

Seja Bem Vindo!

# Curso

## Photoshop CS5

Carga horária: 60hs



## Dicas importantes

- **Nunca se esqueça** de que o objetivo central é **aprender** o conteúdo, e não apenas **terminar** o curso. Qualquer um **termina**, só os determinados **aprendem!**
- **Leia** cada trecho do conteúdo com **atenção redobrada**, não se deixando dominar pela pressa.
- **Explore profundamente** as **ilustrações explicativas** disponíveis, pois saiba que elas têm uma função bem mais importante que embelezar o texto, são fundamentais para **exemplificar e melhorar o entendimento** sobre o conteúdo.
- Saiba que quanto mais **aprofundaste seus conhecimentos** mais **se diferenciará dos demais alunos** dos cursos.
- Todos têm acesso aos mesmos cursos, mas o **aproveitamento** que cada aluno faz do seu momento de aprendizagem diferencia os **“alunos certificados”** dos **“alunos capacitados”**.
- **Busque complementar** sua formação **fora do ambiente virtual** onde faz o curso, buscando **novas informações e leituras extras**, e quando necessário procurando **executar atividades práticas** que não são possíveis de serem feitas durante o curso.
- **Entenda** que a aprendizagem **não se faz apenas no momento em que está realizando o curso**, mas sim durante todo o dia-a-dia. Ficar atento às coisas que estão à sua volta **permite encontrar elementos para reforçar aquilo que foi aprendido**.
- **Critique** o que está aprendendo, **verificando sempre a aplicação do conteúdo no dia-a-dia**. **O aprendizado só tem sentido quando pode efetivamente ser colocado em prática**.

# Conteúdo

<b>ADOBE PHOTOSHOP .....</b>	<b>4</b>
Área de Trabalho .....	4
Barra de Propriedades.....	5
As Ferramentas .....	5
Painéis .....	7
Criando, abrindo, salvando e exportando .....	8
Redefinindo uma imagem.....	12
Seleções .....	16
Seleção retangular .....	17
Elíptica Marquee.....	17
Grupos de Ferramenta Laço .....	18
Ferramenta Varinha Mágica.....	20
Menu Select .....	20
Feather.....	21
Camadas .....	25
O painel Layer.....	25
Duplicando camadas.....	28
Mesclando camadas .....	29
Modos de Mesclagem .....	29
Estilos de Camada .....	33
Painel Styles .....	39
Textos .....	41
Rasterizando o texto .....	44
Demarcadores e Shapes .....	44
Tipos de demarcadores.....	44
Cores .....	46
Ferramentas de utilização de cores .....	48
Comando Fill .....	51
Traços .....	51
Pincéis .....	52
Ferramenta Brush .....	52
Pencil .....	53
Blur (desfoque).....	54
Sharpen (Nitidez) .....	54
Smudge (Borrar) .....	54
Dodge (Subexposição).....	54
Burn (Superexposição).....	55
Sponge (Esponja) .....	55
Restauração e transformação.....	55
Clone Stamp (Carimbo).....	56
Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch e Red Eye .....	56
Eraser.....	57
Transformação .....	57
Filtros .....	58
Filter Gallery.....	60
Noise .....	63
Sharpen.....	63
Render .....	64

Ferramentas de ajuste e correção de cores .....	65
Invert .....	66
Hue Saturation .....	66
Curves.....	67
Brilho e Contraste .....	68
CONTENT AWARE .....	69
MONTANDO UM LAYOUT WEB .....	73

## ADOBE PHOTOSHOP

O Photoshop não é apenas uma aplicação de edição de imagens qualquer, é a mais avançada e mais abrangente aplicação de edição de imagem profissional. O Photoshop não é apenas líder do mercado, ele permite uma integração fantástica com as demais ferramentas da Adobe®, tanto na área de Internet, como impressos, vídeo, e multimídia.

Como qualquer editor de imagens, o Photoshop permite alterar fotografias e outros tipos de arte final digitalizada. Você pode retocar uma imagem, aplicar efeitos especiais, trocar detalhes entre fotos, introduzir textos e logos. Ele também oferece tudo o que você precisa para criar arte a partir do zero, incluindo um conjunto de ferramentas de desenho vetorial e paleta de pintura altamente especializada.

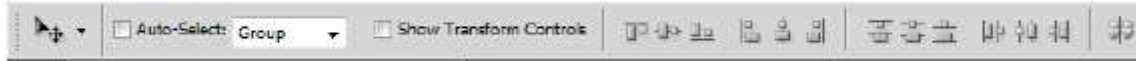
### **Área de Trabalho**

Após concluir o processo de inicialização, a área de trabalho ocupará todo o primeiro plano. A maioria dos elementos que compõe a área de trabalho do Photoshop é bem conhecida das pessoas que estão familiarizadas com o ambiente Windows ou Mac.


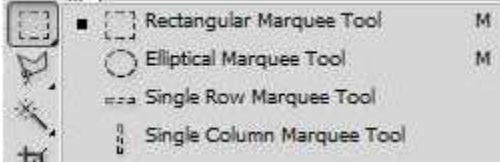

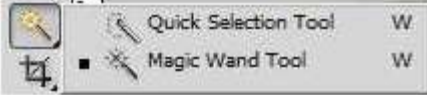





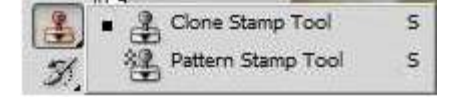

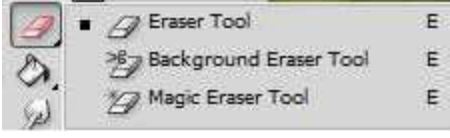
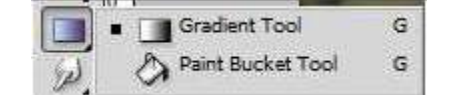


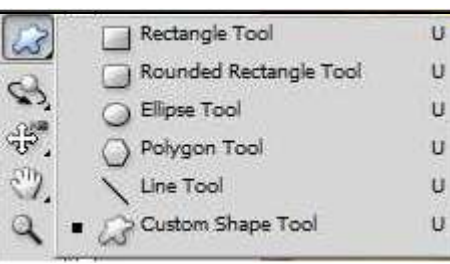
## Barra de Propriedades

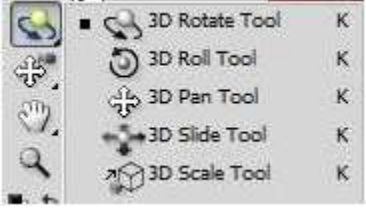



A barra de propriedades do Photoshop é dinâmica, ela muda conforme a ferramenta é selecionada. Ela fica posicionada na parte superior da tela.



## As Ferramentas

	<p>Ferramenta de seleção permite selecionar os objetos. No Photoshop é importante verificar se você está com a Layer (camada) de seu objeto selecionado. Ou você pode marcar na barra de Propriedades a opção Auto-Select.</p>
	<p>Ferramentas de seleção fechadas.</p>
	<p>Ferramentas de seleção do grupo Laço.</p>
	<p>Ferramentas de seleção do grupo da varinha mágica</p>
	<p>Ferramenta CROP (recortar) e ferramentas de fatia.</p>
	<p>Ferramenta de conta-gotas, medidas e anotações.</p>
	<p>Grupo de ferramentas de correção.</p>

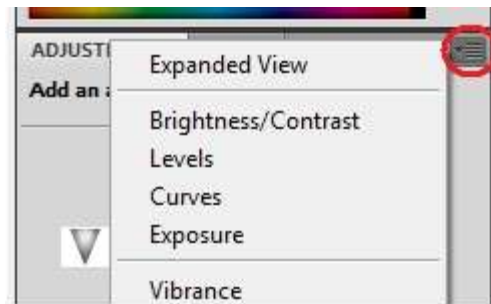
	Grupo de ferramentas de pincel (brushes).
	Grupo da ferramenta carimbo.
	Pinceis da ferramenta histórico.
	Grupo de ferramentas da borracha
	Ferramentas de pintura.
	Ferramentas de desfoque
	Ferramentas de saturação e desaturação.
	Grupo de ferramentas caneta
	Grupo de ferramentas de Texto
	Ferramentas de seleção de vetores.
	Grupo de ferramentas de vetores. No Photoshop são chamadas de Shapes.

	<p>Grupo de ferramentas de manipulação 3D.</p>
	<p>Grupo de ferramentas de manipulação 3D</p>
	<p>Ferramenta de movimento da área (pode ser substituída pela tecla ALT pressionada, como no Adobe Fireworks®).</p>
	<p>Ferramenta Zoom (pode ser substituída por CTRL++ - aumentar – CTRL+- - diminuir). Abaixo dela onde tenho os quadrados preto e branco pequenos, permite zerar as cores, ou seja, ao se definir uma cor de primeiro plano e ou segundo plano, ao clicar nesse botão ele volta a deixar cor branca no segundo plano e cor preta no primeiro plano. A flechinha em curva ao lado dela permite inverter as cores.</p> <p>Os quadrados maiores permitem mudar a cor de primeiro plano e de segundo plano. O último botão permite mudar a fora de visualização da área de trabalho.</p>

### ***Painéis***

Os painéis no Photoshop funcionam de forma bem semelhante aos do Fireworks, para chamar algum painel que esteja visível, clique no menu Window. No canto superior direito do painel, ele apresenta opções à utilização

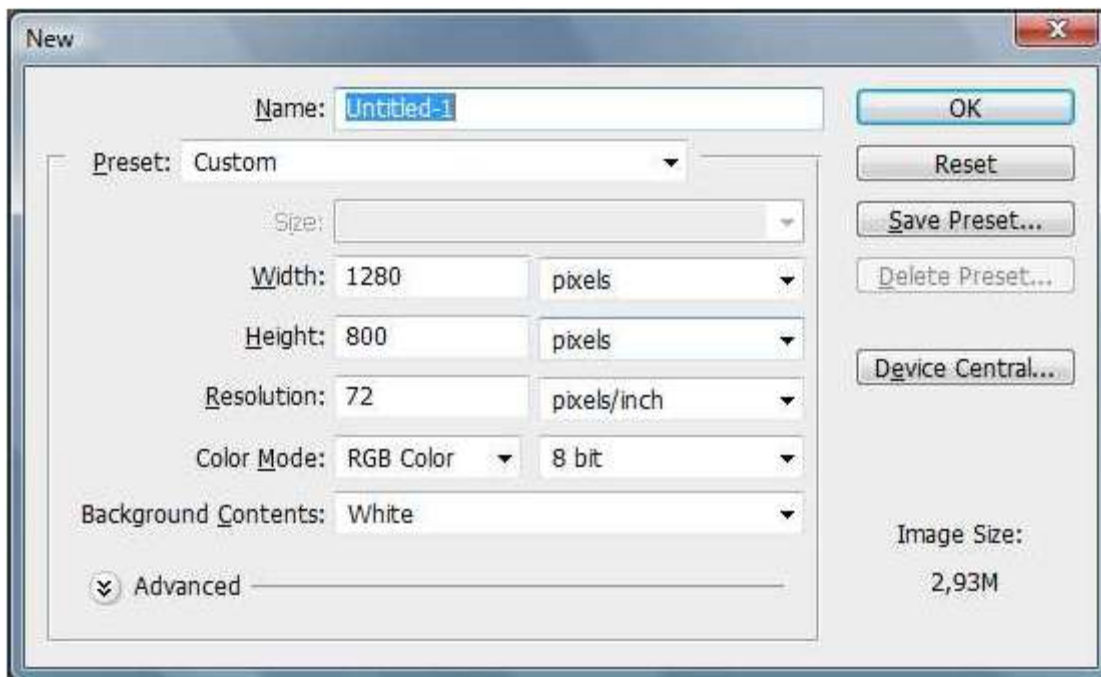
do painel.



### ***Criando, abrindo, salvando e exportando***

Embora na maioria das vezes você vai abrir um imagem e depois alterá-la, podemos começar tudo do zero, ou seja, podemos desenhar tudo dentro do Photoshop.

Para iniciar um novo arquivo, clique no menu File New.



Nessa tela o mais importante é definir a largura (Width), altura (Height) e resolução de nosso projeto. Quando se trabalha com aplicações para Internet, que é o caso de nosso curso a resolução recomendada é de 72 pixels/inch.

Em Background Contents o padrão é White, porém em muito projetos web, será necessário deixar como transparent. Veremos isso em alguns exemplos posteriormente.

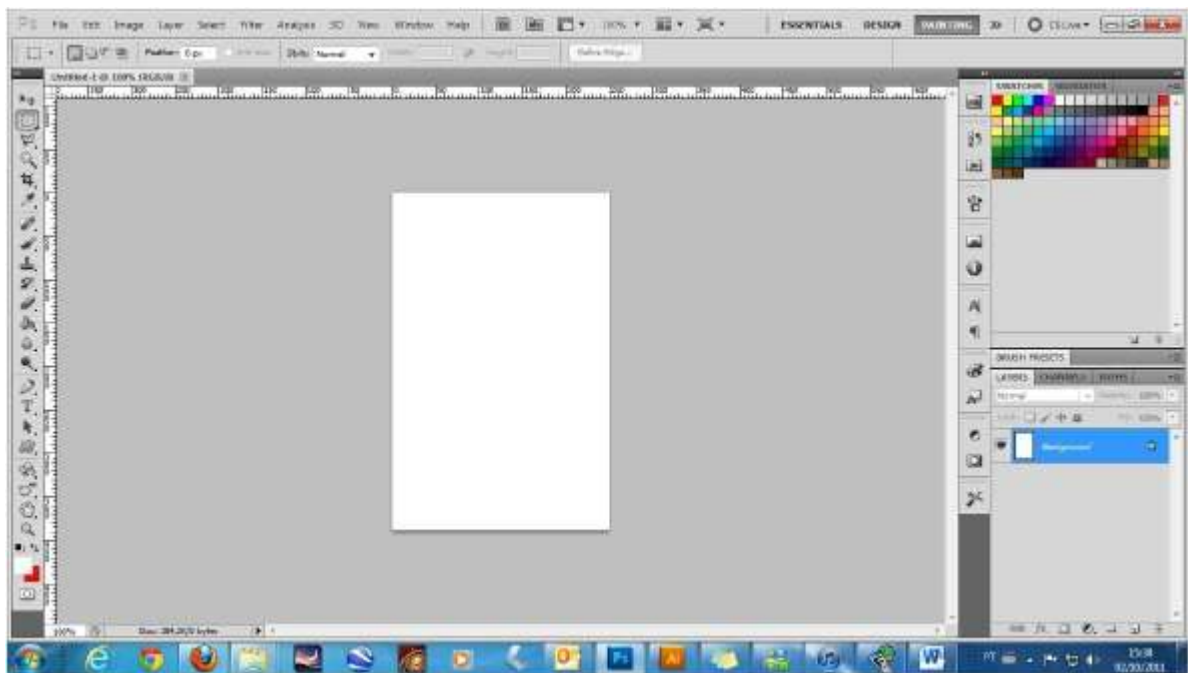
Como observação se o objetivo for à mídia impressa, o projeto deve começar



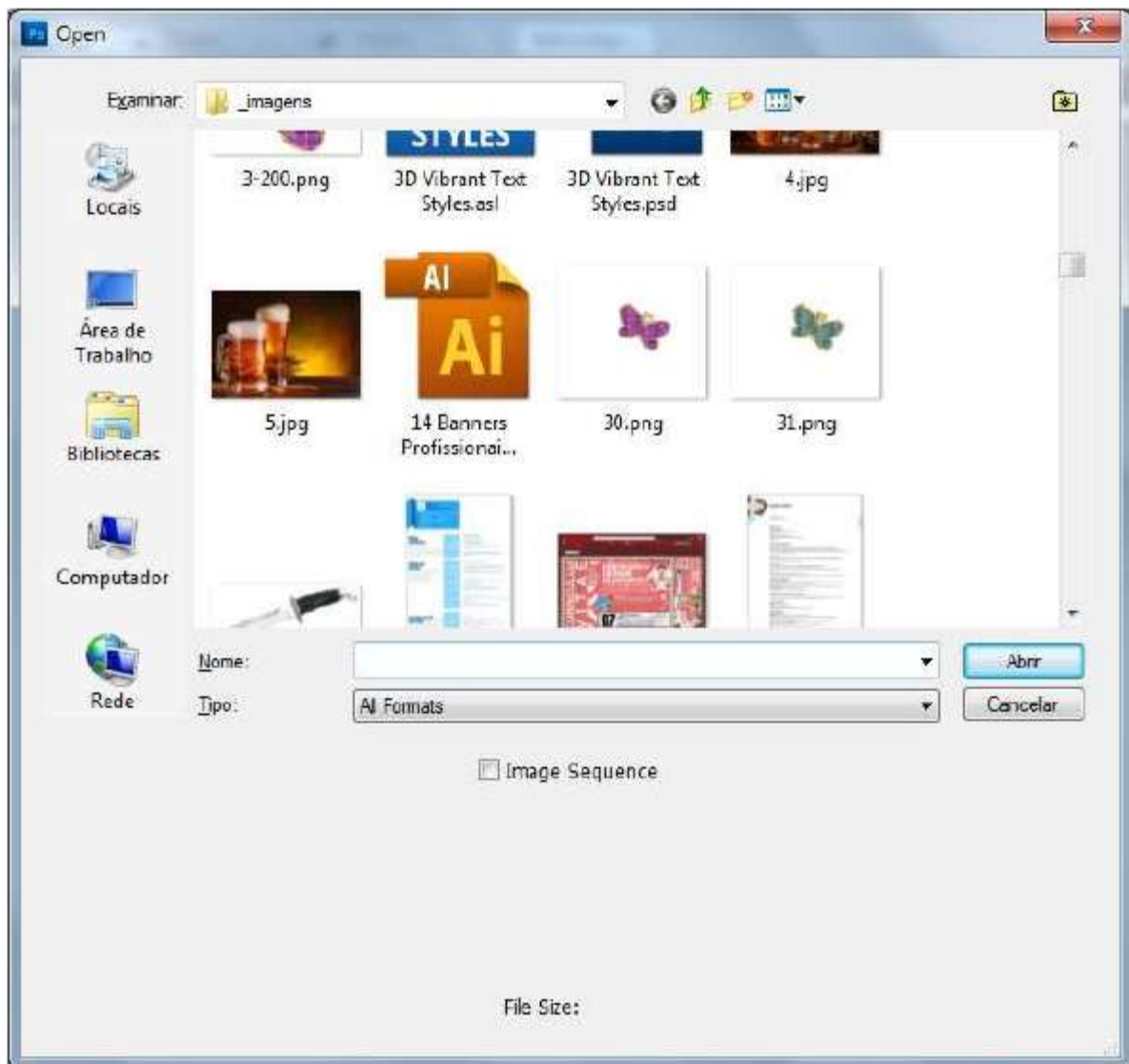
com resolução de 300.

Isso é importante porque, poderá ocorrer de você precisar criar a mesma arte do site para uma peça impressa. Em casos como esse, faça sua arte em 300DPI e depois quando adaptar ela para WEB, você trabalha a resolução, pois do contrário, começar com 72DPI e aumentar para 300DPI, embora possível, não ficará bom.

