



Adobe Photoshop CC

Guia de Consulta

Volume 1

Interface

Imagem

Ferramentas

Cores

Seleções

Camadas

Ajustes

Efeitos

Lazaro Lucio

Lazaro Lucio

1ª Edição: Abril/2019

Atende às versões CC 2014 - 2019.

Índice

Photoshop CC	5
Requisitos de Sistema.....	5
Interface	6
Organizando a área de trabalho.....	6
Preferências do Photoshop.....	7
Aumentando a capacidade de trabalho	7
Imagem	8
Cortando a imagem (Crop).....	9
Tamanho da Tela (Canvas Size)	9
Girando a imagem	10
Espelhando a imagem	11
Modo de cor da Imagem.....	13
Duplicando a tela (imagem).....	13
History (Histórico da Imagem)	14
Ferramentas	15
Ferramenta Mover (Move) - Atalho (V).....	15
Ferramenta de Corte (Crop).....	16
Cores e Ajustes	16
Janelas de Ajuste	17
Sobre imagens em tons de cinza para colorizar	18
Brilho e Contraste (Brightness&Contrast)	18
Níveis (Levels)	19
Seleção	20
Ferramentas de seleção no Photoshop	20
Lasso	20
Lasso Magnético	20
Quick Selection	21
Seleção com Magic Wand	24
Seleção com a ferramenta Pen (Caneta)	25
Feather.....	27
Conhecimentos importantes	27
Pontos do programa.....	28
Que ferramenta usar para selecionar	28

Salve suas seleções	28
Camadas	28
Sempre usar camadas	28
Reposicionando camadas	29
Selecionando e colocando em camadas	29
Opacidade da camada	30
Blending Mode.....	31
Organizando em Grupos.....	33
Texto.....	35
Caracteres e Parágrafos.....	36
Propriedades da fonte	36
Propriedades de Texto, Slant – Painel Properties	37
Salvando em PSD	37
Menu Layers.....	37
Free Transform.....	37
Alinhando camadas	39
Artboards	41
Criando Artboards.....	41
Ajustes de Contraste	44
Selecionando e ajustando.....	44
Ajustes básicos.....	45
Ajustes rápidos.....	45
Efeitos de camada	45
Filtros de efeitos	45
Filtros para ajustes	46
Filtros de efeitos.....	46
<i>Filtro Gaussian Blur</i>	46
Camera Raw	46
Alterando propriedades do filtro	47
Acumulando filtros	47
Finalizando a arte	52
Importância de uma imagem.....	52
Use boas imagens	52
Salvando os arquivos finais.....	52
Considerações	54

Requisitos de Sistema

Windows

Processador Intel® Core 2 ou AMD Athlon® 64; processador de 2 GHz ou mais rápido.

Microsoft Windows 7 com Service Pack 1, Windows 8.1 ou Windows 10 (versão 1607 ou superior).

As versões 19.0 e 19.0.1 do Photoshop CC são compatíveis com a versão 1511 do Windows 10 e versões posteriores, mas não com a versão 1507 e anteriores.

A versão 19.1 do Photoshop CC (e posterior) é compatível com a versão 1607 do Windows 10 e versões posteriores, mas não com a versão 1511 ou anterior.

2 GB ou mais de RAM (8 GB recomendado).

2,6 GB ou mais de espaço disponível em disco para instalação de 32 bits; 3,1 GB ou mais de espaço disponível em disco para instalação de 64 bits; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em volumes que utilizam um sistema de arquivos que diferencia maiúsculas de minúsculas).

Monitor 1024 x 768 (recomenda-se 1280 x 800) com cores de 16 bits e 512 MB ou mais de VRAM dedicado; recomenda-se 2 GB.

Sistema compatível com OpenGL 2.0.

Requer conexão com a Internet e registro para ativação do software, validação de assinaturas e acesso aos serviços online.

MacOS

Processador Multicore Intel® com suporte a 64 bits.

Versão do macOS 10.13 (High Sierra), versão 10.12 do macOS (Sierra) ou versão 10.11 do Mac OS X (EL Capitan).

2 GB ou mais de RAM (8 GB recomendado).

4 GB ou mais de espaço disponível em disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume com sistema de arquivos que distingue maiúsculas de minúsculas).

Monitor 1024 x 768 (recomenda-se 1280 x 800) com cores de 16 bits e 512 MB ou mais de VRAM dedicado; recomenda-se 2 GB.

Sistema compatível com OpenGL 2.0.

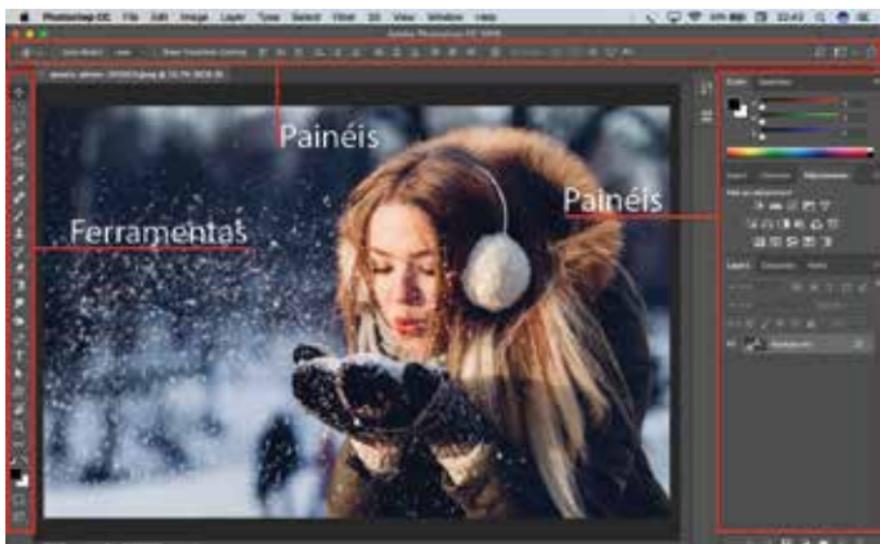
Requer conexão com a Internet e registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.

Interface

Organizando a área de trabalho

Preparar a área de edição da imagem é a base para um trabalho que avança sem empecilhos, pois o tempo passa rápido, e os detalhes contam, como a facilidade em encontrar as ferramentas de trabalho. Isso poderá resultar em rapidez e aproveitamento das ideias para criação, organização é a base.

Os principais painéis do Photoshop devem ficar sempre à mão, como os menus, a caixa de ferramentas, o painel de Opções, o painel **Camada** (Layer), o painel de **Canais** (Channels), e os painéis de cores **Swatches** e **Colors**. A visualização das réguas é opcional, vai depender da necessidade, se precisar das guias por exemplo. O atalho de teclado **Tabs** pode ocultar e exibir todos os painéis.



Interface do Photoshop

A organização e exibição dos painéis podem ser alterados e gravados. A personalização da interface pode fazer a diferença no fluxo de trabalho. O padrão de exibição dos painéis fica no menu **Window / Workspace / Essenciais**, porém, pode-se alterar para outras opções de painéis que podem atender outros tipos de trabalho, como exemplo, Painting, para a ilustração ou pintura, onde a prioridade serão as cores e os Brushes. A tecla de atalho **P**, pode alterar a exibição da tela relacionado aos painéis, ocultando o título da imagem ou todos os painéis, usando a tela cheia.

Depois de aberto o programa, podemos abrir um arquivo novo ou abrir uma foto, a foto aberta ficará encaixada na tela, como na figura anterior. Podemos mudar o tamanho da visualização da imagem na tela usando comandos para Zoom:

1. A ferramenta lupa é uma forma de aplicar zoom na imagem.
2. No menu View também podemos alterar o zoom da imagem.
3. Comandos de teclado podem ser mais rápidos para alterar o zoom. As **teclas Control + +** e **Control + -** podem agilizar.
4. Usando o **Scroll** no **mouse** e a tecla **Alt** também funcionará para o zoom.

Dica: A melhor visualização de tela está em 100% de zoom.

Para iniciar um tratamento de imagem é importante que saibamos qual o tamanho desta, isto é, qual é a largura, altura e a dpi desta imagem. DPI (dots per inch) é a quantidade de píxels por polegada.

Preferências do Photoshop

A janela de preferências do Photoshop, **Edit / Preferences** ou **Photoshop / Preferences** no mac, **Ctrl / Cmd + K**, é onde podemos alterar os padrões de ferramentas ou aparências do programa como o tom de cinza apresentado pelo programa, a quantidade de vezes que poderemos voltar com o desfazer ou refazer (**Ctrl + Alt + Z / Ctrl + Shift + Z**, a unidade de medida da régua, as cores das guias etc).

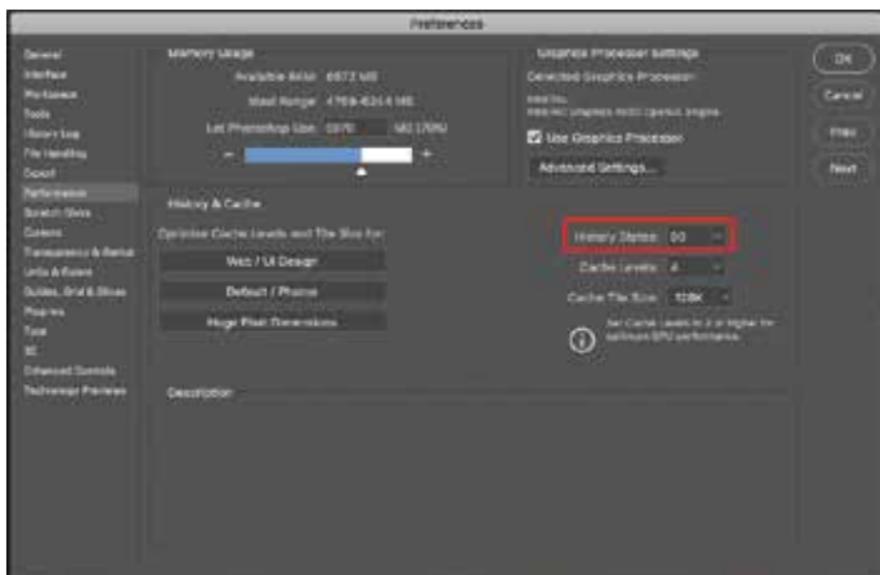
Duas das mais importantes opções para personalizar nesta área é a capacidade de liberar mais memória para o programa, para melhorar a performance e a agilidade de trabalho e a possibilidade de aumentar a quantidade de vezes que podemos desfazer comandos, o padrão é 20 (History States), mas podemos mudar isso, não exagerar para não comprometer o desempenho.

Exemplos em Preferences:

Opções	Descrição
Interface	Permite alterar a cor tema da interface do programa
Performance	Permite muda o percentual de RAM usados pelo programa. Podemos mudar também o History States (desfazer).
Units & Rulers	Permite alterar a unidade de medida do Photoshop.

Aumentando a capacidade de trabalho

Podemos então alterar o uso da memória e a capacidade do histórico para desfazer e refazer comandos.



Preferências do programa

Preparar o ambiente para desenvolver um projeto, tratar uma imagem ou fazer uma ilustração é o fundamento para não precisar interromper o processo durante seu desenvolvimento, portanto, deixe a área de trabalho do seu jeito, prepare os painéis, retire os que não precisa para o trabalho e posicione os que serão fundamentais, altere as preferências para uma melhor performance e vá em frente!

A régua é um item que poderá ser exibido conforme a necessidade, pois retiramos as linhas guias arrastando-a da régua vertical ou horizontal, exibimos as régua pelo menu **View / Rules** ou pelo atalho **Ctrl / Cmd + R**.

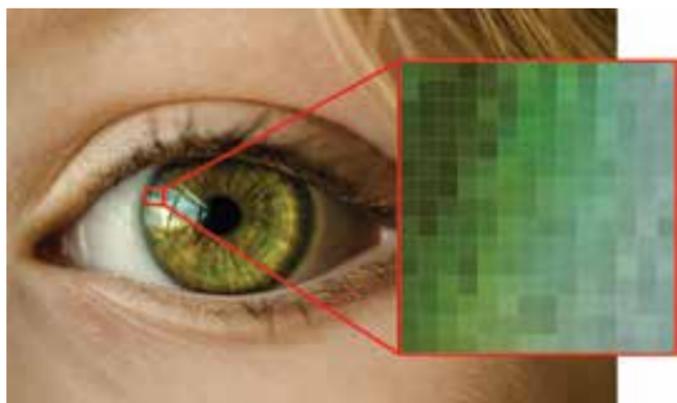
Imagem

Imagem fotográfica é composta de pixels, que é o menor elemento na composição de uma imagem digital, e que recebe apenas uma cor, portanto, a composição de uma imagem é feita de pixels. Então, é com a quantidade de pixels por polegada que compomos a qualidade base da imagem.

Devemos considerar sempre o objetivo da imagem a ser usada. Para termos um trabalho bem executado precisamos de uma visão geral do processo, deste a captura da imagem até a sua utilização final.

É importante ter a melhor câmera possível ao capturar uma imagem, se conseguir um aparelho profissional e capturar a imagem com uma correta iluminação e controle da luz, e ainda salvar esta imagem no formato RAW, terá uma excelente imagem com a totalidade da informação, no entanto, na maioria das vezes, uma imagem capturada com uma câmera amadora e salva no formato JPEG fará um bom trabalho, apesar da perda inicial de dados.

Todo este começo dependerá de muitos fatores, portanto, a ideia é começar da melhor forma possível para ter os melhores resultados com o que temos na mão. Depois de ter a imagem capturada, independente do dispositivo, é hora de usar o Photoshop para tratar a imagem em suas cores, contrastes e nitidez.

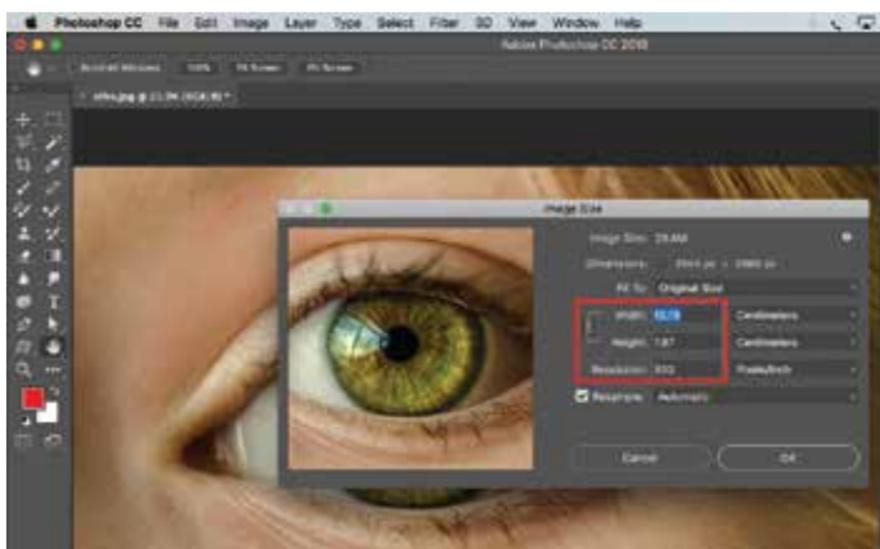


Pixels – menos unidade da imagem

Tamanho da imagem: O Primeiro item a considerar.

Para começar um trabalho de tratamento de imagem é necessário analisar a imagem a ser trabalhada. O primeiro item precisa ser o conhecimento do tamanho da imagem, isto é, sua largura, sua altura e a quantidade de pixels por polegada (dpi) que esta imagem possui. Estes dados são importantes para poder resultar em um bom trabalho, se estes dados não forem suficientes para o objetivo da imagem, precisa-se pensar na possibilidade de adquirir outra imagem, com maior qualidade. Claro que às vezes isso não é possível, e temos que fazer o melhor possível para melhorar a imagem, mas é por uma boa qualidade de imagem que começamos bem e terminamos com excelentes resultados. Sempre abra uma imagem e veja seu tamanho.

Para abrir a janela de verificação e alteração do tamanho da imagem clicamos no menu **Image / Image Size** (Tamanho da imagem), ou pressionamos as teclas **Cmd/Ctrl + Alt + I**.



Janela Image Size – Menu Image

Image Size (tamanho da imagem):

- Largura e altura (Weight/Height):
- Proporção (Constrain Proportion):
- Resolução (Resolution):
- Interpoliar (Resample Image):

Alterar uma imagem para não perder sua qualidade é colocar 300 dpi para a imagem sem interpolar seus pixels. Deixe a opção Resample Image desmarcada para que a imagem tenha maior quantidade de pixels e seu tamanho diminua na proporção, desta forma, não interpolamos a imagem, não acrescentamos nem retiramos pixels da mesma.

Cortando a imagem (Crop)

No mundo atual, o surgimento do comércio virtual faz parte de um processo de gerenciamento do levantamento das variáveis envolvidas. Ainda assim, existem dúvidas a respeito de como o desafiador cenário globalizado assume importantes posições no estabelecimento dos relacionamentos verticais entre as hierarquias. Pensando mais a longo prazo, a crescente influência da mídia estimula a padronização das direções preferenciais no sentido do progresso.

