

ADOBE® PHOTOSHOP

Ajuda e tutoriais

Alguns links podem levar a conteúdos apenas em inglês

Janeiro de 2014



Novidades

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Novidades no Photoshop CC



O Adobe® Photoshop® CC vem com vários recursos e aprimoramentos novos que enriquecem sua experiência no tratamento de imagens digitais. Leia para obter uma introdução rápida sobre os novos recursos e links para recursos que oferecem mais informações.

Observação: Caso esteja efetuando a atualização do Photoshop CS5, consulte [Novidades no Photoshop CS6](#) para uma visão geral dos novos recursos no Photoshop CS6 e Photoshop 13.1 para Adobe Creative Cloud.

[Photoshop CC | Janeiro de 2014](#)

[Photoshop CC | Setembro de 2013](#)

[Photoshop CC | Junho de 2013](#)

Photoshop CC | Janeiro de 2014

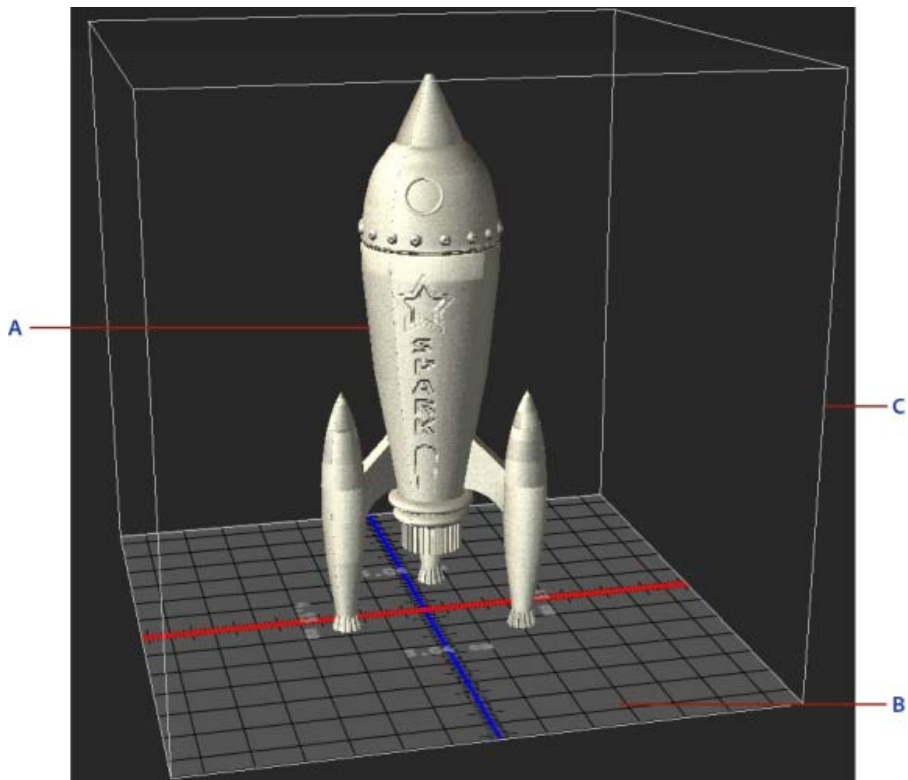
[Para o início](#)

Imprimir objetos 3D

 [Novidades no Photoshop CC | Janeiro de 2014](#)

No Photoshop, você pode imprimir qualquer modelo 3D compatível sem se preocupar com restrições de impressora 3D. Antes da impressão, o Photoshop cria automaticamente modelos 3D à prova d'água.

Para obter mais detalhes, consulte [Imprimir objetos 3D](#).



Impressão de um modelo 3D

A. Modelo 3D B. Chapa de impressão C. Sobreposição do volume da impressora

Perspectiva de distorção

+ Novidades no Photoshop CC | Janeiro de 2014

O Photoshop permite ajustar facilmente a perspectiva das imagens. Esse recurso é especialmente útil para imagens que possuem linhas retas e superfícies horizontais — por exemplo, imagens arquitetônicas e imagens de prédios. Você também pode usar esse recurso para objetos compostos com diferentes perspectivas em uma única imagem.

Para obter mais informações, consulte [Perspectiva de distorção](#).



A. Definir planos no modo Layout B. Ajustar a perspectiva no modo de Distorção

Objetos inteligentes vinculados

+ Novidades no Photoshop CC | Janeiro de 2014

Agora é possível criar objetos inteligentes vinculados cujo conteúdo é extraído de arquivos de imagem externos. O conteúdo de um objeto inteligente vinculado é atualizado quando o arquivo de imagem de origem for alterado. Com objetos inteligentes vinculados, você pode usar um arquivo de origem compartilhado entre vários documentos do Photoshop. Objetos inteligentes vinculados são especialmente úteis para equipes ou nos casos em que os itens devem ser reutilizados em outros projetos.

Objetos inteligentes vinculados são exibidos no painel Camadas com um ícone para vincular (🔗).

Para obter mais informações, consulte [Criar objetos inteligentes vinculados](#).

Imagens 3D

📈 Aprimorado no Photoshop CC | Janeiro de 2014

- Agora você pode compartilhar camadas 3D usando o Sketchfab, um serviço da Web para publicar e exibir modelos 3D interativos. No Photoshop, selecione 3D > Selecionar camada 3D no Sketchfab.
- Agora é possível gerar novamente mapas UV para objetos e materiais na camada 3D selecionada. Essa opção é especialmente útil para recriar parâmetros de objetos 3D baixados da Internet. No Photoshop, selecione 3D > Regenerar UVs.
- Agora você pode facilmente agrupar todos os objetos em uma cena. No Photoshop, selecione 3D > Agrupar todos os objetos na cena.
- Agora você pode aplicar uma seção cruzada em um modelo 3D. Para obter detalhes, consulte [essas Perguntas frequentes](#).
- O menu 3D agora apresenta uma opção acessível para unificar todos os elementos de uma cena 3D e torná-la à prova d'água. Selecione 3D > Unificar cena para impressão 3D.

Adobe Camera Raw

📈 Aprimorado no Photoshop CC | Janeiro de 2014

O Adobe Camera Raw agora oferece os seguintes aprimoramentos:

- Correção automática de uma imagem usando uma das três seguintes interações:
 - Clique duas vezes na ferramenta Endireitar (📏) na barra de ferramentas.
 - Com a ferramenta Endireitar selecionada, clique duas vezes em qualquer lugar na imagem de visualização.
 - Com a ferramenta Cortar selecionada, pressione a tecla Command (Mac) ou a tecla Ctrl (Windows) para alternar temporariamente para a ferramenta Endireitar. Agora, clique duas vezes em qualquer lugar na imagem da visualização.
- Brancos e Pretos agora oferecem suporte à funcionalidade tipo Níveis automáticos ao clicar duas vezes nos controles deslizantes mantendo pressionada a tecla Shift (Shift + clique duplo).
- Funcionalidade Temperatura automática e Tonalidade automática. Pressione Shift e clique duas vezes na visualização da imagem para chamar essa funcionalidade.
- Pressione Option para escolher uma cor de fundo para a área de trabalho e alternar a visibilidade do quadro da linha fina ao redor da imagem. Clique na imagem com o botão direito do mouse, na área de trabalho, e selecione uma opção no menu pop-up.

- O atalho Option + clique oferece suporte para as caixas de diálogo Sincronizar, Nova predefinição, Salvar configurações e Copiar/colar (Bridge). Ao pressionar Option + clicar em uma caixa de seleção, ela é selecionada de forma exclusiva. Você pode pressionar Option + clicar novamente para alternar para o estado anterior da caixa de seleção.

Consulte [Novidades do ACR 8.x](#).

Photoshop CC | Setembro de 2013

[Para o início](#)

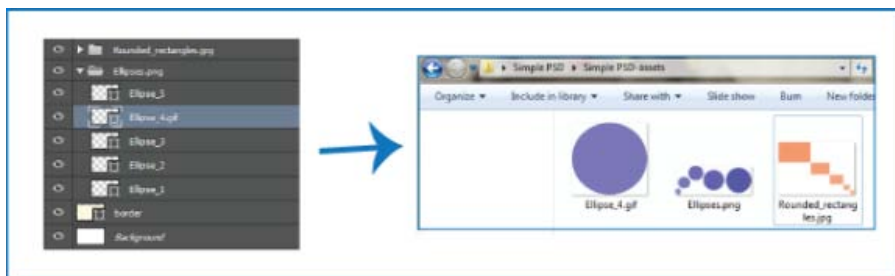
Gerar itens de imagem de camadas

 Novo no Photoshop CC | Setembro de 2013

É possível criar itens de imagens JPEG, PNG ou GIF a partir do conteúdo de uma camada ou um grupo de camadas em um arquivo PSD. Os itens são gerados automaticamente quando você adiciona uma extensão de formato de imagem suportado a um nome de camada ou nome de grupo de camadas. Opcionalmente, é possível também especificar parâmetros de qualidade e tamanho para os itens da imagem gerados.


Gerar itens de imagens a partir de um arquivo PSD é especialmente útil para o design para vários dispositivos da web.

Para obter mais informações, consulte [Gerar itens de imagem de camadas](#).



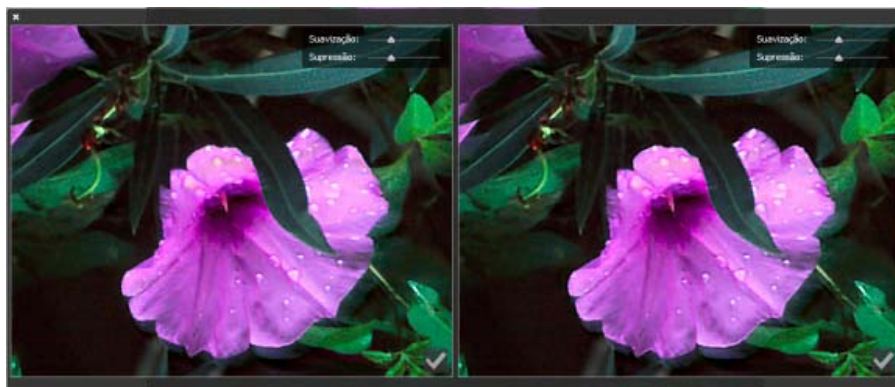
Itens de imagem gerados a partir de camadas/grupos de camadas

Aprimoramentos na Redução da vibração da câmera

 Aprimorado no Photoshop CC | Setembro de 2013




- Melhorias na interface do usuário para aumentar a produtividade
- Opção para desativar a Exclusão de artefato
- Compatibilidade com visualização em HiDPI para Retina display
- Melhor desempenho em telas grandes









Para mais informações, consulte [Redução do desfoque devido à vibração da câmera](#).



Aprimoramentos na UI de Redução de vibração de câmera

Outros aprimoramentos


-  Estabilidade aprimorada ao salvar arquivos para locais de rede
-  A integração Photoshop-Behance agora está disponível para vários idiomas. Consulte [Compartilhe seu trabalho no Behance](#).
-  Suporte nativo a formato de arquivo PSDX somente leitura

-  Novos controles para modificar a faixa e os raios para sombras, realces e meios tons
-  Maior desempenho e estabilidade ao usar recursos sensíveis ao conteúdo
-  Maior limite para o número de medidas: 700 a 10.000
-  Seleção aprimorada de pontos de ancoragem: Clicar em um ponto de ancoragem selecionado agora seleciona esse ponto de ancoragem e desmarca outros pontos
-  Suporte de 32 bits para 24 filtros. Consulte [Referência sobre efeitos de filtros](#).
- Prevenção de falhas através de melhorias na detecção e desativação de GPU
-  Nova opção para selecionar Todas as camadas/Camadas ativas para as ferramentas Demarcador e Seleção direta
-  Alterações do Modo de isolamento:
 - Suporte personalizado de atalhos de teclado para entrar/sair do Modo de isolamento
 - A opção para entrar no Modo de isolamento através de clique duplo agora está indisponível no modo Camadas ativas
 - Em vez de fazer a filtragem, sair do Modo de isolamento agora redefine o filtro de camadas para os valores padrão
-  Nova opção no menu flyout do painel Propriedades para controlar a exibição do painel durante a criação da camada de forma
- A seleção de pontos de demarcadores não é mais retida ao alternar entre camadas

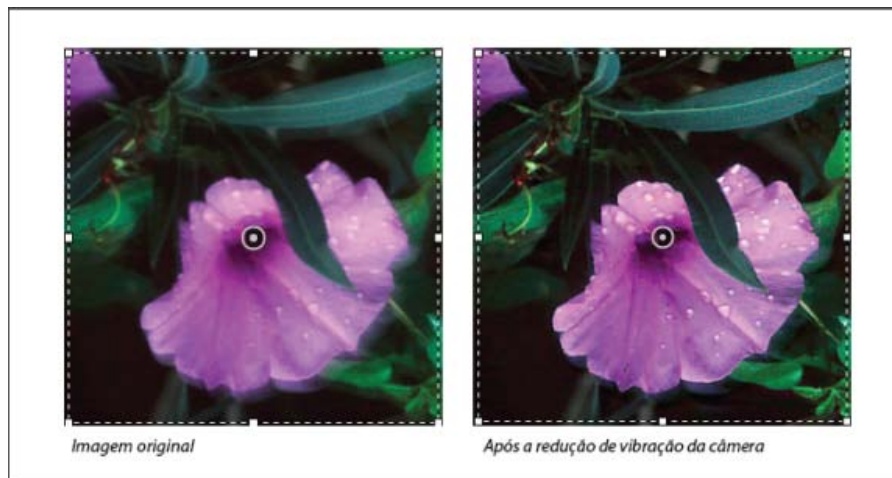
Photoshop CC | Junho de 2013

[Para o início](#)

Redução do desfoque devido à vibração da câmera

 *Novidades no Photoshop CC*

O Photoshop conta com um mecanismo inteligente para diminuir automaticamente o desfoque em imagens causado pela movimentação da câmera. Se necessário, você pode definir as configurações avançadas para aumentar a nitidez da imagem. O recurso de redução de vibração da câmera pode reduzir o desfoque resultantes de vários tipos de movimento da câmera; incluindo movimento linear, movimento em parábola, o movimento rotacional e ziguezague.



Redução da vibração da câmera | Exemplo antes/depois

Imagens disponíveis para redução de vibração da câmera


O recurso de redução de vibração da câmera funciona melhor em imagens estáticas bem iluminadas com baixo nível de ruído. Os tipos de imagens estáticas a seguir são apropriados para redução de vibração:

- Imagens de ambientes internos ou externos capturadas usando lentes com grande distância focal
- Imagens capturadas em ambientes internos, de uma cena estática, com baixa velocidade de obturação e sem flash

Além disso, a redução de vibração pode ajudar a aumentar a nitidez de textos desfocados em imagens afetadas por movimentações da câmera

Para mais informações, consulte </content/help/br/photoshop/using/reduce-camera-shake-induced-blurring.html> Redução do desfoque devido à vibração da câmera

Aprimoramentos do redimensionamento de imagem

 Aprimorado no Photoshop CC

O comando Tamanho da imagem agora inclui um método para Preservar detalhes e proporcionar melhor nitidez ao ampliar imagens. Além disso, a caixa de diálogo Tamanho da imagem foi atualizada para facilitar o uso:

- Uma janela exibe a imagem de visualização dos parâmetros de redimensionamento. Redimensionar a caixa de diálogo redimensiona a janela de visualização.
- A opção Estilos de escala é ativada e desativada no menu de equipamentos no canto superior direito da caixa de diálogo.
- No menu pop-up Dimensões, escolha unidades de medida diferentes para exibir as dimensões do resultado final.
- Clique no ícone de link para ativar ou desativar a opção restringir proporções.
- As opções do menu de redefinição da resolução são organizadas por uso, incluindo o novo método de preservação de aresta.

Para obter mais informações, consulte [Redimensionando imagens](#).



Imagem original não cortada



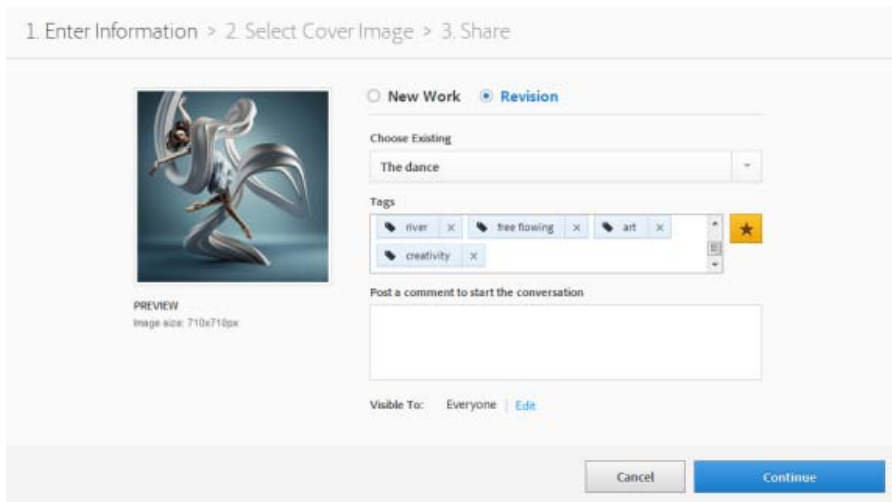
Imagem redimensionada nítida com preservação de detalhes

Compartilhe seu trabalho no Behance




Você pode carregar suas imagens criativas enquanto trabalha nelas para o Behance diretamente do Photoshop. Behance é uma plataforma on-line líder na exibição e apresentação de trabalhos criativos. Com o Behance, você pode criar um portfólio com seu trabalho e transmiti-lo de forma ampla e eficiente, além de obter feedback. Você pode carregar imagens novas além de atualizações de imagens já carregadas.

Nota: No momento, a integração do Behance com o Photoshop CC não está disponível na França e no Japão.



Carregando revisões ao Behance...

Compartilhe seu trabalho do Photoshop de uma das seguintes maneiras:

- Com um documento aberto, selecione Arquivo > Compartilhar no Behance.
- Com um documento aberto, clique no botão Compartilhar no Behance no canto inferior esquerdo da janela do documento. 

É possível iniciar um novo portfólio do Behance usando a ID da Adobe ou vincular sua conta do Behance existente à sua ID da Adobe.

Para obter mais informações sobre a integração Photoshop-Behance, consulte [Compartilhe seu trabalho no Behance](#). Para obter mais informações sobre como usar o Behance, consulte as [Perguntas frequentes](#).

 **Você deve ter 13 anos de idade ou mais para se inscrever no Behance.**

Nota: Você pode compartilhar imagens com 320 x 320 pixels ou maiores.

Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud




Ao trabalhar em vários computadores, gerenciar e sincronizar preferências entre os computadores pode ser uma tarefa demorada, complexa e propensa a erros.

O novo recurso Sincronizar configurações permite sincronizar as preferências e configurações usando o Creative Cloud. Se você usar dois computadores, o recurso Sincronizar configurações facilitará manter essas configurações sincronizadas entre os dois computadores. A sincronização acontece usando sua conta do Adobe Creative Cloud. Todas as configurações são carregadas na sua conta do Creative Cloud e depois baixadas e aplicadas no outro computador.

Escolha Editar > Sincronizar configurações e selecione as opções relevantes. Para mais informações, consulte [Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud | CC](#).

Imagens 3D

 Aprimorado no Photoshop CC

Nota: Veja também [Recursos 3D | Somente Creative Cloud](#) para os recursos exclusivos da Creative Cloud adicionados ao Photoshop CS6. Esses recursos também estão disponíveis no Photoshop CC.

Pintura 3D

O Photoshop CC apresenta vários aprimoramentos que permitem pintar modelos 3D com melhor controle e mais precisão. Ao pintar no modo padrão Pintura 3D ao vivo, é possível ver suas pinceladas sendo atualizadas em tempo real na visualização do modelo 3D e na visualização de textura. O modo Pintura 3D ao vivo também oferece aprimoramentos significativos de desempenho e minimiza a distorção.


A Pintura de projeção, o método de pintura 3D padrão no Photoshop CS5 e CS6, permanece disponível no Photoshop CC. É possível alternar para esse método de pintura 3D selecionando 3D > Utilizar pintura de projeção.

Além da Pintura 3D ao vivo, o Photoshop CC apresenta as seguintes melhorias na funcionalidade da pintura 3D:

- Ao escolher diferentes tipos de textura para pintura, é possível ver a pintura pretendida na visualização do modelo 3D e da textura pretendida.
- É possível escolher pintar seus objetos 3D no modo apagado. Este modo ignora qualquer iluminação em sua cena e envolve dados brutos de textura do tipo apropriado ao redor de seus objetos 3D. Pintar no modo apagado permite pintar sem sombreamento e com maior precisão das cores.

Métodos disponíveis de pintura 3D

Os diferentes métodos de pintura são adequados para diferentes casos de uso. O Photoshop CC oferece os seguintes métodos de pintura 3D:

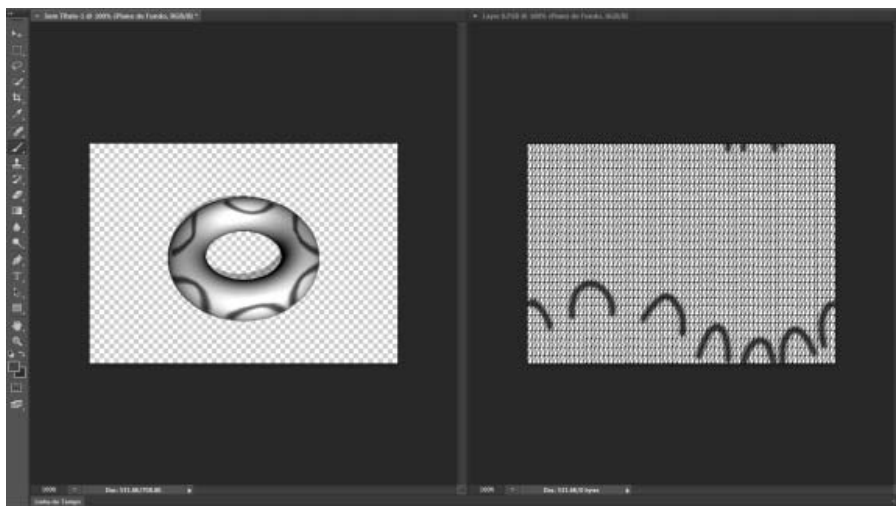
 **Pintura 3D ao vivo (Padrão no Photoshop CC)** As pinceladas feitas na visualização do modelo 3D ou na visualização de textura são refletidas em tempo real em outra visualização. Esse método de pintura 3D oferece alto desempenho e mínima distorção.

 **Pintura de projeção de camadas: (Aprimoradas no Photoshop CC)** A ferramenta Gradiente e os filtros usam esse método de pintura. O método de Pintura de projeção de camadas envolve mesclar uma camada pintada com a camada 3D subjacente. Durante a operação de mesclagem, o Photoshop projeta automaticamente a pintura sobre as texturas apropriadas pretendidas.

Pintura de projeção: (Único método no Photoshop CS6) A Pintura de projeção é apropriada para pintar várias texturas simultaneamente ou para pintar a linha de junção entre duas texturas. Entretanto, no geral, é um método de pintura de menor desempenho e pode resultar em rachaduras quando estiver pintando objetos 3D complexos.

Pintura em textura: É possível abrir a textura 2D e pintá-la diretamente.

Para obter mais informações, consulte [Pintura 3D](#).



Pintura 3D ao vivo no Photoshop

Painel 3D

O Photoshop CC apresenta um painel 3D reformulado que facilita o trabalho com objetos 3D. Modelado a partir do painel Camadas, o painel 3D reformulado é estruturado como um gráfico/árvore de cena que contém objetos raiz e objetos filho.

É possível interagir com objetos 3D no gráfico de cena de várias formas:

- Excluir objetos
- Reordenar objetos

Inverter a ordem dos objetos

- Inserir objetos
- Duplicar objetos
- Criar instâncias de objetos (instâncias vinculadas ou dissociadas)
- Agrupar objetos

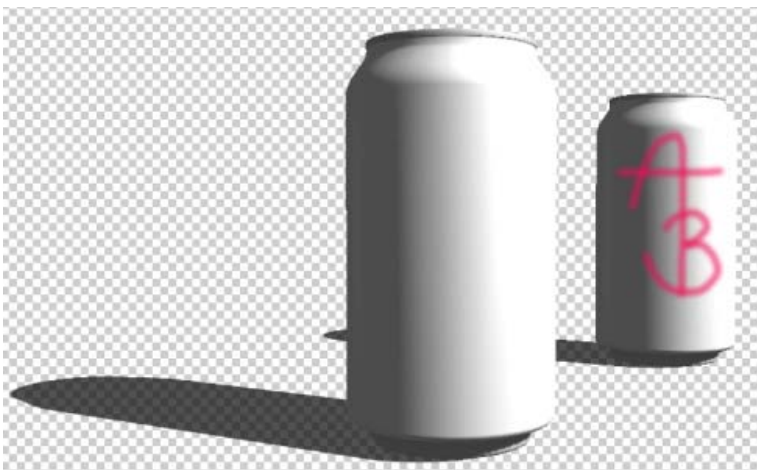
Você pode acessar essas interações no menu de contexto associado a um objeto 3D. Clique com o botão direito do mouse em um objeto para acessar seu menu de contexto no Windows. Para acessar o menu de contexto no Mac OS, clique no objeto com a tecla Control pressionada.

Algumas interações não estão disponíveis para determinados tipos de objetos 3D.

Para obter mais informações, consulte [Aprimoramentos do painel 3D | Photoshop CC](#).




Instância vinculada: As alterações feitas no objeto são refletidas na instância



Instância dissociada do objeto original

Filtros

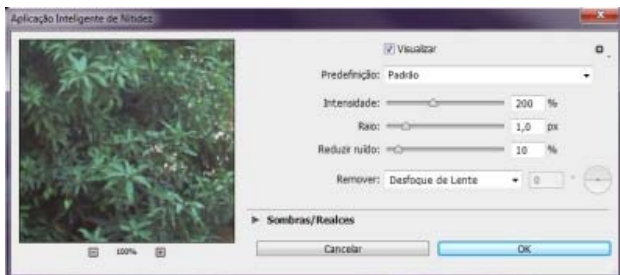
 *Aprimorado no Photoshop CC*

Aprimoramentos no filtro Aplicação inteligente de nitidez

O filtro Aplicação inteligente de nitidez aprimorado possibilita que você produza resultados de alta qualidade por meio da tecnologia de aplicação de nitidez adaptável que minimiza o ruídos e os efeitos de auréola.

O projeto de interface do usuário simplificado deste filtro oferece controles otimizados para obter a nitidez pretendida. Use os controles deslizantes para ajustes rápidos e os controles avançados para ajustar os resultados.

Para mais informações, consulte [Referência sobre efeitos de filtros](#) e [Ajustar a nitidez e o desfoque da imagem](#).

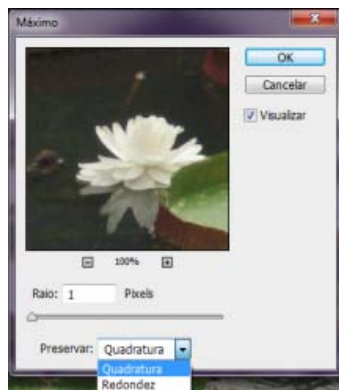


Caixa de diálogo Aplicação inteligente de nitidez

Aprimoramentos de filtros mínimo e máximo

Os filtros Máximo e Mínimo foram atualizados. Agora você pode escolher no menu Preservar dar preferência ao formato quadrado ou redondo conforme especifica o valor de raio. Os valores de raio agora podem ser inseridos como decimais.

Para mais informações, consulte [Referência de efeitos de filtros](#).

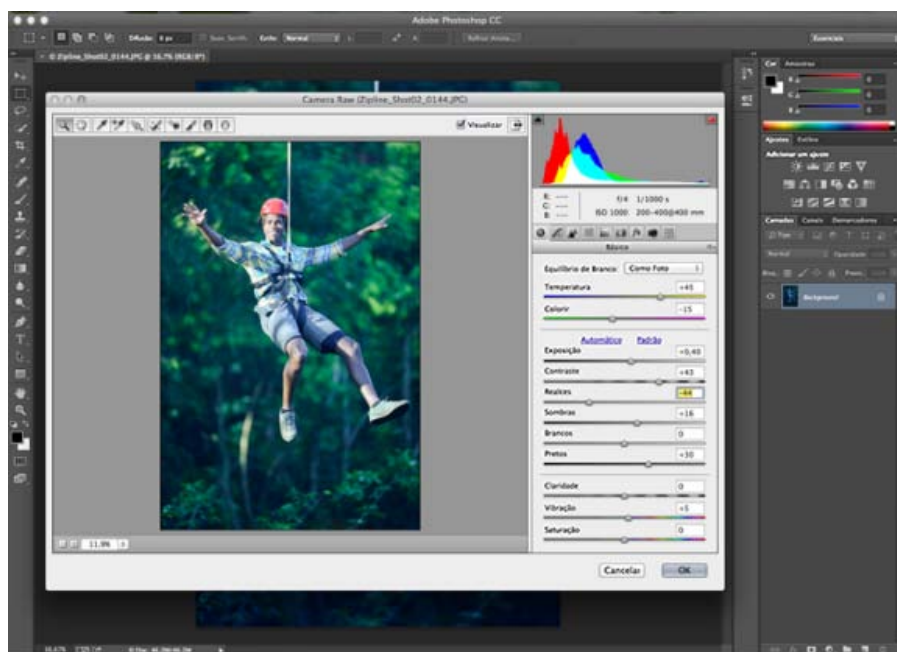


Preservar aspecto quadrado ou redondo

Adobe Camera Raw como filtro

+ Novidades no Photoshop CC

No Photoshop Cc, o Adobe Camera Raw está disponível também como um filtro. Ao processar uma imagem no Photoshop, você poderá optar por aplicar o filtro Camera Raw (Filtro > Filtro Camera Raw) nas imagens que já estão abertas no Photoshop. Isso significa que é possível aplicar os ajustes de Camera Raw a mais tipos de arquivo como PNG, vídeos, TIFF, JPEG, entre outros. As imagens processadas pelo filtro Camera Raw podem estar em qualquer camada.



Filtro Camera Raw (Shift + Ctrl/Cmd + A) no Photoshop

Para obter mais informações, assista ao vídeo em [Usar o Camera Raw como filtro no Photoshop](#).

Adobe Camera Raw

Para informações sobre os aprimoramentos recentes no Camera Raw, assista ao [vídeo que apresenta uma visão geral do Adobe Camera Raw 8](#).

Preferências de controle de arquivos JPEG e TIFF

+ Novidades no Photoshop CC

As novas preferências estão disponíveis para determinar como o Photoshop controla os arquivos JPEG e TIFF. Essas configurações são


especialmente úteis se os fluxos de trabalho incluírem o uso do Camera Raw sempre que você processar uma imagem ou quiser usar o Camera Raw seletivamente. Por exemplo, o fotógrafo pode querer processar cada uma de suas imagens com a caixa de diálogo do Camera Raw antes de abri-las no Photoshop. No entanto, o usuário que tenha a intenção de fazer retoques ou composições pode querer abrir a caixa de diálogo do Camera Raw somente para as imagens que foram processadas anteriormente com o Camera Raw.

Para alterar as preferências no Photoshop, clique em Preferências > Gerenciamento de arquivos > Compatibilidade de arquivos > Preferências do Camera Raw > Gerenciamento de JPEG e TIFF. Você pode escolher se abrir um JPEG ou TIFF chama automaticamente a caixa de diálogo Camera Raw ou não. Por exemplo, escolha na caixa suspensa JPEG:

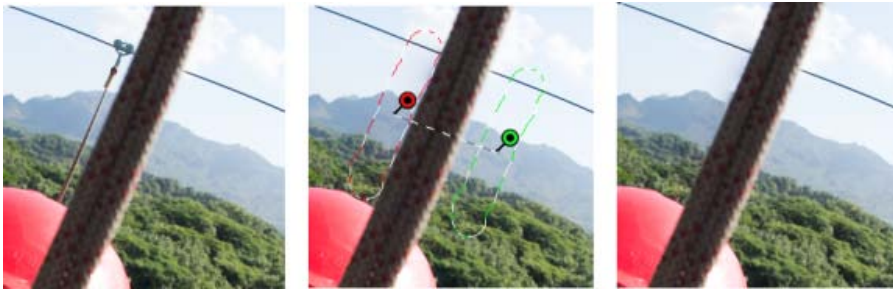
- Desativar suporte JPEG. Quando você abre um arquivo JPEG no Photoshop, a caixa de diálogo Camera Raw não é aberta.
- Abrir automaticamente JPEGs com configurações. Quando você abre um arquivo JPEG no Photoshop, a caixa de diálogo Camera Raw será aberta somente se o arquivo JPEG tiver sido processado anteriormente com o Adobe Camera Raw
- Abrir automaticamente todos os JPEGs compatíveis. A caixa de diálogo Camera Raw é aberta sempre que você abrir um arquivo JPEG.

Use a caixa suspensa TIFF para escolher uma opção semelhante para arquivos TIFF.

Ferramenta Remoção de Manchas

 Aprimorado no Photoshop CC

O novo comportamento de Remoção de manchas da caixa de diálogo do (Camera Raw > ferramenta Remoção de manchas ou o atalho do teclado B) é semelhante ao Pincel de recuperação do Photoshop. Use a ferramenta Remoção de manchas para pintar um elemento na foto, selecionar a área de origem que pode ser usada na área selecionada e a ferramenta fará o resto para você. É possível pressionar a tecla barra (/) para permitir que o Camera Raw selecione a área de origem para você.




Uma linha suspensa que precisa ser removida (à esquerda) é identificada, selecionada e combinada com a área de origem (central) e removida (direita)

Quando a ferramenta Remoção de manchas permitir que você remova imperfeições visíveis, as falhas na foto podem não ficar visíveis na visualização normal (por exemplo, poeira do sensor ou pontos ou defeitos em um retrato). A opção Visualizar manchas na ferramenta Remoção de manchas permite que você veja imperfeições menores e menos visíveis. Quando você marca a caixa de seleção Visualizar manchas, a imagem será invertida. Você pode variar os níveis de contraste da imagem espelhada para ver as imperfeições com mais clareza. Você pode usar a ferramenta Remoção de manchas nessa exibição para remover imperfeições.

Duplicar um item durante sua transformação [Ferramenta aprimorada de Remoção de manchas no Photoshop CC](#).

Filtro radial

 Novidades no Photoshop CC

A nova ferramenta Filtro radial (caixa de diálogo do Camera Raw > ferramenta Filtro radial ou o atalho de teclado J) permite definir áreas circulares ou elípticas e aplicar correções localizadas nessas áreas. As correções podem ser aplicadas dentro ou fora das áreas de seleção. Você pode posicionar vários Filtros radiais em uma imagem e aplicar um conjunto diferente de ajustes em cada Filtro radial.




A imagem como foto (esquerda), e o assunto levado ao foco usando um efeito como vinheta usando os Filtros radiais (direita)

Por exemplo, o efeito como vinheta foi simulado na imagem acima. Duas áreas de Filtros radiais sobrepostas foram definidas sobre a face do assunto, uma ligeiramente maior do que a outra. Usando a área Filtro radial maior, os ajustes foram feitos para conter as regiões atrás de rosto. Depois, a área Filtro radial é definida para clarear e realçar o rosto.

Para obter mais informações, consulte o artigo sobre a [ferramenta Filtro radial](#).

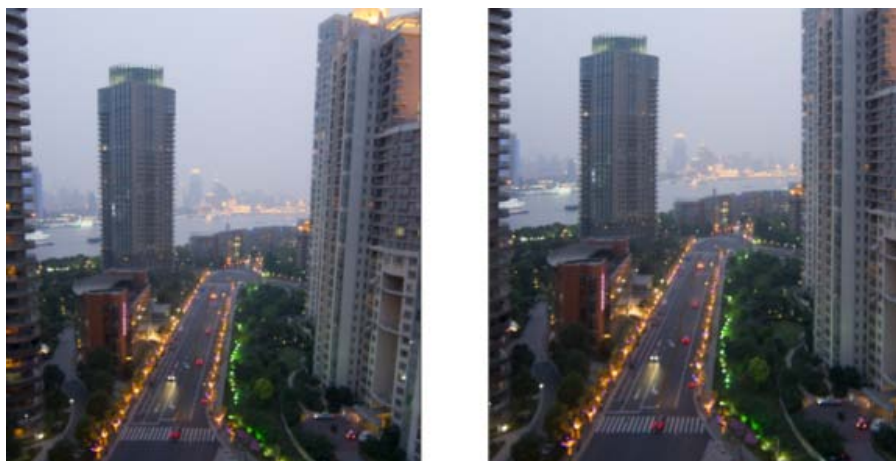
Modos de verticalidade

 *Novidades no Photoshop CC*

O recurso Verticalidade (caixa de diálogo Camera Raw > Correção de lentes > guia Manual) no Camera Raw permite endireitar automaticamente o conteúdo da imagem. O modo Verticalidade corrige automaticamente a perspectiva dos elementos em uma fotografia. O recurso tem quatro configurações à sua escolha:

- Automático: correções balanceadas da perspectiva
- Nível: correções de perspectiva são equilibradas em relação aos detalhes horizontais
- Vertical: correções de perspectiva são equilibradas em relação aos detalhes verticais
- Total: combinação das correções Nível, Vertical e Automático

É possível aplicar uma configuração, percorrer outras e escolher a configuração que seja melhor para a fotografia.




Imagens de exemplo antes de aplicar a correção de perspectiva (esquerda) e depois de usar a configuração Automático no recurso Verticalidade (direita)

Além disso, um novo controle deslizante - Aspecto foi adicionado ao conjunto existente. O controle deslizante Aspecto permite modificar o aspecto da imagem na horizontal ou vertical. Deslizar o controle para a esquerda permite modificar o aspecto horizontal e deslizar para a direita modifica o aspecto vertical da foto.

Para obter mais informações, consulte o artigo sobre [Correção automática de perspectiva no Camera Raw](#).

Seleção múltipla de caminhos

 *Aprimorado no Photoshop CC*


Com as novas melhorias no Photoshop CC, você pode trabalhar com diversos demarcadores. É possível aplicar comandos a vários caminhos do menu do painel Caminhos. Especificamente os usuários ficarão satisfeitos em ouvir que eles podem selecionar mais de um caminho e excluir todos eles de uma vez.

Agora é possível realizar as seguintes ações:

- Clicar em Shift para selecionar vários caminhos no painel Demarcadores
- Pressionar Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para selecionar demarcadores não adjacentes
- Arraste a ferramenta Seleção de caminho ou a ferramenta Seleção direta sobre os vários caminhos para manipulá-los, mesmo que os caminhos estejam em camadas diferentes.
- Arrastar com Alt (Windows) ou Option (Mac OS) um demarcador no painel Caminhos para que seja duplicado
- Reordene um caminho arrastando-o no painel Caminhos. Lembre-se de que somente é possível reordenar os caminhos que não são caminhos de forma, tipo ou máscara de vetor.
- Exclua os diversos caminhos selecionados de uma vez.

Para mais informações, consulte [Editar demarcadores](#).


Modificar retângulos e retângulos arredondados

 Aprimorado no Photoshop CC

É possível ajustar dimensões, o posicionamento e os raios dos cantos de um retângulo ou retângulo arredondado depois de ter sido desenhado. Cada canto pode ser ajustado individualmente, e os ajustes podem ser feitos simultaneamente nos retângulos em várias camadas.

Para obter mais informações, consulte [Modificar formas](#).

Suporte a idiomas índicos

 Novidades no Photoshop CC

Agora é possível digitar texto em 10 idiomas índicos nos documentos do Photoshop: Bengali, Gujarati, Hindi, Kannada, Malaio, Marathi, Oriya, Punjabi, Tâmil e Telugu.


Para habilitar o suporte a idiomas índicos, selecione Preferências > Tipo > Oriente Médio e Sul da Ásia. As alterações entrarão em vigor no próximo documento que você criar.

Quando você habilita o suporte a idiomas índicos, dois compositores adicionais serão habilitados no menu suspenso do painel Parágrafo:

- Single-Line Composer
- Every-line Composer

Nota: Você pode habilitar o suporte a Oriente Médio e Sul da Ásia ou o suporte para Leste da Ásia em um documento.

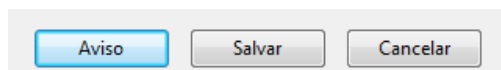
Opção de suavização de serrilhado do sistema para texto

 Aprimorado no Photoshop CC


A nova opção de suavização de serrilhado do sistema para texto permite uma visualização real de como seu texto será exibido na Web. Essa nova opção corresponde às opções de suavização de serrilhado em navegadores populares para renderização com base em Windows e Mac.

Outros aprimoramentos

- Desempenho significativamente aprimorado para a Galeria de desfoque. A Galeria de desfoque usa OpenCL para visualizações bem como para o resultado final.
- Várias melhorias foram feitas na funcionalidade de migração predefinida:
 - As predefinições agora são migradas da pasta da biblioteca do usuário, bem como da pasta de predefinições do aplicativo
 - As predefinições ativas agora são migradas com predefinições não carregadas
 - Apenas as predefinições para a versão recém-transmitida são migradas. Por exemplo, as predefinições de CS6 são migradas enquanto as predefinições de CS5 são ignoradas a partir de um ponto de vista de migração.
 - Uma reinicialização do sistema não é necessária após a migração das predefinições.
- Alterações nas caixas de diálogo Abrir/Salvar do Windows:
 - Alterações na ordem e posicionamento de alguns controles
 - A opção Usar letras minúsculas foi removida. Você pode alterar a configuração de extensão do arquivo em caixa alta/baixa na caixa de diálogo Preferências.
 - Os ícones de aviso e as caixas de informação de texto de aviso foram substituídas pelo botão Aviso, exibido ao lado dos botões Salvar e Cancelar. Ao clicar neste botão de Aviso, o Photoshop exibe uma mensagem que captura o motivo do aviso. Se o documento não apresentar avisos, o botão Aviso fica oculto.




Botão Aviso

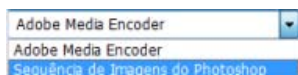
-  Um dispositivo de controle de ângulo de pincéis agora está disponível na barra de opções e no menu de contexto.
- A opção Visualizar tamanho da impressão foi restaurada.
- O valor de gama do texto agora é definido automaticamente para as novas opções do sistema.
- Desempenho aprimorado ao salvar seu trabalho em redes no Mac OS X
- Metadados e perfis ICC agora são incluídos quando você salva um documento como PNG.
- Agora é possível exportar o código CSS (Cascading Style Sheet) diretamente das camadas ou dos grupos. Selecione Camada > Copiar CSS.
- Aprimoramentos na opção Copiar CSS:
 - As unidades Copiar CSS agora sempre serão pixel (px)
 - A transparência Copiar CSS agora funciona em gradientes

- Inserção aprimorada de texto transformado
- A largura deixou de ser gerada para textos sem parágrafos
- Agora é possível selecionar e excluir vários estilos de texto
- Você pode usar o modificador da tecla Shift para criar caminhos.

Alterações no nível do produto

- Agora, todos os recursos do Photoshop Extended CS6 estão disponíveis no Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.
- Os aplicativos a seguir não são mais instalados por padrão juntamente com o Photoshop CC:
 - Bridge CC; *para ver uma lista dos novos recursos, consulte [Novidades no Adobe Bridge CC](#)*
 - Extension Manager
 - ExtendScriptToolkit

Observação: Para fazer o download do Bridge CC, do Extension Manager ou do ExtendScriptToolkit faça login em [Adobe Creative Cloud](#), navegue até Aplicativos e faça o download dos aplicativos desejados.
- Novos [requisitos do sistema](#) para Photoshop CC:
 -  Compatibilidade com Mac OS X 10.7 (Lion) e 10.8 (Mountain Lion)
 - O Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) não é oficialmente compatível. Em especial, não é possível trabalhar com arquivos de vídeo no Mac OS X 10.6. É possível criar uma linha do tempo com imagens estáticas e adicionar efeitos a elas, como transições. No entanto, é possível exportar este trabalho usando a opção Arquivo > Renderizar vídeo > Sequência de imagens do Photoshop.



- O filtro Efeitos de luz (Filtro > Renderizar > Efeitos de luz) funciona somente em imagens RGB de 8 bits no Photoshop CC.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Warp perspective | Photoshop CC

Introduced in version 14.2

Background

[Prerequisite: Enable the graphics processor](#)

[Video | Perspective warp](#)

[Adjust perspective](#)

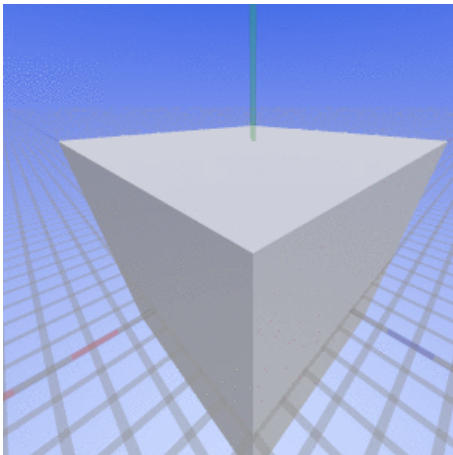
[FAQ](#)

Photoshop lets you easily adjust perspective in images. This feature is particularly useful for images having straight lines and flat surfaces—for example, architectural images and images of buildings. You can also use this feature to composite objects having different perspectives in a single image.

[To the top](#)

Background

Sometimes, an object may look different in an image from how it appears in real life. This mismatch is due to perspective distortion. Images of the same object captured from different camera distances and angles of view exhibit different perspective distortion.



Perspective distortion in images of the same object captured from different distances and angles

(Creative Commons image courtesy: [SharkD](#))

[To the top](#)

Prerequisite: Enable the graphics processor

Photoshop requires at least 512 MB of video RAM (VRAM) to run the perspective warp feature on 16-bit and 32-bit documents. For details, see [Photoshop CC GPU FAQ](#).

As a prerequisite to adjusting perspective, ensure that the graphics processor is enabled in your Photoshop preferences.

1. Select **Edit > Preferences > Performance**.
2. In the **Graphics Processor Settings** area, select **Use Graphics Processor**.
3. Click **Advanced Settings**. Ensure that **Use Graphics Processor To Accelerate Computation** is selected.
4. Click **OK**.

[To the top](#)

Adjust perspective

Define planes

Before you adjust perspective, you must define the planes of the architecture in the image.

1. Open the image in Photoshop.
2. Select Edit > Perspective Warp. Review the onscreen tip and close it.
3. Draw quads along the planes of the architecture in the image. While drawing the quads, try to keep their edges parallel to the straight lines in the architecture.



Draw the edges of the quads roughly parallel to the lines in the architecture. As depicted in the illustration, you can snap two planes together. Here is a set of planes defined for a building.

Manipulate the planes

1. Switch to the Warp mode from the Layout mode.



Warp mode

2. Manipulate perspective in one of the several available ways:

- Move around the corners of the quads (pins) as appropriate. For example, you can adjust the perspective of this image, such that the two sides of the building exhibit foreshortening in equal measures. The resulting perspective would approximate a direct view of the building from a corner.



Adjusting the perspective, such that the two sides of the building are equally foreshortened

- Shift-click an individual edge of a quad to straighten it and keep it straight during further perspective manipulation. Such a straightened edge is highlighted in yellow in the Warp mode. You can manipulate the corners of the quads (pins) for finer control while adjusting perspective.



Shift-click to straighten an individual edge of a quad and keep it straight during further perspective manipulation. The rightmost selected edge in this image is highlighted in yellow.



The selected edge is straightened. Also, the straightening of the edge is preserved during further perspective manipulation.

 *Shift-click the edge again if you don't want to preserve its straightening.*

- In the Warp mode, you can click the following icons for automatic perspective adjustment:

 Automatically level near horizontal lines



Level horizontally

▮ Automatically straighten near vertical lines



Straighten vertically

▯ Automatically straighten both vertically and horizontally



Straighten horizontally and vertically

3. Once you're done adjusting the perspective, click the Commit Perspective Warp icon (✔).

Keyboard shortcuts

The following keyboard shortcuts make it easier to adjust perspective:

Arrow keys Slightly move a corner of a quad (pin)

H Hides the grid when you're working in the Warp mode

L Switches to the Layout mode

W Switches to the Warp mode

Enter key In the Layout mode, you can press the Enter key to quickly switch to the Warp mode. In the Warp mode, the Enter key commits the current changes to the perspective.

Shift-click (*Warp mode*) Straightens an individual edge of a quad and keeps it straight during further perspective manipulation. If you don't want to preserve the straightening of the edge, Shift-click it again.

Shift-(drag an edge) (*Warp mode*) Constrains the shape of a plane while lengthening it

[To the top](#)


FAQ

Can I edit different perspectives in the same image?

How much VRAM do I need to run the perspective warp feature?

The onscreen tips are no longer displaying. How do I bring them back?

Can I define different sets of planes for the same architecture?

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Print 3D objects | Photoshop CC

Introduced in version 14.2

[Preparing to print 3D objects](#)

[Previewing and printing the 3D object](#)

[3D print utilities](#)

[FAQ](#)

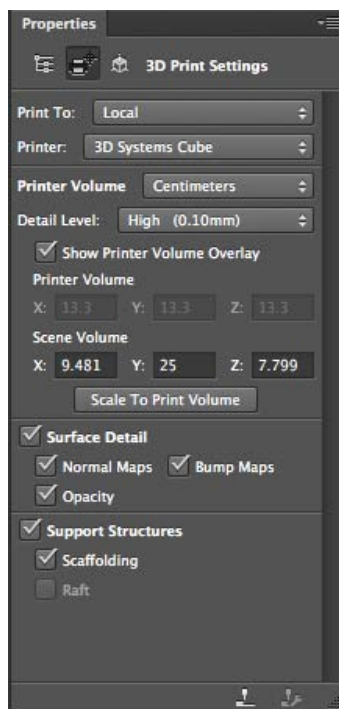
[See also](#)

With Photoshop, you can print any compatible 3D model without worrying about 3D printer limitations. In preparation for printing, Photoshop automatically makes 3D models watertight. Photoshop also generates the necessary support structures—scaffolding and rafts—to ensure that your 3D prints are successful.

[To the top](#)

Preparing to print 3D objects


1. Select Window > Workspace > 3D to switch to the 3D workspace.
2. Open the 3D model in Photoshop. If necessary, customize the size of the 3D model while opening it.
3. Select 3D > 3D Print Settings.



3D Print Settings

4. In the 3D Print Settings panel, choose whether you want to print to a printer connected to your computer through a USB port (local printer) or use an online 3D printing service, such as Shapeways.com.

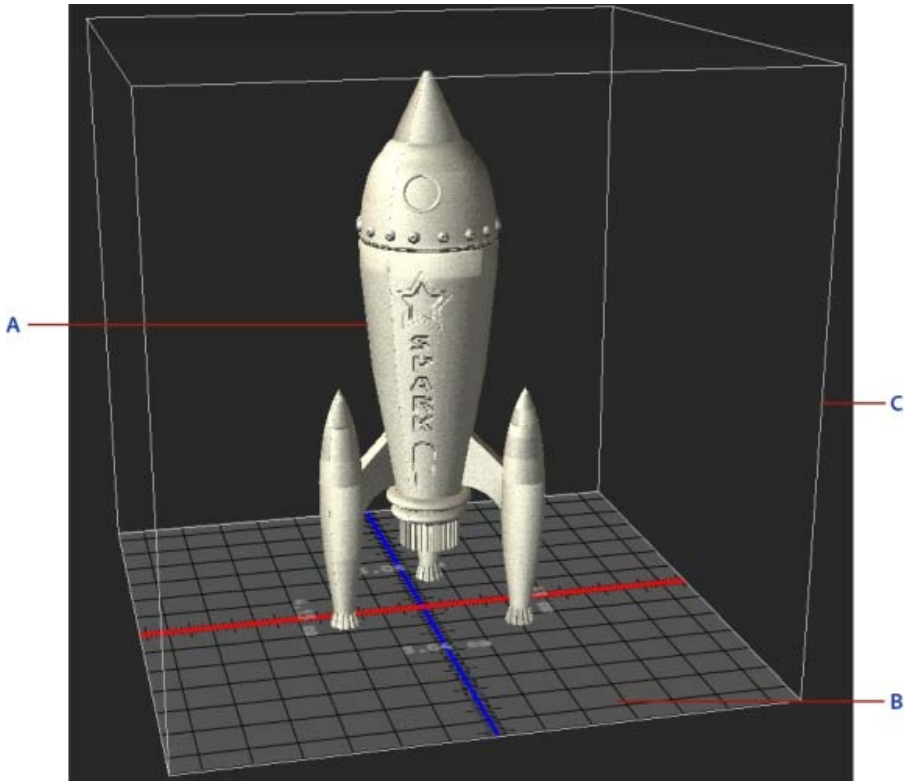
Note: *Shapeways.com is a leading 3D printing marketplace and community. Shapeways.com provides you with various printer profiles that you can leverage while printing your 3D models. See [this FAQ](#) for more information.*

 *To refresh the list of supported printers or Shapeways.com profiles, select Get Latest Printers from the Print To pop-up menu.*

5. Select a local printer or a Shapeways.com printer profile.

 To view estimated prices for printing the 3D model using available Shapeways.com profiles, select *Printer > Estimate Price*.

6. Select a unit for the printer volume—inch, centimeter, millimeter, or pixel. The unit is reflected in the Printer Volume dimensions as well as the print plate measurements.




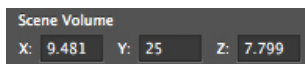
A. 3D model **B.** Print plate **C.** Printer volume overlay

7. Select a Detail Level—Low, Medium, or High—for the 3D print. The time required to print the 3D object depends on the detail level that you choose.

8. If you don't want to see the 3D printer volume overlaid on the 3D model, deselect Show Printer Volume Overlay.

9. Adjust the Scene Volume dimensions to specify the desired size of the printed 3D object. When you change a value (X, Y, or Z), the other two values are scaled proportionately. As you modify the Scene Volume dimensions, notice that the print plate under the 3D model scales in proportion.

 You can scrub the value of a Scene Volume dimension by clicking the dimension label (X, Y, or Z) and then dragging the mouse left or right. Hold down the Shift key to make the value scrub faster.



10. Choose Scale To Print Volume if you want Photoshop to auto-scale your 3D model, such that it fills up the available print volume of the selected printer.

11. If the 3D model has normal maps, bump maps, or opacity maps; you can choose to ignore one or more types of these maps while printing the model. You'll notice that the 3D model updates in real time when you change these Surface Detail settings.

12. You may choose to not print the support structures (scaffolds or rafts) required for the 3D object. Use this option with caution, since the printing of the 3D model may fail if you don't print a necessary support structure.

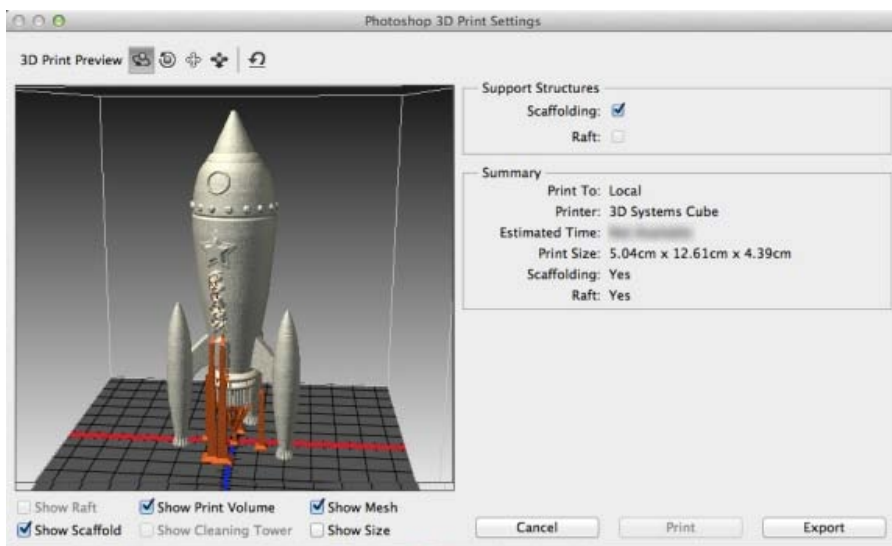
13. If your printer supports multiple materials, choose the material that you want to use for printing the 3D object.

Previewing and printing the 3D object

Once you're done specifying the 3D print settings, follow these steps:

1. Click the Start Print icon (🖨️) or select 3D > 3D Print. Photoshop unifies the 3D scene and prepares it for the printing process.
2. If you chose to print using a Shapeways.com profile, Photoshop prompts you that the actual cost of printing may differ from the displayed estimates. Click OK.
3. In the preview window that appears, use the 3D camera tools to rotate, zoom, or move the 3D object.

- 🔄 Rotate the 3D camera
- 🌀 Roll the 3D camera
- 👉 Pan the 3D camera
- 🔍 Slide the 3D camera
- 🏠 Reset the 3D camera to its original location



3D print preview; notice the support structures

4. If you want to export the 3D print settings to an STL file, click Export and save the file to an appropriate location on your computer. You can upload the STL file to an online service, such as Shapeways.com, or put it on an SD card for local printing.
5. Review the 3D print summary and click Print.

💡 You can cancel an in-progress 3D print by selecting 3D > Cancel 3D Print.

3D print utilities

Photoshop provides interactive wizard-based utilities that you can use for configuring, calibrating, and maintaining your 3D printer. You can use these utilities only when the 3D printer is powered on and connected to your computer.

1. Select 3D > 3D Printer Utilities.
2. Select the utility that you want to launch.

Calibrate Print Plate Helps level the print plate. This utility performs the following broad steps:

- Prompts you to remove any leftover printing material from the 3D printer
- Initializes the print head
- Lets you adjust/finetune the gap between the print plate and the print head for nine nozzle positions

You can use this utility in the wizard mode or in the manual mode.

Load Filament Helps load a filament into a fused deposition modeling (FDM) 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament loading.

Remove Filament Helps remove a filament from an FDM 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament removal.

Change Filament Helps replace the filament of an FDM 3D printer with a new filament. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament changing.

3. Follow the onscreen instructions.

[To the top](#)

FAQ

What 3D printers are supported?

Can I apply a cross section to a 3D model before printing it?

Can I apply bump/opacity/normal maps to a 3D model before printing it?


Can I print 3D models in two colors?

How are 3D models having multiple layers printed?

[To the top](#)

See also

- 3D Painting | CC, CS6
- 3D panel enhancements | Photoshop CC
- Photoshop 3D documentation

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Gerar itens de imagem Camadas | Photoshop cc

Gerar itens de imagem de camadas ou grupos de camadas

Um caso de uso de webdesign

Especificar parâmetros de qualidade e tamanho

Desabilitar a geração de itens de imagem para todos os documentos

Perguntas frequentes

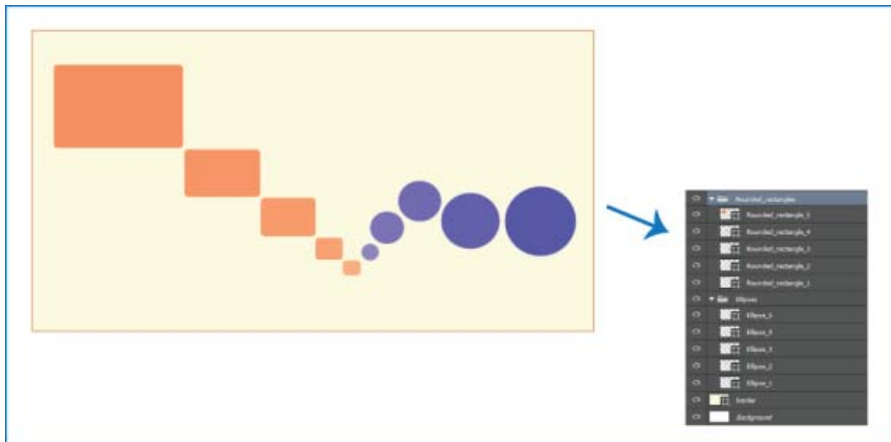
É possível criar itens de imagens JPEG, PNG ou GIF a partir do conteúdo de uma camada ou um grupo de camadas em um arquivo PSD. Os itens são gerados automaticamente quando você adiciona uma extensão de formato de imagem suportado a um nome de camada ou nome de grupo de camadas. Opcionalmente, é possível também especificar parâmetros de qualidade e tamanho para os itens da imagem gerados.

Gerar itens de imagens a partir de um arquivo PSD é especialmente útil para o design para vários dispositivos da web.

Gerar itens de imagem de camadas ou grupos de camadas

[Para o início](#)

Para compreender melhor o gerador de itens de imagem, considere um arquivo PSD simples ([download neste link](#)) com a seguinte hierarquia de camadas:



Exemplo de arquivo PSD e sua hierarquia de camadas

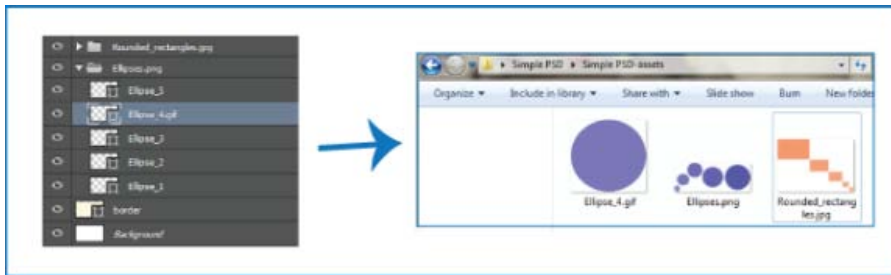
A hierarquia de camadas para este arquivo tem dois grupos de camadas —*Rounded_rectangles* e *Ellipses*. Cada um de esses grupos de camadas contém cinco camadas.

Siga estas etapas para criar itens de imagem deste arquivo PSD:

1. Com o arquivo PSD aberto, selecione Arquivo > Gerar > Itens de imagem.
2. Adicione as extensões apropriadas de formato de arquivo (.jpg, .png ou .gif) aos nomes das camadas ou dos grupos de camadas a partir das quais você deseja gerar itens de imagem. Por exemplo, renomeie os grupos de camadas *Rounded_rectangles* e *Ellipses* como *Rounded_rectangles.jpg* e *Ellipses.png*; e a camada *Ellipse_4* como *Ellipse_4.gif*.

Nota: Os caracteres especiais /, :, e * não são suportados nos nomes de camadas.

O Photoshop cria os itens de imagem e salva-os em uma subpasta ao lado do arquivo PSD de origem. Se o arquivo PSD de origem PSD ainda não foi salvo, o Photoshop salva os itens gerados em uma nova pasta na área de trabalho.



Nomes de itens de imagem são gerados a partir dos nomes de camadas/grupos de camadas

💡 A geração de itens de imagem é ativada para o documento atual. Após habilitado, o recurso permanece disponível sempre que o documento é aberto a seguir. Para desativar a geração de itens de imagem para o documento atual, desmarque Arquivo > Gerar > Itens de imagem.

Criar vários itens de uma camada ou de um grupo de camadas

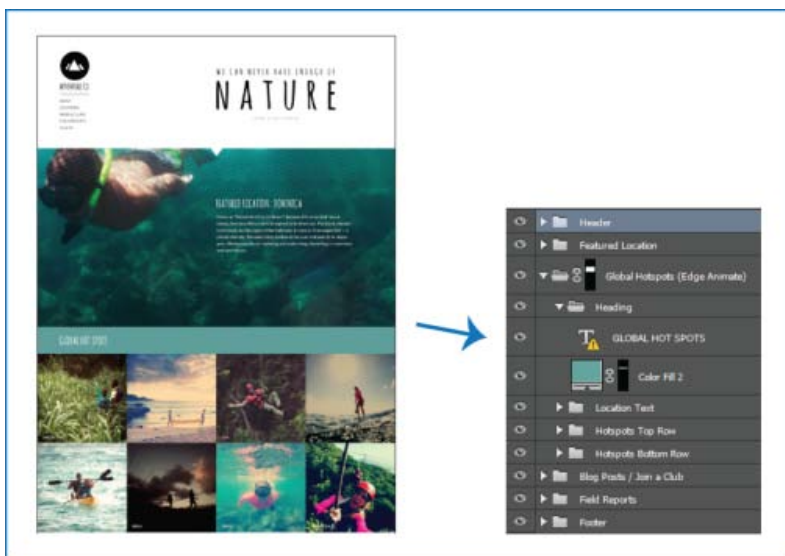
Para gerar vários itens de uma camada/grupo de camadas, separe os nomes de itens com o símbolo de vírgula (,). Por exemplo, o seguinte nome de camada cria três itens:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

[Para o início](#)

Um caso de uso de webdesign

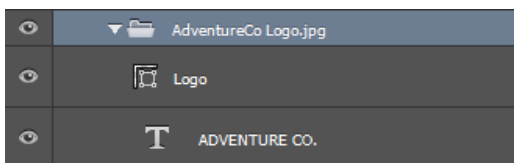
Gerar itens de imagens a partir de um arquivo PSD é especialmente útil para o design para vários dispositivos da web. Considere o seguinte design da web e a sua estrutura de camadas:

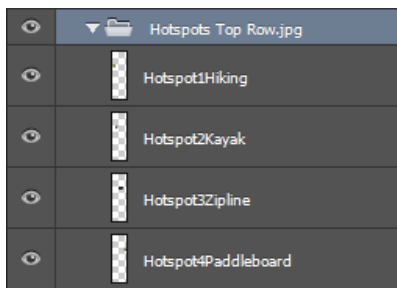


Um design da web e sua hierarquia de camadas

Vamos extrair o ícone na parte superior e a linha superior da grade de imagem de *Pontos de acesso global* como itens de imagem:

- Adicionar extensões de formato de imagem para os nomes de camada apropriados.

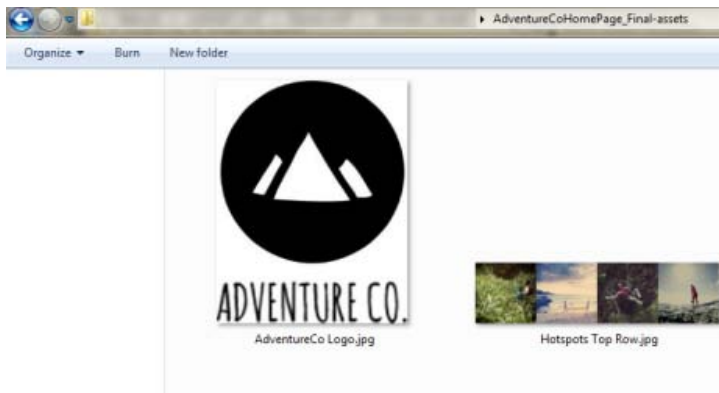




Renomear as camadas/grupos de camadas apropriados

Nota: Um único item de imagem é gerado a partir do conteúdo de uma camada/grupo de camadas. Por exemplo, o grupo de camadas do logotipo AdventureCo na captura de tela acima contém uma camada de forma e uma camada de texto dinâmico. Essas camadas são achatadas quando um item de imagem é gerado a partir do grupo de camadas.

O Photoshop cria os itens e salva-os no mesmo local do arquivo PSD de origem.



itens de imagens gerados

Especificar parâmetros de qualidade e tamanho

[Para o início](#)


Por padrão, os itens JPG são gerados com qualidade de 90%. Por padrão, os itens PNG são gerados como imagens de 32 bits. Os itens GIF são gerados com transparência alfa básica.

É possível personalizar a qualidade e o tamanho enquanto se renomeia camadas ou grupos de camadas na preparação para geração de itens.

Parâmetros para itens JPG

- Adicione a qualidade de saída desejada como um sufixo para o nome do item—.jpg (1-10) ou .jpg (1-100%). -1 Error: Exception
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportados—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. O Photoshop dimensiona a imagem proporcionalmente. -1 Error: Exception
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg é um nome válido de camada para a geração de itens.


Parâmetros dos itens PNG

- Adicione a qualidade de saída desejada como um sufixo para o nome do item—8, 24 ou 32. -1 Error: Exception
 - Ellipse_4.png24
- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportado—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. O

Photoshop dimensiona a imagem proporcionalmente. -1 Error: Exception

- 42% Ellipse_4.png
- 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
- 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png


Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png é um nome válido de camada para a geração de itens.

Parâmetros de itens GIF

- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportado—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. -1 Error: Exception
- 42% Ellipse_4.gif
- 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
- 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif é um nome de camada válido para a geração de itens.

Parâmetros de qualidade não estão disponíveis para itens GIF.

Construir nomes de camadas complexos

É possível especificar vários nomes de itens com parâmetros ao nomear uma camada para geração de itens. -1 Error: Exception

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

O Photoshop cria os seguintes itens a partir dessa camada:

- Delicious.jpg (uma imagem JPG de qualidade 8 dimensionada em 120%)
- Delicious.png (uma imagem PNG de qualidade 8 dimensionada em 42%)
- Delicious_2.jpg (uma imagem JPG de qualidade 90% com um tamanho absoluto de 100x100 px)
- Delicious.gif (uma imagem GIF dimensionada em 250%)

Desabilitar a geração de itens de imagem para todos os documentos

[Para o início](#)

É possível desativar a geração de itens de imagem globais para todos os documentos do Photoshop ao alterar as suas Preferências.

1. Selecione Editar > Preferências > Plug-Ins.
2. Desmarque Habilitar o Generator.
3. Clique em OK.

Nota: O comando de menu Arquivo > Criar não fica disponível ao desativar a geração de itens de imagem de Preferências. O recurso pode ser ativado novamente somente na caixa de diálogo Preferências.

Perguntas frequentes

[Para o início](#)

É necessário especificar nomes exclusivos de itens?

Os nomes de itens devem ser exclusivos no nível do documento.

Qual é o nível de qualidade padrão em que os itens de imagem são gerados?

Por padrão, os itens JPG são gerados com qualidade de 90%. Por padrão, os itens PNG são gerados como imagens de 32 bits. Os itens GIF são gerados com transparência alfa básica.

O Photoshop cria itens de imagem a partir de camadas com transparência e outros efeitos?

Sim. A transparência e outros efeitos aplicados em uma camada são refletidos nos itens criados a partir dessa camada. No entanto, esses efeitos podem ser nivelados nos itens gerados.

Como os itens de imagem são criados a partir de camadas que sangram da tela?

A menos que mascarados especificamente, todos os dados de pixels em uma camada são parte do item gerado. As camadas ou grupos de

camadas que sangram da tela ficam completamente visíveis no item criado.

A vírgula é o único separador permitido entre nomes de itens de imagem?

Além da vírgula (,), é possível usar o símbolo de adição (+) como separador entre os nomes dos itens de imagem. -1 Error: Exception

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

é igual a:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Veja também

- [Um olhar mais detalhado sobre a sintaxe do Generator para Photoshop](#)

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Reduzir desfoque de vibração da câmera | Photoshop CC

[Vídeo | Usar o filtro de redução de vibração da câmera](#)

[Imagens disponíveis para redução de vibração da câmera](#)

[Usar a redução automática de vibração da câmera](#)

[Usar vários traçados de desfoque para redução de vibração da câmera](#)

[Configurações avançadas do traçado de desfoque](#)

O Photoshop conta com um mecanismo inteligente para diminuir automaticamente o desfoque em imagens causado pela movimentação da câmera. Se necessário, você pode definir as configurações avançadas para aumentar a nitidez da imagem. O filtro Redução de vibração no menu Filtro > Tornar nítido pode reduzir o desfoque resultantes de vários tipos de movimento da câmera; incluindo movimento linear, movimento em parábola ou movimento rotacional e ziguezague.



Redução da vibração da câmera | Exemplo antes/depois

Imagens disponíveis para redução de vibração da câmera

[Para o início](#)

O recurso de redução de vibração da câmera funciona melhor em imagens estáticas bem iluminadas com baixo nível de ruído. Os tipos de imagens estáticas a seguir são apropriados para redução de vibração:


- Imagens de ambientes internos ou externos capturadas usando lentes com grande distância focal
- Imagens capturadas em ambientes internos, de uma cena estática, com baixa velocidade de obturação e sem flash

Além disso, a redução de vibração pode ajudar a aumentar a nitidez de textos desfocados em imagens afetadas por movimentações da câmera

Usar a redução automática de vibração da câmera

[Para o início](#)

1. Abra a imagem.
2. Selecione Filtro > Nitidez > Redução de vibração. O Photoshop analisa automaticamente a região da imagem mais adequada para redução de vibração, determina a natureza do desfoque e amplia as correções apropriadas à imagem inteira. A imagem corrigida é exibida para sua revisão na caixa de diálogo Redução de vibração.

 *A lupa Detalhe no painel inferior direito permite examinar a área em foco com mais precisão. Se necessário, aplique ou retire zoom em um elemento da imagem. Conforme você arrasta a ferramenta Mão sobre a lupa Detalhe para examinar uma região da imagem, solte o botão do mouse para ver uma rápida visualização das alterações da redução de vibração para essa região.*

Nota: Se nenhuma correção parecer ter sido aplicada à imagem na caixa de diálogo Redução de vibração, verifique se a opção Visualizar está ativada no painel direito.

Usar vários traçados de desfoque para redução de vibração da câmera

[Para o início](#)

Um traçado de desfoque representa a forma e a dimensão do desfoque que afeta uma área selecionada da imagem. Diferentes regiões da imagem podem apresentar desfoques com formatos diferentes. A redução automática da vibração da câmera leva em consideração o traçado do desfoque somente para a região padrão da imagem que o Photoshop determinou como a mais adequada para a estimativa de desfoque. Para ajustar mais a imagem, é possível fazer com que o Photoshop compute e considere os traçados de desfoque para várias regiões.

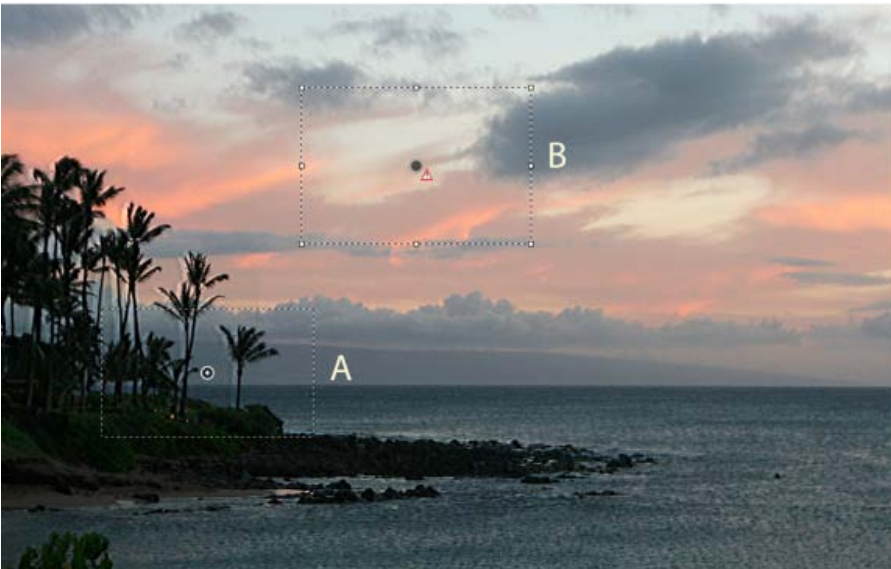
Os traçados de desfoque disponíveis estão listados no painel Avançado da caixa de diálogo Redução de vibração. É possível clicar em um traçado de desfoque para aumentar o zoom sobre ele.



Vários traçados de desfoque listados no painel Avançado

Criar e modificar traçados de desfoque

O Photoshop fornece várias maneiras de criar e modificar traçados de desfoque. Para obter os melhores resultados, crie traçados de desfoque nas regiões da imagem com contraste de borda. Por exemplo, a região marcada com um **A** na ilustração abaixo é ideal para a estimativa de desfoque, se comparada à região marcada com **B**.



Devido ao contraste da textura, A é mais adequada para a estimativa de desfoque do que B

Redimensionar/reposicionar os limites da região atual em foco

Basta redimensionar os limites da região em foco para atualizar o traçado de desfoque associado. Para alternar o foco para uma área diferente, arraste o botão central de região atualmente em foco.

O Photoshop pode sugerir uma nova região para a estimativa de desfoque

1. Clique no ícone Adicionar traçado de desfoque sugerido (📏) no painel Avançado no painel à direita. O Photoshop realça uma nova região da imagem apropriada para a estimativa de desfoque e cria o traçado de desfoque.
2. Adicione mais traçados de desfoque, se necessário.

💡 Clique no ícone da lixeira (🗑️) para excluir um ou mais traçados de desfoque selecionados.

Selecione manualmente uma nova região da imagem

1. Clique no ícone da Ferramenta de estimativa de desfoque (📏) no canto superior esquerdo da caixa de diálogo Redução de vibração.
2. Desenhe um retângulo de seleção em qualquer lugar da imagem. O Photoshop cria automaticamente um traçado de desfoque para a região selecionada.
3. Adicione mais traçados de desfoque, se necessário.

Crie um traçado de desfoque usando a ferramenta Direção do desfoque

1. Selecione a Ferramenta Direção do desfoque (📏) no painel à esquerda.
2. Desenhe uma linha reta que representa a direção do desfoque na imagem.
3. Se necessário, ajuste o Comprimento do traçado de desfoque e a Direção do traçado de desfoque.



Comprimento do traçado de desfoque e Direção do traçado de desfoque

Modifique um traçado de desfoque usando a lupa Detalhe

1. Com a lupa Detalhe, aplique o foco em uma região diferente da imagem, adequada para a redução de vibração da câmera.
2. Clique no ícone Aprimorar na localização da lupa (🔍) para mover o foco no painel esquerdo para a região realçada na lupa Detalhe. O traçado de desfoque para a região exibida anteriormente na lupa Detalhe é atualizado automaticamente.

💡 O atalho do teclado **q** permite ativar/desativar a lupa de Detalhes.



Modifique um traçado de desfoque usando a lupa Detalhe

Visualize e aplique vários traçados do desfoque

Depois de adicionar os traçados de desfoque necessários, selecione um ou mais traçados de desfoque no painel Avançado para aplicá-los à imagem.

Visualize e compare os resultados de dois traçados de desfoque

- Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac) pressionada, selecione os traçados de desfoque no painel Avançado. O Photoshop exibe o painel de visualização múltipla para os traçados de desfoque selecionados.



Resultados para dois traçados de desfoque exibidos lado a lado

Ao visualizar os resultados de dois traçados de desfoque lado a lado, você poderá ajustar rapidamente a Suavidade e a Exclusão de artefato e ver como suas alterações afetam a imagem. Consulte [Suavidade](#) e [Exclusão de artefato](#).

Duplicar um Traçado de desfoque

- Arraste um traçado de desfoque ao ícone Adicionar traçado de desfoque sugerido (+:).

O Photoshop cria uma cópia do traçado de desfoque e bloqueia a cópia duplicada.

A criação de cópias duplicadas de traçados de desfoque é útil quando você quer ajustar rapidamente a Suavidade e a Exclusão de artefato e prever como suas alterações afetarão a imagem. Consulte [Suavidade](#) e [Exclusão de artefato](#).



Trabalhar com traçados de desfoque duplicados

Reuse os traçados de desfoque

Depois de criar traçados de desfoque, é possível salvá-los, para que possam ser aplicados a imagens diferentes.

1. Selecione um ou mais traçados de desfoque.
2. Selecione Salvar traçado de desfoque no menu suspenso do painel Avançado. Você pode salvar os traçados de desfoque em dois formatos - KNL e PNG.

Quando você quiser reutilizar o traçado de desfoque salvo em outra imagem, use a opção Carregar no menu suspenso do painel Avançado.



Salvar e carregar traçados de desfoque

Configurações avançadas do traçado de desfoque

[Para o início](#)

As configurações avançadas do traçado de desfoque ajudam você a aprimorar ainda mais a redução de vibração da câmera.

Limites do traçado de desfoque

A configuração Limites do traçado de desfoque representa o tamanho do limite do desfoque. Você pode ajustar este valor se necessário.

Ruído de origem

O Photoshop estima automaticamente a quantidade de ruído da imagem. Se necessário, selecione um valor diferente (Automático/Baixo/Médio/Alto).

Suavização

A suavização reduz os ruídos de aplicação de nitidez de alta frequência. É possível mover o controle deslizante a um valor diferente do padrão 30%. Recomenda-se que você mantenha a suavização em níveis baixos.

Exclusão de artefato

Por vezes, durante a suavização de uma imagem, você poderá notar alguns artefatos de ruído visíveis. Siga estas etapas para suprimir esses artefatos:

1. Selecione Exclusão de artefato.

Nota: Se a opção Exclusão de artefato não estiver ativada, o Photoshop cria visualizações básicas. Essas visualizações básicas são mais nítidas, mas apresentam mais artefatos de ruídos.

2. Ajuste o controle deslizante de Exclusão de artefato para um valor superior. A supressão de 100% de artefato gera a imagem original,

enquanto a supressão de 0% de artefato não exclui nenhum artefato de ruído.

 *A Exclusão de artefato funciona melhor excluindo ruídos de meia-frequência.*



Exclusão de artefato



Artefatos de ruído

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)


Compartilhe seu trabalho no Behance | Photoshop CC



Você pode carregar suas imagens criativas enquanto trabalha nelas para o Behance diretamente do Photoshop. Behance é uma plataforma on-line líder na exibição e apresentação de trabalhos criativos. Com o Behance, você pode criar um portfólio com seu trabalho e transmiti-lo de forma ampla e eficiente, além de obter feedback.


Nota: No momento, a integração do Behance com o Photoshop CC não está disponível na França e no Japão.

Você pode compartilhar seu trabalho do Photoshop de uma das seguintes maneiras:

- Com um documento aberto, selecione Arquivo > Compartilhar no Behance.
- Com um documento aberto, clique no ícone Compartilhar no Behance no canto inferior esquerdo da janela do documento. 

Para obter mais informações sobre o uso do Behance, consulte a [Central de ajuda do Behance](#).

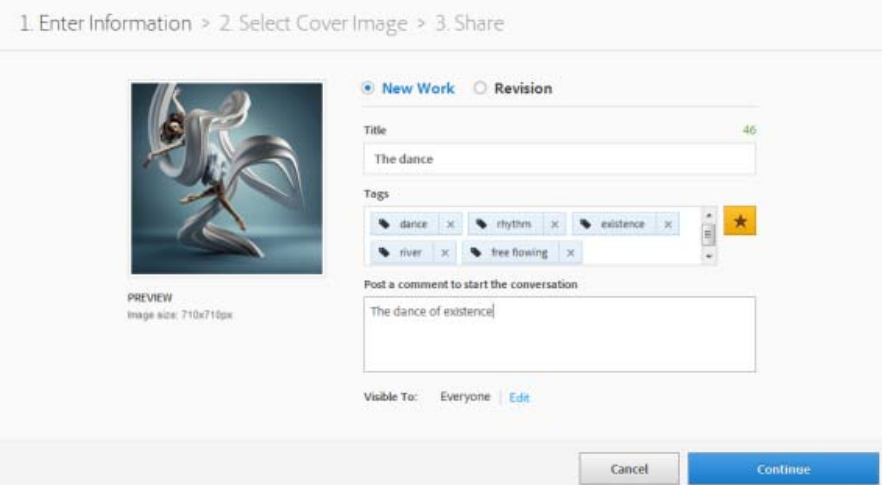
Nota: Você pode compartilhar imagens com 320 x 320 pixels ou maiores.

 Você deve ter 13 anos de idade ou mais para se inscrever no Behance.

Compartilhar uma imagem no Behance

[Para o início](#)

1. Com a imagem aberta no Photoshop, selecione Compartilhar no Behance.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Caso ainda não tenha uma conta do Behance, clique em Start Your Public Profile (Iniciar um perfil público) e crie sua conta do Behance.
 - Se você utiliza o mesmo endereço de e-mail para sua conta do Behance e sua assinatura da Creative Cloud, vincule as duas contas inserindo sua conta do Behance.
 - Caso utilize endereços de e-mail diferentes para sua conta do Behance e sua assinatura da Creative Cloud, preencha os detalhes em / *Have a Behance Portfolio* (Tenho um portfólio do Behance).
3. Na tela Inserir informações, especifique um título e algumas tags para a imagem que você está compartilhando. Você pode também publicar um comentário para iniciar a conversa sobre seu trabalho.



1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Title 46
The dance

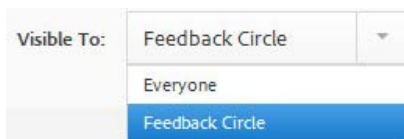
Tags
dance x rhythms x existence x
river x free flowing x

Post a comment to start the conversation
The dance of existence

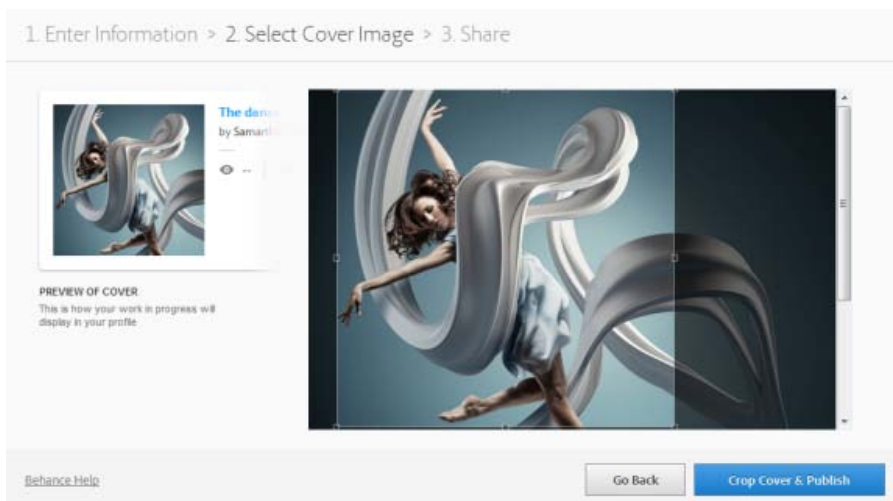
Visible To: Everyone | [Edit](#)

Especifique um título e algumas tags para a imagem

4. Se você tiver um círculo de feedback no Behance, opte por compartilhar o trabalho apenas com os membros desse círculo.

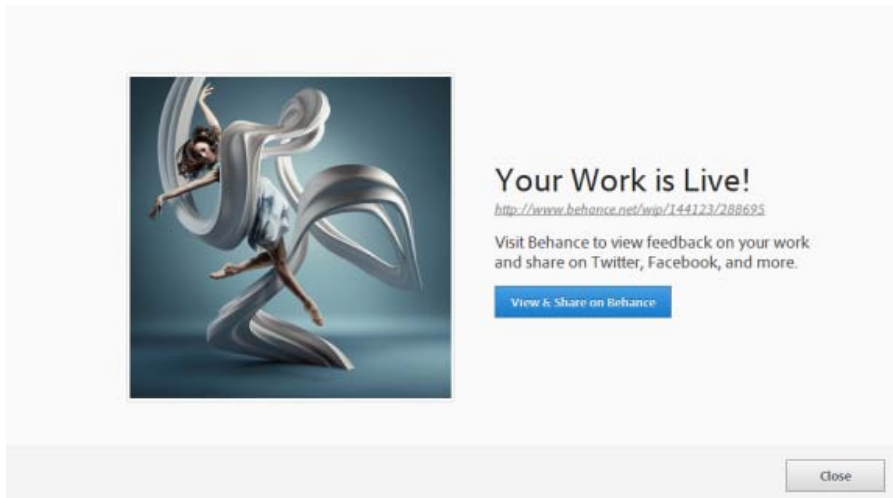


5. Na tela Selecionar imagem de capa, corte a imagem para criar uma imagem de capa do trabalho.



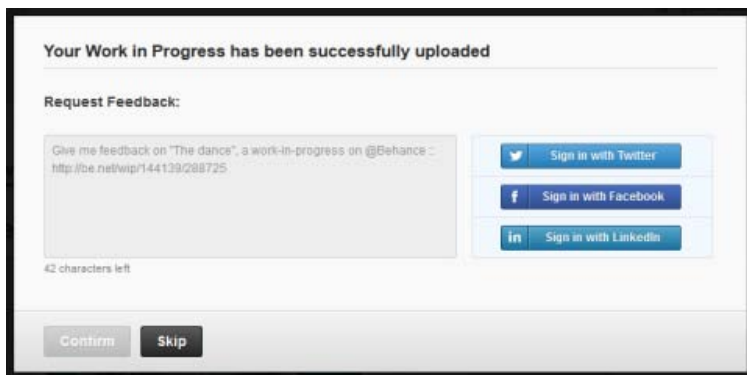
Cortar para selecionar uma imagem de capa

6. Clique em Cortar capa e publicar. No Behance, você pode carregar suas imagens enquanto trabalha nelas, para torná-las disponíveis e receber feedback.



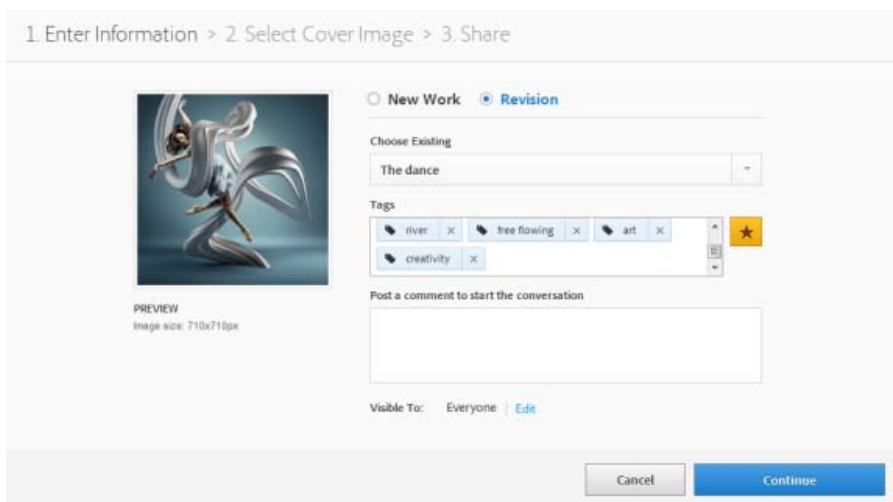
Trabalho em andamento carregado e ao vivo no Behance

7. Clique em View & Share On Behance (Ver e compartilhar no Behance) para sincronizar com as redes sociais, como Twitter, Facebook e LinkedIn. Na próxima vez que você carregar uma imagem, poderá escolher se deseja compartilhá-la no Twitter, no Facebook e no LinkedIn diretamente do Photoshop.

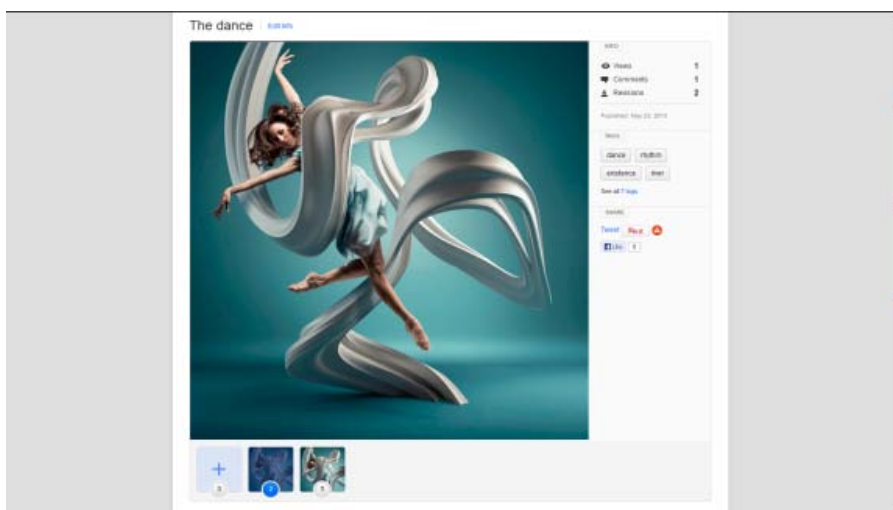


Solicite feedback em redes sociais

8. Quando você trabalhar posteriormente na imagem, poderá carregar as revisões para o Behance.



Carregar revisões para o Behance



Seu trabalho em andamento da forma como é exibido no Behance

Nota: Imagens panorâmicas de 3200 x 320 ou 320 x 3200 pixels também são compatíveis. Uma proporção máxima de 10:1 é compatível para os panoramas.

Veja também

[Para o início](#)

- [Publicar no Behance a partir da Creative Cloud](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Create Smart Objects | CC, CS6

- [Video | Linked smart objects in Photoshop 14.2](#)
- [Understanding Smart Objects](#)
- [Create embedded Smart Objects | CC, CS6](#)
- [Create linked smart objects | Photoshop CC](#)
- [Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC](#)
- [Duplicate an embedded smart object](#)
- [Edit the contents of a Smart Object](#)
- [Replace the contents of a Smart Object](#)
- [Convert an embedded or linked Smart Object to a layer](#)
- [Export the contents of an embedded Smart Object](#)

[To the top](#)

Understanding Smart Objects

Smart Objects are layers that contain image data from raster or vector images, such as Photoshop or Illustrator files. Smart Objects preserve an image's source content with all its original characteristics, enabling you to perform nondestructive editing to the layer.

In Photoshop CC and CS6, you can embed the contents of an image into a Photoshop document. In Photoshop CC, you can also create linked smart objects whose contents are referenced from external image files. The contents of a linked smart object are updated when its source image file changes.

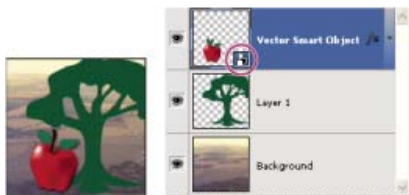
Linked smart objects are distinct from duplicated *instances* of a smart object within a Photoshop document. With linked smart objects, you can use a shared source file across multiple Photoshop documents.

With Smart Objects, you can:

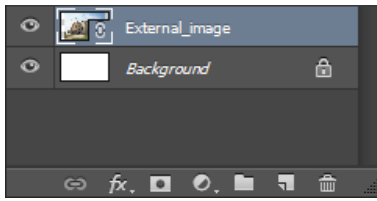
- Perform nondestructive transforms. You can scale, rotate, skew, distort, perspective transform, or warp a layer without losing original image data or quality because the transforms don't affect the original data.
- Work with vector data, such as vector artwork from Illustrator, that otherwise would be rasterized in Photoshop.
- Perform nondestructive filtering. You can edit filters applied to Smart Objects at any time.
- Edit one Smart Object and automatically update all its linked instances.
- Apply a layer mask that's either linked or unlinked to the Smart Object layer.
- Try various designs with low-resolution placeholder images that you later replace with final versions.

You can't perform operations that alter pixel data—such as painting, dodging, burning, or cloning—directly to a Smart Object layer, unless it is first converted into a regular layer, which will be rasterized. To perform operations that alter pixel data, you can edit the contents of a Smart Object, clone a new layer above the Smart Object layer, edit duplicates of the Smart Object, or create a new layer.

Note: When you transform a Smart Object that has a Smart Filter applied to it, Photoshop turns off filter effects while the transform is being performed. Filter effects are applied again after the transform is complete. See [About Smart Filters](#).



Regular layer and Smart Object in Layers panel. Icon in lower right corner of thumbnail indicates Smart Object.



(Photoshop CC) A linked Smart Object in the Layers panel


[To the top](#)

Create embedded Smart Objects | CC, CS6

You can create embedded Smart objects using several methods: by using the Open As Smart Object command; placing a file (CS6) or placing a file as embedded (CC, CS6), pasting data from Illustrator; or converting one or more Photoshop layers to Smart Objects.

- Do any of the following:

- (CC) Choose File > Place Embedded to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.
- Choose File > Open As Smart Object, select a file, and click Open.
- (CS6) Choose File> Place to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.

 Although you can place JPEG files, it's better to place PSD, TIFF, or PSB files because you can add layers, modify pixels, and resave the file without loss. (Saving a modified JPEG file requires you to flatten new layers and recompress the image, causing image quality degradation).

- Choose Layer > Smart Object > Convert to Smart Object to convert a selected layer into a Smart Object.
- In Bridge, choose File > Place > In Photoshop to import a file as a Smart Object into an open Photoshop document.

 An easy way to work with camera raw files is to open them as Smart Objects. You can double-click the Smart Object layer containing the raw file at any time to adjust the Camera Raw settings.

- Select one or more layers and choose Layer > Smart Objects > Convert To Smart Object. The layers are bundled into one Smart Object.
- Drag PDF or Adobe Illustrator layers or objects into a Photoshop document.
- Paste artwork from Illustrator into a Photoshop document, and choose Smart Object in the Paste dialog box. For the greatest flexibility, enable both PDF and AICB (No Transparency Support) in the File Handling & Clipboard section of the Preferences dialog box in Adobe Illustrator.

[To the top](#)

Create linked smart objects | Photoshop CC


Note: The Linked Smart Object feature is available in Photoshop versions 14.2 (Photoshop CC | January 2014) and later.

In Photoshop CC, you can create linked smart objects. The contents of linked smart objects are updated when the source image file changes. Linked smart objects are particularly useful for teams or in cases where assets must be reused across designs.

Follow these steps to create a linked smart object:

1. Choose File > Place Linked.
2. Select an appropriate file and click Place.

The linked smart object is created and is displayed in the Layers panel with a link icon (.

 You can also create a linked smart object in an open document by dragging-and-dropping the appropriate file while keeping the following key pressed:

- (Windows) Alt key
- (Mac) Opt key

To change this default behavior, turn off Preferences > General > Always Create Smart Objects While Placing.

Update linked Smart Objects


If an external source file changes while a Photoshop document referencing it is open, the relevant linked smart object is automatically updated. However, when you open a Photoshop document containing out-of-synch linked smart objects, you can update the smart objects:

- Right-click a linked smart object layer and select Update Modified Content.
- Select Layer > Smart Objects > Update Modified Content.

Linked smart objects whose source images have changed are visually highlighted in the Layers panel:



Out-of-synch linked smart objects are highlighted in the Layers panel

 You can update all linked Smart Objects in the current Photoshop document by selecting Layer > Smart Objects > Update All Modified Content.



Linked smart objects with missing external source files are highlighted in the Layers panel

Resolve a broken smart object link

To resolve a linked smart object with a missing external source, follow these steps:

1. Right-click the linked smart object layer icon and select Resolve Broken Link.
2. Navigate to the new location of the missing object.
3. Click Place.

View linked smart object properties

With a linked smart object layer selected in the Layers panel, select Windows > Properties.

The following properties are displayed:

- The path of the external source file for the linked smart object
- The linked smart object size and positional coordinates (X, Y)


You can perform the following actions directly from within the Properties panel:

- Edit the contents of the external image file. If necessary, Photoshop opens an external application that can handle the source image file. For example, Photoshop opens Adobe Illustrator if the external source image is a .ai file.
- Embed the linked smart object within the current document.

Embed linked smart objects

Do one of the following:

- Right-click a linked smart object layer in the Layers panel and select Embed Linked.
- Select Layer > Smart Objects > Embed Linked.
- In the Properties panel, click Embed.

 Select Layer > Smart Objects > Embed All Linked to embed all linked smart objects in the Photoshop document.





Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC

1. In the Layers panel, select Smart Objects from the filtering pop up menu.



Filter layers by smart objects

2. Click one of the following icons:

-  Filter for up-to-date linked smart objects
-  Filter for out-of-synch linked smart objects
-  Filter for missing linked smart objects
-  Filter for embedded smart objects

 You can use the toggle switch () to turn layer filtering off.

Duplicate an embedded smart object

- In the Layers panel, select a Smart Object layer, and do one of the following:
 - To create a duplicate Smart Object that is linked to the original, choose Layer > New > Layer Via Copy, or drag the Smart Object layer to the Create A New Layer icon at the bottom of the Layers panel. Edits you make to the original affect the copy and vice versa.
 - To create a duplicate Smart Object that isn't linked to the original, choose Layer > Smart Objects > New Smart Object Via Copy. Edits you make to the original don't affect the copy.

A new Smart Object appears in the Layers panel with the same name as the original and “copy” as a suffix.

Edit the contents of a Smart Object

When you edit a Smart Object, the source content is opened in either Photoshop (if the content is raster data or a camera raw file) or the application that handles the placed format by default (for example, Adobe Illustrator or Adobe Acrobat). When you save changes to the source content, the edits appear in all linked instances of the Smart Object in the Photoshop document.

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and do one of the following:
 - Choose Layer > Smart Objects > Edit Contents.
 - Double-click the Smart Objects thumbnail in the Layers panel.

- In the Properties panel, click Edit Contents.

2. Click OK to close the dialog box.
3. Make edits to the source content file, then choose File > Save.

Photoshop updates the Smart Object to reflect the changes you made. (If you don't see the changes, make the Photoshop document containing the Smart Object active).

[To the top](#)

Replace the contents of a Smart Object

You can replace the image data in one Smart Object or multiple linked instances. This feature lets you quickly update a visual design, or replace low-resolution placeholder images with final versions.

Note: *When you replace a Smart Object, any scaling, warping, or effects that you applied to the first Smart Object are maintained.*

1. Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Replace Contents.
2. Navigate to the file you want to use, and click Place.
3. Click OK.


The new content is placed in the Smart Object.

[To the top](#)

Convert an embedded or linked Smart Object to a layer

Converting a Smart Object to a regular layer rasterizes the content at the current size. Convert a Smart Object to a regular layer only if you no longer need to edit the Smart Object data. Transforms, warps, and filters applied to a Smart Object are no longer editable after the Smart Object is rasterized.

- Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Rasterize.

 *If you want to re-create the Smart Object, reselect its original layers and start from scratch. The new Smart Object won't retain transforms you applied to the original Smart Object.*

[To the top](#)

Export the contents of an embedded Smart Object

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and choose Layer > Smart Objects > Export Contents.
2. Choose a location for the contents of the Smart Object, then click Save.

Photoshop exports the Smart Object in its original placed format (JPEG, AI, TIF, PDF, or other formats). If the Smart Object was created from layers, it is exported in PSB format.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Tutoriais de introdução ao Photoshop

[LevelUp para Photoshop](#)

artigo (23 de outubro de 2013)

O LevelUp para Photoshop é um jogo de missões, pontos e recompensas que orienta seu aprendizado sobre as habilidades básicas do Photoshop CC.

[Instalação do Adobe Tutorial Player](#)

solução de problemas (1º de novembro de 2013)

O Tutorial Player para Photoshop é um aplicativo iPad interativo. Ele monitora seu progresso à medida que você conclui as etapas em um tutorial e o ajuda em caso de dificuldades.

[Aprenda sobre o Photoshop CC com tutoriais em vídeo](#)

[Adobe TV](#) (17 de maio de 2013)

vídeo tutorial

[Vídeo | Introdução ao Photoshop](#)

tutorial em vídeo (17 de junho de 2013)

[Vídeo | Sincronização de predefinição no Photoshop CC](#)

tutorial em vídeo (17 de junho de 2013)

[Vídeo | Pintura 3D – O próximo nível](#)

tutorial em vídeo (17 de junho de 2013)

[Vídeo | Usar o filtro Redução da vibração da câmera](#)

tutorial em vídeo (17 de junho de 2013)

[Vídeo | Adobe Camera Raw como filtro](#)

tutorial em vídeo (17 de junho de 2013)

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

[Download Center](#) [Learn](#)



[Learn](#) / [Photoshop CC](#) / Get started

How to edit a photo in Photoshop



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you'd like.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you're probably itching to get your photos edited. It's one of the first things most people want to do, and it's one of the most fun. In this video, we'll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You'll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You'll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. [Have questions? Get help from us in the forums](#).

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

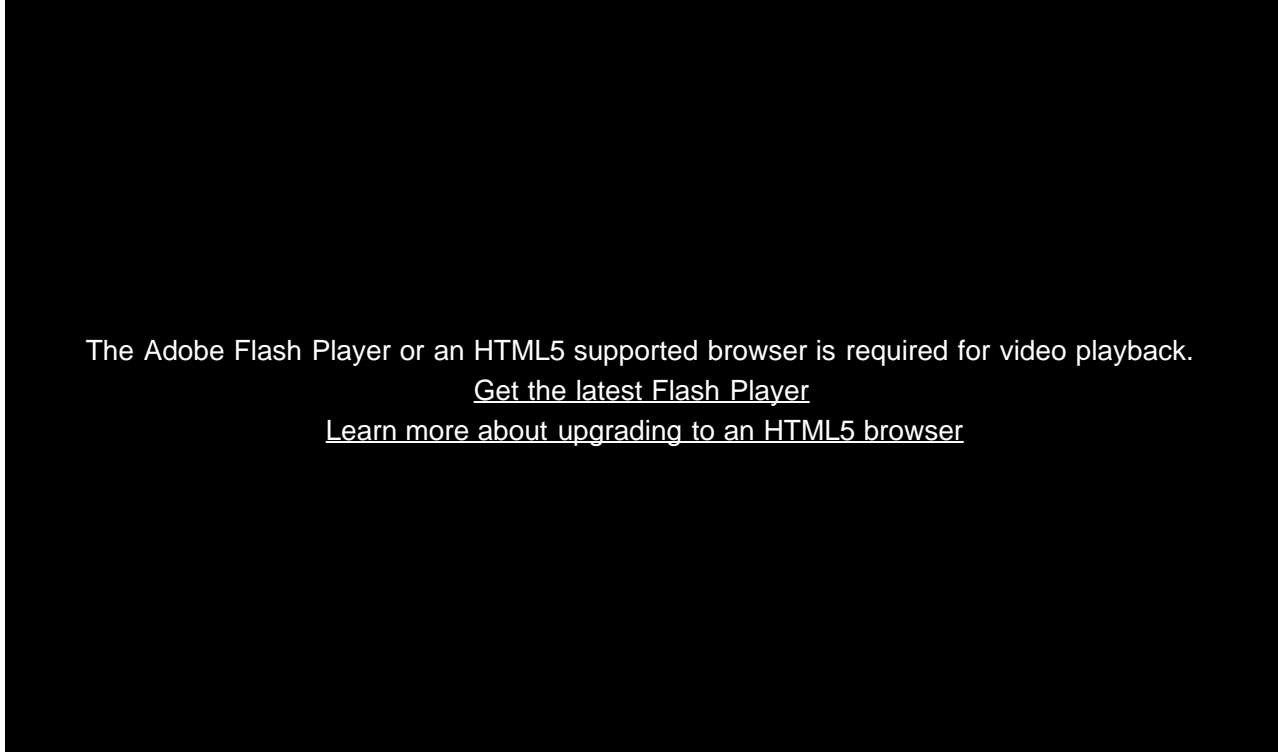
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

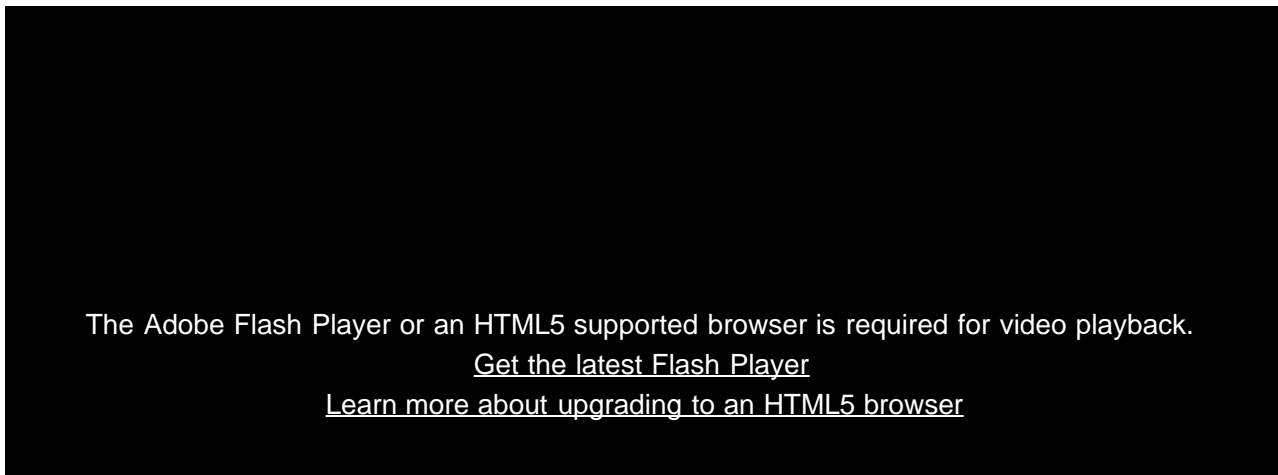
Create cool effects.

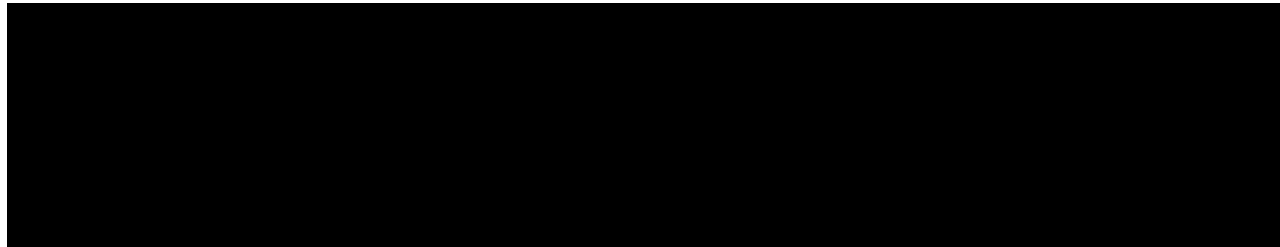


- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.





Add a logo and text

- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the [Tutorial Player for Photoshop app for iPad](#). Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. [Please tell us what you think about the tutorial.](#)

[Share this on Facebook](#)

[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by syncing the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Área e fluxo de trabalho

[Como ajustar o Photoshop 6 para melhor desempenho](#)

Jeff Tranberry (17 de junho de 2013)

artigo

[Salvar em plano de fundo e recuperação automática](#)

Kelby (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Proteja dados de imagem preciosos.

[Predefinição de migração e compartilhamento](#)

Kelby (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Aplique configurações comuns em grupos de trabalho.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.


Compartilhe seu trabalho no Behance | Photoshop CC



Você pode carregar suas imagens criativas enquanto trabalha nelas para o Behance diretamente do Photoshop. Behance é uma plataforma on-line líder na exibição e apresentação de trabalhos criativos. Com o Behance, você pode criar um portfólio com seu trabalho e transmiti-lo de forma ampla e eficiente, além de obter feedback.


Nota: No momento, a integração do Behance com o Photoshop CC não está disponível na França e no Japão.

Você pode compartilhar seu trabalho do Photoshop de uma das seguintes maneiras:

- Com um documento aberto, selecione Arquivo > Compartilhar no Behance.
- Com um documento aberto, clique no ícone Compartilhar no Behance no canto inferior esquerdo da janela do documento. 

Para obter mais informações sobre o uso do Behance, consulte a [Central de ajuda do Behance](#).

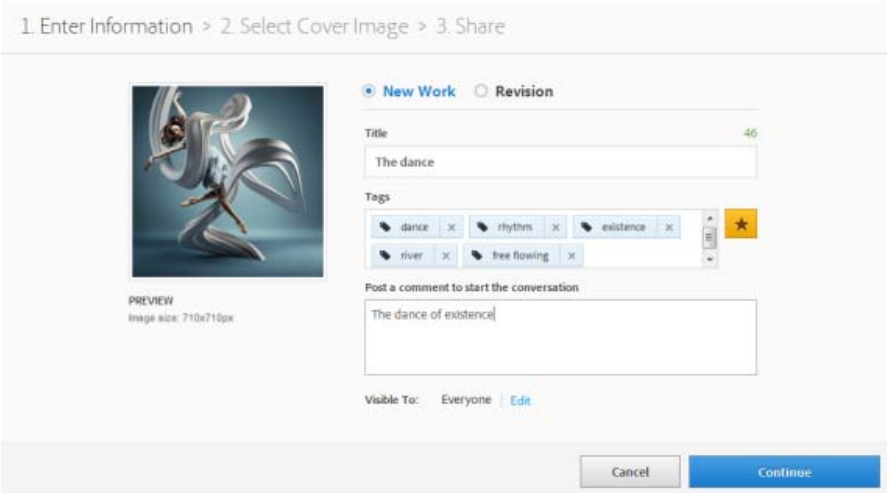
Nota: Você pode compartilhar imagens com 320 x 320 pixels ou maiores.

 Você deve ter 13 anos de idade ou mais para se inscrever no Behance.

Compartilhar uma imagem no Behance

[Para o início](#)

1. Com a imagem aberta no Photoshop, selecione Compartilhar no Behance.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Caso ainda não tenha uma conta do Behance, clique em Start Your Public Profile (Iniciar um perfil público) e crie sua conta do Behance.
 - Se você utiliza o mesmo endereço de e-mail para sua conta do Behance e sua assinatura da Creative Cloud, vincule as duas contas inserindo sua conta do Behance.
 - Caso utilize endereços de e-mail diferentes para sua conta do Behance e sua assinatura da Creative Cloud, preencha os detalhes em / Have a Behance Portfolio (Tenho um portfólio do Behance).
3. Na tela Inserir informações, especifique um título e algumas tags para a imagem que você está compartilhando. Você pode também publicar um comentário para iniciar a conversa sobre seu trabalho.



1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Title 46
The dance

Tags
dance x rhythms x existence x
river x free flowing x

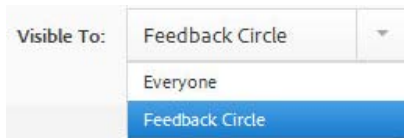
Post a comment to start the conversation
The dance of existence

Visible To: Everyone | Edit

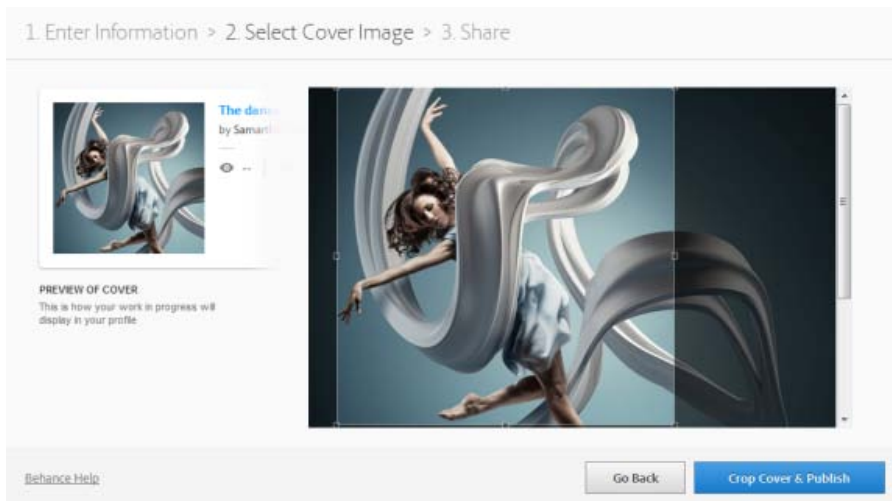
Cancel Continue

Especifique um título e algumas tags para a imagem

4. Se você tiver um círculo de feedback no Behance, opte por compartilhar o trabalho apenas com os membros desse círculo.

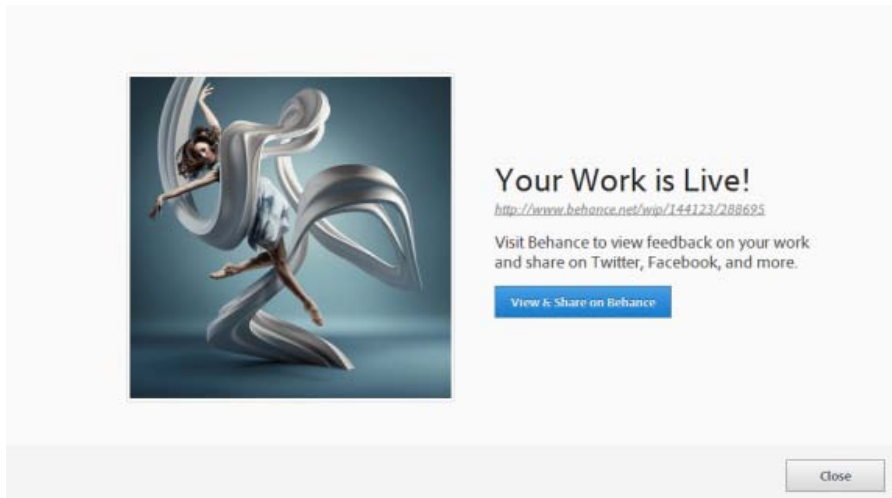


5. Na tela Selecionar imagem de capa, corte a imagem para criar uma imagem de capa do trabalho.



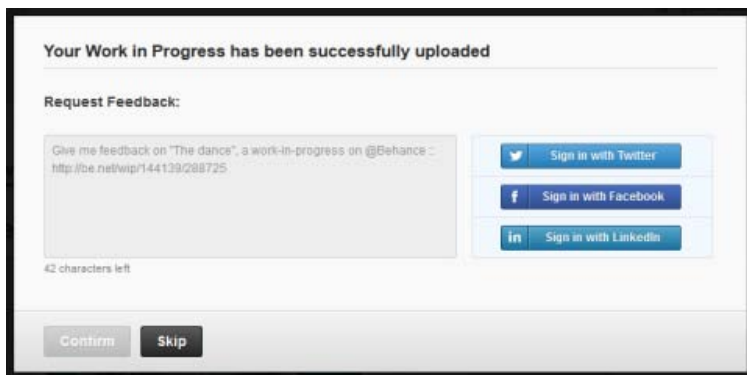
Cortar para selecionar uma imagem de capa

6. Clique em Cortar capa e publicar. No Behance, você pode carregar suas imagens enquanto trabalha nelas, para torná-las disponíveis e receber feedback.



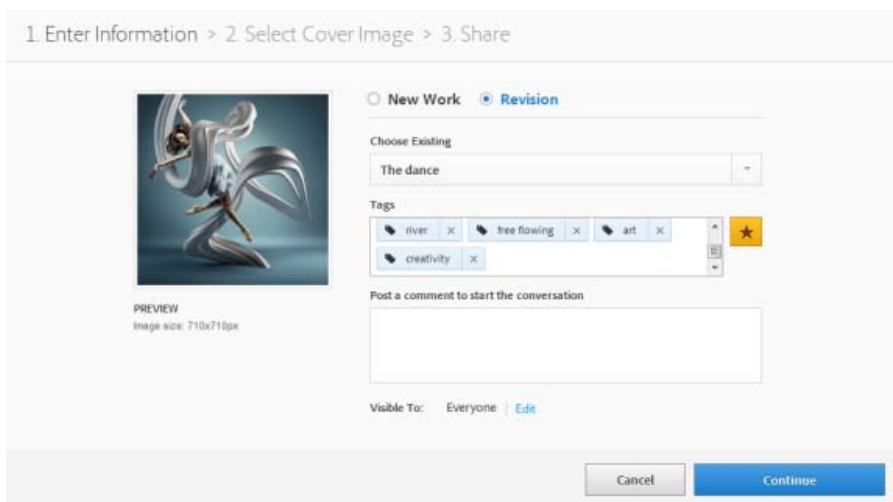
Trabalho em andamento carregado e ao vivo no Behance

7. Clique em View & Share On Behance (Ver e compartilhar no Behance) para sincronizar com as redes sociais, como Twitter, Facebook e LinkedIn. Na próxima vez que você carregar uma imagem, poderá escolher se deseja compartilhá-la no Twitter, no Facebook e no LinkedIn diretamente do Photoshop.

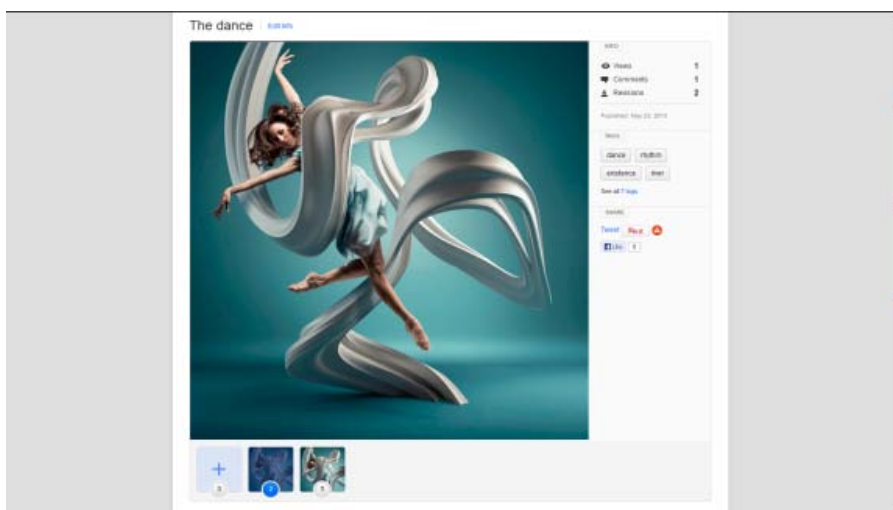


Solicite feedback em redes sociais

8. Quando você trabalhar posteriormente na imagem, poderá carregar as revisões para o Behance.



Carregar revisões para o Behance



Seu trabalho em andamento da forma como é exibido no Behance

Nota: Imagens panorâmicas de 3200 x 320 ou 320 x 3200 pixels também são compatíveis. Uma proporção máxima de 10:1 é compatível para os panoramas.

Veja também

[Para o início](#)

- [Publicar no Behance a partir da Creative Cloud](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

[Vídeo | Sincronizar predefinições no Photoshop CC](#)

[Sincronizar configurações](#)

[Gerenciar sincronização de configurações](#)

[Veja também](#)

Ao trabalhar em vários computadores, gerenciar e sincronizar preferências entre os computadores pode ser uma tarefa demorada, complexa e propensa a erros.

O novo recurso Sincronizar configurações permite sincronizar as preferências e configurações usando o Creative Cloud. Se você usar dois computadores, o recurso Sincronizar configurações facilitará manter essas configurações sincronizadas entre os computadores.

A sincronização acontece usando sua conta do Adobe Creative Cloud. As configurações são carregadas na sua conta do Creative Cloud e depois baixadas e aplicadas no outro computador.

Você pode iniciar a sincronização manualmente; ela não ocorre automaticamente e não pode ser agendada.

Sincronizar configurações

[Para o início](#)

Para iniciar a sincronização, escolha uma destas opções:

- (Windows) Editar > [sua ID da Adobe] > Sincronizar configurações agora.
- (Mac) Photoshop > [sua ID da Adobe] > Sincronizar configurações agora.

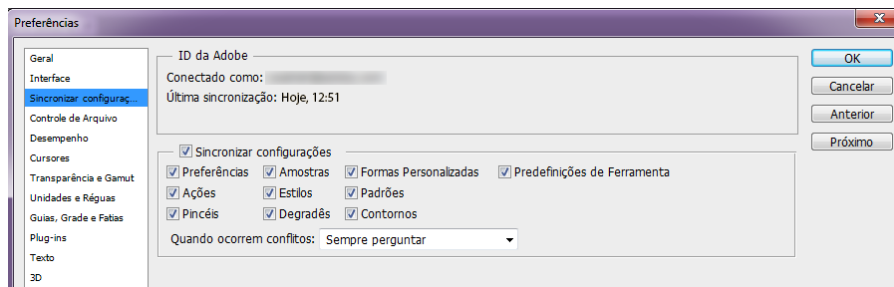
Gerenciar sincronização de configurações

[Para o início](#)

Para alterar os dados que serão sincronizados, escolha uma destas opções:

- (Windows) Editar > [sua ID da Adobe] > Gerenciar configurações de sincronização.
- (Mac) Photoshop > [sua ID da Adobe] > Gerenciar configurações de sincronização.

Como alternativa, clique em Sincronizar configurações na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências).



Gerenciar sincronização de configurações

É possível alterar as opções de sincronização e escolher o que fazer em caso de conflito. Selecione as opções para sincronizar preferências e configurações. As preferências sincronizáveis se referem às preferências que não dependem das configurações do computador nem de hardware.

- Selecione as preferências a serem sincronizadas.
 - Preferências sincronizáveis
 - Amostras
 - Formas personalizadas
 - Predefinições de ferramentas
 - Ações
 - Estilos


- Padrões
- Pincéis
- Degradês
- Contornos
- Quando ocorrem conflitos: especifique uma ação a ser executada quando um conflito for detectado:
 - Perguntar sempre
 - Manter configurações locais
 - Manter configurações remotas

Nota: Para sincronizar suas configurações com êxito, altere as configurações somente no aplicativo. O recurso para sincronizar configurações não sincroniza nenhum arquivo colocado manualmente em um local de pasta.

Veja também

[Para o início](#)

- [Ajuda da Creative Cloud | Configurações de sincronização com a Creative Cloud](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

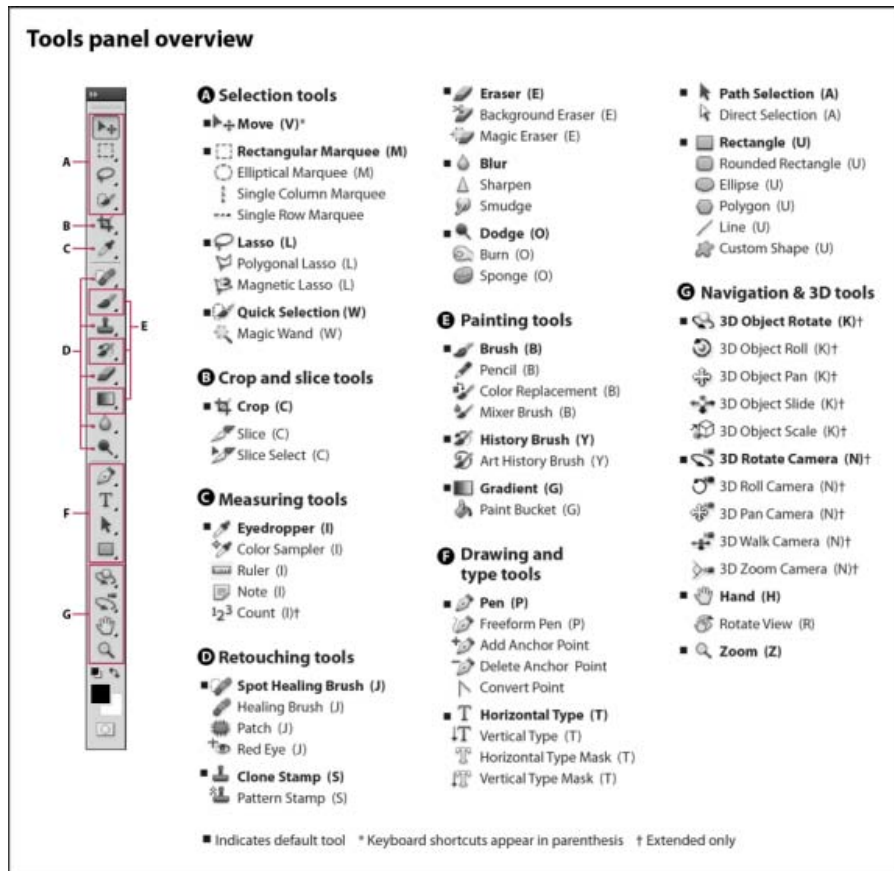
[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Tool galleries

When you start Photoshop, the Tools panel appears at the left of the screen. Some tools in the Tools panel have options that appear in the context-sensitive options bar.

You can expand some tools to show hidden tools beneath them. A small triangle at the lower right of the tool icon signals the presence of hidden tools.

You can view information about any tool by positioning the pointer over it. The name of the tool appears in a *tool tip* below the pointer.



Note: If you're looking for general information on how to use tools in Photoshop, see *Using tools*.

[To the top](#)

Tool galleries

Selection tools gallery

Crop and slice tools gallery


Retouching tools gallery

Painting tools gallery

Drawing and type tools gallery

Navigation, notes, and measuring tools gallery

3D tools gallery

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Workspace basics

- [Photoshop workspace](#)
- [Workspace overview](#)
- [Manage windows and panels](#)
- [Save and switch workspaces](#)
- [Hide tool tips](#)

[To the top](#)

Photoshop workspace

The Photoshop workspace is easy to use and includes a number of usability features:

- Different brightness levels: Choose Edit > Preference (Windows) or Photoshop > Preferences (Mac OS) and select a Color Theme swatch in the Interface section.

Note: To quickly decrease brightness, press Shift + 1; to increase brightness, press Shift + 2. (On Mac OS, it's necessary to also press the FN key.)

- On-image displays: Stay informed as you use your favorite tools. On-image displays show selection dimensions, transformation angles, and more. To change the placement of the displays, choose an option from the Show Transformation Values in the Interface preferences.
- New Mini Bridge: The new Mini Bridge gallery offers easier access to images and documents. Choose Window > Extensions > Mini Bridge.
- Maximized screen space: Click the button at the bottom of the toolbar to switch between Standard and Fullscreen display modes.

[To the top](#)

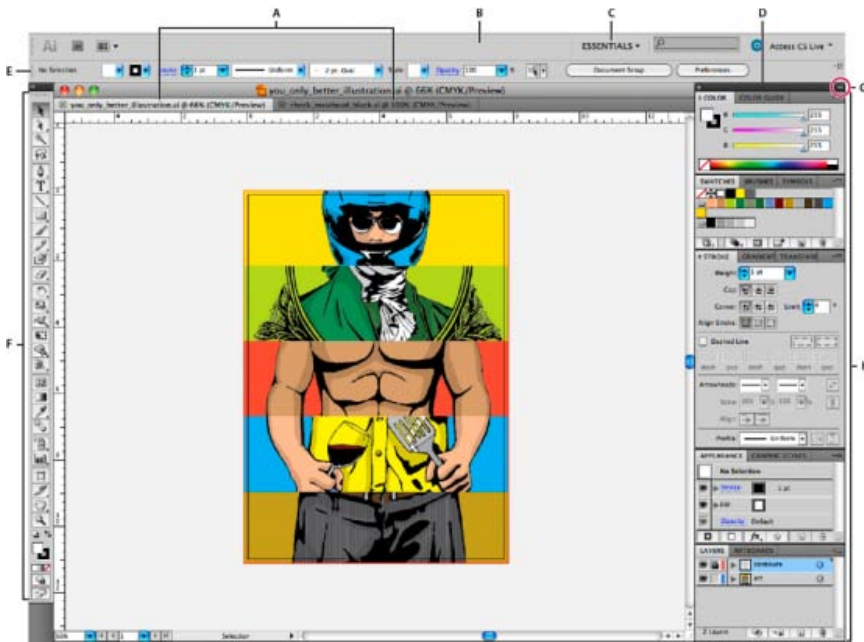
Workspace overview

You create and manipulate your documents and files using various elements, such as panels, bars, and windows. Any arrangement of these elements is called a *workspace*. The workspaces of the different applications in Adobe® Creative Suite® 5 share the same appearance so that you can move between the applications easily. You can also adapt each application to the way you work by selecting from several preset workspaces or by creating one of your own.

Although the default workspace layout varies in different products, you manipulate the elements much the same way in all of them.

- The *Application bar* across the top contains a workspace switcher, menus (Windows only), and other application controls. On the Mac for certain products, you can show or hide it using the Window menu.
- The *Tools panel* contains tools for creating and editing images, artwork, page elements, and so on. Related tools are grouped.
- The *Control panel* displays options for the currently selected tool. In Illustrator, the Control panel displays options for the currently selected object. (In Adobe Photoshop® this is known as the Options bar. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver®, and Adobe Fireworks® this is known as the Property Inspector and includes properties of the currently selected element.)
- The *Document window* displays the file you're working on. Document windows can be tabbed and, in certain cases, grouped and docked.
- *Panels* help you monitor and modify your work. Examples include the Timeline in Flash, the Brush panel in Illustrator, the Layers panel in Adobe Photoshop®, and the CSS Styles panel in Dreamweaver. Panels can be grouped, stacked, or docked.
- The *Application frame* groups all the workspace elements in a single, integrated window that lets you treat the application as a single unit. When you move or resize the Application frame or any of its elements, all the elements within it respond to each other so none overlap. Panels don't disappear when you switch applications or when you accidentally click out of the application. If you work with two or more applications, you can position each application side by side on the screen or on multiple monitors.

If you are using a Mac and prefer the traditional, free-form user interface, you can turn off the Application frame. In Adobe Illustrator®, for example, select Window > Application Frame to toggle it on or off. (In Flash, the Application frame is on permanently for Mac, and Dreamweaver for Mac does not use an Application frame.)




Default Illustrator workspace

A. Tabbed Document windows **B.** Application bar **C.** Workspace switcher **D.** Panel title bar **E.** Control panel **F.** Tools panel **G.** Collapse To Icons button **H.** Four panel groups in vertical dock


Hide or show all panels

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) To hide or show all panels, including the Tools panel and Control panel, press Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) To hide or show all panels except the Tools panel and Control panel, press Shift+Tab.


 You can temporarily display hidden panels if Auto-Show Hidden Panels is selected in Interface preferences. It's always on in Illustrator. Move the pointer to the edge of the application window (Windows®) or to the edge of the monitor (Mac OS®) and hover over the strip that appears.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) To hide or show all panels, press F4.

Display panel options

- Click the panel menu icon  in the upper-right corner of the panel.

 You can open a panel menu even when the panel is minimized.


 In Photoshop, you can change the font size of the text in panels and tool tips. In the Interface preferences, choose a size from the UI Font Size menu.

(Illustrator) Adjust panel brightness

- In User Interface preferences, move the Brightness slider. This control affects all panels, including the Control panel.

Reconfigure the Tools panel

You can display the tools in the Tools panel in a single column, or side by side in two columns. (This feature is not available in the Tools panel in Fireworks and Flash.)

 *In InDesign and InCopy, you also can switch from single-column to double-column (or single-row) display by setting an option in Interface preferences.*

- Click the double arrow at the top of the Tools panel.

[To the top](#)

Manage windows and panels

You can create a custom workspace by moving and manipulating Document windows and panels. You can also save workspaces and switch among them. For Fireworks, renaming custom workspaces can lead to unexpected behavior.

Note: *The following examples use Photoshop for demonstration purposes. The workspace behaves the same in all the products.*

Rearrange, dock, or float document windows

When you open more than one file, the Document windows are tabbed.

- To rearrange the order of tabbed Document windows, drag a window's tab to a new location in the group.
- To undock (float or untab) a Document window from a group of windows, drag the window's tab out of the group.

Note: *In Photoshop you can also choose Window > Arrange > Float in Window to float a single Document window, or Window > Arrange > Float All In Windows to float all of the Document windows at once. See tech note [kb405298](#) for more information.*

Note: *Dreamweaver does not support docking and undocking Document windows. Use the Document window's Minimize button to create floating windows (Windows), or choose Window > Tile Vertically to create side-by-side Document windows. Search "Tile Vertically" in Dreamweaver Help for more information on this topic. The workflow is slightly different for Macintosh users.*

- To dock a Document window to a separate group of Document windows, drag the window into the group.
- To create groups of stacked or tiled documents, drag the window to one of the drop zones along the top, bottom, or sides of another window. You can also select a layout for the group by using the Layout button on the Application bar.

Note: *Some products do not support this functionality. However, your product may have Cascade and Tile commands in the Window menu to help you lay out your documents.*

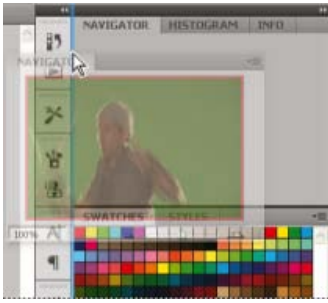
- To switch to another document in a tabbed group when dragging a selection, drag the selection over the document's tab for a moment.

Note: *Some products do not support this functionality.*

Dock and undock panels

A *dock* is a collection of panels or panel groups displayed together, generally in a vertical orientation. You dock and undock panels by moving them into and out of a dock.


- To dock a panel, drag it by its tab into the dock, at the top, bottom, or in between other panels.
- To dock a panel group, drag it by its title bar (the solid empty bar above the tabs) into the dock.
- To remove a panel or panel group, drag it out of the dock by its tab or title bar. You can drag it into another dock or make it free-floating.



Navigator panel being dragged out to new dock, indicated by blue vertical highlight



Navigator panel now in its own dock

 You can prevent panels from filling all the space in a dock. Drag the bottom edge of the dock up so it no longer meets the edge of the workspace.

Move panels

As you move panels, you see blue highlighted *drop zones*, areas where you can move the panel. For example, you can move a panel up or down in a dock by dragging it to the narrow blue drop zone above or below another panel. If you drag to an area that is not a drop zone, the panel floats freely in the workspace.


Note: The position of the mouse (rather than the position of the panel), activates the drop zone, so if you can't see the drop zone, try dragging the mouse to the place where the drop zone should be.

- To move a panel, drag it by its tab.
- To move a panel group, drag the title bar.



Narrow blue drop zone indicates Color panel will be docked on its own above the Layers panel group.

A. Title bar **B.** Tab **C.** Drop zone

 Press **Ctrl** (Windows) or **Command** (Mac OS) while moving a panel to prevent it from docking. Press **Esc** while moving the panel to cancel the operation.

Add and remove panels

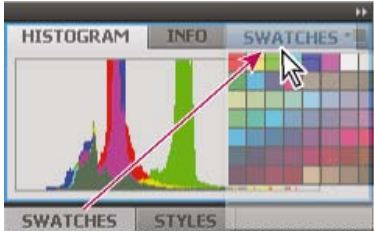
If you remove all panels from a dock, the dock disappears. You can create a dock by moving panels to the right edge of the workspace until a drop

zone appears.

- To remove a panel, right-click (Windows) or Control-click (Mac) its tab and then select Close, or deselect it from the Window menu.
- To add a panel, select it from the Window menu and dock it wherever you want.

Manipulate panel groups

- To move a panel into a group, drag the panel's tab to the highlighted drop zone in the group.



Adding a panel to a panel group

- To rearrange panels in a group, drag a panel's tab to a new location in the group.
- To remove a panel from a group so that it floats freely, drag the panel by its tab outside the group.
- To move a group, drag the title bar (the area above the tabs).

Stack floating panels

When you drag a panel out of its dock but not into a drop zone, the panel floats freely. The floating panel allows you to position it anywhere in the workspace. You can stack floating panels or panel groups so that they move as a unit when you drag the topmost title bar.



Free-floating stacked panels

- To stack floating panels, drag a panel by its tab to the drop zone at the bottom of another panel.
- To change the stacking order, drag a panel up or down by its tab.

Note: Be sure to release the tab over the narrow drop zone between panels, rather than the broad drop zone in a title bar.

- To remove a panel or panel group from the stack, so that it floats by itself, drag it out by its tab or title bar.

Resize panels

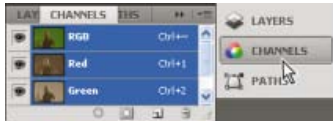
- To minimize or maximize a panel, panel group, or stack of panels, double-click a tab. You can also double-click the tab area (the empty space next to the tabs).
- To resize a panel, drag any side of the panel. Some panels, such as the Color panel in Photoshop, cannot be resized by dragging.

Collapse and expand panel icons

You can collapse panels to icons to reduce clutter on the workspace. In some cases, panels are collapsed to icons in the default workspace.




Panels collapsed to icons



Panels expanded from icons

- To collapse or expand all panel icons in a column, click the double arrow at the top of the dock.
- To expand a single panel icon, click it.
- To resize panel icons so that you see only the icons (and not the labels), adjust the width of the dock until the text disappears. To display the icon text again, make the dock wider.
- To collapse an expanded panel back to its icon, click its tab, its icon, or the double arrow in the panel's title bar.

 *In some products, if you select Auto-Collapse Icon Panels from the Interface or User Interface Options preferences, an expanded panel icon collapses automatically when you click away from it.*

- To add a floating panel or panel group to an icon dock, drag it in by its tab or title bar. (Panels are automatically collapsed to icons when added to an icon dock.)
- To move a panel icon (or panel icon group), drag the icon. You can drag panel icons up and down in the dock, into other docks (where they appear in the panel style of that dock), or outside the dock (where they appear as floating icons).

[To the top](#)

Save and switch workspaces

By saving the current size and position of panels as a named workspace, you can restore that workspace even if you move or close a panel. The names of saved workspaces appear in the workspace switcher in the Application bar.

Save a custom workspace

1. With the workspace in the configuration you want to save, do one of the following:
 - (Illustrator) Choose Window > Workspace > Save Workspace.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Choose Window > Workspace > New Workspace.
 - (Dreamweaver) Choose Window > Workspace Layout > New Workspace.
 - (Flash) Choose New Workspace from the workspace switcher in the Application bar.

(Fireworks) Choose Save Current from the workspace switcher in the Application bar.

2. Type a name for the workspace.
3. (Photoshop, InDesign) Under Capture, select one or more options:

Panel Locations Saves the current panel locations (InDesign only).

Keyboard shortcuts Saves the current set of keyboard shortcuts (Photoshop only).

Menus or Menu Customization Saves the current set of menus.

Display or switch workspaces

- Select a workspace from the workspace switcher in the Application bar.

 *In Photoshop, you can assign keyboard shortcuts to each workspace to navigate among them quickly.*

Delete a custom workspace

- Select Manage Workspaces from the workspace switcher in the Application bar, select the workspace, and then click Delete. (The option is not available in Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Select Delete Workspace from the workspace switcher.
- (Illustrator) Choose Window > Workspace > Manage Workspaces, select the workspace, and then click the Delete icon.
- (Photoshop, InDesign) Choose Window > Workspace > Delete Workspace, select the workspace, and then click Delete.

Restore the default workspace

1. Select the Default or Essentials workspace from the workspace switcher in the application bar. For Fireworks, see the article http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Note: *In Dreamweaver, Designer is the default workspace.*

2. For Fireworks (Windows), delete these folders:

Windows Vista

\\Users<username>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP

\\Documents and Settings<username>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Select Window > Workspace > Reset [*Workspace Name*].

(Photoshop) Restore a saved workspace arrangement

In Photoshop, workspaces automatically appear as you last arranged them, but you can restore the original, saved arrangement of panels.

- To restore an individual workspace, choose Window > Workspace > Reset *Workspace Name*.
- To restore all the workspaces installed with Photoshop, click Restore Default Workspaces in the Interface preferences.

 To rearrange the order of workspaces in the application bar, drag them.

[To the top](#)

Hide tool tips


When you position the pointer over most tools and options, descriptions appear in tool tips by default. If you find tool tips visually distracting, you can hide them.

- In the Interface preferences, deselect Show Tool Tips.

Note: *Tool tips are not available in some dialog boxes.*

Adobe also recommends

- Adobe Bridge

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Panels and menus

Enter values in panels, dialog boxes, and the options bar

Working with sliders

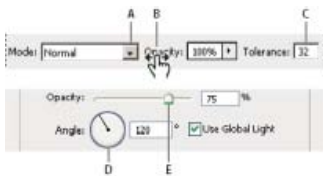
Working with pop-up panels

Display and define menus

[To the top](#)

Enter values in panels, dialog boxes, and the options bar

- Do any of the following:
 - Type a value in the text box, and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).
 - Drag the slider.
 - Move the pointer over the title of a slider or pop-up slider. When the pointer turns to a pointing finger, drag the scrubby slider to the left or right. This feature is available only for selected sliders and pop-up sliders.
 - Drag the dial.
 - Click the arrow buttons in the panel to increase or decrease the value.
 - (Windows) Click the text box and then use the Up Arrow key and the Down Arrow key on the keyboard to increase or decrease the value.
 - Select a value from the menu associated with the text box.



Ways to enter values

A. Menu arrow B. Scrubby slider C. Text box D. Dial E. Slider

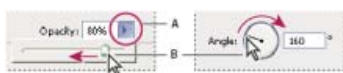
[To the top](#)

Working with sliders

About pop-up sliders


Some panels, dialog boxes, and options bars contain settings that use pop-up sliders (for example, the Opacity option in the Layers panel). If there is a triangle next to the text box, you can activate the pop-up slider by clicking the triangle. Position the pointer over the triangle next to the setting, hold down the mouse button, and drag the slider or angle radius to the desired value. Click outside the slider box or press Enter to close the slider box. To cancel changes, press the Esc key.

To increase or decrease values in 10% increments when the pop-up slider box is open, hold down Shift and press the Up Arrow or Down Arrow key.



Using different kinds of pop-up sliders

A. Click to open pop-up slider box. **B.** Drag slider or angle radius.

 You can also “scrub” some pop-up sliders. For example, if you hold the pointer over the word “Fill” or “Opacity” in the Layers panel, the pointer changes to the Hand icon. Then you can move the pointer left or right to change the fill or opacity percentage.

About scrubby sliders

In some panels, dialog boxes, and options bars, you can drag scrubby sliders to change option values. Scrubby sliders are hidden until you position the pointer over the title of sliders and pop-up sliders. When the pointer changes to a pointing finger, you drag to the left or right. Holding down the Shift key while dragging accelerates the scrubbing by a factor of 10.



Hovering over the title of a slider or pop-up slider shows the scrubby slider

[To the top](#)

Working with pop-up panels

Pop-up panels provide easy access to available options for brushes, swatches, gradients, styles, patterns, contours, and shapes. You can customize pop-up panels by renaming and deleting items and by loading, saving, and replacing libraries. You can also change the display of a pop-up panel to view items by their names, as thumbnail icons, or with both names and icons.

Click a tool thumbnail in the options bar to show its pop-up panel. Click an item in the pop-up panel to select it.



Viewing the Brush pop-up panel in the options bar

A. Click to show the pop-up panel. **B.** Click to view the pop-up panel menu.

Rename or delete an item in a pop-up panel

- Select an item, click the triangle in the upper right corner of the pop-up panel, and choose one of the following:


Rename Tool Preset Lets you enter a new name for the item.

Delete Tool Preset Deletes an item in the pop-up panel.

Note: You can also delete an item in a pop-up panel by holding down **Alt** (Windows) or **Option** (Mac OS) and clicking the item.

Customize the list of items in a pop-up panel

1. Click the triangle in the upper right corner of the pop-up panel to view the panel menu.
2. To return to the default library, choose the Reset Tool Presets command. You can either replace the current list or add the default library to the current list.
3. To load a different library, do one of the following:
 - Choose the Load Tool Presets command to add a library to the current list. Then select the library file you want to use, and click Load.
 - Choose the Replace Tool Presets command to replace the current list with a different library. Then select the library file you want to use, and click Load.
 - Choose a library file (displayed at the bottom of the panel menu). Then click OK to replace the current list, or click Append to add it to the current list.
4. To save the current list as a library for later use, choose the Save Tool Presets command. Then enter a name for the library file, and click Save.

 (Mac OS) Include the extension of the library file name so that you can easily share the libraries across operating systems. Select Append File Extension Always in the File Handling Preferences to append extensions to file names.

Change the display of items in a pop-up panel

1. Click the triangle in the upper right corner of the pop-up panel to view the panel menu.
2. Select a view option: Text Only, Small List, and Large List.

[To the top](#)

Display and define menus

Display context menus

Context menus display commands relevant to the active tool, selection, or panel. They are distinct from the menus across the top of the workspace.



Viewing the context menu for the Eyedropper tool

1. Position the pointer over an image or panel item.
2. Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS).




Define a set of menus

1. Do one of the following:

- Choose Edit > Menus.
 - Choose Window > Workspace > Keyboard Shortcuts & Menus and click the Menus tab.
2. In the Keyboard Shortcuts and Menus dialog box, choose a set of menus from the Set drop-down menu. For information on creating a new set, see Customizing keyboard shortcuts.
 3. Choose a type from the Menu For menu:

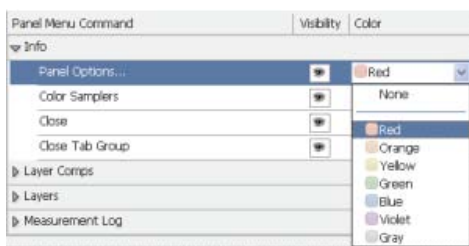
Application Menus Lets you show, hide, or add color to items in the application menus.

Panel Menus Lets you show, hide, or add color to items in panel menus.

4. Click the triangle next to a menu or panel name.
5. Do one of the following:
 - To hide a menu item, click the Visibility button .
 - To show a menu item, click the empty Visibility button.
 - To add color to a menu item, click the color swatch (if no color is assigned, it will say None) and choose a color.
6. When you finish changing the menus, do one of the following:
 - To save all changes to the current set of menus, click the Save Set button . Changes to a custom set are saved. If you're saving changes to the Photoshop Defaults set, the Save dialog box opens. Enter a name for the new set and click Save.
 - To create a new set based on the current set of menus, click the Save Set As button .

Note: If you haven't saved the current set of changes, you can click Cancel to discard all changes and close the dialog box.

7. In the Save dialog box, enter a name for the set and click Save.



Choosing a color for a menu item using the Keyboard Shortcuts & Menus dialog box

Delete a set of menus

1. Do one of the following:
 - Choose Edit > Menus.
 - Choose Window > Workspace > Keyboard Shortcuts & Menus and click the Menu tab.

2. In the Keyboard Shortcuts & Menus dialog box, choose a set of menus from the Set menu.

3. Click the Delete Set icon .

Temporarily show hidden menu items


It's possible to temporarily show items that you've hidden in a menu. After the menu closes, the items return to their hidden state.

- Do one of the following:
 - From a menu with hidden items, choose Show All Menu Items.
 - Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) a menu with hidden items.

 *To permanently reveal all menu items, select Window > Workspace > Essentials.*

Turn menu colors on or off

- In Interface preferences, select or deselect Show Menu Colors.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Preferências

Sobre as preferências

Diversas configurações do programa estão armazenadas no arquivo Predefinições do Adobe Photoshop, incluindo as opções gerais de exibição, gravação de arquivos, desempenho, cursor, transparência, Texto e as opções para plug-ins e discos de trabalho. A maioria dessas opções é definida na caixa de diálogo Preferências. As definições de preferências são salvas sempre que o aplicativo é encerrado.

Um comportamento inesperado pode indicar preferências corrompidas. Se houver suspeita de que as preferências estão corrompidas, restaure as respectivas configurações padrão.

 *As informações detalhadas sobre configurações de preferências específicas aparecem em tópicos específicos para a tarefa. Por exemplo, procure "Preferências de transparência" na Ajuda para ver as configurações discutidas no contexto de recursos relacionados, como camadas.*

Como abrir uma caixa de diálogo de preferências

1. Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Editar > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.
2. Para alternar para um conjunto diferente de preferências, siga um destes procedimentos:
 - Escolha o conjunto de preferências no menu à esquerda da caixa de diálogo.
 - Ou clique em Próximo para exibir o próximo conjunto de preferências na lista e em Anterior para exibir o conjunto anterior.

Para obter informações sobre uma opção de preferência específica, pesquise a Ajuda.

Para restaurar o padrão de preferências manualmente:

- Localize o arquivo de preferência que deseja redefinir e mova-o para outro local. Quando você reiniciar o Photoshop, um novo arquivo de preferência será criado no local original. Consulte [Nomes de arquivo e locais de preferência](#).

Para restaurar preferências rapidamente usando um atalho de teclado:

- Com as teclas Alt+Control+Shift (Windows) ou Option+Command+Shift (Mac OS) pressionadas, inicie o Photoshop. Será exibido um prompt para a exclusão das configurações atuais. Os novos arquivos de preferências serão criados na próxima vez que o Photoshop for iniciado.

Observação: também será restaurado o padrão do uso de atalho de teclado, arquivos de preferências para atalhos personalizados, espaços de trabalho e configurações de cores.

Ativação e desativação de mensagens de aviso

Algumas vezes, são exibidas mensagens contendo avisos e prompts. É possível desativar a exibição dessas mensagens selecionando a opção Não Mostrar Novamente na mensagem. É possível também uma nova exibição global de todas as mensagens que foram anuladas.

1. Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.
2. Clique em Redefinir Todas as Caixas de Diálogo de Aviso e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Default keyboard shortcuts

[Download | Photoshop CC keyboard shortcut reference \(PDF\)](#)

[Keys for selecting tools](#)

[Keys for viewing images](#)

[Keys for Puppet Warp](#)

[Keys for Refine Edge](#)

[Keys for the Filter Gallery](#)

[Keys for Liquify](#)

[Keys for Vanishing Point](#)

[Keys for the Camera Raw dialog box](#)

[Keys for the Black-and-White dialog box](#)

[Keys for Curves](#)

[Keys for selecting and moving objects](#)

[Keys for transforming selections, selection borders, and paths](#)

[Keys for editing paths](#)

[Keys for painting](#)

[Keys for blending modes](#)

[Keys for selecting and editing text](#)

[Keys for formatting type](#)

[Keys for slicing and optimizing](#)

[Keys for using panels](#)

[Keys for the Actions panel](#)

[Keys for adjustment layers](#)

[Keys for the Animation panel in Frames mode](#)

[Keys for the Animation panel in Timeline Mode \(Photoshop Extended\)](#)

[Keys for the Brush panel](#)

[Keys for the Channels panel](#)

[Keys for the Clone Source panel](#)

[Keys for the Color panel](#)

[Keys for the History panel](#)

[Keys for the Info panel](#)

[Keys for the Layers panel](#)

[Keys for the Layer Comps panel](#)

[Keys for the Paths panel](#)

[Keys for the Swatches panel](#)

[Keys for 3D tools \(Photoshop Extended\)](#)

[Keys for measurement \(Photoshop Extended\)](#)

[Keys for DICOM files \(Photoshop Extended\)](#)

[Keys for Extract and Pattern Maker \(optional plug-ins\)](#)

[Function keys](#)

[To the top](#)

Download | Photoshop CC keyboard shortcut reference (PDF)



Download this useful reference that Marijan Tompa from the Photoshop user community has put together... [Read More](#)

<http://adobe.ly/181G9SM>



by **Marijan Tompa**

<http://tomaxxi.com/>

Graphic Designer from Subotica (Serbia). Adobe Creative Cloud guru. Also an Adobe IDUG Chapter representative; JS, AS3, Flex developer; and InDesign script/panel developer.

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Keys for selecting tools

Holding down a key temporarily activates a tool. Letting go of the key returns to the previous tool. To customize shortcuts, see [Define new keyboard shortcuts](#). To view keyboard shortcuts for features that were introduced in Photoshop CS6, see [Key shortcuts for CS6 features](#).

Note: In rows with multiple tools, repeatedly press the same shortcut to toggle through the group.

Result	Windows	Mac OS
Cycle through tools with the same shortcut key	Shift-press shortcut key (if Use Shift Key for Tool Switch preference is selected)	Shift-press shortcut key (if Use Shift Key for Tool Switch preference is selected)
Cycle through hidden tools	Alt-click + tool (except add anchor point, delete anchor point, and convert point tools)	Option-click + tool (except add anchor point, delete anchor point, and convert point tools)
Move tool	V	V
Rectangular Marquee tool† Elliptical Marquee tool	M	M
Lasso tool Polygonal Lasso tool Magnetic Lasso tool	L	L
Magic Wand tool Quick Selection tool	W	W
Crop tool Slice tool Slice Select tool	C	C
Eyedropper tool† Color Sampler tool Ruler tool Note tool Count tool*	I	I
Spot Healing Brush tool Healing Brush tool Patch tool Red Eye tool	J	J
Brush tool Pencil tool Color Replacement tool Mixer Brush tool	B	B
Clone Stamp tool Pattern Stamp tool	S	S
History Brush tool Art History Brush tool	Y	Y

Eraser tool† Background Eraser tool Magic Eraser tool	E	E
Gradient tool Paint Bucket tool	G	G
Dodge tool Burn tool Sponge tool	O	O
Pen tool Freeform Pen tool	P	P
Horizontal Type tool Vertical Type tool Horizontal Type mask tool Vertical Type mask tool	T	T
Path Selection tool Direct Selection tool	A	A
Rectangle tool Rounded Rectangle tool Ellipse tool Polygon tool Line tool Custom Shape tool	U	U
3D Object Rotate tool* 3D Object Roll tool* 3D Object Pan tool* 3D Object Slide tool* 3D Object Scale tool*	K	K
3D Camera Rotate tool* 3D Camera Roll tool* 3D Camera Pan tool* 3D Camera Walk tool* 3D Camera Zoom*	N	N
Hand tool†	H	H
Rotate View tool	R	R
Zoom tool†	Z	Z
†Use same shortcut key for Liquify *Photoshop Extended only		

Keys for viewing images

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Cycle through open documents	Control + Tab	Control + Tab
Switch to previous document	Shift + Control + Tab	Shift + Command + `
Close a file in Photoshop and open Bridge	Shift-Control-W	Shift-Command-W
Toggle between Standard mode and Quick Mask mode	Q	Q
Toggle (forward) between Standard screen mode, Full screen mode with menu bar, and Full screen mode	F	F
Toggle (backward) between Standard screen mode, Full screen mode with menu bar, and Full screen mode	Shift + F	Shift + F
Toggle (forward) canvas color	Space + F (or right-click canvas background and select color)	Space + F (or Control-click canvas background and select color)
Toggle (backward) canvas color	Space + Shift + F	Space + Shift + F
Fit image in window	Double-click Hand tool	Double-click Hand tool
Magnify 100%	Double-click Zoom tool or Ctrl + 1	Double-click Zoom tool or Command + 1
Switch to Hand tool (when not in text-edit mode)	Spacebar	Spacebar
Simultaneously pan multiple documents simultaneously with Hand tool	Shift-drag	Shift-drag
Switch to Zoom In tool	Control + spacebar	Command + spacebar
Switch to Zoom Out tool	Alt + spacebar	Option + spacebar
Move Zoom marquee while dragging with the Zoom tool	Spacebar-drag	Spacebar-drag
Apply zoom percentage, and keep zoom percentage box active	Shift + Enter in Navigator panel zoom percentage box	Shift + Return in Navigator panel zoom percentage box
Zoom in on specified area of an image	Control-drag over preview in Navigator panel	Command-drag over preview in Navigator panel
Temporarily zoom into an image	Hold down H and then click in the image and hold down the mouse button	Hold down H and then click in the image and hold down the mouse button
Scroll image with Hand tool	Spacebar-drag, or drag view area box in Navigator panel	Spacebar-drag, or drag view area box in Navigator panel
Scroll up or down 1 screen	Page Up or Page Down†	Page Up or Page Down†

Scroll up or down 10 units	Shift + Page Up or Page Down†	Shift + Page Up or Page Down†
Move view to upper-left corner or lower right corner	Home or End	Home or End
Toggle layer mask on/off as rubylith (layer mask must be selected)	\ (backslash)	\ (backslash)
†Hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) to scroll left (Page Up) or right (Page Down)		

[To the top](#)

Keys for Puppet Warp

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Cancel completely	Esc	Esc
Undo last pin adjustment	Ctrl + Z	Command + Z
Select all pins	Ctrl + A	Command + A
Deselect all pins	Ctrl + D	Command + D
Select multiple pins	Shift-click	Shift-click
Move multiple selected pins	Shift-drag	Shift-drag
Temporarily hide pins	H	H

[To the top](#)

Keys for Refine Edge

Result	Windows	Mac OS
Open the Refine Edge dialog box	Control + Alt + R	Command + Option + R
Cycle (forward) through preview modes	F	F
Cycle (backward) through preview modes	Shift + F	Shift + F
Toggle between original image and selection preview	X	X
Toggle between original selection and refined version	P	P
Toggle radius preview on and off	J	J
Toggle between Refine Radius and Erase Refinements tools	Shift + E	Shift + E

Keys for the Filter Gallery

Result	Windows	Mac OS
Apply a new filter on top of selected	Alt-click a filter	Option-click a filter
Open/close all disclosure triangles	Alt-click a disclosure triangle	Option-click a disclosure triangle
Change Cancel button to Default	Control	Command
Change Cancel button to Reset	Alt	Option
Undo/Redo	Control + Z	Command + Z
Step forward	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Step backward	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Keys for Liquify

Result	Windows	Mac OS
Forward Warp tool	W	W
Reconstruct tool	R	R
Twirl Clockwise tool	C	C
Pucker tool	S	S
Bloat tool	B	B
Push Left tool	O	O
Mirror tool	M	M
Turbulence tool	T	T
Freeze Mask tool	F	F
Thaw Mask tool	D	D
Reverse direction for Bloat, Pucker, Push Left, and Mirror tools	Alt + tool	Option + tool
Continually sample the distortion	Alt-drag in preview with Reconstruct tool, Displace, Amplitwist, or Affine mode selected	Option-drag in preview with reconstruct tool, Displace, Amplitwist, or Affine mode selected
Decrease/increase brush size by 2, or density, pressure, rate, or turbulent jitter by 1	Down Arrow/Up Arrow in Brush Size, Density, Pressure, Rate, or Turbulent Jitter text box†	Down Arrow/Up Arrow in Brush Size, Density, Pressure, Rate, or Turbulent Jitter text box†

Decrease/increase brush size by 2, or density, pressure, rate, or turbulent jitter by 1	Left Arrow/Right Arrow with Brush Size, Density, Pressure, Rate, or Turbulent Jitter slider showing†	Left Arrow/Right Arrow with Brush Size, Density, Pressure, Rate, or Turbulent Jitter slider showing†
Cycle through controls on right from top	Tab	Tab
Cycle through controls on right from bottom	Shift + Tab	Shift + Tab
Change Cancel to Reset	Alt	Option
†Hold down Shift to decrease/increase by 10		

[To the top](#)

Keys for Vanishing Point

Result	Windows	Mac OS
Zoom 2x (temporary)	X	X
Zoom in	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Zoom out	Control + - (hyphen)	Command + - (hyphen)
Fit in view	Control + 0 (zero), Double-click Hand tool	Command + 0 (zero), Double-click Hand tool
Zoom to center at 100%	Double-click Zoom tool	Double-click Zoom tool
Increase brush size (Brush, Stamp tools)]]
Decrease brush size (Brush, Stamp tools)	[[
Increase brush hardness (Brush, Stamp tools)	Shift +]	Shift +]
Decrease brush hardness (Brush, Stamp tools)	Shift + [Shift + [
Undo last action	Control + Z	Command + Z
Redo last action	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Deselect all	Control + D	Command + D
Hide selection and planes	Control + H	Command + H
Move selection 1 pixel	Arrow keys	Arrow keys
Move selection 10 pixels	Shift + arrow keys	Shift + arrow keys
Copy	Control + C	Command + C
Paste	Control + V	Command + V
Repeat last duplicate and move	Control + Shift + T	Command + Shift + T

Create a floating selection from the current selection	Control + Alt + T	
Fill a selection with image under the pointer	Control-drag	Command-drag
Create a duplicate of the selection as a floating selection	Control + Alt-drag	Command + Option-drag
Constrain selection to a 15° rotation	Alt + Shift to rotate	Option + Shift to rotate
Select a plane under another selected plane	Control-click the plane	Command-click the plane
Create 90 degree plane off parent plane	Control-drag	Command-drag
Delete last node while creating plane	Backspace	Delete
Make a full canvas plane, square to the camera	Double-click the Create Plane tool	Double-click the Create Plane tool
Show/hide measurements (Photoshop Extended only)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Export to a DFX file (Photoshop Extended only)	Control + E	Command + E
Export to a 3DS file (Photoshop Extended only)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

[To the top](#)

Keys for the Camera Raw dialog box

Note: Holding down a key temporarily activates a tool. Letting go of the key returns to the previous tool.

Result	Windows	Mac OS
Zoom tool	Z	Z
Hand tool	H	H
White Balance tool	I	I
Color Sampler tool	S	S
Crop tool	C	C
Straighten tool	A	A
Spot Removal tool	B	B
Red Eye Removal tool	E	E
Basic panel	Ctrl+Alt+1	Command+Option+1
Tone Curve panel	Ctrl+Alt+2	Command+Option+2
Detail panel	Ctrl+Alt+3	Command+Option+3
HSL/Grayscale panel	Ctrl+Alt+4	Command+Option+4

Split Toning panel	Ctrl+Alt+5	Command+Option+5
Lens Corrections panel	Ctrl+Alt+6	Command+Option+6
Camera Calibration panel	Ctrl+Alt+7	Command+Option+7
Presets panel	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8 (Mac OS Universal Access zoom shortcut must be disabled in System Preferences)
Open Snapshots panel	Ctrl+Alt+9	Command+Option+9
Parametric Curve Targeted Adjustment tool	Ctrl+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T
Hue Targeted Adjustment tool	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
Saturation Targeted Adjustment tool	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
Luminance Targeted Adjustment tool	Ctrl+Alt+Shift+L	Command+Option+Shift+L
Grayscale Mix Targeted Adjustment tool	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
Last-used Targeted Adjustment tool	T	T
Adjustment Brush tool	K	K
Graduated Filter tool	G	G
Increase/decrease brush size] / [] / [
Increase/decrease brush feather	Shift +] / Shift + [Shift +] / Shift + [
Increase/decrease Adjustment Brush tool flow in increments of 10	= (equal sign) / - (hyphen)	= (equal sign) / - (hyphen)
Temporarily switch from Add to Erase mode for the Adjustment Brush tool, or from Erase to Add mode	Alt	Option
Increase/decrease temporary Adjustment Brushtool size	Alt +] / Alt + [Option +] / Option + [
Increase/decrease temporary Adjustment Brushtool feather	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [Option + Shift +] / Option + Shift + [
Increase/decrease temporary Adjustment Brushtool flow in increments of 10	Alt + = / Alt + -	Option = / Option + -
Switch to New mode from Add or Erase mode of the Adjustment Brush tool or the Graduated Filter	N	N
Toggle Auto Mask for Adjustment Brush tool	M	M
Toggle Show Mask for Adjustment Brush tool	Y	Y
Toggle pins for Adjustment Brush tool	V	V
Toggle overlay for Graduated Filter, Spot Removaltool, or Red Eye	V	V

Removal tool.		
Rotate image left	L or Ctrl +]	L or Command +]
Rotate image right	R or Ctrl + [R or Command + [
Zoom in	Ctrl + + (plus)	Command + + (plus)
Zoom out	Ctrl + - (hyphen)	Command + - (hyphen)
Temporarily switch to Zoom In tool (Doesn't work when Straighten tool is selected. If Crop tool is active, temporarily switches to Straighten tool.)	Ctrl	Command
Temporarily switch to Zoom Out tool and change the Open Image button to Open Copy and the Cancel button to Reset.	Alt	Option
Toggle preview	P	P
Full screen mode	F	F
Temporarily activate the White Balance tool and change the Open Image button to Open Object. (Does not work if Crop tool is active.)	Shift	Shift
Select multiple points in Curves panel	Click the first point; Shift-click additional points	Click the first point; Shift-click additional points
Add point to curve in Curves panel	Control-click in preview	Command-click in preview
Move selected point in Curves panel (1 unit)	Arrow keys	Arrow keys
Move selected point in Curves panel (10 units)	Shift-arrow	Shift-arrow
Open selected images in Camera Raw dialog box from Bridge	Ctrl + R	Command + R
Open selected images from Bridge bypassing Camera Raw dialog box	Shift + double-click image	Shift + double-click image
Display highlights that will be clipped in Preview	Alt-drag Exposure, Recovery, or Black sliders	Option-drag Exposure, Recovery, or Black sliders
Highlight clipping warning	O	O
Shadows clipping warning	U	U
(Filmstrip mode) Add 1 - 5 star rating	Ctrl+1 - 5	Command+1 - 5
(Filmstrip mode) Increase/decrease rating	Ctrl+. (period) / Ctrl+, (comma)	Command+. (period) / Command+, (comma)
(Filmstrip mode) Add red label	Ctrl+6	Command+6
(Filmstrip mode) Add yellow label	Ctrl+7	Command+7
(Filmstrip mode) Add green label	Ctrl+8	Command+8

(Filmstrip mode) Add blue label	Ctrl+9	Command+9
(Filmstrip mode) Add purple label	Ctrl+Shift+0	Command+Shift+0
Camera Raw preferences	Ctrl + K	Command + K
Deletes Adobe Camera Raw preferences	Ctrl + Alt (on open)	Option + Shift (on open)

[To the top](#)

Keys for the Black-and-White dialog box

Result	Windows	Mac OS
Open the Black-and-White dialog box	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
Increase/decrease selected value by 1%	Up Arrow/Down Arrow	Up Arrow/Down Arrow
Increase/decrease selected value by 10%	Shift + Up Arrow/Down Arrow	Shift + Up Arrow/Down Arrow
Change the values of the closest color slider	Click-drag on the image	Click-drag on the image

[To the top](#)

Keys for Curves

Result	Windows	Mac OS
Open the Curves dialog box	Control + M	Command + M
Select next point on the curve	+ (plus)	+ (plus)
Select the previous point on the curve	- (minus)	- (minus)
Select multiple points on the curve	Shift-click the points	Shift-click the points
Deselect a point	Control + D	Command + D
To delete a point on the curve	Select a point and press Delete	Select a point and press Delete.
Move the selected point 1 unit	Arrow keys	Arrow keys
Move the selected point 10 units	Shift + Arrow keys	Shift + Arrow keys
Display highlights and shadows that will be clipped	Alt-drag black/white point sliders	Option-drag black/white point sliders
Set a point to the composite curve	Control-click the image	Command-click the image
Set a point to the channel curves	Shift + Control-click the image	Shift + Command-click the image
Toggle grid size	Alt-click the field	Option-click the field

Keys for selecting and moving objects

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Reposition marquee while selecting [‡]	Any marquee tool (except single column and single row) + spacebar-drag	Any marquee tool (except single column and single row) + spacebar-drag
Add to a selection	Any selection tool + Shift-drag	Any selection tool + Shift-drag
Subtract from a selection	Any selection tool + Alt-drag	Any selection tool + Option-drag
Intersect a selection	Any selection tool (except Quick Selection tool) + Shift-Alt-drag	Any selection tool (except Quick Selection tool) + Shift-Option-drag
Constrain marquee to square or circle (if no other selections are active) [‡]	Shift-drag	Shift-drag
Draw marquee from center (if no other selections are active) [‡]	Alt-drag	Option-drag
Constrain shape and draw marquee from center [‡]	Shift + Alt-drag	Shift + Option-drag
Switch to Move tool	Control (except when Hand, Slice, Path, Shape, or any Pen tool is selected)	Command (except when Hand, Slice, Path, Shape, or any Pen tool is selected)
Switch from Magnetic Lasso tool to Lasso tool	Alt-drag	Option-drag
Switch from Magnetic Lasso tool to polygonal Lasso tool	Alt-click	Option-click
Apply/cancel an operation of the Magnetic Lasso	Enter/Esc or Control + . (period)	Return/Esc or Command + . (period)
Move copy of selection	Move tool + Alt-drag selection [‡]	Move tool + Option-drag selection [‡]
Move selection area 1 pixel	Any selection + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow [†]	Any selection + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow [†]
Move selection 1 pixel	Move tool + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow ^{†‡}	Move tool + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow ^{†‡}
Move layer 1 pixel when nothing selected on layer	Control + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow [†]	Command + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow [†]
Increase/decrease detection width	Magnetic Lasso tool + [or]	Magnetic Lasso tool + [or]
Accept cropping or exit cropping	Crop tool + Enter or Esc	Crop tool + Return or Esc
Toggle crop shield off and on	/ (forward slash)	/ (forward slash)
Make protractor	Ruler tool + Alt-drag end point	Ruler tool + Option-drag end point
Snap guide to ruler ticks (except when	Shift-drag guide	Shift-drag guide

View > Snap is unchecked)		
Convert between horizontal and vertical guide	Alt-drag guide	Option-drag guide
†Hold down Shift to move 10 pixels		
‡Applies to shape tools		

[To the top](#)

Keys for transforming selections, selection borders, and paths

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Transform from center or reflect	Alt	Option
Constrain	Shift	Shift
Distort	Control	Command
Apply	Enter	Return
Cancel	Control + . (period) or Esc	Command + . (period) or Esc
Free transform with duplicate data	Control + Alt + T	Command + Option + T
Transform again with duplicate data	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

[To the top](#)

Keys for editing paths

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Select multiple anchor points	Direct selection tool + Shift-click	Direct selection tool + Shift-click
Select entire path	Direct selection tool + Alt-click	Direct selection tool + Option-click
Duplicate a path	Pen (any Pen tool), Path Selection or Direct Selection tool + Control + Alt-drag	Pen (any Pen tool), Path Selection or Direct Selection tool+ Command + Option-drag
Switch from Path Selection, Pen, Add Anchor Point, Delete Anchor Point, or Convert Point tools, to Direct Selection tool	Control	Command
Switch from Pen tool or Freeform Pen tool to Convert Point tool when pointer is over anchor or direction point	Alt	Option

Close path	Magnetic Pen tool-double-click	Magnetic Pen tool-double-click
Close path with straight-line segment	Magnetic Pen tool + Alt-double-click	Magnetic Pen tool + Option-double-click

[To the top](#)

Keys for painting

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Select foreground color from color picker	Any painting tool + Shift + Alt + right-click and drag	Any painting tool + Control + Option + Command and drag
Select foreground color from image with Eyedropper tool	Any painting tool + Alt or any shape tool + Alt (except when Paths option is selected)	Any painting tool + Option or any shape tool + Option (except when Paths option is selected)
Select background color	Eyedropper tool + Alt-click	Eyedropper tool + Option-click
Color sampler tool	Eyedropper tool + Shift	Eyedropper tool + Shift
Deletes color sampler	Color sampler tool + Alt-click	Color sampler tool + Option-click
Sets opacity, tolerance, strength, or exposure for painting mode	Any painting or editing tool + number keys (e.g., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 then 5 in quick succession = 45%) (When airbrush option is enabled, use Shift + number keys)	Any painting or editing tool + number keys (e.g., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 then 5 in quick succession = 45%) (When airbrush option is enabled, use Shift + number keys)
Sets flow for painting mode	Any painting or editing tool + Shift + number keys (e.g., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 then 5 in quick succession = 45%) (When airbrush option is enabled, omit Shift)	Any painting or editing tool + Shift + number keys (e.g., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 then 5 in quick succession = 45%) (When airbrush option is enabled, omit Shift)
Mixer Brush changes Mix setting	Alt + Shift + number	Option + Shift + number
Mixer Brush changes Wet setting	Number keys	Number key
Mixer Brush changes Wet and Mix to zero	00	00
Cycle through blending modes	Shift + + (plus) or – (minus)	Shift + + (plus) or – (minus)
Open Fill dialog box on background or standard layer	Backspace or Shift + Backspace	Delete or Shift + Delete
Fill with foreground or background color	Alt + Backspace or Control + Backspace†	Option + Delete or Command + Delete†
Fill from history	Control + Alt + Backspace†	Command + Option + Delete†
Displays Fill dialog box	Shift + Backspace	Shift + Delete
Lock transparent pixels on/off	/ (forward slash)	/ (forward slash)
Connects points with a straight line	Any painting tool + Shift-click	Any painting tool + Shift-click

Keys for blending modes

Result	Windows	Mac OS
Cycle through blending modes	Shift + + (plus) or – (minus)	Shift + + (plus) or – (minus)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Dissolve	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Behind (Brush tool only)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Clear (Brush tool only)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Darken	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiply	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Color Burn	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Linear Burn	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Lighten	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Screen	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Color Dodge	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Linear Dodge	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Overlay	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Soft Light	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Hard Light	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Vivid Light	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Linear Light	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Pin Light	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Hard Mix	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Difference	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Exclusion	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Hue	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Saturation	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Color	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminosity	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Desaturate	Sponge tool + Shift + Alt + D	Sponge tool + Shift + Option + D

Saturate	Sponge tool + Shift + Alt + S	Sponge tool + Shift + Option + S
Dodge/burn shadows	Dodge tool/Burn tool + Shift + Alt + S	Dodge tool/Burn tool + Shift + Option + S
Dodge/burn midtones	Dodge tool/Burn tool + Shift + Alt + M	Dodge tool/Burn tool + Shift + Option + M
Dodge/burn highlights	Dodge tool/Burn tool + Shift + Alt + H	Dodge tool/Burn tool + Shift + Option + H
Set blending mode to Threshold for bitmap images, Normal for all other images	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

[To the top](#)

Keys for selecting and editing text

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Move type in image	Control-drag type when Type layer is selected	Command-drag type when Type layer is selected
Select 1 character left/right or 1 line down/up, or 1 word left/right	Shift + Left Arrow/Right Arrow or Down Arrow/Up Arrow, or Control + Shift + Left Arrow/Right Arrow	Shift + Left Arrow/Right Arrow or Down Arrow/Up Arrow, or Command + Shift + Left Arrow/Right Arrow
Select characters from insertion point to mouse click point	Shift-click	Shift-click
Move 1 character left/right, 1 line down/up, or 1 word left/right	Left Arrow/Right Arrow, Down Arrow/Up Arrow, or Control + Left Arrow/Right Arrow	Left Arrow/Right Arrow, Down Arrow/Up Arrow, or Command + Left Arrow/Right Arrow
Create a new text layer, when a text layer is selected in the Layers panel	Shift-click	Shift-click
Select a word, line, paragraph, or story	Double-click, triple-click, quadruple-click, or quintuple-click	Double-click, triple-click, quadruple-click, or quintuple-click
Show/Hide selection on selected type	Control + H	Command + H
Display the bounding box for transforming text when editing text, or activate Move tool if cursor is inside the bounding box	Control	Command
Scale text within a bounding box when resizing the bounding box	Control-drag a bounding box handle	Command-drag a bounding box handle
Move text box while creating text box	Spacebar-drag	Spacebar-drag

[To the top](#)

Keys for formatting type

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Align left, center, or right	Horizontal Type tool + Control + Shift + L, C, or R	Horizontal Type tool + Command + Shift + L, C, or R
Align top, center, or bottom	Vertical Type tool + Control + Shift + L, C, or R	Vertical Type tool + Command + Shift + L, C, or R
Choose 100% horizontal scale	Control + Shift + X	Command + Shift + X
Choose 100% vertical scale	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Choose Auto leading	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Choose 0 for tracking	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Justify paragraph, left aligns last line	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Justify paragraph, justifies all	Control + Shift + F	Command + Shift + F
Toggle paragraph hyphenation on/off	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
Toggle single/every-line composer on/off	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Decrease or increase type size of selected text 2 points or pixels	Control + Shift + < or > [†]	Command + Shift + < or > [†]
Decrease or increase leading 2 points or pixels	Alt + Down Arrow or Up Arrow ^{††}	Option + Down Arrow or Up Arrow ^{††}
Decrease or increase baseline shift 2 points or pixels	Shift + Alt + Down Arrow or Up Arrow ^{††}	Shift + Option + Down Arrow or Up Arrow ^{††}
Decrease or increase kerning/tracking 20/1000 ems	Alt + Left Arrow or Right Arrow ^{††}	Option + Left Arrow or Right Arrow ^{††}
[†] Hold down Alt (Win) or Option (Mac OS) to decrease/increase by 10 ^{††} Hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) to decrease/increase by 10		

[To the top](#)

Keys for slicing and optimizing

Result	Windows	Mac OS
Toggle between Slice tool and Slice Selection tool	Control	Command
Draw square slice	Shift-drag	Shift-drag
Draw from center outward	Alt-drag	Option-drag
Draw square slice from center outward	Shift + Alt-drag	Shift + Option-drag

Reposition slice while creating slice	Spacebar-drag	Spacebar-drag
Open context-sensitive menu	Right-click slice	Control-click slice

[To the top](#)

Keys for using panels

This partial list provides shortcuts that don't appear in menu commands or tool tips.

Result	Windows	Mac OS
Set options for new items (except for Actions, Animation, Styles, Brushes, Tool Presets, and Layer Comps panels)	Alt-click New button	Option-click New button
Delete without confirmation (except for the Brush panel)	Alt-click Delete button	Option-click Delete button
Apply value and keep text box active	Shift + Enter	Shift + Return
Show/Hide all panels	Tab	Tab
Show/Hide all panels except the toolbox and options bar	Shift + Tab	Shift + Tab
Highlight options bar	Select tool and press Enter	Select tool and press Return
Increase/decrease selected values by 10	Shift + Up Arrow/Down Arrow	Shift + Up Arrow/Down Arrow

[To the top](#)


Keys for the Actions panel

Result	Windows	Mac OS
Turn command on and all others off, or turns all commands on	Alt-click the check mark next to a command.	Option-click the check mark next to a command.
Turn current modal control on and toggle all other modal controls	Alt-click	Option-click
Change action or action set options	Alt + double-click action or action set	Option + double-click action or action set
Display Options dialog box for recorded command	Double-click recorded command	Double-click recorded command
Play entire action	Control + double-click an action	Command + double-click an action
Collapse/expand all components of an action	Alt-click the triangle	Option-click the triangle
Play a command	Control-click the Play button	Command-click the Play button

Create new action and begin recording without confirmation	Alt-click the New Action button	Option-click the New Action button
Select contiguous items of the same kind	Shift-click the action/command	Shift-click the action/command
Select discontinuous items of the same kind	Control-click the action/command	Command-click the action/command

[To the top](#)

Keys for adjustment layers

 If you prefer channel shortcuts starting with Alt/Option + 1 for red, choose Edit > Keyboard Shortcuts, and select Use Legacy Channel Shortcuts. Then restart Photoshop.

Result	Windows	Mac OS
Choose specific channel for adjustment	Alt + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)	Option + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)
Choose composite channel for adjustment	Alt + 2	Option + 2
Delete adjustment layer	Delete or Backspace	Delete
Define Auto options for Levels or Curves	Alt-click Auto button	Option-click Auto button

[To the top](#)

Keys for the Animation panel in Frames mode

Result	Windows	Mac OS
Select/deselect multiple contiguous frames	Shift-click second frame	Shift-click second frame
Select/deselect multiple discontinuous frames	Control-click multiple frames	Command-click multiple frames
Paste using previous settings without displaying the dialog box	Alt + Paste Frames command from the Panel pop-up menu	Option + Paste Frames command from the Panel pop-up menu

[To the top](#)

Keys for the Animation panel in Timeline Mode (Photoshop Extended)

Note: To enable all shortcuts, choose Enable Timeline Shortcut Keys from the Animation (Timeline) panel menu.

Result	Windows	Mac OS
Start playing the timeline or Animation	Spacebar	Spacebar

panel		
Switch between timecode and frame numbers (current time view)	Alt + click the current-time display in the upper-left corner of the timeline.	Option + click the current-time display in the upper-left corner of the timeline.
Expand and collapse list of layers	Alt + click	Option + click on list triangles
Jump to the next/previous whole second in timeline	Hold down the Shift key when clicking the Next/Previous Frame buttons (on either side of the Play button).	Hold down the Shift key when clicking the Next/Previous Frame buttons (on either side of the Play button)
Increase playback speed	Hold down the Shift key while dragging the current time.	Hold down the Shift key while dragging the current time.
Decrease playback speed	Hold down the Control key while dragging the current time.	Hold down the Command key while dragging the current time.
Snap an object (keyframe, the current time, layer in point, and so on) to the nearest object in timeline	Shift-drag	Shift-drag
Scale (evenly distribute to condensed or extended length) a selected group of multiple keyframes	Alt-drag (first or last keyframe in the selection)	Option-drag (first or last keyframe in the group)
Back one frame	Left Arrow or Page Up	Left Arrow or Page Up
Forward one frame	Right Arrow or Page Down	Right Arrow or Page Down
Back ten frames	Shift + Left Arrow or Shift + Page Up	Shift + Left Arrow or Shift Page Up
Forward ten frames	Shift + Right Arrow or Shift + Page Down	Shift + Right Arrow or Shift + Page Down
Move to the beginning of the timeline	Home	Home
Move to the end of the timeline	End	End
Move to the beginning of the work area	Shift + Home	Shift + Home
Move to the end of the work area	Shift + End	Shift + End
Move to In point of the current layer	Up Arrow	Up Arrow
Move to the Out point of the current layer	Down Arrow	Down Arrow
Back 1 second	Shift + Up Arrow	Shift + Up Arrow
Forward 1 second	Shift + Down Arrow	Shift + Down Arrow
Return a rotated document to its original orientation	Esc	Esc

[To the top](#)


Keys for the Brush panel

Result	Windows	Mac OS

Delete brush	Alt-click brush	Option-click brush
Rename brush	Double-click brush	Double-click brush
Change brush size	Alt + right click + drag left or right	Ctrl + Option + drag left or right
Decrease/increase brush softness/hardness	Alt + right click + drag up or down	Ctrl + Option + drag up or down
Select previous/next brush size	, (comma) or . (period)	, (comma) or . (period)
Select first/last brush	Shift + , (comma) or . (period)	Shift + , (comma) or . (period)
Display precise cross hair for brushes	Caps Lock or Shift + Caps Lock	Caps Lock
Toggle airbrush option	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

[To the top](#)

Keys for the Channels panel

 If you prefer channel shortcuts starting with Ctrl/Command + 1 for red, choose *Edit > Keyboard Shortcuts*, and select *Use Legacy Channel Shortcuts*.

Result	Windows	Mac OS
Select individual channels	Ctrl + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)	Command + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)
Select composite channel	Ctrl + 2	Command + 2
Load channel as selection	Control-click channel thumbnail, or Alt + Ctrl + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)	Command-click channel thumbnail, or Option + Command + 3 (red), 4 (green), 5 (blue)
Add to current selection	Control + Shift-click channel thumbnail.	Command + Shift-click channel thumbnail
Subtract from current selection	Control + Alt-click channel thumbnail	Command + Option-click channel thumbnail
Intersect with current selection	Control + Shift + Alt-click channel thumbnail	Command + Shift + Option-click channel thumbnail
Set options for Save Selection As Channel button	Alt-click Save Selection As Channel button	Option-click Save Selection As Channel button
Create a new spot channel	Control-click Create New Channel button	Command-click Create New Channel button
Select/deselect multiple color-channel selection	Shift-click color channel	Shift-click color channel
Select/deselect alpha channel and show/hide as a rubylith overlay	Shift-click alpha channel	Shift-click alpha channel
Display channel options	Double-click alpha or spot channel thumbnail	Double-click alpha or spot channel thumbnail
Toggle composite and grayscale mask in Quick Mask mode	~ (tilde)	~ (tilde)

Keys for the Clone Source panel

Result	Windows	Mac OS
Show Clone Source (overlays image)	Alt + Shift	Opt + Shift
Nudge Clone Source	Alt + Shift + arrow keys	Opt + Shift + arrow keys
Rotate Clone Source	Alt + Shift + < or >	Opt + Shift + < or >
Scale (increase or reduce size) Clone Source	Alt + Shift + [or]	Opt + Shift + [or]

Keys for the Color panel

Result	Windows	Mac OS
Select background color	Alt-click color in color bar	Option-click color in color bar
Display Color Bar menu	Right-click color bar	Control-click color bar
Cycle through color choices	Shift-click color bar	Shift-click color bar

Keys for the History panel

Result	Windows	Mac OS
Create a new snapshot	Alt + New Snapshot	Option + New Snapshot
Rename snapshot	Double-click snapshot name	Double-click snapshot name
Step forward through image states	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Step backward through image states	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
Duplicate any image state, except the current state	Alt-click the image state	Option-click the image state
Permanently clear history (no Undo)	Alt + Clear History (in History panel pop-up menu)	Option + Clear History (in History panel pop-up menu)

Keys for the Info panel

Result	Windows	Mac OS
Change color readout modes	Click eyedropper icon	Click eyedropper icon
Change measurement units	Click crosshair icon	Click crosshair icon

[To the top](#)

Keys for the Layers panel

Result	Windows	Mac OS
Load layer transparency as a selection	Control-click layer thumbnail	Command-click layer thumbnail
Add to current selection	Control + Shift-click layer thumbnail.	Command + Shift-click layer thumbnail.
Subtract from current selection	Control + Alt-click layer thumbnail.	Command + Option-click layer thumbnail.
Intersect with current selection	Control + Shift + Alt-click layer thumbnail.	Command + Shift + Option-click layer thumbnail.
Load filter mask as a selection	Control-click filter mask thumbnail	Command-click filter mask thumbnail
Group layers	Control + G	Command + G
Ungroup layers	Control + Shift + G	Command-Shift + G
Create/release clipping mask	Control + Alt + G	Command-Option + G
Select all layers	Control + Alt + A	Command + Option + A
Merge visible layers	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Create new empty layer with dialog box	Alt-click New Layer button	Option-click New Layer button
Create new layer below target layer	Control-click New Layer button	Command-click New Layer button
Select top layer	Alt + . (period)	Option + . (period)
Select bottom layer	Alt + , (comma)	Option + , (comma)
Add to layer selection in Layers panel	Shift + Alt + [or]	Shift + Option + [or]
Select next layer down/up	Alt + [or]	Option + [or]
Move target layer down/up	Control + [or]	Command + [or]
Merge a copy of all visible layers into target layer	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Merge layers	Highlight layers you want to merge, then Control + E	Highlight the layers you want to merge, then Command + E
Move layer to bottom or top	Control + Shift + [or]	Command + Shift + [or]
Copy current layer to layer below	Alt + Merge Down command from the Panel pop-up menu	Option + Merge Down command from the Panel pop-up menu

Merge all visible layers to a new layer above the currently selected layer	Alt + Merge Visible command from the Panel pop-up menu	Option + Merge Visible command from the Panel pop-up menu
Show/hide this layer/layer group only or all layers/layer groups	Right-click the eye icon	Control-click the eye icon
Show/hide all other currently visible layers	Alt-click the eye icon	Option-click the eye icon
Toggle lock transparency for target layer, or last applied lock	/ (forward slash)	/ (forward slash)
Edit layer effect/style, options	Double-click layer effect/style	Double-click layer effect/style
Hide layer effect/style	Alt-double-click layer effect/style	Option-double-click layer effect/style
Edit layer style	Double-click layer	Double-click layer
Disable/enable vector mask	Shift-click vector mask thumbnail	Shift-click vector mask thumbnail
Open Layer Mask Display Options dialog box	Double-click layer mask thumbnail	Double-click layer mask thumbnail
Toggle layer mask on/off	Shift-click layer mask thumbnail	Shift-click layer mask thumbnail
Toggle filter mask on/off	Shift-click filter mask thumbnail	Shift-click filter mask thumbnail
Toggle between layer mask/composite image	Alt-click layer mask thumbnail	Option-click layer mask thumbnail
Toggle between filter mask/composite image	Alt-click filter mask thumbnail	Option-click filter mask thumbnail
Toggle rubylith mode for layer mask on/off	\ (backslash), or Shift + Alt-click	\ (backslash), or Shift + Option-click
Select all type; temporarily select Type tool	Double-click type layer thumbnail	Double-click type layer thumbnail
Create a clipping mask	Alt-click the line dividing two layers	Option-click the line dividing two layers
Rename layer	Double-click the layer name	Double-click the layer name
Edit filter settings	Double-click the filter effect	Double-click the filter effect
Edit the Filter Blending options	Double-click the Filter Blending icon	Double-click the Filter Blending icon
Create new layer group below current layer/layer set	Control-click New Group button	Command-click New Group button
Create new layer group with dialog box	Alt-click New Group button	Option-click New Group button
Create layer mask that hides all/selection	Alt-click Add Layer Mask button	Option-click Add Layer Mask button
Create vector mask that reveals all/path area	Control-click Add Layer Mask button	Command-click Add Layer Mask button
Create vector mask that hides all or displays path area	Control + Alt-click Add Layer Mask button	Command + Option-click Add Layer Mask button
Display layer group properties	Right-click layer group and choose Group Properties, or double-click	Control-click the layer group and choose Group Properties, or double-

	group	click group
Select/deselect multiple contiguous layers	Shift-click	Shift-click
Select/deselect multiple discontinuous layers	Control-click	Command-click

Note: If Kotoeri is your Japanese language input method, the “Toggle ruby/lith mode for layer mask on/off” shortcut starts an action in Kototeri. Please switch to another mode (for example, “U.S.”) to enable this shortcut.

[To the top](#)

Keys for the Layer Comps panel

Result	Windows	Mac OS
Create new layer comp without the New Layer Comp box	Alt-click Create New Layer Comp button	Option-click Create New Layer Comp button
Open Layer Comp Options dialog box	Double-click layer comp	Double-click layer comp
Rename in-line	Double-click layer comp name	Double-click layer comp name
Select/deselect multiple contiguous layer comps	Shift-click	Shift-click
Select/deselect multiple discontinuous layer comps	Control-click	Command-click

[To the top](#)

Keys for the Paths panel

Result	Windows	Mac OS
Load path as selection	Control-click pathname	Command-click pathname
Add path to selection	Control + Shift-click pathname	Command + Shift-click pathname
Subtract path from selection	Control + Alt-click pathname	Command + Option-click pathname
Retain intersection of path as selection	Control + Shift + Alt-click pathname	Command + Shift + Option-click pathname
Hide path	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Set options for Fill Path with Foreground Color button, Stroke Path with Brush button, Load Path as a Selection button, Make Work Path from Selection button, and Create New Path button	Alt-click button	Option-click button

[To the top](#)

Keys for the Swatches panel

Result	Windows	Mac OS
Create new swatch from foreground color	Click in empty area of panel	Click in empty area of panel
Set swatch color as background color	Control-click swatch	Command-click swatch
Delete swatch	Alt-click swatch	Option-click swatch

[To the top](#)

Keys for 3D tools (Photoshop Extended)

Result	Windows	Mac OS
Enable 3D object tools	K	K
Enable 3D camera tools	N	N
Hide nearest surface	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
Show all surfaces	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

3D Object Tool	Right-click (Windows) / Control-click (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Rotate	Changes to Drag tool	Changes to Roll tool
Roll	Changes to Slide tool	Changes to Rotate tool
Drag	Changes to Orbit tool	Changes to Slide tool
Slide	Changes to Roll tool	Changes to Drag tool
Scale	Scales on the Z plane	Scales on the Z plane

 *To scale on the Y plane, hold down the Shift key.*

Camera Tool	Right-click (Windows) / Control-click (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Orbit	Changes to Drag tool	Changes to Roll tool
Roll	Changes to Slide tool	Changes to Rotate tool
Pan	Changes to Orbit tool	Changes to Slide tool
Walk	Changes to Roll tool	Changes to Drag tool

Keys for measurement (Photoshop Extended)

Result	Windows	Mac OS
Record a measurement	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Deselects all measurements	Control + D	Command + D
Selects all measurements	Control + A	Command + A
Hide/show all measurements	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Removes a measurement	Backspace	Delete
Nudge the measurement	Arrow keys	Arrow keys
Nudge the measurement in increments	Shift + arrow keys	Shift + arrow keys
Extend/shorten selected measurement	Ctrl + left/right arrow key	Command + left/right arrow key
Extend/shorten selected measurement in increments	Shift + Ctrl + left/right arrow key	Shift + Command + left/right arrow key
Rotate selected measurement	Ctrl + up/down arrow key	Command + up/down arrow key
Rotate selected measurement in increments	Shift + Ctrl + up/down arrow key	Shift + Command + up/down arrow key

Keys for DICOM files (Photoshop Extended)

Result	Windows	Mac OS
Zoom tool	Z	Z
Hand tool	H	H
Window Level tool	W	W
Select all frames	Control + A	Command + A
Deselect all frames except the current frame	Control + D	Command + D
Navigate through frames	Arrow keys	Arrow keys

Keys for Extract and Pattern Maker (optional plug-ins)

Result (Extract and Pattern Maker)	Windows	Mac OS
------------------------------------	---------	--------

Fit in window	Control + 0	Command + 0
Zoom in	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Zoom out	Control + - (hyphen)	Command + - (hyphen)
Cycle through controls on right from top	Tab	Tab
Cycle through controls on right from bottom	Shift + Tab	Shift + Tab
Temporarily activate Hand tool	Spacebar	Spacebar
Change Cancel to Reset	Alt	Option
Result (Extract only)	Windows	Mac OS
Edge Highlighter tool	B	B
Fill tool	G	G
Eyedropper tool	I	I
Cleanup tool	C	C
Edge Touchup tool	T	T
Toggle between Edge Highlighter tool and Eraser tool	Alt + Edge Highlighter/Eraser tool	Option + Edge Highlighter/Eraser tool
Toggle Smart Highlighting	Control with Edge Highlighter tool selected	Command with Edge Highlighter tool selected
Remove current highlight	Alt + Delete	Option + Delete
Highlight entire image	Control + Delete	Command + Delete
Fill foreground area and preview extraction	Shift-click with Fill tool selected	Shift-click with Fill tool selected
Move mask when Edge Touchup tool is selected	Control-drag	Command-drag
Add opacity when Cleanup tool is selected	Alt-drag	Option-drag
Toggle Show menu options in preview between Original and Extracted	X	X
Enable Cleanup and Edge Touchup tools before preview	Shift + X	Shift + X
Cycle through Display menu in preview from top to bottom	F	F
Cycle through Display menu in preview from bottom to top	Shift + F	Shift + F
Decrease/increase brush size by 1	Down Arrow/Up Arrow in Brush Size text box†	Down Arrow or Up Arrow in Brush Size text box†
Decrease/increase brush size by 1	Left Arrow/Right Arrow with Brush Size Slider showing†	Left Arrow/Right Arrow with Brush Size Slider showing†


Set strength of Cleanup or Edge Touch-up tool	0–9	0–9
†Hold down Shift to decrease/increase by 10		
Result (Pattern Maker only)	Windows	Mac OS
Delete current selection	Control + D	Command + D
Undo a selection move	Control + Z	Command + Z
Generate or generate again	Control + G	Command + G
Intersect with current selection	Shift + Alt + select	Shift + Option + select
Toggle view: original/generated pattern	X	X
Go to first tile in Tile History	Home	Home
Go to last tile in Tile History	End	End
Go to previous tile in Tile History	Left Arrow, Page Up	Left Arrow, Page Up
Go to next tile in Tile History	Right Arrow, Page Down	Right Arrow, Page Down
Delete current tile from Tile History	Delete	Delete
Nudge selection when viewing the original	Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow	Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow
Increase selection nudging when viewing the original	Shift + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow	Shift + Right Arrow, Left Arrow, Up Arrow, or Down Arrow

[To the top](#)

Function keys

Result	Windows	Mac OS
Start Help	F1	Help key
Undo/Redo		F1
Cut	F2	F2
Copy	F3	F3
Paste	F4	F4
Show/Hide Brush panel	F5	F5
Show/Hide Color panel	F6	F6
Show/Hide Layers panel	F7	F7
Show/Hide Info panel	F8	F8
Show/Hide Actions panel	F9	Option + F9
Revert	F12	F12

Fill	Shift + F5	Shift + F5
Feather Selection	Shift + F6	Shift + F6
Inverse Selection	Shift + F7	Shift + F7

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Using tools

Selecting and displaying tools

Using the options bar

Tool presets

When you start Photoshop, the Tools panel appears at the left of the screen. Some tools in the Tools panel have options that appear in the context-sensitive options bar.

You can expand some tools to show hidden tools beneath them. A small triangle at the lower right of the tool icon signals the presence of hidden tools.

You can view information about any tool by positioning the pointer over it. The name of the tool appears in a tool tip below the pointer.


For a pictorial overview of the different tools in Photoshop, see *Tool galleries*.

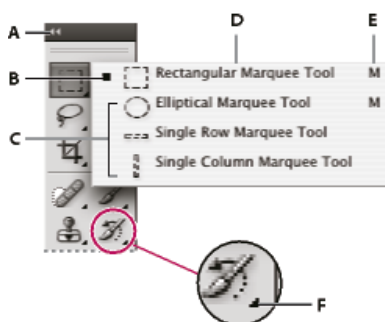
[To the top](#)

Selecting and displaying tools

Select a tool

- Do one of the following:
 - Click a tool in the Tools panel. If there is a small triangle at a tool's lower right corner, hold down the mouse button to view the hidden tools. Then click the tool you want to select.
 - Press the tool's keyboard shortcut. The keyboard shortcut is displayed in its tool tip. For example, you can select the Move tool by pressing the V key.

 *Pressing and holding a keyboard shortcut key lets you temporarily switch to a tool. When you let go of the shortcut key, Photoshop returns to the tool you were using before the temporary switch.*



Accessing tools

A. Tools panel **B.** Active tool **C.** Hidden tools **D.** Tool name **E.** Tool shortcut **F.** Hidden tool triangle



Cycle through hidden tools

By default, you cycle through a set of hidden tools by holding down Shift and repeatedly pressing a tool shortcut key. If you prefer to cycle through tools without holding down Shift, you can disable this preference.

1. Choose Edit > Preferences > General (Windows) or Photoshop > Preferences > General (Mac OS).
2. Deselect Use Shift Key For Tool Switch.

Change tool pointers

Each default pointer has a different *hotspot*, where an effect or action in the image begins. With most tools, you can switch to precise cursors, which appear as cross hairs centered around the hotspot.

In most cases, the pointer for a tool is the same as the icon for that tool; you see that pointer when you select the tool. The default pointer for the marquee tools is the cross-hair pointer ; for the text tool, the default pointer is the I-beam ; and for the painting tools the default pointer is the Brush Size icon.

1. Choose Edit > Preferences > Cursors (Windows) or choose Photoshop > Preferences > Cursors (Mac OS).
2. Choose tool pointer settings under Painting Cursors or Other Cursors:

Standard Displays pointers as tool icons.

Precise Displays pointers as cross hairs.

Normal Brush Tip The pointer outline corresponds to approximately 50% of the area that the tool will affect. This option shows the pixels that would be most visibly affected.

Full Size Brush Tip The pointer outline corresponds to nearly 100% of the area that the tool will affect, or nearly all the pixels that would be affected.

Show Crosshair In Brush Tip Displays cross hairs in the center of the brush shape.

Show Only Crosshair While Painting Improves performance with large brushes.

3. Click OK.

The Painting Cursors options control the pointers for the following tools:

Eraser, Pencil, Paintbrush, Healing Brush, Clone Stamp, Pattern Stamp, Quick Selection, Smudge, Blur, Sharpen, Dodge, Burn, and Sponge tools

The Other Cursors options control the pointers for the following tools:

Marquee, Lasso, Polygonal Lasso, Magic Wand, Crop, Slice, Patch, Eyedropper, Pen, Gradient, Line, Paint Bucket, Magnetic Lasso, Magnetic Pen, Freeform Pen, Measure, and Color Sampler tools

 *To toggle between standard and precise cursors in some tool pointers, press Caps Lock.*

Visually resize or change hardness of painting cursors

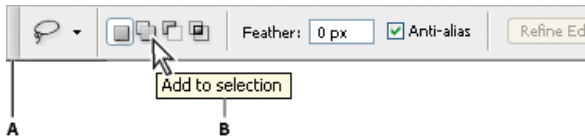
You can resize or change the hardness of a painting cursor by dragging in the image. As you drag, the painting cursor previews your changes. (Previews require OpenGL. See [GPU, OpenGL support](#).)

- To resize a cursor, press Alt + right-click (Windows) or Control + Option (Mac OS), and drag left or right. To change hardness, drag up or down.

Using the options bar

The options bar appears below the menu bar at the top of the workspace. The options bar is context sensitive—it changes as you select different tools. Some settings in the options bar (such as painting modes and opacity) are common to several tools, and some are specific to one tool.

You can move the options bar in the workspace by using the gripper bar, and you can dock it at the top or bottom of the screen. Tool tips appear when you position the pointer over a tool. To show or hide the options bar, choose Window > Options.



Lasso options bar

A. Gripper bar B. Tool tip

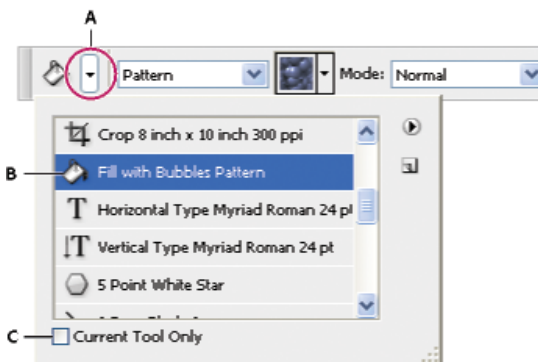
To return tools to their default settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the tool icon in the options bar, and then choose Reset Tool or Reset All Tools from the context menu.

For more information on setting options for a specific tool, search for the tool's name in Photoshop Help.

Tool presets

Tool presets let you save and reuse tool settings. You can load, edit, and create libraries of tool presets using the Tool Preset picker in the options bar, the Tool Presets panel, and the Preset Manager.

To choose a tool preset, click the Tool Preset picker in the options bar, and select a preset from the pop-up panel. You can also choose Window > Tool Presets and select a preset in the Tools Presets panel.




Viewing the Tool Preset picker

A. Click the Tool Preset picker in the options bar to show the Tool Preset pop-up panel. B. Select a preset to change the tool's options to the preset, which applies each time you select the tool until you choose Reset Tool from the panel menu. C. Deselect to show all tool presets; select to show presets for only the tool selected in the toolbox.

Create a tool preset

1. Choose a tool, and set the options you want to save as a tool preset in the options bar.
2. Do one of the following:

- Click the Tool Preset button next to the tool at the left of the options bar.
 - Choose Window > Tool Presets to display the Tool Presets panel.
3. Do one of the following:
- Click the Create New Tool Preset button .
 - Choose New Tool Preset from the panel menu.
4. Enter a name for the tool preset, and click OK.

Change the list of tool presets

- Click the triangle to open the Tool Presets pop-up panel menu and choose one of the following:


Show All Tool Presets Shows all loaded presets.

Sort By Tool Sorts the presets by tool.

Show Current Tool Presets Shows only the loaded presets for the active tool. You can also select the Current Tool Only option in the Tool Presets pop-up panel.

Text Only, Small List, or Large List Determines how presets are displayed in the pop-up panel.

Note: *To create, load, and manage libraries of tool presets, see [Work with the Preset Manager](#).*

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Companion apps

Connecting Photoshop companion apps to Photoshop

[Using Adobe Nav](#)

[Using Adobe Color Lava](#)


[Using Adobe Eazel](#)

Note: To troubleshoot issues with companion apps, please visit the [Adobe companion apps user forum](#). Phone support is not provided. Ask questions, request features, and report problems at feedback.photoshop.com.

[To the top](#)

Connecting Photoshop companion apps to Photoshop

Adobe® Photoshop® communicates with Adobe Nav for Photoshop, Adobe Color Lava for Photoshop, and Adobe Eazel for Photoshop using a wireless network. Photoshop and the apps must be on the same wireless network to connect. To check your wireless network, do the following:

- On Mac OS, click the Wi-Fi icon  in the OS menu bar to choose a wireless network.
- In Windows XP, choose Start > Control Panel > Network And Internet Connections > Network Connections > Wireless Network Connection.
- In Windows Vista/Windows 7, choose Start > Control Panel > Network And Internet Connections > Network And Sharing Center.
- On the iPad, tap Settings and then tap Wi-Fi.

Note: For more information about connecting Photoshop and its companion apps, see the support document [Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop](#) or watch [Getting started with Photoshop companion apps for Photoshop CS5 on Adobe TV](#). For general information on setting up and troubleshooting wireless networks, visit [Apple Support](#) or [Microsoft Windows Help & How-To](#).

Photoshop connection settings

Note: Using Photoshop with Adobe Nav, Adobe Color Lava, and Adobe Eazel requires Photoshop 12.0.4 or later. If necessary, choose Help > Updates to install the latest version of Photoshop.

Establish Photoshop as a remote connection to the apps.

1. In Photoshop, choose Edit > Remote Connections.




Create a remote connection in Photoshop.

2. In the Service Name field of the Remote Connections dialog box, enter a descriptive name.

3. In the Password field, enter a six-digit password.
4. Select Enable Remote Connections and then click OK.


Companion app wireless connection settings

1. In Adobe Nav, Adobe Color Lava, or Adobe Eazel, tap the PS icon  in the lower-right corner of the app.
2. In the Connections window, tap your Photoshop service.
3. Enter the six-digit password and tap Connect.

When the connection is established, the PS icon turns blue .

Companion app IP connections

If a wireless network is unavailable, you can create a direct IP connection between Adobe Nav, Adobe Color Lava, or Adobe Eazel and Photoshop.

1. In Adobe Nav, Adobe Color Lava, or Adobe Eazel, tap the PS icon  in the lower-right corner of the app.
2. In the Connections window, tap New.
3. Enter the IP address and password from the Photoshop Remote Connections dialog box.
4. Click Connect.

When the connection is established, the PS icon turns blue .

Note: For help troubleshooting IP connections, see the support document [Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop](#).

[To the top](#)

Using Adobe Nav

Adobe Nav for Photoshop allows you to select and manage Photoshop tools on the iPad. Adobe Nav also allows you to browse open Photoshop documents using the iPad while you are working in Photoshop on your computer. Using Adobe Nav to access tools and documents gives you more space and flexibility for working on your images in Photoshop.

Note: Adobe Nav is available in English, French, German, and Japanese. Other language versions of Photoshop can connect to Adobe Nav, but only in those languages. Adobe Nav requires Photoshop 12.0.4 or later. To download the latest version of Photoshop, choose Help > Updates.

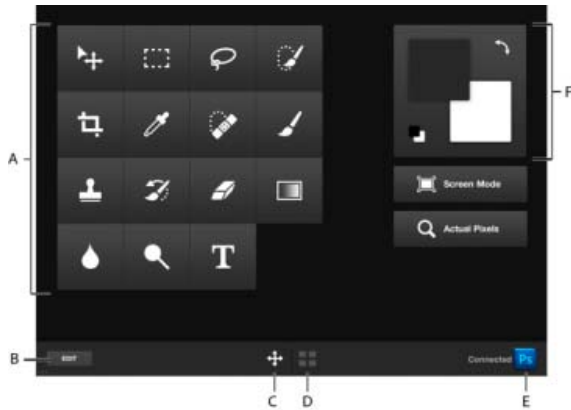
 For a video tutorial on using Adobe Nav, visit the [Adobe CS5.5 update page](#) of the NAPP website. Or see Russell Brown's [Photoshop apps update](#) video for information about new Adobe Nav features for the iPad 2.

Connect to Photoshop

Adobe Nav must be connected to Photoshop. For instructions on how to connect Adobe Nav to Photoshop, see [Connecting Photoshop companion apps to Photoshop](#).


Adobe Nav Tools mode

Adobe Nav Tools mode allows you to select and work with Photoshop tools. Adobe Nav displays up to 16 tools at a time. You can customize Tools mode to include the tools you most commonly use, or the tools you use for a particular task, such as painting.





Adobe Nav Tools mode.

A. Tool buttons **B.** Edit options **C.** Switch to Tools mode **D.** Switch to Document mode **E.** Connect to Photoshop **F.** Toolbox

- To enter Tools mode, tap  at the bottom of the app.
- To select a tool to use in Photoshop, tap it. The selected tool has a white background.

Note: To specify tool options, use the Options bar in Photoshop.

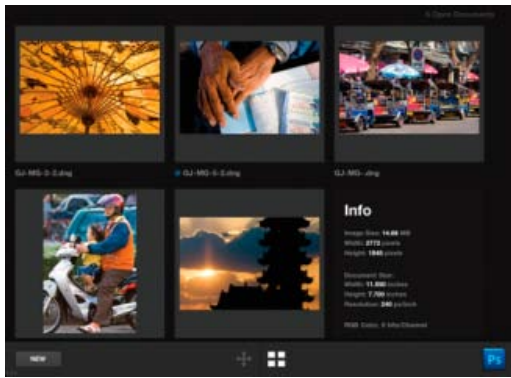
- To display a 100% view of the active image, tap the Actual Pixels button.
- To cycle through screen modes, tap the Screen Mode button. See [Change the screen mode](#) for more information.
- To reverse the foreground and background colors, tap the Switch Colors icon . To restore the defaults, tap the Default Colors icon .

Note: The toolbox in Adobe Nav shows the selected foreground and background colors. To actually select foreground or background colors, use the toolbox in Photoshop. See [Choose colors in the toolbox](#).


- To add, delete, or move tools, tap Edit. Then, do one of the following:
 - To move a tool, drag it.
 - To delete a tool, tap the X in the upper-left corner of the tool button.
 - To add a tool, drag it from the menu at right onto the grid.
Tools that are in the grid are blue in the menu.
 - To return to Tools mode, tap Done.

Adobe Nav Document mode

Document mode allows you to select, view, and open new Photoshop documents from Adobe Nav.



Adobe Nav Document mode displays image files that are currently open in Photoshop.


- To enter Document mode, tap  at the bottom of the app.
The blue dot to the left of the filename indicates the active document.
- To make a different document active in Photoshop, tap its thumbnail.
- To view information about a document, including size and resolution, tap its thumbnail twice. Tap twice again to return to thumbnail view.
- To create a new, untitled document in Photoshop, tap New or tap the new document placeholder thumbnail.
New documents are 1024 x 768 pixels, 72 dpi, and sRGB.
- To duplicate a document, drag its thumbnail to the new document placeholder thumbnail.
- To zoom in on a thumbnail, pinch it open up to four times. To return to thumbnail view, pinch closed.
- To rearrange documents, drag a thumbnail to a new location.

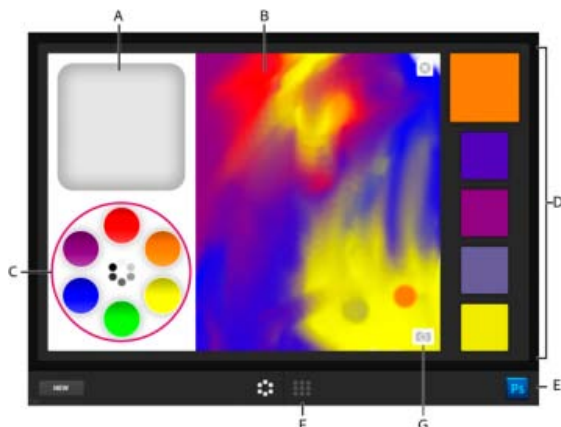
[To the top](#)

Using Adobe Color Lava

Adobe Color Lava for Photoshop lets you create themed color swatches on the iPad. When Adobe Color Lava is connected to Photoshop, you can set Adobe Color Lava swatches as the foreground color. You can also add Adobe Color Lava colors to the Photoshop Swatches panel as you work. Or, you can e-mail Adobe Color Lava themes as swatch libraries to share them with other people on other computers.

Note: Adobe Color Lava is available in English, French, German, and Japanese. Other language versions of Photoshop can connect to Adobe Color Lava, but only in those languages. Adobe Color Lava requires Photoshop 12.0.4 or later. To download the latest version of Photoshop, choose Help > Updates.

 For a video tutorial on using Adobe Color Lava, visit the [Adobe CS5.5 update page](#) of the NAPP website. Or see Russell Brown's [Photoshop apps update](#) video for information about new Adobe Color Lava features for the iPad 2.







Adobe Color Lava Mixer mode.

A. Clean finger well B. Canvas C. Color wells D. Swatches E. Connect to Photoshop F. Switch to Theme Library mode G. Load a photo


Mix colors in Adobe Color Lava

To mix colors in Adobe Color Lava, select colors from the sample wells and then “paint” with your finger on the canvas.

- To load a color, tap its color well. The selected color has a thicker white border.
- To switch between RGB and grayscale, tap the inner ring of the color wells.
- To edit hue, saturation, and brightness values, double-tap a color well. To accept the HSB settings, tap .
- To remove color from your fingertip, tap the clean finger well once or twice.
- To reset the color wells to their defaults, tap .
- To erase the canvas, tap .
- To create a new theme, tap the New button.
- To load a photo into the canvas, tap the camera icon . Then, choose an image from an iPad photo album.

Work with swatches in Adobe Color Lava

Swatch sets appear on the right side of the Adobe Color Lava app. The active, or selected, swatch is larger than the other four swatches.

- To select a swatch, tap it. When you mix colors, Adobe Color Lava replaces the color in the selected swatch with the color you are painting.
- To set a swatch as the foreground color in Photoshop, tap it.
- To edit swatch sets, tap the Theme Library mode button .


Manage themes in Adobe Color Lava

Theme Library mode allows you to work with up to 300 swatch sets, or themes.

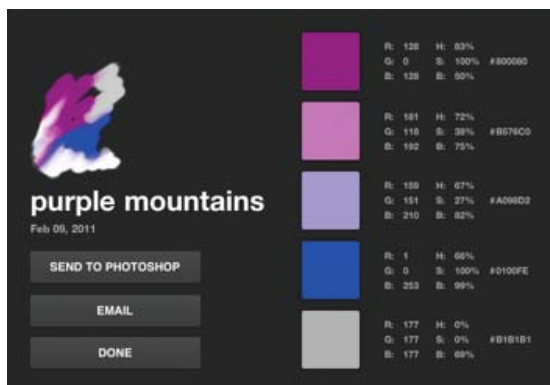


Adobe Color Lava Theme Library mode.

A. Color themes **B.** Edit themes **C.** Switch to Color Mixer mode **D.** Connect to Photoshop

- To select a theme, tap it.
- To edit the selected theme, tap the Color Mixer mode button .
- To set a swatch in a theme as the foreground color in Photoshop, tap it.

- To see the RGB, HSL, and hexadecimal values for each swatch in a theme, double-tap the theme.




Adobe Color Lava theme details.

- To rename or delete a theme, tap the Edit button or touch and hold a theme. Then, do one of the following:
 - Tap the X in the upper-left corner of a theme to delete it.
 - Tap a theme name to rename it.

Share Adobe Color Lava themes

For instructions on how to connect Photoshop and Adobe Color Lava, see [Connecting Photoshop companion apps to Photoshop](#).

1. When you are connected to Photoshop, tap  to enter Theme Library mode.
2. Tap a theme twice to open the theme details. Then, tap either of the following buttons:

Send To Photoshop Theme colors appear in the Swatches panel.

E-mail Opens an e-mail message so you can send the theme to someone. The e-mail includes a .png preview of the theme, a .png preview of the canvas, and a .ase swatch library file. For instructions on loading a swatch library in Photoshop, see [Manage swatch libraries](#).

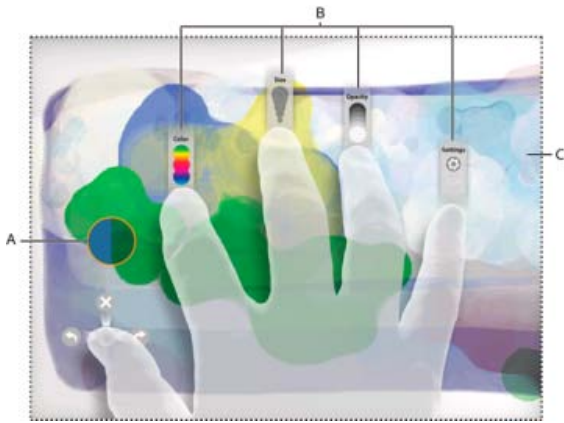
[To the top](#)

Using Adobe Eazel

Adobe Eazel for Photoshop lets you paint watercolor pictures on a canvas. Each stroke goes on “wet” and takes a few seconds to “dry.” The paints blend according to the options you choose and the wetness of the previous stroke. You can save Eazel artwork to the iPad photo gallery, and can bring it into Photoshop for further editing or compositing.

Note: Adobe Eazel is available in English, French, German, and Japanese. Other language versions of Photoshop can connect to Adobe Eazel, but only in those languages. Adobe Eazel requires Photoshop 12.0.4 or later. To download the latest version of Photoshop, choose [Help > Updates](#).

 For a video tutorial on using Adobe Eazel, visit the [Adobe CS5.5 update page](#) of the NAPP website.



Adobe Eazel for Photoshop.

A. Brush sample **B.** Finger controls **C.** Canvas

Note: Adobe Eazel automatically detects right and left hands.

Brush sample Shows the color, size, and opacity of the current brush.

Thumb control Undo, redo, and erase all.

Index finger control Choose a color.

Third finger control Adjust the brush size.

Fourth finger control Change paint opacity.

Fifth finger control Save artwork and send it to Photoshop.

Adobe Eazel work modes

Adobe Eazel offers two work modes: persistent and ephemeral. In *persistent* mode, all five finger controls stay visible onscreen while you specify options. To work in persistent mode, do the following:

1. Touch all five fingers to canvas at once, then lift.
2. Tap, or touch and drag, a setting to adjust it.
3. Touch the canvas to accept the change.
4. Touch the canvas again to set another option, or tap a second time to start painting.

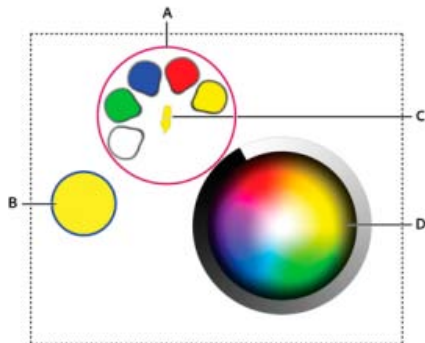
In *ephemeral* mode, only one control appears onscreen at a time. The control appears only for as long as your finger interacts with it. To work in ephemeral mode, do the following:

1. Place all five fingers on the canvas and lift all but the finger whose options you want to adjust.
2. Drag the finger to adjust the setting or, with the fifth finger, tap to select an option.

3. Touch the canvas again to set another option or start painting.

Choose colors in Adobe Eazel

Adobe Eazel keeps five color swatches in a palette available under your index finger. The selected swatch has a flashing border.



Choosing a color in Eazel.




A. Color swatches **B.** Brush sample **C.** Current color **D.** Color wheel

- To choose a swatch, drag your index finger to it and lift.
- To change a swatch, drag your index finger to it to select it. Continue to drag to the color wheel or to a color in the artwork on the canvas.

Specify stroke size and opacity in Adobe Eazel

- To make the brush larger, drag up with your third finger. To make the brush smaller, drag down with your third finger. The brush sample updates as you drag.
- To make the paint more opaque, drag up with your fourth finger. To make the paint more transparent, drag down with your fourth finger. The brush sample updates as you drag.

Undo, redo, and erase in Adobe Eazel

- To undo your last stroke, use your thumb to choose  or swipe from right to left.
- To redo your last stroke, use your thumb to choose  or swipe from left to right.
- To erase the canvas, use your thumb to choose  or swipe up.

Save Adobe Eazel artwork and send it to Photoshop


You can save Adobe Eazel artwork to the iPad gallery as .jpeg photo. Then, you can use the Photos app to e-mail it to someone, use it as wallpaper, or print it. You can also send Adobe Eazel artwork to Photoshop, where you can open it for additional editing or compositing.

Note: For instructions on how to connect Photoshop and Adobe Eazel, see [Connecting Photoshop companion apps to Photoshop](#).

- To save artwork to the iPad, choose Settings with your fifth finger and then tap the Save To Photos button.
- To send artwork to Photoshop, choose Settings with your fifth finger and then tap the Transmit to Photoshop button.

Adobe Eazel sends image data to Photoshop, which opens the artwork at 4096-x-3092 resolution. In Photoshop, you can save Adobe Eazel artwork in any supported file format.

Note: Adobe Eazel artwork may look slightly different in Photoshop. Due to rendering, minor geometrical differences occur.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Metadata and notes

About metadata Notes

[To the top](#)

About metadata


Metadata is a set of standardized information about a file, such as author name, resolution, color space, copyright, and keywords applied to it. For example, most digital cameras attach some basic information to an image file, such as height, width, file format, and time the image was taken. You can use metadata to streamline your workflow and organize your files.

About the XMP standard

Metadata information is stored using the Extensible Metadata Platform (XMP) standard, on which Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, and Adobe Photoshop are built. Adjustments made to images with Photoshop® Camera Raw are stored as XMP metadata. XMP is built on XML, and in most cases the metadata is stored in the file. If it isn't possible to store the information in the file, metadata is stored in a separate file called a *sidecar file*. XMP facilitates the exchange of metadata between Adobe applications and across publishing workflows. For example, you can save metadata from one file as a template, and then import the metadata into other files.

Metadata that is stored in other formats, such as Exif, IPTC (IIM), GPS, and TIFF, is synchronized and described with XMP so that it can be more easily viewed and managed. Other applications and features (for example, Adobe Drive) also use XMP to communicate and store information such as version comments, which you can search using Adobe Bridge.

In most cases, the metadata remains with the file even when the file format changes (for example, from PSD to JPG). Metadata also remains when files are placed in an Adobe document or project.

 *If you're a C++ or Java developer, use the XMP Toolkit SDK to customize the processing and exchange of metadata. If you're an Adobe Flash or Flex developer, use the XMP File Info SDK to customize the File Info dialog box. For more information, visit the Adobe website.*

Working with metadata in Adobe Bridge and Adobe Creative Suite components

Many of the powerful Adobe Bridge features that allow you to organize, search, and keep track of your files and versions depend on XMP metadata in your files. Adobe Bridge provides two ways of working with metadata: through the Metadata panel and through the File Info dialog box.

In some cases, multiple views exist for the same metadata property. For example, a property may be labeled Author in one view and Creator in another, but both refer to the same underlying property. Even if you customize these views for specific workflows, they remain standardized through XMP.

[To the top](#)

Notes

You can attach notes to an image in Photoshop. This is useful for associating review comments, production notes, or other information with the image. Notes appear as small non-printable icons on the image. They are associated with a location on the image rather than with a layer. You can hide or show notes, or open notes to view or edit their contents.

Add notes

You can add notes anywhere on your Photoshop image canvas. When you create a note, an icon appears on the image.

1. Select the Note tool in the toolbox. (If the tool isn't visible, hold down the Eyedropper.)

2. In the Options bar, enter or specify the following as needed:

Author Specifies the note author's name.

Color Selects the color for the note icon. Clicking the color box opens the Adobe Color Picker so you can select a color.

3. Click where you want to place the note.

4. The cursor will automatically be active

Show or hide notes

To show or hide notes, do one of the following:

- Choose View > Show > Notes.
- Choose View > Extras. This command also shows or hides grids, guides, selection edges, target paths, and slices.

Open and edit notes

- Using the Note tool, double-click the note icon in the image. The text editing area appears in the Notes panel.
- Choose Window > Notes to display the Notes panel, and click the back and forward arrows to toggle through all notes in the active image.


Import notes from a flattened PDF version of a multilayer image

When you open a PDF file, Photoshop automatically imports any notes it contains. You may want to import notes separately, however, if they were added to a flattened PDF version of a multilayer image. This approach lets reviewers who lack Photoshop provide comments, while letting you view comments in the context of the multilayer design.

1. Choose File > Import > Notes.
2. Select a PDF or FDF file that contains notes, and then click Load.

The annotations appear in the locations where they were saved in the source document.

Delete notes

- Select the Note tool, and then do either of the following:
 - To delete an individual note, click it in the image, and then click the Delete Note icon  in the Notes panel.
 - To delete all notes, click Clear All in the options bar.

Adobe also recommends

- Add metadata using the File Info dialog box
- Work with metadata templates

- Import metadata into a document



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Placing Photoshop images in other applications

- [Prepare images for page-layout programs](#)
- [Use Photoshop artwork in Adobe Illustrator](#)
- [Create transparency using image clipping paths](#)
- [Printing image clipping paths](#)
- [Export paths to Adobe Illustrator](#)
- [Link or embed an image using OLE \(Windows only\)](#)

Photoshop provides a number of features to help you use images in other applications. Because of the tight integration between Adobe products, many Adobe applications can directly import Photoshop (PSD) format files and use Photoshop features like layers, layer styles, masks, transparency, and effects.

[To the top](#)


Prepare images for page-layout programs

How you prepare an image for a page-layout program depends upon the file formats the program recognizes:

- Adobe InDesign 2.0 and later can place Photoshop PSD files. You do not need to save or export your Photoshop image to a different file format. Transparent areas are displayed and printed as expected.
- Most other page-layout programs require you to save the image as a TIFF or EPS file. However, if the image contains fully transparent areas, you must first define those areas using a clipping path. Check the documentation for your page-layout program to determine the best format for importing Photoshop images.

If the page-layout program cannot place Photoshop PSD files, follow these steps:

1. If your image contains a transparent background or areas that you want to be transparent, create a clipping path around the opaque areas of the image. Even if you have deleted the background around the image, you must define the area with a clipping path before converting the file to TIFF or EPS format. Otherwise, areas that are transparent may appear as white in the page-layout program.
2. Choose File > Save As.
3. In the Save As dialog box, choose the appropriate format from the Format menu. The format you choose depends on the final output for the document. For printing to non-PostScript printers, choose TIFF. For printing to PostScript printers, choose Photoshop EPS. Then click Save.
4. In the TIFF Options or EPS Options dialog box, set the following options. Leave any remaining options at their default settings, and click OK.
 - TIFF Options dialog box: set Image Compression to None.
 - EPS Options dialog box (Windows): set Preview to TIFF (8 bits/pixel) and Encoding to ASCII85.
 - EPS Options dialog box (Mac OS): set Preview to Mac (8 bits/pixel) and Encoding to ASCII85.

 *If the layout program displays transparent areas as white, try printing the document. Some layout programs do not display clipping paths properly but print them as expected.*

[To the top](#)

Use Photoshop artwork in Adobe Illustrator

Adobe Illustrator can both open or place Photoshop files; you do not need to save or export your Photoshop image to a different file format. If you place an image into an open Illustrator file, you can incorporate the image as if it were any other element in the artwork, or you can maintain a link to the original file. Although you can't edit a linked image within Illustrator, you can jump back to Photoshop, using the Edit Original command, to revise it. Once saved, any changes you make are reflected in the version in Illustrator.

1. If the image file is open in Photoshop, save it as a Photoshop (PSD) file, and close the file.
2. In Adobe Illustrator, do one of the following:
 - To open the file directly in Illustrator, choose File > Open. Locate the image in the Open File dialog box, and click Open.
 - To incorporate the image into an existing Illustrator file, choose File > Place. Locate the file in the Place dialog box, make sure the Link option is not selected, and click Place.
 - To place the image into a file but maintain a link to the original, choose File > Place. In the Place dialog box, locate the file, select the Link option, and click Place. Illustrator centers the image in the open illustration. A red X through the image indicates it is linked and not editable.
3. If you opened or placed the image without linking, the Photoshop Import dialog box appears. Choose the appropriate option as follows, and click OK:
 - Convert Photoshop Layers To Objects to convert the layers to Illustrator objects. This option preserves masks, blending modes, transparency, and (optionally) slices and image maps. However, it does not support Photoshop adjustment layers and layer effects.
 - Flatten Photoshop Layers To A Single Image to merge all the layers into a single layer. This option preserves the look of the image, but you can no longer edit individual layers.

[To the top](#)

Create transparency using image clipping paths

You can use image clipping paths to define transparent areas in images you place in page-layout applications. In addition, Mac OS users can embed Photoshop images in many word-processor files.

You may want to use only part of a Photoshop image when printing it or placing it in another application. For example, you may want to use a foreground object and exclude the background. An *image clipping path* lets you isolate the foreground object and make everything else transparent when the image is printed or placed in another application.

Note: Paths are vector-based; therefore, they have hard edges. You cannot preserve the softness of a feathered edge, such as in a shadow, when creating an image clipping path.



Image imported into Illustrator or InDesign without image clipping path (left), and with image clipping path (right)

1. Draw a work path that defines the area of the image you want to show.
 - 💡 If you've already selected the area of the image you want to show, you can convert the selection to a work path. See [Convert a selection to a path](#) for instructions.
2. In the Paths panel, save the work path as a path.
3. Choose Clipping Path from the Paths panel menu, set the following options, and click OK:

- For Path, choose the path you want to save.
- For Flatness, leave the flatness value blank to print the image using the printer's default value. If you experience printing errors, enter a flatness value to determine how the PostScript interpreter approximates the curve. The lower the flatness value, the greater the number of straight lines used to draw the curve and the more accurate the curve. Values can range from 0.2 to 100. In general, a flatness setting from 8 to 10 is recommended for high-resolution printing (1200 dpi to 2400 dpi), and a setting from 1 to 3 for low-resolution printing (300 dpi to 600 dpi).

4. If you plan to print the file using process colors, convert the file to CMYK mode.

5. Save the file by doing one of the following:

- To print the file using a PostScript printer, save in Photoshop EPS, DCS, or PDF format.
- To print the file using a non-PostScript printer, save in TIFF format and export to Adobe InDesign, or to Adobe PageMaker® 5.0 or later.

[To the top](#)

Printing image clipping paths

Sometimes an imagesetter cannot interpret image clipping paths, or an image clipping path is too complex for a printer, resulting in a Limitcheck error or a general PostScript error. Sometimes you can print a complex path on a low-resolution printer without difficulty but run into problems when printing the same path on a high-resolution printer. This is because the lower-resolution printer simplifies the path, using fewer line segments to describe curves than the high-resolution printer does.

You can simplify an image clipping path in the following ways:

- Manually reduce the number of anchor points on the path.
- Increase the tolerance setting used to create the path. To do this, load the existing path as a selection, choose Make Work Path from the Paths panel menu, and increase the tolerance setting (4 to 6 pixels is a good starting value). Then re-create the image clipping path.

[To the top](#)

Export paths to Adobe Illustrator

The Paths To Illustrator command lets you export Photoshop paths as Adobe Illustrator files. Exporting paths in this way simplifies the task of combining Photoshop and Illustrator artwork or using Photoshop features with Illustrator artwork. For example, you may want to export a pen tool path and stroke it to use as a trap with a Photoshop clipping path you are printing in Illustrator. You can also use this feature to align Illustrator text or objects with Photoshop paths.

1. Draw and save a path or convert an existing selection into a path.
2. Choose File > Export > Paths To Illustrator.
3. Choose a location for the exported path, and enter a filename. Make sure Work Path is chosen from the Path menu to export the path.
4. Click Save.
5. Open the file in Adobe Illustrator. You can manipulate the path or use the path to align Illustrator objects that you add to the file.

Note that the crop marks in Adobe Illustrator reflect the dimensions of the Photoshop image. The position of the path within the Photoshop image is maintained, provided you don't change the crop marks or move the path.

[To the top](#)

Link or embed an image using OLE (Windows only)

Photoshop is an OLE 2.0 server, which means it supports embedding or linking an image in an OLE container application (usually a word-processing or page-layout program). For example, you can insert Photoshop files and selections into other OLE applications, such as Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker, and Microsoft Word, using copy and paste or other methods.


- Linking lets you place a link in the OLE container file that refers to the Photoshop file on the hard drive.
- Embedding lets you insert the Photoshop file into the OLE container file.

After the image is in the container application, you can double-click it for editing in Photoshop. When you close the image in Photoshop, it is updated in the container application.

Link or embed a selection or image in an OLE application

- Do one of the following:
 - Copy a selection in Photoshop, and insert it in your OLE container application using the application's Paste Special command. Refer to your word-processing or page-layout application documentation for more instructions. Pasted selections can only be embedded, not linked.
 - Use your OLE container application's Insert Object command to insert a new Photoshop image or existing Photoshop file as an OLE-embedded or OLE-linked object. Refer to your word-processing or page-layout application documentation for instructions.

Insert an unlinked screen-resolution bitmap into an OLE application

- With the Move tool , drag a selection to the OLE container application. When you drop the object, it appears as a 72-ppi bitmap, which cannot be automatically updated in Photoshop.

Modify and update a linked or embedded image in an OLE application

1. Double-click the linked or embedded image in your word-processing or page-layout application to start Photoshop (if it is not already running), and open the image for editing.
2. Modify the image as desired.
3. Do one of the following:
 - For embedded images, close the file, or choose File > Update or File > Close & Return to *[application name]*.
 - For linked images, save and close the file.

Note: You can also modify linked files without first opening the container document. The linked image is updated the next time you open the document in its OLE container application.

Adobe also recommends

- Working with Photoshop and After Effects
- Working with Photoshop and Flash
- Working with Photoshop and Dreamweaver
- [Add or delete anchor points](#)

Placing files

[Place a file in Photoshop](#)

[Place PDF or Illustrator files in Photoshop](#)


[Paste Adobe Illustrator art into Photoshop](#)

The Place command adds a photo, art, or any Photoshop-supported file as a Smart Object to your document. Smart Objects can be scaled, positioned, skewed, rotated, or warped without degrading the image.

[To the top](#)

Place a file in Photoshop



1. Open the Photoshop document that is the destination for the placed art or photo.
2. Do one of the following:
 - (Photoshop) Choose File > Place, select the file you want to place, and click Place.

 You can also drag a file from Windows or Mac OS onto an open Photoshop image.

 - (Bridge) Select the file and choose File > Place > In Photoshop.
3. If you are placing a PDF or Illustrator (AI) file, the Place PDF dialog box appears. Select the page or image you want to place, set the Crop options, and click OK. For more information on the Place PDF dialog box options, see [Place PDF or Illustrator files in Photoshop](#).

The placed artwork appears inside a bounding box at the center of the Photoshop image. The artwork maintains its original aspect ratio; however, if the artwork is larger than the Photoshop image, it is resized to fit.

Note: In addition to the Place command, you can also add Adobe Illustrator art as a Smart Object by copying and pasting the art from Illustrator into a Photoshop document. See [Paste Adobe Illustrator art into Photoshop](#).

4. (Optional) Reposition or transform the placed artwork by doing any of the following:
 - To reposition the placed art, position the pointer inside the bounding box of the placed artwork and drag, or in the options bar, enter a value for X to specify the distance between the center point of the placed artwork and the left edge of the image. Enter a value for Y to specify the distance between the center point of the placed artwork and the top edge of the image.
 - To scale the placed art, drag one of the corner handles of the bounding box or enter values for W and H in the options bar. When dragging, hold down the Shift key to constrain proportions.
 - To rotate the placed art, position the pointer outside the bounding box (the pointer turns into a curved arrow) and drag, or enter a value (in degrees) for the Rotation option  in the options bar. The artwork rotates around the center point of the placed artwork. To adjust the center point, drag it to a new location, or click a handle on the Center Point icon  in the options bar.
 - To skew the placed art, hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) and drag a side handle of the bounding box.
 - To warp the placed art, choose Edit > Transform > Warp and then choose a warp from the Warp Style pop-up menu in the options bar. If you choose Custom from the Warp Style pop-up menu, drag the control points, a segment of the bounding box or mesh, or an area within the mesh to warp the image.
5. If you're placing a PDF, EPS, or Adobe Illustrator file, set the Anti-alias option in the options bar as desired. To blend edge pixels during

rasterization, select the Anti-alias option. To produce a hard-edged transition between edge pixels during rasterization, deselect the Anti-alias option.

6. Do one of the following:

- Click Commit ✓ in the options bar or press Enter (Windows) or Return (Mac OS) to commit the placed artwork to a new layer.
- Click Cancel ⌫ in the options bar, or press Esc to cancel the placement.

[To the top](#)

Place PDF or Illustrator files in Photoshop

When you place a PDF or Adobe Illustrator file, use the Place PDF dialog box to set options for placing the artwork.

1. With the destination Photoshop document open, place a PDF or Adobe Illustrator file.
2. Under Select in the Place PDF dialog box, select Page or Image, depending on what elements of the PDF document you want to import. If the PDF file has multiple pages or images, click the thumbnail of the page or file you want to place.

Note: Use the Thumbnail Size menu to adjust the thumbnail view in the preview window. The Fit Page option fits one thumbnail in the preview window. A scroll bar appears if there are multiple items.

3. Under Options, choose from the Crop To menu to specify what part of the PDF or Illustrator (AI) document to include:

Bounding Box Crops to the smallest rectangular region that includes all the text and graphics of the page. This option eliminates extraneous white space.

Media Box Crops to the original size of the page.

Crop Box Crops to the clipping region (crop margins) of the PDF file.

Bleed Box Crops to the region specified in the PDF file for accommodating limitations inherent in production processes such as cutting, folding, and trimming.

Trim Box Crops to the region specified for the intended finished size of the page.

Art Box Crops to the region specified in the PDF file for placing the PDF data into another application.

4. Click OK to close the Place PDF dialog box.
5. If necessary, set any positioning, scaling, skewing, rotating, warping, or anti-aliasing options in the options bar.
6. Click Commit ✓ to place the artwork as a Smart Object on a new layer of the destination document.

[To the top](#)

Paste Adobe Illustrator art into Photoshop

You can copy art from Adobe Illustrator and paste it into a Photoshop document.

1. In Adobe Illustrator, specify preferences for the copy-and-paste behavior:

- To automatically rasterize the art when pasting it into a Photoshop document, turn off the PDF and the AICB (No Transparency Support) options in the File Handling & Clipboard preferences.
- To paste the art as a Smart Object, rasterized image, path, or shape layer, turn on the PDF and the AICB (No Transparency Support) options in the File Handling & Clipboard preferences.

2. Open a file in Adobe Illustrator, select the art you want to copy, and choose Edit > Copy.

3. In Photoshop, open the document that you want to paste the Adobe Illustrator art into and then choose Edit > Paste.

Note: If the PDF and the AICB (No Transparency Support) options are turned off in the File Handling & Clipboard preferences of Adobe Illustrator, the art is automatically rasterized as it's pasted into the Photoshop document. You can skip the rest of the steps in this procedure.

4. In the Paste dialog box, select how you want to paste the Adobe Illustrator art and then click OK:

Smart Object Pastes the art as a Vector Smart Object that can be scaled, transformed, or moved without degrading the image. As the art is placed, its file data is embedded in the Photoshop document on a separate layer.

Pixels Pastes the art as pixels that can be scaled, transformed, or moved before it is rasterized and placed on its own layer in the Photoshop document.


Path Pastes the art as a path that can be edited with the pen tools, Path Selection tool, or Direct Selection tool. The path is pasted into the layer that's selected in the Layers panel.

Shape Layer Pastes the art as a new shape layer (a layer containing a path filled with the foreground color).

5. If you selected Smart Object or Pixels in the Paste dialog box, make any transformations you wish, and then click Enter or Return to place the art.

Adobe also recommends

- [Adobe Bridge](#)
- [Mini Bridge](#)
- [Path segments, components, and points](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Specifying columns for an image

Specify columns for an image

[To the top](#)

Specify columns for an image

Columns help you position images or elements precisely. The New, Image Size, and Canvas Size commands let you specify image width in terms of columns. Using columns is convenient when you plan to import an image into a page-layout program, such as Adobe InDesign®, and you want the image to fit exactly within a certain number of columns.

1. Choose Edit > Preferences > Units & Rulers (Windows) or Photoshop > Preferences > Units & Rulers (Mac OS).
2. Enter values for Width and Gutter.
3. Use the File > New command to create a new image, select Columns for the Width value, and enter the number of columns you need for the new document. You can also resize an open image to the number of columns required by the page layout using the Image > Image Size or Image > Canvas Size commands.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Show or hide non-printing Extras

Show or hide Extras

[To the top](#)


Show or hide Extras

Guides, grids, selection edges, slices, and text baselines are examples of nonprinting *Extras* that help you select, move, or edit objects. You can enable or disable any combination of Extras without affecting the image. You can also show or hide enabled Extras to clean up the workspace.

- Do one of the following:
 - To show or hide all enabled Extras, choose View > Extras. (A check mark appears next to enabled Extras in the Show submenu.)
 - To enable and show an individual Extra, choose View > Show, and select the Extra from the submenu.
 - To enable and show all available Extras, choose View > Show > All.
 - To disable and hide all Extras, choose View > Show > None.
 - To enable or disable groups of Extras, choose View > Show > Show Extra Options.

Note: Color samplers are affected by the *Extras*, *All*, and *None* commands, though they are not an option in the Show submenu.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)


Run Photoshop in 32-bit mode (64-bit Mac OS only)

javax.jcr.AccessDeniedException: /content/help/en/photoshop/using/run-photoshop-32-bit- mode/jcr:content/jcr:title: not allowed to add or modify item

In 64-bit versions of Mac OS 10.5 and later, some older, optional plug-ins are available only if Photoshop is running in 32-bit mode:

1. In the Finder, choose Go > Applications.
2. Expand the Photoshop folder. Then right-click the Photoshop application icon, and choose Get Info.
3. In the General section of the Info window, select Open In 32-bit Mode.
4. Close the Info window, and restart Photoshop.

 For more information, see [64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop](#).

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Rulers

About rulers

Change a ruler's zero origin

Change the unit of measurement

[To the top](#)

About rulers


Rulers help you position images or elements precisely. When visible, rulers appear along the top and left side of the active window. Markers in the ruler display the pointer's position when you move it. Changing the ruler origin (the (0, 0) mark on the top and left rulers) lets you measure from a specific point on the image. The ruler origin also determines the grid's point of origin.

To show or hide rulers, choose View > Rulers.

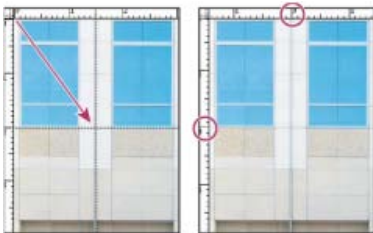
[To the top](#)

Change a ruler's zero origin

1. (Optional) Choose View > Snap To, then choose any combination of options from the submenu. This snaps the ruler origin to guides, slices, or document bounds. You can also snap to the grid.
2. Position the pointer over the intersection of the rulers in the upper-left corner of the window, and drag diagonally down onto the image. A set of cross hairs appears, marking the new origin on the rulers.

 You can hold down Shift as you drag to make the ruler origin snap to the ruler ticks.

