



## Índice – Adobe Photoshop

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>2</b>
<b>O QUE SÃO OS SOFTWARES.....</b>	<b>3</b>
<b>ÁREA DE TRABALHO.....</b>	<b>3</b>
<i>Barra de menus – File.....</i>	<i>4</i>
<i>Barra de menus – Edit.....</i>	<i>6</i>
<i>Barra de menus – Image .....</i>	<i>8</i>
<i>Barra de menus – Layers.....</i>	<i>11</i>
<i>Barra de menus – Select .....</i>	<i>12</i>
<i>Barra de menus –Filter .....</i>	<i>13</i>
<i>Barra de menus – View.....</i>	<i>16</i>
<i>Barra de menus – Window.....</i>	<i>17</i>
<i>Barra de menus – Help.....</i>	<i>18</i>
<b>APRESENTAÇÃO DAS FERRAMENTAS.....</b>	<b>19</b>
<i>Apresentação das ferramentas- Roll-ups .....</i>	<i>20</i>
<b>APRESENTAÇÃO DAS FERRAMENTAS- ROLL-UPS.....</b>	<b>21</b>
<b>TECLAS DE ATALHO .....</b>	<b>22</b>
<b>ALGUMAS DICAS: .....</b>	<b>23</b>



## **Introdução**

Este treinamento apresenta conceitos básicos dos Softwares Paint Shop Pro 5.0 e o Adobe Photoshop 5.0, na criação e manipulação de imagens a serem utilizadas em confecção de produtos W3.

Estaremos trabalhando com os softwares Netscape Composer 4.05.

Este treinamento tem como objetivo obter conhecimento básico das ferramentas e técnicas de tratamento de imagens, criação de ícones para disponibilizá-los em Web Pages.

A configuração mínima para execução dos softwares é a de um micro 486 DX4 com 8 Mb. de Ram e um disco rígido de 1.2 Gb. com 30% de seu espaço livre para instalação.

Contudo, estes softwares atingem um melhor desempenho em micros Pentium MMX com 32 Mb de Ram, com bom espaço de disco rígido para armazenamento de imagens, pois estes arquivos têm por características serem de tamanhos extensos.



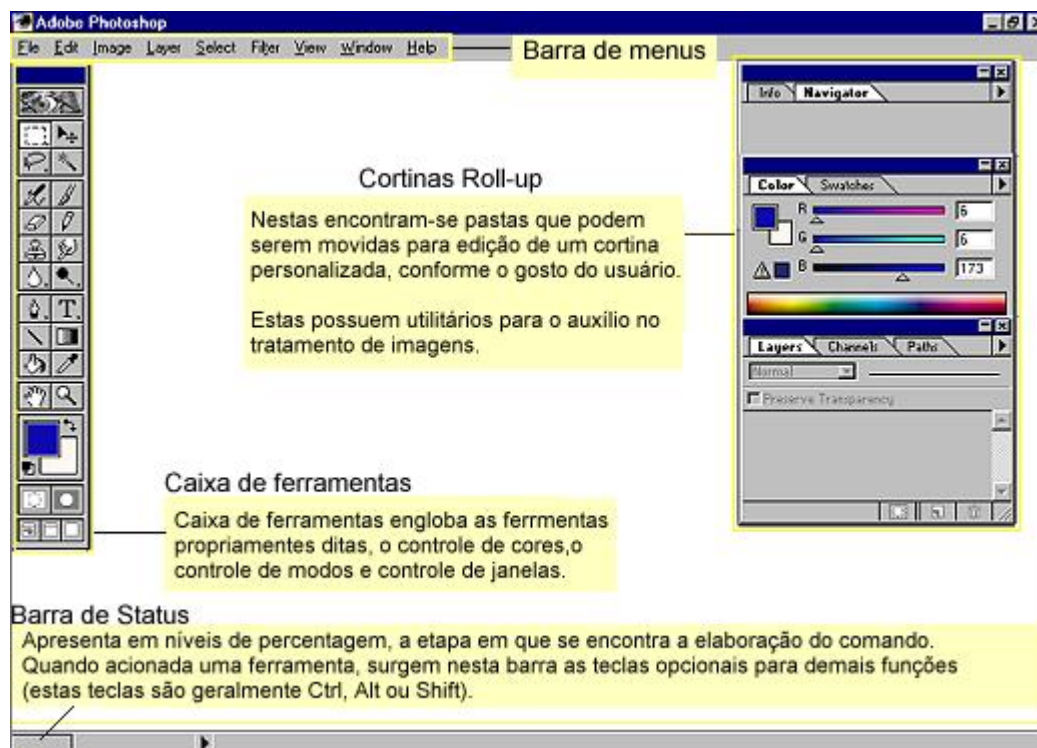
## O que são os softwares

O Paint Shop Pro 5.0 e o Adobe Photoshop 5.0 são softwares para edição, retoques e aplicações de efeitos em imagens gráficas, que são fotos e desenhos inseridos em publicações, como por exemplo: revistas, jornais, livros, panfletos, home-pages, etc....

O Photoshop 5.0 é um programa grande e complexo, é o mais usado e preferido pelos especialistas em editoração e computação gráfica para linha PC. Outros programas da mesma categoria usados no mercado são o Paint Shop Pro 5.0 e o Corel PhotoPaint e outros.

Estes dois softwares possuem vários recursos a serem dados, mas infelizmente não cabe aqui explicar todos eles. A idéia do treinamento é passar para vocês como fazer alguns títulos, botões, banner para ilustrar uma home page.

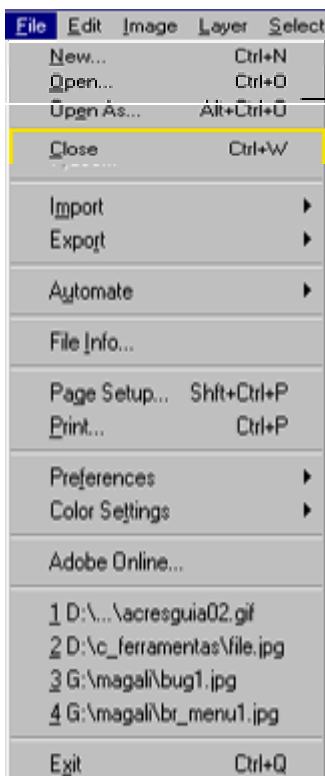
## Área de trabalho





## Barra de menus – File

Neste menu, encontram-se os comandos que permitem abrir um novo arquivo ou imagem, salvar, escanear, configurar impressão e preferências do programa.



1

**(New)** abre uma nova janela;

**(Open)** abre arq. que já existe p/ editar seu conteúdo;

**(Open As)** abre um arquivo cuja a extensão está errada ou quando seu nome não constar na lista apresentada na caixa do comando Open. Utiliza as mesmas extensões do comando anterior.

2

**(Close)** fecha o arq. que estiver ativo, sem encerrar o aplicativo. Se houverem modificações que não foram salvas, abre-se a opção de salvá-las antes de fechá-lo;

**(Save)** permite salvar o arq. em disco atualizando-o caso não o tenha, será pedido um nome através do mesmo comando **Save As**;

**(Save As)** permite salvar o arq. com nome diferente do atual, permitindo assim obter-se várias versões de um mesmo trabalho, ou mesmo nome em outro diretório e/ou driver, ou ainda com extensões diferentes: **\*.PSD, \*.PDD, \*.JPG, \*.TIF, \*.BMP, etc...**

**(Save a copy)** permite salvar uma cópia da imagem exibida;

**(Revert)** permite retornar a imagem ao estado que se encontrava antes de gravada. Atenção ao usar este comando, pois ele é irreversível.



### Barra de menus - File cont.

Place...	3	
Import Export	4	3 - ( <b>Place</b> ) inserir imagens (EPS file, PDF file);
Automate	5	4 - ( <b>Import</b> ) importar e exportar imagens;
File Info...	6	
Page Setup... Shift+Ctrl+P Print... Ctrl+P	7	5 - ( <b>Automate</b> ) Criar uma folha de contato, processar varias imagens em lote (simplificação de comandos)
Preferences Color Settings	8	6 - ( <b>File Info...</b> ) informações de arquivo...;
Adobe Online...	9	7 - ( <b>Page Setup</b> ) configura página e imprime; ( <b>Print</b> ) remete a página para impressão;
1 D:\...\Untitled-1.psd 2 D:\c_ferramentas\file_1.GIF 3 D:\...\acresguia02.gif 4 D:\c_ferramentas\file.jpg	10	8 - ( <b>Preferences</b> ) configura as ferramentas e utilitários e Direções de cores;
Exit Ctrl+Q	11	

9 - (**Adobe Online**) ;

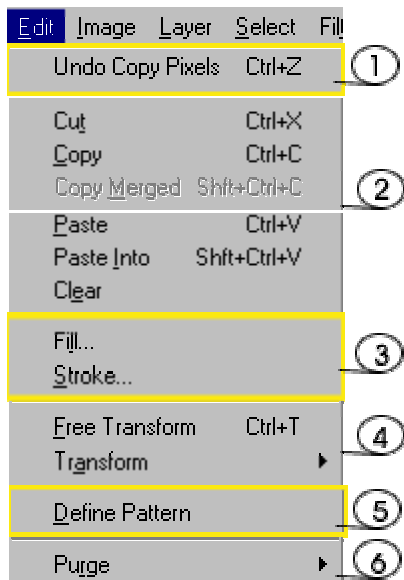
10 - Aqui temos os últimos arquivos acessados;

11 - (**Exit**) para finalizar o Photoshop.



## Barra de menus – Edit

Neste menu, estão os comandos que permitem a edição da imagem.

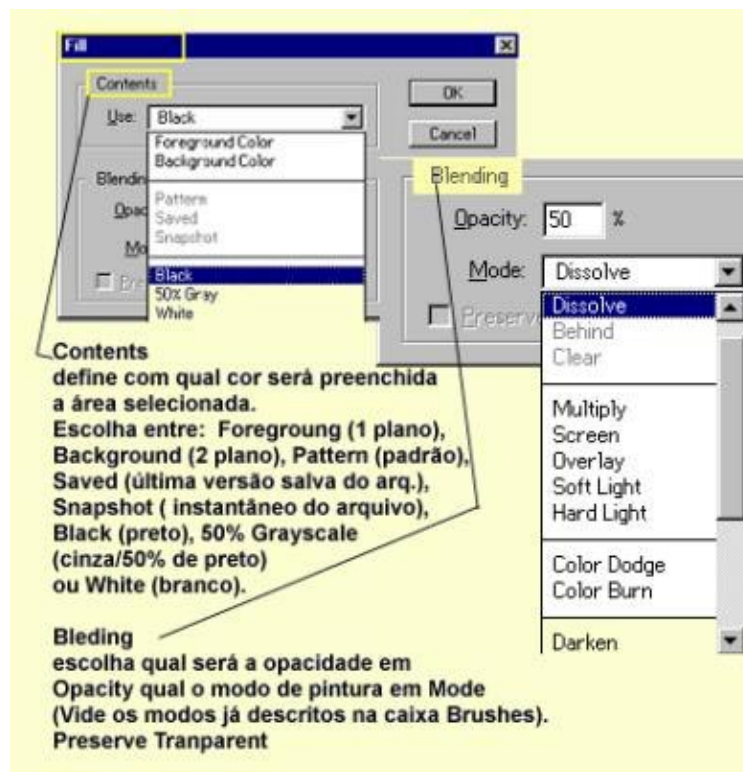


1 - **(Undo All)** este comando desfaz a última operação realizada ou refaz a operação que acabou de ser desfeita (**Redo**).

**Atenção:** só há um Undo/ Redo por operação.

2 - **(Cut)** corta o ítem selecionado;  
**(Copy)** copia o ítem selecionado;  
**(Copy Merged)** copiar fundindo e colar;  
**(Paste)** insere a imagem ;  
**(Paste Into)** cola o objeto selecionado dentro de uma área selecionada;  
**(Clear)** Remover, limpar a área selecionada.

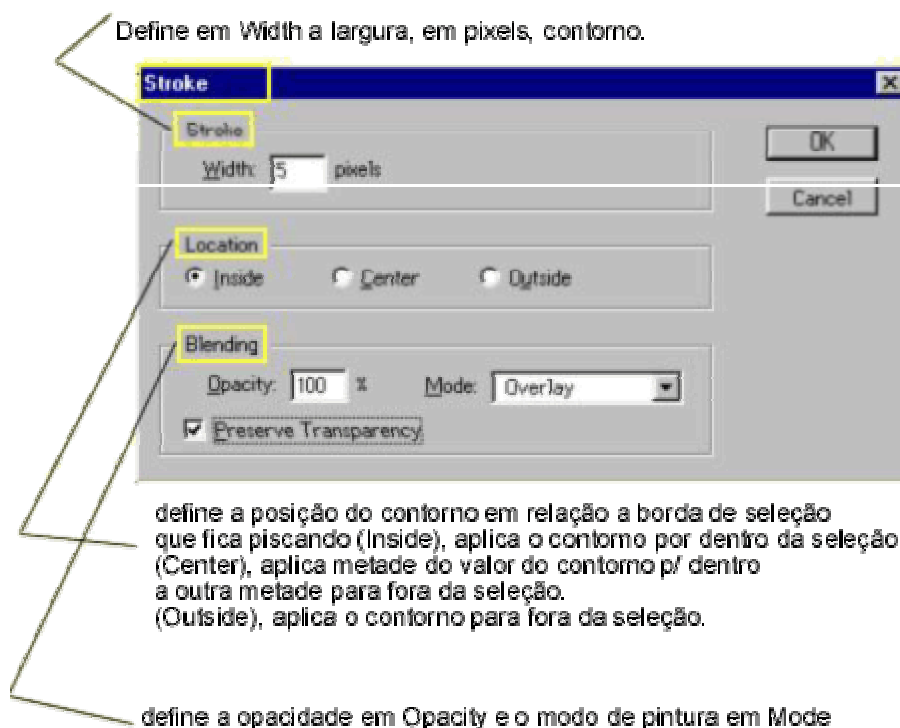
3 - **(Fill)** Preenche a área selecionada com a cor, opacidade e modo escolhido.





### Barra de menus - Edit cont...

- 3 - (**Stroke**): Permite o preenchimento de uma borda ao redor da área selecionada, como um contorno ou moldura.



- 4 - (**Free transform e Transform**) Estes comandos permitem girar, torcer, escalar e aplicar perspectiva a um objeto ou a uma imagem inteira.

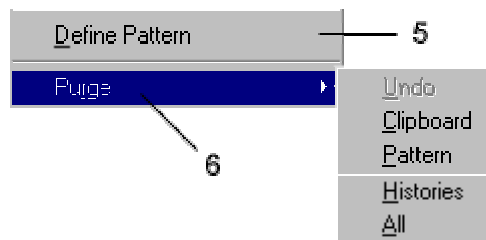
- 5 - (**Define Padrão**) Definir fundos especiais.

**Importante:** O padrão definido não é salvo automaticamente em nenhum diretório. Se você deseja criar uma biblioteca de padrões, crie um diretório e recorte a área a ser definida como padrão (com o comando **Crop** ou ferramenta **Crop**) e salve seu arquivo no diretório criado utilizando o comando **Save As**.



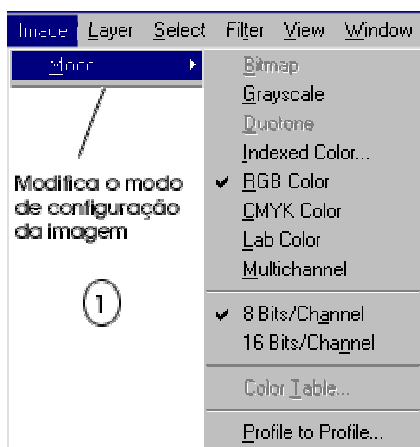
### Barra de menus - Edit cont...

6 - (**Purge**) Limpa todas as quatro opções ao mesmo tempo: **Undo**, **Clipboard**, **Pattern** e **Histories**.



Esta opção tem uma desvantagem - você perde o acesso ao que estiver eliminado. Portanto, não deve fazer o expurgo do conteúdo do **Clipboard** se for preciso colar mais tarde o que estiver nele. Além disso, depois de expurgar o buffer Undo, você não poderá desfazer a ação imediatamente anterior ao expurgo.

### Barra de menus – Image



#### 1 - (**Mode**)

**Grayscale:** Converte a imagem ativa para escala de cinzas, composta por 8 bits de informações por pixel e utiliza de 0 a 255 tons de cinza para simular a graduação de cor. Ao pedir este comando surge uma caixa para sua confirmação:

Discard color information? (Descartar informação de cor?), ao clicar em **OK** a imagem é convertida para escala de cinza.

**Duotone:** Utilizado para converter apenas imagens *Grayscale* em monotones, duotones, tritones e quadritones. O monotone mistura o cinza utilizando uma tinta que não seja a preta criando uma terceira cor; duotone, tritone e quadritone fazem o mesmo processo utilizando duas, três ou quatro cores, respectivamente.

Para escolher a cor, clique sobre a amostra de cor. Ao clicar no gráfico, será determinada a curva da cor, principalmente a sua máxima. Para cores escuras não use mais de 75%. O botão Save salva o duotone utilizado no diretório escolhido; enquanto o botão Load permite abrir as configurações de um duotone salvo.





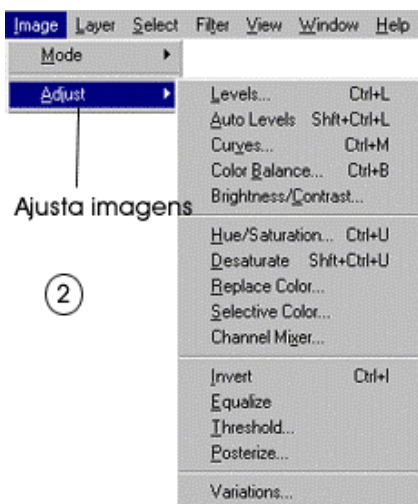
### **Barra de menus – Image cont...**

**RGB color** : Converte a imagem para modo RGB, que reproduz 16,7 milhões de cores na tela utilizando apenas essas três cores: Red (vermelho), Green (verde) e Blue (azul). As imagens RGB possuem três canais e 24 bits por pixel. Somente os arquivos Bitmap não podem ser convertidos para RGB.

**CMYK color** : Converte a imagem para o modo CMYK, que utiliza as quatro cores usadas na separação de cores no processo de impressão: C (cyan/ ciano), M (magenta), Y (yellow/ amarelo) e K (black / preto). As imagens CMYK possuem quatro canais contendo 24 bits por pixel. Somente os arquivos Bitmap e Multichannel não podem ser convertidos para este modo.

**Lab color**: Converte a imagem para o modo Lab, que utiliza três componentes para representar as cores: L (Lightness / brilho), a (controla as cores entre verde e magenta) e b (controla as cores entre azul e amarelo). Este modo é formado por três canais contendo 24 bits por pixel. Somente os arquivos Bitmap não podem ser convertidos para este modo.

2 - **(Adjust)**: Algumas imagens necessitam de ajustes de brilho, contraste, intensidade, saturação etc... para que seja reproduzida melhor. Os ajustes existentes são variados e em grande número, portanto serão esclarecidos no decorrer deste treinamento.



**Levels**: Ajusta o brilho e o contraste da imagem através dos valores dos meios tons, sem alterar drasticamente as sombras (pixel escuros) e os highlights (áreas claras). Permite especificar qual a área mais escura (conta-gotas preto), o meio tom (conta-gotas cinza) e a área mais clara (conta-gotas-branco). Com essa caixa de diálogo, você pode ajustar rapidamente todos os tons dentro de uma imagem, quer seja cores ou escala de cinza.