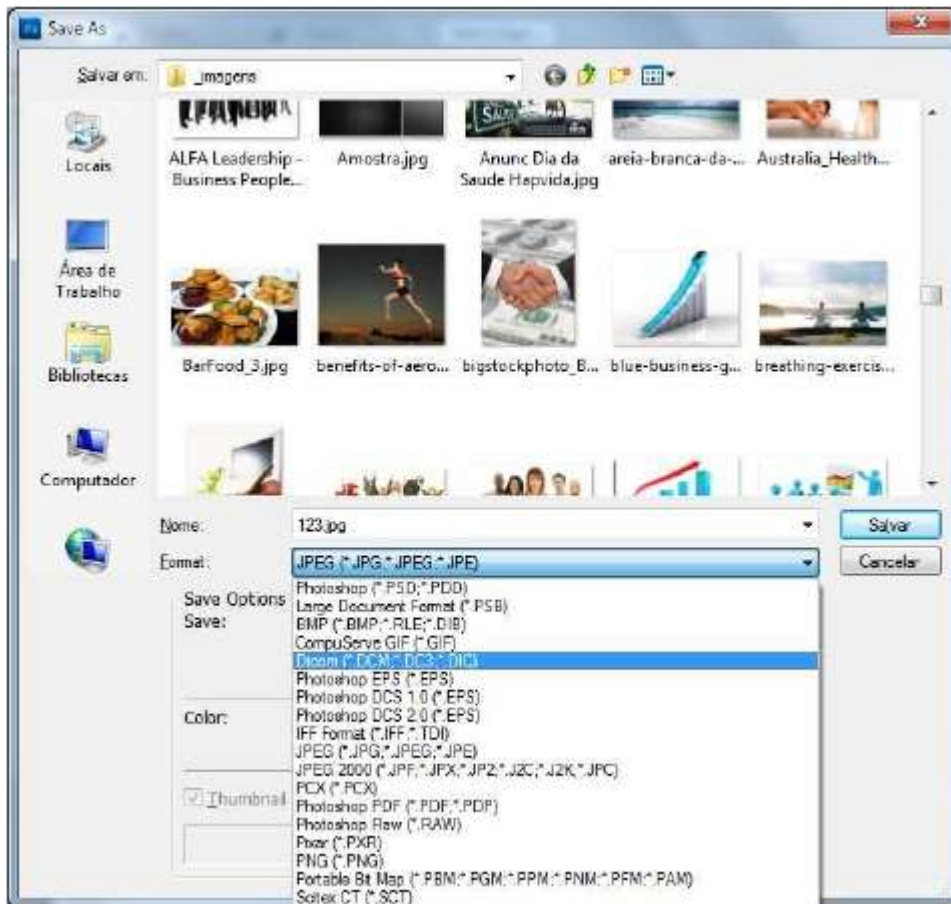
Ao confirmar as dimensões, ele apresenta a sua área de trabalho com o espaço nas dimensões para sua arte.



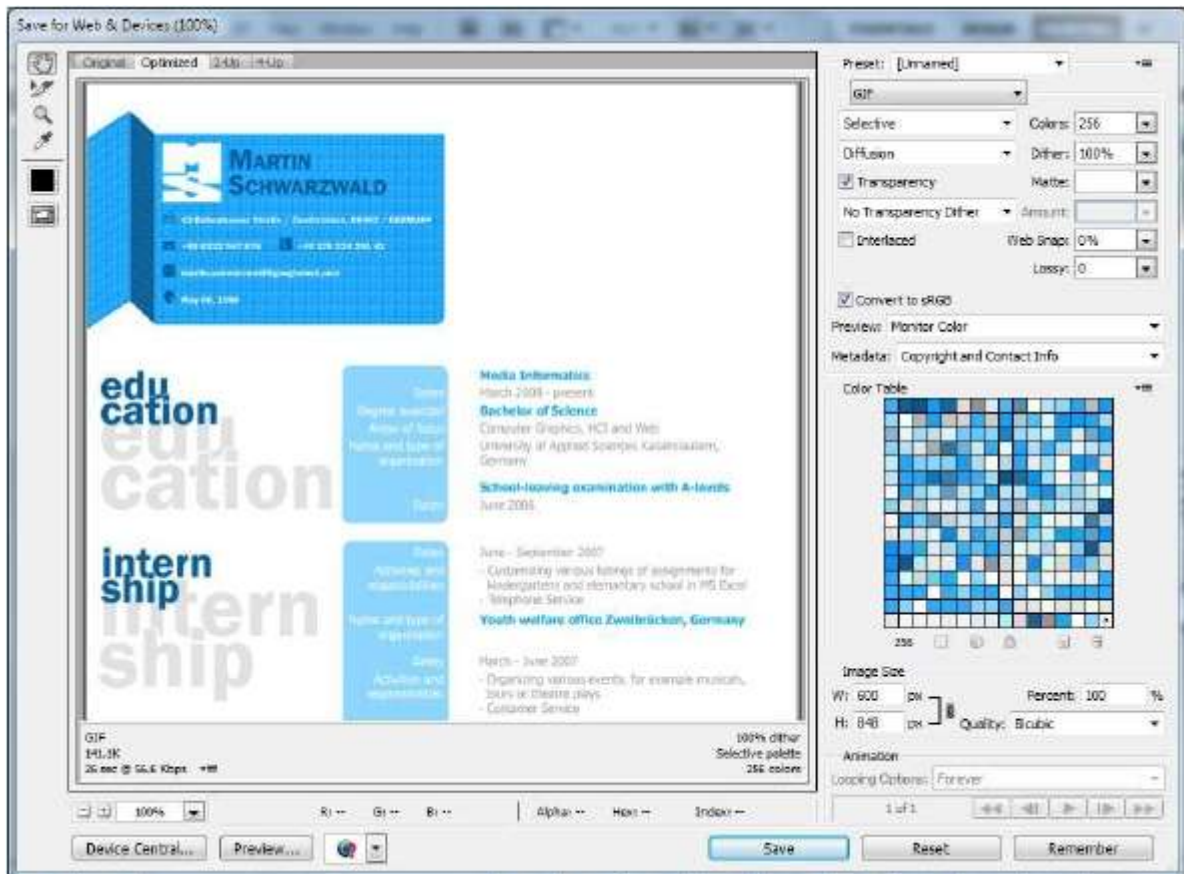
Para abrir a imagem a ser trabalhada. Para isso clique no menu File Open.



Ao salvar um arquivo o formato padrão é o PSD, mas ao escolher salvar, ele permite diversos outros formatos.



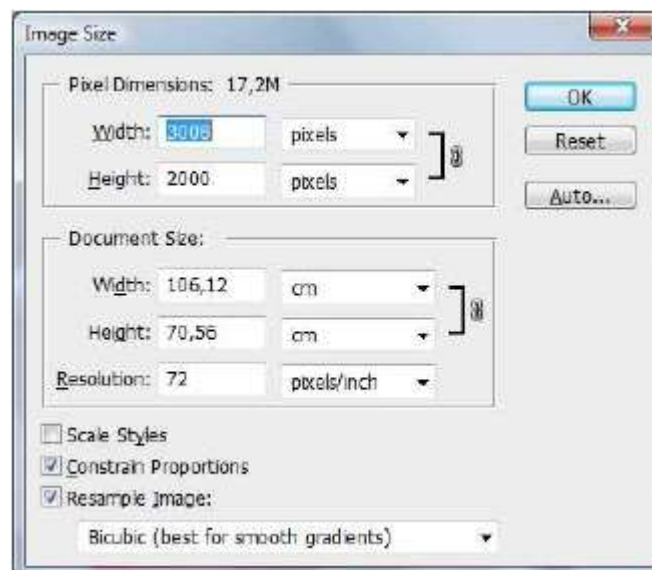
O Photoshop possui também uma opção chamada Save for web e Device. A opção Save for Web otimiza a exportação de sua arte.



## ***Redefinindo uma imagem***

Normalmente quando se fala em redimensionar uma imagem, isso significa aumentar ou reduzir uma imagem. O Photoshop trabalha de diversas formas para alteração de sua imagem.

A forma mais clássica, clique no Menu Image, Image Size



Na caixa que se abre temos, o tamanho da imagem em largura e altura, onde ele apresenta as dimensões em pixels. E na parte do meio as dimensões em cm que são referentes ao documento, além da resolução. Abaixo temos as opções de Scale Styles, que ao estar marcada fará com os estilos aplicados sejam redimensionados (veremos estilos posteriormente), está marcada a opção “Constrain Proportions”, que mantém a proporção da imagem. Para definir as novas dimensões clique em OK.



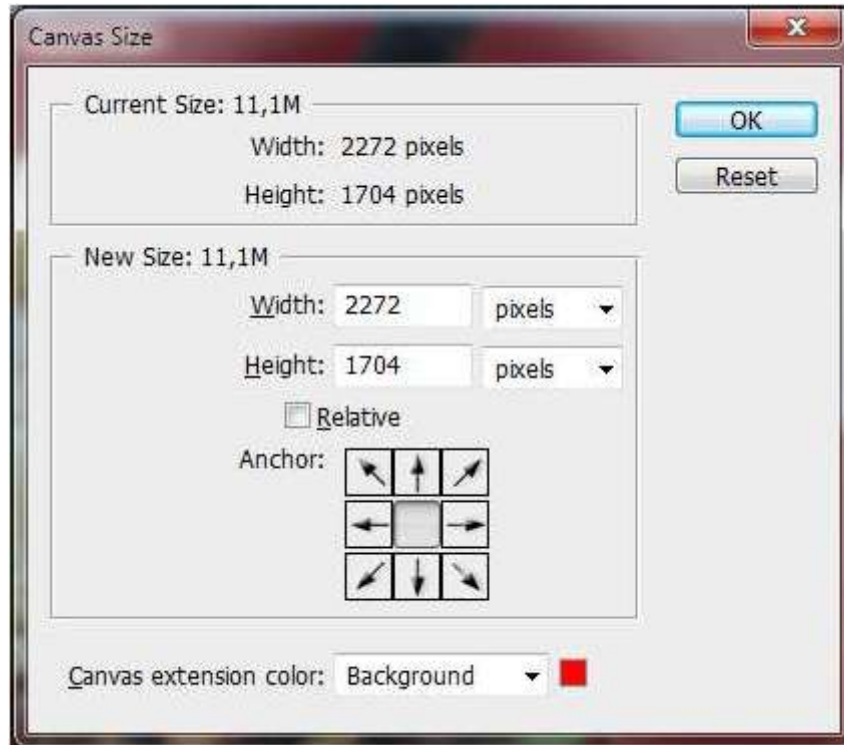
Sempre que for trabalhar com imagens em grande formato, e precise adaptá-las em um layout, é altamente recomendável redimensioná-las antes a um valor próximo do que precisa, isso fará com o Photoshop consuma menos memória de seu equipamento.

Você pode também aumentar a área de uma imagem ou diminuir a área recortando a imagem através do comando Canvas Size.

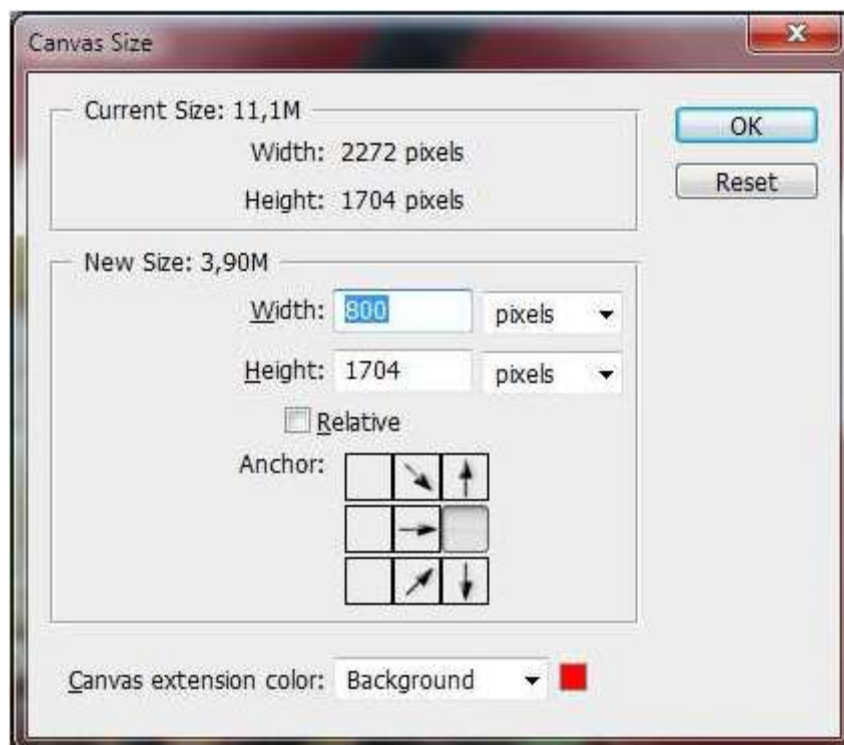
Veja a imagem original.



Clique no Menu Image, Canvas Size




A caixa de diálogo mostra as dimensões originais da imagem, e permite que você possa adicionar as novas dimensões, definindo também um ponto de âncora. No caso vou alterar o Width para 800 e colocar como ponto de âncora o meio à direita.

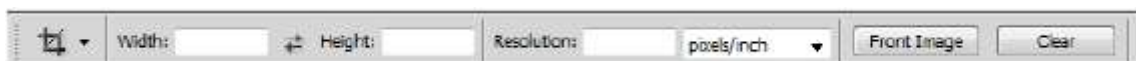


Ao clicar em OK, o Photoshop pedirá uma confirmação.



Caso precise retornar , utilize o comando desfazer (CTRL+Z). Uma observação importante, o Photoshop não possui comandos de desfazer cumulativos, caso precise retornar mais de um comando, utilize Menu Edit, Step Backward.

Outra forma de se recortar uma imagem é através da ferramenta CROP , clique sobre a ferramenta e observe a barra de propriedades.



Podemos utilizar para ela um corte livre, ou podemos pela barra de

propriedades definir altura, largura e resolução. Estes dados ficam armazenados na memória do Photoshop, então caso venha a utilizar essa ferramenta e precise de corte livre, basta clicar no botão Clear.

Para utilização da ferramenta basta clicar onde começa o recorte mover o mouse com o botão esquerdo pressionado.



Observe que ao soltar o mouse ele ainda não faz o corte e apresenta alças de dimensão para que se possa alterar a área de corte. Ao definir a área de corte desejada, clique no botão de confirmação na parte superior da tela (canto superior direito, botão em forma de V). Para facilitar a utilização da ferramenta de corte em áreas de precisão, pressione a tecla Caps Lock (maiúscula) de seu teclado que o cursor do mouse transforma-se em uma cruz, facilitando o processo.

### **Seleções**

Se você deseja editar uma parte de uma imagem sem medo de que poderia danificar acidentalmente outra parte, é necessário primeiro selecioná-la. Para selecionar uma parte de uma imagem em um programa de pintura, você a envolve com um contorno de seleção ou uma marca de seleção, o que diz ao Photoshop onde aplicar suas instruções de edição. O contorno de seleção aparece como um padrão de movimento de marcas de linhas tracejadas.

## Seleção retangular

De grande importância para os programas de pintura, essa ferramenta permite que você selecione partes retangulares ou quadradas de uma imagem.

Ao selecionar a ferramenta, na barra de propriedades temos:



Botão de seleção da ferramenta, ao lado temos os botões de manipulação de nossa seleção. O que está selecionado é o botão natural, onde, ao se fazer uma seleção e soltar o mouse e clicar novamente ele descarta a seleção anterior e inicia uma nova, o segundo botão permite somar uma nova seleção a que já está feita, esse comando pode ser substituído pela tecla SHIFT pressionada. O terceiro permite subtrair a seleção com a nova seleção, pode ser substituído pela tecla ALT, o último botão desse grupo permite fazer a intersecção das seleções, pode ser substituído pelas teclas SHIFT+ALT.

Podemos definir um enevoamento de nossa seleção através do comando Feather. Em style podemos definir valores para nossa seleção. Fixed Ratio, fará sempre que a seleção possa ser escalar, mas respeitando os valores ali descritos, e Fixed Size, fará com a seleção seja feita pelos valores ali digitados.



## Elíptica Marquee

A ferramenta Elíptica Marquee funciona como a Retangular Marquee, exceto pelo fato de que ela seleciona partes elípticas ou circulares da imagem.



Quando precisar selecionar um objeto circular perfeito, não oval, posicione a seleção ao centro da imagem e faça a seleção com as teclas SHIFT+ALT pressionadas, isso quando ainda não houver nenhuma seleção, caso contrário, ele fará a intersecção das seleções.

### **Grupos de Ferramenta Laço**

A primeira ferramenta do grupo da ferramenta Laço é laço livre, embora você possa utilizar essa ferramenta par selecionar qualquer área, é necessário uma precisão muito grande na seleção, então ela é mais utilizada para seleções livres.



A segunda ferramenta laço é laço poligonal, ele permite a seleção em ângulos retos.

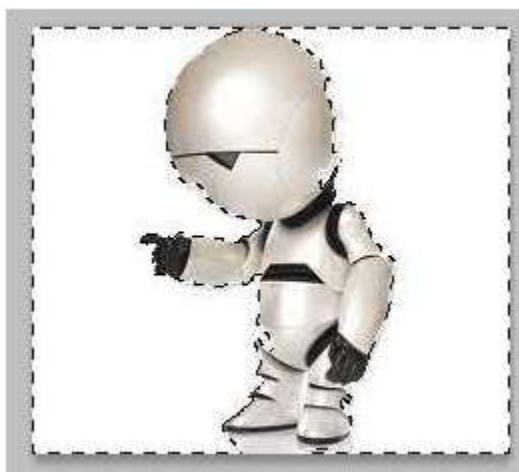


O laço magnético que é a terceira ferramenta de seleção do grupo Laço, permite criar seleções de acordo com os pixels de sua imagem. Conforme se vai arrastando ou mouse ele vai criando pontos. Você pode acrescentar pontos clicando, e pode voltar pontos usando a tecla BACKSPACE de seu teclado.



### **Ferramenta Varinha Mágica**

A primeira das ferramentas é a Quick Select Tool, que permite selecionar os objetos da seguinte forma. Clique em uma parte de sua imagem, mantenha pressionado e continue arrastando, em áreas como a imagem com grande destaque de cores, fica fácil de fazer a seleção.



### **Menu Select**

Podemos também manipular as seleções em nossa imagem através desse menu. As opções são:

All    Seleciona toda a imagem.

Deselect Desfaz qualquer seleção criada, pode ser substituído pelo CTRL+D.

Reselect Retorna a última seleção feita.

Inverse Inverte a seleção atual.

All Layers Seleciona todas as Layers .

Deselect Layers Descarta a seleção de todas as Layers.

Similar Layers Seleciona Layers similares.

Color Range Permite selecionar em sua imagem a partir de pixels em uma seleção já existente ou através de toda a imagem.



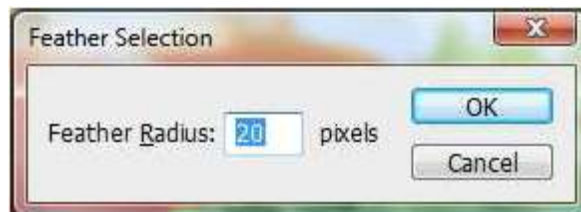
## Feather

Permite fazer um enevoamento na imagem, baseado pela seleção feita.

Abra uma imagem, faça por exemplo, uma seleção retangular em sua imagem.