To reset a ruler's origin to its default value, double-click the upper-left corner of the ruler.



Dragging to create new ruler origin

[To the top](#)

Change the unit of measurement

1. Do one of the following:
 - Double-click a ruler.
 - (Windows) Choose Edit > Preferences > Units & Rulers, or right-click the ruler and then choose a new unit from the context menu.
 - (Mac OS) Choose Photoshop > Preferences > Units & Rulers, or Control-click the ruler and then choose a new unit from the context menu.

2. For Rulers, choose a unit of measurement.

Note: *Changing the units on the Info panel automatically changes the units on the rulers.*


3. For Point/Pica Size, choose from the following options:

PostScript (72 points per inch) Sets a unit size compatible for printing to a PostScript device.

Traditional Uses 72.27 points per inch, as traditionally used in printing.

4. Click OK.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Undo and history

- Use the Undo or Redo commands
- Revert to the last saved version
- Restore part of an image to its previously saved version
- Cancel an operation
- Receive notification when an operation is completed
- Using the History panel
- Make a snapshot of an image
- Paint with a state or snapshot of an image

[To the top](#)

Use the Undo or Redo commands

The Undo and Redo commands let you undo or redo operations. You can also use the History panel to undo or redo operations.

- Choose Edit > Undo or Edit > Redo.

If an operation can't be undone, the command is dimmed and changes to Can't Undo.

[To the top](#)



Revert to the last saved version

- Choose File > Revert.

Note: Revert is added as a history state in the History panel and can be undone.

[To the top](#)

Restore part of an image to its previously saved version

- Do one of the following:
 - Use the History Brush tool  to paint with the selected state or snapshot on the History panel.
 - Use the Eraser tool  with the Erase To History option selected.
 - Select the area you want to restore, and choose Edit > Fill. For Use, choose History, and click OK.

Note: To restore the image with a snapshot of the initial state of the document, choose History Options from the Panel menu and make sure that the Automatically Create First Snapshot option is selected.

[To the top](#)

Cancel an operation

- Hold down Esc until the operation in progress has stopped. In Mac OS, you can also press Command+period.

[To the top](#)

Receive notification when an operation is completed

A progress bar indicates that an operation is being performed. You can interrupt the operation or have the program notify you when it has finished the operation.

1. Do one of the following:

- (Windows) choose Edit > Preferences > General.
- (Mac OS) choose Photoshop > Preferences > General.

2. Select Beep When Done.

3. Click OK.

[To the top](#)

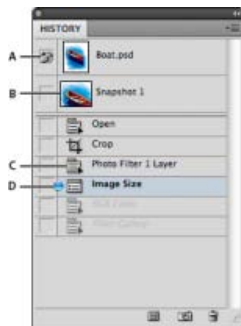
Using the History panel

You can use the History panel to jump to any recent state of the image created during the current working session. Each time you apply a change to an image, the new state of that image is added to the panel.

For example, if you select, paint, and rotate part of an image, each of those states is listed separately in the panel. When you select one of the states, the image reverts to how it looked when that change was first applied. You can then work from that state.

You can also use the History panel to delete image states and, in Photoshop, to create a document from a state or snapshot.

To display the History panel, choose Window > History, or click the History panel tab.



Photoshop History panel

A. Sets the source for the history brush **B.** Thumbnail of a snapshot **C.** History state **D.** History state slider

Keep the following in mind when using the History panel:


- Program-wide changes, such as changes to panels, color settings, actions, and preferences, are not reflected in the History panel, because they are not changes to a particular image.
- By default, the History panel lists the previous 20 states. You can change the number of remembered states by setting a preference under Preferences > Performance. Older states are automatically deleted to free more memory for Photoshop. To keep a particular state throughout your work session, make a snapshot of the state.
- Once you close and reopen the document, all states and snapshots from the last working session are cleared from the panel.
- By default, a snapshot of the initial state of the document is displayed at the top of the panel.
- States are added to the bottom of the list. That is, the oldest state is at the top of the list, the most recent one at the bottom.
- Each state is listed with the name of the tool or command used to change the image.
- By default, when you select a state, the states below it are dimmed. This way you can easily see which changes will be discarded if you continue working from the selected state.

- By default, selecting a state and then changing the image eliminates all states that come after it.
- If you select a state and then change the image, eliminating the states that came after, you can use the Undo command to undo the last change and restore the eliminated states.
- By default, deleting a state deletes that state and those that came after it. If you choose the Allow Non-Linear History option, deleting a state deletes only that state.



Revert to a previous image state


- Do any of the following:
 - Click the name of the state.
 - Choose Step Forward or Step Backward from the History panel menu or the Edit menu to move to the next or previous state.

Delete one or more image states

- Do one of the following:
 - Click the name of the state, and choose Delete from the History panel menu to delete that change and those that came after it.
 - Drag the state to the Delete icon  to delete that change and those that came after it.
 - Choose Clear History from the panel menu to delete the list of states from the History panel, without changing the image. This option doesn't reduce the amount of memory used by Photoshop.
 - Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and choose Clear History from the panel menu to purge the list of states without changing the image. If you get a message that Photoshop is low on memory, purging states is useful, because the command deletes the states from the Undo buffer and frees up memory. You can't undo the Clear History command.
 - Choose Edit > Purge > Histories to purge the list of states for all open documents. You can't undo this action.

Create or replace a document with an image state

- Do one of the following:
 - Drag a state or snapshot onto the Create a New Document From Current State button  in the History panel. The history list for the newly created document contains only the Duplicate State entry.
 - Select a state or snapshot, and click the Create a New Document From Current State button . The history list for the newly created document contains only the Duplicate State entry.
 - Select a state or snapshot, and choose New Document from the History panel menu. The history list for the newly created document contains only the Duplicate State entry.
 - Drag a state onto an existing document.

 *To save one or more snapshots or image states for use in a later editing session, create a new file for each state you save, and save each in a separate file. When you reopen your original file, plan to open the other saved files also. You can drag each file's initial snapshot to the original image to access the snapshots again from the original image's History panel.*

Set history options

You can specify the maximum number of items to include in the History panel and set other options to customize the panel.

1. Choose History Options from the History panel menu.

2. Select an option:

Automatically Create First Snapshot Automatically creates a snapshot of the initial state of the image when the document is opened.

Automatically Create New Snapshot When Saving Generates a snapshot every time you save.

Allow Non-Linear History Makes changes to a selected state without deleting the states that come after. Normally, when you select a state and change the image, all states that come after the selected one are deleted. In this way, the History panel can display a list of the editing steps in the order that they were made. By recording states in a nonlinear way, you can select a state, make a change to the image, and delete just that state. The change is appended at the end of the list.


Show New Snapshot Dialog By Default Forces Photoshop to prompt you for snapshot names even when you use the buttons on the panel.

Make Layer Visibility Changes Undoable By default, turning layer visibility on or off is not recorded as a history step and therefore can't be undone. Select this option to include layer visibility changes in history steps.

Set Edit History Log options

You may need to keep careful track of what's been done to a file in Photoshop, either for your own records, client records, or legal purposes. The Edit History Log helps you keep a textual history of changes made to an image. You can view the Edit History Log metadata using Adobe Bridge or the File Info dialog box.

You can choose to export the text to an external log file, or you can store the information in the metadata of edited files. Storing many editing operations as file metadata increases file size; such files may take longer than usual to open and save.

 *If you need to prove that the log file hasn't been tampered with, keep the edit log in the file's metadata, and then use Adobe Acrobat to digitally sign the log file.*

By default, history log data about each session is saved as metadata embedded in the image file. You can specify where the history log data is saved and the level of detail contained in the history log.

1. Choose Edit > Preferences > General (Windows) or Photoshop > Preferences > General (Mac OS).
2. Click the History Log preference to toggle from on to off or vice versa.
3. For the Save Log Items To option, choose one of the following:

Metadata Saves the history log as metadata embedded in each file.

Text File Exports the history log to a text file. You are prompted to name the text file and choose a location in which to store it.

Both Stores metadata in the file and creates a text file.

Note: *If you want to save the text file in a different location or save another text file, click the Choose button, specify where to save the text file, name the file if necessary, and click Save.*

4. From the Edit Log Items menu, choose one of the following options:

Sessions Only Keeps a record of each time you start or quit Photoshop and each time you open and close files (each image's filename is included). Does not include any information about edits made to the file.

Concise Includes the text that appears in the History panel in addition to the Sessions information.

Detailed Includes the text that appears in the Actions panel in addition to the Concise information. If you need a complete history of all changes made to files, choose Detailed.

[To the top](#)

Make a snapshot of an image


The Snapshot command lets you make a temporary copy (or *snapshot*) of any state of the image. The new snapshot is added to the list of snapshots at the top of the History panel. Selecting a snapshot lets you work from that version of the image.

Snapshots are similar to the states listed in the History panel, but they offer additional advantages:

- You can name a snapshot to make it easy to identify.
- Snapshots can be stored for an entire work session.
- You can compare effects easily. For example, you can take a snapshot before and after applying a filter. Then select the first snapshot, and try the same filter with different settings. Switch between the snapshots to find the settings you like best.
- With snapshots, you can recover your work easily. When you experiment with a complex technique or apply an action, take a snapshot first. If you're not satisfied with the results, you can select the snapshot to undo all the steps.

Note: Snapshots are not saved with the image—closing an image deletes its snapshots. Also, unless you select the Allow Non-Linear History option, selecting a snapshot and changing the image deletes all of the states currently listed in the History panel.

Create a snapshot

1. Select a state and do one of the following:
 - To automatically create a snapshot, click the Create New Snapshot button  on the History panel, or if Automatically Create New Snapshot When Saving is selected in the history options, choose New Snapshot from the History panel menu.
 - To set options when creating a snapshot, choose New Snapshot from the History panel menu, or Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Create New Snapshot button.
2. Enter the name of the Snapshot in the Name text box.
3. Choose the snapshot contents from the From menu:


Full Document Makes a snapshot of all layers in the image at that state

Merged Layers Makes a snapshot that merges all layers in the image at that state

Current Layer Makes a snapshot of only the currently selected layer at that state


Work with snapshots

- Do one of the following:
 - To select a snapshot, click the name of the snapshot or drag the slider at the left of the snapshot up or down to a different snapshot.

- To rename a snapshot, double-click the snapshot and enter a name.
- To delete a snapshot, select the snapshot and either choose Delete from the panel menu, click the Delete icon , or drag the snapshot to the Delete icon.


[To the top](#)

Paint with a state or snapshot of an image


The History Brush tool  lets you paint a copy of one image state or snapshot into the current image window. This tool makes a copy, or sample, of the image and then paints with it.

For example, you might make a snapshot of a change you made with a painting tool or filter (with the Full Document option selected when you create the snapshot). After undoing the change to the image, you could use the History Brush tool to apply the change selectively to areas of the image. Unless you select a merged snapshot, the History Brush tool paints from a layer in the selected state to the same layer in another state.

The History Brush tool copies from one state or snapshot to another, but only at the same location. In Photoshop, you can also paint with the Art History Brush tool to create special effects.

1. Select the History Brush tool .
2. Do one of the following in the options bar:
 - Specify the opacity and blending mode.
 - Choose a brush and set brush options.
3. In the History panel, click the left column of the state or snapshot to be used as the source for the History Brush tool.
4. Drag to paint with the History Brush tool.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Positioning with the Ruler tool

Position with the Ruler tool

[To the top](#)

Position with the Ruler tool


The Ruler tool  helps you position images or elements precisely. The Ruler tool calculates the distance between any two points in the workspace. When you measure from one point to another, a nonprinting line is drawn, and the options bar and Info panel show the following information:

- The starting location (X and Y)
- The horizontal (W) and vertical (H) distances traveled from the x and y axes
- The angle measured relative to the axis (A)
- The total length traveled (D1)
- The two lengths traveled (D1 and D2), when you use a protractor


All measurements except the angle are calculated in the unit of measure currently set in the Units & Rulers preference dialog box.

If your document has an existing measuring line, selecting the Ruler tool causes it to be displayed.

Measure between two points

1. Select the Ruler tool . (If the Ruler isn't visible, hold down the Eyedropper tool.)
2. Drag from the starting point to the ending point. Hold down the Shift key to constrain the tool to 45° increments.
3. To create a protractor from an existing measuring line, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) at an angle from one end of the measuring line, or double-click the line and drag. Hold down the Shift key to constrain the tool to multiples of 45°.

Edit a measuring line

1. Select the Ruler tool .
2. Do one of the following:
 - To resize the line, drag one end of an existing measuring line.
 - To move the line, place the pointer on the line away from either endpoint, and drag the line.
 - To remove the line, place the pointer on the line away from either endpoint, and drag the line out of the image, or click Clear in the tool options bar.

Note: You can drag out a measure line on an image feature that should be horizontal or vertical, and then choose Image > Image Rotation > Arbitrary. The correct angle of rotation required to straighten the image is automatically entered into the Rotate Canvas dialog box.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Positioning elements with snapping

Use snapping

[To the top](#)

Use snapping

Snapping helps with precise placement of selection edges, cropping marquees, slices, shapes, and paths. However, if snapping prevents you from correctly placing elements, you can disable it.

Enable or disable snapping

- Choose View > Snap. A check mark indicates that snapping is enabled.

 *To temporarily disable snapping while using the Move tool, hold down Ctrl.*

Specify what to snap to

- Choose View > Snap To, and choose one or more options from the submenu:

Guides Snaps to guides.

Grid Snaps to the grid. You cannot select this option when the grid is hidden.

Layer Snaps to the content in the layer.


Slices Snaps to slice boundaries. You cannot select this option when slices are hidden.

Document Bounds Snaps to the edges of the document.


All Selects all Snap To options.

None Deselects all Snap To options.

A check mark indicates that the option is selected and snapping is enabled.

 *If you want to enable snapping for only one option, make sure the Snap command is disabled, and then choose View > Snap To and choose an option. This automatically enables snapping for the selected option, and deselects all other Snap To options.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Grid and guides

Position with guides and the grid

[To the top](#)

Position with guides and the grid

Guides and the grid help you position images or elements precisely. Guides appear as nonprinting lines that float over the image. You can move and remove guides. You can also lock them so that you don't move them by accident.

Smart Guides help you align shapes, slices, and selections. They appear automatically when you draw a shape, or create a selection or slide. You can hide Smart Guides if you need to.

The grid is useful for laying out elements symmetrically. The grid appears by default as nonprinting lines but can also be displayed as dots.

Guides and grids behave in similar ways:

- Selections, selection borders, and tools snap to a guide or the grid when dragged within 8 screen (not image) pixels. Guides also snap to the grid when moved. You can turn this feature on and off.
- Guide spacing, along with guide and grid visibility and snapping, is specific to an image.
- Grid spacing, along with guide and grid color and style, is the same for all images.

Show or hide a grid, guides, or smart guides

- Do one of the following:
 - Choose View > Show > Grid.
 - Choose View > Show > Guides.
 - View > Show > Smart Guides.
 - Choose View > Extras. This command also shows or hides layer edges, selection edges, target paths, and slices.

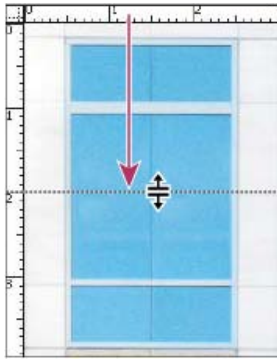
Place a guide

1. If the rulers are not visible, choose View > Rulers.

Note: For the most accurate readings, view the image at 100% magnification or use the Info panel.

2. Do one of the following to create a guide:

- Choose View > New Guide. In the dialog box, select Horizontal or Vertical orientation, enter a position, and click OK.
- Drag from the horizontal ruler to create a horizontal guide.




Dragging to create a horizontal guide

- Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag from the vertical ruler to create a horizontal guide.
- Drag from the vertical ruler to create a vertical guide.
- Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag from the horizontal ruler to create a vertical guide.
- Hold down Shift and drag from the horizontal or vertical ruler to create a guide that snaps to the ruler ticks. The pointer changes to a double-headed arrow when you drag a guide.

3. (Optional) If you want to lock all guides, choose View > Lock Guides.

Move a guide

1. Select the Move tool , or hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) to activate the Move tool.
2. Position the pointer over the guide (the pointer turns into a double-headed arrow).
3. Move the guide in any of the following ways:
 - Drag the guide to move it.
 - Change the guide from horizontal to vertical, or vice versa, by holding down Alt (Windows) or Option (Mac OS) as you click or drag the guide.
 - Align the guide with the ruler ticks by holding down Shift as you drag the guide. The guide snaps to the grid if the grid is visible and View > Snap To > Grid is selected.

Remove guides from the image

- Do one of the following:
 - To remove a single guide, drag the guide outside the image window.
 - To remove all guides, choose View > Clear Guides.

Set guide and grid preferences

1. Do one of the following:
 - (Windows) Choose Edit > Preferences > Guides, Grid, & Slices.
 - (Mac OS) Choose Photoshop > Preferences > Guides, Grid, & Slices.

2. For Color, choose a color for the guides, the grid, or both. If you choose Custom, click the color box, choose a color, and click OK.
3. For Style, choose a display option for guides or the grid, or both.
4. For Gridline Every, enter a value for the grid spacing. For Subdivisions, enter a value by which to subdivide the grid.

If desired, change the units for this option. The Percent option creates a grid that divides the image into even sections. For example, choosing 25 for the Percent option creates an evenly divided 4-by-4 grid.

5. Click OK.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Customizing keyboard shortcuts

[Define new keyboard shortcuts](#)


[Clear shortcuts from a command or tool](#)

[Delete a set of shortcuts](#)

[View a list of current shortcuts](#)

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

Photoshop lets you view a list of all shortcuts, and edit or create shortcuts. The Keyboard Shortcuts dialog box serves as a shortcut editor, and includes all commands that support shortcuts, some of which aren't addressed in the default shortcut set.

 In addition to using keyboard shortcuts, you can access many commands using context-sensitive menus that are relevant to the active tool, selection, or panel. To display a context-sensitive menu, right-click in the document window or panel.

[To the top](#)

Define new keyboard shortcuts

1. Do one of the following:

- Choose Edit > Keyboard Shortcuts.
- Choose Window > Workspace > Keyboard Shortcuts & Menus and click the Keyboard Shortcuts tab.

2. Choose a set of shortcuts from the Set menu at the top of the Keyboard Shortcuts & Menus dialog box.

3. Choose a shortcut type from the Shortcuts For menu:

Application Menus Lets you customize keyboard shortcuts for items in the menu bar.

Panel Menus Lets you customize keyboard shortcuts for items in panel menus.



Tools Lets you customize keyboard shortcuts for tools in the toolbox.

4. In the Shortcut column of the scroll list, select the shortcut you want to modify.

5. Type a new shortcut.

If the keyboard shortcut is already assigned to another command or tool in the set, an alert appears. Click Accept to assign the shortcut to the new command or tool and erase the previously assigned shortcut. After you reassign a shortcut, you can click Undo Changes to undo the change, or click Accept and Go To Conflict to assign a new shortcut to the other command or tool.

6. When you're finished changing shortcuts, do one of the following:

- To save all changes to the current set of keyboard shortcuts, click the Save Set button . Changes to a custom set are saved. If you're saving changes to the Photoshop Defaults set, the Save dialog box opens. Enter a name for the new set and click Save.
- To create a new set based on the current set of shortcuts, click the Save Set As button . In the Save dialog box, enter a name for

the new set in the Name text box, and click Save. The new keyboard shortcut set will appear in the pop-up menu under the new name.

- To discard the last saved change without closing the dialog box, click Undo.
- To return a new shortcut to the default, click Use Default.
- To discard all changes and exit the dialog box, click Cancel.

Note: If you haven't saved the current set of changes, you can click Cancel to discard all changes and exit the dialog box.


[To the top](#)

Clear shortcuts from a command or tool

1. Choose Edit > Keyboard Shortcuts.
2. In the Keyboard Shortcuts dialog box, select the command or tool name whose shortcut you want to delete.
3. Click Delete Shortcut.

[To the top](#)

Delete a set of shortcuts


1. Choose Edit > Keyboard Shortcuts.
2. In the Set pop-up menu, choose the shortcut set that you want to delete.
3. Click the Delete icon  and then click OK to exit the dialog box.

[To the top](#)

View a list of current shortcuts

To view a list of current shortcuts, export them to an HTML file, which you can display or print with a web browser.

1. Choose Edit > Keyboard Shortcuts.
2. From the Shortcuts For menu, choose a shortcut type: Application Menus, Panel Menus, or Tools.
3. Click Summarize.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Predefinições

Migração de predefinições de versões anteriores do Photoshop
Palavra de especialista: Migração de predefinições ao Photoshop CS6
Trabalhar com o gerenciador de predefinições

Migração de predefinições de versões anteriores do Photoshop

[Para o início](#)

Você pode migrar predefinições de versões anteriores do Photoshop para versões mais recentes. Com o comando Migrar predefinições, você pode migrar automaticamente pincéis, amostras, degradês, padrões e muito mais.

1. Selecione Editar > Predefinições > Migrar predefinições.
2. Clique em Sim quando solicitado a importar predefinições de uma versão anterior do Photoshop.
3. Clique em OK.

Trabalhar com o Gerenciador de Predefinições

[Para o início](#)

Sobre o Gerenciador de Predefinições

O Gerenciador de Predefinições permite gerenciar as bibliotecas de pincéis predefinidos, amostras, degradês, estilos, padrões, contornos, formas personalizadas e ferramentas predefinidas que acompanham o Photoshop. Por exemplo, use o Gerenciador de Predefinições para alterar o conjunto atual de itens predefinidos e para criar novas bibliotecas. Depois de carregar uma biblioteca no Gerenciador de Predefinições, você pode acessar seus itens em locais como a barra de opções, painéis, caixas de diálogo e outros.

Geralmente, quando se altera uma predefinição, o Photoshop solicita que as alterações sejam salvas como uma nova predefinição, para que permaneçam disponíveis a predefinição original e a alterada.

Cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão. Os arquivos predefinidos são instalados no computador dentro da pasta Predefinições na pasta do aplicativo Adobe Photoshop

Para abrir o Gerenciador de predefinição, escolha Editar > Predefinições > Gerenciador de Predefinição. Escolha uma opção no menu Tipo para alternar para um tipo de predefinição específico.

A configuração das predefinições pode ser ajustada clicando no botão de menu do painel e escolhendo um modo de exibição na seção superior do menu:

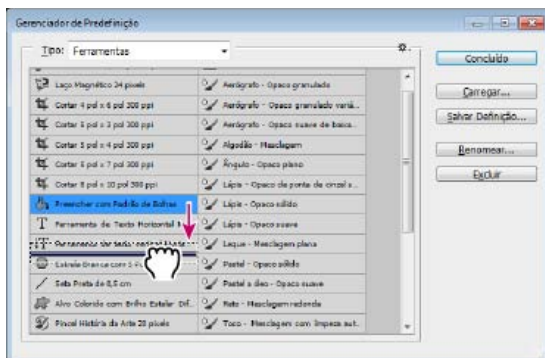
Somente Texto Exibe o nome de cada item predefinido.

Miniatura Pequena ou Miniatura Grande Exibe uma miniatura de cada item predefinido.

Lista Pequena ou Lista Grande Exibe o nome e a miniatura de cada item predefinido.

Traçar Miniatura Exibe um traçado da amostra de pincéis e a miniatura de pincéis de cada predefinição de pincel. (Essa opção está disponível somente para predefinições de pincel.)

Para reorganizar a lista de itens, arraste um item para cima ou para baixo na lista.



Reorganização das predefinições de ferramenta no Gerenciador de Predefinições

Nota: para excluir uma predefinição do Gerenciador de Predefinições, selecione-a e clique em Excluir. Use sempre o comando Redefinir para restaurar os itens padrão em uma biblioteca.

Carregamento de uma biblioteca de itens predefinidos

- Siga um destes procedimentos:
 - Clique no triângulo à direita do menu pop-up Tipo e escolha um arquivo de biblioteca na parte inferior do menu do painel. Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.
 - Para adicionar uma biblioteca à lista atual, clique em Carregar, selecione o arquivo da biblioteca a ser adicionado e clique em Carregar.
 - Para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente, escolha Substituir [*Tipo*] no menu do painel. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.

Nota: cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão.

Gerenciamento de itens predefinidos

Pode-se renomear ou excluir itens predefinidos, assim como criar ou restaurar bibliotecas de predefinições.

Como renomear itens predefinidos

1. Selecione um item predefinido. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários itens.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em Renomear e digite um novo nome para o pincel, a amostra e assim por diante.
 - Se o Gerenciador de Predefinições atualmente exibir predefinições como miniaturas, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome e clique em OK.
 - Se o Gerenciador de Predefinições atualmente exibir predefinições como uma lista ou somente texto, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome na linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Exclusão de itens predefinidos

- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um item predefinido e clique em Excluir.
 - Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique nos itens a serem excluídos.

Criação de uma nova biblioteca de predefinições

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para salvar todas as predefinições na lista como uma biblioteca, verifique se todos os itens estão selecionados.
 - Para salvar um subconjunto da lista atual como uma biblioteca, mantenha a tecla Shift pressionada e selecione os itens que deseja salvar.
2. Clique em Salvar Definição, escolha um local para a biblioteca, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições apropriada, no local de predefinição padrão, o nome da biblioteca aparecerá na parte inferior do menu do painel após a reinicialização do Photoshop.

Restauração da biblioteca padrão de itens predefinidos

- Escolha Redefinir no menu do painel. Pode-se substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Locais de predefinições padrão


1. O local padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição depende do seu sistema operacional.
 - Windows 7 e Windows Vista: [Unidade]:\Usuários\<usuário>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop [*número da versão*]\Predefinições.
 - Mac: <Usuário>/Biblioteca/Suporte para aplicativo/Adobe/Adobe Photoshop [*número da versão*]/Predefinições.
 - Windows XP: [Unidade]:\Document and Settings\<usuário>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop [*número da versão*]\Predefinições.
2. As predefinições que acompanham o Adobe Photoshop são armazenadas na pasta do programa Photoshop.

Exibição de Arquivos Ocultos no Windows

Os locais padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição ficam ocultos por padrão no Windows.

1. Para exibir arquivos ocultos no Windows XP:

- a. Vá para Iniciar > Painel de controle > Opções da pasta.
 - b. Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.
 - c. Clique em OK.
2. Para exibir arquivos ocultos no Windows Vista:
 - a. Vá para Iniciar > Painel de controle > Aparência e Personalização > Opções da pasta.
 - b. Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.
 - c. Clique em OK.
-

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Plug-ins

Sobre os módulos de plug-in

Os módulos de plug-in são programas desenvolvidos pela Adobe Systems e por outros desenvolvedores de software em conjunto com a Adobe Systems para adicionar recursos ao Photoshop. Vários plug-ins de importação, exportação e efeitos especiais acompanham o programa. Eles são instalados automaticamente na pasta Plug-in do Photoshop.

É possível selecionar uma pasta Plug-ins adicional para plug-ins compatíveis armazenados com outro aplicativo. Também é possível criar um atalho (Windows) ou uma réplica (Mac OS) para um plug-in armazenado em outra pasta do sistema. Em seguida, pode-se adicionar o atalho ou a réplica à pasta de plug-ins para usar esse plug-in com o Photoshop.

Depois de instalados, os módulos de plug-in aparecem como opções no menu Importar ou Exportar, como formatos de arquivos nas caixas de diálogo Salvar Como ou como filtros nos submenus de Filtro. O Photoshop pode armazenar diversos plug-ins. Entretanto, se a lista de módulos de plug-in instalados for muito grande, o Photoshop talvez não consiga relacionar todos os plug-ins em seus respectivos menus. Nesse caso, os plug-ins recém-instalados aparecerão no submenu Filtro > Outro.

Como instalar um módulo plug-in

No Mac OS, não é possível executar o Photoshop no ambiente Clássico. Os plug-ins originalmente planejados para uso no Mac OS9 não são exibidos.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para instalar um módulo de plug-in da Adobe Systems, use o instalador de plug-in, se fornecido. No Windows, você também pode instalar ou copiar o módulo para a pasta Plug-ins apropriada na pasta do programa Photoshop. No Mac OS, arraste uma cópia do módulo para a pasta Plug-ins apropriada na pasta do programa Photoshop. Verifique se os arquivos estão descompactados.
 - Para instalar um módulo de plug-in de terceiros, siga as instruções de instalação que acompanham o módulo. Se não for possível executar um plug-in de terceiros, talvez esse plug-in exija um número de série do Photoshop existente.

Seleção de uma pasta de plug-ins adicionais

1. Escolha Editar > Preferências > Plug-ins (Windows) ou Photoshop > Preferências > Plug-ins (Mac OS).
2. Selecione Pasta Adicional de Plug-ins.
3. Clique em Escolher e selecione uma pasta ou um diretório na lista. Não selecione um local na pasta Plug-ins. Para exibir o conteúdo de uma pasta, clique duas vezes no diretório (Windows) ou clique em Abrir (Mac OS).
4. Realce a pasta de plug-ins adicionais e clique em OK (Windows) ou Escolher (Mac OS).
5. Reinicie o Photoshop para que os plug-ins tenham efeito.

Como suprimir o carregamento de plug-ins

- Adicione um til ~ no início do nome do plug-in, da pasta ou do diretório. O arquivo (ou todos os arquivos da pasta) serão ignorados pelo aplicativo.

Visualização de informações sobre plug-ins instalados

- Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Ajuda > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Aumento de produtividade (JDI's) no CS6

O Photoshop CS6 introduz mais de 60 aperfeiçoamentos de produtividade, também conhecidos como recursos de Just Do It (JDI). Estas pequenas melhoras atendem a solicitações de longo prazo para clientes e se combinados podem aumentar muito a sua produtividade.

Nota: Para obter informações sobre novos recursos e aprimoramentos no Photoshop CC, consulte [Novidades no Photoshop CC](#).

Automação

[Para o início](#)

- Página de contato II restaurada como uma opção Automatizar
- Apresentação em PDF restaurada como uma opção Automatizar
- Composições de camada para PDF restaurada como uma opção de Scripts

Pincéis

[Para o início](#)

- Registre os traçados de pincel em ações com Permite a opção de Registrando de Ferramenta no menu de Painel Ações. (Como os traçados de pincel muitas vezes são únicos para cada projeto, certifique-se de desativar esta opção depois de registrar as ações em que isso for necessário.)
- Controle deslizante de brilho/contraste para texturas durante a pintura
- O cursor de ponta de pincel reflete a posição do pincel e a instabilidade de pontas arredondadas e capturadas
- Projeção de pincel para pontas estáticas
- Por padrão, a Dinâmica da cor permanece consistente para cada traçado

Nota: Para obter mais detalhes sobre a posição, a projeção e as opções dinâmicas de cores, consulte [Pinturas e padrões](#).

- A exibição superior (HUD) para alterar o tamanho do pincel e a rigidez também pode alterar a opacidade: Pressione Control+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS), e arraste para cima ou para baixo. (Nas Preferências gerais, é preciso cancelar a seleção Variar a Rigidez do Pincel Arredondado Baseada no Movimento de Vertical do HUD.)
- Tamanho do pincel máximo aumentado a 5000 pixels

Canais

[Para o início](#)

- Canais Divididos habilitados para documentos com camada única (para que seja possível dividir uma transparência simples)

seletor de cores

[Para o início](#)

- Permite colar no campo hexadecimal com # (por exemplo, #aabbcc) ou 0x (por exemplo, 0xAABBCC)
- Permite a atalho valores hexadecimais (por exemplo, #123)

Conta-gotas

[Para o início](#)

- Opção adicionada para ignorar camadas de ajuste no menu Amostra da barra de opções
- Opção adicionada à amostra da camada atual e abaixo do menu Amostra
- As opções de tamanho de amostra agora aparecem no menu de contexto para várias ferramentas de Conta-gotas (ponta preta ou branca em Níveis, e outros).

Formatos de arquivo

[Para o início](#)

- Lê mais profundidade de bits em arquivos de TIFF
- Adicionam as opções para encaminhar a transparência de OpenEXR ao abrir e salvar
- Lê o formato BIGTIFF (arquivos de TIFF com mais de 4 Gigabytes)
- Lê formatos de par de imagem estéreo comuns (JPS, MPO, PNS)

GPU

[Para o início](#)

- Maior estabilidade ao pré-qualificar os GPUs detectados antes do uso

Redimensionar imagem

[Para o início](#)

- A opção Bicúbica Automática seleciona automaticamente o melhor método de criação de uma nova amostra baseado no tipo redimensionamento

Importação

[Para o início](#)

- Scanner ImageKit (Mac OS) e suporte a câmera para importar imagens de mais dispositivos

Camadas

[Para o início](#)

- Menu Interpolação adicionado à barra de opções para o comando Transformação livre
- Adicionada opção de pontilhamento a Sobreposição de degradê e estilos de camada de Traçado do gradiente
- Adicionado 00 e Shift+ 00 atalhos para estabelecer a camada e a opacidade de preenchimento a 0%
- Travamento de modificação, modo de mesclagem, ou rótulo de cor de múltiplas camadas selecionadas simultâneos
- Ctrl/Command + J duplica grupos de camada selecionada (além das camadas)
- As dicas de ferramenta de camada incluem o nome de camada
- Novo comando Rasterizar estilo da camada mescla efeitos de camada na camada
- Os estilos de camada reordenados para refletir a ordem na qual se aplicam (inserir sombra projetada, por exemplo, em baixo de outros efeitos)
- Mostrar opções de Mesclar Se/Mesclagem, se as opções de mesclagem para Estilo de Camada tiverem sido personalizadas
- Alt/Opt + clique FX exhibe ou oculta todos os efeitos de camadas
- Opacidade correta e modo de mesclagem exibidos para camadas ocultas
- Ao renomear camadas, pressionar Tab vai para a próxima camada; Shift+Tab retornar para a anterior.
- Os nomes das camada de forma refletem o nome de ferramenta (por exemplo, "Retângulo 1")

Liquefazer

[Para o início](#)

- Adicionada aceleração de GPU da placa de vídeo
- Modos de interface de usuário Avançado e Básico adicionados
- Visibilidade de cursor Mac aperfeiçoada
- Opção adicionada para carregar a última malha
- Tamanho máximo do pincel Liquefazer aumentado para 15.000
- (Apenas inglês) Redimensione o pincel Liquefazer com os atalhos das teclas de colchete [], que agora correspondem a incrementos em qualquer lugar do Photoshop
- Ctrl (Windows) / Comando (Mac OS) alterna à lua
- Alt+ botão direito do mouse + arrastar muda o tamanho do pincel (Windows)
- Ctrl + Alt + clique + arrastar altera o tamanho do pincel (Mac OS)

Máscaras

[Para o início](#)

- Habilita ajustes para Inverter e Limites para máscaras em imagens de 32-bit/canais

Plug-ins

[Para o início](#)

- Pressione a tecla Shift durante a inicialização para desabilitar plug-ins opcionais ou de terceiros

Predefinições

[Para o início](#)

- Predefinição de Novo documento adicionada para dispositivos comuns (por exemplo, iPhone, iPad e outros)

- Adicionado novas predefinições de Mapa de degradê para a impressão tradicional de tons e divisão de tons
- Predefinições de ferramenta reorganizadas permanecem após o reinício
- Novas predefinições HDR Pro da RC Concepcion e Scott Kelby

Impressão

[Para o início](#)

- Adicionado botão Editar para o campo de descrição na caixa de diálogo Imprimir
- Permite o redimensionamento da caixa de diálogo imprimir e da janela de visualização da impressão
- Permite a personalização da cor de fundo da visualização na caixa de diálogo imprimir
- Permite o reposicionamento manual da área de impressão da página
- Oculta perfis de cor que são inapropriados para a impressora selecionada ao usar o Gerenciamento de Cor do Photoshop
- Reintroduzindo a Impressão de área selecionada; pode modificar a seleção na Caixa de diálogo Imprimir

Salvamento

[Para o início](#)

- A mensagem de aviso indica que as imagens de 16 bits não podem exibir o seu tamanho do arquivo na caixa de diálogo Salvar como JPEG

SDK

[Para o início](#)

- Adicionada a capacidade de acessar o nome de ferramenta associada ao nome de predefinição de ferramenta pelo script
- Adicionada a capacidade de devolver uma matriz de guias em um documento do script SDK

Seleções

[Para o início](#)

- Suporte a valores decimais da pena para Ferramenta Letreiro, Ferramenta Laço, e painel de Máscara (como a caixa de diálogo de Pena)
- O raio da pena é chamado novamente em Criar seleção da caixa de diálogo de demarcador

Transformar

[Para o início](#)

- A miniatura da camada continua para mostrar o ícone de Objeto inteligente ao transformar uma camada
- Arraste aprimorado de curvas de vetor
- Pode girar 90 graus com até x dimensão em pixel ímpar para evitar aterrissar em uma posição de meio pixel. (Para ativar este comportamento, Ferramentas de Vetor de Encaixe e Transformações à Grade de pixels devem estar selecionadas nas Preferências gerais.)
- Adicionado Tratamento de arquivos> Ignorar preferência de Metadados de Rotação para desativar a rotação automática de imagens baseadas em metadados de arquivo

Texto

[Para o início](#)

- Texto adicionado> Comando copiar Lorem Ipsum para inserir rapidamente o texto de espaço reservado
- Adicionada a configuração Mesclar cores de texto usando gama para mesclar camadas de texto com uma configuração de gama diferente do espaço de cor do documento. Para acessar esta opção, selecione Editar > Configurações de cor e clique em Mais Opções à direita. A configuração padrão, 1,45, mescla o texto mais corretamente do que as versões anteriores do Photoshop correspondendo melhor a outros aplicativos.

Observações: Ao selecionar Mesclar cores de texto usando gama, as camadas de texto do Photoshop CS6 ficarão diferentes das versões anteriores do Photoshop.

Interface do usuário

[Para o início](#)

- Novos comandos / comandos de Documento aberto disponíveis por guias de documento por clique no contexto (recurso antigo do Mac OS agora no Windows também)
- Adicionada caixa de seleção "Não mostrar novamente" adicionada para Limpar avisos
- Removida a barra de aplicativos e redução na barra de título arrastável de 30%

Atalhos do teclado

Imprimir

Galeria de desfoque (Campo, Íris, Tilt-Shift)

Dissolver

Ferramenta de corte

Grande angular adaptável

Esta lista apresenta atalhos úteis para alguns recursos do Photoshop.

Imprimir

[Para o início](#)

Para apagar as configurações de impressão, mantenha pressionada a barra de espaço enquanto seleciona Arquivo > Imprimir.

Galeria de desfoque (Campo, Íris, Tilt-Shift)

[Para o início](#)

H: Oculta temporariamente a IU da tela de desenho

M: Exibe temporariamente a máscara de desfoque

Dissolver

[Para o início](#)

M: Carrega a última malha

X: Ferramenta Espelho

Ferramenta Corte

[Para o início](#)

Clique duas vezes dentro da caixa de corte ou pressione Enter ou Return

Esc

X

I

Backspace ou Delete

O

Shift + O

Barra (/)

Shift+arrastar

Shift + Arrastar a alça do canto

Control (Windows) ou Command (Mac OS)

Control + girar

Shift + girar

Shift + arrastar imagem

Control + arrastar

Confirma o corte

Cancela o corte

Alterna a orientação da caixa de corte entre retrato e paisagem

(Apenas Creative Cloud) Imagem frontal ou ferramenta de Corte demarcado e ferramenta de Corte de perspectiva

Redefine a caixa de corte

Alterna entre as opções de sobreposição

Alterna entre as orientação de sobreposição para Triângulo e Espiral dourado

Oculta e mostra a área cortada

Cria uma nova caixa de corte

Restringir proporções

Chama a ferramenta Retificar

Impede que a caixa de corte encolha

Restringe a incrementos de 15 graus

Restringe a eixos de 45 graus

Desativa temporariamente o encaixe para a extremidade

Grande angular adaptável

[Para o início](#)

Atalhos para ferramenta

C: Ferramenta de restrição
Y: Ferramenta de restrição em polígono
M: Ferramenta Mover
H: Ferramenta Mão
Z: Ferramenta Zoom

Atalhos de controle

P: Visualizar
W: Exibir restrição
E: Mostrar Malha
T: Correção
S: Escala
F: Distância focal
R: Fator de corte
A: Como Foto

Atalhos ocultos não visíveis na interface

L: Alterna transparente fosco
X: Zoom temporário
E: Reverte para o canto do polígono adicionado opor último

Para mais atalhos do teclado

- [Atalhos de teclado padrão](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Noções básicas sobre imagens e cores

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Redimensionando imagens | CC, CS6

O comando Tamanho da imagem no Photoshop CC inclui um método para preservar detalhes e proporcionar melhor nitidez ao ampliar imagens.

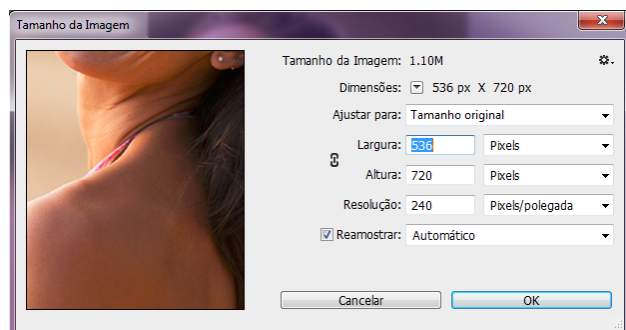


Além disso, a caixa de diálogo Tamanho da imagem no Photoshop CC foi atualizada para facilitar o uso.

- Uma janela exibe a imagem de visualização dos parâmetros de redimensionamento.
- Redimensionar a caixa de diálogo redimensiona a janela de visualização.
- A opção Estilos de escala é ativada e desativada no menu de equipamentos no canto superior direito da caixa de diálogo.
- No menu pop-up Dimensões, escolha unidades de medida diferentes para exibir as dimensões do resultado final.
- Clique no ícone de link para ativar ou desativar a opção restringir proporções.

Redimensionar imagens

[Para o início](#)



Redimensionando imagens

1. Escolha Imagem > Tamanho da imagem.
2. Siga um destes procedimentos para modificar a visualização da imagem:
 - Para alterar o tamanho da janela de visualização, arraste um canto da caixa de diálogo Tamanho da imagem e redimensione-a.
 - Para visualizar uma área diferente da imagem, arraste na visualização.
 - Para alterar a ampliação da visualização, clique em Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) na imagem de visualização para aumentar a ampliação. Clique em Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para diminuir a ampliação. Depois de clicar, a porcentagem da ampliação aparece brevemente próxima à parte inferior da imagem de visualização.
3. Para alterar a unidade de medida para a dimensão em pixels, clique no triângulo ao lado de Dimensões e escolha uma opção no menu.
4. Para manter a proporção original da medida de largura e altura, a opção Restringir proporções deve estar ativada. Se você quiser dimensionar a largura e a altura de forma independente uma da outra, clique no ícone Restringir proporções para desvinculá-las.

Nota: É possível alterar a unidade de medida para largura e altura escolhendo nos menus à direita das caixas de texto Largura e Altura.

5. Siga um destes procedimentos:

- Para alterar o tamanho da imagem ou a resolução e permitir que o número total de pixels seja ajustado proporcionalmente, verifique se Redefinir resolução está selecionado e, se necessário, escolha um método de interpolação no menu Redefinir resolução.
- Para alterar o tamanho da imagem ou a resolução sem alterar o número total de pixels de uma imagem, desmarque a opção Redefinir resolução.

6. (Opcional) No menu Ajustar para:

- Escolha uma predefinição para redimensionar a imagem.
- Escolha Resolução automática para redimensionar a imagem para uma saída específica de impressão. Na caixa de diálogo Resolução automática, especifique o valor de Tela e selecione uma Qualidade. É possível alterar a unidade de medida escolhendo no menu à direita da caixa de texto de Tela.

7. Insira valores para Largura e Altura. Para inserir valores em uma unidade de medida diferente, escolha nos menus ao lado das caixas de texto Largura e Altura.


O novo tamanho de arquivo da imagem é exibido na parte superior da caixa de diálogo Tamanho da imagem, com o tamanho de arquivo anterior entre parênteses.

8. Para alterar a Resolução, digite um novo valor. (Opcional) Você pode também escolher uma unidade de medida diferente.

9. Se a imagem apresentar camadas com estilos aplicados, selecione Redimensionar estilos no ícone de engrenagem para redimensionar os efeitos na imagem redimensionada. Essa opção apenas estará disponível se a opção Restringir proporções estiver selecionada.

10. Quando terminar de definir as opções, siga um destes procedimentos:

- Clique em OK.

 Para restaurar os valores iniciais exibidos na caixa de diálogo Tamanho da imagem, escolha Tamanho original no menu Ajustar para ou pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS), e clique em Redefinir.

Opções de redefinição de resolução | Photoshop CC

Automático O Photoshop escolhe o método de redefinição da resolução com base no tipo de documento e se a escala do documento aumenta ou diminui.

Preservar detalhes (ampliação) Quando este método é escolhido, um controle deslizante de Redução de ruído é disponibilizado para suavizar o ruído ao aumentar a escala da imagem.

Bicúbico mais suave (ampliação) Um bom método para aumentar imagens com base na interpolação Bicúbica, mas desenvolvido para produzir resultados mais suaves.

Bicúbico mais nítido (redução) Um bom método para reduzir o tamanho da imagem com base na interpolação Bicúbica, com nitidez aprimorada. Esse método mantém os detalhes em uma imagem com resolução redefinida. Se Bicúbico mais Nítido tornar nítido demais algumas áreas da imagem, tente usar o Bicúbico.

Bicúbico (gradientes mais suaves) Um método mais lento, porém, mais preciso, baseado no exame dos valores dos pixels adjacentes. Por usar cálculos mais complexos, Bicúbico produz gradações tonais mais suaves do que Pelo mais Próximo ou Bilinear.

Pelo mais próximo (arestas sólidas) Um método rápido e menos preciso de reproduzir pixels de uma imagem. Esse método preserva as arestas sólidas e produz um arquivo menor em ilustrações contendo arestas sem suavização de serrilhado. Entretanto, esse método pode produzir efeitos irregulares, que se tornam visíveis ao distorcer ou redimensionar uma imagem ou ao executar várias manipulações em uma seleção.

Bilinear Um método que adiciona pixels, calculando a média dos valores de cor dos pixels adjacentes. Produz resultados de qualidade média.

Para obter mais informações

- [Tamanho e resolução da imagem](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Image essentials

[About bitmap images](#)

[About vector graphics](#)

[Combining vector graphics and bitmap images](#)

[Color channels](#)

[Bit depth](#)

[Convert between bit depths](#)

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

[To the top](#)

About bitmap images

Bitmap images—technically called *raster images*—use a rectangular grid of picture elements (pixels) to represent images. Each pixel is assigned a specific location and color value. When working with bitmap images, you edit pixels rather than objects or shapes. Bitmap images are the most common electronic medium for continuous-tone images, such as photographs or digital paintings, because they can more efficiently represent subtle gradations of shades and color.

Bitmap images are resolution-dependent—that is, they contain a fixed number of pixels. As a result, they can lose detail and appear jagged if they are scaled to high magnifications on-screen or if they are printed at a lower resolution than they were created for.



Example of a bitmap image at different levels of magnification

Bitmap images sometimes require large amounts of storage space, and often need to be compressed to keep file sizes down when used in certain Creative Suite components. For instance, you compress an image file in its original application before you import it into a layout.

Note: In Adobe Illustrator, you can create bitmap effects in your artwork using effects and graphic styles.

[To the top](#)

About vector graphics

Vector graphics (sometimes called *vector shapes* or *vector objects*) are made up of lines and curves defined by mathematical objects called *vectors*, which describe an image according to its geometric characteristics.

You can freely move or modify vector graphics without losing detail or clarity, because they are resolution-independent—they maintain crisp edges when resized, printed to a PostScript printer, saved in a PDF file, or imported into a vector-based graphics application. As a result, vector graphics are the best choice for artwork, such as logos, that will be used at various sizes and in various output media.

The vector objects you create using the drawing and shape tools in Adobe Creative Suite are examples of vector graphics. You can use the Copy and Paste commands to duplicate vector graphics between Creative Suite components.

[To the top](#)

Combining vector graphics and bitmap images

When combining vector graphics and bitmap images in a document, it's important to remember that how your artwork looks on-screen isn't always

how it will look in its final medium (whether commercially printed, printed on a desktop printer, or viewed on the web). The following factors influence the quality of your final artwork:

Transparency Many effects add partially transparent pixels to your artwork. When your artwork contains transparency, Photoshop performs a process called *flattening* before printing or exporting. In most cases, the default flattening process produces excellent results. However, if your artwork contains complex, overlapping areas and you require high-resolution output, you will probably want to preview the effects of flattening.

Image Resolution The number of pixels per inch (ppi) in a bitmap image. Using too low a resolution for a printed image results in *pixelation*—output with large, coarse-looking pixels. Using too high a resolution (pixels smaller than what the output device can produce) increases the file size without increasing the quality of the printed output, and slows the printing of the artwork.

Printer resolution and screen frequency The number of ink dots produced per inch (dpi) and the number of lines per inch (lpi) in a halftone screen. The relationship between image resolution, printer resolution, and screen frequency determines the quality of detail in the printed image.

[To the top](#)

Color channels

Every Photoshop image has one or more *channels*, each storing information about color elements in the image. The number of default color channels in an image depends on its color mode. By default, images in Bitmap, Grayscale, Duotone, and Indexed Color mode have one channel; RGB and Lab images have three; and CMYK images have four. You can add channels to all image types except Bitmap mode images. For more information, see Color modes.

Channels in color images are actually grayscale images that represent each of the color components of an image. For example, an RGB image has separate channels for red, green, and blue color values.

In addition to color channels, *alpha channels*, can be added to an image for storing and editing selections as masks, and spot color channels can be added to add spot color plates for printing. For more information, see Channel basics.

[To the top](#)

Bit depth

Bit depth specifies how much color information is available for each pixel in an image. The more bits of information per pixel, the more available colors and more accurate color representation. For example, an image with a bit depth of 1 has pixels with two possible values: black and white. An image with a bit depth of 8 has 2^8 , or 256, possible values. Grayscale mode images with a bit depth of 8 have 256 possible gray values.

RGB images are made of three color channels. An 8-bit per pixel RGB image has 256 possible values for each channel which means it has over 16 million possible color values. RGB images with 8-bits per channel (bpc) are sometimes called 24-bit images (8 bits x 3 channels = 24 bits of data for each pixel).

In addition to 8-bpc images, Photoshop can also work with images that contain 16-bpc or 32-bpc. Images with 32-bpc are also known as high dynamic range (HDR) images.

Photoshop support for 16-bit images

Photoshop provides the following support for working with 16-bpc images:

- Working in Grayscale, RGB Color, CMYK Color, Lab Color, and Multichannel, modes.
- All tools in the toolbox, except the Art History Brush tool, can be used with 16-bpc images.
- Color and tonal adjustment commands are available
- You can work with layers, including adjustment layers, in 16-bpc images.
- Many Photoshop filters can be used with 16-bpc images.

To take advantage of certain Photoshop features, such as some filters, you can convert a 16-bpc image to an 8-bpc image. It's best if you do a Save As and convert a copy of the image file so the original file retains the full 16-bpc image data.

Understanding bit depth



Learn more with this excerpt from Adobe Photoshop for Photographers... [Read More](#)

<http://goo.gl/hu3Qn>



by **Martin Evening**

<http://www.martinevening.c...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

Convert between bit depths

- Do any of the following:
 - To convert between 8 bpc and 16 bpc, Choose Image > Mode > 16 Bits/Channel or 8 Bits/Channel.
 - To convert from 8 bpc or 16 bits to 32 bpc, choose Image > Mode > 32 Bits/Channel.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Image size and resolution

[About pixel dimensions and printed image resolution](#)

[File size](#)

[About monitor resolution](#)

[About printer resolution](#)

[Determine a suggested resolution for an image](#)

[View the print size on-screen](#)

[Resampling](#)

[Change pixel dimensions of an image](#)

[Change the print dimensions and resolution](#)

[What affects file size?](#)

For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

[To the top](#)

About pixel dimensions and printed image resolution

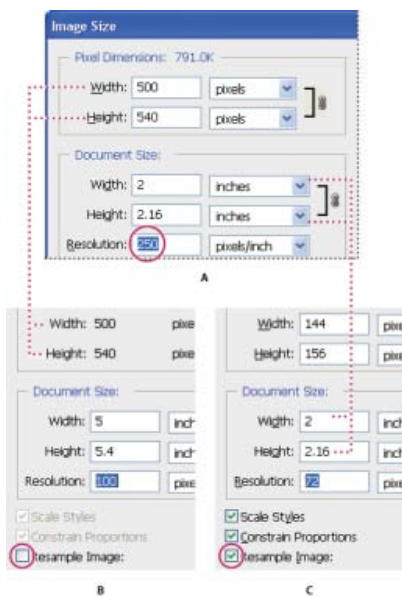
Pixel dimensions measure the total number of pixels along an image's width and height. Resolution is the fineness of detail in a bitmap image and is measured in pixels per inch (ppi). The more pixels per inch, the greater the resolution. Generally, an image with a higher resolution produces a better printed image quality.



Same image at 72-ppi and 300-ppi; inset zoom 200%

Unless an image is *resampled* (see [Resampling](#)), the amount of image data remains constant as you change either the print dimensions or resolution. For example, if you change the resolution of a file, its width and height change accordingly to maintain the same amount of image data.

In Photoshop, you can see the relationship between image size and resolution in the Image Size dialog box (choose Image >Image Size). Deselect Resample Image, because you don't want to change the amount of image data in your photo. Then change width, height, or resolution. As you change one value, the other two values change accordingly. With the Resample Image option selected, you can change the resolution, width, and height of the image to suit your printing or on-screen needs.



Pixel dimensions equal document (output) size times resolution.

A. Original dimensions and resolution **B.** Decreasing the resolution without changing pixel dimensions (no resampling) **C.** Decreasing the resolution at same document size decreases pixel dimensions (resampling).

Quickly display the current image size

If you want to quickly display a document's current image size, use the information box at the bottom of the document window.

- Position the pointer over the file information box, and hold down the mouse button.

[To the top](#)

File size

The file size of an image is the digital size of the image file, measured in kilobytes (K), megabytes (MB), or gigabytes (GB). File size is proportional to the pixel dimensions of the image. Images with more pixels may produce more detail at a given printed size, but they require more disk space to store and may be slower to edit and print. Image resolution thus becomes a compromise between image quality (capturing all the data you need) and file size.

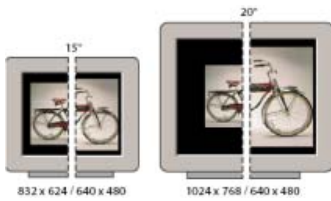
Another factor that affects file size is file format. Because of the varying compression methods used by GIF, JPEG, PNG, and TIFF file formats, file sizes can vary considerably for the same pixel dimensions. Similarly, color bit-depth and the number of layers and channels in an image affect file size.

Photoshop supports a maximum pixel dimension of 300,000 by 300,000 pixels per image. This restriction places limits on the print size and resolution available to an image.

[To the top](#)

About monitor resolution

Your monitor's resolution is described in pixel dimensions. For example, if your monitor resolution and your photo's pixel dimensions are the same size, the photo will fill the screen when viewed at 100%. How large an image appears on-screen depends on a combination of factors—the pixel dimensions of the image, the monitor size, and the monitor resolution setting. In Photoshop, you can change the image magnification on-screen, so you can easily work with images of any pixel dimensions.



A 620- by 400-pixel image displayed on monitors of various sizes and resolutions.

When preparing images for viewing on-screen, you should consider the lowest monitor resolution that your photo is likely to be viewed on.

[To the top](#)

About printer resolution

Printer resolution is measured in ink dots per inch, also known as dpi. Generally, the more dots per inch, the finer the printed output you'll get. Most inkjet printers have a resolution of approximately 720 to 2880 dpi. (Technically, inkjet printers produce a microscopic spray of ink, not actual dots like imagesetters or laser printers.)

Printer resolution is different from, but related to image resolution. To print a high quality photo on an inkjet printer, an image resolution of at least 220 ppi should provide good results.

Screen frequency is the number of printer dots or halftone cells per inch used to print grayscale images or color separations. Also known as *screen ruling* or *line screen*, screen frequency is measured in lines per inch (lpi)—or lines of cells per inch in a halftone screen. The higher the resolution of the output device, the finer (higher) a screen ruling you can use.

The relationship between image resolution and screen frequency determines the quality of detail in the printed image. To produce a halftone image of the highest quality, you generally use an image resolution that is from 1.5 to at most 2 times the screen frequency. But with some images and output devices, a lower resolution can produce good results. To determine your printer's screen frequency, check your printer documentation or consult your service provider.

Note: Some imagesetters and 600-dpi laser printers use screening technologies other than halftoning. If you are printing an image on a nonhalftone printer, consult your service provider or your printer documentation for the recommended image resolutions.



Screen frequency examples

A. 65 lpi: Coarse screen typically used to print newsletters and grocery coupons **B.** 85 lpi: Average screen typically used to print newspapers **C.** 133 lpi: High-quality screen typically used to print four-color magazines **D.** 177 lpi: Very fine screen typically used for annual reports and images in art books

[To the top](#)

Determine a suggested resolution for an image

If you plan to print your image using a halftone screen, the range of suitable image resolutions depends on the screen frequency of your output device. Photoshop can determine a recommended image resolution based on the screen frequency of your output device.

Note: If your image resolution is more than 2.5 times the screen ruling, an alert message appears when you try to print the image. This means that the image resolution is higher than necessary for the printer. Save a copy of the file, and then reduce the resolution.

1. Choose Image > Image Size.

2. Click Auto.
3. For Screen, enter the screen frequency for the output device. If necessary, choose a different unit of measurement. Note that the screen value is used only to calculate the image resolution, not to set the screen for printing.
4. For Quality, select an option:

Draft Produces a resolution that is the same as the screen frequency (no lower than 72 pixels per inch).

Good Produces a resolution 1.5 times the screen frequency.

Best Produces a resolution 2 times the screen frequency.

[To the top](#)

View the print size on-screen

- Do one of the following:
 - Choose View > Print Size.
 - Select the Hand tool or Zoom tool, and click Print Size in the options bar.

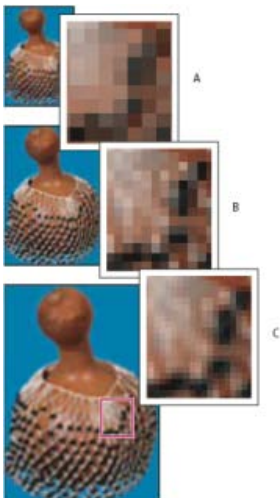
The image is redisplayed in its approximate printed size, as specified in the Document Size area of the Image Size dialog box. The size and resolution of your monitor affect the on-screen print size.

Note: The *Print Size* command is not available in the Creative Cloud version.

[To the top](#)

Resampling

Resampling is changing the amount of image data as you change either the pixel dimensions or the resolution of an image. When you *downsample* (decrease the number of pixels), information is deleted from the image. When you *resample up* (increase the number of pixels, or *upsample*), new pixels are added. You specify an *interpolation* method to determine how pixels are added or deleted.



Resampling pixels

A. Downsampled **B.** Original **C.** Resampled up (selected pixels displayed for each set of images)

Keep in mind that resampling can result in poorer image quality. For example, when you resample an image to larger pixel dimensions, the image loses some detail and sharpness. Applying the Unsharp Mask filter to a resampled image can help refocus the image details.

You can avoid the need for resampling by scanning or creating the image at a sufficiently high resolution. If you want to preview the effects of changing pixel dimensions on-screen or to print proofs at different resolutions, resample a duplicate of your file.

Photoshop resamples images using an *interpolation method* to assign color values to any new pixels based on the color values of existing pixels. You can choose which method to use in the Image Size dialog box.


Nearest Neighbor A fast but less precise method that replicates the pixels in an image. This method is for use with illustrations containing edges that are not anti-aliased, to preserve hard edges and produce a smaller file. However, this method can produce jagged effects, which become apparent when you distort or scale an image or perform multiple manipulations on a selection.

Bilinear A method that adds pixels by averaging the color values of surrounding pixels. It produces medium-quality results.

Bicubic A slower but more precise method based on an examination of the values of surrounding pixels. Using more complex calculations, Bicubic produces smoother tonal gradations than Nearest Neighbor or Bilinear.

Bicubic Smoother A good method for enlarging images based on Bicubic interpolation but designed to produce smoother results.

Bicubic Sharper A good method for reducing the size of an image based on Bicubic interpolation with enhanced sharpening. This method maintains the detail in a resampled image. If Bicubic Sharper oversharpens some areas of an image, try using Bicubic.


 You can specify a default interpolation method to use whenever Photoshop resamples image data. Choose *Edit > Preferences > General (Windows)* or *Photoshop > Preferences > General (Mac OS)*, and then choose a method from the *Image Interpolation Methods* menu.

[To the top](#)

Change pixel dimensions of an image

Changing an image's pixel dimensions affects not only its on-screen size but also its image quality and its printed characteristics—either its printed dimensions or its image resolution.

1. Choose *Image > Image Size*.
2. To maintain the current ratio of pixel width to pixel height, select *Constrain Proportions*. This option automatically updates the width as you change the height, and vice versa.
3. Under *Pixel Dimensions*, enter values for *Width* and *Height*. To enter values as percentages of the current dimensions, choose *Percent* as the unit of measurement. The new file size for the image appears at the top of the *Image Size* dialog box, with the old file size in parentheses.
4. Make sure that *Resample Image* is selected, and choose an interpolation method.
5. If your image has layers with styles applied to them, select *Scale Styles* to scale the effects in the resized image. This option is available only if you selected *Constrain Proportions*.
6. When you finish setting options, click *OK*.

 For best results when you produce a smaller image, downsample and apply the *Unsharp Mask* filter. To produce a larger image, rescan the image at a higher resolution.


[To the top](#)

Change the print dimensions and resolution

When creating an image for print media, it's useful to specify image size in terms of the printed dimensions and the image resolution. These two measurements, referred to as the *document size*, determine the total pixel count and therefore the file size of the image; document size also determines the base size at which an image is placed into another application. You can further manipulate the scale of the printed image using the Print command; however, changes you make using the Print command affect only the printed image, not the document size of the image file.

If you turn on resampling for the image, you can change print dimensions and resolution independently (and change the total number of pixels in the image). If you turn off resampling, you can change either the dimensions or the resolution—Photoshop adjusts the other value automatically to preserve the total pixel count. For the highest print quality, it's generally best to change the dimensions and resolution first, without resampling. Then resample only as necessary.

1. Choose Image > Image Size.
2. Change the print dimensions, image resolution, or both:
 - To change only the print dimensions or only the resolution and adjust the total number of pixels in the image proportionately, select Resample Image and then choose an interpolation method.
 - To change the print dimensions and resolution without changing the total number of pixels in the image, deselect Resample Image.
3. To maintain the current ratio of image width to image height, select Constrain Proportions. This option automatically changes the width as you change the height, and vice versa.
4. Under Document Size, enter new values for the height and width. If desired, choose a new unit of measurement. Note that for Width, the Columns option uses the width and gutter sizes specified in the Units & Rulers preferences.
5. For Resolution, enter a new value. If desired, choose a new unit of measurement.

 To restore the initial values displayed in the Image Size dialog box, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click Reset.

[To the top](#)


What affects file size?

File size depends on the pixel dimensions of an image and the number of layers it contains. Images with more pixels may produce more detail when printed, but they require more disk space to store and may be slower to edit and print. You should keep track of your file sizes to make sure the files are not becoming too large for your purposes. If the file is becoming too large, reduce the number of layers in the image or change the image size.

You can view the file size information for an image at the bottom of the application window.

Adobe also recommends

- [Managing layers](#)
- [Image information](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Acquiring images from cameras and scanners

Acquiring digital images from cameras

Import images from a digital camera using WIA (Windows only)

Importing scanned images

[To the top](#)

Acquiring digital images from cameras

You can copy images to your computer by connecting your camera or a media card reader to your computer.

- Use the Get Photos From Camera command in Adobe® Bridge® to download photos, and to organize, rename, and apply metadata to them.
- If your camera or the card reader appears as a drive on your computer, copy images directly to your hard disk or into Adobe Bridge.
- Use the software that came with your camera, Windows Image Acquisition (WIA), or Image Capture (Mac OS). For more information on using Windows Image Acquisition or Image Capture, see your computer documentation.

[To the top](#)

Import images from a digital camera using WIA (Windows only)

Certain digital cameras import images using Windows Image Acquisition (WIA) support. When you use WIA, Photoshop works with Windows and your digital camera or scanner software to import images directly into Photoshop.

1. Choose File > Import > WIA Support.
2. Choose a destination in which to save your image files on your computer.
3. Make sure that Open Acquired Images in Photoshop is selected. If you are importing a large number of images, or if you want to edit the images later, deselect Open Acquired Images.
4. To save the imported images directly into a folder whose name is the current date, select Unique Subfolder.
5. Click Start.
6. Select the digital camera from which to import images.

Note: If the name of your camera does not appear in the submenu, verify that the software and drivers were properly installed and that the camera is connected.

7. Choose the image or images you want to import:
 - Click the image from the list of thumbnails to import the image.
 - Hold down Shift and click multiple images to import them at the same time.
 - Click Select All to import all available images.
8. Click Get Picture to import the image.

Importing scanned images

To import scanned images, either open TIFF files saved from separate scanning software, or use a TWAIN or WIA interface directly in Photoshop. In either case, make sure to install the software necessary for your scanner. For installation instructions, see the documentation provided by the scanner manufacturer.

Note: Scanner drivers are supported by the scanner manufacturer, not Adobe. If you have problems with scanning, make sure that you are using the latest version of the scanner driver and software.

Import images from a separate scanning application

Most scanners come with software you can run outside of Photoshop, providing identical scanning options and quality. This method avoids issues caused by outdated TWAIN drivers. It can also improve efficiency, letting you edit images in Photoshop while scanning continues in the background.

1. Start the scanning software, and set options as desired. (In Mac OS, you can also use the [Image Capture](#) utility.)
2. Save scanned images in TIFF format.
3. In Photoshop, open the saved TIFF files.

 Some scanner software lets you designate Photoshop as the external editor for an image after a scanning is completed.

Import images using a TWAIN interface

TWAIN is a cross-platform interface for acquiring images captured by certain scanners, digital cameras, and frame grabbers.

1. Install the TWAIN software provided by the device manufacturer.
2. Download the Photoshop TWAIN plug-in for [Windows](#) or [Mac OS](#).

The plug-in supports 32-bit Windows and Mac OS. It also supports 64-bit Mac OS 10.6 if the scanner manufacturer provides 64-bit drivers. (Very few do, so most Mac OS users must run Photoshop in 32-bit mode.)

3. Choose File > Import, and select the device you want to use from the submenu.

Import images using a WIA interface (Windows only)

1. Choose File > Import > WIA Support.
2. Choose a destination on your computer for saving your image files.
3. Click Start.
4. Select Open Acquired Images In Photoshop (unless you have a large number of images to import, or if you want to edit the images at a later time).

5. Select Unique Subfolder if you want to save imported images in a folder named with the current date.

6. Select the scanner that you want to use.

Note: *If the name of your scanner does not appear in the submenu, verify that the software and drivers were properly installed and that the scanner is connected.*

7. Choose the kind of image you want to scan: Color Picture, Grayscale Picture, or Black And White Picture or Text.

 *To specify custom settings, select Adjust The Quality Of The Scanned Picture.*


8. Click Preview. If necessary, drag the handles of the bounding box to adjust the size of the crop.

9. Click Scan.

The scanned image is saved in BMP format.

Adobe also recommends

- Get photos from a digital camera or card reader into Adobe Bridge
- Navigate, open, and save images in Camera Raw
- About plug-in modules

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating, opening, and importing images

[Create an image](#)

[Duplicate an image](#)

[Open files](#)

[Open PDF files](#)

[Open an EPS file](#)

For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.


[To the top](#)

Create an image

1. Choose File > New.
2. In the New dialog box, type a name for the image.
3. (Optional) Choose document size from the Preset menu.

Note: To create a document with the pixel dimensions set for a specific device, click the Device Central button.

4. Set the width and height by choosing a preset from the Size menu or entering values in the Width and Height text boxes.

 To match the width, height, resolution, color mode, and bit depth of the new image to that of any open image, choose a filename from the bottom section of the Preset menu.

5. Set the Resolution, Color Mode, and bit depth.

If you've copied a selection to the clipboard, the image dimensions and resolution are automatically based on that image data.

6. Select a canvas color option:

White Fills the background layer with white, the default background color.

Background Color Fills the background layer with the current background color.

Transparent Makes the first layer transparent, with no color values. The resulting document has a single, transparent layer as its contents.

7. (Optional) If necessary, click the Advanced button to display more options.
8. (Optional) Under Advanced, choose a color profile, or choose Don't Color Manage This Document. For Pixel Aspect Ratio, choose Square unless you're using the image for video. In that case, choose another option to use non-square pixels.
9. When you finish, you can save the settings as a preset by clicking Save Preset, or you can click OK to open the new file.

[To the top](#)

Duplicate an image

You can duplicate an entire image (including all layers, layer masks, and channels) into available memory without saving to disk.

1. Open the image you want to duplicate.
2. Choose Image > Duplicate.
3. Enter a name for the duplicated image.
4. If you want to duplicate the image and merge the layers, select Duplicate Merged Layers Only. To preserve the layers, make sure this option is deselected.
5. Click OK.

[To the top](#)

Open files


You can open files using the Open command and Open Recent command. You can also open files into Photoshop from Adobe Bridge or Adobe® Photoshop® Lightroom™.

When opening certain files, such as camera raw and PDF, you specify settings and options in a dialog box before the files completely open in Photoshop.

In addition to still images, Photoshop® Extended users can open and edit 3D files, video and image sequence files. For more information, see Importing video files and image sequences (Photoshop Extended).

Note: Photoshop uses plug-in modules to open and import many file formats. If a file format does not appear in the Open dialog box or in the File > Import submenu, you may need to install the format's plug-in module.

Sometimes Photoshop may not be able to determine the correct format for a file. This can happen, for example, because the file has been transferred between two operating systems. Sometimes a transfer between Mac OS and Windows can cause the file format to be mislabeled. In such cases, you must specify the correct format in which to open the file.

 You can retain (where possible) layers, masks, transparency, compound shapes, slices, image maps, and editable type when bringing your Illustrator art into Photoshop. In Illustrator, export the art in the Photoshop (PSD) file format. If your Illustrator art contains elements that Photoshop doesn't support, the appearance of the artwork is preserved, but the layers are merged and the artwork is rasterized.

Open a file using the Open command

1. Choose File > Open.
2. Select the name of the file you want to open. If the file does not appear, select the option for showing all files from the Files Of Type (Windows) or Enable (Mac OS) pop-up menu.
3. Click Open. In some cases, a dialog box appears, letting you set format-specific options.

Note: If a color profile warning message appears, specify whether to use embedded profile as the working space, convert the document color to working space, or reverse the embedded profile. For more information, see Color-managing imported images.

Open a recently used file

- Choose File > Open Recent, and select a file from the submenu.

Note: To specify the number of files listed in the Open Recent menu, change the Recent File List Contains option in the File Handling preferences. Choose Edit > Preferences > File Handling (Windows), or Photoshop > Preferences > File Handling (Mac OS).

Specify the file format in which to open a file

If a file was saved with an extension that doesn't match its true format (for example, a PSD file saved with a .gif extension), or has no extension, Photoshop may not be able to open the file. Selecting the correct format will allow Photoshop to recognize and open the file.

- Do one of the following:
 - (Windows) Choose File > Open As, and select the file you want to open. Then choose the desired format from the Open As pop-up menu, and click Open.
 - (Mac OS) Choose File > Open, and choose All Documents from the Show pop-up menu. Then select the file you want to open, choose the desired file format from the Format pop-up menu, and click Open.

Note: If the file does not open, then the chosen format may not match the file's true format, or the file may be damaged.

[To the top](#)

Open PDF files

Adobe Portable Document Format (PDF) is a versatile file format that can represent both vector and bitmap data. It has electronic document search and navigation features. PDF is the primary format for Adobe Illustrator and Adobe Acrobat.

Some PDF files contain a single image, and others contain multiple pages and images. When you open a PDF file in Photoshop, you can choose which pages or images to open and specify rasterization options.

You can also import PDF data using the Place command, the Paste command, and the drag-and-drop feature. The page or image is placed on a separate layer as a Smart Object.

Note: The following procedure is only for opening generic PDF files in Photoshop. You don't need to specify options in the Import PDF dialog box, when opening Photoshop PDF files.

1. Do one of the following:
 - (Photoshop) Choose File > Open.
 - (Bridge) Select the PDF file and choose File >Open With > Adobe Photoshop. Skip to step 3.
2. In the Open dialog box, select the name of the file, and click Open.
3. Under Select in the Import PDF dialog box, select Pages or Images, depending on what elements of the PDF document you want to import.
4. Click the thumbnails to select the pages or images you want to open. Shift-click to select more than one page or image. The number of selected items appears under the preview window. If you're importing images, skip to step 8.

Note: Use the Thumbnail Size menu to adjust the thumbnail view in the preview window. The Fit Page option fits one thumbnail in the preview window. A scroll bar appears if there are multiple items.
5. To give the new document a name, type it in the Name text box. If you're importing more than one page or image, multiple documents open with the base name followed by a number.
6. Under Page Options, choose from the Crop To menu to specify what part of the PDF document to include:

Bounding Box Crops to the smallest rectangular region that includes all the text and graphics of the page. This option eliminates extraneous white space and any document elements outside the Trim Box.

Note: *Bounding Box will not crop white space that is part of a background created by the source application.*

Media Box Crops to the original size of the page.

Crop Box Crops to the clipping region (crop margins) of the PDF file.

Bleed Box Crops to the region specified in the PDF file for accommodating limitations inherent in production processes such as cutting, folding, and trimming.

Trim Box Crops to the region specified for the intended finished size of the page.

Art Box Crops to the region specified in the PDF file for placing the PDF data into another application.

7. Under Image Size, enter values (if necessary) for Width and Height:

- To preserve the aspect ratio of the pages as they're scaled to fit within the rectangle defined by the Width and Height values, select Constrain Proportions.
- To scale the pages exactly to the Width and Height values, deselect Constrain Proportions. Some distortion might occur when the pages are scaled.

When more than one page is selected, the Width and Height text boxes display the maximum width and height values of the selected pages. All pages are rendered at their original size if Constrain Proportions is selected and you don't change the Width and Height values. Changing the values will scale all pages proportionately as they're rasterized.

8. Specify the following options under Image Size:

Resolution Sets the resolution for the new document. See also About pixel dimensions and printed image resolution.

Mode Sets the color mode for the new document. See also Color modes.

Bit Depth Sets the bit depth for the new document. See also Bit depth.

The Width and Height values plus the Resolution determine the final pixel dimension of resulting document.

9. To suppress color profile warnings, select Suppress Warning.

10. Click OK.

[To the top](#)

Open an EPS file

Encapsulated PostScript (EPS) can represent both vector and bitmap data and is supported by virtually all graphic, illustration, and page-layout programs. The Adobe application that primarily produces PostScript artwork is Adobe Illustrator. When you open an EPS file containing vector art, it is *rasterized*—the mathematically defined lines and curves of the vector artwork are converted into the pixels or bits of a bitmap image.


You can also bring PostScript artwork into Photoshop using the Place command, the Paste command, and the drag-and-drop feature.

1. Choose File > Open.

2. Select the file you want to open, and click Open.
3. Indicate the desired dimensions, resolution, and mode. To maintain the same height-to-width ratio, select Constrain Proportions.
4. To minimize jagged lines at the edges of artwork, select Anti-aliased.

Adobe also recommends

- Adobe Bridge
- Mini Bridge
- About plug-in modules
- Processing images with Camera Raw

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Viewing images

[Change the screen mode](#)

[View another area of an image](#)

[Use the Rotate View tool](#)

[Disable trackpad gestures \(Mac OS\)](#)


[Use the Navigator panel](#)


[Zoom in or out](#)

[To the top](#)

Change the screen mode

You can use the screen mode options to view images on your entire screen. You can show or hide the menu bar, title bar, and scroll bars.


 Press the **F** key to quickly cycle through screen modes.

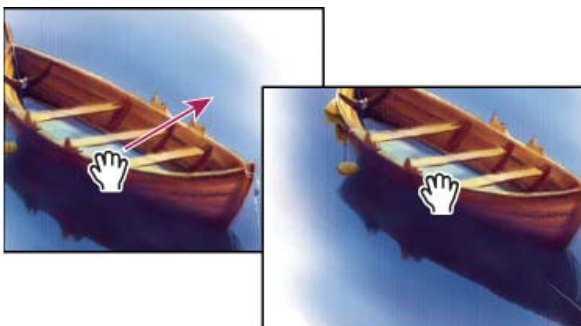
- Do one of the following:
 - To display the default mode (menu bar at the top and scroll bars on the side), choose **View > Screen Mode > Standard Screen Mode**. Or, click the Screen Mode button  in the Application bar, and select Standard Screen Mode from the pop-up menu.
 - To display a full-screen window with a menu bar and a 50% gray background, but no title bar or scroll bars, choose **View > Screen Mode > Full Screen Mode With Menu Bar**. Or, click the Screen Mode button in the Application bar, and select Full Screen Mode With Menu Bar from the pop-up menu.
 - To display a full-screen window with only a black background (no title bar, menu bar, or scroll bars), choose **View > Screen Mode > Full Screen Mode**. Or, click the Screen Mode button in the Application bar, and select Full Screen Mode from the pop-up menu.

[To the top](#)

View another area of an image

- Do one of the following:
 - Use the window scroll bars.
 - Select the Hand tool and drag to pan over the image. To use the Hand tool while another tool is selected, hold down the spacebar as you drag in the image.

 If your computer has OpenGL, you can use the Hand tool to flick the image in the direction you want to view. After a quick mouse gesture, the image will move as if you were continuously dragging. Enable this feature by choosing **Edit > Preferences > General (Windows)** or **Photoshop > Preferences > General (Mac OS)** and then select **Enable Flick Panning**.



Dragging the Hand tool to view another area of an image


- Drag the colored box (proxy view area) in the Navigator panel.

[To the top](#)

Use the Rotate View tool

You use the Rotate View tool to rotate the canvas non-destructively; it does not transform the image. Rotating the canvas can be useful for any number of reasons, including facilitating easier painting or drawing. (OpenGL is required.)

 *You can also use rotate gestures on MacBook computers with multi-touch trackpads.*

1. In the toolbox, select the Rotate View tool . (If the tool isn't visible, hold down the Hand tool.)
2. Do any of the following:
 - Drag in the image. A compass will indicate north in the image, regardless of the current canvas angle.
 - In the options bar, enter degrees in the Rotation Angle field.
 - Click or drag the circular Set Angle of Rotation control.
3. To restore the canvas to the original angle, click Reset View.

For a video on the Rotate View tool and other workspace tips, see www.adobe.com/go/lrvid4001_ps. (Discussion of the Rotate View tool begins at the 5:10 mark.)

[To the top](#)

Disable trackpad gestures (Mac OS)

If you have a MacBook computer with a multi-touch trackpad, you can use the trackpad to flick, rotate, or zoom images. This functionality can greatly increase your efficiency, but you can disable it if inadvertent changes occur.


1. Choose Photoshop > Preferences > Interface (Mac OS).
2. In the General section, deselect Enable Gestures.

[To the top](#)

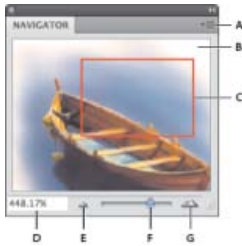
Use the Navigator panel

You use the Navigator panel to quickly change the view of your artwork using a thumbnail display. The colored box in the Navigator (called the *proxy view area*) corresponds to the currently viewable area in the window.

- Do one or more of the following:
 - To display the Navigator panel, select Window > Navigator.
 - To change the magnification, type a value in the text box, click the Zoom Out or Zoom In button, or drag the zoom slider.
 - To move the view of an image, drag the proxy view area in the image thumbnail. You can also click the image thumbnail to designate the viewable area.

 *To simultaneously set the size and position of the proxy area, Control-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) in the image thumbnail.*

- To change the color of the proxy view area, select Panel Options from the panel menu. Select a preset color from the Color pop-up menu, or click the color box to choose a custom color.





Navigator panel

A. Panel menu button **B.** Thumbnail display of artwork **C.** Proxy preview area **D.** Zoom text box **E.** Zoom Outbutton **F.** Zoom slider **G.** Zoom Inbutton

[To the top](#)

Zoom in or out

Use the Zoom tool  or the View menu commands to zoom in or zoom out of an image. When you use the Zoom tool, each click magnifies or reduces the image to the next preset percentage and centers the display around the point you click. When the image has reached its maximum magnification level of 3200% or minimum size of 1 pixel, the magnifying glass appears empty.

 To view images most accurately, precisely revealing sharpening, layer effects, and other adjustments, see [Display images at 100%](#).

Set Zoom tool preferences

1. Choose Edit > Preferences > Performance (Windows) or Photoshop > Preferences > Performance (Mac OS). In the GPU Settings section, select Enable OpenGL Drawing.

Note: Some Zoom tool preferences require OpenGL. If Enable OpenGL Drawing is unavailable, your video card does not support this technology.

2. In the General preferences, select any of the following:

Animated Zoom Enables continuous zooming while holding down the Zoom tool




Zoom Resizes Windows See [Automatically resize the window when zooming](#).

Zoom With Scroll Wheel Enables zooming with the scroll wheel on your mouse.

Zoom Clicked Point To Center Centers the zoom view on the clicked location.

Zoom a preset amount

- Do any of the following:

- Select the Zoom tool , and click either the Zoom In  or Zoom Out button  in the options bar. Then, click the area you want to zoom in or out.

 To quickly switch to zoom out mode, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS).

- Choose View > Zoom In or View >Zoom Out. The Zoom In or Zoom Out command becomes unavailable when the maximum image magnification or reduction is reached.
- Set the zoom level at the lower left corner of the document window or in the Navigator panel.


Display images at 100%

A zoom setting of 100% provides the most accurate view, because each image pixel is displayed by one monitor pixel. (At other zoom settings, image pixels are interpolated to a different amount of monitor pixels.)

- Do one of the following:
 - Double-click the Zoom tool in the toolbox.
 - (Creative Cloud) Choose View > 100% or, click 100% in either the Zoom tool or Hand tool options bar.
 - Choose View > Actual Pixels or, click Actual Pixels in either the Zoom tool or Hand tool options bar.
 - Enter 100% in the Status Bar and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

 *The 100% view of an image displays an image as it will appear in a web browser (at the current monitor resolution).*

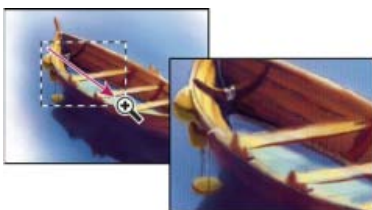
Zoom continuously

 *To zoom continuously, your video card must support OpenGL, and Animated Zoom must be selected in the General preferences.*

- Select the Zoom tool, and then do any of the following:
 - Click and hold in the image to zoom in. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to zoom out.
 - In the options bar, select Scrubby Zoom. Then drag to the left in the image to zoom out, or to the right to zoom in.

Magnify a specific area

1. Select the Zoom tool.
2. Drag over the part of the image that you want to magnify.



Dragging the Zoom tool to magnify the view of an image

The area inside the zoom marquee is displayed at the highest possible magnification. To move the marquee around the artwork in Photoshop, begin dragging a marquee and then hold down the spacebar.

Temporarily zoom an image

1. Hold down the H key, and then click in the image and hold down the mouse button.

The current tool changes to the Hand tool, and the image magnification changes as follows:

- If the entire image originally fit within the document window, the image zooms in to fit the window.
- If only a portion of the image was originally visible, the image zooms out. Drag the zoom marquee to magnify a different part of the image.

2. Release the mouse button and then the H key.

The image returns to the previous magnification and tool.

Automatically resize the window when zooming

- With the Zoom tool active, select **Resize Windows To Fit** in the options bar. The window is resized when you magnify or reduce the view of the image.

When **Resize Windows To Fit** is deselected (the default), the window maintains a constant size regardless of the image magnification. This can be helpful when using smaller monitors or working with tiled views.

Note: To automatically resize the window when using keyboard shortcuts for zooming, choose **Edit > Preferences > General (Windows)** or **Photoshop > Preferences > General (Mac OS)**. Then select the **Zoom Resizes Windows**.

Fit an image to the screen


- Do one of the following:
 - Double-click the Hand tool in the toolbox.
 - Choose **View > Fit On Screen**.
 - Select a zoom tool or the Hand tool, and click the **Fit On Screen** button in the options bar.These options scale both the zoom level and the window size to fit the available screen space.

Hide the pixel grid

Over 500% magnification, the image's pixel grid becomes visible by default. To hide the grid, do the following.

- Choose **View > Show**, and deselect **Pixel Grid**.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Color and monochrome adjustments using channels

Mix color channels

[To the top](#)

Mix color channels

Using the Channel Mixer adjustment, you can create high-quality grayscale, sepia tone, or other tinted images. You can also make creative color adjustments to an image. To create high-quality grayscale images, choose the percentage for each color channel in the Channel Mixer adjustment. To convert a color image to grayscale and add tinting to the image, use the Black & White command (see [Convert a color image to black and white](#)).


The Channel Mixer adjustment options modify a targeted (output) color channel using a mix of the existing (source) color channels in the image. Color channels are grayscale images representing the tonal values of the color components in an image (RGB or CMYK). When you use the Channel Mixer, you are adding or subtracting grayscale data from a source channel to the targeted channel. You are not adding or subtracting colors to a specific color component as you do with the Selective Color adjustment.

Channel Mixer presets are available from the Preset menu in the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5). Use the default Channel Mixer presets to create, save, and load custom presets.

Mix color channels

1. In the Channels panel, select the composite color channel.

2. To access the Channel Mixer adjustment, do one of the following:

- Click the Channel Mixer icon  in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Channel Mixer. Click OK in the New Layer dialog box.
- (CS5) Click a Channel Mixer preset in the Adjustments panel.

Note: You can also choose Image > Adjustments > Channel Mixer. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.

3. Do one of the following:

- In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), choose a channel from the Output Channel menu in which to blend one or more existing channels.
- (CC, CS6) In the Properties panel, choose a Channel Mixer preset from the Preset menu.

Choosing an output channel sets the source slider for that channel to 100% and all other channels to 0%. For example, choosing Red as the output channel sets the Source Channels sliders to 100% for Red, and to 0% for Green and Blue (in an RGB image).

4. To decrease the channel's contribution to the output channel, drag a source channel slider to the left. To increase the channel's contribution, drag a source channel slider to the right or enter a value between -200% and +200% in the box. Using a negative value inverts the source channel before adding it to the output channel.

Photoshop displays the total value of the source channels in the Total field. If the combined channel values are above 100%, Photoshop displays a warning icon next to the total.

5. Drag the slider or enter a value for the Constant option.

This option adjusts the grayscale value of the output channel. Negative values add more black, and positive values add more white. A -200% value makes the output channel black, and a +200% value makes the output channel white.

You can save Channel Mixer dialog box settings for reuse on other images. See Save adjustment settings and Reapply adjustment settings.

Create monochrome images from RGB or CMYK images

Monochrome images display color channels as gray values. Adjust the percentage of each source channel to fine-tune the overall grayscale image.

1. In the Channels panel, select the composite color channel.
2. Apply a Channel Mixer adjustment.
3. In the Adjustments panel (CS5) or the Properties panel (CC, CS6) do one of the following:

- Select Monochrome.
- Select one of the default presets from the Channel Mixer menu:

Black & White Infrared (RGB)

Red=-70%, Green=200%, Blue=-30%

Black & White With Blue Filter (RGB)

Red=0%, Green=0%, Blue=100%

Black & White With Green Filter (RGB)

Red=0%, Green=100%, Blue=0%

Black & White With Orange Filter (RGB)

Red=50%, Green=50%, Blue=0%

Black & White With Red Filter (RGB)


Red=100%, Green=0%, Blue=0%

Black & White With Yellow Filter (RGB)

Red=34%, Green=66%, Blue=0%

4. To control the amount of detail and contrast in the images before you convert them to grayscale, use the source channel sliders.

Before adjusting the percentages of the source channels, view how each source channel affects the monochrome image. For example, in RGB, view the image with the Red channel set to +100% and the Green and Blue source channels set to 0%. Then, view the image with the Green source channel set to +100% and the other two channels set to 0%. Finally, view the image with Blue source channel set to +100% and the other channels set to 0%.

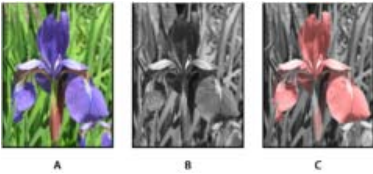
 *The Total value displays the total percentage of the source channels. For best results, adjust the source channels so the combined values equal 100%. If the combined values are above 100%, a warning icon appears next to the total, indicating that the processed image will be brighter than the original, possibly removing highlight detail.*

5. (Optional) Drag the slider or enter a value for the Constant option.

This option adjusts the grayscale value of the output channel. Negative values add more black, and positive values add more white. A -200% value makes the output channel black; a +200% value makes the output channel white.


Create a hand-tinted appearance for specific image elements

1. In the Channels panel, select the composite color channel.
2. Apply a Channel Mixer adjustment.
3. In the Adjustments panel (CS5) or the Properties panel (CC, CS6), select and then deselect Monochrome.
4. Choose an Output Channel option, and adjust the source channel sliders. (Repeat this step as desired for each output channel.)



A. Original color image **B.** Selecting Monochrome creates grayscale image **C.** Deselecting Monochrome and mixing channels tints elements of grayscale image

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Viewing multiple images

View images in multiple windows

Match zoom and location in multiple images

[To the top](#)

View images in multiple windows

The document window is where your images appear. You can open multiple windows to display different images or different views of the same one. A list of open windows appears in the Window menu. To bring an open image to the front, choose the file name from the bottom of the Window menu. Available memory may limit the number of windows per image.

1. Choose Window > Arrange > New Window For *[Image File Name]*.
2. If you want to arrange the windows, choose Window > Arrange and then choose one of the following:


Cascade Displays undocked windows stacked and cascading from the upper-left to the lower right of the screen.

Tile Displays windows edge to edge. As you close images, the open windows are resized to fill the available space.

Float in Window Allows image to float freely.

Float All in Windows Floats all images.

Consolidate All to Tabs Shows one image in full screen and minimizes the other images to tabs.

 You can use the Hand tool's Scroll All Windows option to scroll through all open images. Select it in the options bar and drag in one image to scroll through all visible images.

[To the top](#)

Match zoom and location in multiple images

Match only zoom

1. Open one or more images, or open one image in multiple windows.
2. Choose Window > Arrange > Tile to display the images edge to edge.
3. Select the Zoom tool, and then do one of the following:
 - Select Zoom All Windows in the options bar, and then click one of the images. The other images zoom in or out the same relative amount.
 - Choose Window > Arrange > Match Zoom. Hold down the Shift key and click one of the images. The other images zoom in or out at the same magnification.

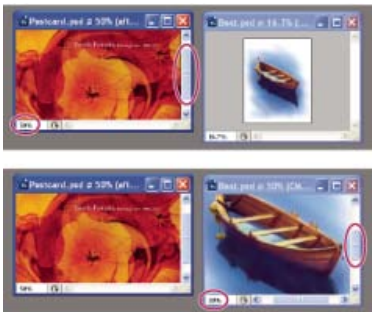
Match only location

1. Open one or more images, or open one image in multiple windows.
2. Choose Window > Arrange > Tile.
3. Do either of the following:
 - Choose Window > Arrange > Match Location.
 - Select the Hand tool, select Scroll All Windows in the options bar, and then drag to view another area in one of the images. (To temporarily enable this option, hold down the Shift key while dragging with the Hand tool.)

Note: Photoshop automatically scrolls to the same relative location on the horizontal and vertical axes. You may need to manually scroll to reveal the edges of images.

Match zoom and location


1. Open one or more images, or open one image in multiple windows.
2. Choose Window > Arrange > Tile.
3. Choose Window > Arrange > Match All.



Without Match All command (top), and with Match All command (bottom) selected

4. Select the Zoom tool or the Hand tool.
5. Select one of the images, hold down the Shift key, and click in or drag an area of an image. The other images are magnified to the same percentage and snap to the area you clicked.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Image information

Work with the Info panel
Display file information in the document window

[To the top](#)

Work with the Info panel

The Info panel shows the color values beneath the pointer and, depending on the tool in use, gives other useful information. The Info panel also displays a hint on using the selected tool, gives document status information, and can display 8-bit, 16-bit, or 32-bit values.

The Info panel displays the following information:

- Depending on the option you specify, the Info panel displays 8-bit, 16-bit, or 32-bit values.
- When displaying CMYK values, the Info panel displays an exclamation point next to the CMYK values if the color beneath the pointer or color sampler is out of the printable CMYK color gamut.
- When a marquee tool is being used, the Info panel displays the *x* and *y* coordinates of the pointer position and the width (*W*) and height (*H*) of the marquee as you drag.
- When the Crop tool or Zoom tool is being used, the Info panel displays the width (*W*) and height (*H*) of the marquee as you drag. The panel also shows the angle of rotation of the crop marquee.
- When the Line tool, the Pen tool, or Gradient tool is being used, or when a selection is being moved, the Info panel displays the *x* and *y* coordinates of your starting position, the change in *X* (*DX*), the change in *Y* (*DY*), the angle (*A*), and the length (*D*) as you drag.
- When a two-dimensional transformation command is being used, the Info panel displays the percentage change in width (*W*) and height (*H*), the angle of rotation (*A*), and the angle of horizontal skew (*H*) or vertical skew (*V*).
- When any color adjustment dialog box (for example, Curves) is being used, the Info panel displays before-and-after color values for the pixels beneath the pointer and beneath color samplers.
- If the Show Tool Hints option is enabled, you see hints for using the tool selected in the toolbox.
- Depending on the options selected, the Info panel displays status information, such as document size, document profile, document dimensions, scratch sizes, efficiency, timing, and current tool.

Use the Info panel


The Info panel displays file information about an image and also provides feedback about the color values as you move a tool pointer over an image. Make sure the Info panel is visible in your workspace if you want to view information while dragging in the image.

1. (Optional) Do one of the following if you need to display the Info panel:

- Click the Info panel tab if it's docked with other panels.
- Choose Window > Info. File information about the image is displayed at the bottom of the Info panel. You can change the information displayed by clicking the triangle in the upper right corner of the panel and choosing Panel Options from the panel menu.

2. Set the options for the information you want displayed in the Info Panel by doing any of the following:

- Choose Panel Options from the Info panel menu and specify options in the Info Panel Options dialog box.
- Click an eyedropper icon and choose display options from the pop-up menu. You can also use the pop-up menu to specify whether the Info panel displays 8-bit, 16-bit, or 32-bit values.

- Click the cursor coordinates icon  and choose a unit of measurement.

3. Select a tool.

4. Move the pointer in the image, or drag in the image to use the tool. The following information may appear, depending on which tool you're using:

Displays the numeric values for the color beneath the pointer.

Displays the *x* and *y* coordinates of the pointer.

Displays the width (W) and height (H) of a marquee or shape as you drag, or the width and height of an active selection.

Change the Info panel options

1. Click the triangle in the upper right corner to open the Info panel menu and choose Panel Options.

2. In the Info Panel Options dialog box, for First Color Readout, choose one of the following display options:


Actual Color Displays values in the current color mode of the image.

Proof Color Displays values for the output color space of the image.

A color mode Displays the color values in that color mode.

Total Ink Displays the total percentage of all CMYK ink at the pointer's current location, based on the values set in the CMYK Setup dialog box.

Opacity Displays the opacity of the current layer. This option does not apply to the background.

 You can also set the readout options by clicking the eyedropper icon in the Info panel. In addition to the First Color Readout options, you can also display 8-bit, 16-bit, or 32-bit values.

3. For Second Color Readout, choose a display option from the list in step 2. For the second readout, you can also click the eyedropper icon in the Info panel and choose readout options from the pop-up menu.



Clicking an eyedropper icon and choosing a readout mode from the pop-up menu

4. For Ruler Units, choose a unit of measurement.

5. Under Status information, select from the following to display file information in the Info panel:

Document Sizes Displays information on the amount of data in the image. The number on the left represents the printing size of the image—approximately the size of the saved, flattened file in Adobe Photoshop format. The number on the right indicates the file's approximate

size including layers and channels.

Document Profile Displays the name of the color profile used by the image.

Document Dimensions Displays the dimensions of the image.

Scratch Sizes Displays information on the amount of RAM and the scratch disk used to process the image. The number on the left represents the amount of memory that is currently being used by the program to display all open images. The number on the right represents the total amount of RAM available for processing images.

Efficiency Displays the percentage of time spent performing an operation instead of reading or writing to the scratch disk. If the value is below 100%, Photoshop is using the scratch disk and is therefore operating more slowly.

Timing Displays the amount of time it took to complete the last operation.

Current Tool Displays the name of the active tool.

Measurement Scale Displays the scale of the document.

6. (Optional) Select Show Tool Hints to display a hint for using a selected tool at the bottom of the Info panel.

7. Click OK.

 To change measurement units, click the crosshair icon in the Info panel and choose from the menu.

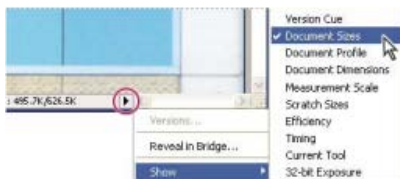
[To the top](#)

Display file information in the document window

The status bar is located at the bottom of every document window and displays useful information—such as the current magnification and file size of the active image, and brief instructions for using the active tool.

Note: You can also view copyright and authorship information that has been added to the file. This information includes standard file information and Digimarc watermarks. Photoshop automatically scans opened images for watermarks using the Digimarc Detect Watermark plug-in. If a watermark is detected, Photoshop displays a copyright symbol in the image window's title bar and updates the Copyright fields of the File Info dialog box.

1. Click the triangle in the bottom border of the document window.



File information view options when Version Cue is enabled

2. Choose a view option from the pop-up menu:

Note: If you have Version Cue enabled, choose from the Show submenu.

Version Cue Displays the Version Cue workgroup status of your document, such as open, unmanaged, unsaved, and so forth. This option

is available only if you have Version Cue enabled.

document size: *viewing*Document Sizes Information on the amount of data in the image. The number on the left represents the printing size of the image—approximately the size of the saved, flattened file in Adobe Photoshop format. The number on the right indicates the file's approximate size, including layers and channels.

Document Profile The name of the color profile used by the image.

document dimension, *viewing*Document Dimensions The dimensions of the image.

Measurement Scale The scale of the document.


scratch size, *viewing*Scratch Sizes Information on the amount of RAM and the scratch disk used to process the image. The number on the left represents the amount of memory currently being used by the program to display all open images. The number on the right represents the total amount of RAM available for processing images.

Efficiency The percentage of time actually spent performing an operation instead of reading or writing to the scratch disk. If the value is below 100%, Photoshop is using the scratch disk and is therefore operating more slowly.


Timing The time it took to complete the last operation.

tools: *viewing* currentCurrent Tool The name of the active tool.

32-bit Exposure Option for adjusting the preview image for viewing 32-bits-per-channel high dynamic range (HDR) images on your computer monitor. The slider is available only when the document window displays an HDR image.

 *Click the file information area of the status bar to display document width, height, channels, and resolution. Control-click (Windows) or Command-click (Mac OS), to display tile width and height.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

High dynamic range images

[About high dynamic range images](#)

[Take photos for HDR images](#)

[Features that support 32-bpc HDR images](#)

[Merge images to HDR](#)

[Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images](#)

[About the HDR Color Picker](#)

[Paint on HDR images](#)

[To the top](#)

About high dynamic range images

The dynamic range (ratio between dark and bright regions) in the visible world far exceeds the range of human vision and of images that are displayed on a monitor or printed. But whereas human eyes can adapt to very different brightness levels, most cameras and computer monitors can reproduce only a fixed dynamic range. Photographers, motion picture artists, and others working with digital images must be selective about what's important in a scene because they are working with a limited dynamic range.

High dynamic range (HDR) images open up a world of possibilities because they can represent the entire dynamic range of the visible world. Because all the luminance values in a real-world scene are represented proportionately and stored in an HDR image, adjusting the exposure of an HDR image is like adjusting the exposure when photographing a scene in the real world.



Merging images of different exposures to create an HDR image

A. Image with shadow detail but highlights clipped **B.** Image with highlight detail but shadows clipped **C.** HDR image containing the dynamic range of the scene

In Photoshop, the luminance values of an HDR image are stored using a floating-point numeric representation that's 32 bits long (32-bits-per-channel). The luminance values in an HDR image are directly related to the amount of light in a scene. By contrast, non-floating point 16- and 8-bpc image files store luminance values only from black to paper white, reflecting an extremely small segment of dynamic range in the real world.

In Photoshop, the Merge To HDR Pro command lets you create HDR images by combining multiple photographs captured at different exposures. Because an HDR image contains brightness levels that far exceed the display capabilities of a standard 24-bit monitor, Photoshop lets you adjust the HDR preview. If you need to print or use tools and filters that don't work with HDR images, you can convert them to 16- or 8-bpc images.

Take photos for HDR images

Keep the following tips in mind when you take photos to be combined with the Merge To HDR Pro command:

- Secure the camera to a tripod.
- Take enough photos to cover the full dynamic range of the scene. You can try taking at least five to seven photos, but you might need to take more exposures depending on the dynamic range of the scene. The minimum number of photos should be three.
- Vary the shutter speed to create different exposures. Changing the aperture changes the depth of field in each exposure and can produce lower-quality results. Changing the ISO or aperture may also cause noise or vignetting in the image.
- In general, don't use your camera's auto-bracket feature, because the exposure changes are usually too small.
- The exposure differences between the photos should be one or two EV (exposure value) steps apart (equivalent to about one or two f-stops apart).
- Don't vary the lighting; for instance, don't use a flash in one exposure but not the next.
- Make sure that nothing is moving in the scene. Exposure Merge works only with differently exposed images of the identical scene.

Features that support 32-bpc HDR images

You can use the following tools, adjustments, and filters with 32-bpc HDR images. (To work with more Photoshop features, convert a 32-bpc image to a 16-bpc or an 8-bpc image. To preserve the original image, create a copy with the Save As command.)

Adjustments Levels, Exposure, Hue/Saturation, Channel Mixer, Photo Filter.

Note: *Although the Exposure command can be used with 8- and 16-bpc images, it is designed for making exposure adjustments to 32-bpc HDR images.*

Blend Modes Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Darker Color, Linear Dodge (Add), Lighter Color, Difference, Subtract, Divide, Hue, Saturation, Color, and Luminosity.

Create new 32-bpc documents In the New dialog box, 32 bit is an option in the bit depth pop-up menu to the right of the Color Mode pop-up menu.

Edit menu commands All commands including Fill, Stroke, Free Transform, and Transform.

File Formats Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR, and TIFF.

Note: *Although Photoshop cannot save an HDR image in the LogLuv TIFF file format, it can open and read a LogLuv TIFF file.*

Filters Average, Box Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Radial Blur, Shape Blur, Surface Blur, Add Noise, Clouds, Difference Clouds, Lens Flare, Smart Sharpen, Unsharp Mask, Emboss, De-Interlace, NTSC Colors, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.

Image commands Image Size, Canvas Size, Image Rotation, Crop, Trim, Duplicate, Apply Image, Calculations, and Variables.

View Pixel Aspect Ratio (Custom Pixel Aspect Ratio, Delete Pixel Aspect Ratio, Reset Pixel Aspect Ratio, etc.)

Layers New layers, duplicate layers, adjustment layers (Levels, Vibrance, Hue/Saturation, Channel Mixer, Photo Filter, and Exposure), fill layers, layer masks, layer styles, supported blending modes, and Smart Objects.

Modes RGB Color, Grayscale, conversion to 8 Bits/Channel or 16 Bits/Channel.

Pixel Aspect Ratio Support for square and non-square documents.

Selections Invert, Modify Border, Transform Selection, Save Selection and Load Selection.

Tools All tools in the toolbox except: Magnetic Lasso, Magic Wand, Spot Healing Brush, Healing Brush, Red Eye, Color Replacement, Art History Brush, Magic Eraser, Background Eraser, Paint Bucket, Dodge, Burn, and Sponge. Some tools work with supported blend modes only.

[To the top](#)

Merge images to HDR

The Merge To HDR Pro command combines multiple images with different exposures of the same scene, capturing the full dynamic range in a single HDR image. You can output the merged image as a 32-, 16-, or 8-bpc file. However, only a 32-bpc file can store all the HDR image data.

HDR merging works best when photos are optimized for the process. For recommendations, see [Take photos for HDR images](#).

Video tutorial: The best new feature in CS5: HDR Pro



Take image tones from vivid to surreal...

[Read More](#)

<http://goo.gl/uPzlj>



by **Deke McClelland**

<http://www.deke.com/>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Create HDR images from bracketed exposures



Walk through the HDR process from camera to computer.... [Read More](#)

<http://goo.gl/uhrB>



by **Conrad Chavez**

<http://www.conradchavez.co...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Remove ghosting from HDR images



Eliminate blur from moving objects in a scene.... [Read More](#)

<http://goo.gl/z4hhB>



by **Scott Kelby**

<http://www.peachpit.com/au...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Video tutorial: Explore the enhancements to HDR Pro



Take a tour through all the new features....

[Read More](#)

http://www.adobe.com/go/lrvid5004_ps_en



by **Jan Kabili**

<http://www.lynda.com/Jan-K...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Do one of the following:

- (Photoshop) Choose File > Automate > Merge To HDR Pro.
- (Bridge) Select the images you want to use and choose Tools > Photoshop > Merge To HDR Pro. Skip to step 5.

2. In the Merge To HDR Pro dialog box, click Browse to select specific images, click Add Open Files, or choose Use > Folder. (To remove a particular item, select it in files list, and click Remove.)


3. (Optional) Select Attempt To Automatically Align Source Images if you held the camera in your hands when you photographed the images.

4. Click OK.

Note: *If images lack exposure metadata, enter values in the Manually Set EV dialog box.*

A second Merge To HDR Pro dialog box displays thumbnails of the source images, and a preview of the merged result.

5. To the upper right of the preview, choose a bit depth for the merged image.

 Choose 32 Bit if you want the merged image to store the entire dynamic range of the HDR image. 8-bit and (non-floating point) 16-bit image files cannot store the entire range of luminance values in an HDR image.

6. To adjust the tonal range, see [Options for 32-bit images](#) or [Options for 16- or 8-bit images](#).

7. (Optional) To save your tonal settings for future use, choose Preset > Save Preset. (To later reapply the settings, choose Load Preset.)

Options for 32-bit images

Move the slider below the histogram to adjust the white point preview of the merged image. Moving the slider adjusts the image preview only; all HDR image data remains in the merged file.

The preview adjustment is stored in the HDR file and applied whenever you open the file in Photoshop. To readjust the white point preview at any time, choose View > 32-Bit Preview Options.

Options for 16- or 8-bit images

HDR images contain luminance levels that far exceed the dynamic range that 16- or 8-bpc images can store. To produce an image with the dynamic range you want, adjust exposure and contrast when converting from 32-bpc to lower bit depths.

Choose one of the following tone-mapping methods:

Local Adaptation Adjusts HDR tonality by adjusting local brightness regions throughout the image.

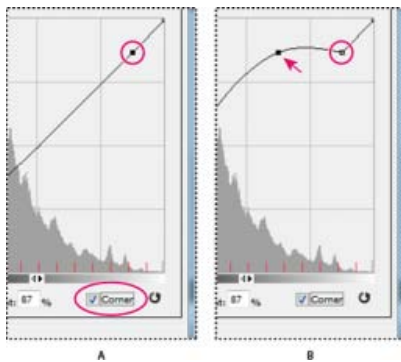
Edge Glow Radius specifies the size of the local brightness regions. Strength specifies how far apart two pixels' tonal values must be before they're no longer part of the same brightness region.

Tone and Detail Dynamic range is maximized at a Gamma setting of 1.0; lower settings emphasize midtones, while higher settings emphasize highlights and shadows. Exposure values reflect f-stops. Drag the Detail slider to adjust sharpness and the Shadow and Highlight sliders to brighten or darken these regions.

Color Vibrance adjusts the intensity of subtle colors, while minimizing clipping of highly saturated colors. Saturation adjusts the intensity of all colors from -100 (monochrome) to +100 (double saturation).

Toning Curve Displays an adjustable curve over a histogram showing luminance values in the original, 32-bit HDR image. The red tick marks along the horizontal axis are in one EV (approximately one f-stop) increments.

Note: By default, the Toning Curve and Histogram limit and equalize your changes from point to point. To remove the limit and apply more extreme adjustments, select the Corner option after inserting a point on the curve. When you insert and move a second point, the curve becomes angular.



Toning Curve and Histogram adjustment using the Corner option

A. Inserting a point and selecting the Corner option. **B.** Adjusting new point makes the curve angular at the point where the Corner option is used.

Equalize Histogram Compresses the dynamic range of the HDR image while trying to preserve some contrast. No further adjustments are necessary; this method is automatic.

Exposure and Gamma Lets you manually adjust the brightness and contrast of the HDR image. Move the Exposure slider to adjust gain and the Gamma slider to adjust contrast.

Highlight Compression Compresses the highlight values in the HDR image so they fall within the luminance values range of the 8- or 16-bpc image file. No further adjustments are necessary; this method is automatic.


Compensate for moving objects

If images have different content due to moving objects like cars, people, or foliage, select Remove Ghosts in the Merge To HDR Pro dialog box. Photoshop displays a green outline around the thumbnail with the best tonal balance, identifying the base image. Moving objects found in other images are removed. (If movement occurs in very light or dark areas, click a different thumbnail where moving objects are better exposed to improve results.)

 For a tutorial on the Remove Ghosts option, [see this video](#). (Discussion of Remove Ghosts begins at 3:00.)

Save or load camera response curves

Response curves indicate how camera sensors interpret different levels of incoming light. By default, the Merge To HDR Pro dialog box automatically calculates a camera response curve based on the tonal range of images you are merging. You can save the current response curve and later apply it to another group of merged images.

- In the upper-right corner of the Merge to HDR Pro dialog box, click the response curve menu , and then choose Save Response Curve. (To later reapply the curve, choose Load Response Curve.)

Convert from 32 bits to 16 or 8 bpc

If you originally created a 32-bit image during the Merge to HDR Pro process, you can later convert it to a 16- or 8-bit image.

1. Open a 32-bpc image in Photoshop, and choose Image > Mode > 16 Bits/Channel or 8 Bits/Channel.
2. Adjust exposure and contrast to produce an image with the dynamic range you want. (See [Options for 16- or 8-bit images.](#))
3. Click OK to convert the 32-bit image.

[To the top](#)

Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images

The dynamic range of HDR images exceeds the display capabilities of standard computer monitors. When you open an HDR image in Photoshop, it can look very dark or washed out. Photoshop lets you adjust the preview so that the monitor displays an HDR image whose highlights and shadows aren't washed out or too dark. The preview settings are stored in the HDR image file (PSD, PSB, and TIFF only) and are applied whenever the file is opened in Photoshop. Preview adjustments don't edit the HDR image file; all the HDR image information remains intact. Use the Exposure adjustment (Image > Adjustments > Exposure) to make exposure edits to the 32-bpc HDR image.


 *To view 32-bit readouts in the Info panel, click the Eyedropper icon in the Info panel and choose 32-Bit from the pop-up menu.*

1. Open a 32-bpc HDR image in Photoshop, and choose View > 32-Bit Preview Options.
2. In the 32-bit Preview Options dialog box, choose an option from the Method menu:

Exposure And Gamma Adjusts the brightness and contrast.

Highlight Compression Compresses the highlight values in the HDR image so they fall within the luminance values range of the 8- or 16-bpc image file.

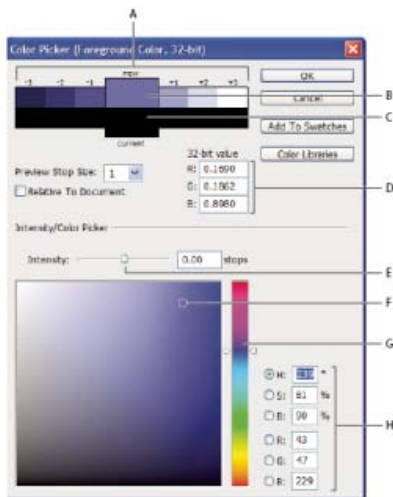
3. If you chose Exposure And Gamma, move the Exposure and Gamma sliders to adjust the brightness and contrast of the image preview.
4. Click OK.

 *You can also adjust the preview of an HDR image open in Photoshop by clicking the triangle in the status bar of the document window and choosing 32-Bit Exposure from the pop-up menu. Move the slider to set the white point for viewing the HDR image. Double-click the slider to return to the default exposure setting. Since the adjustment is made per view, you can have the same HDR image open in multiple windows, each with a different preview adjustment. Preview adjustments made with this method are not stored in the HDR image file.*

[To the top](#)

About the HDR Color Picker

The HDR Color Picker allows you to accurately view and select colors for use in 32-bit HDR images. As in the regular Adobe Color Picker, you select a color by clicking a color field and adjusting the color slider. The Intensity slider allows you to adjust the brightness of a color to match the intensity of the colors in the HDR image you're working with. A Preview area lets you view swatches of a selected color to see how it will display at different exposures and intensities.



HDR Color Picker

A. Preview area B. Adjusted color C. Original color D. 32-bit floating point values E. Intensity slider F. Picked color G. Color slider H. Color values

Display the HDR Color Picker

- With a 32-bpc image open, do one of the following:
 - In the toolbox, click the foreground or background color selection box.
 - In the Color panel, click the Set Foreground Color or Set Background Color selection box.

The Color Picker is also available when features let you choose a color. For example, by clicking the color swatch in the options bar for some tools, or the eyedroppers in some color adjustment dialog boxes.

Choose colors for HDR images

The lower part of the HDR Color Picker functions like the regular Color Picker does with 8- or 16-bit images. Click in the color field to select a color and move the color slider to change hues, or use the HSB or RGB fields to enter numeric values for a particular color. In the color field, brightness increases as you move from bottom to top, and saturation increases as you move from left to right.

Use the Intensity slider to adjust the brightness of the color. The color value plus the intensity value are converted to 32-bit floating point number values in your HDR document.

1. Select a color by clicking in the color field and moving the color slider, or by entering HSB or RGB numeric values, as in the Adobe Color Picker.
2. Adjust the Intensity slider to boost or reduce the color's brightness. The new color swatch in the Preview scale at the top of the Color Picker shows the effect of increasing or decreasing stops for the selected color.

The Intensity Stops correspond inversely to exposure setting stops. If you boost the Exposure setting of the HDR image two stops, reducing the Intensity stops by two will maintain the same color appearance as if the HDR image exposure and the color intensity were both set to 0.

If you know the exact 32-bit RGB values for the color you want, you can enter them directly in the 32-bit value RGB fields.

3. (Optional) Adjust settings for the Preview area.

Preview Stop Size Sets the stop increments for each preview swatch. For example, a setting of 3 results in swatches of -9, -6, -3, +3, +6, +9. These swatches let you preview the appearance of your selected color at different exposure settings.

Relative to Document Select to adjust the preview swatches to reflect the current exposure setting for the image. For example, if the document exposure is set higher, the new preview swatch will be lighter than the color selected in the Color Picker's color field, to show the effect of the higher exposure on the selected color. If the current exposure is set to 0 (the default), checking or unchecking this option will not change the new swatch.

4. (Optional) Click Add to Swatches to add the selected color to the Swatches panel.
5. Click OK.

[To the top](#)


Paint on HDR images

You can edit and add effects to HDR/32-bpc images using any of the following Photoshop tools: Brush, Pencil, Pen, Shape, Clone Stamp, Pattern Stamp, Eraser, Gradient, Blur, Sharpen, Smudge, and History Brush. You can also use the Text tool to add 32-bpc text layers to an HDR image.

When editing or painting on HDR images, you can preview your work at different exposure settings using either the 32-Bit Exposure slider in the document info area or the 32-Bit Preview Options dialog box (View > 32-Bit Preview Options). The HDR Color Picker also lets you preview your selected foreground color at different intensity settings, to match different exposure settings in an HDR image.


1. Open an HDR image.
2. (Optional) Set the exposure for the image. See [Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images](#).
3. For the Brush or Pencil tools, click the foreground color to open the HDR Color Picker and select a color. For the Text tool, click the color chip in the Text tool options bar to set the text color.

The Preview area of the HDR Color Picker helps you select and adjust a foreground color in relation to different exposure settings in the HDR image. See [About the HDR Color Picker](#).

 *By default, the Toning Curve and Histogram limit and equalize your changes from point to point. To remove the limit and apply more extreme adjustments, select the Corner option after inserting a point on the curve. When you insert and move a second point, the curve becomes angular.*

Adobe also recommends

- [Adjust HDR exposure and toning](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Customizing indexed color tables

Customize indexed color tables

[To the top](#)

Customize indexed color tables

The Color Table command lets you make changes to the color table of an indexed-color image. These customization features are particularly useful with *pseudocolor images*—images displaying variations in gray levels with color rather than shades of gray, often used in scientific and medical applications. However, customizing the color table can also produce special effects with indexed-color images that have a limited number of colors.

Note: To shift colors simply in a pseudocolor image, choose *Image > Adjustments*, and use the color adjustment commands in the submenu.

Edit colors and assign transparency with a color table

You can edit colors in the color table to produce special effects, or assign transparency in the image to a single color in the table.

1. Open the indexed-color image.
2. Choose *Image > Mode > Color Table*.
3. To change a single color, click the color and choose a new color in the Color Picker.
4. To change a range of colors, drag in the table to choose the range of colors you want to change. In the Color Picker, choose the first color you want in the range and click OK. When the color picker redisplay, choose the last color you want in the range and click OK.

The colors you selected in the Color Picker are placed in the range you selected in the Color Table dialog box.

5. To assign transparency to a color, select the Eyedropper tool in the Color Table dialog box, and click the color in the table or in the image. The sampled color is replaced with transparency in the image.
6. Click OK in the Color Table dialog box to apply the new colors to the indexed-color image.

Choose a predefined color table

1. Open the indexed-color image.
2. Do one of the following:
 - Choose *Image > Mode > Color Table*.
 - Choose *Image > Mode > Indexed Color*. In the Indexed Color dialog box, choose Custom from the Panel pop-up menu. This opens the Color Table dialog box.
3. In the Color Table dialog box, choose a predefined table from the Table menu.

Custom Creates a palette you specify.

Black Body Displays a palette based on the different colors a black body radiator emits as it is heated—from black to red, orange, yellow, and white.

Grayscale Displays a palette based on 256 levels of gray—from black to white.

Spectrum Displays a palette based on the colors produced as white light passes through a prism—from violet, blue, and green to yellow, orange, and red.

System (Mac OS) Displays the standard Mac OS 256-color system palette.


System (Windows) Displays the standard Windows 256-color system palette.

Save and load color tables

You use the Save and Load buttons in the Color Table dialog box to save your indexed color tables for use with other Adobe Photoshop images. After you load a color table into an image, the colors in the image change to reflect the color positions they reference in the new color table.

Note: *You can also load saved color tables into the Swatches panel.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Customizing color pickers and swatches

- [Change the Color Picker](#)
- [Add and delete color swatches](#)
- [Manage swatch libraries](#)
- [Share swatches between applications](#)

[To the top](#)

Change the Color Picker

Instead of using the Adobe Color Picker, you can choose colors from your computer operating system's standard Color Picker or from a third party Color Picker.

1. Choose Edit > Preferences > General (Windows) or Photoshop > Preferences > General (Mac OS).
2. Choose a Color Picker from the Color Picker menu, and click OK.

For more information, see your operating system documentation.


[To the top](#)

Add and delete color swatches

Color swatches can be added or deleted from the Swatches panel.

 You can also add a color swatch from the Color Picker by clicking the Add To Swatches button.

Add a color to the Swatches panel

1. Decide which color you want to add and make it the foreground color.
2. Do one of the following:
 - Click the New Swatch button  in the Swatches panel. Alternatively, choose New Swatch from the Swatches panel menu.
 - Position the pointer over an empty space in the bottom row of the Swatches panel (the pointer turns into the Paint Bucket tool), and click to add the color. Enter a name for the new color and click OK.




Color selected from image (left), and added to Swatches panel (right)

- (Creative Cloud only) Choose Load Swatches from the panel menu. Then, in the Load window, navigate to an HTML, CSS, or SVG file and click OK. Photoshop will read the color values specified in the documents.

Note: New colors are saved in the Photoshop preferences file so that they persist between editing sessions. To permanently save a color, save it in a library.

Delete a color from the Swatches panel

- Do one of the following:
 - Drag a swatch to the Delete icon .
 - Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), position the pointer over a swatch (the pointer turns into scissors), and click.

[To the top](#)

Manage swatch libraries

Swatch libraries provide an easy way to access different sets of colors. Custom sets of swatches can be saved as a library for reuse. Swatches can also be saved in a format for sharing in other applications.

Load or replace a library of swatches

- Choose one of the following from the Swatches panel menu:

Load Swatches Adds a library to the current set of swatches. Select the library file you want to use, and click Load.

Replace Swatches Replaces the current list with a different library. Select the library file you want to use, and click Load. Photoshop gives you the option of saving the current set of swatches before replacing them.

Name of a color library Loads a specific color system listed in the lower part of the Swatches panel menu. You can either replace or append the current set of colors with the library you're loading.

Save a set of swatches as a library

1. Choose Save Swatches from the Swatches panel menu.
2. Choose a location for the swatch library, enter a file name, and click Save.

You can save the library anywhere. However, if you place the library file in the Presets/Swatches folder in the default presets location, the library name will appear at the bottom of the Swatches panel menu after you restart the application.

Return to the default library of swatches

- Choose Reset Swatches from the Swatches panel menu. You can either replace or append the current set of colors with the default swatch library.

[To the top](#)

Share swatches between applications

You can share the solid swatches you create in Photoshop, Illustrator, and InDesign by saving a swatch library for exchange. The colors appear exactly the same across applications as long as your color settings are synchronized.

1. In the Swatches panel, create the process and spot-color swatches you want to share, and remove any swatches you don't want to share.

Note: You cannot share the following types of swatches between applications: patterns, gradients, and the Registration swatch from Illustrator or InDesign; and book color references, HSB, XYZ, duotone, monitorRGB, opacity, total ink, and webRGB swatches from Photoshop. These types of swatches are automatically excluded when you save swatches for exchange.

2. Select Save Swatches For Exchange from the Swatches panel menu, and save the swatch libraries in an easily accessible location.

3. Load the swatch library into the Swatches panel for Photoshop, Illustrator, or InDesign.

Adobe also recommends

- [Add swatches from HTML, CSS, and SVG files | Creative Cloud](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Converting between color modes

- [Convert an image to another color mode](#)
- [Convert an image to Bitmap mode](#)
- [Convert a color photo to Grayscale mode](#)
- [Convert a Bitmap mode image to Grayscale mode](#)
- [Convert a grayscale or RGB image to indexed color](#)

[To the top](#)

Convert an image to another color mode

You can change an image from its original mode (source mode) to a different mode (target mode). When you choose a different color mode for an image, you permanently change the color values in the image. For example, when you convert an RGB image to CMYK mode, RGB color values outside the CMYK gamut (defined by the CMYK working space setting in the Color Settings dialog box) are adjusted to fall within gamut. As a result, some image data may be lost and can't be recovered if you convert the image from CMYK back to RGB.

Before converting images, it's best to do the following:

- Do as much editing as possible in the original image mode (usually RGB for images from most scanners or digital cameras, or CMYK for images from traditional drum scanners or imported from a Scitex system).
- Save a backup copy before converting. Be sure to save a copy of your image that includes all layers so that you can edit the original version of the image after the conversion.
- Flatten the file before converting it. The interaction of colors between layer blending modes changes when the mode changes.

Note: *In most cases, you'll want to flatten a file before converting it. However, it isn't required and, in some cases, it isn't desirable (for example, when the file has vector text layers).*

- Choose Image > Mode and the mode you want from the submenu. Modes not available for the active image appear dimmed in the menu.

Images are flattened when converted to Multichannel, Bitmap, or Indexed Color mode, because these modes do not support layers.

[To the top](#)

Convert an image to Bitmap mode

Converting an image to Bitmap mode reduces the image to two colors, greatly simplifying the color information in the image and reducing its file size.

When converting a color image to Bitmap mode, first convert it to Grayscale mode. This removes the hue and saturation information from the pixels and leaves just the brightness values. However, because only a few editing options are available for Bitmap mode images, it's usually best to edit the image in Grayscale mode and then convert it to Bitmap mode.

Note: *Images in Bitmap mode are 1 bit per channel. You must convert a 16- or 32-bits-per-channel image to 8-bit Grayscale mode before converting it to Bitmap mode.*

1. Do one of the following:

- If the image is in color, choose Image > Mode > Grayscale. Then choose Image > Mode > Bitmap.
- If the image is grayscale, choose Image > Mode > Bitmap.

2. For Output, enter a value for the output resolution of the Bitmap mode image, and choose a unit of measurement. By default, the current

image resolution appears as both the input and the output resolutions.

3. Choose one of the following bitmap conversion methods from the Use pop-up menu:

50% Threshold Converts pixels with gray values above the middle gray level (128) to white and pixels with gray values below that level to black. The result is a very high-contrast, black-and-white representation of the image.

Pattern Dither Converts an image by organizing the gray levels into geometric configurations of black and white dots.

Diffusion Dither Converts an image by using an error-diffusion process, starting at the pixel in the upper-left corner of the image. If the pixel's value is above middle gray (128), the pixel is changed to white—if below it, to black. Because the original pixel is rarely pure white or pure black, error is inevitably introduced. This error is transferred to surrounding pixels and diffused throughout the image, resulting in a grainy, film-like texture.


Halftone Screen Simulates the appearance of halftone dots in the converted image. Enter values in the Halftone Screen dialog box:

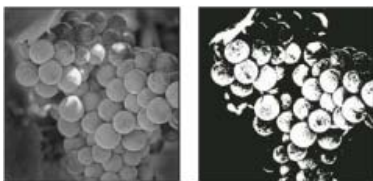
- For Frequency, enter a value for the screen frequency, and choose a unit of measurement. Values can range from 1.000 to 999.999 for lines per inch and from 0.400 to 400.00 for lines per centimeter. You can enter decimal values. The screen frequency specifies the ruling of the halftone screen in lines per inch (lpi). The frequency depends on the paper stock and type of press used for printing. Newspapers commonly use an 85-line screen. Magazines use higher resolution screens, such as 133-lpi and 150-lpi. Check with your print shop for correct screen frequencies.
- Enter a value for the screen angle in degrees from -180 to +180. The screen angle refers to the orientation of the screen. Continuous-tone and black-and-white halftone screens commonly use a 45° angle.
- For Shape, choose the dot shape you want.

Note: *The halftone screen becomes part of the image. If you print the image on a halftone printer, the printer will use its own halftone screen as well as the halftone screen that is part of the image. On some printers, the result is a moiré pattern.*

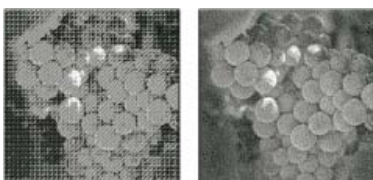
Custom Pattern Simulates the appearance of a custom halftone screen in the converted image. Choose a pattern that lends itself to thickness variations, typically one with a variety of gray shades.

To use this option, you first define a pattern and then screen the grayscale image to apply the texture. To cover the entire image, the pattern must be as large as the image. Otherwise, the pattern is tiled. Photoshop comes with several self-tiling patterns that can be used as halftone screen patterns.

 *To prepare a black-and-white pattern for conversion, first convert the image to grayscale and then apply the Blur More filter several times. This blurring technique creates thick lines tapering from dark gray to white.*



Original grayscale image, and 50% Threshold conversion method



Pattern Dither conversion method, and Diffusion Dither conversion method

Convert a color photo to Grayscale mode

1. Open the photo you want to convert to black-and-white.
2. Choose Image > Mode > Grayscale.
3. Click Discard. Photoshop converts the colors in the image to black, white, and shades of gray.

Note: *The technique above minimizes file size but discards color information and can convert adjacent colors to the exact same shade of gray. Using a Black & White adjustment layer increases file size but retains color information, letting you map colors to shades of gray.*

[To the top](#)

Convert a Bitmap mode image to Grayscale mode

You can convert a Bitmap mode image to Grayscale mode in order to edit it. Keep in mind that a Bitmap mode image edited in Grayscale mode may not look the same when you convert it back to Bitmap mode. For example, suppose a pixel that is black in Bitmap mode is edited to a shade of gray in Grayscale mode. When the image is converted back to Bitmap mode, that pixel is rendered as white if its gray value is above the middle gray value of 128.

1. Choose Image > Mode > Grayscale.
2. Enter a value between 1 and 16 for the size ratio.

The size ratio is the factor for scaling down the image. For example, to reduce a grayscale image by 50%, enter 2 for the size ratio. If you enter a number greater than 1, the program averages multiple pixels in the Bitmap mode image to produce a single pixel in the grayscale image. This process lets you generate multiple shades of gray from an image scanned on a 1-bit scanner.

[To the top](#)

Convert a grayscale or RGB image to indexed color

Converting to indexed color reduces the number of colors in the image to at most 256—the standard number of colors supported by the GIF and PNG-8 formats and many multimedia applications. This conversion reduces file size by deleting color information from the image.

To convert to indexed color, you must start with an image that is 8 bits per channel and in either Grayscale or RGB mode.

1. Choose Image > Mode > Indexed Color.

Note: *All visible layers will be flattened; any hidden layers will be discarded.*

For grayscale images, the conversion happens automatically. For RGB images, the Indexed Color dialog box appears.

2. Select Preview in the Indexed Color dialog box to display a preview of the changes.
3. Specify conversion options.

Conversion options for indexed-color images

When converting an RGB image to indexed color, you can specify a number of conversion options in the Indexed Color dialog box.

Palette Type A number of palette types are available for converting an image to indexed color. For the Perceptual, Selective, and Adaptive

options, you can choose using a local palette based on the current image's colors. These are the available palette types:

Exact Creates a palette using the exact colors appearing in the RGB image—an option available only if the image uses 256 or fewer colors. Because the image's palette contains all colors in the image, there is no dithering.

System (Mac OS) Uses the Mac OS default 8-bit palette, which is based on a uniform sampling of RGB colors.

System (Windows) Uses the Windows system's default 8-bit palette, which is based on a uniform sampling of RGB colors.

Web Uses the 216-color palette that web browsers, regardless of platform, use to display images on a monitor limited to 256 colors. This palette is a subset of the Mac OS 8-bit palette. Use this option to avoid browser dither when viewing images on a monitor display limited to 256 colors.

Uniform Creates a palette by uniformly sampling colors from the RGB color cube. For example, if Photoshop takes six evenly-spaced color levels each of red, green, and blue, the combination produces a uniform palette of 216 colors ($6^3 = 6 \times 6 \times 6 = 216$). The total number of colors displayed in an image corresponds to the nearest perfect cube (8, 27, 64, 125, or 216) that is less than the value in the Colors text box.

Local (Perceptual) Creates a custom palette by giving priority to colors for which the human eye has greater sensitivity.

Local (Selective) Creates a color table similar to the Perceptual color table, but favoring broad areas of color and the preservation of web colors. This option usually produces images with the greatest color integrity.

Local (Adaptive) Creates a palette by sampling the colors from the spectrum appearing most commonly in the image. For example, an RGB image with only the colors green and blue produces a palette made primarily of greens and blues. Most images concentrate colors in particular areas of the spectrum. To control a palette more precisely, first select a part of the image containing the colors you want to emphasize. Photoshop weights the conversion toward these colors.

Master (Perceptual) Creates a custom palette by giving priority to colors for which the human eye has greater sensitivity. Applies when you have multiple documents open; takes all open documents into account.

Master (Selective) Creates a color table similar to the Perceptual color table, but favoring broad areas of color and the preservation of web colors. This option usually produces images with the greatest color integrity. Applies when you have multiple documents open; takes all open documents into account.

Master (Adaptive) Creates a palette by sampling the colors from the spectrum appearing most commonly in the image. For example, an RGB image with only the colors green and blue produces a palette made primarily of greens and blues. Most images concentrate colors in particular areas of the spectrum. To control a palette more precisely, first select a part of the image containing the colors you want to emphasize. Photoshop weights the conversion toward these colors. Applies when you have multiple documents open; takes all open documents into account.

Custom Creates a custom palette using the Color Table dialog box. Either edit the color table and save it for later use or click Load to load a previously created color table. This option also displays the current Adaptive palette, which is useful for previewing the colors most often used in the image.

Previous Uses the custom palette from the previous conversion, making it easy to convert several images with the same custom palette.

Number Of Colors For the Uniform, Perceptual, Selective, or Adaptive palette, you can specify the exact number of colors to be displayed (up to 256) by entering a value for Colors. The Colors text box controls only how the indexed color table is created. Adobe Photoshop still treats the image as an 8-bit, 256-color image.

Color Inclusion And Transparency To specify colors to be included in the indexed color table or to specify transparency in the image, choose from the following options:

Forced Provides options to force the inclusion of certain colors in the color table. Black And White adds a pure black and a pure white to

the color table; Primaries adds red, green, blue, cyan, magenta, yellow, black, and white; Web adds the 216 web-safe colors; and Custom lets you define custom colors to add.

Transparency Specifies whether to preserve transparent areas of the image during conversion. Selecting this option adds a special index entry in the color table for transparent colors. Deselecting this option fills transparent areas with the matte color, or with white if no matte color is chosen.

Matte Specifies the background color used to fill anti-aliased edges that lie adjacent to transparent areas of the image. When Transparency is selected, the matte is applied to edge areas to help blend the edges with a web background of the same color. When Transparency is deselected, the matte is applied to transparent areas. Choosing None for the matte creates hard-edged transparency if Transparency is selected; otherwise, all transparent areas are filled with 100% white. The image must have transparency for the Matte options to be available.

Dithering Unless you're using the Exact color table option, the color table may not contain all the colors used in the image. To simulate colors not in the color table, you can dither the colors. Dithering mixes the pixels of the available colors to simulate the missing colors. Choose a dither option from the menu, and enter a percentage value for the dither amount. A higher amount dithers more colors but may increase file size. You can choose from the following dither options:

None Does not dither colors but instead uses the color closest to the missing color. This tends to result in sharp transitions between shades of color in the image, creating a posterized effect.


Diffusion Uses an error-diffusion method that produces a less-structured dither than the Pattern option. To protect colors in the image that contain entries in the color table from being dithered, select Preserve Exact Colors. This is useful for preserving fine lines and text for web images.

Pattern Uses a halftone-like square pattern to simulate any colors not in the color table.

Noise Helps to reduce seam patterns along the edges of image slices. Choose this option if you plan to slice the image for placement in an HTML table.

Adobe also recommends

- [About color working spaces](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Color modes

[RGB Color mode](#)
[CMYK Color mode](#)
[Lab Color mode](#)
[Grayscale mode](#)
[Bitmap mode](#)
[Duotone mode](#)
[Indexed Color mode](#)
[Multichannel mode](#)

[To the top](#)

RGB Color mode

Photoshop RGB Color mode uses the RGB model, assigning an intensity value to each pixel. In 8-bits-per-channel images, the intensity values range from 0 (black) to 255 (white) for each of the RGB (red, green, blue) components in a color image. For example, a bright red color has an R value of 246, a G value of 20, and a B value of 50. When the values of all three components are equal, the result is a shade of neutral gray. When the values of all components are 255, the result is pure white; when the values are 0, pure black.

RGB images use three colors, or *channels*, to reproduce colors on screen. In 8-bits-per-channel images, the three channels translate to 24 (8 bits x 3 channels) bits of color information per pixel. With 24-bit images, the three channels can reproduce up to 16.7 million colors per pixel. With 48-bit (16-bits-per-channel) and 96-bit (32-bits-per-channel) images, even more colors can be reproduced per pixel. In addition to being the default mode for new Photoshop images, the RGB model is used by computer monitors to display colors. This means that when working in color modes other than RGB, such as CMYK, Photoshop converts the CMYK image to RGB for display on screen.

Although RGB is a standard color model, the exact range of colors represented can vary, depending on the application or display device. The RGB Color mode in Photoshop varies according to the working space setting that you specify in the Color Settings dialog box.

[To the top](#)

CMYK Color mode

In the CMYK mode, each pixel is assigned a percentage value for each of the process inks. The lightest (highlight) colors are assigned small percentages of process ink colors; the darker (shadow) colors higher percentages. For example, a bright red might contain 2% cyan, 93% magenta, 90% yellow, and 0% black. In CMYK images, pure white is generated when all four components have values of 0%.

Use the CMYK mode when preparing an image to be printed using process colors. Converting an RGB image into CMYK creates a *color separation*. If you start with an RGB image, it's best to edit first in RGB and then convert to CMYK at the end of your editing process. In RGB mode, you can use the Proof Setup commands to simulate the effects of a CMYK conversion without changing the actual image data. You can also use CMYK mode to work directly with CMYK images scanned or imported from high-end systems.

Although CMYK is a standard color model, the exact range of colors represented can vary, depending on the press and printing conditions. The CMYK Color mode in Photoshop varies according to the working space setting that you specify in the Color Settings dialog box.

[To the top](#)

Lab Color mode

The CIE L*a*b* color model (Lab) is based on the human perception of color. The numeric values in Lab describe all the colors that a person with normal vision sees. Because Lab describes how a color looks rather than how much of a particular colorant is needed for a device (such as a monitor, desktop printer, or digital camera) to produce colors, Lab is considered to be a *device-independent* color model. Color management systems use Lab as a color reference to predictably transform a color from one color space to another color space.

The Lab Color mode has a lightness component (L) that can range from 0 to 100. In the Adobe Color Picker and Color panel, the *a* component (green-red axis) and the *b* component (blue-yellow axis) can range from +127 to -128.

Lab images can be saved in Photoshop, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0, or Photoshop DCS 2.0 formats. You can save 48-bit (16-bits-per-channel) Lab images in Photoshop, Large Document Format (PSB),

Photoshop PDF, Photoshop Raw, or TIFF formats.

Note: The DCS 1.0 and DCS 2.0 formats convert the file to CMYK when opened.

[To the top](#)

Grayscale mode

Grayscale mode uses different shades of gray in an image. In 8-bit images, there can be up to 256 shades of gray. Every pixel of a grayscale image has a brightness value ranging from 0 (black) to 255 (white). In 16 and 32-bit images, the number of shades in an image is much greater than in 8-bit images.

Grayscale values can also be measured as percentages of black ink coverage (0% is equal to white, 100% to black).

Grayscale mode uses the range defined by the working space setting that you specify in the Color Settings dialog box.

[To the top](#)

Bitmap mode

Bitmap mode uses one of two color values (black or white) to represent the pixels in an image. Images in Bitmap mode are called bitmapped 1-bit images because they have a bit depth of 1.

[To the top](#)

Duotone mode

Duotone mode creates monotone, duotone (two-color), tritone (three-color), and quadtone (four-color) grayscale images using one to four custom inks.

[To the top](#)

Indexed Color mode

Indexed Color mode produces 8-bit image files with up to 256 colors. When converting to indexed color, Photoshop builds a *color lookup table (CLUT)*, which stores and indexes the colors in the image. If a color in the original image does not appear in the table, the program chooses the closest one or uses *dithering* to simulate the color using available colors.

Although its palette of colors is limited, indexed color can reduce file size yet maintain the visual quality needed for multimedia presentations, web pages, and the like. Limited editing is available in this mode. For extensive editing, you should convert temporarily to RGB mode. Indexed color files can be saved in Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa®, or TIFF formats.

[To the top](#)

Multichannel mode

Multichannel mode images contain 256 levels of gray in each channel and are useful for specialized printing. Multichannel mode images can be saved in Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw, or Photoshop DCS 2.0 formats.

These guidelines apply when converting images to Multichannel mode:

- Layers are unsupported and therefore flattened.
- Color channels in the original image become spot color channels in the converted image.
- Converting a CMYK image to Multichannel mode creates cyan, magenta, yellow, and black spot channels.
- Converting an RGB image to Multichannel mode creates cyan, magenta, and yellow spot channels.
- Deleting a channel from an RGB, CMYK, or Lab image automatically converts the image to Multichannel mode, flattening layers.
- To export a multichannel image, save it in Photoshop DCS 2.0 format.

Note: Indexed Color and 32-bit images cannot be converted to Multichannel mode.

Adobe also recommends

- About color working spaces
- Soft-proof colors



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

About color

Understanding color

Color models, spaces, and modes

Adjusting color hue, saturation, and brightness

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

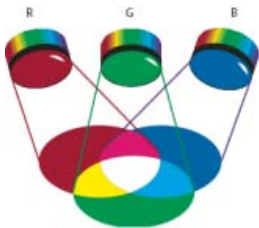
[To the top](#)

Understanding color

Knowing how colors are created and how they relate to each other lets you work more effectively in Photoshop. Instead of achieving an effect by accident, you'll produce consistent results thanks to an understanding of basic color theory.

Primary colors

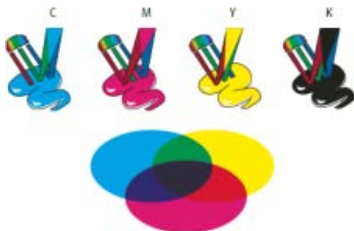
Additive primaries are the three colors of light (red, green, and blue) that produce all the colors in the visible spectrum when added together in different combinations. Adding equal parts of red, blue, and green light produces white. The complete absence of red, blue, and green light results in black. Computer monitors are devices that use the additive primaries to create color.



Additive colors (RGB)

A. Red B. Green C. Blue

Subtractive primaries are pigments, which create a spectrum of colors in different combinations. Unlike monitors, printers use subtractive primaries (cyan, magenta, yellow, and black pigments) to produce colors through subtractive mixing. The term "subtractive" is used because the primary colors are pure until you begin mixing them together, resulting in colors that are less pure versions of the primaries. For example, orange is created through the subtractive mixing of magenta and yellow together.



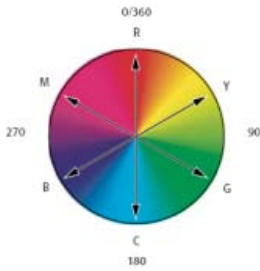
Subtractive colors (CMYK)

A. Cyan B. Magenta C. Yellow D. Black

The color wheel

If you're new to adjusting color components, it helps to keep a standard color wheel diagram on hand when you work on color balance. You can

use the color wheel to predict how a change in one color component affects other colors and also how changes translate between RGB and CMYK color models.



Color wheel

A. Red B. Yellow C. Green D. Cyan E. Blue F. Magenta

For example, you can decrease the amount of any color in an image by increasing the amount of its opposite on the color wheel—and vice versa. Colors that lie opposite each other on the standard color wheel are known as *complementary* colors. Similarly, you can increase and decrease a color by adjusting the two adjacent colors on the wheel, or even by adjusting the two colors adjacent to its opposite.

In a CMYK image, you can decrease magenta either by decreasing the amount of magenta or by increasing its complement, which is green (the color on the opposite side of the color wheel from magenta). In an RGB image, you can decrease magenta by removing red and blue or by adding green. All of these adjustments result in an overall color balance containing less magenta.

[To the top](#)

Color models, spaces, and modes

A color model describes the colors we see and work with in digital images. Each color model, such as RGB, CMYK, or HSB, represents a different method (usually numeric) for describing color.

A *color space* is a variant of a color model and has a specific *gamut* (range) of colors. For example, within the RGB color model are a number of color spaces: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB, and so on.

Each device, like your monitor or printer, has its own color space and can only reproduce colors in its gamut. When an image moves from one device to another, image colors may change because each device interprets the RGB or CMYK values according to its own color space. You can use color management when moving images to ensure that most colors are the same or similar enough so they appear consistent. See [Why colors sometimes don't match](#).

In Photoshop, a document's *color mode* determines which color model is used to display and print the image you're working on. Photoshop bases its color modes on the color models that are useful for images used in publishing. You can choose from RGB (Red, Green, Blue), CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black), Lab Color (based on CIE L* a* b*), and Grayscale. Photoshop also includes modes for specialized color output such as Indexed Color and Duotone. Color modes determine the number of colors, the number of channels, and the file size of an image. Choosing a color mode also determines which tools and file formats are available. See [Color modes](#).

When you work with the colors in an image, you are adjusting numerical values in the file. It's easy to think of a number as a color, but these numerical values are not absolute colors in themselves—they only have a color meaning within the color space of the device that is producing the color.

[To the top](#)

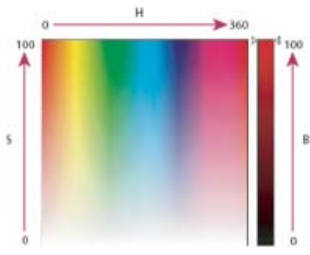
Adjusting color hue, saturation, and brightness

Based on the human perception of color, the HSB model describes three fundamental characteristics of color:

Hue Color reflected from or transmitted through an object. It is measured as a location on the standard color wheel, expressed as a degree between 0° and 360°. In common use, hue is identified by the name of the color, such as red, orange, or green.

Saturation Strength or purity of the color (sometimes called *chroma*). Saturation represents the amount of gray in proportion to the hue, measured as a percentage from 0% (gray) to 100% (fully saturated). On the standard color wheel, saturation increases from the center to the edge.

Brightness Relative lightness or darkness of the color, usually measured as a percentage from 0% (black) to 100% (white).




HSB color model

A. Hue **B.** Saturation **C.** Brightness

Adobe also recommends

- Understanding color management

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Choosing colors in the Color and Swatches panels

javax.jcr.AccessDeniedException:

/content/help/en/photoshop/using/choosing-colors-color-swatches-panels/jcr:content/jcr:title: not allowed to add or modify item

Color panel overview

Select a color in the Color panel

Select a color in the Swatches panel

[To the top](#)

Color panel overview



The Color panel (Window > Color) displays the color values for the current foreground and background colors. Using the sliders in the Color panel, you can edit the foreground and background colors using different color models. You can also choose a foreground or background color from the spectrum of colors displayed in the color ramp at the bottom of the panel.



Color panel

A. Foreground color **B.** Background color **C.** Slider **D.** Color ramp

The Color panel may display the following alerts when you select a color:

- An exclamation point inside a triangle  appears above the left side of the color ramp when you choose a color that cannot be printed using CMYK inks.
- A square  appears above the left side of the color ramp when you choose a color that is not web-safe.

Change the color model of the Color panel sliders

- Choose a Sliders option from the Color panel menu.

Change the spectrum displayed in the Color panel

1. Choose an option from the Color panel menu:


- RGB Spectrum, CMYK Spectrum, or Grayscale Ramp to display the spectrum of the specified color model.
- Current Colors to display the spectrum of colors between the current foreground color and the current background color.

2. To display only web-safe colors, choose Make Ramp Web Safe.

 To change the spectrum of the color ramp quickly, Shift-click in the color ramp until you see the spectrum you want.

Select a color in the Color panel

1. In the Color panel, click the foreground or background color box to make it active (outlined in black).

 *When the background color box is active in the Color panel, the Eyedropper tool changes the background color by default.*

2. Do one of the following:

- Drag the color sliders. By default, the slider colors change as you drag. You can turn off this feature to improve performance by deselecting Dynamic Color Sliders in the General section of the Preferences dialog box.
- Enter values next to the color sliders.
- Click the color selection box, choose a color using the Color Picker and click OK.
- Position the pointer over the color ramp (the pointer becomes the eyedropper), and click to sample a color. Alt-click to apply the sample to the non-active color selection box.

Select a color in the Swatches panel

The Swatches panel (Window > Swatches) stores colors that you use often. You can add or delete colors from the panel or display different libraries of colors for different projects.

- To choose a foreground color, click a color in the Swatches panel.
- To choose a background color, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) a color in the Swatches panel.

Note: *Change how swatches are displayed by choosing an option from the Swatches panel menu.*

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Choosing colors

- [About foreground and background colors](#)
- [Choose colors in the toolbox](#)
- [Choose colors with the Eyedropper tool](#)
- [Adobe Color Picker overview](#)
- [Choose a color with the Adobe Color Picker](#)
- [Choose a color while painting](#)
- [Choose web-safe colors](#)
- [Choose a CMYK equivalent for a non-printable color](#)
- [Choose a spot color](#)

[To the top](#)

About foreground and background colors

Photoshop uses the *foreground* color to paint, fill, and stroke selections and the *background* color to make gradient fills and fill in the erased areas of an image. The foreground and background colors are also used by some special effects filters.

You can designate a new foreground or background color using the Eyedropper tool, the Color panel, the Swatches panel, or the Adobe Color Picker.

The default foreground color is black, and the default background color is white. (In an alpha channel, the default foreground is white, and the background is black.)

[To the top](#)

Choose colors in the toolbox

The current foreground color appears in the upper color selection box in the toolbox; the current background color appears in the lower box.



Foreground and background color boxes in toolbox


A. Default Colors icon **B.** Switch Colors icon **C.** Foreground color box **D.** Background color box

- To change the foreground color, click the upper color selection box in the toolbox, and then choose a color in the Adobe Color Picker.
- To change the background color, click the lower color selection box in the toolbox, and then choose a color in the Adobe Color Picker.
- To reverse the foreground and background colors, click the Switch Colors icon in the toolbox.
- To restore the default foreground and background colors, click the Default Colors icon in the toolbox.

[To the top](#)

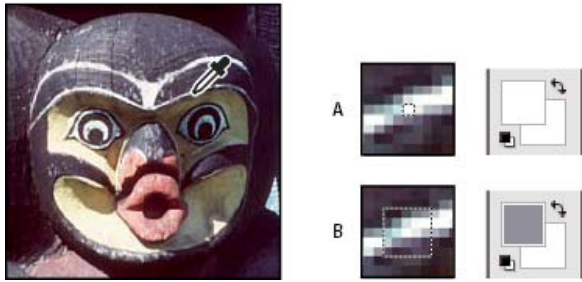
Choose colors with the Eyedropper tool

The Eyedropper tool samples color to designate a new foreground or background color. You can sample from the active image or from anywhere else on the screen.

1. Select the Eyedropper tool .
2. In the options bar, change the sample size of the eyedropper by choosing an option from the Sample Size menu:

Point Sample Reads the precise value of the pixel you click.

3 by 3 Average, 5 by 5 Average, 11 by 11 Average, 31 by 31 Average, 51 by 51 Average, 101 by 101 Average Reads the average value of the specified number of pixels within the area you click.



Selecting a foreground color with the Eyedropper tool

3. Choose one of the following from the Sample menu:


All Layers Samples color from all layers in the document.

Current Layer Samples color from the currently active layer.

4. To circle the Eyedropper tool with a ring that previews the sampled color above the current foreground color, select Show Sampling Ring. (This option requires OpenGL. See Enable OpenGL and optimize GPU settings.)

5. Do one of the following:

- To select a new foreground color, click in the image. Alternatively, position the pointer over the image, press the mouse button, and drag anywhere on the screen. The foreground color selection box changes dynamically as you drag. Release the mouse button to pick the new color.
- To select a new background color, Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) in the image. Alternatively, position the pointer over the image, press Alt (Windows) or Options (Mac OS), press the mouse button, and drag anywhere on the screen. The background color selection box changes dynamically as you drag. Release the mouse button to pick the new color.



 To use the Eyedropper tool temporarily to select a foreground color while using any painting tool, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS).

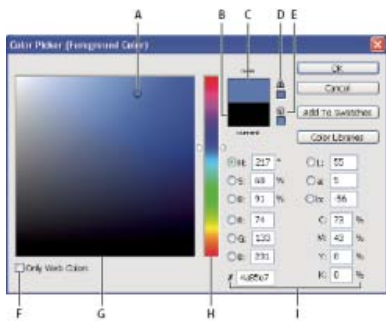
[To the top](#)

Adobe Color Picker overview

In the Adobe Color Picker, you choose colors using four color models: HSB, RGB, Lab, and CMYK. Use the Adobe Color Picker to set the foreground color, background color, and text color. You can also set target colors for different tools, commands, and options.

You can configure the Adobe Color Picker to let you choose only colors that are part of the web-safe palette or choose from specific color systems. Photoshop Extended users can access an HDR (high dynamic range) picker to choose colors for use in HDR images.

The Color field in the Adobe Color Picker displays color components in HSB color mode, RGB color mode, and Lab color mode. If you know the numeric value of the color you want, you can enter it into the text fields. You can also use the color slider and the color field to preview a color to choose. As you adjust the color using the color field and color slider, the numeric values are adjusted accordingly. The color box to the right of the color slider displays the adjusted color in the top section and the original color in the bottom section. Alerts appear if the color is not a web-safe color  or is *out of gamut* for printing (non-printable) .



Adobe Color Picker

A. Picked color **B.** Original color **C.** Adjusted color **D.** Out-of-gamut alert icon **E.** Not a web-safe color alert icon **F.** Displays only web-safe colors **G.** Color field **H.** Color slider **I.** Color values

💡 When you select a color in the Adobe Color Picker, it simultaneously displays the numeric values for HSB, RGB, Lab, CMYK, and hexadecimal numbers. This is useful for viewing how the different color models describe a color.

Although Photoshop uses the Adobe Color Picker by default, you can use a different Color Picker than the Adobe Color Picker by setting a preference. For example, you can use the built-in color picker of your computer's operating system or a third-party plug-in Color Picker.

Display the Color Picker

- In the toolbox, click the foreground or background color selection box.
- In the Color panel, click the Set Foreground Color or Set Background Color selection box.

The Color Picker is also available when features let you choose a color. For example, by clicking the color swatch in the options bar for some tools, or the eyedroppers in some color adjustment dialog boxes.

[To the top](#)

Choose a color with the Adobe Color Picker

You can choose a color by entering color component values in HSB, RGB, and Lab text boxes, or by using the color slider and the color field.

To choose a color with the color slider and color field, click in the color slider or move the color slider triangle to set one color component. Then move the circular marker or click in the color field. This sets the other two color components.

As you adjust the color using the color field and color slider, the numeric values for the different color models adjust accordingly. The rectangle to the right of the color slider displays the new color in the top half and the original color in the bottom. Alerts appear if the color is not a web-safe color 🚫 or is *out of gamut* ⚠️.

💡 You can choose a color outside the Adobe Color Picker window. Moving the pointer over the document window changes it to the Eyedropper tool. You can then select a color by clicking in the image. The selected color is displayed in the Adobe Color Picker. You can move the Eyedropper tool anywhere on your desktop by clicking in the image and then holding down the mouse button. You can select a color by releasing the mouse button.

Choose a color using the HSB model

Using the HSB color model, the hue is specified in the color field, as an angle from 0° to 360° that corresponds to a location on the color wheel. Saturation and brightness are specified as percentages. In the color field, the hue saturation increases from left to right and the brightness increases from the bottom to top.

1. In the Adobe Color Picker, select the H option and then enter a numeric value in the H text box or select a hue in the color slider.
2. Adjust the saturation and brightness by clicking in the color field, moving the circular maker, or entering numeric values in the S and B text boxes.

3. (Optional) Select either the S option or B option to display the color's saturation or brightness in the color field for making further adjustments.

Choose a color using the RGB model

Choose a color by specifying its red, green, and blue components.

1. In the Adobe Color Picker, enter numeric values in the R, G, and B text boxes. Specify component values from 0 to 255 (0 is no color, and 255 is the pure color).
2. To visually select a color using the color slider and color field, click either R, G, or B and then adjust the slider and color field.

The color you click appears in the color slider with 0 (none of that color) at the bottom and 255 (maximum amount of that color) at the top. The color field displays the range of the other two components, one on the horizontal axis and one on the vertical axis.

Choose a color using the Lab model

When choosing a color based on the Lab color model, the L value specifies the luminance of a color. The A value specifies how red or green a color is. The B value specifies how blue or yellow a color is.

1. In the Adobe Color Picker, enter values for L (from 0 to 100), and for A and B (from -128 to +127).
2. (Optional) Use the color slider or color field to adjust the color.

Choose a color using the CMYK model

You can choose a color by specifying each component value as a percentage of cyan, magenta, yellow, and black.

- In the Adobe Color Picker, enter percentage values for C, M, Y, and K, or use the color slider and color field to choose a color.

Choose a color by specifying a hexadecimal value

You can choose a color by specifying a hexadecimal value that defines the R, G, and B components in a color. The three pairs of numbers are expressed in values from 00 (minimum luminance) to ff (maximum luminance). For example, 000000 is black, ffffff is white, and ff0000 is red.

- In the Adobe Color Picker, enter a hexadecimal value in the # text box.

[To the top](#)

Choose a color while painting

The heads-up-display (HUD) color picker lets you quickly choose colors while painting in the document window, where image colors provide helpful context.

Note: *The HUD color picker requires OpenGL. (See [Enable OpenGL and optimize GPU settings](#).)*

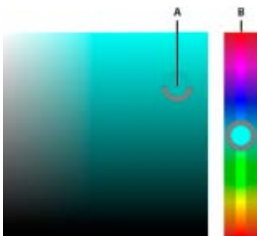
Choose the type of HUD color picker

1. Choose Edit > Preferences > General (Windows) or Photoshop > Preferences > General (Mac OS).
2. From the HUD Color Picker menu, choose Hue Strip to display a vertical picker or Hue Wheel to display a circular one.

Choose a color from the HUD color picker

1. Select a painting tool.
2. Press Shift + Alt + right-click (Windows) or Control + Option + Command (Mac OS).
3. Click in the document window to display the picker. Then drag to select a color hue and shade.

💡 After clicking in the document window, you can release the pressed keys. Temporarily press the spacebar to maintain the selected shade while you select another hue, or vice versa.



Choosing color with HUD picker

A. Shade B. Hue

💡 To instead select a color from the image, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) to access the Eyedropper tool.

[To the top](#)

Choose web-safe colors

The *web-safe colors* are the 216 colors used by browsers regardless of the platform. The browser changes all colors in the image to these colors when displaying the image on an 8-bit screen. The 216 colors are a subset of the Mac OS 8-bit color palettes. By working only with these colors, you can be sure that art you prepare for the web will not dither on a system set to display 256 colors.

Select web-safe colors in the Adobe Color Picker

- Select the Only Web Colors option in the lower left corner of the Adobe Color Picker. Any color you pick with this option selected is web-safe.

Change a non-web color to a web-safe color

If you select a non-web color, an alert cube  appears next to the color rectangle in the Adobe Color Picker.


- Click the alert cube to select the closest web color. (If no alert cube appears, the color you chose is web-safe.)

Select a web-safe color using the Color panel

1. Click the Color panel tab, or choose Window > Color to view the Color panel.

2. Choose an option for selecting a web-safe color:

- Choose Make Ramp Web Safe from the Color panel menu. Any color you pick with this option selected is web-safe.
- Choose Web Color Sliders from the Color panel menu. By default, web color sliders snap to web-safe colors (indicated by tick marks) when you drag them. To override web-safe color selection, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the sliders.

If you choose a non-web color, an alert cube  appears above the color ramp on the left side of the Color panel. Click the alert cube to select the closest web color.

[To the top](#)

Choose a CMYK equivalent for a non-printable color

Some colors in the RGB, HSB, and Lab color models cannot be printed because they are out-of-gamut and have no equivalents in the CMYK model. When you choose a non-printable color in either the Adobe Color Picker or the Color panel, a warning alert triangle appears. A swatch below the triangle displays the closest CMYK equivalent.

Note: In the Color panel, the alert triangle is not available if you are using Web Color Sliders.

- To choose the closest CMYK equivalent, click the alert triangle  in the Color Picker dialog box or the Color panel.

Printable colors are determined by the current CMYK working space defined in the Color Settings dialog box.

[To the top](#)

Choose a spot color

The Adobe Color Picker lets you choose colors from the PANTONE MATCHING SYSTEM®, the Trumatch® Swatching System™, the Focoltone® Colour System, the Toyo Color Finder™ 1050 system, the ANPA-Color™ system, the HKS® color system, and the DIC Color Guide.

To ensure that the final printed output is the color you want, consult your printer or service bureau and choose your color based on a printed color swatch. Manufacturers recommend that you get a new swatch book each year to compensate for fading inks and other damage.

Note: Photoshop prints spot colors to CMYK (process color) plates in every image mode except Duotone. To print true spot color plates, create spot color channels.

1. Open the Adobe Color Picker, and click Color Libraries.

The Custom Colors dialog box displays the color closest to the color currently selected in the Adobe Color Picker.

2. For Book, choose a color library. See below for descriptions of the color libraries.
3. Locate the color you want by entering the ink number or by dragging the triangles along the scroll bar.
4. Click the desired color patch in the list.

Spot color libraries

The Adobe Color Picker supports the following color systems:

ANPA-COLOR Commonly used for newspaper applications. The *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* contains samples of the ANPA colors.

DIC Color Guide Commonly used for printing projects in Japan. For more information, contact Dainippon Ink & Chemicals, Inc., in Tokyo, Japan.

FOCOLTONE Consists of 763 CMYK colors. Focoltone colors help avoid prepress trapping and registration problems by showing the overprints that make up the colors. A swatch book with specifications for process and spot colors, overprint charts, and a chip book for marking up layouts are available from Focoltone. For more information, contact Focoltone International, Ltd., in Stafford, United Kingdom.

HKS swatches Used for printing projects in Europe. Each color has a specified CMYK equivalent. You can select from HKS E (for continuous stationery), HKS K (for gloss art paper), HKS N (for natural paper), and HKS Z (for newsprint). Color samplers for each scale are available. HKS Process books and swatches have been added to the color system menu.

PANTONE® Colors used for spot-color reproduction. The PANTONE MATCHING SYSTEM can render 1,114 colors. PANTONE color guides and chip books are printed on coated, uncoated, and matte paper stocks to ensure accurate visualization of the printed result and better on-press control. You can print a solid PANTONE color in CMYK. To compare a solid PANTONE color to its closest process color match, use the *PANTONE solid to process* guide. The CMYK screen tint percentages are printed under each color. For more information, contact Pantone, Inc., Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Consists of more than 1000 colors based on the most common printing inks used in Japan. The *TOYO Process Color Finder* book and swatches have been added to the color system menu. The *TOYO Color Finder 1050 Book* contains printed samples of Toyo colors and is available from printers and graphic arts supply stores. For more information, contact Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., in Tokyo, Japan.

TRUMATCH Provides predictable CMYK color matching with more than 2000 achievable, computer-generated colors. Trumatch colors cover the visible spectrum of the CMYK gamut in even steps. The Trumatch Color displays up to 40 tints and shades of each hue, each originally created in four-color process and each reproducible in four colors on electronic imagesetters. In addition, four-color grays using different hues are included. For more information, contact Trumatch Inc., in New York City, New York.

Adobe also recommends

- [Customize color settings](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Blending modes

Blending mode descriptions

Blending mode examples

The blending mode specified in the options bar controls how pixels in the image are affected by a painting or editing tool. It's helpful to think in terms of the following colors when visualizing a blending mode's effect:

- The *base color* is the original color in the image.
- The *blend color* is the color being applied with the painting or editing tool.
- The *result color* is the color resulting from the blend.

[To the top](#)

Blending mode descriptions





Choose from the Mode pop-up menu in the options bar.

Note: Only the Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Linear Dodge (Add), Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity, Lighter Color, and Darker Color blending modes are available for 32-bit images.

Normal Edits or paints each pixel to make it the result color. This is the default mode. (Normal mode is called *Threshold* when you're working with a bitmapped or indexed-color image.)

Dissolve Edits or paints each pixel to make it the result color. However, the result color is a random replacement of the pixels with the base color or the blend color, depending on the opacity at any pixel location.

Behind Edits or paints only on the transparent part of a layer. This mode works only in layers with Lock Transparency deselected and is analogous to painting on the back of transparent areas on a sheet of acetate.

Clear Edits or paints each pixel and makes it transparent. This mode is available for the Shape tools (when fill region  is selected), Paint Bucket tool , Brush tool , Pencil tool , Fill command, and Stroke command. You must be in a layer with Lock Transparency deselected to use this mode.

Darken Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is darker—as the result color. Pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change.

Multiply Looks at the color information in each channel and multiplies the base color by the blend color. The result color is always a darker color. Multiplying any color with black produces black. Multiplying any color with white leaves the color unchanged. When you're painting with a color other than black or white, successive strokes with a painting tool produce progressively darker colors. The effect is similar to drawing on the image with multiple marking pens.

Color Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by increasing the contrast between the two. Blending with white produces no change.

Linear Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by decreasing the brightness. Blending with white produces no change.

Lighten Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is lighter—as the result color. Pixels

darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change.

Screen Looks at each channel's color information and multiplies the inverse of the blend and base colors. The result color is always a lighter color. Screening with black leaves the color unchanged. Screening with white produces white. The effect is similar to projecting multiple photographic slides on top of each other.

Color Dodge Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by decreasing contrast between the two. Blending with black produces no change.

Linear Dodge (Add) Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by increasing the brightness. Blending with black produces no change.

Overlay Multiplies or screens the colors, depending on the base color. Patterns or colors overlay the existing pixels while preserving the highlights and shadows of the base color. The base color is not replaced, but mixed with the blend color to reflect the lightness or darkness of the original color.

Soft Light Darkens or lightens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a diffused spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened as if it were dodged. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened as if it were burned in. Painting with pure black or white produces a distinctly darker or lighter area, but does not result in pure black or white.

Hard Light Multiplies or screens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a harsh spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened, as if it were screened. This is useful for adding highlights to an image. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened, as if it were multiplied. This is useful for adding shadows to an image. Painting with pure black or white results in pure black or white.

Vivid Light Burns or dodges the colors by increasing or decreasing the contrast, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by decreasing the contrast. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by increasing the contrast.

Linear Light Burns or dodges the colors by decreasing or increasing the brightness, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by increasing the brightness. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by decreasing the brightness.

Pin Light Replaces the colors, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, pixels darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change. If the blend color is darker than 50% gray, pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change. This is useful for adding special effects to an image.

Hard Mix Adds the red, green and blue channel values of the blend color to the RGB values of the base color. If the resulting sum for a channel is 255 or greater, it receives a value of 255; if less than 255, a value of 0. Therefore, all blended pixels have red, green, and blue channel values of either 0 or 255. This changes all pixels to primary additive colors (red, green, or blue), white, or black.

Note: For CMYK images, Hard Mix changes all pixels to the primary subtractive colors (cyan, yellow, or magenta), white, or black. The maximum color value is 100.

Difference Looks at the color information in each channel and subtracts either the blend color from the base color or the base color from the blend color, depending on which has the greater brightness value. Blending with white inverts the base color values; blending with black produces no change.

Exclusion Creates an effect similar to but lower in contrast than the Difference mode. Blending with white inverts the base color values. Blending with black produces no change.

Subtract Looks at the color information in each channel and subtracts the blend color from the base color. In 8- and 16-bit images, any resulting negative values are clipped to zero.

Divide Looks at the color information in each channel and divides the blend color from the base color.

Hue Creates a result color with the luminance and saturation of the base color and the hue of the blend color.

Saturation Creates a result color with the luminance and hue of the base color and the saturation of the blend color. Painting with this mode in an area with no (0) saturation (gray) causes no change.

Color Creates a result color with the luminance of the base color and the hue and saturation of the blend color. This preserves the gray levels in the image and is useful for coloring monochrome images and for tinting color images.

Luminosity Creates a result color with the hue and saturation of the base color and the luminance of the blend color. This mode creates the inverse effect of Color mode.

Lighter Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the higher value color. Lighter Color does not produce a third color, which can result from the Lighten blend, because it chooses the highest channel values from both the base and blend color to create the result color.

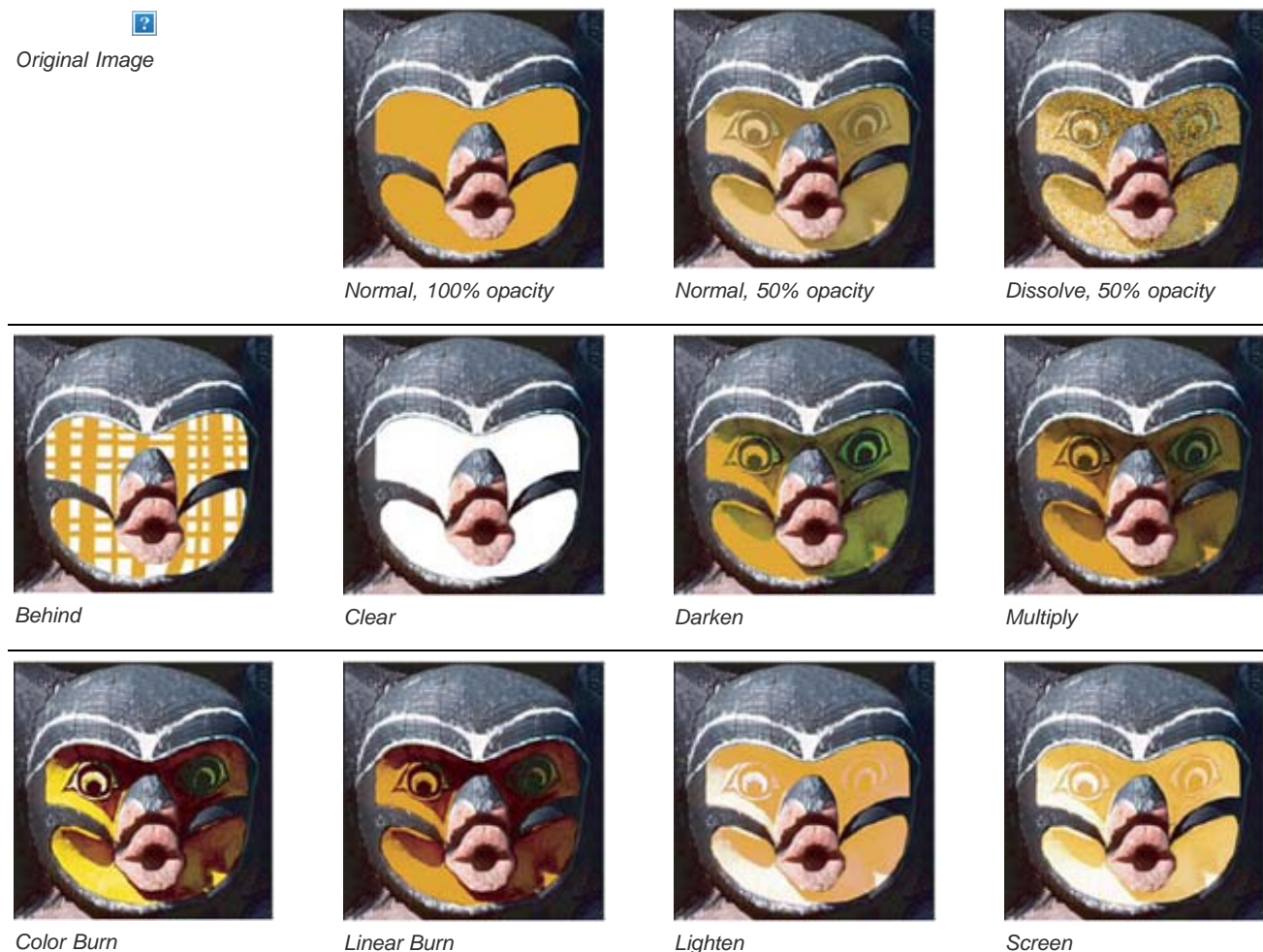
Darker Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the lower value color. Darker Color does not produce a third color, which can result from the Darken blend, because it chooses the lowest channel values from both the base and the blend color to create the result color.

[To the top](#)

Blending mode examples

These examples show the result of painting part of the image's face using each blending mode.

For a video on blending modes, see www.adobe.com/go/vid0012.





Color Dodge



Linear Dodge (Add)



Overlay



Soft Light



Hard Light



Vivid Light



Linear Light



Pin Light



Hard Mix



Difference



Exclusion



Subtract



Divide



Hue



Saturation



Color



Luminosity, 80% opacity



Lighter Color



Darker Color

Adding a conditional mode change to an action

Add a conditional mode change to an action

[To the top](#)

Add a conditional mode change to an action


You can specify conditions for a mode change so that the conversion can occur during an *action*, which is a series of commands applied sequentially to a single file or a batch of files. When a mode change is part of an action, an error can occur if the file being opened is not in the source mode specified in the action. For example, suppose one step in an action is to convert an image with a source mode of RGB to a target mode of CMYK. Applying this action to an image in Grayscale mode, or any other source mode besides RGB, results in an error.

When you record an action, you can use the Conditional Mode Change command to specify one or more modes for the source mode and a mode for the target mode.

1. Start recording an action.
2. Choose File > Automate > Conditional Mode Change.
3. In the Conditional Mode Change dialog box, select one or more modes for the source mode. Use the All or None buttons to select all possible modes or no mode.
4. Choose a target mode from the Mode pop-up menu.
5. Click OK. The conditional mode change appears as a new step in the Actions panel.

Adobe also recommends

- [Adding conditional actions | Creative Cloud](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adicionar amostras de HTML CSS e SVG

Nota: Este recurso foi introduzido na versão do Photoshop CS6 para a Creative Cloud.

É possível adicionar todas as cores especificadas em um documento HTML, CSS ou SVG ao painel **Amostras**. Se um valor de cor se repetir em um documento, apenas uma ocorrência da cor é adicionada, e não duplicadas. Este recurso reconhece a seguinte sintaxe de cor de HTML/CSS: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) e hsba(1,2,3,4).

1. No painel **Amostras**, siga um destes procedimentos:
 - Escolha **Carregar amostras** do menu Painel.
 - Escolha **Substituir amostras** do menu Painel.
2. Na janela **Carregar**, navegue até o arquivo HTML, CSS ou SVG, selecione-o e, em seguida, clique em **Carregar**.

Para obter mais informações, consulte [Personalização de seletores e amostras de cores](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Imagens High Dynamic Range

[Sobre imagens High Dynamic Range](#)

[Tire fotos para imagens HDR](#)

[Recursos que oferecem suporte a imagens HDR de 32 bpc](#)

[Mescla de imagens no HDR](#)

[Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits](#)

[Sobre o Seletor de Cores HDR](#)

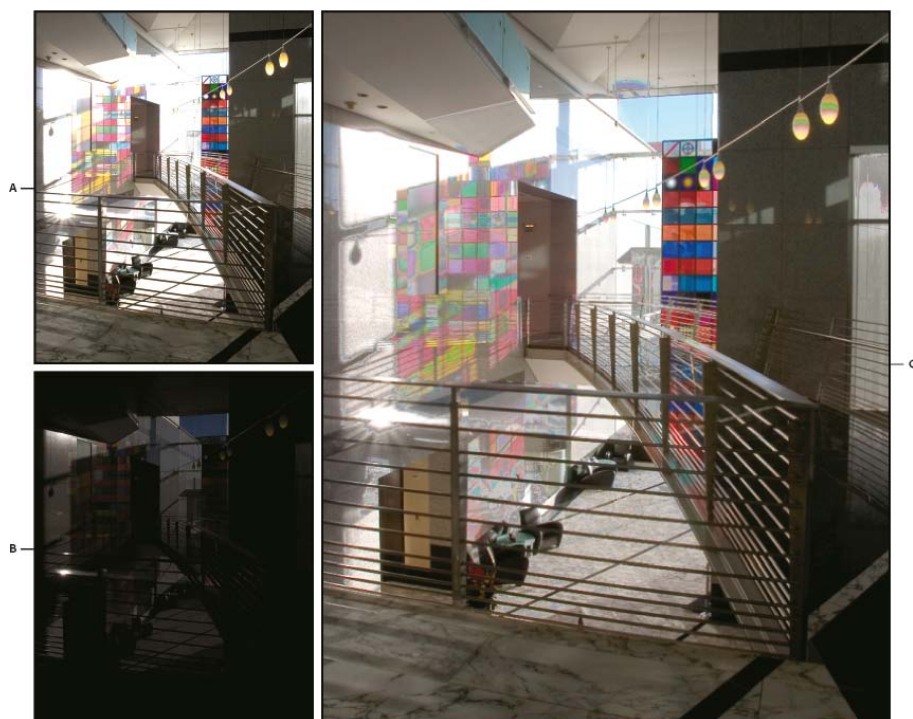
[Pintura em imagens HDR](#)

Sobre imagens High Dynamic Range

[Para o início](#)

O intervalo dinâmico (proporção entre regiões claras e escuras) no mundo visível supera facilmente o intervalo de visão humana e de imagens impressas ou exibidas no monitor. Mas, embora o olho humano possa adaptar-se a vários níveis de brilho diferentes, a maioria das câmeras e monitores de computadores pode reproduzir apenas um intervalo dinâmico fixo. Fotógrafos, artistas cinematográficos e outros profissionais que trabalham com imagens digitais devem ser seletivos sobre o que é importante na cena, pois estão trabalhando com um intervalo dinâmico limitado.

As imagens High Dynamic Range (HDR) promovem um mundo de possibilidades, porque podem representar todo o intervalo dinâmico do mundo visível. Como todos os valores de luminescência na cena do mundo real são representados proporcionalmente e armazenados em uma imagem HDR, o ajuste da exposição da imagem HDR é como o ajuste da exposição ao fotografar uma cena do mundo real.



Mesclagem de imagens de diferentes exposições para criar imagens HDR

A. Imagem com detalhes de sombras mas com cortes de realces **B.** Imagem com detalhes de realce mas com cortes de sombras **C.** Imagem HDR contendo o intervalo dinâmico da cena.

No Photoshop, os valores de luminescência da imagem HDR são armazenados com uma representação numérica de ponto flutuante de 32 bits (32 bits por canal). Os valores de luminescência em uma imagem HDR estão diretamente relacionados à intensidade de luz da cena. Em contraste, arquivos de imagem com ponto não flutuante de 16 - e 8 bpc guardam valores de luminescência somente de preto ao branco de papel, refletindo um segmento extremamente pequeno do intervalo dinâmico no mundo real.

No Photoshop, o comando Mesclar para HDR Pro permite a criação de imagens HDR combinando-se múltiplas fotografias capturadas em exposições diferentes. Uma vez que uma imagem HDR contém níveis de brilho que excedem em muito as capacidades de exposição de um monitor de 24-bits padrão, o Photoshop permite o ajuste da visualização HDR. Se precisar imprimir ou usar ferramentas e filtros que não funcionam com imagens HDR, converta-os em imagens de 16 ou 8 bpc.

Tire fotos para imagens HDR

[Para o início](#)

Lembre-se das seguintes dicas ao tirar fotos que serão combinadas com o comando Mesclar para HDR Pro:

- Fixe a câmera em um tripé.
- Tire fotos suficientes para cobrir o intervalo dinâmico completo da cena. Tente tirar, pelo menos, de cinco a sete fotos, mas poderá ser necessário usar mais exposições, dependendo do intervalo dinâmico da cena. O número mínimo de fotos deve ser três.
- Varie a velocidade do obturador para criar exposições diferentes. A mudança da abertura altera a profundidade de campo em cada exposição e pode produzir resultados de qualidade mais baixa. A mudança do ISO ou da abertura pode também gerar ruídos ou vinhetas na imagem.
- Em geral, não use o recurso de parênteses automáticos da sua câmera, pois as mudanças de exposição normalmente são muito pequenas.
- As diferenças de exposição entre as fotos devem ser de uma ou duas etapas EV (valor de exposição), equivalentes a aproximadamente uma ou duas interrupções em F.
- Não varie a iluminação, por exemplo, usando flash em uma exposição e não usando na seguinte.
- Não deve haver movimentos na cena. Mesclagem de Exposição funciona apenas com imagens da mesma cena expostas de forma diferente.

Recursos que oferecem suporte a imagens HDR de 32 bpc

[Para o início](#)

É possível usar as seguintes ferramentas, ajustes e filtros com imagens HDR de 32 bpc. (Para trabalhar com mais recursos do Photoshop, converta uma imagem de 32 bpc em uma imagem de 16 bpc ou 8 bpc. Para preservar a imagem original, crie uma cópia com o comando Salvar como.)

Ajustes Níveis, Exposição, Matiz/Saturação, Misturador de Canais, Filtro de Foto.

Nota: embora o comando Exposição possa ser usado com imagens de 8 e 16 bpc, ele foi desenvolvido para fazer ajustes de exposição em imagens HDR de 32 bpc.

Modos de Mesclagem Normal, dissolver, escurecer, multiplicar, clarear, cor mais escura, subexposição linear (adicional), cor mais clara, diferença, subtrair, dividir, matiz, saturação, cor e luminosidade.

Criação de novos documentos de 32 bpc Na caixa de diálogo Novo, 32 bits é uma opção no menu pop-up de profundidade de bits, à direita do menu pop-up Modo de cores.

Comandos do menu Editar Todos os comandos incluindo Preencher, Traçar, Transformação livre e Transformação.

Formatos de Arquivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR e TIFF.

Nota: embora o Photoshop não possa salvar uma imagem HDR no formato de arquivo LogLuv TIFF, pode abrir e ler arquivos com esse formato.

Filtros Média, Desfoque de Caixa, Desfoque Gaussiano, Desfoque de Movimento, Desfoque Radial, Desfoque de Forma, Desfoque de Superfície, Adicionar Ruído, Nuvens, Nuvens por Diferença, Reflexo de Flash, Aplicação Inteligente de Nitidez, Máscara de Nitidez, Entalhe, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Alta Frequência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.

Comandos de imagem Tamanho de Imagem, Tamanho de Tela de Pintura, Rotação de Imagem, Corte, Aparar, Duplicar, Aplicar Imagem, Cálculos e Variáveis.

Exibir Proporção de pixels (Personalizar proporção de pixels, Excluir proporção de pixels, Redefinir proporção de pixels etc.)

Camadas Novas camadas, camadas duplicadas, camadas de ajuste (Níveis, Vibração, Matiz/Saturação, Misturador de canais, Filtro de fotos e Exposição), camadas de preenchimento, máscaras de camada, estilos de camada, modos de mesclagem suportados e Objetos inteligentes.

Modos Cores RGB, Tons de Cinza, conversão em 8 bits/canal ou 16 bits/canal.

Proporções de pixel Suporte para documentos quadrados e não quadrados.

Seleções Inverter, Modificar borda, Transformar seleção, Salvar seleção e Carregar seleção.

Ferramentas Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, exceto: Laço magnético, Varinha mágica, Pincel de recuperação para manchas, Pincel de recuperação, Olhos vermelhos, Substituição de cor, Pincel história da arte, Borracha mágica, Borracha de plano de fundo, Lata de tinta, Subexposição, Superexposição e Esponja. Algumas ferramentas funcionam apenas com modos de mesclagem suportados.

Mescla de imagens no HDR

[Para o início](#)

O comando Mesclar para HDR combina múltiplas imagens com diferentes exposições da mesma cena, capturando a faixa dinâmica completa em uma imagem HDR única. Você pode efetuar a saída da imagem mesclada como um arquivo de 32, 16 ou 8 bpc. No entanto, somente um arquivo de 32 bpc pode armazenar todos os dados da imagem HDR.

A mescla HDR funciona melhor quando as fotos são otimizadas para o processo. Para obter recomendações, consulte [Tire fotos para imagens HDR](#).

Recomendações da Adobe

 [Tem um tutorial que gostaria de compartilhar?](#)

[Tutorial em vídeo: O melhor recurso novo](#)

[Fragmento de livro: Crie imagens HDR a partir](#)



no CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Obtenha tons de imagem de vivos a surreais.



de exposições agrupadas

Conrad Chavez

Percorra o processo de HDR da câmera para o computador.



Fragmento de livro: Remoção de fantasma de imagens HDR

Scott Kelby

Elimine o desfoque ao movimentar objetos em uma cena.



Tutorial em vídeo: Explorar os aprimoramentos do HDR Pro

Jan Kabilii

Faça um tour por todos os recursos novos.

1. Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Mesclar para HDR Pro.
- (Bridge) Selecione as imagens que deseja usar e escolha Ferramentas > Photoshop > Mesclar para HDR Pro. Pule para a etapa 5.

2. Na caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro, clique em Procurar para selecionar imagens específicas e clique em Adicionar arquivos abertos ou escolha Usar > Pasta. (Para remover um determinado item, selecione-o na lista de arquivos e clique em Remover.)


3. (Opcional) Selecione a opção Tentar alinhar automaticamente as imagens de origem, caso tenha fotografado as diversas imagens com a câmera nas mãos.

4. Clique em OK.

Nota: Se imagens não tiverem metadados de exposição, insira valores na caixa de diálogo Definir EV manualmente.

Uma segunda caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro exibe miniaturas das imagens de origem e uma visualização do resultado mesclado.

5. No canto superior direito da visualização, escolha uma profundidade de bits para a imagem mesclada.

 Escolha 32 bits se quiser que a imagem mesclada armazene a faixa dinâmica inteira da imagem HDR. Os arquivos de imagem de 8 bits (ponto não flutuante) e de 16 bits não podem armazenar a faixa inteira dos valores de luminescência em uma imagem HDR.

6. Para ajustar a faixa de tons, consulte [Opções para imagens de 32 bits](#) ou [Opções para imagens de 16 ou 8 bits](#).

7. (Opcional) Para salvar as configurações de tons para uso futuro, escolha Predefinição > Salvar predefinição. (Para voltar a aplicar depois as configurações, escolha a Carregar predefinição.)

Opções para imagens de 32 bits

Mova o seletor em baixo do histograma para ajustar a visualização do ponto branco da imagem mesclada. Mover o seletor somente ajusta a visualização da imagem. Todos os dados da imagem HDR permanecem no arquivo mesclado.

O ajuste da visualização é armazenado no arquivo HDR e aplicado sempre que você abrir o arquivo no Photoshop. Para reajustar a visualização do ponto branco em qualquer momento, escolha Visualizar > Opções de visualização de 32- bits.

Opções para imagens de 16 ou 8 bits

As imagens de HDR contêm níveis de luminescência que de longe excedem a faixa dinâmica que as imagens de 16 ou 8 bpc podem armazenar. Para produzir uma imagem com a faixa dinâmica desejada, ajuste a exposição e o contraste ao converter de 32 bpc para uma profundidade de bits menor.

Escolha um dos seguintes métodos de mapeamento de tom:

Adaptação local Ajusta a tonalidade HDR ao ajustar regiões de brilho locais através da imagem.

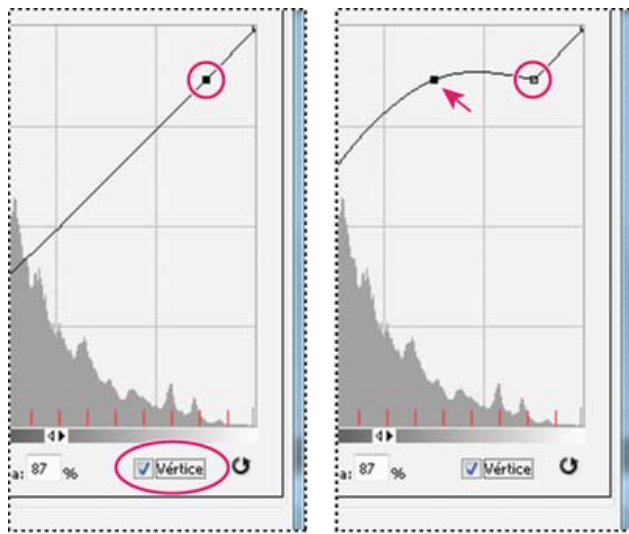
Brilho da aresta O raio especifica o tamanho das regiões de brilho locais. A intensidade especifica a separação que deve haver para os valores tonais de dois pixels antes de eles deixarem de existir na mesma região de brilho.

Tom e detalhe A faixa dinâmica é maximizada na configuração de Gama de 1.0. Configurações mais baixas acentuam tons médios, enquanto as configurações mais altas acentuam realces e sombras. Os valores de exposição refletem as f-interrupções. Arraste o seletor de detalhe para ajustar a nitidez e os seletores de sombra e realce para clarear ou escurecer estas regiões.

Cor A vibração ajusta a intensidade de cores sutis, minimizando o corte de cores altamente saturadas. A saturação ajusta a intensidade de todas as cores de -100 (monocromático) a +100 (saturação dupla).

Curva de tonalização Exibe uma curva ajustável por cima de uma histograma que mostra valores de luminescência na imagem HDR original de 32 bits. As marcas de seleção vermelhas ao longo do eixo horizontal estão com incrementos de EV (aproximadamente uma interrupção em F).

Nota: Por padrão, a curva de tonalização e histograma limita e equaliza as alterações de ponto a ponto. Para remover o limite e aplicar ajustes mais extremos, selecione a opção Vértice depois de inserir um ponto na curva. Quando você insere e move um segundo ponto, a curva se torna angular.



Ajuste da Curva de Tonalização e Histograma usando a opção Vértice

A. Inserção de um ponto e seleção da opção Vértice. **B.** O ajuste de novo ponto torna a curva angular no ponto em que a opção Vértice foi aplicada.

Equalizar Histograma Compacta a faixa dinâmica da imagem HDR, tentando preservar o contraste. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático.

Exposição e Gama Permite ajustar manualmente o brilho e o contraste da imagem HDR. Mova o seletor de Exposição para ajustar o ganho e o seletor Gama para ajustar o contraste.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro do intervalo de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático.

Compensar por objetos em movimento

Se as imagens tiverem conteúdo diferente devido aos objetos em movimento, como carros, pessoas ou folhagem, selecione Remover fantasmas na caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro.

O Photoshop exibe um contorno verde em torno da miniatura com o melhor equilíbrio de tom, identificando a imagem baseada. Os objetos em movimento encontrados em outras imagens são removidos. (Se o movimento ocorre em áreas muito claras ou escuras, clique em uma miniatura diferente onde os objetos em movimento estão melhor expostos para melhorar os resultados).

💡 Para assistir um tutorial sobre a opção Remover Fantasmas, [consulte este vídeo](#). (A discussão de Remover fantasmas começa às 15:00.)

Salvar ou carregar curvas de resposta de câmera

As curvas de resposta indicam como os sensores de câmera interpretam níveis diferentes da luz de entrada. Por padrão, a caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro calcula automaticamente uma curva de resposta da câmera com base na faixa de tons de imagens que você está mesclando. Você pode salvar a curva de resposta atual e depois aplicá-la a outro grupo de imagens mescladas.

❖ No canto superior direito da caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro, clique no menu de curva de resposta e a seguir escolha Salvar curva de resposta. (Para voltar a aplicar depois a curva, escolha Carregar curva de resposta.)

Conversão de 32 bits em 16 ou 8 bpc

Se você originalmente criou uma imagem de 32 bits durante o processo Mesclar para HDR Pro, poderá mais tarde convertê-la em uma imagem de 16 ou 8 bits.

1. Abra uma imagem de 32 bpc no Photoshop e escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.
2. Ajuste a exposição e o contraste para produzir uma imagem com a faixa dinâmica desejada. (Consulte [Opções para imagens de 16 ou 8 bits](#).)
3. Clique em OK para converter a imagem de 32 bits.

Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits

[Para o início](#)

O intervalo dinâmico de imagens HDR excede as capacidades de exibição dos monitores padrão de computador. Quando uma imagem HDR é aberta no Photoshop, ela pode parecer muito escura ou clara. O Photoshop permite ajustar a visualização para que o monitor exiba uma imagem HDR cujos realces e sombras não estejam claros nem escuros demais. As definições da visualização são armazenadas no arquivo de imagem HDR (apenas PSD, PSB e TIFF) e são aplicadas sempre que o arquivo é aberto no Photoshop. Os ajustes da visualização não editam o arquivo de imagem HDR; todas as informações da imagem HDR permanecem intactas. Use o ajuste Exposição (Imagem > Ajustes > Exposição) para efetuar edições de exposição na imagem HDR de 32 bpc.

💡 Para visualizar leituras de 32 bits no painel Informações, clique no ícone Conta-gotas do painel Informações e escolha 32 bits no menu pop-

up.

1. Abra uma imagem HDR de 32 bpc no Photoshop e escolha Exibir > Opções de Visualização em 32 bits.

2. Na caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 Bits, escolha uma opção no menu Método:

Exposição e Gama Ajusta o brilho e o contraste.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro do intervalo de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc.

3. Se escolher Exposição e Gama, mova os controles deslizantes de Exposição e Gama para ajustar o brilho e o contraste da visualização da imagem.

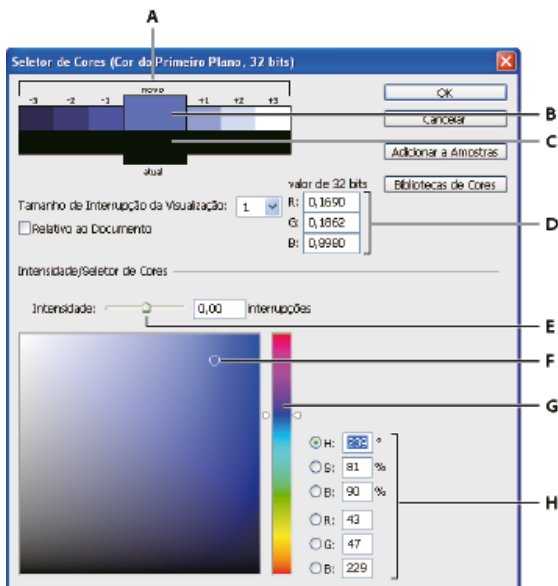
4. Clique em OK.

💡 É possível também ajustar a visualização de uma imagem HDR aberta no Photoshop clicando no triângulo da barra de status da janela do documento e escolhendo Exposição de 32 Bits no menu pop-up. Mova o controle deslizante para definir o ponto branco da visualização da imagem HDR. Clique duas vezes no controle deslizante para retornar às configurações de exposição padrão. Como o ajuste é feito por exibição, a mesma imagem HDR pode ser aberta em várias janelas, cada uma com ajuste de visualização diferente. Os ajustes de visualização feitos por esse método não são armazenados no arquivo de imagem HDR.

Sobre o Seletor de Cores HDR

[Para o início](#)

O Seletor de Cores HDR permite visualizar e selecionar cores com precisão para uso em imagens HDR de 32 bits. Como no Seletor de Cores da Adobe, você seleciona uma cor clicando no campo de cores e ajustando o controle deslizante de cores. O controle deslizante de Intensidade permite ajustar o brilho de uma cor para corresponder à intensidade das cores na imagem HDR em que você está trabalhando. Uma área de Visualização permite visualizar amostras de uma cor selecionada para ver como ela será exibida em exposições e intensidades diferentes.



Seletor de Cores HDR

A. Área de visualização **B.** Cor ajustada **C.** Cor original **D.** Valores de ponto flutuante de 32 bits **E.** Controle deslizante de Intensidade **F.** Cor selecionada **G.** Controle deslizante de cores **H.** Valores de cor

Exibição do Seletor de Cores HDR

❖ Com uma imagem de 32 bpc aberta, siga um destes procedimentos:

- Na caixa de ferramentas, clique na caixa de seleção de cores de primeiro plano ou de plano de fundo.
- No painel Cor, clique na caixa de seleção Definir Cor de Primeiro Plano ou Definir Cor de Plano de Fundo.

O Seletor de Cores também está disponível quando os recursos permitem escolher uma cor. Por exemplo, clicando na amostra de cores na barra de opções para algumas ferramentas, ou nos conta-gotas em algumas caixas de diálogo de ajuste de cor.

Escolher cores para imagens HDR

A parte inferior do Seletor de Cores HDR funciona como o Seletor de Cores regular no que se refere às imagens de 8 e 16 bits. Clique no campo de cores para selecionar uma cor e mover o controle deslizante para alterar os matizes de cor, ou use os campos HSB ou RGB para inserir valores numéricos para uma cor específica. No campo de cores, o brilho aumenta de baixo para cima e a saturação aumenta da esquerda para a direita.

Use o controle deslizante de Intensidade para ajustar o brilho da cor. O valor da cor mais o valor de intensidade são convertidos em valores de ponto flutuante de 32 bits no seu documento HDR.

1. Selecione uma cor clicando no campo de cores e movendo o controle deslizante de cores, ou inserindo valores numéricos HSB ou RGB,

como no Seletor de Cores da Adobe.

2. Ajuste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou reduzir o brilho da cor. A nova amostra de cores na escala Visualização, na parte superior do Seletor de Cores, mostra o efeito do aumento ou da diminuição das interrupções para a cor selecionada.

As interrupções da Intensidade correspondem inversamente às interrupções das configurações de exposição. Se você aumentar a configuração de Exposição da imagem HDR para duas interrupções, a redução de duas interrupções da Intensidade manterá a mesma aparência de cores, como se a exposição da imagem HDR e a intensidade de cores estivessem definidas como 0.

Se você souber os valores RGB de 32 bits exatos para a cor desejada, você pode inseri-los diretamente nos campos de valor RGB de 32 bits.

3. (Opcional) Ajuste as configurações para a área de Visualização.

Tamanho de Interrupção da Visualização Define os incrementos de interrupção para cada amostra de visualização. Por exemplo, uma configuração de 3 resultados em amostras de -9, -6, -3, +3, +6, +9. Estas amostras permitem que você visualize a aparência da cor selecionada em configurações de exposição diferentes.

Relativo ao Documento Selecione para ajustar as amostras de visualização para refletir a configuração de exposição atual para a imagem. Por exemplo, se a exposição do documento possuir uma configuração superior, a nova amostra de visualização será mais clara do que a cor selecionada no campo cor do Seletor de Cores, para exibir o efeito da maior exposição na cor selecionada. Se a exposição atual for definida como 0 (o padrão), marcar ou desmarcar essa opção não mudará a nova amostra.

4. (Opcional) Clique em Adicionar a Amostras para adicionar a cor selecionada ao painel Amostras.
5. Clique em OK.

Pintura em imagens HDR


[Para o início](#)

É possível editar e adicionar efeitos a imagens HDR/32 bpc usando qualquer uma destas ferramentas do Photoshop: Pincel, Lápis, Caneta, Forma, Carimbo, Carimbo de Padrão, Borracha, Degradê, Desfoque, Tornar Nítido, Borrar e Pincel do Histórico. Também é possível usar a ferramenta Texto para adicionar camadas de texto de 32 bpc a uma imagem HDR.

Ao editar ou pintar em imagens HDR, é possível visualizar seu trabalho em diferentes configurações de exposição usando o controle deslizante de Exposição de 32 Bits na área de informações do documento ou a caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 bits (Exibir > Opções de Visualização em 32 bits). O Seletor de Cores HDR também permite visualizar a cor do primeiro plano selecionada em diferentes configurações de intensidade, para corresponder às diferentes configurações de exposição em uma imagem HDR.

1. Abra uma imagem HDR.
2. (Opcional) Defina a exposição para a imagem. Consulte [Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits](#).
3. Para as ferramentas Pincel ou Lápis, clique na cor do primeiro plano para abrir o Seletor de Cores HDR e selecionar uma cor. Para a ferramenta Texto, clique no chip da cor na barra de opções dessa ferramenta para definir a cor do texto.

A área de Visualização do Seletor de Cores HDR ajuda a selecionar e ajustar uma cor de primeiro plano em relação a diferentes configurações de exposição na imagem HDR. Consulte [Sobre o Seletor de Cores HDR](#).

 *Para visualizar os efeitos de pintura em diferentes exposições HDR, use o comando Janela > Organizar > Nova Janela para abrir visualizações simultâneas da mesma imagem HDR e, em seguida, defina cada janela para uma exposição diferente usando o controle deslizante de Exposição na área da barra de status do documento.*

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral de Curvas](#)

[Visão geral do Seletor de Cores da Adobe](#)

[Ajustar a exposição e tonalização HDR](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Conversão entre modos de cores

- [Conversão de uma imagem em outro modo de cor](#)
- [Conversão de uma imagem em modo Bitmap](#)
- [Conversão de uma foto colorida em modo Tons de Cinza](#)
- [Conversão de uma imagem em modo Bitmap em modo Tons de Cinza](#)
- [Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas](#)

Conversão de uma imagem em outro modo de cor

[Para o início](#)

É possível alterar uma imagem do modo original (modo de origem) para um modo diferente (modo de destino). Quando um modo de cores diferente é escolhido para uma imagem, os valores de cor são permanentemente alterados nessa imagem. Por exemplo, ao converter uma imagem RGB em modo CMYK, os valores de cor RGB fora do gamut de CMYK (definido pela configuração da área de trabalho CMYK na caixa de diálogo Configurações de Cores) são ajustados para se encaixarem nesse gamut. Conseqüentemente, alguns dados da imagem poderão ser perdidos e não serão recuperados se essa imagem for convertida de CMYK em RGB novamente.

Antes de converter imagens, convém seguir estes procedimentos:

- Faça quantas edições forem possíveis no modo original da imagem (geralmente RGB, imagens da maioria dos scanners ou câmeras digitais, ou CMYK, para imagens de scanners de tambor tradicionais ou importadas de um sistema Scitex).
 - Salve uma cópia de backup antes de fazer a conversão. Salve uma cópia da imagem que inclua todas as camadas, de forma a editar a versão original dessa 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.
Nota: Na maioria dos casos, pode ser útil nivelar um arquivo antes de convertê-lo. Contudo, isso não é obrigatório e, em alguns casos, não é desejável (por exemplo, quando o arquivo tem camadas de texto de vetor).
- ❖ Escolha Imagem > Modo e o modo que deseja no submenu. Os modos não disponíveis para a imagem ativa aparecem acinzentados no menu. As imagens são achatadas quando são convertidas em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, pois esses modos não oferecem suporte para camadas.

Conversão de uma imagem em modo Bitmap

[Para o início](#)

A conversão de 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.

Ao converter uma imagem colorida em modo Bitmap, converta-a primeiramente em modo Tons de Cinza. Essa ação 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 imagens em modo Bitmap, convém normalmente editar a imagem no modo Tons de Cinza e, em seguida, convertê-la em modo Bitmap.

Nota: imagens em modo Bitmap apresentam 1 bit por canal. Converta uma imagem de 16 bits ou 32 bits por canal em modo Tons de Cinza de 8 bits antes de convertê-la 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 for uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Bitmap.
2. Para Saída, digite um valor para a resolução de saída da imagem em modo Bitmap e escolha uma unidade de medida. Por padrão, a resolução da imagem atual aparece como a resolução de entrada e de saída.
3. Escolha um dos seguintes métodos de conversão em bitmap no menu pop-up Usar:
50% Limiar Converte pixels com valores de cinza acima do nível de cinza médio (128), em branco, e pixels com valores de cinza abaixo desse nível, em preto. O resultado é uma representação em preto e branco de alto contraste 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 usando um processo de difusão de erro, começando pelo pixel no canto superior esquerdo da imagem. Se o valor do pixel estiver acima do cinza médio (128), esse pixel será alterado para branco, e se estiver abaixo, o pixel será alterado para preto. Como o pixel original raramente é branco ou preto puro, é inevitável a ocorrência de um erro. Esse erro é transferido aos pixels adjacentes e espalhado por toda a imagem, resultando em uma textura granulada semelhante a um filme.


Tela de Meio-Tom Simula a aparência dos pontos de meio-tom na imagem convertida. Digite os valores na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom:

- Para Freqüência, digite um valor para a freqüência da tela e escolha uma unidade de medida. Os valores podem variar de 1.000 a 999.999 para linhas por polegada e de 0,400 a 400.00 para linhas por centímetro. É possível digitar valores decimais. A freqüência da tela especifica o controle da tela de meio-tom em linhas por polegada (lpi). A freqüência depende do papel e do tipo de impressora usados na impressão. Jornais normalmente utilizam uma tela de 85 linhas. Revistas utilizam telas com resoluções mais altas, como 133 lpi e 150 lpi. Consulte a sua gráfica para conhecer as freqüências de tela corretas.
- Digite um valor em graus para o ângulo da tela, de -180 a +180. O ângulo da tela corresponde à orientação da tela. Telas de meio-tom em preto e branco e de tons contínuos normalmente utilizam um ângulo de 45°.
- Em Forma, escolha a forma de pontos desejada.

Importante: A tela de meio-tom torna-se parte da imagem. Se a imagem for impressa em uma impressora de meio-tom, a impressora usará sua própria tela de meio-tom, assim como a tela de meio-tom que faz parte da imagem. Em algumas impressoras, o resultado será um padrão moiré.

Padrão Personalizado Simula a aparência de uma tela de meio-tom personalizada na imagem convertida. Escolha um padrão que aceite variações de espessura, normalmente com uma variedade de tons de cinza.

Para usar esta opção, defina primeiro um padrão e, em seguida, reticule a imagem em tons de cinza para aplicar a textura. Para cobrir toda a imagem, o padrão deve ser tão grande quanto a imagem. Caso contrário, o padrão será controlado lado a lado. O Photoshop inclui vários padrões para aplicar lado a lado automaticamente que podem ser usados como padrões de tela de meio-tom.

 Para preparar um padrão para conversão em preto e branco, converta primeiramente a imagem em tons de cinza e, em seguida, aplique várias vezes o filtro Desfoque Maior. Essa técnica de desfoque cria linhas grossas que se estreitam do cinza escuro até o branco.

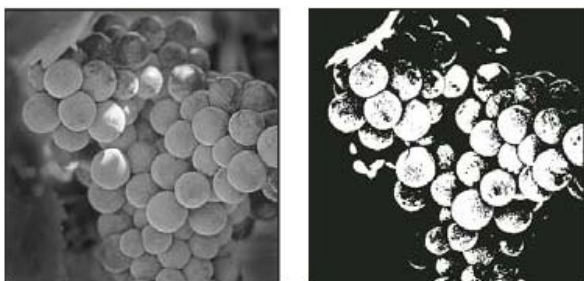
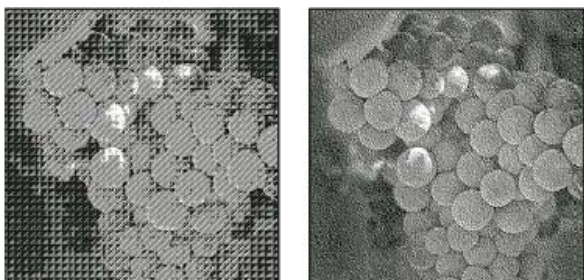


Imagem original em tons de cinza e método de conversão 50% Limiar



Métodos de conversão Pontilhamento por Padrão e Pontilhamento por Difusão

Conversão de uma foto colorida em modo Tons de Cinza

[Para o início](#)

1. Abra a foto que deseja converter em preto e branco.
2. Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.
3. Clique em Descartar. O Photoshop converte as cores da imagem em preto, branco e tons de cinza.

Nota: A técnica acima minimiza o tamanho do arquivo, mas descarta as informações da cor e pode converter cores adjacentes exatamente na mesma sombra de cinza. Usar uma camada de ajuste preto e branco aumenta o tamanho do arquivo, mas conserva informações das cores, permitindo o mapeamento das cores para sombras de cinza.

Conversão de uma imagem em modo Bitmap em modo Tons de Cinza

[Para o início](#)

Pode-se converter uma imagem com modo Bitmap em modo Tons de Cinza para editá-la. Lembre-se de que uma imagem em modo Bitmap editada no modo Tons de Cinza pode não ter a mesma aparência ao voltar para o modo Bitmap. Por exemplo, quando um pixel preto em modo Bitmap é editado em tom de cinza no modo Tons de Cinza. Quando a imagem é convertida novamente em modo Bitmap, esse pixel será aplicado como branco se o seu valor de cinza estiver acima do valor de cinza médio de 128.

1. Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.
2. Digite 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%, digite 2 para a proporção de tamanho. Se for digitado um número maior que 1, o programa calculará a média de vários pixels da imagem

em modo Bitmap para produzir um único pixel na imagem em tons de cinza. Esse processo permite gerar vários tons de cinza a partir de uma imagem digitalizada em um scanner de 1 bit.

Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas

[Para o início](#)

A conversão em cores indexadas reduz o número de cores na imagem para, no máximo, 256 — o número padrão de cores aceitos em formatos GIF e PNG-8 e em vários aplicativos de multimídia. Essa conversão reduz o tamanho do arquivo, pois exclui informações de cores da imagem.

Para converter em cores indexadas, comece com uma imagem de 8 bits por canal e que esteja no modo Tons de Cinza ou RGB.

1. Escolha Imagem > Modo > Cores Indexadas.

Nota: todas as camadas visíveis serão achatadas e as camadas ocultas serão descartadas.

Para imagens em tons de cinza, a conversão ocorre automaticamente. Para imagens RGB, é exibida a caixa de diálogo Cores Indexadas.

2. Selecione Visualizar, na caixa de diálogo Cores Indexadas, para visualizar as alterações.
3. Especifique as opções de conversão.

Opções de conversão para imagens de cores indexadas

Ao converter uma imagem RGB em cores indexadas, é possível especificar várias opções de conversão na caixa de diálogo Cores Indexadas.

Tipo de Paleta Vários tipos de paletas estão disponíveis para converter uma imagem em cores indexadas. Para as opções Perceptual, Seletiva e Adaptável, é possível optar por usar uma paleta local com base nas cores da imagem atual. Estes são os tipos de paletas disponíveis:

Exata Cria uma paleta, utilizando as cores exatas que aparecem na imagem RGB — uma opção disponível somente quando a imagem utiliza 256 cores ou menos. Como a paleta da imagem contém todas as cores da imagem, não há pontilhamento.

Sistema (Mac OS) Usa a paleta padrão de 8 bits do MacOS, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.

Sistema (Windows) Utiliza a paleta padrão de 8 bits do sistema Windows, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.

Web Utiliza a paleta de 216 cores que navegadores da Web, independentemente da plataforma, usam para exibir imagens em um monitor limitado a 256 cores. Essa paleta é um subconjunto da paleta de 8 bits do MacOS. Use essa opção para evitar o pontilhamento no navegador ao visualizar imagens em uma exibição de monitor limitada a 256 cores.

Uniforme Cria uma paleta com amostras de cores uniformes a partir do cubo de cores RGB. Por exemplo, se o Photoshop usa seis níveis de cores com espaçamento uniforme com as cores vermelho, verde e azul, a combinação produz uma paleta uniforme com 216 cores (seis ao cubo = $6 \times 6 \times 6 = 216$). O número total de cores exibidas em uma imagem corresponde ao cubo perfeito mais próximo (8, 27, 64, 125 ou 216), menor que o valor da caixa de texto Cores.

Local (Perceptual) Cria uma paleta personalizada dando prioridade às cores mais sensíveis ao olho humano.

Local (Seletiva) Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Essa opção geralmente produz imagens com maior integridade de cores.

Local (Adaptável) Cria uma paleta com amostras de cores a partir do espectro que aparece com mais frequência na imagem. Por exemplo, uma imagem RGB somente com as cores verde e azul produz uma paleta formada principalmente por verdes e azuis. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro. Para controlar uma paleta com mais precisão, selecione primeiramente uma parte da imagem que contém as cores que deseja enfatizar. O Photoshop favorece a conversão em direção a essas cores.

Principal (Perceptual) Cria uma paleta personalizada dando prioridade às cores mais sensíveis ao olho humano. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

Principal (Seletivo) Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Essa opção geralmente produz imagens com maior integridade de cores. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

Principal (Adaptável) Cria uma paleta com amostras de cores a partir do espectro que aparece com mais frequência na imagem. Por exemplo, uma imagem RGB somente com as cores verde e azul produz uma paleta formada principalmente por verdes e azuis. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro. Para controlar uma paleta com mais precisão, selecione primeiramente uma parte da imagem que contém as cores que deseja enfatizar. O Photoshop favorece a conversão em direção a essas cores. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

Personalizada Cria uma paleta personalizada utilizando a caixa de diálogo Tabela de Cores. Edite a tabela de cores e salve-a para uso futuro ou clique em Carregar para carregar uma tabela de cores anteriormente criada. Essa opção também exibe a paleta Adaptável atual, que é útil para visualizar as cores mais utilizadas na imagem.

Anterior Utiliza a paleta personalizada a partir da conversão anterior, facilitando a conversão de várias imagens com a mesma paleta personalizada.

Número de Cores Com as paletas Uniforme, Perceptual, Seletiva ou Adaptável, é possível especificar o número exato de cores a serem exibidas (até 256) informando um valor em Cores. A caixa de texto Cores controla somente a forma como a tabela de cores indexadas é criada. O Adobe Photoshop ainda trata a imagem como uma imagem de 8 bits com 256 cores.

Inclusão de cores e transparência Para especificar cores a serem incluídas na tabela de cores indexadas ou para especificar a transparência na imagem, escolha uma das seguintes opções:

Forçado Fornece opções para forçar a inclusão de determinadas cores na tabela de cores. Preto e Branco adiciona preto e branco puros à tabela de cores; Primárias adiciona vermelho, verde, azul, ciano, magenta, amarelo, preto e branco; Web adiciona as 216 cores seguras para a Web; e Personalizar permite definir cores personalizadas a serem adicionadas.

Transparência Especifica se as áreas transparentes da imagem devem ser preservadas durante a conversão. A seleção dessa opção

adiciona uma entrada de índice especial à tabela de cores para cores transparentes. Ao desmarcar essa opção, as áreas transparentes são preenchidas com a cor fosca ou, quando nenhuma cor fosca é escolhida, são preenchidas com branco.

Fosco Especifica a cor de plano de fundo usada para preencher arestas com suavização de serrilhado adjacentes às áreas transparentes da imagem. Com a opção Transparência marcada, o fosco é aplicado em áreas da aresta para auxiliar na mesclagem das arestas com um plano de fundo da Web da mesma cor. Com a opção Transparência desmarcada, o fosco é aplicado em áreas transparentes. A escolha de Nenhum para o fosco criará uma transparência com arestas sólidas se a opção Transparência estiver selecionada. Caso contrário, todas as áreas transparentes serão preenchidas com 100% de branco. A imagem deve possuir uma transparência para que as opções de Fosco fiquem disponíveis.

Pontilhamento A menos que a opção Exata esteja sendo usada, a tabela de cores poderá não conter todas as cores utilizadas na imagem. Para simular cores que não estejam na tabela, pode-se pontilhá-las. O pontilhamento mistura os pixels das cores disponíveis para simular as cores ausentes. Escolha uma opção de pontilhamento no menu e digite um valor percentual para a quantidade de pontilhamento. Uma quantidade maior faz com que mais cores sejam pontilhadas, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. É possível escolher as seguintes opções de pontilhamento:

Nada Não faz o pontilhamento de cores, mas utiliza a cor mais próxima à cor ausente. Isso tende a resultar em transições nítidas entre tons de cores na imagem, criando um efeito posterizado.

Difusão Usa um método de difusão de erro que produz um pontilhamento menos estruturado do que a opção Padrão. Para evitar que as cores da imagem com entradas na tabela de cores sejam pontilhadas, selecione Preservar Cores Exatas. É útil para preservar texto e linhas finas das imagens da Web.

Padrão Utiliza um padrão de quadrados de meio-tom para simular todas as cores que não estejam na tabela de cores.

Ruído Ajuda a reduzir padrões não uniformes ao longo das arestas de fatias de imagem. Escolha essa opção caso planeje fatiar a imagem para colocá-la em uma tabela HTML.

Mais tópicos da Ajuda

[Personalização de tabelas de cores indexadas](#)

[Adição de uma alteração do modo condicional a uma ação](#)

 [Sobre áreas de trabalho de cores](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Introdução ao gerenciamento de cores

Porque algumas vezes as cores não correspondem

O que é um sistema de gerenciamento de cores?

Você precisa de gerenciamento de cores?

Crie um ambiente de exibição para o gerenciamento de cores

Um sistema de gerenciamento de cores reconcilia as diferenças de cores entre dispositivos para que você possa prever com segurança as cores que seu sistema basicamente produzirá. A exibição das cores com precisão permite que você tome decisões seguras relativas às cores em todo o fluxo de trabalho, desde a captura digital até a saída final. O gerenciamento de cores também permite a criação de saídas baseadas nos padrões de produção ISO, SWOP e Japan Color.

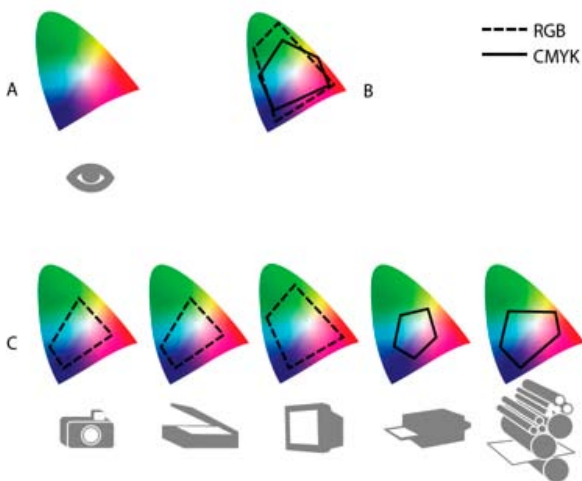
Porque algumas vezes as cores não correspondem

[Para o início](#)

Nenhum dispositivo em um sistema de editoração eletrônica é capaz de reproduzir a escala completa de cores visível ao olho humano. Cada dispositivo opera dentro de um espaço de cores específico que pode gerar determinado intervalo ou gama de cores.

Um modelo de cores determina a relação entre valores e o espaço de cor define o significado absoluto desses valores como cores. Alguns modelos de cores (como CIE L*a*b) possuem um espaço de cor fixo porque estão diretamente relacionados à maneira como os seres humanos percebem as cores. Esses modelos são descritos como independentes do dispositivo. Outros modelos de cores (RGB, HSL, HSB, CMYK etc.) podem apresentar muitos espaços da cor diferentes. Como esses modelos variam de acordo com cada dispositivo ou espaço da cor associado, eles são descritos como dependentes do dispositivo.

Como esses espaços de cores são variáveis, as cores podem sofrer alterações na aparência à medida que você transfere documentos entre dispositivos diferentes. As variações de cores podem resultar de diferenças nas origens das imagens, da forma como os aplicativos definem as cores, da mídia de impressão (o papel de jornal reproduz uma gama menor que o papel de revista) e de outras variações naturais, como diferenças de fabricação em monitores ou a idade do monitor.



Gamas de cores de vários dispositivos e documentos

A. Espaço de cor Lab **B.** Documentos (área de trabalho) **C.** Dispositivos

O que é um sistema de gerenciamento de cores?

[Para o início](#)

Os problemas de correspondência de cores resultam do fato de vários dispositivos e softwares usarem espaços de cores diferentes. Uma solução é ter um sistema que interprete e converta as cores com precisão entre os dispositivos. Um sistema de gerenciamento de cores (CMS) compara o espaço de cor em que a cor foi criada com o espaço de cor onde ela será utilizada e faz os ajustes necessários para representar a cor da forma mais uniforme possível entre dispositivos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores converte as cores com a ajuda de perfis de cores. Um perfil é uma descrição matemática do espaço de cor de um dispositivo. Por exemplo, um perfil de scanner informa a um sistema de gerenciamento de cores como o scanner “vê” as cores. O gerenciamento de cores da Adobe usa perfis ICC, um formato definido pelo International Color Consortium (ICC) como o padrão entre plataformas.

Como não há um único método de conversão de cores que seja ideal para todos os tipos de elementos gráficos, um sistema de gerenciamento

de cores fornece opções para métodos de aplicação de acabamento ou métodos de conversão, para que você possa aplicar um método apropriado a um elemento gráfico específico. Por exemplo, um método de conversão de cores que preserve as relações corretas entre as cores de uma fotografia da vida selvagem poderá alterar as cores em um logotipo que contenha tons uniformes de cores.

Nota: Não confunda gerenciamento de cores com correção de cores. Um sistema de gerenciamento de cores não corrigirá uma imagem que foi salva com problemas de equilíbrio de cor ou de tom. Ele fornece um ambiente onde você pode avaliar imagens com precisão no contexto da saída final.

Você precisa de gerenciamento de cores?

[Para o início](#)

Sem um sistema de gerenciamento de cores, suas especificações de cores dependerão do dispositivo. Você pode não precisar do gerenciamento de cores se o seu processo de produção for rigidamente controlado para um único meio. Por exemplo, você ou o seu provedor de serviços de impressão pode estar adaptado ao formato de imagens CMYK e especificar valores de cores para um conjunto de condições de impressão conhecido e específico.

O valor do gerenciamento de cores aumenta quando você tem mais variáveis no processo de produção. O gerenciamento de cores é recomendado se você pretende reutilizar os elementos gráficos coloridos para as mídias on-line e impressa, usar vários tipos de dispositivos em um único meio (como prensas de impressão diferentes) ou caso gerencie várias estações de trabalho.

Você terá vantagens com um sistema de gerenciamento de cores se precisar executar algum destes procedimentos:

- Obter saídas coloridas previsíveis e uniformes em vários dispositivos de saída incluindo separações de cores, impressoras de mesa e monitores. O gerenciamento de cores é especialmente útil para ajustar a cor em dispositivos com uma gama relativamente limitada, como prensas de impressão de processos a quatro cores.
- Fazer uma prova de monitor (visualização) que reproduza precisamente um documento em cores no monitor fazendo-o simular um dispositivo de saída específico. (A prova de monitor está sujeita às limitações do monitor e a outros fatores, como as condições de iluminação do ambiente.)
- Avaliar precisamente e incorporar de forma uniforme os elementos gráficos coloridos de várias origens diferentes caso elas também utilizem o gerenciamento de cores e, mesmo que e em alguns casos elas não o façam.
- Enviar documentos em cores para diferentes mídias e dispositivos de saída sem ter de ajustar manualmente as cores dos documentos ou dos elementos gráficos originais. Isso é importante na criação de imagens que eventualmente serão usadas em mídia impressa e on-line.
- Imprimir cores corretamente em um dispositivo de saída em cores desconhecido; por exemplo, você pode armazenar um documento on-line para permitir a impressão colorida por demanda reproduzível uniformemente em qualquer parte do mundo.

Crie um ambiente de exibição para o gerenciamento de cores

[Para o início](#)

Seu ambiente de trabalho influencia a maneira como você vê as cores no monitor e na saída impressa. Para obter melhores resultados, controle as cores e a luz em seu ambiente de trabalho executando os procedimentos a seguir:

- Visualize os documentos em um ambiente que forneça um nível de luz e temperatura de cor uniformes. Por exemplo, as características de cores da luz do sol mudam ao longo do dia e alteram a maneira como as cores são exibidas na tela. Por isso, mantenha as cortinas fechadas ou trabalhe em uma sala sem janelas. Para eliminar as projeções verde azuladas da iluminação fluorescente, você pode instalar lâmpadas D50 (5000° K). Você também pode exibir documentos impressos usando uma caixa de luz D50.
- Visualize o documento em uma sala com paredes e teto de cores neutras. A cor da sala pode afetar a percepção de cor no monitor e no material impresso. A melhor cor para um ambiente de exibição é o cinza neutro. Além disso, a cor das suas roupas refletindo no vidro do monitor pode afetar a aparência das cores na tela.
- Remova os padrões de fundo coloridos da área de trabalho do monitor. Padrões muito detalhados ou brilhantes em torno de um documento interferem na percepção precisa das cores. Configure a área de trabalho para exibir somente tons neutros de cinza.
- Visualize as provas de documentos nas condições reais em que seu trabalho final será apresentado. Por exemplo, você pode querer ver que aparência um catálogo de artigos de uso doméstico teria em um ambiente com luzes incandescentes usadas em residências ou visualizar um catálogo de móveis de escritório em um ambiente com iluminação fluorescente usada em escritórios. Entretanto, sempre tome as decisões finais sobre cores levando em consideração as condições de iluminação especificadas pelos requisitos legais para provas em seu país.

Mais tópicos da Ajuda



|

Camadas

[Conceitos básicos sobre camadas](#)

Infinite Skills (9 de agosto de 2012)

vídeo tutorial

Introdução a camadas e ao painel Camadas

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Layer basics

- [About Photoshop layers](#)
- [Photoshop Layers panel overview](#)
- [Convert background and Photoshop layers](#)
- [Duplicate Photoshop layers](#)
- [Sample from all visible Photoshop layers](#)
- [Change transparency preferences](#)

Top 10 Time Saving Enhancements to Photoshop layers



Adobe Digital Imaging Evangelist Julieanne Kost shares the top 10 enhancements in the Layers Panel introduced in Photoshop CS6.... [Read More](#)

<http://tv.adobe.com/watch/photoshop-cs6-featu...>



by Julieanne Kost

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Photoshop layers 101



How do you use layers? Infinite Skills author, Andy Anderson shows you the basic options and features of the Layers panel....

[Read More](#)

<http://adobe.ly/NsCSWN>



by Andy Anderson

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

About Photoshop layers

Photoshop layers are like sheets of stacked acetate. You can see through transparent areas of a layer to the layers below. You move a layer to position the content on the layer, like sliding a sheet of acetate in a stack. You can also change the opacity of a layer to make content partially transparent.



Transparent areas on a layer let you see layers below.

You use layers to perform tasks such as compositing multiple images, adding text to an image, or adding vector graphic shapes. You can apply a layer style to add a special effect such as a drop shadow or a glow.

See a [Video tutorial: Understanding layers](#) for an overview on working with Layers.

Organizing Photoshop layers

A new image has a single layer. The number of additional layers, layer effects, and layer sets you can add to an image is limited only by your computer's memory.

You work with layers in the Layers panel. *Layer groups* help you organize and manage layers. You can use groups to arrange your layers in a logical order and to reduce clutter in the Layers panel. You can nest groups within other groups. You can also use groups to apply attributes and masks to multiple layers simultaneously.

Photoshop layers for non-destructive editing

Sometimes layers don't contain any apparent content. For example, an *adjustment* layer holds color or tonal adjustments that affect the layers below it. Rather than edit image pixels directly, you can edit an adjustment layer and leave the underlying pixels unchanged.

A special type of layer, called a *Smart Object*, contains one or more layers of content. You can transform (scale, skew, or reshape) a Smart Object without directly editing image pixels. Or, you can edit the Smart Object as a separate image even after placing it in a Photoshop image. Smart Objects can also contain smart filter effects, which allow you to apply filters non-destructively to images so that you can later tweak or remove the filter effect. See [Nondestructive editing](#).

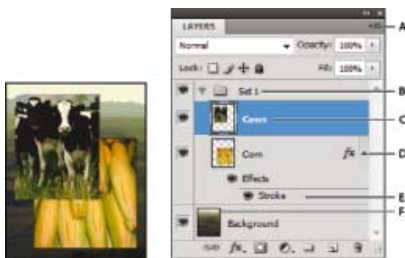
Video layers

You can use video layers to add video to an image. After importing a video clip into an image as a video layer, you can mask the layer, transform it, apply layer effects, paint on individual frames, or rasterize an individual frame and convert it to a standard layer. Use the Timeline panel to play the video within the image or to access individual frames. See [Supported video and image sequence formats \(Photoshop Extended\)](#).

[To the top](#)

Photoshop Layers panel overview

The Layers panel in Photoshop lists all layers, layer groups, and layer effects in an image. You can use the Layers panel to show and hide layers, create new layers, and work with groups of layers. You can access additional commands and options in the Layers panel menu.



Photoshop Layers panel

A. Layers panel menu B. Layer Group C. Layer D. Expand/Collapse Layer effects E. Layer effect F. Layer thumbnail

Display the Photoshop Layers panel

- Choose Window > Layers.

Choose a command from the Photoshop Layers panel menu

Click the triangle in the upper right corner of the panel.

Change the size of Photoshop layer thumbnails

- Choose Panel Options from the Layers panel menu, and select a thumbnail size.

Change thumbnail contents

- Choose panel Options from the Layers panel menu, and select Entire Document to display the contents of the entire document. Select Layer Bounds to restrict the thumbnail to the object's pixels on the layer.

 Turn off thumbnails to improve performance and save monitor space.

Expand and collapse groups

- Click the triangle to the left of a group folder. See View layers and groups within a group.

Filter Photoshop layers (CC, CS6)

At the top of the Layers panel, the filtering options help you find key layers in complex documents quickly. You can display a subset of layers based on name, kind, effect, mode, attribute, or color label.



Filter layers options in the Layers panel

1. Choose a filter type from the popup menu.
2. Select or enter the filter criteria.
3. Click the toggle switch to switch layer filtering on or off.

[To the top](#)

Convert background and Photoshop layers

When you create a new image with a white background or a colored background, the bottommost image in the Layers panel is called *Background*. An image can have only one background layer. You cannot change the stacking order of a background layer, its blending mode, or its opacity. However, you can convert a background into a regular layer, and then change any of these attributes.

When you create a new image with transparent content, the image does not have a background layer. The bottommost layer is not constrained like the background layer; you can move it anywhere in the Layers panel and change its opacity and blending mode.

Convert a background into a Photoshop layer

1. Double-click Background in the Layers panel, or choose Layer > New > Layer From Background.
2. Set layer options. (See Create layers and groups.)

3. Click OK.

Convert a Photoshop layer into a background

1. Select a Photoshop layer in the Layers panel.

2. Choose Layer > New > Background From Layer.

Any transparent pixels in the layer are converted to the background color, and the layer drops to the bottom of the layer stack.


Note: You cannot create a background by giving a regular layer the name, *Background*—you must use the *Background From Layer* command.

[To the top](#)


Duplicate Photoshop layers

You can duplicate layers within an image or into another or a new image.

Duplicate a Photoshop layer or group within an image

1. Select a layer or group in the Layers panel.
2. Do one of the following:
 - Drag the layer or group to the Create a New Layer button .
 - Choose Duplicate Layer or Duplicate Group from the Layers menu or the Layers panel menu. Enter a name for the layer or group, and click OK.

Duplicate a Photoshop layer or group in another image

1. Open the source and destination images.
2. From the Layers panel of the source image, select one or more layers or a layer group.
3. Do one of the following:
 - Drag the layer or group from the Layers panel to the destination image.
 - Select the Move tool , and drag from the source image to the destination image. The duplicate layer or group appears above the active layer in the Layers panel of the destination image. Shift-drag to move the image content to the same location it occupied in the source image (if the source and destination images have the same pixel dimensions) or to the center of the document window (if the source and destination images have different pixel dimensions).
 - Choose Duplicate Layer or Duplicate Group from the Layers menu or the Layers panel menu. Choose the destination document from the Document pop-up menu, and click OK.
 - Choose Select > All to select all the pixels on the layer, and choose Edit > Copy. Then choose Edit > Paste in the destination image. (This method copies only pixels, excluding layer properties such as blending mode.)

Create a new document from a Photoshop layer or group

1. Select a layer or group from the Layers panel.
2. Choose Duplicate Layer or Duplicate Group from the Layers menu or the Layers panel menu.
3. Choose New from the Document pop-up menu, and click OK.

[To the top](#)

Sample from all visible Photoshop layers

The default behavior of the Mixer Brush, Magic Wand, Smudge, Blur, Sharpen, Paint Bucket, Clone Stamp, and Healing Brush tools is to sample color only from pixels on the active layer. This means you can smudge or sample in a single layer.


- To smudge or sample pixels from all visible layers with these tools, select Sample All Layers from the options bar.

[To the top](#)

Change transparency preferences

1. In Windows, choose Edit > Preferences > Transparency & Gamut; in Mac OS, choose Photoshop > Preferences > Transparency & Gamut.
2. Choose a size and color for the transparency checkerboard, or choose None for Grid Size to hide the transparency checkerboard.
3. Click OK.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Gerar itens de imagem Camadas | Photoshop cc

Gerar itens de imagem de camadas ou grupos de camadas

Um caso de uso de webdesign

Especificar parâmetros de qualidade e tamanho

Desabilitar a geração de itens de imagem para todos os documentos

Perguntas frequentes

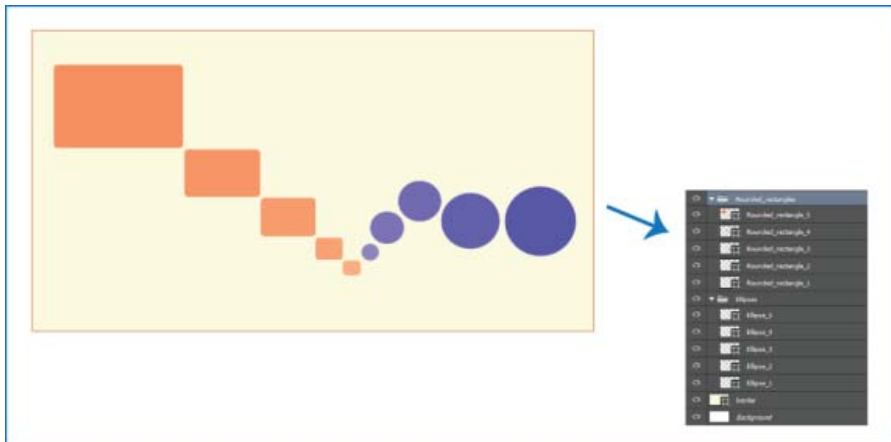
É possível criar itens de imagens JPEG, PNG ou GIF a partir do conteúdo de uma camada ou um grupo de camadas em um arquivo PSD. Os itens são gerados automaticamente quando você adiciona uma extensão de formato de imagem suportado a um nome de camada ou nome de grupo de camadas. Opcionalmente, é possível também especificar parâmetros de qualidade e tamanho para os itens da imagem gerados.

Gerar itens de imagens a partir de um arquivo PSD é especialmente útil para o design para vários dispositivos da web.

Gerar itens de imagem de camadas ou grupos de camadas

[Para o início](#)

Para compreender melhor o gerador de itens de imagem, considere um arquivo PSD simples ([download neste link](#)) com a seguinte hierarquia de camadas:



Exemplo de arquivo PSD e sua hierarquia de camadas

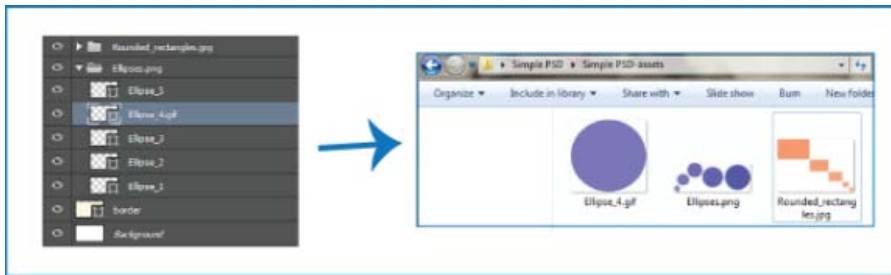
A hierarquia de camadas para este arquivo tem dois grupos de camadas —*Rounded_rectangles* e *Ellipses*. Cada um de esses grupos de camadas contém cinco camadas.

Siga estas etapas para criar itens de imagem deste arquivo PSD:

1. Com o arquivo PSD aberto, selecione Arquivo > Gerar > Itens de imagem.
2. Adicione as extensões apropriadas de formato de arquivo (.jpg, .png ou .gif) aos nomes das camadas ou dos grupos de camadas a partir das quais você deseja gerar itens de imagem. Por exemplo, renomeie os grupos de camadas *Rounded_rectangles* e *Ellipses* como *Rounded_rectangles.jpg* e *Ellipses.png*; e a camada *Ellipse_4* como *Ellipse_4.gif*.

Nota: Os caracteres especiais /, :, e * não são suportados nos nomes de camadas.

O Photoshop cria os itens de imagem e salva-os em uma subpasta ao lado do arquivo PSD de origem. Se o arquivo PSD de origem PSD ainda não foi salvo, o Photoshop salva os itens gerados em uma nova pasta na área de trabalho.



Nomes de itens de imagem são gerados a partir dos nomes de camadas/grupos de camadas

💡 A geração de itens de imagem é ativada para o documento atual. Após habilitado, o recurso permanece disponível sempre que o documento é aberto a seguir. Para desativar a geração de itens de imagem para o documento atual, desmarque Arquivo > Gerar > Itens de imagem.

Criar vários itens de uma camada ou de um grupo de camadas

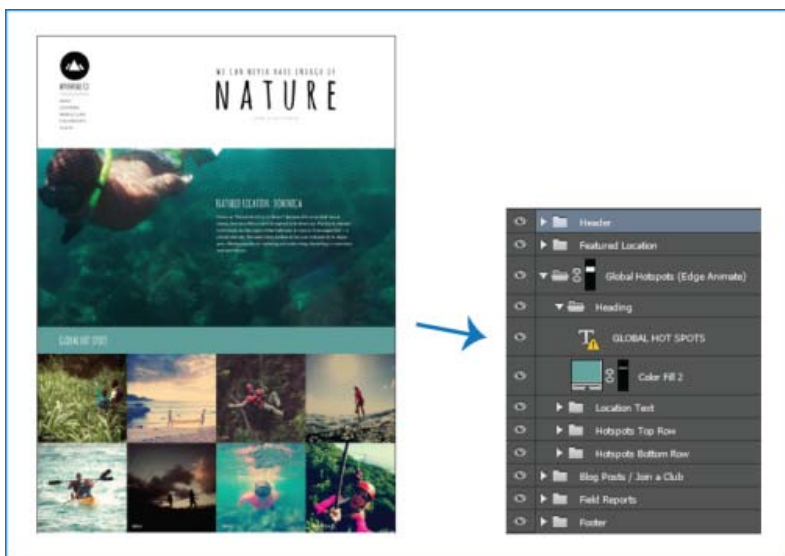
Para gerar vários itens de uma camada/grupo de camadas, separe os nomes de itens com o símbolo de vírgula (,). Por exemplo, o seguinte nome de camada cria três itens:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

Um caso de uso de webdesign

[Para o início](#)

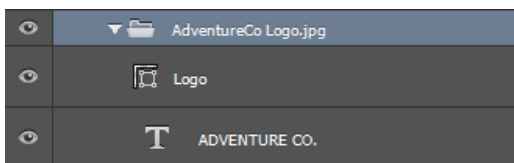
Gerar itens de imagens a partir de um arquivo PSD é especialmente útil para o design para vários dispositivos da web. Considere o seguinte design da web e a sua estrutura de camadas:

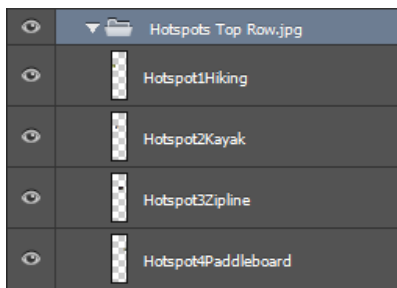


Um design da web e sua hierarquia de camadas

Vamos extrair o ícone na parte superior e a linha superior da grade de imagem de *Pontos de acesso global* como itens de imagem:

- Adicionar extensões de formato de imagem para os nomes de camada apropriados.

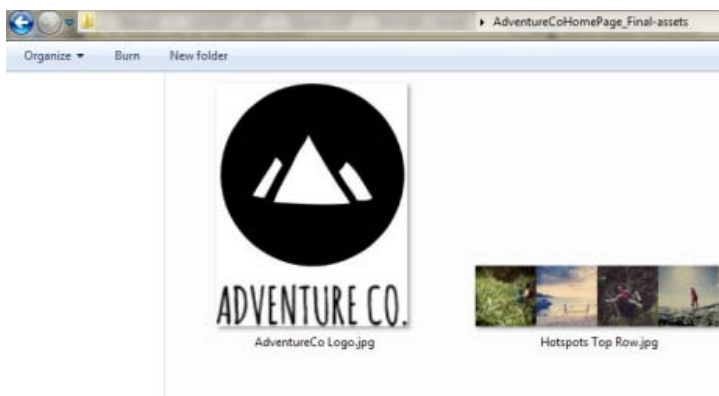




Renomear as camadas/grupos de camadas apropriados

Nota: Um único item de imagem é gerado a partir do conteúdo de uma camada/grupo de camadas. Por exemplo, o grupo de camadas do logotipo AdventureCo na captura de tela acima contém uma camada de forma e uma camada de texto dinâmico. Essas camadas são achatadas quando um item de imagem é gerado a partir do grupo de camadas.

O Photoshop cria os itens e salva-os no mesmo local do arquivo PSD de origem.



itens de imagens gerados

Especificar parâmetros de qualidade e tamanho

[Para o início](#)


Por padrão, os itens JPG são gerados com qualidade de 90%. Por padrão, os itens PNG são gerados como imagens de 32 bits. Os itens GIF são gerados com transparência alfa básica.

É possível personalizar a qualidade e o tamanho enquanto se renomeia camadas ou grupos de camadas na preparação para geração de itens.

Parâmetros para itens JPG

- Adicione a qualidade de saída desejada como um sufixo para o nome do item—.jpg (1-10) ou .jpg (1-100%). -1 Error: Exception
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportados—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. O Photoshop dimensiona a imagem proporcionalmente. -1 Error: Exception
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg é um nome válido de camada para a geração de itens.


Parâmetros dos itens PNG

- Adicione a qualidade de saída desejada como um sufixo para o nome do item—8, 24 ou 32. -1 Error: Exception
 - Ellipse_4.png24
- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportado—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. O

Photoshop dimensiona a imagem proporcionalmente. -1 Error: Exception

- 42% Ellipse_4.png
- 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
- 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png


Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png é um nome válido de camada para a geração de itens.

Parâmetros de itens GIF

- Adicione o tamanho desejado de saída (relativo ou em formatos suportado—px, in, cm, e mm) como um prefixo para o nome do item. -1 Error: Exception
- 42% Ellipse_4.gif
- 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
- 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Observação: Lembre-se de adicionar um caractere de espaço entre o prefixo e o nome do item. Se você estiver especificando o tamanho em pixels, poderá omitir a unidade. Por exemplo, 300 x 200.

 Como ilustrado, você pode mesclar diferentes unidades e pixels para especificar o tamanho desejado de saída. Por exemplo, 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif é um nome de camada válido para a geração de itens.

Parâmetros de qualidade não estão disponíveis para itens GIF.

Construir nomes de camadas complexos

É possível especificar vários nomes de itens com parâmetros ao nomear uma camada para geração de itens. -1 Error: Exception

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

O Photoshop cria os seguintes itens a partir dessa camada:

- Delicious.jpg (uma imagem JPG de qualidade 8 dimensionada em 120%)
- Delicious.png (uma imagem PNG de qualidade 8 dimensionada em 42%)
- Delicious_2.jpg (uma imagem JPG de qualidade 90% com um tamanho absoluto de 100x100 px)
- Delicious.gif (uma imagem GIF dimensionada em 250%)

Desabilitar a geração de itens de imagem para todos os documentos

[Para o início](#)

É possível desativar a geração de itens de imagem globais para todos os documentos do Photoshop ao alterar as suas Preferências.

1. Selecione Editar > Preferências > Plug-Ins.
2. Desmarque Habilitar o Generator.
3. Clique em OK.

Nota: O comando de menu Arquivo > Criar não fica disponível ao desativar a geração de itens de imagem de Preferências. O recurso pode ser ativado novamente somente na caixa de diálogo Preferências.

Perguntas frequentes

[Para o início](#)

É necessário especificar nomes exclusivos de itens?

Os nomes de itens devem ser exclusivos no nível do documento.

Qual é o nível de qualidade padrão em que os itens de imagem são gerados?

Por padrão, os itens JPG são gerados com qualidade de 90%. Por padrão, os itens PNG são gerados como imagens de 32 bits. Os itens GIF são gerados com transparência alfa básica.

O Photoshop cria itens de imagem a partir de camadas com transparência e outros efeitos?

Sim. A transparência e outros efeitos aplicados em uma camada são refletidos nos itens criados a partir dessa camada. No entanto, esses efeitos podem ser nivelados nos itens gerados.

Como os itens de imagem são criados a partir de camadas que sangram da tela?

A menos que mascarados especificamente, todos os dados de pixels em uma camada são parte do item gerado. As camadas ou grupos de

camadas que sangram da tela ficam completamente visíveis no item criado.

A vírgula é o único separador permitido entre nomes de itens de imagem?

Além da vírgula (,), é possível usar o símbolo de adição (+) como separador entre os nomes dos itens de imagem. -1 Error: Exception

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

é igual a:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Veja também

- [Um olhar mais detalhado sobre a sintaxe do Generator para Photoshop](#)

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Create Smart Objects | CC, CS6

- [Video | Linked smart objects in Photoshop 14.2](#)
- [Understanding Smart Objects](#)
- [Create embedded Smart Objects | CC, CS6](#)
- [Create linked smart objects | Photoshop CC](#)
- [Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC](#)
- [Duplicate an embedded smart object](#)
- [Edit the contents of a Smart Object](#)
- [Replace the contents of a Smart Object](#)
- [Convert an embedded or linked Smart Object to a layer](#)
- [Export the contents of an embedded Smart Object](#)

[To the top](#)

Understanding Smart Objects

Smart Objects are layers that contain image data from raster or vector images, such as Photoshop or Illustrator files. Smart Objects preserve an image's source content with all its original characteristics, enabling you to perform nondestructive editing to the layer.

In Photoshop CC and CS6, you can embed the contents of an image into a Photoshop document. In Photoshop CC, you can also create linked smart objects whose contents are referenced from external image files. The contents of a linked smart object are updated when its source image file changes.

