de uma imagem a ser exportada para um aplicativo de ilustração ou de layout de página.

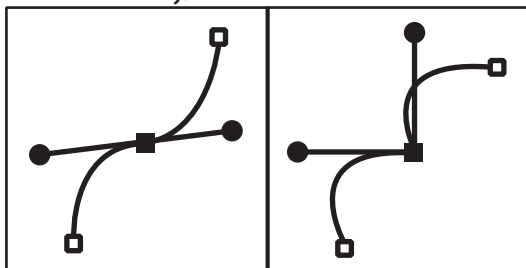
### 6.7.1- Componentes de um Demarcador



Um **demarcador** consiste em um ou mais **segmentos retos ou curvos**. **Pontos de ancoragem** marcam as extremidades dos segmentos

do demarcador. Em **segmentos de curvas**, cada **ponto de ancoragem** selecionado exibe uma ou duas **linhas de direção**, terminando em **pontos de direção**. As **posições de linhas e pontos de direção** determinam o **tamanho e a forma** de um segmento de curva. Mover esses segmentos remodela as curvas em um demarcador.

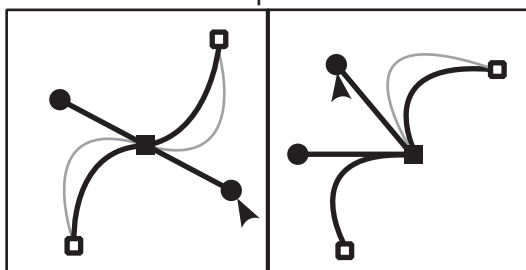
Um demarcador pode ser **fechado**, sem início ou fim (por exemplo, um círculo), ou **aberto**, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada).



**Curvas suaves** são conectadas por pontos de ancoragem chamados **pontos suaves**.

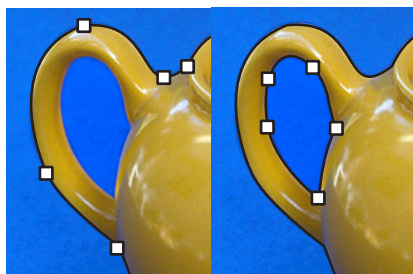
Demarcadores curvos são conectados por **pontos de vértice**.

Ponto suave e ponto de vértice



Ajustando um ponto suave e um ponto de vértice

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



Componentes de demarcadores separados selecionados

Um demarcador não precisa consistir apenas em uma única série de segmentos conectados. Ele pode conter **mais de um componente** de demarcador diferente e separado.

Cada forma em uma camada de forma é um componente do demarcador, conforme descrito pelo demarcador de corte da camada.

## 6.7.2- Selecionando demarcadores

A **seleção de um componente** ou **segmento do demarcador** exibe todos os pontos de ancoragem da parte selecionada, inclusive linhas e pontos de direção se o segmento selecionado for curvo. Os pontos de direção são exibidos como círculos preenchidos, os pontos de ancoragem selecionados são exibidos como quadrados preenchidos enquanto os pontos de ancoragem não selecionados são exibidos como quadrados vazados.

Para selecionar um demarcador:

1 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar **um componente** de demarcador (inclusive uma forma em uma camada de forma), selecione a ferramenta **seleção de demarcador** e clique em qualquer lugar dentro do componente. Se um demarcador consistir em diversos componentes de demarcadores, somente o que estiver sob o ponteiro será selecionado.



Para exibir a caixa delimitadora junto com o demarcador selecionado, selecione **Mostrar Caixa Delimitadora** na barra de opções.

- Para selecionar **um segmento** de demarcador, selecione a ferramenta **seleção direta** e clique em um dos pontos de ancoragem do segmento ou arraste uma marca de seleção sobre parte do segmento.

2. Para selecionar componentes do demarcador ou segmentos adicionais, escolha a **ferramenta seleção de demarcador** ou a **ferramenta seleção direta**. Em seguida, mantenha a tecla **Shift** pressionada ao selecionar demarcadores ou segmentos adicionais.



Quando a ferramenta seleção direta estiver selecionada, será possível selecionar o demarcador ou componente de demarcador inteiro, clicando com a tecla **Alt** pressionada no interior do demarcador. Para ativar a ferramenta seleção direta quando outra ferramenta estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione **Ctrl**.

## 6.7.3- Adicionando, excluindo e convertendo pontos de ancoragem

As ferramentas **adicionar ponto de ancoragem** e **excluir ponto de ancoragem** permitem adicionar e excluir pontos de ancoragem em uma forma. A ferramenta **converter ponto de direção** permite converter

uma curva suave em uma curva nítida ou em um segmento de reta e vice-versa. Se tiver selecionado **Adicionar/Remover Automaticamente** na barra de opções para a ferramenta **caneta** ou para a ferramenta **caneta de forma livre**, ao clicar em um segmento de linha, um ponto será adicionado e, ao clicar em um ponto existente, ele será excluído.

## 6.8- Gerenciando demarcadores

Ao utilizar uma **ferramenta caneta** ou uma **ferramenta de forma** para criar um **demarcador de trabalho**, o novo demarcador aparece como Demarcador de Trabalho na **paleta Demarcadores**. O Demarcador de Trabalho é temporário. É necessário salvá-lo para evitar que seu conteúdo seja perdido. Se você desfizer a seleção do Demarcador de Trabalho sem salvá-lo e voltar a desenhar, um novo demarcador substituirá o existente.

Ao utilizar uma **ferramenta caneta** ou uma **ferramenta de forma** para criar uma nova **camada de forma**, o novo demarcador aparece como **máscara de vetor** na paleta Demarcadores. As máscaras de vetor estão vinculadas a sua camada principal.

É necessário selecionar essa camada na paleta Camadas para relacionar o **demarcador de corte** na paleta Demarcadores. É possível remover um demarcador de corte a partir de uma camada e converter um demarcador de corte em uma máscara convertida em bitmap.

Demarcadores salvos com uma imagem aparecem no momento em que ela é reaberta. No Windows, os formatos Photoshop, JPEG, DCS, EPS, PDF e TIFF suportam demarcadores.

### 6.8.1- Para criar um novo demarcador na paleta demarcadores

Siga um destes procedimentos:

- Para criar um demarcador sem nomeá-lo, clique no botão **Novo Demarcador** na parte inferior da **paleta Demarcadores**.

- Para criar e nomear um demarcador, verifique se não existe nenhum demarcador de trabalho selecionado. No menu da paleta Demarcadores, escolha **Novo Demarcador** ou, na parte inferior da paleta, clique no botão **Criar um novo demarcador** com a tecla **Alt** pressionada. Na caixa de diálogo Novo Demarcador, digite um nome para o demarcador e clique em **OK**.

### 7.8.2- Para salvar um demarcador de trabalho

Siga um destes procedimentos:

- Para salvar sem renomear, arraste o nome do Demarcador de Trabalho até o botão **Novo Demarcador**, na parte inferior da **paleta Demarcadores**.

- Para salvar e renomear, no **menu da paleta Demarcadores**, escolha **Salvar Demarcador**, digite um novo nome de demarcador na caixa de diálogo Salvar Demarcador e clique em **OK**.

### 6.8.3- Para renomear um demarcador salvo

Clique duas vezes no nome do demarcador na **paleta Demarcadores**, digite o novo nome e pressione a tecla **Enter**.

Observação: Você não pode renomear uma máscara de vetor; clique duas vezes em uma máscara de vetor para criar uma cópia dela. No entanto, a cópia pode ser renomeada.

### 6.8.4- Para excluir um demarcador

1. Na paleta Demarcadores, selecione o nome do demarcador.

2. Siga um destes procedimentos:

- Arraste o demarcador até o botão Lixeira na parte inferior da paleta Demarcadores.

- Escolha Excluir Demarcador no menu da paleta Demarcadores.

- Clique no botão Lixo na parte inferior da paleta Demarcadores e clique em Sim.



Para excluir um demarcador sem que uma confirmação seja necessária, na parte inferior da paleta Demarcadores clique no botão Lixo com a tecla Alt pressionada.

## 6.9 - Convertendo demarcadores em bordas de seleção

Como possuem contornos suaves, os demarcadores podem ser **convertidos em bordas** de seleção precisas. As bordas de seleção também podem ser convertidas em demarcadores, utilizando a ferramenta **seleção direta** para ajuste fino.

É possível definir qualquer demarcador fechado como uma **borda de seleção**. Um **demarcador fechado** que sobrepõe uma área selecionada pode ser adicionado e combinado à seleção atual ou pode ser subtraído dessa seleção.

### 6.9.1- Ferramenta Seleção Direta



Com a ferramenta **Seleção Direta** torna possível mover os pontos de ancoragem para alterar a configuração de segmentos.

Na caixa de ferramentas, selecione a ferramenta **Seleção Direta**. Com a ferramenta selecionada é possível remodelar ou excluir segmentos individuais em um demarcador, aplicar uma transformação, por exemplo, dimensionar, virar ou distorcer em um ponto de ancoragem ou segmento.

### 6.9.2 - Para converter demarcador em uma borda de seleção utilizando as configurações atuais de Criar Seleção:

1. Selecione o demarcador na **paleta Demarcadores**.
2. Para converter o demarcador, siga um destes procedimentos:
  - Clique no botão **Carregar Demarcador como uma Seleção** na parte inferior da paleta Demarcadores.
  - Na paleta Demarcadores, clique-na miniatura do demarcador com a tecla **Ctrl** pressionada.

### 6.9.3- Para converter um demarcador em uma borda de seleção e especificar configurações:

1. Selecione o demarcador na **paleta Demarcadores**.
2. Siga um destes procedimentos:
  - Na parte inferior da paleta Demarcadores, clique no **botão Carregar Demarcador como uma Seleção** com a tecla **Alt** pressionada.
  - Arraste o demarcador até o botão **Carregar Demarcador como uma Seleção** com a tecla **Alt** pressionada.
  - No **menu** da paleta Demarcadores, escolha **Criar Seleção**.
3. Na caixa de diálogo **Criar Seleção**, selecione uma opção de Aca-  
bamento:
  - **Raio de Difusão** define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa de uma borda de seleção. Insira um valor em pixels.
  - **Suavização de Serrilhado**, para criar uma transição mais precisa entre os pixels na seleção e os pixels adjacentes. Verifique se o Raio de Difusão está definido como 0.
4. Selecione uma opção de Operação:
  - **Nova Seleção**: seleciona apenas a área definida pelo demarcador.
  - **Adicionar à Seleção**: adiciona a área definida pelo demarcador à seleção original.
  - **Subtrair da Seleção**: remove da seleção original a área definida

pelo demarcador.

- **Fazer Intersecção com Seleção:** seleciona a área comum ao demarcador e à seleção original. Se o demarcador e a seleção não ficarem sobrepostos, nada será selecionado.

5. Clique em **OK**.

## 6.10- Convertendo bordas de seleção em demarcado-

### res

Qualquer seleção criada com uma ferramenta de seleção pode ser definida como um **demarcador**.

O comando **Criar Demarcador de Trabalho** elimina qualquer difusão aplicada à seleção. Ele também pode alterar a forma da seleção, dependendo da complexidade do demarcador e do valor de tolerância escolhido na caixa de diálogo **Criar Demarcador de Trabalho**.

### 6.10.1- Para converter uma seleção em demarcador utilizando as configurações atuais de Criar Demarcador de Trabalho

Faça a seleção e clique no botão **Criar Demarcador de Trabalho** na parte inferior da **paleta Demarcadores**.

### 6.10.2- Para converter uma seleção em demarcador e especificar configurações

1. Faça a seleção e siga um destes procedimentos:

- Na parte inferior da paleta **Demarcadores**, clique no botão **Criar Demarcador de Trabalho** com a tecla **Alt** pressionada.

- Escolha **Criar Demarcador de Trabalho** no **menu** da paleta **Demarcadores**.

2. Insira um valor de Tolerância ou utilize o valor padrão na **caixa de diálogo** **Criar Demarcador de Trabalho**.

Os **valores de Tolerância** podem variar de 0,5 a 10 pixels e determinam a sensibilidade do comando **Criar Demarcador de Trabalho** para pequenas alterações na forma da seleção. Quanto maior o valor de tolerância, menor o número de pontos de ancoragem utilizados para desenhar o demarcador e mais suave esse demarcador será. Se o demarcador for utilizado como um demarcador de corte e houver problemas para imprimir a imagem, utilize um valor de tolerância mais alto.

3. Clique em **OK**. O demarcador aparecerá na parte inferior da paleta Demarcadores.

## 6.11- Adicionando cores a demarcadores

É possível adicionar valores de cores a um demarcador, preenchendo-o ou traçando-o. **Preencher um demarcador** é o mesmo que criar uma forma convertida em bitmap utilizando as ferramentas de forma.

### 6.11.1- Preenchendo demarcadores com cores

O comando **Preencher Demarcador** permite preencher um demarcador com pixels, utilizando uma cor, um estado da imagem, um padrão ou uma camada de preenchimento especificada.

**Importante:** Ao preencher um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Antes de começar, verifique se a camada desejada está ativa. Não é possível preencher um demarcador quando uma máscara de corte de camada ou uma camada de texto está ativa.

### 6.11.2- Para preencher um demarcador utilizando as configurações atuais de Preencher Demarcador:

1. Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
2. Clique no botão **Preencher Demarcador** na parte inferior da paleta Demarcadores.

### 6.11.3- Para preencher um demarcador e especificar opções:

1. Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
2. Preencha o demarcador:
  - Na parte inferior da **paleta Demarcadores**, clique no botão **Preencher Demarcador** com a tecla **Alt** pressionada.
  - **Arraste** o demarcador até o botão **Preencher Demarcador** com a tecla **Alt** pressionada.
  - No **menu** da paleta Demarcadores, escolha **Preencher Demarcador**. Se o demarcador selecionado for um componente de demarcador, esse comando será alterado para **Preencher Subdemarcador**.
3. Em **Usar**, escolha o conteúdo para o preenchimento.
4. Especifique uma **opacidade** para o preenchimento. Para tornar o preenchimento mais transparente, utilize uma porcentagem menor. Uma configuração de 100% torna o preenchimento opaco.

5. Escolha um modo de mesclagem para o preenchimento. (Veremos mais detalhadamente no capítulo 5 - Camadas)

A lista Modo inclui um modo Apagar que permite apagar até chegar à transparência. Para utilizar essa opção, é necessário estar trabalhando em uma camada que não seja a camada do plano de fundo.

6. Selecione Preservar Transparência para limitar o preenchimento às áreas da camada que contêm pixels.

7. Selecione uma opção de Acabamento:

- Raio de Difusão define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa de uma borda de seleção. Insira um valor em pixels.

- Suavização de Serrilhado cria uma transição mais fina entre pixels na seleção e pixels adjacentes, preenchendo parcialmente os pixels das arestas da seleção.

8. Clique em OK.

Traçando para pintar bordas de demarcadores

O comando Traçar Demarcador permite pintar a borda de um demarcador. Permite também criar um traçado de pintura (utilizando as configurações atuais das ferramentas de pintura) que acompanha qualquer demarcador. Isso é completamente diferente do efeito de camada Traçado, que não imita o efeito de nenhuma das ferramentas de pintura.

Importante: Ao traçar um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Antes de começar, verifique se a camada desejada está ativa. Não é possível traçar um demarcador quando uma máscara de corte de camada ou uma camada de texto está ativa.

# 7

## Trabalhando com Pincéis

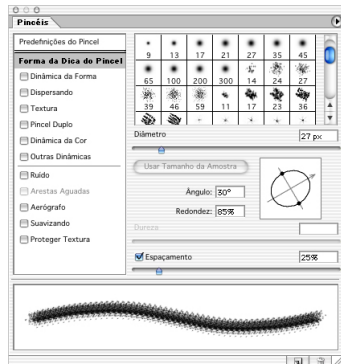
- 7.1- Utilizando a Paleta Pincéis
- 7.2- Selecionando pincéis predefinidos
  - 7.2.1- Para exibir a paleta pop-up Pincéis
  - 7.2.2- Para selecionar um pincel predefinido
  - 7.2.3- Para alterar a exibição de pincéis predefinidos
  - 7.2.4- Para carregar uma biblioteca de pincéis predefinidos
  - 7.2.5- Para retornar à biblioteca padrão de pincéis predefinidos
- 7.3- Personalizando pontas de pincel
  - 7.3.1- Para criar uma forma de ponta de pincel
  - 7.3.2- Para definir opções de forma de ponta de pincel
- 7.4 -Sobre a dinâmica do pincel
- 7.5- Especificando a dinâmica da forma do pincel
- 7.6- Especificando a dispersão do pincel
- 7.7- Criando pincéis texturizados
- 7.8- Criando pincéis duplos
- 7.9- Definindo opções para ferramentas de pintura e edição
  - 7.9.1- Selecionando um modo de mesclagem



## 7 - Trabalhando com Pincéis

O trabalho com pincéis é uma parte importante do uso das ferramentas de pintura e edição. O pincel selecionado determina diversas características do traçado resultante.

### 7.1- Utilizando a Paleta Pincéis



A paleta Pincéis permite selecionar pincéis predefinidos e criar pincéis personalizados.

Exibindo a paleta Pincéis Escolha **Janela > Pincéis** ou clique no botão da paleta, no lado direito da barra de opções, para as ferramentas de pintura, de borraça, de tom e de foco.

Exibindo opções na paleta Pincéis Selecione um nome de item no lado esquerdo da paleta. As opções disponíveis do item selecionado são exibidas no lado direito

da paleta.

### 7.2- Selecionando pincéis predefinidos

A paleta pop-up Pincéis na barra de opções das ferramentas de pintura e edição permite visualizar, selecionar e carregar pincéis predefinidos. É possível usar a paleta Pincéis para visualizar, selecionar e carregar pincéis predefinidos.

#### 7.2.1- Para exibir a paleta pop-up Pincéis:

1. Selecione uma ferramenta de pintura ou de edição.
2. Clique na amostra de pincéis na barra de opções.

#### 7.2.2- Para selecionar um pincel predefinido:

1. Clique em um pincel na paleta pop-up Pincéis ou na paleta Pincéis.

Observação: Se estiver usando a paleta Pincéis, selecione Predefinições do Pincel na paleta do lado esquerdo para visualizar as predefinições carregadas.

2. Especifique um Diâmetro Mestre para o pincel, arrastando o controle deslizante ou digitando um valor. Se o pincel tiver uma ponta dupla, tanto a ponta principal quanto a ponta dupla serão redimensionadas.

3. Clique em Usar Tamanho da Amostra para usar o diâmetro original de ponta de pincel. Essa opção só estará disponível se a forma de ponta de pincel tiver como base uma amostra.

### 7.2.3- Para alterar a exibição de pincéis predefinidos:

Escolha uma opção de exibição no menu da paleta pop-up Pincéis ou no menu da paleta Pincéis:

- Somente Texto para visualizar os pincéis em uma lista.
- Miniatura Pequena ou Miniatura Grande para visualizar os pincéis em miniatura.
- Lista Pequena ou Lista Grande para visualizar os pincéis em uma lista com miniaturas.
- Traçar Miniatura para visualizar um traçado da amostra de pincéis com cada miniatura de pincel.



Para visualizar dinamicamente os traçados de pincel na paleta Pincéis, posicione o ponteiro sobre um pincel até aparecer a ponta da ferramenta; em seguida, mova o ponteiro para outros pincéis. A área de visualização na parte inferior da paleta exibirá os traçados da amostra de pincéis.

### 7.2.4- Para carregar uma biblioteca de pincéis predefinidos:

Escolha uma das seguintes opções no menu da paleta pop-up Pincéis ou no menu da paleta Pincéis:

- Carregar Pincéis para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo de biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Substituir Pincéis para substituir a lista atual por uma outra biblioteca. Selecione o arquivo de biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu da paleta). Clique em OK para substituir a lista atual ou em Anexar para adicionar a lista atual.

Observação: Você pode também usar o Gerenciador de Predefinição para carregar e redefinir bibliotecas de pincéis.

### 7.2.5- Para retornar à biblioteca padrão de pincéis predefinidos:

Escolha Redefinir Pincéis no menu da paleta pop-up Pincéis ou no menu da paleta Pincéis. É possível substituir a lista atual ou anexar a



biblioteca padrão a ela.

## 7.3- Personalizando pontas de pincel



Pêra pintada com pincel personalizado

Um traçado de pincel é composto de várias marcas individuais de pincel. A ponta do pincel selecionada determina a forma, o diâmetro e outras características da marca de pincel. É possível personalizar pontas de pincel, editando suas opções, e criar formas de ponta de pincel por amostragem de pixels em uma imagem.

### 7.3.1- Para criar uma forma de ponta de pincel:

1. Utilize o letreiro retangular com Difusão definida em 0 px para selecionar uma parte da imagem para ser utilizada como pincel personalizado.

A forma do pincel pode ter até 2500 por 2500 pixels de tamanho. Para que seja mais eficiente, a forma deve aparecer sobre um plano de fundo branco sólido. Se quiser definir um pincel com arestas suaves, selecione pixels com valores de cinza. (Formas de pincéis coloridas são exibidas como valores de cinza.)

2. Escolha Editar > Definir Pincel.
3. Nomeie o pincel e clique em OK.

### 7.3.2- Para definir opções de forma de ponta de pincel:

1. No lado esquerdo da paleta Pincéis, selecione Forma da Ponta do Pincel.



Traçados de pincéis com diferentes valores de diâmetro

2. Selecione a ponta de pincel que deseja personalizar e defina uma ou mais das seguintes opções:

**Diâmetro:** Controla o tamanho do pincel. Insira um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.

**Usar Tamanho da Amostra:** Redefine o pincel com o diâmetro original. Essa opção só estará disponível se a forma de ponta de pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.

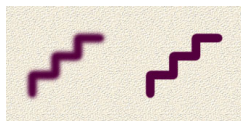


Pincéis angulares criam traçados cinzelados

**Ângulo:** Especifica o ângulo em que o eixo maior de um pincel elíptico ou de amostra é deslocado no sentido horizontal. Digite um valor em

graus ou arraste o eixo horizontal na caixa de visualização.

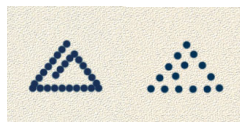
**Redondez:** Especifica a proporção entre o eixo menor e o eixo maior do pincel. Digite um valor percentual ou arraste os pontos na caixa de visualização. Um valor de 100% indica um pincel circular, um valor de 0% indica um pincel linear e valores intermediários indicam pincéis elípticos.



Traçados de pincéis com diferentes valores de dureza

**Dureza:** Controla o tamanho do centro sólido do pincel. Digite um número ou utilize o controle deslizante para inserir um valor percentual do diâmetro do pincel.

**Espaçamento:** Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um



O aumento de espaçamento faz o pincel saltar

número ou utilize o controle deslizante para inserir um valor percentual do diâmetro do pincel. Quando a seleção dessa opção é cancelada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.



Ao utilizar um pincel predefinido, pressione a tecla [ para diminuir a largura do pincel ou a tecla ] para aumentar a largura. Para pincéis caligráficos, de círculos suaves ou de círculos sólidos, pressione a tecla Shift + [ para diminuir a dureza do pincel e Shift + ] para aumentar a dureza.

## 7.4 - Sobre a dinâmica do pincel

A paleta Pincéis fornece várias opções para adicionar (ou alterar) elementos de dinâmica às pontas do pincel predefinido. Por exemplo, você pode definir opções com variação de tamanho, cor e opacidade das marcas de pincel no curso de um traçado.

Trabalhe com dois componentes ao adicionar elementos de dinâmica a um pincel:

- As porcentagens de tremulação especificam a aleatoriedade de elementos de dinâmica. Se for 0%, o elemento não se alterará no curso de um traçado; se for 100%, o elemento terá o valor máximo de aleatoriedade.

- As opções nos menus pop-up de Controle especificam como controlar a variação de elementos de dinâmica. Você pode optar por não controlar a variação de um elemento, por atenuar um elemento com o número de etapas especificado ou por variar um elemento com base

na pressão da caneta, na inclinação da caneta ou na posição do botão giratório da caneta.

Observação: Os controles de caneta só estarão disponíveis quando você estiver utilizando o digitalizador sensível à pressão, como o digitalizador Wacom®. Se você selecionar um controle de caneta e não tiver instalado um digitalizador, um ícone de aviso será exibido.

## 7.5- Especificando a dinâmica da forma do pincel



Traçados de pincel com e sem dinâmica da forma

A dinâmica da forma determina a variação das marcas de pincel em um traçado.

Para editar a dinâmica da forma de um pincel:

1. No lado esquerdo da paleta Pincéis, selecione Dinâmica da Forma. Clique no nome, não na caixa de diálogo, para selecionar o item.
2. Defina uma ou mais das seguintes opções:

**Tremulação e Controle do Tamanho:** Especifica a variação do tamanho das marcas de pincel em um traçado.

**Diâmetro Mínimo:** Especifica a porcentagem mínima para o redimensionamento das marcas de pincel quando a opção Tremulação do Tamanho ou Controle do Tamanho está ativada.

**Escala da Inclinação:** Especifica o fator de escala aplicado à altura do pincel antes da rotação quando o Controle do Tamanho está definido como Inclinação da Caneta.

**Tremulação e Controle do Ângulo:** Especifica a variação do ângulo das marcas de pincel em um traçado.

**Tremulação e Controle da Redondez:** Especifica a variação da redondez das marcas de pincel em um traçado.

**Redondez Mínima:** Especifica a redondez mínima das marcas de pincel quando a opção Tremulação da Redondez ou Controle da Redondez está ativada.

## 7.6- Especificando a dispersão do pincel

A dispersão do pincel determina o número e o posicionamento das marcas em um traçado.

Para editar opções de dispersão de um pincel:

1. No lado esquerdo da paleta Pincéis, selecione Dispersão. Clique no nome, não na caixa de diálogo, para selecionar o item.



Traçados de pincel com e sem dispersão

2. Defina uma ou mais das seguintes opções:

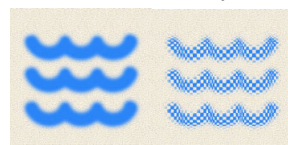
**Dispersão e Controle:** Especifica a distribuição das marcas de pincel em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos é selecionada, as marcas de pincel são distribuídas em uma direção radial. Quando a seleção da opção Ambos os Eixos é cancelada, as marcas de pincel são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado.

**Total:** Especifica o número de marcas de pincel aplicadas em cada intervalo de espaçamento.

Observação: Se você aumentar o total sem aumentar os valores de espaçamento ou de dispersão, o desempenho da pintura poderá diminuir.

**Tremulação e Controle do Total:** Especifica a variação do número de marcas de pincel em cada intervalo de espaçamento.

## 7.7- Criando pincéis texturizados



Traçados de pincel com e sem textura

Um pincel texturizado utiliza um padrão para fazer traçados como se fossem pintados em telas texturizadas.

Para editar opções de textura de um pincel:

1. No lado esquerdo da paleta Pincéis, selecione Textura. Clique no nome, não na caixa de diálogo, para selecionar o item.

2. Clique na amostra de padrão e selecione um padrão na paleta pop-up.

3. Defina uma ou mais das seguintes opções:

**Inverter:** Inverte os pontos altos e baixos na textura com base nos tons do padrão. Quando a opção Inverter é selecionada, as áreas mais claras do padrão são os pontos baixos na textura e, portanto, recebem menos tinta; as áreas mais escuras do padrão são os pontos altos na textura, que recebem mais tinta. Quando a seleção dessa opção é cancelada, as áreas mais claras do padrão recebem mais tinta e as áreas mais escuras do padrão recebem menos tinta.

**Escala:** Especifica a escala do padrão. Digite um número ou utilize o controle deslizante para inserir um valor percentual do tamanho do padrão.

**Textura de Cada Ponta:** Especifica se o acabamento será ou não

aplicado a cada ponta individualmente, à medida que forem pintadas. Quando essa opção não for selecionada, as opções de variação de Profundidade não estarão disponíveis.

**Modo:** Especifica o modo de mesclagem utilizado para combinar o pincel e o padrão.

**Profundidade:** Especifica a profundidade de penetração da tinta na textura.

**Profundidade Mínima:** Especifica a profundidade mínima de penetração da tinta quando o Controle de Profundidade estiver definido como Atenuar, Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta ou Stylus Wheel e a opção Textura de Cada Ponta estiver selecionada.

**Tremulação e Controle da Profundidade:** Especifica a variação da profundidade quando a opção Textura de Cada Ponta é selecionada.

