

ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

Guia do Usuário

A large, stylized 'Ps' logo in a light blue color, set against a dark blue gradient background that occupies the middle section of the page.

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Todos os direitos reservados.

Guia do usuário Adobe® Photoshop® CS3 para Windows® e Mac OS.

Se distribuído com o software que inclui um acordo de usuário final, este guia, juntamente com o software nele descrito, ficará sujeito à licença, podendo ser usado ou copiado apenas de acordo com os termos dessa licença. Exceto conforme permitido por esta licença, nenhuma parte deste guia pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de recuperação ou transmitida, em nenhuma forma ou meio eletrônico, mecânico, de gravação, ou semelhante, sem a permissão prévia por escrito da Adobe Systems Incorporated. Observe que o conteúdo deste guia está protegido por leis de direitos autorais, mesmo não sendo distribuído com o software que inclui um contrato de licença de usuário final.

O conteúdo deste guia foi desenvolvido apenas para fins informativos, está sujeito a alterações sem aviso prévio e não deve ser considerado um compromisso firmado pela Adobe Systems Incorporated. A Adobe Systems Incorporated não se responsabiliza por erros ou imprecisões que possam aparecer no conteúdo informativo deste guia.

Lembre-se de que os desenhos ou imagens existentes e cogitados para inclusão em projetos podem estar protegidos por leis de direitos autorais. A incorporação não autorizada desse material em um novo trabalho pode ser considerada uma violação dos direitos autorais do respectivo detentor. Certifique-se de obter a permissão necessária do detentor em questão.

Todas as referências a nomes de empresas em modelos de amostra são apenas para fins demonstrativos e não têm o objetivo de fazer alusões a nenhuma organização real.

Adobe, o logotipo da Adobe, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, InCopy, InDesign, Lightroom, o logotipo da OpenType, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline e Version Cue são marcas registradas ou comerciais da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Microsoft, OpenType e Windows são marcas comerciais ou registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Apple, Mac OS e Macintosh são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos EUA e em outros países. OS/2 é uma marca comercial da International Business Machines Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Kodak é marca registrada da Eastman Kodak Company. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.

A parte deste produto referente à Ortografia usa como base os recursos da Proximity Linguistic Technology. The Proximity Hyphenation System ©1989 Todos os direitos reservados Proximity Technology, Inc. Proximity e Linguibase são marcas registradas da Proximity Technology Inc.

Este produto inclui o software desenvolvido pela Apache Software Foundation (www.apache.org).

Este produto contém o software BISAFE e/ou TIPEM desenvolvido pela RSA Data Security, Inc.

Este produto inclui um software criptográfico gravado por Eric Young (ey@cryptosoft.com).

Este software usa como base parte do trabalho do Independent JPEG Group.

© 1994 Hewlett Packard Company.

Partes deste código foram licenciadas pela Apple Inc., em conformidade com os termos do documento Public Source License, Versão 2. A versão de código-fonte do código licenciado e a respectiva licença estão disponíveis no endereço www.opensource.apple.com/apsl.

As Cores PANTONE® exibidas no software ou na documentação do usuário podem não corresponder aos padrões identificados como PANTONE. Consulte as Publicações de Cores PANTONE atuais para visualizar a cor precisa. PANTONE® e outras marcas comerciais da Pantone, Inc. são de propriedade da Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc., é a detentora dos direitos autorais de dados de cores e/ou softwares cuja distribuição foi licenciada à Adobe Systems Incorporated para uso exclusivo com o Adobe Photoshop. Dados de Cores e/ou Softwares PANTONE não devem ser copiados para outro disco ou para a memória, a menos que façam parte da execução do Adobe Photoshop.

Aviso aos Usuários Finais do Governo dos EUA: O Software e sua Documentação são "Itens Comerciais", conforme a definição do termo no C.F.R. 48, §2.101, consistindo em "Software de Computador Comercial" e "Documentação de Software de Computador Comercial", segundo as referências a esses termos no C.F.R. 48, §12.212 ou no C.F.R. 48 §227.7202, conforme aplicável. Em consonância com o C.F.R. 48, §12.212, ou com o C.F.R. 48, §§227.7202-1 a 227.7202-4, conforme aplicável, o Software de Computador Comercial e a Documentação de Software de Computador Comercial estão licenciados para os usuários finais do governo dos EUA (a) apenas como Itens Comerciais e (b) apenas com os direitos concedidos a todos os outros usuários finais, em conformidade com os termos e as condições aqui estabelecidos. Direitos não publicados reservados de acordo com as leis de direitos autorais dos Estados Unidos. A Adobe concorda em cumprir todas as leis aplicáveis de igualdade de oportunidades, incluindo, caso seja adequado, as cláusulas do mandato executivo (Executive Order 11246), e alterações posteriores, Seção 402 da lei de assistência para a readaptação de veteranos da guerra do Vietnã (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212) e Seção 503 da lei de reabilitação (Rehabilitation Act) de 1973, e alterações posteriores, e os regulamentos do CFR 41 Partes 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. A cláusula e os regulamentos de ação afirmativa supramencionados devem ser incorporados como referência.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Conteúdo

Capítulo 1: Introdução

Instalação	1
Ajuda da Adobe	2
Recursos	4
O que há de novo?	10

Capítulo 2: Área de trabalho

Princípios da área de trabalho	13
Paletas e menus	20
Ferramentas	24
Visualização das imagens	30
Réguas, grade e guias	38
Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição	43
Preferências	45
Plug-ins	46
Como recuperar e desfazer	47
Memória e desempenho	52

Capítulo 3: Como abrir e importar imagens

Imagens do Photoshop	54
Tamanho e resolução da imagem	57
Obtenção de imagens a partir de câmeras e scanners	63
Criação, abertura e importação de imagens	65
Inserção de arquivos	70
Imagens High Dynamic Range	72

Capítulo 4: Camera Raw

Introdução ao Camera Raw	80
Navegação, abertura e salvamento de imagens	85
Como fazer ajustes de cores e tons no Camera Raw	88
Modificação de imagens com o Camera Raw	94
Camera Raw configurações	97

Capítulo 5: Cor

Sobre cores	101
Modos de cores	103
Conversão entre modos de cores	105
Escolha de cores	111

Capítulo 6: Gerenciamento de cores

Introdução ao gerenciamento de cores	120
Uniformização de cores	122
Gerenciamento de cores em imagens importadas	125
Gerenciamento de cores de documentos para exibição on-line	127
Prova de cores	128
Gerenciamento de cores de documentos para impressão	130

Trabalho com perfis de cores	131
Configurações de cor	136

Capítulo 7: Como fazer ajustes de cores e tons

Visualização de histogramas e valores de pixels	141
Compreensão dos ajustes de cores	146
Ajuste de cores e tons da imagem	150
Direcionamento de imagens para a prensa tipográfica	162
Correspondência, substituição e mistura de cores	164
Como fazer ajustes de imagem rápidos	169
Aplicação de efeitos especiais de cor às imagens	175

Capítulo 8: Retoque e transformação

Ajuste de corte, giro e tela de pintura	177
Retoque e correção de imagens	182
Correção de distorção de imagem e ruído	190
Ajuste de nitidez e desfoque da imagem	193
Transformação de objetos	198
Dissolver, filtro	204
Ponto de Fuga	210
Criação de imagens panorâmicas	223

Capítulo 9: Seleções

Como fazer seleções	227
Ajuste de seleções de pixels	235
Como mover e copiar os pixels selecionados	240
Exclusão e extração de objetos	243
Canais	246
Como salvar seleções e usar máscaras	250
Cálculos de canal	256

Capítulo 10: Camadas

Conceitos básicos de Camadas	258
Seleção, agrupamento e vinculação de camadas	262
Movimentação, empilhamento e bloqueio de camadas	264
Gerenciamento de camadas	268
Definição de opacidade e mesclagem	271
Efeitos e estilos de camadas	276
Camadas de ajuste e de preenchimento	284
Edição não destrutiva	286
Composições de camada	293
Aplicação de máscaras em camadas	295

Capítulo 11: Pintura

Ferramentas de pintura	302
Predefinições do pincel	307
Criação e modificação de pincéis	309
Modos de mesclagem	320
Degradês	323
Preenchimento e traçado de seleções, camadas e demarcadores	327
Criação e gerenciamento de padrões	330

Capítulo 12: Desenho

Desenho de gráficos vetoriais	334
Desenho de formas	335
Desenho com as ferramentas Caneta	339
Gerenciamento de demarcadores	344
Edição de demarcadores	346
Conversão entre demarcadores e bordas de seleção	354
Adição de cores a demarcadores	355

Capítulo 13: Filtros

Noções básicas sobre filtros	358
Referência de efeitos de filtros	362
Aplicação de filtros específicos	370
Adição de Efeitos de Iluminação	373

Capítulo 14: Texto

Criação de textos	376
Edição de texto	379
Formatação de caracteres	382
Fontes	386
Espaçamento e linhas e caracteres	390
Escala e rotação do texto	392
Formatação de parágrafos	393
Criação de efeitos de texto	399
Texto asiático	403

Capítulo 15: Como salvar e exportar imagens

Como salvar imagens	410
Como salvar arquivos PDF	414
Como salvar e exportar arquivos em outros formatos	422
Formatos de arquivo	428
Metadados e comentários	436
Adição e visualização da proteção de copyright Digimarc	438
Apresentações e layouts de foto	441
Inserção de imagens do Photoshop em outros aplicativos	447

Capítulo 16: Impressão

Impressão no Photoshop	451
Impressão com gerenciamento de cores	455
Impressão de imagens em uma prensa tipográfica comercial	458
Impressão de duotônicos	466
Impressão de cores spot	469

Capítulo 17: Gráficos da Web

Trabalho com gráficos da Web	473
Criação de fatias em páginas da Web	475
Modificação de fatias	478
Opções de saída de fatias	481
Criação de galerias de fotos na Web	484
Otimização de imagens	489

Opções de otimização de imagens gráficas da Web	495
Configurações de saída para elementos gráficos da Web	506
Capítulo 18: Vídeo e animação	
Vídeo e animação no Photoshop	509
Criação de imagens para vídeo	514
Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)	518
Como interpretar a seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)	520
Como pintar quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)	521
Edição de camadas de animação e de vídeo (Photoshop Extended)	524
Criação de quadros de animação	528
Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)	535
Visualização de vídeo e animações	541
Como salvar e exportar vídeo e animações	543
Capítulo 19: Imagens técnicas	
Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)	552
Arquivos DICOM (Photoshop Extended)	554
Pilhas de imagens (Photoshop Extended)	556
Medida (Photoshop Extended)	558
Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended)	564
Trabalho com arquivos 3D (Photoshop Extended)	565
Capítulo 20: Automação de tarefas	
Automação com ações	571
Criação de ações	575
Processamento de um lote de arquivos	578
Scripts	583
Criação de gráficos orientados por dados	583
Capítulo 21: Atalhos do teclado	
Personalização de atalhos de teclado	589
Atalhos de teclado padrão	590
Índice	613

Capítulo 1: Introdução

Se ainda não instalou seu novo software, comece lendo algumas informações sobre a instalação e outras etapas preliminares. Antes de começar a usar seu software, dedique alguns minutos para ler uma visão geral da Ajuda da Adobe e sobre vários recursos disponíveis aos usuários. Você tem acesso a vídeos de instruções, plug-ins, modelos, comunidades de usuários, seminários, tutoriais, alimentações RSS e muito mais.

Instalação

Requisitos

❖ Para revisar as recomendações e os requisitos completos do sistema para o software Adobe®, consulte o arquivo Leia-me no disco de instalação.

Instalação do software

- 1 Feche quaisquer outros aplicativos Adobe abertos no computador.
- 2 Insira o disco de instalação na unidade de disco e siga as instruções na tela.

Nota: para obter mais informações, consulte o arquivo *Leia-me no disco de instalação*.

Ativação do software

Se você tiver uma licença de varejo do software Adobe para apenas um usuário, será solicitado que ative seu software; é um processo simples e anônimo, que precisa ser concluído em 30 dias a partir da instalação do software.

Para obter mais informações sobre a ativação do produto, consulte o arquivo Leia-me no seu disco de instalação ou visite o site da Adobe na web em www.adobe.com/go/activation_br.

- 1 Se a caixa de diálogo Ativação não estiver aberta, escolha Ajuda > Ativar.
- 2 Siga as instruções na tela.

Nota: se desejar instalar o software em um computador diferente, será necessário primeiro desativar o software do computador atual. Escolha Ajuda > Desativar.

Registro

Registre o produto para receber suporte gratuito para instalação, notificações de atualizações e outros serviços.

❖ Para registrar o produto, siga as instruções na tela da caixa de diálogo Registro, que é exibida após a instalação e ativação do software.



Se você adiar o registro, poderá registrar o produto a qualquer momento escolhendo Ajuda > Registro.

Leia-me

O disco de instalação contém o arquivo Leia-me do software. (Esse arquivo também é copiado para a pasta do aplicativo durante a instalação do produto). Abra o arquivo para ler informações importantes sobre os seguintes tópicos:

- Requisitos do sistema
- Instalação (incluindo a desinstalação do software)
- Ativação e registro
- Instalação de fontes

- Solução de problemas
- Suporte ao cliente
- Avisos legais

Ajuda da Adobe

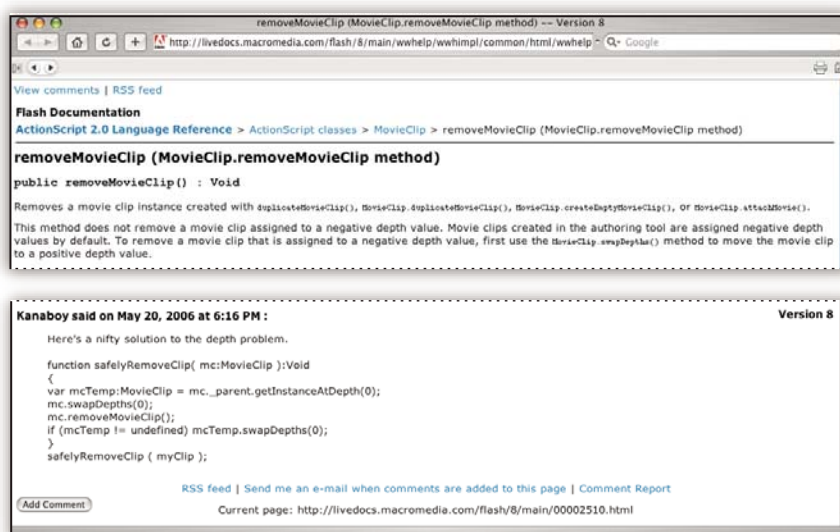
Recursos da Ajuda da Adobe

A documentação do software Adobe está disponível em vários formatos.

Ajuda de documentos ativos e do produto

A Ajuda do produto oferece acesso a toda a documentação e instruções disponíveis no momento do envio do software. Ela está disponível no menu Ajuda do software Adobe.

A Ajuda de documentos ativos inclui todo o conteúdo da Ajuda do produto, além de atualizações e links para instruções adicionais disponíveis na Web. Em alguns produtos, também é possível acrescentar comentários aos tópicos da Ajuda de documentos ativos. Localize a Ajuda de documentos ativos do seu produto no Centro de Recursos de Ajuda da Adobe, em www.adobe.com/go/documentation_br.



A maioria das versões da Ajuda de documentos ativos e do produto permite pesquisar os sistemas de Ajuda de vários produtos. Os tópicos podem também conter links para conteúdo relevante na Web ou para tópicos da Ajuda de outro produto.

Imagine a Ajuda, do produto ou da Web, como um hub para acessar conteúdo adicional e comunidades de usuários. A versão mais completa e atualizada da Ajuda está sempre disponível na Web.

Documentação do Adobe PDF

A Ajuda do produto também está disponível como um PDF otimizado para impressão. Outros documentos, como guias de instalação e informes oficiais, também podem ser fornecidos como PDFs.

Toda a documentação em PDF está disponível por meio do Centro de Recursos de Ajuda da Adobe, em www.adobe.com/go/documentation_br. Para consultar a documentação em formato PDF fornecida com o software, procure na pasta Documentos, no DVD de instalação ou de conteúdo.

Documentação impressa

As edições impressas da Ajuda do produto estão disponíveis para compra na Adobe Store, em www.adobe.com/go/store_br. Também é possível encontrar livros publicados pelos parceiros de editoração da Adobe na Adobe Store.

Um guia de fluxo de trabalho impresso é fornecido com todos os produtos Adobe Creative Suite® 3, e os produtos Adobe independentes podem incluir um guia de introdução impresso.

Uso da Ajuda no produto

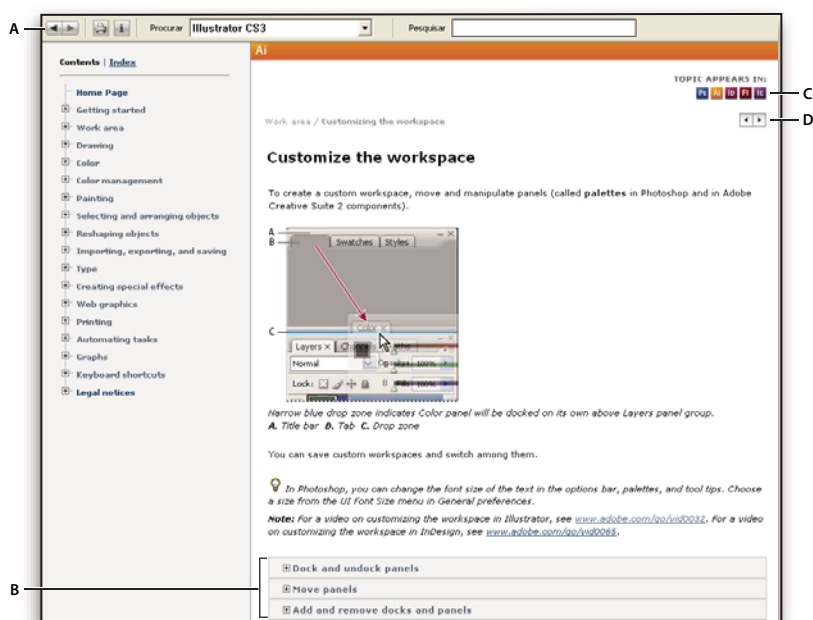
A Ajuda do produto está disponível por meio do menu Ajuda. Depois de iniciar o Adobe Help Viewer, clique em Procurar para visualizar a Ajuda para produtos Adobe adicionais instalados no computador.

Esses recursos de Ajuda facilitam o aprendizado de vários produtos:

- Os tópicos podem conter links para os sistemas de Ajuda de outros produtos Adobe ou para conteúdo adicional na Web.
- Alguns tópicos são compartilhados por dois ou mais produtos.
- É possível pesquisar nos sistemas de Ajuda de vários produtos.



Se você pesquisar uma frase, como "ferramenta forma", coloque-a entre aspas para visualizar apenas os tópicos que incluem todas as palavras na frase.



Ajuda da Adobe

A. Botões Voltar/Avançar (links visitados anteriormente) B. Subtópicos expansíveis C. Ícones indicando o tópico compartilhado D. Botões Anterior/Próximo (tópicos na ordem sequencial)

Recursos de acessibilidade

O conteúdo da Ajuda da Adobe é acessível a pessoas com deficiências motoras e de visão. A Ajuda do produto é compatível com estes recursos de acessibilidade padrão:

- O usuário pode alterar o tamanho do texto com comandos do menu de contexto padrão.
- Links sublinhados para facilitar o reconhecimento.
- Se o link de texto não corresponder ao título do destino, o título será mencionado no atributo Título da marca Âncora. Por exemplo, os links Anterior e Próximo incluem os títulos dos tópicos anterior e próximo.
- O conteúdo suporta o modo de alto contraste.
- Gráficos sem legendas incluem textos alternativos.

- Cada quadro tem um título para indicar o seu propósito.
- Marcas HTML padrão definem a estrutura do conteúdo para a leitura na tela ou para ferramentas de conversão de texto em fala.
- Planilhas de estilo controlam a formatação para evitar fontes incorporadas.

Atalhos de teclado para controles da barra de ferramentas da Ajuda (Windows)

Botão Voltar Alt+Seta para a esquerda

Botão Avançar Alt+Seta para a direita

Impressão Ctrl + P

Sobre o botão Ctrl + I

Menu Procurar Alt + seta para baixo ou Alt + seta para cima para visualizar a Ajuda para outro aplicativo

Caixa de pesquisa Ctrl + S para colocar o ponto de inserção na caixa de pesquisa

Atalhos de teclado para navegação na Ajuda (Windows)

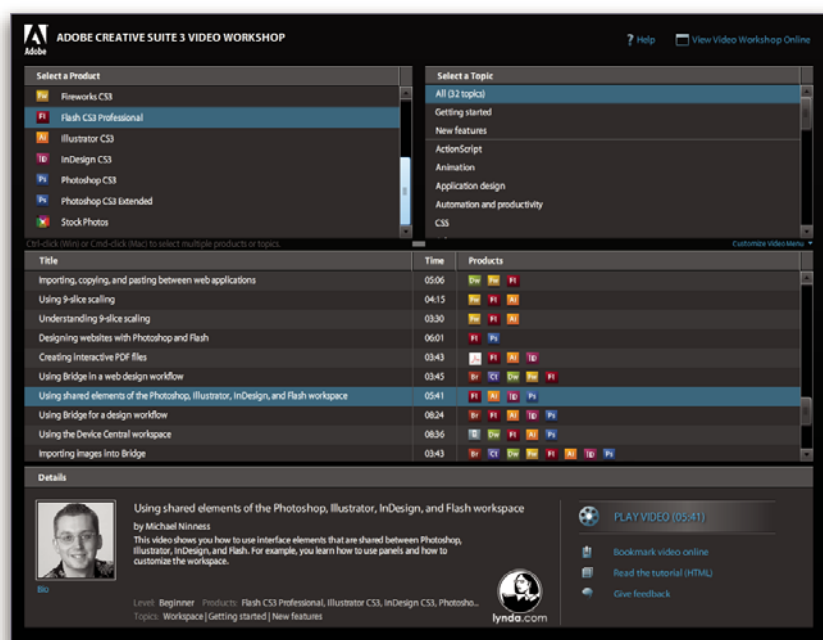
- Para mover-se entre os painéis, pressione Ctrl + Tab (avançar) e Shift + Ctrl + Tab (voltar).
- Para mover-se pelos links e contorná-los em um painel, pressione Tab (avançar) ou Shift + Tab (voltar).
- Para ativar um link contornado, pressione Enter.
- Para aumentar o tamanho do texto, pressione Ctrl + sinal de igual.
- Para diminuir o tamanho do texto, pressione Ctrl + hyphen.

Recursos

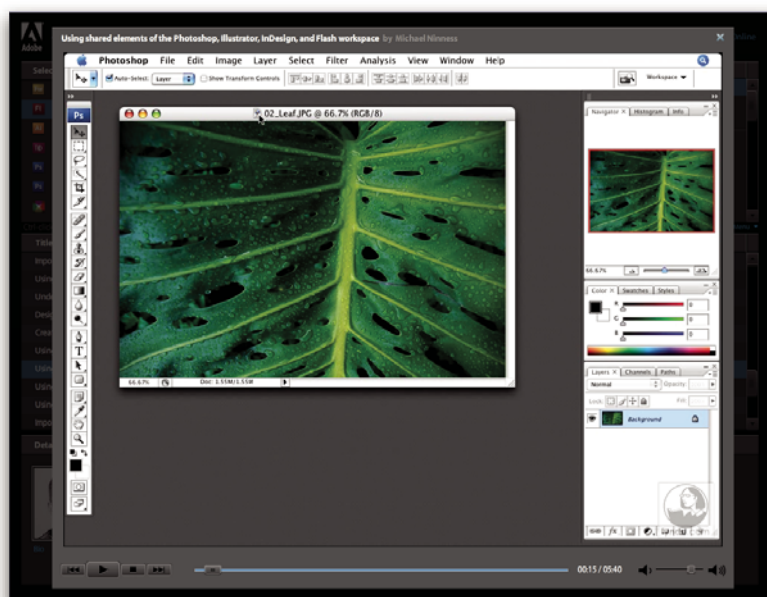
Adobe Video Workshop

O Adobe Creative Suite 3 Video Workshop oferece mais de 200 vídeos de treinamento, abrangendo uma grande variedade de assuntos para profissionais de impressão, Web e vídeo.

Você pode usar o Adobe Video Workshop para obter mais informações sobre qualquer produto do Creative Suite 3. Muitos vídeos mostram como usar os aplicativos Adobe em conjunto.



Ao iniciar o Adobe Video Workshop, você escolhe os produtos sobre os quais deseja aprender e os assuntos que quer visualizar. É possível visualizar detalhes sobre cada vídeo para concentrar e direcionar seu aprendizado.



Comunidade de apresentadores

Com este lançamento, a Adobe Systems convidou a comunidade de usuários a compartilhar suas experiências e idéias. A Adobe e a lynda.com apresentam tutoriais, dicas e truques dos principais designers e desenvolvedores, como Joseph Lowery, Katrin Eismann e Chris Georgenes. É possível ver e ouvir os especialistas da Adobe, como Lynn Grillo, Greg Rewis e Russell Brown. Ao todo, mais de 30 especialistas em produtos compartilham seus conhecimentos.

Tutoriais e arquivos de origem

O Adobe Video Workshop inclui treinamento para iniciantes e usuários experientes. Você também encontrará vídeos sobre novos recursos e técnicas importantes. Cada vídeo abrange um único assunto e normalmente é executado em cerca de 3 a 5 minutos. A maioria dos vídeos acompanha um tutorial ilustrado e arquivos de origem para que você possa imprimir etapas detalhadas e experimentar o tutorial sozinho.

Uso do Adobe Video Workshop

É possível acessar o Adobe Video Workshop usando o DVD incluído com o produto do Creative Suite 3. Ele também está disponível on-line, em www.adobe.com/go/learn_videotutorials_br. A Adobe adicionará novos vídeos regularmente ao Video Workshop on-line, por isso, confira o há de novo.

Vídeos do Photoshop CS3

O Adobe Video Workshop abrange uma grande variedade de assuntos para o Adobe Photoshop® CS3 e o Adobe Photoshop® CS3 Extended, incluindo:

- Uso e alinhamento de camadas
- Como fazer seleções
- Aplicação de filtros inteligentes
- Uso de pontos de fuga
- Impressão de fotos

Os vídeos também mostram como usar o Photoshop CS3 com outros produtos Adobe:

- Uso de elementos compartilhados no Adobe Photoshop, no Illustrator®, no InDesign® e no Flash®
- Uso de objetos inteligentes e cor ativa
- Uso do Bridge em um fluxo de trabalho de fotografia

Para acessar os tutoriais em vídeo do Adobe Creative Suite 3, visite o Adobe Video Workshop em www.adobe.com/go/learn_videotutorials_br.

Extras

Você tem acesso a uma grande variedade de recursos que o ajudarão a aproveitar ao máximo seu software Adobe. Alguns desses recursos são instalados em seu computador durante o processo de configuração; amostras e documentos úteis adicionais podem ser encontrados no disco de instalação ou de conteúdo. Materiais adicionais exclusivos também são oferecidos on-line pela comunidade Adobe Exchange, em www.adobe.com/go/exchange_br.

Recursos instalados

Durante a instalação do software, vários recursos são colocados na pasta do aplicativo. Para visualizar esses arquivos, navegue até a pasta do aplicativo no computador.

- Windows®: *[unidade de inicialização]\Program Files\Adobe\[aplicativo Adobe]*
- Mac OS®: *[unidade de inicialização]/Applications/[aplicativo Adobe]*

A pasta do aplicativo pode conter estes recursos:

Plug-ins Módulos de plug-in são pequenos programas de software que estendem ou adicionam recursos ao software.

Depois de instalados, os módulos de plug-in são exibidos como opções no menu Importar ou Exportar; como formatos de arquivos nas caixas de diálogo Abrir, Salvar Como e Exportar Original ou como filtros nos submenus de Filtro. Por exemplo, alguns plug-ins de efeitos especiais são instalados automaticamente na pasta Plug-ins da pasta Photoshop CS3.

Predefinições As predefinições incluem uma grande variedade de ferramentas úteis, preferências, efeitos e imagens. As predefinições do produto incluem pincéis, amostras, grupos de cores, símbolos, formas personalizadas, estilos de elementos gráficos e camadas, padrões, texturas, ações, espaços de trabalho etc. O conteúdo predefinido pode ser encontrado em toda a interface de usuário. Algumas predefinições (por exemplo, bibliotecas de pincel do Photoshop) ficam disponíveis apenas

quando a ferramenta correspondente é selecionada. Se não desejar criar um efeito ou uma imagem a partir do zero, busque inspiração nas bibliotecas de predefinições.

Modelos Os arquivos de modelos podem ser abertos e visualizados a partir do Adobe Bridge CS3, aberto a partir da tela de boas-vindas ou aberto diretamente do menu Arquivo. Dependendo do produto, os arquivos de modelos variam de papel timbrado, boletins informativos e sites da Web a menus de DVDs e botões de vídeo. Cada arquivo de modelos é construído profissionalmente e representa o exemplo de melhor uso dos recursos do produto. Os modelos podem ser um recurso útil quando é necessário iniciar um projeto.



Amostras Os arquivos de amostras incluem designs mais complexos e são uma ótima maneira de visualizar novos recursos em ação. Esses arquivos demonstram a variedade de possibilidades criativas disponíveis.

Fontes Várias fontes e famílias de fontes OpenType® estão incluídas no produto do Creative Suite. As fontes são copiadas em seu computador durante a instalação:

- Windows: [unidade de inicialização]\Windows\Fonts
- Mac OS X: [unidade de inicialização]/Biblioteca/Fontes

Para obter mais informações sobre a instalação de fontes, consulte o arquivo Leia-me no DVD de instalação.

Conteúdo do DVD

O DVD de instalação ou de conteúdo incluído no produto contém recursos adicionais para uso com o software. A pasta Utilitários contém arquivos específicos do produto, como modelos, imagens, predefinições, ações, plug-ins e efeitos, juntamente com subpastas para fontes e o Stock Photography. A pasta Documentação contém uma versão em PDF da Ajuda, informações técnicas e outros documentos, como folhas de amostra, guias de referência e informações especializadas sobre os recursos.

Adobe Exchange

Para obter mais conteúdo gratuito, visite www.adobe.com/go/exchange_br, uma comunidade on-line em que os usuários fazem downloads e compartilham milhares de ações, extensões, plug-ins e outros conteúdos para uso com os produtos da Adobe.

Bridge Home

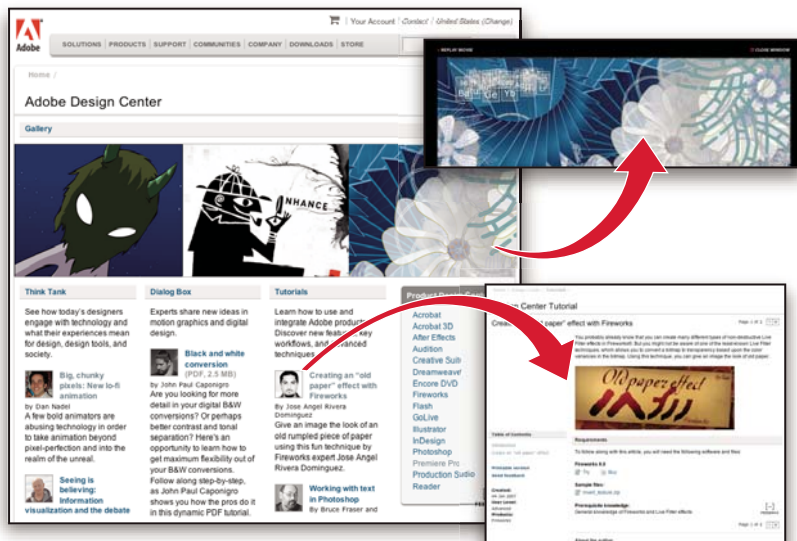
Bridge Home, um novo destino no Adobe Bridge CS3, fornece informações atualizadas sobre todo o software Adobe Creative Suite 3 em um local prático. Inicie o Adobe Bridge e, em seguida, clique no ícone do Bridge Home na parte superior do painel Favoritos para acessar as dicas, notícias e recursos mais recentes para as ferramentas do Creative Suite.

Nota: o Bridge Home pode não estar disponível em todos os idiomas.



Adobe Design Center

O Adobe Design Center oferece artigos, inspiração e instrução de especialistas do setor, dos principais designers e parceiros de publicação da Adobe. Novo conteúdo é adicionado mensalmente.



É possível encontrar centenas de tutoriais para produtos de design e aprender dicas e técnicas por meio de vídeos, tutoriais em de HTML e amostras de capítulos de livros.

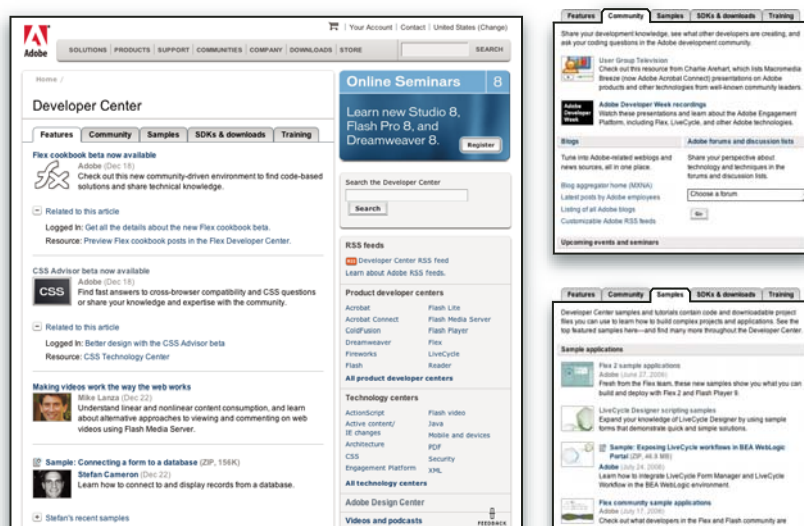
Novas idéias são a parte mais importante do Banco de Idéias, da Caixa de Diálogo e da Galeria:

- Os artigos do Banco de Idéias avaliam a relação dos designers atuais com a tecnologia e o que as suas experiências significam para o design, as ferramentas de design e a sociedade.
- Na Caixa de Diálogo, os especialistas compartilham idéias em elementos gráficos em movimento e design digital.
- A Galeria apresenta o modo como os artistas comunicam o design em movimento.

Visite o Adobe Design Center em www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

O Adobe Developer Center fornece amostras, tutoriais, artigos e recursos da comunidade para desenvolvedores que criam sofisticados aplicativos da Internet, sites da Web, conteúdo móvel e outros projetos usando os produtos da Adobe. O Developer Center também contém recursos para desenvolvedores que criam plug-ins para produtos da Adobe.



Além de códigos de amostra e tutoriais, é possível encontrara alimentações RSS, seminários on-line, SDKs, guias de scripts e outros recursos técnicos.

Visite o Adobe Developer Center em www.adobe.com/go/developer_br.

Suporte ao cliente

Visite o site de suporte da Adobe na Web, em www.adobe.com/br/support, para encontrar informações de solução de problemas para o seu produto e informações sobre opções de suporte técnico pago e gratuito. Acesse o link de Treinamento para acessar os livros da Adobe Press, vários recursos de treinamento, os programas de certificação em software Adobe e muito mais.

Downloads

Visite www.adobe.com/go/downloads_br para encontrar atualizações, testes e outros softwares úteis gratuitos. Além disso, a Adobe Store (em www.adobe.com/go/store_br) fornece acesso a centenas de plug-ins de desenvolvedores de terceiros, ajudando você a automatizar tarefas, personalizar fluxos de trabalho, criar efeitos profissionais especializados, etc.

Adobe Labs

O Adobe Labs oferece a oportunidade de experimentar e avaliar tecnologias e produtos novos e emergentes da Adobe.

No Adobe Labs, você pode acessar recursos, como:

- Pré-lançamentos de softwares e tecnologias
- Amostras de código e práticas recomendadas para acelerar seu aprendizado
- Versões anteriores do produto e documentação técnica
- Fóruns, conteúdo com base em wiki e outros recursos colaborativos para ajudar você a interagir com desenvolvedores que compartilham as mesmas idéias

O Adobe Labs promove um processo de desenvolvimento de software colaborativo. Nesse ambiente, os clientes tornam-se rapidamente produtivos com os novos produtos e tecnologias. O Adobe Labs é também um fórum para o feedback inicial, usado pelas equipes de desenvolvimento da Adobe para criar softwares que atendam às necessidades e às expectativas da comunidade.

Visite o Adobe Labs em www.adobe.com/go/labs_br.

Comunidades de usuários

As comunidades de usuários contam com fóruns, blogs e outros recursos para que os usuários compartilhem tecnologias, ferramentas e informações. Os usuários podem fazer perguntas e descobrir de que forma os demais estão tirando o máximo proveito do software. Fóruns com perguntas de usuário a usuário estão disponíveis em inglês, francês, alemão e japonês; os blogs são publicados em uma grande variedade de idiomas.

Para participar de fóruns ou blogs, visite www.adobe.com/communities.

O que há de novo?

Melhorias da produtividade

Interface aerodinâmica

Aproveite as vantagens dos docks de auto-ajuste, das predefinições de áreas de trabalho para tarefas especializadas e de outros refinamentos na interface aerodinâmica. Consulte “Princípios da área de trabalho” na página 13.

Relatório do Zoomify

Exporte imagens de total resolução no formato Zoomify para poder exibi-las na Internet ou enviá-las por e-mail sem precisar diminuir sua resolução antes. Consulte “Exportação para o Zoomify” na página 474.

Adobe Bridge CS3 com pilhas e filtros

Organize e gereencie suas imagens com as novas ferramentas (a ferramenta Lupa, filtros e pilhas) no Adobe Bridge.

Experiência de impressão aperfeiçoada

Obtenha um controle melhor sobre a qualidade da impressão com o gerenciamento de cores e melhores recursos de visualização da impressão. Consulte “Impressão no Photoshop” na página 451.

Adobe Device Central

Crie e visualize a arte-final para exibição em telefones celulares e outros dispositivos móveis, e veja qual será a aparência de suas fotos em diferentes dispositivos. Consulte “Teste de imagens do Photoshop para dispositivos móveis com o Adobe Device Central” na página 413.

Camera Raw da próxima geração

Processe dados raw, de alta qualidade, a partir de mais de 150 câmeras digitais. Também é possível aplicar o processamento do Camera Raw a arquivos JPEG e TIFF. Consulte “Camera Raw” na página 80.

Aprimoramentos da edição de imagens

Filtros Inteligentes

Preserve a integridade dos dados da imagem conforme você aprimora suas imagens com filtros inteligentes flexíveis e não destrutivos. Esses filtros podem ser adicionados, substituídos e reeditados a qualquer momento. Consulte “Sobre filtros inteligentes” na página 290.

Conversão em preto-e-branco

Mapeie rapidamente as cores em uma imagem para monocromáticas, ou deixe o Photoshop analisar a imagem e recomendar as configurações de conversão. Consulte “Conversão de uma imagem colorida em preto-e-branco” na página 158.

Curvas aprimoradas

Use as predefinições de correção de cores para fazer ajustes automáticos nas curvas. Também é possível criar suas próprias predefinições de Curva. Consulte “Visão geral de Curvas” na página 152.

Clonagem e recuperação ajustados com a sobreposição da visualização

Controle várias origens do clone, bem como gire e dimensione cada origem do clone. Também é possível visualizar uma sobreposição da origem do clone conforme você pinta. Consulte “Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 182.

Funcionalidade HDR de 32 bits expandida

Capture exposições entre colchetes e, em seguida, combine-as em uma única imagem HDR de 32 bits com o máximo intervalo e fidelidade usando quase todas as ferramentas e recursos do Photoshop, incluindo pincéis, camadas, ferramentas de seleção e outros recursos de filtro e de ajuste de imagens. Consulte “Imagens High Dynamic Range” na página 72.

Composição de melhorias**Ferramenta Seleção Rápida**

Faça uma seleção rápida e precisa de um objeto de formato irregular sem precisar traçar manualmente as arestas do objeto. Basta pintar a seleção usando uma ferramenta de pincel e aplicar o aprimoramento automático de arestas do Photoshop para fazer uma seleção mais precisa. Consulte “Seleção com a ferramenta Seleção Rápida” na página 231.

Recurso Refinar Aresta

Modifique a aresta de uma seleção expandindo ou contraindo, difundindo ou suavizando-a com os controles deslizantes. Refinar Aresta é uma maneira simples e flexível de modificar a aresta de uma seleção. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Photomerge com mesclagem avançada de alinhamento

Obtenha a ajuda do Photoshop na criação de imagens compostas avançadas. Coloque as imagens com conteúdo sobreposto em camadas separadas e deixe o Photoshop analisar os conteúdos e mesclar as imagens de maneira uniforme em uma imagem contínua. Consulte “Criação de imagens panorâmicas” na página 223.

Avanços de 3D e movimento**Ponto de Fuga com suporte 3D**

Edite imagens em perspectiva em vários planos em qualquer ângulo, e exporte informações 3D em formatos suportados por aplicativos 3D. Consulte “Ponto de Fuga” na página 210.

Visualização e edição de texturas 3D (Photoshop Extended)

Importe modelos 3D; altere a posição, a iluminação e a renderização do modelo; edite as texturas do modelo; e facilmente componha modelos com conteúdo 2D. Consulte “Trabalho com arquivos 3D (Photoshop Extended)” na página 565.

Gráficos de movimento e camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Edite um vídeo quadro por quadro, ou adicione uma camada ao vídeo e crie edições que aparecerão em cada quadro. A paleta Animação agora inclui uma nova linha de tempo com capacidades de quadro principal além da interface com base em quadro. Consulte “Vídeo e animação no Photoshop” na página 509.

Pintura de filme (Photoshop Extended)

Localize e edite rapidamente qualquer quadro de um arquivo de filme com as ferramentas do Photoshop. A pintura, o retoque e a edição no nível de pixels do Photoshop está disponível para todos os quadros do seu arquivo de filme. Consulte “Como pintar quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 521.

Análise de imagens abrangente**Medida (Photoshop Extended)**

Atribua uma escala de medida a uma imagem e comprimento, área, perímetro, densidade ou outros valores de medida em unidades de escala precisas. Registre os resultados no Registro de Medidas e também exporte os dados de medida para uma planilha ou banco de dados. Consulte “Sobre a medida (Photoshop Extended)” na página 558.

Ferramenta Régua e Contagem

Meça a distância em uma imagem, ou conte os recursos em uma imagem ou em uma seleção. Você pode fazer a contagem manualmente, automaticamente ou usar um script. Consulte “Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended)” na página 564.

Suporte para arquivo DICOM (Photoshop Extended)

Abra, edite, anote ou anime imagens radiológicas de um único quadro ou de vários quadros. Visualize e edite metadados armazenados em arquivos DICOM. Consulte “Arquivos DICOM (Photoshop Extended)” na página 554.

Suporte ao MATLAB (Photoshop Extended)

Acesse o Photoshop a partir do prompt do comando do MATLAB (Matrix Laboratory), execute rotinas de processamento de imagens e visualize os resultados no Photoshop. Consulte “Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)” na página 552.

Processamento da pilha de imagens

Combine várias imagens e aplique opções avançadas de renderização para produzir imagens compostas aprimoradas, eliminando ruído ou conteúdo indesejado. Consulte “Pilhas de imagens (Photoshop Extended)” na página 556.

Capítulo 2: Área de trabalho

A área de trabalho do Adobe Photoshop é organizada de forma a ajudar o usuário a se concentrar na criação e edição de imagens. A área de trabalho inclui menus e diversas ferramentas e paletas para visualizar, editar e adicionar elementos às imagens.

Princípios da área de trabalho

Visão geral da área de trabalho

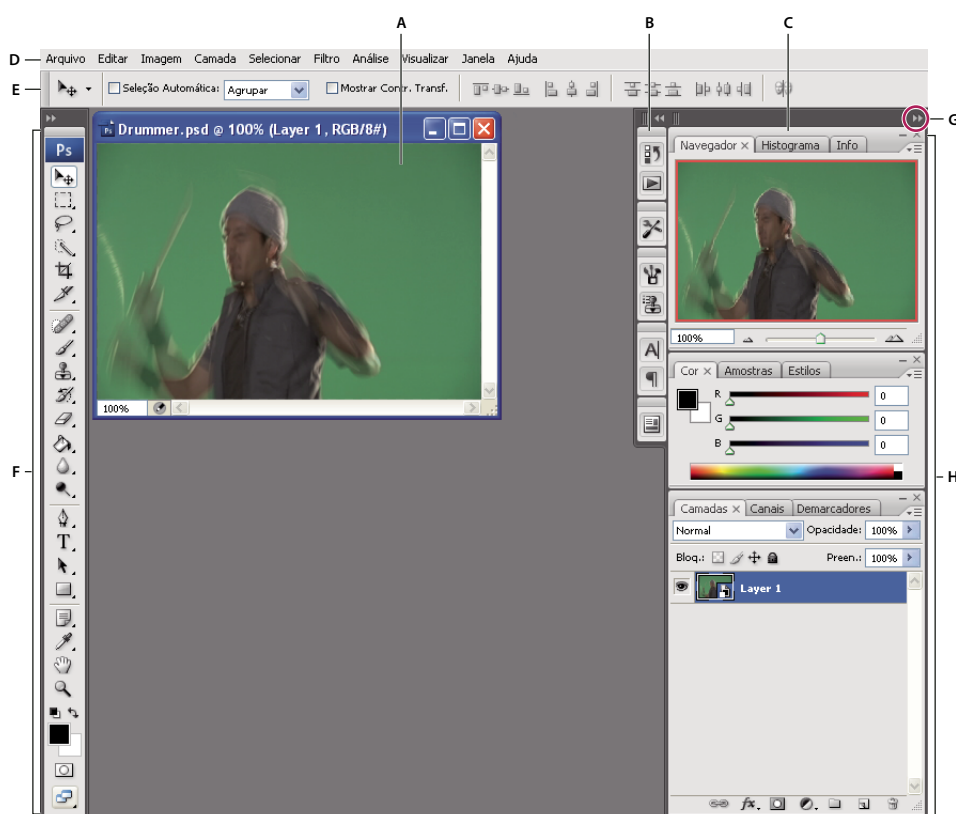
Crie e manipule documentos e arquivos usando vários elementos, como painéis, barras e janelas. Qualquer organização desses elementos é denominada *área de trabalho*. Ao iniciar pela primeira vez um componente do Adobe Creative Suite, você verá a área de trabalho padrão, que pode ser personalizada para as tarefas que serão realizadas nesse local. Por exemplo, é possível criar uma área de trabalho para edição e outra para visualização, salvá-las e alternar entre elas durante o trabalho.



É possível restaurar a área de trabalho padrão em qualquer momento escolhendo a opção padrão no menu Windows > Área de trabalho.

Embora as áreas de trabalho padrão variem no Flash, no Illustrator, no InCopy, no InDesign e no Photoshop, os elementos são manipulados de maneira muito semelhantes nesses aplicativos. A área de trabalho padrão do Photoshop é típica:

- A *barra de menus* na parte superior organiza comandos sob menus.
- O *painel Ferramentas* (denominado *paleta Ferramentas* no Photoshop) contém ferramentas para a criação e edição de imagens, arte-final, elementos de página e assim por diante. As ferramentas relacionadas são agrupadas.
- O *painel de controle* (denominado *barra de opções* no Photoshop) exibe opções para a ferramenta selecionada atualmente. (o Flash não tem painel de controle.)
- A *janela do documento* (denominada *Estágio* no Flash) exibe o arquivo no qual você está trabalhando.
- Os *Painéis* (denominados *paletas* no Photoshop) ajudam a monitorar e modificar o trabalho. Os exemplos incluem a Linha do Tempo no Flash e a paleta Camada no Photoshop. Determinados painéis são exibidos por padrão, mas qualquer painel pode ser adicionado quando selecionado no menu Janela. Muitos painéis têm menus com opções específicas do painel. Os painéis podem ser agrupados, empilhados ou encaixados.