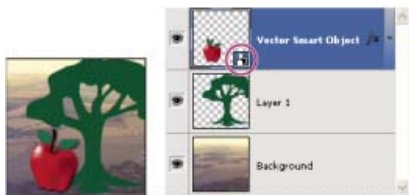
Linked smart objects are distinct from duplicated *instances* of a smart object within a Photoshop document. With linked smart objects, you can use a shared source file across multiple Photoshop documents.

With Smart Objects, you can:

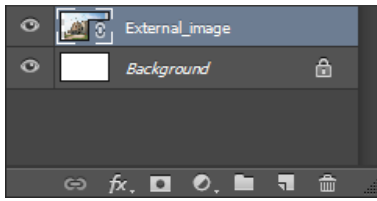
- Perform nondestructive transforms. You can scale, rotate, skew, distort, perspective transform, or warp a layer without losing original image data or quality because the transforms don't affect the original data.
- Work with vector data, such as vector artwork from Illustrator, that otherwise would be rasterized in Photoshop.
- Perform nondestructive filtering. You can edit filters applied to Smart Objects at any time.
- Edit one Smart Object and automatically update all its linked instances.
- Apply a layer mask that's either linked or unlinked to the Smart Object layer.
- Try various designs with low-resolution placeholder images that you later replace with final versions.

You can't perform operations that alter pixel data—such as painting, dodging, burning, or cloning—directly to a Smart Object layer, unless it is first converted into a regular layer, which will be rasterized. To perform operations that alter pixel data, you can edit the contents of a Smart Object, clone a new layer above the Smart Object layer, edit duplicates of the Smart Object, or create a new layer.

Note: When you transform a Smart Object that has a Smart Filter applied to it, Photoshop turns off filter effects while the transform is being performed. Filter effects are applied again after the transform is complete. See [About Smart Filters](#).



Regular layer and Smart Object in Layers panel. Icon in lower right corner of thumbnail indicates Smart Object.



(Photoshop CC) A linked Smart Object in the Layers panel


[To the top](#)

Create embedded Smart Objects | CC, CS6

You can create embedded Smart objects using several methods: by using the Open As Smart Object command; placing a file (CS6) or placing a file as embedded (CC, CS6), pasting data from Illustrator; or converting one or more Photoshop layers to Smart Objects.

- Do any of the following:

- (CC) Choose File > Place Embedded to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.
- Choose File > Open As Smart Object, select a file, and click Open.
- (CS6) Choose File> Place to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.

 Although you can place JPEG files, it's better to place PSD, TIFF, or PSB files because you can add layers, modify pixels, and resave the file without loss. (Saving a modified JPEG file requires you to flatten new layers and recompress the image, causing image quality degradation).

- Choose Layer > Smart Object > Convert to Smart Object to convert a selected layer into a Smart Object.
- In Bridge, choose File > Place > In Photoshop to import a file as a Smart Object into an open Photoshop document.

 An easy way to work with camera raw files is to open them as Smart Objects. You can double-click the Smart Object layer containing the raw file at any time to adjust the Camera Raw settings.

- Select one or more layers and choose Layer > Smart Objects > Convert To Smart Object. The layers are bundled into one Smart Object.
- Drag PDF or Adobe Illustrator layers or objects into a Photoshop document.
- Paste artwork from Illustrator into a Photoshop document, and choose Smart Object in the Paste dialog box. For the greatest flexibility, enable both PDF and AICB (No Transparency Support) in the File Handling & Clipboard section of the Preferences dialog box in Adobe Illustrator.

[To the top](#)

Create linked smart objects | Photoshop CC


Note: The Linked Smart Object feature is available in Photoshop versions 14.2 (Photoshop CC | January 2014) and later.

In Photoshop CC, you can create linked smart objects. The contents of linked smart objects are updated when the source image file changes. Linked smart objects are particularly useful for teams or in cases where assets must be reused across designs.

Follow these steps to create a linked smart object:

1. Choose File > Place Linked.
2. Select an appropriate file and click Place.

The linked smart object is created and is displayed in the Layers panel with a link icon (.

 You can also create a linked smart object in an open document by dragging-and-dropping the appropriate file while keeping the following key pressed:

(Windows) Alt key
(Mac) Opt key

To change this default behavior, turn off Preferences > General > Always Create Smart Objects While Placing.

Update linked Smart Objects

If an external source file changes while a Photoshop document referencing it is open, the relevant linked smart object is automatically updated. However, when you open a Photoshop document containing out-of-synch linked smart objects, you can update the smart objects:

- Right-click a linked smart object layer and select Update Modified Content.
- Select Layer > Smart Objects > Update Modified Content.

Linked smart objects whose source images have changed are visually highlighted in the Layers panel:



Out-of-synch linked smart objects are highlighted in the Layers panel

 You can update all linked Smart Objects in the current Photoshop document by selecting Layer > Smart Objects > Update All Modified Content.



Linked smart objects with missing external source files are highlighted in the Layers panel

Resolve a broken smart object link

To resolve a linked smart object with a missing external source, follow these steps:

1. Right-click the linked smart object layer icon and select Resolve Broken Link.
2. Navigate to the new location of the missing object.
3. Click Place.

View linked smart object properties

With a linked smart object layer selected in the Layers panel, select Windows > Properties.

The following properties are displayed:

- The path of the external source file for the linked smart object
- The linked smart object size and positional coordinates (X, Y)


You can perform the following actions directly from within the Properties panel:

- Edit the contents of the external image file. If necessary, Photoshop opens an external application that can handle the source image file. For example, Photoshop opens Adobe Illustrator if the external source image is a .ai file.
- Embed the linked smart object within the current document.

Embed linked smart objects

Do one of the following:

- Right-click a linked smart object layer in the Layers panel and select Embed Linked.
- Select Layer > Smart Objects > Embed Linked.
- In the Properties panel, click Embed.

 Select Layer > Smart Objects > Embed All Linked to embed all linked smart objects in the Photoshop document.





Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC

1. In the Layers panel, select Smart Objects from the filtering pop up menu.



Filter layers by smart objects

2. Click one of the following icons:

-  Filter for up-to-date linked smart objects
-  Filter for out-of-synch linked smart objects
-  Filter for missing linked smart objects
-  Filter for embedded smart objects

 You can use the toggle switch () to turn layer filtering off.

Duplicate an embedded smart object

- In the Layers panel, select a Smart Object layer, and do one of the following:
 - To create a duplicate Smart Object that is linked to the original, choose Layer > New > Layer Via Copy, or drag the Smart Object layer to the Create A New Layer icon at the bottom of the Layers panel. Edits you make to the original affect the copy and vice versa.
 - To create a duplicate Smart Object that isn't linked to the original, choose Layer > Smart Objects > New Smart Object Via Copy. Edits you make to the original don't affect the copy.

A new Smart Object appears in the Layers panel with the same name as the original and “copy” as a suffix.

Edit the contents of a Smart Object

When you edit a Smart Object, the source content is opened in either Photoshop (if the content is raster data or a camera raw file) or the application that handles the placed format by default (for example, Adobe Illustrator or Adobe Acrobat). When you save changes to the source content, the edits appear in all linked instances of the Smart Object in the Photoshop document.

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and do one of the following:
 - Choose Layer > Smart Objects > Edit Contents.
 - Double-click the Smart Objects thumbnail in the Layers panel.

- In the Properties panel, click Edit Contents.

2. Click OK to close the dialog box.
3. Make edits to the source content file, then choose File > Save.

Photoshop updates the Smart Object to reflect the changes you made. (If you don't see the changes, make the Photoshop document containing the Smart Object active).

[To the top](#)

Replace the contents of a Smart Object

You can replace the image data in one Smart Object or multiple linked instances. This feature lets you quickly update a visual design, or replace low-resolution placeholder images with final versions.

Note: *When you replace a Smart Object, any scaling, warping, or effects that you applied to the first Smart Object are maintained.*

1. Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Replace Contents.
2. Navigate to the file you want to use, and click Place.
3. Click OK.


The new content is placed in the Smart Object.

[To the top](#)

Convert an embedded or linked Smart Object to a layer

Converting a Smart Object to a regular layer rasterizes the content at the current size. Convert a Smart Object to a regular layer only if you no longer need to edit the Smart Object data. Transforms, warps, and filters applied to a Smart Object are no longer editable after the Smart Object is rasterized.

- Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Rasterize.

 *If you want to re-create the Smart Object, reselect its original layers and start from scratch. The new Smart Object won't retain transforms you applied to the original Smart Object.*

[To the top](#)

Export the contents of an embedded Smart Object

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and choose Layer > Smart Objects > Export Contents.
2. Choose a location for the contents of the Smart Object, then click Save.

Photoshop exports the Smart Object in its original placed format (JPEG, AI, TIF, PDF, or other formats). If the Smart Object was created from layers, it is exported in PSB format.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Gerenciamento de camadas

[Renomear uma camada ou um grupo](#)

[Atribuir uma cor a uma camada ou a um grupo](#)

[Rasterizar camadas](#)

[Excluir uma camada ou um grupo](#)

[Exportar camadas](#)

[Mesclar camadas](#)

Como renomear uma camada ou um grupo

[Para o início](#)

À medida que se adicionam camadas a uma imagem, é útil dar-lhes nomes que reflitam seu conteúdo. Nomes descritivos facilitam a identificação das camadas no painel.

- Siga um destes procedimentos:
 - No painel Camadas, clique duas vezes no nome da camada ou do grupo e digite um novo nome.
 - No painel Camadas, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes na camada (não no nome ou na miniatura). Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.
 - Selecione uma camada ou grupo e escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo, no menu Camadas ou no menu do painel Camadas. Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.

Atribuição de cor a uma camada ou um grupo

[Para o início](#)

A codificação de cores em camadas e grupos ajuda a localizar camadas relacionadas no painel Camadas.

- (CC, CS6) Clique com o botão direito na camada ou grupo para escolher uma cor.
- (CS5) Selecione uma camada ou grupo, escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo no menu Camadas. Em seguida, escolha uma cor no menu suspenso Cor e clique em OK.

Rasterização de camadas

[Para o início](#)

Não é possível usar as ferramentas de pintura ou os filtros em camadas que contenham dados de vetor (como camadas de texto, camadas de forma, máscaras de vetor ou Objetos Inteligentes) e dados gerados (como camadas de preenchimento). Entretanto, essas camadas podem ser rasterizadas para converter seu conteúdo em uma imagem rasterizada achatada.

- Selecione as camadas que deseja rasterizar, selecione Camada > Rasterizar e escolha uma opção no submenu:

Texto Rasteriza o texto em uma camada de texto. Esse procedimento não converte outros dados vetoriais na camada.

Forma Rasteriza uma camada de forma.

Conteúdo de Preenchimento Rasteriza o preenchimento de uma camada de forma, deixando a máscara de vetor.

Máscara de Vetor Rasteriza a máscara de vetor em uma camada, transformando-a em máscara de camada.

Objeto inteligente Converte um Objeto inteligente em uma camada rasterizada.

Vídeo Rasteriza o quadro de vídeo atual para uma camada de imagem.

3D (somente no Extended) Converte a visualização atual de dados em 3D para uma camada rasterizada plana.

Camada Rasteriza todos os dados de vetor nas camadas selecionadas.



Todas as Camadas Rasteriza todas as camadas que contêm dados gerados e de vetor.


Nota: para rasterizar camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e rasterize as camadas selecionadas.

Exclusão de uma camada ou de um grupo

A exclusão de camadas não mais necessárias reduz o tamanho do arquivo de imagem.

 Para excluir rapidamente camadas vazias, selecione Arquivo > Script > Excluir todas as camadas vazias.

1. Selecione uma ou mais camadas ou grupos no painel Camadas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para excluir com mensagem de confirmação, clique no ícone Excluir . Se preferir, escolha Camadas > Excluir > Camada ou Excluir camada ou Excluir grupo no menu do painel Camadas.
 - Para excluir a camada ou o grupo sem confirmação, arraste-a até o ícone Excluir , Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) no ícone Excluir, ou pressione a tecla Delete.
 - Para excluir camadas ocultas, escolha Camadas > Excluir > Camadas ocultas.

 Para excluir camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e exclua as camadas.

Como exportar camadas

Para o início

É possível exportar todas as camadas ou as camadas visíveis para arquivos separados.

- Escolha Arquivo > Scripts > Exportar camadas para arquivos.

Mesclar camadas

Para o início

Depois que o conteúdo das camadas é concluído, pode-se mesclá-las para reduzir o tamanho dos arquivos de imagem. Ao mesclar camadas, os dados das camadas superiores substituem os dados sobrepostos nas camadas inferiores. A intersecção de todas as áreas transparentes nas camadas mescladas continua transparente.

Nota: Não é possível usar uma camada de ajuste ou de preenchimento como camada de destino para uma mesclagem.

Além de mesclar camadas, é possível carimbá-las. Carimbar permite mesclar o conteúdo de mais de uma camada em uma camada de destino, enquanto as outras permanecem intactas.

Nota: Quando um documento mesclado é salvo, não é possível retornar ao estado não mesclado. As camadas são mescladas permanentemente.

Mesclagem de duas camadas ou grupos

1. As camadas e grupos a serem mesclados devem estar visíveis.
2. Selecione as camadas e grupos que deseja mesclar.
3. Escolha Camada > Mesclar camadas.


Nota: Você pode mesclar duas camadas ou grupos adjacentes selecionado o item superior e, então, escolhendo Camada > Mesclar Camadas. Você pode mesclar camadas vinculadas escolhendo Camada > Selecionar Camadas Vinculadas e, então, mesclar as camadas selecionadas. É possível mesclar duas camadas 3D escolhendo Camada > Mesclar Camadas; elas compartilharão a mesma cena e a camada superior herdará as propriedades da camada inferior 3D (as visualizações de câmera deve ser a mesma para que isso seja ativado).

Mesclagem de camadas em uma máscara de corte

1. Oculte as camadas que não serão mescladas.
2. Selecione a camada base no grupo de corte. A camada base deve ser uma camada rasterizada.
3. No menu Camadas ou no menu do painel Camadas, escolha Mesclar máscara de corte.

Para obter mais informações sobre máscaras de recorte, consulte Mascarar camadas com máscaras de recorte.

Mesclagem de todas as camadas e grupos visíveis em uma imagem

- No painel Camadas ou no menu do painel Camadas, escolha Mesclar camadas visíveis. Todas as camadas que mostram um ícone de olho  são mescladas.

Nota: é necessário selecionar uma camada visível para ativar o comando Mesclar camadas visíveis.

Carimbo em várias camadas ou em camadas vinculadas

Quando se carimbam várias camadas selecionadas ou camadas vinculadas, o Photoshop cria uma nova camada com o conteúdo mesclado.

1. Selecione várias camadas.
2. Pressione Ctrl+Alt+E (Windows) ou Command+Option+E (Mac OS).

Carimbo em todas as camadas visíveis

1. Ative a visibilidade das camadas que deseja mesclar.
2. Pressione Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) ou Shift+Command+Option+E (Mac OS).

O Photoshop cria uma nova camada contendo o conteúdo mesclado.

Como nivelar todas as camadas


O achatamento reduz o tamanho do arquivo mesclando no plano de fundo todas as camadas visíveis e descartando as camadas ocultas. Todas as áreas transparentes que restarem serão preenchidas com branco. Quando uma imagem nivelada é salva, não é possível retornar ao estado não nivelado. As camadas são mescladas permanentemente.

Nota: A conversão de uma imagem entre alguns modos de cor achata o arquivo. Se quiser editar a imagem original após a conversão, salve uma cópia do arquivo com todas as camadas intactas.

1. Verifique se todas as camadas que serão mantidas estão visíveis.
2. Escolha Camada > Achatar imagem ou escolha Achatar imagem no menu do painel Camadas.

Mais tópicos da Ajuda

- [Exibição das informações do arquivo na janela do documento](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Selecting, grouping, and linking layers

[Select layers](#)

[Group and link layers](#)

[Show layer edges and handles](#)


[To the top](#)

Select layers

You can select one or more layers to work on them. For some activities, such as painting or making color and tonal adjustments, you can work on only one layer at a time. A single selected layer is called the *active layer*. The name of the active layer appears in the title bar of the document window.

For other activities, such as moving, aligning, transforming, or applying styles from the Styles panel, you can select and work on multiple layers at a time. You can select layers in the Layers panel or with the Move tool .

You can also link layers. Unlike multiple layers selected at the same time, linked layers stay linked when you change the selection in the Layers panel. See [Link and unlink layers](#).

 *If you don't see the desired results when using a tool or applying a command, you may not have the correct layer selected. Check the Layers panel to make sure that you're working on the correct layer.*


Select layers in the Layers panel

- Do one of the following:
 - Click a layer in the Layers panel.
 - To select multiple contiguous layers, click the first layer and then Shift-click the last layer.
 - To select multiple noncontiguous layers, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) them in the Layers panel.

Note: *When selecting, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the area outside the layer thumbnail. Ctrl-clicking or Command-clicking the layer thumbnail selects the nontransparent areas of the layer.*


- To select all layers, choose Select > All Layers.
- To select all layers of a similar type (for example all type layers), select one of the layers, and choose Select > Similar Layers.
- To deselect a layer, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the layer.
- To have no layer selected, click in the Layers panel below the background or bottom layer, or choose Select > Deselect Layers.

Select layers in the document window

1. Select the Move tool .
2. Do one of the following:
 - In the options bar, select Auto Select, then choose Layer from the drop-down menu, and click in the document on the layer you want to select. The top layer containing pixels under the cursor is selected.
 - In the options bar, select Auto Select, then choose Group from the drop-down menu, and click in the document on the content you want to select. The top group containing pixels under the cursor is selected. If you click an ungrouped layer, it becomes selected.

- Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) in the image, and choose a layer from the context menu. The context menu lists all the layers that contain pixels under the current pointer location.


Select a layer in a group

1. Click the group in the Layers panel.
2. Click the triangle to the left of the folder icon .
3. Click the individual layer in the group.



[To the top](#)

Group and link layers

Group and ungroup layers


1. Select multiple layers in the Layers panel.
2. Do one of the following:
 - Choose Layer > Group Layers.
 - Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) layers to the folder icon  at the bottom of the Layers panel to group the layers.
3. To Ungroup the layers, select the group and choose Layer > Ungroup Layers.

Add layers to a group

- Do one of the following:
 - Select the group in the Layers panel and click the Create a New Layer button .
 - Drag a layer to the group folder.
 - Drag a group folder into another group folder. The group and all of its layers move.
 - Drag an existing group to the New Group button .

Link and unlink layers

You can link two or more layers or groups. Unlike multiple layers selected at the same time, linked layers retain their relationship until you unlink them. You can move or apply transformations to linked layers.

1. Select the layers or groups in the Layers panel.
2. Click the link icon  at the bottom of the Layers panel.
3. To unlink layers do one of the following:

- Select a linked layer, and click the link icon.
- To temporarily disable the linked layer, Shift-click the Link icon for the linked layer. A red X appears. Shift-click the link icon to enable the link again.
- Select the linked layers and click the Link icon. To select all linked layers, select one of the layers and then choose Layer > Select Linked Layers.

[To the top](#)

Show layer edges and handles

Showing the boundary or edges of the content in a layer can help you move and align the content. You can also display the transform handles for selected layers and groups so that you can resize or rotate them.




Layer content with edges showing (left) and with transform mode selected (right)

Display the edges of content in a selected layer


- Choose View > Show > Layer Edges.

Display transform handles in a selected layer

1. Select the Move tool .
2. From the options bar, select Show Transform Controls.

You can resize and rotate layer content using the transform handles. See Transform freely.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Cópia de CSS de camadas | CC, CS6

Cópia de CSS gera propriedades de Cascading Style Sheet (CSS) de camadas de texto ou formas. O CSS é copiado à área de transferência e pode ser colado em uma folha de estilos. Para formas, ele captura valores para o seguinte:

- tamanho
- posição
- cor do traçado
- cor do preenchimento (incluindo gradientes)
- sombra projetada

Para camadas de texto, **Cópia de CSS** também captura os seguintes valores:

- família de fontes
- tamanho da fonte
- espessura da fonte
- altura da linha
- sublinhado
- strikethrough
- sobrescrito
- subscrito
- alinhamento do texto

A cópia de CSS de um grupo de camadas contendo formas ou texto cria uma classe para cada camada, além de uma classe de Grupo. A classe de Grupo representa um div pai contendo os divs filhos correspondentes às camadas no grupo. Os valores superiores/esquerdos do div filho são em relação ao div pai.


Nota: O comando *Cópia de CSS* não funciona com *Objetos inteligentes* ou ao selecionar diversas camadas de forma/texto que não são agrupadas.

1. No painel 'Camadas', siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse em uma camada de forma/texto ou grupo de camada e escolha a *Cópia de CSS* do menu de contexto.
- Selecione uma camada de forma/texto ou grupo de camada e escolha a *Cópia de CSS* no menu do painel Camada.

2. Cole o código no seu documento de folha de estilos.

Para obter mais informações sobre a criação de páginas da web com o Photoshop, consulte [Aplicação de fatias de páginas da web](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Nondestructive editing

Techniques for nondestructive editing

[To the top](#)

Techniques for nondestructive editing

Nondestructive editing allows you to make changes to an image without overwriting the original image data, which remains available in case you want to revert to it. Because nondestructive editing doesn't remove data from an image, the image quality doesn't degrade when you make edits. You can perform nondestructive editing in Photoshop in several ways:

Working with adjustment layers Adjustment layers apply color and tonal adjustments to an image without permanently changing pixel values.

Transforming with Smart Objects Smart Objects enable nondestructive scaling, rotating, and warping.

Filtering with Smart Filters Filters applied to Smart Objects become Smart Filters and allow for nondestructive filter effects.

Adjusting variations, shadows, and highlights with Smart Objects Shadow/Highlight and Variations commands can be applied to a Smart Object as Smart Filters.

Retouching on a separate layer Clone Stamp, Healing Brush, and Spot Healing Brush tools let you retouch non-destructively on a separate layer. Be sure to select Sample All Layers from the options bar (select Ignore Adjustment Layers to ensure that adjustment layers won't affect the separate layer twice). You can discard unsatisfactory retouching, if necessary.

Editing in Camera Raw Adjustments to batches of raw, JPEG, or TIFF images preserve the original image data. Camera Raw stores adjustment settings on a per-image basis separately from the original image files.


Opening Camera Raw files as Smart Objects Before you can edit Camera Raw files in Photoshop, you must configure settings for them with Camera Raw. Once you edit a Camera Raw file in Photoshop, you can't reconfigure Camera Raw settings without losing the changes. Opening Camera Raw files in Photoshop as Smart Objects enables you to reconfigure Camera Raw settings at any time, even after you edit the file.

Cropping non-destructively After you create a cropping rectangle with the Crop tool, select Hide from the options bar to preserve the cropped area in a layer. Restore the cropped area anytime by choosing Image > Reveal All or by dragging the Crop tool beyond the edge of the image. The Hide option is unavailable for images that contain only a background layer.

Masking Layer and vector masks are nondestructive because you can re-edit the masks without losing the pixels they hide. Filter masks let you mask out the effects of Smart Filters on Smart Object layers.

Adobe also recommends

- [About Camera Raw](#)
- [Adjusting image color and tone](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Moving, stacking, and locking layers

[Change the stack order of layers and groups](#)


[Move the content of layers](#)

[Rotate a layer](#)

[Lock layers](#)

[To the top](#)


Change the stack order of layers and groups


- Do one of the following:
 - Drag the layer or group up or down in the Layers panel. Release the mouse button when the highlighted line appears where you want to place the layer or group.
 - To move a layer into a group, drag a layer to the group folder . If the group is closed, the layer is placed at the bottom of the group.
 - Select a layer or group, choose Layer > Arrange, and choose a command from the submenu. If the selected item is in a group, the command applies to the stacking order within the group. If the selected item is not in a group, the command applies to the stacking order within the Layers panel.
 - To reverse the order of selected layers, choose Layer > Arrange > Reverse. These options appear dimmed if you do not have at least two layers selected.

Note: By definition, the background layer is always at the bottom of the stacking order. Therefore, the Send To Back command places the selected item directly above the background layer.

[To the top](#)

Move the content of layers

1. From the Layers panel, select the layers containing the objects you want to move.
2. Select the Move tool .

 You can select the layers that you want to move directly in the document window. In the Move tool's options bar, select Auto Select, then choose Layer from the drop-down menu. Shift-click to select multiple layers. Select Auto Select, then choose Group, to select the entire group when you select one layer in the group.

3. Do one of the following:
 - In the document window, drag any object onto one of the selected layers. (All objects on the layer will move together.)
 - Press an arrow key on the keyboard to nudge the objects by 1 pixel.
 - Hold down Shift and press an arrow key on the keyboard to nudge the objects by 10 pixels.

[To the top](#)


Rotate a layer

1. From the Layers panel, select the layer you want to rotate.
2. If anything is currently selected in the image, choose Select > Deselect.


3. Choose Edit > Transform > Rotate. A box defining the boundaries of the layer (called a bounding box) appears.
4. Move the pointer outside of the bounding box (the pointer becomes a curved, two-sided arrow), and then drag. Press Shift to constrain the rotation to 15° increments.
5. When you're satisfied with the results, press Enter (Windows) or Return (Mac OS), or click the check mark in the options bar. To cancel the rotation, press Esc, or click the Cancel Transform icon on the options bar.


[To the top](#)

Lock layers

You can lock layers fully or partially to protect their contents. For instance, you may want to lock a layer fully when you finish with it. You may want to lock a layer partially if it has the correct transparency and styles, but you are still deciding on positioning. When a layer is locked, a lock icon  appears to the right of the layer name. The lock icon is solid when the layer is fully locked and hollow when the layer is partially locked.

Lock all properties of a layer or group

1. Select a layer or group.
2. Click the Lock All  option in the Layers panel.

Note: Layers in a locked group display a dimmed lock icon .

Partially lock a layer

1. Select a layer.
2. Click one or more lock options in the Layers panel.

Lock Transparent Pixels Confines editing to the opaque portions of the layer. This option is equivalent to the Preserve Transparency option in earlier versions of Photoshop.

Lock Image Pixels Prevents modification of the layer's pixels using the painting tools.

Lock Position Prevents the layer's pixels from being moved.

Note: For type and shape layers, Lock Transparency and Lock Image are selected by default and cannot be deselected.

Apply lock options to selected layers or a group

1. Select multiple layers or a group.
2. Choose Lock Layers or Lock All Layers In Group from the Layers menu or the Layers panel menu.
3. Select lock options, and click OK.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Layer opacity and blending

- [Specify overall and fill opacity for selected layers](#)
- [Specify a blending mode for a layer or group](#)
- [Group blend effects](#)
- [Exclude channels from blending](#)
- [Specify a tonal range for blending layers](#)
- [Filling new layers with a neutral color](#)

Blending Modes 101



Blending modes determine how the pixels in a layer blend with pixels on underlying layers. Infinite Skills author, Andy Anderson, takes you on a tour of working with blending modes and layers.... [Read More](#)

<http://adobe.ly/NsBIKV>



by Andy Anderson

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

Specify overall and fill opacity for selected layers

A layer's overall opacity determines to what degree it obscures or reveals the layer beneath it. A layer with 1% opacity appears nearly transparent, whereas one with 100% opacity appears completely opaque.

In addition to overall opacity, which affects layer styles and blending modes applied to a layer, you can specify fill opacity. Fill opacity affects only pixels, shapes, or text on a layer without affecting the opacity of layer effects such as drop shadows.

Note: You cannot change the opacity of a background layer or a locked layer. To convert a background layer into a regular layer that supports transparency, see [Convert background and layers](#).

1. In the Layers panel, select one or more layers or groups.
2. Change the Opacity and Fill values. (If you selected a group, only Opacity is available.)

To view all blending options, choose *Blending Options* from the *Add A Layer Style* icon at the bottom of the Layers panel.

[To the top](#)

Specify a blending mode for a layer or group

A layer's blending mode determines how its pixels blend with underlying pixels in the image. You can create a variety of special effects using blending modes.

By default, the blending mode of a layer group is Pass Through, which means that the group has no blending properties of its own. When you choose a different blending mode for a group, you effectively change the order in which the image components are put together. All of the layers in the group are put together first. The composite group is then treated as a single image and blended with the rest of the image using the selected blending mode. Thus, if you choose a blending mode other than Pass Through for the group, none of the adjustment layers or layer blending modes inside the group will apply to layers outside the group.

Note: There is no Clear blending mode for layers. For Lab images, the *Color Dodge*, *Color Burn*, *Darken*, *Lighten*, *Difference*, *Exclusion*, *Subtract*, and *Divide* modes are unavailable. For HDR images, see [Features that support 32-bpc HDR images](#).

1. Select a layer or group from the Layers panel.
2. Choose a blending mode:
 - From the Layers panel, choose an option from the Blend Mode pop-up menu.
 - Choose Layer > Layer Style > Blending Options, and then choose an option from the Blend Mode pop-up menu.For a video on using blending modes, see www.adobe.com/go/vid0012.

Descriptions and examples of each mode

[To the top](#)

Group blend effects

By default, layers in a clipping mask are blended with the underlying layers using the blending mode of the bottommost layer in the group. However, you can choose to have the blending mode of the bottommost layer apply only to that layer, allowing you to preserve the original blending appearance of the clipped layers. (See Mask layers with clipping masks.)

You can also apply the blending mode of a layer to layer effects that modify opaque pixels, such as Inner Glow or Color Overlay, without changing layer effects that modify only transparent pixels, such as Outer Glow or Drop Shadow.

1. Select the layer that you want to affect.
2. Double-click a layer thumbnail, choose Blending Options from the Layers panel menu, or choose Layer > Layer Style > Blending Options.
Note: To view blending options for a text layer, choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Blending Options from the Add A Layer Style button at the bottom of the Layers panel menu.
3. Specify the scope of blending options:
 - Select Blend Interior Effects As Group to apply the blending mode of the layer to layer effects that modify opaque pixels, such as Inner Glow, Satin, Color Overlay, and Gradient Overlay.
 - Select Blend Clipped Layers As Group to apply the blending mode of the base layer to all layers in the clipping mask. Deselecting this option, which is always selected by default, maintains the original blending mode and appearance of each layer in the group.



A



B



C

Advanced blending options

- Select Transparency Shapes Layers to restrict layer effects and knockouts to opaque areas of the layer. Deselecting this option, which is always selected by default, applies these effects throughout the layer.
- Select Layer Mask Hides Effects to restrict layer effects to the area defined by the layer mask.
- Select Vector Mask Hides Effects to restrict layer effects to the area defined by the vector mask.


4. Click OK.

[To the top](#)

Exclude channels from blending

You can restrict blending effects to a specified channel when you blend a layer or group. By default, all channels are included. When using an RGB image, for example, you can choose to exclude the red channel from blending; in the composite image, only the information in the green and blue channels is affected.

1. Do one of the following:

- Double-click a layer thumbnail.
- Choose Layer > Layer Style > Blending Options.
- Choose Blending Options from the Add A Layer Style icon  at the bottom of the Layers panel.

Note: To view blending options for a text layer, choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Blending Options from the Add A Layer Style button at the bottom of the Layers panel menu.

2. From the Advanced Blending area of the Layer Style dialog box, deselect any channels you do not want to include when the layer is blended.

[To the top](#)

Specify a tonal range for blending layers

The sliders in the Blending Options dialog box control which pixels from the active layer and the underlying visible layers appear in the final image. For example, you can drop dark pixels out of the active layer or force bright pixels from the underlying layers to show through. You can also define a range of partially blended pixels to produce a smooth transition between blended and unblended areas.


1. Double-click a layer thumbnail, choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Add A Layer Style > Blending Options from the Layers panel menu.

Note: To view blending options for a text layer, choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Blending Options from the Add A Layer Style button at the bottom of the Layers panel menu.

2. In the Advanced Blending area of the Layer Style dialog box, choose an option from the Blend If pop-up menu.

- Choose Gray to specify a blending range for all channels.
- Select an individual color channel (for example, red, green, or blue in an RGB image) to specify blending in that channel.

3. Use the This Layer and Underlying Layer sliders to set the brightness range of the blended pixels—measured on a scale from 0 (black) to 255 (white). Drag the white slider to set the high value of the range. Drag the black slider to set the low value of the range.

 To define a range of partially blended pixels, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag one half of a slider triangle. The two values that appear above the divided slider indicate the partial blending range.

Keep the following guidelines in mind when specifying blending ranges:


- Use the This Layer sliders to specify the range of pixels on the active layer that will blend, and therefore appear, in the final image. For example, if you drag the white slider to 235, pixels with brightness values higher than 235 will remain unblended and will be excluded from the final image.
- Use the Underlying Layer sliders to specify the range of pixels in the underlying visible layers that will blend in the final image. Blended pixels are combined with pixels in the active layer to produce composite pixels, whereas unblended pixels show through overlying areas of the active layer. For example, if you drag the black slider to 19, pixels with brightness values lower than 19 will remain unblended and will show through the active layer in the final image.

[To the top](#)

Filling new layers with a neutral color

You can't apply certain filters (such as the Lighting Effects filter) to layers with no pixels. Selecting Fill With (Mode)-Neutral Color in the New Layer dialog box resolves this problem by first filling the layer with a preset, neutral color. This invisible, neutral color is assigned according to the layer's blending mode. If no effect is applied, filling with a neutral color has no effect on the remaining layers. The Fill With Neutral Color option is not available for layers that use the Normal, Dissolve, Hard Mix, Hue, Saturation, Color, or Luminosity modes.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Layer effects and styles

- [About layer effects and styles](#)
- [Apply preset styles](#)
- [Layer Style dialog box overview](#)
- [Apply or edit a custom layer style](#)
- [Layer style options](#)
- [Modify layer effects with contours](#)
- [Set a global lighting angle for all layers](#)
- [Display or hide layer styles](#)
- [Copy layer styles](#)
- [Scale a layer effect](#)
- [Remove layer effects](#)
- [Convert a layer style to image layers](#)
- [Create and manage preset styles](#)

[To the top](#)

About layer effects and styles

Photoshop provides a variety of effects—such as shadows, glows, and bevels—that change the appearance of a layer's contents. Layer effects are linked to the layer contents. When you move or edit the contents of the layer, the same effects are applied to the modified contents. For example, if you apply a drop shadow to a text layer and then add new text, the shadow is added automatically to the new text.

A layer style is one or more effects applied to a layer or layer group. You can apply one of the preset styles provided with Photoshop or create a custom style using the Layer Style dialog box. The layer effects icon *fx* appears to the right of the layer's name in the Layers panel. You can expand the style in the Layers panel to view or edit the effects that compose the style.



Layers panel showing layer with multiple effects applied

A. Layer effects icon B. Click to expand and show layer effects C. Layer effects

When you save a custom style, it becomes a preset style. Preset styles appear in the Styles panel and can be applied to a layer or group with a single click.

[To the top](#)

Apply preset styles

You can apply preset styles from the Styles panel. The layer styles that come with Photoshop are grouped into libraries by function. For example, one library contains styles for creating web buttons; another library contains styles adding effects to text. To access these styles, you need to load the appropriate library. For information on loading and saving styles, see [Create and manage preset styles](#).

Note: You cannot apply layer styles to a background, locked layer, or group.

Display the Styles panel

- Choose Window > Styles.

Apply a preset style to a layer

Normally, applying a preset style replaces the current layer style. However, you can add the attributes of a second style to those of the current style.

- Do one of the following:
 - Click a style in the Styles panel to apply it to the currently selected layers.
 - Drag a style from the Styles panel onto a layer in the Layers panel.
 - Drag a style from the Styles panel to the document window, and release the mouse button when the pointer is over the layer content to which you want to apply the style.

Note: Hold down Shift as you click or drag to add (rather than replace) the style to any existing effects on the destination layer.
 - Choose Layer > Layer Style > Blending Options, and click the word *Styles* in the Layer Style dialog box (top item in the list on the left side of the dialog box). Click the style you want to apply, and click OK.
 - When using a Shape tool or Pen tool in shape layers mode, select a style from the pop-up panel in the options bar before drawing the shape.

Apply a style from another layer

- In the Layers panel, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the style from a layer's effect list to copy it to another layer.
- In the Layers panel, click-drag the style from a layer's effect list to move it to another layer.

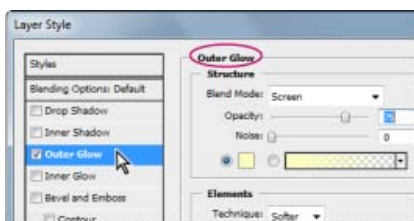
Change how preset styles are displayed

1. Click the triangle in the Styles panel, Layer Style dialog box, or Layer Style pop-up panel in the options bar.
2. Choose a display option from the panel menu:
 - Text Only to view the layer styles as a list.
 - Small Thumbnail or Large Thumbnail to view the layer styles as thumbnails.
 - Small List or Large List to view the layer styles as a list, with a thumbnail of the selected layer style displayed.

[To the top](#)

Layer Style dialog box overview

You can edit styles applied to a layer or create new styles using the Layer Style dialog box.



Layer Style dialog box. Click a check box to apply the current settings without displaying the effect's options. Click an effect name to display its options.

You can create custom styles using one or more of the following effects:

Drop Shadow

Adds a shadow that falls behind the contents on the layer.

Inner Shadow

Adds a shadow that falls just inside the edges of the layer's content, giving the layer a recessed appearance.

Outer Glow and Inner Glow

Add glows that emanate from the outside or inside edges of the layer's content.

Bevel and Emboss

Add various combinations of highlights and shadows to a layer.

Satin

Applies interior shading that creates a satiny finish.

Color, Gradient, and Pattern Overlay

Fills the layer's content with a color, gradient, or pattern.



Stroke

Outlines the object on the current layer using color, a gradient, or a pattern. It is particularly useful on hard-edged shapes such as type.

[To the top](#)

Apply or edit a custom layer style

Note: *You cannot apply layer styles to a background layer, a locked layer, or a group. To apply a layer style to a background layer, first convert it into a regular layer.*

1. Select a single layer from the Layers panel.
2. Do one of the following:
 - Double-click the layer, outside the layer name or thumbnail.
 - Click the Add a Layer Style icon  at the bottom of the Layers panel and choose an effect from the list.
 - Choose an effect from the Layer > Layer Style submenu.
 - To edit an existing style, double-click an effect displayed below the layer name in the Layers panel. (Click the triangle next to the Add a Layer Style icon  to display the effects contained in the style.)
3. Set effect options in the Layer Style dialog box. See [Layer style options](#).
4. Add other effects to the style, if desired. In the Layer Style dialog box, click the check box to the left of the effect name to add the effect without selecting it.




You can edit multiple effects without closing the Layer Style dialog box. Click the name of an effect on the left side of the dialog box to display its options.

Change style defaults to custom values

1. In the Layer Style dialog box, customize settings as desired.
2. Click Make Default.

When you next open the dialog box, your custom defaults are automatically applied. If you adjust settings and want to return to your custom defaults, click Reset To Default.

 To return to Photoshop's original defaults, see [Restore all preferences to default settings](#).

[To the top](#)

Layer style options

Altitude For the Bevel and Emboss effect, sets the height of the light source. A setting of 0 is equivalent to ground level, 90 is directly above the layer.

Angle Determines the lighting angle at which the effect is applied to the layer. You can drag in the document window to adjust the angle of a Drop Shadow, Inner Shadow, or Satin effect.

Anti-alias Blends the edge pixels of a contour or gloss contour. This option is most useful on small shadows with complicated contours.

Blend Mode Determines how the layer style blends with the underlying layers, which may or may not include the active layer. For example, an inner shadow blends with the active layer because the effect is drawn on top of that layer, but a drop shadow blends only with the layers beneath the active layer. In most cases, the default mode for each effect produces the best results. See [Blending modes](#).

Choke Shrinks the boundaries of the matte of an Inner Shadow or Inner Glow prior to blurring.

Color Specifies the color of a shadow, glow, or highlight. You can click the color box and choose a color.

Contour With solid-color glows, Contour allows you to create rings of transparency. With gradient-filled glows, Contour allows you to create variations in the repetition of the gradient color and opacity. In beveling and embossing, Contour allows you to sculpt the ridges, valleys, and bumps that are shaded in the embossing process. With shadows, Contour allows you to specify the fade. For more information, see [Modify layer effects with contours](#).

Distance Specifies the offset distance for a shadow or satin effect. You can drag in the document window to adjust the offset distance.

Depth Specifies the depth of a bevel. It also specifies the depth of a pattern.

Use Global Light This setting allows you to set one “master” lighting angle that is then available in all the layer effects that use shading: Drop Shadow, Inner Shadow, and Bevel and Emboss. In any of these effects, if Use Global Light is selected and you set a lighting angle, that angle becomes the global lighting angle. Any other effect that has Use Global Light selected automatically inherits the same angle setting. If Use Global Light is deselected, the lighting angle you set is “local” and applies only to that effect. You can also set the global lighting angle by choosing Layer Style > Global Light.

Gloss Contour Creates a glossy, metallic appearance. Gloss Contour is applied after shading a bevel or emboss.

Gradient Specifies the gradient of a layer effect. Click the gradient to display the Gradient Editor, or click the inverted arrow and choose a gradient from the pop-up panel. You can edit a gradient or create a new gradient using the Gradient Editor. You can edit the color or opacity in the Gradient Overlay panel the same way you edit them in the Gradient Editor. For some effects, you can specify additional gradient options. Reverse flips the orientation of the gradient, Align With Layer uses the bounding box of the layer to calculate the gradient fill, and Scale scales the application of the gradient. You can also move the center of the gradient by clicking and dragging in the image window. Style specifies the shape of the gradient.


Highlight or Shadow Mode Specifies the blending mode of a bevel or emboss highlight or shadow.

Jitter Varies the application of a gradient's color and opacity.

Layer Knocks Out Drop Shadow Controls the drop shadow's visibility in a semitransparent layer.

Noise Specifies the number of random elements in the opacity of a glow or shadow. Enter a value or drag the slider.

Opacity Sets the opacity of the layer effect. Enter a value or drag the slider.

Pattern Specifies the pattern of a layer effect. Click the pop-up panel and choose a pattern. Click the New Preset button  to create a new preset pattern based on the current settings. Click Snap To Origin to make the origin of the pattern the same as the origin of the document (when Link With Layer is selected), or to place the origin at the upper-left corner of the layer (if Link With Layer is deselected). Select Link With Layer if you want the pattern to move along with the layer as the layer moves. Drag the Scale slider or enter a value to specify the size of the pattern. Drag a pattern to position it in the layer; reset the position by using the Snap To Origin button. The Pattern option is not available if no patterns are loaded.

Position Specifies the position of a stroke effect as Outside, Inside, or Center.

Range Controls which portion or range of the glow is targeted for the contour.

Size Specifies the radius and size of blur or the size of the shadow.

Soften Blurs the results of shading to reduce unwanted artifacts.

Source Specifies the source for an inner glow. Choose Center to apply a glow that emanates from the center of the layer's content, or Edge to apply a glow that emanates from the inside edges of the layer's content.

Spread Expands the boundaries of the matte prior to blurring.

Style Specifies the style of a bevel: Inner Bevel creates a bevel on the inside edges of the layer contents; Outer Bevel creates a bevel on the outside edges of the layer contents; Emboss simulates the effect of embossing the layer contents against the underlying layers; Pillow Emboss simulates the effect of stamping the edges of the layer contents into the underlying layers; and Stroke Emboss confines embossing to the boundaries of a stroke effect applied to the layer. (The Stroke Emboss effect is not visible if no stroke is applied to the layer.)

Technique Smooth, Chisel Hard, and Chisel Soft are available for bevel and emboss effects; Softer and Precise apply to Inner Glow and Outer Glow effects.

Smooth

Blurs the edges of a matte slightly and is useful for all types of mattes, whether their edges are soft or hard. It does not preserve detailed features at larger sizes.

Chisel Hard

Uses a distance measurement technique and is primarily useful on hard-edged mattes from anti-aliased shapes such as type. It preserves detailed features better than the Smooth technique.

Chisel Soft

Uses a modified distance measurement technique and, although not as accurate as Chisel Hard, is more useful on a larger range of mattes. It preserves features better than the Smooth technique.

Softer

Applies a blur and is useful on all types of mattes, whether their edges are soft or hard. At larger sizes, Softer does not preserve detailed features.

Precise

Uses a distance measurement technique to create a glow and is primarily useful on hard-edged mattes from anti-aliased shapes such as type. It preserves features better than the Softer technique.

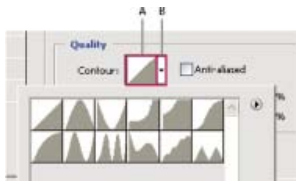
Texture Applies a texture. Use Scale to scale the size of the texture. Select Link With Layer if you want the texture to move along with the layer as the layer moves. Invert inverts the texture. Depth varies the degree and direction (up/down) to which the texturing is applied. Snap To Origin makes the origin of the pattern the same as the origin of the document (if Link With Layer is deselected) or places the origin in the upper-left corner of the layer (if Link With Layer is selected). Drag the texture to position it in the layer.

[To the top](#)

Modify layer effects with contours

When you create custom layer styles, you can use contours to control the shape of Drop Shadow, Inner Shadow, Inner Glow, Outer Glow, Bevel and Emboss, and Satin effects over a given range. For example, a Linear contour on a Drop Shadow causes the opacity to drop off in a linear transition. Use a Custom contour to create a unique shadow transition.

You can select, reset, delete, or change the preview of contours in the Contour pop-up panel and Preset Manager.



Detail of Layer Style dialog box for Drop Shadow effect

A. Click to display the Contour Editor dialog box. **B.** Click to display the pop-up panel.

Create a custom contour

1. Select the Drop Shadow, Inner Shadow, Inner Glow, Outer Glow, Bevel and Emboss, Contour, or Satin effect in the Layer Style dialog box.
2. Click the contour thumbnail in the Layer Style dialog box.
3. Click the contour to add points, and drag to adjust the contour. Or enter values for Input and Output.
4. To create a sharp corner instead of a smooth curve, select a point and click Corner.
5. To save the contour to a file, click Save and name the contour.
6. To store a contour as a preset, choose New.
7. Click OK. New contours are added at the bottom of the pop-up panel.

Load a contour

- Click the contour in the Layer Style dialog box, and in the Contour Editor dialog box, and then choose Load. Go to the folder containing the contour library you want to load and click Open.

Delete a contour

- Click the inverted arrow next to the currently selected contour to view the pop-up panel. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the contour you want to delete.

[To the top](#)

Set a global lighting angle for all layers

Using global light gives the appearance of a common light source shining on the image.


- Do one of the following:

- Choose Layer > Layer Style > Global Light. In the Global Light dialog box, enter a value or drag the angle radius to set the angle and altitude, and click OK.
- In the Layer Style dialog box for Drop Shadow, Inner Shadow, or Bevel, select Use Global Light. For Angle, enter a value or drag the radius, and click OK.

The global lighting applies to each layer effect that uses the global lighting angle.

[To the top](#)


Display or hide layer styles

When a layer has a style, an “fx” icon  appears to the right of the layer’s name in the Layers panel.

Hide or show all layer styles in an image

- Choose Layer > Layer Style > Hide All Effects or Show All Effects.

Expand or collapse layer styles in the Layers panel

- Do one of the following:
 - Click the triangle ▼ next to the Add a Layer Style icon  to expand the list of layer effects applied to that layer.
 - Click the triangle to collapse the layer effects.
 - To expand or collapse all of the layer styles applied within a group, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the triangle or inverted triangle for the group. The layer styles applied to all layers within the group expand or collapse correspondingly.

[To the top](#)

Copy layer styles

Copying and pasting styles is an easy way to apply the same effects to multiple layers.

Copy layer styles between layers

1. From the Layers panel, select the layer containing the style you want to copy.
2. Choose Layer > Layer Style > Copy Layer Style.
3. Select the destination layer from the panel, and choose Layer > Layer Style > Paste Layer Style.

The pasted layer style replaces the existing layer style on the destination layer or layers.

Copy layer styles between layers by dragging

- Do one of the following:

- In the Layers panel, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) a single layer effect from one layer to another to duplicate the layer effect, or drag the Effects bar from one layer to another to duplicate the layer style.
- Drag one or more layer effects from the Layers panel to the image to apply the resulting layer style to the highest layer in the Layers panel that contains pixels at the drop point.

[To the top](#)

Scale a layer effect

A layer style may have been fine-tuned for a target resolution and features of a given size. Using Scale Effects allows you to scale the effects in the layer style without scaling the object to which the layer style is applied.


1. Select the layer in the Layers panel.
2. Choose Layer > Layer Style > Scale Effects.
3. Enter a percentage or drag the slider.
4. Select Preview to preview the changes in the image.
5. Click OK.

[To the top](#)



Remove layer effects

You can remove an individual effect from a style applied to a layer, or remove the entire style from the layer.

Remove an effect from a style

1. In the Layers panel, expand the layer style to see its effects.
2. Drag the effect to the Delete icon .

Remove a style from a layer

1. In the Layers panel, select the layer containing the style you want to remove.
2. Do one of the following:
 - In the Layers panel, drag the Effects bar to the Delete icon .
 - Choose Layer > Layer Style > Clear Layer Style.
 - Select the layer, and then click the Clear Style button  at the bottom of the Styles panel.

[To the top](#)

Convert a layer style to image layers

To customize or fine-tune the appearance of layer styles, you can convert the layer styles to regular image layers. After you convert a layer style to

image layers, you can enhance the result by painting or applying commands and filters. However, you can no longer edit the layer style on the original layer, and the layer style no longer updates as you change the original image layer.

Note: *The layers produced by this process may not result in artwork that exactly matches the version using layer styles. You may see an alert when you create the new layers.*

1. In the Layers panel, select the layer containing the layer style that you want to convert.
2. Choose Layer > Layer Style > Create Layers.

You can now modify and restack the new layers in the same way as regular layers. Some effects—for example, Inner Glow—convert to layers within a clipping mask.

[To the top](#)

Create and manage preset styles

You can create a custom style and save it as a preset, which is then available from the Styles panel. You can save preset styles in a library and load or remove them from the Styles panel as you need them.

Create a new preset style


1. From the Layers panel, select the layer containing the style that you want to save as a preset.
2. Do one of the following:
 - Click an empty area of the Styles panel.
 - Click the Create New Style button at the bottom of the Styles panel.
 - Choose New Style from the Styles panel menu.
 - Choose Layer > Layer Style > Blending Options, and click New Style in the Layer Style dialog box.
3. Enter a name for the preset style, set style options, and click OK.

Rename a preset style

- Do one of the following:
 - Double-click a style in the Styles panel. If the Styles panel is set to display styles as thumbnails, enter a new name in the dialog box and click OK. Otherwise, type a new name directly in the Styles panel and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).
 - Select a style in the Styles area of the Layer Style dialog box. Then choose Rename Style from the pop-up menu, enter a new name, and click OK.
 - When using a shape or Pen tool, select a style from the Style pop-up panel in the options bar. Then choose Rename Style from the pop-up panel menu.

Delete a preset style

- Do one of the following:

- Drag a style to the Delete icon  at the bottom of the Styles panel.
- Press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the layer style in the Styles panel.
- Select a style in the Styles area of the Layer Style dialog box. (See [Apply preset styles.](#)) Then choose Delete Style from the pop-up menu.
- When using a shape or Pen tool, select a style from the Layer Style pop-up panel in the options bar. Then choose Delete Style from the pop-up panel menu.

Save a set of preset styles as a library

1. Do one of the following:

- Choose Save Styles from the Styles panel menu.
- Select Styles on the left side of the Layer Style dialog box. Then choose Save Styles from the pop-up menu.
- When using a shape or Pen tool, click the layer style thumbnail in the options bar. Then choose Save Styles from the pop-up panel menu.

2. Choose a location for the style library, enter a file name, and click Save.

You can save the library anywhere. However, if you place the library file in the Presets/Styles folder inside the default presets location, the library name will appear at the bottom of the Styles panel menu when you restart the application.

Note: You can also use the Preset Manager to rename, delete, and save libraries of preset styles.

Load a library of preset styles


1. Click the triangle in the Styles panel, Layer Style dialog box, or Layer Style pop-up panel in the options bar.

2. Do one of the following:

- Choose Load Styles to add a library to the current list. Then select the library file you want to use, and click Load.
- Choose Replace Styles to replace the current list with a different library. Then select the library file you want to use, and click Load.
- Choose a library file (displayed at the bottom of the panel menu). Then click OK to replace the current list, or click Append to append the current list.

3. To return to the default library of preset styles, choose Reset Styles. You can either replace the current list or append the default library to the current list.

Note: You can also use the Preset Manager to load and reset style libraries. See *About the Preset Manager*.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Layer comps

- [About layer comps](#)
- [Create a layer comp](#)
- [Apply and view layer comps](#)
- [Change and update a layer comp](#)
- [Clear layer comp warnings](#)
- [Delete a layer comp](#)
- [Export layer comps](#)

[To the top](#)

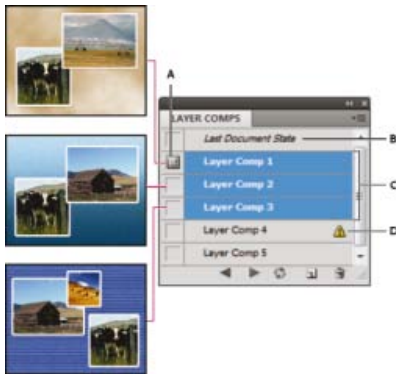
About layer comps

Designers often create multiple compositions or *comps* of a page layout to show clients. Using layer comps, you can create, manage, and view multiple versions of a layout in a single Photoshop file.

A layer comp is a snapshot of a state of the Layers panel. Layer comps record three types of layer options:

- Layer visibility—whether a layer is showing or hidden.
- Layer position in the document.
- Layer appearance—whether a layer style is applied to the layer and the layer's blending mode.

Note: Unlike layer effects, Smart Filter settings cannot be changed across layer comps. Once a Smart Filter is applied to a layer, it appears in all layer comps for the image.



Layer Comps panel

A. Apply Layer Comp icon B. Last Document State C. Selected comps D. Layer Comp Cannot Be Fully Restored icon

[To the top](#)

Create a layer comp





1. Choose Window > Layer Comps to display the Layer Comps panel.
2. Click the Create New Layer Comp button at the bottom of the Layer Comps panel. The new comp reflects the current state of layers in the Layers panel.
3. In the New Layer Comp dialog box, name the comp, add descriptive comments, and choose options to apply to layers: Visibility, Position, and Appearance.

4. Click OK. The options you chose are stored as defaults for your next comp.

 To duplicate a comp, select a comp in the Layer Comps panel and drag the comp to the New Comps button.

[To the top](#)


Apply and view layer comps

- In the Layer Comp panel, do any of the following:
 - To view a layer comp, you first need to apply it. Click the Apply Layer Comp icon  next to a selected comp.
 - To cycle through a view of all layer comps, use the Previous  and Next  buttons at the bottom of the panel. (To cycle through specific comps, first select them.)
 - To restore the document to its state before you chose a layer comp, click the Apply Layer Comp icon  next to Last Document State at the top of the panel.

[To the top](#)


Change and update a layer comp

If you change the configuration of a layer comp, you need to update it.

1. Select the layer comp in the Layer Comps panel.
2. Make changes to the layer's visibility, position, or style. You may need to change the layer comp's options to record these changes.
3. To change your comp options, select Layer Comp Options from the panel menu and select additional options to record layer position and style.
4. Click the Update Layer Comp button  at the bottom of the panel.

[To the top](#)


Clear layer comp warnings

Certain actions create a state where the layer comp can no longer be fully restored. This happens when you delete a layer, merge a layer, or convert a layer to a background. In such instances, a caution icon  appears next to the layer comp name.

- Do one of the following:
 - Ignore the warning, which may result in the loss of one or more layers. Other saved parameters may be preserved.
 - Update the comp, which results in the loss of the previously captured parameters, but brings the comp up to date.
 - Click the caution icon to see the message explaining that the layer comp can't be restored properly. Choose Clear to remove the alert icon and leave the remaining layers unchanged.
 - Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the caution icon to see the pop-up menu that lets you choose either the Clear Layer Comp Warning or the Clear All Layer Comp Warnings command.

[To the top](#)

Delete a layer comp

- Do one of the following:
 - Select the layer comp in the Layer Comps panel and click the Delete icon  in the panel, or choose Delete Layer Comp from the panel menu.
 - Drag it to the Delete icon in the panel.

[To the top](#)

Export layer comps

You can export layer comps to individual files.

- Choose File > Scripts > Layer Comps to Files and then choose the file type and set the destination.

Note: Note, you can also export to a Web Photo Gallery (WPG), but you must have the optional Web Photo Gallery plug-in installed on your computer. You can find the plug-in on in the Goodies folder on your installation disc.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Knockout to reveal content from other layers

Create a knockout

[To the top](#)

Create a knockout

Knockout options let you specify which layers “punch through” to reveal content from other layers. For example, you can use a text layer to knock out a color adjustment layer and reveal a portion of the image using the original colors.

As you plan your knockout effect, you need to decide which layer will create the shape of the knockout, which layers will be punched through, and which layer will be revealed. If you want to reveal a layer other than the Background, you can place the layers you want to use in a group or clipping mask.



Farm logo with shallow knockout to Background layer

1. Do one of the following in the Layers panel:

- To reveal the background, position the layer that will create the knockout above the layers that will be punched through, and make sure the bottom layer in the image is a Background layer. (Choose Layer > New > Background From Layer to convert a regular layer into a Background layer.)
- To reveal a layer above the background, place the layers you want to punch through in a group. The top layer in the group will punch through the grouped layers to the next layer below the group.
- To reveal the base layer of a clipping mask, place the layers you want to use in a clipping mask. (See Mask layers with clipping masks.) Make sure that the Blend Clipped Layers As Group option is selected for the base layer. (See Group blend effects.)

2. Select the top layer (the layer that will create the knockout).

3. To display blending options, either double-click the layer (anywhere outside the layer name or thumbnail), choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Blending Options from the Layers panel menu.

Note: To view blending options for a text layer, choose Layer > Layer Style > Blending Options, or choose Blending Options from the Add A Layer Style button at the bottom of the Layers panel menu.

4. Choose an option from the Knockout pop-up menu:

- Select Shallow to knock out to the first possible stopping point, such as the first layer after the layer group or the base layer of the clipping mask.
- Select Deep to knock out to the background. If there is no background, Deep knocks out to transparency.

Note: If you are not using a layer group or clipping mask, either Shallow or Deep creates a knockout that reveals the background layer (or


transparency, if the bottom layer is not a background layer).

5. To create the knockout effect, do one of the following:

- Lower the fill opacity.
- Using the choices in the Blend Mode menu, change the blending mode to reveal the underlying pixels.

6. Click OK.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Create and manage layers and groups

Create layers and groups

View layers and groups within a group

Show or hide a layer, group, or style



[To the top](#)

Create layers and groups

A new layer appears either above the selected layer or within the selected group in the Layers panel.

Create a new layer or group

1. Do one of the following:

- To create a new layer or group using default options, click the Create a New Layer button  or New Group button  in the Layers panel.
- Choose Layer > New > Layer or choose Layer > New > Group.
- Choose New Layer or New Group from the Layers panel menu.
- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Create a New Layer button or New Group button in the Layers panel to display the New Layer dialog box and set layer options.
- Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the Create a New Layer button or New Group button in the Layers panel to add a layer below the currently selected layer.

2. Set layer options, and click OK:

Name Specifies a name for the layer or group.

Use Previous Layer to Create Clipping Mask This option is not available for groups. (See Mask layers with clipping masks.)

Color Assigns a color to the layer or group in the Layers panel.

Mode Specifies a blending mode for the layer or group. (See Blending modes.)

Opacity Specifies an opacity level for the layer or group.

Fill With Mode-Neutral Color Fills the layer with a preset, neutral color.

Note: To add currently selected layers to a new group, choose Layer > Group Layers, or Shift-click the New Group button at the bottom of the Layers Panel.


Create a layer from an existing file

1. Drag the file icon from Windows or Mac OS onto an open image in Photoshop.

2. Move, scale, or rotate the imported image. (See Place a file in Photoshop.)

3. Press Enter or Return.

By default, Photoshop creates a Smart Object layer. To create standard layers from dragged files, deselect Place Or Drag Raster Images As Smart Objects in the General preferences.

 *If the placed file is a multilayer image, a flattened version appears on the new layer. To instead copy separate layers, duplicate them in another image. (See Duplicate layers.)*

Create a layer with effects from another layer

1. Select the existing layer in the Layers panel.

2. Drag the layer to the Create a New Layer button at the bottom of the Layers panel. The newly created layer contains all the effects of the existing one.

Convert a selection into a new layer

1. Make a selection.

2. Do one of the following:


- Choose Layer > New > Layer Via Copy to copy the selection into a new layer.
- Choose Layer > New > Layer Via Cut to cut the selection and paste it into a new layer.

Note: You must rasterize Smart Objects or shape layers to enable these commands.

[To the top](#)

View layers and groups within a group




• Do one of the following to open the group:

- Click the triangle to the left of the folder icon .
- Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the triangle to the left of the folder icon and choose Open This Group.
- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the triangle to open or close a group and the groups nested within it.

[To the top](#)

Show or hide a layer, group, or style

• Do one of the following in the Layers panel:


- Click the eye icon  next to a layer, group, or layer effect to hide its content in the document window. Click in the column again to redisplay the content. To view the eye icon for styles and effects, click the Reveal Effects In panel icon .
- Choose Show Layers or Hide Layers from the Layers menu.
- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) an eye icon  to display only the contents of that layer or group. Photoshop remembers the visibility states of all layers before hiding them. If you don't change the visibility of any other layer, Alt-clicking (Windows) or Option-

clicking (Mac OS) the same eye icon restores the original visibility settings.

- Drag through the eye column to change the visibility of multiple items in the Layers panel.

Note: *Only visible layers are printed.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Combine images with Auto-Blend Layers

Auto blend layers

[To the top](#)

Auto blend layers

Use the Auto-Blend Layers command to stitch or combine images with smooth transitions in the final composite image. Auto-Blend Layers applies layer masks as needed to each layer to mask out over- or underexposed areas or content differences. Auto-Blend layers is only available for RGB or Grayscale images. It does not work with Smart Objects, video layers, 3D layers, or background layers.

Among the many uses of the Auto-Blend Layers command, you can blend multiple images of a scene with different areas in focus to achieve a composite image with an extended depth of field. Similarly, you can create a composite by blending multiple images of a scene with different illuminations. In addition to combining images of a scene, you can stitch together images into a panorama. (Although, it might be better to use the Photomerge command to produce panoramas from multiple images.)

Auto-Blend Layers applies layer masks as needed to each layer to mask out over- or underexposed areas or content differences and create a seamless composite.

Depth of field blending



Learn more with this excerpt from Adobe Photoshop for Photographers.... [Read More](#)

<http://goo.gl/KfWYG>



by **Martin Evening**

<http://www.martinevening.c...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Copy or place the images you want to combine into the same document.

Each image will be in a separate layer. See Duplicate layers.

2. Select the layers you want to blend.
3. (Optional) Align the layers.

You can align layers manually or by using the Auto-Align Layers command. See Automatically align image layers.

4. With the layers still selected, choose Edit > Auto-Blend Layers.
5. Select the Auto-Blend Objective:

Panorama Blends overlapping layers into a panorama image.

Stack Images Blends the best details in each corresponding area. This options works best with aligned layers.


Note: *Stack Images* lets you blend multiple images of a scene with different areas in focus or different illuminations, to achieve the best results of all the images (you must auto-align the images first).

6. Select Seamless Tones And Colors to adjust the color and tonality for blending.

7. Click OK.

 For a video on using *Auto-Align* and *Auto-Blend* to create a panorama and increase depth of field, see www.adobe.com/go/Invid4120_ps.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Blending modes

Blending mode descriptions

Blending mode examples

The blending mode specified in the options bar controls how pixels in the image are affected by a painting or editing tool. It's helpful to think in terms of the following colors when visualizing a blending mode's effect:

- The *base color* is the original color in the image.
- The *blend color* is the color being applied with the painting or editing tool.
- The *result color* is the color resulting from the blend.

[To the top](#)

Blending mode descriptions





Choose from the Mode pop-up menu in the options bar.

Note: Only the Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Linear Dodge (Add), Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity, Lighter Color, and Darker Color blending modes are available for 32-bit images.

Normal Edits or paints each pixel to make it the result color. This is the default mode. (Normal mode is called *Threshold* when you're working with a bitmapped or indexed-color image.)

Dissolve Edits or paints each pixel to make it the result color. However, the result color is a random replacement of the pixels with the base color or the blend color, depending on the opacity at any pixel location.

Behind Edits or paints only on the transparent part of a layer. This mode works only in layers with Lock Transparency deselected and is analogous to painting on the back of transparent areas on a sheet of acetate.

Clear Edits or paints each pixel and makes it transparent. This mode is available for the Shape tools (when fill region  is selected), Paint Bucket tool , Brush tool , Pencil tool , Fill command, and Stroke command. You must be in a layer with Lock Transparency deselected to use this mode.

Darken Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is darker—as the result color. Pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change.

Multiply Looks at the color information in each channel and multiplies the base color by the blend color. The result color is always a darker color. Multiplying any color with black produces black. Multiplying any color with white leaves the color unchanged. When you're painting with a color other than black or white, successive strokes with a painting tool produce progressively darker colors. The effect is similar to drawing on the image with multiple marking pens.

Color Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by increasing the contrast between the two. Blending with white produces no change.

Linear Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by decreasing the brightness. Blending with white produces no change.

Lighten Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is lighter—as the result color. Pixels

darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change.

Screen Looks at each channel's color information and multiplies the inverse of the blend and base colors. The result color is always a lighter color. Screening with black leaves the color unchanged. Screening with white produces white. The effect is similar to projecting multiple photographic slides on top of each other.

Color Dodge Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by decreasing contrast between the two. Blending with black produces no change.

Linear Dodge (Add) Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by increasing the brightness. Blending with black produces no change.

Overlay Multiplies or screens the colors, depending on the base color. Patterns or colors overlay the existing pixels while preserving the highlights and shadows of the base color. The base color is not replaced, but mixed with the blend color to reflect the lightness or darkness of the original color.

Soft Light Darkens or lightens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a diffused spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened as if it were dodged. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened as if it were burned in. Painting with pure black or white produces a distinctly darker or lighter area, but does not result in pure black or white.

Hard Light Multiplies or screens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a harsh spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened, as if it were screened. This is useful for adding highlights to an image. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened, as if it were multiplied. This is useful for adding shadows to an image. Painting with pure black or white results in pure black or white.

Vivid Light Burns or dodges the colors by increasing or decreasing the contrast, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by decreasing the contrast. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by increasing the contrast.

Linear Light Burns or dodges the colors by decreasing or increasing the brightness, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by increasing the brightness. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by decreasing the brightness.

Pin Light Replaces the colors, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, pixels darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change. If the blend color is darker than 50% gray, pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change. This is useful for adding special effects to an image.

Hard Mix Adds the red, green and blue channel values of the blend color to the RGB values of the base color. If the resulting sum for a channel is 255 or greater, it receives a value of 255; if less than 255, a value of 0. Therefore, all blended pixels have red, green, and blue channel values of either 0 or 255. This changes all pixels to primary additive colors (red, green, or blue), white, or black.

Note: For CMYK images, Hard Mix changes all pixels to the primary subtractive colors (cyan, yellow, or magenta), white, or black. The maximum color value is 100.

Difference Looks at the color information in each channel and subtracts either the blend color from the base color or the base color from the blend color, depending on which has the greater brightness value. Blending with white inverts the base color values; blending with black produces no change.

Exclusion Creates an effect similar to but lower in contrast than the Difference mode. Blending with white inverts the base color values. Blending with black produces no change.

Subtract Looks at the color information in each channel and subtracts the blend color from the base color. In 8- and 16-bit images, any resulting negative values are clipped to zero.

Divide Looks at the color information in each channel and divides the blend color from the base color.

Hue Creates a result color with the luminance and saturation of the base color and the hue of the blend color.

Saturation Creates a result color with the luminance and hue of the base color and the saturation of the blend color. Painting with this mode in an area with no (0) saturation (gray) causes no change.

Color Creates a result color with the luminance of the base color and the hue and saturation of the blend color. This preserves the gray levels in the image and is useful for coloring monochrome images and for tinting color images.

Luminosity Creates a result color with the hue and saturation of the base color and the luminance of the blend color. This mode creates the inverse effect of Color mode.

Lighter Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the higher value color. Lighter Color does not produce a third color, which can result from the Lighten blend, because it chooses the highest channel values from both the base and blend color to create the result color.

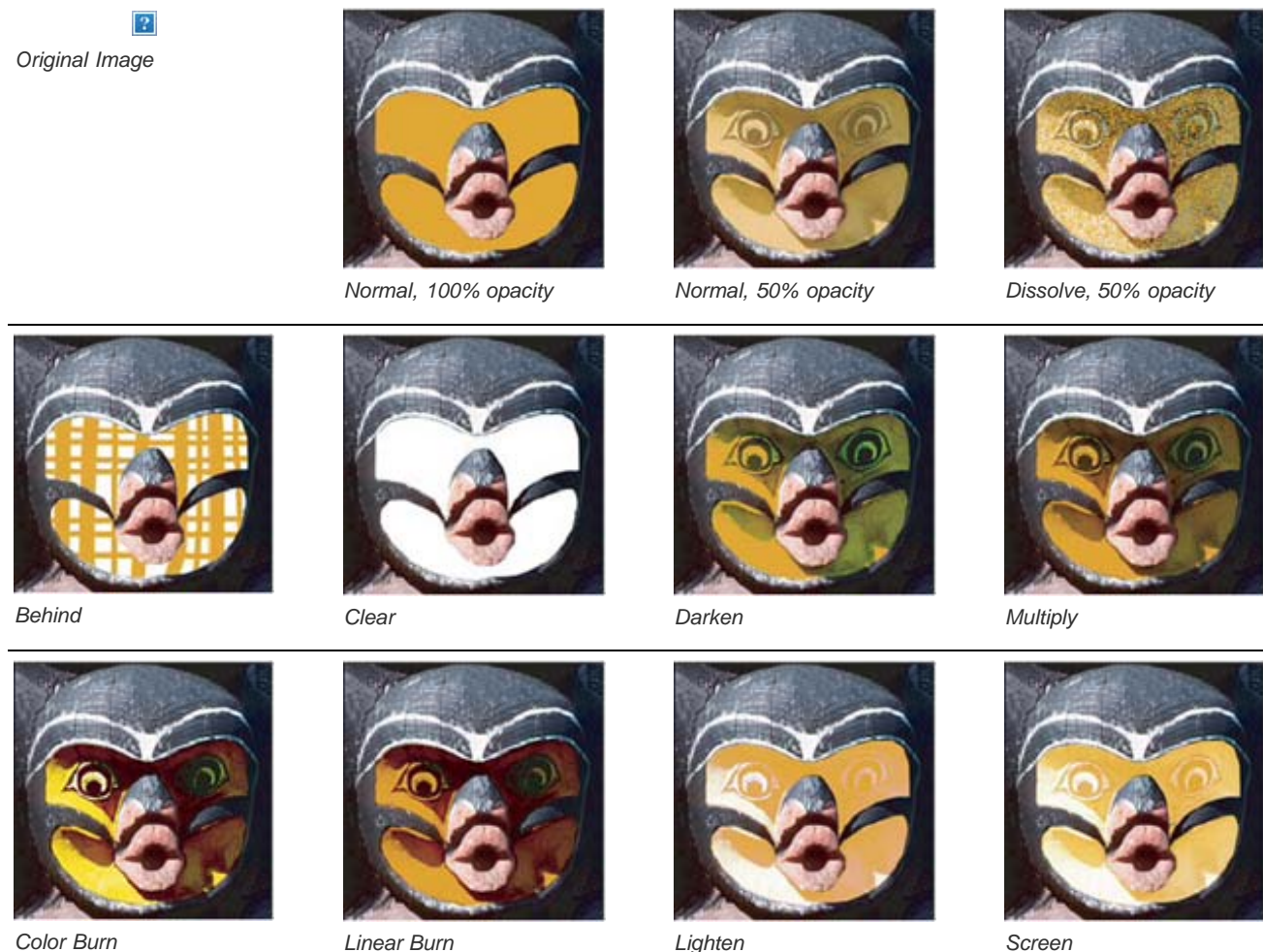
Darker Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the lower value color. Darker Color does not produce a third color, which can result from the Darken blend, because it chooses the lowest channel values from both the base and the blend color to create the result color.

[To the top](#)

Blending mode examples

These examples show the result of painting part of the image's face using each blending mode.

For a video on blending modes, see www.adobe.com/go/vid0012.





Color Dodge



Linear Dodge (Add)



Overlay



Soft Light



Hard Light



Vivid Light



Linear Light



Pin Light



Hard Mix



Difference



Exclusion



Subtract



Divide



Hue



Saturation



Color




Luminosity, 80% opacity



Lighter Color



Darker Color

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Applying Smart Filters

- [About Smart Filters](#)
- [Apply a Smart Filter](#)
- [Edit a Smart Filter](#)
- [Hide Smart Filters](#)
- [Reorder, duplicate, or delete Smart Filters](#)
- [Mask Smart Filters](#)

[To the top](#)

About Smart Filters

Any filter applied to a Smart Object is a Smart Filter. Smart Filters appear in the Layers panel below the Smart Object layer to which they are applied. Because you can adjust, remove, or hide Smart Filters, they are nondestructive.

You can apply any Photoshop filter (that have been enabled to work with Smart Filters)—except for Extract, Liquify, Pattern Maker, and Vanishing Point—as a Smart Filter. In addition, you can apply the Shadow/Highlight and Variations adjustments as Smart Filters.

To work with Smart Filters, select a Smart Object layer, choose a filter, and then set filter options. After you apply a Smart Filter, you can adjust, reorder, or delete it.

To expand or collapse the view of Smart Filters, click the triangle next to the Smart Filter icon, displayed to the right of the Smart Object layer in the Layers panel. (This technique also shows or hides Layer Style.) Or, choose Layers panel Options from the Layers panel menu, then select Expand New Effects in the dialog box.

Use filter masks to selectively mask Smart Filter effects.

Visual examples: Smart Filters



Learn more with this excerpt from Adobe Photoshop for Photographers.... [Read More](#)
<http://goo.gl/jh9rS>



by [Martin Evening](#)
<http://www.martinevening.c...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

Apply a Smart Filter

 For a video on applying smart filters, see www.adobe.com/go/vid0004.

1. Do one of the following:

- To apply a Smart Filter to an entire Smart Object layer, select the layer in the Layers panel.
- To constrain the effects of the Smart Filter to a selected area of a Smart Object layer, make a selection.
- To apply a Smart Filter to a regular layer, select the layer, and choose Filter > Convert For Smart Filters, and click OK.

2. Do one of the following:

- Choose a filter from the Filter menu. You can choose any filter, including third-party filters that support Smart Filters, except Extract, Liquify, Pattern Maker, and Vanishing Point.
- Choose Image > Adjustments > Shadow/Highlight or Image > Adjustments > Variations.

Note: If you apply one or more filters using the Filter Gallery, they appear as a group in the Layers panel named “Filter Gallery.” You can edit individual filters by double-clicking a Filter Gallery entry.

3. Set filter options and click OK.

The Smart Filter appears under the Smart Filters line in the Layers panel beneath the Smart Object layer. If you see a warning icon next to a Smart Filter in the Layers panel, the filter doesn’t support the image’s color mode or depth.

After you apply a Smart Filter, you can drag it (or an entire group of Smart Filters) onto another Smart Object layer in the Layers panel; press Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) Smart Filters. You can’t drag Smart Filters onto regular layers.

[To the top](#)

Edit a Smart Filter

If a Smart Filter contains editable settings, you can edit it at any time. You can also edit blending options for Smart Filters.


Note: When you edit a Smart Filter, you can’t preview filters stacked above it. After you finish editing the Smart Filter, Photoshop again displays the filters stacked above it.

Edit Smart Filter settings

1. Double-click the Smart Filter in the Layers panel.
2. Set filter options, and click OK.



Edit Smart Filter blending options

Editing Smart Filter blending options is similar to using the Fade command when applying a filter to a traditional layer.

1. Double-click the Edit Blending Options icon  next to the Filter in the Layers panel.
2. Set blending options, and click OK.

[To the top](#)

Hide Smart Filters

- Do one of the following:
 - To hide a single Smart Filter, click the eye icon  next to the Smart Filter in the Layers panel. To show the Smart Filter, click in the column again.
 - To hide all Smart Filters applied to a Smart Object layer, click the eye icon  next to the Smart Filters line in the Layers panel. To show the Smart Filters, click in the column again.

[To the top](#)

Reorder, duplicate, or delete Smart Filters

You can reorder Smart Filters in the Layers panel, duplicate them, or delete Smart Filters if you no longer want to apply them to a Smart Object.

Reorder Smart Filters

- In the Layers panel, drag a Smart Filter up or down in the list. (Double-click Filter Gallery to reorder any gallery filters.)


Photoshop applies Smart Filters from the bottom up.

Duplicate Smart Filters

- In the Layers panel, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the Smart Filter from one Smart Object to another, or to a new location in the Smart Filters list.

Note: To duplicate all Smart Filters, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the Smart Filters icon that appears next to the Smart Object layer.

Delete Smart Filters

- To delete an individual Smart Filter, drag it to the Delete icon  at the bottom of the Layers panel.
- To delete all Smart Filters applied to a Smart Object layer, select the Smart Object layer and choose Layer > Smart Filter > Clear Smart Filters.

[To the top](#)

Mask Smart Filters

When you apply a Smart Filter to a Smart Object, Photoshop displays an empty (white) mask thumbnail on the Smart Filters line in the Layers panel under the Smart Object. By default, this mask shows the entire filter effect. (If you made a selection before applying the Smart Filter, Photoshop displays the appropriate mask instead of an empty mask on the Smart Filters line in the Layers panel.)

Use filter masks to selectively mask Smart Filters. When you mask Smart Filters, the masking applies to all Smart Filters—you can't mask individual Smart Filters.

Filter masks work much like layer masks, and you can use many of the same techniques with them. Like layer masks, filter masks are stored as alpha channels in the Channels panel, and you can load their boundaries as a selection.

Like layer masks, you can paint on a filter mask. Areas of the filter that you paint in black are hidden; areas you paint in white are visible; and areas you paint in shades of gray appear in various levels of transparency.

Use the controls in the Masks panel to change the filter mask density, add feathering to the edges of the mask, or invert the mask.

Note: By default, layer masks are linked to regular layers or Smart Object layers. When you move the layer mask or the layer using the Move tool, they move as a unit.

Mask Smart Filter effects

1. Click the filter mask thumbnail in the Layers panel to make it active.

A border appears around the mask thumbnail.

2. Select any of the editing or painting tools.

3. Do one of the following:

- To hide portions of the filter, paint the mask with black.
- To show portions of the filter, paint the mask with white.
- To make the filter partially visible, paint the mask with gray.

 You can also apply image adjustments and filters to filter masks.

Change filter mask opacity or feather mask edges

1. Click the filter mask thumbnail or select the Smart Object layer in the Layers panel, and then click the Filter Mask button in the Masks panel.
2. In the Masks panel, drag the Density slider to adjust the mask opacity, and the Feathering slider to apply feathering to the mask edges. See Adjust mask opacity or edges.

Note: The Mask Edge option is not available for filter masks.

Invert a filter mask

- Click the filter mask thumbnail in the Layers panel, then click Invert in the Masks panel.


Display only the filter mask

- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the filter mask thumbnail in the Layers panel. To show the Smart Object layer, Alt-click or Option-click the filter mask thumbnail again.

Move or copy filter masks

- To move the mask to another Smart Filter Effect, drag the mask to the other Smart Filter Effect.
- To copy the mask, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the mask to another Smart Filter Effect.

Disable a filter mask

- Do one of the following:
 - Shift-click the filter mask thumbnail in the Layers panel.
 - Click the filter mask thumbnail in the Layers panel, then click the Disable/Enable Mask button  in the Masks panel.
 - Choose Layer > Smart Filter > Disable Filter Mask.

A red X appears over the filter mask thumbnail when the mask is disabled, and the Smart Filter appears without masking. To re-enable the mask, Shift-click the Smart Filter mask thumbnail again.

Delete a Smart Filter mask



Click the filter mask thumbnail in the Layers panel, then click the Delete icon in the Masks panel.


- Drag the filter mask thumbnail in the Layers panel to the Delete icon.
- Select the Smart Filter Effect, and choose Layer > Smart Filters > Delete Filter Mask.

Add a filter mask

If you delete a filter mask, you can subsequently add another mask.

- To add an empty mask, select the Smart Object layer, and then click the Filter Mask button in the Masks panel.
- To add a mask based on a selection, make a selection, and then right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the Smart Filters line in the Layers panel, and choose Add Filter Mask.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Aligning layers

- [Align objects on different layers](#)
- [Distribute layers and groups evenly](#)
- [Automatically align image layers](#)

[To the top](#)

Align objects on different layers

You can align the content of layers and groups using the Move tool . (See [Move the content of layers.](#))

- Do one of the following:
 - To align multiple layers, select the layers with the Move tool or in the Layers panel, or select a group.
 - To align the content of one or more layers to a selection border, make a selection in the image, and then select the layers in the Layers panel. Use this method to align to any specified point in the image.
- Choose Layer > Align or Layer > Align Layers To Selection, and choose a command from the submenu. These same commands are available as Alignment buttons in the Move tool options bar.

Top Edges Aligns the top pixel on the selected layers to the topmost pixel on all selected layers, or to the top edge of the selection border.

Vertical Centers Aligns the vertical center pixel on each selected layers to the vertical center pixel of all the selected layers, or to the vertical center of the selection border.

Bottom Edges Aligns the bottom pixel on the selected layers to the bottommost pixel on selected layers, or to the bottom edge of the selection border.


Left Edges Aligns the left pixel on the selected layers to the left pixel on the leftmost layer, or to the left edge of the selection border.

Horizontal Centers Aligns the horizontal center pixel on the selected layers to the horizontal center pixel of all the selected layers, or to the horizontal center of the selection border.

Right Edges Aligns the right pixel on the linked layers to the rightmost pixel on all selected layers, or to the right edge of the selection border.

[To the top](#)

Distribute layers and groups evenly

- Select three or more layers.
- Choose Layer > Distribute and choose a command. Alternatively, select the Move tool  and click a distribution button in the options bar.

Top Edges Spaces the layers evenly, starting from the top pixel of each layer.

Vertical Centers Spaces the layers evenly, starting from the vertical center pixel of each layer.

Bottom Edges Spaces the layers evenly, starting from the bottom pixel of each layer.

Left Edges Spaces the layers evenly, starting from the left pixel of each layer.

Horizontal Centers Spaces the layers evenly, starting from the horizontal center of each layer.

Right Edges Spaces the layers evenly, starting from the right pixel on each layer.

[To the top](#)

Automatically align image layers


The Auto-Align Layers command can automatically align layers based on similar content in different layers, such as corners and edges. You assign one layer as a reference layer, or let Photoshop automatically choose the reference layer. Other layers are aligned to the reference layer so that matching content overlays itself.

Using the Auto-Align Layers command, you can combine images in several ways:

- Replace or delete parts of images that have the same background. After aligning the images, use masking or blending effects to combine parts of each image into one image.
- Stitch images together that share overlapping content.
- For video frames shot against a static background, you can convert frames into layers, then add or delete content across multiple frames.

1. Copy or place the images you want to align into the same document.

Each image will be in a separate layer. See Duplicate layers.

 You can load multiple images into layers using a script. Choose File > Scripts > Load Files into Stack.

2. (Optional) In the Layers panel, create a reference layer by locking it. See Lock layers. If you do not set a reference layer, Photoshop will analyze all the layers and select the one at the center of the final composition as the reference.
3. Select the remaining layers you want to align.

To select multiple adjacent layers from the panel, Shift-click; To select noncontiguous layers, Ctrl-Click (Windows) or Command-click (Mac OS).

Note: Do not select adjustment layers, vector layers, or Smart Objects which do not contain information needed for alignment.

4. Choose Edit > Auto-Align Layers, and choose an alignment option. For stitching together multiple images that share overlapping areas—for example, to create a panorama—use the Auto, Perspective, or Cylindrical options. To align scanned images with offset content, use the Reposition Only option.

Auto Photoshop analyzes the source images and applies either a Perspective or Cylindrical layout, depending on which produces a better composite.

Perspective Creates a consistent composition by designating one of the source images (by default, the middle image) as the reference image. The other images are then transformed (repositioned, stretched, or skewed, as necessary) so that overlapping content across layers is matched.

Cylindrical Reduces the “bow-tie” distortion that can occur with the Perspective layout by displaying individual images as on an unfolded cylinder. Overlapping content across layers is still matched. The reference image is placed at the center. Best suited for creating wide panoramas.

Spherical Aligns images with wide fields of view (vertical and horizontal). Designates one of the sources images (the middle image, by default) as the reference image and spherically transforms the other images so that overlapping content is matched.

Scene Collage Aligns layers and matches overlapping content, without changing the shape of the objects in the image (for example, a circle will still be a circle).

Reposition Only Aligns the layers and matches overlapping content, but does not transform (stretch or skew) any of the source layers.

Lens Correction Automatically corrects for lens defects:

Vignette Removal

Compensates for a lens defect that causes the edges, especially the corners, of an image to be darker than the center.

Geometric Distortion


Compensates for barrel, pincushion, or fisheye distortion.

Note: *Geometric Distortion will try to take into account the radical distortion to improve the result of the alignment, except with fish eye lens; when fish eye metadata is detected, Geometric Distortion will align the images for fish eye*

After auto-aligning, you can use Edit > Free Transform to fine tune the alignment or make tonal adjustments to even out exposure differences between layers, then combine the layers into one composite image.

 For a video on using Auto-Align and Auto-Blend to create a panorama and increase depth of field, see www.adobe.com/go/lrvid4120_ps.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Mascarar camadas com máscaras de vetor

Como adicionar e editar máscaras de vetor

Uma máscara de vetor é um demarcador independente de resolução que recorta os conteúdos da camada. É possível criar máscaras de vetor com as ferramentas de forma ou caneta. Para obter mais informações sobre como trabalhar com as ferramentas caneta ou formas, consulte [Desenho](#).

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

1. No painel Camadas, selecione a camada a qual será adicionada uma máscara de vetor.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma máscara de vetor que revele a camada inteira, selecione Camada > Máscara de vetor > Revelar todas.
 - Para criar uma máscara de vetor que oculte a camada inteira, selecione Camada > Máscara de vetor > Ocultar todas.

Adicionar uma máscara de vetor que mostre o conteúdo de uma forma

1. No painel Camadas, selecione a camada a qual será adicionada uma máscara de vetor.
2. Selecione um demarcador ou use uma das ferramentas de forma ou de caneta para desenhar um demarcador de trabalho.

Nota: Para criar um demarcador com uma ferramenta de forma, clique no ícone Demarcadores na barra de opções de ferramentas de forma.

3. Clique no botão Máscara de vetor, no painel Máscaras, ou escolha Camada > Máscara de vetor > Demarcador atual.


Editar uma máscara de vetor

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja editar.
2. Clique no botão Máscara de vetor no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5) ou na miniatura no painel Demarcadores. Altere a forma, usando as ferramentas de forma, caneta ou Seleção direta. Consulte [Edição de demarcadores](#).


Alterar opacidade de máscara de vetor ou arestas de máscara de difusão

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor.
2. No painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5), clique no botão Máscara de vetor.
3. Arraste o seletor de densidade para ajustar a opacidade da máscara, ou o seletor de empena para empenar as arestas da máscara. Para obter mais informações, consulte [Alternar opacidade da máscara ou refinar bordas](#).

Remover uma máscara de vetor

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor.
2. Clique no botão Máscara de vetor no painel Máscaras.
3. No painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5), clique no botão Excluir Máscara de vetor. 

Ativação ou desativação de uma máscara de vetor

- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a camada que contenha a máscara de vetor que você deseja ativar ou desativar e clique no botão Ativar/Desativar máscara  no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5).
 - Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada, no painel Camadas.
 - Selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de vetor > Desativar ou Camada > Máscara de vetor > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara no painel Camadas quando a máscara está desativada e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.


Conversão de uma máscara de vetor em uma máscara de camada

- Selecione a camada com a máscara de vetor a ser convertida e escolha Camada > Rasterizar > Máscara de vetor.

Nota: depois que uma máscara de vetor é rasterizada, não é mais possível fazê-la voltar a objeto de vetor.

Mais tópicos da Ajuda

- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Combinação de várias imagens em um retrato em grupo


Você pode usar o comando Alinhar camadas automaticamente no menu Editar para criar uma foto composta de um par de imagens quase idênticas que podem conter algumas áreas indesejadas. Por exemplo, uma captura de um retrato de grupo é ideal, exceto que um dos objetos está com os olhos fechados. Em uma segunda captura os olhos dela estão abertos. Usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente e a máscara de camada, você pode combinar essas capturas e eliminar a falha na imagem final.

1. Abra as duas imagens que deseja combinar.
2. Crie uma nova imagem (Arquivo > Novo) com as mesmas dimensões das duas imagens de origem.
3. No painel Camadas, para cada imagem de origem, selecione a camada que contém o conteúdo da imagem e arraste-a para a janela da nova imagem. Agora, o painel Camadas para a nova imagem contém duas novas camadas, uma para cada imagem de origem.
4. No painel Camadas da nova imagem, organize as novas camadas para que a camada que contém o conteúdo que você deseja corrigir (retrato com os olhos fechados) esteja em cima da camada que contém o conteúdo correto (retrato com os olhos abertos).
5. Selecione as duas novas camadas e escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente.
6. Selecione Apenas reposição e clique em OK. O Photoshop encontra as áreas comuns em cada camada e as alinha para que as áreas idênticas se sobreponham.
7. Clique na camada superior para selecionar apenas aquela camada.
8. Adicione uma máscara de camada em branco à camada:
 - Clique em Adicionar máscara de camada no painel Camadas.
 - Escolha Camada > Máscara de Camada > Revelar Todas.
9. Defina a cor do primeiro plano para preto, escolha uma ponta e um tamanho de pincel e aumente o zoom, se necessário, para focalizar na parte da imagem que você deseja corrigir.
10. Usando a ferramenta Pincel, adicione à máscara de camada pintando na camada superior. Pintar de preto mascara completamente a camada superior, enquanto tons de cinza cria uma transparência parcial na camada inferior e branco restaura a camada superior. Consulte Editar uma máscara de camada. Continue editando a máscara de camada até mesclar as duas camadas com sucesso para criar uma imagem unificada.

Nota: *Certifique-se de que a miniatura da máscara de camada, não a miniatura da imagem, esteja selecionada no painel Camadas durante a operação de máscara.*
11. Para permitir outras edições, salve a versão com máscara e com camada da imagem, e faça outra cópia que possa ser achatada para produzir uma versão de camada única com um tamanho de arquivo menor.

Mais tópicos da Ajuda

- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)
- [Alinhamento automático de camadas](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Aplicando máscaras em camadas

Sobre máscaras de camada e de vetor

Adicionar máscaras de camadas

Desvincular camadas e máscaras

Desabilitar ou habilitar uma máscara de camada

Aplicar ou excluir uma máscara de camada

Selecionar e exibir o canal da máscara de camada

Alterar a cor rubi ou opacidade da máscara da camada

Ajustar a opacidade e as bordas de máscaras

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

Sobre máscaras de camada e de vetor

[Para o início](#)

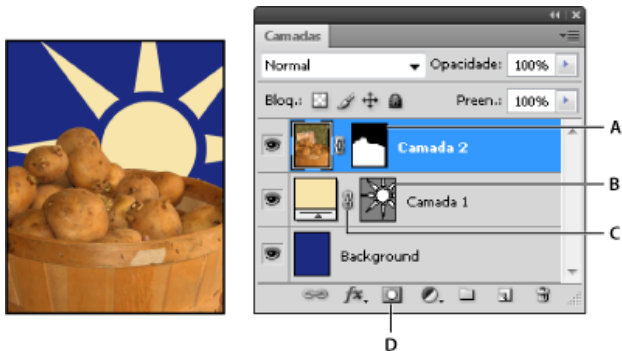
É possível usar máscaras para ocultar partes de uma camada e revelar partes das camadas abaixo. É possível criar dois tipos de máscaras:

- As máscaras de camada são imagens bitmap que dependem da resolução e são editadas com as ferramentas de pintura ou de seleção.
- As máscaras de vetor são independentes de resolução e são criadas com uma ferramenta de forma ou caneta.

As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, o que significa que é possível voltar e reeditar as máscaras posteriormente sem perder os pixels ocultos.

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

Nota: Para criar uma máscara de camada ou de vetor na camada Plano de fundo, primeiramente converta-a em uma camada regular (Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo).



Aplicação de máscaras em camadas

A. Miniatura de máscara de camadas **B.** Miniatura da máscara de vetor **C.** Ícone de Link de máscara de vetor **D.** Adicione Máscara

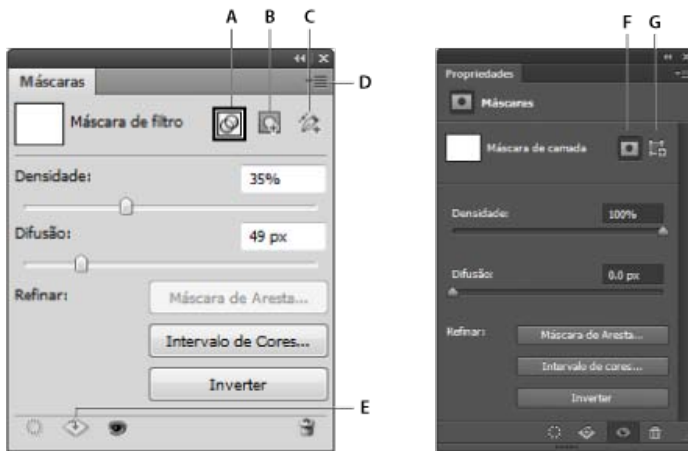
Também é possível editar uma máscara de camada para adicionar ou subtrair à região com máscara. Uma máscara de camada é uma imagem em tons de cinza, de forma que as áreas pretas são ocultas, as áreas brancas são visíveis e as que forem pintadas com tons de cinza aparecem com vários níveis de transparência.



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

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

O painel Propriedades (CC, CS6) ou o painel Máscaras (CS5) fornece controles adicionais para ajustar uma máscara. É possível alterar a opacidade da máscara para regular a exibição do conteúdo mascarado, inverter a máscara ou refinar as arestas, como uma área de seleção.



Painel Máscaras (CS5) e painel Propriedades (CC, CS6)

A. Selecione a máscara de filtro. **B.** Adicione uma máscara de pixel. **C.** Adicione uma máscara de vetor. **D.** Menu do painel. **E.** Aplicar máscara **F.** Máscara de camada **G.** Máscara de vetor

Adicionar máscaras de camadas

[Para o início](#)

Quando você adiciona uma máscara de camada, pode ocultar ou mostrar todas as camadas, ou basear a máscara em uma seleção ou transparência. Posteriormente, a máscara será pintada para ocultar precisamente partes da camada, revelando as camadas abaixo delas.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

1. Certifique-se de que nenhuma parte da imagem esteja selecionada. Escolha **Selecionar > Cancelar seleção**.
2. No painel **Camadas**, selecione a camada ou o grupo.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma máscara que revele a camada inteira, clique no botão **Adicionar máscara de camada** no painel **Camadas** ou selecione **Camada > Máscara de camada > Revelar todas**.
 - Para criar uma máscara que oculte a camada inteira, **Alt + clique** (Windows) ou **Option + clique** (Mac OS) sobre o botão **Adicionar máscara de camada**, ou escolha **Camada > Máscara de camada > Ocultar todas**.

No CS5, você também pode usar o painel **Máscaras** (**Janela > Máscaras**).

Como adicionar uma máscara de camada que oculte parte da camada

1. No painel **Camadas**, selecione a camada ou o grupo.
2. Selecione a área na imagem e siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão **Nova máscara de camada** no painel **Camadas** para criar uma máscara que revele a seleção.
 - **Alt + clique** (Windows) ou **Option + clique** (Mac OS) sobre o botão **Adicionar máscara de camada** no painel **Camadas** para criar uma máscara que oculte a seleção.
 - Escolha **Camada > Máscara de camada > Revelar seleção** ou **Ocultar seleção**.

Criar uma máscara da transparência de camada

Se desejar editar diretamente transparência de camada, crie uma máscara desses dados. Esta técnica é útil para fluxos de trabalho de vídeo e 3D.

1. No painel Camadas, selecione a camada.
2. Selecione Camada > Máscara de camada > Da transparência.



O Photoshop converte a transparência em uma cor opaca, oculta pela máscara recentemente criada. A cor opaca varia muito, dependendo dos filtros e de outro processamento aplicados anteriormente à camada.

Aplicação de uma máscara de camada a partir de outra camada

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

Desvinculação de camadas e máscaras


[Para o início](#)

Por padrão, uma camada ou um grupo vincula-se à sua respectiva máscara de camada ou de vetor, como indica o ícone de vínculo  entre as miniaturas no painel Camadas. A camada e sua máscara movem-se juntas na imagem quando uma delas é movida com a ferramenta Mover . Desvincular esses itens permite movê-los de maneira independente e deslocar os limites da máscara separadamente da camada.

- Para desvincular uma camada de sua máscara, clique no ícone de vínculo, no painel Camadas.
- Para restabelecer o vínculo entre uma camada e sua máscara, clique entre as miniaturas da camada e do demarcador da máscara, no painel Camadas.

Desabilitar ou habilitar uma máscara de camada

[Para o início](#)


- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a camada que contenha a máscara de camada que você deseja ativar ou desativar e clique no botão Ativar/Desativar máscara  no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5).
 - Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada, no painel Camadas.
 - Selecione a camada que contém a máscara que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de camada > Desativar ou Camada > Máscara de camada > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara no painel Camadas quando a máscara está desativada, e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.

Aplicar ou excluir uma máscara de camada

[Para o início](#)

É possível aplicar uma máscara de camada para excluir permanentemente as partes ocultas de uma camada. As máscaras são armazenadas como canais alfa, portanto, aplicá-las e excluí-las pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo. Também é possível excluir uma máscara de camada sem aplicar as alterações.

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de camada.
2. No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixel.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para remover uma máscara de camada após aplicá-la permanentemente a uma camada, clique no ícone Aplicar máscara  na parte inferior do painel Propriedades (CC, CS6) e painel Máscaras (CS5).
 - Para remover a máscara de camada sem aplicá-la à camada, clique no botão Excluir, na parte inferior do painel Máscaras, e clique em Excluir.

Também é possível aplicar ou excluir máscaras usando o menu Camada.


Nota: não é possível aplicar uma máscara de camada permanentemente em uma camada de objeto inteligente quando a máscara é excluída.

Selecionar e exibir o canal da máscara de camada

[Para o início](#)

Para facilitar a edição de uma máscara de camada, é possível exibir a máscara de tons de cinza propriamente dita ou como uma sobreposição de

filme-rubi na camada.

- No painel 'Camadas', siga um destes procedimentos:
 - Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada para visualizar apenas a máscara de tons de cinza. Para exibir as camadas novamente, Alt + clique ou Option + clique sobre a miniatura da máscara de camadas. Você também pode clicar no ícone Olho  no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5).
 - Mantenha pressionada as teclas Alt + Shift (Windows) ou Option + Shift (Mac OS) e clique na miniatura da máscara de camada para visualizar a máscara na parte superior da camada, em um filme-rubi que mascara a cor. Mantenha as teclas Alt + Shift ou Option + Shift pressionadas e clique na miniatura novamente para desativar a exibição da cor.

Alterar a cor rubi ou opacidade da máscara da camada

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:
 - (CS5) Clique duas vezes na miniatura da máscara de camada
 - Clique duas vezes no canal da máscara de camada no painel Canais.
2. Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de diálogo Opções de Exibição de Máscara de Camada, clique na amostra de cores e escolha uma nova cor.
3. Para alterar a opacidade, digite um valor entre 0% e 100%.

As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. Por exemplo, para tornar a máscara mais facilmente visível em relação às cores da imagem, altere essas configurações.
4. Clique em OK.

Ajustar a opacidade e as bordas de máscaras

[Para o início](#)

Utilize o painel Propriedades (CC, CS6) ou o painel Máscaras (CS5) para ajustar a opacidade de uma camada ou máscara de vetor selecionada. O seletor Densidade controla a opacidade da máscara. A opção Difusão permite que você suavize as bordas da máscara.

As opções adicionais são específicas a máscaras de camada. A opção Inverter, inverte áreas com máscaras e sem máscaras. A opção Borda da máscara fornece vários controles para modificação das bordas das máscaras, como Suavizar e Contrair/Expandir. Para obter mais informações sobre a opção Intervalo de cor, consulte [Ajustes de confinamento e preenchimento de camadas em áreas específicas](#).

Alterar densidade de máscara

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - (CC, CS6) No painel Camadas, clique em Miniatura da máscara. Uma borda é exibida ao redor da miniatura.
 - (CS5) No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixels ou Máscara de vetor.
3. No painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Máscaras (CS5), arraste o controle deslizante de Densidade para ajustar a opacidade da máscara.

Com 100% de densidade, a máscara fica completamente opaca e bloqueia qualquer área subjacente da camada. Quanto mais baixa for a densidade, maior será a área visível abaixo da máscara.

Arestas de máscara de difusão

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - (CC, CS6) No painel Camadas, clique em Miniatura da máscara. Uma borda é exibida ao redor da miniatura.
 - (CS5) No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixels ou Máscara de vetor.
3. Arraste o seletor de empena para aplicar a empena às arestas da máscara.

A difusão desfoca as arestas da máscara para criar uma transição mais suave entre as áreas mascaradas e não mascaradas. A difusão é aplicada a partir das arestas da máscara em uma direção para fora, dentro da faixa de pixels que você definiu com o controle deslizante.

Refinar arestas de máscara

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

2. Siga um destes procedimentos:


- (CC, CS6) No painel Camadas, clique em Miniatura da máscara. Uma borda é exibida ao redor da miniatura.
- (CS5) No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixels ou Máscara de vetor.

3. Clique em Máscara de aresta. É possível modificar arestas de máscaras com as opções na caixa de diálogo Efetuar o ajuste fino da máscara e visualizar a máscara em diferentes planos de fundo. Para obter uma descrição das opções, consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).

4. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Efetuar o ajuste fino da máscara e aplicar as alterações à máscara de camada.

Mais tópicos da Ajuda

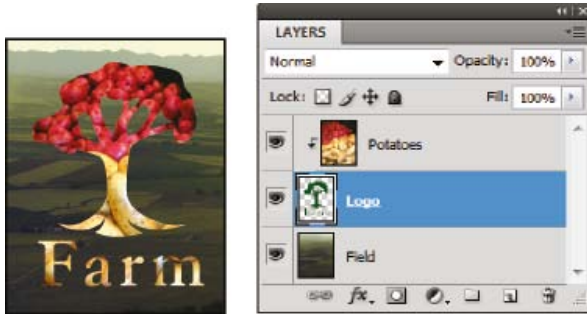
- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Revelar camadas com máscaras de recorte

A *máscara de corte* permite usar o conteúdo de uma camada para mascarar as camadas acima dela. A aplicação da máscara é determinada pelo conteúdo da camada inferior ou *camada base*. O conteúdo não transparente da camada base corta (revela) o conteúdo das camadas acima dela na máscara de corte. Todo o conteúdo das camadas cortadas é mascarado.




Máscara de corte: o conteúdo da camada cortada (Batatas) é visível somente dentro do conteúdo da camada base (Logotipo)

Pode-se usar várias camadas em uma máscara de corte, mas devem ser sucessivas. O nome da camada base da máscara é sublinhado, e as miniaturas das camadas subjacentes são recuadas. As camadas sobrepostas exibem um ícone de máscara de corte.

A opção *Mesclar camadas cortadas como grupo*, na caixa de diálogo *Estilo de camada*, determina se o modo de mesclagem da base afetará todo o grupo ou apenas a base. (Consulte [Efeitos de mesclagem em grupos](#).)


Criar uma máscara de corte

1. Organize as camadas no painel *Camadas*, de forma que a camada base com a máscara fique abaixo das camadas que deseja mascarar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Mantenha pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS), posicione o ponteiro na linha, no painel *Camadas*, que divide a camada base e a primeira camada acima dela que deseja incluir na máscara de corte (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos ) e clique.
 - Selecione a primeira camada acima da camada base no painel *Camadas* e escolha *Camada > Criar máscara de corte*.
3. Para adicionar camadas extras à máscara de corte, use o método da etapa 2 e trabalhe um nível acima por vez no painel *Camadas*.

Nota: se criar uma nova camada entre camadas de uma máscara de corte ou arrastar uma camada não cortada entre camadas em uma máscara de corte, as camadas se tornam parte da máscara de corte.

As camadas da máscara de corte são atribuídas aos atributos de opacidade e modo da camada base.

Remoção de uma camada de uma máscara de corte

- Siga um destes procedimentos:
 - Mantenha pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS), posicione o ponteiro na linha que separa duas camadas agrupadas no painel *Camadas* (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos ) e clique.
 - No painel *Camadas*, selecione uma camada na máscara de corte e escolha *Camada > Soltar máscara de corte*. Esse comando remove da máscara de corte a camada selecionada e todas as camadas acima dela.

Liberação de todas as camadas em uma máscara de corte

1. No painel *Camadas*, selecione a camada de máscara de corte logo acima da camada base.
2. Escolha *Camada > Soltar máscara de corte*.

Mais tópicos da Ajuda


- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)

Edição de máscaras de camada

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - (CC, CS6) Clique em Miniatura da máscara no painel Camadas
 - (CS5) Clique no botão Máscara de pixels no painel Máscaras
3. Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

Nota: quando a máscara está ativa, as cores do primeiro plano e do plano de fundo assumem valores de tons de cinza padrão.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Para subtrair da máscara e revelar a camada, pinte a máscara de branco.
 - Para tornar a camada parcialmente visível, pinte a máscara de cinza. Os cinzas mais escuros deixam os níveis mais transparentes e os cinzas mais claros deixam-nos mais opacos.
 - Para adicionar à máscara e ocultar a camada ou o grupo, pinte a máscara de preto. As camadas abaixo tornam-se visíveis.

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

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

Mais tópicos da Ajuda

- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Carregar seleções de uma máscara ou dos limites de uma máscara de camada

Carregar os limites de uma camada ou de uma máscara de camada como seleção

É possível selecionar todas as áreas não transparentes de uma camada ou, se houver uma máscara, todas as áreas não mascaradas. Selecionar essas áreas é útil quando se deseja selecionar conteúdo de texto ou imagem rodeado por, ou que contenha, áreas transparentes, ou para criar uma seleção que exclua as áreas mascaradas de uma camada.

1. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar apenas as áreas não transparentes de uma camada não mascarada, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da camada, no painel Camadas.
- Para selecionar as áreas não mascaradas de uma camada com máscara, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, no painel Camadas.


2. Se uma seleção já existir, proceda do seguinte modo:

- Para adicionar os pixels a uma seleção existente, pressione Ctrl+Shift (Windows) ou Command+Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.
- Para retirar os pixels de uma seleção existente, pressione Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.
- Para carregar a interseção de pixels e uma seleção existente, pressione Ctrl+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.

 Para mover todo o conteúdo de uma camada, use a ferramenta Mover sem carregar uma máscara de transparência.

Mais tópicos da Ajuda

- [Sobre máscaras e canais alfa](#)
- [Aplicar filtros de vídeo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Seleções

[Refinamento de uma seleção](#)

Infinite Skills (9 de agosto de 2012)

vídeo tutorial

Refinamento de uma seleção ou borda de máscara

[Seleção de áreas de uma foto](#)

video2brain (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Descubra os fundamentos da edição de imagem.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Como fazer seleções

Sobre a seleção de pixels

Como selecionar pixels, cancelar a seleção e selecionar novamente

[Para o início](#)

Sobre a seleção de pixels

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

O modo mais fácil de selecionar pixels na sua imagem é usar as [ferramentas de seleção rápida](#). Também é possível selecionar áreas de uma determinada forma com as [ferramentas de letreiro](#) ou usar as [ferramentas de laço](#) para fazer uma seleção traçando um elemento na imagem. Também é possível fazer seleções baseadas em um [intervalo de cores](#) de uma imagem. O menu Selecionar possui comandos para selecionar, desfazer seleções ou resselecionar todos os pixels.

Além de pixels, os dados de vetor podem ser usados para criar seleções. Use as ferramentas caneta ou forma para produzir contornos precisos, denominados *demarcadores*. Os demarcadores podem ser convertidos em seleções.

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

Nota: *Os demarcadores podem ser convertidos em seleções e as seleções podem ser convertidas em demarcadores.*

[Para o início](#)

Como selecionar pixels, cancelar a seleção e selecionar novamente

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

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

1. Selecione a camada no painel Camadas.
2. Escolha Selecionar > Tudo.

Cancelamento de seleções

- Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Selecionar > Cancelar Seleção.
 - Se você estiver usando as ferramentas Letreiro de Retângulo, Letreiro Elíptico ou Laço, clique em qualquer ponto da imagem fora da área selecionada.

Como marcar novamente a última seleção

- Escolha Selecionar > Selecionar Novamente.

Mais tópicos da Ajuda

- [Conversão de demarcadores em arestas de seleção](#)
- [Salvar seleções e máscaras de canal alfa](#)

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Adjusting pixel selections

[Move, hide, or invert a selection](#)

[Adjust selections manually](#)

[Expand or contract a selection by a specific number of pixels](#)

[Create a selection around a selection border](#)

[Expand a selection to include areas with similar color](#)

[Clean up stray pixels in a color-based selection](#)

[Refine selection edges](#)

[Soften the edges of selections](#)

[Remove fringe pixels from a selection](#)



[To the top](#)

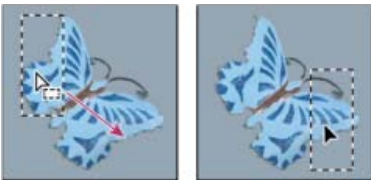
Move, hide, or invert a selection

You can move a selection border around an image, hide a selection border, and invert a selection so that the previously unselected part of the image is selected.


Note: To move the selection itself, not the selection border, use the Move tool. See [Move a selection](#).

Move a selection border

1. Using any selection tool, select New Selection  from the options bar, and position the pointer inside the selection border. The pointer changes to  to indicate that you can move the selection.
2. Drag the border to enclose a different area of the image. You can drag a selection border partly beyond the canvas boundaries. When you drag it back, the original border reappears intact. You can also drag the selection border to another image window.



Original selection border (left), and selection border moved (right)

 You can apply geometric transformations to change the shape of a selection border. (See [Apply transformations](#).)

Control the movement of a selection

- To constrain the direction to multiples of 45°, begin dragging, and then hold down Shift as you continue to drag.
- To move the selection in 1-pixel increments, use an arrow key.
- To move the selection in 10-pixel increments, hold down Shift, and use an arrow key.

Hide or show selection edges

Do one of the following:

- Choose View > Extras. This command shows or hides selection edges, grids, guides, target paths, slices, annotations, layer borders, count, and smart guide.
- Choose View > Show > Selection Edges. This toggles the view of the selection edges and affects the current selection only. The selection edges reappear when you make a different selection.

Select the unselected parts of an image

- Choose Select > Inverse.

 You can use this option to select an object placed against a solid-colored background. Select the background using the Magic Wand tool and then invert the selection.


[To the top](#)

Adjust selections manually

You can use the selection tools to add to or subtract from existing pixel selections.


Before manually adding to or subtracting from a selection, you may want to set the feather and anti-aliasing values in the options bar to the same settings used in the original selection.

Add to a selection or select an additional area

1. Make a selection.
2. Using any selection tool, do one of the following:
 - Select the Add To Selection option  in the options bar, and drag to add to the selection.
 - Hold down Shift, and drag to add to the selection.

A plus sign appears next to the pointer when you're adding to a selection.

Subtract from a selection


1. Make a selection.
2. Using any selection tool, do one of the following:
 - Select the Subtract From Selection option  in the options bar, and drag to intersect with other selections.
 - Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag to subtract another selection.

A minus sign appears next to the pointer when you're subtracting from a selection.

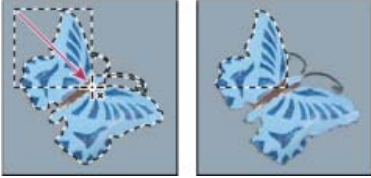
Select only an area intersected by other selections

1. Make a selection.

2. Using any selection tool, do one of the following:

- Select the Intersect With Selection option  in the options bar, and drag.
- Hold down Alt+Shift (Windows) or Option+Shift (Mac OS) and drag over the portion of the original selection that you want to select.

An “x” appears next to the pointer when you’re selecting an intersected area.



Intersected selections

[To the top](#)

Expand or contract a selection by a specific number of pixels

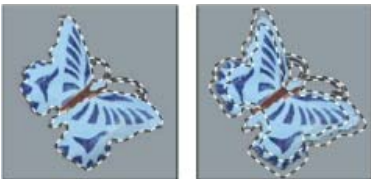
1. Use a selection tool to make a selection.
2. Choose Select > Modify > Expand or Contract.
3. For Expand By or Contract By, enter a pixel value between 1 and 100, and click OK.

The border is increased or decreased by the specified number of pixels. (Any portion of the selection border running along the canvas’s edge is unaffected by the Expand command.)

[To the top](#)

Create a selection around a selection border

The Border command lets you select a width of pixels inside and outside an existing selection border. This can be useful when you need to select a border or band of pixels around an image area, rather than the area itself, for example to clean up a halo effect around a pasted object.



Original selection (left), and after Border command: 5 pixels (right)

1. Use a selection tool to make a selection.
2. Choose Select > Modify > Border.
3. Enter a value between 1 and 200 pixels for the border width of the new selection, and click OK.

The new selection frames the original selected area, and is centered on the original selection border. For example, a border width of 20

pixels creates a new, soft-edged selection that extends 10 pixels inside the original selection border and 10 pixels outside it.

[To the top](#)

Expand a selection to include areas with similar color

Do one of the following:

- Choose **Select > Grow** to include all adjacent pixels falling within the tolerance range specified in the Magic Wand options.
- Choose **Select > Similar** to include pixels throughout the image, not just adjacent ones, falling within the tolerance range.

To increase the selection in increments, choose either command more than once.

Note: You cannot use the *Grow* and *Similar* commands on *Bitmap mode* images or *32-bits-per-channel* images.

[To the top](#)

Clean up stray pixels in a color-based selection

1. Choose **Select > Modify > Smooth**.
2. For **Sample Radius**, enter a pixel value between 1 and 100, and click **OK**.

For each pixel in the selection, Photoshop examines the pixels around it, to the distance you specify in the radius setting. If more than half of these surrounding pixels are selected, the pixel remains in the selection, and the unselected pixels around it are added to the selection. If less than half the surrounding pixels are selected, the pixel is removed from the selection. The overall effect is to reduce patchiness and smooth sharp corners and jagged lines in the selection.

[To the top](#)

Refine selection edges

The **Refine Edge** option improves the quality of selection edges, letting you extract objects with ease. You can also use **Refine Edge** options to refine a layer mask. (See [Adjust mask opacity or edges](#).)

Video tutorial: Extracting objects in Photoshop CS5



Extract with speed and precision using **Refine Edge**.... [Read More](#)
<http://tv.adobe.com/watch/the-russell-brown-s...>



by **Russell Brown**
<http://tv.adobe.com/show/t...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Video tutorial: Precisely selecting portraits

Easily select wispy hair to place portraits on new backgrounds.... [Read More](#)
<http://goo.gl/NHWnq>



by **Deke McClelland**
<http://www.deke.com/>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)



Video tutorial: Quickly creating refined selections



Combine the Quick Selection and edge refinement tools to maximize your efficiency.... [Read More](#)

<http://goo.gl/wkXix>



by **Martin Evening**

<http://www.martinevening.c...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Video tutorial: Using improved selecting and masking



Take a tour through the all the enhancements to selections and masks....

[Read More](#)

http://www.adobe.com/go/lrvid5002_ps_en



by **Jan Kabili**

<http://www.lynda.com/Jan-K...>


[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Create a selection with any selection tool.
2. Click Refine Edge in the options bar, or choose Select > Refine Edge. Then set the following options:

View Mode From the pop-up menu, choose a mode to change how the selection is displayed. For information about each mode, hover the pointer over it until a tool tip appears. Show Original displays the original selection for comparison. Show Radius displays the selection border where edge refinement occurs.

Refine Radius and Erase Refinements tools

Let you precisely adjust the border area in which edge refinement occurs. To quickly toggle from one tool to the other, press Shift+E. To change the brush size, press the bracket keys.

 *Brush over soft areas such as hair or fur to add fine details to the selection.*

Smart Radius Automatically adjusts the radius for hard and soft edges found in the border region. Deselect this option if the border is uniformly hard- or soft-edged, or if you want to control the Radius setting and refinement brushes more precisely.

Radius Determines the size of the selection border in which edge refinement occurs. Use a small radius for sharp edges, and a large one for softer edges.

Smooth Reduces irregular areas (“hills and valleys”) in the selection border to create a smoother outline.

Feather Blurs the transition between the selection and surrounding pixels.

Contrast When increased, soft-edged transitions along the selection border become more abrupt. Typically, the Smart Radius option and refinement tools are more effective.

Shift Edge Moves soft-edged borders inward with negative values or outward with positive ones. Shifting these borders inward can help remove unwanted background colors from selection edges.

Decontaminate Colors Replaces color fringes with the color of fully selected pixels nearby. The strength of color replacement is proportionate to the softness of selection edges.

Note: *Because this option changes pixel color, it requires output to a new layer or document. Retain the original layer so you can revert back to it if needed. (To easily see changes in pixel color, choose Reveal Layer for the View Mode.)*

Amount Changes the level of decontamination and fringe replacement.

Output To Determines whether the refined selection becomes a selection or mask on the current layer, or produces a new layer or document.

[To the top](#)

Soften the edges of selections

You can smooth the hard edges of a selection by anti-aliasing and by feathering.

Anti-aliasing Smooths the jagged edges of a selection by softening the color transition between edge pixels and background pixels. Because only the edge pixels change, no detail is lost. Anti-aliasing is useful when cutting, copying, and pasting selections to create composite images. Anti-aliasing is available for the Lasso tool, the Polygonal Lasso tool, the Magnetic Lasso tool, the Elliptical Marquee tool, and the Magic Wand tool. (Select a tool to display its options bar.)

Note: *You must specify this option before using these tools. After a selection is made, you cannot add anti-aliasing.*

Feathering Blurs edges by building a transition boundary between the selection and its surrounding pixels. This blurring can cause some loss of detail at the edge of the selection.

You can define feathering for the Marquee tools, the Lasso tool, the Polygonal Lasso tool, or the Magnetic Lasso tool as you use the tool, or you can add feathering to an existing selection.

Note: *Feathering effects become apparent only after you move, cut, copy, or fill the selection.*

Video tutorial: Flexible feathering



For superior results, feather masks rather than selections.... [Read More](#)

<http://goo.gl/z5r9g>



by [video2brain](#) - Tim Grey

<http://www.video2brain.com...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Select pixels using anti-aliasing

1. Select the Lasso tool, the Polygonal Lasso tool, the Magnetic Lasso tool, the Elliptical Marquee tool, or the Magic Wand tool.
2. Select Anti-aliased in the options bar.

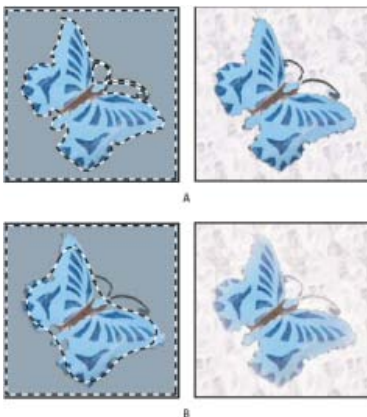
Define a feathered edge for a selection tool

1. Select any of the lasso or marquee tools.
2. Enter a Feather value in the options bar. This value defines the width of the feathered edge and can range from 0 to 250 pixels.

Define a feathered edge for an existing selection

1. Choose Select > Modify > Feather.
2. Enter a value for the Feather Radius, and click OK.

Note: A small selection made with a large feather radius may be so faint that its edges are invisible and thus not selectable. If you see the message “No pixels are more than 50% selected,” either decrease the feather radius or increase the size of the selection. Or click OK to accept the mask at its current setting and create a selection in which you cannot see the edges.



Selection without feathering and with feathering.

A. Selection with no feather, same selection filled with pattern **B.** Selection with feather, same selection filled with pattern

[To the top](#)

Remove fringe pixels from a selection

When you move or paste an anti-aliased selection, some of the pixels surrounding the selection border are included with the selection. This can result in a fringe or halo around the edges of the pasted selection. These Layer > Matting commands let you edit unwanted edge pixels:

- Color Decontaminate replaces background colors in fringe pixels with the color of fully selected pixels nearby.
- Defringe replaces the color of fringe pixels with the color of pixels farther in from the edge of the selection that lack the background color.
- Remove Black Matte and Remove White Matte are useful when a selection is anti-aliased against a white or black background and you want to paste it onto a different background. For example, anti-aliased black text on a white background has gray pixels at the edges, which are visible against a colored background.

 You can also remove fringe areas by using the Advanced Blending sliders in the Layer Styles dialog box to remove, or make transparent, areas

from the layer. In this case, you would make the black or white areas transparent. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the sliders to separate them; separating the sliders allows you to remove fringe pixels and retain a smooth edge.


Decrease fringe on a selection

1. Choose Layer > Matting > Defringe.
2. Enter a value in the Width box to specify the area in which to search for replacement pixels. In most cases, a distance of 1 or 2 pixels is enough.
3. Click OK.

Remove a matte from a selection

- Choose Layer > Matting > Remove Black Matte or Layer > Matting > Remove White Matte.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

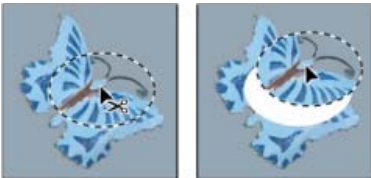
Moving, copying, and deleting selected pixels

- Move a selection
- Copy selections
- Copy between applications
- Delete selected pixels

[To the top](#)

Move a selection

1. Select the Move tool .
2. Move the pointer inside the selection border, and drag the selection to a new position. If you have selected multiple areas, all move as you drag.



Original selection (left), and after the selection is moved with the Move tool (right)

[To the top](#)

Copy selections

You can use the Move tool to copy selections as you drag them within or between images, or you can copy and move selections using the Copy, Copy Merged, Cut, and Paste commands. Dragging with the Move tool saves memory because the clipboard isn't used.

When a selection or layer is pasted between images with different resolutions, the pasted data retains its pixel dimensions. This can make the pasted portion appear out of proportion to the new image. Use the Image Size command to make the source and destination images the same resolution before copying and pasting, or use the Free Transform command to resize the pasted content.

Note: Depending on your color management settings and the color profile associated with the file (or imported data), you may be prompted to specify how to handle color information in the file (or imported data).

Understanding the copy and paste commands

Copy Copies the selected area on the active layer.

Copy Merged Makes a merged copy of all the visible layers in the selected area.

Paste Pastes a copied selection into another part of the image or into another image as a new layer. If you have a selection, the Paste command places the copied selection over the current selection. Without an active selection, Paste places the copied selection in the middle of the view area.


Paste In Place If the clipboard contains pixels copied from another Photoshop document, pastes the selection into the same relative location in the target document as it occupied in the source.

Paste Into or Paste Outside Pastes a copied selection into or outside another selection in any image. The source selection is pasted onto a new layer, and the destination selection border is converted into a layer mask.

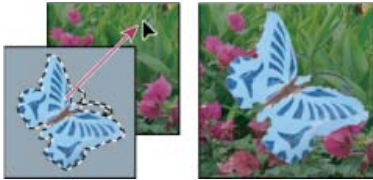
Copy a selection

1. Select the area you want to copy.
2. Choose Edit > Copy, or Edit > Copy Merged.

Copy a selection while dragging


1. Select the Move tool , or hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) to activate the Move tool.
2. Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag the selection you want to copy and move.

When copying between images, drag the selection from the active image window into the destination image window. If nothing is selected, the entire active layer is copied. As you drag the selection over another image window, a border highlights the window if you can drop the selection into it.



Dragging a selection into another image

Create multiple copies of a selection within an image

1. Select the Move tool , or hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) to activate the Move tool.
2. Copy the selection:
 - Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag the selection.
 - To copy the selection and offset the duplicate by 1 pixel, hold down Alt or Option, and press an arrow key.
 - To copy the selection and offset the duplicate by 10 pixels, press Alt+Shift (Windows) or Option+Shift (Mac OS), and press an arrow key.

As long as you hold down Alt or Option, each press of an arrow key creates a copy of the selection and offsets it by the specified distance from the last duplicate. In this case, the copy is made on the same layer.

Paste one selection into or outside another

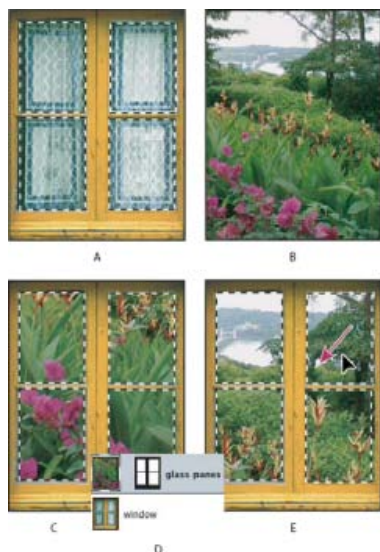
1. Cut or copy the part of the image you want to paste.
2. In the same image or another, select the area you want to paste into or outside.

Note: If you're pasting outside, select an area smaller than the copied selection.

3. Do either of the following:


- Choose Edit > Paste Special > Paste Into. The contents of the source selection appear within the destination selection.
- Choose Edit > Paste Special > Paste Outside. The contents of the source selection appear around the destination selection.

The Paste Into or Paste Outside command adds a layer and layer mask to the image. In the Layers panel, the new layer contains a layer thumbnail for the pasted selection next to a layer mask thumbnail. The layer mask is based on the selection you pasted into: the selection is unmasked (white), the rest of the layer is masked (black). The layer and layer mask are unlinked—that is, you can move each one independently.



Using the Paste Into command

A. Window panes selected **B.** Copied image **C.** Paste Into command **D.** Layer thumbnails and layer mask in Layers panel **E.** Pasted image repositioned

4. Select the Move tool , or hold down the Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) key to activate the Move tool. Then drag the source contents until the part you want appears through the mask.
5. To specify how much of the underlying image shows through, click the layer mask thumbnail in the Layers panel, select a painting tool, and edit the mask:
 - To hide more of the image underlying the layer, paint the mask with black.
 - To reveal more of the underlying image, paint the mask with white.
 - To partially reveal the underlying image, paint the mask with gray.
6. If you are satisfied with your results, you can choose Layer > Merge Down to merge the new layer and layer mask with the underlying layer and make the changes permanent.

[To the top](#)

Copy between applications

You can use the Cut, Copy, or Paste commands to copy selections from Photoshop and paste them into other applications, or to paste artwork from other applications into Photoshop. The cut or copied selection remains on the clipboard until you cut or copy another selection. You can also

copy artwork between Photoshop and Illustrator by dragging and dropping.

In some cases, the contents of the clipboard are converted to a raster image. Photoshop prompts you when vector artwork will be rasterized.

Note: *The image is rasterized at the resolution of the file into which you paste it. Vector Smart Objects are not rasterized.*

Paste PostScript artwork from another application

1. In the supporting application, select your artwork, and choose Edit > Copy.
2. Select the image into which you'll paste the selection.
3. Choose Edit > Paste.
4. In the Paste dialog box, select from the following Paste As options:

Smart Object Places the artwork in a new layer as a smart object.

Pixels Rasterizes the artwork as it is pasted. Rasterizing converts mathematically-defined vector artwork to pixels.

Paths Pastes the copy as a path in the Paths panel. When copying type from Illustrator, you must first convert it to outlines.

Shape Layer Creates a new shape layer that uses the path as a vector mask.

Note: *When copying artwork from Adobe Illustrator, the default clipboard preferences in Illustrator may prevent the Paste dialog box from appearing in Photoshop. Select AICB in the File Handling and Clipboard area of the Preferences dialog box in Illustrator if you want the Paste options to appear when you paste the artwork into Photoshop.*

5. If you chose Paste As Pixels in the previous step, you can choose Anti-aliased in the options bar to make a smooth transition between the edges of the selection and the surrounding pixels.

Note: *You can use the Matting commands if you have already merged data and are trying to reextract the rasterized data.*

Save clipboard contents when you quit Photoshop

1. Do one of the following:
 - (Windows) Choose Edit > Preferences > General.
 - (Mac OS) Choose Photoshop > Preferences > General.
2. Select Export Clipboard to save any Photoshop contents to the clipboard when you quit Photoshop.

Copy artwork by dragging and dropping

- Do one of the following:
 - Drag one or more Illustrator vector objects into an open image in Photoshop. This creates a vector Smart Object layer in the image. Choose Layer > Smart Objects > Edit Content to reopen the content in Illustrator for editing.
 - To copy the vector object as a path in Photoshop, hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) as you drag from Illustrator.

- To copy the contents of the currently selected layer in Photoshop to Illustrator, use the Move tool to drag the content from the Photoshop window into an open Illustrator document.

[To the top](#)

Delete selected pixels

- Choose Edit > Clear, or press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS). To cut a selection to the clipboard, choose Edit > Cut.

Deleting a selection on a background layer replaces the original color with the background color. Deleting a selection on a standard layer replaces the original color with layer transparency.

Adobe also recommends

- Set up color management



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

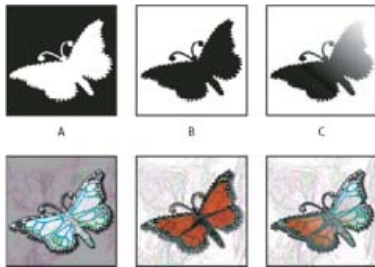
Saving selections and alpha channel masks

[About masks and alpha channels](#)
[Create and edit alpha channel masks](#)
[Save and load selections](#)

[To the top](#)

About masks and alpha channels

When you select part of an image, the area that is not selected is *masked*, or protected from editing. So, when you create a mask, you isolate and protect areas of an image as you apply color changes, filters, or other effects to the rest of the image. You can also use masks for complex image editing such as gradually applying color or filter effects to an image.



Examples of masks

A. Opaque mask used to protect the background and edit the butterfly **B.** Opaque mask used to protect the butterfly and color the background **C.** Semitransparent mask used to color the background and part of the butterfly

Masks are stored in alpha channels. Masks and channels are grayscale images, so you can edit them like any other image with painting tools, editing tools and filters. Areas painted black on a mask are protected, and areas painted white are editable.

Use Quick Mask mode to convert a selection to a temporary mask for easier editing. The Quick Mask appears as a colored overlay with adjustable opacity. You can edit the Quick Mask using any painting tool or modify it with a filter. Once you exit Quick Mask mode the mask is converted back to a selection on the image.

To save a selection more permanently, you can store it as an alpha channel. The alpha channel stores the selection as an editable grayscale mask in the Channels panel. Once stored as an alpha channel, you can reload the selection at any time or even load it into another image.



Selection saved as an alpha channel in Channels panel

Note: You can mask or hide parts of a layer using a layer mask.

[To the top](#)

Create and edit alpha channel masks

You can create a new alpha channel and then use painting tools, editing tools, and filters to create a mask from the alpha channel. You can also save an existing selection in a Photoshop image as an alpha channel that appears in the Channels panel. See [Save and load selections](#).

Book excerpt: Using the Masks panel




Quickly fine-tune masks with one consolidated set of options.... [Read More](#)
<http://goo.gl/p8Ox3>



by **Conrad Chavez**
<http://www.conradchavez.co...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Create an alpha channel mask using current options

1. Click the New Channel button  at the bottom of the Channels panel.
2. Paint on the new channel to mask out image areas.

 *Select areas of the image before you create the channel for the mask. Then paint on the channel to refine the mask.*


Create an alpha channel mask and set options


1. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the New Channel button at the bottom of the Channels panel, or choose New Channel from the Channels panel menu.
2. Specify options in the New Channel dialog box.
3. Paint on the new channel to mask out image areas.

Channel options

To change options for an existing channel, double-click the channel thumbnail in the Channels panel or select Channel options from the Channels panel menu.

Options available in the New Channel and Channel Options dialog boxes:


Masked areas Sets masked areas to black (opaque) and selected areas to white (transparent). Painting with black increases the masked area; painting with white increases the selected area. When this option is selected, the Quick Mask button in the toolbox becomes a white circle on a gray background .

Selected Areas Sets masked areas to white (transparent) and selected areas to black (opaque). Painting with white increases the masked area; painting with black increases the selected area. When this option is selected, the Quick Mask button in the toolbox becomes a gray circle on a white background .

Spot Color Converts an alpha channel to a spot color channel. Only available for existing channels.

Color Sets the color and opacity of the mask. Click the color field to change the color. The color and opacity settings affect only the appearance of the mask and have no effect on how underlying areas are protected. Changing these settings may make the mask more easily visible against the colors in the image.

Paint on a channel to mask image areas

When the new channel appears at the bottom of the Channels panel, it is the only channel visible in the image window. Click the eye icon  for the composite color channel (RGB, CMYK) to display the image with a color overlay showing the mask.

- Select the brush or an editing tool and do one of the following to add or subtract from the mask created from the alpha channel:
 - To remove areas in the new channel, paint with white.
 - To add areas in the new channel, paint with black.
 - To add or remove areas using opacities less than 100%, set the Opacity in the options bar of the painting or editing tool and then paint with white or black. You can also paint with a color to achieve lower opacities.

[To the top](#)

Save and load selections

You can save any selection as a mask in a new or existing alpha channel and later reload the selection from the mask.

You can use a selection as a layer mask by loading the selection to make it active, then adding a new layer mask.

Save a selection to a new channel

1. Select the area or areas of the image you want to isolate.
2. Click the Save Selection button  at the bottom of the Channels panel. A new channel appears, named according to the sequence in which it was created.

Save a selection to a new or existing channel

1. Use a selection tool to select the area or areas of the image you want to isolate.
2. Choose Select > Save Selection.
3. Specify the following in the Save Selection dialog box, and click OK:

Document Chooses a destination image for the selection. By default, the selection is placed in a channel in your active image. You can choose to save the selection to a channel in another open image with the same pixel dimensions or to a new image.

Channel Chooses a destination channel for the selection. By default, the selection is saved in a new channel. You can choose to save the selection to any existing channel in the selected image or to a layer mask if the image contains layers.

4. If you're saving the selection as a new channel, type a name for the channel in the Name text box.
5. If you're saving the selection to an existing channel, select how to combine the selections:

Replace Channel **option** **selections:replacing in channel** **Replace Channel** Replaces the current selection in the channel.

selections:adding to channelAdd to Channel Adds the selection to the current channel contents.


selections:subtracting from channelSubtract From Channel Deletes the selection from the channel contents.


Intersect With Channel optionselections:intersecting in channelIntersect With Channel Keeps the areas of the new selection that intersect with the channel contents.

You can select the channel from the Channels panel to see the saved selection displayed in grayscale.

Load a saved selection from the Channels panel

You can reuse a previously saved selection by loading it into an image. You can also load the selection into an image after you finish modifying an alpha channel.

- Do one of the following in the Channels panel:
 - Select the alpha channel, click the Load Selection button  at the bottom of the panel, and then click the composite color channel near the top of the panel.
 - Drag the channel containing the selection you want to load onto the Load Selection button.
 - Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the channel containing the selection you want to load.
 - To add the mask to an existing selection, press Ctrl+Shift (Windows) or Command+Shift (Mac OS), and click the channel.
 - To subtract the mask from an existing selection, press Ctrl+Alt (Windows) or Command+Option (Mac OS), and click the channel.
 - To load the intersection of the saved selection and an existing selection, press Ctrl+Alt+Shift (Windows) or Command+Option+Shift (Mac OS), and select the channel.

 You can drag a selection from one open Photoshop image into another.

Load a saved selection

Note: If you are loading a saved selection from another image, make sure to open it. Also, make sure your destination image is active.

1. Choose Select > Load Selection.
2. Specify the Source options in the Load Selection dialog box:

Document Chooses the source to load.

Channel Chooses the channel containing the selection you want to load.

Invert Selects the non-selected areas.


3. Select an Operation option to specify how to combine the selections if the image already has a selection:

New Selection Adds the loaded selection.


Add To Selection Adds the loaded selection to any existing selections in the image.

Subtract From Selection Subtracts the loaded selection from existing selections in the image.

Intersect With Selection Saves a selection from an area intersected by the loaded selection and existing selections in the image.

 *You can drag a selection from one open Photoshop image into another.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Selecionar com as ferramentas laço

[Selecionar com a ferramenta Laço](#)


[Selecionar com a ferramenta Laço Poligonal](#)

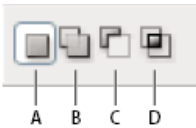
[Selecionar com a ferramenta Laço Magnético](#)

Seleção com a ferramenta Laço

[Para o início](#)

A ferramenta Laço é útil para desenhar segmentos à mão livre de uma borda de seleção.

1. Selecione a ferramenta Laço  e defina difusão e suavização de borda na barra de opções. (Consulte [Suavização das bordas de seleção](#).)
2. Para adicionar a, subtrair de, ou fazer intersecção com uma seleção existente, clique no botão correspondente na barra de opções.



Opções de seleção


A. Novo **B.** Adicionar a **C.** Extrair de **D.** Intersecção com

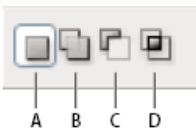
3. Escolha uma das seguintes opções:
 - Arraste para desenhar uma aresta de seleção à mão livre.
 - Para alternar entre segmentos livres e de arestas retas, pressione Alt (Windows) ou Opção (Mac OS) e clique onde os segmentos devem começar e terminar. (Para apagar segmentos de reta recém-desenhados, pressione a tecla Delete.)
4. Para fechar a borda de seleção, solte o botão do mouse sem manter pressionada a tecla Alt () ou Option.
5. (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite de seleção. Consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).

Seleção com a ferramenta Laço Poligonal

[Para o início](#)

A ferramenta Laço Poligonal é útil para desenhar segmentos de aresta reta de uma borda de seleção.

1. Selecione a ferramenta Laço Poligonal  e escolha as opções.
2. Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção

A. Novo **B.** Adicionar a **C.** Extrair de **D.** Intersecção com


3. (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte [Suavização das bordas de seleção](#).
4. Clique na imagem para definir o ponto de início.
5. Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Para desenhar um segmento de reta, coloque o ponteiro no ponto em que o primeiro segmento de reta deve terminar e clique. Continue a clicar para definir as extremidades dos segmentos subsequentes.
 - Para desenhar uma linha reta em um múltiplo de 45°, mantenha pressionada a tecla Shift ao mover para clicar no próximo segmento.
 - Para desenhar um segmento à mão livre, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste. Quando terminar, solte a tecla Alt ou Option e o botão do mouse.
 - Para apagar segmentos de reta recém-desenhados, pressione a tecla Delete.
6. Feche a borda de seleção:


- Coloque o ponteiro da ferramenta Laço Poligonal sobre o ponto de início (será exibido um círculo fechado ao lado do ponteiro) e clique.
- Se o ponteiro não estiver sobre o ponto de início, clique duas vezes no ponteiro da ferramenta Laço Poligonal ou clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

7. (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).

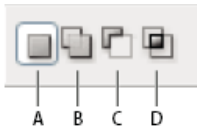
Seleção com a ferramenta Laço Magnético

[Para o início](#)

Ao usar a ferramenta Laço Magnético , a borda se ajusta às arestas das áreas definidas na imagem. Essa ferramenta não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

 *A ferramenta Laço Magnético é especialmente útil para a rápida seleção de objetos com arestas complexas definidas sobre planos de fundo de alto contraste.*

1. Selecione a ferramenta Laço Magnético.
2. Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.




Opções de seleção

A. Novo **B.** Adicionar a **C.** Extrair de **D.** Interseção com


3. (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte [Suavização das bordas de seleção](#).
4. Defina as opções desejadas:

Largura Para especificar uma largura de detecção, digite um valor de pixel para Largura. A ferramenta Laço Magnético apenas detecta arestas na distância especificada a partir do ponteiro.

 *Para alterar o ponto do laço para que ele indique a largura do laço, pressione a tecla Caps Lock. É possível alterar o ponteiro enquanto a ferramenta estiver selecionada, mas não em uso. Pressione o colchete à direita (]) para aumentar a largura da aresta do Laço Magnético em 1 pixel e pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir essa largura em 1 pixel.*

Contraste Para especificar a sensibilidade do laço às arestas da imagem, digite um valor entre 1% e 100% em Contraste. Um valor maior detecta apenas as arestas que contrastam fortemente com as áreas vizinhas, enquanto um valor menor detecta arestas menos contrastadas.

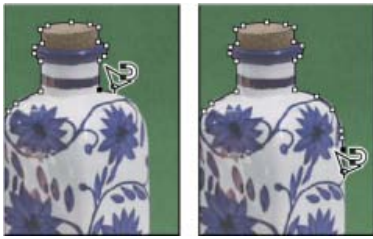
Freqüência Para especificar a taxa com a qual o laço define pontos de fixação, digite um valor entre 0 e 100 para Freqüência. Um valor maior ancora mais rapidamente a borda de seleção.

 *Em uma imagem com arestas bem definidas, faça testes com larguras e contrastes de aresta maiores e, em seguida, trace uma borda de rascunho. Em uma imagem com arestas mais suaves, faça testes com larguras e contrastes de aresta menores e, em seguida, trace uma borda com mais precisão.*

Pressão do Digitalizador Se o trabalho estiver sendo feito com uma caneta de digitalizador, selecione ou cancele a seleção de Pressão do Digitalizador. Quando essa opção está selecionada, um aumento na pressão do digitalizador diminui a largura das arestas.

5. Clique na imagem para definir o primeiro ponto de fixação. Pontos de fixação ancoram a posição da borda de seleção.
6. Solte o botão do mouse ou mantenha-o pressionado e mova o ponteiro ao longo da aresta a ser traçada.

O segmento mais recente da borda de seleção permanece ativo. À medida que o ponteiro é movido, o segmento ativo se ajusta à aresta mais definida da imagem, com base na largura de detecção definida na barra de opções. Periodicamente, a ferramenta Laço Magnético adiciona pontos de fixação à borda de seleção para ancorar os segmentos anteriores.
7. Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar um ponto de fixação manualmente. Continue a traçar a aresta e adicione pontos de fixação conforme necessário.




Pontos de fixação ancoram a borda de seleção às arestas

8. Para alternar temporariamente entre as outras ferramentas de laço, siga um destes procedimentos:
 - Para ativar a ferramenta Laço, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste com o botão do mouse também pressionado.
 - Para ativar a ferramenta Laço Poligonal, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique.
9. Para apagar pontos de fixação e segmentos recém-desenhados, pressione a tecla Delete até apagar os pontos de fixação referentes ao segmento desejado.
10. Feche a borda de seleção:
 - Para fechar a borda com um segmento magnético à mão livre, clique duas vezes ou pressione a tecla Enter ou Return. (Para fechar a borda manualmente, arraste de volta ao ponto inicial e clique.)
 - Para fechar a borda com um segmento de reta, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes.
11. (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).

Mais tópicos da Ajuda

- [Como salvar seleções e máscaras de canais alfa](#)
- [Conversão de demarcadores a bordas de seleção](#)
- Galeria de ferramentas de seleção

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Selecionar com as ferramentas letreiro

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

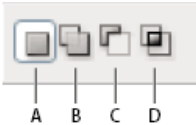
1. Selecione uma ferramenta de letreiro:

Letreiro Retangular  Faz uma seleção retangular (ou quadrada, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro Elíptico  Faz uma seleção elíptica (ou circular, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro de Linha Única ou Coluna Única Define a borda como uma linha ou coluna com 1 pixel de largura.

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



Opções de seleção


A. Novo **B.** Adicione a **C.** Subtraia de **D.** Cruzar com

3. Na barra de opções, especifique uma configuração de difusão. Ative ou desative a suavização de serrilhado para a ferramenta Letreiro Elíptico. Consulte [Suavização das bordas de seleção](#).
4. Para as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, escolha um estilo na barra de opções:

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

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

Tamanho Fixo Especifica valores definidos para a altura e a largura do letreiro. Insira valores de pixel em números inteiros.


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

5. Para alinhar sua seleção a guias, a uma grade, a fatias ou a limites do documento, siga um destes procedimentos para ajustar a seleção:
 - Escolha Visualizar > Ajustar ou Visualizar > Ajustar A e escolha um comando do submenu. A seleção de letreiro pode ajustar-se aos limites de um documento ou a diversos Extras do Photoshop, controlados no submenu Ajustar A.
6. Siga um destes procedimentos para fazer uma seleção:
 - Com as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, arraste sobre a área que deseja selecionar.
 - Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar para restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (solte o botão do mouse antes de soltar a tecla Shift para manter a forma restrita).
 - Para arrastar um letreiro partindo do centro, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada depois de começar a arrastar.




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

- Com a ferramenta Letreiro de Linha Única ou Letreiro de Coluna Única, clique perto da área que será selecionada e, em seguida, arraste o letreiro até o local exato. Se nenhum letreiro estiver visível, aumente a ampliação da imagem.

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

Mais tópicos da Ajuda

- [Como salvar seleções e máscaras de canais alfa](#)
- [Conversão de demarcadores a bordas de seleção](#)
- [Galeria de ferramentas de seleção](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Extract an object from its background

[Use the more effective and flexible Refine Edge command](#)

[Use the older, optional Extract plug-in \(Windows only\)](#)

When you extract an object, Photoshop erases its background to transparency. Pixels on the edge of the object lose the color components derived from the background, so they can blend with a new background without producing a color halo.

[To the top](#)

Use the more effective and flexible Refine Edge command

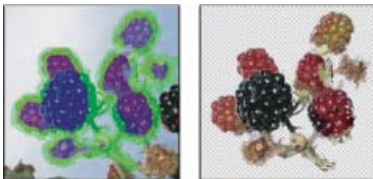
For superior results and nondestructive processing, use the Select > Refine Edge command. See Refine selection edges for instructions and links to additional helpful tutorials.

The Refine Edge command is particularly impressive with highly complex edge content such as wispy hair. Unlike the older Extract plug-in, which permanently erases pixel data, the Refine Edge command creates selection masks that you can later readjust and fine-tune.


[To the top](#)


Use the older, optional Extract plug-in (Windows only)

Note: *The Extract plug-in is not available for Mac OS because it is incompatible with recent versions of that operating system, and the Refine Edge command produces better extractions.*



Selected area highlighted and filled, and extracted object

1. Because the Refine Edge command is superior, the Extract plug-in is not installed with Photoshop. [Download the optional Windows plug-in here.](#)
2. In the Layers palette, select the layer containing the object you want to extract. If you select a background layer, it becomes a normal layer after the extraction. If the layer contains a selection, the extraction erases the background only in the selected area.
 *To avoid losing the original image information, duplicate the layer or make a snapshot of the original image state.*
3. Choose Filter > Extract, and then specify tool options:

Brush Size Enter a value, or drag the slider to specify the width of the Edge Highlighter tool . You also use the Brush Size option to specify the width of the Eraser, Cleanup, and Edge Touchup tools.

Highlight Choose a preset color option for the highlight that appears around objects when you use the Edge Highlighter tool, or choose Other to pick a custom color for the highlight.

Fill Choose a preset color option, or choose Other to pick a custom color for the area covered by the Fill tool.

Smart Highlighting Select this option if you are highlighting a well-defined edge. The option helps you keep the highlight on the edge, and applies a highlight that is just wide enough to cover the edge, regardless of the current brush size.

Note: If you use Smart Highlighting to mark an object edge that's near another edge, decrease the brush size if conflicting edges pull the highlight off the object edge. If the object edge has a uniform color on one side and high-contrast edges on the other side, keep the object edge within the brush area but center the brush on the uniform color.


Specify Extraction options:

Textured Image Select this option if the foreground or background of your image contains a lot of texture.


Smooth Enter a value or drag the slider to increase or decrease the smoothness of the outline. It's usually best to begin with zero or a small value to avoid unwanted blurring of details. If there are sharp artifacts in the extraction result, you can increase the Smooth value to help remove them in the next extraction.

Channel Choose the alpha channel from the Channel menu to base the highlight on a selection saved in an alpha channel. The alpha channel should be based on a selection from the edge boundary. If you modify a highlight based on a channel, the channel name in the menu changes to Custom. Your image must have an alpha channel for the Channel option to be available.

Force Foreground Select this option if the object is especially intricate or lacks a clear interior.

4. Select the Edge Highlighter tool , and draw to define the edge of the object you want to extract. Drag so that the highlight slightly overlaps both the foreground object and its background. Use a large brush to cover wispy, intricate edges where the foreground blends into the background, as with hair or trees.



 Use either the Zoom tool or the Hand tool to adjust the view as needed.

If you need to erase the highlight, select the Eraser tool , and drag it over the highlight. To erase the entire highlight, press Alt+Backspace (Windows) or Option+Delete (Mac OS).

If the object has a well-defined interior, make sure the highlight forms a complete enclosure. You do not need to highlight areas where the object touches the image boundaries. If the object lacks a clear interior, highlight the entire object.

Note: You can't highlight the entire object if you've selected Textured Image or Force Foreground.

5. Define the foreground area by doing one of the following:

- If the object has a well-defined interior, select the Fill tool . Click inside the object to fill its interior. Clicking a filled area again with the Fill tool removes the fill.
- If you've selected Force Foreground, select the Eyedropper tool , and click inside the object to sample the foreground color, or click in the Color text box and use a Color Picker to select the foreground color. This technique works best with objects that contain tones of a single color.

6. (Optional) Click Preview to preview the extracted object. Zoom in as needed.

Show Choose a menu option to switch between views of the original and the extracted image.



Display Choose a menu option to preview the extracted object against a colored matte background or a grayscale background. To display a transparent background, choose None.

7. (Optional) Improve the extraction by doing one of the following:

- Choose new Highlight and Fill options and draw again with the Edge Highlighter tool. Define the foreground area once more, and then preview the extracted object.
- Specify new Extraction settings (Smooth, Force Foreground, or Color) and then preview the extracted object.

When you are satisfied with the extraction, you can do the final touchups.


8. Touch up the extraction results by doing one of the following:

- To erase background traces in the extracted area, use the Cleanup tool . The tool subtracts opacity and has a cumulative effect. You can also use the Cleanup tool to fill gaps in the extracted object. Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) while dragging to add back opacity.
- To edit the edge of the extracted object, use the Edge Touchup tool . The tool sharpens edges and has a cumulative effect. If there is no clear edge, the Edge Touchup tool adds opacity to the object or subtracts opacity from the background.

 *You can also clean up the image after an extraction by using the Background Eraser and History Brush tools in the toolbox.*

9. Click OK to apply the final extraction. On the layer, all pixels outside the extracted object are erased to transparency.

 *After an extraction, you can add opacity back to the background and create other effects by choosing Edit > Fade Extract.*

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Duplicate, split, and merge channels

[Duplicate channels](#)
[Split channels into separate images](#)
[Merge channels](#)

[To the top](#)

Duplicate channels


You can copy a channel and use it in the current image or another image.

Duplicate a channel

If you are duplicating alpha channels between images, the channels must have identical pixel dimensions. You cannot duplicate a channel to a Bitmap-mode image.

1. In the Channels panel, select the channel to duplicate.
2. Choose Duplicate Channel from the Channels panel menu.
3. Type a name for the duplicate channel.
4. For Document, do one of the following:
 - Choose a destination. Only open images with pixel dimensions identical to the current image are available. To duplicate the channel in the same file, select the channel's current file.
 - Choose New to copy the channel to a new image, creating a multichannel image containing a single channel. Type a name for the new image.
5. To reverse the selected and masked areas in the duplicate channel, select Invert.

Duplicate a channel in an image

1. In the Channels panel, select the channel you want to duplicate.
2. Drag the channel onto the Create New Channel button  at the bottom of the panel.

Duplicate a channel in another image

1. In the Channels panel, select the channel you want to duplicate.
2. Make sure that the destination image is open.

Note: The destination image does not have to have the same pixel dimensions as the duplicated channel.

3. Do one of the following:

- Drag the channel from the Channels panel into the destination image window. The duplicated channel appears at the bottom of the Channels panel.
- Choose Select > All, and then choose Edit > Copy. Select the channel in the destination image and choose Edit > Paste. The pasted channel overwrites the existing channel.

[To the top](#)

Split channels into separate images

You can split channels of flattened images only. Splitting channels is useful when you want to retain individual channel information in a file format that doesn't preserve channels.

- To split channels into separate images, choose Split Channels from the Channels panel menu.

The original file is closed, and the individual channels appear in separate grayscale image windows. The title bars in the new windows show the original filename plus the channel. You save and edit the new images separately.

[To the top](#)

Merge channels

Multiple grayscale images can be combined as the channels of a single image. The images you want to merge must be in grayscale mode, be flattened (have no layers), have the same pixel dimensions, and be open. The number of grayscale images you have open determines the color modes available when merging channels. For example, if you have three images open, you can merge them into an RGB image; if you have four images open, they can become a CMYK image.

 *If you are working with DCS files that have accidentally lost their links (and so cannot be opened, placed, or printed), open the channel files, and merge them into a CMYK image. Then re-save the file as a DCS EPS file.*

1. Open the grayscale images containing the channels you want to merge, and make one of the images active.

You must have more than one image open for the Merge Channels option to be available.

2. Choose Merge Channels from the Channels panel menu.
3. For Mode, choose the color mode you want to create. The number of channels appropriate for the mode appears in the Channels text box.
4. If necessary, enter a number in the Channels text box.

If you enter a number that is incompatible with the selected mode, Multichannel mode is automatically selected. This creates a multichannel image with two or more channels.

5. Click OK.
6. For each channel, make sure the image you want is open. If you change your mind about the image type, click Mode to return to the Merge Channels dialog box.
7. If you are merging channels into a multichannel image, click Next, and select the remaining channels.


Note: *All channels of a multichannel image are alpha channels or spot channels.*

8. When you have finished selecting channels, click OK.

The selected channels are merged into a new image of the specified type, and the original images are closed without any changes. The new image appears in an untitled window.

Note: *You cannot split and recombine (merge) an image with spot color channels. The spot color channel will be added as an alpha channel.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Create a temporary quick mask


Creating and editing a quick mask
Change Quick Mask options

[To the top](#)

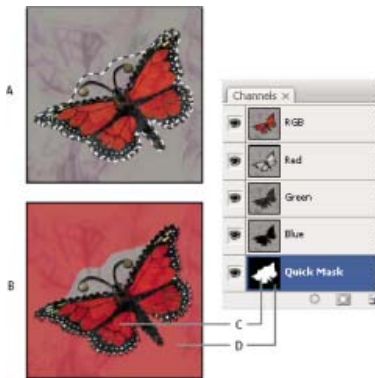
Creating and editing a quick mask

To use Quick Mask mode, start with a selection and then add to or subtract from it to make the mask. You can also create the mask entirely in Quick Mask mode. Color differentiates the protected and unprotected areas. When you leave Quick Mask mode, the unprotected areas become a selection.

Note: A temporary Quick Mask channel appears in the Channels panel while you work in Quick Mask mode. However, you do all mask editing in the image window.

1. Using any selection tool, select the part of the image you want to change.
2. Click the Quick Mask mode button  in the toolbox.

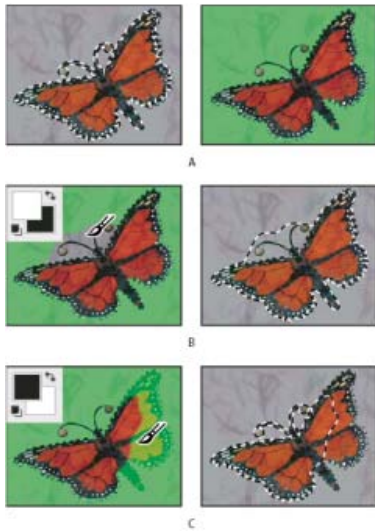
A color overlay (similar to a rubylith) covers and protects the area outside the selection. Selected areas are left unprotected by this mask. By default, Quick Mask mode colors the protected area using a red, 50% opaque overlay.



Selecting in Standard mode and Quick Mask mode


A. Standard mode **B.** Quick Mask mode **C.** Selected pixels appear as white in channel thumbnail **D.** Rubylith overlay protects area outside selection, and unselected pixels appear as black in channel thumbnail

3. To edit the mask, select a painting tool from the toolbox. The swatches in the toolbox automatically become black and white.
4. Paint with white to select more of an image (the color overlay is removed from areas painted with white). To deselect areas, paint over them with black (the color overlay covers areas painted with black). Painting with gray or another color creates a semitransparent area, useful for feathering or anti-aliased effects. (Semitransparent areas may not appear to be selected when you exit Quick Mask Mode, but they are.)




Painting in Quick Mask mode

A. Original selection and Quick Mask mode with green chosen as mask color **B.** Painting with white in Quick Mask mode adds to the selection **C.** Painting with black in Quick Mask mode subtracts from the selection

- Click the Standard Mode button  in the toolbox to turn off the quick mask and return to your original image. A selection border now surrounds the unprotected area of the quick mask.


If a feathered mask is converted to a selection, the boundary line runs halfway between the black pixels and the white pixels of the mask gradient. The selection boundary indicates the transition between pixels that are less than 50% selected and those that are more than 50% selected.


- Apply the desired changes to the image. Changes affect only the selected area.
- Choose Select > Deselect to deselect the selection, or save the selection by choosing Select > Save Selection.


 You can convert this temporary mask to a permanent alpha channel by switching to standard mode and choosing Select > Save Selection.


[To the top](#)

Change Quick Mask options

- Double-click the Quick Mask Mode button  in the toolbox.
- Choose from the following display options:

Masked Areas Sets masked areas to black (opaque) and selected areas to white (transparent). Painting with black increases the masked area; painting with white increases the selected area. When this option is selected, the Quick Mask button in the toolbox becomes a white circle on a gray background .

Selected Areas Sets masked areas to white (transparent) and selected areas to black (opaque). Painting with white increases the masked area; painting with black increases the selected area. When this option is selected, the Quick Mask button in the toolbox becomes a gray circle on a white background .


 To toggle between the Masked Areas and Selected Areas options for quick masks, Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Quick Mask Mode button.

- To choose a new mask color, click the color box, and choose a new color.

4. To change the opacity, enter a value between 0% and 100%.

Both the color and opacity settings affect only the appearance of the mask and have no effect on how underlying areas are protected. Changing these settings may make the mask more easily visible against the colors in the image.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Channel calculations

[Blending layers and channels](#)

[Blend channels with the Apply Image command](#)

[Blend channels with the Calculations command](#)

[Add and Subtract blending modes](#)

[To the top](#)

Blending layers and channels

You can use the blending effects associated with layers to combine channels within and between images into new images. You can use either the Apply Image command (on single and composite channels) or the Calculations command (on single channels). These commands offer two additional blending modes not available in the Layers panel—Add and Subtract. Although it's possible to create new combinations of channels by copying channels to layers in the Layers panel, you may find it quicker to use the calculation commands to blend channel information.

The calculation commands perform mathematical operations on the corresponding pixels of two channels (the pixels with identical locations in the image) and then combine the results in a single channel. Two concepts are fundamental to understanding how the calculation commands work.

- Each pixel in a channel has a brightness value. The Calculations and Apply Image commands manipulate these values to produce the resulting composite pixels.
- These commands overlay the pixels in two or more channels. Thus, the images used for calculations must have the same pixel dimensions.

[To the top](#)

Blend channels with the Apply Image command

The Apply Image command lets you blend one image's layer and channel (the *source*) with a layer and channel of the active image (the *destination*).

1. Open the source and destination images, and select the desired layer and channel in the destination image. The pixel dimensions of the images must match for image names to appear in the Apply Image dialog box.

Note: *If the color modes of the two images differ (for example, one image is RGB and the other is CMYK), you can apply a single channel (but not the source's composite) to the destination layer's composite channel.*

2. Choose Image > Apply Image.
3. Choose the source image, layer, and channel you want to combine with the destination. To use all layers in the source image, select Merged For Layer.
4. To preview the results in the image window, select Preview.
5. To use the negative of the channel contents in the calculation, select Invert.
6. For Blending, choose a blending option.

For information on the Add and Subtract options, see [Add and Subtract blending modes](#) . For information on other blending options, see [Blending mode descriptions](#).

7. Enter an Opacity value to specify the effect's strength.
8. To apply the results only to opaque areas in the result layer, select Preserve Transparency.
9. If you want to apply the blending through a mask, select Mask. Then choose the image and layer containing the mask. For Channel, you can choose any color or alpha channel to use as the mask. You can also use a mask based on the active selection or the boundaries of the chosen layer (Transparency). Select Invert to reverse the masked and unmasked areas of the channel.

[To the top](#)

Blend channels with the Calculations command

The Calculations command lets you blend two individual channels from one or more source images. You can then apply the results to a new image or to a new channel or selection in the active image. You cannot apply the Calculations command to composite channels.

1. Open the source image or images.

Note: *If you are using more than one source image, the images must have the same pixel dimensions.*

2. Choose Image > Calculations.
3. To preview the results in the image window, select Preview.
4. Choose the first source image, layer, and channel. To use all the layers in the source image, choose Merged For Layer.
5. To use the negative of the channel contents in the calculation, select Invert. For Channel, choose Gray if you want to duplicate the effect of converting the image to grayscale.
6. Choose the second source image, layer, and channel, and specify options.
7. For Blending, choose a blending mode.

For information on the Add and Subtract options, see [Add and Subtract blending modes](#) . For information on other blending options, see Blending mode descriptions.

8. Enter an Opacity value to specify the effect's strength.
9. If you want to apply the blending through a mask, select Mask. Then choose the image and layer containing the mask. For Channel, you can choose any color or alpha channel to use as the mask. You can also use a mask based on the active selection or the boundaries of the chosen layer (Transparency). Select Invert to reverse the masked and unmasked areas of the channel.
10. For Result, specify whether to place the blending results in a new document or in a new channel or selection in the active image.

[To the top](#)

Add and Subtract blending modes

The Add and Subtract blending modes are available only for the Apply Image and Calculations commands.

Add

Adds the pixel values in two channels. This is a good way to combine non-overlapping images in two channels.

Because higher pixel values represent lighter colors, adding channels with overlapping pixels lightens the image. Black areas in both channels remain black ($0 + 0 = 0$). White in either channel results in white ($255 + \text{any value} = 255$ or greater).

Add mode divides the sum of the pixel values by the Scale amount, and then adds the Offset value to the sum. For example, to find the average of the pixels in two channels, add them, divide by 2, and enter no Offset value.

The Scale factor may be any number between 1.000 and 2.000. Entering a higher Scale value darkens the image.

The Offset value lets you lighten or darken the pixels in the destination channel by any brightness value between +255 and -255. Negative values darken the image; positive values lighten the image.

Subtract

Subtracts the pixel values in the source channel from the corresponding pixels in the target channel. As with Add mode, the result is then divided by the Scale factor and added to the Offset value.

The Scale factor may be any number between 1.000 and 2.000. The Offset value lets you lighten or darken the pixels in the destination channel by any brightness value between +255 and -255.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Channel basics

About channels

Channels panel overview

Show or hide a channel

Show color channels in color

Select and edit channels

Rearrange and rename alpha and spot channels

Delete a channel

[To the top](#)

About channels

Channels are grayscale images that store different types of information:

- *Color information channels* are created automatically when you open a new image. The image's color mode determines the number of color channels created. For example, an RGB image has a channel for each color (red, green, and blue) plus a composite channel used for editing the image.
- *Alpha channels* store selections as grayscale images. You can add alpha channels to create and store masks, which let you manipulate or protect parts of an image. (See About masks and alpha channels.)
- *Spot color channels* specify additional plates for printing with spot color inks. (See About spot colors.)

An image can have up to 56 channels. All new channels have the same dimensions and number of pixels as the original image.

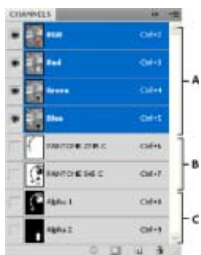
The file size required for a channel depends on the pixel information in the channel. Certain file formats, including TIFF and Photoshop formats, compress channel information and can save space. The size of an uncompressed file, including alpha channels and layers, appears as the right-most value in the status bar at the bottom of the window when you choose Document Sizes from the pop-up menu.

Note: As long as you save a file in a format supporting the image's color mode, the color channels are preserved. Alpha channels are preserved only when you save a file in Photoshop, PDF, TIFF, PSB, or raw formats. DCS 2.0 format preserves only spot channels. Saving in other formats may cause channel information to be discarded.

[To the top](#)

Channels panel overview

The Channels panel lists all channels in the image—composite channel first (for RGB, CMYK, and Lab images). A thumbnail of the channel's contents appears to the left of the channel name; the thumbnail is automatically updated as you edit the channel.



Channel types

A. Color channels **B.** Spot channels **C.** Alpha channels

Display the Channels panel

- Choose Windows > Channels.

Resize or hide channel thumbnails

- Choose Panel Options from the Channels panel menu. Click a thumbnail size or click None to turn off the display of thumbnails.

Viewing thumbnails is a convenient way of tracking channel contents; however, turning off the display of thumbnails can improve performance.

[To the top](#)

Show or hide a channel

You can use the Channels panel to view any combination of channels in the document window. For example, you can view an alpha channel and the composite channel together to see how changes made in the alpha channel relate to the entire image.


- Click in the eye column next to the channel to show or hide that channel. (Click the composite channel to view all default color channels. The composite channel is displayed whenever all the color channels are visible.)

 *To show or hide multiple channels, drag through the eye column in the Channels panel.*

[To the top](#)

Show color channels in color

Individual channels are displayed in grayscale. In RGB, CMYK, or Lab images, you can view the individual channels in color. (In Lab images, only the *a* and *b* channels appear in color.) If more than one channel is active, the channels always appear in color.

You can change the default to show the individual color channels in color. When a channel is visible in the image, an eye icon  appears to its left in the panel.

1. Do one of the following:

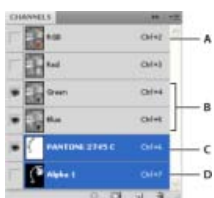
- In Windows, choose Edit > Preferences > Interface.
- In Mac OS, choose Photoshop > Preferences > Interface.

2. Select Show Channels in Color, and click OK.

[To the top](#)

Select and edit channels

You can select one or more channels in the Channels panel. The names of all selected, or *active*, channels are highlighted.



Selecting multiple channels

A. Not visible or editable **B.** Visible but not selected for editing **C.** Selected for viewing and editing **D.** Selected for editing but not viewing

- To select a channel, click the channel name. Shift-click to select (or deselect) multiple channels.
- To edit a channel, select it and then use a painting or editing tool to paint in the image. You can paint on only one channel at a time. Paint with white to add the selected channel's color at 100% intensity. Paint with a value of gray to add the channel's color at a lower intensity. Paint with black to fully remove the channel's color.

[To the top](#)

Rearrange and rename alpha and spot channels

You can move alpha or spot channels above the default color channels only if the image is in Multichannel mode (Image > Mode > Multichannel). For information about that mode's limitations, see Multichannel mode.

- To change the order of alpha or spot channels, drag the channel up or down in the Channels panel. When a line appears in the position you want, release the mouse button.

Note: Spot colors are overprinted in the order of their appearance from top to bottom in the Channels panel.


- To rename an alpha or spot channel, double-click the channel's name in the Channels panel, and enter a new name.

For more information, see Create a new spot channel.

[To the top](#)


Delete a channel

You may want to delete spot or alpha channels you no longer need before saving an image. Complex alpha channels can substantially increase the disk space required for an image.

- In Photoshop, select the channel in the Channels panel and do one of the following:
 - Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Delete icon .
 - Drag the channel name in the panel to the Delete icon.
 - Choose Delete Channel from the Channels panel menu.
 - Click the Delete icon at the bottom of the panel, and then click Yes.

Note: When you delete a color channel from a file with layers, visible layers are flattened and hidden layers are discarded. This is done because removing a color channel converts the image to Multichannel mode, which does not support layers. An image isn't flattened when you delete an alpha channel, a spot channel, or a quick mask.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)



Criação de seleções rápidas

[Selecionar com a ferramenta Seleção Rápida](#)
[Selecionar com a ferramenta Varinha Mágica](#)

Seleção com a ferramenta Seleção Rápida


[Para o início](#)

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

1. Selecione a ferramenta Seleção Rápida . (Se a ferramenta não estiver visível, mantenha a ferramenta Varinha Mágica pressionada )
2. Na barra de opções, clique em uma das opções selecionadas: Novo, Adicionar à ou Subtrair de.

Novo é a opção padrão, se nada estiver selecionado. Após fazer a seleção inicial, a opção muda automaticamente para Adicionar à.

3. Para alterar o tamanho da ponta do pincel, clique no menu pop-up Pincel, na barra de opções, e digite um tamanho de pixel ou mova o controle deslizante. Use as opções do menu pop-up Tamanho para tornar o tamanho da ponta do pincel sensível à pressão da caneta ou a uma caneta digitalizadora.

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

4. Escolha as opções da Seleção Rápida.

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

Melhorar Automaticamente Reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção. Melhorar automaticamente flui a seleção automaticamente em direção às arestas da imagem e aplica alguns dos refinamentos de aresta que podem ser aplicados manualmente na caixa de diálogo Refinar aresta com as opções Contraste e Raio.

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

A seleção aumenta conforme você pinta. Se a atualização estiver lenta, continue arrastando para dar tempo à conclusão do trabalho na seleção. Conforme você pinta próximo às arestas de uma forma, a área de seleção aumenta para seguir os contornos da aresta da forma.



Pintando com a ferramenta Seleção Rápida para aumentar a seleção

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

- Para subtrair de uma seleção, clique na opção Subtrair de na barra de opções e, em seguida, arraste sobre a seleção existente.
- Para alternar temporariamente entre os modos adicionar e subtrair, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- Para alterar o cursor da ferramenta, escolha Editar > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Mac OS). Ponta do Pincel Normal exibe o cursor padrão da Seleção Rápida com um sinal de mais ou menos para mostrar o modo de seleção.

6. (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).



Seleção com a ferramenta Varinha Mágica

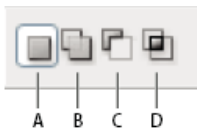
[Para o início](#)

A ferramenta Varinha Mágica permite selecionar uma área colorida sistematicamente (por exemplo, uma flor vermelha) sem precisar traçar seu contorno. Você especifica a faixa de cores selecionada, ou *tolerância*, relativa à cor original em que clica.



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

1. Selecione a ferramenta Varinha mágica . (Se a ferramenta não estiver visível, acesse-a ao manter pressionada a ferramenta Seleção Rápida .)
2. Especifique uma das opções de seleção na barra de opções. O ponteiro da ferramenta Varinha Mágica se transformará dependendo da opção selecionada.



Opções de seleção

A. Novo **B.** Adicionar a **C.** Extrair de **D.** Interseção com

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

Tolerância Determina a faixa de cores de pixels selecionados. Digite um valor em pixels entre 0 e 255. Um valor baixo seleciona as poucas cores que são muito semelhantes ao pixel clicado. Um valor mais alto seleciona uma faixa de cores mais ampla.

Suavização de Serrilhado Cria uma seleção com arestas mais suaves.

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

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

4. Na imagem, clique na cor a ser selecionada. Se a opção Adjacente estiver selecionada, todos os pixels adjacentes, dentro da faixa de tolerância, serão selecionados. Caso contrário, todos os pixels na faixa de tolerância serão selecionados.
5. (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte [Refinamento das bordas de seleção](#).

Mais tópicos da Ajuda

- [Como salvar seleções e máscaras de canais alfa](#)
- [Conversão de demarcadores a bordas de seleção](#)
- Galeria de ferramentas de seleção

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Selecionar um intervalo de cores de uma imagem

Selecionar uma gama de cores

Palavra do especialista: [Ajustando tons de pele](#)

[Salvar configurações de tons de pele como uma predefinição](#) | apenas para Creative Cloud

[Para o início](#)


Selecionar uma gama de cores

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

Para refinar uma seleção existente, use o comando Intervalo de cores repetidamente para selecionar um subconjunto de cores. Por exemplo, para marcar as áreas verdes em uma seleção de ciano, escolha Cianos na caixa de diálogo Intervalo de cores e clique em OK. Em seguida, abra novamente essa caixa de diálogo e selecione Verdes. (Os resultados são sutis, pois essa técnica seleciona partes de cores em uma combinação.)

No Photoshop CC e no Photoshop CS6, você também pode selecionar tons de pele e exibir rostos automaticamente para selecioná-los. Para criar uma seleção que preserve os tons da pele, enquanto você ajusta a cor do resto da imagem, **Inverter** abaixo das amostras de Conta-gotas.

1. Escolha Selecionar > Intervalo de cores.

 O Intervalo de cores também pode ser usado para refinar uma máscara de camada. Consulte [Alterar a opacidade da máscara ou refinar bordas](#).


2. No menu Selecionar, escolha uma das seguintes opções:

- (Somente CC e CS6) Selecione Tom da pele para definir as cores que se assemelham com tons de pele. Ative Detectar faces para obter uma seleção de tons de pele mais precisa. Consulte [Seleção de tons de pele](#) para assistir a uma rápida demonstração em vídeo apresentada pelo Peachpit.
- Selecione Amostras de cores para ativar a ferramenta Conta-gotas e escolher as cores de amostra na imagem. Se você deseja selecionar diversas cores de um intervalo da imagem, escolha a opção Clusters de cor localizados para definir uma área de seleção mais precisa.
- Selecione uma cor ou intervalo de tons. Caso selecione essa opção, você não poderá ajustar a seleção.

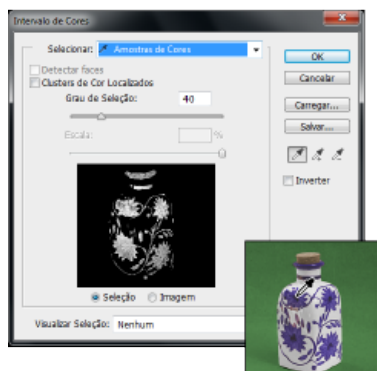
3. Selecione uma das opções de exibição:

Seleção Fornece uma visualização da seleção que resultará das cores escolhidas na imagem. Por padrão, as áreas brancas são pixels selecionados, as áreas pretas representam as não selecionadas e as áreas em cinza as parcialmente selecionadas.

Imagem Visualiza a imagem inteira. Por exemplo, é possível fazer a amostra de uma parte da imagem que não aparece na tela.


 Para alternar entre as visualizações Imagem e Seleção na caixa de diálogo Intervalo de Cores, pressione **Ctrl (Windows)** ou **Command (Mac OS)**.

4. Para amostras de cores, posicione o ponteiro do Conta-gotas sobre a imagem ou área de visualização e clique para visualizar uma amostra das cores que deseja incluir.



Para ajustar a seleção:

- Para adicionar cores, selecione o conta-gotas com sinal de adição e clique na imagem ou área de visualização.
- Para remover cores, selecione o conta-gotas com sinal de subtração e clique na imagem ou área de visualização.

 Para ativar temporariamente o conta-gotas com sinal de adição, mantenha a tecla Shift pressionada. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para ativar o conta-gotas com sinal de subtração.

5. Ajuste a faixa de cores selecionada usando o controle deslizante de Grau de seleção ou digitando um valor. A configuração Grau de seleção controla a amplitude da faixa de cores na seleção e aumenta ou diminui a quantidade de pixels parcialmente selecionada (áreas em cinza na visualização da seleção). Defina um valor baixo em Grau de seleção para restringir a faixa de cores e um valor alto para aumentá-la.



O aumento do grau de seleção amplia a seleção

Se tiver selecionado Clusters de cor localizados, use o controle deslizante Intervalo para controlar a distância ou a proximidade de uma cor em relação aos pontos de amostra que serão incluídos na seleção. Por exemplo, a imagem contém flores amarelas no primeiro plano e no plano de fundo, mas você deseja selecionar apenas as flores no primeiro plano. Faça uma amostra das cores das flores em primeiro plano e reduza o Intervalo para que flores com a mesma cor no plano de fundo não sejam selecionadas.

6. Para visualizar a seleção na janela da imagem, escolha a opção Visualização de seleção:

Nada Mostra a imagem original.

Tons de cinza mostra branco para pixels completamente selecionados, cinza para parcialmente selecionados, e preto para não selecionados.

Fosco preto Mostra a imagem original para os pixels selecionados, e preto para não selecionados. Esta opção é boa para imagens brilhantes.

Branco fosco Mostra a imagem original para os pixels selecionados, e branco para os não selecionados. Esta opção é boa para imagens escuras.

Máscara rápida mostra áreas não selecionadas como uma sobreposição rubylith (ou uma cor personalizada que você especificou na caixa de diálogo Opções de máscara rápida).

7. Para reverter à seleção original, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.
8. Para salvar e carregar as configurações atuais de faixa de cores, use os botões Salvar e Carregar na caixa de diálogo Intervalo de cores.

(Apenas Creative Cloud) As configurações de seleção de tons de pele agora pode ser salva como predefinição.

Nota: se for exibida a mensagem “Nenhum pixel está mais de 50% selecionado”, a borda de seleção não ficará visível. Talvez a cor escolhida na imagem pelo menu Selecionar, como Vermelhos, não contenha nenhuma matiz vermelha com saturação bastante alta.

Salvar configurações de tom de pele como predefinidas | Apenas Creative Cloud

[Para o início](#)

O comando de seleções de Intervalo de cores agora salva seleções de Tons de pele como uma predefinição. Ele também pode salvar a configuração para a opção Detectar faces quando Tons de pele ou Cores de amostra estiverem selecionadas.

Para salvar as configurações de Tons de pele como uma predefinição:

1. Escolha Selecionar > Intervalo de cores.
2. Na caixa de diálogo Intervalo de cores, escolha Tons de pele no menu Selecionar.
3. Para obter uma seleção de tons de pele mais precisa, selecione Detectar faces e, em seguida ajuste o Grau de seleção ou insira um valor. Para ajudar você durante as seleções, certifique-se de que a opção de exibição esteja definida como Seleção e escolha uma Visualização de seleção para visualizar suas seleções na janela do documento.


4. Clique no botão Salvar e na janela Salvar digite um nome do arquivo para a predefinição de tons de pele; em seguida, clique em Salvar.

Carregar uma predefinição de tons de pele:

1. Na caixa de diálogo Intervalo de cores, clique no botão Carregar.
2. Na janela Carregar, selecione o arquivo de predefinição que deseja e, em seguida, clique em Carregar.

Mais tópicos da Ajuda

- [Como salvar seleções e máscaras de canais alfa](#)
- [Conversão de demarcadores a bordas de seleção](#)
- [Galeria de ferramentas de seleção](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajustes de imagem

[Correções de cor automática](#)

Kelby (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Corrija problemas comuns em imagens com um único clique.

[Uso de camadas de ajuste](#)

video2brain (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Mude a cor e o tom com flexibilidade total.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Warp perspective | Photoshop CC

Introduced in version 14.2

Background

[Prerequisite: Enable the graphics processor](#)

[Video | Perspective warp](#)

[Adjust perspective](#)

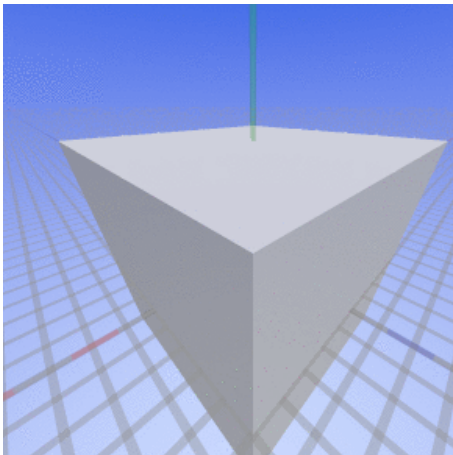
[FAQ](#)

Photoshop lets you easily adjust perspective in images. This feature is particularly useful for images having straight lines and flat surfaces—for example, architectural images and images of buildings. You can also use this feature to composite objects having different perspectives in a single image.

[To the top](#)

Background

Sometimes, an object may look different in an image from how it appears in real life. This mismatch is due to perspective distortion. Images of the same object captured from different camera distances and angles of view exhibit different perspective distortion.



Perspective distortion in images of the same object captured from different distances and angles

(Creative Commons image courtesy: [SharkD](#))

[To the top](#)

Prerequisite: Enable the graphics processor

Photoshop requires at least 512 MB of video RAM (VRAM) to run the perspective warp feature on 16-bit and 32-bit documents. For details, see [Photoshop CC GPU FAQ](#).

As a prerequisite to adjusting perspective, ensure that the graphics processor is enabled in your Photoshop preferences.

1. Select **Edit > Preferences > Performance**.
2. In the **Graphics Processor Settings** area, select **Use Graphics Processor**.
3. Click **Advanced Settings**. Ensure that **Use Graphics Processor To Accelerate Computation** is selected.
4. Click **OK**.

[To the top](#)

Adjust perspective

Define planes

Before you adjust perspective, you must define the planes of the architecture in the image.

1. Open the image in Photoshop.
2. Select Edit > Perspective Warp. Review the onscreen tip and close it.
3. Draw quads along the planes of the architecture in the image. While drawing the quads, try to keep their edges parallel to the straight lines in the architecture.



Draw the edges of the quads roughly parallel to the lines in the architecture. As depicted in the illustration, you can snap two planes together. Here is a set of planes defined for a building.

Manipulate the planes

1. Switch to the Warp mode from the Layout mode.



Warp mode

2. Manipulate perspective in one of the several available ways:

- Move around the corners of the quads (pins) as appropriate. For example, you can adjust the perspective of this image, such that the two sides of the building exhibit foreshortening in equal measures. The resulting perspective would approximate a direct view of the building from a corner.



Adjusting the perspective, such that the two sides of the building are equally foreshortened

- Shift-click an individual edge of a quad to straighten it and keep it straight during further perspective manipulation. Such a straightened edge is highlighted in yellow in the Warp mode. You can manipulate the corners of the quads (pins) for finer control while adjusting perspective.



Shift-click to straighten an individual edge of a quad and keep it straight during further perspective manipulation. The rightmost selected edge in this image is highlighted in yellow.



The selected edge is straightened. Also, the straightening of the edge is preserved during further perspective manipulation.

 *Shift-click the edge again if you don't want to preserve its straightening.*

- In the Warp mode, you can click the following icons for automatic perspective adjustment:

 Automatically level near horizontal lines



Level horizontally

▮ Automatically straighten near vertical lines




Straighten vertically

▮ Automatically straighten both vertically and horizontally



Straighten horizontally and vertically

3. Once you're done adjusting the perspective, click the Commit Perspective Warp icon ()

Keyboard shortcuts

The following keyboard shortcuts make it easier to adjust perspective:

Arrow keys Slightly move a corner of a quad (pin)

H Hides the grid when you're working in the Warp mode

L Switches to the Layout mode

W Switches to the Warp mode

Enter key In the Layout mode, you can press the Enter key to quickly switch to the Warp mode. In the Warp mode, the Enter key commits the current changes to the perspective.

Shift-click (*Warp mode*) Straightens an individual edge of a quad and keeps it straight during further perspective manipulation. If you don't want to preserve the straightening of the edge, Shift-click it again.

Shift-(drag an edge) (*Warp mode*) Constrains the shape of a plane while lengthening it

[To the top](#)


FAQ

Can I edit different perspectives in the same image?

How much VRAM do I need to run the perspective warp feature?

The onscreen tips are no longer displaying. How do I bring them back?

Can I define different sets of planes for the same architecture?

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Reduzir desfoque de vibração da câmera | Photoshop CC

[Vídeo | Usar o filtro de redução de vibração da câmera](#)

[Imagens disponíveis para redução de vibração da câmera](#)

[Usar a redução automática de vibração da câmera](#)

[Usar vários traçados de desfoque para redução de vibração da câmera](#)

[Configurações avançadas do traçado de desfoque](#)

O Photoshop conta com um mecanismo inteligente para diminuir automaticamente o desfoque em imagens causado pela movimentação da câmera. Se necessário, você pode definir as configurações avançadas para aumentar a nitidez da imagem. O filtro Redução de vibração no menu Filtro > Tornar nítido pode reduzir o desfoque resultantes de vários tipos de movimento da câmera; incluindo movimento linear, movimento em parábola ou movimento rotacional e ziguezague.



Redução da vibração da câmera | Exemplo antes/depois

Imagens disponíveis para redução de vibração da câmera

[Para o início](#)

O recurso de redução de vibração da câmera funciona melhor em imagens estáticas bem iluminadas com baixo nível de ruído. Os tipos de imagens estáticas a seguir são apropriados para redução de vibração:

- Imagens de ambientes internos ou externos capturadas usando lentes com grande distância focal
- Imagens capturadas em ambientes internos, de uma cena estática, com baixa velocidade de obturação e sem flash

Além disso, a redução de vibração pode ajudar a aumentar a nitidez de textos desfocados em imagens afetadas por movimentações da câmera

Usar a redução automática de vibração da câmera

[Para o início](#)

1. Abra a imagem.
2. Selecione Filtro > Nitidez > Redução de vibração. O Photoshop analisa automaticamente a região da imagem mais adequada para redução de vibração, determina a natureza do desfoque e amplia as correções apropriadas à imagem inteira. A imagem corrigida é exibida para sua revisão na caixa de diálogo Redução de vibração.

A lupa Detalhe no painel inferior direito permite examinar a área em foco com mais precisão. Se necessário, aplique ou retire zoom em um elemento da imagem. Conforme você arrasta a ferramenta Mão sobre a lupa Detalhe para examinar uma região da imagem, solte o botão do mouse para ver uma rápida visualização das alterações da redução de vibração para essa região.

Nota: Se nenhuma correção parecer ter sido aplicada à imagem na caixa de diálogo Redução de vibração, verifique se a opção Visualizar está ativada no painel direito.

Usar vários traçados de desfoque para redução de vibração da câmera

[Para o início](#)

Um traçado de desfoque representa a forma e a dimensão do desfoque que afeta uma área selecionada da imagem. Diferentes regiões da imagem podem apresentar desfoques com formatos diferentes. A redução automática da vibração da câmera leva em consideração o traçado do desfoque somente para a região padrão da imagem que o Photoshop determinou como a mais adequada para a estimativa de desfoque. Para ajustar mais a imagem, é possível fazer com que o Photoshop compute e considere os traçados de desfoque para várias regiões.

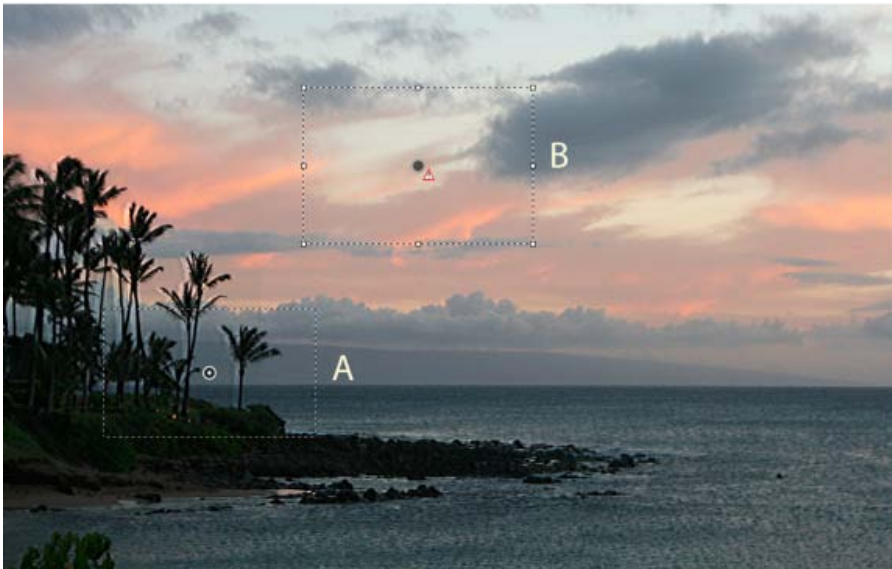
Os traçados de desfoque disponíveis estão listados no painel Avançado da caixa de diálogo Redução de vibração. É possível clicar em um traçado de desfoque para aumentar o zoom sobre ele.



Vários traçados de desfoque listados no painel Avançado

Criar e modificar traçados de desfoque

O Photoshop fornece várias maneiras de criar e modificar traçados de desfoque. Para obter os melhores resultados, crie traçados de desfoque nas regiões da imagem com contraste de borda. Por exemplo, a região marcada com um **A** na ilustração abaixo é ideal para a estimativa de desfoque, se comparada à região marcada com **B**.



Devido ao contraste da textura, A é mais adequada para a estimativa de desfoque do que B

Redimensionar/reposicionar os limites da região atual em foco

Basta redimensionar os limites da região em foco para atualizar o traçado de desfoque associado. Para alternar o foco para uma área diferente, arraste o botão central de região atualmente em foco.

O Photoshop pode sugerir uma nova região para a estimativa de desfoque

1. Clique no ícone Adicionar traçado de desfoque sugerido (📏) no painel Avançado no painel à direita. O Photoshop realça uma nova região da imagem apropriada para a estimativa de desfoque e cria o traçado de desfoque.
2. Adicione mais traçados de desfoque, se necessário.

💡 Clique no ícone da lixeira (🗑️) para excluir um ou mais traçados de desfoque selecionados.

Selecione manualmente uma nova região da imagem

1. Clique no ícone da Ferramenta de estimativa de desfoque (📏) no canto superior esquerdo da caixa de diálogo Redução de vibração.
2. Desenhe um retângulo de seleção em qualquer lugar da imagem. O Photoshop cria automaticamente um traçado de desfoque para a região selecionada.
3. Adicione mais traçados de desfoque, se necessário.

Crie um traçado de desfoque usando a ferramenta Direção do desfoque

1. Selecione a Ferramenta Direção do desfoque (📏) no painel à esquerda.
2. Desenhe uma linha reta que representa a direção do desfoque na imagem.
3. Se necessário, ajuste o Comprimento do traçado de desfoque e a Direção do traçado de desfoque.



Comprimento do traçado de desfoque e Direção do traçado de desfoque

Modifique um traçado de desfoque usando a lupa Detalhe

1. Com a lupa Detalhe, aplique o foco em uma região diferente da imagem, adequada para a redução de vibração da câmera.
2. Clique no ícone Aprimorar na localização da lupa (🔍) para mover o foco no painel esquerdo para a região realçada na lupa Detalhe. O traçado de desfoque para a região exibida anteriormente na lupa Detalhe é atualizado automaticamente.

💡 O atalho do teclado **q** permite ativar/desativar a lupa de Detalhes.



Modifique um traçado de desfoque usando a lupa Detalhe

Visualize e aplique vários traçados do desfoque

Depois de adicionar os traçados de desfoque necessários, selecione um ou mais traçados de desfoque no painel Avançado para aplicá-los à imagem.

Visualize e compare os resultados de dois traçados de desfoque

- Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac) pressionada, selecione os traçados de desfoque no painel Avançado. O Photoshop exibe o painel de visualização múltipla para os traçados de desfoque selecionados.



Resultados para dois traçados de desfoque exibidos lado a lado

Ao visualizar os resultados de dois traçados de desfoque lado a lado, você poderá ajustar rapidamente a Suavidade e a Exclusão de artefato e ver como suas alterações afetam a imagem. Consulte [Suavidade](#) e [Exclusão de artefato](#).

Duplicar um Traçado de desfoque

- Arraste um traçado de desfoque ao ícone Adicionar traçado de desfoque sugerido (+:).

O Photoshop cria uma cópia do traçado de desfoque e bloqueia a cópia duplicada.

A criação de cópias duplicadas de traçados de desfoque é útil quando você quer ajustar rapidamente a Suavidade e a Exclusão de artefato e prever como suas alterações afetarão a imagem. Consulte [Suavidade](#) e [Exclusão de artefato](#).



Trabalhar com traçados de desfoque duplicados

Reuse os traçados de desfoque

Depois de criar traçados de desfoque, é possível salvá-los, para que possam ser aplicados a imagens diferentes.

- Selecione um ou mais traçados de desfoque.
- Selecione Salvar traçado de desfoque no menu suspenso do painel Avançado. Você pode salvar os traçados de desfoque em dois formatos - KNL e PNG.

Quando você quiser reutilizar o traçado de desfoque salvo em outra imagem, use a opção Carregar no menu suspenso do painel Avançado.



Salvar e carregar traçados de desfoque

Configurações avançadas do traçado de desfoque

[Para o início](#)

As configurações avançadas do traçado de desfoque ajudam você a aprimorar ainda mais a redução de vibração da câmera.

Limites do traçado de desfoque

A configuração Limites do traçado de desfoque representa o tamanho do limite do desfoque. Você pode ajustar este valor se necessário.

Ruído de origem

O Photoshop estima automaticamente a quantidade de ruído da imagem. Se necessário, selecione um valor diferente (Automático/Baixo/Médio/Alto).

Suavização

A suavização reduz os ruídos de aplicação de nitidez de alta frequência. É possível mover o controle deslizante a um valor diferente do padrão 30%. Recomenda-se que você mantenha a suavização em níveis baixos.

Exclusão de artefato

Por vezes, durante a suavização de uma imagem, você poderá notar alguns artefatos de ruído visíveis. Siga estas etapas para suprimir esses artefatos:

- Selecione Exclusão de artefato.

Nota: Se a opção Exclusão de artefato não estiver ativada, o Photoshop cria visualizações básicas. Essas visualizações básicas são mais nítidas, mas apresentam mais artefatos de ruídos.

- Ajuste o controle deslizante de Exclusão de artefato para um valor superior. A supressão de 100% de artefato gera a imagem original,

enquanto a supressão de 0% de artefato não exclui nenhum artefato de ruído.

 *A Exclusão de artefato funciona melhor excluindo ruídos de meia-frequência.*



Exclusão de artefato



Artefatos de ruído

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajuste de nitidez e desfoque da imagem | CC, CS6

[Vídeo | Ajuste de nitidez no Photoshop CC](#)

[Recomendações de nitidez](#)

[Aplicar nitidez com Aplicação inteligente de nitidez](#)

[Aplicar nitidez com Máscara de nitidez](#)

[Aplicar nitidez seletivamente](#)

[Adicionar desfoque da lente](#)

[Desfocar áreas da imagem](#)

[Aplicar nitidez a áreas da imagem](#)

Recomendações de nitidez

[Para o início](#)

O ajuste da nitidez melhora a definição das arestas de uma imagem. Independentemente de as imagens virem de uma câmera digital ou de um scanner, a maioria delas pode ser beneficiada pelo ajuste da nitidez. O grau de ajuste necessário varia de acordo com a qualidade da câmera digital ou do scanner. Lembre-se de que o ajuste de nitidez não corrige uma imagem com pouquíssima nitidez.

Dicas para uma melhor nitidez:

- Ajuste a nitidez da imagem em uma camada separada, de forma que possa refazer o ajuste posteriormente, caso seja necessário usar outro meio de saída.
- Ao ajustar a nitidez da imagem em uma camada separada, defina o modo de mesclagem da camada como Luminescência para evitar deslocamento de cores ao longo das bordas.
- O ajuste de nitidez aumenta o contraste da imagem. Se os realces ou as sombras parecerem recortados após o ajuste de nitidez, use os controles de mesclagem de camada (se tiver ajustado em uma camada separada) para impedir o ajuste de nitidez em realces e sombras. Consulte [Especificação de intervalo de tons para mesclar camadas](#).
- Reduza o ruído da imagem antes de ajustar a nitidez, para que o ruído não seja intensificado.
- Ajuste a nitidez da imagem várias vezes, aos poucos. Ajuste a primeira vez para corrigir o desfoque causado pela captura da imagem (por digitalização ou tirando fotos com uma câmera digital). Depois de ter corrigido as cores e dimensionado a imagem, ajuste-a novamente (ou uma cópia dela) a fim de adicionar a intensidade adequada de nitidez para a mídia de saída.
- Se possível, avalie o ajuste de nitidez testando a saída na mídia final. A intensidade do ajuste de nitidez necessário varia de acordo com a mídia de saída.

Use o filtro Máscara de nitidez (USM) ou o filtro Aplicação inteligente de nitidez para melhor controle ao ajustar a nitidez de suas imagens. Embora o Photoshop também tenha as opções de filtro Nitidez, Arestas Nítidas e Nitidez Maior, esses filtros são automáticos e não oferecem controles e opções.

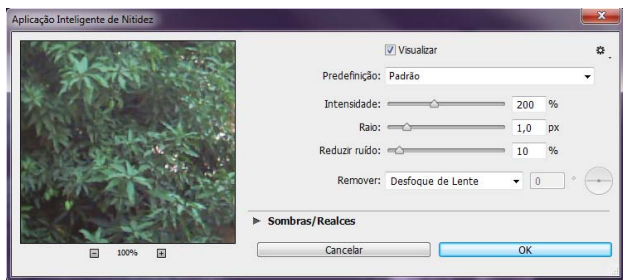
Pode-se ajustar a nitidez de toda a imagem ou de apenas uma parte usando uma seleção ou máscara. Como os filtros Máscara de nitidez e Aplicação inteligente de nitidez só podem ser aplicados a uma camada por vez, em um arquivo de várias camadas talvez seja necessário mesclá-las ou achatar o arquivo para ajustar a nitidez de todas as camadas de imagem.

Nota: O nome *Máscara de nitidez* vem de uma técnica de sala escura usada na fotografia baseada em filme tradicional. O filtro aplica nitidez às imagens e não o contrário.

Aplicar nitidez com Aplicação inteligente de nitidez

[Para o início](#)

O filtro Aplicação inteligente de nitidez tem controles que não estão disponíveis no filtro Máscara de nitidez. Pode-se definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade de nitidez que ocorre nas áreas de sombra e de realce.



(Photoshp CC) caixa de diálogo Aplicação inteligente de nitidez

1. Aplique zoom de 100% à janela do documento para ter uma visão precisa da nitidez.
2. Escolha Filtro > Tornar nítido > Aplicação inteligente de nitidez.
3. Defina os controles das guias em Tornar Nítido:

Intensidade Define a intensidade de nitidez. Um valor mais alto aumenta o contraste entre os pixels das arestas, dando a impressão de mais nitidez.

Raio Determina o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, afetados pelo ajuste de nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas e mais óbvio será o ajuste de nitidez.

Reduzir Ruído (somente Photoshop CC) Reduza o ruído indesejado sem alterar bordas importantes.

Remover Define o algoritmo de nitidez utilizado para tornar nítida a imagem.

Desfoque Gaussiano é o método utilizado pelo filtro Máscara de nitidez.

Desfoque de Lente detecta as arestas e os detalhes de uma imagem proporcionando um ajuste mais fino dos detalhes e a redução dos halos de nitidez.

Desfoque de Movimento tenta reduzir os efeitos do desfoque devido à câmera ou ao movimento do objeto. Se escolher Desfoque de Movimento, defina o controle Ângulo.

Ângulo Define a direção do movimento para a opção Desfoque de Movimento do controle Remover.

Mais Preciso (somente CS6) Processa o arquivo lentamente para obter uma remoção de desfoque mais precisa.

4. Ajuste a nitidez de áreas escuras e claras usando as guias Sombra e Realce. (Clique no botão Avançado para exibir as guias.) Se os halos de nitidez escuros ou claros ficarem muito fortes, é possível reduzi-los com esses controles, que estão disponíveis somente para imagens de 8 e 16 bits por canal:

Intensidade de Atenuação Ajusta a intensidade de nitidez nos realces ou nas sombras.

Largura de Tons Controla a faixa de tons nas sombras ou nos realces modificados. Mova o controle deslizante para a esquerda ou para a direita a fim de diminuir ou aumentar o valor de Largura de Tons. Valores menores limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras na correção de Sombra e apenas às regiões mais claras na correção de Realce.

Raio Controla o tamanho da área, em torno de cada pixel, utilizada para determinar se um pixel está nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior.

5. Clique em OK.

Aplicar nitidez com Máscara de nitidez

[Para o início](#)

O filtro Máscara de nitidez torna nítida uma imagem aumentando o contraste ao longo das arestas da imagem. Ele não detecta arestas em uma imagem. Em vez disso, ele localiza, pelo limiar especificado, os pixels que diferem em valor dos pixels adjacentes. Ele então aumenta o contraste dos pixels vizinhos na intensidade especificada. Assim, os pixels vizinhos mais claros tornam-se mais claros ainda e os escuros, mais escuros ainda.

Além disso, pode-se especificar o raio da região à qual cada pixel é comparado. Quanto maior o raio, maiores os efeitos nas arestas.




O grau de ajuste de nitidez aplicado a uma imagem é, em muitos casos, uma questão de escolha pessoal. Tenha em mente que o ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.



O ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.

Os efeitos do filtro Máscara de nitidez são mais evidentes na tela do que em uma saída de alta resolução. Se o destino final é a impressão, tente determinar quais configurações funcionam melhor para a imagem.

1. (Opcional) Se a imagem tiver várias camadas, selecione a camada que contém a imagem cuja nitidez deseja ajustar. Só se pode aplicar Máscara de nitidez a uma camada por vez, mesmo que as camadas estejam vinculadas ou agrupadas. É possível mesclar camadas antes de aplicar o filtro Máscara de nitidez.
2. Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de nitidez. Verifique se a opção Visualizar está selecionada.


 Clique na imagem da janela de visualização e mantenha o botão do mouse pressionado para ver a aparência da imagem sem o ajuste da nitidez. Arraste na janela de visualização para ver diferentes partes da imagem e clique em + ou em – para aplicar mais ou menos zoom.

Embora exista uma janela de visualização na caixa de diálogo Máscara de nitidez, convém mover essa caixa de diálogo para poder visualizar os efeitos do filtro na janela do documento.

3. Arraste o controle deslizante de Raio ou digite um valor para determinar o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, que afetam o ajuste da nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas. Além disso, quanto mais amplos os efeitos nas arestas, mais óbvio será o ajuste da nitidez.

O valor de Raio varia conforme o objeto, o tamanho da reprodução final e o método de saída. Em imagens de alta resolução, recomenda-se em geral um Raio entre 1 e 2. Um valor mais baixo só ajusta a nitidez dos pixels das arestas, enquanto um valor mais alto ajusta a nitidez de uma faixa mais ampla de pixels. Esse efeito é bem menos evidente na impressão do que na tela, pois um raio de 2 pixels representa uma área menor em uma imagem impressa de alta resolução.

4. Arraste o controle deslizante de Intensidade ou digite 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%.
5. Arraste o controle deslizante ou digite um valor para determinar em que grau os pixels cuja nitidez foi ajustada devem ser diferentes dos da área adjacente antes que sejam considerados pixels de aresta e tenham sua nitidez ajustada pelo filtro. Por exemplo, um limiar de 4 afeta todos os pixels que têm valores de tom com diferença de um valor de 4 ou mais, em uma escala de 0 a 255. Portanto, se os pixels adjacentes têm valores de tom de 128 e 129, eles não são afetados. Para evitar a introdução de ruído ou posterização (em imagens com tons avermelhados, por exemplo), use uma máscara de aresta ou 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 da Máscara de nitidez fizer com que as áreas de cores claras fiquem muito saturadas, escolha Editar > Atenuar Máscara de nitidez e escolha Luminosidade no menu Modo.

Aplicar nitidez seletivamente

[Para o início](#)

Você pode aplicar nitidez a partes da sua imagem usando uma máscara ou uma seleção para impedir a aplicação de nitidez em certas partes da sua imagem. Por exemplo, pode-se usar uma máscara de aresta com o filtro Máscara de nitidez em um retrato, para tornar nítidos os olhos, a boca, o nariz e o contorno da cabeça, mas não a textura da pele.



Uso de máscara de aresta para aplicar Máscara de nitidez apenas a traços específicos de um retrato

Ajuste da nitidez em uma seleção

1. Depois de selecionar a camada da imagem no painel Camadas, desenhe uma seleção.

2. Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de nitidez. Ajuste as opções e clique em OK.

O ajuste da nitidez é aplicado somente à seleção, deixando o restante da imagem intacta.

Ajuste da nitidez de uma imagem usando uma máscara de aresta

1. Crie uma máscara para aplicar seletivamente o ajuste da nitidez. Existem muitas maneiras de criar uma máscara de aresta. Use seu método favorito ou experimente este:
 - Abra o painel Canais e selecione o canal que exibe na janela do documento a imagem em tons de cinza com o maior contraste. Frequentemente, é o canal de verde ou o de vermelho.



Seleção de um canal com o maior contraste

- Duplique o canal selecionado.
- Com o canal duplicado selecionado, escolha Filtro > Estilizar > Indicação de Arestas.
- Escolha Imagem > Ajustes > Inverter a fim de inverter a imagem.



Filtro Indicação de Arestas aplicado e imagem invertida

- Com a imagem invertida ainda selecionada, escolha Filtro > Outros > Máximo. Defina o raio com um número baixo e clique em OK para engrossar as arestas e tornar os pixels aleatórios.
- Escolha Filtro > Ruído > Mediana. Defina o raio com um número baixo e clique em OK. Essa ação calcula a média dos pixels adjacentes.
- Escolha Imagem > Ajuste > Níveis e defina o ponto preto com um número alto para eliminar os pixels aleatórios. Se necessário, também é possível pintar com preto para retocar a máscara de aresta final.



Definição do ponto preto como um número alto, em Níveis, para eliminar os pixels aleatórios na máscara de aresta

- Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano para definir a difusão das arestas.

Nota: Os filtros Máximo, Mediana e Desfoque Gaussiano suavizam a máscara de aresta para que os efeitos do ajuste da nitidez sejam mesclados de maneira melhor na imagem final. Embora os três filtros sejam utilizados neste procedimento, experimente usar apenas um ou dois.

2. No painel Canais, clique no canal duplicado com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para transformar a máscara de aresta em uma seleção.
3. No painel Camadas, selecione a camada de imagem. Verifique se a seleção ainda está visível na imagem.
4. Escolha Selecionar > Inverter.
5. Com a seleção ativa na camada de imagem, escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de nitidez. Defina as opções desejadas e clique em OK.

Para visualizar os resultados, selecione o canal RGB no painel Canais e cancele a seleção na imagem.


 É possível criar uma ação para aplicar convenientemente todas as etapas do procedimento.

Adicionar desfoque da lente

[Para o início](#)


Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. É possível usar uma simples seleção para determinar as áreas que ficarão desfocadas ou fornecer um *mapa de profundidade* de canal alfa separado para descrever exatamente como o desfoque deve ser adicionado.

O filtro Desfoque de Lente usa um mapa de profundidade para determinar a posição dos pixels em uma imagem. Com um mapa de profundidade selecionado, você também pode usar o cursor de mira para definir o ponto de partida de um desfoque. Use canais alfa e máscaras de camada para criar mapas de profundidade; as áreas pretas em um canal alfa são tratadas como se estivessem na frente da foto, enquanto as áreas brancas são tratadas como se estivessem distantes.

 Para um efeito de desfoque gradativo (variando de nulo na parte inferior até máximo na parte superior), crie um novo canal alfa e aplique um degradê para que o canal seja branco na parte superior da imagem e preto na parte inferior. Em seguida, selecione o filtro Desfoque de Lente e escolha o canal alfa no menu pop-up Origem. Para alterar a direção do degradê, marque a caixa de seleção Inverter.

A aparência do desfoque depende da forma da íris escolhida. O número de lâminas determina a forma da íris. É possível alterar as lâminas de uma íris tornando-as curvas (mais circulares) ou girando-as. Para reduzir ou ampliar a visualização, clique no botão de menos ou de mais.

1. Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque de Lente.
2. Para Visualização, escolha Mais Rápido para gerar visualizações mais rápidas. Escolha Mais Preciso para exibir a versão final da imagem. A geração das visualizações Mais Preciso demora mais.
3. Para Mapa de Profundidade, escolha uma origem (se tiver uma) no menu pop-up Origem. Arraste o controle deslizante Distância Focal do Desfoque para definir a profundidade na qual os pixels estão em foco. Por exemplo, se a distância focal for definida como 100, os pixels em 1 e 255 ficarão completamente desfocados, enquanto os pixels próximos a 100 ficarão menos desfocados. Clique na imagem de visualização para que o controle deslizante Distância Focal do Desfoque mude para refletir o local clicado e coloque a profundidade do local clicado em foco.
4. Selecione Inverter para inverter a seleção ou o canal alfa que está sendo usado como a origem do mapa de profundidade.
5. No menu pop-up Forma, escolha uma íris. Se desejar, arraste o controle deslizante de Curvatura da Lâmina para suavizar as arestas da íris ou arraste o controle deslizante Rotação para girar. Para adicionar mais desfoque, arraste o controle deslizante de Raio.
6. Para Realce Especular, arraste o controle deslizante de Limiar para selecionar uma separação de brilho; todos os pixels mais brilhantes do que esse valor são tratados como realces especulares. Para aumentar o brilho dos realces, arraste o controle deslizante de Brilho.
7. Para adicionar ruído a uma imagem, escolha Uniforme ou Gaussiano. Para adicionar ruído sem afetar a cor, escolha Monocromático. Arraste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou diminuir o ruído.


 O desfoque remove a cor do filme e o ruído da imagem original. Para tornar a imagem mais real e sem retoques, devolva à imagem um pouco do ruído removido.

8. Clique em OK para aplicar as alterações na imagem.

Como borrar áreas da imagem

[Para o início](#)



A ferramenta Desfoque suaviza as arestas sólidas ou reduz os detalhes de uma imagem. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, mais desfocada ela se tornará.

1. Selecione a ferramenta Desfoque .
2. Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade na barra de opções.
 - Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para desfocar usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção for desmarcada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.
3. Arraste sobre a parte da imagem que será desfocada.

Aplicar nitidez a áreas da imagem

[Para o início](#)


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

1. Selecione a ferramenta Tornar Nítido . (Se a ferramenta não estiver visível, mantenha a ferramenta Desfoque  pressionada.)
2. Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade.
 - Selecione Amostragem de todas as camadas para aumentar a nitidez usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção não

estiver selecionada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.

- Selecione Proteger detalhes para realçar detalhes e minimizar artefatos em pixels. Cancele a seleção dessa opção se você desejar produzir efeitos mais exagerados de afiação.

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

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Compreensão dos ajustes de cores

[Antes de fazer de cores e tons](#)

[Corrigindo imagens](#)

[Visão geral do painel de ajustes](#)

[Comandos de ajuste de cor](#)

[Fazer ajuste de cor](#)

[Salvar configurações de ajuste](#)

[Aplicar novamente as configurações de ajuste](#)

[Corrigindo cores em CMYK e RGB](#)

[Identificação de cores fora do gamut](#)

Antes de fazer ajustes de cores e tons

[Para o início](#)

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

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

Correção de imagens

[Para o início](#)

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

1. Utilize o histograma para verificar a qualidade e a faixa de tons da imagem.
2. Certifique-se de que o painel Ajustes esteja aberto para acessar os ajustes de cores e tons. Clique em um ícone para acessar os ajustes descritos nas seguintes etapas. Aplicar correções pelo painel Ajustes cria uma camada de ajuste, o que aumenta a flexibilidade e não descarta as informações da imagem. Consulte [Visão geral do painel Ajustes](#) e [Sobre camadas de ajuste e preenchimento](#).
3. Ajuste o equilíbrio de cores para remover projeções de cores não desejadas ou para corrigir cores com muita ou pouca saturação. Consulte [Comandos de ajuste de cores](#).
4. Ajuste a faixa de tons, usando os ajustes de níveis ou curvas.

Comece a corrigir tons ajustando os valores dos pixels de realce e sombra nas extremidades da imagem, definindo uma faixa de tons geral para essa imagem. Esse processo é conhecido como *definição de realces e sombras* ou *definição de pontos brancos e pretos*.

Normalmente, a definição de realces e sombras redistribui os pixels de tons médios de maneira apropriada. Entretanto, talvez seja necessário ajustar os tons médios manualmente.

Para ajustar a tonalidade apenas nas áreas de sombra e realce, use o comando Sombra/Realce. Consulte Melhorar detalhes de realces e sombras.

5. (Opcional) Faça outros ajustes de cores.

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

6. Torne nítidas as arestas da imagem.

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

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

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

Como a nitidez aumenta o contraste dos pixels adjacentes, é possível que alguns pixels em áreas críticas não possam ser impressos na impressora ou prensa que esta sendo utilizada. Por isso, convém efetuar um ajuste nas configurações de saída depois de ajustar a nitidez. Para obter mais informações sobre o ajuste das configurações de saída, consulte [Configuração de valores de destino de sombras e realces](#).

Visão geral do painel Ajustes

[Para o início](#)






As ferramentas para fazer ajustes de cores e tons podem ser encontradas no painel Ajustes. Clicar no ícone de uma ferramenta seleciona o ajuste e cria automaticamente uma camada de ajuste. Os ajustes feitos usando os controles e opções no painel Ajustes criam camadas de ajuste não destrutivas. Consulte [Sobre camadas de ajuste e preenchimento](#).

No Photoshop CC e CS6, o painel Propriedades tem um menu Predefinições com as predefinições de ajuste. No Photoshop CS5, o painel Ajustes tem uma lista de predefinições de ajuste que aplicam correções de imagem comuns. As predefinições estão disponíveis para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, preto e branco, Misturador de Canais e Cor Seletiva. Clicar em uma predefinição a aplica na imagem usando uma camada de ajuste. É possível sempre salvar as configurações de ajuste como uma predefinição, que é adicionada à lista de predefinições.

Clicar em um ícone de ajuste ou em uma predefinição exibe as opções de configuração para o ajuste especificado.


Para assistir a um vídeo, acesse [Uma introdução às camadas de ajuste](#).

Aplicar uma correção usando o painel Ajustes

1. No painel Ajustes, clique em um ícone de ajuste ou escolha um ajuste no menu do painel. No CS5, você também pode clicar em uma predefinição de ajuste.
2. Use os controles e as opções no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Ajustes (CS5) para aplicar as configurações desejadas.
3. (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alternar a visibilidade do ajuste, clique no botão Alternar visibilidade da camada .
 - Para retornar o ajuste às configurações originais, clique no botão Redefinir .
 - Para descartar um ajuste, clique no botão Excluir esta camada de ajuste .
 - Para aumentar a largura do painel Ajustes, no Photoshop CC e no Photoshop CS6, arraste o canto inferior do painel. No Photoshop CS5, clique no botão Expandir visualização.
 - (CS5) Para adicionar outra camada de ajuste acima da atual, clique na seta . Esse procedimento retorna o painel Ajustes à exibição de ícones de ajuste e da lista de predefinições. No Photoshop CC e CS6, os ícones de ajuste ficam sempre visíveis no painel Ajustes.
 - (CS5) Para retornar para as opções de configurações de ajustes atuais dos ícones de ajuste e predefinições no painel Ajustes, clique na seta .

Aplicar uma correção somente na camada abaixo

1. No painel Ajustes, clique em um ícone de ajuste ou escolha um ajuste no menu do painel. No CS5, você também pode clicar em uma predefinição de ajuste.

2. No painel Propriedades (CC, CS6) ou Ajustes (CS5), clique no botão Recortar para camada . Clique no ícone novamente para fazer o ajuste ser aplicado em todas as camadas abaixo dele no painel Camadas.

Salve e aplique predefinições de ajustes

No Photoshop CC e CS6, o painel Propriedades tem um menu Predefinição com as predefinições de ajuste da ferramenta em que você clicou no painel Ajustes. No Photoshop CS5, o painel Ajustes tem uma lista de predefinições para os ajustes de cores e tons comuns. Além disso, você pode salvar e aplicar predefinições para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/saturação, preto e branco, Misturador de canais e Cor seletiva. Quando você salva uma predefinição, ela é adicionada à lista de predefinições.

- Para salvar as configurações de ajuste como uma predefinição, escolha a opção Salvar predefinição no menu do painel Propriedades (CC, CS6) ou do menu do painel Ajustes (CS5).
- (CC, CS6) Para aplicar uma predefinição de ajuste, escolha uma predefinição no menu Predefinição no painel Propriedades.
- (CS5) Para aplicar uma predefinição de ajuste, clique no triângulo para expandir a lista de predefinições para um ajuste específico e clique em uma predefinição. Clique com a tecla Alt pressionada (Windows) ou com a tecla Option pressionada (Mac OS) em um triângulo para expandir todas as predefinições.

Selecionar automaticamente campos de texto ou a ferramenta de ajuste-alvo

Se você altera com frequência parâmetros de ajuste usando campos de texto ou a ferramenta de ajuste-alvo, maximize a eficiência selecionando esses itens automaticamente.

- No menu do painel Propriedades (CC, CS6) ou do painel Ajustes (CS5), selecione a ferramenta Seleção automática de parâmetro ou Seleção automática de ajuste-alvo.

 Se preferir selecionar campos de texto conforme necessário, pressione Shift-Enter (Windows) ou Shift-Return (Mac OS).

Comandos de ajuste de cores

[Para o início](#)

É possível escolher um destes comandos de ajuste de cor:

Ajustar Níveis Automaticamente Corrige rapidamente o equilíbrio de cores em uma imagem. Embora esse nome sugira um ajuste automático, é possível ajustar manualmente o comportamento do comando Cor Automática. Consulte [Remoção da projeção de cores com a Cor automática](#).

Comando Níveis Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. Consulte [Ajustar cores usando os níveis](#).

Comando Curvas Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, tons médios e sombras de canais individuais. Consulte [Visão geral de curvas](#).

Comando Exposição Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é principalmente para uso em imagens HDR. Consulte [Ajustar exposição para imagens HDR](#).

Comando Vibratilidade Ajusta a saturação de cor para que o corte seja minimizado. Consulte [Ajustar saturação de cores usando a vibratilidade](#).

Comando Filtro de Fotos Faz ajustes de cores simulando os efeitos de usar um filtro Kodak Wratten ou Fuji em frente à lente de uma câmera. Consulte [Alteração do Equilíbrio de cores com o comando filtro de fotos](#).

comando Equilíbrio de Cores Altera a mistura geral de cores em uma imagem. Consulte [Aplicar ajuste de Equilíbrio de cores](#).

Comando Matiz/Saturação Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais. Consulte [Ajustar matiz e saturação](#).

Comando Corresponder Cor Corresponde a cor: entre duas fotografias, duas camadas e duas seleções na mesma imagem ou em imagens diferentes. Este comando também ajusta a luminosidade e a faixa de cores, além de neutralizar projeções de cores em uma imagem. Consulte [Correspondência de cores em imagens diferentes](#).

Comando Substituir Cor Substitui cores especificadas em uma imagem por novos valores de cor. Consulte [Substituição de cores de objetos em uma imagem](#).

Comando Cor Seletiva Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais. Consulte [Crie ajustes seletivos de cores](#).

Comando Misturador de Canais Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores. Consulte [Mistura de canais de cores](#).

Como fazer um ajuste de cor

[Para o início](#)

Todas as ferramentas de ajuste de cores do Photoshop funcionam basicamente do mesmo modo, mapeando uma faixa de valores de pixels para uma nova faixa de valores. A diferença entre as ferramentas está na intensidade de controle que elas oferecem. As ferramentas de ajuste de


cores e suas configurações de opções são acessadas no painel Ajustes. Para obter uma visão geral das ferramentas de ajuste de cor, consulte [Comandos de ajuste de cor](#).

É possível ajustar a cor em uma imagem de maneiras diferentes. O método mais flexível é usar uma camada de ajuste. Ao selecionar uma ferramenta de ajuste de cores no painel Ajustes, o Photoshop cria automaticamente uma camada de ajuste. Camadas de ajuste permitem fazer testes com ajustes de cores 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 através do qual são exibidas as camadas subjacentes da imagem.

1. Se quiser fazer ajustes em uma parte da imagem, selecione essa parte. Se nenhuma seleção for criada, o ajuste será aplicado à imagem inteira.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em um ícone de ajuste no painel Ajustes. No CS5, você também pode selecionar uma predefinição de ajuste no painel Ajustes.
 - Crie uma camada de ajuste. Consulte [Criação e confinamento de camadas de ajuste e preenchimento](#).
 - Clique duas vezes na miniatura de uma camada de ajuste existente no painel Camadas.

Nota: Também é possível escolher *Imagem > Ajustes*, e escolher um comando do submenu para aplicar ajustes diretamente à camada da imagem. Lembre-se que esse método descarta as informações da imagem.

Uma nova camada de ajuste inclui uma máscara de camada, que pode padrão está vazia (ou branca), significando que seu ajuste é aplicado em toda a imagem. (Se você tiver uma seleção ativa na imagem quando você adicionar uma camada de ajuste, a máscara da camada inicial oculta a área não selecionada em preto.) Usando a ferramenta Pincel, é possível pintar áreas na máscara em preto, onde você não deseja que os ajustes afetem a imagem. Consulte [Editar uma máscara de camada](#).

3. Para alternar a visualização da imagem com ou sem ajustes, clique no ícone Alternar visibilidade da camada  no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Ajustes (CS5).

 Para cancelar as alterações, clique no botão Redefinir .

Salvar configurações de ajuste

[Para o início](#)

É possível salvar as configurações de ajuste de cor e aplicá-las a outras imagens. Quando uma configuração é salva, ela pode ser acessada no menu Predefinição, no painel Propriedades (CC, CS6) ou na lista de predefinições do painel de Ajustes (CS5). Também é possível escolher a opção Carregar predefinição no menu da caixa de diálogo de ajuste. Se você estiver salvando as configurações de ajuste de cor com o comando Correspondência de cores, acesse [Correspondência de cores em diferentes imagens](#).

- Para salvar uma configuração no menu Predefinições (CC, CS6) ou no painel Ajustes (CS5), escolha a opção Salvar predefinição no menu do painel. Essa opção está disponível somente para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, preto e branco, Misturador de Canais e Cor Seletiva.
- Para salvar uma configuração na caixa de diálogo de ajuste de imagem Sombras/luzes ou Substituir Cor, clique em Salvar. Na caixa de diálogo de ajuste Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, Branco-e-Preto, Misturador de Canais e Cor Seletiva, escolha Salvar Predefinição no menu do painel. Digite um nome para a configuração e clique em Salvar.

Reaplicar configurações de ajuste

[Para o início](#)

Uma vez que um ajuste é salvo, ele é armazenado como uma predefinição e poderá ser reaplicado.

- (CC, CS6) Escolha uma predefinição de ajuste no menu Predefinição no painel Propriedades.
- (CS5) No painel Ajustes, expanda um conjunto de predefinições de ajuste e selecione-a na lista do menu.
- Na caixa de diálogo de ajuste, clique em Carregar. Localize e carregue o arquivo de ajuste salvo. Nas caixas de diálogo Curvas, preto e branco, Matiz/Saturação, Cor Seletiva, Níveis ou Misturador de Canais, as predefinições salvas aparecem no menu Predefinições. Escolha Carregar Predefinição a partir da opção Predefinição para carregar uma predefinição não exibida no menu pop-up Predefinição a partir de um local diferente.

Para remover predefinições padrão, navegue para as seguintes pastas, mova as predefinições para fora das pastas e reinicie o Photoshop.

- Windows: [unidade de inicialização]/Arquivos de programas/Adobe/Adobe Photoshop [número da versão]/Predefinições/[tipo de ajuste]/[nome da predefinição]
- Mac OS: [unidade de inicialização]/Aplicativos/Adobe Photoshop [número da versão]/Predefinições/[tipo de ajuste]/[nome da predefinição]

Correção de cores em CMYK e RGB

[Para o início](#)


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

faça ajustes de cores no modo RGB.

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

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

É possível uma prova eletrônica das cores para ver como uma visualização na tela de como ficarão as cores do documento quando reproduzidas em um determinado dispositivo de saída. Consulte [sobre cores de prova](#).


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

Identificação de cores fora do gamut

[Para o início](#)

Um *gamut* é uma faixa de cores que pode ser exibida ou impressa por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar *fora do gamut* e, portanto, não pode ser impressa, para uma configuração CMYK.

No modo RGB, é possível identificar se uma cor está fora do gamut das seguintes maneiras:

- No painel Informações, um ponto de exclamação aparece ao lado dos valores CMYK sempre que o ponteiro está posicionado sobre uma cor fora do gamut.
- Tanto no painel Seletor de Cores quanto no painel Cores, aparece um triângulo de alerta . Quando você seleciona uma cor fora do gamut, o equivalente CMYK mais próximo é exibido. Para selecionar esse equivalente CMYK, clique no triângulo ou na correção de cor.

O Photoshop traz todas as cores automaticamente para o gamut quando uma imagem RGB é convertida em CMYK. Observe que alguns detalhes na imagem ser perdidos, dependendo de suas opções de conversão. Você pode identificar as cores fora do gamut de uma imagem ou corrigi-las manualmente antes da conversão em CMYK. Use o comando Aviso de Gamut para realçar as cores fora do gamut.

Localização de cores fora do gamut

1. Escolha Visualizar > Configuração de Prova e selecione o perfil de prova no qual deseja basear o aviso de gamut.
2. Escolha Visualizar > Aviso de Gamut.

Todos os pixels fora do gamut do espaço do perfil de prova atual são realçados em cinza.

Alteração da cor do aviso de gamut

1. Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Editar > Preferências > Transparência e Gamut.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Transparência e Gamut.
2. Em Aviso de Gamut, clique na caixa de cores para exibir o Seletor de Cores. Em seguida, escolha uma nova cor de alerta e clique em OK. Para obter os melhores resultados, utilize uma cor ainda não presente na imagem.
3. Digite um valor na caixa Opacidade e depois clique em OK.

Utilize essa opção para revelar uma determinada parte da imagem subjacente utilizando a cor do aviso. Os valores podem variar de 1% a 100%.



Imagem original e visualização das cores fora do gamut com azul selecionado para cor do aviso de gamut

Ajuste de níveis

Visão geral de níveis

Palavra do especialista: comando **Níveis**

[Ajustar o intervalo de tons usando Níveis](#)

[Ajuste de cores usando Níveis](#)

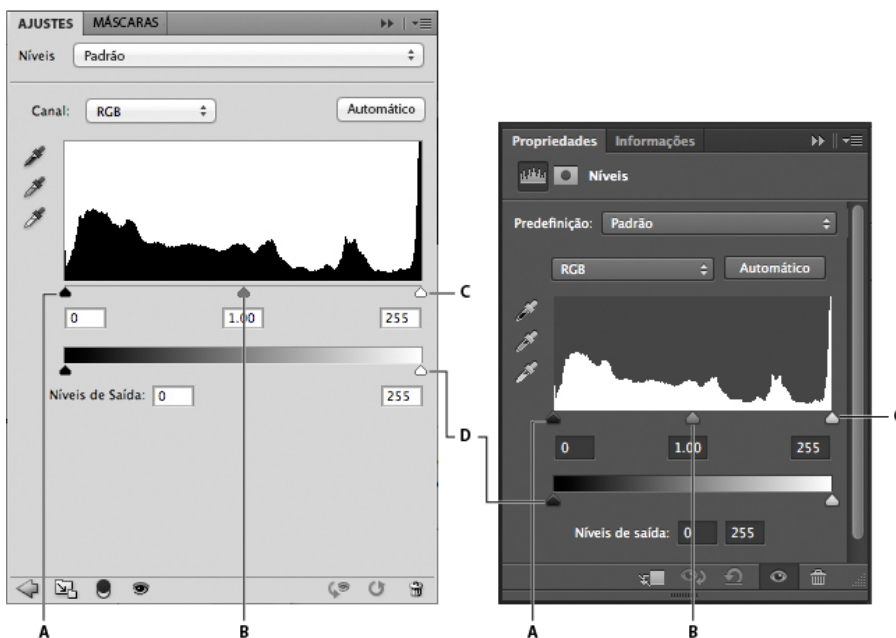
[Adicionar contraste a uma foto com Níveis](#)

Visão geral de Níveis

[Para o início](#)

É possível usar o ajuste de níveis para corrigir a faixa 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. Para obter mais informações sobre como ler o histograma, consulte [Sobre histogramas](#).

É possível salvar as configurações dos Níveis em uma predefinição e, em seguida, aplicá-las em outras imagens. Consulte [Salvar configurações de ajuste](#) e [Reaplicar configurações de ajuste](#).



Ajustar níveis

A. Sombras **B.** Tons médios **C.** Realces **D.** Controles deslizantes de Nível de saída

Vídeos de tutoriais

Para obter mais tutoriais sobre o comando Níveis, consulte:

[Corrigindo uma projeção de cores com níveis](#) (2:05).

[Ajustando níveis por canal](#) (3:59). Este tutorial também demonstra como usar uma máscara de camada de ajuste para isolar o ajuste.

Ajustar o intervalo de tons usando Níveis

[Para o início](#)


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

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

O controle deslizante central de Entrada ajusta o gama da imagem. Ele move o tom médio (nível 128) e altera os valores de intensidade da faixa

intermediária de tons cinzas sem modificar drasticamente os realces e as sombras.

1. Siga um destes procedimentos:

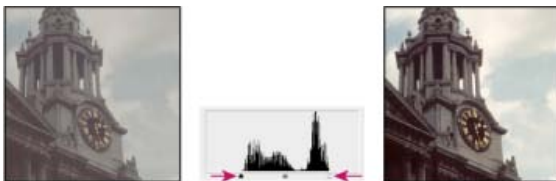
- Clique no ícone Níveis  no painel Ajustes, ou escolha Níveis no menu do painel.
- (CS5) Clique em uma predefinição de Níveis no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Níveis. Clique em OK na caixa de diálogo Nova camada.

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

2. (Opcional) Para ajustar os tons de um canal de cor específico, escolha uma opção no menu Canal.
3. (Opcional) Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais no painel Canais antes de escolher o comando Imagem > Ajustes > Níveis. (Esse método não funciona em uma camada de ajuste de Níveis.) O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Editar canais de spot e canais alfa individualmente.
4. Para ajustar as sombras e os realces manualmente, arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Entrada até a extremidade do primeiro grupo de pixels em uma das extremidades do histograma.

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

Nota: também é possível inserir valores diretamente na primeira e terceira caixas de texto de Níveis de Entrada.



Ajuste de pontos pretos e brancos com os controles deslizantes de Níveis de Entrada.

5. (Opcional) Para identificar as áreas na imagem que estão sendo cortadas (completamente preto ou completamente branco), faça um destes procedimentos:
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes de pontos pretos e brancos.
 - Escolha Mostrar Corte para Pontos preto e branco no menu do painel.
6. Para ajustar tons médios, use o controle deslizante central de Entrada para fazer um ajuste de gama.



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

Nota: Também é possível digitar um valor de ajuste de gama diretamente na caixa central de Níveis de Entrada.

É possível visualizar o histograma ajustado no painel Histograma.

Ajuste de cores usando Níveis


[Para o início](#)

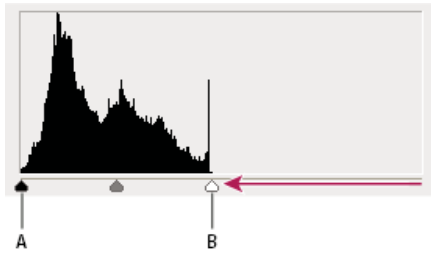
1. No painel Ajustes, clique no ícone Níveis , ou escolha Níveis no menu do painel.
2. No painel Propriedades (CC, CS6) ou Ajustes (CS5), faça um dos seguintes para neutralizar uma projeção de cores:
- Clique na ferramenta conta-gotas para estabelecer o ponto cinza . Em seguida, clique em uma parte da imagem seja cinza neutro.
 - Clique em Automático para aplicar os ajustes de níveis automáticos padrão. Para experimentar com outras opções de ajuste automático, escolha Opções automáticas no menu do painel Propriedades (CC, CS6) ou no menu do painel Ajustes (CS5); em seguida, altere os Algoritmos na caixa de diálogo Opções de correções de cores automáticas.

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

[Para o início](#)

Adicionar contraste a uma foto com Níveis


Se a imagem precisar de contraste geral porque ela não usa a faixa completa de tons, clique no ícone Níveis  no painel Ajustes. Em seguida, arraste os controles deslizantes de entrada de Sombra e de Realce para dentro, até que eles toquem nas extremidades do histograma.



A camada da imagem não se estende até as extremidades do gráfico, o que indica que a imagem não está usando a faixa completa de tons.
A. Controle deslizante de entrada de sombra **B.** Controle deslizante de entrada de realce

Para obter mais informações

- [Ajustar o tom e a cor da imagem no CS6](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Targeting images for press

Setting highlight and shadow target values

Using Levels to preserve highlight and shadow details for printing

Set target values using the eyedroppers

[To the top](#)

Setting highlight and shadow target values

Assigning (targeting) highlight and shadow values of an image is necessary because most output devices (usually printing presses) cannot print detail in the blackest shadow values (near level 0) or the whitest highlight values (near level 255). Specifying the minimum shadow level and maximum highlight level helps to bring the important shadow and highlight details within the gamut of the output device.

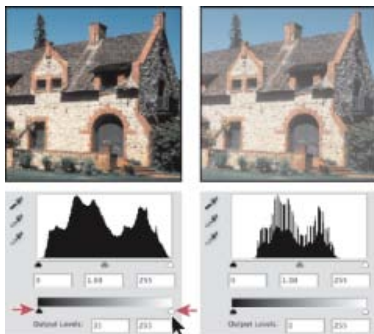
If you are printing an image on a desktop printer and your system is color-managed, don't set target values. The Photoshop color management system automatically makes adjustments to the image you see on the screen so that it prints properly on your profiled desktop printer.

[To the top](#)

Using Levels to preserve highlight and shadow details for printing

The Output Levels sliders let you set the shadow and highlight levels to compress the image into a range less than 0 to 255. Use this adjustment to preserve the shadow and highlight details when an image is being printed on a press whose characteristics you know. For example, suppose there are important image details in the highlights with a value of 245, and the printing press that you're using won't hold a dot smaller than 5%. You can pull the highlight slider to level 242 (which is a 5% dot on the press) to shift the highlight detail from 245 to 242. Now, the highlight detail can safely print on that press.




Generally, it is not a good idea to use the Output Levels sliders to target images with specular highlights. Your specular highlight will look gray rather than blow out to pure white. Use the highlight eyedropper for images with specular highlights.





Targeting shadows and highlights with Output Levels sliders

[To the top](#)

Set target values using the eyedroppers


1. Select the Eyedropper tool  in the toolbox. You can choose 3 by 3 Average from the Sample Size menu in the Eyedropper tool options. This ensures a representative sample of an area rather than the value of a single screen pixel.
2. Click the Levels  or Curves icon  in the Adjustments panel.


When you select Levels or Curves, the Eyedropper tool  is active outside the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5). You still have access to the scroll controls, the Hand tool, and the Zoom tool  through keyboard shortcuts.


3. Do one of the following to identify areas of highlights and shadows that you want to preserve in the image:

- Move the pointer around the image, and look at the Info panel to find the lightest and darkest areas that you want preserved (not clipped to pure black or white). (See View color values in an image.)
- Drag the pointer in the image, and look at Curves in the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5) to find the lightest and darkest points you want to preserve. This method does not work if the Curves adjustment is set to the CMYK composite channel.


When identifying the lightest highlight details that you want targeted to a printable (lower) value, don't include specular highlights. Specular highlights such as the highlight glint in jewelry or a spot of glare are meant to be the brightest points in an image. It's desirable to clip specular highlight pixels (pure white, no detail) so that no ink is printed on the paper.

 You can also use the Threshold command to identify representative highlights and shadows before accessing Levels or Curves. (See Create a two-valued black and white image.)

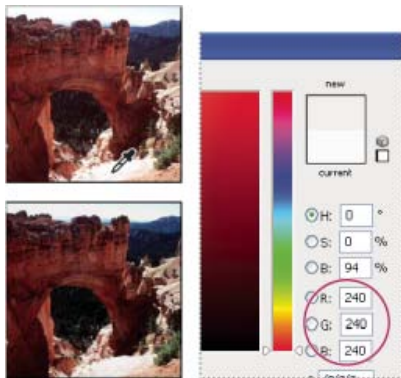
4. To assign highlight values to the lightest area of the image, double-click the Set White Point Eyedropper tool  in the Levels or Curves adjustment to display the Color Picker. Enter the values you want to assign to the lightest area in the image, and click OK. Then click the highlight you identified in step 3.

 If you accidentally click the wrong highlight, click the Reset button in the Adjustments panel.


Depending on the output device, you can achieve a good highlight in an average-key image using CMYK values of 5, 3, 3, and 0, respectively, when you are printing on white paper. An approximate RGB equivalent is 244, 244, 244, and an approximate grayscale equivalent is a 4% dot. You can approximate these target values quickly by entering 96 in the Brightness (B) box under the HSB area of the Color Picker.

 With a low-key image, you may want to set the highlight to a lower value to avoid too much contrast. Experiment with Brightness values from 96 through 80.

The pixel values are adjusted throughout the image proportionately to the new highlight values. Any pixels lighter than the area you clicked are clipped (adjusted to level 255, pure white). The Info panel shows the values both before and after the color adjustment.




Setting the target value for the Set White Point Eyedropper tool and then clicking a highlight to assign it the target value


5. To assign shadow values to the darkest area of the image that you want preserved, double-click the Set Black Point Eyedropper tool  in the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5) to display the Color Picker. Enter the values you want to assign to the darkest area in the image, and click OK. Then click the shadow you identified in step 3.

When you're printing on white paper, you can usually achieve a good shadow in an average-key image using CMYK values of 65, 53, 51, and 95. An approximate RGB equivalent is 10, 10, 10, and an approximate grayscale equivalent is a 96% dot. You can approximate these

values quickly by entering 4 in the Brightness (B) box under the HSB area of the Color Picker.

 *With a high-key image, you may want to set the shadow to a higher value to maintain detail in the highlights. Experiment with Brightness values from 4 through 20.*

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Viewing histograms and pixel values

About histograms

[Histogram panel overview](#)

[View the histogram for a multilayered document](#)

[Preview histogram adjustments](#)

[Refresh the histogram display](#)

[View color values in an image](#)

[View color information while adjusting color](#)

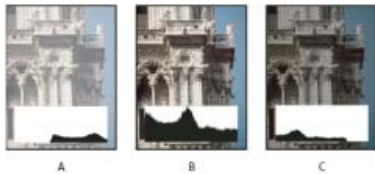
[Adjusting color samplers](#)

[To the top](#)

About histograms

A *histogram* illustrates how pixels in an image are distributed by graphing the number of pixels at each color intensity level. The histogram shows detail in the shadows (shown in the left part of the histogram), midtones (shown in the middle), and highlights (shown in the right part) A histogram can help you determine whether an image has enough detail to make a good correction.


The histogram also gives a quick picture of the tonal range of the image, or the image *key type*. A low-key image has detail concentrated in the shadows. A high-key image has detail concentrated in the highlights. And, an average-key image has detail concentrated in the midtones. An image with full tonal range has some pixels in all areas. Identifying the tonal range helps determine appropriate tonal corrections.



How to read a histogram

A. Overexposed photo **B.** Properly exposed photo with full tonality **C.** Underexposed photo

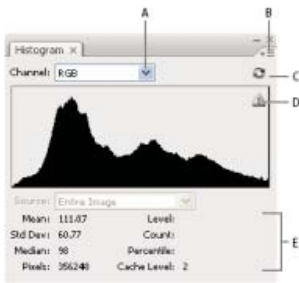
The Histogram panel offers many options for viewing tonal and color information about an image. By default, the histogram displays the tonal range of the entire image. To display histogram data for a portion of the image, first select that portion.

 You can view an image histogram as an overlay in the Curves dialog box by selecting the histogram option under Curve Display Options, and in the Curves Properties panel (CC, CS6) or the Curves Adjustment panel (CS5), or by choosing Curve Display Options from the panel menu, then Histogram.

[To the top](#)

Histogram panel overview

- Choose Window > Histogram or click the Histogram tab to open the Histogram panel. By default, the Histogram panel opens in Compact View with no controls or statistics, but you can adjust the view.



Histogram panel (Expanded view)

A. Channel menu B. panel menu C. Uncached Refresh button D. Cached Data Warning icon E. Statistics

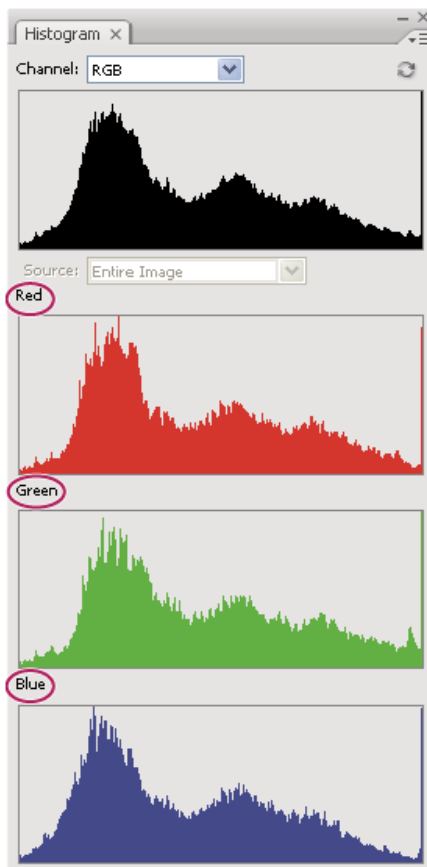
Adjust the view of the Histogram panel

- Choose a view from the Histogram panel menu.

Expanded View Displays the histogram with statistics. It also displays: controls for choosing the channel represented by the histogram, viewing options in the Histogram panel, refreshing the histogram to display uncached data, and choosing a specific layer in a multilayered document.

Compact View Displays a histogram with no controls or statistics. The histogram represents the entire image.

All Channels View Displays individual histograms of the channels in addition to all the options of the Expanded View. The individual histograms do not include alpha channels, spot channels, or masks.



Histogram panel with all channels displayed in color and statistics hidden

View a specific channel in the histogram

If you chose the Expanded View or All Channels View of the Histogram panel, you can choose a setting from the Channel menu. Photoshop remembers the channel setting if you switch from either Expanded View or All Channels View back to Compact View.

- Choose an individual channel to display a histogram of the channel, including color channels, alpha channels, and spot channels.
- Depending on the color mode of the image, choose RGB, CMYK, or Composite to view a composite histogram of all the channels.
- If the image is RGB or CMYK, choose Luminosity to display a histogram representing the luminance or intensity values of the composite channel.
- If the image is RGB or CMYK, choose Colors to display a composite histogram of the individual color channels in color. This option is the default view for RGB and CMYK images when you first choose Expanded View or All Channels View.

In the All Channels View, choosing from the Channels menu affects only the topmost histogram in the panel.

View channel histograms in color

- From the Histogram panel, do one of the following:
 - In the All Channels View, choose Show Channels In Color from the panel menu.
 - In Expanded View or All Channels View, choose an individual channel from the Channel menu and choose Show Channels In Color from the panel menu. If you switch to Compact View, the channel continues to be shown in color.
 - In Expanded View or All Channels View, choose Colors from the Channel menu to show a composite histogram of the channels in color. If you switch to Compact View, the composite histogram continues to be shown in color.

View histogram statistics

By default, the Histogram panel displays statistics in the Expanded View and All Channels View.

1. Choose Show Statistics from the Histogram panel menu.
2. Do one of the following:
 - To view information about a specific pixel value, place the pointer in the histogram.
 - To view information about a range of values, drag in the histogram to highlight the range.

The panel displays the following statistical information below the histogram:

Mean Represents the average intensity value.

Std Dev (Standard deviation) Represents how widely intensity values vary.

Median Shows the middle value in the range of intensity values.

pixels:histogram display ofPixels Represents the total number of pixels used to calculate the histogram.

Level Displays the intensity level of the area underneath the pointer.

Count Shows the total number of pixels corresponding to the intensity level underneath the pointer.

Percentile Displays the cumulative number of pixels at or below the level underneath the pointer. This value is expressed as a percentage of all the pixels in the image, from 0% at the far left to 100% at the far right.

Cache Level Shows the current image cache used to create the histogram. When the cache level is higher than 1, the histogram is displayed faster. In this case, the histogram is derived from a representative sampling of pixels in the image (based on the magnification). The original image is cache level 1. At each level above level 1, four adjacent pixels are averaged to arrive at a single pixel value. So, each level is half the dimensions (has 1/4 the number of pixels) of the lower level. When Photoshop makes a quick approximation, it can use one of the upper levels. Click the Uncached Refresh button to redraw the histogram using the actual image layer.

[To the top](#)

View the histogram for a multilayered document

1. Choose Expanded View from the Histogram panel menu.
2. Choose a setting from the Source menu. (The Source menu is not available for single-layered documents.)