## 7.8- Criando pincéis duplos



Traçados de pincel criados com uma ponta e com pontas duplas

Um pincel duplo utiliza duas pontas para criar marcas de pincel. Defina as opções da ponta principal na seção Forma da Ponta do Pincel da paleta Pincéis. Defina as opções da ponta secundária na seção Pincel Duplo da paleta Pincéis.

Para editar opções de ponta dupla de um pincel:

1. No lado esquerdo da paleta Pincéis, selecione Pincel Duplo. Clique no nome, não na caixa de diálogo, para selecionar o item.

2. Selecione um modo de mesclagem para utilizar na combinação de marcas de pincel da ponta principal e da ponta dupla.

3. Selecione uma ponta para o pincel duplo na lista abaixo do menu pop-up Modo.

4. Defina uma ou mais das seguintes opções:

**Diâmetro:** Controla o tamanho da ponta dupla.

**Espaçamento:** Controla a distância entre as marcas do pincel de ponta dupla em um traçado.

**Dispersão:** Especifica a distribuição das marcas de pincel de ponta dupla em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos é selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas em uma direção radial. Quando a seleção da opção Ambos os Eixos é cancelada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado.

**Total:** Especifica o número de marcas de pincel de ponta dupla

aplicadas em cada intervalo de espaçamento.

## 7.9- Definindo opções para ferramentas de pintura e edição

Defina as opções de uma ferramenta de pintura ou de edição na barra de opções.

### 7.9.1- Selecionando um modo 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. Devemos pensar nas seguintes cores ao visualizar o efeito de um modo de mesclagem:

- A **cor básica** 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.

#### Para selecionar um modo de mesclagem para uma ferramenta:

Escolha no menu pop-up Modo da barra de opções.

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

**Dissolver:** Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor básica ou de mesclagem,

**Atrás:** Edita ou pinta apenas a parte com transparência de uma camada. Esse modo funciona apenas em camadas com a opção Bloquear Transparência desativada e o efeito é semelhante a pintar no verso de áreas com transparência em uma folha de acetato.

**Apagar:** Edita ou pinta cada pixel e o torna transparente. Esse modo está disponível para a ferramenta linha (quando a região de preenchimento está selecionada), a ferramenta lata de tinta, a ferramenta pincel, a ferramenta lápis, o comando Preencher e o comando Traçar. É necessário estar em uma camada com a opção Bloquear Transparência desativada para usar esse modo.

**Escurecer:** Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor básica ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substi-

tuídos e os mais escuros não são alterados.

**Multiplicar:** Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor básica pela cor de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por

preto produz a cor preta. Multiplicar qualquer cor por branco não altera a cor. 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 desenharmos na imagem com vários marca-textos.

**Superexposição de Cores:** Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor básica para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. Mesclar com branco não produz alterações.

**Superexposição Linear:** Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor básica para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. Mesclar com branco não produz alterações.

**Clarear:** Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor básica 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.

**Dividir:** Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e básica. A cor resultante é sempre mais clara. Dividir por preto não altera a cor. Dividir por branco produz a cor branca. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.

**Subexposição de Cores:** Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor básica para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. Mesclar com preto não produz alterações.

**Subexposição Linear:** Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor básica para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. Mesclar com preto não produz alterações.

**Sobrepor:** Multiplica ou divide as cores, dependendo da cor básica. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor básica. A cor básica não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.

**Luz Indireta:** 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 (origem da luz) for mais clara que 50% cinza, a imagem ficará mais clara, como se tivesse sido

subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% cinza, a imagem será escurecida como se tivesse sido superexposta. A pintura com preto ou branco puro produz uma área mais escura ou mais clara, de forma distinta, mas não resultará em preto ou branco puro.

**Luz Direta:** Multiplica ou divide 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 (origem da luz) for mais clara que 50% cinza, a imagem ficará mais clara, como se tivesse sido dividida. Isso é importante ao adicionar realces a uma imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% 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.

**Luz Brilhante:** Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (origem da luz) for mais clara que 50% cinza, a imagem será clareada pela diminuição de contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% cinza, a imagem será escurecida pelo aumento de contraste.

**Luz Linear:** Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (origem da luz) for mais clara que 50% cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.

**Luz do Pino:** Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (origem da luz) for mais clara que 50% cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.

**Diferença:** Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor básica ou a cor básica da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior.

**Mesclar:** com branco inverte os valores da cor básica, enquanto mesclar com preto não produz alterações.

**Exclusão:** Cria um efeito semelhante, mas de menor contraste que o do modo Diferença. Mesclar com branco inverte os valores da cor básica. Mesclar com preto não produz alterações.



**Matiz:** Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor básica e com o matiz da cor de mesclagem.

**Saturação:** Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor básica e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.

**Cor:** Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor básica 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.

**Luminosidade:** Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor básica e com a luminosidade da cor de mesclagem. Esse modo cria um efeito inverso ao efeito do modo Cor.



# 8

## Trabalhando com Textos

- 8.1- Sobre textos
- 8.2- Criando texto
  - 8.2.1- Inserindo texto de ponto
  - 8.2.2- Inserindo texto de parágrafo
- 8.3- Formatando caracteres
  - 8.3.1- Selecionando caracteres
  - 8.3.2- Utilizando a paleta Caractere
  - 8.3.3- Escolhendo uma fonte
  - 8.3.4- Escolhendo um tamanho de texto
  - 8.3.5- Alterando a cor do texto
  - 8.3.6- Especificando as entrelinhas
  - 8.3.7- Especificando o ajuste de espaço e o espaçamento
  - 8.3.8- Ajustando a escala horizontal ou vertical
  - 8.3.9- Especificando deslocamento de linha de base
  - 8.3.10- Tornando caracteres sobrescritos ou subscritos
  - 8.3.11- Aplicando sublinhado e tachado
  - 8.3.12- Rotacionando texto vertical
- 8.4- Fazendo a verificação ortográfica
- 8.5- Formatando parágrafos
- 8.6- Alinhamento de Texto em relação à um objeto
- 8.7- Criando uma borda de seleção de texto
- 8.8- Convertendo texto de ponto para texto de parágrafo
- 8.9- Distorcendo camadas de texto
- 8.10- Criando um demarcador de trabalho a partir do texto
- 8.11- Convertendo texto em formas



## 8 - Trabalhando com Textos

### 8.1- Sobre textos

**Texto** consiste em formas definidas matematicamente que descrevem as letras, os números e os símbolos de uma **face de texto**. Muitas faces de texto estão disponíveis em mais de um formato: os mais comuns deles são do **Tipo 1** (também chamados de **fontes PostScript**), **TrueType**, **OpenType** e **CID** (somente para japonês).

Quando você adiciona texto a uma imagem, os caracteres são compostos de pixels e possuem a mesma resolução que o arquivo de imagem—aumentar o zoom sobre caracteres mostra arestas serrilhadas. Entretanto, o Photoshop preserva os contornos de texto baseados em vetores e os utiliza 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.

### 8.2- Criando texto

É possível criar **texto horizontal ou vertical** em qualquer lugar de uma imagem. Dependendo de como você utiliza as ferramentas texto, pode inserir **texto de ponto** ou **texto de parágrafo**. O texto de ponto é útil para inserir uma só palavra ou linha de caracteres, enquanto o texto de parágrafo é útil para digitar e formatar o texto em um ou mais parágrafos.

Ao criar texto, uma nova camada de texto é adicionada à paleta Camadas. No Photoshop, também é possível criar uma borda de seleção com a forma do texto.

Observação: No Photoshop, não será criada uma camada de texto para imagens no modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, pois esses modos não suportam camadas. Nesses modos de imagem, o texto aparece no plano de fundo.

#### 8.2.1- Inserindo texto de ponto

Quando você digita o texto de ponto, cada linha do texto é independente—o comprimento de uma linha aumenta ou diminui à medida que você a edita, mas ela não fará a quebra para a próxima linha. O texto digitado aparece em uma nova camada de texto.

Para inserir texto de ponto:

1. Selecione a ferramenta **texto horizontal** ou **texto vertical**.
2. Clique na imagem para definir um ponto de inserção do texto.

A pequena linha em forma de **I** marca a posição da **linha de base** do texto. Para texto horizontal, a linha de base marca a linha na qual o texto está e, para texto vertical, marca o eixo central dos caracteres do texto.

3. Selecione opções de texto adicionais na barra de opções e nas paletas **Caractere** e **Parágrafo**. Consulte "Formatando caracteres" e "Formatando parágrafos".

4. Insira os caracteres desejados. Pressione **Enter** no teclado principal para iniciar uma nova linha.

## 8.2.2- Inserindo texto de parágrafo

Quando você insere texto de parágrafo, as linhas de quebra de texto são feitas para ajustar as dimensões da caixa delimitadora. Você pode inserir vários parágrafos e selecionar uma opção de justificação de parágrafos.

É possível redimensionar a caixa delimitadora, fazendo com que o texto flua dentro do retângulo ajustado. Você pode ajustar a caixa delimitadora enquanto digita o texto ou após criar a camada de texto. Também é possível rotacionar, redimensionar e inclinar o texto utilizando a caixa delimitadora.

Para inserir texto de parágrafo:

1. Selecione a ferramenta texto horizontal ou texto vertical .

2. Siga um destes procedimentos:

- Arraste diagonalmente para definir uma caixa delimitadora para o texto.

- Mantenha a tecla Alt pressionada enquanto clica ou arrasta para exibir a caixa de diálogo Tamanho da Caixa de Texto. Insira valores para Largura e Altura e clique em OK.

3. Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, nas paletas Caractere e Parágrafo, e no submenu Camada > Texto. (Consulte "Formatando caracteres" e "Formatando parágrafos").

4. Insira os caracteres desejados. Pressione Enter no teclado principal para iniciar um novo parágrafo. Se você inserir mais texto que a caixa delimitadora pode suportar, o ícone de estouro aparecerá nessa caixa.

5. Se desejar, redimensione, rotacione ou incline a caixa delimitadora.

O texto digitado aparece em uma nova camada de texto.

**Para redimensionar ou transformar uma caixa delimitadora de texto:**

1. Exiba as alças da caixa delimitadora:  
• Com a ferramenta **texto ativa**, selecione a **camada de texto** na paleta Camadas e clique no fluxo de texto da imagem.

2 Arraste para obter o efeito desejado:

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

• Para **rotacionar** a caixa delimitadora, posicione o ponteiro fora da **borda delimitadora**—o ponteiro se transforma em uma seta curva de duas-pontas —e arraste. Arraste com a tecla **Shift** pressionada para restringir a rotação a incrementos de 15°. Para alterar o centro de rotação, arraste o ponto central para um novo local com a tecla **Ctrl** pressionada. Esse ponto pode estar fora da caixa delimitadora.

• Para **inclin**ar a caixa delimitadora, mantenha as teclas **Ctrl+Shift** pressionadas e arraste uma alça lateral. O ponteiro se transforma em uma seta com uma pequena ponta dupla . Comece arrastar, depois que pressiona as teclas.

• Para redimensionar o texto à medida que redimensiona a caixa delimitadora, arraste uma alça de canto com a tecla **Ctrl** pressionada.

Observação: Para transformar a caixa pode também utilizar a opção **Menu > Editar > Transformação Livre** ou o atalho **Ctrl + T** e ajustar as transformações na barra de opções.

## 8.3- Formatando caracteres

O Photoshop oferece controle preciso sobre caracteres individuais em camadas de texto, incluindo fonte, tamanho, cor, entrelinhas, ajuste de espaço, espaçamento, deslocamento de linha de base e alinhamento. Você pode definir atributos de texto antes de digitar caracteres ou redefini-los para alterar a aparência dos caracteres selecionados em uma camada de texto.

### 8.3.1- Selecionando caracteres

Antes de formatar caracteres individuais, é necessário selecioná-los. É possível selecionar um caractere, uma escala de caracteres ou todos os caracteres em uma camada de texto.

Para selecionar caracteres:

1. Siga um destes procedimentos:

• Selecione a ferramenta **texto horizontal** ou **texto vertical** .

2. Selecione a camada de texto na **paleta Camadas** ou clique no **fluxo de texto** para selecionar uma camada de texto automaticamente.

3. Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:

- **Arraste** para selecionar um ou mais caracteres.
- Clique no texto e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada para selecionar uma escala de caracteres.
- Escolha **Selecionar > Todos** para selecionar todos os caracteres da camada.

- **Clique duas vezes** em uma **palavra** para selecioná-la. **Clique três vezes** em uma **linha** para selecioná-la. **Clique quatro vezes** em um **parágrafo** para selecioná-lo. **Clique cinco vezes** em qualquer lugar no fluxo de texto para selecionar todos os caracteres em uma caixa delimitadora.

- Para utilizar as teclas de seta para selecionar caracteres, mantenha pressionada a tecla **Shift** e pressione a **tecla de seta** para a Direita ou Esquerda. Para utilizar as teclas de seta para selecionar palavras, mantenha pressionadas as teclas **Shift+Ctrl** e pressione a **tecla de seta** para a Direita ou Esquerda.

4. Para selecionar todos os caracteres em uma camada sem posicionar o ponto de inserção no fluxo de texto, selecione a camada de texto na paleta Camadas e clique duas vezes no ícone de texto da camada .

### 8.3.2- Utilizando a paleta Caractere

A paleta Caractere fornece opções para formatar caracteres. Algumas opções de formatação também são fornecidas na barra de opções.

Para exibir a paleta Caractere:

Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Janela > Caractere** ou clique na guia da paleta Caractere se ela estiver visível, mas não estiver ativa.

- Selecione uma ferramenta texto e clique no botão da paleta na barra de opções.

### 8.3.3- Escolhendo uma fonte

Uma fonte é um conjunto completo de **caracteres—letras, números e símbolos**—que compartilham espessura, largura e estilo comuns. Quando você seleciona uma fonte, pode selecionar a família de fontes e seu estilo de texto de maneira independente. A **família de fontes** é



uma **coleção de fontes** que compartilham um projeto de face de tipo global; por exemplo, Times. Um **estilo de texto** é uma **versão variante** de uma fonte individual na família de fontes; por exemplo, **Normal**, **Negrito** ou **Itálico**. Os estilos de texto disponíveis variam de acordo com cada fonte. Se uma fonte não contiver o estilo desejado, será possível aplicar estilos falsos—versões simuladas dos estilos negrito, itálico, sobrescrito, subscrito, todas em maiúsculas e em caixa alta.

Além das fontes instaladas em seu sistema, o Photoshop utiliza arquivos de fonte instalados na pasta: **Arquivos de programas/Arquivos comuns/Adobe/Fonts**

Se você instalar uma fonte Tipo 1, TrueType, OpenType ou CID na pasta local Fonts, a fonte aparecerá apenas nos aplicativos da Adobe.

### 8.3.4- Escolhendo um tamanho de texto

O tamanho do texto determina o tamanho com que o texto aparece na imagem:

No Photoshop, a unidade de medida padrão para o texto é **pontos**. Um **ponto PostScript** é igual a **1/72 de polegada** em uma imagem de **72 ppi**. Entretanto, é possível alternar entre o uso das definições de tamanho de ponto PostScript e as tradicionais. Você pode alterar a unidade de medida padrão para o texto na seção Unidades e Régua da caixa de diálogo Preferências.

### 8.3.5- Alterando a cor do texto

O texto digitado obtém sua cor a partir da cor do primeiro plano atual. Entretanto, é possível alterar a **cor do texto** antes ou depois de digitá-lo. Ao editar camadas de texto existentes, você pode alterar a cor de caracteres individuais selecionados ou de todo o texto em uma camada.

Para alterar a cor do texto:

Siga um destes procedimentos:

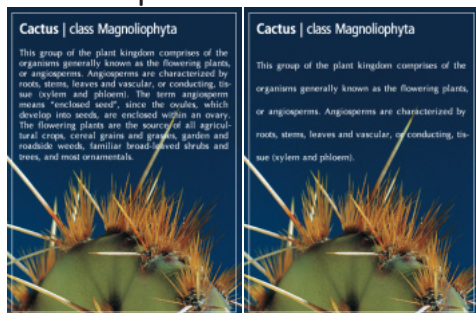
- Clique na caixa de seleção **Cor**, na **barra de opções** ou na **paleta Caractere**, e selecione uma cor utilizando o **seletor de cores**.

- Aplique um estilo de camada de sobreposição à camada de texto para aplicar uma cor, um padrão ou um degradê sobre a cor existente. (Consulte "Utilizando efeitos e estilos de camada" na página 171).

- Clique na caixa de seleção de **cor de primeiro plano**, na caixa de ferramentas, e escolha uma cor utilizando o **seletor de cores**. Outra alternativa é clicar em uma cor na **paleta Cor** ou na **paleta Amostras**.

Para utilizar esse método para alterar a cor de uma camada de texto existente, é preciso primeiro **selecionar** os caracteres dessa camada.

### 8.3.6- Especificando as entrelinhas



Texto de 6 pontos com entrelinhas de 5 pontos e de 12 pontos

O espaço entre as linhas do texto é chamado de **entrelinhas**. Para o texto Romano, as entrelinhas são medidas a partir da linha de base de uma linha do texto à linha de base da próxima linha. A **linha de base** é a **linha invisível** sobre a qual se apóia a maior parte do texto. É possível aplicar mais de um valor de entrelinhas dentro do mesmo parágrafo. Entre-

tanto, o maior valor de entrelinhas em uma linha de texto determina o valor das entrelinhas para a linha em questão.

### 8.3.7- Especificando o ajuste de espaço e o espaçamento

**Ajuste de Espaço** é o processo de adicionar ou subtrair espaço entre pares de letras específicos. É possível controlar o ajuste de espaço manualmente ou utilizar o ajuste de espaço automático para ativar o ajuste de espaço interno da fonte pelo desenvolvedor da fonte. **Espaçamento** é o processo de criar uma quantidade igual de espaçamento ao longo de uma escala de letras.

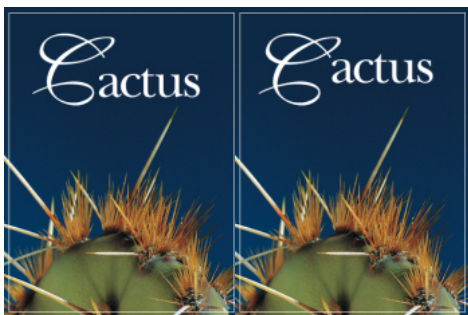
Valores positivos de ajuste de espaço ou de espaçamento distanciam os caracteres (aumentando o espaçamento padrão) e valores negativos aproximam os caracteres (reduzindo o espaçamento padrão).

### 8.3.8- Ajustando a escala horizontal ou vertical

As escalas **horizontal** e **vertical** especificam a proporção entre a altura e a largura do texto. Caracteres sem escala possuem um valor de 100%. Você pode ajustar a escala para compactar ou expandir caracteres selecionados, tanto na largura quanto na altura.

### 8.3.9- Especificando deslocamento de linha de base

O deslocamento de **Linha de Base** controla a distância em que



Padrão e mudança de linha de base de 10 pontos

o texto aparece em relação à linha de base, aumentando ou diminuindo o texto selecionado para criar sobrescritos ou subscritos.

Para especificar o deslocamento de linha de base:

Na paleta Caractere, insira um valor para Deslocamento de Linha de Base. Um valor positivo move o texto horizontal para cima e o texto vertical para a direita da

linha de base, enquanto um valor negativo move o texto para baixo ou para a esquerda da linha de base.

### 8.3.10- Tornando caracteres sobrescritos ou subscritos

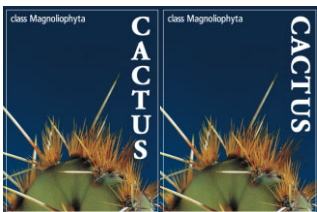
É possível digitar ou formatar o texto como caracteres em sobrescrito ou subscrito. Caracteres em sobrescrito possuem tamanho menor e são deslocados acima da linha de base do texto, enquanto caracteres em subscrito possuem tamanho menor e são deslocados abaixo da linha de base do texto. Se a fonte não incluir caracteres em sobrescrito ou subscrito, o Photoshop irá criar caracteres em sobrescrito ou subscrito falso.

### 8.3.11- Aplicando sublinhado e tachado

É possível aplicar uma linha sob um texto horizontal, ou à esquerda ou à direita do texto vertical. Também é possível aplicar uma linha sobre o texto horizontal ou vertical. A linha sempre possui a mesma cor do texto.

### 8.3.12- Rotacionando texto vertical

Ao trabalhar com texto vertical, você pode rotacionar a direção dos caracteres em 90°. Os caracteres rotacionados aparecem na vertical e os caracteres não rotacionados aparecem de lado (perpendiculares à linha de texto). Escolha "Alinhamento de Roman Vertical Padrão" no menu da paleta caractere. Uma marca de seleção indica que a



opção está selecionada.

## 8.4- Fazendo a verificação ortográfica

Ao fazer a verificação ortográfica em um documento, o Photoshop questiona todas as palavras que não estejam em seu dicionário. Se a palavra questionada estiver escrita corretamente, você pode confirmar sua grafia adicionando-a ao dicionário. Se não estiver escrita corretamente, você pode corrigi-la.

Para verificar e corrigir a grafia:

1. Na paleta **Caractere**, escolha um idioma no menu pop-up na parte inferior da paleta. Isso define o dicionário para a verificação ortográfica.

2. Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto.
- Para verificar um texto específico, selecione-o.
- Para verificar uma palavra, coloque um ponto de inserção nela.

3. Escolha **Editar > Verificar Ortografia**.

4. Assim que o Photoshop encontrar palavras desconhecidas e outros possíveis erros, siga um destes procedimentos:

- Clique em **Ignorar** para continuar a verificação ortográfica sem alterar o texto. Clique em **Ignorar Todas** para ignorar a palavra no restante da verificação ortográfica.

- Para corrigir um erro de ortografia, certifique-se de que a palavra escrita corretamente esteja na caixa de texto **Alterar para** e clique em **Alterar**. Se a palavra sugerida não for a desejada, você pode selecionar uma palavra diferente na caixa de texto **Sugestões** ou digitar a palavra na caixa de texto **Alterar para**.

- Para corrigir um erro ortográfico repetido em um documento, certifique-se de que a palavra escrita corretamente esteja na caixa de texto **Alterar para** e clique em **Alterar Todas**.

- Clique em **Adicionar** para que o Photoshop armazene a palavra não reconhecida no dicionário, de modo que as ocorrências subsequentes não sejam indicadas como erros ortográficos.

- Se você selecionou uma camada de texto para fazer a verificação ortográfica apenas naquela camada, cancele a seleção **Verificar Todas as Camadas**.

## 8.5- Formatando parágrafos

Um parágrafo é qualquer escala de texto com um retorno de carro no final. Você utiliza a paleta **Parágrafo** para definir opções que

se apliquem a parágrafos inteiros, como alinhamento, recuo e espaço entre linhas de texto. Para texto de ponto, cada linha é um parágrafo separado. Para texto de parágrafo, cada parágrafo pode ter múltiplas linhas, dependendo das dimensões da caixa delimitadora.

É possível utilizar a paleta Parágrafo para definir opções de formatação para um só parágrafo, vários parágrafos ou todos os parágrafos em uma camada de texto. Selecione o texto e utilize a paleta parágrafo para formatar.

## **8.6- Alinhamento de Texto em relação à um objeto**

O Photoshop dispõe de um recurso que permite o alinhamento de objetos das camadas. Para isso, cria-se um vínculo entre a camada de texto e a camada com o objeto. Para criar este vínculo, com a ferramenta mover selecionada, clique na camada de texto na paleta camada, segure shift e clique na camada que será alinhado junto ao texto. Na barra de opções escolha a forma de alinhamento.

## **8.7- Criando uma borda de seleção de texto**

Ao utilizar a ferramenta máscara de texto horizontal ou máscara de texto vertical, você cria uma seleção com a forma do texto. As seleções de textos aparecem na camada ativa e podem ser movidas, copiadas, preenchidas ou traçadas como qualquer outra seleção.

Para criar uma borda de seleção de texto:

1. Selecione a camada na qual você deseja que a seleção apareça. Para obter melhores resultados, crie a borda de seleção de texto em uma camada de imagem normal, e não em uma camada de texto.

2. Selecione a ferramenta máscara de texto horizontal ou máscara de texto vertical.

3. Selecione opções de texto adicionais e insira texto em um ponto ou em uma caixa delimitadora.

A borda de seleção de texto aparecerá na imagem na camada ativa.

## **8.8- Convertendo texto de ponto para texto de parágrafo**

É possível converter texto de ponto para texto de parágrafo para ajustar o fluxo de caracteres dentro de uma caixa delimitadora. Outra alternativa é converter texto de parágrafo para texto de ponto para fazer cada linha de texto ficar em um fluxo independente das outras.

Ao converter texto de parágrafo para texto de ponto, um retorno de carro é adicionado ao final de cada linha do texto (exceto para a última linha).

**Importante:** Quando você converte o texto de parágrafo para texto de ponto, todos os caracteres que "estouram" a caixa delimitadora são excluídos. Para evitar a perda de texto, ajuste a caixa delimitadora para que todo o texto esteja visível antes da conversão.

**Para converter texto de ponto para texto de parágrafo:**

1. Selecione a camada de texto na paleta Camadas.
2. Escolha Camada > Texto > Converter para Texto de Ponto, ou Camada > Texto > Converter para Texto de Parágrafo.

## 8.9- Distorcendo camadas de texto

**Distorção** permite que você distorça textos para adaptá-los a uma variedade de formas. Por exemplo, você pode distorcer o texto na forma de um arco ou de uma onda. O estilo de distorção selecionado é um atributo da camada de texto—é possível alterar o estilo de distorção de uma camada a qualquer momento para alterar a forma geral da distorção. As opções de distorção oferecem um controle preciso sobre a orientação e perspectiva do efeito de distorção.

Observação: Não é possível distorcer camadas de texto que incluam a formatação Negrito Falso nem utilizar fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).

## 8.10- Criando um demarcador de trabalho a partir do texto

Criar um demarcador de trabalho a partir do texto permite trabalhar com caracteres como formas vetoriais. Um demarcador de trabalho é um demarcador temporário que aparece na paleta Demarcadores. Depois de criar um demarcador de trabalho a partir de uma camada de texto, é possível salvá-lo e manipulá-lo como qualquer outro demarcador. Não é possível editar caracteres como texto no demarcador. Entretanto, a camada de texto original permanece intacta e pode ser editada.

**Para criar um demarcador de trabalho a partir do texto:**

Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Criar Demarcador de Trabalho.

Observação: Não é possível criar demarcadores de trabalho a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bit-

map).

### **8.11- Convertendo texto em formas**

Quando você converte texto em formas, a camada de texto é substituída por uma camada com uma máscara de vetor. É possível editar a máscara de vetor e aplicar estilos à camada. Entretanto, não é possível editar caracteres na camada como texto.

#### **Para converter texto em formas:**

Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Converter para Forma.

Observação: Não é possível criar formas a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).





# 9

## Canais e Máscaras

Photoshop CS2

- 9.1- Sobre Canais
- 9.2- Adicionando cores spot
  - 9.2.1- Sobre cores spot
  - 9.2.2- Criando canais de spot
- 9.3- Sobre Máscaras
- 9.4- Criando máscaras temporárias no modo Máscara Rápida
- 9.5- Armazenando máscaras em canais alfa
  - 9.5.1- Sobre canais alfa
  - 9.5.2- Criando canais alfa
  - 9.5.3- Salvando uma seleção de máscara
  - 9.5.4- Modificando canais alfa



## 9- Canais e Máscaras

### 9.1- Sobre Canais

Canais são imagens em tons de cinza que armazenam diferentes tipos de informações:

- Os canais de informações de cores são criados automaticamente quando se abre uma nova imagem. O modo de cores da imagem determina o número de canais de cores criados. Por exemplo, uma imagem RGB possui quatro canais padrão: um para cada uma das cores: vermelho, verde e azul, além de um canal de composição utilizado para editar a imagem.

- É possível criar canais **alfa** para armazenar seleções como imagens de 8 bits em tons de cinza. Utilize canais alfa para criar e armazenar máscaras, o que permite manipular, isolar e proteger partes específicas de uma imagem.

- É possível criar canais de cores **spot** para especificar chapas adicionais para impressão com tintas de cores spot.

Uma imagem pode ter até 24 canais. O tamanho de arquivo necessário para um canal depende das informações de pixels no canal. Determinados formatos de arquivos, inclusive os formatos **TIFF** e do **Photoshop**, compactam informações de canais e podem poupar espaço. O tamanho de um arquivo não compactado, incluindo **canais alfa e camadas**, aparece como o valor mais à direita da barra de status na parte inferior da janela quando **Tamanhos do Documento** é escolhido a partir do **menu pop-up**.