Área de trabalho padrão do Photoshop

A. Janela do documento B. Encaixe de painéis recolhidos em ícones C. Barra de título do painel D. Barra de menus E. Barra de opções F. Paleta Ferramentas G. Botão Recolher em Ícones H. Três grupos de paletas (painéis) em encaixe vertical

Para assistir a um vídeo de introdução à área de trabalho, consulte www.adobe.com/go/vid0187_br.

Ocultar ou mostrar todos os painéis

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, incluindo o painel Ferramentas e a barra de opções ou o painel de controle, pressione Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, exceto o painel Ferramentas e a barra de opções ou o painel de controle, pressione Shift + Tab.



É possível exibir painéis temporariamente ocultos por essas técnicas movendo o ponteiro do mouse até a aresta da janela do aplicativo (Windows) ou até a aresta do monitor (Mac OS) e posicionando o ponteiro do mouse na faixa exibida.

- (Flash) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, pressione F4.

Exibição das opções do menu do painel

- ❖ Posicione o ponteiro no ícone do menu do painel no canto superior direito do painel, e pressione o botão do mouse.

(Illustrator) Ajuste do brilho do painel

- ❖ Nas preferências de Interface do Usuário, mova o controle deslizante Brilho. Esse controle afeta todos os painéis, incluindo o painel de controle.

Reconfiguração do painel Ferramentas

É possível exibir as ferramentas no painel Ferramentas em uma única coluna, ou lado a lado em duas colunas.

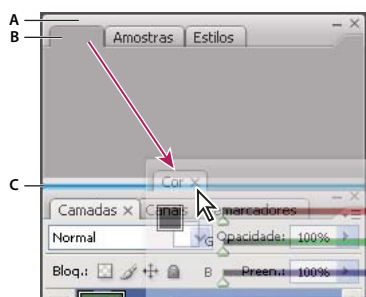


No InDesign, é possível também alternar da exibição de uma única coluna para a exibição de duas colunas configurando uma opção nas preferências de Interface.

- ❖ Clique na seta dupla na parte superior do painel Ferramentas.

Personalização da área de trabalho

Para criar uma área de trabalho personalizada, mover e manipular painéis (denominados *paletas* no Photoshop e nos componentes do Adobe Creative Suite 2).



A zona para soltar azul estreita indica que o painel Cor será encaixado acima do grupo de painéis Camadas.

A. Barra de título B. Tab C. Zona para soltar

É possível salvar áreas de trabalho personalizadas e alternar entre elas.



No Photoshop, é possível alterar o tamanho da fonte do texto na barra de opções, paletas e dicas de ferramentas. Escolha um tamanho no menu Tamanho da Fonte da UI nas Preferências gerais.

Nota: para assistir a um vídeo sobre a personalização da área de trabalho no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0032_br. Para assistir a um vídeo sobre a personalização da área de trabalho no InDesign, acesse www.adobe.com/go/vid0065_br.

Como encaixar e desencaixar painéis

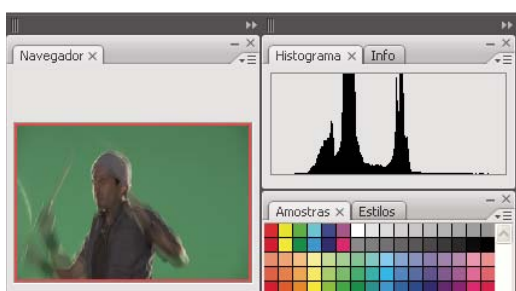
Um *encaixe* é um conjunto de painéis ou grupos de painéis exibidos juntos, geralmente em uma orientação vertical. Encaixe e desencaixe painéis movendo-os para dentro e para fora de um encaixe.

Nota: encaixe não é o mesmo que empilhamento. Um empilhamento é um conjunto de painéis ou grupos de painéis de livre flutuação, ligados de cima para baixo.

- Para encaixar um painel, arraste-o pela guia para dentro do encaixe, na parte superior, na parte inferior ou entre outros painéis.
- Para encaixar um grupo de painéis, arraste-o pela barra de título (a barra sólida vazia acima das guias) para dentro do encaixe.
- Para remover um painel ou grupo de painéis, arraste-o para fora do encaixe pela guia ou barra de título. É possível arrastá-lo para dentro de outro encaixe ou deixá-lo flutuando livremente.



Painel de navegação arrastado para um novo encaixe, indicado pelo realce vertical azul



Painel de navegação no encaixe

💡 Para evitar que os painéis preencham todo o espaço em um encaixe, arraste a aresta inferior do encaixe para cima para que ela não encontre mais a aresta da área de trabalho.

Movimentação de painéis

Ao mover painéis, você visualizará *zonas para soltar* realçadas em azul, que são áreas nas quais é possível mover o painel. Por exemplo, é possível mover um painel para cima ou para baixo em um encaixe arrastando-o para a zona para soltar azul estreita, acima ou abaixo de outro painel. Se for arrastado para uma área que não é uma zona para soltar, o painel flutuará livremente na área de trabalho.

- Para mover um painel, arraste-o pela guia.
- Para mover um grupo de painéis ou uma pilha de painéis de livre flutuação, arraste a barra de título.

💡 Pressione a tecla **Ctrl** (Windows) ou **Control** (Mac OS) enquanto arrasta um painel para evitar que ele seja encaixado.

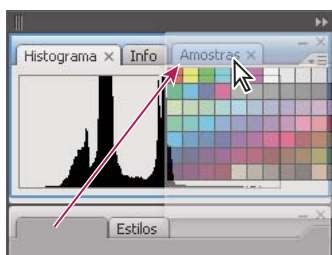
Adição e remoção de encaixes e painéis

Se todos os painéis forem removidos de um encaixe, ele desaparecerá. É possível criar novos encaixes movendo painéis para zonas para soltar ao lado de encaixes existentes ou nas arestas da área de trabalho.

- Para remover um painel, clique no ícone de fechamento (o X no canto superior direito da guia), ou cancele a seleção do painel no menu Janela.
- Para adicionar um painel, selecione-o no menu Janela e encaixe-o no local que você desejar.

Manipulação de grupos de painéis

- Para mover um painel em um grupo, arraste a guia do painel para a zona para soltar realçada na parte superior do grupo.

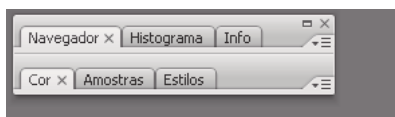


Adição de um painel a um grupo de painéis

- Para reorganizar painéis em um grupo, arraste a guia do painel para um novo local no grupo.
- Para remover um painel de um grupo para que ele flutue livremente, arraste o painel pela guia para fora do grupo.
- Para que um painel seja exibido na frente do grupo, clique em sua guia.
- Para mover painéis agrupados, arraste a barra de título correspondente (acima das guias).

Empilhamento de painéis de livre flutuação

Quando um painel é arrastado para fora de seu encaixe, mas não para uma zona para soltar, o painel flutua livremente, permitindo posicioná-lo em qualquer local da área de trabalho. Os painéis também podem flutuar na área de trabalho quando forem selecionados pela primeira vez no menu Janela. É possível empilhar painéis de livre flutuação ou grupos de painéis para que eles sejam movidos como uma unidade, quando a barra de título superior for arrastada. (Os painéis que fazem parte de um encaixe não podem ser empilhados ou movidos como uma unidade desse modo.)




Painéis empilhados de livre flutuação

- Para empilhar painéis de livre flutuação, arraste um painel pela guia para a zona para soltar na parte inferior de outro painel.
- Para alterar a ordem de empilhamento, arraste um painel para cima ou para baixo pela guia.

Nota: solte a guia sobre a zona para soltar azul estreita entre os painéis, em vez de sobre a zona para soltar abrangente em uma barra de título.

- Para remover um painel ou grupo de painéis da pilha para que ele flutue sozinho, arraste-o para fora pela guia ou pela barra de título.

Como redimensionar ou minimizar painéis

- Para redimensionar um painel, arraste qualquer lado do painel ou arraste a caixa de tamanho no canto inferior direito. Alguns painéis, como o painel Cor no Photoshop, não podem ser redimensionados arrastando-os.
- Para alterar a largura de todos os painéis em um encaixe, arraste a pinça dupla  na parte superior esquerda do encaixe.
- Para minimizar um painel, grupo de painéis ou uma pilha de painéis, clique no botão Minimizar, na barra de título.



É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.



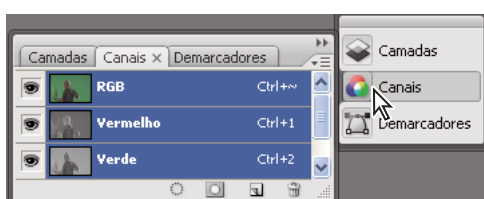
Botão Minimizar

Manipulação de painéis recolhidos em ícones

Recolha painéis em ícones para reduzir o excesso de itens na área de trabalho. (Em alguns casos, os painéis são recolhidos em ícones na área de trabalho padrão.) Clique em um ícone do painel para expandir o painel. É possível expandir apenas um painel ou grupo de painéis por vez.



Painéis recolhidos em ícones



Painéis expandidos de ícones

- Para recolher ou expandir todos os painéis em um encaixe, clique na seta dupla, na parte superior do encaixe.
- Para redimensionar ícones do painel para que sejam exibidos apenas os ícones (e não os rótulos), arraste a pinça dupla na parte superior do encaixe na direção dos ícones até que o texto desapareça. (Para exibir o texto do ícone novamente, arraste a pinça dupla para fora dos painéis.)
- Para expandir um único ícone do painel, clique nesse ícone.
- Para recolher um painel estendido de volta ao ícone, clique na guia, no ícone ou na seta dupla na barra de título do painel.



Se você selecionar Recolher Automaticamente Painéis de Ícones na preferências da Interface ou das Opções da Interface do Usuário, um ícone do painel estendido será recolhido automaticamente quando você clicar em um local fora dele.

- Para adicionar um painel ou grupo de painéis a um encaixe de ícones, arraste-o pela guia ou barra de título. (Os painéis são recolhidos automaticamente em ícones ao serem adicionados a um encaixe de ícones.)
- Para mover um ícone do painel (ou grupo de ícones do painel), arraste a barra exibida acima do ícone. É possível arrastar ícones do painel para cima e para baixo no encaixe para outros encaixes (onde aparecem no estilo de painel desse encaixe), ou para fora do encaixe (onde aparecem como painéis expandidos, de livre flutuação).

Como salvar, excluir e alternar entre áreas de trabalho

Salvando o tamanho e a posição atuais dos painéis como uma área de trabalho nomeado, é possível restaurar essa área de trabalho, caso você mova ou feche um painel. Os nomes das áreas de trabalho salvos são exibidos no menu Janela > Área de trabalho.

No Photoshop, a área de trabalho salvo pode incluir um conjunto de atalhos de teclado específico e um conjunto de menus.

Como salvar uma área de trabalho personalizado

1 Com a área de trabalho na configuração que você deseja salvar, siga um destes procedimentos:

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Escolha Janela > Área de Trabalho > Salvar Área de Trabalho.
- (Flash) Escolha Janela > Área de Trabalho > Salvar Atual ou escolha Salvar Atual no menu Área de Trabalho na barra Editar.
- (Photoshop) Escolha Salvar Área de Trabalho no menu Área de Trabalho da barra de opções.

2 Digite um nome para a área de trabalho.

3 (Photoshop) Em Capturar, selecione uma ou mais opções:

Locais de Paleta Salva os locais de paleta atuais.

Atalhos do Teclado Salva o conjunto atual de atalhos do teclado.

Menus Salva o conjunto atual de menus.

4 Clique em OK.

Como exibir ou alternar entre áreas de trabalho

O Flash, o Illustrator, o InDesign e o Photoshop incluem áreas de trabalho predefinidas projetadas para facilitar determinadas tarefas.

- Escolha Janela > Área de Trabalho e selecione uma área de trabalho.
- (Photoshop) Selecione uma área de trabalho no menu Área de Trabalho da barra de opções.
- (Flash) Selecione uma área de trabalho no menu Área de Trabalho da barra Editar.



(InDesign e Photoshop) Atribua atalhos de teclado a cada área de trabalho para navegar entre eles com rapidez.

Como excluir uma área de trabalho personalizado

- (Illustrator) Escolha Janela > Área de Trabalho > Gerenciar Áreas de Trabalho, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique no ícone Excluir.
- (InDesign) Escolha Janela > Área de Trabalho > Excluir Área de Trabalho, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir.
- (Flash) Escolha Gerenciar no menu Área de Trabalho da barra Editar, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir. Como alternativa, escolha Janela > Área de Trabalho > Gerenciar, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir.
- (Photoshop) Escolha Excluir Área de Trabalho no menu Área de Trabalho da barra de opções. Como alternativa, escolha Janela > Área de Trabalho > Excluir Área de Trabalho, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir.

(Photoshop) Inicie com o último local ou o local padrão da paleta

Quando o Photoshop é iniciado, as paletas podem ser exibidas em seus locais padrão originais ou da maneira como foram utilizadas pela última vez.

❖ Nas preferências de Interface:

- Para exibir as paletas nos locais em que foram utilizadas pela última vez na inicialização, selecione Lembrar Locais das Paletas.
- Para exibir as paletas nos locais padrão na inicialização, cancele a seleção de Lembrar Locais das Paletas.

Como visualizar ou ocultar dicas de ferramentas

❖ Em Preferências de Interface, marque ou desmarque Mostrar Dicas de Ferramentas.

Nota: as dicas de ferramentas podem não estar disponíveis em algumas caixas de diálogo.

Adobe Bridge

O Adobe® Bridge é um aplicativo compatível com várias plataformas, incluído nos componentes do Adobe® Creative Suite® 3, que ajuda a localizar, organizar e procurar os recursos necessários à criação de conteúdo para impressão, Web, vídeo e áudio. É possível iniciar o Bridge em qualquer componente do Creative Suite e usá-lo para acessar recursos que sejam ou não da Adobe.

No Adobe Bridge, é possível:

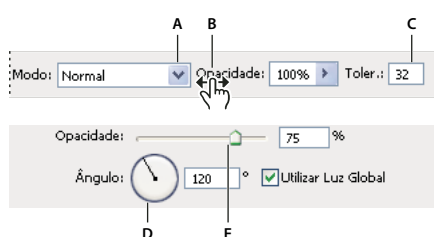
- Gerenciar arquivos de imagem, seqüências de cenas e áudio: visualize, pesquise, classifique e processe arquivos no Bridge sem precisar abrir aplicativos individuais. Você pode também editar os metadados de arquivos e usar o Bridge para posicionar os arquivos em seus documentos, projetos ou composições.
- Gerenciar fotos: importe e edite fotos do cartão da sua câmera digital, agrupe fotos relacionadas em pilhas e abra ou importe arquivos sem processamento da câmera, editando suas configurações sem precisar iniciar o Photoshop. Você pode também pesquisar nos principais bancos de imagens e fazer download de imagens isentas de direitos autorais com o Adobe Stock Photos.
- Trabalhar com recursos gerenciados pelo Adobe Version Cue®.
- Realizar tarefas automatizadas, como comandos de lote.
- Sincronizar as configurações de cores nos componentes do Creative Suite com gerenciamento de cores.
- Iniciar uma conferência via Web em tempo real para compartilhar sua área de trabalho e revisar documentos.

Paletas e menus

Como inserir valores em paletas, caixas de diálogo e barra de opções

❖ Siga um destes procedimentos:

- Digite um valor na caixa de texto e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Arraste o controle deslizante.
- Mova o ponteiro sobre o título de um controle deslizante ou controle deslizante pop-up. Quando o ponteiro adquirir a forma de mão com um dedo que aponta, arraste o controle deslizante de fricção para a esquerda ou direita. Esse recurso está disponível somente para controles deslizantes pop-up e controles deslizantes selecionados.
- Arraste o quadrante.
- Clique nos botões de seta da paleta para aumentar ou diminuir o valor.
- (Windows) Clique na caixa de texto e use a tecla de seta para cima e para baixo do teclado para aumentar ou diminuir o valor.
- Selecione um valor no menu associado à caixa de texto.



Formas de inserir valores

A. Seta do menu B. Controle deslizante de fricção C. Caixa de texto D. Quadrante E. Controle deslizante

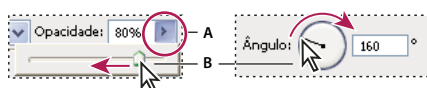
Consulte também

“Sobre controles deslizantes de fricção” na página 21

Sobre controles deslizantes pop-up

Algumas paletas, caixas de diálogo e barras de opção contêm configurações que são definidas por meio de controles deslizantes pop-up (por exemplo, a opção Opacidade na paleta Camadas). Se houver um triângulo ao lado da caixa de texto, clique nele para ativar o controle deslizante pop-up. Posicione o ponteiro sobre o triângulo próximo à configuração, mantenha pressionado o botão do mouse e arraste o controle deslizante ou o raio do ângulo até o valor desejado. Clique fora da caixa do controle deslizante ou pressione a tecla Enter para fechá-la. Para cancelar as alterações, pressione a tecla Esc.

Para aumentar ou diminuir valores em incrementos de 10% quando a caixa do controle deslizante pop-up estiver aberta, mantenha a tecla Shift pressionada e pressione a tecla de seta para cima ou para baixo.



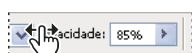
Uso de tipos diferentes de controles deslizantes pop-up

A. Clique para abrir a caixa do controle deslizante pop-up. B. Arraste o controle deslizante ou o raio do ângulo.

É possível também “friccionar” alguns controles deslizantes pop-up. Por exemplo, ao colocar o ponteiro sobre a palavra “Preenchimento” ou “Opacidade” na paleta Camadas, o ponteiro se transforma em ícone de mão. Em seguida, pode-se mover esse ponteiro para a esquerda ou direita para alterar a porcentagem de preenchimento ou opacidade.

Sobre controles deslizantes de fricção

Em algumas paletas, caixas de diálogo e barras de opções, é possível arrastar os controles deslizantes de fricção para alterar valores de opção. Os controles deslizantes de fricção ficam ocultos até o ponteiro ser posicionado sobre o título dos controles deslizantes e dos controles deslizantes pop-up. Quando o ponteiro adquirir a forma de mão com um dedo que aponta, arraste para a esquerda ou para a direita. Mantenha pressionada a tecla Shift e arraste para acelerar esse processo em dez vezes.

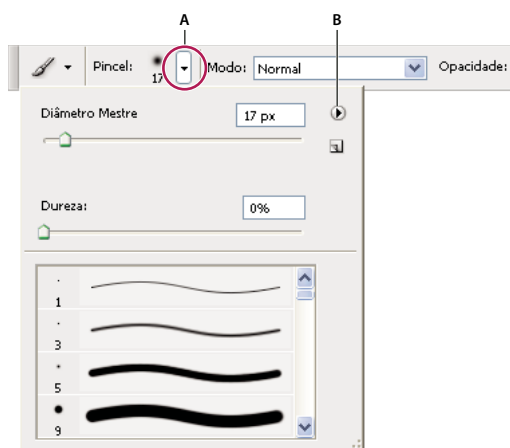


Coloque o ponteiro do mouse sobre o título de um controle deslizante ou controle deslizante pop-up para mostrar o controle deslizante de fricção

Como trabalhar com paletas pop-up

Paletas pop-up permitem acesso rápido a opções disponíveis para pincéis, amostras, degradês, estilos, padrões, contornos e formas. Personalize essas paletas renomeando e excluindo itens e carregando, salvando e substituindo bibliotecas. Também é possível alterar a exibição de uma paleta pop-up para visualizar os itens de acordo com seus nomes, como ícones de miniaturas, ou com nomes e ícones.

Clique em uma miniatura de ferramenta na barra de opções para que seja exibida a paleta pop-up. Clique em um item na paleta pop-up para selecioná-lo.



Visualização da paleta pop-up Pincéis na barra de opções

A. Clique para que seja exibida a paleta pop-up. B. Clique para visualizar o menu da paleta pop-up.

Como renomear ou excluir um item da paleta pop-up

❖ Selecione um item, clique no triângulo no canto superior direito da paleta pop-up e escolha uma das seguintes opções:

Renomear Permite inserir um novo nome para o item.

Excluir Exclui um item da paleta pop-up.

Nota: pode-se também excluir um item da paleta pop-up, mantendo pressionada a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) e clicando no item.

Personalização da lista de itens em uma paleta pop-up

- 1 Clique no triângulo no canto superior direito da paleta pop-up para visualizar o menu da paleta.
- 2 Para retornar à biblioteca padrão, escolha o comando Redefinir. Pode-se substituir a lista atual ou adicionar a ela a biblioteca padrão.
- 3 Para carregar uma biblioteca diferente, siga um destes procedimentos:
 - Escolha o comando Carregar para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
 - Escolha o comando Substituir para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
 - Escolha um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu da paleta). Em seguida, clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.
- 4 Para salvar a lista atual como uma biblioteca para uso posterior, escolha o comando Salvar. Em seguida, digite um nome para o arquivo de biblioteca e clique em Salvar.



(Mac OS) Inclua a extensão do nome do arquivo de biblioteca para compartilhar facilmente as bibliotecas com os sistemas operacionais. Selecione *Anexar Extensões de Arquivo: Sempre*, em *Preferências de Controle de Arquivo*, para anexar extensões aos nomes de arquivos.

Como alterar a exibição de itens em uma paleta pop-up

- 1 Clique no triângulo no canto superior direito da paleta pop-up para visualizar o menu da paleta.
- 2 Selecione uma opção de visualização: Somente Texto, Lista pequena ou Lista Grande.

Exibição de menus de contexto

Os menus de contexto exibem comandos relacionados à ferramenta, à seleção ou à paleta ativa. Eles são diferentes dos menus na parte superior da área de trabalho.



Visualização do menu de contexto da ferramenta Conta-gotas

- 1 Posicione o ponteiro sobre uma imagem ou item da paleta.
- 2 Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS).

Definição de um conjunto de menus

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha *Editar > Menus*.
 - Escolha *Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos do Teclado* e clique na guia *Menus*.
- 2 Na caixa de diálogo *Menus e Atalhos do Teclado*, escolha um conjunto de menus no menu *Conjunto* (Padrões do Photoshop é a única opção até um novo conjunto ser criado). Para obter informações sobre como personalizar atalhos do teclado, consulte “Sobre a personalização de atalhos de teclado” na página 589.


3 Escolha um tipo em Menu para:

Menus do Aplicativo Permite mostrar, ocultar ou adicionar cores a itens nos menus do aplicativo.



Menus de Paletas Permite mostrar, ocultar ou adicionar cores a itens nos menus de paletas.

4 Clique no triângulo ao lado de um menu ou nome da paleta.

5 Siga um destes procedimentos:

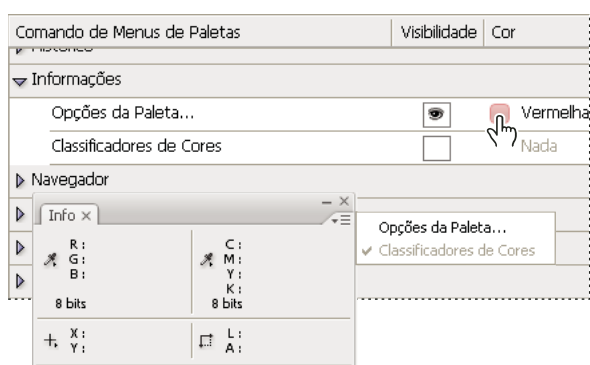
- Para ocultar um item de menu, clique no botão Visibilidade .
- Para mostrar um item de menu, clique no botão Visibilidade vazio.
- Para adicionar cor a um item de menu, clique na amostra de cores e escolha uma cor.

6 Quando acabar de alterar os menus, siga um destes procedimentos:

- Para salvar todas as alterações do conjunto atual de menus, clique no botão Salvar Definição . As alterações do conjunto personalizado serão salvas. Se estiver salvando as alterações do conjunto de Padrões do Photoshop, será exibida a caixa de diálogo Salvar. Digite um nome para o novo conjunto e clique em Salvar.
- Para criar um novo conjunto com base no conjunto atual de menus, clique no botão Salvar Conjunto Como .

Nota: se você não tiver salvado o conjunto atual de alterações, poderá clicar em Cancelar para descartar todas as alterações e fechar a caixa de diálogo.

7 Na caixa de diálogo Salvar, digite o nome para o conjunto e clique em Salvar.



Escolha de cor para item de menu usando a caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado

Definição de um conjunto de menus

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Menus.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos do Teclado e clique na guia Menus.

2 Na caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado, escolha um conjunto de menus no menu Conjunto.

3 Clique no ícone Excluir Conjunto .

Exibição temporária de itens de menu ocultos

É possível mostrar temporariamente itens que estão ocultos em um menu. Depois que o menu for fechado, os itens voltarão a ficar ocultos.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Em um menu com itens ocultos, escolha Mostrar Todos os Itens de Menu.
- Clique em um menu com itens ocultos, mantendo pressionada a tecla Shift.

Como ativar ou desativar cores de menus

❖ Em Preferências de Interface, marque ou desmarque Mostrar Cores de Menus.

Ferramentas

Sobre ferramentas

Ao iniciar o Photoshop, a paleta Ferramentas é exibida na parte esquerda da tela. Algumas ferramentas na paleta Ferramentas possuem opções que são exibidas na barra de opções sensível ao contexto. Essas ferramentas permitem utilizar textos, selecionar, pintar, desenhar, fazer amostras, editar, mover, fazer comentários e visualizar imagens. Outras ferramentas possibilitam alterar as cores do primeiro plano/plano de fundo, ir para Adobe Online e trabalhar em diferentes modos.

É possível expandir algumas ferramentas para mostrar as ferramentas ocultas. Um pequeno triângulo na parte inferior direita do ícone da ferramenta indica a presença de ferramentas ocultas.

Visualize as informações sobre qualquer ferramenta posicionando o ponteiro sobre ela. O nome da ferramenta aparece em uma *dica de ferramenta* abaixo do ponteiro. Algumas dicas de ferramentas contêm links que conduzem às informações adicionais sobre a ferramenta.

Diagrama da caixa de ferramentas do Photoshop CS3. A caixa é vertical e contém ícones de ferramentas agrupados em seções. À esquerda, há uma barra lateral com as letras A, B, C, D, E e F, cada uma com uma linha vermelha apontando para uma seção específica da caixa de ferramentas.

Visão geral da Caixa de ferramentas

- A Ferramentas de seleção**
 - Mover (V)*
 - Letreiro Retangular (M)
 - Letreiro Elíptico (M)
 - Letreiro de Coluna Única
 - Letreiro de Linha Única
 - Laço (L)
 - Laço Poligonal (L)
 - Laço Magnético (L)
 - Seleção Rápida (W)
 - Varinha Mágica (W)
- B Ferramentas de Corte e Fatia**
 - Corte Demarcado (C)
 - Fatia (K)
 - Seleção de Fatia
- C Ferramentas de retoque**
 - Pincel de Recuperação para Manchas (J)
 - Pincel de Recuperação (J)
 - Correção (J)
 - Olhos Vermelhos (J)
 - Carimbo (S)
 - Carimbo de Padrão (S)
 - Borracha (E)
 - Borracha de Plano de Fundo (E)
 - Borracha Mágica (E)
- D Ferramentas de pintura**
 - Desfoque (R)
 - Nitidez (R)
 - Borrar (R)
 - Subexposição (O)
 - Superexposição (O)
 - Esponja (O)
 - Pincel (B)
 - Lápis (B)
 - Substituição de Cor (B)
 - Pincel do Histórico (Y)
 - Pincel História da Arte (Y)
 - Degradê (G)
 - Lata de tinta (G)
- E Ferramentas de Texto e de Desenho**
 - Caneta (P)
 - Caneta de Forma Livre (P)
 - Adicionar Ponto de Ancoragem
 - Excluir Ponto de Ancoragem
 - Converter Ponto de Ancoragem
- F Ferramentas de comentário, medida e navegação**
 - Texto Horizontal (T)
 - Texto Vertical (T)
 - Máscara de Texto Horizontal (T)
 - Máscara de Texto Vertical (T)
 - Seleção de Demarcador (A)
 - Seleção Direta (A)
 - Retângulo (U)
 - Retângulo Arredondado (U)
 - Elipse (U)
 - Polígono (U)
 - Linha (U)
 - Forma Personalizada (U)
 - Observações (N)
 - Comentário de Áudio (N)
 - Conta-gotas (I)
 - Classificador de Cores (I)
 - Régua (I)
 - Contagem (I)†
 - Mão (H)
 - Zoom (Z)

■ Indica ferramenta-padrão * Os atalhos de teclado aparecem entre parênteses † Somente no Extended

Consulte também

“Visão geral da área de trabalho” na página 13

Galeria de ferramentas de seleção



As ferramentas **Letreiro** criam seleções retangulares, elípticas, de linha única e de coluna única.



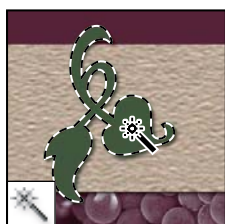
A ferramenta **Mover** move seleções, camadas e guias.



As ferramentas **Laço** criam seleções à mão livre, poligonais (de arestas retas) e magnéticas (auto-ajustáveis).

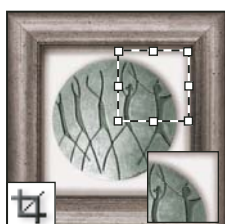


A ferramenta **Seleção Rápida** permite “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável.

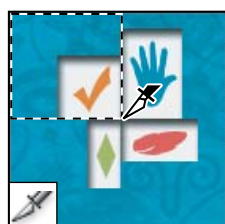


A ferramenta **Varinha Mágica** seleciona áreas coloridas semelhantes.

Galeria de ferramentas de corte demarcado e fatia



A ferramenta **Corte Demarcado** aparta imagens.

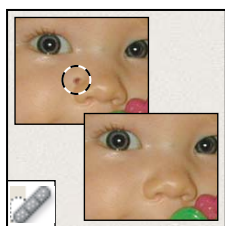


A ferramenta **Fatia** cria fatias.

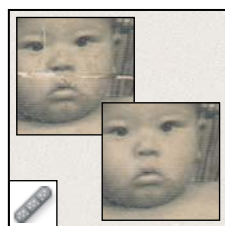


A ferramenta **Seleção de Fatia** seleciona fatias.

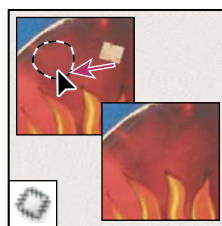
Galeria de ferramentas de retoque



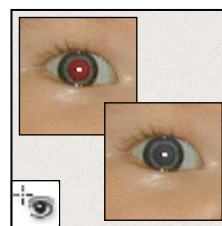
A ferramenta **Pincel de Recuperação para Manchas** remove manchas e objetos.



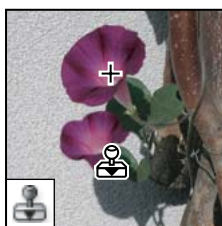
A ferramenta **Pincel de Recuperação** pinta com uma amostra ou padrão para corrigir imperfeições na imagem.



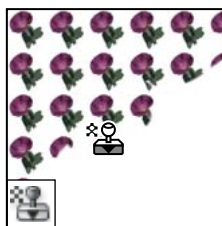
A ferramenta **Correção** corrige imperfeições em uma área selecionada da imagem, utilizando uma amostra ou padrão.



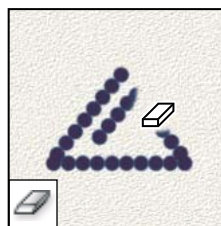
A ferramenta **Olhos Vermelhos** remove o reflexo vermelho causado pelo flash.



A ferramenta **Carimbo** pinta com uma amostra de uma imagem.



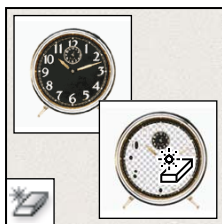
A ferramenta **Carimbo de Padrão** pinta com parte da imagem como padrão.



A ferramenta **Borracha** apaga pixels e restaura partes de uma imagem para um estado salvo anteriormente.



A ferramenta **Borracha de Plano de Fundo** apaga áreas até a transparência ao arrastar.



A ferramenta **Borracha Mágica** apaga áreas coloridas sólidas até a transparência com um único clique.



A ferramenta **Desfoque** desfoca as arestas sólidas da imagem.



A ferramenta **Tornar Nítido** torna mais nítidas as arestas suaves em uma imagem.



A ferramenta **Borrar** espalha os dados de cores em uma imagem.



A ferramenta **Subexposição** clareia as áreas em uma imagem.

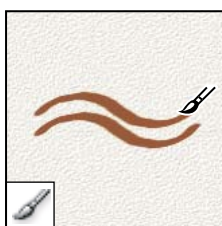


A ferramenta **Superexposição** escurece as áreas em uma imagem.

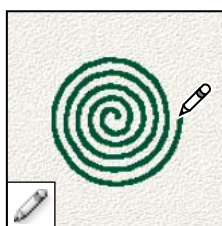


A ferramenta **Esponja** modifica a saturação de cor de uma área.

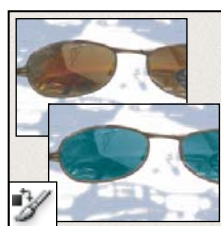
Galeria de ferramentas de pintura



A ferramenta **Pincel** pinta traçados de pincel.



A ferramenta **Lápis** pinta traçados com arestas sólidas.



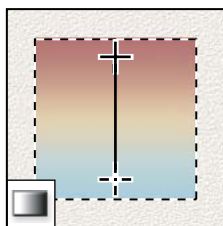
A ferramenta **Substituição de Cor** substitui uma cor selecionada por uma nova cor.



A ferramenta **Pincel do Histórico** pinta uma cópia do instantâneo ou do estado selecionado na janela da imagem atual.



A ferramenta Pincel História da Arte pinta com traçados estilizados que simulam a aparência de diferentes estilos de pintura, utilizando um instantâneo ou estado selecionado.

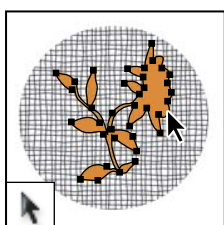


As ferramentas Degradê criam mesclagens lineares, radiais, angulares, refletidas e no formato de losangos entre as cores.



A ferramenta Lata de Tinta preenche áreas coloridas semelhantes com a cor do primeiro plano.

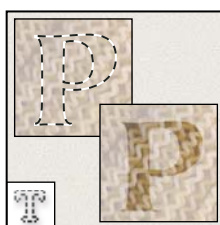
Galeria de ferramentas de texto e de desenho



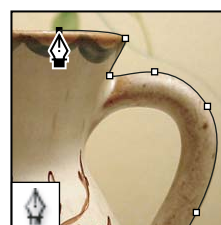
As ferramentas Seleção de Demarcador criam seleções de segmentos ou formas mostrando pontos de ancoragem e linhas e pontos de direção.



As ferramentas Texto criam textos em uma imagem.



As ferramentas Máscara de Texto criam uma seleção na forma de texto.



As ferramentas Caneta permitem desenhar demarcadores com arestas suaves.



As ferramentas Forma e a ferramenta Linha desenharam formas e linhas em uma camada normal ou camada de forma.

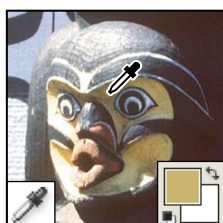


A ferramenta Forma Personalizada cria formas personalizadas selecionadas em uma lista de formas personalizadas.

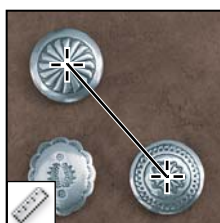
Galeria de ferramentas de comentário, medida e navegação



As ferramentas Comentário criam anotações de texto e de áudio que podem ser anexadas a uma imagem.



A ferramenta Conta-gotas faz a amostragem de cores em uma imagem.



A ferramenta Medir calcula distâncias, locais e ângulos.



A ferramenta Mão move uma imagem dentro da janela.

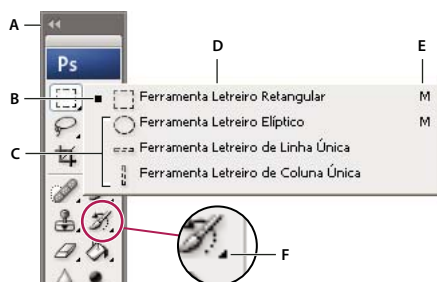


A ferramenta Zoom amplia e reduz a visualização de uma imagem.

Como usar uma ferramenta

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma ferramenta na paleta Ferramentas. Se houver um pequeno triângulo no canto inferior direito da ferramenta, mantenha o botão do mouse pressionado para visualizar as ferramentas ocultas. Em seguida, clique na ferramenta que deseja selecionar.
- Pressione a tecla de atalho da ferramenta. A tecla de atalho é exibida na dica da ferramenta. Por exemplo, selecione a ferramenta Mover pressionando a tecla V.



Uso das ferramentas de seleção

A. Paleta Ferramentas B. Ferramenta ativa C. Ferramentas ocultas D. Nome da ferramenta E. Atalho da ferramenta F. Triângulo de ferramentas ocultas




Alternar entre ferramentas ocultas

É possível selecionar uma preferência que permita alternar entre um conjunto de ferramentas ocultas, mantendo pressionada a tecla Shift. Quando essa preferência não está selecionada, pode-se alternar entre um conjunto de ferramentas ocultas, pressionando a tecla de atalho (sem pressionar a tecla Shift).

- 1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).
- 2 Selecione Utilizar a Tecla Shift para Alternar as Ferramentas.

Como alterar ponteiros de ferramentas

Cada ponteiro padrão tem um *ponto ativo* diferente, onde começa um efeito ou uma ação na imagem. Com a maioria das ferramentas, é possível alternar para cursores precisos, que são exibidos como cursores de mira centralizados ao redor do ponto ativo.

Na maioria dos casos, o ponteiro de uma ferramenta é igual ao ícone dessa ferramenta. Esse ponteiro é exibido quando a ferramenta é selecionada. O ponteiro padrão para as ferramentas de letreiro é o ícone de mira , para a ferramenta de texto, o padrão é o I maiúsculo  e para as ferramentas de pintura, o padrão é o ícone Tamanho do Pincel .

- 1 Escolha Editar > Preferências > Cursores (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores (Mac OS).
- 2 Escolha as configurações do ponteiro de ferramenta em Cursores de Pintura ou Outros Cursores:

Padrão Exibe os ponteiros como ícones de ferramenta.

Preciso Exibe os ponteiros como miras.

Tamanho do Pincel (cursors de pintura somente) Exibe os cursores da ferramenta de pintura como formas de pincel que representam o tamanho do pincel atual. Os cursores de Tamanho do Pincel podem não ser exibidos para pincéis muito grandes.

3 Selecione as opções do Cursor de Pincel se tiver selecionado Tamanho do Pincel como a configuração do ponteiro de ferramenta:

Normal O contorno do ponteiro corresponde a aproximadamente 50% da área que a ferramenta afetará. Essa opção mostra os pixels que serão mais visivelmente afetados.

Tamanho Total O contorno do ponteiro corresponde a quase 100% da área que a ferramenta afetará, ou quase todos os pixels que serão afetados.

Sempre mostrar cursor de mira Exibe miras no centro da forma de pincel.

4 Clique em OK.

As opções de Cursores de Pintura controlam os ponteiros das seguintes ferramentas:

Borracha, Lápis, Pincel, Pincel de Recuperação, Carimbo, Carimbo de Padrão, Seleção Rápida, Borrarr, Desfoque, Tornar Nítido, Subexposição, Superexposição e Esponja.

As opções de Outros Cursores controlam os ponteiros das seguintes ferramentas:

Letreiro, Laço, Laço Poligonal, Varinha Mágica, Corte Demarcado, Fatia, Correção, Conta-gotas, Caneta, Degradê, Linha, Lata de Tinta, Laço Magnético, Caneta Magnética, Caneta de Forma Livre, Medir e Classificador de Cores

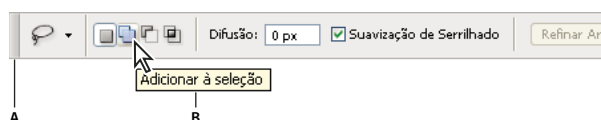


Para alternar entre os cursores padrão e preciso em alguns ponteiros de ferramenta, pressione Caps Lock.

Uso da barra de opções

A barra de opções é exibida abaixo da barra de menus na parte superior da área de trabalho. A barra de opções é sensível ao contexto — ela muda conforme se selecionam ferramentas diferentes. Algumas configurações na barra de opções (como os modos de pintura e opacidade) são comuns a várias ferramentas e outras são específicas de uma.

Usando a barra dupla, é possível mover a barra de opções na área de trabalho e encaixá-la na parte superior ou inferior da tela. As dicas de ferramenta são exibidas quando o ponteiro é posicionado sobre a ferramenta. Para mostrar ou ocultar a barra de opções, escolha Janela > Opções.



Barra de opções de Laço

A. Barra dupla B. Dica de ferramenta

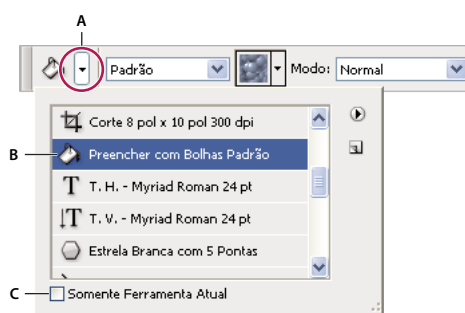
Para recuperar as configurações padrão das ferramentas, na barra de opções, clique no ícone da ferramenta com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac) e, no menu de contexto, escolha Redefinir Ferramenta ou Redefinir Todas as Ferramentas.

Para obter mais informações sobre como definir as opções de uma ferramenta específica, procure o nome da ferramenta na Ajuda do Photoshop.

Criação e uso de predefinições de ferramenta

As predefinições de ferramenta permitem salvar e reutilizar definições de ferramenta. Carregue, edite e crie bibliotecas de predefinições de ferramenta utilizando o seletor de Predefinições de Ferramenta na barra de opções, a paleta Predefinições de Ferramenta e o Gerenciador de Predefinição.

Para escolher uma predefinição de ferramenta, clique no seletor de Predefinições de Ferramenta na barra de opções e selecione uma predefinição na paleta pop-up. Também é possível escolher Janela > Predefinições de Ferramenta e selecionar uma predefinição na paleta Predefinições de Ferramenta.




Visualização do seletor de Predefinições de Ferramenta

A. Clique no seletor de Predefinições de Ferramenta na barra de opções para mostrar a paleta pop-up Predefinições de Ferramenta.

B. Selecione uma predefinição para alterar as opções da ferramenta de acordo com as configurações predefinidas, que sempre serão aplicadas quando essa ferramenta for selecionada, até que seja escolhida a opção Redefinir Ferramenta no menu da paleta. C. Desmarque para mostrar todas as predefinições de ferramenta e marque para mostrar apenas as predefinições da ferramenta selecionada na caixa de ferramentas.

Com criar predefinições de ferramentas

- 1 Escolha uma ferramenta e defina as opções que deseja salvar como uma predefinição de ferramenta na barra de opções.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Predefinição de Ferramenta, ao lado da ferramenta, à esquerda da barra de opções.
 - Escolha Janela > Predefinições de Ferramenta para exibir a paleta Predefinições de Ferramenta.
- 3 Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Criar Nova Predefinição de Ferramenta .
 - Escolha Nova Predefinição de Ferramenta no menu da paleta.
- 4 Digite um nome para a predefinição de ferramenta e clique em OK.

Como alterar a lista de predefinições de ferramenta

❖ Clique no triângulo para abrir o menu pop-up Predefinições de Ferramenta e escolha uma das seguintes opções:

Mostrar Todas as Predefinições de Ferramenta Mostra todas as predefinições carregadas.

Classificar por Ferramenta Classifica as predefinições por ferramenta.

Mostrar Predefinições da Ferramenta Atual Mostra somente as predefinições carregadas para a ferramenta ativa. Pode-se também selecionar a opção Somente Ferramenta Atual na paleta pop-up Predefinições de Ferramenta.

Somente Texto, Lista Pequena ou Lista Grande Determina como as predefinições são exibidas na paleta pop-up.


Nota: para criar, carregar e gerenciar bibliotecas de predefinições de ferramenta, consulte “Como trabalhar com paletas pop-up” na página 21 e “Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43.




Visualização das imagens

Alteração do modo de tela

Use as opções de modo da tela para visualizar imagens ocupando toda a tela. É possível mostrar ou ocultar a barra de menus, a barra de título e as barras de rolagem.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para exibir a janela padrão (a barra de menus na parte superior e as barras de rolagem laterais), escolha Visualizar > Modo de Tela > Modo de Tela Padrão ou, na paleta Ferramentas, clique no botão Modo de Tela  até exibir o Modo de Tela Padrão.

- Para exibir uma janela de tela cheia com uma barra de menus e um plano de fundo 50% cinza, mas sem barra de título nem barras de rolagem, escolha Visualizar > Modo de Tela > Modo de Tela Cheia com Barra de Menus ou, na paleta Ferramentas, clique no botão Modo de Tela  até exibir o Modo de Tela Cheia com Barra de Menus.
- Para exibir uma janela de tela cheia com apenas um plano de fundo (sem barra de título nem barras de rolagem), escolha Visualizar > Modo de Tela > Modo de Tela Cheia ou, na paleta Ferramentas, clique no botão Modo de Tela  até exibir o Modo de Tela Cheia.
- Para exibir uma janela de documento maximizada que preencha todo o espaço entre encaixes e seja redimensionada ao alterar as larguras de encaixe, escolha Visualizar > Modo de Tela > Modo de Tela Maximizado ou, na paleta Ferramentas, clique no botão Modo de Tela  até exibir o Modo de Tela Maximizado.

Visualização de outra área de uma imagem


❖ Siga um destes procedimentos:

- Use as barras de rolagem da janela.
- Selecione a ferramenta Mão e arraste para deslocar a imagem.



Como arrastar a ferramenta Mão para visualizar outra área de uma imagem

- Arraste a caixa colorida (área de visualização do proxy) na paleta Navegador.

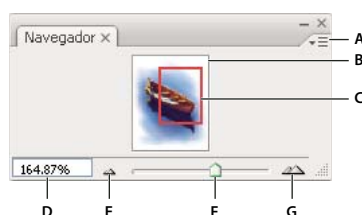
 Para usar a ferramenta Mão enquanto outra ferramenta estiver selecionada, mantenha a barra de espaço pressionada ao arrastar na imagem.

Uso da paleta Navegador

Use a paleta Navegador para alterar rapidamente a visualização da arte-final usando uma exibição em miniatura. A caixa colorida no Navegador (chamada de *área de visualização do proxy*) corresponde à área de visualização atual na janela.

❖ Siga um ou mais destes procedimentos:

- Para exibir a paleta Navegador, selecione Janela > Navegador.
- Para alterar a ampliação, digite um valor na caixa de texto, clique no botão Menos Zoom ou Mais Zoom ou arraste o controle deslizante do zoom.
- Para mover a visualização de uma imagem, arraste a área de visualização do proxy na miniatura da imagem. Também é possível clicar na miniatura da imagem para indicar a área de visualização.
- Para alterar a cor da área de visualização do proxy, selecione Opções da Paleta no menu da paleta. Selecione uma cor predefinida no menu pop-up Cor ou clique duas vezes na caixa de cor para escolher uma cor personalizada.






Paleta Navegador

A. Botão do menu da paleta B. Exibição em miniatura da arte-final C. Área de visualização do proxy D. Caixa de texto Zoom E. Botão Menos Zoom F. Controle deslizante de zoom G. Botão Mais Zoom


Mais Zoom ou Menos Zoom

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Zoom  e clique no botão Mais Zoom  ou Menos Zoom  na barra de opções. Clique na área que deseja ampliar.
- Selecione a ferramenta Zoom. O ponteiro transforma-se em uma lupa com um sinal de adição no centro. Clique no centro da área a ser ampliada ou mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no centro da área a ser reduzida. Cada clique amplia ou reduz a visualização de acordo com a porcentagem predefinida anterior.