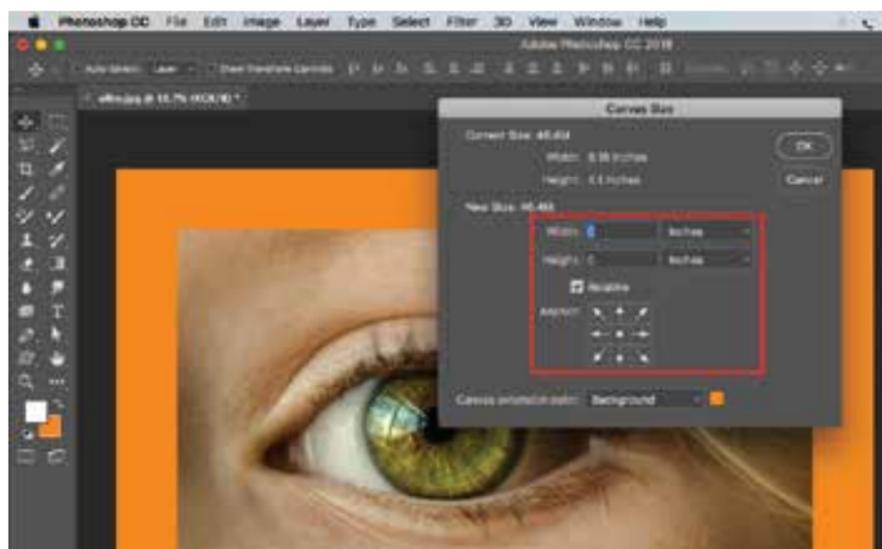
O cuidado em identificar pontos críticos na contínua expansão de nossa atividade obstaculiza a apreciação da importância do sistema de participação geral. Por outro lado, a mobilidade dos capitais internacionais cumpre um papel essencial na formulação do remanejamento dos quadros funcionais. É claro que o consenso sobre a necessidade de qualificação apresenta tendências no sentido de aprovar a manutenção das diretrizes de desenvolvimento para o futuro.

Tamanho da Tela (Canvas Size)

O tamanho da tela pode ser alterado sem alterar a imagem para abrir espaços de qualquer lado da tela com diferentes objetivos. Às vezes para uma moldura, outras para colocar outra imagem ou texto etc.

Aumentando a tela da imagem: Tela e imagem podem ser mudadas separadamente, o menu Image / Image size altera imagem e tela, o menu Image / Canvas Size altera somente a tela.

A janela de alteração da tela apresenta algumas opções a ser considerada antes de mudar suas proporções como valores da largura e altura da imagem, aumentar a imagem relativamente às suas bordas e ancorar a imagem de forma diferente, o padrão de ancoragem da imagem é o seu centro. Poderemos obter ainda uma cor de fundo se a camada da imagem estiver travada (Background) se não, aparecerá a transparência na área aumentada.



Janela Canvas Size – Menu Image

Girando a imagem

No Processo de manipular imagem temos também a necessidade de girar a tela toda, ou parte da imagem. Isso acontece para adaptar a mensagem ou melhorar o visual, mas independente da questão, o fato é que às vezes precisamos mudar o ângulo e é aí que entra o menu **Image / Image Rotation / 90° Clockwise** ou **Counter Clockwise** e ainda o **Arbitrary** para digitarmos valores desejados.

Estes passos para o giro da imagem vai girar a imagem toda ou todas as imagens da composição, independente das camadas encontradas no projeto. Se houver 20 camadas, todas giram.



Tela na posição normal.



Tela na posição 90° Counter Clockwise.

Espelhando a imagem

Para mudar a posição da imagem na tela em espelho horizontal ou vertical, podemos aplicar esta opção em toda a imagem (composição) ou apenas em uma camada, como fazemos com o giro da imagem (tela).



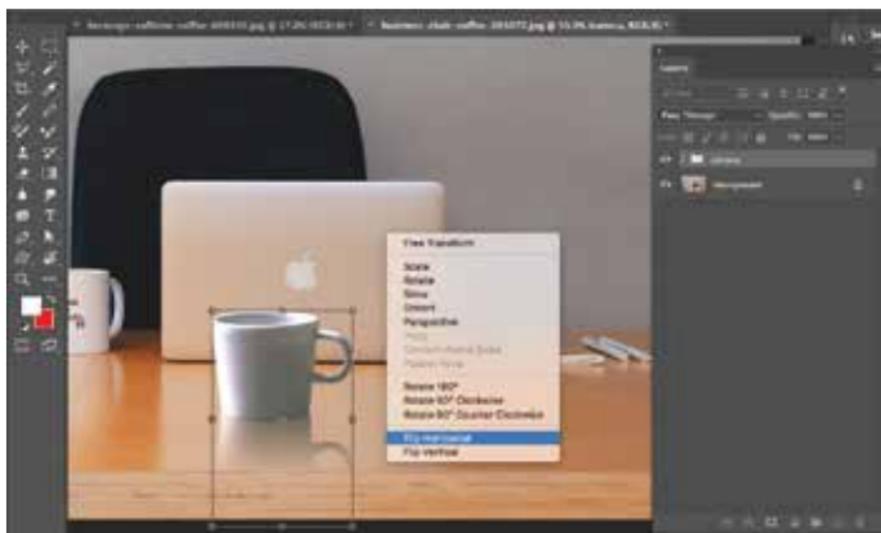
Menu para espelhar toda a imagem

As opções para girar ou espelhar uma imagem ou tela toda, encontra-se no menu **Image / Image Rotation**, assim como para espelhar ou girar apenas uma camada usamos o menu **Edit / Transform**.



Imagem espelhada pelo menu Image/Image Rotation / Flip Canvas Horizontal

Para agilizar o giro ou espelho de apenas uma camada é melhor usar o comando **Edit / Free Transform** ou o atalho **Cmd / Ctrl + T**. Esta ação torna o trabalho muito mais rápido no dia a dia do designer, pois é mais comum usar o giro de camadas isoladas do que de toda a imagem.



Espelhando imagem na camada – menu de contexto

Espelhando camadas específicas com **Cmd / Ctrl+T** e usando o botão direito do mouse para acessar o menu de contexto.

Vamos ver alguns menus do Photoshop que pode nos levar a não somente à lembrança dos comandos mas também a sair de problemas ao fechar janelas sem perceber.

- Menu Image.

Menu Image acessa as opções de tamanho da imagem, tamanho da tela, modo de cor da imagem, rotação da tela, espelhamento da imagem e duplicação da janela da imagem, portanto, é um menu fundamental para um início de trabalho.

- Menu Edit.

Menu Edit tem como principais opções os comandos para desfazer e refazer, as opções de preenchimento, contorno e transformação da imagem na camada, muito importante no controle do tamanho nas imagens na camada.

- Menu Select.

Menu Select é responsável pelas opções de seleção da imagem, portanto é

um menu de acesso constante na edição das imagens, no uso dos painéis de cores, de contrastes etc., porque separa as áreas das imagens para receberem informações parciais na mesma camada ou para serem separadas na camada ou em outra imagem. É onde podemos salvar uma seleção, aplicar suavização de seleção, retirar uma seleção ou selecionar tudo.

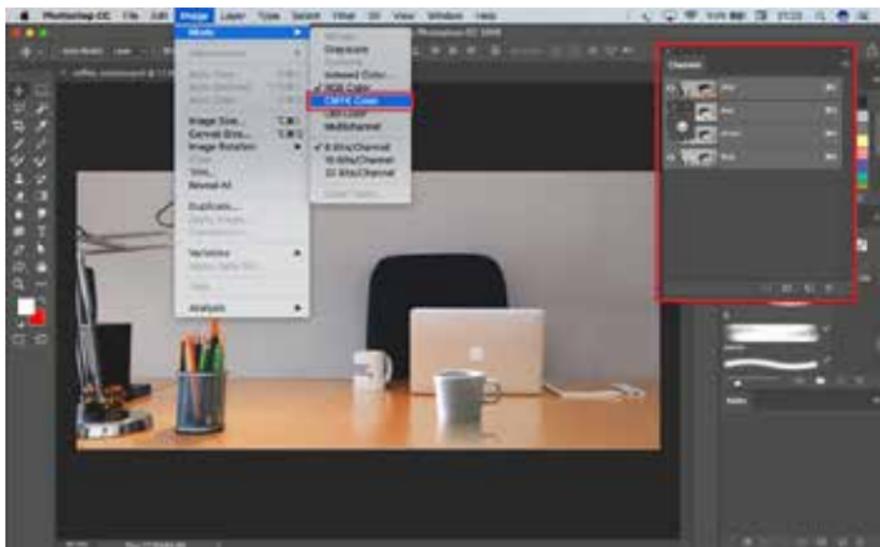
- Menu Window.

No Menu Window localizam-se todos os painéis da janela do programa, isto é, se quisermos abrir qualquer janela iremos até ele. Destacando as opções padrões do programa no item Workspace, os menus Control, Tools, Layers, Channels, Color e Swatches

Modo de cor da imagem

O modo de cor da imagem pode ser alterado no fim do processo de trabalho ou no início. A maneira comum é trabalhar com a imagem no modo **RGB Color**, como padrão de imagens fotográficas e salvar para uso na tela neste modo mesmo ou passar para o modo de cor **CMYK Color** se a imagem for usada para a impressão comercial.

Observação: Ao trocar um modo de cor de imagem para trabalhar um impresso em CMYK, por exemplo, o designer pode ficar sem algumas opções de ajuste de imagem, uma forma bastante prática é trabalhar no modo RGB e visualizar em CMYK (**Cmd / CTRL + Y**). **Menu View / Proof Color.**



Alterando o modo de cor da imagem

Se for preciso usar imagens em tons de cinza, passar para o modo **Grayscale** é uma opção, porém, ficará com a visualização reduzida na qualidade, mas se usar a dessaturação da imagem em vez de mudar o modo de cor para Grayscale. Terá muito mais possibilidades de recursos.

Duplicando a tela (imagem)

Para duplicar a tela da imagem aberta, podemos clicar no menu **Image/Duplicate**. Uma outra forma de fazer isso pode ser pelo painel History, clicando no botão existente no rodapé deste painel chamado **Create new document from current state**.

Duplicar imagem é uma opção de grande utilidade no Photoshop, pode ser feito de várias maneiras, dependendo da necessidade de trabalho. Neste caso da duplicação de tela, é porque precisamos de uma nova tela com a mesma imagem, às vezes para alterações de cor ou comparações com a mesma imagem.



Duplicando uma tela de imagem pelo menu Image / Duplicate

Duplicação: Uma imagem pode ser duplicada em telas diferentes, como mostrado no exemplo anterior, ou poderá ser duplicada dentro da mesma tela, usando seleção da área desejada e depois copiando e colando na mesma tela (Ctrl + C e Ctrl + V). Também pode ser usado o comando do menu Layers/New layer via copy (Ctrl + J).

History (Histórico da Imagem)

Em qualquer programa podemos fazer uso dos comandos de desfazer e refazer, no Photoshop não é diferente. Para desfazer uma ação apenas o Photoshop usa **Ctrl + Z** (se pressionar duas vezes, este comando refaz uma vez), mas para mais ações de desfazer utilizamos o **Ctrl + Alt + Z** e para refazer **Ctrl + Shift + Z**. O Padrão de vezes é 20. Pode ser ampliado no painel Preferências que está no menu **Edit / Preferences** ou pelo atalho **Ctrl + K**.



Preferências do Photoshop

Porém, tem um detalhe no comando que poderá ajudar bastante, por que estas opções de desfazer e refazer podem ser acessadas pelo painel History (**Menu Window / History**), e apenas clicando nas opções disponíveis no painel de ações gravadas você poderá voltar onde desejar. Lembrando que se a quantidade de vezes para desfazer for 20, e tiver 25 ações realizadas durante o trabalho, as 5 primeiras ações serão apagadas.



Painel History

Ferramentas

As ferramentas do Photoshop são facilmente encontradas na caixa de ferramentas à esquerda da janela que o designer observa. As ferramentas representadas por ícones, pequenos desenhos que as identifica, também possuem na base de cada uma que pode exibir mais ferramentas na mesma caixa, um pequeno triângulo para o usuário saber que existem mais ferramentas ali, no mesmo botão.

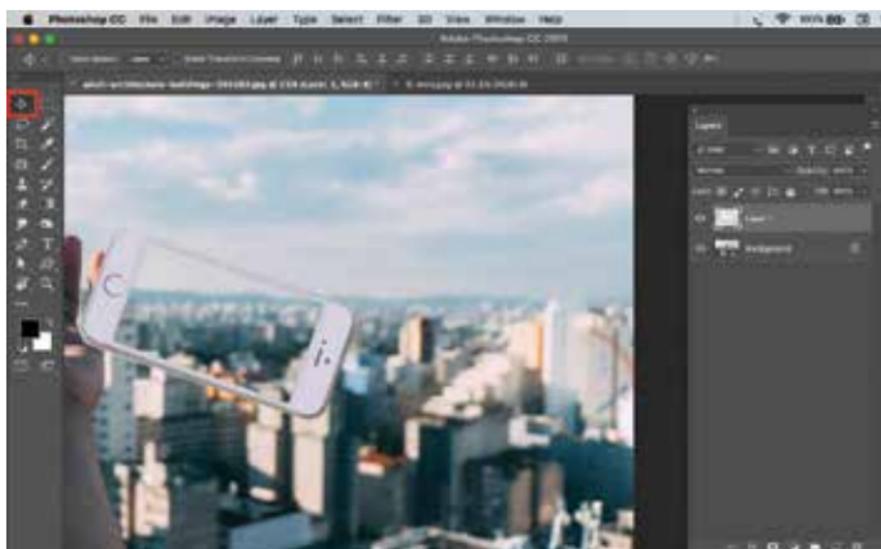


Caixa de ferramentas do Photoshop

Ferramenta Mover (Move) - Atalho (V)

Uma das principais ferramentas no processo de trabalho no Photoshop é a ferramenta Mover (**Move**), com esta ferramenta podemos manipular as imagens nas camadas, fazendo grande parte dos movimentos na composição do layout.

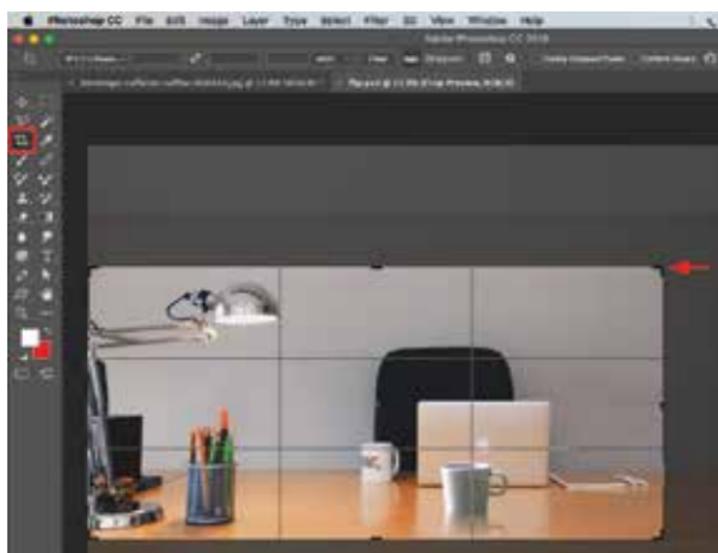
Recomendo que volte sempre para esta ferramenta após usar outras ferramentas e comandos, caso não esteja com ela, poderá ter pequenos problemas de funcionamento no processo de trabalho. Fique de olho nela!



Usando a Ferramenta Move para editar o layout

Ferramenta de Corte (Crop)

Em muitas situações de criação precisaremos cortar uma parte da imagem antes mesmo de começar a usar em uma composição. É aqui que precisaremos da ferramenta de corte para tirar a área da imagem da qual não precisaremos.



Cortando uma imagem com a ferramenta Crop

Opções	Descrição
Presets	Podemos escolher os tamanhos de corte apresentados pelo Photoshop ou estabelecer altura, largura e resolução.
Straighten	Pelo botão Straighten, poderemos estabelecer o zero grau para a imagem e deixá-la reta.
Delete Cropped Pixels	Esta opção permite eliminar os pixels cortados de uma vez ou mantê-los ocultos fora da área cortada, mas acessíveis.

Antes de cortar uma imagem escolha a área desejada e depois clique duas vezes dentro da imagem ou pressione a tecla Enter, ainda poderá pressionar o botão de finalização da ação de corte na barra de opções.

Cores e Ajustes

Falar de imagem é falar também de luz e de cores, pois a formação das imagens

dependem da luz e esta transforma as áreas fotografadas em pixels coloridos registrados pela câmera fotográfica. Estas cores poderão ser alteradas depois pelas ferramentas de ajuste do Photoshop e de acordo com o que designer precisa fazer.

As imagens são capturadas no modo de cor RGB que podem ser mantidas nesse modo para serem usadas nas telas de computadores, celulares, tablets e tvs ou alteradas para CMYK quando forem destinadas para a impressão gráfica. Tem ainda outro modo bastante comum que são os tons de cinza (Grayscale). Estes modos de cor poderão ser acessados pelo Menu **Imagem / Modo / Grayscale**, por exemplo.



