
Introdução ao Adobe Photoshop CS4

Profa. Flávia Pereira de Carvalho

Fontes:

Adobe Photoshop CS4 – Design para Web – Processor Alfamídia

Classroom in a Book – Guia de Treinamento Oficial da Adobe

Photoshop CS4 para Leigos – Peter Bauer

Fev/2010

Conhecendo o Photoshop CS4

- O Adobe Photoshop é um programa de edição de imagem – um editor de imagem. É um software específico para o tratamento de imagens.
- CS4 = Creative Suite

Conhecendo o Photoshop CS4

- Uma imagem é formada por quadrados minúsculos chamados pixels. No Photoshop pode-se trabalhar com um grupo de pixels ao mesmo tempo, ou com cada um individualmente, dependendo do trabalho que se quer realizar.
- No Photoshop, basicamente, o que se faz é mudar e ajustar as cores desses pixels.

Conhecendo o Photoshop CS4

- Embora o Photoshop não seja um programa de Layout, um programa de ilustração, é possível criar folhetos ou cartões comemorativos simples, por exemplo, usando apenas o Photoshop.
- Uma das características que diferencia o Photoshop dos editores de imagens básicos é seu mecanismo de digitação, que pode adicionar, editar, formatar e dar um estilo especial ao texto tão capaz quanto muitos programas de processamento de textos.

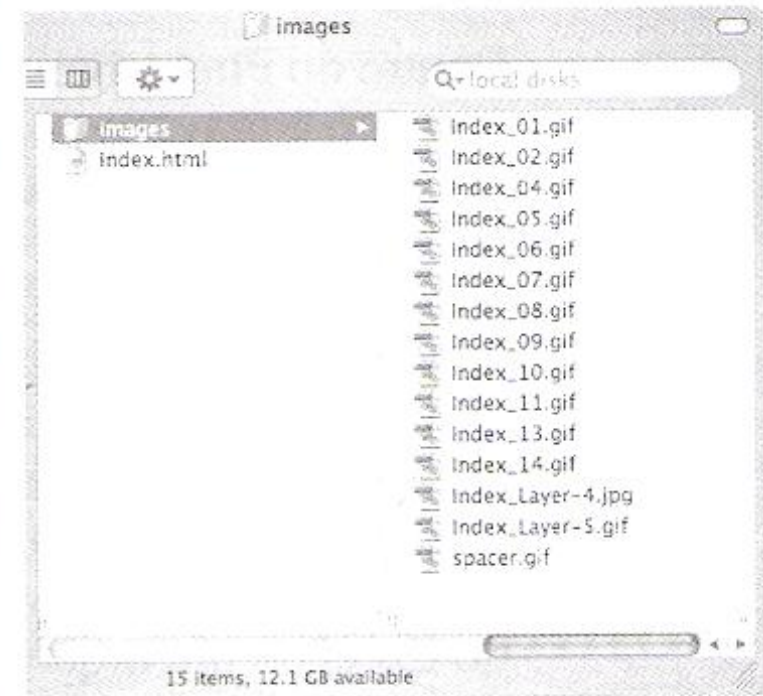
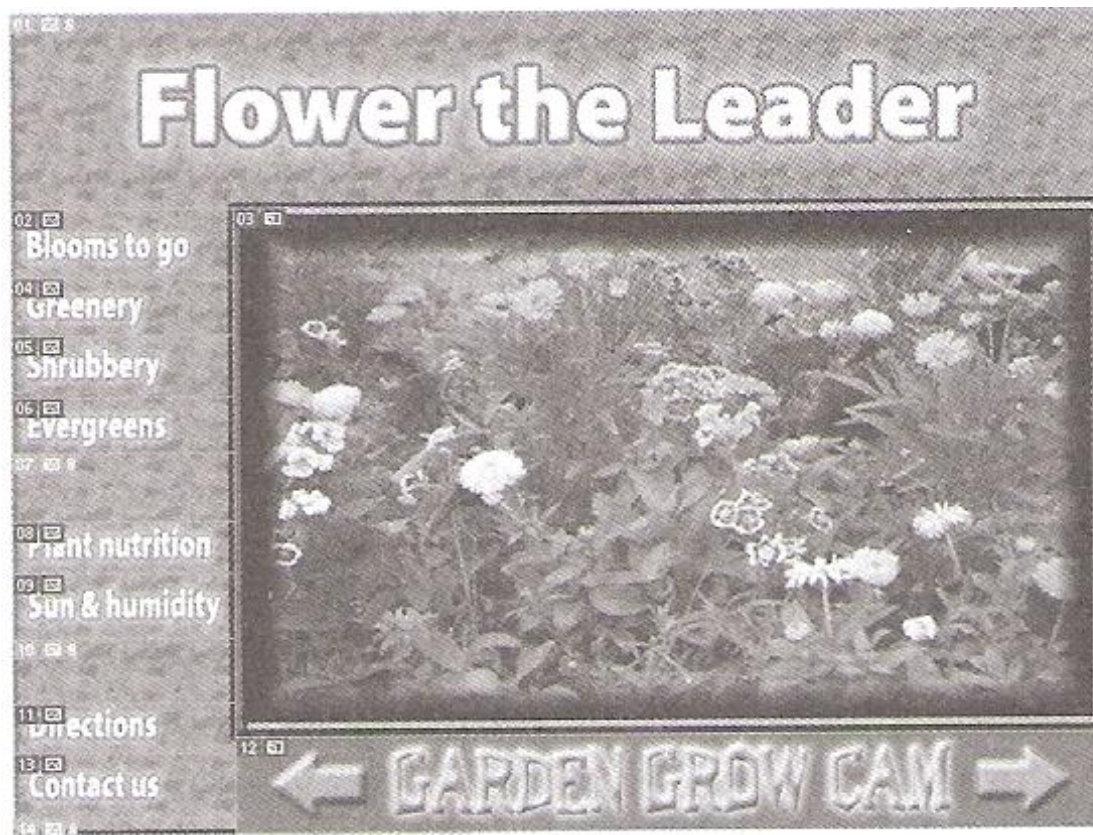
Conhecendo o Photoshop CS4

- O Dreamweaver é uma ferramenta de web design que trabalha muito bem em conjunto com o Photoshop. No entanto, se não tem o Dreamweaver e precisa criar uma web page, o Photoshop pode ajudar.

Conhecendo o Photoshop CS4

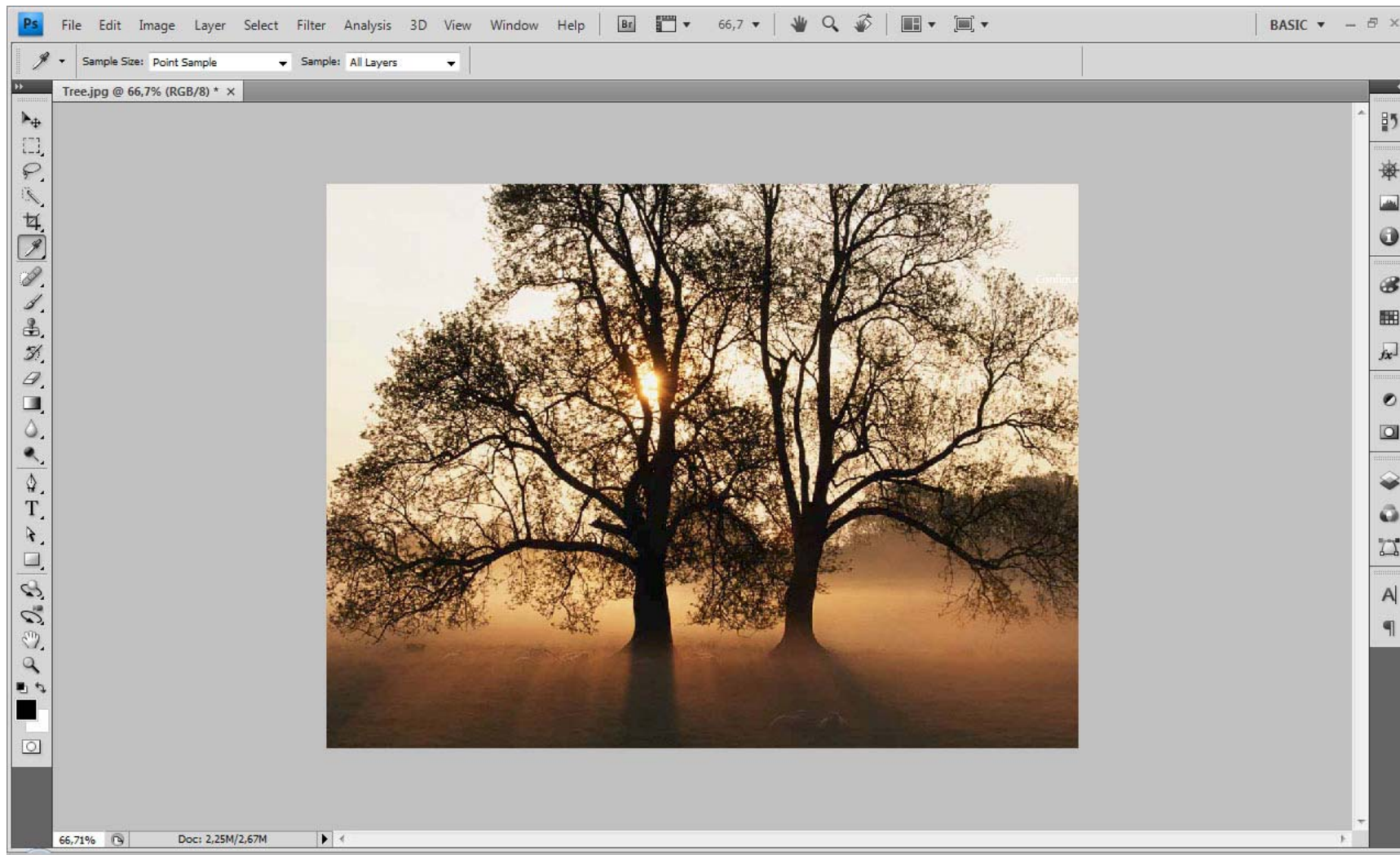
- Depois de fazer o layout da página e criar suas partes, usa-se o comando “salvar para web e dispositivos” para gerar um documento HTML e uma pasta cheia de imagens que formam a página.
- Uma das vantagens de criar uma web page no Dreamweaver no lugar do Photoshop é o texto HTML. Usando o Photoshop, todos os textos das páginas web serão salvos como arquivos gráficos.

Conhecendo o Photoshop CS4



É possível criar uma web page inteira no Photoshop

Interface do Photoshop CS4



Tela Inicial do Photoshop CS4

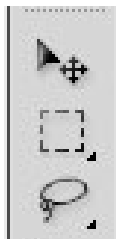
Painel Tools



Painel de Ferramentas:

- Botão seta dupla (acima à esquerda)
- Ferramentas ocultas
 - ficar pressionando
 - alt + clique
 - shift + atalho

Ferramentas de Seleção



A ferramenta **Move** move seleções, camadas e guias.





As ferramentas de **contorno de seleção (marquee)** criam seleções retangulares, de linha única, elípticas e de coluna única.



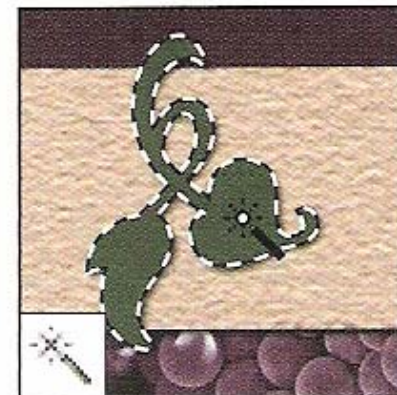
As ferramentas **Lasso** criam seleções de forma livre, poligonais (de bordas retas) e magnéticas (aderentes).

Ferramentas de Seleção

■		Quick Selection Tool	W
		Magic Wand Tool	W






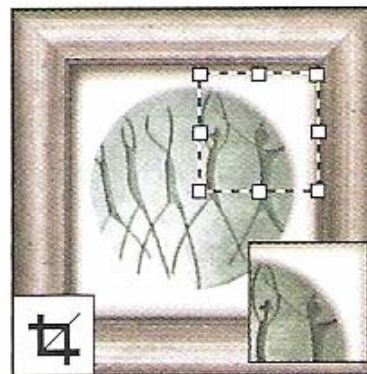
A ferramenta **Quick Selection** permite “pintar” rapidamente uma seleção utilizando pincel redondo ajustável.



A ferramenta **Magic Wand** seleciona áreas coloridas semelhantes.

Ferramentas de Corte Demarcado e Fatia

■		Crop Tool	C
		Slice Tool	C
		Slice Select Tool	C



A ferramenta **Crop** aparar imagens.








A ferramenta **Slice** cria fatias.



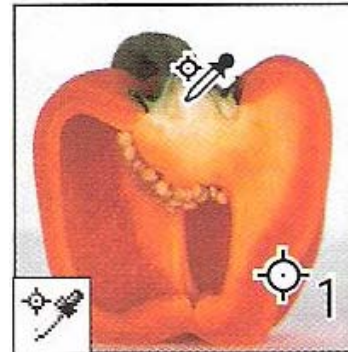
A ferramenta **Slice Select** seleciona fatias.

Ferramentas de Retoque e Pintura

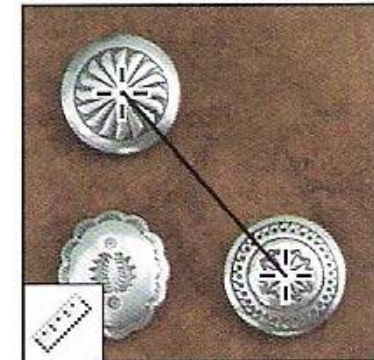
■		Eyedropper Tool	1
		Color Sampler Tool	1
		Ruler Tool	1
		Note Tool	1
		Count Tool	1



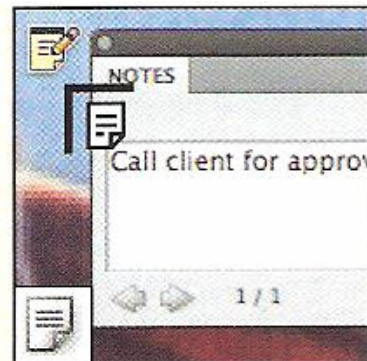
A ferramenta **Eyedropper** obtém amostras de cores em uma imagem.



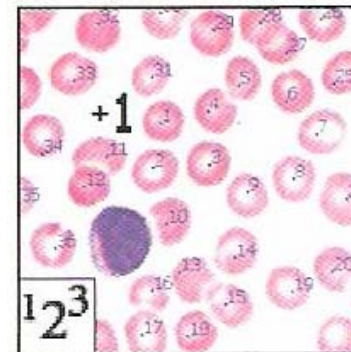
A ferramenta **Color Sampler** obtém amostras de até quatro áreas da imagem.



A ferramenta **Measure** mede distâncias, localizações e ângulos.







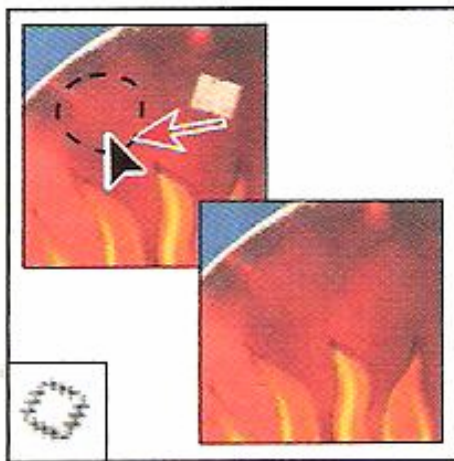
A ferramenta **Note** cria notas que podem ser anexadas a uma imagem.