Nota: ao usar a ferramenta Zoom ou Menos Zoom, cada clique amplia ou reduz a imagem de acordo com a porcentagem predefinida seguinte e centraliza a exibição no ponto clicado. Quando a imagem atingir o nível máximo de ampliação de 1.600% ou o tamanho mínimo de 1 pixel, a lupa aparecerá vazia.

- Selecione a ferramenta Zoom e arraste um retângulo pontilhado, chamado *letreiro*, na área que deseja ampliar. Para mover o letreiro em torno da arte-final, mantenha pressionada a barra de espaço e continue arrastando até o letreiro ficar no local desejado.
- Escolha Visualizar > Mais Zoom ou Visualizar > Menos Zoom. Quando a imagem atingir o nível máximo ou mínimo de ampliação, o comando não ficará mais disponível.
- Defina o nível de zoom no canto inferior esquerdo da janela do documento ou na paleta Navegador.
- Para exibir um arquivo em 100%, escolha Visualizar > Pixels Reais.
- Para alterar a visualização e ajustá-la à janela do documento, escolha Visualizar > Ajustar à Tela.

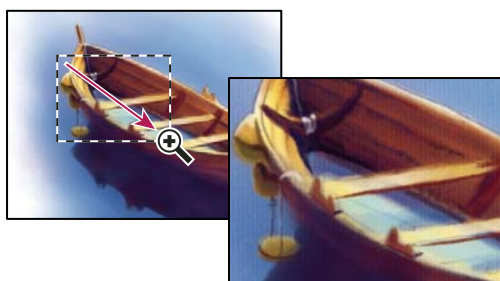
 Se o mouse tiver um botão de rolagem, use-o para aplicar mais zoom ou menos zoom depois de selecionar a ferramenta Zoom. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS) e selecione a opção Aplicar Zoom com o Botão de Rolagem do Mouse para ativar essa função.

Aplicação de mais zoom ou menos zoom em várias imagens

- 1 Abra uma ou mais imagens ou cópias de uma única imagem.
- 2 Escolha Janela > Organizar > Lado a Lado Horizontalmente/Lado a Lado Verticalmente para exibir as imagens em paralelo.
- 3 Selecione a ferramenta Zoom e siga um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, selecione Zoom em Janelas e clique em uma das imagens. As outras imagens são ampliadas ou reduzidas ao mesmo tempo.
 - Escolha Janela > Organizar > Corresponder Zoom. Clique em uma das imagens mantendo pressionada a tecla Shift. As outras imagens são ampliadas ou reduzidas de acordo com a mesma ampliação.

Com ampliar ao arrastar

- 1 Selecione a ferramenta Zoom.
- 2 Arraste sobre a área da imagem a ser ampliada.



Como arrastar a ferramenta Zoom para ampliar a visualização da imagem

A área dentro do letreiro de zoom é exibida com a maior ampliação possível. Para mover o letreiro em torno da arte-final no Photoshop, comece arrastando um letreiro e mantenha pressionada a barra de espaço enquanto arrasta.

Como redimensionar automaticamente a janela ao aplicar zoom

❖ Com a ferramenta Zoom ativa, selecione Redimensionar Janelas para Ajustar na barra de opções. A janela é redimensionada ao ampliar ou reduzir a visualização da imagem.

Quando a opção Redimensionar para Ajustar Janelas está desmarcada (o padrão), a janela mantém um tamanho constante independentemente da ampliação da imagem. Isso pode ser útil ao usar monitores menores ou ao trabalhar com visualizações lado a lado.

Nota: para redimensionar automaticamente a janela ao usar atalhos de teclado a fim de reduzir ou ampliar uma visualização de imagem, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS), selecione a preferência O Zoom Redimensiona as Janelas e clique em OK.

Visualização de uma imagem em 100%

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na ferramenta Zoom na caixa de ferramentas.
- Escolha Visualizar > Pixels Reais.
- Insira 100% na Barra de Status e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Nota: a visualização de 100% exibe a imagem na forma que será exibida no navegador (com base na resolução do monitor e da imagem).

Ajuste da imagem à tela

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na ferramenta Mão na caixa de ferramentas.
- Escolha Visualizar > Ajustar à Tela.
- Selecione uma ferramenta de zoom ou a ferramenta Mão e clique no botão Ajustar à Tela na barra de opções.

Essas opções redimensionam o nível de zoom e o tamanho da janela para ajustá-los ao espaço disponível na tela.

Visualização de imagens em várias janelas

A janela do documento é o local em que as imagens são exibidas. É possível abrir várias janelas para exibição de diferentes imagens ou visualizações do mesmo arquivo. Uma lista das janelas abertas é exibida no menu Janela. Para trazer uma imagem aberta para a frente, escolha o nome do arquivo na parte inferior do menu Janela. Entretanto, a quantidade de memória disponível pode limitar o número de janelas por imagem.


1 Escolha Janela > Organizar > Nova Janela para [Nome do Arquivo de Imagem].

2 Para organizar as janelas, escolha Janela > Organizar e execute um dos procedimentos a seguir:

Em Cascata Exibe as janelas empilhadas e em cascata, da parte superior esquerda para a parte inferior direita da tela.

Lado a Lado Horizontalmente ou Lado a Lado Verticalmente Exibe as janelas de uma extremidade a outra. À medida que as imagens são fechadas, as janelas abertas são redimensionadas para preencher o espaço disponível.

(Windows) Organizar ícones Alinha as janelas de imagem minimizadas ao longo da parte inferior da tela.

 Use a opção Rolar por Todas as Janelas da ferramenta Mão para percorrer todas as imagens abertas. Selecione-a na barra de opções e arraste em uma imagem para rolar por todas as imagens visíveis.

Correspondência de locais nas imagens

1 Abra uma ou mais imagens ou várias cópias de uma única imagem.

2 Escolha Janela > Organizar > Lado a Lado Horizontalmente/Lado a Lado Verticalmente para exibir as imagens em paralelo.

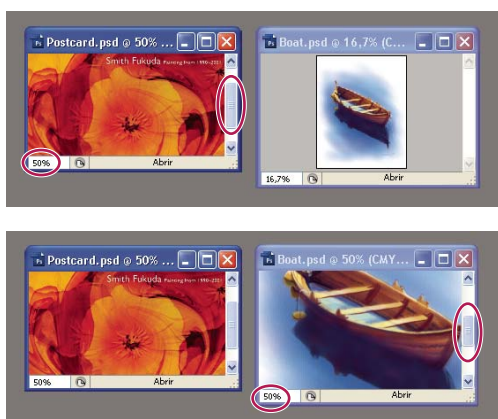
3 Selecione a ferramenta Mão e siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, selecione Rolar por Todas as Janelas e arraste para visualizar uma outra área de uma das imagens.

- Escolha Janela > Organizar > Corresponder Local, mantenha pressionada a tecla Shift e clique ou arraste uma área em uma das imagens. As outras imagens são ajustadas de acordo com a área correspondente.

Correspondência de zoom e de locais nas imagens

- 1 Abra uma ou mais imagens ou várias cópias de uma única imagem.
- 2 Escolha Janela > Organizar > Lado a Lado Horizontalmente/Lado a Lado Verticalmente.
- 3 Escolha Janela > Organizar > Corresponder Zoom e Local.



Corresponder Zoom e Local não selecionada (superior) e Corresponder Zoom e Local selecionada (inferior)

- 4 Selecione a ferramenta Zoom ou a ferramenta Mão.
- 5 Selecione uma das imagens e clique ou arraste uma área da imagem com a tecla Shift pressionada. As outras imagens serão ampliadas com a mesma porcentagem e se encaixarão na área clicada.

Como trabalhar com a paleta Informações

A paleta Informações exibe os valores de cor subjacentes ao ponteiro e outras informações úteis, dependendo da ferramenta usada. A paleta Informações também exibe uma dica sobre como usar a ferramenta selecionada, fornece informações do status do documento e pode exibir valores de 8 bits, 16 bits ou 32 bits.

A paleta Informações exibe as seguintes informações:

- Dependendo da opção especificada, a paleta Informações exibe valores de 8 bits, 16 bits ou 32 bits.
- Na exibição de valores CMYK, a paleta Informações mostrará um ponto de exclamação ao lado dos valores CMYK se a cor subjacente ao ponteiro ou ao classificador de cores estiver fora do gamut de cores CMYK imprimível.
- Quando a ferramenta letreiro é usada, a paleta Informações exibe as coordenadas *x* e *y* da posição do ponteiro, bem como a largura (L) e a altura (A) do letreiro à medida que se arrasta.
- Quando as ferramentas Corte Demarcado ou Zoom são usadas, a paleta Informações exibe a largura (L) e a altura (A) do letreiro à medida que se arrasta. Essa paleta também mostra o ângulo de rotação do letreiro de corte demarcado.
- Quando a ferramenta Linha, Caneta ou Degradê é usada ou quando uma seleção é movida, conforme você arrasta, a paleta Informações exibe as coordenadas *x* e *y* da posição inicial, as alterações em X (DX) e em Y (DY), o ângulo (A) e o comprimento (D).
- Quando um comando de transformação bidimensional é usado, a paleta Informações exibe a alteração em porcentagem da largura (L) e da altura (A), o ângulo de rotação (A) e o ângulo de inclinação horizontal (H) ou vertical (V).
- Quando alguma caixa de diálogo de ajuste de cor (por exemplo, Curvas) é usada, a paleta Informações exibe valores de cor, antes e depois, dos pixels subjacentes ao ponteiro e aos classificadores de cores.
- Se a opção Mostrar Dicas de Ferramentas estiver ativada, serão exibidas dicas sobre como usar a ferramenta selecionada na caixa de ferramentas.

- Dependendo das opções selecionadas, a paleta Informações exibe informações sobre status, como o tamanho do documento, o perfil do documento, as dimensões do documento, os tamanhos de rascunhos, a eficiência, a duração e a ferramenta atual.


Uso da paleta Informações

A paleta Informações exibe informações do arquivo sobre uma imagem, como também fornece feedback sobre os valores de cor à medida que você move o ponteiro da ferramenta sobre uma imagem. Veja se paleta Informações está visível na área de trabalho caso queira visualizar as informações enquanto arrasta na imagem.

1 (Opcional) Para que seja exibida a paleta Informações, siga um destes procedimentos:


- Clique na guia da paleta Informações caso ela esteja encaixada com outras paletas.
- Escolha Janela > Informações. As informações do arquivo sobre a imagem são exibidas na parte inferior da paleta Informações. Para alterar as informações exibidas, clique no triângulo no canto superior direito da paleta e escolha Opções da Paleta no menu da paleta.


2 Defina as opções das informações que devem ser exibidas na paleta Informações, executando um dos procedimentos a seguir:


- Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Informações e especifique as opções na caixa de diálogo Opções da Paleta.
- Clique no ícone de conta-gotas e escolha as opções de exibição no menu pop-up. Use também o menu pop-up para especificar se a paleta Informações exibirá valores de 8 bits, 16 bits ou 32 bits.
- Clique no ícone de coordenadas do cursor  e escolha uma unidade de medida.

3 Selecione uma ferramenta.

4 Mova o ponteiro na imagem ou arraste na imagem para usar a ferramenta. Dependendo da ferramenta usada, as seguintes informações poderão ser exibidas:

 Exibe os valores numéricos da cor subjacente ao ponteiro.

 Exibe as coordenadas *x* e *y* do ponteiro.

 Exibe a largura (L) e a altura (A) de um letreiro ou forma à medida que se arrasta, ou a largura e a altura de uma seleção ativa.

Alteração das opções na paleta Informações

1 Clique no triângulo, no canto superior direito, para abrir o menu da paleta Informações e escolha Opções da Paleta.

2 Na caixa de diálogo Opções da Paleta Informações, escolha uma das seguintes opções de exibição para Primeira Leitura da Cor:

Cores Reais Exibe valores no modo de cores atual da imagem.

Cores de Prova Exibe valores do espaço de cor da saída da imagem.

Um modo de cores Exibe os valores de cor nesse modo de cores.

Total das Tintas Exibe a porcentagem total de todas as tintas CMYK na localização atual do ponteiro, com base nos valores definidos na caixa de diálogo Configuração de CMYK.

Opacidade Exibe a opacidade da camada atual. Essa opção não se aplica ao plano de fundo.

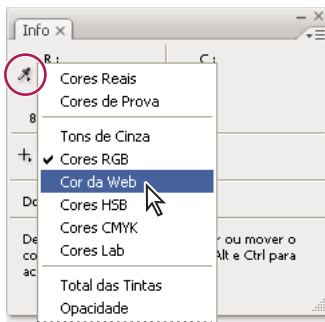
Version Cue Exibe o status do grupo de trabalho do Version Cue. Essa opção é válida quando o Version Cue está ativo.

Escala de Medida Exibe a escala do documento.



É possível também definir as opções de leitura clicando no ícone de conta-gotas na paleta Informações. Além das opções de Primeira Leitura da Cor, também é possível exibir valores de 8 bits, 16 bits e 32 bits.

3 Para Segunda Leitura da Cor, escolha uma opção de exibição na lista da etapa 2. Para a segunda leitura, clique no ícone de conta-gotas da paleta Informações e escolha as opções de leitura no menu pop-up.



Clique no ícone de conta-gotas e escolha um modo de leitura no menu pop-up

4 Para Unidades da Régua, escolha a unidade de medida.

5 Nas informações de Status, selecione as seguintes opções para exibição de informações do arquivo na paleta Informações:

Tamanhos do Documento Exibe informações sobre o volume de dados da imagem. O número à esquerda representa o tamanho de impressão da imagem — aproximadamente o tamanho do arquivo salvo e achatado no formato Adobe Photoshop. O número à direita indica o tamanho aproximado do arquivo, incluindo camadas e canais.

Perfil do Documento Exibe o nome do perfil de cores usado pela imagem.

Dimensões do Documento Exibe as dimensões da imagem.

Tamanhos do Rascunho Exibe informações sobre a quantidade de memória RAM e o disco de trabalho usados para processar a imagem. O número à esquerda representa a quantidade de memória usada no momento pelo programa para exibir todas as imagens abertas. O número à direita representa a quantidade total de memória RAM disponível para processar imagens.

Eficiência Exibe a porcentagem de tempo gasto na execução de uma operação, e não na leitura ou gravação no disco de trabalho. Se o valor for menor que 100%, significa que o Photoshop está utilizando o disco de trabalho e, portanto, está operando de forma mais lenta.

Duração Exibe o tempo gasto para concluir a última operação.

Ferramenta Atual Exibe o nome da ferramenta ativa.

6 (Opcional) Selecione Mostrar Dicas de Ferramentas para que seja exibida uma dica sobre como usar uma ferramenta selecionada, na parte inferior da paleta Informações.

7 Clique em OK.



Para alterar unidades de medida, clique no ícone de mira da paleta Informações e escolha uma opção do menu.

Visualização das informações do arquivo na janela do documento

A barra de status está localizada na parte inferior da janela de todos os documentos e exibe informações úteis, como a ampliação atual e o tamanho do arquivo da imagem ativa, além de instruções rápidas sobre o uso da ferramenta ativa. Ela exibe também informações sobre o Version Cue caso ele esteja ativado.

Nota: também é possível visualizar as informações sobre copyright e autoria adicionadas ao arquivo. Elas incluem as informações padrão do arquivo e marcas d'água da Digimarc. O Photoshop busca marcas d'água automaticamente nas imagens abertas usando o plug-in Detectar Marca D'Água da Digimarc. Quando uma marca d'água é detectada, o Photoshop exibe um símbolo de copyright na barra de título da janela da imagem e atualiza a área Copyright e URL da caixa de diálogo Informações do Arquivo.

1 Clique no triângulo na borda inferior da janela do documento.



Opções de visualização das informações do arquivo com o Version Cue ativado

2 Escolha uma opção de visualização no menu pop-up:

Nota: se o Version Cue estiver ativado, escolha-o no submenu *Mostrar*.

Version Cue Exibe o status do grupo de trabalho do seu documento no Version Cue, como aberto, não gerenciado, não salvo, etc. Essa opção só estará disponível se o Version Cue estiver ativado.

Tamanhos do Documento Informações sobre o volume de dados da imagem. O número à esquerda representa o tamanho de impressão da imagem — aproximadamente o tamanho do arquivo salvo e achatado no formato Adobe Photoshop. O número à direita indica o tamanho aproximado do arquivo, incluindo camadas e canais.

Perfil do Documento O nome do perfil de cores usado pela imagem.

Dimensões do Documento As dimensões da imagem.

Escala de Medida A escala do documento.

Tamanhos do Rascunho Informações sobre a quantidade de memória RAM e o disco de trabalho usados para processar a imagem. O número à esquerda representa a quantidade de memória usada atualmente pelo programa para exibir todas as imagens abertas. O número à direita representa a quantidade total de memória RAM disponível para processar imagens.

Eficiência A porcentagem de tempo realmente gasto na execução de uma operação, e não na leitura ou gravação no disco de trabalho. Se o valor for menor que 100%, significa que o Photoshop está utilizando o disco de trabalho e, portanto, está operando de forma mais lenta.

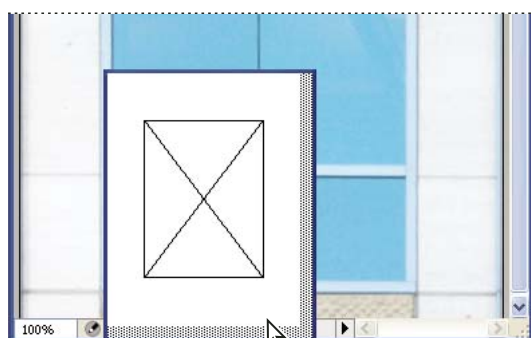
Duração O tempo gasto para concluir a última operação.

Ferramenta Atual O nome da ferramenta ativa.

Exposição de 32 bits Opção de ajuste da imagem de visualização para visualizar imagens HDR de 32 bits por canal no monitor do computador. O controle deslizante está disponível apenas quando a janela do documento exibe uma imagem HDR.



Clique em qualquer ponto da área de informações do arquivo, da barra de status, para obter uma visualização em miniatura de como o documento (no tamanho atual da imagem) será impresso na configuração da página atual.



Clique na área de informações do arquivo, da barra de status, para obter uma visualização em miniatura de como a imagem será impressa.

Consulte também

“Ajuste da visualização do intervalo dinâmico para imagens HDR” na página 76

Como duplicar imagens

É possível duplicar uma imagem inteira (incluindo todas as camadas, máscaras de camada e canais) na memória disponível sem salvar em um disco.

- 1 Abra a imagem que deseja duplicar.
- 2 Escolha Imagem > Duplicar.
- 3 Digite um nome para a imagem duplicada.
- 4 Para duplicar a imagem e mesclar as camadas, selecione Duplicar Somente Camadas Mescladas. Para preservar as camadas, verifique se essa opção está desmarcada.
- 5 Clique em OK.

Réguas, grade e guias

Sobre as réguas

As réguas ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. Quando visíveis, as réguas aparecem na parte superior e na lateral esquerda da janela ativa. Os marcadores na régua exibem a posição do ponteiro quando ele é movido. Altere a origem da régua (a marca (0, 0) nas réguas da parte superior e da lateral esquerda) para medir a partir de um ponto específico na imagem. A origem da régua também determina o ponto de origem da grade.

Para mostrar ou ocultar réguas, escolha Visualizar > Réguas.

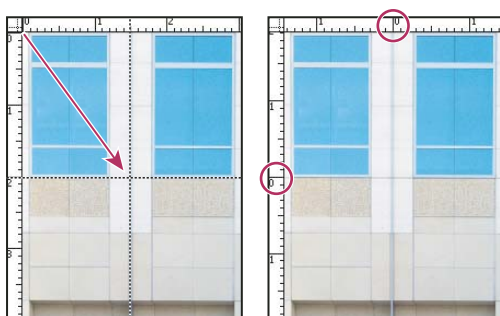
Alteração da origem zero da régua

- 1 (Opcional) Escolha Visualizar > Ajustar a, e selecione qualquer combinação de opções do submenu. Isso ajusta a origem da régua às guias, fatias ou aos limites do documento. Também é possível ajustar à grade.
- 2 Coloque o ponteiro sobre a intersecção das réguas, no canto superior esquerdo da janela, e arraste na diagonal para dentro da imagem. Um conjunto de cursores de mira será exibido, marcando a nova origem nas réguas.



Pode-se manter a tecla Shift pressionada ao arrastar para que a origem da régua se ajuste aos traços da régua.

Para restaurar o valor padrão da origem da régua, clique duas vezes no canto superior esquerdo da régua.



Arraste para criar uma nova origem da régua

Consulte também

“Uso de ajuste” na página 42

Alteração das unidades de medida

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes em uma régua.

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas ou clique com o botão direito na régua e escolha uma nova unidade no menu de contexto.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas ou clique na régua com a tecla Control pressionada e escolha uma nova unidade no menu de contexto.

2 Para Réguas, escolha uma unidade de medida.

Nota: a alteração das unidades na paleta Informações modifica automaticamente as unidades nas réguas.

3 Para Tamanho do Ponto/Paica, escolha uma destas opções:

PostScript (72 pontos por polegada) Define um tamanho de unidade compatível para imprimir em um dispositivo PostScript.

Tradicional Utiliza 72,27 pontos por polegada, um tamanho tradicionalmente usado na impressão.


4 Clique em OK.

Especificação de colunas para uma imagem

As colunas ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. Os comandos Novo, Tamanho da Imagem e Tamanho da Tela de Pintura permitem especificar a largura da imagem em termos de colunas. As colunas são apropriadas quando você planeja importar uma imagem para um programa de layout de página, como o Adobe InDesign®, e deseja que a imagem se ajuste exatamente a um determinado número de colunas.

- 1** Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS).
- 2** Digite valores para Largura e Medianiz.

Posicionamento com a ferramenta Régua


A ferramenta Régua  ajuda a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. A ferramenta Régua calcula a distância entre dois pontos na área de trabalho. Ao medir de um ponto a outro, uma linha que não pode ser impressa é desenhada e a barra de opções e a paleta Informações mostram as seguintes informações:

- A localização inicial (X e Y)
- As distâncias horizontal (L) e vertical (A) percorridas a partir dos eixos x e y
- O ângulo medido em relação ao eixo (A)
- O comprimento total percorrido (D1)
- Os dois comprimentos percorridos (D1 e D2) ao usar um transferidor


Todas as medidas, com exceção do ângulo, são calculadas na unidade de medida atual definida na caixa de diálogo de preferências de Unidades e Réguas.

Se o documento tiver uma linha de medida existente, selecione a ferramenta Régua para que essa linha seja exibida.

Medida entre dois pontos

- 1** Selecione a ferramenta Régua .
- 2** Arraste a partir do ponto inicial até o ponto final. Pressione a tecla Shift para restringir a ferramenta a incrementos de 45°.
- 3** Para criar um transferidor a partir de uma linha de medida existente, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste em um ângulo de uma extremidade da linha de medida ou clique duas vezes na linha e arraste. Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

Edição de uma linha de medida ou um transferidor

- 1** Selecione a ferramenta Régua .
- 2** Siga um destes procedimentos:
 - Para redimensionar a linha, arraste a extremidade de uma linha de medida existente.
 - Para mover a linha, coloque o ponteiro em uma linha afastada das extremidades e arraste-a.

- Para remover a linha, coloque o ponteiro sobre ela, longe das extremidades, e arraste-a para fora da imagem ou clique em Apagar na barra de opções de ferramentas.

Nota: é possível arrastar para fora uma linha de medida em um componente de imagem que deve ser horizontal ou vertical e escolher Imagem > Girar Tela de Pintura > Arbitrário. O ângulo correto de rotação necessário para corrigir a imagem é inserido automaticamente na caixa de diálogo Girar Tela de Pintura.

Posicionamento com guias e a grade

As guias e a grade ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. As guias aparecem como linhas que não podem ser impressas e flutuam sobre a imagem. Pode-se mover e remover as guias, além de bloqueá-las para que não sejam movidas acidentalmente.

A grade é útil para dispor elementos simetricamente. Por padrão, ela aparece como linhas que não podem ser impressas, mas pode ser exibida também como pontos.

Guias e grades apresentam comportamentos semelhantes:

- Seleções, bordas de seleção e ferramentas ajustam-se a uma guia ou grade quando arrastadas em até 8 pixels de tela (não de imagem). As guias também se ajustam à grade quando movidas. Esse recurso pode ser ativado e desativado.
- O espaçamento das guias, bem como a visibilidade e o ajuste das guias e da grade, são específicos para uma imagem.
- O espaçamento da grade, bem como a cor e o estilo das guias e da grade, são iguais para todas as imagens.

Use Guias Inteligentes para ajudar a alinhar formas, fatias e seleções. Elas são exibidas automaticamente quando você desenha uma forma ou cria uma seleção ou um slide. Se for necessário, oculte as Guias Inteligentes.

Consulte também

“Criação de fatias em uma página da Web” na página 476

Como mostrar ou ocultar grades, guias ou guias inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Grade.
- Escolha Visualizar > Mostrar > Guias.
- Visualizar > Mostrar > Guias Inteligentes.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta arestas de camada, arestas de seleção, demarcadores de destino, fatias e comentários.

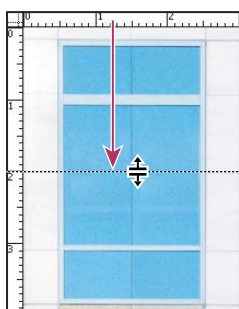
Como colocar uma guia

1 Se as réguas não estiverem visíveis, escolha Visualizar > Réguas.

Nota: para obter leituras mais precisas, exiba a imagem com ampliação de 100% ou use a paleta Informações.

2 Siga um destes procedimentos para criar uma guia:



- Escolha Visualizar > Nova Guia. Na caixa de diálogo, selecione a orientação Horizontal ou Vertical, digite uma posição e clique em OK.
- Arraste a partir da régua horizontal para criar uma guia horizontal.



Arraste para criar uma guia horizontal

- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste a partir da régua vertical para criar uma guia horizontal.
 - Arraste a partir da régua vertical para criar uma guia vertical.
 - Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste a partir da régua horizontal para criar uma guia vertical.
 - Com a tecla Shift pressionada, arraste a partir da régua horizontal ou vertical para criar uma guia que se ajuste aos traços da régua. O ponteiro transforma-se em uma seta de duas pontas quando uma guia é arrastada.
- 3** (Opcional) Para bloquear todas as guias, escolha Visualizar > Bloquear Guias.

Como mover uma guia

- 1** Selecione a ferramenta Mover  ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la. (Essa opção não funciona com a ferramenta Mão ou Fatia .)
- 2** Posicione o ponteiro sobre a guia (o ponteiro transforma-se em uma seta de duas pontas).
- 3** Mova a guia de uma das seguintes maneiras:
 - Arraste a guia para movê-la.
 - Mude a guia de horizontal para vertical ou vice-versa, clicando nela ou arrastando-a com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
 - Alinhe a guia com os traços da régua, arrastando-a com a tecla Shift pressionada. A guia ajusta-se à grade se esta estiver visível e se Visualizar > Ajustar a > Guia estiver selecionado.

Remoção de guias da imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para remover uma única guia, arraste a guia para fora da janela da imagem.
- Para remover todas as guias, escolha Visualizar > Apagar Guias.

Definição de preferências de guias e grades

- 1** Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Editar > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem.
- 2** Em Cor, escolha uma cor para as guias, a grade ou ambas. Se escolher Personalizado, clique na caixa de cores, escolha uma cor e clique em OK.
- 3** Para Estilo, escolha uma opção de exibição para as guias, a grade ou ambas.
- 4** Para Linha a Cada, digite um valor para o espaçamento da grade. Para Subdivisões, digite um valor para subdividir a grade.

Se desejar, altere as unidades para essa opção. A opção Porcentagem cria uma grade que divide a imagem em seções iguais. Por exemplo, se você escolher 25 nessa opção, criará uma grade 4 por 4 igualmente dividida.

5 Clique em OK.

Uso de ajuste

A ação de ajustar auxilia no posicionamento preciso de arestas de seleção, letreiros de corte demarcado, fatias, formas e demarcadores. Entretanto, em algumas situações, o ajuste pode impedi-lo de posicionar elementos corretamente. Ative ou desative o ajuste usando o comando Ajustar. Também é possível especificar diferentes elementos aos quais você deseja ajustar quando a opção de ajuste estiver ativada.

Como ativar o ajuste

❖ Escolha Visualizar > Ajustar. Uma marca de seleção indica que o ajuste está ativado.

Especificação do que ajustar

❖ Escolha Visualização > Ajustar a, e escolha uma ou mais opções no submenu:

Guias Ajusta às guias.

Grade Ajusta à grade. Não é possível selecionar essa opção quando a grade está oculta.

Camada Ajusta ao conteúdo na camada.


Fatias Ajusta aos limites das fatias. Não é possível selecionar essa opção quando as fatias estão ocultas.

Limites do Documento Ajusta às bordas do documento.

Tudo Seleciona todas as opções de Ajustar.

Nada Cancela a seleção de todas as opções de Ajustar.

Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada e que o ajuste está ativado.

 *Para ativar o ajuste apenas para uma opção, verifique se o comando Ajustar está desativado, escolha Visualizar > Ajustar a, e selecione uma opção. Isso ativa automaticamente o ajuste para a opção selecionada e cancela a seleção de todas as outras opções de Ajustar a.*

Como mostrar ou ocultar Extras

Guias, grades, demarcadores de destino, arestas de seleção, fatias, mapas de imagem, limites de texto, linhas de base de texto, seleções de texto e comentários são *Extras* que não podem ser impressos e que ajudam a selecionar, mover ou editar imagens e objetos. É possível ativar ou desativar um Extra, ou qualquer combinação de Extras, sem afetar a imagem. É possível também mostrar ou ocultar Extras escolhendo o comando Extras no menu Visualizar.

A opção de ocultar apenas anula a exibição de Extras. Ela não desativa essas opções.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mostrar ou ocultar Extras, escolha Visualizar > Extras. Uma marca de seleção aparece ao lado de todos os Extras exibidos no submenu Mostrar.
- Para ativar e mostrar um Extra de um grupo de Extras ocultos, escolha Visualizar > Mostrar e escolha um Extra no submenu.
- Para ativar e mostrar todos os Extras disponíveis, escolha Visualizar > Mostrar > Tudo.
- Para desativar e ocultar todos os Extras, escolha Visualizar > Mostrar > Nenhum.

Nota: a opção de mostrar Extras também mostra os classificadores de cores, mesmo que eles não sejam uma opção no submenu Mostrar.

Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição

Sobre o Gerenciador de Predefinição

O Gerenciador de Predefinição permite gerenciar as bibliotecas de pincéis predefinidos, amostras, degradês, estilos, padrões, contornos, formas personalizadas e ferramentas predefinidas que acompanham o Photoshop. Por exemplo, use o Gerenciador de Predefinição para alterar o conjunto atual de itens predefinidos e para criar novas bibliotecas. Depois de carregar uma biblioteca no Gerenciador de Predefinição, é possível acessar os itens da biblioteca em locais como a barra de opções, as paletas, as caixas de diálogo, etc.

Geralmente, quando se altera uma predefinição, o Photoshop solicita que as alterações sejam salvas como uma nova predefinição, para que permaneçam disponíveis a predefinição original e a alterada.

Cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão. Os arquivos predefinidos são instalados no computador dentro da pasta Predefinições na pasta do aplicativo Adobe Photoshop CS3.

Para abrir o Gerenciador de Predefinição, escolha Editar > Gerenciador de Predefinição. Escolha uma opção no menu Tipo para alternar para um tipo de predefinição específico.

Para ajustar a configuração das predefinições, clique no botão do menu de paletas e escolha um modo de exibição na seção superior do menu:

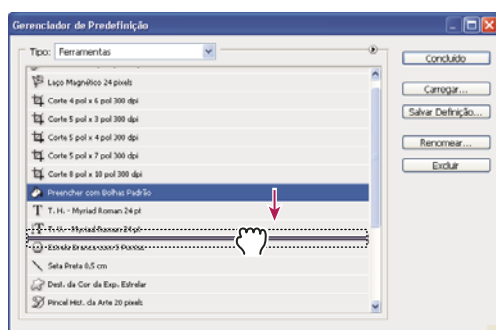
Somente Texto Exibe o nome de cada item predefinido.

Miniatura Pequena ou Miniatura Grande Exibe uma miniatura de cada item predefinido.

Lista Pequena ou Lista Grande Exibe o nome e a miniatura de cada item predefinido.

Traçar Miniatura Exibe um traçado da amostra de pincéis e a miniatura de pincéis de cada predefinição de pincel. (Essa opção está disponível somente para predefinições de pincel.)

Para reorganizar a lista de itens, arraste um item para cima ou para baixo na lista.



Reorganização das predefinições de ferramenta no Gerenciador de Predefinição

Nota: para excluir uma predefinição do Gerenciador de Predefinição, selecione-a e clique em Excluir. Use sempre o comando Redefinir para restaurar os itens padrão em uma biblioteca.

Carregamento de uma biblioteca de itens predefinidos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no triângulo, à direita do menu pop-up Tipo, e escolha um arquivo de biblioteca na parte inferior do menu de paletas. Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.
- Para adicionar uma biblioteca à lista atual, clique em Carregar, selecione o arquivo da biblioteca a ser adicionado e clique em Carregar.
- Para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente, escolha Substituir [Tipo] no menu de paletas. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.

Nota: cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão.

Gerenciamento de itens predefinidos

Pode-se renomear ou excluir itens predefinidos, assim como criar ou restaurar bibliotecas de predefinições.

Como renomear itens predefinidos

- 1 Selecione um item predefinido. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários itens.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Clique em Renomear e digite um novo nome para o pincel, a amostra e assim por diante.
 - Se o Gerenciador de Predefinição atualmente exibir predefinições como miniaturas, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome e clique em OK.
 - Se o Gerenciador de Predefinição atualmente exibir predefinições como uma lista ou somente texto, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome na linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Exclusão de itens predefinidos

- ❖ Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um item predefinido e clique em Excluir.
 - Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique nos itens a serem excluídos.

Criação de uma nova biblioteca de predefinições

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Para salvar todas as predefinições na lista como uma biblioteca, verifique se todos os itens estão selecionados.
 - Para salvar um subconjunto da lista atual como uma biblioteca, mantenha a tecla Shift pressionada e selecione os itens que deseja salvar.
- 2 Clique em Salvar Definição, escolha um local para a biblioteca, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições apropriada, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu da paleta depois que o Photoshop for reiniciado.

Restauração da biblioteca padrão de itens predefinidos

- ❖ Escolha Redefinir no menu de paletas. Pode-se substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Locais de predefinições padrão

- 1 O local padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição depende do seu sistema operacional.
 - Mac: <Usuário>/Biblioteca/Suporte para aplicativo/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Predefinições.
 - Windows XP: [Drive]:\Document and Settings\<usuário>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Predefinições.
 - Windows Vista: [Drive]:\Users\<usuário>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Predefinições.
- 2 As predefinições que acompanham o Adobe Photoshop CS3 são armazenadas na pasta do programa Photoshop.

Exibição de Arquivos Ocultos no Windows

Os locais padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição ficam ocultos por padrão no Windows.

- 1 Para exibir arquivos ocultos no Windows XP:
 - a Vá para Iniciar > Painel de controle > Opções da pasta.
 - b Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.
 - c Clique em OK.
- 2 Para exibir arquivos ocultos no Windows Vista:
 - a Vá para Iniciar > Painel de controle > Aparência e Personalização > Opções da pasta.

- b** Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.
- c** Clique em OK.

Preferências

Sobre as preferências

Diversas configurações do programa estão armazenadas no arquivo Predefinições do Adobe Photoshop CS3, incluindo as opções gerais de exibição, gravação de arquivos, desempenho, cursor, transparência, tipos e as opções para plug-ins e discos de trabalho. A maioria dessas opções é definida na caixa de diálogo Preferências. As definições de preferências são salvas sempre que o aplicativo é encerrado.

Um comportamento inesperado pode indicar preferências corrompidas. Se houver suspeita de que as preferências estão corrompidas, restaure as respectivas configurações padrão.

Como abrir uma caixa de diálogo de preferências

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.

2 Para alternar para um conjunto diferente de preferências, siga um destes procedimentos:

- Escolha o conjunto de preferências no menu à esquerda da caixa de diálogo.
- Clique em Próximo para exibir o próximo conjunto de preferências na lista de menus e clique em Anterior para exibir o conjunto de preferências anterior.

Para obter informações sobre uma opção de preferência específica, consulte o Índice.

Restauração das configurações padrão para todas as preferências

❖ Siga um destes procedimentos:

- Com as teclas Alt+Control+Shift (Windows) ou Option+Command+Shift (Mac OS) pressionadas, inicie o Photoshop. Será exibido um prompt para a exclusão das configurações atuais.
- (Somente para Mac OS) Abra a pasta Preferências da pasta Biblioteca e arraste a pasta Configurações do Adobe Photoshop CS para a Lixeira.

Serão criados novos arquivos de Preferências na próxima vez que o Photoshop for iniciado.

Ativação e desativação de mensagens de aviso

Algumas vezes, são exibidas mensagens contendo avisos e prompts. É possível desativar a exibição dessas mensagens selecionando a opção Não Mostrar Novamente na mensagem. É possível também uma nova exibição global de todas as mensagens que foram anuladas.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.

2 Clique em Redefinir Todas as Caixas de Diálogo de Aviso e clique em OK.

Especificação de um número de série existente

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Plug-ins.

- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Plug-ins.
- 2 Digite o número de série do Photoshop CS ou anterior na caixa de texto Número de Série do Photoshop Existente.

Plug-ins

Sobre os módulos de plug-in.

Os módulos de plug-in são programas desenvolvidos pela Adobe Systems e por outros desenvolvedores de software em conjunto com a Adobe Systems para adicionar recursos ao Photoshop. Vários plug-ins de importação, exportação e efeitos especiais acompanham o programa. Eles são instalados automaticamente na pasta Plug-in do Photoshop.

É possível selecionar uma pasta Plug-ins adicional para plug-ins compatíveis armazenados com outro aplicativo. Também é possível criar um atalho (Windows) ou uma réplica (Mac OS) para um plug-in armazenado em outra pasta do sistema. Em seguida, pode-se adicionar o atalho ou a réplica à pasta de plug-ins para usar esse plug-in com o Photoshop.

Depois de instalados, os módulos de plug-in aparecem como opções no menu Importar ou Exportar, como formatos de arquivos nas caixas de diálogo Abrir e Salvar Como ou como filtros nos submenus de Filtro. O Photoshop pode armazenar diversos plug-ins. Entretanto, se a lista de módulos de plug-in instalados for muito grande, o Photoshop talvez não consiga relacionar todos os plug-ins em seus respectivos menus. Nesse caso, os plug-ins recém-instalados aparecerão no submenu Filtro > Outro.

Como instalar um módulo plug-in

No Mac OS, não é possível executar o Photoshop no ambiente Clássico. Os plug-ins originalmente planejados para uso no Mac OS9 não são exibidos.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para instalar um módulo de plug-in da Adobe Systems, use o instalador de plug-in, se fornecido. Também é possível, na pasta do programa Photoshop, (Windows) instalar uma cópia do módulo na pasta de Plug-ins apropriada ou (Mac OS) arrastar uma cópia do módulo para a pasta de Plug-ins apropriada. Verifique se os arquivos estão descompactados.
- Para instalar um módulo de plug-in de terceiros, siga as instruções de instalação que acompanham o módulo. Se não for possível executar um plug-in de terceiros, talvez esse plug-in exija um número de série do Photoshop existente.

Seleção de uma pasta de plug-ins adicionais

- 1 Escolha Editar > Preferências > Plug-ins (Windows) ou Photoshop > Preferências > Plug-ins (Mac OS).
- 2 Selecione Pasta Adicional de Plug-ins.
- 3 Clique em Escolher e selecione uma pasta ou um diretório na lista. Não selecione um local na pasta Plug-ins. Para exibir o conteúdo de uma pasta, clique duas vezes no diretório (Windows) ou clique em Abrir (Mac OS).
- 4 Realce a pasta de plug-ins adicionais e clique em OK (Windows) ou Escolher (Mac OS).
- 5 Reinicie o Photoshop para que os plug-ins tenham efeito.

Como suprimir o carregamento de plug-ins

❖ Adicione um til ~ no início do nome do plug-in, da pasta ou do diretório. O arquivo (ou todos os arquivos da pasta) serão ignorados pelo aplicativo.

Visualização de informações sobre plug-ins instalados

❖ Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Ajuda > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.

Como recuperar e desfazer

Uso dos comandos Desfazer e Refazer

Os comandos Desfazer e Refazer permitem desfazer ou refazer operações. Use também a paleta Histórico para desfazer ou refazer operações.

❖ Escolha Editar > Desfazer ou Editar > Refazer.

Se não for possível desfazer uma operação, o comando ficará esmaecido e indicará Impossível Desfazer.

Consulte também

“Como trabalhar com a paleta Histórico” na página 47



Como reverter para a última versão salva

❖ Escolha Arquivo > Reverter.

Nota: a ação Reverter é adicionada como um estado de histórico na paleta Histórico e pode ser desfeita.

Restauração de parte de uma imagem para a versão salva anteriormente

❖ Siga um destes procedimentos:

- Use a ferramenta Pincel do Histórico  para pintar com o estado ou o instantâneo selecionado na paleta Histórico.
- Use a ferramenta Borracha  com a opção Apagar para Histórico selecionada.
- Selecione a área a ser restaurada e escolha Editar > Preencher. Em Usar, escolha Histórico e clique em OK.

Nota: para restaurar a imagem com um instantâneo do estado inicial do documento, escolha Opções de Histórico no menu Paleta e selecione a opção Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente.

Consulte também

“Como apagar com a ferramenta Borracha” na página 305

Cancelamento de uma operação

❖ Mantenha pressionada a tecla Esc até que a operação em progresso seja interrompida. No Mac OS, pode-se também pressionar Command+ponto final.

Recebimento de notificação quando a operação é concluída

Uma barra de progresso indica que uma operação está sendo executada. É possível interromper a operação ou fazer com que o programa avise quando ela estiver concluída.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.

2 Selecione Emitir um Bipe ao Terminar.

3 Clique em OK.

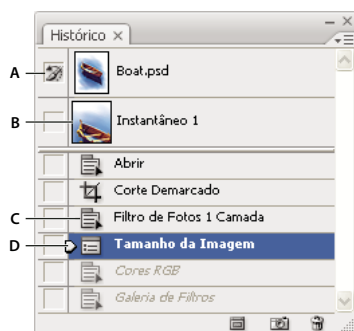
Como trabalhar com a paleta Histórico

Use a paleta Histórico para saltar para qualquer estado recente da imagem, criado durante a sessão de trabalho atual. Sempre que uma alteração é aplicada a uma imagem, o novo estado dessa imagem é adicionado à paleta.

Por exemplo, ao selecionar, pintar e girar parte de uma imagem, cada um desses estados fica relacionado separadamente na paleta. 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.

Use também a paleta Histórico para excluir estados de imagem e, no Photoshop, para criar um documento a partir de um estado ou instantâneo.

Para exibir a paleta Histórico, escolha Janela > Histórico ou clique na guia da paleta Histórico.



Paleta Histórico do Photoshop

A. Define a origem do pincel do histórico B. Miniatura de um instantâneo C. Estado do histórico D. Controle deslizante do estado do histórico

Lembre-se dos seguintes aspectos ao usar a paleta Histórico:

- Alterações amplas de programa, como alterações em paletas, definições de cores, ações e preferências, não são refletidas na paleta Histórico porque não são de uma imagem específica.
- Por padrão, a paleta Histórico lista os 20 estados anteriores. 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. Para manter um determinado estado em toda a sessão de trabalho, crie um instantâneo dele.
- Ao fechar e reabrir um documento, todos os estados e instantâneos da última sessão de trabalho são eliminados da paleta.
- Por padrão, um instantâneo do estado inicial do documento é exibido na parte superior da paleta.
- 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.
- 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. Entretanto, se a opção Permitir Histórico Não-Linear for escolhida, a exclusão de um estado se aplicará apenas a esse estado.


Como reverter para um estado de imagem anterior

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome do estado.
- Escolha Avançar uma Etapa ou Retroceder uma Etapa no menu da paleta Histórico ou no menu Editar para mover para o estado seguinte ou anterior.


Como excluir um ou mais estados de imagem


❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome do estado e escolha Excluir no menu da paleta Histórico para excluir essa alteração e as alterações posteriores.
- Arraste o estado para o ícone Excluir  a fim de excluir essa alteração e as seguintes.
- Escolha Apagar Histórico no menu da paleta para excluir a lista de estados da paleta Histórico, sem alterar a imagem. Essa opção não reduz a quantidade de memória utilizada pelo Photoshop.
- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, escolha Apagar Histórico no menu da paleta a fim de descartar a lista de estados sem alterar a imagem. Ao receber uma mensagem informando que há pouca memória para o Photoshop, o descarte de estados é útil, pois o comando exclui os estados de Desfazer do buffer e libera memória. O comando Apagar Histórico não pode ser desfeito.
- Escolha Editar > Descartar > Históricos para descartar a lista de estados de todos os documentos abertos. Essa ação não pode ser desfeita.

Criação ou substituição de um documento por um estado de imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste um estado ou instantâneo até o botão Novo Documento . A lista do histórico para o documento recém-criado estará vazia.
- Selecione um estado ou instantâneo e clique no botão Novo Documento. A lista do histórico para o documento recém-criado estará vazia.
- Selecione um estado ou instantâneo e escolha Novo Documento no menu da paleta Histórico. A lista do histórico para o documento recém-criado estará vazia.
- Arraste um estado para um documento existente.

 *Para salvar um ou mais instantâneos ou estados da imagem para serem usados em outra sessão, crie um novo arquivo para cada estado salvo e salve cada um deles em arquivos separados. Ao abrir novamente o arquivo original, abra também os outros arquivos salvos. É possível arrastar o instantâneo inicial de cada arquivo até a imagem original e, dessa forma, acessar novamente esses instantâneos na paleta Histórico da imagem original.*

Definição das opções de histórico

É possível especificar o número máximo de itens a serem incluídos na paleta Histórico e definir outras opções para personalizar a paleta.

1 Escolha Opções do Histórico no menu da paleta Histórico.

2 Selecione uma opção:

Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente Cria automaticamente um instantâneo do estado inicial da imagem quando o documento é aberto.

Criar Novo Instantâneo Automaticamente ao Salvar Gera um instantâneo sempre que se salva.

Permitir Histórico Não-linear Faz alterações em um estado selecionado sem excluir os estados posteriores. Normalmente, quando se seleciona um estado e altera a imagem, todos os estados posteriores são excluídos. Dessa forma, a paleta Histórico pode exibir uma lista de etapas de edição na ordem em que foram criadas. O registro de estados no modo não-linear permite selecionar um estado, fazer uma alteração na imagem e excluir apenas esse estado. A alteração é anexada ao final da lista.

Sempre Mostrar a Caixa de Diálogo Novo Instantâneo Força o Photoshop a solicitar nomes de instantâneo mesmo quando forem usados os botões da paleta.

Tornar Alterações de Visibilidade da Camada Impossíveis de Desfazer Por padrão, a ativação ou desativação da visibilidade da camada não é gravada como uma etapa do histórico e, portanto, não pode ser desfeita. Selecione essa opção para incluir as alterações da visibilidade da camada em etapas do histórico.

Definição das opções de Editar Registro do Histórico

Você pode precisar acompanhar rigorosamente o que está sendo feito a um arquivo no Photoshop, para seus próprios registros, registros do cliente ou finalidades legais. Editar Registro do Histórico ajuda a manter um histórico textual das alterações feitas em uma imagem. Visualize os metadados de Editar Registro do Histórico usando o Adobe Bridge ou a caixa de diálogo Informações do Arquivo.