Alterando o modo de cor de uma imagem

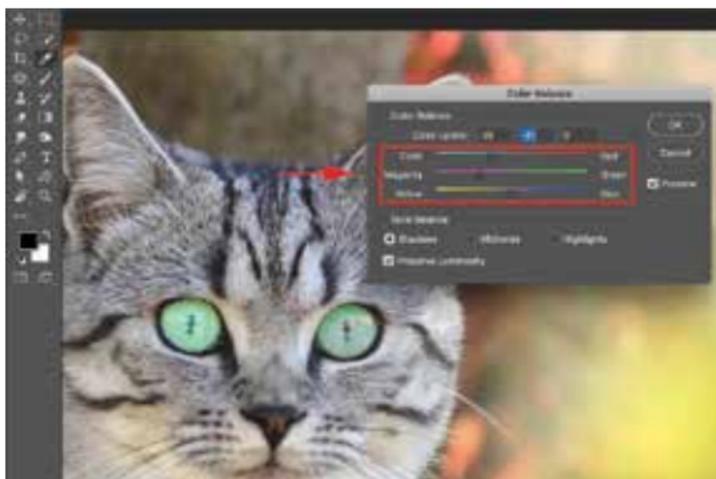
Janelas de Ajuste

Quando selecionamos uma imagem, podemos trocar a cor da imagem toda ou especificar uma área para alterar a sua cor. Existem vários painéis para fazer esta alteração com tranquilidade. Um dos mais comum para uma rápida visualização das alterações de cores é o **Hue / Saturation**, acessado pelo menu **Image / adjustment / Hue / Saturation**.



Alterando a cor de uma área selecionada com o Hue/Saturation

Outro comando do menu **Image / Adjustments** que poderá ser utilizado, embora exija mais do usuário por precisar de combinação de cores é o Color Balance, este comando permite alterar as cores baseando-se nas áreas Escuras (**Shadows**), meio tom (**Midtones**) e áreas claras (**Highlights**) de uma imagem.

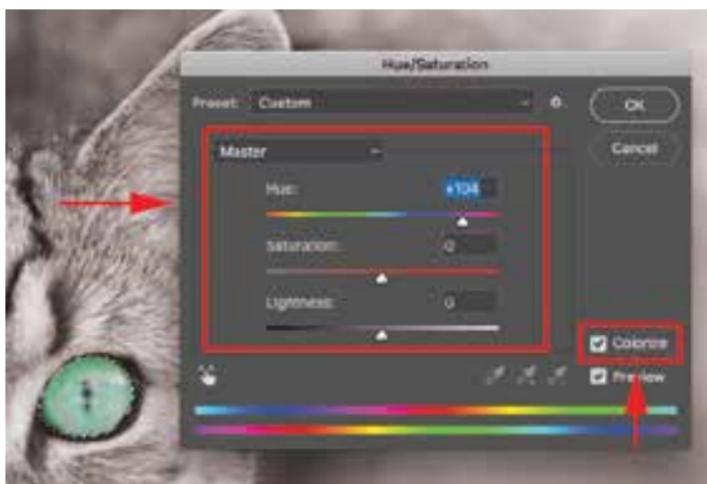


Alterando a cor de uma área selecionada com o Color Balance

Existem vários comandos de ajuste de cores de uma imagem, estes são bastante comuns e práticos para estas alterações.

Sobre imagens em tons de cinza para colorizar

Se precisar colocar uma cor em imagens que o modo de cor esteja em Grayscale, será necessário passar esta imagem para RGB antes, então será possível alterar a cor, e se for usar o ajuste **Hue / Saturation**, não esqueça de marcar a opção Colorize antes.



Alterando a cor de área selecionada – Janela Hue/Saturation – Menu Image / Adjustment

Algumas teclas de atalho para ação direta ou painel:

Atalho	Descrição
Ctrl + U	Hue/Saturation
Ctrl + B	Color Balance
Ctrl + Shift + U	Desaturate
Ctrl + I	Invert

Dessaturar uma imagem é diferente de passar para Tons de Cinza (Grayscale). Passar para Grayscale descarta as informações de cor da mesma, não sendo possível devolver esta cor ou colocar outra cor sem que primeiro passe esta para o modo de cor RGB (ou CMYK) antes.

Brilho e Contraste (Brightness&Contrast)

Alterar o contraste de uma imagem é sempre bem-vindo, pois poderá dar mais vida a ela, mas, é claro, tudo depende de objetivos a atingir. O comando do

menu **Image / Adjustments / Brightness&Contrast** pode ser bastante rápido nesta questão e mudar este estado de equilíbrio da imagem entre as áreas claras e escuras.

Assista ao vídeo sobre Gradient e Blending Mode - Degradê e Modo de mistura.*



* Os vídeos apresentados pelos QR Codes são apenas exemplos de uso.



Imagem com o comando de Brilho e Contraste (Brightness&Contrast).

Níveis (Levels)

Para aplicar contraste em uma imagem com mais detalhe, obtendo mais opções de ajuste nas áreas claras escuras e de meio tons, o comando Brilho e Contraste não ajudará, pois fica limitado aos ajustes automáticos do programa. O comando Levels deixa as áreas de ajustes de claros, escuros e meio tons a comando do designer, o que possibilita muito mais liberdade de ajuste.



Imagem com o comando de Níveis (Levels).

Seleção

Para fazer uma composição de imagens, trocar cor, ajustar contraste ou qualquer edição parcial em uma imagem, precisamos selecionar a área desejada. Portanto, seleção é uma parte importante do Photoshop, assim como as camadas, para trabalhar os tratamentos de imagens e as montagens no layout.

Para fazer isso temos várias ferramentas no Photoshop, a utilização de cada ferramenta depende da análise de imagem e da área a ser selecionada. Se tiver uma área de cor uniforme por exemplo, a ferramenta Magic Wand, a Quick Selection ou a Magnetic Lasso podem ajudar bem, tem que testar sempre. Se tiver uma imagem com bordas bem definidas com linhas retas, a ferramenta Polygonal Lasso poderá ajudar mais, o Lasso poderá funcionar bem se precisar de seleção livre ou consertar algum detalhe da seleção. Enfim, poderá usar a Pen em muitas situações, pois esta ferramenta não depende de pixels como as outras, dependendo apenas da habilidade do designer.

Ferramentas de seleção no Photoshop

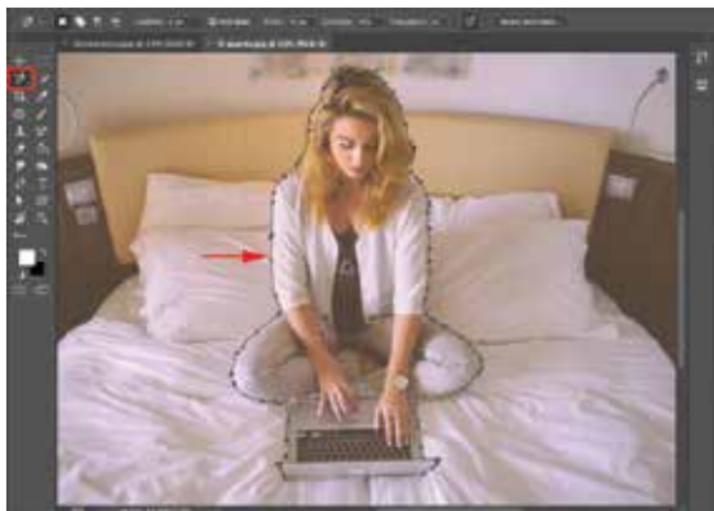
As ferramentas que mais ajudarão neste processo de seleção são as ferramentas **Lasso**, **Magnetic Lasso**, **Quick Selection**, **Magic Wand** e **Pen**. Essas ferramentas podem selecionar uma área, somar e subtrair seleções e estas seleções podem ser gravadas, salvas para posterior utilização.

Lasso

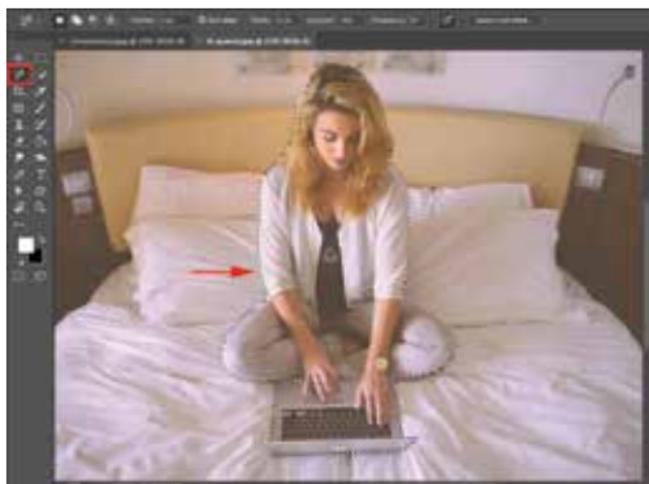
A ferramenta Lasso pode ser usada para consertar seleções realizadas com outras ferramentas, para arrumar as imperfeições deixadas por aquelas, pois é difícil achar uma imagem que permita às ferramentas **Magnetic Lasso**, **Quick Selection** ou **Magic Wand** ficar com excelente seleção sem precisar refinar.

Lasso Magnético

A ferramenta Magnetic Lasso funciona por ler os diferentes tons de pixels conforme arrastamos ela pelas bordas de uma imagem. Identifique as bordas da imagem que quer selecionar e clique em algum lugar dos limites da imagem para começar a seleção. Depois que der o primeiro clique, não precisa clicar mais se não quiser, solte o botão do mouse e apenas arraste a ferramenta ao redor da imagem como se fosse desenhar o contorno dela, pode ser que precise clicar algumas vezes para forçar o ponto de seleção, e quando chegar no ponto inicial, clique para terminar, se aparecer um pequeno círculo perto da ferramenta, ou clique duas vezes para finalizar a seleção.



Seleção sendo feita com a ferramenta Magnetic Lasso



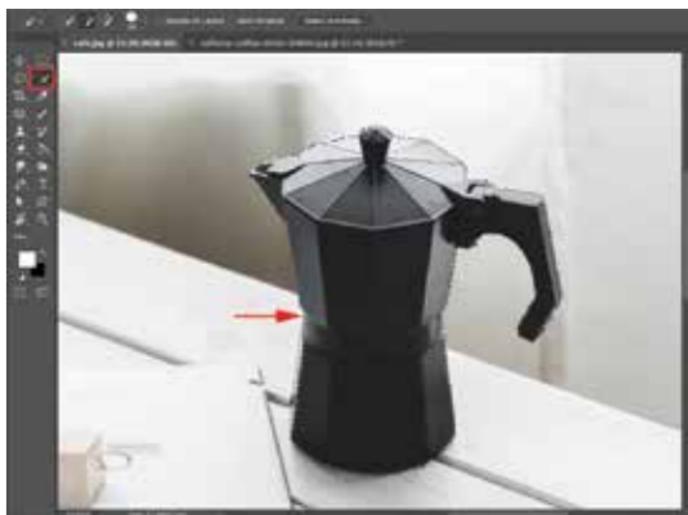
Seleção feita com a *Magnetic Lasso*

Quick Selection

Esta seleção foi realizada com a ferramenta **Quick Selection** e refinada com as ferramentas Lasso nas áreas das pequenas curvas, **Polygonal Lasso** nas áreas retas e **Pen** nas grandes áreas de curva ou retas, pois esta ferramenta permite total controle de ambas.

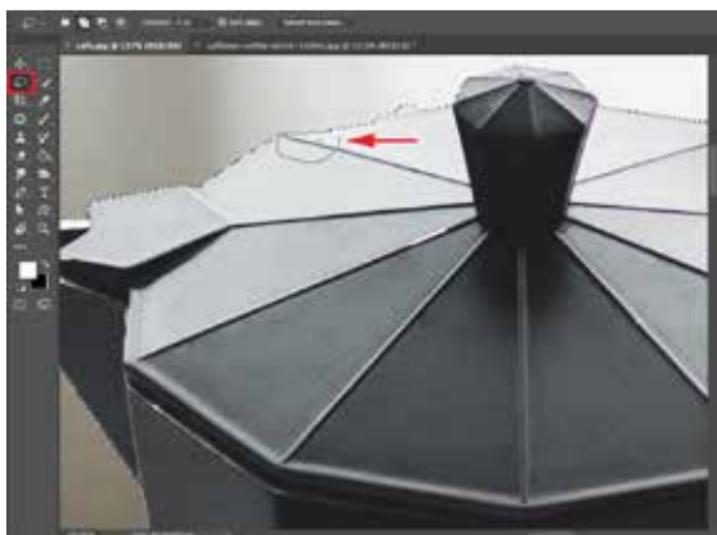
Para usar esta ferramenta basta clicar na área que deseja selecionar e com o mouse pressionado, arrastar nesta área respeitando os limites da cor ou da área desejada na imagem, não ultrapasse e nem invada os limites desejados, esta ferramenta encontra estes limites pela cor selecionada, mas mude o tamanho da ferramenta conforme o tamanho da imagem escolhida.

Usei estas três ferramentas para consertar para mostra a possibilidade de utilizar mais de uma para consertar, e as habilidades de cada uma nas diferentes áreas de uma imagem, nas retas e curvas, pequenas e grandes. Porém, este objeto poderia ter sido totalmente selecionado com a ferramenta Pen (Caneta).



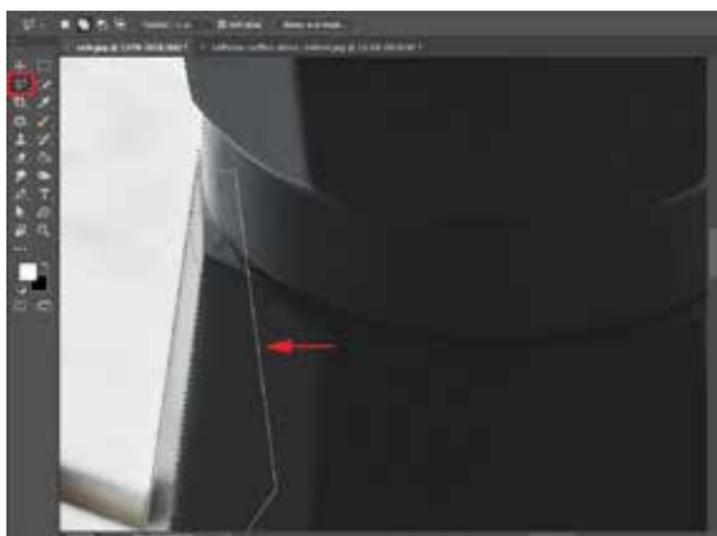
Seleção (uma linha com aparência de formiguinhas caminhando) realizada com a ferramenta *Quick Selection*

Depois desta seleção feita, fiz alguns refinamentos com as ferramentas Lasso, quando a seleção invade o objeto eu retirei o excesso com a ferramenta Lasso pressionando a tecla **Shift** para somar a seleção e retirar a invasão da seleção no objeto.



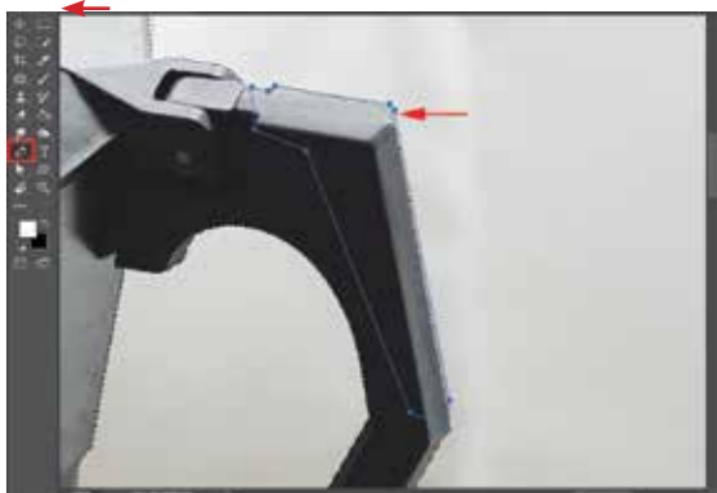
Refinamento com a ferramenta Lasso

Em áreas retas fiz o refinamento com a ferramenta **Polygonal Lasso** para aproveitar a facilidade de uma ferramenta com linhas retas.

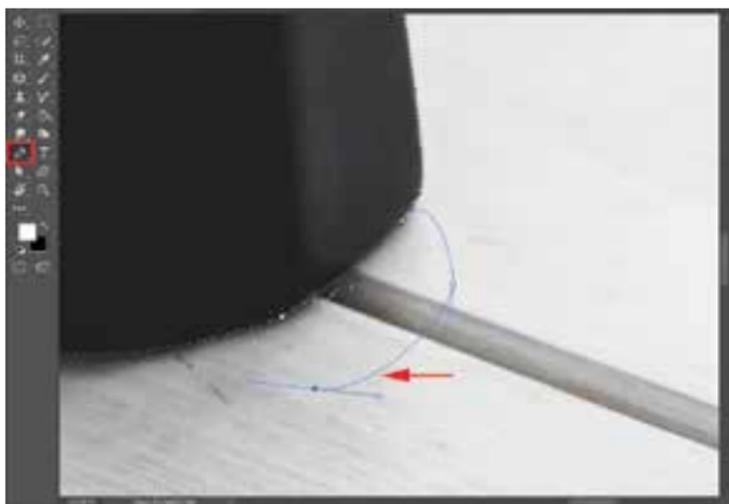


Refinamento de seleção feito com a ferramenta Polygonal Lasso

E em outras áreas fiz o refinamento com a ferramenta Pen. Com esta ferramenta eu poderia refinar tanto as áreas retas quanto as curvas, poderia até mesmo selecionar todo o objeto com facilidade, apenas será necessário um bom treinamento com a ferramenta Pen antes de poder utilizá-la bem, porém, vale muito o esforço.