Para aplicar os mesmos ajustes em múltiplas imagens, dê um clique no botão **Save** na caixa de diálogo **Levels** para salvar um arquivo contendo as definições feitas. Dê um clique no botão **Load** p/ carregar essas definições de volta p/ a caixa de diálogo a qualquer hora.



## **Barra de menus – Image Adjust cont...**

**Auto Levels:** aplica um ajuste automático.

Ao manter pressionada a tecla ALT, torna-se Options, onde será definido a proporção de preto (Black Clip) e de branco (White Clip).

Ao pressionar ALT, o botão Cancel transforma-se em Reset, permitindo que a caixa volte as suas configurações originais. O botão Save salva as configurações no diretório desejado e o botão Load, abre as configurações salvas.

Em **Output** altera-se o contraste da imagem, onde o triângulo preto representa as áreas escuras; e o branco, as áreas claras.

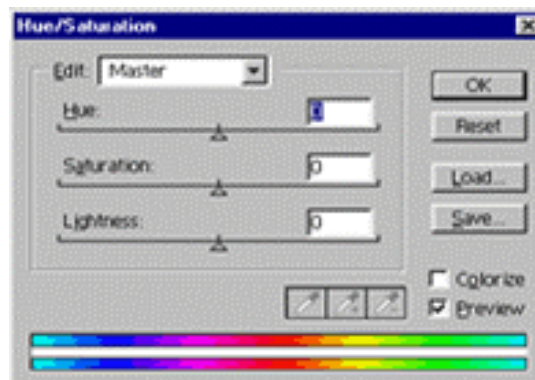
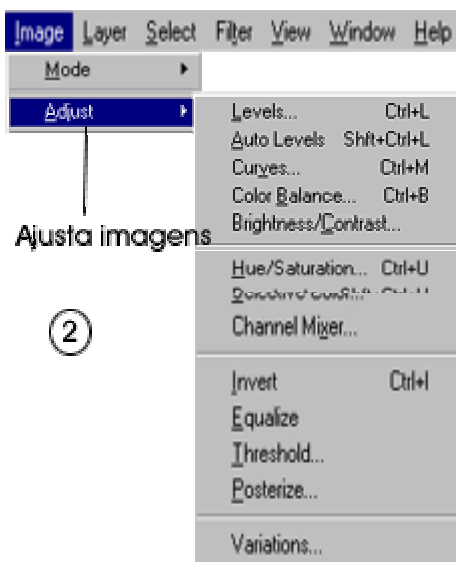
Em **Input Level** altera-se o brilho da imagem, onde o triângulo preto representa as áreas escuras; cinza, os meios tons; e o branco, as claras.

**Color Balance:** permite a mudança das misturas de cores na imagem, define a parte da imagem que será alterada: **Shadows**, áreas escuras. **Midtones**, os meios tons. **Highlights**, as áreas claras. Movimente a seta em direção à cor que precisa ser intensificada e afaste da que é necessário a redução. Defina também qual canal de cor será alterado.

**Brightness/Contrast:** ajusta o brilho e o contraste da imagem ou seleção.

**Hue / saturation :** ajusta as cores (matizes), suas saturações e brilho.

Você pode alterar uma cor por vez, conforme o modo de cor da imagem. Para imagens em RGB, altere R, G e B. Para imagens em CMY, altere C, M e Y. Em Master, todas as cores são alteradas ao mesmo tempo.





### **Barra de menus – Image Adjust cont...**

**Hue** é a cor propriamente dita: Puxe a seta na direção da cor que precisa ser intensificada, afastando a cor que está sendo reduzida.

**Saturation** é a saturação da cor, a sua pureza. Para direita, aumenta-se saturação; para esquerda, diminui-se a saturação.

**Lightness** é o brilho da cor. Clolorize - transforma a imagem em uma escala da cor especificada em **Hue**.

**Desaturate:** desatura totalmente as cores da imagem, deixando-a em escala de cinza.

**Replace color** : modifica também a cor, saturação da cor e o brilho da imagem.  
**Selective color** , **Channel Mixer** , **Invert** , **Equalize** , **Treshold** , **Posterize** , **Variations**.

O comando **Invert** é freqüentemente confundido com o comando **Inverse**, o qual reverte uma seleção.

O Comando **Treshold** transforma as imagens em áreas do preto e branco sólido sem cinza.

O comando **Variations** permite ajustar imagens baseado em pequenas miniaturas que mostram exatamente qual o efeito que as alterações terão.

### **Barra de menus – Layers**



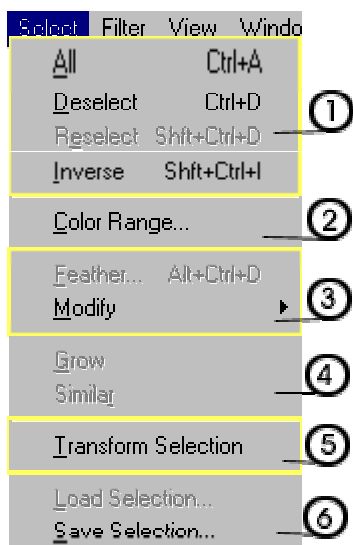
Nesta caixa de menu, encontra-se opções de criação novas camadas para imagens elaborada; duplicar uma camada e até realizar ajustes nas camadas

Maiores informações sobre camadas serão abordadas no caderno de exercícios.



## **Barra de menus – Select**

A maioria das Operações iniciam com uma seleção. Este comando permite selecionar partes da imagem que não se tocam e você pode combinar seleções de várias maneiras. Você pode também fazer vários modos - tais como pintar sobre a área selecionada ou usar a ferramenta Pen para desenhar um contorno preciso da área a ser selecionada. Você também pode salvar as seleções para o futuro.

**1**

(**All**) - seleciona toda a área da tela;  
(**Deselect**) remove toda seleção ;  
(**Reselect**) retorna a seleção removida ;  
(**Ivert**) inverte a forma de seleção;

**2**

(**Color Range**) seleciona objetos pela faixa de cor;

3 - (**Feather**) seleciona pela característica de área da imagem e (**Modify**) seleciona setores modificados;

4 - (**Grow**) aumenta área selecionada e (**Similar**) seleciona áreas indênticas;

5 - (**Transform Selection**) transforma uma seleção. Geralmente é difícil entender o efeito dessas transformações em uma seleção sem experimentá-la.

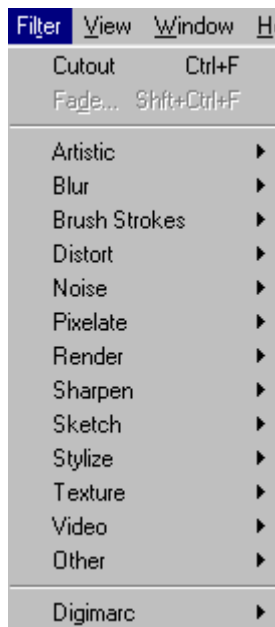
6 - (**Load Selection...**) leva a tela até a área selecionada e (**Save Selection...**) grava á área selecionada.



## Barra de menus –Filter

Neste menu contem diversos filtros que permitem acertar a imagem, encobrendo pequenos defeitos ou aplicar efeitos especiais. Os cinco filtros blur permitem suavizar as áreas onde as arestas são agudas, removendo o contraste;

### Exemplos:



(**Artistic**) cria efeitos de aquarela, pastel rugoso, lápis de cor, etc;

(**Blur**) cria um leve efeito de embaçamento que pode ser usado para diminuir o contraste e eliminar os defeitos em transições de cores;

(**Blur More**) produz um efeito três a quatro vezes maior que o comando anterior;

(**Gaussian Blur**) permite controlar o embaçamento desde uma leve suavização até uma névoa espessa que desfoca totalmente a imagem. Permite eliminar ou disfarçar o moiré das imagens escaneadas de impressos.

(**Radius**) controla o nível de embaçamento (0 - 255). Quanto maior, maior o efeito;

(**Motion Blur**) cria a ilusão de movimento. Reproduz o efeito de fotografar o objeto em movimento usando um alto tempo de exposição;

- **Angle** - controla a direção do movimento (-360 a 360). Pode-se arrastar o raio do círculo ao lado.
- **Distance** - controla a intensidade do embaçamento (1 a 999).

(**Radial Blur**) produz um efeito de movimento na imagem, como se a câmera estivesse dando um zoom ou girando;

**Amount** - Controla a intensidade do efeito (1 a 100).

**Blur Method** - Spin, embaçamento em círculos concêntricos, como se a imagem estivesse girando. Zoom, embaçamento em linhas que se ampliam pelo centro.

**Blur Center** - preview em forma wireframe (esqueleto) onde é possível arrastar o centro do efeito clicando e arrastando no ponto central.

**Quality** - draft, mais rápida porém com resultado granuloso. **Best**, resultado suave, porém demorado. **Good**, qualidade entre os itens anteriores.



### **Barra de menus - Filter cont.**

(**Distort**) produz efeitos de distorção geométrica na imagem ou seleção;

(**Displace**) usa uma segunda imagem como um mapa de deslocamento, respeitando as configurações da caixa;

**Horizontal Scale** desloca para a direita ou esquerda, conforme o valor de cor da segunda imagem (mapa de deslocamento). Valor claro desloca para esquerda e valor escuro, para a direita.

**Vertical Scale** desloca para a cima ou para baixo, conforme o valor de cor da segunda imagem (mapa de deslocamento). Valor claro desloca para cima e valor escuro, para baixo.

### **Displacement Map:**

**Stretch to Fit**, transforma o tamanho da segunda imagem para que ela corresponda ao tamanho da imagem que estará recebendo o efeito.

**Tile**, usa a segunda imagem como um padrão de repetição.

### **Undefined Areas:**

**Warp around**, repete os pixels ao redor da borda da imagem para dentro;

**Repeat Edges Pixels**, repete os pixels da borda da imagem para fora; (**Pinch**) comprime ou expande a área selecionada, **amount** controla a intensidade do efeito (-100 a 100) valor negativos expandem a área selecionada e valores positivos, comprimem;

(**Polar Coordinates**) converte a área selecionada ou imagem de uma forma para outra, **convert rectangular to polar** estica objetos circulares, como se estivessem "derretendo"

(**Ripple**) Produz um padrão ondulante na seleção, como ondulações na superfície da imagem, **Size** define o tamanho da ondulação. **Small**, ondulações pequenas.

**Median**, ondulações médias. **Large**, ondulações grandes e Amount, controla a intensidade do efeito.

Estes são exemplos de alguns filtros existentes neste menu, mais informações sobre filtros serão abordadas no caderno de exercícios.



## **Barra de menus - Filter cont.**

### ***Exemplos de filtros:***

**Artistic**, dão outra aparência a imagem, tornando-a com aspecto menos artificial;

**Blur**, suavizam uma seleção ou imagem e são úteis no retoque de fotografias;

**Brush Stroke**, é usado somente para um perfeito acabamento em seus trabalhos, usando diferentes tipos de Brush e efeitos;

**Distort**, são usados para distorcer uma imagem geometricamente, criando efeitos plásticos e de 3D;

**Noise**, permitem acrescentar ou retirar ruídos de uma imagem. Podemos remover problemas em áreas específicas, criar texturas (como as usadas em papel de parede). Também são úteis em dar uma aparência mais realística a áreas retocadas.

**Pixelate**, agrupam pixels em células;

**Render**, permite criar um agrupamento de padrões, variando as cores de primeiro (Foreground) e segundo plano (Background) plano;

**Sharpen**, permite melhorar o foco de uma imagem, aumentando o contraste dos pixels adjacentes;

**Sketch**, permite criar efeito de arte-final em imagens;

**Stylize**, permitem criar efeitos exagerados em imagens, deslocando os pixels;

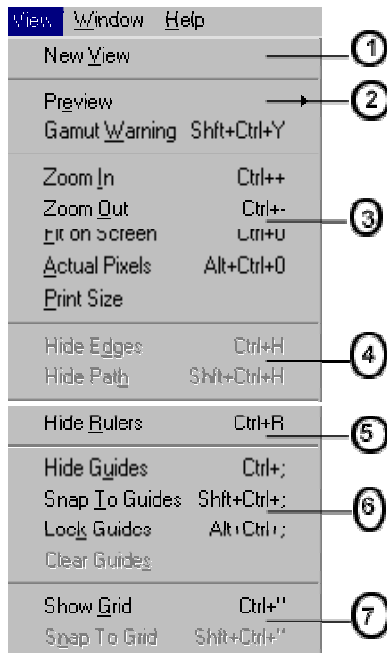
**Texture**, permitem acrescentar texturas a imagens;

**Other**, são úteis para trabalhar com máscaras (modificar)



## **Barra de menus – View**

Os elementos citados nesta página referente a camadas, caminhos, guias e grades terão no decorrer deste treinamento, referências mais detalhadas.



1 - **(New View)** modifica a visualização do objeto;

2- **(CMYK Preview)** prévia CMYK e Alarme de Gamut;

3 – **(Zoom In)** aumenta a imagem;

**(Zoom Out)** diminui a imagem;

**(Fit on Screen)** amplia ou reduz a imagem para visualização na tela;

**(Actual Pixels)** amplia para o tamanho dos pixels;

**(Print Size)** imprimir no tamanho

4 - **(Hide or Show Edges)** remover ou exibir bordas;  
**(Hide or Show Paths)** remover ou exibir caminhos;

5 - **(Show or Hide Rulers)** exibir ou remover réguas na janela da imagem;

6 - **(Show or Hide Guides)** exibir ou remover guias;  
**(Snap to Guides)** prender as guias;  
**(Lock Guides)** ver guias;  
**(Clear Guides)** limpar guias;

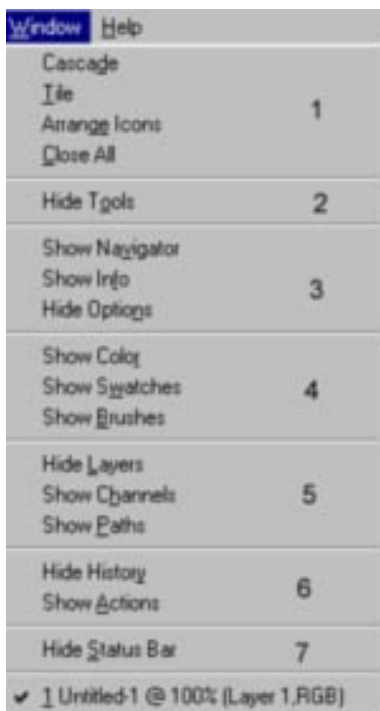
7 - **(Show ou Hide Grid)** exibir ou remover grade e **(Sanap to Grid)** prender a grade.





## Barra de menus – Window

Nesta caixa você encontra uma lista de comandos que aparece quando você clica na Barra de menus. Clique em um nome de menu para exibir uma lista de comandos utilizados para acessar várias funções.



- 1 - (**Cascade**) exibe imagens em cascata;  
(**Tile**) exibe imagens de modo recortado;  
(**Arrange Icons**) organiza os ícones ;  
(**Close All**) fecha todas as janelas de imagens;

- 2 - (**Hide Tools**) remove ou exibe as ferramentas na área de trabalho;

- 3 - Os itens nestas áreas do menu **View** são relativos a exibição ou remoção dos **Roll-ups** de auxílio que existem na área de trabalho do Photoshop.

- 4 - Aqui temos também a exibição e informações das imagens abertas no Photoshop.

- 5 - (**Show Layers**) exibe a palheta de layers (**camadas**);  
(**Show Channels**) exibe diversos canais ao mesmo tempo;  
(**Show Paths**) é uma maneira efetiva para selecionar bordas com precisão

- 6 - (**Hide History**) Desfazer mais de um comando;  
(**Show Actions**) Automatizar um série de passos

- 7 - (**Hide Status Bar**) remove ou exibe a barra de status



### **Barra de menus – Help**

(**Help**) neste menu o usuário solicita as caixas de Diálogo referentes a auxílio do manuseio do software ou informações sobre o mesmo.

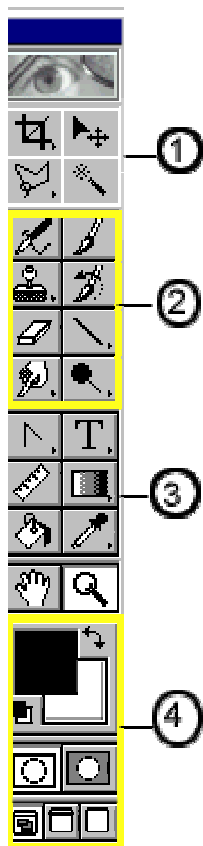


### **Anotações:**



## Apresentação das ferramentas

A caixa de Ferramentas é a única caixa que estará sempre em tela ao abrir o PhotoShop, portanto não precisará ser acessada por nenhum menu. Se você desejar escondê-la temporariamente, aperte a tecla **TAB**, para trazê-la de volta, aperte **TAB** novamente.



A Caixa de Ferramenta engloba as ferramentas propriamente ditas, controle de cores, o controle de modos e o controle de janelas.

Cada Ferramenta possui suas próprias configurações de ponta de pincel (controlada pela Caixa Brushes) e opções (controlada pela Caixa Options).

Para acessar estas duas Caixas, basta dar duplo clique em alguma ferramenta na Caixa de Ferramentas ou abri-las no menu Window > Palettes> Show Brushes / Options.

1 - Nesta área, temos as ferramentas relativas a seleção e movimento de áreas selecionadas. Ao pressionarmos o ponteiro do mouse sobre a ferramenta que apresenta um triângulo no canto inferior direito, serão exibidas outras ferramentas que se relacionam com funções e se encontram agrupadas na ferramenta inicial.

2 - Nesta área, encontra-se as ferramentas relativas a pintura aerográfica e com **pincel; borracha e lápis** (traço); **carimbo e manchar** (com dedo); **aproximar áreas** (gota); **clarear áreas** (lupa).

Estas ferramentas são para realizar mudanças quanto a estrutura dos fundos da imagem.

3 - Nesta área, temos ferramentas como (**pena e texto**); (**traço e graduação**) ; cor de fundo (**balde**) e captura de cor (**conta gotas**); move image (**hand tool**) e aumenta imagem (**zoom tool**), que são relativas a inclusão, movimentação e aumento da imagem.



### Apresentação das ferramentas- cont.

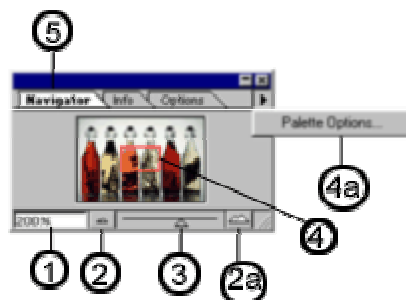
- 4 - Os itens referentes a esta área da Caixa de Ferramentas são referentes a mudanças de cores de primeiro plano (**frontal**) e do segundo plano (**posterior**) e exibição da janela em que se encontra a imagem.

O tempo todo possui duas cores ativas - a **cor de primeiro plano** e a **cor de plano de fundo**. Você pinta ou desenha com cor de primeiro plano, e se você apaga pixels na camada Background o espaço é preenchido com a cor de plano de fundo.

### Apresentação das ferramentas- Roll-ups

**Roll-ups** são caixas de diálogos auxiliares das ferramentas, sendo portanto, de suma importância sua utilização em conjunto com ferramentas do software.