Opte por exportar o texto em um arquivo de registro externo ou armazenar as informações nos metadados de arquivos editados. O armazenamento de muitas operações de edição como metadados do arquivo aumenta o tamanho do arquivo, podendo demorar mais para ser aberto e salvo.



Caso seja necessário comprovar que o arquivo de registro não foi falsificado, mantenha o registro de edição nos metadados do arquivo e use o Adobe Acrobat para assinar digitalmente esse arquivo de registro.

Por padrão, os dados de registro do histórico sobre cada sessão são salvos como metadados incorporados ao arquivo de imagem. É possível especificar um local para salvar dados de registro do histórico, bem como o nível de detalhes contido nesse registro.

1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

2 Clique na preferência de Registro do Histórico para alternar entre ativar e desativar.

3 No painel de opções do Registro do Histórico, escolha uma destas opções:

Metadados Salva o registro do histórico como metadados incorporados em cada arquivo.

Arquivo de Texto Exporta o registro do histórico em um arquivo de texto. Será exibido um prompt para inserir o nome do arquivo de registro e escolher um local para armazená-lo.

Ambos Armazena metadados no arquivo e cria um arquivo de texto.

Nota: para salvar o arquivo de texto em um local diferente ou salvar outro arquivo de texto, clique no botão Escolher, especifique o local em que o arquivo de texto deve ser salvo, nomeie o arquivo se necessário e clique em Salvar.

4 No menu Itens do Registro de Edição, escolha uma destas opções:

Somente Sessões Mantém um registro de todas as vezes em que você iniciou ou encerrou o Photoshop e abriu e fechou arquivos (incluindo o nome do arquivo de cada imagem). Não inclui informações sobre edições feitas no arquivo.

Conciso Inclui o texto exibido na paleta Histórico junto com as informações de Sessões.

Detalhado Inclui o texto exibido na paleta Ações junto com as informações de Conciso. Se precisar de um histórico completo de todas as alterações feitas nos arquivos, escolha Detalhado.

Criação de um instantâneo da imagem

O comando Instantâneo permite criar uma cópia temporária (ou *instantâneo*) de qualquer estado da imagem. O novo instantâneo é adicionado à lista de instantâneos na parte superior da paleta Histórico. A seleção de um instantâneo permite trabalhar a partir dessa versão da imagem.

Instantâneos são semelhantes aos estados relacionados na paleta Histórico, mas oferecem vantagens adicionais:

- É possível nomear um instantâneo para facilitar sua identificação.
- Instantâneos podem ser armazenados durante uma sessão inteira de trabalho.
- É possível comparar efeitos facilmente. Por exemplo, crie um instantâneo antes e após a aplicação de um filtro. Em seguida, selecione o primeiro instantâneo e tente aplicar o mesmo filtro com configurações diferentes. Alterne entre os instantâneos para encontrar as configurações ideais.
- Com instantâneos, é possível recuperar trabalhos facilmente. Ao fazer testes com uma técnica complexa ou ao aplicar uma ação, crie um instantâneo primeiro. Se não estiver satisfeito com os resultados, selecione o instantâneo para desfazer todas as etapas.

Nota: os instantâneos não são salvos com a imagem — o fechamento da imagem exclui os respectivos instantâneos. A seleção de um instantâneo e a alteração da imagem excluem todos os estados listados na paleta Histórico, a menos que a opção Permitir Histórico Não-Linear seja selecionada.

Consulte também


“Sobre os modos de mesclagem” na página 320

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

“Como pintar com o Pincel História da Arte” na página 304

Criação de um instantâneo

1 Selecione um estado e siga um destes procedimentos:

- Para criar um instantâneo automaticamente, na paleta Histórico, clique no botão Novo Instantâneo  ou, se a opção Criar Novo Instantâneo Automaticamente ao Salvar estiver selecionada nas opções de histórico, escolha Novo Instantâneo no menu da paleta Histórico.
- Para definir as opções ao criar um instantâneo, no menu da paleta Histórico, escolha Novo Instantâneo ou, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no botão Novo Instantâneo.

2 Digite o nome do Instantâneo na caixa de texto Nome.

3 Escolha o conteúdo do instantâneo no menu De:


Documento Inteiro Cria um instantâneo de todas as camadas da imagem nesse estado

Camadas Mescladas Cria um instantâneo que mescla todas as camadas da imagem nesse estado


Camada Atual Cria um instantâneo apenas da camada selecionada no momento nesse estado

Como trabalhar com instantâneos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um instantâneo, clique no nome do instantâneo ou arraste o controle deslizante, que está à esquerda do instantâneo, para cima ou para baixo até um outro instantâneo.
- Para renomear um instantâneo, clique duas vezes nesse instantâneo e digite um nome.
- Para excluir um instantâneo, selecione-o e escolha Excluir no menu da paleta, clique no ícone Excluir  ou arraste o instantâneo para o ícone Excluir.

Como pintar com um estado ou instantâneo da imagem

A ferramenta Pincel do Histórico  permite pintar uma cópia de um estado da imagem ou instantâneo na janela da imagem atual. Essa ferramenta cria uma cópia ou amostra da imagem para pintar com ela.

Por exemplo, é possível criar um instantâneo de uma alteração feita com um filtro ou uma ferramenta de pintura (com a opção Documento Inteiro selecionada ao criar o instantâneo). Depois de desfazer a alteração na imagem, use a ferramenta Pincel do Histórico para aplicar essa alteração seletivamente a áreas da imagem. Essa ferramenta pintará, a partir de uma camada no estado selecionado, na mesma camada em outro estado, a não ser que um instantâneo mesclado seja selecionado.

A ferramenta Pincel do Histórico copia de um estado ou instantâneo para outro, mas apenas no mesmo local. No Photoshop, pode-se também pintar com a ferramenta Pincel História da Arte para criar efeitos especiais.

1 Selecione a ferramenta Pincel do Histórico .

2 Na barra de opções, siga um destes procedimentos:

- Especifique a opacidade e o modo de mesclagem.
- Escolha um pincel e defina as opções de pincel.

3 Na paleta Histórico, clique na coluna esquerda do estado ou instantâneo a ser usado como origem para a ferramenta Pincel do Histórico.

4 Arraste para pintar com a ferramenta Pincel do Histórico.

Memória e desempenho

Alocação de RAM para o Photoshop

O Photoshop exibe a memória RAM disponível para ele e o intervalo de RAM ideal para o programa (uma porcentagem do total de RAM disponível) em Preferências de Desempenho.

❖ Em Preferências de Desempenho, digite a quantidade de RAM que você deseja alocar para o Photoshop na caixa de texto Deixar o Photoshop Usar. Se preferir, arraste o controle deslizante.

Atribuição de discos de trabalho

Quando o sistema não tem memória RAM suficiente para realizar uma operação, o Photoshop usa uma tecnologia de memória virtual patenteada também conhecida como discos de trabalho. Um *disco de trabalho* é qualquer unidade ou partição de unidade com memória livre. Por padrão, o Photoshop usa o disco rígido no qual o sistema operacional está instalado como o disco de trabalho principal.

O Photoshop detecta e exibe todos os discos internos disponíveis no painel Preferências. Usando o painel Preferências, pode-se ativar outros discos de trabalho para serem usados quando o disco principal estiver cheio. O disco de trabalho principal deve ser o disco rígido mais rápido; veja se há bastante espaço desfragmentado disponível.

As seguintes diretrizes podem ajudar a atribuir discos de trabalho:

- Para obter o desempenho ideal, os discos de trabalho devem estar em uma unidade diferente dos arquivos grandes que estiverem sendo editados.
- Os discos de trabalho devem estar em uma unidade diferente da unidade utilizada para a memória virtual.
- Discos RAID/matriz de disco são boas opções para volumes dedicados de discos de trabalho.
- As unidades com discos de trabalho devem ser desfragmentadas regularmente.

Alteração da atribuição de discos de trabalho

1 Execute um dos procedimentos a seguir na área Discos de Trabalho de Preferências de Desempenho:

- Para alterar a ordem de discos de trabalho, clique nos botões de seta.
- Para ativar ou desativar um disco de trabalho, marque ou desmarque a caixa de seleção Ativar.

2 Clique em OK.

3 Para que as alterações tenham efeito, é necessário reiniciar o Photoshop.

Ativação da aceleração 3D (Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

A ativação da aceleração 3D possibilita substituir a renderização de software de camadas 3D.

❖ Em Preferências de Desempenho, selecione Ativar Aceleração 3D.

Especificação das configurações de histórico e de cache

❖ Em Preferências de Desempenho, execute um destes procedimentos:

- Para especificar quantos estados a paleta Histórico exibe por padrão, clique no triângulo no menu Estados de Histórico e arraste o controle deslizante.
- Para especificar o nível de cache que o Photoshop usa, arraste o controle deslizante Nível de Cache. Reinicie o Photoshop para que as configurações de cache tenham efeito.

Liberação de memória

O comando Descartar permite liberar memória usada pelo comando Desfazer, paleta Histórico ou área de transferência.

❖ Escolha Editar > Descartar e o tipo de item ou buffer que deseja eliminar. Se já estiverem vazios, ficarão esmaecidos.

Nota: o comando Descartar elimina definitivamente da memória a operação armazenada pelo comando ou buffer e não pode ser desfeito. Por exemplo, escolha Editar > Descartar > Históricos para excluir todos os estados de histórico da paleta Histórico. Use o comando Descartar quando a quantidade de informações na memória for tão grande a ponto de reduzir visivelmente o desempenho do Photoshop.

Capítulo 3: Como abrir e importar imagens

O Photoshop pode abrir e importar muitos tipos de arquivos gráficos. Para trabalhar de modo eficaz, você deve entender os conceitos básicos de geração de imagens e como adquirir, importar e redimensionar imagens.

Imagens do Photoshop

Sobre imagens de bitmap

Imagens de bitmap, tecnicamente chamadas de *imagens de varredura*, usam uma grade retangular de elementos de figura (pixels) para representar imagens. É atribuído a cada pixel um local específico e um valor de cor. Ao trabalhar com imagens de bitmap, você edita pixels em vez de objetos ou formas. Imagens de bitmap são o meio eletrônico mais comum para imagens de tons contínuos, como fotografias ou pinturas digitais, porque podem representar gradações sutis de sombras e cores com mais eficiência.

As imagens de bitmap dependem da resolução, isto é, elas contêm um número fixo de pixels. Como resultado, elas podem perder detalhes e ter uma aparência irregular se forem redimensionadas em uma ampliação alta na tela ou se forem impressas em uma resolução mais baixa do que aquela em que foram criadas.



Exemplo de uma imagem de bitmap em diferentes níveis de ampliação

As imagens de bitmap às vezes exigem grandes quantidades de espaço de armazenamento e, geralmente, precisam ser compactadas para manter os tamanhos de arquivo menores em determinados componentes do Creative Suite. Por exemplo, você compacta um arquivo de imagem em seu aplicativo original antes de importá-lo para um layout.

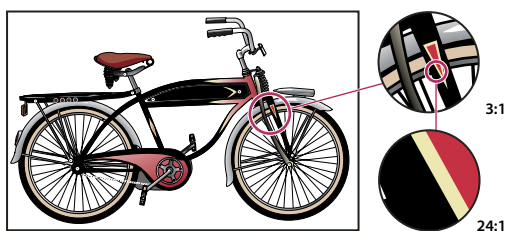
Nota: no Adobe Illustrator, é possível criar efeitos de bitmap na arte-final usando filtros, efeitos e estilos de gráfico.

Consulte também

“Sobre gráficos vetoriais” na página 54

Sobre gráficos vetoriais

Gráficos vetoriais (às vezes chamados de *formas vetoriais* ou *objetos vetoriais*) são compostos de linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de *vetores*, que descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas.



Exemplo de uma imagem vetorial em diferentes níveis de ampliação

É possível mover ou modificar gráficos vetoriais livremente sem perda de detalhes ou clareza, porque eles não dependem da resolução — eles mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionados, impressos em uma impressora PostScript, salvos em um arquivo PDF ou importados para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. Como resultado, os gráficos vetoriais são a melhor opção para arte-final, como logotipos, que serão usados em diversos tamanhos e em várias mídias de saída.

Os objetos vetoriais criados usando as ferramentas de forma e desenho no Adobe Creative Suite são exemplos de gráficos vetoriais. É possível usar os comandos Copiar e Colar para duplicar gráficos vetoriais entre componentes do Creative Suite.

Consulte também

“Sobre imagens de bitmap” na página 54

Combinação de gráficos vetoriais e imagens de bitmap

Ao combinar gráficos vetoriais e imagens bitmap em um documento, é importante lembrar que a aparência da arte-final na tela nem sempre é igual na mídia final (seja impressão comercial, impressão em uma impressora de mesa ou visualização na Web). Os fatores a seguir influenciam a qualidade do trabalho final:

Transparência Muitos efeitos adicionam pixels parcialmente transparentes à arte-final. Quando a arte-final contém transparência, o Photoshop executa um processo chamado *achatamento* antes de imprimir ou exportar. Na maioria dos casos, o processo de achatamento padrão produz resultados excelentes. No entanto, se a arte-final contiver áreas de sobreposição complexas e você requer um resultado de alta resolução, provavelmente desejará visualizar os efeitos do achatamento.

Resolução da imagem O número de pixels por polegada (ppi) em uma imagem bitmap. Usar uma resolução muito baixa para uma imagem impressa resulta em *aplicação de pixels*: saída com pixels grandes e grosseiros. Usar uma resolução muito alta (pixels menores do que o dispositivo de saída pode produzir) aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade do resultado impresso e diminui a velocidade de impressão da arte-final.

Resolução da impressora e frequência da tela O número de pontos de tinta produzidos por polegada (dpi) e o número de linhas por polegada (lpi) em uma tela de meio-tom. A relação entre a resolução da imagem, a resolução da impressora e a frequência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa.

Canais de cores

Todas as imagens do Photoshop têm um ou mais *canais*, cada qual armazenando informações sobre elementos de cores na imagem. O número de canais de cores padrão em uma imagem depende do seu modo de cores. Por padrão, imagens no modo bitmap, em tons de cinza, duotônicas e de cores indexadas possuem um canal, imagens RGB e Lab possuem três e imagens CMYK possuem quatro. É possível adicionar canais a todos os tipos de imagens, com exceção de imagens no modo Bitmap. Para obter mais informações, consulte “Modos de cores” na página 103.

Os canais nas imagens coloridas são, na verdade, imagens em tons de cinza que representam cada componente colorido da imagem. Por exemplo, uma imagem RGB tem canais separados para os valores da cor vermelha, verde e azul.

Além dos canais de cores, os *canaisalfa* podem ser adicionados a uma imagem para armazenar e editar seleções como máscaras, enquanto canais de cor spot podem ser incluídos para adicionar chapas de cor spot para impressão. Para obter mais informações, consulte “Canais” na página 246.

Consulte também

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 250

“Sobre cores spot” na página 469

Profundidade de bits

A *Profundidade de bits* especifica quantas informações sobre cores estão disponíveis para cada pixel da imagem. Quanto mais bits de informação por pixel, mais cores disponíveis haverá e mais precisa será a representação das cores. Por exemplo, uma imagem ou uma profundidade de bits igual a 1 tem pixels com dois valores possíveis: preto e branco. Uma imagem com profundidade de bits igual a 8 tem 2⁸ ou 256 valores possíveis. As imagens no modo Tons de cinza com profundidade igual a 8 têm 256 valores de cinza possíveis.

As imagens RGB são compostas por três canais de cores. Uma imagem RGB de 8 bits por pixel tem 256 valores possíveis para cada canal, o que significa mais de 16 milhões de valores de cores possíveis. As imagens RGB de 8 bits por canal (bpc) às vezes são chamadas de imagens de 24 bits (8 bits x 3 canais = 24 bits de dados para cada pixel).

Além das imagens de 8 bpc, o Photoshop também pode trabalhar com imagens que contêm 16 bpc ou 32 bpc. As imagens de 32 bpc também são chamadas de imagens High Dynamic Range (HDR).

Consulte também

“Sobre imagens High Dynamic Range” na página 72

Suporte do Photoshop a imagens de 16 bits

O Photoshop fornece o seguinte suporte para trabalhar com imagens de 16 bpc:

- Trabalho nos modos Tons de cinza, Cores RGB, Cores CMYK, Cores Lab e Multicanal.
- Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, com exceção da ferramenta Pincel História da Arte, podem ser usadas com imagens de 16 bpc.
- Estão disponíveis todos os comandos de ajuste de cores e tons, com exceção de Variações.
- É possível trabalhar com camadas, incluindo camadas de ajuste, em imagens de 16 bpc.
- Alguns filtros, incluindo Dissolver, podem ser usados com imagens de 16 bpc.

Para obter as vantagens de determinados recursos do Photoshop, como Extrair, Criador de Padrão e alguns filtros, é possível converter uma imagem de 16 bpc em uma imagem de 8 bpc. Convém utilizar o comando Salvar como e converter uma cópia do arquivo de imagem para que o arquivo original mantenha todos os dados da imagem de 16 bpc.

Conversão entre profundidades de bits

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para converter entre 8 bpc e 16 bpc, escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.
- Para converter de 8 bpc ou 16 bits em 32 bpc, escolha Imagem > Modo > 32 bits/canal.

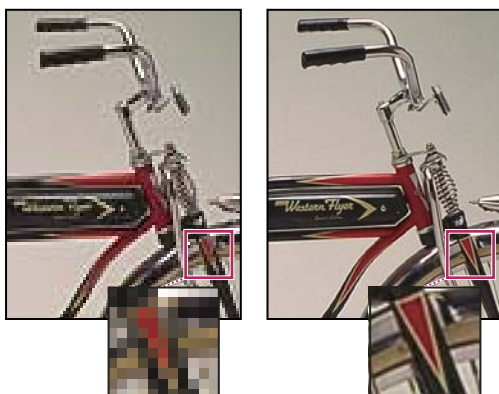
Consulte também

“Conversão de 32 bits em 8 ou 16 bpc” na página 76

Tamanho e resolução da imagem

Sobre dimensões de pixel e resolução

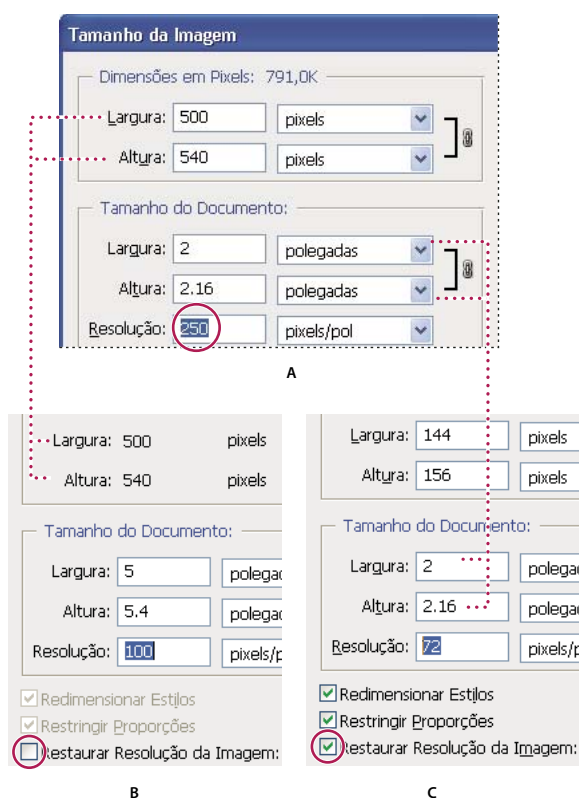
As dimensões de pixel (tamanho da imagem ou largura e altura) de uma imagem bitmap correspondem à medida do número de pixels ao longo da largura e da altura de uma imagem. A resolução é a nitidez de detalhes em uma imagem bitmap e é medida em pixels por polegada (ppi). Quanto mais pixels por polegada, maior a resolução. Geralmente, uma imagem com uma resolução maior produz uma imagem impressa de melhor qualidade.



Mesma imagem a 72 ppi e 300 ppi; 200% de zoom de entrada

A combinação da dimensão e da resolução de pixels determina a quantidade de dados da imagem. A não ser que uma imagem tenha *resolução definida*, a quantidade de dados da imagem continua igual conforme a dimensão ou a resolução é alterada. Se a resolução de um arquivo for alterada, a largura e a altura também serão alteradas para manter a mesma quantidade de dados da imagem. E vice-versa. Para obter mais informações, consulte “Redefinição da resolução” na página 60.

No Photoshop, é possível ver a relação entre o tamanho e a resolução da imagem na caixa de diálogo Tamanho da imagem (escolha Imagem > Tamanho da imagem). Desmarque Restaurar resolução da imagem para não alterar a quantidade de dados de imagem na foto. Em seguida, altere a largura, a altura ou a resolução. Conforme um valor é alterado, os outros dois também mudam proporcionalmente.



As dimensões em pixels equivalem ao tamanho do documento (saída) multiplicado pela resolução.

A. Resolução e dimensões originais B. Diminuição da resolução sem alterar as dimensões em pixels (sem redefinição da resolução) C. A diminuição da resolução no mesmo tamanho de documento reduz as dimensões em pixels (com redefinição da resolução).

Como exibir o tamanho da imagem atual rapidamente

Se desejar exibir rapidamente o tamanho da imagem atual de um documento, use a caixa de informações na parte inferior da janela do documento.

❖ Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro na caixa de informações do arquivo e mantenha o botão do mouse pressionado.

Tamanho do arquivo

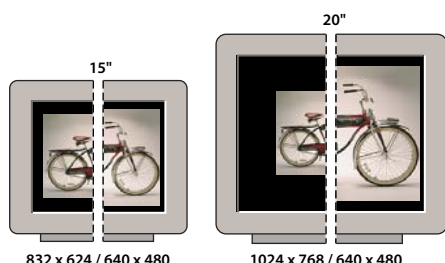
O tamanho de arquivo de uma imagem corresponde ao tamanho digital do arquivo de imagem, medido em kilobytes (K), megabytes (MB) ou gigabytes (GB). O tamanho do arquivo é proporcional às dimensões em pixels da imagem. Imagens com um número maior de pixels podem reproduzir mais detalhes em um determinado tamanho impresso, mas exigem mais espaço em disco para armazenamento e podem ser mais lentas na edição e impressão. 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, JPEG e PNG, os tamanhos de arquivo podem variar consideravelmente para as mesmas dimensões em pixels. Da mesma maneira, a profundidade de bits de cores e o número de camadas e canais em uma imagem afetam o tamanho do arquivo.

O Photoshop oferece suporte para dimensões em pixels de até 300.000 por 300.000 pixels por imagem. Essa restrição limita o tamanho da impressão e a resolução disponíveis para uma imagem.

Sobre a resolução do monitor

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%. A largura da imagem exibida na tela depende de uma combinação de fatores: as dimensões de pixel da imagem, o tamanho do monitor e a configuração da resolução do monitor. No Photoshop, é possível alterar a ampliação da imagem na tela, o que facilita o trabalho com imagens de qualquer dimensão de pixel.



Uma imagem de 620 x 400 pixels exibida em monitores de vários tamanhos e resoluções.

Ao preparar imagens para visualização na tela, leve em consideração a menor resolução do monitor em que a foto pode ser visualizada.

Sobre a resolução da impressora

A resolução da impressora é medida em pontos de tinta por polegada, também conhecida como dpi. Geralmente, quanto mais pontos por polegada, melhor será o resultado impresso. A maioria das impressoras jato de tinta tem uma resolução de aproximadamente 720 a 2880 dpi. (Técnicamente, as impressoras jato de tinta tem um jato microscópico de tinta, não pontos reais como fotocompositoras ou impressoras a laser.)

A resolução da impressora é diferente da resolução da imagem, mas ambas estão relacionadas. Para imprimir uma foto de alta qualidade em uma impressora jato de tinta, uma resolução de imagem de pelo menos 220 ppi deve produzir bons resultados.

Consulte também

“Sobre impressões em desktop” na página 451

“Preparação de imagens para uma prensa tipográfica” na página 458

Frequência da tela e resolução da impressora

Frequência de tela corresponde ao número de pontos da impressora, ou de células de meio-tom, por polegada utilizados para imprimir imagens em tons de cinza ou separações de cores. Também conhecida como *controle da tela* ou *linhas da tela*, a frequência é medida em linhas por polegada (lpi) ou de células por polegada em uma tela de meio-tom. Quanto mais alta a resolução do dispositivo de saída, mais preciso é o controle da tela (mais alto) usado.

A relação entre a resolução da imagem e a frequência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa. Para produzir uma imagem de meio-tom com a melhor qualidade, é utilizada geralmente uma resolução de imagem que varia de 1,5 até 2 vezes a frequência de tela. Entretanto, com algumas imagens e dispositivos de saída, uma resolução mais baixa pode produzir bons resultados. Para determinar a frequência de tela da sua impressora, consulte a documentação correspondente ou entre em contato com o provedor de serviços.

Nota: algumas fotocompositoras e impressoras a laser de 600 dpi usam tecnologias de vídeo diferentes das de meio-tom. Se estiver imprimindo uma imagem em uma impressora que não seja de meio-tom, consulte seu provedor de serviços ou a documentação da impressora para conhecer as resoluções de imagem recomendadas.

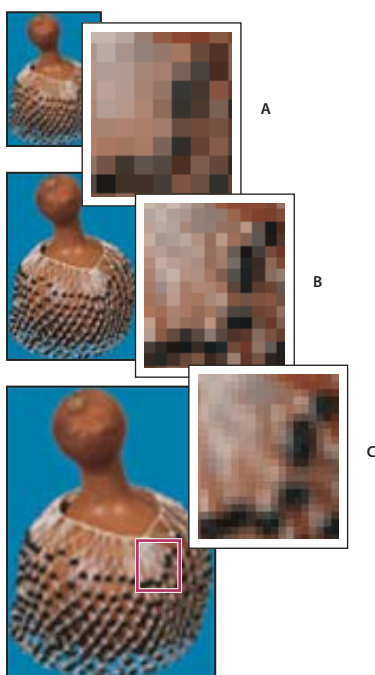


Exemplos de frequência de tela

A. 65 lpi: Tela inferior normalmente usada na impressão de boletins informativos e cupons de mercadorias B. 85 lpi: Tela padrão normalmente usada na impressão de jornais C. 133 lpi: Tela de alta qualidade normalmente usada na impressão de revistas de quatro cores D. 177 lpi: Tela de altíssima qualidade normalmente usada para relatórios anuais e imagens em livros de artes

Redefinição da resolução

Redefinir a resolução é alterar a quantidade de dados da imagem conforme as dimensões de pixel ou a resolução de uma imagem são alteradas. Quando você *diminui a resolução* (reduz o número de pixels), algumas informações são excluídas da imagem. Ao *redefinir uma resolução mais alta* (aumentar o número de pixels ou *aumentar a resolução*), são adicionados novos pixels. Especifique um método de *interpolação* para determinar como os pixels serão adicionados ou excluídos.



Redefinição da resolução de pixels

A. Resolução reduzida B. Original C. Resolução aumentada (pixels selecionados exibidos para cada conjunto de imagens)

Lembre-se de que a redefinição da resolução pode gerar uma imagem de qualidade inferior. Por exemplo, quando você redefine a resolução da imagem com dimensões em pixels maiores, a imagem perde alguns detalhes e a nitidez. Aplicar o filtro Máscara de Nitidez a uma imagem com resolução redefinida ajuda a focalizar novamente os detalhes da imagem.

É possível evitar a redefinição da resolução digitalizando ou criando a imagem com uma resolução suficientemente alta. Para visualizar os efeitos da alteração das dimensões em pixels na tela ou para imprimir provas com diferentes resoluções, redefina uma cópia do seu arquivo.

O Photoshop redefine a resolução das imagens usando um *método de interpolação* para atribuir valores de cores a novos pixels com base nos valores de cores dos pixels existentes. É possível escolher o método a ser utilizado na caixa de diálogo Tamanho da imagem.


Pelo mais Próximo Um método rápido e menos preciso de reproduzir pixels de uma imagem. Esse método deve ser usado com ilustrações que contenham arestas sem suavização de serrilhado, para preservar as arestas sólidas e produzir um arquivo menor. Entretanto, esse método pode produzir efeitos irregulares, que se tornam visíveis ao distorcer ou redimensionar uma imagem ou ao executar várias manipulações em uma seleção.

Bilinear Um método que adiciona pixels, calculando a média dos valores de cor dos pixels adjacentes. Produz resultados de qualidade média.

Bicúbico Um método mais lento, porém, mais preciso, baseado no exame dos valores dos pixels adjacentes. Por usar cálculos mais complexos, Bicúbico produz gradações tonais mais suaves do que Pelo mais Próximo ou Bilinear.

Bicúbico mais Suave Um bom método para aumentar imagens com base na interpolação Bicúbica, mas desenvolvido para produzir resultados mais suaves.

Bicúbico mais Nítido Um bom método para reduzir o tamanho da imagem com base na interpolação Bicúbica, com nitidez aprimorada. Esse método mantém os detalhes em uma imagem com resolução redefinida. Se Bicúbico mais Nítido tornar nítido demais algumas áreas da imagem, tente usar o Bicúbico.

 É possível especificar um método de interpolação padrão a ser usado sempre que o Photoshop redefine a resolução dos dados da imagem. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS) e escolha um método no menu Métodos de Interpolação de Imagem.


Consulte também

“Ajuste da nitidez das imagens” na página 193

Alteração das dimensões de pixel de uma imagem

A alteração das dimensões de pixel de uma imagem afeta não só seu tamanho na tela, mas também sua qualidade e características impressas (suas dimensões impressas ou a resolução da imagem).

- 1 Escolha Imagem > Tamanho da imagem.
- 2 Para manter as proporções atuais entre a largura e a altura dos pixels, selecione Restringir Proporções. Essa opção atualiza automaticamente a largura quando a altura é alterada e vice-versa.
- 3 Em Dimensões em Pixels, digite valores para Largura e Altura. Para digitar valores como porcentagens das dimensões atuais, escolha Porcentagem como a unidade de medida. O novo tamanho de arquivo da imagem é exibido na parte superior da caixa de diálogo Tamanho da Imagem, com o tamanho de arquivo anterior entre parênteses.
- 4 Verifique se a opção Redefinir a Resolução da Imagem está marcada e escolha um método de interpolação.
- 5 Se a imagem apresentar camadas com estilos aplicados, selecione Redimensionar Estilos para redimensionar os efeitos na imagem redimensionada. Essa opção apenas estará disponível se a opção Restringir Proporções estiver selecionada.
- 6 Ao concluir a configuração das opções, clique em OK.

 Para obter os melhores resultados ao produzir uma imagem menor, reduza a resolução e aplique o filtro Máscara de Nitidez. Para produzir uma imagem maior, digitalize-a novamente com uma resolução mais alta.

Como alterar as dimensões e a resolução da impressão

Ao criar uma imagem para mídia impressa, é útil especificar o tamanho da imagem em relação às dimensões impressas e à resolução da imagem. Essas duas medidas, chamadas de *tamanho do documento*, determinam a contagem total de pixels e, portanto, o tamanho do arquivo da imagem; o tamanho do documento também determina o tamanho base no qual uma imagem é colocada em outro aplicativo. Além disso, é possível manipular o redimensionamento da imagem impressa com o comando Imprimir. Entretanto, as alterações efetuadas com esse comando afetarão somente a imagem impressa, mas não o tamanho do documento do arquivo da imagem.

Se você ativar a redefinição da resolução para a imagem, poderá alterar as dimensões de impressão e a resolução de maneira independente (além de alterar o número total de pixels na imagem). Se você desativar a redefinição da resolução, poderá alterar as dimensões ou a resolução — o Photoshop ajustará o outro valor automaticamente para preservar a contagem total de pixels. Para obter a melhor qualidade de impressão, altere primeiramente as dimensões e a resolução sem redefinir a resolução. Em seguida, redefina a resolução conforme necessário.

1 Escolha Imagem > Tamanho da imagem.

2 Altere as dimensões de impressão e/ou a resolução da imagem:

- Para alterar apenas as dimensões de impressão ou apenas a resolução e o ajuste do número total de pixels na imagem proporcionalmente, selecione Redefinir a resolução da imagem e escolha um método de interpolação.
- Para alterar as dimensões de impressão e a resolução, sem alterar o número total de pixels de uma imagem, desmarque a opção Redefinir a Resolução da Imagem.

3 Para manter as proporções atuais entre a largura e a altura da imagem, selecione Restringir Proporções. Essa opção altera automaticamente a largura quando a altura é alterada e vice-versa.

4 Em Tamanho do Documento, digite novos valores para a largura e a altura. Se desejar, escolha uma nova unidade de medida. Observe que, para Largura, a opção Colunas utiliza a largura e os tamanhos de medianiz especificados nas preferências de Unidades e Réguas.

5 Para Resolução, digite um novo valor. Se desejar, escolha uma nova unidade de medida.



Para restaurar os valores iniciais exibidos na caixa de diálogo Tamanho da imagem, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.

Consulte também

“Posição e dimensionamento de imagens” na página 454

“Impressão de imagens” na página 452

“Especificação de colunas para uma imagem” na página 39

“Seleção de atributos de tela de meio-tom” na página 461

Determinação de uma resolução sugerida para uma imagem

Para imprimir uma imagem usando uma tela de meio-tom, o intervalo de resoluções de imagem compatíveis depende da frequência de tela do dispositivo de saída. O Photoshop pode determinar a resolução de imagem recomendada com base na frequência de tela do dispositivo de saída.

Nota: se a resolução da imagem for 2,5 vezes maior que a do controle da tela, aparecerá uma mensagem de alerta ao imprimir a imagem. Isso significa que a resolução da imagem é maior do que o necessário para a impressora. Salve uma cópia do arquivo e reduza a resolução.

1 Escolha Imagem > Tamanho da imagem.

2 Clique em Automático.

3 Para Tela, digite a frequência de tela do dispositivo de saída. Se necessário, escolha outra unidade de medida. Observe que o valor da tela é usado apenas para calcular a resolução da imagem e não para definir a tela para impressão.

Nota: para especificar o controle da tela de meio-tom para impressão, use a caixa de diálogo Telas de Meio-Tom, que pode ser acessada por meio do comando Imprimir.

4 Em Qualidade, selecione uma opção:

Rascunho Produz uma resolução igual à frequência de tela (não inferior a 72 pixels por polegada).

Boa Produz uma resolução 1,5 vezes maior que a frequência de tela.

Máxima Produz uma resolução 2 vezes maior que a frequência de tela.

Visualização do tamanho da impressão na tela

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Tamanho da impressão.
- Selecione a ferramenta Mão ou a ferramenta Zoom e clique em Tamanho da Impressão na barra de opções.

A imagem é exibida novamente no tamanho impresso aproximado, conforme especificado na área Tamanho do Documento da caixa de diálogo Tamanho da Imagem. O tamanho e a resolução do monitor afetam o tamanho da impressão na tela.

Obtenção de imagens a partir de câmeras e scanners

Obtenção de imagens digitais a partir de câmeras

É possível copiar imagens para o seu computador, conectando a câmera ou um leitor de cartão de mídia ao computador.

- Utilize o comando Obter Fotos da Câmera no Adobe® Bridge® CS3 para fazer download de fotos e para organizar, renomear e aplicar metadados a elas.
- Se a câmera ou o leitor de cartão aparecer como uma unidade no seu computador, copie as imagens diretamente para o disco rígido ou para o Adobe Bridge.
- Use o software fornecido com a câmera, o Windows Image Acquisition (WIA) ou o Image Capture (Mac OS). Para obter mais informações sobre como usar o Windows Image Acquisition ou o Image Capture, consulte a documentação do computador.

Para assistir um vídeo sobre a importação de arquivos da câmera, consulte www.adobe.com/go/vid0005_br.

Como importar imagens de uma câmera digital usando o WIA (apenas Windows)

Algumas câmeras digitais importam imagens usando o suporte do Windows Image Acquisition (WIA). Quando o WIA é utilizado, o Photoshop trabalha com o Windows e o software da câmera digital ou do scanner para importar imagens diretamente para o Photoshop.

- 1 Escolha Arquivo > Importar > Suporte WIA.
- 2 Escolha um destino para salvar os arquivos de imagem no computador.
- 3 Verifique se a opção Abrir Imagens Adquiridas no Photoshop está selecionada. Se estiver importando muitas imagens ou se desejar editá-las mais tarde, desmarque essa opção.
- 4 Para salvar as imagens importadas diretamente em uma pasta cujo nome é a data atual, marque a opção Subpasta Exclusiva.
- 5 Clique em Iniciar.
- 6 Selecione a câmera digital a partir da qual as imagens serão importadas.

Nota: se o nome da câmera não estiver exibido no submenu, verifique se o software e os drivers foram instalados corretamente e se a câmera está conectada.

- 7 Escolha uma ou mais imagens que deseja importar:
 - Na lista de miniaturas, clique na imagem para importá-la.
 - Mantenha a tecla Shift pressionada e clique em várias imagens para importá-las ao mesmo tempo.
 - Clique em Selecionar Tudo para importar todas as imagens disponíveis.
- 8 Clique em Obter Imagem para importar a imagem.

Importação de imagens digitalizadas

Há modos diferentes para importar imagens para o Photoshop a partir de um scanner. Não se esqueça de instalar o software necessário para o scanner. Alguns softwares de scanner permitem designar o Photoshop como um editor ou visualizador externo de imagens após a conclusão da digitalização. Outros softwares de digitalização salvam a imagem como um arquivo no computador que pode ser aberto no Photoshop.

***Nota:** os drivers do scanner têm suporte do fabricante do scanner, não da Adobe® Systems Incorporated. Se ocorrer um problema na digitalização, verifique se você está utilizando a versão mais recente do driver de scanner.*

Também é possível importar imagens digitalizadas diretamente de qualquer scanner que tenha um plug-in compatível com o Photoshop ou que aceite a interface TWAIN. Para importar a digitalização usando um módulo de plug-in, escolha o nome do scanner no submenu Arquivo > Importar. Consulte a documentação do scanner para obter instruções de instalação do plug-in do scanner.

Se o scanner não contiver um driver compatível com o Photoshop, importe a digitalização utilizando a interface TWAIN.

Se não for possível importar a digitalização usando a interface TWAIN, use o software do fabricante do scanner para digitalizar as imagens e salve-as como arquivos TIFF, PICT ou BMP. Em seguida, abra os arquivos no Photoshop.

Consulte também

“Sobre os módulos de plug-in.” na página 46

“Como determinar a resolução da digitalização para impressão” na página 465

Como importar imagens usando a interface TWAIN

TWAIN é uma interface independente de plataforma para a obtenção de imagens capturadas por determinados scanners, câmeras digitais e utilitários para captura de imagens. O fabricante do dispositivo TWAIN deve fornecer um Gerenciador de origem e uma fonte de dados TWAIN para que o dispositivo funcione com o Photoshop.

É necessário instalar o dispositivo TWAIN e seu software e reiniciar o computador antes de utilizá-lo para importar imagens para o Photoshop. Consulte a documentação fornecida pelo fabricante do dispositivo para obter informações de instalação.

❖ Escolha Arquivo > Importar e, no submenu, escolha o dispositivo que deseja usar.

Importação de imagens a partir de um scanner usando o Suporte WIA

1 Escolha Arquivo > Importar > Suporte WIA.

2 Escolha um destino no computador para salvar os arquivos de imagem.

3 Clique em Iniciar.

4 Verifique se a opção Abrir Imagens Adquiridas no Photoshop está selecionada. Se houver muitas imagens a serem importadas ou se desejar editá-las posteriormente, desmarque essa opção.

5 Verifique se a opção Subpasta Exclusiva está selecionada se desejar salvar as imagens importadas diretamente em uma pasta nomeada com a data atual.

6 Selecione o scanner que deseja usar.

***Nota:** se o nome do seu scanner não estiver exibido no submenu, verifique se o software e os drivers foram instalados corretamente e se o scanner está conectado.*

7 Escolha o tipo de imagem que deseja digitalizar:

Figura Colorida Usa as configurações padrão para digitalizar imagens coloridas.

Figura em Tons de Cinza Usa as configurações padrão para digitalizar imagens em tons de cinza.

Figura ou Texto em Preto e Branco Usa as configurações padrão.

Ajustar a Qualidade da Figura Digitalizada Usa as configurações personalizadas.

- 8 Clique na visualização para ver a digitalização. Se necessário, arraste as alças da caixa delimitadora para ajustar o tamanho do corte demarcado.
- 9 Clique em Digitalizar.
- 10 A imagem digitalizada será salva no formato BMP.

Criação, abertura e importação de imagens

Criação de uma nova imagem

- 1 Escolha Arquivo > Novo.
- 2 Na caixa de diálogo Novo, digite um nome para a imagem.
- 3 (Opcional) Escolha o tamanho do documento no menu Predefinição.

Nota: para criar um novo documento com as dimensões de pixel definidas para um dispositivo específico, clique no botão *Device Central*.

- 4 Defina a altura e a largura escolhendo uma predefinição no menu Tamanho ou inserindo valores nas caixas de texto Largura e Altura.



Para que os valores de largura, altura, resolução, modo de cores e profundidade de bits da nova imagem correspondam aos valores de qualquer imagem aberta, escolha um nome de arquivo na seção inferior do menu Predefinição.

- 5 Defina a resolução, o modo de cores e a profundidade de bits.

Caso tenha copiado uma seleção na área de transferência, a resolução e as dimensões da imagem utilizarão automaticamente como base os dados dessa imagem.

- 6 Selecione uma opção de cor da tela de pintura:

Branco Preenche o plano de fundo ou a primeira camada com branco, a cor padrão do plano de fundo.

Cor do Plano de Fundo Preenche o plano de fundo ou a primeira camada com a cor atual do plano de fundo.

Transparente Torna transparente a primeira camada, sem valores de cor. O documento resultante terá uma única camada transparente como conteúdo.

- 7 (Opcional) Se necessário, clique no botão Avançado para exibir mais opções.
- 8 (Opcional) Em Avançado, escolha um perfil de cores ou selecione Não efetuar gerenciamento de cores neste documento. Em Proporções de pixel, escolha Quadrado, a não ser que a imagem esteja sendo usada para vídeo. Nesse caso, escolha outra opção para utilizar pixels não quadrados.
- 9 Ao concluir, salve as configurações como uma predefinição, clicando no botão Salvar predefinição, ou clique em OK para abrir o novo arquivo.

Consulte também

“Modos de cores” na página 103

“Sobre a criação de imagens para vídeo” na página 514

“Sobre as cores do primeiro plano e do plano de fundo” na página 111

Adobe Version Cue

O Adobe® Version Cue® é um gerenciador de versões de arquivo que acompanha o Adobe Creative Suite 3 Design, Web e Master Collection, e que consiste em duas partes: o Version Cue Server e a conectividade com o Version Cue. O Version Cue Server é host para os projetos e as revisões de PDF do Version Cue e pode ser instalado localmente ou em um computador centralizado. A conectividade com o Version Cue permite conectar a Version Cue Servers e acompanha todos os componentes ativados do Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® e Adobe Bridge).

Use o Version Cue para controlar alterações em um arquivo durante o trabalho e para ativar a colaboração em grupos de trabalho, como compartilhamento de arquivos, controle de versões e revisões on-line. O Version Cue pode ser usado em um único componente do Creative Suite ativado para o Version Cue, como o Photoshop, ou em vários componentes, como o Photoshop, o Flash e o Illustrator.

Acesse os recursos do Version Cue por meio da caixa de diálogo da Adobe ou do Adobe Bridge, dependendo de se estiver usando o software ativado para o Version Cue ou se um conjunto de softwares Creative Suite estiver instalado (por exemplo, o Adobe Creative Suite 3 Design Premium).

O Version Cue trata as seguintes tarefas:

- Criação de versões dos seus arquivos.
- Ativação da colaboração em grupos de trabalho (compartilhamento de arquivos, controle de versões, o recurso de verificar arquivos na entrada e na saída)
- Organização de arquivos em projetos particulares ou compartilhados
- Como fornecer miniaturas para navegar e visualizar arquivos
- Organização de dados para visualizar e pesquisar informações do arquivo, comentários de versão e status do arquivo
- Criação e gerenciamento do acesso do usuário, projetos e revisões PDF por meio da Administração do Version Cue Server

Como abrir arquivos


Abra arquivos usando os comandos Abrir e Abrir recente. Também é possível abrir arquivos no Photoshop a partir do Adobe Bridge ou do Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Ao abrir determinados arquivos, como camera raw e PDF, especifique as configurações e as opções em uma caixa de diálogo antes que os arquivos sejam completamente abertos no Photoshop.

Além de imagens estáticas, os usuários do Photoshop® CS3 Extended podem abrir e editar arquivos de sequência de vídeo e imagem. Para obter mais informações, consulte “Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 518.

Nota: o Photoshop utiliza módulos de plug-in para abrir e importar vários formatos de arquivo. Se o formato de arquivo não aparecer na caixa de diálogo Abrir ou no submenu Arquivo > Importar, será necessário instalar o módulo de plug-in do formato.

Às vezes, o Photoshop não consegue determinar o formato correto do arquivo. Isso pode acontecer, por exemplo, porque o arquivo foi transferido entre dois sistemas operacionais. Às vezes, uma transferência entre o Mac OS e o Windows pode provocar a identificação incorreta do formato do arquivo. Nesse caso, é necessário especificar o formato correto no qual o arquivo será aberto.

 *Mantenha (quando possível) as camadas, as máscaras, a transparência, as formas compostas, as fatias, os mapas de imagem e o texto editável ao importar a arte do Illustrator para o Photoshop. No Illustrator, exporte a arte no formato de arquivo do Photoshop (PSD). Se a arte do Illustrator contiver elementos não aceitos no Photoshop, a aparência da arte-final será preservada, mas as camadas serão mescladas e a arte-final será rasterizada.*

Consulte também

“Sobre os módulos de plug-in.” na página 46

“Processamento de imagens com o Camera Raw” na página 82

Como abrir um arquivo usando o comando Abrir

1 Escolha Arquivo > Abrir.

2 Selecione o nome do arquivo que deseja abrir. Se o arquivo não for exibido, selecione a opção para mostrar todos os arquivos no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Ativar (Mac OS).

3 Clique em Abrir. Em alguns casos, é exibida uma caixa de diálogo que permite definir opções específicas para cada formato.

Nota: se uma mensagem de aviso de perfil de cores for exibida, especifique se é necessário usar o perfil incorporado como o espaço de trabalho, converter a cor do documento em espaço de trabalho ou reverter o perfil incorporado. Para obter mais informações, consulte “Gerenciamento de cores em imagens importadas” na página 125.

Abertura de um arquivo recém-utilizado

❖ Escolha Arquivo > Abrir recente e selecione um arquivo no submenu.

Nota: para especificar o número de arquivos listados no menu Abrir recente, altere a opção A lista de arquivos recentes contém nas preferências de Controle de arquivo. Escolha Editar > Preferências > Controle de arquivo (Windows) ou Photoshop > Preferências > Controle de arquivo (Mac OS).

Especificação do formato em que os arquivos serão abertos

Se um arquivo tiver sido salvo com uma extensão que não corresponda ao formato verdadeiro (por exemplo, um arquivo PSD salvo com uma extensão .gif) ou não tiver extensão, talvez não possa ser aberto pelo Photoshop. Selecione o formato correto para que o Photoshop reconheça e abra o arquivo.

❖ Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Arquivo > Abrir como e selecione o arquivo que deseja abrir. Em seguida, escolha o formato desejado no menu pop-up Abrir como e clique em Abrir.
- (Mac OS) Escolha Arquivo > Abrir e escolha Todos os documentos no menu pop-up Mostrar. Em seguida, selecione o arquivo que deseja abrir, escolha o formato de arquivo desejado no menu pop-up Formato e clique em Abrir.

Nota: se o arquivo não abrir, talvez o formato escolhido não corresponda ao seu formato real ou o arquivo pode estar corrompido.