Refinamento com a ferramenta Pen em áreas retas

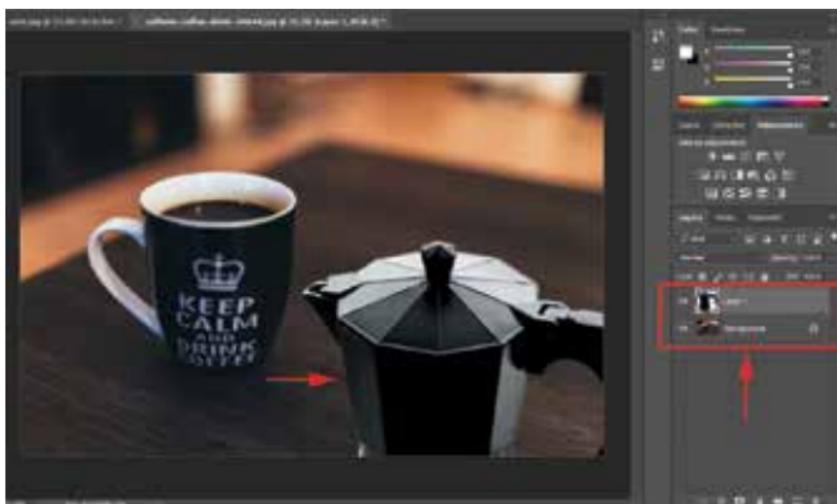


Refinamento com a ferramenta Pen em áreas curvas



Resultado da Seleção

Uma vez feita a seleção poderemos levar o objeto para outra imagem ou aproveitar uma cópia dele no mesmo ambiente. Para levar a outra imagem poderemos copiar a imagem selecionada e colar na imagem de destino, ou mesmo arrastar a imagem selecionada com a ferramenta **Move** para a outra imagem aberta no Photoshop, clicando e arrastando a imagem, posicionando na outra aba de imagem sem soltar o botão do mouse, assim que a outra imagem aparece, puxamos o mouse para o centro da imagem nova e soltamos o botão do mouse. Se for copiar na mesma imagem poderá colar ali mesmo ou pressionar **Ctrl + J**.



Montagem com a imagem do objeto já alterada

Seleção com Magic Wand

A ferramenta Magic Wand permite selecionar com facilidade as áreas com cores suaves na gradação ou uniformes. Sempre que tiver áreas assim na imagem, arrisque usar a Magic Wand para ver o resultado, mas preste sempre atenção nas opções desta ferramenta que são: **Tolerance**, que tem padrão 32, para selecionar uma área maior ou menor conforme a cor clicada e Contiguous, que tem como padrão a opção marcada, para que a seleção não salte as cores e selecione áreas indesejadas dentro da imagem.



Seleção feita com a ferramenta Magic Wand

Depois de selecionado, facilmente levamos uma imagem para qualquer destino, no caso, colocamos este pássaro em primeiro plano em uma imagem com outros pássaros.



Arrastando para a imagem Destino



Redimensionando o tamanho da imagem

Para redimensionar uma imagem em uma camada, pressione as teclas **Ctrl + T** e as alças de manipulação aparecem. O melhor é não distorcer a imagem durante o processo de alterar o tamanho, então, redimensione pelas alças de canto pressionando a tecla **Shift** e deixe do tamanho desejado, apenas solte esta tecla depois de soltar o mouse.

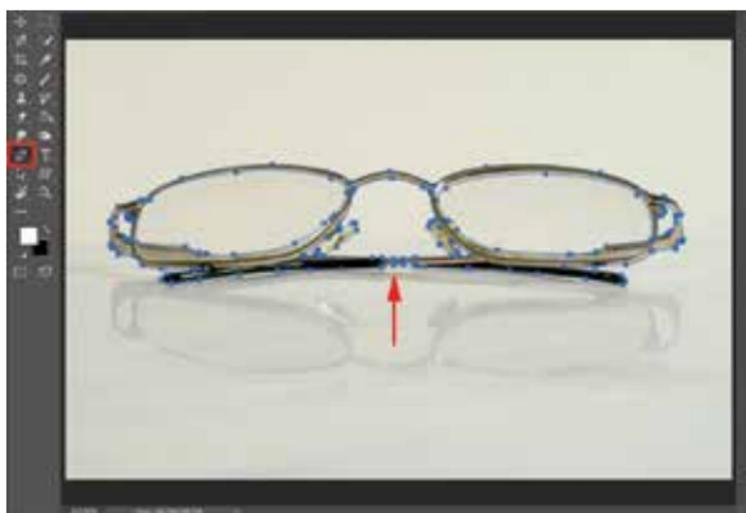
Seleção com a ferramenta Pen (Caneta)

A ferramenta **Pen** é a ferramenta com maior poder de seleção no Photoshop, com ela podemos selecionar ponto a ponto uma imagem, quer seja com retas ou com curvas, e podemos editar os pontos da linha para refinar a seleção a qualquer momento, durante a seleção ou depois da seleção. Terminada a construção da linha (**Path**) com esta ferramenta, podemos transformar estas linhas em seleção com o comando **Ctrl + Enter** ou com a mesma ferramenta Pen, clicando com o botão direito do mouse e no menu de contexto que se abre clicamos no item **Make Selection**.



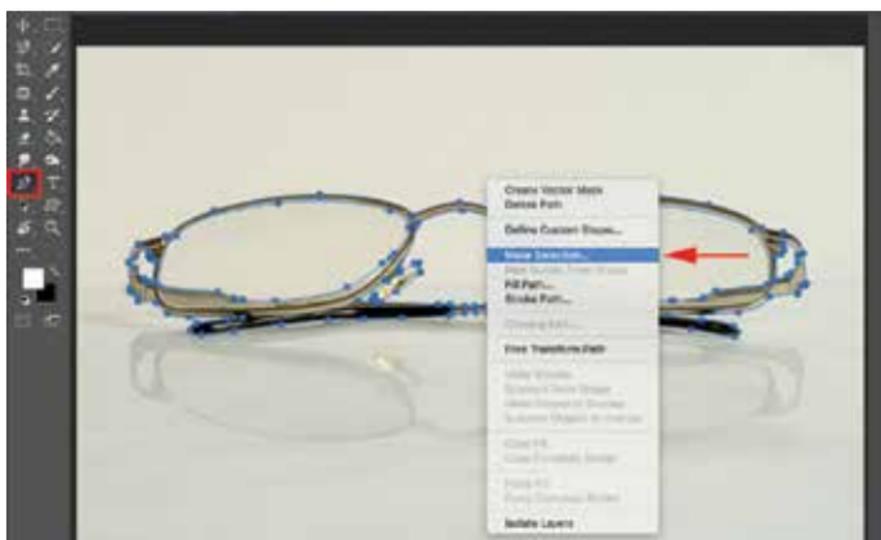
Iniciando seleção com a Pen

É importante começar a seleção com a ferramenta Pen e não perder a seleção para não ficar seleções parciais. Se perder a seleção, melhor retomar a continuidade com o último ponto da linha (**Path**) e continuar até fechar o caminho.



Caminho do Path concluído

Transformando o Path em seleção, clicando com o botão direito do mouse e ativando o menu de contexto.



Make Selection – Transformando o caminho em seleção

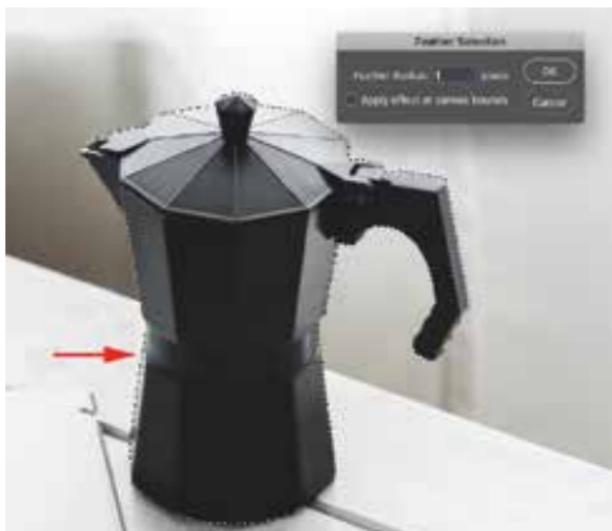
Depois de obter a seleção (formiguinhas), é só pegar o objeto e fazer a composição desejada, pois com esta ferramenta terá um belo corte.



Composição usando path como seleção - Efeitos de layer, pincel para o brilho e máscara

Feather

A utilização de feather nas seleções é de grande importância, às vezes usando com feather alto para efeito ou usando **feather** muito baixo para acabamento entre as imagens compostas. Para aplicar o feather na seleção, faça a seleção na área desejada e depois clique no menu **Select/Feather**, e escolha o valor desejado, o atalho é **Shift + F6**. Evite usar o feather nas opções de ferramentas antes de fazer a seleção, isso pode atrapalhar seleções futuras, mas se já domina esta opção, use à vontade.



Aplicando Feather em seleção

Conhecimentos importantes

É preciso saber que as ferramentas tem suas propriedades e que estas podem ajudar nos processos de trabalho e também podem atrapalhar se não forem observadas antes do uso, para que não tenha que refazer alguma coisa. Fique de olho nas opções das ferramentas antes ou depois de usá-las, mas saibam que marcando ou desmarcando alguns itens poderá haver grandes diferenças. Por exemplo, com a ferramenta Magic Wand, a opção Contiguous pode te atrapalhar bem se estiver marcado e você quiser selecionar o céu da cidade, poderá ter muitas áreas dentro dos edifícios selecionada.



Contiguous sem ativação – invasão de seleção

Pontos do programa

Os dois pontos principais do Photoshop são Layers e Selection, então procure aprender bem as seleções e dominar o trabalho com Layers, prestando atenção em qual camada você está trabalhando, se a visualização da camada está ativa ou não, como está a opacidade da camada e o modo de mesclagem.

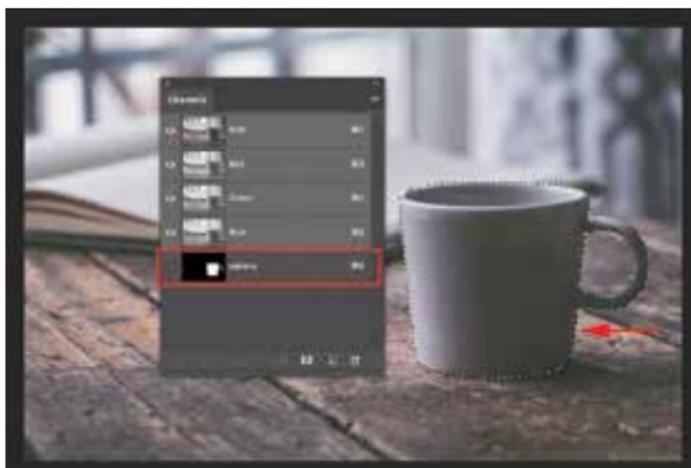
Que ferramenta usar para selecionar

A ferramenta a ser usada para seleção depende de uma análise de imagem. Procure escolher a ferramenta que te dará a melhor e mais rápida seleção, mas sempre será necessário melhorar uma seleção, então, poderá usar outras ferramentas para completar o trabalho.

Salve suas seleções

Assim como salvamos os arquivos, sempre salve suas seleções. Às vezes precisamos fazer uma seleção fácil e rápida porque a necessidade é simples, usamos esta seleção e logo a descartamos. Mas muitas seleções são detalhadas e difíceis de fazer, então, não podemos perder a seleção e ainda pode haver a possibilidade de precisar dela mais de uma vez. Portanto, salvar uma ou mais seleções é importante.

Para salvar uma seleção, assim que terminar de ajustá-la, clique no menu **Select / Save Selection**, dê um nome para a seleção, que é importante para identificar, poderá salvar junto com o arquivo em **PSD** para utilizar a qualquer momento. Uma prática importante para o designer, ganhará muito tempo com este procedimento.



Seleção salva fica disponível no painel Channels

Para carregar uma seleção novamente, pois quando salvamos e fechamos o arquivo esta seleção desaparece da imagem, ou se tiramos a seleção depois de salvar, clicamos no menu **Selection / Load Selection**.

Camadas

Sempre usar camadas

Assim como as seleções são fundamentais para o trabalho com as imagens, as camadas são a base de trabalho no programa. Quando abrimos uma imagem, esta já vem bloqueada no painel Layers. A não ser que alguém tenha usado esta

imagem e alterado, mas se for JPG ou salva direto da câmera, estará bloqueada.

Para poder colocar as imagens que desejamos nas posições desejadas no layout, precisamos colocar cada imagem em uma camada. Camada é como uma pilha de coisas sobrepostas, colocamos uma imagem sobre outra para poder mudar a posição, o tamanho e qualquer outra propriedade se for necessário. Se não usarmos camada, as imagens podem ficar coladas umas nas outras impossibilitando a edição fácil e rápida, e isso daria muito mais trabalho e teríamos uma condição improdutiva no Photoshop.

Se selecionamos uma imagem ou parte de uma imagem com alguma ferramenta de seleção, podemos copiar esta imagem e colar na mesma imagem ou em outra imagem e teremos uma nova camada com a imagem colada. Também poderemos mover a imagem com a ferramenta Move para outro lugar na tela. Se tiver a necessidade de aumentar ou diminuir a imagem, poderá clicar no menu **Edit / Free Transform** para que alças de redimensionamento apareçam na imagem e assim poderemos clicar sobre um dos cantos e diminuir ou aumentar o tamanho da imagem. Para não distorcer a imagem, pressione a tecla Shift até chegar no tamanho desejado.

Reposicionando camadas

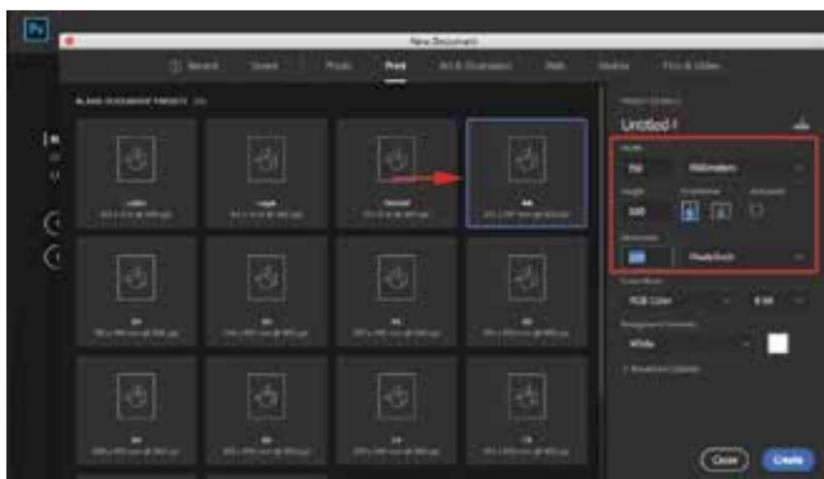
Às vezes, precisamos alterar a posição de uma camada na pilha para colocar uma imagem atrás da outra, por exemplo, ou colocar esta imagem acima de outra camada. Neste caso poderemos arrastar a camada de uma imagem para baixo ou para cima da imagem que está em outra camada.

Reposicionamento de camadas acontece durante o processo de trabalho, onde o designer percebe a necessidade de alterar a posição da camada na medida em que faz o layout surgir ou na proporção em que trata imagens ou faz uma ilustração. Se abrir uma imagem e esta estiver bloqueada na condição de Background e com cadeado, poderá desbloqueá-la dando dois cliques sobre a camada e colocando nome para ela, ou apenas clicando no botão Ok, deixando o nome como Layer 1. Outra forma de desbloquear a camada é colocando o cadeado que está ao lado nome **Background** no lixo.

Selecionando e colocando em camadas

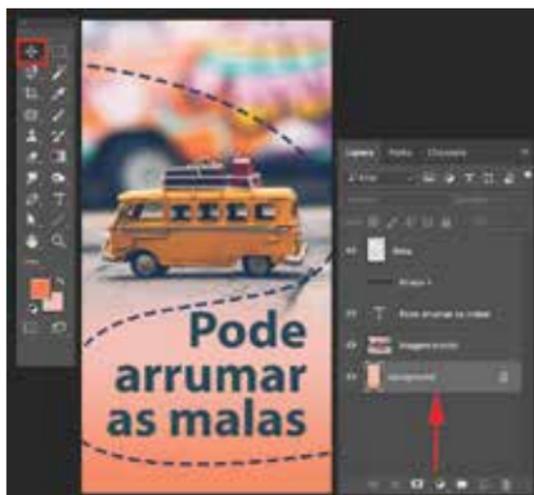
Não deixe uma imagem na camada de outra, não é prático. Selecione os itens que deseja e arraste a imagem para outra imagem, ou copie e cole para que fique na outra camada, ou mesmo pressione **Ctrl + J** para copiar esta seleção para outra camada.

Se for criar um folheto com várias imagens, a melhor forma de trabalho é abrir um novo arquivo com o formato do folheto que precisará criar e depois selecionar as imagens que comporão o layout e na medida que desenvolve o trabalho, ir posicionando as imagens no arquivo base.