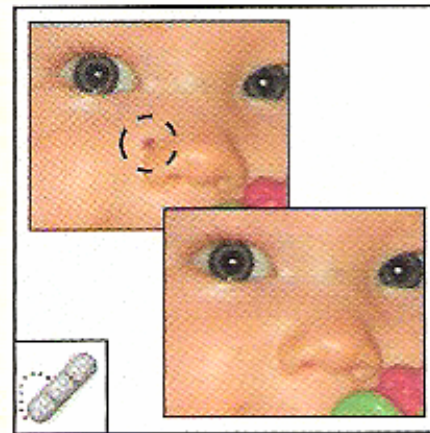
A ferramenta **Count** conta objetos em uma imagem.

Ferramentas de Retoque e Pintura

■		Spot Healing Brush Tool	J
		Healing Brush Tool	J
		Patch Tool	J
		Red Eye Tool	J



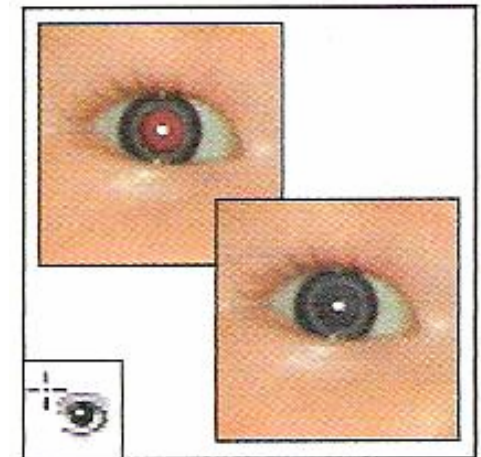
A ferramenta **Patch** corrige imperfeições em uma área selecionada utilizando uma amostra ou padrão.



A ferramenta **Spot Healing Brush** remove rapidamente manchas e imperfeições das fotografias com um fundo uniforme.






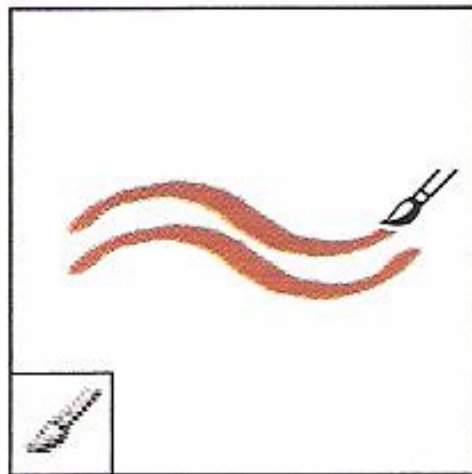
A ferramenta **Healing Brush** pinta com uma amostra ou padrão para corrigir imperfeições em uma imagem.



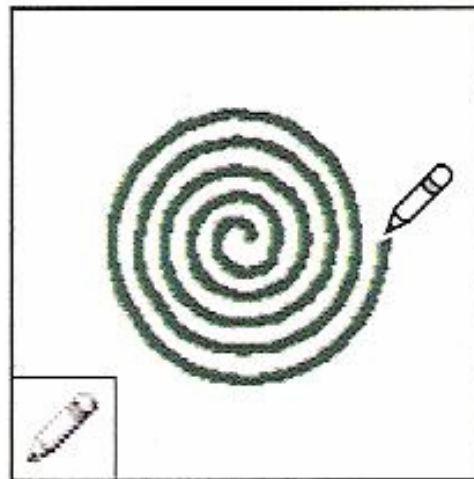
A ferramenta **Red Eye** remove "olhos vermelhos" causados por flash com um clique.

Ferramentas de Retoque e Pintura

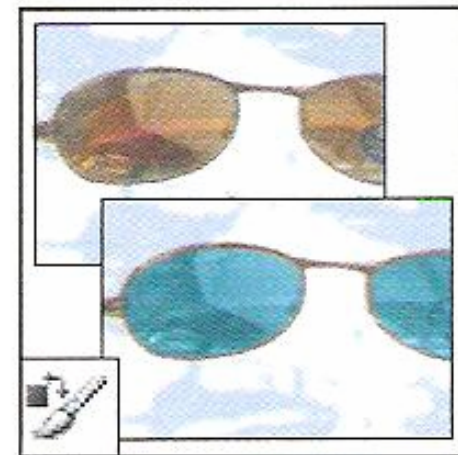
-  Brush Tool B
-  Pencil Tool B
-  Color Replacement Tool B



A ferramenta **Brush** pinta traços simulando um pincel.

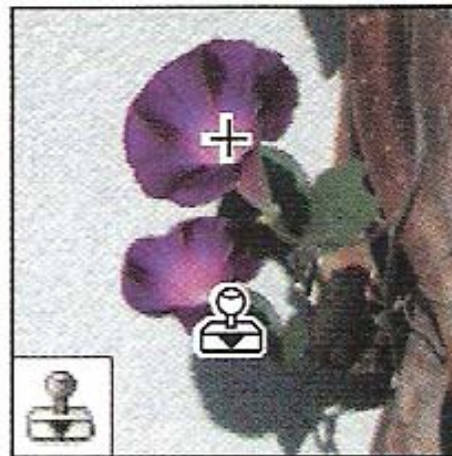
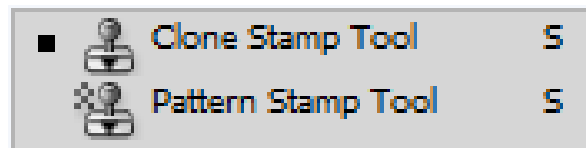


A ferramenta **Pencil** pinta traços de borda dura.

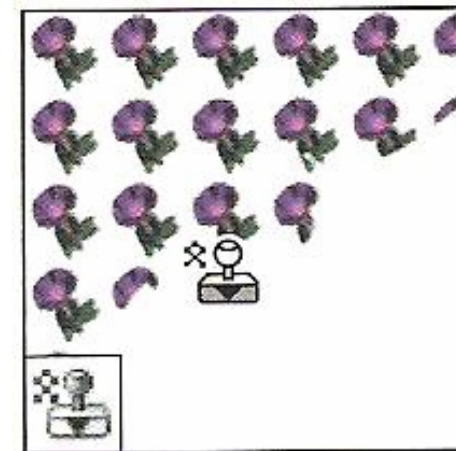


A ferramenta **Color Replacement** substitui uma cor por outra.

Ferramentas de Retoque e Pintura





A ferramenta **Clone Stamp** pinta com um exemplo de uma imagem.



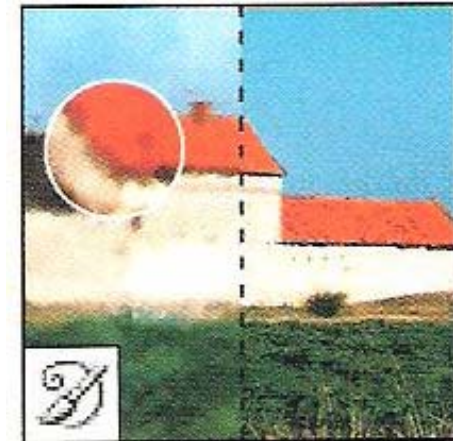
A ferramenta **Pattern Stamp** pinta com um padrão sobre a imagem.

Ferramentas de Retoque e Pintura

-  History Brush Tool Y
-  Art History Brush Tool Y






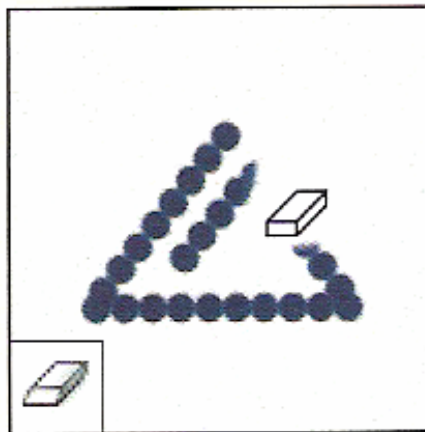
A ferramenta **History Brush** pinta uma cópia do estado ou instantâneo selecionados na janela da imagem atual.



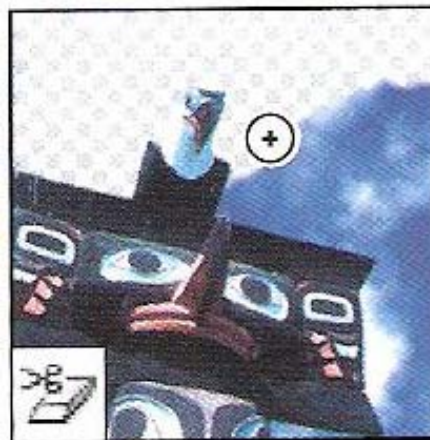
A ferramenta **Art History Brush** pinta traços estilizados que simulam a visão dos diferentes estilos de pintura utilizando um estado ou instantâneo selecionado.

Ferramentas de Retoque e Pintura

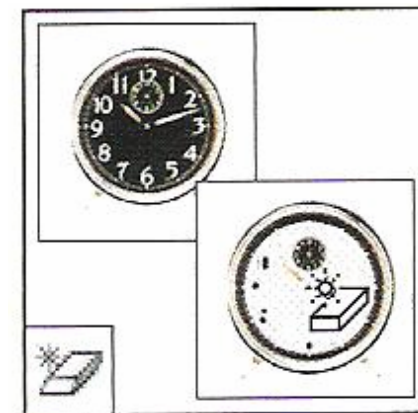
-  Eraser Tool E
-  Background Eraser Tool E
-  Magic Eraser Tool E



A ferramenta **Eraser** apaga pixels e restaura partes de uma imagem de acordo com um estado salvo anteriormente.

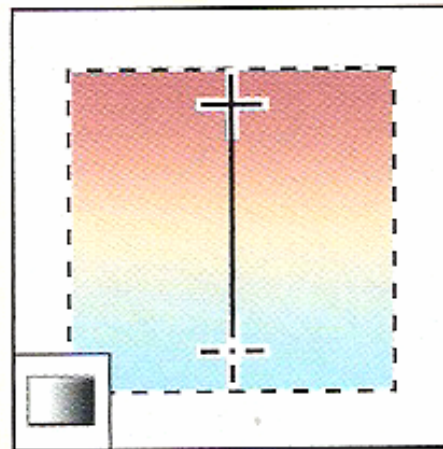
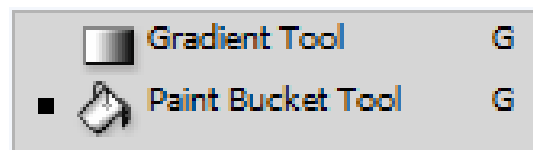


A ferramenta **Background Eraser** remove áreas deixando-as transparentes quando as arrastamos.



A ferramenta **Magic Eraser** remove áreas com cores sólidas com um único clique, deixando-as transparentes.

Ferramentas de Retoque e Pintura






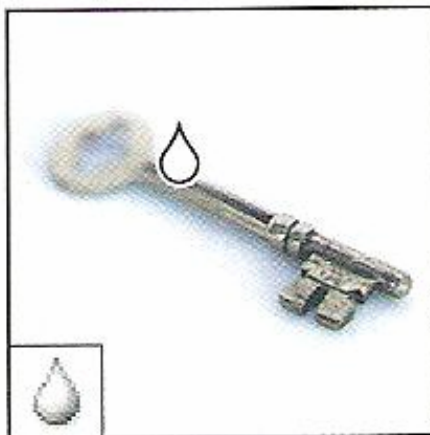
A ferramenta **Gradient** cria mesclagens de cores nos formatos radial, angular, refletido e losangular.



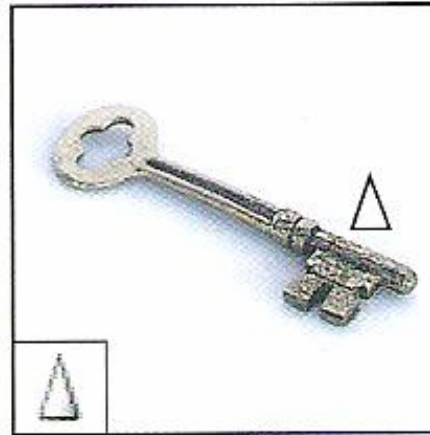
A ferramenta **Paint Bucket** preenche áreas coloridas semelhantes com a cor de primeiro plano.

Ferramentas de Retoque e Pintura

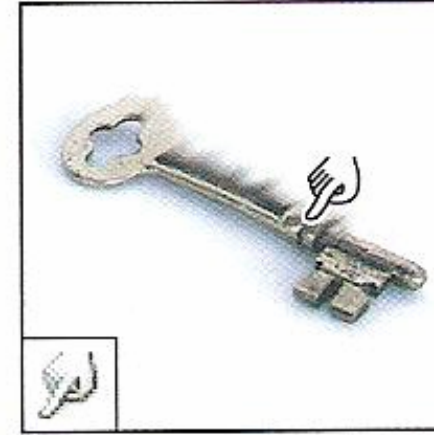
-  Blur Tool
- ▲  Sharpen Tool
- ✎  Smudge Tool



A ferramenta **Blur** suaviza bordas duras em uma imagem.

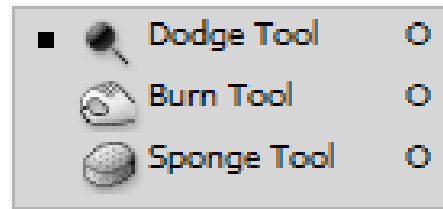


A ferramenta **Sharpen** aumenta a nitidez de bordas desfocadas de uma imagem.



A ferramenta **Smudge** esfumaça os dados em uma imagem.

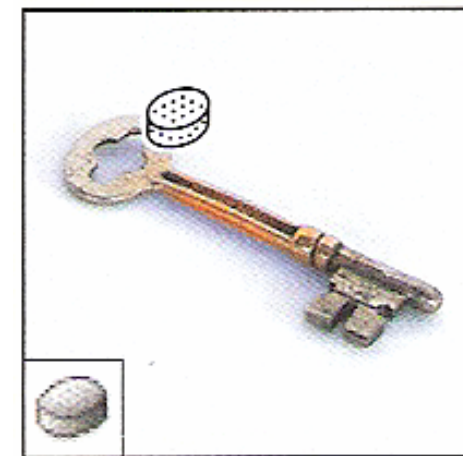
Ferramentas de Retoque e Pintura



A ferramenta **Dodge** clareia áreas em uma imagem.

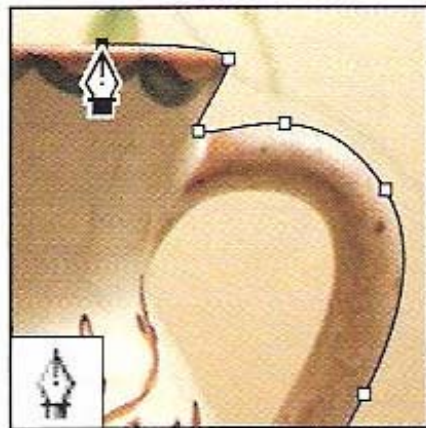
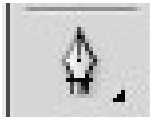


A ferramenta **Burn** escurece áreas em uma imagem.











A ferramenta **Sponge** muda a saturação de cor de uma área.