Como abrir arquivos PDF

O Adobe PDF é um formato de arquivo versátil que pode representar dados de vetor e de bitmap. Ele tem recursos de navegação e pesquisa de documentos eletrônicos e é o principal formato para o Adobe Illustrator e Adobe Acrobat.

Alguns arquivos PDF contêm uma única imagem e outros contêm várias páginas e imagens. Ao abrir um arquivo PDF no Photoshop, é possível escolher as páginas ou imagens a serem abertas e especificar opções de rasterização.

Também é possível importar dados PDF usando os comandos Inserir e Colar, além do recurso de arrastar-e-soltar. A página ou imagem é colocada em uma camada separada como um Objeto inteligente.

Nota: o procedimento a seguir é válido apenas para abrir arquivos PDF genéricos no Photoshop. Não é necessário especificar opções na caixa de diálogo Importar PDF ao abrir os arquivos Photoshop PDF.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Abrir.
- (Bridge) Selecione o arquivo PDF e escolha Arquivo > Abrir com > Adobe Photoshop CS3. Pule para a etapa 3.

2 Na caixa de diálogo Abrir, selecione o nome do arquivo e clique em Abrir.

3 Em Selecionar na caixa de diálogo Importar PDF, selecione Páginas ou Imagens, dependendo dos elementos do documento PDF que deseja importar.

4 Clique nas miniaturas para selecionar as páginas ou imagens que deseja abrir. Para selecionar mais de uma página ou imagem, clique nelas com a tecla Shift pressionada. O número de itens selecionados aparecerão na janela de visualização. Se estiver importando imagens, pule para a etapa 8.

Nota: use o menu Tamanho da Miniatura para ajustar a exibição da miniatura na janela de visualização. A opção Ajustar Página ajusta uma miniatura na janela de visualização. Será exibida uma barra de rolagem se houver vários itens.

5 Para atribuir um nome ao novo documento, digite-o na caixa de texto Nome. Se estiver importando mais de uma página ou imagem, vários documentos serão abertos com o nome base seguido de um número.

6 Em Opções de Página, escolha uma opção no menu Cortar Para para especificar a parte do documento PDF a ser incluída:

Caixa Delimitadora Corta a menor região retangular que inclui todos os textos e gráficos da página. Essa opção elimina espaços em branco externos e quaisquer elementos do documento fora da Caixa de Aparar.

Nota: a caixa Delimitadora não cortará o espaço em branco que é parte de um plano de fundo criado pelo aplicativo de origem.

Caixa de Mídia Corta o tamanho original da página.

Caixa de Corte Corta a região de recorte (margens de corte) do arquivo PDF.

Caixa de Sangria Corta a região especificada no arquivo PDF para acomodar limitações inerentes nos processos de produção, como corte, dobradura e aparagem.

Caixa de Aparar Corta a região especificada para o tamanho final planejado da página.

Caixa de Arte Corta a região especificada no arquivo PDF para inserir os dados PDF em outro aplicativo.

7 Em Tamanho da imagem, (se necessário) insira os valores para Largura e Altura:

- Para preservar a proporção das páginas conforme são dimensionadas para se ajustarem ao retângulo definido pelos valores de Largura e Altura, selecione Restringir proporções.
- Para dimensionar as páginas exatamente nos valores de Largura e Altura, desmarque Restringir proporções. Podem ocorrer distorções durante o dimensionamento das páginas.

Quando mais de uma página é selecionada, as caixas de texto Largura e Altura exibem os valores máximos de largura e altura das páginas selecionadas. Todas as páginas são renderizadas no tamanho original se a opção Restringir proporções estiver selecionada e os valores de Largura e Altura não tiverem sido alterados. A alteração dos valores dimensiona todas as páginas proporcionalmente conforme são rasterizadas.

8 Especifique as seguintes opções em Tamanho da imagem:

Resolução Define a resolução do novo documento. Consulte também “Sobre dimensões de pixel e resolução” na página 57.

Modo Define o modo de cores do novo documento. Consulte também “Modos de cores” na página 103.

Profundidade de Bits Define a profundidade de bits do novo documento. Consulte também “Profundidade de bits” na página 56.

Os valores de Largura e Altura além de Resolução determinam a dimensão de pixels final do documento resultante.

9 Para suprimir avisos de perfil de cores, selecione Suprimir Avisos.

10 Clique em OK.

Consulte também

“PDF” na página 433

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

“Sobre a colocação de arquivos” na página 70

“Cópia entre aplicativos” na página 242

Como abrir um arquivo EPS

O formato PostScript Encapsulado (EPS) pode representar dados de bitmap e de vetor e é aceito por praticamente todos os programas gráficos, de ilustração e de layout de página. Os aplicativos Adobe que produzem arte-final PostScript são o Adobe Illustrator, o Adobe Dimensions e o Adobe Streamline. Ao ser aberto, um arquivo EPS contendo arte vetorial é *rasterizado* — as linhas e curvas definidas matematicamente da arte-final vetorial são convertidas em pixels ou bits de uma imagem bitmap.

Também é possível importar a arte-final PostScript para o Photoshop usando os comandos Inserir e Colar, além do recurso de arrastar-e-soltar.

- 1 Escolha Arquivo > Abrir.
- 2 Selecione o arquivo que deseja abrir e clique em Abrir.
- 3 Indique as dimensões, a resolução e o modo desejados. Para manter a mesma proporção entre a altura e a largura, selecione Restringir Proporções.
- 4 Para minimizar linhas irregulares nas arestas da arte-final, selecione Suavização de Serrilhado.

Consulte também

“Sobre a colocação de arquivos” na página 70

“Cópia entre aplicativos” na página 242

Abertura de um arquivo Photo CD

É possível abrir arquivos PCD (Kodak Photo CD), incluindo arquivos de alta resolução de discos Pro Photo CD. Não é possível salvar arquivos em formato PCD no Photoshop.

Nota: é possível encontrar o plug-in do PhotoCD no DVD do Photoshop CS3 (Utilitários/Plug-Ins Opcionais/Kodak PhotoCD). O Leia-me incluído no DVD informa onde copiar os plug-ins do PhotoCD e os perfis de cores.

- 1 Escolha Arquivo > Abrir.
- 2 Selecione o arquivo PCD que deseja abrir e clique em Abrir. Se o arquivo não for exibido, selecione a opção para mostrar todos os arquivos no menu Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Mac OS).

- 3 Selecione opções para a imagem de origem:

Tamanho do Pixel Especifica as dimensões em pixels da imagem. Lembre-se de que o tamanho na tela da imagem aberta depende do tamanho do pixel e da resolução escolhidos.

Perfil Especifica um perfil de dispositivo para gerenciamento de cores.

- 4 Selecione opções para a imagem de destino:

Resolução Especifica a resolução da imagem aberta.

Espaço de Cor Especifica um perfil de cores para a imagem aberta.

Paisagem ou Retrato Especifica a orientação da imagem aberta.

Importação de arquivos e recursos PICT (Mac OS)

É possível importar arquivos PICT orientados por objeto (como aqueles criados com MacDraw e Canvas) como imagens com arestas suavizadas ou com suavização de serrilhado. No Photoshop, o módulo Recurso PICT permite ler recursos PICT a partir de um arquivo (por exemplo, de outro aplicativo).

Importação de arquivos PICT (Mac OS)

- ❖ Escolha Arquivo > Importar > PICT com suavização de serrilhado.

Como todo o arquivo PICT deve ser mantido na memória para que esse módulo funcione, talvez não seja possível usar o módulo com arquivos PICT grandes.

A caixa de diálogo PICT com Suavização de Serrilhado indica o tamanho e as dimensões do arquivo atual. Para alterar as dimensões da imagem, digite novos valores para Largura e Altura. Em seguida, o tamanho do arquivo é atualizado. Para manter as proporções da imagem, selecione Restringir Proporções.

Escolha o modo de cores RGB ou Tons de Cinza para um arquivo PICT com suavização de serrilhado.

Importação de recursos PICT (Mac OS)

- ❖ Escolha Arquivo > Importar > Recurso PICT.

Para visualizar um recurso, clique em Visualizar. Clique nos botões de seta para avançar e retroceder pelos recursos. Observe que o número exibido para Recurso refere-se à posição do recurso, em ordem crescente, no registro do recurso e não ao número de identificação desse recurso.

Nota: também é possível abrir um formato de arquivo de Recurso PICT escolhendo Arquivo > Abrir, selecionando Todos os documentos no menu pop-up Mostrar, selecionando o arquivo que deseja abrir, escolhendo Recurso PICT no menu pop-up Formato e clicando em Abrir. Entretanto, o comando Abrir abre automaticamente o primeiro recurso no arquivo e não exibe os outros recursos PICT desse arquivo.

Inserção de arquivos

Sobre a colocação de arquivos

O comando Inserir adiciona um arquivo fotográfico, artístico ou qualquer arquivo suportado pelo Photoshop como um Objeto inteligente ao documento. Os objetos inteligentes podem ser dimensionados, inclinados, girados ou deformados sem degradar a imagem.

Consulte também

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

Colocação de um arquivo no Photoshop

1 Abra o documento do Photoshop que é o destino da arte-final ou foto inserida.

2 Siga um destes procedimentos:



- (Photoshop) Escolha Arquivo > Inserir, selecione o arquivo que deseja inserir e clique em Inserir.
- (Bridge) Selecione o arquivo e escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop.

3 Se estiver inserindo um arquivo PDF ou do Illustrator (AI), será exibida a caixa de diálogo Inserir PDF. Selecione a página ou imagem que deseja inserir, defina as opções de Corte e clique em OK. Para obter mais informações sobre as opções da caixa de diálogo Inserir PDF, consulte “Colocação de arquivos PDF ou do Illustrator no Photoshop” na página 71.

A arte-final inserida aparece dentro de uma caixa delimitadora, na parte central da imagem do Photoshop. A arte-final mantém suas proporções originais, no entanto, se ela for maior que a imagem do Photoshop, será redimensionada para se ajustar à imagem.

Nota: além do comando Inserir, também é possível adicionar arte-final ao Adobe Illustrator como um Objeto inteligente copiando e colando a arte-final do Illustrator em um documento Photoshop. Consulte “Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop” na página 72.

4 (Opcional) Reposicione ou transforme a arte-final inserida, seguindo um deste procedimentos:

- Para reposicionar a arte inserida, posicione o ponteiro dentro da caixa delimitadora da arte-final inserida e arraste, ou na barra de opções, digite um valor para X para especificar a distância entre o ponto do centro da arte-final inserida e a aresta esquerda da imagem. Digite um valor para Y para especificar a distância entre o ponto do centro da arte-final inserida e a aresta superior da imagem.
- Para redimensionar a arte inserida, arraste uma das alças do canto da caixa delimitadora ou digite valores para W e H na barra de opções. Ao arrastar, mantenha a tecla Shift pressionada para restringir as proporções.
- Para girar a arte inserida, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste ou digite um valor (em graus) para a opção Rotação  na barra de opções. A arte-final é girada em torno do ponto do centro da arte-final inserida. Para ajustar o ponto do centro, arraste-o até um novo local ou clique em uma alça no ícone de Ponto do centro  da barra de opções.
- Para inclinar a arte inserida, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste uma alça lateral da caixa delimitadora.

- Para deformar a arte inserida, escolha Editar > Transformar > Deformar e escolha uma forma de deformação no menu pop-up Estilo de deformação, na barra de opções.

Se você escolher Personalizar, no menu pop-up Estilo de Deformação, arraste os pontos de controle, um segmento da caixa de delimitadora ou malha, ou uma área dentro da malha para deformar a imagem.

5 Caso esteja inserindo um arquivo PDF, EPS ou do Adobe Illustrator, defina a opção Suavização de Serrilhado na barra de opções, conforme desejado. Para mesclar os pixels das arestas durante a rasterização, marque a opção Suavização de Serrilhado. Para produzir uma transição de arestas sólidas entre os pixels das arestas durante a rasterização, desmarque essa opção.

6 Siga um destes procedimentos:

- Clique em Confirmar ✓ na barra de opções ou pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para confirmar a arte-final inserida em uma nova camada.
- Clique em Cancelar ⌫, na barra de opções, ou pressione a tecla Esc para cancelar a inserção.

Consulte também

“Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação” na página 200

“Deformação de itens” na página 202

Colocação de arquivos PDF ou do Illustrator no Photoshop

Ao inserir um arquivo PDF ou do Adobe Illustrator, defina as opções da caixa de diálogo Inserir PDF para inserir a arte-final.

1 Com o documento de destino do Photoshop aberto, insira o arquivo PDF ou do Adobe Illustrator.

2 Em Seleccionar na caixa de diálogo Inserir PDF, selecione Página ou Imagem, dependendo dos elementos do documento PDF que deseja importar. Se o arquivo PDF tiver várias páginas ou imagens, clique na miniatura da página ou do arquivo que deseja inserir.

***Nota:** use o menu Tamanho da Miniatura para ajustar a exibição da miniatura na janela de visualização. A opção Ajustar Página ajusta uma miniatura na janela de visualização. Será exibida uma barra de rolagem se houver vários itens.*

3 Em Opções, escolha uma opção no menu Cortar Para para especificar a parte do documento PDF ou do Illustrator (AI) a ser incluída:

Caixa Delimitadora Corta a menor região retangular que inclui todos os textos e gráficos da página. Essa opção elimina espaços em branco externos.

Caixa de Mídia Corta o tamanho original da página.

Caixa de Corte Corta a região de recorte (margens de corte) do arquivo PDF.

Caixa de Sangria Corta a região especificada no arquivo PDF para acomodar limitações inerentes nos processos de produção, como corte, dobradura e aparagem.

Caixa de Aparar Corta a região especificada para o tamanho final planejado da página.

Caixa de Arte Corta a região especificada no arquivo PDF para inserir os dados PDF em outro aplicativo.

4 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Inserir PDF.

5 Se necessário, defina opções de posicionamento, redimensionamento, inclinação, rotação, deformação ou suavização de serrilhado na barra de opções.

6 Clique em Confirmar ✓ para inserir a arte-final como um Objeto inteligente em uma nova camada do documento de destino.

Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop

É possível copiar a arte do Adobe Illustrator e colá-la em um documento do Photoshop.

1 No Adobe Illustrator, especifique as preferências para o comportamento do recurso copiar e colar:

- Para rasterizar automaticamente a arte quando é colada em um documento do Photoshop, desative as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência.
- Para colar a arte como um Objeto Inteligente, imagem rasterizada, demarcador ou camada de forma, ative as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência.

2 Abra um arquivo no Adobe Illustrator, selecione a arte que deseja copiar e escolha Editar > Copiar.

3 No Photoshop, abra o documento no qual que deseja colar a arte do Adobe Illustrator e escolha Editar > Colar.

***Nota:** se as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) não estiverem desativadas nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência do Adobe Illustrator, a arte será automaticamente rasterizada quando for colada no documento do Photoshop. É possível ignorar as etapas restantes deste procedimento.*

4 Na caixa de diálogo Colar, selecione como deseja colar a arte do Adobe Illustrator e clique em OK:

Objeto inteligente Cola a arte como um objeto inteligente de vetor que pode ser redimensionado, transformado ou movido degradando a imagem. Quando a arte é inserida, os dados do arquivo são incorporados ao documento do Photoshop em uma camada separada.

Pixels Cola a arte como pixels que podem ser redimensionados, transformados ou movidos antes da rasterização e inserção em sua própria camada no documento do Photoshop.

Demarcador Cola a arte como um demarcador que pode ser editado com as ferramentas Caneta, Seleção de Demarcador e Seleção Direta. O demarcador é colado na camada selecionada na paleta Camadas.

Formar Camada Cola a arte como uma nova camada de forma (uma camada que contém um demarcador preenchido com a cor do primeiro plano).

5 Se tiver selecionado Objeto inteligente ou Pixels na caixa de diálogo Colar, faça as transformações desejadas e clique em Enter ou Return para inserir a arte.

Consulte também

“Sobre a colocação de arquivos” na página 70

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346

“Criação de uma forma em uma camada de forma” na página 335

Imagens High Dynamic Range

Sobre imagens High Dynamic Range

O intervalo dinâmico (proporção entre regiões claras e escuras) no mundo visível supera facilmente o intervalo de visão humana e de imagens impressas ou exibidas no monitor. Mas, enquanto o olho humano pode adaptar-se a vários níveis de brilho diferentes, a maioria das câmeras e monitores de computadores pode capturar e reproduzir apenas um intervalo dinâmico fixo. Fotógrafos, artistas cinematográficos e outros profissionais que trabalham com imagens digitais devem ser seletivos sobre o que é importante na cena, pois estão trabalhando com um intervalo dinâmico limitado.

As imagens High Dynamic Range (HDR) promovem um mundo de possibilidades, porque podem representar todo o intervalo dinâmico do mundo visível. Como todos os valores de luminescência na cena do mundo real são representados proporcionalmente e armazenados em uma imagem HDR, o ajuste da exposição da imagem HDR é como o ajuste da exposição ao fotografar uma cena do mundo real. Essa capacidade permite criar desfoques e outros efeitos de iluminação do mundo real que parecem reais. Atualmente, as imagens HDR são usadas principalmente em filmes, efeitos especiais, trabalhos em 3D e fotográficos avançados.



Mesclagem de imagens de diferentes exposições para criar imagens HDR

A. Imagem com detalhes de sombras mas com cortes de realces B. Imagem com detalhes de realce mas com cortes de sombras C. Imagem HDR contendo o intervalo dinâmico da cena.

No Photoshop, os valores de luminescência da imagem HDR são armazenados com uma representação numérica de ponto flutuante de 32 bits (32 bits por canal). Os valores de luminescência em uma imagem HDR estão diretamente relacionados à intensidade de luz da cena. Isso não ocorre com arquivos de imagem (ponto não flutuante) de 16 bits por canal (bpc) e 8 bpc, que armazenam valores de luminescência apenas de preto a papel em branco; isso representa um segmento extremamente pequeno do intervalo dinâmico no mundo real.

O Adobe Photoshop CS3 agora oferece suporte de camadas para imagens de 32 bpc, bem como acesso a mais ferramentas, filtros e comandos. Os 32 bits foram adicionados como uma opção durante a criação de novos documentos no Photoshop. Para obter mais informações, consulte abaixo.

Outro recurso adicional é a pintura em imagens de 32 bpc. Foram feitas melhorias no Seletor de cores da Adobe para que seja possível especificar cores que tenham intensidade de brilho superior a 1,0 (o equivalente ao nível 255 em um documento RGB de 8 bits). Consulte também “Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)” na página 77.

É possível criar uma imagem HDR usando várias fotografias, cada uma delas capturada em exposição diferente. No Photoshop, o comando Mesclar para HDR permite criar imagens HDR a partir de várias fotografias. Como uma imagem HDR contém níveis de brilho que excedem as capacidades de exibição de um monitor padrão de 24 bits ou o intervalo de tons em uma imagem impressa, o Photoshop permite ajustar a visualização da imagem HDR para que ela possa ser visualizada no monitor do computador. Se for necessário imprimir a imagem ou usar ferramentas e filtros do Photoshop que não funcionam com imagens HDR, converta essa imagem em uma imagem de 8 ou 16 bpc.

Suporte do Photoshop a imagens de 32 bpc

Use as seguintes ferramentas, ajustes e filtros com imagens HDR de 32 bpc:

Ajustes Níveis, Redução de Saturação, Matiz/Saturação, Misturador de canais, Filtro de fotos e Exposição.

Nota: embora o comando Exposição possa ser usado com imagens de 8 e 16 bpc, ele foi desenvolvido para fazer ajustes de exposição em imagens HDR de 32 bpc.

Modos de Mesclagem Normal, Dissolver, Atrás, Apagar, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Escurecer, Subexposição linear (Adicionar), Diferença, Matiz, Saturação, Cor e Luminosidade.

Criação de novos documentos de 32 bpc Na caixa de diálogo Novo, 32 bits é uma opção no menu pop-up de profundidade de bits, à direita do menu pop-up Modo de cores.

Comandos do menu Editar Todos os comandos incluindo Preencher, Traçar, Transformação livre e Transformação.

Formatos de Arquivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR e TIFF.

Nota: embora o Photoshop não possa salvar uma imagem HDR no formato de arquivo LogLuv TIFF, pode abrir e ler arquivos com esse formato.

Filtros Média, Desfoque de caixa, Desfoque gaussiano, Desfoque de movimento, Desfoque radial, Desfoque de forma, Desfoque de superfície, Adicionar ruído, Nuvens 1, Nuvens 2, Reflexo de flash, Aplicação inteligente de nitidez, Máscara de nitidez, Entalhe, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Alta frequência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.

Comandos de imagem Duplicar, Tamanho da imagem, Tamanho da tela de pintura, Proporções de pixel, Girar tela de pintura, Cálculo, Variável e Aparar.

Camadas Novas camadas, camadas duplicadas, camadas de ajuste (Níveis, Matiz/Saturação, Misturador de canais, Filtro de fotos e Exposição), camadas de preenchimento, máscaras de camada, estilos de camada, modos de mesclagem suportados e Objetos inteligentes.

Modos Cores RGB, Tons de Cinza, conversão em 8 bits/canal ou 16 bits/canal.

Proporções de pixel Suporte para documentos quadrados e não quadrados.

Seleções Inverter, Modificar borda, Transformar seleção, Salvar seleção e Carregar seleção.

Ferramentas Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, exceto: Laço magnético, Varinha mágica, Pincel de recuperação para manchas, Pincel de recuperação, Olhos vermelhos, Substituição de cor, Pincel história da arte, Borracha mágica, Borracha de plano de fundo, Lata de tinta, Subexposição, Superexposição e Esponja. Algumas ferramentas funcionam apenas com modos de mesclagem suportados.

Para trabalhar com certos recursos do Photoshop, você pode converter uma imagem de 32 bpc em uma imagem de 16 bpc ou 8 bpc. Pressione Salvar como e converta uma cópia do arquivo de imagem para preservar o original.

Mescla de imagens no HDR

Use o comando Mesclar para HDR para combinar várias imagens, com exposições diferentes da mesma imagem ou cena, capturando o intervalo dinâmico de uma cena em uma única imagem HDR. É possível salvar a imagem mesclada como uma imagem HDR de 32 bpc.

Nota: também é possível usar o comando Mesclar para HDR para salvar a imagem mesclada como uma imagem de 8 ou 16 bpc. No entanto, somente a imagem de 32 bpc pode armazenar todos os dados da imagem HDR; as imagens de 8 e 16 bpc serão recortadas.

Para obter informações sobre como tirar fotos para mesclar em imagens HDR, consulte Como tirar fotos para mesclar em HDR, a seguir.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Mesclar para HDR.
- (Bridge) Selecione as imagens que deseja usar e escolha Ferramentas > Photoshop > Mesclar para HDR. Pule para a etapa 3.

2 Na caixa de diálogo Mesclar para HDR, clique em Procurar, selecione as imagens e clique em Abrir.

Para remover um item, selecione-o na caixa de diálogo Mesclar para HDR e clique em Remover.

Nota: se desejar adicionar uma pasta de imagens ou imagens abertas no Photoshop, escolha Pasta ou Abrir Arquivos no menu Usar.

3 (Opcional) Selecione a opção Tentativa de Organizar Imagens de Origem Automaticamente, caso tenha fotografado as diversas imagens com a câmera em suas mãos.

4 Clique em OK.

Uma segunda caixa de diálogo Mesclar para HDR exibirá miniaturas das imagens que estão sendo usadas no resultado mesclado, uma visualização do resultado mesclado, um menu Profundidade de Bits e um controle deslizante para definir a visualização de pontos brancos.

5 Se necessário, defina as opções de exibição para a visualização do resultado mesclado executando uma das seguintes ações:

- Clique nos botões Menos ou Mais, abaixo da imagem de visualização, para aplicar mais ou menos zoom.

- Escolha uma porcentagem ou modo de exibição no menu pop-up, abaixo da imagem de visualização.

6 (Opcional) Desmarque ou marque as miniaturas no filmstrip Origens para especificar as imagens a serem usadas na imagem mesclada.



Seleção de miniaturas no filmstrip Origens

7 No menu Profundidade de Bits, escolha uma profundidade de bits para a imagem mesclada.

Escolha 32 Bits/Canal se desejar que a imagem mesclada armazene dados de todo o intervalo dinâmico da imagem HDR. Os arquivos de imagem de 8 bits (ponto não flutuante) e 16 bpc não podem armazenar o intervalo inteiro dos valores de luminosidade em uma imagem HDR.

8 Mova o controle deslizante abaixo do histograma para visualizar a imagem mesclada.

A movimentação do controle deslizante ajusta somente a visualização da imagem. Todos os dados da imagem HDR permanecem intactos no arquivo da imagem mesclada. Se estiver salvando a imagem mesclada como 32 bpc, o ajuste de visualização é armazenado no arquivo de imagem HDR e aplicado sempre que este arquivo for aberto no Photoshop. O ajuste de visualização está sempre acessível e ajustável em Exibir > Opções de Visualização em 32 bits.

9 Clique em OK para criar a imagem mesclada.

Se desejar salvar a imagem mesclada como uma imagem de 8 ou 16 bpc, a caixa de diálogo Conversão de HDR é aberta. Faça as correções de exposição e contraste para produzir uma imagem com o intervalo dinâmico (intervalo de tons) desejado. Para obter mais informações, consulte “Conversão de 32 bits em 8 ou 16 bpc” na página 76.

Como tirar fotos para mesclar em HDR

Lembre-se das seguintes dicas ao tirar fotos que serão combinados com o comando Mesclar para HDR:

- Fixe a câmera em um tripé.
- Tire fotos suficientes para cobrir o intervalo dinâmico completo da cena. Tente tirar, pelo menos, de cinco a sete fotos, mas poderá ser necessário usar mais exposições, dependendo do intervalo dinâmico da cena. O número mínimo de fotos deve ser três.
- Varie a velocidade do obturador para criar exposições diferentes. A mudança da abertura altera a profundidade de campo em cada exposição e pode produzir resultados de qualidade mais baixa. A mudança do ISO ou da abertura pode também gerar ruídos ou vinhetas na imagem.
- Em geral, não use o recurso de parênteses automáticos da sua câmera, pois as mudanças de exposição normalmente são muito pequenas.
- As diferenças de exposição entre as fotos devem ser de uma ou duas etapas EV (valor de exposição), equivalentes a aproximadamente uma ou duas interrupções em F.
- Não varie a iluminação, por exemplo, usando flash em uma exposição e não usando na seguinte.
- Não deve haver movimentos na cena. Mesclagem de Exposição funciona apenas com imagens da mesma cena expostas de forma diferente.

Ajuste da visualização do intervalo dinâmico para imagens HDR

O intervalo dinâmico de imagens HDR excede as capacidades de exibição dos monitores padrão de computador. Quando uma imagem HDR é aberta no Photoshop, ela pode parecer muito escura ou clara. O Photoshop permite ajustar a visualização para que o monitor exiba uma imagem HDR cujos realces e sombras não estejam claros nem escuros demais. As definições da visualização são armazenadas no arquivo de imagem HDR (apenas PSD, PSB e TIFF) e são aplicadas sempre que o arquivo é aberto no Photoshop. Os ajustes da visualização não editam o arquivo de imagem HDR, todas as informações da imagem HDR permanecem intactas. Use o ajuste Exposição (Imagem > Ajustes > Exposição) para efetuar edições de exposição na imagem HDR de 32 bpc.



Para visualizar leituras de 32 bits na paleta Informações, clique no ícone Conta-gotas da paleta Informações e escolha 32 bits no menu pop-up.

1 Abra uma imagem HDR de 32 bpc no Photoshop e escolha Exibir > Opções de Visualização em 32 bits.

2 Na caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 Bits, escolha uma opção no menu Método:

Exposição e Gama Ajusta o brilho e o contraste.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro do intervalo de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc.

3 Se escolher Exposição e Gama, mova os controles deslizantes de Exposição e Gama para ajustar o brilho e o contraste da visualização da imagem.

4 Clique em OK.



É possível também ajustar a visualização de uma imagem HDR aberta no Photoshop clicando no triângulo da barra de status da janela do documento e escolhendo Exposição de 32 Bits no menu pop-up. Mova o controle deslizante para definir o ponto branco da visualização da imagem HDR. Clique duas vezes no controle deslizante para retornar às configurações de exposição padrão. Como o ajuste é feito por exibição, a mesma imagem HDR pode ser aberta em várias janelas, cada uma com ajuste de visualização diferente. Os ajustes de visualização feitos por esse método não são armazenados no arquivo de imagem HDR.

Consulte também

“Ajuste da exposição de imagens HDR” na página 161

Conversão de 32 bits em 8 ou 16 bpc

As imagens HDR contêm níveis de luminescência que excedem muito os dados de luminescência que podem ser armazenados em arquivos de imagem de 8 ou 16 bpc. É possível fazer correções de exposição e contraste ao converter uma imagem HDR de 32 bpc em 8 ou 16 bpc para produzir uma imagem com o intervalo dinâmico (intervalo de tons) desejado.

1 Abra uma imagem de 32 bpc e escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.

2 Na caixa de diálogo Conversão de HDR, escolha um método para ajustar o brilho e o contraste da imagem:

Exposição e Gama Permite ajustar manualmente o brilho e o contraste da imagem HDR.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro do intervalo de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático. Clique em OK para converter a imagem de 32 bpc.

Equalizar Histograma Compacta o intervalo dinâmico da imagem HDR, tentando preservar o contraste. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático. Clique em OK para converter a imagem de 32 bpc.

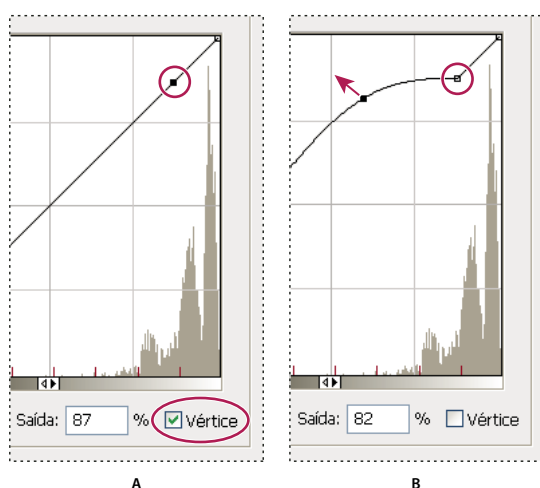
Adaptação Local Ajusta a tonalidade da imagem HDR calculando a correção necessária das regiões de brilho locais em toda a imagem.

3 (Opcional) Clique na seta para que sejam exibidos o histograma e a curva de tons. O histograma mostra os valores de luminescência da imagem HDR original. As marcas de seleção vermelhas ao longo do eixo horizontal estão com incrementos de 1 EV (aproximadamente 1 interrupção em F). A curva de tons fica ativa apenas para o método Adaptação Local.

4 Siga um destes procedimentos:

- Se escolher Exposição e Gama, mova o controle deslizante de Exposição para ajustar o ganho e mova o de Gama para ajustar o contraste.
- Se escolher Adaptação Local, mova o controle deslizante de Raio para especificar o tamanho das regiões de brilho locais. Mova o controle deslizante de Limiar para especificar a separação que deve haver para os valores tonais de dois pixels antes de eles deixarem de existir na mesma região de brilho. Use também a curva de tons para fazer ajustes.

Nota: a curva de tons geralmente permite fazer alterações limitadas de ponto a ponto e tenta equalizar as alterações nos pontos. Se você selecionar a opção *Vértice* depois de inserir um ponto na curva, o limite será removido e nenhuma equalização será executada quando um segundo ponto for inserido ou movido. Observe que a curva se torna angular em um ponto com a opção *Vértice* aplicada.



Ajuste da curva de tons usando a opção *Vértice*

A. A inserção de um ponto exibe a opção *Vértice*. B. O ajuste de novo ponto torna a curva angular no ponto em que a opção *Vértice* foi aplicada.

5 (Opcional) Para salvar suas opções de tons de 32 bits como um arquivo, clique em Salvar. Digite um nome para o arquivo na caixa de diálogo Salvar e clique em Salvar.

O arquivo de opção de tons de 32 bits salvo pode ser reutilizado. Clique em Carregar para converter outra imagem de 32 bpc em uma imagem de 8 ou 16 bpc.

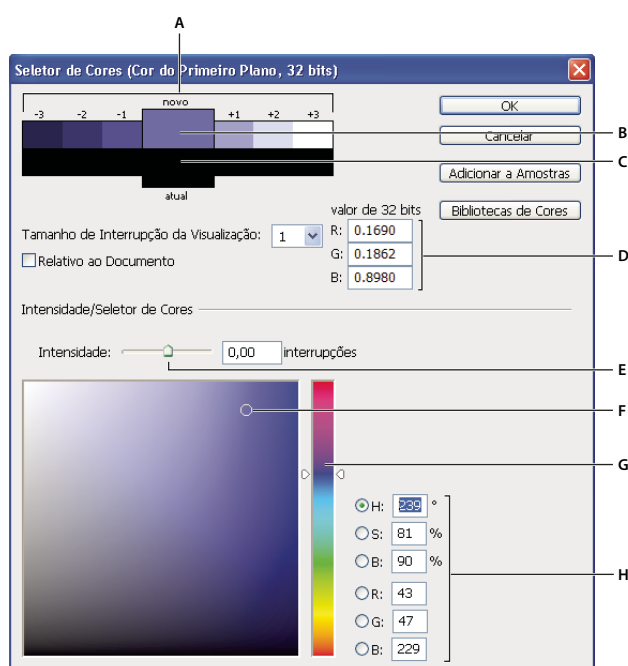
6 Clique em OK para converter a imagem de 32 bpc.

Consulte também

“Visão geral de Curvas” na página 152

Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)

O Seletor de Cores HDR permite visualizar e selecionar cores com precisão para uso em imagens HDR de 32 bits. Como no Seletor de Cores da Adobe, você seleciona uma cor clicando no campo de cores e ajustando o controle deslizante de cores. O controle deslizante de Intensidade permite ajustar o brilho de uma cor para corresponder à intensidade das cores na imagem HDR em que você está trabalhando. Uma área de Visualização permite visualizar amostras de uma cor selecionada para ver como ela será exibida em exposições e intensidades diferentes.



Seleção de Cores HDR

A. Área de visualização B. Cor ajustada C. Cor original D. Valores de ponto flutuante de 32 bits E. Controle deslizante de Intensidade F. Cor selecionada G. Controle deslizante de cores H. Valores de cor

Consulte também

“Visão geral do Seletor de Cores da Adobe” na página 112

“Ajuste da visualização do intervalo dinâmico para imagens HDR” na página 76

Exibição do Seletor de Cores HDR

❖ Com uma imagem de 32 bpc aberta, siga um destes procedimentos:

- Na caixa de ferramentas, clique na caixa de seleção de cores de primeiro plano ou de plano de fundo.
- Na paleta Cor, clique na caixa de seleção Definir Cor de Primeiro Plano ou Definir Cor de Plano de Fundo.

O seletor de cores também está disponível quando os recursos permitem escolher uma cor. Por exemplo, clicando na amostra de cores na barra de opções para algumas ferramentas, ou nos conta-gotas em algumas caixas de diálogo de ajuste de cor.

Escolha de cores para imagens HDR

A parte inferior do Seletor de Cores HDR funciona igual ao seletor de cores normal com imagens de 8 ou 24 bits. Clique no campo de cores para selecionar uma cor e mover o controle deslizante para alterar os matizes de cor, ou use os campos HSB ou RGB para inserir valores numéricos para uma cor específica. No campo de cores, o brilho aumenta de baixo para cima e a saturação aumenta da esquerda para a direita.

Use o controle deslizante de Intensidade para ajustar o brilho da cor. O valor da cor mais o valor de intensidade são convertidos em valores de ponto flutuante de 32 bits no seu documento HDR.

1 Selecione uma cor clicando no campo de cores e movendo o controle deslizante de cores, ou inserindo valores numéricos HSB ou RGB, como no Seletor de Cores da Adobe.

2 Ajuste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou reduzir o brilho da cor. A nova amostra de cores na escala de Visualização na parte superior do seletor de cores mostra que o efeito de aumentar ou diminuir pára para a cor selecionada.

As interrupções da Intensidade correspondem inversamente às interrupções das configurações de exposição. Se você aumentar a configuração de Exposição da imagem HDR para duas interrupções, a redução de duas interrupções da Intensidade manterá a mesma aparência de cores, como se a exposição da imagem HDR e a intensidade de cores estivessem definidas como 0.

Se você souber os valores RGB de 32 bits exatos para a cor desejada, você pode inseri-los diretamente nos campos de valor RGB de 32 bits.

3 (Opcional) Ajuste as configurações para a área de Visualização.

Tamanho de Interrupção da Visualização Define os incrementos de interrupção para cada amostra de visualização. Por exemplo, uma configuração de 3 resultados em amostras de -9, -6, -3, +3, +6, +9. Essas amostras permitem visualizar a aparência da cor selecionada em diferentes configurações de exposição..

Relativo ao Documento Selecione para ajustar as amostras de visualização para refletir a configuração de exposição atual para a imagem. Por exemplo, se a exposição do documento for definida como um valor alto, a nova amostra de visualização será mais clara que a cor selecionada no campo de cores do seletor de cor para mostrar o efeito da exposição maior na cor selecionada. Se a exposição atual for definida como 0 (o padrão), marcar ou desmarcar essa opção não mudará a nova amostra.

4 (Opcional) Clique em Adicionar a Amostras para adicionar a cor selecionada à paleta Amostras.

5 Clique em OK.

Pintura em imagens HDR (Photoshop Extended)

É possível editar e adicionar efeitos a imagens HDR/32 bpc usando qualquer uma destas ferramentas do Photoshop: Pincel, Lápis, Caneta, Forma, Carimbo, Carimbo de Padrão, Borracha, Degradê, Desfoque, Tornar Nítido, Borrarr e Pincel do Histórico. Também é possível usar a ferramenta Texto para adicionar camadas de texto de 32 bpc a uma imagem HDR.


Ao editar ou pintar em imagens HDR, é possível visualizar seu trabalho em diferentes configurações de exposição usando o controle deslizante de Exposição de 32 Bits na área de informações do documento ou a caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 bits (Exibir > Opções de Visualização em 32 bits). O Seletor de Cores HDR também permite visualizar a cor do primeiro plano selecionada em diferentes configurações de intensidade, para corresponder às diferentes configurações de exposição em uma imagem HDR.

1 Abra uma imagem HDR.

2 (Opcional) Defina a exposição para a imagem. Consulte “Ajuste da visualização do intervalo dinâmico para imagens HDR” na página 76.

3 Para as ferramentas Pincel ou Lápis, clique na cor do primeiro plano para abrir o Seletor de Cores HDR e selecionar uma cor. Para a ferramenta Texto, clique no chip da cor na barra de opções dessa ferramenta para definir a cor do texto.

A área de Visualização do Seletor de Cores HDR ajuda a selecionar e ajustar uma cor de primeiro plano em relação a diferentes configurações de exposição na imagem HDR. Consulte “Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)” na página 77.

 Para visualizar os efeitos de pintura em diferentes exposições HDR, use o comando Janela > Organizar > Nova Janela para abrir visualizações simultâneas da mesma imagem HDR e, em seguida, defina cada janela para uma exposição diferente usando o controle deslizante de Exposição na área da barra de status do documento.

Capítulo 4: Camera Raw

O software Adobe Photoshop Camera Raw trabalha com o Adobe Photoshop, o Adobe After Effects e o Adobe Bridge. É possível usar o software Photoshop Camera Raw para importar e ajustar arquivos camera raw, JPEG e TIFF.

Introdução ao Camera Raw

Sobre os arquivos camera raw

Um arquivo *camera raw* contém dados de imagem não processados e não compactados em tons de cinza obtidos pelo sensor de imagem de uma câmera digital, juntamente com informações sobre o modo como a imagem foi capturada (metadados). O software Photoshop Camera Raw interpreta o arquivo camera raw usando as informações sobre a câmera e os metadados da imagem para construir e processar imagens coloridas.

Imagine um arquivo camera raw como um negativo fotográfico. O arquivo pode ser reprocessado a qualquer momento para se obter os resultados desejados, com ajustes de equilíbrio de branco, escala de tons completa, contraste, saturação de cores e nitidez. Quando você ajusta uma imagem camera raw, os dados camera raw originais são preservados. Os ajustes são armazenados como metadados em um arquivo secundário de acompanhamento, em um banco de dados, ou no próprio arquivo (no caso do formato DNG).

Quando você tira fotos em arquivos JPEG com uma câmera, ela processa automaticamente o formato JPEG para aprimorar e compactar a imagem. Geralmente, você tem pouco controle sobre como esse processo ocorre. A realização de imagens camera raw com uma câmera oferece maior controle do que a realização de imagens JPEG, porque o formato camera raw não se restringe ao processamento feito por essa câmera. Ainda é possível editar imagens JPEG e TIFF no Camera Raw, mas você estará editando pixels que já foram processados pela câmera. Os arquivos camera raw sempre contêm os pixels originais e não processados da câmera.

Para criar imagens camera raw, é necessário configurar a câmera para salvar arquivos no formato de arquivo camera raw próprio dessa câmera.

Nota: o *Photoshop Raw (.raw)* é um formato de arquivo para a transferência de imagens entre aplicativos e plataformas de computador. Não confunda os formatos de arquivo *Photoshop raw* e *camera raw*.


As câmeras digitais capturam e armazenam dados camera raw com uma curva de resposta de tons linear (gama de 1.0). O filme e o olho humano têm uma resposta não linear e logarítmica à luz (gama maior do que 2). Uma imagem camera raw não processada exibida como uma imagem em tons de cinza pareceria muito escura, porque o que aparece com o dobro do brilho no sensor fotográfico parece ter menos do dobro do brilho para o olho humano.

Sobre o Camera Raw

O software Camera Raw está incluído como um plug-in no Adobe After Effects e no Adobe Photoshop e também adiciona funcionalidade ao Adobe Bridge. O Camera Raw fornece a cada um desses aplicativos a capacidade de importar e trabalhar com arquivos camera raw. Também é possível usar o Camera Raw para trabalhar com arquivos JPEG e TIFF.


É necessário ter o Photoshop ou o After Effects instalado em arquivos abertos na caixa de diálogo Camera Raw no Bridge. No entanto, se o Photoshop ou o After Effects não estiver instalado, ainda é possível visualizar as imagens e ver seus metadados no Bridge. Se outro aplicativo estiver associado ao tipo de arquivo da imagem, é possível abrir o arquivo nesse aplicativo a partir do Bridge.

Com o Bridge, é possível aplicar, copiar e limpar configurações da imagem, observar visualizações e metadados para arquivos camera raw, sem abri-los na caixa de diálogo Camera Raw. A visualização do Bridge é uma imagem JPEG gerada com o uso das configurações atuais da imagem. A visualização não são os dados camera raw, que apareceriam como uma imagem em tons de cinza muito escuros.

Nota: um ícone de atenção  é exibido nas miniaturas e na imagem de visualização na caixa de diálogo Camera Raw durante a geração da visualização a partir da imagem camera raw.

É possível modificar as configurações padrão usadas pelo Camera Raw para um modelo específico de câmera. Para cada modelo de câmera, é possível também modificar os padrões para uma configuração ISO ou uma câmera específica (por número de série). Você pode modificar e salvar configurações da imagem como predefinições para serem usadas com outras imagens.

Quando o Camera Raw é usado para fazer ajustes (incluindo a retificação e o recorte) em uma imagem camera raw, os dados originais camera raw da imagem são preservados. Os ajustes são armazenados para cada imagem no banco de dados Camera Raw, como metadados incorporados a um arquivo de imagem, ou em um arquivo XMP *secundário* (um arquivo de metadados que acompanha um arquivo camera raw). Para obter mais informações, consulte “Especificação do local de armazenamento para configurações do Camera Raw” na página 97.

Após o processamento e a edição de um arquivo camera raw usando o plug-in Camera Raw, um ícone  é exibido na miniatura da imagem no Bridge.

Se o arquivo camera raw for aberto no Photoshop, será possível salvar a imagem em outros formatos de imagem, como PSD, JPEG, PSB (Formato de Documento Grande), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG ou PBM. Na caixa de diálogo Camera Raw, os arquivos processados podem ser salvos nos formatos DNG (Negativo Digital), JPEG, TIFF ou Photoshop (PSD). Embora o software Photoshop Camera Raw abra e edite um arquivo de imagem camera raw, ele não pode salvar uma imagem no formato camera raw.

Nota: no Photoshop, a caixa de diálogo Camera Raw é automaticamente omitida quando um lote de arquivos camera raw é usado para uma galeria de fotos na Web, um pacote de figuras ou uma página de amostra.

Quando novas versões do Camera Raw estiverem disponíveis, você poderá atualizar o software instalando uma nova versão do plug-in. Verifique se há atualizações do software da Adobe selecionando Ajuda > Atualizações.

Para obter a documentação atualizada do Camera Raw, acesse o site da Adobe, no endereço www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_br.

Modelos diferentes de câmera salvam imagens camera raw em formatos diferentes, e os dados devem ser interpretados de maneira diferente para esses formatos. O Camera Raw inclui perfis para muitos modelos de câmera e é capaz de interpretar diversos formatos camera raw.

Nota: para obter uma lista das câmeras compatíveis e mais informações sobre o Camera Raw, acesse www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_br.

Sobre o formato DNG (Negativo Digital)

O formato DNG (Negativo Digital) é um formato não proprietário, documentado publicamente e com amplo suporte para o armazenamento de dados camera raw. Os desenvolvedores de hardware e software usam o formato DNG porque ele resulta em um fluxo de trabalho flexível para o processamento e arquivamento de dados camera raw. É possível também usar o DNG como formato intermediário para armazenar imagens que foram originalmente capturadas com um formato camera raw proprietário.

Como os metadados DNG são publicamente documentados, os leitores de software, como o Camera Raw, não precisam de conhecimentos específicos da câmera para decodificar e processar arquivos criados por uma câmera que ofereça suporte a DNG. Se o suporte para um formato proprietário for interrompido, os usuários podem não ter acesso às imagens armazenadas nesse formato, e elas podem ser perdidas definitivamente. Como o DNG é documentado publicamente, é muito mais provável que as imagens não processadas armazenadas como arquivos DNG sejam legíveis por software no futuro distante, tornando o DNG uma opção segura para o arquivamento.

DNG é uma extensão do formato TIFF 6.0 e é compatível com o padrão TIFF-EP. É possível (mas não necessário) para o arquivo DNG estar simultaneamente em conformidade com a especificação Negativo Digital e o padrão TIFF-EP.

Os metadados para os ajustes feitos nas imagens armazenadas como arquivos DNG podem ser incorporados ao próprio arquivo DNG, em vez de a um arquivo XMP secundário ou ao banco de dados do Camera Raw.

É possível converter os arquivos camera raw para o formato DNG usando o Adobe DNG Converter ou a caixa de diálogo Camera Raw. Para obter mais informações sobre o formato DNG e o DNG Converter, consulte www.adobe.com/go/learn_ps_dng_br.

Processamento de imagens com o Camera Raw

1. Copie os arquivos camera raw para a unidade de disco rígido, organize-os e (opcionalmente) converta-os em DNG.

Antes de realizar qualquer trabalho nas imagens representadas pelos arquivos camera raw, é necessário transferi-las do cartão de memória da câmera, organizá-las, atribuir a elas nomes úteis e prepará-las para uso. Use o comando Obter fotos da câmera, no Bridge, para realizar essas tarefas automaticamente.


2. Abra os arquivos de imagem no Camera Raw.

É possível abrir os arquivos camera raw no Camera Raw a partir do Bridge, do After Effects ou do Photoshop. Também é possível abrir arquivos JPEG e TIFF no Camera Raw a partir do Bridge. (Consulte “Como abrir imagens no Camera Raw” na página 86.)

Para assistir a um tutorial em vídeo sobre a importação de imagens com o Camera Raw, vá ao site da Adobe, em www.adobe.com/go/vid0005_br.