Abrindo um arquivo para folheto

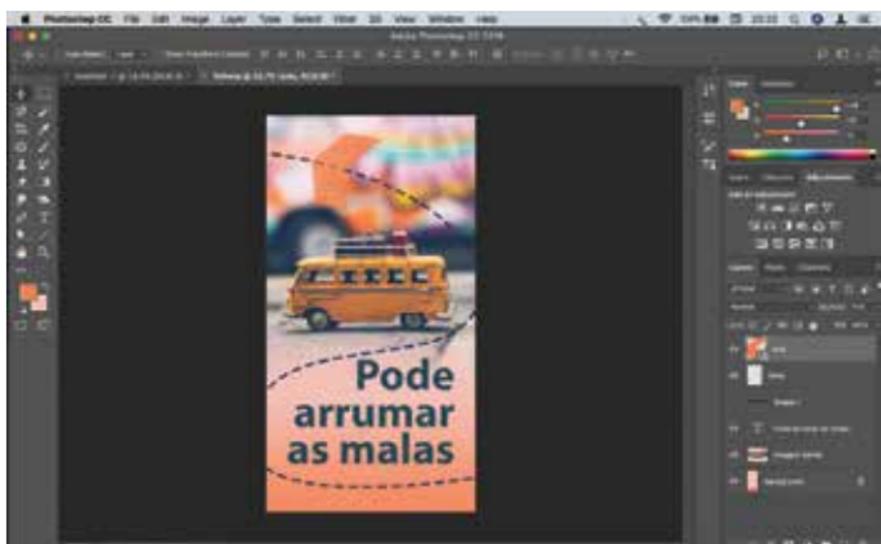
Depois de Abrir um novo arquivo com as medidas que precisamos, podemos construir o layout conforme rascunhamos, colocando as camadas de imagens e texto conforme a necessidade. Tratamos as imagens individualmente mudando as cores, contrastes e ajustando os retoques para a composição.



Camadas de composição do layout

Opacidade da camada

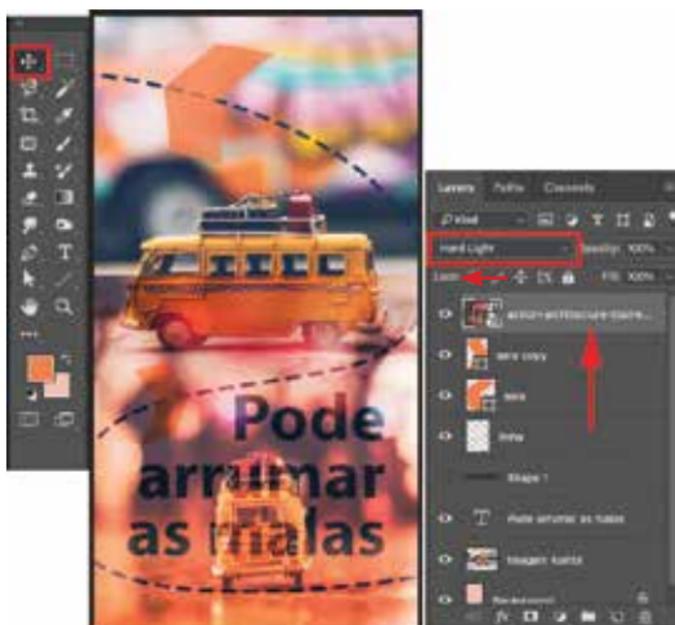
Podemos usar os itens da camada para facilitar as fusões. Uma maneira simples fácil de fundir duas imagens por exemplo é usando a opção **Opacity** da Camada, ela possibilita testes rápidos de transparência na imagem de 0 a 100%.



Opacidade na camada

Blending Mode

O uso de transparência é importante, porém os modos de mesclagem podem abrir muitas possibilidades de mesclagem, pois podem além de dar transparência, mesclar as cores das imagens conforme o tipo de mesclagem escolhida.



Mesclagem de imagens com Hard Light (Blending Mode)

Para conhecer os modos:

1. Normal - Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão. (O modo Normal é chamado Limiar quando se trabalha em imagens bitmap ou de cor indexada.)
2. Dissolve - Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.
3. Darken - Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.
4. Multiply - Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.
5. Color Burn - Observe as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor da mistura, aumentando o contraste entre as duas. Misturar com branco não produz mudanças.
6. Linear Burn - Observe a informação de cor em cada canal e escurece a cor base para refletir a cor da mistura, diminuindo o brilho. Misturar com branco não produz mudanças.
7. Darker Color - Compara o total de todos os valores de canal para a mistura e a cor base e exibe a cor de menor valor. Darker Color não produz uma terceira cor, que pode resultar da mescla de Escurecimento, porque escolhe os valores de canal mais baixos da base e da cor de mesclagem para criar a cor resultante.
8. Lighten - Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros

ros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.

9. Screen - Analisa as informações de cor de cada canal e multiplica o inverso da mistura e das cores base. A cor resultante é sempre uma cor mais clara. O rastreo com preto deixa a cor inalterada. O rastreo com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos um sobre o outro.
10. Color Dodge - Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste entre as duas. A mesclagem com o branco não produz alterações.
11. Linear Dodge - Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.
12. Lighter Color - Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto. A Cor Mais Clara não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Clarear, porque ela escolhe os maiores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.
13. Overlay - Multiplica ou retícula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.
14. Soft Light - Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. Pintar com preto ou branco puro produz uma área visivelmente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.
15. Hard Light - Multiplica ou retícula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.
16. Vivid Light - Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do contraste.
17. Linear Light - Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.
18. Pin Light - Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.
19. Hard Mix - Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0

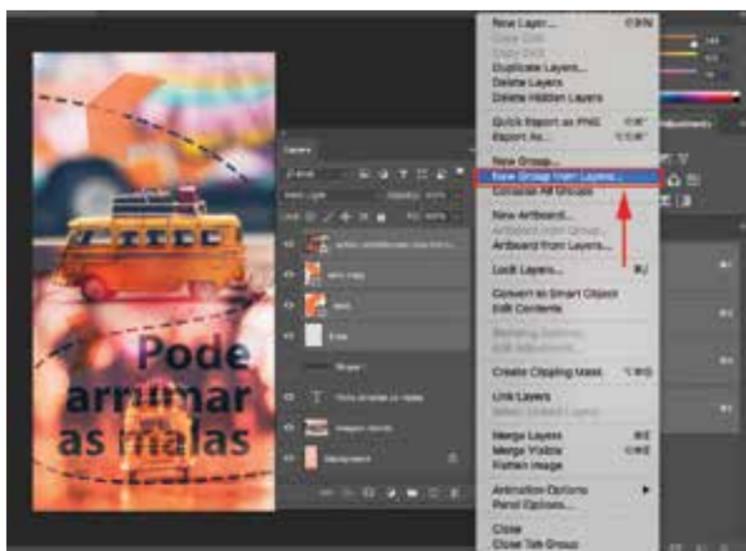
ou 255. Isto altera todos os pixels para cores aditivas primárias (vermelho, verde ou azul), branco ou preto.

20. Subtract - Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base. Em imagens de 8 e 16 bits, qualquer valor negativo resultante é reduzido o zero.
21. Divide - Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.
22. Difference - Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.
23. Exclusion - Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.
24. Hue - Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.
25. Saturation - Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.
26. Color - Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.
27. Luminosity - Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Este modo cria o efeito inverso do modo de Cores.

Definir os modos de mesclagem não torna o trabalho mais fácil, é mais prático testar os modos de mesclagem para ver as muitas possibilidades disponíveis e chegar na melhor mescla de imagem para a ideia de comunicação.

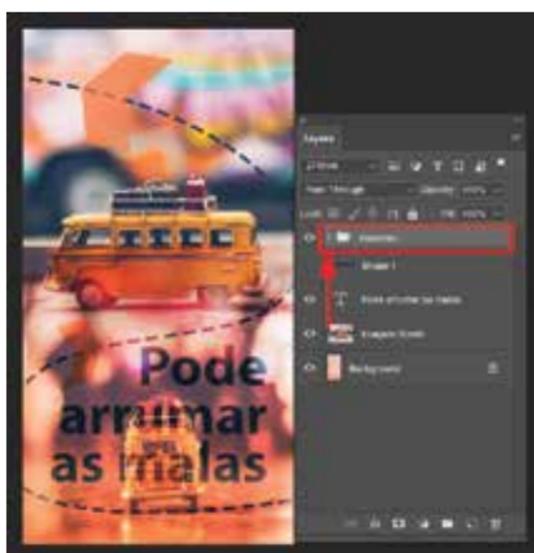
Organizando em Grupos

Organizar as camadas torna o trabalho muito simples de navegar pelas camadas e gerenciar suas posições. À medida que vamos adicionando imagens no trabalho, nosso arquivos vai ganhando mais camadas e pode ficar muito trabalhoso localizar as imagens nas camadas, mesmo nomeando-as. É aí que precisamos organizar as imagens em pastas, formando grupos fáceis de localizar e agilizando o trabalho.



Colocando camadas em grupo – pasta

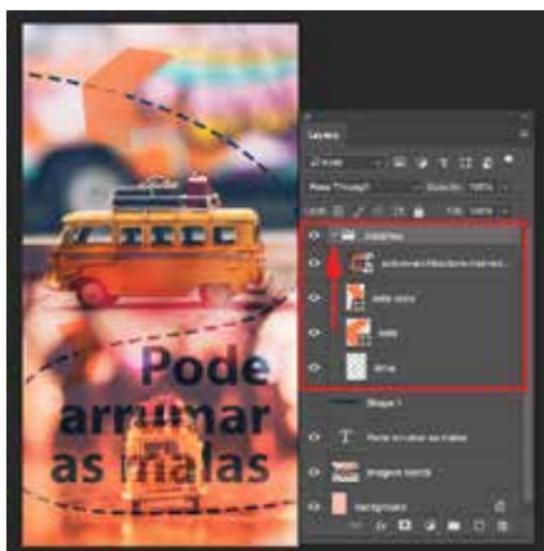
Com camadas dentro de agrupadas em pasta o painel Layer pode ficar muito mais organizado e prático na localização e edição das imagens, reduzindo a aparência dos itens no painel Layers, facilitando a visualização.



Pasta de camadas fechada no painel Layers

Assista ao vídeo sobre Camadas.





Pasta de camadas aberta no painel Layers

As opções do menu da Layer para unir camadas:

Comando	Descrição
Merge Down	Mescla a camada selecionada com a camada abaixo
Merge Selection	Une as camadas selecionadas
Merge Group	Mescla o grupo selecionado
Merge Visible	Mescla as camadas visíveis
Flatten Image	Mescla todas as camadas visíveis e resulta em background

Para a finalização do arquivo é melhor guardar um arquivo com as camadas para possíveis mudanças futuras, mesclar as camadas para o arquivo de impressão ou para web, para evitar alterações indevidas.

Assista ao vídeo sobre Pattern - padrões de preenchimento.



Texto

A ferramenta texto é muito prática nas camadas, uma vez que clicamos com esta ferramenta sobre a imagem na tela, uma camada de texto é automaticamente criada, isolando o texto vetorial da imagem em pixels. Isto acontece com as primeiras duas opções de texto na ferramenta, a primeira horizontal e a segunda vertical. As outras duas opções de texto resultam em seleção apenas.



Opções de Ferramentas de Texto no painel Tools

Caracteres e Parágrafos

Os painéis de formatação de texto podem ser ativados pelo menu Window, nestes painéis podemos alterar as formatações de caractere como tamanho do texto, distância de caracteres, de entrelinha, tipo de espessura como negrito, normal, e inclinação da fonte, o itálico.

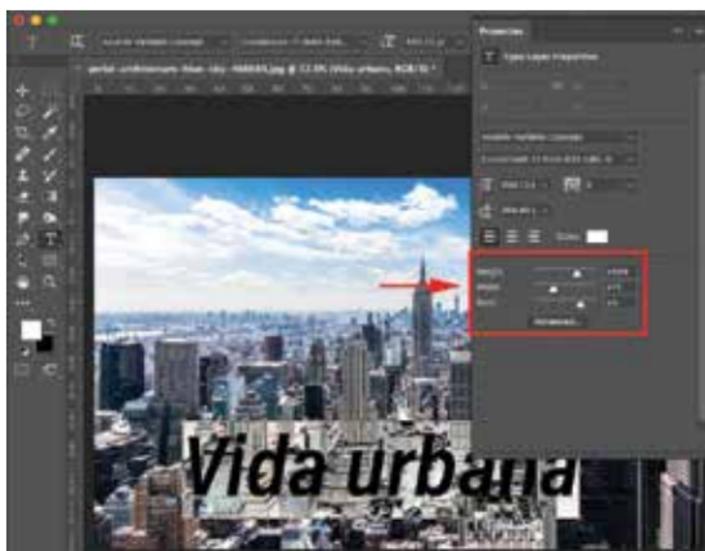
Também poderemos alterar as opções de parágrafos no painel Paragraph, mudando o alinhamento para esquerda, direita, centralizado ou usar as opções de justificado para deixar o texto adequado ao tipo de design no layout.



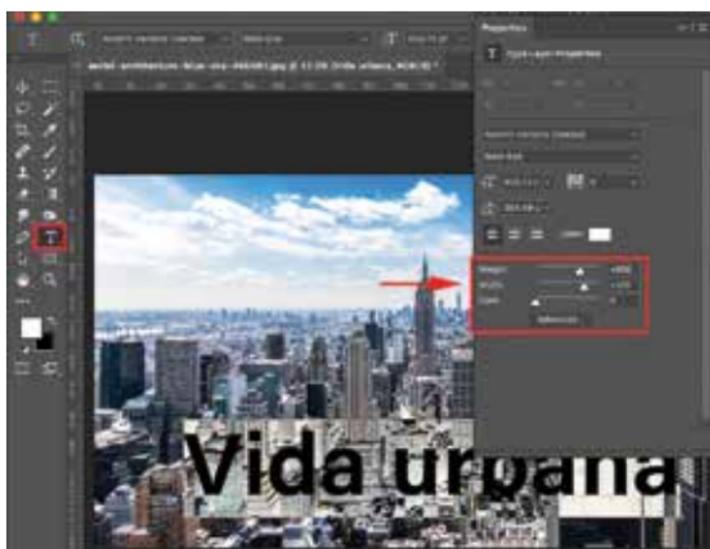
Camada de texto no painel Layers

Propriedades da fonte

Para alterar as formatações e propriedades do texto, temos o painel Properties, que é ativado pelo menu Window, e pode apresentar variações dependendo do tipo de fonte selecionada, se esta fonte apresentar a opção var (variable), poderemos formatar suas propriedades de Weight, Width e Slant, estas ações modificam instantaneamente a fonte na medida que alteramos seu controle deslizante, facilitando e agilizando a escolha do peso, espessura e inclinação da palavra selecionada.



Propriedades de Texto, Slant – Painel Properties



Propriedades de Texto, Weight e Width – Painel Properties

Com vários recursos de formatação de fontes disponíveis, o designer poderá desenvolver seus projetos com mais poder e agilidade.

Salvando em PSD

Preserve as camadas do seu projeto, isso fará grande diferença se precisar de alterações no trabalho, faça cópias de seus arquivos e organize suas pastas. O formato PSD conserva suas camadas e conserva também as seleções salvas, elas ficam no painel Channels.

Menu Layers

Podemos usar atalhos ou comandos do menu layer para mesclar camadas, colocar as camadas em grupos, apagar camadas, renomear, duplicar e outras ações.

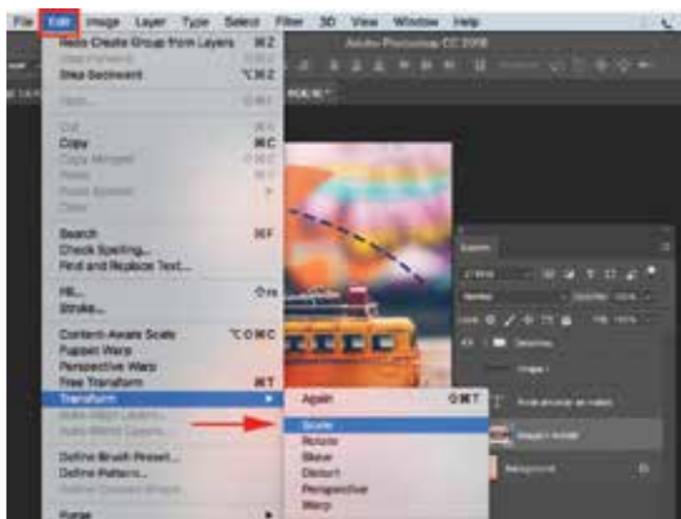
Free Transform

Alterar o tamanho de uma imagem na camada será sempre uma opção necessária, mesmo que seja somente um ajuste, com o atalho **Ctrl + T** rapidamente teremos as alças de redimensionamento para alterar o tamanho da imagem na camada, para fazer isso e não perder as proporções, pressione a tecla Shift enquanto altera o tamanho pelos cantos das alças.



Redimensionando uma imagem na camada

A opção de transformação da imagem pode ser encontrada também no menu **Edit / Free Transform** para as mudanças com atalhos. No caminho **Edit / Transform**, encontramos as opções individuais de **Scale**, **Rotate**, **Skew**, **Distort**, **Perspective** e **Warp**. Se acessados pelo menu desta forma, uma vez escolhendo Scale, só poderá escalonar, se escolher Rotate, só poderá rotacionar.