Observação: Desde que um arquivo seja salvo em um formato que suporte o modo de cores da imagem, os canais de cores serão preservados. Os canais alfa são preservados somente quando um arquivo é salvo nos formatos Adobe Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF ou Raw. O formato DCS 2.0 preserva apenas canais de spot. Salvar em outros formatos pode fazer com que as informações do canal sejam descartadas.

A paleta Canais permite criar e gerenciar canais e monitorar os efeitos de edição. A paleta relaciona todos os canais na imagem—primeiro o canal de composição (para imagens RGB, CMYK e Lab), depois canais de cores individuais, canais de cores spot e, finalmente, canais alfa. Uma miniatura do conteúdo do canal aparece à esquerda do nome do canal; a miniatura é atualizada automaticamente à medida que o canal é editado.

## 9.2- Adicionando cores spot

Cores spot são tintas especiais pré-misturadas utilizadas em vez, ou além, das tintas de cor (CMYK) de processo. Cada cor spot precisa de sua própria chapa na prensa. (Como um verniz precisa de uma chapa separada, ele também é considerado uma cor spot.)

Se estiver planejando imprimir uma imagem com cores spot, será necessário criar canais de spot para armazenar as cores. Para exportar canais de spot, salve o arquivo no formato DCS 2.0 ou PDF.

### 9.2.1- Sobre cores spot

Observe o seguinte ao trabalhar com cores spot:

- No caso de imagens gráficas de cores spot que possuem arestas bem definidas e causam o vazamento da imagem subjacente, considere a possibilidade de criar outra arte-final em um aplicativo-de layout de página ou ilustração.

- Para aplicar a cor spot como uma tinta em uma imagem inteira, converta a imagem para o modo Duotônico e aplique a cor spot em uma das chapas duotônicas. É possível utilizar até quatro cores spot, uma por chapa.

- Os nomes das cores spot são impressos nas separações.

- A impressão sobreposta das cores spot é feita sobre a imagem totalmente composta. A impressão sobreposta de cada cor spot é feita na ordem em que ela aparece na paleta Canais.

- Não é possível mover cores spot acima de um canal padrão na paleta Canais, exceto no modo Multicanal.

- Cores spot não podem ser aplicadas a camadas individuais.

- Imprimir uma imagem com um canal de cor spot em uma impressora colorida de composição imprimirá a cor spot na opacidade indicada pela configuração de solidez.

- É possível mesclar canais de spot com canais de cores, dividindo a cor spot em seus componentes de canais de cores.

### 9.2.2- Criando canais de spot

É possível criar um novo canal de spot ou converter um canal alfa existente em um canal de spot.

**Para criar um novo canal de spot:**

1. Escolha Janela > Canais para exibir a paleta **Canais**.
2. Para preencher uma área selecionada com uma cor spot, **crie** ou **carregue uma seleção**.

3. Siga um destes procedimentos para criar um canal:  
• Na paleta Canais, clique no botão **Novo Canal** com a tecla **Ctrl** pressionada .

• Escolha Novo Canal de Spot no menu da paleta Canais.

Se você tiver criado uma **seleção**, essa área será preenchida com a cor spot atualmente especificada.

4. Clique na **caixa de cores** e escolha uma cor.

Se for selecionada uma cor personalizada, o provedor de serviços de impressão poderá fornecer mais facilmente a tinta apropriada para reproduzir a imagem.

5. Em Solidez, insira um valor entre 0% e 100%.

Essa opção permite simular na tela a solidez da cor spot impressa. O valor de 100% simula uma tinta que cobre completamente as tintas por baixo dela (como uma tinta metálica); 0% simula uma tinta transparente que revela completamente as tintas por baixo dela (como um verniz claro). Também é possível utilizar essa opção para ver onde aparecerá uma outra cor que seja transparente (como um verniz).

Observação: As opções de solidez e de escolha de cores afetam apenas a visualização na tela e a impressão de composição. Elas não têm efeito algum sobre as separações impressas.

6. Para inserir um nome para o canal de spot, escolha uma cor personalizada na etapa 4, e o canal adotará automaticamente o nome dessa cor.

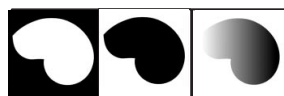
Certifique-se de nomear cores spot de forma que elas sejam reconhecidas por outros aplicativos que leiam seu arquivo. Caso contrário, o arquivo não poderá ser impresso.

### 9.3- Sobre Máscaras

As máscaras permitem **isolar e proteger áreas** de uma imagem à medida que são aplicadas alterações de cores, filtros ou outros efeitos ao restante da imagem. Quando parte de uma imagem é selecionada, a área que **não é** selecionada é " **mascarada**" ou **protegida** contra edição. Também é possível utilizar máscaras para edição de imagens complexas, como a aplicação gradual de cores ou efeitos de filtros a uma imagem.

Além disso, as máscaras permitem salvar e reutilizar seleções demoradas como **canais alfa**. (Os canais alfa podem ser convertidos em seleções e, em seguida, utilizados para edição de imagens.) Como as máscaras são armazenadas como canais de 8 bits em tons de cinza, é possível refinar e editá-los utilizando uma série de ferramentas de

pintura e edição. Quando um canal de máscara é selecionado na paleta Canais, as cores do primeiro plano e do plano de fundo são exibidas como valores de tons de cinza.



Exemplos de máscaras:

A. Máscara opaca utilizada para proteger o plano de fundo e colorir a concha B. Máscara opaca utilizada para proteger a concha e colorir o plano de fundo C. Máscara semi-transparente utilizada para colorir o plano de fundo e parte da concha.

No Photoshop, é possível criar máscaras, todas armazenadas pelo menos temporariamente como canais em tons de cinza, da seguinte maneira:

- O **modo Máscara Rápida** permite criar e visualizar uma máscara temporária de uma imagem. As máscaras temporárias são úteis quando você não deseja salvar a máscara para uso posterior.
- **Canais alfa** permitem salvar e carregar uma seleção a ser usada como uma máscara.
- **Máscaras de camada** e **máscaras de vetor** permitem produzir uma mistura de arestas com máscaras suaves e sólidas na mesma camada. Ao alterar a máscara da camada ou as máscaras de vetor, é possível aplicar diversos efeitos especiais.

## 9.4- Criando máscaras temporárias no modo Máscara Rápida

O **modo Máscara Rápida** permite editar qualquer seleção como uma máscara sem utilizar a paleta Canais e enquanto sua imagem é visualizada. A vantagem de editar a seleção como uma máscara é a possibilidade de utilizar praticamente qualquer ferramenta ou filtro do Photoshop para modificar a máscara. Por exemplo, se você criar uma seleção retangular com a ferramenta marca de seleção, será possível entrar no modo Máscara Rápida e utilizar o pincel para expandir ou contrair a seleção, ou ainda utilizar um filtro para distorcer as arestas da seleção. Também é possível utilizar ferramentas de seleção, porque a máscara rápida não é uma seleção.

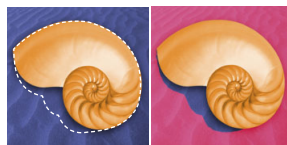
Comece com uma área selecionada e utilize o modo Máscara Rápida para adicionar ou subtrair uma parte dela para formar a máscara. Se

desejar, crie a máscara inteiramente no modo Máscara Rápida. A cor distingue as áreas protegidas e não protegidas. Ao sair do modo Máscara Rápida, as áreas não protegidas passam a ser uma seleção.

Um canal temporário de Máscara Rápida aparece na paleta Canais enquanto se trabalha no modo Máscara Rápida. Entretanto, toda a edição da máscara é feita na janela da imagem.

### Para criar uma máscara temporária:

1. Utilizando qualquer ferramenta de seleção, selecione a parte da imagem que deseja alterar.



2. Clique no botão do modo Máscara Rápida na caixa de ferramentas.

Área selecionada e modo Máscara Rápida aplicado

Uma sobreposição de cor (semelhante a um filme-rubi) cobre e protege a área fora da seleção. A seleção original é deixada desprotegida por essa máscara. Por padrão, o modo Máscara Rápida pinta a área protegida utilizando uma **sobreposição vermelha**, 50% opaca.

3. Para editar a máscara, selecione uma ferramenta de pintura ou edição, na caixa de ferramentas, ou um filtro ou um comando de ajuste na barra de menus. Por padrão, a pintura com preto se soma à máscara, reduzindo a seleção. A pintura com branco remove áreas da máscara, expandindo a seleção. A pintura com cinza ou outra cor cria uma área semitransparente, útil para efeitos de difusão ou suavização de serrilhado.

4. Clique no botão do modo Padrão na caixa de ferramentas para desativar a máscara rápida e retornar à imagem original. Agora, uma borda de seleção circunda a área desprotegida da máscara rápida.

Se uma máscara de difusão for convertida em uma seleção, a linha limite ficará a meio caminho entre os pixels pretos e os pixels brancos do degradê da máscara. O limite de seleção indica a transição de pixels, de menos de 50% até mais de 50% selecionada.

5. Aplique as alterações desejadas à imagem. As alterações afetam apenas a área selecionada.

6 Escolha Selecionar > Desfazer Seleção para desfazer ou salvar a seleção.

### Para alterar as opções de Máscara Rápida:

1. Clique duas vezes no botão do modo Máscara Rápida na caixa de ferramentas.

2. Escolha entre as seguintes opções de exibição:

- **Áreas Mascaradas:** para exibir áreas mascaradas em cor preta (opaca) e áreas selecionadas em cor branca (transparentes). Pintar com preto aumenta a área mascarada; pintar com branco aumenta a área selecionada.

Com essa opção, o botão **Máscara Rápida** da caixa de ferramentas é exibido como um círculo branco sobre um plano de fundo cinza.

- **Áreas Selecionadas:** para exibir áreas mascaradas em cor branca (transparentes) e áreas selecionadas em cor preta (opacas). Pintar com branco aumenta a área mascarada; pintar com preto aumenta a área selecionada.

Com essa opção, o botão **Máscara Rápida** da caixa de ferramentas é exibido como um círculo cinza sobre um plano de fundo branco.



Para alternar entre as opções **Áreas Mascaradas** e **Áreas Selecionadas** de máscaras rápidas, clique no botão do modo **Máscara Rápida** com a tecla **Alt** pressionada.

3. Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de cores e escolha uma nova cor.

4. Para alterar a opacidade, insira um valor entre 0% e 100%.

As **configurações de cor** e as **configurações de opacidade** afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre a maneira como as áreas subjacentes são protegidas. Alterar essas configurações pode fazer com que a máscara seja mais facilmente visível do que as cores da imagem.

É possível converter essa máscara temporária em um **canal alfa** permanente, passando para o modo padrão e escolhendo **Selecionar > Salvar Seleção**.

## 9.5- Armazenando máscaras em canais alfa

Além das máscaras temporárias do modo **Máscara Rápida**, é possível criar máscaras mais permanentes, armazenando-as em canais alfa. Isso permite utilizar as máscaras novamente na mesma imagem ou em uma imagem diferente.

Você pode criar um **canal alfa** e, em seguida, acrescentar uma máscara ao canal. Também é possível salvar uma seleção existente em uma imagem como um canal alfa que será exibido na paleta **Canais**.



### 9.5.1- Sobre canais alfa

Um canal alfa possui estas propriedades:

- Cada imagem (exceto imagens de 16 bits) pode conter até 24 canais, incluindo todos os canais de cores e canais alfa.
- Todos os canais são imagens de 8 bits em tons de cinza, capazes de exibir 256 níveis de cinza.
- É possível especificar um nome, uma cor, uma opção de máscara e uma opacidade para cada canal. (A opacidade afeta a visualização do canal, não da imagem.)
- Todos os novos canais possuem as mesmas dimensões e o mesmo número de pixels da imagem original.
- É possível editar a máscara em um canal alfa utilizando as ferramentas de pintura, as ferramentas de edição e os filtros.
- É possível converter canais alfa em canais de cores spot.

### 9.5.2- Criando canais alfa

É possível criar um novo canal alfa e, depois, utilizar ferramentas de pintura, ferramentas de edição e filtros para acrescentar a máscara ao canal.

**Para criar um canal alfa utilizando as opções atuais:**

1. Clique no botão **Novo Canal** na parte inferior da paleta Canais. O novo canal é nomeado de acordo com a seqüência na qual ele foi criado.
2. Utilize uma **ferramenta de pintura** ou **edição** para pintar na imagem. Pinte com preto para adicionar ao canal; pinte com branco para remover do canal; pinte com uma opacidade ou uma cor mais baixa para adicionar ao canal com opacidades mais baixas.

**Para criar um canal alfa e especificar opções:**

1. Siga um destes procedimentos:
  - Clique no botão **Novo Canal** na parte inferior da paleta com a tecla **Alt** pressionada.
  - Escolha **Novo Canal** no menu da paleta Canais.
2. Digite um nome para o canal.
3. Selecione opções de exibição para o canal, como descrito nas etapas de **2 a 4** do procedimento para **alterar opções de Máscara Rápida** no Item "9.4- Criando máscaras temporárias no modo Máscara Rápida". As opções de canais alfa são idênticas às opções de Máscara Rápida.
4. Clique em **OK**. Um novo canal aparece na parte inferior da paleta

Canais, sendo que é o único canal visível na janela de imagem.

5. Clique no olho ao lado de um canal de cor ou no canal de cor de composição para exibir a imagem com uma sobreposição de cor.

6. Utilize uma ferramenta de pintura ou edição para pintar na imagem. Pinte com preto para adicionar ao novo canal; pinte com branco para remover do novo canal; pinte com uma opacidade ou uma cor mais baixa para adicionar ao novo canal com opacidades mais baixas.

### 9.5.3- Salvando uma seleção de máscara

É possível salvar qualquer seleção como uma máscara em um canal alfa novo ou já existente.

**Para salvar uma seleção em um novo canal com opções padrão:**

1. Selecione a(s) área(s) da imagem que desejar isolar.
2. Clique no botão **Salvar Seleção** na parte inferior da paleta **Canais**. Um novo canal é exibido, nomeado de acordo com a seqüência na qual ele foi criado.

**Para salvar uma seleção em um canal novo ou já existente:**

1. Selecione a(s) área(s) da imagem que desejar isolar.
2. Escolha **Selecionar > Salvar Seleção**.
3. Siga os seguintes procedimentos na caixa de diálogo **Salvar Seleção** e clique em **OK**:

- Escolha uma imagem de destino para a seleção no menu Documento. Por padrão, a seleção é inserida em um canal em sua imagem ativa. É possível optar por salvar a seleção em um canal de outra imagem aberta com as mesmas dimensões em pixels ou em uma nova imagem.

- Escolha um canal de destino para a seleção no menu pop-up Canal. Por padrão, a seleção é salva em um novo canal. É possível optar por salvar a seleção em qualquer canal existente na imagem selecionada ou em uma máscara de camada, se a imagem contiver camadas.

- Se estiver salvando a seleção como um novo canal, insira o nome do canal na caixa de texto Nome.

- Se estiver **salvando a seleção** em um canal existente, selecione o modo como as seleções serão combinadas: **Substituir Canal** para substituir a seleção atual no canal; **Adicionar ao Canal** para adicionar a seleção ao conteúdo do canal atual; **Subtrair do Canal** para excluir a seleção do conteúdo do canal; **Fazer intersecção com o Canal** para conservar as áreas da nova seleção que fazem a intersecção com o conteúdo do canal.

É possível selecionar o canal na paleta Canais para ver a seleção sal-

va exibida em tons de cinza. Uma seleção salva no ImageReady aparecerá em um canal novo ou já existente na paleta Canais do Photoshop.

#### 9.5.4- Modificando canais alfa

É possível editar um canal alfa para adicionar ou remover cores nele e especificar configurações para a opacidade e as cores das máscaras.

##### **Para editar um canal alfa:**

Utilize uma ferramenta de pintura ou edição para pintar na imagem. Pinte com preto para adicionar ao canal, pinte com branco para remover do canal ou pinte com uma opacidade ou uma cor mais baixa para adicionar ao canal com opacidades mais baixas.

##### **Para alterar as opções de um canal alfa:**

1. Siga um destes procedimentos:
  - Selecione o canal na paleta Canais e escolha Opções de Canais no menu da paleta.
  - Clique duas vezes na miniatura do canal na paleta Canais.
2. Insira um novo nome para o canal.
3. Escolha opções de exibição, como descrito nas etapas de **2 a 4** do procedimento para **alterar opções de Máscara Rápida** no Item 9.4- **Criando máscaras temporárias no modo Máscara Rápida**".

Observação: Não é possível modificar opções para os canais de cores padrão.



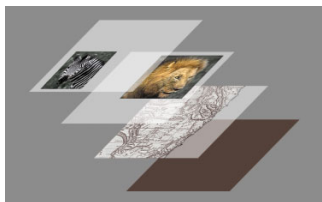
# 10

## Camadas

- 10.1- Utilizando a paleta Camadas
- 10.2- Editando Camadas
  - 10.2.1- Criar, Selecionar e Excluir Camadas
  - 10.2.2- Movendo a Camada
  - 10.2.3- Visualização e Opções de Bloqueio
  - 10.2.4- Duplicando Camadas
  - 10.2.5- Níveis de Opacidade e Preenchimento
  - 10.2.6- Opções de Mesclagem
- 10.3- Organizando as Camadas
  - 10.3.1- Agrupando Camadas
  - 10.3.2- Camadas Vinculadas
  - 10.3.3- Transformação da Camada
  - 10.3.4- Alinhamento de Camadas
- 10.4- Utilizando Camadas de Ajuste e Preenchimento
  - 10.4.1- Sobre camadas de ajuste e camadas de preenchimento
  - 10.4.2- Criando camadas de ajuste ou de preenchimento
  - 10.4.3- Editando camadas de ajuste ou de preenchimento
- 10.5- Mascarando Camadas
  - 10.5.1- Criando máscara de camada
  - 10.5.2- Criando Máscara de Vetor
  - 10.5.3- Excluindo uma Máscara
  - 10.5.4- Máscara de corte
- 10.6- Utilizando efeitos e estilos de camada
  - 10.6.1- Sobre efeitos e estilos de camada
  - 10.6.2- A Janela Estilo de Camada
  - 10.6.3- Conversão de Seleção em Camada
  - 10.6.4- Aplicação dos Efeitos
- 10.7- Paleta Estilos
- 10.8- Mesclagem de Camadas

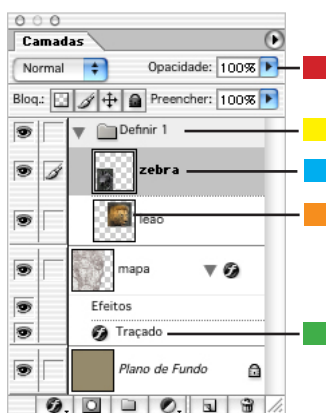


## 10 - Camadas



As camadas permitem trabalhar em um elemento da imagem sem interferir nos outros. Imagine que as camadas são folhas de acetato empilhadas. Quando não há imagem em uma camada, é possível ver as camadas de baixo. É possível alterar a composição de uma imagem alterando a ordem e os atributos das camadas. Além disso, recursos especiais como camadas de ajuste, camadas de preenchimento e estilos de camada permitem criar efeitos sofisticados. O uso das camadas é essencial no trabalho com o Photoshop.

### 11.1- Utilizando a paleta Camadas



A paleta Camadas relaciona todas as camadas, todos os conjuntos de camadas e efeitos de camadas em uma imagem. Várias tarefas podem ser executadas—como criação, ocultação, exibição, cópia e exclusão de camadas—utilizando os botões da paleta Camadas. É possível acessar comandos e opções adicionais no menu da paleta Camadas e no menu Camadas.

- Menu da Paleta Camadas
- Conjunto de camadas
- Camada
- Miniatura da Camada
- Efeito da Camada

**Exibindo a paleta Camada** Escolha Janela > Camadas.

**Utilizando o menu da paleta Camadas** Clique no triângulo no canto superior direito da paleta para acessar os comandos para trabalhar com camadas.

**Alterando o tamanho de miniaturas de camadas** Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Camadas e selecione um tamanho de miniatura.

**Expandindo e retraindo conjuntos de camadas** Clique no triângulo

à esquerda de uma pasta do conjunto de camadas. No Photoshop, para expandir ou retrain todos os efeitos aplicados a camadas contidas no interior do conjunto, pressione **Alt** ao clicar no triângulo.

## 10.2- Editando Camadas

### 10.2.1- Criar, Selecionar e Excluir Camadas

Por padrão, todo arquivo do Photoshop já tem uma camada de base chamada de **Plano de Fundo**. Quando queremos inserir novas camadas podemos usar tanto o **menu Camadas** quanto a **paleta Camada**.

**Para criar usando a paleta:**

1. Clique no menu da paleta **Camadas**;
2. No menu exibido clique no comando

**Nova Camada;**

3. A janela Nova Camada será exibida. Nela devemos escolher algumas informações e dar um nome à camada;

4. No campo **Nome** digite um nome para a camada;

5. Na caixa de listagem **Cor** escolha uma cor para representar a camada que será criada;

6. Na caixa **Modo** escolha o modo de mesclagem da nova camada;

7. Na caixa **Opacidade** escolha o nível de transparência da camada;

8. Clique no botão OK para criar a camada.

Se preferir use o comando **Camada > Nova > Camada**.

Antes de usar a camada é necessário selecioná-la. A seleção de uma camada se faz com um clique nela, dentro da paleta **Camadas**.

Para excluir uma camada da pilha existe várias maneiras. Podemos usar o menu Camada ou a paleta Camadas. É importante saber que para excluir uma camada devemos selecioná-la antes.

**Apagando através da paleta Camadas:**

1. Selecione com um clique a camada que será excluída;

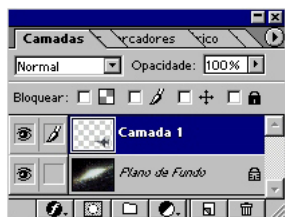
2. No menu da paleta escolha o comando **Excluir Camada**;

Outra forma de excluir a camada na paleta Camadas é clicar com o botão direito do mouse nela. No menu pop-up exibido clique no comando **Excluir Camada**.

**Para excluir camada usando o menu Camada:**

1. Selecione a camada na pilha da **paleta Camadas**;

2. Use o comando **Camada > Excluir > Camada**.





Quando a camada é excluída todo seu conteúdo também é eliminado.

### 10.2.2- Movendo a Camada

Uma camada pode ser movida para qualquer lado do desenho, reposicionando seu conteúdo dentro da imagem. Pode também ser reposicionada dentro da pilha de camadas da **paleta Camadas**. Na paleta Camadas as camadas que estão acima ficam sobre as outras no desenho.

**Para mover uma camada na janela do desenho:**

Na **paleta camadas** selecione a camada que será movida, escolha a ferramenta **mover**, dê um clique dentro da janela do desenho (na camada escolhida) e arraste para qualquer lado. A camada será reposicionada onde você soltar o mouse.

**Para alterar a ordem das camadas na pilha da paleta Camadas:**

Clique na camada e arraste-a (para cima ou para baixo) para nova posição.

### 10.2.3- Visualização e Opções de Bloqueio

Perceba que não podemos arrastar e reposicionar, na pilha, a camada Plano de Fundo. Ela sempre fica abaixo de todas as outras. Geralmente usa-se essa camada para inserir um desenho fixo na imagem.

A visualização das camadas é controlada pelo ícone de olho que fica à esquerda da camada. Quando clicamos no ícone de olho a camada fica oculta ou é reexibida.

As opções de bloqueio que se encontram na paleta camadas, ajudam na edição e proteção do conteúdo da camada. Quando uma camada está bloqueada aparece um ícone de cadeado à direita do nome dela. O cadeado é sólido quando a camada está totalmente bloqueada e vazado quando está parcialmente bloqueada.

Use essas opções de bloqueio quando o desenho na camada estiver pronto. Assim ela não será alterada por engano durante a edição.

Para desbloquear uma camada, dê um duplo clique no ícone do cadeado, uma caixa de diálogo Nova camada será aberta, a qual transformará a camada bloqueada em uma camada simples. Basta nomeá-la e clicar em OK.

### 10.2.4- Duplicando Camadas

Duplicar camadas é uma maneira fácil de copiar o conteúdo de uma imagem ou entre imagens. Ao duplicar camadas entre imagens, lem-

bre-se de que o conteúdo da camada parecerá menor ou maior se ele for copiado para um arquivo com resolução diferente.

Seleciona a camada na paleta camadas, clique com o botão direito sobre ela para disparar o menu de opções e escolha a opção Duplicar Camada. A janela Duplicar Camada será aberta. Digite o nome da nova camada e o destino de onde ela será criada.

### 10.2.5- Níveis de Opacidade e Preenchimento

A opacidade é o nível de transparência da camada. Quanto menor esse valor mais aparece as camadas abaixo dela. Na opacidade os pixels dos efeitos aplicados à camada também são afetados.

O preenchimento é o nível de transparência dos pixels preenchidos da camada. A diferença entre os níveis de opacidade e de preenchimento é que, no segundo caso, os pixels dos efeitos da camada não são afetados.

Para ajustar os níveis de opacidade (transparência) ou de preenchimento siga esses passos:

1. Na pilha da paleta **Camadas** selecione a camada;
2. Abra a caixa **Opacidade**, ou a caixa **Preenchimento**, e arraste o controle deslizante.

Não é possível alterar o nível de opacidade da camada Plano de Fundo e nem de uma camada bloqueada.

### 10.2.6- Opções de Mesclagem

A mesclagem é o modo como a camada se combina com as outras. Essa combinação é feita pixel a pixel com as camadas subjacentes da imagem. Usando esse recurso podemos obter diversos efeitos interessantes.

A lista de modos de mesclagem fica na parte superior da paleta Camadas. Abrindo-a você poderá escolher o modo que desejar.

1. Abra uma imagem qualquer;
2. Crie uma nova camada;
3. Veja que na camada Nova Camada já tem uma caixa de listagem onde podemos especificar o modo de mesclagem;
4. Abra a caixa de listagem Modo e clique na opção Normal;
5. Clique em OK.
6. Usando a ferramenta pincel rabisque o desenho usando uma cor bastante intensa, como vermelho ou amarelo;
7. Mantenha a camada selecionada e, na caixa de listagem Modo de Mesclagem escolha uma a uma as opções;

8. A cada escolha observe o resultado do desenho.

O modo Normal não faz mesclagem. Ao aplicar uma opção de mesclagem todos os pixels subjacentes das outras camadas serão usados para gerar a mescla.

### 10.3- Organizando as Camadas

Para trabalhar com as camadas é necessário selecioná-la. Em alguns casos, como pintura e ajuste de cores não podemos trabalhar com mais de uma imagem ao mesmo tempo. Em outros casos, como movimentação, transformação ou aplicação de estilos é permitido o uso de várias camadas ao mesmo tempo.

As camadas podem ser agrupadas e vinculadas. A camada que está selecionada é chamada de camada ativa e seu nome aparece na barra de título da janela do desenho.

#### 10.3.1- Agrupando Camadas

Quando o número de camadas crescem pode ser difícil a rápida localização dos elementos que compõem o layout. Podemos então criar conjuntos de camadas, os quais organizam as camadas dentro de uma pasta facilitando as ações de mover, modificar e bloquear os elementos que fazem parte do conjunto de camadas.

Para criar um novo conjunto de camadas:

1. Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Camada > Nova > Conjunto de Camadas**.

- Escolha **Novo Conjunto de Camadas** no menu da paleta **Camadas**.

- Na paleta **Camadas**, clique nos botões **Novo Conjunto de Camadas** com a tecla **Alt** pressionada.

- Na paleta **Camadas**, clique nos botões **Novo Conjunto de Camadas** com a tecla **Ctrl** pressionada para inserir uma nova camada abaixo da que estiver atualmente selecionada.

2. Defina as opções de camadas e clique em **OK**:

- **Nome** para especificar um nome para a camada ou o conjunto de camadas.

- **Cor** para atribuir uma cor à camada ou ao conjunto de camadas.

- **Modo** para especificar um modo de mesclagem para a camada ou o conjunto de camadas.

- **Opacidade** para especificar uma opacidade para a camada ou o conjunto de camadas.

- **Preencher com cor neutra de Modo** para preencher a camada

com uma cor neutra predefinida.