#### **Exemplo Show Navigator:**



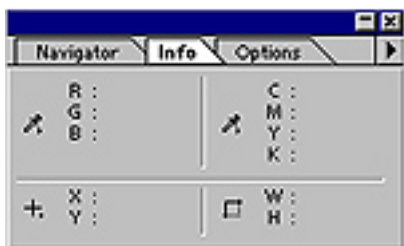
- 1 - Exibe a percentagem, na qual a imagem se encontra exibida.
- 2 - Ao clicar o ponteiro do mouse à esquerda, a imagem será reduzida na janela que o exhibe. Ao clicar à direita, a imagem será ampliada.
- 2 a - Clique 2 vezes sobre este ícone e... note que a exibição da imagem na área de trabalho será modificada (ampliada). No Roll-up, a área demarcada pelo contorno vermelho determina a parte exibida pela janela na área de trabalho. Abaixo, pode-se notar a percentagem e a relação do ponteiro (triângulo) perante a ampliação.
- 3 - Deslize o triângulo com o ponteiro do mouse pressionando sobre o mesmo; à direita para ampliar a imagem e a esquerda para reduzi-la.
- 4 e 4a - Ao clicar sobre o triângulo, localizado no canto superior direito do Roll-up, surgirá uma menu. No exemplo, temos apenas o item para alterar cores do destaque de ampliação/ redução.
- 5 - Independente da ferramenta que esteja selecionada pelo usuário, exerce sempre uma função de dar informação de valores do pixel da imagem editada na janela.



## Apresentação das ferramentas- Roll-ups

### Exemplo Show Info:

Note que a pasta referente ao item Info se encontra no mesmo Roll-up, que se encontra o item Navigator. Assim, basta apenas clicar com o ponteiro do mouse para mudar a pasta do Roll-up.



**Exemplo:** Ao posicionar o ponteiro do mouse na janela da imagem, (válido para qualquer ferramenta selecionada), será exibida informações quanto a tonalidade RGB, no modo CMYK, posição do ponteiro e dimensão (no caso de áreas selecionadas da imagem).

### Anotações:



## Teclas de Atalho

<b>D</b>	Selecione as cores padrão (foreground - preto/background - branco)
<b>x</b>	Altera as cores foreground e background
<b>Q</b>	Alterna entre os modos Quick Mask Mode e Standard Mode
<b>CTRL+ N</b>	Cria um novo arquivo
<b>CTRL+ O</b>	Abre um arquivo existente
<b>CTRL+ S</b>	Salva o arquivo atual
<b>CTRL+Shift+S</b>	Atribui um novo nome ao arquivo atual (salvar como)
<b>CTRL+ P</b>	Aciona a janela de impressão
<b>CTRL+Shift+P</b>	Aciona a janela de configuração de página
<b>CTRL+Shift+V</b>	Cola a imagem/texto dentro de uma área previamente selecionada
<b>CTRL+A</b>	Seleciona todo o layer/imagem ativa
<b>CTRL+D</b>	Retira a seleção de qualquer área/objeto previamente selecionado
<b>CTRL+Shift+I</b>	Inverte a área selecionada
<b>CTRL+Shift+D</b>	Aciona a janela Feather
<b>CTRL+F</b>	Aplica o último filtro acionado
<b>CTRL+ALT+F</b>	Abre a janela do último filtro ativado para alteração nas suas características
<b>CTRL+ +</b>	Amplia (zoom) a área visualizada
<b>CTRL+ -</b>	Reduz a área visualizada
<b>CTRL+ L</b>	Aciona a janela Levels (imagem/adjust - levels)
<b>CTRL+Shift+L</b>	Aplica Auto Levels (image/adjust - auto levels)
<b>CTRL+ M</b>	Aciona a janela Curves (image/adjust - curves)
<b>CTRL+ B</b>	Aciona a janela Balance (image/adjust - balance)
<b>CTRL+ U</b>	Aciona a janela Hue-Saturation (image/adjust - hue-saturation)
<b>CTRL+ I</b>	Aplica o efeito invert (negativo) na imagem (image/adjust - invert)
<b>CTRL+ J</b>	Cria um novo layer com conteúdo baseado na seleção do layer atual



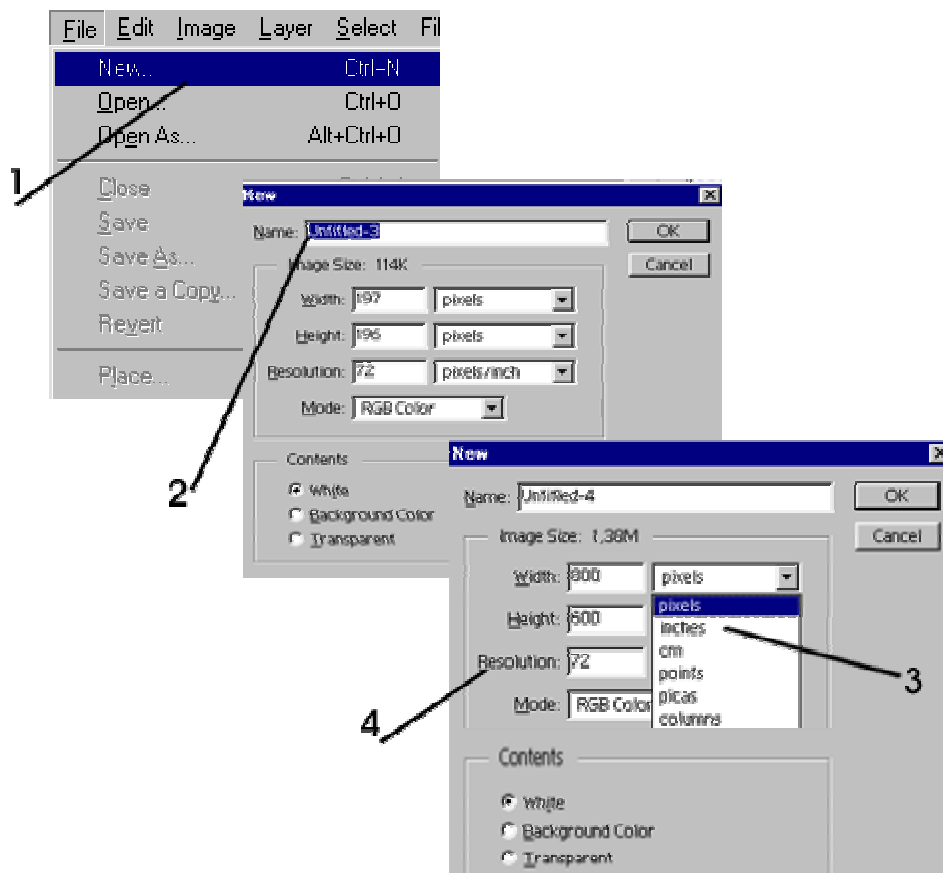
### **Algumas Dicas:**

- Os arquivos tem que ser pequenos para não prejudicar a transmissão de dados. Eles chegam através da linha telefônica, que não foi construída com esse objetivo, e por isso não suportam grandes quantidades de bytes. É fortemente recomendado que uma página não tenha mais do que 35Kb, incluindo as imagens.
- Além disso, existe o limite por causa da hospedagem da página no servidor, que tem seu preço de aluguel diretamente ligado ao tamanho dos arquivos. Por exemplo, nos provedores, os clientes têm direito a uma área grátis de 256Kb. Se os arquivos ultrapassarem esse espaço, a área passa a ser cobrada.
- A resolução de imagens na Internet é muito baixa: 75 d.p.i., portanto a qualidade da imagem cai drasticamente, comparando com uma imagem impressa tem uma grande diferença.
- A melhor coisa a fazer é salvar uma imagem nos dois formatos e ver qual fica com o menor tamanho em bytes. Quanto menor o arquivo mais rápido e para carregar.
- Quando for construir uma imagem procure usar um tamanho (largura e altura) maior do que o desejado, pois você pode ajustar o tamanho depois.
- Evite colocar muitas imagens numa página só, principalmente gifs animados.
- Lembre-se que uma página não deve ultrapassar 35Kb. Se você tiver que mostrar uma imagem que tem que ser vista em tamanhos maiores, use o recurso de Thumbnail, ou seja: coloque um a versão reduzida da foto, clicável para uma página com foto maior. Assim, a pessoa clicará se tiver interesse e já estará preparada para esperar. Não coloque qualquer gif, em qualquer lugar sem função nenhuma, apenas porque ele é bonito ou engraçado.



## Caderno de exercícios:

### Como criar um novo arquivo



1 - Escolha a opção File, New

2 - Digite um nome para o arquivo na caixa de dialogo New.

3 - Escolha as unidades de medida e insira as dimensões para a altura do arquivo.

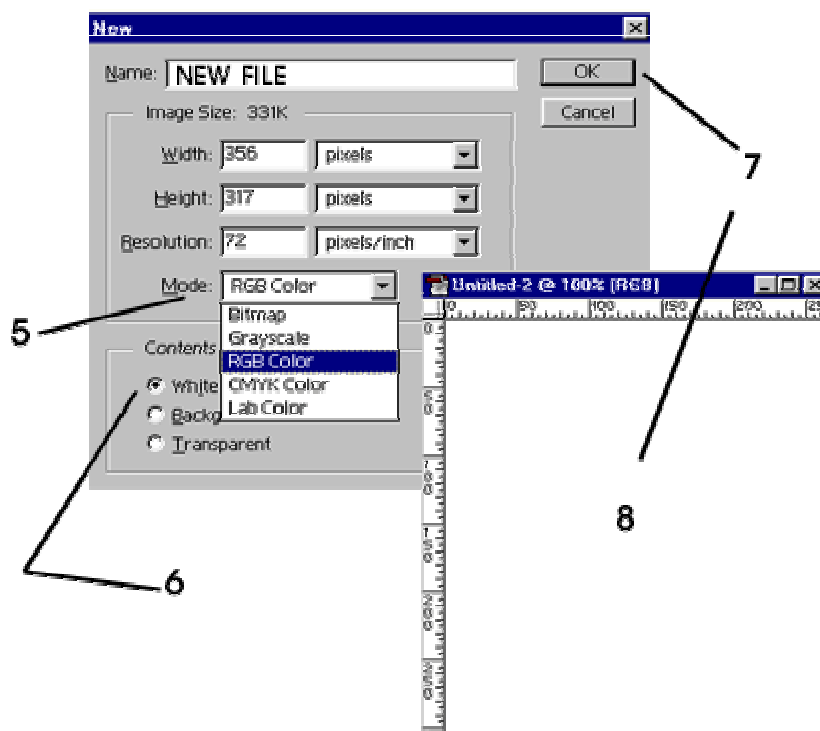
4 - Digite uma resolução para o arquivo.

Cada imagem que você cria, inicia com um arquivo novo. Ao criar o arquivo novo, você especifica suas dimensões, resolução e modo de cor, dependendo do destino final do arquivo.





## Como criar um novo arquivo (continuação)



5 - Escolha o modo de cor no menu instantâneo Mode.

6 - Escolha um (plano de fundo) para o arquivo.

7 - Dê um clique no botão **OK**.

8 - Inicie a trabalhar na janela do arquivo.

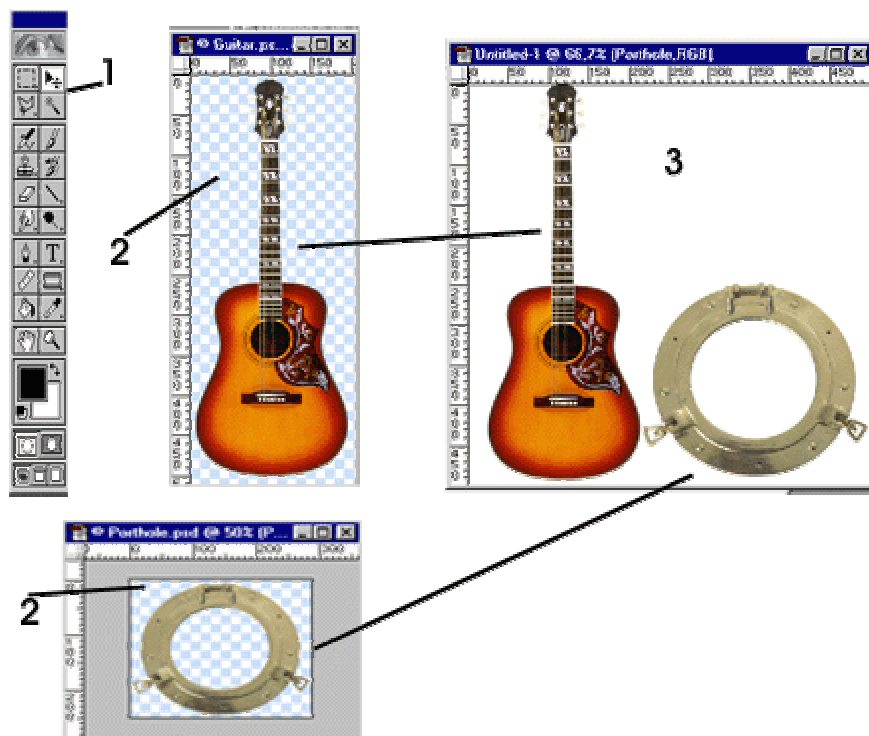
Use a opção **RGB** para a Web e imagens de apresentação na tela, **Bitmap** para imagens em preto e branco; **Grayscale** para imagem em tons de cinza, tais como fotografias e **CMYK** para imagens que serão impressas.

O que venha ser um **Bitmap**?

São imagens de tom contínuo que foram convertidas em série de pequenos quadrados, ou elementos de figura, chamado pixels.



## Como mover uma imagem



- 1 - Escolha a ferramenta **Move** a partir da palheta **Tool**.
- 2 - Dê um clique e arraste a imagem para movê-la dentro de sua própria tela de desenho.
- 3 - Arraste a imagem para outra janela a fim de copiá-la para outro arquivo.

Com a ferramenta Move, pode mover uma imagem dentro da sua janela ou arrastá-la para outra janela de imagem. Em imagens sem diversas camadas, a ferramenta Move movimenta a imagem inteira; se existir diversas camadas em uma imagem, a ferramenta Move trabalha em camadas específicas ou camadas vinculadas. ("Como trabalhar com camadas")

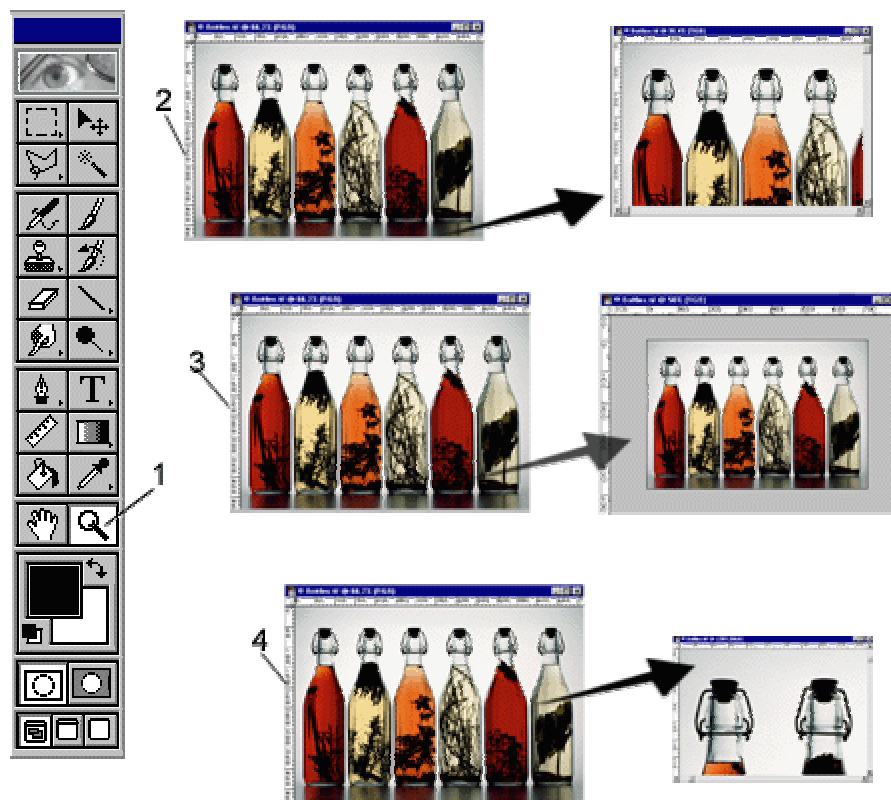
### **Dicas:**

À medida que arrasta o cursor a fim de mover a imagem em linha reta para cima ou para baixo e para a esquerda ou direita, mantenha pressionada a tecla **Shift**.

Ao usar a ferramenta **Move** em uma imagem sem camadas altera o plano de fundo (**background**) de uma camada. Para salvar o arquivo em um formato diferente do Photoshop, escolha primeiro a opção **Layer**, **Flatten image** para alterar a camada de volta para um background.



## Como alterar a porcentagem de zoom



- 1 - Escolha a ferramenta **Zoom** a partir da palheta **Tool**.
- 2 - Dê um clique e arraste na imagem para aumentá-la (zoom in)
- 3 - Use o comando **Option+clique/alt+clique** na imagem p/ reduzi-lá (zoom out)
- 4 - Se você deseja aumentar um área específica, dê um clique e arraste o mouse para desenhar um contorno ao redor da área que deseja aumentar.

O Photoshop lhe permite visualizar imagens em qualquer tamanho do seu tamanho real. À medida que você trabalha no Photoshop, descobre que pode trocar entre as porcentagens de zoom frequentemente, ampliando a imagem para trabalhar nos detalhes e reduzindo-a para ter "uma visão geral"

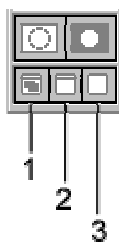
### **Dicas:**

O cursor da lente de aumento do zoom contém um sinal de ( + ) quando está ampliando e um sinal de ( - ) quando está reduzindo

Para ampliar ou reduzir em uma porcentagem específica, dê um clique na caixa de porcentagem do zoom no canto inferior esquerdo da janela, digite uma nova porcentagem e pressione Enter.

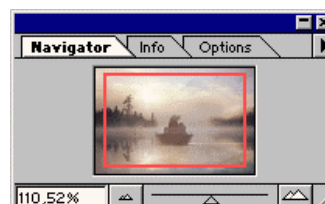
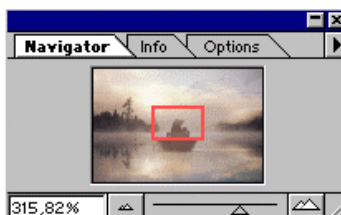
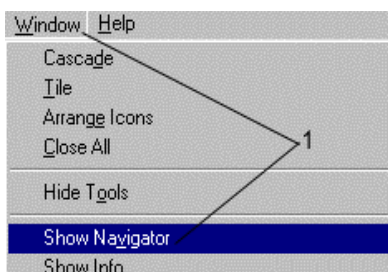


## Como visualizar janelas em modos diferentes



- 1 - Dê um clique no botão Standard Screen Mode na palheta Tool para ver a imagem na janela padrão
- 2 - Dê um clique no botão Full Screen Mode with Menu Bar na palheta Tool para centralizar a imagem na tela inteira sem ocultar a barra de menus
- 3 - Dê um clique no botão Full Screen Mode na palheta Tool para preencher a tela com a imagem e ocultar a barra de menus.