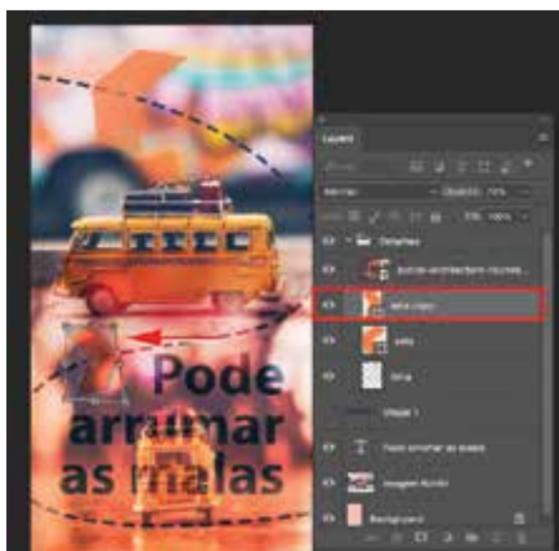


Menu Edit / Transform

Mas se usar **Ctrl + T** ou **Edit / Free Transform**, poderá acessar todas estas operações com o mouse, ou pressionando **Ctrl**, ou **Ctrl + Shift + Alt**.

- Scale – Permite o tamanho da imagem.
- Rotate – Permite a rotação da imagem.
- Skew – Permite a inclinação da imagem.
- Distort – Permite a distorção da imagem.
- Perspective – Permite perspectivar a imagem.
- Warp – Permite distorcer a imagem suavemente.

Usando comandos individuais ou por atalhos deixa o designer com maior liberdade de ação sobre as alterações de uma imagem na camada, facilitando muito a composição da arte no Photoshop.



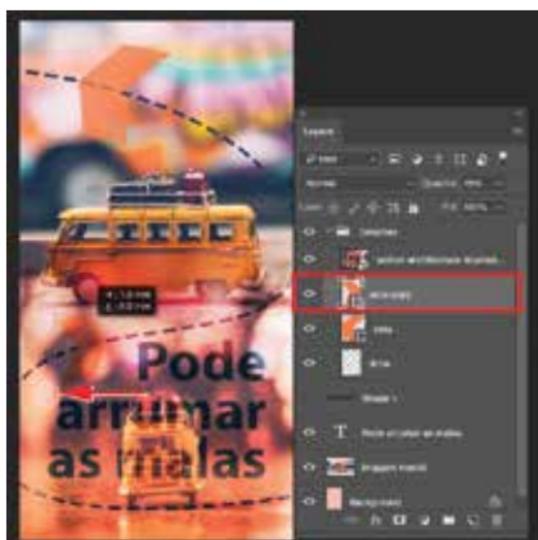
Usando Distort para alterar a forma

Alinhando camadas

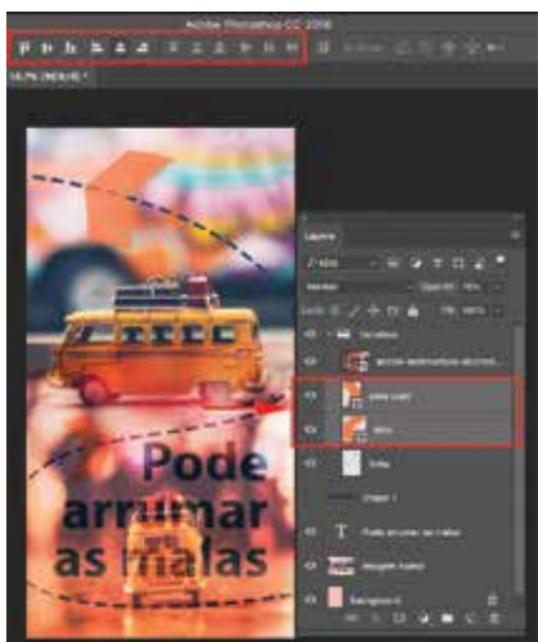
A possibilidade de alinhar as camadas pode facilitar a vida do designer que usa muito layouts para folhetos, por exemplo, além de poder contar com o Smart Guides, como um alinhamento rápido, usando as linhas guias temporárias, podemos contar também com os botões de alinhamento de camadas, selecionando as camadas que queremos alinhar.



Ativando o Smart Guides



Usando as guias temporárias.



Usando os botões de alinhamento de camadas

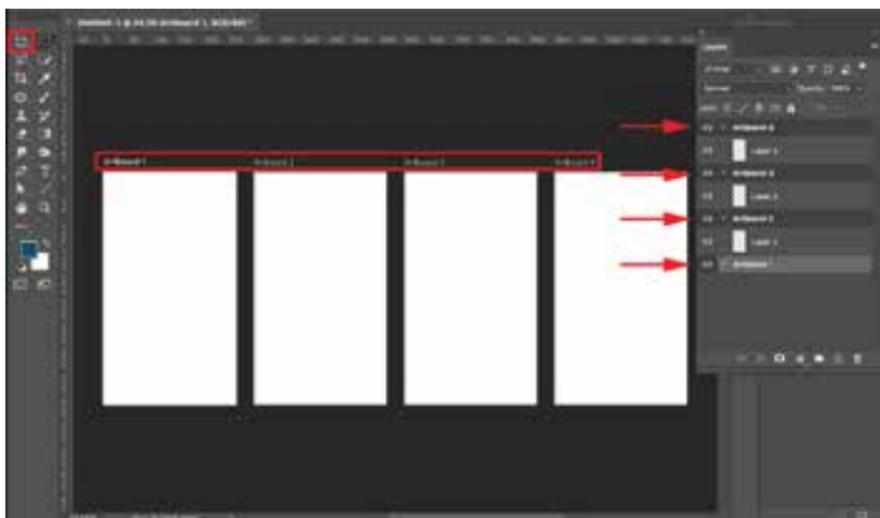
Comandos úteis:

Comando	Descrição
Ctrl + A	Selecionar tudo
Ctrl + T	Coloca as alças de redimensionamento na imagem
Ctrl + D	Retirando a seleção da imagem (formigas)
Esc	Soltando as alças de redimensionamento
Enter	Finalizando as alças de redimensionamento
Ctrl + L	Levels (Níveis)
Ctrl + M	Curves (Curvas)
Ctrl + B	Color Balance (Balanço de Cores)
Ctrl + U	Hue & Saturation (Tom e Saturação)
Ctrl + Shift + U	Desaturate (Dessaturar)
Ctrl + N	New File (Novo arquivo)
Ctrl + W	Close (Fecha o arquivo)
Ctrl + Shift + N	New Layer (Cria uma nova camada)
Shift + F6	Feather (Difusão)
Ctrl + K	Preferences (Preferências do programa)
Ctrl + S	Save (Salvar arquivo)

Quando mais usamos um atalho, mais gravamos sua função, então, não se preocupe com gravar muitos atalhos desnecessário para o seu dia a dia, deixe isso acontecer naturalmente com o uso.

Artboards

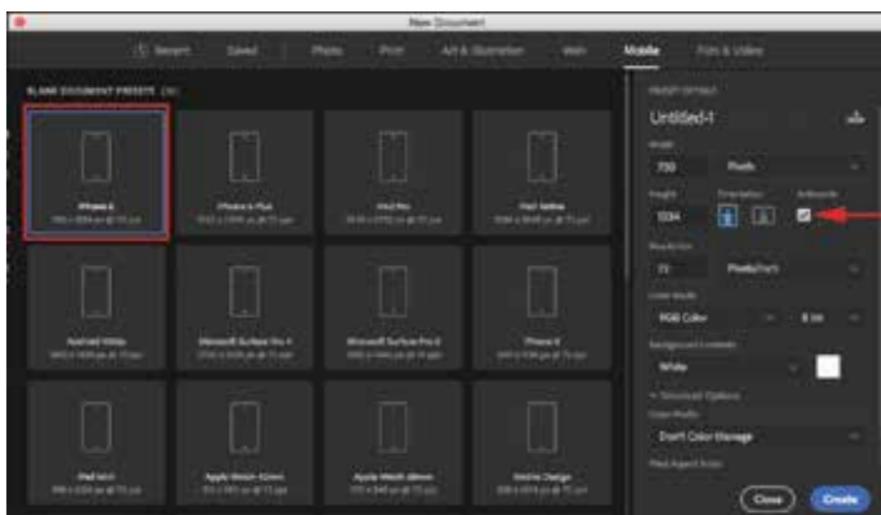
Para criar layouts com várias páginas no Photoshop, por exemplo, se precisamos fazer 4 páginas de arte para site, podemos criar 4 Artboards no mesmo arquivo e usar layouts diferentes para estes, com cada artboard usando seus próprios Layers (camadas). Assim poderemos trabalhar de forma prática, ágil e com harmonia nas páginas.



Arquivo aberto com 4 Artboards.

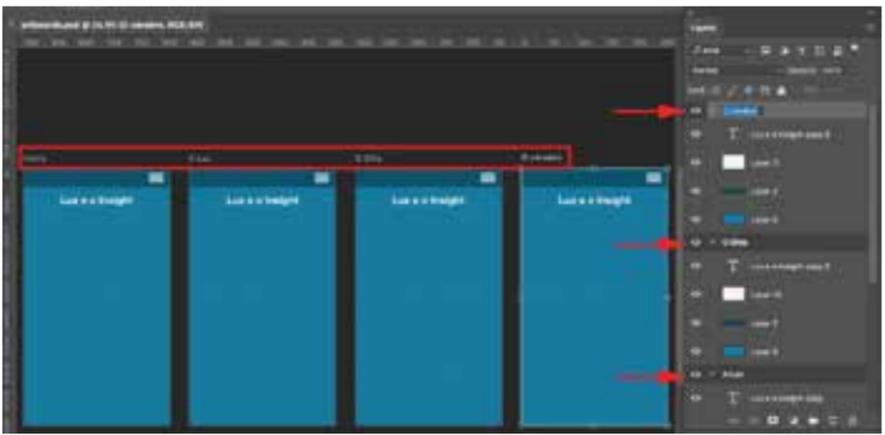
Criando Artboards

Quando abrimos um novo arquivo no Photoshop, escolhemos o destino, Mobile por exemplo, e deixamos a opção Artboards marcada.



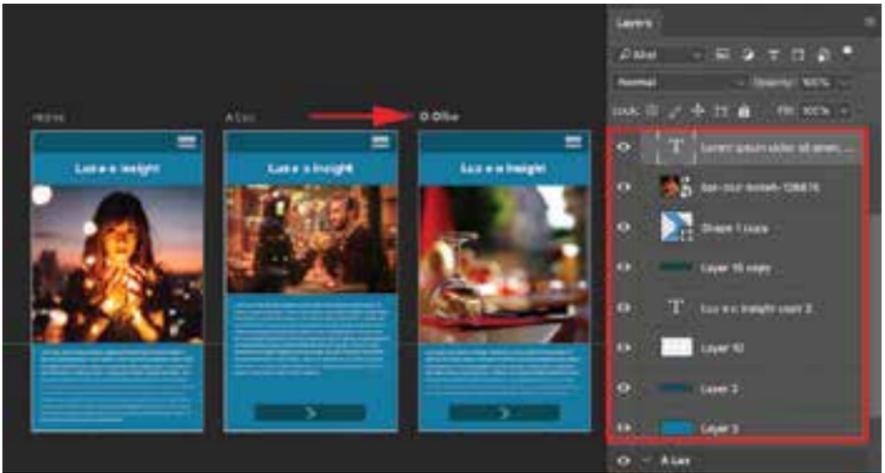
Abrindo novo arquivo com a opção Artboard ativada.

Com o arquivo aberto poderemos criar os layouts nas Artboards, cada Artboards tem seus próprios Layers (Camadas), assim, são telas independentes, facilitando a criação de artes diferentes para dispositivos ou sites.



Renomeando e editando as artboards

Usando as Arboards teremos a liberdade de criação das páginas e uma grande consistência na finalização da ideia de layout.

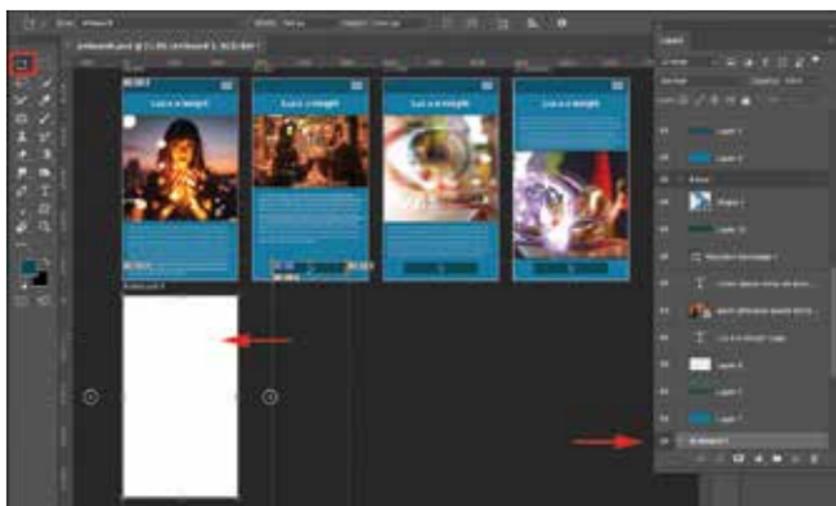


Desenvolvendo o layout com as artboards

O Arquivo pode ser aberto com várias Artboards, porém, temos a ferramenta Artboard, que podemos usar para acrescentar artboards (novas telas) no projeto com facilidade. Para adicionar nova artboard, clicamos no sinal de + na direção que desejamos a tela.

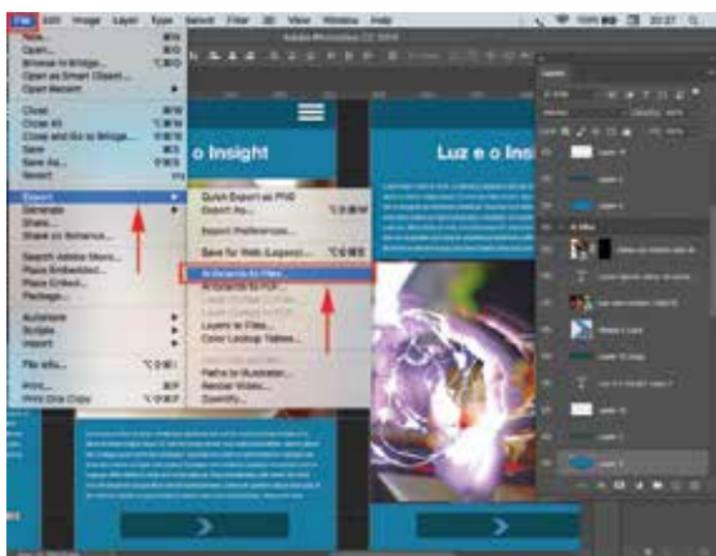


Ferramenta Artboard



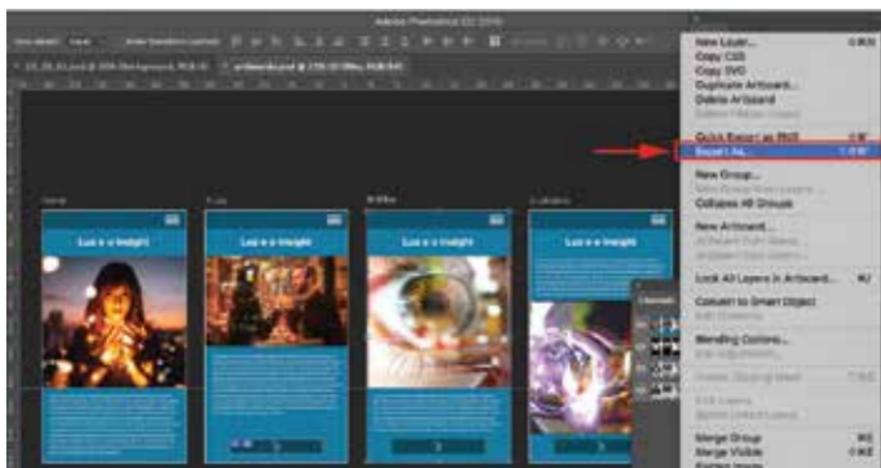
Uma nova artboard adicionada

Podemos exportar as Artboards como arquivos



Exportando as artboards para arquivos

Exportando as artboards como arquivos permite ao desenvolvedor trabalhar as páginas do projeto individualmente, facilitando o gerenciamento, pois terá livre acesso às páginas. Outra opção de exportação é a exportação individual das páginas pelo menu do painel Layer, fica mais trabalhoso, mas se houver alteração em apenas uma página depois da exportação, pode ser bem interessante fazê-lo.



Export As... no painel Layers

Depois de exportar a artboard desejada pelo menu do painel Layers, teremos a janela de exportação exibida para alterar os parâmetros desejados.



Janela de exportação da Artboard

Escolhemos as opções de qualidade da Artboard, colocamos a quantidade de arquivos exportados, escolhemos tamanhos diferentes para a mesma arte e clicamos no botão Export All...

Ajustes de Contraste

Para mudar a aparência de uma imagem usamos ajustes de cor ou de contraste, já falamos sobre isso, porém, existem muitos ajustes no Photoshop, então vamos ver mais dois ajustes importantes aqui.