Ao agrupar camadas elas passam a pertencer a uma pasta dentro da paleta camadas. O grupo que contém a camada pode ficar **aberto** ou **fechado**. Quando ele está aberto podemos selecionar suas camadas e editá-las.

Para abrir ou fechar um grupo de camadas clique no **botão de triângulo** à esquerda do seu nome.

Para incluir outras camadas no grupo arraste-as para dentro do grupo. Para retirar camadas do grupo arraste-as para fora dele, dentro da paleta.

Quando um grupo de camadas é excluído todas as camadas dentro dele também são. Para excluir apenas uma camada do grupo é necessário abrir o grupo e selecionar apenas a camada que será apagada.

### 10.3.2- Camadas Vinculadas

O vínculo é uma ligação que podemos estabelecer entre duas ou mais camadas. As camadas vinculadas são parecidas com as camadas agrupadas. Podemos vincular camadas e grupos.

#### Para vincular camadas:

1. Na paleta Camadas, selecione uma camada ou um conjunto de camadas.

2. Clique na coluna imediatamente à esquerda de qualquer camada que deseja vincular à camada selecionada. Um ícone de vínculo aparece na coluna.

#### Para desvincular camadas:

Na paleta Camadas, clique nos ícones de vínculo para removê-los.

Quando arrastamos uma camada vinculada todas as outras que também estão vinculadas a ela são movidas.

### 10.3.3- Transformação da Camada

A transformação consiste nas modificações como inclinação, rotação e espelhamento da camada. Essas modificações são feitas através de alças de controle que aparecem em torno do objeto.

A transformação pode ser livre ou não. Na transformação livre o usuário arrasta as alças com total liberdade até modelar a forma desejada para a camada através do **menu Editar > Transformação Livre**.

A Transformação Precisa é feita pelo **Menu Editar > Transformação** e escolha na barra de opções.

As transformações em uma camada vinculada afeta todas as outras

camadas com as quais mantém vínculos.

### 10.3.4- Alinhamento de Camadas

Você pode reposicionar o conteúdo de camadas e de conjuntos de camadas utilizando a ferramenta mover. Pode também alinhar e distribuir o conteúdo de camadas utilizando comandos do menu Camadas.

Observação: Os comandos de alinhamento e de distribuição afetam somente aquelas camadas que contêm pixels com mais de 50% de opacidade.

#### Para alinhar o conteúdo das camadas:

1. Siga um destes procedimentos:

- Para alinhar o conteúdo de uma camada a uma borda de seleção, crie uma seleção na imagem. A seguir, selecione uma camada na paleta Camadas.

- Para alinhar o conteúdo de várias camadas a uma borda de seleção, crie uma seleção na imagem. A seguir, vincule as camadas a serem alinhadas na paleta Camadas.

- Para alinhar o conteúdo das camadas ao conteúdo da camada ativa, vincule as camadas a serem alinhadas à camada ativa.

2. Escolha Camada > Alinhar Vinculadas ou Camada > Alinhar à Seleção e escolha um comando no submenu:

- **Arestas Superiores** para alinhar o pixel superior das camadas vinculadas ao pixel superior da camada ativa ou à aresta superior da borda de seleção.

- **Centros Verticais** para alinhar o pixel vertical central das camadas vinculadas ao pixel vertical central da camada ativa ou do centro vertical da borda de seleção.

- **Arestas Inferiores** para alinhar o pixel inferior das camadas vinculadas ao pixel inferior da camada ativa ou à aresta inferior da borda de seleção.

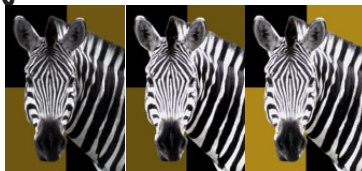
- **Arestas à Esquerda** para alinhar o pixel à esquerda das camadas vinculadas ao pixel à esquerda da camada ativa ou à aresta esquerda da borda de seleção.

- **Centros Horizontais** para alinhar o pixel horizontal central das camadas vinculadas ao pixel horizontal central da camada ativa ou do centro horizontal da borda de seleção.

- **Arestas à Direita** para alinhar o pixel à direita das camadas vinculadas ao pixel à direita da camada ativa ou à aresta direita da borda de seleção.

## 10.4- Utilizando Camadas de Ajuste e Preenchimento

As camadas de ajuste e as de preenchimento adicionam outro nível de flexibilidade ao trabalhar com camadas. As camadas de ajuste permitem experimentar cores e aplicar ajustes de tons a uma imagem; as camadas de preenchimento permitem adicionar rapidamente elementos de cores, padrões e degradês a uma imagem. Se mudar de idéia em relação aos resultados, poderá voltar e editar ou remover o ajuste ou o preenchimento a qualquer momento.



Original, camada de ajuste aplicada somente à zebra e camada de ajuste aplicada à imagem inteira

### 10.4.1- Sobre camadas de ajuste e camadas de preenchimento

As camadas de ajuste permitem experimentar ajustes de cores e tons em uma imagem sem modificar permanentemente os pixels da imagem. As alterações de cores e tons residem na camada de ajuste, que age como um véu pelo qual aparecem as camadas subjacentes da imagem. Lembre-se de que uma camada de ajuste afeta todas as camadas abaixo dela. Isto significa que é possível corrigir várias camadas com um único ajuste, em vez de ajustes separados em cada camada.

Observação: As camadas de preenchimento permitem preencher uma camada com uma cor sólida, um degradê ou um padrão. Diferentemente das camadas de ajuste, as camadas de preenchimento não afetam as camadas abaixo delas.

### 10.4.2- Criando camadas de ajuste ou de preenchimento

As camadas de ajuste e as de preenchimento têm as mesmas opções de opacidade e modo de mesclagem que as camadas da imagem e podem ser reorganizadas, excluídas, ocultadas e duplicadas da mesma maneira. Por padrão, as duas camadas têm máscaras de camada, como indica o ícone da máscara à esquerda da miniatura da camada. Se um demarcador estiver ativo ao criar a camada de ajuste ou de preenchimento, será criada uma máscara de vetor em vez de uma máscara de camada.

Para criar uma camada de ajuste ou de preenchimento:

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova Camada de Ajuste na parte inferior da pa-

leta Camadas e escolha o tipo de camada a ser criada.

- Escolha Camada > Nova Camada de Preenchimento e escolha uma opção no submenu. Em seguida, atribua um nome à camada, defina outras opções de camada e clique em OK.

- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e escolha uma opção no submenu. Em seguida, atribua um nome à camada, defina outras opções de camada e clique em OK.

Observação: Para limitar os efeitos da camada de ajuste ou da camada de preenchimento a uma área selecionada, crie uma seleção, um demarcador fechado e selecione-o ou selecione um demarcador fechado já existente. Ao utilizar uma seleção, você cria uma camada de ajuste ou de preenchimento limitada por uma máscara de camada. Ao utilizar um demarcador, você cria uma camada de ajuste ou de preenchimento limitada por uma máscara de vetor.

2. Escolha uma das propriedades de camada a seguir e clique em OK.

**Cor Sólida:** Especifique uma cor.

**Degradê:** Clique no degradê para exibir o Editor de Degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê na paleta pop-up. Defina opções adicionais, se desejar. **Estilo** especifica a forma do degradê.

**Ângulo** especifica o ângulo no qual o degradê é aplicado. **Escala** redimensiona a aplicação do degradê. **Contrário** inverte a orientação do degradê. **Pontilhamento** reduz bandas aplicando pontilhamento ao degradê. **Alinhar à Camada** utiliza a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento de degradê. É possível utilizar o mouse para mover o centro do degradê clicando e arrastando na janela da imagem.

**Padrão:** Clique no padrão e escolha um padrão na paleta pop-up. Clique em **Escala** e insira um valor ou arraste o controle deslizante para redimensionar o padrão. Clique em **Ajustar à Origem** para posicionar a origem do padrão com aquela da janela do documento. **Selecione Vincular à Camada** para especificar que o padrão se move com a camada de preenchimento quando ela for reposicionada. Quando Vincular à Camada estiver selecionada, é possível arrastar a imagem para posicionar o padrão enquanto a caixa de diálogo Preenchimento de Padrão estiver aberta.

**Níveis:** Especifique valores para os realces, as sombras e os tons médios.

**Curvas:** Ajuste os valores de intensidade de pixels presentes em uma escala de 0 a 255 enquanto mantém até outros 15 valores cons-

tantes.

**Equilíbrio de Cores:** Arraste um controle deslizante na direção de uma cor que deseja aumentar na imagem. Afaste um controle deslizante da cor que deseja diminuir na imagem.

**Brilho/Contraste:** Especifique valores para Brilho e Contraste.

**Matiz/Saturação:** Escolha as cores a serem editadas e especifique valores para Matiz, Saturação e Luminosidade.

**Cor Seletiva:** Escolha a cor que deseja ajustar e arraste os controles deslizantes para aumentar ou diminuir os componentes da cor selecionada.

**Misturador de Canais:** Modifique um canal de cor.

**Mapa de Degradê:** Escolha um degradê e configure opções de degradê.

**Inverter:** Inverter camadas de ajuste não possui opções.

**Limiar:** Especifique um nível do limiar.

**Posterizar:** Especifique o número de níveis de tons para cada canal de cor.

### 10.4.3- Editando camadas de ajuste ou de preenchimento

Depois de criar uma camada de ajuste ou de preenchimento, é possível editar facilmente as configurações ou substituí-la com um tipo diferente de ajuste ou preenchimento. Também é possível editar a máscara de uma camada de ajuste ou de preenchimento para controlar o efeito que a camada tem sobre a imagem. Por padrão, todas as áreas de uma camada de ajuste ou de preenchimento são "sem máscara" e, por esse motivo, são mostradas.

**Para editar uma camada de ajuste ou de preenchimento:**

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura da camada de ajuste ou de preenchimento na paleta Camadas.

- Escolha Camada > Opções do Conteúdo de Camada.

2. Efetue os ajustes necessários e clique em OK.

Observação: Camadas de ajuste invertidas não possuem configurações editáveis.

**Para alterar o conteúdo de uma camada de ajuste ou de preenchimento:**

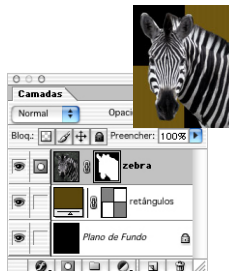
1. Selecione a camada de ajuste ou de preenchimento que deseja alterar.



2. Escolha *Camada > Alterar Conteúdo de Camada* e selecione uma camada de preenchimento ou de ajuste diferente na lista.

## 10.5- Mascaramo Camadas

As máscaras controlam como diferentes áreas de uma camada ou de um conjunto de camadas são ocultas e reveladas. Ao efetuar alterações na máscara, é possível aplicar uma variedade de efeitos especiais à camada sem realmente afetar seus pixels. Em seguida, você pode aplicar a máscara e tornar as alterações permanentes ou remover a máscara sem aplicar as alterações.



Há dois tipos de máscaras:

- **As máscaras de camada** são imagens bitmap, dependentes de resolução e são criadas com as ferramentas de pintura ou de seleção.
- **As máscaras de vetor** são independentes de resolução e são criadas com as ferramentas de forma ou caneta.

Na **paleta Camadas**, a máscara de camada e de vetor aparecem como uma miniatura adicional à direita da miniatura da camada. Para a máscara de camada, essa miniatura representa o canal de tons de cinza que é criado ao adicionar essa máscara. A miniatura da máscara de vetor representa um demarcador que recorta o conteúdo da camada.

O uso de máscaras é essencial para não danificar o conteúdo da camada. Pode acontecer de, no futuro, você precisar usar partes das camadas que não estão visíveis. Se essas partes fossem apagadas diretamente com a ferramenta **Borracha** não poderíamos recuperá-las. Com as máscaras as partes ocultas não são perdidas, apenas escondidas.

### 10.5.1- Criando máscara de camada

A **máscara de camada** permite vários níveis de transparência para exibir ou ocultar a camada. Esses níveis são controlados por uma escala de tons de cinza. Áreas pretas são totalmente transparentes e áreas brancas são totalmente opacas.

Para criar uma máscara de camada:

1. Selecione a camada que receberá a máscara (exceto a camada **Plano de Fundo**);
2. Abra o menu **Camada > Máscara de Camada** e clique no comando **Revelar todas**;
3. Uma miniatura adicional aparece na camada selecionada. É essa



Plano  
de fun-

do pintado com preto, cabeça  
pintada com branco e pescoço  
pintado com cinza

miniatura que contém a máscara de camada.

Veja um exemplo de edição da máscara de camada:

1. Na paleta **Camadas** verifique se a miniatura da máscara está selecionada. Ela deve ter uma borda maior que a miniatura da camada.

2. Se a miniatura da máscara não estiver selecionada dê um clique nela para selecionar;

3. Escolha a ferramenta Pincel e configure um tamanho não muito grande para sua ponta;

4. Escolha um tom de cinza para a cor de primeiro plano;

5. Na janela da imagem clique e arraste para definir a área de transparência.

Você também pode usar outras ferramentas, como a de preenchimento gradiente, por exemplo.

## 10.5.2- Criando Máscara de Vetor

Uma máscara de vetor cria uma forma com arestas nítidas em uma camada e é útil sempre que você desejar adicionar um elemento de projeto com arestas limpas e definidas. Depois de criar uma camada com uma máscara de vetor, é possível aplicar a ele um ou mais estilos de camada, editá-los (se necessário) e ter instantaneamente um botão, painel ou outro elemento de projeto para a Web.

Para adicionar uma máscara de vetor que mostre ou oculte a camada inteira:

1. Na paleta **Camadas**, selecione a camada em que deseja adicionar uma máscara de vetor;

2. Abra o menu **Camada > Máscara de Vetor > Revelar Todas**;

3. Uma miniatura adicional aparece na camada selecionada. É essa miniatura que contém a máscara de vetor;

4. Na caixa de ferramentas escolha a ferramenta Caneta;

5. Usando a caneta trace um vetor dentro da máscara;

6. A área interna das linhas desenhadas pela caneta ficarão visíveis e as áreas externas ficarão ocultas.

Uma das vantagens de usar a máscara de vetor é poder manipular seus pontos facilmente e dar nova forma à máscara.

### 10.5.3- Excluindo uma Máscara

Quando apagamos uma máscara a camada volta a ser exibida por inteira, sem danos.

Para apagar uma máscara:

1. Clique o botão direito do mouse na sua miniatura;
2. No menu pop-up exibido clique no comando Excluir máscara de camada ou excluir máscara de vetor.
3. Se aparecer alguma mensagem pedindo confirmação da exclusão basta confirmar.

### 10.5.4- Máscara de corte

É um tipo de máscara onde a camada inferior, ou camada base, atua como uma máscara para todo o grupo. Por exemplo, você pode ter uma forma em uma camada, uma textura na camada sobreposta e um texto na camada superior. Se você definir as três camadas como um grupo de recorte, a textura e o texto aparecerão apenas através da forma na camada base e assumirão a opacidade dessa camada.



Grupo de recorte com as camadas Camada 1 e leão

Observe que somente camadas sucessivas podem ser incluídas em um grupo de recorte. O nome da camada base do grupo é sublinhada e as miniaturas das camadas subjacentes são recuadas. Além disso, as camadas sobrepostas exibem um ícone de grupo de recorte.

Veja como criar uma máscara de cores:

1. selecione uma camada na paleta;
2. Clique com o botão direito do mouse sobre ela;
3. No menu pop-up exibido clique no comando Criar Máscara de Corte;
4. Um ícone de máscara de corte será exibido à esquerda da miniatura da camada mascarada;
5. A partir daí basta fazer a edição.

### 10.6- Utilizando efeitos e estilos de camada

Os estilos de camada permitem aplicar rapidamente os efeitos ao conteúdo de uma camada. Você pode digitalizar uma variedade de estilos de camada predefinidos e aplicá-los com apenas um clique do mouse ou pode criar um estilo personalizado aplicando vários efeitos a uma camada.

## 10.6.1- Sobre efeitos e estilos de camada

O Photoshop fornece uma variedade de efeitos—como **sombras, brilhos, chanfros e traçados**—que permitem alterar rapidamente a aparência do conteúdo de uma camada. Os efeitos de camada são vinculados ao conteúdo da camada. Quando você move ou edita o conteúdo da camada, os efeitos são modificados de acordo. Por exemplo, se você aplicar um efeito de sombra projetada a uma camada de texto, a sombra será alterada automaticamente ao editar o texto.

Os efeitos aplicados a uma camada tornam-se parte do estilo personalizado da camada. Quando uma camada tiver um estilo, um ícone “f” aparecerá à direita do nome da camada na paleta Camadas. É possível expandir o estilo na paleta Camadas para visualizar todos os efeitos que compreendem o estilo e editá-los para alterar o estilo.

Ao salvar um estilo personalizado, ele se torna um estilo predefinido. Os estilos predefinidos aparecem na paleta Estilos e podem ser aplicados com apenas um clique do mouse.

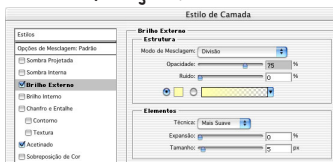
O Photoshop fornece vários estilos predefinidos para atender a uma grande variedade de usos.

## 10.6.2- A Janela Estilo de Camada

É através da janela **Estilo de Camada** que temos acesso à configuração dos efeitos. Nela as variedades de efeitos são listados à esquerda, e à direita definimos suas propriedades.

Se necessário podemos aplicar múltiplos efeitos, ao mesmo tempo, na mesma camada.

No lado esquerdo da janela **Estilo da Camada** basta marcar a caixa de verificação do efeito que desejar usar e clique no seu título para editá-lo. Para descartar um efeito basta desmarcar a sua caixa de verificação.



Para acessar a janela **Estilo de Camada**:

1. Selecione a camada que vai receber o efeito;
2. Abra o menu Camada > Estilo de Camada e clique no estilo;
3. A janela Estilo de Camada será exibida;
4. Configure o efeito (capítulo 9.6.4 - aplicação dos efeitos) e clique no botão OK.

Veja uma descrição dos efeitos:

- **Sombra Projetada:** Adiciona uma sombra que se projeta por trás

do conteúdo da camada.

- . **Sombra Interna:** Adiciona uma sombra que se projeta apenas no interior das arestas do conteúdo da camada, dando a essa camada uma aparência de baixo-relevo.

- . **Brilho Externo e Brilho Interno:** Adiciona brilhos que provêm das arestas externas ou internas do conteúdo da camada.

Chanfro e Entalhe: Adiciona várias combinações de realces e sombras a uma camada.

- . **Acetinado:** Aplica ao interior de uma camada um sombreamento que reage à forma da camada, criando em geral um acabamento acetinado.

- . **Sobreposição de Cor, Degradê e Padrão:** Preenche o conteúdo da camada com uma cor, um degradê ou um padrão.

- . **Traçado:** Contorna o objeto na camada atual utilizando uma cor, um degradê ou um padrão. É particularmente útil em formas com arestas sólidas, como um texto.

### 10.6.3- Conversão de Seleção em Camada

Como alguns efeitos dependem de áreas transparentes na camada é comum selecionar uma área da imagem e convertê-la em camada. Depois aplica-se o efeito. Quando realizamos essa operação as áreas que não estavam selecionadas são interpretadas como áreas transparentes na nova camada.

Veja como criar uma camada a partir de uma seleção:

1. Usando qualquer uma das ferramentas de seleção demarque uma área da camada;

2. Abra o menu **Camada**, aponte para **Nova**, e clique no comando **Camada por Cópia**;

3. Na paleta **Camadas** você observa que foi criada uma nova camada no topo da pilha.

A criação de uma camada a partir de uma seleção pode ser feita por cópia ou por corte. No caso do corte a área selecionada é recortada para compor a nova camada. Para usar o corte ao invés da cópia basta selecionar o comando **Camada por Corte** no menu **Camada > Nova**.

### 10.6.4- Aplicação dos Efeitos

As configurações dos efeitos variam de acordo com o efeito escolhido. Veja quais são as configurações que podem aparecer:

- . **Ângulo:** Determina o ângulo de iluminação em 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.

- . **Suavização de Serrilhado:** Mescla os pixels das arestas de um contorno ou de um contorno de reflexo. É mais útil em sombras com um tamanho pequeno e com um contorno complicado.

- . **Modo de Mesclagem:** Determina como o estilo é mesclado com as camadas subjacentes, que podem ou não incluir a camada ativa. Por exemplo, uma sombra interna é mesclada com a camada ativa porque o efeito é desenhado por cima da camada, mas uma sombra projetada somente é mesclada com as camadas abaixo da camada ativa. Na maioria dos casos, o modo padrão para cada efeito produz os melhores resultados.

- . **Desfoque:** Contrai os limites do matte de uma Sombra Interna ou de um Brilho Interno antes de desfocar.

- . **Cor:** Especifica a cor de uma sombra, de um brilho ou de um realce. Clique na caixa de cores e escolha uma cor.

- . **Contorno:** Com brilhos de cor sólida, o contorno permite criar anéis de transparência. Com brilhos preenchidos com degradê, o contorno permite criar variações na repetição da cor e da opacidade do degradê. Com chanfro e entalhe, o contorno permite esculpir cristas, vales e saliências sombreados no processo de entalhe. Com sombras, permite especificar a atenuação.

- . **Distância:** 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.

- . **Profundidade:** Especifica a profundidade de um chanfro e é uma proporção do tamanho. Também especifica a profundidade de um padrão.

- . **Ângulo Global:** Ativa a iluminação global do efeito. A iluminação global aplica o mesmo ângulo a todos os efeitos com a opção Ângulo Global selecionada, proporcionando a aparência de uma fonte de luz consistente brilhando sobre a imagem. Cancelar a seleção de Ângulo Global atribui um ângulo local aos efeitos Sombra Projetada, Sombra Interna e Chanfro.

- . **Contorno de Reflexo:** Cria uma aparência de reflexo metálico- e é aplicado após o sombreado de um chanfro ou entalhe.

- . **Degradê:** Especifica o degradê de um efeito de camada. No Photoshop, clique no degradê para exibir o Editor de Degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê na paleta pop-up. É possível

editar um degradê ou criar um novo degradê utilizando o Editor de Degradê.

- . **Modo de Realce ou Modo de Sombra:** Especifica o modo de mesclagem do realce ou da sombra de um chanfro ou entalhe.

- . **Tremulação:** Varia a aplicação da cor e da opacidade de um degradê.

- . **Sombra Projetada de Vazamento da Camada:** Controla a visibilidade da sombra projetada em uma camada semitransparente.

- . **Ruído:** Especifica a quantidade de elementos aleatórios na opacidade de um brilho ou de uma sombra quando você insere um valor ou arrasta o controle deslizante.

- . **Opacidade:** Define a opacidade do efeito de camada quando você insere um valor ou arrasta o controle deslizante.

- . **Padrão:** Especifica o padrão de um efeito de camada.

- . **Posição:** Especifica a posição de um efeito de traçado como Externa, Interna ou Central.

- . **Escala:** Controla qual parte ou escala do brilho será o destino para o contorno.

- . **Tamanho:** Especifica a intensidade de desfoque ou o tamanho da sombra.

- . **Suavização:** Desfoca os resultados do sombreamento antes da composição para reduzir artefatos indesejáveis.

- . **Origem:** Especifica a origem do brilho para 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 matte antes do desfoque.

- . **Estilo:** Especifica o estilo de um chanfro: Chanfro Interno para criar um chanfro nas arestas internas do conteúdo da camada, Chanfro Externo para criar um chanfro nas arestas externas desse conteúdo, Entalhe para criar o efeito de entalhe do conteúdo da camada contra as camadas subjacentes, Entalhe Elevado para criar o efeito de estampar as arestas do conteúdo da camada nas camadas subjacentes ou Entalhe de Traçado para limitar o entalhe aos limites de um efeito de traçado aplicado à camada.

- . **Técnica:** são métodos para controlar o fosco e o desfoque em certas partes dos efeitos.

- . **Textura:** especifica um preenchimento de textura para o efeito.

Veja como aplicar o efeito:

1. Selecione a camada que vai receber o efeito. Lembre-se de que alguns efeitos só estarão visíveis nas áreas transparentes da camada;

2. Na barra de ferramentas da paleta **Camadas** clique no botão **adicionar um estilo de camada**;

3. Observe que o efeito escolhido está marcado e selecionado no lado esquerdo da janela;

4. No lado direito da janela **Estilo de Camada** configure as propriedades do efeito;

5. Depois de configurado, clique no botão OK para aplicar.

Enquanto você configura o efeito poderá observar o resultado na caixa de visualização da própria janela ou diretamente na imagem (se a opção **Visualizar** estiver marcada).

## 10.7- Paleta Estilos

Na paleta Estilos estão os estilos pré-configurados. Podemos aplicá-los rapidamente nas camadas sem precisar reconfigurar o efeito. Também podemos adicionar estilos personalizados.



Para criar um novo estilo predefinido:

1. Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser salvo como uma predefinição.

2. Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada selecionada para a paleta Estilos ou para o botão Novo Item na paleta Estilos.

- Clique em uma área vazia da paleta Estilos.

- Clique no botão Novo Item na parte inferior da paleta Estilos com a tecla Alt pressionada.

- No menu da paleta Estilos, escolha Novo Estilo

- Clique duas vezes na miniatura da camada e clique em Novo Estilo na caixa de diálogo Estilo de Camada.

3. Insira um nome para o estilo predefinido, defina suas opções e clique em OK.

Observação: Para criar um estilo predefinido de um único efeito, arraste o efeito da paleta Camadas para a paleta Estilos.

## 10.8- Mesclagem de Camadas

Mesclar camadas significa unir seus pixels transformando-as em uma única camada. Esse processo reduz o tamanho do arquivo e evita o excesso de camadas dentro da paleta. Se o tamanho do arquivo



não for problema você pode optar por agrupar as camadas ao invés de mesclar. A mesclagem deve ser feita quando as camadas já estão prontas. Não é necessário mesclar todas as camadas, mas apenas aquelas que já não serão mais alteradas.

Ao mesclar as camadas os pixels das camadas superiores substituem os pixels subjacentes a eles nas camadas inferiores.

Outra operação que podemos fazer é carimbar a camada. Nesse processo a camada superior é copiada e mesclada com a camada inferior. Dessa forma a camada superior permanece intacta.

É importante saber que ao salvar uma imagem as camadas mescladas não poderão ser desfeitas.

Basicamente temos três comandos para mesclar as camadas: Mesclar para Baixo, Mesclar Camadas Visíveis e Achatar Imagem.

### 10.8.1- Mesclar para Baixo

Mescla a camada selecionada com aquela que estiver imediatamente abaixo dela:

1. Na paleta Camadas posicione as duas camadas uma em cima da outra;
2. Selecione a camada de cima;
3. Abra o menu Camada e clique no comando Mesclar para Baixo;
4. As duas camadas serão unidas.

### 10.8.2- Mesclar Camadas Visíveis

Une numa única camada todas as camadas que estão visíveis:

1. Através do ícone de "olho" que fica à esquerda em cada uma das camadas (na paleta Camadas) deixe visíveis apenas as camadas que serão mescladas;
2. Abra o menu Camada e clique no comando Mesclar Camadas Visíveis;
3. Todas as camadas que estiverem visíveis serão unidas.

### 10.8.3- Achatar Imagem

Em uma imagem achatada, todas as camadas visíveis são mescladas no plano de fundo, o que reduz bastante o tamanho do arquivo. Achatar uma imagem descarta todas as camadas ocultas e preenche as áreas transparentes restantes com branco. Na maioria dos casos, não convém achatam um arquivo antes do final da edição das camadas individuais.

Observação: Converter uma imagem entre alguns modos de cor

achata o arquivo. Certifique-se de salvar uma cópia do arquivo que inclua todas as camadas se quiser editar a imagem original após a conversão.

Para achatar uma imagem:

1. Certifique-se de que todas as camadas que você deseja manter estejam visíveis.

2. Escolha Camada > Achatar Imagem ou escolha Achatar Imagem no menu da paleta Camadas.

#### 10.8.4- Controlando o tamanho do arquivo

O tamanho do arquivo depende das dimensões em pixels de uma imagem e do número de camadas contidas na mesma. Imagens com um número maior de pixels podem reproduzir mais detalhes quando impressas, mas requerem mais espaço em disco para armazenar e podem ser mais lentas para editar e imprimir. É necessário controlar o tamanho dos arquivos para garantir que eles não estejam se tornando grandes demais para seus propósitos. Se o arquivo ficar grande demais, reduza o número de camadas na imagem ou altere o tamanho da imagem.