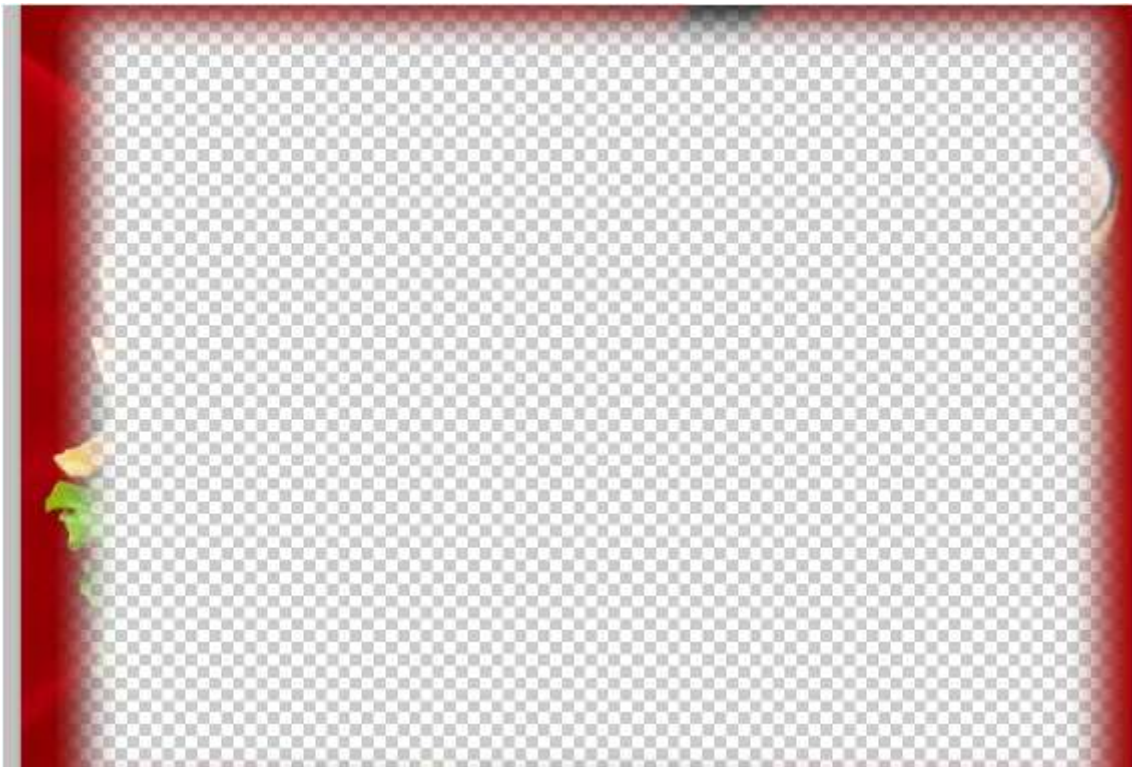


Clique no menu Select, Modify, Feather



Defina o valor do enevoamento e clique em OK

Se você pressionar DELETE, ele apaga o que está selecionado, mantendo o enevoamento.

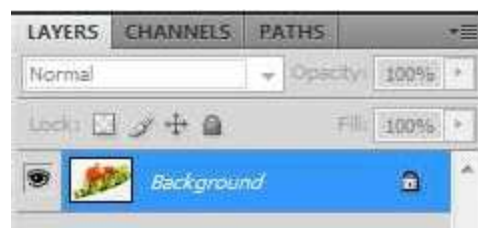


Porém vamos fazer com que ele encoe em volta da seleção e deixe a imagem com fundo transparente.

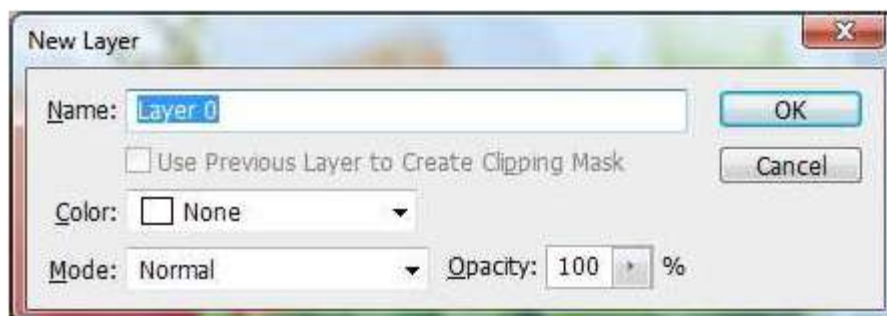
Pressione CTRL+Z para voltar à seleção.

Clique no Menu Select Inverse.

Observe agora na paleta de Layers que na Layer da imagem aparece um cadeado.



Isso significa que o background da imagem está bloqueado. Para desbloquear o background, dê um duplo clique na layer.



Pressione OK e veja que agora a imagem está desbloqueada.

Pressione DELETE.



Sobre as demais opções do Menu Select, Modify: **Border** Acrescenta uma borda em sua seleção. **Smooth** Suaviza a seleção. **Expand** Aumenta a sua seleção. **Contract** Diminui a sua seleção.

As demais opções do menu select são:

**Grow** Seleciona os pixel vizinhos de uma seleção existente e tem cores semelhantes às incluídas na seleção, de acordo com o valor de tolerância.

**Similar** Funciona de maneira similar a opção Grow exceto que os pixels não precisam ser adjacentes, quando acionado o comando, ele seleciona qualquer pixel que esteja dentro da faixa de tolerância, independente do local do pixel na imagem de primeiro plano.

**Transform Selection** Permite alterar a forma de sua seleção através da barra de propriedades.



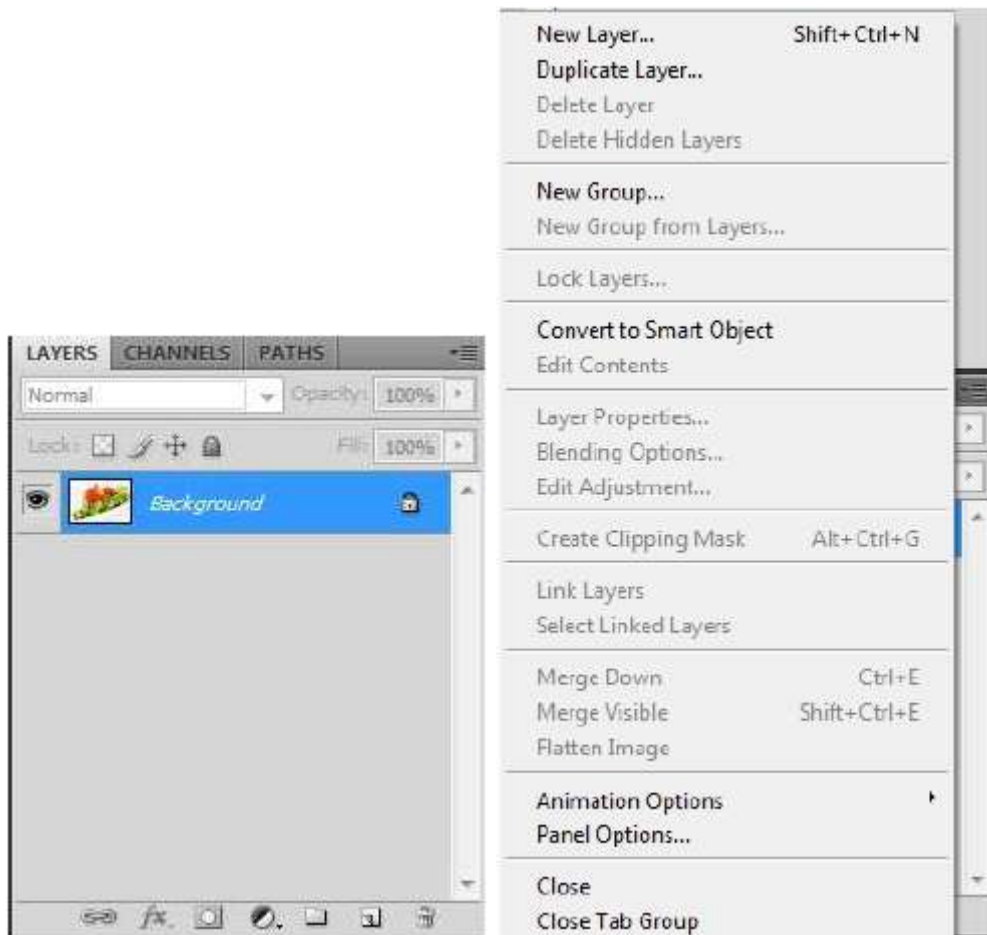
## Camadas

As camadas abrem um mundo novo de liberdade artística e possibilidades de projeto. Ao utilizar camadas, a arte digital que você imaginou, mas nunca pensou ser possível, estará ao seu alcance. As camadas o liberam de muitas restrições impostas por possibilidades de projeto sem ter de gastar horas selecionando.

Quando você trabalha em uma camada é como se estivesse editando uma imagem em uma folha de acetato: imagens sob acetato podem aparecer através de áreas transparentes. Se você possuir camadas múltiplas, poderá reorganizá-las em qualquer ordem. Se você apagar um objeto em uma camada, ele será mostrado através das imagens do plano de fundo. Se você mover uma camada, todos os objetos na camada irão se mover juntos, como um grupo independente das outras camadas.


Você administrará suas camadas com o menu Layer e a painel Layer.







## O painel Layer



O painel layer possui em seu cabeçalho o menu de escolha de modos de mesclagem de camadas, o grau de opacidade da camada, na segunda linha temos, a opção de bloqueio (transparência, Pintura, movimento e total) e porcentagem de preenchimento da camada.

Abaixo temos o empilhamento das camadas.

No rodapé temos os botões de linkar camadas , para que ele fique ativo, é necessário ter duas ou mais camadas e elas precisam estar selecionadas.

O botão de efeitos de camada , Botão de adicionar uma máscara à imagem , Botão de Adjustment Layer , Botão de criação de grupos de camada , Botão de nova camada  e botão de excluir camada .

Para criar novas camadas, além do botão de New Layer, podemos usar a mesma opção através do Menu Layer.

Quando se seleciona uma parte de uma imagem e cola isso na mesma imagem, ou em outra imagem, a mesma é adicionada em uma nova layer.

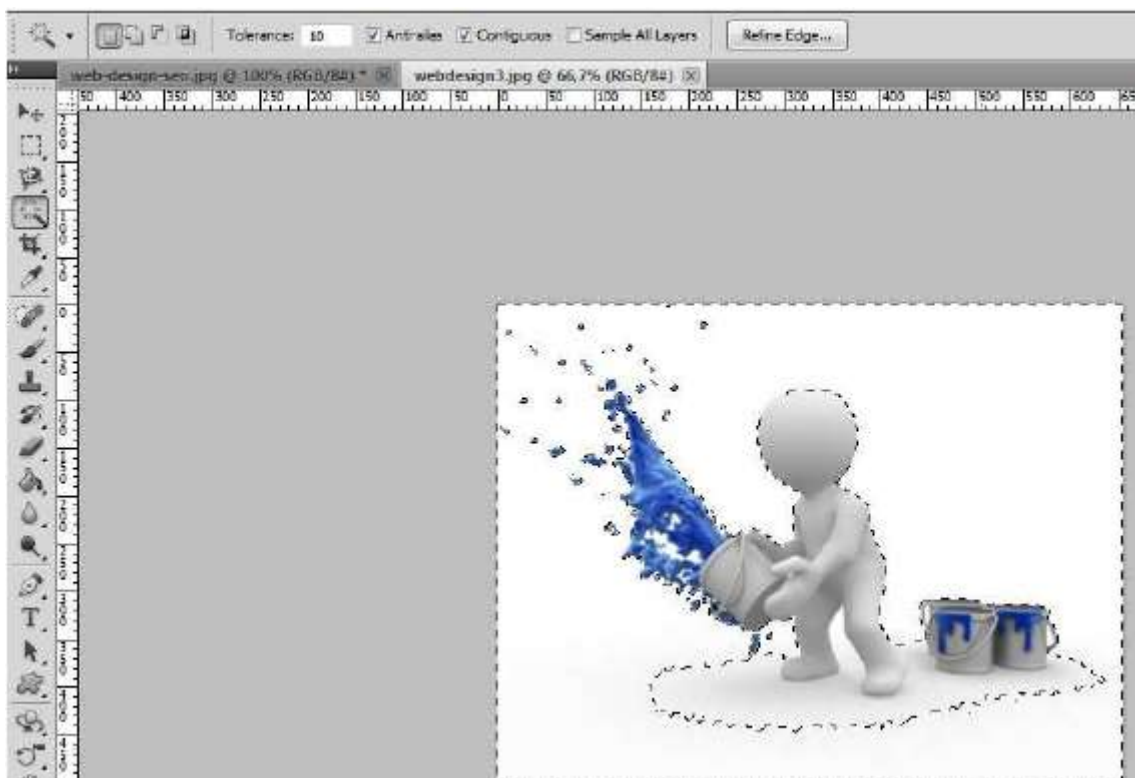
Podemos arrastar uma layer de um arquivo para outro arquivo.

Vamos então a um exemplo, temos as duas imagens abaixo.



Vamos adicionar a pintura ao SEO.

Com a varinha mágica, selecione a parte branca da imagem da pintura.



Vamos inverter a seleção (Menu Select, Inverse). Depois clique no menu Edit Copy.

Abra a imagem SEO e cole. A imagem será colada no centro da imagem.

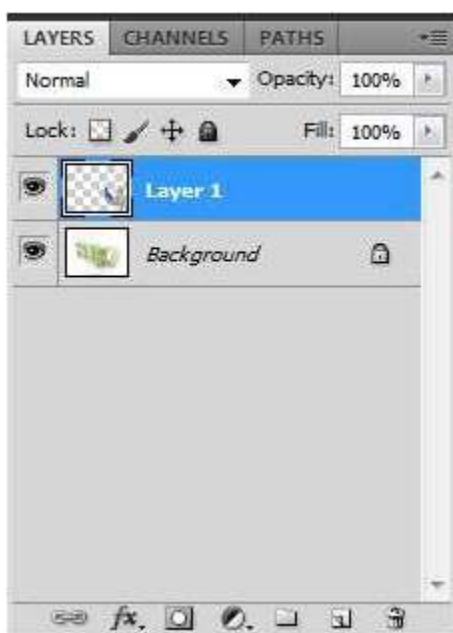
Vamos redimensionar a imagem e mover ela de local. Pressione CTRL+T para que ele deixe a imagem para esse tipo de edição.



Redimensione e posicione a sua imagem.



Observe que no painel de Layers, a imagem da pintura aparece acima da layer do SEO.



### Duplicando camadas

Para duplicar uma camada, basta você selecionar a camada que deseja duplicar e utilizar a opção do Menu Layer, Duplicate Layer, pode-se também

usar a combinação das teclas CTRL+J. Se você selecionar uma parte de sua camada e pressionar CTRL+J, será duplicado somente o que foi selecionado. Pode-se também arrastar a camada selecionada ao botão New Layer, isso também fará com que a Layer seja duplicada.

### Mesclando camadas

O Photoshop permite que você mescle as camadas como nenhum outro programa. O painel Layers fornece quatro modos de mesclar pixels entre camadas. Nenhuma dessas técnicas muda permanentemente tanto quanto um pixel e qualquer camada.

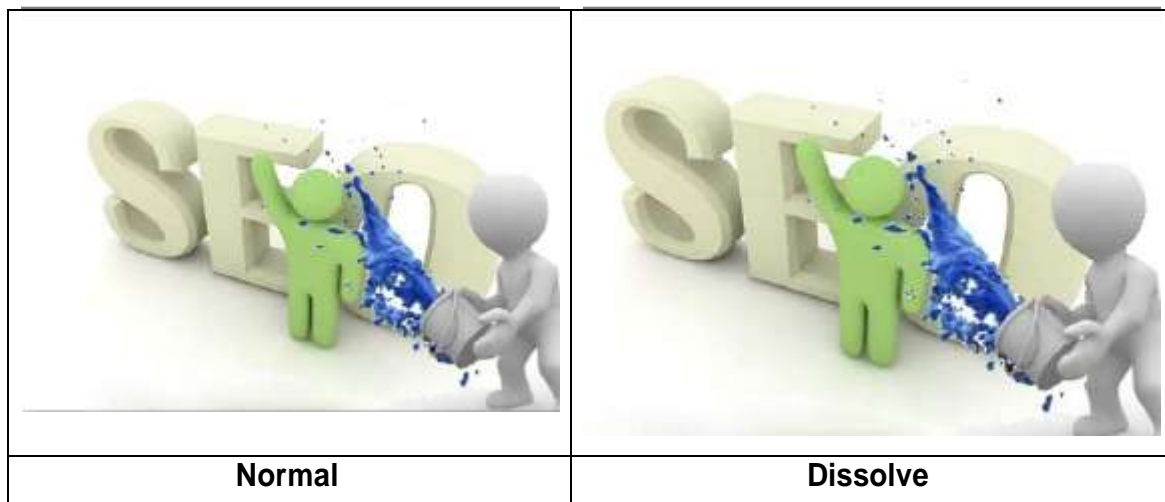
O valor **Opacity** Digite um valor na caixa Opacity próxima à parte superior da paleta Layers para alterar a opacidade da camada ativa ou da seleção flutuante.







O valor **Fill** A opção Fill permite você ajustar a opacidade das informações de pixel na camada, sem afetar a opacidade de nenhum dos efeitos de camada que possam ser aplicados.







### Modos de Mesclagem







Escolha uma das opções do menu pop-up para misturar cada pixel da camada ativa com os pixels da camada abaixo dela.

Os modos de mesclagem:



	
<p><b>Darken</b></p>	<p><b>Multiply</b></p>
	
<p><b>Color Burn</b></p>	<p><b>Linear Burn</b></p>
	
<p><b>Darken Color</b></p>	<p><b>Lighten</b></p>

	
<p align="center"><b>Screen</b></p>	<p align="center"><b>Color Dodge</b></p>
	
<p align="center"><b>Linear Dodge</b></p>	<p align="center"><b>Lighter Color</b></p>
	
<p align="center"><b>Overlay</b></p>	<p align="center"><b>Soft Light</b></p>


	
<p><b>Hard Light</b></p>	<p><b>Vivid Light</b></p>
	
<p><b>Linear Light</b></p>	<p><b>Pin Light</b></p>
	
<p><b>Hard Mix</b></p>	<p><b>Difference</b></p>

	
<p><b>Exclusion</b></p>	<p><b>Hue</b></p>
	
<p><b>Saturation</b></p>	<p><b>Color</b></p>
	
<p><b>Luminosity</b></p>	

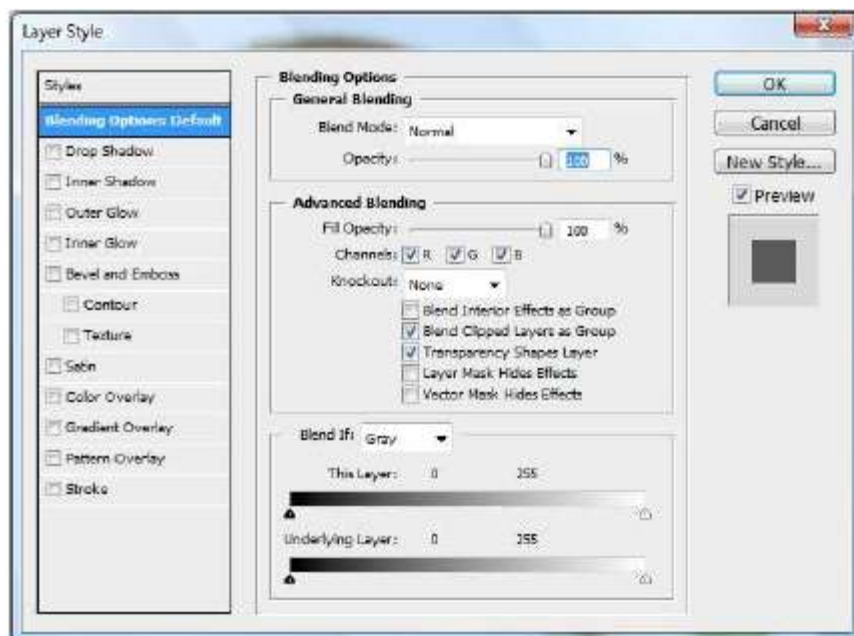
### **Estilos de Camada**

São efeitos para automatizar a aplicação de efeitos em camadas, efeitos como sombras, chanfros, brilhos, etc...