Ferramentas de Texto e Desenho

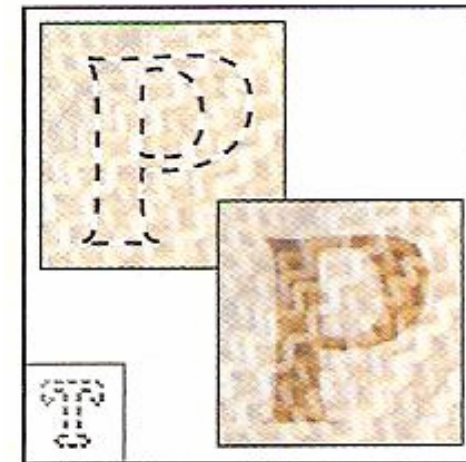


As ferramentas **Pen** desenham demarcadores com bordas suaves.

-  Horizontal Type Tool 
-  Vertical Type Tool 
-  Horizontal Type Mask Tool 
-  Vertical Type Mask Tool 

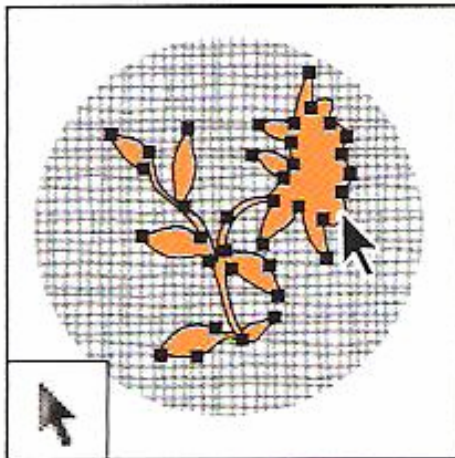
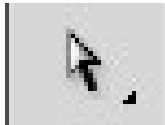


As ferramentas **Type** criam texto em uma imagem.



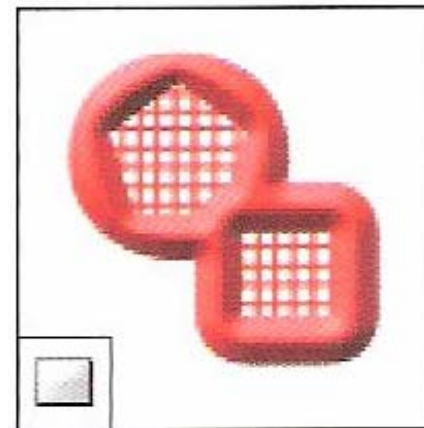
As ferramentas **Type Mask** criam uma seleção na forma do texto.

Ferramentas de Texto e Desenho

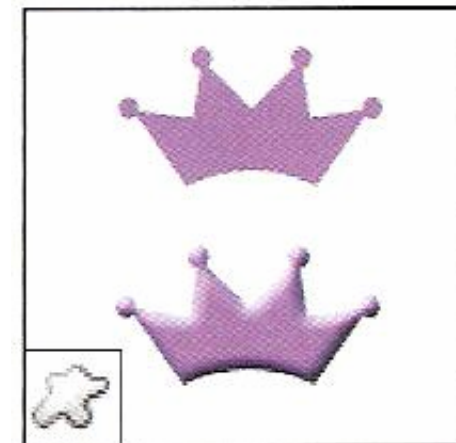


As ferramentas **Path Selection** seleciona formas ou segmentos mostrando pontos de ancoragem, linhas e pontos de direção.

■	Rectangle Tool	U
◻	Rounded Rectangle Tool	U
◉	Ellipse Tool	U
◡	Polygon Tool	U
—	Line Tool	U
★	Custom Shape Tool	U

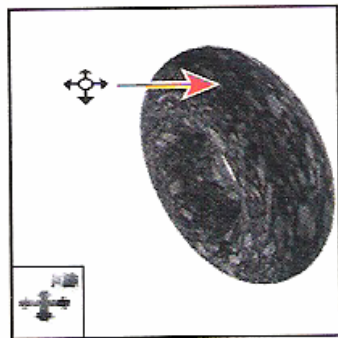
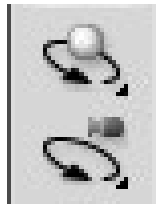


As ferramentas **Shape** e a ferramenta **Line** desenham formas e linhas em uma camada normal ou em uma camada de forma.

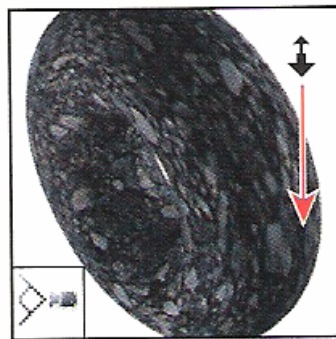


A ferramenta **Custom Shape** cria formas personalizadas selecionadas a partir de uma lista de formas personalizadas.

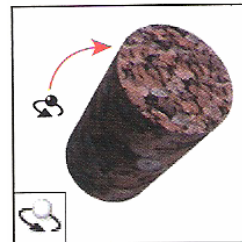
Visão Geral das Ferramentas 3D



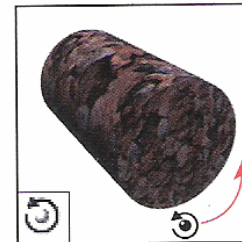
A ferramenta **3D Walk View** faz a câmera andar.



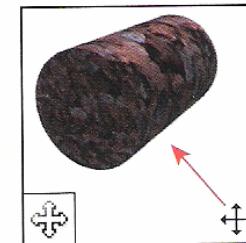
A ferramenta **3D Zoom** altera o campo de visão para mais perto ou mais longe.



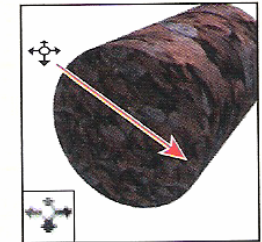
A ferramenta **3D Rotate** gira um modelo 3D em volta de seu eixo x ou eixo y.



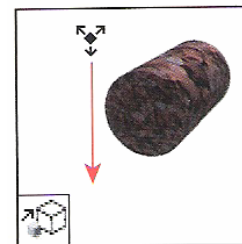
A ferramenta **3D Roll** gira um modelo 3D em volta do seu eixo x.



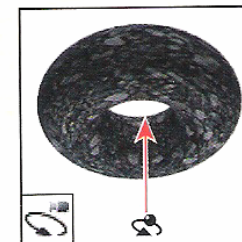
A ferramenta **3D Pan** move o modelo na direção x ou y.



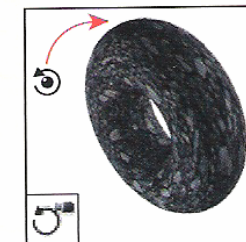
A ferramenta **3D Slide** move o modelo 3D ao longo do eixo x, para que pareça mais perto ou mais longe.



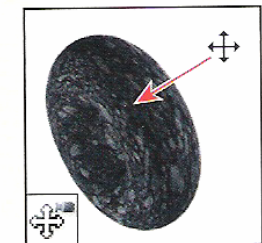
A ferramenta **3D Scale** redimensiona o modelo 3D.



A ferramenta **3D Orbit** orbita a câmera na direção x ou y.





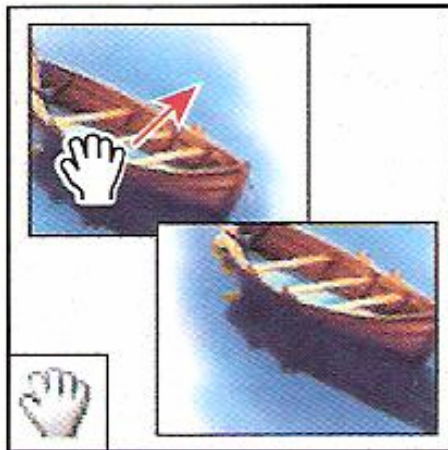
A ferramenta **3D Roll View** gira a câmera em torno do eixo x.



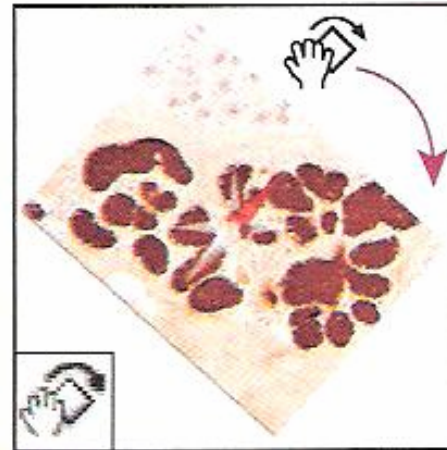
A ferramenta **3D Pan View** desloca a câmera no x ou direção y.

Ferramentas de Navegação

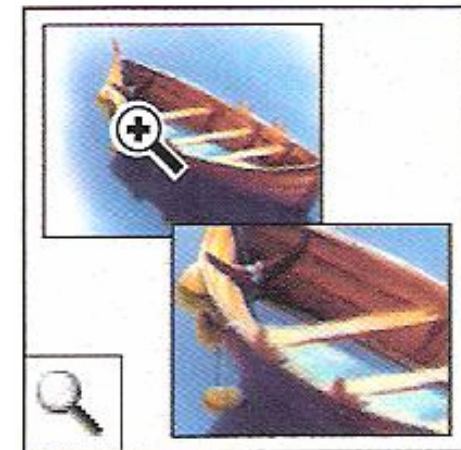
■		Hand Tool	H
		Rotate View Tool	R



A ferramenta **Hand** move uma imagem dentro da sua janela.



A ferramenta **Rotate View** gira a área de pintura de maneira não destrutiva.



A ferramenta **Zoom** amplia e reduz a visualização de uma imagem.

Dicas

- Quando for mexer em uma imagem, primeiro duplique a imagem antes de trabalhar, ou seja, trabalhe sempre com uma cópia do arquivo original!
- Ctrl + Z (desfaz a última ação)
- Ctrl + Alt + Z (desfaz várias ações)

Atividade Prática (pág 35 do Classroom)

■ Atividades Photoshop

- ❑ figura1_final.psd
- ❑ figura1_inicial.psd (salvar como *figura1_fulano*)

■ Tarefa1: Escrever um texto na imagem

- ❑ Selecionar a ferramenta **Horizontal Type**
- ❑ Na barra de opções, escolher Fonte e Tamanho
- ❑ Clicar em algum lugar da imagem e digitar a frase
- ❑ Selecionar a ferramenta **Type** (Move Tool - a primeira)
- ❑ Mover o texto para o local desejado

Resolução e Tamanho da Imagem

- O Photoshop trabalha com imagens de bitmap, formadas por pixels.
- Resolução refere-se ao número de pequenos quadrados (**pixels**) que compõem a imagem e estabelecem seus detalhes.
- A resolução é determinada pelas **dimensões em pixels**, ou o número de pixels ao longo da largura e da altura da imagem.

Resolução e Tamanho da Imagem

- O número de pixels por unidade de comprimento em uma imagem é chamado **resolução da imagem**, normalmente medido em pixels por polegada (ppi).
- Uma imagem com alta resolução tem mais pixels e, portanto, maior tamanho de arquivo, do que uma imagem com as mesmas dimensões com uma baixa resolução.

Resolução e Tamanho da Imagem

*

- Imagens no Photoshop podem variar de alta resolução (300 ppi ou mais) a baixa resolução (72 ou 96 ppi).
- O número de pixels por unidade de comprimento em um monitor é a **resolução do monitor**, também normalmente medido em pixels por polegada (ppi).

Resolução e Tamanho da Imagem

- Os pixels de uma imagem são convertidos diretamente em pixels de monitor.
- No Photoshop, se a resolução da imagem for mais alta do que a resolução do monitor, a imagem aparece maior na tela do que suas dimensões de impressão especificadas.

Resolução e Tamanho da Imagem

- A resolução do monitor é descrita em dimensões de pixel. Por exemplo, se a resolução do monitor e as dimensões de pixel da foto tiverem o mesmo tamanho, a foto preencherá a tela quando for visualizada a 100%.

Tamanho do Arquivo

- O tamanho de arquivo de uma imagem corresponde ao tamanho digital do arquivo de imagem, medido em kilobytes (K), megabytes (MB) ou gigabytes (GB). **O tamanho do arquivo é proporcional às dimensões em pixels da imagem.**
- Imagens com um número maior de pixels podem reproduzir mais detalhes em um determinado tamanho impresso, mas exigem mais espaço em disco para armazenamento e podem ser mais lentas na edição e impressão.

Tamanho do Arquivo

- Conseqüentemente, a resolução da imagem torna-se um ajuste entre a **qualidade da imagem** (capturando todos os dados necessários) e o **tamanho do arquivo**.
- Outro fator que afeta o tamanho do arquivo é o formato do arquivo. Por causa da variação nos métodos de compactação utilizados pelos formatos GIF, PNG e JPEG, os tamanhos de arquivo podem variar consideravelmente para as mesmas dimensões em pixels.

Atividade Prática (pág 65 do Classroom)

- **Atividades Photoshop (arquivos)**
 - ❑ figura2_final.psd
 - ❑ figura2_inicial.psd (salvar *figura2_fulano*)

- **Tarefa2: Alinhar e Cortar a Imagem**
 - ❑ Selecionar a ferramenta **Crop**
 - ❑ Inserir as dimensões (12,5 cm x 9 cm)
 - ❑ Marcar a área com o Crop
 - ❑ Rotacionar e Redimensionar (Enter)

Atividade Prática (pág 65 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

■ **Tarefa3: Ajuste Automático de Cores**

- Image > Auto Color

- Image > Adjustments > Shadows/Highlights

- Image > Auto Contrast

Atividade Prática (pág 65 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

- **Tarefa4: Ajuste de Cores com Color Balance**
 - Image > Adjustments > Color Balance
 - Image > Auto Contrast

Ferramenta Replace Color

■ Substituir Cores em uma Imagem

- ❑ Com o comando **Replace Color**, pode-se criar **máscaras** temporárias com base em cores específicas e, então, substituir essas cores.
- ❑ Uma máscara isola uma área da imagem para que as alterações afetem apenas a área selecionada.
 - Tom: cor
 - Saturação: pureza da cor
 - Luminosidade: porção de preto ou branco na imagem

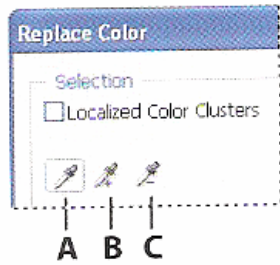
Atividade Prática (pág 65 a 71 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

Tarefa5: Substituir Cores em uma Imagem

- ❑ Ampliar o boné da imagem
- ❑ No painel Layers, selecionar a camada Background
- ❑ Selecionar a ferramenta Rectangular Marquee
- ❑ Image > Adjustments > Replace Color

Atividade Prática (pág 71 do Classroom)



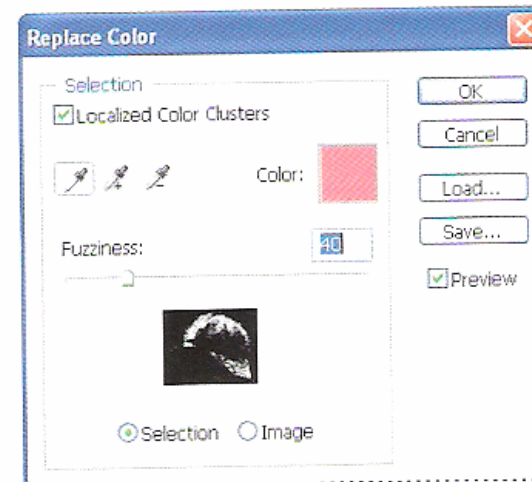
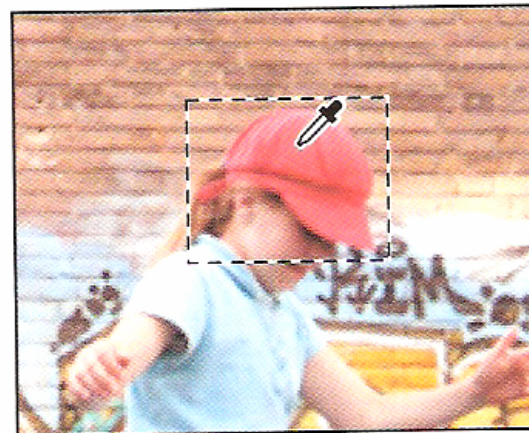
- A. Eyedropper (conta-gotas)
- B. Eyedropper Add To Sample (Conta-gotas adicionar à amostra)
- C. Eyedropper Subtract From Sample (Conta-gotas retirar da amostra)

4 Escolha Image > Adjustments > Replace Color.

A caixa de diálogo Replace Color se abre e, por padrão, a área Selection exibe uma representação preta da seleção atual.