É possível visualizar informações sobre o tamanho do arquivo na parte inferior da janela do aplicativo.

#### 10.8.5- Convertendo camadas em bitmap

Não é possível utilizar as ferramentas de pintura ou os filtros em camadas que contenham dados de vetor (como camadas de texto, camadas de forma e máscaras de vetor) e dados gerados (como camadas de preenchimento). Entretanto, você pode converter essas camadas em bitmap para converter seu conteúdo em uma imagem de conversão em bitmap achatada.

Para converter uma única camada em bitmap:

1. Selecione a camada que deseja converter em bitmap.

2. Escolha Camada > Converter em bitmap e escolha uma opção no submenu.

Para converter várias camadas em bitmap:

Siga um destes procedimentos:

- Vincule as camadas a serem convertidas em bitmap e escolha Camada > Converter em Bitmap > Camadas Vinculadas.

- Para converter em bitmap todas as camadas que contenham dados de vetor e gerados, escolha Camada > Converter em Bitmap > Todas as Camadas.

---

# 11

## Filtros

Photoshop CS2

- 11.1- Aplicando Filtros
- 11.2- Galeria de Filtros
- 11.3- Exemplos de Filtros
  - 11.3.1- Filtros de Desfoque
  - 11.3.2- Filtros de Ruído
  - 11.3.3- Filtros de Textura
  - 11.3.4- Filtros de Nitidez
- 11.4- Dando nitidez às imagens



## 11- Filtros

Os filtros são recursos que modificam a aparência da imagem através de algum efeito especial. O uso combinado dos filtros com outros recursos geram excelentes resultados. São dezenas de efeitos que podemos conseguir, como aparência impressionista, desfoque de movimento, ruído, distorções e texturas. Alguns filtros são plug-ins fornecidos por outras empresas ou desenvolvedores.

Os filtros podem ser aplicados na imagem inteira ou apenas nas áreas selecionadas, na camada ativa. Não é permitido aplicar filtros em imagem no modo **Bitmap** ou de **Cores Indexadas**.

Os filtros não são recursos usados apenas para enfeitar uma foto. Eles são úteis para criar texturas e efeitos sofisticados para os mais diversos trabalhos. Para tanto é necessário estar familiarizado com os filtros e entender seu funcionamento.

### 11.1- Aplicando Filtros

A aplicação dos filtros segue sempre o mesmo padrão. Apenas as configurações é que são diferentes. Vamos aplicar um filtro de desfoque para ilustrar o funcionamento desses recursos.

Siga esses passos:

1. Se a imagem tiver mais de uma camada, selecione a camada que receberá o filtro;
2. Se desejar, selecione uma área específica usando qualquer ferramenta de seleção;
3. Abra o menu **Filtros** e aponte para **Desfoque**;
4. Em seguida, clique no comando **Desfoque Gaussiano**;
5. Será exibida a janela **Desfoque Gaussiano** onde vamos configurar o filtro;
6. Arraste o controle deslizante **Raio** para determinar a amplitude do efeito;
7. Observe o resultado na caixa de visualização, dentro da janela **Desfoque Gaussiano**;
8. Use os botões "-" e "+" para ampliar ou reduzir a miniatura da visualização;
9. Quando o filtro estiver da maneira desejada clique no botão **OK** para aplicá-lo.

Assim como aplicamos o filtro desfoque podemos aplicar qualquer outro filtro.

## 11.2- Galeria de Filtros

A **Galeria de Filtros** é um recurso que ajuda a visualizar o resultado de vários filtros. É uma maneira bastante prática de encontrar um filtro quando não sabemos ao certo qual ele é.

**Para acessar a galeria de filtros:**

1. Abra o menu **Filtro** e clique no comando **Galeria de Filtros**;

2. A janela **Galeria de Filtros** será exibida;

A janela da galeria é dividida em três partes: a da esquerda mostra o resultado do filtro escolhido. A do meio mostra a lista dos filtros disponíveis. A coluna da direita exibe a configuração do filtro escolhido.

**Para usar a galeria:**

1. Acesse a galeria;

2. Abra uma das categorias na parte central da janela;

3. Clique nas opções de filtros e observe o resultado na caixa de visualização à esquerda;

4. Quando encontrar o filtro desejado configure-o no lado direito da janela;

5. Depois que escolher o filtro clique no botão **OK**.

Através da **Galeria de Filtros** podemos aplicar efeitos cumulativos:

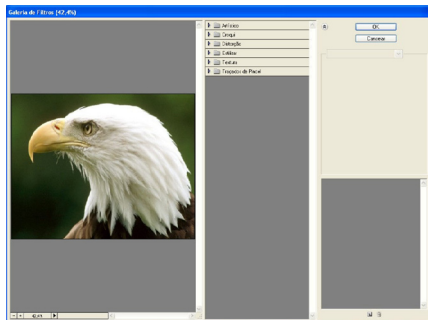
1. Abra a **Galeria de Filtros**;

2. Escolha uma categoria e depois um filtro;

3. Na lista de filtros clique no botão **Nova camada de efeito** (ícone que encontra-se abaixo na coluna da direita);

4. Escolha uma categoria e um filtro;

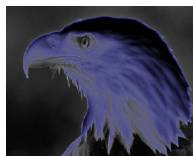
5. Adicione quantas camadas desejar.



Artístico: Afresco



Artístico: Espátula



Artístico: Neon



Artístico: Recorte de arestas



Artístico: Aquarela



Artístico: Esponja



Artístico: Pastéis Ásperos



Artístico: Tinta Base



Artístico: Arestas Posterizadas



Artístico: Foto Granulada



Artístico: Pincel a seco



Artístico: Toques de tinta



Artístico: Bastão de Borrار



Artístico: Lápis de Cor



Artístico: Plastificação



Croqui: Arestas



Croqui: Baixo relevo



Croqui: Cromo



Croqui: Giz e carvão



Croqui: Reticulação



Croqui: Bico de pena



Croqui: Estampa



Croqui: Matriz de Meio-tom



Distorção: Brilho Difuso



Croqui: Carvão



Croqui: Fotocópia



Croqui: Papel de Carta



Distorção: Marola



Croqui: Crayon Conte



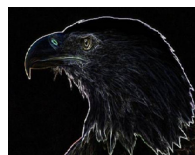
Croqui: Gesso



Croqui: Papel Molhado



Distorção: Vidro



Estilizar: Arestas Brilhantes



Traçados de Pincel: Respingo



Traçados de Pincel: Traçado Escuro



Textura: Ladrilhos do Mosaico



Traçados de Pincel: Arestas



Traçados de Pincel: Sumi-e



Textura: Bordado



Textura: Texturizador



Traçados de Pincel: Hachura



Traçados de Pincel: Traçado Angular



Textura: Craquelé



Textura: Vitral



Traçados de Pincel: Rastro da Tinta



Traçados de Pincel: Traçado Borrifado



Textura: Granulado

Todos os filtros da lista de filtros podem ser configurados. Basta clicar sobre eles para selecioná-los e depois configurá-los.



## 11.3- Exemplos de Filtros

O filtros mais comuns do Photoshop são Desfoque, Ruído, Textura e Nitidez.

### 11.3.1- Filtros de Desfoque

O desfoque é um efeito que deixa a imagem embaçada, como se vista através de um vidro translúcido. Esse efeito pode ser criado de várias maneiras e, por isso, tem várias opções de filtros de desfoque.

Quanto mais intenso for o filtro e maior a sua qualidade mais demorado será para processá-lo. Se a imagem for muito grande também poderá demandar um tempo maior de processamento.

Lembre-se que podemos selecionar áreas da imagem e aplicar o filtro somente nela. Em alguns casos isso resulta em efeitos bastante interessantes.

### 11.3.2- Filtros de Ruído

O ruído é um efeito que deixa a superfície da imagem áspera, com pequenos grânulos, simulando a superfície de uma lixa. Esse ruído pode ser colorido ou nas cores da própria imagem. Também temos diversas opções de filtros de ruídos.

### 11.3.3- Filtros de Textura

A textura é um efeito plástico produzido por substâncias como tinta, massas ou qualquer material empregado para revestir uma superfície deixando-a áspera, crespada. Podemos usar filtros que simulam diversos tipos de textura, como bordado, craquelé e granulado.

### 11.3.4- Filtros de Nitidez

A nitidez é um recurso que intensifica os matizes da imagem tornando seus detalhes mais perceptíveis.

## 11.4- Dando nitidez às imagens

Máscara de nitidez, ou USM, é uma técnica tradicional de composição de filme utilizada para dar nitidez às arestas de uma imagem. O filtro Máscara de Nitidez corrige o desfoque produzido ao fotografar, digitalizar, restaurar a resolução ou imprimir. É útil para imagens destinadas à impressão e visualização on-line.

Máscara de Nitidez localiza os pixels diferentes dos pixels adjacentes pelo limiar especificado e aumenta o contraste dos pixels pela intensidade especificada. Além disso, você especifica o raio da região

com o qual cada pixel é comparado. Os efeitos do filtro Máscara de Nitidez são bem mais evidentes na tela que em uma saída de alta resolução. Se o destino final for a impressão, tente determinar quais configurações funcionarão melhor para sua imagem

Para utilizar Máscara de Nitidez para dar nitidez a uma imagem:

1. Escolha Filtro > Nitidez > Máscara de Nitidez. Certifique-se de que a opção Visualizar esteja selecionada.

Clique na imagem da janela de visualização para visualizar a imagem sem a nitidez. Arraste dentro da janela de visualização para visualizar diferentes partes da imagem e clique em + ou - para aumentar ou diminuir o zoom.

2. Siga um destes procedimentos:

- Arraste o controle deslizante de Intensidade ou insira um valor para determinar o quanto aumentar o contraste dos pixels. Para imagens impressas de alta resolução, recomenda-se em geral uma intensidade entre 150% e 200%.

- Arraste o controle deslizante de Raio ou insira um valor para determinar o número de pixels próximos às arestas que afetam a nitidez. Para imagens de alta resolução, recomenda-se em geral um Raio entre 1 e 2. Um valor baixo ajusta a nitidez somente dos pixels das arestas, enquanto um valor maior ajusta a nitidez de uma banda mais larga de pixels. Esse efeito é bem menos evidente na impressão que na tela, pois um raio de 2 pixels representa uma área menor em uma imagem impressa de alta resolução.

- Arraste o controle deslizante de Limiar ou insira um valor para determinar o quanto os pixels de nitidez da área circundante devem ser diferentes para que sejam considerados pixels de aresta e receberem o efeito do filtro de nitidez. Para evitar a introdução de ruído (nas imagens com tons de pele, por exemplo), experimente valores de Limiar entre 2 e 20. O valor padrão de Limiar (0) ajusta a nitidez de todos os pixels da imagem.

Se a aplicação de Máscara de Nitidez fizer com que as cores já claras pareçam saturadas, converta a imagem em modo Lab e aplique o filtro somente ao canal Luminosidade. Isso ajusta a nitidez da imagem sem afetar os componentes de cor.

# 12

## Automatizando Tarefas

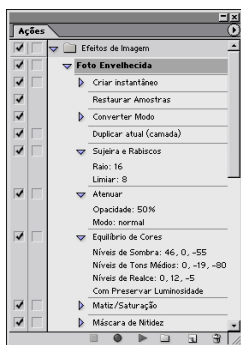
- 12.1- Sobre ações
- 12.2- Utilizando a paleta Ações
- 12.3- Gravando ações
  - 12.3.1- Criando uma nova ação
  - 12.3.2- Gravando demarcadores
  - 12.3.3- Inserindo interrupções
  - 12.3.4- Configurando controles modais
  - 12.3.5- Excluindo comandos
  - 12.3.6- Inserindo comandos não graváveis
- 12.4- Executando ações
- 12.5- Definindo opções de execução
- 12.6- Editando ações
  - 12.6.1- Reorganizando ações e comandos
  - 12.6.2- Gravando comandos adicionais
  - 12.6.3- Regravando e duplicando ações e comandos
- 12.7- Gerenciando ações da paleta Ações
  - 12.7.1- Salvando e carregando ações
  - 12.7.2- Organizando conjuntos de ações



## 12- Automatizando Tarefas

### 12.1- Sobre ações

Uma **ação** consiste em uma série de comandos executados em um único arquivo ou em um lote de arquivos. Por exemplo, é possível criar uma ação que aplique um comando Tamanho da Imagem para alterar uma imagem para um tamanho específico em pixels, seguido do filtro Máscara de Nitidez, que reaplica nitidez aos detalhes, e um comando Salvar para salvar o arquivo no formato desejado.



A maioria dos comandos e operações de ferramentas pode ser gravada em ações. As ações podem incluir interrupções que possibilitem a execução de tarefas que não podem ser gravadas (por exemplo, a utilização de uma ferramenta de pintura). Incluem também controles modais que permitem inserir valores em uma caixa de diálogo enquanto uma ação é executada. As ações compõem a base para os droplets, pequenos aplicativos que processam automaticamente todos os arquivos arrastados para seu ícone.

O Photoshop possui algumas ações predefinidas. É possível utilizar as ações como estão, personalizá-las segundo suas necessidades ou criar novas ações.

### 12.2- Utilizando a paleta Ações

A paleta **Ações** é utilizada para gravar, executar, editar e excluir ações individuais. Essa paleta também permite salvar e carregar arquivos de ações.

No Photoshop, as ações são agrupadas em conjuntos—você pode criar conjuntos para organizar melhor suas ações. (Consulte “Organizando conjuntos de ações” na página 198).

#### Para exibir a paleta Ações:

Escolha Janela > Ações ou clique na guia da paleta Ações se a paleta estiver visível mas não ativa.

Por padrão, a paleta Ações exibe as ações em modo lista—é possível expandir e retrair conjuntos, ações e comandos. No Photoshop, é possível também optar pela exibição de ações no modo botão (como os botões da paleta Ações, que executam uma ação com um clique do mouse). Entretanto, não é possível visualizar conjuntos ou comandos individuais no modo botão.

### **Para expandir e retrair conjuntos, ações e comandos:**

Clique no triângulo à esquerda do conjunto, da ação ou do comando na paleta Ações. Clique no triângulo com a tecla Alt pressionada para expandir ou retrair todas as ações de um conjunto ou todos os comandos de uma ação.

### **Para selecionar ações:**

Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome de uma ação para selecioná-la.
- Clique em nomes de ações, com a tecla Shift pressionada, para selecionar várias ações não adjacentes.
- Clique em nomes de ações, com a tecla Ctrl pressionada, para selecionar várias ações adjacentes.

### **Para exibir ações como botões:**

Escolha o Modo Botão no menu da paleta Ações. Escolha o Modo Botão novamente para voltar ao modo lista.

## **12.3- Gravando ações**

Lembre-se das seguintes orientações ao gravar ações:

- É possível gravar a maioria dos comandos em uma ação.
- Você pode gravar operações executadas com as ferramentas *lenteiro*, *mover*, *polígono*, *laço*, *varinha mágica*,  *corte demarcado*, *fatia*, *borracha mágica*, *degradê*, *lata de tinta*, *texto*, *forma*, *observações*, *conta-gotas* e *classificador de cores*—assim como as operações executadas nas paletas *Histórico*, *Amostras*, *Cor*, *Demarcadores*, *Canais*, *Camadas*, *Estilos* e *Ações*.
  - Os resultados dependem do arquivo e das variáveis de configuração do programa, como a camada ativa ou a cor de primeiro plano. Por exemplo, um *desfoque Gaussiano* de 3 pixels não criará, em um arquivo de 72 ppi, o mesmo efeito que criaria em um arquivo de 144 ppi. Além disso, o *Equilíbrio de Cores* não funcionará em um arquivo em tons de cinza.
  - Ao gravar ações que incluem configurações de caixas de diálogo e paletas, lembre-se de que somente as configurações alteradas serão gravadas. Por exemplo, para gravar uma ação que define uma determinada preferência para seu valor atual, altere primeiramente essa preferência para outro valor e, em seguida, grave a ação voltando a preferência para o valor original.
  - Ferramentas e operações modais, bem como outras ferramentas que gravam posição, utilizam as unidades especificadas atualmente para a régua. Para aplicar o efeito de uma ferramenta ou operação

modal, como os comandos de transformação e corte, pressione Enter. As ferramentas que gravam posição são: letreiro, fatia, degradê, varinha mágica, laço, forma, demarcador, conta-gotas e observações.

No Photoshop, ao gravar uma ação a ser executada em arquivos de tamanhos diferentes, defina as unidades da régua em percentuais. Com isso, a ação sempre será executada na mesma posição relativa na imagem.

- É possível gravar o comando Executar relacionado no menu da paleta Ações para que uma ação execute outra.

### 12.3.1- Criando uma nova ação

Ao criar uma nova ação, os comandos e as ferramentas utilizados são adicionados à ação até que a gravação seja interrompida.

**Para criar uma nova ação:**

1. Abra um arquivo.
2. Na paleta Ações, clique no botão Nova Ação ou escolha Nova Ação no menu da paleta.
3. Insira um nome para a ação.
4. Escolha um conjunto no menu pop-up.
5. Se desejar, defina uma das seguintes opções ou as duas:
  - Atribua um atalho de teclado à ação. É possível escolher qualquer combinação de uma tecla de Função, a tecla Ctrl (Windows) e a tecla Shift (por exemplo, Ctrl+Shift+F3).
  - (Photoshop) Atribua uma cor para exibição no Modo Botão.
6. Clique em Gravar. O botão Gravar, na paleta Ações, fica vermelho.

Importante: Ao gravar o comando Salvar Como, não altere o nome do arquivo. Se você fizer isso, o Photoshop irá gravar o nome do arquivo e utilizará esse nome toda vez que você executar a ação. Antes de salvar, se você for para uma outra pasta, poderá especificar um local diferente sem precisar especificar um nome de arquivo.

7. Escolha os comandos e execute as operações que deseja gravar.

8. Para interromper a gravação, clique no botão Interromper, escolha Interromper Gravação no menu da paleta Ações ou pressione a tecla Esc. Para retomar a gravação na mesma ação, escolha Iniciar Gravação no menu da paleta Ações.

### 12.3.2- Gravando demarcadores

O comando Inserir Demarcador possibilita incluir um demarcador

complexo (um demarcador criado com a ferramenta caneta ou colado do Adobe Illustrator) como parte de uma ação. Quando a ação é executada, o demarcador de trabalho é definido como o demarcador gravado. É possível inserir um demarcador durante ou após a gravação de uma ação.

Observação: A execução de ações que inserem demarcadores complexos pode requerer uma grande quantidade de memória. Se houver problemas, aumente a quantidade de memória disponível para o Photoshop.

#### **Para gravar um demarcador:**

1. Siga um destes procedimentos:

- Comece a gravar uma ação.
- Selecione o nome de uma ação para gravar um demarcador no final da ação.
- Selecione um comando para gravar um demarcador após o comando.

2. Selecione um demarcador existente na paleta Demarcadores.

3. Escolha Inserir Demarcador no menu da paleta Ações.

Se você gravar vários comandos Inserir Demarcador em uma única ação, cada um deles substituirá o anterior no arquivo de destino. Para adicionar vários demarcadores, grave um comando Salvar Demarcador utilizando a paleta Demarcadores depois de gravar cada comando Inserir Demarcador.

### **12.3.3- Inserindo interrupções**

É possível incluir na ação interrupções que possibilitam a execução de tarefas que não podem ser gravadas (por exemplo, a utilização de uma ferramenta de pintura). Depois de concluir a tarefa, clique no botão Executar da paleta Ações para finalizá-la. É possível inserir uma interrupção durante ou após a gravação de uma ação.

Também é possível exibir uma mensagem curta quando a ação alcança a interrupção. Por exemplo, você pode incluir um lembrete do que é necessário para continuar a ação. Um botão Continuar pode ser incluído na caixa de mensagem. Ele possibilita que você verifique uma determinada condição no arquivo (por exemplo, uma seleção) e continue se não for preciso fazer mais nada.

#### **Para inserir uma interrupção:**

1. Escolha onde inserir a interrupção:

- Selecione o nome de uma ação para inserir uma interrupção no final da ação.



- Selecione um comando para inserir uma interrupção após o comando.
- 2. Escolha Inserir Interrupção no menu da paleta Ações.
- 3. Digite a mensagem que deseja exibir.
- 4. Se desejar continuar a ação sem que ela seja interrompida, selecione Continuar.
- 5. Clique em OK.

### 12.3.4-Configurando controles modais

Um controle modal pausa uma ação para que seja possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou utilizar uma ferramenta modal. É possível definir controles modais somente para ações que acionam caixas de diálogo ou ativam ferramentas modais. Se não for definido um controle modal, as caixas de diálogo não serão exibidas quando a ação for executada e não será possível alterar os valores gravados.

Um controle modal é indicado por um ícone da caixa de diálogo à esquerda de um comando, de uma ação ou de um conjunto na paleta Ações. Ações e conjuntos em que alguns, mas nem todos, comandos disponíveis são modais exibem um ícone da caixa de diálogo em vermelho. No Photoshop, é necessário estar no modo lista—e não no modo botão—para definir um controle modal.

#### **Para configurar um controle modal:**

Siga um destes procedimentos:

- Clique na caixa à esquerda do nome do comando para exibir o ícone da caixa de diálogo. Clique novamente para remover o controle modal.
- Para ativar ou desativar controles modais para todos os comandos em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome da ação.
- Para ativar ou desativar controles modais para todas as ações de um conjunto, clique na caixa à esquerda do nome do conjunto.

### 12.3.5- Excluindo comandos

É possível excluir comandos que você não deseja executar como parte de uma ação gravada. No Photoshop, é necessário estar no modo lista—e não no modo botão— para excluir comandos.

#### **Para excluir ou incluir um comando:**

1. Para expandir a relação de comandos em uma ação, clique no triângulo à esquerda da ação com a qual deseja trabalhar.
2. Clique na marca de seleção à esquerda do comando que deseja excluir; clique novamente para incluir o comando. Para excluir ou in-

cluir todos os comandos em uma ação, clique na marca de seleção à esquerda do nome da ação.

Quando você exclui um comando, a marca de seleção desaparece. Além disso, a marca de seleção da ação principal ficará vermelha, indicando que alguns comandos da ação foram excluídos.

### 12.3.6- Inserindo comandos não graváveis

As ferramentas de pintura e de ajuste de tons, as opções de ferramentas, os comandos de visualização e os de janela não podem ser gravados. Entretanto, é possível inserir vários comandos que não podem ser gravados em uma ação usando o comando Inserir Item de Menu.

Um comando inserido não será executado até que a ação seja executada, deixando o arquivo inalterado quando esse comando é inserido. Nenhum valor para o comando é gravado na ação. Se o comando tiver uma caixa de diálogo, ela será exibida durante a execução e a ação será pausada até você clicar em OK ou em Cancelar. É possível inserir um comando durante ou após a gravação de uma ação.

Observação: Quando o comando Inserir Item de Menu é usado para inserir um comando que abre uma caixa de diálogo, não é possível desativar o controle modal da paleta Ações.

#### **Para inserir um item de menu em uma ação:**

1. Escolha onde deseja inserir o item de menu:
  - Selecione o nome de uma ação para inserir o item no final da ação.
  - Selecione um comando para inserir o item no final do comando.
2. Escolha Inserir Item de Menu no menu da paleta Ações.
3. Com a caixa de diálogo Inserir Item de Menu aberta, escolha um comando do menu.
4. Clique em OK.

### 12.4- Executando ações

A execução de uma ação aciona uma série de comandos gravados no documento ativo. É possível excluir comandos específicos de uma ação ou executar apenas um comando. Se a ação incluir um controle modal, será possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou utilizar uma ferramenta modal quando a ação for interrompida.

Observação: No modo botão, clique em um botão para executar a ação inteira— embora os comandos excluídos anteriormente não sejam executados.

### **Para executar uma ação em um arquivo:**

1. Abra o arquivo.
2. Siga um destes procedimentos:
  - Para executar uma ação inteira, selecione o nome dela e clique no botão Executar na paleta Ações ou escolha Executar no menu da paleta.
  - Se você atribuiu uma combinação de teclas à ação, pressione essa combinação para executá-la automaticamente.
  - Para executar parte de uma ação, selecione o comando a partir do qual deseja iniciar a execução e clique no botão Executar da paleta Ações ou escolha Executar no menu da paleta.

### **Para executar um só comando em uma ação:**

1. Selecione o comando que deseja executar.
2. Siga um destes procedimentos:
  - Clique no botão Executar da paleta Ações com a tecla Ctrl pressionada.
  - Pressione a tecla Ctrl e clique duas vezes no comando.

### **Para desfazer uma ação inteira:**

- Siga um destes procedimentos:
- Crie um instantâneo na paleta Histórico antes de executar uma ação e, em seguida, selecione-o para desfazer a ação.

## **12.5- Definindo opções de execução**

Às vezes, uma ação longa e complicada não é executada adequadamente, mas é difícil identificar onde está o problema. O comando Opções de Execução disponibiliza três velocidades em que se pode executar as ações, possibilitando a observação de cada comando à medida que ele é executado.

Ao trabalhar com ações que contêm comentários de áudio, você pode especificar se a ação será ou não interrompida para reproduzi-los. Isso garante que a execução de cada comentário de áudio seja concluída antes do início da próxima etapa da ação.

### **Para especificar a velocidade de execução das ações:**

1. Escolha Opções de Execução no menu da paleta Ações.
2. Especifique uma velocidade:
  - Acelerado para executar a ação em velocidade normal (opção padrão).
  - Passo-a-Passo para completar cada comando e redesenhar a imagem antes de passar para o próximo comando da ação.
  - Pausa De para inserir o período de pausa que o Photoshop deve

fazer entre a execução de cada comando da ação.

3. Selecione Pausa de Comentário de Áudio para garantir a conclusão de cada comentário em uma ação antes do início da próxima etapa. Cancele a seleção dessa opção se desejar que a ação prossiga durante a reprodução de um comentário de áudio.

4. Clique em OK.

## 12.6- Editando ações

Depois de gravar uma ação, é possível editá-la de várias formas. É possível reorganizar ações e comandos na paleta Ações, gravar outros comandos em uma ação, regravar, duplicar e excluir comandos e ações e alterar opções da ação.

### 12.6.1- Reorganizando ações e comandos

É possível reorganizar as ações da paleta Ações e os comandos de uma ação para alterar sua ordem de execução.

#### **Para reorganizar as ações:**

Na paleta Ações, arraste a ação para o novo local antes ou depois de outra ação. Quando a linha realçada for exibida na posição desejada, solte o botão do mouse.

#### **Para reorganizar os comandos:**

Na paleta Ações, arraste o comando para o novo local dentro da mesma ação ou em outra. Quando a linha realçada for exibida na posição desejada, solte o botão do mouse.

### 12.6.2- Gravando comandos adicionais

É possível adicionar comandos a uma ação utilizando o botão Gravar ou o comando Iniciar

#### **Gravação da paleta Ações.**

Para gravar comandos adicionais:

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione o nome da ação em cujo final será inserido um novo comando.

- Selecione um comando na ação em cujo final será inserido outro comando.

2. Clique no botão Gravar ou escolha Iniciar Gravação no menu da paleta Ações.

3. Grave os comandos adicionais.

4. Clique no botão Interromper para interromper a gravação.

### 12.6.3- Regravando e duplicando ações e comandos

A regravação de uma ação ou de um comando possibilita definir novos valores para ela(e). A duplicação de uma ação ou de um comando possibilita realizar alterações sem perder a versão original.

#### **Para gravar uma ação novamente:**

1. Selecione uma ação e escolha Gravar Novamente no menu da paleta Ações.

2. No caso de uma ferramenta modal, siga um destes procedimentos:

- Utilize a ferramenta de modo diferente e pressione Enter para alterar o seu efeito.

- Pressione Cancelar para manter a mesma configuração.

3. No caso de uma caixa de diálogo, siga um destes procedimentos:

- Altere os valores e clique em OK para gravá-los.

- Clique em Cancelar para manter os valores.

#### **Para gravar um único comando novamente:**

1. Na paleta Ações, clique duas vezes no comando.

2. Insira os novos valores e clique em OK.

## 12.7- Gerenciando ações da paleta Ações

Por padrão, a paleta Ações exibe ações predefinidas (fornecidas com o aplicativo) e qualquer ação criada. Você também pode carregar outras ações nessa paleta.