Para criar um efeito de camada, basta apenas que a camada não esteja vazia.

Existem diversas formas de se aplicar os efeitos de camada. Você pode acessar ao menu Layer, Layer Style, ele mostrara as opções de Mesclagem. Esse comando pode ser substituído por um duplo clique no ícone da camada (não no nome). Podemos também n botão add layer style  que fica no rodapé do painel Layers.

Será mostrada a seguinte tela.



Se você apenas marcar a caixa de checagem da opção, ele aplica as configurações padrões da opção. Ao clicar no nome da opção ele mostra as opções disponíveis.

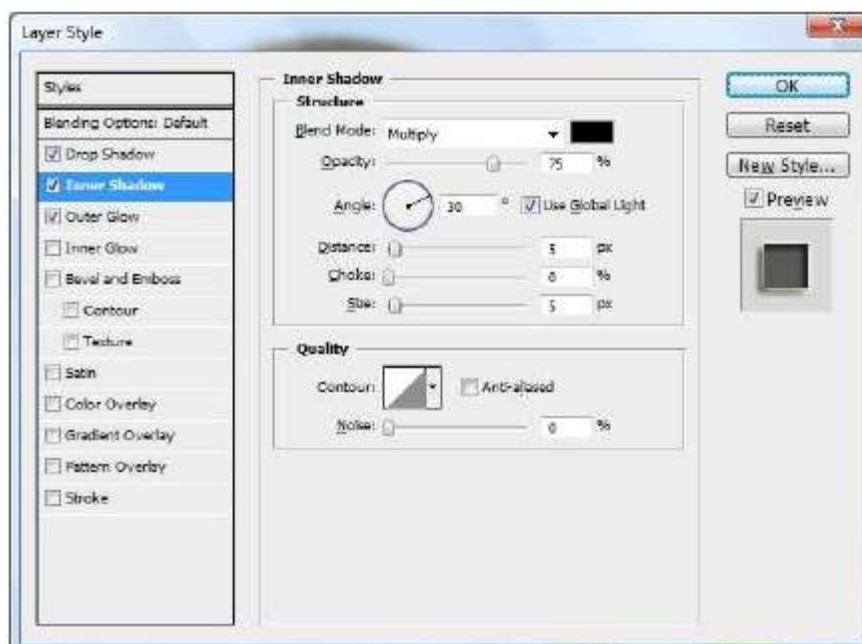
As opções são:

**Blending Options Default** Permite trabalhar os modos de mistura da camada, bem como sua opacidade e seu preenchimento.

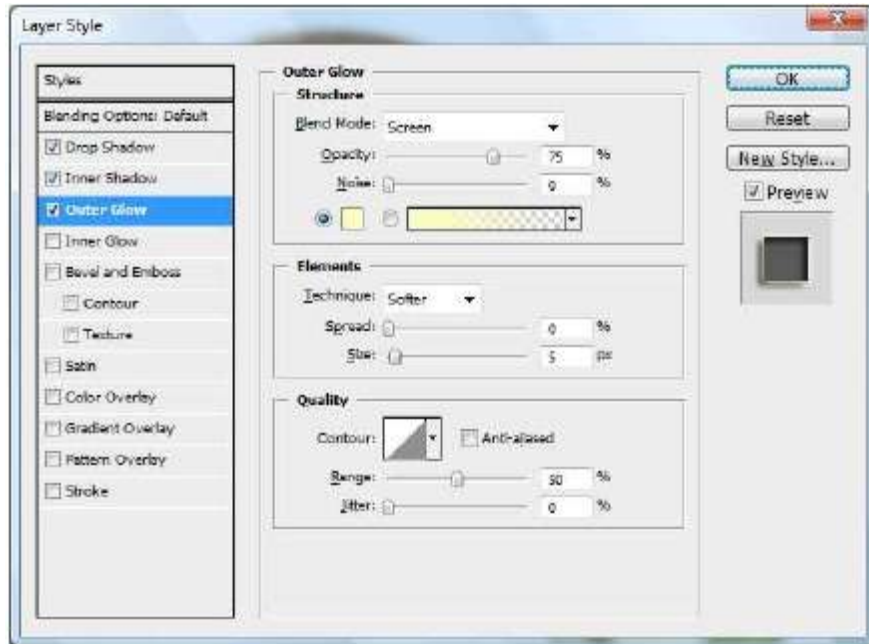
**DropShadow** Aplica uma sombra projetada comum. Pode-se especificar a cor, sombra, opacidade, modo de mesclagem, posição, tamanho e o contorno da sombra.



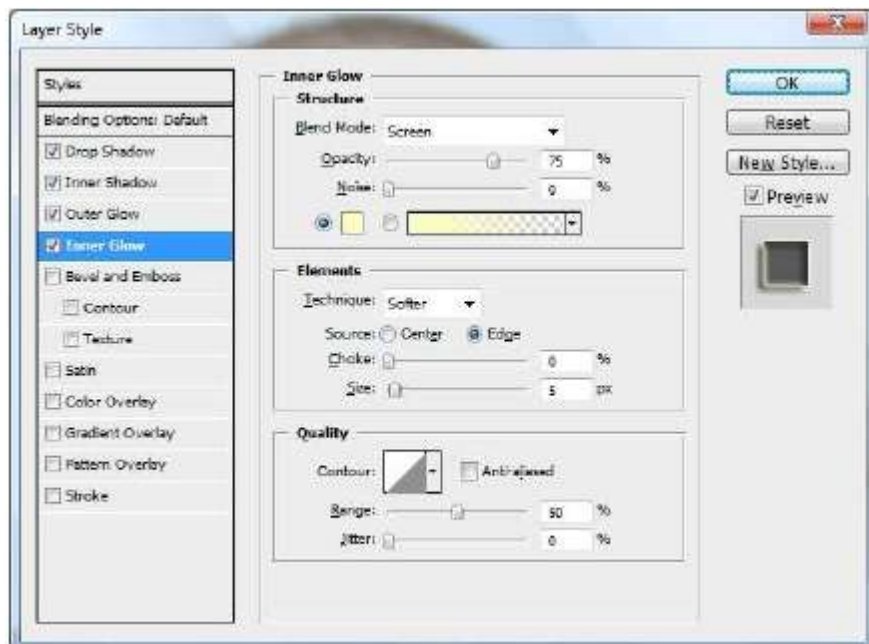
**Inner Shadow** Aplica uma sombra projetada interna. Simula o tipo de sombra que você obteria se a camada tivesse caído do plano de fundo – isto é, o plano de fundo parece que está à frente, projetando uma sombra sobre a camada.



**Outer Glow** Cria um halo tradicional, como um brilho em volta dos objetos da layer.

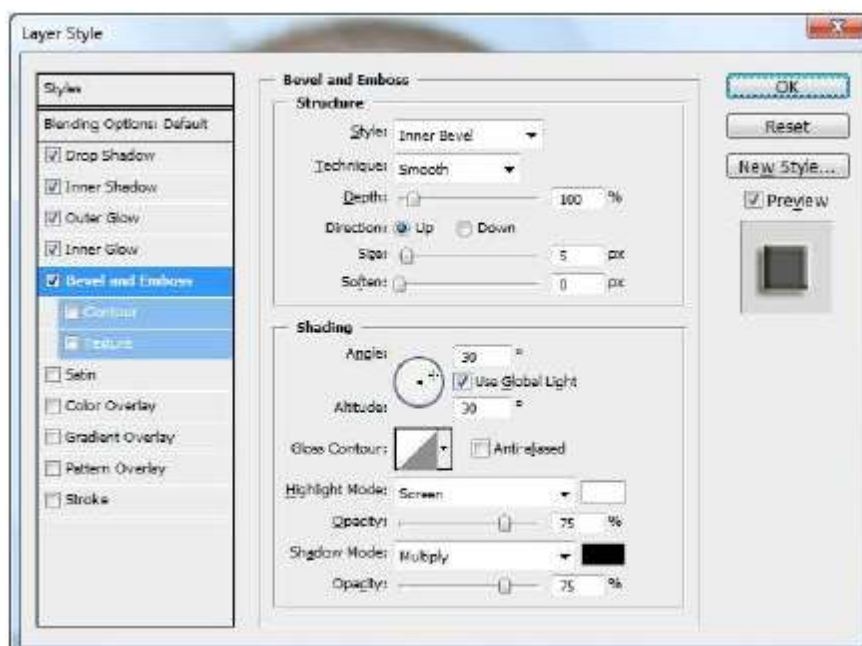


**Inner Glow** Aplica o efeito de Glow internamente, ou seja, para dentro dos objetos.

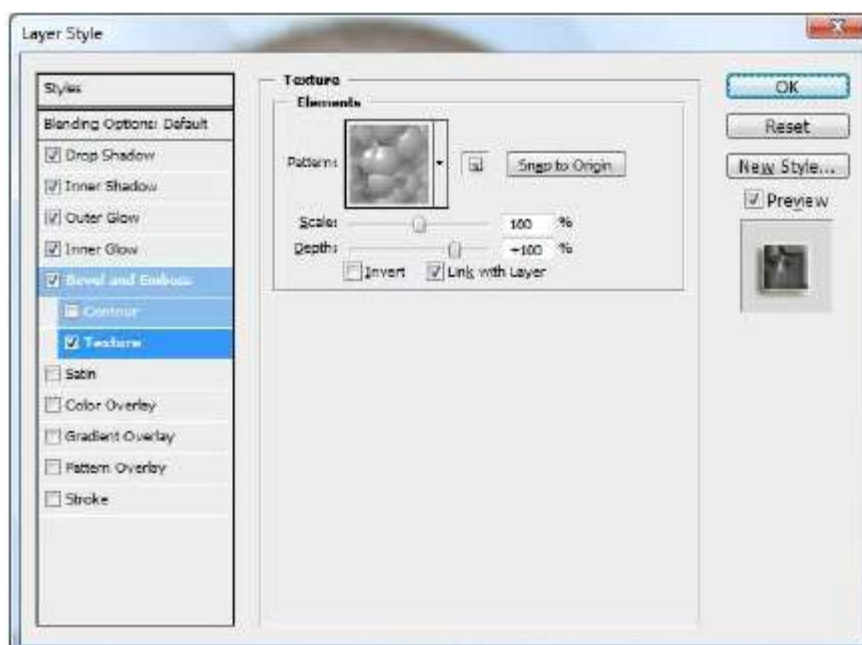


**Bevel and Emboss** Produz cinco efeitos de aresta distintos, conforme definido no mesmo style. Pode-se aplicar uma aresta chanfrada tridimensional ao redor da parte externa da camada. O efeito inner Bevel produz uma aresta chanfrada dentro da camada. O efeito emboss combina chanfros internos e

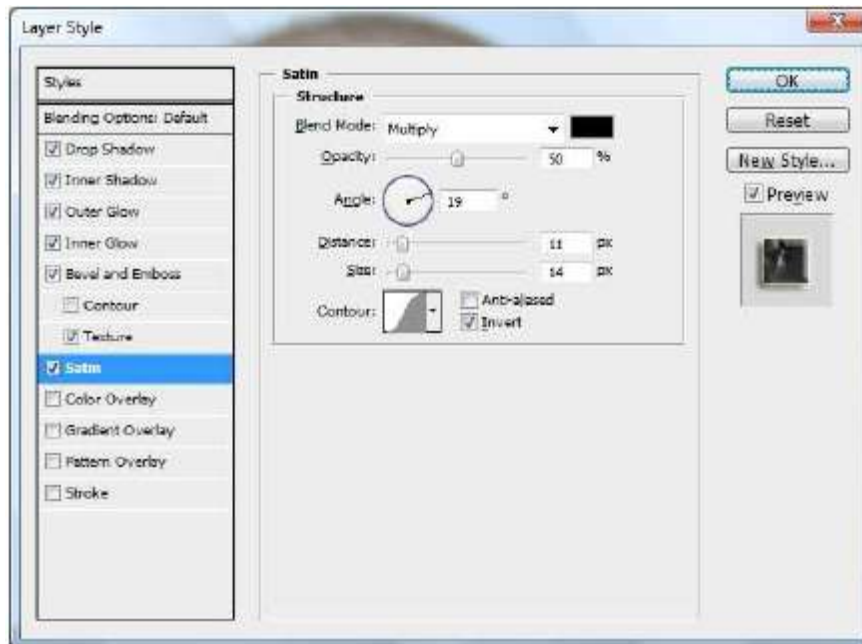
externos. O efeito Pillow emboss reverte o chanfro interno para que a imagem apareça oculta e, em seguida, surja novamente ao longo da camada.



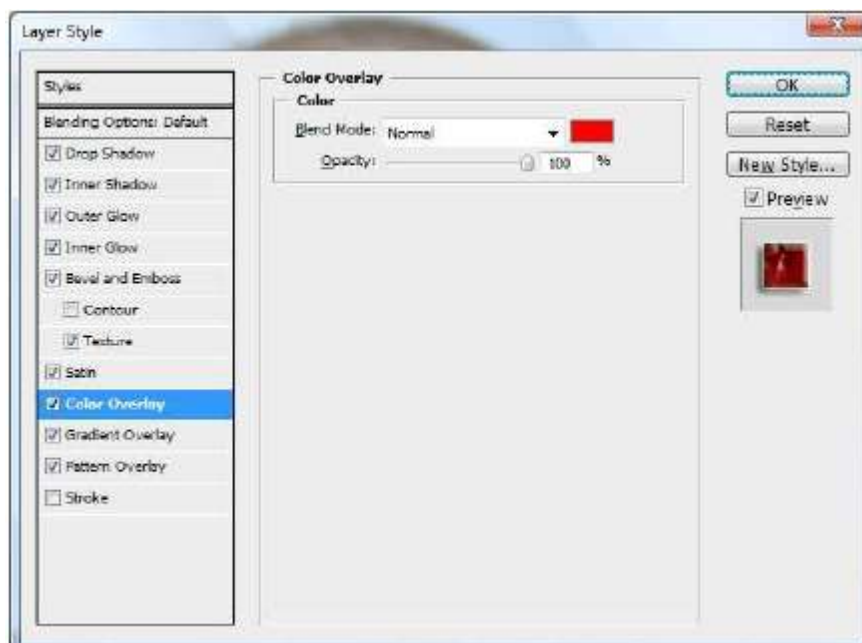
**Contour e Texture** são sub-opções de Bevel and Emboss. As configurações da opção Contour criam ondas na superfície da camada que resultam em ondulações de efeitos luminosos.



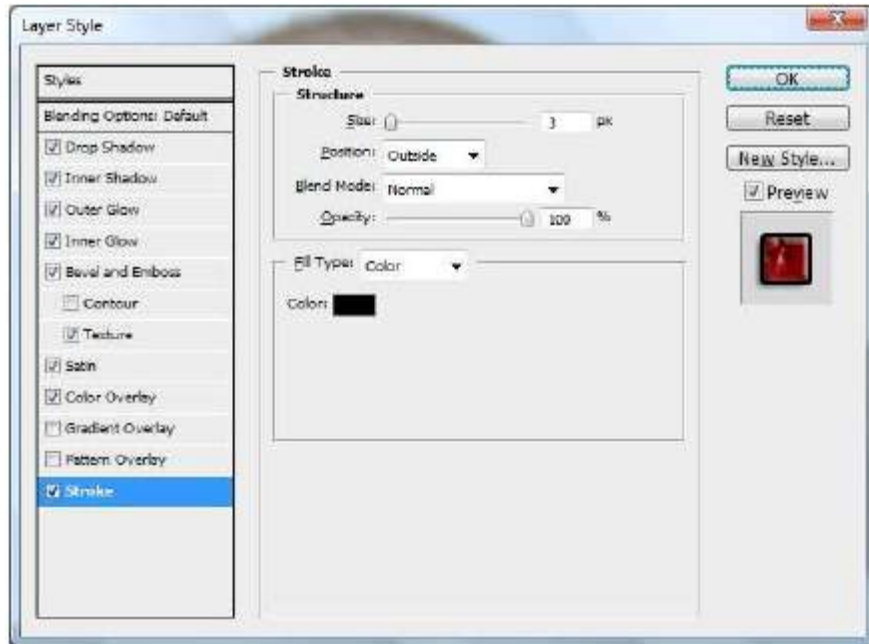
**Satin** Cria ondas de cor. Você define o comportamento das ondas, usando as opções Contour.



**Color, Gradient e Pattern Overlay** Preenchem a camada com uma cobertura de cor sólida, um degrau ou um padrão de repetição respectivamente. Elas funcionam de modo quase idêntico aos três preenchimentos dinâmicos disponíveis para as camadas de forma.



**Stroke** Use essa opção para traçar um contorno ao redor de uma camada.



Após a personalização de seu estilo, você também pode salvá-lo para uso posterior, ele será salvo junto aos estilos do Photoshop, para isso clique no botão New Style.



## Painel Styles

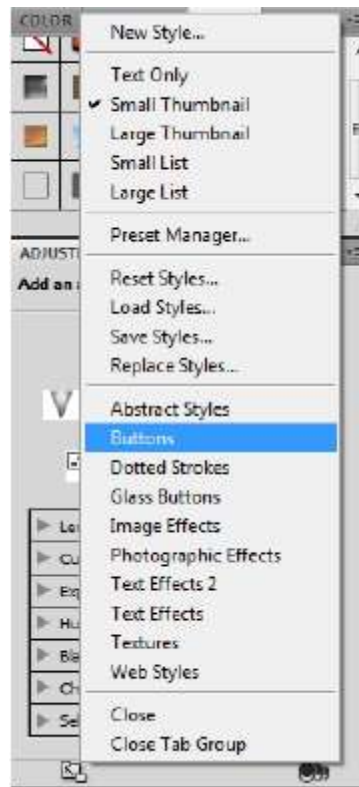
Através do painel Styles podemos facilitar a aplicação de efeitos de camada. Quando salvamos anteriormente o nosso estilo ele também é armazenado dentro desse painel.



