



Ps

FERRAMENTAS BÁSICAS PARA PHOTOSHOP



Autora: Joyce Meireles Siqueira
Engenharia Elétrica
Universidade Federal Fluminense

Sumário

1- Introdução	3
2- Interface e criação de arquivo	4
3- Barra de Ferramentas	6
4- Barra de Propriedades	8
5- Janelas de Funções	9
6- Barra de Ajustes	14
6.1- Colors e Swatches	15
6.2- Adjustments e Styles	16
6.3- Layers e Channels	21
7- Atalhos de Edição	27
7.1- Bevel & Emboss	29
7.2- Stroke	30
7.3- Inner Shadow	31
7.4- Inner Glow	31
7.5- Satin	32
7.6- Color Overlay, Gradient Overlay, Pattern Overlay	33
7.7- Outer Glow	33
7.8- Drop Shadow	34
8- Salvando o arquivo	35
9- Revisão final	36

1- Introdução

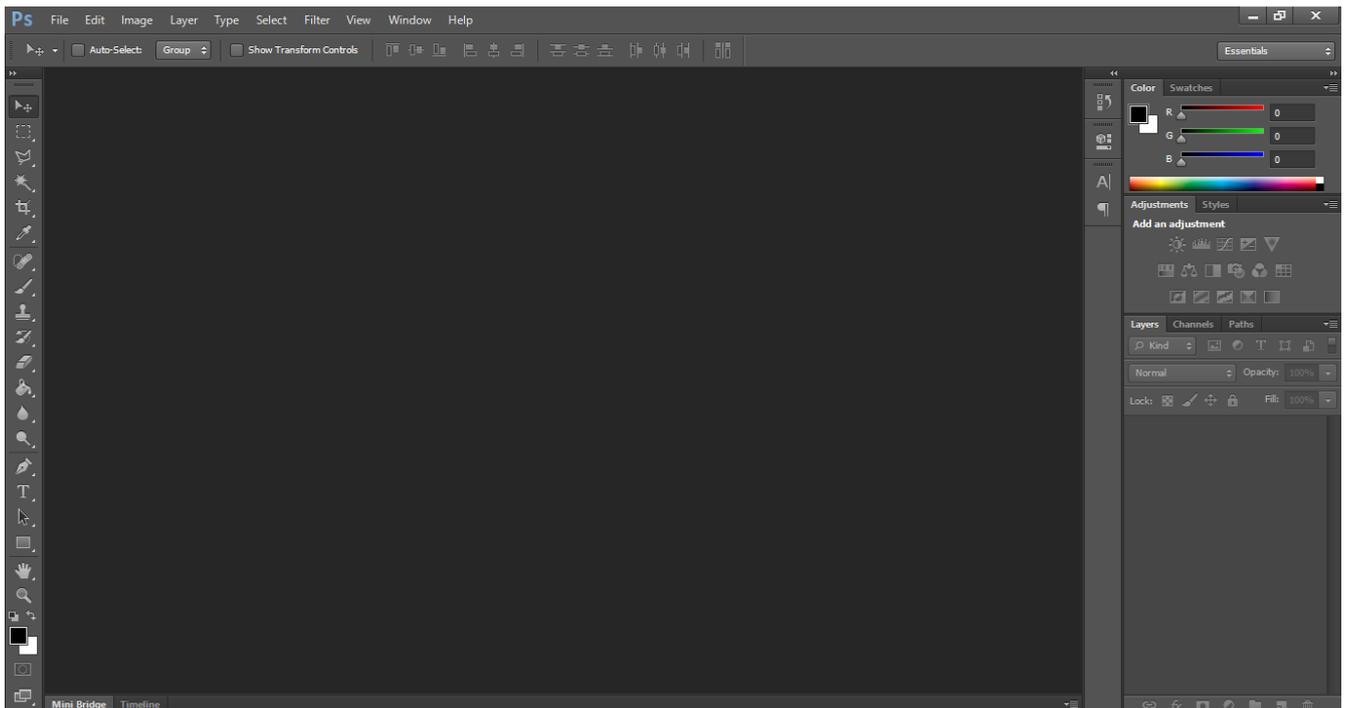
No que se refere à ferramenta de edição de fotos e banners, o Photoshop é, sem dúvidas, um dos mais completos recursos utilizados nos dias de hoje. Com sua gama de propriedades, o programa traz consigo uma forma mais eficiente de criar e personalizar edições nos pequenos detalhes, não só especificamente em imagens estáticas, mas também de gifs.

Atualmente, o design e a publicidade vêm se fazendo extremamente importante para “vender” o conteúdo proposto. Tendo isso em vista, o Photoshop se torna essencial para aqueles que querem refinar seus trabalhos em qualquer área que atue, sem precisar recorrer à terceiros, podendo, assim, economizar recursos apenas utilizando o próprio computador.

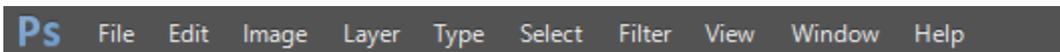
Logo, o PET-elétrica propôs esse minicurso para auxiliar alunos de Engenharia na introdução dessa ferramenta tão utilizada hoje em dia. A apostila abordará as características gerais do programa, mostrando a função das ferramentas mais gerais e importantes para se ter uma noção básica do Photoshop cs6. Importante frisar que o leitor só obterá domínio sobre as ferramentas do programa se houver prática e manuseio do mesmo.

2- Interface e criação de arquivo

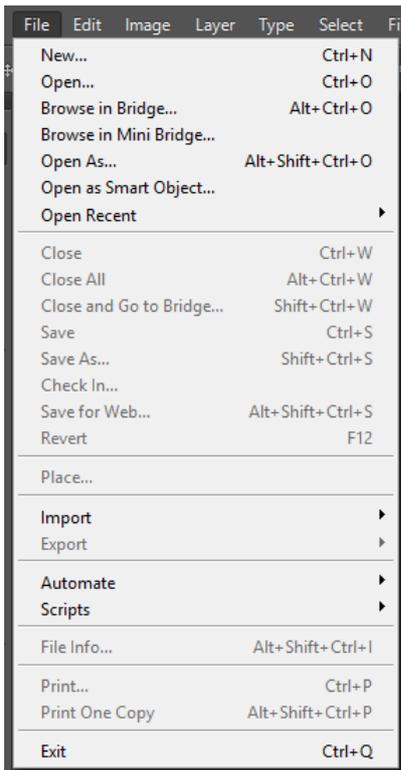
Após inicializar o Photoshop cs6, a tela de entrada será exibida. Nela você terá à mostra uma barra automática de ferramentas do lado esquerdo e do lado direito outras que podem ser selecionadas por você através da janela Window na barra superior (este tópico será melhor trabalhado mais à frente).



Assim que estiver aberto o programa, inicia-se a criação de um arquivo.



Tendo em vista tal barra superior, vamos primeiro trabalhar com a janela “File”.



Inicialmente você terá essa gama de opções em tal menu, mas como estamos lidando com um curso básico, vamos lidar apenas com as duas primeiras opções: New e Open.

(Se tiver interesse posterior em lidar com vídeos e gifs, tente a opção Import, na qual você pode abrir vídeos em frames para editá-los).

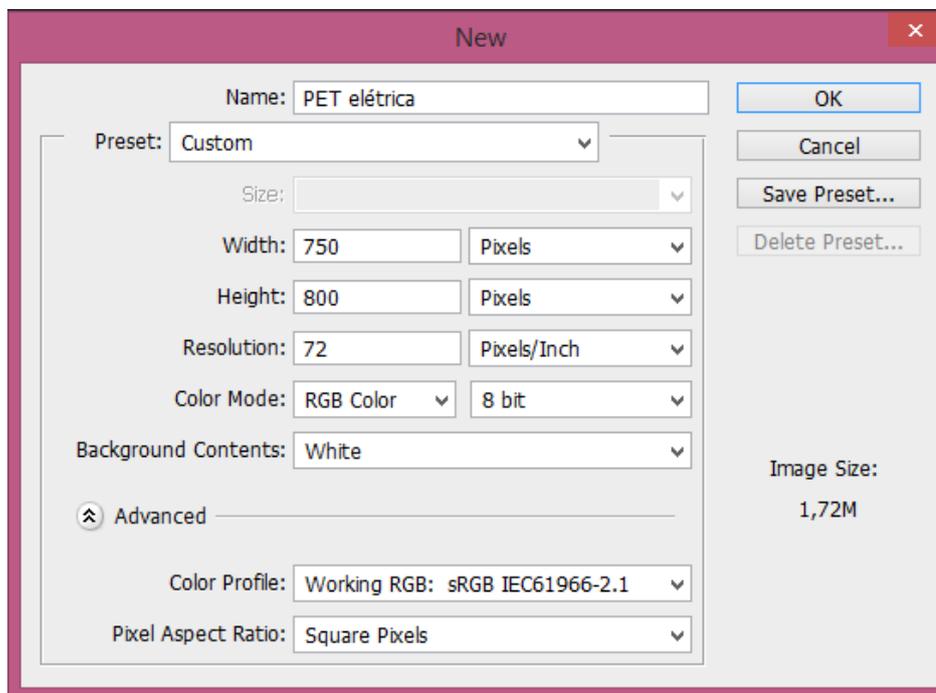


Esta opção te dá a possibilidade de criar um novo arquivo para criar o que tiver em mente.



Nesta você pode abrir alguma foto ou arquivo anterior que queira editar.

Ao clicar a opção New, aparecerá uma janela com as especificações que você deseja que seus arquivos tenham:



Nesta Janela você pode Nomear seu arquivo e alterar qual seu tamanho e resolução. Vale ressaltar que o Photoshop já vem com alguns ajustes padrão em Preset e você pode escolhê-los como bem entender. A opção Custom é a de uso padrão para banners e afins, até porque é onde você pode alterar as dimensões com liberdade.

3-Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas, como o nome já diz, é onde você pode encontrar as ferramentas gerais no uso, como por exemplo corte, seleção, borracha, etc. Ela está sendo representada abaixo, então vamos estudar cada uma delas.

PS: Para ter acesso às opções de cada ferramenta é só clicar sobre ela com o botão direito do mouse.



Ferramenta de seleção, com a qual você poderá mover e selecionar objetos.

Grupo de ferramentas de seleção fechadas.

- Rectangular Marquee Tool M
- Elliptical Marquee Tool M
- Single Row Marquee Tool
- Single Column Marquee Tool

Grupo de ferramentas do tipo laço, onde você pode selecionar partes da imagem de forma livre ou através de linhas retas.

- Lasso Tool L
- Polygonal Lasso Tool L
- Magnetic Lasso Tool L

Grupo de ferramentas do tipo varinha mágica.

- Quick Selection Tool W
- Magic Wand Tool W

Grupo de ferramentas de corte e de ferramentas de fatia.

- Crop Tool C
- Perspective Crop Tool C
- Slice Tool C
- Slice Select Tool C

Grupo de ferramentas de conta gotas (útil para registrar uma cor na imagem que você quer na tabela de cores), medidas e anotações.

- Eyedropper Tool I
- Color Sampler Tool I
- Ruler Tool I
- Note Tool I

Grupo de ferramentas de correção (muito usado para correção de imperfeições em fotos).

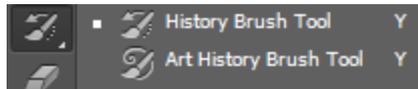
- Spot Healing Brush Tool J
- Healing Brush Tool J
- Patch Tool J
- Content-Aware Move Tool J
- Red Eye Tool J

Grupo de ferramentas de pincel (inclusive estão disponíveis na internet brushes com formatos diversos para utilização em fotos).

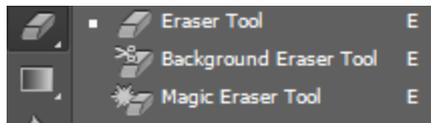
- Brush Tool B
- Pencil Tool B
- Color Replacement Tool B
- Mixer Brush Tool B



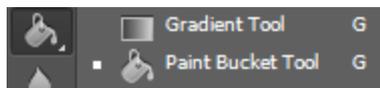
Grupo de ferramentas carimbo (clona a foto na dimensão que você seleciona para o pincel).



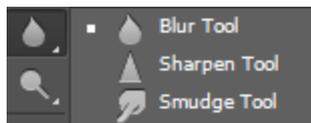
Grupo de ferramentas pinceis de histórico.