### 12.7.1- Salvando e carregando ações

As ações da pasta Paleta Ações são salvas automaticamente na pasta Configurações do Adobe Photoshop. Se esse arquivo for removido ou perdido, as ações criadas serão perdidas. Você pode salvar as ações em um arquivo de ações separado para poder recuperá-las, se necessário. É possível também carregar vários conjuntos de ações fornecidos com o Photoshop.

Observação: A localização padrão da pasta Configurações do Adobe Photoshop varia de acordo com o sistema operacional. Utilize o comando Localizar do sistema operacional para localizá-la.

#### **Para salvar um conjunto de ações:**

1. Selecione um conjunto.

2. No menu da paleta Ações, escolha Salvar Ações.

3. Digite um nome para o conjunto, escolha um local e clique em Salvar.

O conjunto pode ser salvo em qualquer lugar. No entanto, se você salvar o arquivo na pasta Predefinições/Ações do Photoshop dentro da pasta do programa Photoshop, o conjunto será exibido na parte inferior do menu da paleta Ações depois que o aplicativo for reiniciado.

Pressione Ctrl+Alt quando escolher o comando Salvar Ações para salvar as ações em um arquivo de texto. É possível utilizar esse arquivo para rever ou imprimir o conteúdo de uma ação. Entretanto, não é possível carregá-lo novamente no Photoshop.



### **Para carregar um conjunto de ações:**

Siga um destes procedimentos:

- No menu da paleta Ações, escolha Carregar Ações. Localize e selecione o arquivo do conjunto de ações e clique em Carregar. (No Windows, os arquivos de conjuntos de ações do Photoshop possuem a extensão .atn.)
- Na parte inferior do menu da paleta Ações, selecione um conjunto de ações.

### **Para restaurar ações do conjunto padrão:**

1. No menu da paleta Ações, escolha Restaurar Ações.
2. Clique em OK para substituir as ações atuais na paleta Ações pelo conjunto padrão ou em Anexar para adicionar o conjunto de ações padrão às ações atuais na paleta Ações.

## **12.7.2- Organizando conjuntos de ações**

Para organizar suas ações, crie conjuntos de ações e salve-os em disco. Os conjuntos podem ser organizados por tipos de trabalho diferentes, como editoração impressa e editoração on-line, e podem ser transferidos para outros computadores.

### **Para criar um novo conjunto de ações:**

1. Na paleta Ações, clique no botão Novo Conjunto ou escolha Novo Conjunto no menu da paleta.
2. Insira o nome do conjunto e clique em OK.

### **Para mover uma ação para outro conjunto:**

Na paleta Ações, arraste a ação para um conjunto diferente. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

### **Para renomear um conjunto de ações:**

1. Na paleta Ações, escolha Opções de Conjunto no menu pop-up.
2. Insira o nome do conjunto e clique em OK.

# 13

## Preparação de Imagens e Impressão

Photoshop CS2

- 13.1- Salvando imagens
- 13.2- Sobre a otimização
- 13.3 -Sobre formatos de arquivo
  - 13.3.1- Compactação de arquivo
  - 13.3.2- Formatos
- 13.4- Preparando Imagens para Vídeo
- 13.5- Preparando Imagens para Impressão
  - 13.5.1 - Imprimindo Fotos Digitais





## 13- Preparação de Imagens e Impressão

A etapa final de qualquer edição é preparar o arquivo para uso final. Basicamente é salvar o arquivo em algum formato compatível com a saída desejada para ele.

Para uma imagem que vai compor um cartaz, por exemplo, devemos salvá-la em um formato apropriado para impressão. Já para uma imagem que será usada na Internet, o formato é diferente.

Três itens devem ser definidos: o tamanho da imagem, a resolução e o modo de cores.

O tamanho da imagem não é o mesmo para imagens impressas e eletrônicas. Quando exportamos a imagem para qualquer formato, seja impresso ou em vídeo, devemos definir seu tamanho final.

A resolução é fundamental na preparação da arte. Em arquivos para impressão a resolução deve ser bem maior que um arquivos de mídia eletrônica.

O modo de cores deve combinar com o modo de cores do dispositivo de saída. O modo de cores deve combinar com o modo de cores do dispositivo de saída. O modo de cores de impressão é o **CMYK** e o modo para vídeo é o **RGB**.

### 13.1- Salvando imagens

Você pode utilizar os comandos a seguir para salvar imagens:

- **Salvar:** para salvar as alterações efetuadas no arquivo atual. No Photoshop, o arquivo é salvo no formato atual.
- **Salvar Como:** permite salvar a imagem em um formato diferente.
- **Salvar para a Web:** para salvar uma **imagem otimizada** para a Web.

### 13.2- Sobre a otimização

Otimização é o processo de ajuste da qualidade de exibição e do tamanho de arquivo de uma imagem a ser utilizada na Web ou em outra mídia on-line. O Adobe Photoshop oferece uma variedade eficaz de controles para a compactação do tamanho do arquivo de uma imagem enquanto otimizam sua qualidade da exibição on-line.

Existem dois métodos de otimização de imagens:

- Para uma otimização básica, o comando **Salvar Como** do Photoshop permite salvar uma imagem, como um arquivo GIF, JPEG, PNG ou WBMP. Dependendo do formato do arquivo, você pode especificar a qualidade da imagem, a transparência ou o fosco do plano de fundo,

a exibição de cores e o método de download. Entretanto, os recursos da Web—como fatias, links, animações e rolagens—adicionados ao arquivo não serão preservados.

- Para uma otimização precisa, é possível utilizar os recursos de otimização do Photoshop para visualizar imagens otimizadas em diferentes formatos de arquivos e com diferentes atributos de arquivo. Você pode visualizar várias versões de uma imagem simultaneamente e, durante a visualização, pode modificar as configurações de otimização para selecionar a melhor combinação de configurações segundo suas necessidades. Também é possível especificar a transparência ou o fosco, selecionar opções para controlar o pontilhamento e redimensionar a imagem para dimensões de pixel especificadas ou para uma determinada porcentagem do tamanho original.

Quando você salva um arquivo otimizado, utilizando o comando **Salvar para a Web**, pode optar por gerar um arquivo HTML da imagem. Esse arquivo conterá todo o código necessário para exibir a imagem em um navegador da Web.

### 13.3 -Sobre formatos de arquivo

Formatos de arquivo gráfico diferem na maneira como representam dados da imagem (em pixels ou vetores), na técnica de compactação e nos recursos que suportam.

#### 13.3.1- Compactação de arquivos

Muitos formatos de arquivo usam a compactação para reduzir o tamanho do arquivo de imagens bitmap. Técnicas sem perdas fazem a compactação do arquivo sem remover detalhes da imagem ou informações das cores; técnicas com perdas removem os detalhes.

As técnicas de compactação mais utilizadas estão relacionadas a seguir:

**RLE (Run Length Encoding)** Compactação sem perdas, suportada por alguns formatos comuns de arquivos do Windows.

**LZW (Lempel-Zif-Welch)** Compactação sem perdas, suportada por formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, GIF e TIFF. Mais utilizado para imagens com áreas grandes de um única cor.

**JPEG (Joint Photographic Experts Group)** Compactação com perdas, suportada por formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, TIFF e JPEG. Recomendada para imagens de tom contínuo, como fotografias. Para especificar a qualidade da imagem, escolha uma opção no menu Qualidade, arraste o controle deslizante pop-up Qualidade ou

insira um valor entre 0 e 13 na caixa de texto Qualidade. Para obter melhor resultado impresso, escolha uma compactação com qualidade máxima. Arquivos JPEG podem ser impressos apenas em impressoras PostScript Nível 2 (ou superior) e podem não se separar em chapas individuais.

**CCITT** O grupo de técnicas de compactação sem perdas para imagens em preto e branco, suportado pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript e PDF. (CCITT é uma abreviação francesa para o International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

**ZIP** Compactação sem perda, suportada por formatos de arquivo PDF e TIFF. Como a LZW, a compactação ZIP é mais eficiente para imagens que contêm grandes áreas com uma única cor.

### 13.3.2- Formatos

- **PSD** - O formato Photoshop (PSD) é o formato de arquivo padrão e o único que suporta todos os recursos do Photoshop. Quando um arquivo PSD é salvo para ser usado em uma versão anterior do Photoshop, é possível definir uma preferência para maximizar a compatibilidade do arquivo.

- **Arquivo PICT** - O formato PICT é bastante utilizado entre aplicativos gráficos e de layout de página do Mac OS como um formato de arquivo intermediário para transferir imagens entre aplicativos. Ele suporta imagens RGB com um único canal alfa, bem como imagens de cores indexadas, em tons de cinza e no modo Bitmap sem canais alfa. O formato PICT é especialmente eficiente na compactação de imagens com grandes áreas de cor sólida. Essa compactação pode ser drástica para canais alfa, com suas grandes áreas de preto e branco.

Ao salvar uma imagem RGB no formato PICT, é possível optar por uma resolução de pixels de 16 bits ou de 32 bits. Para uma imagem em tons de cinza, você pode escolher entre 2, 4 ou 8 bits por pixel. No Mac OS, com QuickTime instalado, existem quatro opções de compactação JPEG disponíveis.

- **BMP** - O formato BMP é um formato padrão de imagens do Windows em computadores compatíveis com DOS e Windows. O formato BMP suporta modos de cores Bitmap, em Tons de Cinza, Cores Indexadas e RGB. É possível especificar o formato do Windows ou OS/2®, além de uma profundidade de bits para a imagem. Para imagens de 4 e 8 bits utilizando o formato do Windows, também é possível especificar a compactação RLE.

As imagens BMP são gravadas normalmente de baixo para cima,

no entanto, é possível selecionar a opção Virar Ordem da Linha para gravá-las de cima para baixo. Também, é possível selecionar um método alternativo de codificação, clicando em Modos Avançados. (Virar Ordem da Linha e Modos Avançados são mais importantes para programadores de jogos e outros que usam o DirectX.)

- **Photoshop EPS** - O formato de arquivo de linguagem PostScript Encapsulado (EPS) pode conter elementos gráficos vetoriais e de bitmap, e é suportado por praticamente todos os programas gráficos, de ilustração e de layout de página. Esse formato é utilizado para transferir arte-final em linguagem PostScript entre aplicativos. Ao abrir um arquivo EPS contendo gráficos vetoriais, o Photoshop converte a imagem em bitmap, convertendo os gráficos vetoriais em pixels.

O formato EPS suporta os modos de cores Lab, CMYK, RGB, Cores Indexadas, Duotônico, Tons de Cinza e Bitmap, mas não suporta canais alfa. Suporta também demarcadores de corte. O formato Desktop Color Separations (DCS), uma versão do formato padrão EPS, permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Utilize o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos EPS, é necessário possuir uma impressora PostScript.

- **Photoshop DCS 1.0 e 2.0**

O formato Desktop Color Separations (DCS) é uma versão do formato padrão EPS que permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Utilize o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos DCS, utilize uma impressora PostScript.

- **GIF** - O formato Graphics Interchange Format (GIF) é o formato de arquivo utilizado geralmente para exibir elementos gráficos e imagens de cores indexadas, além de imagens de documentos HTML da World Wide Web e de outros serviços on-line. Trata-se de um formato de compactação LZW desenvolvido para minimizar o tamanho do arquivo e o tempo de transferência eletrônica. Ele preserva a transparência em imagens de cores indexadas, mas não suporta canais alfa.

- **JPEG** - O formato Joint Photographic Experts Group (JPEG) é geralmente utilizado para exibir fotografias e outras imagens de tons contínuos em documentos HTML da World Wide Web e de outros serviços on-line. Esse formato suporta modos de cores CMYK, RGB e Tons de Cinza, mas não suporta canais alfa. Ao contrário do formato GIF, o formato JPEG mantém todas as informações de cores em uma imagem RGB, mas faz a compactação do tamanho do arquivo descar-

tando dados de maneira seletiva.

Uma imagem JPEG é descompactada automaticamente ao ser aberta. Um nível de compactação mais alto gera uma qualidade de imagem mais baixa, enquanto um nível de compactação mais baixo gera uma qualidade maior de imagem. Na maioria dos casos, a opção de qualidade Máxima produz um resultado totalmente diferente do original.

- **PCX** - O formato PCX é geralmente utilizado em computadores compatíveis com PC- IBM. A maioria dos softwares para PC suporta a versão 5 do formato PCX. Uma paleta de cores VGA padrão é utilizada com arquivos da versão 3, que não suportam paletas de cores personalizadas.

O formato PCX suporta modos de cores RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza e Bitmap, mas não suporta canais alfa. O formato PCX suporta também o método de compactação RLE. As imagens podem ter uma profundidade de bits de 1, 4, 8 ou 24.

- **PDF** - Portable Document Format (PDF) é um formato de arquivo flexível para várias plataformas e aplicativos. Com base no modelo de criação de imagem PostScript, os arquivos PDF exibem e preservam com precisão fontes, layouts de página e gráficos vetoriais e de bitmap. Além disso, esses arquivos podem conter recursos eletrônicos de pesquisa e navegação em documentos, como links eletrônicos.

O Photoshop reconhece dois tipos de arquivos PDF: arquivos PDF do Photoshop e arquivos PDF Genéricos. Você pode abrir os dois tipos de arquivos PDF, mas só será possível salvar imagens no formato PDF do Photoshop.

- **Arquivos PDF do Photoshop** - São criados utilizando o comando Salvar Como do Photoshop. Os arquivos Photoshop podem conter apenas uma única imagem.

- **Photoshop Raw** - O formato Raw é um formato de arquivo flexível para transferir imagens entre aplicativos e plataformas de computadores. Ele suporta imagens CMYK, RGB e em tons de cinza com canais alfa, bem como imagens multicanal e Lab sem canais alfa.

O formato Raw consiste em um fluxo de bytes que descreve as informações de cor na imagem. Cada pixel é descrito no formato binário, sendo 0 igual a preto e 255 igual a branco (para imagens com canais de 16 bits, o valor de branco é 65535). O Adobe Photoshop especifica o número de canais necessários para descrever a imagem, além de qualquer canal adicional da imagem. É possível especificar a extensão de arquivo e as informações de cabeçalho.

O parâmetro de cabeçalho especifica quantos bytes de informações aparecem no arquivo antes que as informações da imagem real

apareçam. Esse valor determina o número de zeros inseridos no início do arquivo como espaços reservados. Por padrão, não há cabeçalho (tamanho do cabeçalho = 0). Você pode inserir um cabeçalho ao abrir o arquivo no formato Raw. Também pode salvar o arquivo sem cabeçalho e, em seguida, utilizar um programa de edição de arquivos, como o HE-dit para substituir os zeros por informações de cabeçalho.

É possível salvar a imagem em um formato entrelaçado ou não entrelaçado. Se escolher entrelaçado, os valores de cor (vermelho, verde e azul, por exemplo) serão armazenados de maneira seqüencial. Sua escolha depende dos requisitos do aplicativo que irá abrir o arquivo.

- **Pixar** - O formato Pixar foi desenvolvido especificamente para aplicativos gráficos mais avançados, como os usados para aplicar imagens e animação tridimensionais. O formato Pixar suporta imagens RGB e em tons de cinza com um único canal alfa.

- **PNG** - Desenvolvido como uma alternativa sem patente para o formato GIF, o formato PNG é utilizado para compactação sem perdas e para a exibição de imagens na World Wide Web. Diferentemente do GIF, o formato PNG suporta imagens de 24 bits e produz transparência de plano de fundo sem arestas irregulares. Entretanto, nem todos os navegadores da Web suportam imagens PNG. Esse formato suporta imagens RGB e de cores indexadas, bem como imagens em tons de cinza e no modo Bitmap, sem canais alfa. Ele preserva a transparência de imagens RGB e em tons de cinza.

- **Scitex CT** -

O formato Scitex Continuous Tone (CT) é utilizado para processamento avançado de imagens em computadores Scitex. Entre em contato com a Scitex para obter utilitários para a transferência de arquivos salvos no formato Scitex CT para um sistema Scitex. O formato Scitex CT suporta imagens CMYK, RGB e em tons de cinza, mas não suporta canais alfa.

Imagens CMYK salvas nesse formato geralmente contêm arquivos muito grandes. Esses arquivos são gerados para entrada utilizando um scanner Scitex. Imagens salvas no formato Scitex CT são impressas em filme utilizando uma unidade de conversão em bitmap da Scitex, que produz separações por meio de um sistema Scitex de meio-tom patenteado. Esse sistema produz pouquíssimos padrões moiré e é freqüentemente utilizado em trabalhos profissionais em cores, como anúncios em revistas.

- **Targa** - O formato TGA (Targa®) foi desenvolvido para sistemas que utilizam a placa de vídeo Truevision® e é geralmente super-

tado por aplicativos coloridos do MS-DOS. O formato Targa suporta imagens RGB de 16 bits (5 bits x 3 canais de cores, mais um bit não utilizado), imagens RGB de 24 bits (8 bits x 3 canais de cores) e imagens RGB de 32 bits (8 bits x 3 canais de cores, mais um canal alfa de 8 bits). Suporta também imagens de cores indexadas e em tons de cinza sem canais alfa. Ao salvar uma imagem RGB nesse formato, é possível escolher uma profundidade de pixel e selecionar a codificação RLE para compactar a imagem.

- **TIFF** - O formato Tagged-Image File Format (TIFF) é utilizado para a troca de arquivos entre aplicativos e plataformas de computadores. É um formato flexível de imagens bitmap suportado praticamente por todos os aplicativos de pintura, de edição de imagens e de layout de página. Além disso, quase todos os scanners de mesa podem produzir imagens TIFF.

O formato TIFF suporta imagens CMYK, RGB, Lab, de cores indexadas e em tons de cinza com canais alfa, bem como imagens no modo Bitmap sem canais alfa. O Photoshop pode salvar camadas em um arquivo TIFF. Entretanto, se você abri-lo em outro aplicativo, somente a imagem achatada estará visível. O Photoshop também salva comentários, transparência e dados em pirâmide para várias resoluções no formato TIFF.

### 13.4- Preparando Imagens para Vídeo

As imagens que são preparadas para exibição em vídeo devem ter, no mínimo, a resolução do vídeo. Em monitores essa resolução é 72 ou 96 dpi. O mais comum é 72 dpi.

Muitos usuários usam o Photoshop para gerar imagens que serão mostradas na Internet. Esse é um exemplo de saída eletrônica para a imagem.

Os formatos de arquivo adequados para imagens que serão exibidos em vídeo são o **BMP, GIF, JPGE, PNG e RAW**.

O GIF e o JPG (ou JPGE) são os formatos ideais e padrões para uso em páginas da Internet. Como são compactados, geram arquivos pequenos, e por isso são facilmente transportados pela rede.

Outro detalhe importante é o modo de cores para imagens com saída em vídeo. Como as imagens na tela do computador são formadas a partir de três canais é importante usar o modo de cores RGB.

### 13.5- Preparando Imagens para Impressão

O preparo de imagens para saída impressa é bastante simples.

Você deve escolher o tamanho, a resolução e o modo de cor da imagem. Depois basta compactar as camadas e optar por um formato de arquivo. Após a conclusão e definição do conteúdo das camadas, é indicado mesclá-las para criar versões parciais da imagem composta. Em uma imagem achatada, todas as camadas visíveis são mescladas no plano de fundo, o que reduz bastante o tamanho do arquivo. Acharar uma imagem faz descartar todas as camadas ocultas e preenche as áreas transparentes restantes com um fundo branco. Selecione no menu **Camadas** a opção **Acharar Imagem**.

O **tamanho da imagem** deve ser condizente com o esperado no material impresso. Por exemplo, se você deseja que uma foto tenha o tamanho 15 x 20 cm quando impressa é necessário determinar esse tamanho no início da edição do arquivo.

Evite aumentar o tamanho da imagem depois que ela já está editada. Isso danificará sua qualidade visual. A redução do tamanho do arquivo não prejudica a qualidade visual, mas elimina de forma irrecuperável muitas informações da imagem.

A **resolução** é a quantidade de pontos de cor que a imagem terá por unidade de medida. O padrão da indústria gráfica é 300 ou 600 dpi. Quanto maior esse valor mais qualidade (detalhes) terá a imagem impressa. Um arquivo de 600 dpi tem um tamanho 4 vezes maior que um de 300 dpi.

O **modo de cor** precisa ser o **CMYK**.

A escolha de um formato de imagem depende do programa onde ela será usada para compor o material. Geralmente usa-se o formato **TIFF** como padrão, mas podemos usar também o **JPEG** (no modo **CMYK**). O problema com o **JPG** é que, dependendo no nível de compactação, pode haver perdas na qualidade da imagem. No **TIFF** não há perdas na compactação. O **TIFF** é um formato flexível de imagens de varredura (bitmap) aceito praticamente por todos os aplicativos. Esse formato tem a capacidade de carregar consigo todas as informações de cores e máscaras, resolução e detalhamento sendo aceito integralmente por todos os paginadores, como o **PageMaker** e o **InDesign**. Esse formato pode ser impresso independente da linguagem da impressora.

### 13.5.1 - Imprimindo Fotos Digitais

A maioria das máquinas digitais capturam imagens em 72 dpi's, isto reduz o peso da imagem, o que possibilita o armazenamento de uma quantidade maior de imagens na máquina. Quando necessitamos enviar a imagem para ser impressa os laboratórios solicitam qua as mesmas



sejam enviadas no formato **RGB** e que tenham uma resolução de **200 dpi's**. Veremos agora como alterar a resolução da imagem sem que haja perda de qualidade.

Abra uma foto digital qualquer. Selecione no menu **Imagem** a opção **Tamanho da Imagem**. Observe que a imagem possui uma resolução de **72 dpi's**, o que é considerada uma resolução baixa, só que o seu tamanho é enorme, **Largura e Altura** são enormes.

Desabilite as caixas referentes a **Redimensionar Estilos, Restringir Proporções e Restaurar Resolução da Imagem**. Desta forma ao alterarmos a resolução da imagem, o Photoshop fará o cálculo do tamanho do documento sem que haja perda de qualidade.

No campo **Resolução**, altere seu valor para 200 dpi's.

Observe que o tamanho do documento foi alterado. Isto indica que a foto pode ser impressa no tamanho máximo de 26 cm x 20 cm sem perda de qualidade.



# 14

## Exercícios

Photoshop CS2

- 14.1 - Escala de Cinza
- 14.2 - Efeito Transparência oval
- 14.3 - Mudança de Cores
- 14.4 - Anúncio - 21 x 21 cm
- 14.5 - Efeito TV Scanline
- 14.6 - Cartaz propaganda
- 14.7 - Folheto Propaganda
- 14.8 - Cartaz Tipografia
- 14.9 - Efeito Azulejos
- 14.10 - Fusão de Imagens
- 14.11 - Convite
- 14.12 - Texto em Relevo
- 14.13 - Destacar texto em uma foto
- 14.14 - Textura Matrix
- 14.15 - Fazendo um cartaz de procurado
- 14.16 - Efeito de Vibração
- 14.17 - Efeito de Vibração, parte 2
- 14.18 - Fogo Simples
- 14.19 - Efeito Congelando
- 14.20 - Transforme uma foto ou imagem em Desenho
- 14.21 - Efeito Dourar
- 14.22 - Criar Máscara de Corte
- 14.23 - Colorização Digital
- 14.24 - O mundo a preto e branco
- 14.25 - Editando Fotos
  - 14.25.1 - Tratamento de Rosto
  - 14.25.2 - Tratamento Corporal
- 14.26 - Texto Cromado



## 14 - Exercícios

Além de podermos alterar imagens existentes, podemos também criar imagens ou projetos gráficos utilizando o Phostoshop.

Antes de iniciar um projeto gráfico, é necessário que alguns parâmetros sejam definidos antecipadamente. Isso faz necessário para que o layout desenvolvido seja corretamente impresso e atinja as expectativas do desenvolvedor.

Alguns desses parâmetros são:

- **Briefing** - documento que deve conter informações relevantes e adequadas à atividade a que está sendo destinada a criação. Exerce o papel de reunir informações que ajudam a direcionar, nortear e selecionar o caminho do conteúdo a ser aplicado no desenvolvimento da peça.

- **Formato de Impressão** - a escolha do formato de impressão (largura e altura) é fundamental para o desenvolvimento de qualquer projeto; uma vez que esse formato seja definido podemos criar um **rafe**, que é um esboço inicial do planejamento gráfico de qualquer trabalho a ser impresso. O rafe é feito a mão livre com os detalhes que o trabalho deverá ter como medidas, textos, desenhos, etc.

- **Quantidade de cores** - a quantidade de cores a ser utilizada no processo de impressão deve ser determinada antes do início do projeto.

- **P/B ou 1 cor** - preto e branco, que na verdade indica que o layout será impresso utilizando-se **uma única cor**, o preto, uma vez que o branco será o do próprio suporte (no caso um papel).

- **Cores ou 4 cores** - No processo de impressão em cores, utilizamos a mistura de quatro cores **Cyan** (Ciano), **Magenta**, **Yellow** (Amarelo) e **Black** (Preto) - **CMYK**; por suas misturas sucessivas conseguimos criar milhares de cores.

- **Pantone** - a escala Pantone (cor especial) com cores puras misturadas fisicamente. Por meio desse sistema obtemos cores impossíveis de se conseguir pelo processo **CMYK**.

- **Resolução** - O valor mais comumente utilizado é: 72 pixel para trabalhos pequenos e 300 pixels para trabalhos maiores.

- **Modo de Cores** - Como o modelo padrão usado pelos monitores para exibir imagens é o **RGB**, devemos sempre trabalhar no modo **RGB**. Ao final do trabalho optaremos: se for para ser exibido no vídeo (internet) continua com o modo **RGB**. Se for para ser impresso, converta o arquivo para **CMYK**.

Ao criar um projeto utilize linhas guias para poder alinhar e orien-

tar os textos e objetos. Para cada elemento que for adicionado no seu projeto, vá criando camadas para que eles fiquem separados e sejam mais fáceis de serem manuseados.

## 14.1 - Escala de Cinza

Objetivo: Transformar uma imagem para escala de cinza mantendo parte dela colorida. (Capítulo 3 - Modelos e Modos de cores e Capítulo 5 - Seleção de Áreas).

Um documento pode ser facilmente transformado inteiramente para o modo Tons de Cinza utilizando o menu **(Imagem / Modo / Tons de Cinza)**.



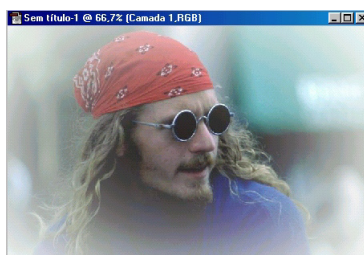
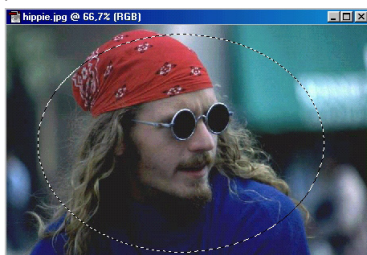
Porém, um efeito muito usado em publicidade é a transformação do documento em escala de cinza destacando uma parte específica mantendo-a colorida.

### Passos:

Abra uma imagem qualquer. Selecione a área onde a cor deve ser preservada, Inverta a seleção (**Menu/Selecionar/Inverter**). Utilize o ajuste remover saturação (**Shift+Ctrl+U**) ou (**Imagem/ajustes/Remover Saturação**).

## 14.2 - Efeito Transparência oval

Objetivo: Criar uma transparência (enevoado) ao redor da imagem (Capítulo 5 - Seleção de Áreas).



Abra a imagem que você quer criar o efeito, crie uma camada branca abaixo da camada da imagem. Selecione a ferramenta Elíptica. Na barra de opções da ferramenta insira um valor para difusão. Esse va-

lor define a largura da aresta difusa e pode variar de 1 a 250 pixels.

Escolha menu > selecionar > inverter, isto fará com que ele selecione tudo que está fora do oval. Pressione a tecla D para alternar entre as cores padrão (preto e branco). Pressione a tecla delete e o plano de fundo é preenchido com branco, atenuando na direção do retrato.

Observação: Uma pequena seleção criada com um raio de difusão grande pode ser tão tênue que suas arestas ficam invisíveis e, portanto, não selecionáveis. Se aparecer a mensagem "Nenhum pixel está mais de 50% selecionado", diminua o raio de difusão ou aumente o tamanho da seleção. Ou clique em OK para aceitar a máscara em sua configuração atual e criar uma seleção na qual você não poderá ver as arestas.