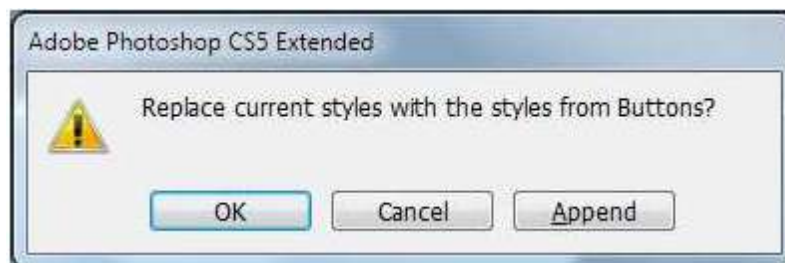
Quando for necessário aplicar um estilo di painel em uma camada do Photoshop, basta clicar no estilo que o mesmo será aplicado a camada.

Além dos efeito apresentados, é possível adicionar e ou substituir estilos, basta clicar no canto superior direito do painel, ele apresentará as opções da

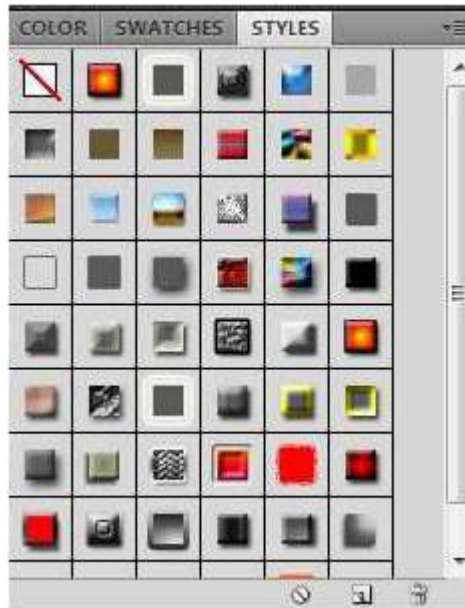
camada.



Ao clicar por exemplo na opção Buttons, o Photoshop irá perguntar qual ação deve ser tomada.



OK para confirmar a substituição, CANCEL para abandonar a substituição ou APPEND que adiciona os demais botões, sem remover os que estão disponíveis.



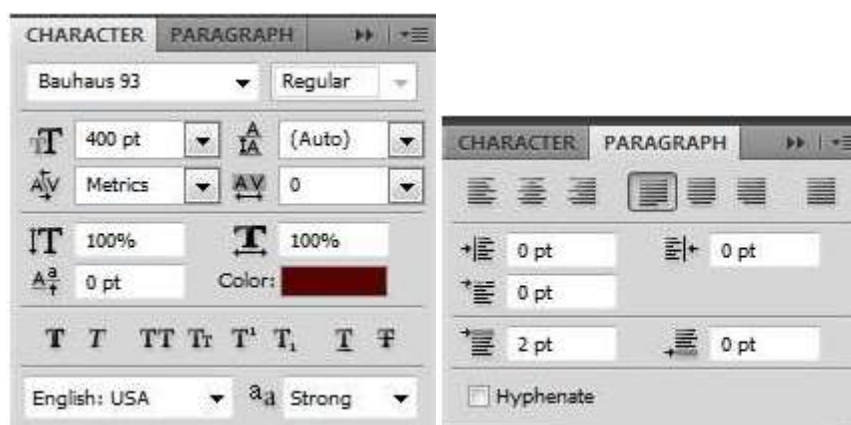
### ***Textos***

Quando se trata de textos no Photoshop podemos dimensionar o texto conforme necessário, aplicar formatação de parágrafo, fazer ajustes de cor, largura, altura, espaçamento e deslocamento de linha de base, distorcer o texto usando caixas de diálogo e filtros de distorção, converter caracteres em formas para que se possa então editar, preencher e traçar exatamente como se faz com objetos, converter o texto em bitmap para que se possa aplicar filtros e ferramentas aplicáveis às camadas de imagens usuais.

Podemos criar textos normais na horizontal e na vertical, e textos de máscara. Para criar um texto normal, basta selecionar a ferramenta texto, clicar onde se deve iniciar o texto e digitar.



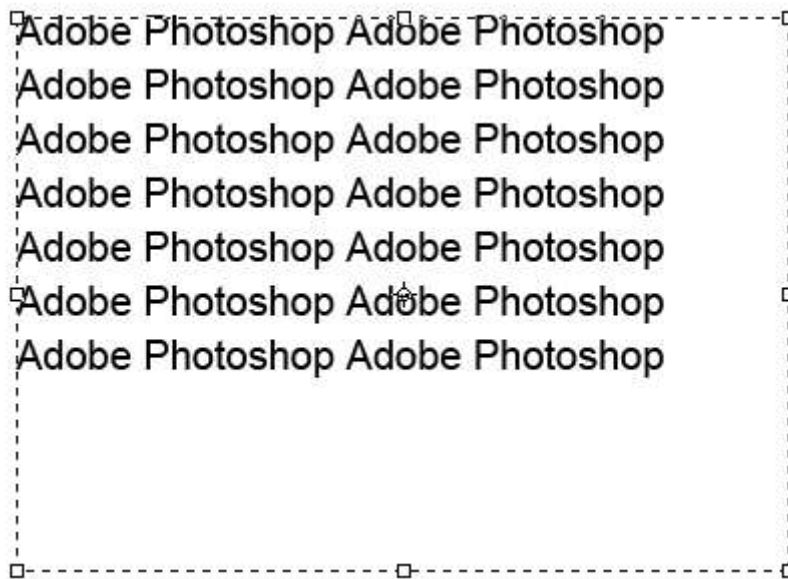
Para poder alterar seu texto, você deve chamar o painel Character e ou Paragraph de acordo com o que for alterar.



As opções padrão de Caracteres são tipo da fonte, tamanho da fonte, leading (altura de letra), kerning (espaçamento de correção entre as letras), tracking (espaçamento entre o bloco de texto), escala vertical, escala horizontal, altura da linha de base, cor da fonte, estilos de texto, idioma. Nas opções do painel você pode ainda adicionar sublinhados e traçados, sobrescrito e subscrito.

As opções de parágrafos são, alinhamentos, identamentos, espaçamentos antes de depois dos parágrafos, hifenização. Nas opções do painel pode-se configurar a justificação e a hifenização.

Quando for necessário construir um bloco de texto, você precisa criar uma caixa de texto.

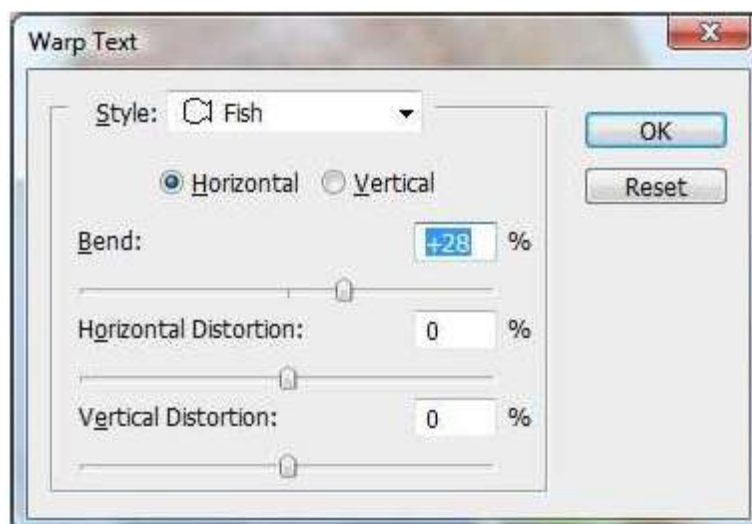


Observe que a caixa possui alças de redimensionamento para que se possa aumentar ou diminuir o espaço para o texto.

Enquanto se digita o texto, tanto de títulos, quanto de parágrafos, enquanto em edição (ainda com a ferramenta texto ativa), a barra de propriedades mostra as principais configurações para ao texto.



Mais ao final da barra existe um ícone que possui a letra “T”, com um arco embaixo, chama-se warped, ele permite criar distorções no texto.





### **Rasterizando o texto**

Em algumas situações será necessário, rasterizar o texto, ou seja, ele precisará deixar de ser texto.

Essa situação será necessária quando você precisa usar as ferramentas de transformação, alguns filtros, etc..., comando que não são permitidos em textos.

Para rasterizar um texto o procedimento é: Menu Layer Rasterize Type.

### ***Demarcadores e Shapes***

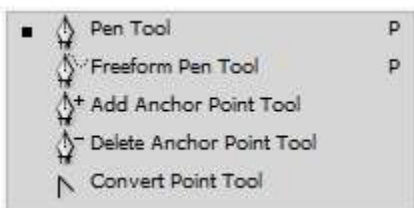
As ferramentas de demarcação do Photoshop fornecem maneiras mais flexíveis e precisas para definir uma pequena seleção de máscaras.

Podemos criar demarcadores a partir do zero usando várias ferramentas de forma ou caneta, ou podemos fazer uso do grupo de elementos prontos.

Os demarcadores diferem das seleções normais porque eles existem no equivalente a uma camada distinta e orientada para objeto que está posicionada na frente da imagem. Essa configuração permite que você edite um demarcador com uma precisão ponto a ponto sem medo de acidentalmente danificar a imagem.

### **Tipos de demarcadores**

Canetas

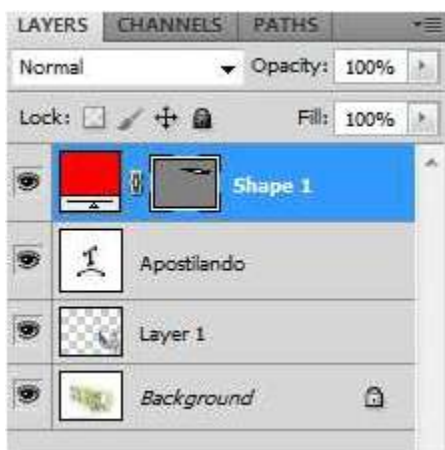


O funcionamento das canetas é idêntico ao que vimos no Fireworks.

Ao clicar em qualquer ferramenta de demarcação a barra de propriedades mostrará as possibilidades de criação.



Ele mostra a ferramenta selecionada, ao lado temos a opção de desenhar nossa forma (shape layer) em uma nova camada com uma máscara.



Ainda pela barra de propriedades, o segundo botão permite que se façam os caminhos, porém na layer ativa.

Ainda pela barra podemos acionar as demais ferramentas de demarcadores.

FreeForm Pen Tool Permite trabalhar com a caneta de forma livre.

Rectangle Tool Permite desenhar retângulos e quadrados

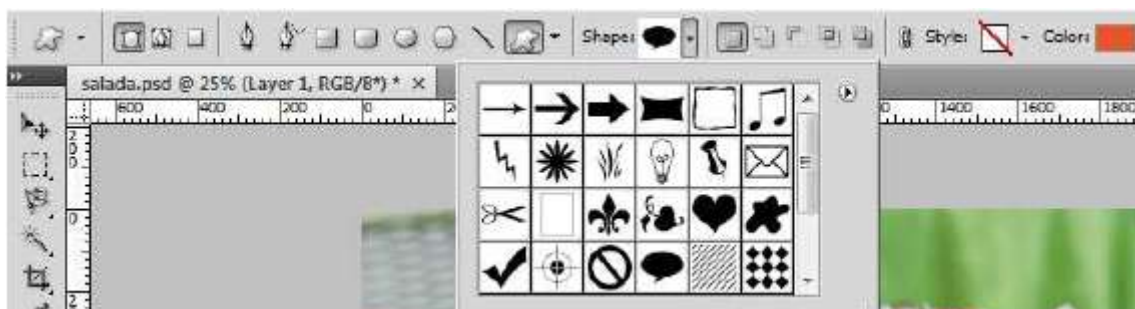
Rounded Rectangle Tool Permite desenhar retângulos com cantos arredondados. Observe que ao selecionar a ferramenta na barra de propriedades ele habilita uma nova propriedade “Radius” que permite definir o arredondamento do retângulo.

Elipse Permite desenhar elipses e círculos.

Polígono Permite desenhar polígonos, ao clicar sobre o ícone dessa ferramenta, na barra de propriedades ele habilita a opção de quantidade de lados.

Traço Permite desenhar traços, ao clicar no ícone dessa ferramenta ele habilita na barra de propriedades a possibilidade de espessura do traço.

Custom Shape Tool Última ferramenta de desenho. Ao clicar nela ela habilita a opção Shape.



Ao selecionar as opções dessa ferramenta ela apresenta os demarcadores possíveis.

## **Cores**

A cor é tão importante nos elementos gráficos de computador nos dias de hoje que você poderia achar que o conceito de uma imagem em tons de cinza, preenchida apenas com pixels preto, branco e cinza é uma noção exótica e antiquada.

O botão de aplicação de cores no Photoshop na barra de ferramentas é: .

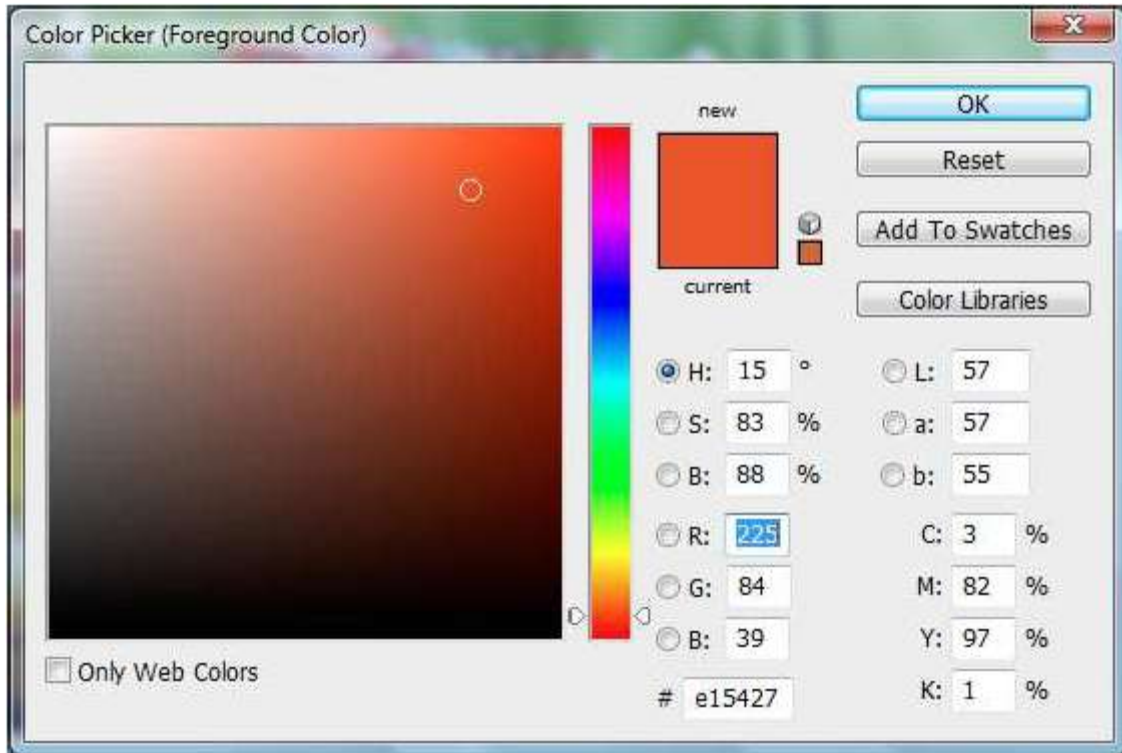
O quadrado em vermelho representa o Foreground ou cor de primeiro plano.

Indica a cor a ser aplicada quando você usa as ferramentas de pintura,

pinceis,etc.

O branco representa o background ou cor de segundo plano.

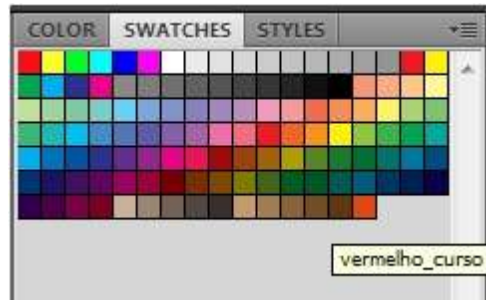
Ao clicar no ícone do primeiro plano ou do segundo plano, ele abre o Color Picker.




O Photoshop permite trabalhar com os padrões de cores HSB, LAB, RGB , CMYK e hexadecimal. Em nosso curso devemos nos atentar principalmente as cores RGB e a seus respectivos códigos hexadecimais.


Quando se está em um projeto e já se sabe as cores a serem utilizadas, ao se escolher a core pode-se enviar a mesma para a paleta de swatches, clicando no botão Add To Swatches.






## Ferramentas de utilização de cores

**Eyedroper**  Permite capturar a cor de qualquer elemento e automaticamente a deixa como a cor padrão para o primeiro plano.

**Color Sample Tool**  Faz parte do grupo de ferramentas Eyedroper, ela possui inclusive um ícone semelhante acrescido de um alvo de mira. Ela tem a função de capturar as informações de cores e exibir no painel INFO.



**Paint Bucket Tool**  Ou simplesmente balde de tinta, ferramenta de pintura padrão do Photoshop, funciona da seguinte forma, caso haja uma seleção ele pinta dentro da seleção, caso contrário preenche toda a layer. Possui configuração na barra de propriedades.



As propriedades são preenchimento com cor de foreground ou padrões de preenchimento. Ao escolher padrões ele habilita a janela de escolha de padrões, modo de mesclagem de cores, nível de opacidade e tolerância.

**Gradiente Tool** Ferramenta que faz parte do grupo da Paint Bucket Tool, permite criar preenchimentos gradientes. Ao selecionar essa ferramenta a barra de propriedades fica personalizada para a ferramenta.

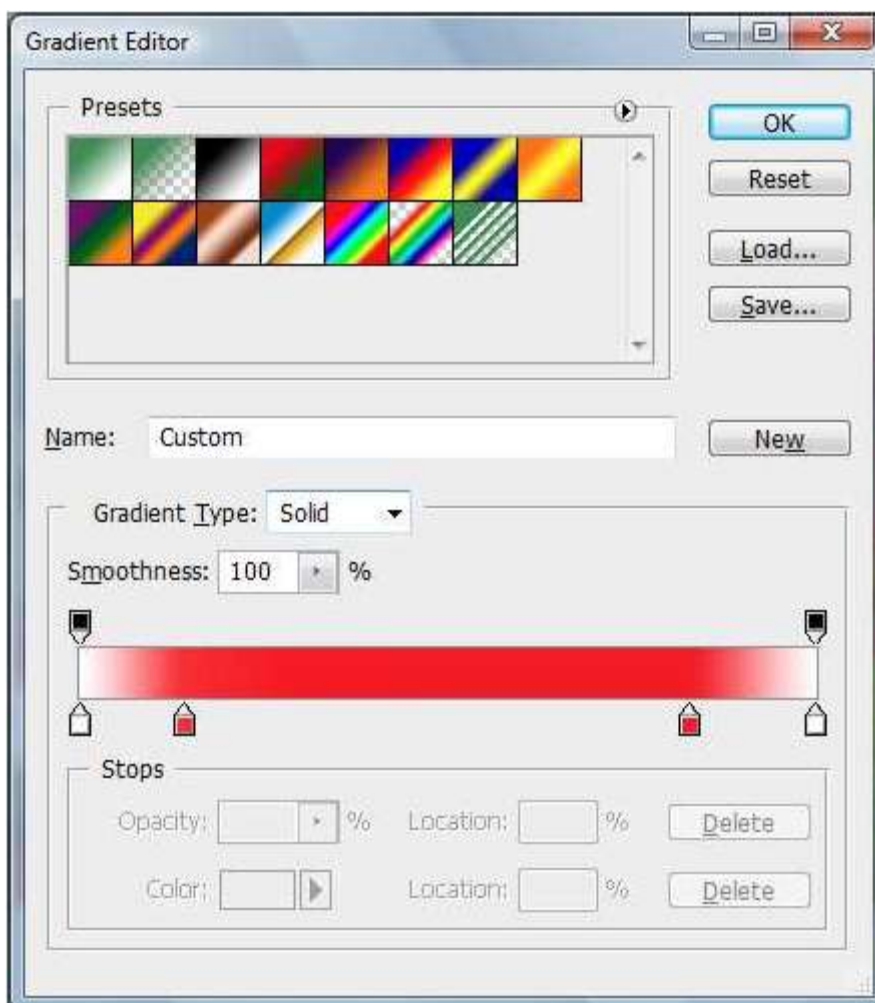


A primeira opção se clicada na flecha de opções trás algumas opções de gradiente.