## Como visualizar partes diferentes de uma imagem usando o Show Navigator



A palheta **Navegador** é uma maneira prática de navegar rapidamente em uma imagem grande e ampliar ou reduzir partes da imagem, mantendo a visão de onde se está em relação à imagem completa.

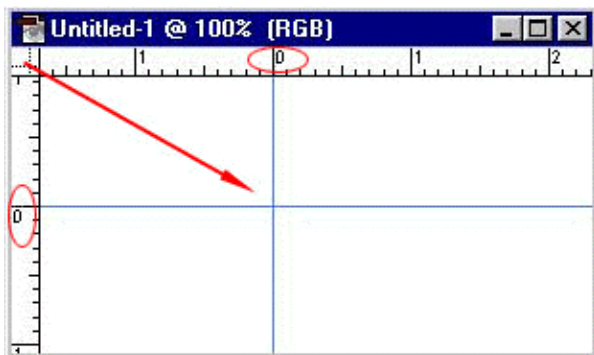
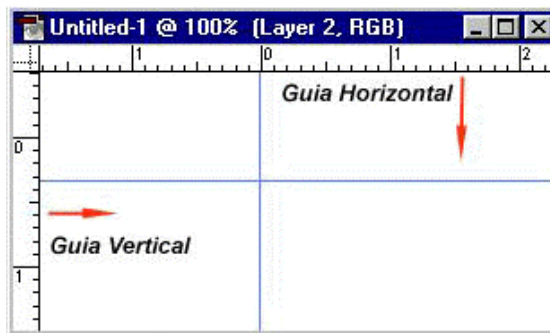


## Como trabalhar com guias não imprimíveis

### ***Acrescentando guia vertical e horizontal:***

Para acrescentar uma guia horizontal e/ou vertical, proceda da seguinte maneira:  
**View / Show Guides e View / Show Grids**

Com qualquer ferramenta (**Tools**) selecionada, arraste a guia da barra horizontal ou vertical até o ponto desejado.

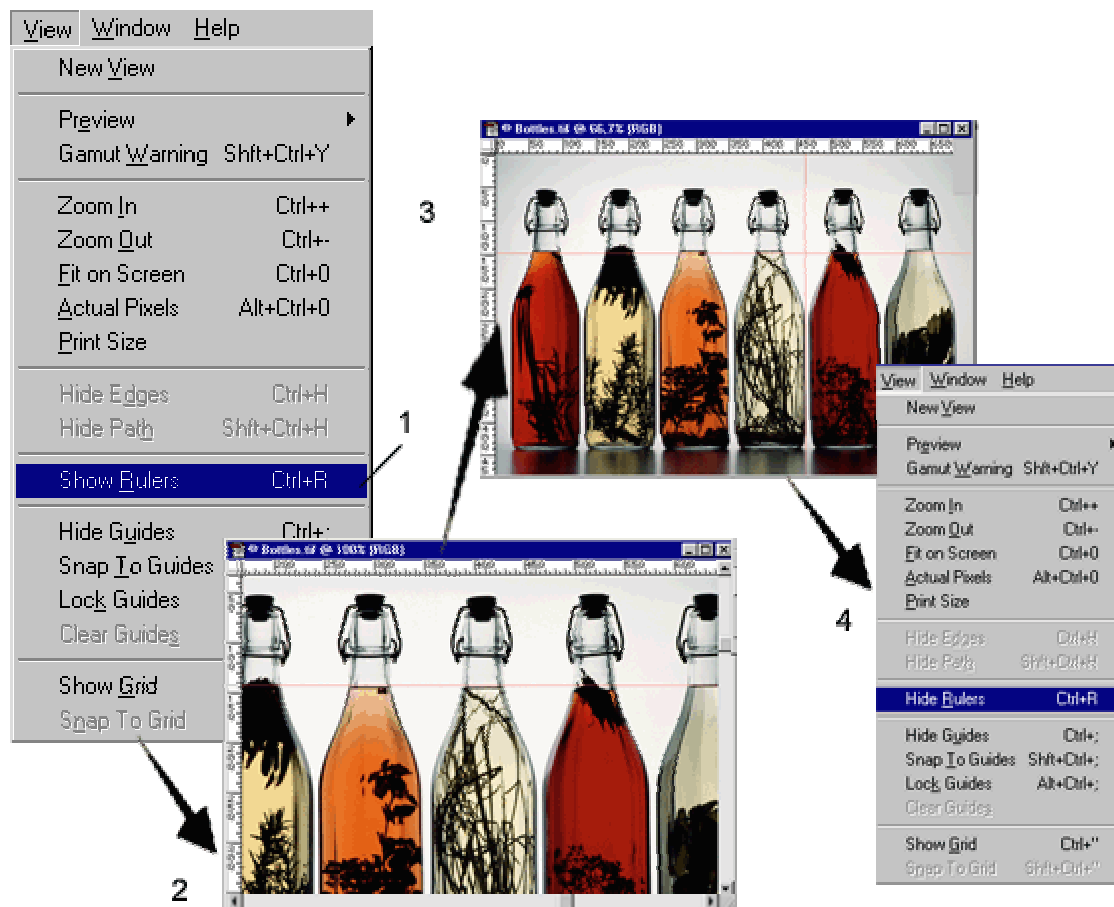


Para alinhar a guia com a régua, deixe pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta a guia horizontal ou vertical até o ponto desejado.

**Dica:** Enquanto arrasta a guia Vertical ou Horizontal, mantenha a tecla **Alt** pressionada para alternar entre as guias Horizontal e Vertical, ou vide e versa.



## Como trabalhar com réguas e guias não imprimíveis



1 - Escolha a opção **View, Show Rulers** ou pressione a combinação **ctrl+R** para exibir as réguas.

2 - Dê um clique em uma régua e arraste-a para criar uma guia.

3 - Use a combinação **Ctrl +** clique e arraste o mouse para mover uma guia; arraste-a até a régua para excluí-la.

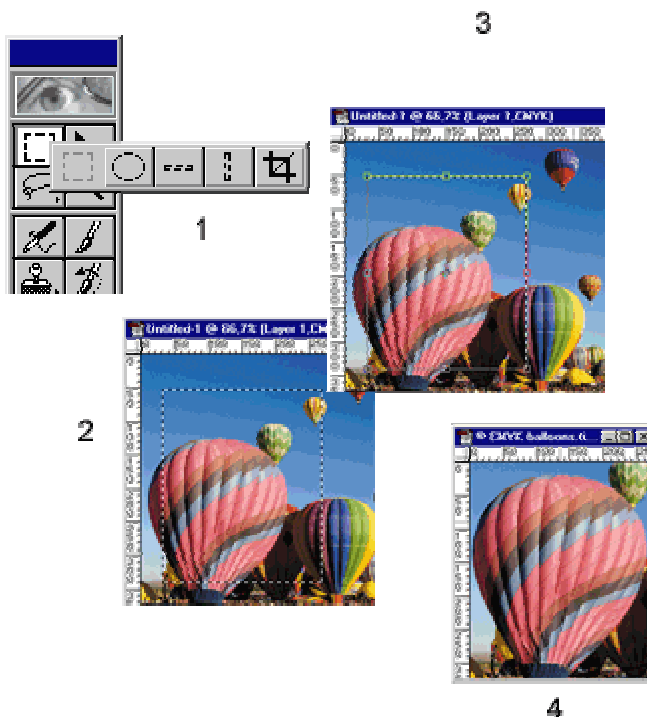
4 - Escolha a opção **View, Hide Rulers** ou pressione **Ctrl + R** novamente para ocultar as réguas.

As réguas e guias não são impressas e não aparecem na tela se não visualizarmos uma imagem em qualquer programa diferente do Photoshop.

Para alterar as unidades da régua, dê um clique duplo na régua e escolha uma opção diferente no menu instantâneo **Units** na caixa de diálogo **Units & Rulers** Preferences.



## Como recortar uma imagem



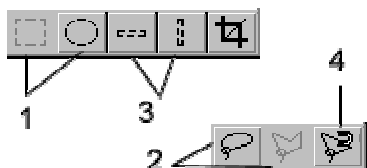
- 1 - Dê um clique e mantenha pressionada a ferramenta **Marquee** na palheta **Tool** e deslize o mouse para escolher a ferramenta **Crop**.
- 2 - Dê um clique e arraste sobre a imagem para definir a área que você deseja manter.
- 3 - Dê um clique e arraste sobre os pontos para ajustar o tamanho e formato do retângulo de recorte
- 4 - Pressione **Enter** para recortar a imagem ou pressione **Esc** para cancelar a operação.

**Recortar (ou Crop)** é um procedimento que você remove as partes indesejáveis de uma imagem para que ela mostre somente o que você quer ver.

Se mudar de idéia sobre qual parte da imagem deseja manter, pode mover o retângulo de recorte inteiro dando um clique e arrastando-o.

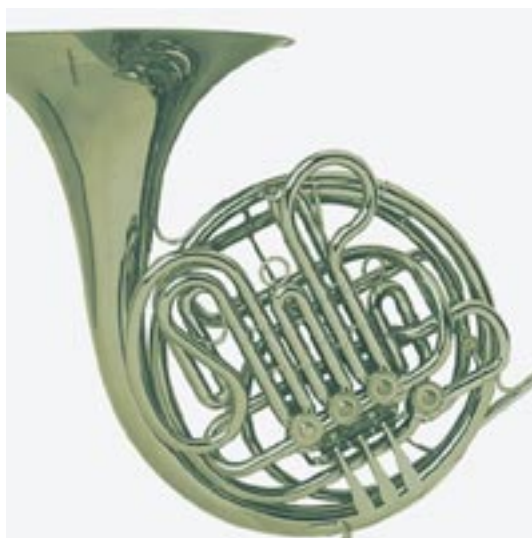


## Trabalhando com seleção



- 1- Selecionar uma área geométrica
- 2- Selecionar uma área irregular
- 3- Selecionar uma coluna ou linha de pixels
- 4- Selecionar um objeto magneticamente

## Exemplos:



- 1- Escolha a ferramenta **Marquee** retangular ou elíptica na palheta **TOOL**
- 2 - Dê um clique e arraste o mouse para definir uma seleção - mantenha a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta para criar a seleção perfeitamente circular ou quadrada.
- 3 - Dê um **clique** e arraste a seleção para movê-la.
- 4 - Para selecionar a imagem inteira, escolha a opção **Select, All** ou pressione a combinação **Ctrl+A**





## Trabalhando com seleção – cont...

### Dicas:

Para escolher diferentes ferramentas de seleção, dê um clique e mantenha pressionada a ferramenta visível e escolha uma ferramenta no menu flutuante que aparece na tela.



Para criar uma seleção de tamanho ou formato específicos, você usa as ferramentas (**Marquee Options**)

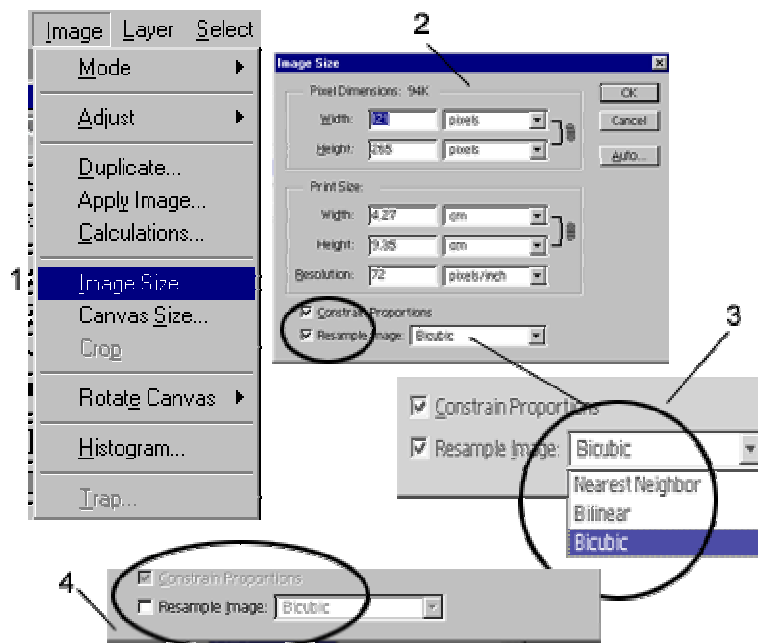
Você também pode criar uma seleção selecionando as partes da imagem que você não deseja incluir e, depois, invertendo a seleção resultante.

Você também pode aumentar ou diminuir uma seleção. Crie uma seleção usando qualquer método, escolha a opção **Select, Modify, Expand** para aumentar a seleção ou opção **Select, Modify, Contract** para diminuí-la e por fim digite o número entre **1 e 16 pixels** e dê um clique no botão **OK** para ajustar a seleção.

### Anotações:



## Como alterar o tamanho ou resolução de uma imagem



- 1 - Escolha a opção **Image**, **Image size**
- 2 - Dê um clique na opção **Constrain Proportions** para certificar-se que as proporções da imagem permaneçam iguais.
- 3 - Dê um clique na opção **Resample Image** para alterar o tamanho mas não a resolução; escolha a opção **Bicubic** no menu instantâneo **Method**.
- 4 - Dê um clique na opção **Resample Image** para desativá-la e vincular a resolução ao tamanho da imagem.
- 5 - Para alterar o tamanho, escolha as unidades na área Print

O tamanho e a resolução estão estreitamente relacionados no Photoshop, portanto esses dois atributos de imagem são controlados através da mesma caixa de diálogo. Você pode escolher o redimensionamento de uma imagem com ou sem alterar a sua resolução (**resampling**); se você permitir o resampling, a resolução da imagem não se altera e, se não permitir, a resolução da imagem aumenta ou diminui em proporção inversa ao tamanho da imagem.

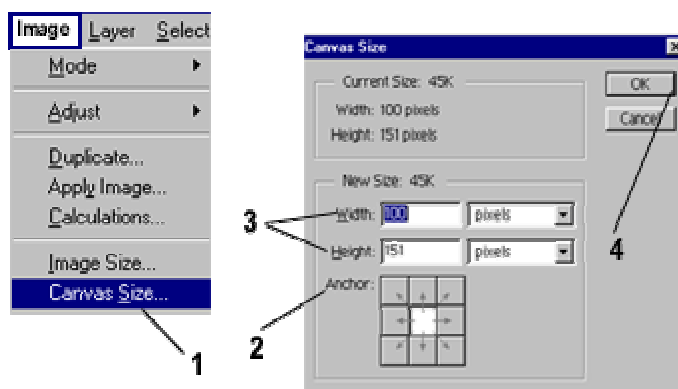
Evite aumentar uma imagem ou aumentar a sua resolução se possível. Para conseguir isso, o Photoshop precisa criar novos pixels na imagem e o software pode apenas tentar adivinhar quais as cores que os novos pixels devem ter. As imagens aumentadas freqüentemente são borradas, com detalhes fora de foco.

- \* **Bicubic** (Método de compactação de mais alta qualidade)
- \* **Bilinear** (método de compactação de qualidade moderada)



### Como alterar o tamanho da minha tela de desenho

- 1 - Escolha a opção **Image, Canvas Size**.
- 2 - Dê um clique em uma caixa na grade **Anchor** para determinar onde o espaço extra será acrescentado.
- 3 - Digite novas medidas nos campos **Width e Height** (altura e largura).
- 4 - Dê um clique no botão **OK** para alterar o tamanho da tela de desenho.



Se uma imagem tem tamanho certo mas você deseja obter mais espaço nas suas laterais para trabalhar, pode acrescentar esse espaço aumentando o tamanho da tela de desenho da imagem. Essa operação aumenta o tamanho do arquivo sem aumentar os elementos da imagem existente, preenchendo o novo espaço com a cor do segundo plano (plano de fundo).

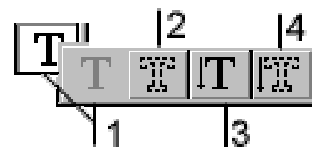
#### **Dica:**

Escolha a cor de plano de fundo antes de alterar o tamanho da tela de desenho.



## Como trabalhar na criação textos

- 1 - **Type** (cria um texto e cria uma nova camada Layer)
- 2 - **Type Mask** (cria um seleção em volta do texto, sem preencher com nenhuma cor, e sem criar uma nova camada Layer)
- 3 - **Vertical Type** (cria um texto na vertical)
- 4 - **Vertical Type Mask** (cria também uma seleção em volta do texto, sem nenhuma cor, só que na vertical)



Dê um clique na ferramenta **Type** na palheta **Tool**.

Dê um clique na imagem onde você deseja inserir o texto.

Escolha uma **fonte, tamanho e entrelinhamento**.

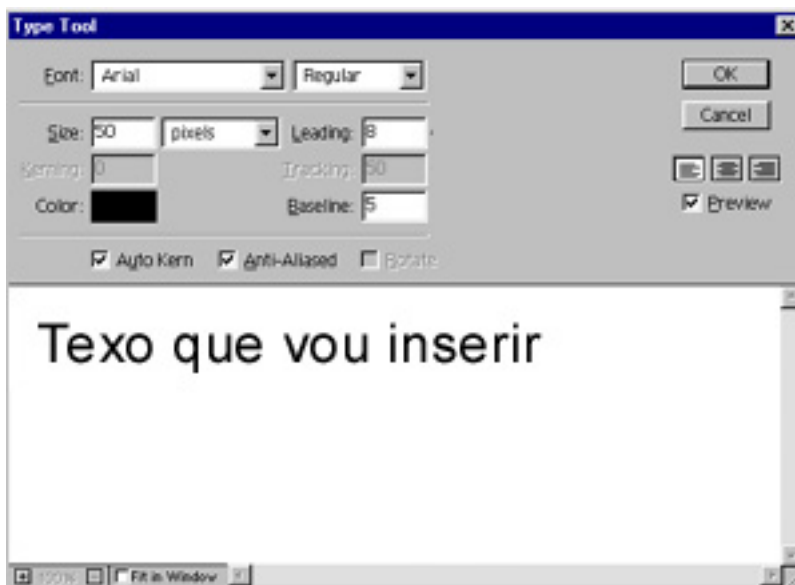
Escolha uma **cor** dando um clique na amostra de cores. Dê um clique no botão **OK**.

Escolha uma opção de alinhamento dando um clique nos botões **Left, Center ou Right Justified**.

Insira o texto na metade inferior da caixa de diálogo, e dê um clique no botão **Ok**.



## Como trabalhar na criação textos



**Leading** (entrelinhamento dos caracteres)

**Tracking** (espaçamento entre uma linha)

**Auto Kern** (ajuste entre as letras para obter o efeito visual mais uniforme)

**Anti-Aliased** (suaviza os limites de uma imagem acrescentando pixels de cores intermediárias entre pixels contrastantes)

### **Dica:**

Antes de inserir um texto verifique se a cor de **foreground** (primeiro plano) esteja definida coma cor que você deseja para texto.



Para digitar sobre fotografias , use a ferramenta **color sampler** para escolher uma cor a partir da imagem - isso garante que a cor irá completar a imagem.

Para transformar texto em pixels, você tem que escolher a opção **Layer, Type, Render Layer**. Antes de transformar em pixels uma camada de texto, crie uma cópia dela e, depois torne-a invisível.