3. Ajuste as cores.

Os ajustes de cores incluem o equilíbrio de branco, o tom e a saturação. É possível fazer a maioria dos ajustes na guia Básico e, em seguida, usar controles em outras guias para ajustar os resultados. Se desejar que o Camera Raw analise a imagem e aplique ajustes de tons aproximados, clique em Automático na guia Básico.

Para aplicar as configurações usadas na imagem anterior ou para aplicar as configurações padrão da câmera modelo, da câmera ou das configurações ISO, escolha o comando adequado no menu Configurações do Camera Raw . (Consulte “Aplicação de configurações salvas do Camera Raw” na página 98).

Para assistir a um tutorial em vídeo sobre o ajuste de imagens com o Camera Raw, vá ao site da Adobe, em www.adobe.com/go/vid0006_br.

Para assistir a um tutorial em vídeo sobre o ajuste de várias imagens com o Camera Raw, vá ao site da Adobe, em www.adobe.com/go/vid0007_br.

4. Faça outros ajustes e correções de imagem.

Use outras ferramentas e controles na caixa de diálogo Camera Raw para realizar tarefas, como tornar a imagem nítida, reduzir o ruído, corrigir defeitos das lentes e retocar.

5. (Opcional) Salve as configurações da imagem como uma predefinição ou como configurações padrão da imagem.

Para aplicar os mesmos ajustes em outras imagens mais tarde, salve as configurações como uma predefinição. Para salvar os ajustes como os padrões a serem aplicados a todas as imagens de um modelo de câmera específico, uma câmera específica ou uma configuração ISO específica, salve as configurações da imagem como os novos padrões do Camera Raw. (Consulte “Salvar, redefinir e carregar configurações do Camera Raw” na página 97.)

6. Defina as opções de fluxo de trabalho para o Photoshop.

Defina opções para especificar como as imagens são salvas do Camera Raw e como o Photoshop deve abri-las. Você pode acessar as configurações de Opções de Fluxo de Trabalho clicando no link abaixo da visualização da imagem na caixa de diálogo Camera Raw.

7. Salve a imagem ou abra-a no Photoshop ou no After Effects.

Ao concluir o ajuste da imagem no Camera Raw, você pode aplicar os ajustes ao arquivo camera raw, abrir a imagem ajustada no Photoshop ou After Effects, salvar a imagem ajustada em outro formato ou cancelar e descartar os ajustes. Se você abrir a caixa de diálogo Camera Raw no After Effects ou no Photoshop, os botões Salvar e Concluído não estarão disponíveis.

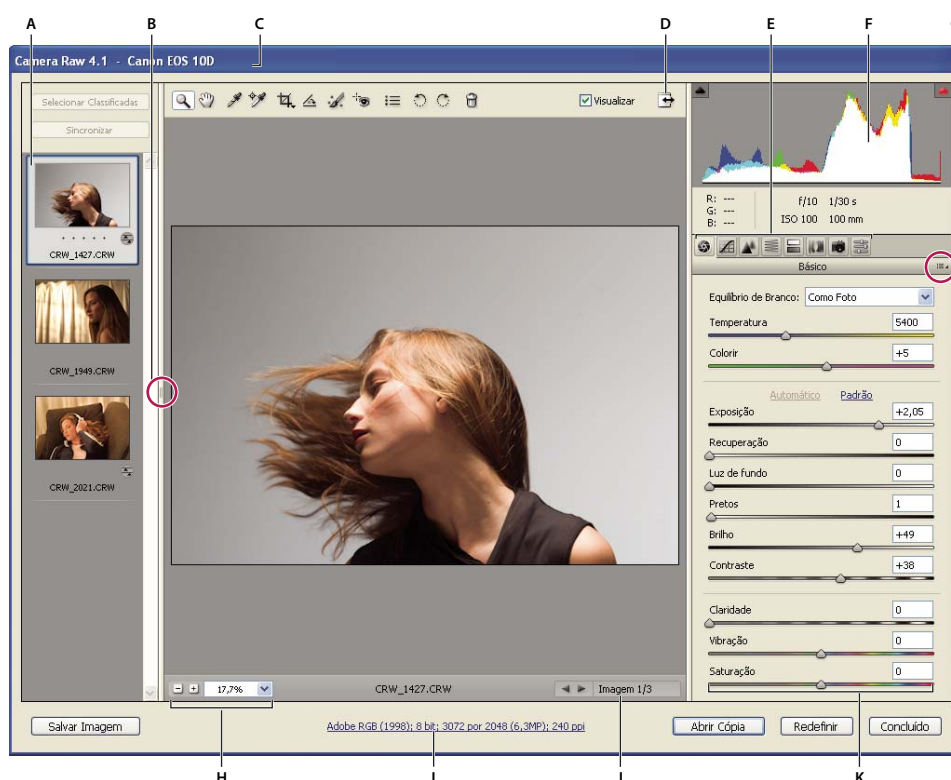
Salvar Aplica as configurações do Camera Raw às imagens e salva cópias dessas imagens em um formato de arquivo JPEG, PSD, TIFF ou DNG. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS), para omitir a caixa de diálogo Salvar Opções do Camera Raw e salvar os arquivos usando o conjunto mais recente de opções de gravação. (Consulte “Como salvar uma imagem Camera Raw em outro formato” na página 87).

Abrir ou OK Abre cópias dos arquivos de imagem camera raw (com as configurações do Camera Raw aplicadas) no Photoshop ou no After Effects. O arquivo de imagem camera raw original permanece inalterado. Pressione Shift enquanto clica em Abrir para abrir o arquivo raw no Photoshop como um Objeto Inteligente. É possível clicar duas vezes na camada Objeto Inteligente que contém o arquivo raw a qualquer momento para ajustar as configurações do Camera Raw.

Concluído Fecha a caixa de diálogo Camera Raw e armazena as configurações de arquivos no arquivo do banco de dados do camera raw, em um arquivo secundário XMP ou no arquivo DNG.

Cancelar Cancela os ajustes especificados na caixa de diálogo Camera Raw.

Visão geral da caixa de diálogo Camera Raw




Camera Raw Editar definições de tarefa JDC


A. Filmstrip B. Alternar Filmstrip C. Câmera, nome do arquivo e informações EXIF D. Alternar para o modo de tela inteira E. Guias de ajuste da imagem F. Histograma G. Camera Raw Menu Configurações H. Níveis de zoom I. Clicar para exibir as opções de fluxo de trabalho J. Setas de navegação K. Controles deslizantes de ajuste

Nota: alguns controles, como o link de Opções de Fluxo de Trabalho, que estão disponíveis quando você abre a caixa de diálogo Camera Raw no Bridge ou no Photoshop não estão disponíveis quando você abre a caixa de diálogo Camera Raw no After Effects.

Menu Configurações do Camera Raw

Para abrir o menu Configurações do Camera Raw, clique no botão  no canto superior direito das guias de ajuste da imagem. Vários comandos nesse menu também estão disponíveis no menu Editar > Configurações de desenvolvimento no Bridge.

Camera Raw controles de visualização

Ferramenta Zoom  Define o zoom de visualização para o próximo valor predefinido quando o usuário clica na imagem de visualização. Clique na tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para usar o próximo valor de zoom mais baixo. Arraste a ferramenta Zoom na imagem de visualização para aplicar mais zoom em uma área selecionada. Para retornar a 100%, clique duas vezes na ferramenta Zoom.

Mão, ferramenta Move a imagem na janela de visualização caso a imagem de visualização esteja definida em um nível de zoom maior que 100%. Mantenha a barra de espaço pressionada para ativar temporariamente a ferramenta Mão durante o uso de outra ferramenta. Clique duas vezes na ferramenta Mão para ajustar a imagem de visualização à janela.

Selecionar Nível de Zoom Escolha uma configuração de ampliação no menu ou clique nos botões Selecionar Nível de Zoom.

Visualização Exibe uma visualização dos ajustes de imagem feitos na guia atual, combinada com as configurações em outras guias. Desmarque essa opção para mostrar a imagem com as configurações originais da guia atual combinadas com as configurações em outras guias.

RGB Mostra os valores de vermelho, verde e azul do pixel sob o ponteiro na imagem de visualização.

Sombras e Realces Exibe cortes de sombras e realces. Sombras cortadas aparecem em azul, enquanto realces cortas aparecem em vermelho. O corte de realces será mostrado se qualquer um dos três canais RGB for cortado (completamente saturado sem detalhes). O corte de sombras será mostrado se todos os três canais RGB forem cortados (preto sem detalhes).

Guias de ajuste da imagem

Básico Ajuste o equilíbrio de branco, a saturação de cor e a tonalidade.

Curva de tons Ajuste a tonalidade usando uma Curva paramétrica e uma Curva de ponto.

Detalhe Torne as imagens mais nítidas ou reduza o ruído.

HSL / Tons de cinza Ajuste as cores usando ajustes de Matiz, Saturação e Luminescência.

Divisão de tons Adicione cores a imagens monocromáticas ou crie efeitos especiais com imagens coloridas.

Correções de lentes Compense o desvio cromático e as vinhetas gerados pela lente da câmera.

Calibração de câmera Corrija uma projeção de cores nas sombras e ajuste cores não neutras para compensar a diferença entre o comportamento de uma câmera e do perfil do Camera Raw para o modelo dessa câmera.


Predefinições Salve e aplique conjuntos de configurações de ajuste de imagem como predefinições.

Trabalhe com o cache do Camera Raw no Bridge

Quando arquivos camera raw são exibidos no Adobe Bridge, suas miniaturas e visualizações usam as configurações padrão do camera raw ou as configurações ajustadas pelo usuário. O cache no Bridge e o cache do Camera Raw armazenam dados referentes a miniaturas de arquivo, metadados e informações de arquivo. O armazenamento desses dados em cache reduz o tempo de carregamento nos casos em que uma pasta já visualizada é novamente acessada.

Como esse cache pode ficar muito grande, convém expurgá-lo ou limitar seu tamanho. Também será possível expurgá-lo e regenerá-lo se houver suspeitas de que ele esteja corrompido ou muito antigo. A expurgação do cache exclui metadados e informações de miniaturas que foram adicionados a partir do momento em que o arquivo camera raw foi aberto no Bridge.

Nota: o cache do Camera Raw comporta dados de aproximadamente 200 imagens para cada gigabyte de armazenamento em disco alocado e, Por padrão, o cache do Camera Raw está definido para um tamanho máximo de 1 GB. Esse limite pode ser aumentado nas Preferências do Camera Raw.

1 No Bridge, escolha Editar > Preferências do Camera Raw (Windows) ou Bridge > Preferências do Camera Raw (Mac OS) ou, com a caixa de diálogo Camera Raw aberta, clique no botão da caixa de diálogo Abrir Preferências .

2 Siga um destes procedimentos:

- Para alterar o tamanho do cache, digite um valor Tamanho Máximo.
- Para expurgar o cache do camera raw, clique no botão Descartar Cache.
- Para alterar o local do cache do Camera Raw, clique em Selecionar local.



Navegação, abertura e salvamento de imagens

Processamento, comparação e classificação de várias imagens no Camera Raw

A maneira mais conveniente de trabalhar com várias imagens camera raw é usar a visualização Filmstrip no Camera Raw, que é aberta por padrão quando várias imagens são abertas no Camera Raw a partir do Bridge.

As imagens podem ter três estados na visualização Filmstrip: desmarcado, selecionado (mas não ativo) e ativo (também selecionado). Em geral, os ajustes são aplicados a todas as imagens selecionadas.

É possível também sincronizar as configurações para que elas sejam aplicadas a partir da imagem ativa a todas as imagens selecionadas. É possível aplicar rapidamente um conjunto de ajustes a um conjunto inteiro de imagens, como todas as fotos tiradas nas mesmas condições, e, em seguida, ajustar as fotos individuais mais tarde, depois de você determinar quais serão usadas para a saída final.

- Para selecionar uma imagem, clique na miniatura correspondente. Para selecionar um intervalo de imagens, clique com a tecla Shift pressionada em duas miniaturas. Para adicionar uma imagem a uma seleção, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura correspondente.
- Para alterar a imagem ativa sem alterar as imagens selecionadas, clique em uma seta de navegação  na parte inferior do painel de visualização.
- Para aplicar as configurações da imagem ativa a todas as imagens selecionadas, clique no botão Sincronizar, na parte superior do painel Filmstrip, e escolha as configurações a serem sincronizadas.
- Para aplicar uma classificação com estrelas, clique em uma classificação abaixo da miniatura da imagem.
- Para marcar as imagens selecionadas para exclusão, clique em Marcar para Exclusão .

Uma cruz vermelha será exibida na miniatura da imagem marcada para exclusão. O arquivo é enviado à Lixeira (Windows) ou ao Lixo (Mac OS), quando você fecha a caixa de diálogo Camera Raw. (Se você optar por manter uma imagem que foi marcada para exclusão, selecione-a no painel Miniatura e clique novamente em Marcar para Exclusão, antes de fechar a caixa de diálogo Camera Raw.)

Automação do processamento de imagens com o Camera Raw

É possível criar uma ação para automatizar o processamento de arquivos de imagens com o Camera Raw. A automação pode ser aplicada ao processo de edição e ao processo de gravação dos arquivos em formatos específicos, como os formatos PSD, DNG, JPEG, PSB (Formato de Documento Grande), TIFF e PDF. No Photoshop, também é possível usar o comando Lote, o Processador de Imagens ou o comando Criar Droplet para processar um ou mais arquivos de imagem. O Processador de Imagens é especialmente útil para salvar arquivos de imagem em diferentes formatos durante a mesma sessão de processamento.

Estas são algumas dicas para automatizar o processamento de arquivos de imagem camera raw:

- Ao gravar uma ação, selecione primeiro Configurações da Imagem no menu Configurações do Camera Raw, na caixa de diálogo Camera Raw. Dessa forma, as configurações específicas a cada imagem (a partir do banco de dados do Camera Raw ou de arquivos secundários XMP) serão usadas para executar essa ação.
- Se você pretende usar a ação com o comando Lote, convém usar o comando Salvar como e escolher o formato de arquivos ao salvar a imagem camera raw.
- Quando uma ação é usada para abrir um arquivo camera raw, a caixa de diálogo Camera Raw reflete as configurações que estavam efetivadas no momento em que a ação foi gravada. Convém criar ações diferentes para a abertura de arquivos de imagem camera raw com configurações distintas.

- Ao usar o comando Lote, selecione Cancelar Ação do Comando "Abrir". Os comandos Abrir na ação fazem referência aos arquivos em lote e não aos arquivos especificados por nome nessa ação. Desmarque Cancelar Ação do Comando "Abrir" apenas se desejar que a ação opere em arquivos abertos, ou se a ação usar o comando Abrir para recuperar as informações necessárias.
- Ao usar o comando Lote, selecione Omitir Caixas de Diálogo de Opções de Abertura de Arquivos para impedir a exibição da caixa de diálogo Camera Raw para cada imagem camera raw processada.
- Usando o comando Lote, selecione Cancelar Ação do Comando "Salvar como" para usar as instruções de Salvar como do comando Lote, em vez das instruções de Salvar como na ação. Se essa opção for selecionada, a ação deverá conter um comando Salvar como, pois o comando Lote não salva automaticamente os arquivos de origem. Cancele a seleção de Cancelar Ação do Comando "Salvar como" para salvar os arquivos processados pelo comando Lote no local especificado na caixa de diálogo Lote.
- Ao criar um droplet, selecione Omitir Caixas de Diálogo de Opções de Abertura de Arquivos na área Executar da caixa de diálogo Criar Droplet. Isso evita a exibição da caixa de diálogo Camera Raw para cada imagem camera raw processada.

Consulte também

"Conversão de arquivos com o Processador de Imagens" na página 578

"Processamento de um lote de arquivos" na página 578

Como abrir imagens no Camera Raw

- Para processar imagens raw no Camera Raw, selecione um ou mais arquivos camera raw no Bridge e, em seguida, escolha Arquivo > Abrir no Camera Raw ou pressione Ctrl + R (Windows) ou Command + R (Mac OS). Ao concluir a realização dos ajustes na caixa de diálogo Camera Raw, clique em Concluído para aceitar as alterações e fechar a caixa de diálogo. É possível também clicar em Abrir para abrir uma cópia da imagem ajustada no Photoshop.
- Para processar imagens JPEG ou TIFF no Camera Raw, selecione um ou mais arquivos JPEG ou TIFF no Bridge e, em seguida, escolha Arquivo > Abrir no Camera Raw ou pressione Ctrl + R (Windows) ou Command + R (Mac OS). Ao concluir a realização dos ajustes na caixa de diálogo Camera Raw, clique em Concluído para aceitar as alterações e fechar a caixa de diálogo. É possível especificar se as imagens JPEG ou TIFF com configurações Camera Raw serão sempre abertas no Camera Raw, na seção Manipulação de Arquivos JPEG e TIFF das Preferências do Camera Raw. Também é possível especificar que as imagens JPEG e TIFF sejam abertas no Camera Raw na seção Miniatura das Preferências do Bridge e na seção Manipulação de Arquivo das Preferências do Photoshop.
- Para importar imagens camera raw no Photoshop, selecione um ou mais arquivos camera raw no Bridge e, em seguida, escolha Arquivo > Abrir com > Photoshop CS3. (É possível também escolher Arquivo > Abrir no Photoshop, e navegar para selecionar arquivos camera raw.) Ao concluir a realização de ajustes na caixa de diálogo Camera Raw, clique em Abrir para aceitar as alterações. Pressione Shift enquanto clica em Abrir para abrir a imagem no Photoshop como um Objeto Inteligente. É possível clicar duas vezes na camada Objeto Inteligente que contém o arquivo raw a qualquer momento para ajustar as configurações do Camera Raw.



Clique duas vezes com a tecla Shift pressionada em uma miniatura no Bridge para abrir uma imagem camera raw no Photoshop sem abrir a caixa de diálogo Camera Raw. Mantenha a tecla Shift pressionada ao escolher Arquivo > Abrir para abrir várias imagens selecionadas.

- Para importar imagens camera raw no After Effects usando o Bridge, selecione um ou mais arquivos camera raw no Bridge e, em seguida, escolha Arquivo > Colocar no After Effects. (É possível também escolher Arquivo > Importar comando no After Effects e navegar para selecionar arquivos camera raw.) Ao concluir a realização de ajustes na caixa de diálogo Camera Raw, clique em OK para aceitar as alterações.
- Para importar arquivos TIFF e JPEG para o After Effects usando o Camera Raw, selecione Arquivo > Importar para o After Effects, selecione Todos os Arquivos no menu Ativar (Mac OS), ou no menu Arquivos do tipo (Windows), na caixa de diálogo Importar do After Effects. Selecione o arquivo a ser importado, selecione Camera Raw no menu Formato e clique em Abrir.
- Ao inserir ou arrastar pilhas de imagens do Bridge para o After Effects, elas serão importadas como uma sequência de imagem. Adicione ao After Effects um bullet extra específico à importação de arquivos camera raw como uma sequência.

As configurações Camera Raw aplicadas ao primeiro arquivo camera raw após a importação são aplicadas aos arquivos restantes na sequência a menos que um arquivo XMP secundário esteja presente para os arquivos subsequentes na sequência. Nesse caso, as configurações no arquivo XMP ou no arquivo DNG são aplicadas àquele quadro específico na sequência, todos os outros quadros usam as configurações especificadas pelo primeiro arquivo na sequência.

Como salvar uma imagem Camera Raw em outro formato

É possível salvar arquivos camera raw na caixa de diálogo Camera Raw nos formatos PSD, TIFF, JPEG ou DNG.

Quando o comando Salvar é usado na caixa de diálogo Camera Raw, os arquivos são inseridos em uma fila para serem processados e salvos. Isso é muito útil para o processamento de vários arquivos nessa caixa de diálogo e para a gravação de todas as imagens no mesmo formato.

- 1 Na caixa de diálogo Camera Raw, clique no botão Salvar no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo.



Clique em Salvar com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para omitir a caixa de diálogo Opções de Salvamento do Camera Raw ao salvar um arquivo.

- 2 Na caixa de diálogo Opções de salvamento, especifique as seguintes opções:

Destino Especifica o local para salvar o arquivo. Se necessário, clique no botão Selecionar Pasta e navegue até esse local.

Nomenclatura de arquivo Especifica o nome do arquivo usando uma convenção de nomenclatura que inclui elementos, como data e número de série da câmera. Usar nomes de arquivo informativos com base em uma convenção de nomenclatura o ajudará a manter os arquivos de imagem organizados.

- 3 Escolha um formato de arquivo no menu Formato.

- 4 Clique em Salvar.

Opções de formato

Negativo Digital Salva uma cópia do arquivo camera no formato DNG.

- **Compactado (sem perdas)** Usa a compactação sem perdas, ou seja, nenhuma informação é perdida durante a redução do tamanho do arquivo.
- **Converter em Imagem Linear** Armazena os dados de imagens em um formato interpolado (sem mosaicos). A imagem interpolada resultante pode ser interpretada por outro software, mesmo que esse software não tenha um perfil para a câmera digital que capturou a imagem.
- **Incorporar Arquivo Raw Original** Armazena todos os dados de imagens camera raw originais no arquivo DNG.
- **Visualização de JPEG** Incorpora uma visualização JPEG ao arquivo DNG. Se você optar por incorporar uma visualização JPEG, poderá escolher o tamanho dessa visualização. Se visualizações de JPEG forem incorporadas, outros aplicativos poderão ver o conteúdo do arquivo DNG sem analisar os dados camera raw.

JPEG Salva cópias dos arquivos camera raw no formato JPEG (Joint Photographic Experts Group). Para especificar a intensidade da compactação, digite um valor de 0 a 12 ou escolha uma opção no menu. Se um valor mais alto for digitado ou se a opção Alta ou Máxima for escolhida, a intensidade de compactação aplicada será menor, aumentando o tamanho do arquivo e melhorando a qualidade da imagem. O formato JPEG é geralmente usado para exibir fotografias e outras imagens de tonalidades contínuas em galerias de fotos na Web, apresentações de slides, apresentações e outros serviços on-line.


TIFF Salva cópias dos arquivos camera raw como arquivos TIFF (Tagged-Image File Format). Especifique a compactação a ser aplicada: LZW, ZIP ou nenhuma compactação. O TIFF é um formato flexível de imagem bitmap suportado praticamente por todos os aplicativos de pintura, edição de imagens e layout de página. O formato TIFF fornece maior compactação e compatibilidade com outros aplicativos do que o formato PSD.

Photoshop Salva cópias dos arquivos camera raw no formato PSD. É possível especificar se os dados de pixels cortados devem ou não ser preservados no arquivo PSD.

Como fazer ajustes de cores e tons no Camera Raw

Uso do histograma e de níveis RGB no Camera Raw

Um *histograma* é uma representação do número de pixels de cada valor de luminescência em uma imagem. Um histograma com valores diferentes de zero para cada valor de luminescência indica uma imagem que usa toda a escala de tons. Um histograma que não usa o intervalo de tons inteiro corresponde a uma imagem sem brilho, que não apresenta contraste. Um histograma com um pico no lado esquerdo indica um corte de sombras; um histograma com um pico no lado direito indica um corte de realces.

 *Selecione Sombras ou Realces para ver, em uma imagem de visualização, os pixels que estão sendo cortados. Para obter mais informações, consulte “Visualização de cortes de sombras e realces no Camera Raw” na página 88.*

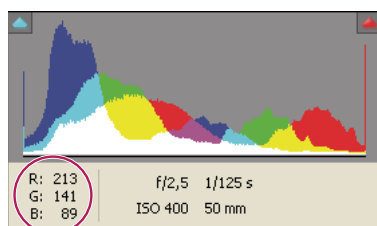
Uma tarefa comum para o ajuste de uma imagem é aumentar os valores em pixels de maneira mais uniforme da esquerda para a direita no histograma, em vez de acumulá-los em uma das duas extremidades.

Um histograma é composto de três camadas de cores, que representam os canais das cores vermelha, verde e azul. A cor branca é exibida quando os três canais se sobrepõem; amarelo, magenta e ciano são exibidos quando dois canais RGB (o amarelo é igual aos canais vermelho + verde, o magenta é igual aos canais vermelho + azul, e o ciano é igual aos canais verde + azul).

Sendo alterado automaticamente à medida que as configurações são ajustadas na caixa de diálogo Camera Raw.

Os valores RGB do pixel sob o ponteiro (na imagem de visualização) são exibidos abaixo do histograma.

Nota: também é possível usar a ferramenta *Classificador de Cores* para inserir até quatro classificadores de cores na imagem de visualização. Os valores RGB aparecem acima da imagem de visualização. Para remover um classificador de cores, clique nele pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Para apagar os classificadores de cores, clique em *Apagar Classificadores*.



A caixa de diálogo Camera Raw exibe os valores RGB do pixel sob o ponteiro.

Visualização de cortes de sombras e realces no Camera Raw

O corte ocorre quando os valores de uma cor do pixel são maiores do que o maior valor ou menores do que o menor valor que pode ser representado na imagem; valores com muito brilho são cortados do branco de saída e os valores muito escuros são cortados no preto de saída. O resultado é uma perda de detalhes da imagem.

- Para ver os pixels que estão sendo cortados com o restante da imagem de visualização, selecione a opção Sombras ou a opção Realces, abaixo do histograma.
- Para visualizar apenas os pixels que estão sendo cortados, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto arrasta os controles deslizantes Exposição, Recuperação ou Preto.

Para os realces, os pixels cortados em todos os canais de cores são exibidos em branco. Para as sombras, os pixels cortados em todos os canais de cores são exibidos em preto. O corte em um ou dois canais é mostrado pela cor primária (vermelho, verde, azul) ou uma cor combinada (ciano, magenta, amarelo).

Nota: em alguns casos, o corte ocorre porque o espaço de cor no qual você está trabalhando tem uma gama muito pequena. Se as cores estão sendo cortadas, considere trabalhar em um espaço de cor com uma gama maior, como o ProPhoto RGB.

Controles de equilíbrio de branco no Camera Raw

Em termos muito simples, o ajuste do equilíbrio de branco consiste em identificar os objetos na imagem que devem ter cores neutras (branco ou cinza) e, em seguida, ajustar as cores na imagem para tornar as cores desses objetos neutras. Um objeto branco ou cinza em uma cena é executado na projeção de cores pela luz ambiente ou flash utilizado para tirar a foto.

Quando a ferramenta Equilíbrio branco é usada para especificar um objeto que deve ser branco ou cinza, o Camera Raw pode determinar a cor da luz na qual a cena foi fotografada e, em seguida, pode ajustar a iluminação automática da cena.

A temperatura da cor (em Kelvin) é usada como medida da iluminação da cena, pois as fontes de luz natural e incandescente fornecem luz em uma distribuição previsível de acordo com a temperatura.

Uma câmera digital registra o equilíbrio de branco no momento da exposição como uma entrada de metadados. O plug-in Camera Raw faz a leitura desse valor e o torna a configuração inicial quando um arquivo é aberto na caixa de diálogo Camera Raw. Em geral, essa configuração gera a temperatura de cor correta ou uma temperatura com valor muito próximo. É possível fazer ajustes caso o equilíbrio de branco não apresente o valor ideal.

Nota: *nem todas as projeções de cor são resultantes do equilíbrio de branco incorreto. Use os controles na guia Calibrar para corrigir uma projeção de cor que permaneça após o ajuste do equilíbrio de branco.*

A guia Básico, na caixa de diálogo Camera Raw, possui três controles para corrigir uma projeção de cores na imagem:

Equilíbrio de Branco Camera Raw O aplica a configuração do equilíbrio de branco e altera as propriedades Temperatura e Colorir na guia Básico de maneira apropriada. Use esses controles para ajustar o equilíbrio de cores.

- **Como Foto** Usa as configurações de equilíbrio de branco da câmera, se elas estiverem disponíveis.
- **Automático** Calcula o equilíbrio de branco com base nos dados da imagem.

Nota: *se o Camera Raw não reconhecer a configuração de equilíbrio de branco de uma câmera, a seleção de Como foto será a mesma da escolha de Automático.*

Temperatura Ajusta o equilíbrio de branco de acordo com uma temperatura de cor personalizada. Reduz a temperatura para corrigir uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais baixa na iluminação. O plug-in do Camera Raw torna as cores da imagem mais azuis para compensar essa temperatura mais baixa (tom amarelado) na iluminação ambiente. De modo oposto, aumenta a temperatura para corrigir uma fotografia tirada com uma temperatura de cores de luz mais alta. As cores da imagem tornam-se mais quentes (tom amarelado) para compensar a temperatura de cores mais alta (tom azulado) da luz ambiente.



Nota: *o intervalo e as unidades para os controles de Temperatura e Colorir são diferentes quando você está ajustando uma imagem que não é Camera Raw, como uma imagem TIFF ou JPEG. Por exemplo, o Camera Raw fornece um controle deslizante de ajuste em temperatura real para arquivos raw de 2.000 Kelvin a 50.000 Kelvin. Para arquivos JPEG ou TIFF, o Camera Raw tenta aproximar uma temperatura de cor ou um equilíbrio de branco diferente, mas como o valor original já foi usado para alterar os dados de pixel no arquivo, o Camera Raw não fornece a escala de temperatura Kelvin real. Nesses casos, uma escala aproximada de -100 a 100 é usada no lugar da escala de temperatura.*



Correção do equilíbrio de branco

A. Mover o controle deslizante de Temperatura para a direita corrige uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais alta na iluminação. **B.** Mover o controle deslizante de Temperatura para a esquerda corrige uma fotografia tirada com uma temperatura de cor mais baixa na iluminação. **C.** Fotografia após o ajuste da temperatura de cor

Colorir Ajusta o equilíbrio de branco para compensar uma tonalidade de verde ou magenta. Reduz a Coloração para adicionar verde à imagem; aumente a Coloração para adicionar magenta.

 Para ajustar rapidamente o equilíbrio de branco, selecione a ferramenta Equilíbrio de Branco  e clique em uma área da imagem de visualização que apresente um tom de branco ou cinza neutro. As propriedades Temperatura e Colorir se ajustam para tornar a cor selecionada exatamente neutra (se possível). Se você clicar em tons de branco, escolha uma área de realce que contenha detalhes de branco significativos, em vez de um realce especular. É possível clicar duas vezes no botão Equilíbrio de Branco para redefinir o Equilíbrio de Branco para Como Foto.

Ajuste de tons no Camera Raw

Ajuste a escala de tons da imagem usando os controles de tons na guia Básico.

Ao clicar em Automático na parte superior da seção de controles de tons da guia Básico, o Camera Raw analisa a imagem camera raw e faz ajustes automáticos nos controles de tons (Exposição, Recuperação, Luz de preenchimento, Pretos, Brilhos e Contraste).


Também é possível aplicar configurações automáticas separadamente para controles de tons individuais. Para aplicar um ajuste automático a um controle de tom individual, como Exposição ou Recuperação, pressione Shift e clique duas vezes no controle deslizante. Para retornar um controle de tom individual ao seu valor original, clique duas vezes no controle deslizante.

Quando você ajusta tons automaticamente, o Camera Raw ignora os ajustes feitos anteriormente em outras guias (como o ajuste de tons na guia Curvas). Por essa razão, é recomendável aplicar normalmente os ajustes de tons em primeiro lugar — se necessário — para obter uma aproximação inicial das melhores configurações para a imagem. Se você é cuidadoso durante a captura de imagens e tirou fotos com exposições diferentes propositalmente, é provável que não queira desfazer esse trabalho aplicando ajustes automáticos de tons. Por outro lado, você poderá sempre experimentar clicar em Automático e desfazer os ajustes, se desejar.

As visualizações no Bridge usam as configurações de imagem padrão. Se desejar que as configurações de imagem padrão incluam ajustes automáticos de tons, selecione Aplicar Ajustes Automáticos de Tons na seção Configurações de Imagem Padrão das preferências do Camera Raw.

Nota: se você estiver comparando imagens com base em suas visualizações no Bridge, talvez queira deixar a preferência Aplicar Ajustes Automáticos de Tons desmarcada, o que é o padrão. Caso contrário, você comparará imagens que já foram ajustadas.

Conforme você faz ajustes, observe os pontos finais do histograma ou use as visualizações de corte de realces e sombras.

 Ao mover o controle deslizante Exposição, Recuperação ou Pretos, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para visualizar o local em que os realces e as sombras são cortados. Mova o controle deslizante até o início do corte e reverta suavemente o ajuste. (Para obter mais informações, consulte “Visualização de cortes de sombras e realces no Camera Raw” na página 88.)

- Para ajustar manualmente um controle de tons, arraste o controle deslizante, digite um número na caixa de texto ou selecione o valor na caixa de texto e pressione a tecla de Seta para cima ou a tecla de Seta para baixo.
- Para redefinir um valor para o seu padrão, clique duas vezes no controle deslizante.

Exposição Ajusta o brilho geral da imagem, como um efeito maior em valores mais altos. Reduza a Exposição para escurecer a imagem e aumente a Exposição para clarear a imagem. Os valores são determinados em incrementos equivalentes a interrupções em “f”. Um ajuste de +1,50 é semelhante à ampliação da abertura em interrupções de 1-1/2. De forma semelhante, um ajuste de 1,50 é semelhante à redução dessa abertura em interrupções de 1-1/2. (Use a Recuperação para reduzir os valores de realce.)

Recuperação Tenta recuperar detalhes dos realces. Camera Raw O pode reconstruir alguns detalhes de áreas nas quais um ou dois canais de cores são cortados para o branco.

Luz de Preenchimento Tenta recuperar detalhes das sombras, sem clarear os pretos. Camera Raw O pode reconstruir alguns detalhes de áreas nas quais um ou dois canais de cores são cortados para o preto. O uso da Luz de preenchimento é semelhante ao uso da parte de sombras do filtro Sombra/Realce do Photoshop ou do efeito Sombra/Realce do After Effects.

Pretos Especifica quais níveis de entrada são mapeados para o preto na imagem final. O aumento de Pretos expande as áreas que são mapeadas para o preto, o que muitas vezes cria a impressão de um contraste mais intenso na imagem. A maior alteração está nas sombras, com alterações menores nos tons médios e realces. O uso do controle deslizante de Pretos é semelhante ao uso do controle deslizante de pontos pretos para os níveis de entrada no comando Níveis do Photoshop ou o efeito Níveis do After Effects.

Brilho Ajusta o aspecto claro ou escuro da imagem, de forma semelhante à propriedade Exposição. No entanto, em vez de cortar a imagem em realces e sombras, o Brilho compacta os realces e expande as sombras quando o controle deslizante é movido para a direita. Geralmente, a melhor maneira de usar esse controle é definir a escala geral de tonas configurando Exposição, Recuperação e Pretos; em seguida, defina o Brilho. Grandes ajustes de brilho podem afetar o corte de sombras ou realces, de modo que talvez você queira reajustar a propriedade Exposição, Recuperação ou Pretos depois de ajustar o Brilho.

Contraste Aumenta ou diminui o contraste da imagem, afetando principalmente os tons médios. Quando o contraste é aumentado, as áreas da imagem meio escuras tornam-se mais escuras e as áreas da imagem meio claras tornam-se mais claras. Em geral, a propriedade Contraste é usada para ajustar o contraste dos tons médios após a definição dos valores de Exposição, Pretos e Brilho.

Ajuste as curvas de tons no Camera Raw

Use as curvas de tons para ajustar imagens depois de fazer ajustes de tons na guia Básico. As curvas de tons representam alterações feitas na escala de tons de uma imagem. O eixo horizontal representa os valores dos tons originais da imagem (valores de entrada) com preto à esquerda e valores progressivamente mais claros à direita. O eixo vertical representa os valores de tons alterados (valores de saída), com preto na parte inferior e progressivamente, branco na parte superior.

Se um ponto da curva for movido para cima, a saída será um tom mais claro; se for movido para baixo, a saída será um tom mais escuro. Uma linha reta de 45 graus indica que não há alterações na curva de resposta de tons: os valores de entrada originais correspondem exatamente ao valores de saída.

Use a curva de tons na guia Paramétrico para ajustar os valores nos intervalos de tons específicos na imagem. As áreas da curva afetadas pelas propriedades da região (Realces, Claros, Escuros ou Sombras) dependem do local onde você definiu os controles de divisão na parte inferior do gráfico. As propriedades da região central (Escuros e Claros) afetam principalmente a região central da curva. As propriedades Realce e Sombras afetam principalmente as extremidades do intervalo de tons.

❖ Para ajustar curvas de tons, escolha uma opção:

- Arraste os controles deslizantes de Realces, Claros, Escuros ou Sombras na guia Paramétrico. Expanda ou recolha as regiões da curva que os controles deslizantes afetam arrastando os controles do divisor de regiões no eixo horizontal do gráfico.
- Arraste um ponto na curva na guia Ponto. Conforme você arrasta o ponto, os valores de tons de Entrada e Saída são exibidos abaixo da curva de tons.
- Escolha uma opção no menu Curva da guia Ponto. A configuração escolhida é refletida na guia Ponto, mas não nas configurações da guia Paramétrico. Contraste Médio é a configuração padrão.

Controles de Claridade, Saturação e Vibração no Camera Raw

É possível alterar a saturação de cores (vivacidade ou pureza da cor) de todas as cores ajustando os controles de Claridade, Vibração e Saturação na guia Básico. (Para ajustar a saturação para um intervalo específico de cores, use os controles na guia HSL / Tons de Cinza.)

Claridade Aumenta a profundidade de uma imagem aumentando o contraste local. Essa configuração é semelhante a uma máscara de nitidez de raio grande. Ao usar essa configuração, é recomendável aplicar zoom de 100% ou mais. Para maximizar o efeito, aumente a configuração até ver halos ao lado dos detalhes da aresta da imagem e, em seguida, reduza um pouco a configuração.

Vibração Ajusta a saturação para que o corte seja minimizado conforme as cores se aproximam da saturação total, alterando a saturação de todas as cores menos saturadas com efeito menor nas cores mais saturadas. A Vibração também evita que os tons de pele tornem-se muito saturados.

Saturação Ajusta a saturação de todas as cores da imagem uniformemente a partir de -100 (monocromático puro) até +100 (dobro da saturação).

Controles HSL / Escala de Cinza no Camera Raw

Os controles podem ser usados na guia HSL / Escala de Cinza para ajustar os intervalos de cores individuais. Por exemplo, se um objeto em vermelho parecer muito vívido e distrativo, você pode diminuir os valores de Vermelho na guia aninhada Saturação.

As seguintes guias aninhadas contêm controles para ajustar um componente de cor para um intervalo de cores específico.

Matiz Altera a cor. Por exemplo, é possível alterar um céu azul (e todos os outros objetos em azul) do ciano ao roxo.

Saturação Altera a vivacidade ou a pureza da cor. Por exemplo, é possível alterar um céu azul do cinza para o azul levemente saturado.

Luminescência Altera o brilho do intervalo de cores.

Se você selecionar Converter em Escala de Cinza, apenas uma guia aninhada será exibida:

Mistura de Escala de Cinza Use os controles nessa guia para especificar a contribuição de cada intervalo de cores para a versão da escala de cinza da imagem.

Adição de tons a uma imagem em escala de cinza no Camera Raw

Use os controles na guia Divisão de Tons para colorir uma imagem em escala de cinza. Você pode adicionar uma cor no intervalo de tons, como uma aparência em sépia, ou criar um resultado da divisão de tons, no qual uma cor diferente é aplicada às sombras e aos realces. As sombras das extremidades e os realces permanecem em preto-e-branco.

É possível também aplicar tratamentos especiais, como uma aparência com processamento cruzado, a uma imagem colorida.

- 1 Selecione uma imagem em escala de cinza. (Essa pode ser uma imagem que você converteu em escala de cinza selecionando Converter em Escala de Cinza na guia HSL / Escala de Cinza.)
- 2 Na guia Divisão de Tons, ajuste as propriedades de Matiz e Saturação para os realces e sombras. O Matiz define a cor do tom; a Saturação define a intensidade do resultado.
- 3 Ajuste o controle Equilíbrio para equilibrar a influência entre os controles Realce e Sombra. Os valores positivos aumentam a influência dos controles de Sombra; os valores negativos aumentam a influência dos controles de Realce.

Ajuste a renderização de cores para a câmera no Camera Raw

Para cada modelo de câmera suportado, o Camera Raw usa perfis para processar imagens não processadas. Os perfis são produzidos fotografando-se um alvo colorido sob diferentes condições de iluminação com equilíbrio de branco. Quando o equilíbrio de branco é definido, o Camera Raw usa os perfis para a câmera expandir as informações de cores.

Em certas ocasiões, algumas cores renderizadas pelo plug-in Camera Raw não apresentam a aparência esperada. O problema pode ser uma diferença entre o perfil de uma câmera e o perfil do Camera Raw para esse modelo de câmera. Por outro lado, a fotografia pode ter sido tirada sob condições de iluminação não padrão, além do intervalo de compensação do plug-in Camera Raw.

Para renderizar cores não neutras de maneira diferente, use os controles Matiz e Saturação na guia Calibrar para ajustar as configurações para o perfil interno do Camera Raw. Também é possível optar pelo uso dos perfis incorporados no Camera Raw ou de um perfil incorporado no próprio arquivo.

- 1 Na guia Calibrar, escolha um perfil no menu Perfil da Câmera.

Importante: as opções no menu Perfil da Câmera variam dependendo se o arquivo incluir um perfil incorporado ou se uma nova versão do perfil tiver se tornado disponível no Camera Raw.

ACR 2.4, 3.0 ou superior Números de versão maiores representam perfis de câmera mais novos e aprimorados para algumas câmeras. Se houver apenas um número de versão menor, como 2.4, os perfis da câmera não exigem atualização. Se houver várias opções disponíveis, talvez você queira escolher um número de versão menor para obter um comportamento consistente com imagens de versões anteriores.

Incorporado Usa o perfil incorporado no arquivo atual. Arquivos TIFF, JPEG e DNG podem ter perfis incorporados.

- 2 Ajuste a propriedade Colorir Sombras para remover uma projeção de cores nas sombras. Geralmente, reduzir a propriedade Colorir Sombras adiciona verde a áreas de sombra e aumentar a propriedade Colorir Sombras adiciona magenta.
- 3 Use os controles de Matiz e Saturação para ajustar o vermelho, o verde e o azul na imagem. Observe a imagem de visualização ao fazer ajustes até que ela pareça estar correta. Em geral, convém ajustar o matiz antes de ajustar a saturação.
- 4 Os ajustes feitos na guia Calibrar afetam a imagem selecionada na caixa de diálogo Camera Raw. Para salvar os ajustes e torná-los as configurações de imagem padrão para os arquivos de uma câmera específica, selecione Salvar Novos Padrões do Camera Raw no menu Configurações do Camera Raw ≡ ▸.

Nota: para salvar configurações como padrões para uma câmera específica (por número de série) ou para uma condição de iluminação específica (por número ISO), é possível também modificar as preferências Configurações Padrão da Imagem nas preferências do Camera Raw. (Consulte “Salvar, redefinir e carregar configurações do Camera Raw” na página 97.)

Compensação do desvio cromático no Camera Raw

Desvio cromático é um defeito comum decorrente da falha da lente em focalizar diferentes frequências (cores) sobre o mesmo ponto. Em um tipo de desvio cromático, a imagem de cada cor de luz está no foco, mas cada imagem apresenta um tamanho um pouco diferente. Esse tipo de desvio é percebido como uma cor complementar dispersa em áreas distantes do centro da imagem. Por exemplo, a dispersão pode aparecer como um nível de margem de vermelho no lado de um objeto em direção ao centro da imagem e como um nível de margem de ciano no lado do objeto distante do centro dessa imagem.

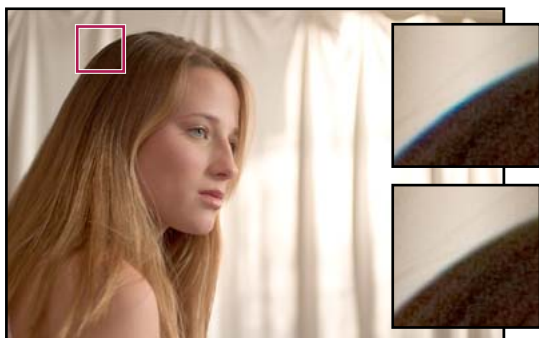


Imagem original (na parte superior) e após a correção do desvio cromático (na parte inferior)

Outro tipo de artefato cromático afeta as arestas de realces especulares, como aqueles encontrados quando a luz é refletida fora da superfície de água ondulada ou de arestas de metal polido. Essa situação geralmente resulta em uma borda roxa ao redor de cada realce especular. A dispersão de cores semelhantes pode ocorrer em arestas entre objetos escuros e objetos muito claros.

1 Aplique mais zoom a uma área próxima ao canto da imagem de visualização. Para obter os melhores resultados, essa área deve conter detalhes muito escuros ou muito pretos em contraste a um plano de fundo claro ou branco. Verifique o nível de margem de dispersão das cores.

2 Na guia Correções de Lentes, ajuste um destes controles:

Corrigir Margem de Vermelho/Ciano Ajusta o tamanho do canal de vermelho em relação ao canal de verde. Isso compensa o nível de margem de dispersão de cor entre vermelho e ciano.

Corrigir Margem de Azul/Amarelo Ajusta o tamanho do canal de azul em relação ao canal de verde. Isso compensa o nível de margem de dispersão de cor entre azul e amarelo.

Remover Borda Diminui a dispersão de cor ao redor de realces especulares. Escolha Todas as Arestas para corrigir a dispersão de cor para todas as arestas, incluindo qualquer alteração nítida em valores de cor. Se a seleção de Todas as Arestas resultar em linhas cinzas finas próxima às arestas ou outros efeitos indesejados, escolha Realçar Arestas para corrigir a dispersão de cor somente nas arestas de realce, onde é mais provável que a dispersão ocorrerá. Escolha Desativar para desativar o comando Remover Borda.

Observe a imagem de visualização ao mover cada controle deslizante para a esquerda ou direita. Para ajustes do nível de margem de dispersão de cor entre o vermelho e o ciano, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para ocultar o nível de margem de dispersão de cor entre o azul e o amarelo. De forma semelhante, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ao ajustar a dispersão de cores de azul/amarelo para ocultar a dispersão de cores de vermelho/ciano. O objetivo é reduzir o máximo possível o nível de margem de dispersão de cor.

Compensação para vinhetas de lente no Camera Raw


Vinhetas são um defeito comum das lentes responsáveis por tornar as arestas (especialmente os cantos) de uma imagem mais escuras em comparação ao centro. Use os controles na seção Vinhetas de Lente da guia Correção de Lentes para compensar as vinhetas.


1 Aumente a quantidade para clarear os cantos ou reduza a quantidade para escurecê-los.

2 Reduza o Ponto Médio para aplicar o ajuste a uma área maior longe dos cantos ou aumente o Ponto Médio para restringir o ajuste a uma área mais próxima aos cantos.

Modificação de imagens com o Camera Raw


Rotação de imagens com o Camera Raw

- Clique no botão Girar Imagem 90° no Sentido Anti-Horário  (ou pressione L).

- Clique no botão Girar Imagem 90° no Sentido Horário  (ou pressione R).


Nota: é possível também girar imagens no Bridge sem abrir a caixa de diálogo Camera Raw, usando comandos do menu Editar.

Retificação de imagens no Camera Raw

- 1 Na caixa de diálogo Camera Raw, selecione a ferramenta Retificar .
- 2 Arraste a ferramenta Retificar na imagem de visualização para estabelecer o que é horizontal ou vertical.

Nota: a ferramenta Cortar fica ativa imediatamente depois que a ferramenta Retificar é utilizada.

Corte imagens selecionadas no Camera Raw

- 1 Na caixa de diálogo Camera Raw, selecione a ferramenta Cortar .


Para restringir a área inicial de corte a uma proporção específica, mantenha o botão do mouse pressionado enquanto seleciona a ferramenta Cortar, e escolha uma opção no menu. Para aplicar uma restrição a um corte aplicado anteriormente, clique com a tecla Ctrl (Mac OS), ou clique com o botão direito do mouse (Windows), no corte.