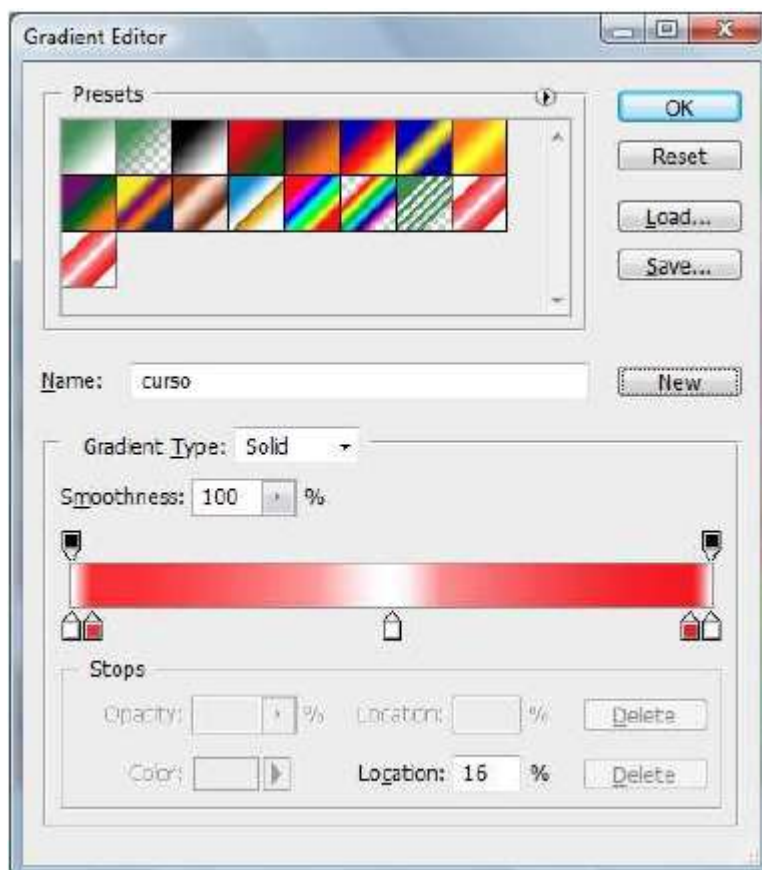
A primeira faz a mistura do primeiro e segundo plano, a segunda mistura é referente à cor de primeiro plano com transparência, a terceira em relação às cores preto e branco, depois temos alguns padrões de gradiente.

Ao clicar na cor gradiente abre-se a tela de configuração do gradiente.



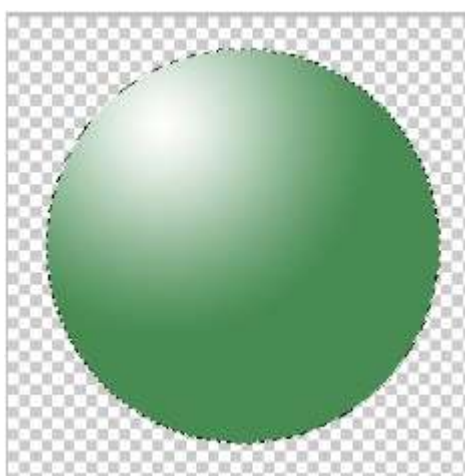
Além dos presets já prontos, abaixo tempo a barra de edição do gradiente. Os

marcadores de baixo, permitem trabalhar com as cores de seu gradiente. Os marcadores de cima trabalham a opacidade de seu gradiente. Após a modificação do gradiente você pode salvar, clicando em NEW.



O segundo grupo de ferramentas é referente à aplicação do gradientes , linear, radial, em ângulo, refletido e diamante. As demais opções são referentes a modo de mistura e grau de opacidade.

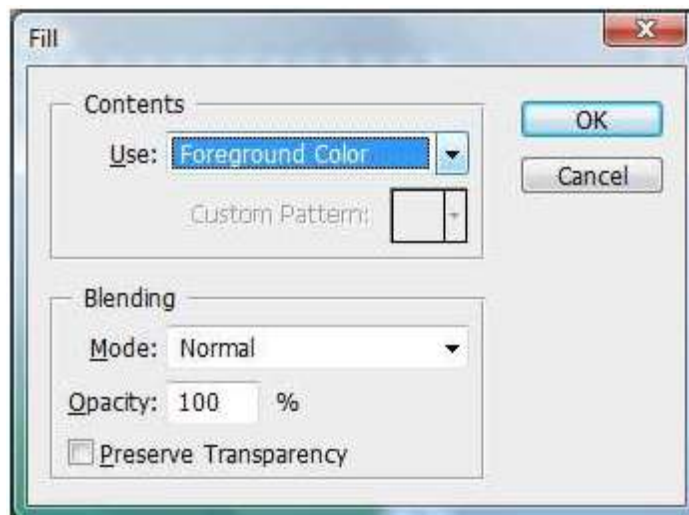
Após a escolha é aplicar o gradiente com a ferramenta.



## Comando Fill

Podemos preencher também uma seleção ou layer através do comando Fill.

Clique no menu Edit Fill.



As opções de preenchimento com o comando Fill são. Foreground Color, Background Color, Color, Padrões, History, Black, 50% Black e White.

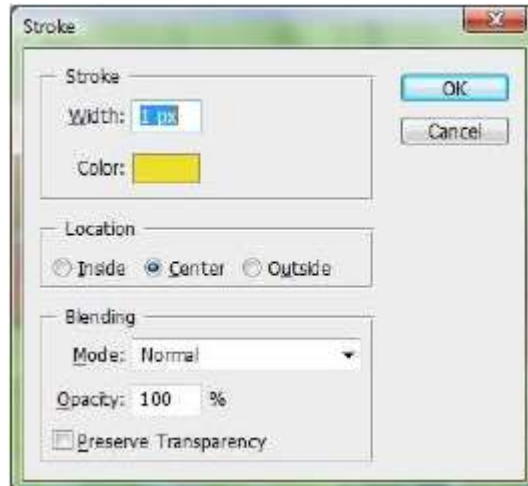
Ao escolher a opção Padrão ele habilita a escolha do padrão.



## Traços

Traços são úteis para a criação de molduras e contornos.

O comando Stroke pode ser aplicado a seleções e camadas inteiras.



Na caixa de diálogo stroke, você pode especificar a espessura do traçado na caixa de opção Width. Pode-se definir também a cor do traço, se traço será interno a partir do centro ou externo. Possui também as opções Mode, Opacity e Preserve Transparency.

### ***Pincéis***

O Photoshop fornece duas variedades básicas de ferramentas Brush. Existem as ferramentas Paint que permitem aplicar cores a uma imagem. Depois existem ferramentas de edição, que modificam as cores existentes em uma imagem. De uma maneira ou outra, você opera a ferramenta arrastando o cursor dentro da imagem, muito parecido com o que você faria com um pincel real em uma folha de papel.

Existem duas ferramentas principais: a Brush e a Pencil e seis ferramentas de edição: Blur, Sharpen, Smudge, Dodge, Burn e Sponge.

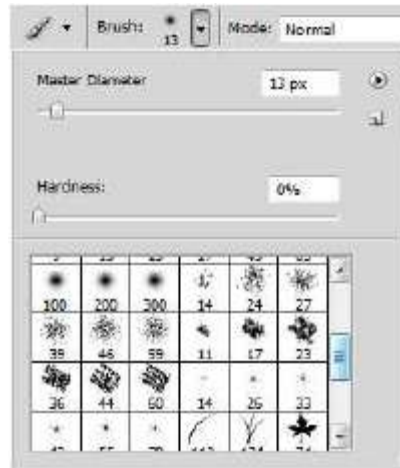


Cada ferramenta pode ter suas propriedades alteradas pela barra de propriedades.



### **Ferramenta Brush**

Pinta uma linha qualquer conforme você desenha. Você pode escolher a forma de seu pincel através da barra de propriedades.



Veja um exemplo de aplicação do Brush.



## Pencil

Pinta uma linha de qualquer espessura na cor de primeiro plano. Entretanto, enquanto as linhas da ferramenta Brush são sempre suaves, as linhas da ferramenta Pencil são sempre de arestas sólidas, sem nenhuma interação entre a linha do lápis e as cores do plano de fundo.

Quando você seleciona a ferramenta Pencil, uma única caixa de seleção, Auto Erase aparece na barra options. Quando selecionada, essa opção instrui ao Photoshop para pintar com a cor de plano de fundo, apagando assim, sempre que você começa a pintar em uma área já colorida com a cor de primeiro plano.

Você pode aplicar a ferramenta Brush, arrastando o mouse, ou

pode apenas dar um clique, o que fará com que ele desenhe apenas um brush. Ao trabalhar com o tamanho e Brush certo, é possível criar artes bem interessantes. Você pode adicionar mais brushes da mesma forma que fizemos com os estilos. Quase todas as ferramentas do Photoshop permitem adição de conteúdo.

### **Blur (desfoque)**

A primeira das ferramentas de foco, a ferramenta Blur desfoca uma imagem diminuindo o contraste entre os pixels adjacentes.

É importante estar com a layer que será desfocada selecionada.

### **Sharpen (Nitidez)**

A segunda ferramenta de foco define a nitidez seletivamente aumentando o contraste entre os pixels adjacentes.

### **Smudge (Borrar)**

Borra as cores da imagem. O efeito é muito semelhante com o esfregar de tinta fresca.



### **Dodge (Subexposição)**

A primeira das três ferramentas de aplicação de tons, permite que você clareie uma parte de uma imagem.

### **Burn (Superexposição)**

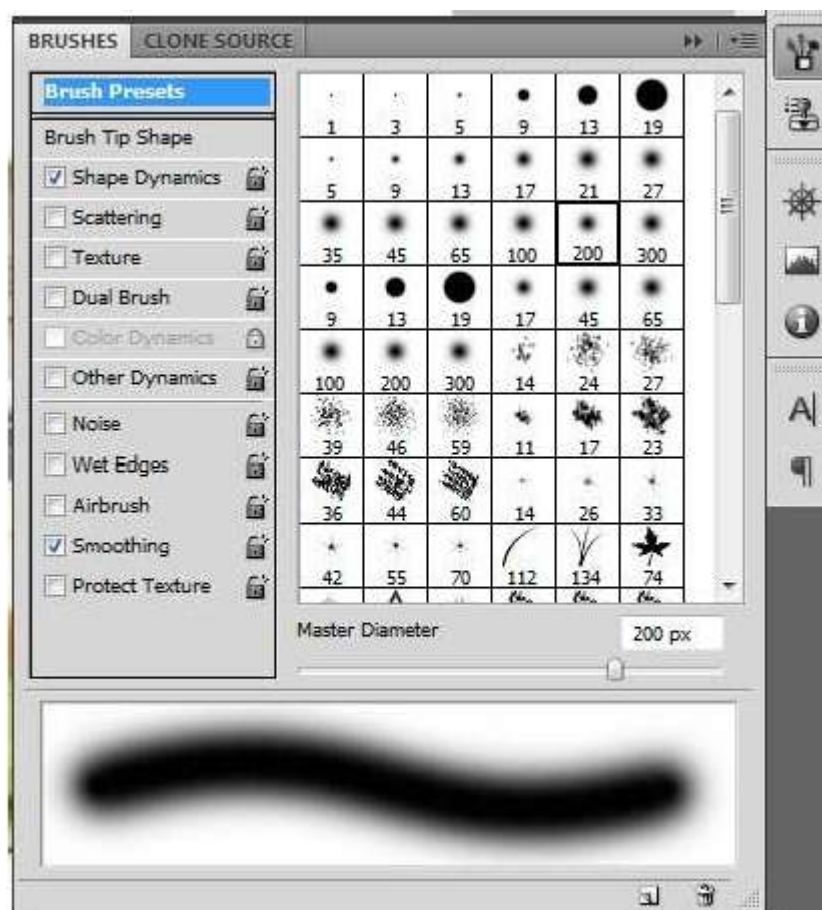
É o oposto da ferramenta Dodge, escurecendo à medida que você arrasta sobre ela.

### **Sponge (Esponja)**

A ferramenta Sponge, retira a saturação de uma imagem quando trabalha dentro de uma imagem colorida ou retira o contraste quando trabalha em tons de cinza.

Podemos também acessar aos brushes e suas configurações pelo botão

Toogle the Brush  na parte superior do Photoshop.



### **Restauração e transformação**

O Photoshop possui também diversas ferramentas e opções de manipulação, restauração e transformação de sua arte.

## Clone Stamp (Carimbo)

A ferramenta carimbo permite copiar pixels de uma área para outra. Isso faz com que você possa, reparar pequenos defeitos, copiar áreas de uma imagem. Para que a ferramenta funcione, basta clicar na área a ser copiada com a tecla ALT pressionada. Conforme você arrasta o mouse ele mantém um sinal de mais (+) na área a ser copiada.



## Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch e Red Eye

A ferramenta Spot Healing funciona de forma semelhante ao carimbo, ela permite mesclar áreas de uma imagem, veja um exemplo de uso dela abaixo.



A ferramenta Healing Brush, funciona de forma semelhante a Spot, mas precisa que se pressione a tecla ALT como o carimbo.

A ferramenta Patch, permite copiar uma área como se fosse uma seleção.

Ao chamar a ferramenta ela habilita algumas opções na barra de propriedades.



Quando marcado a opção source, você faz a seleção e ao arrastar a seleção,

ele copia onde você soltar o mouse para onde foi feita a seleção anteriormente.



Se a opção ao Destination estiver selecionada ele então copia o que foi selecionado para onde você arrastar a seleção.

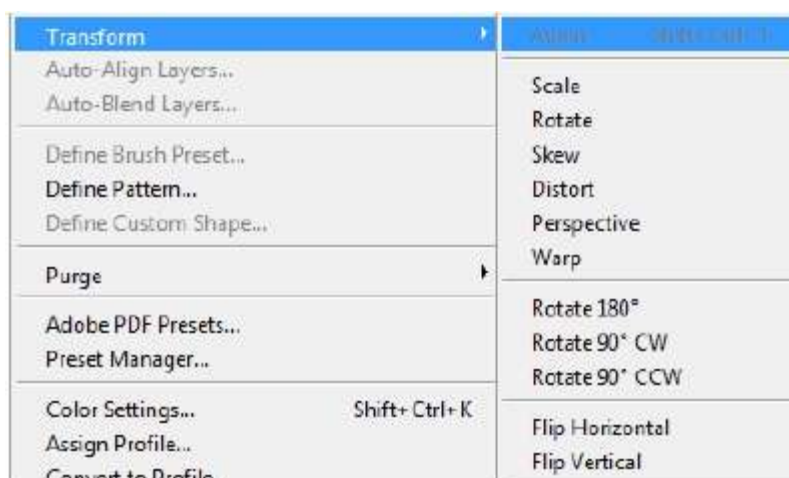
A ferramenta Red Eye Tool , como o nome diz, permite a remoção de olhos vermelhos de fotografias.

## Eraser

Quando usada em uma imagem de camada única ou na camada de plano de fundo, a ferramenta eraser pinta na cor de plano de fundo. Quando aplicada a uma camada, ela apaga os pixels para revelar as camadas de baixo. Possui duas variações a Background Eraser e a Magic Eraser, que extraem detalhes automaticamente do plano de fundo de uma camada.

## Transformação.

Além da possibilidade do atalho CTRL+T para edição de objetos, o Photoshop possui também as propriedades de transformação através do menu Edit, Transform



A primeira opção é **Scale**, como o nome diz, permite trabalhar as dimensões do

objeto na layer.

A segunda opção **Rotate**, permite rotacionar os objetos da layer.

**Skew** permite inclinar os objetos.

**Distort**, permite distorcer os objetos, ao distorcer por exemplo o lado direito inferior e manter pressionado o SHIFT e ALT, ele também distorce o lado direito superior. Simulando uma perspectiva

**Warp**, uma ferramenta nova que foi disponibilizada com a versão CS3. Ela funciona de forma semelhante a WARP para textos, porém com mais liberdade e em objetos do Photoshop.

## **Filtros**

Os filtros foram criados para fazer o que a maioria dos dispositivos de digitalização não consegue: aprimorar uma imagem e disfarçar sua falhas. Um filtro pode fazer com que os contornos desfocados e fracos tornem-se nítidos e bem definidos ou pode suavizar uma imagem com contornos irregulares ou ríspidos.

Cada filtro do Photoshop produz um efeito diferente. Alguns filtros trabalham analisando cada pixel em uma imagem ou selecionando a aplicando algoritmos matemáticos para criar formas predefinidas ou aleatórias, como ladrilhos, blocos tridimensionais etc...

Como os filtros do Photoshop são muitos e alguns deles raramente você vai utilizar vamos mostrar alguns dos principais filtros do Photoshop. Existem empresas que se tornaram grandes fabricantes de filtros para Photoshop, esses filtros são chamados de filtros de terceiros pela comunidade de Photoshop.

Os filtros são destrutíveis, ou seja, uma vez aplicados eles somente poderá ser revertidos pelos comandos e desfazer ou pelo painel histórico. Uma vez salvo o arquivo e fechado, mesmo em formato PSD, não há mais como retornar ao formato sem o filtro. Para sanar esse problema o Photoshop possui uma opção chamada Smart Filters, ele permite que se aplique os filtros em um objeto e possa ligar/desligar o filtro pelo painel Layer.