Entire Image Displays a histogram of the entire image, including all layers.

Selected Layer Displays a histogram of the layer that's selected in the Layers panel.

Adjustment Composite Displays a histogram of an adjustment layer selected in the Layers panel, including all the layers below the adjustment layer.

[To the top](#)

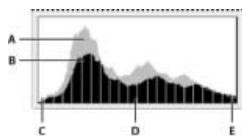
Preview histogram adjustments

You can preview the effect on the histogram of any color and tonal adjustments.

- Select the Preview option in the dialog boxes of any color or tonal adjustment command.

When Preview is selected, the Histogram panel shows how the adjustment affects the histogram.

Note: When making adjustments using the Adjustments panel, changes are automatically reflected in the Histogram panel.




Preview of histogram adjustment in the Histogram panel



A. Original histogram B. Adjusted histogram C. Shadows D. Midtones E. Highlights

[To the top](#)

Refresh the histogram display

When a histogram is read from a cache instead of the current state of the document, the Cached Data Warning icon  appears in the Histogram panel. Histograms based on the image cache are displayed faster and are based on a representative sampling of pixels in the image. You can set the maximum *cache level* (from 2 to 8) in the Performance preference.

Note: A higher cache level setting will increase the redraw speed for large, multi-layer files, but requires additional usage of system RAM. If RAM is limited or you work mainly with smaller images, use lower cache level settings

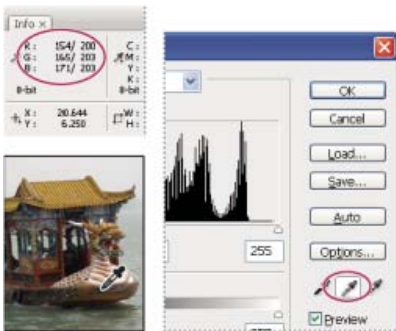
- To refresh the histogram so that it displays all of the pixels of the original image in its current state, do one of the following:
 - Double-click anywhere in the histogram.
 - Click the Cached Data Warning icon .
 - Click the Uncached Refresh button .
 - Choose Uncached Refresh from the Histogram panel menu.

For information about cache level, see [Histogram panel overview](#).



[To the top](#)

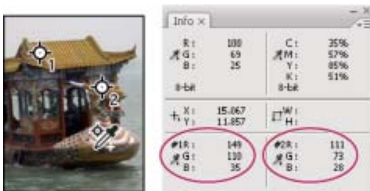
View color values in an image

You can use the Info panel to see the color value of pixels as you make color corrections. When you work with the Properties panel (CC, CS6) or the Adjustments panel (CS5), the Info panel displays two sets of color values for the pixels under the pointer. The value in the left column is the original color value. The value in the right column is the color value after the adjustment is made.





Using Levels and Info panel to neutralize the tone of an image


You can view the color of a single location using the Eyedropper tool . You can also use up to four Color Samplers  to display color information for one or more locations in the image. These samplers are saved in the image, so you can refer to them repeatedly as you work, even if you close and reopen the image.



Color samplers and Info panel

1. Choose Window > Info to open the Info panel.
2. Select (then Shift-click) the Eyedropper tool  or Color Sampler tool , and if necessary, choose a sample size in the options bar. Point Sample reads the value of a single pixel, other options read the average of a pixel area.





3. If you selected the Color Sampler tool , place up to four color samplers on the image. Click where you want to place a sampler.

[To the top](#)

View color information while adjusting color

You can view color information for specific pixels in the image while adjusting color in the Properties panel (CC, CS6) or the Adjustments panel (CS5).

1. Add an adjustment using the Adjustments panel.
2. Make adjustments in the Properties panel (CC, CS6) or the Adjustments panel (CS5). As you make adjustments, view the before and after color values in the Info panel. Move the pointer over the image to view color values at the pointer location.

Note: If you are using a command from the Image > Adjustments menu, the Eyedropper tool  is activated (and other tools temporarily disabled) when you move the pointer over the image. You still have access to the scroll controls and to the Hand and Zoom  tools using keyboard shortcuts.


3. If you've placed color samplers on the image, the color values under the color samplers appear in the lower half of the Info panel. To add new color samplers, select the Color Sampler tool and click in the image, or select the Eyedropper tool and Shift-click in the image.

[To the top](#)

Adjusting color samplers

Once you've added a color sampler, you can move or delete it, hide it, or change the color sampler information displayed in the Info panel.


Move or delete a color sampler

1. Select the Color Sampler tool .
2. Do one of the following:
 - To move a color sampler, drag the sampler to the new location.
 - To delete a color sampler, drag the sampler out of the document window. Alternatively, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) until the pointer becomes a scissors and click the sampler.
 - To delete all color samplers, click Clear in the options bar.
 - To delete a color sampler while an adjustment dialog box is open, hold down Alt+Shift (Windows) or Option+Shift (Mac OS), and click the sampler.


Hide or show color samplers in an image

- Choose View > Extras. A check mark indicates that color samplers are visible.

Change the display of color sampler information in the Info panel

- To display or hide color sampler information in the Info panel, choose Color Samplers from the panel menu. A check mark indicates that the color sampler information is visible.
- To change the color space in which a color sampler displays values, move the pointer onto the color sampler icon  in the Info panel. Then, hold down the mouse button, and choose another color space from the menu.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Matching, replacing, and mixing colors


[Matching colors](#)
[Replacing colors](#)
[Mixing colors selectively](#)

[To the top](#)

Matching colors

Match the color in different images

The Match Color command matches colors between multiple images, between multiple layers, or between multiple selections. It also lets you adjust the colors in an image by changing the luminance, changing the color range, and neutralizing a color cast. The Match Color command works only in RGB mode.

 *When you use the Match Color command, the pointer becomes the Eyedropper tool. Use the Eyedropper tool while adjusting the image to view the color pixel values in the Info panel. This panel gives you feedback about changes in color values as you use the Match Color command. See [View color values in an image](#).*

The Match Color command matches the colors in one image (the source image) with colors in another image (the target image). Match Color is useful when you're trying to make the colors in different photos consistent, or when certain colors (such as skin tones) in one image must match the colors in another image.

In addition to matching the color between two images, the Match Color command can match the color between different layers in the same image.

Match the color between two images

1. (Optional) Make a selection in the source and target images.

If you don't make a selection, then the Match Color command matches the overall image statistics between images.

2. Make the image that you want to change active, and then choose Image > Adjustments > Match Color.

If you're applying the Match Color command to a specific layer in the target image, make sure that layer is active when you choose the Match Color command.

3. From the Source menu in the Image Statistics area of the Match Color dialog box, choose the source image whose colors you'll be matching in the target image. Choose None when you don't want to reference a different image to calculate the color adjustment. With None chosen, the target image and the source image are the same.

If necessary, use the Layer menu to choose the layer from the source image whose colors you want to match. You can also choose Merged from the Layer menu to match the colors from all the layers in the source image.

4. If you made a selection in the image, do one or more of the following:

- In the Destination Image area, select Ignore Selection When Applying Adjustment if you're applying the adjustment to the entire target image. This option ignores the selection in the target image and applies the adjustment to the entire target image.

- In the Image Statistics area, select Use Selection In Source To Calculate Colors if you made a selection in the source image and want to use the colors in the selection to compute the adjustment. Deselect this option to ignore the selection in the source image, and use the colors from the entire source image to compute the adjustment.
 - In the Image Statistics area, select Use Selection In Target To Calculate Adjustment if you made a selection in the target image and want to use the colors in the selection to calculate the adjustment. Deselect this option to ignore the selection in the target image and compute the adjustment by using the colors of the entire target image.
5. To automatically remove a color cast in the target image, select the Neutralize option. Make sure that the Preview option is selected so that your image is updated as you make adjustments.
 6. To increase or decrease the brightness in the target image, move the Luminance slider. Alternatively, enter a value in the Luminance box. The maximum value is 200, the minimum is 1, and the default is 100.
 7. To adjust the color saturation in the target image, adjust the Color Intensity slider. Alternatively, enter a value in the Color Intensity box. The maximum value is 200, the minimum is 1 (which produces a grayscale image), and the default is 100.
 8. To control the amount of adjustment applied to the image, move the Fade slider. Moving the slider to the right reduces the adjustment.
 9. Click OK.

Match the color of two layers in the same image

1. (Optional) Make a selection in the layer you want to match. Use this method when matching a color region (for example, facial skin tones) in one layer with a region in another.

If you don't make a selection, then the Match Color matches the colors of the entire source layer.

2. Make sure that the layer you want to target (apply the color adjustment to) is active, and then choose Image > Adjustments > Match Color.
3. From the Source menu in the Image Statistics area of the Match Color dialog box, make sure that the image in the Source menu is the same as the target image.
4. Use the Layer menu to choose the layer whose colors you want to match. You can also choose Merged from the Layer menu to match the colors from all the layers.
5. If you made a selection in the image, do one or more of the following:
 - In the Destination Image area, select Ignore Selection When Applying Adjustment if you're applying the adjustment to the entire target layer. This option ignores the selection in the target layer and applies the adjustment to the entire target layer.
 - In the Image Statistics area, select Use Selection In Source To Calculate Colors if you made a selection in the source image and want to use the color in the selection to compute the adjustment. Deselect this option to ignore the selection in the source layer and use the colors in the entire source layer to compute the adjustment.
 - In the Image Statistics area, select Use Selection In Target To Calculate Adjustment if you want to use only the colors in the selected area of the target layer to compute the adjustment. Deselect this option to ignore the selection and use the colors of the entire target layer to compute the adjustment.
6. To automatically remove a color cast in the target layer, Select the Neutralize option. Make sure that the Preview option is selected so that your image is updated as you make adjustments.
7. To increase or decrease the brightness in the target layer, move the Luminance slider. Alternatively, enter a value in the Luminance box. The maximum value is 200, the minimum is 1, and the default is 100.

8. To adjust the range of color pixel values in the target layer, adjust the Color Intensity slider. Alternatively, enter a value in the Color Intensity box. The maximum value is 200, the minimum is 1 (which produces a grayscale image), and the default is 100.
9. To control the amount of adjustment applied to the image, adjust the Fade slider. Moving the slider to the right reduces the amount of adjustment.
10. Click OK.

Save and apply settings in the Match Color command

- In the Image Statistics area of the Match Color dialog box, click the Save Statistics button. Name and save the settings.
- In the Image Statistics area of the Match Color dialog box, click the Load Statistics button. Locate and load the saved settings file.

[To the top](#)

Replacing colors

Replace the color of objects in an image

Photoshop provides several techniques that let you replace the colors of objects. For great flexibility and results, apply a Hue/Saturation adjustment to selected objects. For less flexibility but a convenient grouping of options, use the Replace Color dialog box. For speed but less precision, try the Color Replacement tool.

Video tutorial: Comparing color replacement techniques



See two approaches for convincing color changes.... [Read More](#)

<http://goo.gl/L8G5A>



by **Dave Cross**

<http://davecrossworkshops...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Video tutorial: Precisely select and replace colors



Target and tweak a specific color range.... [Read More](#)

<http://goo.gl/SNxFl>




by **Deke McClelland**

<http://www.deke.com/>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)


Apply a Hue/Saturation adjustment to selected objects

In most cases, this flexible technique best replaces colors. Because masks and adjustment layers are non-destructive, you can later fine-tune the results with complete freedom. A unique Colorize option makes absolute, rather than relative, color changes (avoiding tinting from original colors).

1. Select the object you want to change. The Quick Selection tool  often produces good results. For additional techniques, see Select a color range and Refine selection edges.
2. In the Adjustments panel, click the Hue/Saturation icon.

The selection becomes a mask on the adjustment layer.

3. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), change Hue and Saturation settings to replace the object's color. If original color tints the new color, select Colorize, and readjust settings. (See Adjust hue and saturation.)

 *Leave the Lightness setting at zero to maintain contrast. To maintain both contrast and saturation, select the Hue blending mode for the adjustment layer.*

4. If necessary, enlarge or reduce the affected area by painting on the mask with white or black. (See Edit a layer mask.)

For more information, see Adjustments panel overview.

Use the Replace Color dialog box

The Replace Color dialog box combines tools for selecting a color range with HSL sliders for replacing that color. You can also choose the replacement color in the Color Picker.

Replace Color lacks the Colorize option from the Hue/Saturation adjustment, which may be needed for a complete color change. You may also find the adjustment layer technique easier for changing specific objects. However, the Replace Color command is good for global color changes—especially changing out-of-gamut colors for printing.

Book excerpt: Using the Replace Color command



Learn with examples from the Photoshop Visual QuickStart Guide.... [Read More](#)

<http://goo.gl/SY4Sc>



by [Elaine Weinmann](#) and [Peter Lourekas](#)


<http://www.peachpit.com/au...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Choose Image > Adjustments > Replace Color.
2. (Optional) If you are selecting similar, contiguous colors in the image, select Localized Color Clusters to build a more accurate mask.
3. Select a preview option:



Selection Displays the mask in the preview box. Masked areas are black, and unmasked areas are white. Partially masked areas (areas covered with a semitransparent mask) appear as varying levels of gray according to their opacity.

Image Displays the image in the preview box. This option is useful when you are working with a magnified image or have limited screen space.

4. To select the colors that you want to replace, use the Eyedropper tool  to click in the image or in the preview box to select the areas

exposed by the mask.

5. To refine the selection, do any of the following:

- Shift-click or use the Add To Sample Eyedropper tool  to add areas.
- Alt-click (Windows), Option-click (Mac OS), or use the Subtract From Sample Eyedropper tool  to remove areas.
- Click the Selection Color swatch to open the Color Picker. Use the Color Picker to target the color you want replaced. As you select a color in the Color Picker, the mask in the preview box is updated.


6. Drag the Fuzziness slider or enter a Fuzziness value to control the degree to which related colors are included in the selection.

7. Specify a Replacement color by doing either of the following:

- Drag the Hue, Saturation, and Lightness sliders (or enter values in the text boxes).
- Double-click the Result swatch and use the Color Picker to select the replacement color.

Note: You cannot replace pure gray, black, or white with a color. However, you can change the Lightness setting. (The Hue and Saturation settings are relative to existing color, so they have no effect.)

8. (Optional) Click Save to store settings you will later load for other images.

 For a video on dodging and burning with the Replace Color command, see www.adobe.com/go/lrvid4119_ps. (Discussion of Replace Color begins at the 5:30 mark.)

Use the Color Replacement tool

The Color Replacement tool paints over a targeted color with a replacement color. While this tool is good for quick edits, it often proves unsatisfactory, particularly with dark colors and black. If you don't get good results after experimenting with tool options, see [Apply a Hue/Saturation adjustment to selected objects](#).

The Color Replacement tool doesn't work in Bitmap, Indexed, or Multichannel color mode.

Book excerpt: Using the Color Replacement tool



Walk through the process step by step....

[Read More](#)

<http://goo.gl/QfW5x>




by Elaine Weinmann and

Peter Lourekas

<http://www.peachpit.com/au...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Select the Color Replacement tool . (If the tool isn't visible, access it by holding down the Brush tool.)

2. In the options bar, choose a brush tip. Generally, you should keep the blending mode set to Color.

3. For the Sampling option, choose one of the following:

Continuous Samples colors continuously as you drag.

Once Replaces the targeted color only in areas containing the color that you first click

Background Swatch Replaces only areas containing the current background color.

4. From the Limits menu, select one of the following:

Discontiguous Replaces the sampled color wherever it occurs under the pointer.

Contiguous Replaces colors that are contiguous with the color immediately under the pointer

Find Edges Replaces connected areas containing the sampled color while better preserving the sharpness of shape edges.


5. For Tolerance, choose a low percentage to replace colors very similar to the pixel you click, or raise the percentage to replace a broader range of colors.

6. To produce a smooth edge in the corrected areas, select Anti-aliased.

7. Choose a foreground color to replace the unwanted color. (See Choose colors in the toolbox.)

8. Click the color you want to replace in the image.

9. Drag in the image to replace the targeted color.

 *If the range of replaced colors is too small, increase the Tolerance setting in the options bar.*

[To the top](#)

Mixing colors selectively


Make selective color adjustments

Selective color correction is a technique used by high-end scanners and separation programs to change the amount of process colors in each of the primary color components in an image. You can modify the amount of a process color in any primary color *selectively*—without affecting the other primary colors. For example, you can use selective color correction to dramatically decrease the cyan in the green component of an image while leaving the cyan in the blue component unaltered.

Even though Selective Color uses CMYK colors to correct an image, you can use it on RGB images.

1. Make sure that the composite channel is selected in the Channels panel. The Selective Color adjustment is available only when you're viewing the composite channel.

2. Do one of the following:

- Click the Selective Color icon  in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Selective Color. Click OK in the New Layer dialog box.
- (CS5) Click a Selective Color preset in the Adjustments panel.

Note: *You can also choose Image > Adjustments > Selective Color. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.*

3. Do one of the following:

- In Photoshop CC and CS6, choose the color you want to adjust from the Colors menu in the Properties panel. You can also choose a Preset that you've saved.
- In CS5, choose the color you want to adjust from the Colors menu in the Adjustments panel.
- (CC, CS6) In the Properties panel, choose a Selective Color preset from the Preset menu.

4. Select a method in the Properties panel (CC, CS6) or choose a method from the Adjustments panel menu (CS5):

Relative Changes the existing amount of cyan, magenta, yellow, or black by its percentage of the total. For example, if you start with a pixel that is 50% magenta and add 10%, 5% is added to the magenta (10% of 50% = 5%) for a total of 55% magenta. (This option cannot adjust pure specular white, which contains no color components.)

Absolute Adjusts the color in absolute values. For example, if you start with a pixel that is 50% magenta and add 10%, the magenta ink is set to a total of 60%.

Note: *The adjustment is based on how close a color is to one of the options in the Colors menu. For example, 50% magenta is midway between white and pure magenta and receives a proportionate mix of corrections defined for the two colors.*

5. Drag the sliders to increase or decrease the components in the selected color.

You can also save the settings you make for the Selective Color adjustment and reuse the settings on other images.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

High dynamic range images

[About high dynamic range images](#)

[Take photos for HDR images](#)

[Features that support 32-bpc HDR images](#)

[Merge images to HDR](#)

[Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images](#)

[About the HDR Color Picker](#)

[Paint on HDR images](#)

[To the top](#)

About high dynamic range images

The dynamic range (ratio between dark and bright regions) in the visible world far exceeds the range of human vision and of images that are displayed on a monitor or printed. But whereas human eyes can adapt to very different brightness levels, most cameras and computer monitors can reproduce only a fixed dynamic range. Photographers, motion picture artists, and others working with digital images must be selective about what's important in a scene because they are working with a limited dynamic range.

High dynamic range (HDR) images open up a world of possibilities because they can represent the entire dynamic range of the visible world. Because all the luminance values in a real-world scene are represented proportionately and stored in an HDR image, adjusting the exposure of an HDR image is like adjusting the exposure when photographing a scene in the real world.



Merging images of different exposures to create an HDR image

A. Image with shadow detail but highlights clipped **B.** Image with highlight detail but shadows clipped **C.** HDR image containing the dynamic range of the scene

In Photoshop, the luminance values of an HDR image are stored using a floating-point numeric representation that's 32 bits long (32-bits-per-channel). The luminance values in an HDR image are directly related to the amount of light in a scene. By contrast, non-floating point 16- and 8-bpc image files store luminance values only from black to paper white, reflecting an extremely small segment of dynamic range in the real world.

In Photoshop, the Merge To HDR Pro command lets you create HDR images by combining multiple photographs captured at different exposures. Because an HDR image contains brightness levels that far exceed the display capabilities of a standard 24-bit monitor, Photoshop lets you adjust the HDR preview. If you need to print or use tools and filters that don't work with HDR images, you can convert them to 16- or 8-bpc images.

Take photos for HDR images

Keep the following tips in mind when you take photos to be combined with the Merge To HDR Pro command:

- Secure the camera to a tripod.
- Take enough photos to cover the full dynamic range of the scene. You can try taking at least five to seven photos, but you might need to take more exposures depending on the dynamic range of the scene. The minimum number of photos should be three.
- Vary the shutter speed to create different exposures. Changing the aperture changes the depth of field in each exposure and can produce lower-quality results. Changing the ISO or aperture may also cause noise or vignetting in the image.
- In general, don't use your camera's auto-bracket feature, because the exposure changes are usually too small.
- The exposure differences between the photos should be one or two EV (exposure value) steps apart (equivalent to about one or two f-stops apart).
- Don't vary the lighting; for instance, don't use a flash in one exposure but not the next.
- Make sure that nothing is moving in the scene. Exposure Merge works only with differently exposed images of the identical scene.

Features that support 32-bpc HDR images

You can use the following tools, adjustments, and filters with 32-bpc HDR images. (To work with more Photoshop features, convert a 32-bpc image to a 16-bpc or an 8-bpc image. To preserve the original image, create a copy with the Save As command.)

Adjustments Levels, Exposure, Hue/Saturation, Channel Mixer, Photo Filter.

Note: *Although the Exposure command can be used with 8- and 16-bpc images, it is designed for making exposure adjustments to 32-bpc HDR images.*

Blend Modes Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Darker Color, Linear Dodge (Add), Lighter Color, Difference, Subtract, Divide, Hue, Saturation, Color, and Luminosity.

Create new 32-bpc documents In the New dialog box, 32 bit is an option in the bit depth pop-up menu to the right of the Color Mode pop-up menu.

Edit menu commands All commands including Fill, Stroke, Free Transform, and Transform.

File Formats Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR, and TIFF.

Note: *Although Photoshop cannot save an HDR image in the LogLuv TIFF file format, it can open and read a LogLuv TIFF file.*

Filters Average, Box Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Radial Blur, Shape Blur, Surface Blur, Add Noise, Clouds, Difference Clouds, Lens Flare, Smart Sharpen, Unsharp Mask, Emboss, De-Interlace, NTSC Colors, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.

Image commands Image Size, Canvas Size, Image Rotation, Crop, Trim, Duplicate, Apply Image, Calculations, and Variables.

View Pixel Aspect Ratio (Custom Pixel Aspect Ratio, Delete Pixel Aspect Ratio, Reset Pixel Aspect Ratio, etc.)

Layers New layers, duplicate layers, adjustment layers (Levels, Vibrance, Hue/Saturation, Channel Mixer, Photo Filter, and Exposure), fill layers, layer masks, layer styles, supported blending modes, and Smart Objects.

Modes RGB Color, Grayscale, conversion to 8 Bits/Channel or 16 Bits/Channel.

Pixel Aspect Ratio Support for square and non-square documents.

Selections Invert, Modify Border, Transform Selection, Save Selection and Load Selection.

Tools All tools in the toolbox except: Magnetic Lasso, Magic Wand, Spot Healing Brush, Healing Brush, Red Eye, Color Replacement, Art History Brush, Magic Eraser, Background Eraser, Paint Bucket, Dodge, Burn, and Sponge. Some tools work with supported blend modes only.

[To the top](#)

Merge images to HDR

The Merge To HDR Pro command combines multiple images with different exposures of the same scene, capturing the full dynamic range in a single HDR image. You can output the merged image as a 32-, 16-, or 8-bpc file. However, only a 32-bpc file can store all the HDR image data.

HDR merging works best when photos are optimized for the process. For recommendations, see [Take photos for HDR images](#).

Video tutorial: The best new feature in CS5: HDR Pro



Take image tones from vivid to surreal...

[Read More](#)

<http://goo.gl/uPzlj>



by **Deke McClelland**

<http://www.deke.com/>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Create HDR images from bracketed exposures



Walk through the HDR process from camera to computer.... [Read More](#)

<http://goo.gl/uhrB>



by **Conrad Chavez**

<http://www.conradchavez.co...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Remove ghosting from HDR images



Eliminate blur from moving objects in a scene.... [Read More](#)

<http://goo.gl/z4hhB>



by **Scott Kelby**

<http://www.peachpit.com/au...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Video tutorial: Explore the enhancements to HDR Pro



Take a tour through all the new features....

[Read More](#)

http://www.adobe.com/go/lrvid5004_ps_en



by **Jan Kabili**

<http://www.lynda.com/Jan-K...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

1. Do one of the following:

- (Photoshop) Choose File > Automate > Merge To HDR Pro.
- (Bridge) Select the images you want to use and choose Tools > Photoshop > Merge To HDR Pro. Skip to step 5.

2. In the Merge To HDR Pro dialog box, click Browse to select specific images, click Add Open Files, or choose Use > Folder. (To remove a particular item, select it in files list, and click Remove.)


3. (Optional) Select Attempt To Automatically Align Source Images if you held the camera in your hands when you photographed the images.

4. Click OK.

Note: *If images lack exposure metadata, enter values in the Manually Set EV dialog box.*

A second Merge To HDR Pro dialog box displays thumbnails of the source images, and a preview of the merged result.

5. To the upper right of the preview, choose a bit depth for the merged image.

 Choose 32 Bit if you want the merged image to store the entire dynamic range of the HDR image. 8-bit and (non-floating point) 16-bit image files cannot store the entire range of luminance values in an HDR image.

6. To adjust the tonal range, see [Options for 32-bit images](#) or [Options for 16- or 8-bit images](#).

7. (Optional) To save your tonal settings for future use, choose Preset > Save Preset. (To later reapply the settings, choose Load Preset.)

Options for 32-bit images

Move the slider below the histogram to adjust the white point preview of the merged image. Moving the slider adjusts the image preview only; all HDR image data remains in the merged file.

The preview adjustment is stored in the HDR file and applied whenever you open the file in Photoshop. To readjust the white point preview at any time, choose View > 32-Bit Preview Options.

Options for 16- or 8-bit images

HDR images contain luminance levels that far exceed the dynamic range that 16- or 8-bpc images can store. To produce an image with the dynamic range you want, adjust exposure and contrast when converting from 32-bpc to lower bit depths.

Choose one of the following tone-mapping methods:

Local Adaptation Adjusts HDR tonality by adjusting local brightness regions throughout the image.

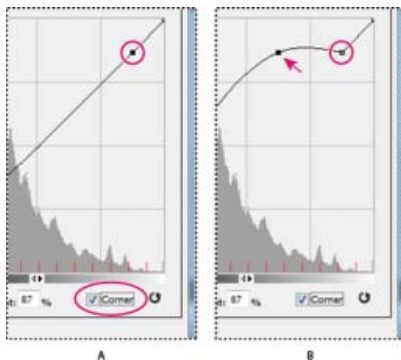
Edge Glow Radius specifies the size of the local brightness regions. Strength specifies how far apart two pixels' tonal values must be before they're no longer part of the same brightness region.

Tone and Detail Dynamic range is maximized at a Gamma setting of 1.0; lower settings emphasize midtones, while higher settings emphasize highlights and shadows. Exposure values reflect f-stops. Drag the Detail slider to adjust sharpness and the Shadow and Highlight sliders to brighten or darken these regions.

Color Vibrance adjusts the intensity of subtle colors, while minimizing clipping of highly saturated colors. Saturation adjusts the intensity of all colors from -100 (monochrome) to +100 (double saturation).

Toning Curve Displays an adjustable curve over a histogram showing luminance values in the original, 32-bit HDR image. The red tick marks along the horizontal axis are in one EV (approximately one f-stop) increments.

Note: By default, the Toning Curve and Histogram limit and equalize your changes from point to point. To remove the limit and apply more extreme adjustments, select the Corner option after inserting a point on the curve. When you insert and move a second point, the curve becomes angular.



Toning Curve and Histogram adjustment using the Corner option

A. Inserting a point and selecting the Corner option. **B.** Adjusting new point makes the curve angular at the point where the Corner option is used.

Equalize Histogram Compresses the dynamic range of the HDR image while trying to preserve some contrast. No further adjustments are necessary; this method is automatic.

Exposure and Gamma Lets you manually adjust the brightness and contrast of the HDR image. Move the Exposure slider to adjust gain and the Gamma slider to adjust contrast.

Highlight Compression Compresses the highlight values in the HDR image so they fall within the luminance values range of the 8- or 16-bpc image file. No further adjustments are necessary; this method is automatic.


Compensate for moving objects

If images have different content due to moving objects like cars, people, or foliage, select Remove Ghosts in the Merge To HDR Pro dialog box. Photoshop displays a green outline around the thumbnail with the best tonal balance, identifying the base image. Moving objects found in other images are removed. (If movement occurs in very light or dark areas, click a different thumbnail where moving objects are better exposed to improve results.)

 For a tutorial on the Remove Ghosts option, [see this video](#). (Discussion of Remove Ghosts begins at 3:00.)

Save or load camera response curves

Response curves indicate how camera sensors interpret different levels of incoming light. By default, the Merge To HDR Pro dialog box automatically calculates a camera response curve based on the tonal range of images you are merging. You can save the current response curve and later apply it to another group of merged images.

- In the upper-right corner of the Merge to HDR Pro dialog box, click the response curve menu , and then choose Save Response Curve. (To later reapply the curve, choose Load Response Curve.)

Convert from 32 bits to 16 or 8 bpc

If you originally created a 32-bit image during the Merge to HDR Pro process, you can later convert it to a 16- or 8-bit image.

1. Open a 32-bpc image in Photoshop, and choose Image > Mode > 16 Bits/Channel or 8 Bits/Channel.
2. Adjust exposure and contrast to produce an image with the dynamic range you want. (See [Options for 16- or 8-bit images.](#))
3. Click OK to convert the 32-bit image.

[To the top](#)

Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images

The dynamic range of HDR images exceeds the display capabilities of standard computer monitors. When you open an HDR image in Photoshop, it can look very dark or washed out. Photoshop lets you adjust the preview so that the monitor displays an HDR image whose highlights and shadows aren't washed out or too dark. The preview settings are stored in the HDR image file (PSD, PSB, and TIFF only) and are applied whenever the file is opened in Photoshop. Preview adjustments don't edit the HDR image file; all the HDR image information remains intact. Use the Exposure adjustment (Image > Adjustments > Exposure) to make exposure edits to the 32-bpc HDR image.


 *To view 32-bit readouts in the Info panel, click the Eyedropper icon in the Info panel and choose 32-Bit from the pop-up menu.*

1. Open a 32-bpc HDR image in Photoshop, and choose View > 32-Bit Preview Options.
2. In the 32-bit Preview Options dialog box, choose an option from the Method menu:

Exposure And Gamma Adjusts the brightness and contrast.

Highlight Compression Compresses the highlight values in the HDR image so they fall within the luminance values range of the 8- or 16-bpc image file.

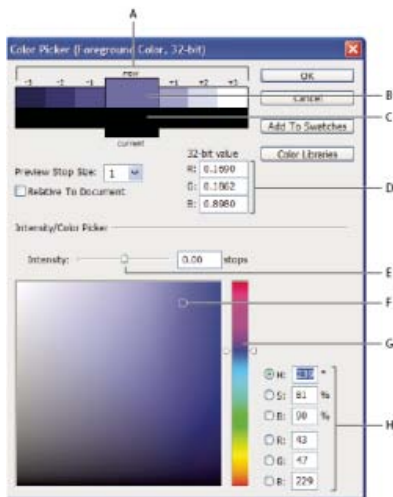
3. If you chose Exposure And Gamma, move the Exposure and Gamma sliders to adjust the brightness and contrast of the image preview.
4. Click OK.

 *You can also adjust the preview of an HDR image open in Photoshop by clicking the triangle in the status bar of the document window and choosing 32-Bit Exposure from the pop-up menu. Move the slider to set the white point for viewing the HDR image. Double-click the slider to return to the default exposure setting. Since the adjustment is made per view, you can have the same HDR image open in multiple windows, each with a different preview adjustment. Preview adjustments made with this method are not stored in the HDR image file.*

[To the top](#)

About the HDR Color Picker

The HDR Color Picker allows you to accurately view and select colors for use in 32-bit HDR images. As in the regular Adobe Color Picker, you select a color by clicking a color field and adjusting the color slider. The Intensity slider allows you to adjust the brightness of a color to match the intensity of the colors in the HDR image you're working with. A Preview area lets you view swatches of a selected color to see how it will display at different exposures and intensities.



HDR Color Picker

A. Preview area B. Adjusted color C. Original color D. 32-bit floating point values E. Intensity slider F. Picked color G. Color slider H. Color values

Display the HDR Color Picker

- With a 32-bpc image open, do one of the following:
 - In the toolbox, click the foreground or background color selection box.
 - In the Color panel, click the Set Foreground Color or Set Background Color selection box.

The Color Picker is also available when features let you choose a color. For example, by clicking the color swatch in the options bar for some tools, or the eyedroppers in some color adjustment dialog boxes.

Choose colors for HDR images

The lower part of the HDR Color Picker functions like the regular Color Picker does with 8- or 16-bit images. Click in the color field to select a color and move the color slider to change hues, or use the HSB or RGB fields to enter numeric values for a particular color. In the color field, brightness increases as you move from bottom to top, and saturation increases as you move from left to right.

Use the Intensity slider to adjust the brightness of the color. The color value plus the intensity value are converted to 32-bit floating point number values in your HDR document.

1. Select a color by clicking in the color field and moving the color slider, or by entering HSB or RGB numeric values, as in the Adobe Color Picker.
2. Adjust the Intensity slider to boost or reduce the color's brightness. The new color swatch in the Preview scale at the top of the Color Picker shows the effect of increasing or decreasing stops for the selected color.

The Intensity Stops correspond inversely to exposure setting stops. If you boost the Exposure setting of the HDR image two stops, reducing the Intensity stops by two will maintain the same color appearance as if the HDR image exposure and the color intensity were both set to 0.

If you know the exact 32-bit RGB values for the color you want, you can enter them directly in the 32-bit value RGB fields.

3. (Optional) Adjust settings for the Preview area.

Preview Stop Size Sets the stop increments for each preview swatch. For example, a setting of 3 results in swatches of -9, -6, -3, +3, +6, +9. These swatches let you preview the appearance of your selected color at different exposure settings.

Relative to Document Select to adjust the preview swatches to reflect the current exposure setting for the image. For example, if the document exposure is set higher, the new preview swatch will be lighter than the color selected in the Color Picker's color field, to show the effect of the higher exposure on the selected color. If the current exposure is set to 0 (the default), checking or unchecking this option will not change the new swatch.

4. (Optional) Click Add to Swatches to add the selected color to the Swatches panel.
5. Click OK.

[To the top](#)


Paint on HDR images

You can edit and add effects to HDR/32-bpc images using any of the following Photoshop tools: Brush, Pencil, Pen, Shape, Clone Stamp, Pattern Stamp, Eraser, Gradient, Blur, Sharpen, Smudge, and History Brush. You can also use the Text tool to add 32-bpc text layers to an HDR image.

When editing or painting on HDR images, you can preview your work at different exposure settings using either the 32-Bit Exposure slider in the document info area or the 32-Bit Preview Options dialog box (View > 32-Bit Preview Options). The HDR Color Picker also lets you preview your selected foreground color at different intensity settings, to match different exposure settings in an HDR image.


1. Open an HDR image.
2. (Optional) Set the exposure for the image. See [Adjust displayed dynamic range for 32-bit HDR images](#).
3. For the Brush or Pencil tools, click the foreground color to open the HDR Color Picker and select a color. For the Text tool, click the color chip in the Text tool options bar to set the text color.

The Preview area of the HDR Color Picker helps you select and adjust a foreground color in relation to different exposure settings in the HDR image. See [About the HDR Color Picker](#).

 *By default, the Toning Curve and Histogram limit and equalize your changes from point to point. To remove the limit and apply more extreme adjustments, select the Corner option after inserting a point on the curve. When you insert and move a second point, the curve becomes angular.*

Adobe also recommends

- [Adjust HDR exposure and toning](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Applying special color effects to images

[Desaturate colors](#)

[Invert colors](#)

[Create a two-valued black and white image](#)

[Posterize an image](#)

[Apply a gradient map to an image](#)

[To the top](#)

Desaturate colors

The Desaturate command converts a color image to grayscale values, but leaves the image in the same color mode. For example, it assigns equal red, green, and blue values to each pixel in an RGB image. The lightness value of each pixel does not change.

Keep in mind that the Desaturate command permanently alters the original image information in the background layer. This command has the same effect as setting Saturation to -100 in the Hue/Saturation adjustment. For nondestructive editing, use a Hue/Saturation adjustment layer.

Note: *If you are working with a multilayer image, Desaturate converts the selected layer only.*

- Choose Image > Adjustments > Desaturate.

[To the top](#)



Invert colors

The Invert adjustment inverts the colors in an image. You can use Invert as part of the process of making an edge mask to apply sharpening and other adjustments to selected areas of an image.

Note: *Because color print film contains an orange mask in its base, the Invert adjustment cannot make accurate positive images from scanned color negatives. Be sure to use the proper settings for color negatives when scanning film.*

When you invert an image, the brightness value of each pixel in the channels is converted to the inverse value on the 256-step color-values scale. For example, a pixel in a positive image with a value of 255 is changed to 0, and a pixel with a value of 5 is changed to 250.

Do one of the following:

- Click the Invert icon  (CS5) or  (CC, CS6) in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Invert. Click OK in the New Layer dialog box.

Note: *You can also choose Image > Adjustments > Invert. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.*

[To the top](#)

Create a two-valued black and white image

The Threshold adjustment converts grayscale or color images to high-contrast, black-and-white images. You can specify a certain level as a threshold. All pixels lighter than the threshold are converted to white; all pixels darker are converted to black.

1. Do one of the following:

- Click the Threshold icon  in the Adjustments panel.

- Choose Layer > New Adjustment Layer > Threshold. Click OK in the New Layer dialog box.

The Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5) displays a histogram of the luminance levels of the pixels in the current selection.

Note: You can also choose Image > Adjustments > Threshold. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.


2. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), drag the slider below the histogram until the threshold level you want appears. As you drag, the image changes to reflect the new threshold setting.

[To the top](#)

Posterize an image

The Posterize adjustment lets you specify the number of tonal levels (or brightness values) for each channel in an image and then maps pixels to the closest matching level. For example, choosing two tonal levels in an RGB image gives six colors: two for red, two for green, and two for blue.

This adjustment is useful for creating special effects, such as large, flat areas in a photograph. Its effects are most evident when you reduce the number of gray levels in a grayscale image, but it also produces interesting effects in color images.

 If you want a specific number of colors in your image, convert the image to grayscale and specify the number of levels you want. Then convert the image back to the previous color mode, and replace the various gray tones with the colors you want.

1. Do one of the following:

- Click the Posterize icon  in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Posterize.

Note: You can also choose Image > Adjustments > Posterize. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.


2. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), move the Levels slider or enter the number of tonal levels you want.

[To the top](#)

Apply a gradient map to an image

The Gradient Map adjustment maps the equivalent grayscale range of an image to the colors of a specified gradient fill. If you specify a two-color gradient fill, for example, shadows in the image are mapped to one of the endpoint colors of the gradient fill, highlights are mapped to the other endpoint color, and midtones are mapped to the gradations in between.

1. Do one of the following:

- Click the Gradient Map icon  in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Gradient Map. Click OK in the New Layer dialog box.

Note: You can also choose Image > Adjustments > Gradient Map. But keep in mind that this method applies the adjustment directly to the image layer and discards image information.

2. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), specify the gradient fill you want to use:

- To choose from a list of gradient fills, click the triangle to the right of the gradient fill. Click to select the desired gradient fill, and then click in a blank area of the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5) to dismiss the list. For information on customizing the gradient fill list, see Work with the Preset Manager.

- To edit the currently-displayed gradient fill, click the gradient fill, and then modify the existing gradient fill or create a gradient fill in the Gradient Editor. (See Create a smooth gradient.)

By default, the shadows, midtones, and highlights of the image are mapped respectively to the starting (left) color, midpoint, and ending (right) color of the gradient fill.


3. Select either, none, or both of the Gradient options:

Dither Adds random noise to smooth the appearance of the gradient fill and reduces banding effects.

Reverse Switches the direction of the gradient fill, reversing the gradient map.

Adobe also recommends

- [Adjusting hue and saturation](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)


Applying the Color Balance adjustment

Apply the Color Balance adjustment
Change the color balance using the Photo Filter command

[To the top](#)

Apply the Color Balance adjustment

The Color Balance command changes the overall mixture of colors in an image for generalized color correction.

1. Make sure that the composite channel is selected in the Channels panel. This command is available only when you're viewing the composite channel.
2. Do one of the following:
 - Click the Color Balance icon  in the Adjustments panel.
 - Choose Layer > New Adjustment Layer > Color Balance. Click OK in the New Layer dialog box.



Note: You can also choose Image > Adjustments > Color Balance. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.
3. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), select Shadows, Midtones, or Highlights to select the tonal range in which you want to focus the changes.
4. (Optional) Select Preserve Luminosity to prevent changing the luminosity values in the image while changing the color. This option maintains the tonal balance in the image.
5. Drag a slider toward a color that you want to increase in the image; drag a slider away from a color that you want to decrease in the image.

The values above the color bars show the color changes for the red, green, and blue channels. (For Lab images, the values are for the A and B channels.) Values can range from -100 to +100.

[To the top](#)

Change the color balance using the Photo Filter command

The Photo Filter adjustment mimics the technique of placing a colored filter in front of the camera lens to adjust the color balance and color temperature of the light transmitted through the lens and exposing the film. Photo Filter also lets you choose a color preset to apply a hue adjustment to an image. If you want to apply a custom color adjustment, the Photo Filter adjustment lets you specify a color using the Adobe Color Picker.

1. Do one of the following:
 - Click the Photo Filter icon  (CS5) or  (CC, CS6) in the Adjustments panel.
 - Choose Layer > New Adjustment Layer > Photo Filter. Click OK in the New Layer dialog box.

Note: You can also choose Image > Adjustments > Photo Filter. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.

2. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), choose the filter color, either a custom filter or a preset. For a custom filter, select the Color option, click the color square, and use the Adobe Color Picker to specify a color for a custom color filter. For a preset filter, select the Filter option and choose one of the following presets from the Filter menu:

Warming Filter (85 and LBA) and Cooling Filter (80 and LBB) Color conversion filters that tune the white balance in an image. If an image was photographed with a lower color temperature of light (yellowish), the Cooling Filter (80) makes the image colors bluer to compensate for the lower color temperature of the ambient light. Conversely, if the photo was taken with a higher color temperature of light (bluish), the Warming Filter (85) makes the image colors warmer to compensate for the higher color temperature of the ambient light.

Warming Filter (81) and Cooling Filter (82) Use light-balancing filters for minor adjustments in the color quality of an image. The Warming Filter (81) makes the image warmer (more yellow), and the Cooling Filter (82) makes the image cooler (bluer).


Individual Colors Apply a hue adjustment to the image depending on the color preset you choose. Your choice of color depends on how you're using the Photo Filter adjustment. If your photo has a color cast, you can choose a complementary color to neutralize the color cast. You can also apply colors for special color effects or enhancements. For example, the Underwater color simulates the greenish blue color cast in underwater photos.

Make sure that Preview is selected to view the results of using a color filter. If you don't want the image darkened by adding the color filter, be sure that the Preserve Luminosity option is selected.

3. To adjust the amount of color applied to the image, use the Density slider or enter a percentage in the Density box. A higher density results in a stronger color adjustment.

Adobe also recommends

- [Adjusting image color and tone](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Apply a Brightness/Contrast adjustment

Apply the Brightness/Contrast adjustment

[To the top](#)


Apply the Brightness/Contrast adjustment

The Brightness/Contrast adjustment lets you make simple adjustments to the tonal range of an image. Moving the brightness slider to the right increases tonal values and expands image highlights, to the left decreases values and expands shadows. The contrast slider expands or shrinks the overall range of tonal values in the image.

In normal mode, Brightness/Contrast applies proportionate (nonlinear) adjustments to image layer, as with Levels and Curves adjustments. When Use Legacy is selected, Brightness/Contrast simply shifts all pixel values higher or lower when adjusting brightness. Since this can cause clipping or loss of image detail in highlight or shadow areas, using Brightness/Contrast in Legacy mode is not recommended for photographic images (but can be useful for editing masks or scientific imagery).

Note: Use Legacy is automatically selected when editing Brightness/Contrast adjustment layers created with previous versions of Photoshop.

1. Do one of the following:

- Click the Brightness/Contrast icon  in the Adjustments panel.
- Choose Layer > New Adjustment Layer > Brightness/Contrast. Click OK in the New Layer dialog box.


Note: You can also choose Image > Adjustments > Brightness/Contrast. But keep in mind that this method makes direct adjustments to the image layer and discards image information.

2. In the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5), drag the sliders to adjust the brightness and contrast.

Dragging to the left decreases the level, and dragging to the right increases it. The number at the right of each slider reflects the brightness or contrast value. Values can range from -150 to +150 for Brightness, -50 to +100 for Contrast.

Adobe also recommends

- [Adjusting image color and tone](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjustment and fill layers

About adjustment and fill layers

Create and confine adjustment and fill layers

Edit or merge adjustment and fill layers

[To the top](#)

About adjustment and fill layers

An adjustment layer applies color and tonal adjustments to your image without permanently changing pixel values. For example, rather than making a Levels or Curves adjustment directly to your image, you can create a Levels or Curves adjustment layer. The color and tonal adjustments are stored in the adjustment layer and apply to all the layers below it; you can correct multiple layers by making a single adjustment, rather than adjusting each layer separately. You can discard your changes and restore the original image at any time.

Fill layers let you fill a layer with a solid color, a gradient, or a pattern. Unlike adjustment layers, fill layers do not affect the layers underneath them.


Adjustment layers provide the following advantages:

- Nondestructive edits. You can try different settings and re-edit the adjustment layer at any time. You can also reduce the effect of the adjustment by lowering the opacity of the layer.
- Selective editing. Paint on the adjustment layer's image mask to apply an adjustment to part of an image. Later you can control which parts of the image are adjusted by re-editing the layer mask. You can vary the adjustment by painting on the mask with different tones of gray.
- Ability to apply adjustments to multiple images. Copy and paste adjustment layers between images to apply the same color and tonal adjustments.

Adjustment layers have many of the same characteristics as other layers. You can adjust their opacity and blending mode, and you can group them to apply the adjustment to specific layers. Likewise, you can turn their visibility on and off to apply or preview the effect.



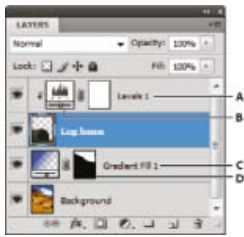
Original (left); adjustment layer applied to barn only (center), which brings out detail in the barn; and adjustment layer applied to entire image (right), which lightens the entire image and pixelates the clouds

 Because adjustment layers contain adjustment data rather than pixels, they increase file size far less than standard pixel layers. If you are working with an unusually large file, however, you may want to reduce file size by merging adjustment layers into pixel layers.

[To the top](#)

Create and confine adjustment and fill layers


Adjustment and fill layers have the same opacity and blending mode options as image layers. You can rearrange, delete, hide, and duplicate them just as you do image layers.




Adjustment and fill layers


A. Adjustment layer confined to “Log home” layer only B. Layer thumbnail C. Fill layer D. Layer mask

Create an adjustment layer

- Do one of the following:
 - Click the New Adjustment Layer button  at the bottom of the Layers panel, and choose an adjustment layer type.
 - Choose Layer > New Adjustment Layer, and choose an option. Name the layer, set layer options, and click OK.
 - (Photoshop CS5) Click an adjustment icon or select an adjustment preset in the Adjustments panel.

 To confine the effects of an adjustment layer to specific image layers, select the image layers, choose Layer > New > Group From Layers, and change the Mode from Pass Through to any other blending mode. Then place the adjustment layer at the top of the layer group.

Create a fill layer

- Do one of the following:
 - Choose Layer > New Fill Layer, and choose an option. Name the layer, set layer options, and click OK.
 - Click the New Adjustment Layer button  at the bottom of the Layers panel, and choose a fill layer type.

Solid Color

Fills the adjustment layer with the current foreground color. Use the Color Picker to select a different a fill color.

Gradient

Click the gradient to display the Gradient Editor, or click the inverted arrow and choose a gradient from the pop-up panel. Set additional options if desired. Style specifies the shape of the gradient. Angle specifies the angle at which the gradient is applied. Scale changes the size of the gradient. Reverse flips the orientation of the gradient. Dither reduces banding by applying dithering to the gradient. Align With Layer uses the bounding box of the layer to calculate the gradient fill. You can drag in the image window to move the center of the gradient.

Pattern

Click the pattern, and choose a pattern from the pop-up panel. Click Scale, and enter a value or drag the slider. Click Snap To Origin to make the origin of the pattern the same as the origin of the document. Select Link With Layer if you want the pattern to move along with the layer as the layer moves. When Link With Layer is selected, you can drag in the image to position the pattern while the Pattern Fill dialog box is open.

Confine adjustment and fill layers to specific areas

To confine adjustment and fill layers to specific areas, use layer masks. By default, adjustment and fill layers automatically have layer masks, indicated by the mask icon to the right of the layer thumbnail. (To create adjustment layers without masks, deselect Add Mask by Default in the Adjustments panel menu.)

To change the shape of a mask on an existing layer, see Edit a layer mask. To create a new adjustment or fill layer with a mask of specific shape, complete one of the following procedures.


Create an adjustment or fill layer mask using a selection or path

1. In the Layers panel, select the layer to which you want to apply the adjustment or fill layer.
2. In the image, create a pixel selection, or create and select a closed path.
A selection confines the new adjustment or fill layer with a layer mask. A path confines the new adjustment or fill layer with a vector mask.
3. Create an adjustment or fill layer.

Create an adjustment layer mask using a color range

The Color Range feature, which is useful for creating a selection area based on sampled colors in an image, can also be used to create an adjustment layer mask. For more information, see [Select a color range](#).

1. In the Layers panel, select the layer to which you want to apply the adjustment layer.
2. Choose Layer > New Adjustment Layer, and choose an adjustment type.
3. In the Masks panel (CS5) or the Masks section of the Properties panel (CC, CS6), click Color Range.
4. In the Color Range dialog box, choose Sampled Colors from the Select menu.
5. Select Localized Color Clusters to build a mask based on different color ranges in the image.
6. Set the display option to Selection, and Selection Preview to None.
7. Click on a color area in the image.

 *To sample multiple areas, hold down Shift to activate the plus eyedropper. Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) to activate the minus eyedropper.*

As you click on image areas, you can preview the mask in the Color Range dialog box. White areas are unmasked pixels, black areas masked, and gray areas partially masked.

8. Use the Fuzziness slider to increase or decrease the range of colors around your sample colors that are included in the masked area. Use the Range slider to control how far or near a color must be from the sample points to be included in the mask. After adjusting the mask, click OK to close the Color Range dialog box.
9. Modify the adjustment as needed in the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5).
The adjustment is only applied to the unmasked (or partially masked) areas of the image. If necessary click Color Range again to make further adjustments to the adjustment layer mask.

[To the top](#)

Edit or merge adjustment and fill layers

Editing adjustment and fill layers

You can edit an adjustment or fill-layer setting. You can also edit the mask of an adjustment or fill layer to control the effect that the layer has on the image. By default, all areas of an adjustment or fill layer are “unmasked” and are therefore visible. (See About layer and vector masks.)

Change adjustment and fill layer options

1. Do one of the following:

- Double-click the adjustment or fill-layer thumbnail in the Layers panel.
- Choose Layer > Layer Content Options.

2. Make the desired changes in the Properties panel (CC, CS6) or Adjustments panel (CS5).

Note: *Inverted adjustment layers do not have editable settings.*


Merging adjustment or fill layers

You can merge an adjustment or fill layer several ways: with the layer below it, with the layers in its own grouped layer, with other selected layers, and with all other visible layers. You cannot, however, use an adjustment or fill layer as the target layer for a merge. When you merge an adjustment or fill layer with the layer below it, the adjustments are rasterized and become permanently applied within the merged layer. You can also rasterize a fill layer without merging it. (See Rasterize layers.)

Adjustment and fill layers whose masks contain only white values do not add significantly to the file size, so it is not necessary to merge these adjustment layers to conserve file space.

Adobe also recommends

- [Make local adjustments in Camera Raw](#)
- [Adjusting image color and tone](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Ajuste de matiz e saturação

Aplicar um ajuste de Matiz/saturação

Ajustar saturação de cor usando a Vibratilidade

Ajustar saturação em áreas da imagem

A Matiz/Saturação permite ajustar o matiz, a saturação e o brilho de um componente de cor específico em uma imagem ou ajustar simultaneamente todas as cores em uma imagem. Esse ajuste é especialmente bom para fazer ajustes finos de cores em uma imagem CMYK de forma que elas fiquem dentro do gamut de um dispositivo de saída.


É possível salvar as configurações de Matiz/saturação no painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6) e depois carregá-las para reutilização em outras imagens. Para obter mais informações, consulte Salvar configurações de ajuste e Aplicar as configurações de ajuste novamente.

Para obter mais informações sobre ajustes de imagem, consulte [Ajustar a cor e o tom da imagem no CS6](#).

Aplicar um ajuste de Matiz/saturação

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Matiz/Saturação  no painel Ajustes.
- (CS5) Clique em uma predefinição de Matiz/saturação no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova camada.

As duas barras de cores na caixa de diálogo representam as cores na ordem do disco de cores. A barra de cores superior mostra a cor antes do ajuste, enquanto a barra inferior mostra como o ajuste afeta todos os matizes na saturação total.

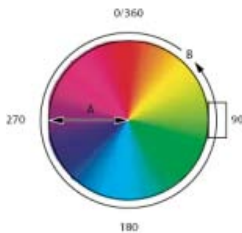
Nota: Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação. Mas lembre-se de que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2. No painel Ajustes (CS5) ou no painel Propriedades (CS6), escolha no menu à direita da ferramenta Ajuste na imagem .

- Escolha Principal para ajustar todas as cores de uma vez.
- Escolha uma das outras faixas de cores predefinidas relacionadas para a cor que deseja ajustar. Para modificar a faixa de cores, consulte Especificar a faixa de cores ajustada no ajuste Matiz/saturação.
- (CS6) Escolha uma predefinição de Matiz/saturação no menu Predefinição.


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

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



Disco de cores

A. Saturação B. Matiz

 Você pode também selecionar a ferramenta Ajuste na imagem no painel Ajustes (CS5) ou no painel Propriedades (CS6) e clicar com a tecla **Ctrl** pressionada (Windows) ou com a tecla **Command** pressionada (Mac OS) em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita na imagem para modificar o valor da matiz.

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

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

💡 Você pode também selecionar a ferramenta Ajuste na imagem no painel Ajustes (CS5) ou no painel Propriedades (CS6) e clicar em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita para diminuir ou aumentar a saturação da faixa de cores que inclui o pixel em que você clicou.

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




Nota: Clique no botão Redefinir  para desfazer a configuração de Matiz/saturação no painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6).

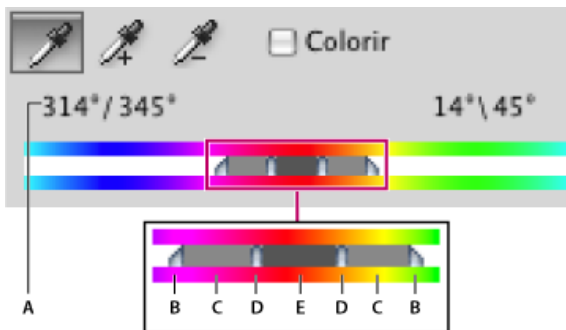
Especificar a faixa de cores ajustada usando Matiz/saturação

1. Aplique um ajuste de Matiz/saturação.

2. No painel Ajustes (CS5) ou no painel Propriedades (CS6), escolha uma cor no menu à direita do botão Ajuste na imagem .

Quatro valores do disco de cores (em graus) aparecem no painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6). Esses valores correspondem aos controles deslizantes de ajuste exibidos entre as barras de cores. Os dois controles deslizantes verticais internos definem a faixa de cores. Os dois controles deslizantes de triângulo externos mostram o local em que os ajustes em uma faixa de cores têm um declive (*declive* é uma difusão ou afunilamento dos ajustes em vez de uma aplicação de ativação/desativação nitidamente definida desses ajustes).

3. Utilize as ferramentas de conta-gotas ou os controles deslizantes de ajuste para modificar a faixa de cores.
 - Clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas  para selecionar uma faixa de cores. Para expandir a faixa, clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas de adicionar à amostra . Para reduzir a faixa de cores, clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas de subtrair da amostra . Enquanto a ferramenta Conta-gotas estiver selecionada, também será possível pressionar a tecla Shift para adicionar à faixa ou a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para subtrair da faixa.
 - Arraste um dos controles deslizantes de triângulo branco para ajustar a intensidade de declive (difusão de ajuste) sem afetar a faixa.
 - Arraste a área entre o triângulo e a barra vertical para ajustar a faixa sem afetar a intensidade de declive.
 - Arraste a área central para mover todo o controle deslizante de ajuste (que inclui os triângulos e as barras verticais) de forma a selecionar uma área de cor diferente.
 - Arraste uma das barras brancas verticais para ajustar a faixa do componente de cor. Afastar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e aproximá-la de um triângulo aumenta a faixa de cores e diminui o declive. Aproximar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e afastá-la de um triângulo reduz a faixa de cores e aumenta o declive.
 - Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste a barra de cor para que uma cor diferente fique no centro da barra.



Controle deslizante de ajuste de Matiz/Saturação

A. Valores no controle deslizante de matiz **B.** Ajustar queda sem afetar o intervalo **C.** Ajustar intervalo sem afetar a queda **D.** Ajustar intervalo de cor e queda **E.** Move o controle deslizante inteiro

Se você modificar o controle deslizante de ajuste para que ele se encaixe em outra faixa de cores, o nome no menu Editar será modificado para refletir essa alteração. Por exemplo, se você escolher Amarelo e alterar a faixa desse de modo que ele se encaixe na parte vermelha da barra de cores, o nome será alterado para Vermelho 2. É possível converter até seis dos intervalos de cores individuais para variedades da mesma faixa de cores (por exemplo, Vermelho até Vermelho 6).

Por padrão, a faixa de cores selecionada ao escolher um componente de cor tem 30° de largura e 30° de declive de cada lado. A definição de um declive muito baixo pode gerar bandas na imagem.

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

1. (Opcional) Se estiver colorindo uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Cores RGB para converter a imagem em RGB.
2. Aplique um ajuste de Matiz/saturação.


3. No painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6), selecione a opção Colorir. Se a cor do primeiro plano for preto ou branco, a imagem será convertida em um matiz de vermelho (0°). Se a cor do primeiro plano não for preto ou branco, a imagem será convertida no matiz da cor do primeiro plano atual. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.
4. (Opcional) Use o controle deslizante Matiz para selecionar uma nova cor. Utilize os controles deslizantes de Saturação e de Luminosidade para ajustar a saturação e a luminosidade dos pixels.

Ajustar saturação de cores usando Vibração

[Para o início](#)

A Vibratilidade ajusta a saturação para que o corte seja minimizado quando as cores atingem a saturação completa. Esse ajuste aumenta a saturação de cores menos saturadas mais que as cores que já estão saturadas. A Vibratilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados.

1. Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes', clique no ícone Vibratilidade .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Vibratilidade. Na caixa de diálogo Nova camada, digite um nome para a camada de ajuste de Vibratilidade e clique em OK.


Nota: Você também pode escolher Imagem > Ajustes > Vibração. Mas lembre-se de que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.

2. No painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6), arraste o controle deslizante Vibratilidade para aumentar ou diminuir a saturação de cor sem cortes quando as cores se tornam mais saturadas. Em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar mais ajuste para cores menos saturadas e prevenir o corte de cores assim que alcançam a saturação total, mova o controle deslizante de Vibratilidade para à direita.
 - Para aplicar a mesma intensidade no ajuste de saturação em todas as cores, independentemente da saturação atual, mova o controle deslizante de Saturação. Em algumas situações, isso pode produzir menos bandas que o controle deslizante de Saturação no painel Ajustes de Matiz/Saturação ou na caixa de diálogo Matiz/Saturação.
 - Para diminuir a saturação, mova o controle deslizante de Vibratilidade ou de Saturação para a esquerda.

Ajuste de saturação de cor em áreas da imagem

[Para o início](#)

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

1. Selecione a ferramenta Esponja .
2. Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.
3. Na barra de opções, escolha de que maneira deseja alterar a cor no menu Modo:


Saturar Intensifica a saturação da cor

Remover Saturação Dilui a saturação da cor

4. Especifique o fluxo da ferramenta Esponja.
5. Selecione a opção Vibratilidade para minimizar os cortes para cores completamente saturadas ou sem saturação.
6. Arraste sobre a área da imagem que deseja modificar.

Para obter mais informações

- [Aplicar ajuste de Equilíbrio de cores](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajustar a exposição e tonalização HDR

Nota: No Photoshop CS5 e no Photoshop CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.


Os ajustes de Exposição e tonalização HDR são principalmente projetados para imagens de HDR de 32 bits, mas também podem ser aplicados a imagens de 16 e 8 bits para a criação de efeitos semelhantes a HDR.

 Para assistir a um vídeo sobre a aplicação de efeitos HDR a imagens de 16 ou 8 bits, consulte www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_en

Ajustar a exposição HDR

A exposição funciona realizando cálculos em um espaço de cores linear (gama 1,0), em vez de no espaço de cores atual.


1. Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Exposição  ou em uma predefinição de Exposição no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Exposição.

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

2. No painel Ajustes, defina qualquer uma destas opções:

Exposição Ajusta a extremidade de realce da escala de tons com efeitos mínimos nas sombras das extremidades.

 Com 32 imagens de bits, você também pode acessar o seletor de Exposição na parte inferior da janela da imagem.

Deslocamento Escurece as sombras e tons médios com efeitos mínimos nos realces.

Gama Ajusta o gama da imagem, usando uma função de força simples. Os valores negativos são espelhados em torno de zero (ou seja, eles permanecem negativos, mas são ajustados como se fossem positivos).

Os conta-gotas ajustam os valores de luminescência de imagens (ao contrário dos conta-gotas de Níveis, que afetam todos os canais de cores).

- O Conta-gotas de Definir Ponto Preto define o Deslocamento, alternando o pixel clicado para zero.
- O Conta-gotas de Definir Ponto Branco define a Exposição, alternando o ponto clicado para branco (1.0 para imagens HDR).
- O Conta-gotas de Tons Médios define a Exposição, transformando o valor clicado em cinza médio.

Ajuste da tonalização HDR

O comando Tonalização HDR permite a aplicação da gama completa das configurações de exposição e contraste de HDR a imagens individuais.

Nota: A tonalização HDR requer camadas achatadas.

1. Abra uma imagem de 32, 16 ou 8 bits em RGB ou no modo de tons de cinza.
2. Escolha Imagem > Ajustes > Tonalização HDR.

Para obter informações detalhadas sobre cada configuração, consulte [Opções para imagens de 16 ou 8 bits](#). (Na caixa de diálogo Tonalização HDR, estas opções aplicam-se a imagens de todas as profundidades de bits.)

Para obter mais informações sobre HDR

- [Imagens High Dynamic Range](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajuste de cores e tons da imagem

[Visão geral de ajuste de cor e tom da imagem](#)
[Ajuste de cor e tom da imagem com camadas de ajuste](#)
[Ajuste de cor e tom da imagem no Camera Raw](#)

Visão geral de ajuste de cor e tom da imagem

[Para o início](#)

Duas formas de ajustar o tom e a cor da imagem são usar *camadas de ajuste* ou editar no *Adobe Camera Raw*. Ambos oferecem uma ampla gama de controle e flexibilidade, sem alterar ou danificar permanentemente as informações da imagem original. A integridade das suas imagens originais é preservada. Essa edição não destrutiva oferece a flexibilidade de fazer novas alterações, reiniciar com um enfoque de edição diferente ou desfazer os ajustes mesmo depois de ter salvado as edições.

Com as *camadas de ajuste*, você pode aplicar edições em uma camada separada no arquivo de imagem, deixando a imagem original (camada de plano de fundo) intacta. O modo mais fácil de acessar as ferramentas da camada de ajuste está no painel Ajustes. Você pode adicionar mais de uma camada de ajuste para edição de imagens mais complexa. Também é possível usar uma máscara para aplicar o ajuste a uma parte específica da imagem. Para obter mais informações, consulte [Aplicando máscaras em camadas](#).

O *Adobe Camera Raw* é um plug-in do Photoshop para fazer ajustes de cores e tons. Em sua janela de edição, há uma grande imagem de visualização, e as ferramentas de ajuste são dispostas na ordem em que você normalmente as utilizaria. Apesar do seu nome, *Adobe Camera Raw* pode editar JPEGs e TIFFs além de arquivos do *Camera Raw*. Se quiser aplicar o mesmo ajuste a várias imagens, você poderá salvar as configurações como uma predefinição e aplicar conforme necessário.

Nota: *A menos que uma configuração específica não esteja disponível como uma camada de ajuste ou no Camera Raw, recomenda-se não usar os comandos no menu Imagem > Configurações. Os ajustes no menu Imagem alteram ou excluem permanentemente as informações de pixels na imagem.*

Ajustar cor e tom da imagem com camadas de ajuste

[Para o início](#)

1. No painel Ajustes, clique no ícone da ferramenta do ajuste que deseja fazer:
 - Para tonalidade e cor, clique em Níveis ou Curvas.
 - Para ajustar a cor, clique em [Equilíbrio de cores](#) ou [Matiz/saturação](#).
 - Para converter uma imagem em cores em preto e branco, clique em [Preto e branco](#).
2. No Painel Propriedades, ajuste as configurações da ferramenta de camada de ajuste.

Para obter mais informações sobre camadas de ajuste

- [Camadas de ajuste e de preenchimento](#)

Ajustar a cor e o tom da imagem no Camera Raw

[Para o início](#)

1. Escolha Arquivo > Abrir.
2. Na janela Abrir, selecione um ou vários arquivos camera raw, TIFFs ou JPEGs e escolha Camera Raw no menu Formatar.
3. Clique em Abrir.
4. Use os controles do Adobe Camera Raw para ajustar as configurações. É possível usar o Pincel de ajuste para aplicar edições a áreas específicas da imagem. Para obter mais informações, [Fazer ajustes de cores e tons no Camera Raw](#).

Nota: *Você pode definir preferências para sempre abrir JPEGs e TIFFs no Camera Raw.*

Dica: [Por que você deve configurar o Photoshop para abrir seus JPGs no Adobe Camera RAW - tutorial de vídeo por Terry White \(8:07\)](#)


Ativar edição de JPEGs e TIFFs no Camera Raw


1. Escolha (Windows) Editar > Preferências > Camera Raw ou (Mac OS) Photoshop > Preferências > Camera Raw.
2. Na seção Manipulação de JPEG e TIFF da caixa de diálogo Preferências do Camera Raw, siga qualquer um destes procedimentos:

- No menu JPEG, escolha Abrir automaticamente todos os JPEGs suportados.
- No menu TIFF, escolha Abrir automaticamente todos os TIFFs suportados no menu TIFF.

Para obter mais informações sobre o Adobe Camera Raw

- [Tópicos do Adobe Camera Raw](#)
- [Photoshop Tutorial: Abrir um JPEG no Camera Raw por Brodie Butler](#)
- [Surpresas incríveis do Adobe Camera Raw 7.0 no Photoshop CS6 por Russell Preston Brown](#)

 Além dos dois fluxos de trabalho descritos anteriormente, você também pode usar *Objetos inteligentes* para editar camadas de forma não destrutiva. Assista a um vídeo de [Introdução ao uso de Objetos inteligentes](#) do especialista Colin Smith da série *Sem perguntas estúpidas*.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajuste de curvas

Visão geral de curvas

Palavra do especialista: [Trabalhando com curvas](#)

[Ajustar cor e tom da imagem com curvas](#)

[Adicionar contraste aos tons médios de uma foto com Curvas](#)

Atalhos do teclado: [Curvas](#)

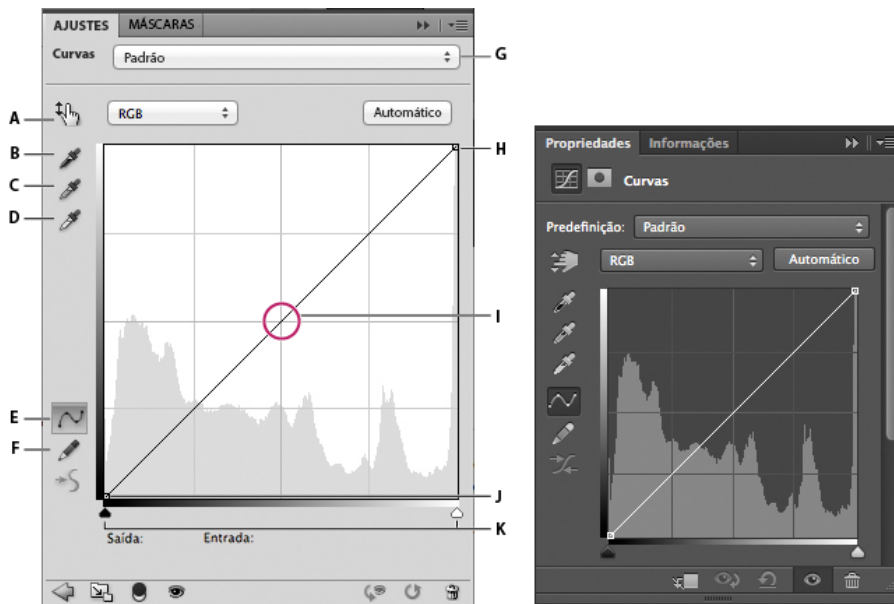
Visão geral de Curvas

[Para o início](#)

No Ajuste de curvas, ajuste pontos em todo o intervalo de tons de uma imagem. Inicialmente, a tonalidade da imagem é representada como uma linha diagonal direta em um gráfico. No ajuste de uma imagem RGB, a área superior direita do gráfico representa os realces, e a área inferior esquerda, as sombras. O eixo horizontal do gráfico representa os níveis de entrada (valores de imagem originais), e o vertical, os níveis de saída (novos valores ajustados). Conforme você adiciona pontos de controle à linha e move-os, a forma da curva muda, refletindo os seus ajustes de imagem. As seções mais excessivas da curva representam áreas de maior contraste, enquanto as seções mais achatadas representam áreas de menor contraste.

É possível salvar as configurações de ajuste de Curvas como predefinições. Consulte [Salvar configurações de ajuste](#) e [Reaplicar configurações de ajuste](#).

Nota: O ajuste de Curvas também pode ser aplicado a CMYK, LAB, ou Imagens em tons de cinza. Para imagens CMYK, o gráfico exibe porcentagens de tinta/pigmento. Para LAB e Imagens em tons de cinza, o gráfico exibe valores leves.



Opções de curvas no painel Ajuste (CS5) e no painel Propriedades (CC, CS6)


A. Ferramenta Ajuste na imagem **B.** Amostra na imagem para definir ponto preto. **C.** Fazer uma amostra da imagem para definir ponto cinza. **D.** Fazer uma amostra da imagem para definir ponto branco. **E.** Editar os pontos para modificar a curva. **F.** Desenhar para modificar a curva. **G.** Menu Predefinições de curvas **H.** Definir ponto preto. **I.** Definir ponto cinza. **J.** Definir ponto branco. **K.** Mostrar o corte.

Ajustar a cor e o tom da imagem com Curvas

[Para o início](#)

Mover um ponto na porção superior da curva ajusta os realces. Mover um ponto no centro da curva ajusta os tons médios, e mover um ponto na seção inferior da curva ajusta as sombras. Para escurecer os realces, mova um ponto para baixo, perto da parte superior da curva. Mover um ponto para cima ou para a direita faz o mapeamento do valor de Entrada para um valor de Saída mais baixo, e a imagem fica mais escura. Para clarear as sombras, mova um ponto para cima perto da parte inferior da curva. Mover um ponto para cima ou para a esquerda faz o mapeamento de um valor de Entrada inferior para um valor de Saída superior, e a imagem fica mais clara.

1. Para aplicar um ajuste de Curvas, siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Curvas  no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.
- (CS5) Selecione uma predefinição de Curvas no painel Ajustes.

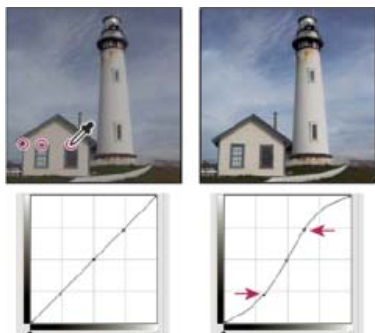
Nota: Escolher Imagem > Ajustes > Curvas aplica o ajuste diretamente na camada de imagem e descarta informações da imagem.

- (Opcional) Para ajustar o equilíbrio de cores, no painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Ajustes, escolha o canal que deseja ajustar no menu à esquerda do botão Automático.
- No painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Ajustes (CS5), siga estas etapas:
 - Clique diretamente na linha de curva e arraste o ponto de controle para ajustar uma área de tons.
 - Selecione a ferramenta Ajuste na imagem e arraste a área da imagem que deseja ajustar.
 - Selecione a ferramenta de Ajuste na imagem e clique nas áreas de tons que deseja ajustar. Isso insere pontos de controle ao longo da linha de curva.
 - (CC, CS6) Escolha uma predefinição no menu Predefinição.

Arrastar um ponto de controle para cima ou para baixo ilumina ou escurece a área de tons sendo ajustada. Arrastar um ponto de controle para a esquerda ou para a direita aumenta ou reduz o contraste. É possível adicionar até 14 pontos de controle à curva. Para remover um ponto de controle, arraste-o para fora do gráfico. Conforme você ajusta a tonalidade, o gráfico continua a exibição da linha de base diagonal original e do histograma de imagem como referências. Essas opções podem ser desativadas, consulte Definir opções de exibição de curvas.

- (Opcional) Proceda de uma das seguintes formas para modificar o ajuste:
 - Adicione mais pontos diretamente à curva para ajustar áreas de tons diferentes.
 - Clique na ferramenta Ajuste na imagem em outras áreas da imagem e arraste para cima ou para baixo.
 - Mova os controles deslizantes Definir preto e Ponto branco ou use as ferramentas Conta-gotas para especificar os valores mais escuros e mais claros na imagem.
 - Clique em um ponto na curva e digite valores nas caixas de texto de Entrada e Saída.
 - Selecione o ícone de lápis e desenhe uma nova curva sobre a existente. Quando terminar, clique no ícone Suavizar os valores de curva ou para suavizar a curva desenhada. Clicar mais de uma vez dá continuidade à suavização da curva.

Os pontos na curva permanecerão ancorados até serem movidos. Você pode fazer um ajuste em uma área de tons sem afetar outras áreas.



Clicar na ferramenta Ajuste na imagem dentro da imagem adiciona pontos de controle à curva. Mover os pontos de controle ajusta a tonalidade da imagem.

Remover pontos de controle de uma curva

Para remover um ponto de controle, siga um destes procedimentos:

- Arraste o ponto de controle para fora do gráfico.
- Selecione o ponto de controle e pressione Excluir.
- Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command pressionada (Mac OS) no ponto de controle.

Definição das opções de exibição de curva

É possível controlar a exibição da grade de curva usando as opções de exibição de curva.

- Aplique um ajuste de Curvas.
- No painel Propriedades (CC, CS6) ou no painel Ajustes (CS5), escolha Opções de exibição de curvas no menu do painel.

Nota: Se você escolher *Imagem > Ajustes > Curvas*, expanda as *Opções de exibição de curva* na caixa de diálogo *Curvas*.

3. Na caixa de diálogo *Opções de exibição de curvas*, selecione qualquer uma destas opções:

Luz (0-255) Exibe os valores de intensidade para imagens RGB em uma faixa de 0 a 255, com preto (0) no canto inferior esquerdo.
% pigmento/tinta Exibe as porcentagens para as imagens CMYK são exibidas em uma faixa de 0 a 100, com realces (0%) no canto inferior esquerdo.

Grade simples Exibe linhas de grade em incrementos de 25%.

Grade detalhada Exibe linhas de grade em incrementos de 10%.

Mostrar sobreposições de canal Exibe curvas de canais de cores superimpostas na curva composta.

Histograma Exibe um histograma dos valores de tons da imagem original por trás do gráfico.

Linha de base Exibe a cor e a tonalidade da imagem original como uma linha de ângulo de 45 graus para referência.

Linha de interseção Exibe linhas horizontais e verticais para ajudá-lo a alinhar pontos de controle conforme você os arrasta em relação ao histograma ou à grade.

 Para alterar os incrementos das linhas de grade, clique na grade com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada.

Aplicação de uma correção Automática em Curvas

- Clique em *Automático* no painel *Propriedades* (CC, CS6) ou no painel *Ajustes* (CS5).

Aplica automaticamente uma correção de cor automática usando a configuração padrão atual. Para alterar a configuração padrão, escolha *Opções automáticas* do menu do painel *Propriedades* (CC, CS6) ou no menu do painel *Ajustes* (CS5) e defina as opções na caixa de diálogo *Opções de Correção Automática de Cor*. É possível aplicar uma correção de *Cor Automática*, *Contraste Automático* ou *Tons Automáticos* a uma imagem. Para obter mais informações sobre estas opções, consulte [Definição de opções de ajuste automático](#).


Define pontos pretos e brancos que usam o ponto preto e seletores de ponto branco

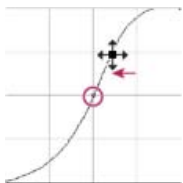
Ao aplicar um *Ajuste de curvas*, use os controles deslizantes do preto e do branco para definir rapidamente os pontos pretos e brancos (valores de preto puro e branco puro) na imagem.

1. Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco para qualquer ponto no eixo horizontal. Observe que o Valor de entrada muda conforme você arrasta.
2. Para visualizar o corte conforme você ajusta os pontos preto e branco, faça um dos seguintes procedimentos:
 - Mantenha pressionado *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS).
 - Escolha *Mostrar Corte para Pontos preto e branco* no menu do painel.

Adicionar contraste aos tons médios de uma foto com Curvas

[Para o início](#)

Se a imagem usa a faixa completa de tons, mas precisa de contraste de tons médios, clique no ícone *Clicar nas curvas*  no painel *Ajustes*. Arraste a curva em uma forma de "S".



O aumento da inclinação no meio da curva aumenta o contraste nos tons médios.

Atalhos do teclado: Curvas

[Para o início](#)

Você pode usar estes atalhos do teclado para *Curvas*:


- Para definir um ponto na curva para a cor selecionada em cada canal componente de cor (mas não no canal composto), clique na imagem com as teclas *Shift+Ctrl* (Windows) ou *Shift+Command* (Mac OS) pressionadas.
- Para selecionar vários pontos, clique com a tecla *Shift* pressionada em pontos na curva. Os pontos selecionados são preenchidos com preto.
- Para cancelar a seleção de todos os pontos na curva, clique na grade ou pressione *Ctrl-D* (Windows) ou *Command-D* (Mac OS).

- Para selecionar o próximo ponto mais alto na curva, pressione a tecla mais. Para selecionar o próximo menor, pressione a tecla menos.
- Para mover os pontos selecionados na curva, pressione as teclas de seta.
- (Caixa de diálogo Curvas) para definir um ponto na curva para o canal atual, Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS) na imagem.

 *Caso esteja usando em vez disso o Ajuste de curvas, basta clicar na imagem com a ferramenta de ajuste na imagem .*

Para obter mais informações

- [Ajustar a cor e o tom da imagem](#)



 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Conversão de uma imagem colorida em preto e branco

O ajuste de preto e branco permite converter uma imagem colorida em tons de cinza ao mesmo tempo em que mantém o controle total sobre como as cores individuais são convertidas. Também é possível aplicar tonalidade aos tons de cinza aplicando um tom de cor à imagem, por exemplo para criar um efeito sépia.

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone de Preto e branco  (CS5) ou  (CS6) no painel Ajustes.
- (CS5) Clique em uma predefinição de Preto e branco no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > preto e branco. Na caixa de diálogo Nova camada, digite um nome para a camada de ajuste e clique em OK.

O Photoshop aplica uma conversão de tons de cinza de padrão.

Nota: Também é possível escolher *Imagem > Ajustes > preto e branco*. Mas lembre-se de que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.



2. (Opcional) No CS6, escolha uma predefinição Preto e branco no menu Predefinição no painel Propriedades.

3. No painel Ajustes (CS5) ou no painel Propriedades (CS6, ajuste a conversão manualmente usando os controles deslizantes de cor, aplique uma conversão Automática ou selecione uma mistura personalizada salva anteriormente.

Menu de Predefinições Selecione uma mistura de tons de cinza predefinida ou uma mistura salva anteriormente. Para salvar uma mistura, escolha Salvar predefinição de preto e branco no menu do painel.

Automático Define uma mistura de tons de cinza com base nos valores de cor da imagem, aumentando a distribuição de valores cinza. A mistura Automática geralmente produz resultados excelentes ou pode ser usada como o ponto inicial para aprimorar valores de cinza usando os controles deslizantes de cor.

Controles Deslizantes de Cor Ajuste os tons de cinza de cores específicas em uma imagem. Arraste um controle deslizante para a esquerda para escurecer ou para a direita para clarear os tons de cinza da cor original de uma imagem.


- Para ajustar um componente de cor específico, selecione a ferramenta Ajuste na imagem  e clique na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita para modificar o controle deslizante de cores para a cor predominante naquele local, tornando-a mais escura ou mais clara na imagem.
- Clique no botão Redefinir  para redefinir todos os controles deslizantes para a conversão de tons de cinza padrão.

Visualizar Cancele a seleção para visualizar a imagem em seu modo de cor original.

4. Para aplicar um tom de cor, selecione Matiz. Para efetuar o ajuste fino da cor de matiz, clique na amostra de cor para abrir o Seletor de cores.

Para obter mais informações

- [Ajustar a cor e o tom da imagem no CS6](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Aprimoramento dos detalhes de sombra e realce

[Para o início](#)

Aprimorar detalhes de sombra e realce

O comando Sombra/Realce é um método para a correção de fotografias com imagens que possuem um aspecto de silhueta devido a uma intensa luz posterior ou para a correção de objetos que ficaram claros porque estavam muito próximos ao flash da câmera. O ajuste pode também ser usado para aumentar o brilho de áreas de sombra em uma imagem normalmente bem iluminada. O comando Sombra/Realce não apenas clareia ou escurece uma imagem, como também clareia ou escurece com base nos pixels adjacentes (área adjacente local) nas sombras ou nos realces. Por essa razão, existem controles separados das sombras e dos realces. Os padrões são definidos para corrigir imagens com problemas de luz posterior.

O comando Sombra/Realce também possui um controle deslizante de Contraste de Tons Médios e as opções Recorte de Preto e Recorte de Branco para ajustar o contraste geral da imagem, e um controle deslizantes de Correção de Cores para ajustar a saturação.

Nota: Tenha em mente que o comando Sombra/Realce aplica ajustes diretamente à imagem e descartará informações sobre a imagem. Para a edição de imagem não destrutiva, recomenda-se utilizar camadas de ajuste ou Camera Raw. Consulte [Camadas de ajuste e de preenchimento e Introdução ao Camera Raw](#).



Imagem original e Correção de Sombra/Realce aplicada

Ajuste de sombras e realces da imagem

1. Escolha Imagem > Ajustes > Sombra/Realce.

Certifique-se de que a opção Visualizar está selecionada na caixa de diálogo se quiser que a imagem seja atualizada durante a aplicação de ajustes.

2. Ajuste a intensidade da correção de iluminação movendo o controle deslizante Intensidade ou digitando um valor na caixa de texto de porcentagem de Realces e Sombras. Valores maiores fornecem maior clareamento das sombras ou maior escurecimento dos realces. É possível ajustar as Sombras e os Realces de uma imagem.
3. Para obter um controle mais preciso, selecione Mostrar Mais Opções para fazer ajustes adicionais.

Nota: Para aumentar os detalhes de sombra em uma imagem bem exposta diferente, tente valores na faixa 0-25% para Valor de sombra e Largura de tons de sombra.

4. (Opcional) Clique no botão Salvar Como Padrões para salvar as configurações atuais como padrões para o comando Sombra/Realce. Para restaurar os padrões originais, mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar no botão Salvar Como Padrões.

Nota: diferentes configurações de Sombra/Realce podem ser reutilizadas, clicando no botão Salvar para salvar as configurações atuais em um arquivo e, posteriormente, utilizando o botão Carregar para carregar essas configurações. Para obter mais informações sobre salvamento e carregamento de configurações, consulte Salvar configurações de ajuste.


5. Clique em OK.

Opções do comando Sombra/Realce

Intensidade Controla (separadamente para os valores de realce e de sombra na imagem) o quanto é preciso corrigir.

Nota: Valores de Intensidade Extrema podem levar a uma transversal, na qual um realce pode se tornar mais escuro do que o que era inicialmente uma sombra. Isso pode fazer com que as imagens ajustadas pareçam "artificiais".

Largura de Tons Controla a faixa de tons nas sombras ou nos realces modificados. Valores mais baixos limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras para a correção de sombra e apenas às regiões mais claras para a correção de realce. Valores mais altos aumentam a faixa de tons que são ajustados nos tons médios. Por exemplo, a 100%, o controle deslizante de largura de tons de sombra afeta mais as sombras, e os tons médios são parcialmente afetados, mas os realces mais brilhantes não são afetados. A largura de tons varia de imagem para imagem. Se um valor for muito grande poderá introduzir halos em torno de arestas escuras ou claras. As configurações padrão tentam reduzir esses artefatos. Os halos podem ocorrer também quando os valores de Intensidade de Sombra ou Realce são muito altos.

 A largura de tons é definida como 50%, por padrão. Se achar que está tentando clarear um objeto escuro, mas os tons médios ou as regiões mais claras estão ficando muito diferentes, tente reduzir a Largura de tons de sombra até zero, para que somente as regiões mais escuras sejam clareadas. No entanto, se for necessário clarear os tons médios e as sombras, aumente a Largura de tons de sombra em torno de 100%


Raio Controla o tamanho da área adjacente local em torno de cada pixel. Pixels adjacentes são usados para determinar se um pixel é nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior. O tamanho ideal da área adjacente local depende da imagem. Convém fazer testes com o ajuste. Se o raio for muito amplo, o ajuste tenderá a clarear (ou escurecer) a imagem inteira em vez de clarear apenas o objeto. Convém definir o raio para que ele corresponda aproximadamente ao tamanho dos objetos de interesse na imagem. Faça testes com configurações de Raio diferentes para obter o melhor equilíbrio entre o contraste do objeto e a claridade (ou escurecimento) diferencial desse objeto em comparação ao plano de fundo.

Brilho Ajusta o brilho de uma imagem em tons de cinza. Esse ajuste está disponível apenas para imagens em tons de cinza. Mover o controle deslizante de Brilho para a esquerda escurece uma imagem em tons de cinza, enquanto movê-lo para a direita clareia essa imagem.

Contraste de Tons Médios Ajusta o contraste nos tons médios. Mova o controle deslizante para a esquerda para reduzir o contraste e para a direita para aumentá-lo. Também é possível digitar um valor na caixa Contraste de tons médios. Um valor negativo reduz o contraste, enquanto um valor positivo o aumenta. O aumento do contraste de tons médios produz maior contraste nos tons médios e, ao mesmo tempo, tende a escurecer as sombras e a clarear os realces.

Recorte de Preto e Recorte de Branco Especificam a quantidade das sombras e dos realces que será cortada para as novas cores de sombra (nível 0) e de realce (nível 255) nas extremidades da imagem. Valores mais altos geram uma imagem com maior contraste. Cuidado para não definir valores de corte muito altos, pois isso reduziria detalhes nas sombras ou realces (os valores de intensidade são cortados e aplicados como preto puro ou branco puro).

Para obter mais informações

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajustar a cor e o tom com conta-gotas de níveis e curvas

Definir pontos pretos e brancos usando as ferramentas Conta-gotas

Corrigir cores usando os conta-gotas

Definir pontos pretos e brancos usando as ferramentas Conta-gotas

[Para o início](#)

Tenha em mente que o uso dos conta-gotas desfaz qualquer ajuste que tenha sido feito anteriormente em níveis ou curvas. Se você planeja usar os conta-gotas, convém usá-los primeiro e, em seguida, refinar os ajustes com os controles deslizantes de Níveis ou os pontos de Curvas.


1. Aplique um ajuste de Curvas ou Níveis.
2. No painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6), siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes na ferramenta de conta-gotas Definir ponto preto para definir o ponto preto.
 - Clique duas vezes na ferramenta de conta-gotas Definir ponto branco para definir o ponto branco.
3. No Seletor de cores da Adobe, determine os valores desejados para os tons mais escuros e mais claros na imagem:
 - Para definir o valor do ponto preto como preto puro, digite 0 para R, G e B.
 - Para definir o valor do ponto branco como branco puro, digite 255 para R, G e B.
 - Para especificar uma sombra de cinza para o ponto preto ou branco, digite valores idênticos (entre 0 e 255) para R, G e B. Quanto mais baixos forem os valores, mais escuro será o cinza. Quanto mais altos forem os valores, mais claro será o cinza.
4. Siga um destes procedimentos para ajustar as áreas de tom para os pontos brancos ou pretos especificados na Etapa 2:
 - Com o conta-gotas Definir ponto preto, clique em uma área de imagem que represente o ponto preto (área com os valores de tons mais baixos).
 - Com o conta-gotas Definir ponto branco, clique em uma área de imagem que represente o ponto branco (área com os valores de tons mais claros).



Correção de cores usando os conta-gotas

[Para o início](#)

É possível usar os conta-gotas nos ajustes de Níveis ou Curvas para corrigir uma projeção de cores, como uma tinta indesejada de um excesso de cores (vermelho, verde, azul ou ciano, magenta, amarelo). É mais fácil aplicar o equilíbrio de cores em uma imagem, identificando primeiramente uma área que você quer que seja neutra e removendo a projeção de cores dessa área. De acordo com a imagem, você pode utilizar um ou os três conta-gotas. O conta-gotas Definir ponto cinza funciona melhor em imagens que não necessitam de grandes ajustes e têm pontos neutros identificados facilmente.


Tenha em mente que o uso dos conta-gotas desfaz qualquer ajuste que tenha sido feito anteriormente em níveis ou curvas. Se você planeja usar os conta-gotas, convém usá-los primeiro e, em seguida, refinar os ajustes com os controles deslizantes de Níveis ou os pontos de Curvas.

Nota: A ferramenta conta-gotas que define o ponto cinza  é usada principalmente para a correção de cores e é fica indisponível quando se trabalha com imagens em tons de cinza.

1. Antes de aplicar um ajuste, identifique uma área na imagem que deseja que seja cinza neutro. Por exemplo, uma estrada pavimentada.
 Use o classificador de cores para marcar uma área neutra, para que você possa clicar nela com o conta-gotas mais tarde.
2. No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas.
3. No painel Ajustes (CS5) ou no Painel Propriedades (CS6), clique duas vezes na ferramenta Definir ponto Cinza .
4. No Seletor de Cores da Adobe, verifique se a cor selecionada atualmente tem valores R, G e B idênticos para um cinza neutro (por exemplo, 128, 128, 128). Se necessário, digite os valores idênticos de R, G e B. O Photoshop pergunta se deseja salvar a nova cor de destino como um padrão.
5. Com a ferramenta de conta-gotas Definir ponto cinza, clique na área do neutro identificada na Etapa 1. Isso deve redefinir os tons médios e remover a projeção de cores da imagem.
6. (Opcional) Faça ajustes finais em Níveis ou Curvas no painel Ajustes (CS5) ou Propriedades (CS6).

Para obter mais informações

- [Ajustar a cor e o tom da imagem no CS6](#)



 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Subexposição ou superexposição de áreas de imagem

A ferramenta Subexposição e a ferramenta Superexposição iluminam ou escurecem áreas da imagem. Essas ferramentas têm como base uma técnica de sala escura tradicional para regular a exposição em áreas específicas de uma impressão. Os fotógrafos restringem a luz para clarear uma área da impressão (*subexposição*) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (*superexposição*). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Subexposição ou Superexposição, mais clara ou escura ela se tornará.


Nota: Aplicar a ferramenta Subexposição ou a ferramenta Superexposição à camada de fundo altera permanentemente as informações sobre a imagem. Para editar as suas imagens de modo não destrutivo, trabalhe em uma camada duplicada. Para obter informações sobre a duplicação de camadas, consulte [Conceitos básicos de camadas](#).

1. Selecione a ferramenta Subexposição  ou Superexposição .
2. Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.
3. Na barra de opções, selecione uma das seguintes opções do menu Intervalo:

Tons Médios Altera a faixa médio de cinzas

Sombras Altera as áreas escuras

Realces Altera as áreas claras

4. Especifique a exposição para a ferramenta Subexposição ou Superexposição.
5. Clique no botão do aerógrafo  para usar o pincel como aerógrafo. Se preferir, selecione a opção Aerógrafo no painel Pincel.
6. Selecione a opção Proteger tons para minimizar os cortes nas sombras e nos realces. Essa opção também tenta manter as cores salvas da mudança de matiz.
7. Arraste sobre a parte da imagem que deseja clarear ou escurecer.

Para obter mais informações

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Camera Raw

[Plug-in do Camera Raw 7](#)

Kelby (7 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Aproveite os controles de intervalo dinâmicos e os controles de ruído e cor mais recentes.

[Aprimoramento de imagens Raw](#)

video2brain (7 de maio de 2012)

vídeo tutorial


Usufua do intervalo completo de dados de imagem.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

What's new in ACR 8.x

ACR 8.3 ACR 8.1 and 8.2







 *New feature*

 *Enhanced feature*

[To the top](#)

ACR 8.3






Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:

-  Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:
 - Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
 - With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
 - With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.
-  Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).
-  Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.
-  Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.
-  Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

[To the top](#)

ACR 8.1 and 8.2

Note: For detailed information about the enhancements in this section, see [this Help article](#).

-  **Soft proofing** from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.
-  **ICC-based color spaces** support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.
-  **Image sizing** is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.
-  **Presets.** Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.
-  **Cropping** follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Introduction to Camera Raw

[About camera raw files](#)

[About Camera Raw](#)

[About the Digital Negative \(DNG\) format](#)

[Processing images with Camera Raw](#)

[Camera Raw dialog box overview](#)

[Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge](#)

[Work with Camera Raw and Lightroom](#)

[To the top](#)

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see [Digital camera raw file support](#).

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see [Camera Raw plug-in | Supported cameras](#).

[To the top](#)


About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see [Digital camera raw file support](#).

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

note: A caution icon  appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see [Specify where Camera Raw settings are stored](#).

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon  appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the [Digital Negative \(DNG\) product page](#). To download the latest DNG Converter, go to the [Adobe downloads](#) page.

[To the top](#)

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.


Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See [Open images](#).)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch [Download photos from a camera into Adobe Bridge](#) by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch [Recovering detail in raw images](#) by Richard Harrington or [Adobe Camera Raw workflow](#) by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Options dialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

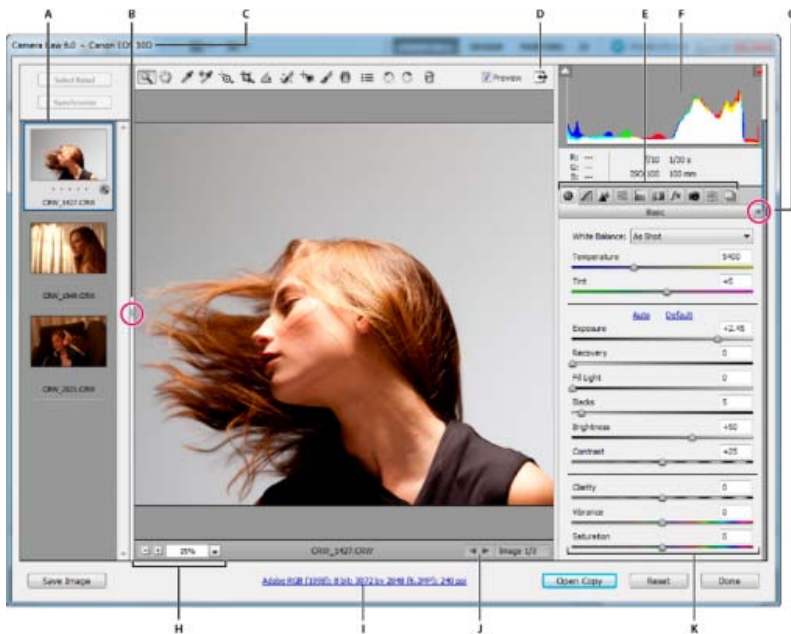
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clicking Open Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box

A. Filmstrip **B.** Toggle Filmstrip **C.** Camera name or file format **D.** Toggle full-screen mode **E.** Image adjustment tabs **F.** Histogram **G.** Camera Raw Settings menu **H.** Zoom levels **I.** Workflow options **J.** Navigation arrows **K.** Adjustment sliders

Note: Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

Zoom tool

Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

Hand tool

Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

Select Zoom Level

Choose a magnification setting from the menu or click the Select Zoom Level buttons.

Preview

Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

RGB

Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

Shadows and Highlights

Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

- The Camera Raw image adjustment tabs are:

Basic

Adjust white balance, color saturation, and tonality.

Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.


[To the top](#)

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: *The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.*

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Do any of the following:
 - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
 - To purge the camera raw cache, click the Purge Cache button.
 - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.


[To the top](#)

Work with Camera Raw and Lightroom


Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Choose Save Image Settings In > Sidecar “.XMP” Files, and deselect Ignore Sidecar “.XMP” Files.
3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Correção automática de perspectiva no Camera Raw | Photoshop CC

Corrija formas geométricas com inclinação devido à distorção da lente

O uso de uma lente incorreta ou o balanço da câmera podem causar a inclinação ou a distorção da perspectiva nas fotografias. A perspectiva pode ficar distorcida, sendo mais evidente em fotografias contendo linhas verticais contínuas ou formas geométricas.

O Adobe Camera Raw conta com os modos Upright - quatro ajustes que consertam automaticamente a perspectiva. A capacidade de aplicação manual das correções continua disponível. Após aplicar um modo Upright, ainda é possível ajustar a imagem manualmente alterando as configurações disponíveis com o controle deslizante.

Nota: *Recomenda-se aplicar os perfis de correção de lente disponíveis para a sua combinação de câmera e lente, antes de aplicar uma das quatro novas predefinições. Aplicar o perfil de correção de lente prepara a imagem para que seja analisada melhor para a correção de distorções.*

Correção manual de distorções de lente usando as predefinições de Upright


[Voltar ao início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Abra um arquivo raw da câmera, ou,
- Abra uma imagem no Photoshop, clique em Filtro > Filtro do Camera Raw.

2. Na janela Camera Raw, acesse a guia Correção de lente.

3. (Opcional) Na guia Correções de lente > Perfil, selecione a caixa de diálogo Ativar correções de perfis de lente.

 *Ativar a correção de perfil de lente com base na sua combinação de câmera e a lente é altamente recomendada, antes de processar a foto com predefinições de Upright.*

4. Na guia Correções de lente > Manual, quatro modos de Upright estão disponíveis. Clique em um modo para aplicar a correção da foto.

Auto Aplica um conjunto equilibrado de correções de perspectiva.

Nível Aplica a correção de perspectiva para garantir que a imagem seja nivelada.

Vertical Aplica correções de nível e de perspectiva vertical.

Completo Aplica correções de nível e de perspectiva vertical e horizontal na imagem.

Cuidado: *Ao experimentar os quatro modos Upright, se você selecionar ou desmarcar a caixa de seleção Ativar correções de perfil de lente (Correção de lente > Perfil), clique no link Reanalisar abaixo dos botões das predefinições Upright.*



Escolha um modo Upright e faça ajustes adicionais com os controles deslizantes

5. Alterne entre os modos Upright até encontrar a configuração de sua preferência.

Os quatro modos Upright corrigem e controlam erros de distorção e perspectiva. Não existe configuração recomendada ou de preferência. O melhor ajuste varia de uma foto para outra. Teste os quatro modos Upright antes de decidir qual é o melhor modo Upright possível para a foto.

6. Utilize os controles deslizantes Transformar para efetuar todas as alterações adicionais, conforme necessário. Um novo controle deslizante (Aspecto) foi introduzido no Camera Raw.

- Mova o controle deslizante Aspecto para a *esquerda* para ajustar a perspectiva horizontal da foto.
- Mova o controle deslizante Aspecto para a *direita* para ajustar a perspectiva vertical da foto.

Imagens de amostra

[Voltar ao início](#)

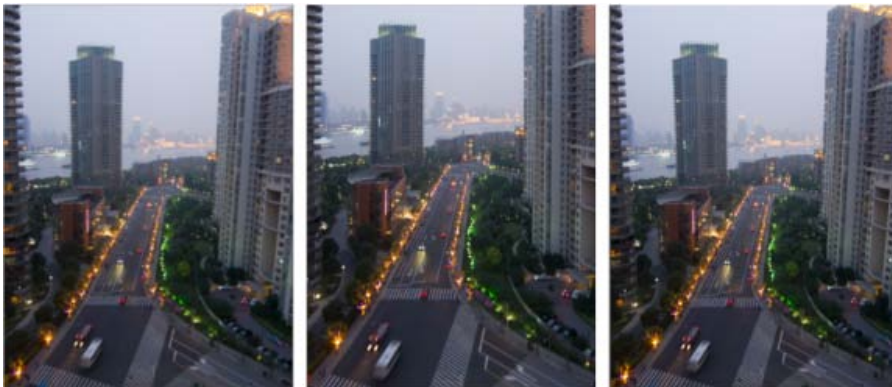


Imagem sem correção (esquerda), imagem com correção automática (centro), e imagem com correção de níveis (direita).



Imagem sem correção (esquerda), imagem com correção vertical (centro), e imagem com correção total (direita).

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

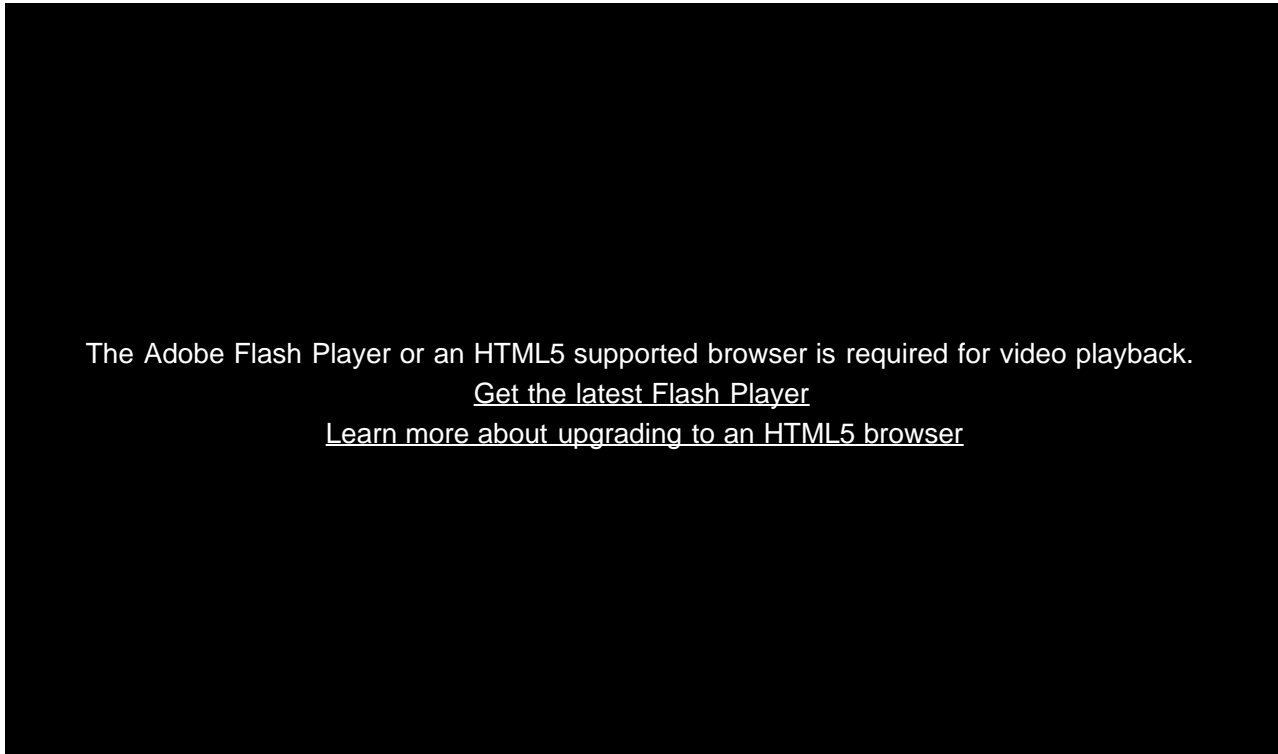
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.



The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

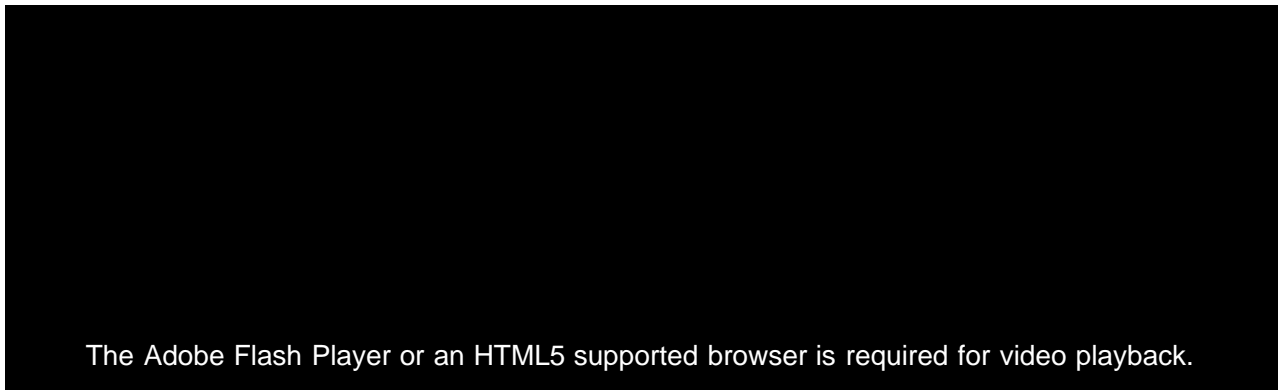
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by syncing the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!



The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Filtro radial no Camera Raw | Photoshop CC

Destaque partes de uma foto ou aprimore regiões específicas com correções pontuais

Aplicar um filtro radial para melhorar uma foto

Atalhos de teclado e modificadores para a ferramenta filtro radial

Para controlar totalmente para onde dirigir a atenção do usuário em uma foto, realce o assunto da imagem. Esse objetivo pode ser alcançado com alguns filtros que criam um efeito de vinheta. No entanto, esses filtros requerem que o objeto principal esteja no centro da foto.

Os filtros radiais no Adobe Camera Raw 8.0 permitem direcionar a atenção para partes específicas da imagem para onde se deseja que o observador concentre a atenção. Por exemplo, é possível usar a ferramenta Filtro radial para desenhar uma forma elíptica ao redor do objeto e aumentar a exposição e a clareza da área dentro da forma, para deixar o assunto em evidência. O objeto pode estar fora de centro ou em qualquer lugar na fotografia.

O principal fluxo de trabalho para modificar uma foto com filtros radiais é definido abaixo:


1. Abra uma foto no plug-in Adobe Camera Raw.
2. Identifique um ou mais objetos que devem atrair a atenção do observador
3. Defina:
 - (Opcional) um filtro radial para enfraquecer o foco no segundo plano
 - um filtro radial para realçar o assunto
 - Filtros radiais adicionais, se você tiver mais de um objeto para realçar



O assunto da foto não está claramente visível na foto original (à esquerda), mas é realçado com um filtro radial (à direita)

Aplicar um filtro radial para melhorar uma foto

[Voltar ao início](#)

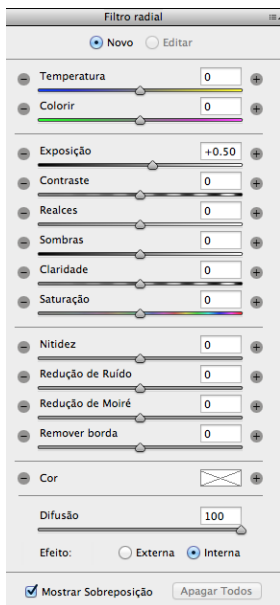
1. Siga um destes procedimentos:
 - Abra um arquivo camera raw ou,
 - Abra uma imagem no Photoshop, clique em Filtro > Filtro do Camera Raw.
2. Selecione a ferramenta Filtro radial na barra de ferramentas.
 Pressione J para alternar a ferramenta Filtro radial.
3. Use as opções de botões de controle Novo e Editar para escolher se deseja criar um filtro, ou edite um filtro existente.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar um Filtro radial, clique e arraste o mouse sobre a área e desenhe uma forma circular ou elíptica. Essa forma determina a área que é afetada ou excluída de alterações que serão executadas.
 - Para editar um Filtro radial, clique em uma das alças cinzas na foto. Quando selecionada, a alça fica vermelha.
5. Para determinar a área modificada na foto, escolha uma opção de efeito (localizada abaixo dos controles deslizantes).
 - **Fora.** Todas as alterações são aplicadas fora da área selecionada.
 - **Dentro.** Todas as alterações são aplicadas na área selecionada.
6. Ajustar o tamanho (largura e altura) e a orientação do Filtro radial adicionado. Selecione um filtro e:

- Clique e arraste o centro do filtro para movê-lo e reposicioná-lo.
- Paire o cursor sobre qualquer um dos quatro controles de filtro e, quando o ícone do cursor mudar, clique e arraste para alterar o tamanho do filtro.
- Paire o cursor sobre qualquer um dos quatro controles de filtro e, quando o ícone do cursor mudar, clique e arraste para alterar o tamanho do filtro.



O filtro radial é representado por um letreiro elíptico

7. Use os controles deslizantes para alterar a área do Filtro radial selecionada. O controle deslizante Difusão ajusta a área de aplicação do efeito usado.



As opções da ferramenta Filtro radial permitem que você aplicar efeitos a uma máscara elíptica.

8. Siga as etapas de 3 a 6 para continuar adicionando ou editando os Filtros radiais.
9. Desmarque a caixa de seleção Exibir sobreposição para ver como é exibida a foto pronta. Se desejar excluir todos os Filtros radiais e recomeçar do zero, clique em Limpar tudo (essa ação não pode ser desfeita).

Novos ajustes

- Pressione e mantenha Shift e arraste para criar um ajuste restrito a um círculo
- Ao arrastar, pressione e mantenha a barra de espaço para mover a elipse; solte a barra de espaço para continuar a definir a forma do novo ajuste

Editar configurações

- Ao arrastar dentro de um ajuste para movê-lo, pressione e mantenha a tecla Shift para restringir o movimento no sentido horizontal ou vertical
- Ao arrastar uma das quatro alças para redimensionar um ajuste, pressione e mantenha a tecla Shift para preservar a proporção da forma de ajuste.
- Ao arrastar o limite de um ajuste para girá-lo, pressione e mantenha a tecla Shift para ajustar a rotação em incrementos de 15 graus.
- Quando um ajuste for selecionado, pressione a tecla X para inverter a direção do efeito (por exemplo, de fora para dentro)

Excluir ajustes

- Ao selecionar um ajuste, pressione a tecla Delete para excluí-lo
- Pressione Option/Alt + clique em um ajuste existente para excluí-lo

Ajustes de cobertura máxima

- Pressione Command/Ctrl e clique duas vezes *em uma área vazia*, para criar um ajuste centralizado e que cubra a área de imagem cortada
- Pressione Command/Ctrl e clique duas vezes *dentro de um ajuste existente*, para expandi-lo até cobrir a área de imagem cortada

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ferramenta aprimorada de remoção de manchas no Camera Raw | Photoshop CC

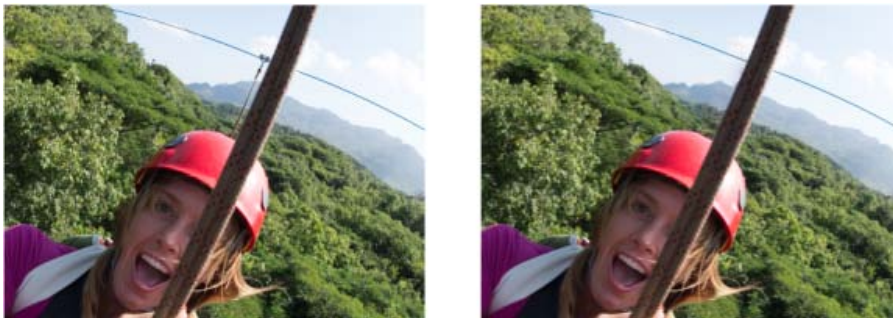
Remova qualquer aspecto indesejado de uma foto com etapas simples de seguir, com a Ferramenta Remoção de manchas aprimorada que, agora, se comporta como o Pincel de recuperação.

Usar ferramenta Remoção de manchas

Limpar uma foto com o recurso Visualizar manchas

A ferramenta Remoção de manchas no Camera Raw permite corrigir uma área selecionada da imagem com amostras de uma área diferente da mesma imagem. A ferramenta é similar ao Pincel de recuperação do Photoshop. O comportamento padrão da ferramenta Remoção de manchas é permitir marcar as áreas a serem retocadas arrastando-se o pincel na foto. Por exemplo, remova uma parte do fio (ligando o capacete e fio acima da cabeça) que tira a atenção do céu azul.

Usar a ferramenta Remoção de manchas em uma imagem raw significa que o processamento dos dados da imagem raw é direto. O trabalho em dados de imagem diretamente na imagem raw proporciona resultados mais nítidos para ações de retoque (reparação ou clonagem). Além disso, o processo é não-destrutivo, uma vez que qualquer edição e modificações em imagens camera raw são armazenadas em arquivos auxiliares.



O cabo exibido para conectar o fio e o capacete (imagem à esquerda) foi removido (imagem à direita)

Usar ferramenta Remoção de manchas

[Voltar ao início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Abra um arquivo raw da câmera, ou,
- Abra uma imagem no Photoshop, clique em Filtro > Filtro do Camera Raw.

2. Selecione a ferramenta Remoção de manchas  na barra de ferramentas.

3. No menu Tipo, selecione uma das seguintes opções:

- Recuperar** Combina a textura, a iluminação e o sombreamento da área de amostra com a área selecionada.
- Clonar** Aplica a área de amostra da imagem à área selecionada.

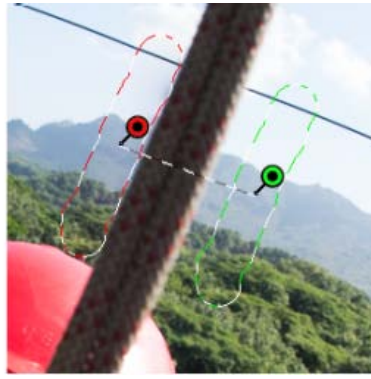
4. (Opcional) Na áreas de opções da ferramenta Remoção de manchas no Histograma, arraste o controle deslizante Tamanho para especificar o tamanho da área afetada pela ferramenta Remoção de manchas.

 Use as teclas de colchete no teclado para alterar o tamanho do pincel

- O colchete esquerdo (**[**) reduz o tamanho do raio da ferramenta
- O colchete direito (**]**) aumenta o tamanho do raio da ferramenta.

5. Na foto, clique e arraste a parte da foto que precisa ser retocada.


- Uma área de letreiro vermelha e branca (alça vermelha) desenha a seleção.
- Uma área de letreiro verde e branca (alça verde) especifica a área de amostra.



Identifique a parte da imagem a ser recuperada e use a ferramenta Remoção de manchas para pintar a área. Use as alças verde e vermelha (imagem direita) para reposicionar as áreas selecionadas e de amostra

6. (Opcional) Para alterar a área de amostra selecionada por padrão, siga um destes procedimentos:

- **Automaticamente.** Clique na alça de uma área selecionada e pressione a tecla de barra para a frente (/). Uma nova área é classificada. Pressione a tecla de barra para a frente até localizar uma área de amostra que se adapte melhor.
- **Manualmente.** Use a alça verde para reposicionar a área amostrada.

 Ao selecionar partes maiores de uma imagem usando traçados mais longos, a área de amostra à direita não é encontrada imediatamente. Para testar as várias opções, clique na barra para a frente (/) para que a ferramenta analise automaticamente mais áreas para você.

7. Para remover todas as configurações feitas usando a ferramenta Remoção de manchas, clique em Limpar tudo.

Atalhos e modificadores de teclado

Ponto circular:

- Pressione Ctrl/Command + clique para criar um ponto circular; arraste para ajustar a origem do ponto.
- Pressione Command/Ctrl + Option/Alt + clique para criar um ponto circular; arraste para ajustar o tamanho do ponto.

Seleção retangular:

- Pressione Option/Alt e arraste para definir uma seleção retangular. Todos os pontos daquela seleção (destacada em vermelho) são excluídos depois que o mouse é solto.

Estender uma área selecionada ou ponto:

- Pressione Shift + clicar para estender um ponto selecionado existente na forma "ligar os pontos".

Excluir uma área selecionada ou um ponto:

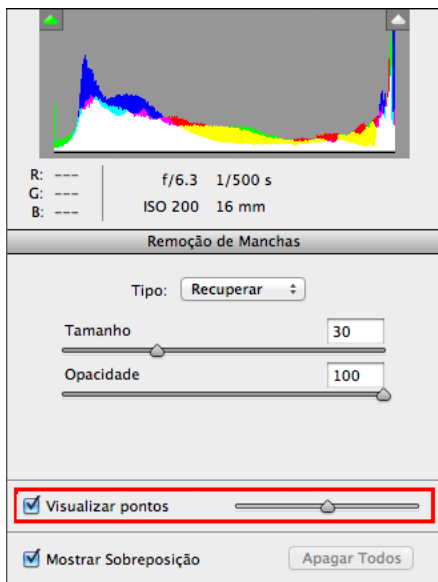
- Selecione uma alça vermelha ou verde, e pressione Delete para excluir um ajuste selecionado.
- Pressione Option/Alt e clique em uma alça para excluí-la.

Limpar uma foto com o recurso Visualizar manchas

[Voltar ao início](#)

Ao trabalhar em uma tela de computador, você poderá identificar e remover a maioria das manchas ou imperfeições visíveis. Entretanto, ao imprimir uma foto em resolução completa, o resultado impresso pode conter muitas imperfeições que não são visíveis na tela do computador. Essas imperfeições podem ser de diversos tipos - poeira no sensor da câmera, defeitos na pele de um modelo em um retrato, fiapos minúsculos de nuvens em céus azuis. Na resolução completa, as imperfeições são uma distração visual.

Com o novo recurso Visualizar manchas, você pode buscar imperfeições que podem ficar ocultas, a princípio. Marque a caixa de seleção Visualizar manchas (nas opções da ferramenta Remoção de manchas) e a imagem é invertida. Você pode usar a ferramenta Remoção de manchas no modo Visualizar manchas para limpar a imagem futuramente.



A caixa de seleção *Visualizar manchas* é uma opção da ferramenta *Remoção de manchas*

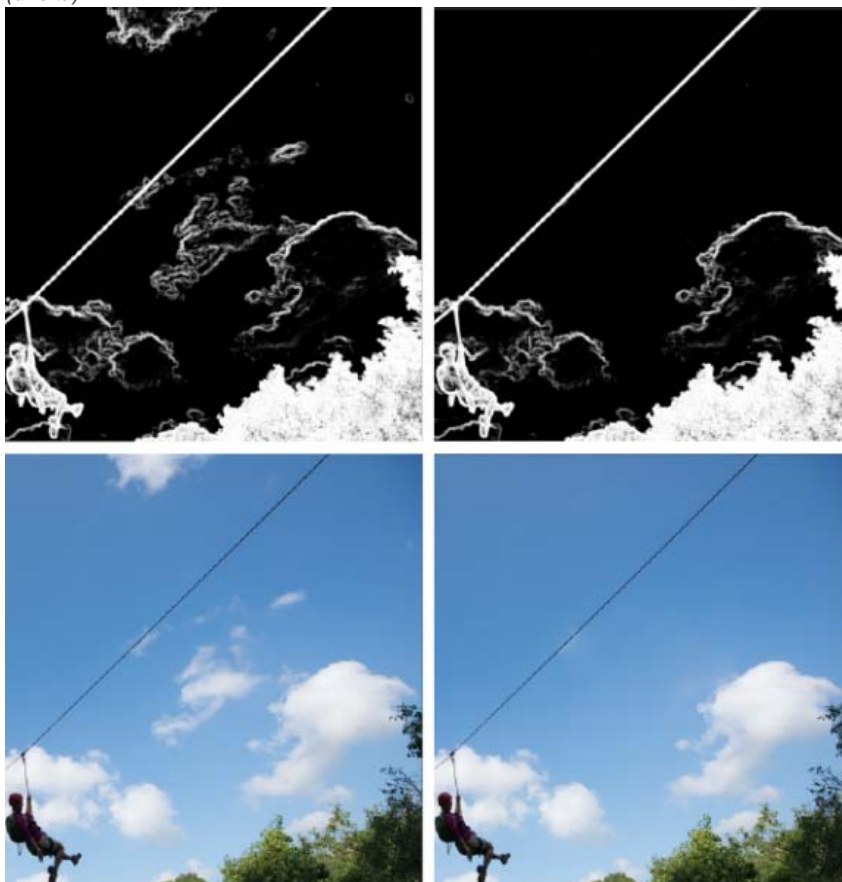
1. Siga um destes procedimentos:

- Abrir um arquivo camera raw ou,
- Abra uma imagem no Photoshop CC, clique em *Filtro > Filtro do Camera Raw*.

2. Selecione a ferramenta *Remoção de manchas* na barra de ferramentas e, depois, a caixa de verificação *Visualizar manchas*.

A imagem é invertida, tornando visíveis os contornos dos elementos da imagem.

Abaixo, a exibição *Visualizar manchas* está ativada e elementos desnecessários como fiapos de nuvens (à esquerda) foram removidos (direita)



Acima, a exibição *Visualizar manchas* está desativada e elementos desnecessários como fiapos de nuvens (à esquerda) foram removidos (direita)


3. Use o controle deslizante Visualizar manchas para variar o limite de contraste da imagem invertida. Mova o controle deslizante para diferentes níveis de contraste para exibir imperfeições como poeira no sensor, pontos ou outros elementos indesejados.

 Com a caixa de visualização Visualização de manchas selecionada, para alterar o limite de exibição:

- *Aumento: Pressione. (ponto)*
- *Aumentar (em etapas maiores): Pressione Shift +.*
- *Redução: Pressione , (vírgula)*
- *Reduzir (em etapas maiores): Pressione Shift + ,*

4. Use a ferramenta Remoção de manchas para clonar ou recuperar elementos indesejados na foto. Desmarque a caixa de seleção Visualizar manchas para exibir a imagem resultante.

5. Repita as etapas 2, 3, e 4.

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fazer ajustes de cores e tons no Camera Raw

Histograma e níveis RGB

Visualização de destaques e sombreado de recorte

Controles de equilíbrio de branco

Ajuste de tons

Ajuste das curvas de tons

Controles de claridade, vibração e saturação

Controles HSL/tons de cinza

Ajuste da cor ou do tom usando de destino


Adição de tons a uma imagem em escala de cinza

Edição de imagens HDR no Camera Raw

Histograma e níveis de RGB

[Para o início](#)

Um *histograma* é uma representação do número de pixels de cada valor de luminância em uma imagem. Um histograma com valores diferentes de zero para cada valor de luminância indica uma imagem que usa toda a escala de tons. Um histograma que não usa o intervalo de tons inteiro corresponde a uma imagem sem brilho, que não apresenta contraste. Um histograma com um pico no lado esquerdo indica um corte de sombras; um histograma com um pico no lado direito indica um corte de realces.


 *Selecione Sombras ou Realces para ver, em uma imagem de visualização, os pixels que estão sendo cortados. Para obter mais informações, consulte [Visualização de cortes de sombras e realces no Camera Raw](#).*

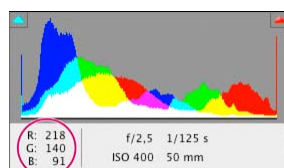
Uma tarefa comum para o ajuste de uma imagem é aumentar os valores em pixels de maneira mais uniforme da esquerda para a direita no histograma, em vez de acumulá-los em uma das duas extremidades.

Um histograma é composto por três camadas de cores, que representam os canais das cores vermelha, verde e azul. A cor branca é exibida quando os três canais se sobrepõem. As cores amarelo, magenta e ciano são exibidas quando dois canais RGB se sobrepõem (o amarelo é igual aos canais vermelho + verde, o magenta é igual aos canais vermelho + azul e o ciano é igual aos canais verde + azul).

O histograma é alterado automaticamente à medida que as configurações são ajustadas na caixa de diálogo Camera Raw.

Os valores RGB do pixel sob o ponteiro (na imagem de visualização) são exibidos abaixo do histograma.

Nota: também é possível usar a ferramenta *Classificador de cores*  para inserir até nove classificadores na imagem da visualização. Os valores RGB aparecem acima da imagem de visualização. Para remover um classificador de cores, clique nele pressionando **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS). Para apagar os classificadores de cores, clique em *Apagar classificadores*.



A caixa de diálogo Camera Raw exibe os valores RGB do pixel sob o ponteiro.

Visualização de destaques e sombreado de recorte

[Para o início](#)

O corte ocorre quando os valores de cor dos pixels são maiores que o maior valor ou menores que o menor valor que podem ser representados na imagem. Os valores do superclaro são cortados para saírem em branco e os valores superescuro são cortados para saírem em preto. O resultado é uma perda de detalhes da imagem.

- Para ver os pixels que estão sendo cortados com o restante da imagem de visualização, selecione as opções Sombras ou Realces na parte superior do histograma. Ou pressione U para ver o corte de sombras e O para ver o corte de realces.
- Para visualizar apenas os pixels que estão sendo cortados, mantenha pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) enquanto arrasta os controles deslizantes Exposição, Recuperação ou Preto

Para os controles deslizantes de Exposição e Recuperação, a imagem se torna preta e as áreas cortadas aparecem em branco. Para o controle deslizante de Preto, a imagem se torna branca e as áreas cortadas aparecem em preto. As áreas coloridas indicam o corte em um canal de cor (vermelho, verde, azul) ou em dois canais de cores (ciano, magenta, amarelo).

Nota: em alguns casos, o corte ocorre porque o espaço de cor no qual você está trabalhando tem uma gama muito pequena. Se as cores estão

Controles de equilíbrio de branco

Para ajustar o equilíbrio de branco, identifique quais objetos na imagem você quer que tenham cores neutras (branco ou cinza) e ajuste as cores na imagem para tornar as cores desses objetos neutras. Um objeto branco ou cinza em uma cena é executado na projeção de cores pela luz ambiente ou flash utilizado para tirar a foto. Quando você usa a ferramenta Equilíbrio de branco para especificar um objeto que deseja que seja branco ou cinza, o Camera Raw pode determinar a cor da luz na qual a cena foi fotografada e ajustar automaticamente a iluminação da cena.

A temperatura da cor (em Kelvin) é usada como medida da iluminação da cena. As fontes de luz natural e incandescente fornecem luz em uma distribuição previsível de acordo com a temperatura.

Uma câmera digital registra o equilíbrio de branco no momento da exposição como uma entrada de metadados. O plug-in Camera Raw faz a leitura desse valor e o torna a configuração inicial quando um arquivo é aberto na caixa de diálogo Camera Raw. Em geral, essa configuração gera a temperatura de cor correta ou uma temperatura com valor muito próximo. Você pode ajustar o Equilíbrio de branco caso ele não apresente o valor ideal.

Nota: nem todas as projeções de cor são resultantes do equilíbrio de branco incorreto. Use o DNG Profile Editor para corrigir uma projeção de cor que permanece após o ajuste do equilíbrio de branco. Consulte [Ajuste da renderização de cores da câmera no Camera Raw](#).

A guia Básico, na caixa de diálogo Camera Raw, tem três controles para corrigir uma projeção de cores na imagem:

Equilíbrio de branco O Camera Raw aplica a configuração do equilíbrio de branco e altera as propriedades Temperatura e Colorir na guia Básico de maneira apropriada. Use esses controles para ajustar o equilíbrio de cores.

Como foto Usa as configurações de equilíbrio de branco da câmera, se elas estiverem disponíveis.

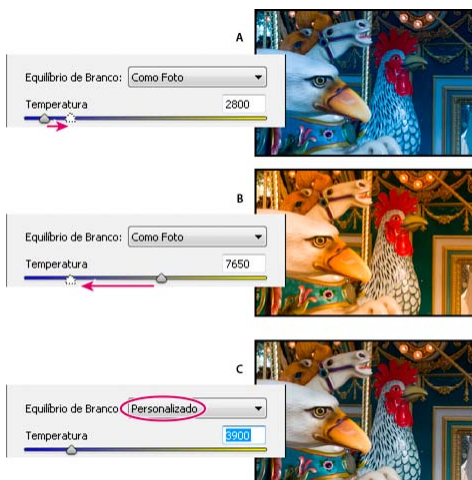
Automático Calcula o equilíbrio de branco com base nos dados da imagem.

O Camera Raw e os arquivos DNG também têm as seguintes configurações de equilíbrio de branco: Luz do dia, Nublado, Sombra, Tungstênio, Fluorescente e Flash.

Nota: se o Camera Raw não reconhecer a configuração de equilíbrio de branco de uma câmera, a seleção de Como foto será a mesma da escolha de Automático.

Temperatura Ajusta o equilíbrio de branco de acordo com uma temperatura de cor personalizada. Reduz a temperatura para corrigir uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais baixa na iluminação. O plug-in do Camera Raw torna as cores da imagem mais azuis para compensar essa temperatura mais baixa (tom amarelado) na iluminação ambiente. De modo oposto, aumenta a temperatura para corrigir uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais alta. As cores da imagem tornam-se mais quentes (tom amarelado) para compensar a temperatura de cores mais alta (tom azulado) da luz ambiente.

Nota: o intervalo e as unidades para os controles Temperatura e Colorir são diferentes quando você está ajustando como uma imagem TIFF ou JPEG. Por exemplo, o Camera Raw fornece um controle deslizante de ajuste em temperatura real para arquivos raw de 2.000 Kelvin a 50.000 Kelvin. Para arquivos JPEG ou TIFF, o Camera Raw tenta aproximar uma temperatura de cor ou um equilíbrio de branco diferente. Como o valor original já foi usado para alterar os dados de pixel no arquivo, o Camera Raw não fornece a escala de temperatura Kelvin real. Nesses casos, uma escala aproximada de -100 a 100 é usada no lugar da escala de temperatura.




Correção do equilíbrio de branco

A. Mover o controle deslizante de Temperatura para a direita corrige uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais alta na iluminação. **B.** Mover o controle deslizante de Temperatura para a esquerda corrige uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais baixa

na iluminação. **C. Fotografia após o ajuste da temperatura de cor**

Colorir Ajusta o equilíbrio de branco para compensar uma tonalidade de verde ou magenta. Reduz a Tonalidade para adicionar verde à imagem; aumenta a Tonalidade para adicionar magenta.

 Para ajustar rapidamente o , selecione a ferramenta *Equilíbrio de branco* e clique na área da imagem que você quer que seja cinza neutro. As propriedades *Temperatura* e *Tonalidade* se ajustam para tornar a cor selecionada exatamente neutra (se possível). Se você clicar em tons de branco, escolha uma área de realce que contenha detalhes de branco significativos, em vez de um realce especular. É possível clicar duas vezes na ferramenta *Equilíbrio de branco* para redefinir o *Equilíbrio de branco* para *Como foto*.

Ajuste de tom

[Para o início](#)

Ajuste a escala de tons da imagem usando os controles de tons na guia Básico.

Ao clicar em Automático na parte superior da seção de controles de tons da guia Básico, o Camera Raw analisa a imagem e faz ajustes automáticos nos controles de tons.


Também é possível aplicar configurações automáticas separadamente para controles de tons individuais. Para aplicar um ajuste automático a um controle de tom individual, como *Exposição* ou *Contraste*, pressione Shift e clique duas vezes no controle deslizante. Para retornar um controle de tom individual ao seu valor original, clique duas vezes no controle deslizante.

Quando você ajusta tons automaticamente, o Camera Raw ignora os ajustes feitos em outras guias (como o ajuste de tons na guia *Curvas de tons*). Por essa razão, aplique os ajustes de tons em primeiro lugar, se necessário, para obter uma aproximação inicial das melhores configurações para a imagem. Se você é cuidadoso durante a captura de imagens e tirou fotos com exposições diferentes propositalmente, é provável que não queira desfazer esse trabalho aplicando ajustes automáticos de tons. Por outro lado, você também pode experimentar clicar em Automático e desfazer os ajustes se desejar.

As visualizações no Adobe® Bridge usam as configurações de imagem padrão. Para que as configurações de imagem padrão incluam ajustes automáticos de tons, selecione *Aplicar ajustes automáticos de tons* na seção de *Configurações padrão de imagem* das preferências do Camera Raw.

Nota: se você estiver comparando imagens com base em suas visualizações no Adobe Bridge, deixe a preferência *Aplicar ajustes automáticos de tons* desmarcada, o que é o padrão. Caso contrário, você comparará imagens que já foram ajustadas.

Conforme fizer ajustes, observe os pontos finais do histograma ou use as visualizações de corte de realces e sombras.

 Ao mover os controles deslizantes de tom, mantenha pressionada a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) para visualizar o local em que os realces e as sombras são cortados. Mova o controle deslizante até o início do corte e reverta suavemente o ajuste. (Para obter mais informações, consulte [Visualização de cortes de sombras e realces no Camera Raw](#).)

- Para ajustar manualmente um controle de tons, arraste o controle deslizante, digite um número na caixa ou selecione o valor na caixa e pressione a tecla de seta para cima ou a tecla de seta para baixo.
- Para redefinir um valor para o seu padrão, clique duas vezes no controle deslizante.

Nota: os controles de tom que aparecem no painel Básico dependem da versão do Process Version (PV2012, PV2010 ou PV2003) que você está usando, conforme observado.

Exposição (Tudo) Ajusta o brilho geral da imagem. Ajusta o controle deslizante até que a foto fique boa e a imagem tenha o brilho desejado. Os valores de exposição são determinados em incrementos equivalentes a valores da abertura (interrupções em "f") em uma câmera. Um ajuste de +1,00 é semelhante à abertura em interrupção de 1. Da mesma forma, um ajuste de 1,00 é como o fechamento dessa abertura em interrupção de 1.

Contraste (Tudo) Aumenta ou diminui o contraste da imagem, afetando principalmente os tons médios. Quando o contraste é aumentado, as áreas da imagem meio escuras tornam-se mais escuras e as áreas da imagem meio claras tornam-se mais claras. Os tons da imagem são afetados em proporção inversa à medida que você diminui o contraste.

Realces (PV2012) Ajusta as áreas de brilho da imagem. Arraste para a esquerda para escurecer os realces e recuperar os detalhes de realce "estourados". Arraste para a direita para clarear os realces enquanto minimiza o recorte.

Sombras (PV2012) Ajusta as áreas escuras da imagem. Arraste para a esquerda para escurecer as sombras enquanto minimiza o recorte. Arraste para a direita para clarear as sombras e recuperar os detalhes de sombra.

Branços (PV2012) Ajusta o recorte de branco. Arraste para a esquerda para reduzir o recorte nos realces. Arraste para a direita para aumentar o recorte do realce. (O aumento no recorte pode ser desejável para realces especulares, como superfícies metálicas.)

Pretos (PV2012) Ajusta o recorte de preto. Arraste para a esquerda para aumentar o recorte de preto (mapeia mais sombras para preto puro). Arraste para a direita para reduzir o recorte de sombra.

Pretos (PV2010 and PV2003) Especifica quais valores de imagem devem ser mapeados para preto. Mover o controle deslizante para a direita aumenta as áreas que ficam pretas, muitas vezes criando a impressão de aumento de contraste da imagem. O maior efeito está nas sombras, com alterações menores nos tons médios e realces.

Recuperação (PV2010 and PV2003) Tenta recuperar detalhes dos realces. O Camera Raw pode reconstruir alguns detalhes de áreas nas quais um ou dois canais de cores são cortados para o branco.

Luz de preenchimento (PV2010 and PV2003) Tenta recuperar detalhes das sombras, sem clarear os pretos. O Camera Raw pode reconstruir alguns detalhes de áreas nas quais um ou dois canais de cores são cortados para o preto. O uso da Luz de preenchimento é semelhante ao uso da parte de sombras do filtro Sombra/Realce do Photoshop® ou do efeito Sombra/Realce do After Effects®.

Brilho (PV2010 and PV2003) Ajusta o aspecto claro ou escuro da imagem, de forma semelhante à propriedade Exposição. No entanto, em vez de cortar a imagem em realces e sombras, o Brilho compacta os realces e expande as sombras quando o controle deslizante é movido para a direita. Geralmente, a melhor maneira de usar esse controle é definir a escala geral de tons configurando Exposição, Recuperação e Pretos; em seguida, defina o Brilho. Grandes ajustes de brilho podem afetar o corte de sombras ou realces, de modo que talvez você queira reajustar a propriedade Exposição, Recuperação ou Pretos depois de ajustar o Brilho.

Saiba mais: Assistir ao tutorial em vídeo [Novidades no Camera Raw](#) por Matt Kloskowski.


Ajuste das curvas de tons

[Para o início](#)

Utilize os controles na guia Curva de tons para ajustar imagens após fazer ajustes de tons na guia Básico. As curvas de tons representam alterações feitas na escala de tons de uma imagem. O eixo horizontal representa os valores dos tons originais da imagem (valores de entrada) com preto à esquerda e valores progressivamente mais claros à direita. O eixo vertical representa os valores de tons alterados (valores de saída), com preto na parte inferior e, progressivamente, branco na parte superior.

Se um ponto da curva for movido para cima, a saída será um tom mais claro; se for movido para baixo, a saída será um tom mais escuro. Uma linha reta de 45 graus indica que não há alterações na curva de resposta de tons: os valores de entrada originais correspondem exatamente aos valores de saída.

Use a curva de tons na guia aninhada Paramétrico para ajustar os valores em intervalos de tons específicos na imagem. As áreas da curva afetadas pelas propriedades da região (Realces, Claros, Escuros ou Sombras) dependem do local onde você definiu os controles de divisão na parte inferior do gráfico. As propriedades da região central (Escuros e Claros) afetam principalmente a região central da curva. As propriedades Realce e Sombras afetam principalmente as extremidades do intervalo de tons.

- Para ajustar curvas de tons, escolha uma opção:
 - Arraste os controles deslizantes de Realces, Claros, Escuros ou Sombras na guia aninhada Paramétrico. Expanda ou recolha as regiões da curva que os controles deslizantes afetam arrastando os controles do divisor de regiões no eixo horizontal do gráfico.
 - Arraste um ponto na curva na guia aninhada Ponto. Conforme você arrasta o ponto, os valores de tons de Entrada e Saída são exibidos abaixo da curva de tons.
 - Escolha uma opção no menu Curva da guia aninhada Ponto. A configuração escolhida é refletida na guia Ponto, mas não nas configurações da guia Paramétrico. Contraste Médio é a configuração padrão.
 - Selecione a ferramenta Ajuste de destino da curva paramétrica  na barra de ferramentas e arraste na imagem. A ferramenta Ajuste de destino da curva paramétrica ajusta a região de curvas de Realces, Claros, Escuros ou Sombras, com base nos valores da imagem na qual você clicou.

Nota: a ferramenta Ajuste de destino não afeta as curvas pontilhadas.

Controles de clareza, vibração e saturação

[Para o início](#)

É possível alterar a saturação de todas as cores ajustando os controles Clareza, Vibração e Saturação na guia Básico. (Para ajustar a saturação para um intervalo específico de cores, use os controles na guia HSL/tons de cinza.)

Clareza Adiciona profundidade a uma imagem pelo aumento do contraste local, com melhor efeito nos tons médios. Esta configuração é como tirar nitidez de uma máscara de raio grande. Ao usar essa configuração, é recomendável aplicar zoom de 100% ou mais. Para maximizar o efeito, aumente a configuração até ver halos ao lado dos detalhes da aresta da imagem e, em seguida, reduza um pouco a configuração.

Vibração Ajusta a saturação para que o corte seja minimizado quando as cores atingirem a saturação completa. Esta configuração altera a saturação de cores com menor saturação e possui menor efeito nas cores com maior saturação. A Vibratilidade também evita que os tons de pele tornem-se muito saturados.

Saturação Ajusta a saturação de todas as cores da imagem uniformemente de -100 (monocromático puro) até +100 (dobro da saturação).

Controles HSL/tons de cinza

[Para o início](#)

Os controles podem ser usados na guia HSL/tons de cinza para ajustar os intervalos de cores individuais. Por exemplo, se um objeto em vermelho parecer muito vívido e distrativo, você pode diminuir os valores de Vermelho na guia aninhada Saturação.

As guias aninhadas a seguir contêm controles para ajustar um componente de cor para um intervalo de cores específico.

Matiz Altera a cor. Por exemplo, é possível alterar um céu azul (e todos os outros objetos em azul) do ciano ao roxo.

Saturação Altera a vivacidade ou a pureza da cor. Por exemplo, é possível alterar um céu azul do cinza para o azul levemente saturado.

Luminescência Altera o brilho do intervalo de cores.

Se você selecionar Converter em tons de cinza, apenas uma guia aninhada será exibida:

Mistura de escala de cinza Use os controles nesta guia para especificar a contribuição de cada intervalo de cores para a versão da escala de cinza da imagem.


Ajuste da cor ou do tom usando a ferramenta Ajuste de destino

[Para o início](#)

A ferramenta Ajuste de destino permite fazer correções de tom e de cor arrastando diretamente sobre a foto. Usando a ferramenta Ajuste de destino, você pode arrastar para baixo em um céu azul para remover a saturação, por exemplo, ou arrastar para cima em uma jaqueta vermelha para intensificar a matiz.

1. Para fazer ajustes de cor usando a ferramenta Ajuste de destino , clique na ferramenta na barra de ferramentas e escolha o tipo de correção que deseja fazer: Matiz, Saturação, Luminescência ou Mistura em tons de cinza. Em seguida, arraste na imagem.

Para aumentar os valores, arraste para cima ou para a direita. Para diminuir os valores, arraste para baixo ou para a esquerda. Controles deslizantes de mais de uma cor podem ser afetados quando você arrasta com a ferramenta Ajuste de destino. A seleção da ferramenta Ajuste de destino da Mistura em tons de cinza converte a imagem em tons de cinza.

2. Para fazer ajustes na curva de tom usando a ferramenta Ajuste de destino , clique na barra de ferramentas e escolha Curva paramétrica. Em seguida, arraste na imagem.

A ferramenta Ajuste de destino da curva paramétrica ajusta a região de curvas de Realces, Claros, Escuros ou Sombras, com base nos valores da imagem na qual você clicou.

 O atalho de teclado *T* alterna para a última ferramenta Ajuste de destino usada.

Ajuste de uma imagem em tons de cinza

[Para o início](#)

Use os controles na guia Divisão de tons para colorir uma imagem em escala de cinza. Você pode adicionar uma cor no intervalo de tons, como uma aparência em sépia, ou criar um resultado da divisão de tons, no qual uma cor diferente é aplicada às sombras e aos realces. As sombras das extremidades e os realces permanecem em preto e branco.

É possível também aplicar tratamentos especiais, como uma aparência com processamento cruzado, a uma imagem colorida.

1. Selecione uma imagem em escala de cinza. (Essa pode ser uma imagem que você converteu em escala de cinza selecionando Converter em tons de cinza na guia HSL/tons de cinza.)
2. Na guia Divisão de tons, ajuste as propriedades de Matiz e Saturação para os realces e sombras. O Matiz define a cor do tom; a Saturação define a intensidade do resultado.
3. Ajuste o controle Equilíbrio para equilibrar a influência entre os controles Realce e Sombra. Os valores positivos aumentam a influência dos controles de Realce; os valores negativos aumentam a influência dos controles de Sombra.

Edição de imagens HDR no Camera Raw

[Para o início](#)

No Camera Raw 7.1 ou posterior, é possível trabalhar com imagens de ponto flutuante de 16, 24 e 32 bits — geralmente chamadas de HDR (imagens high dynamic range). O Camera Raw abre as imagens HDR nos formatos TIFF e DNG. Certifique-se de que as imagens estão na versão do processo 2012. (Consulte Versões do processo.)

Você pode usar os controles da guia Básico para editar imagens HDR. O controle Exposição da guia Básico tem alcance expandido ao trabalhar com imagens HDR (de +10 a -10).

Ao concluir as edições, clique em Concluído ou Abrir imagem para abrir a imagem no Photoshop. A imagem é aberta como uma imagem de 16 bits ou 8 bits, dependendo das Opções de fluxo de trabalho especificadas.

Para abrir uma imagem HDR no Camera Raw:

- No Bridge, selecione a imagem e escolha Arquivo > Abrir no Camera Raw. No mini-Bridge, clique na imagem com o botão direito do mouse (no Mac, clique com a tecla Ctrl pressionada) e escolha Abrir com > Camera Raw.

Para saber mais sobre as imagens HDR, consulte [Imagens HDR](#) na Ajuda do Photoshop.



As publicações no Twitter TM e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Manage Camera Raw settings


- [Save image states as snapshots](#)
- [Save, reset, and load Camera Raw settings](#)
- [Specify where Camera Raw settings are stored](#)
- [Copy and paste Camera Raw settings](#)
- [Apply saved Camera Raw settings](#)
- [Export Camera Raw settings and DNG previews](#)
- [Specify Camera Raw workflow options](#)

[To the top](#)

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot*. Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.


1. Click the New Snapshot button  at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.
2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.


The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

Note: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button  at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

 *Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.*


[To the top](#)

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

 You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button  and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

[To the top](#)


Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.


1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit > Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).
2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/[user name]/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar “.XMP” Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View > Show Hidden Files.

Note: If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

 If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the *Export Settings To XMP* command to export the settings to sidecar XMP files.

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar “.XMP” Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

[To the top](#)

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit > Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.
2. Select one or more files and choose Edit > Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

 You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

[To the top](#)

Apply saved Camera Raw settings


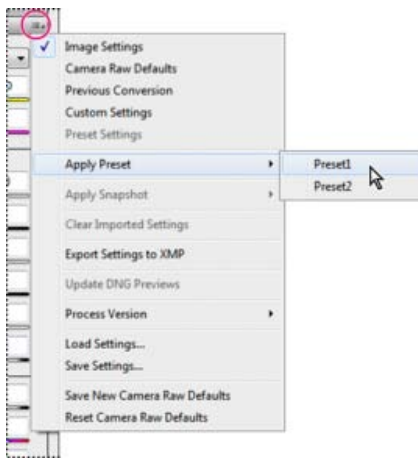
1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.
2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu .
3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset


Note: You can also apply presets from the Presets tab.

[To the top](#)

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
3. In the Camera Raw Settings menu , choose Export Settings To XMP or Update DNG Previews.

The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

[To the top](#)

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.


For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note: *You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.*

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

- [Rotate images](#)
- [Straighten images](#)
- [Crop images](#)
- [Remove red-eye](#)
- [Remove spots](#)

[To the top](#)



Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button  (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button  (or press R).

Note: Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)


Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool ( in Creative Cloud and  in Creative Suite 6). Alternatively, press the A key.
2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.


Automatically straighten an image | Creative Cloud only


You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

[To the top](#)

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool  (or press C).

To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool  and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.
3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.


Note: To cancel the crop operation, press *Esc* with the *Crop* tool active, or click and hold the *Crop* tool button and choose *Clear Crop* from the menu. To cancel the crop and close the *Camera Raw* dialog box without processing the camera raw image file, click the *Cancel* button or deselect the *Crop* tool and press *Esc*.

4. When you are satisfied with the crop, press *Enter* (Windows) or *Return* (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

[To the top](#)

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool  (or press *E*).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.


4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.


Deselect *Show Overlay* to turn off the selection and check your correction.

Note: Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

[To the top](#)

Remove spots

The Spot Removal tool  lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool  from the toolbar.
2. Select one of the following from the *Type* menu:


Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.

3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

- [Apply a camera profile](#)
- [Specify a default camera profile](#)
- [Apply a profile to a group of images](#)
- [Create a camera profile preset](#)
- [Customize profiles using the DNG Profile Editor](#)

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

Both Adobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

[To the top](#)

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.


The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

If the only profile in the Camera Profile menu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

Note: If you have selected a raw file and Adobe Standard and Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profile pop-up menu, download the latest Camera Raw update from the [Digital camera raw file support](#) page.

[To the top](#)

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

[To the top](#)


Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.
2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
3. Click the Synchronize button.
4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize > Camera Calibration, and then click OK.

[To the top](#)

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save Settings from the menu.
3. In the Save Settings dialog box, choose Subset > Camera Calibration, and then click OK.
4. Name your preset and click Save.
5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

[To the top](#)


Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editor and documentation for it are available on [Adobe Labs](#).

Note: Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Vignette and grain effects in CameraRaw

[Simulate film grain](#)
[Apply a postcrop vignette](#)

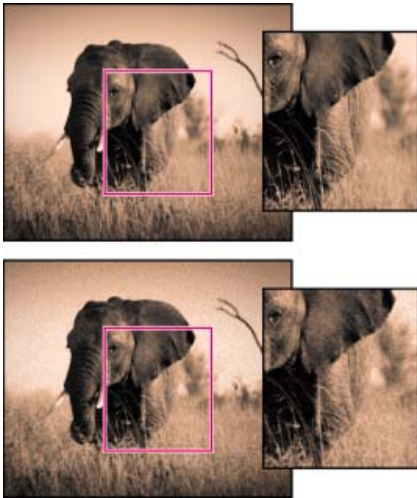
[To the top](#)

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see [The new Grain feature in CS5](#) by Matt Kloskowski or [Black and white film grain in Photoshop and Lightroom](#) by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

[To the top](#)

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see [Vignetting in Camera Raw CS5](#) by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See [Crop images](#).

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:


Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priorityeffect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Navigate, open, and save images in Camera Raw

[Process, compare, and rate multiple images](#)

[Automating image processing](#)

[Open images](#)

[Save a camera raw image in another format](#)

[To the top](#)



Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: *The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.*

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow  at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion .

A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)


For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see [Synchronizing edits in Adobe Camera Raw](#) by Dan Moughamian.

[To the top](#)

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processor is especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu  in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

[To the top](#)

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image's metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Tip: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.

- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Image button in the lower-left corner of the dialog box.

 Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File


Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Fazer ajustes locais no Camera Raw

Sobre os ajustes locais



[Aplicação de ajustes locais com a ferramenta Pincel de ajuste no Camera Raw](#)

[Aplicação de ajustes locais com a ferramenta Filtro graduado no Camera Raw](#)

[Gravação e aplicação de predefinições de ajustes locais](#)

[Para o início](#)

Sobre os ajustes locais

Os controles nas guias de ajuste da imagem do Camera Raw alteram a cor e o tom de uma foto. Para ajustar uma área específica da foto, como uma subexposição e uma superexposição, use a ferramenta Pincel de ajuste  e a ferramenta Filtro graduado  no Camera Raw.

A ferramenta Pincel de ajuste permite que você aplique Exposição, Brilho, Claridade e outros ajustes seletivamente, “pintando-os” na foto.

A ferramenta Filtro graduado permite que você aplique os mesmos tipos de ajustes gradualmente em uma região da foto. Você pode tornar a região mais larga ou mais estreita, conforme desejar.

Você pode aplicar dois tipos de ajustes locais a qualquer foto. É possível sincronizar as configurações de ajustes locais em várias imagens selecionadas. Você também pode criar predefinições de ajustes locais para que possa reaplicar rapidamente um efeito usado com frequência.

A obtenção dos ajustes locais “corretos” no Camera Raw exige alguns testes. O fluxo de trabalho recomendado é selecionar uma ferramenta, especificar suas opções e, em seguida, aplicar o ajuste à foto. Em seguida, você pode retornar e editar esse ajuste ou aplicar um novo ajuste.

Como em todos os outros ajustes aplicados no Camera Raw, os ajustes locais não são destrutivos. Eles nunca são aplicados de forma permanente à foto. Os ajustes locais são salvos com uma imagem em um arquivo secundário XMP ou no banco de dados do Camera Raw, dependendo das preferências do Camera Raw especificadas.

[Para o início](#)

Aplicação de ajustes locais com a ferramenta Pincel de ajuste no Camera Raw

1. Selecione a ferramenta Pincel de ajuste  na barra de ferramentas (ou pressione K).

O Camera Raw abre as opções da ferramenta Pincel de ajuste em Histograma e define o modo da máscara como Novo.

2. Selecione o tipo de ajuste desejado nas opções da ferramenta Pincel de ajuste, arrastando o controle deslizante de efeitos.

Nota: os efeitos disponíveis dependem se você está trabalhando na Versão do processo 2012, 2010 ou 2003, conforme observado. Para atualizar uma foto para o PV2012, clique no ícone de ponto de exclamação no canto inferior direito da visualização da imagem.

Temperatura (PV2012) Ajusta a temperatura da cor de uma área da imagem, tornando-a mais quente ou mais fria. Um efeito de temperatura de filtro graduado pode aprimorar imagens capturadas em condições de iluminação mista.

Colorir (PV2012) Compensa uma projeção de cor verde ou magenta.

Exposição (Tudo) Define o brilho geral da imagem. Aplicar uma local de Exposição pode alcançar resultados semelhantes a subexposição e superexposição tradicionais.

Realces (PV2012) Recupera os detalhes em áreas de realce superexpostas de uma imagem.

Sombras (PV2012) Recupera os detalhes em áreas de sombra subexpostas de uma imagem.

Brilho (PV2010 and PV2003) Ajusta o brilho geral da imagem, com um efeito maior nos tons médios.

Contraste (Tudo) Ajusta o contraste da imagem, com um efeito maior nos tons médios.

Saturação (Tudo) Altera a vivacidade ou a pureza da cor.

Claridade (Tudo) Aumenta a profundidade de uma imagem aumentando o contraste local.


Nitidez (Tudo) Aumenta a definição da borda para apresentar mais detalhes em uma foto. Um valor negativo desfoca os detalhes.

Redução de ruído (PV2012) Reduz o ruído de luminescência, que pode se tornar aparente quando as áreas de sombra são abertas.

Redução de moiré (PV2012) Remove objetos de moiré ou suavização de cores.

Remover dispersão (PV2012) Remove as cores dispersas nas bordas. Consulte Remover dispersões de cores locais.

Cor (Tudo) Aplica uma tonalidade na área selecionada. Selecione o matiz clicando na caixa de amostra de cor à direita do nome do efeito.

 *Clique nos ícones de adição (+) ou de subtração (-) para aumentar ou diminuir o efeito de uma quantidade predefinida. Clique várias vezes para selecionar um ajuste mais intenso. Clique duas vezes no controle deslizante para redefinir o efeito como zero.*

3. Especifique as opções de pincel:

Tamanho Especifica o diâmetro da ponta do pincel em pixels.

Difusão Controla a rigidez do traçado com pincel.

Fluxo Controla a taxa de aplicação do ajuste.

Densidade Controla a intensidade da transparência no traçado.

Máscara automática Limita os traçados do pincel em áreas de cor semelhante.


Mostrar máscara Alterna a visibilidade da sobreposição da máscara na visualização da imagem.

4. Mova a ferramenta Pincel de ajuste sobre a imagem.

A cruz indica o ponto de aplicação. O círculo sólido indica o tamanho do pincel. O círculo tracejado preto e branco indica a intensidade da difusão.


Nota: se a Difusão estiver definida como 0, o círculo preto e branco indicará o tamanho do pincel. Com valores de difusão muito baixos, o círculo sólido pode não estar visível.

5. Pinte a área da imagem que você deseja ajustar com a ferramenta Pincel de ajuste.


Ao soltar o mouse, um ícone de pino  aparece no ponto de aplicação. Nas opções da ferramenta Pincel de ajuste, o modo da máscara é alterado para Adicionar.

6. (Opcional) Refina o ajuste realizando um destes procedimentos:

- Arraste um dos controles deslizantes de efeito nas opções da ferramenta Pincel de ajuste para personalizar o efeito na imagem.
- Pressione V para ocultar ou mostrar o ícone de pino.
- Para alternar a visibilidade da sobreposição da máscara, use a opção Mostrar máscara, pressione Y ou coloque o ponteiro sobre o ícone de pino.

 *Para personalizar a cor de sobreposição da máscara, clique na amostra de cor ao lado da opção Mostrar máscara. Em seguida, escolha uma nova cor no Seletor de cores.*

- Para desfazer parte do ajuste, clique em Apagar nas opções da ferramenta Pincel de ajuste e pinte sobre o ajuste.

 *Para criar um pincel de borracha que tenha características diferentes da ferramenta Pincel de ajuste, clique no botão do menu Configurações de ajuste locais e escolha Tamanho da borracha separada. Em seguida, especifique o Tamanho, a Difusão, o Fluxo e a Densidade da borracha.*

- Remova o ajuste completamente, selecionando o pino e pressionando Excluir.
- Pressione Ctrl+Z (Windows) ou Command+Z (Mac OS) para desfazer seu último ajuste.
- Clique em Limpar tudo, na parte inferior das opções de ferramenta, para remover todos os ajustes da ferramenta Pincel de ajuste e defina o modo da máscara como Novo.

7. (Opcional) Clique em Novo para aplicar um ajuste adicional da ferramenta Pincel de ajuste e refine-o conforme desejar usando as técnicas da etapa 6.

Nota: ao trabalhar com vários ajustes do Pincel de ajuste, certifique-se de estar no modo Adicionar para alterná-los. Clique no ícone de pino para selecionar o ajuste e refiná-lo.

Aplicação de ajustes locais com a ferramenta Filtro graduado no Camera Raw

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Filtro graduado  na barra de ferramentas (ou pressione G).

O Camera Raw abre as opções da ferramenta Filtro graduado em Histograma e define o modo de máscara como Novo.

2. Selecione o tipo de ajuste desejado nas opções da ferramenta Filtro graduado arrastando o controle deslizante de qualquer um dos seguintes efeitos:

Nota: os efeitos disponíveis dependem se você está trabalhando na Versão do processo 2012, 2010 ou 2003, conforme observado. Para atualizar uma foto para o PV2012, clique no ícone de ponto de exclamação no canto inferior direito da visualização da imagem.

Temperatura (PV2012) Ajusta a temperatura da cor de uma área da imagem, tornando-a mais quente ou mais fria. Um efeito de temperatura de filtro graduado pode aprimorar imagens capturadas em condições de iluminação mista.

Colorir (PV2012) Compensa uma projeção de cor verde ou magenta.

Exposição (Tudo) Define o brilho geral da imagem. Aplicar um filtro graduado de Exposição pode obter resultados semelhantes a subexposição e superexposição tradicionais.

Realces (PV2012) Recupera os detalhes em áreas de realce superexpostas de uma imagem.

Sombras (PV2012) Recupera os detalhes em áreas de sombra subexpostas de uma imagem.

Brilho (PV2010 and PV2003) Ajusta o brilho geral da imagem, com um efeito maior nos tons médios.

Contraste (Tudo) Ajusta o contraste da imagem, com um efeito maior nos tons médios.

Saturação (Tudo) Altera a vivacidade ou a pureza da cor.

Claridade (Tudo) Aumenta a profundidade de uma imagem aumentando o contraste local.


Nitidez (Tudo) Aumenta a definição da borda para apresentar mais detalhes na foto. Um valor negativo desfoca os detalhes.

Redução de ruído (PV2012) Reduz o ruído de luminescência, que pode se tornar aparente quando as áreas de sombra são abertas.

Redução de moiré (PV2012) Remove objetos de moiré ou suavização de cores.

Remover dispersão (PV 2012) Remove as cores dispersas nas bordas. Consulte Remover dispersões de cores locais.

Cor (Tudo) Aplica uma tonalidade na área selecionada. Selecione o matiz clicando na caixa de amostra de cor à direita do nome do efeito.

 *Clique nos ícones de adição (+) ou de subtração (-) para aumentar ou diminuir o efeito de uma quantidade predefinida. Clique duas vezes no controle deslizante para redefinir o efeito como zero.*

3. Arraste na foto para aplicar um filtro graduado em uma região da foto.

O filtro começa no ponto vermelho e na linha pontilhada vermelha e continua até o ponto verde e a linha pontilhada verde.

O modo da máscara é alternado para Editar nas opções da ferramenta Filtro graduado.

4. (Opcional) Refina o filtro realizando um destes procedimentos:




- Arraste um dos controles deslizantes de efeito nas opções da ferramenta Filtro graduado para personalizar o filtro.
- Altere a visibilidade de sobreposições de guias selecionando a opção Mostrar sobreposição (ou pressione V).
- Arraste o ponto verde ou vermelho para expandir, contrair e girar o efeito.
- Arraste a linha pontilhada preto e branco para deslocar o efeito.
- Posicione o ponteiro sobre a linha pontilhada verde e branco ou vermelho e branco, aproxime-o do ponto verde ou vermelho, até uma seta de duas pontas ser exibida. Em seguida, arraste para expandir ou contrair o efeito no final do intervalo.
- Posicione o ponteiro sobre a linha pontilhada verde e branco ou vermelho e branco, afaste-o do ponto verde ou vermelho, até uma seta de duas pontas ser exibida. Em seguida, arraste para girar o efeito.
- Remova o filtro pressionando Excluir.
- Pressione Ctrl+Z (Windows) ou Command+Z (Mac OS) para desfazer seu último ajuste.
- Clique em Limpar tudo, na parte inferior das opções da ferramenta, para remover todos os efeitos da ferramenta Filtro graduado e definir o modo de máscara como Novo.

5. (Opcional) Clique em Novo para aplicar um efeito da ferramenta Filtro graduado e refine-o conforme desejar usando as técnicas da etapa 4.


Nota: ao trabalhar com vários efeitos de Filtro graduado, clique em uma sobreposição para selecionar esse efeito e refine-o.

Gravação e aplicação de predefinições de ajustes locais

[Para o início](#)

Você pode salvar ajustes locais como predefinições para que possa aplicar os efeitos rapidamente em outras imagens. Para criar, selecionar e gerenciar predefinições de ajustes locais, use o menu Configurações do Camera Raw  nas opções de ferramentas Pincel de ajuste ou Filtro graduado. Para aplicar predefinições de ajustes locais, use a ferramenta Pincel de ajuste  ou a ferramenta Filtro graduado .

Nota: os ajustes locais não podem ser salvos com as predefinições de imagens do Camera Raw.

- Nas opções de ferramenta Pincel de ajuste ou Filtro graduado da caixa de diálogo Camera Raw, clique no botão do menu Configurações do Camera Raw: . Em seguida, escolha um dos seguintes comandos:

Nova configuração de correção local Salva as configurações de efeito do ajuste local como uma predefinição. Digite um nome e clique em OK. As predefinições salvas são exibidas no menu Configurações de ajustes locais e podem ser aplicadas a qualquer imagem aberta no Camera Raw.

Excluir "nome predefinido" Exclui a predefinição de ajuste local selecionada.

Renomear o "nome predefinido" Renomeia a predefinição de ajuste local selecionada. Digite um nome e clique em OK.


Nome predefinido Selecione uma predefinição para aplicar suas configurações com as ferramentas Pincel de ajuste ou Filtro graduado.

Quando estiver usando as predefinições de ajuste local, lembre-se do seguinte:

- Somente uma predefinição de ajuste local pode ser selecionada por vez.
- Quando estiver aplicando uma predefinição de ajuste local com a ferramenta Pincel de ajuste, você ainda poderá personalizar as opções do pincel, como Tamanho, Difusão, Fluxo e Densidade. A predefinição aplica as configurações de efeito no tamanho de pincel especificado.
- Depois que uma predefinição de ajuste local for aplicada, você poderá refiná-la de acordo com as suas preferências.
- As mesmas configurações de efeitos estão disponíveis para as ferramentas Pincel de ajuste e Filtro graduado. Como resultado, as predefinições de ajustes locais podem ser aplicadas por uma dessas ferramentas, independentemente da ferramenta que foi usada para criar a predefinição.

Tutorial em vídeo

- [Novidades do Camera Raw 7](#)

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aplicação de nitidez e redução de ruído no Camera Raw

Aplicação de nitidez Redução de ruído

Aplicação de nitidez às fotos

[Para o início](#)

Os controles de nitidez na guia Detalhes ajustam a definição de bordas na imagem. As ferramentas Pincel de ajuste e Filtro graduado utilizam os valores Raio, Detalhe e Mascarando quando a nitidez local é aplicada.

Use a opção Aplicar nitidez a nas preferências do Camera Raw para especificar se a nitidez é aplicada a todas as imagens ou apenas às visualizações.

 Para abrir as preferências no Camera Raw, clique no botão *Abrir a caixa de diálogo Preferências* na barra de ferramentas.


1. Aplique zoom na imagem de visualização até pelo menos 100%.
2. Na guia Detalhes, ajuste um destes controles:

Intensidade Ajusta a definição de bordas. Aumente o valor do Volume para aumentar a nitidez. Um valor igual a zero (0) desativa o nível de nitidez. Em geral, defina o Volume como um valor menor para imagens mais limpas. O ajuste é uma variação do filtro Tirar nitidez da máscara, que localiza os pixels diferentes dos pixels adjacentes, com base no limiar especificado, e aumenta o contraste dos pixels de acordo com a intensidade determinada. Ao abrir um arquivo de imagem camera raw, o plug-in Camera Raw calcula o limite a ser usado com base no modelo da câmera, no ISO e na compensação de exposição.

Raio Ajusta o tamanho dos detalhes onde a nitidez é aplicada. Fotos com detalhes pequenos geralmente precisam de uma configuração menor. Fotos com detalhes maiores podem usar um raio maior. O uso de um raio muito grande geralmente resulta aparência não natural.

Detalhe Ajusta a quantidade de informações de alta frequência que possuem nitidez na imagem e quanto o processo de nitidez enfatiza as bordas. As configurações menores basicamente tornam as bordas nítidas para remover o desfoque. Os valores mais altos são úteis para tornar as texturas na imagem mais evidentes.

Mascarando Controla uma máscara de borda. Com uma configuração igual a zero (0), tudo na imagem receberá a mesma quantidade de nitidez. Com uma configuração igual a 100, a nitidez é predominantemente restringida às áreas próximas das bordas mais fortes. Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto estiver arrastando o controle deslizante para ver as áreas mais nítidas (branco) em comparação com as áreas mascaradas (preto).

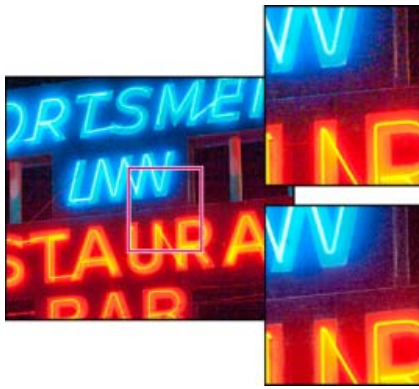
3. (Opcional) Para aplicar os algoritmos de nitidez mais recentes a imagens, clique no botão Atualizar para processo atual (2012)  no canto inferior direito da visualização da imagem.

Redução de ruído


[Para o início](#)

A seção Redução de ruído da guia Detalhe tem controles para reduzir o *ruído da imagem*, os artefatos externos visíveis que prejudicam a qualidade da imagem. O ruído de imagem inclui o ruído de luminescência (tons de cinza), que faz uma imagem parecer granulada, e o ruído cromático (colorido), que é visível como objetos coloridos na imagem. Fotografias tiradas com altas velocidades ISO ou com câmeras digitais menos sofisticadas podem ter um ruído perceptível.

Nota: ao fazer os ajustes de redução de ruído, primeiro amplie a imagem de visualização para pelo menos 100% para visualizar a redução de ruído.



Ajustar os seletores de Cor e Detalhes de cores reduzirá o ruído cromático preservando os detalhes de cores (parte inferior à direita).

Nota: se os seletores de Detalhe da luminescência, Contraste de luminescência e Detalhes de cores estiverem esmaecidos, clique no botão Atualizar para processo atual (2012)  no canto inferior direito da imagem.

Luminescência Reduz o ruído de luminescência.

Detalhe da luminescência Controla o limite de ruído de luminescência. Útil para fotos ruidosas. Valores superiores preservam mais detalhes, mas podem produzir resultados mais ruidosos. Valores inferiores preservam mais detalhes, mas podem produzir resultados mais ruidosos.

Contraste de luminescência Controla o contraste de luminescência. Útil para fotos ruidosas. Valores superiores preservam o contraste, mas podem produzir manchas e desfoques ruidosos. Valores inferiores produzem resultados mais harmoniosos, mas também podem ter menos contraste.

Cor Reduz o ruído de cor.

Detalhes de cores Controla o limite de ruído de cor. Valores superiores protegem bordas finas e detalhadas, mas podem resultar em salpicado de cores. Valores inferiores removem salpicados de cores, mas também podem resultar em sangramento de cores.

Para assistir a tutoriais de vídeo sobre como reduzir ruídos no Camera Raw, acesse:

- [Better noise reduction in Photoshop® CS5](#) (Maior redução de ruídos na Photoshop® CS5) de Matt Kloskowski
- [Lens correction and noise reduction with Adobe® Camera Raw](#) (Correção de lentes e redução de ruídos com o Adobe® Camera Raw) de Russell Brown
- [Photoshop CS5 — Camera Raw 6.0](#) de Justin Seeley

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Versões do processo no Camera Raw

A *versão do processo* é a tecnologia usada pelo Camera Raw para ajustar e dar acabamento às fotos. Dependendo de qual versão do processo você usa, diferentes opções e áreas de configuração estão disponíveis na guia Básico e quando você faz ajustes locais.

Versão do processo 2012 As imagens editadas pela primeira vez no Camera Raw 7 utilizam versão do processo 2012. O PV2012 oferece novos controles de tons e novos algoritmos de mapeamento de tons para obter imagens de alto contraste. Com o PV2012, você pode ajustar Realces, Sombras, Brancos, Pretos, Exposição e Contraste no painel Básico. Você também pode aplicar correções locais para equilíbrio de branco (temperatura e tonalidade), Realces, Sombras, Ruído e Moiré.

Versão do processo 2010 As imagens editadas no Camera Raw 6 usavam PV2010 por padrão. O PV2010 oferece nitidez e redução de ruídos aprimorados da versão do processo anterior, PV2003.

Versão do processo 2003 O mecanismo de processamento original, usado por versões 5.x e anteriores do Camera Raw.

Para se beneficiar do processamento mais recente, você pode atualizar as fotos editadas anteriormente para a versão do processo mais recente.

Para atualizar uma foto para o processo Camera Raw 7 (PV2012), execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique no botão Atualizar para o processo atual (o ícone de ponto de exclamação), no canto inferior direito da visualização da imagem.
- Na guia Calibração da câmera, escolha Processo > 2012 (Atual).

Para aplicar a versão do processo mais antiga a uma foto, vá para a guia Calibração da câmera e escolha Processo > 2010 ou Processo > 2003.

Tutorial em vídeo

- [Novidades do Camera Raw 7](#)

 As publicações no Twitter™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Correção de distorções de lente no Camera Raw

[Sobre correções de lente](#)

[Correção automática de perspectiva da imagem e falhas na lente](#)

Palavra de especialista:

[Correção manual de perspectiva da imagem e falhas na lente](#)

[Correção do desvio cromático no Camera Raw 7.1](#)

Sobre correções de lente

[Para o início](#)

As lentes das câmeras podem exibir determinados tipos de defeitos em certos comprimentos focais, interrupções em f e distâncias de foco. Você pode corrigir essas distorções e esses desvios usando a guia Correções de lente da caixa de diálogo Camera Raw.

Vinhetas tornam as bordas, especialmente os cantos de uma imagem, mais escuras em comparação com o centro. Use os controles na seção Vinhetas de lente da guia Correções de lentes para compensar as vinhetas.

A *Distorção para fora* faz com que linhas retas pareçam estar curvadas para fora.

A *Distorção para dentro* faz com que linhas retas pareçam estar curvadas para dentro.

Desvio cromático é causado pela falha da lente em focalizar cores diferentes sobre o mesmo ponto. Em um tipo de desvio cromático, a imagem de cada cor de luz está no foco, mas cada imagem apresenta um tamanho um pouco diferente. Outro tipo de objeto cromático afeta as bordas de realces especulares, como aqueles encontrados quando a luz é refletida da superfície de água ou de metal polido. Essa situação geralmente resulta em uma dispersão roxa ao redor de cada realce especular.



Imagem original (na parte superior) e após a correção do desvio cromático (na parte inferior)

Correção de perspectiva da imagem e falhas na lente automaticamente

[Para o início](#)

As opções na guia aninhada Perfil da guia Correções de lente da caixa de diálogo Camera Raw corrigem as distorções em lente de câmeras comuns. Os perfis são baseados em metadados Exif que identificam a câmera e a lente que capturou a foto e são compensados adequadamente.

Palavra de especialista:

[Para o início](#)

Russell Brown demonstra como aplicar correções de lente e redução de ruído no Camera Raw 6 (05:55).... [Leia mais](#)

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



por Russell Brown

[Contribua com sua experiência para Adobe Community Help](#)

1. Na guia aninhada Perfil da guia Correções de lente, selecione Ativar correções de perfil de lente.
2. Se o Camera Raw não encontrar um perfil adequado automaticamente, selecione um Fabricante, um Modelo e um Perfil.

Nota: algumas câmeras só têm uma lente e algumas lentes só têm um perfil. As lentes disponíveis dependem do tipo de arquivo que está ajustando: raw ou não raw. Para obter uma lista de lentes compatíveis, consulte o artigo de suporte [Suporte a perfis de lente | Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6](#). Para criar perfis personalizados, use o [Adobe Lens Profile Creator](#).

3. Se desejar, personalize a correção aplicada pelo perfil da lente usando os controles deslizantes Intensidade:

Distorção O valor padrão 100 aplica 100% de correção de distorção ao perfil. Valores maiores que 100 aplicam uma correção maior à distorção; valores menores que 100 aplicam menos correção à distorção.

Desvio cromático O valor padrão 100 aplica 100% de correção de desvio cromático ao perfil. Valores maiores que 100 aplicam uma correção maior à dispersão de cores; valores menores que 100 aplicam menos correção à dispersão de cores.

Vinheta O valor padrão 100 aplica 100% de correção de vinheta ao perfil. Valores maiores que 100 aplicam uma correção maior à vinheta; valores menores que 100 aplicam menos correção à vinheta.

4. (Opcional) Para aplicar suas alterações ao perfil padrão, escolha Configuração > Salvar novos padrões de perfil de lente.

Correção manual de perspectiva da imagem e falhas na lente

[Para o início](#)

Correções de transformação e de vinheta podem ser aplicadas a fotos originais e cortadas. As vinhetas da lente ajustam os valores de exposição para clarear cantos escuros.

1. Clique na guia aninhada Manual na guia Correções de lente da caixa de diálogo Camera Raw.
2. Em Transformação, ajuste uma das seguintes opções:

Distorção Arraste para a direita para corrigir a distorção para fora e retificar linhas curvadas para fora do centro. Arraste para a esquerda para corrigir uma distorção para dentro e retificar linhas curvadas para dentro do centro.

Vertical Corrige a perspectiva causada pela inclinação da câmera para cima ou para baixo. Faz linhas verticais parecerem paralelas.

Horizontal Corrige a perspectiva causada pela angulação da câmera para a esquerda ou para a direita. Faz linhas horizontais parecerem paralelas.


Girar Corrige a inclinação da câmera.

Escala Aumenta ou diminui o tamanho da imagem. Ajuda a remover áreas vazias causadas por correções e distorções de perspectiva. Exibe áreas da imagem que extrapolam o limite de corte.

3. Em Desvio cromático, ajuste uma das seguintes opções:

Corrigir dispersão de vermelho/ciano Ajusta o tamanho do canal de vermelho em relação ao canal de verde.

Corrigir dispersão de azul/amarelo Ajusta o tamanho do canal de azul em relação ao canal de verde.

 Aplique mais zoom em uma área que contenha detalhes muito escuros ou muito pretos em contraste com um fundo claro ou branco. Verifique a dispersão das cores. Para ver mais claramente a dispersão de cores, pressione a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) ao mover um controle deslizante para ocultar qualquer dispersão de cores corrigida por outro controle deslizante de cores.

Remover dispersão Escolha Todas as bordas para corrigir a dispersão de cores de todas as bordas, inclusive qualquer alteração nítida em valores de cor. Se a seleção Todas as bordas resultar em linhas cinzas finas ou outros efeitos indesejados, escolha Realçar bordas para corrigir a dispersão de cor somente nas bordas de realce, onde é mais provável que a dispersão ocorra. Escolha Desativar para desativar o comando Remover borda.

4. Em Vinhetas de lente, ajuste as seguintes opções:

Intensidade Mova o controle deslizante Intensidade para a direita (valores positivos) para clarear os cantos da foto. Mova o controle deslizante para a esquerda (valores negativos) para escurecer os cantos da foto.

Ponto médio Arraste o controle deslizante Ponto médio para a esquerda (valor mais baixo) para aplicar o ajuste Intensidade a uma área a partir dos cantos. Arraste o controle deslizante para a direita (valor mais alto) para restringir o ajuste a uma área mais próxima aos cantos.

Correção do desvio cromático no Camera Raw 7.1

[Para o início](#)

O Camera Raw 7.1 fornece uma caixa de seleção para a correção de dispersões de cores azul-amarelo e vermelho-verde (desvio cromático lateral). Os controles deslizantes corrigem desvios de violeta/magenta e verde (desvio cromático axial). O desvio cromático axial ocorre geralmente em fotos tiradas com grandes aberturas.

Remover deslocamentos de cores vermelho-verde e azul-amarelo

- Na guia Cor do painel Correção de lente, marque a caixa de seleção Remover desvio cromático.

Remover dispersões globais violeta/magenta e verde

Na guia Cor do painel Correção de lente, ajuste os controles deslizantes Intensidade de violeta e verde. Quanto maior a intensidade, maior é a dispersão de cores. Cuidado para não aplicar um ajuste que afete objetos violeta ou verde na imagem.

É possível ajustar o intervalo de matiz de verde ou violeta afetado usando os controles deslizantes Matiz de violeta ou Matiz de verde. Arraste um dos pontos finais dos controles para aumentar ou diminuir o intervalo das cores afetadas. Arraste entre os pontos finais dos controles para movimentar o intervalo de matiz. O espaço mínimo entre os pontos finais é de dez unidades. O espaçamento padrão dos controles deslizantes do verde é estreito para proteger as cores de imagens verde/amarelo, como folhagem.


Nota: *é possível proteger as bordas de objetos violeta e verde usando o pincel de ajustes locais.*

Pressione a tecla Alt/Option ao arrastar quaisquer dos controles deslizantes para ajudar a visualizar os ajustes. A cor da dispersão fica neutra à medida que você arrasta para removê-la.

Remover dispersões de cores locais

O pincel local e os ajustes de gradiente removem dispersões de todas as cores. A remoção de dispersões locais só está disponível na versão do processo 2012.

- Selecione o pincel ou as ferramentas de gradiente e arraste na imagem.
- Ajuste o controle deslizante Remover dispersão. Um valor positivo remove a dispersão de cor da imagem. Um valor negativo protege áreas da imagem da remoção de dispersão aplicada globalmente. Um 100 negativo protege a área de qualquer remoção de dispersão. Por exemplo, a aplicação global de uma remoção de dispersões violetas pode remover a saturação ou alterar as bordas de objetos violeta na imagem. A pintura com o pincel de remoção de dispersões -100 nestas áreas protege-as e preserva suas cores originais.

 *Para obter melhores resultados, execute correções de lente de transformação antes de aplicar ajustes de remoção de dispersões locais de cores.*

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não estão cobertas pelos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Reparo e restauração

[Uso de correção sensível ao conteúdo](#)

Lynda.com (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Repare imperfeições de modo uniforme.

[Uso de movimento e ampliação sensíveis ao conteúdo](#)

Lynda.com (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Recomponha imagens com estas etapas simples.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Corrigir e mover sensíveis ao conteúdo

Correção sensível ao conteúdo Movimento sensível ao conteúdo



Para obter informações sobre o uso da ferramenta Correção em versões do Photoshop anteriores à CS6, consulte Correções em uma área.

Correção sensível ao conteúdo

[Para o início](#)

A ferramenta Correção é utilizada para remover elementos indesejados na imagem. A opção Sensível ao conteúdo na ferramenta Correção sintetiza o conteúdo próximo para uma mesclagem suave com o conteúdo ao redor.

Os resultados são semelhantes ao [preenchimento sensível ao conteúdo](#), mas, com essa ferramenta, você tem a flexibilidade para escolher a região de origem.

1. Na barra de ferramentas, pressione **Pincel de recuperação para manchas**  e selecione a ferramenta **Corrigir** .
2. No barra de opções, execute a seguinte ação:



Opções de Correção sensível ao conteúdo

Correção Selecione Sensível ao conteúdo para escolher esta opção.

Adaptação Escolha um valor para definir a proximidade que a correção reflete os padrões existentes na imagem.

Obter Amostra de Todas as Camadas Ative esta opção para criar o resultado do movimento em outra camada usando informações de todas as camadas. Selecione a camada de destino no painel Camadas.

3. Selecione uma área para substituir na imagem. Você pode usar a ferramenta **Correção** para desenhar uma seleção ou pode, também, utilizar qualquer outra ferramenta de Seleção.
4. Arraste a seleção sobre a área da qual você deseja gerar um preenchimento.



Movimento sensível ao conteúdo

[Para o início](#)

Utilize a ferramenta Movimento sensível ao conteúdo para selecionar e mover uma parte de uma imagem. A imagem é recomposta e o buraco deixado é preenchido com elementos correspondentes da imagem. Você não precisa efetuar edições intensas envolvendo camadas e seleções complexas.

A ferramenta Movimento sensível ao conteúdo pode ser usada de dois modos:

- Utilize o modo Mover para inserir objetos em locais diferentes (com maior eficiência quando o fundo permanece semelhante).
- Utilize o modo Estender para expandir ou contrair objetos como cabelo, árvores ou edifícios. Para estender melhor os objetos arquitetônicos, use fotos tiradas em um plano paralelo ao invés de angular.

1. Na barra de ferramentas, mantenha pressionado o **Pincel de recuperação para manchas**  e selecione a ferramenta **Movimento sensível ao conteúdo** .
2. No barra de opções, execute a seguinte ação:



Opções de Movimento Sensível ao Conteúdo

Modo Use o modo Mover para inserir os objetos selecionados em um local diferente. Utilize o modo Estender para expandir ou contrair objetos.

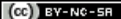
Adaptação Escolha um valor para definir a proximidade que o resultado reflete os padrões existentes na imagem.

Obter Amostra de Todas as Camadas Ative esta opção para usar informações de todas as camadas para criar o resultado do movimento na camada selecionada. Selecione a camada de destino no painel Camadas.

3. Selecione uma área para mover ou estender. Você pode usar a ferramenta Mover para desenhar uma seleção ou pode, também, utilizar qualquer outra ferramenta de Seleção.
4. Arraste a seleção para a área em que deseja inserir o objeto.

Saiba mais

- [Tutorial em vídeo sobre Movimento sensível ao conteúdo por Lesa Snider](#)
- [Recompor elementos da imagem com as ferramentas Movimento e Correção sensíveis ao conteúdo por Dan Moughamian](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Retoque e reparo de imagens

Painel Origem do clone

Retocar com a ferramenta Carimbo

Definir fontes de amostra para clonagem e recuperação

Retocar com a ferramenta Pincel de Recuperação

Retocar com a ferramenta Pincel de recuperação para manchas

Corrigir uma área

Remover olhos vermelhos

Sobre o painel Origem do clone

[Para o início](#)


O painel Origem do clone (Janela > Origem do clone) tem opções para as ferramentas Carimbo e Pincel de recuperação. Você pode configurar até cinco origens de amostra diferentes e selecionar rapidamente a que você precisa. Não é necessário criar uma amostra novamente toda vez que alterar para uma origem diferente. É possível exibir uma sobreposição da origem da amostra para auxílio na clonagem da origem em um local específico. Você também pode redimensionar ou girar a origem da amostra para melhor correspondência de tamanho e orientação do destino da clonagem.

(Photoshop Extended) Para animações com base na linha de tempo, o painel Origem do clone também possui opções para especificar a relação entre o quadro de animação/vídeo da origem da amostra e o quadro de animação/vídeo de destino. Consulte também [Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo \(Photoshop Extended\)](#)

Para assistir a um vídeo sobre o painel Origem do clone, consulte www.adobe.com/go/vid0011_br.

Retoque com a ferramenta Carimbo

[Para o início](#)

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


(Photoshop Extended) Também é possível usar a ferramenta Carimbo para pintar o conteúdo em quadros de animação ou vídeo. Consulte também [Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo \(Photoshop Extended\)](#).

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

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



Alteração de uma imagem com a ferramenta Carimbo

1. Selecione a ferramenta Carimbo .
2. Escolha uma ponta de pincel e, na barra de opções, defina opções de pincel para o modo de mesclagem, a opacidade e o fluxo.
3. Para especificar como você deseja alinhar as amostras de pixels e como obter a amostra de dados das camadas em seu documento, defina uma das seguintes opções na barra de opções:


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

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo

dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu pop-up menu Amostra.




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

Nota: Verifique se você não está trabalhando em uma camada de ajuste. A ferramenta Carimbo não funciona em camadas de ajuste.

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

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

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

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .
- Para inverter a direção da origem (bom para refletir recursos como olhos), clique nos botões Virar horizontalmente  ou Virar verticalmente .
- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas.

Nota: Selecione Cortado para cortar a sobreposição no tamanho do pincel.

7. Arraste sobre a área da imagem que deseja corrigir.


Definição de origens da amostra para clonagem e recuperação

[Para o início](#)

Usando as ferramentas Carimbo ou Pincel de Recuperação, é possível obter origens da amostra no documento atual ou em qualquer documento aberto no Photoshop.




(Photoshop Extended) Ao clonar vídeo ou animação, é possível definir pontos de amostra no quadro atual que estiver sendo pintado ou origens da amostra em um quadro diferente, mesmo se o quadro estiver em uma camada de vídeo diferente ou em um documento aberto diferente.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes de uma vez no painel Origem do clone. O painel Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

1. (Somente no Photoshop Extended) Para clonar quadros de vídeo ou animações, abra o painel Animações (se não estiver clonando quadros de vídeo ou animações, vá para a etapa 2). Selecione a opção de animação de linha de tempo e mova o indicador da hora atual para o quadro com a origem da qual deseja obter a amostra.
2. Para definir o ponto de amostra, selecione a ferramenta Carimbo e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) em qualquer janela do documento aberto.
3. (Opcional) Para definir outro ponto de amostra, clique em um botão Origem do clone  diferente, no painel Origem do clone.


É possível alterar a origem da amostra para um botão Origem do clone, definindo um ponto de amostra diferente.

Como dimensionar ou girar a origem da amostra

1. Selecione a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação e defina uma ou mais origens da amostra.
2. No painel Origem do clone, selecione uma origem do clone e, em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para dimensionar a origem da amostra, insira um valor em porcentagem para L (largura) ou A (altura) ou friccione L ou A. O padrão é restringir as proporções. Para ajustar as dimensões independentemente ou restaurar a opção de restringência, clique no botão Manter as proporções .
 - Para girar a origem da amostra, insira um valor de grau ou friccione o ícone Girar a origem do clone .
 - Para redefinir a origem da amostra para seu tamanho e orientação originais, clique no botão Redefinir transformação .

Ajuste das opções de sobreposição da origem da amostra


É possível ajustar as opções de sobreposição da origem da amostra para ver melhor as imagens sobrepostas e subjacentes ao pintar com as ferramentas Carimbo e Pincel de recuperação.

 Para exibir a sobreposição temporariamente ao pintar com a ferramenta Carimbo, pressione as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS). O pincel muda temporariamente para a ferramenta Mover sobreposição da origem. Arraste para mover a sobreposição para outro local.

- No painel Origem do clone, selecione Mostrar Sobreposição e execute um destes procedimentos:
 - Para ocultar a sobreposição enquanto aplica os traçados de pintura, selecione Ocultar Automaticamente.
 - Para recortar a sobreposição no tamanho de pincel, ative a opção Recortada.
 - Para definir a opacidade da sobreposição, insira um valor de porcentagem na caixa de texto Opacidade.
 - Para definir a aparência da sobreposição, escolha o modo de mesclagem Normal, Escurecer, Clarear ou Diferença no menu pop-up, na

parte inferior do painel Origem do clone.

- Para inverter as cores na sobreposição, selecione Inverter.

 Para ajudar a alinhar áreas idênticas na sobreposição da origem e na imagem subjacente, defina a Opacidade para 50%, selecione Inverter e desmarque Recortada. As áreas de imagem correspondentes aparecerão em cinza sólido quando alinhadas.

Especificação do deslocamento da origem do clone

Ao usar a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação, você pode pintar com a origem de amostra em qualquer lugar na imagem de destino. As opções de sobreposição o ajudam a visualizar onde deseja pintar. No entanto, se pintar em um local específico em relação ao ponto de amostra, é possível especificar o deslocamento x e y em pixel.

- No painel Origem do clone, selecione a origem que deseja usar e insira os valores de pixels x e y para a opção Deslocamento.

Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação


[Para o início](#)

A ferramenta Pincel de Recuperação permite corrigir imperfeições, fazendo com que elas desapareçam na imagem adjacente. De maneira semelhante às ferramentas de clonagem, use a ferramenta Pincel de Recuperação para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou de um padrão. Entretanto, a ferramenta Pincel de Recuperação também faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme com o restante da imagem.

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



Amostras de pixels e imagem corrigida

1. Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação .
2. Clique na amostra de pincel na barra de opções e defina as opções de pincel no painel pop-up:

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

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

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

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

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

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


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

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

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

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


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

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .

- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas.

7. Arraste na imagem.

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

 Se houver um contraste intenso nas arestas da área a ser recuperada, crie uma seleção antes de usar a ferramenta Pincel de Recuperação. A seleção deve ser maior que a área a ser recuperada e seguir exatamente o limite dos pixels de contraste. Quando se pinta com a ferramenta Pincel de Recuperação, a seleção impede que as cores vazem de fora para dentro.


Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas


[Para o início](#)

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



Uso do Pincel de Recuperação para Manchas para remover uma imperfeição


 Para retocar uma área extensa ou um controle maior sobre a amostra de origem, use o Pincel de recuperação em vez de o Pincel de recuperação para manchas.

1. Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas  da caixa de ferramentas. Se necessário, clique na ferramenta Pincel de Recuperação, Correção ou Olhos Vermelhos para mostrar as ferramentas ocultas e fazer a seleção.
2. Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel. Um pincel levemente maior que a área a ser corrigida funciona melhor, pois pode-se cobrir toda a área com apenas um clique.
3. (Opcional) Na barra de opções, escolha um modo de mesclagem no menu Modo. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.
4. Na barra de opções, escolha uma opção de Texto:

Correspondência por Proximidade Use pixel em torno da borda da seleção para localizar uma área para usar como um remendo.

Criar textura Usa pixels na seleção para criar uma textura. Se a textura não funcionar, tente arrastar pela área outra vez.

Sensível ao conteúdo Compara conteúdo de uma imagem próxima para preencher perfeitamente a seleção, mantendo realisticamente detalhes-chave, como sombras e arestas de objetos.


 Para criar uma seleção maior e mais precisa da opção Sensível ao conteúdo, use o comando Editar > Preencher. (Consulte [Padrão sensível ao conteúdo ou preenchimentos históricos](#).)

5. Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para obter amostra dos dados em todas as camadas visíveis. Cancele a seleção dessa opção para obter amostra apenas na camada ativa.
6. Clique na área a ser corrigida ou clique e arraste para suavizar as imperfeições em uma área maior.

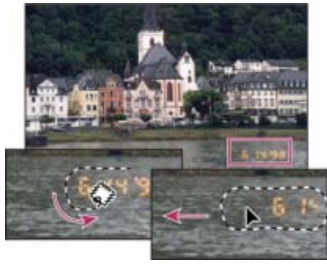
Correção de uma área

[Para o início](#)

A ferramenta Correção permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. De maneira semelhante à ferramenta Pincel de Recuperação, a ferramenta Correção faz com que a textura, a iluminação e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels de origem. Também é possível usar a ferramenta Correção para clonar áreas isoladas de uma imagem. A ferramenta Correção funciona com imagens de 8 ou 16 bits por canal.

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

Para obter informações sobre as opções da ferramenta Correção sensível ao conteúdo, consulte Correção e movimento sensível ao conteúdo.




Uso da ferramenta Correção para substituir pixels




Imagem corrigida


Correção de uma área usando amostras de pixels

1. Selecione a ferramenta Correção .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste na imagem para selecionar a área que deseja corrigir e, na barra de opções, selecione Origem.
 - Arraste na imagem para selecionar a área da qual deseja obter uma amostra e, na barra de opções, selecione Destino.

Nota: pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.
3. Para ajustar a seleção, siga um destes procedimentos:
 - Arraste na imagem com a tecla Shift pressionada para adicionar à seleção existente.
 - Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na imagem para subtrair uma área da seleção existente.
 - Arraste com as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas na imagem para selecionar uma área de intersecção com a seleção existente.
4. Para extrair a textura com um plano de fundo transparente da área amostrada, selecione Transparente. Cancele esta seleção se desejar substituir totalmente a área de destino com a área amostrada.

 A opção Transparente funciona melhor para planos de fundo sólidos ou de gradiente com texturas claramente distintas (como um pássaro em um céu azul).
5. Posicione o ponteiro dentro da seleção e siga um destes procedimentos:
 - Se a opção Origem estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área da qual deseja obter amostra. Ao soltar o botão do mouse, a área originalmente selecionada é corrigida com as amostras de pixels.
 - Se a opção Destino estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área a ser corrigida. Ao soltar o botão do mouse, a nova área selecionada é corrigida com as amostras de pixels.

Correção de uma área usando um padrão



1. Selecione a ferramenta Correção .
2. Arraste na imagem para selecionar a área a ser corrigida.

Nota: pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.
3. Se desejar, complete as etapas 3-4 acima para ajustar a seleção e aplicar a textura de padrão com um plano de fundo transparente.
4. No painel Padrão da barra de opções, selecione um padrão e clique em Usar padrão.

Remoção de olhos vermelhos

[Para o início](#)


A ferramenta Olhos vermelhos remove os olhos vermelhos em fotos com flash de pessoas ou animais.

1. No modo de cor RGB, selecione a ferramenta Olhos vermelhos . (A ferramenta Olhos vermelhos está no mesmo grupo que a ferramenta Pincel de recuperação . Mantenha pressionada uma ferramenta para exibir ferramentas adicionais no grupo.)

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

Tamanho da Pupila Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Olhos Vermelhos.

Intensidade de Escurecimento Define o grau de escurecimento da correção.

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

Para obter mais informações

- [Modos de mesclagem](#)
- [Filtros de desfoque](#)
- [filtros de nitidez](#)
- [Seleção de um pincel predefinido](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Correção de distorção de imagem e ruído

Distorção de lentes

Corrigir distorção de lentes e ajustar perspectiva

Reduzir ruído da imagem e artefatos JPEG

Sobre a distorção de lente

[Para o início](#)

Distorção para fora é um defeito de lente que faz com que linhas retas fiquem arqueadas na direção das arestas da imagem. *Distorção para dentro* é o efeito oposto, em que as linhas retas se curvam para dentro.



Exemplos de distorção para fora (à esquerda) e para dentro (à direita)

Vinheta é um defeito que escurece os cantos de uma imagem devido à queda de luminosidade em volta do perímetro da lente. *Desvio cromático* aparece como uma borda colorida ao longo das arestas dos objetos, causada pelo foco da lente em diferentes cores de luz em planos diferentes.

Algumas lentes expõem defeitos diferentes em certos comprimentos focais, f-interrupções e distâncias de foco. Com o filtro Correção de lente, você pode especificar a combinação de configurações usadas para criar a imagem.

Corrigir distorção de lentes e ajustar perspectiva

[Para o início](#)

O filtro Correção de Lente corrige falhas comuns de lente, como distorção para fora e para dentro, vinheta e desvio cromático. O filtro funciona somente com imagens de 8 e 16-bits por canal no modo RGB ou tons de cinza.

Também é possível usar o filtro para girar uma imagem ou para corrigir a perspectiva causada pela inclinação vertical ou horizontal da câmera. A grade de imagem do filtro torna esses ajustes mais fáceis e mais precisos do que com o uso do comando Transformação.


Correção automática da perspectiva da imagem e de falhas da lente

Usando perfis de lente, a opção padrão Correção automática corrige a distorção rápida e exatamente. Para a correção automática adequada, o Photoshop requer metadados que identifiquem a câmera e a lente que criaram a imagem, e um perfil de lente que corresponda ao seu sistema.


1. Escolha Filtro > Correção da lente.
2. Defina as seguintes opções:


Correção Selecione os problemas que você deseja corrigir. Se as correções estenderem ou contraírem a imagem além de dimensões originais, de forma não desejada, selecione Dimensionar imagem automaticamente.

O menu Aresta especifica como tratar as áreas em branco resultantes das correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. É possível preencher as áreas em branco com transparência ou com uma cor, ou ainda estender os pixels da aresta da imagem.

Critérios de pesquisa Filtra a lista Perfis de lente. Por padrão, os perfis baseados no tamanho do sensor de imagem aparecem primeiro. Para listar primeiro os perfis de RAW, clique no menu pop-up  e selecione Preferir perfis de RAW.

Perfis de lente Selecione um perfil correspondente. Por padrão, o Photoshop exibe somente perfis que correspondem à câmera e à lente usadas para criar a imagem. (O modelo de câmera não precisa corresponder perfeitamente.) O Photoshop também seleciona automaticamente um subperfil para a lente selecionada baseado em comprimento focal, f-interrupção e distância de foco. Para alterar a seleção automática, clique com o botão direito do mouse no perfil de lente atual e selecione um subperfil diferente.


Se não localizar nenhum perfil de lente correspondente, clique em Pesquisar online para adquirir perfis adicionais criados pela comunidade do Photoshop. Para guardar perfis online para uso futuro, clique no menu pop-up  e escolha Salvar perfil online localmente.

 Para criar seus próprios perfis, baixe o Adobe Lens Profile Creator no site da Adobe.

Correção manual da perspectiva da imagem e de falhas da lente

Você pode aplicar a correção manual sozinha ou usá-la para refinar a correção de lente automática.

1. Escolha Filtro > Correção da lente.
2. No canto superior direito da caixa de diálogo, clique na guia Personalizado.
3. (Opcional) Escolha uma lista predefinida de configurações no menu Configurações. Padrão de lente usa as configurações salvas anteriormente para câmera, lente, comprimento focal, f-interrupção e distância focal usada para criar a imagem. Conversão Anterior usa as configurações utilizadas na última correção de lente. Todos os grupos de configurações personalizadas que foram salvos estão relacionados na parte inferior do menu. (Consulte [Salvar configurações e definir padrões de câmera e lente.](#))
4. Para corrigir a imagem, defina qualquer uma das seguintes opções:

Remover Distorção Corrige a distorção da lente para dentro ou para fora. Mova o controle deslizante para tornar retas as linhas horizontais e verticais que se curvam, afastando-se ou aproximando-se do centro da imagem. Também é possível usar a ferramenta Remover Distorção  para fazer essa correção. Arraste na direção do centro da imagem a fim de corrigir a distorção para fora e na direção da aresta a fim de corrigir a distorção para dentro. Para compensar qualquer aresta de imagem em branco que resulte, ajuste a opção Aresta na guia Correção automática.

Configurações de Mistura de distorção Compense pela distorção ao ajustar o tamanho de um canal de cor relativo ao outro.

 *Aproxime o zoom na visualização da imagem para ter uma visão mais próxima da margem enquanto faz a correção.*


Quantidade de vinhetas Define a intensidade de clareamento ou escurecimento ao longo das arestas de uma imagem. Corrige imagens com cantos escurecidos causados por falhas ou por sombreamento inadequado na lente.

 *Você também pode aplicar a vinheta para obter um efeito criativo.*

Valor médio da vinheta Especifica a largura da área afetada pelo controle deslizante Intensidade. Especifique um número mais baixo para afetar uma parte maior da imagem. Especifique um número mais alto para restringir o efeito às arestas da imagem.

Perspectiva Vertical Corrige a perspectiva da imagem causada pela inclinação da câmera para cima ou para baixo. Torna paralelas as linhas verticais de uma imagem paralela.

Perspectiva Horizontal Corrige a perspectiva da imagem, tornando paralelas as linhas horizontais.


Ângulo Gira a imagem para corrigir a inclinação da câmera ou para fazer ajustes após a correção da perspectiva. Também é possível usar a ferramenta Retificar  para fazer essa correção. Na imagem, arraste ao longo de uma linha que deseja tornar vertical ou horizontal.

Nota: Para evitar a escala não intencional ao ajustar configurações de perspectiva ou ângulo, cancele a seleção de Dimensionar imagem automaticamente na guia Correção automática.

Escala Ajusta a escala da imagem para cima ou para baixo. As dimensões da imagem em pixels não são alteradas. O uso principal é remover as áreas em branco da imagem causadas por correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. Aumentar a escala resulta efetivamente em cortar a imagem e interpolar até as dimensões originais em pixels.

Ajuste da visualização e da grade de Correção de Lente


Ajuste a ampliação de visualização e as linhas de grade para melhor julgar a quantidade de correção necessária.

- Para alterar a ampliação da visualização da imagem, use a ferramenta Zoom ou os controles de zoom no lado inferior esquerdo da visualização da imagem.
- Para mover a imagem na janela de visualização, selecione a ferramenta Mão e arraste na visualização da imagem.
- Para usar a grade, selecione Mostrar Grade, na parte inferior da caixa de diálogo. Use o controle Tamanho para ajustar o espaçamento da grade e o controle Cor para alterar a cor da grade. Para alinhar a grade com a imagem, mova-a usando a ferramenta Mover Grade .

Salvar configurações e definir padrões de câmera e lente

Na caixa de diálogo Correção de Lente, é possível salvar as configurações para reutilizá-las em outras imagens criadas com a mesma câmera, lente e comprimento focal. O Photoshop salva tanto configurações de Correção automática como configurações Personalizadas para distorção, desvio cromático e vinheta. As configurações de correção de perspectiva não são salvas, porque normalmente variam de uma imagem para outra.

Pode-se salvar e reutilizar as configurações de duas maneiras:

- Salve e carregue as configurações manualmente. Defina as opções na caixa de diálogo e escolha Salvar Configurações no menu Configurações . Para usar as configurações salvas, escolha-as no menu Configurações. (Se você salvar configurações fora da pasta padrão, elas não aparecerão no menu; use o comando Carregar configurações para acessá-las.)
- Defina um padrão de lente. Se sua imagem tem metadados EXIF para a câmera, lente, comprimento focal e f-stop, você pode gravar as configurações atuais como um padrão de lente. Para salvar as configurações, clique no botão Definir Padrão de Lente. Quando se corrige uma imagem com informações correspondentes de câmera, lente, distância focal e f-stop, a opção Padrão de Lente fica disponível no menu Configurações. Essa opção não estará disponível se a imagem não possuir metadados EXIF.

Redução do ruído da imagem e de artefatos JPEG

[Para o início](#)

O ruído da imagem aparece como pixels aleatórios que perceptivelmente não fazem parte dos detalhes da imagem. O ruído pode ser causado por fotografar com alta configuração de ISO em uma câmera digital, por subexposição ou por tirar fotos em uma área escura com velocidade de obturador lento. Normalmente, as câmeras mais simples para o consumidor apresentam mais ruído do que as mais avançadas. Imagens digitalizadas talvez apresentem ruído de imagem causado pelo sensor de digitalização. Frequentemente, o padrão granuloso da foto aparece na imagem digitalizada.

O ruído da imagem pode aparecer de duas formas: ruído de luminescência (tons de cinza), que faz com que uma imagem pareça granulada ou irregular, e ruído de cor, que geralmente aparece como artefatos coloridos na imagem.

O ruído de luminescência pode ser mais pronunciado em um dos canais da imagem, geralmente o azul. Ajuste o ruído de cada canal separadamente, no modo Avançado. Antes de abrir o filtro, examine cada canal da imagem separadamente para ver se o ruído é predominante em um dos canais. Preservem-se mais detalhes da imagem quando se corrige um canal em vez de fazer uma correção geral em todos os canais.

1. Escolha Filtro > Ruído > Reduzir Ruído.
2. Aplique mais zoom à visualização para obter uma visão melhor do ruído da imagem.
3. Defina as opções:

Intensidade Controla a intensidade de redução de ruído de luminescência aplicada a todos os canais da imagem.

Preservar Detalhes Preserva as arestas e os detalhes da imagem, como fios de cabelo ou objetos texturizados. Um valor de 100 preserva a maioria dos detalhes da imagem mas reduz muito pouco o ruído de luminescência. Equilibre os controles Intensidade e Preservar Detalhes para ajustar a redução de ruído.

Reduzir Ruído de Cores Remove os pixels aleatórios de cor. Um valor mais alto reduz mais ruído de cores.


Tornar Detalhes Nítidos Torna a imagem mais nítida. Remover o ruído reduz a nitidez da imagem. Para restaurar a nitidez, use o controle de nitidez da caixa de diálogo ou, posteriormente, um dos outros filtros de nitidez do Photoshop.

Remover Artefatos JPEG Remove artefatos e halos de imagem em forma de bloco causados pelo salvamento de uma imagem configurada com baixa qualidade de JPEG.

4. Se o ruído de luminescência predomina em um ou dois canais de cor, clique no botão Avançado e escolha o canal de cor no menu Canal. Use os controles Intensidade e Preservar Detalhes para reduzir o ruído nesse canal.

Mais tópicos da Ajuda

- [Correção de distorções da lente e de ruídos no Camera Raw](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Remodelagem e transformação

[Nova ferramenta Corte demarcado](#)

Lynda.com (7 de outubro de 2012)

vídeo tutorial

As visualizações interativas ajudam você a aparar imagens com precisão.

[Correção de lente grande-angular](#)

Kelby (7 de outubro de 2012)

vídeo tutorial

Compense rapidamente peculiaridades da lente, desenhando a partir de um banco de dados detalhado.

[Correção da perspectiva](#)

video2brain (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Corrija os ângulos da foto com rapidez.

[Correção de uma imagem distorcida](#)

video2brain (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Defina a linha do horizonte.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Transformação de objetos

Palavra do especialista: comando Transformação livre

Aplicar transformações

Selecionar um item para transformar

Definir ou mover o ponto de referência para transformação

Dimensionar, girar, inclinar, distorcer, aplicar perspectiva ou deformar

Virar ou girar com precisão

Repetir uma transformação

Duplicar um item durante sua transformação

Transformação livre

Deformar um item

Distorção de marionete

Aplicar transformações

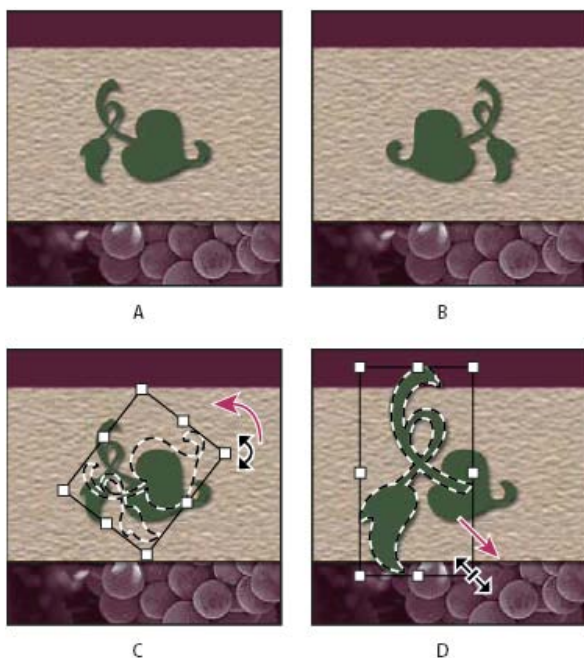
[Para o início](#)

A transformação dimensiona, gira, inclina, ajusta ou deforma uma imagem. É possível aplicar as transformações a uma seleção, uma camada inteira, várias camadas ou uma máscara de camada. Também é possível aplicar transformações a um demarcador, uma forma de vetor, uma máscara de vetor, uma borda de seleção ou um canal alfa. A transformação afeta a qualidade da imagem ao manipular os pixels. Para aplicar transformações não destrutivas a imagens rasterizadas, use Objetos Inteligentes. (Consulte [Sobre os Objetos inteligentes](#).) A transformação de uma forma de vetor ou de um demarcador nunca é destrutiva porque são alterados apenas os cálculos matemáticos que produzem o objeto.

Para fazer uma transformação, primeiro selecione um item a ser transformado e depois escolha um comando de transformação. Se necessário, ajuste o ponto de referência antes de manipular a transformação. É possível realizar várias manipulações sucessivas antes de aplicar a transformação cumulativa. Por exemplo, pode-se escolher Escala e arrastar uma alça para redimensionar a área e, em seguida, escolher Distorcer e arrastar uma alça para distorcê-la. Em seguida, pressione Enter ou Return para aplicar as duas transformações.

O Photoshop usa o método de interpolação selecionado na área Geral da caixa de diálogo Preferências para calcular os valores de cor dos pixels que são adicionados ou excluídos durante as transformações. Essa configuração de interpolação afeta diretamente a velocidade e a qualidade da transformação. A interpolação bicúbica, que é o padrão, é o mais lenta, mas produz os melhores resultados.

Nota: também é possível deformar e distorcer imagens rasterizadas usando o filtro Dissolver.



Transformação de uma imagem

A. Imagem original B. Camada virou C. Borda de seleção girou D. Parte do objeto dimensionado

Transformação de comandos de submenu

Escala Aumenta ou reduz um item em relação ao seu *ponto de referência*, o ponto fixo em torno do qual as transformações são executadas. É possível redimensionar no sentido horizontal e/ou vertical.

Girar Gira um item em torno de um ponto de referência. Por padrão, esse ponto fica no centro do objeto, mas é possível movê-lo para outro local.

Inclinar Inclina um item no sentido vertical e horizontal.

Distorcer Estica um item em todas as direções.

Perspectiva Aplica uma perspectiva de um ponto em um item.

Deformar Manipula a forma de um item.

Girar 180, Girar 90 no sentido horário, Girar 90 no sentido anti-horário Gira o item de acordo com o número de graus especificado, no sentido horário ou anti-horário.



Virar Vira o item vertical ou horizontalmente.

Selecionar um item para transformar

[Para o início](#)

- Siga um destes procedimentos:
 - Para transformar uma camada inteira, torne-a ativa; nada deve estar selecionado.



Nota: não é possível transformar a camada de plano de fundo. Para transformá-la, é necessário antes convertê-la em camada normal.

- Para transformar parte de uma camada, selecione a camada no painel Camadas e selecione a parte da imagem desejada.
- Para transformar várias camadas, execute um dos procedimentos a seguir no painel Camadas. vincule as camadas ou selecione várias camadas pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) em mais de uma camada. No painel Camadas, também é possível clicar na tecla Shift para selecionar camadas adjacentes. (Consulte [Seleção, agrupamento e vínculo de camadas.](#))
- Para transformar uma máscara de camada ou de vetor, desvincule a máscara e selecione a miniatura correspondente no painel Camadas.
- Para transformar um demarcador ou uma forma de vetor, use a ferramenta Seleção de Demarcador  a fim de selecionar o demarcador inteiro ou a ferramenta Seleção Direta  para selecionar parte dele. Se um ou mais pontos de um demarcador forem selecionados, apenas os segmentos conectados a esses pontos serão transformados. (Consulte [Seleção de um demarcador.](#))
- Para transformar uma borda de seleção, crie ou carregue uma seleção. Em seguida, escolha Selecionar > Transformar Seleção.
- Para transformar um canal alfa, selecione-o no painel Canais.

Definir ou mover o ponto de referência para transformação

[Para o início](#)

Todas as transformações são executadas em torno de um ponto fixo denominado *ponto de referência*. Por padrão, esse ponto fica no centro do item que está sendo transformado. Entretanto, é possível alterar o ponto de referência ou mover o ponto central para um local diferente, usando o localizador do ponto de referência na barra de opções.


1. Escolha um comando de transformação. Uma caixa delimitadora é exibida na imagem.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência . Cada quadrado representa um ponto na caixa delimitadora. Por exemplo, para mover o ponto de referência para o canto superior esquerdo da caixa delimitadora, clique no quadrado superior esquerdo no localizador do ponto de referência.
 - Na caixa delimitadora de transformação que aparece na imagem, arraste o ponto de referência . Ele pode estar fora do item a ser transformado.




Dimensionar, girar, inclinar, distorcer, aplicar perspectiva ou deformar

[Para o início](#)

1. Selecione o item que será transformado.
2. Escolha Editar > Transformação > Redimensionar, Girar, Inclinar, Distorcer, Perspectiva ou Deformar.

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o menu Transformação se tornará o menu Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.

3. (Opcional) Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência .
4. Siga um ou mais destes procedimentos:

- Se tiver escolhido Redimensionar, arraste uma alça na caixa delimitadora. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice. Quando posicionado sobre uma alça, o ponteiro se transforma em uma seta dupla.
 - Se tiver escolhido Girar, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
 - Se tiver escolhido Inclinar, arraste uma alça lateral para inclinar a caixa delimitadora.
 - Se tiver escolhido Distorcer, arraste a alça de um vértice para estender a caixa delimitadora.
 - Se tiver escolhido Perspectiva, arraste a alça de um vértice para aplicar perspectiva à caixa delimitadora.
 - Se for selecionado Deformar, escolha uma deformação no menu pop-up Estilo de Deformação da barra de opções ou, para executar uma deformação personalizada, arraste os pontos de controle, uma linha ou uma área dentro da malha a fim de alterar a forma da caixa delimitadora e da malha.
 - Para todos os tipos de transformações, digite um valor na barra de opções. Por exemplo, para girar um item, especifique os graus na caixa de texto de giro.
5. (Opcional) Se desejar, alterne para outro tipo de transformação, selecionando um comando no submenu Editar > Transformação.
- Nota:** na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.
6. (Opcional) Para deformar a imagem, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção  na barra de opções.
7. Ao terminar, execute um destes procedimentos:
- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar  na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
 - Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar  na barra de opções.

Virar ou girar com precisão

[Para o início](#)

1. Selecione o item que será transformado.
2. Escolha Editar > Transformação e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:
 - Girar para especificar os graus na barra de opções
 - Girar 180°, para girar em meia volta
 - Girar 90° Horário, para girar no sentido horário em um quarto de volta
 - Girar 90° Anti-Horário, para girar no sentido anti-horário em um quarto de volta
 - Virar Horizontalmente, para virar no sentido horizontal, em torno do eixo vertical.
 - Virar Verticalmente, para virar no sentido vertical, em torno do eixo horizontal

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.

Repetir uma transformação

[Para o início](#)

- Escolha Editar > Transformação > Novamente, Editar > Transformação de Demarcador > Novamente ou Editar > Transformação de Pontos > Novamente.

Duplicar um item durante sua transformação

[Para o início](#)








- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao selecionar o comando Transformação.




Transformação livre

[Para o início](#)

O comando Transformação Livre permite aplicar transformações (girar, redimensionar, inclinar, distorcer e perspectiva) em uma operação contínua. Também é possível aplicar uma transformação deformada. Em vez de escolher comandos diferentes, basta manter uma tecla pressionada para alternar entre os tipos de transformação.

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.

1. Selecione o item que será transformado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Transformação Livre.
 - Se você estiver transformando uma seleção, uma camada baseada em pixels ou uma borda de seleção, escolha a ferramenta Mover . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.
 - Se você estiver transformando uma forma de vetor ou um demarcador, selecione a ferramenta Seleção de Demarcador . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.
3. Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Para redimensionar arrastando, arraste uma alça. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice.
 - Para dimensionar numericamente, na barra de opções, digite porcentagens nas caixas de texto Largura e Altura. Clique no ícone Vincular  para manter a proporção.
 - Para girar arrastando, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
 - Para girar numericamente, digite os graus na caixa de texto de giro  da barra de opções.
 - Para distorcer em relação ao ponto do centro da borda delimitadora, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a alça.
 - Para distorcer livremente, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste uma alça.
 - Para inclinar, pressione Ctrl+Shift (Windows) ou Command+Shift (Mac OS) e arraste uma alça lateral. Quando posicionado sobre uma alça lateral, o ponteiro se transforma em uma seta branca com uma pequena ponta dupla.
 - Para inclinar numericamente, digite graus nas caixas de texto H (inclinação horizontal) e V (inclinação vertical) da barra de opções.
 - Para aplicar perspectiva, pressione Ctrl+Alt+ Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e arraste uma alça de vértice. Quando posicionado sobre uma alça de vértice, o ponteiro se transforma em uma seta cinza.
 - Para deformar, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção  na barra de opções. Arraste os pontos de controle para manipular a forma do item ou escolha uma deformação no menu pop-up Deformar na barra de opções. Depois de fazer a escolha no menu pop-up Deformar, uma alça quadrada é exibida para ajustar a forma da deformação.
 - Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência  na barra de opções.
 - Para mover um item, digite valores para o novo local da referência, nas caixas de texto X (posição horizontal) e Y (posição vertical) da barra de opções. Clique no botão Posicionamento Relativo  para especificar a nova posição em relação à posição atual.

 Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar  na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
 - Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar  na barra de opções.

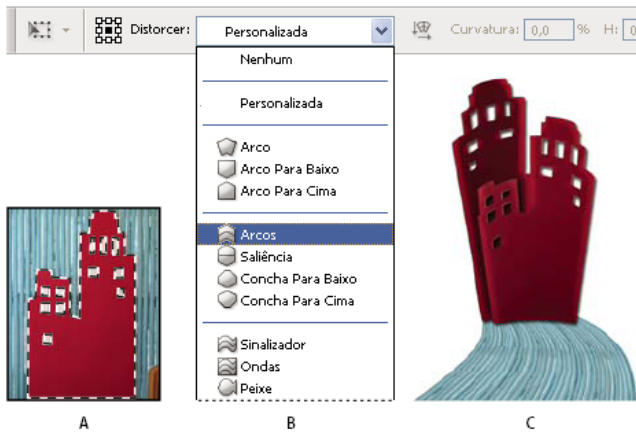
Nota: na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.

Deformar um item

[Para o início](#)


O comando Deformar permite arrastar pontos de controle para manipular a forma de imagens, formas, demarcadores etc. Também é possível deformar usando uma forma do menu pop-up Estilo de Deformação, na barra de opções. As formas do menu pop-up Estilo de Deformação também são maleáveis; arraste seus pontos de controle.

Ao usar os pontos de controle para deformar um item, escolha Visualizar > Extras para mostrar ou ocultar a malha de deformação e os pontos de controle.



Usando o comando Deformar

A. Seleção da forma a ser deformada **B.** Escolher uma deformação do menu de pop-up Estilo de Deformação na barra de opções **C.** Resultado usando várias opções de deformação

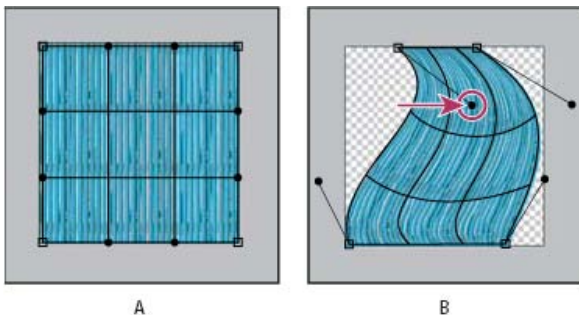
1. Selecione o item que será deformado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Transformação > Deformar.
 - Caso seja escolhido outro comando de transformação ou o comando Transformação Livre, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção  na barra de opções.
3. Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Para deformar usando uma forma específica, escolha o estilo de deformação no menu pop-up Deformar da barra de opções.



Ponto de controle sendo arrastado para deformar a malha

- Para manipular a forma, arraste os pontos de controle, um segmento da caixa delimitadora ou da malha ou ainda uma área dentro da malha. Ao ajustar uma curva, use as alças dos pontos de controle. Isso é semelhante a ajustar as alças no segmento de curva de um gráfico vetorial.

 Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.





A

B

Manipulação da forma de uma deformação

A. Malha de deformação original **B.** Ajustando as manipulações, segmentos de malhas e áreas dentro da malha

- Para alterar a orientação de um estilo de deformação escolhido no menu Deformar, clique no botão Alterar a Orientação da Distorção  na barra de opções.
- Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização de Ponto de Referência  na barra de opções.
- Para especificar a intensidade de deformação usando valores numéricos, digite-os nas caixas de texto Curvatura (defina a curvatura), X

(defina a distorção horizontal) e Y (defina a distorção vertical), na barra de opções. Quando se escolhe Nenhum ou Personalizado no menu pop-up de Estilo de Deformação, não é possível digitar valores numéricos.

4. Siga um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) ou clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar ⌫ na barra de opções.

Nota: na deformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.

Distorção de marionete

[Para o início](#)

A Distorção de marionete fornece uma malha visual que permite distorcer de forma intensa áreas de imagem específicas, deixando outras áreas intatas. Os aplicativos variam do retoque sutil da imagem (tal como o formato do cabelo) até transformações totais (como o reposicionamento de braços ou pernas).

Além de camadas da imagem é possível aplicar distorção de marionete à camada e máscaras de vetor. Para distorcer imagens não destrutivamente, use objetos inteligentes. (Consulte [Criação de objetos inteligentes.](#))

1. No painel Camadas, selecione a camada ou a máscara que deseja transformar.
2. Escolha Editar > Distorção de marionete.
3. Na barra de opções, ajuste as seguintes configurações de malha:

Modo Determina a elasticidade geral da malha.

💡 Escolha *Distorcer* para uma malha altamente elástica boa para distorcer imagens de ângulo amplo ou mapas de textura.

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

Expansão Expande ou retrai a aresta externa da malha.

Mostrar malha Cancele a seleção para somente exibir pinos de ajuste, fornecendo uma visualização mais clara das transformações.





💡 Para ocultar temporariamente pinos de ajuste, pressione a tecla H.

4. Na janela da imagem, clique para adicionar pinos às áreas que você quer transformar e áreas que quer ancorar no lugar.



Movendo um pino na malha de marionete. Os pinos contíguos mantêm as áreas próximas intatas.

5. Para reposicionar ou remover pinos, siga um dos seguintes procedimentos:

- Arraste os pinos para distorcer a malha.
- Para revelar uma malha que você sobrepôs com outra, clique nos botões Profundidade do pino  , na barra de opções.
- Para remover pinos selecionados, pressione Excluir. Para remover outros pinos individuais, coloque o cursor diretamente sobre os mesmos e pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Quando o ícone de tesoura  aparecer, clique.
- Clique no botão Remover todos os pinos  na barra de opções.

💡 Para selecionar vários pinos, pressione Shift e clique neles ou escolha *Selecionar todos os pinos* no menu de contexto.

6. Para girar a malha em volta de um pino, selecione-o e faça um do que se segue:

- Para girar a malha em um número fixo de graus, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS), e posicione o cursor perto dos pinos, mas não sobre eles. Quando um círculo aparecer, arraste para girar a malha visualmente.


💡 O grau da rotação aparece na barra de opções.

- Para girar a malha automaticamente com base na opção de Modo selecionada, escolha Automático no menu Girar na barra de opções.

7. Quando a transformação estiver concluída, pressione Enter ou Return.



Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para girar a malha em torno de um pino selecionado.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajuste de corte, giro e tela de pintura

Cortar imagens

Transformar a perspectiva durante o corte | CS5

Cortar e retificar fotos digitalizadas

Retificar uma imagem


Girar ou virar uma imagem inteira

Alterar o tamanho da tela

Criar um quadro

[Para o início](#)

Cortar imagens



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

 Para aprender a utilizar as ferramentas de Corte apresentadas no CS6, consulte *Cortar e retificar fotos no CS6*.




Uso da ferramenta Corte Demarcado


Corte de uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado | CS5

1. Selecione a ferramenta de Corte demarcado .
2. (Opcional) Configure as opções de redefinição na barra de opções.
 - Para cortar a imagem sem redefinir a resolução (padrão), verifique se a caixa de texto Resolução na barra de opções está vazia. Para apagar rapidamente todas as caixas de texto, clique no botão Apagar.
 - Para reamostrar a imagem durante o recorte, insira os valores para altura, largura e resolução na barra de opções. Para alternar as dimensões de largura e altura, clique no ícone de Trocar altura e largura .
 - Para redefinir a resolução de uma imagem com base nas dimensões e na resolução de outra, abra essa outra imagem, selecione a ferramenta Corte Demarcado e clique em Imag. Frontal na barra de opções. Torne ativa a imagem que será cortada.

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

 Para selecionar ou criar uma predefinição de reamostragem, clique no triângulo ao lado do ícone da ferramenta Recortar na barra de opções. (Consulte *Criar e usar predefinições de ferramentas*.)

3. Arraste sobre a parte da imagem que deve ser mantida, para criar um letreiro.
4. Se necessário, ajuste o letreiro de corte demarcado:
 - Para mover o letreiro para outra posição, coloque o ponteiro dentro da caixa delimitadora e arraste.
 - Para redimensionar o letreiro, arraste uma alça. Para restringir as proporções, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar uma alça de vértice.
 - Para girar o letreiro, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste. Para mover o ponto central de giro do letreiro, arraste o círculo no centro da caixa delimitadora. (O letreiro não gira no modo Bitmap.)
5. Na barra de opções, defina o seguinte:

Área recortada Selecione Ocultar para preservar a área cortada no arquivo de imagem. É possível tornar visível a área oculta movendo a imagem com a ferramenta Mover . Selecione Excluir para descartar a área cortada.

Nota: A opção Ocultar não está disponível para imagens que contêm somente uma camada de plano de fundo. É preciso converter o plano de fundo para uma camada regular.

Sobreposição da guia Recorte Selecione Regra de Terços para adicionar guias que o ajudam a colocar elementos compostos em incrementos de 1/3. Selecione Grade para exibir linhas guias fixas com o espaçamento que depende do tamanho do recorte.

Escudo O escudo de recorte aplica sombras na área da imagem que será excluída ou oculta. Quando a opção Escudo está selecionada, é possível especificar uma cor e uma opacidade para o escudo. Quando a opção Escudo não está selecionada, a área externa ao letreiro de corte demarcado é revelada.

6. Siga um destes procedimentos:

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

Corte de uma imagem usando o comando Corte

1. Use uma ferramenta de seleção para selecionar a parte da imagem que será mantida.
2. Escolha Imagem > Cortar.

Corte de uma imagem usando o comando Aparar

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

1. Escolha Imagem > Aparar.
2. Na caixa de diálogo Aparar, selecione uma opção:
 - Pixels Transparentes, para aparar a transparência nas arestas da imagem, deixando a menor imagem que contenha pixels não transparentes.
 - Cor do Pixel Superior Esquerdo para remover uma área de cor do pixel superior esquerda da imagem.
 - Cor do Pixel Inferior Direito, para remover da imagem uma área com a cor do pixel inferior direito.
3. Selecione uma ou mais áreas da imagem para aparar: Superior, Inferior, Esquerda ou Direita.

Transformar a perspectiva durante o corte | CS5

[Para o início](#)


💡 Para aprender a transformar a perspectiva no Photoshop CC e CS6, consulte *Transformar perspectiva durante corte*.

A ferramenta Corte Demarcado tem uma opção que permite transformar a perspectiva da imagem. A transformação da perspectiva é útil quando se trabalha com imagens que apresentam *distorção angular*. A distorção angular ocorre quando um objeto é fotografado a partir de um ângulo, em vez de uma vista em linha reta. Por exemplo, se a fotografia de um alto edifício for tirada do nível do solo, as arestas topo parecerão mais próximas entre si do que as da base.



Etapas para transformar a perspectiva

A. Desenhe o marcador inicial de corte **B.** Ajuste o marcador de corte para corresponder às bordas do objeto **C.** Estenda os limites de corte **D.** Imagem final

1. Selecione a ferramenta Corte Demarcado  e defina o modo de corte.
2. Arraste o letreiro de corte demarcado em torno de um objeto que era retangular na cena original (embora não apareça retangular na imagem). As arestas desse objeto serão utilizadas para definir a perspectiva na imagem. O letreiro não tem de ser preciso — ele poderá

ser ajustado posteriormente.

Nota: é necessário selecionar um objeto que era retangular na cena original, caso contrário, o Photoshop não produzirá a transformação de perspectiva esperada.

3. Selecione Perspectiva, na barra de opções, e defina outras opções conforme desejar.
4. Mova as alças dos vértices do letreiro de corte demarcado para coincidirem com as arestas do objeto. Isso define a perspectiva da imagem; por isso, é importante coincidir precisamente com as arestas do objeto.
5. Arraste as alças laterais para estender os limites de corte demarcado e, ao mesmo tempo, preservar a perspectiva.

Não mova o ponto central do letreiro de corte demarcado. O ponto central precisa estar em sua posição inicial para executar a correção da perspectiva.

6. Siga um destes procedimentos:
 - Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
 - Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar ⓧ na barra de opções.


Cortar e retificar fotos digitalizadas

[Para o início](#)

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

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


1. Abra o arquivo digitalizado contendo as imagens a serem separadas.
2. Selecione a camada que contém as imagens.
3. (Opcional) Desenhe uma seleção em torno das imagens a serem processadas.
4. Escolha Arquivo > Automatizar > Cortar e retificar Fotos. As imagens digitalizadas são processadas e cada imagem é aberta em sua própria janela.

 Se o comando Cortar e retificar Fotos dividir incorretamente uma das imagens, crie uma borda de seleção em torno dessa imagem e de parte do plano de fundo e, em seguida, escolha o comando mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. A tecla modificadora indica que apenas uma imagem deve ser separada do plano de fundo.

Retificar uma imagem

[Para o início](#)

A ferramenta Régua fornece uma opção Retificar que rapidamente alinha imagens com linhas de horizonte, construindo paredes e outros elementos importantes.

1. Selecione a ferramenta Régua . (Se necessário, clique na ferramenta Conta-Gotas e a mantenha pressionada para revelar a Régua.)
2. Na imagem, arraste através de um elemento chave horizontal ou vertical.
3. Na barra de opções, clique em Retificar.

O Photoshop retifica e corta a imagem automaticamente. Para mostrar áreas da imagem que se estendem além dos limites do novo documento, escolha Editar > Desfazer.

 Para evitar o corte automático, pressione Alt (Windows) ou Opção (Mac OS) ao clicar em Retificar.

Girar ou virar uma imagem inteira

[Para o início](#)

Os comandos Rotação de Imagem permitem girar ou virar toda uma imagem. Esses comandos não funcionam em camadas individuais ou partes de camadas, demarcadores ou bordas de seleção. Para girar uma seleção ou camada, use o comando Transformação ou Transformação Livre.



A

B

C



D

E

F

Giro de imagens

A. Virar horizontal **B.** Imagem original **C.** Virar vertical **D.** Girar 90° no sentido anti-horário **E.** Girar 180° **F.** Girar 90° no sentido horário

- Escolha Imagem > Rotação da Imagem e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:

180° Gira a imagem em meia volta.

90° Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido horário.

90° Anti-Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido anti-horário.

Arbitrário Gira a imagem no ângulo especificado. Se escolher essa opção, digite um ângulo entre -359,99 e 359,99 na caixa de texto de ângulo. (No Photoshop, você pode selecionar °CW ou °CCW para girar no sentido horário ou anti-horário.) Depois clique em OK.

Virar tela de pintura horizontal ou verticalmente Vira a imagem ao longo do eixo correspondente.

Nota: Rotação de Imagem é uma edição destrutiva e realmente modifica as informações do arquivo. Se desejar girar a imagem para exibição de forma não destrutiva, use a ferramenta Rotação.

Alterar o tamanho da tela

[Para o início](#)

O tamanho da tela de pintura é a área total editável de uma imagem. O comando Tamanho da Tela de Pintura permite aumentar ou diminuir o tamanho da tela de pintura da imagem. O aumento da tela de pintura aumenta o espaço em torno da imagem existente. A diminuição dessa tela, corta dentro da imagem. Ao aumentar o tamanho da tela de pintura de uma imagem com um plano de fundo transparente, a tela de pintura adicionada será transparente. Se a imagem não tiver um plano de fundo transparente, há várias opções para determinar a cor das telas de pintura adicionadas.

1. Escolha Imagem > Tamanho da Tela de Pintura.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Digite as dimensões da tela de pintura nas caixas Largura e Altura. Escolha as unidades de medida desejadas nos menus pop-up ao lado das caixas Largura e Altura.
 - Selecione Relativa e digite a quantidade desejada para adicionar ou subtrair uma área da tela de pintura atual da imagem. Digite um número positivo para adicionar uma área à tela de pintura e um número negativo para subtrair uma área dela.
3. Em Âncora, clique em um quadrado para indicar onde posicionar a imagem existente na nova tela de pintura.
4. Escolha uma opção no menu Cor da Extensão da Tela de Pintura:
 - Primeiro Plano, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do primeiro plano
 - Plano de Fundo, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do plano de fundo
 - Branco, Preto ou Cinza, para preencher a nova tela de pintura com uma dessas cores
 - Outra, para selecionar uma nova cor da tela de pintura usando o Seletor de Cores

Nota: também é possível clicar no quadrado branco no lado direito do menu Cor da Extensão da Tela de Pintura para abrir o Seletor de Cores.

Se a imagem não tiver uma camada de plano de fundo, o menu Cor da Extensão da Tela de Pintura não estará disponível.

5. Clique em OK.



Tela de pintura original e tela de pintura com área adicionada à direita da imagem, na cor do primeiro plano

Criar um quadro

[Para o início](#)

Pode-se criar uma moldura de foto aumentando o tamanho da tela de pintura e preenchendo-a com uma cor.


Também é possível usar uma das ações pré-gravadas para criar uma moldura de foto com estilo. É melhor trabalhar em uma cópia da foto.

1. Abra o painel Ações. Escolha Janela > Ações.
2. Escolha Quadros no menu do painel Ações.
3. Escolha na lista uma das ações de moldura.
4. Clique no botão Executar seleção.

A ação é executada, criando uma moldura em torno da foto.

Mais tópicos da Ajuda

- [Girar, recortar e retocar imagens no Camera Raw](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Cortar e retificar fotos | CC, CS6

Corte ou remoção de partes de uma imagem

Atualizações da ferramenta Corte demarcado | Apenas Creative Cloud

Retificar uma imagem

Transformar a perspectiva durante o corte


Redimensionamento da tela de desenho com a ferramenta Corte demarcado

Corte é o processo de remover partes de uma imagem para criar foco ou intensificar a composição. Utilize a ferramenta Corte demarcado para cortar e retificar imagens no Photoshop. As ferramentas de Corte no Photoshop CC e CS6 não são destrutivas, assim, você pode escolher se deseja conservar os pixels cortados para otimizar os limites de corte posteriormente. A ferramenta Corte demarcado também oferece métodos intuitivos para retificar a imagem durante o corte.

Para todas as operações, guias visuais proporcionam uma visualização interativa. Ao cortar ou retificar fotos, o feedback em tempo real ajudará você a visualizar o resultado final.

Corte ou remoção de partes de uma imagem

[Para o início](#)

1. Na barra de ferramentas, selecione a ferramenta Corte demarcado . O limite de corte será exibido nas bordas da imagem.
2. Desenhe uma nova área de corte ou arraste o canto as alças da borda para definir os limites de corte em sua imagem.
3. (Opcional) Especifique as Opções de corte na barra de Controle.



A. Ferramenta ativa **B.** Tamanho e proporções **C.** Girar caixa de corte **D.** Retificar imagem **E.** Exibir **F.** Opções de corte **G.** Excluir pixels cortados

Tamanho e proporções Escolha a proporção ou o tamanho da caixa de corte. Você também pode escolher uma predefinição, inserir sua própria ou, até mesmo, definir os seus próprios valores de predefinição para uso posterior.

Exibir Escolha uma exibição para visualizar guias de sobreposição durante o corte. As guias como a Regra de Terços, Grade e Proporção de Ouro estão disponíveis. Para alternar entre todas as opções, pressione O.

Opções de corte Clique no menu Configurações para definir as opções de corte adicionais.

Uso do modo Clássico Ative esta opção se desejar utilizar a ferramenta Corte demarcado da forma como era nas versões anteriores do Photoshop. Consulte Ajuste de corte, rotação e tela de desenho para obter mais informações sobre o uso da ferramenta Corte demarcado no modo Clássico.


Visualização de centro Ative esta opção para inserir a visualização no centro da tela de desenho.

Mostrar área cortada Ative esta opção para exibir a área cortada. Se esta opção estiver desativada, será exibida apenas a área final.

Ativar o escudo de corte Use o escudo de corte para sobrepor as áreas cortadas com um tom. Você pode especificar uma cor e a opacidade. Se a opção de Ajuste automático da opacidade for ativada, a opacidade será reduzida quando você editar os limites de corte.

Excluir pixels cortados Desative esta opção para aplicar um corte não destrutivo e conservar os pixels exteriores aos limites de corte. O corte não destrutivo não remove nenhum pixel. Pode clicar na imagem posteriormente para visualizar as áreas externas às bordas de corte atuais.

Ative esta opção para excluir todos os pixels exteriores à área de corte. Estes pixels são descartados e não estarão disponíveis para futuros ajustes.

 Clique com o botão direito na Caixa de corte para acessar as opções de corte comuns do menu contexto.

4. Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para cortar a foto.

Para obter mais informações sobre corte e retificação de imagens, assista [Nova ferramenta corte demarcado reprojeta para o Photoshop CS6](#) por Julieanne Kost.

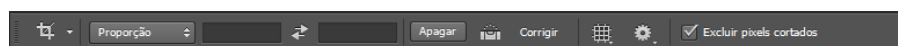
Atualizações da ferramenta Corte demarcado | Apenas Creative Cloud

[Para o início](#)

Nota: Estes recursos foram introduzidos na versão do Photoshop CS6 para a Creative Cloud.

As atualizações à ferramenta **Corte demarcado** incluem diversas correções de erros e melhorias, incluindo:

- **Imagem frontal** e novas predefinições no menu Proporções.
- Clicar no ícone de seta dupla altera a orientação de corte ao mudar os valores de **Largura** e **Altura**. Este ícone substitui o botão Caixa de corte de rotação.
- Escolher **L x A x Resolução** no menu **Proporção** exibe um campo de **Resolução** na barra de opções e preenche automaticamente os valores de **Largura** e **Altura**.
- Clicar no botão **Limpar** apaga os valores nos campos **Largura** e **Altura** na barra de opções. Se for exibido, o valor no campo **Resolução** também é excluído.
- O atalho no teclado para **Imagem frontal** foi alterado de **F** para **I** para ambas as ferramentas **Corte demarcado** e **Corte de perspectiva**.



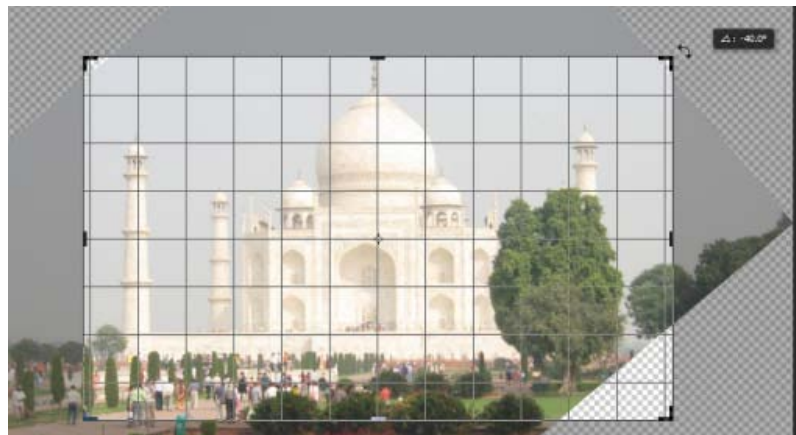
Barra de opções da ferramenta de Corte demarcado de Creative Cloud

A. Menu Proporção **B.** Trocar valores de Largura e Altura **C.** Opções de sobreposição

Retificar uma imagem

[Para o início](#)

Você pode retificar uma imagem durante o corte. A imagem é girada e alinhada para ser retificada. A tela de desenho da imagem é redimensionada automaticamente para acomodar os pixels girados.



Gire a imagem usando a ferramenta corte demarcado para retificá-la

- Para retificar uma imagem execute uma das ações a seguir:
 - Insira o ponteiro um pouco fora das alças do canto e arraste para girar a imagem. Uma grade é exibida dentro da caixa de corte e a imagem gira atrás dela.
 - Clique em Retificar na barra de controle e, com a ferramenta Retificar, desenhe uma linha de referência para retificar a foto. Por exemplo, desenhe uma linha ao longo do horizonte ou de uma borda para retificar a imagem ao longo dessa linha.

Consulte [Correção de uma imagem distorcida](#) para assistir a um vídeo explicativo sobre como retificar uma imagem com a ferramenta Corte demarcado.

Transformar a perspectiva durante o corte


[Para o início](#)

A ferramenta Corte da perspectiva permite que você transforme a perspectiva em uma imagem durante o corte. Utilize a ferramenta Corte da perspectiva quando trabalhar com imagens que apresentam *distorção angular*. A distorção angular ocorre quando um objeto é fotografado a partir de um ângulo, em vez de uma vista em linha reta. Por exemplo, se a fotografia de um alto edifício for tirada do nível do solo, as arestas do topo parecerão mais próximas entre si do que as da base.



Etapas para transformar a perspectiva


A. Imagem original **B.** Ajuste do letreiro de corte demarcado para alinhar às bordas do objeto **C.** Imagem final

1. Para corrigir a perspectiva da imagem, mantenha pressionada a ferramenta **Corte Demarcado** e selecione a ferramenta **Corte da perspectiva** .
2. Desenhe um letreiro ao redor do objeto distorcido. Alinhe as bordas do letreiro em relação às bordas retangulares do objeto.
3. Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para concluir o corte de perspectiva.


Redimensionamento da tela de desenho com a ferramenta Corte demarcado

[Para o início](#)

Você pode utilizar a ferramenta Cortar para redimensionar a tela de desenho da imagem.

1. Na barra de ferramentas, selecione a ferramenta Corte demarcado . O limite de corte será exibido nas bordas da imagem.
2. Arraste as alças de corte para fora para alargar a tela de desenho. Utilize as teclas modificadoras Alt/Option para alargar em todos os lados.
3. Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para confirmar a ação.

Para redimensionar a tela de desenho, você também pode selecionar Imagem > Tamanho de tela de desenho. Consulte [Alteração do tamanho da tela de desenho](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Vanishing Point

- [Vanishing Point dialog box overview](#)
- [Work in Vanishing Point](#)
- [Export measurements, textures, and 3D information](#)
- [About perspective planes and the grid](#)
- [Define and adjust perspective planes in Vanishing Point](#)
- [Render grids to Photoshop](#)
- [About selections in Vanishing Point](#)
- [Fill selections with another area of an image](#)
- [Copy selections in Vanishing Point](#)
- [Paste an item into Vanishing Point](#)
- [Paint with a color in Vanishing Point](#)
- [Paint with sampled pixels in Vanishing Point](#)
- [Measure in Vanishing Point \(Photoshop Extended\)](#)

Vanishing Point simplifies perspective-correct editing in images that contain perspective planes—for example, the sides of a building, walls, floors, or any rectangular object. In Vanishing Point, you specify the planes in an image, and then apply edits such as painting, cloning, copying or pasting, and transforming. All your edits honor the perspective of the plane you're working in. When you retouch, add, or remove content in an image, the results are more realistic because the edits are properly oriented and scaled to the perspective planes. After you finish working in Vanishing Point, you can continue editing the image in Photoshop. To preserve the perspective plane information in an image, save your document in PSD, TIFF, or JPEG format.




Making edits on the perspective planes in an image

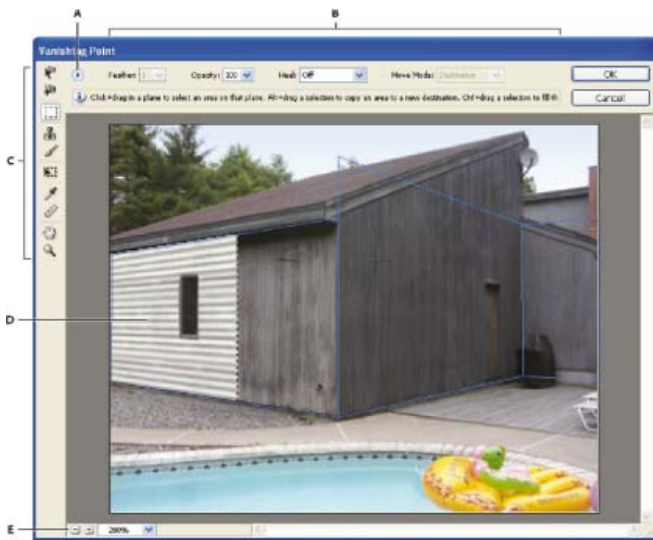
Photoshop Extended users can also measure objects in an image, and export 3D information and measurements to DXF and 3DS formats for use in 3D applications.