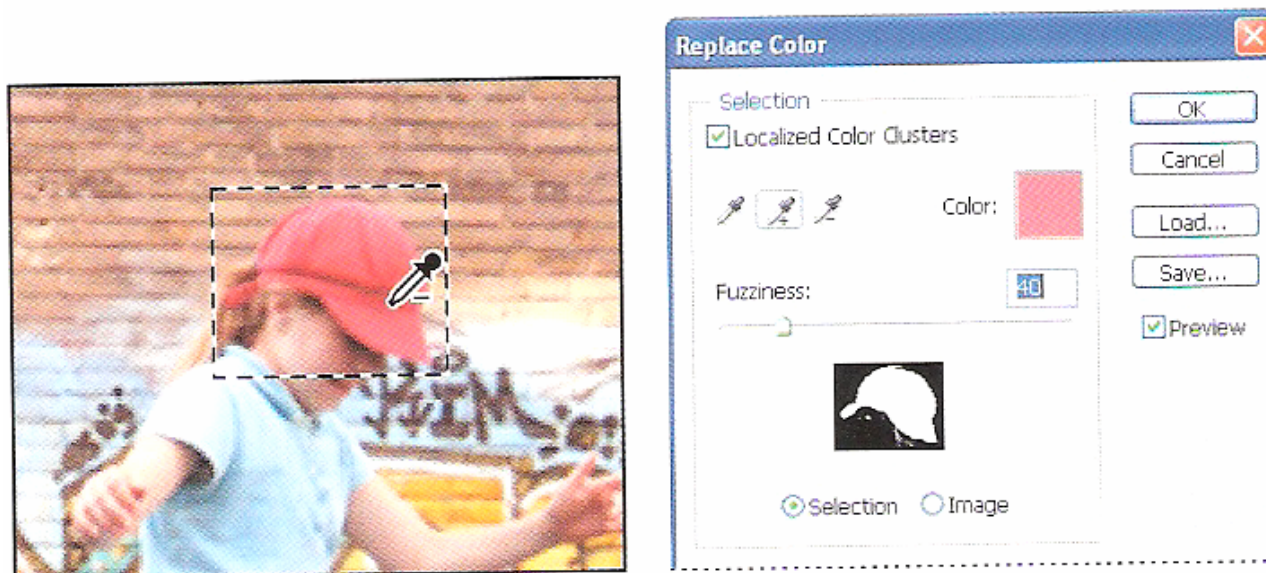
A caixa de diálogo Replace Color contém três conta-gotas. O primeiro, a ferramenta Eyedropper, seleciona uma cor; o segundo, Add To Sample, adiciona uma cor à amostra; o terceiro, Subtract From Sample, remove uma cor da amostra.

5 Selecione Localized Color Clusters. Então, utilizando a ferramenta Eyedropper (A), clique em qualquer lugar do boné na janela da imagem para criar uma amostra dessa cor.



Atividade Prática (pág 71 do Classroom)


- 6 Utilize o conta-gotas Add To Sample (👉) para obter amostras de outras áreas do boné até que todo o boné esteja selecionado e realçado no display da máscara na caixa de diálogo Replace Color.



- 7 Arraste o controle deslizante Fuzziness até 35 para aumentar um pouco o nível de tolerância.

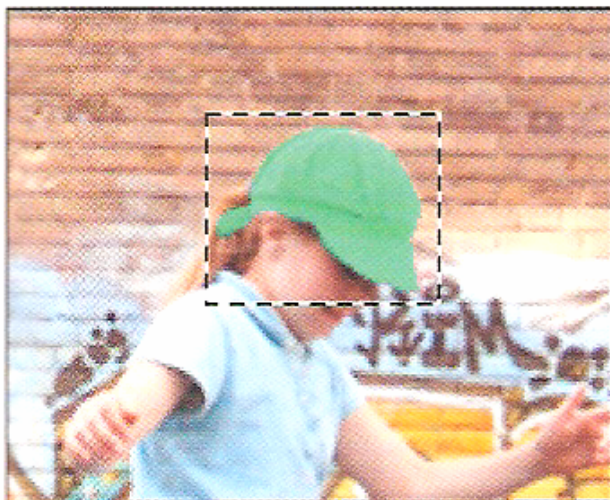
Fuzziness controla o grau com que cores relacionadas são incluídas na máscara.

Atividade Prática (pág 71 do Classroom)

- 8 Se a exibição da máscara incluir qualquer área em branco que *não* faz parte do boné, remova-a agora: selecione o conta-gotas Subtract From Sample () . Clique nessa área na janela da imagem ou no display da máscara Replace Color para remover esses pixels a mais. (não há problemas se alguns permanecerem na seleção).

Atividade Prática (pág 71 do Classroom)

- 9 Na área Replacement da caixa de diálogo Replace Color, arraste o controle deslizante Hue (tom) até +129, o controle deslizante Saturation até -76 e deixe o controle deslizante Lightness (luminosidade) em +10.



À medida que você altera os valores, o tom, a saturação e a luminosidade das cores do boné mudam. O boné torna-se verde.

- 10 Clique em OK para aplicar as alterações.
- 11 Escolha Select > Deselect e, então, escolha File > Save.

Modo de Cores RGB

- O Photoshop utiliza o modelo de cores RGB, atribuindo um valor de intensidade a cada pixel. Em imagens de 8 bits por canal, os valores de intensidade variam de 0 (preto) a 255 (branco) para cada um dos componentes de cores RGB (vermelho, verde, azul) em uma imagem colorida.
- Por exemplo, uma cor vermelho brilhante pode conter um valor R de 246, um valor G de 20 e um valor B de 50. Quando os valores dos três componentes são iguais, o resultado é um tom de cinza neutro. Quando o valor de todos os componentes é 255, o resultado é um branco puro e, quando o valor é 0, o resultado é um preto puro.
- Além de ser o modo padrão para novas imagens do Photoshop, o modelo RGB é usado por monitores de computador para exibir cores. Isso significa que, ao trabalhar em modos de cor diferentes de RGB, como CMYK, o Photoshop converte a imagem CMYK em RGB para exibição na tela.

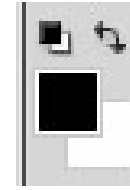
Conversão de uma Foto Colorida em modo Tons de Cinza

(pegar uma foto qualquer para esta tarefa)

Tarefa6: Image > Mode > Grayscale (Clique em Discard)

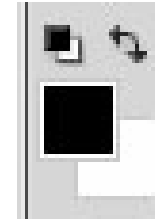
- A conversão de uma foto colorida para o modo de **Tons de Cinza** resulta em um tamanho de arquivo menor, mas descarta informações de cor e pode fazer com que duas sombras adjacentes de cinza sejam convertidas na mesma sombra de cinza.
- A conversão de uma imagem colorida em **Preto e Branco** resulta em um tamanho de arquivo substancialmente maior, mas retém as informações de cor e permite que você mapeie cores para sombras de cinza.

Cores do Primeiro Plano e do Plano de Fundo



- O Photoshop usa a cor do *primeiro plano* para pintar, preencher e traçar seleções e a cor do *plano de fundo* para efetuar preenchimentos de degradê e preencher as áreas apagadas de uma imagem. As cores do primeiro plano e do plano de fundo também são usadas por alguns filtros de efeitos especiais.
- É possível designar uma nova cor de primeiro plano ou de plano de fundo com a ferramenta Conta-gotas, o painel Cor ou o painel Amostras (Swatches).
- A cor padrão do primeiro plano é preta, enquanto a cor padrão do plano de fundo é branca.

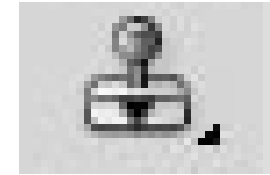
Cores do Primeiro Plano e do Plano de Fundo



- **Escolha de cores na caixa de ferramentas**
 - A cor atual do primeiro plano é exibida na caixa de seleção de cores superior, na caixa de ferramentas, enquanto a cor atual do plano de fundo atual é exibida na caixa inferior.
- Para alterar a cor do primeiro plano, clique na caixa superior de seleção de cor, na caixa de ferramentas, e escolha uma cor no Seletor de Cores da Adobe.
- Para alterar a cor do plano de fundo, clique na caixa inferior de seleção de cor, na caixa de ferramentas, e escolha uma cor no Seletor de Cores da Adobe.
- Para inverter as cores do primeiro plano e do plano de fundo, clique no ícone Alternar Cores, na caixa de ferramentas.
- Para restaurar as cores padrão do primeiro plano e do plano de fundo, clique no ícone Cores Padrão, na caixa de ferramentas.

Corrigir Áreas com a Ferramenta Clone Stamp

(pág 76 do Classroom)



- ❑ Esta ferramenta utiliza os pixels de uma área da imagem para substituir os pixels de outra área.
- ❑ Usa-se para remover objetos das imagens e também para preencher áreas vazias nas fotos.

Atividade Prática (pág 76 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

■ **Tarefa7: Arrumar área branca na parede**

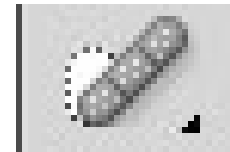
- ❑ Selecionar a camada Background no painel Layers
- ❑ Selecionar a ferramenta Clone Stamp (Carimbo)
- ❑ Na barra de opções selecionar um pincel macio (Soft Round 21)
- ❑ Selecionar a opção Aligned
- ❑ Window > Clone Source
- ❑ Selecionar Show Overlay e Clipped no painel Clone Source
- ❑ Opacity 100%
- ❑ Alt + Clone Stamp movendo sobre os tijolos mais escuros
- ❑ Passar sobre os tijolos mais claros

Ferramenta Clone Stamp

- ❑ Toda vez que você clica na ferramenta Clone Stamp, ela recomeça com um novo ponto de origem, na mesma relação do primeiro traço.
- ❑ Isto é, se você começar a pintar mais à direita, ela tira amostras dos tijolos que estão mais à direita em vez de continuar com a amostra do ponto de origem inicial. Isso ocorre porque marcamos a opção Aligned.
- ❑ Quando a opção Aligned “não” está selecionada, cada vez que cria um traço, você começa a tirar uma amostra do mesmo ponto de origem, independentemente de onde posiciona a ferramenta.

Limpar pontos escuros na parede

- Para limpar alguns pontos escuros na parede, poderíamos usar o Clone Stamp, mas usaremos a ferramenta **Spot Healing Brush**.



- Esta ferramenta remove rapidamente manchas e outras imperfeições das fotos.

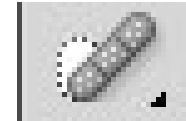
Atividade Prática (pág 78 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

■ Tarefa8: Limpar pontos escuros na parede

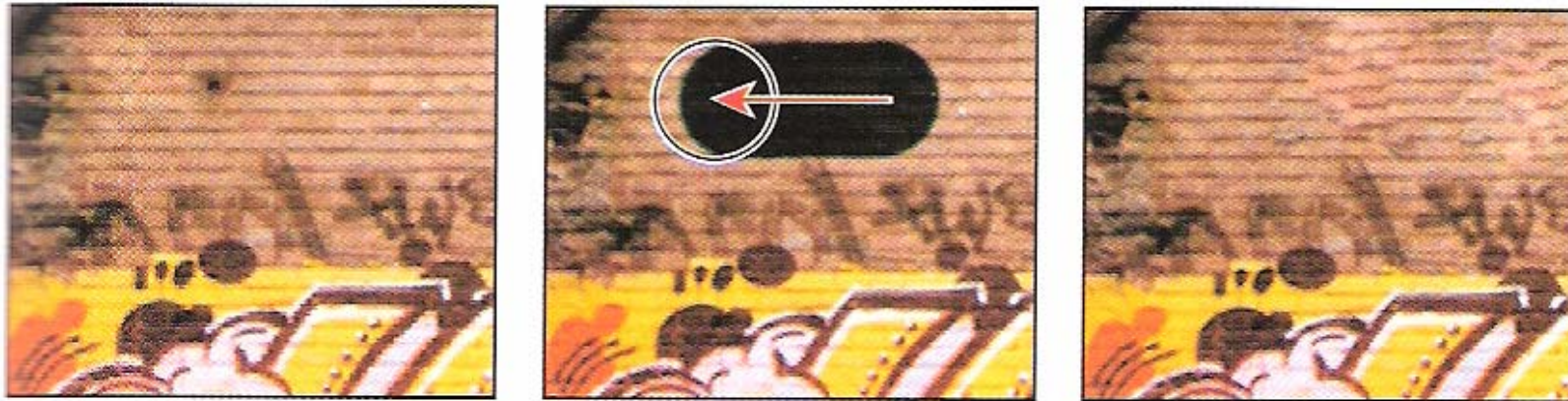
- Amplie e role a imagem para ver os pontos escuros no canto superior esquerdo da imagem

- Selecione a ferramenta **Spot Healing Brush**



- Na barra de opções escolha pincel duro a 100% e diâmetro de 40 pixels.
- Na imagem, arraste a ferramenta da direita para a esquerda sobre os pontos escuros. À medida que arrasta, o traço parece preto, mas quando solta o botão do mouse, a área pintada é “reparada”.

Ferramenta Spot Healing Brush



- A ferramenta Spot Healing Brush funciona da mesma maneira que a ferramenta Healing Brush: pinta com pixels obtidos de uma amostra da imagem ou do padrão e compara a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento dos pixels obtidos da amostra com os reparados.
- A diferença é que na ferramenta Spot Healing Brush não é necessário especificar uma área de amostra, ela cria automaticamente amostras em torno da área retocada.

Healing Brush e Patch



- ❑ As ferramentas Healing Brush e Patch vão além das capacidades das ferramentas Clone Stamp e Spot Healing Brush.
- ❑ Com capacidade de aplicar e mesclar pixels de uma área para outra simultaneamente, elas permitem fazer retoques que conferem uma aparência natural às áreas que não possuem cor ou textura uniformes.