Clique no Menu Filter, Convert to Smart Filter. Ele pedirá uma confirmação

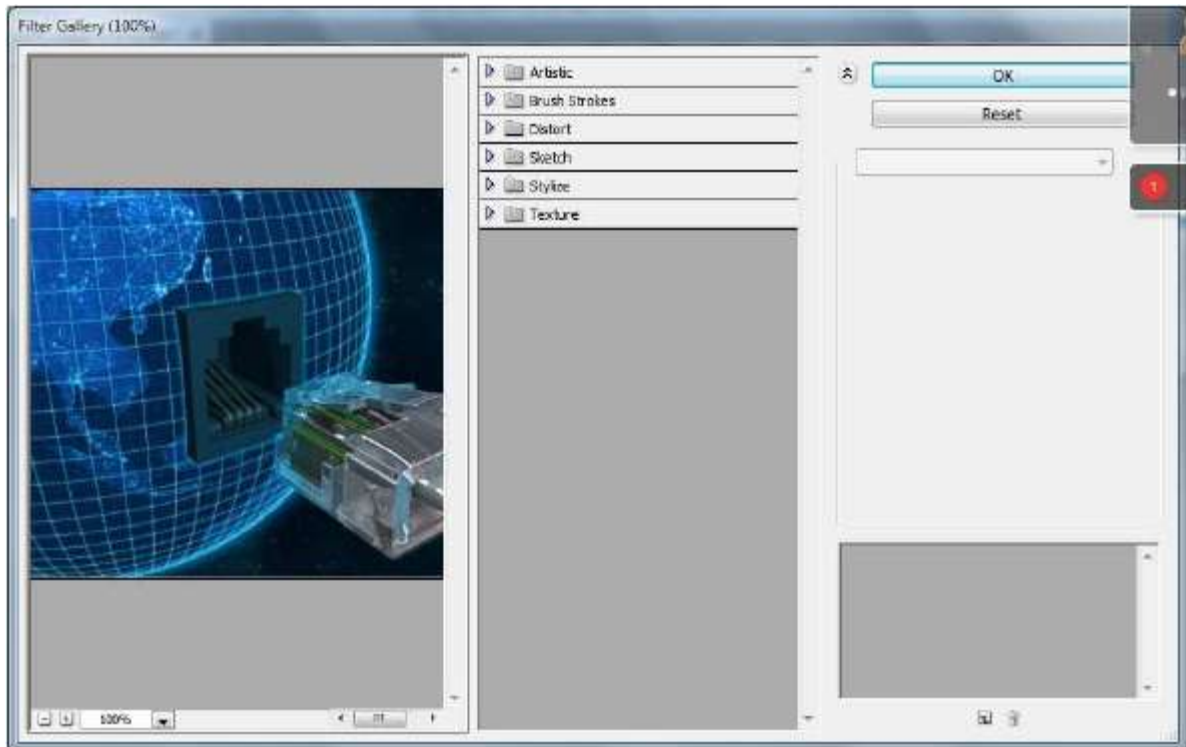


Ele coloca um marca junto ao ícone da camada na paleta Layers, se você der um duplo clique no ícone ele apresenta uma caixa de diálogo, indicando como deve ser feito para editar a imagem.



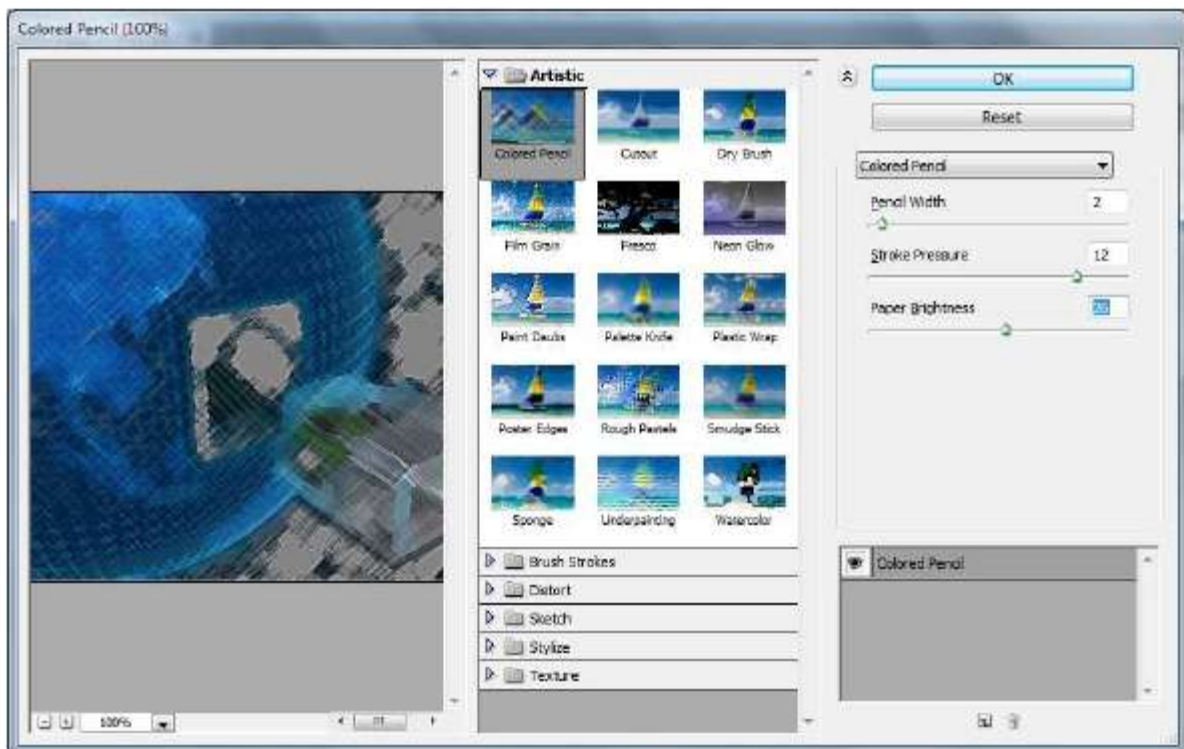
Ao clicar em OK ele abre a layer da imagem como uma nova aba.  
Ao converter em Smart Filter não será possível utilizar os filtros Liquify e Vanish Point.

## Filter Gallery



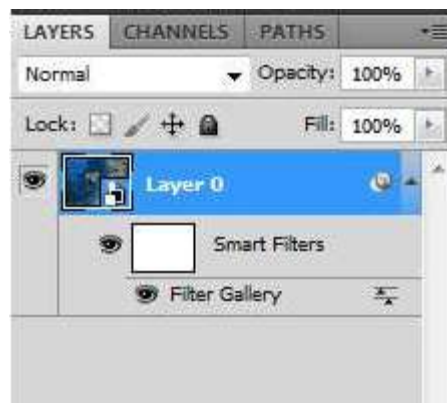
É na verdade a janela padrão de aplicação da grande maioria dos filtros, você pode observar no meio dela, as pastas Artistic, Brush Strokes, Distort, Sketch, Stylize e Texture, ao chamar qualquer um destes filtros, seria exibida essa janela.

Ao escolher por exemplo o grupo Artistic e a opção Plastic Wrap, ele mostra uma visualização da aplicação.



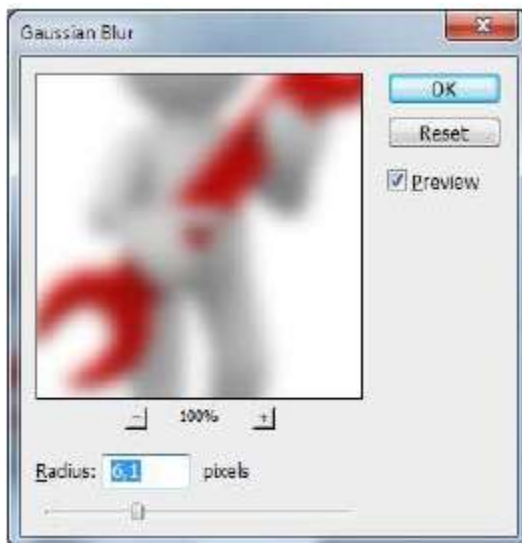
Na direita podemos também trabalhar as variações da ferramenta. A caixa Drop Dow, permite alterar entre os filtros existentes, as opções de baixo variam de acordo com o filtro selecionado.

Ao clicar em OK, ele aplica o filtro e no painel Layers ele mostra o filtro como um smart filter.



**Blur** É um dos filtros que não aparecem no Filter Gallery , ele permite aplicar desfoque nos objetos. Entre as opções de Blur, estão, Radial, Motion, Gaussian.

Veja o exemplo



**Liquify** Ele é mais um utilitário de distorção do que um filtro, ele permite alterar sua imagem, esticando, torcendo, inflando etc..., sua imagem. Clique no menu Filter Liquify.



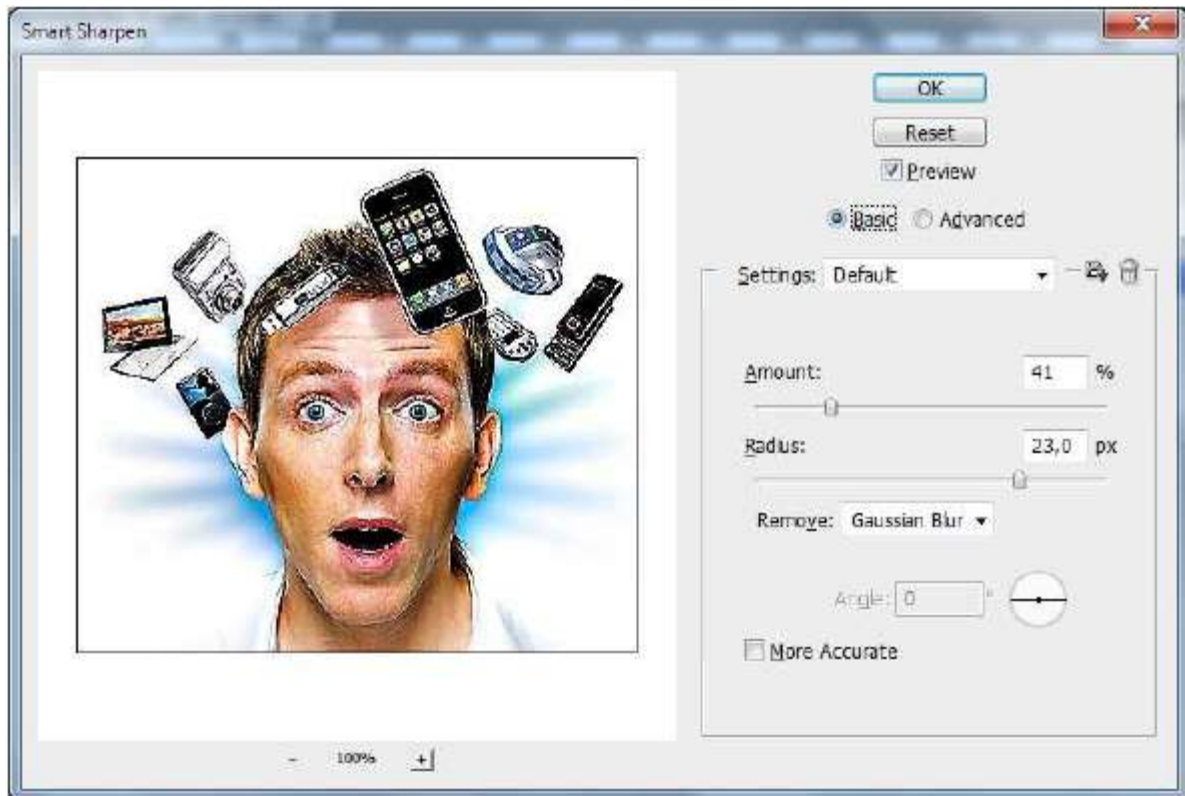


## Noise

Os filtros de ruído (ruído) mesclam o ruído com os pixels adjacentes para que ele fique menos aparente. Você pode usar também o filtro Add Noise para cobrir rapidamente uma imagem com tanto ruído a ponto de ser empregado para criar rapidamente segundos planos com texturas diferentes e interessantes.

## Sharpen

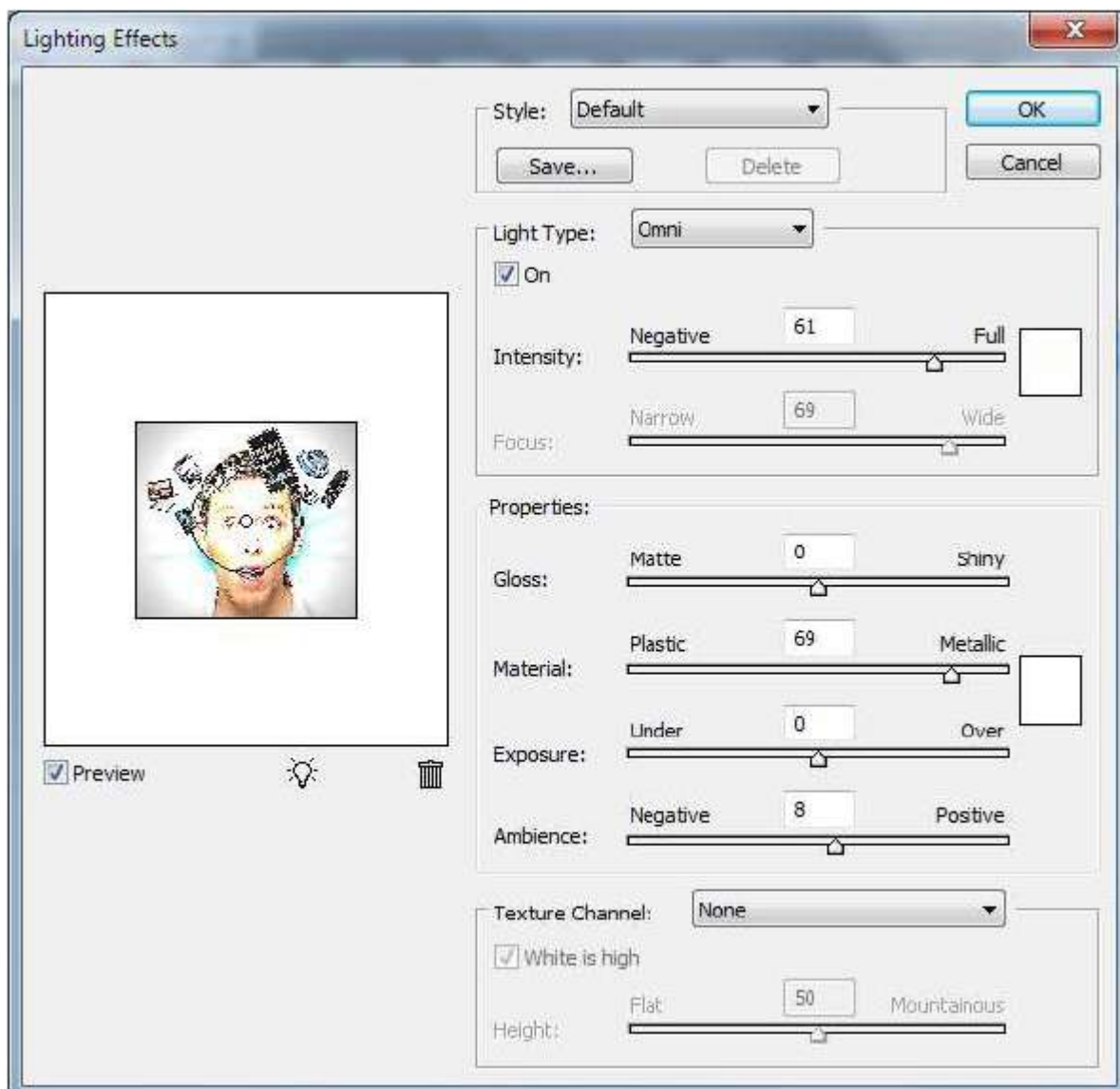
Os filtros de nitidez tornam a imagem mais clara criando maior contraste, e são usados com frequência para aumentar os contornos das imagens digitalizadas. A aplicação deste filtro costuma ser útil após a redução das imagens ou após a distorção das imagens que foram editadas com os comandos Edit Transform. Os filtros de nitidez reduzem o desfoque que pode ocorrer após a interpolarização.



## Render

Os filtros de acabamento funcionam de duas maneiras. Por exemplo, o filtro Clouds simplesmente cria efeitos com aspecto de nuvem na tela. Por outro lado o Lighting Effects permite até 16 fontes de luz diferentes em uma imagem e é capaz até mesmo de aplicar a imagem uma textura que a torna parecida com uma paisagem lunar.


Exemplo de uso do Lighting Effects.

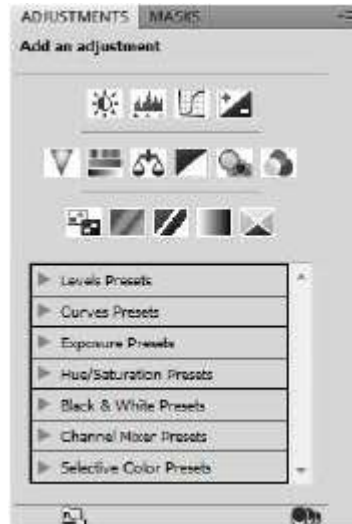


### ***Ferramentas de ajuste e correção de cores***

Porque você deveria alterar as cores? Por uma razão, para conseguir efeitos especiais. A razão mais comum para mapear cores é melhorar a aparência de uma imagem digitalizada ou de uma fotografia.

Os comando de ajuste de imagens estão disponíveis através do Menu Image, Adjustments.

O funcionamento das duas formas são muito semelhantes, vamos aprender quais os principais ajustes. Para as versões anteriores, deve-se clicar no painel de Layer na opção New Layer Adjustments .



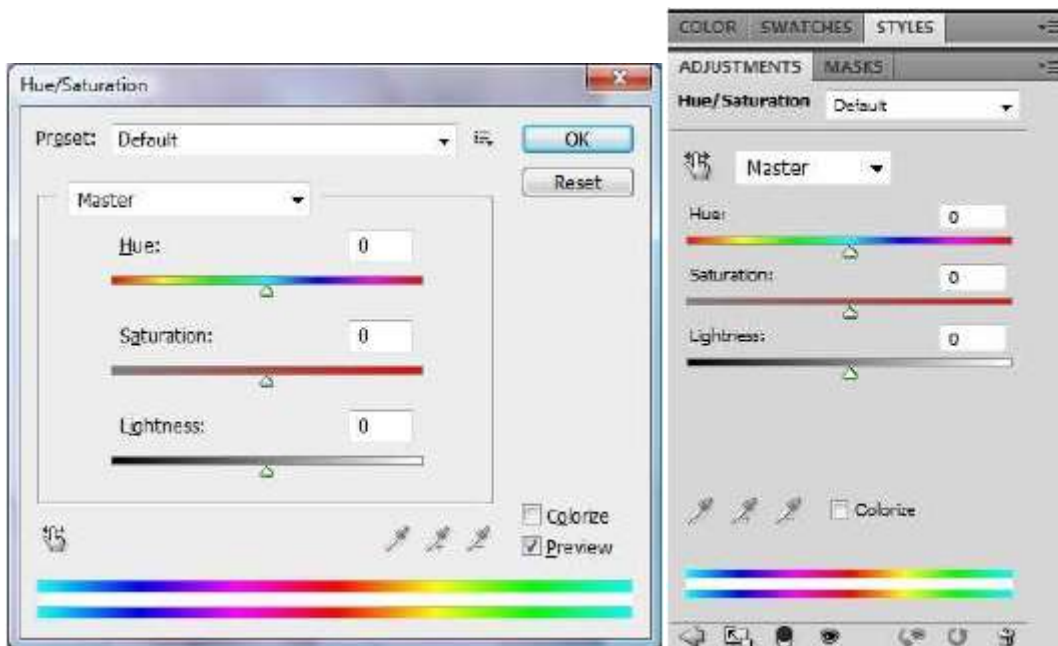
## Invert


Quando você escolhe Image, Adjustments, Invert, o Photoshop converte cada cor da sua imagem na sua cor exatamente oposta, como um negativo de fotografia.