- 2 Arraste na imagem de visualização para desenhar a caixa de área de corte.
- 3 Para mover, dimensionar ou girar a área de corte, arraste a área de corte ou suas alças.

Quando tiver concluído, a área recortada da imagem permanecerá visível, mas aparecerá esmaecida na visualização da imagem.

Nota: para cancelar a operação de recorte, pressione a tecla Esc com a ferramenta Corte ativa ou clique e mantenha pressionado o botão da ferramenta Cortar e escolha Apagar Corte no menu. Para cancelar o recorte e fechar a caixa de diálogo Camera Raw sem processar o arquivo de imagem camera raw, clique no botão Cancelar ou cancele a seleção da ferramenta Corte Demarcado e pressione a tecla Esc.

Remoção de olhos vermelhos no Camera Raw

- 1 Aplique zoom na imagem de pelo menos 100%.
- 2 Na Barra de ferramentas, selecione a ferramenta Remoção de olhos vermelhos .
- 3 Arraste uma seleção na foto ao redor dos olhos vermelhos.

O Camera Raw mede a seleção para corresponder à pupila. É possível ajustar o tamanho da seleção arrastando suas arestas.


- 4 Arraste o controle deslizante Tamanho da Pupila na barra de ferramentas para a direita para aumentar o tamanho da área corrigida.
- 5 Arraste o controle deslizante Escurecer para a direita para escurecer a área da pupila dentro da seleção e a área da íris fora da seleção.

Desmarque a seleção de Mostrar Sobreposição para desativar a seleção e verificar sua correção.

Nota: movimente-se entre as várias áreas de olhos vermelhos selecionadas clicando na seleção.

Retoque de imagens no Camera Raw

A ferramenta Retoque permite corrigir a área selecionada de uma imagem com uma amostra de outra área.

- 1 Selecione a ferramenta Retoque  na barra de ferramentas.
- 2 No menu Tipo, selecione uma das opções a seguir:

Recuperar Corresponde a textura, a iluminação e o sombreamento da área de amostra à área selecionada.

Clonar Aplica a área de amostra da imagem à área selecionada.

- 3 (Opcional) Na barra de ferramentas, arraste o controle deslizante Raio para especificar o tamanho da área que a ferramenta Retoque afeta.

4 Mova a ferramenta Retoque para a foto e clique na parte da foto que precisa ser retocada. Um círculo tracejado vermelho e branco aparece sobre a área selecionada. O círculo tracejado verde e branco especifica a área de amostra da foto usada para clonar ou recuperar.

5 Siga um destes procedimentos:

- Para especificar a área de amostra, arraste dentro do círculo verde e branco para movê-lo para outra área da imagem.
- Para especificar a área selecionada a ser clonada ou recuperada, arraste dentro do círculo vermelho e branco.
- Para ajustar o tamanho dos círculos, mova o ponteiro sobre a aresta de um dos círculos até que ele mude para uma seta de duas pontas e, em seguida, arraste para tornar ambos os círculos maiores ou menores.
- Para cancelar a operação, pressione Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS).

Repita esse procedimento para cada área da imagem que necessita de retoque. Para remover todas as áreas de amostra e reiniciar, clique no botão Limpar Tudo na Barra de ferramentas.

Ajuste da nitidez no Camera Raw

Os controles de nitidez na guia Detalhes ajusta a definição de arestas na imagem. O Camera Raw fornece quatro ajustes para ajudá-lo a ajustar a nitidez da imagem.

Use a preferência Aplicar Nitidez a nas preferências do Camera Raw para especificar se a nitidez é aplicada a todas as imagens ou apenas às visualizações.

1 Aplique zoom na imagem de visualização até pelo menos 100%.

2 Na guia Detalhes, ajuste um destes controles:

Intensidade Ajusta a definição de arestas. Aumente o valor do Volume para aumentar a nitidez. Um valor igual a zero (0) desativa o nível de nitidez. Em geral, defina o Volume como um valor menor para imagens mais limpas. O ajuste é uma variação do filtro Máscara de Nitidez, que localiza os pixels diferentes dos pixels adjacentes, com base no limiar especificado, e aumenta o contraste dos pixels de acordo com a intensidade determinada. Quando um arquivo de imagem camera raw é aberto, o plug-in Camera Raw calcula o limiar a ser usado com base no modelo da câmera, no ISO e na compensação de exposição.

Raio Ajusta o tamanho dos detalhes onde a nitidez é aplicada. Fotos com detalhes finíssimos podem precisar de uma configuração menor. Fotos com detalhes maiores talvez consigam usar um raio maior. O uso de um raio muito grande geralmente resulta em resultados de aparência não natural.

Detalhe Ajusta quanta informação de alta frequência possui nitidez na imagem e quanto o processo de nitidez enfatiza as arestas. As configurações menores basicamente tornam as arestas nítidas para remover o desfoque. Os valores mais altos são úteis para tornar as texturas na imagem mais evidentes.

Mascarando Controla uma máscara de aresta. Com uma configuração igual a zero (0), tudo na imagem receberá a mesma quantidade de nitidez. Com uma configuração igual a 100, a nitidez é predominantemente restringida às áreas próximas das arestas mais fortes. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto arrasta esse controle deslizante para visualizar as áreas onde será aplicada a nitidez (branco) versus as áreas mascaradas (preto).

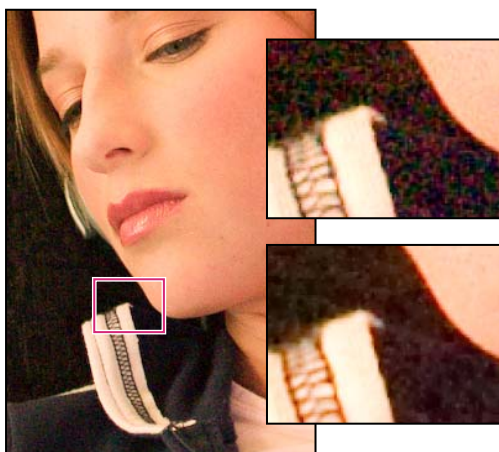
Redução de ruído no Camera Raw

A seção Redução de Ruído da guia Detalhe tem controles para reduzir o *ruído da imagem*, os artefatos externos visíveis que prejudicam a qualidade da imagem. O ruído de imagem inclui o ruído de luminescência (tons de cinza), que faz uma imagem parecer granulada, e o ruído cromático (colorido), que é geralmente visível como artefatos coloridos na imagem. Fotografias tiradas com altas velocidades ISO ou com câmeras digitais menos sofisticadas podem ter um ruído perceptível.

O controle Luminescência reduz o ruído da escala de cinza e o controle Cor reduz o ruído cromático. Mover um controle deslizante até o valor zero desativa sua redução de ruído.



Ao realizar ajustes de Suavização da Luminescência ou Redução de Ruído de Cores, primeiro aplique zoom de pelo menos 100% na imagem de visualização para ver a redução de ruído.



Mover o controle deslizante Suavização da Luminescência para a direita reduz o ruído de tons de cinza (acima, à direita), e mover o controle deslizante Redução de Ruído de Cores para a direita reduz o ruído cromático (abaixo, à direita).

Camera Raw configurações

Salvar, redefinir e carregar configurações do Camera Raw

É possível reutilizar os ajustes feitos em uma imagem. É possível salvar todas as configurações de imagem do Camera Raw ou qualquer subconjunto delas, como uma predefinição ou como um novo conjunto de padrões. As configurações padrão são aplicadas a um modelo específico de câmera, um número de série específico de câmera ou a uma configuração ISO específica, dependendo das configurações na seção Configurações Padrão da Imagem das preferências do Camera Raw.

As predefinições são exibidas por nome na guia Predefinições, no menu Editar > Desenvolver configurações no Bridge, no menu de contexto para imagens camera raw no Bridge, e no submenu Aplicar predefinições do menu Configurações do Camera Raw na caixa de diálogo Camera Raw. As predefinições não serão listadas nesses locais se não forem salvas na pasta de configurações do Camera Raw. Entretanto, o comando Carregar Configurações pode ser usado para procurar e aplicar configurações salvas em outros locais.



Você pode salvar e excluir predefinições usando os botões na parte inferior da guia Predefinições.

❖ Clique no botão do menu Configurações do Camera Raw  e escolha um comando no menu:

Salvar configurações Salva as configurações atuais como predefinidas. Escolha as configurações a serem salvas na predefinição e, em seguida, nomeie e salve a predefinição.

Salvar Novos Padrões do Camera Raw Salva as configurações atuais como novas configurações padrão para outras imagens realizadas com a mesma câmera, como o mesmo modelo de câmera ou a mesma configuração ISO. Selecione as opções adequadas na seção Configurações Padrão da Imagem das preferências do Camera Raw para especificar se deseja associar os padrões a um número de série de câmera específico ou a uma configuração ISO.

Redefinir Padrões do Camera Raw Restaura as configurações padrão originais para a câmera atual, o modelo da câmera ou a configuração ISO.

Carregar Configurações Abre a caixa de diálogo Carregar Configurações de Conversão Raw, na qual é possível procurar o arquivo de configurações, selecioná-lo e, em seguida, clicar em Carregar.

Especificação do local de armazenamento para configurações do Camera Raw

Escolha uma preferência para especificar o local em que as configurações são armazenadas. Os arquivos XMP são úteis quando você pretende mover ou armazenar os arquivos de imagem e, ao mesmo tempo, deseja preservar as configurações do camera raw. O comando Exportar Configurações pode ser usado para copiar as configurações no banco de dados do Camera Raw em arquivos XMP secundários ou para incorporar essas configurações em arquivos DNG (Negativo Digital).

Quando um arquivo de imagem camera raw é processado com o Camera Raw, as configurações de imagem são armazenadas em um destes dois locais: no arquivo de banco de dados do Camera Raw ou em um arquivo secundário XMP. As configurações para os arquivos DNG são armazenadas em arquivos DNG, de maneira semelhante aos arquivos TIFF e JPEG.

Nota: quando você importa uma sequência de arquivos camera raw no After Effects, as configurações para o primeiro arquivo são aplicadas a todos os arquivos na sequência que não tem seus próprios arquivos secundários XMP. O After Effects não verifica o banco de dados do Camera Raw.

Uma preferência pode ser definida para especificar o local em que as configurações são armazenadas. Quando uma imagem camera raw é reaberta, todas as configurações assumem como padrão os valores usados na última vez em que o arquivo foi aberto. Os atributos de imagem (perfil do espaço de cores de destino, profundidade de bits, tamanho em pixel e resolução) não são armazenados com as configurações.


1 No Bridge, escolha Editar > Preferências do Camera Raw (Windows) ou Bridge > Preferências do Camera Raw (Mac OS).

2 Na caixa de diálogo Preferências do Camera Raw, escolha uma destas opções no menu Salvar Configurações da Imagem em:

Banco de Dados do Camera Raw Armazena as configurações em um arquivo de banco de dados do Camera Raw, localizado na pasta Document and Settings/[nome do usuário]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) ou Users/[nome do usuário]/Library/Preferences (Mac OS). Este banco de dados é indexado pelo conteúdo do arquivo para que a imagem mantenha configurações do Camera Raw mesmo que o arquivo de imagem do Camera Raw seja movido ou renomeado.

Arquivos Secundários ".xmp" Armazena as configurações em um arquivo separado, na mesma pasta do arquivo camera raw, com o mesmo nome base e com uma extensão .xmp. Essa opção é útil para o arquivamento a longo prazo de arquivos raw com configurações associadas e para o intercâmbio desses arquivos camera raw em fluxos de trabalho de vários usuários. Esses mesmos arquivos secundários XMP podem armazenar dados do IPTC (International Press Telecommunications Council) ou outros metadados associados a um arquivo de imagem camera raw. Se os arquivos forem abertos a partir de um volume somente leitura, como um CD ou DVD, lembre-se de copiá-los para a unidade de disco rígido antes de abri-los. O plug-in do Camera Raw não consegue gravar um arquivo XMP em um volume somente leitura e, portanto, gravará as configurações no arquivo de banco de dados do Camera Raw. No Bridge, é possível visualizar arquivos XMP escolhendo Visualizar > Mostrar Arquivos Ocultos.

Importante: se você estiver usando um sistema de controle de revisões para gerenciar os arquivos e estiver armazenando configurações em arquivos XMP secundários, lembre-se de que é necessário verificar os arquivos secundários na entrada e na saída para fazer alterações em imagens camera raw; de maneira semelhante, é necessário gerenciar (por exemplo, renomear, mover, excluir) arquivos XMP secundários juntamente com os arquivos camera raw correspondentes. O Bridge, o Photoshop, o After Effects e o Camera Raw tratam essa sincronização de arquivos enquanto você trabalha com os arquivos localmente.

 Se você armazenar as configurações do camera raw no banco de dados do Camera Raw e pretender mover os arquivos para um local diferente (CD, DVD, outro computador e assim por diante), use o comando Exportar Configurações para XMP para exportar as configurações para arquivos XMP secundários.


3 Se desejar armazenar todos os ajustes em arquivos DNG nos próprios arquivos DNG, selecione Ignorar Arquivos Secundários ".xmp" na seção Manipulação de Arquivos DNG da caixa de diálogo Preferências do Camera Raw.

Cópia e colagem de configurações do Camera Raw

No Bridge, é possível copiar e colar as configurações do Camera Raw de uma imagem camera raw para outra.

1 No Bridge, selecione um arquivo e escolha Editar > Desenvolver Configurações > Copiar Configurações do Camera Raw.

2 Selecione um ou mais arquivos e escolha Editar > Desenvolver configurações > Colar configurações.

 É possível também clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS) em arquivos de imagens para copiar e colar usando o menu de contexto.

3 Na caixa de diálogo Colar Configurações do Camera Raw, escolha as configurações a serem aplicadas.

Aplicação de configurações salvas do Camera Raw

1 No Bridge ou na caixa de diálogo Camera Raw, selecione um ou mais arquivos.

2 No Bridge, escolha Editar > Desenvolver Configurações ou clique com o botão direito do mouse em um arquivo selecionado. Ou então, na caixa de diálogo Camera Raw, escolha Configurações do Camera Raw ≡.

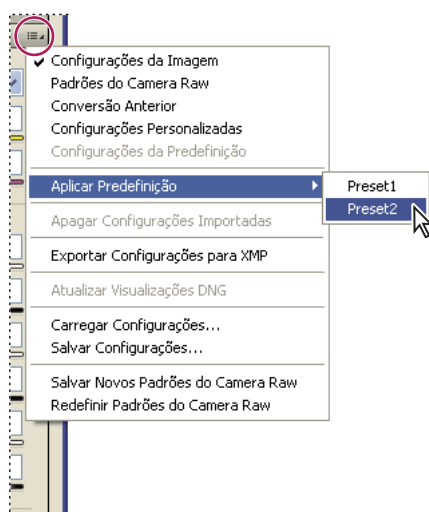
3 Escolha uma das seguintes opções:

Configurações da Imagem Usa as configurações da imagem camera raw selecionada. Essa opção apenas está disponível no menu Configurações da caixa de diálogo Camera Raw.

Padrões do Camera Raw Usa as configurações padrão salvas para a câmera específica, o modelo da câmera ou a configuração ISO.

Conversão Anterior Usa as configurações da imagem anterior, da mesma câmera, do mesmo modelo de câmera ou configuração ISO.

Um nome predefinido Usa as configurações (que podem ser um subconjunto de todas as configurações a imagem) salvas como uma predefinição.



Aplicação de uma predefinição

Nota: é possível também aplicar essas predefinições na guia Predefinições.

Exportação de configurações do Camera Raw e visualizações DNG

Se as configurações de arquivos forem armazenadas no banco de dados do Camera Raw, será possível usar o comando Exportar Configurações para XMP para copiar as configurações para arquivos secundários XMP ou incorporá-las em arquivos DNG. Isso é útil para preservar as configurações de imagem junto com arquivos camera raw quando esses arquivos forem movidos.

Você também pode atualizar visualizações JPEG incorporadas em arquivos DNG.

1 Abra os arquivos na caixa de diálogo Camera Raw.

2 Se você estiver exportando configurações ou visualizações para vários arquivos, selecione as miniaturas correspondentes na visualização Filmstrip.

3 No menu Configurações do Camera Raw ≡, escolha Exportar Configurações para XMP ou Atualizar Visualizações DNG.

Os arquivos secundários XMP são criados na mesma pasta que os arquivos de imagem camera raw. Se os arquivos de imagem camera raw tiverem sido salvos no formato DNG, as configurações serão incorporadas nos próprios arquivos DNG.

Camera Raw Opções de fluxo de trabalho

As opções de fluxo de trabalho especificam as configurações para todas as saídas de arquivos do Camera Raw, incluindo a profundidade de bits de cor, o espaço de cor e as dimensões em pixels. As opções de fluxo de trabalho determinam como o Photoshop abre esses arquivos, mas não afetam o modo como o After Effects importa um arquivo camera raw. As configurações do fluxo de trabalho afetam os dados do camera raw em si.

É possível visualizar e alterar essas configurações do fluxo de trabalho na parte inferior da caixa de diálogo Camera Raw.

Espaço Especifica o perfil das cores de destino. Geralmente, é recomendável definir o Espaço como o valor que você usa para o espaço de trabalho RGB do Photoshop. O perfil de origem para arquivos de imagem camera raw é normalmente o espaço de cores original da câmera. Os perfis listados no menu Espaço estão incorporados ao Camera Raw. Para usar um espaço de cores não listado no menu Espaço, escolha ProPhoto RGB e, em seguida, converta no espaço de trabalho desejado quando o arquivo for aberto no Photoshop.

Profundidade Especifica se o arquivo é aberto como uma imagem de 8 bpc ou 16 bpc no Photoshop.

Tamanho Especifica as dimensões em pixels da imagem quando ela é importada para o Photoshop. As dimensões em pixels padrão são as utilizadas para fotografar a imagem. Para redefinir a resolução de uma imagem, use o menu Tamanho.

Para câmeras de pixels quadrados, a escolha de um tamanho menor do que o original pode acelerar o processamento, se você estiver planejando uma imagem final menor. Selecionar um tamanho maior é semelhante a aumentar a resolução no Photoshop.

Para câmeras com pixels não quadrados, o tamanho original é o que preserva com mais exatidão o número total de pixels. A seleção de um tamanho diferente minimiza a redefinição da resolução que deve ser executada pelo Camera Raw, resultando em um aprimoramento moderado da qualidade das imagens. O tamanho que representa a melhor qualidade é marcado com um asterisco (*) no menu Tamanho.

***Nota:** o tamanho em pixel da imagem sempre pode ser alterado após a abertura dessa imagem no Photoshop.*

Resolução Especifica a resolução na qual a imagem é impressa. Essa configuração não afeta as dimensões em pixels. Por exemplo, uma imagem de 2048 x 1536 pixels, quando impressa em 72 dpi, apresenta cerca de 28-1/2 x 21-1/4 polegadas. Quando impressa em 300 dpi, a mesma imagem apresenta cerca de 6-3/4 x 5-1/8 polegadas. Também é possível usar o comando Tamanho da Imagem para ajustar a resolução no Photoshop.

Abrir no Photoshop como Objetos Inteligentes Faz com que as imagens Camera Raw sejam abertas no Photoshop como uma camada de Objeto Inteligente em vez de uma camada de plano de fundo ao clicar no botão Abrir. Para anular essa preferência para imagens selecionadas, pressione Shift ao clicar em Abrir.

Capítulo 5: Cor

As cores podem ser descritas de diversas maneiras usando um modelo de cores como RGB ou CMYK. Conforme você trabalha na sua imagem, você especifica cores usando um dos modelos de cores. No Photoshop, você escolhe a abordagem de cor apropriada para a imagem e a maneira de utilizá-la.

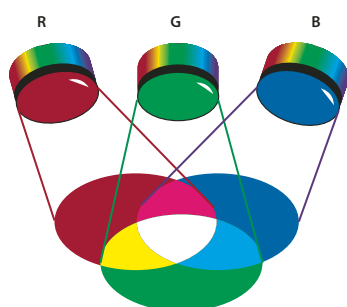
Sobre cores

Compreensão das cores

Entender como as cores são criadas e como elas se relacionam uma com a outra permite trabalhar de maneira mais eficiente no Photoshop. Em vez de obter um efeito por acaso, você produzirá resultados consistentes graças ao entendimento dos conceitos básicos das cores.

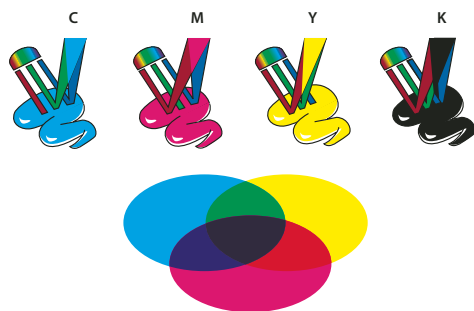
Cores primárias

As cores primárias aditivas são as três cores de luz (vermelho, verde e azul), que produzem todas as cores no espectro visível quando adicionadas em combinações diferentes. A adição de partes iguais de luz vermelha, azul e verde produz a cor branca. A ausência completa da luz vermelha, azul e verde resulta na cor preta. Os monitores de computador são dispositivos que usam as cores primárias para criar cores.



Cores aditivas (RGB)
R. Vermelho G. Verde B. Azul

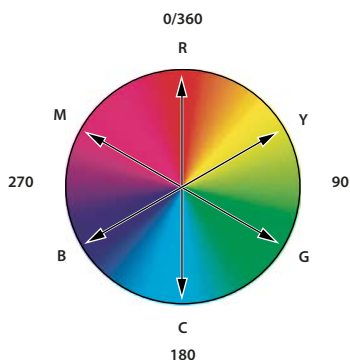
As cores primárias subtrativas são pigmentos que criam um espectro de cores, quando são combinadas de maneiras diferentes. Ao contrário dos monitores, as impressoras usam cores primárias subtrativas (pigmentos ciano, magenta, amarelo e preto) para produzir cores pela mistura dessas cores. O termo "subtrativo" é usado porque as cores primárias são puras até serem misturadas, resultando em cores que são versões menos puras das cores primárias. Por exemplo, o laranja é criado por meio da mistura subtrativa de magenta e amarelo.



Cores subtrativas (CMYK)
C. Ciano M. Magenta Y. Amarelo K. Preto

Disco de cores

Caso você ainda não esteja familiarizado com o ajuste dos componentes de cor, tenha em mãos um diagrama do disco de cores padrão ao trabalhar com equilíbrio de cores. É possível utilizar o disco de cores para prever como a alteração em um componente de cor afeta as outras cores e como as alterações são convertidas entre modelos de cores RGB e CMYK.



Disco de cores

R. Vermelho Y. Amarelo G. Verde C. Ciano B. Azul M. Magenta

Por exemplo, é possível diminuir a intensidade de qualquer cor em uma imagem aumentando a intensidade de seu oposto no disco de cores e vice-versa. As cores que estão em posições opostas entre si no disco de cores padrão são conhecidas como cores *complementares*. Da mesma forma, é possível aumentar e diminuir uma cor ajustando as duas cores adjacentes no disco ou até mesmo ajustando as duas cores adjacentes à cor oposta.

Em uma imagem CMYK, é possível reduzir a cor magenta reduzindo a quantidade dessa cor ou aumentando o seu complemento, a cor verde (a cor no lado oposto ao magenta no disco de cores). Em uma imagem RGB, pode-se reduzir a cor magenta removendo vermelho e azul ou adicionando verde. Todos esses ajustes resultam em um equilíbrio de cores geral com menos magenta.

Consulte também

“Escolha uma cor com o Seletor de Cores da Adobe” na página 113

Modelos, espaços e modos de cores

Um modelo de cor descreve as cores visíveis e trabalha com essas cores em imagens digitais. Cada modelo de cor, como RGB, CMYK ou HSB, representa um método diferente (geralmente, numérico) para descrever a cor.

Um *espaço de cores* é uma variante de um modelo de cor e tem um *gamut* (intervalo) específico de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB e assim por diante.

Cada dispositivo, como o monitor ou a impressora, tem um espaço de cores próprio e pode reproduzir cores apenas nesse gamut. Quando uma imagem é movida de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem ser alteradas, porque cada dispositivo interpreta os valores RGB ou CMYK de acordo com o seu próprio espaço de cores. É possível usar o gerenciamento de cores ao mover imagens para garantir que a maioria das cores seja a mesma ou semelhante o suficiente para serem exibidas de maneira consistente.. Consulte “Porque algumas vezes as cores não correspondem” na página 120.

No Photoshop, o *modo de cores* de um documento determina o método de cor usado para exibir e imprimir a imagem na qual você está trabalhando. Os modos de cores do Photoshop têm como base os modelos de cores que são úteis para imagens usadas na editoração. É possível escolher entre RGB (Vermelho, Verde e Azul), CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto), Cores Lab (com base no CIE L*a* b*) e Tons de Cinza. O Photoshop também inclui modos para saídas de cores especializadas, como Cores Indexadas e Duotônico. Os modos de cores determinam o número de cores, o número de canais e o tamanho do arquivo de uma imagem. A escolha do modo de cor determina também as ferramentas e os formatos de arquivo disponíveis.

Ao trabalhar com essas cores em uma imagem, você ajustará os valores numéricos em um arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles apenas têm um significado de cores no espaço de cores do dispositivo que está produzindo a cor.

Consulte também

“Modos de cores” na página 103

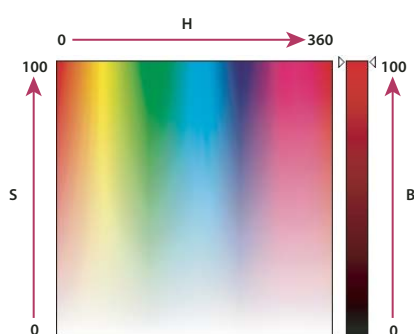
Ajuste da matiz, saturação e brilho da cor

Com base na percepção humana da cor, o modelo HSB descreve as três características fundamentais da cor:

Matiz Cor refletida de ou transmitida por meio de um objeto. É medida como um local no disco de cores padrão, expresso como um grau entre 0° e 360°. No uso comum, a matiz é identificada pelo nome da cor, como vermelho, laranja ou verde.

Saturação Intensidade ou pureza da cor (às vezes, denominada *croma*). A saturação representa a intensidade de cinza na proporção da matiz, medida como uma porcentagem de 0% (cinza) a 100% (totalmente saturado). No disco de cores padrão, a saturação aumenta do centro para a aresta.

Brilho A luminosidade ou escurecimento relativo da cor, geralmente medido como a porcentagem de 0% (preto) a 100% (branco).



Modelo de cores HSB

H. Matiz S. Saturação B. Brilho

Modos de cores

modo de Cores RGB

O modo de cores RGB do Photoshop utiliza o modelo 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, o vermelho-claro 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.

As imagens RGB utilizam três cores, ou *canais*, para reproduzir cores na tela. Nas imagens de 8 bits por canal, os três canais são convertidos em 24 (8 bits x 3 canais) bits de informações de cores por pixel. Com imagens de 24 bits, os três canais podem reproduzir até 16,7 milhões de cores por pixel. Com imagens de 48 bits (16 bits por canal) e de 96 bits (32 bits por canal), é possível reproduzir ainda mais cores por pixel. 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 cores diferentes do RGB, como o CMYK, o Photoshop interpola a imagem CMYK para RGB para exibição na tela.

Embora o RGB seja um modelo de cores padrão, o intervalo exato de cores representadas pode variar, dependendo do aplicativo ou dispositivo de exibição. O modo de Cores RGB no Photoshop varia de acordo com a configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Consulte também

“Sobre espaços de trabalho de cores” na página 136

modo de Cores CMYK

No modo CMYK, um valor de porcentagem é atribuído a cada pixel para cada uma das tintas de processo. Pequenas porcentagens de cores de tintas de processo são atribuídas às cores mais claras (realce), enquanto porcentagens mais altas são atribuídas às cores mais escuras (sombra). Por exemplo, um vermelho-claro pode conter 2% de ciano, 93% de magenta, 90% de amarelo e 0% de preto. Em imagens CMYK, o branco puro é gerado quando todos os quatro componentes possuem valores de 0%.

Use o modo CMYK ao preparar uma imagem para ser impressa com as cores de processo. A conversão de imagem RGB em CMYK cria uma *separação de cores*. Se você começar com uma imagem RGB, convém editar primeiramente em RGB e, em seguida, converter em CMYK no final do processo. No modo RGB, é possível utilizar os comandos de Configuração de Prova para simular os efeitos de uma conversão em CMYK sem alterar os dados da imagem real. Também é possível usar o modo CMYK para trabalhar diretamente com imagens CMYK digitalizadas ou importadas de sistemas avançados.

Embora o CMYK seja um modelo de cores padrão, o intervalo exato de cores representadas pode variar, dependendo da impressora e das condições de impressão. O modo de Cores CMYK no Photoshop varia de acordo com a configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Consulte também

“Sobre espaços de trabalho de cores” na página 136

“Prova de cores em mídia eletrônica” na página 128

modo de Cores Lab

O modelo de cores CIE $L^*a^*b^*$ (Lab) tem base na percepção humana da cor. Os valores numéricos no Lab descrevem todas as cores vistas por uma pessoa com visão normal. Como o Lab descreve a aparência de uma cor, em vez de descrever a quantidade um colorante específico necessária para um dispositivo (como um monitor, impressora de mesa ou câmera digital) produzir cores, ele é considerado um modelo de cores *independente do dispositivo*. Os sistemas de gerenciamento de cores usam o Lab como uma referência de cores para transformar uma cor de um espaço de cores em uma cor de outro espaço de cores, de maneira previsível.

O modo de Cores Lab possui um componente de luminosidade (L) que pode variar de 0 a 100. No Seletor de Cores da Adobe e na paleta de cores, o componente *a* (eixo de verde-vermelho) e o componente *b* (eixo de azul-amarelo) pode variar de +127 a -128.

Imagens Lab podem ser salvas no formato Photoshop, Photoshop EPS, Formato de Documento Grande (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 ou Photoshop DCS 2.0. É possível salvar imagens Lab de 48 bits (16 bits por canal) no formato Photoshop, Formato de Documento Grande (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw ou TIFF.

Nota: os formatos DCS 1.0 e DCS 2.0 convertem o arquivo em CMYK quando ele é aberto.

Modo Tons de Cinza

O modo Tons de Cinza utiliza tons diferentes de cinza na imagem. Pode haver até 256 tons de cinza nas imagens de 8 bits. Cada pixel de uma imagem em tons de cinza possui um valor de brilho que varia de 0 (preto) a 255 (branco). Em imagens de 16 bits e 32 bits, o número de tons em uma imagem é muito maior do que em imagens de 8 bits.

Os valores de tons de cinza também podem ser medidos como porcentagens de cobertura de tinta preta (0% é igual a branco e 100% é igual a preto).

O modo Tons de Cinza usa o intervalo definido pela configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Consulte também

“Sobre espaços de trabalho de cores” na página 136

Modo Bitmap

O modo Bitmap utiliza um entre dois valores de cor (preto ou branco) para representar os pixels em uma imagem. Imagens no modo Bitmap são chamadas de imagens de 1 bit em bitmap porque possuem uma profundidade de bits de 1.

Modo Duotônico

O modo Duotônico cria imagens em tons de cinza monotônicas, duotônicas (duas cores), tritônicas (três cores) e quadritônicas (quatro cores) com uma até quatro tintas personalizadas.

Consulte também

“Sobre duotônicos” na página 466

Modo Cores Indexadas

O modo Cores Indexadas produz arquivos de imagem de 8 bits com até 256 cores. Ao converter em cores indexadas, o Photoshop cria uma *tabela de busca de cores (CLUT, color lookup table)*, que armazena e indexa as cores na imagem. Se uma cor na imagem original não estiver exibida na tabela, o programa escolherá a cor mais próxima ou utilizará o *pontilhamento* para simular essa cor com o uso das cores disponíveis.

Embora a paleta de cores seja limitada, a cor indexada pode reduzir o tamanho do arquivo e manter a qualidade visual necessária para apresentações de multimídia, páginas da Web, entre outros. A edição limitada está disponível nesse modo. Para uma edição abrangente, é necessário converter temporariamente em modo RGB. Arquivos de cores indexadas podem ser salvos nos formatos Photoshop, BMP, DICOM, GIF, Photoshop EPS, Formato de Documento Grande (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa ou TIFF.

Modo Multicanal

Imagens no modo Multicanal contêm 256 níveis de cinza em cada canal e são úteis para impressão especializada. Imagens no modo Multicanal podem ser salvas no formato Photoshop, PSB (Formato de Documento Grande), Photoshop 2.0, Photoshop Raw ou Photoshop DCS 2.0.

Estas orientações se aplicam durante a conversão de imagens em modo Multicanal:

- Os canais de cores na imagem original tornam-se canais de cores spot na imagem convertida.
- A conversão de uma imagem CMYK em modo multicanal cria canais de spot ciano, magenta, amarelo e preto.
- A conversão de uma imagem RGB em modo multicanal cria canais de spot ciano, magenta e amarelo.
- A exclusão de um canal de uma imagem RGB, CMYK ou Lab converte automaticamente essa imagem em modo Multicanal.
- Para exportar uma imagem multicanal, salve-a no formato Photoshop DCS 2.0.

Conversão entre modos de cores

Conversão de uma imagem em outro modo de cor

É possível alterar uma imagem do modo original (modo de origem) para um modo diferente (modo de destino). Quando um modo de cores diferente é escolhido para uma imagem, os valores de cor são permanentemente alterados nessa imagem. Por exemplo, ao converter uma imagem RGB em modo CMYK, os valores de cor RGB fora do gamut de CMYK (definido pela configuração da área de trabalho CMYK na caixa de diálogo Configurações de Cores) são ajustados para se encaixarem nesse gamut. Conseqüentemente, alguns dados da imagem poderão ser perdidos e não serão recuperados se essa imagem for convertida de CMYK em RGB novamente.

Antes de converter imagens, convém seguir estes procedimentos:

- Faça quantas edições forem possíveis no modo original da imagem (geralmente RGB, imagens da maioria dos scanners ou câmeras digitais, ou CMYK, para imagens de scanners de tambor tradicionais ou importadas de um sistema Scitex).
- Salve uma cópia de backup antes de fazer a conversão. Salve uma cópia da imagem que inclua todas as camadas, de forma a editar a versão original dessa imagem após a conversão.
- Achate o arquivo antes de convertê-lo. A interação de cores entre modos de mesclagem de camadas muda quando o modo é alterado.

❖ Escolha Imagem > Modo e o modo que deseja no submenu. Os modos não disponíveis para a imagem ativa aparecem acinzentados no menu.

As imagens são achatadas quando são convertidas em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, pois esses modos não oferecem suporte para camadas.

Adição de uma alteração do modo condicional a uma ação

É possível especificar condições para uma alteração de modo, para que a conversão ocorra durante uma *ação*, que é uma série de comandos aplicados, em seqüência, a um único arquivo ou a um lote de arquivos. Quando uma alteração de modo faz parte de uma ação, um erro poderá ocorrer se o arquivo que está sendo aberto não estiver no modo de origem especificado na ação. Por exemplo, uma etapa de ação pode ser a conversão de uma imagem com modo de origem RGB em modo de destino CMYK. A aplicação dessa ação a uma imagem no modo Tons de Cinza, ou em qualquer outro modo de origem além do RGB, gera um erro.

Ao gravar uma ação, use o comando Alteração do Modo Condicional para especificar um ou mais modos para o modo de origem e um modo para o modo de destino.

- 1 Comece a gravar uma ação.
- 2 Escolha Arquivo > Automatizar > Alteração do Modo Condicional.
- 3 Na caixa de diálogo Alteração do Modo Condicional, selecione um ou mais modos para o modo de origem. Use os botões Tudo ou Nenhum para selecionar todos os modos possíveis ou para não selecionar modos.
- 4 Escolha um modo de destino no menu pop-up Modo.
- 5 Clique em OK. A alteração do modo condicional será exibida como uma nova etapa na paleta Ações.

Consulte também

“Automação com ações” na página 571

Conversão de uma foto colorida em modo Tons de Cinza

- 1 Abra a foto que deseja converter em preto e branco.
- 2 Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.
- 3 Se for solicitado a descartar as informações de cores, clique em OK. O Photoshop converte as cores da imagem em preto, branco e tons de cinza.

Consulte também

“Conversão de uma imagem colorida em preto-e-branco” na página 158

Conversão de uma imagem em modo Bitmap

A conversão de uma imagem em modo Bitmap reduz a imagem a duas cores, simplificando de maneira significativa as informações de cores da imagem e reduzindo seu tamanho de arquivo.

Ao converter uma imagem colorida em modo Bitmap, converta-a primeiramente em modo Tons de Cinza. Essa ação remove as informações de matiz e saturação dos pixels e deixa apenas os valores de brilho. Entretanto, como existem poucas opções de edição disponíveis para imagens em modo Bitmap, convém normalmente editar a imagem no modo Tons de Cinza e, em seguida, convertê-la em modo Bitmap.

Nota: imagens em modo Bitmap apresentam 1 bit por canal. Converta uma imagem de 16 bits ou 32 bits por canal em modo Tons de Cinza de 8 bits antes de convertê-la em modo Bitmap.

1 Siga um destes procedimentos:

- Se a imagem for colorida, escolha Imagem > Modo> Tons de Cinza. Em seguida, escolha Imagem > Modo > Bitmap.
- Se for uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem> Modo> Bitmap.

2 Para Saída, digite um valor para a resolução de saída da imagem em modo Bitmap e escolha uma unidade de medida. Por padrão, a resolução da imagem atual aparece como a resolução de entrada e de saída.

3 No menu pop-up Usar, escolha um dos seguintes métodos de conversão em bitmap:

50% Limiar Converte pixels com valores de cinza acima do nível de cinza médio (128), em branco, e pixels com valores de cinza abaixo desse nível, em preto. O resultado é uma representação em preto e branco de alto contraste da imagem.

Pontilhamento por Padrão Converte uma imagem, organizando os níveis de cinza em configurações geométricas de pontos pretos e brancos.

Pontilhamento por Difusão Converte uma imagem utilizando um processo de difusão por erro, iniciando no pixel do canto superior esquerdo da imagem. Se o valor do pixel estiver acima do cinza médio (128), esse pixel será alterado para branco, e se estiver abaixo, o pixel será alterado para preto. Como o pixel original raramente é branco ou preto puro, é inevitável a ocorrência de um erro. Esse erro é transferido aos pixels adjacentes e espalhado por toda a imagem, resultando em uma textura granulada semelhante a um filme. Essa opção é útil para visualizar imagens em uma tela em preto e branco.


Tela de Meio-Tom Simula a aparência dos pontos de meio-tom na imagem convertida. Digite os valores na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom:

- Para Frequência, digite um valor para a frequência da tela e escolha uma unidade de medida. Os valores podem variar de 1 a 999 para linhas por polegada e de 0,400 a 400 para linhas por centímetro. É possível digitar valores decimais. A frequência da tela especifica o controle da tela de meio-tom em linhas por polegada (lpi). A frequência depende do papel e do tipo de impressora usados na impressão. Jornais normalmente utilizam uma tela de 85 linhas. Revistas utilizam telas com resoluções mais altas, como 133 lpi e 150 lpi. Consulte a sua gráfica para conhecer as frequências de tela corretas.
- Digite um valor em graus para o ângulo da tela, de -180 a +180. O ângulo da tela corresponde à orientação da tela. Telas de meio-tom em preto e branco e de tons contínuos normalmente utilizam um ângulo de 45°.
- Em Forma, escolha a forma de pontos desejada.

Importante: a tela de meio-tom torna-se parte da imagem. Se a imagem for impressa em uma impressora de meio-tom, a impressora usará sua própria tela de meio-tom, assim como a tela de meio-tom que faz parte da imagem. Em algumas impressoras, o resultado será um padrão moiré.

Padrão Personalizado Simula a aparência de uma tela de meio-tom personalizada na imagem convertida. Escolha um padrão que aceite variações de espessura, normalmente com uma variedade de tons de cinza.

Para usar esta opção, defina primeiro um padrão e, em seguida, reticule a imagem em tons de cinza para aplicar a textura. Para cobrir toda a imagem, o padrão deve ser tão grande quanto a imagem. Caso contrário, o padrão será controlado lado a lado. O Photoshop inclui vários padrões para aplicar lado a lado automaticamente que podem ser usados como padrões de tela de meio-tom.

 Para preparar um padrão para conversão em preto-e-branco, converta primeiramente a imagem em tons de cinza e, em seguida, aplique várias vezes o filtro Desfoque Maior. Essa técnica de desfoque cria linhas grossas que se estreitam do cinza escuro até o branco.

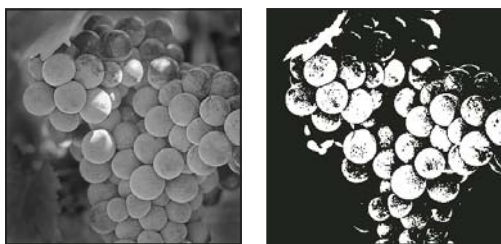
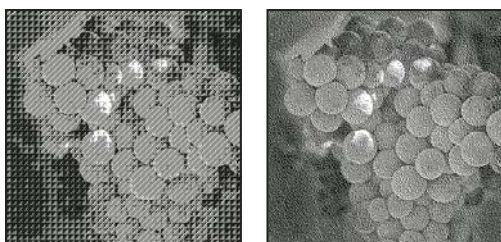


Imagem original em tons de cinza e método de conversão 50% Limiar



Métodos de conversão Pontilhamento por Padrão e Pontilhamento por Difusão

Conversão de uma imagem em modo Bitmap em modo Tons de Cinza

Pode-se converter uma imagem com modo Bitmap em modo Tons de Cinza para editá-la. Lembre-se de que uma imagem em modo Bitmap editada no modo Tons de Cinza pode não ter a mesma aparência ao voltar para o modo Bitmap. Por exemplo, quando um pixel preto em modo Bitmap é editado em tom de cinza no modo Tons de Cinza. Quando a imagem é convertida novamente em modo Bitmap, esse pixel será aplicado como branco se o seu valor de cinza estiver acima do valor de cinza médio de 128.

- 1 Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.
- 2 Digite um valor entre 1 e 16 para a proporção de tamanho.

A proporção de tamanho é o fator de redução do tamanho da imagem. Por exemplo, para reduzir uma imagem em tons de cinza em 50%, digite 2 para a proporção de tamanho. Se for digitado um número maior que 1, o programa calculará a média de vários pixels da imagem em modo Bitmap para produzir um único pixel na imagem em tons de cinza. Esse processo permite gerar vários tons de cinza a partir de uma imagem digitalizada em um scanner de 1 bit.

Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas

A conversão em cores indexadas reduz o número de cores na imagem para, no máximo, 256 — o número padrão de cores aceitos em formatos GIF e PNG-8 e em vários aplicativos de multimídia. Essa conversão reduz o tamanho do arquivo, pois exclui informações de cores da imagem.

Para converter em cores indexadas, comece com uma imagem de 8 bits por canal e que esteja no modo Tons de Cinza ou RGB.

- 1 Escolha Imagem > Modo > Cores Indexadas.

Nota: todas as camadas visíveis serão achatadas e as camadas ocultas serão descartadas.

Para imagens em tons de cinza, a conversão ocorre automaticamente. Para imagens RGB, é exibida a caixa de diálogo Cores Indexadas.

- 2 Selecione Visualizar, na caixa de diálogo Cores Indexadas, para visualizar as alterações.
- 3 Especifique as opções de conversão.

Opções de conversão para imagens de cores indexadas

Ao converter uma imagem RGB em cores indexadas, é possível especificar várias opções de conversão na caixa de diálogo Cores Indexadas.

Tipo de Paleta Vários tipos de paletas estão disponíveis para converter uma imagem em cores indexadas. Para as opções Perceptual, Seletiva e Adaptável, é possível optar por usar uma paleta local com base nas cores da imagem atual. Estes são os tipos de paletas disponíveis:

- **Exata** Cria uma paleta, utilizando as cores exatas que aparecem na imagem RGB — uma opção disponível somente quando a imagem utiliza 256 cores ou menos. Como a paleta da imagem contém todas as cores da imagem, não há pontilhamento.
- **Sistema (Mac OS)** Usa a paleta padrão de 8 bits do MacOS, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.
- **Sistema (Windows)** Utiliza a paleta padrão de 8 bits do sistema Windows, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.
- **Web** Utiliza a paleta de 216 cores que navegadores da Web, independentemente da plataforma, usam para exibir imagens em um monitor limitado a 256 cores. Essa paleta é um subconjunto da paleta de 8 bits do MacOS. Use essa opção para evitar o pontilhamento no navegador ao visualizar imagens em uma exibição de monitor limitada a 256 cores.
- **Uniforme** Cria uma paleta com amostras de cores uniformes a partir do cubo de cores RGB. Por exemplo, se o Photoshop utilizar seis níveis de cores com espaçamentos uniformes, cada qual com as cores vermelho, verde e azul, a combinação produzirá uma paleta uniforme de 216 cores ($6 \text{ ao cubo} = 6 \times 6 \times 6 = 216$). O número total de cores exibidas em uma imagem corresponde ao cubo perfeito mais próximo (8, 27, 64, 125 ou 216), menor que o valor da caixa de texto Cores.
- **Local (Perceptual)** Cria uma paleta personalizada dando prioridade às cores mais sensíveis ao olho humano.
- **Local (Seletiva)** Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Essa opção geralmente produz imagens com maior integridade de cores.
- **Local (Adaptável)** Cria uma paleta com amostras de cores a partir do espectro que aparece com mais frequência na imagem. Por exemplo, uma imagem RGB somente com as cores verde e azul produz uma paleta formada principalmente por verdes e azuis. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro. Para controlar uma paleta com mais precisão, selecione primeiramente uma parte da imagem que contém as cores que deseja enfatizar. O Photoshop favorece a conversão em direção a essas cores.
- **Personalizada** Cria uma paleta personalizada utilizando a caixa de diálogo Tabela de Cores. Edite a tabela de cores e salve-a para uso futuro ou clique em Carregar para carregar uma tabela de cores anteriormente criada. Essa opção também exibe a paleta Adaptável atual, que é útil para visualizar as cores mais utilizadas na imagem.
- **Anterior** Utiliza a paleta personalizada a partir da conversão anterior, facilitando a conversão de várias imagens com a mesma paleta personalizada.

Número de Cores Com as paletas Uniforme, Perceptual, Seletiva ou Adaptável, é possível especificar o número exato de cores a serem exibidas (até 256) informando um valor em Cores. A caixa de texto Cores controla somente a forma como a tabela de cores indexadas é criada. O Adobe Photoshop ainda trata a imagem como uma imagem de 8 bits com 256 cores.

Inclusão de cores e transparência Para especificar cores a serem incluídas na tabela de cores indexadas ou para especificar a transparência na imagem, escolha uma das seguintes opções:

- **Forçado** Fornece opções para forçar a inclusão de determinadas cores na tabela de cores. Preto e Branco adiciona preto e branco puros à tabela de cores; Primárias adiciona vermelho, verde, azul, ciano, magenta, amarelo, preto e branco; Web adiciona as 216 cores seguras para a Web; e Personalizar permite definir cores personalizadas a serem adicionadas.
- **Transparência** Especifica se as áreas transparentes da imagem devem ser preservadas durante a conversão. A seleção dessa opção adiciona uma entrada de índice especial à tabela de cores para cores transparentes. Ao desmarcar essa opção, as áreas transparentes são preenchidas com a cor fosca ou, quando nenhuma cor fosca é escolhida, são preenchidas com branco.
- **Fosco** Especifica a cor de plano de fundo usada para preencher arestas com suavização de serrilhado adjacentes às áreas transparentes da imagem. Com a opção Transparência marcada, o fosco é aplicado em áreas da aresta para auxiliar na mesclagem das arestas com um plano de fundo da Web da mesma cor. Com a opção Transparência desmarcada, o fosco é aplicado em áreas transparentes. A escolha de Nenhum para o fosco criará uma transparência com arestas sólidas se a opção

Transparência estiver selecionada. Caso contrário, todas as áreas transparentes serão preenchidas com 100% de branco. A imagem deve possuir uma transparência para que as opções de Fosco fiquem disponíveis.