Selecionando e ajustando

Assim como precisamos tratar uma imagem inteira, também precisamos ajustar parcialmente áreas da imagem. Depois de selecionar uma área, por exemplo, podemos ativar o comando Levels (**Ctrl + T**) e ajustar o contraste.



Usando Levels para ajuste de contraste

Este comando é muito usado pela facilidade e pelo poder de ajuste, pois permite ajustar as áreas de sombras, meio tons e áreas claras da imagem separadamente.

Ajustes básicos

Os ajustes mais utilizados para cor podem ser o Color Balance e o Hue&Saturation, para ajustar o contraste podemos contar com Brightness&Contrast e Levels, e para nitidez aplicamos o filtro **Sharpen / Unsharp Mask**.

Ajustes rápidos

É importante notar que o dia a dia de trabalho pode exigir algumas ações rápidas e ver se ajuda no momento, como os ajustes **Auto Tone**, **Auto Contrast** e **Auto Color**. Pode ser que resolva. Só testar, eles estão no menu Image.

Efeitos de camada

De forma mais simples, podemos usar alguns dos ajustes de camada para obtermos efeitos comuns, mas que podem fazer a diferença em alguns momentos. Os efeitos **Drop Shadow** e **Bevel and Emboss**, por exemplo, são muito comuns mas podem ser práticos.



Efeito de camada – Bevel & Emboss

Filtros de efeitos

Além de ajustes para as imagens, ainda temos muitos efeitos que reforçam a grande variedade de alterações que podemos fazer em uma imagem e alcançar um design com maior poder de comunicação.



Filtro Stylize / Extrude

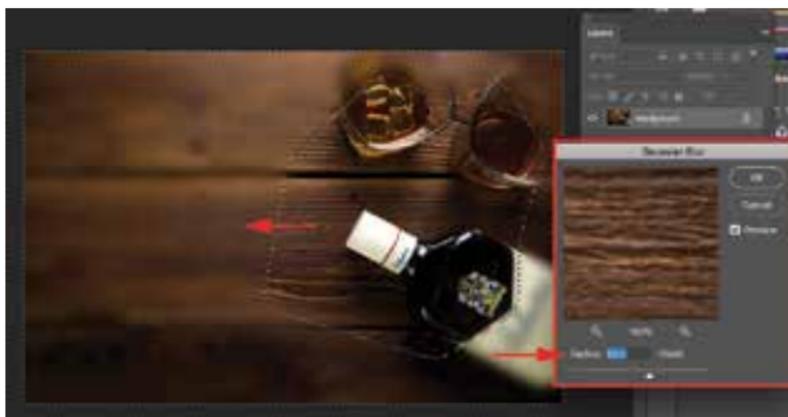
O filtro utilizado pode trazer um efeito visual capaz de transformar a imagem e fortalecer o texto, completando o poder de comunicação da imagem escolhida, formando um conjunto com apelo bem diferente da simples foto.

Filtros para ajustes

Filtros podem ser usados para efeito ou para ajuste na imagem. O filtro **Sharpen / Unsharp Mask** por exemplo, é utilizado para aplicar maior nitidez na imagem. Sempre observe as necessidades da imagem conforme o briefing do cliente, mas de maneira geral, uma imagem precisará de ajustes altos ou baixos na cor, no contraste e na nitidez, e também terá retoques a serem executados. Uma análise precisa poderá resultar em uma excelente imagem para o anúncio ou exposição da imagem.

Filtros de efeitos

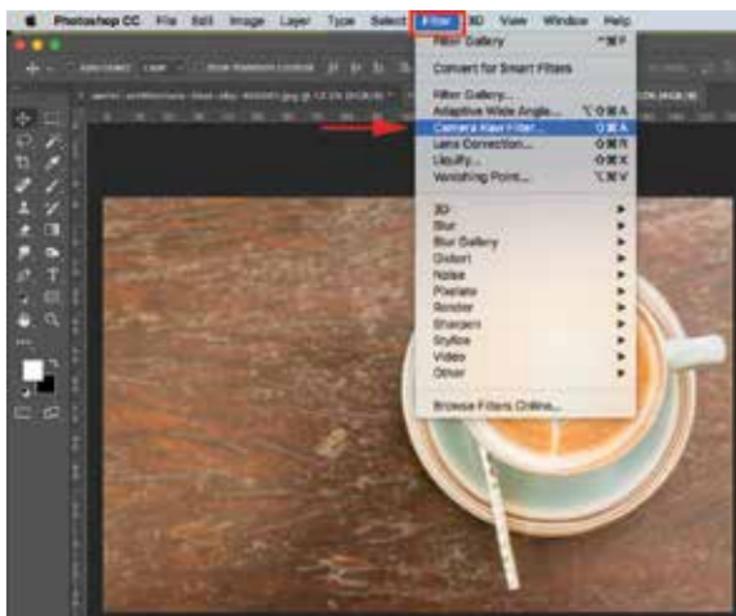
Alguns filtros são utilizados para efeitos, como o filtro **Gaussian Blur**, que causa um desfoque da área determinada da imagem, causando um destaque para a área que fica mais focada na imagem.



Filtro Gaussian Blur

Camera Raw

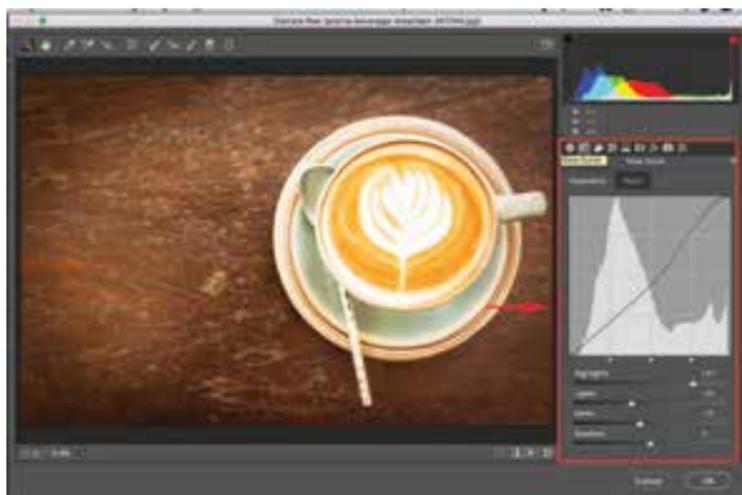
O filtro Camera Raw oferece uma quantidade de ferramentas e efeitos que irão surpreender você, na janela do Camera Raw encontramos botões à direita da imagem para fazer alterações de nitidez, cores e contrastes com muita facilidade e qualidade.



Menu Window / Camera Raw Filter

Alterando propriedades do filtro

As opções de mudança em uma imagem no filtro Camera Raw agregam muito mais ferramenta para o artista na difícil tarefa de tornar a imagem um instrumento de comunicação eficaz de ideias e atitudes. Ao alterar as cores, os contrastes e acentuando a nitidez, ou colocando uma vinheta, borda suavemente escura em uma arte, alteramos a força visual da imagem.



Alterando contraste, nitidez e cor - Camera Raw Filter

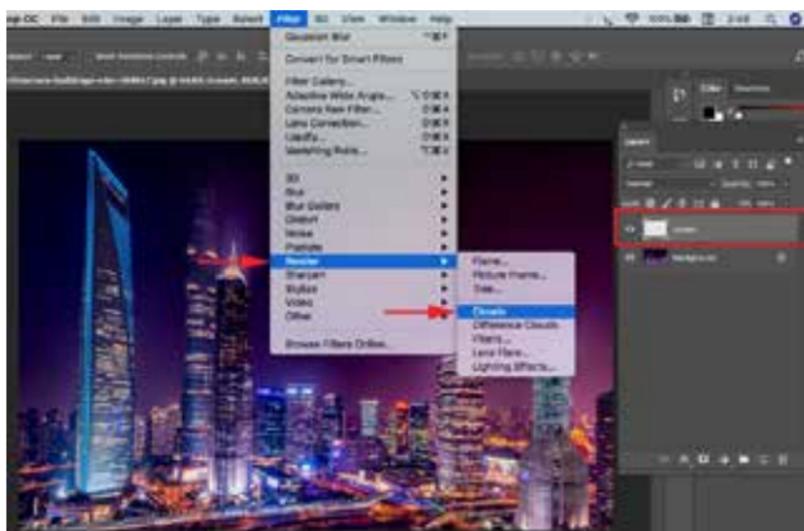
Acumulando filtros

Podemos sobrepor os filtros, isto é, os filtros que usamos podem ser acumulativos, gerando um efeito muito diferente ao serem acumulados. Vamos ver como podemos misturar três filtros e mudar um pouco a paisagem da foto da cidade, usaremos também Blending Mode na camada.



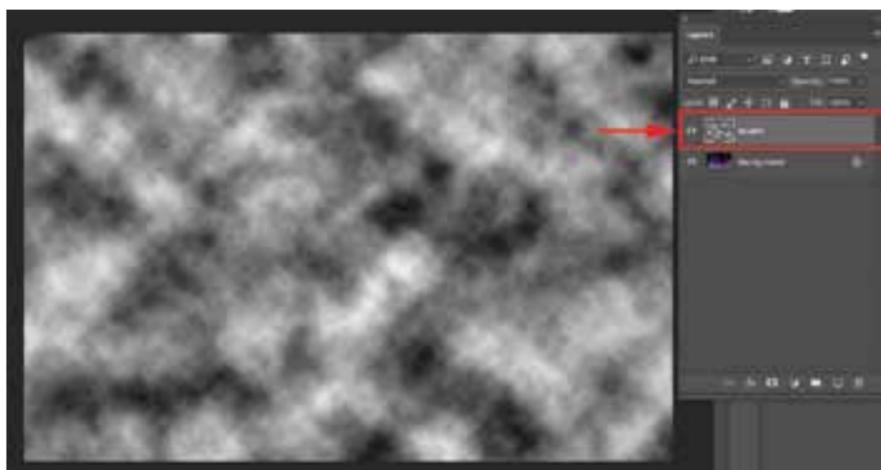
Imagem cidade e nova camada

Para usar os filtros acumulados usaremos uma nova camada para aplicá-los, também mudaremos as cores de Foreground e Background para o padrão preto e branco e usaremos o filtro **Render / Clouds** na camada.



Filtro Render / Clouds

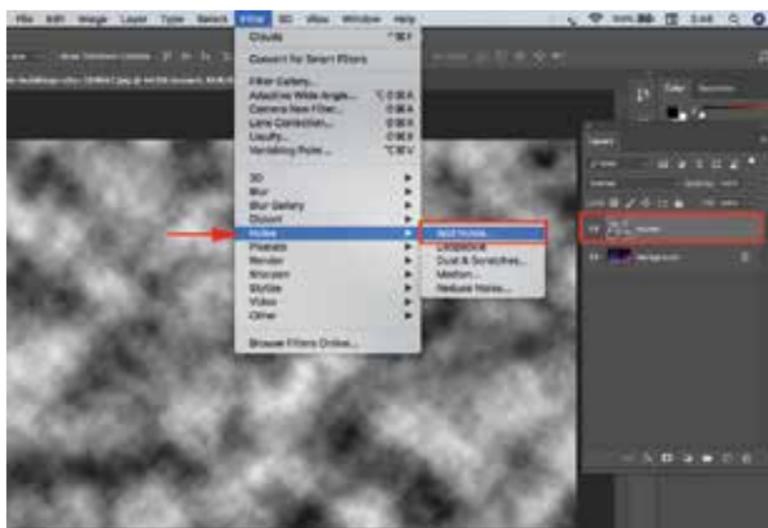
Este Filtro usa as cores ativas para mesclar o preenchimento, a camada é para que não percamos a imagem e ainda tenhamos a possibilidade de mesclar as duas camadas e procurar um melhor resultado na imagem resultante.



Filtro Clouds aplicado na camada acima da imagem

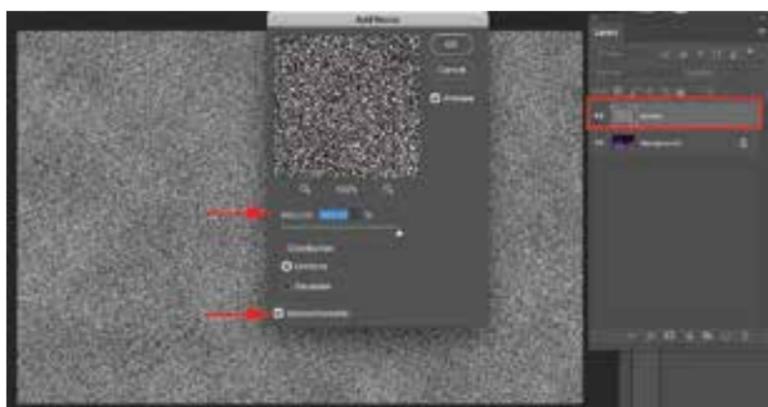
Agora precisamos aplicar mais um filtro de efeito sobre o mesmo filtro na mesma camada, para modificar a aparência deste, granulando o preenchimento aleatório de preto e branco e preparando base para um terceiro filtro.

Clicamos no menu **Filter / Noise / Add Noise** para que o preenchimento altere a forma.



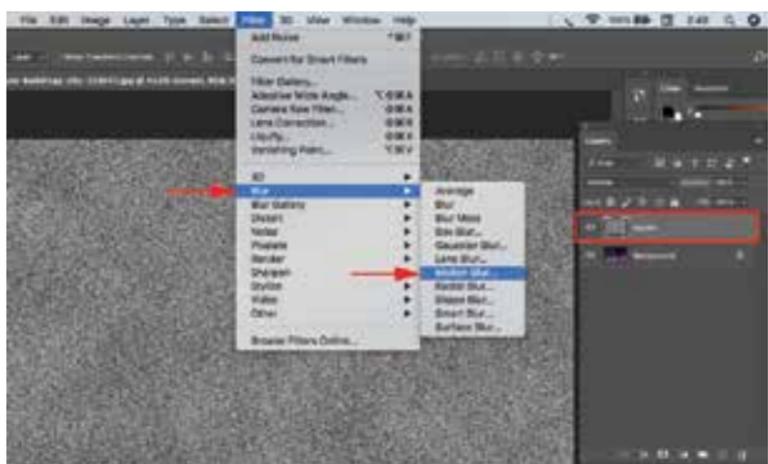
Filtro Add Noise

Então, mudamos o percentual para 400% e ativamos o item Monochromatic.



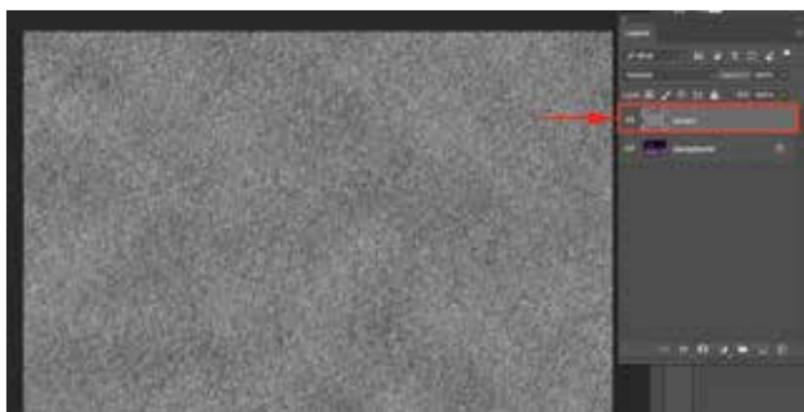
Opções de Add Noise

Vejamos o resultado da mistura do preenchimento com **Add Noise** aplicado. E em seguida vamos sobrepor o filtro **Blur / Motion Blur** como o último filtro e ficará faltando apenas a mistura das camadas para vermos o resultado com mais de uma opção de mistura.



Filtro Add Noise aplicado e Menu Filter / Blur / Motion Blur ativado

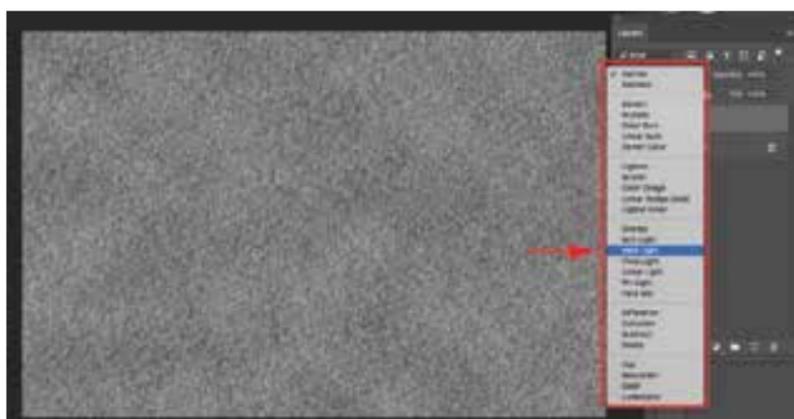
Agora podemos ver o resultado de **Motion Blur** aplicado na próxima imagem, e ver que pequenas mudanças fazem a diferença, este filtro deixará os pontos de noise (ruído) mais longos para que simulem os pingos de chuva.