## Hue Saturation

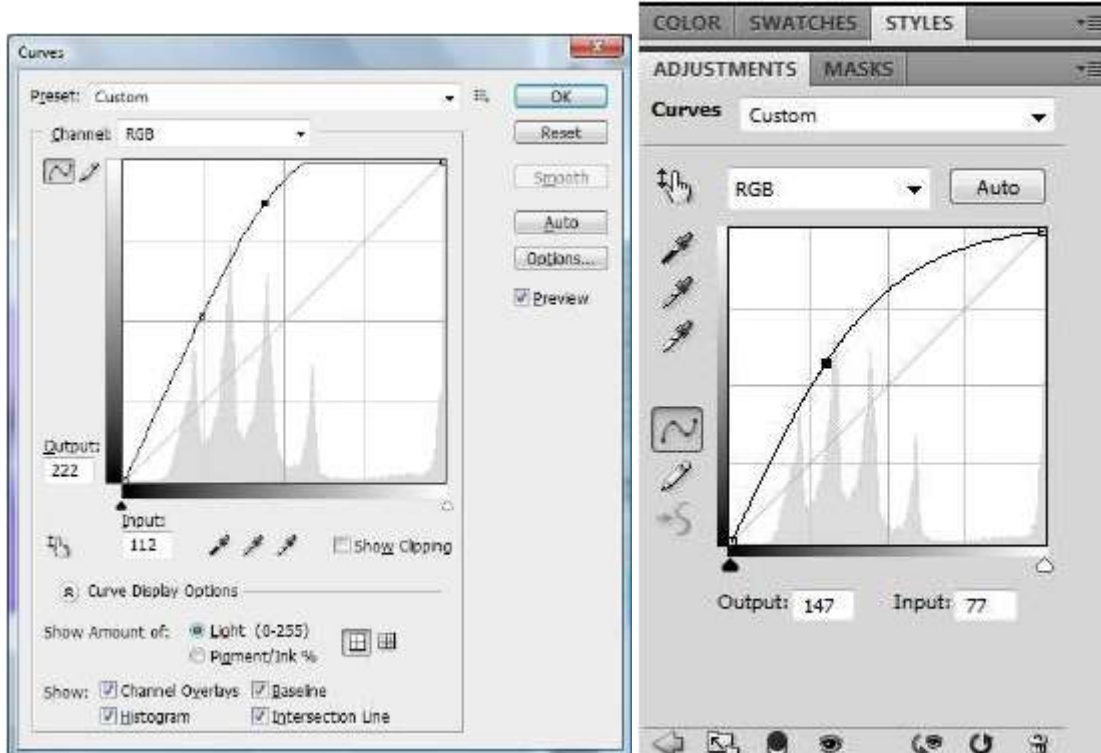
Proporciona duas funções. Primeiro, ele permite que você ajuste as cores de uma imagem de acordo com seus matizes e níveis de saturação. Você pode aplicar as alterações a escalas específicas de cor ou modificar todas as cores igualmente através do espectro. Em segundo, o comando permite que você cora as imagens aplicando novos valores de matiz e saturação enquanto mantém as informações principais em tons de cinza.



Ao utilizar o ajuste pelo painel algumas opções como por exemplo o Hue Saturation exibe um botão em forma de uma mão com uma seta de duas pontas no canto superior esquerdo do painel , esse botão permite que ao clicar sobre ele, você possa interagir diretamente na imagem. Esse ajuste possui também uma opção chamada colorize, que permite colorir toda a imagem ou parte dela.

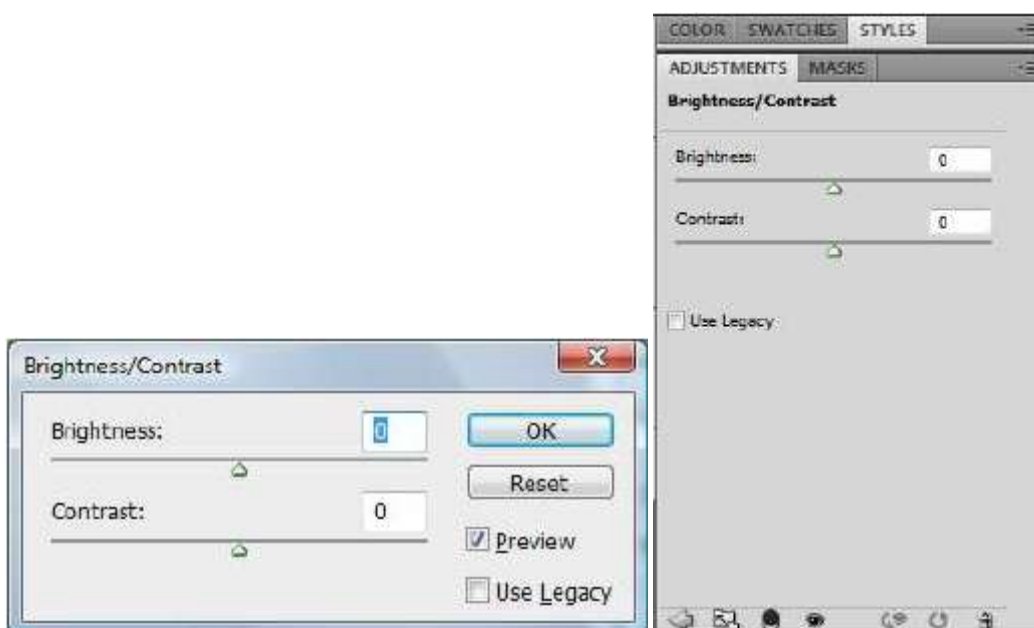
## Curves

Para poder mapear qualquer valor de brilho em uma imagem acione o comando Curves, automaticamente abre-se a caixa de diálogo Curves, que oferece acesso às mais complexas e poderosas opções de correção de cor.



## Brilho e Contraste

O Brightness/Contrast (Image > Adjustments) é um comando muito simples de ser utilizado. O Primeiro controle altera o brilho. Quando o deslocamos para a direita, ou seja, atribuímos um valor positivo, a cor branca é adicionada aos pontos da imagem para aumentar a nitidez.



Se o deslocarmos para a esquerda, o resultado é o inverso. As cores são

aproximadas do preto puro para aumentar a obscuridade.

O segundo controle altera o contraste, que é o choque entre as tonalidades claras e escuras. Quando deslocamos este controle para a direita, as tonalidades escuras se tornam mais escuras e as claras ainda mais claras. Isto aumenta o contraste da imagem, também chamado contraste de tonalidades.

No sentido inverso, as tonalidades ficam mais próximas da tonalidade central, que é o cinza 128.

## CONTENT AWARE

Com certeza esta é a ferramenta mais comentada do novo Photoshop. O preenchimento **Content Aware**.

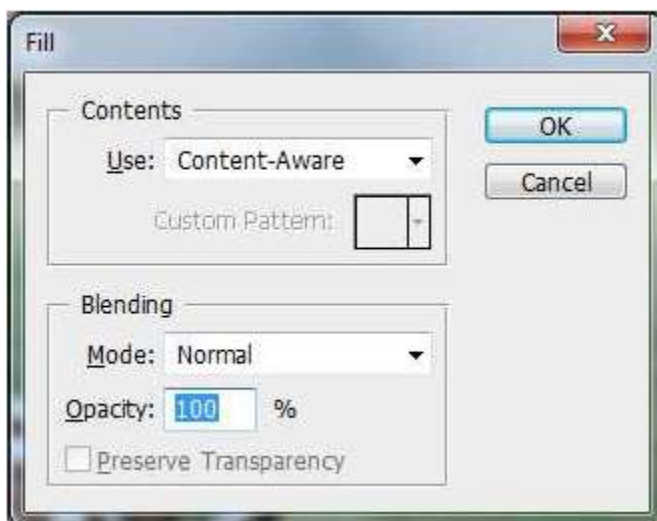


Faça a seleção em volta do Cavalo. Para o exemplo usei a ferramenta de seleção Laço.



Este novo preenchimento vai calcular os pixels em volta da seleção e fará o preenchimento.

Clique no menu Edit, Opção Fill, escolha a opção Content-Aware.

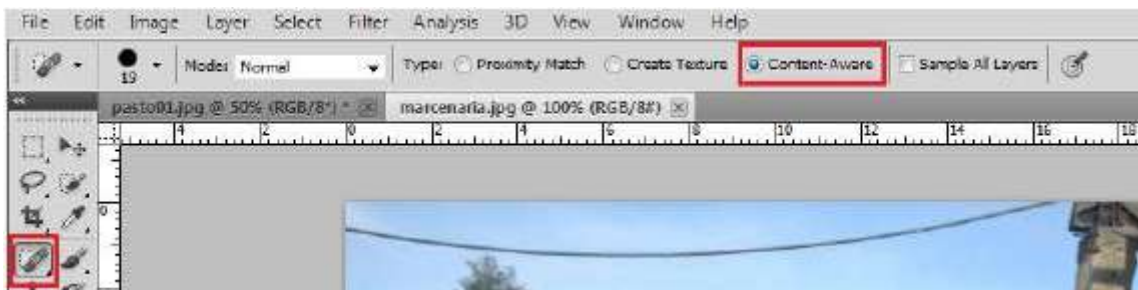


Clique em OK. Dependendo do tamanho de sua foto e de seu equipamento, o processo poder ser demorado.



A imagem foi apagada da foto. Retire a seleção (CTRL+D) e você terá a foto sem objetos indesejados.

Esta nova forma de preenchimento foi expandida também para a ferramenta **Spot Healing Brush**





Observe na foto que temos um fio de eletricidade que está sobrando ali. Com a ferramenta Spot Healing Brush com a propriedade Content Aware, ficou fácil de remover. Clique sobre o fio e “pinte” o mesmo.



Ao soltar o mouse, você já perceberá que o mesmo foi apagado.

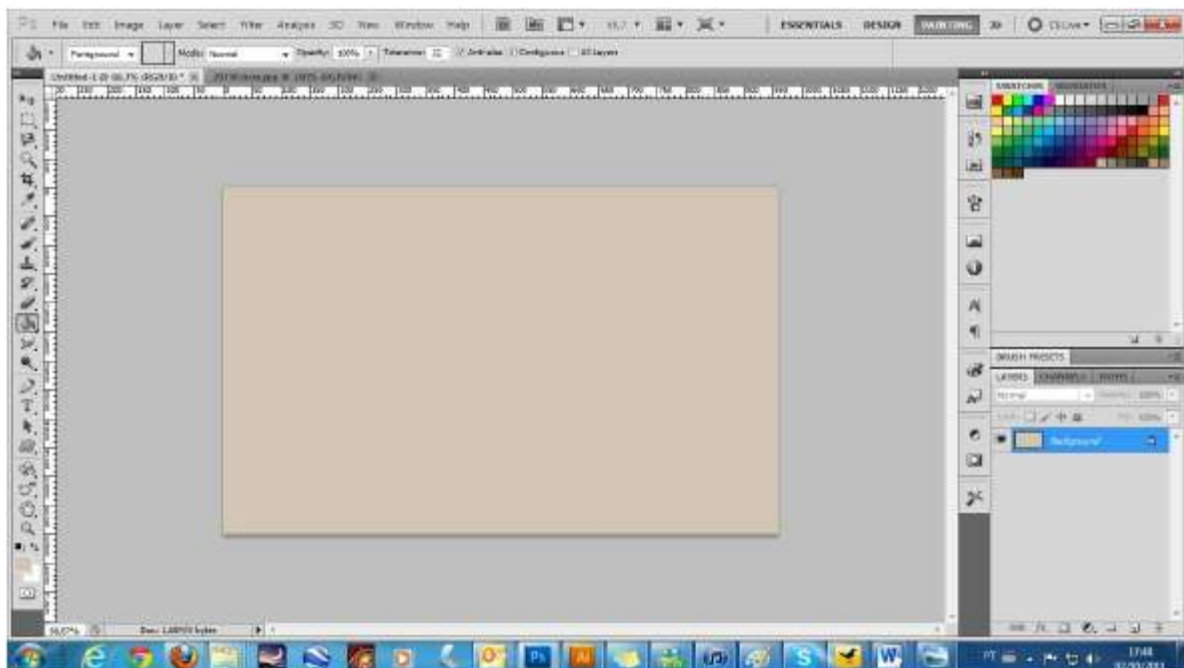


Use este recurso também para corrigir fotos.

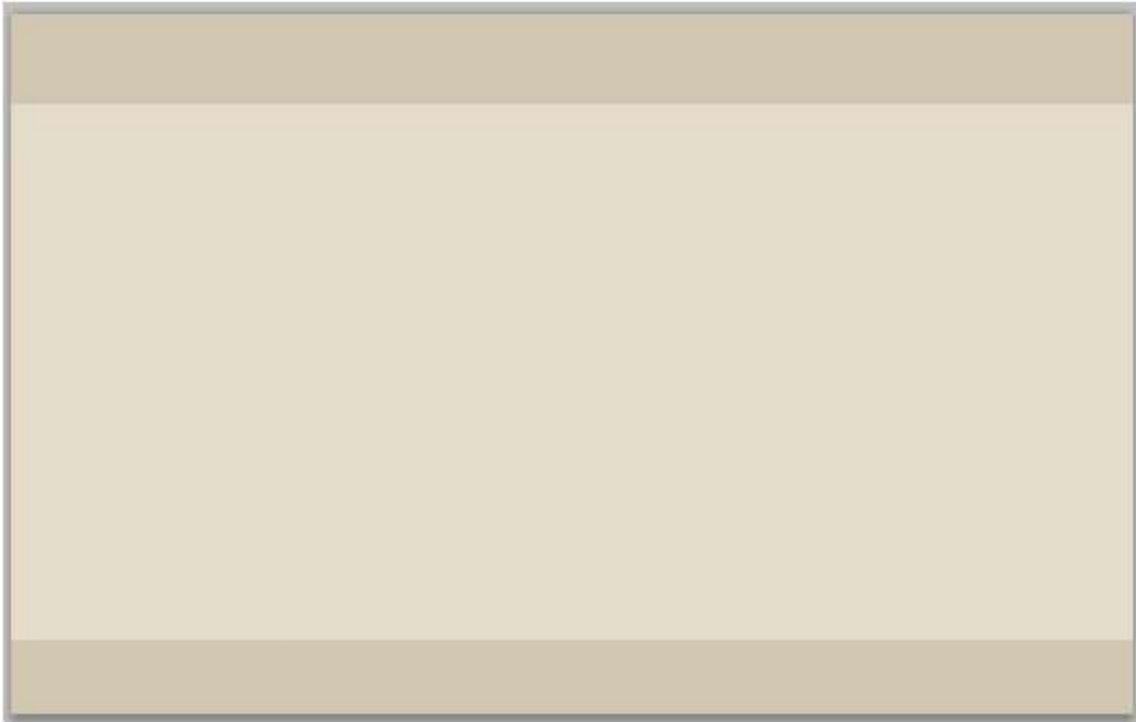
## MONTANDO UM LAYOUT WEB

Vamos montar um layout web .

Inicie um novo arquivo de 960x600. Preencha a seleção com a cor # d1c6b2.



Faça um retângulo em uma nova layer central e preencha com a cor # e5dcca.



Vamos criar nosso menu.



Adicione também as informações ao rodapé e o título.



Vamos adicionar algumas fotos, simulando um slideshow.

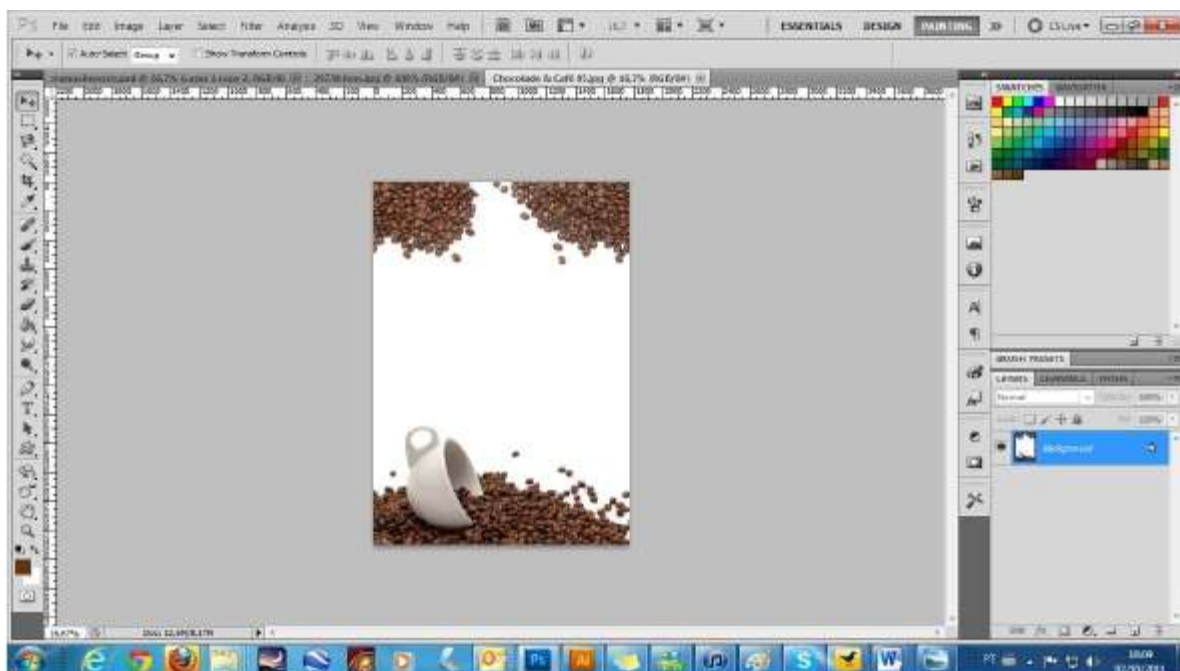


Vamos adicionar alguns botões abaixo das fotos para indicar o andamento das fotos.





Vamos acrescentar uma imagem de fundo com temática de café.



Vamos usar somente a parte de baixo. Dê um duplo clique na Layer para desbloqueá-la e remova a parte branca. Arraste ele para dentro de nosso layout.



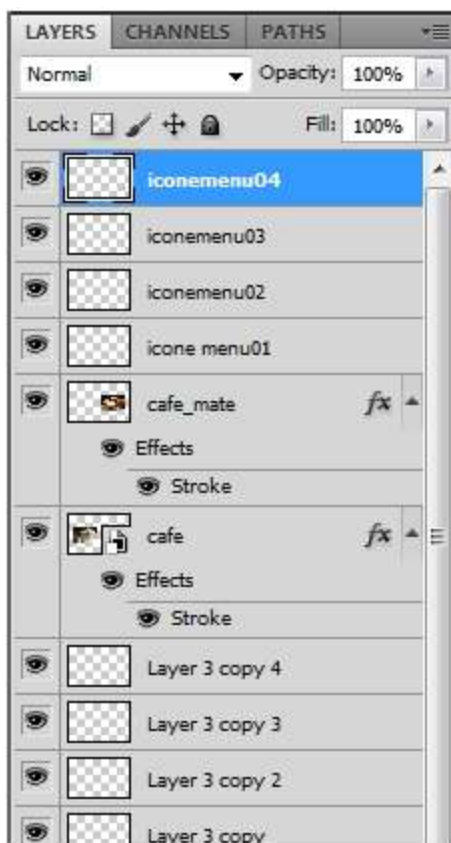
Será necessário diminuir a imagem e posicioná-la abaixo das imagens.



Você pode adicionar elementos ao seu layout para deixar o layout mais interessante.



Nosso painel Layers está no momento da seguinte forma.





Com isso finalizamos nosso estudo de Adobe Photoshop CS5. É importante sempre lembrar que como toda ferramenta as possibilidades de criação dentro do Photoshop somente é limitado pela criatividade do usuário.