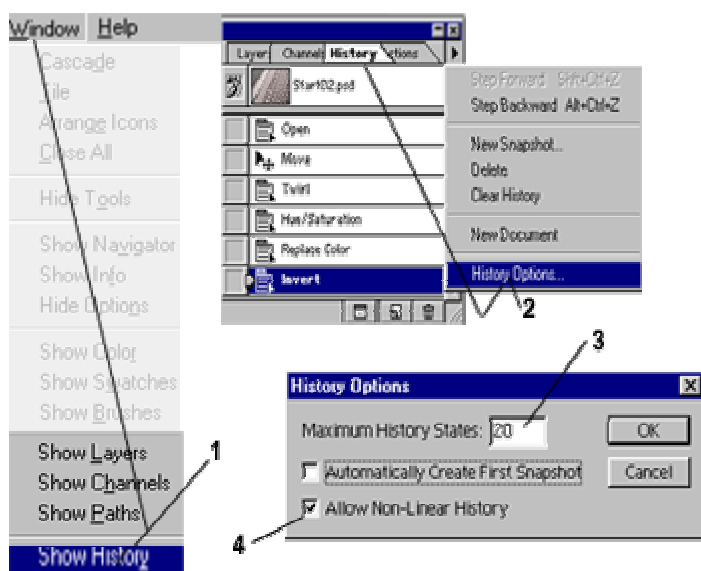


## Como desfazer o último comando e mais de um comando

- 1 - Escolha a opção **Edit, Undo**.
- 2 - Se mudar de idéia, escolha a **opção Edit, Redo**.

Os dois comandos mostram a ação que você está desfazendo ou refazendo. Eles também contêm o nome da operação que esta desfazendo ou refazendo. Não se pode desfazer operações que não afetam a imagem, tais como fazer alterações nas preferências ou alterar as cores de primeiro e segundo planos.

Se for preciso desfazer mais de uma operação, usando a palheta **History** você pode voltar passo a passo no processo de criação até o estado original de uma imagem, ou para qualquer ponto ao longo do caminho.



- 1 - Escolha a opção **Window, Show History**.
- 2 - No menu da palheta **History**, escolha a opção **History Options**.
- 3 - Insira o número de comandos que a palheta **History** deve exibir.

- 4 - Para excluir passos na palheta History sem afetar os passos adjacentes, dê um clique na opção **Allow No-Linear History**.

Dê um clique em um comando na lista para retornar a imagem ao seu estado logo antes desse comando. Ou arraste o comando para a lixeira a fim de removê-lo da lista sem remover o efeito do comando na imagem.

Se está usando a opção **Non-Linear History** e volta para um estado anterior da imagem e faz uma alteração, essa alteração é acrescentada á lista de alterações no final. Sem essa opção, todas as outras alterações depois do ponto no qual você voltou seriam excluídas.

Embora a opção **Non-Linear History** atravanque um pouco a palheta **History**, é uma forma de deixar todas as suas opções em aberto.

cont..



Pode criar um novo documento baseado em qualquer passo na palheta **History** arrastando esse passo até o ícone **New Document**, o ícone da mão na esquerda da parte inferior da palheta. O novo documento mostra a imagem com esse passo executado.

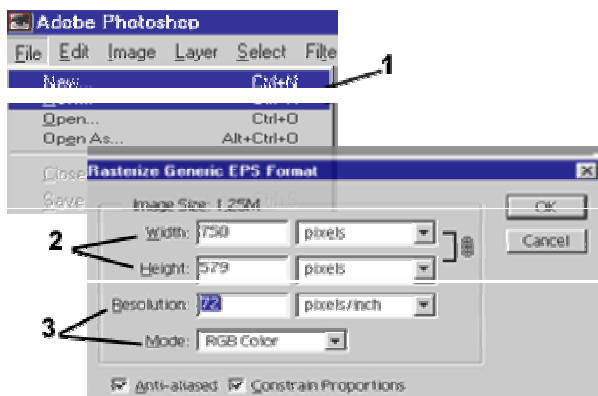
Nesta mesma palheta temos também a opção de **Actions**, que automatiza uma série de passos.

### **Anotações:**



## Abrir uma imagem de vetor EPS e inserir dentro de outra imagem

### Para abrir:



- 1 - Escolha a opção **File, Open**, localize o arquivo que deseja abrir e dê um clique no botão **Open**
- 2 - Dê o valor desejado da altura e largura da imagem
- 3 - Depois escolha o modo de cor (**mode**) e dê um clique no botão **OK**, para abrir o arquivo

### Para inserir:

Para incorporar imagens EPS ou PDF em uma imagem existente do Photoshop, use o comando Place. Ao inserir uma imagem, o Photoshop a coloca na imagem existente em uma nova camada que permite movê-la e redimensioná-la.

O Photoshop permite converter arquivos EPS de vetor, tais como os criados pelo CorelDraw ou o Illustrator, em imagens baseadas em pixels para que você possa trabalhar com elas.

Se pretende usar na tela a imagem que está convertendo, deve escolher uma resolução baixa (72 pixels e escolher a opção Anti-Aliased). Pois essa opção borra levemente os limites dentro da imagem para que pareçam mais suaves em baixas resoluções.

### Dica:

**EPS** é um formato de arquivo usado para imagens de **bitmap**, como no Photoshop, e imagens vetor, como nos programas de desenho como **Illustrator**, **Corel...**

**Bitmap ou BMP** é um formato de um arquivo comumente utilizado no ambiente Windows (muito grande para ser utilizado na Internet).





## Salvar arquivos

Se a imagem tem camadas, é preciso escolher a opção **Layer, Flatten Image** antes de salvá-la em qualquer formato diferente do formato do Photoshop.(**PSD**)

O formato usado para as imagens na Web é o **GIF**. É usado para desenhos simples e imagens com cores sólidas; as imagens fotográficas têm uma aparência melhor quando salvas no formato **JPG**.

**GIF** - É um formato de arquivo originado pela *CompuServe* e amplamente usado na Internet, ele utiliza 256 cores, e por isso não é muito bom para fotos, mas permite que reduza bastante o número de cores. O arquivo GIF compacta menos mas se descompacta mais rápido do que o **JPG**, e ainda tem a vantagem de poder ser transparente (**GIF89a**), **animado e entrelaçado**.

**Entrelaçado** - permite que a imagem seja mostrada por inteiro e vá se definindo " melhorando o foco" , conforme for carregada em uma página na Internet.



Para gerar um arquivo transparente (**GIF89a**) escolha a opção **Export**

**JPG** - é o formato mais freqüentemente usado para fotos na Web. Ele proporciona uma compressão incrível que pode criar arquivos de imagem bastante pequenos; entretanto, quanto mais compressão se usa, maior é a probabilidade de que a imagem seja visualmente degradada, portanto é uma boa idéia testar diferentes níveis de compressão em diferentes imagens.

Não edite arquivos **JPG** ou **GIF**, eles são comprimidos toda vez que você os salva, portanto a qualidade da imagem diminui a cada compressão. Então retorne ao arquivo Photoshop original para fazer as alterações e, depois, salve-os novamente.



**Dica:**

Tenha sempre na sua área de trabalho um diretório **PSD**, pois é neste diretórios que vão ser salvas as imagens no formato Photoshop (**PSD**) para preservar uma versão não comprimidas (em camadas).

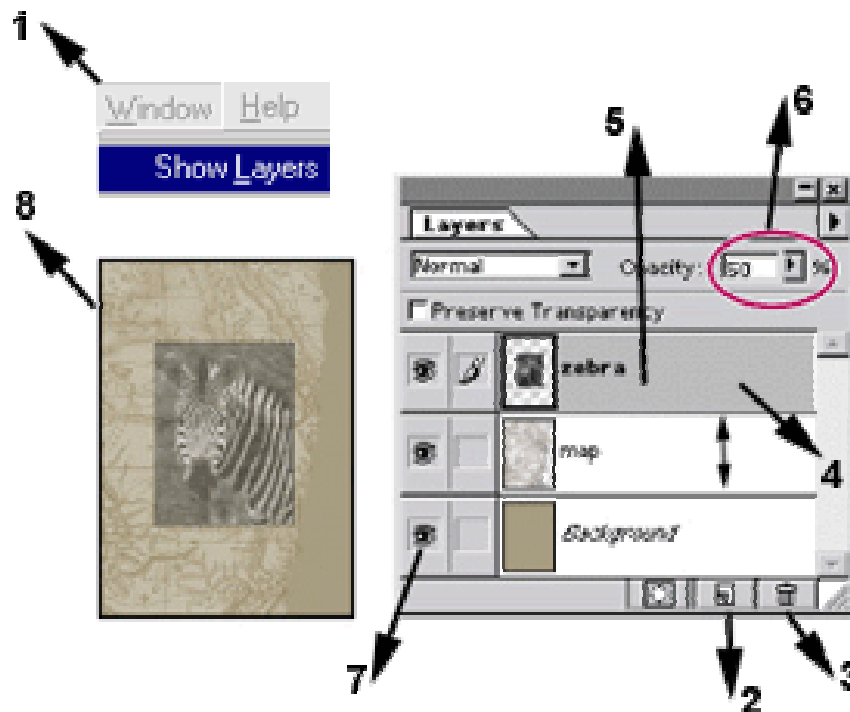
Os arquivos **Baseline JPG** são os mais compatíveis com todos os navegadores da Web, os arquivos **Baseline Optimized JPG** não são compatíveis com todos os navegadores, mas possuem cores melhores, e os **Progressive JPG** iniciam a exibição antes que o arquivo inteiro seja transmitido para o usuário, assim como os arquivos **Gif entrelaçados**.

**Anotações:**



## Como trabalhar com camadas (Layers)

As camadas (**Layers**) permitem manter os diferentes elementos dentro de uma imagem organizadas para que você possa mover, ocultar, duplicar e editar esses elementos sem afetar o resto da imagem. A Palheta Layer do Photoshop é o centro de controle das camadas, permitindo que você reordene, oculte e crie novas camadas. As camadas de ajuste especiais podem conter efeitos que existem independentemente dos elementos de imagem, o que permite revisar os efeitos através do processo de criação da imagem.



- 1- Escolha a opção **Window, Show Layers** para exibir a palheta **Layers**
- 2 - Para acrescentar uma camada, dê um clique no botão **Add Layer**
- 3 - Para excluir uma camada, arraste-a até o ícone da lixeira.
- 4 - Para alterar a ordem de empilhamento da camada, arraste-a para cima ou para baixo na palheta.
- 5 - Dê um clique na camada e escolha um modo no menu **instantâneo** para alterar um mistura de camada
- 6- Dê um clique na camada e insira uma nova porcentagem no campo **Opacity** para alterar a opacidade de uma camada
- 7- Dê um clique no ícone do **olho** ao lado do nome de uma camada para ocultá-la
- 8- Área de trabalho

Na palheta **Layers**, a camada superior equivale à parte da frente e a camada inferior equivale à parte de trás. Em outras palavras, a camada superior na palheta está na frente de todas as camadas mostradas abaixo dela.



## Trabalhando com camadas....

### Para renomear uma camada:

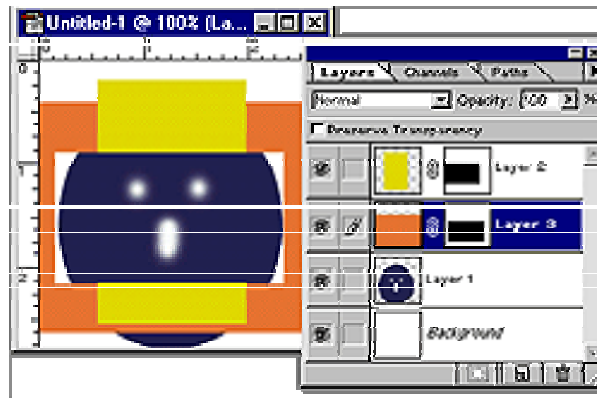
Dê um clique duplo no nome da camada que você deseja renomear.

Insira um novo nome no campo **Name**.

Dê um clique no botão **Ok** para aplicar a alteração

### Para criar uma máscara de camada:

A máscara de camada são partes de uma imagem que estão ocultas e não excluídas. Usar máscaras é uma boa maneira que permitem que a imagem transpareça totalmente através da máscara.



Escolha a opção **Windows, Show Layers**.

Dê um clique na camada que você deseja mascarar.

Faça uma seleção na imagem para definir a área que irá ser mostrada através da máscara.

Dê um clique no botão **Add Layer Mask** na palheta Layers.

Use a combinação **Alt+clique** na **miniatura** da máscara da camada para ver a máscara de camada.

Pinte na máscara de camada com preto, branco ou cinza para editá-la.

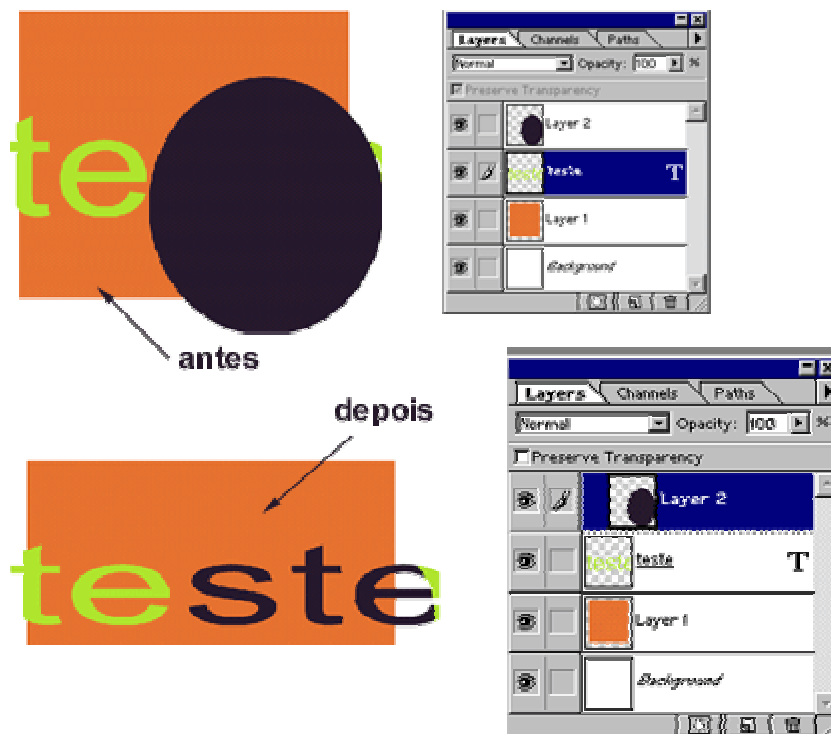
Dê um clique na **miniatura** da imagem da camada para retornar a visualização da camada.

Para excluir uma máscara de camada, arraste a sua miniatura para o ícone da lixeira na palheta Layers; na caixa de diálogo, escolha a opção para descartar seus efeitos ou para aplicá-los excluindo as partes da camada que foram mascaradas.



### Trabalhando com camadas....

Para criar uma mascara de camada com conteúdo de outra camada:



Escolha a opção **Windows, Show Layers**.

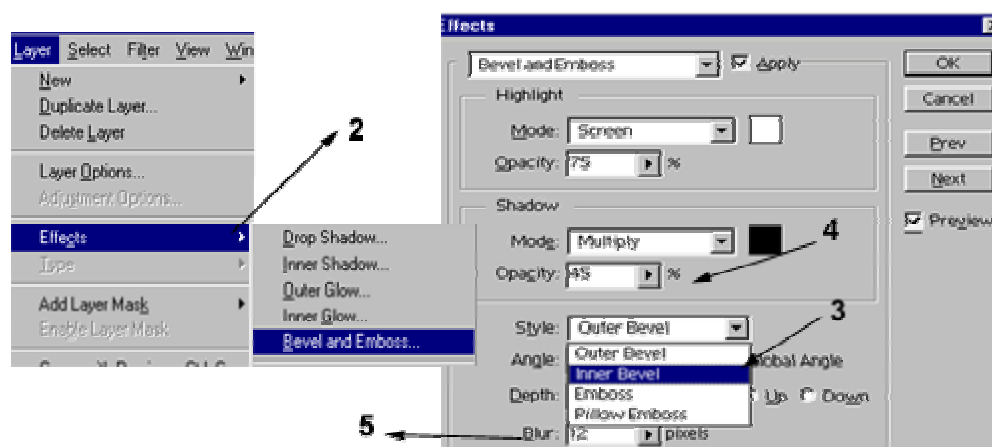
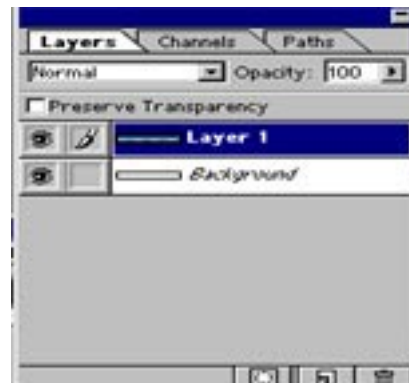
Arraste a camada de mascaras p/ que ela fique abaixo de quaisquer camadas que você deseja mascarar, use a combinação **Alt +clique** na linha que separa a camada de máscara próxima camada.



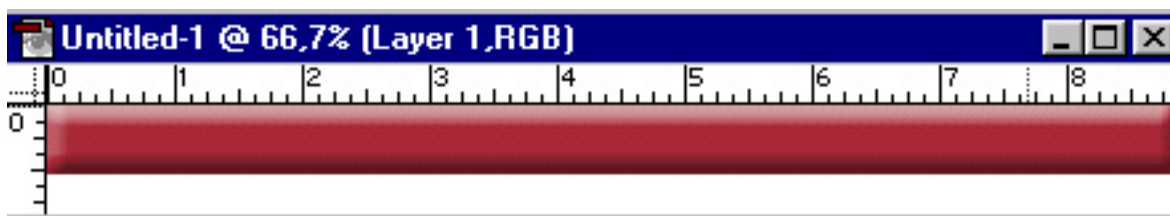
## Trabalhando com camadas....

Como criar chanfro em uma camada:

Escolha a opção **File, New**.  
Abrir um arquivo de **Width = 640** e **Height 61 pixels**, inserir uma camada.  
Certifique-se de que a camada desejada está ativa.



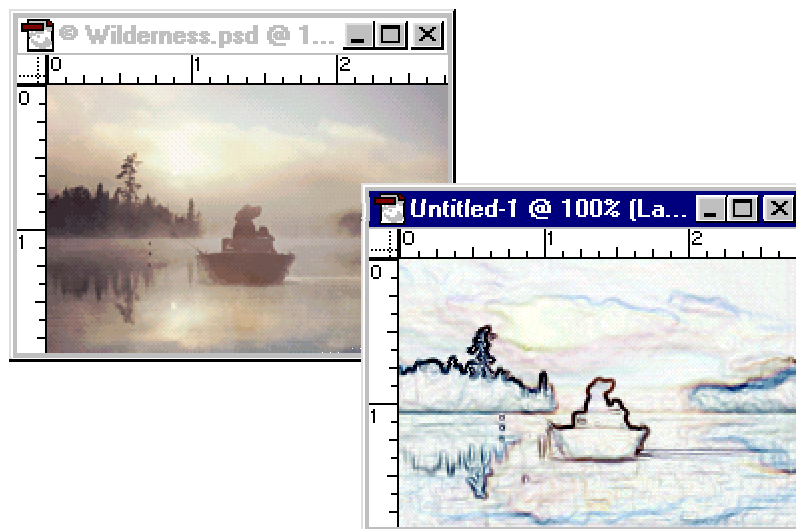
- 2 - Escolha a opção **Layer, Effects, Bevel and Emboss**.
- 3 - Escolha um estilo de chanfro no menu **Style**.
- 4 - Insira valores de opacidade nas áreas **Highlight e Shadow**.
- 5 - Insira valores nas opções **Angle, Depth e Blur**, e dê um clique no botão **OK** para criar o chanfro.