Filtro Motion Blur aplicado na camada sobre os outros filtros

Agora temos que misturar as camadas de filtro e a camada da imagem cidade que está na camada abaixo (Background), usando modo de mesclagem (**Blending Mode**) e ver o que poderemos obter como resultado de alteração da comunicação da imagem com filtro e mesclagem.

Selecionamos a camada que tem o filtro aplicado (camada nuvem) e mudamos a opção de **Blending Mode** de **Normal** para **Hard Light** e veremos o resultado.



Alterando a opção de Blending Mode para Hard Light

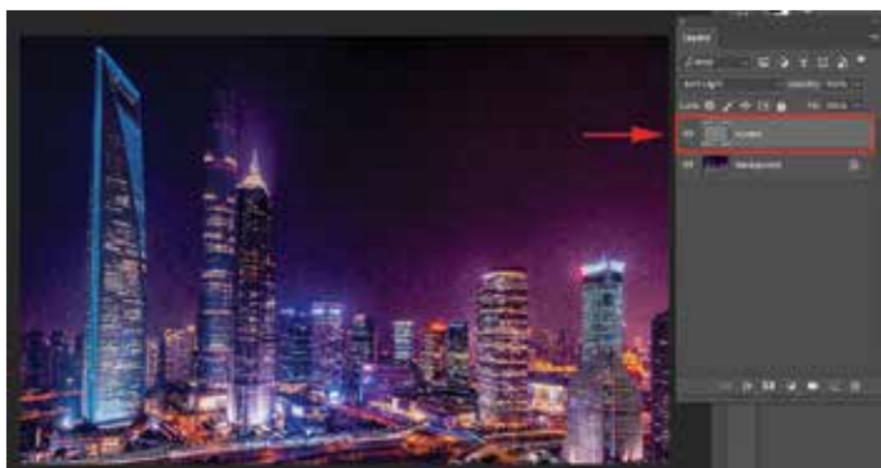
Agora podemos notar a diferença na imagem mesclada dos filtros com a cidade abaixo da camada com os filtros e unidas visualmente com a opção de Blending Mode no modo **Hard Light**.



Modo de mesclagem de camada – Hard Light

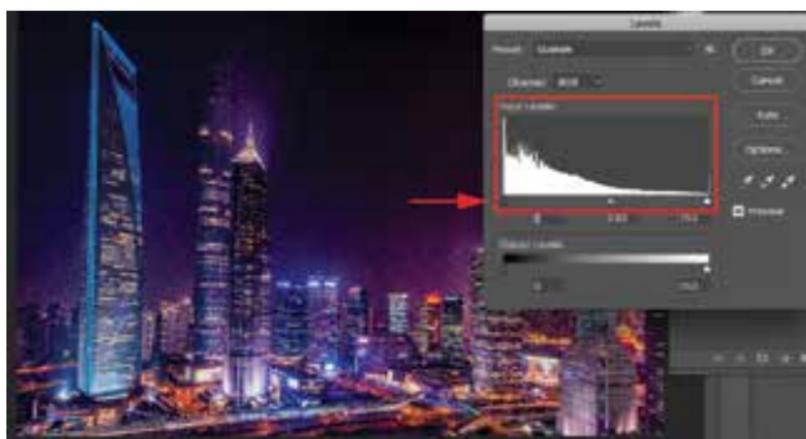
Nossa imagem agora tem outro aspecto, outra comunicação com o observador, e ainda podemos testar outros modos de mesclagem para ver o que poderemos obter de diferente para esta proposta de imagem.

Vamos tentar outro modo de mesclagem, talvez um modo que fique mais suave que o Hard Light, vejamos o **Soft Light**.



Usando mescla com Soft Light

Se combinarmos estas mesclas com ajustes de contraste, a imagem poderá ganhar nova aparência, e o contraste pode ser aplicado na camada de cima (nuvem) ou na camada de baixo (background), mas existe diferença dependendo de em qual camada será aplicado contraste Levels.



Usando Levels na camada da cidade.

Assista ao vídeo sobre efeitos com menu Filter e menu Image.



Pequenos retoques

Uma imagem pode conter algumas áreas que precisam de retoques para ficarem sem algumas manchas, espinhas, pequenas tatuagens, riscos, pontos indesejáveis, pintas etc.

Para remover rapidamente estas imperfeições podemos usar a ferramenta **Spot Healing**, na caixa de ferramentas à esquerda da tela do Photoshop, que é muito fácil de usar, pois basta pegar esta ferramenta, ver qual o tamanho da ponta do pincel mais adequada, de preferência um pincel redondo com uma difusão (Hardness) alta, e pincelar sobre a área que deseja remover. Soltando a ferramenta veremos o resultado, se não ficar como queremos, passamos novamente para melhorar o resultado.

Finalizando a arte

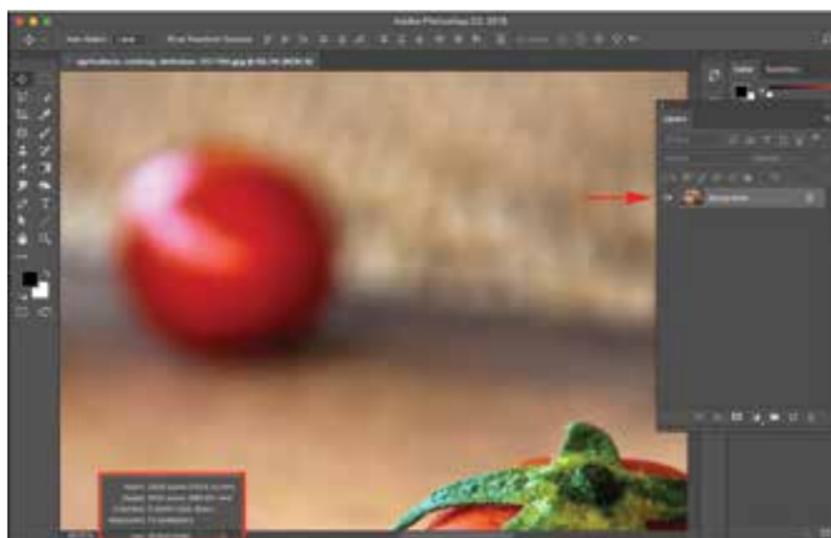
Antes mesmo de começar a pegar as imagens para usar no Photoshop, é importante saber o que queremos com estas imagens, isto é, onde pretendemos chegar com resultados baseados no briefing proposto, qual é o destino da minha imagem em termos de resultado visual e onde será visualizada, se vai para exposição impressa ou eletrônica.

Importância de uma imagem

As imagens que usamos para composição dos layouts precisam ser em alta resolução para que tenhamos um resultado que seja bom para web (mídia eletrônica) ou para impressão (mídia impressa). Claro que às vezes temos imagens em baixa qualidade para tratar e usar, e não tem outro jeito a não ser melhorar a imagem, mas na medida do possível, começar bem, isto é, com imagens em alta resolução, ou imagens grandes e de boa qualidade visual e estrutural.

Use boas imagens

O melhor é ter fotos capturadas com câmeras profissionais, mas temos ótimas imagens muitas vezes capturadas com celular, o importante é começar o melhor possível. Imagens para impressão devem ter 300 dpi's (pode variar, claro, dependendo da mídia e do tamanho), usar sistema de cor CMYK e ter o formato final em **PSD**, **TIF**, **EPS** ou **JPEG** (JPG), as imagens com destino em mídia digital, para internet e vídeo devem ser em RGB, ter 72 dpi's e formato **GIF**, **PNG** ou **JPG**.

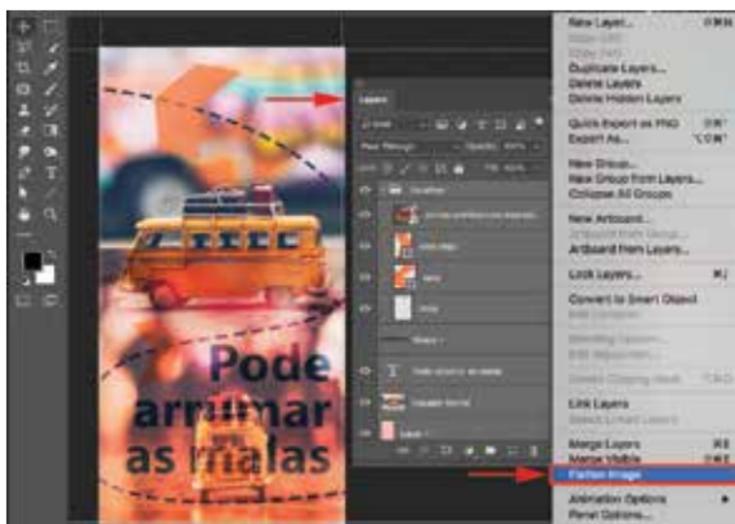


Estrutura da imagem em modo de cor – dpi – resolução

Uma vez que sabemos a estrutura da imagem, podemos trabalhar nela para melhorar o resultado desejado. Depois de tratadas as imagens e feita a composição do layout, para folheto, cartaz, revista, banner ou mídias digitais, poderemos salvar a imagem final, e não esquecer de conservar uma cópia em PSD (com as camadas) para eventuais alterações, o que está sempre sujeito.

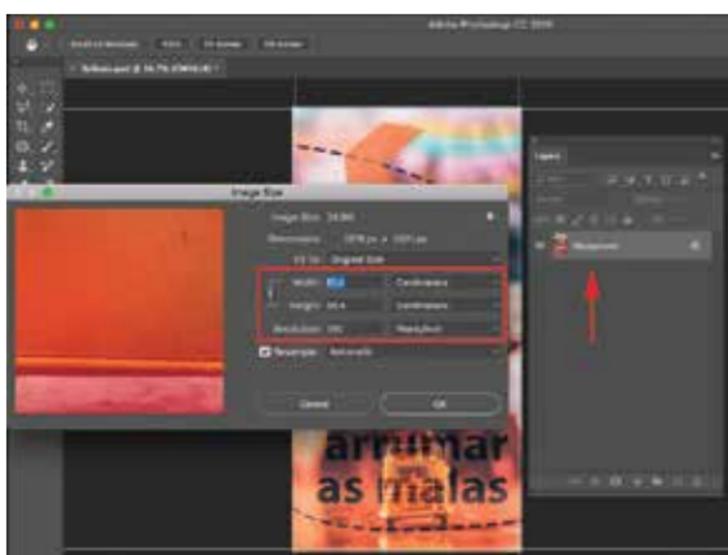
Salvando os arquivos finais

Utilize a opção salvar como para escolher o formato para impressão, não esqueça de usar a opção **Flatten Image** do comando do painel Layer, para ficar com apenas uma camada, para proteger seu arquivo, verifique se está no modo CMYK e com dpi alta, e salve como JPEG, ou TIF, por exemplo.



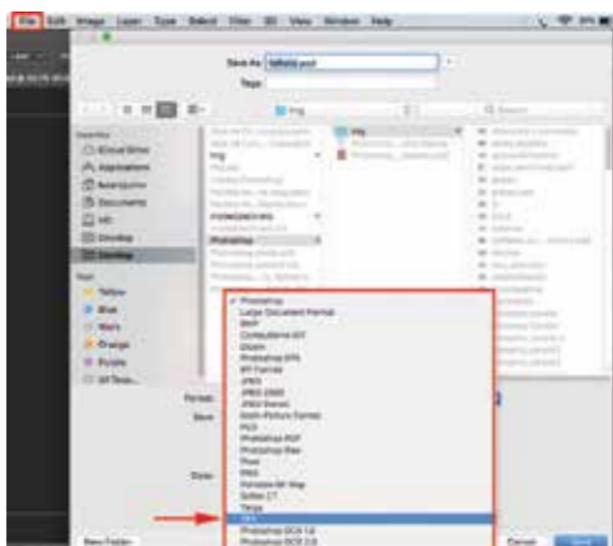
Achatando a imagem – deixando com uma só camada

Vejam as opções adequadas da imagem para impressão.



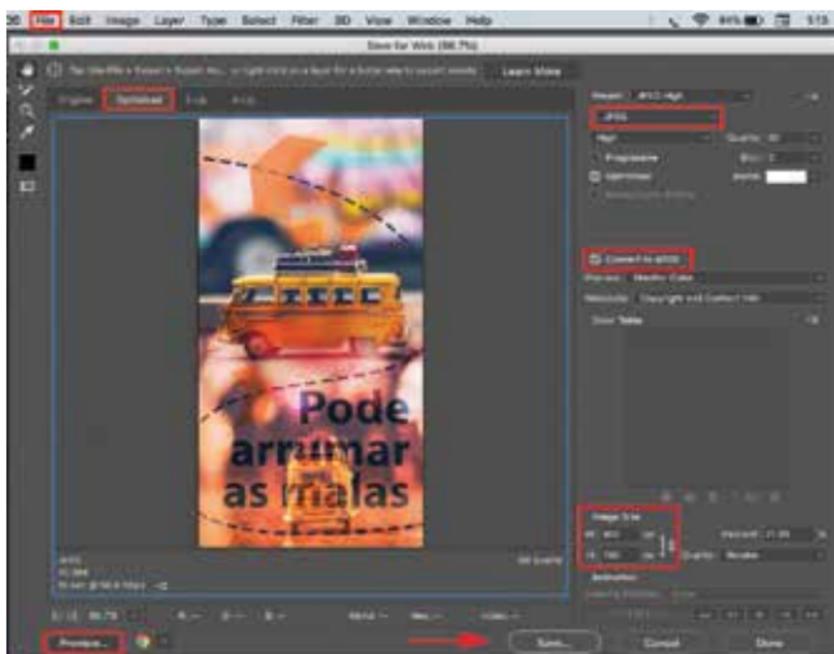
Finalizando arquivo

Salvando o arquivo usando **File / Save As** para alterar o formato da imagem.

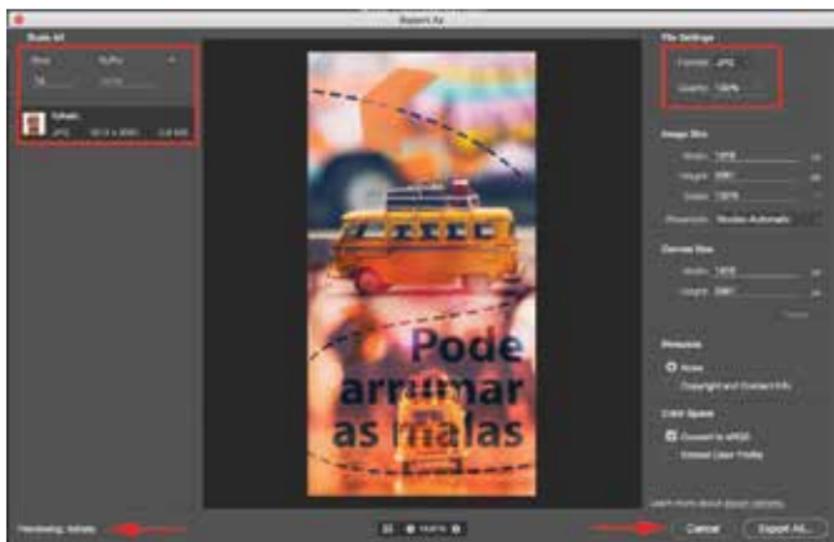


Salvando o arquivo

Se precisar salvar o mesmo arquivo para internet, como um banner, precisará saber o tamanho em pixel que precisa ser salvo, então clicar em **File / Export / Save for web** ou **Export As** para que o arquivo seja convertido em RGB e em 72 dpi's.



Janela Save As



Janela Export As

Considerações

É muito comum acontecer pequenos problemas durante a execução de tarefas no Photoshop, então, recomendo algumas observações durante o processo de trabalho.

Sempre observe a camada que você está trabalhando, tenha o painel Layers à vista o tempo todo, também observe o painel Channels, pois às vezes não funciona alguma ferramenta ou comando somente por que estamos no canal errado. Repare se durante um comando de mudar o tamanho de uma imagem na camada, com o comando **Ctrl + T**, você não esqueceu de pressionar a tecla Enter, se esquecer as alças de redimensionamento ativa, outros itens ficam travados e você não consegue avançar.

A ferramenta Move (Mover), precisa ser ativada varias vezes durante o trabalho, porque você pode não conseguir avançar sem que ela esteja ativa, pode parecer simples, mas te atrasa se não perceber. Ao usar a ferramenta Pen (Caneta), tome o cuidado de não deixar pontos perdidos na imagem, eles também travam o andamento do trabalho. E por fim, cada ferramenta tem suas propriedades

que aparecem na barra de controle (Control), então, veja se as propriedades da ferramenta que está usando está de acordo com o desejado para o uso, se não, altere-os.

Um programa rico em ferramentas e opções como o Photoshop, precisa de horas de prática para dominá-lo. Use sempre que puder.

Site referência das imagens utilizadas nos exercícios e exemplos: - <https://www.pexels.com>



Lázaro Lucio é Publicitário, Ilustrador, Instrutor de Design Gráfico e Artes Visuais - Ministra treinamentos de arte e design há mais de 15 anos e também produz artigos, apostilas, EAD, vídeos e palestras sobre arte, criatividade e ferramentas de criação. Tem como hobby e diversão estudar sobre a luz e o processo de cognição e criação que esta produz.

- lazarolucio.com
- facebook.com/lazarolucio
- linkedin.com/in/lazarolucio
- instagram.com/lazarolucio
- behance.com/lazarolucio
- twitter.com/lazarolucio



LAZARO LUCIO