Grupo de ferramentas borracha (atenção para a camada que se está apagando, mas isso será abordado posteriormente).



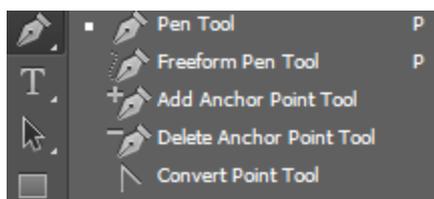
Grupo de ferramentas de pintura.



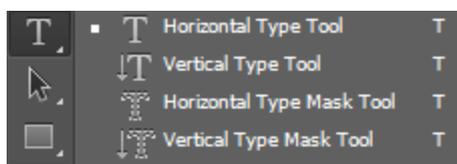
Grupo de ferramentas para desfoque, nitidez e borrão, respectivamente.



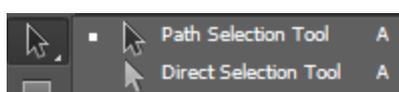
Grupo de ferramentas de saturação e desaturação de uma área da imagem.



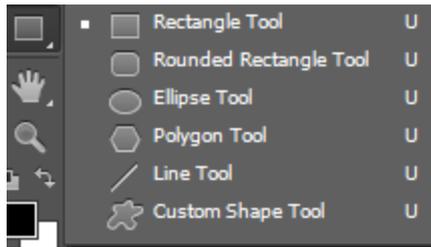
Grupo de ferramentas caneta.



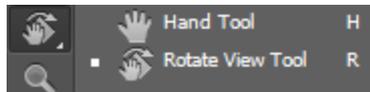
Grupo de ferramentas de texto (nela se encontram os diversos tipos de formatação de texto)



Grupo de ferramentas de seleção de vetores.



Grupo de ferramentas de formas (vetores).



Grupo de ferramentas de movimento (rotação e afins).



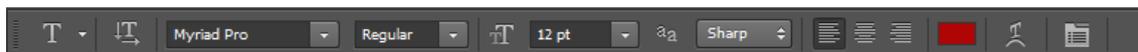
Ferramenta de zoom (atalho no teclado: ctrl++ para aumentar, ctrl+- para diminuir).



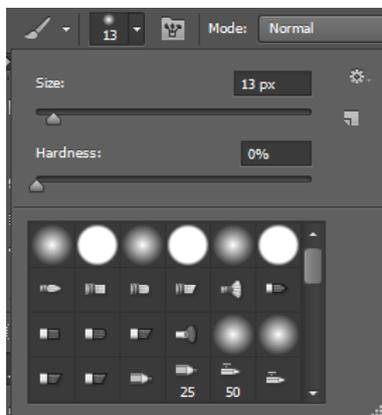
Ferramenta de cores em primeiro e segundo plano. Os pequenos quadrados em preto e branco servem para resetar as cores, isto é, voltá-las às cores originais (preto e branco). A setinha serve para trocar a ordem dessas duas. Se você clicar nos quadrados maiores poderá mudar as cores estabelecidas. Os quadrados por último te permitem mudar o modo de visualização da interface.

4- Barra de Propriedades

A barra de propriedades do photoshop muda de acordo com cada ferramenta selecionada, tornando-a bem dinâmica. Você pode, como exercício, selecionar cada uma e observar as diversas propriedades que cada ferramenta possui.



Essa, por exemplo, é a ferramenta de texto. Como podemos ver, ela possui alteração da fonte da letra, tamanho, cor, etc.

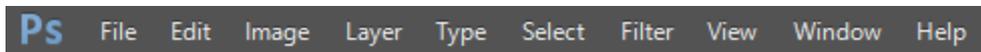


Importante ressaltar que ferramentas de pincéis contam com o aumento da dimensão radial e forma do mesmo, e isso pode ser feito através da barra de propriedades, como mostra ao lado.

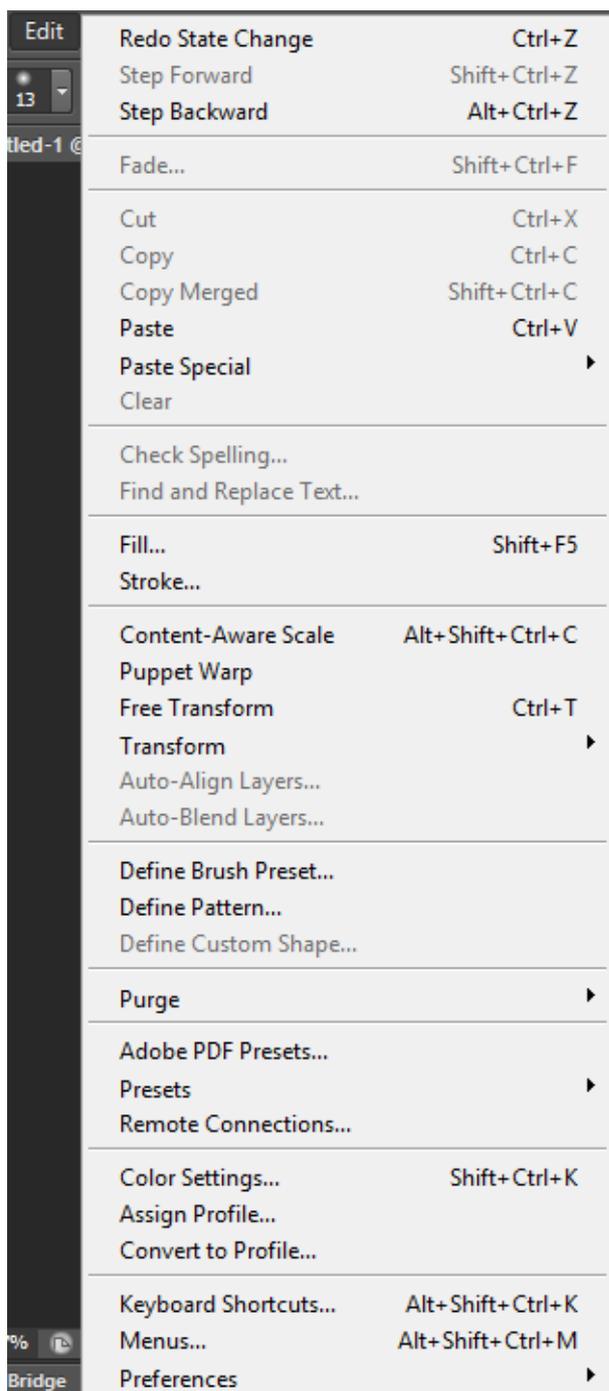
Mas muitas vezes não é preciso ir até a barra de ajustes para mudar, pois clicando com o botão direito do mouse em cima da foto, tal função aparecerá tornando-a mais prática.

5- Janelas de Funções

Já tendo mostrado a barra de ferramentas, o próximo passo é aprender a manipular as janelas de funções da barra principal seguinte:



No item 2 da apostila, foi mostrado como se cria um arquivo a partir da janela de opção “File”, portanto ela não será novamente abordada neste item. Começaremos pela opção “**EDIT**”.



As três primeiras opções (**Redo State Change**, **Step Forward** e **Step Backward**) servem, basicamente, para avançar ou voltar a última ação feita na imagem.

A opção **Fade** te dá a possibilidade de alterar a opacidade da última ferramenta que você utilizou. Por exemplo: se você utilizou o pincel na imagem, utilizando a opção **Fade** você pode diminuir a opacidade da área em que o pincel foi utilizado.

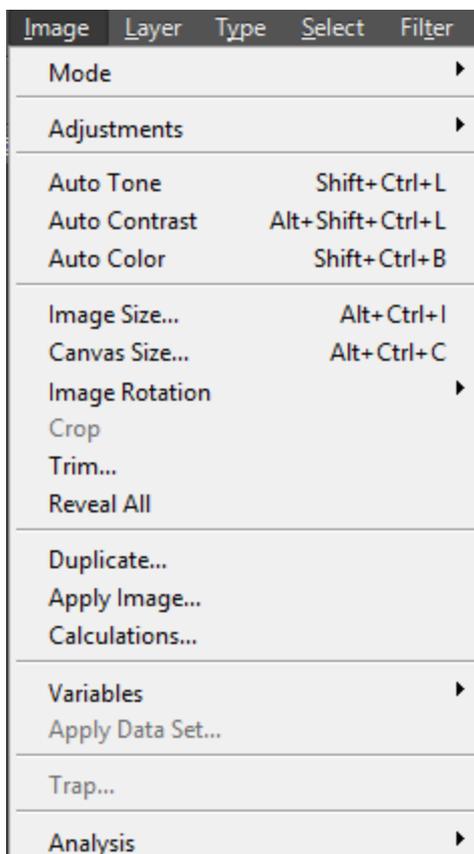
O próximo grupo de opções (**Cut**, **Copy**, **Copy Merged**, **Paste**, **Paste Special** e **Clear**) funciona como suas traduções já dizem: Cortar, copiar, colar e limpar. Essas funções são ativadas quando se tem uma área demarcada, por isso é aconselhado usar alguma ferramenta de seleção na Barra de Ferramentas (essa regra não se aplica a função **Paste**).

Seguindo adiante, temos as opções **Fill** e **Stroke**. A primeira delas serve para preencher a camada em que você está trabalhando com a camada que está em primeiro plano ou com o background. A segunda opção serve para colocar borda na sua imagem, mas há outras maneiras de colocá-la de forma mais personalizada, maneira que será abordada posteriormente.

O próximo grupo de funções (**Content-Aware Scale**, **Puppet Warp**, **Free Transform**, **Transform**, **Auto-Align Layers** e **Auto-Blend Layers**) são bem úteis para o manuseamento da imagem em questão de tamanho e forma, podendo então alterar o comprimento e largura da imagem e até deformá-la com a segunda opção. Importante frisar que para alterar o tamanho (seja com a primeira ou terceira opção) de modo com que a imagem fique proporcional ao tamanho original, é só pressionar a tecla SHIFT enquanto manuseia o tamanho desejado.

As próximas funções são mais específicas. Abordam, no geral, criação de Brushes, Patterns, Histórias e afins, o que não será abordado nesse curso básico por serem funções um pouco mais avançadas.

IMAGE

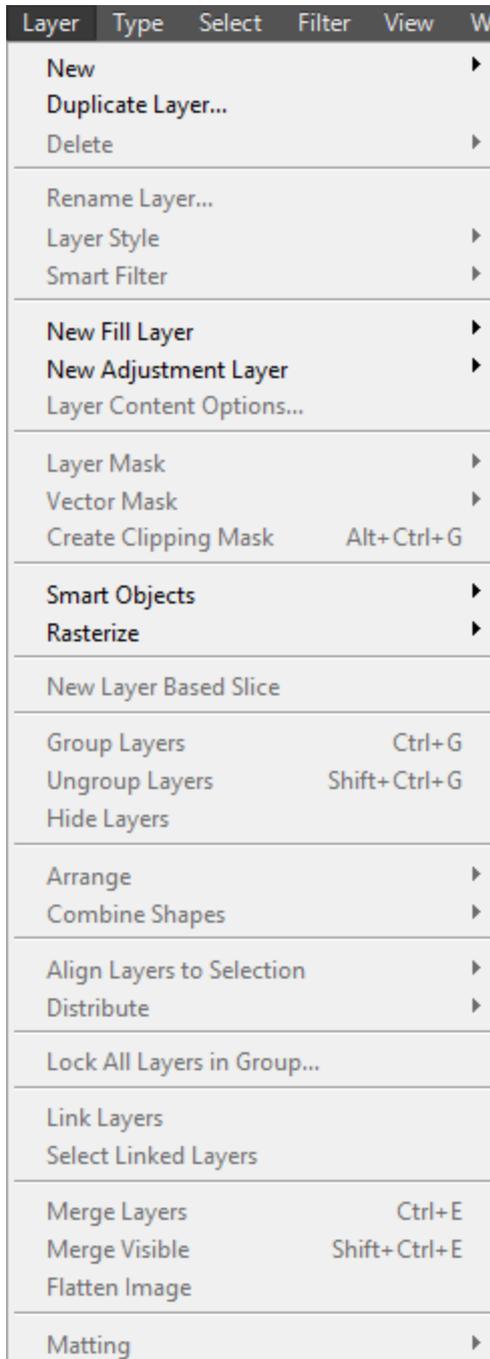


A opção Image está relacionada com realmente a edição da qualidade da imagem em si. Por exemplo, em **Adjustments** você pode ajustar os elementos que dão efeitos às fotos, como saturação, exposição, curvas, níveis, contraste e etc. Além disso, há também as opções automáticas (Auto Tone, Auto Contrast e Auto color) que te dão a possibilidade de ajustar essas opções com o padrão de ajuste do próprio photoshop.