For a video on using Vanishing Point, see www.adobe.com/go/vid0019.

[To the top](#)

Vanishing Point dialog box overview

The Vanishing Point dialog box (Filter > Vanishing Point) contains tools for defining the perspective planes, tools for editing the image, a measure tool (Photoshop Extended only), and an image preview. The Vanishing Point tools (Marquee, Stamp, Brush, and others) behave similarly to their counterparts in the main Photoshop toolbox. You can use the same keyboard shortcuts to set the tool options. Opening the Vanishing Point menu  displays additional tool settings and commands.



Vanishing Point dialog box

A. Vanishing Point menu B. Options C. Toolbox D. Preview of vanishing point session E. Zoom options

For the keyboard shortcuts in Vanishing Point, see Keys for Vanishing Point.

Vanishing Point tools

Vanishing Point tools behave like their counterparts in the main Photoshop toolbox. You can use the same keyboard shortcuts for setting tool options. Selecting a tool changes the available options in the Vanishing Point dialog box.

Edit Plane tool

Selects, edits, moves, and resizes planes.

Create Plane tool

Defines the four corner nodes of a plane, adjusts the size and shape of the plane, and tears off a new plane.

Marquee tool Makes square or rectangular selections, and also moves or clones selections.

 *Double-clicking the Marquee tool in a plane selects the entire plane.*

Stamp tool

Paints with a sample of the image. Unlike the Clone Stamp tool, the Stamp tool in Vanishing Point can't clone elements from another image. See also [Paint with sampled pixels in Vanishing Point](#) and Retouch with the Clone Stamp tool.

Brush tool

Paints a selected color in a plane.

Transform tool

Scales, rotates, and moves a *floating selection* by moving the bounding box handles. Its behavior is similar to using the Free Transform command on a rectangle selection. See also Transform freely.

Eyedropper tool

Selects a color for painting when you click in the preview image.

Measure tool


Measures distances and angles of an item in a plane. See also [Measure in Vanishing Point \(Photoshop Extended\)](#)

Zoom tool

Magnifies or reduces the view of the image in the preview window.

Hand tool Moves the image in the preview window.

Magnify or reduce the preview image

- Do any of the following:
 - Select the Zoom tool  in the Vanishing Point dialog box, and click or drag in the preview image to zoom in; hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click or drag to zoom out.
 - Specify a magnification level in the Zoom text box at the bottom of the dialog box.
 - Click the Plus sign (+) or Minus sign (-) button to zoom in or out, respectively.
 - To temporarily zoom into the preview image, hold down the “x” key. This is especially helpful for placing the corner nodes when defining a plane, and for working on details.

Move the image in the preview window

- Do any of the following:
 - Select the Hand tool in the Vanishing Point dialog box, and drag in the preview image.
 - Hold down the spacebar with any tool selected, and drag in the preview image.

[To the top](#)

Work in Vanishing Point


1.(Optional) Prepare your image for work in Vanishing Point.

Before choosing the Vanishing Point command, do any of the following:

- To place the results of your Vanishing Point work in a separate layer, first create a new layer before choosing the Vanishing Point command. Placing the Vanishing Point results in a separate layer preserves your original image and you can use the layer opacity control, styles, and blending modes.
- If you plan to clone the content in your image beyond the boundaries of the current image size, increase the canvas size to accommodate the additional content. See also [Change the canvas size](#)
- If you plan to paste an item from the Photoshop clipboard into Vanishing Point, copy the item before choosing the Vanishing Point command. The copied item can be from a different Photoshop document. If you're copying type, you must rasterize the text layer before copying to the clipboard.
- To confine the Vanishing Point results to specific areas of your image, either make a selection or add a mask to your image before choosing the Vanishing Point command. See also [Select with the marquee tools](#) and [About masks and alpha channels](#).
- To copy something in perspective from one Photoshop document to another, first copy the item while in Vanishing Point in one document. When you paste the item in another document while in Vanishing Point, the item's perspective is preserved.

2.Choose Filter > Vanishing Point.

3.Define the four corner nodes of the plane surface.

By default, the Create Plane tool  is selected. Click in the preview image to define the corner nodes. Try to use a rectangle object in the image as a guide when creating the plane.

To tear off additional planes, use the Create Plane tool and Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) an edge node. For more information, see [Define and adjust perspective planes in Vanishing Point](#).



Defining the four corner nodes with the Create Plane tool



Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) an edge node to tear off a plane.

4. Edit the image.

Do any of the following:

- Make a selection. Once drawn, a selection can be cloned, moved, rotated, scaled, filled, or transformed. For detailed information, see [About selections in Vanishing Point](#).
- Paste an item from the clipboard. The pasted item becomes a *floating selection*, which conforms to the perspective of any plane that it's moved into. For detailed information, see also [Paste an item into Vanishing Point](#).
- Paint with color or sampled pixels. For detailed information, see [Paint with a color in Vanishing Point](#) or [Paint with sampled pixels in Vanishing Point](#).
- Scale, rotate, flip, flop, or move a floating selection. For detailed information, see [About selections in Vanishing Point](#).
- Measure an item in a plane. Measurements can be rendered in Photoshop by choosing Render Measurements To Photoshop from the Vanishing Point menu. For detailed information, see [Measure in Vanishing Point \(Photoshop Extended\)](#).

5. (Photoshop Extended only) Export 3D information and measurements to DXF or 3DS format.

Textures are also exported to 3DS format. For detailed information, see [Export measurements, textures, and 3D information](#).

6. Click OK.

Grids can be rendered to Photoshop by choosing Render Grids To Photoshop from the Vanishing Point menu before you click OK. For detailed information, see [Render grids to Photoshop](#).

[To the top](#)

Export measurements, textures, and 3D information

3D information (planes), textures, and measurements created in Vanishing Point can be exported to a format for use in CAD, modeling, animation, and special effects applications. Exporting to DXF creates a file with 3D information and any measurements. Exported 3DS files contain rendered textures in addition to the geometric information.

1. Open the Vanishing Point menu and choose either Export to DXF or Export To 3DS.
2. In the Export DXF or Export 3DS dialog box, select a location for the saved file and click Save.

[To the top](#)

About perspective planes and the grid

Before you can make edits in Vanishing Point, you define rectangular planes that line up with the perspective in an image. The accuracy of the plane determines whether any edits or adjustments are properly scaled and oriented in your image.

After you establish the four corner nodes, the perspective plane is active and displays a bounding box and a grid. You can scale, move, or reshape to fine-tune the perspective plane. You can also change the grid size so it lines up with elements in the image. Sometimes, lining up the bounding box and grid with a texture or pattern in your image helps you accurately match the image's perspective. Adjusting the grid size can also make it easier for you to count items in the image.


Besides helping to line up the perspective planes with image elements, the grid is helpful for visualizing measurements when used with the Measure tool. An option is available to link the grid size to measurements you make with the Measure tool.

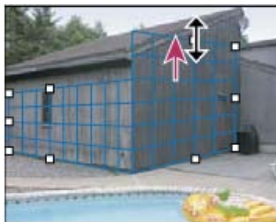
[To the top](#)

Define and adjust perspective planes in Vanishing Point

1. In the Vanishing Point dialog box, select the Create Plane tool  and click in the preview image to add the four corner nodes.

Try to use a rectangular object or a plane area in the image as a guide when creating the perspective plane. To help with node placement, hold down the "x" key to zoom into the preview image. As you add corner nodes, you can delete the last node if it's not correct by pressing the Backspace key (Windows) or Delete key (Mac OS). You can also reposition a node by dragging it.

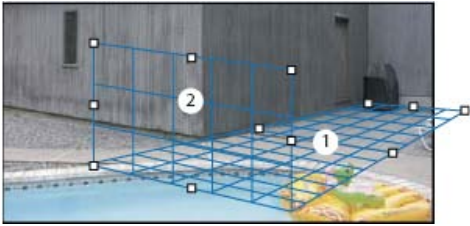
2. Select the Edit Plane tool  and do one or more of the following:
 - To reshape the perspective plane, drag a corner node.
 - To adjust the grid, enter a value in the Grid Size text box or click the down arrow and move the slider. You can also adjust the grid size when the Create Plane tool is selected.
 - To move the plane, click inside the plane and drag.
 - To scale the plane, drag an edge node in a segment of the bounding box.



Dragging an edge node to increase the size of a plane to accommodate your edits

The bounding box and grid of a perspective plane is normally blue. If there's a problem with the placement of the corner nodes, the plane is invalid, and the bounding box and grid turn either red or yellow. When your plane is invalid, move the corner nodes until the bounding box and grid are blue.

 *If you have overlapping planes, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) to cycle through the overlapping planes.*



Overlapping planes

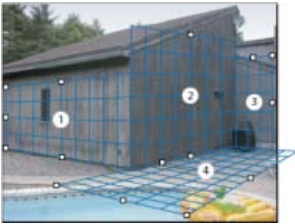
Create related perspective planes

After creating a plane in Vanishing Point, you can create (tear off) additional planes that share the same perspective. Once a second plane is torn off from the initial perspective plane, you can tear off additional planes from the second plane and so forth. You can tear off as many planes as you want. Although new planes tear off at 90° angles, you can adjust them to any angle. This is useful for making seamless edits between surfaces, matching the geometry of a complex scene. For example, corner cabinets in a kitchen can be part of a continuous surface. In addition to adjusting the angles of a related perspective plane, you can always resize the plane using the Edit Plane tool.

1. Select the Create Plane tool or Edit Plane tool and Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) an edge node of an existing plane's bounding box (not a corner node).

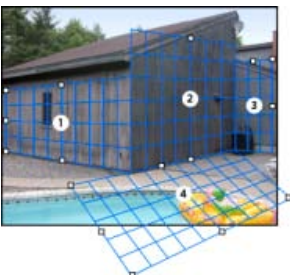
The new plane is torn off at a 90° angle to the original plane.

Note: If a newly created plane does not properly line up with the image, select the Edit Plane tool and adjust a corner node. When you adjust one plane, a connected plane is affected. (Corner nodes are unavailable if more than two planes are connected.)



Tearing off multiple planes keeps the planes related to each other so your edits are scaled and oriented in the proper perspective.

2. (Optional) Do one of the following to change the angle of the newly torn off plane:
 - With either the Edit Plane tool or Create Plane tool selected, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the center edge node on the side that's opposite from the axis of rotation.
 - Enter a value in the Angle text box.
 - Move the Angle slider.



Changed plane angle.

Note: Once you create a new (child) plane from an existing (parent) plane, you can no longer adjust the angle of the parent plane.

Bounding box and grid alerts in Vanishing Point

The bounding box and grid change colors to indicate the plane's current condition. If your plane is invalid, move a corner node until the bounding box and grid are blue.

Blue Indicates a valid plane. Keep in mind that a valid plane doesn't guarantee results with the proper perspective. You must make sure that the bounding box and grid accurately line up with geometric elements or a plane area in the image.

Red Indicates an invalid plane. Vanishing Point cannot calculate the plane's aspect ratio.

Yellow Indicates an invalid plane. Some vanishing points of the plane cannot be resolved.




Note: Although it's possible to edit an invalid red or yellow plane, including tearing off perpendicular planes, the results will not be oriented properly.

Show or hide the grid, active selections, and perspective plane boundaries

- Choose Show Edges from the Vanishing Point menu.

Note: Selections temporarily show when they are resized or repositioned even if Show Edges is turned off.

Adjust the spacing of the perspective plane grid

- Do any of the following:
 - Select the Edit Plane  or the Create Plane  tool, and then enter a Grid Size value in the tool options area.
 - (Photoshop Extended only) Select the Measure tool  and then select Link Measurements To Grid in the tool options area. Drag the Measure tool in a plane and enter a Length value in the tool options area.

[To the top](#)

Render grids to Photoshop

By default, the Vanishing Point grids are invisible when viewing an image in the Photoshop document window, even though the grids are preserved in the image and appear whenever you launch Vanishing Point. Grids can be rendered so when you finish working in Vanishing Point, they're visible in the Photoshop document window. The rendered grids are raster not vector.

- Open the Vanishing Point menu and choose Render Grids To Photoshop.

The Render Grids To Photoshop command must be chosen for each Vanishing Point session.



Create a new layer for your Vanishing Point results if you plan to render the grids to Photoshop. This keeps the grids on a separate layer from the main image.

[To the top](#)

About selections in Vanishing Point

Selections can be helpful when you're painting or retouching to correct flaws, add elements, or enhance an image. In Vanishing Point, making selections let you paint or fill specific areas in an image while honoring the perspective defined by the planes in the image. Selections can also be used to clone and move specific image content in perspective.

Using the Marquee tool in Vanishing Point, you draw a selection within a perspective plane. If you draw a selection that spans more than one plane, it wraps to conform to the perspective of each plane.

Once a selection is drawn, you can move it anywhere in the image and maintain the perspective established by the plane. If your image has multiple planes, the selection conforms to the perspective of the plane it's moved through.

Vanishing Point also lets you clone the image pixels in a selection as it is moved in an image. In Vanishing Point, a selection containing image pixels that you can move anywhere in the image is called a *floating selection*. Although not on a separate layer, the pixels in a floating selection seem to be a separate layer hovering above the main image. While active, a floating selection can be moved, rotated, or scaled.

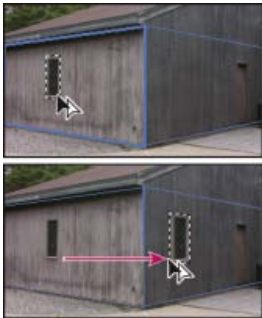
Note: When you paste an item into Vanishing Point, the pasted pixels are in a floating selection.

Clicking outside a floating selection deselects it. Once deselected, a floating selection's content is pasted into the image, replacing the pixels that were below it. Cloning a copy of a floating selection also deselects the original.



Pasted item in Vanishing Point.

Vanishing Point has another move option for selections. You can fill the selection with pixels from the area where the pointer is moved.



Copying a selection and moving a selection from one perspective plane to another

Make selections in Vanishing Point

1. Select the Marquee tool.
2. (Optional) In the tool options area, enter values for any of the following settings before making the selection:

Feather Specifies how much to blur the edges of the selection.

Opacity Specify this value if you plan to use the selection to move image content. This option determines how much the moved pixels

obscure or reveal the image underneath.

Heal menu Choose a blending mode if you plan to use a selection to move image content. This option determines how the moved pixels blend with the surrounding image:

- Choose Off so the selection doesn't blend with the colors, shadows, and textures of the surrounding pixels.
- Choose Luminance to blend the selection with the lighting of the surrounding pixels.
- Choose On to blend the selection with the color, lighting, and shading of surrounding pixels.

3. Drag the tool in a plane. You can make a selection that spans more than one plane. Hold the Shift key to constrain the selection to a square that's in perspective.



Selection spanning more than one plane

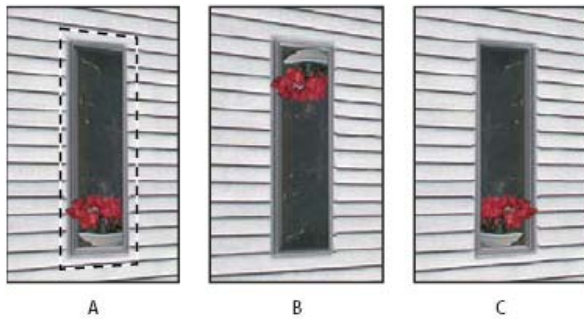
Note: To select an entire plane, double-click the Marquee tool in the plane.

Move selections in Vanishing Point

1. Make a selection in a perspective plane.
2. Choose one of the following from the Move Mode menu to determine the behavior when you move a selection:
 - To select the area you move the selection marquee to, choose Destination.
 - To fill the selection with the image pixels in the area where you drag the Selection tool pointer to (same as Ctrl-dragging or Command-dragging a selection), choose Source.
3. Drag the selection. Hold down the Shift key to constrain the move so it is aligned with the grid of the perspective plane.

Move, rotate and scale floating selections

- Do any of the following:
 - To move a floating selection, select the Marquee or Transform tool, click inside the selection and drag.
 - To rotate a floating selection, select the Transform tool and move the pointer near a node. When the pointer changes to a curved double arrow, drag to rotate the selection. You can also select the Flip option to flip the selection horizontally along the vertical axis of the plane or select the Flop option to flip the selection vertically along the horizontal axis of the plane.



Transform tool options

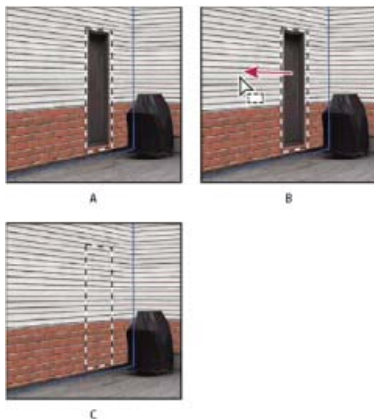
- To scale a floating selection, make sure that it is in a perspective plane. Select the Transform tool and move the pointer on top of a node. When the pointer changes to a straight double arrow drag to scale the selection. Press the Shift key to constrain the aspect ratio as you scale. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to scale from the center.

[To the top](#)

Fill selections with another area of an image

1. Make a selection in a perspective plane.
2. (Optional) Move the selection where you want it. Make sure the Move Mode is set to Destination, when you move the selection.
3. Do one of the following:
 - Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) the pointer from inside the selection to the image area that you want to fill the selection.
 - Choose Source from the Move Mode menu and drag the pointer from inside the selection to the image area that you want to fill the selection.

The filled selection becomes a floating selection that you can scale, rotate, move, or clone using the Transform tool, or move or clone using the Marquee tool.



Ctrl-dragging (Windows) or Command-dragging (Mac OS) a selection

A. Original selection **B.** Moving the selection to the source image **C.** The source image fills the original selection

[To the top](#)

Copy selections in Vanishing Point


1. Make a selection in a perspective plane.

2. Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the selection with the Marquee tool to create a copy of the selection and its image pixels.

The copy becomes a *floating selection*, which seems to hover above the main image. You can move a floating selection, or you can select the Transform tool to scale or rotate the floating selection.

3. Do one of the following:

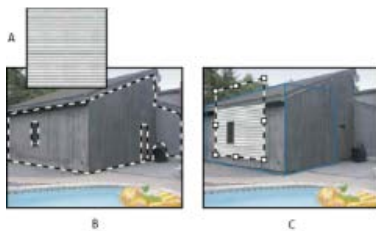
- Click outside the floating selection to deselect it. The selection's content is pasted into the image, replacing the pixels that were below it.
- Click in the floating selection with either the Marquee or Transform tool and Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) to make another copy. Once copied, the original floating selection is deselected and replaces the pixels that were below it.

 Pressing **Control+Shift+T** (Windows) or **Command+Shift+T** (Mac OS) duplicates your last duplicating move. This is an easy way to clone content multiple times.

[To the top](#)

Paste an item into Vanishing Point

You can paste an item from the clipboard in Vanishing Point. The copied item can be from the same document or a different one. Once pasted into Vanishing Point, the item becomes a floating selection that you can scale, rotate, move or clone. When the floating selection moves into a selected plane, it conforms to the plane's perspective.



Pasting an item into Vanishing Point

A. Copied pattern from a separate document **B.** Image with selection (to confine results) created in Photoshop before opening Vanishing Point **C.** Pasted pattern in Vanishing Point is moved into the plane and honors the selection

 For convenience, it's recommended that you create perspective planes in a previous Vanishing Point session.

1. Copy an item to the clipboard. The copied item can be from the same or different document. Keep in mind that you can paste only a raster (not vector) item.
Note: If you're copying type, you must first rasterize it. Right-click the text layer, and choose *Rasterize*. Then choose *Select > All* and copy to the clipboard.
2. (Optional) Create a new layer.
3. Choose *Filter > Vanishing Point*.
4. If necessary, create one or more planes in the image.
5. Press **Ctrl-V** (Windows) or **Command-V** (Mac OS) to paste the item.

The pasted item is now a floating selection in the upper left corner of the preview image. By default, the Marquee tool is selected.

6. Use the Marquee tool to drag the pasted image to a plane.


The image conforms to the perspective of the plane.

Note: After pasting the image in Vanishing Point, do not click anywhere in the image with the Marquee tool except to drag the pasted image to a perspective plane. Clicking anywhere else deselects the floating selection and permanently pastes the pixels into the image.

[To the top](#)

Paint with a color in Vanishing Point


1. Select the Brush tool.
2. Specify a brush color by doing one of the following:
 - Select the Eyedropper tool and click a color in the preview image.
 - Click the Brush Color box to open the Color Picker to select a color.
3. In the tool options area, set the Diameter (brush size), Hardness (edge smoothness), and Opacity (the degree to which painting obscures the image below).
4. Choose a Healing mode:
 - To paint without blending with the color, lighting, and shading of the surrounding pixels, choose Off.
 - To paint and blend the strokes with the lighting of the surrounding pixels while retaining the selected color, choose Luminance.
 - To paint and blend with the colors, lighting, and shading of the surrounding pixels, choose On.
5. (Optional) Specify the paint application options:
 - To paint continuously, automatically conforming to the perspective from one plane to another, open the Vanishing Point menu and choose Allow Multi-Surface Operations. Turning this option off lets you paint in the perspective of one plane at a time. You need to stop and then start painting in a different plane to switch perspective.
 - To confine painting to the active plane only, open the Vanishing Point menu and choose Clip Operations To Surface Edges. Turning this option off lets you paint in perspective beyond the boundaries of the active plane.
6. Drag in the image to paint. When painting in a plane, the brush size and shape scales and orients properly to the plane's perspective. Shift-drag constrains the stroke to a straight line that conforms to the plane's perspective. You can also click a point with the Brush tool and then Shift-click another point to paint a straight line in perspective.

 *The Brush tool honors marquee selections and can be used to paint a hard line along the edge of the selection. For example, if you select an entire plane, you can paint a line along the perimeter of the plane.*

[To the top](#)

Paint with sampled pixels in Vanishing Point

In Vanishing Point, the Stamp tool paints with sampled pixels. The cloned image is oriented to the perspective of the plane you're painting in. The Stamp tool is useful for such tasks as blending and retouching image areas, cloning portions of a surface to "paint out" an object, or cloning an image area to duplicate an object or extend a texture or pattern.

1. In Vanishing Point, select the Stamp tool .
2. In the tool options area, set the Diameter (brush size), Hardness (the amount of feathering on the brush), and Opacity (the degree that the

painting obscures or reveals the image beneath it).

3. Choose a blending mode from the Heal menu:

- To prevent the strokes from blending with the colors, shadows, and textures of the surrounding pixels, choose Off.
- To blend the strokes with the lighting of the surrounding pixels, choose Luminance.
- To blend the strokes with the color, lighting, and shading of surrounding pixels, choose On.

4. To determine the sampling behavior of the Stamp tool:

- Select Aligned to sample pixels continuously, without losing the current sampling point even when you release the mouse button.
- Deselect Aligned to continue using the sampled pixels from the initial sampling point each time you stop and resume painting.

5. (Optional) Specify the paint application options:

- To paint continuously from one plane to another, open the Vanishing Point menu and choose Allow Multi-Surface Operations.
- To confine painting to the active plane only, open the Vanishing Point menu and choose Clip Operations To Surface Edges.

6. Move the pointer into a plane and Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to set the sampling point.

7. Drag over the area of the image you want to paint. Hold the Shift key down to drag a straight line that conforms to the plane's perspective. You can also click a point with the Stamp tool and then Shift-click another point to paint a straight line in perspective.

[To the top](#)

Measure in Vanishing Point (Photoshop Extended)

Users ranging from architects and interior decorators to forensic scientists and woodworkers often need to know the size of objects in an image. In Vanishing Point, the Measure tool lets you draw a measurement line over an object in a perspective plane that you know the size of. The Measure tool has an option for entering a length for the measurement. The measurement line displays two text boxes: one for the length and one showing the angle that the line was drawn relative to the perspective plane. Once the measurement and its length have been set, all subsequent measurements correctly scale to your initial measurement.

There's an option for linking the line's measurement length with the grid spacing of the perspective plane. For example, a measurement length of 5 causes the grid to display 5 spaces, when the link option is selected. This might be useful for visualizing sizes in the image or for counting objects in an image. When unlinked, the grid spacing can be adjusted independent of the measurement. This option is useful in such instances where you find that the grid spacing is too small and visually confusing when linked to the measurement.

The measurements you create can be rendered so they appear in the image after you close the Vanishing Point dialog box. You can also export your measurements and geometric information to formats that can be read by CAD applications.

Measure objects in an image

1. In Vanishing Point, select the Measure tool and then click and drag over an object in a plane.

It's best to make your initial measurement of an object that you know the size of.

Note: Once you start creating a measurement from within a plane, it's possible to continue drawing the measurement beyond the plane boundaries.

2. With a measurement selected, enter a Length value to set its measured length.

3. (Optional) Draw additional measurements.

The size of these measurements are scaled to the size of your initial measurement.

4. (Optional) Do one of the following:

- If you want the size of the grid to be independent of the Length value you assigned to the initial measurement, make sure Link Measurements To Grid is deselected. This is the default setting.
- If you want the size of the grid to adjust according to the Length value you assigned to the initial measurement, select Link Measurements To Grid.

Vanishing Point measurements in an image are preserved after closing the dialog box. They appear when you launch Vanishing Point again.

Automatically drawing a measurement in Vanishing Point

The Measure tool can automatically draw the length and width measurements of a surface that's defined by a perspective plane.

- Double-click the Measure tool in a perspective plane.

Move a measurement in Vanishing Point

In Vanishing Point, you can move a measurement line without changing its orientation (angle) or length.

1. Select the Measure tool.
2. Click anywhere along the length of an existing measurement and drag.

Change the length or orientation of a measurement

You can change the length or orientation (angle) of an existing measurement.

1. Select the Measure tool and move it over the end point of an existing measurement line.
2. Do any of the following:
 - To change the orientation and length of a measurement, drag an end point.
 - To change the length of a measurement and constrain its angle changes to 15 degree increments, Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) an end point.
 - To change the length of a measurement without changing its orientation, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) an end point.
 - To change the orientation of a measurement without changing its length, Shift-drag an end point.

Delete a measurement in Vanishing Point

- Select a measurement and press Backspace (Windows only) or Delete.

Show or hide measurements in Vanishing Point


- Open the Vanishing Point menu and choose Show Measurements.

Render measurements in Photoshop

The Vanishing Point measurements are invisible when viewing an image in the Photoshop document window, even though the measurements are preserved in the image and appear whenever you launch Vanishing Point. Measurements can be rendered so when you finish working in Vanishing Point, they're visible in the Photoshop document window. The rendered measurements are raster not vector.

- Open the Vanishing Point menu and choose Render Measurements To Photoshop.

The Render Measurements To Photoshop command must be chosen for each Vanishing Point session.

 *Create a new layer for your Vanishing Point results if you plan to render the measurements to Photoshop. This keeps the measurements on a separate layer from the main image.*

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

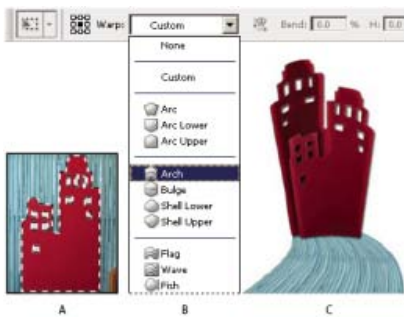
Warp images, shapes, and paths

Warp an item Puppet Warp

[To the top](#)


Warp an item

The Warp command lets you drag control points to manipulate the shape of images, shapes, or paths, and so on. You can also warp using a shape in the Warp Style pop-up menu in the options bar. Shapes in the Warp Style pop-up menu are also malleable; drag their control points. When using the control points to distort an item, choosing View > Extras shows or hides the warp mesh and control points.



Using Warp

A. Selecting the shape to be warped **B.** Choosing a warp from the Warp Style pop-up menu in the options bar **C.** Result using several warp options

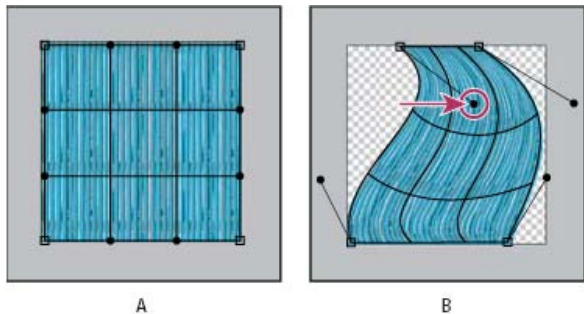
1. Select what you want to warp.
2. Do one of the following:
 - Choose Edit > Transform > Warp.
 - If you chose a different transform command or the Free Transform command, click the Switch Between Free Transform And Warp Modes button  in the options bar.
3. Do one or more of the following:
 - To warp using a specific shape, choose a warp style from the Warp pop-up menu in the options bar.





Dragging a control point to warp the mesh

- To manipulate the shape, drag the control points, a segment of the bounding box or mesh, or an area within the mesh. When adjusting a curve, use the control point handles. This is similar to adjusting the handles in the curved segment of a vector graphic.



 To undo the last handle adjustment, choose *Edit > Undo*.



Manipulating the shape of a warp

- To change the orientation of a warp style that you chose from the Warp menu, click the Change The Warp Orientation button  in the options bar.
- To change the reference point, click a square on the Reference point locator  in the options bar.
- To specify the amount of warp using numeric values, enter the values in the Bend (set bend), X (set horizontal distortion) and Y (set vertical distortion) text boxes in the options bar. You can't enter numeric values if you have chosen None or Custom from the Warp Style pop-up menu.

4. Do one of the following:

- Press Enter (Windows) or Return (Mac OS), or click the Commit button  in the options bar.
- To cancel the transformation, press Esc or click the Cancel button  in the options bar.

Note: When you warp a bitmap image (versus a shape or path), the image becomes slightly less sharp each time you commit a transformation; therefore, performing multiple commands before applying the cumulative transformation is preferable to applying each transformation separately.

[To the top](#)


Puppet Warp

Puppet Warp provides a visual mesh that lets you drastically distort specific image areas, while leaving other areas intact. Applications range from subtle image retouching (such as shaping hair) to total transformations (such as repositioning arms or legs).

In addition to image layers, you can apply Puppet Warp to layer and vector masks. To nondestructively distort images, use Smart Objects. (See Create Smart Objects.)

1. In the Layers panel, select the layer or mask you want to transform.
2. Choose *Edit > Puppet Warp*.
3. In the options bar, adjust the following mesh settings:

Mode Determines the overall elasticity of the mesh.

 Choose *Distort* for a highly elastic mesh good for warping wide-angle images or texture maps.

Density Determines the spacing of mesh points. More Points increases precision but requires more processing time; Fewer Points does the opposite.

Expansion Expands or contracts the outer edge of the mesh.

Show Mesh Deselect to show only adjustment pins, providing a clearer preview of your transformations.




💡 To temporarily hide adjustment pins, press the H key.

4. In the image window, click to add pins to areas you want to transform and areas you want to anchor in place.



Moving a pin on the puppet mesh. Adjoining pins keep nearby areas intact.

5. To reposition or remove pins, do any of the following:

- Drag pins to warp the mesh.
- To reveal a mesh area you've overlapped with another, click the Pin Depth buttons  in the options bar.
- To remove selected pins, press Delete. To remove other individual pins, place the cursor directly over them, and press Alt (Windows) or Option (Mac OS); when the scissors icon  appears, click.
- Click the Remove All Pins button  in the options bar.

💡 To select multiple pins, Shift-click them or choose Select All from the context menu.

6. To rotate the mesh around a pin, select it, and then do either of the following:

- To rotate the mesh a fixed number of degrees, press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and position the cursor near to, but not over the pins. When a circle appears, drag to visually rotate the mesh.

💡 The degree of rotation appears in the options bar.


- To rotate the mesh automatically based on the selected Mode option, choose Auto from the Rotate menu in the options bar.

7. When your transformation is complete, press Enter or Return.



Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to rotate the mesh around a selected pin.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Liquify filter

[Liquify filter overview](#)

[Liquify filter enhancements | Creative Cloud only](#)

[Applying Liquify as a smart filter | Creative Cloud only](#)

[Distortion tools](#)

[Distort an image](#)

[Freeze and thaw areas](#)

[Work with meshes](#)

[Work with backdrops](#)

[Reconstruct distortions](#)

[To the top](#)

Liquify filter overview

The Liquify filter lets you push, pull, rotate, reflect, pucker, and bloat any area of an image. The distortions you create can be subtle or drastic, which makes the Liquify command a powerful tool for retouching images as well as creating artistic effects. The Liquify filter can be applied to 8-bits-per-channel or 16-bits per-channel images.



Distorting an image using the Liquify filter

Tools, options, and an image preview for the Liquify filter are available in the Liquify dialog box. To display the dialog box, choose Filter > Liquify. In Photoshop CC and CS6, select Advanced Mode to access more options.

Using the Liquify filter to fix imperfections



Professional photographer and educator, Eddie Tapp, walks you through the basic tools and options of the Liquify filter as he fixes imperfections in a clothing photo....

[Read More](#)

<http://adobe.ly/y6JXza>



by Eddie Tapp, Software
Cinema for Photographers

[Contribute your expertise to
Adobe Community Help](#)

Magnify or reduce the preview image

- Select the Zoom tool in the Liquify dialog box, and click or drag in the preview image to zoom in; hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click or drag in the preview image to zoom out. Alternatively, you can specify a magnification level in the Zoom text box at the bottom of the dialog box.

Navigate in the preview image

- Select the Hand tool in the Liquify dialog box, and drag in the preview image. Alternatively, hold down the spacebar with any tool selected, and drag in the preview image.

[To the top](#)

Liquify filter enhancements | Creative Cloud only

In the Creative Cloud version of Photoshop, the Liquify filter is significantly faster than previous versions. The Liquify filter now supports Smart Objects, including Smart Object video layers, and is applied as a smart filter.

Another enhancement to the Liquify filter is an added behavior for the Reconstruct tool. If you hold down the alt (Windows) or Option (Mac OS) key while dragging the tool across a warp, the Reconstruct tool smooths a warp rather than scaling back or removing it.

[To the top](#)

Applying Liquify as a smart filter | Creative Cloud only

The Liquify filter supports Smart Objects, including Smart Object video layers, and is applied as a smart filter. When applying the Liquify filter to a Smart Object, meshes are now automatically saved into your document. Meshes applied to Smart Objects are compressed and re-editable when reapplying the Liquify filter. Keep in mind that the embedded meshes, even compressed ones, increase the file size.

To apply the Liquify filter as a smart filter:

1. In the Layers panel, select a Smart Object layer.
2. Choose Filter > Liquify.


[To the top](#)

Distortion tools

Several tools in the Liquify dialog box distort the brush area when you hold down the mouse button or drag. The distortion is concentrated at the center of the brush area, and the effect intensifies as you hold down the mouse button or repeatedly drag over an area.

Forward Warp tool

Pushes pixels forward as you drag.

 *Shift-click with the Warp tool, the Push Left tool, or the Mirror tool to create the effect of dragging in a straight line from the previous point you clicked.*

Reconstruct tool

Reverses the distortion you've already added, as you hold down the mouse button and drag.

Twirl Clockwise tool

Rotates pixels clockwise as you hold down the mouse button or drag. To twirl pixels counterclockwise, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) as you hold down the mouse button or drag.

Pucker tool

Moves pixels toward the center of the brush area as you hold down the mouse button or drag.

Bloat tool

Moves pixels away from the center of the brush area as you hold down the mouse button or drag.

Push Left tool

Moves pixels to the left when you drag the tool straight up (pixels move to the right if you drag down). You can also drag clockwise around an object to increase its size, or drag counterclockwise to decrease its size. To push pixels right when you drag straight up (or to move pixels left when you drag down), hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) as you drag.

(CS5) Mirror tool

Copies pixels to the brush area. Drag to mirror the area perpendicular to the direction of the stroke (to the left of the stroke). Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) to mirror the area in the direction opposite to that of the stroke (for example, the area above a downward stroke). Usually, Alt-dragging or Option-dragging gives better results when you have frozen the area you want to reflect. Use overlapping strokes to create an effect similar to a reflection in water.

(CS5) Turbulence tool

Smoothly scrambles pixels. It is useful for creating fire, clouds, waves, and similar effects.

Distortion tool options

In the tool options area of the dialog box, set the following options:

Brush Size Sets the width of the brush you'll use to distort the image.

Brush Density Controls how a brush feathers at the edge. An effect is strongest in the center of the brush and lighter at the edge.

Brush Pressure Sets the speed at which distortions are made when you drag a tool in the preview image. Using a low brush pressure makes changes occur more slowly, so it's easier to stop them at exactly the right moment.

Brush Rate Sets the speed at which distortions are applied when you keep a tool (such as the Twirl tool) stationary in the preview image. The higher the setting, the greater the speed at which distortions are applied.

(CS5) Turbulent Jitter Control how tightly the Turbulence tool scrambles pixels.

(CS5) Reconstruct Mode Used for the Reconstruct tool, the mode you choose determines how the tool reconstructs an area of the preview image.


Stylus Pressure Uses pressure readings from a stylus tablet. (This option is available only when you are working with a stylus tablet.) When selected, the brush pressure for the tools is the stylus pressure multiplied by the Brush Pressure value.

[To the top](#)

Distort an image

Note: If a type layer or a shape layer is selected, you must rasterize the layer before proceeding, making the type or shape editable by the Liquify filter. To distort type without rasterizing the type layer, use the Warp options for the Type tool.

1. Select the layer you want to distort. To change only part of the current layer, select that area.
2. Choose Filter > Liquify.
3. Freeze areas of the image that you don't want to alter.
4. Choose any of the liquify tools to distort the preview image. Drag in the preview image to distort the image.
5. After distorting the preview image, you can:

- Use the Reconstruct tool  or Reconstruct Options to fully or partially reverse the changes.
- Use other tools to change the image in new ways.

6. Do one of the following:

- Click OK to close the Liquify dialog box and apply the changes to the active layer.
- Click Cancel to close the Liquify dialog box without applying changes to the layer.
- Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) and click Reset to revert all distortions to the preview image and reset all options to their defaults.


 You can use the *Edit > Fade* command to create additional effects.


[To the top](#)

Freeze and thaw areas

You can freeze areas that you don't want to modify or thaw frozen areas to make them editable again. You can also invert both frozen and thawed areas.

Freeze areas

By freezing areas of the preview image, you protect those areas from changes. Frozen areas are covered by a mask that you paint using the Freeze Mask tool . You can also use an existing mask, selection, or transparency to freeze areas. You can view the mask in the preview image to help you apply distortions.

Using the Freeze Mask tool Select the Freeze Mask tool  and drag over the area you want to protect. Shift-click to freeze in a straight line between the current point and the previously clicked point.

Using an existing selection, mask, or transparency channel If you're applying the Liquify filter to a layer with a selection, layer mask, transparency, or alpha channel, choose Selection, Layer Mask, Transparency, or Quick Mask from any of the five icons' pop-up menu in the Mask Options area of the dialog box. This determines how areas of the preview image are frozen or masked.

Freezing all thawed areas Click Mask All in the Mask Options area of the dialog box.

Inverting thawed and frozen areas Click Invert All in the Mask Options area of the dialog box.

Showing or hiding frozen areas Select or deselect Show Mask in the View Options area of the dialog box.

Changing the color of frozen areas Choose a color from the Mask Color pop-up menu in the View Options area of the dialog box.

Mask options with the Liquify filter

When you have an existing selection, transparency, or mask in an image, that information is retained when the Liquify dialog box opens. You can choose one of the following mask options:

Replace Selection

Shows the selection, mask, or transparency in the original image.

Add To Selection

Shows the mask in the original image, so that you can add to the selection using the Freeze Mask tool. Adds selected pixels in channel to the current frozen area.

Subtract From Selection

Subtracts pixels in channel from the current frozen area.

Intersect With Selection


Uses only pixels that are selected and currently frozen.

Invert Selection

Uses selected pixels to invert the current frozen area.

Note: If a selection exists, the filter limits the preview and processing to the rectangular area containing that selection. (For rectangular marquee selections, the selected area and preview are identical, so choosing Selection from the mask option menus above has no effect.)

Thaw areas

- To thaw frozen areas so they're editable, do any of the following:
 - Select the Thaw Mask tool , and drag over the area. Shift-click to thaw in a straight line between the current point and the previously clicked point.
 - To thaw all frozen areas, click the None button in the Mask Options area of the dialog box.
 - To invert frozen and thawed areas, click Invert All in the Mask Options area of the dialog box.

[To the top](#)

Work with meshes

Using a mesh helps you see and keep track of distortions. You can choose the size and color of a mesh, and save the mesh from one image and apply it to other images.

- To show a mesh, select Show Mesh in the View Options area of the dialog box, and choose a mesh size and mesh color.
- To only show a mesh, select Show Mesh and then deselect Show Image.
- To save a distortion mesh, after distorting the preview image, click Save Mesh. Specify a name and location for the mesh file, and click Save.
- To apply a saved distortion mesh, click Load Mesh, select the mesh file you want to apply, and click Open. If the image and distortion mesh aren't the same size, the mesh is scaled to fit the image.
- (CC, CS6) To apply the last saved distortion mesh, click Load Last Mesh.
- (Creative Cloud) Meshes are automatically saved in your document. Meshes applied to Smart Objects are compressed and re-editable.

Note: (Creative Cloud) Embedded meshes, even compressed ones, increase file size.

[To the top](#)

Work with backdrops

You can choose to show only the active layer in the preview image, or you can show additional layers in the preview image as a backdrop. Using the Mode options, you can position the backdrop in front of or behind the active layer to keep track of your changes, or to line up a distortion with another distortion made in a different layer.

Note: Only the active layer is distorted, even if other layers are displayed.

Showing the backdrop Select Show Backdrop, and then choose Background from the Use menu and an option from the Mode menu.

Showing changes to the target layer without showing the backdrop Select All Layers from the Use menu. Setting the Opacity to 0 shows only the target layer with the full effects of the Liquify filter. Setting the Opacity to a higher value shows less of the Liquify filter's effect on the target layer.

Changing the blending between the target layer and the backdrop Specify a Opacity value.

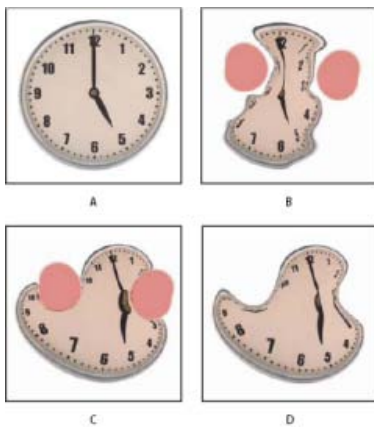
Determining how the target layer and the backdrop are combined in the image preview Choose an option from the Mode menu.

Hiding the backdrop Deselect Show Backdrop in the View Options area of the dialog box.

[To the top](#)

Reconstruct distortions

After you distort the preview image, you can use a variety of controls and reconstruction modes to reverse changes or redo the changes in new ways. Reconstructions can be applied two ways. You can apply a reconstruction to the entire image, smoothing out the distortion in unfrozen areas, or you can use the reconstruction tool to reconstruct specific areas. If you want to prevent reconstruction of distorted areas, you can use the Freeze Mask tool.



Reconstruction based on distortions in frozen areas.

A. Original image **B.** Distorted with frozen areas **C.** Reconstructed in Rigid mode (using button) **D.** Thawed, edges reconstructed in Smooth mode (using tool)


Reconstruct an entire image

- Do the following:
 - (CC, CS6) Click Reconstruct in the Reconstruct Options area of the dialog box. Then, in the Revert Reconstruction dialog box, specify an amount and click OK.
 - (CS5) Select a reconstruction mode from the Reconstruct Options area of the dialog box. Then, click Reconstruct in the Reconstruction Options area to apply the effect once. You can apply the reconstruction more than once to create a less distorted appearance.


Remove all distortions

- Click Restore All in the Reconstruct Option area of the dialog box. This removes distortions even in frozen areas.

Reconstruct part of a distorted image

1. Freeze areas you want to keep distorted.
2. Select the Reconstruct tool  and specify brush options in the Tool Options area of the dialog box.
3. (CS5 only) Choose an option from the Reconstruct Mode menu in the Tool Options area of the dialog box.
4. Drag over the area you want to reconstruct. Pixels move more quickly at the brush center. Shift-click to reconstruct in a straight line between the current point and the previously clicked point.

(CS5 only) Repeat distortions sampled from a starting point

1. After distorting the preview image, choose one of these reconstruction modes from the Mode menu in the Tool Options area of the dialog box.
2. Select the Reconstruct tool , and drag from a starting point in the preview image.

This creates a copy of the distortion sampled at the starting point, much as the Clone tool does when you use it to paint a copy of an area. If there is no distortion, the effect is the same as using Revert mode. You can set new starting points and use the Reconstruct tool repeatedly to create a variety of effects.

(CS 5 only) Reconstruction modes

You can choose one of the following reconstruction modes:


Revert Scales back distortions uniformly without any kind of smoothing.

Rigid Maintains right angles in the pixel grid (as shown by the mesh) at the edges between frozen and unfrozen areas, sometimes producing near-discontinuities at the edges. This restores the unfrozen areas so that they approximate their original appearance. (To restore their original appearance, use Revert reconstruction mode.)

Stiff Acts like a weak magnetic field. At the edges between frozen and unfrozen areas, the unfrozen areas take on the distortions of the frozen areas. As the distance from frozen areas increases, the distortions lessen.

Smooth Propagates the distortions in frozen areas throughout unfrozen areas, with smoothly continuous distortions.

Loose Produces effects similar to Smooth, with even greater continuity between distortions in frozen and unfrozen areas.

 *To adjust the intensity of a reconstruction mode, select it from the unlabeled pop-up menu above the Mode menu. As you adjust intensity, the image previews your changes.*

(CS5 only) Additional modes for the Reconstruct tool

The Reconstruct tool has three additional modes that use the distortion at the point where you first clicked the tool (start point) to reconstruct the area over which you use the tool. Every time you click, you set a new start point; so, if you want to extend an effect from one start point, don't release the mouse button until you finish using the Reconstruct tool.


Displace Reconstructs unfrozen areas to match the displacement at the start point for the reconstruction. You can use Displace to move all or part of the preview image to a different location. If you click and gradually spiral out from the start point, you displace or move a portion of the image to the area you brush over.

Amplitwist Reconstructs unfrozen areas to match the displacement, rotation, and overall scaling that exist at the start point.

Affine Reconstructs unfrozen areas to match all distortions that exist at the start point, including displacement, rotation, horizontal and vertical scaling, and skew.

Adobe also recommends

- [Video on "Smart Object Support for Blur Gallery and Liquify"](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Free transformations of images, shapes, and paths








Transform freely

[To the top](#)

Transform freely

The Free Transform command lets you apply transformations (rotate, scale, skew, distort, and perspective) in one continuous operation. You can also apply a warp transformation. Instead of choosing different commands, you simply hold down a key on your keyboard to switch between transformation types.

Note: If you are transforming a shape or entire path, the Transform command becomes the Transform Path command. If you are transforming multiple path segments (but not the entire path), the Transform command becomes the Transform Points command.

1. Select what you want to transform.
2. Do one of the following:
 - Choose Edit > Free Transform.
 - If you are transforming a selection, pixel-based layer, or selection border, choose the Move tool . Then select Show Transform Controls in the options bar.
 - If you are transforming a vector shape or path, select the Path Selection tool . Then select Show Transform Controls in the options bar.
3. Do one or more of the following:
 - To scale by dragging, drag a handle. Press Shift as you drag a corner handle to scale proportionately.
 - To scale numerically, enter percentages in the Width and Height text boxes in the options bar. Click the Link icon  to maintain the aspect ratio.
 - To rotate by dragging, move the pointer outside the bounding border (it becomes a curved, two-sided arrow), and then drag. Press Shift to constrain the rotation to 15° increments.
 - To rotate numerically, enter degrees in the rotation text box  in the options bar.
 - To distort relative to the center point of the bounding border, press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and drag a handle.
 - To distort freely, press Ctrl (Windows) or Command (Mac OS), and drag a handle.
 - To skew, press Ctrl+Shift (Windows) or Command+Shift (Mac OS), and drag a side handle. When positioned over a side handle, the pointer becomes a white arrowhead with a small double arrow.
 - To skew numerically, enter degrees in the H (horizontal skew) and V (vertical skew) text boxes in the options bar.
 - To apply perspective, press Ctrl+Alt+Shift (Windows) or Command+Option+Shift (Mac OS), and drag a corner handle. When positioned over a corner handle, the pointer becomes a gray arrowhead.
 - To warp, click the Switch Between Free Transform And Warp Modes button  in the options bar. Drag control points to manipulate the shape of the item or choose a warp style from the Warp pop-up menu in the options bar. After choosing from the Warp pop-up menu, a square handle is available for adjusting the shape of the warp.
 - To change the reference point, click a square on the reference point locator  in the options bar.
 - To move an item, enter values for the new location of the reference in the X (horizontal position) and Y (vertical position) text boxes in the options bar. Click the Relative Positioning button  to specify the new position in relation to the current position.


 To undo the last handle adjustment, choose Edit>&Undo.

4. Do one of the following:

- Press Enter (Windows) or Return (Mac OS), click the Commit button ✓ in the options bar, or double-click inside the transformation marquee.
- To cancel the transformation, press Esc or click the Cancel button ⌫ in the options bar.

Note: When you transform a bitmap image (versus a shape or path), the image becomes slightly less sharp each time you commit a transformation; therefore, performing multiple commands before applying the cumulative transformation is preferable to applying each transformation separately.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Create panoramic images with Photomerge

About Photomerge

[Take pictures for Photomerge](#)

[Create a Photomerge composition](#)

[Create 360-degree panoramas \(Photoshop Extended\)](#)

Book excerpt: Panoramas made easy



Quickly master Photomerge with this excerpt from the Adobe Photoshop Book for Digital Photographers.... [Read More](#)

<http://goo.gl/xhWmG>



by **Scott Kelby**

<http://www.peachpit.com/au...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

About Photomerge

The Photomerge™ command combines several photographs into one continuous image. For example, you can take five overlapping photographs of a city skyline, and then merge them into a panorama. The Photomerge command can assemble photos that are tiled horizontally as well as vertically.



Source images (top), and completed Photomerge composition (bottom)

To create Photomerge compositions, choose File > Automate > Photomerge and then choose your source files and then specify layout and blending options. Your option choice depends on how you photographed the panorama. For example, if you've photographed images for a 360 degree panorama, the Spherical layout option is recommended. This option stitches the images and transforms them as if they were mapped to the inside of a sphere, which simulates the experience of viewing a 360 degree panorama.

For a video overview of Photomerge, see www.adobe.com/go/vid0013.

[To the top](#)

Take pictures for Photomerge

Your source photographs play a large role in panoramic compositions. To avoid problems, follow these guidelines when taking pictures for use with Photomerge:

Overlap images sufficiently Images should overlap by approximately 40%. If the overlap is less, Photomerge may not be able to automatically

assemble the panorama. However, keep in mind that the images shouldn't overlap too much. If images overlap by 70% or more, Photomerge may not be able to blend the images. Try to keep the individual photos at least somewhat distinct from each other.

Use one focal length If you use a zoom lens, don't change the focal length (zoom in or out) while taking your pictures.

Keep the camera level Although Photomerge can process slight rotations between pictures, a tilt of more than a few degrees can result in errors when the panorama is assembled. Using a tripod with a rotating head helps maintain camera alignment and viewpoint.

Stay in the same position Try not to change your position as you take a series of photographs, so that the pictures are from the same viewpoint. Using the optical viewfinder with the camera held close to the eye helps keep the viewpoint consistent. Or try using a tripod to keep the camera in the same place.

Avoid using distortion lenses Distortion lenses can interfere with Photomerge. However, the Auto option adjusts for images taken with fish-eye lenses.

Maintain the same exposure Avoid using the flash in some pictures and not in others. The blending features in Photomerge helps smooth out different exposures, but extreme differences make alignment difficult. Some digital cameras change exposure settings automatically as you take pictures, so you may need to check your camera settings to be sure that all the images have the same exposure.

[To the top](#)

Create a Photomerge composition

1. Do one of the following:

- Choose File > Automate > Photomerge.
- In Adobe® Bridge, choose Tools > Photoshop > Photomerge from the Bridge menu bar. Skip to step 5.

Note: *In Bridge, choosing the Photomerge command uses all images currently displayed in Bridge. If you only want specific images used, select them before choosing the Photomerge command.*

2. Under Source Files in the Photomerge dialog box, choose one of the following from the Use menu:


Files Generates the Photomerge composition using individual files.

Folders Uses all the images stored in a folder to create the Photomerge composition.

3. Specify which images to use by doing one of the following:

- To select image files or a folder of images, click the Browse button and navigate to the files or folder.
- To use the images currently open in Photoshop, click Add Open Files.
- To remove images from the Source File list, select the file and click the Remove button.

4. Select a Layout option:

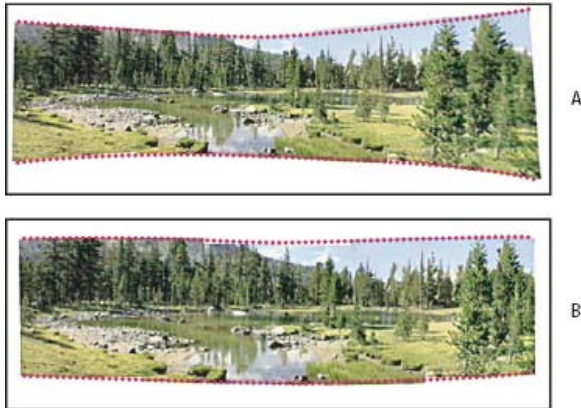
 For a video that shows the effect of each Layout option, see www.layersmagazine.com/photoshop-cs4-photomerge.html.

Auto Photoshop analyzes the source images and applies either a Perspective, Cylindrical, and Spherical layout, depending on which produces a better photomerge.

Perspective Creates a consistent composition by designating one of the source images (by default, the middle image) as the reference image. The other images are then transformed (repositioned, stretched or skewed as necessary) so that overlapping content across layers is

matched.

Cylindrical Reduces the “bow-tie” distortion that can occur with the Perspective layout by displaying individual images as on an unfolded cylinder. Overlapping content across files is still matched. The reference image is placed at the center. Best suited for creating wide panoramas.



Applying Cylindrical Mapping

Spherical Aligns and transforms the images as if they were for mapping the inside of a sphere. If you have taken a set of images that cover 360 degrees, use this for 360 degree panoramas. You might also use Spherical to produce nice panoramic results with other file sets.

Collage Aligns the layers and matches overlapping content and transforms (rotate or scale) any of the source layers.

Reposition Aligns the layers and matches overlapping content, but does not transform (stretch or skew) any of the source layers.

5. Select any of the following options:

Blend Images Together Finds the optimal borders between the images and create seams based on those borders, and to color match the images. With Blend Images Together turned off, a simple rectangular blend is performed. This may be preferable if you intend to retouch the blending masks by hand.

Vignette Removal Removes and performs exposure compensation in images that have darkened edges caused by lens flaws or improper lens shading.

Geometric Distortion Correction Compensates for barrel, pincushion, or fisheye distortion.

6. Click OK.

Photoshop creates one multi-layer image from the source images, adding layer masks as needed to create optimal blending where the images overlap. You can edit the layer masks or add adjustment layers to further fine tune the different areas of the panorama.

 *To replace empty areas around image borders, use a content-aware fill. (See Content-aware, pattern, or history fills.)*

[To the top](#)

Create 360-degree panoramas (Photoshop Extended)

Combine Photomerge with 3D features to create a 360-degree panorama. First, you stitch together the images to create a panorama; then you use the Spherical Panorama command to wrap the panorama so it's continuous.


Be sure to photograph a full circle of images with sufficient overlap. Photographing with a pano head on a tripod helps produce better results.

 *For a video on creating a 360-degree panorama, see <http://tv.adobe.com/#vi+f1577v1001>.*

1. Choose File > Automate > Photomerge.
2. In the Photomerge dialog box, add the images you want to use.

Do not include images that cover the top (zenith) or bottom (nadir) of the scene. You'll add these images later.

3. Select Spherical for the Layout.


 *If you photographed with a fisheye lens, select the Auto layout and Geometric Distortion Correction. If Photoshop cannot automatically identify your lens, download the free Adobe Lens Profile Creator from the Adobe website.*

4. (Optional) Select Vignette Removal or Geometric Distortion for the Lens Correction.
5. Click OK.

There might be transparent pixels on the edges of the panoramic image. These can prevent the final 360 panorama from wrapping correctly. You can either crop the pixels out or use the Offset filter to identify and remove the pixels.

6. Choose 3D > New Shape From Layer > Spherical Panorama.
7. (Optional) Manually add the top and bottom images into the sphere. You could also paint out any remaining transparent pixels in the 3D spherical panorama layer.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Content-aware scaling

- [Resize images and protect content](#)
- [Preserve visual content when scaling images](#)
- [Specify content to protect when scaling](#)

[To the top](#)

Resize images and protect content

Content-Aware Scale resizes an image without changing important visual content such as people, buildings, animals, and so forth. While normal scaling affects all pixels uniformly when resizing an image, content-aware scaling mostly affects pixels in areas that don't have important visual content. Content-Aware Scale lets you upscale or downscale images to improve a composition, fit a layout, or change the orientation. If you want to use some normal scaling when resizing your image, there is an option for specifying a ratio of content-aware scaling to normal scaling.

If you want to preserve specific areas when scaling an image, Content-Aware Scale lets you use an alpha channel to protect content during resizing.

Content-Aware Scaling works on layers and selections. Images can be in RGB, CMYK, Lab, and Grayscale color modes as well as all bit depths. Content-Aware Scaling doesn't work on adjustment layers, layer masks, individual channels, Smart Objects, 3D layers, Video layers, multiple layers simultaneously, or layer groups.




A. Original image **B.** Scaled narrower **C.** Scaled narrower, using content-aware scaling

For a video on content-aware scaling, see www.adobe.com/go/lrvid4120_ps. (Discussion of this feature begins at the four-minute mark.)

[To the top](#)


Preserve visual content when scaling images

1. (Optional) Choose Select > All if you're scaling a Background layer.
2. Choose Edit > Content-Aware Scale.
3. Specify any of the following in the options bar:

Reference Point Location Click a square on the reference point locator  to specify the fixed point around which the image is scaled. By default this point is at the center of the image.

Use Relative Positioning For Reference Point Click the button to specify the new position of the reference point in relation to its current position.



Reference Point Position Positions the reference point at the specific location. Enter X-axis and Y-axis pixel dimensions.

Scaling Percentage Specifies the image scaling as a percentage of the original size. Enter a percentage for the width (W) and height (H). If desired, click Maintain Aspect Ratio .

Amount Specifies the ratio of content-aware scaling to normal scaling. Specify a percentage for content-aware scaling by typing in the text box or clicking the arrow and moving the slider.


Protect Chooses an alpha channel that specifies an area to protect.


Protect Skin Tones Attempts to preserve regions that contain skin-tones.

4. Drag a handle on the bounding box to scale the image. Press Shift as you drag a corner handle to scale proportionately. When positioned over a handle, the pointer becomes a double arrow.
5. Click either Cancel Transform  or Commit Transform .

[To the top](#)

Specify content to protect when scaling

1. Make a selection around the content you want to protect and then, in the Channels panel, click Save Selection As Channel .
2. (Optional) Choose Select > All if you're scaling a Background layer.
3. Choose Edit > Content-Aware Scale.
4. In the options bar, choose the alpha channel you created.
5. Drag a handle on the bounding border to scale the image.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Desenho e pintura

[Formas de vetores](#)

[Infinite Skills](#) (7 de outubro de 2012)

vídeo tutorial

Desenho de formas no CS6

[Ferramentas de desenho, nova forma e texto](#)

[Lynda.com](#) (7 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Formas de vetor e estilos de texto genuínos, e muito mais.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Modificar formas | CC, CS6

Modificar retângulos e retângulos arredondados Definir opções de traçado da forma


[Para o início](#)

Modificar retângulos e retângulos arredondados

Você pode ajustar as dimensões e a posição do retângulo. No Photoshop CC, você também pode modificar o raio do canto de formas retangulares arredondadas depois que elas forem desenhadas. Cada canto pode ser ajustado individualmente, e os ajustes podem ser feitos simultaneamente nos retângulos em várias camadas.

Nota: Ao selecionar vários retângulos, os valores do retângulo superior serão exibidos no painel *Propriedades*. Os valores digitados são aplicados a todos os retângulos selecionados.

1. Use a ferramenta *Seleção de caminho* para selecionar um ou mais retângulos ou retângulos arredondados.
2. Para alterar as dimensões do retângulo, digite os valores nas caixas de texto L ou A no painel *Propriedades* ou na barra de opções.
Se você não quiser restringir a proporção de largura e altura, clique no ícone de link na barra de opções para desvincular a largura e altura.
3. Para alterar o posicionamento do retângulo, siga qualquer um destes procedimentos:
 - Mova o conteúdo da camada usando a ferramenta *Mover*.
 - Arraste o retângulo usando a ferramenta *Seleção de caminho*.
 - No painel *Propriedades*, digite as coordenadas de pixel nas caixas de texto X e Y.
4. No painel *Propriedades*, siga um destes procedimentos para alterar o raio do canto:
 - Digite os valores nas caixas de texto para ajustar individualmente os raios do canto.
 - Digite um valor na caixa de texto *Raio* para ajustar todos os cantos ao mesmo raio.

 No painel *Propriedades*, você pode também posicionar o ponteiro sobre um ícone de canto e arrastar para a esquerda ou direita para inserir um valor de raio.

Definir opções de traçado da forma

[Para o início](#)

1. Use a ferramenta *Seleção de caminho* para selecionar a forma cujo caminho deseja modificar.
2. No painel *Propriedades* ou na barra de opções de ferramentas, clique no ícone de menu *Definir tipo de traçado da forma* para abrir o painel *Opções de traçado*.
3. No painel *Opções de traçado*, siga um destes procedimentos:
 - Escolha o tipo de traçado desejado.
 - Clique no ícone *Alinhar* e escolha uma opção para especificar a posição do traçado em relação ao seu caminho.
 - Clique no ícone *Arremates* e escolha um estilo de arremate para especificar a aparência das duas extremidades de um caminho:

Arremate limitado Cria extremidades quadradas que encostam (param) nos pontos finais.

Arremate arredondado Cria extremidades semicirculares que se estendem metade da largura do traçado além dos pontos finais.

Arremate projetado Cria extremidades quadradas que se estendem metade da largura do traçado além dos pontos finais. Esta opção faz a espessura do traçado se estender igualmente em todas as direções ao redor do caminho.

Observação: Tenha em mente que os arremates não são visíveis, a menos que o caminho esteja aberto. É mais fácil visualizar os estilos de arremate em espessuras de traçado mais grossas.

- Clique no ícone *Canto* para especificar a aparência do traçado em pontos angulares:

Junção de duplicação Cria cantos pontiagudos que se estendem além do ponto final quando o comprimento da duplicação está dentro do limite de duplicação.

Junção redonda Cria cantos arredondados que se estendem metade da largura do traçado além dos pontos finais.

Junção inclinada Cria cantos quadrados que limitam os pontos finais.

Observação: Como arremates, as duplicações são mais fáceis de se ver em espessuras de traçados mais grossas.

Salvar configurações de traçado

Depois de especificar as opções de traçado da forma no painel Opções de traçado, é possível salvar seu tipo de traçado recém-criado para reutilizá-lo.

- Clique no ícone de engrenagem no canto superior direito do painel Opções de traçado e escolha Salvar traçado.


Copiar e colar configurações de traçado da forma

Depois de especificar as opções de traçado da forma, é possível aplicar as configurações em outra forma copiando e colando.

1. Clique no ícone de engrenagem no canto superior direito do painel Opções de traçado e escolha Copiar detalhes do traçado.
2. Selecione a forma que deseja modificar.
3. No painel Propriedades ou na barra de opções de ferramentas, clique no ícone de menu Definir tipo de traçado da forma para abrir o painel Opções de traçado.
4. Clique no ícone de engrenagem no canto superior direito do painel Opções de traçado e escolha Colar detalhes do traçado.

Para obter mais informações

- [Tutorial de formas de vetores](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Sobre desenhos

Conhecendo formas e demarcadores Modos de desenho

Conhecendo formas e demarcadores

[Para o início](#)

Desenhar no Adobe Photoshop envolve a criação de formas de vetor e demarcadores. No Photoshop, é possível desenhar com qualquer uma das ferramentas de forma, a ferramenta Caneta ou a ferramenta Caneta de Forma Livre. As opções para cada ferramenta estão disponíveis na barra de opções.

Antes de começar a desenhar no Photoshop, é necessário escolher um modo de desenho na barra de opções. O modo escolhido para desenho determina se você criará uma forma de vetor em sua própria camada, um demarcador de trabalho em uma camada existente ou uma forma rasterizada em uma camada existente.

Formas de vetor são linhas e curvas desenhadas com as ferramentas de forma ou caneta. (Consulte [Desenhando formas e ferramentas Caneta](#).) As formas de vetor não dependem de resolução — elas mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionadas, impressas em uma impressora PostScript, salvas em um arquivo PDF ou importadas para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. É possível criar bibliotecas de formas personalizadas e editar o contorno (denominado demarcador) e os atributos (como traço, cor de preenchimento e estilo) de uma forma.

Demarcadores são contornos que podem ser transformados em seleções, ou preenchidos e traçados com cores. Para alterar a forma do demarcador, basta editar seus pontos de ancoragem.

Um *demarcador de trabalho* é um demarcador temporário que é exibido no painel Demarcadores e define o contorno de uma forma.

Os demarcadores podem ser usados de várias maneiras:

- Use um demarcador como uma máscara de vetor para ocultar as áreas de uma camada. (Consulte [Sobre camadas e máscaras de vetores](#).)
- Converta um demarcador em seleção. (Consulte [Conversão de demarcadores a bordas de seleção](#).)
- Preencha ou trace um demarcador com cores. (Consulte [Preenchimento de demarcadores com cores](#).)

Designe um demarcador salvo como demarcador de corte para que faça parte de uma imagem transparente ao exportá-la para um aplicativo de layout de página ou de edição de vetores. (Consulte [Criação de transparência usando demarcadores de corte de imagem](#).)

Modos de desenho

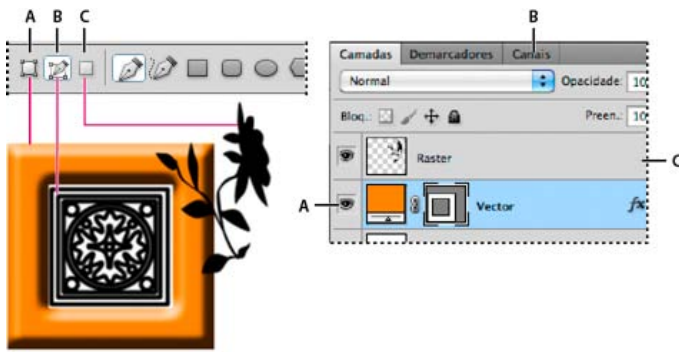
[Para o início](#)

Ao trabalhar com as ferramentas de forma ou caneta, pode-se desenhar em três modos diferentes. Escolha um modo selecionando um ícone na barra de opções, depois de selecionar uma ferramenta de forma ou caneta.

Camadas de Forma Cria uma forma em uma camada separada. Use as ferramentas de forma ou as de caneta para criar camadas de forma. Como as camadas de forma são facilmente movidas, redimensionadas, alinhadas e distribuídas, são ideais para criar gráficos de páginas da Web. É possível desenhar várias formas em uma camada. Uma camada de forma consiste em uma camada de preenchimento que define a cor da forma e em uma máscara de vetor vinculado que define o contorno da forma. O contorno da forma é um demarcador, que aparece no painel Demarcadores.

Demarcadores Desenha um demarcador de trabalho na camada atual, que pode ser usado para criar uma seleção, criar uma máscara de vetor ou preencher e traçar com cores para criar gráficos rasterizados (como seria feito com uma ferramenta de pintura). O demarcador de trabalho é temporário, a menos que seja salvo. Os demarcadores aparecem no painel Demarcadores.


Preencher Pixels Pinta diretamente em uma camada — como faz uma ferramenta de pintura. Ao trabalhar neste modo, você estará criando imagens rasterizadas, e não gráficos vetoriais. Trabalhe com as formas que são pintadas exatamente como é feito com qualquer imagem rasterizada. Apenas as ferramentas de forma funcionam neste modo.



Opções de desenho

A. Camadas de forma B. Caminhos C. Pixels de preenchimento

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Desenho de formas

[Criar uma forma em uma camada de forma](#)

[Criar, editar e trabalhar com camadas de forma](#)

[Desenhar múltiplas formas em uma camada](#)

[Desenhar uma forma de roda](#)


[Desenhar uma forma personalizada](#)

[Salvar uma forma ou demarcador como uma forma personalizada](#)

[Criar uma forma rasterizada](#)


[Opções de ferramenta de forma](#)

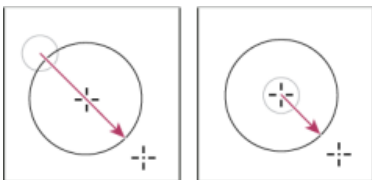
[Editar formas](#)

 As ferramentas de forma oferecem uma maneira fácil de criar botões, barras de navegação e outros itens usados em páginas da Web. Para uma visão geral de todos os recursos de desenho no Photoshop, consulte [Sobre desenhos](#).

Como criar uma forma em uma camada separada

[Para o início](#)

1. Selecione uma ferramenta de forma ou uma ferramenta Caneta. No Photoshop CC ou CS6, verifique se a Forma se escolhe do menu no barra de opções. No CS5, verifique se o botão Camadas de forma  está selecionado.
2. Para escolher a cor da forma, clique na amostra de cores da barra de opções e escolha uma cor no Seletor de Cores.
3. (Opcional) Defina as opções da ferramenta na barra de opções. Clique na seta invertida, ao lado dos botões de forma, para visualizar as opções adicionais de cada ferramenta. (Consulte [Opções da ferramenta de forma](#).)
4. (Opcional) Para aplicar um estilo à forma, selecione um estilo predefinido no menu pop-up Estilo da barra de opções. (Consulte [Aplicação de estilos predefinidos](#).)
5. Arraste a imagem para desenhar uma forma:
 - Para restringir um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado, para restringir uma elipse a um círculo ou para restringir o ângulo da linha a um múltiplo de 45°, mantenha a tecla Shift pressionada.
 - Para desenhar do centro para fora, posicione o ponteiro no local onde deseja criar a forma, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e, em seguida, arraste diagonalmente para qualquer canto ou aresta até que a forma esteja do tamanho desejado.



Desenho a partir do canto (à esquerda) e a partir do centro (à direita)

Nota: desenhar do centro para fora é o comportamento padrão da ferramenta Estrela no Illustrator e da ferramenta Polígono no Illustrator e no Photoshop.

Criar, editar e trabalhar com camadas de forma

[Para o início](#)

O membro da equipe do Photoshop **Jeanne Rubbo** mostra como criar, editar e trabalhar com camadas de forma em uma série de vídeos informativos. Aprenda como:

- [Criar uma camada de forma](#)
- [Editar o contorno e o preenchimento de uma camada de forma](#)
- [Editar várias camadas de forma](#)
- [Arrastar demarcadores de formas entre camadas](#)
- [Combinar formas](#)
- [Trabalhar com subdemarcadores](#)
- [Ordenar subdemarcadores](#)

- [Alinhar subdemarcadores](#)

Para obter mais informações, consulte Galeria de ferramentas de desenho e de texto.

Desenho de várias formas em uma camada

[Para o início](#)

Desenhe formas separadas em uma camada ou use as opções Adicionar, Subtrair, Fazer Intersecção ou Excluir para modificar a forma atual na camada.

1. Selecione a camada à qual serão adicionadas as formas.
2. Selecione uma ferramenta de desenho e defina as opções específicas da ferramenta (consulte [Opções da ferramenta Forma](#)).
3. Na barra de opções, escolha:

Adicionar à Área da Forma Adiciona a nova área às formas ou ao demarcador existentes.

Subtrair da Área da Forma Remove a área em sobreposição das formas ou demarcador existentes.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas Restringe a área à intersecção da nova área e as formas ou demarcador existentes.







Excluir Áreas de Formas em Sobreposição Exclui a área sobreposta nas áreas existentes e novas consolidadas.

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

Desenhar uma forma de roda

[Para o início](#)

Recorte uma forma dentro de uma forma existente para que as camadas subjacentes fiquem visíveis. Este procedimento mostra como criar uma forma de rosca, mas essa técnica pode ser usada com qualquer combinação de ferramentas de forma, incluindo formas personalizadas.


1. Selecione a ferramenta Elipse  na caixa de ferramentas. Ela pode estar oculta por outra ferramenta de forma ou pela ferramenta Linha .
2. Na barra de opções, localizada na parte superior da área de trabalho, selecione o botão Camada de Forma .
3. Arraste na janela do documento para desenhar a forma. Para restringir a elipse a um círculo, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar.
4. Na barra de opções, selecione o botão Subtrair da Área da Forma .
5. Arraste dentro da nova forma para criar o recorte. Ao soltar o botão do mouse, a imagem subjacente à nova forma fica visível.
6. Para reposicionar qualquer uma das formas, clique na ferramenta Seleção de Demarcador  na caixa de ferramentas (ela pode estar oculta pela ferramenta Seleção Direta ) e selecione o demarcador. Arraste-o até o novo local ou utilize as teclas de seta no teclado para empurrá-lo um pixel por vez.

 *Pressione a tecla Shift e clique para selecionar mais de um demarcador.*

Desenho de uma forma personalizada

[Para o início](#)

É possível desenhar formas personalizadas usando formas do painel pop-up Forma Personalizada, ou salvar uma forma ou demarcador para usá-lo como forma personalizada.

1. Selecione a ferramenta Forma Personalizada . (Se a ferramenta não estiver visível, mantenha a ferramenta Retângulo pressionada próximo da parte inferior da caixa de ferramentas).
2. Selecione uma forma no painel pop-up Forma Personalizada da barra de opções.

Se não encontrar a forma desejada no painel, clique na seta no canto superior direito do painel e escolha uma categoria diferente de formas. Ao ser solicitado a substituir as formas atuais, clique em Substituir para visualizar apenas as formas da nova categoria ou em Anexar para adicionar às formas já exibidas.
3. Arraste na imagem para desenhar a forma.

Como salvar uma forma ou demarcador como uma forma personalizada

[Para o início](#)

1. Na painel Demarcadores, selecione um demarcador — seja uma máscara de vetor para uma camada de forma, um demarcador de trabalho ou um demarcador salvo.
2. Escolha Editar > Definir Forma Personalizada e, na caixa de diálogo Nome da Forma, digite um nome para a nova forma personalizada. A nova forma aparece no painel pop-up Forma, na barra de opções.

3. Para salvar a nova forma personalizada como parte de uma nova biblioteca, selecione Salvar Formas no menu do painel pop-up.

Para obter mais informações, consulte Trabalho com o Gerenciador de predefinições.

Criação de uma forma rasterizada

[Para o início](#)

Ao criar uma forma rasterizada, você estará desenhando e rasterizando uma forma e preenchendo-a com a cor do primeiro plano. Uma forma rasterizada não pode ser editada como objeto vetorial. As formas rasterizadas são criadas com a cor do primeiro plano atual.

1. Selecione uma camada. Não é possível criar uma forma rasterizada em uma camada com base em vetores (por exemplo, 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 Controla o modo como a forma afetará os pixels existentes na imagem. (Consulte [Modos de mesclagem](#).)

Opacidade Determina o grau de escurecimento ou de revelação dos pixels por trás da forma. Uma forma com 1% de opacidade aparece quase transparente e, com 100% de opacidade, aparece completamente opaca.

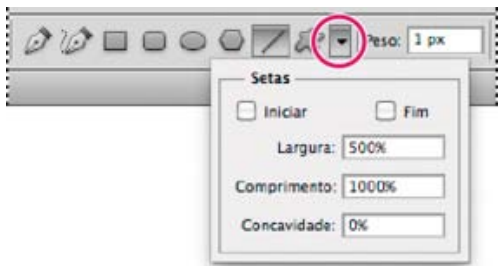
Suavização de Serrilhado Suaviza e mescla os pixels da aresta com os pixels adjacentes.

4. Defina opções adicionais específicas da ferramenta. Consulte [Opções da ferramenta de forma](#).
5. Desenhe a forma.

Opções da ferramenta Forma

[Para o início](#)

Cada ferramenta de forma fornece um subconjunto único das opções abaixo. Para acessar estas opções, clique na seta à direita da linha de botões de forma na barra de opções.



Acessar opções da ferramenta forma na barra de opções (Opções de linha mostradas)

Setas no Início e no Fim Inclui setas em uma linha. Selecione a ferramenta Linha e, em seguida, selecione Início para incluir uma seta no início da linha ou Fim para incluir uma seta no fim da linha. Selecione as duas opções para incluir setas nas duas extremidades. As opções de forma são exibidas na caixa de diálogo pop-up. Insira valores para Largura e Comprimento para especificar as proporções da seta como uma porcentagem da espessura de linha (de 10% a 1.000% para Largura e de 10% a 5.000% para Comprimento). Insira um valor para a concavidade da seta (de -50% a +50%). O valor da concavidade define o grau de curvatura na parte mais larga da seta, onde essa seta se encontra com a linha.

Nota: também é possível editar uma seta diretamente, usando as ferramentas de seleção de vetor e as ferramentas de desenho.

Círculo Restringe a 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 com base nos valores inseridos nas caixas de texto Largura e Altura.

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 Em 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 com base 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 pixel.

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 largura, em pixels, para a ferramenta Linha.

 Para alterar a espessura do traçado de outras ferramentas de forma, escolha a Camada > Estilo de Camada > Traçado. (Consulte [Aplicação ou edição de um estilo de camada padrão.](#))

Edição de formas

[Para o início](#)

Uma forma é uma camada de preenchimento vinculada a uma máscara de vetor. Altere facilmente o preenchimento para uma cor, degradê ou padrão diferente, editando a camada de preenchimento da forma. Ou ainda, edite a máscara de vetor da forma para modificar o contorno da forma e aplicar um estilo à camada.

- Para alterar a cor de uma forma, clique duas vezes na miniatura da camada da forma no painel Camadas e escolha uma cor diferente usando o Seletor de Cores.
- Para preencher uma forma com um padrão ou degradê, selecione a camada de forma no painel Camadas e escolha Camada > Estilo de Camada > Sobreposição de Degradês.
- Para alterar a espessura do traçado, selecione a camada de forma no painel Camadas, e escolha Camada > Estilo de Camada > Traçado.
- Para modificar o contorno da forma, clique na miniatura da máscara de vetor da camada da forma no painel Camadas ou Demarcadores. Em seguida, altere a forma usando as ferramentas Seleção Direta e caneta.
- Para mover uma forma sem modificar tamanho ou proporções, use a ferramenta Mover.

Para mais informações, consulte [Ajustar componentes de demarcadores](#) e Transformar livremente.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ferramentas de pintura

[Ferramentas de pintura, predefinições e opções](#)
[Pintar com a ferramenta pincel ou com a ferramenta lápis](#)
[Opções da ferramenta de pintura](#)
[Selecionar uma preferência de cursor](#)

Ferramentas de pintura, predefinições e opções

[Para o início](#)

O Adobe Photoshop oferece diversas ferramentas de pintura e edição de cores de imagens. A ferramenta Pincel e a ferramenta Lápis funcionam como uma ferramenta de desenho tradicional, aplicando cores com pinceladas. Ferramentas como Borracha, Desfoque e Borrarr modificam as cores existentes na imagem. Na barra de opções de cada uma dessas ferramentas, é possível definir a forma de aplicar a cor a uma imagem, bem como escolher pontas de pincéis predefinidas. Consulte [Galeria de ferramentas de pintura](#).

Predefinições de pincéis e ferramentas

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

Você pode escolher predefinições rapidamente no seletor de Predefinição de pincel, na barra de opções, que permite modificar temporariamente o tamanho e a dureza de uma predefinição de pincel.

Salve as predefinições da ferramenta quando desejar salvar as características da ponta do pincel personalizadas juntamente com as configurações da barra de opções, como opacidade, fluxo e cor. Para saber mais sobre as predefinições de ferramentas, consulte [Criar e usar predefinições de ferramentas](#).

Opções de ponta do pincel

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



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

Pintar com a ferramenta pincel ou com a ferramenta lápis

[Para o início](#)

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

Nota: A ferramenta Rotação gira a tela de pintura e facilita a pintura. Consulte [Utilização da ferramenta Girar Visualização](#).

1. Escolha a cor do primeiro plano. (Consulte [Seleção de cores na caixa de ferramentas](#).)
2. Selecione a ferramenta Pincel  ou Lápis .
3. Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte [Seleção de um pincel predefinido](#).
4. Configure as opções da ferramentas para modo, opacidade e assim por diante na barra de opções.
5. Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Clique na imagem e arraste para pintar.
 - Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.
 - Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.

Opções da ferramenta de pintura


[Para o início](#)

Defina uma das opções a seguir na barra de opções. As opções disponíveis variam de acordo com a ferramenta.

Modo Define o método de mesclagem da cor pintada com os pixels subjacentes existentes. Os modos disponíveis são alterados de acordo com a ferramenta selecionada no momento. Os modos de pintura são similares aos modos de mesclagem de camadas. Consulte [Modos de mesclagem](#).

Opacidade Define a transparência da cor aplicada. À medida que você pinta numa área, a opacidade não ultrapassa o nível definido, não importa quantas vezes o cursor é movido sobre a área, até que se solte o botão do mouse. Se você pintar novamente sobre a área, será aplicada uma cor adicional no equivalente à opacidade definida. O valor 100% indica opaco.

Fluxo Define a taxa de aplicação da cor conforme o ponteiro é movimentado em uma área. Ao pintar sobre uma área, mantenha o botão do mouse pressionado; a quantidade de cor aumenta com base na taxa de vazão até a opacidade definida. Por exemplo, ao definir a opacidade em 33% e a vazão em 33%, cada vez que você se mover sobre uma área, sua cor será movida 33% na direção da cor do pincel. O total não irá ultrapassar 33% a não ser que você solte o botão do mouse e trace a área novamente.

 *Pressione uma única tecla numérica para definir a opacidade de uma ferramenta em múltiplos de 10% (pressionar 1 define-a como 10%; pressionar 0, como 100%). Pressione duas teclas numéricas para definir uma opacidade específica. Para definir fluxo, pressione a tecla Shift e as teclas numéricas.*

Aerógrafo

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

Borracha automática (Apenas na ferramenta Lápis) Pinta a cor do plano de fundo nas áreas que contêm a cor do primeiro plano. Selecione a cor do primeiro plano que deseja apagar e a cor do plano de fundo que deseja alterar. (See Apagar automaticamente com a ferramenta Lápis.)

Botões de pressão do digitalizador


Use a pressão do digitalizador para sobrescrever as configurações de opacidade e tamanho no painel Pincel.

Seleção de uma preferência de cursos


[Para o início](#)

As ferramentas de pintura têm três cursores possíveis: o cursor padrão (o ícone da caixa de ferramentas), um cursor de mira + e um cursor que corresponde ao tamanho e à forma da ponta do pincel selecionada atualmente.

1. Escolha Editar > Preferências > Cursores (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores (Mac OS).
2. Selecione os cursores desejados na área Cursores de Pintura e na área Outros Cursores. Os cursores de amostra são alterados para refletir as suas escolhas. Para um cursor de ponta de pincel, escolha um tamanho e se deseja incluir uma mira no cursor.
 - A ponta do pincel Normal restringe o tamanho do cursor às áreas de traçado do pincel com 50% ou mais de opacidade.
 - A ponta do pincel com Tamanho total redimensiona o cursor para a área inteira afetada pelo traçado do pincel. Para os pincéis macios, isso produz um tamanho de cursor maior do que a configuração Normal para incluir as áreas do traçado do pincel com opacidade mais clara.

 *Para combinar tipos diferentes de cursores, selecione Mostrar cursor de mira, em Ponta de pincel, ou Mostrar cursor de mira ao pintar. Ou, para as ferramentas Caneta e Pincel, pressione Caps Lock para alternar entre o cursos padrão e o cursor de mira.*

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Criação e modificação de pincéis

Visão geral do painel de pincéis

[Criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem](#)

[Criar um pincel de definir opções de pintura](#)

[Opções de formato padrão da ponta do pincel](#)

[Opções de formato da ponta de cerda](#)

[Opções de ponta erodível | CC, CS6](#)

[Opções de ponta de aerógrafo | CC, CS6](#)

[Opções de posição do pincel | CC, CS6](#)

[Outras opções do pincel](#)

[Dispersão do pincel](#)

[Limpar opções do pincel](#)

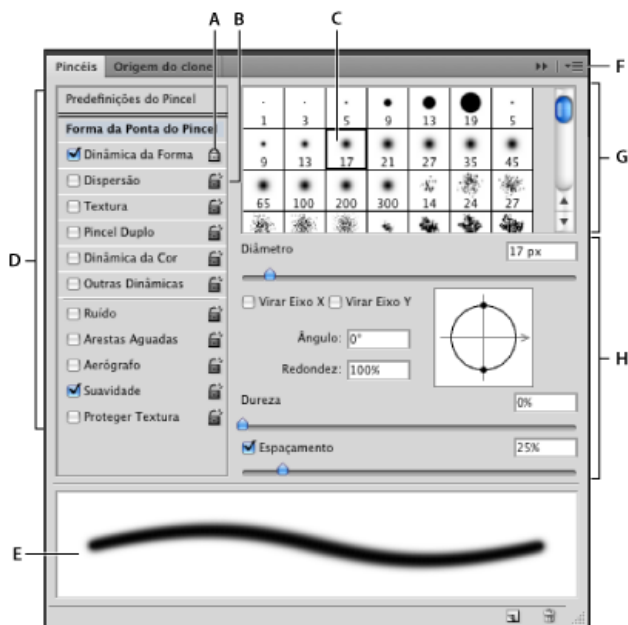
É possível criar pincéis que se aplicam à pintura de imagens de várias maneiras. Selecione um pincel predefinido existente, uma forma de ponta de pincel ou crie uma ponta exclusiva a partir de parte de uma imagem. Escolha as opções do painel Pincel para especificar como a pintura é aplicada.

Visão geral do painel de pincéis

[Para o início](#)

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


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



O painel Pincel com opções de Forma da ponta do pincel exibidas

A. Bloqueado **B.** Desbloqueado **C.** Ponta do pincel selecionado **D.** Configurações do pincel **E.** Visualização da pincelada **F.** Menu pop-up **G.** Formatos da ponta do pincel (disponível quando a opção Formato da ponta do pincel for selecionada) **H.** Opções do pincel

Exibição do painel Pincel e das opções de pincel

1. Escolha Janela > Pincel. Ou selecione uma ferramenta de pintura, apagamento, coloração ou foco e clique no botão painel  no canto direito da barra de opções.
2. Selecione um conjunto de opções no lado esquerdo do painel. As opções disponíveis para o conjunto são exibidas no lado direito do painel.

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

Criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem



1. Usando qualquer ferramenta de seleção, selecione a área de imagem que você quer usar como um pincel personalizado. A forma do pincel pode ter até 2500 por 2500 pixels de tamanho.

Ao pintar, você não pode ajustar a rigidez de pincéis amostrados. Para criar um pincel com bordas nítidas, defina Pena como pixels zero. Para criar um pincel com bordas suaves, aumente a configuração de Pena.

Nota: Se você seleciona uma imagem colorida, a imagem da ponta do pincel será convertida em tons de cinza. Qualquer máscara de camada aplicada na imagem não afeta a definição da ponta da camada.

2. Escolha Editar > Definir predefinição de pincel.
3. Nomeie o pincel e clique em OK.

Criar um pincel de definir opções de pintura

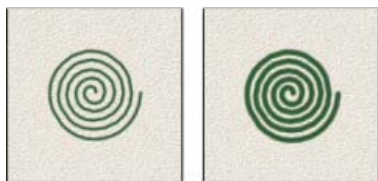
1. Selecione uma ferramenta de pintura, apagamento, coloração ou foco. Escolha Janela > Pincel.
2. No painel Pincel, selecione uma forma de ponta de pincel, ou clique em Predefinições de pincel para escolher uma predefinição existente.
3. Selecione Forma da ponta do pincel, no lado esquerdo do painel Pincel, e defina as opções.
4. Para definir outras opções para o pincel, consulte os seguintes tópicos:
 - Adição de elementos dinâmicos aos pincéis
 - [Determinar a dispersão em um traçado](#)
 - Criação de pincéis texturizados
 - Determinar como um pincel muda dinamicamente
 - Desenho ou pintura com uma mesa digitalizadora
5. Para bloquear atributos de forma de ponta de pincel (retendo-os, se você selecionar outra predefinição de pincel), clique no ícone de desbloqueio . Para desbloquear a ponta, clique no ícone de bloqueio .
6. Para salvar o pincel para uso posterior, escolha Nova predefinição de pincel, no menu do painel Pincel.

Nota: Para salvar o novo pincel permanentemente ou distribuir para outros usuários, salve o pincel como parte de um conjunto de pincéis. Escolha Salvar pincéis no menu do painel Predefinições do pincel e salve em um novo conjunto ou substitua um conjunto existente. Se os pincéis forem redefinidos ou substituídos no painel Pincel sem serem salvos em um conjunto, o novo pincel talvez seja perdido.

Opções de formato padrão da ponta do pincel

Para pontas de pincel padrão, você pode definir as seguintes opções no painel Pincel:

Tamanho Controla o tamanho do pincel. Digite um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.



Traçados de pincéis com diferentes valores de diâmetro

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.

Virar eixo X Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo x.



Como virar uma ponta de pincel em seu eixo x.

A. A ponta do pincel está na posição padrão B. Virar X selecionado C. Virar X e Virar Y selecionados

Virar eixo Y Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo y.



A

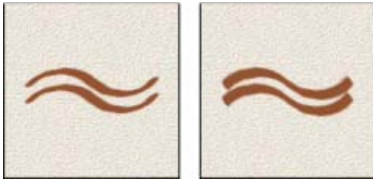
B

C

Como virar uma ponta de pincel em seu eixo y.

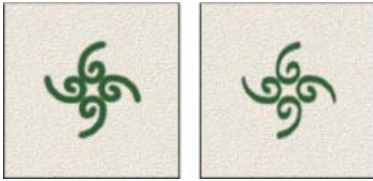
A. Ponta de pincel na sua posição de padrão B. Virar Y selecionado C. Virar Y e Virar X selecionado

Ângulo Especifica o ângulo em que o eixo maior de um pincel elíptico ou de amostra é girado em relação à horizontal. Digite um valor em graus ou arraste o eixo horizontal na caixa de visualização.



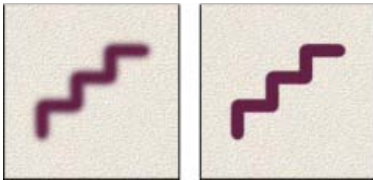
Pincéis angulares criam traçados cinzelados

Redondez Especifica a proporção entre os eixos maior e menor 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.



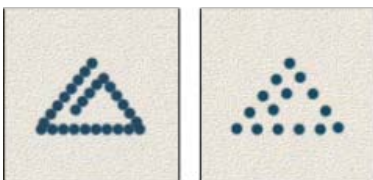
Ajuste da redondez para comprimir uma forma de ponta do pincel

Dureza Controla o tamanho do centro duro do pincel. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Não é possível alterar a dureza de pincéis de amostra.



Traçados de pincéis com diferentes valores de dureza

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.



Aumentar o espaçamento faz o pincel saltar

💡 Ao usar um pincel predefinido, pressione a tecla [para diminuir a largura do pincel ou a tecla] para aumentar a largura. Para pincéis

Opções de forma da ponta da cerda

 Para um vídeo sobre pontas de cerda, consulte www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_en

As pontas de cerda permitem especificar as características precisas da cerda, criando traçados altamente realistas e de aparência natural. Defina as seguintes opções de forma da ponta do pincel no painel Pincel:

Forma Determina a organização geral das cerdas.

Cerdas Controla a densidade geral da cerda.

Comprimento Altera o comprimento da cerda.

Espessura Controla a largura de cerdas individuais.

Rigidez Controla a flexibilidade da cerda. Em configurações baixas, a forma do pincel é deformada facilmente.

 Para variar a criação de traçados usando um mouse, ajuste a rigidez da cerda.

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.

Ângulo Ao pintar com um mouse, determina o ângulo da ponta do pincel.

Visualização de pincel 

Mostra a ponta de pincel que reflete alterações nas configurações acima, bem como a pressão e o ângulo de traçado atuais. Clique na janela de visualização para ver o pincel de lados diferentes.

Nota: As visualizações do pincel de cerda requerem o OpenGL. (Consulte [Ativação do OpenGL e otimização das configurações de GPU.](#))

Opções de ponta erodível | CC, CS6

Os pincéis de ponta erodível comportam-se de maneira similar aos lápis e crayons, desgastando-se naturalmente à medida em que você desenha. É possível observar a quantidade de desgaste com a Visualização ao vivo da Ponta do pincel na parte superior esquerda da imagem.

Tamanho Controla o tamanho do pincel. Digite um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.

Suavidade Controla a taxa de desgaste. Insira um valor de porcentagem ou arraste o controle deslizante.

Forma Controla o formato da ponta. Escolha entre várias opções de formatos de pontas.

Ponta nítida Configura a ponta novamente à nitidez original.

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.

Visualização de pincel 

Mostra a ponta de pincel que reflete alterações nas configurações acima, bem como a pressão e o ângulo de traçado atuais. Clique na janela de visualização para ver o pincel de lados diferentes.

Opções de ponta de aerógrafo | CC, CS6

Pontas airbrush reproduzem latas de spray com spray cônico 3D. Com um digitalizador, você pode alterar a dispersão dos traçados borrifados alterando a pressão sobre a caneta.

Tamanho Controla o tamanho do pincel. Digite um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.

Dureza Controla o tamanho do centro duro do pincel.

Distorção Controla a distorção para aplicar ao borrifo da pintura.

Granularidade Controla a granularidade das gotas de tinta.

Tamanho do respingo Controla o tamanho dos droplettes de pintura.

Quantidade de respingo Controla a quantidade de droplettes de pintura.

Espaçamento Controla a distância entre os dropletos. Se esta opção não estiver selecionada, a velocidade do curso determinará o espaçamento.

Visualização de pincel

Mostra a ponta de pincel que reflete alterações nas configurações acima, bem como a pressão e o ângulo de traçado atuais. Clique na janela de visualização para ver o pincel de lados diferentes.

Opções de posição do pincel | CC, CS6

[Para o início](#)

As opções de posição do pincel permitem que você realize efeitos semelhantes ao de um digitalizador e permitem que você controle o ângulo e a posição do pincel.

Inclinação X Determina o ângulo de inclinação do pincel, da esquerda para a direita.

Inclinação Y Determina o ângulo de inclinação do pincel, de frente para trás.

Rotação Determina o ângulo de rotação das cerdas.

Pressão Determina a pressão aplicada pelo pincel à tela de desenho.

Habilite as opções de Substituição para manter a posição estática do pincel.

Outras opções de pincel

[Para o início](#)

Ruído Adiciona aleatoriedade a pontas de pincéis individuais. Essa opção é mais eficaz quando aplicada a pontas de pincel suaves (pontas de pincel que contêm valores de cinza).

Arestas Aguadas Faz com que a tinta se concentre nas arestas do traçado de pincel, criando um efeito de aquarela.

Aerógrafo/Acumular Aplica tons graduais a uma imagem, simulando as técnicas tradicionais do aerógrafo. A opção Aerógrafo do painel Pincel corresponde à opção Aerógrafo da barra de opções.

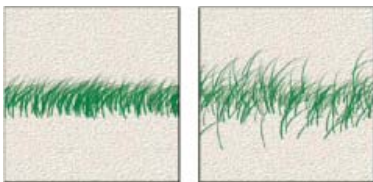
Suavização Produz curvas mais suaves em traçados de pincel. Essa opção é mais eficaz quando se pinta rapidamente com um digitalizador, mas pode gerar um ligeiro atraso no acabamento do traçado.

Proteger Textura Aplica o mesmo padrão e a mesma escala a todas as predefinições de pincel que tiverem textura. Selecione essa opção para simular uma textura consistente de tela ao pintar com várias pontas de pincel texturizado.

Dispersão do pincel

[Para o início](#)

A dispersão do pincel determina o número e o posicionamento das marcas em um traçado.



Traçados de pincel sem dispersão (à esquerda) e com dispersão (à direita)

Dispersão e Controle Especifica como as marcas de pincel são distribuídas em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas do pincel são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado.

Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um valor. Para especificar como controlar a variação de dispersão das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de dispersão das marcas de pincel.

Atenuar Atenua a dispersão das marcas de pincel, de dispersão máxima até nenhuma dispersão, no número de etapas especificado.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia a dispersão das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Total Especifica o número de marcas de pincel aplicadas em cada intervalo de espaçamento.

Nota: ao aumentar o total sem aumentar os valores de espaçamento ou de dispersão, o desempenho da pintura pode diminuir.

Controle e Tremulação de Total Especifica a variação do número de marcas de pincel em cada intervalo de espaçamento. Para especificar a porcentagem máxima de marcas de pincel aplicadas a cada intervalo de espaçamento, digite um valor. Para especificar como controlar a variação do total das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação do total das marcas de pincel.

Atenuar Atenua o número de marcas de pincel, do valor de Total até 1, no número especificado de etapas.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia o número das marcas de pincel, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Limpar opções do pincel

[Para o início](#)

É possível eliminar todas as opções alteradas de um pincel predefinido de uma vez (exceto as configurações de forma do pincel).

- Escolha Limpar controles do pincel no menu do painel Pincel.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Managing paths

[Paths panel overview](#)

[Create a new path in the Paths panel](#)

[Create a new work path](#)

[Manage paths](#)

[To the top](#)

Paths panel overview

The Paths panel (Window > Paths) lists the name and a thumbnail image of each saved path, the current work path, and the current vector mask. Turning thumbnails off can improve performance. To view a path, you must first select it in the Paths panel.



Paths panel

A. Saved path **B.** Temporary work path **C.** Vector mask path (appears only when shape layer is selected)

Select a path

- Click the path name in the Paths panel. Only one path can be selected at a time.

Deselect a path

- Click in a blank area of the Paths panel or press Esc.

Change the size of path thumbnails

Choose Panel Options from the Paths panel menu, and select a size, or select None to turn off the display of thumbnails.


Change a path's stacking order

- Select the path in the Paths panel, and drag the path up or down. When the heavy black line appears in the desired location, release the mouse button.

Note: You cannot change the order of vector masks or working paths in the Paths panel.


[To the top](#)

Create a new path in the Paths panel

- To create a path without naming it, click the Create New Path button  at the bottom of the Paths panel.
- To create and name a path, make sure no work path is selected. Choose New Path from the Paths panel menu, or Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the New Path button at the bottom of the panel. Enter a name for the path in the New Path dialog box, and click OK.

[To the top](#)

Create a new work path

1. Select a shape tool or a pen tool, and click the Paths button  in the options bar.
2. Set tool-specific options, and draw the path. For more information, see Shape tool options and About the Pen tools.
3. Draw additional path components if desired. You can easily switch between drawing tools by clicking a tool button in the options bar. Choose a path area option to determine how overlapping path components intersect:

Add To Path Area Adds the new area to overlapping path areas.

Subtract From Path Area Removes the new area from the overlapping path area.

Intersect Path Areas Restricts the path to the intersection of the new area and the existing area.

Exclude Overlapping Path Areas Excludes the overlap area in the consolidated path.



While drawing with a shape tool, hold down Shift to temporarily select the Add To Path Area option; hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) to temporarily select the Subtract From Path Area option.

[To the top](#)

Manage paths


When you use a pen or shape tool to create a work path, the new path appears as the work path in the Paths panel. The work path is temporary; you must save it to avoid losing its contents. If you deselect the work path without saving it and start drawing again, a new path will replace the existing one.

When you use a pen or shape tool to create a new shape layer, the new path appears as a vector mask in the Paths panel. Vector masks are linked to their parent layer; you must select the parent layer in the Layers panel in order to list the Vector mask in the Paths panel. You can remove a Vector mask from a layer and convert a Vector mask to a rasterized mask. For more information, see Add and edit vector masks.

Paths saved with an image appear when you open it again. In Windows, JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF, and TIFF formats support paths in Photoshop. In Mac OS, all available file formats support paths.

Note: Paths in formats other than those listed here generally don't survive a transition from Mac OS to Windows and back to Mac OS.

Save a work path

- To save without renaming, drag the *work path* name to the New Path button  at the bottom of the Paths panel.
- To save and rename, choose Save Path from the Paths panel menu, enter a new path name in the Save Path dialog box, and click OK.


Rename a saved path


- Double-click the path name in the Paths panel, type a new name, and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).


Delete a path

1. Click the path name in the Paths panel.

2. Do one of the following:

- Drag the path to the Delete icon  at the bottom of the Paths panel.
- Choose Delete Path from the Paths panel menu.
- Click the Delete icon at the bottom of the Paths panel, and click Yes.

 *To delete a path without being asked to confirm, Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Delete icon at the bottom of the Paths panel.*

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Gradients


- [Apply a gradient fill](#)
- [Manage gradient presets](#)
- [Gradient Editor overview](#)
- [Create a smooth gradient](#)
- [Specify the gradient transparency](#)
- [Create a noise gradient](#)

[To the top](#)

Apply a gradient fill

The Gradient tool creates a gradual blend between multiple colors. You can choose from preset gradient fills or create your own.

Note: *The Gradient tool cannot be used with bitmap or indexed-color images.*

- To fill part of the image, select the desired area. Otherwise, the gradient fill is applied to the entire active layer.
- Select the Gradient tool . (If the tool isn't visible, hold down the Paint Bucket tool.)
- In the options bar, choose a fill from the wide gradient sample:
 - Click the triangle next to the sample to pick a preset gradient fill.
 - Click inside the sample to view the Gradient Editor. Select a preset gradient fill, or create a new gradient fill. (See [Create a smooth gradient](#).)

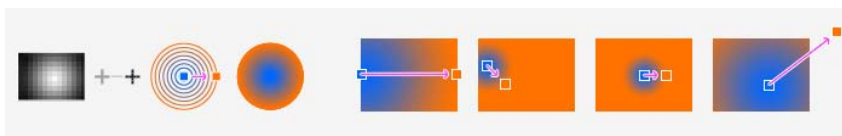
 *The Neutral Density preset provides a helpful photographic filter for sunsets and other high-contrast scenes.*

- Select an option to determine how the starting point (where the mouse is pressed) and ending point (where the mouse is released) affect gradient appearance.

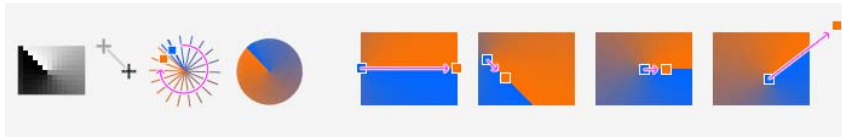
Linear Gradient tool**Linear gradient** Shades from the starting point to the ending point in a straight line.



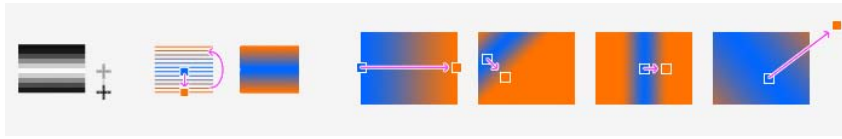
Radial Gradient tool**Radial gradient** Shades from the starting point to the ending point in a circular pattern.



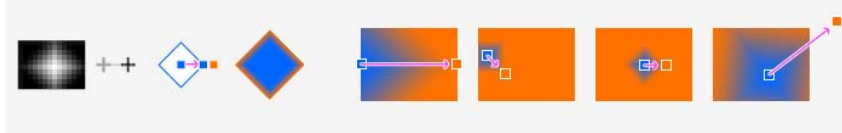
Angular Gradient tool**Angle gradient** Shades in a counterclockwise sweep around the starting point.



Reflected Gradient tool **Reflected gradient** Mirrors the same linear gradient on either side of the starting point.



Diamond Gradient tool **Diamond gradient** Shades from the middle to the outer corners of a diamond pattern.



5. Do the following in the options bar:

- Specify a blending mode and opacity for the paint. (See [Blending modes](#).)
- To reverse the order of colors in the gradient fill, select Reverse.
- To create a smoother blend with less banding, select Dither.
- To use a transparency mask for the gradient fill, select Transparency. (See [Specify the gradient transparency](#).)

6. Position the pointer in the image where you want to set the starting point of the gradient, and drag to define the ending point. To constrain the line angle to a multiple of 45°, hold down Shift as you drag.

[To the top](#)

Manage gradient presets

Gradient presets allow you to quickly apply gradients that you use often. You can manage your presets in the Gradient Picker, Presets Manager, or Gradient Editor.

Save a set of preset gradients as a library

1. Click Save in the Gradient Editor dialog box, or choose Save Gradients from the Gradient Picker menu in the options bar.
2. Choose a location for the gradient library, enter a file name, and click Save.

You can save the library anywhere. However, if you place the library file in the Presets/Gradients folder in the default preset location, the library name will appear at the bottom of the panel menu after you restart Photoshop.

Load a library of preset gradients

- Do one of the following in the Gradient Editor dialog box:

Click Load to add a library to the current list. Select the library file you want to use, and click Load.

- Choose Replace Gradients from the panel menu to replace the current list with a different library. Select the library file you want to use, and click Load.
- Choose a library file from the bottom of the panel menu. Click OK to replace the current list, or click Append to append the current list.

Note: You can also choose Load Gradients, Replace Gradients, or choose a library of gradients from the Gradient Picker menu in the options bar.

Return to the default library of preset gradients

- Choose Reset Gradients from the panel menu. You can either replace the current list or append the default library to the current list.

Change how preset gradients are displayed

- Choose a display option from the panel menu:

Text Only Displays the gradients as a list.

Small or Large Thumbnail Displays the gradients as thumbnails.

Small or Large List Displays the gradients as a list with thumbnails.

Rename a preset gradient

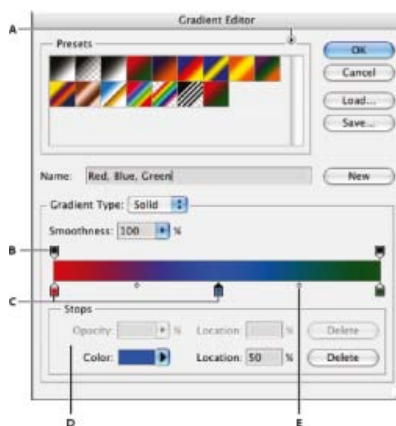
- If the panel is set to display gradients as thumbnails, double-click a gradient, enter a new name, and click OK.
- If the panel is set to display gradients as a list or text only, double-click a gradient, enter a new name inline, and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

[To the top](#)





Gradient Editor overview

To display the Gradient Editor dialog box, click the current gradient sample in the options bar. (When you hover over the gradient sample, a tool tip reading “Click to edit gradient” appears.)

The Gradient Editor dialog box lets you define a new gradient by modifying a copy of an existing gradient. You can also add intermediate colors to a gradient, creating a blend between more than two colors.



Create a smooth gradient

1. Select the Gradient tool .
2. Click inside the gradient sample in the options bar to display the Gradient Editor dialog box.
3. To base the new gradient on an existing gradient, select a gradient in the Presets section of the dialog box.
4. Choose Solid from the Gradient Type pop-up menu.
5. To define the starting color of the gradient, click the left color stop  under the gradient bar. The triangle above the stop turns black , indicating that the starting color is being edited.
6. To choose a color, do one of the following:
 - Double-click the color stop, or click the color swatch in the Stops section of the dialog box. Choose a color, and click OK.
 - Choose an option from the Color pop-up menu in the Stops section of the dialog box.
 - Position the pointer over the gradient bar (the pointer turns into the eyedropper), and click to sample a color, or click anywhere in the image to sample a color from the image.
7. To define the ending color, click the right color stop under the gradient bar. Then choose a color.
8. To adjust the location of the starting point or ending point, do one of the following:
 - Drag the corresponding color stop left or right to the location you want.
 - Click the corresponding color stop, and enter a value for Location in the Stops section of the dialog box. A value of 0% places the point at the far left end of the gradient bar; a value of 100%, at the far right end.
9. To adjust the location of the midpoint (where the gradient displays an even mix of the starting and ending colors), drag the diamond  below the gradient bar to the left or right, or click the diamond, and enter a value for Location.
10. To add intermediate colors to a gradient, click below the gradient bar to define another color stop. Specify the color and adjust the location and midpoint for the intermediate point as you would for a starting or ending point.
11. To delete the color stop you are editing, click Delete, or drag the stop downwards until it disappears.
12. To control how gradual the transitions are between color bands in the gradient, enter a value in the Smoothness text box, or drag the Smoothness pop-up slider.
13. If desired, set transparency values for the gradient.
14. Enter a name for the new gradient.
15. To save the gradient as a preset, click New after you have finished creating the gradient.

Note: New presets are saved in a Preferences file. If this file is deleted or damaged, or if you reset presets to the default library, the new presets will be lost. To permanently save new presets, save them in a library.

[To the top](#)

Specify the gradient transparency

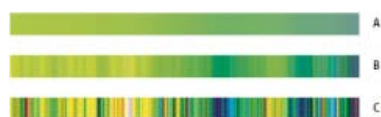
Each gradient fill contains settings that control the opacity of the fill at different locations on the gradient. For example, you can set the starting color to 100% opacity and have the fill gradually blend into an ending color with 50% opacity. The checkerboard pattern indicates the amount of transparency in the gradient preview.

1. Create a gradient.
2. To adjust the starting opacity, click the left opacity stop above the gradient bar. The triangle below the stop turns black, indicating that the starting transparency is being edited.
3. In the Stops section of the dialog box, enter a value in the Opacity text box, or drag the Opacity pop-up slider.
4. To adjust the opacity of the end point, click the right transparency stop above the gradient bar. Then set the opacity in the Stops section.
5. To adjust the location of the starting or ending opacity, do one of the following:
 - Drag the corresponding opacity stop to the left or right.
 - Select the corresponding opacity stop, and enter a value for Location.
6. To adjust the location of the midpoint opacity (the point midway between the starting and ending opacities), do one of the following:
 - Drag the diamond above the gradient bar to the left or right.
 - Select the diamond and enter a value for Location.
7. To delete the opacity stop you are editing, click Delete.
8. To add an intermediate opacity to the mask, click above the gradient bar to define a new opacity stop. You can then adjust and move this opacity as you would for a starting or ending opacity. To remove an intermediate opacity, drag its transparency stop up and off the gradient bar.
9. To create a preset gradient, enter a name in the Name text box, and click New. This creates a new gradient preset with the transparency setting you specified.

[To the top](#)


Create a noise gradient

A noise gradient is a gradient that contains randomly distributed colors within the range of colors that you specify.



Noise gradient with different roughness values.

A. 10% roughness **B.** 50% roughness **C.** 90% roughness

1. Select the Gradient tool .
2. Click in the gradient sample in the options bar to display the Gradient Editor dialog box.
3. To base the new gradient on an existing gradient, select a gradient in the Presets section of the dialog box.
4. Choose Noise from the Gradient Type pop-up menu, and set the following options:

Roughness Controls how gradual the transitions are between color bands in the gradient.

Color Model Changes the color components you can adjust. For each component, drag the sliders to define the range of acceptable values. For example, if you choose the HSB model, you can restrict the gradient to blue-green hues, high saturation, and medium brightness.

Restrict Colors Prevents oversaturated colors.


Add Transparency Adds transparency to random colors.

Randomize Randomly creates a gradient that conforms to the settings above. Click the button until you find a setting you like.

5. To create a preset gradient with the settings you've specified, enter a name in the Name text box, and click New.


Adobe also recommends

- [Work with the Preset Manager](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)


Generate a pattern using the Pattern Maker

 *Pattern Maker is an optional plug-in that you can download for [Windows](#) or [Mac OS](#).*

The Pattern Maker filter slices and reassembles an image to make a pattern. The Pattern Maker works in two ways:

- Fills a layer or selection with a pattern. The pattern can be made of one large tile, or multiple duplicate tiles.
- Creates tiles that you can save as a pattern preset and use with other images.

You can generate multiple patterns from the same sample until you find one that you like.

1. Pattern Maker is an optional plug-in. Download and install it for [Windows](#) or [Mac OS](#).
2. Run Photoshop in 32-bit mode (64-bit Mac OS only).
3. Do one of the following:
 - Select the layer that contains the area from which you want to generate the pattern. The layer you select will be replaced by the generated pattern, so it's a good idea to make a copy of the layer first.
 - To generate a pattern in a new layer or file, make a rectangular selection of the image you are using to generate the pattern, and choose Edit > Copy. Then add a layer to the image, or create a new file with the dimensions you want the final image to have.
4. Choose Filter > Pattern Maker.
5. Specify the source of the pattern.
 - Choose Use Clipboard As Sample to use the contents of the clipboard if you copied an image before you opened the Pattern Maker.
 - Make a selection in the preview area with the Pattern Maker's Marquee tool . To move the selection marquee, drag it to a different location.

Note: You can use the Zoom and Hand tools to navigate in the preview area. Use Alt (Windows) or Option (Mac OS) with the Zoom tool to zoom out. The magnification appears at the bottom of the dialog box.
6. Specify the tile size.
 - Enter pixel dimensions in the Width and Height boxes.
 - Click Use Image Size to generate a pattern with one tile that fills the layer.
7. Click Generate. You can press Esc to cancel the generation.

The preview area is tiled with the generated pattern.

- To switch between the generated preview and the source image, choose an option from the Show menu.
- To view the boundary of individual tiles, click Tile Boundaries.
- To offset the tiles in the generated pattern, choose a direction from the Offset pop-up menu and specify an offset amount in the Amount text box. The offset amount is a percentage of the tile dimension in the specified direction. The offset has no effect on saved pattern

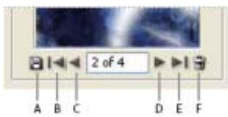
preset tiles.

- Click Generate Again to generate additional patterns using the same options, or adjust the options and then click Generate Again.

Smoothness Adjusts the sharp edges in the pattern. Increase the smoothness to reduce edges.

Sample Detail Specifies the size of pattern slices in the tile. A high value maintains more of the original detail in the pattern. A low value uses smaller slices in the tile. Tiles take longer to generate when you use a high value.

- Navigate through the generated tiles in the Tile History panel to select the tile that you want to use to fill the layer or to save as a pattern preset.
 - To move through the tiles you've generated, click the First Tile button, Previous Tile button, Next Tile button, or Last Tile button. Or, type the number of the pattern preview you want to view, and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).
 - To view how the tile looks as a repeating pattern in the preview area, make sure that Update Pattern Preview is selected. If tile previewing is slow, deselect this option, find the tile you want, and then select the option.
 - To delete a tile and pattern preview, navigate to the tile you want to delete, and click the Delete icon.
 - To save a tile as a preset pattern, navigate to the tile you want to save, and click the Save Preset Pattern button. Enter a preset name, and click OK. When you save a tile as a preset pattern, only a single tile is saved, not the full, generated pattern.




Tile History buttons

A. Save Preset Pattern **B.** First Tile **C.** Previous Tile **D.** Next Tile **E.** Last Tile **F.** Delete icon

- When you are satisfied with a pattern preview and you have saved the tiles that you might want to use in the future, click OK to fill the layer or selection.

If you are creating preset patterns only, click Cancel to close the dialog box without filling the layer.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Filling and stroking selections, layers, and paths

javax.jcr.AccessDeniedException:

/content/help/en/photoshop/using/filling-stroking-selections-layers-paths/jcr:content/jcr:title: not allowed to add or modify item

[Fill with the Paint Bucket tool](#)

[Fill a selection or layer with color](#)

[Content-aware, pattern, or history fills](#)

[Fill the work canvas](#)

[Stroke a selection or layer with color](#)

[Draw a circle or square](#)

You can fill the inside of a selection, path, or layer with a color or pattern. You can also add color to the outline of a selection or path, called stroking.

[To the top](#)

Fill with the Paint Bucket tool

The Paint Bucket tool fills adjacent pixels that are similar in color value to the pixels you click.

Note: *The Paint Bucket tool cannot be used with images in Bitmap mode.*

1. Choose a foreground color. (See Choose colors in the toolbox.)
2. Select the Paint Bucket tool .

Note: *The Paint Bucket tool is grouped with the Gradient tool in the toolbar. If you can't find the Paint Bucket tool, click and hold the Gradient tool to access it.*

3. Specify whether to fill the selection with the foreground color or with a pattern.
4. Specify a blending mode and opacity for the paint. (See Blending modes.)
5. Enter the tolerance for the fill.

The tolerance defines how similar in color a pixel must be (to the pixel you click) to be filled. Values can range from 0 to 255. A low tolerance fills pixels within a range of color values very similar to the pixel you click. A high tolerance fills pixels within a broader range.

6. To smooth the edges of the filled selection, select Anti-aliased.
7. To fill only pixels contiguous to the one you click, select Contiguous; leave Contiguous unselected to fill all similar pixels in the image.
8. To fill pixels based on the merged color data from all visible layers, select All Layers.
9. Click the part of the image you want to fill. All specified pixels within the specified tolerance are filled with the foreground color or pattern.

If you're working on a layer and don't want to fill transparent areas, make sure that the layer's transparency is locked in the Layers panel. (See Lock layers.)

[To the top](#)

Fill a selection or layer with color


1. Choose a foreground or background color. (See Choose colors in the toolbox.)
2. Select the area you want to fill. To fill an entire layer, select the layer in the Layers panel.
3. Choose Edit > Fill to fill the selection or layer. Or to fill a path, select the path, and choose Fill Path from the Paths panel menu.
4. In the Fill dialog box, choose one of the following options for Use, or select a custom pattern:

Foreground Color, Background Color, Black, 50% Gray, or White Fills the selection with the specified color.

Note: If you fill a CMYK image using the Black option, Photoshop fills all the channels with 100% black. This may result in more ink than is allowable by the printer. For best results when filling a CMYK image, use the Foreground option with the foreground color set to an appropriate black.

Color Fills with a color you select from the Color Picker.

5. Specify the blending mode and opacity for the paint. (See Blending modes.)
6. If you're working in a layer and want to fill only areas containing pixels, choose Preserve Transparency.
7. Click the OK button to apply the fill.

 To apply a foreground color fill only to the areas that contain pixels, press **Alt+Shift+Backspace** (Windows) or **Option+Shift+Delete** (Mac OS). This preserves the transparency of the layer. To apply a background color fill only to the areas that contain pixels, press **Ctrl+Shift+Backspace** (Windows) or **Command+Shift+Delete** (Mac OS).

[To the top](#)

Content-aware, pattern, or history fills

Video tutorial: Content-aware fill



Seamlessly replace image elements.... [Read More](#)
<http://goo.gl/wR5jY>



by **Chris Orwig**
<http://www.chrisorwig.com/>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Scripted patterns

Easily create geometric pattern fills.... [Read More](#)
<http://kelbytv.com/askdave/2012/06/25/scripte...>



by **Dave Cross**
<http://www.dcross.com>




Contribute your expertise to
Adobe Community Help

1. Select the part of the image you want to fill.
2. Choose Edit > Fill.

 On the Background layer, press Delete or Backspace to quickly access the Fill dialog box.

3. From the Use menu, select one of the following:

Content-Aware Seamlessly fills the selection with similar image content nearby. For the best results, create a selection that extends slightly into the area you want to replicate. (A quick lasso or marquee selection is often sufficient.)

 Content-aware fills randomly synthesize similar image content. If you don't like your original results, choose Edit > Undo, and apply another Content-aware fill.

patterns:filling selections withPattern Click the inverted arrow next to the pattern sample, and select a pattern from the pop-up panel. You can load additional patterns using the pop-up panel menu. Select the name of a library of patterns, or choose Load Patterns and navigate to the folder containing the patterns you want to use.

(CC, CS6) You can also apply one of five included Scripted Patterns to easily create a variety of geometric fill patterns. Select Scripted Patterns at the bottom of the fill dialog box, and then choose a fill pattern from the Script pop-up menu.

Note: If Pattern is dimmed, you need to load a pattern library prior to making a selection. (See Manage pattern libraries and presets.)

History Restores the selected area to the source state or snapshot set in the History panel.



Content-aware fill

A. Create selection that extends slightly into area you want to replicate **B.** Seamlessly replace selection with Content-Aware fill

[To the top](#)


Fill the work canvas

The work canvas surrounds the image area. You can fill the canvas with a different color that contrasts better with a given image.

- Right-click the work canvas, and choose Gray, Black, or Custom. (To specify the custom color, choose Select Custom Color.)

Stroke a selection or layer with color




You can use the Stroke command to paint a colored border around a selection, path, or layer. When you create a border this way, it becomes a rasterized part of the current layer.

 *To create shape or layer borders that can be turned on or off like overlays and are anti-aliased to create softer-edged corners and edges, use the Stroke layer effect instead of the Stroke command. See Layer effects and styles.*

1. Choose a foreground color.
2. Select the area or layer you want to stroke.
3. Choose Edit > Stroke.
4. In the Stroke dialog box, specify the width of the hard-edged border.
5. For Location, specify whether to place the border inside, outside, or centered over the selection or layer boundaries.
Note: *If the layer contents fill the entire image, a stroke applied outside the layer will not be visible.*
6. Specify an opacity and a blending mode. (See Blending modes.)
7. If you're working in a layer and want to stroke only areas containing pixels, select the Preserve Transparency option. (See Lock layers.)

Draw a circle or square

You can draw a circle or square using the elliptical or rectangular marquee tools, and then add a line (called a *stroke*) to the selection marquee. Stroking a selection is a quick way to add a border or frame around an object. You can stroke any selection you create with the selection tools.

1. In the Layers panel, click the New Layer button  to create a new layer for the circle or square. Isolating the circle or square on its own layer makes it easier to work with.
2. Select the Elliptical Marquee tool  or the Rectangular Marquee tool  in the toolbox.
3. Drag in the document window to create the shape. Hold down the Shift key while dragging to constrain the shape to a circle or square.
4. Choose Edit > Stroke.
5. In the Stroke dialog box, type a value for Width, and then click the color swatch to display the Adobe Color Picker.
6. In the Adobe Color Picker, locate the color range you want using the triangle sliders on the color spectrum bar, and then click the desired color in the color field. The color you select appears in the top half of the color swatch. The original color remains in the bottom half. Click OK.
7. Set the location for the stroke in relationship to the marquee by choosing Inside, Center, or Outside. Adjust the other settings as desired, and click OK. Photoshop strokes the line using the color and stroke settings you set.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Drawing with the Pen tools

About the Pen tools

[Draw straight line segments with the Pen tool](#)

[Draw curves with the Pen tool](#)

[Finish drawing a path](#)

[Draw with the Freeform Pen tool](#)

[Draw straight lines followed by curves](#)

[Draw curves followed by straight lines](#)

[Draw two curved segments connected by a corner](#)

[Draw using the magnetic pen options](#)

[To the top](#)

About the Pen tools

Photoshop provides multiple Pen tools. The standard Pen tool draws with the greatest precision; the Freeform Pen tool draws paths as if you were drawing with pencil on paper, and the magnetic pen option lets you draw a path that snaps to the edges of defined areas in your image. You can use the pen tools in conjunction with the shape tools to create complex shapes. When you use the standard Pen tool, the following options are available in the options bar:

- Auto Add/Delete, which lets you add an anchor point when you click a line segment or delete an anchor point when you click it.
- Rubber Band, which lets you preview path segments as you move the pointer between clicks. (To access this option, click the pop-up menu to the right of the Custom Shape icon.)

 Before drawing with the Pen tool, you can create a new path in the Paths panel to automatically save the work path as a named path.

Pen Tool 101



A comprehensive video overview on how to use the Pen Tool in Photoshop... [Read More](#)

<http://bitcast-r.v1.sjc1.bitgravity.com/infin...>



by **Andy Anderson**

<http://www.infiniteskills...>

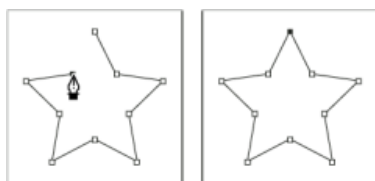
[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

For more information about the modes in which you can draw with the Pen tools, see [Drawing modes](#).

[To the top](#)

Draw straight line segments with the Pen tool

The simplest path you can draw with the Pen tool is a straight line, made by clicking the Pen tool to create two anchor points. By continuing to click, you create a path made of straight line segments connected by corner points.



Clicking Pen tool creates straight segments.


1. Select the Pen tool.
2. Position the Pen tool where you want the straight segment to begin, and click to define the first anchor point (do not drag).

Note: The first segment you draw will not be visible until you click a second anchor point. (Select the Rubber Band option in Photoshop to preview path segments.) Also, if direction lines appear, you've accidentally dragged the Pen tool; choose Edit > Undo, and click again.

3. Click again where you want the segment to end (Shift-click to constrain the angle of the segment to a multiple of 45°).
4. Continue clicking to set anchor points for additional straight segments.

The last anchor point you add always appears as a solid square, indicating that it is selected. Previously defined anchor points become hollow, and deselected, as you add more anchor points.

5. Complete the path by doing one of the following:

- To close the path, position the Pen tool over the first (hollow) anchor point. A small circle appears next to the Pen tool pointer  when it is positioned correctly. Click or drag to close the path.

Note: To close a path in InDesign, you can also select the object and choose Object > Paths > Close Path.

- To leave the path open, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) anywhere away from all objects.

To leave the path open, you can also select a different tool, or choose Select > Deselect in Illustrator or Edit > Deselect All in InDesign.

[To the top](#)

Draw curves with the Pen tool

You create a curve by adding an anchor point where a curve changes direction, and dragging the direction lines that shape the curve. The length and slope of the direction lines determine the shape of the curve.

Curves are easier to edit and your system can display and print them faster if you draw them using as few anchor points as possible. Using too many points can also introduce unwanted bumps in a curve. Instead, draw widely spaced anchor points, and practice shaping curves by adjusting the length and angles of the direction lines.

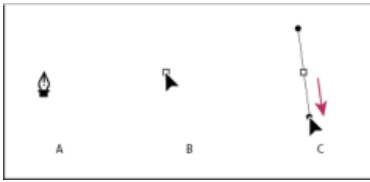
1. Select the Pen tool.
2. Position the Pen tool where you want the curve to begin, and hold down the mouse button.

The first anchor point appears, and the Pen tool pointer changes to an arrowhead. (In Photoshop, the pointer changes only after you've started dragging.)

3. Drag to set the slope of the curve segment you're creating, and then release the mouse button.

In general, extend the direction line about one third of the distance to the next anchor point you plan to draw. (You can adjust one or both sides of the direction line later.)

Hold down the Shift key to constrain the tool to multiples of 45°.

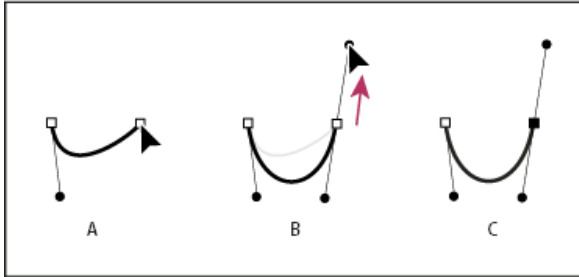


Drawing the first point in a curve

A. Positioning Pen tool **B.** Starting to drag (mouse button pressed) **C.** Dragging to extend direction lines

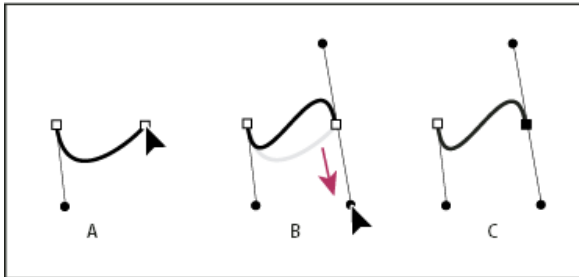
4. Position the Pen tool where you want the curve segment to end, and do one of the following:

- To create a C-shaped curve, drag in a direction opposite to the previous direction line. Then release the mouse button.



Drawing the second point in a curve

- To create an S-shaped curve, drag in the same direction as the previous direction line. Then release the mouse button.



Drawing an S curve

(Photoshop only) To change the direction of the curve sharply, release the mouse button, and then Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the direction point in the direction of the curve. Release the Alt (Windows) or Option (Mac OS) key and the mouse button, reposition the pointer where you want the segment to end, and drag in the opposite direction to complete the curve segment.

5. Continue dragging the Pen tool from different locations to create a series of smooth curves. Note that you are placing anchor points at the beginning and end of each curve, not at the tip of the curve.

Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) direction lines to break out the direction lines of an anchor point.

6. Complete the path by doing one of the following:

- To close the path, position the Pen tool over the first (hollow) anchor point. A small circle appears next to the Pen tool pointer when it is positioned correctly. Click or drag to close the path.


Note: To close a path in InDesign, you can also select the object and choose Object > Paths > Close Path.

- To leave the path open, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) anywhere away from all objects.

To leave the path open, you can also select a different tool, or choose Select > Deselect in Illustrator or Edit > Deselect All in InDesign.

For a video on using the Pen tool in Illustrator, see www.adobe.com/go/vid0037.

Finish drawing a path

- Complete a path in one of the following ways:
 - To close a path, position the Pen tool over the first (hollow) anchor point. A small circle appears next to the Pen tool pointer  when it is positioned correctly. Click or drag to close the path.


Note: To close a path in InDesign, you can also select the object and choose *Object > Paths > Close Path*.

- To leave a path open, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) anywhere away from all objects.

To leave the path open, you can also select a different tool, or choose *Select > Deselect* in Illustrator or *Edit > Deselect All* in InDesign.

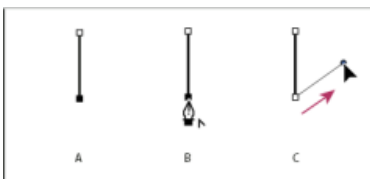
Draw with the Freeform Pen tool

The Freeform Pen tool lets you draw as if you were drawing with a pencil on paper. Anchor points are added automatically as you draw. You do not determine where the points are positioned, but you can adjust them once the path is complete. To draw with greater precision, use the Pen tool.

1. Select the Freeform Pen tool .
2. To control how sensitive the final path is to the movement of your mouse or stylus, click the inverted arrow next to the shape buttons in the options bar, and enter a value between 0.5 and 10.0 pixels for Curve Fit. A higher value creates a simpler path with fewer anchor points.
3. Drag the pointer in the image. As you drag, a path trails behind the pointer. When you release the mouse, a work path is created.
4. To continue the existing freehand path, position the pen pointer on an end point of the path, and drag.
5. To complete the path, release the mouse. To create a closed path, drag the line to the initial point of the path (a circle appears next to the pointer when it is aligned).

Draw straight lines followed by curves

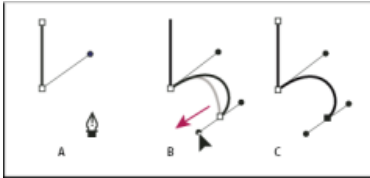
1. Using the Pen tool, click corner points in two locations to create a straight segment.
2. Position the Pen tool over the selected endpoint. In Illustrator and InDesign, a convert-point icon appears next to the Pen tool when it is positioned correctly (In Photoshop, a small diagonal line, or slash, appears next to the Pen tool). To set the slope of the curved segment you'll create next, click the anchor point, and drag the direction line that appears.



Drawing a straight segment followed by a curved segment (part 1)

A. Straight segment completed **B.** Positioning Pen tool over endpoint (the Convert Point icon appears only in Illustrator and InDesign) **C.** Dragging direction point

3. Position the pen where you want the next anchor point; then click (and drag, if desired) the new anchor point to complete the curve.



Drawing a straight segment followed by a curved segment (part 2)

A. Positioning Pen tool **B.** Dragging direction line **C.** New curve segment completed

[To the top](#)

Draw curves followed by straight lines

1. Using the Pen tool, drag to create the first smooth point of the curved segment, and release the mouse button.
2. Reposition the Pen tool where you want the curved segment to end, drag to complete the curve, and release the mouse button.
3. Select the Convert Point tool from the toolbox, and then click the selected end point to convert it from a smooth point to a corner point.

 Press *Alt* (Windows) or *Option* (Mac OS) to temporarily change the Pen tool to the Convert Point tool.

4. Select the Pen tool from the toolbox, position the Pen tool where you want the straight segment to end, and click to complete the straight segment.

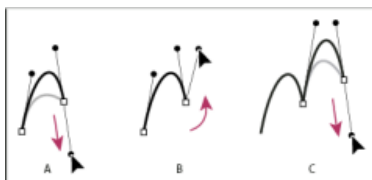
[To the top](#)

Draw two curved segments connected by a corner

1. Using the Pen tool, drag to create the first smooth point of a curved segment.
2. Reposition the Pen tool and drag to create a curve with a second smooth point; then press and hold *Alt* (Windows) or *Option* (Mac OS) and drag the direction line toward its opposing end to set the slope of the next curve. Release the key and the mouse button.

This process converts the smooth point to a corner point by splitting the direction lines.

3. Reposition the Pen tool where you want the second curved segment to end, and drag a new smooth point to complete the second curved segment.




Drawing two curves

A. Dragging a new smooth point **B.** Pressing *Alt/Option* to split direction lines while dragging, and swinging direction line up **C.** Result after repositioning and dragging a third time

Draw using the magnetic pen options

The Magnetic Pen is an option of the Freeform Pen tool that lets you draw a path that snaps to the edges of defined areas in your image. You can define the range and sensitivity of the snapping behavior, as well as the complexity of the resulting path. The Magnetic Pen and Magnetic Lasso tools share many of the same options.

1. To convert the Freeform Pen tool to the Magnetic Pen tool , select Magnetic in the options bar, or click the inverted arrow next to the shape buttons in the options bar, select Magnetic, and set the following:
 - For Width, enter a pixel value between 1 and 256. The Magnetic Pen detects edges only within the specified distance from the pointer.
 - For Contrast, enter a percentage value between 1 and 100 to specify the contrast required between pixels for that area to be considered an edge. Use a higher value for low-contrast images.
 - For Frequency, enter a value between 0 and 100 to specify the rate at which the Pen sets anchor points. A higher value anchors the path in place more quickly.
 - If you are working with a stylus tablet, select or deselect Pen Pressure. When this option is selected, an increase in pen pressure causes the width to decrease.
2. Click in the image to set the first fastening point.
3. To draw a freehand segment, move the pointer or drag along the edge you want to trace.

The most recent segment of the border remains active. As you move the pointer, the active segment snaps to the strongest edge in the image, connecting the pointer to the last fastening point. Periodically, the Magnetic Pen adds fastening points to the border to anchor previous sections.



Click to add fastening points, and continue tracing.

4. If the border doesn't snap to the desired edge, click once to add a fastening point manually and to keep the border from moving. Continue to trace the edge and add fastening points as needed. If you make a mistake, press Delete to remove the last fastening point.
5. To dynamically modify the properties of the Magnetic Pen, do one of the following:
 - Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) to draw a freehand path.
 - Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to draw straight segments.
 - Press the open square bracket key ([) to decrease the Magnetic Pen width by 1 pixel; press the close square bracket key (]) to increase the pen width by 1 pixel.
6. Complete the path:
 - Press Enter (Windows) or Return (Mac OS) to end an open path.
 - Double-click to close the path with a magnetic segment.
 - Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and double-click to close the path with a straight segment.

Adobe also recommends

- [Path segments, components, and points](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)


Converting between paths and selection borders

[Convert paths to selection borders](#)

[Convert a selection to a path](#)


[To the top](#)

Convert paths to selection borders


Paths provide smooth outlines that you can convert into precise selection borders. You also can convert selection borders into paths, using the Direct Selection tool  for fine-tuning.

You can define any closed path as a selection border. A closed path can be added to, subtracted from, or combined with the current selection.

Convert a path to a selection border using the current settings

1. Select the path in the Paths panel.
2. To convert the path, do one of the following:
 - Click the Load Path as a Selection button  at the bottom of the Paths panel.
 - Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the path thumbnail in the Paths panel.

Convert a path to a selection border and specify settings

1. Select the path in the Paths panel.
2. Do one of the following:
 - Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Load Path As A Selection button  at the bottom of the Paths panel.
 - Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the path to the Load Path As A Selection button.
 - Choose Make Selection from the Paths panel menu.
3. In the Make Selection dialog box, select a Rendering option:

Feather Radius Defines how far inside and outside the selection border the feather edge extends. Enter a value in pixels.

edges, smoothingsmoothing:selection edgesAnti-aliased Creates a finer transition between the pixels in the selection and the surrounding pixels. Make sure the Feather Radius is set to 0.

For more information on these options, see [Soften the edges of selections](#).

4. Select an Operation option:

New Selection Selects only the area defined by the path.

Add To Selection Adds the area defined by the path to the original selection.

Subtract From Selection Removes the area defined by the path from the current selection.

Intersect With Selection Selects the area common to both the path and the original selection. If the path and selection do not overlap, nothing is selected.


5. Click OK.

[To the top](#)

Convert a selection to a path

Any selection made with a selection tool can be defined as a path. The Make Work Path command eliminates any feathering applied to the selection. It can also alter the shape of the selection, depending on the complexity of the path and the tolerance value you choose in the Make Work Path dialog box.


1. Make the selection, and do one of the following:

- Click the Make Work Path button  at the bottom of the Paths panel to use the current tolerance setting, without opening the Make Work Path dialog box.
- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Make Work Path button at the bottom of the Paths panel.
- Choose Make Work Path from the Paths panel menu.

2. Enter a Tolerance value or use the default value in the Make Work Path dialog box.

Tolerance values can range from 0.5 to 10 pixels and determine how sensitive the Make Work Path command is to slight changes in the selection shape. The higher the tolerance value, the fewer the anchor points used to draw the path and the smoother the path. If the path is used as a clipping path and you have problems printing the image, use a higher tolerance value. (See Printing image clipping paths.)

3. Click OK. The path appears at the bottom of the Paths panel.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Brush presets

[Select a preset brush](#)

[Change how preset brushes are displayed](#)

[Load, save, and manage brush presets](#)

[Create a new preset brush](#)

A preset brush is a saved brush tip with defined characteristics, such as size, shape, and hardness. You can save preset brushes with the characteristics you use often. You can also save tool presets for the Brush tool that you can select from the Tool Preset menu in the options bar.

When you change the size, shape, or hardness of a preset brush, the change is temporary. The next time you choose that preset, the brush uses its original settings. To make your changes permanent, you need to create a new preset. See [Create a new preset brush](#).

[To the top](#)

Select a preset brush

1. Select a painting or editing tool, and click the Brush pop-up menu in the options bar.
2. Select a brush.

Note: You can also select a brush from the Brush panel. To view the loaded presets, click Brush Presets in the upper left of the panel.

3. Change options for the preset brush.

Diameter Temporarily changes the brush size. Drag the slider or enter a value. If the brush has a dual tip, both the primary and dual brush tips are scaled.

Use Sample Size Uses the original diameter of the brush tip if the brush tip shape is based on a sample. (Not available for round brushes.)


Hardness (Available only for round and square brushes.) Temporarily changes the amount of anti-aliasing for the brush tool. At 100%, the brush tool paints with the hardest brush tip, but is still anti-aliased. The Pencil always paints a hard edge that is not anti-aliased.

[To the top](#)

Change how preset brushes are displayed

Choose a display option from the Brush Presets panel menu 

- Text Only to view the brushes as a list.
- Small or Large Thumbnail to view the brushes as thumbnails.
- Small or Large List to view the brushes as a list with thumbnails.
- Stroke Thumbnail to view a sample brush stroke with each brush thumbnail.

 To dynamically preview brush strokes in the Brush panel, position the pointer over a brush in the Brush Presets panel until the tool tip appears. As you move the pointer over different brushes, the preview area at the bottom of the Brush panel will display sample brush strokes.


[To the top](#)

Load, save, and manage brush presets

You can manage libraries of preset brushes to keep your brushes organized.

Change the displayed library of preset brushes

1. To load a library of preset brushes, choose one of the following from the Brush Presets panel menu.
 - Load Brushes to add a library to the current list.
 - Replace Brushes to replace the current list with a different library.
 - A library file (displayed at the bottom of the panel menu). Click OK to replace the current list, or click Append to append the current list.
2. To return to the default library of preset brushes, choose Reset Brushes from the Brush Presets panel menu. You can either replace the current list or append the default library to the current list.

 You can also use the Preset Manager to load and reset brush libraries. For more information, see *Work with the Preset Manager*.

Save a set of preset brushes as a library

1. Choose Save Brushes from the Brush Presets panel menu.
2. Choose a location for the brush library, enter a file name, and click Save.

You can save the library anywhere. However, if you place the library file in the Presets/Brushes folder in the default preset location, the library name will appear at the bottom of the Brush Presets panel menu after you restart Photoshop.


Rename a preset brush

Do one of the following:

- Select a brush in the Brush Presets panel, and choose Rename Brush from the panel menu. Enter a new name, and click OK.
- In the Brush panel, double-click a brush tip, enter a new name, and click OK.

Delete a preset brush

In the Brush Presets panel, do any of the following:

- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the brush you want to delete.
- Select a brush, and choose Delete Brush from the panel menu, or click the Delete icon .

[To the top](#)


Create a new preset brush

You can save a customized brush as a preset brush that appears in the Brush Presets panel and Preset Manager.


Note: New preset brushes are saved in a Preferences file. If this file is deleted or damaged, or if you reset brushes to the default library, the new presets will be lost. To permanently save new preset brushes, save them in a library.

1. Customize a brush.

2. Do one of the following in the Brush Presets panel:

- Choose New Brush Preset from the panel menu, enter a name for the preset brush, and click OK.
- Click the Create New Brush button .

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Blending modes

Blending mode descriptions

Blending mode examples

The blending mode specified in the options bar controls how pixels in the image are affected by a painting or editing tool. It's helpful to think in terms of the following colors when visualizing a blending mode's effect:

- The *base color* is the original color in the image.
- The *blend color* is the color being applied with the painting or editing tool.
- The *result color* is the color resulting from the blend.

[To the top](#)

Blending mode descriptions





Choose from the Mode pop-up menu in the options bar.

Note: Only the Normal, Dissolve, Darken, Multiply, Lighten, Linear Dodge (Add), Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity, Lighter Color, and Darker Color blending modes are available for 32-bit images.

Normal Edits or paints each pixel to make it the result color. This is the default mode. (Normal mode is called *Threshold* when you're working with a bitmapped or indexed-color image.)

Dissolve Edits or paints each pixel to make it the result color. However, the result color is a random replacement of the pixels with the base color or the blend color, depending on the opacity at any pixel location.

Behind Edits or paints only on the transparent part of a layer. This mode works only in layers with Lock Transparency deselected and is analogous to painting on the back of transparent areas on a sheet of acetate.

Clear Edits or paints each pixel and makes it transparent. This mode is available for the Shape tools (when fill region  is selected), Paint Bucket tool , Brush tool , Pencil tool , Fill command, and Stroke command. You must be in a layer with Lock Transparency deselected to use this mode.

Darken Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is darker—as the result color. Pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change.

Multiply Looks at the color information in each channel and multiplies the base color by the blend color. The result color is always a darker color. Multiplying any color with black produces black. Multiplying any color with white leaves the color unchanged. When you're painting with a color other than black or white, successive strokes with a painting tool produce progressively darker colors. The effect is similar to drawing on the image with multiple marking pens.

Color Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by increasing the contrast between the two. Blending with white produces no change.

Linear Burn Looks at the color information in each channel and darkens the base color to reflect the blend color by decreasing the brightness. Blending with white produces no change.

Lighten Looks at the color information in each channel and selects the base or blend color—whichever is lighter—as the result color. Pixels

darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change.

Screen Looks at each channel's color information and multiplies the inverse of the blend and base colors. The result color is always a lighter color. Screening with black leaves the color unchanged. Screening with white produces white. The effect is similar to projecting multiple photographic slides on top of each other.

Color Dodge Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by decreasing contrast between the two. Blending with black produces no change.

Linear Dodge (Add) Looks at the color information in each channel and brightens the base color to reflect the blend color by increasing the brightness. Blending with black produces no change.

Overlay Multiplies or screens the colors, depending on the base color. Patterns or colors overlay the existing pixels while preserving the highlights and shadows of the base color. The base color is not replaced, but mixed with the blend color to reflect the lightness or darkness of the original color.

Soft Light Darkens or lightens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a diffused spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened as if it were dodged. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened as if it were burned in. Painting with pure black or white produces a distinctly darker or lighter area, but does not result in pure black or white.

Hard Light Multiplies or screens the colors, depending on the blend color. The effect is similar to shining a harsh spotlight on the image. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened, as if it were screened. This is useful for adding highlights to an image. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened, as if it were multiplied. This is useful for adding shadows to an image. Painting with pure black or white results in pure black or white.

Vivid Light Burns or dodges the colors by increasing or decreasing the contrast, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by decreasing the contrast. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by increasing the contrast.

Linear Light Burns or dodges the colors by decreasing or increasing the brightness, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, the image is lightened by increasing the brightness. If the blend color is darker than 50% gray, the image is darkened by decreasing the brightness.

Pin Light Replaces the colors, depending on the blend color. If the blend color (light source) is lighter than 50% gray, pixels darker than the blend color are replaced, and pixels lighter than the blend color do not change. If the blend color is darker than 50% gray, pixels lighter than the blend color are replaced, and pixels darker than the blend color do not change. This is useful for adding special effects to an image.

Hard Mix Adds the red, green and blue channel values of the blend color to the RGB values of the base color. If the resulting sum for a channel is 255 or greater, it receives a value of 255; if less than 255, a value of 0. Therefore, all blended pixels have red, green, and blue channel values of either 0 or 255. This changes all pixels to primary additive colors (red, green, or blue), white, or black.

Note: For CMYK images, Hard Mix changes all pixels to the primary subtractive colors (cyan, yellow, or magenta), white, or black. The maximum color value is 100.

Difference Looks at the color information in each channel and subtracts either the blend color from the base color or the base color from the blend color, depending on which has the greater brightness value. Blending with white inverts the base color values; blending with black produces no change.

Exclusion Creates an effect similar to but lower in contrast than the Difference mode. Blending with white inverts the base color values. Blending with black produces no change.

Subtract Looks at the color information in each channel and subtracts the blend color from the base color. In 8- and 16-bit images, any resulting negative values are clipped to zero.

Divide Looks at the color information in each channel and divides the blend color from the base color.

Hue Creates a result color with the luminance and saturation of the base color and the hue of the blend color.

Saturation Creates a result color with the luminance and hue of the base color and the saturation of the blend color. Painting with this mode in an area with no (0) saturation (gray) causes no change.

Color Creates a result color with the luminance of the base color and the hue and saturation of the blend color. This preserves the gray levels in the image and is useful for coloring monochrome images and for tinting color images.

Luminosity Creates a result color with the hue and saturation of the base color and the luminance of the blend color. This mode creates the inverse effect of Color mode.

Lighter Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the higher value color. Lighter Color does not produce a third color, which can result from the Lighten blend, because it chooses the highest channel values from both the base and blend color to create the result color.

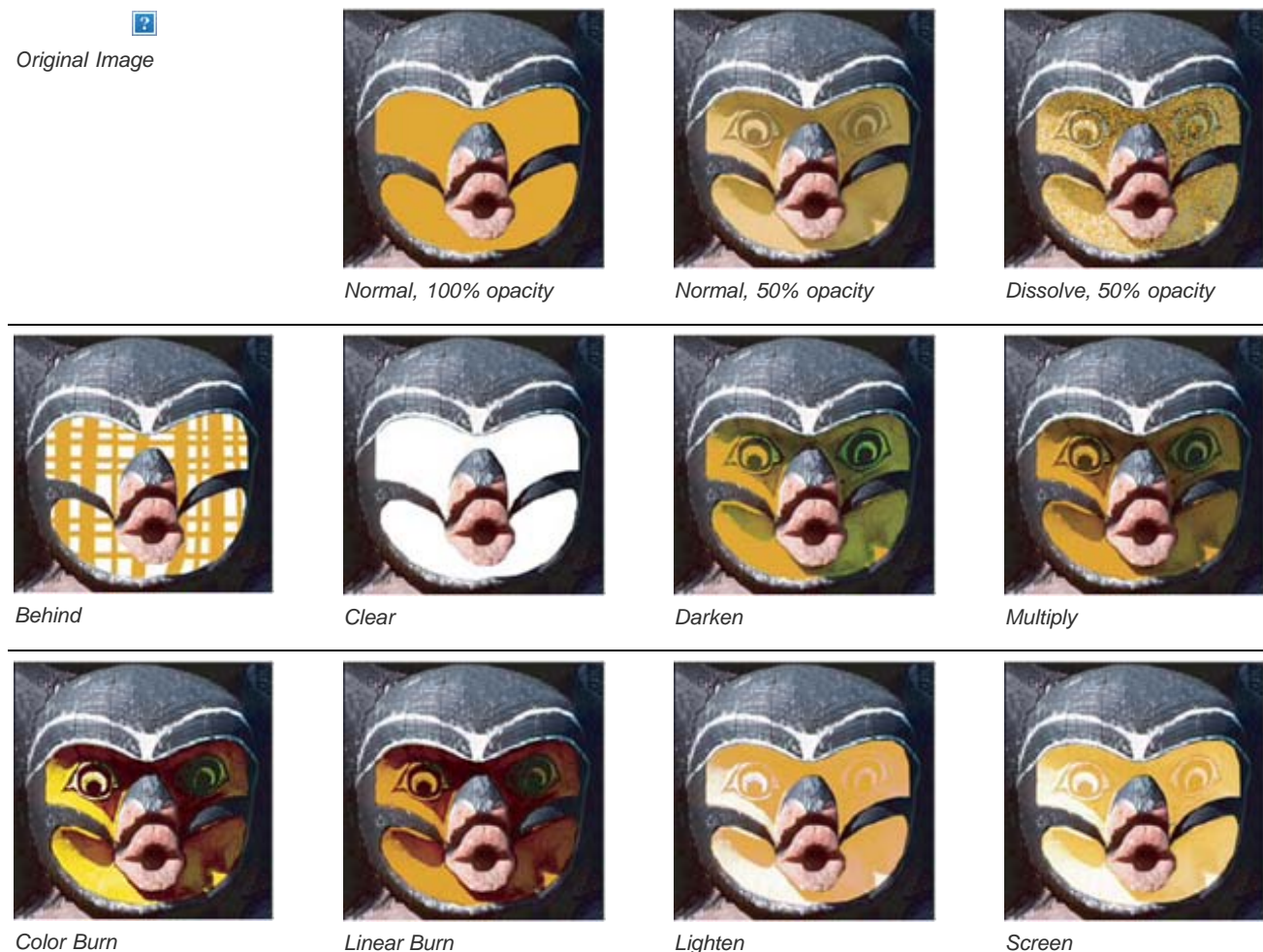
Darker Color Compares the total of all channel values for the blend and base color and displays the lower value color. Darker Color does not produce a third color, which can result from the Darken blend, because it chooses the lowest channel values from both the base and the blend color to create the result color.

[To the top](#)

Blending mode examples

These examples show the result of painting part of the image's face using each blending mode.

For a video on blending modes, see www.adobe.com/go/vid0012.





Color Dodge



Linear Dodge (Add)



Overlay



Soft Light



Hard Light



Vivid Light



Linear Light



Pin Light



Hard Mix



Difference



Exclusion



Subtract



Divide



Hue



Saturation



Color



Luminosity, 80% opacity



Lighter Color



Darker Color

Adding color to paths

[Fill paths with color](#)
[Stroke paths with color](#)

[To the top](#)

Fill paths with color


A path created with the Pen tool does not become an image element until you stroke or fill it. The Fill Path command fills a path with pixels using a specified color, a state of the image, a pattern, or a fill layer.



Path selected (left) and filled (right)

Note: When you fill a path, the color values appear on the active layer. Make sure that a standard or background layer is active before completing the steps below. (You cannot fill a path when a mask, text, fill, adjustment, or Smart Object layer is active.)

Fill a path using the current Fill Path settings

1. Select the path in the Paths panel.
2. Click the Fill Path button  at the bottom of the Paths panel.

Fill a path and specify options

1. Select the path in the Paths panel.
2. Fill the path:
 - Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Fill Path button at the bottom of the Paths panel.
 - Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the path to the Fill Path button.
 - Choose Fill Path from the Paths panel menu. If the selected path is a path component, this command changes to Fill Subpath.
3. For Use, choose the contents for the fill. (See Fill a selection or layer with color.)
4. Specify an opacity for the fill. To make the fill more transparent, use a low percentage. A setting of 100% makes the fill opaque.
5. Choose a blending mode for the fill. (See Blending mode descriptions.)

The Mode list includes a Clear mode that lets you erase to transparency. You must be working in a layer other than the background to use this option.

6. Choose Preserve Transparency to limit the fill to layer areas that contain pixels. (See Lock layers.)

7. Select a Rendering option:

Feather Radius Defines how far inside and outside the selection border the feather edge extends. Enter a value in pixels.

Anti-aliased Creates a finer transition between the pixels in the selection and the surrounding pixels by partially filling the edge pixels of the selection.

For more information on these options, see [Soften the edges of selections](#).

8. Click OK.

[To the top](#)

Stroke paths with color


The Stroke Path command paints the border of a path. The Stroke Path command allows you to create a paint stroke (using the current settings for your painting tools) that follows any path. This command is completely different from the Stroke layer effect, which doesn't mimic the effect of any of the painting tools.

Note: When you stroke a path, the color values appear on the active layer. Make sure that a standard or background layer is active before completing the steps below. (You cannot stroke a path when a mask, text, fill, adjustment, or Smart Object layer is active.)



Path selected (left) and stroked (right)

Stroke a path using the current Stroke Path options


1. Select the path in the Paths panel.
2. Click the Stroke Path button  at the bottom of the Paths panel. Each click of the Stroke Path button builds up the opacity of the stroke and, depending upon the current brush options, makes it look thicker.

Stroke a path and specify options

1. Select the path in the Paths panel.
2. Select the painting or editing tool you want to stroke the path. In the options bar, set the tool options, and specify a brush.

For information on specific tool settings, see [Smudge image areas](#) and [About painting tools, options, and panels](#).


3. To stroke the path, do one of the following:

- Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the Stroke Path button  at the bottom of the Paths panel.
- Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the path to the Stroke Path button.
- Choose Stroke Path from the Paths panel menu. If the selected path is a path component, this command changes to Stroke Subpath.

4. In the Stroke Path dialog box, choose a tool if you did not select one in step 2. To simulate hand-painted strokes, select Simulate Pressure. Or, deselect this option to create more linear, even strokes.

5. Click OK.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Apagar partes de uma imagem

[Apagar com a ferramenta Borracha](#)

[Alternar pixels similares com a ferramenta Borracha Mágica](#)

[Alterar pixels para transparentes com a ferramenta Borracha de Fundo](#)


[Apagar automaticamente com a ferramenta Lápis](#)

Apagar com a ferramenta Borracha

[Para o início](#)


A ferramenta Borracha altera os pixels para a cor do plano de fundo ou para transparente. Ao trabalhar no plano de fundo ou em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo; caso contrário, eles são apagados até a transparência.

Também é possível usar a borracha para que a área afetada retorne a um estado selecionado no painel Histórico.

1. Selecione a ferramenta Borracha .
2. Defina a cor de plano de fundo que deseja aplicar se estiver apagando no plano de fundo ou em uma camada com a transparência bloqueada.
3. Na barra de opções, escolha uma configuração de Modo. As opções Pincel e Lápis definem a borracha para agir como essas ferramentas. Bloco é um quadrado com arestas sólidas e tamanho fixo, sem nenhuma opção para alterar a opacidade ou o fluxo.
4. Para os modos Pincel e Lápis, escolha um pincel e um conjunto de Opacidade e Fluxo na barra de opções.

A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga parcialmente os pixels. Consulte Opções da ferramenta de pintura.

5. Para apagar um estado ou instantâneo salvo da imagem, clique na coluna esquerda do estado ou do instantâneo, no painel Histórico, e selecione Apagar para histórico na barra de opções.

 (Photoshop) Para usar temporariamente a ferramenta Borracha no modo Apagar para histórico, mantenha pressionada a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) conforme arrasta na imagem.

6. Arraste sobre a área que deseja apagar.

Alterar pixels similares com a ferramenta Borracha mágica


[Para o início](#)

Ao clicar com a ferramenta Borracha mágica em uma camada, todos os pixels semelhantes são alterados para transparente. Se estiver trabalhando em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo. Ao clicar no plano de fundo, ele será convertido em uma camada e todos os pixels semelhantes serão alterados para transparente.

É possível optar por apagar apenas os pixels adjacentes ou todos os pixels semelhantes na camada atual.



Exemplo de como apagar pixels semelhantes

1. Selecione a ferramenta Borracha mágica .
2. Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Digite um valor de tolerância para definir a faixa de cores que podem ser apagadas. Uma tolerância baixa apaga pixels em uma faixa de valores de cor muito semelhantes ao pixel em que se clicar. Uma tolerância alta amplia a faixa de cores que serão apagadas.
 - Selecione Suavização de Serrilhado para suavizar as arestas da área a ser apagada.
 - Selecione Adjacente para apagar somente os pixels adjacentes ao pixel em que você clicar ou cancele a seleção para apagar todos os pixels semelhantes na imagem.
 - Selecione Obter Amostra de Todas as Camadas para obter uma amostra da cor apagada usando dados combinados de todas as camadas visíveis.

- Especifique uma opacidade para definir a intensidade de apagamento. A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga parcialmente os pixels.

3. Clique na parte da camada que deseja apagar.

Alterar pixels para transparente com a ferramenta Borracha de plano de fundo




[Para o início](#)

A Ferramenta Borracha de plano de fundo apaga pixels em uma camada até a transparência à medida que você arrasta. É possível apagar o plano de fundo, mas manter as bordas de um objeto no primeiro plano. Especificando diferentes opções de amostra e tolerância, é possível controlar a faixa da transparência e a nitidez dos limites.

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

A borracha do plano de fundo tira uma amostra da cor no centro do pincel, também denominada ponto ativo, e exclui essa cor sempre que ela aparecer no pincel. Também executa a extração de cores nas arestas de qualquer objeto do primeiro plano, de forma que os halos de cor não fiquem visíveis se, mais tarde, o objeto do primeiro plano for colado em outra imagem.


Nota: a borracha de plano de fundo anula a configuração de transparência bloqueada de uma camada.

1. No painel Camadas, selecione a camada que contém as áreas a serem apagadas.
2. Selecione a ferramenta Borracha de plano de fundo . (Se a ferramenta não estiver visível, mantenha a ferramenta Borracha  pressionada e escolha a Borracha de Fundo do menu pop-up).
3. Clique na amostra de pincel na barra de opções e defina as opções de pincel no painel pop-up:
 - Escolha as configurações de diâmetro, dureza, espaçamento, ângulo e arredondagem (consulte Opções de forma da ponta do pincel).
 - Se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha as opções nos menus Tamanho e Tolerância para variar o tamanho e a tolerância da borracha de plano de fundo no curso de um traçado. Escolha Pressão da Caneta para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha Caneta Digitalizadora para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha Desativado se não quiser variar o tamanho nem a tolerância.
4. Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha um modo Limites para apagar: Não-adjacente para apagar a amostra de cor onde ela ocorrer no pincel; Adjacente para apagar áreas que contiverem a amostra de cor e estiverem conectadas entre si; Indicação de Arestas para apagar áreas conectadas que contiverem a amostra de cor, preservando a nitidez ideal das arestas de forma.
 - Para Tolerância, digite um valor ou arraste o controle deslizante. Uma tolerância baixa limita o apagamento a áreas muito similares à cor da amostra. Uma tolerância alta apaga uma faixa de cores mais ampla.
 - Selecione Proteger Cor do Primeiro Plano para evitar apagar as áreas que correspondem à cor do primeiro plano, na caixa de ferramentas.
 - Escolha uma opção em Amostras: Contínuo para fazer continuamente a amostra da cor enquanto arrasta; Uma Vez para apagar somente áreas que contiverem a cor em que você clicou primeiro; Amostra de Plano de Fundo para apagar somente as áreas que contenham a cor de plano de fundo atual.
5. Arraste sobre a área que deseja apagar. O ponteiro da ferramenta Borracha de plano de fundo é exibido como um pincel com uma mira que indica o ponto ativo da ferramenta .

Apagar automaticamente com a ferramenta Lápis

[Para o início](#)

A opção Borracha Automática da ferramenta Lápis permite usar a cor do plano de fundo para pintar áreas que contêm a cor do primeiro plano.

1. Especifique as cores do primeiro plano e do plano de fundo.
2. Selecione a ferramenta Lápis .
3. Selecione Borracha Automática na barra de opções.
4. Arraste sobre a imagem.

Se o centro do cursor estiver sobre a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será apagada até a cor do plano de fundo. Se o centro do cursor estiver sobre uma área que não contém a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será pintada com a cor do primeiro plano.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)


Criação de padrões

Um padrão é uma imagem que, quando usada para preencher uma camada ou seleção, é repetida, ou *colocada lado a lado*. O Photoshop conta com vários padrões de predefinição.

É possível criar padrões e salvá-los em bibliotecas para serem usados com diferentes ferramentas e comandos. Padrões predefinidos são exibidos nos painéis pop-up na barra de opções das ferramentas Lata de Tinta, Carimbo de Padrão, Pincel de Recuperação e Correção, assim como na caixa de diálogo Estilo de Camada. Pode-se alterar a exibição dos padrões nos painéis pop-up escolhendo uma opção de exibição no menu do painel pop-up. Também é possível gerenciar predefinições de padrões usando o gerenciador de predefinições.

Define uma imagem como um padrão pré-definido

[Para o início](#)

1. Use a ferramenta Letreiro retangular  em uma imagem aberta para selecionar uma área a ser usada como padrão. A difusão deve ser definida como 0 pixel. Observe que imagens grandes podem se tornar difíceis de controlar.
2. Escolha Editar > Definir padrão.
3. Digite um nome para o padrão na caixa de diálogo Nome do padrão.

Nota: se você está usando um padrão de uma imagem e aplicando-o a outra, o Photoshop converte o modo de cores.



O Photoshop traz um conjunto de arquivos em formato Illustrator que podem ser usados para definir um padrão predefinido. Abra o arquivo, selecione qualquer opção de acabamento e defina o padrão.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Gerenciamento de bibliotecas e predefinições de padrões

Os padrões podem ser organizados em bibliotecas que podem ser carregadas ou removidas dos painéis pop-up de padrões.

Carregamento de uma biblioteca de padrões

Escolha uma das seguintes opções no menu do painel pop-up Padrão:

- Carregar Padrões para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Substituir Padrões para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu do painel). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

Como salvar um conjunto de padrões predefinidos como biblioteca

1. Escolha Salvar Padrões no menu do painel pop-up Padrão.
2. Escolha um local para a biblioteca de padrões, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Padrões, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior dos menus do painel pop-up Padrão depois que o Photoshop for reiniciado.

Retorno à biblioteca padrão de padrões

- Escolha Redefinir Padrões no menu do painel pop-up Padrão. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.



Se você receber uma predefinição da ferramenta Carimbo de Padrão que use um padrão indefinido ou se apagar a predefinição que está sendo usada, redefinindo ou substituindo a biblioteca de padrões, escolha Novo Padrão no menu do painel pop-up Padrão, para redefinir o padrão.

Como renomear um padrão predefinido

1. Selecione o padrão que deseja renomear e escolha Renomear padrão no menu do painel.
2. Digite um novo nome para o padrão e clique em OK.

Como excluir um padrão predefinido

- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o padrão que deseja excluir e escolha Excluir Padrão no menu do painel.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro em um padrão (o ponteiro se transforma em uma tesoura) e clique.



O padrão é excluído somente do grupo exibido. Para exibir novamente a biblioteca completa, consulte Carregar uma biblioteca de padrões.

Mais tópicos da Ajuda


As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Pintura de traçados estilizados com o Pincel história da arte

A ferramenta Pincel História da Arte pinta com traçados estilizados, usando 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.


Como a ferramenta Pincel do Histórico, a ferramenta Pincel História da Arte usa um estado de histórico ou um instantâneo especificado como dado de origem. No entanto, a ferramenta Pincel histórico faz a pintura recriando os dados da fonte especificada, enquanto a ferramenta Pincel História da arte usa esses dados juntamente com as opções definidas para criar diferentes cores e estilos artísticos.

 Para obter diversos efeitos especiais, experimente aplicar filtros ou preencher uma imagem com uma cor sólida, antes de pintar com a ferramenta Pincel história da arte. Tente também aumentar o tamanho da imagem pelo fator 4 para suavizar os detalhes.



Exemplo de uso da ferramenta Pincel História da Arte

A. Original **B.** Usando um pincel pequeno **C.** Usando um pincel grande

1. No painel Histórico, clique na coluna esquerda do estado ou instantâneo para usar como origem na ferramenta Pincel História da Arte. Aparece um ícone de pincel ao lado do estado do histórico de origem.
2. Selecione a ferramenta Pincel história da arte .
3. Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha um pincel no seletor Predefinições do Pincel e defina as opções do pincel. (Consulte [Seleção de um pincel predefinido.](#))
 - No menu Modo, escolha um modo de mesclagem. (Consulte [Modos de mesclagem.](#))
 - No menu Estilo, escolha uma opção para controlar a forma do traçado de pintura.
 - Em Área, digite um valor para especificar a área coberta pelos traçados de pintura. Quanto maior o tamanho, maior a área coberta e mais numerosos os traçados.
 - Em Tolerância, digite um valor para limitar as regiões em que se pode aplicar traçados de pintura. Uma tolerância baixa permite pintar traçados ilimitados em qualquer lugar na imagem. Uma tolerância alta limita os traçados de pintura a áreas que diferem consideravelmente da cor no estado ou instantâneo de origem.
4. Clique na imagem e arraste para pintar.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.


[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)



Pintar com o pincel de mistura



Pintar com o pincel de mistura

O pincel de mistura simula técnicas de pintura realistas, tais como mistura de cores na tela, combinação de cores em um pincel, e variação de umidade de pintura através de um traçado.

O pincel de mistura tem dois poços de pintura, um reservatório e uma aceleração. O reservatório armazena a cor final depositada na tela e tem mais capacidade de pintura. A aceleração recebe bem a pintura somente da tela. Seu conteúdo é continuamente misturado com cores da tela.

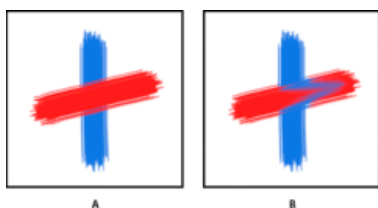
 Para um vídeo sobre o Pincel de mistura, consulte www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_en

1. Selecione a ferramenta pincel de mistura . (Se necessário, clique e mantenha pressionada a ferramenta Pincel padrão para revelar o Pincel de mistura.)
2. Para carregar a pintura no reservatório, Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) na tela. Ou escolha a cor do primeiro plano.
 Quando você carrega a pintura a partir da tela, a ponta do pincel reflete qualquer variação de cor na área amostrada. Se preferir pontas de pincel de cor uniforme, selecione o menu Carregar cores sólidas somente no menu pop-up Carregamento de pincel atual, na barra de opções.
3. Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte [Seleção de um pincel predefinido](#).
4. Na barra de opções, defina as opções da ferramenta. Para ver as opções comuns, consulte Opções da ferramenta de pintura. Para opções únicas para o pincel de mistura, consulte o seguinte:

Amostra da carga do pincel atual No painel suspenso, clique em Carregar pincel, para encher o pincel com a cor do reservatório, ou Limpar pincel para remover a pintura do pincel. Para executar estas tarefas depois de cada traçado, selecione as opções automáticas Carregar  ou Limpar .

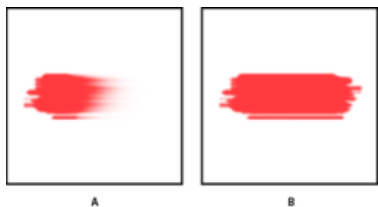
Predefinir o menu suspenso Aplica combinações populares de configurações Molhado, Carga e Mistura.

Molhado Controla quanta pintura o pincel retira da tela. Configurações mais altas produzem traços de pintura mais longos.



Aumentando a umidade da pintura
A. 0% B. 100%

Carga Especifica a quantidade da pintura carregada no reservatório. Em taxas de carga baixas, os traçados de pintura ressecam mais rapidamente.



Aumentando as taxas de carga
A. 1% B. 100%


Mistura Controla a proporção da pintura da tela com a pintura no reservatório. Em 100%, toda a pintura é retirada da tela; em 0%, toda a pintura vem do reservatório. (A configuração Molhado continua a determinar como as pinturas se misturam na tela.)

Obter Amostra de Todas as Camadas Apanha a cor da tela de todas as camadas visíveis.

5. Siga um ou mais destes procedimentos:

- Arraste na imagem a ser pintada.
- Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.
- Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)


Pintar com um padrão

Defina uma das opções a seguir na barra de opções. As opções disponíveis variam de acordo com a ferramenta.

Pintar com um padrão

[Para o início](#)

A ferramenta Carimbo de padrão pinta com um padrão. É possível selecionar um padrão nas bibliotecas de padrões ou criar padrões próprios.

1. Selecione a ferramenta Carimbo de padrão .
2. Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte [Seleção de um pincel predefinido](#).
3. Defina as opções de ferramenta com relação ao modo, opacidade, etc. na barra de opções. Consulte Opções da ferramenta de pintura.
4. Selecione Alinhado na barra de opções para manter a continuidade do padrão com o ponto inicial original, mesmo se você soltar o botão do mouse e continuar pintando. Desmarque Alinhado para reiniciar o padrão cada vez que parar e iniciar a pintura.
5. No painel pop-up Padrão da barra de opções, selecione um padrão.
6. Caso deseje aplicar o padrão com um efeito impressionista, selecione Impressionista.
7. Arraste na imagem para pintá-la com o padrão.

Mais tópicos da Ajuda





 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Desenho ou pintura com uma mesa digitalizadora


Alterar o tamanho e a opacidade do pincel com pressão da caneta

Se trabalha com um digitalizador de desenho de gráfico, como o digitalizador Wacom®, você pode controlar ferramentas de pintura com pressão da caneta, ângulo, rotação ou a roda de estilos.

1. Selecione as ferramentas Pincel , Lápis  ou outra ferramenta de pintura.
2. Na barra de opções, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Clique no botão Tamanho dos controles da pressão do digitalizador .
 - Clique no botão Opacidade dos controles da pressão do digitalizador .

Nota: Escolha Janela > Pincel para acessar controles adicionais que variam o ângulo, o fluxo, a dispersão, a profundidade da textura e a redondez do traçado, dependendo da pressão da caneta.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Edição de demarcadores

Segmentos, componentes e pontos de demarcadores

[Selecionar um demarcador](#)

[Reordenar demarcadores](#)

[Duplicar demarcadores](#)

[Ajustar segmentos do demarcador](#)

[Adicionar ou excluir pontos de ancoragem](#)

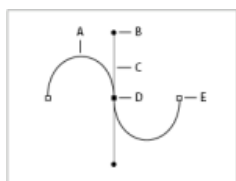
[Converter entre pontos suaves e pontos de cantos](#)

[Ajustar componentes do demarcador](#)

Segmentos, componentes e pontos do demarcador

[Para o início](#)

Um demarcador consiste em um ou mais segmentos retos ou curvos. *Pontos de ancoragem* marcam as extremidades dos segmentos do demarcador. Em segmentos curvos, 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 curvo. Mova esses segmentos para remodelar as curvas em um demarcador.

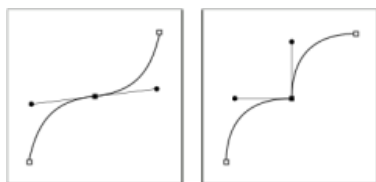


Um demarcador

A. Segmento de linha curva **B.** Ponto de direção **C.** Linha de direção **D.** Ponto de ancoragem selecionado **E.** Ponto de ancoragem não selecionado

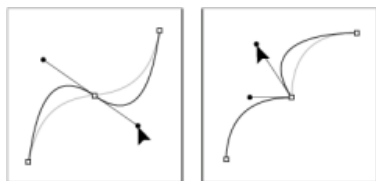
Um demarcador pode ser *fechado*, sem início nem fim (por exemplo, um círculo), ou *aberto*, com *pontos finais* distintos (por exemplo, uma linha ondulada).

Curvas suaves são conectadas por pontos de ancoragem chamados *pontos suaves*. Demarcadores de curvas nítidas são conectados por *pontos de vértice*.



Ponto suave e ponto de vértice

Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvos de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente. Em comparação, ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste de pontos suaves e de pontos de vértice

Um demarcador não precisa ser uma 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.



Componentes de demarcadores separados selecionados

[Para o início](#)

Seleção de um demarcador

A seleção de um componente ou segmento do demarcador exibe todos os pontos de ancoragem da parte selecionada, incluindo linhas e pontos de direção se o segmento selecionado for curvo. As alças de direção são exibidas como círculos preenchidos, os pontos de ancoragem selecionados, como quadrados preenchidos, e os pontos de ancoragem não selecionados, como quadrados vazados.

1. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma), selecione a ferramenta Seleção de Demarcador e clique em qualquer região dentro do componente. Se um demarcador consistir em diversos componentes de demarcadores, somente o componente que estiver sob o ponteiro será selecionado.
- Para selecionar um segmento de demarcador, selecione a ferramenta Seleção Direta e clique em um dos pontos de ancoragem do segmento ou arraste um letreiro sobre parte do segmento.



Arraste um letreiro para selecionar segmentos.

2. Para selecionar segmentos ou componentes do demarcador adicionais, escolha a ferramenta Seleção de Demarcador ou a ferramenta Seleção Direta e mantenha a tecla Shift pressionada ao selecionar demarcadores ou segmentos adicionais.

💡 Quando a ferramenta Seleção Direta estiver selecionada, será possível selecionar o demarcador ou o componente de demarcador inteiro, clicando no interior do demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Para ativar a ferramenta Seleção Direta quando a maioria das outras ferramentas estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Selecionar vários demarcadores | Photoshop CC

Você pode selecionar vários demarcadores na mesma camada ou em camadas diferentes.

1. No painel Demarcador, execute uma das ações a seguir para tornar os demarcadores visíveis:

- Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar os demarcadores adjacentes.
- Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para selecionar caminhos não adjacentes.

2. Selecione a ferramenta Seleção de demarcador ou Seleção direta e siga um de estes procedimentos:

- Arraste sobre os segmentos.
- Clique com o botão direito sobre os demarcadores.

3. Para selecionar componentes ou segmentos de demarcadores adicionais, selecione a ferramenta Seleção de demarcador ou Seleção direta e pressione a tecla Shift para selecionar demarcadores ou segmentos adicionais.

Nota: Você pode optar por trabalhar com os demarcadores no modo de isolamento. Para isolar somente a camada que contém um demarcador, com o demarcador ativo, clique duas vezes usando a ferramenta de seleção. Você também pode isolar uma ou várias camadas usando o item de menu Selecionar/Isolar camadas ou definindo a opção Filtro de camada para Selecionado.

Você pode selecionar o modo de isolamento de diversas formas, tal como:

- Desativando o Filtro de camada

- Alternar o Filtro de camada para algo diferente de Selecionado
- Clique duas vezes em outro local, que não o demarcador, usando as ferramentas de seleção de demarcador

Reordenar demarcadores

[Para o início](#)

É possível reordenar os demarcadores salvos que não são demarcadores de Forma, Texto ou Máscaras de vetores no painel Demarcadores.

- No painel Demarcadores, arraste o demarcador para a posição desejada. No Photoshop CC, é possível selecionar e arrastar mais de um demarcador simultaneamente.

Duplicar demarcadores

[Para o início](#)

1. No painel Demarcadores, selecione o demarcador que deseja duplicar. No Photoshop CC, é possível selecionar mais de um demarcador simultaneamente.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste os demarcadores com a tecla Alt (Windows) ou Opt (Mac) pressionada.
 - Selecione Duplicar demarcador no menu do painel.


Ajuste de segmentos do demarcador

[Para o início](#)


É possível editar um segmento do demarcador a qualquer momento, mas editar segmentos existentes é um pouco diferente de desenhá-los. Lembre-se destas dicas ao editar segmentos:

- Se um ponto de ancoragem conecta dois segmentos, a movimentação desse ponto de ancoragem sempre altera ambos segmentos.
- Ao desenhar com a ferramenta Caneta, você pode temporariamente ativar a ferramenta Seleção direta para poder ajustar os segmentos já desenhados; pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver desenhando.
- A princípio, quando você desenha um ponto suave com a ferramenta Caneta, arrastar o ponto de direção altera o comprimento da linha de direção em ambos os lados do ponto. No entanto, quando você edita um ponto suave existente com a ferramenta Seleção Direta, você altera o comprimento da linha de direção somente do lado que estiver arrastando.


Movimento de segmentos retos

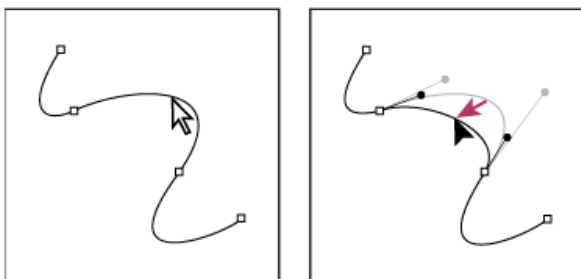
1. Ajustar comprimento ou ângulo de segmentos retos Com a ferramenta Seleção Direta , selecione o segmento que deseja ajustar.
2. Arraste o segmento até sua nova posição.

Ajuste do comprimento ou ângulo de segmentos retos

1. Com a ferramenta Seleção direta , selecione um ponto de ancoragem no segmento que deseja ajustar.
2. Arraste o ponto de ancoragem para a posição desejada. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.

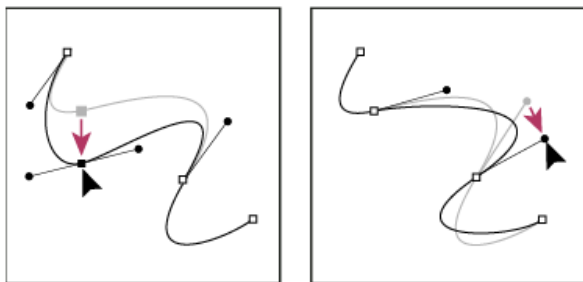
Ajuste da posição ou forma dos segmentos curvados

1. Com a ferramenta Seleção direta , selecione um segmento curvado ou um ponto de ancoragem em qualquer extremidade do segmento curvado. Se nenhum estiver presente, linhas de direção serão exibidas. (Alguns segmentos curvados usam apenas uma linha de direção.)
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para ajustar a posição do segmento, arraste o segmento. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.



Clique para selecionar o segmento curvo. Arraste para ajustar.

Para ajustar a forma do segmento em um dos lados de um ponto de ancoragem selecionado, arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o movimento a múltiplos de 45°.





Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Nota: No Photoshop CC e CS6, ajustar um segmento de caminho também ajusta os segmentos relacionados, permitindo transformar rapidamente formas de demarcadores. Para editar somente os segmentos entre os pontos de ancoragem selecionados, assim como nas versões anteriores do Photoshop, selecione *Restringir arrasto do caminho* na barra de opções.

Nota: também é possível aplicar uma transformação, como os efeitos de dimensionar ou girar, a um ponto de ancoragem ou segmento.

Exclusão de um segmento

1. (Opcional) Se você estiver criando uma abertura em um demarcador fechado, selecione a ferramenta Incluir ponto de ancoragem  e adicione dois pontos onde deseja que ocorra o corte.
2. Selecione a ferramenta Seleção Direta , e o segmento que deseja excluir.
3. Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o segmento selecionado. A ação de pressionar Backspace ou Delete novamente apaga o restante do demarcador.


Exclusão da linha de direção de um ponto de ancoragem

- Usando a ferramenta Converter ponto de ancoragem, clique no ponto de ancoragem da linha de direção.
O ponto suave se torna um ponto de vértice. Para mais informações, consulte [Converter entre pontos suaves e pontos de cantos](#).

Extensão de um demarcador aberto

1. Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja estender. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.
2. Clique na extremidade.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar um ponto de vértice, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento termine, e clique. Se estiver estendendo um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será curvado pela linha de direção existente.
 - Para criar um ponto suave, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento curvado termine, e arraste.

Conexão de dois demarcadores abertos

1. Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja conectar a outro demarcador. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.
2. Clique na extremidade.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para conectar o demarcador a outro demarcador aberto, clique em uma extremidade no outro demarcador. Se você posicionar com precisão a ferramenta Caneta sobre o ponto final do outro demarcador, será exibido um pequeno símbolo de mesclagem  junto ao ponteiro.
 - Para conectar um novo demarcador a um demarcador existente, desenhe o novo demarcador ao lado do demarcador existente e, em seguida, mova a ferramenta Caneta para a extremidade do demarcador existente (não selecionado). Clique nessa extremidade quando puder ver o pequeno símbolo de mesclagem que aparece ao lado do ponteiro.




Mover ou empurrar pontos de ancoragem ou segmentos usando o teclado

1. Selecione o ponto de ancoragem ou segmento do demarcador.
2. Clique e mantenha pressionada qualquer tecla de seta no teclado para mover 1 pixel por vez na direção da seta.

Pressione a tecla Shift junto com a tecla de seta para mover 10 pixels por vez.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um demarcador ou ele pode estender um demarcador aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um demarcador com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Você pode reduzir a complexidade de um demarcador excluindo os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem  e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um demarcador selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem. Você deve selecionar Adic/Rem Auto na barra de opções para ativar a ferramenta Caneta para mudar automaticamente para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem.

Você pode selecionar e editar diversos demarcadores simultaneamente. É possível remodelar um demarcador enquanto adiciona pontos de ancoragem, clicando e arrastando conforme você adiciona.

Nota: Não use as teclas Delete ou Backspace ou os comandos Editar > Recortar ou Edit > Limpar para excluir pontos de ancoragem. Essas teclas e comandos excluem os segmentos de ponto e linha que se conectam a este ponto.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

1. Selecione os demarcadores que deseja modificar.
2. Selecione a ferramenta Caneta, a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem.
3. Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do caminho e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.

Desativação ou substituição temporária da alternância automática da ferramenta Caneta

É possível substituir a alternância automática da ferramenta Caneta para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem. Isso é útil quando você quiser iniciar um novo demarcador na parte superior do demarcador existente.

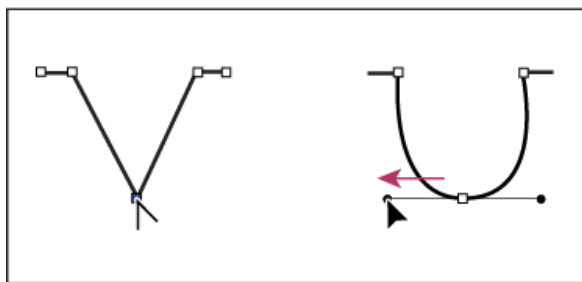
- No Photoshop, desmarque a seleção de Adic/Rem Auto na barra de opções.

Como converter entre pontos suaves e pontos de vértice

1. Selecione os demarcadores que deseja modificar.
2. Selecione a ferramenta Converter Pontos, ou use a ferramenta Caneta, e mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

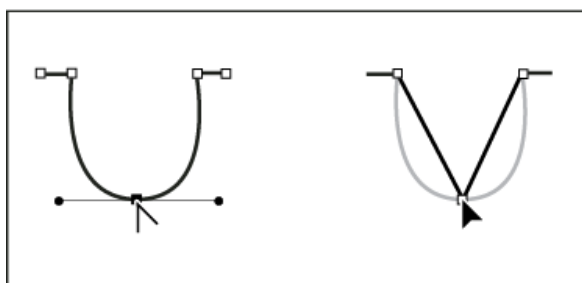
Nota: para ativar a ferramenta Converter Pontos enquanto a ferramenta Seleção Direta estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS).

3. Posicione a ferramenta Converter Pontos sobre o ponto de ancoragem a ser convertido e escolha uma destas opções:
 - Para converter um ponto de vértice em ponto suave, arraste na direção oposta do ponto de vértice para que as linhas de direção apareçam.



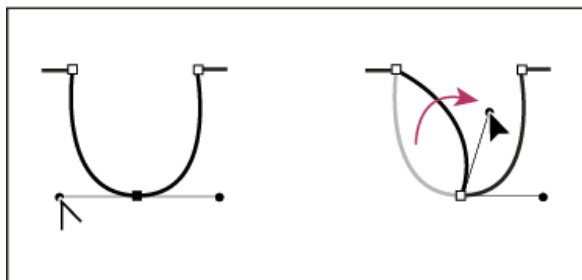
Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de vértice para criar um ponto suave

- Para converter um ponto suave em ponto de vértice sem linhas de direção, clique no ponto suave.



Clicando em um ponto suave para criar um ponto de vértice

- Para converter um ponto de vértice sem linhas de direção em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, primeiro arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice (tornando-o um ponto suave com linhas de direção). Solte apenas o botão do mouse (não solte nenhuma das teclas que você pressionou, para ativar a ferramenta Converter Ponto de Ancoragem) e, em seguida, arraste um dos pontos de direção.
- Para converter um ponto suave em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, arraste uma dos pontos de direção.



Conversão de um ponto suave em um ponto de vértice


Ajuste de componentes de demarcadores

[Para o início](#)

É possível reposicionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma) em qualquer região dentro de uma imagem, como também copiar componentes dentro de uma imagem ou entre duas imagens do Photoshop. Use a ferramenta Seleção de Demarcador para mesclar componentes sobrepostos em um único componente. Todos os objetos vetoriais, descritos ou não por um demarcador salvo, um demarcador de trabalho ou uma máscara de vetor, podem ser movidos, remodelados, copiados ou excluídos.

Use também os comandos Copiar e Colar para duplicar objetos vetoriais entre uma imagem do Photoshop e uma imagem de outro aplicativo, como o Adobe Illustrator.

Alteração do modo de sobreposição do componente de demarcador selecionado

1. Usando a ferramenta Seleção de Demarcador , arraste um letreiro para selecionar áreas do demarcador existente.
2. No Photoshop CC e CS6, escolha uma opção de área de forma no menu suspenso Operações de demarcador na barra de opções, ou em CS5, escolha uma opção de área de forma na barra de opções:

Combinar formas (CC, CS6) ou Adicionar à área da forma (CS5) Adiciona a área do demarcador às áreas do demarcador em sobreposição.

Subtrair da Área da Forma Remove a área do demarcador das áreas do demarcador em sobreposição.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas Restringe a área à intersecção da área do demarcador selecionada e das áreas do demarcador em sobreposição.


Excluir Áreas de Formas em Sobreposição Exclui a área em sobreposição.

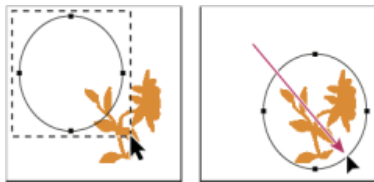
Como mostrar ou ocultar o componente de demarcador selecionado

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Demarcador de Destino.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta uma grade, guias, arestas de seleção, comentários e fatias.

Como mover demarcadores ou componentes de demarcador


1. No painel Demarcadores, selecione o nome do demarcador e use a ferramenta Seleção de Demarcador  para selecionar o demarcador na imagem. Para selecionar vários componentes de demarcador, clique com a tecla Shift pressionada em cada componente de demarcador adicional para adicioná-lo à seleção.
2. Arraste o demarcador até seu novo local. Se alguma parte de um demarcador for movida para fora dos limites da tela de pintura, a parte oculta do demarcador ainda estará disponível.




Como arrastar um demarcador para um novo local

Nota: se um demarcador for arrastado para que o ponteiro fique sobre outra imagem aberta, ele será copiado nessa imagem.

Como remodelar um componente de demarcador



1. Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e use a ferramenta Seleção Direta  para selecionar um ponto de ancoragem no demarcador.
2. Arraste o ponto ou suas alças até um novo local.

Como mesclar componentes sobrepostos de demarcadores


1. Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e escolha a ferramenta Seleção de Demarcador .
2. Siga as etapas a seguir para criar um componente único a partir de todos os componentes sobrepostos:
 - No Photoshop CC e CS6, escolha Mesclar componentes de forma no menu suspenso Operações de demarcador na barra de opções
 - No CS5 ou versão anterior, clique em Combinar no barra de opções.

Cópia de um componente de demarcador ou demarcador


Siga um destes procedimentos:

- Para copiar um componente de demarcador ao movê-lo, selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e clique em um componente com a ferramenta Seleção de Demarcador . Em seguida, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o demarcador selecionado.
- Para copiar um demarcador sem renomeá-lo, arraste o nome do demarcador no painel Demarcadores até o botão Novo Demarcador , na parte inferior do painel.
- Para copiar e renomear um demarcador, no painel Demarcadores, arraste-o com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada até o botão Novo Demarcador, na parte inferior do painel ou selecione o demarcador a ser copiado e, no menu do painel Demarcadores, escolha Duplicar Demarcador. Na caixa de diálogo Duplicar Demarcador, digite um novo nome para o demarcador e clique em OK.
- Para copiar um demarcador ou componente do demarcador em outro demarcador, selecione o que será copiado e escolha Editar > Copiar. Em seguida, selecione o demarcador de destino e escolha Editar > Colar.

Cópia de componentes de demarcadores entre dois arquivos do Photoshop

1. Abra as duas imagens.
2. Na imagem de origem, use a ferramenta Seleção de Demarcador  para selecionar o demarcador inteiro ou os componentes do demarcador que deseja copiar.
3. Para copiar o componente do demarcador, siga um destes procedimentos:
 - Arraste o componente do demarcador da imagem de origem até a imagem de destino. O componente do demarcador é copiado para o demarcador ativo no painel Demarcadores.
 - Na imagem de origem, selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e escolha Editar > Copiar para copiar o demarcador. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar. Use esse método também para combinar demarcadores na mesma imagem.
 - Para colar o componente do demarcador na imagem de destino, selecione-o na imagem de origem e escolha Editar > Copiar. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar.

Exclusão de um componente de demarcador

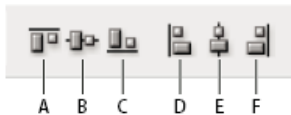
1. Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e clique em um componente do demarcador com a ferramenta Seleção de Demarcador .
2. Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o componente do demarcador selecionado.

Alinhamento e distribuição de componentes de demarcadores

É possível alinhar e distribuir componentes de demarcador descritos em um único demarcador. Por exemplo, alinhe as arestas à esquerda de várias formas contidas em uma única camada ou distribua vários componentes em um demarcador de trabalho ao longo de seus centros horizontais.

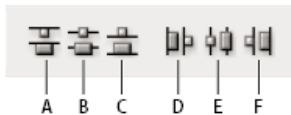
Nota: para alinhar formas que estão em camadas separadas, use a ferramenta Mover.

- Para alinhar componentes, use a ferramenta Seleção de caminho para selecionar os componentes que deseja alinhar. Em seguida, no Photoshop CC ou CS6, escolha uma opção no menu suspenso de Alinhamento de demarcador na barra de opções, ou no CS5, selecione uma opção de alinhamento na barra de opções.



Opções de alinhamento

- Para distribuir componentes, selecione, ao menos, três componentes que deseja distribuir. Em seguida, no Photoshop CC ou CS6, escolha uma opção no menu suspenso de Organização de demarcador na barra de opções, ou no CS5, selecione uma opção de distribuição na barra de opções.



Opções de distribuição

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

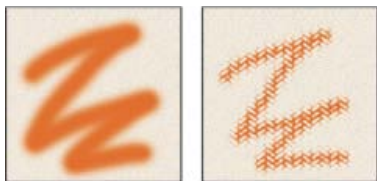
Criação de pincéis texturizados

Opções de pincel texturizado
Copiar texturas entre ferramentas
Pincéis duplos

Opções de pincel texturizado

[Para o início](#)

Um pincel texturizado usa um padrão para fazer traçados como se fossem pintados em telas texturizadas.



Traçados de pincel sem textura (à esquerda) e com textura (à direita)

Clique na amostra de padrão e selecione um padrão no painel pop-up. 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 está 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 essa opção não está selecionada, 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 use o controle deslizante para indicar um valor percentual do tamanho do padrão.

Textura de Cada Ponta Aplica a textura selecionada individualmente em cada marca do pincel em um traçado em vez de aplicar no traçado como um todo (o traçado do pincel é composto por muitas marcas, aplicadas continuamente conforme o pincel é arrastado). É necessário selecionar essa opção para disponibilizar as opções de variância de Profundidade.

Modo Especifica o modo de mesclagem usado para combinar o pincel e o padrão. (Consulte [Modos de mesclagem](#).)

Profundidade Especifica a profundidade de penetração da tinta na textura. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Com 100%, os pontos baixos na textura não recebem tinta. Com 0%, todos os pontos na textura recebem a mesma quantidade de tinta, ocultando, assim, o padrão.

Profundidade Mínima Especifica a profundidade mínima de penetração da tinta quando a opção Controlar Profundidade está definida como Atenuar, Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta ou Caneta Digitalizadora e a opção Textura de Cada Ponta está selecionada.

Controle e Tremulação de Profundidade Especifica a variação da profundidade quando a opção Textura de Cada Ponta está selecionada. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor. Para especificar como controlar a variação da profundidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de profundidade das marcas de pincel.

Atenuar Atenua da porcentagem de Tremulação de Profundidade até a porcentagem de Profundidade Mínima no número de etapas especificado.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia a profundidade, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Cópia de texturas entre ferramentas

[Para o início](#)

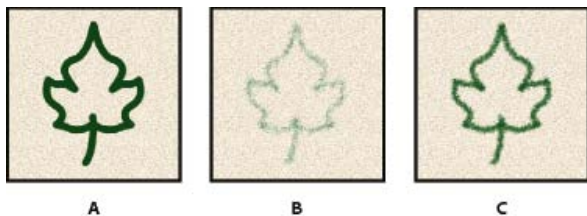
Ao especificar uma textura para a ferramenta atual, pode-se copiar o padrão e a escala da textura em todas as ferramentas que aceitem texturas. Por exemplo, copie o padrão e a escala da textura atual da ferramenta Pincel para as ferramentas Lápis, Carimbo, Carimbo de Padrão, Pincel do Histórico, Pincel História da Arte, Borracha, Subexposição, Superexposição e Esponja

- Escolha Copiar textura para outras ferramentas no menu do painel Pincel.

[Para o início](#)

Pincéis duplos

Um pincel duplo combina duas pontas para criar marcas de pincel. A segunda textura do pincel é aplicada dentro do traçado do pincel principal; apenas as áreas de interseção dos traçados são pintadas. Defina as opções da ponta principal na seção Forma da ponta do pincel do painel Pincel. Selecione uma segunda ponta na seção Pincel duplo do painel Pincel e defina uma das opções a seguir.



A. Traçado da ponta do pincel principal (redondo sólido 55). **B.** Traçado da ponta do pincel secundário (grama). **C.** Traçado do pincel duplo (usando os dois).

Modo Define um modo de mesclagem para ser usado na combinação de marcas de pincel da ponta principal e da ponta dupla. (Consulte [Modos de mesclagem](#).)

Diâmetro Controla o tamanho da ponta dupla. Digite um valor em pixels, arraste o controle deslizante ou clique em Usar Tamanho da Amostra para usar o diâmetro original da ponta do pincel. (A opção Usar Tamanho da Amostra só está disponível se a forma da ponta do pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.)

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel de ponta dupla em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta.

Dispersão Especifica a distribuição das marcas de pincel de ponta dupla em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado. Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Total Especifica o número de marcas de pincel de ponta dupla aplicadas em cada intervalo de espaçamento. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Mais tópicos da Ajuda

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Adição de elementos dinâmicos aos pincéis

[Adicionando dinâmica do pincel](#)

[Opções de dinâmica de cor do pincel](#)

[Transferir opções do pincel](#)

[Para o início](#)

Adição de dinâmica de pincel

O painel Pincel fornece várias opções para adicionar (ou alterar) elementos de dinâmica às pontas de pincéis predefinidos. Por exemplo, é possível 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 Controlar especificam como controlar a variação de elementos de dinâmica. Pode-se 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, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta ou da rotação da caneta.

Nota: Os controles de caneta estão disponíveis apenas quando um digitalizador sensível à pressão estiver sendo usado, como o digitalizador Wacom e canetas compatíveis (para o controle da rotação e do botão giratório). Um ícone de aviso aparece caso você selecione um controle de caneta e não haja um digitalizador instalado ou caso esteja usando uma caneta sem o recurso de controle.

Dinâmica da forma do pincel

A dinâmica da forma determina a variação das marcas de pincel em um traçado.



Traçados de pincel com e sem dinâmica da forma

Controle e Tremulação do Tamanho Especifica a variação do tamanho das marcas de pincel em um traçado. Para obter informações, consulte Criação e modificação de pincéis.

Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de tamanho das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de tamanho das marcas de pincel.

Atenuar Atenua o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo no número de etapas especificado. Cada etapa equivale a uma marca de ponta de pincel. O valor pode variar de 0 a 9999. Por exemplo, a inserção de 10 etapas produz uma atenuação em incrementos de 10.

Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora Varia o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo, com base na pressão, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta.

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. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta do pincel.

Escala da Inclinação Especifica o fator de escala aplicado à altura do pincel antes da rotação quando a opção Controlar Tamanho está definida como Inclinação da Caneta. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel.

Controle e Tremulação de Ângulo Especifica a variação do ângulo das marcas de pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor que seja um percentual de 360 graus. Para especificar como controlar a variação do ângulo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de ângulo das marcas de pincel.

Atenuar Atenua o ângulo das marcas do pincel entre 0 e 360 graus no número de etapas especificado.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia o ângulo das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Direção Inicial Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção inicial do traçado do pincel.

Direção Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção do traçado do pincel.

Controle e Tremulação de Redondez Especifica a variação da redondez das marcas do pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel. Para especificar como controlar a variação de redondez das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de redondez das marcas de pincel.

Atenuar Atenua a redondez das marcas do pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima no número de etapas especificado.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia a redondez das marcas de pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

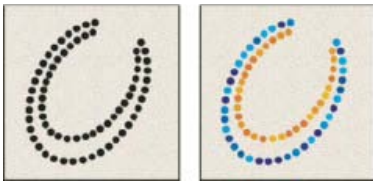
Redondez Mínima Especifica a redondez mínima das marcas do pincel quando a opção Tremulação de Redondez ou Controle de Redondez está ativada. Digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel.

Projeção do pincel (CC, CS6) Especifica que, à medida que você faz uma pintura com um digitalizador, as alterações de inclinação e rotação alteram a forma da ponta.

Opções de dinâmica de cor do pincel

[Para o início](#)

A dinâmica da cor determina a mudança de cor da tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da cor (à esquerda) e com dinâmica da cor (à direita)

Aplique por ponta Especifica a alteração de cor para cada toque da ponta distinto em um traçado.

Se desmarcado, as modificações dinâmicas ocorrem uma vez no início de cada traçado. Você pode variar a cor entre os traçados, em vez de variar dentro de cada traçado individual.

Controle e Tremulação do Plano de Fundo/Primeiro Plano Especifica a variação da tinta entre as cores do primeiro plano e do plano de fundo.

Para especificar uma porcentagem para a variação de cor da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de cor das marcas do pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de cor das marcas de pincel.

Atenuar Varia a cor da tinta, entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, no número de etapas especificado.

Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação Varia a cor da tinta entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Tremulação do Matiz Especifica uma porcentagem para a variação de matiz da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o matiz, mas mantém a proximidade com o matiz da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os matizes.

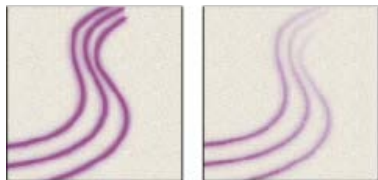
Tremulação de Saturação Especifica uma porcentagem para a variação da saturação de tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera a saturação, mas mantém a proximidade com a saturação da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de saturação.

Tremulação de Brilho Especifica uma porcentagem para a variação do brilho da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o brilho, mas mantém a proximidade com o brilho da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de brilho.

Pureza Aumenta ou diminui a saturação da cor. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar uma porcentagem entre -100 e 100. Em -100%, a saturação da cor é totalmente removida; em 100%, a cor é totalmente saturada.

Opções de transferência do pincel

As opções de transferência do pincel determinam as mudanças de tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da tinta (à esquerda) e com dinâmica da tinta (à direita)

Controle e Tremulação de Opacidade Especifica a variação de opacidade da tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor de opacidade especificado na barra de opções. Para especificar uma porcentagem para a variação de opacidade da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de opacidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de opacidade das marcas de pincel.

Atenuar Atenua a opacidade da tinta, do valor de opacidade na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.

Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora Varia a opacidade da pintura, com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Controle e Tremulação do Fluxo Especifica a variação do fluxo de tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor do fluxo especificado na barra de opções.

Para especificar uma porcentagem para a variação do fluxo de tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de fluxo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

Desativado Especifica que não há controle sobre a variação de fluxo das marcas de pincel.

Atenuar Atenua o fluxo da tinta, do valor do fluxo na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.

Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora Varia o fluxo da pintura com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Mais tópicos da Ajuda

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Texto

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Formatação de caracteres

[Selecionar caracteres](#)

[Visão geral do painel de caracteres](#)

[Atalhos dinâmicos](#)

[Especificar tamanho do texto](#)

[Alterar cor do texto](#)

[Alterar a cor de letras individuais](#)

[Texto sublinhado ou riscado](#)

[Aplicação de maiúsculas ou versaletes](#)

[Especificar caracteres subscritos ou sobrescritos](#)

[Estilos de caractere | CC, CS6](#)



[Especificação de estilos de texto padrão | Apenas Creative Cloud](#)

É possível definir atributos de texto antes de digitar caracteres ou redefini-los para alterar a aparência dos caracteres selecionados em uma camada de texto.

Antes de formatar caracteres individuais, é necessário selecioná-los. É possível selecionar um caractere, uma variedade de caracteres ou todos os caracteres em uma camada de texto.

Selecionar caracteres

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Texto Horizontal  ou a ferramenta Texto Vertical .
2. Selecione a camada de texto no painel Camadas ou clique no texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.
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 faixa de caracteres.
 - Escolha Selecionar > Todos para selecionar todos os caracteres na 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 usar as teclas de seta para selecionar caracteres, clique no texto e, em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a Esquerda. Para usar as teclas para selecionar palavras, mantenha as teclas Shift+Ctrl (Windows) ou Shift+Command (Mac OS) pressionadas e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a 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 no painel Camadas e clique duas vezes no ícone de texto da camada.


Nota: *Selecionar e formatar caracteres em uma camada de texto coloca a ferramenta Texto no modo de edição.*

Visão geral do painel de caracteres

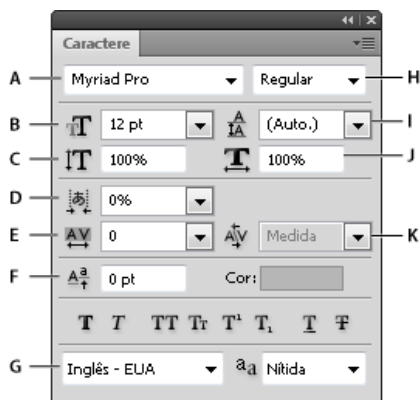
[Para o início](#)

O painel Caractere fornece opções de formatação de caracteres. Algumas opções de formatação também estão disponíveis na barra de opções.

É possível exibir o painel Caractere, executando um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Janela > Caractere ou clique na guia do painel Caractere se ela estiver visível, mas não estiver ativa.
- Com uma ferramenta de texto selecionada, clique no botão Painel  na barra de opções.

Para definir uma opção no painel Caractere, escolha um valor no menu pop-up, localizado na lateral direita da opção. Para opções com valores numéricos, é possível utilizar as setas para cima e para baixo para definir o valor ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto no painel.



Painel Caractere

A. Família de fontes B. Tamanho da fonte C. Escala vertical D. Definir Opção de Tsume E. Rastreamento F. Deslocamento da linha de base G. Idioma H. Estilo de fonte I. Entrelinha J. Escala horizontal K. Kerning

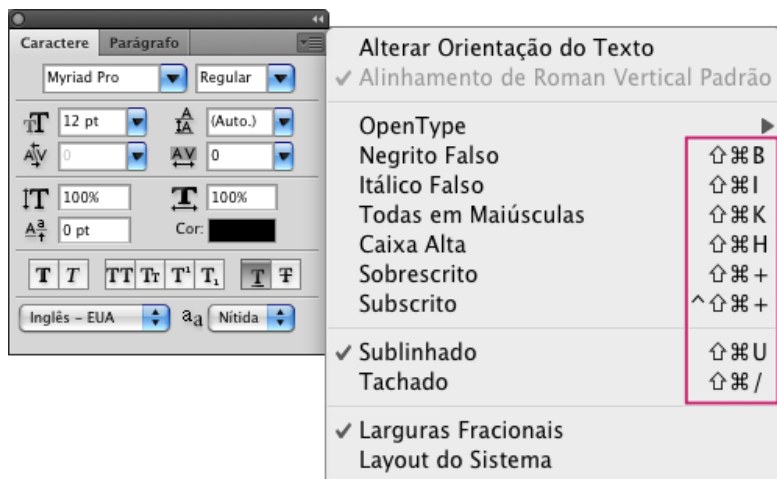
Nota: Para que a opção Definir tsume seja exibida no painel Caractere, você deve selecionar Mostrar opções de texto asiático em Preferências de texto.

É possível acessar comandos e opções adicionais no menu do painel Caractere. Para usar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito do painel.

[Para o início](#)

Atalhos Dinâmicos

Atalhos Dinâmicos são atalhos do teclado acessíveis somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto. Quando os Atalhos Dinâmicos estão acessíveis, você pode visualizá-los no menu do painel Caractere. Atalhos Dinâmicos estão disponíveis para opções de texto como Negrito Falso, Itálico Falso, Todas em Maiúsculas, Caixa Alta, Sobrescrito, Subscrito, Sublinhado e Tachado.



Atalhos Dinâmicos são exibidos no menu do painel Caractere somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto.

[Para o início](#)

Especificar tamanho do texto


O *tamanho do texto* determina o tamanho em que o texto é exibido na imagem.

A unidade de medida padrão para texto é *pontos*. Um ponto em PostScript é igual a 1/72 de uma polegada em uma imagem de 72 ppi; no entanto, é possível alternar entre o uso do PostScript e das definições tradicionais de tamanho de ponto. É possível alterar a unidade de medida padrão do texto na área Unidades e Régua da caixa de diálogo Preferências.

Escolha o tamanho do texto

- No painel Caractere ou na barra de opções, insira ou selecione um novo valor em Tamanho .

Para usar uma unidade de medida alternativa, insira a unidade (pol, cm, mm, pt, px ou paica) depois do valor na caixa de texto Tamanho da Fonte.

 Para alterar a unidade de medida para texto, escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS), e escolha uma unidade de medida no menu Texto.

Definição da unidade de tamanho do ponto

1. Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS).
2. Para Tamanho do Ponto/Paica, selecione uma destas opções:

PostScript (72 pontos por polegada) Define um tamanho de unidade compatível para imprimir em um dispositivo PostScript.

Tradicional (72,27 pontos/polegadas) Utiliza 72,27 pontos por polegada, um tamanho tradicionalmente usado na impressão.

3. Clique em OK.

Alterar cor do texto


[Para o início](#)

O texto digitado recebe acabamento na cor do primeiro plano atual. Entretanto, é possível alterar a cor antes ou depois de digitá-lo. Ao editar camadas de texto existentes, é possível alterar a cor de caracteres individuais, de caracteres selecionados ou de todo o texto em uma camada.

- Siga um destes procedimentos:
 - Clique na caixa de seleção Cor, na barra de opções ou no painel Caractere e selecione uma cor, usando o Seletor de Cores da Adobe.
 - Utilize atalhos de preenchimento. Para preencher com a cor do primeiro plano, pressione Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (MacOS); para preencher com a cor do plano de fundo, pressione Ctrl+Backspace (Windows) ou Command+Delete (Mac OS).
 - Aplique um estilo de camada de sobreposição à camada de texto para aplicar uma cor, um degradê ou um padrão sobre a cor existente. Não é possível aplicar um estilo de camada de sobreposição seletivamente. Ele afeta todos os caracteres na camada de texto.
 - Clique na caixa de seleção de cor do primeiro plano na caixa de ferramentas e selecione uma cor usando o Seletor de Cores da Adobe. Se preferir, clique em uma cor no painel Cor ou no painel Amostras. Se você utilizar esse método para alterar a cor de uma camada de texto existente, é preciso primeiro selecionar os caracteres dessa camada.

Alterar a cor de letras individuais

[Para o início](#)


1. Selecione a ferramenta Texto horizontal .
2. No painel Camadas, selecione a camada que contém o texto.
3. Na janela do documento, selecione os caracteres que serão alterados.
4. Na barra de opções localizada na parte superior da área de trabalho, clique na amostra de cores.
5. No Seletor de Cores da Adobe, localize a faixa de cores desejada, usando os controles deslizantes triangulares na barra de espectro de cores, e clique na cor desejada no campo de cores. A cor selecionada é exibida na metade superior da amostra de cores no Seletor de Cores da Adobe. A cor original permanece na metade inferior.
6. Clique em OK. A nova cor substitui a cor original na barra de opções e nos caracteres selecionados.

Nota: a nova cor apenas será visualizada nos caracteres quando a seleção desses caracteres for cancelada ou quando outro elemento for selecionado.


Texto sublinhado ou riscado

[Para o início](#)

É possível colocar uma linha sob um texto horizontal, ou à esquerda ou à direita do texto vertical. Também é possível colocar uma linha sobre um texto horizontal ou vertical. A linha sempre possui a mesma cor do texto.

- Selecione o texto que deseja sublinhar ou tachar.
 - Para sublinhar o texto horizontal, clique no botão Sublinhado  no painel Caractere.
 - Para aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita do texto vertical, escolha Sublinhado Esquerda ou Sublinhado Direita no menu do painel Caractere. É possível aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita, mas não em ambos os lados. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

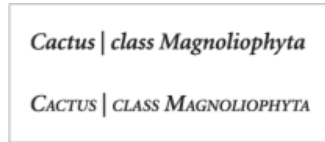
Nota: As opções Sublinhado Esquerda e Sublinhado Direita aparecem apenas no menu do painel Caractere quando uma camada de texto que contém o texto vertical está selecionada. Ao trabalhar com texto asiático vertical, você pode adicionar um sublinhado em ambos os lados da linha de texto.

- Para aplicar uma linha horizontal ao texto horizontal ou uma linha vertical ao texto vertical, clique no botão Tachado  no painel Caractere. Também é possível escolher Tachado no menu do painel Caractere.

Aplicação de maiúsculas ou versaletes

[Para o início](#)

É possível inserir ou formatar texto como caracteres em maiúsculas, com todas em maiúsculas ou em versaletes. Ao formatar o texto como versalete, o Photoshop usa automaticamente os caracteres de caixa alta incluídos como parte da fonte, se disponíveis. Se a fonte não incluir versalete, o Photoshop cria um versalete falso.



Letras maiúsculas normais (na parte superior) comparadas com letras em versalete (na parte inferior)

1. Selecione o texto a ser alterado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Todas em Maiúsculas **TT** ou no botão Versalete **Tt** no painel Caractere.
 - Escolha Todas maiúsculas ou Versalete no menu do painel Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Especificação de caracteres de sobrescrito ou subscrito

[Para o início](#)

Texto em *sobrescrito* e *subscrito* (também chamado de texto *superior* e *inferior*) é um texto de tamanho reduzido que é aumentado ou diminuído em relação à linha de base de uma fonte. Se a fonte não incluir caracteres em sobrescrito ou subscrito, o Photoshop criará caracteres em sobrescrito ou subscrito falso.

1. Selecione o texto a ser alterado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Sobrescrito **T⁺** ou no botão Subscrito **T₋** no painel Caractere.
 - Escolha Sobrescrito ou Subscrito no menu do painel Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Estilos de caractere | CC, CS6

[Para o início](#)

Um estilo de caractere inclui atributos de formatação de caractere e pode ser aplicado a caracteres, a um parágrafo ou, até mesmo, a um intervalo de vários parágrafos. Você pode criar Estilos de caractere e aplicá-los posteriormente.

Selecione **Janela > Estilos de caractere** para abrir o painel Estilos de caractere.


- Para aplicar um estilo de caractere, selecione o texto ou a camada de texto e clique em um estilo de caractere.

Os estilos de texto são hierárquicos: o Manual substitui qualquer estilo de caractere aplicado, que por sua vez substitui estilos de parágrafo aplicados. Esta abordagem hierárquica permite combinar a eficiência de estilos com a flexibilidade para personalizar os seus designs.

Para assistir a um vídeo sobre a visão geral, acesse [Estilos de caractere e parágrafo no Photoshop CS6](#) por Julieanne Kost.

Criar um estilo de caractere

1. Para usar a formatação de texto existente como base para o novo estilo, selecione o texto.
2. Selecione Novo estilo de parágrafo a partir do menu do painel Estilos de caractere.

Nota: Para criar um estilo sem ter de, primeiramente, selecionar um texto, clique no ícone Criar um novo estilo  na parte inferior do painel Estilos de caractere. Para editar um estilo sem aplicá-lo ao texto, selecione uma camada de imagem, como a de Plano de fundo.

Editar um estilo de caractere

Clique duas vezes nos estilos existentes para editá-los e atualizar todo o texto associado no documento atual. A alteração da formação da estilo atualiza todo o texto para o estilo que foi aplicado ao novo formato.

Para editar um estilo de caractere, siga as instruções a seguir:

1. Clique duas vezes no painel Estilos de caractere.
2. Para especificar os atributos de formatação, clique em uma categoria (como Formatos básicos de caracteres) à esquerda e especifique os atributos que deseja adicionar ao estilo.
3. Após especificar os atributos de formatação, clique em 'OK'.

Especificação de estilos de texto padrão | Apenas Creative Cloud

[Para o início](#)

Nota: Este recurso foi introduzido na versão do Photoshop CS6 para a Creative Cloud.

O caractere atual e os estilos de parágrafo podem ser salvos como padrões de texto. Estes padrões se aplicam automaticamente aos novos documentos do Photoshop e também podem se aplicar a documentos existentes que ainda não contêm estilos de texto. Para obter mais informações, consulte [Estilos de parágrafos](#).

Para salvar o caractere atual e os estilos de parágrafo como padrões de texto, execute uma das ações a seguir:

- Escolha **Texto > Salvar estilos de Texto padrão**.
- Nos **Estilos de caractere** ou no **Painel de estilos de parágrafo**, escolha **Salvar estilos de Texto padrão** no menu do painel.

Para aplicar o **Caractere padrão** e **Estilos de parágrafo** a um documento:


1. Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Texto > Estilos de Texto padrão de carregamento**.
- No painel **Estilos de caractere** ou **Estilos de parágrafo**, escolha **Carregar estilos de Texto padrão** no menu do painel.

2. Se estiver carregando os estilos de Texto padrão em um documento que já possui um estilo de Texto existente, a caixa de diálogo **Importar estilos de parágrafos** é exibida. Você pode escolher se deseja ou não substituir o estilo de Texto existente com o estilo de Texto padrão.

Mais tópicos da Ajuda

- [Espaçamento de linhas e caracteres](#)
- [Painéis e menus](#)
- [Efeitos e estilos de camadas](#)
- [Criação de textos](#)

 As publicações no [Twitter™](#) e [Facebook](#) não estão licenciadas nos termos da [Creative Commons](#).

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Formatar parágrafos

Formatar parágrafos

Visão geral do painel de parágrafo

Especificar alinhamento

Especificar justificação para texto do parágrafo

Ajustar espaçamento de letras e palavras para texto justificado

Recuar parágrafos

Ajustar espaçamento de parágrafo

Especificar pontuação deslocada para fontes romanas

Ajustar hifenização automaticamente

Evitar quebra de palavras

Métodos de composição

Estilos de parágrafo | CC, CS6

Formatar parágrafos

[Para o início](#)


Para texto de ponto, cada linha é um parágrafo separado. Para texto de parágrafo, cada parágrafo pode ter várias linhas, dependendo das dimensões da caixa delimitadora.

Você pode selecionar parágrafos e, em seguida, utilizar o painel Parágrafo para definir opções de formatação para um único parágrafo, vários parágrafos ou todos os parágrafos em uma camada de texto.

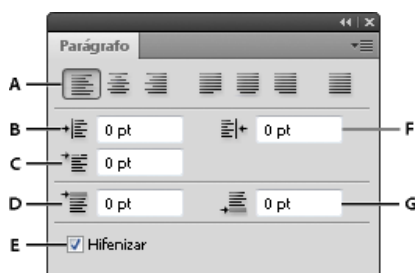
- Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **↓T**.
 - Para aplicar formatação em um único parágrafo, clique em um parágrafo.
 - Para aplicar formatação em vários parágrafos, selecione uma faixa de parágrafos.
 - Para aplicar formatação em todos os parágrafos da camada, selecione a camada de texto no painel Camadas.

Visão geral do painel de parágrafo

[Para o início](#)

Use o painel Parágrafo para alterar a formatação de colunas e parágrafos. Para exibir o painel, escolha Janela > Parágrafo, ou clique na guia do painel Parágrafo se o painel estiver visível, mas não ativo. Também é possível selecionar uma ferramenta de texto e clicar no botão Painel  na barra de opções.

Para definir opções com valores numéricos no painel Parágrafo, é possível usar as setas para cima e para baixo ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto no painel.



Painel Parágrafo

A. Alinhamento e justificação **B.** Recuo à esquerda **C.** Recuo à esquerda da primeira linha **D.** Espaço antes de parágrafo **E.** Hifenização **F.** Recuo à direita **G.** Espaço após parágrafo

No menu do painel Parágrafo pode-se acessar comandos e opções adicionais. Para usar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito do painel.

Especificar alinhamento

[Para o início](#)

É possível *alinhar* o texto a uma aresta de um parágrafo (à esquerda, centralizar ou à direita para texto horizontal; à parte superior, centralizar ou

à parte inferior para texto vertical). As opções de alinhamento estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
 - Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.
2. No painel Parágrafo ou na barra de opções, clique em uma opção de alinhamento.

As opções para texto horizontal são:

Alinhar texto à esquerda Alinha o texto à esquerda, deixando a aresta direita do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando ambas as arestas do parágrafo irregulares.

Alinhar texto à direita Alinha o texto à direita, deixando a aresta esquerda do parágrafo irregular.

As opções para texto vertical são:

Alinhar texto por cima Alinha o texto acima, deixando a aresta inferior do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando as arestas superior e inferior do parágrafo irregulares.

Alinhar texto por baixo Alinha o texto abaixo, deixando a aresta superior do parágrafo irregular.

Especificar justificação para texto do parágrafo

[Para o início](#)

Diz-se que o texto está *justificado* quando ele está alinhado com ambas as arestas. Você pode justificar todo o texto em um parágrafo excluindo a última linha, ou justificar o texto em um parágrafo incluindo a última linha. As configurações escolhidas para justificação afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página.

As opções de justificação estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo e determinam o espaçamento entre palavras, letras e glifos. As configurações de justificação se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
 - Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.
2. No painel Parágrafo, clique em uma opção de justificação.

As opções para texto horizontal são:

Justificar última pela esquerda Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada à esquerda.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao centro.

Justificar última pela direita Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada à direita.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

As opções para texto vertical são:

Justificar última pelo topo Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao topo.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao centro.

Justificar última pela base Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica justificada pela base.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

Nota: a Justificação (à direita, ao centro, à esquerda e justificar tudo) do texto em um demarcador inicia no ponto de inserção e termina no fim do demarcador.

Ajustar espaçamento de letras e palavras para texto justificado

[Para o início](#)


É possível controlar com precisão como o Photoshop faz o espaçamento de letras e palavras e dimensiona caracteres. Ajustar o espaçamento é especialmente útil com texto justificado, embora também seja possível ajustar o espaçamento para texto não justificado.

1. Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados.
2. Escolha Justificação no menu do painel Parágrafo.
3. Insira valores para Espaçamento entre Palavras, Espaçamento entre Letras e Escala de Glifos. Os valores Mínimo e Máximo definem uma faixa de espaçamentos aceitáveis apenas para parágrafos justificados. O valor de Desejado define o espaçamento desejado para parágrafos justificados e não justificados:

Espaçamento entre Palavras O espaço entre as palavras é aplicado ao pressionar a barra de espaço. Os valores de Espaçamento entre Palavras podem variar de 0% a 100%. Em 100%, nenhum espaço adicional é inserido entre as palavras.

Espaçamento entre Letras A distância entre as letras, incluindo os valores de espaçamento e ajuste de espaço. Os valores de espaçamento de letras variam de -100% a 500%; a 0%, nenhum espaço é adicionado entre letras; a 100% de espaçamento entre letras, um espaço inteiro é adicionado entre as letras.

Escala de glifos A largura dos caracteres (um *glifo* é qualquer caractere de fonte). Os valores podem variar de 50% a 200%. Em 100%, a altura dos caracteres não é redimensionada.

 As opções de espaçamento sempre são aplicadas em todo o parágrafo. Para ajustar o espaçamento em poucos caracteres, mas não em um parágrafo inteiro, use a opção *Espaçamento*.

Recuar parágrafos

[Para o início](#)

Recuo especifica a quantidade de espaço entre o texto e a caixa delimitadora ou a linha que contém o texto. O recuo afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente recuos diferentes para os parágrafos.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
 - Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.
2. No painel Parágrafo, digite um valor para uma opção de recuo:



Recuar Margem Esquerda Recua a partir da aresta esquerda do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte superior do parágrafo.

Recuar Margem Direita Recua a partir da aresta direita do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte inferior do parágrafo.

Recuar Primeira Linha Recua a primeira linha de texto no parágrafo. Para textos horizontais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo à esquerda e, para textos verticais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo superior. Para criar um recuo deslocado da primeira linha, insira um valor negativo.

Ajustar espaçamento de parágrafo

[Para o início](#)

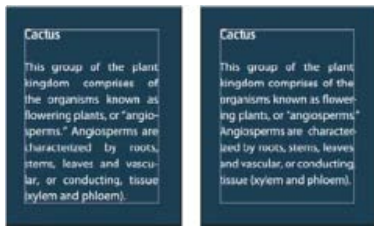
1. Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados. Se você não inserir o cursor em um parágrafo ou selecionar uma camada de texto, a configuração será aplicada quando um novo texto for criado.
2. No painel Parágrafo, ajuste os valores para Adicionar espaço antes do parágrafo  e Adicionar espaço depois do parágrafo .

Especificação da pontuação deslocada para fontes Roman

[Para o início](#)

A *pontuação deslocada* controla o alinhamento de sinais de pontuação de um parágrafo específico. Quando a Pontuação Deslocada Roman é ativada, os seguintes caracteres são exibidos fora das margens: aspas simples, aspas duplas, apóstrofes, vírgulas, pontos, hífens, travessões, traços, dois-pontos e pontos-e-vírgulas. Quando um caractere de pontuação é seguido por um sinal de pontuação, os dois caracteres são deslocados.

Lembre-se de que o alinhamento do parágrafo determina a margem a partir da qual a pontuação é deslocada. Nos parágrafos alinhados à esquerda e à direita, a pontuação é deslocada para fora das margens esquerda e direita, respectivamente. Nos parágrafos alinhados por cima e por baixo, a pontuação é deslocada para fora das margens superior e inferior, respectivamente. Nos parágrafos centralizados e justificados, a pontuação é deslocada para as duas margens.



Parágrafo sem pontuação deslocada (à esquerda) comparado com parágrafo com pontuação deslocada (à direita)

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
 - Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.
2. Escolha Pontuação deslocada roman no menu do painel Parágrafo. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: Os sinais de pontuação de byte duplo disponíveis nas fontes chinesas, japonesas e coreanas na faixa selecionado não serão deslocados quando você utilizar a Pontuação Deslocada Roman. Em vez disso, utilize Burasagari Standard ou Burasagari Strong. Esses itens só estarão disponíveis se você selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático em Preferências de Texto.

Ajuste automático da hifenização

[Para o início](#)

As configurações escolhidas para hifenização afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de hifenização determinam se as palavras podem ser hifenizadas e, se puderem, quais quebras são permitidas.

1. Para usar a hifenização automática, siga um destes procedimentos:
 - Para ativar ou desativar a hifenização automática, selecione ou desmarque a opção Hifenizar no painel Parágrafo.
 - Para aplicar hifenização em parágrafos específicos, selecione primeiramente somente os parágrafos que deseja que sejam afetados.
 - Para escolher um dicionário de hifenização, escolha um idioma no menu Idioma, localizado na parte inferior do painel Caractere.
2. Para especificar opções, escolha Hifenização no menu do painel Parágrafo e especifique as seguintes opções:

Palavras Maiores Que Letras Especifica o número mínimo de caracteres para palavras hifenizadas.

Depois das Primeiras Letras e Antes das Últimas Letras Especifica o número mínimo de caracteres no início ou no final de uma palavra que pode estar quebrada por um hífen. Por exemplo, especificando 3 para esses valores, a palavra **aromático** seria hifenizada como **aromático**, em vez de **ar-omático** ou **aromat-ico**.

Limite de Hífen Especifique o número máximo de linhas consecutivas no qual a hifenização pode ocorrer.

Zona de Hifenização Especifique uma distância da aresta direita de um parágrafo, demarcando uma parte da linha na qual a hifenização não é permitida. Uma configuração de 0 permite todas as hifenizações. Essa opção se aplica apenas quando você usa o Compositor de Linha Única da Adobe.

Hifenizar Palavras em Maiúsculas Cancele a seleção para evitar que as palavras em maiúsculas sejam hifenizadas.

Nota: as configurações de hifenização se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

Evitar a quebra das palavras

[Para o início](#)

É possível evitar a quebra de palavras no final de linhas — por exemplo, nomes próprios ou palavras que podem ser lidas incorretamente quando quebradas no final de uma linha. Também é possível evitar a divisão de várias palavras ou grupos de palavras, como grupos de iniciais e um sobrenome.

1. Selecione os caracteres cuja quebra deseja evitar.
2. Escolha Sem Quebra no menu do painel Caractere.

Nota: Se a opção Sem Quebra for aplicada a muitos caracteres adjacentes, o texto poderá ser quebrado no meio de uma palavra. No entanto, se a opção Sem Quebra for aplicada a mais de uma única linha de texto, nenhuma parte do texto será exibida.

Métodos de composição

[Para o início](#)

A aparência do texto na página depende de uma interação complexa entre processos, denominada *composição*. Utilizando as opções de espaçamento entre palavras, entre letras, entre glifos e hifenização selecionadas, os aplicativos da Adobe avaliam possíveis quebras de linha e escolhem aquela que melhor se adapta aos parâmetros especificados.

É possível escolher entre dois métodos de composição: o Adobe Every-line Composer e o Adobe Single-line Composer. Ambos os métodos avaliam possíveis quebras e escolhem aquela que melhor se adapta às opções de hifenização e justificação especificadas para um determinado parágrafo. O método de composição afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente métodos de composição diferentes para os parágrafos.

Every-line Composer

O Every-line Composer considera uma rede de pontos de quebra para um intervalo de linhas e, desse modo, pode otimizar as primeiras linhas do parágrafo para eliminar quebras indesejáveis mais adiante.

O Every-line Composer aborda a composição identificando e avaliando possíveis pontos de quebra e atribuindo a eles uma penalidade ponderada, com base nos seguintes princípios:

- Para textos alinhados à esquerda, à direita ou centralizados, as linhas que estão mais próximas do lado direito são favorecidas e têm uma penalidade menor.
- Para o texto justificado, é dada maior importância à uniformidade do espaçamento entre letras e palavras.
- A hifenização é evitada quando possível.

Single-Line Composer

O Single-line Composer oferece uma abordagem tradicional à composição de texto uma linha por vez. Essa opção é útil se você preferir ter controle manual sobre a maneira como as linhas são quebradas. O Single-line Composer utiliza os seguintes princípios ao considerar um ponto de quebra:

- Linhas mais longas são favorecidas em relação a linhas mais curtas.
- No texto justificado, o espaçamento entre palavras compactado ou expandido é preferível à hifenização.
- Em texto não justificado, a hifenização é preferível ao espaçamento entre letras compactado ou expandido.
- Se o espaçamento precisar ser ajustado, a compactação é melhor que a expansão.

Para escolher um desses métodos, selecione-o no menu do painel Parágrafo. Para aplicar o método a todos os parágrafos, selecione primeiro o objeto de texto; para aplicar o método apenas ao parágrafo atual, insira primeiro o cursor nesse parágrafo.

Estilos de parágrafo | CC, CS6

[Para o início](#)

O estilo de parágrafo inclui atributos de formatação tanto de caractere, quanto de parágrafo, e pode ser aplicado a um parágrafo ou grupo de parágrafos. Você pode criar Estilos de parágrafo e aplicá-los em seguida.

Selecione **Janela > Estilos de parágrafo** para abrir o painel Estilos de parágrafo. Por padrão, cada novo documento contém um Estilo básico de parágrafo, aplicado ao texto. É possível editar esse estilo, mas não renomeá-lo nem excluí-lo. Somente os estilos criados por você poderão ser renomeados e excluídos. Também é possível selecionar um outro estilo padrão para aplicar ao texto.

- Para aplicar um estilo de parágrafo, selecione o texto ou camada de texto e clique em um estilo de parágrafo.


Os estilos de texto são hierárquicos: o Manual substitui qualquer estilo de caractere aplicado, que por sua vez substitui estilos de parágrafo aplicados. Esta abordagem hierárquica permite combinar a eficiência de estilos com a flexibilidade para personalizar os seus designs.

Para assistir a um vídeo sobre a visão geral, acesse [Estilos de caractere e parágrafo no Photoshop CS6](#) por Julieanne Kost.

(Apenas Creative Cloud) Você pode especificar estilos de caracteres e parágrafos como estilos de Texto padrão. Para obter mais informações, consulte [Especificação de estilos de Texto padrão | Apenas Creative Cloud](#).

Criar um estilo de parágrafo

1. Para usar a formatação de texto existente como base para o novo estilo, selecione o texto ou posicione o ponto de inserção nele.
2. Escolha 'Novo estilo de parágrafo' no menu do painel 'Estilos de parágrafo'.

Nota: Para criar um estilo sem ter de, primeiramente, selecionar um texto, clique no ícone  na parte inferior do painel Estilos de parágrafo. Para editar um estilo sem aplicá-lo ao texto, selecione uma camada de imagem, como a de Plano de fundo.

Editar um estilo de parágrafo

Clique duas vezes nos estilos existentes para editá-los e atualizar todo o texto associado no documento atual. Quando você altera a formatação de um estilo, todo o texto ao qual o estilo foi aplicado é atualizado com o novo formato.


Para editar um estilo de parágrafo, faça o seguinte:

1. Clique duas vezes no painel Estilo de parágrafo.
2. Para especificar os atributos de formatação, clique em uma categoria (como Formatos básicos de caracteres) à esquerda e especifique os atributos que deseja adicionar ao estilo.

3. Ao especificar uma cor de caractere na caixa de diálogo 'Opções de estilo', você poderá criar uma nova cor clicando duas vezes na caixa 'Preenchimento' ou 'Traçado'.
4. Após especificar os atributos de formatação, clique em 'OK'.

Mais tópicos da Ajuda

- [Espaçamento de linhas e caracteres](#)
- [Edição de texto](#)
- [Especificação de uma opção Burasagari](#)
- [Exibição e definição de opções de texto asiático](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Line and character spacing

[Set leading](#)

[Kern and track](#)

[Shift the baseline](#)

[Turn fractional character widths off or on](#)

[To the top](#)

Set leading

The vertical space between lines of type is called *leading* (rhymes with *sledding*). For Roman type, leading is measured from the baseline of one line of text to the baseline of the line above it. The *baseline* is the invisible line on which most letters sit. You can apply more than one leading amount within the same paragraph; however, the largest leading value in a line of type determines the leading value for that line.

Note: When working with horizontal Asian type, you can specify how leading is measured, either from baseline to baseline or from the top of one line to the top of the next.



Five-point type with 6-point leading (left) and with 12-point leading (right)

Set the leading

1. Select the characters you want to change. If you don't select any text, the leading applies to new text you create.
2. In the Character panel, set the Leading value.

Change the default auto leading percentage

1. Choose Justification from the Paragraph panel menu.
2. For Auto Leading, enter a new default percentage.

[To the top](#)

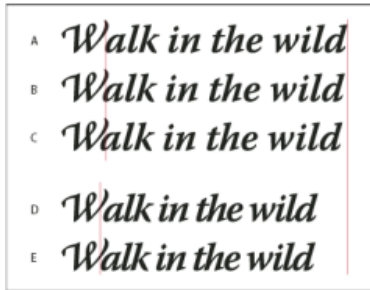
Kern and track

Kerning is the process of adding or subtracting space between specific pairs of characters. *Tracking* is the process of loosening or tightening the spacing between the characters in selected text or an entire block of text.

Note: Values for kerning and tracking affect Japanese text but normally these options are used to adjust the *aki* between Roman characters.

You can automatically kern type using metrics kerning or optical kerning. *Metrics kerning* (also called *Auto kerning*) uses kern pairs, which are included with most fonts. Kern pairs contain information about the spacing of specific pairs of letters. Some of these are: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya, and Yo. Metrics kerning is set as the default so that specific pairs are automatically kerned when you import or type text.

Some fonts include robust kern-pair specifications. However, when a font includes only minimal built-in kerning or none at all, or if you use two different typefaces or sizes in one or more words on a line, you may want to use the *optical kerning* option. Optical kerning adjusts the spacing between adjacent characters based on their shapes.



Kerning and tracking options

A. Original text **B.** Text with optical kerning **C.** Text with manual kerning between *W* and *a* **D.** Text with tracking **E.** Cumulative kerning and tracking


You can also use *manual kerning*, which is ideal for adjusting the space between two letters. Tracking and manual kerning are cumulative, so you can first adjust individual pairs of letters, and then tighten or loosen a block of text without affecting the relative kerning of the letter pairs.

When you click to place the insertion point between two letters, kerning values appear in the Character panel. Similarly, if you select a word or a range of text, the tracking values appear in the Character panel.

Tracking and kerning are both measured in 1/1000 em, a unit of measure that is relative to the current type size. In a 6-point font, 1 em equals 6 points; in a 10-point font, 1 em equals 10 points. Kerning and tracking are strictly proportional to the current type size.

Note: Values for kerning and tracking affect Japanese text, but normally these options are used to adjust the *aki* between roman characters.

Adjust kerning

- Do any of the following:
 - To use a font's built-in kerning information for selected characters, select Metrics for the Kerning option in the Character panel.
 - To automatically adjust the spacing between selected characters based on their shapes, select Optical for the Kerning option in the Character panel.
 - To adjust kerning manually, place an insertion point between two characters, and set the desired value for the Kerning option in the Character panel. (Note that if a range of text is selected, you can't manually kern the text. Instead, use tracking.)
-  Press **Alt+Left/Right Arrow** (Windows) or **Option+Left/Right Arrow** (Mac OS) to decrease or increase the kerning between two characters.
- To turn off kerning for selected characters, set the Kerning option in the Character panel to 0 (zero).

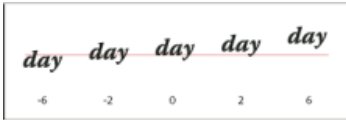
Adjust tracking

1. Select the range of characters or the type object that you want to adjust.
2. In the Character panel, set the Tracking option.

Shift the baseline

Use Baseline Shift to move selected characters up or down relative to the baseline of the surrounding text. Shifting the baseline is especially useful when you're hand-setting fractions or adjusting the position of a picture font.

1. Select the characters or type objects you want to change. If you don't select any text, the shift applies to new text you create.
2. In the Character panel, set the Baseline Shift option. Positive values move the character's baseline above the baseline of the rest of the line; negative values move it below the baseline.



Type with different Baseline Shift values

[To the top](#)

Turn fractional character widths off or on


By default, the software uses *fractional character widths* between characters. This means that the spacing between characters varies, and will sometimes use only fractions of whole pixels.

In most situations, fractional character widths provide the best spacing for type appearance and readability. However, for type in small sizes (less than 20 points) displayed online, fractional character widths could cause type to run together or have too much extra space, making it difficult to read.

Turn off fractional widths when you want to fix type spacing in whole-pixel increments and prevent small type from running together. The fractional character width setting applies to all characters on a type layer—you cannot set the option for selected characters.

- Do any of the following:
 - To set type spacing for the entire document in whole-pixel increments, choose System Layout from the Character panel menu.
 - To re-enable fractional character widths, choose Fractional Widths from the Character panel menu.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Fonts

- About fonts
- Previewing fonts
- Choose a font family and style
- Change the font on multiple layers
- About missing fonts and glyph protection
- OpenType fonts
- Apply OpenType features

[To the top](#)

About fonts

A *font* is a complete set of characters—letters, numbers, and symbols—that share a common weight, width, and style, such as 10-pt Adobe Garamond Bold.

Typefaces (often called *type families* or *font families*) are collections of fonts that share an overall appearance, and are designed to be used together, such as Adobe Garamond.

A *type style* is a variant version of an individual font in a font family. Typically, the *Roman* or *Plain* (the actual name varies from family to family) member of a font family is the base font, which may include type styles such as regular, bold, semibold, italic, and bold italic. If a font doesn't include the style you want, you can apply *faux* styles—simulated versions of bold, italic, superscript, subscript, all caps, and small caps styles.

Typefaces include many characters in addition to the ones you see on your keyboard. Depending on the font, these characters can include ligatures, fractions, swashes, ornaments, ordinals, titling and stylistic alternates, superior and inferior characters, old-style figures, and lining figures. A *glyph* is a specific form of a character. For example, in certain fonts, the capital letter A is available in several forms, such as swash and small cap.

To make fonts available to Photoshop and other Adobe Creative Suite applications, install them in these system folders:





Windows Windows/Fonts

Mac OS Library/Fonts

[To the top](#)

Previewing fonts

You can view samples of a font in the font family and font style menus in the Character panel and other areas in the application from where you can choose fonts. The following icons are used to indicate different kinds of fonts:

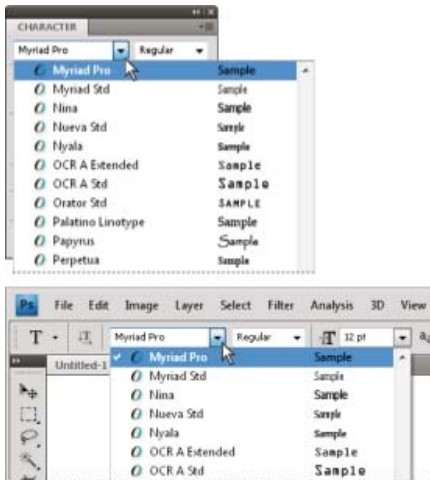
- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 

To turn off the preview feature or change the point size of font names, do one of the following:


- (CC, CS6) Choose Type > Font Preview Size, and choose an option.
- (CS5) In the Type preferences, either disable Font Preview Size or choose an option from the menu.

Choose a font family and style

1. Choose a font family from the Font Family menu in the Character panel or options bar. If more than one copy of a font is installed on your computer, an abbreviation follows the font name: (T1) for Type 1 fonts, (TT) for TrueType fonts, or (OT) for OpenType fonts.



The Font Family menu in both the Character panel and the options bar shows a preview of available fonts.

 You can choose a font family and style by typing its name in the text box. As you type, the name of the first font or style beginning with that letter appears. Continue typing until the correct font or style name appears.

2. To choose a font style, do one of the following:
 - Choose a font style from the Font Style menu in the Character panel or options bar.
 - If the font family you chose does not include a bold or italic style, click the Faux Bold button **T** or the Faux Italic button *T* in the Character panel to apply a simulated style. Alternatively, choose Faux Bold or Faux Italic from the Character panel menu.
 - Use a dynamic shortcut. Dynamic shortcuts are keyboard shortcuts that are available (in edit mode only) for Faux Bold, Faux Italic, All Caps, Small Caps, Superscript, Subscript, Underline, and Strikethrough.

Note: You cannot apply Faux Bold formatting to warped type.

Change the font on multiple layers

1. In the Layers panel, select the type layers you want to change.
2. In the Character panel, select type characteristics from the pop-up menus.


About missing fonts and glyph protection

If a document uses fonts that aren't installed on your system, you see an alert message when you open it. If you later try to edit type layers with missing fonts, Photoshop prompts you to substitute an available matching font. If many layers contain missing fonts, you can quicken the substitution process by choosing Type > Replace All Missing Fonts. (In CS5 this command is in the Layer > Type menu.)

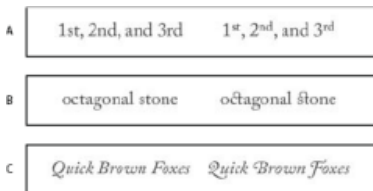
Glyph protection protects against incorrect, unreadable characters that appear if you enter non-roman text (for example, Japanese or Cyrillic) after selecting a roman font. By default, Photoshop provides glyph protection by automatically selecting an appropriate font. To disable glyph protection, deselect Enable Missing Glyph Protection in the Type preferences.

OpenType fonts

OpenType fonts use a single font file for both Windows® and Macintosh® computers, so you can move files from one platform to another without worrying about font substitution and other problems that cause text to reflow. They may include a number of features, such as swashes and discretionary ligatures, that aren't available in current PostScript and TrueType fonts.

 *OpenType fonts display the icon.*

When working with an OpenType font, you can automatically substitute alternate glyphs, such as ligatures, small capitals, fractions, and old style proportional figures, in your text.



Regular (left) and OpenType (right) fonts

A. Ordinals **B.** Discretionary ligatures **C.** Swashes

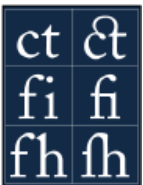
OpenType fonts may include an expanded character set and layout features to provide richer linguistic support and advanced typographic control. OpenType fonts from Adobe that include support for central European (CE) languages include the word “Pro,” as part of the font name in application font menus. OpenType fonts that don't contain central European language support are labeled “Standard,” and have an “Std” suffix. All OpenType fonts can also be installed and used alongside PostScript Type 1 and TrueType fonts.

For more information on OpenType fonts, see www.adobe.com/go/opentype.

Apply OpenType features

1. Make sure you have an OpenType font chosen when using the Type tool. If you don't select any text, the setting applies to new text you create.
2. From the Character panel menu, choose one of the following from the OpenType submenu:

Standard Ligatures Are typographic replacements for certain pairs of characters, such as fi, fl, ff, ffi, and ffl.



Type with the Standard Ligatures and Discretionary Ligatures options unselected and selected

Contextual Alternates Are alternative characters included in some script typefaces to provide better joining behavior. For example, when using Caflisch Script Pro with contextual alternatives enabled, the letter pair “bl” in the word “bloom” is joined so that it looks more like handwriting.

Discretionary Ligatures Are typographic replacement characters for letter pairs, such as ct, st, and ft.

Note: *Although the characters in ligatures appear to be joined, they are fully editable and do not cause the spelling checker to flag a word erroneously.*

Swash Substitutes *swash glyphs*, stylized letterforms with extended strokes (exaggerated flourishes).

Old Style Are numerals shorter than regular numerals, with some old style numerals descending below the type baseline.


Stylistic Alternates Formats stylized characters that create a purely aesthetic effect.

Titling Alternatives Formats characters (usually all in capitals) designed for use in large-size settings, such as titles.


Ornaments Are devices that add a personal signature to the type family and can be used as title page decoration, paragraph markers, dividers for blocks of text, or as repeated bands and borders.

Ordinals Automatically formats ordinal numbers (such as 1st and 2nd) with superscript characters. Characters such as the superscript in the Spanish words *segunda* and *segundo* (2^a and 2^o) are also typeset properly.

Fractions Automatically formats fractions; numbers separated by a slash (such as 1/2) are converted to a shilling fraction (such as ½).

 You can't preview OpenType features, such as contextual alternates, ligatures, and glyphs in Photoshop before you apply them. However, you can preview and apply OpenType features by using the Adobe Illustrator Glyphs panel. Copy and paste your text into Adobe Illustrator and use the Glyphs panel to preview and apply OpenType features. You can then paste the text back into Photoshop.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Editing text

Edit text

Specify curly or straight quotes

Apply anti-aliasing to a type layer

Check and correct spelling

Find and replace text

Assign a language for text





Scaling and rotating type

Change the orientation of a type layer

Rasterize type layers

[To the top](#)

Edit text

1. Select the Horizontal Type tool  or the Vertical Type tool .
2. Select the type layer in the Layers panel, or click in the text flow to automatically select a type layer.
3. Position the insertion point in the text, and do one of the following:
 - Click to set the insertion point.
 - Select one or more characters you want to edit.
4. Enter text as desired.
5. In the options bar, do one of the following:
 - Click the Commit button  to apply your changes to the type layer.
 - Click the Cancel button  or press ESC.