Atividade Prática (pág 80 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

■ **Tarefa9: Remover a fenda da parede**

- ❑ Amplie a área que contém a fenda em 200%
- ❑ Selecione a ferramenta Healing Brush (oculta sob Spot Healing Brush)
- ❑ Configure o diâmetro do pincel com 25 pixels
- ❑ Mode Normal, Source Sampled e Aligned desmarcado
- ❑ Alt + clique na área esquerda da fenda. Solte a tecla Alt
- ❑ Clique sobre a fenda e desenhe um traço curto

Ferramenta Patch (pág 81 do Classroom)



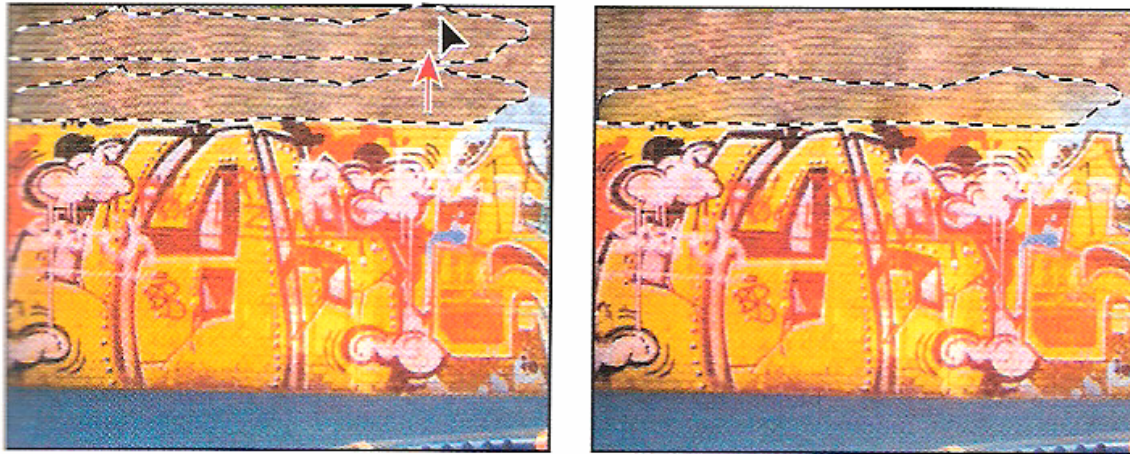
- A ferramenta Patch combina o comportamento de seleção da ferramenta Lasso com as propriedades de mistura de cores da ferramenta Healing Brush.
- Com a ferramenta Patch pode-se selecionar uma área que quer utilizar como origem (área a ser corrigida) ou destino (área utilizada para fazer a correção).

Atividade Prática (pág 81 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura2_fulano)

- **Tarefa10: Remover a pichação preta e branca**
 - Selecionar a ferramenta **Patch** (oculta sob Healing Brush)
 - Na barra de opções selecionar **Source**
 - Arrastar a ferramenta Patch em torno de uma seção do grafite preto e depois soltar o botão do mouse
 - Select > Refine Edge
 - Radius: 1.0 Contrast: 0 Smooth: 70 Feather: 1.5 Contract/Expand: 6
 - Arrastar a seleção até uma área limpa dos tijolos

Ferramenta Patch



À medida que você arrasta, a área selecionada original mostra os mesmos pixels da seleção “laçada” que você está arrastando. Ao soltar o botão do mouse, a cor – mas não a textura – é reajustada de acordo com o esquema de cores original da seleção. Neste caso, a correção seleciona algumas cores a partir do grafite abaixo.

Arraste uma nova seleção em torno de alguma outra área do grafite e então arraste-a até uma área limpa dos tijolos. As configurações Refine Edge permanecem as mesma para cada correção adicional. Continue a corrigir a imagem até que toda a pichação preta seja apagada. Você também pode corrigir os buracos no tijolo um pouco à esquerda da cabeça da menina.

Escolha Select > Deselect.

Seleção e as Ferramentas de Seleção

(pág 90 do Classroom)

No Photoshop, fazer alterações em uma área dentro de uma imagem é um processo de dois passos. Primeiro, você seleciona a parte da imagem que quer alterar com uma das ferramentas de seleção. Depois, você usa outra ferramenta, filtro ou recurso para fazer as modificações, como mover os pixels selecionados para outro ponto ou aplicar um filtro à área selecionada. As seleções podem ser feitas com base em tamanho, forma e cores. O processo de seleção limita as alterações à área selecionada, de modo que outras áreas não são afetadas.

A melhor ferramenta de seleção para uma área específica muitas vezes depende das características da área, como forma ou cor. São quatro os tipos de seleções:

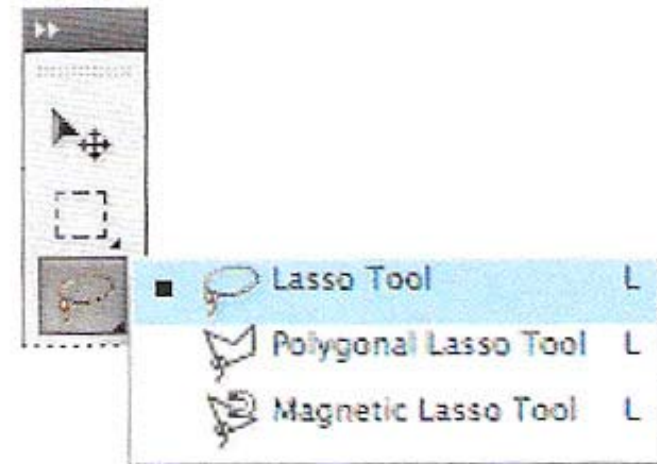
Tipos de Seleções (são 4)

Seleções geométricas A ferramenta Rectangular Marquee (☐) seleciona uma área retangular em uma imagem. A ferramenta Elliptical Marquee (◯), oculta atrás da Rectangular Marquee, seleciona áreas elípticas. As ferramentas Single Row Marquee (⇐⇒) e Single Column Marquee (⋮) selecionam uma linha com 1 pixel de altura ou uma coluna com 1 pixel de largura, respectivamente.



Tipos de Seleções (são 4)

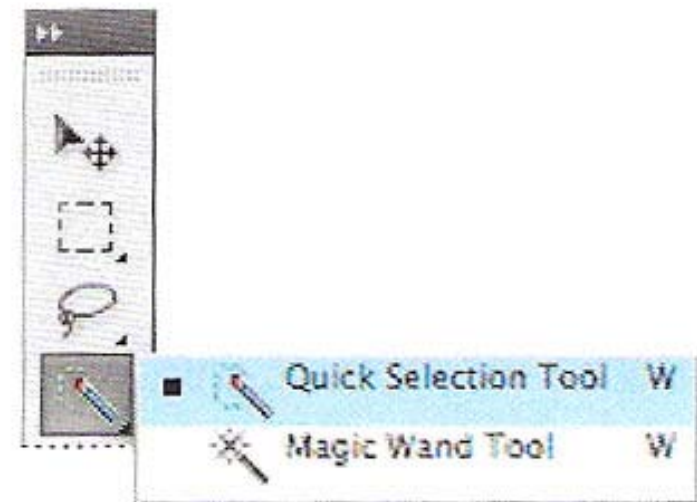
Seleções à mão livre Arraste a ferramenta Lasso (👉) em torno de uma área para traçar uma seleção à mão livre. Com a ferramenta Polygonal Lasso (👉), clique para configurar pontos de ancoragem em segmentos em linha reta em torno de uma área. A ferramenta Magnetic Lasso (👉) é quase uma combinação das outras duas ferramentas Lasso e funciona melhor quando há um bom contraste entre a área que você quer selecionar e a área em torno dela.



Tipos de Seleções (são 4)

Seleções por borda A ferramenta Quick Selection (🔍) “pinta” rapidamente uma seleção localizando e seguindo automaticamente as bordas definidas na imagem.

Seleções por cor A ferramenta Magic Wand (✂) seleciona partes de uma imagem com base na semelhança das cores dos pixels adjacentes. Ela é útil para selecionar áreas com diferentes formas que compartilham um intervalo específico de cores.



Atividade Prática (pág 92 do Classroom)

- **Atividades Photoshop** (arquivos)
 - figura3_final.psd
 - figura3_inicial.psd (salvar *figura3_fulano*)
- **Tarefa11: Selecionar e Mover os Legumes (Ferramenta Quick Selection)**
 - ❑ Amplie o **tomate** com a ferramenta Zoom
 - ❑ Selecione a ferramenta **Quick Selection**
 - ❑ Clique em uma área vermelha perto da borda do tomate
 - ❑ Selecione a ferramenta **Move** (1a)
 - ❑ Arraste o tomate para a tábua
 - ❑ Select > Deselect

Atividade Prática (pág 94 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

■ **Tarefa12: Selecionar e Mover os Legumes** (Ferramenta Elliptical Marquee)

- ❑ Amplie a **tigela de azeitonas** com a ferramenta Zoom
- ❑ Selecione a ferramenta **Elliptical Marquee**
- ❑ Selecione a tigela de azeitonas – não vai ficar perfeito
- ❑ Com o botão do mouse pressionado, pressione a barra de espaço e continue a arrastar a seleção
- ❑ Solte a barra de espaço, mas não o botão do mouse, e continue a arrastar
- ❑ View > Zoom Out
- ❑ Com a ferramenta Elliptical Marquee selecionada, pressione **Ctrl** e mova o cursor para dentro da seleção (aparece uma tesoura)
- ❑ Arraste a tigela sobre a tábua

Movendo com as Setas (pág 95 do Classroom)

- 1 Pressione algumas vezes a tecla de seta que aponta para cima (↑) a fim de mover a seleção oval para cima.

Observe que toda vez que você pressiona a tecla de seta, a porção de azeitonas move-se 1 pixel. Utilize as outras teclas de seta para ver como elas afetam a seleção.

- 2 Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto pressiona uma tecla de seta.

Quando a tecla Shift é mantida pressionada, a seleção move-se 10 pixels quando você pressiona uma tecla de seta.

Ocultar Bordas da Seleção (pág 96 do Classroom)

Às vezes, a borda em torno de uma área selecionada pode atrapalhar enquanto você faz ajustes. Ela pode ser temporariamente ocultada sem que a seleção seja removida e, então, exibida depois de completados os ajustes.

- 3 Escolha View > Show > Selection Edges ou View > Extras para remover a seleção.

Qualquer um desses comandos oculta a borda de seleção em torno da tigela de azeitonas.

- 4 Utilize as teclas de seta para deslocar a tigela até a posição desejada. Escolha então View > Show Selection Edges para exibir a borda de seleção novamente.

Atividade Prática (pág 96 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

■ **Tarefa13: Selecionar e Mover os Legumes** (Elliptical Marquee a partir do centro)

- ❑ Amplie o **logotipo Salads** com a ferramenta Zoom
- ❑ Selecione a ferramenta **Elliptical Marquee**
- ❑ Mova o cursor para o centro do logotipo
- ❑ Clique e comece a arrastar o cursor, sem soltar o botão do mouse, pressione **Alt** e continue arrastando
- ❑ Solte o botão do mouse (primeiro) e depois a tecla Alt
- ❑ Se necessário, mova a seleção com as setas

Atividade Prática (pág 96 do Classroom)

■ Tarefa13: Selecionar e Mover os Legumes (Elliptical Marquee a partir do centro) Continuação

- ❑ View > Fit on Screen
- ❑ Selecione a ferramenta **Move** (é a primeira)
- ❑ Mova o cursor para o centro do logotipo
- ❑ Arraste o logotipo para cima da tábua (aparece uma tesoura)
- ❑ Image > Adjustments > Invert (negativo colorido dele mesmo)

Atividade Prática (pág 96 do Classroom)

■ Tarefa13: Selecionar e Mover os Legumes (Elliptical Marquee a partir do centro) Continuação

- ❑ Ferramenta Move + Alt = faz uma cópia da imagem
- ❑ Edit > Transform > Scale
- ❑ Shift + arraste as bordas para aumentar a imagem (proporcional)
- ❑ Enter (não esqueça!)
- ❑ Alt + Shift + arrastar para fazer mais uma cópia (shift restringe o movimento em incrementos de 45 graus)

Ferramenta Magic Wand (pág 100 do Classroom)





- Seleciona todos os pixels em um intervalo de cores (gamut).
- É a melhor ferramenta para selecionar uma área de cores semelhantes cercada de áreas de cores bem diferentes.
- A opção Tolerance configura a sensibilidade da ferramenta, limitando ou estendendo o intervalo de semelhança dos pixels.
- Tolerância 32, seleciona a cor que você clica e também 32 tons mais claros e 32 mais escuros dessa cor.
- Se uma área multicolorida que você quer selecionar estiver em um fundo com cores diferentes, pode ser mais fácil selecionar o fundo. Utilizando a ferramenta Rectangular Marquee para selecionar uma grande área e então utilizar a ferramenta Magic Wand para retirar o fundo.

Atividade Prática (pág 101 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

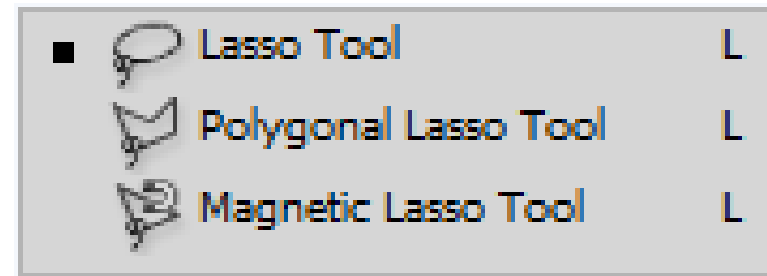
■ Tarefa14: Selecionar e Mover os Legumes (Magic Wand)

- ❑ Selecione a ferramenta Rectangular Marquee
- ❑ Selecione o alface (deixando uma borda branca)
- ❑ Selecione a ferramenta Magic Wand 
- ❑ Tolerance = 32 e marque a opção Subtract from selection 
- ❑ Clique na área branca da seleção
- ❑ Selecione a ferramenta Move e arraste o **alface** para a tábua

Ferramentas Lasso (pág 102 do Classroom)

■ O Photoshop inclui três ferramentas Lasso:

- Lasso
- Polygonal Lasso
- Magnetic Lasso



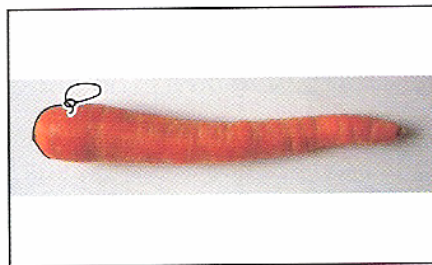
- As ferramentas Lasso podem ser usadas para seleções que requerem linhas retas e linhas desenhadas à mão livre.

Atividade Prática (pág 102 do Classroom)

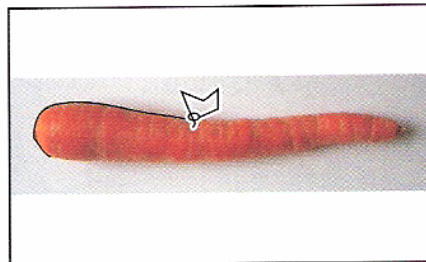
(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

■ Tarefa15: Selecionar e Mover os Legumes (Lasso)

- 1 Selecione a ferramenta Zoom (Q) e clique na cenoura até que a visualização aumente para 100%. Certifique-se de que pode ver a cenoura inteira na janela.
- 2 Selecione a ferramenta Lasso (P). Iniciando na parte esquerda inferior da cenoura, arraste o cursor em torno da extremidade arredondada da cenoura, contornando a forma da maneira mais precisa possível. *Não solte o botão do mouse.*
- 3 Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e, então, solte o botão do mouse para que o cursor da ferramenta Lasso mude para Polygonal Lasso (V). *Não solte Alt ou Option.*
- 4 Comece clicando até a extremidade da cenoura para posicionar pontos de ancoragem, seguindo os contornos dela. Mantenha pressionadas Alt ou Option durante todo o processo.