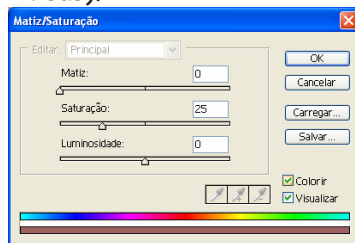
### 14.3 - Mudança de Cores

Objetivo: Alterar a cor de uma área específica (Capítulo 4 - Ajustes de cores e o Capítulo 5 - Seleção de Áreas).

Com alguns cliques é possível mudar cores em certos pontos de uma imagem ou em toda ela. Para fins siga o passo a passo a seguir.

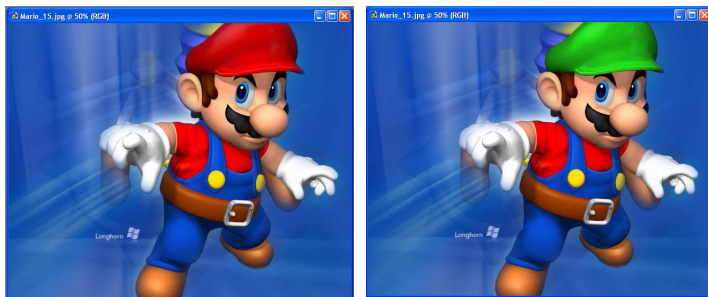
I - Abra uma imagem qualquer. O nosso exemplo é o Mario.

II - Ative a Ferramenta Varinha Mágica, clique sobre a parte onde deseja alterar a cor, clique em **Imagens/Ajustes/Matiz/Saturação**. A seguinte tela aparecerá.



III - Ative a opção **Colorir**. Ajuste as cores para o tom que mais o agrade, clique em **OK**. Veja o resultado.

No nosso exemplo mudamos a cor do chapéu do Mário.



## 14.4 - Anúncio - 21 x 21 cm

Objetivo: Criar um anúncio de propaganda (Capítulo 5 - Seleção de Áreas, Capítulo 6 - Pintura, Correção e Desenho e Capítulo 8 - Trabalhando com textos)

### Conforto Absoluto

A novíssima linha de sapatos "Inteligente Confort" das lojas Rafic são uma grata surpresa para as mulheres. Além de serem muito elegantes são realmente muito confortáveis e especialmente indicados para quem tem extensa jornada de trabalho ou permanece em pé durante muitas horas consecutivas.

O seu acabamento interno foi desenvolvido em *swallow*, que é um material extremamente confortável.

É usualmente utilizado para a confecção de tênis. Externamente os sapatos da linha "Inteligente Confort" são produzidos em couro ou pelica, possuem uma extensa gama de cores.

Você pode encontrar os sapatos da Rafic nas principais lojas do país.

Para visualizar o mostruário completo da coleção, acesse o site [www.rafic.net.br](http://www.rafic.net.br) ou passe na loja mais próxima.

O que você está esperando?



Abra um arquivo novo com as medidas de 21 x 21 cm, resolução 72 pixels. Crie uma nova camada, utilize a ferramenta de seleção **Letreiro Retangular** para criar uma área retangular e aplicar cor na camada.

Crie uma nova camada como o nome de preto, crie uma seleção no formato de uma barra, não importa o tamanho, pois ela pode ser ajustada utilizando a barra de opções da **transformação livre** (control + T ou barra de menu > editar > transformação).

Aplique a cor preto. Utilize a ferramenta **texto horizontal** e digite a frase **Conforto Absoluto**. O texto pode ser configurado antes ou após a sua inserção através da barra de opções da ferramenta texto. Faça uma caixa de texto e digite o texto.

Insira a imagem dos sapatos. Abra a imagem (arquivo > abrir), utilize a **ferramenta mover**, clique e arraste a imagem para dentro do arquivo.

Insira o texto: "O que você está esperando?" Na barra de opções da ferramenta texto, clique no botão texto distorcido e na caixa de diálogos escolha o melhor modelo.

Salve o projeto com a extensão padrão do programa, ou seja, **PSD**, para possíveis utilizações ou alterações futuras.

Como neste caso o nosso objetivo é a impressão, primeiro passaremos o modo de cores para **CMYK**, depois achataremos a imagem para reduzir o tamanho do arquivo e salvaremos novamente a imagem, mas com a extensão **TIFF**.

## 14.5 - Efeito TV Scanline

Objetivo: Criar um efeito especial para utilizar na Web. (Capítulo 5 - Seleção de Áreas)

O efeito TV Scanline é muito usado na Internet principalmente em barras de títulos ou menus. Para impressão, esse efeito não é reco-



mendado, pois a baixa resolução altera o resultado final.

Ele consistem em simular uma imagem de televisão, que só possui linhas de resolução horizontais.



## TV Scanline



Crie um novo documento com o tamanho de (2 x 2 Pixels) com 72 Dpi. Pinte com a cor preta metade do espaço utilizando a ferramenta lápis com a largura da ponta em 1 pixel.

Selecione todo o arquivo (Ctrl + A) e defina-o como Padrão ( Menu Editor / Definir Padrão).

Abra a sua imagem com a logomarca. No exemplo "comterra".

Crie um novo camada acima e pinte-o utilizando a padrão criada anteriormente. (barra de ferramentas balde de tinta e na barra de propriedades > padrão > escolha o modelo criado)

Regule o preenchimento e a opacidade.

Um exemplo de site que usa esse efeito é [www.3g.com.br](http://www.3g.com.br)

## 14.6 -Cartaz propaganda

Objetivo: Criar um cartaz de propaganda utilizando pincéis. (Capítulo 5 - Seleção de Áreas, Capítulo 6 - Pintura, Correção e Desenho e o Capítulo 8 - Trabalhando com Textos).

Abra um arquivo novo com as dimensões 210 mm x 297 mm (A4). Coloque a cor de fundo de sua preferência, no exemplo - vermelho.

Crie linhas guias deixando uma margem de 1 cm em cada um dos lados do cartaz (medidas horizontais 1 cm e 28,7 cm e verticais 1 cm e 20 cm).

Insira um **letreiro retangular** na área de trabalho, descontando as margens de 1 cm indicadas pelas linhas guias. Isto serve para você poder pintar sem se preocupar com as margens



do desenho, porque esta pintura não ultrapassa o letreiro.

Na barra de ferramentas selecione a **Ferramenta Pincel**. Na barra de opções da ferramenta clique sobre a seta que se encontra à frente da opção **Pincel**. O seletor de predefinições será aberto. Clique sobre a seta que se encontra no canto superior direito do seletor.

No menu de opções que será aberto, escolha **pincéis de efeito especial**. Aparecerá uma **caixa de diálogos** perguntando se você deseja substituir os pincéis atuais por pincéis de efeito especial. Clique sobre o botão **OK** para confirmar.

No painel de amostras escolha o pincel **número 69** correspondente a **Azaléia**. No diâmetro mestre, que corresponde ao tamanho da ponta do pincel, altere o valor para 75 pixels. Este pincel utiliza as cores de primeiro e segundo plano como base para o desenho. Então selecione estas duas cores.

Mova o cursor do mouse até a área que será aplicado o desenho e movimente-o de modo que o desenho cubra toda a área selecionada.

Este recurso de pintura dará uma nova aparência ao seu layout, agora é só digitar o seu texto.

E não se esqueça: Como o trabalho é para impressão, temos que converter para o modo **CMYK**, achatar a imagem e salvá-lo com a extensão **TIFF**. Mas antes salve o original em **PSD**, para possíveis alterações.

## 14.7 - Folheto Propaganda

Objetivo: Criar um folheto de propaganda utilizando formas e demarcadores (Capítulo 5 - Seleção de Áreas, Capítulo 6 - Pintura, Correcção e Desenho, Capítulo 8 - Trabalhando com Textos).

Abra um novo arquivo no tamanho **A3**, modo de cor **RGB** e cor de fundo preto.

Como usaremos o formato **A3** no sentido horizontal temos que girar a imagem. Para girar a tela de pintura, selecione no menu **Imagem** a opção **Girar Tela de pintura** e em seguida **90° Horário**.

Use a ferramenta **Letreiro** **Elíptica** para criar um círculo. Na **barra de propriedades** selecione a opção **Tamanho Fixo** no campo **Estilo**. Insira o valor de 16 cm para a **Largura** e **Altura** do Círculo.



Dê um clique na área de trabalho para que o círculo seja criado. Alterne entre as cores do primeiro plano e as do segundo plano. Utilize a ferramenta **Balde de Tinta** para despejar a cor branca sobre a área selecionada.

Na caixa de ferramentas, escolha a Ferramenta **Forma Personalizada**. Na barra de opções, clique sobre a **seta** que se encontra à frente do campo **Forma** para abrir o menu pop-up com as opções.

Clique na seta no canto superior direito do painel de opções para disparar as opções de forma. No menu que surgirá escolha a categoria **Setas**. Uma janela será aberta solicitando a confirmação da substituição das formas. Clique sobre o botão **Ok** para confirmar.

Um novo painel de opções será carregado com a categoria escolhida. Escolha a opção de seta que desejar e pressione **Enter**.

Na barra de opções da ferramenta clique sobre o botão **Camada de Forma**, no caso não esteja selecionada. Mantenha **Shift** pressionada e arraste o mouse para desenhar a forma escolhida.

Para ajustar a forma de seta ao layout vamos rotacioná-la. Para fazer isso, selecione no menu **Editar** a opção **Transformação Livre do Demarcador**. Na barra de opções da ferramenta localize o campo **Definir rotação** e insira o valor **-40** e pressione a tecla **Enter** para confirmar. Utilize a ferramenta **Mover** e posicione a seta como no layout.

A paleta **camadas** exibirá uma miniatura da forma com o preenchimento.

Utilizaremos as opções de Ferramenta **Caneta** para criar uma forma livre e posteriormente utilizar essa forma como âncora para um texto.

Na caixa de ferramentas escolha a opção **ferramenta caneta**. O photoshop por padrão fecha automaticamente o traçado da caneta quando se encontra no modo **camadas de forma**. Para poder trabalhar somente com as linhas do demarcador, selecione na **barra de propriedades** a opção **Demarcadores**.

Desta forma, criaremos um demarcador que não contém pixels associados e não depende da camada atual. A vantagem de se usar um demarcador é a possibilidade de traçar ou preencher o mesmo demarcador várias vezes em diferentes locais e diferentes camadas. Crie um demarcador no formato de um ponto de interrogação.

Na caixa de ferramentas, selecione a Ferramenta **Texto Horizontal**. Mova o cursor do mouse até a borda do demarcador e observe que o cursor mudará de formato. Clique sobre o demarcador e digite o texto: "Apocalypse Rock Bar - chopp grátis a noite toda! Você não pode

perder". Observe que o texto passa a assumir o formato do demarcador. Configure o texto.

Utilizando a ferramenta texto, insira o restante do texto que se encontra no layout, configurando fontes e tamanhos da melhor maneira possível.

## 14.8 - Cartaz Tipografia

Objetivo: Criar um cartaz de propaganda utilizando pincéis de pintura e demarcadores para alterar o formato de um texto. (Capítulo 6 - Pintura, Correção e Desenho e Capítulo 8 - Trabalhando com textos)

Abra um arquivo novo com as dimensões 210 mm x 297 mm (A4). Deixe-o com a cor de fundo preto 100%. Faça a pintura do layout da mesma maneira que foi feita no exercício 14.6, utilizando outras cores.

Insira a palavra "tip" e configure-a com as seguintes características: fonte **Incised 901 Bt**, estilo Roman, tamanho 490 pt na cor branca.

Altere o seu posicionamento para ponto de referência central, posição horizontal  $x=297,5$  mm e posição vertical  $y=421$  mm.

Vamos utilizar um recurso para converter o texto em formas, desta maneira a camada de texto será substituída por uma camada com uma máscara de vetor. Com esse recurso será possível editar a máscara de vetor modificando o seu formato.

Mantenha a camada de **texto** selecionada, selecione no menu **Camada** a opção **Texto** em seguida **Converter para Forma**. Depois de transformar um texto em **Forma de Vetor** não será mais possível editar os seus caracteres como texto.

Exiba a **paleta Demarcadores** e veja que um novo demarcador foi criado com o nome de **tip Máscara de Vetor**. Utilizaremos esse demarcador para editar e alterar o formato da letra **p** que compõe a palavra tip.

Utilizaremos a **Ferramenta Seleção Direta** que torna possível mover os pontos de ancoragem para alterar a configuração de segmentos.

Na caixa de ferramentas, selecione a **Ferramenta Seleção Direta**. Clique sobre a letra **p** e observe que alguns pontos serão destacados. Esses pontos são referentes à ancoragem da forma, ou seja, ao serem modificados alterarão o formato do objeto.

Mantendo a tecla shift pressionada, clique sobre os dois pontos que compõem o topo da letra. Desta forma, ambos estarão selecionado

e ao movê-los serão movimentados simultaneamente evitando distorções.

Para verificar se estão selecionados, os dois pontos devem estar brancos. Selecione novamente a tecla Shift, clique entre os dois pontos e mova para cima até que se encostem ao topo de pintura. Repita o processo com a parte inferior da letra p.

O Demarcador de trabalho cria um arquivo temporário, portanto é necessário salvá-lo para evitar que seu conteúdo seja perdido. Caso a seleção do demarcador de trabalho seja cancelada sem ser salva e você volte a desenhar, um novo demarcador substituirá o existente.

Na pasta Demarcadores, dê um duplo clique sobre a camada **tip Máscara de Vetor**.

A janela **Salvar Demarcador** será aberta. No campo Nome insira a palavra **tip** e clique sobre o botão **OK** para confirmar.

O demarcador que acabou de ser salvo será inserido na paleta **Demarcadores**.

Vamos excluir o demarcador temporário da guia. Para isso, selecione a camada **tip Máscara de Vetor** e clique sobre o ícone de lixeira que se encontra na barra da paleta **Demarcadores**.

Como a máscara de forma do demarcador temporário foi removida, a área branca anteriormente mascarada foi liberada e teremos uma camada branca sobre o fundo preto que não utilizaremos mais. Desta forma, exclua a camada **tip** mantendo-a selecionada e clicando sobre o ícone da lixeira que se encontra na parte inferior da paleta **Camadas**.

Agora que modelamos e chegamos à forma exata que vamos utilizar, é possível definir o demarcador como uma borda de seleção. Desta forma, poderemos aplicar um preenchimento nele.

Na paleta **Demarcadores**, clique sobre a camada tip. Arraste-a e solte-a sobre o ícone **Carregar demarcador como uma seleção**.

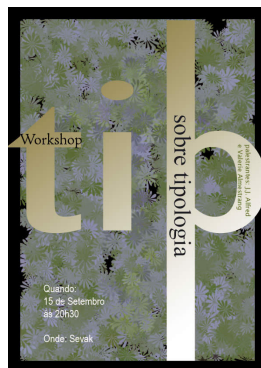
Uma seleção no formato do demarcador será criada. Na paleta Camadas crie uma nova camada e chame-a de **tip**.

Na caixa de ferramentas selecione a opção **Ferramenta Degradê**.

Na barra de opções da ferramenta clique sobre o **seletor de degradê**. A lista **Editor de Degradê** será aberta permitindo que seja definido um novo degradê. Escolha a opção Primeiro plano para transpar, desta forma o degradê sairá do branco até atingir a transparência. Clique na área de amostra do degradê para que ele possa ser editado. A caixa editor de degradê será aberta permitindo os seus ajustes. Altere o posicionamento do ponto médio de opacidade até que atinja a localização 81. Clique sobre o botão **OK** para confirmar.

Para aplicar e preencher a área selecionada com o degradê altere o primeiro plano e plano de fundo para branco. Clique e arraste o mouse na parte superior esquerda para a parte inferior direita dentro da área de trabalho. Remova a seleção e observe o resultado.

Digite o restante dos textos encontrados no exemplo do layout ao lado. Depois de digitar o texto "sobre tipologia" ele deve ser rotacionado. Para isso, selecione no menu **Editar** a opção **Transformação** e, em seguida, **Girar 90°**.



Salve o trabalho. Depois achate as imagens e salve novamente usando o formato **TIFF**.

## 14.9 - Efeito Azulejos

Objetivo: Gerar uma imagem com aparência de azulejos. (Capítulo 5 - Seleção de Áreas, Capítulo 10 - Camadas)

Primeiramente deve-se criar o padrão que criará o efeito azulejo: Crie um arquivo de 100 x 100 pixels, transparente. Destranque-o e adicione um efeito de camada **Chanfro e Entalhe**. Aumente a área de tela em 2 pixels. Selecione a parte nova da imagem e pinte-a com a cor cinza.

Defina um novo padrão: com o arquivo livre de seleções, vá em (Menu editar / Definir padrão / digite o nome).

Abra uma imagem qualquer. Crie uma nova camada e pinte com o padrão criado anteriormente: (Menu editar > Preencher > Padrão).

## 14.10 - Fusão de Imagens

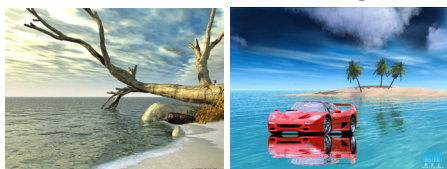
Objetivo: Fundir duas ou mais imagens utilizando camadas. (Capítulo 10 - Camadas)

Uma das técnicas mais úteis do Photoshop é o de poder-se fundir duas imagens e formar uma só.

1º Passo: Em Arquivo/Abrir, escolha duas imagens qualquer...

2º Passo: Selecione a imagem Ferrari, pressione CTRL + A, (selecionar tudo) depois CTRL + C, feche a imagem Ferrari, agora CTRL + V. Note uma imagem sobrepôs a outra.

3º Passo: Nesse momento



faça como a figura ao lado.

- Escolha **Multiplicação**.
- Ajuste a **Opacidade** e **Preen** de acordo com o que achar melhor...

Veja o Resultado!



## 14.11 - Convite

Objetivo: Criar um convite utilizando ferramentas de desenho e aplicando efeitos e estilos de camada. (Capítulo 6 - Pintura, Correção e Desenho, Capítulo 10 - Camadas)

Abra um novo arquivo com 150 mm x 100 mm, modo de cor RGB e resolução de 300 dpi's. Deixe-o com a cor de fundo branca.

Selecione no menu **Selecionar** a opção **Tudo**. O photoshop criará uma seleção em torno de toda a tela de pintura. Vamos criar uma borda colorida. Para criar um traço, selecione no menu **Editar** a opção **Traçar**. A janela traçar será aberta. Defina as seguintes características: largura - 2, cor - preto 100%, localização - centro. Clique sobre o botão OK para confirmar.

Utilize a ferramenta **Letreiro Elíptica** para criar um círculo que será o miolo da flor. Não se preocupe com o tamanho do círculo, posteriormente ele poderá ser ajustado.

Tendo o círculo como referência e utilizando a ferramenta **Caneta**, crie os pontos que serão convertidos em pétalas até que o ponto final se encontre com o inicial. Utilizando a **Ferramenta Converter Pontos**, clique e arraste o mouse sobre os pontos convertendo-os em curvas ajustando-os para que fiquem com o formato de pétalas.

Para aproveitar a seleção do círculo feita para ajudar no desenho das pétalas, crie uma nova camada com o nome de **miolo**. Utilizando a **Ferramenta Lata de Tinta** aplique a cor vermelha no centro do círculo.

Abra a paleta **demarcadores**, nela tem uma miniatura no formato do demarcador (flor). Dê um duplo clique sobre a miniatura do demarcador e salve-o com o nome de **flor**.

Clique sobre a opção **Carregar Demarcador como uma seleção**: desta forma será criada uma seleção no formato das pétalas.



Antes de aplicar o preenchimento, crie uma **nova camada** com o nome de **flor** e posicione-a abaixo da camada miolo. Para isso, basta selecionar a camada e movê-la para baixo.

Mantenha a camada flor selecionada e clique sobre o ícone **Adicionar um estilo de camada** que se encontra no rodapé do painel da camada.

No menu que se abrirá, selecione a opção **Sombra Projetada**. A janela **Estilo de Camada** será aberta, a qual permite aplicar diversos estilos. Para editar o estilo escolhido, clique sobre ele e uma série de opções será disponibilizada. Configure as seguintes opções em relação à sombra projetada:

- **Modo de mesclagem: multiplicação**
- **cor da sombra:** C= 32%, M= 96%, Y= 78% e K= 32%.
- **opacidade:** refere-se à opacidade da sombra; deixe com 75%.
- **ângulo:** ângulo da fonte de luz; configure-o em 120°.
- **distância:** deslocamento da sombra em relação objeto; determine 21 px.
- **tamanho:** tamanho da sombra; deixe-a com 21 px.

Clique sobre o botão OK para confirmar

O efeito será aplicado e estará vinculado à camada do objeto a que foi aplicado.

Dê dois cliques sobre o ícone representado pela letra **f**. A caixa **Estilo da Camada** será aberta novamente. Clique sobre a opção **Chanfro e Entalhe**. Dê um duplo clique sobre o efeito para editar as suas opções de configurações.

- **estilo:** determina a posição do chanfro; escolha **chanfro interno**.
- **técnica:** determina a formação do chanfro; escolha a opção **suave**.
- **profundidade:** refere-se à intensidade do sombreamento; configure-a com 30%.
- **direção:** configure-a para que seja acima.
- **tamanho:** tamanho da sombra; deixe-a com 21 px.
- **ângulo:** refere-se ao ângulo da fonte de luz; configure-o em 120°.
- **altitude:** determina a altura da fonte de luz; configure-a para 30°.

Abaixo da opção **chanfro e entalhe** se encontram as subopções de estilo. Clique sobre **Textura**. Dê um duplo clique sobre o estilo para poder configurar as suas opções. Na categoria **Elementos**, botão



**Padrão**, clique sobre a seta que se encontra ao lado do quadro visualizador para disparar as suas opções. Escolha a categoria denominada **Madeira**.

- **Escala**: define o tamanho da textura; altere o seu valor para 412%.

- **profundidade**: define a resistência da textura; deixe o seu valor com +100%.

Clique sobre o botão OK para confirmar e aplicar o estilo.

Aplique um efeito de Brilho externo ao miolo da flor, adicione um ruído com 83% à opacidade de brilho e defina a cor do brilho como C= 7%, M= 46%, Y= 89% e K= 30%.

Como o número de camadas está ficando muito grande, podemos **criar conjuntos de camadas**, facilitando as ações de mover, modificar e bloquear. Para criar um novo conjunto de camadas, clique sobre o ícone de uma pasta que se encontra no rodapé do painel **Camadas**.

Uma pasta com o nome Agrupar 1 será criada. Renomeie o conjunto dando um duplo clique sobre ele e chamando-o de flor. Para adicionar as camadas para dentro do conjunto flor, selecione, arraste-as e solte-as para dentro da pasta.

Mova a sua flor para o lado superior esquerdo da tela de pintura. Se a sua flor estiver muito grande, ajuste seu tamanho utilizando as ferramentas de transformação.

Crie uma nova camada com o nome retângulo e trace uma seleção retangular. Altere a configuração de degradê para Exemplos de Ruídos, opção Nascer do Sol. Altere a sua opacidade para 58% e aplique-a à seleção, da esquerda para a direita. Altere o posicionamento da camada para que a mesma fique abaixo do conjunto flor.

Crie uma nova camada com o nome endereço. Desenhe uma barra na parte inferior da área de trabalho. Utilizando a ferramenta contageotas capture a cor de preenchimento do miolo da flor e preencha a barra com a mesma cor.

Preencha os dados do convite com o tema Festa da Primavera. Salve em PSD e TIFF.

## 14.12 - Texto em Relevo

Objetivo: Criar um texto em relevo sobre uma imagem. (Capítulo 4 - Ajustes de Cores, Capítulo 5 - Seleção de Áreas - Capítulo 9 - Canais e Máscaras)

Abra uma imagem qualquer. Na paleta canais, crie um novo canal. Escreva um texto qualquer utilizando cor branca e uma fonte larga

como a Arial Black. Duplique o canal e chame-o de sombra preta.

Utilize o filtro "Entalhe": ( Filtro / Estilização / Entalhe). Duplique o canal "sombra Preta" e chame-o de sombra branca. No canal "sombra branca" utilize o ajuste "inverter": (Imagem / Ajustes/ Inverter). Nos dois canais (sombra branca e sombra preta), utilize o ajuste Limiar: ( Image / Ajustes / Limiar) (+ - 180).



No RGB, carregue as seleções: (Selecionar / Carregar Seleção/ Sombra Preta) e pinte de preto: (Editar / Preencher / Preto) e carregue a sombra branca e pinte de branco: (Editar / Preencher / Preto).

## 14.13 - Destacar texto em uma foto

(Capítulo 10 - Camadas)

Em muitas ocasiões nos deparamos com um problema que às vezes pode parecer um bicho de 7 cabeças: o contraste da fonte com um fundo complexo pode as vezes não dar o destaque necessário daquilo que queríamos passar, adotando técnicas simples mas de grande utilidade podemos resolver isso de diversas maneiras para diversos tipos de ocasiões onde esse problema acontece.

Vamos exemplificar com uma fotografia comum encontrada na internet...

Observe que parte da informação se perdeu nas cores, não podemos colocar nem uma cor mais escura, nem uma cor mais clara pois ambas perdem seu destaque na foto.



1º Método: Traçado, a maneira mais simples... Uma das maneiras mais simples de destacar o texto em cima de uma foto é aplicar o traçado. Clique na camada, com o botão direito do mouse e em seguida, **opções de mesclagem**. Marque e clique na opção **Traçado**, escolha a cor e a espessura entre outras opções.

2º Método: Uma técnica mais avançada...

Essa técnica é um pouco mais avançada que a outra, ela exige um pouquinho de paciência do usuário e não é aplicável a toda as fotografias. Procure uma cor que se aplique melhor na foto, mesmo que tenha

algum pedaço que não se aplique. No meu caso eu escolhi o branco por que contrasta melhor com a floresta, embora não tenha contraste nenhum com a asa do pássaro...

Clique na camada, com o botão direito do mouse e em seguida, **Converter camada em Bitmap**, transformando-o em imagem. Com sua ferramenta de seleção favorita, selecione na foto a área que se perdeu no texto.

Com a área selecionada clique na Camada de texto (já convertida em bitmap), Menu > Imagem > Inverter e pronto...



## 14.14 - Textura Matrix

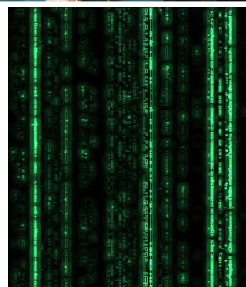
(Capítulo 11 - Filtros)

1º Passo: Crie uma imagem de 300x350, com Branco de cor de Fundo.

2º Passo: Vá em Filtro > Textura > Granulado e altere seus valores para: Intensidade 100; contraste 100; Tipo de Granulado = vertical.

3º Passo: Mude a cor Principal para um Verde Claro e a cor de fundo para Preto. Agora vá em Filtro > Artístico > Neon e altere as propriedades as seguir: Extensão do Brilho = 5; Intensidade do Brilho = 15, em Cor do Brilho selecione um verde um pouco mais escuro que a do 1º plano. Clique OK

4º Passo: Nesse momento vá em Filtro > Estilização > Arestas Brilhantes. E entre com os seguintes valores: Largura da aresta = 1; Brilho da aresta = 15; suavidade = 1.



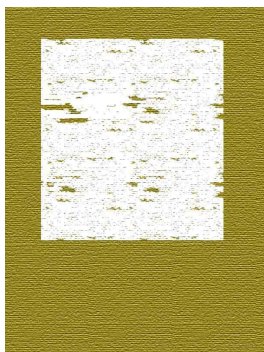
## 14.15 - Fazendo um cartaz de procurado

(Capítulo 4 - Ajustes de Cores, Capítulo 5 - Seleção de áreas, Capítulo 10 - camadas e Capítulo 11 - Filtros)

Vamos fazer um cartaz de procurado parecido com aqueles de filmes de faroeste.

1º Passo: Abra uma nova imagem (arquivo/ novo) de 602 de largura e 800 de altura, em seguida pegue a ferramenta lata de tinta e pinte com uma cor meio escura, eu usei \*958621.

2º Passo: Agora vá em Filtro/Textura/Texturizador. Deixe escala em 151% e relevo em 6 dê ok.



3° Passo: Agora pegue a ferramenta letreiro retangular e faça um retângulo mais ou menos no meio do cartaz. Agora com a lata de tinta pinte-o de branco. Repare que na primeira vez vai ficar só uma parte pintada.