See also

[To the top](#)

Specify curly or straight quotes

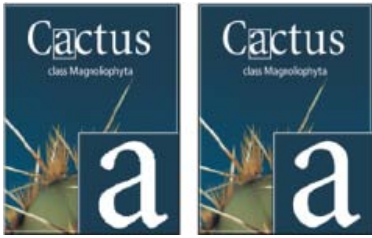
Typographer's quotes, often called curly quotes or smart quotes, blend in with the curves of the font. Typographer's quotes are traditionally used for quotation marks and apostrophes. *Straight quotes* are traditionally used as abbreviations for feet and inches.

1. Choose Edit > Preferences > Type (Windows) or Photoshop > Preferences > Type (Mac OS).
2. Under Type Options, select or deselect Use Smart Quotes.

[To the top](#)

Apply anti-aliasing to a type layer


Anti-aliasing produces smooth-edged type by partially filling the edge pixels. As a result, the edges of the type blend into the background.



Anti-aliasing set to None (left), and Strong (right)

When creating type for display on the web, consider that anti-aliasing greatly increases the number of colors in the original image. This limits your ability to reduce the number of colors in the image and thus to reduce the size of the image file. Anti-aliasing may also cause stray colors to appear along the edges of the type. When reducing file size and limiting the number of colors are most important, it may be preferable to avoid anti-aliasing, despite the jagged edges. Also, consider using larger type than you would use for print. Larger type is easier to view on the web and gives you more freedom in deciding whether to apply anti-aliasing.

Note: When you use anti-aliasing, type may be rendered inconsistently at small sizes and low resolutions (such as the resolution used for web graphics). To reduce this inconsistency, deselect the Fractional Width option in the Character panel menu.

1. Select the type layer in the Layers panel.
2. Choose an option from the anti-aliasing menu  in the options bar or the Character panel. Or, choose Layer > Type, and choose an option from the submenu.

None Applies no anti-aliasing

Sharp Type appears at its sharpest

Crisp Type appears somewhat sharp

Strong Type appears heavier

Smooth Type appears smoother

[To the top](#)

Check and correct spelling

When you check the spelling in a document, Photoshop questions any words that aren't in its dictionary. If a questioned word is spelled correctly, you can confirm its spelling by adding the word to your personal dictionary. If a questioned word is misspelled, you can correct it.

1. If necessary, in the Character panel, choose a language from the pop-up menu at the bottom of the panel. This is the dictionary Photoshop uses to check spelling.
2. (Optional) Show or unlock type layers. The Check Spelling command does not check spelling in hidden or locked layers.
3. Do one of the following:
 - Select a type layer.

- To check specific text, select the text.
- To check a word, place the insertion point in the word.

4. Choose Edit > Check Spelling.

5. If you selected a type layer and want to check the spelling of only that layer, deselect Check All Layers.

6. As Photoshop finds unfamiliar words and other possible errors, click one of the following:

Ignore Continues the spelling check without changing the text.

Ignore All Ignores the questioned word during the rest of the spelling check.

Change Corrects a misspelling. Make sure that the correctly spelled word is in the Change To text box and click Change. If the suggested word is not the word you want, select a different word in the Suggestions text box or enter the correct word in the Change To text box.

Change All Corrects all instances of the misspelling in the document. Make sure the correctly spelled word is in the Change To text box.

Add Stores the unrecognized word in the dictionary, so that subsequent occurrences are not flagged as misspellings.

[To the top](#)

Find and replace text

1. Do one of the following:

- Select the layer containing the text you want to find and replace. Place the insertion point at the beginning of the text you want to search.
- Select a nontype layer if you have more than one type layer and you want to search all layers in the document.

Note: In the Layers panel, make sure the type layers you want to search are visible and unlocked. The Find And Replace Text command does not check spelling in hidden or locked layers.

2. Choose Edit > Find And Replace Text.

3. In the Find What box, type or paste the text you want to find. To change the text, type the new text in the Change To text box.

4. Select one or more options to refine your search.

Search All Layers Searches all layers in a document. This option is available when a nontype layer is selected in the Layers panel.

Forward Searches forward from an insertion point in the text. Deselect this option to search all the text in a layer, regardless of where the insertion point is placed.

Case Sensitive Searches for a word or words that exactly match the case of the text in the Find What text box. For example, with the Case Sensitive option selected, a search for "PrePress" does not find "Prepress" or "PREPRESS."

Whole Word Only Disregards the search text if it is embedded in a larger word. For example, if you are searching for "any" as a whole

word, “many” is disregarded.

5. Click Find Next to begin the search.
6. Click one of the following buttons.

Change Replaces the found text with the revised text. To repeat the search, select Find Next.

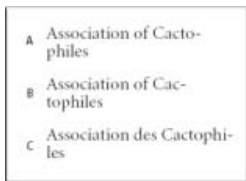
Change All Searches for and replaces all occurrences of the found text.

Change/Find Replaces the found text with the revised text, and then searches for the next occurrence.

[To the top](#)

Assign a language for text

Photoshop uses language dictionaries to check hyphenation. Language dictionaries are also used to check spelling. Each dictionary contains hundreds of thousands of words with standard syllable breaks. You can assign a language to an entire document or apply a language to selected text.



Examples of hyphenation for different languages

A. “Cactophiles” in English USA **B.** “Cactophiles” in English UK **C.** “Cactophiles” in French

1. Do one of the following:
 - To enter text using a specific language dictionary, choose the dictionary from the pop-up menu in the bottom left corner of the Character panel. Then enter the text.
 - To change the dictionary of existing text, select the text and choose the dictionary from the pop-up menu in the bottom left corner of the Character panel.
2. In the Character panel, choose the appropriate dictionary from the pop-up menu in the bottom left corner of the panel.

Note: *If you select text with multiple languages or if the type layer has multiple languages, the pop-up menu in the Character panel will be dimmed and it will display the word “Multiple.”*


[To the top](#)

Scaling and rotating type

Adjust the scale of type

You can specify the proportion between the height and width of the type, relative to the original width and height of the characters. Unscaled characters have a value of 100%. Some type families include a true *expanded font*, which is designed with a larger horizontal spread than the plain type style. Scaling distorts the type, so it is generally preferable to use a font that is designed as condensed or expanded, if one is available.

1. Select the characters or type objects you want to change. If you don't select any text, the scale applies to new text you create.

2. In the Character panel, set the Vertical Scaling option  or the Horizontal Scaling option .

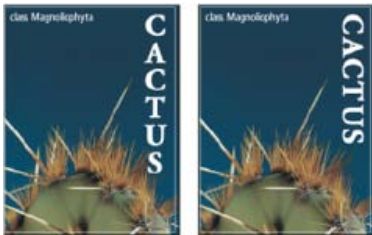
Rotate type

- Do the following:
 - To rotate type, select the type layer and use any rotate command or the Free Transform command. For paragraph type, you can also select the bounding box and use a handle to rotate the type manually.
 - To rotate multiple characters in vertical Asian text, use the *tate-chu-yoko*.

See also

Rotate vertical type characters

When working with vertical type, you can rotate the direction of characters by 90°. Rotated characters appear upright; unrotated characters appear sideways (perpendicular to the type line).



Original type (left) and type without vertical rotation (right)


1. Select the vertical type you want to rotate or unrotate.
2. Choose Standard Vertical Roman Alignment from the Character panel menu. A check mark indicates that the option is selected.

Note: You cannot rotate double-byte characters (full-width characters available only in Chinese, Japanese, and Korean fonts). Any double-byte characters in the selected range will not be rotated.

[To the top](#)

Change the orientation of a type layer

The orientation of a type layer determines the direction of type lines in relation to the document window (for point type) or the bounding box (for paragraph type). When a type layer is vertical, the type flows up and down; when a type layer is horizontal, the type flows from left to right. Don't confuse the orientation of a type layer with the direction of characters in a type line.

1. Select the type layer in the Layers panel.
2. Do one of the following:
 - Select a type tool, and click the Text Orientation button  in the options bar.
 - Choose Layer > Type > Horizontal, or choose Layer > Type > Vertical.


- Choose Change Text Orientation from the Character panel menu.

[To the top](#)

Rasterize type layers

Some commands and tools—such as filter effects and painting tools—are not available for type layers. You must rasterize the type before applying the command or using the tool. *Rasterizing* converts the type layer into a normal layer and makes its contents uneditable as text. A warning message appears if you choose a command or tool that requires a rasterized layer. Some warning messages provide an OK button you can click to rasterize the layer.

- Select the type layer and choose Layer > Rasterize > Type.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating type effects

- [Create type along or inside a path](#)
- [Warp and unwarp type](#)
- [Create a work path from type](#)
- [Convert type to shapes](#)
- [Create a type selection border](#)
- [Add a drop shadow to text](#)
- [Fill type with an image](#)

You can perform various operations on type to change its appearance. For example, you can warp type, convert type to shapes, or add a drop shadow to type. One of the easiest ways to create type effects is to play the default Text Effects actions that come with Photoshop on a type layer. You can access these effects by choosing Text Effects from the Actions panel menu.

[To the top](#)

Create type along or inside a path

Video tutorial: Create type on a path



Get a visual overview of several approaches.... [Read More](#)
<http://goo.gl/MexQe>



by [Infinite Skills - Andy Anderson](#)
[http://infiniteskills.com/...](http://infiniteskills.com/)

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Create type on a path



Walk through the process step-by-step....
[Read More](#)
<http://goo.gl/QQi8a>



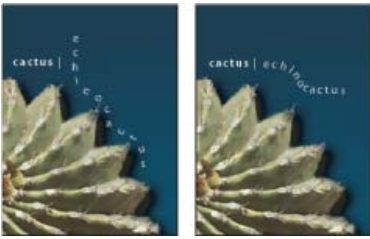
by [Adobe Photoshop Classroom in a Book](#)
<http://www.peachpit.com/st...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

You can enter type that flows along the edge of a work path created by a pen or a shape tool. When you enter type along a path, the type flows in the direction that anchor points were added to the path. Entering horizontal type on a path results in letters that are perpendicular to the baseline. Entering vertical type on a path results in text orientation parallel to the baseline.

You can also enter type inside a closed path. In this case, however, the type is always oriented horizontally, with line breaks occurring wherever the type reaches path boundaries.

 *As you move a path or change its shape, related type conforms to the new path location or shape.*







Horizontal and vertical type on an open path.




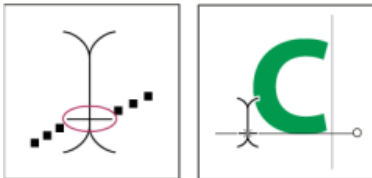
Horizontal and vertical type on a closed path created by a shape tool

Enter type along a path

1. Do one of the following:


- Select the Horizontal Type tool  or the Vertical Type tool .
- Select the Horizontal Type Mask tool  or the Vertical Type Mask tool .

2. Position the pointer so that the baseline indicator of the type tool  is on the path and click. After you click, an insertion point appears on the path.






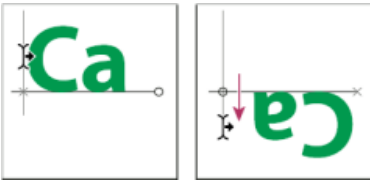
The baseline indicator of the Type tool (left) and the Type tool with its baseline indicator on a path (right)

3. Enter the type. Horizontal type appears along the path, perpendicular to the baseline. Vertical type appears along the path, parallel to the baseline.


 For more control over vertical alignment of type on a path, use the Baseline Shift option in the Character panel. For example, type a negative value in the Baseline Shift text box to lower the type.

Move or flip type along a path



- Select the Direct Selection tool  or Path Selection tool  and position it over the type. The pointer changes to an I-beam with an arrow .
- To move text, click and drag the type along the path. Be careful not to drag across the path.
- To flip text to the other side of the path, click and drag the type across the path.






Using the Direct Selection tool or Path Selection tool to move or flip type on a path.

 To move type across a path without changing the direction of the type, use the Baseline Shift option in the Character panel. For example, if you created type that runs from left to right across the top of a circle, you can enter a negative number in the Baseline Shift text box to drop the type so that it flows inside the top of the circle.


Enter type inside a closed path

1. Select the Horizontal Type tool .
2. Position the pointer inside the path.
3. When the type tool is surrounded by dashed parentheses , click to insert text.

Move a path with type

- Select the Path Selection tool  or the Move tool , and then click and drag the path to a new position. If you use the Path Selection tool, make sure that the pointer does not change to an I-beam with an arrow  or you'll move the type along the path.

Change the shape of a path with type

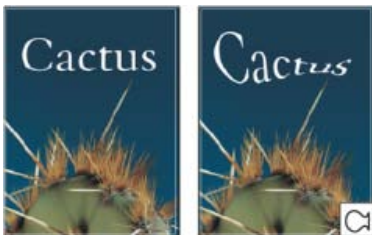
1. Select the Direct Selection tool .
2. Click an anchor point on the path and use the handles to change the shape of the path.

[To the top](#)

Warp and unwarped type

You can warp type to create a special type effect. For example, you can warp type in the shape of an arc or a wave. The warp style you select is an attribute of the type layer—you can change a layer's warp style at any time to change the overall shape of the warp. Warping options give you precise control over the orientation and perspective of the warp effect.

Note: You cannot warp type layers that include Faux Bold formatting or that use fonts without outline data (such as bitmap fonts).



Example of type warped with Fish style.


Warp type

1. Select a type layer.
2. Do one of the following:
 - Select a type tool, and click the Warp button  in the options bar.
 - Choose Type > Warp Text (CC, CS6) or Layer > Type > Warp Text (CS5).

Note: You can use the Warp command to warp text in a type layer. Choose Edit > Transform Path > Warp.

3. Choose a warp style from the Style pop-up menu.
4. Select the orientation of the warp effect—Horizontal or Vertical.
5. If desired, specify values for additional warping options:
 - Bend to specify how much warp is applied to the layer
 - Horizontal Distortion or Vertical Distortion to apply perspective to the warp

Unwarp type

1. Select a type layer that has warping applied to it.
2. Select a type tool and click the Warp button  in the options bar, or choose Layer > Type > Warp Text.
3. Choose None from the Style pop-up menu, and click OK.

[To the top](#)

Create a work path from type

You can work with type characters as vector shapes by converting them to a work path. A *work path* is a temporary path that appears in the Paths panel and defines the outline of a shape. After you create a work path from a type layer, you can save and manipulate it as you do any other path. You cannot edit characters in the path as text; however, the original type layer remains intact and editable.

- Select a type layer, and choose Type > Create Work Path (CC, CS6) or Layer > Type > Create Work Path (CS5).

Note: You cannot create work paths from fonts that don't include outline data (such as bitmap fonts).

[To the top](#)

Convert type to shapes



When you convert type to shapes, the type layer is replaced by a layer with a vector mask. You can edit the vector mask and apply styles to the layer; however, you cannot edit characters in the layer as text.


- Select a type layer, and choose Type > Convert To Shape (CC, CS6) or Layer > Type > Convert To Shape (CS5).

Note: You cannot create shapes from fonts that don't include outline data (such as bitmap fonts).

Create a type selection border


When you use the Horizontal Type Mask tool or Vertical Type Mask tool, you create a selection in the shape of the type. Type selections appear on the active layer, and can be moved, copied, filled, or stroked just like any other selection.


1. Select the layer on which you want the selection to appear. For best results, create the type selection border on a normal image layer, not a type layer. If you want to fill or stroke the type selection border, create it on a new blank layer.
2. Select the Horizontal Type Mask tool  or the Vertical Type Mask tool .
3. Select additional type options, and enter type at a point or in a bounding box.

A red mask appears over the active layer as you enter the type. After you click the Commit button , the type selection border appears in the image on the active layer.

Add a drop shadow to text



Add a drop shadow to give depth to text in an image.


1. In the Layers panel, select the layer containing the text to which you want to add a drop shadow.
2. Click the Layer Style button  at the bottom of the Layers panel and choose Drop Shadow from the list that appears.
3. If possible, position the Layer Style dialog box so that you can see the layer and its drop shadow.
4. Adjust the settings to your liking. You can change various aspects of the shadow, including the way it blends with the layers below it, its opacity (how much the underlying layers show through), the angle of the light, and its distance from the text or object.
5. When you're satisfied with the drop shadow, click OK.


 *To use the same drop shadow settings on another layer, Alt+drag the Drop Shadow layer in the Layers panel to the other layer. When you release the mouse button, Photoshop applies the drop shadow attributes to the layer.*

Fill type with an image

You can fill type with an image by applying a clipping mask to an image layer placed above a type layer in the Layers panel.


1. Open the file containing the image you want to use inside the text.
2. Select the Horizontal Type tool  or the Vertical Type tool  in the toolbox.
3. Click the Character tab to bring the Character panel to the front or, if the panel isn't open, choose Window > Character.
4. In the Character panel, select the font and other type attributes for the text. Large, bold, thick letters work best.

5. Click an insertion point in the document window and type the desired text. When you are satisfied with the text, press Ctrl+Enter (Windows) or Command+Return (Mac OS).
6. Click the Layers tab to bring the Layers panel to the front or, if the panel isn't open, choose Windows > Layers.
7. (Optional) If the image layer is the background layer, double-click the image layer in the Layers panel to convert it from a background layer into a regular layer.
Note: *Background layers are locked and prevent you from moving them in the Layers panel. It's necessary to convert background layers to regular layers to unlock them.*
8. (Optional) In the New Layer dialog box, you can rename the layer. Click OK to close the dialog box and convert the image layer.
9. In the Layers panel, drag the image layer so that it is immediately above the type layer.
10. With the image layer selected, choose Layer > Create Clipping Mask. The image appears inside the text.
11. Select the Move tool , and then drag the image to adjust its placement within the text.

 *To move the text instead of the image, select the type layer in the Layers panel and then use the Move tool to move the text.*

Adobe also recommends

- [Path segments, components, and points](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating type

[About type layers](#)

[Entering type](#)

[Enter point type](#)

[Enter paragraph type](#)

[Paste lorem-ipsum placeholder text \(CC, CS6\)](#)


[Resize or transform a type bounding box](#)

[Convert between point type and paragraph type](#)

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

Type in Adobe Photoshop consists of vector-based type outlines—mathematically defined shapes that describe the letters, numbers, and symbols of a *typeface*. Many typefaces are available in more than one format, the most common formats being Type 1 (also called PostScript fonts), TrueType, OpenType, New CID, and CID nonprotected (Japanese only).

Photoshop preserves vector-based type outlines and uses them when you scale or resize type, save a PDF or EPS file, or print the image to a PostScript printer. As a result, it's possible to produce type with crisp, resolution-independent edges.

 If you import bitmap type layers created in older versions of Photoshop or Photoshop Elements, choose *Type > Update All Text Layers to convert to vector type*. (In CS5, this command is in the *Layer > Type* menu.)

Type 101



Photoshop is primarily an image-editing application, but it also handles text. Infinite Skills author, Andy Anderson, will show you the basics of using text the creative way....
[Read More](#)

<http://adobe.ly/NsFVOG>



by Andy Anderson

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

See also

[To the top](#)

About type layers

Note: Type layers aren't created for images in Multichannel, Bitmap, or Indexed Color mode, because these modes don't support layers. In these modes, type appears on the background as rasterized text.

When you create type, a new type layer is added to the Layers panel. After you create a type layer, you can edit the type and apply layer commands to it.

Once you make a change to a type layer that requires it to be rasterized, however, Photoshop converts the vector-based type outlines to pixels. Rasterized type no longer has vector outlines and is uneditable as type. See [Editing text](#).

You can make the following changes to a type layer and still edit the type:

- Change the orientation of type.
- Apply anti-aliasing.
- Convert between point type and paragraph type.
- Create a work path from type.
- Apply transformation commands from the Edit menu, except for Perspective and Distort.

Note: To transform part of the type layer, you must first rasterize the type layer.

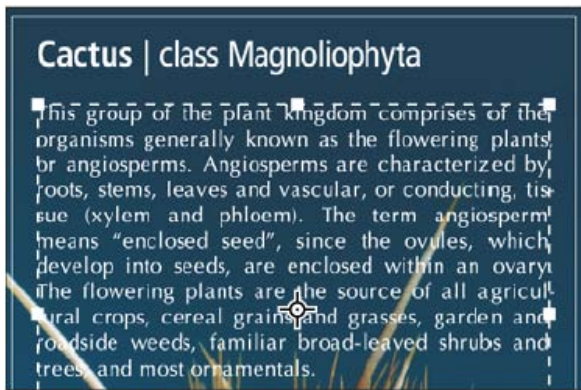
- Use layer styles.
- Use fill shortcuts (see Keys for painting).
- Warp type to conform to a variety of shapes.

[To the top](#)

Entering type

There are three ways to create type: at a point, inside a paragraph, and along a path.

- *Point type* is a horizontal or vertical line of text that begins where you click in the image. Entering text at a point is a useful way to add a few words to your image.
- *Paragraph type* uses boundaries to control the flow of characters, either horizontally or vertically. Entering text this way is useful when you want to create one or more paragraphs, such as for a brochure.



Type entered as point type (top) and in a bounding box (bottom)

- *Type on a path* flows along the edge of an open or a closed path. When you enter text horizontally, characters appear along the path perpendicular to the baseline. When you enter text vertically, characters appear along the path parallel to the baseline. In either case, the text flows in the direction in which points were added to the path.

If you enter more text that can fit within a paragraph boundary or along a path, a small box or circle containing a plus symbol (+) appears in place of a handle in the corner of the boundary or anchor point at the end of the path.

Clicking in an image with a type tool puts the type tool in edit mode. When the tool is in edit mode, you can enter and edit characters as well as perform some other commands from the various menus; however, certain operations require that you first commit changes to the type layer. To determine whether a type tool is in edit mode, look in the options bar—if you see the Commit button ✓ and the Cancel button ⓧ, the type tool is in edit mode.

See also

[To the top](#)

Enter point type

When you enter point type, each line of type is independent—the line expands or shrinks as you edit it, but it doesn't wrap to the next line. The type you enter appears in a new type layer.

1. Select the Horizontal Type tool **T** or the Vertical Type tool **↓T**.
2. Click in the image to set an insertion point for the type. The small line through the I-beam marks the baseline of the type (the imaginary line on which type rests). For vertical type, the baseline marks the center axis of the characters.

3. Select additional type options in the options bar, Character panel, or Paragraph panel.
4. Enter the characters. To begin a new line, press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

Note: You can also transform point type while in edit mode. Hold down the Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) key. A bounding box appears around the type. You can grab a handle to scale or skew the type. You can also rotate the bounding box.

5. When you finish entering or editing the type, do one of the following:



- Click the Commit button ✓ in the options bar.
- Press the Enter key on the numeric keypad.
- Press Ctrl+Enter (Windows) or Command+Return (Mac OS).
- Select any tool in the toolbox; click in the Layers, Channels, Paths, Actions, History, or Styles panel; or select any available menu command.

[To the top](#)

Enter paragraph type

When you enter paragraph type, the lines of type wrap to fit the dimensions of the bounding box. You can enter multiple paragraphs and select a paragraph justification option.


You can resize the bounding box, causing the type to reflow within the adjusted rectangle. You can adjust the bounding box while you enter type or after you create the type layer. You can also use the bounding box to rotate, scale, and skew type.

1. Select the Horizontal Type tool  or the Vertical Type tool .

2. Do one of the following:

- Drag diagonally to define a bounding box for the type.
- Hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS) as you click or drag to display the Paragraph Text Size dialog box. Enter values for Width and Height, and click OK.

3. Select additional type options in the options bar, Character panel, Paragraph panel, or Layer > Type submenu.

4. Enter the characters. To begin a new paragraph, press Enter (Windows) or Return (Mac OS). If you enter more type than can fit in the bounding box, the overflow icon  appears on the bounding box.

5. If desired, resize, rotate, or skew the bounding box.

6. Commit the type layer by doing one of the following:

- Click the Commit button ✓ in the options bar.
- Press the Enter key on the numeric keypad.
- Press Ctrl+Enter (Windows) or Command+Return (Mac OS).
- Select any tool in the toolbox; click in the Layers, Channels, Paths, Actions, History, or Styles panel; or select any available menu command.

The type you enter appears in a new type layer.

[To the top](#)

Paste lorem-ipsuM placeholder text (CC, CS6)

Lorem-ipsuM placeholder text lets you quickly fill a text block for layout purposes.




1. Select a type tool, and click to insert the cursor in an existing text line or box.
2. Choose Type > Paste Lorem Ipsum.

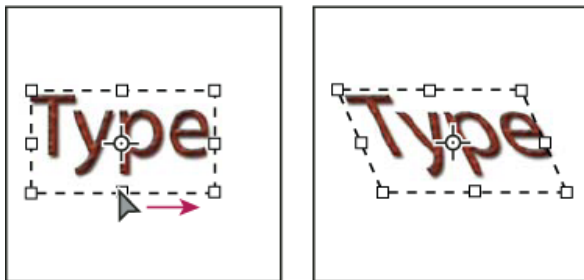
[To the top](#)

Resize or transform a type bounding box

- Display the bounding box handles of paragraph type. With the Type tool **T** active, select the type layer in the Layers panel, and click in the text flow in the image.

Note: You can transform point type while in edit mode. Hold down the Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) key, and a bounding box appears around the type.

- To resize the bounding box, position the pointer over a handle—the pointer turns into a double arrow —and drag. Shift-drag to maintain the proportions of the bounding box.
- To rotate the bounding box, position the pointer outside the bounding border—the pointer turns into a curved, two-sided arrow —and drag. Shift-drag to constrain the rotation to 15° increments. To change the center of rotation, Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) the center point to a new location. The center point can be outside the bounding box.
- To skew the bounding box, hold down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) and drag one of the middle handles. The pointer turns into an arrowhead .



Skewing type using the bounding box

- To scale the type as you resize the bounding box, Ctrl-drag (Windows) or Command-drag (Mac OS) a corner handle.
- To resize the bounding box from the center point, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) a corner handle.

[To the top](#)

Convert between point type and paragraph type

You can convert point type to paragraph type to adjust the flow of characters within a bounding box. Alternatively, you can convert paragraph type to point type to make each text line flow independently from the others. When you convert from paragraph type to point type, a carriage return is added at the end of each line of type (with the exception of the last line).

1. Select the type layer in the Layers panel.
2. Choose Type > Convert To Point Text or Type > Convert To Paragraph Text. (In CS5 these commands are in the Layer > Type menu.)

Note: When you convert paragraph type to point type, all characters that overflow the bounding box are deleted. To avoid losing text, adjust the bounding box so that all type is visible prior to conversion.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Asian type

- [Display and set Asian type options](#)
- [Reduce spacing around Asian type characters](#)
- [Specify how leading is measured in Asian type](#)
- [Use tate-chu-yoko](#)
- [Align Asian characters with mojisoro](#)
- [Specify left and right underlining with Asian type](#)
- [Set Asian OpenType font attributes](#)
- [Asian OpenType options](#)
- [Choose a mojikumi set](#)
- [Set kinsoku shori options](#)
- [Specify a burasagari option](#)

Photoshop provides several options for working with Chinese, Japanese, and Korean type. Characters in Asian fonts are often referred to as *double-byte characters*.

Note: *Your operating system must support the languages in which you wish to work. Consult your system software manufacturer for more information.*

[To the top](#)

Display and set Asian type options

By default, non-Chinese, Japanese, or Korean versions of Photoshop hide options for Asian type that appear in the Character panel and Paragraph panel. To view and set options for working with Chinese, Japanese, and Korean type in these versions of Photoshop, you must select Show Asian Text Options in the Preferences dialog box. You can also control how font names are displayed—in English or in the native language.

1. Choose Edit > Preferences > Type (Windows) or Photoshop > Preferences > Type (Mac OS).
2. Select from the following options:


Show Font Names In English Displays Asian font names in English.

East Asian (CC, CS6) or Show Asian Text Options (CS5) Displays Asian type options in the Character and Paragraph panels.

[To the top](#)

Reduce spacing around Asian type characters

Tsume reduces the space around a character by a specified percentage value. As a result, the character itself is not stretched or squeezed. Instead, the space between the character's bounding box and the em box is compressed. When *tsume* is added to a character, spacing around both sides of the character is reduced by an equal percentage.

1. Select the characters you want to adjust.
2. In the Character panel, enter or select a percentage for Tsume . The greater the percentage, the tighter the compression between characters. At 100% (the maximum value), there is no space between the character's bounding box and its em box.

[To the top](#)

Specify how leading is measured in Asian type

1. Select the paragraphs you want to adjust.
2. Choose a leading option from the Paragraph panel menu.

bottom-to-bottom leading**top-to-top leading****leading in Asian type****Asian type:leading in****Top-to-top Leading** Measures the spacing between lines of type from the top of one line to the top of the next line. When you use top-to-top leading, the first line of type in a paragraph is aligned flush with the top of the bounding box.

Bottom-to-bottom Leading For horizontal type, measures the space between lines of type from the type baseline. When you use bottom-to-bottom leading, space appears between the first line of type and the bounding box. A check mark indicates which option is selected.

Note: The leading option you choose does not affect the amount of leading between lines, only how the leading is measured.

[To the top](#)

Use tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (also called *kumimoji* and *renmoji*) is a block of horizontal type laid out within vertical type lines. Using tate-chu-yoko makes it easier to read half-width characters such as numbers, dates, and short foreign words in vertical text.



Numerals without tate-chu-yoko (left) compared to numerals rotated with tate-chu-yoko (right)

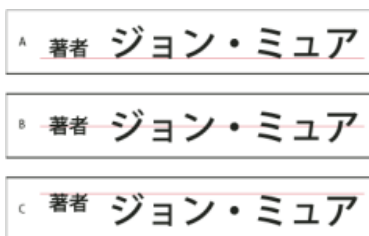
1. Select the characters you want to rotate.
2. Choose Tate-Chu-Yoko from the Character panel menu. A check mark indicates that the option is turned on.

Note: Using tate-chu-yoko does not prevent you from editing and formatting type; you can edit and apply formatting options to rotated characters just as you do to other characters.

[To the top](#)

Align Asian characters with mojisrooe

Mojisrooe is the alignment of characters in Asian type. When a line of text contains different sizes of characters, you can specify how to align text to the largest characters in the line: to the top, center, or bottom of the em box (right, center, and left for vertical frames), to the roman baseline, or to the top or bottom of the ICF box (right or left for vertical frames). *ICF* (Ideographic Character Space) is the average height and width used by the font designer to design the ideographic characters which comprise a font.



Character alignment options

A. Small characters aligned to the bottom **B.** Small characters aligned to the center **C.** Small characters aligned to the top

- In the Character panel menu, choose an option from the Character Alignment submenu:

Roman Baseline Aligns the small characters in a line to the large character.

Em box Top/Right, Em box Center, or Em box Bottom/Left Aligns the small characters in a line to the specified position of the large character's em box. In vertical text frames, Em box Top/Right aligns the text to the right of the em box, and Em box Bottom/Left aligns the text to the left of the em box.

ICF Top/Right and ICF Bottom/Left Aligns the small characters in a line to the ICF specified by the large characters. In vertical text frames, ICF Top/Right aligns the text to the right of the ICF, and ICF Bottom/Left aligns the text to the left of the ICF.

[To the top](#)

Specify left and right underlining with Asian type

1. Select vertical type.
2. Choose either Underline Left or Underline Right from the Character panel menu.

[To the top](#)

Set Asian OpenType font attributes

Asian OpenType fonts may include a number of features that aren't available in current PostScript and TrueType fonts. It is usually best to use any weights of KozMinPro and KozGoPro OpenType fonts. These fonts have the largest collection of glyphs of the Asian fonts produced by Adobe.

1. With the Type tool selected, do one of the following:
 - On an existing type layer, select the characters or type objects to which you want to apply the setting.
 - Click on the image to create a new type layer.
2. In the Character panel, make sure that an Asian OpenType Pro font is selected.
3. From the Character panel menu, choose an OpenType option.
4. Turn on the MSIME (Windows) or Kotoeri (Mac OS) input method. Do one of the following:
 - (Windows) From the Windows Start menu, choose Programs > Accessories > System Tools > Character Map.
 - (Mac OS) From the Input pop-up menu at the right side of the menu bar, choose Show Character Viewer.

Note: (Mac OS) If the Input menu does not display in the menu bar, choose Apple menu > System Preferences > Language & Text, then click Input Sources, and select Keyboard & Character Viewer.

5. Do one of the following:
 - (Windows) In Character Map, select the Advanced View option, choose All from the Group By menu, and then choose Unicode for Character Set.



Character Map

- (Mac OS) In the Kotoeri Character panel, select Glyph from the View menu.



Kotoeri Character panel

A. View menu B. Font menu C. Character Information D. Insert With Font button

6. Choose an Asian OpenType font from the Font menu.

7. Do one of the following:

- (Windows) Select the character you want to use, click Select, click Copy, and then paste it in Photoshop.
- (Mac OS) Double-click the character you want to use to insert it into your document.

[To the top](#)

Asian OpenType options

Additional OpenType options are available, depending on the font.

Japanese 78 Substitutes the standard glyph with the jp78-variant glyph.

Japanese Expert Substitutes the standard glyph with the expert-variant glyphs.

Japanese Traditional Substitutes the standard glyph with the traditional-variant glyph.

Proportional Metrics Substitutes the half-width and the full-width glyphs with the proportional glyph.

Kana Substitutes the standard kana glyph with the horizontally optimized kana glyph for horizontal layout. However, the differences are often very subtle.

Roman Italics Substitutes the standard proportional glyph with the italic glyph.

For more information, see Apply OpenType features.

[To the top](#)

Choose a mojikumi set

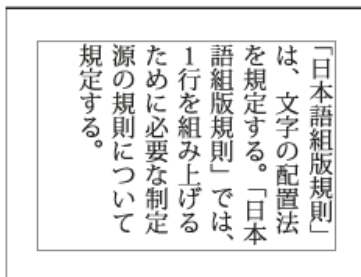
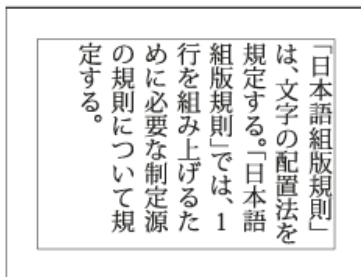
Mojikumi specifies Japanese text composition for spacing of Japanese characters, roman characters, punctuation, special characters, line start, line end, and numbers. Photoshop includes several predefined mojikumi sets based on the Japanese Industrial Standard (JIS) X 4051-1995.

- In the Paragraph panel, choose an option from the Mojikumi pop-up menu:

None Turns off the use of mojikumi.

Mojikumi Set 1 Uses half-width spacing for punctuation.

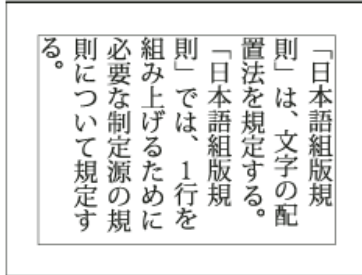
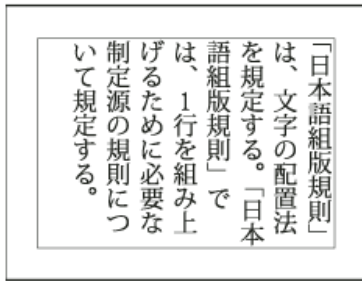
Mojikumi Set 2 Uses full-width spacing for most characters except the last character in the line.



Mojikumi Set 1, and Mojikumi Set 2

Mojikumi Set 3 Uses full-width spacing for most characters and the last character in the line.

Mojikumi Set 4 Uses full-width spacing for all characters.



Mojikumi Set 3, and Mojikumi Set 4

[To the top](#)

Set kinsoku shori options

Kinsoku shori specifies line breaks for Japanese text. Characters that cannot begin a line or end a line are known as *kinsoku* characters. Photoshop includes weak and maximum kinsoku sets based on the Japanese Industrial Standard (JIS) X 4051-1995. Weak kinsoku sets omit long vowel symbols and small hiragana characters.

Disable or enable kinsoku shori for a paragraph

- In the Paragraph panel, choose an option from the Kinsoku Shori pop-up menu:

None Turns off the use of kinsoku shori.

JIS Weak or JIS Maximum Prevents the following characters from beginning or ending a line:

JIS Weak Set
<p>Characters that can't begin a line</p> <p>' " 、 。 々 > 》 」 』 】 〕 > ♫ ・ ㄨ ♪ !) , . : ; ?] }</p>
<p>Characters that can't end a line</p> <p>⌈ ⌊ ⋖ ⋗ ⌈ ⌊ ⌈ ⌊ ⌈ ⌊ ⌈ ⌊</p>

JIS Maximum Set

Characters that can't begin a line

!) , . : ; ?] } € — ' " % °C °F 、 。 々 > 》 』 』 』)

あいうえおつやゆよわ

* * > <

アイウエオツヤユヨワカケ

* — \ < ! %) , . : ; ?] }

Characters that can't end a line

([{ £ § ' " < 《 「 『 【 〒 [# \$ (@ [{ ¥

Specify a kinsoku line-breaking option

Kinsoku shori or mojikumi must be selected to use the following line-breaking options.

- From the Paragraph panel menu, choose Kinsoku Shori Type and then choose one of the following methods:

Push In First Moves characters up to the previous line to prevent prohibited characters from ending or beginning a line.

Push Out First Moves characters down to the next line to prevent prohibited characters from ending or beginning a line.

Push Out Only Always moves characters down to the next line to prevent prohibited characters from ending or beginning a line. A push-in is not attempted.

A check mark indicates which method is selected.

[To the top](#)

Specify a burasagari option

Burasagari lets single-byte periods, double-byte periods, single-byte commas, and double-byte commas fall outside the paragraph bounding box.


- In the Paragraph panel, choose Burasagari from the panel menu.
- Choose an option from the submenu:

None Turns off hanging punctuation.

Regular Turns on hanging punctuation without forcing ragged lines to the bounding box edge.

Force Forces punctuation outside the bounding box by spreading lines that end within the bounding box and end with one of the hanging characters.

Note: *The Burasagari options are not available when Kinsoku Shori is set to None.*

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Texto árabe e hebraico | CC, CS6

[How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop](#)

[Ativação de recursos do Oriente Médio](#)

[Direção do texto](#)

[Tipos de dígito](#)

[Suporte de fonte legada](#)

[Fontes padrão](#)

[Inserção automática de Kashida](#)

[Ligaduras \(Fontes OpenType\)](#)

[Hifenização](#)

[Marcas diacríticas](#)

[Alternativas de justificação](#)

Ativação de recursos do Oriente Médio

[Para o início](#)

Para exibir as opções de fontes do Oriente Médio na interface do Photoshop, siga as instruções a seguir:

1. Escolha Editar > Preferências > Texto (Windows) ou Photoshop > Preferências > Texto (Mac OS).
2. Na seção Escolher opções do mecanismo de texto, selecione Oriente Médio.
3. Clique em OK e reinicie o Photoshop.
4. Escolha Fonte > Opções de idioma > Recursos do Oriente Médio.

Direção do texto

[Para o início](#)

Para criar conteúdo em árabe e hebraico, você pode tornar a direção da direita para a esquerda (RTL, sigla em inglês) como a direção padrão do texto. Contudo, para documentos que contenham texto da esquerda para a direita (LTR, sigla em inglês), você pode alternar entre as duas direções.

Selecione a direção do parágrafo no painel Parágrafo.



Seleção da direção do parágrafo (exibido no painel do InDesign)

Tipos de dígito

[Para o início](#)

Ao trabalhar com árabe ou hebraico, é possível selecionar o tipo de dígito que se deseja utilizar. Você pode escolher entre árabe, híndi e farsi.

Por padrão, na versão árabe do Photoshop, os dígitos em híndi são selecionados automaticamente. Já nas versões em hebraico, são selecionados dígitos árabes. Contudo, você pode alterar os dígitos manualmente, se necessário:

1. Selecione os dígitos no texto.
2. No painel Caractere, utilize o menu Dígitos para selecionar a fonte apropriada.



Seleção de tipo de dígito (exibido no painel do InDesign)

Suporte de fonte legada

[Para o início](#)

Fontes tradicionalmente usadas (por exemplo, fontes AXT) continuam a ser empregadas nesta edição do software. Contudo, recomenda-se utilizar as fontes OpenType mais recentes nos elementos baseados em texto.

A proteção de glifo ausente (Editar > Preferências > Texto avançado) é ativada por padrão. O texto é automaticamente tratado caso não hajam glifos disponíveis na fonte que está sendo utilizada.

Fontes padrão

[Para o início](#)

Ao instalar uma versão para o Oriente Médio ou Norte da África, a fonte padrão digitada é, por padrão, definida para o idioma específico da instalação. Por exemplo, se você instalou a versão habilitada para inglês e árabe, a fonte padrão de digitação definida é a Adobe Arabic. Da mesma forma, se você instalou a versão habilitada para inglês e hebraico, a fonte padrão de digitação definida é a Adobe Hebrew (ou Myriad Hebrew no Photoshop).

Inserção automática de Kashida

[Para o início](#)

No árabe, o texto é justificado adicionando-se Kashidas. Os Kashidas são adicionados aos caracteres arábicos para alongá-los. O espaço em branco não se modifica. Use a inserção de Kashida automática para justificar parágrafos do texto em árabe.

Selecione o parágrafo e, na parte inferior direita do painel Parágrafo, escolha uma das opções do menu suspenso Inserir kashidas: Nenhum, Curto, Médio, Longo ou Estilístico.

Nota: *Kashidas são inseridos apenas em parágrafos com margens totalmente justificadas.*

Para aplicar kashidas a um grupo de caracteres, selecione os caracteres no documento e selecione Fonte > Opções de idioma > Kashidas.

Ligaduras (Fontes OpenType)

[Para o início](#)

Com algumas fontes OpenType, você pode aplicar ligaduras automaticamente a pares de caracteres, em arábico e hebraico. Ligaduras são caracteres de substituição tipográfica para determinados pares de letras.

1. Selecione o texto.
2. No painel Caractere, acima dos menus Idioma e Suavização de serrilhado, clique no ícone Padrão ou Ligaduras condicionais.

As ligaduras condicionais fornecem mais opções de ornamentação que as compatíveis com algumas fontes.

Hifenização

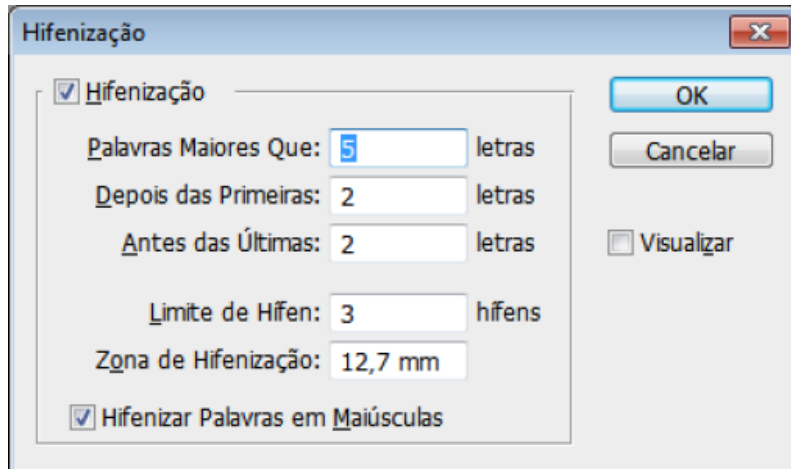
[Para o início](#)

As orações com maior número de palavras que podem ajustar-se em uma linha do texto são automaticamente colocadas na linha seguinte. Ao ocorrer a colocação, o tipo de justificação de texto às vezes cria espaços desnecessários na linha que não são esteticamente agradáveis ou linguisticamente corretos. A hifenização possibilita dividir a palavra no fim de uma linha, usando um hífen. Esta fragmentação faz com que a oração seja melhor colocada na linha seguinte.

Texto variado: o recurso de inserção Kashida afeta a forma como a hifenização ocorre no texto variado. Quando habilitado, Kashidas são inseridos onde aplicável, e o texto não-arábico não é hifenizado. Quando o recurso de inserção de Kashida estiver desabilitado, somente o texto

não-arábico será considerado para a hifenização.

Texto hebraico: permitida a hifenização. Para ativar a hifenização e personalizar configurações, escolha painel Parágrafo > Menu painel > Configurações de hifenização.



Opções de hifenização (exibido no painel do InDesign)

Marcas diacríticas

[Para o início](#)

No script árabe, um diacrítico ou marca diacrítica é um glifo usado para indicar o comprimento de consoantes ou vogais curtas. Uma marca diacrítica é inserida acima ou abaixo do script. Para melhorar o estilo do texto ou a legibilidade de determinadas fontes, é possível controlar a posição vertical ou horizontal das marcas diacríticas:

1. Selecione o texto que contém marcas diacríticas
2. No painel Caracteres, modifique a posição das marcas diacríticas em relação ao script. Os valores que podem ser alterados são Ajustar a posição diacrítica horizontal e Ajustar a posição diacrítica vertical.

Alternativas de justificação

[Para o início](#)

Uma fonte pode apresentar formas alternativas para determinadas letras. Em geral, para fins estilísticos ou de caligrafia. Em casos raros, as alternativas de justificação são usadas para justificar e alinhar parágrafos contendo tais formas.

As alternativas de justificação podem ser ativadas diretamente no caractere, mas apenas se a fonte for compatível com esse recurso. Na parte inferior do painel Caractere, selecione Alternativas de justificação

Estas fontes árabicas contêm alternativas de justificação são as seguintes: Adobe Arabic, Myriad Arabic e Adobe Naskh.

Estas fontes hebraicas contêm alternativas de justificação são as seguintes: Adobe Hebrew e Myriad Hebrew.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Vídeo e animação

O áudio não é reproduzido em arquivos de vídeo com Dolby Digital AC3

Solução de problemas (27 de maio de 2013)

Fluxo de trabalho de vídeo

Kelby (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Edição intuitiva para DSLRs de vídeo e outras fontes.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Edição de vídeo | CC, CS6

[Vídeo | Percorra um projeto de vídeo](#)
[Criação de vídeo de linha de tempo](#)
[Aplicar filtros às camadas de vídeo](#)
[Aplicar efeitos de movimento a textos, imagens fixas e Objetos Inteligentes](#)
[Importar uma variedade maior de formatos de arquivo](#)
[Exportar vídeo final com o Adobe Media Encoder](#)

Criação de vídeo de linha de tempo

[Para o início](#)

O painel Linha de tempo redesenhado e baseado em clipe reflete editores de vídeo como Adobe Premiere, incluindo transições e efeitos que dão acabamento profissional aos vídeos.

Vídeos de tutoriais:

[Fluxo de trabalho de vídeo intuitivo](#): como adicionar videoclipes, cortar videoclipes, adicionar uma faixa de música e renderizar seu filme para reprodução pelo seu público. Por RC Conception (8:18)

[Como editar vídeo no Photoshop CS6](#). Matthew Gore (10:42)

[Pular edição](#) para ajustar os pontos de entrada e saída de um vídeo sem alterar a duração do clipe. Meredith Payne-Stotzne (1:20)

[Omissão e armazenamento em cache de quadros](#) para melhorar o desempenho da reprodução. Por Meredith Payne-Stotzne (2:07)


[Corrigir filme com superexposição](#). Por Richard Harrington (1:55)

[Alterando a velocidade do clipe: movimento lento e rápido](#). Por Jeff Sengstack (9:45). A Infinite Skills disponibilizou vários vídeos no tutorial do Photoshop.



Grupos de vídeo

As camadas de Grupos de vídeos combinam vários clipes de vídeo e outros conteúdos, como texto, imagens e formatos em um único caminho na linha do tempo.

Criar um grupo de vídeo

- Importe um arquivo de vídeo; ele será adicionado automaticamente como um novo Grupo de vídeo.
- Para criar um grupo vazio para adicionar conteúdo, clique em um ícone tira de filme  no lado esquerdo do painel da Linha de tempo e escolha o Novo grupo de vídeos no menu pop-up.


Editar um grupo de vídeo

- Para reposicionar clipes, arraste-os na Linha de tempo.
- Para mudar pontos para dentro e para fora, arraste as margens do clipe na Linha de tempo.
- Para mover itens de um grupo a outro, arraste-os para cima ou para baixo no painel Linha de tempo ou Camadas.
- Para dividir um clipe selecionado e editar as partes resultantes separadamente, posicione o controle de reprodução Linha do tempo  onde deseja dividir o clipe. Em seguida, clique no botão Dividir no controle de reprodução  no canto superior esquerdo do painel Linha de tempo.

Faixas e controles de áudio

Separar faixas de áudio na Linha de tempo permite a edição e o ajuste com facilidade.

Ajustar áudio em clipes



- Clique com o botão direito em clipes de áudio para tirar o áudio, ajustar o volume ou aumentar e diminuir.
- Clique com o botão direito em clipes de vídeo e clique nas notas musicais  para ajustar o áudio.

[Ajustar áudio](#): Tutorial em vídeo por Richard Harrington. (3:31)


Criar ou excluir faixas de áudio


- À direita nos nomes das faixas de áudio na Linha de tempo , clique nas notas musicais e selecione Nova faixa de áudio ou Excluir faixa.

Adicionar, duplicar, excluir ou substituir clipes de áudio

- À direita dos nomes das faixas de áudio na Linha de tempo, clique nas notas musicais . Em seguida, selecione Adicionar áudio para colocar outro clipe na faixa.
- Selecione um clipe de áudio na Linha de tempo e clique nas notas musicais  à direita do nome da faixa. Em seguida, selecione Duplicar, Excluir ou Substituir clipe de áudio.

Transições de vídeo

Transições criam efeitos profissionais de desaparecimento e desaparecimento cruzado. Clique no ícone de transições  na parte superior esquerda do painel Linha de tempo. Em seguida, escolha a duração e arraste um tipo de transição para o início ou final dos clipes. (Coloque a transição entre os clipes para fazer o desaparecimento cruzado). Arraste as bordas da visualização da transição na Linha de tempo para ajustar os pontos com precisão.

 *Clique com o botão direito nas transições na Linha de tempo para substituí-las por outro tipo de transição ou especificar uma duração numérica precisa.*

Alterar a duração e a velocidade do clipe de vídeo

Clique com o botão direito no vídeo para acessar os controles deslizantes Duração e Velocidade. Esses controles interagem; por exemplo, uma Velocidade de 400% limita a duração máxima para um quarto do original.

Aplicar filtros às camadas de vídeo

[Para o início](#)

Para aplicar filtros através de todos os quadros em uma camada de vídeo, converta primeiro a camada em um Objeto inteligente. Qualquer filtro subsequente que você aplicar torna-se Filtros inteligentes, que fornecem a flexibilidade total, permitindo reajustar as configurações do filtro a qualquer momento.


1. Selecione a camada de vídeo na Linha de tempo ou no Painel Camadas.
2. Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.
3. Aplique filtros do menu Filtros. Para reajustar as configurações posteriormente, exiba o Painel Camadas, e clique duas vezes no filtro na lista de Filtros inteligentes da camada de vídeo.

Para mais informações, consulte [Edição não destrutiva](#).

Aplicar efeitos de movimento a textos, imagens fixas e Objetos Inteligentes

[Para o início](#)

Clique com o botão direito no texto, na imagem fixa e nos clipes de Objetos Inteligentes para acessar as predefinições de deslocamento, zoom e giro, aplicando animações sofisticadas rapidamente. Arraste os quadros principais Transformar resultantes na Linha de tempo para ajustar os resultados.

 *Para criar efeitos dramáticos enquanto desloca, dimensiona e gira clipes no decorrer do tempo, converta seu clipe em um Objeto Inteligente e use os quadros principais Transformar com a ferramenta Transformação livre.*

Tutoriais em vídeo:

[Transformar camadas com o tempo](#). Julieanne Kost (3:52)

[Criar máscaras para mover com o tempo](#). Julieanne Kost (3:17)

[Como aplicar deslocamento e zoom a vídeo no Photoshop CS6](#). Julieanne Kost (18:06)

[Criar animações com áudio](#). Artigo de tutorial por Rafiq Elmansy.

Importar uma variedade maior de formatos de arquivo

[Para o início](#)

Com um mecanismo de vídeo redesenhado, você pode importar uma variedade maior de arquivos de vídeo, áudio e sequência de imagens. Trabalhe facilmente com tipos de arquivo como 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV e F4V, MPEG-1, MPEG-4, QuickTime MOV (no Windows, o suporte total requer instalação separada do QuickTime).

Para ver a lista completa, consulte [Formatos de arquivo compatíveis](#).

Exportar vídeo final com o Adobe Media Encoder

[Para o início](#)

Escolha Arquivo > Exportar > Renderização em Vídeo. No primeiro menu pop-up, selecione Adobe Media Encoder para escolher dentre as seguintes opções de Formato:

- O formato DPX (Digital Picture Exchange) foi desenvolvido primeiramente para sequências de quadro que você pretende incorporar em

projetos de vídeo profissionais usando um editor como os Adobe Premiere Pro.

- O formato H.264 (MPEG-4) é o mais versátil, por incluir predefinições de vídeo em alta definição e widescreen, além de saída otimizada para dispositivos tablet ou distribuição na Web.
- É requerido o formato QuickTime (MOV) para exportação de canais alfa e vídeo descompactado. O Menu Predefinição fornece opções de compactação adicionais.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Editar camadas de animação e de vídeo

[Transformar camadas de vídeo](#)

[Criar novas camadas de vídeo](#)

[Especificar quando uma camada aparece em um vídeo ou animação](#)

[Aparar ou mover uma camada de vídeo](#)

[Levantar área de trabalho](#)

[Extrair área de trabalho](#)

[Dividir camadas de vídeo](#)

[Agrupar camadas em um vídeo ou animação](#)

[Rasterizar camadas de vídeo](#)

Transformar camadas de vídeo

[Para o início](#)

É possível transformar uma camada de vídeo como qualquer outra camada no Photoshop. Entretanto, você deve converter as camadas de vídeo em Objetos Inteligentes antes de transformá-las.

1. No painel Linha do tempo (CC, CS6), Animação (CS5) ou Camadas, selecione a camada de vídeo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Transformação Livre para usar alças na janela do documento para transformar o vídeo.
 - Escolha Editar > Transformar e escolha uma transformação específica no submenu.

Se a camada de vídeo não for um Objeto Inteligente, o Photoshop solicitará que você a converta.

Como criar novas camadas de vídeo

[Para o início](#)

É possível criar novas camadas de vídeo, adicionando um arquivo de vídeo como uma nova camada ou criando uma camada em branco.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027

Como abrir um arquivo de vídeo

- Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo de vídeo e clique em Abrir.

O vídeo é exibido em uma camada de vídeo em um novo documento.

Como adicionar um arquivo de vídeo como uma nova camada de vídeo

1. Para o documento ativo, verifique se o painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5) é exibido no modo de linha de tempo.
2. Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.
3. Selecione um arquivo de vídeo ou de sequência de imagens e clique em Abrir.

Como adicionar uma camada de vídeo em branco

1. Para o documento ativo, verifique se o painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5) é exibido no modo de linha de tempo.
2. Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo em Branco.

Como especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação

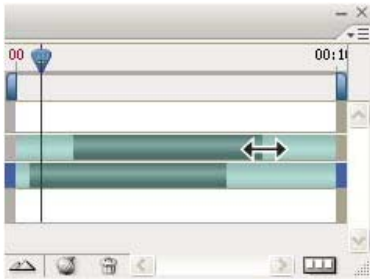
[Para o início](#)

Pode-se usar vários métodos para especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação. Por exemplo, você pode aparar (ocultar) quadros no início ou final de uma camada. Isso altera os pontos de início e término da camada em um vídeo ou animação. (O primeiro quadro exibido é chamado de Ponto de Entrada e o último quadro é chamado de Ponto de Saída. Também é possível arrastar a barra de duração da camada inteira para uma parte diferente da linha de tempo.

1. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (Photoshop Extended CS5), selecione a camada.
2. Siga um destes procedimentos:

- Para especificar os pontos Interno e Externo de uma camada, arraste o início e final da barra de duração da camada.
- Arraste a barra de duração da camada para a seção da linha de tempo em que deseja que a camada seja exibida.

Nota: Para obter os melhores resultados, arraste a barra de duração da camada depois que a barra for aparada.



Camadas (no modo de linha de tempo) com a barra de duração da camada selecionada para arrastar (Photoshop Extended CS5)

- Mova o indicador da hora atual para o quadro desejado como o novo Ponto de entrada ou Ponto de saída e, no menu do painel, escolha Fazer início da camada corresponder à hora atual ou Fazer fim da camada corresponder à hora atual.

A duração da camada é reduzida ocultando-se os quadros entre o indicador da hora atual e o início ou o fim da camada. (Ao estender novamente as extremidades da barra de duração da camada, revelam-se os quadros ocultos.)


- Use quadros principais para alterar a opacidade da camada em horas ou quadros específicos.

Nota: Para excluir a sequência de imagens em uma ou mais camadas, use o comando *Levantar Área de Trabalho*. Para excluir uma duração específica do vídeo inteiro ou de camadas animadas, use o comando *Extrair Área de Trabalho*.

Aparar ou mover uma camada de vídeo

[Para o início](#)

Para ocultar quadros no início ou final de uma camada de vídeo ou animação, apare a camada. Para iniciar ou finalizar um vídeo em um ponto de tempo diferente, mova a camada de vídeo.

 Se você mover camadas de vídeo, as alterações se tornarão permanentes quando o arquivo for salvo. No entanto, se você aparar o vídeo, poderá restaurá-lo estendendo novamente as extremidades da barra de duração da camada.

1. No painel Linha do tempo (CC, CS6), Animação (CS5) ou Camadas, selecione a camada que deseja editar.
2. Mova o indicador da hora atual para o quadro (ou hora) que será o novo Ponto de entrada ou Ponto de saída.
3. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5), escolha uma das seguintes opções:

Mover Ponto de Entrada da Camada para Hora Atual Move o início da camada para o indicador de hora atual permanentemente.

Mover ponto final da camada para hora atual Move o final da camada para o indicador de hora atual permanentemente.

Fazer Início da Camada Corresponder à Hora Atual Oculta temporariamente a seção do indicador de hora atual para o início da camada.

Fazer Fim da Camada Corresponder à Hora Atual Oculta temporariamente a seção do indicador de hora atual para o início da camada.

Nota: Também é possível usar o comando *Levantar Área de Trabalho* para ocultar quadros em uma ou mais camadas ou o comando *Extrair Área de Trabalho* para ocultar uma duração específica em todas as camadas de um vídeo ou de uma animação.

Como levantar a área de trabalho

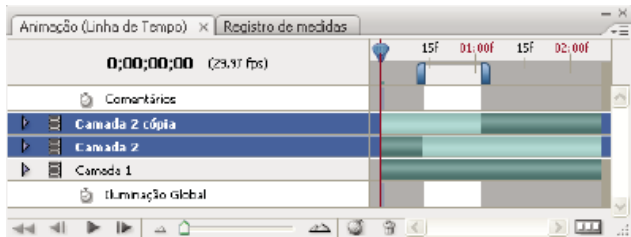
[Para o início](#)

É possível excluir uma seção da sequência de imagens nas camadas selecionadas e deixar uma faixa com a mesma duração da seção removida.

1. Selecione as camadas que deseja editar.
2. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5), defina a área de trabalho para especificar a duração das camadas selecionadas que serão omitidas.
3. No menu do painel, escolha *Levantar Área de Trabalho*.



Camadas antes da aplicação do comando Levantar área de trabalho (Photoshop Extended CS5)



Camadas depois da aplicação do comando Levantar área de trabalho (Photoshop Extended CS5)

Como extrair a área de trabalho

[Para o início](#)

Para excluir partes de um vídeo e remover o espaço de tempo automaticamente, use o comando Extrair Área de Trabalho. O conteúdo restante é copiado para novas camadas de vídeo.

1. Selecione as camadas que deseja editar.
2. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5), defina a área de trabalho para especificar a duração do vídeo ou da animação que deseja omitir.
3. No menu do painel, escolha Extrair Área de trabalho.

Como dividir camadas de vídeo

[Para o início](#)

Uma camada de vídeo pode ser dividida em duas novas camadas no quadro especificado.

1. Selecione uma camada de vídeo no painel Linha do tempo (CC, CS6) ou animação (CS5).
2. Mova o indicador da hora atual para a hora ou o número do quadro em que a camada de vídeo será dividida.
3. Clique no ícone do menu do painel \equiv e escolha Dividir Camada.

A camada de vídeo selecionada é duplicada e exibida logo acima da original no painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5). A camada original é aparada no início até a hora atual, e a camada duplicada é aparada do fim até a hora atual.



Camada original antes de usar o comando Dividido camada (Photoshop Extended CS5)



Duas camadas criadas após usar o comando *Dividir camada* (Photoshop Extended CS5)

Agrupamento de camadas em um vídeo ou animação

[Para o início](#)

Conforme você adiciona mais camadas ao vídeo ou à animação, convém organizá-las em uma hierarquia, agrupando as camadas. O Photoshop preserva os quadros no vídeo ou na animação em camadas agrupadas.

Pode-se também agrupar um *grupo de camadas*. Além de aninhar as camadas em uma hierarquia mais complexa, o agrupamento de um grupo de camadas permite animar simultaneamente a opacidade de todas as camadas agrupadas. O painel Animação exibe um grupo de camadas agrupadas com uma propriedade de camada de opacidade comum.

 O agrupamento de camadas de vídeo no Photoshop é similar à pré-composição no Adobe After Effects.

- No painel Camadas, selecione duas ou mais camadas e siga um destes procedimentos:
 - Escolha Camada > Agrupar camadas.
 - Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

Rasterização de camadas de vídeo


[Para o início](#)

Ao rasterizar camadas de vídeo, a camada selecionada é achatada em um composto do quadro atual selecionado no painel Animação. Embora seja possível rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, pode-se especificar somente o quadro atual para a camada de vídeo superior.

1. No painel Camadas, selecione a camada de vídeo.
2. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5), mova o indicador da hora atual para o quadro a ser preservado ao rasterizar a camada de vídeo.
3. Escolha uma das seguintes opções:
 - Escolha Camada > Rasterizar > Vídeo.
 - Escolha Camada > Rasterizar > Camada.

Nota: Para rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, selecione as camadas no painel Camadas, defina o indicador da hora atual como o quadro a ser preservado na camada de vídeo superior e escolha Camada > Rasterizar > Camadas.

- [Sobre objetos inteligentes](#)
- [Importação de arquivos de vídeo e sequências de imagem \(Photoshop Extended\)](#)
- [Inserir um vídeo ou sequência de imagem \(Photoshop Extended\)](#)
- [Substituir a sequência de imagens em uma camada de vídeo \(Photoshop Extended\)](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Previewing video and animations

[Preview a frame animation](#)

[Set the timeline area to preview](#)

[Previewing video or timeline animations](#)

[Preview your document on a video monitor](#)

[To the top](#)

Preview a frame animation

1. Do one of the following:

- Click the Play button ► in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
- Use the spacebar to play and pause the animation.

The animation is displayed in the document window. The animation repeats indefinitely unless you specified another repeat value in the Play Options dialog box.

2. To stop the animation, click the Stop button ■.

3. To rewind the animation, click the Selects First Frame button ◀◀.

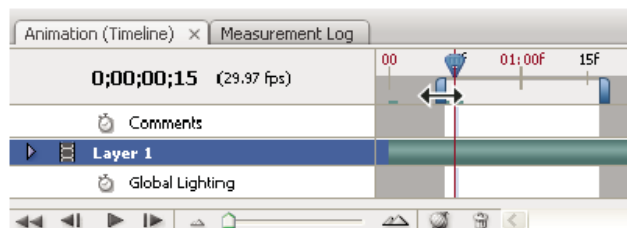
Note: To see a more accurate preview of the animation and timing, preview the animation in a web browser. In Photoshop, open the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save For Web (CS6) dialog box and click the Preview In Browser button. Use the browser's Stop and Reload commands to stop or replay the animation.

[To the top](#)

Set the timeline area to preview

1. To set the timeline duration you want to export or preview, do any of the following in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6):

- Drag either end of work area bar.



Dragging an end of the work area bar (Photoshop Extended CS5)

- Drag the work area bar over the section you want to preview.
- (Photoshop Extended CS5) Move the current-time indicator to the time or frame you want. From the panel menu, choose either Set Start Of Work Area or Set End Of Work Area.
- (CS6) Move the current-time indicator to the time or frame you want. From the panel menu, choose either Work Area > Set Start At Playhead or Work Area > Set End At Playhead.

- (Optional in Photoshop Extended CS5) To remove the portions of the timeline not in the work area, choose Trim Document Duration To Work Area from the panel menu.


[To the top](#)

Previewing video or timeline animations

Your video or animation can be previewed in the document window. Photoshop uses RAM to preview the video or animation during your editing session. When you play or drag to preview frames, they are automatically cached for faster playback the next time they're played. The cached frames are indicated by the green bar in the work area of the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6). The number of frames cached depends on the amount of RAM available to Photoshop.

Preview a video or timeline animation


- Do any of the following:
 - In the timeline, drag the current-time indicator.
 - Use the playback buttons at the bottom of the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
 - Press the spacebar to play or stop playback. For additional shortcuts, see Keys for the Animation panel in Timeline Mode (Photoshop Extended).

 *To see a more accurate preview of an animation created for the web, preview the animation in a web browser. Use the browser's Stop and Reload commands to stop or replay the animation. Open the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save For Web (CS6) dialog box, and click the Preview In Browser button.*

Preview audio for video layers

When you enable audio previews for video layers, Photoshop includes the audio in files exported to QuickTime Movie format. (See Export video files or image sequences.)

In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), do either of the following:

- To enable or disable audio previews for a specific video layer, click the speaker icon  for that layer.
- To enable or disable audio previews for an entire document, click the speaker icon to the right of the playback buttons at the bottom of the panel.

Enable frame skipping

Photoshop can skip uncached frames to achieve real-time playback.

- With the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) in timeline animation mode, choose Allow Frame Skipping from the panel menu.

[To the top](#)

Preview your document on a video monitor

The Video Preview plug-in lets you preview the current frame specified in the animation timeline (or any image open in Photoshop) through FireWire (IEEE 1394) on a display device, such as a video monitor. You can also adjust the aspect ratio for proper display of images.

Note: On 64-bit operating systems, you must use the 32-bit version of Photoshop to access the Video Preview plug-in.

The Video Preview plug-in supports RGB, grayscale, and indexed images. (The plug-in converts 16-bpc images to 8-bpc images.) The Video Preview plug-in does not support alpha channels. Transparency is displayed as black.

Note: *The Video Preview plug-in does not lock the display device. When Photoshop is in the background on your computer and another application moves into the foreground, the preview turns off and the device is unlocked so other applications can use it for preview purposes.*

1. Connect a display device, such as a video monitor, to your computer via FireWire (IEEE 1394).
2. With a document open in Photoshop, do one of the following:
 - If you don't want to set output options for viewing your document on a device, choose File > Export > Send Video Preview To Device. You can skip the rest of the steps in this procedure.
 - To set output options before viewing your document on the device, choose File > Export > Video Preview.

The Video Preview dialog box opens. If your document's pixel aspect ratio doesn't match the aspect ratio settings of the display device, you will see an alert.

Note: *The Send Video Preview To Device command uses the previous settings in the Video Preview dialog box.*

3. Under Device Settings, specify options for the device that will display the image:
 - (Mac OS) To specify an output mode, select NTSC or PAL. If the output mode and the device do not match (for example, specifying NTSC for the output mode and connecting to a device in PAL mode), black patches appear on previewing.
 - To specify the aspect ratio of the display device, choose either Standard (4:3) or Widescreen (16:9) from the Aspect Ratio menu.

Note: *The Aspect Ratio setting determines which placement options are available.*

4. Under Image Options, choose a placement option to determine how the image appears in the display device:

Center Places the center of the image at the center of the screen, cropping the portions that fall outside the display edges of the video preview device.

Pillarbox Displays a 4:3 image on a 16:9 display with the center of the image at the center of the screen and gray bands on the left and right sides of the image. This option is available only if you chose Widescreen (16:9) for the device aspect ratio.

Crop to 4:3 Displays a 16:9 image on a 4:3 display with the center of the image at the center of the screen and without distortion by cropping the left and right edges of the frame that fall outside the display edges of the video preview device. This option is available only if you chose Standard (4:3) for the device aspect ratio.

Letterbox Scales a 16:9 image to fit on a 4:3 display. Gray bands appear on the top and bottom of the image due the difference in aspect ratio between the 16:9 image and the 4:3 display. This maintains the display aspect ratio without cropping or distorting the image. This option is available only if you chose Standard (4:3) for the device aspect ratio.

Crop To 14:9/Letterbox Displays a widescreen image cropped to a 14:9 aspect ratio with black bands on either the top and bottom of the image (when viewed on a 4:3 display) or on the left and right sides (when viewed on a 16:9 display). This maintains the display aspect ratio without distorting the image.

5. Choose an option from the Image Size menu to control whether the document pixels are scaled to the device display:

Do Not Scale Applies no vertical scaling to the image. The image is cropped if its height is greater than that of the video display.

Scale To Fit Within Frame Increases or decreases the image height and width proportionally to fit in the video frame. With this option, a

16:9 image appears on a 4:3 display as letterbox, and a 4:3 image appears on a 16:9 display as pillarbox.

6. Select the Apply Pixel Aspect Ratio To Preview check box to display the image using the document's (nonsquare) pixel aspect ratio. Deselect this option to display the image as it appears on your computer (square pixel) monitor.

By default, the Apply Pixel Aspect Ratio To Preview check box is selected to maintain the image's pixel aspect ratio. In general, you would deselect this option if the document's pixel aspect ratio is assumed to be square and you want to view the image as it would appear on a computer (square pixel) monitor.

7. Click OK to export the document to the device display.

Adobe also recommends

- Preview optimized images in a web browser



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Painting frames in video layers

[Paint frames in video layers](#)

[Cloning content in video and animation frames](#)

[Restore frames in video layers](#)

[Managing color in video layers](#)

[To the top](#)

Paint frames in video layers

You can edit or paint on individual video frames to create an animation, add content, or to remove unwanted details. In addition to using any brush tool, you can paint using the Clone Stamp, Pattern Stamp, Healing Brush, or Spot Healing Brush. You can also edit video frames using the Patch tool.

Note: *Painting (or using any other tool) on video frames is often called rotoscoping; although traditionally, rotoscoping involves the frame-by-frame tracing of live action images for use in animation.*

1. In the Animation (Photoshop Extended CS5), Timeline (CS6), or Layers panel, select the video layer.
2. Move the current time indicator to the video frame you want to edit.
3. (Optional) If you want your edits to be on a separate layer, choose Layers > Video Layers > New Blank Video Layer.
4. Select the brush tool that you want to use and apply your edits to the frame.

Painting on a video layer is nondestructive. To discard the altered pixels on a specific frame or video layer, choose the Restore Frame or Restore All Frames command. To toggle on and off the visibility of altered video layers, choose the Hide Altered Video command (or click the eyeball next to the altered video track in the timeline).


[To the top](#)

Cloning content in video and animation frames



In Photoshop Extended CS5 or Photoshop CS6, you can use the Clone Stamp and Healing Brush tools to retouch or duplicate objects in video or animation frames. Use the Clone Stamp to *sample* content from one part of a frame (the *source*) and paint it over another part of the same or different frame (the *target*). You can also use a separate document as the sampling source, instead of a frame. The Healing Brush includes options for blending the sampled content with the target frame.

Note: *You can also clone content with the Spot Healing Brush and the Patch tools. However, the Clone Stamp and the Healing Brush tools let you store up to five samples in the Clone Source panel, and set overlay, scaling, and frame offset options.*

After you sample content from a frame and paint with it, and then move to another frame, the source frame changes relative to the frame you initially sampled from. You can lock in the source frame you first sampled, or enter a frame offset value to change the source to a different frame, relative to the frame you first sampled.

 For a video on cloning frames, see www.adobe.com/go/vid0025.


Clone video or animation content

1. Select the Clone Stamp tool  or Healing Brush tool , and then set the tool options you want.


2. Do one of the following:

- Select a video layer in the Layers panel, Animation panel (Photoshop Extended CS5), or Timeline panel (CS6), and then move the current-time indicator to the frame you want to sample.
- Open the image you want to sample.

3. Position the pointer in an open image or frame, and Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to set the sampling point.


4. To set additional sampling points, click each clone source button  in the Clone Source panel.


5. Select the target video layer and move the current-time indicator to the frame you want to paint.

 *If you want to paint on a separate layer, you can add a blank video layer. Make sure you choose the appropriate Sample option to clone content onto the blank video layer.*

6. If you have set multiple sampling points, select the source you want to use in the Clone Source panel.

7. Do any of the following in the Clone Source panel:

- To scale or rotate the source that you're cloning, enter a value for W (width) or H (height), or the rotation in degrees .
- To show an overlay of the source that you're cloning, select Show Overlay and specify the overlay options. (The Clipped option restricts the overlay to the brush size. Deselect this option to overlay the entire source image).

 *To move the source overlay to an offset position, Shift + Alt-drag (Windows) or Shift + Option-drag (Mac OS). To temporarily show overlays, deselect Show Overlay, and press Shift + Alt (Windows) or Shift + Option (Mac OS).*

8. Drag over the area of the frame you want to paint.

Painting on a video layer is nondestructive. You can choose the Restore Frame or Restore All Frames command to discard the altered pixels on a specific frame or video layer.

Change frame offset for cloning or healing

• In the Clone Source panel:

- To always paint using the same frame you initially sampled from, select Lock Frame.
- To paint using a frame relative to the frame you initially sampled from, enter the number of frames in the Frame Offset box. If the frame you want to use is after the frame you initially sampled, enter a positive value. If the frame you want to use is before the frame you initially sampled, enter a negative value.

[To the top](#)

Restore frames in video layers

You can discard edits made to frame video layers and blank video layers.

• In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select a video layer and do one of the following:


- To restore a specific frame, move the current-time indicator to the video frame and choose Layer > Video Layers > Restore Frame.

- To restore all the frames in a video layer or blank video layer, choose Layer > Video Layers > Restore All Frames.

[To the top](#)

Managing color in video layers

In Photoshop Extended CS5 and Photoshop CS6, you can paint on video layers using tools such as the brush tool or the clone stamp tool. If no color profile is assigned to the video layer, these pixel edits are stored using the document file's color space, and the video footage itself is left unchanged. If the color space of the imported footage is different from the color space of your Photoshop document, you may need to make adjustments. For example, a standard definition video movie may be in SDTV 601 NTSC, while the Photoshop document is in Adobe RGB. Your final exported video or document might not have the colors you expect due to the color space mismatch.

 *Before investing a lot of time painting or editing video layers, test your complete workflow to understand your color management needs and find the approach that works best for your workflow.*

Often, you can solve a mismatch by assigning a color profile to the document that corresponds to the imported footage, and leaving the video layer unmanaged. For example, with standard definition video, you can leave the video layer unmanaged and assign the document the SDTV (Rec. 601 NTSC) color profile. In this case, the imported frame pixels are stored directly in the video layer without color conversion.

Conversely, you can assign the document's color profile to the video layer using the Convert Edited Frame Content option (Layers > Video Layers > Interpret Footage). This option converts the pixel edits to the document's color space, but does not convert the colors of the video frames.


The Convert To Profile command (Edit > Convert To Profile) also converts all pixel edits to the document's color space. However, using the Assign Profile command (Edit > Assign Profile) does not convert the pixel edits to a video layer. Use the Assign Profile command with care, especially when you've painted on or edited video frames. If the video layer has a color profile, applying the Assign Profile command to the document may cause a color space mismatch between the pixel edits and the imported frames.

Some combinations of video footage and document color spaces require color conversion:

- A grayscale movie in an RGB, CMYK, or Lab mode document requires color conversion.
- Using 8- or 16-bpc footage in a 32-bpc document requires color conversion.

Adobe also recommends

- [Create new video layers](#)
- [Understanding color management](#)
- [Assign or remove a color profile \(Illustrator, Photoshop\)](#)
- [Convert document colors to another profile \(Photoshop\)](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)


Importing video files and image sequences

- [Open or import a video file](#)
- [Import image sequences](#)
- [Place a video or image sequence](#)
- [Reload footage in a video layer](#)
- [Replace footage in a video layer](#)
- [Interpreting video footage](#)

[To the top](#)

Open or import a video file

In Photoshop CS6 and Photoshop Extended CS5, you can open a video file directly or add video to an open document. When you import video, the image frames are referenced in a video layer.

 For a video on working with video layers, see www.adobe.com/go/vid0027

- Do one of the following:
 - To open a video file directly, choose File > Open.
 - To import video into an open document, choose Layer > Video Layers > New Video Layer From File.
- In the Open dialog box, for Files Of Type (Windows) or Enable (Mac OS), choose either All Readable Documents or QuickTime Movie.
- Select a video file and then click Open.

 You can also open video directly from Bridge: select a video file and then choose File > Open With > Adobe Photoshop.

[To the top](#)

Import image sequences

In Photoshop CS6 and Photoshop Extended CS5, when you import a folder of sequenced image files, each image becomes a frame in a video layer.

 For a video on image sequences, see www.adobe.com/go/vid0026.

- Make sure that the image files are in one folder and are named sequentially.

The folder should contain only those images you want to use as frames. The resulting animation will be more successful if all files have the same pixel dimensions. To order frames correctly for the animation, name the files in alphabetical or numeric order. For example, *filename001*, *filename002*, *filename003*, and so forth.

- Do one of the following:
 - To open an image sequence directly, choose File > Open.
 - To import an image sequence into an open document, choose Layer > Video Layers > New Video Layer From File.

3. In the Open dialog box, navigate to the folder with image sequence files.

4. Select one file, choose the Image Sequence option, and then click Open.

Note: Selecting more than one file in an image sequence disables the Image Sequence option.

5. Specify the frame rate, and click OK.

[To the top](#)

Place a video or image sequence

In Photoshop CS6 or Photoshop Extended CS5, use the Place command if you want to transform the video or image sequence as you import it into a document. Once placed, the video frames are contained within a Smart Object. When video is contained by a Smart Object, you can navigate through the frames using the Animation panel, and you can also apply Smart Filters.

Note: You can't paint or clone directly on video frames contained by a Smart Object. However, you can add a blank video layer above the Smart Object, and paint on the blank frames. You can also use the Clone tool with the Sample All Layers option to paint on blank frames. This lets you use the video in the Smart Object as a cloning source.

1. With a document open choose File > Place.

2. In the Place dialog box, do one of the following:

- Select a video file and click Place.
- Select one image sequence file, select the Image Sequence option, and then click Place.

Note: Make sure all the image sequence files are in one folder.

3. (Optional) Use the control points to scale, rotate, move, or warp the imported content.

4. Click the Commit Transform button ✓ in the options bar to place the file.

 You can also place video directly from Adobe Bridge. Select the video file and then choose File > Place > In Photoshop.


[To the top](#)

Reload footage in a video layer

If the source file for a video layer is modified in a different application, Photoshop CS6 and Photoshop Extended CS5 generally reloads and updates the footage, when you open the document containing the video layer referencing the changed source file. If your document is already open and the source file has been modified, use the Reload Frame command to reload and update the current frame in the Animation panel. Navigating through the video layer using the Previous/Next Frame or Play button in the Animation panel should also reload and update the footage.

[To the top](#)

Replace footage in a video layer

Photoshop CS6 and Photoshop Extended CS 5 tries to maintain the link between the video layer and source file even if you move or rename the source. If the link breaks for some reason, an alert icon  appears on the layer in the Layers panel. To relink the video layer to the source file, use the Replace Footage command. This command can also replace the video or image sequence frames in a video layer with frames from a different video or image sequence source.

1. In the Animation (Photoshop Extended CS5), Timeline (CS6), or Layers panel, select the video layer that you want to relink to the source file or to replace the content.

2. Choose Layer > Video Layers > Replace Footage.
3. In the Open dialog box, select a video or image sequence file, and then click Open.

[To the top](#)

Interpreting video footage

Interpret video footage

You can specify how Photoshop CS6 or Photoshop Extended CS5 interprets the alpha channel and frame rate of the video you've opened or imported.

1. In the Animation (Photoshop Extended CS5), Timeline (CS6), or Layers panel, select the video layer that you want to interpret.
2. Choose Layer > Video Layers > Interpret Footage.
3. In the Interpret Footage dialog box, do any of the following:
 - To specify how the alpha channel in the video layer is interpreted, select an Alpha Channel option. The footage must have an alpha channel for this option to be available. If Premultiplied-Matte is selected, you can specify the matte color with which the channels are premultiplied.
 - To specify the number of video frames played per second, enter a Frame Rate.
 - To color-manage the frames or images in a video layer, choose a profile from the Color Profile menu.

Alpha channel interpretation in video and image sequences

Video and image sequences with alpha channels can be straight or premultiplied. If you're working with video or image sequences containing alpha channels, it's important to specify how Photoshop interprets the alpha channel to get the results you expect. When premultiplied video or images are in a document with certain background colors, it's possible to get undesirable ghosting or halos. You can specify a matte color so the semi-transparent pixels blend (multiply) with the background without producing halos.

Ignore Ignores the alpha channel in the video.

Straight-Unmatted Interprets the alpha channel as straight alpha transparency. If the application you used to create the video doesn't premultiply the color channels, select this option.

Premultiplied-Matte Uses the alpha channel to determine how much of the matte color to mix with the color channels. If necessary, click the color swatch in the Interpret Footage dialog box to specify the matte color.




Item with premultiplied channels (top) appears with a black halo when interpreted as Straight-Unmatted (lower-left). When interpreted as

Premultiplied-Matte with black specified as background color, halo does not appear (lower-right).

Adobe also recommends

- [Working with Image Sequences](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating timeline animations

Timeline animation workflow

[Use keyframes to animate layer properties](#)

[Create hand-drawn animations](#)

[Insert, delete, or duplicate blank video frames](#)

[Specify onion skin settings](#)

[Open a multilayer animation](#)

[To the top](#)

Timeline animation workflow

To animate layer content in timeline mode, you set keyframes in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), as you move the current-time indicator to a different time/frame, and then modify the position, opacity, or style of the layer content. Photoshop automatically adds or modifies a series of frames between two existing frames—varying the layer properties (position, opacity, and styles) evenly between the new frames to create the appearance of movement or transformation.

For example, if you want to fade out a layer, set the opacity of the layer in the starting frame to 100% and click the Opacity stopwatch for the layer. Then move the current-time indicator to the time/frame for the ending frame and set the opacity for the same layer to 0%. Photoshop automatically interpolates frames between the start and end frames, and the opacity of the layer is reduced evenly across the new frames.

In addition to letting Photoshop interpolate frames in an animation, you can also create a hand-drawn frame-by-frame animation by painting on a blank video layer.

 *If you want to create a SWF format animation, use Adobe Flash, Adobe After Effects, or Adobe Illustrator.*

To create a timeline-based animation, use the following general workflow.

1. Create a new document.

Specify the size and background contents. Make sure the pixel aspect ratio and dimensions are appropriate for the output of your animation. The color mode should be RGB. Unless you have special reasons for making changes, leave the resolution at 72 pixels/inch, the bit depth at 8 bpc, and the pixel aspect ratio at square.

- (Photoshop Extended CS5) Make sure the Animation panel is open. If the Animation panel is in frame animation mode, click the Convert To Timeline Animation icon in the lower-right corner of the panel.
- (CS6) Make sure the Timeline panel is open. If necessary, click the downpointing arrow in the middle of the panel, choose Create Video Timeline from the menu, and then, click the button to the left of the arrow. If the Timeline panel is in frame animation mode, click the Convert To Video Timeline icon in the lower-left corner of the panel.

2. Specify the Document Timeline Settings (Photoshop Extended CS5) or Set Timeline Frame Rate (CS6) in the panel menu.

Specify the duration (Photoshop Extended CS5 only) and frame rate. See [Specify timeline duration and frame rate](#).

3. Add a layer.

Background layers cannot be animated. If you want to animate content, either convert the background layer to a normal layer or add any of the following:

- A new layer for adding content.

- A new video layer for adding video content.
- A new blank video layer for cloning content to or creating hand-drawn animations.

3.Add content to the layer.

4.(Optional) Add a layer mask.

A layer mask can be used to reveal a portion of the layer's content. You can animate the layer mask to reveal different portions of the layer's content over time. See [Add layer masks](#).

6.Move the current time indicator to the time or frame where you want to set the first keyframe.

See [Use keyframes to animate layer properties](#).

7.Turn on keyframing for a layer property.

Click the triangle next to the layer name. A down-pointing triangle displays the layer's properties. Then, click the stopwatch to set the first keyframe for the layer property you want to animate. You can set keyframes for more than one layer property at a time.

8.Move the current time indicator and change a layer property.

Move the current-time indicator to the time or frame where the layer's property changes. You can do one or more of the following:

- Change the position of the layer to make layer content move.
- Change layer opacity to make content fade in or out.
- Change the position of a layer mask to reveal different parts of the layer.
- Turn a layer mask on or off.

For some types of animation, such as changing the color of an object, or completely changing the content in a frame, you need additional layers with the new content.

Note: *To animate shapes, you animate the vector mask not the shape layer, using the Time-Vary stopwatch for Vector Mask Position or Vector Mask Enable.*

9.Add additional layers with content and edit their layer properties as needed.

10.Move or trim the layer duration bar to specify when a layer appears in an animation.

See [Specify when a layer appears in a video or animation](#) and [Set the timeline area to preview](#).

11.Preview the animation.

Use the controls in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) to play the animation as you create it. Then preview the animation in your web browser. You can also preview the animation in the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save For Web (CS6) dialog box. See [Previewing video or timeline animations](#).

12.Save the animation.

You can save the animation as an animated GIF using the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6)

command, or as an image sequence or video using the Render Video command. You can also save it in PSD format, which can be imported into Adobe After Effects.

[To the top](#)

Use keyframes to animate layer properties


You can animate different layer properties, such as Position, Opacity, and Style. Each change can occur independently of, or simultaneously with, other changes. If you want to animate different objects independently, it's best to create them on separate layers.

 For a video on animating layer properties, see www.adobe.com/go/vid0024.

Here are some examples of how you can animate layer properties:

- You can animate position by adding a keyframe to the Position property, then moving the current time indicator and dragging the layer in the document window.
- You can animate a layer's opacity by adding a keyframe to the Opacity property, then moving the current time indicator and changing the layer's opacity in the Layers panel.
- You can animate 3D properties, such as object and camera position. (For more information, see [Create 3D animations \(Photoshop Extended\)](#).)

To animate a property using keyframes, you must set at least two keyframes for that property. Otherwise, changes that you make to the layer property remain in effect for the duration of the layer.

Each layer property has a Time-Vary stopwatch icon  that you click to begin animating. When the stopwatch is active for a specific property, Photoshop automatically sets new keyframes whenever you change the current time and the property value. When the stopwatch is inactive for a property, the property has no keyframes. If you type a value for a layer property while the stopwatch is inactive, the value remains in effect for the duration of the layer. If you deselect the stopwatch, you will permanently delete all of the keyframes for that property.

Choose interpolation method

Interpolation (sometimes called *tweening*) describes the process of filling in unknown values between two known values. In digital video and film, interpolation usually means generating new values between two keyframes. For example, to move a graphic element 50 pixels to the left in 15 frames, you'd set the position of the graphic in the first and 15th frames, and mark them both as keyframes. Photoshop interpolates the frames between the two keyframes. Interpolation between keyframes can be used to animate movement, opacity, styles, and global lighting.

In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), the appearance of a keyframe depends on the interpolation method you choose for the interval between keyframes.

Linear keyframe

Evenly changes the animated property from one keyframe to another. (The one exception is the Layer Mask Position property which switches between enabled and disabled states abruptly.)

Hold keyframe

Maintains the current property setting. This interpolation method is useful for strobe effects, or when you want layers to appear or disappear suddenly.

To choose the interpolation method for a keyframe, do the following:

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select one or more keyframes.
2. Do one of the following:
 - Right-click a selected keyframe and choose either Linear Interpolation or Hold Interpolation from the Context menu.
 - Open the Animation panel menu and choose either Keyframe Interpolation > Linear or Keyframe Interpolation > Hold.

Move the current-time indicator to a keyframe

After you set the initial keyframe for a property, Photoshop displays the keyframe navigator, which you can use to move from keyframe to keyframe or to set or remove keyframes. When the keyframe navigator diamond is active (yellow), the current-time indicator lies precisely at a keyframe for that layer property. When the keyframe navigator diamond is inactive (gray), the current-time indicator lies between keyframes. When arrows appear on each side of the keyframe navigator box, other keyframes for that property exist on both sides of the current time.


- In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), click a keyframe navigator arrow. The arrow to the left moves the current-time indicator to the previous keyframe. The arrow to the right moves the current-time indicator to the next keyframe.

Select keyframes

- In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), do any of the following:
 - To select a keyframe, click the keyframe icon.
 - To select multiple keyframes, Shift-click the keyframes or drag a selection marquee around the keyframes.
 - To select all keyframes for a layer property, click the layer property name next to the stopwatch icon.

Move keyframes

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select one or more keyframes.
2. Drag any of the selected keyframe icons to the desired time. (If you selected multiple keyframes, they move as a group and maintain the same time spacing.)

 *To expand or compress the spacing of multiple keyframes, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the first or last keyframe in the selection. The keyframe at the opposite end of the selection remains in place as you drag, slowing down or speeding up the animation.*

Copy and paste keyframes

You can copy keyframes for a property (such as Position) to the same property in any layer. When you paste keyframes, they reflect the copied offset from the current-time indicator.

You can copy keyframes from only one layer at a time. When you paste keyframes into another layer, they appear in the corresponding property in the destination layer. The earliest keyframe appears at the current time, and the other keyframes follow in relative order. The keyframes remain selected after pasting, so you can immediately move them in the timeline.

Note: *You can copy and paste keyframes between more than one property at a time.*

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), display the layer property containing the keyframes you want to copy.
2. Select one or more keyframes.
3. Right-click a selected keyframe, and choose Copy Keyframes.
4. In the Animation panel containing the destination layer, move the current-time indicator to the point in time where you want the keyframes to appear.
5. Select the destination layer.

6. Open the Animation panel menu and choose Paste Keyframes.

Delete keyframes


- In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select one or more keyframes and do one of the following:
 - Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) a selected keyframe, and choose Delete Keyframes from the context menu.
 - From the panel menu, choose Delete Keyframes.

[To the top](#)

Create hand-drawn animations

You can add a blank video layer to your document when you want to create frame-by-frame hand-drawn animations. Adding a blank video layer above a video layer and then adjusting the opacity of the blank video layer, allows you to see the contents of the video layer below. You can then rotoscope the video layer content by painting or drawing on the blank video layer. See also Paint frames in video layers.

Note: *If you're animating several independent elements, create separate content on different blank video layers.*

1. Create a new document.
2. Add a blank video layer.
3. Paint or add content to the layer.
4. (Optional) In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), enable the onion skin mode:
 - (Photoshop Extended CS5) Click the Toggle Onion Skins button  to enable onion skinning.
 - (CS6 and Photoshop Extended CS5) Choose Enable Onion Skins from the panel menu.
5. Move the current-time indicator to the next frame.
6. Paint or add content to the layer in a slightly different position from the content in the previous frame.

 *You can add a blank video frame, duplicate a frame, or delete a frame from the blank video layer by choosing Layer > Video Layers and then choosing the appropriate command.*

As you create more hand-drawn frames, you can either drag the current time indicator or use the playback controls to preview your animation.

[To the top](#)

Insert, delete, or duplicate blank video frames

A blank video frame can be added to or removed from a blank video layer. You can also duplicate existing (painted) frames in blank video layers.

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select the blank video layer and then move the current-time indicator to the desired frame.
2. Choose Layer > Video Layers and then choose one of the following:

Insert Blank Frame Inserts a blank video frame in the selected blank video layer at the current time.

Delete Frame Deletes the video frame in the selected blank video layer at the current time.

Duplicate Frame Adds a copy of the video frame at the current time in the selected blank video layer.

[To the top](#)

Specify onion skin settings

Onion skin mode displays content drawn on the current frame plus content drawn on the surrounding frames. These additional frames appear at the opacity you specify to distinguish them from the current frame. Onion skin mode is useful for drawing frame-by-frame animations because it gives you reference points for stroke positions and other edits.

Onion skin settings specify how previous and later frames appear when Onion Skins are enabled. (See Animation panel overview.)

1. Open the Animation panel menu (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) and choose Onion Skin Settings.
2. Specify options for the following:

Onion Skin Count Specifies how many previous and forward frames are displayed. Enter the Frames Before (previous frames) and Frames After (forward frames) values in the text boxes.

Frame Spacing Specifies the number of frames between the displayed frames. For example, a value of 1 displays consecutive frames, and a value of 2 displays strokes that are two frames apart.

Max Opacity Sets the percentage of opacity for the frames immediately before and after the current time.

Min Opacity Sets the percentage of opacity for the last frames of the before and after sets of onion-skin frames.

Blend Mode Sets the appearance of the areas where the frames overlap.



Onion skinning

A. Current frame with one frame after **B.** Current frame with both one frame before and after **C.** Current frame with one frame before

Open a multilayer animation


You can open animations that were saved in older versions of Photoshop as multilayer Photoshop (PSD) files. The layers are placed in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) in their stacking order, with the bottom layer becoming the first frame.

1. Choose File > Open, and select the Photoshop file to open.
2. In the Layers panel, select the layers you want for the animation, and choose Make Frames From Layers from the Animation panel menu.

You can edit the animation, use the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save For Web (CS6) command to save an animated GIF, or use the Render Video command to save the animation as a QuickTime movie.

Adobe also recommends

- [Creating animations from shape tweens](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating images for video

[About creating images for video](#)

[Aspect ratio](#)

[Create an image for use in video](#)

[Load video actions](#)

[Adjust pixel aspect ratio](#)

[Prepare images for use in After Effects](#)

[To the top](#)

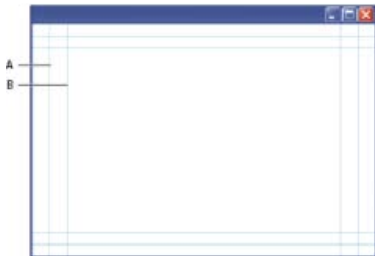
About creating images for video

Photoshop can create images of various aspect ratios so that they appear properly on devices such as video monitors. You can select a specific video option (using the New dialog box) to compensate for scaling when the final image is incorporated into video.

Safe zones

The Film & Video preset also creates a document with nonprinting guides that delineate the action-safe and title-safe areas of the image. Using the options in the Size menu, you can produce images for specific video systems—NTSC, PAL, or HDTV.

Safe zones are useful when you edit for broadcast and videotape. Most consumer TV sets use a process called overscan, which cuts off a portion of the outer edges of the picture, allowing the center of the picture to be enlarged. The amount of overscan is not consistent across TVs. To ensure that everything fits within the area that most TVs display, keep text within the title-safe margins, and all other important elements within the action-safe margins.



Video preset file size guides

A. Action safe area (outer rectangle) **B.** Title safe area (inner rectangle)

Note: If you are creating content for the web or for CD, the title-safe and action-safe margins do not apply to your project because the entire image is displayed in these media.

Preview options

To help you create images for video, Photoshop has a Pixel Aspect Ratio Correction viewing mode that displays images at the specified aspect ratio. For more accurate previews, Photoshop also has a Video Preview command that lets you immediately preview your work on a display device, such as a video monitor. To use this feature, you must have the device connected to your computer via FireWire (IEEE 1394). See also [Preview your document on a video monitor](#). For more information on FireWire (IEEE 1394), see Apple's website.

Other considerations

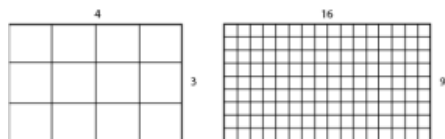
Both Adobe AfterEffects and Adobe Premiere Pro support PSD files created in Photoshop. However, if you're using other film and video applications, you might consider these details when you create images for use in video:

- Some video-editing programs can import individual layers from a multilayer PSD file.
- If the file has transparency, some video-editing programs preserve it.
- If the file uses a layer mask or multiple layers, you might not have to flatten the layers, but you might want to include a flattened copy of the file in PSD format to maximize backward compatibility.

[To the top](#)

Aspect ratio

Frame aspect ratio describes the ratio of width to height in the dimensions of an image. For example, DV NTSC has a frame aspect ratio of 4:3 (or 4 width by 3 height) and a typical widescreen frame has a frame aspect ratio of 16:9. Some video cameras can record various frame aspect ratios. Many cameras that have a widescreen mode use the 16:9 aspect ratio. Many professional films have been shot using even wider aspect ratios.

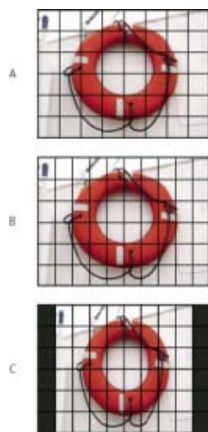


4:3 frame aspect ratio (left), and wider 16:9 frame aspect ratio (right)

Pixel aspect ratio describes the ratio of width to height of a single pixel in a frame. Different video standards use different pixel aspect ratios. For example, many computer video standards define a 4:3 aspect ratio frame as 640 pixels wide by 480 pixels high, which results in square pixels. The computer video pixels in this example have a pixel aspect ratio of 1:1 (square), whereas the DV NTSC pixels have a pixel aspect ratio of 0.91 (nonsquare). DV pixels, which are always rectangular, are vertically oriented in systems producing NTSC video and horizontally oriented in systems producing PAL video.

If you display rectangular pixels on a square-pixel monitor without alteration, images appear distorted; for example, circles distort into ovals. However, when displayed on a broadcast monitor, the images appear correctly proportioned because broadcast monitors use rectangular pixels.

Note: When copying or importing images into a nonsquare pixel document, Photoshop automatically converts and scales the image to the pixel aspect ratio of the document. Images imported from Adobe Illustrator are also properly scaled.



Pixel and frame aspect ratios

A. 4:3 square-pixel image displayed on 4:3 square-pixel (computer) monitor **B.** 4:3 square-pixel image interpreted correctly for display on 4:3 non-square pixel (TV) monitor **C.** 4:3 square-pixel image interpreted incorrectly for display on 4:3 non-square pixel (TV) monitor

[To the top](#)

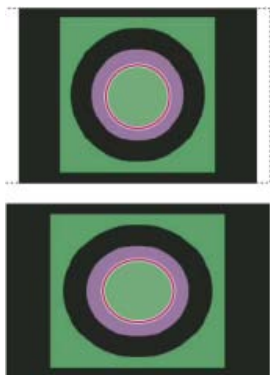
Create an image for use in video

1. Create a new document.


2. From the Preset menu in the New dialog box, choose the Film & Video preset.
3. Choose the size that's appropriate for the video system on which the image will be shown.
4. Click Advanced to specify a color profile and specific pixel aspect ratio.

Note: By default, nonsquare pixel documents open with Pixel Aspect Ratio Correction enabled. This setting scales the image so it appears as it would on the nonsquare-pixel output device (usually a video monitor).


5. To view the image as it would appear on a computer monitor (square pixel), choose View > Pixel Aspect Ratio Correction.



Circle in NTSC DV (720 x 480 pixels) document viewed on computer (square pixel) monitor with Pixel Aspect Ratio Correction turned on (top) and Pixel Aspect Ratio Correction turned off (bottom)

 You can simultaneously view an image with the Pixel Aspect Ratio Correction turned on and off. With the nonsquare pixel image open and Pixel Aspect Ratio Correction enabled, choose Window > Arrange > New Window For [name of document]. With the new window active, choose View > Pixel Aspect Ratio Correction to turn off the correction.

6. If you have a display device, such as a video monitor, connected to your computer via FireWire, you can preview the document on the device:
 - To set output options before previewing the image, choose File > Export > Video Preview.
 - To view the image without setting output options, choose File > Export > Send Video Preview To Device.

 When creating images for video, you can load a set of video actions (included with Photoshop) that automate certain tasks—such as scaling images to fit video pixel dimensions and setting the pixel aspect ratio.

[To the top](#)

Load video actions

For video images, actions automate tasks such as constraining the luminance range and saturation levels to comply with broadcast standards, resizing and converting to nonsquare pixels for use in DVD slide shows (NTSC and PAL, standard and widescreen aspect ratios), creating an alpha channel from all currently visible layers, adjusting image areas (especially thin lines) that are likely to cause interlace flicker, and generating a title-safe overlay.

1. Choose Window > Actions to display the Actions panel.
2. Click the triangle in the upper right corner of the panel, and choose Video Actions from the menu.

[To the top](#)

Adjust pixel aspect ratio

You can create a custom pixel aspect ratio in existing documents, or delete or reset pixel aspect ratios previously assigned to a document.

Assign a pixel aspect ratio value to an existing document

- With a document open, choose View > Pixel Aspect Ratio and then choose a pixel aspect ratio that's compatible with the video format that you'll be using your Photoshop file with.

Create a custom pixel aspect ratio

1. With a document open, choose View > Pixel Aspect Ratio > Custom Pixel Aspect Ratio.
2. In the Save Pixel Aspect Ratio dialog box, enter a value in the Factor text box, name the custom pixel aspect ratio, and click OK.

The new custom pixel aspect ratio appears in both the Pixel Aspect Ratio menu of the New dialog box and in the View > Pixel Aspect Ratio menu.

Delete a pixel aspect ratio

1. With the document open, choose View > Pixel Aspect Ratio > Delete Pixel Aspect Ratio.
2. In the Delete Pixel Aspect Ratio dialog box, choose the item to delete from the Pixel Aspect Ratio menu, and click Delete.

Reset the pixel aspect ratios

1. With the document open, choose View > Pixel Aspect Ratio > Reset Pixel Aspect Ratios.
2. In the dialog box, choose one of the following:

Append Replaces the current pixel aspect ratios with the default values plus any custom pixel aspect ratios. This option is useful if you deleted a default value and want to restore it to the menu but also want to retain any custom values.

OK Replaces the current pixel aspect ratios with the default values. Custom pixel aspect ratios are discarded.

Cancel Cancels the command.

[To the top](#)

Prepare images for use in After Effects

You can import a Photoshop (PSD) file directly into an After Effects project with the option of preserving individual layers, layer styles, transparent areas and layer masks, and adjustment layers (preserving the individual elements for animation).

note: For best results, work in RGB mode, which After Effects uses. After Effects CS3 and later can convert files from CMYK to RGB. After Effects 7 and earlier cannot.

Before you export a layered Photoshop file for use in After Effects, do the following to reduce preview and rendering time and to avoid problems with importing and updating Photoshop layers.

- Organize and name layers. If you change a layer name or delete a layer in a Photoshop document after you import it into After Effects, After Effects won't be able to find the renamed or deleted layer. The After Effects Project panel lists that layer as missing. (You can also group layers into Smart Objects. For example: If you used a set of layers to make a foreground object and a set of layers to make a background, you can group them as one Smart Object each, and easily animate one to fly in front of the other).
- Make sure that each layer has a unique name. Duplicate layer names can cause confusion.
- Choose Always from the Maximize PSD And PSB File Compatibility menu in the File Handling Preferences dialog box.
- Use the appropriate pixel dimension preset for video and film in the New Document dialog box.
- Do any required color correction, scaling, cropping, or other edits in Photoshop so that After Effects doesn't have to do extra image-processing work. (You can also assign a color profile to the image that corresponds to the intended output type, such as Rec. 601 NTSC or Rec. 709. After Effects can read embedded color profiles and interpret the image's colors accordingly. For more information on color profiles, see Working with color profiles.

Adobe also recommends

- Preparing and importing Photoshop files



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating frame animations

- Frame animation workflow
- Add frames to an animation
- Select animation frames
- Edit animation frames
- Unifying layer properties in animation frames
- Copy frames with layer properties
- Create frames using tweening
- Add a new layer for each new frame
- Hide layers in animation frames
- Specify a delay time in frame animations
- Choose a frame disposal method
- Specify looping in frame animations
- Delete an entire animation

[To the top](#)

Frame animation workflow

In Photoshop, you use the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) to create animation frames. Each frame represents a configuration of layers.

Note: In Photoshop Extended CS5 and Photoshop CS6, you can also create animations using a timeline and keyframes. See [Creating timeline animations](#).

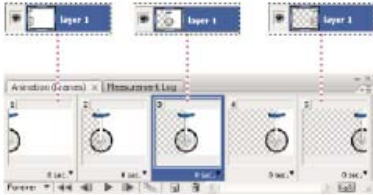


Illustration of an animation. The unicycle image is on its own layer; the position of the layer changes in each frame of the animation.

To create frame-based animations in Photoshop, use the following general workflow.

Open a new document.

If they are not already visible, open the Animation (Photoshop Extended CS5), Timeline (CS6), and Layers panels. Make sure the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) is in frame animation mode:

- (Photoshop Extended CS5) Click the Convert to Frame Animation in the Animation panel.
- (CS6) In the middle of the Timeline panel, click the downpointing arrow to choose Create Frame Animation and then click the button next to the arrow.

Add a layer or convert the background layer.

Because a background layer cannot be animated, add a new layer or convert the background layer to a regular layer. See [Convert background and layers](#).

Add content to your animation.

If your animation includes several objects that are animated independently, or if you want to change the color of an object or completely change the content in a frame, create the objects on separate layers.

Add a frame to the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).

See [Add frames to an animation](#).

Select a frame.

See [Select animation frames](#).

Edit the layers for the selected frame.

Do any of the following:

- Turn visibility on and off for different layers.
- Change the position of objects or layers to make layer content move.
- Change layer opacity to make content fade in or out.
- Change the blending mode of layers.
- Add a style to layers.

Photoshop provides tools for keeping characteristics of a layer the same across frames. See [Unifying layer properties in animation frames](#).

Add more frames and edit layers as needed.

The number of frames you can create is limited only by the amount of system memory available to Photoshop.

You can generate new frames with intermediate changes between two existing frames in the panel using the Tween command. This is a quick way to make an object move across the screen or to fade in or out. See [Create frames using tweening](#).

Set frame delay and looping options.

You can assign a delay time to each frame and specify looping so that the animation runs once, a certain number of times, or continuously. See [Specify a delay time in frame animations](#) and [Specify looping in frame animations](#).

Preview the animation.

Use the controls in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) to play the animation as you create it. Then use the Save For Web & Devices command to preview the animation in your web browser. See [Preview optimized images in a web browser](#).

Optimize the animation for efficient download.

See [Optimize animation frames](#).

Save the animation.


There are different options for saving your frame animation:

- Save as an animated GIF using the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save For Web (CS6) command.
- Save in Photoshop (PSD) format so you can do more work on the animation later.
- Save an image sequence, QuickTime movie, or as separate files. See also Export video files or image sequences.

[To the top](#)

Add frames to an animation

Adding frames is the first step in creating an animation. If you have an image open, the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) displays the image as the first frame in a new animation. Each frame you add starts as a duplicate of the preceding frame. You then make changes to the frame using the Layers panel.

1. Make sure the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6) is in frame animation mode.
2. Click the Duplicates Selected Frames button  in the Animation panel.




[To the top](#)

Select animation frames

Before you can work with a frame, you must select it as the current frame. The contents of the current frame appear in the document window.

In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), the current frame is indicated by a narrow border (inside the shaded selection highlight) around the frame thumbnail. Selected frames are indicated by a shaded highlight around the frame thumbnails.

Select one animation frame

- Do one of the following in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6):
 - Click a frame.
 - Click the Selects Next Frame button  to select the next frame in the series as the current frame.
 - Click the Selects Previous Frame button  to select the previous frame in the series as the current frame.
 - Click the Selects First Frame button  to select the first frame in the series as the current frame.

Select multiple animation frames

- In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), do one of the following:
 - To select contiguous multiple frames, Shift-click a second frame. The second frame and all frames between the first and second are added to the selection.
 - To select discontinuous multiple frames, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) additional frames to add those frames to the selection.
 - To select all frames, choose Select All Frames from the panel menu.
 - To deselect a frame in a multiframe selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) that frame.

[To the top](#)

Edit animation frames

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), select one or more frames.


2. Do any of the following:

- To edit the content of objects in animation frames, use the Layers panel to modify the layers in the image that affect that frame.
- To change the position of an object in an animation frame, select the layer containing the object in the Layers panel and drag it to a new position.

Note: You can select and change the position of multiple frames. However, if you drag multiple discontinuous frames, the frames are placed contiguously in the new position.

- To reverse the order of animation frames, choose Reverse Frames from the panel menu.

Note: The frames you want to reverse do not have to be contiguous; you can reverse any selected frames.

- To delete selected frames, select Delete Frame from the Animation panel menu or click the Delete icon , then click Yes to confirm the deletion. You can also drag the selected frame onto the Delete icon.

[To the top](#)




Unifying layer properties in animation frames

The unify buttons (Unify Layer Position, Unify Layer Visibility, and Unify Layer Style) in the Layers panel determine how the changes you make to attributes in the active animation frame apply to the other frames in the same layer. When a unify button is selected, that attribute is changed in all the frames in the active layer; when that button is deselected, changes apply to only the active frame.

The Propagate Frame 1 option in the Layers panel also determines how the changes you make to attributes in the first frame will apply to the other frames in the same layer. When it is selected, you can change an attribute in the first frame, and all subsequent frames in the active layer will change in relation to the first frame (and preserve the animation you have already created).

Unify layer properties

1. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), change the attribute to one frame.


2. In the Layers panel, click Unify Layer Position , Unify Layer Visibility , or Unify Layer Style  to have the changed attribute apply to all other frames in the active layer.

Propagate frame 1

1. In the Layers panel, select the Propagate Frame 1 option.

2. In the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6), change the attribute for the first frame.

The changed attribute is applied (in relation) to all subsequent frames in a layer.

 You can also propagate frames by Shift-selecting any consecutive group of frames in the layer and changing an attribute in any of the selected frames.

Show or hide Unify Layers buttons

- Choose Animation Options from the Layers panel menu, and then choose one of the following:

Automatic Displays the unify layers buttons when the Animation panel is open. In Photoshop Extended, the Animation panel must be in frame animation mode.

Always Show Displays the unify layers buttons whether the Animation panel is open or closed.

Always Hide Hides the unify layers buttons whether the Animation panel is open or closed.

[To the top](#)

Copy frames with layer properties

To understand what happens when you copy and paste a frame, think of a frame as a duplicate version of an image with a given layer configuration. When you copy a frame, you copy the configurations of layers (including each layer's visibility setting, position, and other properties). When you paste a frame, you apply that layer configuration to the destination frame.

1. Select one or more frames you want to copy in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
2. Choose Copy Frame(s) from the panel menu.
3. Select a destination frame or frames in the current animation or another animation.
4. Choose Paste Frame(s) from the panel menu.
5. Select a Paste method:

Replace Frames Replaces the selected frames with the copied frames. No new layers are added. The properties of each existing layer in the destination frames are replaced by those of each copied layer. When you paste frames between images, new layers are added to the image; however, only the pasted layers are visible in the destination frames (the existing layers are hidden).

Paste Over Selection Adds the contents of the pasted frames as new layers in the image. When you paste frames into the same image, using this option doubles the number of layers in the image. In the destination frames, the newly pasted layers are visible, and the original layers are hidden. In the non-destination frames, the newly pasted layers are hidden.

Paste Before Selection or Paste After Selection Adds the copied frames before or after the destination frame. When you paste frames between images, new layers are added to the image; however, only the pasted layers are visible in the new frames (the existing layers are hidden).

6. (Optional) To link pasted layers in the Layers panel, select Link Added Layers.

This option works only when pasting frames into another document. Select it when you plan to reposition the pasted layers as a unit.

7. Click OK.

[To the top](#)

Create frames using tweening


The term *tweening* is derived from "in betweening," the traditional animation term used to describe this process. Tweening (also called *interpolating*) significantly reduces the time required to create animation effects such as fading in or fading out, or moving an element across a frame. You can edit tweened frames individually after you create them.

You use the Tween command to automatically add or modify a series of frames between two existing frames—varying the layer properties

(position, opacity, or effect parameters) evenly between the new frames to create the appearance of movement. For example, if you want to fade out a layer, set the opacity of the layer in the starting frame to 100%; then set the opacity of the same layer in the ending frame to 0%. When you tween between the two frames, the opacity of the layer is reduced evenly across the new frames.



Using tweening to animate text position

1. To apply tweening to a specific layer, select it in the Layers panel.
2. Select a single frame or multiple contiguous frames.
 - If you select a single frame, you choose whether to tween the frame with the previous frame or the next frame.
 - If you select two contiguous frames, new frames are added between the frames.
 - If you select more than two frames, existing frames between the first and last selected frames are altered by the tweening operation.
 - If you select the first and last frames in an animation, these frames are treated as contiguous, and tweened frames are added after the last frame. (This tweening method is useful when the animation is set to loop multiple times.)
3. Do one of the following:
 - Click the Tweens button  in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
 - Select Tween from the panel menu.

4. Specify the layer or layers to be varied in the added frames:

All Layers Varies all layers in the selected frame or frames.

Selected Layer Varies only the currently selected layer in the selected frame or frames.

5. Specify layer properties to be varied:

Position Varies the position of the layer's content in the new frames evenly between the beginning and ending frames.

Opacity Varies the opacity of the new frames evenly between the beginning and ending frames.

Effects Varies the parameter settings of layer effects evenly between the beginning and ending frames.

6. If you selected a single frame in step 2, choose where to add frames from the Tween With menu:

Next Frame Adds frames between the selected frame and the following frame. This option is not available when you select the last frame in the Animation (Photoshop Extended CS5) or Timeline (CS6) panel.

First Frame Adds frames between the last frame and first frame. This option is available only if you select the last frame in the Animation (Photoshop Extended CS5) or Timeline (CS6) panel.

Previous Frame Adds frames between the selected frame and the preceding frame. This option is not available when you select the first frame in the Animation (Photoshop Extended CS5) or Timeline (CS6) panel.

Last Frame Adds frames between the first frame and last frame. This option is available only if you select the first frame in the Animation (Photoshop Extended CS5) or Timeline (CS6) panel.

7. In the Frames To Add box, enter a value, or use the Up or Down Arrow key to choose the number of frames. (This option is not available if you selected more than two frames.)
8. Click OK.

[To the top](#)

Add a new layer for each new frame

The Create New Layer For Each New Frame command automatically adds a new layer visible in the new frame but hidden in other frames. This option saves time when you are creating an animation that requires you to add a new visual element to each frame.

- Choose Create New Layer For Each New Frame from the Animation panel menu (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel menu (CS6).

A check mark indicates that the option is turned on.

[To the top](#)

Hide layers in animation frames

When you create a new layer, it is visible in all animation frames by default.

- To show new layers only in active frames, deselect New Layers Visible In All Frames from the Animation panel menu (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel menu (CS6).
- To hide a layer in a specific frame, select the frame, and then hide the desired layer in the Layers panel.

[To the top](#)

Specify a delay time in frame animations

You can specify a *delay*—the time that a frame is displayed—for single frames or for multiple frames in an animation. Delay time is displayed in seconds. Fractions of a second are displayed as decimal values. For example, one-quarter of a second is specified as .25. If you set a delay on the current frame, every frame you create after that will remember and apply that delay value.

1. Select one or more frames in the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
2. Click the Delay value below the selected frame to view the pop-up menu.
3. Specify the delay:
 - Choose a value from the pop-up menu. (The last value used appears at the bottom of the menu.)
 - Choose Other, enter a value in the Set Frame Delay dialog box, and click OK. If you selected multiple frames, specifying a delay value for one frame applies the value to all frames.

[To the top](#)

Choose a frame disposal method

The frame disposal method specifies whether to discard the current frame before displaying the next frame. You select a disposal method for animations that include background transparency to specify whether the current frame will be visible through the transparent areas of the next frame.



Frame disposal methods

A. Frame with background transparency with Restore To Background option **B.** Frame with background transparency with Do Not Dispose option

The Disposal Method icon indicates whether the frame is set to Do Not Dispose  or Dispose . (No icon appears when Disposal Method is set to Automatic.)

1. (Photoshop Extended) Make sure the Animation panel is in frame animation mode.
2. Select a frame or frames for which you want to choose a disposal method.
3. Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the frame thumbnail to view the Disposal Method context menu.
4. Choose a disposal method:

automatic frame disposalAutomatic Determines a disposal method for the current frame automatically, discarding the current frame if the next frame contains layer transparency. For most animations, the Automatic option (default) yields the desired results.

Note: To preserve frames that include transparency, select the Automatic disposal option when you are using the Redundant Pixel Removal optimization option.

Do Not Dispose Preserves the current frame as the next frame is added to the display. The current frame (and preceding frames) may show through transparent areas of the next frame. Use a browser to see an accurate preview of an animation using the Do Not Dispose option.

Restore To Background optionDispose Discards the current frame from the display before the next frame is displayed. Only a single frame is displayed at any time (and the current frame does not appear through the transparent areas of the next frame).

[To the top](#)

Specify looping in frame animations

You select a looping option to specify how many times the animation sequence repeats when played.


1. Click the Looping Option Selection box at the lower left corner of the Animation panel (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel (CS6).
2. Select a looping option: Once, 3 Times, Forever, or Other.
3. If you selected Other, enter a value in the Set Loop Count dialog box, and click OK.

Note: Looping options can also be set in the Save For Web & Devices (Photoshop Extended CS5) or Save for Web (CS6) dialog box. For more information, see Save For Web & Devices overview.

Delete an entire animation

- Select Delete Animation from the Animation panel menu (Photoshop Extended CS5) or Timeline panel menu (CS6).

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Salvar e exportar vídeos e animações

Formatos de exportação de vídeo e animação

Otimizar quadros de animação

Enquadrar em camadas

Exportar arquivos de vídeo ou sequências de imagens

Especificar configurações do QuickTime Movie (Photoshop Extended CS5)

Nota: Em versões do Photoshop anteriores ao Photoshop CC, algumas funcionalidades discutidas neste artigo eram disponíveis somente se o usuário utilizasse o Photoshop Extended. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC.

Formatos de exportação de vídeo e animação

[Para o início](#)


É possível salvar animações como arquivos GIF para visualizar na Web. Os vídeos e as animações podem ser salvos como filmes QuickTime ou arquivos PSD. Se você não estiver renderizando o trabalho para vídeo, é recomendável salvá-lo como PSD, pois ele preserva as edições e salva o arquivo em um formato com suporte em aplicativos de vídeo digital da Adobe e muitos aplicativos de edição de filme cinematográfico.

Otimização de quadros de animação

[Para o início](#)

Após a conclusão de uma animação, otimize-a para download eficaz em um navegador da Web. É possível otimizar uma animação de duas maneiras:

- Otimize todos os quadros de forma a incluir apenas as áreas que são modificadas em cada um. Isso reduz muito o tamanho de um arquivo GIF animado.
- Se a animação estiver sendo salva como imagem GIF, otimize-a como faria com qualquer outra imagem GIF. Uma técnica especial de pontilhamento é aplicada a animações para garantir que os padrões de pontilhamento permaneçam consistentes em todos os quadros e para impedir oscilações durante a reprodução. Devido a essas funções adicionais de otimização, talvez seja necessário mais de tempo para otimizar um GIF animado do que um GIF padrão.

 *Durante o processo de otimização de cores em uma animação, use a paleta Adaptável, Perceptual ou Seletivo. Isso garante que as cores sejam consistentes em todos os quadros.*

1. Certifique-se de que o painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5) esteja no modo de animação de quadro.
2. No menu de painel, escolha Otimizar animação.
3. Defina as seguintes opções:

Caixa Delimitadora Recorta cada quadro para a área que foi alterada em comparação ao quadro anterior. Os arquivos de animação criados com essa opção são menores, mas não são compatíveis com editores GIF, que não aceitam a opção. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Remoção de Pixel Redundante Torna todos os pixels transparentes em um quadro idêntico ao anterior. A opção Transparência no painel Otimizar deve estar selecionada para que a remoção de pixels redundantes funcione. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Nota: Defina o método de disposição de quadros como Automático ao usar a opção Remoção de Pixel Redundante. (Consulte [Seleção de um método de disposição de quadro.](#))

4. Clique em OK.

Como achatar quadros em camadas

[Para o início](#)


Ao achatar quadros em camadas, uma única camada é criada para cada quadro em uma camada de vídeo. Isso pode ser útil, por exemplo, se você estiver exportando os quadros de vídeo individuais como arquivos de imagem separados ou estiver planejando usar o vídeo como um objeto estático em uma pilha de imagens.

1. No painel Linha do tempo (CC, CS6), Animação (CS5) ou Camadas, selecione a camada de vídeo.

2. No painel Linha do tempo (CC, CS6) ou Animação (CS5), escolha a opção Achatar quadros em camadas, no menu do painel.

Para o início

Exportar arquivos de vídeo ou sequências de imagens

 Para assistir a um vídeo sobre sequências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br

1. Escolha Arquivo > Exportar > Aplicar Acabamento em Vídeo.
2. Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, digite um nome para a sequência de imagens ou de vídeo.
3. Clique no botão Pasta Seleccionada e vá para o local dos arquivos exportados.
Para criar uma nova pasta para conter o arquivo exportado, selecione a opção Criar Nova Subpasta e digite um nome para a subpasta.
4. Execute um dos procedimentos a seguir para exportar uma sequência de exibição ou imagem:
 - (CC, CS6) Escolha Adobe Media Encoder ou Photoshop Image Sequence no menu abaixo da seção Local da caixa de diálogo Renderizar vídeo. Em seguida, escolha um formato de arquivo no menu pop-up. Se tiver escolhido o Adobe Media Encoder, você terá a opção dos formatos CPS, H.264 e QuickTime.
 - (CS5) Em Opções de arquivo, selecione QuickTime Export ou Image Sequence. Em seguida, escolha um formato de arquivo no menu pop-up.
5. (Opcional) Especifique opções específicas de formato:
 - (CC, CS6) Escolha opções nos menus abaixo do menu de formato de arquivo.
 - (CS5) Clique no botão Configurações e defina as opções na caixa de diálogo Configurações de filme.
6. (Opcional) Se você escolher Sequência de Imagens na etapa 4, especifique os números de Início e de Dígitos. (Essas opções especificam o sistema de numeração dos arquivos exportados.) Em seguida, siga um dos destes procedimentos, se necessário:
 - Escolha uma opção no menu pop-up Tamanho para especificar as dimensões de pixel para os arquivos exportados.
 - Clique no botão Configurações e especifique as opções específicas de formato.
 - (CC, CS6) Escolha uma velocidade de quadro no menu Velocidade do quadro.
7. Em Intervalo, selecione uma destas opções:

Todos os quadros Renderiza todos os quadros no documento do Photoshop.

Quadro inicial e quadro final (CC, CS6) Especifique a sequência de quadros para renderização.

Área de trabalho (CC, CS6) Renderiza os quadros selecionados pela barra da área de trabalho no painel Linha de tempo.

No quadro e Fora do quadro (Photoshop Extended CS5) Especifique a sequência de quadros para renderização.

Quadros selecionados atualmente (Photoshop Extended CS5) Renderiza os quadros selecionados pela barra da área de trabalho no painel Animação.

Nota: As opções de Intervalo dependem do formato de arquivo escolhido.
8. (Opcional) Especifique as opções de renderização:

Canal alfa Especifica como os canais alfa são renderizados. (Essa opção só está disponível com formatos que suportam canais alfa, como PSD ou TIFF). Selecione Nenhum para ignorar o canal alfa, Exato-sem remate para incluir o canal ou uma das opções pré-multiplicadas para misturar uma cor fosca com os canais de cor.

Qualidade 3D (CC, CS6) Controla como as superfícies serão renderizadas se o seu projeto incluir objetos 3D. Interativo é adequado para videogames e usos semelhantes. Rascunho de raio rastreado tem qualidade baixa, mas permite que o vídeo seja renderizado rapidamente. Raio rastreado final tem alta qualidade, mas o vídeo leva um tempo maior para ser renderizado.

Taxa de quadros (Photoshop Extended CS5) Determina quantos quadros são criados para cada segundo do vídeo ou da animação. A opção Velocidade do quadro reflete a taxa no Photoshop. Se estiver exportando para um padrão de vídeo diferente (de NTSC para PAL, por exemplo), escolha a taxa apropriada no menu pop-up.
9. Clique em Renderizar.

Formatos de arquivo de exportação do QuickTime (Photoshop Extended CS5)

3G Um formato de arquivo desenvolvido para dispositivos móveis de terceira geração.

FLC Um formato de animação reproduzir animações geradas por computador em estações de trabalho, Windows e Mac OS. Esse formato também é conhecido como FLI.

FLV (Flash Video) Abode® Flash® Video é o formato da Adobe para fluxo de áudio de vídeo pela Web e outras redes. (Para usar esse formato,

antes você deve instalar um codificador FLV QuickTime.)

QuickTime Movie A arquitetura multimídia da Apple Computer que inclui vários Codecs. (Para exportar áudio, você deve usar este formato.)

AVI AVI (Audio Vídeo Interleave) é um formato padrão de dados de áudio e vídeo em computadores Windows.

DV Stream Um formato de vídeo com compressão intraquadro que usa a interface FireWire (IEEE 1394) para transferir vídeo para sistemas de edição não lineares.

Sequência de Imagens Uma sequência de imagens estáticas que pode residir em uma pasta e usar o mesmo padrão numérico e alfanumérico de nome de arquivo (como Sequência1, Sequência2, Sequência3 e assim por diante).

MPEG-4 Um padrão multimídia para fornecer fluxos de áudio e de vídeo em diversas larguras de banda.

Nota: O Photoshop também oferece suporte a formatos de terceiros, como Codecs Avid AVR, entretanto, os Codecs do QuickTime necessários devem ser instalados.

Funcionamento dos Quadros Principais do QuickTime

Na terminologia do QuickTime, o termo *quadros principais* se refere a algo diferente dos quadros principais das animações no Photoshop. No QuickTime, os quadros principais ocorrem em intervalos regulares no filme e são armazenados como quadros completos. Cada quadro intermediário que separa os quadros principais é comparado ao quadro anterior e somente os dados alterados são armazenados. O uso de quadros principais reduz muito o tamanho do filme e aumenta a memória exigida para editar e renderizar um filme. Intervalos mais curtos entre os quadros principais possibilitam uma busca mais rápida e a reprodução invertida, mas pode aumentar muito o tamanho do arquivo.

Configurações de exportação 3G (Photoshop Extended CS5)

Para obter mais informações sobre configurações 3G, pesquise por 3G no site da Apple Computer.

Formato de arquivo 3GPP e 3GPP2 são padrões para criação, distribuição e reprodução de multimídia em redes sem fio da terceira geração de alta velocidade. 3GPP é para redes GSM e 3GPP2 é para redes CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) e AMC (EZmovie) são para redes específicas. 3GPP (Mobile MP4) é para serviços 3G i-motion da NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) é para serviços de rede 3G da KDDI. AMC (EZmovie) é para assinantes da KDDI com dispositivos habilitados para AMC.

Vídeo Escolha Vídeo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

Formato de Vídeo Selecione o codec usado durante a exportação do vídeo. Se o filme de origem tiver apenas uma faixa de vídeo e ela já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.

Velocidade dos Dados Especifica os quilo bits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Otimizado Para Especifica o método de remessa desejado se você escolher H.264 no menu de Formato de Vídeo, clique em Opções de Vídeo e selecione Máxima Qualidade. Essa configuração informa ao codec quanto a taxa de dados pode variar acima e abaixo da taxa de dados escolhida.

Tamanho da Imagem Especifica um padrão para enviar o arquivo a um celular. Atual mantém o tamanho do material de origem; o arquivo resultante talvez não seja reproduzido em um celular. Escolha Personalizar para especificar um tamanho não relacionado no menu.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando, ao alterar o tamanho da imagem, o filme precisar ser redimensionado com novos valores. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total.

Velocidade do quadro Especifica os quadros por segundo (qps) durante a reprodução. Na maioria dos casos, o vídeo ficará melhor se você escolher um número pelo qual o número de quadros por segundo da origem pode ser dividido. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal Especifica a frequência de criação de quadros principais no vídeo exportado. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo.

Opções de Vídeo Se disponível, clique no botão Opções de Vídeo para abrir a caixa de diálogo Configurações Avançadas de Vídeo 3G. Dependendo do vídeo, pode-se especificar a adição de marcadores de nova sincronização dentro dos quadros de vídeo para facilitar a recuperação de perda de pacote durante a execução de fluxo contínuo. Com vídeo H.264, também é possível acelerar o processo de compactação (para visualização, por exemplo), escolhendo Codificação Acelerada (Passagem Única). A opção padrão, Máxima Qualidade (Vários passos), permite que o codec determine quantos passos são necessários para compactar os dados da máxima qualidade.

Áudio Todas as opções de áudio são desativadas porque o Photoshop Extended não inclui áudio em arquivos 3G exportados.

Texto Todas as opções de texto são desativadas porque o Photoshop Extended não inclui controles de texto em arquivos 3G exportados.

Fluxo Contínuo Escolha Fluxo Contínuo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

Permitir Fluxo Contínuo Cria um arquivo para fluxo RTSP para o QuickTime Player. (Esta opção cria uma faixa de dicas (instruções necessárias para executar um arquivo de fluxo contínuo).)

Otimizar para Servidor Ajuda o servidor a processar o arquivo mais rápido, mas aumenta seu tamanho.

Avançado Escolha Avançado no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

Restringir Distribuição Especifica quantas vezes o arquivo pode ser reproduzido no dispositivo portátil depois do download. Também especifica as opções de validade do arquivo: defina um número de dias ou digite uma data de validade para o arquivo. Se o formato do arquivo for formato Mobile MP4 ou EZmovie, é possível restringir a distribuição de forma que, no dispositivo portátil, não seja possível enviá-lo ou copiá-lo para outro lugar.

Fragmentar Filme Possibilita o download do arquivo via HTTP em pequenas partes para que a execução possa iniciar mais rápido e os arquivos grandes sejam reproduzidos no dispositivo portátil (somente um fragmento por vez, e não o filme inteiro, deve caber no dispositivo).

Configurações de exportação FLC (Photoshop Extended CS5)

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação FLC:

Tabela de Cores Especifica a tabela de cores usando as cores do sistema Windows ou do Mac OS no filme exportado.

Movimento Define a velocidade do quadro de reprodução.

Especificação das configurações de exportação AVI (Photoshop Extended CS5)

1. Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha AVI no menu pop-up.
2. Clique no botão Configurações.
3. Na caixa de diálogo Configurações AVI, veja se Vídeo está selecionado.

Nota: As opções de som estão desabilitadas porque o Photoshop Extended não inclui áudio em arquivos AVI exportados.

4. Em Vídeo, clique no botão Configurações e defina o seguinte:

Tipo de Compactação Escolhe o compactador de vídeo (codec) para compactar o vídeo.

Quadro por Segundo Especifica o número de imagens individuais mostradas a cada segundo. NTSC, em geral, é o formato de vídeo padrão com 29,97 qps. PAL é um formato de vídeo europeu com 25 qps. O padrão para filme 24 qps. Os filmes do QuickTime, às vezes, são criados com uma velocidade de quadro menor para reduzir a largura de banda e os requisitos de CPU.

Os filmes com velocidades maiores exibem melhor o movimento, mas têm arquivos maiores. Se você escolher uma velocidade menor que a velocidade atual do filme, os quadros serão excluídos. Se escolher um número maior que a velocidade atual do filme, os quadros existentes serão duplicados (não recomendado, já que aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade). Na maioria dos casos, o vídeo ficará melhor se você escolher um número pelo qual o número de quadros por segundo da origem pode ser dividido. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal a Cada Especifica a frequência do quadro principal. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo. Com alguns compactadores, um quadro principal adicional é inserido automaticamente se houver muitas alterações na imagem de um quadro para o outro. Em geral, um quadro principal a cada cinco segundos (multiplique os quadros por segundo por cinco) é suficiente. Se você estiver criando um arquivo para fluxo de RTSP e estiver preocupado com a confiabilidade da rede de entrega, talvez seja recomendável aumentar a frequência de quadros principais para um quadro a cada um ou dois segundos.

Limitar Velocidade a Especifica os quilo bits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Profundidade Especifica o número de cores a serem incluídas no vídeo exportado. Esse menu não fica disponível se o codec selecionado suportar somente uma profundidade de cor.

Qualidade Se disponível, arraste o controle deslizante ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Se estiver usando o mesmo codec para capturar e exportar e tiver renderizado visualizações de uma seqüência, pode salvar os tempos de renderização fazendo a correspondência entre configuração de qualidade de exportação e a configuração de qualidade de captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Modo de Análise Especifica se o filme exportado possui campos (Entrelaçado) ou nenhum campo (Progressivo).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9 para o filme exportado.

Opções (Somente para Intel Indeo® Vídeo 4.4) Define as opções de compactação e transparência e acesso do codec do Intel Indeo®

Configurações de exportação de fluxo DV (Photoshop Extended CS5)

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação DV:

Formato DV Especifica o formato DV ou DVCPRO para o vídeo exportado.

Formato de Vídeo Especifica o padrão de transmissão de vídeo NTSC ou PAL.

Modo de Análise Especifica se o vídeo exportado possui campos entrelaçados ou nenhum campo (Análise Progressiva).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total.

Nota: Embora a caixa de diálogo Configurações de Exportação DV tenha opções de Formato de áudio, o Photoshop Extended não é compatível com a exportação de áudio em arquivos DV.

Configurações de sequência de imagem para a exportação do QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Geralmente, o QuickTime é usado para exportar arquivos de vídeo. No entanto, também é possível selecionar Sequências de Imagens no menu pop-up Exportar QuickTime. Clique em Configurações para acessar as seguintes opções:

Formato Escolha um formato de arquivo para as imagens exportadas.

Quadros por Segundo Define a velocidade do quadro para a sequência de imagens.

Inserir Espaço antes de Número Insere um espaço entre o nome e o número gerado no nome de arquivo da imagem.

Opções Se disponível, clique no botão Opções e defina opções de formato específicas.

Para obter mais informações sobre os formatos de arquivo específicos e suas opções, consulte [Como salvar e exportar imagens](#) e [Formatos de arquivos](#).

Especificação das configurações de exportação de MPEG-4 (Photoshop Extended)

1. Na caixa de diálogo Renderizar Vídeo, selecione Exportar QuickTime e escolha MPEG-4 no menu pop-up. Em seguida, clique em Configurações.
2. Na caixa de diálogo Configurações de Exportação MPEG-4, escolha MP4 ou MP4 (ISMA) no menu Formato de Arquivo. O formato MP4 (ISMA) garante a operabilidade com dispositivos feitos por membros da ISMA (Internet Streaming Media Alliance).
3. Em Vídeo, especifique o seguinte:

Formato de Vídeo Escolhe o codec para compactar o vídeo. Para obter a melhor qualidade na menor velocidade de dados (ou menor arquivo), recomenda-se H.264. Para reproduzir o arquivo em um dispositivo com suporte para vídeo MPEG-4, escolha MPEG-4 Basic ou MPEG-4 Improved, dependendo do dispositivo de destino. Se a faixa de vídeo do filme de origem já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.

Velocidade dos Dados Especifica os quilo bits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Otimizado Para Especifica o quanto a velocidade dos dados pode variar acima e abaixo da velocidade escolhida. Para que essa opção fique disponível, escolha MP4 no menu Formato de Arquivo menu, H.264 no menu Formato de Vídeo, clique em Opções de Vídeo e selecione Máxima Qualidade.

Tamanho da Imagem Especifica as dimensões de pixel do vídeo exportado. Atual mantém o tamanho do material de origem. Para especificar um tamanho não relacionado no menu Tamanho da Imagem, escolha Personalizado.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme precisa ser redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar ao Tamanho ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Velocidade do Quadro Especifica a velocidade do quadro para a reprodução do vídeo exportado. Normalmente, o vídeo fica melhor quando se escolhe um número exatamente divisível pelos quadros por segundo (qps) da origem. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal Especifica se os quadros principais são gerados automaticamente ou com que frequência os quadros principais são criados no vídeo exportado. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o

tamanho do arquivo.

4. (Somente para o formato de arquivo MP4) Clique no botão Opções de Vídeo e especifique o seguinte:

Marcadores de Nova Sincronização (Somente para MPEG-4 Basic e MPEG-4 Improved) Usa marcadores de nova sincronização no fluxo de bits de vídeo. Isso pode ser útil para recuperar a sincronização quando há erros de transmissão.

Restringir Perfil(is) a (Somente para H.264) Seleciona o perfil para reproduzir arquivos de vídeo em um dispositivo que comporte um ou mais perfis padrão.

Modo de Codificação (Somente para H.264) Especifica as opções de qualidade melhor ou codificação mais rápida.

Especificação das configurações do QuickTime Movie (Photoshop Extended CS5)

[Para o início](#)

1. Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha QuickTime Movie no menu pop-up.
2. Clique no botão Configurações.
3. Na caixa de diálogo Configurações de Filme, veja se Vídeo está selecionado.

Nota: Embora a caixa de diálogo Configurações de Filme exiba opções de Som, você não pode ajustar as configurações de áudio atuais. Para incluir áudio nos arquivos exportados, consulte [Visualização de áudio para camadas de vídeo \(Photoshop Extended\)](#).

4. Em Vídeo, clique no botão apropriado para definir o seguinte:

Configurações Abre a caixa de diálogo Configurações de compactação de Vídeo Padrão para definir a compactação de vídeo e opções associadas.

Filtro Abre a caixa de diálogo Escolher Vídeo, na qual se pode aplicar os efeitos de vídeo incorporados ao QuickTime.

Tamanho Abre a caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação para especificar as dimensões de pixel para o vídeo exportado.

5. (Opcional) Se o filme for transmitido pela Internet, selecione Preparar para Fluxo na Internet e escolha uma das opções a seguir:

Início Rápido Configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Cabeçalho Compactado de Início Rápido Compacta o cabeçalho do filme sem perdas e configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Fluxo Sugerido Configura o fluxo do filme para ser executado por um QuickTime Streaming Server.

Configurações de compactação de vídeo padrão do QuickTime (Photoshop Extended CS5)

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Compactação de Vídeo Padrão:

Tipo de Compactação Escolha o codec que será aplicado durante a exportação do arquivo.

Movimento Especifique a velocidade do quadro para o vídeo, escolhendo o número de quadros por segundo (qps). Alguns codecs oferecem suporte a um conjunto específico de taxas de quadro. O aumento da velocidade do quadro pode produzir um movimento mais uniforme (dependendo das velocidades de quadro dos clipes de origem), mas usa mais espaço em disco. Se disponível, especifique com que frequência os quadros principais são gerados. (Consulte [Compreendendo quadros principais QuickTime](#).)

Velocidade dos Dados Selecione (se disponível para o compactador usado) e digite uma velocidade de dados a fim de definir um limite máximo para a quantidade de dados de vídeo produzida pelo vídeo exportado quando ele for reproduzido.

Compactador Defina as opções de compactador específicas para o codec selecionado. Clique no botão Opções (se disponível) para especificar mais opções de compactador. Se o menu Profundidade estiver disponível, escolha o número de cores que serão incluídas no vídeo exportado. (Esse menu não fica disponível se o codec selecionado suportar somente uma profundidade de cor.)

Se o controle deslizante de Qualidade estiver disponível em Compactador, arraste-o ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Se estiver usando o mesmo codec para capturar e exportar e tiver renderizado visualizações de uma sequência, pode salvar os tempos de renderização fazendo a correspondência entre configuração de qualidade de exportação e a configuração de qualidade de captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Nota: As opções de compactador não estão disponíveis para o codec do Vídeo Composto.

Configurações de tamanho de filme do QuickTime (Photoshop Extended CS5)

As seguintes configurações estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação:

Dimensões Especifica o tamanho de quadro para o filme exportado. Para especificar um tamanho de quadro não incluído no menu Dimensões, escolha Personalizado e digite os valores de Largura e Altura.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com um novo valor de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar às Dimensões ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Desentrelaçar Vídeo de Origem Desentrelaça os dois campos em cada quadro de vídeo entrelaçado.

- [Otimizar imagens](#)
- [Pilhas de imagens \(Photoshop Extended\)](#)
- [Interpretar sequência de imagens de vídeo \(Photoshop Extended\)](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Visão geral de vídeo e animação

- [Sobre Camadas de vídeo no Photoshop Extended](#)
- [Formatos de sequências de vídeo e imagem compatíveis](#)
- [Visão geral do painel Animação](#)
- [Alternar modos de animação](#)
- [Especificar duração e a taxa de quadros na linha de tempo](#)

Nota: Em versões do Photoshop anteriores ao Photoshop CC, algumas funcionalidades discutidas neste artigo eram disponíveis somente se o usuário utilizasse o Photoshop Extended. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC.


Sobre camadas de vídeo

[Para o início](#)

Use o Photoshop para editar quadros individuais de vídeo e arquivos de sequência de imagens. Além de usar qualquer ferramenta do Photoshop para editar e pintar o vídeo, pode-se também aplicar filtros, máscaras, transformações, estilos de camadas e modos de mesclagem. Ao concluir as edições, o documento pode ser salvo como arquivo PSD (que pode ser reproduzido em outros aplicativos da Adobe, como Premiere Pro e After Effects, ou acessado como um arquivo estático em outros aplicativos) ou renderizado como um QuickTime Movie ou uma sequência de imagens.

 Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027

Nota: Em um arquivo de vídeo, pode-se trabalhar apenas com as imagens visuais, e não com o áudio.

Ao abrir um arquivo de vídeo ou uma sequência de imagens, no Photoshop, os quadros ficam contidos em uma *camada de vídeo*. No painel Camadas, uma camada de vídeo é identificada com um ícone de filmstrip . As camadas de vídeo possibilitam pintar e clonar quadros individuais com as ferramentas Pincel e Carimbo. Como em camadas normais, as seleções ou as máscaras são usadas para restringir as edições a áreas específicas de um quadro. Navegue pelos quadros usando o modo de linha de tempo no painel Animação (Janela > Animação).

Nota: Camadas de vídeo não funcionam quando o painel Animação está no modo Quadro.

Trabalhe com as camadas de vídeo da mesma forma que as camadas normais, ajustando o modo de mesclagem, a opacidade, a posição e o estilo de camada. Pode-se também agrupar camadas de vídeo no painel Camadas. As camadas de ajuste permitem aplicar ajustes de cor e tom às camadas de vídeo de forma não destrutiva.

Para fazer as edições de quadro em uma camada separada, crie uma camada de vídeo em branco. As camadas de vídeo em branco possibilitam criar animações à mão livre.

Nota: A camada de vídeo usa o arquivo original como referência, de forma que as edições não alterem o vídeo original ou o arquivo de sequência de imagens. Para manter o vínculo com o arquivo original, verifique se ele continua no mesmo local em relação ao arquivo PSD. Para obter mais informações, consulte [Substituir a sequência de imagens em uma camada de vídeo](#).

Formatos de sequências de imagem e de vídeo com suporte

[Para o início](#)

Você pode abrir arquivos de vídeo e sequências de imagens nos formatos a seguir.

Formatos de vídeo QuickTime

- MPEG-1 (.mpg ou .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 ou .m4v)
- MOV
- AVI
- Há suporte para MPEG-2, se um decodificador de MPEG-2 for instalado no computador.

Formatos de sequência de imagens

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR

- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Há suporte para Cineon e JPEG 2000, se os plug-ins forem instalados.

Para obter mais informações sobre plug-ins e como instalá-los, consulte Plug-ins.

Modo de cores e profundidade de bits

As camadas de vídeo contêm arquivos nos seguintes modos de cores e bits por canal (bpc):

- Tons de cinza: 8, 16 ou 32 bpc
- RGB: 8, 16 ou 32 bpc
- CMYK: 8 ou 16 bpc
- Lab: 8 ou 16 bpc

Visão geral do painel Animação

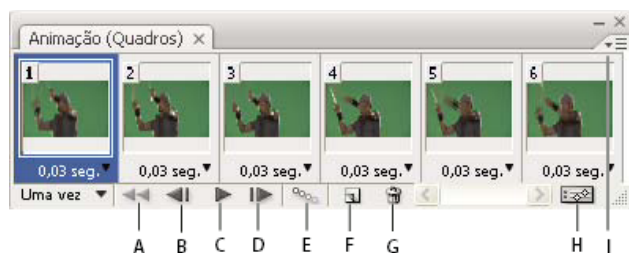
[Para o início](#)

 Para assistir a um vídeo sobre o painel Animação, consulte www.adobe.com/go/vid0023_br.

Uma *animação* consiste em uma sequência de imagens, ou *quadros*, exibida durante um tempo específico. Cada quadro difere ligeiramente do quadro precedente, criando a ilusão de movimento ou outras alterações quando os quadros são visualizados em rápidas sucessões.

Na edição padrão das versões antigas do Photoshop, o painel Animação (Janela > Animação) é exibido no modo de quadro, que mostra uma miniatura de cada quadro na animação. Use as ferramentas na parte inferior do painel para navegar pelos quadros, definir opções de looping, adicionar ou excluir quadros e visualizar a animação.

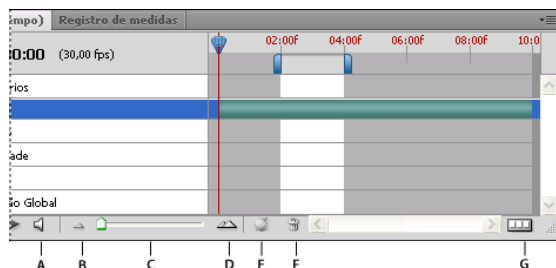
O menu do painel Animação contém comandos adicionais para editar a duração de quadros ou de linha de tempo e para configurar a exibição do painel. Clique no ícone de menu do painel para visualizar os comandos disponíveis.



Painel Animação (modo de quadro)

A. Seleciona o primeiro quadro **B.** Seleciona o quadro anterior **C.** Reproduz animação **D.** Seleciona o próximo quadro **E.** Interpola quadros de animação **F.** Duplica quadros selecionados **G.** Exclui quadros selecionados **H.** Converte ao modo de linha do tempo **I.** Menu do painel Animação

Você pode usar o painel Animação no modo de quadro ou de linha de tempo. O modo de linha de tempo mostra a duração do quadro e as propriedades da animação para as camadas de documento. Use as ferramentas na parte inferior da paleta para navegar pelos quadros, dar mais ou menos zoom na exibição de tempo, alternar para o modo de transparência, e visualizar o vídeo. Use os controles na própria linha de tempo para ajustar a duração do quadro para uma camada, definir quadros principais para as propriedades de camada e designar uma seção do vídeo como área de trabalho.



Painel Animação (modo de linha de tempo)

A. Ativa a reprodução de áudio **B.** Diminui o zoom **C.** Controle deslizante de zoom **D.** Aumenta o zoom **E.** Alterna cascas de cebola **F.** Exclui quadros principais **G.** Converte em quadro de animação

No modo de linha de tempo, o painel Animação exibe cada camada em um documento do Photoshop (exceto a camada do plano de fundo) e é

sincronizada com o painel Camadas. Sempre que uma camada é adicionada, excluída, renomeada, agrupada, duplicada ou tem uma cor atribuída, as alterações são atualizadas nos dois painéis.


Nota: Quando as camadas animadas são agrupadas como Objeto inteligente, as informações de animação do painel Animação são armazenadas no Objeto inteligente. Consulte também Sobre objetos inteligentes.


Controles do modo de quadro


No modo de quadro, o painel Animação inclui os seguintes controles:

Opções de looping Define o número de vezes que uma animação é reproduzida quando exportada como um arquivo GIF animado.

Tempo de retardo do quadro Define a duração de um quadro durante a reprodução.

Transição de quadros de animação  Adiciona uma série de quadros entre dois quadros existentes, *interpolando* (variando) as propriedades de camada, mesmo entre os novos quadros.




Duplicar quadros selecionados  Adiciona um quadro à animação, duplicando o quadro selecionado no painel Animação.


Converter em animação de linha de tempo  Converte um quadro de animação em animação de linha de tempo, usando os quadros principais para animar propriedades de camada.

Controles do modo de linha de tempo

No modo de linha de tempo, o painel Animação inclui os seguintes recursos e controles:


Indicador de quadros em cache Exibe uma barra verde para indicar os quadros colocados em cache para reprodução.

Controle de comentários Escolha Editar comentário de linha de tempo no menu do painel para inserir um comentário na hora atual. Os comentários são exibidos como ícones  no controle de comentários. Passe o ponteiro por cima desses ícones para exibir comentários como dicas de ferramentas. Clique duas vezes nesses ícones para revisar comentários. Para navegar de uma confirmação para a próxima, clique nos botões Ir para Anterior  ou Ir para Próximo  à esquerda de Comentários.


 Para criar uma tabela HTML listando a hora, o número de quadros e o texto de cada comentário, escolha Exportar comentários de linha de tempo no menu do painel.

Converter em quadro de animação Converte uma animação de linha de tempo usando quadros principais em quadro de animação.

Exibição do código de tempo ou do número do quadro Mostra o timecode ou o número de quadros (dependendo das opções de paleta) do quadro atual.

Indicador da Hora Atual  Arraste o indicador da hora atual para navegar pelos quadros ou altere a hora ou o quadro atual.


Controle de Iluminação Global Exibe quadros principais em que se define e altera o ângulo de iluminação principal para efeitos de camada, como Sombra Projetada, Sombra Interna e Chanfro e Entalhe.

Navegador do quadro principal  Botões de seta à esquerda de um rótulo de faixa movem o indicador da hora atual para o quadro principal anterior ou posterior à sua posição no momento. Clique no botão central para adicionar ou excluir um quadro principal na hora atual.

Barra de duração da camada Especifica um momento da camada dentro de um vídeo ou animação. Para mover a camada para outro momento, arraste a barra. Para aparar (ajustar a duração de) uma camada, arraste uma das extremidades da barra.

Controle de vídeos alterados Para camadas de vídeo, exibe uma barra de duração dos quadros alterados. Para saltar para os quadros alterados, use o navegador do quadro principal à esquerda do rótulo da faixa.

Escala de Tempo Mede a duração (ou contagem de quadro) horizontalmente, de acordo com a duração e a velocidade do quadro do arquivo. (Escolha Configurações do Arquivo no menu do painel para alterar a duração ou a velocidade do quadro.) Marcas e números são exibidos ao lado da escala e alteram em espaçamento com a configuração de zoom de linha de tempo.

Cronômetro de Variação de Tempo  Ativa ou desativa os quadros principais para uma propriedade de camada. Selecione esta opção para inserir um quadro principal e ativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada. Desmarque para remover todos os quadros principais e desativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada.

Menu do painel Animação Inclui funções que afetam as configurações de quadros principais, camadas, aparência do painel, transparência de camadas e documento.

Indicadores de Área de Trabalho Arraste a guia azul em uma das extremidades da primeira faixa para marcar a parte específica da animação ou do vídeo a ser visualizada ou exportada.

Como alterar o tamanho da miniatura

No painel Animação, pode-se alterar o tamanho das miniaturas que representam cada quadro ou camada.

1. Escolha Opções de painel no menu do painel Animação.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma opção de tamanho.
 - No modo de linha de tempo, selecione Nenhum para exibir apenas nomes de camada.

Como alternar as unidades de linha de tempo

Você pode exibir a linha de tempo do painel Animação no número de quadros ou nas unidades de timecode.

- Para selecionar as unidades a serem exibidas, escolha Opções de painel no menu do painel Animação e Números de quadro ou Timecode.
- Para alternar entre unidades, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique na exibição da hora atual na parte superior esquerda da linha de tempo.

Como mostrar ou ocultar propriedades na linha de tempo

À medida que você adiciona camadas a um documento, elas aparecem como faixas na linha de tempo. Expanda as faixas de camada para mostrar as propriedades que podem ser animadas.


- Para mostrar ou ocultar as propriedades de camada, clique no triângulo à esquerda do nome da camada.

Como mostrar ou ocultar camadas na linha de tempo

Todas as camadas do documento são exibidas na Linha do tempo por padrão. Para mostrar apenas um subconjunto de camadas, primeiro defina-as como favoritas.

1. No modo linha de tempo, selecione uma ou mais camadas no painel Animação e, no menu desse painel, escolha Mostrar > Definir camadas favoritas.
2. Para especificar as camadas a serem exibidas, escolha Mostrar no menu do painel Animação e selecione Todas as camadas ou Camadas favoritas.

Navegar na Linha do tempo

- Com o painel Animação no modo de linha de tempo, siga um destes procedimentos:
 - Arraste o indicador da hora atual .
 - Clique em um número ou local na escala de tempo em que será posicionado o indicador da hora atual.
 - Arraste a exibição da hora atual (no canto superior esquerdo da linha de tempo).
 - Clique duas vezes na exibição da hora atual e digite um número ou hora de quadro na caixa de diálogo Definir Hora Atual.
 - Use os controles de reprodução no painel Animação.
 - Escolha Ir para no menu do painel Animação e uma opção de linha de tempo.



Alternar os modos de animação

[Para o início](#)

Você pode usar o painel Animação no modo de quadro ou de animação de linha do tempo. O modo de quadro mostra cada quadro separado, permitindo configurar propriedades de duração e camada exclusivas para cada quadro. O modo de linha do tempo mostra quadros em uma linha do tempo contínua, permitindo animar propriedades com quadros principais e reproduzir camadas de vídeo.

O ideal seria selecionar o modo que deseja antes de começar a animação. No entanto, é possível alternar os modos de animação de um arquivo aberto, convertendo a animação de quadros em uma animação de linha do tempo ou vice-versa.

Nota: *Você pode perder alguns quadros principais interpolados durante a conversão de uma animação de linha do tempo em uma animação de quadros. No entanto, a aparência da animação não é alterada.*

- No painel Animação, siga um destes procedimentos:
 - Clique no ícone Converter em Quadro de Animação .
 - Clique no ícone Converter em Animação de Linha de Tempo .
 - No menu do painel Animação, escolha Converter em Quadro de animação ou Converter em Linha de tempo.

Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro

[Para o início](#)

Ao trabalhar no modo de linha de tempo, pode-se especificar a duração e a velocidade do quadro de um documento contendo vídeo ou


animação. *Duração* é a duração de tempo total do clipe de vídeo, do primeiro ao último quadro especificado. A *Velocidade do quadro* ou quadros por segundo (qps), em geral, é determinada pelo tipo de saída produzido: A velocidade de quadro em vídeo NTSC é de 29,97 qps, em PAL é de 25 qps e em filme cinematográfico é de 24 qps. Dependendo do sistema de transmissão, o vídeo DVD pode ter a mesma velocidade de vídeo que NTSC ou PAL ou 23,976. Vídeo destinado a CD-ROM ou à Web, em geral, tem uma velocidade de quadro de 10 a 15 qps.

Quando um novo arquivo é criado, a duração da linha de tempo padrão é de dez segundos. A taxa de quadros depende da predefinição de arquivo escolhida. Para predefinições que não contêm vídeo (como Papel Internacional), a taxa padrão é 30 fps. Para predefinições de vídeo, a taxa é 25 fps para PAL e 29,97 para NTSC.

1. No menu do painel Animação, escolha Configurações do arquivo.
2. Digite ou escolha os valores para Duração e Velocidade do Quadro.

Nota: *A redução da duração de um vídeo ou de uma animação existente pode aparar os quadros (e quaisquer quadros principais) no fim do documento.*

- [Criação de imagens para vídeo](#)
- [Carregamento de ações de vídeo](#)
- [Camadas de ajuste e de preenchimento](#)
- [Configurar a área de trabalho para a visualização](#)
- [Compreendendo o vídeo no modo de linha do tempo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Filtros e efeitos

[Visão geral da galeria de desfoques](#)

Kelby (7 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Controle rápido e criativo em uma área de trabalho de desfoque dedicada.

[Utilização da nova Galeria de desfoques de três partes](#)

Lynda.com (7 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Focalize o olho com desfoques precisamente posicionados.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Referência de efeitos de filtros | CC, CS6

[Lista de filtros com suporte a documentos de 16 e 32 bits/canal](#)

[Filtros artísticos](#)
[Filtros de desfoque](#)
[Filtros de traçado de pincel](#)
[Filtros de distorção](#)
[Filtros de ruído](#)
[Filtros de pixelização](#)
[Filtros de renderização](#)
[Filtros de nitidez](#)
[Filtros de croqui](#)
[Filtros de estilização](#)
[Filtros de textura](#)
[Filtros de vídeo](#)
[Outros filtros](#)
[Filtros Digimarc](#)
[Ponto de fuga](#)

Nota: Informações completas sobre o uso de alguns filtros estão disponíveis em outras seções. Pesquise na Ajuda da Adobe informações sobre os filtros de Nitidez, Desfoque, Correção de Lente, Desfoque de Lente, Redução de Ruído, Dissolução e Ponto de Fuga.

[Para o início](#)

Lista de filtros com suporte a documentos de 16 e 32 bits/canal

Os seguintes filtros dão suporte a documentos de 16 e 32 bits/canal:

- Todos os filtros Desfoque (exceto Desfoque de lente e Desfoque inteligente)
- Todos os filtros Distorcer
- O filtro Ruído > Adicionar ruído
- Todos os filtros Pixelizar
- Todos os filtros Renderizar (exceto Efeitos de iluminação)
- Todos os filtros de Ajustar nitidez (exceto para Arestas nítidas)
- Os seguintes filtros em Filtro > Estilizar:
 - Difusão
 - Entalhe
 - Traçado do Contorno
- Todos os filtros de vídeo
- Todos os filtros em Filtro > Outro

[Para o início](#)

Artísticos, filtros

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

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

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

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

Pincel a Seco Pinta as arestas da imagem usando a técnica de pincel a seco (entre óleo e aquarela). O filtro simplifica uma imagem, reduzindo sua faixa de cores a áreas de cor comuns.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tinta-Base Pinta a imagem sobre um plano de fundo texturizado e, em seguida, pinta a imagem final sobre ele.

Aquarela Pinta a imagem em estilo de aquarela usando um pincel médio carregado com água e cor, simplificando detalhes. Quando ocorrem alterações de tons significativas nas arestas, o filtro satura a cor.

[Para o início](#)

Filtros de Desfoque

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



Antes (esquerda) e depois (direita) de usar o filtro de Desfoque de Lente e plano de fundo é desfocado, mas o primeiro plano permanece nítido.

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

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

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

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

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

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

Desfoque de Lente Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. Consulte Adicionar desfoque nas lentes.

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

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

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

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

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

[Para o início](#)

Traçados de Pincel, filtros

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

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

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

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

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

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

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

Traço Borrifado Pinta novamente uma imagem usando suas cores dominantes, com traçados de cores borrifados angulares.

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

[Para o início](#)

Distorção, filtros

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Para o início](#)

Ruído, filtros

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

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

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

Poeira e Rabiscos Reduz o ruído alterando os pixels diferentes. Para obter um equilíbrio entre tornar nítida a imagem e ocultar os defeitos, experimente várias combinações de configurações de Raio e Limiar. Outra alternativa é aplicar o filtro em áreas selecionadas da imagem. Consulte também [Aplicar o filtro Poeira e Rabiscos](#).

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

Reduzir Ruído Reduz o ruído, preservando as arestas com base nas configurações do usuário que afetam toda a imagem ou canais individuais. Consulte [Reduzir ruído da imagem e artefatos JPEG](#).

[Para o início](#)

Pixelização, filtros

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

Meio-Tom em Cores Simula o efeito de usar uma tela de meio-tom ampliada em cada canal da imagem. Para cada canal, o filtro divide a imagem em retângulos e substitui cada um deles por um círculo. O tamanho do círculo é proporcional ao brilho do retângulo. Consulte [Aplicar filtro Meio-tom em cores](#).

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

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

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

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

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

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

[Para o início](#)

Acabamento, filtros

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

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

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

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

 *Experimente adicionar uma camada de ajuste de mapa de degradê para colorir as fibras.*

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

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

nota: os efeitos de iluminação não estão disponíveis nas versões de 64 bits do Mac OS.

[Para o início](#)

Filtros Tornar Nítido

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

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

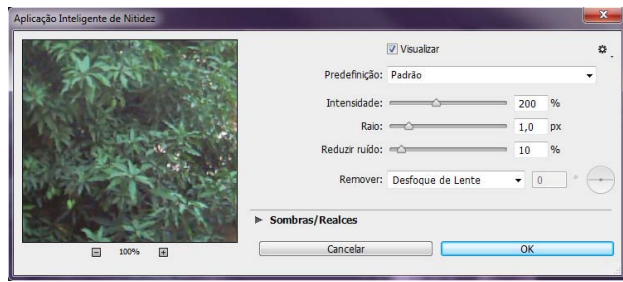
Tornar Arestas Nítidas e Máscara de Nitidez Localizam as áreas na imagem em que ocorrem alterações de cor significativas e aplicam nitidez a elas. O filtro Tornar Arestas Nítidas aplica nitidez apenas às arestas, preservando a suavidade geral da imagem. Use este filtro para dar nitidez

às arestas sem especificar um valor. Para correção profissional de cores, use o filtro Máscara de Nitidez para ajustar o contraste dos detalhes da aresta e produzir uma linha mais clara e outra mais escura em cada lado da aresta. Esse processo realça a aresta e cria a ilusão de uma imagem mais nítida.

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

No Photoshop CC, o filtro Aplicação inteligente de nitidez aprimorado possibilita que você produza resultados de alta qualidade por meio da tecnologia de aplicação de nitidez adaptável que minimiza os ruídos e os efeitos de auréola. O projeto de interface do usuário simplificado deste filtro oferece controles otimizados para a obter a nitidez pretendida. Use os controles deslizantes para ajustes rápidos e os controles avançados para ajustar os resultados.

A aplicação inteligente de nitidez no Photoshop CC é compatível com CMYK. Além disso, é possível tornar os canais arbitrários mais nítidos. Por exemplo, você pode optar por aplicar nitidez apenas no canal azul, canal verde ou canal alfa.



(Photoshp CC) Interface do usuário do filtro Aplicação inteligente de nitidez

Esta é uma abordagem recomendada para aplicar nitidez em imagens com o Photoshop CC:

1. Para começar, defina o Valor para um valor alto.
2. Aumente o Raio para um valor que introduza o efeito de auréola.
3. Diminua o Raio até que o efeito de auréola desapareça. Você chegou ao valor ideal para o Raio.
4. Agora, reduza o Valor, conforme a necessidade.
5. Ajuste o controle deslizante Reduzir ruído, de forma que o ruído na imagem se pareça semelhante a como ele era antes de você começar a aplicar a nitidez na imagem. A redução de ruído pode resultar em uma aparência plástica. Valores mais altos exigem maior redução de ruído.

[Para o início](#)

Croqui, filtros

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

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

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

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

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

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

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

Matriz de Meio-Tom Simula o efeito de uma tela de meio-tom, ao mesmo tempo que mantém a faixa contínua de tons.

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

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

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

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

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

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

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

[Para o início](#)

Estilização, filtros

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

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

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

Extrusão Aplica uma textura 3D a uma seleção ou camada. Consulte [Aplicar o filtro Extrusão](#).

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

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

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

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

Traçado do Contorno Localiza as transições das principais áreas de brilho e contorna-as delicadamente para cada canal de cor, gerando um efeito semelhante às linhas de um mapa de contorno. Consulte [Aplicar o filtro Contorno do traço](#).

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

[Para o início](#)

Textura, filtros

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

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

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

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

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

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

Texturizador Aplica a textura selecionada ou criada para uma imagem.

[Para o início](#)

Filtros de Vídeo

O submenu Vídeo contém os filtros Desentrelaçamento e Cores NTSC.

Desentrelaçamento Suaviza imagens em movimento capturadas em vídeo, removendo as linhas pares ou ímpares entrelaçadas em uma imagem de vídeo. Opte por substituir as linhas descartadas por duplicação ou interpolação.

Cores NTSC Restringe o gamut das cores aos gamuts aceitáveis para reprodução em televisão, evitando que as cores excessivamente saturadas sangrem pelas linhas de digitalização da televisão.

[Para o início](#)

Outros, filtros

Os filtros no submenu Outros permitem criar filtros personalizados, utilizar filtros para modificar máscaras, deslocar uma seleção em uma imagem e fazer ajustes rápidos de cor.

Personalizada Permite criar um efeito de filtro personalizado. Com o filtro Personalizado, é possível alterar os valores de brilho de cada pixel na imagem, de acordo com uma operação matemática predefinida conhecida como *convolução*. Cada pixel recebe um novo valor com base nos valores de pixels adjacentes. A operação é semelhante aos cálculos Adicionar e Subtrair para canais.

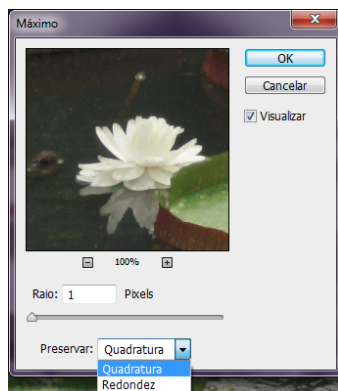
É possível salvar os filtros personalizados criados e usá-los em outras imagens do Photoshop. Consulte [Criar um filtro personalizado](#).

Alta Frequência Mantém os detalhes de aresta no raio especificado, nos locais em que ocorrem transições nítidas de cores, e suprime o restante da imagem. (Um raio de 0,1 pixel mantém apenas os pixels de aresta.) O filtro remove os detalhes de baixa frequência de uma imagem e tem um efeito oposto ao do filtro Desfoque Gaussiano.

É útil aplicar o filtro Alta Frequência a uma imagem de tons contínuos antes de usar o comando Limiar ou converter a imagem em modo Bitmap. O filtro é útil para extrair linhas de arte e grandes áreas em preto e branco de imagens digitalizadas.

Máximo e Mínimo Os filtros Máximo e Mínimo podem ser usados para modificar as máscaras. O filtro Máximo tem o efeito de aplicar uma dispersão (dilatação) — ampliando áreas brancas e restringindo áreas pretas. O filtro Mínimo tem o efeito de aplicar uma restrição (erosão) — diminuindo as áreas brancas e aumentando áreas pretas. Assim como o filtro Médio, os filtros Máximo e Mínimo operam em pixels selecionados. Dentro do raio especificado, os filtros Máximo e Mínimo substituem o valor de brilho do pixel atual pelo maior ou menor valor de brilho dos pixels adjacentes.

Esses filtros, em especial com raios maiores, tendem a promover cantos ou curvas nos contornos da imagem. No Photoshop CC você pode escolher no menu Preservar dar preferência ao formato quadrado ou redondo conforme especifica o valor de raio.



(Photoshop CC) Preservar aspecto quadrado ou redondo

Deslocamento Move uma seleção de uma quantidade horizontal ou vertical especificada, deixando um espaço vazio no local original da seleção. É possível preencher a área vazia com a cor do plano de fundo atual, com outra parte da imagem ou com o preenchimento de sua escolha, se a seleção estiver próxima à aresta de uma imagem.

[Para o início](#)

Filtros da Digimarc

Os filtros da Digimarc incorporam uma marca d'água digital a uma imagem para armazenar informações de copyright.

Nota: *Plug-ins Digimarc requerem um sistema operacional de 32 bits. Não há suporte a eles nas versões de 64 bits do Windows e Mac OS.*

[Para o início](#)

Ponto de Fuga

O recurso Ponto de fuga preserva a perspectiva correta nas edições de imagens que contêm planos em perspectiva (por exemplo, os lados de um edifício ou qualquer objeto retangular).

A Adobe também recomenda

- [Adicionando informações sobre direitos autorais digitais](#)

- [Trabalhar no ponto de fuga](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Adicionar efeitos de luz | CC, CS6

[Aplicar o filtro Efeitos de luz](#)

[Palavra de especialista: Tutoriais de efeitos de luz](#)

[Tipos de efeitos de luz](#)

[Ajustar uma luz pontual na janela de visualização](#)

[Ajustar uma luz infinita na janela de visualização](#)

[Ajustar uma luz de spot na janela de visualização](#)

[Predefinições de efeitos de luz](#)

[Adicionar ou excluir uma luz](#)

[Criar, salvar ou excluir uma predefinição de efeito de iluminação](#)

[Aplicar um canal de textura](#)

Aplicação do filtro Efeitos de Iluminação

[Para o início](#)

O filtro Efeitos de Iluminação permite produzir uma grande variedade de efeitos de luz em imagens RGB. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens.

Nota: O filtro Efeitos de luz funciona apenas com imagens RGB de 8 bits no Photoshop CC. Para utilizar os efeitos de luz, é necessária uma placa de vídeo compatível. Para obter mais informações, consulte [Perguntas frequentes](#).

1. Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
2. Escolha um estilo no menu Predefinições no lado superior esquerdo.
3. Na janela de visualização, selecione as luzes individuais que você deseja ajustar. Em seguida, na metade superior do painel Propriedades, faça algum dos seguintes procedimentos:
 - Escolha um tipo de luz (Spot, Infinita ou Ponto) no menu superior.
 - Ajuste a cor, a intensidade e o tamanho do ponto ativo.

 Para duplicar uma luz, arraste-a dentro da janela de visualização com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada.

4. Na metade inferior do painel Propriedades, ajuste todo o conjunto de luzes com as seguintes opções:

Colorir Clique para colorir a iluminação total.

Exposição Controles de detalhes de realces e sombras.

Cintilância Determina a quantidade de luz que é refletida pelas superfícies.

Metálica Determina qual tem mais reflexo: a luz ou o objeto sobre o qual a luz se projeta.

Ambiente Difunde a luz como se fosse combinada com outra luz em uma sala, como a luz solar ou uma luz fluorescente. Escolha o valor 100 para usar apenas a fonte de luz ou -100 para remover a fonte de luz.

Textura Aplica um [canal de textura](#).

Palavra de especialista: tutoriais de efeitos de luz

[Para o início](#)

Domine rapidamente a área de trabalho de Efeitos de luz dedicada. Este [tutorial produzido por Dan Moughamian](#) apresenta a você um tour com todas as etapas.

Você também pode consultar este vídeo com uma visão geral dos [Efeitos de luz no CS6](#) de Matt Kloskowski.

Tipos de efeitos de luz

[Para o início](#)

É possível escolher entre vários tipos de luz:

Ponto Faz a luz brilhar em todas as direções a partir da posição imediatamente acima da imagem — como uma lâmpada.


Infinito Faz a luz brilhar através de um plano inteiro — como o sol.

Spot Aplica um feixe de luz elíptico. A linha na janela de visualização define a direção e o ângulo da luz, e as alças definem as arestas da elipse.

Ajustar uma luz pontual na janela de visualização

[Para o início](#)

1. No painel Propriedades, escolha Ponto no menu superior.
2. Na janela de visualização, ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste para qualquer lugar na tela de desenho.
 - Para alterar a dispersão da luz (refletir uma luz se aproximando ou se afastando), arraste a seção branca do anel de Intensidade no centro.

 *Um valor de intensidade 100 é o mais brilhante, a intensidade normal é de aproximadamente 50, uma intensidade negativa remove a luz e a intensidade de -100 não produz luz.*

Ajuste uma luz infinita na janela de visualização

[Para o início](#)

1. No painel Propriedades, escolha Infinita no menu superior.
2. Ajuste a luz:
 - Para alterar a direção, arraste a alça no final da linha.
 - Para alterar o brilho, arraste a seção branca do anel de intensidade no centro dos controles de luz.

Ajustar uma luz de spot na janela de visualização

[Para o início](#)

1. Na parte superior do painel Propriedades, escolha Spot.
2. Na janela de visualização, ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste dentro da elipse exterior.
 - Para girar a luz, arraste além da elipse exterior.
 - Para alterar o ângulo de ponto ativo, arraste a borda da elipse interior.
 - Para estender ou encolher a elipse, arraste uma das quatro alças exteriores.
 - Para alterar quanto da elipse se preenche com a luz, arraste a seção branca do anel de intensidade no centro.

Predefinições de efeitos de luz

[Para o início](#)

Use o menu Predefinições na área de trabalho Efeitos de luz para escolher entre 17 estilos de luz. Crie também suas próprias definições adicionando luzes à configuração Padrão. O filtro Efeitos de Iluminação requer pelo menos uma fonte de luz. Apenas uma luz pode ser editada por vez, mas todas as luzes adicionadas são usadas para criar o efeito.

Spot em 45 graus Uma luz de spot amarela com intensidade média (17) e foco amplo (91).

Omní Azul Uma luz omnidirecional azul transparente com intensidade máxima (85) e sem foco.

Círculo de Luz Quatro luzes de spot. Branca tem intensidade máxima (100) e foco concentrado (8). Amarela tem intensidade forte (88) e foco concentrado (3). Vermelha tem intensidade média (50) e foco concentrado (0). Azul tem intensidade máxima (100) e foco médio (25).

Transversal Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Transversal Abaixo Duas luzes de spot brancas com intensidade média (35) e foco amplo (100).

Padrão Uma luz de spot branca de intensidade média (35) e foco amplo (69).

Cinco Luzes Abaixo/Cinco Luzes Acima Cinco luzes de spot abaixo ou acima com intensidade máxima (100) e foco amplo (60).

Luz de Farol Uma luz omnidirecional amarela com intensidade média (46).

Luz de Projetor Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Direcional Paralela Uma luz direcional azul com intensidade máxima (98) e sem foco.

Luzes RGB Luzes vermelha, azul e verde que produzem uma luz de intensidade média (60) e foco amplo (96).

Luzes Diretas Suaves Duas luzes direcionais sem foco, uma branca e outra azul. A luz branca tem intensidade suave (20). A luz azul tem intensidade média (67).

Omni Suave Uma luz omnidirecional suave de intensidade média (50).

Luz de Spot Suave Uma luz de spot branca com intensidade máxima (98) e foco amplo (100).

Três Abaixo Três luzes de spot brancas com intensidade suave (35) e foco amplo (96).

Luz de Spot Tripla Três luzes de spot com intensidade fraca (35) e foco amplo (100).

Adição ou exclusão de uma luz

[Para o início](#)

- Na área de trabalho Efeitos de Iluminação, execute um dos seguintes procedimentos:
 - No lado superior esquerdo, clique nos ícones Luzes para adicionar tipos de luzes pontuais, de spot e infinitas. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
 - No painel Luzes (lado direito inferior por padrão), arraste uma luz para o ícone Lixeira para excluí-lo.

Como criar, salvar ou excluir uma predefinição de Efeitos de luz

[Para o início](#)

- Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:
 - Para criar uma predefinição, escolha Personalizado no menu Predefinições e clique nos ícones de Luzes para adicionar tipos de luzes pontuais, de spot e infinitas. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
 - Para salvar uma predefinição, clique em Salvar, atribua um nome ao estilo e clique em OK. As predefinições salvas incluem todas as configurações de cada luz, sendo exibidas no menu Estilo sempre que a imagem for aberta.
 - Para excluir uma predefinição, selecione-a e clique em Excluir.

Aplicar um canal de textura


[Para o início](#)

Na área de trabalho de Efeitos de luz, o Canal de textura permite que você controle efeitos de luz que usam imagens em tons de cinza (mapas de saliências invocados). Você pode adicionar mapas de relevo à imagem como canais alfa. É possível adicionar qualquer imagem em tons de cinza à imagem como um canal alfa ou criar um canal alfa e adicionar textura a esse canal. Para obter um efeito de texto entalhado, use um canal com texto branco sobre um plano de fundo preto ou vice-versa.

1. Se necessário, adicione um canal alfa à imagem. Siga um destes procedimentos:
 - Para usar uma textura com base em outra imagem (por exemplo, de tecido ou água), converta essa imagem em tons de cinza e, em seguida, arraste o canal de tons de cinza dessa imagem para a imagem atual.
 - Arraste um canal alfa existente de outra imagem para a imagem atual.
 - Crie um canal alfa na imagem e, em seguida, adicione textura a esse canal.
2. Na área de trabalho Efeitos de luz, escolha um canal do menu Texturas na caixa de diálogo Propriedades. (Escolha um canal alfa que foi adicionado ou o canal Vermelho, Verde, ou Azul da imagem)
3. Arraste o controle deslizante de Altura para variar a textura de Plana (0) a Montanhosa (100).

Mais tópicos da Ajuda

- [Criação e edição de máscaras de canal alfa](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Galeria de desfoque em fotografias

[Desfoque de campo](#)

[Desfoque de íris](#)

[Inclinar-Deslocar](#)

[Efeitos de desfoque](#)

[Efeitos da galeria Aplicação de desfoque como filtros inteligentes | Apenas Creative Cloud](#)

Utilize a Galeria de desfoque para criar rapidamente três efeitos de desfoque distintos, com controles intuitivos na imagem.

Adicione Desfoque de Campo, Desfoque de Íris ou um efeito Tilt-shift a uma imagem. Cada ferramenta de desfoque fornece controles de sobreposição intuitivos para aplicar e controlar o efeito de desfoque. Com os ajustes de desfoque completos, use os controles de Bokeh para desenhar o efeito de desfoque total. O Photoshop fornece uma visualização em tamanho natural, em tempo real, enquanto você trabalha com a galeria de desfoque.

Selecione Filtro > Desfoque e selecione Desfoque de campo, Desfoque de Íris ou Tilt-shift.

Para obter informações sobre outros efeitos de desfoque, consulte [Ajuste de nitidez e desfoque de imagens](#).

 *Pressione a tecla M para exibir a máscara de desfoque aplicada à imagem. As áreas escuras indicam áreas nítidas, enquanto as áreas claras indicam áreas desfocadas.*

Desfoque de campo

[Para o início](#)

Utilize o Desfoque de campo para criar um gradiente de desfoques, definindo diversos pontos de desfoque com quantidades diferentes de desfoque. Adicione diversos pinos sobre a imagem e especifique a quantidade de desfoque para cada pino.

O resultado final é o efeito combinado de todos os pinos de desfoque da imagem. Você pode, inclusive, adicionar um pino do lado de fora da imagem para aplicar o desfoque nos cantos.

1. Selecione Filtro > Desfoque > Desfoque de campo.

Um pino do Desfoque de campo é inserido na imagem. Clique na imagem para adicionar pinos de desfoque adicionais.

2. Clique em um pino para selecioná-lo e efetue uma das ações a seguir:

- Arraste a alça de desfoque para aumentar ou reduzir o desfoque. Você também pode utilizar o painel Ferramentas de desfoques para especificar um valor de desfoque.
- Arraste o pino para um novo local.
- Pressione Excluir para removê-lo.



Pinos de desfoque de campo

A. Pinos de desfoque desmarcado B. Pinos de desfoque selecionado

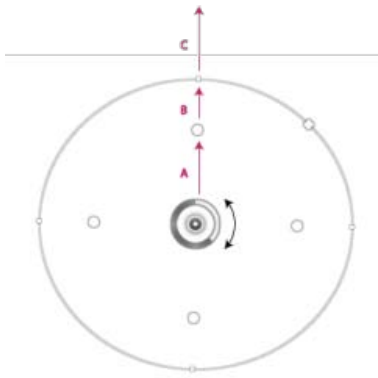
Desfoque de Íris

[Para o início](#)

Utilize o Desfoque de Íris para simular um efeito de profundidade do campo superficial à sua imagem, independente da câmera ou lente usada. Você também pode definir múltiplos pontos de foco, um efeito quase impossível de realizar com técnicas de câmeras tradicionais.

1. Selecione Filtro > Desfoque > Desfoque de Íris.

O pino do Desfoque de Íris padrão é inserido na imagem. Clique na imagem para adicionar pinos de desfoque adicionais.



A. Área nítida **B.** Área atenuada **C.** Área desfocada

2. Arraste as alças para movê-los e redefinir várias áreas.
3. Arraste a alça de desfoque para aumentar ou reduzir o desfoque. Você também pode utilizar o painel Ferramentas de desfoques para especificar um valor de desfoque.

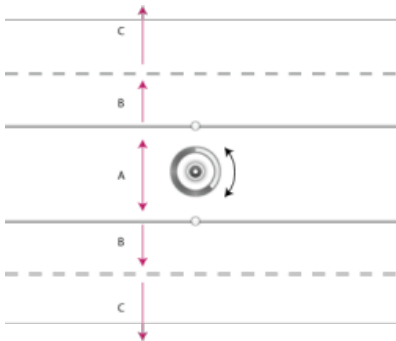
Tilt-Shift

[Para o início](#)

Use o efeito Tilt-shift para simular uma foto tirada com uma lente tilt-shift. Este desfoque de efeito especial define a área da nitidez e aplica desfoque nas extremidades da imagem. O efeito de Inclinar-Deslocar pode ser usado para simular fotos de objetos em miniatura.

1. Selecione Filtro > Desfoque > Tilt-shift.

O pino de desfoque de tilt-shift padrão é inserido na imagem. Clique na imagem para adicionar pinos de desfoque adicionais.



A. Área nítida **B.** Área atenuada **C.** Área desfocada

2. Arraste a alça de desfoque para aumentar ou reduzir o desfoque. Você também pode utilizar o painel Ferramentas de desfoques para especificar um valor de desfoque.
3. Para definir outras áreas, siga as etapas a seguir:
 - Arraste as linhas para movê-las
 - Arraste as alças e gire

Para obter mais informações sobre como utilizar o Tilt-Shift, veja este [tutorial com etapas](#) de Dan Moughamian.

Efeitos de desfoque

[Para o início](#)

Você pode aprimorar toda a imagem, controlando a aparência de partes desfocadas ou atenuadas. Especifique os parâmetros do bokeh para garantir um efeito total agradável.

No painel Efeitos de Desfoque, especifique um valor para os parâmetros a seguir:

Bokeh claro Clareia as áreas desfocadas ou atenuadas na imagem.

Cor do Bokeh Adiciona cores mais vividas a áreas iluminadas sem estouro de branco..

Intervalo leve Determina o intervalo de tons que as configurações afetam.

Efeitos da galeria Aplicação de desfoque como filtros inteligentes | Creative Cloud


[Para o início](#)

Os efeitos de desfoque fotográficos na galeria Desfoque agora são compatíveis com Objetos inteligentes e podem ser aplicados sem ser de maneira destrutiva como filtros inteligentes. Este recurso também é compatível com camadas de vídeo de Objeto inteligente. Para aplicar um efeito da galeria Desfoque como um filtro inteligente:

1. No painel Camadas, selecione uma camada de Objeto inteligente.
2. Selecione Filtro > Desfoque e selecione Desfoque de campo, Desfoque de Íris ou Tilt-shift.

Clique no seguinte link para exibir um vídeo da Gerente de Produtos Sênior de Photoshop, Zorana Gee, apresentando o [suporte a Objeto inteligente para a Galeria de desfoque e Dissolver](#).

Para obter mais informações sobre Filtros inteligentes, consulte [Aplicar filtros inteligentes](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Filtro de ângulo amplo adaptável

Utilize o Filtro grande angular adaptável para corrigir distorções devido ao uso de lentes grande angulares. É possível retificar rapidamente linhas que parecem curvadas em panoramas ou fotos tiradas com lentes olho de peixe e grande angulares. Por exemplo, edifícios que parecem estar inclinados em direção ao centro da imagem quando capturados com uma lente grande angular.

O filtro descobre a câmera e modelo da lente e utiliza as características da lente para retificar as imagens. Você pode adicionar diversas restrições para indicar linhas retas em diferentes partes da imagem. Com essas informações o filtro Grande angular adaptável pode remover as distorções.

Você também pode utilizar este filtro em imagens que não apresentam informações sobre a câmera e as lentes. Terá, apenas, de um pouco mais de trabalho.

Se desejar editar posteriormente as configurações do filtro, converta a camada em um objeto inteligente. Selecione a camada e escolha Camadas > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

Distância focal Especifique a distância focal da lente. Este valor é preenchido automaticamente se as informações de lente forem detectadas na fotografia.

Fator de corte Especifique um valor para determinar como a imagem final será cortada. Utilize este valor em combinação com a Escala para compensar em qualquer área branca introduzida após a aplicação do filtro.

1. Selecione Filtro > Grande angular adaptável.

2. Escolha um tipo de correção:

Olho de peixe corrige a curvatura extrema causada por uma lente olho de peixe.

Perspectiva corrige linhas convergentes causadas pelo ângulo de visão e de inclinação da câmera.

Panorama corrige um panorama do Photomerge.

Esférico inteiro corrige panoramas em 360 graus. Os panoramas devem apresentar proporção de 2:1.

Automático detecta a correção apropriada automaticamente.

3. Especificar as configurações adicionais do filtro. Se a imagem contiver dados da lente, estes valores serão detectados se automaticamente, e algumas opções não serão exibidas.

Escala Especifique um valor para ajustar a dimensão da imagem. Utilize este valor para minimizar as áreas brancas introduzidas após a aplicação do filtro.



Distância focal Especifique a distância focal da lente. Este valor é preenchido automaticamente se as informações da lente forem detectadas na fotografia.

Fator de corte Especifique um valor para determinar como a imagem final será cortada. Use este valor em combinação com Escala para compensar todas as áreas em branco introduzidas após a aplicação do filtro.

Como foto Ative esta opção para utilizar os valores conforme definidos no perfil da lente. Esta opção ficará desativada se não for possível determinar as informações da lente.


4. Defina as restrições para indicar linhas retas na imagem.

Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta **Restrição**  e trace uma linha ao longo do objeto principal para retificar a imagem.
- Selecione a ferramenta **Restrição de polígono**  e trace um polígono ao longo do objeto para retificar a imagem.

O filtro detecta a curvatura e traça uma linha que segue o contorno do objeto.




 Para restringir vertical ou horizontalmente, pressione Shift enquanto traça a linha. Para definir a orientação de uma linha existente, clique com o botão direito sobre a linha de restrição na imagem e escolha uma orientação no menu suspenso.

Depois que a correção de ângulo amplo estiver concluída, a imagem poderá ter várias áreas em branco. Você pode cortar a imagem para remover tais áreas ou usar [Preenchimento sensível ao conteúdo](#) para adicionar conteúdo a elas.

Saiba mais

- [Ajustes sensíveis à lente](#), por RC Conception
- [Filtro de ângulo amplo adaptável](#), por Russell Brown


 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.


[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Filtro de pintura a óleo

Use o filtro de Pintura a óleo e dê à imagem um ar de pintura clássica.

1. Selecione Filtro > Pintura a óleo.
2. Experimente também as opções Pincel e Iluminação.
3. Clique em OK para aplicar o filtro.

 Se o filtro *Pintura a óleo* não estiver funcionando, o motivo talvez seja o fato de você não ter uma placa de vídeo compatível. Isso também pode indicar que sua placa de vídeo está muito desatualizada. Para obter mais informações, consulte [Perguntas frequentes sobre o GPU](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Layer effects and styles

- [About layer effects and styles](#)
- [Apply preset styles](#)
- [Layer Style dialog box overview](#)
- [Apply or edit a custom layer style](#)
- [Layer style options](#)
- [Modify layer effects with contours](#)
- [Set a global lighting angle for all layers](#)
- [Display or hide layer styles](#)
- [Copy layer styles](#)
- [Scale a layer effect](#)
- [Remove layer effects](#)
- [Convert a layer style to image layers](#)
- [Create and manage preset styles](#)

[To the top](#)

About layer effects and styles

Photoshop provides a variety of effects—such as shadows, glows, and bevels—that change the appearance of a layer's contents. Layer effects are linked to the layer contents. When you move or edit the contents of the layer, the same effects are applied to the modified contents. For example, if you apply a drop shadow to a text layer and then add new text, the shadow is added automatically to the new text.

A layer style is one or more effects applied to a layer or layer group. You can apply one of the preset styles provided with Photoshop or create a custom style using the Layer Style dialog box. The layer effects icon *fx* appears to the right of the layer's name in the Layers panel. You can expand the style in the Layers panel to view or edit the effects that compose the style.



Layers panel showing layer with multiple effects applied

A. Layer effects icon B. Click to expand and show layer effects C. Layer effects

When you save a custom style, it becomes a preset style. Preset styles appear in the Styles panel and can be applied to a layer or group with a single click.

[To the top](#)

Apply preset styles

You can apply preset styles from the Styles panel. The layer styles that come with Photoshop are grouped into libraries by function. For example, one library contains styles for creating web buttons; another library contains styles adding effects to text. To access these styles, you need to load the appropriate library. For information on loading and saving styles, see [Create and manage preset styles](#).

Note: You cannot apply layer styles to a background, locked layer, or group.

Display the Styles panel

- Choose Window > Styles.

Apply a preset style to a layer

Normally, applying a preset style replaces the current layer style. However, you can add the attributes of a second style to those of the current style.

- Do one of the following:
 - Click a style in the Styles panel to apply it to the currently selected layers.
 - Drag a style from the Styles panel onto a layer in the Layers panel.
 - Drag a style from the Styles panel to the document window, and release the mouse button when the pointer is over the layer content to which you want to apply the style.
Note: Hold down Shift as you click or drag to add (rather than replace) the style to any existing effects on the destination layer.
 - Choose Layer > Layer Style > Blending Options, and click the word *Styles* in the Layer Style dialog box (top item in the list on the left side of the dialog box). Click the style you want to apply, and click OK.
 - When using a Shape tool or Pen tool in shape layers mode, select a style from the pop-up panel in the options bar before drawing the shape.

Apply a style from another layer

- In the Layers panel, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) the style from a layer's effect list to copy it to another layer.
- In the Layers panel, click-drag the style from a layer's effect list to move it to another layer.

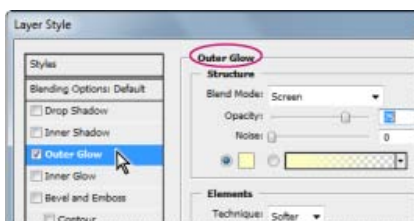
Change how preset styles are displayed

1. Click the triangle in the Styles panel, Layer Style dialog box, or Layer Style pop-up panel in the options bar.
2. Choose a display option from the panel menu:
 - Text Only to view the layer styles as a list.
 - Small Thumbnail or Large Thumbnail to view the layer styles as thumbnails.
 - Small List or Large List to view the layer styles as a list, with a thumbnail of the selected layer style displayed.

[To the top](#)

Layer Style dialog box overview

You can edit styles applied to a layer or create new styles using the Layer Style dialog box.



Layer Style dialog box. Click a check box to apply the current settings without displaying the effect's options. Click an effect name to display its options.

You can create custom styles using one or more of the following effects:

Drop Shadow

Adds a shadow that falls behind the contents on the layer.

Inner Shadow

Adds a shadow that falls just inside the edges of the layer's content, giving the layer a recessed appearance.

Outer Glow and Inner Glow

Add glows that emanate from the outside or inside edges of the layer's content.

Bevel and Emboss

Add various combinations of highlights and shadows to a layer.

Satin

Applies interior shading that creates a satiny finish.

Color, Gradient, and Pattern Overlay

Fills the layer's content with a color, gradient, or pattern.



Stroke


Outlines the object on the current layer using color, a gradient, or a pattern. It is particularly useful on hard-edged shapes such as type.

[To the top](#)

Apply or edit a custom layer style

Note: *You cannot apply layer styles to a background layer, a locked layer, or a group. To apply a layer style to a background layer, first convert it into a regular layer.*


1. Select a single layer from the Layers panel.
2. Do one of the following:
 - Double-click the layer, outside the layer name or thumbnail.
 - Click the Add a Layer Style icon  at the bottom of the Layers panel and choose an effect from the list.
 - Choose an effect from the Layer > Layer Style submenu.
 - To edit an existing style, double-click an effect displayed below the layer name in the Layers panel. (Click the triangle next to the Add a Layer Style icon  to display the effects contained in the style.)
3. Set effect options in the Layer Style dialog box. See [Layer style options](#).
4. Add other effects to the style, if desired. In the Layer Style dialog box, click the check box to the left of the effect name to add the effect without selecting it.

 *You can edit multiple effects without closing the Layer Style dialog box. Click the name of an effect on the left side of the dialog box to display its options.*

Change style defaults to custom values

1. In the Layer Style dialog box, customize settings as desired.
2. Click Make Default.

When you next open the dialog box, your custom defaults are automatically applied. If you adjust settings and want to return to your custom defaults, click Reset To Default.

 To return to Photoshop's original defaults, see [Restore all preferences to default settings](#).

[To the top](#)

Layer style options

Altitude For the Bevel and Emboss effect, sets the height of the light source. A setting of 0 is equivalent to ground level, 90 is directly above the layer.

Angle Determines the lighting angle at which the effect is applied to the layer. You can drag in the document window to adjust the angle of a Drop Shadow, Inner Shadow, or Satin effect.

Anti-alias Blends the edge pixels of a contour or gloss contour. This option is most useful on small shadows with complicated contours.

Blend Mode Determines how the layer style blends with the underlying layers, which may or may not include the active layer. For example, an inner shadow blends with the active layer because the effect is drawn on top of that layer, but a drop shadow blends only with the layers beneath the active layer. In most cases, the default mode for each effect produces the best results. See [Blending modes](#).

Choke Shrinks the boundaries of the matte of an Inner Shadow or Inner Glow prior to blurring.

Color Specifies the color of a shadow, glow, or highlight. You can click the color box and choose a color.

Contour With solid-color glows, Contour allows you to create rings of transparency. With gradient-filled glows, Contour allows you to create variations in the repetition of the gradient color and opacity. In beveling and embossing, Contour allows you to sculpt the ridges, valleys, and bumps that are shaded in the embossing process. With shadows, Contour allows you to specify the fade. For more information, see [Modify layer effects with contours](#).

Distance Specifies the offset distance for a shadow or satin effect. You can drag in the document window to adjust the offset distance.

Depth Specifies the depth of a bevel. It also specifies the depth of a pattern.

Use Global Light This setting allows you to set one “master” lighting angle that is then available in all the layer effects that use shading: Drop Shadow, Inner Shadow, and Bevel and Emboss. In any of these effects, if Use Global Light is selected and you set a lighting angle, that angle becomes the global lighting angle. Any other effect that has Use Global Light selected automatically inherits the same angle setting. If Use Global Light is deselected, the lighting angle you set is “local” and applies only to that effect. You can also set the global lighting angle by choosing Layer Style > Global Light.

Gloss Contour Creates a glossy, metallic appearance. Gloss Contour is applied after shading a bevel or emboss.

Gradient Specifies the gradient of a layer effect. Click the gradient to display the Gradient Editor, or click the inverted arrow and choose a gradient from the pop-up panel. You can edit a gradient or create a new gradient using the Gradient Editor. You can edit the color or opacity in the Gradient Overlay panel the same way you edit them in the Gradient Editor. For some effects, you can specify additional gradient options. Reverse flips the orientation of the gradient, Align With Layer uses the bounding box of the layer to calculate the gradient fill, and Scale scales the application of the gradient. You can also move the center of the gradient by clicking and dragging in the image window. Style specifies the shape of the gradient.


Highlight or Shadow Mode Specifies the blending mode of a bevel or emboss highlight or shadow.

Jitter Varies the application of a gradient's color and opacity.

Layer Knocks Out Drop Shadow Controls the drop shadow's visibility in a semitransparent layer.

Noise Specifies the number of random elements in the opacity of a glow or shadow. Enter a value or drag the slider.

Opacity Sets the opacity of the layer effect. Enter a value or drag the slider.

Pattern Specifies the pattern of a layer effect. Click the pop-up panel and choose a pattern. Click the New Preset button  to create a new preset pattern based on the current settings. Click Snap To Origin to make the origin of the pattern the same as the origin of the document (when Link With Layer is selected), or to place the origin at the upper-left corner of the layer (if Link With Layer is deselected). Select Link With Layer if you want the pattern to move along with the layer as the layer moves. Drag the Scale slider or enter a value to specify the size of the pattern. Drag a pattern to position it in the layer; reset the position by using the Snap To Origin button. The Pattern option is not available if no patterns are loaded.

Position Specifies the position of a stroke effect as Outside, Inside, or Center.

Range Controls which portion or range of the glow is targeted for the contour.

Size Specifies the radius and size of blur or the size of the shadow.

Soften Blurs the results of shading to reduce unwanted artifacts.

Source Specifies the source for an inner glow. Choose Center to apply a glow that emanates from the center of the layer's content, or Edge to apply a glow that emanates from the inside edges of the layer's content.

Spread Expands the boundaries of the matte prior to blurring.

Style Specifies the style of a bevel: Inner Bevel creates a bevel on the inside edges of the layer contents; Outer Bevel creates a bevel on the outside edges of the layer contents; Emboss simulates the effect of embossing the layer contents against the underlying layers; Pillow Emboss simulates the effect of stamping the edges of the layer contents into the underlying layers; and Stroke Emboss confines embossing to the boundaries of a stroke effect applied to the layer. (The Stroke Emboss effect is not visible if no stroke is applied to the layer.)

Technique Smooth, Chisel Hard, and Chisel Soft are available for bevel and emboss effects; Softer and Precise apply to Inner Glow and Outer Glow effects.

Smooth

Blurs the edges of a matte slightly and is useful for all types of mattes, whether their edges are soft or hard. It does not preserve detailed features at larger sizes.

Chisel Hard

Uses a distance measurement technique and is primarily useful on hard-edged mattes from anti-aliased shapes such as type. It preserves detailed features better than the Smooth technique.

Chisel Soft

Uses a modified distance measurement technique and, although not as accurate as Chisel Hard, is more useful on a larger range of mattes. It preserves features better than the Smooth technique.

Softer

Applies a blur and is useful on all types of mattes, whether their edges are soft or hard. At larger sizes, Softer does not preserve detailed features.

Precise

Uses a distance measurement technique to create a glow and is primarily useful on hard-edged mattes from anti-aliased shapes such as type. It preserves features better than the Softer technique.

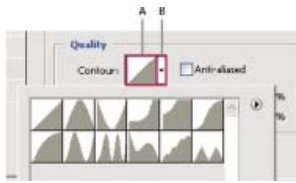
Texture Applies a texture. Use Scale to scale the size of the texture. Select Link With Layer if you want the texture to move along with the layer as the layer moves. Invert inverts the texture. Depth varies the degree and direction (up/down) to which the texturing is applied. Snap To Origin makes the origin of the pattern the same as the origin of the document (if Link With Layer is deselected) or places the origin in the upper-left corner of the layer (if Link With Layer is selected). Drag the texture to position it in the layer.

[To the top](#)

Modify layer effects with contours

When you create custom layer styles, you can use contours to control the shape of Drop Shadow, Inner Shadow, Inner Glow, Outer Glow, Bevel and Emboss, and Satin effects over a given range. For example, a Linear contour on a Drop Shadow causes the opacity to drop off in a linear transition. Use a Custom contour to create a unique shadow transition.

You can select, reset, delete, or change the preview of contours in the Contour pop-up panel and Preset Manager.



Detail of Layer Style dialog box for Drop Shadow effect

A. Click to display the Contour Editor dialog box. **B.** Click to display the pop-up panel.

Create a custom contour

1. Select the Drop Shadow, Inner Shadow, Inner Glow, Outer Glow, Bevel and Emboss, Contour, or Satin effect in the Layer Style dialog box.
2. Click the contour thumbnail in the Layer Style dialog box.
3. Click the contour to add points, and drag to adjust the contour. Or enter values for Input and Output.
4. To create a sharp corner instead of a smooth curve, select a point and click Corner.
5. To save the contour to a file, click Save and name the contour.
6. To store a contour as a preset, choose New.
7. Click OK. New contours are added at the bottom of the pop-up panel.

Load a contour

- Click the contour in the Layer Style dialog box, and in the Contour Editor dialog box, and then choose Load. Go to the folder containing the contour library you want to load and click Open.

Delete a contour

- Click the inverted arrow next to the currently selected contour to view the pop-up panel. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the contour you want to delete.

[To the top](#)

Set a global lighting angle for all layers

Using global light gives the appearance of a common light source shining on the image.


- Do one of the following:

- Choose Layer > Layer Style > Global Light. In the Global Light dialog box, enter a value or drag the angle radius to set the angle and altitude, and click OK.
- In the Layer Style dialog box for Drop Shadow, Inner Shadow, or Bevel, select Use Global Light. For Angle, enter a value or drag the radius, and click OK.

The global lighting applies to each layer effect that uses the global lighting angle.

[To the top](#)


Display or hide layer styles

When a layer has a style, an “fx” icon  appears to the right of the layer’s name in the Layers panel.

Hide or show all layer styles in an image

- Choose Layer > Layer Style > Hide All Effects or Show All Effects.

Expand or collapse layer styles in the Layers panel

- Do one of the following:
 - Click the triangle ▼ next to the Add a Layer Style icon  to expand the list of layer effects applied to that layer.
 - Click the triangle to collapse the layer effects.
 - To expand or collapse all of the layer styles applied within a group, hold down Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the triangle or inverted triangle for the group. The layer styles applied to all layers within the group expand or collapse correspondingly.

[To the top](#)

Copy layer styles

Copying and pasting styles is an easy way to apply the same effects to multiple layers.

Copy layer styles between layers

1. From the Layers panel, select the layer containing the style you want to copy.
2. Choose Layer > Layer Style > Copy Layer Style.
3. Select the destination layer from the panel, and choose Layer > Layer Style > Paste Layer Style.

The pasted layer style replaces the existing layer style on the destination layer or layers.

Copy layer styles between layers by dragging

- Do one of the following:

- In the Layers panel, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) a single layer effect from one layer to another to duplicate the layer effect, or drag the Effects bar from one layer to another to duplicate the layer style.
- Drag one or more layer effects from the Layers panel to the image to apply the resulting layer style to the highest layer in the Layers panel that contains pixels at the drop point.

[To the top](#)

Scale a layer effect

A layer style may have been fine-tuned for a target resolution and features of a given size. Using Scale Effects allows you to scale the effects in the layer style without scaling the object to which the layer style is applied.


1. Select the layer in the Layers panel.
2. Choose Layer > Layer Style > Scale Effects.
3. Enter a percentage or drag the slider.
4. Select Preview to preview the changes in the image.
5. Click OK.

[To the top](#)



Remove layer effects

You can remove an individual effect from a style applied to a layer, or remove the entire style from the layer.

Remove an effect from a style

1. In the Layers panel, expand the layer style to see its effects.
2. Drag the effect to the Delete icon .

Remove a style from a layer

1. In the Layers panel, select the layer containing the style you want to remove.
2. Do one of the following:
 - In the Layers panel, drag the Effects bar to the Delete icon .
 - Choose Layer > Layer Style > Clear Layer Style.
 - Select the layer, and then click the Clear Style button  at the bottom of the Styles panel.

[To the top](#)

Convert a layer style to image layers

To customize or fine-tune the appearance of layer styles, you can convert the layer styles to regular image layers. After you convert a layer style to

image layers, you can enhance the result by painting or applying commands and filters. However, you can no longer edit the layer style on the original layer, and the layer style no longer updates as you change the original image layer.

Note: *The layers produced by this process may not result in artwork that exactly matches the version using layer styles. You may see an alert when you create the new layers.*

1. In the Layers panel, select the layer containing the layer style that you want to convert.
2. Choose Layer > Layer Style > Create Layers.

You can now modify and restack the new layers in the same way as regular layers. Some effects—for example, Inner Glow—convert to layers within a clipping mask.

[To the top](#)

Create and manage preset styles

You can create a custom style and save it as a preset, which is then available from the Styles panel. You can save preset styles in a library and load or remove them from the Styles panel as you need them.

Create a new preset style


1. From the Layers panel, select the layer containing the style that you want to save as a preset.
2. Do one of the following:
 - Click an empty area of the Styles panel.
 - Click the Create New Style button at the bottom of the Styles panel.
 - Choose New Style from the Styles panel menu.
 - Choose Layer > Layer Style > Blending Options, and click New Style in the Layer Style dialog box.
3. Enter a name for the preset style, set style options, and click OK.

Rename a preset style

- Do one of the following:
 - Double-click a style in the Styles panel. If the Styles panel is set to display styles as thumbnails, enter a new name in the dialog box and click OK. Otherwise, type a new name directly in the Styles panel and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).
 - Select a style in the Styles area of the Layer Style dialog box. Then choose Rename Style from the pop-up menu, enter a new name, and click OK.
 - When using a shape or Pen tool, select a style from the Style pop-up panel in the options bar. Then choose Rename Style from the pop-up panel menu.

Delete a preset style

- Do one of the following:

- Drag a style to the Delete icon  at the bottom of the Styles panel.
- Press Alt (Windows) or Option (Mac OS), and click the layer style in the Styles panel.
- Select a style in the Styles area of the Layer Style dialog box. (See [Apply preset styles.](#)) Then choose Delete Style from the pop-up menu.
- When using a shape or Pen tool, select a style from the Layer Style pop-up panel in the options bar. Then choose Delete Style from the pop-up panel menu.

Save a set of preset styles as a library

1. Do one of the following:

- Choose Save Styles from the Styles panel menu.
- Select Styles on the left side of the Layer Style dialog box. Then choose Save Styles from the pop-up menu.
- When using a shape or Pen tool, click the layer style thumbnail in the options bar. Then choose Save Styles from the pop-up panel menu.

2. Choose a location for the style library, enter a file name, and click Save.

You can save the library anywhere. However, if you place the library file in the Presets/Styles folder inside the default presets location, the library name will appear at the bottom of the Styles panel menu when you restart the application.

Note: You can also use the Preset Manager to rename, delete, and save libraries of preset styles.

Load a library of preset styles


1. Click the triangle in the Styles panel, Layer Style dialog box, or Layer Style pop-up panel in the options bar.

2. Do one of the following:

- Choose Load Styles to add a library to the current list. Then select the library file you want to use, and click Load.
- Choose Replace Styles to replace the current list with a different library. Then select the library file you want to use, and click Load.
- Choose a library file (displayed at the bottom of the panel menu). Then click OK to replace the current list, or click Append to append the current list.

3. To return to the default library of preset styles, choose Reset Styles. You can either replace the current list or append the default library to the current list.

Note: You can also use the Preset Manager to load and reset style libraries. See [About the Preset Manager.](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Filter basics

Using filters

[Apply a filter from the Filter menu](#)

[Filter Gallery overview](#)

[Apply filters from the Filter Gallery](#)

[Blend and fade filter effects](#)

[Tips for creating special effects](#)

[Improve filter performance](#)

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

[To the top](#)

Using filters

You can use filters to clean up or retouch your photos, apply special art effects that give your image the appearance of a sketch or impressionistic painting, or create unique transformations using distortions and lighting effects. The filters provided by Adobe appear in the Filter menu. Some filters provided by third-party developers are available as plug-ins. Once installed, these plug-in filters appear at the bottom of the Filter menu.

Smart Filters, applied to Smart Objects, let you use filters non-destructively. Smart Filters are stored as layer effects in the Layers panel and can be readjusted at any time, working from the original image data contained in the Smart Object. For more information on Smart Filter Effects and nondestructive editing, see [Nondestructive editing](#).

To use a filter, choose the appropriate submenu command from the Filter menu. These guidelines can help you in choosing filters:

- Filters are applied to the active, visible layer or a selection.
- For 8-bits-per-channel images, most filters can be applied cumulatively through the Filter Gallery. All filters can be applied individually.
- Filters cannot be applied to Bitmap-mode or indexed-color images.
- Some filters work only on RGB images.
- All filters can be applied to 8-bit images.
- The following filters can be applied to 16-bit images: Liquify, Vanishing Point, Average Blur, Blur, Blur More, Box Blur, Gaussian Blur, Lens Blur, Motion Blur, Radial Blur, Surface Blur, Shape Blur, Lens Correction, Add Noise, Despeckle, Dust & Scratches, Median, Reduce Noise, Fibers, Clouds, Difference Clouds, Lens Flare, Sharpen, Sharpen Edges, Sharpen More, Smart Sharpen, Unsharp Mask, Emboss, Find Edges, Solarize, De-Interlace, NTSC Colors, Custom, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.
- The following filters can be applied to 32-bit images: Average Blur, Box Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Radial Blur, Shape Blur, Surface Blur, Add Noise, Clouds, Lens Flare, Smart Sharpen, Unsharp Mask, De-Interlace, NTSC Colors, Emboss, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.
- Some filters are processed entirely in RAM. If you don't have enough available RAM to process a filter effect, you may get an error message.

[To the top](#)

Apply a filter from the Filter menu

You can apply a filter to the active layer, or to a Smart Object. Filters applied to a Smart Object are nondestructive and can be readjusted at any time.

1. Do one of the following:


- To apply a filter to an entire layer, make sure the layer is active or selected.
- To apply a filter to an area of a layer, select that area.

To apply a filter non-destructively so you can change your filter settings later, select the Smart Object that contains the image content you want to filter.

2. Choose a filter from the submenus in the Filter menu.

If no dialog box appears, the filter effect is applied.

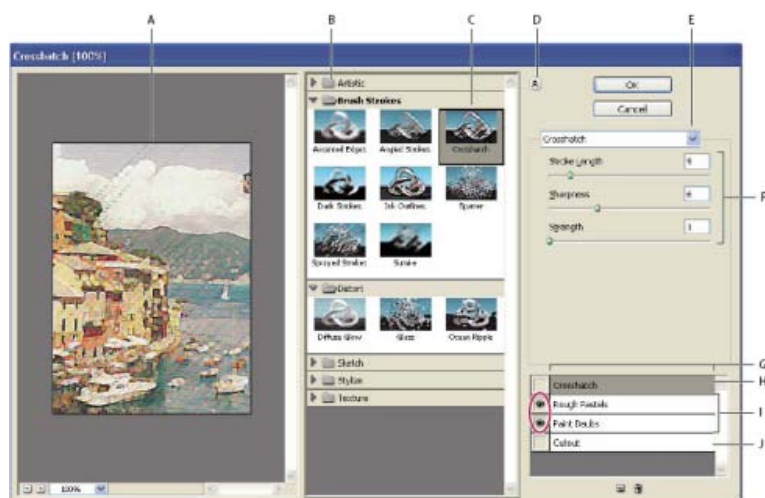
3. If a dialog box or the Filter Gallery appears, enter values or select options, and then click OK.

 Applying filters to large images can be time consuming, but you can preview the effect in the filter dialog box. Drag in the preview window to center a specific area of the image. In some filters, you can click in the image to center it where you click. Click the + or – button under the preview window to zoom in or out.

[To the top](#)

Filter Gallery overview

The Filter Gallery provides a preview of many of the special effects filters. You can apply multiple filters, turn on or off the effect of a filter, reset options for a filter, and change the order in which filters are applied. When you are satisfied with the preview, you can then apply it to your image. Not all filters in the Filter menu are available in the Filter Gallery.



Filter Gallery dialog box

A. Preview **B.** Filter category **C.** Thumbnail of selected filter **D.** Show/Hide filter thumbnails **E.** Filters pop-up menu **F.** Options for selected filter **G.** List of filter effects to apply or arrange **H.** Filter effect selected but not applied **I.** Filter effects applied cumulatively but not selected **J.** Hidden filter effect

Display the Filter Gallery

- Choose Filter > Filter Gallery. Clicking a filter category name displays thumbnails of available filter effects.

Zoom in or out of the preview

- Click the + or – button under the preview area, or choose a zoom percentage.

View another area of the preview



- Drag in the preview area with the Hand tool

Hide filter thumbnails



- Click the Show/Hide button  at the top of the gallery

[To the top](#)

Apply filters from the Filter Gallery

Filter effects are applied in the order you select them. You can rearrange filters after you apply them by dragging a filter name to another position in the list of applied filters. Rearranging filter effects can dramatically change the way your image looks. Click the eye icon  next to a filter to hide the effect in the preview image. You can also delete applied filters by selecting the filter and clicking the Delete Layer icon .

 *To save time when trying various filters, experiment by selecting a small, representative part of your image.*

1. Do one of the following:
 - To apply a filter to an entire layer, make sure that the layer is active or selected.
 - To apply a filter to an area of a layer, select that area.
 - To apply a filter non-destructively, so you can change your filter settings later, select the Smart Object that contains the image content that you want to filter.
2. Choose Filter > Filter Gallery.
3. Click a filter name to add the first filter. You may need to click the inverted triangle next to the filter category to see the complete list of filters. Once added, the filter appears in the applied filter list in the lower right corner of the Filter Gallery dialog box.
4. Enter values or select options for the filter you selected.
5. Do any of the following:
 - To apply filters cumulatively, click the New Effect Layer icon , and choose an additional filter to apply. Repeat this procedure to add more filters.
 - To rearrange applied filters, drag the filter to a new position in the applied filter list in the lower right corner of the Filter Gallery dialog box.
 - To remove applied filters, select a filter in the applied filter list, and click the Delete Layer icon .
6. When you're satisfied with the results, click OK.

[To the top](#)

Blend and fade filter effects

The Fade command changes the opacity and blending mode of any filter, painting tool, erasing tool, or color adjustment. The Fade command blending modes are a subset of those in the painting and editing tools options (excluding the Behind and Clear modes). Applying the Fade command is similar to applying the filter effect on a separate layer and then using the layer opacity and blending mode controls.

Note: *The Fade command can also modify the effects of using the Liquify command and Brush Strokes filters.*

1. Apply a filter, painting tool, or color adjustment to an image or selection.

2. Choose Edit > Fade. Select the Preview option to preview the effect.
3. Drag the slider to adjust the opacity, from 0% (transparent) to 100%.
4. Choose a blending mode from the Mode menu.

Note: The Color Dodge, Color Burn, Lighten, Darken, Difference, and Exclusion blending modes do not work on Lab images.

5. Click OK.

[To the top](#)

Tips for creating special effects

Creating edge effects You can use various techniques to treat the edges of an effect applied to only part of an image. To leave a distinct edge, simply apply the filter. For a soft edge, feather the edge, and then apply the filter. For a transparent effect, apply the filter, and then use the Fade command to adjust the selection's blending mode and opacity.

Applying filters to layers You can apply filters to individual layers or to several layers in succession to build up an effect. For a filter to affect a layer, the layer must be visible and must contain pixels—for example, a neutral fill color.

Applying filters to individual channels You can apply a filter to an individual channel, apply a different effect to each color channel, or apply the same filter but with different settings.

Creating backgrounds By applying effects to solid-color or grayscale shapes, you can generate a variety of backgrounds and textures. You might then blur these textures. Although some filters have little or no visible effect when applied to solid colors (for example, Glass), others produce interesting effects.

Combining multiple effects with masks or duplicate images Using masks to create selection areas gives you more control over transitions from one effect to another. For example, you can filter the selection created with a mask.

You can also use the History Brush tool to paint a filter effect onto part of the image. First, apply the filter to an entire image. Next, step back in the History panel to the image state before the filter was applied, and set the history brush source to the filtered state by clicking in the well at the left side of the history state. Then paint the image.

Improving image quality and consistency You can disguise faults, alter or enhance images, or create a relationship among images by applying the same effect to each. Use the Actions panel to record the steps you take to modify one image, and then apply this action to the other images.

[To the top](#)

Improve filter performance

Some filter effects can be memory-intensive, especially when applied to a high-resolution image.

- You can do any of the following to improve performance:
 - Try out filters and settings on a small portion of an image.
 - Apply the effect to individual channels—for example, to each RGB channel—if the image is large and you're having problems with insufficient memory. (With some filters, effects vary if applied to the individual channel rather than the composite channel, especially if the filter randomly modifies pixels.)
 - Free up memory before running the filter by using the Purge command.
 - Allocate more RAM to Photoshop. If necessary, exit other applications to make more memory available to Photoshop.
 - Try changing settings to improve the speed of memory-intensive filters, such as Lighting Effects, Cutout, Stained Glass, Chrome, Ripple, Spatter, Sprayed Strokes, and Glass filters. (For example, with the Stained Glass filter, increase cell size. With the Cutout filter, increase Edge Simplicity, decrease Edge Fidelity, or both.)

- If you plan to print to a grayscale printer, convert a copy of the image to grayscale before applying filters. However, applying a filter to a color image, and then converting to grayscale, may not have the same effect as applying the filter to a grayscale version of the image.

Adobe also recommends

- [About plug-in modules](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Applying specific filters

- [Load images and textures for filters](#)
- [Set texture and glass surface controls](#)
- [Defining undistorted areas](#)
- [Apply the Dust And Scratches filter](#)
- [Apply the Displace filter](#)
- [Apply the Color Halftone filter](#)
- [Apply the Extrude filter](#)
- [Apply the Trace Contour filter](#)
- [Create a Custom filter](#)

[To the top](#)

Load images and textures for filters

To produce their effects, some filters load and use other images, such as textures and displacement maps. These filters include the Conté Crayon, Displace, Glass, Lighting Effects, Rough Pastels, Texturizer, Underpainting, and Custom filters. Not all of these filters load images or textures in the same way.

1. Choose the filter you want from the appropriate submenu.
2. In the filter's dialog box, choose Load Texture from the Texture pop-up menu, and locate and open a texture image.

All textures must be in the Photoshop format. Most filters use only the grayscale information of a color file.

[To the top](#)

Set texture and glass surface controls

The Rough Pastels, Underpainting, Glass, Conté Crayon, and Texturizer filters have texturizing options. These options make images appear as if they were painted onto textures such as canvas and brick, or viewed through surfaces such as glass blocks or frosted glass.

1. From the Filter menu, choose Artistic > Rough Pastels, Artistic > Underpainting, Distort > Glass, Sketch > Conté Crayon, or Texture > Texturizer.
2. For Texture, choose a texture type or choose Load Texture to specify a Photoshop file.
3. Drag the Scaling slider to increase or reduce the size of the texture pattern.
4. Drag the Relief slider (if available) to adjust the depth of the texture's surface.
5. Select Invert to reverse the shadows and highlights in the texture.
6. For Light Direction (if available), indicate the direction from which the light source sheds light on the texture.

[To the top](#)

Defining undistorted areas

The Displace, Shear, and Wave filters in the Distort submenu and the Offset filter in the Other submenu let you treat areas undefined (or unprotected) by the filter in the following ways:

Wrap Around Fills the undefined space with content from the opposite edge of the image.

Repeat Edge Pixels Extends the colors of pixels along the edge of the image in the direction specified. Banding may result if the edge pixels are different colors.

Set To Background (Offset filter only) Fills the selected area with the current background color.

[To the top](#)

Apply the Dust And Scratches filter

1. Choose Filter > Noise > Dust & Scratches.
2. If necessary, adjust the preview zoom ratio until the area containing noise is visible.
3. Drag the Threshold slider left to 0 to turn off the value so that all pixels in the selection or image can be examined.

The Threshold value determines how dissimilar the pixels should be before they are eliminated.

Note: *The Threshold slider gives greater control for values between 0 and 128—the most common range for images—than for values between 128 and 255.*

4. Drag the Radius slider left or right, or enter a value in the text box from 1 to 16 pixels. The Radius value determines the size of the area searched for dissimilar pixels.

Increasing the radius blurs the image. Use the smallest value that eliminates the defects.

5. Increase the threshold gradually by entering a value or by dragging the slider to the highest possible value that eliminates defects.

[To the top](#)

Apply the Displace filter

The Displace filter shifts a selection using a color value from the displacement map—0 is the maximum negative shift, 255 the maximum positive shift, and a gray value of 128 produces no displacement. If a map has one channel, the image shifts along a diagonal defined by the horizontal and vertical scale ratios. If the map has more than one channel, the first channel controls the horizontal displacement, and the second channel controls the vertical displacement.

The filter creates displacement maps using a flattened file saved in Adobe Photoshop format. (Bitmap mode images are unsupported.)

1. Choose Filter > Distort > Displace.
2. Enter the scale for the magnitude of the displacement.

When the horizontal and vertical scale are set to 100%, the greatest displacement is 128 pixels (because middle gray produces no displacement).

3. If the displacement map is not the same size as the selection, specify how the map fits the image—select Stretch To Fit to resize the map or Tile to fill the selection by repeating the map in a pattern.

4. Choose Wrap Around or Repeat Edge Pixels to determine how undistorted areas of the image are treated.
5. Click OK.
6. Select and open the displacement map. The distortion is applied to the image.

[To the top](#)

Apply the Color Halftone filter

1. Choose Filter > Pixelate > Color Halftone.
2. Enter a value in pixels for the maximum radius of a halftone dot, from 4 to 127.
3. Enter a screen-angle value (the angle of the dot from the true horizontal) for one or more channels:
 - For Grayscale images, use only channel 1.
 - For RGB images, use channels 1, 2, and 3, which correspond to the red, green, and blue channels.
 - For CMYK images, use all four channels, which correspond to the cyan, magenta, yellow, and black channels.
 - Click Defaults to return all the screen angles to their default values.
4. Click OK.

[To the top](#)

Apply the Extrude filter

1. Choose Filter > Stylize > Extrude.
2. Choose a 3D type:
 - Blocks creates objects with a square front face and four side faces. To fill the front face of each block with the average color of the block, select Solid Front Faces. To fill the front face with the image, deselect Solid Front Faces.
 - Pyramids creates objects with four triangular sides that meet at a point.
3. Enter a value in the Size text box to determine the length of any side of the object's base, from 2 to 255 pixels.
4. Enter a value in the Depth text box to indicate how far the tallest object appears to protrude from the screen, from 1 to 255.
5. Choose a depth option:
 - Random to give each block or pyramid an arbitrary depth.
 - Level-based to make each object's depth correspond to its brightness—bright protrudes more than dark.
6. Select Mask Incomplete Blocks to hide any object extending beyond the selection.

[To the top](#)

Apply the Trace Contour filter

1. Choose Filter > Stylize > Trace Contour.
2. Choose an Edge option to outline areas in the selection: Lower outlines areas where the color values of pixels fall below the specified level, and Upper outlines areas where the color values fall above.
3. Enter a threshold (Level) for evaluating color values (tonal level), from 0 to 255. Experiment to see what values bring out the best detail in the image.

Use the Info panel in Grayscale mode to identify a color value that you want traced. Then enter the value in the Level text box.

[To the top](#)

Create a Custom filter


1. Choose Filter > Other > Custom. The Custom dialog box displays a grid of text boxes into which you can enter numeric values.
2. Select the center text box, which represents the pixel being evaluated. Enter the value by which you want to multiply that pixel's brightness value, from -999 to +999.
3. Select a text box representing an adjacent pixel. Enter the value by which you want the pixel in this position multiplied.

For example, to multiply the brightness value of the pixel to the immediate right of the current pixel by 2, enter 2 in the text box to the immediate right of the center text box.

4. Repeat steps 2 and 3 for all pixels to be included in the operation. You don't have to enter values in all the text boxes.
5. For Scale, enter the value by which to divide the sum of the brightness values of the pixels included in the calculation.
6. For Offset, enter the value to be added to the result of the scale calculation.
7. Click OK. The custom filter is applied to each pixel in the image, one at a time.

Use the Save and Load buttons to save and reuse custom filters.


Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Como borrar áreas da imagem


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

1. Selecione a ferramenta Borrar .
2. Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e opções para o modo de mesclagem.
3. Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para borrar usando os dados de cores de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta Borrar usará apenas as cores da camada ativa.
4. Na barra de opções, selecione Pintura a Dedo para borrar com a cor de primeiro plano no início de cada traçado. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta Borrar usará a cor sob o ponteiro no início de cada traçado.
5. Arraste na imagem para borrar os pixels.

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

Para obter mais informações

- [Galeria de ferramentas de retoque](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Adicionar efeitos de luz (CS5)

[Executar o Photoshop em modo 32 bits \(apenas para Mac OS 64 bits\)](#)

[Aplicação do filtro Efeitos de luz](#)

[Tipos de efeitos de luz](#)

[Ajustar uma luz omnidirecional](#)

[Ajustar uma luz direcional usando a janela de visualização](#)

[Ajuste o spot usando a janela de visualização](#)

[Estilos de Efeitos de Luz](#)

[Adicionar ou excluir uma luz](#)

[Criar, salvar ou excluir um estilo de efeito de luz](#)

[Utilização do Canal de Textura nos efeitos de luz](#)

Executar o Photoshop em modo 32 bits (apenas para Mac OS 64 bits)

[Para o início](#)

Em versões de 64 bits do Mac OS, os Efeitos de luz estão disponíveis somente se o Photoshop estiver sendo executado no modo 32 bits.

1. No Localizador, escolha Ir > Aplicativos.
2. Expanda a pasta do Photoshop. Em seguida, clique com o botão direito no ícone do aplicativo Photoshop e escolha Obter Informações.
3. Na seção Geral da janela de Informações, selecione Abrir no modo 32 bits.
4. Feche a janela de Informações e reinicie o Photoshop.

 Para obter mais informações, consulte [Benefícios e limitações de um sistema operacional de 64 bits no Photoshop](#).

Aplicação do filtro Efeitos de luz

[Para o início](#)

Com o filtro Efeitos de luz, é possível produzir uma grande variedade de efeitos de luz em imagens RGB. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens.

Nota: o filtro *Efeitos de Iluminação* funciona somente em imagens RGB.

1. Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
2. Para Estilo, escolha um estilo.
3. Para Tipo de Luz, escolha um tipo. Se estiver usando várias luzes, selecione Ativar e cancele a seleção para respectivamente ativar ou desativar cada uma delas.
4. Para alterar a cor da luz, clique na caixa de cores na área Tipo de Luz da caixa de diálogo.

O Seletor de Cores escolhido na caixa de diálogo Preferências Gerais é aberto.

5. Para configurar as propriedades de luz, arraste o controle deslizante correspondente para as seguintes opções:

Cintilância Determina o quanto a superfície reflete a luz (como na superfície de um pedaço de papel fotográfico) de Fosco (baixa reflexão) a Cintilante (alta reflexão).

Material Determina qual tem mais reflexo: a luz ou o objeto sobre o qual a luz se projeta. Plástico reflete a cor da luz; Metálico reflete a cor do objeto.

Exposição Aumenta (valores positivos) ou diminui (valores negativos) a luz. O valor 0 não tem efeito.

Ambiente Difunde a luz como se fosse combinada com outra luz em uma sala, como a luz solar ou uma luz fluorescente. Escolha o valor 100 para usar apenas a fonte de luz ou -100 para remover a fonte de luz. Para alterar a cor da luz ambiente, clique na caixa de cores e use o Seletor de Cores que é exibido.

 Para duplicar uma luz, arraste-a dentro da janela de visualização com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada.

6. Para usar um preenchimento de textura, escolha um canal em Canal de Textura.

Tipos de efeitos de luz

É possível escolher entre vários tipos de luz:

Omnidirecional Faz a luz brilhar em todas as direções, a partir da posição imediatamente acima da imagem – como uma lâmpada sobre um pedaço de papel.

Direcional Faz a luz brilhar a partir de um ponto distante, sem alterar o ângulo da luz – assim como o sol.

Spot Aplica um feixe de luz elíptico. A linha na janela de visualização define a direção e o ângulo da luz, e as alças definem as arestas da elipse.

Ajustar uma luz omnidirecional

[Para o início](#)

1. Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
2. Para Tipo de Luz, escolha Omnidirecional.
3. Ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste o círculo central.
 - Para aumentar ou diminuir a intensidade da luz (como uma luz se aproximando ou se afastando), arraste uma das alças que definem as arestas do efeito.

Ajustar uma luz direcional usando a janela de visualização

[Para o início](#)

1. Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
2. Para Tipo de Luz, escolha Direcional.
3. Ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste o círculo central.
 - Para alterar a direção da luz, arraste a alça no final da linha para girar o ângulo da luz. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter a altura da luz (comprimento da linha) constante.
 - Para alterar a altura da luz, arraste a alça do final da linha. Encurte a linha para obter luz brilhante e alongue-a para obter uma luz menos intensa. Uma linha muito curta produz uma luz branca pura, e uma linha muito comprida não produz luz. Arraste pressionando a tecla Shift para manter o ângulo constante e alterar a altura da luz (comprimento da linha).

Ajuste o spot usando a janela de visualização

[Para o início](#)

1. Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
2. Para Tipo de Luz, escolha Spot.
3. Ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste o círculo central.
 - Para aumentar o ângulo da luz, arraste a alça para encurtar a linha. Para diminuir o ângulo, arraste para alongar a linha.
 - Para esticar a elipse ou girar a luz, arraste uma das alças. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter o ângulo constante e alterar apenas o tamanho da elipse. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter o tamanho constante e alterar o ângulo ou a direção da luz de spot.
 - Para definir o foco da luz (ou intensidade da luz de spot) e controlar a elipse que será preenchida com luz, arraste o controle deslizante de Intensidade: a intensidade total (valor 100) é a mais brilhante, a intensidade normal é de aproximadamente 50, a intensidade negativa remove a luz e a intensidade de -100 não produz luz. Use o controle deslizante de Foco para controlar a intensidade de luz preenchida na elipse.

Estilos de Efeitos de Luz

[Para o início](#)

Use o menu Estilo, na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, para escolher entre 17 estilos de luz. Crie também seu próprio estilo de iluminação, adicionando luzes à configuração Padrão. O filtro Efeitos de Iluminação requer pelo menos uma fonte de luz. Apenas uma luz pode ser editada por vez, mas todas as luzes adicionadas são usadas para criar o efeito.

Spot em 45 graus Uma luz de spot amarela com intensidade média (17) e foco amplo (91).

Omni Azul Uma luz omnidirecional azul transparente com intensidade máxima (85) e sem foco.

Círculo de Luz Quatro luzes de spot. Branca tem intensidade máxima (100) e foco concentrado (8). Amarela tem intensidade forte (88) e foco concentrado (3). Vermelha tem intensidade média (50) e foco concentrado (0). Azul tem intensidade máxima (100) e foco médio (25).

Transversal Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Transversal Abaixo Duas luzes de spot brancas com intensidade média (35) e foco amplo (100).

Padrão Uma luz de spot branca de intensidade média (35) e foco amplo (69).

Cinco Luzes Abaixo/Cinco Luzes Acima Cinco luzes de spot abaixo ou acima com intensidade máxima (100) e foco amplo (60).

Luz de Farol Uma luz omnidirecional amarela com intensidade média (46).

Luz de Projetor Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Direcional Paralela Uma luz direcional azul com intensidade máxima (98) e sem foco.

Luzes RGB Luzes vermelha, azul e verde que produzem uma luz de intensidade média (60) e foco amplo (96).

Luzes Diretas Suaves Duas luzes direcionais sem foco, uma branca e outra azul. A luz branca tem intensidade suave (20). A luz azul tem intensidade média (67).

Omni Suave Uma luz omnidirecional suave de intensidade média (50).

Luz de Spot Suave Uma luz de spot branca com intensidade máxima (98) e foco amplo (100).

Três Abaixo Três luzes de spot brancas com intensidade suave (35) e foco amplo (96).

Luz de Spot Tripla Três luzes de spot com intensidade fraca (35) e foco amplo (100).

Adição ou exclusão de uma luz

[Para o início](#)

- Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:
 - Para adicionar uma luz, arraste o ícone de luz, na parte inferior da caixa de diálogo, para a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
 - Para excluir uma luz, arraste-a pelo círculo central até o ícone Excluir, parte direita inferior da janela de visualização.

Como criar, salvar ou excluir um estilo de Efeitos de Iluminação

[Para o início](#)

- Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:
 - Para criar um estilo, escolha Padrão para Estilo e arraste o ícone de lâmpada, na parte inferior da caixa de diálogo, até a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
 - Para salvar um estilo, clique em Salvar, atribua um nome ao estilo e clique em OK. Os estilos salvos incluem todas as configurações de cada luz e são exibidos no menu Estilo sempre que a imagem é aberta.
 - Para excluir um estilo, escolha-o e clique em Excluir.

Uso do Canal de Textura nos Efeitos de Iluminação

[Para o início](#)

O Canal de Textura na caixa de diálogo Efeitos de luz permite controlar os efeitos de luz usando imagens em tons de cinza (denominadas *mapas de relevo*) que você adiciona à imagem como canais alfa. É possível adicionar qualquer imagem em tons de cinza à imagem como um canal alfa ou criar um novo canal alfa e adicionar textura a esse canal. Para obter um efeito de texto entalhado, use um canal com texto branco sobre um plano de fundo preto ou vice-versa.

1. Se necessário, adicione um canal alfa à imagem. Siga um destes procedimentos:
 - Para usar uma textura com base em outra imagem (por exemplo, de tecido ou água), converta essa imagem em tons de cinza e, em seguida, arraste o canal de tons de cinza dessa imagem para a imagem atual.
 - Arraste um canal alfa existente de outra imagem para a imagem atual.
 - Crie um canal alfa na imagem e, em seguida, adicione textura a esse canal.
2. Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha um canal no menu Canal de Textura: um canal alfa adicionado ou o canal Vermelho, Verde ou Azul da imagem.
3. Selecione Branco Está Alto para elevar as partes brancas do canal a partir da superfície. Cancele a seleção dessa opção para elevar as partes escuras.
4. Arraste o controle deslizante de Altura para variar a textura de Plana (0) a Montanhosa (100).

Mais tópicos da Ajuda

- [Criação e edição de máscaras de canal alfa](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Salvar e exportar

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Formatos de arquivo compatíveis

Os asteriscos (*) indicam os formatos compatíveis introduzidos no CS6.

Formatos de importação de áudio

Os seguintes formatos podem ser abertos agora no Photoshop Standard e Extended. (No Photoshop CS5 e anterior, o Extended era necessário.)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Formatos de importação de vídeo

.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2 se um decodificador estiver instalado (por exemplo, com uma suite de vídeo da Adobe)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Formatos de exportação de vídeo

DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Formatos de arquivos gráficos

Photoshop PSD
Formato de documento grande PSB
BMP
Cineon
GIF CompuServe
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
EPS de Photoshop
Formato IFF
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
PDF de Photoshop
Pixar
PNG
Bitmap Portátil
Photoshop Raw
Scitex CT
Targa
TIFF
Bitmap Wireless
Photoshop 2.0 (somente Mac)
PICT (somente leitura)

Recurso de PICT (somente Mac, somente para abrir)

Brilho

Formatos relacionados a 3D

3D Studio (somente para importação)

DAE (Collada)

Flash 3D* (somente para exportação)


JPS* (JPEG Stereo)

KMZ (Google Earth 4)

MPO* (formato Multi-Picture)

U3D

Wavefront|OBJ

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Saving PDF files

- [About Photoshop PDF format](#)
- [Save in Photoshop PDF format](#)
- [Adobe PDF presets](#)
- [About PDF/X and PDF/A standards](#)
- [PDF compatibility levels](#)
- [General options for Adobe PDF](#)
- [Compression and downsampling options for Adobe PDF](#)
- [Color management and PDF/X options for Adobe PDF](#)
- [Adding security to PDF files](#)
- [Save an Adobe PDF preset](#)
- [Load, edit, or delete Adobe PDF presets](#)

[To the top](#)

About Photoshop PDF format

You can use the Save As command to save RGB, indexed-color, CMYK, grayscale, Bitmap-mode, Lab color, and duotone images in Photoshop PDF format. Because the Photoshop PDF document can preserve Photoshop data, such as layers, alpha channels, notes, and spot color, you can open the document and edit the images in Photoshop CS2 or later.

 You can quickly save a file as Photoshop PDF by playing the Save As Photoshop PDF action on the file. You can access this action by choosing Production from the Actions panel menu.

For advanced users, the Photoshop PDF format offers options for making the document PDF/X compliant, which is essential, for example, when you send your document to a large commercial press. PDF/X (Portable Document Format Exchange) is a subset of Adobe PDF that eliminates color, font, and trapping variables that lead to printing problems.

You can also specify security options for restricting access to the PDF document. The 128-bit RC4 (Acrobat 6 and later) encryption has an option for letting users view metadata and thumbnails in a secure PDF document using Adobe Bridge.

You can save your PDF settings as a PDF preset for creating consistent Photoshop PDF files. Adobe PDF presets and settings are shared across Adobe Creative Suite components, including Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive®, and Acrobat®.

[To the top](#)

Save in Photoshop PDF format

1. Choose File > Save As, and then choose Photoshop PDF from the Format menu. You can select a Color option if you want to embed a color profile or use the profile specified with the Proof Setup command. You can also include layers, notes, spot color, or alpha channels. Click Save.
2. In the Save Adobe PDF dialog box, choose an Adobe PDF preset specifying whether the Photoshop PDF file will be printed on a desktop printer or proofer, sent to a commercial printer, distributed by e-mail, displayed on the web, and so on. For details, see [Adobe PDF presets](#).

Choosing a preset is the easiest way to set options for your Photoshop PDF file. After you choose a preset, click Save PDF to generate your Photoshop PDF file. If you want to add security options or fine-tune the saving options for the PDF, follow the remaining steps in this procedure.

3. (Optional) Choose options from the Standard menu and the Compatibility menu to specify the PDF/X compliance and the Acrobat version compatibility for the PDF document. For more information, see [PDF compatibility levels](#).
4. (Optional) Select General in the left pane of the Save Adobe PDF dialog box to set general PDF file saving options. For details of each option, see [General options for Adobe PDF](#).

Note: Users of Photoshop 7.0 and earlier can open a Photoshop PDF as a generic PDF with flattened layers. Choose File > Open As and then choose Generic PDF from the Files Of Type menu (Windows), or choose File > Open and choose Generic PDF from the Format menu (Mac OS).

5. (Optional) Select Compression in the left pane of the Save Adobe PDF dialog box to specify the compression and downsampling options for the PDF file. For more information, see [Compression and downsampling options for Adobe PDF](#).
6. (Optional) Select Output in the left pane of the Save Adobe PDF dialog box to specify color management and PDF/X options. For more information, see [Color management and PDF/X options for Adobe PDF](#).
7. (Optional) To add security to your PDF document, select Security in the left pane of the Save Adobe PDF dialog box. Specify the password and permissions options for your PDF document. See also [Adding security to PDF files](#).
Note: The Encryption Level depends on the Compatibility setting of your PDF document. Choose a different Compatibility setting to specify a higher or lower Encryption Level.
8. (Optional) Select Summary in the left pane of the Save Adobe PDF dialog box. You can review the options you specified.
9. (Optional) If you want to reuse the PDF save settings, click Save Preset and save your settings as a PDF preset. The new preset appears in the Adobe PDF Preset menu the next time you save a Photoshop PDF file and in any product in the Adobe Creative Suite. See also [Save an Adobe PDF preset](#).
10. Click Save PDF. Photoshop closes the Save Adobe PDF dialog box and creates the PDF document file.


[To the top](#)

Adobe PDF presets

A PDF *preset* is a group of settings that affect the process of creating a PDF. These settings are designed to balance file size with quality, depending on how the PDF will be used. Most predefined presets are shared across Adobe Creative Suite components, including InDesign, Illustrator, Photoshop, and Acrobat. You can also create and share custom presets for your unique output requirements.

A few of the presets listed below are not available until you move them—as needed—from the Extras folder (where they are installed by default) to the Settings folder. Typically, the Extras and Settings folders are found in (Windows Vista and Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, or (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Some presets are not available in some Creative Suite components.

The custom settings are found in (Windows XP) Documents and Settings/[username]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista and Windows 7) Users/[username]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, or (Mac OS) Users/[username]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

 *Review your PDF settings periodically. The settings do not automatically revert to the default settings. Applications and utilities that create PDFs use the last set of PDF settings defined or selected.*

High Quality Print Creates PDFs for quality printing on desktop printers and proofing devices. This preset uses PDF 1.4, downsamples color and grayscale images to 300 ppi and monochrome images to 1200 ppi, embeds subsets of all fonts, leaves color unchanged, and does not flatten transparency (for file types capable of transparency). These PDFs can be opened in Acrobat 5.0 and Acrobat Reader 5.0 and later. In InDesign, this preset also creates tagged PDFs.

Illustrator Default (Illustrator only) Creates a PDF in which all Illustrator data is preserved. PDFs created with this preset can be reopened in Illustrator without any loss of data.

Oversized Pages (Acrobat only) Creates PDFs suitable for viewing and printing of engineering drawings larger than 200 x 200 inches. These PDFs can be opened in Acrobat and Reader 7.0 and later.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK and RGB) (Acrobat only) Used for long-term preservation (archival) of electronic documents. PDF/A-1b uses PDF 1.4 and converts all colors to either CMYK or RGB, depending on which standard you choose. These PDFs can be opened in Acrobat and Reader versions 5.0 and later.

PDF/X-1a (2001 and 2003) PDF/X-1a requires all fonts to be embedded, the appropriate marks and bleeds to be specified, and color to appear as CMYK, spot colors, or both. Compliant files must contain information describing the printing condition for which they are prepared. PDF files created with PDF/X-1a compliance can be opened in Acrobat 4.0 and Acrobat Reader 4.0 and later.

PDF/X-1a uses PDF 1.3, downsamples color and grayscale images to 300 ppi and monochrome images to 1200 ppi, embeds subsets of all fonts, creates untagged PDFs, and flattens transparency using the High Resolution setting.

Note: *The PDF/X1-a:2003 and PDF/X-3 (2003) presets are placed on your computer during installation but are not available until you move them from the Extras folder to the Settings folder.*

PDF/X-3 This preset creates a PDF based on the ISO standard PDF/X-3:2002. The PDF created in this setting can be opened in Acrobat 4.0 and Acrobat Reader 4.0 or later.

PDF/X-4 (2008) This preset creating ISO PDF/X-4:2008 files supports live transparency (transparency is not flattened) and ICC color management. PDF files exported with this preset are in PDF 1.4 format. Images are downsampled and compressed and fonts are embedded in the same manner as with the PDF/X-1a and PDF/X-3 settings. You can create PDF/X-4:2008 compliant PDF files directly from Creative Suite 4 and 5 components including Illustrator, InDesign, and Photoshop. Acrobat 9 Pro provides facilities to validate and preflight PDF files for PDF/X-4:2008 compliance as well as convert non-PDF/X files to PDF/X-4:2008 if possible.

Adobe recommends PDF/X-4:2008 as the optimal PDF file format for reliable PDF print publishing workflows.

Press Quality Creates PDF files for high-quality print production (for example, for digital printing or for separations to an imagesetter or platesetter), but does not create files that are PDF/X-compliant. In this case, the quality of the content is the highest consideration. The objective is to maintain all the information in a PDF file that a commercial printer or print service provider needs in order to print the document correctly. This set of options uses PDF 1.4, converts colors to CMYK, downsamples color and grayscale images to 300 ppi and monochrome images to 1200 ppi, embeds subsets of all fonts, and preserves transparency (for file types capable of transparency).

These PDF files can be opened in Acrobat 5.0 and Acrobat Reader 5.0 and later.

Note: *Before creating an Adobe PDF file to send to a commercial printer or print service provider, find out what the output resolution and other settings should be, or ask for a .joboptions file with the recommended settings. You might need to customize the Adobe PDF settings for a particular provider and then provide a .joboptions file of your own.*

Rich Content PDF Creates accessible PDF files that include tags, hyperlinks, bookmarks, interactive elements, and layers. This set of options uses PDF 1.5 and embeds subsets of all fonts. It also optimizes files for byte serving. These PDF files can be opened in Acrobat 6.0 and Adobe Reader 6.0 and later. (The Rich Content PDF preset is in the Extras folder.)


Note: *This preset was called eBook in earlier versions of some applications.*

Smallest File Size Creates PDF files for displaying on the web, an intranet, or for email distribution. This set of options uses compression, downsampling, and a relatively low image resolution. It converts all colors to sRGB and embeds fonts. It also optimizes files for byte serving. For best results, avoid using this preset if you intend to print the PDF file.

These PDF files can be opened in Acrobat 5.0 and Acrobat Reader 5.0 and later.

Magazine Ads 2006 (Japan) This preset creates a PDF based on the creation rules designed by Digital Data Delivery committee.

Standard (Acrobat only) Creates PDF files to be printed to desktop printers or digital copiers, published on a CD, or sent to a client as a publishing proof. This set of options uses compression and downsampling to keep the file size down, but also embeds subsets of all (allowed) fonts used in the file, converts all colors to sRGB, and prints to a medium resolution. Note that Windows font subsets are not embedded by default. PDF files created with this settings file can be opened in Acrobat 5.0 and Acrobat Reader 5.0 and later.

 *For more information about shared PDF settings for Creative Suite components, see the PDF Integration Guide on the Creative Suite DVD.*

[To the top](#)

About PDF/X and PDF/A standards

PDF/X and PDF/A standards are defined by the International Organization for Standardization (ISO). PDF/X standards apply to graphic content exchange; PDF/A standards apply to long-term archiving of electronic documents. During PDF conversion, the file that is being processed is checked against the specified standard. If the PDF will not meet the selected ISO standard, a message appears, asking you to choose between canceling the conversion or going ahead with the creation of a noncompliant file.

The most widely used standards for a print publishing workflow are several PDF/X formats: PDF/X-1a, PDF/X-3, and (in 2007) PDF/X-4. The most widely used standards for PDF archiving are PDF/A-1a, and PDF/A-1b (for less stringent requirements).

Note: For more information on PDF/X and PDF/A, see the [ISO website](#) and the [Adobe website](#).

[To the top](#)

PDF compatibility levels

When you create PDFs, you need to decide which PDF version to use. You can change the PDF version by switching to a different preset or choosing a compatibility option when you save as PDF or edit a PDF preset.