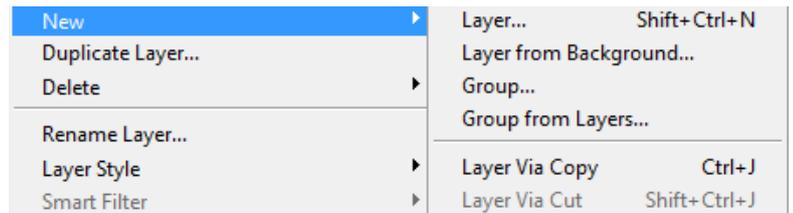
Mas os itens mais importantes dentro dessa janela são **Image Size** (usado para alterar o tamanho do documento da imagem), **Canvas Size** (usado para alterar o tamanho do fundo, ou borda, com que a foto vai estar inserida, geralmente fundo branco, mas não altera o tamanho da imagem em si) e **Image Rotation** (como o nome já diz, rotaciona a imagem).

Além das funções importantes mostradas, também se tem a função **Duplicate** (te dá a possibilidade de abrir outro arquivo igual ao que está sendo feito no momento).

LAYER



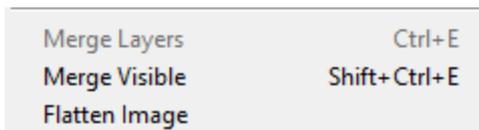
Esta janela de opções é bem geral. Nela você tem grande parte das opções de edição das camadas com as quais você está trabalhando. Nesse curso ressaltaremos só algumas opções que são de uso mais geral. Começaremos com a opção **New**:



Ela é bem geral no caso de criar uma nova camada no seu arquivo. Com a primeira opção você cria uma camada normal, com a segunda você pode fazer com que o Background deixe de ser fixo e vire uma camada normal, pode criar grupos e afins.

Com a opção **Duplicate Layer**, diferente da função Duplicate na janela Image, você pode duplicar uma camada desse arquivo dentro dele mesmo.

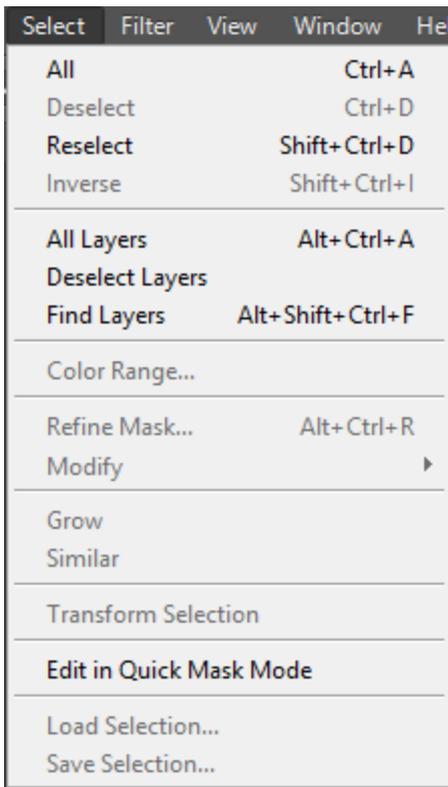
Importante também as funções para mesclar:



Com elas você pode mesclar todas as camadas, formando o arquivo final. Pode também mesclar apenas as camadas visíveis.

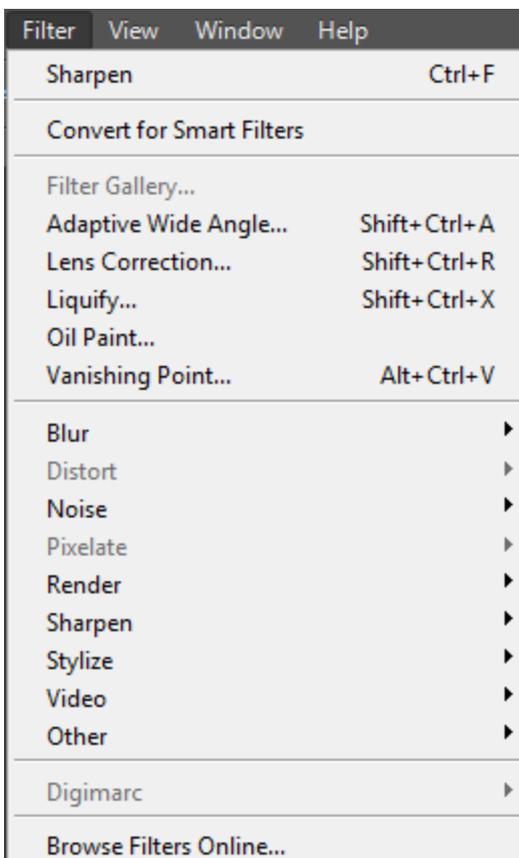
Nessa apostila pularemos a janela Type, pois ela não nos será útil neste curso básico.

SELECT



A janela a seguir trata a seleção de modo mais específico. Com ela você pode selecionar uma camada apenas ou todas as camadas (sem precisar mesclar), pode inverter a seleção, transformar a mesma, carregar uma seleção e até salvar alguma seleção feita por você. Em casos gerais ela não é muito útil, mas em termos específicos é uma janela bem importante para a criação de máscaras e padrões de seleção.

FILTER

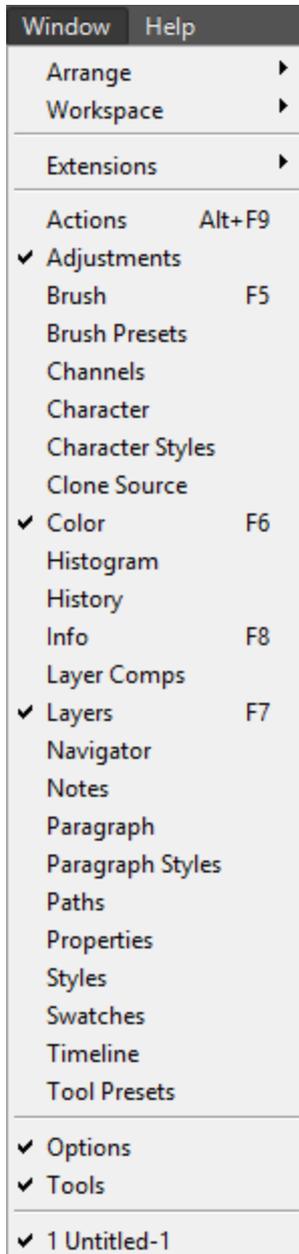


Entramos agora na janela mais útil para a edição de imagens. Nela se encontra Filtros (como o nome já diz) importantes para dar qualidade e estilo. Uma das funções mais importantes é a Sharpen, que dá nitidez à foto. Só não é interessante exagerar.

Deixaremos como exercício a utilização de cada uma delas para que você possa se familiarizar com as funções.

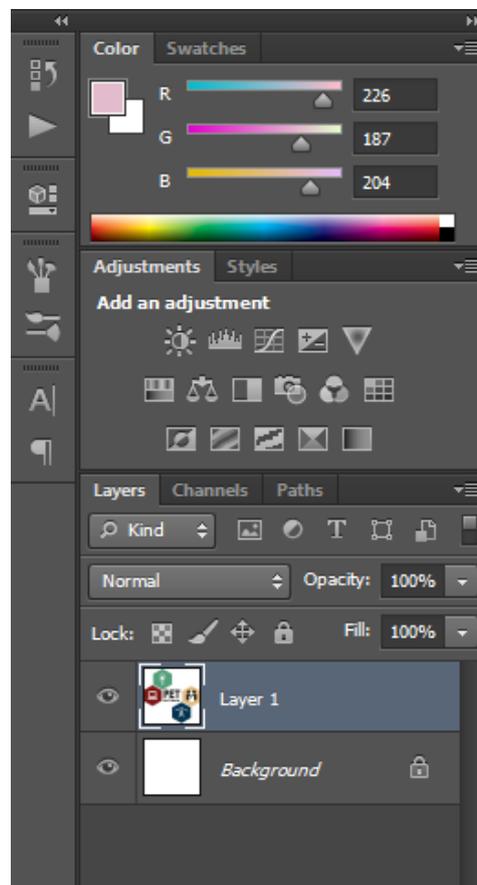
A função view não será abordada com precisão, pois seu uso é basicamente para visualização da imagem, alterando zoom e afins.

WINDOW



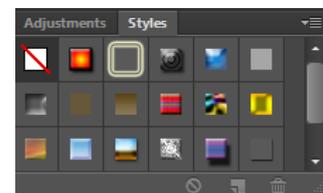
Sem dúvidas uma das mais importantes janelas, pois é ela quem vai te proporcionar uma utilização mais dinâmica do photoshop.

A função básica deste item é selecionar as abas de ferramentas que serão abertas no lado direito do monitor, como mostrado a seguir:



No caso, estão selecionados os itens: Adjustments, Color e Layers.

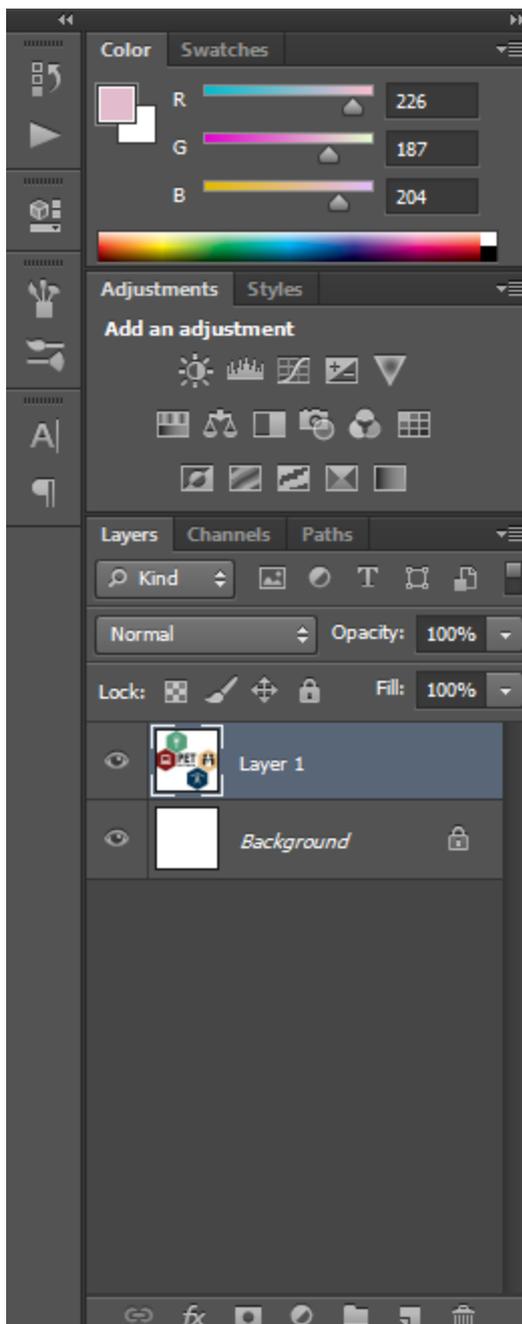
Importante observar que alguns itens como Styles, Channels ou Paths não precisam ser selecionados na janela Window, é só você ir direto nas abas de ferramentas. Observe, por exemplo, que a Styles está disponível ao lado de Adjustments, então é só clicar:



As abas selecionadas na imagem (Adjustments, Color e Layers) são as mais usadas inicialmente, posteriormente mudaremos diretamente nas abas de ferramentas abertas, como já foi dito.

6- Barra de Ajustes

Vamos agora para mais um tópico que existe na tela inicial do photoshop. Com as opções que você escolheu em Window (veja página 13), você terá sua barra de ajustes do jeito que preferir, como já foi dito. Agora mostraremos algumas funções essenciais na edição.



O primeiro bloco (**Color** e **Swatches**) serve para ajustar as cores de primeiro e segundo plano (veja página 8). Esse bloco te dá uma liberdade muito grande na escolha, pois você pode ajustar nos três parâmetros das cores primárias RGB (red, green, blue).