Então pinte várias vezes. A imagem vai ficar meio respingada mas o efeito é esse. Veja:

4° Passo: Abra uma foto qualquer (Arquivo/Abrir) que você vai colocar no cartaz ou pegue essa que eu usei.



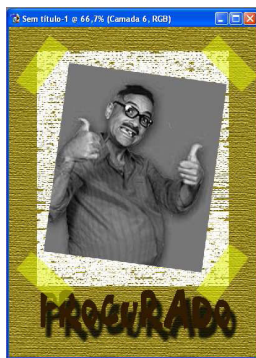
5° Passo: Depois Menu > imagem > ajustes > matiz/saturação e deixe a saturação em - 100, pare deixar a foto em preto e branco. Em seguida vá em selecionar / tudo e aperte ctrl c. Abra novamente o seu cartaz e dê um Ctrl v.

Veja que a imagem vai ficar grande. Vá em editar / transformação livre e deixe a imagem da maneira que quiser.

6° Passo: Com a ferramenta texto escreva procurado abaixo da foto com uma cor marrom, usei \*311c01. Novamente com a transformação livre deixe o texto da maneira que quiser e tecla enter. Agora na paleta de camadas ao lado do cartaz clique com o botão direito na camada de texto e vá em opções de Mesclagem. Na aba sombra projetada deixe opacidade em 81%, distância em 27, expansão em 19% e tamanho em 7. Dê ok. Você pode colocar também o valor da recompensa e fazer os mesmos efeitos se quiser.

7° Passo: Chegamos a última parte do nosso cartaz. As fitas adesivas. Crie uma nova camada. Com a ferramenta letreiro retangular faça um pequeno retângulo na borda da parte branca do cartaz e pinte-a com uma cor amarela. Na paleta de camadas deixe a opacidade em 60% e o preen. em 94%. Com a transformação livre você pode mudar a posição da fita veja:

Faça isto nos 4 cantos da parte branca do cartaz. (nos outros não precisa mudar a opacidade e o preenchimento, eles já ficam ajustados). Você pode também duplicar as fitas adesivas (arraste segurando alt) e posicione.



## 14.16 - Efeito de Vibração

(Capítulo 11 - Filtros)

1º Passo: Crie nova imagem, pode ser 800x600, com 72dpi(se for p/ internet) ou 300dpi(para impressão). Logo após vá na Ferramenta de Texto na Barra de Ferramentas. Digite o texto desejado.

2º Passo: Transforme o texto em imagem. Vá até o menu Camada > Converter em Bitmap > Texto.

3º Passo: Aplique o filtro Desfoque de Movimento no menu Filtro > Desfoque > Desfoque de Movimento, configure a distância para 15 pixels e ângulo 0.

4º Passo: Converta a imagem para Tons de Cinza, caso não esteja. Em seguida vá para o menu Imagem -> Modo -> Bitmap.

Em seguida que abrir a janela Bitmap mude o Método para Tela de Meio tom. Na janela Tela de Meio tom, altere a Frequência para 19 e o ângulo para 45°.

5º Passo: Altere para modo CMYK e salve o arquivo. Veja-o impresso, a sensação ao olhá-lo de longe é bem interessante. Experimente outros recursos com esse efeito também.

## 14.17 - Efeito de Vibração, parte 2

(Capítulo 9 - Canais e Máscaras, Capítulo 11 - Filtros)

1º Passo: Crie um novo arquivo. Neste caso, eu usei a ferramenta texto para criar minha imagem, mas você pode fazê-lo com qualquer outra imagem que combine com o efeito final.

Com a imagem criada selecione, com a tecla CTRL pressionada, a camada onde está a figura que você deseja aplicar o efeito. Isso fará com que se crie uma seleção de contorno.

2º Passo: Vá até o menu Selecionar > Modificar > Expansão, aplique 10 pixels na caixa de diálogo. Isso aumentará o tamanho da seleção.

3º Passo: Ative o modo máscara clicando na barra de ferramentas "Editar no modo Máscara Rápida" ou clique na tecla Q, logo em seguida vá em Filtro > Pixelização > Meio Tom em Cores. Neste momento você já terá uma breve visualização do seu efeito.

Utilizando as teclas CTRL+F você pode ir aplicando o efeito até ficar do seu gosto. Neste exemplo só reapliquei 3 vezes.

**Adriana**

**Adriana**

4º Passo: Retire o modo máscara clicando na barra de ferramentas "Editar no modo Padrão" ou clicando novamente na tecla Q. E aplique alguma cor na seleção usando o Balde de Tinta.

Aparecerá uma mensagem dizendo que esta camada deverá ser transformada em Bitmap, clique em Ok.

O Resultado deverá ficar aproximadamente assim.



5º Passo: Retire a seleção e incremente com alguma cor de fundo. (Clique na camada plano de fundo, escolha a cor e utiliza o balde de tinta para colorir). O meu ficou assim:



## 14.18- Fogo Simples

(Capítulo 11 - Filtros)

Forma simples:

1º Passo - Vamos começar criando uma nova Imagem em RGB com 400 x 300 pixels com fundo preto.

2º Passo - Selecione a ferramenta texto e digite a palavra Fogo com fonte arial e centralize o texto na parte inferior da tela.

3º Passo- Escolha Imagem, Girar Tela de Pintura, 90 Horário. Converta em Bitmap (Camada > Converter em Bitmap > texto). Escolha Filtro, Estilização, Vento e deixe o Método em Vento e direção "da esquerda". Aplique o mesmo filtro mais uma vez pressionando Ctrl+F.

4º Passo - Agora aplique um Filtro, Distorção, Ondulação (Intensidade 100% e Tamanho Médio). Novamente Filtro > estilização > Vento e Filtro, Distorção, Ondulação.

5º Passo - Agora, escolha Imagem, Girar Tela de Pintura, 90 anti-horário e pressione Ctrl+E para unir a Camada com o fundo.

6º Passo - Pressione Ctrl+B ou escolha Imagem, Ajustes, Equilíbrio de Cores e marque os valores: 100,0,-100 para os modos: Sombras e Tons Médios e para o modo Realces, marque: 100,0,-10. Este é o efeito final:

Abuse um pouco dos Filtros de Distorção e terá novos efeitos.



## 14.19 - Efeito Congelando

(Capítulo 11 - Filtros)

1º Passo: Crie um novo documento de 500 x 400 pixels, fundo branco. Selecione a Ferramenta de Texto e escreva alguma coisa e, logo em seguida converta em bitmap. Camada > Converter em Bitmap > texto.

2º Passo: Vá em Filtros, Ruído e Adicionar Ruído. Marque intensidade: 145%, uniforme e monocromático.

3º Passo: Agora vamos mesclar as camadas - "CTRL+E".

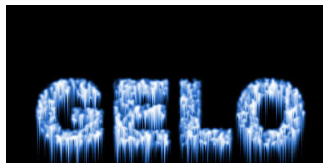
4º Passo: Vá até Filtro, Pixelização, Cristalizar - tamanho 3.

5º Passo: Agora vá em Filtro, Ruído, mediana - valor 1, depois vá em Filtros, Desfoque, Desfoque Gaussiano e altere o seu raio para 1.

6º Passo: Vá em Imagem, girar tela de pintura e 90° Horários.

7º Passo: Em seguida, vá em Imagem, Ajustes, Inverter (Ctrl+I). Depois Filtros, Estilização, Vento.

8º Passo: Agora, Imagem, Girar tela de pintura e 90° Anti-horário para seu texto voltar à posição inicial. E para terminar vá em Imagem, ajuste, Matriz/Saturação (Ctrl+U). Habilite a opção Colorização, só então coloque os seguintes números: 215, 63, 0.



## 14.20 - Transforme uma foto ou imagem em Desenho

(Capítulo 4 - Ajustes de Cores, Capítulo 11 - Filtros)

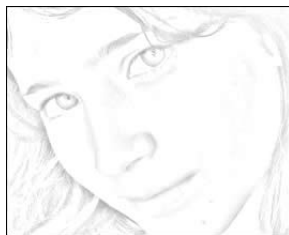
Abra sua imagem. Vá em Imagem > Ajustes > Remover Saturação ou então Shift+Ctrl+U.

Duplicate a camada, botão direito > duplicar camada ou Ctrl+J.

Agora aplique na camada que foi duplicada o Inverter. Vá a Imagem > Ajustes > Inverter ou então Ctrl+I.

Agora vá a camada duplicada e selecione o Subexposição Linear, se você estiver feito até agora tudo certinho vai tomar um susto (a imagem desaparece) mais não se preocupe, pois agora que vamos aplicar o efeito.

Vá em Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano e clique. Vai abrir uma janela onde você vai configurar a gosto o Raio da melhor forma que você achar e depois clique em OK.



## 14.21 - Efeito Dourar

(Capítulo 4 - Ajustes de cores, Capítulo 5 - Seleção de Áreas, Capítulo 9 - Canais e Máscaras, Capítulo 10 - Camadas e Capítulo 11 - Filtros)

Passo 1: Abra um documento do tamanho que preferir e no modo RGB. Escolha a ferramenta de texto e digite o texto que quiser. Segure a tecla Ctrl e clique uma vez na camada do texto para criar uma seleção em torno do texto.

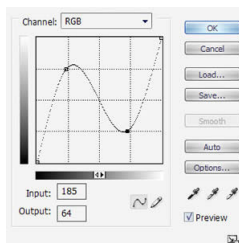
Passo 2: Vá ao menu **Selecionar** e clique na opção **Salvar Seleção** para salvar sua seleção como **Canal Alfa**. Quando a caixa de diálogo aparecer clique em **Ok**.

Pressione Ctrl+D para desfazer sua seleção. Agora exclua sua camada de texto clicando no ícone da lixeira no final da paleta de camadas.

Passo 3: Clique na guia da **paleta Canais** ao lado da guia **Camadas**. (Se não encontrar, vá no menu **Janela** e clique em **Canais**). Clique em **Alfa 1** e em seguida vá ao menu **Filtro**, e em **Desfoque** clique no **filtro Desfoque Gaussiano**. Digite 1 pixel para aplicar um leve efeito de desfoque. (Se sua imagem estiver em uma resolução muito alta, experimente usar pelo menos 3 pixels).

Passo 4: Volte à paleta **Camadas** e clique na camada **Plano de fundo** uma vez para ativá-la. Vá ao menu **Filtro**, **Acabamento** e clique em **Efeitos de Iluminação**. Ao abrir esta caixa de diálogo, somente altere a opção **Textura** para **Alfa 1**. Feito isso clique em **Ok**.

Passo 5: No menu **Imagem**, e em **Ajustes**, clique em **Curvas**. Crie uma curva parecida com essa abaixo: - Entrada: 185 - Saída: 64



Quando estiver igual a mostrada acima, clique em **Ok**. Sua imagem ficará parecida com esta:



Passo 6: Vá ao menu **Selecionar** e clique em **Carregar Seleção**. Quando a caixa de diálogo aparecer escolha **Alfa 1** e clique em **Ok**. Isto irá carregar sua primeira seleção salva no início. Depois disso vá ao **menu Selecionar**, e em **Modificar**, clique em **Expansão**. Digite 3 e clique em **Ok** para expandir a seleção atual. Perceba se a seleção irá ficar perfeitamente em torno do texto, se não, mude os valores para menor ou maior conforme seu caso até deixar o texto



selecionado até a margem.

Passo 7: Com a camada do texto ativada, pressione Shift+Ctrl+J para colocar seu texto em uma camada separada. Depois disso, clique uma vez na camada plano de fundo e aperte Ctrl+A para selecionar toda a área, aperte a tecla D para configurar sua cor de plano de fundo para branco e aperte Delete para excluir o fundo.

Passo 8: Clique duas vezes na camada do texto para abrir a janela **estilo de camada** e selecione o **efeito sombra projetada**. Ajuste a sombra a seu gosto, lembrando de não aplicar uma sombra muito escura, deixa uma sombra suave para não criar um aspecto muito artificial na imagem. Por último, selecione a opção **Sobreposição de cor** e troque **Modo de Mesclagem** para **Sobrepor**. Em seguida escolha uma cor dourada. No meu caso eu usei a seguinte cor: R=208, G=165, B=31. Clique em **Ok** para aplicar o efeito.

Adriana

## 14.22 - Criar Máscara de Corte

(Capítulo 10 - Camadas)

Abra um novo arquivo 21cm x 29,7cm. Abra e mova 6 imagens de animais para o arquivo. Todas as imagens tem que ter o mesmo tamanho. No nosso exemplo: 25,78mm x 20,88mm. Alinhe as imagens à esquerda da área de trabalho e distribua o espaçamento entre elas.

Trace uma linha guia, no sentido vertical, que delimite e deixe todas as imagens com a mesma largura. No painel **camadas**, retire a visibilidade da **camada plano de fundo**. Selecione no menu camada a opção **Mesclar Camadas Visíveis**.

Renomeie a camada chamando-a de animais. Baseando-se na linha guia inserida, crie uma seleção na área que apresentar excesso de imagens, eliminando-a, pressionando Delete.

Duplique a camada em que se encontram os animais e posicione-a ao lado direito da página. Insira o texto **Fotografe** com a fonte **Arial Black**, tamanho 140pt na cor preto 100%.

Rotacione a palavra **Fotografe** em 90° horário, posicionando-a ao lado direito sobre a imagem do animais. Altere a posição da camada animais cópia, deixando-a acima da camada **Fotografe**.

Vamos criar agora uma máscara de corte. Para criar uma máscara,

selecione no menu **Camada** a opção **Criar Máscara de Corte**. O nome da camada base da máscara é sublinhado e as miniaturas das camadas subjacentes são recuadas.

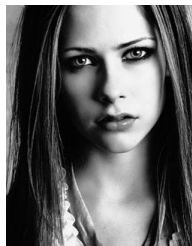
Agora é só inserir o texto desejado.

## 14.23 - Colorização Digital

Objetivo: Colorir imagens em escala de cinza.

Abra uma imagem em preto e branco. A Colorização consiste em separar a imagem em camadas onde em cada uma delas será aplicada uma diferença de cores, portanto, quanto mais detalhes houver na imagem, mais difícil será a colorização.

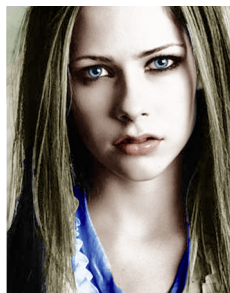
Crie uma nova camada com o nome "Pele", faça a seleção do rosto com o laço poligonal ou o laço magnético, utilize a Máscara Rápida para ajustar a seleção. Depois da correção volte ao modo padrão. Para modificar a cor, utilize menu > imagem > ajustes > equilíbrio de cores. Abrirá a caixa de ajustes. Para gerar um tom de pele branca, aproxime o eixo ciano/vermelho para o Vermelho ( $\pm 60$ ), no eixo abaixo desloque um pouco para o Magenta ( $\pm -12$ ), e no eixo amarelo/azul aproxime para o amarelo ( $\pm -50$ ). Em Equilíbrio de Tons selecione Tons Médios e preservar luminosidade.



Clique na camada pele, selecione a boca, use a Máscara Rápida para os ajustes de seleção. Copie (Ctrl + C), cole (Ctrl + V) e nomeie "boca". Clique nesta nova camada (boca) e utilize o menu > imagem > ajustes > equilíbrio de cores para escolher a cor para os lábios.

Clique novamente na camada pele, selecione os olhos, Copie (Ctrl + C), cole (Ctrl + V) e nomeie "olhos". Clique nesta nova camada (olhos) e utilize o menu > imagem > ajustes > equilíbrio de cores para escolher a cor para os olhos.

Clique novamente na camada pele e repita o mesmo processo para os cabelos, roupas e todo o resto.



## 14.24 - O mundo a preto e branco

Por vezes, a necessidade artística dita que uma fotografia resul-

ta melhor se for a preto e branco. Ao longo deste exemplo, veremos a forma corriqueira e a forma profissional de transformar uma imagem colorida numa ótima imagem a preto e branco.

Crie um documento exatamente igual ao que abriu e que irá ser utilizado para a forma corriqueira de transformar uma imagem para preto e branco. Utilize a paleta Historico e use o botão "Criar novo documento do estado atual". Depois, nada mais simples. Faça: Imagem > Modo > Tons de Cinza

A maior parte das pessoas ficará satisfeita com esta versão da imagem, mas o Photoshop pode fazer melhor. Minimizar a janela que irá servir mais tarde como termo de comparação.

Se se lembrar da definição do formato cores Lab, poderá constatar que existe um canal apenas para a luminância (quantidade de luz reflectida pelas cores). É apenas este parâmetro que a película de filme a preto e branco consegue capturar.

Para converter a imagem para o formato Cores Lab deverá fazer: Imagem > Modo > Cores Lab.

Inspeccione a paleta Canais fazendo clique na sua etiqueta ou utilizando Janela > Canais. Será qualquer coisa semelhante ao que se segue:



Poderá ver na janela principal do documento o conteúdo de cada um dos canais (Luminosidade, a ou b), bastando para tal fazer clique com o mouse sobre o canal pretendido. O canal que nos interessa é Luminosidade.

Para ficar apenas com o canal Luminosidade terá de apagar o a e o b arrastando-os para o ícone com o balde do lixo.

Bastará como etapa final, converter a imagem para Tons de Cinza, já que é apenas essa a informação que podemos ver na imagem. Faça: Image, > Modo > Tons de Cinza.

É agora altura de ver qual o resultado das nossas teorias na própria imagem. É um bom exercício de "Descubra as Diferenças", comparar as duas versões conseguidas da imagem inicial em formato RGB. Esta última resultou mais nítida e menos empastelada.

A imagem que resultou das últimas transformações, necessitaria apenas de uma cor para ser reproduzida: o preto. A maior ou menor quantidade de tinta faz as diversas gradações presentes na imagem.



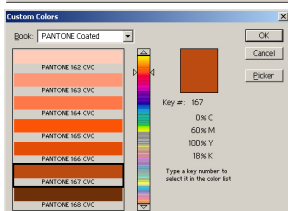
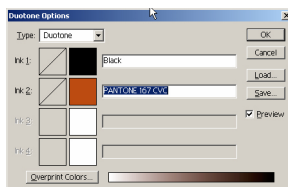
Por vezes, a imagem ganha mais um bocado de vida se juntarmos uma segunda cor, que complemente a escala que vai desde o preto ao branco. Tentaremos dar um aspecto sépia a esta fotografia, utilizando o formato Duotônico. Note que para transformar uma imagem para Duoônico, esta necessita de estar em Tons de Cinza. Imagem > Modo > Duotônico.

Repare que nesta janela escolheu-se para tipo: Duotônico. As outras opções são Tritônico e Quadritônico que adicionam à imagem três ou quatro cores, respectivamente.

Para seleccionar uma segunda cor para além do preto, deverá fazer clique no quadrado branco logo abaixo do quadrado preto. Aparecerá uma janela que o deixará escolher uma cor segundo o código PANTONE. Para três e quatro cores, seria fazer clique nos quadrados seguintes.

Porquê PANTONE? É este o esquema de cores utilizado nas gráficas porque permite defini-las de uma forma fácil através de códigos específicos. Na lista de opção Book tem os seguintes catálogos de cores: ANPA Color, DIC Color Guide, FOCOLTONE, PANTONE Coated, PANTONE Process, PANTONE ProSim, PANTONE Uncoated, TOYO Color Finder e TRUMATCH.

Para este exemplo, utilizou-se a cor PANTONE COATED 167 CVC.



## 14.25 - Editando Fotos

### 14.25.1 - Tratamento de Rosto

#### Corrigindo Sinais de Expressão:

Após abrir a imagem, selecione a ferramenta recuperação do pincel (Band-Aid). Você pode seleccionar o tamanho do pincel clicando no barra de opções da ferramenta. Nas versões anteriores ao Photoshop CS, você deve pressionar a tecla ALT e seleccionar a área limpa da pele que deseja copiar, na última versão não é necessário, a seleção é feita automaticamente.

Agora vamos fazer um tratamento específico para a pele. Selecione a ferramenta de laço poligonal e vá selecionando áreas de tonalidades semelhantes, como testa e laterais do rosto. Nunca selecione a boca, olhos nariz e sobrancelha, para evitar o desfoque. Aplique o filtro desfoque gaussiano (Filtro/Desfoque/Desfoque Gaussiano). Este filtro possibilita dar à pele um aspecto aveludado, o raio usado varia conforme a qualidade da imagem o e zoom.

Ao nariz, utiliza-se um desfoque um pouco menos, para não deixá-lo com aspecto achatado. A sobrancelha deve ser selecionada separadamente com a ferramenta de laço. Agora vá no menu Imagem/Ajustes/Variações e escureça a sobrancelha como desejar para realçá-la. Faça o mesmo com a boca.

### Maquiagem:

Abra a imagem e selecione a ferramenta de lápis, agora vamos modificar a cor, nesta imagem utilizei a tonalidade verde número #0b5b1a, as cores você seleciona clicando duas vezes na paleta de cores. Após selecionada a cor, selecione a ferramenta de lápis e mude opacidade e o fluxo para 24 e 43% respectivamente.

Comece a colorir cuidadosamente a área superior dos olhos como se fosse uma sombra, após isso, corrija com o lápis na cor preta as falhas da sobrancelha e ajuste sua tonalidade no menu Imagem/Ajustes/Variações.

Depois de feitas as modificações nos olhos, selecione a boca com a ferramenta de laço poligonal e ajuste suas cores no menu (Imagem/Ajustes/Variações) e modifique a cor do batom.

Após esta edição, aplique desfoque gaussiano para dar à pele aspecto aveludado.

### Modificando a cor dos olhos:

Para modificar a cor dos olhos serão utilizadas duas ferramentas:

Lápis e Máscara Rápida. Para selecionar o modo máscara rápida aperte Q, para zerar as cores da paleta, e evitar que a seleção saia na última cor selecionada aperte CTRL+D.

Após isto, selecione lápis com opacidade e fluxo 100%, e selecione somente a bolinha dos olhos, note que eles ficarão vermelhos.

Após selecionar aperte novamente a letra Q, deverá ficar selecionada a área que estava em vermelho, então aperte CTRL+SHIFT+I para inverter a seleção, deixando todo o rosto vermelho, exceto os olhos, ou vá ao menu selecionar e selecione inverter. Agora pinte com

o lápis a íris e depois tecla Q e ajuste conforme a cor que você deseje no menu (Imagem/Ajustes/Variações).

### Modificando a tonalidade dos cabelos:

Utilizaremos a mesma ferramenta de seleção poligonal e ajuste a tonalidade em (Imagem/Ajustes/Variações), lá selecione a tonalidade de sua preferência, tome cuidado ao utilizar o laço poligonal para não pegar áreas de pouca quantidade de cabelos pois o aspecto ficará péssimo.

## 14.25.2 - Tratamento Corporal:

### Retirando Celulite:

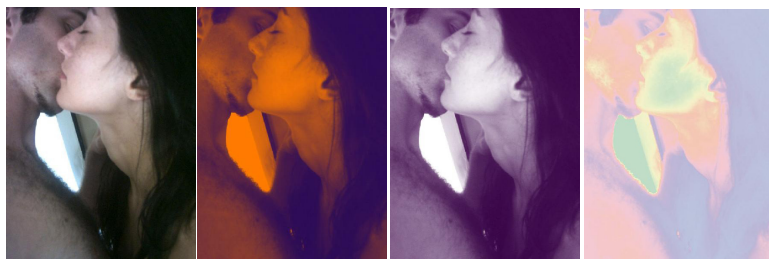
Para retirar celulite, antes de tudo, corrija os maiores furos com a ferramenta recuperação do pincel (band-aid) e depois utilize o laço poligonal para selecionar o bumbum e as pernas então aplique o desfoque gaussiano. Nesta imagem utilizei raio 4.

### Tratamento de Estrias:

Repita o mesmo procedimento utilizado no tratamento da celulite.

### Modificando Fotos Coloridas:

Você pode ajustar cores de fotos com diversas ferramentas, a que mais gosto é a de gradiente. Vá até Imagem/Ajustes/Mapa de Degradê e selecione o gradiente que desejar.

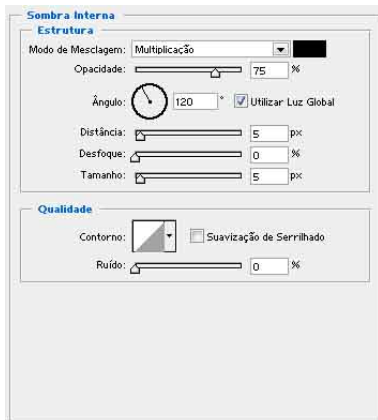


## 14.26 - Texto Cromado

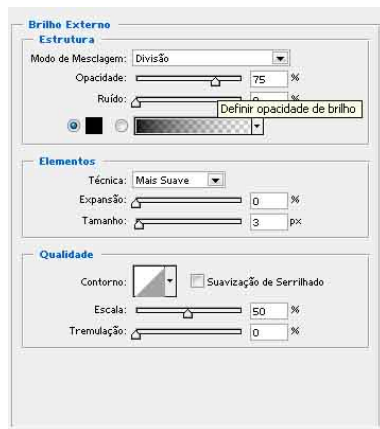
1º Passo: Crie um novo documento no tamanho 400x400px.

Com a ferramenta Texto Horizontal, escreva seu nome ou outra coisa.

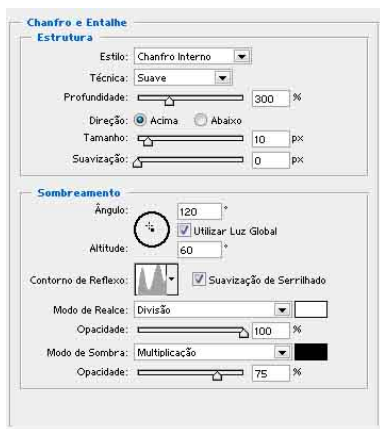
2º Passo: Com a camada de texto selecionada vá: Camada/Estilo de Camada/Sombra Interna e configure como mostra a imagem abaixo:



Repita o processo em:  
Brilho Externo:



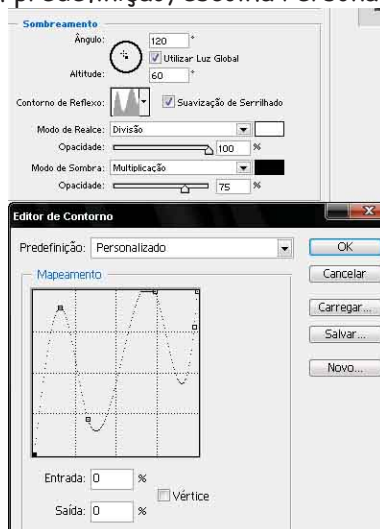
Chanfro e Entalhe:



Ainda na janelinha do Chanfro e Entalhe, na parte de sombreamento configure da seguinte forma:

Clique no Quadrado Contorno de Reflexo para abrir uma nova janela.

Em predefinição, escolha Personalizado.



Dê um clique na "linha" e coloque os valores abaixo:

- 1º Entrada 0% Saída 0%
- 2º Entrada 16% Saída 90%
- 3º Entrada 33% Saída 22%
- 4º Entrada 74% Saída 98%
- 5º Entrada 98% Saída 78%

Importante: Para cada entrada, você deverá dar um clique na linha da caixa mapeamento.

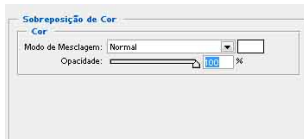
## Contorno:

Clique na caixinha Contorno e configure da seguinte forma: Dê um clique na "linha" e coloque os valores abaixo:

1º Entrada 0% Saída 0% - 2º Entrada 25% Saída 0% - 3º Entrada 49% Saída 20% - 4º Entrada 79% Saída 79% - 5º Entrada 98% Saída 98%

Importante: Para cada entrada, você deverá dar um clique na linha da caixa mapeamento.

## Sobreposição de Cor:



Resultado final:



## 14.26 - Botões Aquosos

1. Crie um documento novo com as seguintes especificações: 550x250 pixels (pode ser menor do que isso, mas tamanhos grandes facilitam o controle do efeito), modo RGB e fundo Transparente.

2. Selecione a ferramenta Pincel (tecla [B]), clique na aba Pincel e escolha um pincel sólido. Usamos um Pincel circular de 100 pixels, com Dureza 100% e Opacidade 10.

Clique e arraste para o outro lado da janela com a tecla [Shift] apertada. Isso criará um belo botão-pílula.