## Aplicar filtros nas imagens

### Exemplo:



1 - Escolha a opção **Filter, Stylize, Find Edges**



## Índice – Paint Shop Pro

INTRODUÇÃO .....	49
CONHECENDO A ÁREA DE TRABALHO .....	49
CRIANDO UMA NOVA IMAGEM .....	50
INSERINDO TEXTOS .....	51
CONHECENDO ALGUMAS FERRAMENTAS: SELEÇÃO E CORTE .....	52
CONHECENDO ALGUMAS FERRAMENTAS: EDITANDO IMAGENS .....	53
IMAGE BROWSER .....	54
GRID E RÉGUA .....	55
TRABALHANDO COM LAYERS (CAMADAS).....	56
<i>Funções básicas de layers.....</i>	<i>57</i>
<i>Unindo layers.....</i>	<i>58</i>
AUMENTANDO E DIMINUINDO O NÚMERO DE CORES .....	59
DEFORMAÇÕES EM IMAGENS.....	60
INSERINDO EFEITOS .....	61
FILTROS.....	62



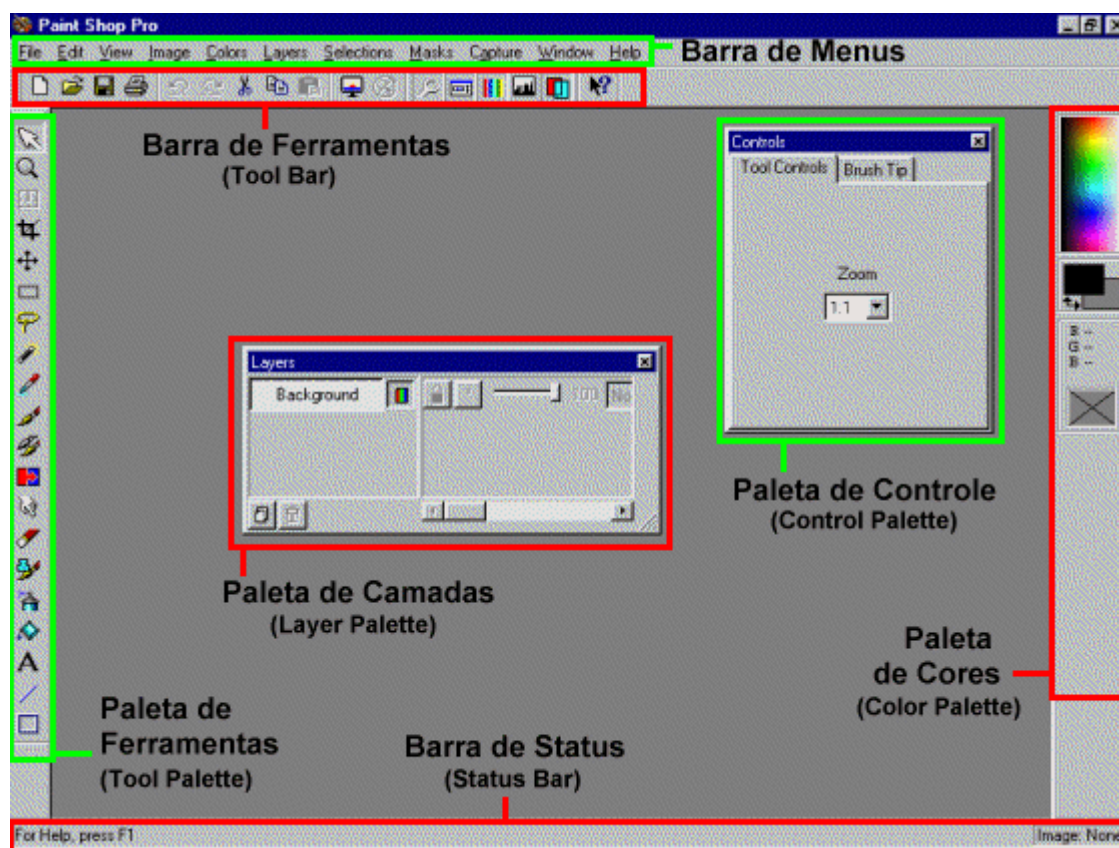


## Introdução

O Paint Shop Pro 5 é um programa da Jasc Software. Este programa contém várias ferramentas que permitem criar desenhos, pinturas, editar e retocar imagens. É sofisticado suficiente para trabalhos profissionais e amigável o bastante para iniciantes.

Uma das grandes vantagens deste software é a sua versão Evaluation (avaliação) que é gratuita e disponível para download na Internet. O fabricante alerta que o uso desta versão é legal durante trinta dias. Depois de sessenta dias instalado em seu computador, o Paint Shop Pro não abrirá mais. Será necessário então adquirir a versão licenciada.


## Conhecendo a Área de Trabalho

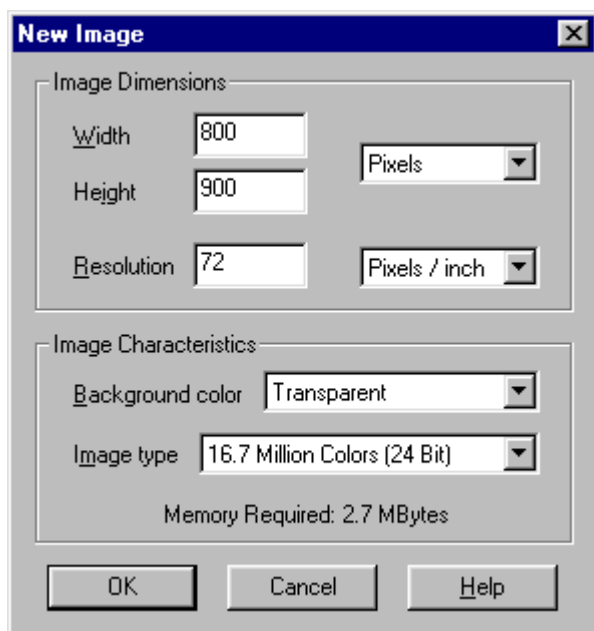




## Criando uma nova imagem

Para criar uma nova imagem, basta escolher o menu **File**, item **New**.

Pode-se também clicar neste botão  existente na barra de ferramentas.



Será exibida uma janela, que pedirá por algumas especificações:

Em **Width e Height**, especificamos as dimensões da imagem.

Em **Resolution**, a resolução.

É necessário também configurar a cor de fundo (em **Background color**) e o tipo da imagem (em **Image Type**)



## Inserindo Textos

Para inserir texto em uma imagem, será necessário utilizar a ferramenta **Text**, existente na paleta de ferramentas. Basta clicar com o mouse sobre o botão da ferramenta e clicar sobre a imagem.



A janela *Add Text* será exibida. Nela devemos digitar o texto a ser inserido e escolher as características que este texto terá, como a fonte, o estilo e o tamanho. O texto será inserido na cor que está definida na Color Palette.

Uma vez posicionado na imagem, o texto é tratado com sendo também uma imagem, não sendo possível realizar qualquer outra alteração por meio desta janela.





## Conhecendo algumas ferramentas: Seleção e corte



**Zoom** Clicando com o botão esquerdo do mouse, a visualização da imagem aumenta; utilizando o botão direito do mouse, a visualização diminui



**Corte** Seleciona uma área da imagem e descarta o restante. Selecione uma área da figura e depois dê um clique duplo com o mouse. A área fora da seleção será deletada



**Mover** Move partes da imagem



**Seleção** Seleciona uma área da figura a partir de um quadrilátero



**Laço** Seleciona uma área da figura à mão livre



**Seleção Mágica** Seleciona uma área com cores iguais



**Seletor de Cores** Com o botão direito, seleciona a cor de traço; com o esquerdo, a cor de preenchimento



### Conhecendo algumas ferramentas: Editando imagens



Deformação **Gira e redimensiona** a parte selecionada



**Pincel**



**Clone** Clicando com o botão direito do mouse, você informa a área a ser copiada. Utilizando o botão esquerdo do mouse, a área informada é reproduzida



**Substituição de Cor** Substitui uma cor por outra



**Retocador** Retoca partes da imagem, suavizando ou clareando-a



**Borracha** Apaga partes da imagem



**Tube** Permite pintar a tela utilizando "carimbos" (tubes) existentes.



**Spray**



**Balde** Preenche uma área da figura com cor



**Texto** Insere texto na imagem



**Linha** Insere uma linha na imagem



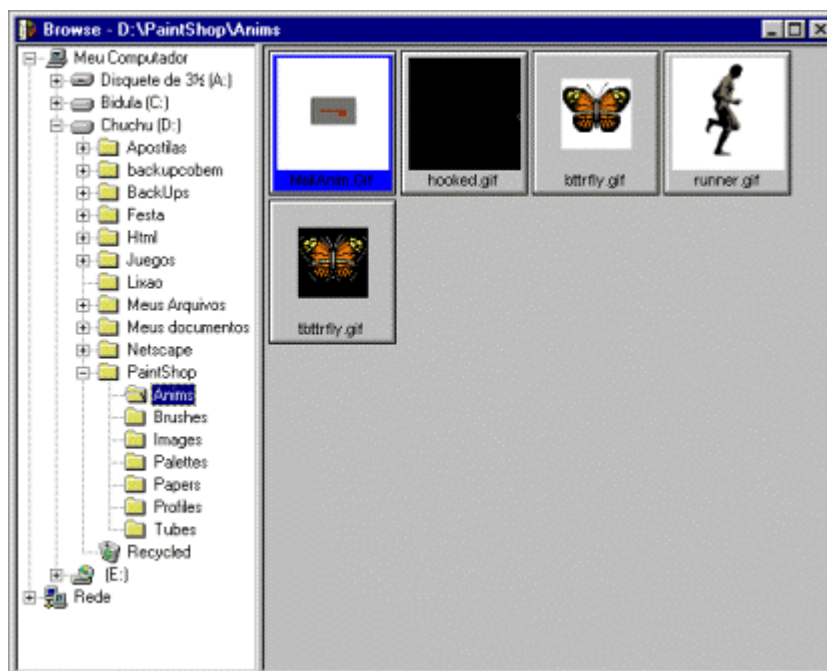
**Formas** Insere formas geométricas na imagem



## Image Browser

O image browser é uma ferramenta do Paint Shop Pro que permite a navegação entre diretórios (como no Windows Explorer).

Ao escolher um diretório, o Paint Shop exibe pequenos botões de visualização para cada imagem existente neste diretório. Estas pequenas imagens são chamadas de thumbnails. Ao dar um duplo clique num thumbnail, a imagem correspondente é aberta. Ao clicar com o botão direito do mouse sobre um thumbnail, um menu será exibido, onde é possível deletar a imagem, renomeá-la, copiá-la, etc. Cada vez que o conteúdo de um diretório é exibido, é criado um arquivo de nome pspbrwse dentro deste diretório.



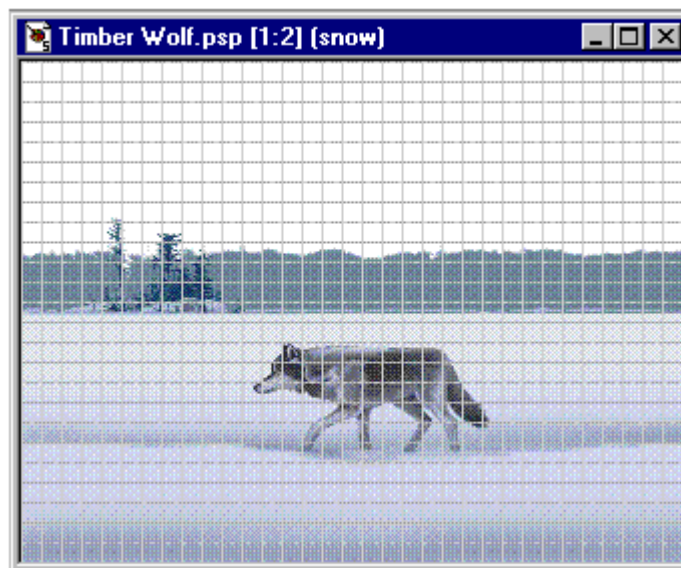
Para iniciar o Image Browser, clique em **File** e escolha **Browse**



## **Grid e Régua**

O Paint Shop dispõe de duas ferramentas para facilitar a construção de Imagens. São elas o grid e a régua. O grid é uma grade que é exibida sobre a imagem, que pode facilitar o posicionamento de objetos de forma alinhada. A régua é exibida na horizontal e na vertical, e as coordenadas são exibidas na barra de status.

Para exibir o grid, clique em **View, Grid**



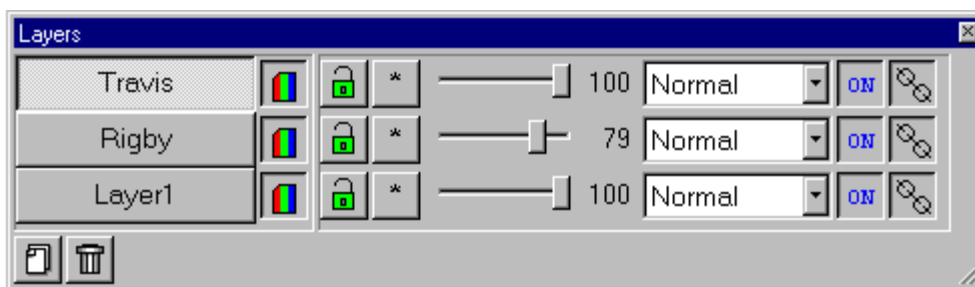
Para exibir a régua, clique em **View, Rulers**



## Trabalhando com Layers (camadas)

No Paint Shop Pro você pode adicionar, remover e editar layers. Até que os layers não sejam "fundidos", você pode tratá-los independentemente, editando-os sem alterar outras partes da imagem.

Uma nova imagem é criada contendo um layer: obackground. Toda imagem conterá pelo menos este layer. Depois, você pode adicionar quantos outros layers desejar. A quantidade de camadas que podeseer criada numa imagem depende da memória do seu computador.



O modo mais fácil de trabalhar com **layers** é utilizando a **Layer Palette**, que também dá acesso a outra janela, a **caixa de diálogo de propriedades do layer**. É possível também trabalhar com **layers** através do menu **Layers**.

Para exibir/esconder a Layer Palette, clique neste botão na barra de ferramentas

Cada layer na Layer Palette é exibido como um botão. Quando queremos trabalhar em um layer específico, devemos deixá-lo ativo, e para tornar um layer ativo basta clicar sobre seu respectivo botão.





## **Funções básicas de layers**



Botão que informa que o layer está visível. Clique-o para torná-lo invisível.



Botão que informa que o layer está invisível. Clique-o para torná-lo visível.



Adiciona um novo layer.



Apaga o layer ativo.



Botão que informa que a proteção para transparência está desativada. Clique-o para ativá-la.



Botão que informa que a proteção para transparência está ativada. Clique-o para desativá-la.



Controle de transparência do layer. Clique e arraste para alterá-la.



Controla a maneira de como os pixels dos layers serão sobrepostos.



### **Unindo layers**

Depois de trabalhar com várias camadas, e se fazer todo trabalho com as mesmas, é interessante "unir" estas camadas, ou seja, fundí-las em um único layer, para assim a imagem ocupar menos memória no seu micro.

É possível unir todas as camadas de uma imagem ou apenas quais forem desejadas. Para unir layers, proceda da seguinte forma:

#### **Para unir todos os layers da imagem:**

Escolha, na barra de menus, **Layers**

Escolha o item **Merge**, sub item **Merge All (Flatten)**

#### **Para unir alguns layers da imagem:**

Deixe visíveis somente os layers que você deseja unir

Escolha, na barra de menus, **Layers**

Escolha o item **Merge**, sub item **Merge Visible**

### **Anotações:**



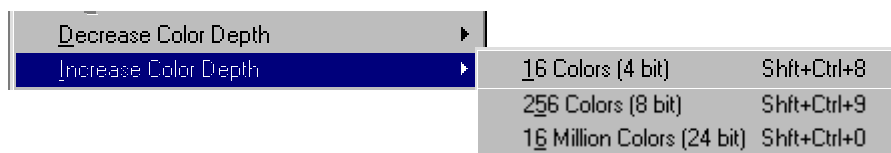
## Aumentando e diminuindo o número de cores

**Para aumentar o número de cores de uma imagem:**

Escolha, na barra de menus, o item **Colors**

Escolha **Increase Color Depth**

Escolha o número de cores desejado

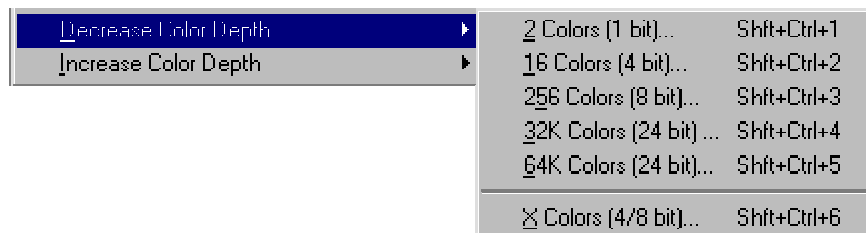


**Para diminuir o número de cores de uma imagem:**

Escolha, na barra de menus, o item **Colors**

Escolha **Decrease Color Depth**

Escolha o número de cores desejado



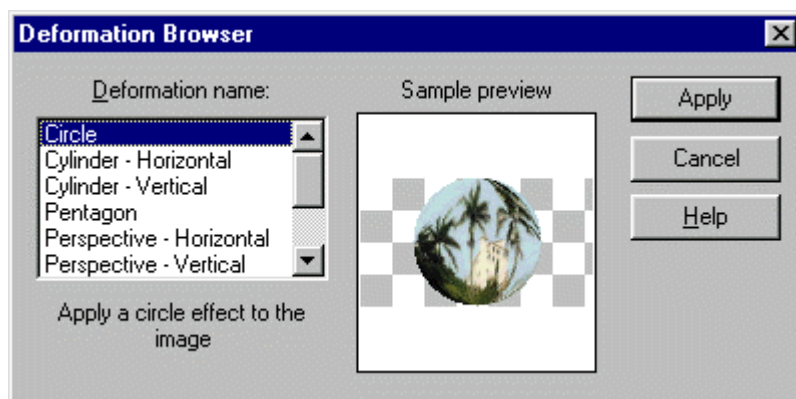


## Deformações em Imagens

O Paint Shop é capaz de realizar uma série de deformações em imagens. Um modo de aplicar estas deformações é utilizando o Deformation Browser.

Para acioná-lo clique, na barra de menus, no item **Image**, escolha Deformations, sub item **Deformation Browser**.

No **Deformation Browser** é possível escolher o tipo de deformação (em Deformation Name) e obter uma visualização prévia da aplicação da deformação na imagem.



## **Anotações:**



## **Inserindo Efeitos**

O Paint Shop pode aplicar vários efeitos em imagens (ou em parte delas).

Para aplicar os efeitos, clique, na barra de menus, em **Effects** e escolha o efeito desejado.