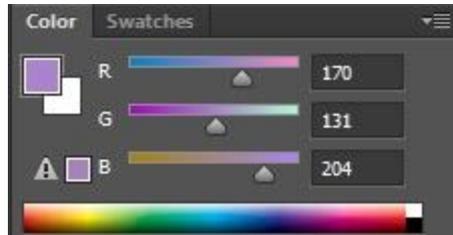
O segundo bloco conta com duas abas. A primeira é a de **Adjustments**, onde você pode ajustar todos os efeitos das fotos, sendo, portanto uma das ferramentas mais utilizadas, e a segunda é a de **Styles**, onde você aplica os efeitos por cima de alguma camada do seu arquivo. Importante citar que você pode baixar pela internet vários tipos de styles além do que são disponibilizados pelo programa.

Por fim, o terceiro bloco conta com **Layers**, **Channels** e **Paths**. Essa parte é uma das mais importantes quando se trata de photoshop. Layers (ou camadas se preferir) são pequenas divisões do seu arquivo que te possibilitam o manuseamento de cada componente que foi aderido à ele. Depois dele temos Channels, que te mostra cada canal que você está operando (sistema RGB), muito importante que os quatro itens estejam selecionados.

Agora vamos especificar cada uma dessas abas que foram apresentadas:

6.1- COLORS E SWATCHES

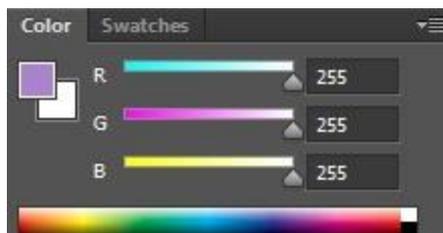
Esse item já foi apresentado e aqui queremos especificar um pouco mais o uso desse primeiro bloco.



Bom, como pode ver, a cor de primeiro plano está selecionada, então as alterações serão feitas para ela. Se você mexer a barra **R**, os tons de vermelho estarão sendo alterados na cor que você quer trabalhar. O mesmo ocorrerá se você mudar as barras G e B, mas mudará especificamente a intensidade de verde e azul.

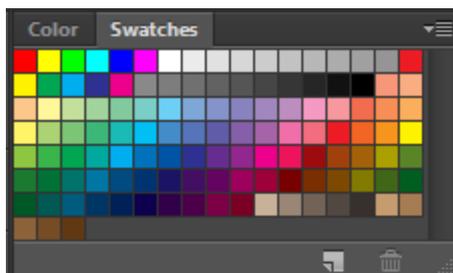
Esse quesito de cores é bem específico, mas é bom para você começar a dividir sua visão no espectro.

Caso você queira mudar as cores de segundo plano, basta clicar no quadrado de trás. Ficaria assim:



As três barras estão em branco por essa ser a cor selecionada.

Indo agora para a aba Swatches nós teríamos:

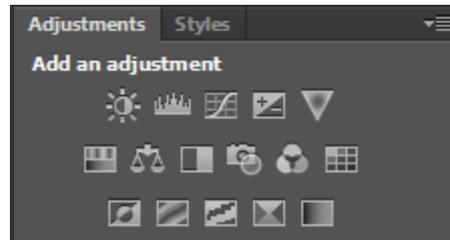


Essa aba nos dá uma tabela geral de cores já pré-estabelecida. Ela também serve para caso você queira salvar a cor que você tem na aba Colors. Para isso, é só clicar no item ao lado da lixeira e criar um nome para a sua cor que então ela vai estar ali.

Item: 

6.2- Adjustments e Styles

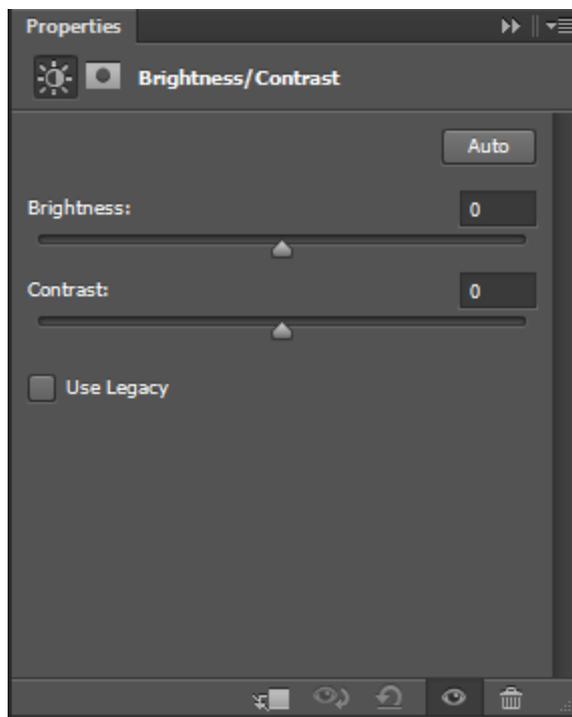
Aqui explicaremos mais profundamente essas abas. Começamos então com **Adjustments**:



Como se pode ver, essa aba é focada no ajuste de efeito na imagem pra melhorar a qualidade. Vamos apresentar agora apenas alguns desses efeitos especificamente:

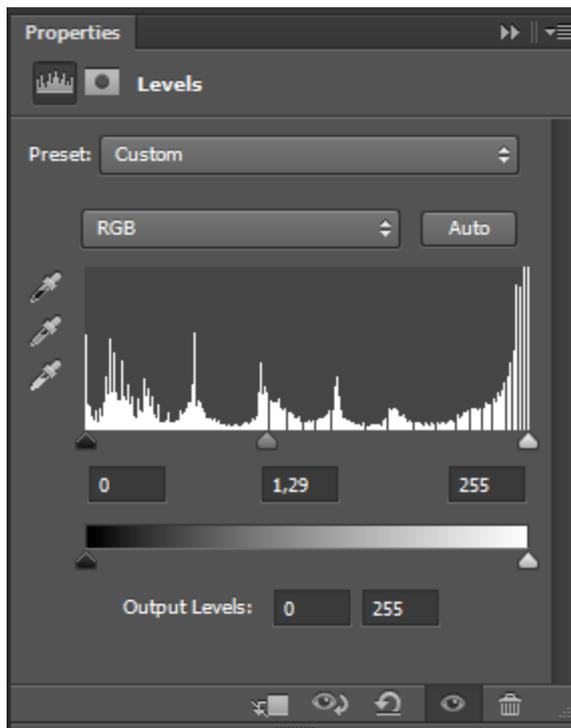
➤ Brilho e Contraste

Ao clicar nessa opção, aparecerá a seguinte aba:



Creio que todos estejam familiarizados com o efeito que essa primeira opção produz, por isso sem mais delongas. Clicando em Auto, você pode optar pelo ajuste automático do photoshop no brilho e contraste da sua foto.

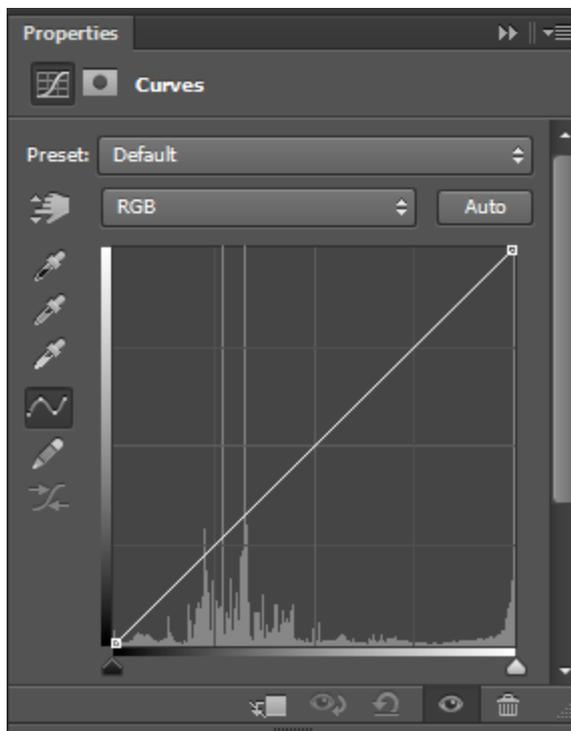
➤ Níveis



Ao clicar nesta opção aparecerá essa aba. Bom, no geral, essa propriedade serve para você alterar os níveis de intensidade de escuro e claro na sua foto, falando grosseiramente, claro. Se você aplicar e mexer nessas setinhas nessa grande barra de níveis, você verá.

A opção Preset te dá a possibilidade de usar alguns tipos de níveis que já tem no photoshop.

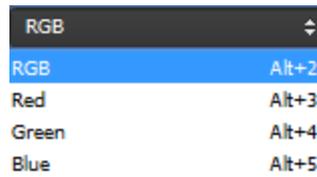
➤ Curvas



Bom, as curvas servem pra você manipular as cores da sua foto, ou seja, como ficará seu sistema de cores. Assim como os Níveis, ela também tem um Preset que pode ser estabelecido, mas vamos para sua aplicação.

Como a função RGB está selecionada, você mexerá no sistema total de cores. Para fazer isso, é só mexer nessa linha na diagonal. Para cada bloco que você puxar, algo acontecerá. Mexa de acordo com o que achar mais bonito para a aplicação.

Agora, se quiser mexer não no total, mas em cada canal RGB, é só mudar clicando nesse item:



Para alterar o canal de Red, clique nele (ou digite o atalho respectivo). O mesmo vale para Green e Blue.

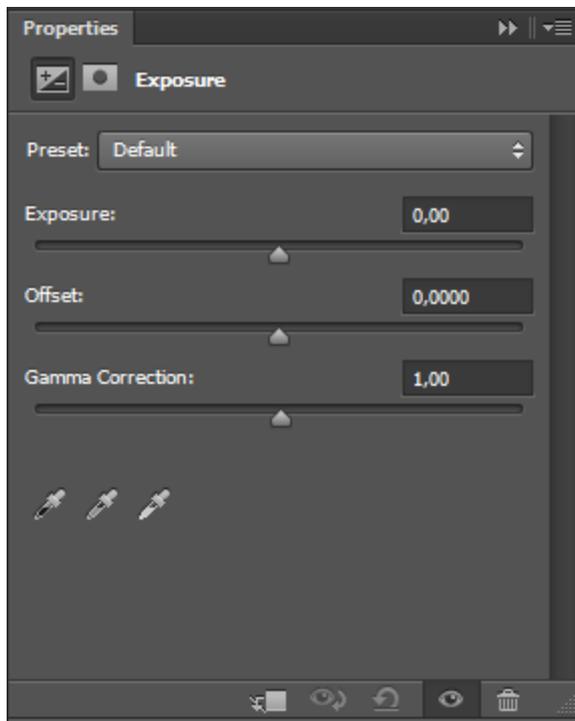


Esses itens ao lado servem para um outro tipo de manuseio das curvas. Quando você clica em algum desses conta gotas, para aplicar você tem que clicar na própria imagem que está editando e ele captará a cor que você clicou para poder aplicar em toda a imagem um efeito, deixando assim a foto mais monocromática.

A curva que está selecionada ao lado serve para você manusear todo o sistema que foi explicado. É o modo mais usado.

Por fim, o lápis serve para você desenhar sua própria curva naquela tela RGB que foi mostrada.

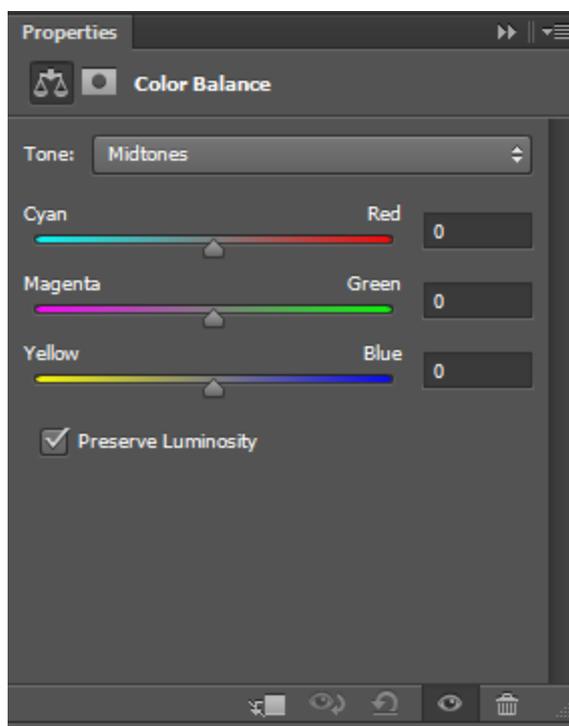
➤ Exposição



Esse efeito simula a exposição a foto em um ambiente luminoso. Você tem três opções e cada uma delas, mesmo sendo um pouco parecidas, trazem um olhar diferente para o brilho da foto. A primeira ressalta o branco, aquele estouro da foto. A segunda foca mais na parte escura, não deixando o contraste muito grande, ou acentuando esse. A terceira faz uma correção nas cores de estouro, pois pode parecer que a foto foi tirada numa intensidade de luz muito grande, deixando um efeito feio na mesma.