Generally speaking, unless there's a specific need for backward compatibility, you should use the most recent version (in this case version 1.7). The latest version will include all the newest features and functionality. However, if you're creating documents that will be distributed widely, consider choosing Acrobat 5.0 (PDF 1.4) or Acrobat 6.0 (PDF 1.5) to ensure that all users can view and print the document.

The following table compares some of the functionality in PDFs created using the different compatibility settings.

Note: Acrobat 8.0 and 9.0 also use PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) and Acrobat X (PDF 1.7)
PDFs can be opened with Acrobat 3.0 and Acrobat Reader 3.0 and later.	PDFs can be opened with Acrobat 3.0 and Acrobat Reader 3.0 and later. However, features specific to later versions may be lost or not viewable.	Most PDFs can be opened with Acrobat 4.0 and Acrobat Reader 4.0 and later. However, features specific to later versions may be lost or not viewable.	Most PDFs can be opened with Acrobat 4.0 and Acrobat Reader 4.0 and later. However, features specific to later versions may be lost or not viewable.
Cannot contain artwork that uses live transparency effects. Any transparency must be flattened prior to converting to PDF 1.3.	Supports the use of live transparency in artwork. (The Acrobat Distiller feature flattens transparency.)	Supports the use of live transparency in artwork. (The Acrobat Distiller feature flattens transparency.)	Supports the use of live transparency in artwork. (The Acrobat Distiller feature flattens transparency.)
Layers are not supported.	Layers are not supported.	Preserves layers when creating PDFs from applications that support the generation of layered PDF documents, such as Illustrator CS and later or InDesign CS and later.	Preserves layers when creating PDFs from applications that support the generation of layered PDF documents, such as Illustrator CS and later or InDesign CS and later.
DeviceN color space with 8 colorants is supported.	DeviceN color space with 8 colorants is supported.	DeviceN color space with up to 31 colorants is supported.	DeviceN color space with up to 31 colorants is supported.
Multibyte fonts can be embedded. (Distiller converts the fonts when embedding.)	Multibyte fonts can be embedded.	Multibyte fonts can be embedded.	Multibyte fonts can be embedded.
40-bit RC4 security supported.	128-bit RC4 security supported.	128-bit RC4 security supported.	128-bit RC4 and 128-bit AES (Advanced Encryption Standard) security supported.

[To the top](#)

General options for Adobe PDF

You can set the following options in the General section of the Adobe PDF Options dialog box:

Description Displays the description from the selected preset, and provides a place for you to edit the description. You can paste a description from the clipboard. If you edit the description of a preset, the word "(Modified)" is added at the end of the preset name.

Preserve Photoshop Editing Capabilities Preserves Photoshop data in the PDF, such as layers, alpha channels, and spot colors. Photoshop PDF documents with this option can be opened only in Photoshop CS2 and later.

Embed Page Thumbnails Creates a thumbnail image of artwork.

Optimize For Fast Web View Optimizes the PDF file for faster viewing in a web browser.

View PDF After Saving Opens the newly created PDF file in the default PDF viewing application.

[To the top](#)

Compression and downsampling options for Adobe PDF

When saving artwork in Adobe PDF, you can compress text and line art, and compress and downsample bitmap images. Depending on the settings you choose, compression and downsampling can significantly reduce the size of a PDF file with little or no loss of detail and precision.

The Compression area of the Adobe PDF Options dialog box is divided into three sections. Each section provides the following options for compressing and resampling images in your artwork.

Downsampling If you plan to use the PDF file on the web, use downsampling to allow for higher compression. If you plan to print the PDF file at high resolution, do not use downsampling. Select the Do Not Downsample option to disable all downsampling options.

Downsampling refers to decreasing the number of pixels in an image. To downsample images, choose an *interpolation method*—average downsampling, subsampling, or bicubic downsampling—and enter the desired resolution (in pixels per inch). Then enter a resolution in the For Images Above box. All images with resolution above this threshold are downsampled.

The interpolation method you choose determines how pixels are deleted:

Average Downsampling To Averages the pixels in a sample area and replaces the entire area with the average pixel color at the specified resolution. Average downsampling is the same as Bilinear resampling.

Subsampling To Chooses a pixel in the center of the sample area and replaces the entire area with that pixel color. Subsampling significantly reduces the conversion time compared with downsampling but results in images that are less smooth and continuous. Subsampling is the same as Nearest Neighbor resampling.

Bicubic Downsampling To Uses a weighted average to determine pixel color, which usually yields better results than the simple averaging method of downsampling. Bicubic is the slowest but most precise method, resulting in the smoothest gradations.

Compression Determines the type of compression that is used.

ZIP compression Works well on images with large areas of single colors or repeating patterns, and for black-and-white images that contain repeating patterns. ZIP compression is lossless.

JPEG compression Is suitable for grayscale or color images. JPEG compression is *lossy*, which means that it removes image data and may reduce image quality; however, it attempts to reduce file size with a minimal loss of information. Because JPEG compression eliminates data, it can achieve much smaller file sizes than ZIP compression.

JPEG2000 Is the new international standard for the compression and packaging of image data. Like JPEG compression, JPEG2000 compression is suitable for grayscale or color images. It also provides additional advantages, such as progressive display and lossless compression not available with JPEG. JPEG2000 is only available if Acrobat 6 (PDF 1.5) or later is selected from the Compatibility menu.

Image Quality Determines the amount of compression that is applied. The available options depend on the compression method. For JPEG2000 compression, Photoshop provides Lossless, Maximum, High, Medium, Low, and Minimum options. For JPEG compression, Photoshop provides Minimum, Low, Medium, High, and Maximum options. For ZIP compression, Photoshop provides an 8-bit Image Quality option. The 8-bit Image Quality option is lossless; that is, data is not removed to reduce file size, so image quality is not affected.

Tile Size Specifies the size of the tiles used in images with JPEG 2000 compression. When low Image Quality values are used to optimize images smaller than 1024 x 1024 pixels, using the largest tile size produces better results. In general, a tile size of 1024 is best for most images. Lower tile sizes are generally used for images with small dimensions (for viewing on devices such as mobile phones).

Convert 16 Bit/Channel Image To 8 Bit/Channel Converts 16-bits-per-channel images to 8-bits-per-channel images (selected by default). ZIP is the only compression method available if the Convert 16 Bits option is unselected. If your document's Compatibility setting is Acrobat 5 (PDF 1.4) or earlier, the Convert 16 Bits option is unavailable, and images are automatically converted to 8 bits per channel.

[To the top](#)

Color management and PDF/X options for Adobe PDF

You can set the following options in the Output section of the Adobe PDF Options dialog box. Interactions between Output options change depending on whether Color Management is on or off and which PDF standard is selected.

Color Conversion Specifies how to represent color information in the Adobe PDF file. When you convert color objects to RGB or CMYK, also select a destination profile from the pop-up menu. All spot color information is preserved during color conversion; only the process color equivalents convert to the designated color space.

No Conversion Preserves color data as is.

Convert To Destination Converts all colors to the profile selected for Destination. Whether the profile is included or not is determined by the Profile Inclusion Policy.

Destination Describes the gamut of the final RGB or CMYK output device, such as your monitor or a SWOP standard. Using this profile, Photoshop converts the document's color information (defined by the source profile in the Working Spaces section of the Color Settings dialog box) to the color space of the target output device.

Profile Inclusion Policy Determines whether a color profile is included in the file.

Output Intent Profile Name Specifies the characterized printing condition for the document. An output intent profile is required for creating PDF/X-compliant files. This menu is available only if a PDF/X standard (or preset) is selected in the Adobe PDF Options dialog box.

Output Condition Describes the intended printing condition. This entry can be useful for the intended receiver of the PDF document.

Output Condition Identifier A pointer to more information on the intended printing condition. The identifier is automatically entered for printing conditions that are included in the ICC registry.

Registry Name Indicates the web address for more information on the registry. The URL is automatically entered for ICC registry names.

[To the top](#)

Adding security to PDF files

When saving as PDF, you can add password protection and security restrictions, limiting not only who can open the file, but also who can copy or extract contents, print the document, and more.

A PDF file can require passwords to open a document (document open password) and to change security settings (permissions password). If you set any security restrictions in your file, you should set both passwords; otherwise, anyone who opens the file could remove the restrictions. If a file is opened with a permissions password, the security restrictions are temporarily disabled.

The RC4 method of security from RSA Corporation is used to password-protect PDF files. Depending on the Compatibility setting (in the General

category), the encryption level will be high or low.

Note: Adobe PDF presets don't support passwords and security settings. If you select passwords and security settings in the Export Adobe PDF dialog box, and then click Save Preset, the passwords and security settings won't be preserved.

[To the top](#)

Save an Adobe PDF preset

Although the default PDF presets are based on best practices, you may discover that your workflow requires specialized PDF settings that aren't available using any of the built-in presets. In this case, you can create and save your own custom presets for reuse in Photoshop or any product in the Adobe Creative Suite.

In Photoshop, you can save the preset using the Adobe PDF Presets command or clicking the Save Preset button in the Save Adobe PDF dialog box. Adobe PDF presets are saved as files with a .joboptions extension. This is useful, for example, if you want your vendor or printer to send you a .joboptions file with the Adobe PDF presets that work best with their workflow.

1. Do one of the following:

- Choose Edit > Adobe PDF Presets.
- If you're saving a Photoshop PDF document, click the Save Preset button in the Save Adobe PDF dialog box after you specify your PDF settings. Skip steps 2 and 3.

2. If you chose the Adobe PDF Presets command, do one of the following in the Adobe PDF Presets dialog box:

- To create a new preset, click the New button in the Adobe PDF Presets dialog box. In the New PDF Preset dialog box, type a name for the preset in the Preset text box.
- To edit an existing custom preset, select the preset and click Edit. (You can't edit the default presets.)

3. Set the PDF options.

4. Save your preset by doing one of the following:

- In the New PDF Preset or the Edit PDF Preset dialog box, click OK. The new preset appears in the Adobe PDF Presets list. Click Done when you finish creating presets.
- In the Save dialog box, type a name for the preset in the File Name text box and click Save.

Adobe PDF presets are stored in the following folders:

- (Windows Vista) Users/[user name]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[user name]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

All the Adobe PDF presets you save in these locations are available in your other Adobe Creative Suite applications.

Note: To save the PDF preset in a location other than the default, click the Save As button in the Adobe PDF Presets dialog box and browse to the destination, or in the Save dialog box, browse to the destination and click Save.

[To the top](#)

Load, edit, or delete Adobe PDF presets


Adobe PDF *presets* (creation settings) are available in Photoshop and other products in the Adobe Creative Suite. From the Adobe PDF Presets dialog box, you save, load, edit, or delete Adobe PDF presets.

- Choose Edit > Adobe PDF Presets and do any of the following:

- To save settings as a new preset, click the New button, specify settings in the New PDF Preset dialog box, and clic OK.
- To edit an Adobe PDF preset, select the preset in the Preset window, click the Edit button, and change settings in the Edit PDF Preset dialog box.

Note: Although you can't edit the Adobe PDF presets that were installed with Photoshop (the names of presets installed with Photoshop are enclosed in square brackets), you can select one of them and click the New button. In the New PDF Preset dialog box, you can modify the settings and save them as a new preset.

- To delete an Adobe PDF preset, select the preset in the Preset window and click the Delete button. You can't delete the Adobe PDF presets that were installed with Photoshop.
- To load an Adobe PDF preset, click the Load button, select the preset file, and click the Load button. The preset is added to the Presets window.

 When you browse for an Adobe PDF preset to load, only files with the .joboptions extension are visible in the Load dialog box.

- To close the PDF Options Preset dialog box, click the Done button.
- To save a preset in a location other than the default, click the Save As button, give the preset a new name (if necessary), browse to the destination, and click Save.

Adobe also recommends

- Create a contact sheet (CS5)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Saving images

[Save a file](#)

[Set file saving preferences](#)

[Save large documents](#)

[Export layers to files](#)

[Testing Photoshop images for mobile devices with Adobe Device Central \(CS5\)](#)

[Create mobile content with Adobe Device Central and Photoshop \(CS5\)](#)

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

[To the top](#)

Save a file

Use the Save command to save changes to the current file or the Save As command to save changes to a different file.

Save changes to the current file

- Choose File > Save.

The file remains in the current format.

Save a file with a different name, location, or format

1. Choose File > Save As.


Note: The Camera Raw plug-in can save camera raw image files in a different file format, such as Digital Negative (DNG).

2. Choose a format from the Format menu.

Note: If you choose a format that does not support all the features of the document, a warning will appear at the bottom of the dialog box. If you see this warning, it's best to save a copy of the file in Photoshop format or in another format that supports all of the image data.

3. Specify a filename and location.
4. In the Save As dialog box, select saving options.
5. Click Save.

A dialog box appears for choosing options when saving in some image formats.

 To copy an image without saving it to your hard disk, use the Duplicate command. To store a temporary version of the image in memory, use the History panel to create a snapshot.

File saving options

You can set a variety of file saving options in the Save As dialog box. The availability of options depends on the image you are saving and the selected file format.

As A Copy Saves a copy of the file while keeping the current file open on your desktop.

Alpha Channels Saves alpha channel information with the image. Disabling this option removes the alpha channels from the saved image.

Layers Preserves all layers in the image. If this option is disabled or unavailable, all visible layers are flattened or merged (depending on the selected format).

Notes Saves notes with the image.

Spot Colors Saves spot channel information with the image. Disabling this option removes spot colors from the saved image.

Use Proof Setup, ICC Profile (Windows), or Embed Color Profile (Mac OS) Creates a color-managed document.

Note: *The following image preview and file extension options are available only if Ask When Saving is selected for the Image Previews and Append File Extension (Mac OS) options in the File Handling Preferences dialog box.*

Thumbnail (Windows) Saves thumbnail data for the file.

Use Lower Case Extension (Windows) Makes the file extension lowercase.

Image Previews options (Mac OS) Saves thumbnail data for the file. Thumbnails appear in the Open dialog box.

File Extension options (Mac OS) Specifies the format for file extensions. Select Append to add the format's extension to a filename and Use Lower Case to make the extension lowercase.

[To the top](#)

Set file saving preferences

1. Do one of the following:

- (Windows) Choose Edit > Preferences > File Handling.
- (Mac OS) Choose Photoshop > Preferences > File Handling.

2. Set the following options:

Image Previews Choose an option for saving image previews: Never Save to save files without previews, Always Save to save files with specified previews, or Ask When Saving to assign previews on a file-by-file basis. In Mac OS, you can select one or more preview types. (See [Mac OS image preview options](#).)

saving:specifying file extensions whenfilename extensions, preferences for savingFile Extension (Windows) Choose an option for the three-character file extensions that indicate a file's format: Use Upper Case to append file extensions using uppercase characters, or Use Lower Case to append file extensions using lowercase characters.

Append File Extension (Mac OS) File extensions are necessary for files that you want to use on or transfer to a Windows system. Choose an option for appending extensions to filenames: Never to save files without file extensions, Always to append file extensions to filenames, or Ask When Saving to append file extensions on a file-by-file basis. Select Use Lower Case to append file extensions using lowercase characters.

Save As to Original Folder When saving, defaults to the folder images originated from. Deselect this option to instead default to the folder you last saved in.

Save in Background (CC, CS6) Background saving lets you keep working in Photoshop after you choose a Save command. You don't have to wait for Photoshop to finish saving the file.

Automatically Save Recovery Information (CC, CS6) Photoshop automatically stores crash-recovery information at the interval that you specify. If you experience a crash, Photoshop recovers your work when you restart it.

Mac OS image preview options

In Mac OS, you can select one or more of the following preview types (to speed the saving of files and minimize file size, select only the previews you need).

Icon Uses the preview as a file icon on the desktop.

Full Size Saves a 72-ppi version of the file for use in applications that can open only low-resolution Photoshop images. For non-EPS files, this is a PICT preview.

Macintosh Thumbnail Displays the preview in the Open dialog box.

Windows Thumbnail Saves a preview that Windows systems can display.

[To the top](#)

Save large documents

Photoshop supports documents up to 300,000 pixels in either dimension and offers three file formats for saving documents with images having more than 30,000 pixels in either dimension. Keep in mind that most other applications, including versions of Photoshop earlier than Photoshop CS, cannot handle files larger than 2 GB or images exceeding 30,000 pixels in either dimension.

- Choose File > Save As, and choose one of the following file formats:

Large Document Format (PSB) Supports documents of any file size. All Photoshop features are preserved in PSB files (though some plug-in filters are unavailable if documents exceed 30,000 pixels in width or height). Currently, PSB files are supported only by Photoshop CS and later.

Photoshop Raw Supports documents of any pixel dimension or file size, but does not support layers. Large documents saved in the Photoshop Raw format are flattened.

TIFF Supports files up to 4 GB in size. Documents larger than 4 GB cannot be saved in TIFF format.

[To the top](#)

Export layers to files

You can export and save layers as individual files using a variety of formats, including PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa, and TIFF. Layers are named automatically as they are saved. You can set options to control the generation of names.

1. Choose File > Scripts > Export Layers To Files.

2. In the Export Layers To Files dialog box, under Destination, click Browse to select a destination for the exported files. By default, the generated files are saved in the sample folder as the source file.
3. Enter a name in the File Name Prefix text box to specify a common name for the files.
4. Select the Visible Layers Only option if you want to export only those layers that have visibility enabled in the Layers panel. Use this option if you don't want all the layers exported. Turn off visibility for layers that you don't want exported.
5. Choose a file format from the File Type menu. Set options as necessary.
6. Select the Include ICC Profile option if you want the working space profile embedded in the exported file. This is important for color-managed workflows.
7. Click Run.

[To the top](#)

Testing Photoshop images for mobile devices with Adobe Device Central (CS5)

Device Central enables Photoshop users to preview how Photoshop files will look on a variety of mobile devices.

Creative professionals can create Photoshop files specifically for mobile devices and easily test the files. Users can create a document in Photoshop based on a targeted device.

For example, a user interface designer might use Photoshop to create mock-ups. The designer can test the mock-ups on a variety of handsets, make necessary adjustments, and pass the improved mock-ups to developers.

[To the top](#)

Create mobile content with Adobe Device Central and Photoshop (CS5)

1. Start Photoshop.
2. Select File > New.
3. Click Device Central to close the dialog box in Photoshop and open Device Central.
4. Select a content type.

The Online Library list on the left is updated and shows the devices that support the content type selected.

5. Select one or more target devices from the Online Library list, and drag them to the Local Library list. Then, select a target device in the Local Library list.

Device Central lists proposed document sizes based on the device or devices you selected (if the devices have different display sizes). Depending on the design or content you are developing, you can create a separate mobile document for each display size or try to find one size appropriate for all devices. When choosing the second approach, you may want to use the smallest or largest suggested document size as a common denominator. You can even specify a custom size at the bottom of the tab.

6. Click Create.

A blank PSD file with the specified size opens in Photoshop. The new file has the following parameters set by default:

- Color Mode: RGB/8bit
- Resolution: 72 ppi
- Color Profile: SRGB IEC61966-2.1

7. Fill the blank PSD file with content in Photoshop.

8. When you finish, select File > Save For Web & Devices.

9. In the Save For Web & Devices dialog box, select the desired format and change other export settings as desired.

10. Click Device Central.

A temporary file with the export settings specified is displayed in the Device Central Emulator tab. To continue testing, double-click the name of a different device in the Device Sets or Local Library list.

11. If, after previewing the file in Device Central, make changes to the file, go back to Photoshop.

12. In the Photoshop Save For Web & Devices dialog box, make adjustments, such as selecting a different format or quality for export.


13. To test the file again with the new export settings, click the Device Central button.

14. When you are satisfied with the results, click Save in the Photoshop Save For Web & Devices dialog box.

Note: To open Device Central from Photoshop (instead of creating and testing a file), select File > Device Central.

Adobe also recommends

- Save a camera raw image in another format
- About Adobe Device Central

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

File formats

- [Choosing a file format](#)
- [About file compression](#)
- [Maximize compatibility for PSD and PSB files](#)
- [Photoshop format \(PSD\)](#)
- [Photoshop 2.0 format](#)
- [Photoshop DCS 1.0 and 2.0 formats](#)
- [Photoshop EPS format](#)
- [Photoshop Raw format](#)
- [Digital Negative format \(DNG\)](#)
- [BMP format](#)
- [Cineon format](#)
- [DICOM format](#)
- [GIF](#)
- [IFF](#)
- [JPEG format](#)
- [Large Document Format \(PSB\)](#)
- [OpenEXR format](#)
- [PCX](#)
- [PDF](#)
- [PICT File](#)
- [PICT Resource](#)
- [Pixar format](#)
- [PNG format](#)
- [Portable Bit Map format](#)
- [Radiance format](#)
- [Scitex CT](#)
- [Targa](#)
- [TIFF](#)
- [WBMP format](#)

Note: If a supported file format does not appear in the appropriate dialog box or submenu, you may need to install the format's plug-in module.

[To the top](#)

Choosing a file format

Graphics file formats differ in the way they represent image data (as pixels or vectors), and support different compression techniques and Photoshop features. To preserve all Photoshop features (layers, effects, masks, and so on), save a copy of your image in Photoshop format (PSD).

Like most file formats, PSD supports files up to 2 GB in size. For files larger than 2 GB, save in Large Document Format (PSB), Photoshop Raw (flattened image only), TIFF (up to 4 GB), or DICOM format.

The standard bit depth for images is 8 bits per channel. To achieve greater dynamic range with 16- or 32-bit images, use the following formats:

Formats for 16-bit images (require Save As command)

Photoshop, Large Document Format (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map, and TIFF.

Note: The Save For Web & Devices command automatically converts 16-bit images to 8-bit.

Formats for 32-bit images (require Save As command)

Photoshop, Large Document Format (PSB), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance, and TIFF.

About file compression

Many file formats use compression to reduce the file size of bitmap images. *Lossless* techniques compress the file without removing image detail or color information; *lossy* techniques remove detail. The following are commonly used compression techniques:

RLE (Run Length Encoding) Lossless compression; supported by some common Windows file formats.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Lossless compression; supported by TIFF, PDF, GIF, and PostScript language file formats. Most useful for images with large areas of single color.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Lossy compression; supported by JPEG, TIFF, PDF, and PostScript language file formats. Recommended for continuous-tone images, such as photographs. JPEG uses lossy compression. To specify image quality, choose an option from the Quality menu, drag the Quality pop-up slider, or enter a value between 0 and 12 in the Quality text box. For the best printed results, choose maximum-quality compression. JPEG files can be printed only on Level 2 (or later) PostScript printers and may not separate into individual plates.

CCITT A family of lossless compression techniques for black-and-white images, supported by the PDF and PostScript language file formats. (CCITT is an abbreviation for the French spelling of International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Lossless compression; supported by PDF and TIFF file formats. Like LZW, ZIP compression is most effective for images that contain large areas of single color.

Maximize compatibility for PSD and PSB files

If you work with PSD and PSB files in older versions of Photoshop or applications that don't support layers, you can add a flattened version of the image to the saved file.

Note: *If you save an image in an earlier version of Photoshop, features that version doesn't support are discarded.*

1. Choose Edit > Preferences > File Handling (Windows) or Photoshop > Preferences > File Handling (Mac OS).
2. From the Maximize PSD and PSB File Compatibility menu, choose any of the following:

Always Saves a composite (flattened) image along with the layers of your document.

Ask Asks whether to maximize compatibility when you save.

Never Saves only a layered image.

 Choose Ask or Never if you want to significantly reduce file size.

Photoshop format (PSD)

Photoshop format (PSD) is the default file format and the only format, besides the Large Document Format (PSB), that supports all Photoshop features. Because of the tight integration between Adobe products, other Adobe applications, such as Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects, and Adobe GoLive, can directly import PSD files and preserve many Photoshop features. For more information, see Help for the specific Adobe applications.

When saving a PSD, you can set a preference to maximize file compatibility. This saves a composite version of a layered image in the file so it can be read by other applications, including previous versions of Photoshop. It also maintains the appearance of the document, just in case future

versions of Photoshop change the behavior of some features. Including the composite also makes the image much faster to load and use in applications other than Photoshop, and may sometimes be required to make the image readable in other applications.

16-bits-per-channel and high dynamic range 32-bits-per-channel images can be saved as PSD files.

[To the top](#)

Photoshop 2.0 format

(Mac OS) You can use this format to open an image in Photoshop 2.0 or to export an image to an application supporting only Photoshop 2.0 files. Saving in Photoshop 2.0 format flattens your image and discards layer information.

[To the top](#)

Photoshop DCS 1.0 and 2.0 formats

Desktop Color Separations (DCS) format is a version of the standard EPS format that lets you save color separations of CMYK images. You can use DCS 2.0 format to export images containing spot channels. To print DCS files, you must use a PostScript printer.

[To the top](#)

Photoshop EPS format

Encapsulated PostScript (EPS) language file format can contain both vector and bitmap graphics and is supported by virtually all graphics, illustration, and page-layout programs. EPS format is used to transfer PostScript artwork between applications. When you open an EPS file containing vector graphics, Photoshop rasterizes the image, converting the vector graphics to pixels.

EPS format supports Lab, CMYK, RGB, Indexed Color, Duotone, Grayscale, and Bitmap color modes, and does not support alpha channels. EPS does support clipping paths. Desktop Color Separations (DCS) format, a version of the standard EPS format, lets you save color separations of CMYK images. You use DCS 2.0 format to export images containing spot channels. To print EPS files, you must use a PostScript printer.

Photoshop uses the EPS TIFF and EPS PICT formats to let you open images saved in file formats that create previews but are not supported by Photoshop (such as QuarkXPress®). You can edit and use an opened preview image just as any other low-resolution file. An EPS PICT preview is available only in Mac OS.

Note: *EPS TIFF format and EPS PICT format are more relevant to earlier versions of Photoshop. The current version of Photoshop includes rasterization features for opening files that include vector data.*

[To the top](#)

Photoshop Raw format

The Photoshop Raw format is a flexible file format for transferring images between applications and computer platforms. This format supports CMYK, RGB, and grayscale images with alpha channels, and multichannel and Lab images without alpha channels. Documents saved in the Photoshop Raw format can be of any pixel or file size, but they cannot contain layers.

The Photoshop Raw format consists of a stream of bytes describing the color information in the image. Each pixel is described in binary format, with 0 representing black and 255 white (for images with 16-bit channels, the white value is 65535). Photoshop designates the number of channels needed to describe the image, plus any additional channels in the image. You can specify the file extension (Windows), file type (Mac OS), file creator (Mac OS), and header information.

In Mac OS, the file type is generally a four-character ID that identifies the file—for example, TEXT identifies the file as an ASCII text file. The file creator is also generally a four-character ID. Most Mac OS applications have a unique file creator ID that is registered with the Apple Computer Developer Services group.

The Header parameter specifies how many bytes of information appear in the file before actual image information begins. This value determines the number of zeroes inserted at the beginning of the file as placeholders. By default, there is no header (header size = 0). You can enter a header when you open the file in Raw format. You can also save the file without a header and then use a file-editing program, such as HEdit (Windows) or Norton Utilities® (Mac OS), to replace the zeroes with header information.

You can save the image in an interleaved or non-interleaved format. If you choose interleaved, the color values (red, green, and blue, for example) are stored sequentially. Your choice depends on requirements of the application that will open the file.

Note: *A Photoshop Raw image is not in the same file format as a camera raw image file from a digital camera. A camera raw image file is in a camera-specific proprietary format that is essentially a “digital negative,” with no filtering, white balance adjustments, or other in-camera*

Digital Negative format (DNG)

Digital Negative (DNG) is a file format that contains the raw image data from a digital camera and metadata that defines what the data means. DNG, Adobe's publicly available, archival format for camera raw files, is designed to provide compatibility and decrease the current proliferation of camera raw file formats. The Camera Raw plug-in can save camera raw image data in the DNG format. For more information about the Digital Negative (DNG) file format, visit www.adobe.com and search on the term "Digital Negative." You'll find comprehensive information and a link to a user forum.

BMP format

BMP is a standard Windows image format on DOS and Windows-compatible computers. BMP format supports RGB, Indexed Color, Grayscale, and Bitmap color modes. You can specify either Windows or OS/2® format and a bit depth of 8 bits/channel. For 4-bit and 8-bit images using Windows format, you can also specify RLE compression.

BMP images are normally written bottom to top; however, you can select the Flip Row Order option to write them from top to bottom. You can also select an alternate encoding method by clicking Advanced Modes. (Flip Row Order and Advanced Modes are most relevant to game programmers and others using DirectX®.)

Cineon format

Developed by Kodak, Cineon is a 10-bits-per-channel digital format suitable for electronic composition, manipulation, and enhancement. Using the Cineon format, you can output back to film with no loss of image quality. The format is used in the Cineon Digital Film System, which transfers images originated on film to the Cineon format and back to film.

DICOM format

The DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) format is commonly used for the transfer and storage of medical images, such as ultrasounds and scans. DICOM files contain both image data and headers, which store information about the patient and the medical image. You can open, edit, and save DICOM files in Photoshop Extended.

GIF

Graphics Interchange Format (GIF) is the file format commonly used to display indexed-color graphics and images in Hypertext Markup Language (HTML) documents over the World Wide Web and other online services. GIF is an LZW-compressed format designed to minimize file size and electronic transfer time. GIF format preserves transparency in indexed-color images; however, it does not support alpha channels.

IFF

IFF (Interchange File Format) is a general-purpose data storage format that can associate and store multiple types of data. IFF is portable and has extensions that support still-picture, sound, music, video, and textual data. The IFF format includes Maya IFF and IFF (formerly Amiga IFF).

JPEG format

Joint Photographic Experts Group (JPEG) format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in hypertext markup language (HTML) documents over the World Wide Web and other online services. JPEG format supports CMYK, RGB, and Grayscale color modes, and does not support transparency. Unlike GIF format, JPEG retains all color information in an RGB image but compresses file size by selectively discarding data.

A JPEG image is automatically decompressed when opened. A higher level of compression results in lower image quality, and a lower level of compression results in better image quality. In most cases, the Maximum quality option produces a result indistinguishable from the original.

[To the top](#)

Large Document Format (PSB)

The Large Document Format (PSB) supports documents up to 300,000 pixels in any dimension. All Photoshop features, such as layers, effects, and filters, are supported. (With documents larger than 30,000 pixels in width or height, some plug-in filters are unavailable.)

You can save high dynamic range, 32-bits-per-channel images as PSB files. Currently, if you save a document in PSB format, it can be opened only in Photoshop CS or later. Other applications and earlier versions of Photoshop cannot open documents saved in PSB format.

Note: Most other applications and older versions of Photoshop cannot support documents with file sizes larger than 2 GB.

[To the top](#)

OpenEXR format

OpenEXR (EXR) is a file format used by the visual effects industry for high dynamic range images. The film format has high color fidelity and a dynamic range suitable for use in motion picture production. Developed by Industrial Light and Magic, OpenEXR supports multiple lossless or lossy compression methods. An OpenEXR file supports transparency and only works with 32 bits/channel images; the file format stores the values as 16 bits/channel floating point.

[To the top](#)

PCX

PCX format is commonly used by IBM PC-compatible computers. Most PC software supports version 5 of PCX format. A standard VGA color palette is used with version 3 files, which do not support custom color palettes.

PCX format supports Bitmap, Grayscale, Indexed Color, and RGB color modes, and does not support alpha channels. PCX supports the RLE compression method. Images can have a bit depth of 1, 4, 8, or 24.

[To the top](#)

PDF

Portable Document Format (PDF) is a flexible, cross-platform, cross-application file format. Based on the PostScript imaging model, PDF files accurately display and preserve fonts, page layouts, and both vector and bitmap graphics. In addition, PDF files can contain electronic document search and navigation features such as electronic links. PDF supports 16-bits-per-channel images. Adobe Acrobat also has a Touch Up Object tool for minor editing of images in a PDF. For more information about working with images in PDFs, see Acrobat Help.

Note: The Touch Up Object tool is mainly for last-minute revisions to images and objects. It's best to do image editing in Photoshop before saving as PDF.

Photoshop recognizes two types of PDF files:

Photoshop PDF files Created when Preserve Photoshop Editing Capabilities is selected in the Save Adobe PDF dialog box. Photoshop PDF files can contain only a single image.

Photoshop PDF format supports all color modes (except Multichannel) and features that are supported in standard Photoshop format. Photoshop PDF also supports JPEG and ZIP compression, except for Bitmap-mode images, which use CCITT Group 4 compression.

Standard PDF files Created when Preserve Photoshop Editing Capabilities is *deselected* in the Save Adobe PDF dialog box, or by using another application such as Adobe Acrobat or Illustrator. Standard PDF files can contain multiple pages and images.

When you open a standard PDF file, Photoshop rasterizes vector and text content, while preserving pixel content.

[To the top](#)

PICT File

PICT format is used in Mac OS graphics and page-layout applications as an intermediary file format for transferring images between applications. PICT format supports RGB images with a single alpha channel and Indexed Color, Grayscale, and Bitmap mode images without alpha channels.

 *Though Photoshop can open raster PICT files, it cannot open QuickDraw PICTs or save to PICT format.*

[To the top](#)

PICT Resource

(Mac OS) A PICT resource is a PICT file but takes a name and resource ID number. The PICT Resource format supports RGB images with a single alpha channel, and Indexed Color, Grayscale, and Bitmap mode images without alpha channels.

You can use the Import command or the Open command to open a PICT resource. However, Photoshop cannot save to this format.

[To the top](#)

Pixar format

The Pixar format is designed specifically for high-end graphics applications, such as those used for rendering three-dimensional images and animation. Pixar format supports RGB and grayscale images with a single alpha channel.

[To the top](#)

PNG format

Developed as a patent-free alternative to GIF, Portable Network Graphics (PNG) format is used for lossless compression and for display of images on the web. Unlike GIF, PNG supports 24-bit images and produces background transparency without jagged edges; however, some web browsers do not support PNG images. PNG format supports RGB, Indexed Color, Grayscale, and Bitmap mode images without alpha channels. PNG preserves transparency in grayscale and RGB images.

[To the top](#)

Portable Bit Map format

The Portable Bit Map (PBM) file format, also known as Portable Bitmap Library and Portable Binary Map, supports monochrome bitmaps (1 bit per pixel). The format can be used for lossless data transfer because many applications support this format. You can even edit or create such files within a simple text editor.

The Portable Bit Map format serves as the common language of a large family of bitmap conversion filters including Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM), and Portable Anymap (PNM). While the PBM file format stores monochrome bitmaps, PGM additionally stores grayscale bitmaps, and PPM can also store color bitmaps. PNM is not a different file format in itself, but a PNM file can hold PBM, PGM, or PPM files. PFM is a floating-point image format that can be used for 32-bits-per-channel HDR files.

[To the top](#)

Radiance format

Radiance (HDR) is a 32-bits-per-channel file format used for high dynamic range images. This format was originally developed for the Radiance system, a professional tool for visualizing lighting in virtual environments. The file format stores the quantity of light per pixel instead of just the colors to be displayed on-screen. The levels of luminosity accommodated by the Radiance format are far higher than the 256 levels in 8-bits-per-channel image file formats. Radiance (HDR) files are often used in 3D modeling.

Scitex CT

Scitex Continuous Tone (CT) format is used for high-end image processing on Scitex computers. Contact Creo to obtain utilities for transferring files saved in Scitex CT format to a Scitex system. Scitex CT format supports CMYK, RGB, and grayscale images and does not support alpha channels.

CMYK images saved in Scitex CT format often have extremely large file sizes. These files are generated for input using a Scitex scanner. Images saved in Scitex CT format are printed to film using a Scitex rasterizing unit, which produces separations using a patented Scitex halftoning system. This system produces very few moiré patterns and is often demanded in professional color work—for example, ads in magazines.

Targa

The Targa (TGA) format is designed for systems using the Truevision video board and is commonly supported by MS-DOS color applications. Targa format supports 16-bit RGB images (5 bits x 3 color channels, plus one unused bit), 24-bit RGB images (8 bits x 3 color channels), and 32-bit RGB images (8 bits x 3 color channels plus a single 8-bit alpha channel). Targa format also supports indexed-color and grayscale images without alpha channels. When saving an RGB image in this format, you can choose a pixel depth and select RLE encoding to compress the image.

TIFF

Tagged-Image File Format (TIFF, TIF) is used to exchange files between applications and computer platforms. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. Also, virtually all desktop scanners can produce TIFF images. TIFF documents have a maximum file size of 4 GB. Photoshop CS and later supports large documents saved in TIFF format. However, most other applications and older versions of Photoshop do not support documents with file sizes greater than 2 GB.

TIFF format supports CMYK, RGB, Lab, Indexed Color, and Grayscale images with alpha channels and Bitmap mode images without alpha channels. Photoshop can save layers in a TIFF file; however, if you open the file in another application, only the flattened image is visible. Photoshop can also save notes, transparency, and multiresolution pyramid data in TIFF format.


In Photoshop, TIFF image files have a bit depth of 8, 16, or 32 bits per channel. You can save high dynamic range images as 32-bits-per-channel TIFF files.

WBMP format

WBMP format is the standard format for optimizing images for mobile devices, such as cell phones. WBMP supports 1-bit color, which means that WBMP images contain only black and white pixels.

Adobe also recommends

- [About plug-in modules](#)
- [Save a camera raw image in another format](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Digimarc copyright protection

[Read a Digimarc watermark](#)

[Adding digital copyright information](#)

[Before adding a digital watermark](#)

[Embed a watermark](#)

[Using the Watermark Durability setting](#)

[Check the signal strength meter](#)

Note: Digimarc plug-ins require a 32-bit operating system. They are unsupported in 64-bit versions of Windows and Mac OS.

[To the top](#)

Read a Digimarc watermark

1. Choose Filter > Digimarc > Read Watermark. If the filter finds a watermark, a dialog box displays the Digimarc ID, creator information, and image attributes.
2. Click OK, or for more information, click Web Lookup. The Digimarc website is displayed in your web browser, where contact details appear for the given creator ID.

[To the top](#)

Adding digital copyright information

You can add copyright information to Photoshop images and notify users that an image is copyright protected via a digital watermark that uses Digimarc ImageBridge technology. The watermark—a digital code added as noise to the image—is virtually imperceptible to the human eye. The Digimarc watermark is durable in both digital and printed forms, surviving typical image edits and file format conversions.

Embedding a digital watermark in an image lets viewers obtain information about the creator of the image. This feature is particularly valuable to image creators who license their work to others. Copying an image with an embedded watermark also copies the watermark and any information associated with it.

For more detailed information on embedding Digimarc digital watermarks, refer to the Digimarc website at www.digimarc.com.

[To the top](#)

Before adding a digital watermark

Keep in mind the following considerations before embedding a digital watermark in your image.

Color variation The image must contain some degree of variation or randomness in color to embed the digital watermark effectively and imperceptibly. The image cannot consist mostly or entirely of a single flat color.

Pixel dimensions The Digimarc technology requires a minimum number of pixels to work. Digimarc recommends the following minimum pixel dimensions for the image to be watermarked:

- 100 pixels by 100 pixels if you don't expect the image to be modified or compressed prior to its actual use.
- 256 pixels by 256 pixels if you expect the image to be cropped, rotated, compressed, or otherwise modified after watermarking.
- 750 pixels by 750 pixels if you expect the image to appear ultimately in printed form at 300 dpi or greater.

There is no upper limit on pixel dimensions for watermarking.

File compression In general, a Digimarc watermark will survive lossy compression methods, such as JPEG, though it is advisable to favor image

quality over file size (a JPEG compression setting of 4 or higher works best). In addition, the higher the Watermark Durability setting you choose when embedding the watermark, the better the chances that the digital watermark will survive compression.

Workflow Digital watermarking should be one of the very last tasks you perform on an image, except for file compression.

Use the following recommended workflow:

- Make all necessary modifications to your image until you are satisfied with its final appearance (this includes resizing and color correction).
- Embed the Digimarc watermark.
- If needed, compress the image by saving it in JPEG or GIF format.
- If the image is intended for printed output, perform the color separation.
- Read the watermark and use the signal strength meter to verify that the image contains a watermark of sufficient strength for your purposes.
- Publish the digital watermarked image.

[To the top](#)

Embed a watermark

To embed a digital watermark, you must first register with Digimarc Corporation—which maintains a database of artists, designers, and photographers and their contact information—to get a unique Digimarc ID. You can then embed the Digimarc ID in your images, along with information such as the copyright year or a restricted-use identifier.

1. Open the image that you want to watermark. You can embed only one digital watermark per image. The Embed Watermark filter won't work on an image that has been previously watermarked.

If you're working with a layered image, you should flatten the image before watermarking it; otherwise, the watermark will affect the active layer only.

Note: You can add a digital watermark to an indexed-color image by first converting the image to RGB mode, embedding the watermark, and then converting the image back to Indexed Color mode. However, the results may be inconsistent. To make sure that the watermark was embedded, run the Read Watermark filter.

2. Choose Filter > Digimarc > Embed Watermark.
3. If you are using the filter for the first time, click the Personalize button. Get a Digimarc ID by clicking Info to launch your web browser and visit the Digimarc website at www.digimarc.com. Enter your PIN and ID number in the Digimarc ID text box, and click OK.

After you enter a Digimarc ID, the Personalize button becomes a Change button, allowing you to enter a new Digimarc ID.

4. Enter a copyright year, transaction ID, or image ID for the image.
5. Select any of the following image attributes:

Restricted Use Limits the use of the image.

Do Not Copy Specifies that the image should not be copied.

Adult Content Labels the image contents as suitable for adults only. (Within Photoshop, this option does not limit access to adult-only images, but future versions of other applications may limit their display.)

6. For Watermark Durability, drag the slider or enter a value, as described in the next section.
7. Select Verify to automatically assess the watermark's durability after it is embedded.

8. Click OK.

[To the top](#)

Using the Watermark Durability setting

The default Watermark Durability setting is designed to strike a balance between watermark durability and visibility in most images. However, you can adjust the Watermark Durability setting yourself to suit the needs of your images. Low values are less visible in an image but less durable, and may be damaged by applying filters or by performing some image editing, printing, and scanning operations. High values are more durable but may display some visible noise in the image.

Your setting should depend on the intended use of the image and the goals you've set for your watermarks. For example, it may be quite acceptable to use a higher Watermark Durability setting with JPEG images posted on a website. The higher durability helps to ensure the persistence of the watermark, and the increased visibility often is not noticeable with medium-resolution JPEG images. Digimarc recommends experimenting with various settings as part of your testing process to determine which setting works best for the majority of your images.

[To the top](#)

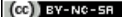
Check the signal strength meter

The signal strength meter helps you determine whether a watermark is durable enough to survive the intended use of the image.

- Choose Filter > Digimarc > Read Watermark. The signal strength meter appears at the bottom of the dialog box. You can also display the meter automatically by selecting Verify while embedding the watermark.

The signal strength meter is available only for images containing digital watermarks that you yourself have embedded.

Digimarc recommends that you check the signal strength meter before publishing your images. For example, if you often compress watermarked images for inclusion in a website, check the meter before posting the images. You can also use the signal strength meter to gauge the effectiveness of different Watermark Durability settings that you are experimenting with.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Impressão

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Imprimir a partir do Photoshop | CC, CS6

[Noções básicas de impressão](#)
[Sobre impressões em desktop](#)
[Impressão de imagens](#)
[Posição e dimensionamento de imagens](#)
[Impressão de uma parte da imagem](#)
[Imprimir dados de vetor](#)

Noções básicas sobre impressão

[Para o início](#)

Seja para imprimir imagens em uma impressora desktop ou enviá-las a uma gráfica, é importante ter uma noção básica sobre o processo de impressão para facilitar as tarefas e ajudar a garantir que as imagens finais apresentem a aparência desejada.

Tipos de impressão Para vários usuários do Photoshop, imprimir um arquivo significa enviar a imagem para uma impressora jato de tinta. O Photoshop pode enviar imagens para vários dispositivos de forma que elas sejam impressas diretamente ou convertidas em imagens positivas ou negativas em filme. Nesse último caso, o filme pode ser usado de forma a criar uma chapa matriz para impressão em prensa tipográfica mecânica.

Tipos de imagens Os tipos mais simples de imagens, como arte vetorial, usam apenas uma cor em um nível de cinza. Uma imagem mais complexa, como uma fotografia, apresenta tons de cores variados. Esse tipo de imagem é conhecido como *imagem de tons contínuos*.

Separação de cores A arte vetorial projetada para reprodução comercial e que contém mais de uma cor deve ser impressa em chapas matriz separadas, uma para cada cor. Em geral, esse processo, chamado *separação de cores*, exige o uso de tintas em tons de ciano, amarelo, magenta e preto (CMYK). No Photoshop, é possível ajustar a forma como as diversas chapas são geradas.

Qualidade de detalhes O detalhe em uma imagem impressa depende da resolução da imagem (pixels por polegada) e resolução da impressora (pontos por polegada). A maioria das impressoras a laser PostScript tem uma resolução de 600 dpi, enquanto as fotocompositoras PostScript têm uma resolução de 1200 dpi ou superior. As impressoras a jato de tinta produzem um borrifo de tinta microscópico, em vez de pontos reais, resultando em uma resolução aproximada de 300 a 720 dpi.

Sobre impressões em desktop

[Para o início](#)

A não ser que você trabalhe em uma gráfica ou agência de serviços de impressão comercial, as imagens serão provavelmente impressas em uma impressora desktop (por exemplo, jato de tinta, sublimação de tinta ou laser) e não em uma fotocompositora. O Photoshop permite controlar como a imagem é impressa.

Monitores exibem imagens através da luz, enquanto impressoras desktop as reproduzem com o uso de tintas, corantes ou pigmentos e, portanto, não conseguem reproduzir todas as cores exibidas em monitores. Entretanto, a incorporação de procedimentos específicos (como um sistema de gerenciamento de cores) ao fluxo de trabalho permite obter resultados previsíveis durante a impressão de imagens em uma impressora desktop. Lembre-se destas considerações ao trabalhar com uma imagem destinada a impressão:

- Se a imagem estiver no modo RGB, não converta o documento no modo CMYK ao imprimir em uma impressora desktop. Trabalhe exclusivamente no modo RGB. Normalmente, impressoras desktop são configuradas para aceitar dados RGB, usando softwares internos para convertê-los em dados CMYK. Se dados CMYK forem enviados, a maioria dessas impressoras aplicará uma conversão mesmo assim, com resultados imprevisíveis.
- Para visualizar a aparência de uma imagem impressa em qualquer dispositivo que inclua um perfil, use o comando Cores de prova.
- Para reproduzir com precisão as cores da tela na página impressa, é necessário incorporar o gerenciamento de cores ao fluxo de trabalho. Trabalhe com um monitor calibrado e caracterizado. De maneira ideal, você também deve criar um perfil personalizado especificamente para a impressora e o papel a ser usado para impressão, embora o perfil fornecido com a impressora possa produzir resultados aceitáveis.


Impressão de imagens

[Para o início](#)

O Photoshop fornece os seguintes comandos de impressão no Menu Arquivo:

Imprimir Exibe a caixa de diálogo Imprimir, onde você pode visualizar a impressão e definir opções. (As configurações personalizadas são salvas como novos padrões quando você clica em Concluído ou Imprimir.)


Imprimir uma Cópia Imprime uma cópia de um arquivo sem exibir uma caixa de diálogo.

 Para a eficiência máxima, você pode incluir o comando *Imprimir* em ações. (O Photoshop fornece todas as configurações de impressão em uma caixa de diálogo.)

Definição de opções de impressão do Photoshop e impressão

1. Escolha *Arquivo > Imprimir*.
2. Selecione a impressora, o número de cópias e a orientação do papel.
3. Na área de visualização à esquerda, ajuste visualmente a posição e a escala da imagem quanto ao tamanho do papel selecionado e a orientação. Ou à direita, as opções detalhadas de *Posição e Tamanho*, *Gerenciamento de cores*, *Impressão de Marcas*, etc.

Para obter mais detalhes, consulte [Posicionar e dimensionar imagens](#) e *Imprimindo* com o gerenciamento de cores do Photoshop.

 No Mac OS, expanda a seção de *Gerenciamento de cores*, e selecione *Enviar Dados de 16 bits* para produzir a qualidade mais alta possível em tons graduados sutis, como céus brilhantes.

4. Siga um destes procedimentos:
 - Para imprimir a imagem, clique em *Imprimir*.
 - Para fechar a caixa de diálogo sem salvar as opções, clique em *Cancelar*.
 - Para preservar as opções e fechar a caixa de diálogo, clique em *Concluir*.

Posição e dimensionamento de imagens

[Para o início](#)

É possível ajustar a posição e o dimensionamento de uma imagem usando opções na caixa de diálogo *Imprimir*. A borda sombreada na extremidade do papel representa as margens do tipo de papel selecionado, e a área imprimível aparece em branco.

O tamanho de saída base de uma imagem é determinado pelas configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo *Tamanho da Imagem*. O dimensionamento de uma imagem na caixa de diálogo *Imprimir* apenas altera o tamanho e a resolução da imagem impressa. Por exemplo, se uma imagem de 72 ppi for dimensionada para 50% na caixa de diálogo *Imprimir*, ela será impressa com 144 ppi, mas as configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo *Tamanho da Imagem* não serão alteradas. Na Caixa de diálogo *Imprimir*, o campo *Resolução de impressão* na parte inferior da seção de *Tamanho e Posição* mostra a resolução de impressão no momento da configuração de escala atual.

Muitos drivers de impressora de terceiros fornecem uma opção de escala na caixa de diálogo *Configurações de impressão*. Esse dimensionamento afeta todos os elementos da página, incluindo o tamanho de todas as marcas, como marcas de corte e legendas, enquanto a porcentagem de dimensionamento fornecida pelo comando *Imprimir* afeta apenas o tamanho da imagem impressa (e não o tamanho das marcas de página).

Nota: Para evitar um dimensionamento impreciso, especifique-o por meio da caixa de diálogo *Imprimir*, em vez de usar a caixa de diálogo *Configurações de impressão*. Não digite uma porcentagem de dimensionamento nas duas caixas de diálogo.

Reposicionamento de uma imagem no papel

- Escolha *Arquivo > Imprimir*, e expanda as configurações de *Tamanho e Posição* à direita. Em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para centralizar a imagem na área imprimível, selecione *Centralizar Imagem*.
 - Para posicionar a imagem numericamente, cancele a seleção de *Centralizar Imagem* e, em seguida, insira valores para *Superior e Esquerdo*.
 - Cancele a seleção de *Centralizar Imagem* e arraste a imagem na área de visualização.

Dimensionamento do tamanho de impressão de uma imagem

- Escolha *Arquivo > Imprimir*, e expanda as configurações de *Tamanho e Posição* à direita. Em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para ajustar a imagem na área imprimível do papel selecionado, clique em *Ajustar-se à Mídia*.
 - Para redimensionar a imagem numericamente, desmarque a seleção de *Ajustar à Mídia* e, em seguida, insira valores para *Altura e Largura*.
 - Para realizar a escala desejada, arraste a caixa delimitadora em volta da imagem na área de visualização.

Nota: Se obtiver um aviso de que a sua imagem está maior do que a área de impressão do papel, clique em *Cancelar*. Em seguida escolha *Arquivo > Impressão*, expanda as configurações de *Tamanho e Posição* à direita e selecione *Dimensionar para Ajustar na Mídia*.

Impressão de uma parte da imagem

[Para o início](#)

1. Use a ferramenta Letreiro de Retângulo para selecionar a parte de uma imagem a ser impressa.
2. Escolha Arquivo> Imprimir e selecione Imprimir Área Seleccionada.
3. Se desejar, ajuste a área selecionada arrastando os controles triangulares no perímetro da visualização da impressão.
4. Clique em Imprimir.

[Para o início](#)

Impressão de dados de vetor


Se uma imagem incluir gráficos vetoriais, como formas e texto, o Photoshop poderá enviar os dados de vetor a uma impressora PostScript. Quando o usuário opta por incluir dados de vetor, o Photoshop envia à impressora uma imagem separada para cada camada de texto e cada camada de forma vetorial. Essas imagens adicionais são impressas sobre a imagem base e cortadas de acordo com o respectivo contorno de vetor. Conseqüentemente, as arestas dos gráficos vetoriais imprimem na resolução total da impressora, mesmo que o conteúdo de cada camada seja limitado à resolução do seu arquivo de imagem.

Nota: *Alguns modos de mesclagem e efeitos de camada requerem dados de vetor rasterizados.*

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Nas caixa de opções à direita, role até a parte inferior e expanda as Opções de PostScript.
3. Selecione Incluir Dados de Vetor.

Mais tópicos da Ajuda

- [Tamanho e resolução da imagem](#)
- [Cores de prova](#)
- [Perfis de cor](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Impressão com gerenciamento de cores

[Permitir que o Photoshop determine as cores impressas](#)

[Permitir que a impressora determine as cores impressas](#)

[Imprimir uma prova impressa](#)

 Para saber mais sobre os conceitos e fluxos de trabalho do gerenciamento de cores, consulte [Introdução ao gerenciamento de cores](#).

Como permitir que o Photoshop determine as cores impressas

[Para o início](#)

Se um perfil de cores personalizado estiver disponível para uma combinação específica de impressora, resultados melhores poderão ser obtidos permitindo o controle do gerenciamento de cores pelo Photoshop (e não pela impressora).

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Expanda a seção de Gerenciamento de cores à direita.
3. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.
4. Em Perfil da impressora, selecione o perfil mais adequado ao dispositivo de saída e ao tipo de papel. Se houver perfis associados à impressora atual, eles serão colocados na parte superior do menu, com o perfil padrão selecionado.

Quanto maior a precisão do perfil em descrever o comportamento do dispositivo de saída e as condições de impressão (como o tipo de papel), maior será a precisão do sistema de gerenciamento de cores para a conversão dos valores numéricos das cores reais de um documento. (Consulte [Instalação de um perfil de cores](#).)

5. (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir:

Propósito de Renderização Especifica como o Photoshop converte cores no espaço de cores de destino. (Consulte [Renderização de intenções](#).)

Compensação de Ponto Preto Preserva os detalhes de sombras na imagem simulando a faixa dinâmica completa do dispositivo de saída.

6. (Opcional) Abaixo da visualização da impressão, selecione um dos seguintes itens:

Corresponder Cores de Impressão Selecione para visualizar as cores da imagem na área de visualização como elas realmente serão impressas.

Aviso de Gamut Ativado quando Corresponder cores de impressão estiver selecionado. Selecione para destacar cores fora do gamut na imagem, como determinado pelo perfil de impressora selecionado. Um gamut é uma faixa de cores que pode ser exibida ou impressa por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar fora do gamut do perfil de impressora atual.

Mostrar branco do papel Define a cor branca na visualização para a cor do papel no perfil de impressora selecionado. Isso permitirá uma visualização de impressão mais precisa, se você estiver imprimindo em papel off-white, como papel para jornal ou papéis artísticos, que são mais beges do que brancos. Como o branco absoluto e o preto criam contraste, quanto menos branco houver no papel, menor será o contraste geral da imagem. O papel off-white também pode alterar a projeção de cores geral da imagem. Sendo assim, os amarelos impressos em papel bege podem parecer mais marrons.

7. Na segunda caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora.
 - No Windows, clique no botão Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
 - No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
8. Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que as configurações de perfil da impressora anulem as suas configurações de perfil.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

9. Clique em Imprimir.

Como permitir que a impressora determine as cores impressas

[Para o início](#)

Se um perfil personalizado não estiver disponível para uma combinação específica de impressora e tipo de papel, será possível fazer com que a conversão de cores seja controlada pelo driver de impressora.

1. Escolha Arquivo > Imprimir.

2. Expanda a seção Gerenciamento de cores à direita.

Nota: A entrada *Perfil do documento* mostra o perfil incorporado na imagem.

3. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores da impressora.

4. (Opcional) Para o Propósito de renderização, especifique como converter as cores para o espaço de cores de destino. Um resumo de cada opção aparece na área de Descrição na parte inferior.

A maioria dos drivers de impressora não-PostScript ignora essa opção e usa a renderização Perceptual. (Para obter mais informações, consulte [Renderização de intenções](#).)

5. Na segunda caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora:

- No Windows, clique no botão Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
- No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como ativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

6. Clique em Imprimir.

Imprimir uma prova impressa

[Para o início](#)

Uma *prova manual* (às vezes chamada de *prova impressa* ou *impressão por correspondência*) é a simulação impressa da aparência da saída final em uma prensa tipográfica. Uma prova manual é gerada em um dispositivo de saída mais econômico que uma prensa tipográfica. Algumas impressoras jato de tinta apresentam a resolução necessária para gerar impressões econômicas que podem ser usadas como provas manuais.

1. Escolha Exibir > Configuração de Prova e selecione as condições de saída a serem simuladas. Isso pode ser feito usando uma predefinição ou criando uma configuração de prova personalizada. Consulte [Cores de prova](#).

A visão altera automaticamente de acordo com a prova que você escolhe. Escolha Personalizar para criar configurações de prova personalizadas, as quais você deve salvar assim que selecioná-las no menu Configuração de prova da Caixa de diálogo Imprimir.

2. Depois de selecionar uma prova, escolha Arquivo > Imprimir.

3. Expanda a seção Gerenciamento de cores à direita.

4. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.

5. Para Perfil da Impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.

6. No menu Configuração de prova ou no menu Método de renderização, selecione Prova sólida.

A entrada Perfil de Revisão abaixo deve corresponder com a configuração de prova que selecionou antes.

7. (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Configuração de Prova Escolha qualquer prova construída que existe localmente no seu disco rígido.

Simular Cor Impressa Simula a aparência das cores quando impressas no papel do dispositivo simulado. Essa opção gera a prova mais precisa, mas não está disponível para todos os perfis.

Simular Tinta Preta Simula o brilho de cores escuras do dispositivo simulado. Essa opção gera provas mais precisas para cores escuras, mas não está disponível para todos os perfis.


8. Na segunda caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora.

- No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora.
- No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.

9. Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.


10. Clique em Imprimir.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Páginas de amostra e apresentações em PDF

A página de amostra II e os plug-ins de apresentação de PDF no Photoshop CS6 e no Photoshop CC são compatíveis com 64 bits para o desempenho ideal nos sistemas modernos.

 Alguns procedimentos neste artigo são aplicáveis ao Adobe Bridge. O Adobe Bridge não vem instalado por padrão com Photoshop CC. Para fazer o download do Bridge CC, faça login na [Adobe Creative Cloud](#) e navegue pelos Aplicativos.

Criação de páginas de amostra

[Para o início](#)

- Escolha uma das seguintes opções:
 - (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Página de Amostra II.
 - (Bridge) Selecione uma pasta de imagens ou arquivos de imagem específicos. No menu Bridge, escolha Ferramentas> Photoshop > Página de Amostra II. A não ser que imagens específicas tenham sido selecionadas, a página de amostra incluirá todas as imagens atualmente exibidas no Adobe Bridge. É possível selecionar umas imagens diferentes depois que a caixa de diálogo Página de Amostra II é aberta.
- Na caixa de diálogo Página de Amostra II, especifique as imagens a incluir escolhendo uma opção do menu Usar.

Observação: Se você selecionar Bridge, todas as imagens atualmente no Bridge são usadas a menos que você selecione imagens antes de escolher o comando Página de amostra II. As imagens em sub pastas não são incluídas.
- Na área Documento, especifique as dimensões e o modo de cores da página de amostra. Selecione Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra com todas as imagens e o texto em uma única camada. Cancele a seleção de Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra em que cada imagem permaneça em uma camada separada, e cada legenda permaneça em uma camada de texto separada.
- Na área Miniaturas, especifique opções de layout para visualizações de miniaturas.
 - Para Inserir, escolha se deseja organizar as miniaturas primeiro na horizontal (da esquerda para a direita e de cima para baixo) ou na vertical (de cima para baixo e da esquerda para a direita).
 - Digite o número de colunas e de linhas desejadas para cada página de amostra.
 - Selecione Usar Espaçamento Automático, para que o Photoshop ajuste automaticamente o espaço entre as miniaturas na página de amostra. Se a opção Usar Espaçamento Automático for cancelada, será possível especificar o espaço vertical e horizontal ao redor das miniaturas.
 - Selecione Girar para Melhor Ajuste, para girar as imagens independentemente da orientação de forma que elas fiquem bem ajustadas a uma página de amostra.
- Selecione Usar Nome do Arquivo como Legenda para identificar as miniaturas usando os nomes de arquivo das imagens de origem. Use o menu para especificar uma fonte de legenda e um tamanho de fonte.
- Clique em OK.

Criar uma Apresentação em PDF

[Para o início](#)

O comando de Apresentação em PDF permite que você use várias imagens para criar um documento de diversas páginas ou uma apresentação de slides.

- Escolher arquivo> Automatizar> Apresentação de pdf.
- Na caixa de diálogo Apresentação de PDF, clique em Procurar e navegue para adicionar arquivos à Apresentação de PDF. Selecione Adicionar arquivos abertos para adicionar os arquivos já abertos no Photoshop.

Observação: Arraste os arquivos para cima ou para baixo para reorganizá-los na apresentação. Se quiser que um arquivo apareça mais de uma vez, selecione o arquivo e clique Duplicar.

- Configure as Opções Saída e Apresentação. Clique em Salvar.

Observação: As apresentações de pdf são salvas como arquivos PDF genéricos e não arquivos PDF de Photoshop e rasterizam-se quando são reabertas em Photoshop.

Print 3D objects | Photoshop CC

Introduced in version 14.2

[Preparing to print 3D objects](#)

[Previewing and printing the 3D object](#)

[3D print utilities](#)

[FAQ](#)

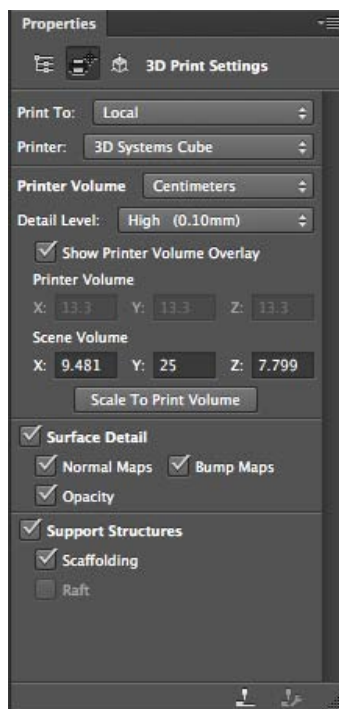
[See also](#)

With Photoshop, you can print any compatible 3D model without worrying about 3D printer limitations. In preparation for printing, Photoshop automatically makes 3D models watertight. Photoshop also generates the necessary support structures—scaffolding and rafts—to ensure that your 3D prints are successful.

[To the top](#)

Preparing to print 3D objects


1. Select Window > Workspace > 3D to switch to the 3D workspace.
2. Open the 3D model in Photoshop. If necessary, customize the size of the 3D model while opening it.
3. Select 3D > 3D Print Settings.



3D Print Settings

4. In the 3D Print Settings panel, choose whether you want to print to a printer connected to your computer through a USB port (local printer) or use an online 3D printing service, such as Shapeways.com.

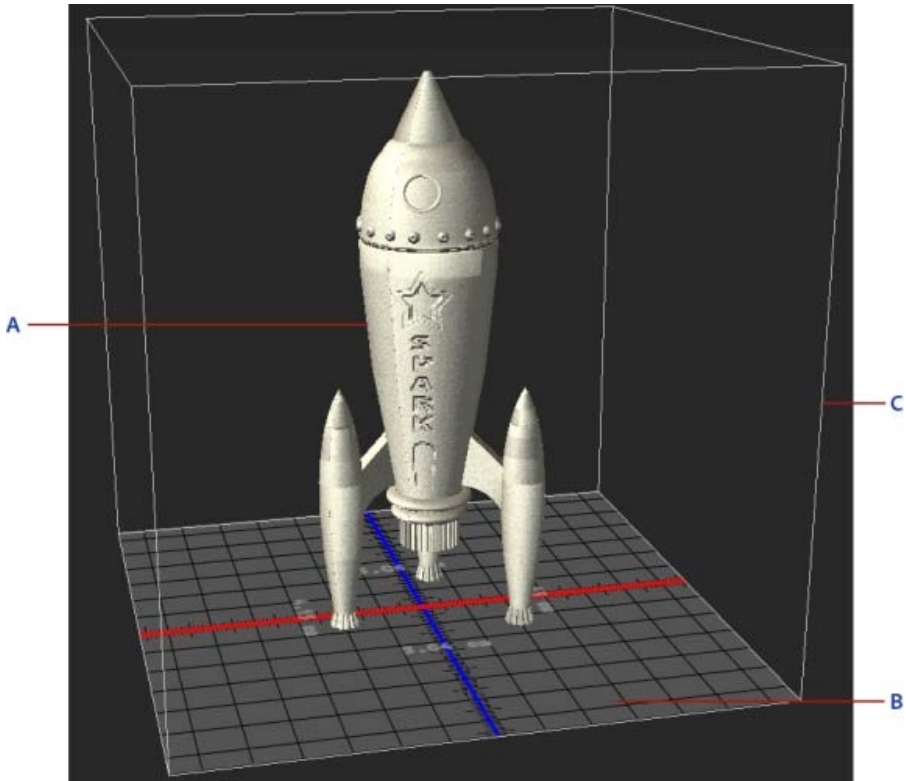
Note: *Shapeways.com is a leading 3D printing marketplace and community. Shapeways.com provides you with various printer profiles that you can leverage while printing your 3D models. See [this FAQ](#) for more information.*

 *To refresh the list of supported printers or Shapeways.com profiles, select Get Latest Printers from the Print To pop-up menu.*

5. Select a local printer or a Shapeways.com printer profile.

 To view estimated prices for printing the 3D model using available Shapeways.com profiles, select *Printer > Estimate Price*.

6. Select a unit for the printer volume—inch, centimeter, millimeter, or pixel. The unit is reflected in the Printer Volume dimensions as well as the print plate measurements.




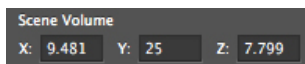
A. 3D model **B.** Print plate **C.** Printer volume overlay

7. Select a Detail Level—Low, Medium, or High—for the 3D print. The time required to print the 3D object depends on the detail level that you choose.

8. If you don't want to see the 3D printer volume overlaid on the 3D model, deselect Show Printer Volume Overlay.

9. Adjust the Scene Volume dimensions to specify the desired size of the printed 3D object. When you change a value (X, Y, or Z), the other two values are scaled proportionately. As you modify the Scene Volume dimensions, notice that the print plate under the 3D model scales in proportion.

 You can scrub the value of a Scene Volume dimension by clicking the dimension label (X, Y, or Z) and then dragging the mouse left or right. Hold down the Shift key to make the value scrub faster.



10. Choose Scale To Print Volume if you want Photoshop to auto-scale your 3D model, such that it fills up the available print volume of the selected printer.

11. If the 3D model has normal maps, bump maps, or opacity maps; you can choose to ignore one or more types of these maps while printing the model. You'll notice that the 3D model updates in real time when you change these Surface Detail settings.

12. You may choose to not print the support structures (scaffolds or rafts) required for the 3D object. Use this option with caution, since the printing of the 3D model may fail if you don't print a necessary support structure.

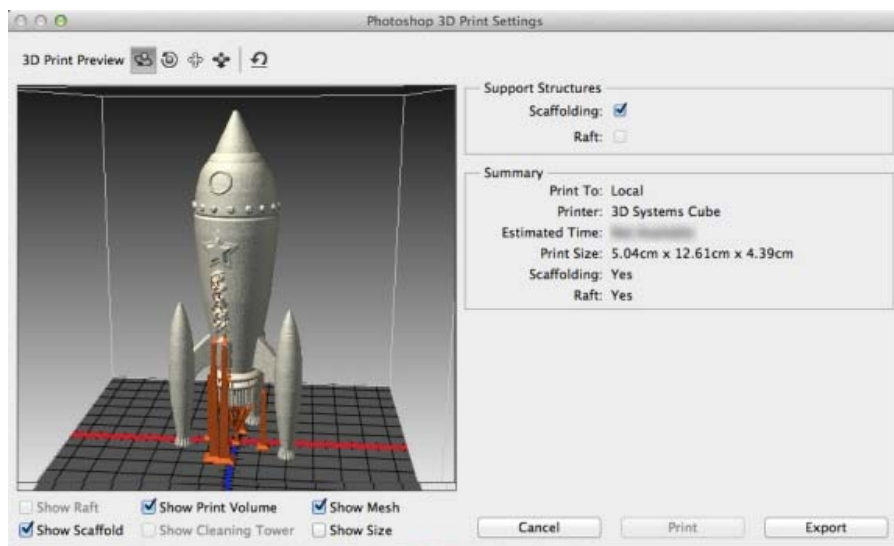
13. If your printer supports multiple materials, choose the material that you want to use for printing the 3D object.

Previewing and printing the 3D object

Once you're done specifying the 3D print settings, follow these steps:

1. Click the Start Print icon (🖨️) or select 3D > 3D Print. Photoshop unifies the 3D scene and prepares it for the printing process.
2. If you chose to print using a Shapeways.com profile, Photoshop prompts you that the actual cost of printing may differ from the displayed estimates. Click OK.
3. In the preview window that appears, use the 3D camera tools to rotate, zoom, or move the 3D object.

- 🔄 Rotate the 3D camera
- 🌀 Roll the 3D camera
- 👉 Pan the 3D camera
- 📏 Slide the 3D camera
- 🔄 Reset the 3D camera to its original location



3D print preview; notice the support structures

4. If you want to export the 3D print settings to an STL file, click Export and save the file to an appropriate location on your computer. You can upload the STL file to an online service, such as Shapeways.com, or put it on an SD card for local printing.
5. Review the 3D print summary and click Print.

💡 You can cancel an in-progress 3D print by selecting 3D > Cancel 3D Print.

3D print utilities

Photoshop provides interactive wizard-based utilities that you can use for configuring, calibrating, and maintaining your 3D printer. You can use these utilities only when the 3D printer is powered on and connected to your computer.

1. Select 3D > 3D Printer Utilities.
2. Select the utility that you want to launch.

Calibrate Print Plate Helps level the print plate. This utility performs the following broad steps:

- Prompts you to remove any leftover printing material from the 3D printer
- Initializes the print head
- Lets you adjust/finetune the gap between the print plate and the print head for nine nozzle positions

You can use this utility in the wizard mode or in the manual mode.

Load Filament Helps load a filament into a fused deposition modeling (FDM) 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament loading.

Remove Filament Helps remove a filament from an FDM 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament removal.

Change Filament Helps replace the filament of an FDM 3D printer with a new filament. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament changing.

3. Follow the onscreen instructions.

[To the top](#)

FAQ

What 3D printers are supported?

Can I apply a cross section to a 3D model before printing it?

Can I apply bump/opacity/normal maps to a 3D model before printing it?


Can I print 3D models in two colors?

How are 3D models having multiple layers printed?

[To the top](#)

See also

- 3D Painting | CC, CS6
- 3D panel enhancements | Photoshop CC
- Photoshop 3D documentation

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Print photos in a picture package layout

[Place multiple photos into a picture package](#)
[Customize a picture package layout](#)

Flexible picture packages with Smart Objects



Lay out a custom package template in Photoshop CS5.... [Read More](#)
<http://goo.gl/UywKR>




by **Michael Hoffman**
<http://www.hoffmanartdesig...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

[To the top](#)

Place multiple photos into a picture package

 *To use the optional Picture Package plug-in described below, first download it for [Windows](#) or [Mac OS](#). You can also create picture and custom packages in Photoshop Lightroom, if you have it. See [Choose a print template](#) in Lightroom Help.*

With the optional Picture Package plug-in, you can place multiple copies of an image on a single page, much as portrait studios do with school photos. You can also place different images on the same page. You can choose from a variety of size and placement options to customize your package layout.



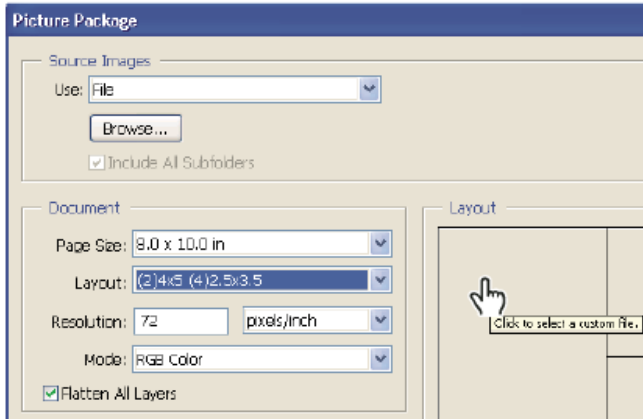
A picture package layout

1. Picture Package is an optional plug-in. Download and install it for [Windows](#) or [Mac OS](#).
2. Run Photoshop in 32-bit mode (64-bit Mac OS only).
3. Do one of the following:
 - (Photoshop) Choose File > Automate > Picture Package. If you have multiple images open, Picture Package uses the frontmost image.
 - (Bridge) Choose Tools > Photoshop > Picture Package. The Picture Package command uses the first image listed in Bridge unless you select a specific image before giving the Picture Package command.

If you're using only the frontmost image or a selected image from Bridge, skip to step 3.

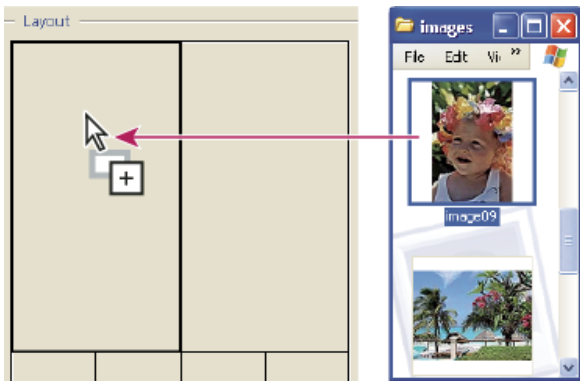
4. Add one or more images to the layout by doing one of the following:

- In the Source Images area of the Picture Package dialog box, choose either File or Folder from the Use menu and click Browse (Windows) or Choose (Mac OS). If you choose Folder, you can select Include All Subfolders to include images inside any subfolders.
- Click a placeholder in the preview layout and browse to select an image.



Click a placeholder in the Picture Package preview layout, then browse to select an image.

- Drag an image from the desktop or a folder into a placeholder.



Add an image to a picture package by dragging the image from the desktop into a placeholder.

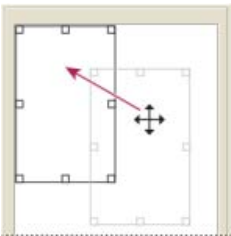
You can change any image in the layout by clicking a placeholder and browsing to select an image.

5. In the Document area of the Picture Package dialog box, select page size, layout, resolution, and color mode. A thumbnail of the chosen layout appears on the right side of the dialog box.
6. Select Flatten All Layers to create a picture package with all images and label text on a single layer. Deselect Flatten All Layers to create a picture package with separate image layers and text layers (for labels). If you place each image and label on a separate layer, you can update your picture package after it's been saved. However, the layers increase the file size of your picture package.
7. In the Label area, choose the source for label text from the Content menu or choose None. If you choose Custom Text, enter the text for the label in the Custom Text field.
8. Specify font, font size, color, opacity, position, and rotation for the labels.
9. Click OK.

Customize a picture package layout

You can modify existing layouts or create new layouts using the Picture Package Edit Layout feature. Custom layouts are saved as text files and stored in the Layouts folder inside the Presets folder. You can then reuse your saved layouts. The Picture Package Edit Layout feature uses a graphic interface that eliminates the need to write text files to create or modify layouts.

1. Do one of the following:
 - (Photoshop) Choose File > Automate > Picture Package.
 - (Bridge) Choose Tools > Photoshop > Picture Package.
2. In the Picture Package dialog box, choose a layout from the Layout menu if you're creating a layout or customizing an existing one.
3. Click the Edit Layout button.
4. In the Picture Package Edit Layout dialog box, enter a name for the custom layout in the Name text box.
5. (Optional) In the Layout area of the Picture Package Edit Layout dialog box, choose a size from the Page Size menu or enter values in the Width and Height text boxes. You can use the Units menu to specify inches, centimeters, pixels, or millimeters.



Dragging a placeholder to a new location in the Picture Package layout

6. In the Grid area of the Picture Package Edit Layout dialog box, select the Snap To option to display a grid to help you position the elements in the custom layout. Enter a value in the Size text box to change the appearance of the grid.
7. To add or delete a placeholder, do one of the following:
 - Click Add Zone to add a placeholder to the layout.
 - Select a placeholder and click Delete Zone to delete it from the layout.
8. To modify a placeholder, select a placeholder and do any of the following:
 - Enter values in the Width and Height text boxes to resize a placeholder.
 - Click and drag a handle to resize a placeholder. If you resize a rectangle placeholder with an image in it, Picture Package will snap the image within the vertical or horizontal placeholder, depending on the way the zone is being resized.
 - Enter values in the X and Y text boxes to move a placeholder.
 - Click and drag a placeholder to the location you want in the layout.
9. Click Save.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Printing spot colors

About spot colors

Create a new spot channel

Convert an alpha channel to a spot channel

Edit a spot channel to add or remove color

Change a spot channel's color or solidity

Merge spot channels

Adjust overlapping spot colors

[To the top](#)

About spot colors

Spot colors are special premixed inks used instead of, or in addition to, the process color (CMYK) inks. Each spot color requires its own plate on the press. (Because a varnish requires a separate plate, it is considered a spot color, too.)

If you are planning to print an image with spot colors, you need to create spot channels to store the colors. To export spot channels, save the file in DCS 2.0 format or PDF.


Note the following when working with spot colors:

- For spot color graphics that have crisp edges and knock out the underlying image, consider creating the additional artwork in a page layout or illustration application.
- To apply spot color as a tint throughout an image, convert the image to Duotone mode and apply the spot color to one of the duotone plates. You can use up to four spot colors, one per plate.
- The names of the spot colors are printed on the separations.
- Spot colors are overprinted on top of the fully composited image. Each spot color is printed in the order it appears in the Channels panel, with the topmost channel printing as the topmost spot color.
- You cannot move spot colors above a default channel in the Channels panel except in Multichannel mode.
- Spot colors cannot be applied to individual layers.
- Printing an image with a spot color channel to a composite color printer will print the spot color at an opacity indicated by the Solidity setting.
- You can merge spot channels with color channels, splitting the spot color into its color channel components.

[To the top](#)

Create a new spot channel

You can create a new spot channel or convert an existing alpha channel to a spot channel.

1. Choose Window > Channels to display the Channels panel.
2. To fill a selected area with a spot color, make or load a selection.
3. Do one of the following to create a channel:
 - Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) the New Channel button  in the Channels panel.
 - Choose New Spot Channel from the Channels panel menu.

If you made a selection, that area is filled with the currently specified spot color.

4. In the New Spot Channel dialog box, click the Color box. Then in the Color Picker, click Color Libraries to choose from a custom color system such as PANTONE or TOYO and choose a color. See Choose a spot color.

 *If you select a custom color, your print service provider can more easily provide the proper ink to reproduce the image.*

5. Enter a name for the spot channel. If you choose a custom color, the channel automatically takes the name of that color.

Be sure to name spot colors so they'll be recognized by other applications reading your file. Otherwise the file might not print.

6. For Solidity, enter a value between 0% and 100%.

This option lets you simulate on-screen the density of the printed spot color. A value of 100% simulates an ink that completely covers the inks beneath (such as a metallic ink); 0% simulates a transparent ink that completely reveals the inks beneath (such as a clear varnish). You can also use this option to see where an otherwise transparent spot color (such as a varnish) will appear.



Solidity at 100% and solidity at 50%.

Note: *The Solidity and color choice options affect only on-screen previews and composite prints. They have no effect on printed separations.*

[To the top](#)

Convert an alpha channel to a spot channel

1. If a selection is active in the image, choose Select > Deselect.
2. Do one of the following:
 - Double-click the alpha channel thumbnail in the Channels panel.
 - Select the alpha channel in the Channels panel, and choose Channel Options from the panel menu.
3. Select Spot Color.
4. Click the color box, then choose a color in the Color Picker or click Color Libraries and choose a custom color. Click OK.
5. Rename the channel if needed.
6. Click OK.

The areas of the channel containing grayscale values are converted to spot color.

7. To apply the color to the selected area of the channel, choose Image > Adjustments > Invert.

[To the top](#)

Edit a spot channel to add or remove color

1. Select the spot channel in the Channels panel.
2. Use a painting or editing tool to paint in the image. Paint with black to add more spot color at 100% opacity; paint with gray to add spot color with lower opacity.

Note: Unlike the Solidity option in the Spot Channel Options dialog box, the Opacity option in the painting or editing tool's options determines the actual density of ink used in the printed output.

[To the top](#)

Change a spot channel's color or solidity

1. Double-click the spot channel thumbnail in the Channels panel.
2. Click the color box, and choose a color. Click Color Libraries to choose from a custom color system such as PANTONE or TOYO.
3. Enter a Solidity value between 0% and 100% to adjust ink opacity for the spot color.

Note: The Solidity and color choice options affect only on-screen previews and composite prints. They have no effect on printed separations.

[To the top](#)

Merge spot channels

In RGB or CMYK color mode, you can remove spot channels and merge them into the standard color channels. When you merge spot channels in CMYK mode, the resulting colors usually don't precisely match the original spot colors, because CMYK inks can't produce the range of colors available from spot color inks.

1. Select the spot channel in the Channels panel.
2. Choose Merge Spot Channel from the panel menu.

The spot color is converted to and merged with the color channels. The spot channel is deleted from the panel.

Merging spot channels flattens layered images. The merged composite reflects the preview spot color information, including the Solidity settings. For example, a spot channel with a solidity of 50% will produce different merged results than the same channel with a solidity of 100%.

[To the top](#)

Adjust overlapping spot colors


To prevent overlapping spot colors from either printing over or knocking out the underlying spot color, remove one of the spot colors where they overlap.

Use a printed sample of the overprinted inks to adjust your screen display to help you predict how colors will look when printed.

Note: In some cases, such as when you use varnish and bump plates, you may want colors to overprint.


1. In the Channels panel, select the spot channel with the color you want to print.

2. Choose Select > Load Selection.

 To quickly select an image in a channel, hold down *Ctrl* (Windows) or *Command* (Mac OS), and click the channel in the Channels panel.


3. For Channel, choose the spot channel from step 1, and click OK.

4. To create a trap when knocking out the underlying color, choose Select > Modify > Expand or Contract, depending on whether the overlapping spot color is darker or lighter than the spot color beneath it. In the Channels panel, select the underlying spot channel that contains the areas you want to knock out. Press *Backspace* (Windows) or *Delete* (Mac OS).

 This method can be used to knock out areas from any channels under a spot color, such as the CMYK channels.

5. If a spot color in one channel overlaps more than one other spot color, repeat this process for each channel that contains the areas you want removed.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Printing images to a commercial printing press

javax.jcr.AccessDeniedException: /content/help/en/photoshop/using/printing-images-commercial- printing-press/jcr:content/jcr:title: not allowed to add or modify item

[Preparing images for press](#)

[Set output options](#)

[Print separations from Photoshop](#)

[Prepare an image with spot channels for printing from another application](#)

[Create a color trap](#)

[Determine scan resolution for printing](#)

[To the top](#)

Preparing images for press

From Photoshop, you can prepare image files for offset lithography, digital printing, gravure, and other commercial printing processes.

Generally, your workflow depends on the capabilities of the prepress facility. Before you begin a workflow for commercial printing, contact the prepress staff to learn their requirements. For example, they may not want you to convert to CMYK at any point because they may need to use prepress-specific settings. Here are some possible scenarios for preparing your image files to achieve predictable printing results:

- Work entirely in RGB mode and make sure that the image file is tagged with the RGB working space profile. If your printer or prepress staff use a color management system, they should be able to use your file's profile to make an accurate conversion to CMYK before producing the film and printing plates.
- Work in RGB mode until you finish editing your image. Then convert the image to CMYK mode and make any additional color and tonal adjustments. Especially check the highlights and shadows of the image. Use Levels, Curves, or Hue/Saturation adjustment layers to make corrections. These adjustments should be very minor. Flatten the file if necessary, then send the CMYK file to the professional printer.
- Place your RGB or CMYK image in Adobe InDesign or Adobe Illustrator. In general, most images printed on a commercial press are not printed directly from Photoshop but from a page-layout program like Adobe InDesign or an illustration program like Adobe Illustrator. For more information on importing Photoshop files into Adobe InDesign or Adobe Illustrator, see Adobe InDesign Help or the Adobe Illustrator Help.

Here are a few issues to keep in mind when you work on an image intended for commercial printing:

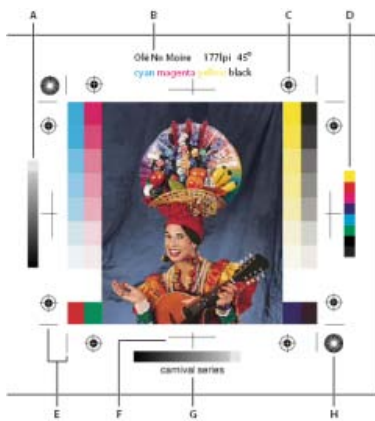
- If you know the characteristics of the press, you can specify the highlight and shadow output to preserve certain details.
- If you use a desktop printer to preview the appearance of the final printed piece, keep in mind that a desktop printer cannot faithfully replicate the output of a commercial printing press. A professional color proof gives a more accurate preview of the final printed piece.
- If you have a profile from a commercial press, you can choose it with the Proof Setup command and then view a soft proof using the Proof Colors command. Use this method to preview the final printed piece on your monitor.

Note: Some printers may prefer to receive your documents in PDF format, especially if the documents need to conform to PDF/X standards. See *Save in Photoshop PDF format*.

[To the top](#)

Set output options

If you are preparing your images for commercial printing directly from Photoshop, you can select and preview a variety of page marks and other output options using the Print command. Generally, these output options should be specified only by prepress professionals or people knowledgeable about the commercial printing process.



Page marks

A. Gradient tint bar **B.** Label **C.** Registration marks **D.** Progressive color bar **E.** Corner crop mark **F.** Center crop mark **G.** Description **H.** Star target

1. Choose File > Print.
2. Choose Output from the pop-up menu.
3. Set one or more of the following options:

Calibration Bars Prints an 11-step grayscale, a transition in density from 0 to 100% in 10% increments. With a CMYK color separation, a gradient tint bar is printed to the left of each CMYK plate, and a progressive color bar to the right.

Note: Calibration bars, registration marks, crop marks, and labels are printed only if the paper is larger than the printed image.

Registration Marks Prints registration marks on the image (including bull's-eyes and star targets). These marks are used primarily for aligning color separations on PostScript printers.

Corner Crop Marks Prints crop marks where the page is to be trimmed. You can print crop marks at the corners. On PostScript printers, selecting this option will also print star targets.

Center Crop Marks Prints crop marks where the page is to be trimmed. You can print crop marks at the center of each edge.

Description Prints any description text entered in the File Infodialog box, up to about 300 characters. Description text is always printed in 9-point Helvetica plain type.

Labels Prints the file name above the image. If printing separations, the separation name is printed as part of the label.

Emulsion Down Makes type readable when the emulsion is down—that is, when the photosensitive layer on a piece of film or photographic paper is facing away from you. Normally, images printed on paper are printed with emulsion up, with type readable when the photosensitive layer faces you. Images printed on film are often printed with emulsion down.

Negative Prints an inverted version of the entire output, including all masks and any background color. Unlike the Invert command in the Image menu, the Negative option converts the output, not the on-screen image, to a negative. If you print separations directly to film, you probably want a negative, although in many countries film positives are common. Check with your print shop to determine which is required. To determine the emulsion side, examine the film under a bright light after it has been developed. The dull side is the emulsion; the shiny side is the base. Check whether your print shop requires film with positive emulsion up, negative emulsion up, positive emulsion down, or negative emulsion down.

Background Selects a background color to be printed on the page outside the image area. For example, a black or colored background may be desirable for slides printed to a film recorder. To use this option, click Background, and then select a color from the Color Picker. This is a printing option only; it does not affect the image itself.

Border Prints a black border around an image. Type a number and choose a unit value to specify the width of the border.

Bleed Prints crop marks inside rather than outside the image. Use this option to trim the image within the graphic. Type a number and choose a unit value to specify the width of the bleed.

Interpolation Reduces the jagged appearance of a low-resolution image by automatically resampling up while printing (on PostScript printers). Resampling may reduce the sharpness of the image quality.

For information on the Include Vector Data option, see Print vector data.

[To the top](#)

Print separations from Photoshop

When preparing your image for prepress and working with CMYK images or images with spot colors, you can print each color channel as a separate page.

Note: Separations from CMYK, Duotone, or multi-channel documents printed on non-PostScript printers may not be identical to those printed on PostScript printers.



Each color channel printed as a separate page.

Note: If you are printing an image from another application and want to print spot channels to spot color plates, you must first save the file in DCS 2.0 format. DCS 2.0 preserves spot channels. This format is supported by applications such as Adobe InDesign and QuarkXPress.

1. Make sure that your document is in CMYK Color, Multichannel, or Duotone mode, and then choose File > Print.
2. Choose Separations from the Color Handling drop-down menu.

Note: Depending on the designated printer and printer drivers on your computer, these options may also appear in the Print Settings dialog box. In Windows, click the Properties button to access the printer driver options; in Mac OS, use the pop-up menu in the Print Settings dialog box that appears.

3. Click Print. Separations are printed for each of the colors in the image.

[To the top](#)

Prepare an image with spot channels for printing from another application

1. If the image is a duotone, convert it to Multichannel color mode.
2. Save the image in DCS 2.0 format.

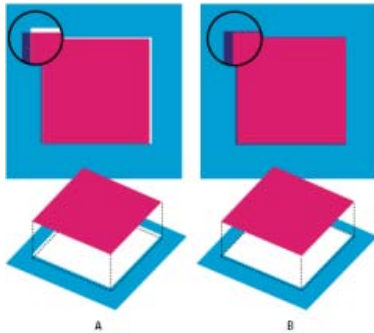
3. In the DCS 2.0 Format dialog box, deselect the Include Halftone Screen and the Include Transfer Function options.
4. Open or import the image in Photoshop, and set your screen angles. Make sure that you've communicated to the printer the spot color you want for each of the color plates.

Note: You can place a PSD file containing spot colors directly in Illustrator or InDesign without special preparation.

[To the top](#)

Create a color trap

A *trap* is an overlap that prevents tiny gaps in the printed image caused by a slight misregistration on press. Contact your service provider before you do any trapping. In most cases, your print shop determines whether trapping is needed. If so, the print shop staff will tell you what values to enter in the Trap dialog box.



Trapping to correct misalignment

A. Misregistration with no trap **B.** Misregistration with trap

Trapping is intended to correct the misalignment of solid colors. In general, you don't need traps for continuous-tone images such as photographs. Excessive trapping may produce an outline effect. These problems may not be visible on-screen and might show up only in print. Photoshop uses standard rules for trapping:

- All colors spread under black.
 - Lighter colors spread under darker colors.
 - Yellow spreads under cyan, magenta, and black.
 - Pure cyan and pure magenta spread under each other equally.
1. Choose Edit > Convert To Profile to view the image in the color space of the output device. See Convert document colors to another profile (Photoshop).
 2. Choose Image > Trap.
 3. For Width, enter the trapping value provided by your print shop. Then select a unit of measurement, and click OK. Consult your print shop to determine how much misregistration to expect.

[To the top](#)

Determine scan resolution for printing

You can use a number of techniques to determine the resolution at which to scan a photograph. If you are scanning photos to be printed, and you know the exact size and the printing screen frequency, you can use the following techniques to determine the scanning resolution. Often it is easiest to scan at your scanner's maximum optical resolution and then resize the image in Photoshop later.

Estimate scan resolution

You can determine the resolution for your scan using the original and final image dimensions and the resolution of your output device. Scan resolution translates into image resolution when you open the scanned image in Photoshop.

1. Do one of the following:
 - For laser printers and imagesetters, multiply the printer's screen frequency by 2. To determine your printer's screen frequency, check your printer documentation or consult your service provider.
 - For inkjet printers, check your printer documentation for the optimal resolution. Many dye sublimation printers and devices that print directly onto photographic paper have an optimal resolution of 300 to 400 dpi.
2. Determine the ratio of the final image dimensions to the original image dimensions. For example, the ratio of a 6-by-9-inch final image to a 2-by-3-inch original image is 3:1.
3. Multiply the result of step 1 by the result of step 2.

For example, suppose you are printing to an imagesetter with a screen frequency of 85 lpi and the ratio of the final image to the original is 3:1. First multiply 85 (the screen frequency) by 2 to get 170. Then multiply 170 by 3 to get a scan resolution of 510 ppi. If you are printing to an inkjet printer with an optimal resolution of 300 dpi, multiply 300 by 3 to get a scan resolution of 900.

Note: *Different color separation procedures might require different ratios of image resolution to screen frequency. It's a good idea to check with your service provider or print shop before you scan the image.*

Calculate the file size before scanning an image

You can create a dummy file to predict the file size needed for the final output of your scan.


1. In Photoshop, choose File > New.
2. Enter the width, height, and resolution of your final printed image. The resolution should be 1.5 to 2 times the screen frequency you will use to print. Make sure that the mode you plan to scan in is selected. The New dialog box displays the file size.

For example, suppose you want the final image to be 4 inches wide and 5 inches high. You plan to print it with a 150-line screen using a 2:1 ratio, so you set the resolution to 300. The resulting file size is 5.15 MB.

To produce the scan, enter the resulting file size in your scanner settings. Don't worry about resolution or image dimensions. After you have scanned the image and imported it into Photoshop, use the Image Size command (with the Resample Image option deselected) to enter the correct width and height for the image.

Adobe also recommends

- Soft-proof colors

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Duotones

About duotones

Convert an image to duotone

Modify the duotone curve for a given ink

Specifying overprint colors

Adjust the display of overprint colors

Saving and loading duotone settings

View the individual colors of a duotone image

Printing duotones

Exporting duotone images to other applications

[To the top](#)

About duotones

In Photoshop, *duotone* refers to monotonies, tritonies, and quadtonies as well as duotonies. Monotonies are grayscale images printed with a single, non-black ink. Duotonies, tritonies, and quadtonies are grayscale images printed with two, three, and four inks. In these images, colored inks, rather than different shades of gray, are used to reproduce tinted grays.

Duotonies increase the tonal range of a grayscale image. Although a grayscale reproduction can display up to 256 levels of gray, a printing press can reproduce only about 50 levels of gray per ink. For this reason, a grayscale image printed with only black ink can look significantly coarser than the same image printed with two, three, or four inks, each individual ink reproducing up to 50 levels of gray.

Sometimes duotonies are printed using a black ink and a gray ink—the black for shadows and the gray for midtones and highlights. More frequently, duotonies are printed using a colored ink for the highlight color. This technique produces an image with a slight tint and significantly increases the dynamic range of the image. Duotonies are ideal for two-color print jobs with a spot color (such as a PANTONE Color) used for accent.

Because duotonies use different color inks to reproduce different gray levels, they are treated in Photoshop as single-channel, 8-bit, grayscale images. In Duotone mode, you do not have direct access to the individual image channels (as in RGB, CMYK, and Lab modes). Instead, you manipulate the channels through the curves in the Duotone Options dialog box.

[To the top](#)


Convert an image to duotone

1. Convert the image to grayscale by choosing Image > Mode > Grayscale. Only 8-bit grayscale images can be converted to duotonies.
2. Choose Image > Mode > Duotone.
3. In the Duotone Options dialog box, select Preview to preview the image.
4. For the Type option, select Monotone, Duotone, Tritone, or Quadtone.
5. Click the color box (the solid square) to open the color picker, then click the Color Libraries button and select an ink book and color from the dialog box.

Note: To produce fully saturated colors, specify inks in descending order—darkest at the top, lightest at the bottom.

6. Click the curve box next to the color ink box and adjust the duotone curve for each ink color.
7. Set overprint colors, if necessary.

8. Click OK.

 To apply a duotone effect to only part of an image, convert the duotone image to Multichannel mode—this converts the duotone curves to spot channels. You can then erase part of the spot channel for areas that you want printed as standard grayscale.

[To the top](#)

Modify the duotone curve for a given ink

In a duotone image, each ink has a separate curve that specifies how the color is distributed across the shadows and highlights. This curve maps each grayscale value in the original image to a specific ink percentage.

1. To preview any adjustments, select the Preview option in the Duotones Options dialog box.
2. Click the curve box next to the ink color box.

The default duotone curve, a straight diagonal line, indicates that the grayscale values in the original image map to an equal percentage of ink. At this setting, a 50% midtone pixel is rendered with a 50% tint of the ink, a 100% shadow is rendered in 100% color, and so on.

3. Adjust the duotone curve for each ink by dragging a point on the graph or by entering values for the different ink percentages.
 - In the curve graph, the horizontal axis moves from highlights (at the left) to shadows (at the right). Ink density increases as you move up the vertical axis. You can specify up to 13 points on the curve. When you specify two values along the curve, Photoshop calculates intermediate values. As you adjust the curve, values are automatically entered in the percentage text boxes.
 - The value you enter in the text box indicates the percentage of the ink color used to represent the grayscale value in the original image. For example, if you enter 70 in the 100% text box, a 70% tint of that ink color is used to print the 100% shadows.
4. Click Save in the Duotone Curve dialog box to save curves created with this dialog box.
5. Click Load to load these curves or curves created in the Curves dialog box, including curves created using the Arbitrary Map option.

You can use the Info panel to display ink percentages when you're working with duotone images. Set the readout mode to Actual Color to determine what ink percentages will be applied when the image is printed. These values reflect any changes you've entered in the Duotone Curve dialog box.

[To the top](#)

Specifying overprint colors

Overprint colors are two unscreened inks printed on top of each other. For example, when you print a cyan ink over a yellow ink, the resulting overprint color is green. The order in which inks are printed, as well as variations in the inks and paper, can significantly affect the final results.

To predict how colors will look when printed, use a printed sample of the overprinted inks and adjust your screen display accordingly. Keep in mind that this adjustment affects only how the overprint colors appear on-screen, not when printed. Before adjusting these colors, make sure to calibrate your monitor.

[To the top](#)

Adjust the display of overprint colors

1. Choose Image > Mode > Duotone.
2. Click Overprint Colors. The Overprint Colors dialog box shows how the combined inks will look when printed.

3. Click the color swatch of the ink combination that you want to adjust.
4. Select the desired color in the Color Picker, and click OK.
5. Repeat steps 3 and 4 until you are satisfied with the ink combination. Then click OK.

[To the top](#)

Saving and loading duotone settings

Use the Save button in the Duotone Options dialog box to save a set of duotone curves, ink settings, and overprint colors. Use the Load button to load a set of duotone curves, ink settings, and overprint colors. You can then apply these settings to other grayscale images.

Photoshop includes several sample sets of duotone, tritone, and quadtone curves. These sets include some commonly used curves and colors. Use these sets as starting points when you create your own combinations.

[To the top](#)

View the individual colors of a duotone image

Because duotones are single-channel images, your adjustments to individual printing inks are displayed as part of the final composite image. In some cases, you may want to view the individual “printing plates” to see how the individual colors will separate when printed (as you can with CMYK images).

1. After specifying your ink colors, choose Image > Mode > Multichannel.

The image is converted to Multichannel mode, with each channel represented as a spot color channel. The contents of each spot channel accurately reflect the duotone settings, but the on-screen composite preview may not be as accurate as the preview in Duotone mode.

Note: *If you make any changes to the image in Multichannel mode, you can't revert to the original duotone state (unless you can access the duotone state in the History panel). To adjust the distribution of ink and view its effect on the individual printing plates, make the adjustments in the Duotone Curves dialog box before converting to Multichannel mode.*

2. Select the channel you want to examine in the Channels panel.
3. Choose Edit > Undo Multichannel to revert to Duotone mode.

[To the top](#)

Printing duotones

When creating duotones, keep in mind that both the order in which the inks are printed and the screen angles you use have a significant effect on the final output. (If needed, change the halftone screen angles on the printer's RIP.)

You do not have to convert duotone images to CMYK to print separations—simply choose Separations from the Profile pop-up menu in the Color Management section of the Print dialog box (for setting printer options). Converting to CMYK mode converts any custom colors to their CMYK equivalents.

[To the top](#)

Exporting duotone images to other applications

To export a duotone image to a page-layout application, you must first save the image in EPS or PDF format. (However, if the image contains spot channels, convert it to Multichannel mode and save it in DCS 2.0 format.) Remember to name custom colors using the appropriate suffix so that the importing application can recognize them. Otherwise, the application may not print the colors correctly, or it may not print the image at all.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Impressão com gerenciamento de cores | CS5

[Permitir que o Photoshop determine as cores impressas](#)

[Permitir que a impressora determine as cores impressas](#)

[Imprimir uma prova impressa](#)

 Para saber mais sobre os conceitos e fluxos de trabalho do gerenciamento de cores, consulte [Introdução ao gerenciamento de cores](#).

Como permitir que o Photoshop determine as cores impressas

[Para o início](#)

Se um perfil de cores personalizado estiver disponível para uma combinação específica de impressora, resultados melhores poderão ser obtidos permitindo o controle do gerenciamento de cores pelo Photoshop (e não pela impressora).

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.
3. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.
4. Em Perfil da impressora, selecione o perfil mais adequado ao dispositivo de saída e ao tipo de papel. Se houver perfis associados à impressora atual, eles serão colocados na parte superior do menu, com o perfil padrão selecionado.

Quanto maior a precisão do perfil em descrever o comportamento do dispositivo de saída e as condições de impressão (como o tipo de papel), maior será a precisão do sistema de gerenciamento de cores para a conversão dos valores numéricos das cores reais de um documento. (Consulte [Instalar um perfil](#).)

5. (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Propósito de Renderização Especifica como o Photoshop converte cores no espaço de cores de destino. (Consulte [Renderização de intenções](#).)

Compensação de Ponto Preto Preserva os detalhes de sombras na imagem simulando a faixa dinâmica completa do dispositivo de saída.

Corresponder Cores de Impressão É ativada quando você permite que o Photoshop gerencie as cores. Selecione para visualizar as cores da imagem na área de visualização como elas realmente serão impressas.

Aviso de Gamut Ativado quando Corresponder cores de impressão estiver selecionado. Selecione para destacar cores fora do gamut na imagem, como determinado pelo perfil de impressora selecionado. Um gamut é uma faixa de cores que pode ser exibida ou impressa por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar fora do gamut do perfil de impressora atual.

Mostrar branco do papel Define a cor branca na visualização para a cor do papel no perfil de impressora selecionado. Isso permitirá uma visualização de impressão mais precisa, se você estiver imprimindo em papel off-white, como papel para jornal ou papéis artísticos, que são mais beges do que brancos. Como o branco absoluto e o preto criam contraste, quanto menos branco houver no papel, menor será o contraste geral da imagem. O papel off-white também pode alterar a projeção de cores geral da imagem. Sendo assim, os amarelos impressos em papel bege podem parecer mais marrons.

6. Na caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
7. Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que as configurações de perfil da impressora anulem as suas configurações de perfil.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8. Clique em Imprimir.

Nota: Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.

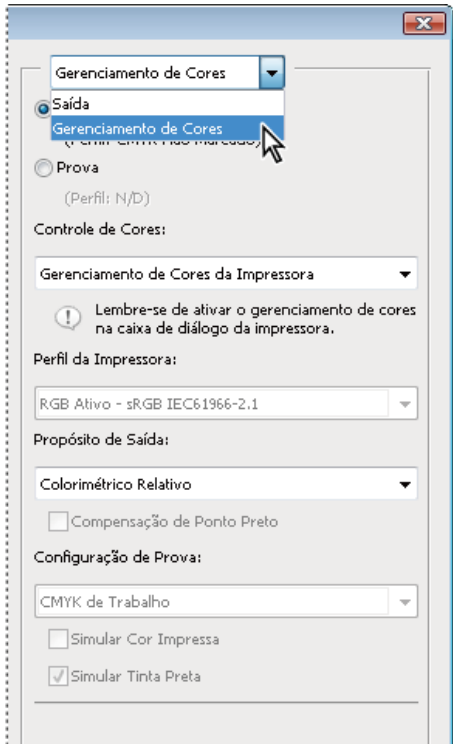
Como permitir que a impressora determine as cores impressas

[Para o início](#)

Se um perfil personalizado não estiver disponível para uma combinação específica de impressora e tipo de papel, será possível fazer com que a

conversão de cores seja controlada pelo driver de impressora.

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up no canto superior direito.



Escolha Gerenciamento de Cores para exibir opções adicionais.

3. Selecione o documento.

O perfil é exibido entre parênteses na mesma linha.

4. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores da impressora.
5. (Opcional) Escolha um propósito de renderização para a conversão das cores no espaço de cores de destino.

A maioria dos drivers de impressora não-PostScript ignora essa opção e usa a renderização Perceptual. (Para obter mais informações, consulte [Renderização de intenções](#).)

6. Na segunda caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
7. Especifique as configurações de gerenciamento de cores para permitir que o driver de impressora controle o gerenciamento de cores durante a impressão.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como ativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8. Clique em Imprimir.

Nota: Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.

Imprimir uma prova impressa

[Para o início](#)

Uma *prova manual* (às vezes chamada de *prova impressa* ou *impressão por correspondência*) é a simulação impressa da aparência da saída final em uma prensa tipográfica. Uma prova manual é gerada em um dispositivo de saída mais econômico que uma prensa tipográfica. Algumas impressoras jato de tinta apresentam a resolução necessária para gerar impressões econômicas que podem ser usadas como provas manuais.

1. Escolha Exibir > Configuração de Prova e selecione as condições de saída a serem simuladas. Isso pode ser feito usando uma predefinição ou criando uma configuração de prova personalizada. Ver [Cores de prova](#).

A visualização será alterada automaticamente de acordo com a prova escolhida, a não ser que a opção Personalizada tenha sido

selecionada. Nesse caso, será exibida a caixa de diálogo Personalizar Condição de Prova. As configurações de prova personalizadas devem ser salvas para que possam aparecer no menu Predefinição de Configuração de Prova da caixa de diálogo Imprimir. Siga as instruções para personalizar uma prova.

2. Depois de selecionar uma prova, escolha Arquivo > Imprimir.
3. Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.
4. Selecione a prova.

O perfil, que é exibido entre parênteses, deve corresponder à configuração de prova selecionada anteriormente.

5. Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.
6. Para Perfil da Impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.
7. (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Configuração de Prova Essa opção estará disponível se a opção Prova tiver sido selecionada na área Imprimir. No menu pop-up, escolha qualquer uma das provas personalizadas existentes na unidade de disco rígido.

Simular Cor Impressa Simula a aparência das cores quando impressas no papel do dispositivo simulado. Essa opção gera a prova mais precisa, mas não está disponível para todos os perfis.

Simular Tinta Preta Simula o brilho de cores escuras do dispositivo simulado. Essa opção gera provas mais precisas para cores escuras, mas não está disponível para todos os perfis.

8. Na caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.
9. Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

10. Clique em Imprimir.

Nota: Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Impressão a partir do Photoshop CS5

[Noções básicas de impressão](#)
[Sobre impressões em desktop](#)
[Impressão de imagens](#)
[Posição e dimensionamento de imagens](#)
[Imprimir dados de vetor](#)

Noções básicas sobre impressão

[Para o início](#)

Seja para imprimir imagens em uma impressora desktop ou enviá-las a uma gráfica, é importante ter uma noção básica sobre o processo de impressão para facilitar as tarefas e ajudar a garantir que as imagens finais apresentem a aparência desejada.

Tipos de impressão Para vários usuários do Photoshop, imprimir um arquivo significa enviar a imagem para uma impressora jato de tinta. O Photoshop pode enviar imagens para vários dispositivos de forma que elas sejam impressas diretamente ou convertidas em imagens positivas ou negativas em filme. Nesse último caso, o filme pode ser usado de forma a criar uma chapa matriz para impressão em prensa tipográfica mecânica.

Tipos de imagens Os tipos mais simples de imagens, como arte vetorial, usam apenas uma cor em um nível de cinza. Uma imagem mais complexa, como uma fotografia, apresenta tons de cores variados. Esse tipo de imagem é conhecido como *imagem de tons contínuos*.

Separação de cores A arte vetorial projetada para reprodução comercial e que contém mais de uma cor deve ser impressa em chapas matriz separadas, uma para cada cor. Em geral, esse processo, chamado *separação de cores*, exige o uso de tintas em tons de ciano, amarelo, magenta e preto (CMYK). No Photoshop, é possível ajustar a forma como as diversas chapas são geradas.

Qualidade de detalhes O detalhe em uma imagem impressa depende da resolução da imagem (pixels por polegada) e resolução da impressora (pontos por polegada). A maioria das impressoras a laser PostScript tem uma resolução de 600 dpi, enquanto as fotocompositoras PostScript têm uma resolução de 1200 dpi ou superior. As impressoras a jato de tinta produzem um borriço de tinta microscópico, em vez de pontos reais, resultando em uma resolução aproximada de 300 a 720 dpi.

Sobre impressões em desktop

[Para o início](#)

A não ser que você trabalhe em uma gráfica ou agência de serviços de impressão comercial, as imagens serão provavelmente impressas em uma impressora desktop (por exemplo, jato de tinta, sublimação de tinta ou laser) e não em uma fotocompositora. O Photoshop permite controlar como a imagem é impressa.

Monitores exibem imagens através da luz, enquanto impressoras desktop as reproduzem com o uso de tintas, corantes ou pigmentos e, portanto, não conseguem reproduzir todas as cores exibidas em monitores. Entretanto, a incorporação de procedimentos específicos (como um sistema de gerenciamento de cores) ao fluxo de trabalho permite obter resultados previsíveis durante a impressão de imagens em uma impressora desktop. Lembre-se destas considerações ao trabalhar com uma imagem destinada a impressão:

- Se a imagem estiver no modo RGB, não converta o documento no modo CMYK ao imprimir em uma impressora desktop. Trabalhe exclusivamente no modo RGB. Normalmente, impressoras desktop são configuradas para aceitar dados RGB, usando softwares internos para convertê-los em dados CMYK. Se dados CMYK forem enviados, a maioria dessas impressoras aplicará uma conversão mesmo assim, com resultados imprevisíveis.
- Para visualizar a aparência de uma imagem impressa em qualquer dispositivo que inclua um perfil, use o comando Cores de prova.
- Para reproduzir com precisão as cores da tela na página impressa, é necessário incorporar o gerenciamento de cores ao fluxo de trabalho. Trabalhe com um monitor calibrado e caracterizado. De maneira ideal, você também deve criar um perfil personalizado especificamente para a impressora e o papel a ser usado para impressão, embora o perfil fornecido com a impressora possa produzir resultados aceitáveis.


Impressão de imagens

[Para o início](#)

O Photoshop oferece os seguintes comandos de impressão:

Imprimir Exibe a caixa de diálogo Imprimir, onde você pode visualizar a impressão e definir opções. (As configurações personalizadas são salvas como novos padrões quando você clica em Concluído ou Imprimir.)

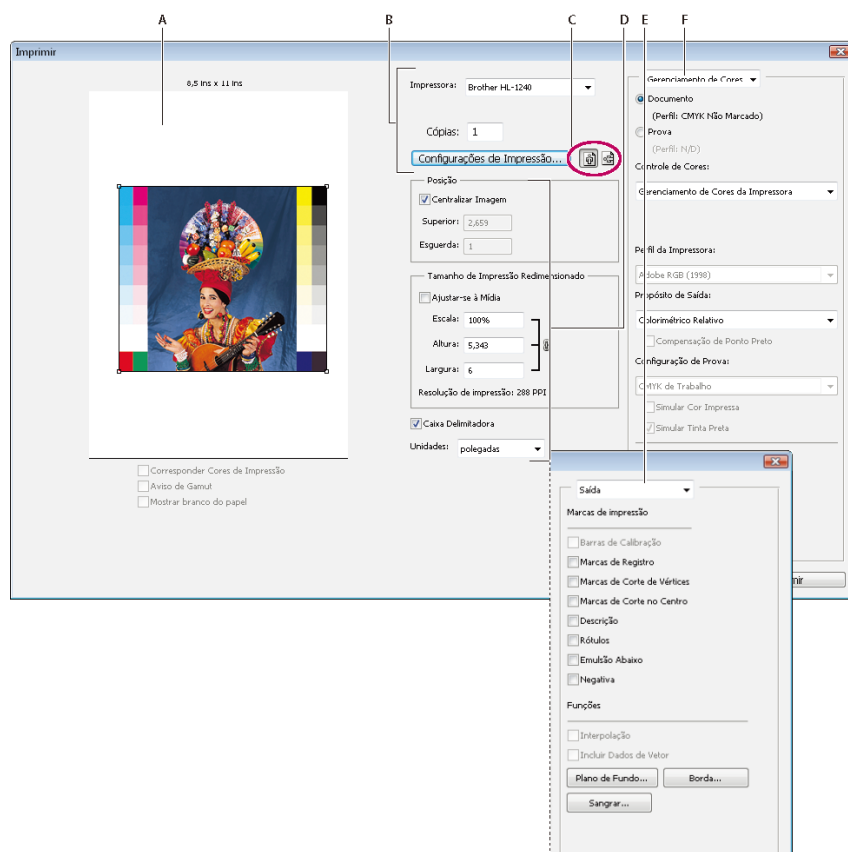
Imprimir uma Cópia Imprime uma cópia de um arquivo sem exibir uma caixa de diálogo.

 *Para a eficiência máxima, você pode incluir o comando Imprimir em ações. (O Photoshop fornece todas as configurações de impressão em*

uma caixa de diálogo.)

Definição de opções de impressão do Photoshop e impressão

1. Escolha Arquivo > Imprimir.



Caixa de diálogo Imprimir

A. Visualização de Impressão **B.** Opções de Configuração de Impressão e trabalho de impressão **C.** Orientação do papel **D.** Posição e imagem de escala **E.** Opções de saída de especificação de pré-impressão **F.** Especificar as opções de prova e gerenciamento de cores

2. Selecione a impressora, o número de cópias e a orientação do papel.

No Mac OS, envie dados de 16 bits à impressora para produzir a qualidade mais alta possível em tons graduados sutis, como céus brilhantes.

3. Ajuste a posição e o dimensionamento da imagem de acordo com o tamanho e a orientação selecionados para o papel. Consultar [Posição e dimensionamento de imagens](#).
4. Defina as opções Gerenciamento de Cores e Saída, que você acessa no menu pop-up no canto superior direito.
5. Siga um destes procedimentos:
 - Para imprimir a imagem, clique em Imprimir.
 - Para fechar a caixa de diálogo sem salvar as opções, clique em Cancelar.
 - Para preservar as opções e fechar a caixa de diálogo, clique em Concluir.

Nota: Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.

Definição de opções da impressora

1. Na caixa de diálogo Imprimir, clique em Configurações de impressão.
2. Defina o tamanho do papel, a origem e a orientação da página, conforme desejado.

As opções disponíveis dependem da impressora, dos drivers de impressora e do sistema operacional.

Posição e dimensionamento de imagens

[Para o início](#)

É possível ajustar a posição e o dimensionamento de uma imagem usando opções na caixa de diálogo Imprimir. A borda sombreada na

extremidade do papel representa as margens do tipo de papel selecionado, e a área imprimível aparece em branco.

O tamanho de saída base de uma imagem é determinado pelas configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem. O dimensionamento de uma imagem na caixa de diálogo Imprimir apenas altera o tamanho e a resolução da imagem impressa. Por exemplo, se uma imagem de 72 ppi for dimensionada para 50% na caixa de diálogo Imprimir, ela será impressa com 144 ppi, mas as configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem não serão alteradas. O campo Resolução de impressão, abaixo da área Tamanho de Impressão Redimensionado, mostra a resolução de impressão na configuração de dimensionamento atual.

Muitos drivers de impressão de terceiros fornecem uma opção de escala na caixa de diálogo Configurações de impressão. Esse dimensionamento afeta todos os elementos da página, incluindo o tamanho de todas as marcas, como marcas de corte e legendas, enquanto a porcentagem de dimensionamento fornecida pelo comando Imprimir afeta apenas o tamanho da imagem impressa (e não o tamanho das marcas de página).

Nota: A caixa de diálogo Imprimir talvez não reflita valores precisos para escala, altura e largura se uma porcentagem de dimensionamento for definida na caixa de diálogo Configurações de impressão. Para evitar um dimensionamento impreciso, especifique-o por meio da caixa de diálogo Imprimir, em vez de usar a caixa de diálogo Configurações de impressão. Não digite uma porcentagem de dimensionamento nas duas caixas de diálogo.

Reposicionamento de uma imagem no papel

- Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:
 - Para centralizar a imagem na área imprimível, selecione Centralizar Imagem.
 - Para posicionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Centralizar Imagem e, em seguida, insira valores para Superior e Esquerdo.
 - Cancele a seleção de Centralizar Imagem e arraste a imagem na área de visualização.

Dimensionamento do tamanho de impressão de uma imagem

- Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:
 - Para ajustar a imagem na área imprimível do papel selecionado, clique em Ajustar-se à Mídia.
 - Para redimensionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Ajustar-se à Mídia e, em seguida, insira valores para Altura e Largura.
 - Para obter o dimensionamento desejado, selecione Mostrar Caixa Delimitadora e arraste uma alça da caixa delimitadora na área de visualização.

Impressão de dados de vetor

[Para o início](#)

Se uma imagem incluir gráficos vetoriais, como formas e texto, o Photoshop poderá enviar os dados de vetor a uma impressora PostScript. Quando o usuário opta por incluir dados de vetor, o Photoshop envia à impressora uma imagem separada para cada camada de texto e cada camada de forma vetorial. Essas imagens adicionais são impressas sobre a imagem base e cortadas de acordo com o respectivo contorno de vetor. Conseqüentemente, as arestas dos gráficos vetoriais imprimem na resolução total da impressora, mesmo que o conteúdo de cada camada seja limitado à resolução do seu arquivo de imagem.


Nota: Alguns modos de mesclagem e efeitos de camada requerem dados de vetor rasterizados.

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Escolha Saída no menu pop-up.
3. Selecione a opção Incluir dados de vetor.
4. Clique em Imprimir.

Nota: Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.

Mais tópicos da Ajuda

- [Tamanho e resolução da imagem](#)
- [Cores de prova](#)
- [Perfis de cor](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Automação

[Ações em lote](#)

Infinite Skills (9 de agosto de 2012)

vídeo tutorial

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Scripting

Run a JavaScript

Set scripts and actions to run automatically

Photoshop supports external automation through scripting. In Windows, you can use scripting languages that support COM automation, such as VB Script. In Mac OS, you can use languages such as AppleScript that allow you to send Apple events. These languages are not cross-platform but can control multiple applications such as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and Microsoft Office. In Mac OS, you can also use Apple's Photoshop Actions for Automator to control tasks in Photoshop.

You can also use JavaScript on either platform. JavaScript support lets you write Photoshop scripts that run on either Windows or Mac OS.

Note: Refer to the scripting documentation installed in the Photoshop CS5/Scripting/Documents folder. The Scriptlistener Plug-In can be found in Photoshop CS5/Scripting/Utilities.

[To the top](#)

Run a JavaScript

- Choose File > Scripts and then select the script from the list. The scripts list includes all the script files saved with a .js or .jsx extension and saved in the Photoshop CS5/Presets/Scripts folder. To run a script saved in another location, choose File > Scripts > Browse and navigate to the script.

[To the top](#)

Set scripts and actions to run automatically

You can have an event, such as opening, saving, or exporting a file in Photoshop, trigger a JavaScript or a Photoshop action. Photoshop provides several default events, or you can have any scriptable Photoshop event trigger the script or action. See the Photoshop CS5 Scripting Guide for more information on scriptable events.

1. Choose File > Scripts > Script Events Manager.
2. Select Enable Events To Run Scripts/Actions.
3. From the Photoshop Event menu, choose the event that will trigger the script or action.
4. Select either Script or Action, and then choose the script or action to run when the event occurs.

Photoshop has several sample scripts you can choose. To run a different script, choose Browse and then navigate to the script. For actions, choose the action set from the first pop-up menu and an action from that set in the second menu. The action must be loaded in the Actions panel to appear in these menus.

5. Click Add. The event and its associated script or action are listed in the dialog box.
6. To disable and remove individual events, select the event in the list and click Remove. To disable all events, but keep them in the list, deselect Enable Events To Run Scripts/Actions.

Processing a batch of files

[Convert files with the Image Processor](#)

[Process a batch of files](#)

[Create a droplet from an action](#)

[Batch and droplet processing options](#)

[To the top](#)

Convert files with the Image Processor

The Image Processor converts and processes multiple files. Unlike the Batch command, the Image Processor lets you process files without first creating an action. You can do any of the following in the Image Processor:

- Convert a set of files to either JPEG, PSD, or TIFF format; or convert files simultaneously to all three formats.
- Process a set of camera raw files using the same options.
- Resize images to fit within specified pixel dimensions.
- Embed a color profile or convert a set of files to sRGB and save them as JPEG images for the web.
- Include copyright metadata into the converted images.

The Image Processor works with Photoshop (PSD), JPEG, and camera raw files.

1. Do any of the following:

- Choose File > Scripts > Image Processor (Photoshop)
- Choose Tools > Photoshop > Image Processor (Bridge)

2. Select the images you want to process. You can choose to process any open files, or select a folder of files to process.

3. (Optional) Select Open First Image To Apply Settings to apply the same settings to all the images.

If you are processing a group of camera raw files taken under the same lighting conditions, you can adjust the setting in the first image to your satisfaction and then apply the same settings to the remaining images.

Use this option with PSD or JPEG source images if the file's color profile does not match your working profile. You can choose a color profile in which to convert the first image and all images in the folder.

Note: *The settings you apply with the Image Processor are temporary and used only with the Image Processor. The image's current camera raw settings are used to process the image, unless you change them in the Image Processor.*

4. Select the location where you want to save the processed files.

If you process the same file multiple times to the same destination, each file is saved with its own file name and not overwritten.

5. Select the file types and options to save.

Save As JPEG Saves images in JPEG format within a folder called JPEG in the destination folder.

Quality Sets the JPEG image quality between 0 and 12.

Resize To Fit Resizes the image to fit within the dimensions you enter in Width and Height. The image retains its original proportions.

Convert Profile To sRGB Converts the color profile to sRGB. Make sure that Include ICC Profile is selected if you want to save the profile with the image.

Save As PSD Saves images in Photoshop format within a folder called PSD in the destination folder.

Maximize Compatibility Saves a composite version of a layered image within the target file for compatibility with applications that can't read layered images.

Save As TIFF Saves images in TIFF format within a folder called TIFF in the destination folder.

LZW Compression Saves the TIFF file using the LZW compression scheme.


6. Set other processing options.

Run Action Runs a Photoshop action. Choose the action set from the first menu and the action from the second menu. The action set must be loaded in the Actions panel before they appear in these menus.

Copyright Info Includes any text you enter in the IPTC copyright metadata for the file. Text you include here overwrites the copyright metadata in the original file.

Include ICC Profile Embeds the color profile with the saved files.

7. Click Run.

 Before you process your images, click Save to save the current settings in the dialog box. The next time you need to process files using this group of settings, click Load, and navigate to your saved Image Processor settings.

[To the top](#)

Process a batch of files


The Batch command runs an action on a folder of files. If you have a digital camera or a scanner with a document feeder, you can also import and process multiple images with a single action. Your scanner or digital camera may need an *acquire* plug-in module that supports actions.

Note: If the third-party plug-in wasn't written to import multiple documents at a time, it may not work during batch-processing or if used as part of an action. Contact the plug-in's manufacturer for further information.

You can also import PDF images from Acrobat Capture or other software.

When batch-processing files, you can leave all the files open, close and save the changes to the original files, or save modified versions of the files to a new location (leaving the originals unchanged). If you are saving the processed files to a new location, you may want to create a new folder for the processed files before starting the batch.

To batch-process using multiple actions, create a new action that plays all the other actions, and then batch-process using the new action. To batch-process multiple folders, create aliases within a folder to the other folders you want to process, and select the Include All Subfolders option.

 For better batch performance, reduce the number of saved history states and deselect the Automatically Create First Snapshot option in the History panel.

Batch-process files

1. Do one of the following:

- Choose File > Automate > Batch (Photoshop)
- Choose Tools > Photoshop > Batch (Bridge)

2. Specify the action you want to use to process files from the Set and Action pop-up menus. The menus display actions available in the Actions panel. You may need to choose a different set or load a set in the panel if you don't see your action.

3. Choose the files to process from the Source pop-up menu:

Folder Processes files in a folder you specify. Click Choose to locate and select the folder.

Import Processes images from a digital camera, scanner, or a PDF document.

Opened Files Processes all open files.

Bridge Processes selected files in Adobe Bridge. If no files are selected, the files in the current Bridge folder are processed.

4. Set processing, saving, and file naming options. For descriptions of the Batch dialog box settings see [Batch and droplet processing options](#).

Batch-process files in nested folders into different formats

1. Process your folders as you would normally, until the Destination step.

2. Choose Save And Close for the destination. You can specify options for Override Action "Save As" Commands to do the following:

- If the "Save As" step in the action contains a file name, this name is overridden by the name of the document being saved; all "Save As" steps are treated as if they were recorded without a file name.
- The folder you specified in the "Save As" action step is overridden by the document's original folder.

Note: You must have a "Save As" step in the action; the Batch command does not automatically save files.

You can use this procedure, for example, to sharpen, resize, and save images as JPEGs in their original folders. You create an action that has a sharpen step, a resize step, and then a "Save As JPEG" step. When you batch-process this action, you select Include All Subfolders, make the destination Save And Close, and select Override Action "Save As" Commands.

[To the top](#)

Create a droplet from an action

A *droplet* applies an action to one or more images, or a folder of images, that you drag onto the Droplet icon. You can save a droplet on the desktop or to another location on disk.



Actions are the basis for creating droplets—you must create the desired action in the Actions panel before creating a droplet. (See [Creating actions](#).)

1. Choose File > Automate > Create Droplet.
2. Specify where to save the droplet. Click Choose in the Save Droplet In section of the dialog box and navigate to the location.
3. Select the Action Set, and then designate which action you intend to use within the Set and Action menus. (Select the action in the Actions panel before you open the dialog box to preselect these menus.)
4. Set processing, saving, and file naming options. For descriptions of the Batch dialog box settings see [Batch and droplet processing options](#).

Tips for cross-platform droplets

When creating droplets for both Windows and Mac OS, keep the following compatibility issues in mind:

- After moving a droplet created in Windows to Mac OS, you must drag the droplet onto the Photoshop icon on your desktop. Photoshop updates the droplet for use in Mac OS.
- When creating a droplet in Mac OS, use the .exe extension to make droplets compatible with both Windows and Mac OS.
- References to file names are not supported between operating systems. If an action step references a file or folder name (such as an Open command, Save As command, or adjustment command that loads its settings from a file), execution pauses and the user is prompted for a file name.

Process a file with a droplet

- Drag a file or folder onto the droplet icon. Photoshop starts if it is not already running.

[To the top](#)

Batch and droplet processing options

Specify these options in the Batch and Droplet dialog boxes.

Override Action “Open” Commands Ensures that the files you selected in the Batch command are processed, without opening the file you may have specified in the action's Open command. If the action contains an Open command that opens a saved file and you don't select this option, the Batch command opens and processes only the file you used to record the Open command (This occurs because the Batch command opens the file specified by the action after each of the files in the Batch source folder is opened. Because the most recently opened file is the one named in the action, the Batch command performs the action on that file, and none of the files in the Batch source folder are processed.)

To use this option, the action must contain an Open command. Otherwise, the Batch command won't open the files you've selected for batch-processing. Selecting this option doesn't disregard everything in an Open command—only the choice of files to open.

Deselect this option if the action was recorded to operate on an open file, or if the action contains Open commands for specific files that are required by the action.

Include All Subfolders Processes files in subdirectories of the specified folder.

Suppress Color Profile Warnings Turns off display of color policy messages.

Suppress File Open Options Dialogs Hides File Open Options dialog boxes. This is useful when batching actions on camera raw image files. The default or previously specified settings will be used.

Destination menu Sets where to save the processed files


None Leaves the files open without saving changes (unless the action includes a Save command).

Save And Close Saves the files in their current location, overwriting the original files.

Folder Saves the processed files to another location. Click Choose to specify the destination folder.

Override Action “Save As” Commands Ensures that processed files are saved to the destination folder specified in the Batch command (or to their original folder if you chose Save and Close), with their original names or the names you specified in the File Naming section of the Batch dialog box.

If you don't select this option and your action includes a Save As command, your files will be saved into the folder specified by the Save As command in the action, instead of the folder specified in the Batch command. In addition, if you don't select this option and the Save As command in the action specifies a filename, the Batch command overwrites the same file (the file specified in the action) each time it processes an image.


 *If you want the Batch command to process files using the original filenames in the folder you specified in the Batch command, save your image in the action. Then, when you create the batch, select Override Action “Save As” Command and specify a destination folder. If you rename the images in the Batch command and don't select Override Action “Save As” Command, Photoshop saves your processed images twice: once with the new name in the specified folder, and once with the original name in the folder specified by the Save As command in the action.*

To use this option, the action must contain a Save As command. Otherwise, the Batch command won't save the processed files. Selecting this option doesn't skip everything in the Save As command—only the specified filename and folder.

Note: *Some Save options aren't available in the Batch or Create Droplet commands (such as JPEG compression or TIFF options). To use these options, record a Save As step in the action that contains the desired options, and then use the Override Action “Save As” Commands option to make sure that your files are saved where you specify in the Batch or Create Droplet command. Photoshop disregards the specified filename and path in the Action's Save As command, and retains the Save options using the new path and filename you specify in the Batch dialog.*

File Naming Specifies file naming conventions if writing files to a new folder. Select elements from the pop-up menus or enter text into the fields to be combined into the default names for all files. The fields let you change the order and formatting of the components of the filename. You must include at least one field that is unique for every file (for example, filename, serial number, or serial letter) to prevent files from overwriting each other. Starting Serial Number specifies the starting number for any serial number fields. Serial letter fields always start with the letter “A” for the first file.

Compatibility Makes filenames compatible with Windows, Mac OS, and UNIX operating systems.

 *Saving files using the Batch command options usually saves the files in the same format as the original files. To create a batch process that saves files in a new format, record the Save As command followed by the Close command as part of your original action. Then choose Override Action “Save As” Commands for the Destination when setting up the batch process.*


Error menu Specifies how to handle processing errors:

Stop For Errors Suspends the process until you confirm the error message.

Log Errors to File Records each error in a file without stopping the process. If errors are logged to a file, a message appears after processing. To review the error file, open with a text editor after the Batch command has run.

Adobe also recommends

- [Image processing video](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating data-driven graphics

[Define variables](#)

[Rename a variable](#)

[Define a data set](#)

[Preview or apply a data set](#)

[Generate graphics using data sets](#)

[Creating data sets in external files](#)

[Import a data set](#)

Data-driven graphics make it possible to produce multiple versions of an image quickly and accurately for print or web projects. For example, you can produce 100 versions of a web banner with different text and images, all based on a template design.

Follow these general steps to create graphics from templates and data sets:

Create the base graphic to use as the template.

Use layers to separate the elements that you want to change in the graphic.

Define variables in the graphic.

Variables specify the parts of the image that change. (See [Define variables](#).)

Create or import the data sets.

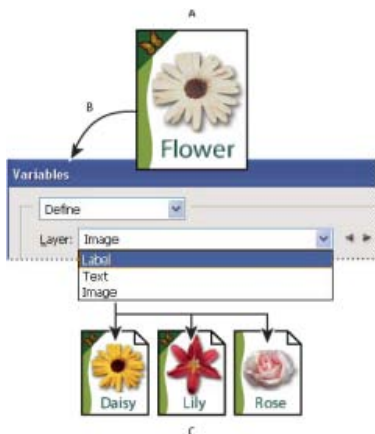
You can create the data sets in the template, or import them from a text file. (See [Define a data set](#) and [Creating data sets in external files](#).)

Preview the document with each data set.

To see how your final graphics will look, you can preview before you export all the files. (See [Preview or apply a data set](#).)

Generate your graphics by exporting them with the data.

You can export them as Photoshop (PSD) files. (See [Generate graphics using data sets](#).)



Creating different versions of an image using variables

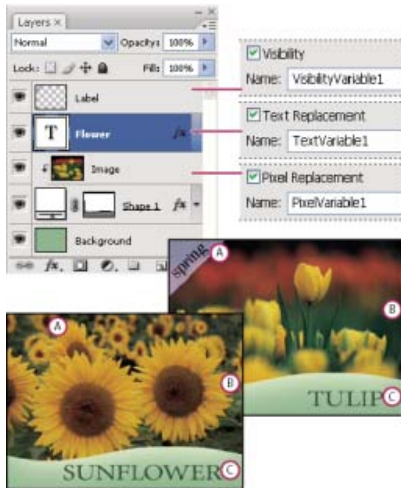
A. Source file template **B.** User defines layers as variables. **C.** Different versions of the image can be created, each with a different variable data set.

[To the top](#)

Define variables

You use variables to define which elements in a template change. You can define three types of variables. Visibility variables show or hide the content of a layer. Pixel Replacement variables replace the pixels in the layer with pixels from another image file. Text Replacement variables replace a string of text in a type layer.

Note: GoLive recognizes all text and visibility variables, but not Pixel Replacement variables.



Two versions of an image based on the same template

A. Visibility variable **B.** Pixel Replacement variable **C.** Text Replacement variable

You cannot define variables for the Background layer.

1. Choose Image > Variables > Define.
2. Select a layer from the Layer pop-up menu that contains the content you want to define as a variable.
3. Select one or more types of variables:


Visibility Shows or hides the content of the layer.

Pixel Replacement Replaces the pixels in the layer with pixels from another image file.

Text Replacement Replaces a string of text in a type layer.

4. Do one of the following:
 - Choose Name and enter a name for the variable. Variable names must begin with a letter, underscore, or colon and cannot contain spaces or special characters (except for periods, hyphens, underscores, and colons).
 - Choose an existing variable from the Name pop-up menu to link this layer to. Layers linked to the same variable are shown next to the Name menu, along with the link icon.

5. For Pixel Replacement variables, set the following options.

- Choose a method for scaling the replacement image: Fit scales the image so that it fits in the bounding box (which may leave parts of the bounding box empty), Fill scales the image so that it fills the bounding box entirely (which may cause the image to extend beyond the bounding box), As Is applies no scaling to the image, and Conform scales the image non-proportionally so that it fits in the bounding box.
- Click a handle on the alignment icon  to choose an alignment for placing the image inside the bounding box. (This option is not available for Conform.)
- Select Clip To Bounding Box to clip areas of the image that do not fit in the bounding box. This option is available only when the Fill or As Is replacement method is selected. (This option is not available for Conform.)

6. To define variables for another layer, choose a layer from the Layer pop-up menu. An asterisk appears next to the name of a layer that contains variables. You can use the navigation arrows to move between layers.

7. Click OK.

[To the top](#)

Rename a variable

1. Choose Image > Variables > Define.
2. Choose the layer that contains the variable from the Layer pop-up menu.
3. To rename the variable, enter a name in the Name text box. Variable names must begin with a letter, underscore, or colon and cannot contain spaces or special characters (except for periods, hyphens, underscores, and colons).
4. To remove the variable, deselect it.




[To the top](#)

Define a data set

A *data set* is a collection of variables and associated data. You define a data set for each version of the graphic that you want to generate.

1. Do one of the following:
 - Choose Image > Variables > Data Sets.
 - If the Variables dialog box is open, choose Data Sets from the pop-up menu at the top of the dialog box, or click Next.

Note: You must define at least one variable before you can edit the default data set.

2. Click the New Data Set button .
3. Select a variable from the Name pop-up menu or the list at the bottom of the dialog box.
4. Edit the variable data:
 - For Visibility variables , select Visible to show the layer's content or Invisible to hide the layer's content.
 - For Pixel Replacement variables , click Select File and select a replacement image file. Click Do Not Replace before the data set is

applied to leave the layer in its current state.

Note: *Do Not Replace* does not reset the file to its original state if another replacement has been applied previously.

- For Text Replacement variables **T**, enter a text string in the Value text box.

5. Define additional data sets for each version of the graphic you want to generate.

You can edit, rename, or delete the data set later by first choosing it from the Data Set pop-up menu and editing its options. Use the arrow icons to move between data sets. Click the Delete icon to delete a data set.

[To the top](#)

Preview or apply a data set

You can apply a data set's contents to the base image while leaving all the variables and data sets intact. This changes the look of the PSD document to contain the values of the data set. You can also preview how each version of your graphic will look with each data set.

Note: *Applying a data set overwrites your original document.*

- Choose Image > Apply Data Set. Select the data set from the list and preview the image in the document window. To apply the data set, click Apply. Click cancel if you are previewing and don't want to change the base image.

You can also apply and preview a data set in the Data Set page of the Variables dialog box.

[To the top](#)

Generate graphics using data sets

After you define variables and one or more data sets, you can output, in batch mode, images using the data set values. You can output images as PSD files.

1. Choose File > Export > Data Sets As Files.
2. Enter a base name for all files generated. You may create your own file-naming scheme if you want.
3. Click the Select Folder button to select a destination directory for your files.
4. Choose data sets to export.
5. Click OK.

[To the top](#)


Creating data sets in external files

You can quickly create a large number of data sets by creating an external text file that contains all the variable information and loading that file into a PSD document containing variables. One method is to enter your data into a text file or Microsoft Excel spreadsheet and then export it to a tab or comma-separated file.

The syntax of the external text file is as follows (where each line that starts with "Variable" or "Value" is an entire line by itself in your file):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

All the variable names are listed on the first line, in the order that the values are given in subsequent lines. Each subsequent line represents one data set, with the values for each variable given.

 To create multiple lines of text in a single line of text in a data set, enclose the text in double quotes and insert hard returns in the tab- or comma-separated file where you want the breaks to occur.

External text file syntax elements	
<sep>	Either a comma-separated (CSV) or a tab (tab-delimited) file that separates each variable name or value.
<nl>	A newline character that ends each data set and can be a line feed, carriage return, or both.
"true" and "false"	Allowed values for a visibility variable.
Spaces	Spaces around the delimiter are removed when parsing the file; between words in a value string (e.g., two of a kind) spaces are maintained and leading and trailing spaces are maintained if enclosed in double quotes (e.g., "one kind").
Double quotes	Can be part of a value if preceded by another double quote (e.g., ""B"" would be "B" in the data set).

If <sep> or <nl> is part of the variable value, then the entire value must be enclosed in double quotes.

All variables defined in the PSD document must be defined in the text file. An error is displayed if the number of variables in the text file does not match the number in the document.

Example data set:

Using a template for flowers that holds variables for tulip and sunflower, you can set up a text file that looks like this:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Note: You can use a relative path for the image location if the text file is in the same folder as the image file. For example, the last item in the example can be: true, VIOLET, violet.jpg.

[To the top](#)

Import a data set


- Do one of the following:
 - Choose File > Import > Variable Data Sets.
 - Choose Image > Variables > Data Sets and click the Import button.
- Navigate to the text file to import.
- Set up your import options.

Use First Column For Data Set Names Names each data set using the content of the first column of the text file (the values for the first

variable listed). Otherwise, the data sets are named “Data Set 1, Data Set 2, and so on.”

Replace Existing Data Sets Deletes any existing data sets before importing.

4. Set the encoding of the text file or leave the setting Automatic.
5. Click OK.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating actions

Guidelines for recording actions

[Record an action](#)

[Record a path](#)

[Insert a stop](#)

[Change settings when playing an action](#)

[Exclude commands from an action](#)

[Insert a non-recordable menu command](#)

[Edit and rerecord actions](#)

[To the top](#)


Guidelines for recording actions

Keep in mind the following guidelines when recording actions:

- You can record most—but not all—commands in an action.
- You can record operations that you perform with the Marquee, Move, Polygon, Lasso, Magic Wand, Crop, Slice, Magic Eraser, Gradient, Paint Bucket, Type, Shape, Notes, Eyedropper, and Color Sampler tools—as well as those that you perform in the History, Swatches, Color, Paths, Channels, Layers, Styles, and Actions panels.
- Results depend on file and program setting variables, such as the active layer and the foreground color. For example, a 3-pixel Gaussian blur won't create the same effect on a 72-ppi file as on a 144-ppi file. Nor will Color Balance work on a grayscale file.
- When you record actions that include specifying settings in dialog boxes and panels, the action will reflect the settings in effect at the time of the recording. If you change a setting in a dialog box or panel while recording an action, the changed value is recorded.

Note: *Most dialog boxes retain the settings specified at the previous use. Check carefully that those are the values you want to record.*

- Modal operations and tools—as well as tools that record position—use the units currently specified for the ruler. A modal operation or tool is one that requires you to press Enter or Return to apply its effect, such as transforming or cropping. Tools that record position include the Marquee, Slice, Gradient, Magic Wand, Lasso, Shape, Path, Eyedropper, and Notes tools.


 *If you record an action that will be played on files of different sizes, set the ruler units to percentages. As a result, the action will always play back in the same relative position in the image.*


- You can record the Play command listed on the Actions panel menu to cause one action to play another.

[To the top](#)

Record an action

When you create a new action, the commands and tools you use are added to the action until you stop recording.

 *To guard against mistakes, work in a copy: at the beginning of the action before applying other commands, record the File > Save A Copy command (Illustrator) or record the File > Save As command and select As A Copy (Photoshop). Alternatively, in Photoshop you can click the New Snapshot button on the History panel to make a snapshot of the image before recording the action.*

1. Open a file.
2. In the Actions panel, click the Create New Action button , or choose New Action from the Actions panel menu.
3. Enter an action name, select an action set, and set additional options:

Function Key Assigns a keyboard shortcut to the action. You can choose any combination of a function key, the Ctrl key (Windows) or Command key (Mac OS), and the Shift key (for example, Ctrl+Shift+F3), with these exceptions: In Windows, you cannot use the F1 key, nor can you use F4 or F6 with the Ctrl key.

Note: *If you assign an action the same shortcut that is used for a command, the shortcut will apply the action rather than the command.*

Color Assigns a color for display in Button mode.

4. Click Begin Recording. The Begin Recording button in the Actions panel turns red .

Note: *When recording the Save As command, do not change the filename. If you enter a new filename, that new name is recorded and used each time you run the action. Before saving, if you navigate to a different folder, you can specify a different location without having to specify a filename.*

5. Perform the operations and commands you want to record.

Not all tasks in actions can be recorded directly; however, you can insert most nonrecordable tasks using commands in the Actions panel menu.

6. To stop recording, either click the Stop Playing/Recording button, or choose Stop Recording from the Actions panel menu. (In Photoshop, you can also press the Esc key.)

 *To resume recording in the same action, choose Start Recording from the Actions panel menu.*

[To the top](#)

Record a path

The Insert Path command lets you include a complex path (a path created with a pen tool or pasted from Adobe Illustrator) as part of an action. When the action is played back, the work path is set to the recorded path. You can insert a path when recording an action or after it has been recorded.

1. Do one of the following:
 - Start recording an action.
 - Select an action's name to record a path at the end of the action.
 - Select a command to record a path after the command.
2. Select an existing path from the Paths panel.
3. Choose Insert Path from the Actions panel menu.

If you record multiple Insert Path commands in a single action, each path replaces the previous one in the target file. To add multiple paths, record a Save Path command using the Paths panel after recording each Insert Path command.

Note: *Playing actions that insert complex paths may require significant amounts of memory. If you encounter problems, increase the amount of memory available to Photoshop.*

[To the top](#)

Insert a stop

You can include stops in an action that let you perform a task that cannot be recorded (for example, using a painting tool). After you complete the

task, click the Play button in the Actions panel to complete the action.

You can also display a short message when the action reaches the stop as a reminder of what needs to be done before continuing with the action. You can include a Continue button in the message box in case no other task needs to be done.



1. Choose where to insert the stop by doing one of the following:
 - Select an action's name to insert a stop at the end of the action.
 - Select a command to insert a stop after the command.
2. Choose Insert Stop from the Actions panel menu.
3. Type the message you want to appear.
4. If you want the option to continue the action without stopping, select Allow Continue.
5. Click OK.

 You can insert a stop when recording an action or after it has been recorded.

[To the top](#)

Change settings when playing an action

By default, actions are completed using the values specified when they were originally recorded. If you want to change the settings for a command within an action, you can insert a *modal control*. A modal control pauses an action so that you can specify values in a dialog box or use a modal tool. (A modal tool requires pressing Enter or Return to apply its effect—once you press Enter or Return, the action resumes its tasks.)

A modal control is indicated by a dialog box icon  to the left of a command, action, or set in the Actions panel. A red dialog box icon  indicates an action or set in which some, but not all, commands are modal. You can't set a modal control in Button mode.

- Do one of the following:
 - To enable a modal control for a command within an action, click the box to the left of the command name. Click again to disable the modal control.
 - To enable or disable modal controls for all commands in an action, click the box to the left of the action name.
 - To enable or disable modal controls for all actions in a set, click the box to the left of the set name.

[To the top](#)

Exclude commands from an action

You can exclude commands that you don't want to play as part of a recorded action. You can't exclude commands in Button mode.

1. If necessary, expand the listing of commands in the action by clicking the triangle to the left of the action name in the Actions panel.
2. Do one of the following:
 - To exclude a single command, click to clear the check mark to the left of the command name. Click again to include the command.
 - To exclude or include all commands or actions in an action or set, click the check mark to the left of the action or set name.
 - To exclude or include all commands *except* the selected command, Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) its check mark.
To indicate that some of the commands within the action are excluded, in Photoshop the check mark of the parent action turns red; in Illustrator the check mark of the parent action becomes dimmed.

Insert a non-recordable menu command

You cannot record the painting and toning tools, tool options, View commands, and Window commands. However, you can insert many non-recordable commands into an action using the Insert Menu Item command.

You can insert a command when recording an action, or after it has been recorded. An inserted command doesn't execute until the action is played, so the file remains unchanged when the command is inserted. No values for the command are recorded in the action. If the command opens a dialog box, the dialog box appears during playback, and the action pauses until you click OK or Cancel.

Note: *When you use the Insert Menu Item command to insert a command that opens a dialog box, you cannot disable the modal control in the Actions panel.*

1. Choose where to insert the menu item:
 - Select an action's name to insert the item at the end of the action.
 - Select a command to insert the item at the end of the command.
2. Choose Insert Menu Item from the Actions panel menu.
3. With the Insert Menu Item dialog box open, choose a command from its menu.
4. Click OK.

Edit and rerecord actions

It is easy to edit and customize actions. You can tweak the settings of any specific command within an action, add commands to an existing action, or step through an entire action and change any or all settings.

Overwrite a single command

1. In the Actions panel, double-click the command.
2. Enter the new values, and click OK.

Add commands to an action

1. Do one of the following:
 - Select the action name to insert a new command at the end of the action.
 - Select a command in the action to insert a command after it.
2. Click the Begin Recording button, or choose Start Recording from the Actions panel menu.
3. Record the additional commands.

4. When finished, click the Stop Playing/Recording button in the Actions panel or choose Stop Recording from the panel menu.

Rearrange commands within an action


- In the Actions panel, drag a command to its new location within the same or another action. When the highlighted line appears in the desired position, release the mouse button.

Record an action again

1. Select an action, and choose Record Again from the Actions panel menu.
2. If a modal tool appears, use the tool to create a different result, and press Enter or Return, or just press Enter or Return to retain the same settings.
3. If a dialog box appears, change the settings, and click OK to record them, or click Cancel to retain the same values.

Adobe also recommends

- [Adding conditional actions | Creative Cloud](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adding a conditional mode change to an action

Add a conditional mode change to an action

[To the top](#)

Add a conditional mode change to an action


You can specify conditions for a mode change so that the conversion can occur during an *action*, which is a series of commands applied sequentially to a single file or a batch of files. When a mode change is part of an action, an error can occur if the file being opened is not in the source mode specified in the action. For example, suppose one step in an action is to convert an image with a source mode of RGB to a target mode of CMYK. Applying this action to an image in Grayscale mode, or any other source mode besides RGB, results in an error.

When you record an action, you can use the Conditional Mode Change command to specify one or more modes for the source mode and a mode for the target mode.

1. Start recording an action.
2. Choose File > Automate > Conditional Mode Change.
3. In the Conditional Mode Change dialog box, select one or more modes for the source mode. Use the All or None buttons to select all possible modes or no mode.
4. Choose a target mode from the Mode pop-up menu.
5. Click OK. The conditional mode change appears as a new step in the Actions panel.

Adobe also recommends

- [Adding conditional actions | Creative Cloud](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

About actions and the Actions panel

About actions

Actions panel overview

For more information about actions

[To the top](#)

About actions

An *action* is a series of tasks that you play back on a single file or a batch of files—menu commands, panel options, tool actions, and so on. For example, you can create an action that changes the size of an image, applies an effect to the image, and then saves the file in the desired format.

Actions can include steps that let you perform tasks that cannot be recorded (for example, using a painting tool). Actions can also include modal controls that let you enter values in a dialog box while playing an action.

In Photoshop, actions are the basis for *droplets*, which are small applications that automatically process all files that are dragged onto their icon.

Photoshop and Illustrator come with predefined actions installed that help you perform common tasks. You can use these actions as is, customize them to meet your needs, or create new actions. Actions are stored in sets to help you organize them.

You can record, edit, customize, and batch-process actions, and you can manage groups of actions by working with action sets.

[To the top](#)

Actions panel overview

You use the Actions panel (Window > Actions) to record, play, edit, and delete individual actions. This panel also lets you save and load action files.



Photoshop Actions panel

A. Action set B. Action C. Recorded commands D. Included command E. Modal control (toggles on or off)

Expand and collapse sets, actions, and commands

- Click the triangle to the left of the set, action, or command in the Actions panel. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) the triangle to expand or collapse all actions in a set or all commands in an action.

View actions by name only

- Choose Button Mode from the Actions panel menu. Choose Button Mode again to return to list mode.

Note: You can't view individual commands or sets in Button mode.

Select actions in the Actions panel

- Click an action name. Shift-click action names to select multiple, contiguous actions, and Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) action names to select multiple, discontinuous actions.

[To the top](#)

For more information about actions

Adobe also recommends

- [Adding conditional actions | Creative Cloud](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adicionar ações condicionais | CC, CS6

As ações condicionais permitem que você construa ações que escolhem o que fazer com base em uma das diversas condições diferentes. Em primeiro lugar, é necessário escolher uma condição e, em seguida, especificar de maneira opcional uma ação que exibe se o documento atende à condição. Em seguida, você especifica de maneira opcional uma ação que exibe se o documento não atende à condição.

Para inserir uma ação condicional em uma ação que você está gravando ou editando:

1. Certifique-se de que as ações as quais você fará referências estão no mesmo conjunto de ações.
2. Escolha **Inserir Condicional** no menu do painel **Ações**.
3. Na caixa de diálogo **Ação condicional**, escolha uma condição do menu **Se atual**.
4. Escolha ações do menu **Então, executar ação** e do menu **Caso contrário, execute** e, em seguida, clique em **OK**.

*Você também pode escolher **Nenhum** em um dos menus, mas não nos dois. Você pode executar uma ação apenas se uma condição particular for falsa ao escolher **Nenhum** como **Então, executar ação** e ao escolher a ação desejada como **Caso contrário, execute**.*

Para obter mais informações, consulte [Sobre ações e o painel Ações](#) e [Criar ações](#).

Nota: Há um comando *Alteração de modo condicional* para especificar as condições para uma etapa de modo de cor em uma ação. A utilização deste comando pode evitar um erro onde um arquivo não está no modo de origem especificado pela ação.


Teste do oposto do que está na condição

[Para o início](#)

Pode haver instâncias quando você deseja testar o oposto do que está em uma condição.

Por exemplo, suponha que você deseja "Ação 1" para executar quando o documento principal não for um quadrado. Você pode especificar a condicionar: "**Se o documento atual** for um quadrado, **então execute** nenhuma ação, **Caso contrário, execute** "Ação 1."

Para testar o oposto de uma condição determinada, altere as ações "Então" para "Caso contrário".

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Registrar ferramentas em ações | CC, CS6

O Photoshop permite que você registre ferramentas como a ferramenta Pincel na sua ação. Para ativar esse recurso, escolha Permitir gravação de ferramenta, no menu do painel Ações.

Alguns itens a serem considerados:

- Ao registrar uma ferramenta, escolha seu pincel como parte da ação, ou o Photoshop usará o pincel selecionado atualmente.
- Se estiver gravando a ação para reproduzir em um tamanho diferente, defina as unidades de medida do Photoshop como porcentagem e não defina o tamanho do pincel como parte da predefinição de pincel.

Para obter mais informações, consulte [Sobre ações](#) e o painel [Ações e Criação de ações](#).



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Gráficos da Web

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Cópia de CSS de camadas | CC, CS6

Cópia de CSS gera propriedades de Cascading Style Sheet (CSS) de camadas de texto ou formas. O CSS é copiado à área de transferência e pode ser colado em uma folha de estilos. Para formas, ele captura valores para o seguinte:

- tamanho
- posição
- cor do traçado
- cor do preenchimento (incluindo gradientes)
- sombra projetada

Para camadas de texto, **Cópia de CSS** também captura os seguintes valores:

- família de fontes
- tamanho da fonte
- espessura da fonte
- altura da linha
- sublinhado
- strikethrough
- sobrescrito
- subscrito
- alinhamento do texto

A cópia de CSS de um grupo de camadas contendo formas ou texto cria uma classe para cada camada, além de uma classe de Grupo. A classe de Grupo representa um div pai contendo os divs filhos correspondentes às camadas no grupo. Os valores superiores/esquerdos do div filho são em relação ao div pai.


Nota: O comando *Cópia de CSS* não funciona com *Objetos inteligentes* ou ao selecionar diversas camadas de forma/texto que não são agrupadas.

1. No painel 'Camadas', siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse em uma camada de forma/texto ou grupo de camada e escolha a *Cópia de CSS* do menu de contexto.
- Selecione uma camada de forma/texto ou grupo de camada e escolha a *Cópia de CSS* no menu do painel Camada.

2. Cole o código no seu documento de folha de estilos.

Para obter mais informações sobre a criação de páginas da web com o Photoshop, consulte [Aplicação de fatias de páginas da web](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Slicing web pages

Slice types

Slice a web page

Convert auto and layer-based slices to user slices

View slices and slice options


Slices divide an image into smaller images that are reassembled on a web page using an HTML table or CSS layers. By dividing the image, you can assign different URL links to create page navigation, or optimize each part of an image using its own optimization settings.

You export and optimize a sliced image using the Save For Web & Devices command. Photoshop saves each slice as a separate file and generates the HTML or CSS code needed to display the sliced image.



Web page divided into slices.

When you work with slices, keep these basics in mind:

- You can create a slice by using the Slice tool or by creating layer-based slices.
- After you create a slice, you can select it using the Slice Select tool  and then move, resize, or align it with other slices.
- You can set options for each slice—such as slice type, name, and URL—in the Slice Options dialog box.
- You can optimize each slice using different optimization settings in the Save For Web & Devices dialog box.

[To the top](#)

Slice types

Slices are categorized by their content type (Table, Image, No Image) and by the way they are created (user, layer-based, auto).

Slices created with the Slice tool are called *user slices*; slices created from a layer are called *layer-based slices*. When you create a new user slice or layer-based slice, additional *auto slices* are generated to account for the remaining areas of the image. In other words, auto slices fill the space in the image that is not defined by user slices or layer-based slices. Auto slices are regenerated every time you add or edit user slices or layer-based slices. You can convert auto slices to user slices.

User slices, layer-based slices, and auto slices look different—user slices and layer-based slices are defined by a solid line, whereas auto slices are defined by a dotted line. In addition, user slices and layer-based slices display a distinct icon. You can choose to show or hide auto slices, which can make your work with user-slices and layer-based slices easier to view.

A *subslices* is a type of auto slice that is generated when you create overlapping slices. Subslices indicate how the image is divided when you save the optimized file. Although subslices are numbered and display a slice symbol, you cannot select or edit them separately from the underlying slice. Subslices are regenerated every time you arrange the stacking order of slices.

Slices are created using different methods:


- Auto slices are automatically generated.

- User slices are created with the Slice tool.
- Layer-based slices are created with the Layers panel.

Slice a web page

You can use the slice tool to draw slice lines directly on an image, or design your graphic using layers, and then create slices based on the layers.

Create a slice with the Slice tool

1. Select the Slice tool . (Press the C key to cycle through tools grouped with the Crop tool.)

Any existing slices automatically appear in the document window.

2. Choose a style setting in the options bar:

Normal Determines slice proportions as you drag.

Fixed Aspect Ratio Sets a height-to-width ratio. Enter whole numbers or decimals for the aspect ratio. For example, to create a slice twice as wide as it is high, enter 2 for the width and 1 for the height.

Fixed Size Specifies the slice's height and width. Enter pixel values in whole numbers.

3. Drag over the area where you want to create a slice. Shift-drag to constrain the slice to a square. Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) to draw from the center. Use View > Snap To to align a new slice to a guide or another slice in the image. See Move, resize, and snap user slices.

Create slices from guides

1. Add guides to an image.
2. Select the Slice tool, and click Slices From Guides in the options bar.

When you create slices from guides, any existing slices are deleted.

Create a slice from a layer


A layer-based slice encompasses all the pixel data in the layer. If you move the layer or edit the layer's content, the slice area automatically adjusts to include the new pixels.



A layer-based slice is updated when the source layer is modified.

Layer-based slices are less flexible than user slices; however, you can convert (“promote”) a layer-based slice to a user slice. See [Convert auto and layer-based slices to user slices](#).

1. Select a layer in the Layers panel.
2. Choose Layer > New Layer-based Slice.


 *Don't use a layer-based slice when you plan to move the layer over a large area of the image during an animation, because the slice dimension may exceed a useful size.*


[To the top](#)

Convert auto and layer-based slices to user slices

A layer-based slice is tied to the pixel content of a layer, so the only way to move, combine, divide, resize, and align it is to edit the layer—unless you convert it to a user slice.

All auto slices in an image are linked and share the same optimization settings. If you want to set different optimization settings for an auto slice, you need to promote it to a user slice.

1. Using the Slice Select tool , select one or more slices to convert.
2. Click Promote in the options bar.

 *You can promote an auto slice in the Save For Web & Devices dialog box by unlinking it. See [Work with slices in the Save For Web & Devices dialog box](#)*

[To the top](#)


View slices and slice options

You can view slices in Photoshop and the Save For Web & Devices dialog box. The following characteristics can help you identify and differentiate between slices:

Slice lines Define the boundary of the slice. Solid lines indicate that the slice is a user slice or layer-based slice; dotted lines indicate that the slice is an auto slice.

Slice colors Differentiate user slices and layer-based slices from auto slices. By default, user slices and layer-based slices have blue symbols, and auto slices have gray symbols.

In addition, the Save For Web & Devices dialog box uses color adjustments to dim unselected slices. These adjustments are for display purposes only and do not affect the color of the final image. By default, the color adjustment for auto slices is twice the amount of that for user slices.

Slice numbers Slices are numbered  from left to right and top to bottom, beginning in the upper-left corner of the image. If you change the arrangement or total number of slices, slice numbers are updated to reflect the new order.

Slice badges The following *badges*, or icons, indicate certain conditions.



User slice has Image content.



User slice has No Image content.




Slice is layer-based.

Show or hide slice boundaries

- Choose View > Show > Slices. To hide and show slices along with other items, use the Extras command. See Show or hide Extras.

Show or hide auto slices

- Do one of the following:
 - Select the Slice Select tool , and click Show Auto Slices or Hide Auto Slices in the options bar.
 - Choose View > Show > Slices. Auto slices appear with the rest of your slices.

Show or hide slice numbers

1. Do one of the following:
 - In Windows, choose Edit > Preferences > Guides, Grid & Slices.
 - In Mac OS, choose Photoshop > Preferences > Guides, Grid & Slices.
2. Under Slices, click Show Slice Numbers.


Change the color of slice lines

1. In Windows, choose Edit > Preferences > Guides, Grid & Slices; in Mac OS, choose Photoshop > Preferences > Guides, Grid & Slices.
2. Under Slice Lines, choose a color from the Line Color menu.

After the color change, selected slice lines are automatically displayed in a contrasting color.

Adobe also recommends

- Work with slices in the Save For Web & Devices dialog box

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Working with web graphics

Creating rollover images

Export to Zoomify

Working with hexadecimal color values

Note: For detailed instructions, click the links below. To ask questions, request features, or report problems, visit feedback.photoshop.com.

The Photoshop web tools make it easy to build component pieces for your web pages or to output complete web pages in preset or customized formats.

- Use layers and slices to design web pages and web page interface elements. (See [Layers and Slicing web pages](#) .)
- Use layer comps to experiment with different page compositions or to export variations of a page. (See [Layer comps](#).)
- Create rollover text or button graphics to import into Dreamweaver or Flash.
- Create web animations with the Animation panel, then export them as animated GIF images or QuickTime files. See [Creating frame animations](#).
- Use Adobe Bridge to create a web photo gallery to quickly turn a set of images into an interactive web site, using a variety of professional-looking templates.

For a video on designing web sites with Photoshop and Dreamweaver, see www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.


[To the top](#)

Creating rollover images

A *rollover* is a button or image on a web page that changes when the mouse is over it. To create a rollover, you need at least two images: a primary image for the normal state and a secondary image for the changed state.

Photoshop provides a number of useful tools for creating rollover images:

- Use layers to create primary and secondary images. Create content on one layer, then duplicate the layer and edit it to create similar content while maintaining alignment between layers. When creating a rollover effect, you can change the layer's style, visibility or position, make color or tonal adjustments, or apply filter effects. See [Duplicate layers](#).
- You can also use layer styles to apply effects, such as color overlays, drop shadows, glow, or emboss, to the primary layer. To create a rollover pair, turn the layer style on or off and save the image in each state. See [Layer effects and styles](#).
- Use preset button styles from the Styles panel to quickly create rollover buttons with normal, mouseover, and mousedown states. Draw a basic shape with the rectangle tool and apply a style, such as Beveled Normal, to automatically turn the rectangle into a button. Then copy the layer and apply other preset styles, like Beveled Mouseover, to create additional button states. Save each layer as a separate image to create a finished rollover button set.
- Use the Save For Web & Devices dialog box to save rollover images in a web-compatible format and with an optimized file size. See [Optimizing images](#).

 *When you save rollover images, use a naming convention to distinguish the primary (non-rollover state) image from the secondary (rollover state) image.*

After creating a rollover image set in Photoshop, use Dreamweaver to place the images on a web page and automatically add the JavaScript code for the rollover action.

For a video on designing web sites with Photoshop and Dreamweaver, see www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

[To the top](#)

Export to Zoomify

You can post high-resolution images on the web that viewers can pan and zoom to see more detail. The basic-size image downloads in the same time as an equivalent size JPEG file. Photoshop exports the JPEG files and HTML file that you can upload to your web server.

1. Choose File > Export > Zoomify and set export options.

Template Sets the background and navigation for the image viewed in the browser.

Output Location Specifies the location and name of the file.

Image Tile Options Specifies the quality of the image.

Browser Options Sets the pixel width and height for the base image in the viewer's browser.

2. Upload the HTML and image files to your web server.

For a video on Zoomify, see www.adobe.com/go/vid0003.

[To the top](#)

Working with hexadecimal color values

Photoshop can display the hexadecimal values of image colors or copy a color's hexadecimal value for use in an HTML file.

View hexadecimal color values in the Info panel

1. Choose Window > Info or click the Info panel tab to view the panel.
2. Choose Panel Options from the panel menu. Under First Color Readout or Second Color Readout, choose Web Color from the Mode menu and click OK.
3. Position the pointer over the color for which you want to view hexadecimal values.

Copy a color as a hexadecimal value


Photoshop copies colors either as an HTML COLOR attribute containing the hexadecimal value (color=#xyyzzz), or as the hexadecimal value alone.

1. Do one of the following:
 - With the Eyedropper tool, move the pointer over the color that you want to copy. Right-click (Windows) or Control-click (Mac OS), and choose Copy Color As HTML or Copy Color's Hex Code.
 - Set the foreground color using the Color panel, the Swatches panel, or the Adobe Color Picker. From the Color panel menu, choose Copy Color As HTML or Copy Color's Hex Code.
 - In the Save For Web dialog box, click the color swatch or choose Matte > Other. In the Adobe Color Picker, right-click the hexadecimal value, and choose Copy.

2. Open the desired file in an HTML editing application, and choose Edit > Paste.

Adobe also recommends

- [Save For Web & Devices overview](#)
- [Web graphic formats](#)
- [Create a web photo gallery](#)
- [Create a rollover image](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Modifying slice layout

[Select one or more slices](#)

[Move, resize, and snap user slices](#)

[Divide user slices and auto slices](#)

[Duplicate slices](#)

[Copy and paste a slice](#)

[Combine slices](#)

[Change the stacking order of slices](#)

[Align and distribute user slices](#)


[Delete a slice](#)


[Lock all slices](#)

[To the top](#)

Select one or more slices

Do one of the following:

- Select the Slice Select tool  and click the slice in the image. When working with overlapping slices, click the visible section of an underlying slice to select it.
- Select the Slice Select tool, and Shift-click to add slices to the selection.
- Select the Slice Select tool in the Save for Web & Devices dialog box, and click in an auto slice or outside the image area, and drag across the slices you want to select. (Clicking in a user slice and dragging moves the slice.)
- Choose File > Save For Web & Devices. In the dialog box, use the Slice tool to select a slice.

 *When using either the Slice tool or the Slice Select tool, you can switch from one tool to the other by holding down Ctrl (Windows) or Command (Mac OS).*

[To the top](#)

Move, resize, and snap user slices

You can move and resize user slices in Photoshop, but not in the SaveFor Web & Devices dialog box.

Move or resize a user slice

1. Select one or more user slices.
2. Do one of the following:
 - To move a slice, move the pointer inside the slice selection border, and drag the slice to a new position. Press Shift to restrict movement to a vertical, horizontal, or 45° diagonal line.
 - To resize a slice, grab a side or a corner handle of the slice, and drag. If you select and resize adjacent slices, common edges shared by the slices are resized together.

Resize or move a user slice using numeric coordinates

1. Select one or more user slices.

2. Click the Options button in the options bar. You can also double-click a slice to show the options.
3. In the Dimensions area of the Slice Options dialog box, change one or more of the following options:

X Specifies the distance in pixels between the left edge of the slice and the origin of the ruler in the document window.

Y Specifies the distance in pixels between the top edge of the slice and the origin of the ruler in the document window.

Note: *The default origin of the ruler is the upper-left corner of the image.*

W Specifies the width of the slice.

H Specifies the height of the slice.

Snap slices to a guide, user slice, or other object


1. Select the options you want from the View > Snap To submenu.
2. Choose View > Snap. A check mark indicates that the option is turned on.
3. Move your selected slices as desired. The slices snap to any of your chosen objects within 4 pixels.

[To the top](#)

Divide user slices and auto slices

Use the Divide Slice dialog box to divide slices horizontally, vertically, or both. Divided slices are always user slices, regardless of whether the original is a user slice or an auto slice.

Note: *You cannot divide layer-based slices.*

1. Select one or more slices.
2. With the Slice Select tool , click Divide in the options bar.
3. Select Preview in the Divide Slice dialog box to preview the changes.
4. In the Divide Slice dialog box, select one or both of the following options:

Divide Horizontally Into Divides the slice lengthwise.

Divide Vertically Into Divides the slice widthwise.

5. Define how you want to divide each selected slice:

- Select and enter a value for Slices Down or Slices Across to divide each slice evenly into the specified number of slices.
- Select and enter a value for Pixels Per Slice to create slices with the specified number of pixels. If the slice cannot be divided evenly by that number of pixels, the remainder is made into another slice. For example, if you divide a slice that is 100 pixels wide into three new

slices each 30 pixels wide, the remaining 10-pixel-wide area becomes a new slice.

6. Click OK.

[To the top](#)

Duplicate slices


You can create a duplicate slice with the same dimensions and optimization settings as the original. If the original slice is a linked user slice, the duplicate is linked to the same collection of linked slices. Duplicate slices are always user slices, regardless of whether the original is a user slice, a layer-based slice, or an auto slice.

1. Select a slice or multiple slices.
2. Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) from inside the selection.

[To the top](#)

Copy and paste a slice

You can copy and paste a selected slice within an image, into another image, or into another application such as Dreamweaver. Copying a slice copies all layers within the bounds of the slice (not just the active layer).

1. Select one or more slices with the Slice Select tool  .
2. Choose Edit > Copy.

Note: A slice can't be copied if there is an active selection in the document (a marquee pixel selection or a selected path).

3. Do one of the following:
 - If you want to paste the slice into another image, open and display that image.
 - If pasting into Dreamweaver, make your Dreamweaver document the active window.
4. Choose Edit > Paste. A new layer is created when a slice is pasted into a Photoshop image.

Note: A slice copied into Dreamweaver retains information about the filename and path of the original Photoshop source file. To view this information in Dreamweaver, right-click (Windows) or Ctrl+click (Mac OS) the image and choose Design Notes, then locate the FilePathSrc field on the All Info tab.

For a tutorial on copying and pasting between different applications, including Dreamweaver and Photoshop, see www.adobe.com/go/vid0193.

[To the top](#)

Combine slices

You can combine two or more slices into a single slice. Photoshop determines the dimensions and position of the resulting slice from the rectangle created by joining the outer edges of the combined slices. If the combined slices are not adjacent or have different proportions or alignments, the newly combined slice may overlap other slices.

The combined slice takes the optimization settings of the first slice in the series of slices you select. A combined slice is always a user slice, regardless of whether the original slices include auto slices.

Note: You cannot combine layer-based slices.


1. Select two or more slices.
2. Right-click (Windows) or Ctrl-click (Mac OS) and choose Combine Slices.

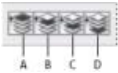
[To the top](#)

Change the stacking order of slices

When slices overlap, the last slice you create is the top slice in the stacking order. You can change the stacking order to gain access to underlying slices. You can specify which slice is on the top and bottom of the stack and move slices up or down in the stacking order.

Note: You cannot arrange the stacking order of auto slices.

1. Select a slice or multiple slices.
2. Choose the Slice Select tool , and click a stacking order option in the options bar.



Stacking order options


A. Bring To Front **B.** Bring Forward **C.** Send Backward **D.** Send To Back

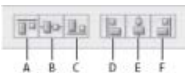
[To the top](#)

Align and distribute user slices

You can align user slices along an edge or their centers, and distribute user slices evenly along the vertical or horizontal axis. By aligning and distributing user slices, you can eliminate unneeded auto slices and generate a smaller, more efficient HTML file.

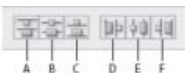
Note: To align or distribute layer-based slices, align or distribute the contents of the layers.

1. Select the user slices you want to align.
2. Choose the Slice Select tool , and select an option in the options bar.



Alignment options

A. Top **B.** Vertical Centers **C.** Bottom **D.** Left **E.** Horizontal Centers **F.** Right



Distribute options

A. Top **B.** Vertical Centers **C.** Bottom **D.** Left **E.** Horizontal Centers **F.** Right

[To the top](#)

Delete a slice

When you delete a user slice or layer-based slice, auto slices are regenerated to fill the document area.

Deleting a layer-based slice does not delete the associated layer; however, deleting the layer associated with a layer-based slice does delete the layer-based slice.

Note: You cannot delete auto slices. If you delete all user slices and layer-based slices in an image, one auto slice covering the entire image remains.

1. Select one or more slices.
2. Choose the Slice or Slice Select tool and press the Backspace key or the Delete key.
3. To delete all user slices and layer-based slices, choose View > Clear Slices.

[To the top](#)


Lock all slices

Locking slices prevents you from resizing, moving, or otherwise changing them accidentally.

- Choose View > Lock Slice.

Adobe also recommends

- Work with slices in the Save For Web & Devices dialog box

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)



HTML options for slices

- [Display the Slice Options dialog box](#)
- [Specify a slice content type](#)
- [Rename a slice](#)
- [Choose a background color for a slice](#)
- [Assign URL link information to an Image slice](#)
- [Specify browser messages and Alt text](#)
- [Add HTML text to a slice](#)

[To the top](#)

Display the Slice Options dialog box

Do one of the following:

- Double-click a slice with the Slice Select tool . (If the tool isn't visible, hold down the Crop or Slice tool.)
- With the Slice Select tool active, click the Slice Options button  in the options bar. This method is not in the Save For Web & Devices dialog box.

[To the top](#)

Specify a slice content type

You can specify how the slice data appears in a web browser when exported with an HTML file. The available options vary according to the slice type you select.

- Image slices contain image data. This is the default content type.
- No Image slices let you create empty table cells that can be populated with text or a solid color. You can enter HTML text in a No Image slice. If you set the “Text is HTML” option in the Save for Web & Devices dialog box, the text is interpreted as HTML when viewed in a browser. Slices of type No Image aren't exported as images and can be previewed in a browser.

Note: *Setting options for an auto slice promotes the slice to a user slice.*

1. Select a slice. If you are working in Photoshop, double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box.
2. In the Slice Options dialog box, select a slice type from the Type pop-up menu.

[To the top](#)

Rename a slice

As you add slices to an image, you may find it helpful to rename slices based on their content. By default, user slices are named according to the settings in the Output Settings dialog box. (See Output settings for web graphics.)

- Select a slice and double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box. In the Slice Options dialog box, type a new name in the Name text box.

Note: *The Name text box is not available for No Image slice content.*

Choose a background color for a slice

You can select a background color to fill the transparent area (for Image slices) or entire area (for No Image slices) of the slice.

Photoshop does not display the selected background color—you must preview the image in a browser to view the effect of selecting a background color.

1. Select a slice. If you are working in the Photoshop Save For Web & Devices dialog box, double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box.
2. In the Slice Options dialog box, select a background color from the Background Color pop-up menu. Select None, Matte, White, Black, or Other (using the Adobe Color Picker).

[To the top](#)

Assign URL link information to an Image slice

Assigning a URL to a slice makes the entire slice area a link in the resulting web page. When a user clicks the link, the web browser navigates to the specified URL and target frame. This option is available only for Image slices.

1. Select a slice. If you are working in Photoshop, double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box.
2. In the Slice Options dialog box, enter a URL in the URL text box. You can enter a relative URL or absolute (full) URL. If you enter an absolute URL, be sure to include the proper protocol (for example, <http://www.adobe.com>, not www.adobe.com). For more information on using relative and full URLs, see an HTML reference.
3. If desired, enter the name of a target frame in the Target text box:

_blank Displays the linked file in a new window, leaving the original browser window open.

_self Displays the linked file in the same frame as the original file.

_parent Displays the linked file in its own original parent frameset. Use this option if the HTML document contains frames and the current frame is a child. The linked file appears in the current parent frame.

_top Replaces the entire browser window with the linked file, removing all current frames. The name must match a frame name previously defined in the HTML file for the document. When a user clicks the link, the specified file appears in the new frame.

Note: For more information on frames, see an HTML reference.

[To the top](#)

Specify browser messages and Alt text

You can specify what messages appear in the browser. These options are available only for Image slices and appear only in exported HTML files.

1. Select a slice. If you are working in Photoshop, double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box.
2. In the Slice Options dialog box, type the desired text.

Message Text Changes the default message in the browser's status area for a selected slice or slices. By default, the slice's URL, if any, is displayed.

Alt Tag/Alt Specifies an Alt tag for a selected slice or slices. The Alt text appears in place of the slice image in nongraphical browsers. It also appears in place of the image while the image is downloading and as a tool tip in some browsers.

[To the top](#)

Add HTML text to a slice

When you choose a slice of type No Image, you can enter text to be displayed in the slice area of the resulting web page. This can be plain text or text formatted with standard HTML tags. You can also select vertical and horizontal alignment options. For more information on specific HTML tags, see an HTML reference.

Photoshop does not display HTML text in the document window; you must use a web browser to preview the text. Be sure to preview HTML text in different browsers, with different browser settings, and on different operating systems to confirm that your text is displayed correctly on the web.

Note: *The amount of text in a No Image slice can affect the layout of an exported page.*

1. Select a slice. Double-click the slice with the Slice Select tool to display the Slice Options dialog box. You can double-click the slice in the Save For Web & Devices dialog box to set additional formatting options.
2. In the Slice Options dialog box, select No Image from the Slice Type menu.
3. Type the desired text in the text box.
4. (Save For Web & Devices dialog box only) If the text includes HTML formatting tags, select the Text Is HTML option. If you don't select this option, HTML tags are ignored and all text appears as unformatted plain text on the resulting web page.
5. (SaveFor Web & Devices dialog box only) If desired, select options in the Cell Alignment section of the dialog box:

Default Uses the browser's default for horizontal alignment.

Left Aligns the text to the left side of the slice area.

Center Aligns the text to the center of the slice area.

Right Aligns the text to the right side of the slice area.

Default Uses the browser's default for vertical alignment.

Top Aligns the text to the top of the slice area.

Baseline Sets a common baseline for the first line of text in cells in the same row (of the resulting HTML table). Each cell in the row must use the Baseline option.

Middle Centers the text vertically in the slice area.

Bottom Aligns the text to the bottom of the slice area.

Adobe also recommends

- Preview optimized images in a web browser
- Output settings for web graphics



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Creating web photo galleries

[About web photo galleries](#)

[Create a web photo gallery](#)

[Making sure that your colors match](#)

[Web photo gallery options](#)

[Web photo gallery styles](#)

[About customizing web photo gallery styles](#)

[Customize or create a web photo gallery style](#)

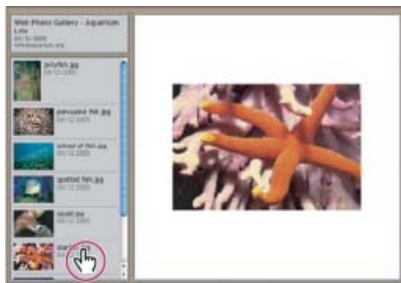
[Web photo gallery style tokens](#)

 To create web galleries with Photoshop CS5, see *Create a web photo gallery* in Adobe Bridge Help. To use the older, optional Web Photo Gallery plug-in described in the topics below, first download and install it for [Windows](#) or [Mac OS](#).

[To the top](#)

About web photo galleries

A web photo gallery is a web site that features a home page with thumbnail images and gallery pages with full-size images. Each page contains links that allow visitors to navigate the site. For example, when a visitor clicks a thumbnail image on the home page, the associated full-size image is loaded into a gallery page. You use the Web Photo Gallery command to automatically generate a web photo gallery from a set of images.



Web photo gallery home page

Photoshop provides a variety of styles for your gallery, which you can select using the Web Photo Gallery command. If you are an advanced user who knows HTML, you can create a new style or customize a style by editing a set of HTML template files.

Each template for gallery styles comes with different options. If you're using a preset style, some options may be dimmed, or unavailable in that particular style.

[To the top](#)

Create a web photo gallery

Create web galleries using Adobe Bridge

Adobe Bridge provides updated web gallery features. For instructions, see *Create a web photo gallery* in Adobe Bridge Help, or view the tutorials below.

Video tutorial: Contact sheets and web galleries in CS5

Walk through the process in Adobe



Bridge.... [Read More](#)

<http://goo.gl/xfvnL>



by **Richard Harrington**

<http://www.RichardHarringt...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Book excerpt: Create galleries with Adobe Bridge



Arrange and output web galleries using the latest CS5 features.... [Read More](#)

<http://goo.gl/cpKon>



by **Conrad Chavez**

<http://www.conradchavez.co...>

[Contribute your expertise to Adobe Community Help](#)

Use the older, optional Photoshop plug-in

1. Download and install the older Web Photo Gallery plug-in for [Windows](#) or [Mac OS](#).
2. Run Photoshop in 32-bit mode (64-bit Mac OS only).
3. (Optional) Select the files or folder you want to use in Adobe Bridge.
Your images will be presented in the order in which they're displayed in Bridge. If you'd rather use a different order, change the order in Bridge.
4. Do one of the following:
 - In Adobe Bridge, choose Tools > Photoshop > Web Photo Gallery.
 - In Photoshop, choose File > Automate > Web Photo Gallery.
5. Choose a style for the gallery from the Styles pop-up menu. A preview of the home page for the chosen style appears in the dialog box.
6. (Optional) Enter an e-mail address as the contact information for the gallery.
7. Choose the source files for your gallery from the Use menu.

Selected Images From Bridge Uses images you selected before opening the Web Photo Gallery dialog box.

Folder Uses images from folders you select using the Browse (Windows) or Choose (Mac OS) buttons. Select Include All Subfolders to include images inside any subfolders of the selected folder.

8. Click **Destination**, and then select a folder in which to store the images and HTML pages for the gallery. Then click **OK (Windows)** or **Choose (Mac OS)**.
9. Select formatting options for the web gallery. Choose from the **Options** menu to display each set of options. See [Web photo gallery options](#).
10. Click **OK**. Photoshop places the following HTML and JPEG files in your destination folder:
 - A home page for your gallery named `index.htm` or `index.html`, depending on the **Extension** options. Open this file in any web browser to preview your gallery.
 - JPEG images inside an `images` subfolder.
 - HTML pages inside a `pages` subfolder.
 - JPEG thumbnail images inside a `thumbnails` subfolder.

[To the top](#)

Making sure that your colors match

If you work with photos in a wide-gamut color working space such as ProPhoto RGB or Adobe RGB, image colors may change when viewed in a web gallery by a browser that doesn't read embedded color profiles. If this happens, try converting the image profiles to sRGB (which most browsers use as a default) before optimizing them or including them in a Web Photo Gallery. Convert them to sRGB in one of the following ways. It is a good idea to work with a copy of the images.

- To convert a single image, choose **Edit > Convert To Profile** and then choose sRGB. See [Assign or remove a color profile \(Illustrator, Photoshop\)](#).
- To convert a folder of images, use the **Image Processor**. Choose **File > Scripts > Image Processor**. See [Convert files with the Image Processor](#).

If you use the **Image Processor**, you can save the files directly to JPEG format in the size that you want them. If you do so, make sure to turn **Resize Images** off in the **Large Image** options.

[To the top](#)

Web photo gallery options

General Options for file extensions, encoding, and metadata.

Extension Uses either `.htm` or `.html` as the filename extension.

Use UTF 8 Encoding For URL Uses UTF-8 encoding.

Add Width And Height Attributes For Images Specifies dimensions, shortening download time.

Preserve All Metadata Maintains metadata info.

Banner Text options for the banner that appears on each page in the gallery. Enter text for each of these:

Site Name The name of the gallery.

Photographer The name of the person or organization receiving credit for the photos in the gallery.

Contact Info The contact information for the gallery, such as a telephone number or a business address.

Date The date appearing on each page of the gallery. By default, Photoshop uses the current date.

Font and Font Size (Available for some site styles) Options for the banner text.

Large Images Options for the main images that appear on each gallery page.

Add numeric links (Available for some site styles) Places a numeric sequence (starting at 1, ending with the total number of pages in the gallery) running horizontally at the top of each gallery page. Each number is a link to the respective page.

Resize Images Resizes the source images for placement on the gallery pages. Choose a size from the pop-up menu or enter a size in pixels. For Constrain, choose which dimensions of the image you want to constrain during resizing. For JPEG Quality, choose an option from the pop-up menu, enter a value between 0 and 12, or drag the slider. The higher the value, the better the image quality and the larger the file.

Note: *Photoshop uses the default image interpolation method set in preferences. Choose Bicubic Sharper as the default for best results when reducing image size.*

Border Size Specifies the width, in pixels, of the border around the image.

Titles Use (Available for some site styles) Specifies options for displaying captions under each image. Select Filename to display the filename, or select Description, Credits, Title, and Copyright to display description text drawn from the File Info dialog box.

Font and Font Size (Available for some site styles) Specify the font and size of the caption.

Thumbnails Options for the gallery home page, including the size of the thumbnail images.

Size Specifies the thumbnail size. Choose from the pop-up menu or enter a value in pixels for the width of each thumbnail.

Columns and Rows Specify the number of columns and rows in which to display thumbnails on the home page. This option doesn't apply to galleries that use the Horizontal Frame Style or Vertical Frame Style.

Border Size Specifies the width, in pixels, of the border around each thumbnail.

Titles Use (Available for some site styles) Specifies options for displaying captions under each thumbnail. Select Filename to display the filename, or select Description, Credits, Title, and Copyright to display description text drawn from the File Info dialog box.

Font and Font Size (Available for some site styles) Specify the font and size of the caption.

Custom Colors Options for colors of elements in the gallery. To change the color of an element, click its color swatch and then select a new color from the Adobe Color Picker. You can change the background color of each page (Background option) and of the banner (Banner option).

Security Displays text over each image as a theft deterrent.

Content Specifies the text to be displayed. Select Custom Text to enter customized text. Select Filename, Description, Credits, Title, or Copyright to display text drawn from the File Info dialog box.

Font, Color, and Position Specify the font, color, and alignment of the caption.

Rotate Place the text on the image at an angle.

Web photo gallery styles

 To create web galleries with Photoshop CS5, see *Create a web photo gallery in Adobe Bridge Help*. To use the older, optional Web Photo Gallery plug-in described below, first download and install it for [Windows](#) or [Mac OS](#).

Photoshop provides a variety of styles for your web photo gallery. If you are an advanced user who knows HTML, you can create a new style or customize a style by editing a set of HTML template files.

The web photo gallery styles provided by Photoshop are stored in individual folders in the following locations:

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery.

The name of each folder in this location appears as an option in the Styles menu in the Web Photo Gallery dialog box. Each folder contains the following HTML template files, which Photoshop uses to generate the gallery:

Caption.htm Determines the layout of the caption that appears below each thumbnail on the home page.

FrameSet.htm Determines the layout of the frame set for displaying pages.

IndexPage.htm Determines the layout of the home page.

SubPage.htm Determines the layout of the gallery pages with full-size images.

Thumbnail.htm Determines the layout of the thumbnails that appear on the home page.

Each template file contains HTML code and tokens. A *token* is a text string that is replaced by Photoshop when you set its corresponding option in the Web Photo Gallery dialog box. For example, a template file may contain the following TITLE element that uses a token as its enclosed text:

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

When Photoshop generates the gallery using this template file, it replaces the token %TITLE% with the text that you entered for Site Name in the Web Photo Gallery dialog box.

To better understand an existing style, you can open and study its HTML template files using an HTML editor. Because only standard ASCII characters are required to create HTML documents, you can open, edit, and create these documents using a plain-text editor such as Notepad (Windows) or TextEdit (Mac OS).

[To the top](#)

About customizing web photo gallery styles

You can customize an existing web photo gallery style by editing one or more of its HTML template files. When customizing a style, you need to follow these guidelines so that Photoshop can generate the gallery correctly:

- The style folder must contain these files: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm, and FrameSet.htm.
- You can rename the style folder but not the HTML template files in the folder.
- You can have an empty Caption.htm file, and place the HTML code and tokens determining the layout of the caption in the Thumbnail.htm file.
- You can replace a token in a template file with the appropriate text or HTML code, so that an option is set through the template file rather than through the Web Photo Gallery dialog box. For example, a template file may contain a BODY element with the following background color attribute that uses a token as its value:

```
bgcolor=%BGCOLOR%
```

To set the background color of the page to red, you can replace the token %BGCOLOR% with "FF0000."

- You can add HTML code and tokens to the template files. All tokens must be in uppercase characters, and begin and end with the percent (%) symbol.

[To the top](#)

Customize or create a web photo gallery style

1. Locate the folder that stores the existing web photo gallery styles.
2. Do one of the following:
 - To customize a style, create a copy of the style folder, and store it in the same location as the existing style folders.
 - To create a new style, create a new folder for the new style, and store it in the same location as the existing style folders.

The new or customized style (named for its folder) appears in the Styles menu in the Web Photo Gallery dialog box.

3. Using an HTML editor, do one of the following:
 - Customize the HTML template file.
 - Create the necessary HTML template files and store them inside the style folder.

When creating the template files, make sure that you follow the guidelines for customization outlined in [About customizing web photo gallery styles](#).

Note: When customizing or creating a template for a gallery style, you should place each of the following tokens on a separate line in the HTML file: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE%, and %PREVINDEX%. When generating specific pages of a gallery, Photoshop skips lines in a template that contain tokens that don't apply to those pages. For example, when Photoshop generates the first gallery page, it skips any line in the template that contains the %PREVIMAGE% token, which determines the link to the previous gallery page. By keeping the %PREVIMAGE% token on a separate line, you ensure that Photoshop doesn't ignore other tokens in the template.

[To the top](#)

Web photo gallery style tokens

Photoshop uses tokens in the HTML template files to define a default web photo gallery style. Photoshop uses these tokens to generate a gallery based on user input in the Web Photo Gallery dialog box.

When customizing or creating a gallery style, you can add any token to any HTML template file, with the exception of %THUMBNAILS% and %THUMBNAILSROWS%, which can appear only in the IndexPage.htm file. When adding a token, keep in mind that you may also need to add HTML code to the file so that the token is used correctly.

You can use the following tokens in the HTML template files:

%ALINK% Determines the color of active links.

%ALT% Determines the name of an image file.

%ANCHOR% Provides the ability to return to the thumbnail of the image the user is viewing, rather than the beginning of the index. This takes effect when the user clicks the Home button.

%BANNERCOLOR% Determines the color of the banner.

%BANNERFONT% Determines the font of the banner text.

%BANNERFONTSIZE% Determines the font size of the banner text.

%BGCOLOR% Determines the background color.

%CAPTIONFONT% Determines the font of the caption below each thumbnail on the home page.

%CAPTIONFONTSIZE% Determines the font size of the caption.

%CAPTIONTITLE% Inserts the document title for a caption from the file information.

%CHARSET% Determines the character set used on each page.

%CONTACTINFO% Determines the contact information for the gallery, such as phone number and location.

%CONTENT_GENRATOR% Expands to "Adobe Photoshop CS5 Web Photo Gallery."

%COPYRIGHT% Inserts the copyright information for a caption from the file information.

%CREDITS% Inserts the credits for a caption from the file information.

%CURRENTINDEX% Determines the link for the current home page.

%CURRENTINDEXANCHOR% Resides in SubPage.htm and points to the first index page.

%DATE% Determines the date that appears on the banner.

%EMAIL% Determines the e-mail address contact information for the gallery.

%FILEINFO% Determines the image file information for a caption.

%FILENAME% Determines the filename of an image. Use this for metadata that appears as HTML text.

%FILENAME_URL% Determines the URL filename of an image. Use this for URL filenames only.

%FIRSTPAGE% Determines the link for the first gallery page that appears in the right frame of a frame set.

%FRAMEINDEX% Determines the link for the home page that appears in the left frame of a frame set.

%HEADER% Determines the title of the gallery.

%IMAGEBORDER% Determines the border size of the full-size image on a gallery page.

%IMAGE_HEIGHT% Enables the Add Width And Height Attributes For Images check box. This allows the user to download the attributes, reducing download time.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% This token is replaced by a numeral (only) representing the width of the image.

%IMAGEPAGE% Determines the link to a gallery page.

%IMAGE_SIZE% If the Resize Images box is selected, this token contains the image pixel value used in the Large Images panel. If the box is not selected, this token contains an empty string. This is useful for JavaScript in the templates, because it can show the maximum height and width values for all images for the generated site.

%IMAGESRC% Determines the URL for a full-size image on a gallery page.

%IMAGE_WIDTH% Enables the Add Width And Height Attributes For Images check box. This allows the user to download the attributes, reducing download time.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% This token is replaced by a numeral (only) representing the width of the image.

%LINK% Determines the color of links.

%NEXTIMAGE% Determines the link for the next gallery page.

%NEXTIMAGE_CIRCULAR% Sets the link from large preview image to next large preview image.

%NEXTINDEX% Determines the link for the next home page.

%NUMERICLINKS% Inserts numbered links on subpages to all large preview images.

%PAGE% Determines the current page location (for example, page 1 of 3).

%PHOTOGRAPHER% Determines the name of the person or organization receiving credit for the photos in the gallery.

%PREVIMAGE% Determines the link for the previous gallery page.

%PREVINDEX% Determines the link for the previous home page.

%SUBPAGEHEADER% Determines the title of the gallery.

%SUBPAGETITLE% Determines the title of the gallery.

%TEXT% Determines the text color.

%THUMBORDER% Determines the size of thumbnail borders.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Enables the Add Width And Height Attributes For Images check box. This allows the user to download the attributes, reducing download time.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% This token is replaced with a numeral (only) representing the height of the thumbnail.

%THUMBNAILS% This token is replaced with thumbnails using the Thumbnail.htm file for the frame styles. You must place this token alone in a single, nonbreaking line in the HTML file.

%THUMBNAIL_SIZE% Contains the thumbnail pixel value in the Thumbnails panel. This is useful for JavaScript in the templates, as it can show the maximum height and width values for all thumbnails for the generated site.

%THUMBNAILSRC% Determines the link to a thumbnail.

%THUMBNAILSROWS% This token is replaced with rows of thumbnails using the Thumbnail.htm file for the nonframe styles. You must place this token alone in a single, nonbreaking line in the HTML file.

%THUMBNAIL_WIDTH% Enables the Add Width And Height Attributes For Images check box. This allows the user to download the attributes, reducing download time.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% This token is replaced by a numeral (only) representing the width of the thumbnail.

%TITLE% Determines the title of the gallery.

%VLINK% Determines the color of visited links.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Otimização de imagens

[Sobre a otimização](#)

[Como salvar para a Web e dispositivos — visão geral](#)

[Visualização do gama da imagem com diferentes valores](#)

[Otimização de imagens para a Web](#)

[Salvamento ou exclusão de predefinições de otimização](#)

[Trabalho com fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos](#)

[Compactação de gráficos da Web em um tamanho específico de arquivo](#)

[Redimensionamento da arte-final durante a otimização](#)

[Geração de camadas CSS para elementos gráficos da Web](#)

[Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web](#)

[Salvar um arquivo em e-mail](#)

Sobre a otimização

[Para o início](#)

Ao preparar imagens para a Web e para outras mídias on-line, geralmente é preciso conciliar a qualidade de exibição e o tamanho do arquivo da imagem.

Salvar para a Web e dispositivos

Você pode usar os recursos de otimização na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos para visualizar imagens otimizadas em diferentes formatos de arquivo e com atributos de arquivo diferentes. É possível visualizar simultaneamente várias versões de uma imagem e, durante a visualização, modificar as configurações de otimização para selecionar a combinação mais adequada de configurações. Também é possível especificar a transparência e o fosco, selecionar opções para controlar o pontilhamento e redimensionar a imagem para dimensões de pixel especificadas ou para determinada porcentagem do tamanho original.

Ao salvar um arquivo otimizado usando o comando Salvar para a Web e dispositivos, você pode optar por gerar um arquivo HTML para a imagem. Esse arquivo conterá todas as informações necessárias para exibir a imagem em um navegador da Web.

Salvar como e Processador de imagens do Photoshop

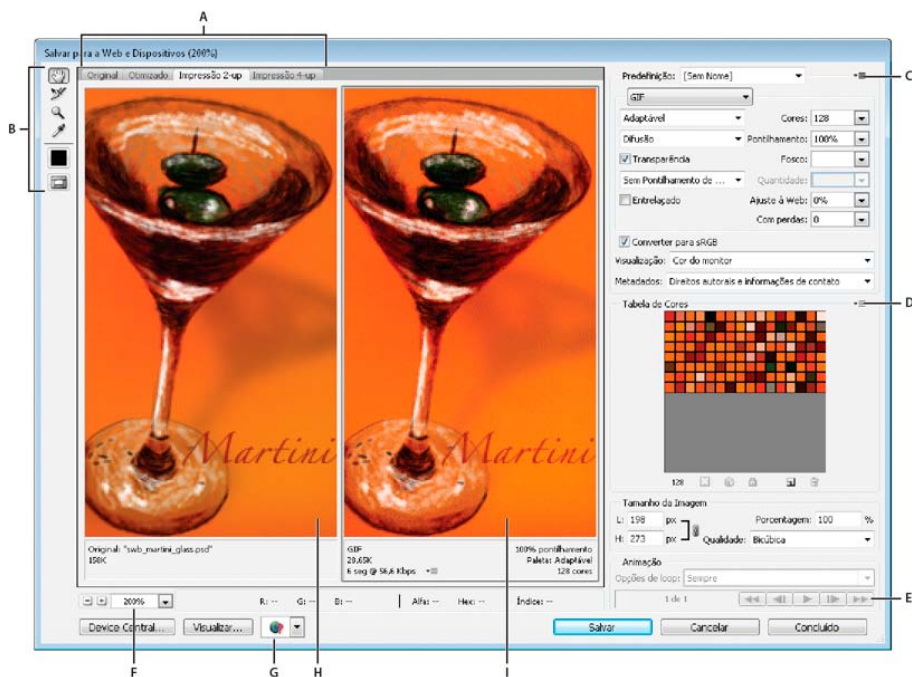
No Photoshop, você pode usar o comando Salvar como para salvar uma imagem como arquivo GIF, FPEG ou PNG. Dependendo do formato do arquivo, é possível especificar a qualidade da imagem, a transparência ou a aparência fosca do fundo, a exibição de cores e o método de download. Entretanto, os recursos da Web — como fatias, links e animações — adicionados ao arquivo não são preservados.

Você também pode usar o Processador de imagens do Photoshop para salvar a cópia de uma pasta de imagens no formato JPEG. Você pode usar o Processador de imagens para redimensionar e converter o perfil de cor das imagens em sRGB padrão da Web.

Como salvar para a Web e dispositivos — visão geral

[Para o início](#)

Você pode usar a caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos (Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos) para selecionar opções de otimização e visualizar a arte-final otimizada.



Caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos (versão do Photoshop)

A. Opções de exibição **B.** Caixa de ferramentas **C.** Menu pop-up Otimizar **D.** Menu pop-up Tabela de cores **E.** Controles de animação (somente no Photoshop) **F.** Caixa de texto Zoom **G.** Menu Exibir no navegador **H.** Imagem original **I.** Imagem otimizada

Visualização de imagens na caixa de diálogo

❖ Clique em uma guia na parte superior da área da imagem para selecionar uma opção de exibição:

Original Exibe a imagem sem otimização.

Otimizado Exibe a imagem com as configurações de otimização atuais aplicadas.

Até 2 Exibe duas versões da imagem lado a lado.

Até 4 Exibe quatro versões da imagem lado a lado.

Navegação na caixa de diálogo

Se a imagem inteira não estiver visível na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, você poderá usar a ferramenta Mão para apresentar outra área na visualização. A ferramenta Zoom pode ser usada para ampliar ou reduzir a visualização.

- Selecione a ferramenta Mão (ou mantenha a barra de espaço pressionada) e arraste na área de visualização para se deslocar pela imagem.
- Selecione a ferramenta Zoom e clique em uma visualização para aplicar mais zoom, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada e clique em uma visualização para aplicar menos zoom.

Também é possível digitar um percentual de ampliação ou escolher um na parte inferior da caixa de diálogo.

Visualização das informações da imagem otimizada e do tempo de download

A área de anotação abaixo de cada imagem na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos fornece informações sobre a otimização. O comentário da imagem original mostra o nome e o tamanho do arquivo. O comentário da imagem otimizada mostra as opções de otimização atuais, o tamanho do arquivo otimizado e o tempo estimado de download usando a velocidade de modem selecionada. É possível escolher uma velocidade de modem no menu pop-up Exibir.

Visualização do gama da imagem com diferentes valores

[Para o início](#)

O valor do gama do monitor de um computador faz com que uma imagem pareça mais clara ou mais escura em um navegador da Web. No Photoshop, você pode visualizar a aparência das suas imagens em sistemas com diferentes valores de gama e efetuar ajustes de gama nessas imagens para compensar. Ativar uma opção de visualização não afeta a saída da imagem final.

❖ Escolha uma das opções a seguir usando o menu pop-up Exibir da caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.



Cor do monitor Não faz ajustes no gama da imagem. A cor do monitor é a configuração padrão.

Macintosh legado (Sem gerenciamento de cores) Simula a gama padrão de 1,8 usada pelo Mac OS 10.5 e versões anteriores.

Windows (Sem gerenciamento de cores) Simula o gama padrão de 2.2 usado pelo Windows e pelo Mac OS 10.6 e versões posteriores.

Usar perfil do documento Ajusta o gama para corresponder, em um documento gerenciados por cores, a qualquer perfil de documento anexado.

Otimização de imagens para a Web

- Escolha Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos.
- Clique em uma guia na parte superior da caixa de diálogo para selecionar uma opção de exibição: Otimizado, Até 2 ou Até 4. Caso selecione Até 4, clique na visualização que deseja otimizar.
- (Opcional) Se a imagem tiver várias fatias, selecione uma ou mais que deseje otimizar.
- Selecione uma configuração de otimização predefinida no menu Predefinição ou defina opções individuais de otimização. As opções disponíveis variam conforme o formato de arquivo selecionado.
 -  *Ao trabalhar no modo Até 4, escolha Ocupar novamente visualizações no menu Otimizar para, depois de alterar as configurações de otimização, gerar automaticamente versões da imagem com qualidade mais baixa.*
- Ajuste as configurações de otimização até estar satisfeito com a relação entre a qualidade da imagem e o tamanho do arquivo. Se a imagem tiver várias fatias, otimize todas elas.
 -  *Para restaurar uma visualização otimizada à versão original, selecione-a e, em seguida, escolha Original no menu Predefinição.*
- Ao otimizar uma imagem com um perfil de cor incorporado diferente de sRGB, converta as cores da imagem em sRGB antes de salvá-la para uso na Web. Isso garante que as cores visualizadas na imagem otimizada serão apresentadas da mesma forma em navegadores diferentes. A opção Converter em sRGB é selecionada por padrão.
- (somente no Photoshop) No menu Metadados, selecione que metadados devem ser salvos com o arquivo otimizado. (Escolha Arquivo > Informações do arquivo para visualizar ou inserir metadados de documentos.) Os metadados são totalmente compatíveis com o formato de arquivo JPEG e parcialmente compatíveis com os formatos GIF e PNG.


Nota: Os metadados de saída estão em conformidade com os padrões [Metadata Working Group](#). Dessa forma, alguns metadados JPEG são armazenados nos formatos EXIF e IIM e não no formato XMP.

Nenhum Nenhum metadado salvo (exceto para aviso de direitos autorais EXIF em arquivos JPEG). Produz o menor tamanho de arquivo.

Copyright Salva avisos de copyright, termos de uso de direitos, status de copyright e URL com informações de copyright.

Informações de contato e direitos autorais Salva todas as informações de copyright e as seguintes informações: criador, cargo do criador, e-mail(s), endereço, cidade, estado/província, CEP, país, telefone(s) e site(s).

Todos exceto as informações de câmera Salva todos os metadados, exceto dados EXIF sobre configurações de câmera, como velocidade do obturador, data e hora, comprimento focal, compensação de exposição, padrão de medição e uso do flash.

Tudo Salva todos os metadados do arquivo.
- Clique em Salvar.
- Na caixa de diálogo Salvar otimizado como, siga estes procedimentos e clique em Salvar:
 - Digite um nome de arquivo e selecione um local para o(s) arquivo(s) resultante(s).
 - Selecione uma opção de formato para especificar que tipos de arquivo você deseja salvar: um arquivo HTML e arquivos de imagem, somente arquivos de imagem ou somente um arquivo HTML.
 - (Opcional) Defina as configurações de saída de arquivos HTML e de imagem.
 - Se a imagem tiver várias fatias, selecione uma opção de salvamento no menu Fatias: Todas as fatias ou Fatias selecionadas.
 -  *Para redefinir as configurações de otimização com a última versão salva, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir. Para manter as mesmas configurações na próxima vez em que abrir a caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, pressione Alt/Option e clique em Lembrar.*

Para assistir a um vídeo sobre como salvar arquivos para a Web no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0063_br.

Salvamento ou exclusão de predefinições de otimização

As configurações de otimização podem ser salvas como um conjunto nomeado e aplicadas a outras imagens. As configurações salvas são exibidas no menu pop-up Predefinição, com as configurações nomeadas predefinidas. Se um conjunto nomeado ou predefinido for editado, o menu Predefinição exibirá o termo "Sem nome".

- Defina as opções de otimização conforme o desejado e escolha Salvar configurações no menu da paleta Otimizar.
- Nomeie as configurações e salve-as na pasta apropriada:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[Nome do usuário]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
(Windows Vista) Usuários\[Nome de usuário]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
(Mac OS) Usuários/[Nome de usuário]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[Nome do usuário]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[Idioma]\Save for Web Settings\Optimize
(Windows Vista) Users\[Nome de usuário]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[Idioma]\Save for Web Settings\Optimize
(Mac OS) Usuários/[Nome de usuário]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[Idioma]/Save for Web Settings/Optimize

Nota: Se as configurações forem salvas em outro local, elas não estarão disponíveis no menu pop-up Predefinição.

3. Para excluir uma predefinição, selecione-a no menu Predefinição e, no menu Otimizar, selecione Excluir configurações.

Trabalho com fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos

[Para o início](#)

Se a imagem tiver várias fatias, especifique as que devem ser otimizadas. É possível aplicar configurações de otimização a fatias adicionais, vinculando-as. As fatias vinculadas nos formatos GIF e PNG-8 compartilham uma paleta de cores e um padrão de pontilhamento para evitar o aparecimento de interrupções entre as fatias.

- Para mostrar ou ocultar todas as fatias, clique no botão Alternar visibilidade de fatias
- Para selecionar fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, escolha a ferramenta Seleção de fatia e, em seguida, clique em uma fatia para selecioná-la. Pressione a tecla Shift e clique ou arraste o mouse para selecionar várias fatias.
Nota: Na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, fatias não selecionadas ficam desativadas. Esse procedimento não afeta a cor da imagem final.
- Para visualizar as opções de fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, selecione a ferramenta Seleção de fatia e clique duas vezes em uma fatia.
- Para vincular fatias, selecione duas ou mais fatias e escolha Vincular fatias no menu pop-up Otimizar (à direita do menu Predefinição). O ícone de vínculo é exibido nas fatias vinculadas.
- Para desvincular uma fatia, selecione-a e, no menu pop-up Otimizar, escolha Desvincular fatia.
- Para desvincular todas as fatias de uma imagem, no menu pop-up Otimizar, escolha Desvincular todas as fatias.

Compactação de gráficos da Web em um tamanho específico de arquivo

[Para o início](#)

1. Escolha Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos.
2. Clique em uma guia na parte superior da caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos para selecionar uma opção de exibição: Otimizado, Até 2 ou Até 4. Caso selecione Até 4, escolha a visualização que deseja otimizar.
3. (Opcional) Selecione as fatias que deseja otimizar e o formato de arquivo desejado.
4. Selecione Otimizar para tamanho de arquivo, no menu Otimizar (à direita do menu Predefinição).
5. Digite o tamanho de arquivo desejado.
6. Selecione uma opção Iniciar com:
Configurações atuais Usa o formato atual de arquivo.
Seleção Automática GIF/JPEG Seleciona automaticamente o formato ideal de acordo com o conteúdo da imagem.
7. Selecione uma opção Usar, para indicar se quer aplicar o tamanho especificado de arquivo somente à fatia atual, a cada fatia da imagem ou a todas as fatias. Clique em OK.

Redimensionamento da arte-final durante a otimização

[Para o início](#)

Na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos, é possível redimensionar uma imagem para dimensões em pixel especificadas ou para uma porcentagem do tamanho original.

1. Clique na guia Tamanho da imagem, na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.
2. Defina estas opções adicionais:
Limitar proporções Mantém as proporções atuais entre a largura e a altura dos pixels.
Qualidade (Somente no Photoshop) Especifica o método de interpolação. Geralmente, Bicúbica mais nítida produz resultados melhores na redução do tamanho da imagem.
Suavização de serrilhado (somente no Illustrator) Remove bordas irregulares na arte-final aplicando a suavização do serrilhado.
Recortar para tela de pintura (somente no Illustrator) Recorta o tamanho da arte-final para corresponder ao limite da Tela de pintura do documento. Qualquer arte-final fora do limite da Tela de pintura será excluída.
Nota: Nenhum dos recursos na paleta Tamanho da imagem está disponível para formatos de arquivo SWF e SVG, exceto Recortar para a tela de imagem.
3. Digite novas dimensões em pixels ou especifique uma porcentagem para qual a imagem deve ser redimensionada e clique em Aplicar.

Geração de camadas CSS para elementos gráficos da Web

[Para o início](#)

É possível usar camadas na arte-final do Illustrator para gerar camadas CSS no arquivo HTML resultante. Uma camada CSS é um elemento que tem uma posição absoluta e pode se sobrepor a outros elementos em uma página da Web. A exportação de camadas CSS é útil quando você planeja criar efeitos dinâmicos em uma página da Web.

A paleta Camadas na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos permite controlar as camadas de nível superior na imagem que serão

exportadas como camadas de CSS e se as camadas exportadas serão visíveis ou invisíveis.

1. Clique na guia Camadas na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.
2. Selecione Exportar como camadas CSS.
3. Selecione uma camada no menu pop-up Camada e defina as seguintes opções conforme desejado:
Visível Cria uma camada CSS visível no arquivo HTML resultante.

Oculto Cria uma camada CSS oculta no arquivo HTML resultante.



As camadas CSS são equivalentes às camadas do GoLive. Usando o Adobe GoLive, é possível animar uma camada CSS e usar as ações JavaScript incorporadas para criar efeitos interativos.

Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web

[Para o início](#)

É possível visualizar uma imagem otimizada em qualquer navegador da Web instalado no sistema pela caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos (Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos). A visualização do navegador exibe a imagem com a legenda relacionando o tipo de arquivo, as dimensões em pixels, o tamanho do arquivo, as especificações de compactação e outras informações de HTML da imagem.

- Para visualizar uma imagem no navegador da Web padrão, clique no ícone do navegador, na parte inferior da caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.
- Para selecionar um navegador diferente, selecione Outro no menu pop-up do navegador (ao lado do ícone do navegador).
- Para adicionar, editar ou remover um navegador em um menu pop-up, selecione Editar lista no menu pop-up do navegador. Na caixa de diálogo Navegadores, é possível encontrar todos os navegadores no computador e definir o navegador padrão para visualizar a imagem.

Salvar um arquivo em e-mail

[Para o início](#)

1. Escolha Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos.
2. Clique na guia Otimizar na parte superior da caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.
3. Escolha JPEG baixo no menu Predefinição.
4. Na área Tamanho da imagem, clique no ícone do elo de corrente à direita das caixas L e A para manter as proporções da imagem. Em seguida, digite uma largura.

Para e-mail, 400 pixels é um bom tamanho. Use um tamanho menor caso o destinatário tenha uma conexão lenta de Internet.

5. Clique em Salvar. Digite um nome de arquivo e um local onde salvar o arquivo. Em Formato, selecione Apenas imagens. Clique novamente em Salvar.

Envie o arquivo por e-mail. Em alguns programas de e-mail, é possível arrastar o arquivo para o corpo da mensagem. Nos outros, use o comando Anexar ou Inserir.

Mais tópicos da Ajuda

[Vídeo sobre como salvar para a Web no Illustrator](#)



|

Configurações de saída para elementos gráficos da Web

[Definição de opções de saída](#)

[Opções de saída HTML](#)

[Opções de saída de fatias](#)

[Configurações de saída do fundo](#)

[Salvar configurações de saída de arquivos](#)

[Inclusão de informações de título e de copyright em uma imagem](#)

Definição de opções de saída

[Para o início](#)

As configurações de saída controlam a formatação dos arquivos HTML, como os arquivos e fatias são nomeados e como as imagens do fundo são controladas quando se salva uma imagem otimizada. Essas opções podem ser definidas na caixa de diálogo Configurações de saída.

Você pode salvar as configurações de saída e aplicá-las a outros arquivos.

1. Para exibir a caixa de diálogo Configurações de saída, siga um destes procedimentos:
 - Ao salvar uma imagem otimizada, escolha a opção Outros no menu pop-up Configurações, na caixa de diálogo Salvar otimizado ou Salvar otimizado como.
 - Escolha Editar configurações de saída no menu pop-up Otimizar (à direita do menu Predefinição) na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.
2. (Opcional) Para exibir opções predefinidas de saída, escolha uma opção no menu pop-up Configurações.
3. Edite cada conjunto de opções conforme necessário. Para alternar para outro conjunto de opções, escolha um conjunto no menu pop-up abaixo do menu Configurações. Ou clique em Próximo para exibir o próximo conjunto na lista de menus e em Anterior para exibir o conjunto anterior.
4. (Opcional) Para salvar configurações de saída, defina as opções conforme o desejado e clique em Salvar. Digite um nome de arquivo, escolha um local para o arquivo salvo e clique em Salvar.

As configurações de saída podem ser salvas em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo for inserido na pasta Configurações de saída otimizadas, na pasta do aplicativo Photoshop ou na pasta Salvar para a Web Configurações/Configurações de saída, na pasta do aplicativo Illustrator, o arquivo será exibido no menu pop-up Configurações.

5. (Opcional) Para carregar configurações de saída, clique em Carregar, selecione um arquivo e clique em Abrir.

Opções de saída HTML

[Para o início](#)

É possível definir as seguintes opções no conjunto HTML:

Saída XHTML Cria páginas da Web que atendem ao padrão XHTML na exportação. Escolher Saída XHTML torna indisponíveis outras opções de saída que talvez entrem em conflito com esse padrão. Ao selecionar essa opção, as opções Marcadorese Atributo de maiúscula/minúscula.

Marca maiúsc/minúsc Especifica a definição de maiúsculas/minúsculas nas tags.

Atributo de maiúscula/minúscula Especifica a definição de maiúsculas/minúsculas dos atributos.

Recuo Especifica um método de recuo para linhas de código: com as configurações de tabulação do aplicativo de criação, com um número especificado de espaços ou sem recuo.

Finais de linha Especifica uma plataforma para a compatibilidade de finais de linha.

Codificação Especifica uma codificação de caractere padrão para a página da Web. (Essa opção está disponível apenas no Illustrator; o Photoshop sempre usa a codificação UTF-8.)

Incluir comentários Adiciona comentários de explicação ao código HTML.

Sempre adicionar atributo Alt Adiciona o atributo ALT a elementos IMG para cumprir os padrões governamentais de acessibilidade para a Web.

Atributos sempre com aspas Serve para colocar aspas em todos os atributos de marcas (tags). É necessário inserir aspas nos atributos para compatibilidade com certos navegadores antigos e rigorosa conformidade com HTML. No entanto, colocar os atributos entre aspas não é sempre recomendável. As aspas são usadas quando é necessário estar compatível com a maioria dos navegadores, caso essa opção seja desmarcada.

Fechar todas as marcas Fecha as marcas (tags) de todos os elementos HTML do arquivo para conformidade com XHTML.

Incluir margens zero na tag Body Remove margens internas padrão dentro de uma janela do navegador. Adiciona marcas de largura de margem, altura de margem, margem esquerda e margem superior com valores de zero para a marca do corpo.

[Para o início](#)

Opções de saída de fatias

É possível definir as seguintes opções no Conjunto de fatias:

Criar tabela Alinha as fatias usando uma tabela HTML em vez de usar uma folha de estilos em cascata (CSS).

Células vazias Especifica como fatias vazias são convertidas em células da tabela. Selecione GIF, IMG W&H para usar um GIF de um pixel com valores de largura e altura especificados na tag IMG. Selecione GIF, IMG W&H para usar um GIF de um pixel com valores de largura e altura especificados na tag TD. Selecione NoWrap, TD W&H para inserir um atributo NoWrap não padrão nos dados da tabela e também para inserir valores de altura e largura especificados nas tags TD.

TD W&H Especifica quando incluir atributos de largura e altura para dados da tabela: Sempre, Nunca ou Automático (configuração recomendada).

Células do espaçador Especifica quando adicionar uma linha e uma coluna de células vazias do espaçador em torno da tabela gerada: Automático (configuração recomendada), Automático (Inferior), Sempre, Sempre (Inferior) ou Nunca. Para layouts de tabela nos quais os limites da fatia não são alinhados, adicionar células do espaçador pode impedir que a tabela fique dividida em alguns navegadores.

Gerar CSS Cria uma folha de estilo em cascata em vez de uma tabela HTML.

Referido Especifica como as posições da fatia são mencionadas no arquivo HTML quando se usa CSS:

Por ID Posiciona cada fatia usando estilos mencionados por uma ID exclusiva.

Incorporado Inclui elementos de estilo na declaração da tag <DIV> do elemento de bloco.

Por classe Posiciona cada fatia usando classes mencionadas por uma ID exclusiva.

Nomenclatura de fatia padrão Escolha elementos nos menus pop-up ou digite texto nos campos para criar nomes padrão para as fatias. Os elementos incluem o nome do documento, a palavra fatia, números ou letras designando fatias ou estados de rolagem, data de criação da fatia, pontuação ou nenhum.

Configurações de saída do fundo

[Para o início](#)

É possível definir as seguintes opções no Fundo da caixa de diálogo Configurações de saída:

Exibir documento como Selecione Imagem, se desejar que a página da Web exiba uma imagem ou uma cor sólida como o fundo atrás da imagem atual. Selecione Fundo, se desejar que a página da Web exiba a imagem otimizada como um fundo em ladrilhos.

Imagem do fundo Digite o local de um arquivo de imagem ou clique em Escolher e selecione a imagem. O arquivo especificado será colocado lado a lado, atrás da imagem otimizada na página da Web.

Cor Clique na caixa Cores e selecione uma cor de fundo, usando o seletor de cores, ou escolha uma opção no menu pop-up.

Salvar configurações de saída de arquivos

[Para o início](#)

É possível definir as seguintes opções no conjunto Salvando arquivos da caixa de diálogo Configurações de saída:

Definição do nome de arquivo Escolha elementos nos menus pop-up ou digite texto nas caixas a serem combinadas aos nomes padrão de todos os arquivos. Os elementos incluem nome do documento, nome da fatia, estado de rolagem, fatia do disparador, data de criação do arquivo, número de fatia, pontuação e extensão de arquivo. Algumas opções só são relevantes se o arquivo contém fatias ou estados de rolagem. As caixas de texto permitem que você altere a ordem e o formato de partes do nome do arquivo (por exemplo, permitem indicar o estado de rolagem por uma abreviatura em vez de usar a palavra inteira).

Compatibilidade de nome de arquivo Selecione uma ou várias opções para tornar o nome do arquivo compatível com os sistemas operacionais Windows (permite nomes de arquivos mais longos), Macintosh e UNIX.

Colocar imagens na pasta Especifica o nome da pasta na qual as imagens otimizadas serão salvas (disponível apenas para documentos com várias fatias).

Copiar imagem do fundo ao salvar Preserva uma imagem de fundo que foi especificada no conjunto de preferências Fundo.

Inclusão de informações de título e de copyright em uma imagem

[Para o início](#)

É possível adicionar informações sobre título e copyright a uma página da Web, inserindo informações na caixa de diálogo Informações do arquivo. As informações do título são exibidas na barra de título do navegador quando a imagem é exportada com um arquivo HTML. As informações sobre copyright não são exibidas em um navegador, mas são adicionadas ao arquivo HTML como um comentário e ao arquivo de imagem como metadados.

1. Escolha Arquivo > Informações do arquivo.
2. Para inserir um título que será exibido na barra de título do navegador da Web, na seção Descrição da caixa de diálogo Informações do arquivo, digite o texto desejado na caixa de texto Título do documento.
3. Para inserir informações de copyright, na seção Descrição da caixa de diálogo Informações do arquivo, digite o texto desejado na caixa de texto Aviso de Copyright.
4. Clique em OK.

Opções de otimização de imagens gráficas da Web

Formatos de elementos gráficos da Web

Opções de otimização JPEG

Opções de otimização GIF e PNG-8

Otimização da transparência em imagens GIF e PNG

Visualização da tabela de cores de uma fatia otimizada

Personalização da tabela de cores para imagens GIF e PNG-8

Opções de otimização PNG-24

Opções de otimização WBMP

Opções de otimização SWF (Illustrator)

Opções de otimização SVG (Illustrator)

Formatos de elementos gráficos da Web

[Para o início](#)

Os formatos de elementos gráficos da Web podem ser bitmap (rasterizado) ou vetorial. Os formatos bitmap — GIF, JPEG, PNG e WBMP — são dependentes da resolução, ou seja, as dimensões de uma imagem de bitmap e, possivelmente, a qualidade da imagem, serão alteradas em diferentes resoluções de monitor. Os formatos vetoriais (SVG e SWF) não dependem da resolução e podem ser ampliados ou reduzidos sem perdas na qualidade da imagem. Os formatos vetoriais podem também incluir dados rasterizados. Você pode exportar somente em Salvar para a Web e dispositivos para SVG e SWF no Adobe Illustrator.

Opções de otimização JPEG

[Para o início](#)

JPEG é o formato padrão para a compactação de imagens de tons contínuos, como fotografias. A otimização de uma imagem para o formato JPEG baseia-se na compactação com perdas, que descarta os dados seletivamente.

Nota: Como os dados da imagem são perdidos durante o salvamento de um arquivo no formato JPEG, uma boa opção é salvar o arquivo de origem em seu formato original (por exemplo, Photoshop .PSD), caso você planeje fazer outras edições no arquivo ou criar versões JPEG adicionais.



Configurações de otimização para JPEG (Versão do Photoshop)

A. Menu Formato de arquivo B. Menu Qualidade de compactação C. Menu Otimizar

Qualidade Determina o nível de compactação. Quanto maior a configuração de Qualidade, maior a quantidade de detalhes preservados pelo algoritmo de compactação. Entretanto, usar uma configuração de alta qualidade gera um arquivo maior do que se for usada uma configuração de baixa qualidade. Visualize a imagem otimizada com várias configurações de qualidade para determinar o melhor equilíbrio entre qualidade e tamanho de arquivo.

Otimizado Cria um JPEG otimizado com um arquivo levemente menor. O formato JPEG otimizado é recomendado para se obter a maior compactação possível do arquivo, mas alguns navegadores mais antigos não aceitam esse recurso.

Progressivo Exibe progressivamente a imagem no navegador da Web. A imagem aparece como uma série de sobreposições, permitindo que os usuários visualizem uma versão da imagem em baixa resolução antes da conclusão do download. A opção Progressivo requer o uso do formato JPEG otimizado.

Nota: JPEGs progressivos requerem mais memória RAM para serem visualizados e não são compatíveis com alguns navegadores.

Desfoque Especifica a intensidade de desfoque a ser aplicado à imagem. Esta opção aplica um efeito idêntico ao do filtro Desfoque gaussiano e permite que o arquivo seja mais compactado, resultando em um tamanho do arquivo menor. Recomenda-se uma configuração de 0,1 a 0,5.

Incorporar perfil de cores (Photoshop) ou Perfil ICC (Illustrator) Preserva os perfis de cores no arquivo otimizado. Alguns navegadores usam perfis de cores para correção de cores.

Fosco Especifica uma cor de preenchimento para pixels que eram transparentes na imagem original. Clique na amostra de cor Fosco para selecionar uma cor no seletor de cores ou selecione uma opção do menu Fosco: Cor do conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do

conta-gotas), Cor do primeiro plano, Cor do fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

Nota: As opções *Cor do primeiro plano* e *Cor do fundo* estão disponíveis somente no Photoshop.

Os pixels que eram totalmente transparentes na imagem original são preenchidos com a cor selecionada, enquanto os pixels que eram parcialmente transparentes na imagem original são mesclados com a cor selecionada.

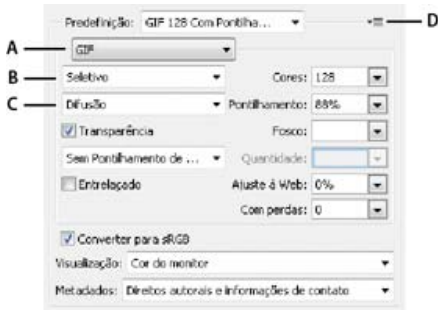
[Para o início](#)

Opções de otimização GIF e PNG-8

GIF é o formato padrão para compactação de imagens com cores uniformes e detalhes bem definidos, como linha de arte, logotipos ou ilustrações com texto. Da mesma forma que o formato GIF, o PNG-8 compacta eficientemente áreas sólidas de cor, preservando detalhes de nitidez.

Os arquivos PNG-8 e GIF têm suporte a cores de 8 bits, podendo exibir até 256 cores. O processo de determinar as cores a serem usadas chama-se indexação; por isso as imagens nos formatos GIF e PNG-8 às vezes são chamadas de imagens em cores indexadas. Para converter uma imagem em cores indexadas, uma tabela de busca de cores é criada para armazenar e indexar as cores na imagem. Se uma das cores da imagem original não aparece na tabela de busca de cores, o aplicativo escolhe a mais próxima na tabela ou simula essa cor usando uma combinação das cores disponíveis.

Além das opções a seguir, também é possível ajustar o número de cores na tabela de cores da imagem. Consulte Personalização da tabela de cores para imagens GIF e PNG-8.



Configurações de otimização para GIF (Versão do Photoshop)

A. Menu Formato de arquivo **B.** Menu Algoritmo de redução de cor **C.** Menu algoritmo de pontilhamento **D.** Menu Otimizar

Perda (somente para GIF) Reduz o tamanho do arquivo descartando dados seletivamente. Uma configuração mais alta de Perda resulta no descarte de mais dados. É possível aplicar um valor de Perda de 5% a 10% e, algumas vezes, de até 50% sem prejudicar a imagem. A opção Perda pode reduzir o tamanho do arquivo de 5% a 40%.

Nota: Não é possível usar a opção *Perda* com a opção *Entrelaçado* ou com os algoritmos de *Ruído* ou *Pontilhamento padrão*.

Método de Redução de Cor e Cores Especifica um método para gerar a tabela de busca de cores e o número desejado de cores na tabela. Selecione um dos seguintes métodos de redução de cor:

Perceptivo Cria uma tabela personalizada de cores, dando prioridade a cores às quais o olho humano é mais sensível.

Seletivo Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Geralmente, essa tabela de cores produz imagens com a maior integridade de cores. Seletivo é a opção padrão.

Adaptável Cria uma tabela de cores personalizada, obtendo amostras das cores do espectro predominante na imagem. Por exemplo, uma imagem contendo apenas as cores azul e verde produz uma tabela de cores formada principalmente de azuis e verdes. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro.

Limitado (Web) Usa a tabela de cores padrão de 216 cores, comum às paletas de 8 bits (256 cores) do Windows e do Mac OS. Esta opção garante que nenhum pontilhamento do navegador seja aplicado às cores quando a imagem é exibida usando cores de 8 bits. (Esta paleta também é denominada paleta segura para a Web.) A paleta da Web pode criar arquivos maiores e é recomendada somente quando a prioridade é evitar o pontilhamento do navegador.

Personalizada Usa uma paleta de cores criada ou modificada pelo usuário. Quando se abre um arquivo GIF ou PNG-8 existente, ele tem uma paleta de cores personalizada.

Use a paleta *Tabela de cores da caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos*.

Preto-e-branco, Tons de cinza, Mac OS, Windows Use uma paleta de cores definida.

Método de pontilhamento e pontilhado Determina o método e a intensidade da aplicação do pontilhamento. O pontilhamento refere-se ao método de simulação de cores não disponíveis no sistema de exibição de cores do computador. Uma porcentagem maior de pontilhamento cria a aparência de mais cores e detalhes em uma imagem, mas também pode aumentar o tamanho do arquivo. Para obter a compactação ideal, utilize a menor porcentagem de pontilhamento que forneça os detalhes de cor desejados. Imagens contendo principalmente cores sólidas podem funcionar bem sem pontilhamento. Já as imagens com cor de tom contínuo (principalmente degradês de cor) podem requerer pontilhamento para evitar bandas de cor.

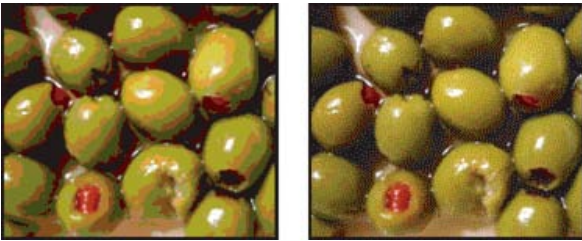


Imagem GIF com pontilhamento de 0% (à esquerda) e com pontilhamento de 100% (à direita)

Selecione um dos seguintes métodos de pontilhamento:

Difusão Aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento Padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes.

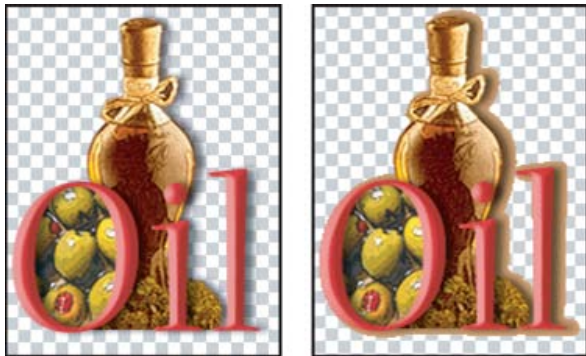
Padrão Aplica um padrão de quadrados de meio-tom para simular todas as cores que não estejam na tabela de cores.

Ruído Aplica um padrão aleatório semelhante ao método de pontilhamento por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. O método de pontilhamento de Ruído não apresenta interrupções.

Transparência e fosco Determina como serão otimizados os pixels transparentes da imagem.

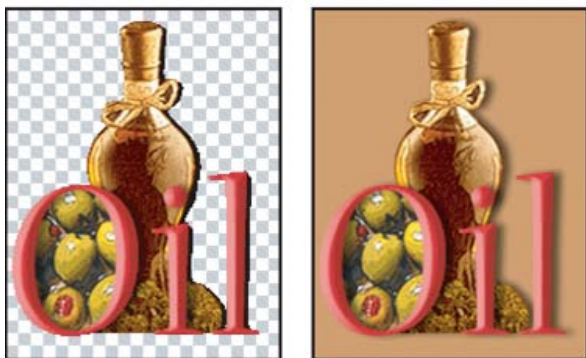
- Para tornar os pixels totalmente transparentes e mesclar pixels parcialmente transparentes com uma cor, selecione Transparência e selecione uma cor fosca.
- Para preencher pixels totalmente transparentes com a cor selecionada e mesclar pixels parcialmente transparentes com a mesma cor, selecione uma cor fosca e cancele a seleção de Transparência.
- Para selecionar uma cor fosca, clique na amostra de cor Fosco e selecione uma cor no seletor de cores. Também é possível selecionar uma opção do menu Fosco: Cor do conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do conta-gotas), Cor do primeiro plano, Cor do fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

Nota: As opções Cor do primeiro plano e Cor do fundo estão disponíveis somente no Photoshop.



A

B



C

D

Exemplos de transparência e fosco

A. Imagem original **B.** Transparência selecionada com cor fosca **C.** Transparência selecionada sem aparência fosca **D.** Transparência cancelada com cor fosca

Pontilhamento de transparência Quando a opção Transparência está selecionada, é possível escolher um método de pontilhamento de pixels parcialmente transparentes:

- A opção Sem pontilhamento de transparência não aplica pontilhamento a pixels parcialmente transparentes na imagem.
- Difusão Pontilhamento de transparência de difusão aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes. Se selecionar este algoritmo, especifique uma porcentagem

de Pontilhamento para controlar a quantidade de pontilhamento aplicada à imagem.

- Pontilhamento de Transparência Padrão aplica um padrão de quadrados de meio-tom a pixels parcialmente transparentes.
- Pontilhamento de transparência de ruído aplica um padrão aleatório semelhante ao algoritmo Por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. Com o algoritmo de Ruído, não aparecem interrupções.



Exemplo de pontilhamento de Transparência padrão (à esquerda) e aplicado a um fundo de página da Web (à direita)

Entrelaçar Exibe uma versão da imagem em baixa resolução no navegador enquanto o arquivo completo da imagem está sendo transferido por download. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor e pode garantir aos usuários que o download está em andamento. Entretanto, o entrelaçamento também aumenta o tamanho do arquivo.

Ajuste à Web Especifica um nível de tolerância no deslocamento de cores para os equivalentes mais próximos da paleta da Web (e evita o pontilhamento das cores em um navegador). Um valor mais alto desloca mais cores.

Otimização da transparência em imagens GIF e PNG

[Para o início](#)

A transparência permite a criação de imagens não retangulares para a Web. A transparência do fundo preserva pixels transparentes na imagem. Isso permite que o fundo da página da Web seja mostrado por meio das áreas transparentes da imagem. A aparência fosca do fundo simula a transparência preenchendo ou misturando pixels transparentes com uma cor fosca, que pode corresponder ao fundo da página da Web. A aparência fosca do fundo funcionará melhor se o fundo da página da Web for uma cor sólida e se você souber qual é essa cor.

Use as opções Transparência e Fosco na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos para especificar como os pixels transparentes em imagens GIF e PNG são otimizados.

- (GIF e PNG-8) Para tornar os pixels totalmente transparentes e mesclar pixels parcialmente transparentes com uma cor, selecione Transparência e selecione uma cor fosca.
- Para preencher pixels totalmente transparentes com a cor selecionada e mesclar pixels parcialmente transparentes com a mesma cor, selecione uma cor fosca e cancele a seleção de Transparência.
- (GIF e PNG-8) Para tornar todos os pixels com transparência maior do que 50% totalmente transparentes e todos os pixels com 50% ou menos de transparência totalmente opacos, selecione Transparência e selecione Nenhum no menu Fosco.
- (PNG-24) Para salvar uma imagem com transparência em vários níveis (até 256 níveis), selecione Transparência. Como a transparência em vários níveis permite que uma imagem seja misturada a qualquer cor de fundo, a opção Fosco fica desativada.

Nota: Em navegadores que não oferecem suporte à transparência PNG-24, os pixels transparentes podem ser visualizados em contraste com uma cor padrão de fundo, como o cinza.

Para selecionar uma cor fosca, clique na amostra de cor Fosco e selecione uma cor no seletor de cores. Também é possível selecionar uma opção do menu Fosco: Cor do conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do conta-gotas), Cor do primeiro plano, Cor do fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

Nota: As opções Cor do primeiro plano e Cor do fundo estão disponíveis somente no Photoshop.

Visualização da tabela de cores de uma fatia otimizada

[Para o início](#)

A tabela de cores para uma fatia é exibida no painel Tabela de cores na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos.

❖ Selecione uma fatia otimizada em formato GIF ou PNG-8. A tabela de cores para a fatia selecionada aparece na tabela de cores Salvar para a Web e dispositivos.

Se a imagem contém várias fatias, as cores da tabela podem variar entre as fatias (para evitar isso, vincule-as primeiro). Quando várias fatias que usam tabelas de cores diferentes são selecionadas, a tabela de cores fica vazia e a barra de status exibe a mensagem "Misturado".

Personalização da tabela de cores para imagens GIF e PNG-8

[Para o início](#)

Você usa a tabela de cores na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos para personalizar as cores em imagens GIF e PNG-8 otimizadas. Geralmente, a redução no número de cores preserva a qualidade da imagem, reduzindo o tamanho do arquivo.

É possível adicionar e excluir cores da tabela de cores, deslocar as cores selecionadas para as cores seguras para Web e bloquear as cores

selecionadas para evitar que sejam retiradas da paleta.



Classificação de uma tabela de cores

Escolha uma ordem de classificação no menu da paleta Tabela de cores:

- A opção Não classificar restaura a ordem de classificação original.
- Classificar por matiz classifica pela localização da cor no disco de cores padrão (indicada por um grau entre 0 e 360). Cores neutras têm matiz igual a 0 e ficam junto às vermelhas.
- A opção Classificar por luminância classifica pela luminosidade ou brilho de uma cor.
- A opção Classificar por popularidade classifica pela frequência de exibição das cores na imagem.

Adição de uma nova cor à tabela de cores

É possível adicionar cores não incluídas no momento da criação da tabela de cores. A adição de uma cor a uma tabela dinâmica desloca na paleta a cor mais próxima da nova cor. A adição de uma cor a uma tabela fixa ou Personalizada acrescenta uma cor à paleta.

1. Se, no momento, as cores estiverem selecionadas na tabela de cores, escolha Cancelar seleção de todas as cores no menu da paleta Tabela de cores para cancelar a sua seleção.
2. Escolha uma cor seguindo um destes procedimentos:
 - Clique na caixa Cor do conta-gotas na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos e escolha uma cor no seletor de cores.
 - Selecione a ferramenta Conta-gotas na caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos e clique na imagem.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Nova cor na  tabela de cores.
 - Selecione Nova cor no menu da paleta Tabela de cores.
 -  *Para mudar a tabela de cores para uma paleta Personalizada, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada enquanto adiciona a nova cor.*

A nova cor será exibida na tabela de cores com um pequeno quadrado branco no canto inferior direito, indicando que a cor está bloqueada. Se a tabela de cores for dinâmica, a cor original será exibida no lado superior esquerdo e a nova será exibida no lado inferior direito.

Seleção de cores na tabela de cores

Uma borda branca é exibida em torno das cores selecionadas na Tabela de cores.

- Para selecionar uma cor, clique na cor na Tabela de cores.
- Para selecionar várias cores na tabela de cores, pressione Shift e clique em outra cor. São selecionadas todas as cores nas linhas entre a primeira e a segunda cor selecionada. Para selecionar um grupo de cores não adjacentes, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e clique em cada cor que deseja selecionar. O menu da paleta Tabela de cores também oferece comandos para selecionar cores.
- Para selecionar uma cor na imagem de visualização, clique na visualização com a ferramenta Conta-gotas, em Salvar para a Web e dispositivos. Pressione Shift e clique para selecionar cores adicionais.
- Para cancelar a seleção de todas as cores, escolha Nova cor no menu da paleta Tabela de cores.

Deslocamento de uma cor

É possível alterar uma cor selecionada na tabela de cores para qualquer outro valor de cor RGB. Quando se regenera a imagem otimizada, a cor selecionada é alterada para a nova cor, independentemente de onde apareça na imagem.




1. Clique duas vezes na cor da tabela para exibir o seletor de cores padrão.
2. Selecione uma cor.

A cor original é exibida no lado superior esquerdo da amostra de cor e a nova cor, no lado inferior direito. O pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cor indica que a cor está bloqueada. Se uma cor segura para a Web é deslocada, um pequeno losango branco é exibido no centro da amostra.

3. Para voltar a cor deslocada à cor original, execute uma destas ações:
 - Clique duas vezes na amostra da cor deslocada. A cor original é selecionada no seletor de cores. Clique em OK para restaurá-la.
 - Para reverter todas as cores deslocadas em uma tabela de cores (inclusive as cores deslocadas para a Web), escolha Cancelar deslocamento de todas as cores no menu da paleta Tabela de cores.




Deslocamento de cores para o equivalente mais próximo da paleta da Web

Para proteger as cores contra pontilhamento em um navegador, desloque as cores para seus equivalentes mais próximos na paleta da Web. Isso garante que as cores não fiquem pontilhadas quando exibidas em navegadores dos sistemas operacionais Windows ou Macintosh que só possam mostrar 256 cores.

1. Selecione uma ou mais cores na imagem otimizada ou na tabela de cores.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Deslocamento para a Web na  paleta Tabela de cores.
 - Escolha Deslocar/Não deslocar cores selecionadas da/para a Paleta da Web no menu da paleta Tabela de cores. A cor original é exibida no lado superior esquerdo da amostra de cor e a nova cor, no lado inferior direito. O pequeno losango branco  no centro da amostra de cores indica que a cor é segura para a Web; o pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cores indica que a cor está bloqueada.
3. Para definir uma tolerância para o deslocamento, insira um valor para Ajuste à Web. Um valor mais alto desloca mais cores.
4. Para voltar às cores deslocadas da Web, siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma cor deslocada da Web na tabela de cores e clique no botão Deslocamento para a Web na  paleta Tabela de cores.
 - Para reverter todas as cores deslocadas na tabela de cores, escolha Não deslocar todas as cores, no menu da paleta Tabela de cores.

Mapeamento de cores para a transparência




É possível adicionar transparência a uma imagem otimizada, mapeando as cores existentes para transparência.

1. Selecione uma ou mais cores na imagem otimizada ou na tabela de cores.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Mapear transparência na  paleta Tabela de cores.
 - Escolha Mapear/Não mapear cores selecionadas de/para transparentes, no menu da paleta Tabela de cores.
Uma grade de transparência  é exibida na metade de cada cor mapeada. O pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cor indica que a cor está bloqueada.
3. Para voltar a transparência à cor original, siga um destes procedimentos:
 - Selecione as cores que serão revertidas e clique no botão Mapear transparência button  escolha Mapear/desmapear cores selecionadas para/de Transparente, no menu da paleta Tabela de cores.
 - Para reverter todas as cores mapeadas para transparência, escolha Cancelar o mapeamento de todas as cores transparentes.

Bloqueio ou desbloqueio de uma cor

As cores selecionadas na tabela podem ser bloqueadas para evitar que sejam retiradas quando o número de cores for reduzido e que fiquem pontilhadas no aplicativo.


Nota: Bloquear cores não evita que elas fiquem pontilhadas em um navegador.

1. Selecione uma ou mais cores na tabela de cores.
2. Bloqueie a cor seguindo um destes procedimentos:
 - Clique no botão Bloquear .
 - Escolha Bloquear/Desbloquear cores selecionadas no menu da paleta Tabela de cores.
Um quadrado branco  é exibido no canto inferior direito de cada cor bloqueada.
3. Desbloqueie a cor seguindo um destes procedimentos:
 - Clique no botão Bloquear .
 - Escolha Bloquear/Desbloquear cores selecionadas no menu da paleta Tabela de cores.
O quadrado branco desaparece da amostra de cor.

Exclusão de cores selecionadas

É possível excluir cores selecionadas da tabela de cores para diminuir o tamanho do arquivo de imagem. Quando uma cor é excluída, é aplicado novo acabamento às áreas da imagem otimizada que anteriormente continham a cor excluída, usando a cor mais próxima remanescente na paleta.

Quando uma cor é excluída, a tabela de cores muda automaticamente para uma paleta Personalizada. Isso ocorre porque as paletas Adaptável, Perceptivo e Seletivo adicionam automaticamente a cor excluída de volta à paleta quando a imagem é otimizada novamente. A paleta Personalizada não se altera quando a imagem é otimizada novamente.

1. Selecione uma ou mais cores na tabela de cores.
2. Exclua a cor seguindo um destes procedimentos:
 - Clique no ícone Excluir .
 - Escolha Excluir cor no menu da paleta Tabela de cores.

Salvar uma tabela de cores

Pode-se salvar tabelas de cores de imagens otimizadas para uso com outras imagens e para carregar tabelas de cores criadas em outros aplicativos. Depois que uma nova tabela de cores é carregada em uma imagem, as cores da imagem otimizada são alteradas para refletir as cores da nova tabela de cores.

1. Escolha Salvar Nova cor no menu da paleta Tabela de cores.
2. Atribua um nome à tabela de cores e escolha o local onde ela será salva. Por padrão, o arquivo da tabela de cores recebe a extensão .act (acrônimo de Tabela de cores).

Se quiser acessar a tabela de cores ao selecionar as opções de Otimização para uma imagem GIF ou PNG, salve a tabela de cores na pasta Cores otimizadas, na pasta do aplicativo Photoshop.

3. Clique em Salvar.

Importante: Quando a tabela for recarregada, todas as cores deslocadas serão exibidas como amostras completas e serão desbloqueadas.

Carregamento de uma tabela de cores

1. Selecione Carregar Tabela de cores no menu da paleta Tabela de cores.
2. Navegue até o arquivo que contém a tabela de cores que deseja carregar — um arquivo de Tabela de cores do Adobe (.act), um arquivo de Amostra de Cor do Adobe (.aco) ou um arquivo GIF (para carregar a tabela de cores incorporada do arquivo).
3. Clique em Abrir.

Opções de otimização PNG-24

[Para o início](#)

O PNG-24 é adequado para a compactação de imagens de tons contínuos; entretanto, gera arquivos muito maiores do que o formato JPEG. A vantagem de usar o PNG-24 é que ele pode preservar até 256 níveis de transparência em uma imagem.

Transparência e fosco Determine como serão otimizados os pixels transparentes da imagem. Consulte Otimização da transparência em imagens GIF e PNG.

Entrelaçar Exibe uma versão da imagem em baixa resolução no navegador enquanto o arquivo completo da imagem está sendo transferido por download. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor e pode garantir aos usuários que o download está em andamento. Entretanto, o entrelaçamento também aumenta o tamanho do arquivo.

Opções de otimização WBMP

[Para o início](#)

O WBMP é o formato padrão de otimização de imagens para dispositivos móveis, como celulares, oferecendo suporte a cores de 1 bit, ou seja, imagens WBMP que contêm apenas pixels em branco e preto.

O algoritmo de pontilhamento e a porcentagem determinam o método e a intensidade do pontilhamento do aplicativo. Para obter a aparência ideal, use a menor porcentagem de pontilhamento que forneça os detalhes desejados.