Arraste com a ferramenta Lasso



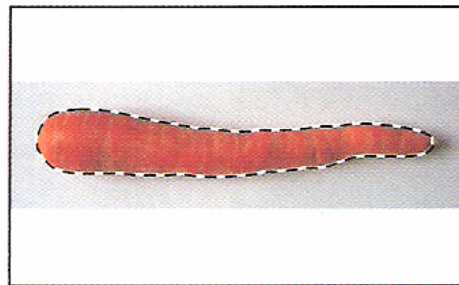
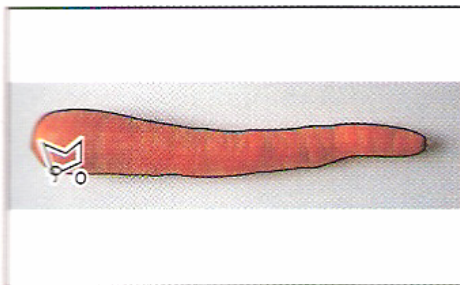
Clique com a ferramenta Lasso Polygonal

Atividade Prática (pág 102 do Classroom)

■ Tarefa15: Selecionar e Mover os Legumes (Lasso)

- 5 Quando alcançar a ponta da cenoura, mantenha o botão do mouse pressionado enquanto solta a tecla Alt ou Option. O cursor aparece novamente como o ícone de laço.
- 6 Arraste o cursor cuidadosamente em torno da ponta da cenoura, mantendo o botão do mouse pressionado.
- 7 Depois de contornar a ponta e alcançar a parte inferior da cenoura, primeiro pressione a tecla Alt ou Option novamente e então solte o botão do mouse. Clique ao longo da parte inferior da cenoura com a ferramenta Lasso Poligonal como fez na parte superior. Continue a delinear a cenoura até atingir novamente o ponto inicial da sua seleção.
- 8 Clique no começo da seleção e então solte a tecla Alt ou Option. A cenoura está agora inteiramente selecionada. Deixe a cenoura selecionada para o próximo exercício.

Continuação



Girar uma Seleção (pág 103 do Classroom)

- **Para girar um objeto ele deve estar selecionado**
 - ❑ View > Fit on Screen
 - ❑ Ctrl + arrastar **cenoura** (cursor muda para Move)
 - ❑ Edit > Transform > Rotate
 - ❑ Mova o cursor para fora da seleção (seta curva)
 - ❑ Gire a cenoura e depois pressione Enter
 - ❑ Se necessário, selecione a ferramenta Move

Ferramenta Magnetic Lasso

(pág 104 do Classroom)

- Para criar seleções à mão livre de áreas com bordas em alto contraste.
- Ao desenhar com a **Magnetic Lasso**, a borda da seleção se ajusta automaticamente à borda entre as áreas de contraste.
- Também é possível controlar o demarcador de seleção clicando ocasionalmente com o mouse para posicionar pontos de ancoragem.

Atividade Prática (pág 105 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

■ **Tarefa16: Selecionar e Mover os Legumes** **(Magnetic Lasso)**

- ❑ Amplie o **pimentão** com o Zoom
- ❑ Selecione a ferramenta **Magnetic Lasso**
- ❑ Clique uma vez na borda esquerda do pimentão e mova a ferramenta ao longo da borda marcando o contorno
- ❑ Mesmo sem clicar com o mouse, a ferramenta se ajusta à borda e adiciona automaticamente pontos de travamento
- ❑ Quando encontrar o início da marcação, dê um duplo clique para ligar a seleção ao ponto inicial (fechando a seleção)
- ❑ Dê um duplo clique na ferramenta **Hand** para ajustar a imagem na janela
- ❑ Selecione a ferramenta **Move** e arraste o pimentão para a tábua

Suavizar Bordas de uma Seleção

(pág 106 do Classroom)

Para suavizar as bordas duras de uma seleção, você pode aplicar suavização de serrilhado, difusão ou utilizar a opção Refine Edge.

A suavização de serrilhado, ou anti-aliasing, corrige as bordas irregulares de uma seleção, tornando mais sutil a transição de cores entre os pixels da borda e os pixels do fundo. Como são alterados apenas os pixels da borda, nenhum detalhe é perdido. Ela é útil ao cortar, copiar e colar seleções para criar imagens compostas.

A suavização de serrilhado está disponível para as ferramentas Lasso, Polygonal Lasso, Magnetic Lasso, Elliptical Marquee e Magic Wand. (Selecione a ferramenta para exibir suas opções na barra de opções.) Para aplicá-la, você deve selecioná-la antes de fazer a seleção. Depois que uma seleção é criada, não é possível adicionar a suavização de serrilhado.

A difusão, ou feathering, desfoca as bordas estabelecendo um limite de transição entre a seleção e seus pixels adjacentes. Esse desfoque pode causar alguma perda de detalhe na borda da seleção.

Suavizar Bordas de uma Seleção

(pág 106 do Classroom)

Você pode definir a opção difusão para as ferramentas Marquee e Lasso à medida que as utiliza ou pode adicionar a difusão a uma seleção existente. Os efeitos da difusão tornam-se aparentes quando você move, corta ou copia a seleção.

Depois de fazer uma seleção, você pode utilizar a opção Refine Edge para suavizar, contrair ou expandir o contorno. Utilizaremos a opção Refine Edge mais adiante nesta lição.

- Para utilizar a suavização de serrilhado, selecione uma ferramenta Lasso, ou as ferramentas Elliptical Marquee e Magic Wand, e selecione Anti-alias na barra de opções.
- Para aplicar difusão a uma borda usando uma ferramenta de seleção, selecione qualquer uma das ferramentas Lasso ou Marquee. Insira um valor de Feather na barra de opções. Esse valor define a largura da difusão na borda e pode variar de 1 a 250 pixels.
- Para definir a difusão de uma borda em uma seleção existente, escolha Select > Modify > Feather. Insira um valor de Feather Radius e clique em OK.

Atividade Prática (pág 108 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura3_fulano)

- **Tarefa17: Apagar algumas partes da imagem**
 - ❑ Selecione uma ferramenta de **Seleção** ou o **Lasso**
 - ❑ Selecione a ferramenta **Eraser**
 - ❑ Confira se as cores do primeiro plano e plano de fundo estão padrão (preto e branco)
 - ❑ Configure um pincel de 80 pixels com 100% de dureza
 - ❑ Arraste a Eraser sobre a área que quer remover

Separar partes de uma Imagem em Diferentes Camadas

(pág 114 do Classroom)

- Para criar rapidamente várias imagens a partir de uma digitalização, utilize o comando **Crop And Straighten Photos**. As imagens com contorno claramente definido e plano de fundo uniforme funcionam melhor.
- Abra o arquivo Figura_inicial3.psd e escolha:
 - File > Automate Crop And Straighten Photos
- O Photoshop corta automaticamente todas as imagens no arquivo original e cria arquivos do Photoshop individuais para cada uma.

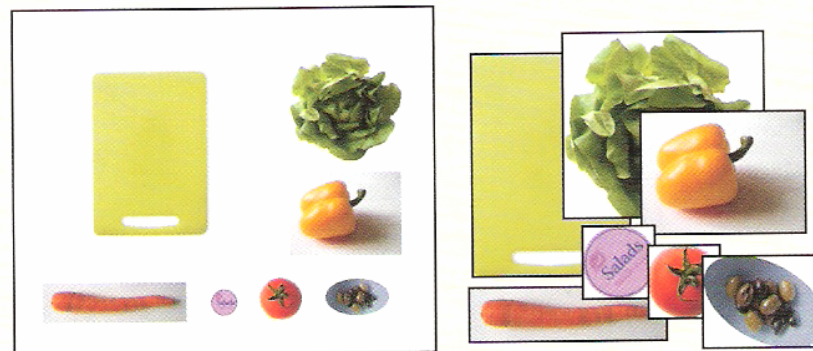


Imagem original

Resultado

Corrigir fotos digitais (pág 201 do Classroom)

- **Ajustar áreas claras e escuras**
 - Para destacar o detalhe nas áreas escuras ou claras de uma imagem, utilize o comando **Shadows/Highlights**. Os ajustes Shadows/Highlights funcionam melhor quando o tema da imagem parece uma silhueta contra uma forte luz de fundo ou “lavado” porque o flash da câmera estava muito perto (imagem muito iluminada).

Atividade Prática (pág 201 do Classroom)

- **Atividades Photoshop (arquivos)**
 - figura4_final.psd
 - figura4_inicial.psd (salvar *figura4_fulano*)

- **Tarefa18: Ajustar áreas escuras e claras da foto**
 - Image > Adjustments > Shadows/Highlights
 - Show More Options
 - Shadows: Amount 80% - Tonal Width 65%
 - Highlights: Amount 5%
 - Adjustments: Color correction +45
 - Ok

Atividade Prática (pág 202 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura4_fulano)

■ **Tarefa19: Corrigir Olhos Vermelhos**

- ❑ Selecione uma ferramenta de **Zoom**
- ❑ Aumente a áreas dos olhos do menino
- ❑ Selecione a ferramenta **Red Eye**
- ❑ Pupil Size = 50%
- ❑ Darken Amount = 10%
- ❑ Clique na área vermelha de cada olho

- Observação: Darken Amount especifica o quão escura a pupila deve ser. Como os olhos do menino são azuis, a configuração deve ser mais clara que o padrão.

Atividade Prática

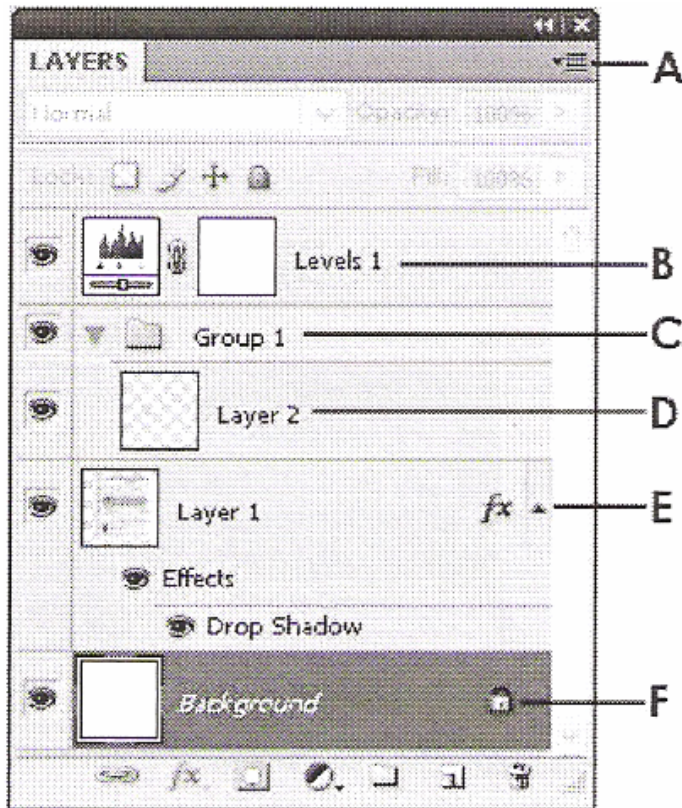
- **Tarefa20: Engordar e Emagrecer**
 - Pegue uma foto de uma pessoa
 - **Filter > Liquify**
 - Amplie a imagem e faça os retoques
 - No painel History veja o antes e o depois

Atividade Prática (pág 18 do Leigos)

- **Tarefa 21: Desfazer com Pincel Histórico**
 - ❑ Abra uma foto
 - ❑ Edite o quanto quiser
 - ❑ Use o ajuste preto e branco (Image > Adjustments)
 - ❑ Black & White > Ok
 - ❑ No painel Histórico (menu Window), clique na coluna da esquerda no passo anterior ao preto e branco para designá-lo como “estágio de origem”
 - ❑ Selecione o History Brush Tool
 - ❑ Pinte algumas áreas da imagem que deseja retornar à aparência original
 - ❑ Resultado: uma foto preto e branco com detalhe colorido

Trabalhando com Layers (pág 93 do Alfamídia)

- Para o Photoshop, camadas são como várias folhas empilhadas que separam e organizam o conteúdo.



- A – Menu
- B – Ajuste de camada
- C – Grupo
- D – Camada
- E – Efeito de camada
- F – Camada bloqueada

Trabalhando com Layers (pág 93 do Alfamídia)

■ Camada Bloqueada

- ❑ Ao criar um arquivo novo, o Photoshop insere uma camada bloqueada.
- ❑ Uma camada bloqueada tem um cadeado ao lado do nome e significa que ela não pode ser alterada.
- ❑ Para transformar em uma camada comum, dê um **duplo clique** sobre a camada bloqueada. O Photoshop abrirá uma janela para que a nova camada seja renomeada.

Trabalhando com Layers

<http://www.criarweb.com/artigos/camadas-de-photoshop.html>

- Com arquivos .gif, não é possível criar camadas. Isto acontece porque o modo da imagem é "Indexado" e esse modo não permite camadas. Porém, podemos mudar o modo da imagem facilmente através do menu:

Image > Mode > RGB Color

Trabalhando com Layers (pág 93 do Alfamídia)

■ Operações com as Camadas

- É possível fazer muitas tarefas com as camadas:
 - Inserir nova
 - Apagar
 - Renomear
 - Agrupar
 - Duplicar
 - Vincular

Trabalhando com Layers (pág 97 do Alfamídia)

■ Modos de Mesclagem

- ❑ São configurações aplicadas às camadas e determinam como os pixels presentes em diferentes camadas serão mesclados.
- ❑ Por padrão, as camadas são configuradas com o modo Normal de mesclagem, ou seja, o conteúdo entre as camadas não causa interferência entre elas.

Trabalhando com Layers (pág 98 do Alfamídia)

■ Modos de Mesclagem

- Os modos de mesclagem entre camadas produzem efeitos como escurecer, clarear, aumentar contraste, entre outros.
- Por exemplo, ao mesclar duas camadas duplicadas, é possível obter uma imagem com mais contraste.

Trabalhando com Layers (pág 98 do Alfamídia)

- **Modos de Mesclagem:** organizados em 5 grupos de acordo com a função
 - **Escurecedores:** Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn e Darker Color
 - **Clareadores:** Lighten, Screen, Color Dodge e Lighten Color
 - **Contrastantes:** Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix
 - **Comparativos:** Difference e Exclusion
 - **Combinadores:** Hue, Saturation, Color e Luminosity

Trabalhando com Layers (pág 102 do Alfamídia)

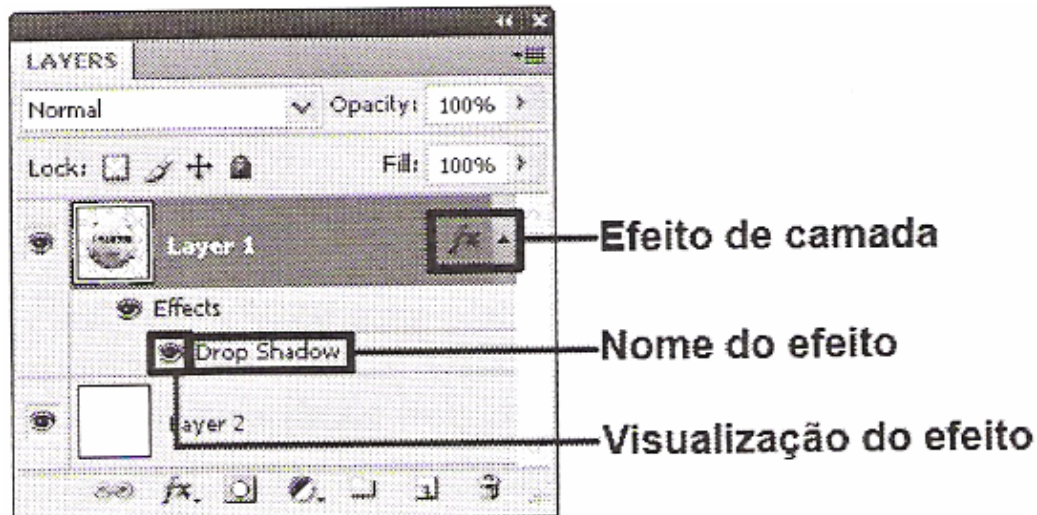
■ Efeitos e Estilos de Camada

- É possível agregar efeitos a uma camada sem que o seu conteúdo original seja alterado.