➤ **Balanco de cores** 

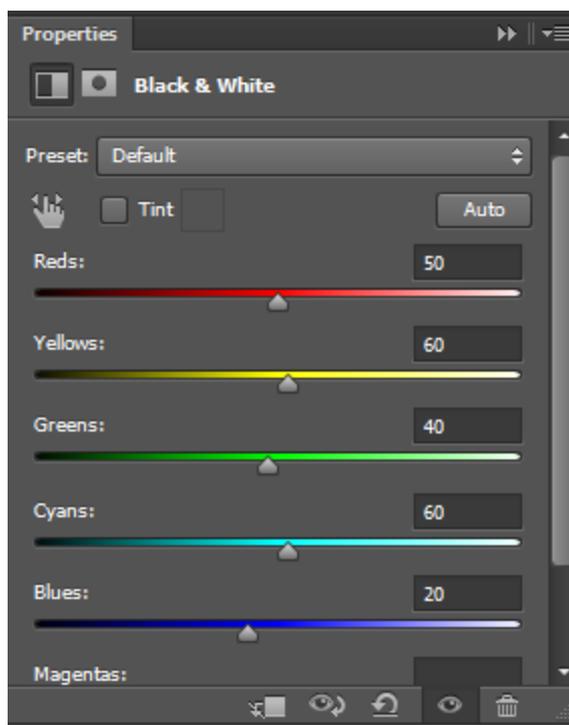
Pulando um pouco alguns itens, temos esse que é bem interessante.



Com essa função, você tem a possibilidade de alterar as cores da sua foto, mas não é como nas curvas.

Por exemplo: se você jogar a seta da primeira para para o lado Red (vermelho), você vai deixar sua foto, literalmente, mais vermelha. Isso é na foto geral. É como se fosse uma camada de cor que você aplicasse, mas ainda assim suave, diferente também do Gradiente (veja página 20).

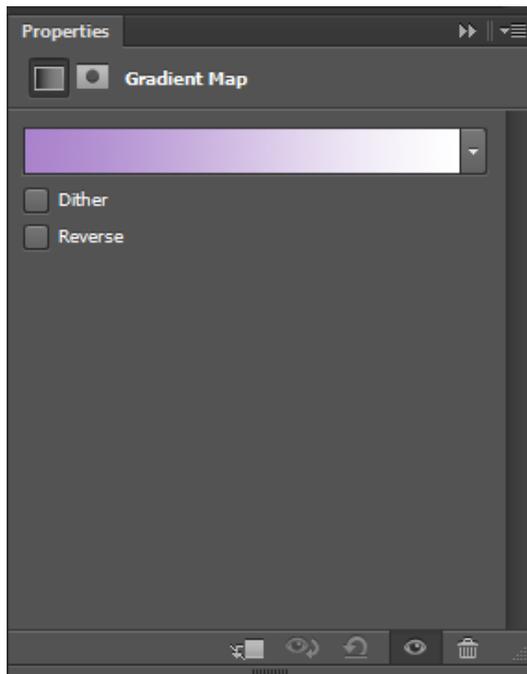
➤ **Preto e Branco** 



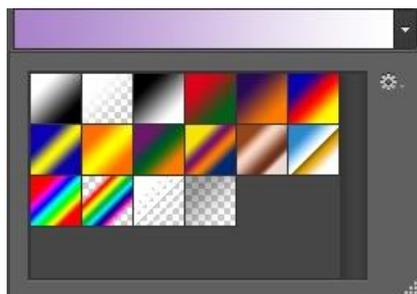
A título de popularidade, esse efeito é um dos ganhadores. No photoshop ele é muito interessante, pois, após ser aplicado, você tem a possibilidade de deixar mais escuro cada tom de cor que havia na sua foto antes.

Por exemplo: abra uma foto, aplique-o e mude a barrinha de vermelho para ver como fica. Cada tonalidade na tabela de cores tem a possibilidade de ficar mais escura ou mais clara.

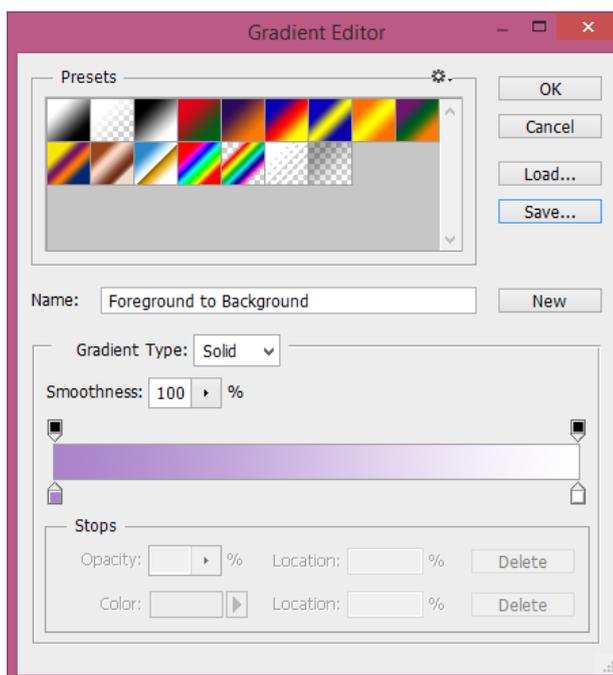
➤ Mapa de Gradiente 



Essa função foi bem usada durante um tempo em edições passadas. Ela aplica um degradê de cores na sua foto como uma camada por cima. Ela funciona como um preto e branco, mas pode ser mais complexa porque você pode não só usar duas cores para fazer o degradê.



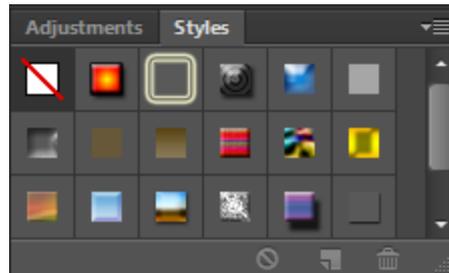
Clicando na setinha ao lado do gradiente, vai abrir uma janela do tipo ao lado. Nela você pode mudar o tipo de gradiente de cor por algum que estiver na sua tabela.



Se você clicar duas vezes na barra que, nesse caso, está roxa e branca, aparecerá esse Editor de Gradiente.

Assim, você pode fazer o degradê com as cores que quiser, criar um novo arquivo ou ainda abrir um que tenha achado na internet.

Prosseguiremos agora esse tópico com a função **Styles**:



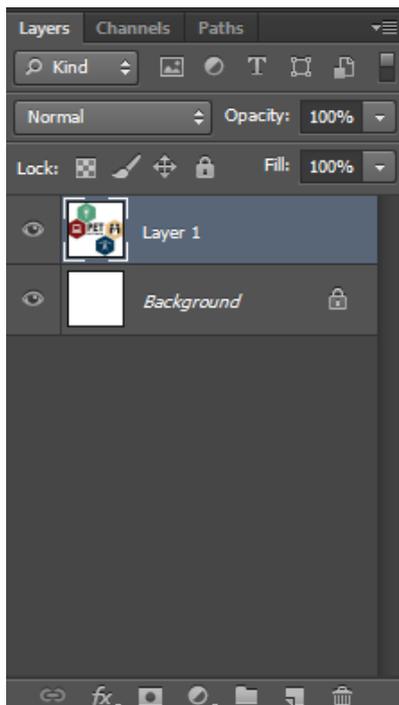
Essa função é muito básica, é apenas a aplicação de um estilo à sua imagem/camada. Muitas pessoas aplicam em textos de banners algumas versões de Styles. Aqui vai um exemplo:



6.3- Layers e Channels

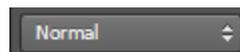
Como foi dito na introdução do tópico 6, as **Layers**, ou camadas se preferir, formam uma das partes mais importantes no processo de edição. Vou dar um exemplo: você está aplicando o pincel na sua imagem com muito cuidado, fez várias linhas diferentes, mas, no final, não gostou. Feito isso, se você não tiver criado uma outra camada para o pincel, você não poderá apagá-lo da imagem, porque ele vai ter sido aplicado sobre a foto original (a opção retornar tem um limite para funcionar).

Ao lado, como podem ver, está a aba de Camadas. Nesse caso, a camada selecionada é a Layer 1. Ela apareceu porque eu abri um arquivo em branco e depois coleí a foto da logo do PET-elétrica. Algumas funções do photoshop como colar, escrever e aplicar efeitos já criam, por si só, camadas diferentes no arquivo. Além disso, você pode arrastar as camadas, colocando-as as ordem que preferir. Vale ressaltar que ao lado da imagem na camada há um pequeno olho. Ele serve para deixar sua camada visível ou não na imagem (clique nele para ver).

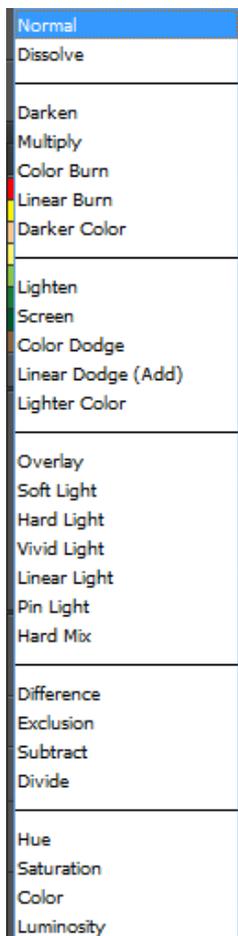


Tendo essa camada da logo do PET sem estar acoplada ao background, temos a possibilidade de manuseá-la da forma que bem entendermos (arrastar, diminuir ou aumentar a foto, etc).

Essa aba te proporciona bastante mudança em camadas. Primeiramente vamos começar selecionando onde está escrito "Normal":

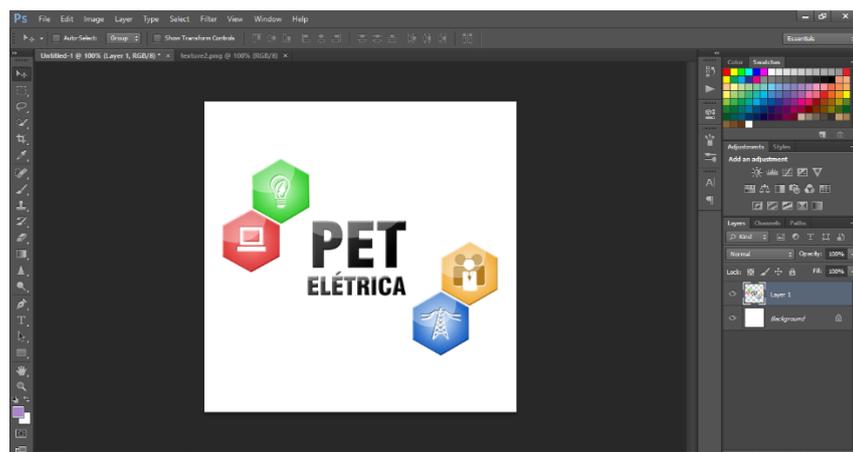


Ao fazer isso, aparecerá a seguinte janela:



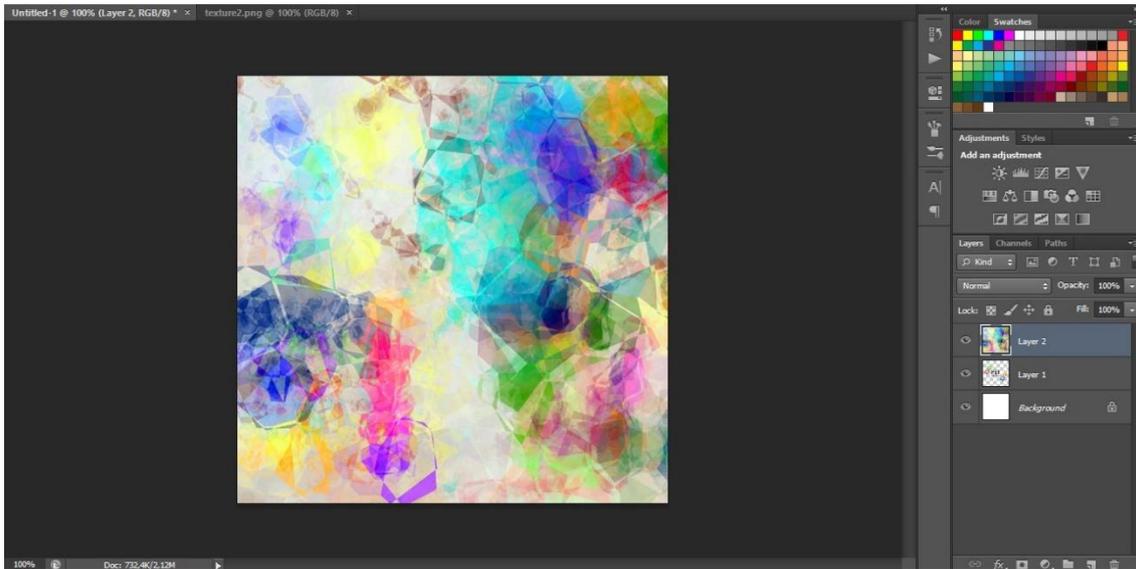
Essa é uma tabela de efeitos para as camadas. Ela é extremamente interessante para se aplicar texturas nas fotos e banners. A seguir vamos mostrar um exemplo:

1)



Essa é o arquivo original. Logo depois colocamos outra imagem por cima:

2)



Perceba ali no canto direito que agora temos três camadas nesse arquivo.

3) Depois de colar essa imagem, vamos, nessa mesma camada, aplicar a tabela de efeitos. Aqui vão 4 exemplos desses efeitos aplicados:



Esse exemplo foi apenas uma ilustração para o que essa tabela faz. Percebe-se que ela usa a foto de maneiras diferentes, podendo ser como um divisor de cores, um aplicador de luzes, de contraste e etc.

Prosseguindo, além dessa tabela, também dentro de Layers temos a opção de diminuir a opacidade de uma camada dentro do arquivo em:



Quanto menor a opacidade, menos a camada vai aparecer na imagem. Exemplo:



A função Fill funciona de modo muito parecido com a Opacidade, então não será citado aqui.

PS: Ao clicar em cima da camada com o botão direito do mouse, você abrirá uma janela cheia de itens importantes para a edição, mas esse assunto terá um tópico exclusivo (veja a página 27).

Agora, passando para **Channels**, ou canais, temos a divisão da imagem em escalas de cinza.



Observam-se quatro canais na imagem ao lado: RGB, Red, Green e Blue. Quando você seleciona algum desses canais, ele te possibilita que você possa editá-lo isoladamente, fazendo com que as ferramentas que você use só tenha efeito sobre esse canal.

Por exemplo:



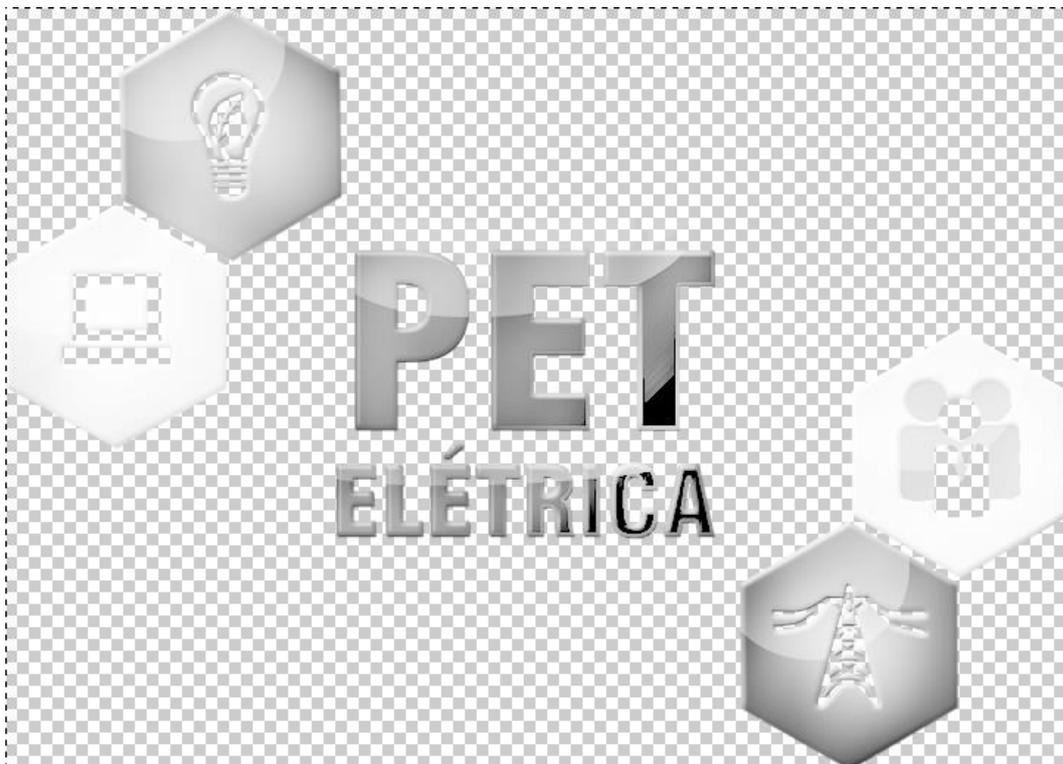
Nesse caso o canal RGB está selecionado, ou seja, todos eles estão.

Agora vamos clicar no canal Red:



Assim que se clica, a imagem instantaneamente vai para a escala de cinza.

Vamos agora aplicar alguns efeitos e cores nessa foto:



Foi aplicado o efeito Dodge Tool por toda a logo do PET (compare com o print screen anterior) para dar mais luz à cor vermelha por toda essa área.

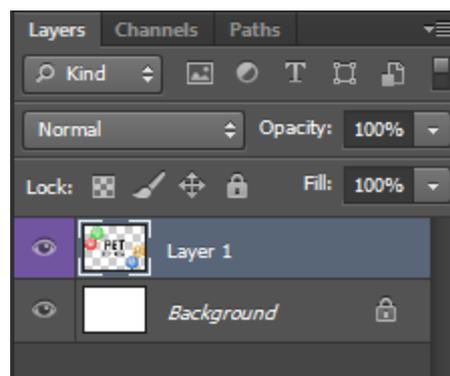
Clicando novamente em RGB, veja agora como ficou:



7- Atalhos de Edição

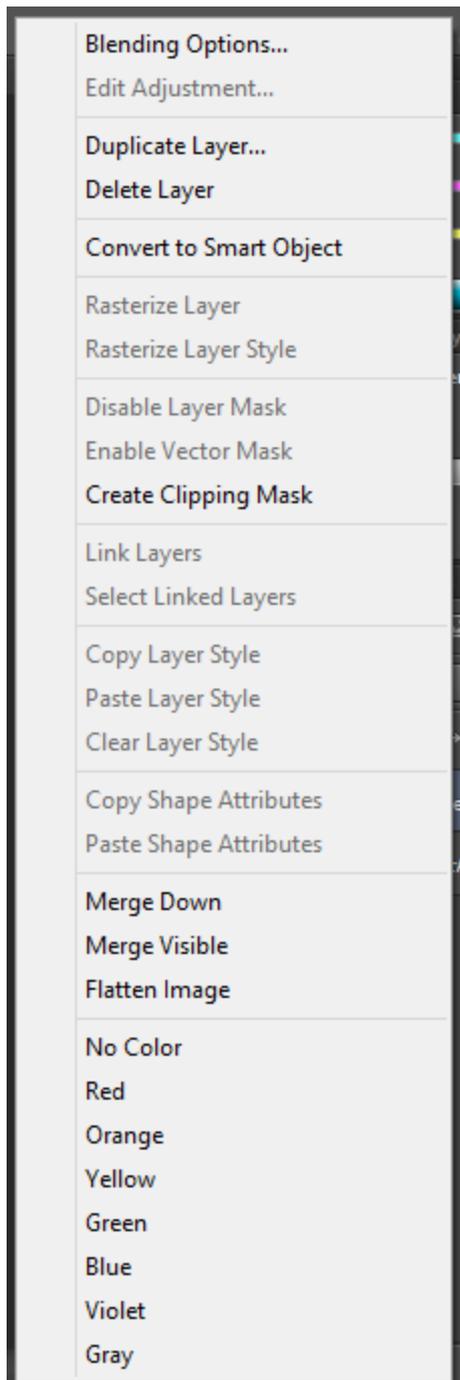
Neste item vamos voltar ao tópico de Layers e falar um pouco dos atalhos de edição que são disponibilizados.

Primeiro escolha a camada que você quer editar e selecione-a com o mouse:



Nesse caso, como podem ver, a Layer 1 que será editada.

Em seguida, clique em cima desta com o botão direito do mouse:



Ao clicar, essa janela vai aparecer. É possível ver que há muitas possibilidades de edição que já foram mostradas, mas com uma forma mais fácil de ser feita.

Um exemplo é o item Duplicate Layer, que poderia ser feita na janela Layer da Barra de Janelas de Funções (veja item 3).

Neste caso, é importante frisar dois itens nessa janela: Merge down e Merge Visible.

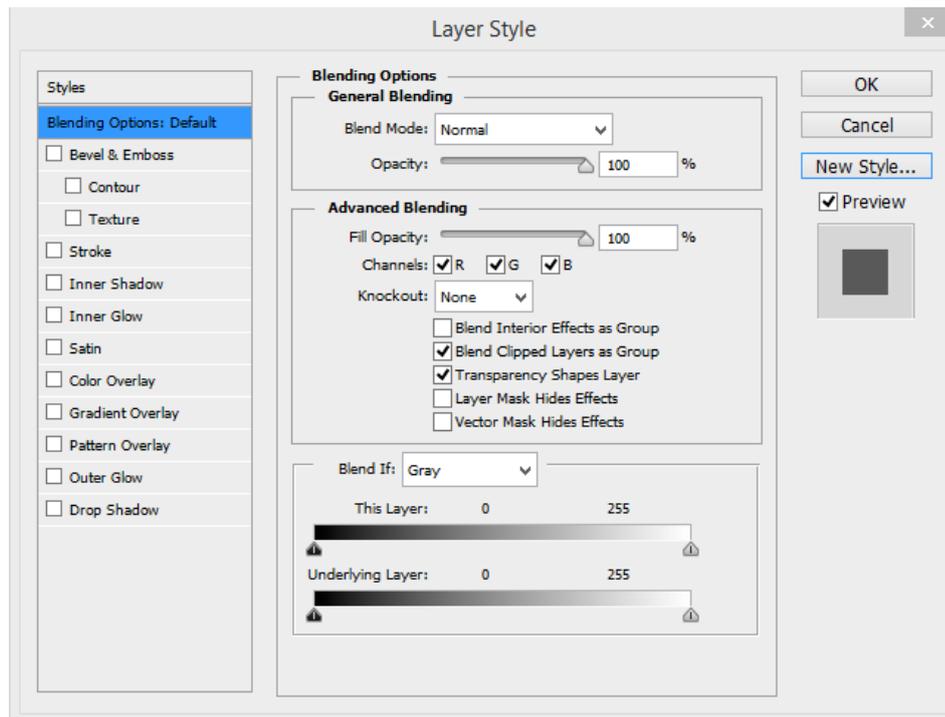
Merge Down: Com esse item você pode mesclar (juntar) suas camadas do arquivo, mas ele funciona mesclando a camada que você selecionou com a que vem abaixo dela.

Merge Visible: Serve para mesclar as camadas visíveis. Como foi explicado em Layer, você pode deixar sua camada invisível clicando no olho que vem ao canto esquerdo dela. Assim, se você deixar uma camada invisível, quando aplicar o Merge Visible, ele não vai mesclar essa camada.

Agora vamos ver a opção **Blending Options** (a primeira da tabela) mais especificamente.