Selecione um dos seguintes métodos de pontilhamento:

Sem pontilhamento Não aplica nenhum pontilhamento, renderizando a imagem em pixels puramente pretos e puramente brancos.

Difusão Aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento Padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes. Caso selecione esse algoritmo, especifique uma porcentagem de Pontilhamento para controlar a quantidade de pontilhamento aplicada à imagem.

Nota: o pontilhamento por Difusão pode fazer com que interrupções visíveis apareçam nos limites das fatias. Vincular as fatias difunde o padrão de pontilhamento em todas as fatias vinculadas e elimina as interrupções.

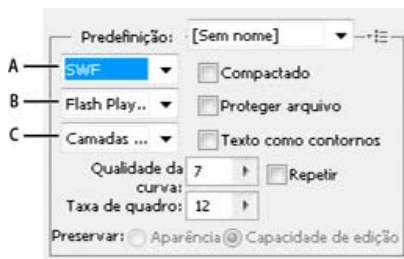
Padrão Aplica um padrão de quadrados de meio-tom para determinar o valor dos pixels.

Ruído Aplica um padrão aleatório semelhante ao método de pontilhamento por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. Com o algoritmo de Ruído, não aparecem interrupções.

Opções de otimização SWF (Illustrator)

[Para o início](#)

O formato de arquivo Adobe Flash (SWF) é um formato de arquivo de elementos gráficos com base em vetores, projetado para a criação de elementos gráficos dimensionáveis e compactos para a Web. Como o formato do arquivo é baseado em vetor, a arte-final mantém a qualidade da imagem em qualquer resolução. O formato SWF é ideal para a criação de quadros de animação, mas também é possível salvar nesse formato imagens rasterizadas ou misturar gráficos rasterizados e vetoriais.



Configurações de otimização para SWF

A. Menu Formato de arquivo B. Menu do Flash Player C. Menu Exportar

Predefinição Especifica o conjunto de opções pré-configurado que deseja usar para exportação. É possível criar novas predefinições configurando as opções conforme desejado e escolhendo Salvar configurações no menu Painel. (Para abrir o menu do painel, clique no triângulo à direita do menu Predefinição.)

Versão do Flash Player Especifica a versão anterior do Flash Player compatível com o arquivo exportado.

Tipo de exportação Determina como as camadas são exportadas. Selecione o Arquivo AI para Arquivo SWF para exportar a arte-final para um único quadro. Selecione Camadas para quadros SWF para exportar a arte-final em cada camada para um quadro SWF separado, criando um SWF animado.

Nota: Selecione Arquivo AI para Arquivo SWF para preservar as máscaras de corte de camadas.

Qualidade de curvas Especifica a precisão das curvas de Bézier. Um número baixo reduz o tamanho do arquivo exportado com uma pequena perda na qualidade da curva. Um número maior aumenta a precisão da reprodução da curva de Bézier, mas resulta em um tamanho de arquivo maior.

Taxa de quadros Especifica a taxa na qual a animação será reproduzida em um visualizador Flash. Essa opção só está disponível para Camadas para quadros SWF.

Loop Faz com que a animação seja repetida continuamente, em vez de ser reproduzida uma vez e, em seguida, parar, quando reproduzida em um visualizador Flash. Essa opção só está disponível para Camadas para quadros SWF.

Preservar aparência Amplia os traços em preenchimentos com forma de linha e nivela qualquer modo de mistura e transparência não suportados por SWF.

Preservar capacidade de edição Converte traços em traços SWF e aproxima ou ignora a transparência não compatível com SWF.

Nota: O SWF oferece suporte apenas à opacidade no nível do objeto.

Use o comando Exportar em vez de Salvar para a Web e dispositivos para manter a ordem de empilhamento da imagem exportando cada camada para um arquivo SWF separado. Em seguida, importe os arquivos SWF exportados simultaneamente para o Adobe Flash.

Compactado Compacta o arquivo exportado.

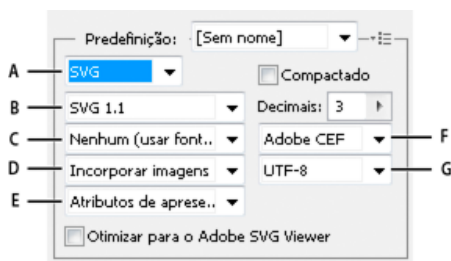
Proteger arquivo Protege o arquivo para que não seja possível importá-lo com outros aplicativos diferentes do Flash.

Texto como contorno Converte todo o texto em contorno para manter a aparência. Se desejar editar o texto no Flash, não selecione essa opção.

[Para o início](#)

Opções de otimização SVG (Illustrator)

SVG é um formato vetorial que descreve imagens como formas, demarcadores, texto e efeitos de filtro. Os arquivos resultantes são compactos e fornecem elementos gráficos de alta qualidade na Web, impressos, e até mesmo em dispositivos portáteis, com recursos restritos.



Configurações de otimização para SVG

A. Menu Formato de arquivo B. Menu Perfis SVG C. Menu Sublistagem de fontes D. Menu Local da imagem E. Menu Propriedades CSS F. Menu Tipo de fonte G. Menu Codificação

Compactado Cria um arquivo SVG compactado (SVGZ).

Perfis SVG Especifica a definição de tipo de documento SVG XML para o arquivo exportado.


SVG 1.0 e SVG 1.1 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em um computador de mesa. SVG 1.1 é a versão completa da especificação SVG Tiny1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 e SVG Basic 1.1 são subconjuntos.

SVG Basic 1.1 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos de capacidade média, como computadores de mão. Lembre-se de que nem todos os computadores de mão oferecem suporte para o arquivo SVG Basic. Como resultado, a seleção dessa opção não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os computadores de mão. O SVG Basic não oferece suporte para o corte não retangular e alguns efeitos do filtro SVG.

SVG Tiny 1.1 e SVG Tiny 1.1+ Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos pequenos, como celulares. Lembre-se de que nem todos os celulares oferecem suporte aos perfis SVG Tiny e SVG Tiny Plus profiles. Como resultado, a seleção dessas opções não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os dispositivos pequenos.

SVG Tiny 1.2 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em vários dispositivos desde PDAs e celulares até laptops e computadores de mesa.

O SVG Tiny não oferece suporte a gradientes, transparências, cortes, máscaras, símbolos ou efeitos do filtro SVG. O SVG Tiny Plus inclui a capacidade de exibir gradientes e transparência, mas não oferece suporte a cortes, máscaras, símbolos ou efeitos do filtro SVG.

 Para obter informações adicionais sobre os perfis SVG, consulte a especificação de SVG no site do Consórcio da World Wide Web (W3C, World Wide Web Consortium) na Web (www.w3.org).

Decimais Determina a precisão dos dados vetoriais no arquivo SVG. É possível definir um valor de 1 a 7 casas decimais. Um valor alto resulta em um arquivo maior e mais qualidade de imagem.

Sublistagem de fontes Controla os glifos que são incorporados a partir do arquivo SVG. Selecione Nenhum, no menu Sublistagem, se puder confiar nas fontes necessárias instaladas em sistemas do usuário final. Selecione Apenas glifos usados para incluir apenas glifos para o texto existente na arte-final atual. Os outros valores (Inglês comum, Inglês comum + Glifos usados, Romano comum, Romano comum + Glifos usados, Todos os glifos) são úteis quando o conteúdo contextual do arquivo SVG é dinâmico (como texto gerado por servidor ou texto interativo com o usuário).

Tipo de fonte Especifica como as fontes são exportadas.

Adobe CEF Usa dicas sobre a fonte para renderizar melhor as fontes pequenas. Esse tipo de fonte recebe suporte do Adobe SVG Viewer, mas pode não receber suporte de outros visualizadores SVG.

SVG Não use dicas de fonte. Esse tipo de fonte recebe suporte de todos os visualizadores SVG.

Converter em contornos Converte texto em demarcadores vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual em todos os visualizadores SVG.

Local da imagem Especifica se as imagens devem ser incorporadas ou vinculadas. Incorporar imagens aumenta o tamanho do arquivo, mas garante que as imagens rasterizadas estejam sempre disponíveis.

Propriedades CSS Determina como os atributos do estilo CSS são salvos no Código SVG. O método padrão, Atributos de apresentação, aplica propriedades no ponto mais alto na hierarquia, o que permite que a maior flexibilidade para edições e transformações específicas. O método Atributos de estilo cria a maioria dos arquivos legíveis, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. Escolha esse método se o código SVG for usado em transformações — por exemplo, transformações que usam o XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). O método Referências de entidade resulta em tempos de renderização mais curtos e tamanho de arquivo SVG reduzido. O método Elemento de estilo é usado quando os arquivos são compartilhados com documentos HTML. A seleção desse método permite que você modifique o arquivo SVG para mover um elemento de estilo para um arquivo externo de folha de estilos também indicado pelo arquivo HTML. No entanto, a opção Elementos de estilo também resulta em menores velocidades de renderização.

Codificação Determina como os caracteres são codificados no arquivo SVG. UTF (Unicode Transformation Format) recebe suporte de todos os processadores XML. (O UTF-8 é um formato de 8 bits; o UTF-16 é um formato de 16 bits.) As codificações ISO 8859-1 e UTF-16 não preservam os metadados do arquivo.

Otimizar para o Adobe SVG Viewer Otimiza imagens para o Adobe SVG Viewer.

Mais tópicos da Ajuda



Visualização em 3D e imagens técnicas

[Novas sombras e reflexos 3D para arrastar](#)

Lynda.com (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Torne tudo mais real com facilidade.

[Controles 3D simplificados](#)

Lynda.com (07 de maio de 2012)

vídeo tutorial

Expanda as possibilidades criativas para outra dimensão.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Pintura 3D | CC, CS6

- Vídeo | Pintura 3D – O próximo nível
- Métodos de pintura 3D disponíveis
- Algumas dicas para pintar modelos 3D
- Pintar um objeto no modo de pintura 3D ao vivo | Photoshop CC
- Alternar para o modo Pintura de projeção | Photoshop CC
- Pintar uma textura de modelo 3D | CS6
- Selecionar um tipo de textura para pintura | Photoshop CC
- Pintar no modo apagado | Photoshop CC
- Revelar superfícies sobre as quais pintar
- Definir o ângulo de declínio de pintura
- Identificar áreas que podem receber pintura

Você pode usar quaisquer ferramentas de pintura do Photoshop para pintar diretamente em um modelo 3D assim como faria em uma camada 2D. Use as ferramentas de seleção para definir áreas específicas do modelo ou permitir que o Photoshop identifique e realce áreas que podem ser pintadas. Os comandos do menu 3D permitem que você limpe áreas de um modelo para acessar seu interior ou partes ocultas para pintura.

Ao pintar diretamente no modelo, você pode escolher a qual mapa de textura subjacente aplicar a pintura. Geralmente, a pintura é aplicada ao mapa de textura difusa, que dá ao material do modelo suas propriedades de cor. Você também pode pintar em outros mapas de textura, como o mapa de relevo ou mapa de opacidade. Se você pintar em uma área do modelo cujo tipo de mapa de textura no qual você estiver pintando esteja ausente, um mapa de textura será criado automaticamente.

Métodos de pintura 3D disponíveis

[Para o início](#)

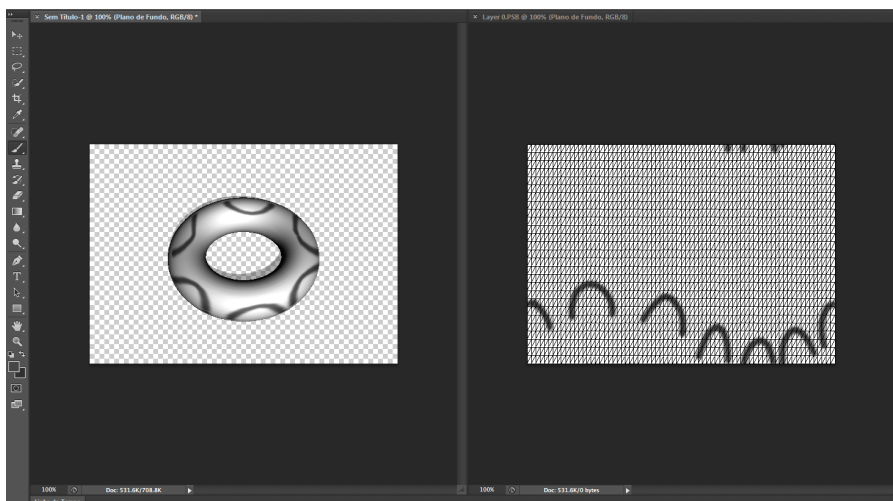
Os diferentes métodos de pintura são adequados para diferentes casos de uso. O Photoshop oferece os seguintes métodos de pintura 3D:

Pintura 3D ao vivo: (*Padrão no Photoshop CC*) As pinceladas feitas na visualização do modelo 3D ou na visualização de textura são refletidas em tempo real em outra visualização. Esse método de pintura 3D oferece alto desempenho e mínima distorção.

Pintura de projeção de camadas: A ferramenta Gradiente e os filtros usam esse método de pintura. O método de Pintura de projeção de camadas envolve mesclar uma camada pintada com a camada 3D subjacente. Durante a operação de mesclagem, o Photoshop projeta automaticamente a pintura sobre as texturas apropriadas pretendidas.

Pintura de projeção: (*Padrão no Photoshop CS6 Extended*) A Pintura de projeção é apropriada para pintar várias texturas simultaneamente ou para pintar a linha de junção entre duas texturas. Entretanto, no geral, é um método de pintura de menor desempenho e pode resultar em rachaduras quando estiver pintando objetos 3D complexos.

Pintura em textura: É possível abrir a textura 2D e pintá-la diretamente.



Pintura 3D ao vivo

Algumas dicas para pintar modelos 3D

- Se a área do modelo estiver oculta, você poderá cortar temporariamente as áreas da superfície que estiverem bloqueando a visão. Consulte [Revelar superfícies sobre as quais pintar](#).
- Se você estiver pintando em superfícies curvas ou irregulares, você poderá obter um feedback visual sobre quais áreas recebem melhor a pintura antes de pintar. Consulte [Identificar áreas que podem ser pintadas](#). Você pode também definir o ângulo de declínio, o qual controla a quantidade de pintura aplicada a superfícies em ângulo. Consulte [Definir o ângulo de queda da pintura](#).
- Ao pintar as linhas de junção de textura, uma única marca de pincel aplica-se a apenas um lado da linha de junção. Mova o centro do pincel pela linha de junção para pintar seu outro lado.
- Se tentar pintar em um mapa de textura que não está contido no material, o Photoshop solicitará a criação de um mapa. Para mais informações sobre tipos de mapa, consulte Configurações de materiais 3D (Photoshop Extended).

Pintar um objeto no modo de pintura 3D ao vivo | Photoshop CC

1. Abra o modelo 3D na visualização do modelo 3D.
2. Abra o documento de textura que deseja pintar. Para isso, clique duas vezes no nome da textura no painel Camadas.
3. Selecione Janela > Organizar > Coloque lado a lado para visualizar o modelo 3D e o documento de textura lado a lado.
4. Utilizando a ferramenta Pincel, pinte o modelo 3D ou o documento de textura. Suas pinceladas serão refletidas automaticamente em outra visualização.

Alternar para o modo Pintura de projeção | Photoshop CC



1. Crie ou abra um modelo 3D.
2. Selecione 3D > Usar Pintura de projeção.
3. Pinte seu modelo 3D.

Nota: No documento 3D mestre, o Photoshop usa o método Pintura de projeção por padrão para operações de pintura.

Pintar uma textura de modelo 3D | CS6

1. Use as ferramentas de posição 3D para orientar o modelo, de modo que a área desejada para pintura esteja com a face para cima.
2. Siga um dos procedimentos a seguir para definir o mapa de textura sobre o qual pintar:
 - Escolha 3D > Modo de pintura 3D e selecione um tipo de mapa.
 - No painel 3D, selecione o painel Cena. Escolha um tipo de mapa do menu Pintar.
3. (Opcional) Usando qualquer ferramenta de seleção, crie uma seleção do modelo 3D para restringir a área em que deseja pintar.
4. Aplique pintura usando a ferramenta Pincel. Você também pode usar qualquer outra ferramenta na segunda seção do painel Ferramentas, como Lata de tinta, Borrar, Subexposição, Superexposição ou Desfoque.

Ao pintar (após concluir uma pincelada), você pode visualizar o efeito da pintura sobre o mapa de textura em si. Siga um destes procedimentos:

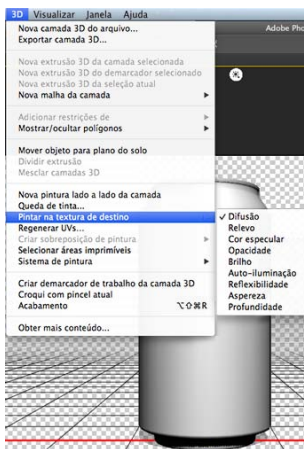
- Clique duas vezes no mapa de textura no painel Camadas para abri-lo.
- Na seção Materiais do  painel 3D, selecione o material para a área na qual estiver pintando. Na seção inferior do painel, clique no ícone do menu  do mapa de textura em que você estiver pintando e escolha Abrir Textura.

Selecionar um tipo de textura para a pintura | Photoshop CC

É possível definir oito diferentes tipos de textura para a pintura:

1. Com seu modelo 3D aberto, selecione 3D > Pintar sobre textura definida.
2. Escolha o tipo de textura sobre a qual deseja pintar.

Nota: Nos modelos 3D com várias texturas, somente a textura que você abre e começa a pintar está pintada.



Pintar um tipo de textura escolhida

Pintar no modo apagado | Photoshop CC

[Para o início](#)

É possível escolher pintar seus objetos 3D no modo apagado. Este modo ignora qualquer iluminação em sua cena e envolve dados brutos de textura do tipo apropriado ao redor de seus objetos 3D. Pintar no modo apagado permite pintar sem sombreamento e com maior precisão das cores.

Siga estas etapas:

1. No painel 3D, selecione Cena.
2. No painel Propriedades, selecione Superfície.
3. Selecione Apagar textura no menu pop-up Estilo.


Revelar superfícies sobre as quais pintar

[Para o início](#)

Para obter modelos mais complexos com áreas interiores ou ocultas, é possível ocultar outras seções do modelo para facilitar o acesso às superfícies que deseja pintar. Por exemplo, para aplicar pintura ao painel do modelo de um carro, você pode cortar temporariamente o teto ou para-brisa, aplicar zoom ao interior do carro para obter uma visão desobstruída.

1. Selecione uma área do modelo que você deseja cortar, usando uma ferramenta de seleção, como Laço ou Letreiro.
2. Use qualquer um dos seguintes comandos do menu 3D para revelar ou ocultar áreas do modelo:

Ocultar Superfície Mais Próxima Oculta apenas a primeira camada dos polígonos do modelo dentro da seleção 2D. Para descascar rapidamente superfícies do modelo, você pode usar esse comando repetidamente ao mesmo tempo em que mantém a área de seleção ativa.

 Ao ocultar superfícies, gire o modelo, se necessário, para posicionar as superfícies de modo que elas fiquem perpendiculares à sua visualização atual.

Ocultar Somente Polígonos Incluídos Quando selecionado, o comando Ocultar superfície mais próxima afeta apenas os polígonos totalmente dentro da seleção. Quando desmarcado, ele oculta qualquer polígono abrangido pela seleção.

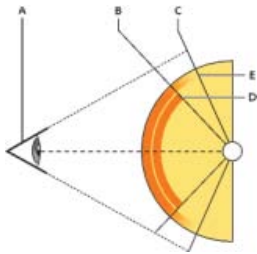
Inverter Superfícies Visíveis Torna visíveis as superfícies invisíveis e invisíveis as visíveis.

Revelar Todas as Superfícies Torna todas as superfícies ocultas visíveis novamente.

Definir o ângulo de declínio de pintura

[Para o início](#)

Ao pintar em um modelo, o ângulo de declínio da pintura controla a quantidade de pintura aplicada à superfície à medida que ela se curva em relação à exibição frontal. O ângulo de declínio é calculado com base em uma linha "normal" ou reta projetada para fora da parte da superfície do modelo de frente para você. Por exemplo, em um modelo esférico, como uma bola de futebol, o ângulo de declínio para o centro exato da bola de frente para você é de zero graus. Conforme a superfície da bola se curva, o ângulo de declínio aumenta, até 90 graus das bordas da bola.



A. Ângulo dos olhos/câmera **B.** Ângulo mínimo **C.** Ângulo máximo **D.** Início do desaparecimento da pintura **E.** Fim do desaparecimento da pintura

1. Escolha 3D > Queda de tinta 3D
2. Defina as configurações de ângulo mínimo e máximo.
 - A faixa de declínio de pintura máxima é de 90 graus. Em 0 grau, a pintura só é aplicada à superfície se ela estiver com a face para cima, sem ângulo de declínio. Em 90 graus, a pintura pode seguir uma superfície curva, como uma esfera, em suas bordas visíveis. Na configuração de 45 graus, a área pintada é limitada às áreas da esfera que não se curvam em mais de 45 graus.
 - O ângulo de declínio mínimo define uma faixa dentro da qual a pintura desaparece gradualmente à medida que se aproxima do ângulo de declínio máximo. Por exemplo, se o ângulo de declínio máximo for 45 e o mínimo for 30, a opacidade da pintura diminui de 100 para 0 por cento entre 30 e 45 graus de declínio.

Identificar áreas que podem receber pintura

[Para o início](#)

Pode não ficar claro apenas olhando para um modelo 3D se é possível pintar em determinadas áreas. Como a visualização do modelo pode não fornecer uma correspondência de 1 para 1 com a textura 2D, aplicar a pintura diretamente ao modelo é diferente de pintar diretamente em um mapa de textura 2D. Um pincel que parece pequeno no modelo pode ser na verdade muito maior em relação à textura, dependendo da resolução da textura ou da sua proximidade do modelo durante a aplicação da pintura.

Boas áreas para pintura são áreas em que você pode aplicar pintura ou outros ajustes à superfície do modelo com o efeito mais consistente e previsível. Em outras áreas, a pintura pode ficar rarefeita ou carregada devido ao ângulo ou distância da superfície do modelo.

- Siga um destes procedimentos:
 - Escolha 3D > Selecionar áreas pintáveis. Uma área de seleção realça as melhores áreas para pintura no modelo.
 - Na seção Cena do painel 3D, escolha Máscara de pintura no menu Predefinição.
- No modo Máscara de pintura, o branco mostra as áreas boas para pintura, o azul mostra as áreas em que a pintura pode ficar rarefeita, e o vermelho mostra as áreas em que a pintura ficará saturada. (Para pintar no modelo, é necessário mudar o modo de renderização Máscara de pintura para um modo de renderização compatível com pintura, como Sólido.)

As áreas selecionadas por Selecionar áreas pintáveis e as áreas pintáveis mostradas no modo Máscara de pintura são parcialmente determinadas pela configuração Queda de tinta. Uma definição de declínio de pintura mais alta aumenta a área boa para pintura, enquanto uma definição mais baixa diminui a área boa para pintura. Consulte [Definir o ângulo de queda da pintura](#).

Veja também

- [Canal de Daniel Presedo no YouTube](#)

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Aprimoramentos no painel 3D | Photoshop CC

O painel Photoshop 3D no Photoshop CC facilita o trabalho com objetos 3D. Modelado a partir do painel Camadas, o painel 3D é estruturado como um gráfico/árvore de cena que contém objetos raiz e objetos filho.

É possível interagir com objetos 3D no gráfico de cena de várias formas, como:

- Excluir objetos
- Reordenar objetos
- Inverter a ordem dos objetos
- Inserir objetos
- Duplicar objetos
- Criar instâncias de objetos
- Agrupar objetos

Você pode acessar essas interações no menu de contexto associado a um objeto 3D. Clique com o botão direito do mouse em um objeto para acessar seu menu de contexto no Windows. Para acessar o menu de contexto no Mac OS, clique no objeto com a tecla Control pressionada.

Algumas interações não estão disponíveis para determinados tipos de objetos 3D.

Exibir o painel 3D

[Para o início](#)

- Selecione Janela > 3D.

Interações básicas

[Para o início](#)

Interação	Descrição	Como realizar...	Não disponível para...
Excluir objetos	Exclui os objetos selecionados do gráfico de cena	<ul style="list-style-type: none">• Arraste o objeto até a lixeira ou• Use o comando Excluir objeto no menu de contexto	Objetos em Cena, Ambiente e Visualização
Adicionar um objeto	Adiciona uma malha ou um objeto 3D de predefinição	<ol style="list-style-type: none">1. Clique com o botão direito do mouse o objeto 3D.2. No menu contextual, selecione a opção apropriada para adicionar um objeto. Por exemplo, selecione Adicionar pirâmide.	Objetos em Ambiente e Visualização atual
Reordenar um objeto	Muda a posição do objeto selecionado no gráfico de cena	Arraste o objeto até sua nova posição.	Objetos em Cena, Ambiente e Visualização atual
Inverter ordem dos objetos	Inverte a ordem dos objetos selecionados no gráfico de cena	<ol style="list-style-type: none">1. Selecione os objetos.2. No menu de contexto, selecione Reordenar objetos.	Objetos em Cena, Ambiente e Visualização atual
Duplicar um objeto	Duplica o objeto selecionado no momento	<ol style="list-style-type: none">1. Selecione um objeto.2. No menu de contexto, selecione Duplicar objetos.	Objetos em Cena, Ambiente e Visualização atual
Agrupar objetos	Agrupa os objetos selecionados	<ol style="list-style-type: none">1. Selecione os objetos.2. No menu de contexto, selecione Agrupar itens.	Materiais, restrições e objetos em Cena e Ambiente

Desagrupar objetos	Desagrupa um grupo de objetos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecione o grupo. 2. No menu de contexto, selecione Desagrupar objetos. 	Materiais, restrições e objetos em Cena e Ambiente
--------------------	-------------------------------	--	--

[Para o início](#)

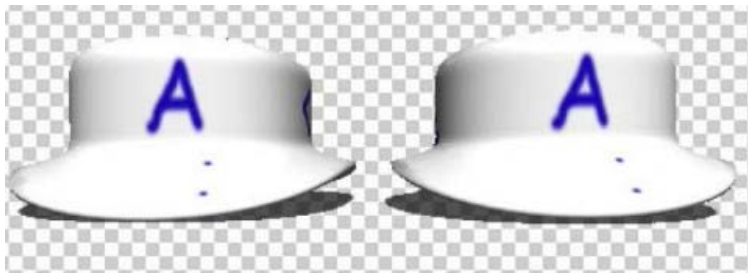
Criar uma instância de um objeto 3D

Uma instância de um objeto 3D é uma cópia vinculada que reflete as alterações feitas no objeto original. Caso queira modificar o objeto e sua instância de modo independente, é possível dissociar os dois.

Siga estas etapas para criar uma instância de um objeto 3D:

1. No painel 3D, clique com o botão direito do mouse no objeto de malha. Por exemplo, clique com o botão direito do mouse em *Chapéu*.
2. No menu de contexto para o objeto, selecione *Objetos de instância*. Isso criará uma instância do objeto; por exemplo, *Chapéu1*.

Por padrão, a instância é vinculada ao objeto original.

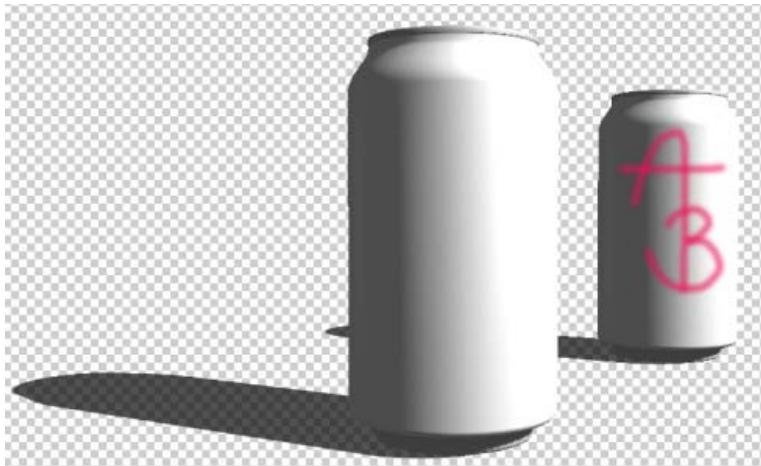


Instância vinculada: As alterações feitas no objeto são refletidas na instância

Dissociar uma instância do objeto original

Ao dissociar uma instância do objeto original, as alterações feitas no objeto original não são mais refletidas na instância.

1. Clique com o botão direito do mouse no painel 3D (por exemplo, *Chapéu1*).
2. No menu contextual, selecione *Programar instância*.



Instância dissociada do objeto original

Veja também

- [Canal de Daniel Presedo no YouTube](#)
- Configurações de cena 3D
- Configurações de malha 3D
- Configurações de materiais 3D
- Configurações de iluminação 3D
- "Visualização 3D e imagens técnicas" na Ajuda do Photoshop



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Conceitos e ferramentas essenciais sobre 3D

Compreensão e exibição de arquivos 3D

Ferramentas de câmera e objeto 3D

Eixo 3D

Nota: No Photoshop CS5 e no CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.

Entender e exibir arquivos 3D

[Para o início](#)

O Photoshop permite que você posicione e anime modelos 3D, edite texturas e iluminação, e escolha dentre vários modos de renderização.

Conceitos de 3D

Os arquivos consistem nos seguintes componentes:

Malhas Fornecem a estrutura subjacente de um modelo 3D. Uma malha geralmente é visualizada como uma grade, um esqueleto constituído por milhares de polígonos individuais. Um modelo 3D sempre tem pelo menos uma malha e pode combinar várias malhas. No Photoshop você pode visualizar as malhas de vários modos de renderização e manipular as malhas independentemente umas das outras. Você não pode alterar os polígonos reais em uma malha, mas pode alterar sua orientação e transformá-los redimensionando-os em diferentes eixos. Você também pode criar suas próprias malhas 3D, usando formas pré-fornecidas ou convertendo camadas 2D existentes. Consulte Configurações de malha 3D.

Nota: Para editar a malha de polígono do modelo 3D em si, você deve usar um programa de autoria 3D.

Materiais Uma malha pode ter um ou mais materiais associados que controlam a aparência da malha ou de parte da malha. O material, por sua vez, depende de subcomponentes, chamados mapas de textura, cujo efeito cumulativo cria a aparência de um material. O mapa de textura em si é um arquivo de imagem 2D que cria várias qualidades, como cor, padrão, brilho ou relevo. Um material do Photoshop pode usar até nove tipos de mapa de textura diferentes para definir sua aparência geral. Consulte Configurações de materiais 3D.

Luzes Os tipos incluem infinito, spot, luzes pontuais, bem como luzes baseadas na imagem que preenchem com lado oposto uma cena. Você pode mover e ajustar a cor e intensidade das luzes existentes e adicionar novas luzes a suas cenas 3D. Consulte Configurações de iluminação 3D.

Abra um arquivo 3D.

O Photoshop pode abrir os seguintes formatos 3D: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D, e KMZ (Google Earth).

- Siga um destes procedimentos:
 - Para abrir um arquivo 3D por si só, escolha Arquivo > Abrir e selecione-o.
 - Para adicionar um arquivo 3D como uma camada em um arquivo aberto, escolha 3D > Nova camada do arquivo 3D e selecione-o. A nova camada reflete as dimensões do arquivo aberto e apresenta o modelo 3D sobre um plano de fundo transparente.

Preferências de desempenho e exibição 3D

1. Escolha Editar > Preferências > 3D (Windows) ou Photoshop > Preferências 3D (Mac OS).
2. Para obter informações sobre opções, passe o ponteiro do mouse sobre as mesmas e leia a seção de descrição na parte inferior da caixa de diálogo.

Ferramentas de câmera e objeto 3D


[Para o início](#)

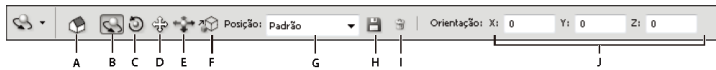
As ferramentas de objeto 3D e câmera são ativadas quando uma camada 3D é selecionada. Use as ferramentas de objeto 3D para alterar a posição ou a escala de um modelo 3D e use as ferramentas de câmera 3D para alterar a visualização da cena. Se seu sistema for compatível com OpenGL, você também pode usar o Eixo 3D para manipular os modelos 3D e as câmeras. Consulte [Uso do Eixo 3D](#).

Como mover, girar ou dimensionar um modelo 3D com ferramentas de objeto

Você pode usar as ferramentas do objeto 3D para girar, reposicionar ou dimensionar um modelo. Enquanto você manipula o modelo 3D, a

visualização da câmera permanece fixa.


 Para obter dicas sobre cada ferramenta 3D, escolha Opções do Painel no menu do painel Informações e selecione Mostrar Dicas de Ferramentas. Clique em uma ferramenta e, então, mova o cursor em uma janela de imagem para visualizar os detalhes da ferramenta no painel Informações.



Ferramentas e opções de objeto 3D

A. Voltar para a posição de objeto inicial **B.** Girar **C.** Rolar **D.** Panorâmica **E.** Deslizar **F.** Escala **G.** Menu posições **H.** Salvar posição atual **I.** Excluir posição atual **J.** Coordenadas de posição

- No painel Ferramentas, clique em uma ferramenta de objeto 3D e mantenha o botão do mouse pressionado para selecionar os seguintes tipos:

 Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta para restringir as ferramentas Girar, Deslocar, Deslizar ou Redimensionar em uma única direção de movimento.

Girar Arraste para cima ou para baixo para girar o modelo ao redor do eixo x ou de um lado para o outro para girá-lo ao redor do eixo y. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para rolar o modelo.

Rolar Arraste de um lado para o outro para girar o modelo ao redor do eixo z.

Deslocar Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo verticalmente. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para mover na direção x/z.

Deslizar Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo para mais perto ou mais longe. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para mover na direção x/y.


Escala Arraste para cima ou para baixo para atribuir dimensões maiores ou menores ao modelo. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para dimensionar na direção z.

Clique no ícone Retornar à Posição Padrão  na barra Opções para retornar o modelo para sua visualização inicial.

Para ajustar a posição, a rotação ou a escala numericamente, digite os valores no canto direito da barra de opções.

Mover a câmera 3D

Use as ferramentas da câmera para mover a visualização da câmera enquanto mantém a posição do objeto 3D fixa.


 Para obter dicas sobre cada ferramenta 3D, escolha Opções do Painel no menu do painel Informações e selecione Mostrar Dicas de Ferramentas. Clique em uma ferramenta e, então, mova o cursor em uma janela de imagem para visualizar os detalhes da ferramenta no painel Informações.



Ferramentas e opções de câmera 3D

A. Voltar para a posição de câmera inicial **B.** Girar **C.** Rolar **D.** Panorâmica **E.** Caminhar **F.** Zoom **G.** Menu visualização **H.** Salvar visualização de câmera atual **I.** Excluir visualização de câmera atual **J.** Coordenadas de posição de câmera

- No painel Ferramentas, clique em uma ferramenta de câmera 3D e mantenha o botão do mouse pressionado para selecionar os seguintes tipos:

 Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta para restringir as ferramentas Girar, Deslocar ou Andar para uma única direção de movimento.

Girar Arraste para girar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para rolar a câmera.

Rolar Arraste para rolar a câmera.

Deslocar Arraste para deslocar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para efetuar panorâmica na direção x ou z.

Andar Arraste para fazer a câmera andar (translação z e rotação y). Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para navegar na direção z/x (translação z e rotação x).

Aplicar Zoom Arraste para alterar o campo de visualização da câmera 3D. O campo de visualização máximo é 180.

Câmera Perspectiva (apenas Zoom) Exibe linhas paralelas convergindo para pontos invisíveis.

Câmera Ortográfica (apenas Zoom) Mantém linhas paralelas sem convergência. Exibe o modelo em uma visão de escala precisa sem qualquer distorção de perspectiva.

DOF (somente Zoom) Define a profundidade do campo. A distância determina a que distância o campo do foco está da câmera. Desfocar obscurece o restante da imagem.

 Animação DOF para simular efeitos de foco da câmera.


Na barra de opções, os valores numéricos mostram as posições x, y e z da câmera 3D. Você também pode editar esses valores manualmente para ajustar a visualização da câmera.

Alteração ou criação de visualizações da câmera 3D

- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma visualização da câmera predefinida do modelo no menu Visualizar.

Nota: Todas as visualizações de câmera predefinidas usam a projeção ortográfica.

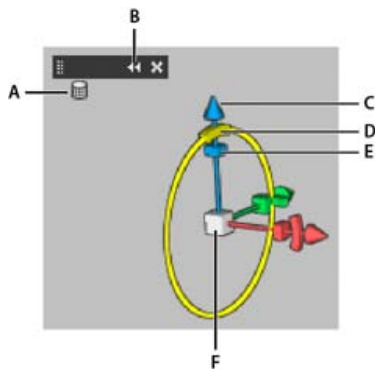
- Para adicionar uma visualização personalizada, coloque a câmera 3D na posição desejada usando as ferramentas da câmera e, em seguida, clique em Salvar na barra de opções.

 Para voltar à visualização de câmera padrão, selecione uma ferramenta Câmera 3D e clique no ícone Retornar à Posição de Câmera Inicial na barra de opções.

Eixo 3D

[Para o início](#)

O Eixo 3D mostra a orientação atual dos eixos X, Y e Z dos modelos, câmeras, luzes e malhas no espaço 3D. Aparece quando você seleciona qualquer ferramenta 3D, fornecendo um modo alternativo para manipular o item selecionado.



Eixo 3D com a ferramenta Girar malha selecionada.

A. Ferramenta selecionada **B.** Minimizar ou maximizar eixo 3D **C.** Mover item ao longo de eixo **D.** Girar item **E.** Comprimir ou alongar item **F.** Redimensionar item

Nota: O OpenGL deve estar ativado para exibir o Eixo 3D. Consulte [Sobre GPU e OpenGL](#).

Exibir ou ocultar o Eixo 3D

- Escolha Exibir > Mostrar > Eixo 3D.

Minimizar, restaurar, mover ou redimensionar o Eixo 3D

1. Mova o ponteiro sobre o Eixo 3D para exibir a barra de controle.
2. Siga um destes procedimentos:


- Para mover o Eixo 3D, arraste a barra de controle.
- Para minimizar, clique no ícone minimizar.
- Para restaurar para o tamanho normal, clique no Eixo 3D minimizado.
- Para redimensionar arraste o ícone de zoom.

Mover, girar ou dimensionar itens selecionados com o Eixo 3D

Para usar o Eixo 3D, mova o ponteiro do mouse sobre um controle de eixo para realçá-lo e arraste como a seguir:

Nota: Os controles de eixo disponíveis variam dependendo do modo de edição atual (objeto, câmera, malha ou luz).

- Para mover o item selecionado ao longo dos eixos X, Y ou Z, realce a ponta cônica de qualquer eixo. Arraste em qualquer direção no eixo.
- Para girar o item, clique no segmento de rotação curvo dentro da ponta do eixo. Um círculo amarelo aparecerá mostrando o plano da rotação. Arraste no sentido horário ou anti-horário ao redor do centro do Eixo 3D. Para girar mais gradualmente, mova o mouse um pouco distante do centro do Eixo 3D.
- Para redimensionar o item, arraste o cubo do centro do Eixo 3D para cima ou para baixo.
- Para comprimir ou alongar o item ao longo do eixo, arraste um dos cubos de transformação coloridos para dentro ou para fora do centro do cubo.
- Para restringir o movimento a um plano de objeto, mova o ponteiro do mouse na área de intersecção de dois eixos, próximo ao cubo do centro. Um ícone de plano amarelo aparece entre dois eixos. Arraste em qualquer direção. Você pode também mover o ponteiro sobre a parte mais baixa do cubo central para ativar o ícone do plano.
- [Edição de texturas 3D](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Fluxo de trabalho | CC, CS6

Recursos 3D | Somente Creative Cloud

Vídeo | 3D no CS6

O Painel 3D visa os elementos da cena

O painel Propriedades fornece configurações relativas ao contexto

A ferramenta Mover consolida os ajustes de câmera e objeto

Os controles de imagem editam diretamente os elementos

Criar e ajustar extrusões 3D

Definir planos terra de objetos importados

Criar demarcadores a partir de camadas 3D

Mesclar múltiplas camadas 3D

Nota: No Photoshop CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.

A partir do Photoshop CS6, você verá que ele apresenta um fluxo de trabalho 3D mais intuitivo, com ferramentas consolidadas e controles contextuais na imagem. Para uma breve descrição dos novos recursos, consulte Novidades no Photoshop CC | Imagens 3D e Novidades no CS6.

Recursos 3D | Somente Creative Cloud

[Para o início](#)

A versão do Photoshop CS6 exclusiva para a Creative Cloud inclui recursos 3D adicionais. Esses recursos também estão disponíveis no Photoshop CC:

- Os seletores de cores de 32 bits agora podem ser usados durante a especificação de cores para materiais, linhas, superfícies ou iluminação no painel Propriedades.
- Mapas comuns podem ser gerados em Mapas difusos. No painel 3D, selecione o objeto 3D que deseja aplicar efeito e, em seguida, clique no ícone Filtrar por materiais na área superior do painel. Em seguida, no painel Propriedades, clique no ícone de pasta ao lado do painel Propriedades, clique no ícone de pasta ao lado do Normal: e escolha Geral normal a partir de difuso no menu.
- Se interromper uma renderização e fizer uma ou várias seleções, a retomada da renderização será aplicada às seleções. Retomar uma renderização também funciona mesmo após salvar o documento como PSD.
- Seção cruzada agora funciona com superfícies refletivas e outros estilos de superfícies, como Constante, Desenho e Rascunho.
- Por padrão, Image-Based Light (IBL) é adicionado ao seu ambiente 3D. A Adobe oferece outro IBL para download do Adobe® Photoshop® Extended 3D Content.
- Você pode alterar o Traçado do raio renderizando o tamanho de seu padrão, que é definido com base em quantos centros seu computador possui. Escolha Editar > Preferências > 3D (Windows) ou Photoshop > Preferências > 3D (Mac OS) e, em seguida, escolha um tamanho do menu Renderizar tamanho do ladrinho na seção Traçado do raio na caixa de diálogo Preferências.
- Durante a renderização, o tempo restante e a porcentagem renderizada são exibidos no Barra de status na parte inferior da janela do documento.
- Agora, o Photoshop oferece melhores sombras de OpenGL. Para especificar a qualidade de sombra que funciona melhor com seu computador, escolha Editar > Preferências > 3D (Windows) ou Photoshop > Preferências > 3D (Mac OS). Em seguida, escolha uma opção no menu Qualidade da sombra na seção Renderização interativa da caixa de diálogo Preferências.

Clique no seguinte link para exibir um vídeo da Gerente de Produtos Sênior de Photoshop, Zorana Gee, apresentando [os novos recursos 3D na versão Creative Cloud do Photoshop](#).

Vídeo | 3D no CS6

[Para o início](#)



Explore todos os novos recursos em 3D com esta série de vídeos rápidos.... [Leia mais](#)

<http://www.youtube.com/user/dramenon/videos>







por Daniel Presedo



Especialista interno em Photoshop 3D da Adobe

[Contribua com sua especialidade para ajuda a Adobe Community](#)


O painel 3D visa os elementos da cena


No painel 3D simplificado, selecione os elementos específicos que você deseja editar:

1. Na parte superior do painel 3D, selecione Cena , Malhas , Materiais  ou Luzes .
2. Selecione um elemento individual (por exemplo, Visualização atual na seção Cena). Ou selecione vários elementos para aplicar propriedades uniformes.
3. Ajuste as configurações no painel Propriedades, ou arraste a janela do documento. (Se você arrastar um objeto ou luz específico, o painel 3D selecionará aquele elemento.)

Observação: Para adicionar novas luzes, clique no ícone do documento  na parte inferior das seções Cena e Luzes. Ou clique no menu do painel  para salvar e carregar grupos de luzes como uma predefinição.

O painel Propriedades fornece configurações relativas ao contexto

Quando você seleciona elementos individuais no painel 3D ou na janela do documento, as configurações relacionadas são exibidas no painel Propriedades. Quando concluir os ajustes, clique no ícone Renderização  na parte inferior do painel.

Observação: Clique no ícone Coordenadas  na parte superior do painel para inserir os locais numéricos precisos de objetos, câmeras e luzes. Para navegar rapidamente entre as propriedades e as coordenadas, pressione a tecla V.

As configurações de **ambiente** incluem luzes ambiente e baseadas na imagem em termos globais, além de sombras e reflexões no plano de solo.

As configurações de **cena** incluem predefinições de renderização como Caixa delimitadora e Wireframe, e opções personalizadas de renderização de seções cruzadas, superfícies e pontos.

As configurações de **câmera** incluem campo de visão (FOV), profundidade do campo, e opções estéreo de visualização anáglifa, lenticular ou lado a lado.

As configurações de **malha** permitem colher e lançar sombras, ajustar extrusões 3D e editar texto de origem e demarcadores.






Observação: Para ocultar um objeto, mas conservar suas sombras para composição com imagens 2D, selecione Invisível.

As configurações de **materiais** incluem configurações de texturas e mapas de relevo, tais como a nova opção Aspreza.

As configurações de **luz** permitem selecionar tipos de luzes infinitas, luzes de spot e pontos, bem como ajustar cor, intensidade e sombras.

A ferramenta Mover consolida os ajustes de câmera e objeto

A ferramenta Mover  permite ajustar o posicionamento de objetos e de câmera:

- Na barra de opções, escolha entre os modos Girar , Rolar , Arrastar , Deslizar  e  Escala.
- Para alternar rapidamente entre estes modos, pressione Shift + V.
- Para alternar rapidamente entre os controles de ambiente e de câmera, clique fora dos objetos 3D.

Nota: Na janela do documento, uma borda de documento dourada indica o controle de câmera, um controle de Ambiente de borda azul, um controle de Cena de borda verde, e nenhum controle de Malha de borda.

Os controles de imagem editam diretamente os elementos

Através dos controles na imagem, muitas vezes é possível editar uma cena 3D inteira sem ter de acessar nenhum painel da área de trabalho. Para maximizar a visualização, pressione a tecla F para alternar entre tela cheia e os modos de tela padrão.

Na janela do documento, é possível interagir diretamente com os seguintes elementos:

Configurações de Cena, Malha e Luz Para acessar rapidamente as propriedades de Cena na janela do documento, clique com o botão direito do mouse na tela de pintura fora dos objetos 3D. Ou clique com o botão direito do mouse sobre as malhas e luzes para acessar suas propriedades.

Sombras Clique sobre elas com a tecla Shift pressionada e arraste a luz relacionada para reposição.



Controles de caixa delimitadora de objeto Clique uma vez em um objeto para ativar, em seguida posicione o mouse sobre vários planos; quando um plano ficar sombreado em amarelo, arraste para ajustar o objeto ao longo daquele eixo. Ou arraste os cantos para girar nos eixos X ou Y.

Criar e ajustar extrusões 3D

A extrusão 3D permite estender o texto, seleções, demarcadores fechados, formas e camadas de imagem em três dimensões.

1. Selecione um caminho, camada de forma, camada de texto, camada de imagem, ou áreas de pixel específicas.
2. Escolha 3D> Nova extrusão 3D do demarcador selecionado, camada, ou seleção atual.

Observação: Para aplicar extrusão rapidamente digite enquanto edita com a ferramenta Texto, clique no botão 3D  na barra de opções.

3. Com a malha selecionada no painel 3D, selecione os ícones Deformar  ou Arremate  na parte superior do painel Propriedades.
4. Edite configurações numéricas no painel Propriedades, ou arraste os controles de extrusão interativos na janela do documento.

Para editar o demarcador, texto ou camada de imagem original, selecione a malha relacionada no painel 3D e clique em Editar origem no Painel Propriedades.

Definir planos terra de objetos importados

[Para o início](#)

Crie planos de perspectiva rapidamente com o filtro de Ponto de fuga, e encaixe um objeto importado neles.

1. Selecione uma camada de imagem e escolha Filtro> Ponto de fuga.
2. Utilizando as ferramentas Criar plano e Editar plano, crie uma grade que reflita um novo plano terra. Em seguida, clique em OK.
3. Escolha 3D> Nova camada 3D a partir do Arquivo.

O objeto importado é inserido no plano terra que você definiu.

Criar demarcadores a partir de camadas 3D

[Para o início](#)

Escolha 3D> Fazer Demarcador de trabalho na Camada 3D para converter a renderização atual em um demarcador de trabalho. Este comando traça um demarcador sobre o canal alfa da camada.


Ao renderizar no modo wireframe e ajustar o valor de limiar do vinco para eliminar algumas linhas desnecessárias, é possível criar uma renderização que lembre um desenho a mão quando pincelada com um pincel do Photoshop.


Mesclar múltiplas camadas 3D

[Para o início](#)

Para melhorar o desempenho e interagir sombras e reflexões de múltiplos objetos, funda tantas camadas 3D quanto necessário. (As versões anteriores do Photoshop exigiam mesclar duas camadas 3D de cada vez.)

Antes da fusão de camadas 3D, use a exibição de Câmera ortográfica para posicionar malhas com máxima precisão:

1. Em cima do painel 3D, clique no ícone de Cena , e selecione Exibição Atual.
2. No painel Propriedades, selecione Ortográfico.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Ajustar a exposição e tonalização HDR

Nota: No Photoshop CS5 e no Photoshop CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.


Os ajustes de Exposição e tonalização HDR são principalmente projetados para imagens de HDR de 32 bits, mas também podem ser aplicados a imagens de 16 e 8 bits para a criação de efeitos semelhantes a HDR.

 Para assistir a um vídeo sobre a aplicação de efeitos HDR a imagens de 16 ou 8 bits, consulte www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_en

Ajustar a exposição HDR

A exposição funciona realizando cálculos em um espaço de cores linear (gama 1,0), em vez de no espaço de cores atual.


1. Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Exposição  ou em uma predefinição de Exposição no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Exposição.

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

2. No painel Ajustes, defina qualquer uma destas opções:

Exposição Ajusta a extremidade de realce da escala de tons com efeitos mínimos nas sombras das extremidades.

 Com 32 imagens de bits, você também pode acessar o seletor de Exposição na parte inferior da janela da imagem.

Deslocamento Escurece as sombras e tons médios com efeitos mínimos nos realces.

Gama Ajusta o gama da imagem, usando uma função de força simples. Os valores negativos são espelhados em torno de zero (ou seja, eles permanecem negativos, mas são ajustados como se fossem positivos).

Os conta-gotas ajustam os valores de luminescência de imagens (ao contrário dos conta-gotas de Níveis, que afetam todos os canais de cores).

- O Conta-gotas de Definir Ponto Preto define o Deslocamento, alternando o pixel clicado para zero.
- O Conta-gotas de Definir Ponto Branco define a Exposição, alternando o ponto clicado para branco (1.0 para imagens HDR).
- O Conta-gotas de Tons Médios define a Exposição, transformando o valor clicado em cinza médio.

Ajuste da tonalização HDR

O comando Tonalização HDR permite a aplicação da gama completa das configurações de exposição e contraste de HDR a imagens individuais.

Nota: A tonalização HDR requer camadas achatadas.

1. Abra uma imagem de 32, 16 ou 8 bits em RGB ou no modo de tons de cinza.
2. Escolha Imagem > Ajustes > Tonalização HDR.

Para obter informações detalhadas sobre cada configuração, consulte [Opções para imagens de 16 ou 8 bits](#). (Na caixa de diálogo Tonalização HDR, estas opções aplicam-se a imagens de todas as profundidades de bits.)

Para obter mais informações sobre HDR

- [Imagens High Dynamic Range](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Configurações do painel 3D

Visão geral do painel 3D

Configurações de Cena 3D

Configurações de malha 3D

Configurações de materiais 3D

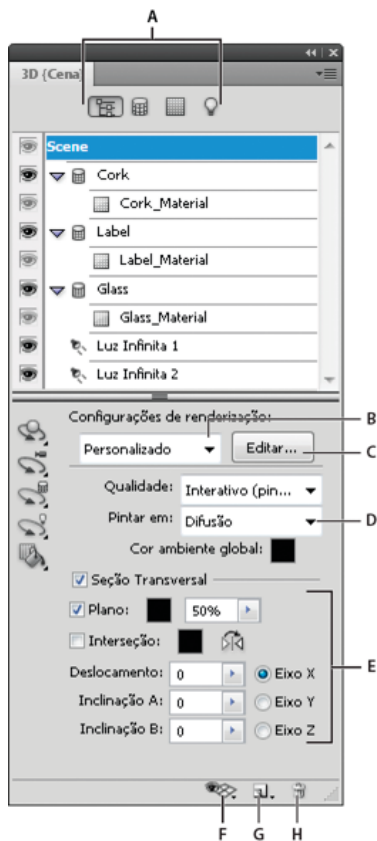
Configurações de luzes 3D

Nota: No Photoshop CS5 e no Photoshop CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.

Visão geral do painel 3D

[Para o início](#)

Ao selecionar uma camada 3D, o painel 3D mostra os componentes do arquivo 3D associado. A seção superior do painel lista as malhas, materiais e luzes no arquivo. A seção inferior do painel mostra as configurações e opções do componente 3D selecionado na seção superior.




Painel 3D que exibe as opções de Cena

A. Exibir cena, Malhas, Materiais ou Opções de Luzes **B.** Menu de renderizações pré-definidas **C.** Personalizar configurações de renderização **D.** Selecionar textura para pintar em **E.** Configurações de seção cruzada **F.** Alternar sobreposição **G.** Adicionar nova luz **H.** Excluir luz

Você pode usar os botões na parte superior do painel 3D para filtrar os componentes que aparecem na seção superior. Clique no botão Cena para mostrar todos os componentes, clique em Materiais para visualizar apenas materiais, e assim por diante.

Exibir o painel 3D

- Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Janela > 3D.
 - Clique duas vezes no ícone de camada 3D  no painel Camadas.

Filtrar as opções 3D exibidas

- Clique no botão Cena, Malha, Materiais ou Luzes no topo do painel 3D.

Exibir ou ocultar uma malha ou luz 3D

- Clique no ícone de olho próximo à malha ou luz na seção superior do painel 3D.

Nota: Não é possível ativar ou desativar a exibição do material do painel 3D. Para exibir ou ocultar materiais, altere as configurações de visibilidade de suas texturas associadas no painel Camadas. Consulte [Configurações de materiais 3D](#).

Acessar configurações da cena 3D

1. Clique no botão Cena.
2. Se ainda não tiver selecionado, clique na entrada Cena na parte superior da lista de componentes.

Acessar configurações de uma malha, material ou luz.

- Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Cena para mostrar todos os componentes de cena. Depois selecione uma malha, material ou luz na seção superior.
 - Clique no botão Malhas, Materiais ou Luzes para exibir temporariamente apenas esses componentes. Então selecione uma única malha, material ou luz.

Expandir ou recolher materiais de uma malha

1. Clique no botão Cena.
2. Clique no triângulo à esquerda do ícone de malha.


Visualizar o plano de chão

O plano de chão é uma grade que reflete a posição do chão em relação ao modelo 3D.


- Para exibir o plano do solo, clique no ícone Alternar  na parte inferior do painel 3D e selecione Plano do solo 3D.

Nota: O ícone Alternar somente é ativado se o OpenGL estiver disponível no seu sistema. Consulte [Sobre-OpenGL](#).


Como mostrar ou ocultar guias

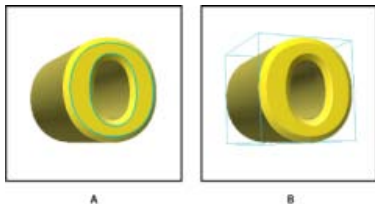
- Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar , e selecione Luz 3D

Delinieie o material ou a malha selecionados na janela do documento

- Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar  e selecione Seleção 3D.


Quando você seleciona materiais ou malhas no painel, um contorno colorido aparece na janela do documento, ajudando a identificar o item atual.

 Para alterar a cor de sobreposições 3D como material e contornos de malha, personalize opções na seção 3D da caixa de diálogo Preferências.



Delinear itens selecionados na janela do documento

A. Os materiais estão rodeados por uma linha colorida **B.** Malhas por uma caixa delimitadora

Use as configurações de Cena 3D para alterar os modos de renderização, selecionar uma textura para pintar ou criar seções cruzadas. Para acessar configurações de cena, clique no botão Cena  no painel 3D, depois selecione a entrada Cena na seção superior do painel.

Configurações de renderização Especifica a predefinição de renderização do modelo. Para personalizar as opções, clique em Editar. Para obter mais informações, consulte [Alterar configurações de renderização para modelos 3D](#).

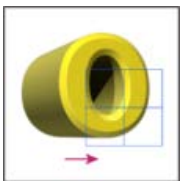
Qualidade Escolha uma configuração que forneça a melhor qualidade de exibição enquanto mantém bom desempenho:

Interativo (Pintura) Renderiza com o OpenGL utilizando o GPU na placa de vídeo, produzindo resultados de alta qualidade, mas sem reflexos e sombras detalhados. Para a maioria dos sistemas, esta opção é a melhor para a edição.

Rascunho de raio rastreado Renderizações que usam a CPU na placa-mãe do computador, com reflexos e sombras de qualidade de rascunho. Se o seu sistema tiver uma placa de vídeo potente, a opção Interativa pode produzir resultados mais rápidos.

Raio rastreado final Melhor reservada para saída final, esta opção renderiza por completo reflexos e sombras. Para obter mais informações, consulte [Renderizar um arquivo 3D para saída final](#).

Nota: Os ladrilhos são temporariamente desenhados através da imagem durante a renderização do raio rastreado. Para interromper o processo de renderização, clique com o mouse ou pressione a barra de espaço. Para mudar as etapas de renderização, trocando a velocidade de processamento por qualidade, altere o limite de alta qualidade nas [Preferências 3D](#).



Os ladrilhos são temporariamente desenhados através da imagem durante a renderização do raio rastreado.

Pintar em Ao pintar diretamente no modelo 3D, use esse menu para escolher qual mapa de textura pintar. Consulte [Pintura 3D](#).

 Você também pode escolher a textura de destino no menu 3D > Modo de pintura 3D.

Cor-Ambiente Global: Define a cor para a luz-ambiente global visível em superfícies refletivas. Essa cor interage com a cor-ambiente para materiais específicos. Consulte [Configurações de materiais 3D](#).

Seção Transversal Selecione para criar uma seção transversal planar que pode interseccionar o modelo em um ângulo escolhido. Permite fatiar um modelo e visualizar o conteúdo interior. Consulte [Ver seções cruzadas](#).

Visualizar seções transversais

Você pode visualizar uma seção transversal de um modelo 3D interseccionando-a com um plano invisível que fatia o modelo em qualquer ângulo e exibe o conteúdo apenas em um lado do plano.

1. Selecione Seção Transversal na seção inferior da guia Cenas.
2. Escolha opções para alinhamento, posição e orientação:

Plano Selecione para exibir o plano de intersecção que cria a seção transversal. Você pode escolher a cor e opacidade do plano.

Intersecção Selecione para realçar as áreas do modelo que o plano de seção transversal intersecciona. Clique na amostra de cor para selecionar a cor realçada.


Virar Seção Transversal Altera a área exibida do modelo para o lado oposto do plano de intersecção.

Deslocamento e Inclinação Use Deslocamento para deslocar o plano ao longo do eixo, sem alterar sua inclinação. O plano faz a intersecção do modelo 3D em seu ponto médio em um deslocamento padrão de 0. Em deslocamentos máximos, positivos ou negativos, o plano move-se além de qualquer intersecção com o modelo. Use as configurações de Inclinação para girar o plano até 360° em qualquer de suas possíveis direções de inclinação. Para um determinado eixo, as configurações de inclinação giram o plano nos outros dois eixos. Por exemplo, um plano alinhado ao eixo y pode ser girado ao redor do eixo x (Inclinação 1) ou do eixo z (Inclinação 2).

Alinhamento Selecione um eixo (x, y ou z) para o plano de intersecção. O plano é perpendicular ao eixo selecionado.

Aplicar modos de renderização diferentes a cada seção transversal.

Você pode variar as configurações de renderização de cada lado de uma seção transversal para combinar diferentes visualizações do mesmo modelo 3D, como Wireframe com Sólido.

1. Selecione Seção Transversal e escolha opções na seção inferior da guia Cenas. Suas configurações de renderização atuais são aplicadas à seção transversal visível.
2. Clique em Configurações de Renderização ou escolha 3D > Configurações de Renderização.
3. Na parte superior da caixa de diálogo, clique no botão Seção Transversal que não está selecionado .
Por padrão, todas as configurações de renderização são desativadas para a seção transversal alternativa, tornando-a invisível.
4. Escolha as opções de renderização para a seção transversal alternativa e clique em OK.

Configurações da malha 3D

[Para o início](#)

Cada malha no modelo 3D aparece em uma linha separada na seção superior do painel 3D. Selecione uma malha para acessar as configurações de malha e informações na seção inferior do painel 3D.

As informações incluem o número de materiais e texturas aplicados à malha, bem como seu número de vértices e faces. Você também pode definir as opções de exibição de malha a seguir:

Nota: Para ver sombras, defina as luzes e selecione Raio rastreado, para a qualidade de renderização. Consulte [Configurações de cena 3D](#).

Detectar Sombras Controla se a malha selecionada exibe sombras na sua superfície de outras malhas.

Nota: Para pegar sombras do plano do solo em malhas, selecione 3D > Detecção de sombras no plano do solo. Para alinhar estas sombras com objetos, selecione 3D > Ajustar objeto a plano do solo

Projetar Sombras Controla se a malha selecionada lança sombras em outras superfícies de malha.

Invisível Oculta a malha, mas exibe quaisquer sombras em sua superfície.

Opacidade da sombra Controla a suavidade de sombras lançadas pela malha selecionada. A configuração é útil ao mesclar objetos 3D com camadas abaixo.

Mostra ou oculta uma malha

- Clique no ícone de olho próximo ao nome da malha na seção superior do painel 3D.

Manipular malhas individuais

Use as ferramentas de posição de malha para mover, girar ou dimensionar uma malha selecionada sem mover o modelo como um todo. As ferramentas de posição funcionam da mesma maneira que as ferramentas de posição 3D principais no painel Ferramentas. Para obter informações sobre cada ferramenta, consulte Mover, girar ou medir um modelo 3D.

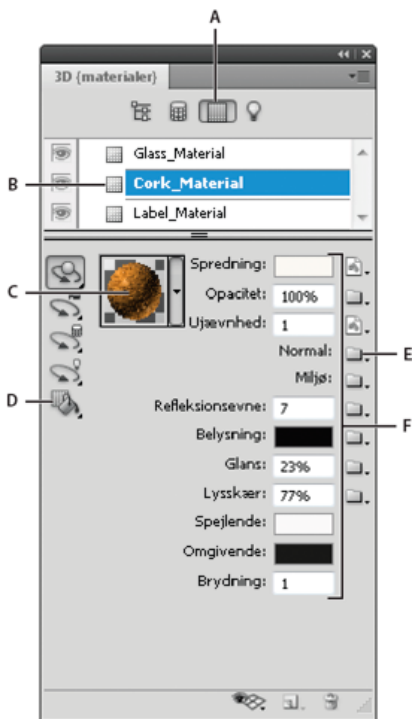
1. Selecione uma malha na seção superior do painel 3D. A malha selecionada é realçada com uma caixa vermelha na seção inferior do painel.
2. Selecione e use uma ferramenta de posição de malha na seção inferior do painel para mover a malha.

 Para manipular todo o modelo quando uma malha individual for selecionada, use as ferramentas 3D no painel Ferramentas.

Configurações de materiais 3D

[Para o início](#)

A parte superior do painel 3D lista os materiais usados no arquivo 3D. Um ou vários materiais podem ser usados para criar a aparência geral do modelo. Se um modelo contiver várias malhas, pode haver um material específico associado a cada malha. Ou um modelo pode ser construído a partir de uma malha, mas usar materiais diferentes em áreas diferentes.



Um material selecionado e seus mapas de textura associados.

A. Exibe opções de materiais **B.** Material selecionado **C. Seletor de materiais** **D.** Ferramentas para Selecionar e Soltar materiais **E.** Ícone do menu de mapa de textura **F.** Tipos de mapa de textura

Para um material selecionado na seção superior do painel 3D, a seção inferior mostra os mapas de texturas específicos usados por esse material. Alguns mapas de textura, como difuso ou relevo, geralmente dependem de arquivos 3D para fornecer uma determinada cor ou padrão que cria a textura. Para outros tipos de textura, pode não ser necessário ter um arquivo 2D separado. Por exemplo, você pode ajustar diretamente cintilância, brilho, opacidade ou reflexo ao inserir valores.

Os mapas de textura usados por um material aparecem como texturas no painel Camadas, agrupadas pela categoria do mapa de textura.

Para ver uma miniatura de uma imagem de mapa de textura, passe o mouse sobre o nome da textura (por exemplo, reflexo ou iluminação).

Difusão A cor do material. O mapa difuso pode ser uma cor sólida ou qualquer conteúdo 2D. O valor de amostra de cor Difuso define a cor difusa se vocês optar por remover o mapa de textura difusa. Você também pode criar um mapa difuso pintando diretamente sobre o modelo. Consulte Pintura 3D.

Opacidade Aumenta ou diminui a opacidade do material (0-100%). Você pode usar um mapa de textura ou o pequeno controle deslizante para controlar a opacidade. Os valores em tons de cinza do mapa de textura controlam a opacidade do material. Os valores de branco criam opacidade completa e os valores de preto criam transparência completa.

Relevo Cria relevos na superfície do material, sem alterar a malha subjacente. Um mapa de relevo é uma imagem em tons de cinza na qual os valores mais claros criar áreas de superfície elevadas e valores mais escuros criam áreas de superfície planas. Você pode criar ou carregar um arquivo de mapa de relevo ou começar a pintar sobre o modelo para criar automaticamente um arquivo de mapa de relevo. Consulte Pintura 3D.

O campo Relevo aumenta ou reduz o relevo. Ele só estará ativo se houver um mapa de relevo. Insira um número no campo ou use o pequeno controle deslizante para aumentar ou diminuir a intensidade do relevo.

O relevo é mais pronunciado quando uma superfície for visualizada de frente, em vez de em ângulo.

Normal Como uma textura de mapa de relevo, um mapa normal aumente os detalhes da superfície. Diferentemente de um mapa de textura de relevo, que é baseado em uma imagem em tom de cinza com um único canal, um mapa normal é baseado em uma imagem com vários canais (RGB). Os valores de cada canal de cor representam os componentes x, y e z de um normal na superfície do modelo. Um mapa normal pode ser usado para suavizar as superfícies de malhas de polígono baixo.

Nota: O Photoshop usa mapas normais de espaço global, que oferecem o processamento mais rápido.

Ambiente Armazena a imagem do ambiente que circunda o modelo 3D. Os mapas de ambiente são aplicados como panoramas esféricos. O conteúdo do mapa de ambiente pode ser visto nas áreas refletivas do modelo.

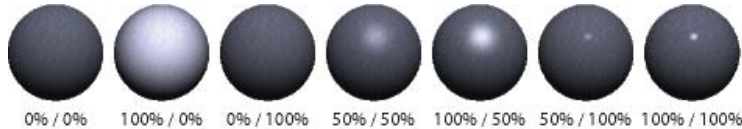
Para evitar que um mapa de ambiente seja refletido em um material fornecido, altere Reflexibilidade para 0%, adicione um mapa de reflexibilidade que mascara a área do material ou remova o mapa ambiental do material.

Reflexo Aumenta o reflexo de outros objetos na cena 3D e o mapa de ambiente na superfície do material.

Iluminação Define uma cor que não depende da iluminação para ser exibida. Cria o efeito de um objeto 3D surgindo de dentro.

Cintilância Define a quantidade de luz de uma origem que reflete na superfície, retornando ao espectador. Você pode ajustar a textura cintilante inserindo um valor no campo ou usando o pequeno controle deslizante. Se você criar um mapa de textura cintilante separado, a intensidade de cores no mapa controla a textura cintilante no material. Áreas pretas criam uma textura completamente cintilante, áreas brancas removem toda a textura cintilante e valores intermediários reduzem o tamanho de um realce.

Brilho Define a dispersão da luz refletida gerada pela configuração de cintilância. Baixo brilhos (alta dispersão) produz mais luz aparente, com menos foco. Alto brilho (baixa dispersão) produz luz menos aparente e realces mais claros e nítidos.



Ajustando cintilância (número à esquerda) e brilho (número à direita)

Nota: Se um objeto 3D tiver mais do que os nove tipos de textura compatíveis com o Photoshop, texturas adicionais aparecerão no painel Camadas e na lista Modo de Pintura 3D. (Para exibir esse último, escolha 3D > Modo de Pintura 3D ou use o menu Pintar na seção Cena do painel 3D)


Especular A cor exibida para propriedades especulares (por exemplo, realce de textura reluzente e claridade).

Ambiente Define a cor para a luz-ambiente visível em superfícies refletivas. Essa cor interage com a Cor-Ambiente Global de toda a cena. Consulte [Configurações de cena 3D](#).

Refração Define o índice de refração quando a qualidade da cena é definida como raio rastreado e a opção Refrações está selecionada na caixa de diálogo 3D > Configurações de renderização. A refração é a alteração na direção da luz que ocorre na interseção de dois meios (como ar e água) com índices de refração diferentes. O valor padrão de novos materiais é 1.0 (o valor aproximado do ar).



Efetua a amostra e aplica materiais diretamente nos objetos

A ferramenta Projeção de material 3D funciona como a ferramenta Lata de tinta tradicional, permitindo que você obtenha amostra e aplique materiais diretamente a objetos 3D.

1. No painel 3D, selecione a ferramenta Projeção de material 3D .
2. Mova o ponteiro do mouse sobre o objeto 3D na janela do documento. Quando o material do qual você deseja obter amostra é delineado, efetue Alt-clique (Windows) ou clique na Opção (Mac OS).
3. Mova o ponteiro do mouse para delinear o material que você deseja alterar e clique.

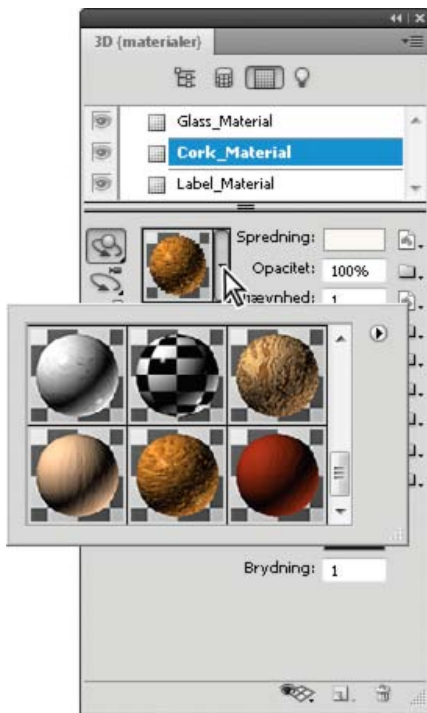
 Para obter um exemplo visual de um material delineado, consulte [Contornar material ou malha selecionado na janela do documento](#).

Selecionar materiais diretamente em objetos


1. No painel 3D, mantenha pressionada a ferramenta Projeção de material 3D  e selecione a ferramenta Selecionar material 3D. .
2. Mova o ponteiro do mouse sobre o objeto 3D na janela do documento. Quando o material que você deseja selecionar é delineado, clique.

Aplicar, salvar ou carregar predefinições do material


As predefinições do material permitem uma rápida aplicação de grupos de configurações de textura. As predefinições padrão fornecem vários materiais como aço, tecido, e madeira.




Clique na visualização de material para exibir o painel de predefinição pop-up.

1. No painel 3D, clique na visualização de material.
2. No painel pop-up de predefinição, siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar uma predefinição, clique duas vezes em uma visualização em miniatura.
 - Para criar uma predefinição das configurações de textura atuais, clique no ícone de menu pop-up , e escolha Novo material.
 - Para renomear ou excluir predefinições selecionadas, clique no ícone de menu pop-up e escolha Renomear ou Excluir material.
 - Para salvar o grupo atual de predefinições, clique no ícone de menu pop-up e escolha Salvar materiais.
 - Para alterar o grupo exibido, clique no ícone de menu pop-up. Em seguida escolha Redefinir materiais para restaurar um grupo salvo, Carregar materiais para acrescentar um grupo salvo, ou Substituir materiais.

Criar um mapa de textura


1. Clique no ícone da pasta  junto ao tipo de mapa de textura.
2. Escolha Nova Textura.
3. Insira o nome, dimensões, resolução e modo de cor do novo mapa, depois clique em OK.

 Para corresponder a proporção da tela de um mapa de textura existente, visualize suas dimensões passando o ponteiro do mouse sobre o nome do mapa no painel Camadas.

O nome do novo mapa de textura é exibido próximo ao tipo de mapa de textura no painel Materiais. Ele também é adicionado à lista de textura sob a camada 3D no painel Camadas. O nome padrão é o tipo de mapa de textura anexado ao nome do material.

Carregar um mapa de textura


Você pode carregar um arquivo de textura 2D para qualquer dos nove tipos de mapa de textura disponíveis.

1. Clique no ícone da pasta  junto ao tipo de textura.
2. Escolha Carregar textura e em seguida selecione e abra o arquivo de textura 2D.

Criar um mapa de textura de relevo

Um mapa de textura de relevo preenchido com um valor de tom de cinza neutro oferece mais graduações ao ser pintado no mapa.

1. No painel Ferramentas, clique na amostra Definir Cor de Plano de Fundo.

2. No Seleccionador de Cores, define o brilho em 50% e defina os valores R, G e B de modo igual. Clique em OK.
3. No painel 3D, clique no ícone da pasta  junto a Relevos.
4. Escolha Nova Textura.
5. Escolha as seguintes configurações na caixa de diálogo Novo:
 - Para Modo de Cor, escolha Tons de Cinza
 - Para Conteúdo de Plano de Fundo, escolha Cor de Plano de Fundo.
 - (Opcional) Defina Altura e Largura para corresponder às dimensões do mapa de textura difusa do material.

6. Clique em OK.


O mapa de textura de relevo é criado e adicionado aos arquivos de mapa de textura no painel Materiais. Ele também aparece como uma textura no painel Camadas.


Abrir um mapa de textura para edição

- Clique no ícone da imagem  e escolha Abrir textura.

O mapa de textura será aberto como um Objeto Inteligente em sua própria janela de documento. Após editar a textura, ative a janela de documento do modelo 3D para visualizar as atualizações do modelo. Consulte [Edição de texturas 3D](#).


Excluir um mapa de textura

1. Clique no ícone da imagem  junto ao tipo de textura.
2. Escolha Remover Textura.

 *Se a textura excluída for um arquivo externo, você poderá recarregá-la usando o comando Carregar Textura no menu de mapa de textura. Para texturas referenciadas internamente pelo arquivo 3D, escolha Desfazer ou Retornar uma Etapa para restaurar uma textura excluída.*

Editar propriedades da textura

Um mapa de textura é aplicado a uma determinada área de superfície do modelo, dependendo de seus parâmetros de mapeamento UV. Você pode ajustar a escala UV e deslocamento, se necessário, para aprimorar o modo como a textura é mapeada para o modelo.

1. Clique no ícone da imagem  junto ao tipo de textura.
2. Escolha Editar Propriedades.
3. Escolha uma camada de destino e defina os valores de Escala UV e Deslocamento. Você pode inserir valores diretamente ou usar os pequenos controles deslizantes.

Alvo Determina se as configurações aplicam-se a uma camada específica ou imagem da composição.

Escala U e V Redimensionar as texturas mapeadas. Para criar um padrão de repetição, reduza o valor.


Deslocamento U e V Reposicionar as texturas mapeadas.

Configurações de Luzes 3D

[Para o início](#)


As luzes 3D iluminam modelos de diferentes ângulos, adicionando profundidade e sombras realistas.

Adicionar ou excluir luzes individuais

- No painel 3D, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma luz, clique no botão Criar uma nova Luz  e escolha o tipo de luz:
 - As luzes de ponto brilham em todas as direções, como lâmpadas.
 - As luzes de spot brilham em forma de cone, que podem ser ajustados.
 - As luzes infinitas brilham a partir de um plano direcional, como a luz do sol.
 - As luzes com base na imagem mapeiam uma imagem iluminada em torno da cena 3D.

- Para excluir uma luz, selecione-a da lista na parte superior da seção Luzes . Clique no botão Excluir  na parte inferior do painel.

Ajustar propriedades de luz

1. Na seção Luzes  do painel 3D, selecione uma luz na lista.
2. Na metade inferior do painel, defina as seguintes opções:

Predefinição aplica um grupo salvo de luzes e configurações. (Consulte [Salvar, substituir ou adicionar grupos de luzes.](#))

Tipo leve Escolha dentre as opções descritas em [Adicionar ou excluir luzes individuais.](#)

Intensidade Ajusta o brilho.

Cor Define a cor da luz. Clique na caixa para acessar o Seletor de Cores.

Imagem Para luzes com base na imagem, especifica um bitmap ou arquivo 3D. (Para efeitos dramáticos, tente usar imagens de HDR de 32 bits.)

Criar Sombras Projeta sombras das superfícies de primeiro plano nas superfícies de plano de fundo, de uma única malha em si mesmo ou de uma malha em outra. Desativar essa opção melhora o desempenho ligeiramente.


Suavidade Desfoca a borda das sombras, produzindo um declínio gradual.

3. Para luzes de ponto ou spot, defina estas opções adicionais:


Ponto de acesso (Apenas para luzes de spot) Define a largura do centro do brilho da luz.

Queda (Apenas para luzes de spot) Define a largura externa da luz.

Usar Atenuação As opções Interna e Externa determinam o cone de atenuação e quão rapidamente a intensidade da luz diminui conforme a distância dos objetos aumenta. Quando um objeto estiver mais próximo do que o Limite interno, a luz ficará na intensidade máxima. Quando um objeto estiver mais próximo do que o Limite externo, a luz ficará na intensidade zero. Em distâncias intermediárias, a luz é atenuada linearmente de força total a zero.

 *Movimente o ponteiro sobre as opções de atenuação Ponto de Acesso, Queda, Interno e Externo. As linhas vermelhas no ícone à direita indicam o elemento de luz afetado.*

Luzes de posição

- Na seção Luzes  do painel 3D, selecione uma das seguintes opções:

Ferramenta Girar

(Apenas luzes de spot, infinitas e baseadas na imagem) Gira a luz mantendo sua posição no espaço 3D.

 *Para dirigir uma luz diretamente em uma área específica, Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) na janela do documento.*

A ferramenta Deslocamento

(Apenas luzes de spot e infinitas) Move a luz para uma posição diferente no mesmo plano 3D.

Ferramenta Slide


(Apenas luzes de spot e infinitas) Move a luz para um plano 3D diferente.

Luz Pontual na Origem

(Somente a Luz de Spot) Direciona a luz no centro do modelo.


Mover para a Exibição Atual

Coloca a luz na mesma posição da câmera.

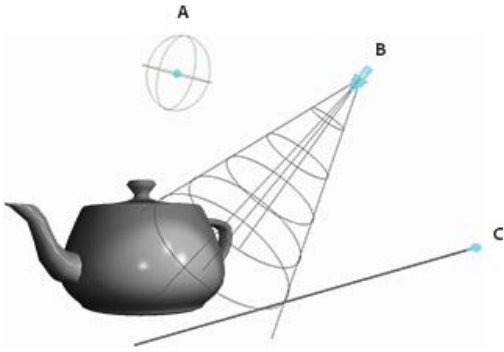
 *Para posicionar precisamente luzes baseadas na imagem, use o Eixo 3D, que enrola a imagem em volta de uma esfera. (Consulte Eixo 3D.)*

Adicionar guias de luz

As guias de luz fornecem pontos de referência espacial para seus ajustes. Essas guias refletem o tipo, ângulo e atenuação de cada luz. As luzes pontuais aparecem como uma bola, luzes de spot como um cone e luzes infinitas como uma linha.

- Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar  e selecione Luz 3D.

 *Você pode alterar as cores guias na seção 3D da caixa de diálogo Preferências.*




Guias de Luz:

A. Luz de ponto **B.** Luz especial **C.** Luz infinita

Salvar, substituir ou adicionar grupos de luzes

Para armazenar grupos de luzes para uso posterior, salve-os como uma predefinição. Para incluir as predefinições em outros projetos, adicione ou substitua as luzes existentes.

- A partir do menu do painel 3D , selecione uma das seguintes opções:


Salvar Predefinição de Luzes Salva o grupo de luzes atual como uma predefinição que poderá ser recarregada com os comandos a seguir.

Adicionar Luzes Para as luzes existentes, adiciona uma predefinição de luz selecionada.

Substituir Luzes Substitui as luzes existentes por uma predefinição selecionada.

Mais tópicos da Ajuda

- [Criação de sobreposições UV](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Print 3D objects | Photoshop CC

Introduced in version 14.2

[Preparing to print 3D objects](#)

[Previewing and printing the 3D object](#)

[3D print utilities](#)

[FAQ](#)

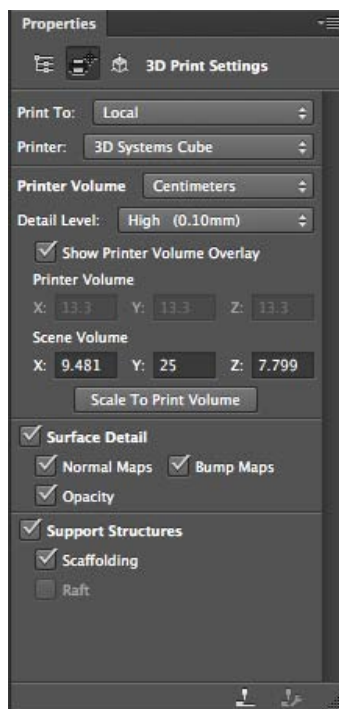
[See also](#)

With Photoshop, you can print any compatible 3D model without worrying about 3D printer limitations. In preparation for printing, Photoshop automatically makes 3D models watertight. Photoshop also generates the necessary support structures—scaffolding and rafts—to ensure that your 3D prints are successful.

[To the top](#)

Preparing to print 3D objects


1. Select Window > Workspace > 3D to switch to the 3D workspace.
2. Open the 3D model in Photoshop. If necessary, customize the size of the 3D model while opening it.
3. Select 3D > 3D Print Settings.



3D Print Settings

4. In the 3D Print Settings panel, choose whether you want to print to a printer connected to your computer through a USB port (local printer) or use an online 3D printing service, such as Shapeways.com.

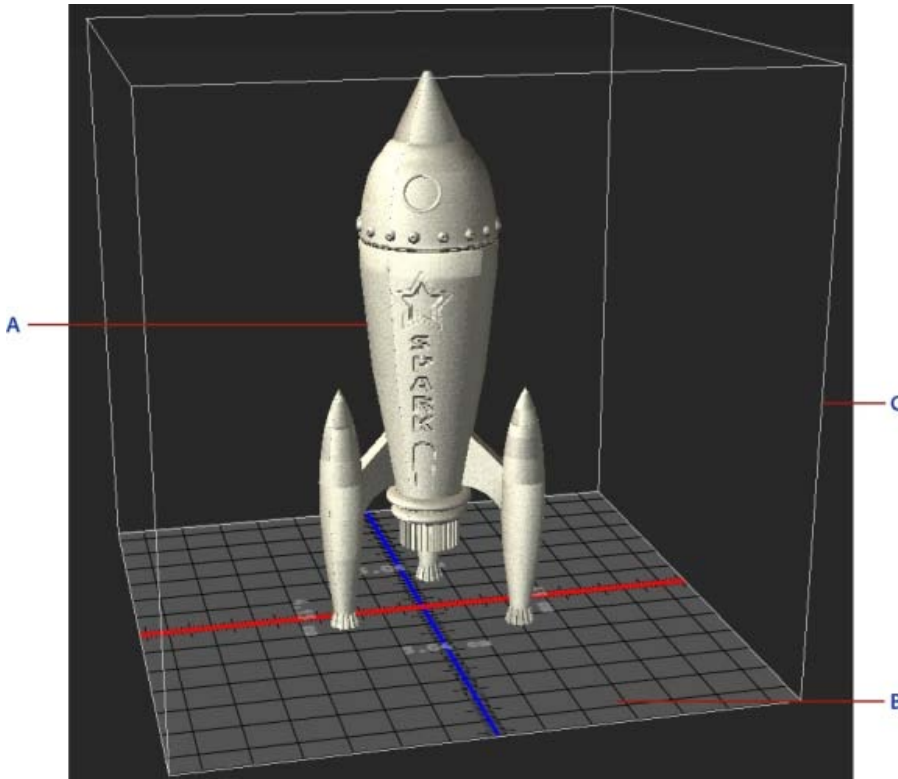
Note: *Shapeways.com is a leading 3D printing marketplace and community. Shapeways.com provides you with various printer profiles that you can leverage while printing your 3D models. See [this FAQ](#) for more information.*

 *To refresh the list of supported printers or Shapeways.com profiles, select Get Latest Printers from the Print To pop-up menu.*

5. Select a local printer or a Shapeways.com printer profile.

 To view estimated prices for printing the 3D model using available Shapeways.com profiles, select *Printer > Estimate Price*.

6. Select a unit for the printer volume—inch, centimeter, millimeter, or pixel. The unit is reflected in the Printer Volume dimensions as well as the print plate measurements.




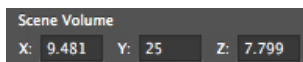
A. 3D model **B.** Print plate **C.** Printer volume overlay

7. Select a Detail Level—Low, Medium, or High—for the 3D print. The time required to print the 3D object depends on the detail level that you choose.

8. If you don't want to see the 3D printer volume overlaid on the 3D model, deselect Show Printer Volume Overlay.

9. Adjust the Scene Volume dimensions to specify the desired size of the printed 3D object. When you change a value (X, Y, or Z), the other two values are scaled proportionately. As you modify the Scene Volume dimensions, notice that the print plate under the 3D model scales in proportion.

 You can scrub the value of a Scene Volume dimension by clicking the dimension label (X, Y, or Z) and then dragging the mouse left or right. Hold down the Shift key to make the value scrub faster.



10. Choose Scale To Print Volume if you want Photoshop to auto-scale your 3D model, such that it fills up the available print volume of the selected printer.

11. If the 3D model has normal maps, bump maps, or opacity maps; you can choose to ignore one or more types of these maps while printing the model. You'll notice that the 3D model updates in real time when you change these Surface Detail settings.

12. You may choose to not print the support structures (scaffolds or rafts) required for the 3D object. Use this option with caution, since the printing of the 3D model may fail if you don't print a necessary support structure.

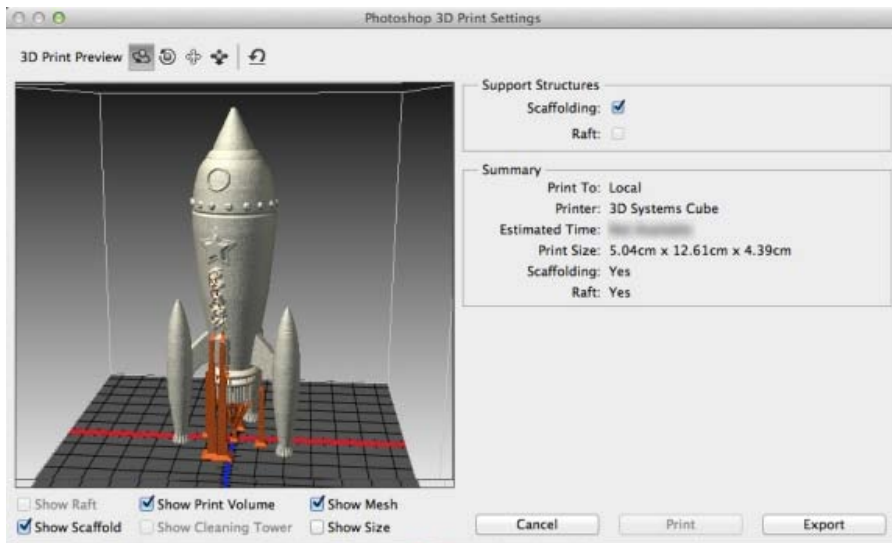
13. If your printer supports multiple materials, choose the material that you want to use for printing the 3D object.

Previewing and printing the 3D object

Once you're done specifying the 3D print settings, follow these steps:

1. Click the Start Print icon (🖨️) or select 3D > 3D Print. Photoshop unifies the 3D scene and prepares it for the printing process.
2. If you chose to print using a Shapeways.com profile, Photoshop prompts you that the actual cost of printing may differ from the displayed estimates. Click OK.
3. In the preview window that appears, use the 3D camera tools to rotate, zoom, or move the 3D object.

- 🔄 Rotate the 3D camera
- 🌀 Roll the 3D camera
- 👉 Pan the 3D camera
- 📏 Slide the 3D camera
- 🔄 Reset the 3D camera to its original location



3D print preview; notice the support structures

4. If you want to export the 3D print settings to an STL file, click Export and save the file to an appropriate location on your computer. You can upload the STL file to an online service, such as Shapeways.com, or put it on an SD card for local printing.
5. Review the 3D print summary and click Print.

💡 You can cancel an in-progress 3D print by selecting 3D > Cancel 3D Print.

3D print utilities

Photoshop provides interactive wizard-based utilities that you can use for configuring, calibrating, and maintaining your 3D printer. You can use these utilities only when the 3D printer is powered on and connected to your computer.

1. Select 3D > 3D Printer Utilities.
2. Select the utility that you want to launch.

Calibrate Print Plate Helps level the print plate. This utility performs the following broad steps:

- Prompts you to remove any leftover printing material from the 3D printer
- Initializes the print head
- Lets you adjust/finetune the gap between the print plate and the print head for nine nozzle positions

You can use this utility in the wizard mode or in the manual mode.

Load Filament Helps load a filament into a fused deposition modeling (FDM) 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament loading.

Remove Filament Helps remove a filament from an FDM 3D printer. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament removal.

Change Filament Helps replace the filament of an FDM 3D printer with a new filament. Photoshop initiates the head-heating process and the filament-loading mechanism for easy filament changing.

3. Follow the onscreen instructions.

[To the top](#)

FAQ

What 3D printers are supported?

Can I apply a cross section to a 3D model before printing it?

Can I apply bump/opacity/normal maps to a 3D model before printing it?


Can I print 3D models in two colors?

How are 3D models having multiple layers printed?

[To the top](#)

See also

- 3D Painting | CC, CS6
- 3D panel enhancements | Photoshop CC
- Photoshop 3D documentation

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Photoshop and MATLAB (Photoshop Extended)

[About Photoshop and MATLAB](#)
[Set up MATLAB and Photoshop](#)
[Connect/disconnect to Photoshop from MATLAB](#)
[Using MATLAB Help](#)
[MATLAB commands](#)
[Create a document in MATLAB](#)

[To the top](#)

About Photoshop and MATLAB

MATLAB is a high-level technical computing language and interactive environment for algorithm development, data visualization, data analysis, and numeric computation. With Photoshop Extended you can view MATLAB image-processing results in Photoshop, and combine MATLAB commands with Photoshop image-editing features.

Once you connect to Photoshop from MATLAB, typing commands into the MATLAB command prompt performs operations in Photoshop. You can run MATLAB algorithms and view the results in your image in Photoshop.

Note: *Communication between Photoshop and MATLAB uses the Photoshop JavaScript interface and the MATLAB library interface.*

[To the top](#)

Set up MATLAB and Photoshop

Install Photoshop and MATLAB on your computer. Once you have installed Photoshop Extended and MATLAB, you should verify the MATLAB integration.

For 64-bit systems, install the appropriate compiler

To use the Photoshop interface on a 64-bit system, a C compiler must be installed:

- In Windows, install Microsoft Developer Studio.
- In Mac OS, install XCode.

For more information, see the MATLAB Photoshop Read Me in the Photoshop application folder.

Note: *In Windows, use 64-bit Photoshop with 64-bit MATLAB, and 32-bit Photoshop with 32-bit MATLAB.*

Verify MATLAB integration

1. Start Photoshop Extended and then MATLAB.
2. From MATLAB, add the path Photoshop/MATLAB, including subfolders.
3. At the MATLAB prompt, open the MATLAB folder, locate and open the Tests folder, and then type `testa11`.
4. Photoshop and MATLAB run a series of tests to ensure integration between the two programs and display a summary report.

(Optional) Set access to Photoshop from MATLAB

You can set up a path to Photoshop Extended to allow direct access to Photoshop commands from MATLAB.

1. From MATLAB, choose File > Set Path.
2. Click Add Folder and select the MATLAB folder where Photoshop Extended is installed.
3. Click Save and then Close.
4. From the MATLAB menu, choose File > Preferences.
5. In the Preferences dialog box, click the General tree (upper-left).
6. Click the Update Toolbox Path Cache button.
7. Click Apply and then OK.

[To the top](#)

Connect/disconnect to Photoshop from MATLAB

- In MATLAB, do one of the following:
 - To launch or connect to Photoshop, type `pslaunch`, and then press Enter (Windows) or Return (Mac OS).
 - To disconnect from Photoshop and quit, type `psquit` and press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

[To the top](#)

Using MATLAB Help

MATLAB's Help system includes examples of a MATLAB/Photoshop workflow.

1. Choose Help > Full Product Family Help.

You see a Photoshop Toolbox with submenu items, including Examples for getting started. If you don't see the Photoshop Toolbox, try the following steps.

2. Click the Start Button.
3. Choose Desktop Tools > View Source Files.
4. Click the Refresh Start button, then Close, then retry the Help menu.

[To the top](#)

MATLAB commands

Typing commands in the MATLAB command line lets you connect and disconnect to Photoshop, and generate pixels viewable in a Photoshop document.

For a list of all MATLAB Photoshop commands, browse the file `psfunctions.cat.html`, available in the MATLAB folder in the directory where you installed Photoshop. Enter `help` (command name) at the MATLAB command prompt for a fuller description of each command, including syntax, arguments, and examples.

Note: All MATLAB commands are supported for Japanese characters. MATLAB for Windows supports a Japanese language user interface on Japanese language Windows XP systems. MATLAB for Mac OS supports US English only on Japanese language Mac OS systems. For more information, contact The MathWorks, Inc.

[To the top](#)

Create a document in MATLAB

1. In MATLAB, enter `psnewdoc`.
2. To specify the attributes of the new document, enter one of the following:
 - To create a document using the default values, enter `psnewdoc()`. For information on default values, see below.
 - To create a document with a specific width and height, enter `psnewdoc(W,H)`. The W and H values use the current units set in the Units & Rulers option in the Photoshop Preferences dialog box. Other document attributes are set to their default values.

Note: Enter "undefined" as a string to skip input arguments. The default size for a new document is 504 x 360 pixels.

- To create a document and specify attributes, enter `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. For information on new document attributes, see below.

Here is an example code for creating a document and specifying all the attributes in MATLAB:


```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

New document attributes and defaults

Entering `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` creates a document with values for the following attributes:

- W** Specifies the width of the document using the current units from the Units & Rulers option in the Photoshop Preferences dialog box. The default width is 504 pixels.
- H** Specifies the height of the document using the current units in the Units & Rulers panel in the Photoshop Preference dialog box. The default height is 360.
- R** Specifies the resolution. The default is 72 ppi.
- N** Specifies the document name. The default is Untitled-X, where X is the index for new documents.
- M** Specifies the color mode: RGB, CMYK, Lab, Bitmap, or Grayscale. The default is RGB.
- F** Specifies the background contents of the new document: White, Background Color, or Transparent. The default is White.
- A** Specifies the pixel aspect ratio. The default is 1.0 (square).
- B** Specifies the bit depth: 1, 8, 16, or 32. The default is 8.

P Specifies the color profile. The default is the working color space for the specified color mode. The working spaces are specified in the Photoshop Color Settings dialog box.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Measurement (Photoshop Extended)

[About measurement \(Photoshop Extended\)](#)

[Set the measurement scale \(Photoshop Extended\)](#)

[Use scale markers \(Photoshop Extended\)](#)

[Performing a measurement \(Photoshop Extended\)](#)

[Use the Measurement Log \(Photoshop Extended\)](#)

[To the top](#)

About measurement (Photoshop Extended)

Using the Photoshop Extended Measurement feature you can measure any area defined with the Ruler tool or with a selection tool, including irregular areas selected with the Lasso, Quick Select, or Magic Wand tools. You can also compute the height, width, area, and perimeter, or track measurements of one image or multiple images. Measurement data is recorded in the Measurement Log panel. You can customize the Measurement Log columns, sort data within columns, and export data from the log to a tab-delimited, Unicode text file.

For a video on measurement features, see www.adobe.com/go/vid0029.

Measurement scale

Setting a measurement scale sets a specified number of pixels in the image equal to a number of scale units, such as inches, millimeters, or microns. Once you've created a scale, you can measure areas and receive calculations and log results in the selected scale units. You can create multiple measurement scale presets, although only one scale can be used in a document at a time.

Scale markers

You can place scale markers on an image to display the measurement scale. Scale markers can appear with or without a caption displaying measurement scale units.

[To the top](#)

Set the measurement scale (Photoshop Extended)

Use the Ruler tool to set the measurement scale for a document. You can create measurement scale presets for frequently used measurement scales. Presets are added to the Analysis > Set Measurement Scale submenu. The current measurement scale for a document is checked in the submenu, and appears in the Info panel.

Note: *Measurement scale is set automatically for DICOM files. See About DICOM files (Photoshop Extended).*

Choose Analysis > Set Measurement Scale > Default to return to the default measurement scale, 1 pixel = 1 pixel.


Set measurement scale


1. Open a document.
2. Choose Analysis > Set Measurement Scale > Custom. The Ruler tool is automatically selected. Drag the tool to measure a pixel distance in the image or enter a value in the Pixel Length text box. Your current tool setting is restored when you close the Measurement Scale dialog box.

3. Enter the Logical Length and Logical Units that you want to set equal to the Pixel Length.

For example, if the Pixel Length is 50, and you want to set a scale of 50 pixels per micron, enter 1 for Logical Length, and microns for the Logical Units.

4. Click OK in the Measurement Scale dialog box to set the measurement scale on the document.
5. Choose File > Save to save the current measurement scale setting with the document.

To display the scale in the Info panel, choose Panel Options from the panel menu , and select Measurement Scale in the Status Information area.

 *To display the measurement scale at the bottom of the document window, choose Show > Measurement Scale from the document window menu.*

Create a measurement scale preset

1. Open a document.
2. Choose Analysis > Set Measurement Scale > Custom.
3. Create a measurement scale.
4. Click Save Preset and name the preset.
5. Click OK. The preset you created is added to the Analysis > Set Measurement Scale submenu.

Delete a measurement scale preset

1. Choose Analysis > Set Measurement Scale > Custom.
2. Select the preset you want to delete.
3. Click Delete Preset and click OK.

[To the top](#)

Use scale markers (Photoshop Extended)

Measurement scale markers display the measurement scale used in your document. Set the measurement scale for a document before creating a scale marker. You can set the marker length in logical units, include a text caption indicating the length, and set the marker and caption color to black or white.

For a video on measurement features, see www.adobe.com/go/vid0029.

Create a scale marker

1. Choose Analysis > Place Scale Marker.
2. In the Measurement Scale Marker dialog box, set the following options:

Length Enter a value to set the length of the scale marker. The length of the marker in pixels depends on the measurement scale that is currently selected for the document.

Font Choose the font for the display text.

Font Size Choose the font size for the display text.

Display Text Select this option to show the logical length and units for the scale marker.

Text position Displays caption above or below the scale marker.

Color Sets the scale marker and caption color to black or white.

3. Click OK.

The scale marker is placed in the lower left corner of the image. The marker adds a layer group to the document, containing a text layer (if the Display Text option is selected) and a graphic layer. You can use the Move tool to move the scale marker, or the Text tool to edit the caption or change text size, font, or color.

Add or replace scale markers

You can place multiple scale markers in a document, or replace existing markers.

Note: *Additional scale markers are placed in the same position on the image and can obscure each other, depending on their length. To view an underlying marker, turn off the scale marker layer set.*

1. Choose Analysis > Place Scale Marker.
2. Click Remove or Keep.
3. Enter settings for the new marker and click OK.

Delete a scale marker

1. In the Layers panel, select the Measurement Scale Marker layer group for the scale marker you want to delete.
2. Right-click the layer group and select Delete Group from the context menu, or click the Delete Layer button.
3. Click Group and Contents.

[To the top](#)

Performing a measurement (Photoshop Extended)

You can measure using the Photoshop selection tools, Ruler tool, or Count tool. Choose a measurement tool that matches the type of data you want to record in the Measurement Log.

- Create a selection area to measure values such as height, width, perimeter, area, and pixel gray values. You can measure one selection or several selections at once.
- Draw a line with the Ruler tool to measure linear distance and angle.
- Use the Count tool to count items on the image, then record the number of items. See Counting objects in an image (Photoshop Extended).

Each measurement measures one or more *data points*. The data points you select determine the information recorded in the Measurement log. Data points correspond to the type of tool you're measuring with. Area, perimeter, height, and width are available data points for measuring selections. Length and angle are available data points for Ruler tool measurements. You can create and save sets of data points for particular types of measurements to speed your workflow.

1. Open an existing document.
2. Choose Analysis > Set Measurement Scale and choose a measurement scale preset for the document (see [Set the measurement scale \(Photoshop Extended\)](#)), or choose Custom and set a custom measurement scale.

Measurements are computed and recorded in the Measurement Log using the scale units in effect when a measurement is recorded. If no measurement scale exists, the default scale is 1 pixel = 1 pixel.

3. (Optional) Choose Analysis > Select Data Points and do one of the following:

- Choose Custom to select data points to measure.
- Select an existing data point preset from the submenu.

In the Select Data Points dialog box, data points are grouped according to the measurement tool that can measure them. The Common data points are available for all tools. They add useful information to the Measurement Log such as the name of the file being measured, the measurement scale, and the date/time of the measurement.

By default all data points are selected. You can select a subset of data points for a particular type of measurement, then save the combination as a data point preset.

Note: *When you measure with a particular tool, only the data points associated with that tool are displayed in the log, even if other data points are selected. For example, if you make a measurement with the Ruler tool, only the Ruler tool data points appear in the Measurement Log, along with any Common data points that are selected.*

4. Choose an image feature and measurement tool to match the selected data points. Do one of the following:

- Create one or more selections on the image.
- Choose Analysis > Ruler Tool, or click the Ruler tool in the toolbox, then use the tool to measure the length of an image area.
- Choose Analysis > Count Tool, or click the Count tool in the toolbox, then count items in the image.

5. Choose Window > Measurement Log to open the Measurement Log panel.

6. Choose Analysis > Record Measurements, or click Record Measurements in the Measurement Log panel.

Note: *If your currently selected data points do not correspond to the current measurement tool, you are asked to select data points for that tool.*

The Measurement log has columns for each data point you selected in the Measurement Data Points dialog box. Each measurement you make enters a new row of data in the Measurement Log.

If you measure multiple selected areas on the image, one row of data is created in the log containing summary or cumulative data for all selected areas, followed by a row of data for each selection area. Each selection area is listed as a separate Feature in the Label column of the log and assigned a unique number.

You can repeat steps 2 through 6 for a variety of different selections in the same or multiple documents. The Document column in the Measurement Log reflects the source of the measurement data.

Measurement Data Points

Angle Angle of orientation ($\pm 0-180$) of the Ruler tool.

Area Area of selection in square pixels, or in calibrated units according to the current measurement scale (such as square millimeters).

Circularity $4\pi(\text{area}/\text{perimeter}^2)$. A value of 1.0 indicates a perfect circle. As the value approaches 0.0, it indicates an increasingly elongated polygon. Values may not be valid for very small selections.

Count Varies according to the measuring tool used. Selection tool: the number of discontinuous selection areas on the image. Count tool: the number of counted items on the image. Ruler tool: the number of Ruler lines visible (1 or 2).

Date and Time Applies a date/time stamp of when the measurement occurred.

Document Identifies the document (file) measured.

Gray Value This is a measurement of brightness, either from 0 to 255 (for 8-bit images), 0 to 32,768 (for 16-bit images), or 0.0 to 10 (for 32-bit images). For all gray value-related measurements, the image is internally converted to grayscale (equivalent to choosing Image > Mode > Grayscale) using the default grayscale profile. Then the requested calculations (mean, median, minimum, maximum) are calculated for each feature and for the summary.

Height Height of the selection (max y - min y), in units according to the current measurement scale.

Histogram Generates histogram data for each channel in the image (three for RGB images, four for CMYK, and so on), recording the number of pixels at each value from 0 to 255 (16-bit or 32-bit values are converted to 8-bit). When you export data from the Measurement Log, the numeric histogram data is exported to a CSV (comma-separated value) file. The file is placed in its own folder at the same location where the measurement log tab-delimited text file is exported. Histogram files are assigned a unique number, starting at 0, and progressing by 1. For multiple selections measured at once, one histogram file is generated for the total selected area, plus additional histogram files for each selection.

Integrated Density The sum of the values of the pixels in the selection. This is equivalent to the product of Area (in pixels) and Mean Gray Value.

Label Identifies and automatically numbers each measurement as Measurement 1, Measurement 2, and so on. For multiple selections measured simultaneously, each selection is assigned an additional Feature label and number.

Length Linear distance defined by the Ruler tool on the image, in units according to the current measurement scale.

Perimeter The perimeter of the selection. For multiple selections measured at once, one measurement is generated for the total perimeter of all selections, plus additional measurements for each selection.

Scale The measurement scale of the source document (for example, 100 px = 3 miles).

Scale Units Logical units of the measurement scale.

Scale Factor The number of pixels assigned to the scale unit.

Source Source of the measurement: Ruler tool, Count Tool, or Selection.

Width Width of the selection (max x - min x), in units according to the current measurement scale.

Create a data point preset

1. Choose Analysis > Select Data Points > Custom.
2. Select data points to include in the preset.
3. Click Save Preset and name the preset.
4. Click OK. The preset is saved and is now available from the Analysis > Select Data Points submenu.

Edit a data point preset

1. Choose Analysis > Select Data Points > Custom.
2. Choose the preset you want to edit from the Preset menu.
3. Select or deselect data points. The Preset name changes to Custom.
4. Click Save Preset. Enter the original preset name to replace the existing preset, or a new name to create a new preset.

Delete a data point preset

1. Choose Analysis > Select Data Points > Custom.
2. Choose the preset you want to delete from the Preset menu.
3. Click Delete Preset, then Yes to confirm the deletion.
4. Click OK.

[To the top](#)

Use the Measurement Log (Photoshop Extended)

When you measure an object, the Measurement Log panel records the measurement data. Each row in the log represents a measurement set; columns represent the data points in a measurement set.

When you measure an object, a new row appears in the Measurement Log. You can reorder columns in the log, sort data in columns, delete rows or columns, or export data from the log to a comma-delimited text file.

For a video on measurement features, see www.adobe.com/go/vid0029.

Display the Measurement Log

- Do one of the following:
 - Choose Analysis > Record Measurements.
 - Choose Window > Measurement Log.

Select rows in the log

- Do one of the following:
 - Click a row in the log to select it.
 - To select multiple contiguous rows, click the first row and drag through additional rows, or click the first row and then Shift-click the last row.
 - To select noncontiguous rows, click the first row and then Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac) additional rows.
 - To select all rows, click Select All.
 - To deselect all rows, click Select None.

Select columns in the log

- Do one of the following:
 - Click a column header.
 - To select contiguous columns, click a column header and drag through additional columns, or click the first column header and then Shift-click the last column header.
 - To select noncontiguous columns, click the first column header and then Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac) additional column headers.

Reorder, resize, or sort columns in the log

- Do one of the following:
 - Drag selected columns to reorder them in the log. The column position is indicated by a double black line.
 - To resize a column, click the column header and then drag the separator.
 - To sort data in a column, click the column header to change the sort order, or right-click the header and choose Sort Ascending or Sort Descending. (Rows cannot be manually reordered.)

Delete rows or columns from the log


1. Select one or more rows or columns in the log.
2. Do one of the following:
 - Choose Delete from the Measurement Log options menu.
 - Click the Delete icon at the top of the panel.
 - Right-click in a row or column header, then select Delete from the pop-up menu.

Export Measurement Log data

You can export data from the Measurement Log into a comma-delimited text file. You can open the text file in a spreadsheet application and perform statistical or analytical calculations from the measurement data.

1. Select one or more rows of data in the log.
2. Do one of the following:
 - Choose Export from the Measurement Log options menu.
 - Click the Export icon at the top of the panel.
 - Right-click in a row, then select Export from the pop-up menu.
3. Enter a filename and location, and click Save.

The measurements are exported to a comma-delimited, UTF-8 text file.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Image Stacks (Photoshop Extended)

[About image stacks](#)

[Creating an image stack](#)

[Use a script to create an image stack](#)

[To the top](#)

About image stacks

An image stack combines a group of images with a similar frame of reference, but differences of quality or content across the set. Once combined in a stack, you can process the multiple images to produce a composite view that eliminates unwanted content or noise.

You can use image stacks to enhance images in number of ways:

- To reduce image noise and distortion in forensic, medical, or astrophotographic images.
- To remove unwanted or accidental objects from a series of stationary photos or a series of video frames. For example, you want to remove a figure walking through an image, or remove a car passing in front of the main subject matter.

Image stacks are stored as Smart Objects. The processing options you can apply to the stack are called stack modes. Applying a stack mode to an image stack is a non-destructive edit. You can change stack modes to produce different effects; the original image information in the stack remains unchanged. To preserve changes after you apply the stack mode, save the result as a new image, or rasterize the Smart Object. You can create an image stack manually or using a script.

[To the top](#)

Creating an image stack

For best results, images contained in an image stack should have the same dimensions and mostly similar content, such as a set of still images taken from a fixed viewpoint, or a series of frames from a stationary video camera. The content of your images should be similar enough to allow you to register or align them to other images in the set.

1. Combine the separate images into one multi-layered image. See Duplicate layers.

Note: *An image stack must contain at least two layers.*

You can also combine images using a script (File > Scripts > Load Files into Stack).

2. Choose Select > All Layers.

Note: *To make the Background layer selectable with the All Layers command, you must first convert it to a regular layer.*

3. Choose Edit > Auto-Align Layers and select Auto as the alignment option. If Auto does not create good registration of your layers, try the Reposition option.

4. Choose Layer > Smart Objects > Convert to Smart Object.

5. Choose Layer > Smart Objects > Stack Mode and select a stack mode from the submenu.

- For noise reduction, use the Mean or Median plug-ins.

- For removing objects from the image, use the Median plug-in.

The output is a composite image the same size as the original image stack. You may need to experiment with different plug-ins to get the best enhancement for a particular image.

To change the rendering effect, choose a different Stack Mode from the submenu. Stack rendering is not cumulative—each render effect operates on the original image data in the stack and replaces previous effects.

Stack modes

Stack modes operate on a per-channel basis only, and only on non-transparent pixels. For example, the Maximum mode returns the maximum red, green, and blue channel values for a pixel cross section and merges them into one composite pixel value in the rendered image.

Rendering plug-in name	Result	Comments
Entropy	$\text{entropy} = - \sum (\text{probability of value} * \log_2(\text{probability of value}))$ Probability of value = (number of occurrences of value) / (total number of non-transparent pixels)	The binary entropy (or zero order entropy) defines a lower bound on how many bits would be necessary to losslessly encode the information in a set.
Kurtosis	$\text{kurtosis} = (\sum (\text{value} - \text{mean})^4 \text{ over non-transparent pixels}) / ((\text{number of non-transparent pixels} - 1) * (\text{standard deviation})^4) .$	A measure of peakedness or flatness compared to a normal distribution. The kurtosis for a standard normal distribution is 3.0. Kurtosis greater than 3 indicates a peaked distribution, and kurtosis less than 3 indicates a flat distribution (compared to a normal distribution).
Maximum	The maximum channel values for all non-transparent pixels	
Mean	The mean channel values for all non-transparent pixels	Effective for noise reduction
Median	The median channel values for all non-transparent pixels	Effective for noise reduction and removal of unwanted content from the image
Minimum	The minimum channel values for all non-transparent pixels	
Range	Maximum minus the minimum of the non-transparent pixel values	
Skewness	$\text{skewness} = (\sum (\text{value} - \text{mean})^3 \text{ over non-transparent pixels}) / ((\text{number of non-transparent pixels} - 1) * (\text{standard deviation})^3)$	Skewness is a measure of symmetry or asymmetry around the statistical mean
Standard Deviation	standard deviation = Square Root(variance)	
Summation	The sum channel values for all non-transparent pixels	
Variance	$\text{variance} = (\sum (\text{value} - \text{mean})^2 \text{ over non-transparent pixels}) / (\text{number of non-transparent pixels} - 1)$	

Remove stack rendering

- Choose Layer > Smart Objects > Stack Mode > None to remove any rendering from an image stack and convert it back to a regular Smart Object.

Edit an image stack

Because an image stack is a Smart Object, you can edit the original images that make up the stack layers at any time.

- Choose Layer > Smart Objects > Edit Contents, or double-click the layer thumbnail. After you save the edited Smart Object, the stack is automatically rendered with the last rendering option applied to the stack.

Convert an image stack

To preserve rendering effects on an image stack, convert the Smart Object to a regular layer. (You can copy the Smart Object before converting, in case you want to later re-render the image stack.)

- Choose Layer > Smart Objects > Rasterize.

[To the top](#)

Use a script to create an image stack

You can use the Statistics script to automate creating and rendering an image stack.


1. Choose File > Scripts > Statistics.
2. Choose a stack mode from the Choose Stack Mode menu.
3. Apply the stack mode to currently open files, or browse to select a folder or individual files.

Files you select are listed in the dialog box.

4. If desired, select Attempt To Automatically Align Source Images (equivalent to choosing Edit > Auto-Align Layers). Then click OK.

Photoshop combines the multiple images into a single multilayered image, converts the layers into a Smart Object, and applies the selected stack mode.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.


[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

DICOM files (Photoshop Extended)

- [About DICOM files \(Photoshop Extended\)](#)
- [Open a DICOM file \(Photoshop Extended\)](#)
- [Create a 3D volume from DICOM frames \(Photoshop Extended\)](#)
- [Export DICOM frames as JPEG files \(Photoshop Extended\)](#)
- [DICOM metadata \(Photoshop Extended\)](#)
- [Animate DICOM files \(Photoshop Extended\)](#)

[To the top](#)

About DICOM files (Photoshop Extended)

 For a video about DICOM files, see www.adobe.com/go/vid0028.

Note: DICOM (an acronym for Digital Imaging and Communications in Medicine) is the most common standard for receiving medical scans. Photoshop Extended allows you to open and work with DICOM (.dc3, .dcm, .dic, or no extension) files. DICOM files can contain multiple “slices” or frames, which represent different layers of a scan.

Photoshop reads all frames from a DICOM file and converts them to Photoshop layers. Photoshop can also place all DICOM frames in a grid on one layer, or open frames as a 3D volume which you can rotate in 3D space. Photoshop can read 8-, 10-, 12-, or 16-bit DICOM files. (Photoshop converts 10- and 12-bit files to 16-bit files.)

Once you’ve opened a DICOM file in Photoshop, you can use any Photoshop tool to adjust, mark up, or annotate the file. For example, use the Notes tool to add a comment to the file, the Pencil tool to mark a specific area of the scan or the Dust And Scratches filter to remove dust or scratches from a scan. Use the Ruler or selection tools to make measurements of image content.

Note: Any measurement scale present in a DICOM file is automatically imported with the file. If no scale is present, the default scale of 1 pixel = 1 mm is added as a custom measurement scale. See [Set the measurement scale \(Photoshop Extended\)](#).

You can save 8-bit DICOM files in any file format Photoshop supports (16-bit files must be saved as DICOM, Large Document Format, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, or TIFF files).

Note: When you save a file as DICOM, any layer styles, adjustments, blend modes, or masks are discarded.


You can also view and edit metadata for DICOM files in Bridge or in the Photoshop File Info dialog box. DICOM files support external automation through scripting (see [Scripting](#)).

[To the top](#)

Open a DICOM file (Photoshop Extended)

Before you open a DICOM file, you can specify how DICOM frames are opened (as layers, in a grid, or as a 3D volume), and set options (in the DICOM File Import dialog box) that anonymize patient metadata and display overlays. During the import you can also perform pans, zooms, and window leveling.

The DICOM import dialog box also displays DICOM header information—textual information about the file, such as its dimensions, data resolution, and whether the data has been compressed.

 You can import a sequence of multiple, single-frame DICOM files into a single multilayered Photoshop file, using the [New Video Layer from File](#) command. See [Import image sequences \(Photoshop Extended\)](#).

1. Choose File > Open, select a DICOM file, and click Open.
2. Select the frames you want to open. Shift-click to select contiguous frames. To select noncontiguous frames, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS). Click Select All to select all frames.




 To quickly scroll through frames, use the mouse scroll wheel (Windows) or click the Right or Left Arrow buttons below the large preview area.

3. Choose from the following options, and then click Open.

Frame Import Import Frames As Layers places DICOM frames on layers. N-Up Configuration displays multiple frames in a grid (enter values in the Rows and Columns boxes to specify height and width of grid). Import as volume opens the DICOM frames as a volume, where the z-distance is determined by DICOM settings and data is interpolated between the frames. You can view the volume from any angle, using a variety of rendering modes to highlight data.

DICOM Dataset Anonymize overwrites patient metadata with “anonymize.” Show Overlays displays overlays such as annotations, curves, or text.

Windowing Select Show Windowing Options to adjust the contrast (Window Width) and brightness (Window Level) of the frame. Alternatively, you can drag the Window Level tool up or down to adjust the level, or to the right or left to adjust the width. You can also choose common radiology presets from the Window Preset menu (Default, Lung, Bone, or Abdomen). Select Reverse Image to invert the brightness values of the frame.

 To zoom, choose a zoom level from the Select Zoom Level menu (or click the plus and minus signs to zoom in and out). To pan, click the Hand icon at the top of the dialog box and drag across the frame.

[To the top](#)

Create a 3D volume from DICOM frames (Photoshop Extended)

1. Choose File > Open, select a DICOM file, and click Open.
2. Select the frames you want to convert to a 3D volume. Shift-click to select contiguous frames. To select noncontiguous frames, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS). Click Select All to select all frames.
3. In Frame Import Options, select Import as volume, then click Open.



Photoshop creates a 3D volume of the DICOM frames and places it on a 3D layer in the Layers panel. You can use Photoshop's 3D position tools to view the 3D volume from any angle, or change render settings to better visualize data.

- The original DICOM file is preserved as a Diffuse texture layer associated with the 3D volume layer. For information on 3D textures, see 3D texture editing (Photoshop Extended).
- Double-click the texture layer to open the DICOM file as a Smart Object in its own document window. The DICOM frames appear as separate layers in the Layers panel.
- Any changes you make to individual layers are applied to the 3D volume when you close and save the Smart Object.


To save the 3D volume, you can export the 3D layer or save the file in PSD format. See Saving and exporting 3D files (Photoshop Extended).

 For a video about creating a 3D volume from DICOM frames, see www.adobe.com/go/lrvid4006_ps. (Discussion of DICOM frames begins at the 1:30 mark.)

View a 3D volume from different angles

1. Select the 3D layer containing the DICOM volume in the Layers panel.
2. Select either the 3D Position tool  or a 3D camera tool  in the Tools panel.

3. Use the position or camera tools in the options bar to rotate, move, or scale the 3D volume. See 3D object and camera tools (Photoshop Extended).

 If OpenGL support is enabled on your system, you can also use the 3D Axis to rotate, move, or scale the 3D volume. See 3D Axis (Photoshop Extended).

View a 3D volume in different render modes

1. Select the 3D layer containing the DICOM volume in the Layers panel.
2. Choose Window > 3D to open the 3D panel.
3. From the Preset menu in the lower section of the 3D panel, select a render mode.

Note: Render modes that use a transfer function use a Photoshop gradient to render values in the volume. The gradient color and opacity values are combined with the grayscale values in the volume to optimize or highlight different types of content. Transfer function render modes are only available for grayscale DICOM images.

Enhanced Boundaries Lowers the opacity of homogeneous regions while retaining the opacity of the boundaries. It can also reduce noise in the volume.

Full Range Color Scale Transfer function that uses a full “rainbow” Photoshop color gradient.

High Range Highlights Transfer function that uses the color white for the entire value range, zero opacity for low range values, and high opacity for high range values.

Low Range Highlights Transfer function that uses the color white for the entire value range, zero opacity for high range values, and high opacity for low range values.

Maximum Intensity Projection Displays maximum values in the volume to provides a quick preview of volume structure. Does not provide any depth cues.

Red-Blue Color Scale Transfer function that uses a full red-blue color gradient.

Thin Isolines Transfer function that uses constant color, while opacity component is a function with multiple spikes, to display isovalues.

X-Ray Approximates X-ray radiation transport through an X-ray translucent medium. This effect is useful for generating an image from a CT scan that looks like an X-ray shot of the same object.

White-Black Color Scale Transfer function using a white-black color component.

4. (Optional) To create a custom render mode, click Render Settings in the 3D panel to open the 3D Render Settings dialog box. Select options in the Volume Styles section of the dialog. See Customize render settings.

[To the top](#)

Export DICOM frames as JPEG files (Photoshop Extended)

1. Open a DICOM file and set options in the DICOM File Import dialog box (see [Open a DICOM file \(Photoshop Extended\)](#)).
2. Select frames in the DICOM File Import dialog box: Shift-click to select contiguous frames, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS)

to select noncontiguous frames, or click Select All to select all frames.

3. Enter a prefix in the Prefix box in the Export Options area.
4. Click Export Presentation (JPEG), select a folder, and click Select.

The JPEG files are saved in the specified location with the prefix added to the filenames. If you selected multiple frames, Photoshop appends successive numbering to the end of each filename (for example, DICOM Frame1, DICOM Frame2, DICOM Frame3).

[To the top](#)

DICOM metadata (Photoshop Extended)

You can view and edit several categories of DICOM metadata in the Photoshop File Info dialog box.

Patient data

Includes patient name, ID, sex, and date of birth.

Study data

Includes study ID, referring physician, study date and time, and study description.

Series data

Includes series number, modality, series date and time, and series description.

Equipment data

Includes the equipment institution and manufacturer.

Image data

Includes the transfer syntax, photometric interpretation, image width and height, bits per pixel, and frames. (These fields are not editable.)

[To the top](#)

Animate DICOM files (Photoshop Extended)


To animate DICOM slices or frames, select all DICOM layers and choose Make Frames From Layers from the Animation (Timeline) panel menu.

After creating frames in the (Animation) Timeline panel, you can save DICOM files as QuickTime movies (change grayscale DICOM files to RGB, and then render to video). You can also save frames as animated GIF files (choose File > Save for Web and Devices).

You can also use the Timeline panel to animate a 3D volume created from a DICOM file. See [Creating 3D objects and animations \(Photoshop Extended\)](#).

 For a video about animating DICOM files, see www.adobe.com/go/vid0028. (Discussion of animation begins at the 2:30 mark.)

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Counting objects in an image (Photoshop Extended)

Manually count items in an image Automatic counting using a selection

You can use the Count Tool to count objects in an image. To count objects manually, you click the image with the Count tool and Photoshop tracks the number of clicks. The count number is displayed on the item and in the Count Tool options bar. Count numbers are saved when you save a file.

Photoshop can also automatically count multiple selected areas in an image, and record the results in the Measurement Log panel. See [Performing a measurement \(Photoshop Extended\)](#).

[To the top](#)

Manually count items in an image

1. Select the Count tool (located beneath the Eyedropper tool in the Tools panel).
2. Choose Count tool options.

Count Group A default count group is created when you add count numbers to the image. You can create multiple count groups, each with its own name, marker and label size, and color. When you add count numbers to the image, the currently selected count group is incremented. Click the eye icon to show or hide a count group. Click the folder icon to create a count group, the Delete icon to delete a count group. Choose Rename from the Count Group menu to rename a count group.

Color To set the color for the count group, click the Color Picker.

Marker Size Enter a value from 1 to 10, or use the scrubby slider to change the value.

Label Size Enter a value from 8 to 72, or use the scrubby slider to change the value.

3. Click in the image to add a count marker and label:
 - To move a count marker, move the pointer over the marker or number until the cursor changes to the direction arrows, then drag. (Shift-click to constrain the drag horizontally or vertically.)
 - Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to remove a marker. The total count is updated.
 - Click Clear in the options bar to reset the count for the currently selected count group to 0.

Note: *Counts already recorded in the Measurement Log are not changed by clearing count numbers from the image.*

4. (Optional) To change count groups, select a different group from the Count Group menu, or click the folder icon to create a count group. Subsequent clicks update the currently selected count group.
5. (Optional) To display or hide the count numbers:
 - Choose View > Show > Count.
 - Choose View > Extras, View > Show > All, or View > Show > None.

6. (Optional) Choose Analysis > Record Measurements or click Record Measurements in the Measurement Log panel to record the count number to the Measurement Log.

Note: To record a count to the Measurement Log, you must have Count selected as a measurement data point. Choose Analysis > Select Data Points > Custom and select the Count data point in the Count Tool area.

7. (Optional) Choose File > Save to save any count numbers and count groups you've added to the image.

[To the top](#)


Automatic counting using a selection

Use the Photoshop automatic counting feature to count multiple selection areas in an image. Define selection areas using the Magic Wand tool or the Color Range command.

1. Select the Magic Wand tool, or choose Select > Color Range.
2. Create a selection that includes the objects in the image that you want to count. For best results, use an image with objects that contrast well against their background.
 - If you are using the Magic Wand tool, increase or decrease the Tolerance option to optimize the selection of the objects you want to count in the image. Deselect the Anti-alias and Contiguous options.
 - For Color Range, set Fuzziness and Selected Colors to fine-tune the selected areas in the image (see Select a color range).
3. Choose Analysis > Select Data Points > Custom.
4. In the Selections area, select the Count data point and click OK.
5. Choose Window > Measurement Log.
6. Choose Analysis > Record Measurements, or click Record Measurements in the Measurement Log. (If this option isn't available, select a tool other than the Count tool.)

Photoshop counts the selection areas and enters the number in the Count column in the Measurement Log.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Combining and converting 3D objects

- [Combine 3D objects](#)
- [Combine 3D and 2D layers](#)
- [Convert a 3D layer to a 2D layer](#)
- [Convert a 3D layer to a Smart Object](#)

[To the top](#)

Combine 3D objects

Merging 3D layers allows you to combine multiple 3D models in one scene. Once combined, each 3D model can be manipulated separately, or you can use position and camera tools on all models simultaneously.


1. Open two document windows, each containing a 3D layer.
2. Make the source document (the file from which you are copying the 3D layer) active.
3. Select the 3D layer in the Layers panel and drag it into the window of the target document (the file which will contain the combined 3D objects).
The 3D layer is added as a new 3D layer in the target document. It becomes the active layer in the Layers panel of the target document.
4. In the Tools panel, select a 3D camera tool.
5. In the options bar, from the Position menu, select the layer name for the original 3D layer in the target file.
After you match the camera position of the two 3D layers, the two 3D objects appear together in the scene. Use the 3D object tools to reposition the objects before merging.

6. From the Layers panel options menu , choose Merge Down.

The two 3D layers are combined into one 3D layer. The point of origin of each model is aligned.

Note: Depending on the size of each 3D model, one model may appear partially or completely embedded in the other model after merging 3D layers.

After merging two 3D models, all meshes and materials from each 3D file are contained in the target file and appear in the 3D panel. In the Meshes panel, you can select and reposition individual meshes using the 3D position tools in the panel. See 3D Mesh settings (Photoshop Extended).

 To alternate between moving all models at once and moving individual models in the layer, switch between the 3D position tools in the Tools panel and the tools in the Meshes panel.

[To the top](#)

Combine 3D and 2D layers

You can combine 3D layers with one or more 2D layers to create composite effects. For example, you can place a model against a background image and change its position or viewing angle to match the background.

- Do one of the following:
 - With the 2D file open, choose 3D > New Layer from 3D File, and open a 3D file.
 - With both a 2D file and a 3D file open, drag either the 2D or 3D layer from one file into the open document window of the other file. The layer you add moves to the top of the Layers panel.

When working in a file with combined 2D and 3D layers, you can temporarily hide the 2D layers while working with the 3D layer. See [Hide layers for better performance](#).

Hide layers for better performance

In a multi-layer document with 2D layers above a 3D layers, you can temporarily move the 3D layer to the top of the layer stack for faster screen rendering.

1. Choose 3D > Auto-Hide Layers For Performance.
2. Select a 3D Position or Camera tool.

When you hold down the mouse button with either tool, all 2D layers are temporarily hidden. When you release the mouse, all 2D layers reappear. Moving any part of the 3D Axis also hides all 2D layers.

[To the top](#)

Convert a 3D layer to a 2D layer

Converting a 3D layer to a 2D layer rasterizes the 3D content in its current state. Convert a 3D layer to a regular layer only if you no longer want to edit the 3D model position, render mode, textures, or lights. The rasterized image retains the appearance of the 3D scene, but in a flattened 2D format.

- Select the 3D layer in the Layers panel, and choose 3D > Rasterize.

[To the top](#)

Convert a 3D layer to a Smart Object

Converting a 3D layer to a Smart Object allows you to retain the 3D information contained in the 3D layer. After converting, you can apply transforms or other adjustments like Smart Filters to the Smart Object. You can reopen the Smart Object layer to edit the original 3D scene. Any transforms or adjustments applied to the Smart Object are then applied to the updated 3D content.

1. Select the 3D layer in the Layers panel.
2. From the Layers panel option menu, choose Convert to Smart Object.
3. (Optional) To reedit the 3D content, double-click the Smart Object layer in the Layers panel.

Adobe also recommends

3D texture editing

[Edit a texture in 2D format](#)


[Display or hide a texture](#)

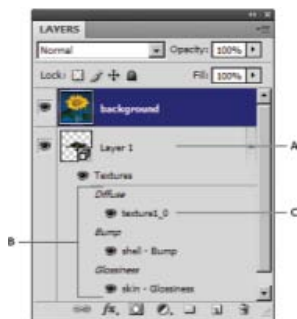
[Create UV overlays](#)

[Reparameterize a texture map](#)

[Create a tile for a repeating texture](#)

You can use the Photoshop painting and adjustment tools to edit the textures contained in a 3D file, or to create new textures. Textures are imported as 2D files with the 3D model. They appear as entries in the Layers panel, nested under the 3D layer, and grouped by map type: Diffuse, Bump, Glossiness, and so on.

 To view a thumbnail of a particular texture file, hover the mouse pointer over the name of the texture in the Layers panel. The image size and color mode are also displayed.



Layers panel showing 3D textures, grouped by texture map type
A. 3D layer B. Texture map types C. Texture map filename

Note: Texture maps used by a particular material also appear in the lower section of the 3D panel when a material is selected. See 3D Materials settings (Photoshop Extended).


To edit 3D textures in Photoshop, do either of the following:

- Edit a texture in 2D format. The texture opens as a Smart Object in a separate document window.
- Edit a texture directly on the model. If necessary you can temporarily cut away model surfaces to access areas to paint on. See 3D painting (Photoshop Extended).

[To the top](#)

Edit a texture in 2D format

1. Do one of the following:

- Double-click the texture in the Layers panel.
- In the Materials panel, select the material that contains the texture. In the bottom section of the panel, click the texture menu icon  for the texture you want to edit, and choose Open Texture.

2. Use any Photoshop tool to paint on or edit the texture.

3. Make the window containing the 3D model active to see the updated texture applied to the model.
4. Close the texture document and save changes.

[To the top](#)

Display or hide a texture

You can display and hide a texture to help identify what area of the model the texture is applied to.

- Click the eye icon next to the Texture layer. To hide or display all textures, click the eye icon next to the top-level Texture layer.

[To the top](#)

Create UV overlays

A diffuse texture file used by multiple materials on a 3D model can group several content areas that are applied to different surfaces on the model. The process called *UV mapping* matches coordinates in the 2D texture map with specific coordinates on the 3D model. UV mapping allows the 2D texture to be painted correctly onto the 3D model.

For 3D content created outside Photoshop, UV mapping occurs in the program where the content was created. However, Photoshop can create UV overlays as guides to help you visualize how a 2D texture map matches up with the 3D model surfaces. These overlays act as guides when editing a texture.

1. Double-click a texture in the Layers panel to open it for editing.

Note: *Create UV Overlays is only enabled when a texture map is open and is the active window.*

2. Choose 3D > Create UV Overlays, then select an overlay option.

Wireframe Shows edge data of the UV mapping.

Shaded Shows model areas using a solid rendering mode.

Normal Map Shows geometric normals translated to RGB values, where R=X, G=Y, and B=Z.


UV overlays are added as additional layers in the Layers panel for the texture file. You can show, hide, move, or delete a UV overlay. The overlays appear on the model surface when you close and save the texture file, or switch from the texture file to the associated 3D layer (the texture file is auto saved).

Note: *Delete or hide UV overlays before performing a final render.*

[To the top](#)

Reparameterize a texture map

Occasionally you may open a 3D model whose textures are poorly mapped to the underlying model mesh. Poor texture mapping can produce obvious distortions in the surface appearance of the model, such as unwanted seams or areas of stretching or squeezing of the texture pattern. Poor texture mapping can also cause unpredictable results when you paint directly on the model.

 *To check texture parameterization, open a texture for editing, then apply a UV Overlay to see how the texture aligns with the model surfaces. See [Create UV overlays](#).*

The Reparameterization command remaps a texture to the model to correct distortion and create more effective surface coverage.

1. Open a 3D file with a poorly mapped diffuse texture, and select the 3D layer containing the model.
2. Choose 3D > Reparameterize. Photoshop notifies you that you are reapplying the texture to the model. Click OK.
3. Choose a reparameterization option:
 - Low Distortion keeps the texture pattern more intact, but can create more seams on the model surface.
 - Fewer Seams minimizes the number of seams that appear on the model. This can produce more stretching or pinching of the texture, depending on the model.



Reparameterized texture using Low Distortion (left) and Fewer Seams (right)


4. (Optional) If the reparameterization option you chose does not create optimal surface coverage, choose Edit > Undo and try the other option.



You can also use the Reparameterize command to improve the default texture mapping that occurs when you create 3D models from 2D layers. See Create 3D objects from 2D images (Photoshop Extended).

[To the top](#)

Create a tile for a repeating texture

A repeating texture is composed of identical tiles in a grid pattern. A repeating texture can provide more realistic surface coverage of the model, use less storage, and improve rendering performance. You can convert any 2D file into a tiled painting. After previewing how multiple tiles interact in the painting, you save one tile for use as a repeating texture.


 *To set up a mesh for a repeating texture, use the 3D application that created the model.*

1. Open a 2D file.
2. Select one or more layers in the file, then choose 3D > New Tiled Painting.
The 2D file is converted to a 3D plane containing nine identical tiles of the original content. Image dimensions remain the same.
3. Edit the tiled texture with painting tools, filters, or other techniques. (Changes you make to one tile automatically appear in the others.)
4. Save a single tile as a 2D image: In the Materials section  of the 3D panel, choose Open Texture from the Diffuse menu . Then choose File > Save As, and specify a name, location, and format.

 *Unless you plan to use the original, nine-tile painting independently, close it without saving.*

5. To load the tile as a repeating texture, open a 3D model file. In the Materials section of the 3D panel, choose Load Texture from the Diffuse menu, and select the file you saved above.

Adobe also recommends

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Renderizar 3D e Salvar

[Alterar opções de renderização 3D](#)
[Renderizar um arquivo 3D para resultado final](#)
[Salvar e exportar arquivos 3D](#)

Nota: No Photoshop CS5 e no Photoshop CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.

Alterar as configurações de renderização 3D


[Para o início](#)

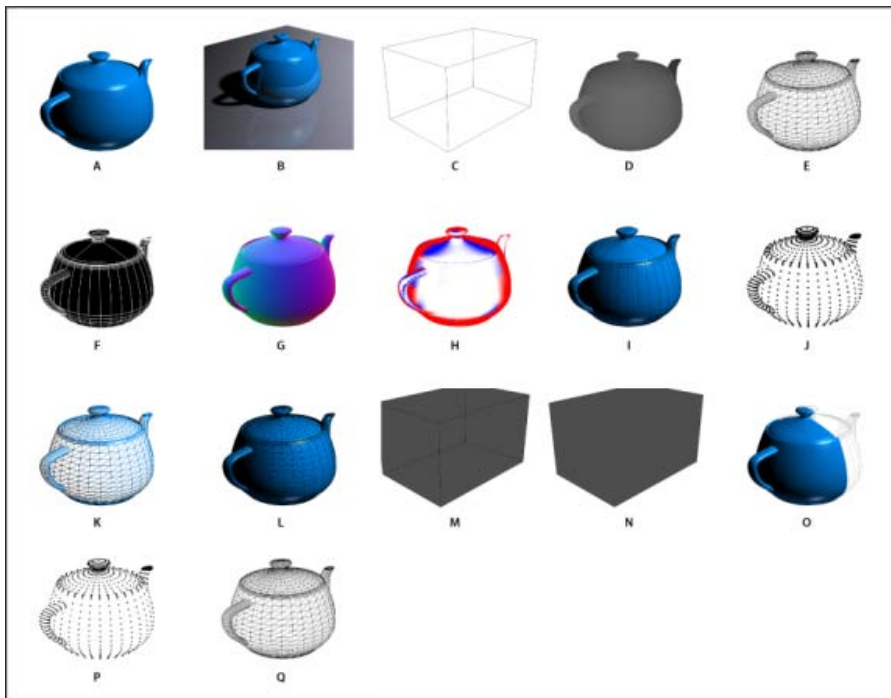
As configurações de renderização determinam como os modelos 3D são desenhados. O Photoshop instala diversas predefinições com configurações comuns. Personalizar configurações para criar suas próprias predefinições.

Nota: Configurações de renderização são específicas da camada. Se um documento contiver várias camadas 3D, especifique configurações de renderização separadas para cada uma.

Selecionar uma predefinição de renderização


A predefinição de renderização padrão é Padrão, que mostra as superfícies visíveis dos modelos. As predefinições Wireframe e Vértices revelam a estrutura subjacente. Para combinar renderização sólida e de wireframe, escolha a predefinição Wireframe Sólida. Para visualizar um modelo uma simples caixa refletindo suas dimensões externas, escolha a predefinição Caixa Delimitadora.

1. Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .
2. Na metade inferior do painel, escolha uma opção no menu Predefinições.





Predefinições de renderização instaladas

A. Padrão (Qualidade definida para Interativa) **B.** Padrão (Qualidade definida para Raio Rastreado e visível ao plano do solo) **C.** Caixa Delimitadora **D.** Mapa de profundidade **E.** Wireframe Oculto **F.** Ilustração de linha **G.** Normais **H.** Máscara de tinta **I.** Ilustração sombreada **J.** Vértices compartilhadas **K.** Wireframe Compartilhado **L.** Wireframe Sólido **M.** Contorno transparente de caixa delimitadora **N.** Caixa delimitadora transparente **O.** Dois lados **P.** Vértices **Q.** Wireframe


 A predefinição Com Dois Lados aplica-se apenas a seções transversais, exibindo um modelo sólido em uma metade da seção e um wireframe na outra.

Personalizar configurações de renderização

1. Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .
2. À direita do menu Configurações de renderização, clique em Editar.
3. (Opcional) Para visualizar o efeito de novas configurações à medida que executa alterações, selecionar Pré-visualizar. Ou remova a seleção dessa opção para aumentar ligeiramente o desempenho.

 Para especificar configurações exclusivas para cada metade de uma seção transversal, clique nos botões de seção transversal no topo da caixa de diálogo.

4. Ative a renderização Face, Aresta, Vértice, Volume ou Estéreo clicando nas caixas de seleção do lado esquerdo da caixa de diálogo. Depois ajuste as configurações relacionadas abaixo.

 Para informações sobre opções de Volume, usadas primariamente com imagens DICOM, consulte [Visualizar volume 3D em modelos de renderização distintos](#).

Opções de Face

As opções de Face determinar como as superfícies do modelo serão exibidas.

Estilo da Face Desenha superfícies usando qualquer um destes métodos:

Sólido Desenha sem sombras ou reflexos usando GPU em uma placa de vídeo OpenGL.

Textura Apagada Desenha sem iluminação, em vez de exibir apenas a opção Textura selecionada. (Difusa é selecionada por padrão.)

Plano Aplica o mesmo normal de superfície a todos os vértices em uma face, criando uma aparência facetada.

Constante Substitui texturas pela cor especificada atualmente.

 Para ajustar a cor da face, aresta ou vértice, clique na caixa Cor.

Caixa Delimitadora Exibe caixas refletindo as dimensões externas de cada componente.

Normais Exibe componentes X, Y e Z para normais de superfície em diferentes cores RGB.

Mapa de profundidade Exibe um modelo cinza, usando a luminosidade para revelar a profundidade.

Máscara de Pintura Exibe as regiões boas para pintura em branco, regiões saturadas em vermelho e regiões rarefeitas em azul. (Consulte [Identificação de áreas que podem receber pintura](#).)

Textura Quando Estilo de Face é definido como Textura Apagada, especifica o mapa de textura. (Consulte Configurações de materiais 3D).

Renderização para Saída Final Para animações de vídeo exportadas, produz sombras suaves e sangramentos de cor realísticos a partir de objetos e ambientes refletidos. Essa opção requer mais tempo de processamento, entretanto.

Reflexos, Refrações, Sombras Mostra ou oculta esses recursos de renderização de raio rastreado.

Remover Faces Posteriores Oculta superfícies na parte posterior de componentes com dois lados.

Opções de Aresta

As opções de Aresta determinam como as linhas de wireframe aparecem.

Estilo da Aresta Reflete as opções Constante, Plano, Sólido e Caixa Delimitadora descrita para o Estilo de Face acima.

Limiar do Vinco Ajusta o número de linhas estruturais que aparecem no modelo. Um vinco ou uma linha é formado quando dois polígonos em um modelo se juntam em um determinado ângulo. Se as arestas se encontrarem em um ângulo abaixo da configuração Limiar do Vinco (0-180), a linha formada será removida. O wireframe inteiro é exibido em uma configuração de 0.

Espessura da Linha Define a espessura em pixels.

Remover Faces Posteriores Oculta arestas na parte posterior de componentes com dois lados.

Remover Linhas Ocultas Remove linhas sobrepostas pelas linhas de primeiro plano.

Opções de Vértice

As opções de Vértice ajustam a aparência de *vértices* (interseções de polígonos que constituem o modelo de wireframe).

Estilo de Vértice Reflete as opções Constante, Plano, Sólido e Caixa Delimitadora descrita para o Estilo de Face acima.

Raio Determina o raio do pixel de cada vértice.

Remover Faces Posteriores Oculta vértices na parte posterior de componentes com dois lados.

Remover Vértices Ocultos Remove vértices sobrepostas pelos vértices de primeiro plano.

Opções de Estéreo

As opções de Estéreo ajustam configurações de imagem que serão vistas com lentes vermelhas-azuis ou impressas em objetos que incluem lentes lenticulares.




Tipo de Estéreo Especifica Vermelho/Azul para imagens visualizadas com lentes coloridas ou Interlaçamento Vertical para impressões lenticulares.

Parallax Ajusta a distância entre duas câmeras estéreo. As configurações mais altas aumentam a profundidade tridimensional, mas reduzem a profundidade de campo, fazendo com que os itens à frente ou atrás do plano focal apareçam desfocados.

Espaçamento Lenticular Para imagens interlaçadas verticalmente, especifica quantas linhas por polegada a lente lenticular tem.

Plano Focal Determina a posição do plano focal em relação ao centro da caixa delimitadora do modelo. Insira valores negativos para mover o plano para frente e valores positivos para movê-lo para trás.

Salvar ou excluir uma predefinição de renderização

1. Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .
2. Clique em Configurações de Renderização.
3. Escolha uma das seguintes opções:
 - Para salvar uma predefinição, personalize as configurações e clique no botão Salvar .
 - Para excluir uma predefinição, selecione-a no menu Predefinição e clique no botão Excluir .

Renderizar um arquivo 3D para resultado final



[Para o início](#)

Ao terminar de trabalhar com seu arquivo 3D, crie uma renderização final para produzir a versão de mais alta qualidade da saída para a Web, impressão ou animação. A renderização final usa rastreamento de raio e uma taxa de amostra mais alta para capturar efeitos de luz e sombras mais realistas.


Use o modo de renderização final para aprimorar os seguintes efeitos em sua cena 3D:

- Iluminação e cor-ambiente global baseadas na imagem.
- Iluminação da reflexão no objeto (sangramento de cor).
- Ruído reduzido em sombras suaves.

Nota: *Uma renderização final pode levar bastante tempo, dependendo do modelo, iluminação e mapas em sua cena 3D.*

1. Faça qualquer ajuste necessário no modelo, incluindo efeitos de luz e sombras.
 -  *Você não precisa alterar as configurações antisserrilhado da cena antes da renderização. Por padrão, a configuração Máxima é usada.*
2. Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena  e em seguida clique na entrada Cena, na lista abaixo.
3. No menu Qualidade, na metade inferior do painel, selecione o raio rastreado final.

Após a renderização ser concluída, você poderá nivelar a cena 3D para saída em outro formato, compor a cena 3D com conteúdo 2D ou imprimir diretamente a partir da camada 3D.

 *Para animações em vídeo exportadas, a renderização para saída final está disponível como uma opção na caixa de diálogo Configurações de renderização 3D. Consulte [Personalizar configurações de renderização](#).*

Salvar e exportar arquivos 3D

[Para o início](#)

Para preservar o conteúdo 3D em um arquivo, salve o arquivo no formato do Photoshop ou outro formato de imagem compatível. Você também pode exportar uma camada 3D como um arquivo em um formato de arquivo 3D compatível.

Exportar uma camada 3D

Você pode exportar camadas 3D em todos os formatos 3D compatíveis: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D e Google Earth 4 KMZ. Ao escolher um formato de exportação, considere os seguintes fatores

- As camadas de texturas são salvas em todos os formatos de arquivo 3D, entretanto, U3D preserva apenas os mapas de textura Difusa, Ambiente e Opacidade.
- O formato Wavefront/OBJ não salva as configurações de câmera, luzes ou animação.
- Apenas o Collada DAE salva as configurações de renderização.

Para exportar uma camada 3D, execute o seguinte procedimento:

1. Escolha 3D > Exportar camada 3D
2. Escolha um formato para exportação das texturas:
 - U3D e KMZ são compatíveis com JPEG e PNG como formatos de textura.
 - DAE e OBJ são compatíveis com todos os formatos de imagem compatíveis com Photoshop para texturas.
3. (Opcional) Ao exportar para o formato U3D, escolha uma opção de codificação. ECMA 1 é compatível com o Acrobat 7.0, o ECMA 3 é compatível com o Acrobat 8.0 e posteriores e fornece alguma compressão de malha.
4. Clique em OK para exportar.

Salvar um arquivo 3D

Para preservar a posição, iluminação, modo de renderização e seções transversais do modelo 3D, salve os arquivos com camadas 3D no formato PSD, PSB, TIFF ou PDF.

- Escolha Arquivo > Salvar ou Arquivo > Salvar Como, selecione o formato Photoshop (PSD), Photoshop PDF ou TIFF e clique em OK.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Criar animações e objetos 3D

Criar repoussé 3D | CS5

Criar objetos 3D a partir de imagens 2D

Criar animações 3D

Nota: No Photoshop CS5 e no CS6, a funcionalidade 3D fazia parte do Photoshop Extended. Todos os recursos do Photoshop Extended fazem parte do Photoshop CC. O Photoshop CC não conta com a opção Extended separada.

Criar repoussé 3D | CS5

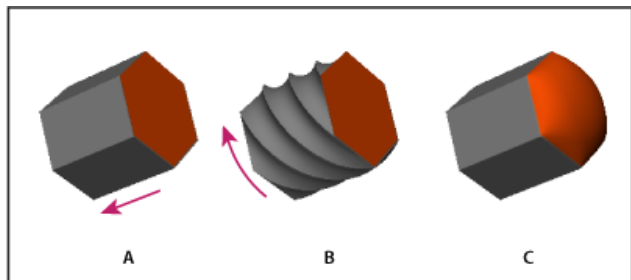
[Para o início](#)

Nota: A partir do Photoshop CS6, o recurso repousse mudou e agora é chamado de *Extrusão 3D*. Para obter detalhes, consulte *Criar e ajustar Extrusões 3D*.

O termo *repoussé* descreve uma técnica de trabalho em metal na qual as faces do de objeto são formadas e modeladas ao martelar no lado oposto. No Photoshop, o comando Repoussé converte objetos 2D em malhas 3D, que podem receber a extrusão, ser infladas e reposicionadas no espaço 3D.

O comando Repoussé funciona com imagens RGB. Se você iniciar com uma imagem em tons de cinza, o Repoussé converte-a a RGB. O comando Repoussé não está disponível para imagens de Lab ou CMYK.

💡 Para um vídeo sobre a conversão de 2D para 3D com Repoussé, consulte www.adobe.com/go/Invid5003_ps_br



Aplicando repoussé a uma seleção de pixels

A. Aumento da profundidade de extrusão **B.** Torcer a extrusão 180° **C.** Inflar a frente

1. Crie uma seleção de pixels ou selecione uma camada de texto, máscara de camada ou um demarcador de trabalho.
2. Escolha 3D > Repoussé e a seguir escolha o item que reflete a seleção na etapa 1.
3. Defina as seguintes opções:

Ferramentas de malha Disponíveis ao longo da parte superior esquerda da caixa de diálogo, estas ferramentas funcionam como as ferramentas de objeto 3D. Consulte *Movimentação, rotação ou dimensionamento de um modelo com ferramentas de objeto 3D* e *Movimentação, rotação ou dimensionamento de itens selecionados com o Eixo 3D*.

Predefinições de repoussé Aplique um grupo predefinido de configurações. Para criar a sua própria predefinição de configurações personalizadas, clique no menu suspenso e escolha *Nova predefinição de repoussé*.

💡 Para organizar grupos de predefinições, consulte *Trabalho com o Gerenciador de predefinições*.

Extrusão Estende a forma 2D original no espaço 3D. A profundidade controla o comprimento da extrusão. A escala controla a largura. Selecione *Curvatura* de uma extrusão curvada, ou *Cisalhar* para uma extrusão reta, e a seguir defina o ângulo X e Y para controlar a inclinação horizontal e vertical. Se desejar, insira o *Giro* em graus.


💡 Para alterar a origem da curvatura ou cisalhamento, clique em um ponto no ícone de referência .

Inflar Expande ou retrai o meio da frente ou atrás. As configurações de *Ângulo* positivo expandem a retração negativa. A intensidade controla o nível de inflar.

Materiais Aplique materiais, como tijolo ou algodão, globalmente ou a vários lados do objeto. (Chanfro1 é o chanfro da frente; Chanfro2, o de trás.) Para obter mais informações, consulte Aplicação, salvamento ou carregamento de predefinições de materiais.

Chanfrado Aplica arestas chanfradas na frente ou atrás do objeto. As opções de contorno são semelhantes às aquelas para efeitos de camada. Consulte [Modificar efeitos de camada com contornos](#).

Configurações de cena As luzes na forma de um panorama esférico brilham no objeto. Escolha um estilo de luzes do menu. As configurações de renderização controlam a aparência da superfície do objeto. (Consulte Seleção de uma predefinição de renderização.) Configurações de qualidade mais alta aumentam a densidade de malha, aprimorando a aparência, mas reduzindo a velocidade do processamento.

 *As configurações de renderização de Sombreado e Estrutura de arame sólida superimpõem a malha 3D nos objetos, revelando qualquer distorção de malha que irá distorcer as texturas.*

Reajustar as configurações de repoussé

1. Selecione uma camada de texto, máscara de camada, ou demarcador de trabalho, ao qual você anteriormente aplicou o repoussé.
2. Escolha 3D > Repoussé > Editar em repoussé.

Dividir malhas repoussé

Por padrão, o comando Repoussé cria uma malha única com cinco materiais. Se você deseja controlar separadamente elementos diferentes (tais como cada carta em uma sequência de texto), poderá criar malhas separadas para cada demarcador fechado.

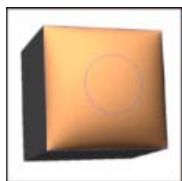
Nota: *Se existirem numerosos demarcadores fechados, as malhas resultantes podem criar cenas 3D altamente complexas que são difíceis de editar.*

1. Selecione uma camada de texto, máscara de camada, ou demarcador de trabalho, ao qual você anteriormente aplicou o repoussé.
2. Escolha 3D > Repoussé > Dividir malhas de repoussé.

Compreendendo as restrições internas

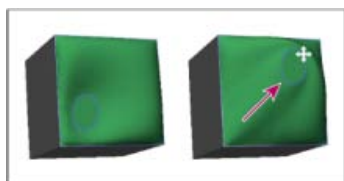
As restrições internas permitem que você melhore a resolução de malha em áreas específicas, varie a inflação precisamente ou faça orifícios em superfícies. Ao longo de um demarcador que você especifica em um objeto de repoussé, as curvas de restrição estendem-se para longe do objeto para uma expansão, ou em direção ao objeto para uma contração. Você manipula essas curvas usando ferramentas de restrição que são semelhantes às ferramentas de objeto 3D.

Restrições inativas Garanta a resolução de malha suficiente, criando demarcadores suaves.



Objeto inflado com restrição inativa

Restrições ativas Expanda ou retraia a superfície ao longo dos demarcadores de restrição.



Arraste a restrição ativa para uma posição diferente no espaço 3D.

Restrições de furo Recorte a superfície ao longo dos demarcadores de restrição.

modelo 3D.

1. Abra uma imagem 2D e selecione uma ou mais camadas desejadas a serem convertidas em uma malha 3D.
2. (Opcional) Converta a imagem no modo tons de cinza. Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza ou use Imagem > Ajustes > Branco e Preto para um ajuste fino da conversão em escala de cinza.

Nota: Se você usar uma imagem RGB como entrada ao criar uma malha, o canal verde será usado para gerar o mapa de profundidade.

3. (Opcional) Faça ajustes na imagem em tons de cinza, se necessário, para limitar a faixa de valores de luminosidade.
4. Escolha 3D > Nova Malha de Tons de Cinza e, então, selecione uma opção de malha.

Plano Aplica dados de mapa de profundidade em uma superfície planar.

Plano de Dois Lados Cria dois planos refletidos ao longo de um eixo central e aplica dados do mapa de profundidade aos dois planos.

Cilindro Aplica dados do mapa de profundidade fora do centro de um eixo vertical.

Esfera Aplica dados do mapa de profundidade radialmente fora de um ponto central.

O Photoshop cria uma camada 3D contendo a nova malha. Ele também cria mapas de textura Difusa, Opacidade e Mapa de Profundidade Planar para o objeto 3D, usando os tons de cinza originais ou camada de cor.

Você pode reabrir o Mapa de Profundidade Planar sempre que quiser e editá-lo. Ao salvá-lo, a malha será gerada novamente.

Nota: O mapa de textura Opacidade não aparece no painel Camadas, pois o mapa usa o mesmo arquivo de textura que o mapa Difuso (a camada 2D original). Quando dois mapas de textura fazem referência ao mesmo arquivo, o arquivo aparece apenas uma vez no painel Camadas.

Criar animações 3D

[Para o início](#)

Usando a linha de tempo Animação do Photoshop, você poderá criar animações 3D que movem um modelo 3D pelo espaço e alterar o modo como ele é exibido ao longo do tempo. Você pode animar qualquer das seguintes propriedades de uma camada 3D:

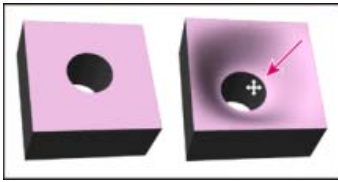
- Objeto 3D ou posição de câmera. Use as ferramentas de posição 3D ou de câmera para mover o modelo ou câmera 3D ao longo do tempo. O Photoshop pode alternar quadros entre os movimentos de posição ou câmera para criar efeitos suaves de movimento.
- Configurações de renderização 3D Alterar modos de renderização, com a habilidade de alternar transições entre alguns modos de renderização. Por exemplo, altere o modo Vértices gradualmente para Wireframe ao longo do tempo para simular o esboço de uma estrutura de modelo.
- Seção transversal 3D Girar um plano de interseção para exibir uma seção transversal que muda ao longo do tempo. Alterar as configurações de seção transversal entre os quadros par destacar diferentes áreas do modelo durante uma animação.

Para animações de alta qualidade, você pode renderizar cada quadro da animação usando a configuração de renderização Renderizar para Saída Final. Consulte Alteração nos efeitos de renderização.

- [Criar animações de linha do tempo](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)




Arraste a restrição de orifício para aumentar a profundidade

Criar restrições internas de seleções, demarcadores de trabalho ou texto

1. Siga um destes procedimentos:
 - Crie uma seleção ou um demarcador que caia inteiramente dentro da parte superior da superfície de um objeto de repoussé.
 - Para objetos de texto que já tenha demarcadores internos, como a letra A, passe para a etapa 3.
2. Escolha 3D > Repoussé > Criar restrições a partir da seleção ou do demarcador de trabalho.
3. Na caixa de diálogo Repoussé, clique no triângulo para expandir a seção Restrições internas.
4. Escolha uma opção de Texto. Para Ativo ou Orifício, as seguintes opções estão disponíveis:

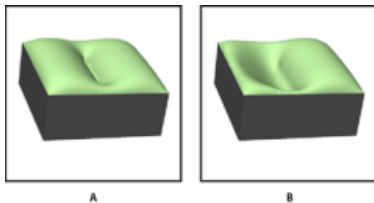
Ferramentas de restrição Ajuste a curva de restrição e a função de forma semelhante às ferramentas de objeto 3D. Consulte Ferramentas de câmera e objeto 3D.

 Se o objeto de repoussé contiver múltiplos demarcadores internos (por exemplo, ovas no número 8), selecione cada demarcador individualmente com as ferramentas de restrição.

Coordenadas de posição Permite colocar com precisão as restrições no espaço 3D.

Lado Permite aplicar de forma uniforme as configurações de Intensidade e Ângulo a ambos os lados, ou configurações únicas a cada um.

Cada curva de restrição tem dois lados. A orientação desses lados depende de como uma curva divide a superfície. As opções de menu Esquerdo e Direito refletem uma restrição vertical. Para uma restrição horizontal, Esquerdo e Direito significa acima e abaixo, e para um restrição fechada, essas opções significam dentro e fora.



Configurações de lado

A. Ambos criam a deformação consistente. **B.** Esquerda ou direita permite a deformação variada.

Intensidade Controla o nível de inflar ao longo do demarcador.

Ângulo Controla a direção de inflar.

Remover uma restrição interna

1. Selecione uma camada de repoussé 3D que inclua uma restrição interna.
2. Escolha 3D > Repoussé > Editar em repoussé.
3. Na seção de Restrições internas, clique em Excluir.

 Para voltar a aplicar uma restrição excluída, clique em Adicionar seleção ou Adicionar demarcador.

Criar objetos 3D a partir de imagens 2D


[Para o início](#)

O Photoshop pode criar uma variedade de objetos 3D básicos usando camadas 2D como ponto de partida. Após criar um objeto 3D, você poderá movê-lo no espaço 3D, alterar configurações de renderização, adicionar iluminação ou mesclá-lo com outras camadas 3D.

- Converta as camadas 2D em cartões postais 3D (planos com propriedades 3D). Se sua camada inicial for uma camada de texto, qualquer transparência é mantida.
- Dobre uma camada 2D ao redor de um objeto 3D, como um cone, cubo ou cilindro.
- Crie uma malha 3D a partir das informações de tons de cinza em uma imagem 2D.
- Simule uma técnica de trabalho em metal denominada *repoussé* efetuando a extrusão em um objeto 2D no espaço 3D. Consulte [Criação de repoussé 3D](#).
- Crie um volume 3D a partir de um arquivo multiquadro, como um arquivo de imagem médica DICOM. O Photoshop combina as fatias individuais do arquivo em um objeto 3D que você pode manipular no espaço 3D e visualizar de qualquer ângulo. Você pode aplicar vários efeitos de renderização de volume 3D para otimizar a exibição de vários materiais na digitalização, como osso ou tecidos do corpo. Consulte [Criação de um volume 3D](#).

Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo 3D a partir de camadas 2D, consulte www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_br.

Criar um cartão postal 3D

 *Você pode adicionar um cartão postal 3D a uma cena 3D existente para criar uma superfície que exibe sombras e reflexos de outros objetos na cena.*

1. Abrir uma imagem 2D e selecionar a camada desejada para converter em um cartão postal.
2. Escolha 3D > Novo Cartão Postal 3D da Camada
 - A camada 2D é convertida em uma camada 3D no painel Camadas. O conteúdo da camada 2D é aplicado como um material em ambos os lados do cartão postal.
 - A camada 2D original aparece no painel Camadas como um mapa de textura Difusa para o objeto de cartão postal 3D. (Consulte Visão geral do painel 3D.)
 - A camada 3D mantém as dimensões da imagem 2D original.
3. (Opcional) Para adicionar o cartão postal 3D como um plano de superfície para uma cena 3D, mescle a nova camada 3D com uma camada 3D existente contendo outros objetos 3D, então alinhe conforme necessário. (Consulte [Combinar objetos 3D](#).)
4. Para manter o novo conteúdo 3D, exporte a camada 3D em um formato de arquivo 3D ou salve-a no formato PSD. (Consulte Exportação de camadas 3D.)

Criar formas 3D

Dependendo do tipo de objeto escolhido, o modelo 3D resultando pode conter uma ou mais malhas. A opção Panorama esférico mapeia uma imagem panorâmica dentro de uma esfera 3D.

1. Abrir uma imagem 2D e selecionar a camada desejada a ser convertida em uma forma 3D.
2. Escolha 3D > Nova Forma da Camada e selecione uma forma do menu. As formas incluem objetos de malha única, como uma rosca, esfera ou chapéu, bem como vários objetos de malha, como um cone, cubo, cilindro, lata de refrigerante ou garrafa de vinho.

Nota: *Você pode adicionar suas próprias formas personalizadas ao menu de formas. As formas são arquivos de modelo 3D Collada (.dae). Para adicionar uma forma, coloque o arquivo de modelo Collada na pasta Predefinições/Malhas dentro da pasta de programa do Photoshop.*

 - A camada 2D é convertida em uma camada 3D no painel Camadas.
 - A camada 2D original aparecerá no painel Camadas como um mapa de textura Difusa. Ela pode ser usada em uma ou mais superfícies do novo objeto 3D. Outras superfícies pode ser atribuídas a um mapa de textura difusa padrão com uma definição de cor padrão. Consulte Visão geral do painel 3D.
3. (Opcional) Use a opção Panorama Esférico se estiver usando uma imagem panorâmica como sua entrada 2D. Essa opção converte um panorama esférico de 360 x 180 graus em uma camada 3D. Após convertido em um objeto 3D, você pode pintar áreas do panorama que geralmente são difíceis de alcançar, como os polos ou áreas contendo linhas retas. Para obter informações sobre como criar um panorama de 2D costurando as imagens juntas, consulte [Criar panoramas de 360 graus](#).
4. Exporte a camada 3D em um formato de arquivo 3D ou salve no formato PSD para manter o novo conteúdo 3D. Consulte Exportação de camadas 3D.

Criar uma malha 3D

O comando Nova Malha de Tons de Cinza converte uma imagem em tons de cinza em um mapa de profundidade, o que converte os valores de luminosidade em uma superfície de profundidade variável. Os valores mais claros criam áreas altas na superfície, enquanto os valores mais escuros criam áreas mais baixas. O Photoshop, então, aplica o mapa de profundidade a uma das quatro geometrias possível para criar um

Gerenciamento de cores

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Introdução ao gerenciamento de cores

Porque algumas vezes as cores não correspondem

O que é um sistema de gerenciamento de cores?

Você precisa de gerenciamento de cores?

Crie um ambiente de exibição para o gerenciamento de cores

Um sistema de gerenciamento de cores reconcilia as diferenças de cores entre dispositivos para que você possa prever com segurança as cores que seu sistema basicamente produzirá. A exibição das cores com precisão permite que você tome decisões seguras relativas às cores em todo o fluxo de trabalho, desde a captura digital até a saída final. O gerenciamento de cores também permite a criação de saídas baseadas nos padrões de produção ISO, SWOP e Japan Color.

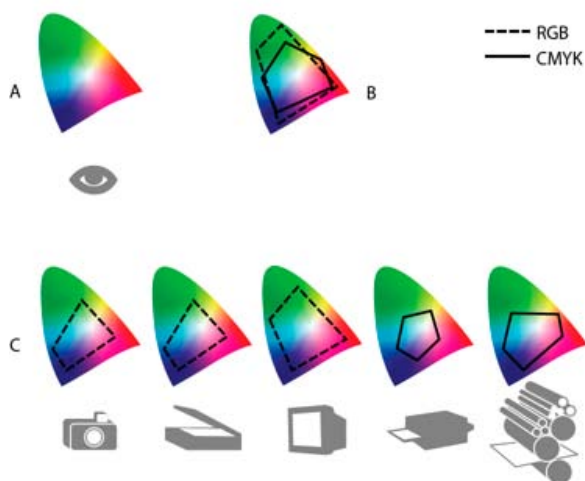
Porque algumas vezes as cores não correspondem

[Para o início](#)

Nenhum dispositivo em um sistema de editoração eletrônica é capaz de reproduzir a escala completa de cores visível ao olho humano. Cada dispositivo opera dentro de um espaço de cores específico que pode gerar determinado intervalo ou gama de cores.

Um modelo de cores determina a relação entre valores e o espaço de cor define o significado absoluto desses valores como cores. Alguns modelos de cores (como CIE L*a*b) possuem um espaço de cor fixo porque estão diretamente relacionados à maneira como os seres humanos percebem as cores. Esses modelos são descritos como independentes do dispositivo. Outros modelos de cores (RGB, HSL, HSB, CMYK etc.) podem apresentar muitos espaços da cor diferentes. Como esses modelos variam de acordo com cada dispositivo ou espaço da cor associado, eles são descritos como dependentes do dispositivo.

Como esses espaços de cores são variáveis, as cores podem sofrer alterações na aparência à medida que você transfere documentos entre dispositivos diferentes. As variações de cores podem resultar de diferenças nas origens das imagens, da forma como os aplicativos definem as cores, da mídia de impressão (o papel de jornal reproduz uma gama menor que o papel de revista) e de outras variações naturais, como diferenças de fabricação em monitores ou a idade do monitor.



Gamas de cores de vários dispositivos e documentos

A. Espaço de cor Lab **B.** Documentos (área de trabalho) **C.** Dispositivos

O que é um sistema de gerenciamento de cores?

[Para o início](#)

Os problemas de correspondência de cores resultam do fato de vários dispositivos e softwares usarem espaços de cores diferentes. Uma solução é ter um sistema que interprete e converta as cores com precisão entre os dispositivos. Um sistema de gerenciamento de cores (CMS) compara o espaço de cor em que a cor foi criada com o espaço de cor onde ela será utilizada e faz os ajustes necessários para representar a cor da forma mais uniforme possível entre dispositivos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores converte as cores com a ajuda de perfis de cores. Um perfil é uma descrição matemática do espaço de cor de um dispositivo. Por exemplo, um perfil de scanner informa a um sistema de gerenciamento de cores como o scanner "vê" as cores. O gerenciamento de cores da Adobe usa perfis ICC, um formato definido pelo International Color Consortium (ICC) como o padrão entre plataformas.

Como não há um único método de conversão de cores que seja ideal para todos os tipos de elementos gráficos, um sistema de gerenciamento

de cores fornece opções para métodos de aplicação de acabamento ou métodos de conversão, para que você possa aplicar um método apropriado a um elemento gráfico específico. Por exemplo, um método de conversão de cores que preserve as relações corretas entre as cores de uma fotografia da vida selvagem poderá alterar as cores em um logotipo que contenha tons uniformes de cores.

Nota: Não confunda gerenciamento de cores com correção de cores. Um sistema de gerenciamento de cores não corrigirá uma imagem que foi salva com problemas de equilíbrio de cor ou de tom. Ele fornece um ambiente onde você pode avaliar imagens com precisão no contexto da saída final.

Você precisa de gerenciamento de cores?

[Para o início](#)

Sem um sistema de gerenciamento de cores, suas especificações de cores dependerão do dispositivo. Você pode não precisar do gerenciamento de cores se o seu processo de produção for rigidamente controlado para um único meio. Por exemplo, você ou o seu provedor de serviços de impressão pode estar adaptado ao formato de imagens CMYK e especificar valores de cores para um conjunto de condições de impressão conhecido e específico.

O valor do gerenciamento de cores aumenta quando você tem mais variáveis no processo de produção. O gerenciamento de cores é recomendado se você pretende reutilizar os elementos gráficos coloridos para as mídias on-line e impressa, usar vários tipos de dispositivos em um único meio (como prensas de impressão diferentes) ou caso gerencie várias estações de trabalho.

Você terá vantagens com um sistema de gerenciamento de cores se precisar executar algum destes procedimentos:

- Obter saídas coloridas previsíveis e uniformes em vários dispositivos de saída incluindo separações de cores, impressoras de mesa e monitores. O gerenciamento de cores é especialmente útil para ajustar a cor em dispositivos com uma gama relativamente limitada, como prensas de impressão de processos a quatro cores.
- Fazer uma prova de monitor (visualização) que reproduza precisamente um documento em cores no monitor fazendo-o simular um dispositivo de saída específico. (A prova de monitor está sujeita às limitações do monitor e a outros fatores, como as condições de iluminação do ambiente.)
- Avaliar precisamente e incorporar de forma uniforme os elementos gráficos coloridos de várias origens diferentes caso elas também utilizem o gerenciamento de cores e, mesmo que e em alguns casos elas não o façam.
- Enviar documentos em cores para diferentes mídias e dispositivos de saída sem ter de ajustar manualmente as cores dos documentos ou dos elementos gráficos originais. Isso é importante na criação de imagens que eventualmente serão usadas em mídia impressa e on-line.
- Imprimir cores corretamente em um dispositivo de saída em cores desconhecido; por exemplo, você pode armazenar um documento on-line para permitir a impressão colorida por demanda reproduzível uniformemente em qualquer parte do mundo.

Crie um ambiente de exibição para o gerenciamento de cores

[Para o início](#)

Seu ambiente de trabalho influencia a maneira como você vê as cores no monitor e na saída impressa. Para obter melhores resultados, controle as cores e a luz em seu ambiente de trabalho executando os procedimentos a seguir:

- Visualize os documentos em um ambiente que forneça um nível de luz e temperatura de cor uniformes. Por exemplo, as características de cores da luz do sol mudam ao longo do dia e alteram a maneira como as cores são exibidas na tela. Por isso, mantenha as cortinas fechadas ou trabalhe em uma sala sem janelas. Para eliminar as projeções verde azuladas da iluminação fluorescente, você pode instalar lâmpadas D50 (5000° K). Você também pode exibir documentos impressos usando uma caixa de luz D50.
- Visualize o documento em uma sala com paredes e teto de cores neutras. A cor da sala pode afetar a percepção de cor no monitor e no material impresso. A melhor cor para um ambiente de exibição é o cinza neutro. Além disso, a cor das suas roupas refletindo no vidro do monitor pode afetar a aparência das cores na tela.
- Remova os padrões de fundo coloridos da área de trabalho do monitor. Padrões muito detalhados ou brilhantes em torno de um documento interferem na percepção precisa das cores. Configure a área de trabalho para exibir somente tons neutros de cinza.
- Visualize as provas de documentos nas condições reais em que seu trabalho final será apresentado. Por exemplo, você pode querer ver que aparência um catálogo de artigos de uso doméstico teria em um ambiente com luzes incandescentes usadas em residências ou visualizar um catálogo de móveis de escritório em um ambiente com iluminação fluorescente usada em escritórios. Entretanto, sempre tome as decisões finais sobre cores levando em consideração as condições de iluminação especificadas pelos requisitos legais para provas em seu país.

Mais tópicos da Ajuda



Mantenha as cores uniformes

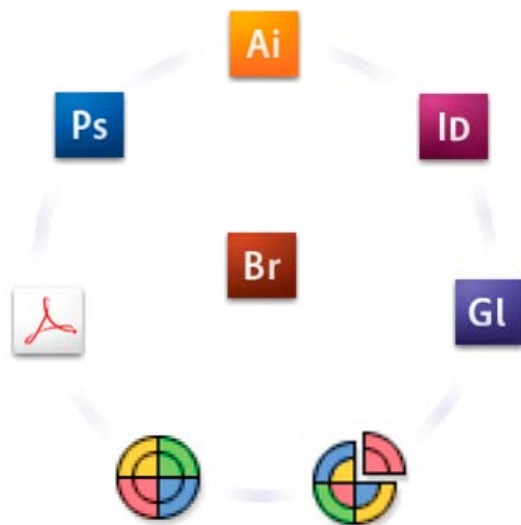
[Sobre o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe](#)
[Etapas básicas para a produção de cores uniformes](#)
[Sincronize as configurações de cores em aplicativos Adobe](#)
[Configure o gerenciamento de cores](#)
[Altere a aparência do preto CMYK \(Illustrator, InDesign\)](#)
[Processo de gerenciamento e cores especiais](#)

Sobre o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe

[Para o início](#)

O gerenciamento de cores da Adobe o ajuda a manter a aparência das cores quando você importa imagens de origens externas, edita documentos e os transfere entre aplicativos Adobe e gera composições concluídas. A base desse sistema são as convenções desenvolvidas pelo International Color Consortium, um grupo responsável pela padronização de procedimentos e formatos de perfis para que seja possível obter cores uniformes e precisas em um fluxo de trabalho.

Por padrão, o gerenciamento de cores está ativado em aplicativos Adobe com gerenciamento de cores. Se você comprou a Adobe Creative Suite, as configurações de cores são sincronizadas entre os aplicativos para fornecer uma exibição uniforme das cores RGB e CMYK. Isso significa que as cores têm a mesma aparência, independentemente do aplicativo no qual sejam exibidas.



As configurações de cores da Adobe Creative Suite são sincronizadas em um local central por meio do Adobe Bridge.

Se você decidir alterar as configurações padrão, predefinições práticas e fáceis permitirão configurar o gerenciamento de cores da Adobe para atender às condições de saída comuns. Você também pode personalizar as configurações de cores para atender às necessidades de seu fluxo de trabalho com cores específico.

Lembre-se de que os tipos de imagens com os quais trabalha e seus requisitos de saída afetam a forma como você utiliza o gerenciamento de cores. Por exemplo, existem questões diferentes de uniformidade de cores em um fluxo de trabalho de impressão de fotos RGB, em um fluxo de trabalho de impressão CMYK comercial, em um fluxo de trabalho de impressão digital RGB/CMYK mista e em um fluxo de trabalho de publicação na Internet.

Etapas básicas para a produção de cores uniformes

[Para o início](#)

1. Consulte seus parceiros de produção (se houver) para garantir que todos os aspectos de seu fluxo de trabalho de gerenciamento de cores se integrem facilmente com o deles.

Discuta com os seus grupos de trabalho e fornecedores de serviços como será a integração do fluxo de trabalho com cores, como software e hardware serão configurados para integração no sistema de gerenciamento de cores e em que nível esse gerenciamento será implementado. (Consulte Você precisa de gerenciamento de cores?)

2. Calibre o monitor e crie um perfil para ele.

Um perfil de monitor é o primeiro perfil que você deve criar. Ver cores com precisão é essencial se você estiver tomando decisões criativas que envolvam a cor que você especifica em seu documento. (Consulte Calibre e crie o perfil de seu monitor.)

3. Adicione perfis em seu sistema para qualquer dispositivo de entrada e de saída que você planeja usar, como scanners e impressoras.

O sistema de gerenciamento de cores utiliza perfis para detectar como um dispositivo produz cores e quais são as cores reais de um documento. Perfis de dispositivos geralmente são instalados quando um dispositivo é adicionado ao sistema. Você também pode usar software e hardware de terceiros para criar perfis mais precisos para condições e dispositivos específicos. Se o seu documento destinar-se a ser impresso comercialmente, entre em contato com o provedor de serviços para determinar o perfil do dispositivo ou da condição de impressão. (Consulte Sobre perfis de cores e Instale um perfil de cor.)

4. Configure o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe.

As configurações de cores padrão são suficientes para a maioria dos usuários. Porém, você pode alterar as configurações de cores executando um dos procedimentos a seguir:

- Se você usar vários aplicativos Adobe, utilize o Adobe® Bridge para escolher uma configuração de gerenciamento de cores padrão e sincronizar as configurações de cores em todos os aplicativos antes de trabalhar com documentos. (Consulte Sincronize as configurações de cores em aplicativos Adobe.)
- Se você usar somente um aplicativo Adobe ou desejar personalizar as opções de gerenciamento de cores avançadas, poderá alterar as configurações de cores de um aplicativo específico. (Consulte Configure o gerenciamento de cores.)

5. (Opcional) Visualize cores usando uma prova de monitor.

Depois de criar um documento, você pode usar uma prova de monitor para ver a aparência das cores quando impressas ou exibidas em um dispositivo específico. (Consulte Prova de cores em mídia eletrônica.)

Nota: Somente a prova de monitor não permite ver a aparência da superimposição quando impressa em uma impressora offset. Se você trabalhar com documentos que contenham superimposições, ative a Visualização de superimposição para visualizar as superimposições com precisão em uma prova de monitor. No Acrobat, a opção Visualização de superimposição é aplicada automaticamente.

6. Use o gerenciamento de cores ao imprimir e salvar arquivos.

Manter a aparência uniforme das cores em todos os dispositivos do fluxo de trabalho é o objetivo do gerenciamento de cores. Deixe as opções de gerenciamento de cores ativadas ao imprimir documentos, salvar arquivos e preparar arquivos para exibição on-line. (Consulte Impressão com gerenciamento de cores e Gerencie as cores de documentos para exibição on-line).

Sincronize as configurações de cores em aplicativos Adobe

[Para o início](#)

Caso utilize o Adobe Creative Suite, você poderá usar o Adobe Bridge para sincronizar automaticamente as configurações de cores nos aplicativos. Essa sincronização garante que as configurações de cor tenham a mesma aparência em todos os aplicativos Adobe com gerenciamento de cores.

Se as configurações de cores não estiverem sincronizadas, uma mensagem de aviso será exibida na parte superior da caixa de diálogo Configurações de imagens de cada aplicativo. A Adobe recomenda que você sincronize as configurações de cores antes de trabalhar com documentos novos ou existentes.

1. Abra o Bridge.

Para abrir o Bridge pelo aplicativo Creative Suite, escolha Arquivo > Procurar. Para abrir o Bridge diretamente, escolha Adobe Bridge no menu Iniciar (Windows) ou clique duas vezes no ícone do Adobe Bridge (Mac OS).

2. Escolha Editar > Configurações de cores da Creative Suite.

3. Selecione uma configuração de cor na lista e clique em Aplicar.

Se nenhuma das configurações padrão atender às suas necessidades, selecione Mostrar lista expandida de arquivos de configurações de cores para ver as configurações adicionais. Para instalar um arquivo de configurações personalizado, como um arquivo recebido de um provedor de serviços de impressão, clique em Mostrar arquivos de configurações de cores salvos.

Configure o gerenciamento de cores

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- (Illustrator, InDesign e Photoshop) Escolha Editar > Configurações de cores.
- (Acrobat) Na caixa de diálogo Preferências, selecione a categoria Gerenciamento de cores.

2. Selecione uma configuração de cores no menu Configurações e clique em OK.

A configuração selecionada determina as áreas de trabalho de cores usadas pelo aplicativo, o que ocorre quando você abre e importa arquivos com perfis incorporados, e como o sistema de gerenciamento de cores converte cores. Para exibir a descrição de uma

configuração, selecione-a e posicione o ponteiro sobre seu nome. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

Nota: As configurações de cores do Acrobat são um subconjunto daquelas usadas no InDesign, Illustrator e no Photoshop.

Em determinadas situações, como quando o provedor de serviços fornece um perfil de saída personalizado, talvez seja necessário personalizar algumas opções específicas na caixa de diálogo Configurações de cores. Porém, a personalização é recomendada somente para usuários avançados.

Nota: Se você trabalha com mais de um aplicativo Adobe, é altamente recomendável sincronizar as configurações de cores em todos os aplicativos. (Consulte Sincronize as configurações de cores em aplicativos Adobe.)

Altere a aparência do preto CMYK (Illustrator, InDesign)

[Para o início](#)

O preto CMYK puro (K=100) aparece como preto azeviche (ou rich black) quando visualizado na tela, impresso em impressora de mesa que não seja PostScript ou exportado para um formato de arquivo RGB. Se preferir ver a diferença entre preto puro e rich black como aparecerão quando impressos em impressora comercial, você poderá alterar as preferências de Aparência do preto. Essas preferências não alteram os valores de cor em um documento.

1. Escolha Editar > Preferências > Aparência do preto (Windows) ou [nome do aplicativo] > Preferências > Aparência do preto (Mac OS).
2. Escolha uma opção para Na tela:

Exibir todos os pretos com precisão Exibe preto CMYK puro como cinza escuro. Essa configuração permite ver a diferença entre preto puro e rich black.

Exibir todos os pretos como rich black Exibe o preto CMYK puro como preto azeviche (RGB=000). Essa configuração faz com que preto puro e rich black tenham a mesma aparência na tela.

3. Escolha uma opção para Impressão/Exportação:

Saída de todos os pretos com precisão Ao imprimir em uma impressora de mesa não PostScript ou ao exportar para um formato de arquivo RGB, o preto CMYK puro é gerado usando os números de cores no documento. Essa configuração permite ver a diferença entre preto puro e rich black.

Saída de todos os pretos como rich black Ao imprimir em uma impressora de mesa não PostScript ou ao exportar para um formato de arquivo RGB, o preto CMYK puro é gerado como preto azeviche (RGB=000). Essa configuração faz com que preto puro e rich black tenham a mesma aparência.

Processo de gerenciamento e cores especiais

[Para o início](#)

Quando o gerenciamento de cores está ativado, qualquer cor aplicada ou criada em um aplicativo Adobe com gerenciamento de cores utiliza automaticamente um perfil de cor que corresponda ao documento. Se você alternar entre modos de cores, o sistema de gerenciamento de cores usará os perfis apropriados para converter a cor no novo modelo de cor escolhido.

Lembre-se das diretrizes a seguir para trabalhar com cores do processo e especiais:

- Escolha uma área de trabalho CMYK que se corresponda às suas condições de saída CMYK para garantir que você possa definir e visualizar as cores do processo com precisão.
- Selecione cores em um biblioteca de cores. Os aplicativos Adobe vêm com diversas bibliotecas de cores padrão, que você pode carregar utilizando o menu do painel Amostras.
- (Illustrator e InDesign) Ative Visualização de superimposição para obter uma visualização precisa e uniforme das cores spot.
- (Acrobat, Illustrator e InDesign) Use valores Lab (o padrão) para exibir cores especiais predefinidas (como cores das bibliotecas TOYO, PANTONE, DIC e HKS) e converter essas cores em cores de processo. A utilização de valores Lab fornece mais precisão e garante a exibição uniforme de cores em aplicativos do Creative Suite. Se desejar que a exibição e a saída dessas cores sejam correspondentes às versões anteriores do Illustrator ou do InDesign, use valores CMYK equivalentes. Para obter instruções sobre como alternar entre valores Lab e CMYK das cores spot, pesquise na Ajuda do Illustrator ou do InDesign.

Nota: As cores especiais com o gerenciamento de cores permite exibir com mais precisão uma cor especial em um dispositivo de prova e monitor. Entretanto, é difícil reproduzir com exatidão uma cor especial em um monitor ou em um dispositivo de prova porque existem muitas tintas de cores especiais fora das gamas de cores desses dispositivos.

Mais tópicos da Ajuda



Configurações de cor

- [Personalize as configurações de cores](#)
- [Sobre áreas de trabalho de cores](#)
- [Opções da área de trabalho](#)
- [Sobre perfis de cores ausentes e não correspondentes](#)
- [Opções de diretiva de gerenciamento de cores](#)
- [Opções de conversão de cores](#)
- [Sobre propósitos de saída](#)
- [Controles avançados no Photoshop](#)

Personalize as configurações de cores

[Para o início](#)

Para a maioria dos fluxos de trabalho com gerenciamento de cores, é melhor usar uma configuração de cor predefinida testada pela Adobe Systems. A alteração de opções específicas só é recomendada se você tiver experiência em gerenciamento de cores e estiver muito confiante em relação às alterações que fizer.

Depois de personalizar as opções, você pode salvá-las como uma predefinição. Salvar as configurações de cores garante que você possa reutilizá-las e compartilhá-las com outros usuários ou aplicativos.

- Para salvar as configurações de cores como uma predefinição, clique em Salvar na caixa de diálogo Configurações de cores. Para garantir que o aplicativo exiba o nome da configuração na caixa de diálogo Configurações de cores, salve o arquivo no local padrão. Caso salve o arquivo em um local diferente, você deverá carregá-lo antes que possa selecionar a configuração.
- Para carregar uma predefinição das configurações de cores não salva no local padrão, clique em Carregar na caixa de diálogo Configurações de cores, selecione o arquivo a ser carregado e clique em Abrir.

Nota: No Acrobat, você não pode salvar configurações de cores personalizadas. Para compartilhar configurações de cores personalizadas com o Acrobat, você deve criar o arquivo no InDesign, Illustrator ou Photoshop e, em seguida, salvá-lo na pasta Configurações padrão. Ele estará disponível na categoria Gerenciamento de cores da caixa de diálogo Preferências. Você também pode adicionar configurações manualmente à pasta Configurações padrão.

Sobre áreas de trabalho de cores

[Para o início](#)

Uma área de trabalho é um espaço de cor intermediário usado para definir e editar cores em aplicativos Adobe. Cada modelo de cores tem um perfil de área de trabalho associado a ele. Você pode escolher perfis de área de trabalho na caixa de diálogo Configurações de cores.


Um perfil de área de trabalho funciona como o perfil de origem para documentos recém-criados que usam o modelo de cores associado. Por exemplo, se o Adobe RGB (1998) for o perfil de área de trabalho RGB atual, cada novo documento RGB que você criar utilizará as cores dentro da gama do Adobe RGB (1998). As áreas de trabalho também determinam a aparência das cores em documentos sem marcas de formatação.

Se você abrir um documento incorporado com um perfil de cor que não corresponda ao perfil da área de trabalho, o aplicativo usará uma diretiva de gerenciamento de cores para determinar como tratar os dados de cores. Na maioria dos casos, a diretiva padrão é preservar o perfil incorporado.

Opções da área de trabalho

[Para o início](#)

Para exibir opções da área de trabalho no Photoshop, no Illustrator e no InDesign, escolha Editar > Configurações de cores. No Acrobat, selecione a categoria Gerenciamento de cores da caixa de diálogo Preferências.

 Para exibir uma descrição de um perfil qualquer, selecione o perfil e posicione o ponteiro sobre o nome dele. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

RGB Determina o espaço de cor RGB do aplicativo. Em geral, é melhor escolher Adobe RGB ou sRGB, em vez do perfil de um dispositivo específico (como um perfil de monitor).

O sRGB é recomendado para preparar imagens para a Web, porque define o espaço de cor do monitor padrão usado para exibir imagens na Web. O sRGB também é uma boa opção para trabalhar com imagens de câmeras digitais ao nível de consumidor, porque a maioria dessas câmeras usa o sRGB como o espaço de cor padrão.

O Adobe RGB é recomendado para preparar documentos para impressão, porque a gama do Adobe RGB inclui algumas cores imprimíveis (ciano e azul em especial) que não podem ser definidas com o uso do sRGB. O Adobe RGB também é uma boa opção ao trabalhar com imagens de câmeras digitais profissionais, pois a maioria dessas câmeras usa o Adobe RGB como o espaço da cor padrão.

CMYK Determina o espaço de cor CMYK do aplicativo. Todos os espaços de cores CMYK dependem do dispositivo, o que significa que são

baseados em combinações reais de tinta e de papel. As áreas de trabalho CMYK fornecidas pela Adobe são baseadas em condições de impressão comercial padrão.

Cinza (Photoshop) ou Tons de cinza (Acrobat) Determina o espaço de cor tons de cinza do aplicativo.

Especial (Photoshop) Especifica o ganho de pontos a ser usado para exibir canais de cores especiais e de dois tons.

Nota: No Acrobat, você pode usar o espaço de cor em um propósito de saída incorporado em vez de um espaço de cor do documento para exibir e imprimir. Para obter mais informações sobre propósitos de saída, consulte a Ajuda do Acrobat.

Os aplicativos Adobe vêm com um conjunto padrão de perfis de áreas de trabalho recomendado e testado pela Adobe Systems para a maioria dos fluxos de trabalho de gerenciamento de cores. Por padrão, apenas esses perfis aparecem nos menus da área de trabalho. Para exibir outros perfis de cores instalados no sistema, selecione Modo avançado (Illustrator e InDesign) ou Mais opções (Photoshop). Um perfil de cor deve ser bidirecional (ou seja, deve conter especificações para a conversão para dentro e para fora dos espaços de cores) para que seja exibido nos menus da área de trabalho.

Nota: No Photoshop, você pode criar perfis de áreas de trabalho personalizados. Entretanto, a Adobe recomenda que você use um perfil de área de trabalho padrão em vez de criar um perfil personalizado. Para obter mais informações, consulte a base de conhecimento de suporte do Photoshop em www.adobe.com/support/products/photoshop.html.

Sobre perfis de cores ausentes e não correspondentes

[Para o início](#)

Para um documento criado recentemente, o fluxo de trabalho de cores normalmente funciona de forma simples: a menos que especificado de outra maneira, o documento usa o perfil de área de trabalho associado a seu modo de cor para a criação e edição de cores.

Porém, alguns documentos existentes podem não usar o perfil de área de trabalho que você especificou e alguns documentos existentes podem não ter as cores gerenciadas. É comum encontrar as seguintes exceções em seu fluxo de trabalho com gerenciamento de cores:

- É possível abrir um documento ou importar dados de cores (por exemplo, copiando e colando ou arrastando e soltando) de um documento que não esteja marcado com um perfil. Isto é o que geralmente ocorre quando você abre um documento criado em um aplicativo não dá suporte ao gerenciamento de cores ou que está com o gerenciamento de cores desativado.
- Você pode abrir um documento ou importar dados de cores de um documento marcado com um perfil diferente da área de trabalho atual. Isso pode ocorrer quando você abre um documento que foi criado com configurações de gerenciamento de cores diferentes ou digitalizado e marcado com um perfil de scanner.

Em qualquer caso, o aplicativo usa uma diretiva de gerenciamento de cores para decidir como tratar os dados de cores no documento.

Se o perfil estiver ausente ou não corresponder à área de trabalho, o aplicativo poderá exibir uma mensagem de aviso, dependendo das opções definidas na caixa de diálogo Configurações de cores. Os avisos de perfil estão desativados por padrão, mas você pode ativá-los para garantir o gerenciamento de cores do documento adequado de acordo com cada caso. As mensagens de aviso variam entre aplicativos, mas em geral você tem as seguintes opções:

- (Recomendado) Deixar o documento ou os dados de cores importados como estão. Por exemplo, você pode optar em usar o perfil incorporado (se houver), deixar o documento sem um perfil de cor (se não houver um) ou preservar os números de dados de cores colados.
- Ajustar o documento ou os dados de cores importados. Por exemplo, ao abrir um documento sem um perfil de cor, você pode optar em atribuir o perfil de área de trabalho atual ou um perfil diferente. Ao abrir um documento com um perfil de cor não correspondente, você pode optar em descartar o perfil ou converter as cores para a área de trabalho atual. Ao importar dados de cores, você pode optar em converter as cores para a área de trabalho atual para preservar sua aparência.

Opções de diretiva de gerenciamento de cores

[Para o início](#)

Uma diretiva de gerenciamento de cores determina como o aplicativo lida com os dados de cores quando você abre um documento ou importa uma imagem. Você pode escolher diretivas diferentes para imagens RGB e CMYK e pode especificar quando deseja que as mensagens de aviso apareçam. Para exibir as opções de diretivas de gerenciamento de cores, escolha Editar > Configurações de cores.

 Para exibir a descrição de uma diretiva, selecione-a e posicione o ponteiro sobre nome da diretiva. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

RGB, CMYK e Cinza (A opção Cinza está disponível somente no Photoshop.) Especifica uma diretiva a ser seguida ao trazer cores para a área de trabalho atual (abrindo arquivos ou importando imagens para o documento atual). Escolha entre as seguintes opções:

Preservar perfis incorporados Sempre preservar perfis de cores incorporados ao abrir arquivos. Essa é a opção recomendada para a maioria dos fluxos de trabalho porque fornece um gerenciamento de cores consistente. Exceção: se você estiver preocupado em preservar números CMYK, selecione Preservar números (Ignorar perfis vinculados)

Converter em área de trabalho Converte cores no perfil de área de trabalho atual ao abrir arquivos e importar imagens. Selecione esta opção se desejar forçar todas as cores a usar um único perfil (o perfil de área de trabalho atual).

Preservar números (Ignorar perfis vinculados) Esta opção está disponível para CMYK no InDesign e no Illustrator. Preserva números de cores ao abrir arquivos e importar imagens, mas ainda permite usar o gerenciamento de cores para exibir cores com precisão em aplicativos Adobe. Selecione esta opção se você deseja usar um fluxo de trabalho CMYK seguro. No InDesign, você pode cancelar essa diretiva de acordo com o objeto escolhendo Objeto > Configurações de cores.

Desativado Ignora perfis de cores incorporados ao abrir arquivos e importar imagens e não atribui o perfil de área de trabalho a novos documentos. Selecione esta opção se você deseja descartar qualquer metadado de cores fornecido pelo criador do documento original.

Perfis não correspondentes: perguntar ao abrir Exibe uma mensagem sempre que você abrir um documento marcado com um perfil diferente da área de trabalho atual. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretiva. Selecione esta opção se você deseja garantir o gerenciamento de cores apropriado dos documentos de acordo com cada caso.

Perfis não correspondentes: perguntar ao colar Exibe uma mensagem sempre que o perfil de cores não corresponder às cores importadas para um documento por meio de colagem ou com o recurso arrastar e soltar. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretiva. Selecione esta opção se você deseja garantir o gerenciamento de cores apropriado das cores coladas de acordo com cada caso.


Perfis ausentes: perguntar ao abrir Exibe uma mensagem sempre que você abre um documento não marcado. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretiva. Selecione esta opção se você deseja garantir o gerenciamento de cores apropriado dos documentos de acordo com cada caso.

Opções de conversão de cores

[Para o início](#)

As opções de conversão de cores permitem controlar como o aplicativo trata as cores de um documento à medida que passa de um espaço de cor para outro. A alteração dessas opções é recomendável somente se você tiver experiência em gerenciamento de cores e estiver muito confiante em relação às alterações que fizer. Para exibir as opções de conversão, escolha Editar > Configurações de cores e selecione Modo avançado (Illustrator e InDesign) ou Mais opções (Photoshop). No Acrobat, selecione a categoria Gerenciamento de cores da caixa de diálogo Preferências.

Mecanismo Especifica o CMM (Módulo de gerenciamento de cores) usado para mapear a gama de um espaço da cor para a gama de outro. Para a maioria dos usuários, o mecanismo padrão Adobe (ACE) atende a todas as necessidades de conversão.

 Para exibir uma descrição de uma opção de mecanismo ou de propósito, selecione a opção e posicione o ponteiro sobre o nome da opção. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

Propósito (Photoshop, Illustrator, InDesign) Especifica o propósito de saída usado para converter um espaço de cor em outro. As diferenças entre os propósitos de saída são aparentes apenas quando você imprime um documento ou o converte para uma área de trabalho diferente.

Usar compensação de ponto preto Garante que os detalhes de sombras na imagem sejam preservados simulando o intervalo dinâmico completo do dispositivo de saída. Selecione essa opção se você planeja usar a compensação de ponto preto ao imprimir (recomendado na maioria das situações).


Utilizar pontilhamento (Photoshop) Controla se as cores devem ser pontilhadas na conversão de imagens de 8 bits por canal entre espaços de cores. Quando a opção Utilizar pontilhamento está selecionada, o Photoshop combina as cores no espaço da cor de destino para simular uma cor ausente que existia no espaço de origem. Embora o pontilhamento ajude a reduzir a aparência em blocos ou em bandas de uma imagem, ele também pode resultar em tamanhos de arquivos maiores quando as imagens são compactadas para uso na Web.

Compensar para perfis com acabamento de cena (Photoshop) Compara o contraste de vídeo ao converter da cena par perfis de saída. Essa opção reflete o gerenciamento de cores padrão no After Effects.

Sobre propósitos de saída

[Para o início](#)

Um *propósito de saída* determina como um sistema de gerenciamento de cores trata a conversão de cores entre dois espaços de cores. Propósitos de saída diferentes utilizam regras diferentes para determinar como as cores de origem são ajustadas. Por exemplo, as cores que se encaixam na gama de destino podem permanecer inalteradas ou podem ser ajustadas para preservar a escala original de relações visuais quando são convertidas para uma gama de destino menor. O resultado da escolha de um propósito de saída dependerá do conteúdo gráfico dos documentos e dos perfis utilizados para especificar espaços de cores. Alguns perfis produzem resultados idênticos para propósitos de saída diferentes.

 Em geral, é melhor usar o propósito de saída padrão para a configuração de cor selecionada, que foi testado pela Adobe Systems para atender aos padrões do setor. Por exemplo, se você escolher uma configuração de cor da América do Norte ou da Europa, o propósito de saída padrão será o Colorimétrico relativo. Se você escolher uma configuração de cor para o Japão, o propósito de saída padrão será o Perceptivo.

Você pode selecionar um propósito de saída ao definir opções de conversão de cores para o sistema de gerenciamento de cores, para as cores do teste do monitor e ao imprimir arte-final:

Perceptivo Visa preservar a relação visual entre as cores de forma para que ela seja percebida como natural ao olho humano, embora os próprios valores de cores possam ser alterados. Esse propósito é adequado para imagens fotográficas com várias cores fora da gama. É o propósito de saída padrão da indústria de impressão japonesa.

Saturação Tenta produzir cores vivas em uma imagem às custas da precisão das cores. Esse propósito de saída é adequado para elementos gráficos comerciais, como gráficos ou diagramas, onde as cores saturadas com brilho são mais importantes do que a relação exata entre cores.

Colorimétrico relativo Compara o realce extremo do espaço de cor de origem com o do espaço de cor de destino e altera todas as cores conforme necessário. As cores fora da gama são alteradas para a cor mais próxima que pode de ser reproduzida no espaço de cor de destino. O método de renderização Colorimétrico relativo preserva uma quantidade maior das cores originais da imagem em comparação ao Perceptivo. É o método de renderização padrão para impressão na América do Norte e na Europa.

Colorimétrico absoluto Não altera as cores contidas na gama de cores de destino. As cores fora de gama são cortadas. Nenhum redimensionamento de cores para o ponto branco de destino é realizado. Esse propósito visa manter a precisão das cores às custas da preservação das relações entre elas e é adequado para a realização de provas para simular a saída de um dispositivo específico. Esse propósito de saída é especialmente útil para visualizar como a cor do papel afeta as cores impressas.

[Para o início](#)

Controles avançados no Photoshop

No Photoshop, você exibe os controles avançados para o gerenciamento de cores escolhendo Editar > Configurações de cores e selecionando Mais opções.

Remover saturação de cores do monitor em Determina a necessidade de remover a saturação de cores pela quantidade especificada quando exibidas no monitor. Quando selecionada, essa opção pode ajudar a visualizar o intervalo completo de espaços de cores com gamas maiores que as do monitor. Entretanto, isso gera uma falta de correspondência entre a exibição no monitor e na saída. Quando a seleção dessa opção é cancelada, cores distintas na imagem podem ser exibidas como uma única cor.

Mesclar cores RGB utilizando Gamma Controla como as cores RGB se misturam para produzir dados compostos (por exemplo, quando você mistura ou pinta camadas usando o modo Normal). Quando essa opção é selecionada, as cores RGB são mescladas no espaço de cor correspondente ao gama especificado. Um gama de 1,00 é considerado “colorimetricamente correto” e deve gerar a menor quantidade de efeitos de aresta. Quando essa opção é cancelada, as cores RGB são mescladas diretamente no espaço de cor do documento.

Nota: Quando você seleciona *Mesclar cores RGB utilizando gama*, os documentos em camadas terão uma aparência diferente se exibidos em aplicativos que não sejam o Photoshop.



|

Trabalhe com perfis de cores

[Sobre perfis de cores](#)

[Sobre a calibração e a caracterização do monitor](#)

[Calibre e crie o perfil de seu monitor](#)

[Instale um perfil de cor](#)

[Incorpore um perfil de cores](#)

[Incorpore um perfil de cor \(Acrobat\)](#)

[Alteração do perfil de cores de um documento](#)

[Atribua ou remova um perfil de cor \(Illustrator, Photoshop\)](#)

[Atribua ou remova um perfil de cor \(InDesign\)](#)

[Converta as cores do documento em outro perfil \(Photoshop\)](#)

[Converta cores de documentos em perfis de cores Multicanal, Vínculo de dispositivo ou Abstrato \(Photoshop\)](#)

[Converta as cores do documento em outro perfil \(Acrobat\)](#)

Sobre perfis de cores

[Para o início](#)

Um gerenciamento de cores preciso e uniforme requer perfis precisos compatíveis com ICC de todos os dispositivos de cores. Por exemplo, sem um perfil de scanner preciso, uma imagem digitalizada com perfeição pode parecer incorreta em outro programa, simplesmente por causa de diferenças entre o scanner e o programa que estiver exibindo a imagem. Essa representação enganosa pode levá-lo a fazer "correções" desnecessárias, trabalhosas e potencialmente danosas em uma imagem já satisfatória. Com um perfil preciso, o programa que importar a imagem poderá corrigir quaisquer diferenças de dispositivos e exibir as cores reais de uma digitalização.

Um sistema de gerenciamento de cores usa os seguintes tipos de perfis:

Perfis do monitor Descrevem como o monitor está reproduzindo as cores no momento. Esse é o primeiro perfil que você deve criar porque a exibição precisa das cores no monitor permite tomar decisões cruciais sobre cores no processo de design. Se a imagem visualizada no monitor não representar as cores reais do documento, você não poderá manter a uniformidade de cores.

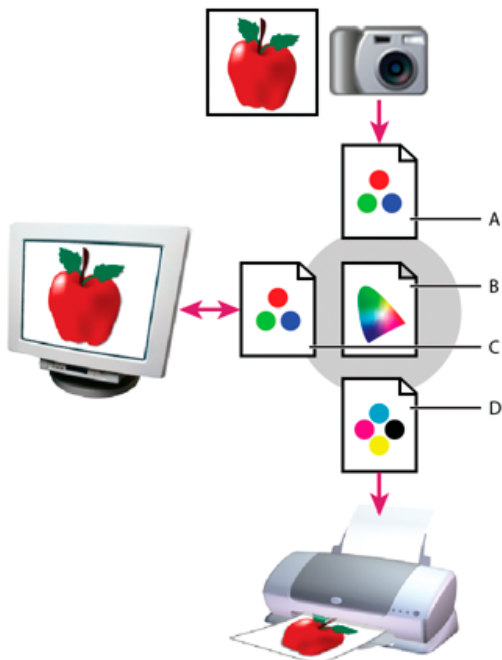
Perfis de dispositivos de entrada Descrevem quais cores um dispositivo de entrada pode capturar ou digitalizar. Se a sua câmera digital oferece opções de perfis, a Adobe recomenda selecionar Adobe RGB. Caso contrário, use sRGB (que é o padrão na maioria das câmeras). Os usuários experientes também podem cogitar em usar perfis diferentes para diferentes fontes de luz. Para perfis de scanners, alguns fotógrafos criam perfis separados para cada tipo ou marca de filme digitalizado em um scanner.

Perfis de dispositivos de saída Descrevem o espaço de cor de dispositivos de saída como impressoras de mesa ou impressoras gráficas. O sistema de gerenciamento de cores usa perfis de dispositivos de saída para mapear de forma apropriada as cores em um documento para as cores na gama do espaço de cor de um dispositivo de saída. O perfil de saída também deve levar em consideração as condições de impressão específicas, como o tipo de papel e tinta. Por exemplo, um papel brilhante é capaz de exibir um intervalo de cores diferente em comparação a um papel fosco.

A maioria dos drivers de impressoras vem com perfis de cores internos. É uma boa ideia experimentar esses perfis antes de investir em perfis personalizados.

Perfis de documentos Definem o espaço de cor RGB ou CMYK específico de um documento. Ao atribuir ou marcar um documento com um perfil, o aplicativo fornece uma definição da real aparência das cores no documento. Por exemplo, R=127, G=12, B=107 é apenas um conjunto de números que diferentes dispositivos exibirão de formas distintas. Mas, ao marcar com o espaço da cor do Adobe RGB, esses números especificarão uma cor ou comprimento de onda de luz real; nesse caso, uma cor específica de roxo.

Quando o gerenciamento de cores está ativado, os aplicativos Adobe atribuem automaticamente novos documentos a um perfil com base nas opções de Área de trabalho da caixa de diálogo Configurações de cores. Os documentos sem perfis atribuídos são conhecidos como documentos sem marcas de formatação e contêm apenas números não processados de cores. Ao trabalhar com documentos sem marcas de formatação, os aplicativos Adobe usam o perfil da área de trabalho atual para exibir e editar cores.



Gerenciamento de cores com perfis

A. Os perfis descrevem os espaços de cores do dispositivo de entrada e do documento. **B.** Com o uso das descrições dos perfis, o sistema de gerenciamento de cores identifica as cores reais do documento. **C.** O perfil do monitor informa ao sistema de gerenciamento de cores como converter os valores numéricos do documento no espaço de cor do monitor. **D.** Com o uso do perfil do dispositivo de saída, o sistema de gerenciamento de cores converte os valores numéricos do documento nos valores de cores desse dispositivo de saída para que as cores sejam impressas com a aparência correta.

Sobre a calibração e a caracterização do monitor

[Para o início](#)

O software de criação de perfis pode calibrar e caracterizar o monitor. A calibração torna o monitor compatível com um padrão predefinido — por exemplo, ajustar o monitor para exibir cores usando a temperatura de cor de ponto branco padrão em artes gráficas de 5.000 °K (Kelvin). A caracterização do monitor cria simplesmente um perfil que descreve como o monitor está reproduzindo as cores.

A calibração do monitor envolve o ajuste das seguintes configurações de vídeo:

Brilho e contraste O nível e o intervalo geral, respectivamente, da intensidade da exibição. Esses parâmetros funcionam da mesma forma como o fazem em uma televisão. Um utilitário de calibração de monitores ajuda a configurar o intervalo de brilho e de contraste ideal para a calibração.

Gama O brilho dos valores das tonalidades médias. Os valores produzidos por um monitor do preto ao branco não são lineares. Se você fizer um gráfico com os valores, eles formarão uma curva, não uma linha reta. O gama define o valor daquele ponto médio da curva entre o preto e o branco.

Substância fosforescente As substâncias que os monitores CRT utilizam para emitir luz. Diferentes fósforos têm diferentes características de cores.

Ponto branco A cor e a intensidade do branco mais brilhante que o monitor pode reproduzir.

Calibre e crie o perfil de seu monitor

[Para o início](#)

Ao calibrar o seu monitor, você o está ajustando para que ele fique em conformidade com uma especificação conhecida. Depois que o monitor estiver calibrado, o utilitário de criação de perfil permite que você salve um perfil de cor. Esse perfil descreve o comportamento das cores do monitor, ou seja, as cores que podem ou não ser exibidas no monitor e como os valores numéricos de cores em uma imagem devem ser convertidos para que essas cores sejam exibidas com precisão.

1. Certifique-se de ter ligado o monitor a pelo menos meia hora. Isso lhe dará tempo suficiente para aquecer e produzir uma saída mais uniforme.
2. Certifique-se de que o seu monitor esteja exibindo milhares de cores ou mais. De preferência, que ele esteja exibindo milhões de cores ou 24 bits ou superior.
3. Remova padrões de fundo coloridos da área de trabalho do monitor e defina para que ela exiba tons de cinza neutros. Padrões muito detalhados ou brilhantes em torno de um documento interferem na percepção precisa das cores.
4. Siga um dos procedimentos abaixo para calibrar o monitor e criar um perfil para ele:
 - No Windows, instale e use um utilitário de calibração de monitores.
 - No Mac OS, use o utilitário Calibrar, localizado na guia Preferências do sistema/Monitores/Cor.

- Para obter os melhores resultados, use softwares de terceiros e dispositivos de medição. Em geral, o uso de um dispositivo de medição, como um colorímetro, juntamente com o software pode criar perfis mais acurados porque um instrumento pode medir as cores exibidas em um monitor com muito mais precisão do que o olho humano.

Nota: O desempenho do monitor muda e declina com o tempo; recalibre o monitor e refaça seu perfil aproximadamente uma vez por mês. Se você achar difícil ou impossível calibrar o seu monitor em relação a um padrão, pode ser pelo fato dele estar muito velho e com as cores desbotadas.

A maioria dos softwares de criação de perfis atribui automaticamente o novo perfil como o perfil de monitor padrão. Para obter instruções sobre como atribuir manualmente o perfil do monitor, consulte o sistema de Ajuda de seu sistema operacional.

Instale um perfil de cor

[Para o início](#)

Geralmente, os perfis de cores são instalados quando um dispositivo é adicionado ao sistema. A precisão desses perfis (geralmente chamados de perfis genéricos ou perfis predefinidos) varia de acordo com o fabricante. Você também pode obter perfis de dispositivo de seu provedor de serviços, baixar perfis na Web ou criar perfis personalizados usando equipamentos profissionais de criação de perfis.

- No Windows, clique com o botão direito do mouse em um perfil e selecione Instalar perfil. Você também pode copiar os perfis na pasta `WINDOWS\system32\spool\drivers\color`.
- No Mac OS, copie os perfis para a pasta `/Library/ColorSync/Profiles` ou para a pasta `/Users/[nome do usuário]/Library/ColorSync/Profiles`.

Depois de instalar os perfis de cores, reinicie os aplicativos Adobe.

Incorpore um perfil de cores

[Para o início](#)

Para incorporar um perfil de cores em um documento criado no Illustrator, no InDesign ou no Photoshop, você deve salvar ou exportar o documento em um formato que suporte perfis ICC.

1. Salve ou exporte o documento em um dos seguintes formatos de arquivo: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Formato de Documento Grande ou TIFF.
2. Selecione a opção de incorporação de perfis ICC. O nome e local exatos dessa opção variam, dependendo do aplicativo. Pesquise a Ajuda da Adobe para obter outras instruções.

Incorpore um perfil de cor (Acrobat)

[Para o início](#)

Você pode incorporar um perfil de cor em um objeto ou em um PDF inteiro. O Acrobat inclui o perfil apropriado, conforme especificado na caixa de diálogo Converter cores, no espaço da cor selecionado no PDF. Para obter mais informações, consulte os tópicos de conversão de cores na Ajuda do Acrobat.

Alteração do perfil de cores de um documento

[Para o início](#)

Existem bem pouquíssimas situações que exigem que você altere o perfil de cor de um documento. Isso ocorre porque o seu aplicativo atribui automaticamente o perfil de cor baseado nas configurações selecionadas na caixa de diálogo Configurações de cores. As únicas ocasiões em que você deve alterar manualmente um perfil de cor é ao preparar um documento para um destino de saída diferente ou para corrigir um comportamento de diretiva que não deve mais ser implementado no documento. A alteração do perfil só é recomendada para usuários experientes.

Você pode alterar o perfil de cor de um documento das formas a seguir:

- Atribua um novo perfil. Os números de cores no documento permanecem os mesmos, mas o novo perfil pode alterar drasticamente a aparência das cores exibidas no seu monitor.
- Remova o perfil para que o documento não tenha mais o gerenciamento de cores.
- (Acrobat, Photoshop e InDesign) Converta as cores do documento no espaço de cor de um perfil diferente. Os números de cores são alterados para preservar as aparências das cores originais.

Atribua ou remova um perfil de cor (Illustrator, Photoshop)

[Para o início](#)

1. Escolha Editar > Atribuir perfil.
2. Selecione uma opção e clique em OK:

Não efetuar o gerenciamento de cores neste documento Remove o perfil existente do documento. Selecione esta opção somente se tiver certeza de que não deseja gerenciar as cores do documento. Depois que você remover o perfil de um documento, a aparência das cores será definida pelos perfis de área de trabalho do aplicativo.

Trabalho [modelo de cores: área de trabalho] Atribui o perfil da área de trabalho ao documento.

Perfil Permite selecionar outro perfil. O aplicativo atribui o novo perfil ao documento sem converter cores para o espaço do perfil. Isso pode alterar drasticamente a aparência das cores quando exibidas no seu monitor.

Atribua ou remova um perfil de cor (InDesign)

[Para o início](#)

1. Escolha Editar > Atribuir perfis.
2. Para Perfil RGB e Perfil CMYK, selecione uma das seguintes opções:
 - Descartar (Usar área de trabalho atual)** Remove o perfil existente do documento. Selecione esta opção somente se tiver certeza de que não deseja gerenciar as cores do documento. Depois que você remover o perfil de um documento, a aparência das cores será definida pelos perfis de área de trabalho do aplicativo e você não poderá mais incorporar um perfil ao documento.
 - Atribuir área de trabalho atual [área de trabalho]** Atribui o perfil da área de trabalho ao documento.
 - Atribuir perfil** Permite selecionar outro perfil. O aplicativo atribui o novo perfil ao documento sem converter cores para o espaço do perfil. Isso pode alterar drasticamente a aparência das cores quando exibidas no seu monitor.
3. Escolha um propósito de saída para cada tipo de elemento gráfico no documento. Para cada tipo de gráfico, você pode escolher um destes quatro propósitos padrão ou a opção Usar propósito de configurações de cores, que usa o propósito de saída especificado na caixa de diálogo Configurações de cores. Para obter mais informações sobre propósitos de saída, pesquise na Ajuda.

Os tipos de elementos gráficos incluem as seguintes opções:

 - Método de cor sólida** Define o propósito de saída de todas as artes vetoriais (áreas sólidas de cor) nos objetos nativos do InDesign.
 - Método de imagem padrão** Define o propósito de saída padrão para imagens bitmap inseridas no InDesign. É possível cancelar essa configuração imagem por imagem.
 - Método pós-mesclagem** Define o propósito de saída para a prova ou o espaço de cor final, relativo a cores resultantes de interações de transparências na página. Use esta opção quando o documento incluir objetos transparentes.
4. Para visualizar os efeitos da nova atribuição de perfil no documento, selecione Exibir e clique em OK.

Converta as cores do documento em outro perfil (Photoshop)

[Para o início](#)

1. Escolha Editar > Converter em perfil.
2. Em Espaço de destino, escolha o perfil de cor no qual você deseja converter as cores do documento. O documento será convertido e marcado com esse novo perfil.
3. Em Opções de conversão, especifique um mecanismo de gerenciamento de cores, um propósito de saída e opções de ponto preto e de pontilhamento (se disponível). (Consulte Opções de conversão de cores.)
4. Para nivelar todas as camadas do documento em uma única camada após a conversão, selecione Achatar imagem.
5. Para visualizar os efeitos da conversão no documento, selecione Exibir.

Converta cores de documentos em perfis de cores Multicanal, Vínculo de dispositivo ou Abstrato (Photoshop)

[Para o início](#)

1. Escolha Editar > Converter em perfil.
2. Clique em Avançado. Os tipos de perfis ICC adicionais a seguir estão disponíveis no Espaço de destino:
 - Multicanal** Perfis que oferecem suporte a mais de quatro canais de cores. Eles são úteis ao imprimir com mais de quatro tintas.
 - Vínculo de dispositivo** Perfis que transformam de um espaço de cor de dispositivo para outro, sem usar um espaço de cor intermediário no processo. Eles são úteis quando são necessários mapeamentos específicos de valores de dispositivo (como 100% preto).
 - Abstrato** Perfis que permitem efeitos de imagem personalizados. Perfis abstratos podem ter valores LAB/XYZ para os valores de entrada e de saída, o que permite a geração de um LUT personalizado para a obtenção do efeito especial desejado.

Nota: Perfis de cores cinza, RGB, LAB e CMYK são agrupados por categoria na exibição Avançada. Eles são combinados no menu Perfil na exibição Básica.
3. Para visualizar os efeitos da conversão no documento, selecione Exibir.

Converta as cores do documento em outro perfil (Acrobat)

[Para o início](#)

Converta as cores de um PDF usando Ferramentas > Produção de impressão > Converter cores. Para obter mais informações, consulte os tópicos de conversão de cores na Ajuda do Acrobat.

Mais tópicos da Ajuda

|

Gerencie as cores de documentos para exibição on-line

[Gerencie as cores de documentos para exibição on-line](#)

[Gerenciamento de cores de PDFs para exibição on-line](#)

[Gerenciamento de cores de documentos HTML para exibição on-line](#)

Gerencie as cores de documentos para exibição on-line

[Para o início](#)

O gerenciamento de cores para exibição on-line é muito diferente do gerenciamento de cores para mídia impressa. Com a mídia impressa, você tem muito mais controle sobre a aparência do documento final. Com a mídia on-line, seu documento será exibido em uma grande variedade de monitores e sistemas de exibição em vídeo, possivelmente não calibrados, limitando seu controle sobre a uniformidade das cores.

Quando você gerenciar as cores de documentos que serão visualizados apenas na Web, a Adobe recomenda que você use o espaço de cor sRGB. O sRGB é o espaço de trabalho padrão para a maioria das configurações de cores da Adobe, mas você pode ver que o sRGB está selecionado nas caixa de diálogo Configurações de cores (Photoshop, Illustrator, InDesign) ou nas preferências de Gerenciamento de cores (Acrobat). Com a área de trabalho definida como sRGB, quaisquer elementos gráficos RGB criados usarão sRGB como o espaço de cor.

Ao trabalhar com imagens que tenham um perfil de cor incorporado diferente de sRGB, você deve converter as cores da imagem em sRGB antes de salvá-la para uso na Web. Para que o aplicativo converta automaticamente as cores em sRGB quando você abre a imagem, selecione Converter em espaço de trabalho como a política de gerenciamento de cores RGB. (Certifique-se de que a sua área de trabalho RGB esteja definida como sRGB.) No Photoshop e no InDesign, você também pode converter manualmente as cores em sRGB usando o comando Editar > Converter para perfil.

Nota: No InDesign, o comando Converter para perfil apenas converte as cores de objetos nativos não inseridos no documento.

Gerenciamento de cores de PDFs para exibição on-line

[Para o início](#)

Ao exportar PDFs, você pode optar por incorporar perfis. PDFs com perfis incorporados reproduzem cores de forma uniforme no Acrobat 4.0 ou versão posterior executado em um sistema de gerenciamento de cores configurado de forma adequada.

Lembre-se de que incorporar perfis de cores aumenta o tamanho dos PDFs. Os perfis RGB normalmente são pequenos (em torno de 3 KB); porém, os perfis CMYK podem variar de 0,5 a 2 MB.

Gerenciamento de cores de documentos HTML para exibição on-line

[Para o início](#)

Muitos navegadores da Web não dão suporte ao gerenciamento de cores. Entre os navegadores que dão suporte ao gerenciamento de cores, nem todos podem ser considerados gerenciados, porque podem ser executados em sistemas onde os monitores não são calibrados. Além disso, poucas páginas da Web contêm imagens com perfis incorporados. Se você gerenciar um ambiente extremamente controlado, como a intranet de um estúdio de design, poderá obter algum grau de gerenciamento de cores de imagens em HTML equipando todos os computadores com um navegador compatível com o gerenciamento de cores e calibrando todos os monitores.

Você pode ter uma ideia precisa da aparência das cores em monitores não calibrados usando o espaço de cor sRGB. Porém, como a reprodução das cores varia entre monitores não calibrados, você não poderá prever realmente a verdadeira extensão das possíveis variações de exibição.

Mais tópicos da Ajuda



|

Documentos com gerenciamento de cores durante a impressão

Impressão com gerenciamento de cores

Permita que a impressora determine as cores durante a impressão

Permita que o aplicativo determine as cores durante a impressão

Obtenção de perfis personalizados para impressoras de mesa

Gerencie cores de PDFs para impressão

Impressão com gerenciamento de cores

[Para o início](#)

As opções de gerenciamento de cores para impressão permitem especificar como os aplicativos Adobe devem tratar os dados de imagens de saída para que a impressora gere cores consistentes com o que aparece no monitor. Suas opções para a impressão de documentos com gerenciamento de cores dependem do aplicativo Adobe usado, além do dispositivo de saída selecionado. Em geral, você tem as opções a seguir para lidar com as cores durante a impressão:

- Permitir que a impressora determine as cores.
- Permitir que o aplicativo determine as cores.
- (InDesign) Não usar o gerenciamento de cores. Nesse fluxo de trabalho, não ocorre conversão de cores. Você também pode precisar desativar o gerenciamento de cores no driver da impressora. Esse método é útil principalmente para imprimir testes ou gerar perfis personalizados.

Permita que a impressora determine as cores durante a impressão

[Para o início](#)

Neste fluxo de trabalho, o aplicativo faz a conversão mínima de cores necessária para que o documento ingresse em um espaço de cor impressora suporte. Por exemplo, ao imprimir imagens CMYK ou em duotônico usando uma impressora jato de tinta, o aplicativo faz a conversão para RGB ou Lab, dependendo do suporte da impressora.

Esse método é especialmente conveniente ao imprimir em impressoras de fotos jato de tinta, porque cada combinação de tipo de papel, resolução de impressão e outros parâmetros de impressão (como impressão em alta velocidade) requer um perfil diferente. A maioria das novas impressoras fotográficas jato de tinta vem com perfis bastante precisos embutidos no driver, portanto, permitir que a impressora selecione o perfil correto economizará tempo e diminuirá os riscos. Esse método também é recomendado se você não estiver familiarizado com o gerenciamento de cores.

Caso escolha esse método, é muito importante que você configure as opções de impressão e ative o gerenciamento de cores em seu driver de impressora. Pesquise a Ajuda para ver outras instruções.

Se você selecionar uma impressora PostScript, poderá se beneficiar do gerenciamento de cores PostScript. O gerenciamento de cores PostScript possibilita a execução de uma saída de composição de cores ou separações de cores no processador de imagens rasterizadas (RIP), um processo chamado separações in-RIP, para que um programa só precise especificar os parâmetros de separação e permita que o dispositivo calcule os valores de cores finais. Os fluxos de trabalho de saída PostScript com cores gerenciadas exigem um dispositivo de saída que suporte o gerenciamento de cores PostScript usando a versão 2017 do PostScript Nível 2 ou posterior ou o PostScript Lanuage Nível 3.

Permita que o aplicativo determine as cores durante a impressão

[Para o início](#)

Neste fluxo de trabalho, o aplicativo faz toda a conversão de cores, gerando dados de cores específicos para um dispositivo de saída. O aplicativo usa os perfis de cores atribuídos para converter as cores para a gama do dispositivo de saída e envia os valores resultantes para o dispositivo de saída. A precisão desse método depende da precisão do perfil de impressora que você selecionou. Use esse fluxo de trabalho quando houver perfis ICC personalizados para cada combinação específica de impressora, tinta e papel.

Caso escolha esta opção, é muito importante que você desative o gerenciamento de cores no driver da impressora. Permitir que o aplicativo e o driver da impressora gerenciem simultaneamente as cores durante a impressão pode resultar em uma cor imprevisível. Pesquise a Ajuda para ver outras instruções.

Obtenção de perfis personalizados para impressoras de mesa

[Para o início](#)

Se os perfis de saída fornecidos com a impressora não produzirem resultados satisfatórios, você poderá obter perfis personalizados das seguintes formas:

- Adquirir um perfil para o seu tipo de impressora e de papel. Esse normalmente é o método mais fácil e barato.

- Adquirir um perfil para sua impressora e papel específicos. Esse método envolve imprimir um destino para a criação de perfil em sua impressora e papel e fornecer o destino a uma empresa que criará um perfil específico. É mais caro do que adquirir um perfil padrão, mas pode oferecer melhores resultados porque compensa qualquer variação de fabricação entre impressoras.
- Crie seu próprio perfil usando um sistema baseado em scanner. Esse método envolve usar um software de criação de perfis e o seu próprio scanner de mesa para digitalizar o destino para a criação do perfil. Ele pode oferecer resultados excelentes para papéis de superfície fosca, mas não para papéis brilhantes (os papéis brilhantes tendem a apresentar clareadores fluorescentes que modificam a aparência do papel quando em um scanner e sob a luz da sala).
- Crie seu próprio perfil usando uma ferramenta de hardware para a criação de perfis. Esse método é caro mas pode oferecer os melhores resultados. Uma boa ferramenta de hardware pode criar um perfil preciso mesmo com papéis brilhantes.
- Refine um perfil criado usando um dos métodos anteriores com software de edição de perfis. Esse software pode ser de uso complexo, mas permite corrigir problemas em um perfil ou simplesmente ajustá-lo para produzir resultados mais adequados.

Gerencie cores de PDFs para impressão

[Para o início](#)

Ao criar PDFs Adobe para a impressão comercial, você pode especificar como as informações de cores são representadas. A forma mais fácil de fazer isso é usar um padrão PDF/X; entretanto, você também pode especificar opções de tratamento de cores manualmente na seção Saída da caixa de diálogo PDF. Para obter mais informações sobre PDF/X e como criar PDFs, pesquise a Ajuda.

Em geral, você tem estas opções para tratar as cores durante a criação de PDFs:

- (PDF/X-3) Não converte cores. Use esse método ao criar um documento que será impresso ou exibido em vários dispositivos ou em dispositivos desconhecidos. Quando você seleciona um padrão PDF/X-3, os perfis de cor são incorporados automaticamente ao PDF.
- (PDF/X-1a) Converte todas as cores no espaço de cor CMYK de destino. Use esse método se desejar criar um arquivo pronto para impressão que não requeira nenhuma outra conversão de cor. Quando você seleciona um padrão PDF/X-1a, nenhum perfil é incorporado ao PDF.
- (Illustrator e InDesign) Converte cores que têm perfis incorporados no espaço de cor de destino, mas preserva os números dessas cores sem perfis incorporados. Você pode selecionar essa opção manualmente na seção Saída da caixa de diálogo PDF. Use esse método se o documento contiver imagens CMYK sem gerenciamento de cores e se você desejar garantir que os números das cores sejam preservados.

Nota: Todas as informações de cores especiais são preservadas durante a conversão de cores; somente as cores de processo equivalentes são convertidas no espaço de core designado.

Mais tópicos da Ajuda



|

Imagens importadas com gerenciamento de cores

[Gerenciamento de cores de imagens importadas \(Illustrator, InDesign\)](#)

[Utilização de um fluxo de trabalho CMYK seguro](#)

[Prepare gráficos importados para o gerenciamento de cores](#)

[Exiba ou altere perfis de imagens bitmap importadas \(InDesign\)](#)

Gerenciamento de cores de imagens importadas (Illustrator, InDesign)

[Para o início](#)

Como imagens importadas são integradas em um espaço de cor de um documento depende da imagem ter ou não um perfil incorporado:

- Quando você importa uma imagem que não contém um perfil, o aplicativo Adobe usa o perfil do documento atual para definir as cores da imagem.
- Quando você importa uma imagem com um perfil incorporado, as diretrizes de cores na caixa de diálogo Configurações de cores determinam como o aplicativo Adobe lida com o perfil.

Utilização de um fluxo de trabalho CMYK seguro

[Para o início](#)

Um fluxo de trabalho CMYK seguro garante que os números de cores CMYK sejam preservados até o dispositivo de saída final, em vez de serem convertidos pelo sistema de gerenciamento de cores. Esse fluxo de trabalho é benéfico se você quiser adotar práticas progressivas de gerenciamento de cores. Por exemplo, você pode usar perfis CMYK para fazer a prova de monitor e documentos de prova impressos sem permitir que ocorram conversões de cores indesejadas durante a saída final.

Por padrão, o Illustrator e o InDesign são compatíveis com o fluxo de trabalho CMYK seguro. Como resultado, quando você abre ou importa uma imagem CMYK com um perfil incorporado, o aplicativo ignora o perfil e preserva os números não processados de cores. Se desejar que o aplicativo ajuste os números de cores com base em um perfil incorporado, altere a diretiva de cores CMYK para Preservar perfis incorporados na caixa de diálogo Configurações de cores. É possível restaurar o fluxo de trabalho CMYK seguro alterando a diretiva de cor CMYK novamente para Preservar números (ignorar perfis vinculados).

Ao imprimir um documento ou salvá-lo em Adobe PDF, você pode cancelar configurações de CMYK seguro. No entanto, isso pode fazer com que as cores sejam separadas novamente. Por exemplo, objetos em preto CMYK puro podem ser separados como rich black. Para obter mais informações sobre opções de gerenciamento de cores para imprimir e salvar PDFs, pesquise a Ajuda.

Prepare gráficos importados para o gerenciamento de cores

[Para o início](#)

Use as diretrizes gerais a seguir para preparar elementos gráficos para o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe:

- Incorpore um perfil compatível com ICC ao salvar o arquivo. Os formatos de arquivos compatíveis com os perfis incorporados são JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Formato de documento grande e TIFF.
- Para reutilizar um elemento gráfico em cores em diversos dispositivos ou mídias de saída final, como para impressão, vídeo e Web, prepare o gráfico usando cores RGB ou LAB sempre que possível. Se você precisar salvar em um modelo de cores diferente do RGB ou do Lab, mantenha uma cópia do elemento gráfico original. Os modelos de cores RGB e Lab representam gamas de cores mais amplas do que a maioria dos dispositivos de saída pode reproduzir, preservando o máximo de informações de cores possível antes de serem convertidos em uma gama de cores de saída menor.

Exiba ou altere perfis de imagens bitmap importadas (InDesign)

[Para o início](#)

O InDesign permite visualizar, substituir ou desativar perfis de imagens bitmap importadas. Isso pode ser necessário quando você estiver importando uma imagem que não contenha nenhum perfil ou com um perfil incorporado incorretamente. Por exemplo, se o perfil padrão do fabricante do scanner foi incorporado mas você já tiver gerado um perfil personalizado, poderá ser atribuído o perfil mais recente.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Se a imagem já estiver no layout, selecione-a e escolha Objeto > Configurações Configurações de cores.
 - Para importar o gráfico, escolha Arquivo > Inserir, selecione Mostrar opções de importação, selecione e abra o arquivo e selecione a guia Cor.
2. Em Perfil, escolha o perfil de origem a ser aplicado ao elemento gráfico no documento. Se o perfil estiver incorporado no momento, seu nome aparecerá na parte superior do menu Perfil.

3. (Opcional) Escolha um propósito de saída e, em seguida, clique em OK. Na maioria dos casos, é melhor usar o propósito de saída padrão.

Nota: *Você também pode exibir ou alterar perfis de objetos no Acrobat.*

Mais tópicos da Ajuda



|

Revisão de cores

[Sobre a prova de cores em mídia eletrônica](#)

[Prova de cores em mídia eletrônica](#)

[Salve ou carregue uma configuração de prova personalizada \(Photoshop, InDesign\)](#)

[Prova de cores em monitor \(Acrobat\)](#)

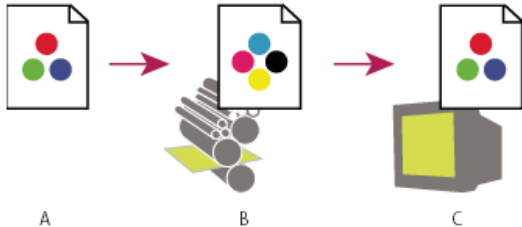
Sobre a prova de cores em mídia eletrônica

[Para o início](#)

Em um processo de produção de editoração tradicional, você faz uma prova impressa do documento para visualizar como serão reproduzidas as cores em um dispositivo de saída específico. Em um fluxo de trabalho com gerenciamento de cores, você pode usar a precisão dos perfis de cores para fazer uma prova do documento diretamente no monitor. Você pode exibir na tela como ficarão as cores do documento quando reproduzidas em um determinado dispositivo de saída.

Lembre-se de que a confiabilidade da prova eletrônica depende da qualidade do monitor, dos perfis do monitor e dos dispositivos de saída e das condições de iluminação do ambiente de trabalho.

Nota: Somente a prova de monitor não permite ver a aparência da superimposição quando impressa em uma impressora offset. Se você trabalha com documentos contendo superimposição, ative *Visualização de superimposição* para visualizar com precisão a superimposição em uma prova em mídia eletrônica. No Acrobat, a opção *Visualização de superimposição* é aplicada automaticamente.



Usando uma prova de monitor para visualizar a saída final de um documento no monitor

A. O documento é criado em seu espaço de cor de trabalho. **B.** Os valores de cores do documento são convertidos no espaço de cor do perfil de prova escolhido (geralmente o perfil do dispositivo de saída). **C.** O monitor exibe a interpretação do perfil de prova dos valores de cores do documento.

Prova de cores em mídia eletrônica

[Para o início](#)

1. Escolha **Exibir > Configuração de prova** e execute um dos seguintes procedimentos:

- Escolha uma predefinição que corresponda à condição de saída que você deseja simular.
- Escolha **Personalizada (Photoshop e InDesign)** ou **Personalizar (Illustrator)** para criar uma configuração de prova personalizada para uma condição de saída específica. Essa opção é recomendada para obter a visualização mais precisa do resultado impresso final.

2. Escolha **Exibir > Cores de prova** para ativar ou desativar a exibição da prova de monitor. Quando a prova de monitor estiver ativada, uma marca de seleção será exibida ao lado do comando **Cores de prova** e o nome do perfil ou a predefinição de prova aparecerá na parte superior da janela do documento.

Para comparar as cores da imagem original com as cores da prova de monitor, abra o documento em uma nova janela antes de configurar a prova de monitor.

Predefinições da prova de monitor

CMYK de trabalho Cria uma prova de cores em mídia eletrônica utilizando a área de trabalho CMYK atual definida na caixa de diálogo **Configurações de cores**.

CMYK do documento (InDesign) Cria uma prova de monitor, utilizando o perfil CMYK do documento.

Chapa de ciano ativo, Chapa de magenta ativo, Chapa de amarelo ativo, Chapa de preto ativo ou Chapas de CMY ativo (Photoshop) Cria uma prova de monitor de cores de tinta CMYK específica utilizando a área de trabalho CMYK atual.

RGB Macintosh legado (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova de cores em mídia eletrônica simulando o MacOS 10.5 e anteriores.

RGB padrão de Internet (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova de monitor de cores simulando o Windows e o MacOS 10.6 e posteriores.

RGB do monitor (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova de monitor de cores RGB usando o perfil do monitor atual como perfil de prova.

As opções **Macintosh legado**, **padrão de Internet** e **RGB do monitor** presumem que o dispositivo simulado exibirá seu documento sem usar o gerenciamento de cores. Essas opções não estão disponíveis para documentos **Lab** ou **CMYK**.

Daltonismo (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova de monitor que reflete as cores visíveis para uma pessoa com daltonismo. As duas opções de provas de monitor, Protanopia e Deuteranopia, aproximam a percepção de cores para as formas mais comuns de daltonismo. Para obter mais informações, consulte Prova em mídia eletrônica para daltonismo (Photoshop e Illustrator).

Opções personalizadas de prova em mídia eletrônica

Dispositivo para simulação Especifica o perfil de cor do dispositivo para o qual você deseja criar a prova. A utilidade do perfil escolhido depende do nível do grau de precisão com que ele descreve o comportamento do dispositivo. Na maioria dos casos, perfis personalizados para combinações específicas de papéis e impressoras criam a prova de monitor mais precisa.


Preservar números CMYK ou Preservar números RGB Simula como as cores serão exibidas sem serem convertidas para o espaço de cor do dispositivo de saída. Essa opção é mais útil quando você segue um fluxo de trabalho CMYK seguro.

Propósito de saída (Photoshop e Illustrator) Quando a opção Preservar números não está selecionada, ela especifica um propósito de saída para a conversão de cores no dispositivo que você está tentando simular.

Usar compensação de ponto preto (Photoshop) Garante que os detalhes de sombras na imagem sejam preservados simulando o intervalo dinâmico completo do dispositivo de saída. Selecione essa opção se você planeja usar a compensação de ponto preto ao imprimir (recomendado na maioria das situações).

Simular cor do papel Simula o branco escuro do papel verdadeiro, de acordo com o perfil da prova. Nem todos os perfis suportam essa opção.

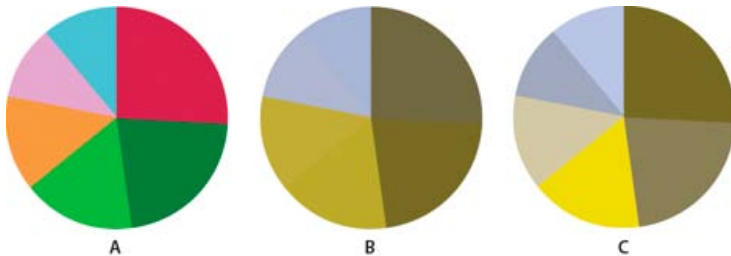
Simular tinta preta Simula o cinza escuro que você realmente obtém em vez de preto sólido em muitas impressoras, de acordo com o perfil de prova. Nem todos os perfis suportam essa opção.

 No Photoshop, para que a configuração de prova personalizada seja a configuração de prova padrão para os documentos, feche todas as janelas de documentos antes de escolher o comando Visualizar > Configuração de prova > Personalizar.

Prova em mídia eletrônica para daltonismo (Photoshop e Illustrator)

O CUD (Color Universal Design) garante que as informações gráficas sejam transmitidas de forma precisa para as pessoas com vários níveis de percepção de cores, incluindo as pessoas com daltonismo. Vários países possuem diretrizes que exigem gráficos compatíveis com CUD em espaços públicos.

Os tipos mais comuns de daltonismo são a protanopia (sensibilidade reduzida para a cor vermelha) e a deuteranopia (sensibilidade reduzida para a cor verde). Um terço das pessoas com daltonismo são intensamente afetadas; as demais tem formas mais brandas de daltonismo.



Ajuste o design para o daltonismo

A. Imagem original **B.** Prova para daltônicos **C.** Design otimizado

Para determinar se um documento é compatível com CUD, proceda da forma a seguir:

1. Converta o documento para o modo de cores RGB, que fornece a prova de monitor mais precisa para daltonismo.
2. (Opcional) Para exibir o documento original e uma prova de monitor simultaneamente, escolha Janela > Nova Janela (Illustrator) ou Janela > Organizar > Nova Janela (Photoshop).
3. Escolha Exibir > Configuração de prova > Daltonismo e selecione Tipo protanopia ou Tipo deuteranopia. (Para estar de acordo com o CUD, verifique seu documento nas duas exibições.)

 No Photoshop, você pode imprimir a prova. Para obter mais informações, pesquise "Imprimir uma prova impressa" na Ajuda do Photoshop.

Se houver dificuldade para diferenciar objetos em provas de daltonismo, ajuste o design executando um dos procedimentos a seguir:

- Altere o brilho ou a matiz da cor:
 - O vermelho puro tende a aparecer escuro e turvo; o vermelho alaranjado é mais fácil de reconhecer.
 - O verde azulado é menos confundido do que o verde amarelado.
 - O cinza pode ser confundido com magenta, rosa pálido, verde pálido ou verde esmeralda.
 - Evite as seguintes combinações: vermelho e verde; amarelo e verde brilhante; azul claro e rosa; azul escuro e violeta.
 - Evite itens vermelhos em fundos coloridos escuros ou itens brancos em fundos amarelos ou vermelhos-alaranjados.
- Aplique padrões ou formas diferentes.
- Adicione bordas brancas, pretas ou de cores escuras nos limites de cores.
- Use famílias ou estilos de fontes diferentes.

Salve ou carregue uma configuração de prova personalizada (Photoshop, InDesign)

1. Escolha Exibir > Configuração de prova > Personalizar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para salvar uma configuração de prova personalizada, clique em Salvar. Para garantir que a nova predefinição seja exibida no menu Exibir > Configuração de prova, salve a predefinição no local padrão.
 - Para carregar uma configuração de prova personalizada, clique em Carregar.

Prova de cores em monitor (Acrobat)

1. Realize um destes procedimentos, dependendo da sua versão do Acrobat:
 - (Acrobat 9) Escolha Avançado > Produção de impressão > Visualização de saída.
 - (Acrobat X) Escolha Ferramentas > Produção de impressão > Visualização de saída.
2. Escolha o perfil de cor de um dispositivo de saída específico no menu Perfil de simulação.
3. Escolha uma opção de prova de monitor:
 - Simular tinta preta** Simula o cinza escuro que você realmente obtém em vez de preto sólido em muitas impressoras, de acordo com o perfil de prova. Nem todos os perfis suportam essa opção.
 - Simular cor do papel** Simula o branco escuro do papel verdadeiro, de acordo com o perfil da prova. Nem todos os perfis suportam essa opção.



|

Requisitos do sistema

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Memory and performance


- [Allocate RAM to Photoshop](#)
- [Assigning scratch disks](#)
- [Change the scratch disk assignment](#)
- [Specify history and cache settings](#)
- [Free memory](#)
- [Enable OpenGL and optimize GPU settings](#)

[To the top](#)

Allocate RAM to Photoshop

Photoshop displays the RAM available to Photoshop and the ideal range of RAM for Photoshop (a percentage of the total available RAM) in Performance preferences.

- In the Performance preferences, enter the amount of RAM you want to allocate to Photoshop in the Let Photoshop Use text box. Alternatively, drag the slider.

 For detailed information on improving Photoshop performance, including specifying RAM settings in preferences, see [Optimize performance | Photoshop CS4, CS5 \(kb404439\)](#) in the Adobe support knowledgebase.

[To the top](#)

Assigning scratch disks

When your system does not have enough RAM to perform an operation, Photoshop uses a proprietary virtual memory technology, also called scratch disks. A *scratch disk* is any drive or drive partition with free memory. By default, Photoshop uses the hard drive on which the operating system is installed as the primary scratch disk.

Photoshop detects and displays all available internal disks in the Preferences panel. Using the Preferences panel, you can enable other scratch disks to be used when the primary disk is full. Your primary scratch disk should be your fastest hard disk; make sure it has plenty of defragmented space available.

The following guidelines can help you assign scratch disks:

- For best performance, scratch disks should be on a different drive than any large files you are editing.
- Scratch disks should be on a different drive than the one your operating system uses for virtual memory.
- RAID disks/disk arrays are good choices for dedicated scratch disk volumes.
- Drives with scratch disks should be defragmented regularly.

[To the top](#)

Change the scratch disk assignment

1. Do any of the following in the Scratch Disks area of Performance preferences:

- To change the scratch disk order, click the arrow buttons.
- To enable or disable a scratch disk, select or deselect the Active checkbox.

 To ensure optimal performance, only local drives are available as scratch disks.

2. Click OK.

3. To apply the changes, restart Photoshop.

[To the top](#)

Specify history and cache settings

- In the Performance preferences, do any of the following:
 - Specify the maximum number of History States that appear in the History panel.
 - Specify the Cache Levels and Tile Size for image data. To quickly optimize these settings, click a preset for images with these characteristics:

Tall and Thin

Many layers and small dimensions.

Default

Moderate dimensions and layers.

Big and Flat

Large dimensions and few layers.

You must restart Photoshop to apply new cache settings.

[To the top](#)

Free memory

The Purge command lets you free memory used by the Undo command, the History panel, or the clipboard.

- Choose Edit > Purge, and choose the item type or buffer you want to clear. If it is already empty, the item type or buffer is dimmed.

Note: *The Purge command permanently clears from memory the operation stored by the command or buffer; Purge cannot be undone. For example, choosing Edit > Purge > Histories deletes all history states from the History panel. Use the Purge command when the amount of information in memory is so large that Photoshop performance is noticeably affected.*

[To the top](#)

Enable OpenGL and optimize GPU settings

OpenGL is a software and hardware standard that accelerates video processing when working with large or complex images such as 3D files. OpenGL requires a video adapter that supports the OpenGL standard. Your performance when opening, moving, and editing 3D models is significantly improved on a system with OpenGL. (If OpenGL is not available on your system, Photoshop uses software-based ray-trace rendering to display 3D files.)

If OpenGL is present on your system, you can enable it in the Preferences dialog box.

1. Do one of the following:

- (Windows) Choose Edit > Preferences > Performance.
- (Mac OS) Choose Photoshop > Preferences > Performance.

2. In the GPU Settings section, select Enable OpenGL Drawing.

3. Click OK. The preference affects subsequently opened images. No restart is necessary.

For more information, see:

- [GPU and OpenGL support | Photoshop CS4, CS5 \(kb404898\)](#)
- [GPU and OpenGL features and preferences | Photoshop and Bridge CS5, CS4 \(kb405745\)](#)
- [Tested video cards | Photoshop CS5 \(cpsid_83117\)](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)