**Buttonize:** Aplica uma borda tridimensional na imagem dando um aspecto de botão na mesma.

**Chisel:** Aplica uma borda ao redor de toda seleção que lhe dá a aparência de objeto entalhado.

**Cutout:** Cria a impressão de que uma parte da imagem foi removida, permitindo que se veja o que existe atrás dela.

**Drop Shadow:** Aplica sombra na imagem.



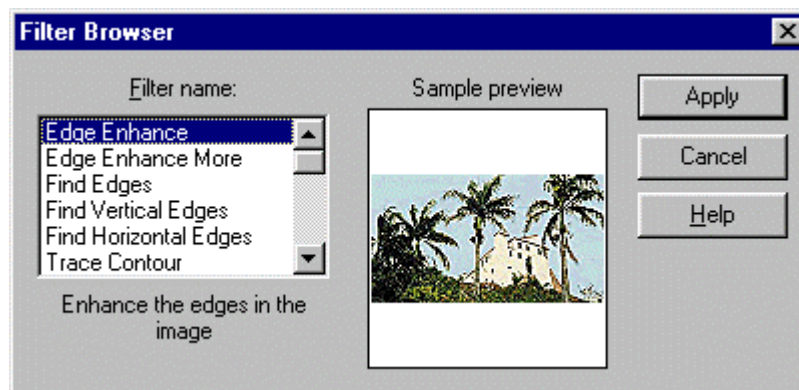
## **Anotações:**



## Filtros

Filtros alteram as cores dos pixels de imagens baseados na cor atualmente selecionada e nas cores dos pixels vizinhos. Os resultados obtidos ao se aplicar um filtro podem variar amplamente: desde pequenos ajustes certas características da imagem até grandes mudanças em toda imagem.

A maneira mais prática de se aplicar filtros é através do **Filter Browser**. Para acioná-lo clique, na barra de menus, em **Image** e escolha o item **Filter Browser**.



## **Anotações:**



## Índice – Animation Shop

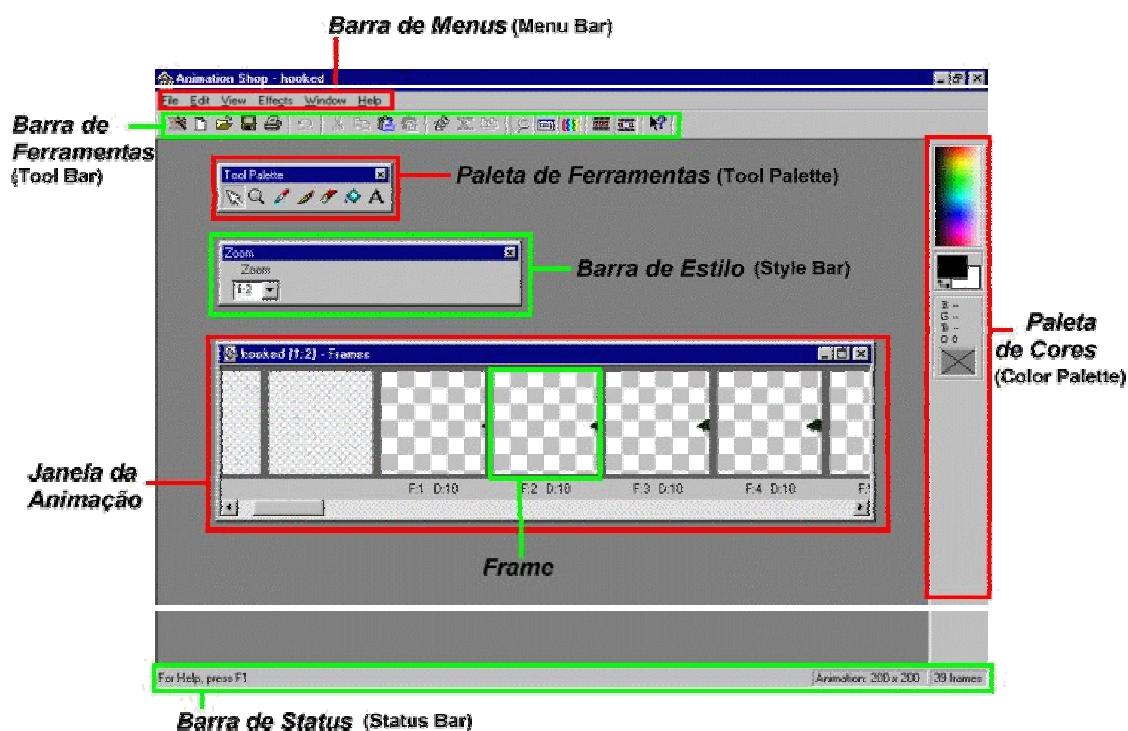
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>64</b>
<b>A ÁREA DE TRABALHO DO ANIMATION SHOP .....</b>	<b>64</b>
<b>GIF'S ANIMADOS.....</b>	<b>65</b>
<b>EXPLORANDO OS MENUS DO ANIMATION SHOP .....</b>	<b>66</b>
<i>Menu File .....</i>	<i>66</i>
<i>Menu Edit.....</i>	<i>67</i>
<i>Menu View .....</i>	<i>68</i>
<i>Menu Effects .....</i>	<i>68</i>
<i>Menu Window.....</i>	<i>69</i>
<i>Menu Help.....</i>	<i>69</i>
<b>O ANIMATION WIZARD: COMEÇANDO A MONTAR UMA ANIMAÇÃO.....</b>	<b>70</b>
<i>Iniciando o Animation Wizard.....</i>	<i>70</i>
<i>Primeiro Passo .....</i>	<i>70</i>
<i>Segundo Passo .....</i>	<i>71</i>
<i>Terceiro Passo .....</i>	<i>72</i>
<i>Quarto Passo .....</i>	<i>73</i>
<i>Quinto Passo.....</i>	<i>74</i>
<i>Finalizando .....</i>	<i>75</i>
<b>TEXTOS COM EFEITO .....</b>	<b>76</b>
<i>Entendendo o que é .....</i>	<i>76</i>
<i>Inserindo.....</i>	<i>77</i>
<b>EFEITOS DE TRANSIÇÃO .....</b>	<b>78</b>
<i>Entendendo o que é .....</i>	<i>78</i>
<i>Inserindo.....</i>	<i>79</i>
<b>O OPTIMIZATION WIZARD O QUE É?.....</b>	<b>80</b>
<i>Primeira Etapa.....</i>	<i>80</i>
<i>Segunda Etapa.....</i>	<i>81</i>
<i>Terceira Etapa.....</i>	<i>82</i>
<i>Quarta Etapa.....</i>	<i>83</i>



## Introdução

O **Animation Shop** é um programa que cria animações a partir de uma ou de múltiplas imagens. A partir deste programa também é possível inserir efeitos e transições entre as imagens para aprimorar ainda mais as animações criadas.

## A Área de Trabalho do Animation Shop







### Gif's animados

O **Animation Shop** salva suas animações no formato gif. Essas animações são criadas a partir da exibição seqüencial de várias imagens, como num desenho animado. Veja:



...se montadas em sequência, vão originar um passarinho voando.



## Explorando os menus do Animation Shop

### Menu File

**Animation Wizard** Inicia o Animation Wizard

**New** Inicia um novo arquivo

**Open** Abre um arquivo existente

**Close** Fecha um arquivo aberto

**Revert** Descarta todas as alterações feitas desde a última vez que o arquivo foi salvo

**Save** Salva um arquivo

**Save As** Salva um arquivo com outro nome

**Save Frame As** Salva o frame selecionado como uma imagem

**Delete** Apaga o frame selecionado

**Optimization Wizard** Inicia o Optimization Wizard

**Page Setup** Abre janelas para configuração de páginas para impressão (da animação ou do frame selecionado)

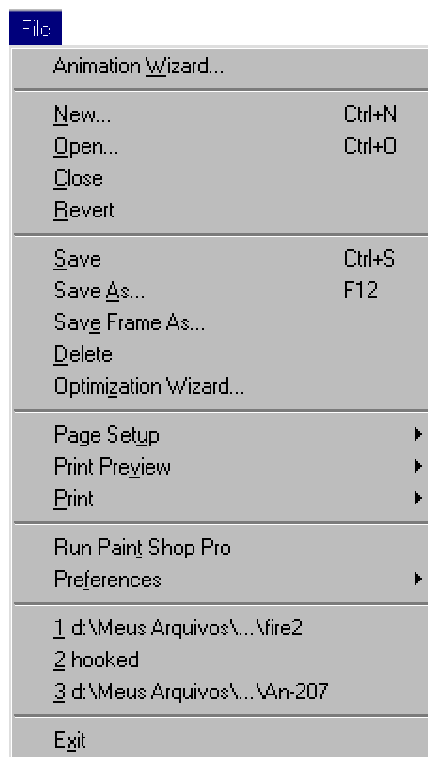
**Print Preview** Abre janelas de visualização da impressão (da animação ou do frame selecionado)

**Print** Abre a janela para impressão (da animação ou do frame selecionado)

**Run Paint Shop Pro** Inicia o Paint Shop Pro

**Preferences** Abre janelas para alterar configurações gerais do programa

**Exit** Sai do Animation Shop





## **Menu Edit**

**Undo [Paintbrush]** Desfaz a última ação (no caso, Paintbrush)

**Cut** Recorta o objeto selecionado para a área de transferência (memória)

**Copy** Copia o objeto selecionado para a área de transferência (memória)

**Paste** Cola o conteúdo existente na área de transferência

**Empty Clipboard** Esvazia o conteúdo da área de transferência

**Insert Frames** Insere um novo frame (do arquivo ou vazio)

**Propagate Paste** Propaga a ação "colar" em todas as animações

**Delete** Exclui o objeto selecionado

**Duplicate** Insere uma duplicata do objeto selecionado

**Go To Frame** Vai até o frame especificado

**Reverse Frames** Inverte a ordem dos frames selecionados

**Flip** Gira a imagem em 180 graus

**Mirror** Cria a imagem espelhada do objeto selecionado

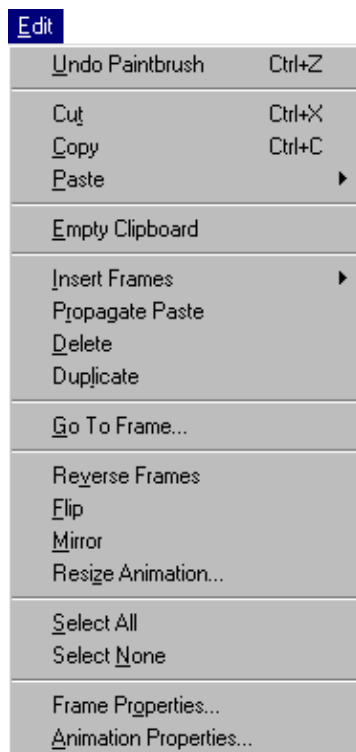
**Resize Animation** Altera o tamanho da animação

**Select All** Seleciona todos os frames

**Select None** Desfaz todas as seleções da animação

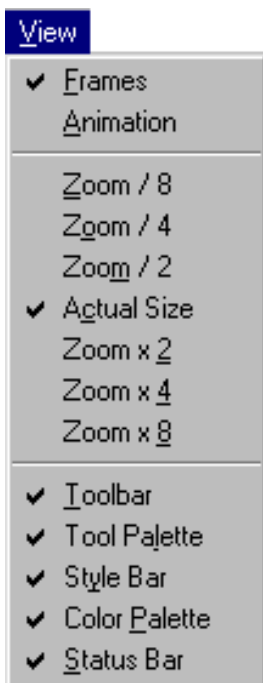
**Frame Properties** Altera propriedades do frame selecionado

**Animation Properties** Altera propriedades de toda a animação





## Menu View



**Frames** Exibe/oculta o arquivo em frames

**Animation** Exibe/oculta o arquivo em animação

**Zoom /n** Exibe o arquivo com zoom (ampliado ou reduzido)

**Actual Size** Exibe o arquivo em seu tamanho natural

**Toolbar** Exibe/oculta a barra de ferramentas (toolbar)

**Tool Palette** Exibe/oculta a paleta de ferramentas (tool palette)

**Style Bar** Exibe/oculta a barra de estilo(style bar)

**Color Palete** Exibe/oculta a paleta de cores (color palette)

**Status Bar** Exibe/oculta a barra de status (status bar)

## Menu Effects

**Image Transitions** Adiciona/modifica efeitos de transição entre os frames

**Text Transitions** Adiciona/modifica textos com transições nos frames





## **Menu Window**

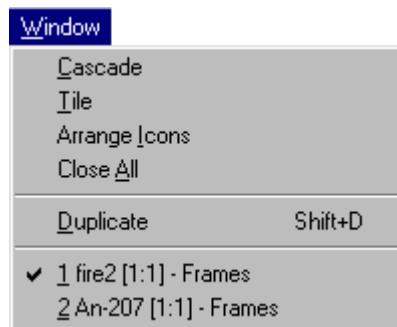
**Cascade** Exibe todas as janelas de animações abertas no modo cascata

**Tile** Ajusta todas as janelas de animações na tela, uma ao lado da outra

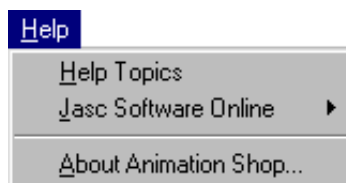
**Arrange Icons** Alinha os ícones das janelas de animações minimizadas

**Close All** Fecha todas as janelas de animações abertas

**Duplicate** Duplica a animação da janela ativa em outra janela



## **Menu Help**



**Help Topics** Abre a janela com os tópicos da ajuda

**Jasc Software Online** Links para a página da Jasc na Internet

**About Animation Shop** Abre a janela About do Animation Shop



## O Animation Wizard: Começando a montar uma Animação

O Animation Wizard é um guia que permite a construção de animações de um modo bem simples. A montagem da animação é feita com um assistente passo-a-passo que permite que o usuário construa animações sem grandes problemas.

### Iniciando o Animation Wizard

Para iniciar o Animation Wizard, clique no menu **File** e escolha **Animation Wizard**.

Na barra de ferramentas também existe um botão de atalho para o Animation Wizard. Basta clicar nele.

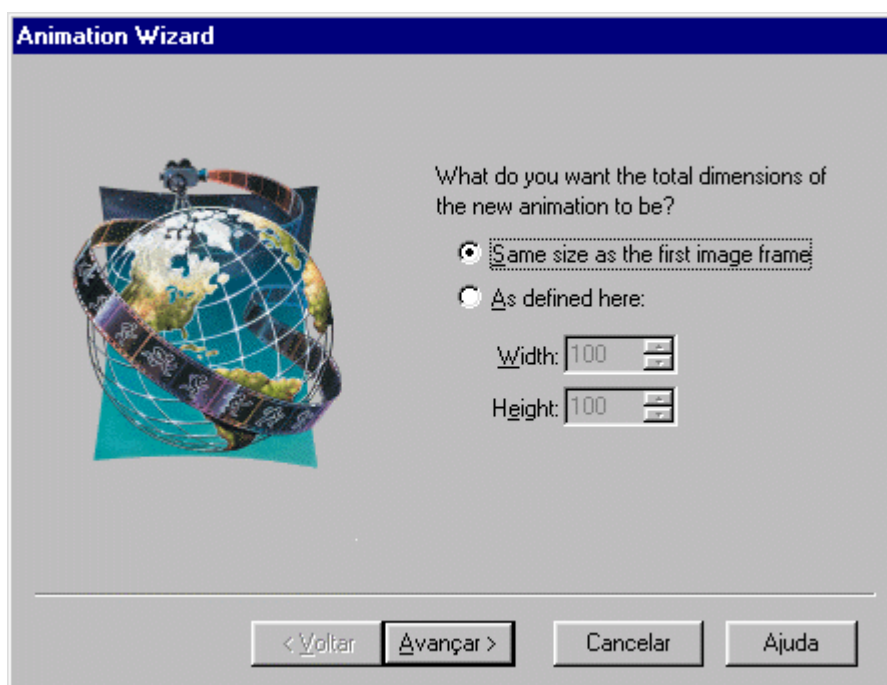


O **Animation Wizard** monta uma animação em passos. Em cada passo o usuário informa algum tipo de configuração da animação. Para avançar um passo, basta clicar no botão Avançar existente em cada janela. Se for necessário retornar algum passo, basta clicar no botão Voltar. Clicando em Cancelar em qualquer parte do Animation Wizard, a construção da animação será cancelada e todas as configurações que já tenham sido definidas serão descartadas

### Primeiro Passo

No primeiro passo do Wizard, é necessário definir qual será o tamanho total da animação. Há duas opções para estas dimensões:

- Do mesmo tamanho do primeiro frame inserido
- ou
- Do tamanho especificado nos campos Width e Height.





## **Segundo Passo**

No segundo passo do Animation Wizard informamos a cor que será utilizada no fundo da animação. Ela pode ser transparente ou definida pelo usuário.





### **Terceiro Passo**

Nesta etapa, é necessário configurar o que o Animation Shop fará se as imagens da animação possuírem tamanhos diferentes.

Primeiramente configuramos o posicionamento das imagens.

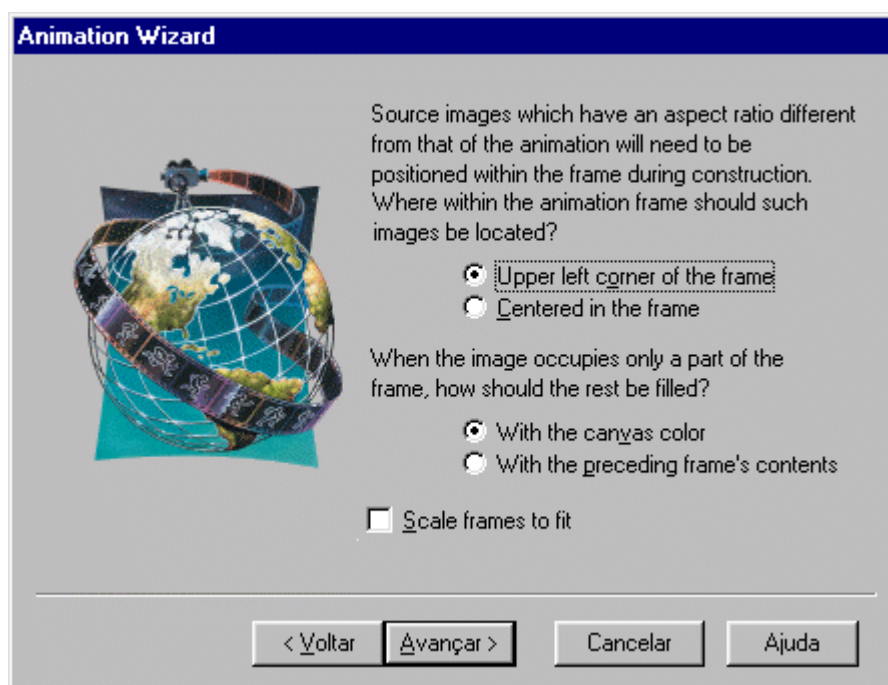
#### **Este poderá ser:**

- Acima, no canto esquerdo do frame
- Centralizado no frame

Ajusta-se também neste passo o preenchimento que será utilizado quando uma imagem posterior for menor que a anterior.