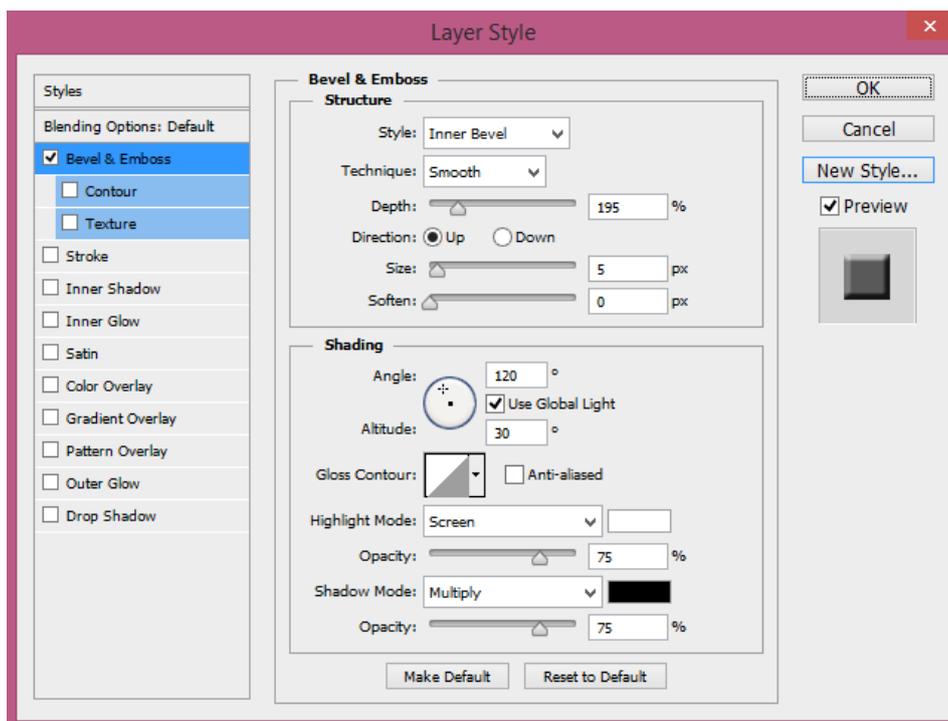
Blending Options...

Ao clicar nessa opção, aparecerá a seguinte janela:



Essas opções servem para você adicionar à sua imagem efeitos que possam mesclá-lo de forma mais coerente e refinada. Vamos apresentar alguns deles:

7.1- Bevel & Emboss

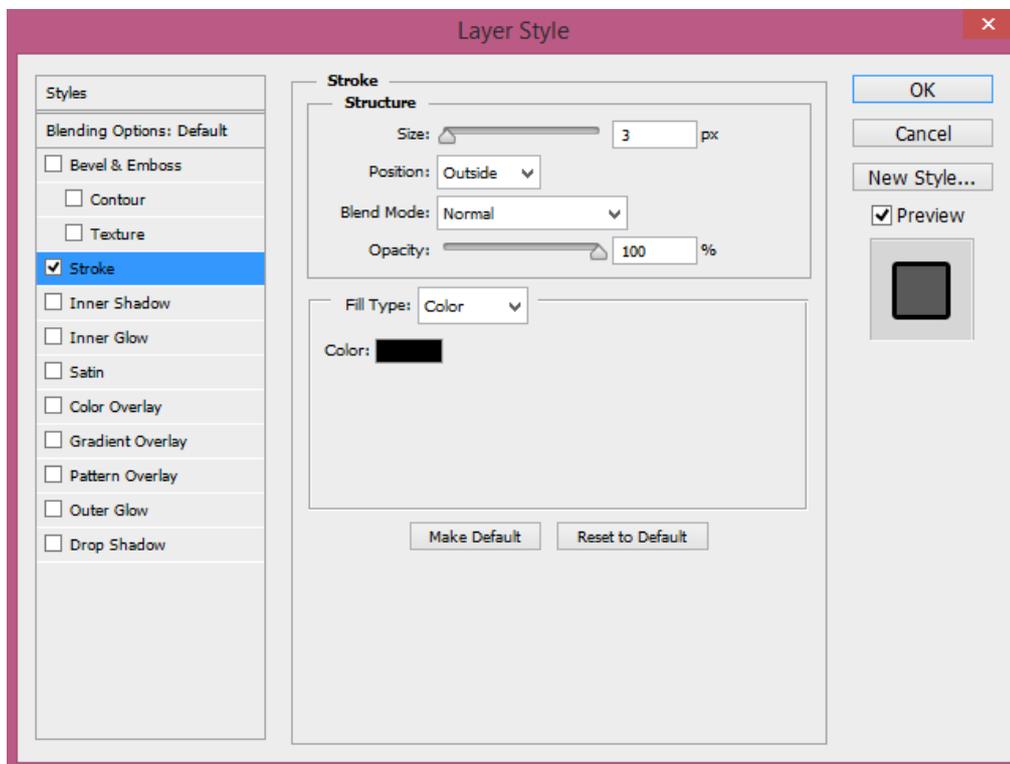


Essa opção traz preenchimento com profundidade à camada, assim modelando-a. Aqui vai um exemplo:



Você pode alterar a intensidade, tamanho, ângulo e opacidade desses efeitos naquelas barrinhas de na própria janela.

7.2- Stroke



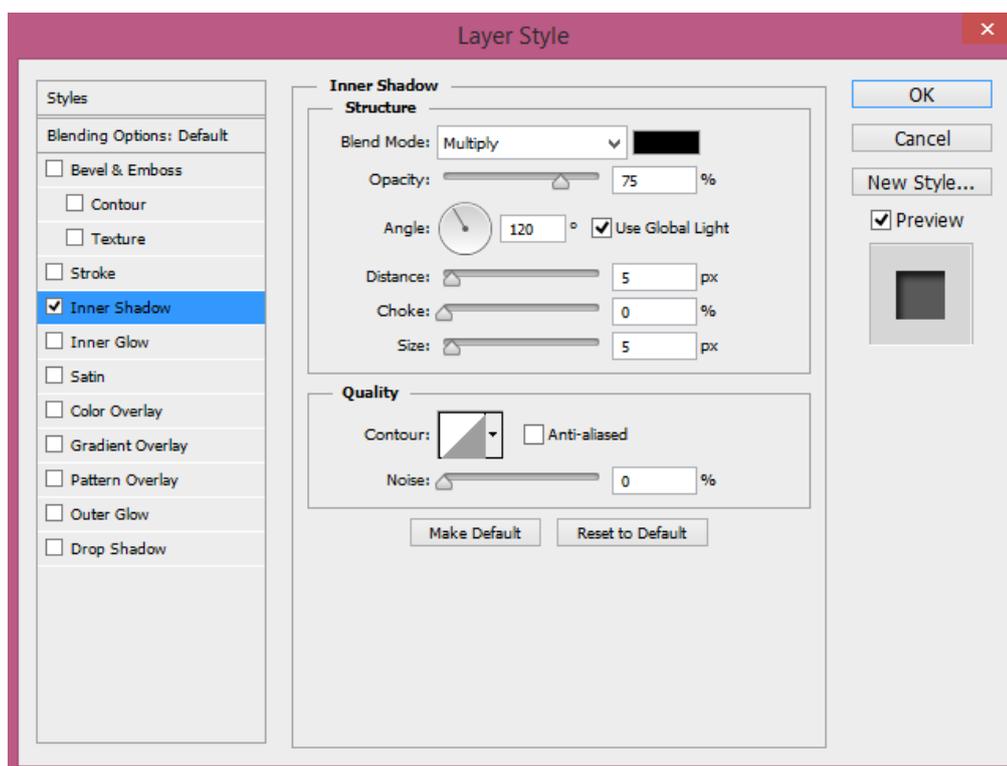
Esse efeito coloca uma borda na camada. Nessa janela você pode variar o tamanho da borda em SIZE, a posição dela em Position (ela pode ser colocada por dentro, por fora ou no centro), pode variar as opções de mesclagem

(equivale aos efeitos mostrados nas páginas 22 e 23), pode aumentar ou diminuir a opacidade da borda em Opacity e mudar a cor da sua borda em seguida.

7.3- Inner Shadow

Essa opção te possibilita criar um sombreamento interno na camada, dando um efeito de profundidade.

Nessa janela você pode mudar a opacidade, distância, o quanto ela é esfumada, tamanho do sombreamento e fins. Muito importante é que você pode mudar também o ângulo do sombreamento dentro da imagem.

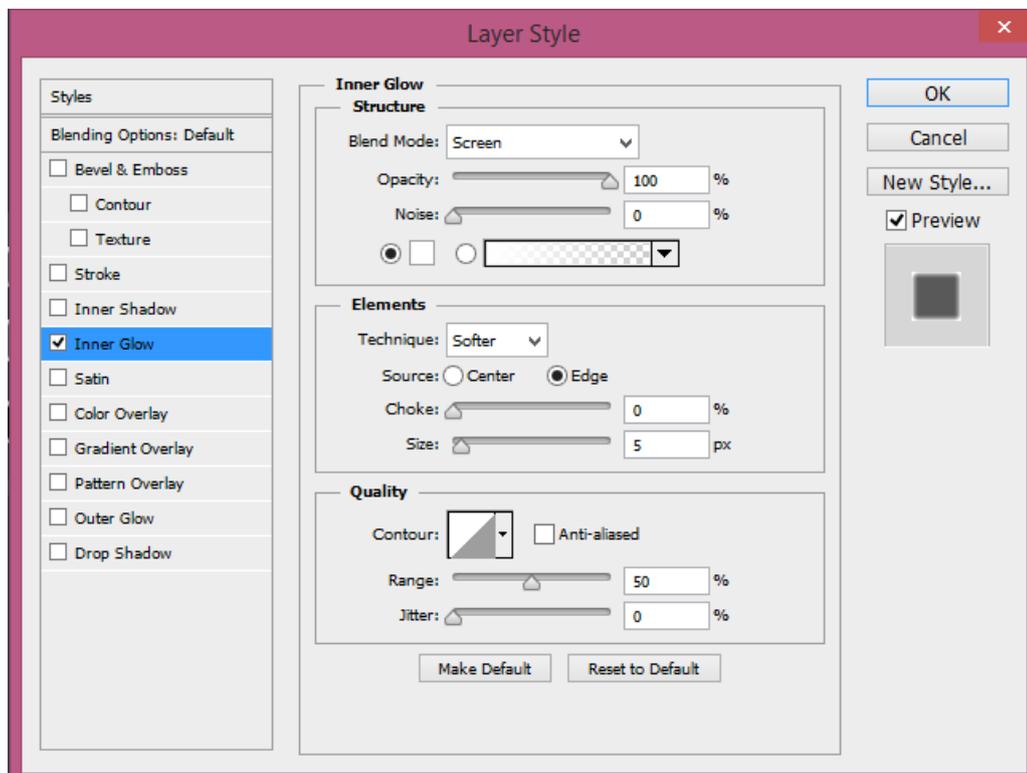


7.4- Inner Glow

Nesse caso, essa opção te propõe um brilho interno para a camada.