- São efeitos de camada :
 - Sombra
 - Relevo
 - Brilho


Trabalhando com Layers (pág 104 do Alfamídia)

■ Desabilitar a visualização de um estilo



Camada com estilo

Desabilitar a visualização de um estilo de camada

É possível retirar a visualização de um estilo de camada momentaneamente. Para isso, basta clicar sobre o ícone  ao lado do efeito que deve ser desabilitado.

Trabalhando com Layers (pág 104 do Alfamídia)

■ Compartilhar estilo entre camadas

Compartilhar o mesmo estilo entre camadas

Ao configurar um estilo para uma camada, pode ser necessário compartilhá-lo entre as demais camadas do arquivo. Para isso siga estes passos:

- 1) Configure o estilo a uma camada
- 2) Mantenha a tecla Alt pressionada
- 3) Clique sobre o ícone de efeito de camada, conforme indicado na imagem anterior e arraste o cursor sobre a camada que deve receber o efeito
- 4) Solte a tecla Alt e o cursor

Painel Histórico (pág 47 do Help)

- ❑ Use o painel Histórico para passar para qualquer estado recente da imagem criada durante a sessão em execução. Cada vez que uma alteração é aplicada a uma imagem, o novo estado da imagem é adicionado ao painel.
- ❑ Por exemplo, se você selecionar pintar, e girar parte de uma imagem, cada um desses estados será listado separadamente no painel. Quando um dos estados é selecionado, a imagem é revertida para a aparência que tinha quando essa alteração foi aplicada pela primeira vez. Dessa forma, você poderá trabalhar a partir desse estado.
- ❑ Também é possível usar o painel Histórico para excluir estados de imagem e, no Photoshop, para criar um documento a partir de um estado ou instantâneo.

Atividade Prática (pág 39 do Classroom)

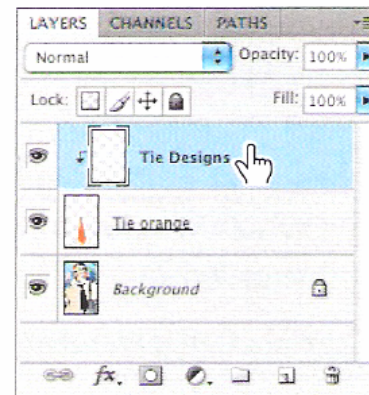
■ Atividades Photoshop (arquivos)

- figura5_final.psd
- figura5_inicial.psd (salvar como *figura5_fulano*)

■ Tarefa 22: Desfaça uma ação única

- 4 No painel Layers, selecione a camada Tie Designs.

Observe as listagens no painel Layers. A camada Tie Designs é um máscara de corte (*clipping mask*). Uma máscara de corte funciona quase da mesma maneira que uma seleção, pois restringe a área da imagem que pode ser alterada. Com a máscara de corte posicionada, você pode pintar uma área na gravata sem se preocupar em “borrar” o restante da imagem. Você selecionou a camada Tie Designs porque é a camada que editará agora.



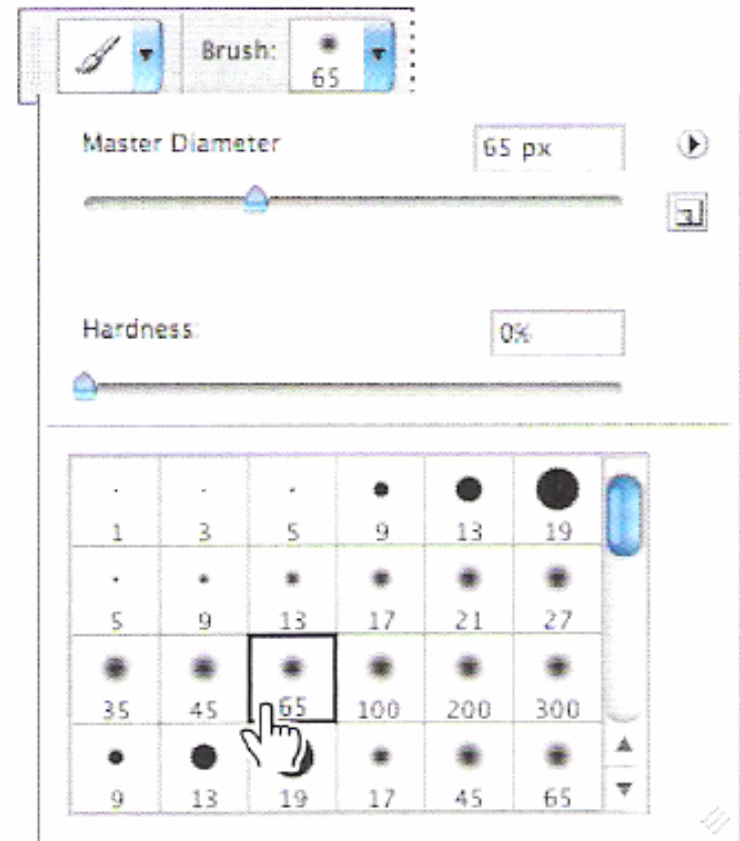
- 5 No painel Tools, selecione a ferramenta Brush (B) ou pressione B para selecioná-la por seu atalho de teclado.

Atividade Prática (pág 40 do Classroom)

■ Tarefa 22: Desfaça uma ação única (continuação)

- 6 Na barra de opções, clique no tamanho de pincel para abrir o painel Brushes. Role para baixo para a lista de pincéis e selecione o pincel Soft Round de 65 pixels. (O nome aparecerá como uma dica de ferramenta se você posicionar o cursor sobre um pincel).

Se quiser, você pode experimentar um pincel diferente, mas selecione um com tamanho próximo a 65 pixels – de preferência entre 45 e 75 pixels.



Atividade Prática (pág 40 do Classroom)

■ Tarefa 22: Desfaça uma ação única (continuação)

- 7 Mova o cursor sobre a imagem para que ela apareça como um círculo com o mesmo diâmetro que o do pincel. Desenhe então uma faixa em qualquer lugar na gravata laranja. Não se preocupe em permanecer dentro das linhas, pois o pincel não pintará nada fora da máscara de corte.

Ops! Sua listra pode estar boa, mas o design pede pontos, portanto, você precisa remover a listra pintada.

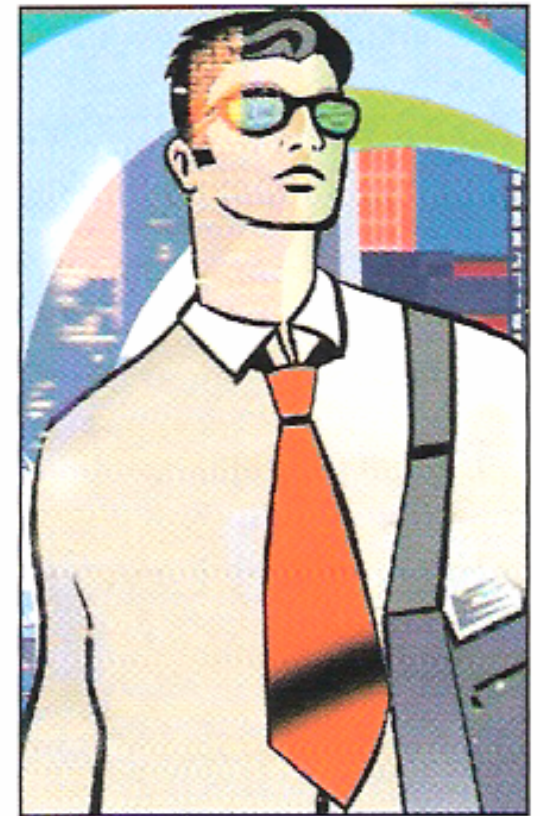


Ilustração: Pamela Hobbs

Atividade Prática (pág 40 do Classroom)

■ Tarefa 22: Desfaça uma ação única (continuação)

- 8 Escolha Edit > Undo Brush Tool ou pressione Ctrl+Z (Windows) ou Command+Z (Mac OS) para desfazer a ação da ferramenta Brush.

A gravata tem novamente uma cor laranja sólida, sem listras.

Atividade Prática (pág 40 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura5_fulano)

■ **Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas**

O comando Undo só desfaz um passo. Isso é prático porque os arquivos do Photoshop podem ter um tamanho muito grande e manter vários passos de Undo pode exigir uma grande quantidade de memória, o que tende a reduzir o desempenho. Entretanto, é possível desfazer ações múltiplas com o painel History.

Atividade Prática (pág 41 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura5_fulano)

■ Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas

- 1 Utilizando as mesmas configurações da ferramenta Brush, clique uma vez sobre a gravata laranja (sem listra) para criar um ponto suave.

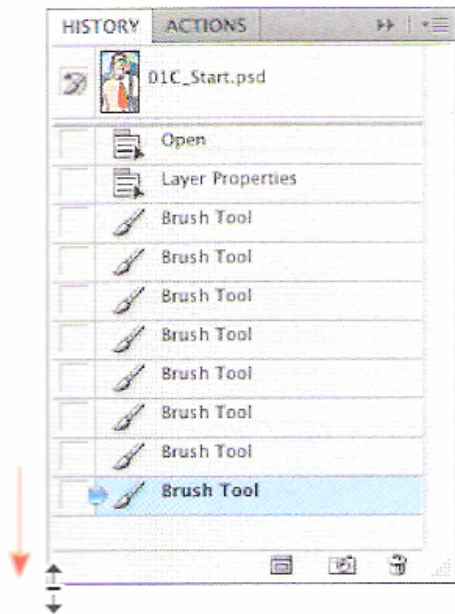


- 2 Clique várias vezes em diferentes áreas da gravata para criar um padrão de pontos.

Atividade Prática (pág 41 do Classroom)

■ Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas (continuação)

- 3 Escolha Window > History para abrir o painel History. Em seguida, arraste um canto do painel History para redimensioná-la e assim visualizar mais passos.

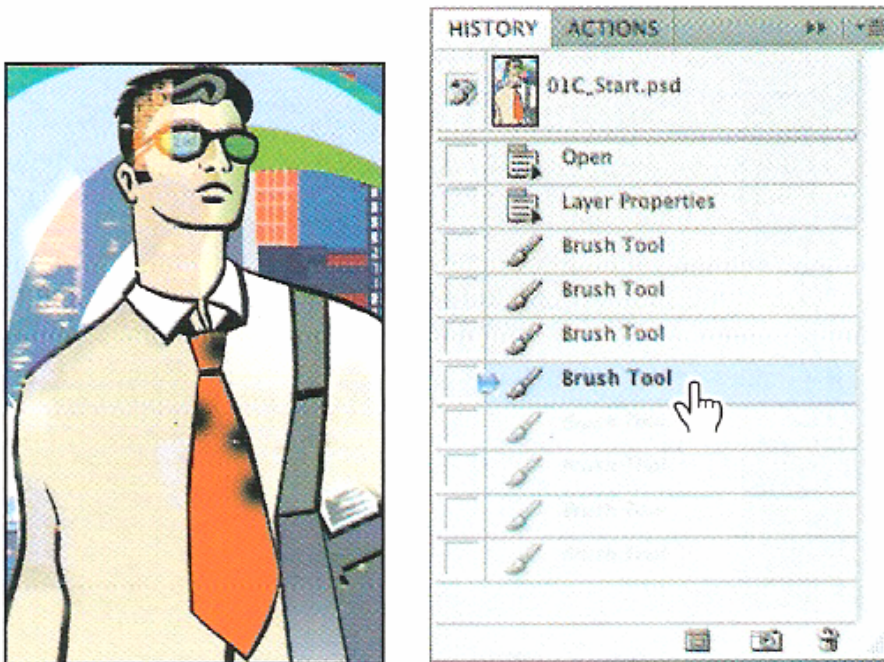


O painel History registra as ações recentes que você realizou na imagem. O estado atual é selecionado na parte inferior da lista.

Atividade Prática (pág 41 do Classroom)

■ Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas (continuação)

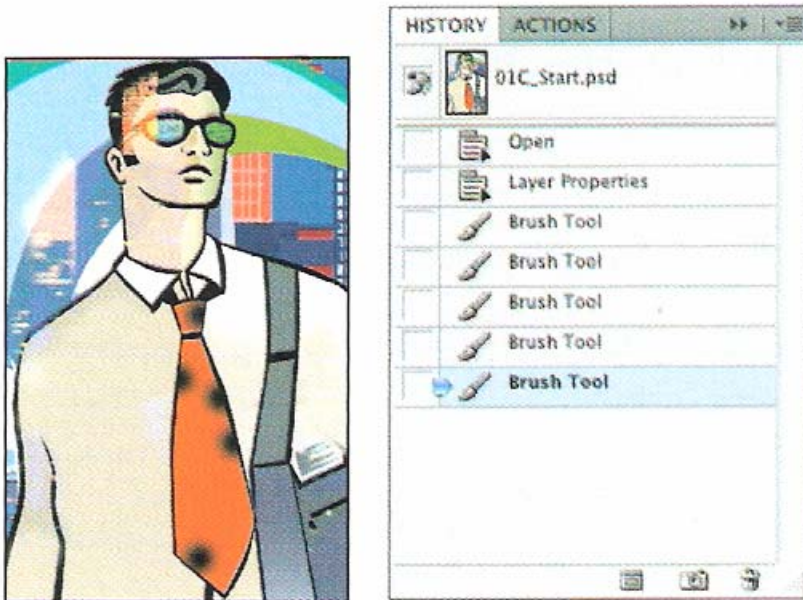
- 4 Clique em uma das ações anteriores no painel History e veja as alterações na janela da imagem: várias ações anteriores foram desfeitas.



- 5 Na janela da imagem, crie um novo ponto na gravata com a ferramenta Brush.

Atividade Prática (pág 41 do Classroom)

■ Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas (continuação)



Observe que o painel History removeu as ações desativadas listadas depois do estado selecionado no Passo 4 e adicionou uma nova.

- 6 Escolha Edit > Undo Brush Tool ou pressione Ctrl+Z (Windows) ou Command+Z (Mac OS) para desfazer o ponto que você criou no Passo 5.

Agora o painel History restaura a lista anterior das ações desativadas.

Atividade Prática (pág 41 do Classroom)

■ Tarefa 23: Desfaça ações múltiplas (continuação)

7 Selecione o estado na parte inferior da lista do painel History.

A imagem é restaurada à condição em que estava quando você terminou o Passo 2 deste exercício.

Por padrão, o painel History do Photoshop retém somente as 20 últimas ações. Essa também é uma solução conciliatória, permitindo um equilíbrio entre flexibilidade e desempenho. Você pode alterar o número de níveis no painel History escolhendo Edit > Preferences > Performance (Windows) ou Photoshop > Preferences > Performance (Mac OS) e digitando um valor diferente na opção History States.