#### **Este poderá ser:**

- A cor selecionada como sendo a cor do fundo (no passo anterior)
- O fundo do frame anterior

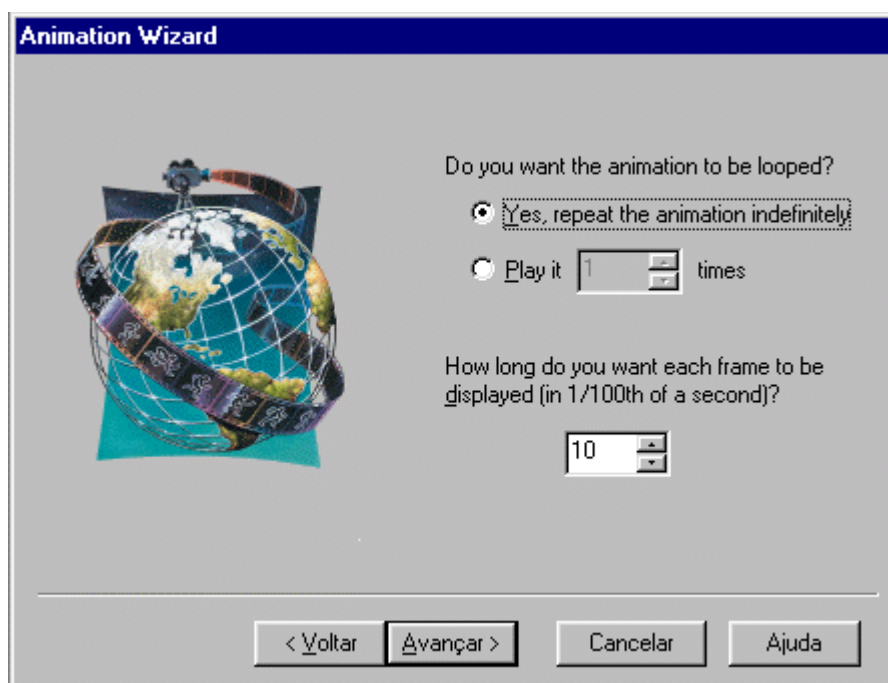






### Quarto Passo

Na quarta etapa do Animation Wizard informamos quantas vezes a animação será exibida (o número de repetições da sequência) e por quanto tempo cada frame será mostrado (em centésimos de segundo)





### Quinto Passo

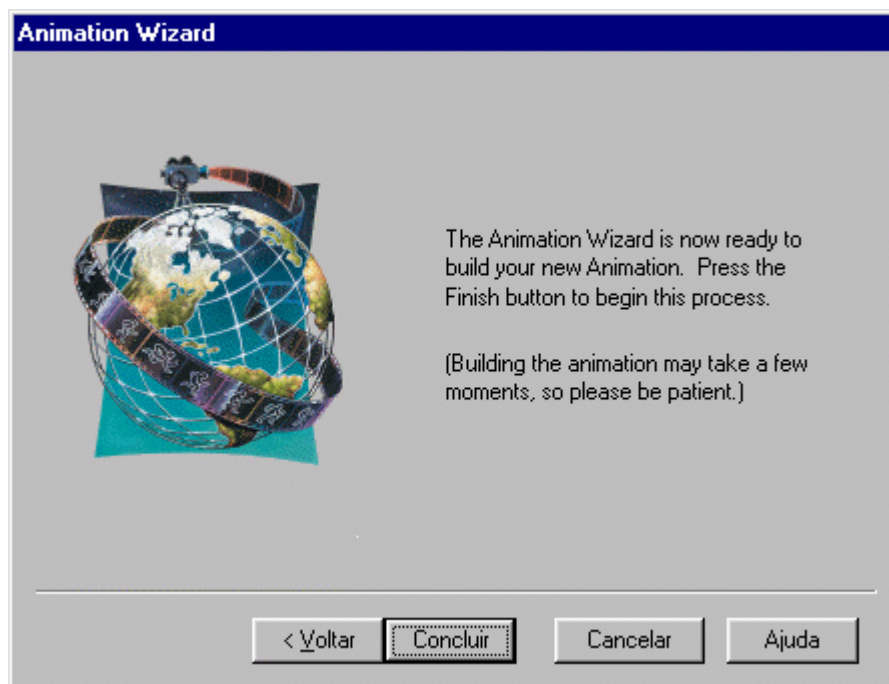
É neste passo que definimos as imagens que serão utilizadas na nossa animação e qual será a sequência delas. Para adicionar uma imagem, clique em **Add Image**. Para remover uma **imagem**, clique em **Remove Image**. Para mudar a posição de uma **imagem**, clique em **Move Up** (para cima) ou **Move Down** (para baixo).





## **Finalizando**

Esta é a última janela do Animation Wizard. Para finalizar o feito da animação, basta clicar em ***Concluir***.





## **Textos Com Efeito**

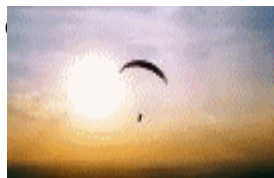
### **Entendendo o que é**

O Animation Shop possibilita a inserção de textos com diversos efeitos. Para entender melhor esta ferramenta, vejamos um caso onde a animação é composta por dois frames, sendo cada frame uma foto:

Duas fotos...



Formando (em dois frames):



Poderíamos colocar em cada um desses frames um texto com efeito. Um possível resultado seria o seguinte:

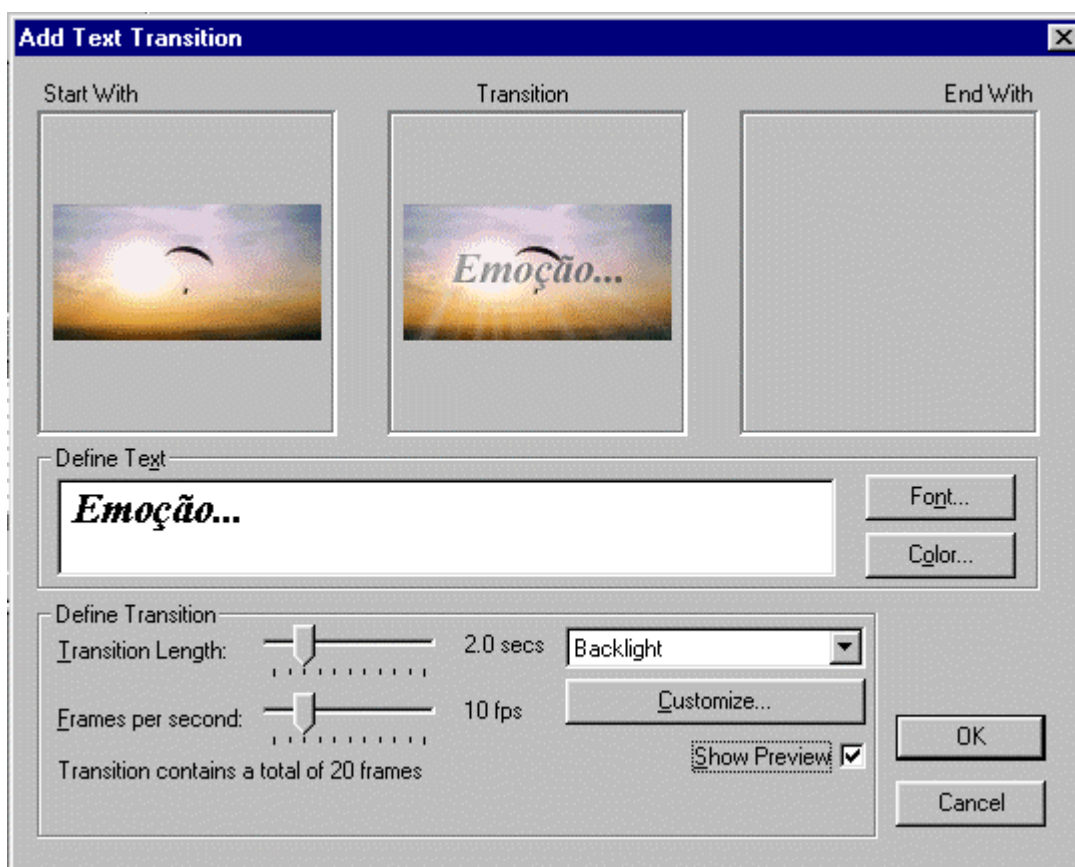


Fazendo isto, o Animation Shop automaticamente cria mais frames na animação, de modo a exibir o efeito de forma animada. O número de novos frames criados depende do efeito escolhido. Portanto, muitos efeitos nas animações causam arquivos muito grandes e, conseqüentemente, mais lentos para serem carregados em uma homepage.



## Inserindo

Para inserir textos com efeito em um frame, primeiramente selecione-o com o mouse. Depois, clique, na barra de menus, no item Effects e escolha Text Transitions. Você verá uma janela como esta, na qual será digitado o texto a ser inserido, escolhido o efeito desejado, definido cores, posições e outros ajustes. Após definir todas as configurações desejadas, clique em Ok e o Animation Shop criará automaticamente todos os frames necessários para montar o texto.

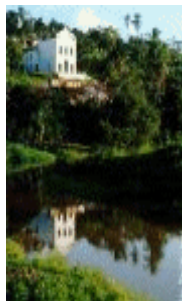




## **Efeitos de Transição**

### **Entendendo o que é**

O Animation Shop pode também criar efeitos de transição entre slides. Para visualizarmos melhor esta ferramenta, vamos observar uma outra animação com apenas dois frames:



Podemos então criar um efeito de transição entre estes dois frames, para assim criar um efeito mais suave na transição. O possível resultado obtido seria este:

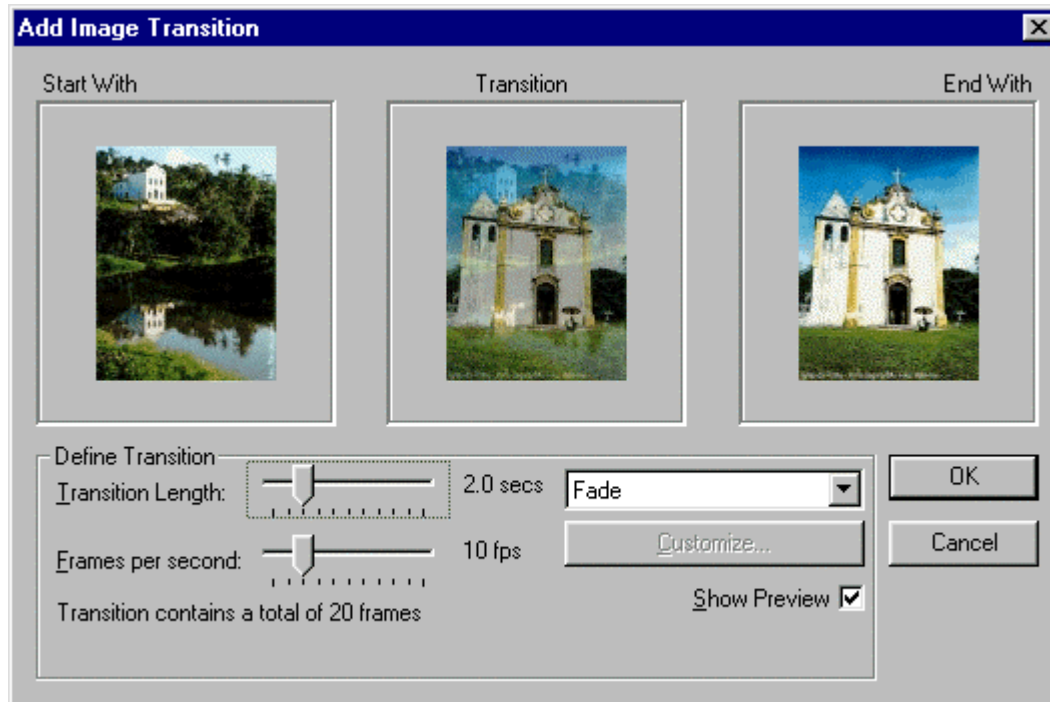


Ao fazer estes efeitos, o Animation Shop cria novos frames automaticamente. Quanto mais efeitos inseridos numa animação, maior será o número de frames, portanto, maior será o arquivo.



## Inserindo

Para inserir efeitos de transição em um frame, primeiramente selecione-o com o mouse. Depois, clique, na barra de menus, no item **Effects** e escolha **Image Transitions**. Você verá uma janela como esta, na qual será digitado o texto a ser inserido, escolhido o efeito desejado, definido cores, posições e outros ajustes. Após definir todas as configurações desejadas, clique em **Ok** e o Animation Shop criará automaticamente todos os frames necessários para montar o texto.





## O Optimization Wizard O que é?

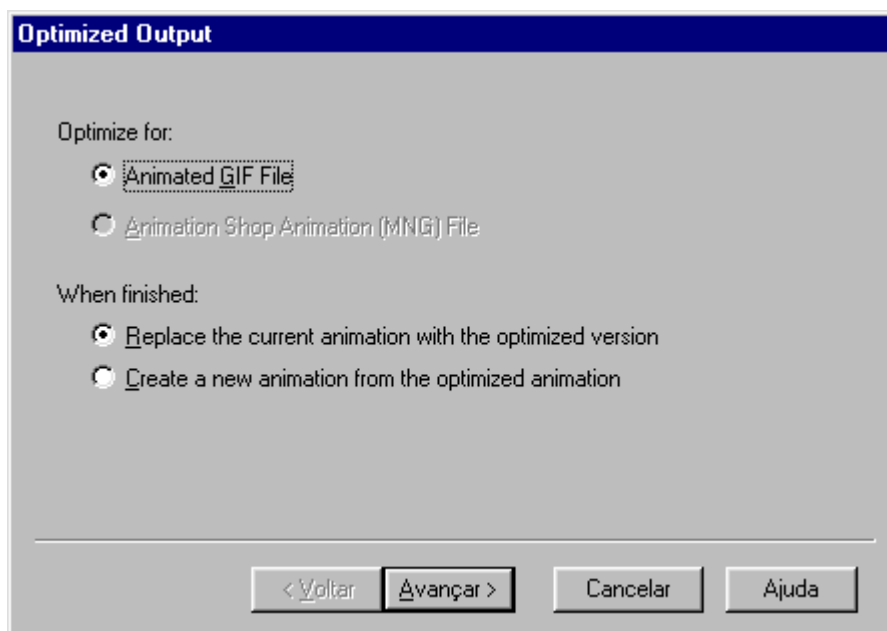
O Animation Shop possui uma ferramenta de otimização que permite que se especifique o nível da qualidade da imagem da animação versus o tamanho do arquivo. Esta ferramenta é o Optimization Wizard, e é iniciada toda vez que uma animação é salva. É possível também iniciar o Optimization Wizard a partir do menu **File**, item **Optimization Wizard**.

O Optimization Wizard é um assistente que, através de algumas etapas, solicitará ao usuário as informações necessárias para configurar o arquivo.

Para navegar entre as etapas, basta utilizar os botões **Avançar e Voltar** existente em todas as janelas do assistente. Clicando em **Cancelar** o Optimization Wizard será cancelado em qualquer etapa do assistente.

## Primeira Etapa

No primeiro passo do Optimization Wizard, informa-se qual será o tipo do arquivo (Gif ou MNG). É necessário também informar se a animação a qual se está trabalhando será substituída pela otimizada ou se uma nova animação será criada.



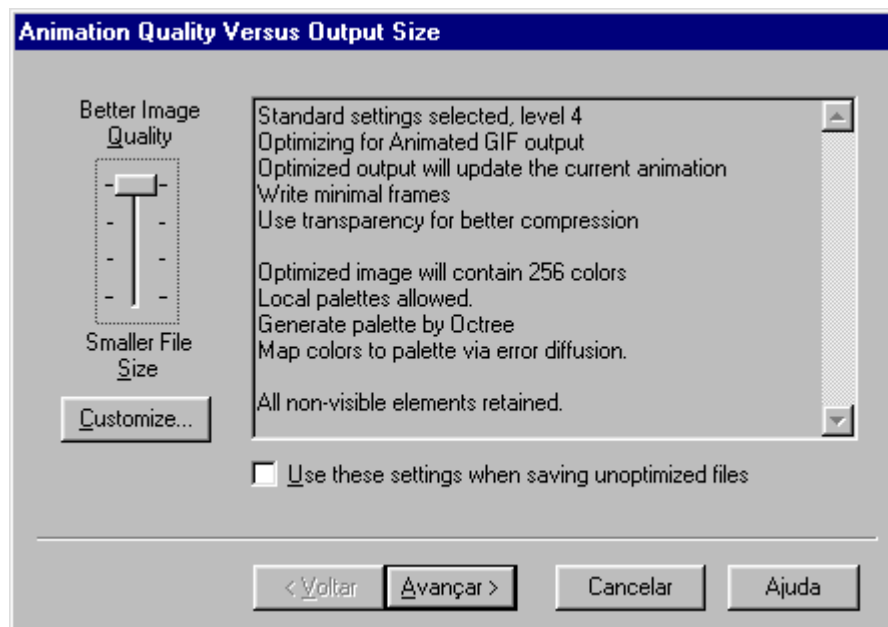




## Segunda Etapa

Ao otimizar uma animação, você pode escolher entre preservar a qualidade das imagens envolvidas e, conseqüentemente, obter um arquivo de tamanho maior, ou comprometer um pouco a qualidade das imagens para obter um arquivo de tamanho reduzido. Existem quatro níveis de otimização a serem escolhidos, e para cada nível são exibidos os respectivos detalhes.

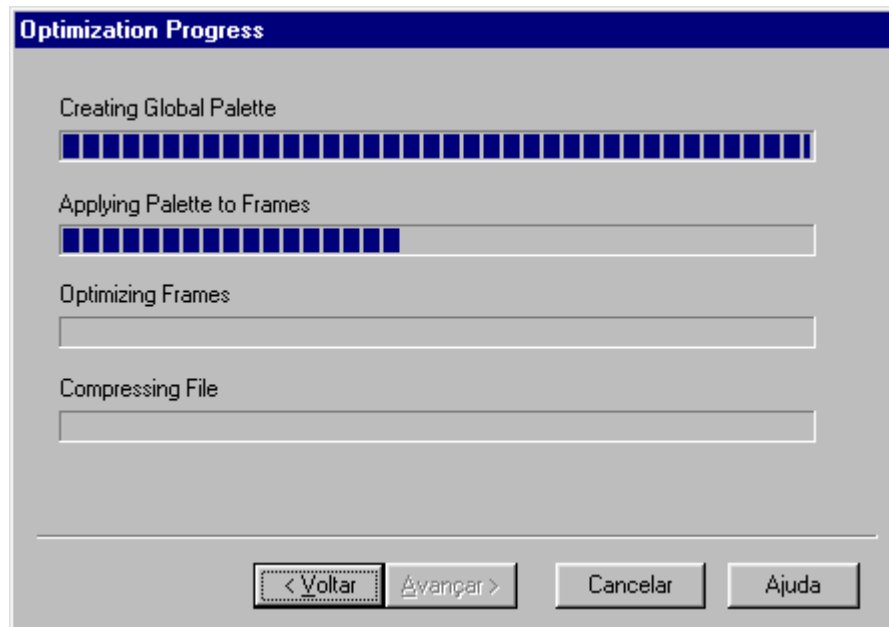
O botão **Customize** permite que se altere detalhes da otimização.





### **Terceira Etapa**

A terceira etapa apenas monitora a otimização do arquivo.





### Quarta Etapa

Na quarta e última etapa do Optimization Wizard é exibido detalhes sobre a animação criada. Estes detalhes são especialmente úteis para disponibilização da animação na Internet. Para concluir o trabalho do assistente, basta clicar em **Concluir**.

	Current File	Optimized File	% Change
Size of file:	n/a	139K bytes	n/a
Time to download at 14.4K baud:	n/a	1 min 42 sec	
Time to download at 28.8K baud:	n/a	52 seconds	
Time to download at 56K baud:	n/a	27 seconds	
Time to download over ISDN:	n/a	12 seconds	

< Voltar   **Concluir**   Cancelar   Ajuda