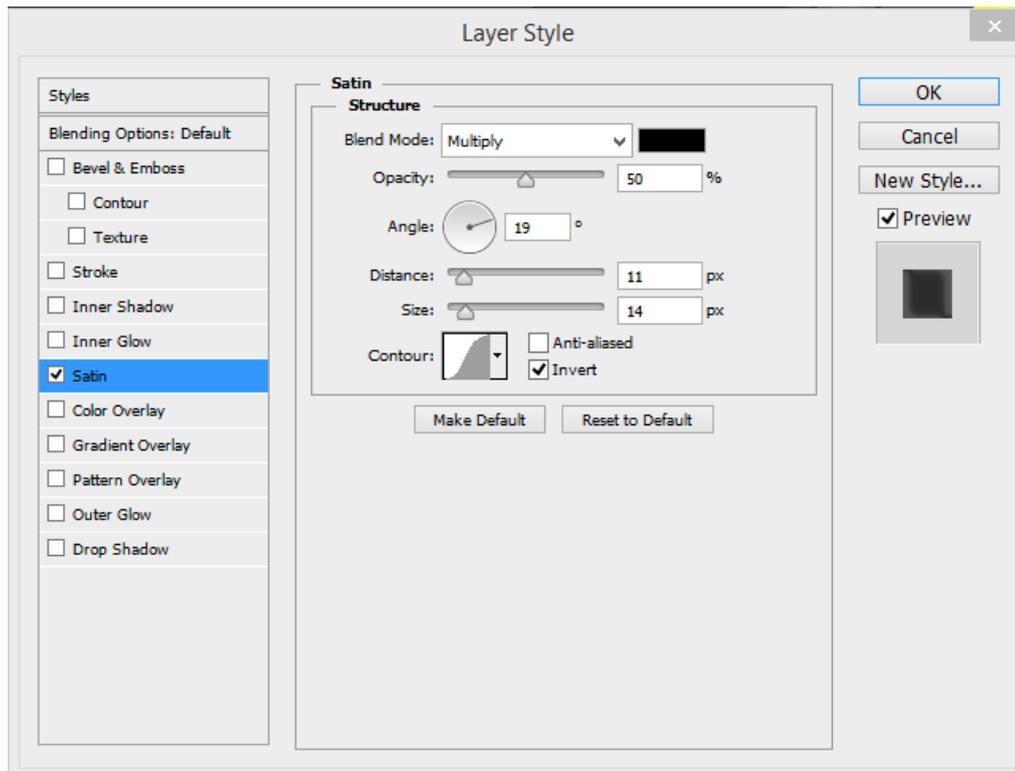
Dentro dessa janela você tem três variações de edição: Structure, Elements e Quality.

Importante frisar que, em Struture, se você colocar uma cor escura esse efeito não vai aparecer direito, porque quanto mais clara a cor, mais evidência de brilho.



7.5- Satin

Essa opção traz um gradiente de sombra para a foto, não é como um tipo de borda como o Inner Shadow. Nela você pode trocar a cor e mudar o ângulo também dessa sombra, assim como o tipo de contorno (varia por onda).



7.6- Color Overlay, Gradient Overlay, Pattern Overlay

Essas três opções funcionam com a sobreposição de alguma coisa na camada. Não serão tão especificadas porque são bem básicas.

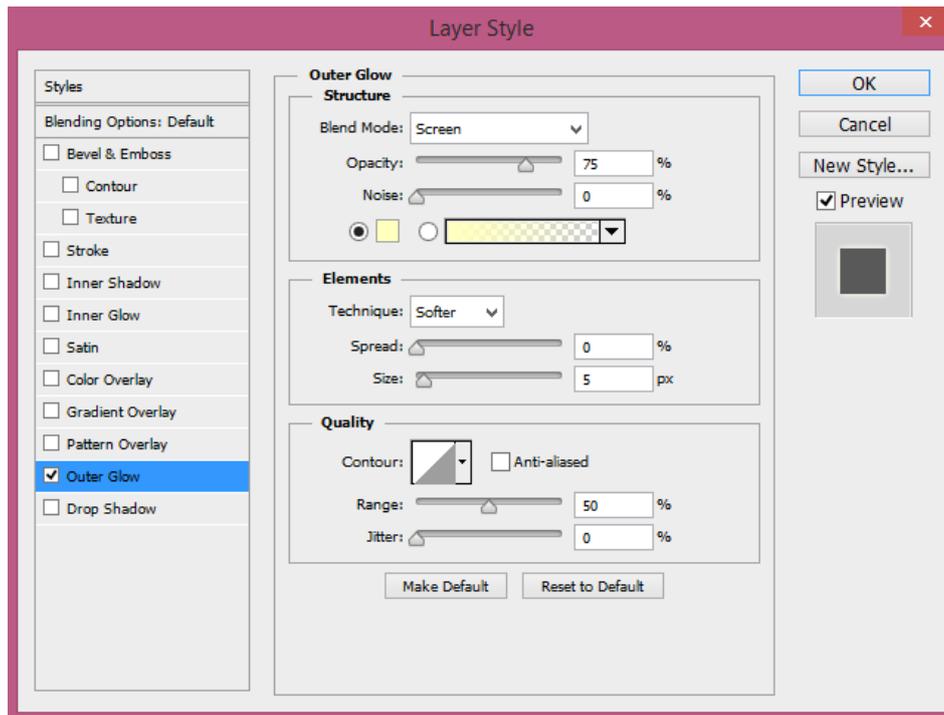
Color Overlay: Sobre posição de cor na sua camada.

Gradient Overlay: Sobreposição de algum gradiente de cor que você tenha feito ou já pré-estabelecido.

Pattern Overlay: Sobreposição de algum Pattern que você queira.

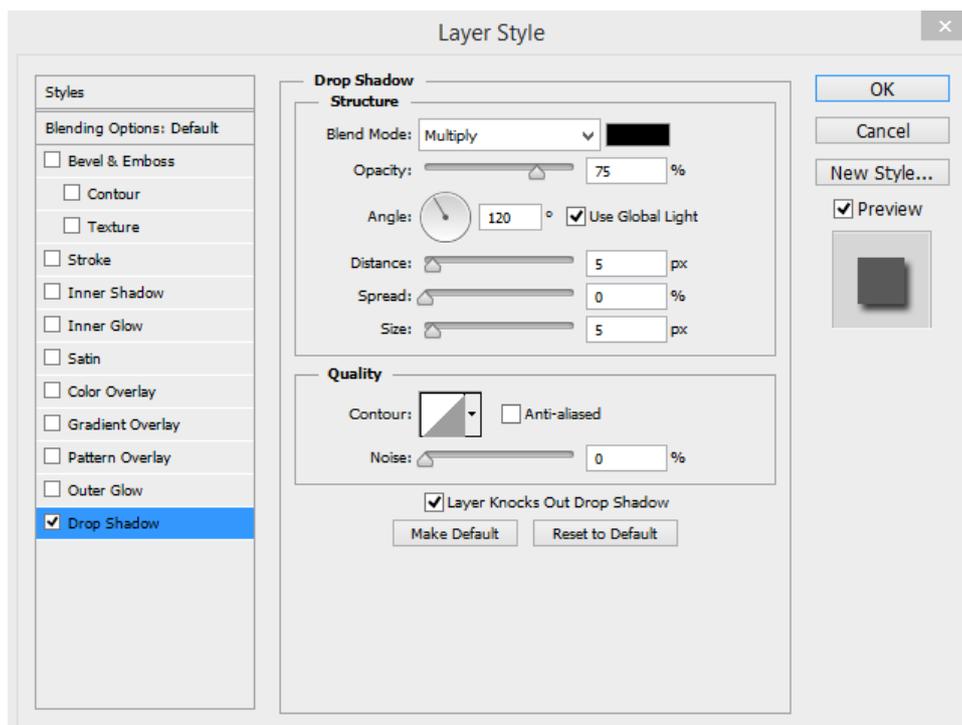
7.7- Outer Glow

Essa opção é contrária à Inner Glow (veja item 7.4), pois ela te possibilita um brilho externo à camada. Sua estrutura de edição é bem parecida com a Inner Glow, por isso não será dissertada novamente.



7.8- Drop Shadow

Por último temos essa que é uma das mais usadas ferramentas. Ela te possibilita colocar uma sombra externa na foto, a qual é realmente muito importante para algumas edições porque dá um efeito que mescla muito bem qualquer camada à foto.



Inclusive, volte à primeira página dessa apostila e veja que a foto do Photoshop está com um efeito de sombra externa.

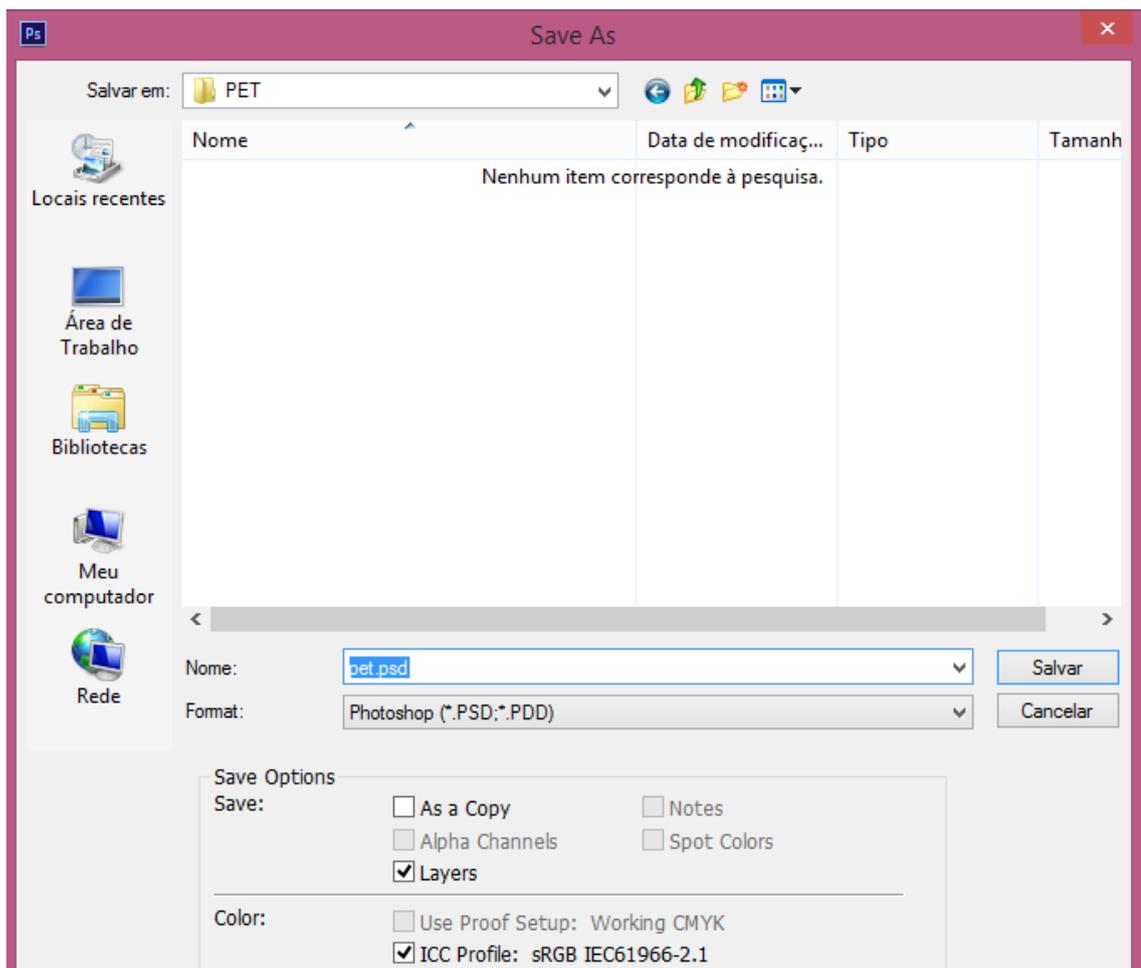
Nela você, como em várias, pode mudar o ângulo da sua sombra e a opacidade, deixando do jeito que preferir.

8- Salvando o arquivo

Estamos chegando agora na parte final desse curso básico e, depois de você fazer todas as alterações no arquivo com as ferramentas que foram apresentadas, agora é preciso salvar o arquivo final.

Para salvar existem duas intenções: ou você quer salvar para continuar a editar depois, ou você quer salvar o arquivo já finalizado.

Caso você ainda não tenha acabado de editar e quer continuar depois, você não vai precisar juntar todas as camadas para salvar. Com o arquivo cheio de camadas distintas, para salvar você apenas tem que apertar em File, clicar em Save-As..:



Essa janela aparecerá para você. O que queremos mostrar é que, quando você tem um arquivo com camadas separadas, é bom que você salve no formato psd (Photoshop) para poder abrir de novo mais tarde com as camadas do jeito que você deixou.

Agora, caso queira já salvar o arquivo final, então antes de clicar em Save As você deve teclar: Ctrl + Shift + E.

Quando você fizer isso, todas as camadas vão se mesclar. Então, quando isso acontecer, é só você clicar em Save As novamente e salvar no formato que preferir.

É indicado salvar nos formatos PNG ou JPEG, pois são os que melhor mantêm a qualidade do arquivo.

9-Revisão Final

Aqui terminamos nossa apostila do minicurso de Ferramentas Básicas para Photoshop. Esperamos que você, leitor, tenha gostado e que essa apostila possa contribuir para seu rendimento e sucesso no uso dessa ferramenta tão importante nos dias de hoje.

Essa apostila será complementada com as aulas do minicurso que serão ministradas por integrantes do PET-elétrica.