Atividade Prática (pág 43 do Classroom)

(Continuar trabalhando no arquivo figura5_fulano)

■ Tarefa 24: Utilize um menu contextual

Menus contextuais são pequenos menus que contêm comandos e opções apropriados para elementos específicos na área de trabalho. Eles, às vezes, são chamados menus “do botão direito” (do mouse) ou menus “de atalho”. Normalmente, os comandos em um menu contextual também estão disponíveis em outra área da interface do usuário, mas usar o menu contextual pode economizar tempo.

- 1 Se a ferramenta Brush (🖌) ainda não estiver selecionada no painel Tools, selecione-a agora.
- 2 Na janela da imagem, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Mac OS) em qualquer lugar da imagem para abrir o menu contextual da ferramenta Brush.

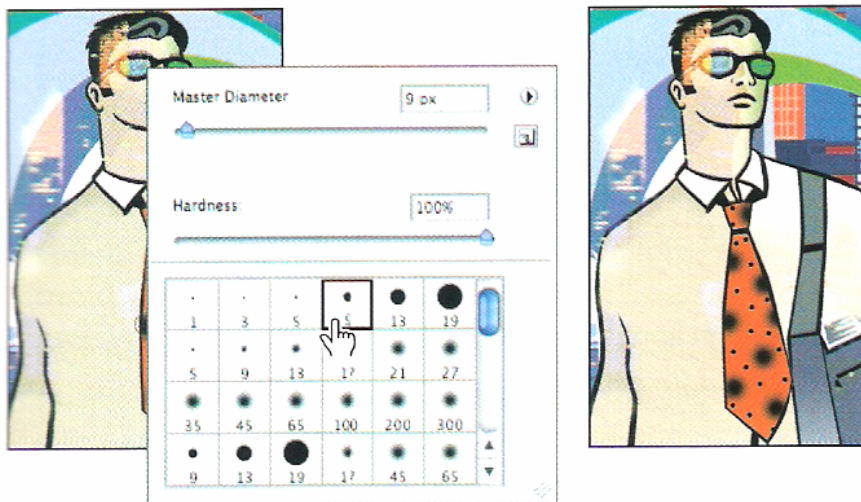
Obviamente, os menus contextuais variam de acordo com o contexto, assim, pode aparecer um menu de comandos ou um conjunto de painéis de opções, que é o que acontece neste caso.

Atividade Prática (pág 43 do Classroom)

■ Tarefa 24: Utilize um menu contextual (continuação)

- 3 Selecione um pincel mais apropriado, como o pincel Hard Round de 9 pixels. Talvez você precise rolar para cima ou para baixo na lista do menu contextual para localizar o pincel certo.
- 4 Na janela da imagem, utilize o pincel selecionado para criar pontos menores na gravata.
- 5 Se quiser, utilize o comando Undo e o painel History para retroceder suas ações de pintura e corrigir erros ou fazer escolhas diferentes.

● **Nota:** Clicar em qualquer lugar na área de trabalho fecha o menu contextual. Se a área da gravata estiver oculta atrás do menu contextual da ferramenta Brush, clique em outra área ou dê um clique duplo na sua seleção no menu contextual para fechá-la.



Painel Histórico (pág 47 do Help)

- **Ao usar o painel Histórico lembre-se de que:**

- Alterações no programa, como em painéis, configurações de cor, ações e preferências, não são refletidas no painel Histórico, pois essas não são alterações em uma imagem específica.
- Por padrão, o painel Histórico lista os primeiros 20 estados. É possível alterar o número de estados lembrados configurando uma preferência. Os estados mais antigos são excluídos automaticamente para liberar mais memória para o Photoshop.
- Depois de fechar e reabrir o documento, todos os estados da última sessão em execução são apagados do painel.

Painel Histórico (pág 47 do Help)

- **Ao usar o painel Histórico lembre-se de que: (cont)**
 - Os estados são adicionados à parte inferior da lista. Ou seja, o estado mais antigo fica na parte superior da lista e o mais recente, na parte inferior.
 - Cada estado é relacionado com o nome da ferramenta ou do comando utilizado para alterar a imagem.
 - Por padrão, ao selecionar um estado, os estados abaixo dele ficam desativados. Assim, é possível ver facilmente as alterações que serão descartadas se continuar trabalhando a partir do estado selecionado.
 - Por padrão, a seleção de um estado e, em seguida, a alteração da imagem eliminam todos os estados posteriores.

Painel Histórico (pág 47 do Help)

- **Ao usar o painel Histórico lembre-se de que: (cont)**
 - ❑ Caso selecione um estado e altere a imagem, eliminando os estados posteriores, poderá usar o comando Desfazer para desfazer a última alteração e restaurar os estados eliminados.
 - ❑ Por padrão, a exclusão de um estado também exclui todos os estados posteriores.

Painel Histórico (pág 47 do Help)

- **Como reverter para um estado de imagem anterior**
 - Siga um destes procedimentos:
 - Clique no nome do estado.
 - Escolha Avançar uma etapa (Step Forward) ou Retroceder uma etapa (Step Backward) no menu do painel Histórico ou no menu Editar para passar para o próximo estado ou para o estado anterior.

Painel Histórico (pág 47 do Help)

- **Como excluir um ou mais estados de imagem**
 - Siga um destes procedimentos:
 - Clique no nome do estado e escolha Excluir no menu do painel Histórico para excluir essa alteração e as seguintes.
 - Arraste o estado para o ícone Excluir a fim de excluir essa alteração e as seguintes.
 - Escolha Clear History no menu do painel Histórico para excluir a lista de estados **sem alterar a imagem**. Essa opção não reduz a quantidade de memória utilizada pelo Photoshop.

Atividade Prática

Fonte: <http://www.dudutomaselli.com/como-fazer-uma-tatuagem-pelo-photoshop/>

■ Tarefa 25: Tatuagem digital

- Vamos colocar uma tatuagem em uma foto. Para tanto vamos precisar da imagem que vai receber a tatuagem e da imagem que vai ser a tatuagem.



Atividade Prática

Fonte: <http://www.dudutomaselli.com/como-fazer-uma-tatuagem-pelo-photoshop/>

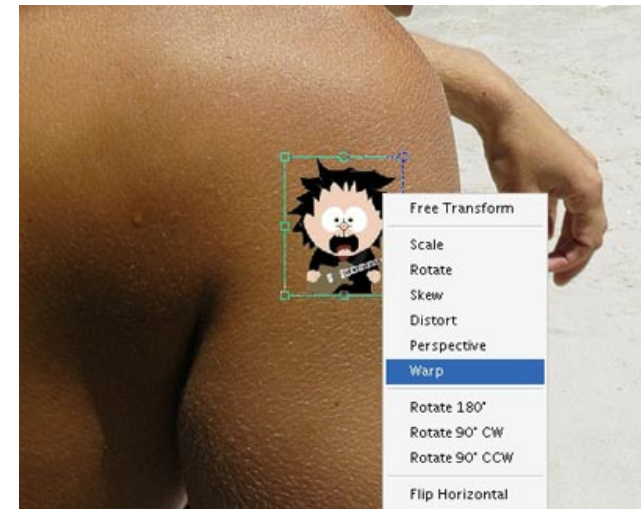
- **Tarefa 25: Tatuagem digital (continuação)**
 - Abra ambas as fotos com o Photoshop
 - Com o desenho da tatuagem em 1º plano, clique na ferramenta Magic Wand. Caso o desenho tenha um fundo todo branco como esse, basta clicar em qualquer local da parte branca, dar um clique com o botão direito do mouse e selecionar Select Inverse.
 - Em seguida dê um Ctrl + C para copiar.
 - Depois com a imagem a ser tatuada em 1º plano, dê um Ctrl + V para colar.



Atividade Prática

■ Tarefa 25: Tatuagem digital (continuação)

- Em seguida, com a layer do desenho selecionada, entre no menu **Edit > Free Transform** para redimensionar o desenho. Faça os ajustes necessários.
- Em seguida clique com botão direito em cima do desenho e selecione **Warp** (tem que estar no Free Transform). Essa parte é importante caso seja necessário modificar as dimensões do desenho de maneira a **seguir a curvatura do corpo**.



Atividade Prática

■ Tarefa 25: Tatuagem digital (continuação)

- Feito isso, vamos mudar o modo da layer do desenho para **Multiply** e ajustar a opacidade até chegar a um ponto agradável.

- Tadoo: procurar por “tribal” nas imagens do Google



Atividade Prática

- **Tarefa 26: Clarear dentes em uma foto**
 - Abra uma foto de um sorriso
 - Duplique a camada (Layer)
 - Amplie a área a clarear
 - Ferramenta **Polygonal Lasso**: selecione os dentes
 - Image > Adjustments > Selective Color
 - Colors = Amarelo > Amarelo = -100
 - Color = Branco > Amarelo = -100 > Preto = -50 > Ok
 - Image > Adjustments > Hue/Saturation
 - Saturation = -100 > Ok

Atividade Prática

- **Tarefa 27: Clarear dentes em uma foto com Máscara**
 - Abra uma foto de um sorriso
 - Duplique a camada (Layer)
 - Amplie a área a clarear
 - Ferramenta **Eraser**
 - Inverter cores do Foreground e Background
 - preto = apaga (esconde) e branco = pinta (revela)
 - Select > Edit in Quick Mask Mode: “pinta” os dentes
 - Exit Quick Mask: Edit in Standard Mode
 - Select > Inverse
 - Edit > Fill > Foreground Color > Ok (vai pintar os dentes de branco)
 - Select > Deselect
 - **Layer Modo Color**

Atividade Prática

■ Tarefa 28: Cor dos olhos

- Abra uma foto
- Duplique a camada
- Amplie a área dos olhos
- Ferramenta **Elliptical Marquee**
 - Add to selection para selecionar os dois olhos
- **Edit in Quick Mask** (vai ficar tudo vermelho, menos os olhos)
- Com a borracha pode “arrumar” a seleção
- **Edit in Standard Mode**: tirar a máscara
- **Image > Adjustments > Hue/Saturation**
- Marcar a opção **Colorize** e **escolher a cor** dos olhos > Ok
- Select > Deselect

Atividade Prática

- **Tarefa 29: Cor dos cabelos**
 - Abra uma foto
 - Duplique a camada
 - Amplie a área dos cabelos
 - Selecciona o cabelo com a ferramenta
 - **Polygonal ou Magnetic Lasso**
 - Image > Adjustments > Color Balance ou Hue/Saturation

Atividade Prática

■ Tarefa 30: Foto em fundo especial

- Abrir uma foto e uma paisagem para o fundo
- **Magnetic Lasso**: selecionar a pessoa na foto
- Copiar (Ctrl + C)
- **Colar** na outra imagem, no fundo (aparece como nova Layer)
- Ocultar o fundo (clique no olho da camada)
- Ampliar a foto e com a Borracha arrumar os contornos da foto
- **Edit > Free Transform**: arrumar tamanho e posição da foto (Shift)
- Se quiser, pode colocar texto

Atividade Prática

- **Tarefa 31: Foto em fundo especial (outra maneira)**
 - Abra uma foto (com fundo cor sólida) e uma paisagem para o fundo
 - **Magic Eraser:** clica no fundo da foto para excluir (cor sólida)
 - Arrastar a foto para cima da paisagem
 - **Edit > Free Transform:** arrumar tamanho e posição da foto (Shift)
 - Se quiser, pode colocar texto

Atividade Prática

■ Tarefa 32: Montagens

- Abra as fotos que vai utilizar para a montagem
- Recorte o rosto que vai utilizar
- Copie e cole na outra foto
- Se precisar rotacionar o rosto = **Edit > Transform**
- Ajustar tamanho e posição do rosto = **Edit > Free Transform**
- Com a borracha suavizar os contornos do rosto
 - **Eraser Tool**: Diâmetro = 21px e Hardness = 0%
- Ajustar as cores da pele
- **Image > Adjustments > Color Balance**

Atividade Prática

- **Tarefa 33: Maquiagem digital - Lábios**
 - Abra a imagem
 - Duplique a camada
 - Aumentar a área dos lábios
 - Ferramenta **Brush**
 - Alterar a cor no **Foreground** para a cor que quer pintar
 - Pintar os lábios
 - Mudar o modo Normal da camada para **Soft Light**
 - Borracha Diâmetro = 20px e 50% Opacidade
 - Apagar as bordas

Atividade Prática

- **Tarefa 34: Maquiagem digital – Todo Rosto (Pele)**
 - Abrir a imagem
 - Duplicar a camada = renomear para **Pele**
 - Aumentar a área do rosto
 - **Filter > Blur > Gaussian Blur = 67%**
 - Radius em torno de 3
 - **Add Layer Mask > Paint Bucket Tool** (balde de tinta)
 - **Foreground Color = Preto** > clica na imagem (sai o blur)
 - **Foreground Color = Branco** > Brush Tool (pequeno)
 - Uniformizar a pele

Atividade Prática

- **Tarefa 34: Maquiagem digital – Todo Rosto (Boca)**
 - Criar nova camada = Layer > New Layer (nome Boca)
 - Aumentar a área da **Boca**
 - **Brush Tool** = Diâmetro em torno de 10px e Hardness = 0%
 - Escolher a cor (clique no **Foreground color**) e pintar a boca
 - Mudar de Normal para **Soft Light** e diminuir a opacidade
-

Atividade Prática

- **Tarefa 34: Maquiagem digital – Todo Rosto (Blush)**
 - Criar nova camada = Layer > New Layer (nome Blush)
 - **Brush Tool:**
 - Diâmetro = 60px
 - Hardness = 60%
 - Opacidade = 10%
 - Flow = 10%
 - **Foreground Color** escolher cor e passar no rosto
 - Se precisar, mudar o modo da Layer para **Overlay**

Atividade Prática

- **Tarefa 35: Preencher dente faltando**
 - Abrir a imagem, duplicar a camada e ampliar os dentes
 - **Polygonal Lasso Tool**
 - Contornar o dente para copiar sem muita preocupação
 - **Ctrl + C > Ctrl + V**
 - **Move Tool** = mover o dente para o local desejado
 - **Edit > Free Transform** (para acomodar o dente)

Atividade Prática

- **Tarefa 36: Envelhecer pessoa**
 - Abra a foto que deseja transformar
 - Duplicar a camada: nome Velho
 - **Filter > Liquify**
 - **Forward Warp Tool (1a)**
 - Arrastar as bochechas e queixo para baixo
 - **Bloat Tool** = aumentar orelhas e nariz
 - **Pucker Tool** = reduzir os lábios e os olhos
 - Sair do painel do filtro Liquify

Atividade Prática

- **Tarefa 36: Envelhecer pessoa (continuação)**
 - Duplicar a camada = renomear para Rugas
 - **Burn Tool**
 - Fazer algumas rugas baseado em uma foto de idoso
 - Diminuir a **opacidade** da camada das rugas = **60%**

Atividade Prática

- **Tarefa 36: Envelhecer pessoa (continuação)**
 - Duplicar a camada: renomear cabelo branco
 - **Opacidade = 44%**
 - **Brush cor Branca:** pintar todo cabelo
 - **Diminuir a opacidade e Modo = Soft Light**
 - Com a **borracha** apagar as bordas
 - Duplicar a camada – Opacidade = 60% e Modo = Hue
-

Tarefa para próxima aula

- **Material para o trabalho prático**
- Trazer, no mínimo, um **arquivo** de imagem de alguém da família.
- De preferência, mais de um:
 - ❑ uma foto sua só do rosto
 - ❑ outra de corpo inteiro
 - ❑ outra do tio
 - ❑ da avó
 - ❑ do cachorro etc.
- Quem não trouxer, vai ter que tirar fotos na hora da aula