Pontilhamento A menos que a opção Exata esteja sendo usada, a tabela de cores poderá não conter todas as cores utilizadas na imagem. Para simular cores que não estejam na tabela, pode-se pontilhá-las. O pontilhamento mistura os pixels das cores disponíveis para simular as cores ausentes. Escolha uma opção de pontilhamento no menu e digite um valor percentual para a quantidade de pontilhamento. Uma quantidade maior faz com que mais cores sejam pontilhadas, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. É possível escolher as seguintes opções de pontilhamento:

- **Nada** Não faz o pontilhamento de cores, mas utiliza a cor mais próxima à cor ausente. Isso tende a resultar em transições nítidas entre tons de cores na imagem, criando um efeito posterizado.
- **Difusão** Utiliza um método de difusão por erro que produz um pontilhamento menos estruturado em comparação à opção Padrão. Para evitar que as cores da imagem com entradas na tabela de cores sejam pontilhadas, selecione Preservar Cores Exatas. É útil para preservar texto e linhas finas das imagens da Web.
- **Padrão** Utiliza um padrão de quadrados de meio-tom para simular todas as cores que não estejam na tabela de cores.
- **Ruído** Ajuda a reduzir padrões não uniformes ao longo das arestas de fatias de imagem. Escolha essa opção caso planeje fatiar a imagem para colocá-la em uma tabela HTML.

Personalização de tabelas de cores indexadas

O comando Tabela de Cores permite alterar a tabela de cores de uma imagem de cores indexadas. Esses recursos de personalização são particularmente úteis com *imagens pseudocoloridas*, que exibem variações em níveis de cinza com cores, e não tons de cinza, muitas vezes usadas em aplicativos científicos e médicos. Entretanto, a personalização da tabela de cores também pode produzir efeitos especiais com imagens de cores indexadas que apresentam um número limitado de cores.

Nota: para deslocar cores em uma imagem pseudocolorida, escolha Imagem > Ajustes e use os comandos de ajuste de cor no submenu.

Edição de cores e atribuição de transparência a uma tabela de cores

É possível editar cores na tabela de cores de forma a produzir efeitos especiais ou atribuir a transparência na imagem a uma única cor dessa tabela.

- 1 Abra a imagem de cores indexadas.
- 2 Escolha Imagem > Modo > Tabela de Cores.
- 3 Para alterar uma única cor, clique na cor e escolha uma nova cor no seletor de cores.
- 4 Para alterar um intervalo de cores, arraste na tabela para escolher o intervalo de cores que você deseja alterar. No seletor de cores, escolha a primeira cor que você deseja no intervalo e clique em OK. Quando o seletor de cores voltar a ser exibido, escolha a cor mais recente que você deseja no intervalo e clique em OK.

As cores escolhidas no Seletor de Cores serão colocadas no intervalo selecionado na caixa de diálogo Tabela de Cores.

- 5 Para atribuir transparência a uma cor, selecione a ferramenta Conta-gotas na caixa de diálogo Tabela de Cores e clique na cor da tabela ou na imagem. A cor da amostra será substituída por uma transparência na imagem.
- 6 Clique em OK na caixa de diálogo Tabela de Cores para aplicar as novas cores à imagem de cores indexadas.

Escolha de uma tabela de cores predefinidas

- 1 Abra a imagem de cores indexadas.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Imagem > Modo > Tabela de Cores.
 - Escolha Imagem > Modo > Cores Indexadas. No menu Paleta, da caixa de diálogo Cores Indexadas, escolha Personalizar. Essa ação abrirá a caixa de diálogo Tabela de Cores.
- 3 No menu Tabela, da caixa de diálogo Tabela de Cores, escolha uma tabela predefinida.

Personalizada Cria uma paleta especificada pelo usuário.

Corpo Preto Exibe uma paleta com base nas diferentes cores que um radiador de corpo preto emite quando é aquecido — de preto a vermelho, laranja, amarelo e branco.

Tons de Cinza Exibe uma paleta com base em 256 níveis de cinza — de preto a branco.

Espectro Exibe uma paleta baseada nas cores produzidas quando uma luz branca atravessa um prisma — de violeta, azul e verde a amarelo, laranja e vermelho.

Sistema (Mac OS) Exibe a paleta padrão de 256 cores do sistema MacOS.

Sistema (Windows) Exibe a paleta padrão de 256 cores do sistema Windows.

Como salvar e carregar tabelas de cores

Use os botões Salvar e Carregar, da caixa de diálogo Tabela de Cores, para salvar suas tabelas de cores indexadas e utilizá-las com outras imagens do Adobe Photoshop. Depois de carregar uma tabela de cores na imagem, as cores da imagem são alteradas para refletir as posições das cores às quais elas fazem referência na nova tabela de cores.

Nota: também é possível carregar tabelas de cores salvas na paleta Amostras.

Escolha de cores

Sobre as cores do primeiro plano e do plano de fundo

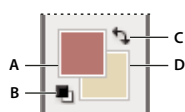
O Photoshop usa a cor do *primeiro plano* para pintar, preencher e traçar seleções e a cor do *plano de fundo* para efetuar preenchimentos de degradê e preencher as áreas apagadas de uma imagem. As cores do primeiro plano e do plano de fundo também são usadas por alguns filtros de efeitos especiais.

É possível designar uma nova cor de primeiro plano ou de plano de fundo com a ferramenta Conta-gotas, a paleta Cor, a paleta Amostras ou o Seletor de Cores da Adobe.

A cor padrão do primeiro plano é preta, enquanto a cor padrão do plano de fundo é branca. (Em um canal alfa, a cor padrão do primeiro plano é branca, enquanto a do plano de fundo é preta.)

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.



Caixas de cores do primeiro plano e do plano de fundo na caixa de ferramentas

A. Caixa de cor do primeiro plano B. Ícone Cores Padrão C. Ícone Alternar Cores D. Caixa de cor do plano de fundo


- 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.

Consulte também

“Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)” na página 77

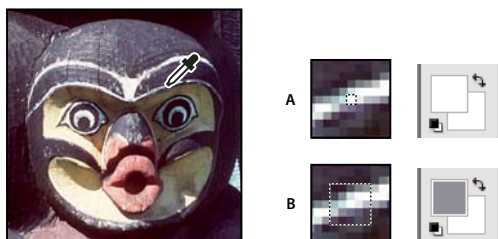
Escolha de cores com a ferramenta Conta-gotas

A ferramenta Conta-gotas obtém amostra das cores para designar uma nova cor de primeiro plano ou de plano de fundo. Você pode obter amostra da imagem ativa ou de qualquer outra na tela.

- 1 Selecione a ferramenta Conta-gotas .
- 2 Para alterar o tamanho da amostra do conta-gotas, escolha uma opção no menu Tamanho da Amostra:

Amostra de ponto Lê o valor exato do pixel em que se clica.

Média de 3 por 3, Média de 5 por 5, Média de 11 por 11, Média de 31 por 31, Média de 51 por 51, Média de 101 por 101 Lê o valor médio do número especificado de pixels dentro da área em que se clica.



Seleção de uma cor de primeiro plano com a ferramenta Conta-gotas
A. Amostra de ponto B. Amostra média de 5 x 5

- 3 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar uma nova cor de primeiro plano, clique na imagem. Se preferir, posicione o ponteiro sobre a imagem, pressione o botão do mouse e arraste para qualquer lugar da tela. A caixa de seleção da cor do primeiro plano muda dinamicamente à medida que você arrasta. Solte o botão do mouse para escolher a nova cor.
- Para selecionar a cor do plano de fundo, clique na imagem pressionando Alt (Windows) ou Option (MacOS). Se preferir, posicione o ponteiro sobre a imagem, pressione Alt (Windows) ou Options (Mac OS), pressione o botão do mouse e arraste para qualquer lugar da tela. A caixa de seleção da cor do plano de fundo muda dinamicamente à medida que você arrasta. Solte o botão do mouse para escolher a nova cor.





Para usar a ferramenta Conta-gotas temporariamente com uma ferramenta de pintura, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (MacOS).

Visão geral do Seletor de Cores da Adobe

No Seletor de Cores da Adobe, escolha cores usando quatro modelos de cor: HSB, RGB, Lab e CMYK. Use o Seletor de Cores da Adobe para definir a cor do primeiro plano, do plano de fundo e do texto. É possível também definir cores de destino para diferentes ferramentas, comandos e opções.

É possível configurar o Seletor de Cores da Adobe para permitir a escolha de cores seguras para a Web ou a escolha entre sistemas de cores específicos. Os usuários do Photoshop Extended podem acessar um seletor HDR (high dynamic range) para escolher cores para uso em imagens HDR.

O campo de cores no Seletor de Cores da Adobe exibe componentes de cores nos modos HSB, RGB e Lab. Se você souber o valor numérico da cor desejada, digite esse valor nos campos de texto. É possível também usar o controle deslizante de cores e o campo de cores para visualizar uma cor a ser escolhida. Os valores numéricos são ajustados à medida que se ajusta as cores usando o campo de cores e o controle deslizante. A caixa de cores à direita do controle deslizante de cores exibe a cor ajustada na seção superior e a cor original na seção inferior. São exibidos alertas, caso a cor não seja segura para a Web  ou esteja *fora do gamut* para impressão (não imprimível) .

Escolha uma cor usando o modelo HSB

Usando o modelo de cores HSB, a matiz é especificada no campo de cores, como um ângulo de 0° a 360°, que corresponde a um local no disco de cores. A saturação e o brilho são especificados como porcentagens. No campo de cores, a saturação da matriz aumenta da esquerda para a direita e o brilho aumenta de baixo para cima.

- 1 No Seletor de Cores da Adobe, selecione a opção H e, em seguida, digite um valor numérico na caixa de texto H ou selecione uma matiz no controle deslizante de cores.
- 2 Ajuste a saturação e o brilho clicando no campo de cores, movendo o marcador circular ou digitando valores numéricos nas caixas de texto B.
- 3 (Opcional) Selecione a opção S ou a opção B para exibir a saturação ou o brilho da cor no campo de cores para realizar ajustes adicionais.

Escolha uma cor usando o modelo RGB

Escolha uma cor especificando-a em seus componentes de vermelho, verde e azul.

- 1 No Seletor de Cores da Adobe, digite os valores numéricos nas caixas de texto R, G e B. Especifique os valores dos componentes de 0 a 255 (0 é a ausência da cor e 255 é a cor pura).
 - 2 Para selecionar visualmente uma cor usando o controle deslizante de cores e o campo de cores, clique em R, G ou B e, em seguida, ajuste o controle deslizante e o campo de cores.
- A cor escolhida será exibida no controle deslizante de cores com 0 (sem essa cor) na parte inferior e 255 (quantidade máxima dessa cor) na parte superior. O campo de cores exibe um intervalo dos outros dois componentes, um no eixo horizontal e o outro no eixo vertical.

Escolha de uma cor usando o modelo Lab

Ao escolher uma cor com base no modelo de cores Lab, o valor de L especifica a luminosidade de uma cor. O valor de A especifica o nível de vermelho ou de verde em uma cor. O valor de B especifica o nível de azul ou de amarelo em uma cor.

- 1 No Seletor de Cores da Adobe, digite valores para L (de 0 a 100) e para A e B (de -128 a +127).
- 2 (Opcional) Use o controle deslizante ou o campo de cores para ajustar a cor.

Escolha de uma cor usando o modelo CMYK

É possível escolher uma cor especificando o valor de cada componente como uma porcentagem de ciano, magenta, amarelo e preto.

- ❖ No Seletor de Cores da Adobe, digite os valores das porcentagens para C, M, Y e K, ou use o controle deslizante de cores e o campo de cores para escolher uma cor.

Escolha de uma cor especificando um valor hexadecimal

É possível escolher uma cor especificando um valor hexadecimal que define os componentes R, G e B na cor. Os três pares de números são expressos em valores de 00 (luminosidade mínima) a ff (luminosidade máxima). Por exemplo, 000000 é preto, ffffff é branco e ff0000 é vermelho.

- ❖ No Seletor de Cores da Adobe, digite um valor hexadecimal na caixa de texto #.


Escolha de cores seguras para a Web

As *cores seguras para a Web* correspondem às 216 cores usadas pelos navegadores, independentemente a plataforma. O navegador alterará todas as cores da imagem para essas cores seguras para a Web ao visualizar uma cor a imagem na tela de 8 bits. As 216 cores formam um subconjunto das paletas de cores de 8 bits do MacOS. Ao trabalhar apenas com essas cores, é possível ter certeza de que a arte preparada para a Web não ficará pontilhada em um sistema definido com exibição em 256 cores.

Seleção de cores seguras para a Web no Seletor de Cores da Adobe

- ❖ Marque a opção Somente Cores da Web, no canto inferior esquerdo do Seletor de Cores. Qualquer cor escolhida com essa opção marcada é segura para a Web.

Transformação de uma cor não segura para a Web em cor segura para a Web

Se a cor selecionada não for segura para a Web, será exibido um cubo de alerta  ao lado do retângulo de cores no Seletor de Cores da Adobe.


❖ Clique no cubo de alerta para selecionar a cor mais próxima para a Web. (Se esse cubo não for exibido, significa que a cor escolhida é segura para a Web.)

Seleção de uma cor segura para a Web usando a paleta Cor

1 Clique na guia da paleta Cor ou escolha Janela > Cor para visualizar a paleta Cor.

2 Escolha uma opção para selecionar uma cor segura para a Web:


- No menu da paleta Cor, escolha Tornar o Pannel Seguro para a Web. Qualquer cor escolhida com essa opção marcada é segura para a Web.
- Selecione Controles Deslizantes de Cores da Web no menu da paleta Cor. Por padrão, os controles deslizantes de cores da web se ajustam às cores seguras para a Web (indicadas por marcas de seleção) à medida que são arrastados. Para anular a seleção de cores seguras para a Web, arraste os controles deslizantes com a tecla Alt (Windows) ou Option (MacOS) pressionada.

Se você escolher uma cor não segura para a Web, será exibido um cubo de alerta  acima do painel de cores, no lado esquerdo da paleta Cor. Clique no cubo de alerta para selecionar a cor mais próxima para a Web.

Escolha de um equivalente de CMYK para uma cor não imprimível

Algumas cores nos modelos de cores RGB, HSB e Lab não podem ser impressas porque estão fora do gamut e não têm equivalentes no modelo CMYK. Ao escolher uma cor não imprimível no Seletor de Cores da Adobe ou na paleta Cor, um triângulo de aviso é exibido. Uma amostra abaixo do triângulo exibe o equivalente mais próximo do CMYK.

Nota: na paleta Cor, o triângulo de alerta não estará disponível se você estiver usando Controles Deslizantes de Cores da Web.

❖ Para escolher o equivalente mais próximo do CMYK, clique no triângulo de alerta  na caixa de diálogo Seletor de Cores ou na paleta Cor.

As cores imprimíveis são determinadas pela área de trabalho CMYK atual, conforme definido na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Consulte também

“Identificação de cores fora do gamut” na página 149

Escolha de uma cor spot

O Seletor de Cores da Adobe permite escolher cores personalizadas do PANTONE MATCHING SYSTEM®, do Trumatch® Swatching System™, do Focoltone® Colour System, do sistema Toyo Color Finder™ 1050, do sistema ANPA-Color™ system, do sistema de cores HKS® e do Guia de Cores DIC.

Para garantir que a saída impressa final apresente a cor desejada, consulte a sua gráfica ou agência de serviços e escolha a cor com base em uma amostra de cores impressa. Os fabricantes recomendam adquirir um novo catálogo de amostras por ano para evitar problemas de desbotamento e outros danos causados às tintas.

Importante: o Photoshop imprime cores especiais em chapas de CMYK (cor de processo) em todos os modos de imagens, exceto no modo Duotônico. Para imprimir chapas de cores especiais, crie canais de cores especiais.

1 Abra o Seletor de Cores da Adobe e clique em Bibliotecas de Cores.

A caixa de diálogo Cores Personalizadas exibe a cor mais próxima à cor atualmente selecionada no Seletor de Cores da Adobe.

2 Para Amostra, escolha uma biblioteca de cores. Consulte abaixo as descrições das bibliotecas de cores.

3 Localize a cor desejada digitando o número da tinta ou arrastando os triângulos ao longo da barra de rolagem.

4 Clique na correção de cor desejada na lista.

Consulte também

“Sobre cores spot” na página 469

Bibliotecas de cores especiais

O Seletor de Cores da Adobe oferece suporte para os seguintes sistemas de cores:

ANPA-COLOR Usado geralmente para aplicações em jornais. O *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* contém amostras das cores ANPA.

Guia de Cores DIC Usado normalmente em projetos de impressão no Japão. Para obter mais informações, entre em contato com a Dainippon Ink & Chemicals, Inc., em Tóquio, Japão.

FOCOLTONE Consiste em 763 cores CMYK. As cores Focoltone ajudam a evitar interrupções na pré-impressão e problemas de registro, mostrando as sobreimpressões que compõem as cores. A Focoltone disponibilizou um manual de amostras com especificações para cores spot e de processo, tabelas de sobreimpressão e um manual de chips para marcação de layouts. Para obter mais informações, entre em contato com a Focoltone International, Ltd., em Stafford, Reino Unido.

Amostras HKS Usado em projetos de impressão na Europa. Cada cor apresenta um equivalente em CMYK especificado. É possível selecionar HKS E (para papel de carta contínuo), HKS K (para papel de arte brilhante), HKS N (para papel natural) e HKS Z (para papel de jornal). Existem classificadores de cores disponíveis para cada escala. Catálogos e amostras do HKS Process foram adicionados ao menu de sistemas de cores.

PANTONE® Cores usadas para reprodução em cores spot. O PANTONE MATCHING SYSTEM pode aplicar 1.114 cores. Os guias de cores e manuais de chips PANTONE são impressos em papel fosco, com e sem revestimento, para garantir a visualização precisa do resultado impresso e melhor controle na impressão. É possível imprimir uma cor PANTONE sólida em CMYK. Para comparar uma cor PANTONE sólida com a cor de processo correspondente mais próxima, use o guia *PANTONE Solid to Process*. As porcentagens dos tons CMYK na tela são impressos em cada cor. Para obter mais informações, entre em contato com a Pantone, Inc. em Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Consiste em mais de 1000 cores baseadas nas tintas de impressão mais comuns usadas no Japão. Catálogos e amostras do *TOYO Process Color Finder* foram adicionados ao menu de sistemas de cores. O *TOYO Color Finder 1050 Book* contém amostras impressas de cores Toyo e pode ser encontrado em lojas de produtos para impressoras e artes gráficas. Para obter mais informações, entre em contato com a Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd. em Tóquio, Japão.

TRUMATCH Oferece cores CMYK previsíveis que correspondem a mais de 2.000 cores reproduzíveis e geradas pelo computador. As cores Trumatch abrangem o espectro visível do gamut CMYK em etapas uniformes. O Trumatch Color exibe até 40 tons e graduações de cor de cada matiz, criados originalmente em processo de quatro cores e reproduzíveis em quatro cores em fotocompositoras eletrônicas. Além disso, estão incluídos cinzas com quatro cores, usando matizes diferentes. Para obter mais informações, entre em contato com a Trumatch Inc., cidade e estado de Nova York, EUA.

Alteração do seletor de cores

Em vez de usar o Seletor de Cores da Adobe, é possível escolher cores do seletor de cores padrão do sistema operacional do seu computador ou de um seletor de cores de terceiros.

1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

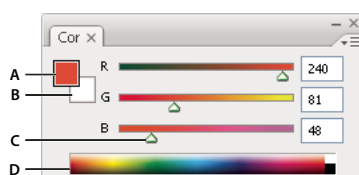
2 Escolha um seletor de cores no menu Seletor de Cores e clique em OK.

Para obter mais informações, consulte a documentação do seu sistema operacional.

Nota: para voltar ao Seletor de Cores da Adobe, selecione-o no menu Seletor de Cores em Preferências Gerais.

Visão geral da paleta Cor

A paleta Cor (Janela > Paleta Cor) exibe os valores das cores atuais do primeiro plano e do plano de fundo. Ao usar os controles deslizantes da paleta Cor, é possível editar as cores do primeiro plano e do plano de fundo usando vários modelos de cor. Além disso, você pode escolher uma cor do primeiro plano ou do plano de fundo a partir do espectro de cores exibido no painel de cores na parte inferior da paleta.



Paleta Cor

A. Cor do primeiro plano B. Cor do plano de fundo C. Controle deslizante D. Painel de cores

A paleta Cor pode exibir os seguintes alertas quando uma cor é selecionada:

- Quando você escolhe uma cor que não pode ser impressa com tintas CMYK, um ponto de exclamação dentro de um triângulo é exibido acima do lado esquerdo do painel de cores.
- Quando você escolhe uma cor que não é segura para a Web, um cubo é exibido acima do lado esquerdo do painel de cores.

Consulte também

“Identificação de cores fora do gamut” na página 149

“Modos de cores” na página 103

Alteração do modelo de cor dos controles deslizantes da paleta Cor

- ❖ Escolha uma opção dos controles deslizantes no menu da paleta Cor.

Alteração do espectro exibido na paleta de cores

1 Escolha uma opção no menu da paleta Cor:

- Espectro RGB, Espectro CMYK ou Painel de Tons de Cinza para exibir o espectro do modelo de cor especificado.
- Cores Atuais para exibir o espectro de cores entre a cor atual do primeiro plano e a cor atual do plano de fundo.

2 Para exibir somente cores seguras para a Web, escolha Tornar o Painel Seguro para a Web.



Para alterar rapidamente o espectro do painel de cores, clique no painel de cores com a tecla Shift pressionada até visualizar o espectro desejado.

Seleção de cor na paleta Cor

1 Para editar a cor do primeiro plano ou do plano de fundo, verifique se a caixa de seleção de cores está ativa (com um contorno preto), na paleta Cor. Para tornar ativa a caixa de seleção de cor do primeiro plano ou do plano de fundo, clique na caixa.

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste os controles deslizantes de cor. Como padrão, as cores do controle deslizante são alteradas à medida que você arrasta. É possível desativar esse recurso a fim de melhorar o desempenho, cancelando a seleção de Controles Dinâmicos de Cor, na seção Geral da caixa de diálogo Preferências.
- Digite valores ao lado dos controles deslizantes de cor.
- Clique na caixa de seleção de cores, escolha uma cor com o seletor de cores e clique em OK.
- Posicione o ponteiro sobre o painel de cores (o ponteiro vira um conta-gotas) e clique para obter uma amostra de cor. Clique com a tecla Alt pressionada para aplicar a amostra à caixa de seleção de cores não ativas.

Consulte também

“Visão geral do Seletor de Cores da Adobe” na página 112

Seleção de cor na paleta Amostras

A paleta Amostras (Janela > Amostras) armazena as cores de uso freqüente. É possível adicionar ou excluir cores da paleta ou exibir bibliotecas diferentes de cores para diferentes projetos.

- Para escolher a cor do primeiro plano, clique em uma cor na paleta Amostras.
- Para escolher a cor do plano de fundo, clique em uma cor na paleta Amostras com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (MacOS) pressionada.

Nota: altere como as amostras são exibidas, selecionando uma opção no menu da paleta Amostras.


Adição, substituição e exclusão de amostras de cores

As amostras de cores podem ser adicionadas ou excluídas da paleta Amostras.



Também é possível adicionar uma amostra de cores do seletor de cores, clicando no botão Adicionar a Amostras.

Adição de uma cor à paleta Amostras

- 1 Decida qual cor deseja adicionar e faça dela a cor do primeiro plano.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Nova Amostra  na paleta Amostras. Se preferir, escolha Nova Amostra no menu da paleta Amostras.
 - Coloque o ponteiro sobre um espaço vazio na última linha da paleta Amostras (o ponteiro se transforma na ferramenta Lata de Tinta) e clique para adicionar a cor. Digite um nome para a nova cor e clique em OK.




Cor selecionada a partir da imagem (à esquerda) e adicionada à paleta Amostras (à direita)

Nota: as novas cores são salvas no arquivo de preferências do Photoshop para serem mantidas entre as sessões de edição. Para salvar permanentemente uma cor, salve-a em uma biblioteca.

Substituição de uma cor na paleta Amostras

- 1 Clique na amostra de cor na paleta Amostras para torná-la a cor do primeiro plano.
- 2 Edite a cor do primeiro plano.
- 3 Clique, com a tecla Shift pressionada, na amostra de cor original para substituí-la pela cor editada.

Exclusão de uma cor da paleta Amostras

- ❖ Siga um destes procedimentos:
 - Arraste uma amostra até o ícone Excluir .
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro do mouse sobre uma amostra (o ponteiro torna-se uma tesoura) e clique.

Gerenciamento de bibliotecas de amostras

As bibliotecas de amostras oferecem um modo fácil de acessar diferentes conjuntos de cores. É possível salvar conjuntos personalizados de amostras como bibliotecas para serem reutilizados. As amostras também podem ser salvas em um formato para compartilhamento em outros aplicativos.

Consulte também

“Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43

“Compartilhamento de amostras entre aplicativos” na página 119

Carregamento ou substituição de uma biblioteca de amostras

❖ Escolha uma das seguintes opções no menu da paleta Amostras:

Carregar Amostras Adiciona uma biblioteca ao conjunto atual de amostras. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.

Substituir Amostras Substitui a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar. O Photoshop oferece a opção de salvar o conjunto atual de amostras antes de substituí-lo.

Nome de uma biblioteca de cores Carrega um sistema de cores específico listado na parte inferior do menu da paleta Amostras. É possível substituir ou anexar o conjunto atual de cores à biblioteca que está sendo carregada.

Como salvar um conjunto de amostras como biblioteca

1 No menu da paleta Amostras, escolha Salvar Amostras.

2 Escolha um local para a biblioteca de amostras, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições/Amostras, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu da paleta Amostras quando o aplicativo for reiniciado.

Retorno à biblioteca de amostras padrão

❖ No menu da paleta Amostras, escolha Redefinir Amostras. É possível substituir ou anexar o conjunto atual de cores à biblioteca de amostras padrão.

Compartilhamento de amostras entre aplicativos

É possível compartilhar as amostras sólidas criadas no Photoshop, Illustrator e InDesign, salvando uma biblioteca de amostras para troca. As cores têm exatamente a mesma aparência em todos os aplicativos, desde que as configurações de cores estejam sincronizadas.

1 Na paleta Amostras, crie as amostras de cores de escala e cores especiais que deseja compartilhar e remova quaisquer amostras que não deseje compartilhar.

Nota: não é possível compartilhar os seguintes tipos de amostras entre aplicativos: padrões, gradientes e a amostra 'Registro' no Illustrator ou InDesign; e amostras de referências de cores de livros, HSB, XYZ, dois tons, monitor RGB, opacidade, tinta total e webRGB do Photoshop. Esses tipos de amostras são excluídos automaticamente quando você salva amostras para troca.

2 Selecione 'Salvar amostras para troca' no menu da paleta 'Amostras' e salve as bibliotecas de amostras em um local de fácil acesso.

3 Carregue a biblioteca de amostras na paleta Amostras do Photoshop, Illustrator ou InDesign.

Capítulo 6: Gerenciamento de cores

Um sistema de gerenciamento de cores (CMS, color management system) reconcilia diferenças de cores entre dispositivos para que você possa estar bem certo das cores que seu sistema finalmente produzirá. Visualizando cores com precisão, você pode tomar decisões seguras sobre cores em todo o fluxo de trabalho, da captura digital à impressão final. O gerenciamento de cores também permite a criação de impressões com base nos padrões de produção de impressão ISO, SWOP e Japan Color.

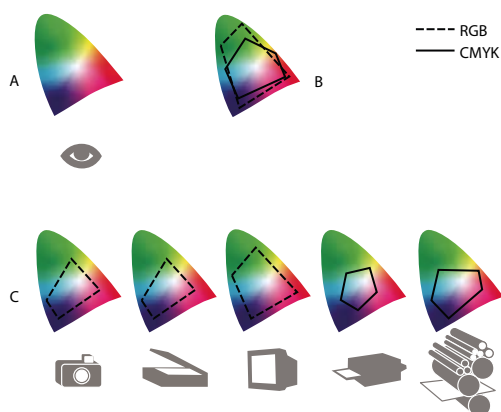
Introdução ao gerenciamento de cores

Porque algumas vezes as cores não correspondem

Nenhum dispositivo em um sistema de editoração eletrônica é capaz de reproduzir a escala completa de cores que o olho humano pode visualizar. Cada dispositivo opera dentro de um espaço de cores específico que pode produzir uma determinada série ou *gama* de cores.

Um modelo de cores determina a relação entre valores, enquanto o espaço de cor define o significado absoluto desses valores como cores. Alguns modelos de cores (como CIE L*a*b) possuem um espaço de cor fixo porque estão diretamente relacionados à maneira como o ser humano percebe as cores. Esses modelos são descritos como *independentes de dispositivo*. Outros modelos de cores (RGB, HSL, HSB, CMYK e assim por diante) podem apresentar vários espaços de cor diferentes. Como esses modelos possuem variações com cada dispositivo ou espaço de cor associado, eles são descritos como modelos *dependentes de dispositivo*.

Como esses espaços de cores são variáveis, as cores podem sofrer alterações na aparência à medida que você transfere documentos entre dispositivos diferentes. As variações de cores podem resultar de diferenças nas origens das imagens, da forma como os aplicativos de software definem as cores, da mídia de impressão (papel de jornal reproduz uma gama menor que o papel de revista) e de outras variações naturais, como diferenças de fabricação em monitores ou a idade do monitor.



Gamas de cores de vários dispositivos e documentos
A. Espaço de cor Lab B. Documentos (espaço de trabalho) C. Dispositivos

O que é um sistema de gerenciamento de cores?

Os problemas de correspondência de cores resultam de vários dispositivos e softwares usarem espaços de cor diferentes. Uma solução é ter um sistema que interprete e converta cores com precisão entre dispositivos. Um sistema de gerenciamento de cores (CMS) compara o espaço de cor de criação da cor com o espaço de cor onde ela será utilizada e faz os ajustes necessários para representar a cor da forma mais uniforme possível entre dispositivos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores converte cores com a ajuda de *perfis de cor*. Um perfil é uma descrição matemática do espaço de cor de um dispositivo. Por exemplo, um perfil de scanner informa a um sistema de gerenciamento de cores como o scanner “vê” as cores. O gerenciamento de cores da Adobe usa perfis ICC, um formato definido pelo [Consórcio Internacional de Cores](#) (ICC, International Color Consortium) como padrão entre plataformas.

Como não há um único método de conversão de cores que seja ideal para todos os tipos de elementos gráficos, um sistema de gerenciamento de cores fornece opções para *métodos de renderização* ou métodos de conversão, para que você possa aplicar um método apropriado a um elemento gráfico específico. Por exemplo, um método de conversão de cores que preserve a relação entre as cores de uma fotografia de natureza poderá alterar as cores em um logotipo que contenha tons uniformes.

Nota: não confunda gerenciamento de cores com correção de cores. Um sistema de gerenciamento de cores não corrigirá uma imagem que foi salva com problemas de equilíbrio de cor ou tom. Ele fornece um ambiente no qual você pode avaliar imagens com precisão no contexto da impressão final.

Consulte também

“Sobre perfis de cores” na página 131

“Sobre métodos de renderização” na página 139

Você precisa de gerenciamento de cores?

Sem um sistema de gerenciamento de cores, as especificações de cor dependerão do dispositivo. Talvez não seja necessário usar o gerenciamento de cores se o seu processo de produção for rigidamente controlado para um único meio. Talvez você, ou seu provedor de serviços de impressão, prefira personalizar imagens CMYK e especificar valores de cores para um conjunto conhecido e específico de condições de impressão.

O valor do gerenciamento de cores aumenta quando há mais variáveis no processo de produção. O gerenciamento de cores é recomendado se você pretende reutilizar os elementos gráficos coloridos para mídia on-line e impressa, usar vários tipos de dispositivos em um único meio (como diferentes prensas gráficas) ou se você gerenciar diversas estações de trabalho.

Você terá vantagens com um sistema de gerenciamento de cores se precisar atender a algum destes objetivos:

- Obter impressões coloridas previsíveis e uniformes em vários dispositivos de saída, inclusive separações de cores, impressoras de mesa e monitores. O gerenciamento de cores é especialmente útil para ajustar a cor em dispositivos com uma gama relativamente limitada, como impressoras gráficas de processo a quatro cores.
- Fazer uma prova em mídia eletrônica (visualização) precisa de um documento em cores no monitor fazendo-o simular um dispositivo de saída específico. (A prova em mídia eletrônica está sujeita às limitações do monitor e a outros fatores, como as condições de iluminação do ambiente.)
- Avaliar com exatidão e incorporar elementos gráficos coloridos uniformemente de várias fontes diferentes se elas também usarem o gerenciamento de cores e, em alguns casos, mesmo se não o fizerem.
- Enviar documentos em cores para diferentes mídias e dispositivos de saída sem precisar ajustar manualmente as cores dos documentos ou dos elementos gráficos originais. Isso é importante na criação de imagens que serão usadas em papel e on-line.
- Imprimir cores corretamente em um dispositivo de saída em cores desconhecido; por exemplo, você pode armazenar um documento on-line para permitir impressão colorida por encomenda com reprodução uniforme em qualquer lugar do mundo.

Criação de um ambiente de visualização para o gerenciamento de cores

Seu ambiente de trabalho influencia a maneira como você visualiza as cores no monitor e na impressão. Para obter os melhores resultados, controle as cores e a luz em seu ambiente de trabalho executando os procedimentos a seguir:

- Visualize os documentos em um ambiente que forneça um nível de luz e temperatura de cor uniformes. Por exemplo, as características das cores da luz do sol mudam ao longo do dia e alteram a maneira como as cores são exibidas na tela. Por isso, mantenha as cortinas fechadas ou trabalhe em uma sala sem janelas. Para eliminar as projeções azuis-esverdeadas

da iluminação fluorescente, você pode instalar lâmpadas D50 (5000° K). Você também pode visualizar documentos impressos usando uma caixa de luz D50.

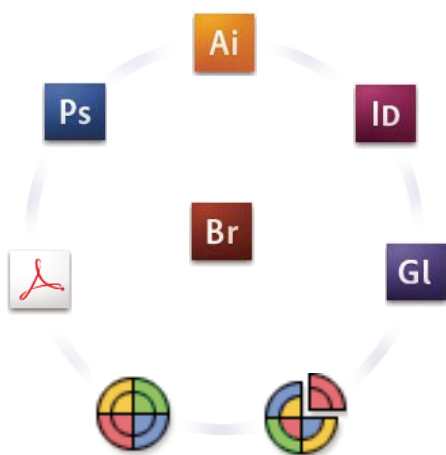
- Visualize o documento em uma sala com paredes e teto de cores neutras. A cor da sala pode afetar a percepção de cor no monitor e no material impresso. A melhor cor para um ambiente de visualização é o cinza neutro. Além disso, a cor das suas roupas refletindo no vidro do monitor pode afetar a aparência das cores na tela.
- Remova os padrões de fundo coloridos da área de trabalho do monitor. Imagens muito detalhadas ou coloridas em torno de um documento interferem na percepção precisa das cores. Configure o monitor para exibir somente cinzas neutros.
- Visualize provas de documentos nas condições reais em que seu trabalho final será apresentado. Por exemplo, é aconselhável visualizar um catálogo de artigos de uso doméstico em um ambiente com luzes incandescentes usadas em residências, ou visualizar um catálogo de móveis de escritório em um ambiente com iluminação fluorescente usada em escritórios. Entretanto, sempre tome as decisões finais para a cor levando em consideração as condições de iluminação especificadas pelos requisitos legais para provas de seu país.

Uniformização de cores

Sobre o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe

O gerenciamento de cores da Adobe ajuda você a manter a aparência das cores quando importa imagens de fontes externas, edita documentos e faz transferência entre aplicativos Adobe e gera composições finalizadas. A base desse sistema são as convenções desenvolvidas pelo [Consórcio Internacional de Cores](#) (ICC, International Color Consortium), um grupo responsável pela padronização de procedimentos e formatos de perfil, para que seja possível obter cores uniformes e precisas em um fluxo de trabalho.

Por padrão, o gerenciamento de cores está ativado em aplicativos Adobe com gerenciamento de cores. Se você adquiriu o Adobe Creative Suite, as configurações de cores são sincronizadas entre aplicativos para permitir uma exibição uniforme de cores RGB e CMYK. Isso significa que as cores têm a mesma aparência, independentemente do aplicativo no qual são visualizadas.



As configurações de cores do Adobe Creative Suite são sincronizadas em um local central, por meio do Adobe Bridge.

Se você decidir alterar as configurações padrão, pré-definições fáceis de usar permitirão configurar o gerenciamento de cores da Adobe para atender às condições de saída comuns. Também é possível personalizar as configurações de cores para atender às necessidades de seu fluxo de trabalho de cores específico.

Tenha em mente que os tipos de imagens com os quais trabalha e seus requisitos de saída afetam a forma como usa o gerenciamento de cores. Por exemplo, existem questões diferentes de uniformidade de cores em um fluxo de trabalho de impressão de fotos RGB, em um fluxo de trabalho de impressão CMYK comercial, em um fluxo de trabalho de impressão digital RGB/CMYK mista e em um fluxo de trabalho de publicação na Internet.

Etapas básicas para produzir cores uniformes

1. Consulte seus parceiros de produção (se houver) para garantir que todos os aspectos de seu fluxo de trabalho de gerenciamento de cores se integrem facilmente com o deles.

Analise como o fluxo de trabalho de cores se integrará a seus grupos de trabalho e provedores de serviços, como o software e o hardware serão configurados para integração no sistema de gerenciamento de cores e em que nível o gerenciamento de cores será implementado. (Consulte “Você precisa de gerenciamento de cores?” na página 121)

2. Calibre o monitor e crie um perfil para ele.

Um perfil de monitor é o primeiro perfil que deve ser criado. Se você precisa tomar decisões de criação que envolvem a cor de um documento, é essencial ver a cor com precisão. (Consulte “Calibração do monitor e criação de perfis para o monitor” na página 133.)

3. Adicione perfis de cor a seu sistema para todos os dispositivos de entrada e saída que planeja usar, como scanners e impressoras.

O sistema de gerenciamento de cores utiliza perfis para detectar como um dispositivo produz cores e para saber quais são as cores reais de um documento. Perfis de dispositivos são geralmente instalados quando um dispositivo é adicionado ao sistema. Você também pode usar software e hardware de terceiros para criar perfis mais exatos para dispositivos e condições específicos. Se seu documento destinar-se a ser comercialmente impresso, entre em contato com o provedor de serviços para determinar o perfil do dispositivo de impressão ou condição de impressão. (Consulte “Sobre perfis de cores” na página 131 e “Instalar um perfil de cor” na página 134.)

4. Configure o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe.

As configurações de cores padrão são suficientes para a maioria dos usuários. No entanto, você pode alterar as configurações de cores seguindo uma destas instruções:

- Se usar vários aplicativos Adobe, use o Adobe® Bridge CS3 para escolher uma configuração de gerenciamento de cores padrão e sincronizar as configurações em todos os aplicativos antes de trabalhar com documentos. (Consulte “Sincronização de configurações de cores em aplicativos Adobe” na página 124.)
- Se você usa somente um aplicativo Adobe ou deseja personalizar opções de gerenciamento de cores avançadas, poderá alterar as configurações de cores de um aplicativo específico. (Consulte “Configuração do gerenciamento de cores” na página 124.)

5. (Opcional) Visualize cores usando uma prova.

Depois de criar um documento, você pode usar uma prova para ver a aparência das cores quando impressas ou exibidas em um dispositivo específico. (Consulte “Prova de cores em mídia eletrônica” na página 128).

***Nota:** somente a prova não permite ver a aparência da superimposição quando impressa em uma impressora offset. Se você trabalha com documentos que contêm superimposições, ative a Visualização de impressão sobreposta para visualizar com precisão as superimposições em uma prova em mídia eletrônica.*

6. Use o gerenciamento de cores ao imprimir e salvar arquivos.

Manter a aparência das cores uniforme em todos os dispositivos do fluxo de trabalho é o objetivo do gerenciamento de cores. Deixe as opções de gerenciamento de cores ativadas ao imprimir documentos, salvar arquivos e preparar arquivos para visualização on-line. (Consulte “Impressão com gerenciamento de cores” na página 130 e “Gerenciamento de cores de documentos para exibição on-line” na página 127).

Sincronização de configurações de cores em aplicativos Adobe

Se você usa o Adobe Creative Suite, poderá usar o Adobe Bridge para sincronizar automaticamente as configurações de cores nos aplicativos. Essa sincronização garante que as cores tenham a mesma aparência em todos os aplicativos Adobe com gerenciamento de cores.

Se as configurações de cores não estiverem sincronizadas, uma mensagem de aviso será exibida na parte superior da caixa de diálogo Configurações de cores de cada aplicativo. A Adobe recomenda que você sincronize as configurações de cores antes de trabalhar com documentos novos ou existentes.

1 Abra o Bridge.

Para abrir o Bridge em um aplicativo do Creative Suite, escolha Arquivo > Procurar. Para abrir o Bridge diretamente, escolha Adobe Bridge no menu Iniciar (Windows) ou clique duas vezes no ícone do Adobe Bridge (Mac OS).

2 Escolha Editar > Configurações de cores do Creative Suite.

3 Selecione uma configuração de cores na lista e clique em Aplicar.

Se nenhuma configuração padrão atender a seus requisitos, selecione Mostrar lista expandida de arquivos de configurações de cores para exibir outras configurações. Para instalar um arquivo de configurações personalizado, como um arquivo recebido de um provedor de serviços de impressão, clique em Mostrar arquivos de configurações de cores salvos.

Configuração do gerenciamento de cores

1 Siga um destes procedimentos:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Escolha Editar > Configurações de cores.
- (Acrobat) Selecione a categoria Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Preferências.

2 Selecione uma configuração de cores no menu Configurações e clique em OK.

A configuração selecionada determina os espaços de trabalho de cores usados pelo aplicativo, o que ocorre quando você abre e importa arquivos com perfis incorporados e como o sistema de gerenciamento de cores converte cores. Para exibir a descrição de uma configuração, selecione-a e posicione o ponteiro sobre seu nome. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

Nota: as configurações de cores do Acrobat são um subconjunto daquelas usadas no InDesign, Illustrator e no Photoshop.

Em certas situações, como quando o provedor de serviços fornece um perfil de saída personalizado, pode ser preciso personalizar opções específicas na caixa de diálogo Configurações de cores. Entretanto, a personalização é recomendada somente para usuários avançados.

Nota: se você trabalha com mais de um aplicativo Adobe, é bastante recomendável sincronizar as configurações de cores em todos os aplicativos. (Consulte “Sincronização de configurações de cores em aplicativos Adobe” na página 124.)

Consulte também

“Personalização das configurações de cores” na página 136

Alteração da aparência do preto CMYK (Illustrator, InDesign)

O preto CMYK puro (K=100) aparece como preto azeviche (ou preto total) quando visualizado na tela, impresso em impressora desktop que não seja PostScript ou exportado para um formato de arquivo RGB. Se preferir ver a diferença entre preto puro e 'rich black' como aparecerão quando impressos em impressora comercial, você pode alterar as preferências de Aparência do preto. Essas preferências não alteram os valores de cor em um documento.

1 Escolha 'Editar' > Preferências > Aparência do preto (Windows) ou [nome do aplicativo] > Preferências > Aparência do preto (Mac OS).

2 Escolha uma opção para 'Na tela':

Exibir todos os pretos com precisão Exibe preto CMYK puro como cinza escuro. Essa configuração permite ver a diferença entre preto puro e 'rich black'.

Exibir todos os pretos como 'rich black' Exibe preto CMYK puro como preto azeviche (RGB=000). Essa configuração faz com que preto puro e preto total tenham a mesma aparência na tela.

3 Escolha uma opção para Impressão/Exportação:

Saída de todos os pretos com precisão Ao imprimir em uma impressora desktop não PostScript ou ao exportar para um formato de arquivo RGB, gera preto CMYK puro usando os números de cores no documento. Essa configuração permite ver a diferença entre preto puro e 'rich black'.

Saída de todos os pretos como 'rich black' Ao imprimir em uma impressora desktop não PostScript ou ao exportar para um formato de arquivo RGB, gera preto CMYK puro como preto azeviche (RGB=000). Essa configuração faz com que preto puro e 'rich black' tenham a mesma aparência.

Gerenciamento de cores de escala e cores especiais

Quando o gerenciamento de cores está ativado, qualquer cor aplicada ou criada em um aplicativo Adobe com gerenciamento de cores usa automaticamente um perfil de cor que corresponde ao documento. Se você alternar entre modos de cor, o sistema de gerenciamento de cores usará os perfis apropriados para converter a cor no novo modelo de cor escolhido.

Tenha em mente as seguintes instruções para trabalhar com cores de escala e cores especiais:

- Escolha um espaço de trabalho CMYK que corresponda às suas condições de saída CMYK para garantir que possa definir e visualizar cores de escala com precisão.
- Selecione cores em uma biblioteca de cores. Aplicativos Adobe vêm com diversas bibliotecas de cores padrão, que podem ser carregadas com o menu do painel Amostras.
- (Acrobat, Illustrator e InDesign) Ative a Visualização de impressão sobreposta para obter uma visualização precisa e uniforme das cores especiais.
- (Acrobat, Illustrator e InDesign) Use valores Lab (o padrão) para exibir cores especiais predefinidas (como cores das bibliotecas TOYO, PANTONE, DIC e HKS) e converter essas cores em cores de processo. Usar valores Lab fornece mais precisão e garante a exibição uniforme de cores em aplicativos do Creative Suite. Se desejar que a exibição e a saída dessas cores corresponda a versões anteriores do Illustrator ou InDesign, use valores CMYK equivalentes. Para obter instruções sobre como alternar entre valores Lab e CMYK para cores especiais, pesquise a Ajuda do Illustrator ou do InDesign.

Nota: gerenciar cores especiais permite exibir com mais precisão uma cor especial em um dispositivo de prova ou monitor. No entanto, pode ser difícil reproduzir com exatidão uma cor especial em um monitor ou em um dispositivo de prova, porque existem muitas tintas de cores especiais fora das gamas de cores desses dispositivos.

Gerenciamento de cores em imagens importadas

Gerenciamento de cores em imagens importadas (Illustrator, InDesign)

A forma como imagens importadas são integradas ao espaço de cor de um documento depende de a imagem ter um perfil incorporado:

- Quando você importa uma imagem que não contém um perfil, o aplicativo Adobe usa o perfil do documento atual para definir as cores da imagem.
- Quando você importa uma imagem que contém um perfil incorporado, as políticas de cor da caixa de diálogo Configurações de cores determinam como o aplicativo Adobe trata o perfil.

Consulte também

“Opções de política de gerenciamento de cores” na página 138

Uso de um fluxo de trabalho CMYK seguro

Um fluxo de trabalho CMYK seguro garante que os números de cor CMYK sejam mantidos até o dispositivo de saída final, em vez de serem convertidos pelo sistema de gerenciamento de cores. Esse fluxo de trabalho é vantajoso se você deseja adotar práticas progressivas de gerenciamento de cores. Por exemplo, você pode usar perfis CMYK para fazer a prova de documentos em mídia eletrônica ou em documentos impressos sem permitir que ocorram conversões de cores indesejadas na saída final.

Por padrão, o Illustrator e o InDesign são compatíveis com o fluxo de trabalho CMYK seguro. Como resultado, quando você abre ou importa uma imagem CMYK com perfil incorporado, o aplicativo ignora o perfil e preserva os números brutos de cor. Se desejar que o aplicativo ajuste os números de cor com base em um perfil incorporado, altere a política de cor CMYK para 'Preservar perfis incorporados' na caixa de diálogo Configurações de cores. É possível restaurar facilmente o fluxo de trabalho CMYK seguro alterando a política de cor CMYK de volta para 'Preservar números (ignorar perfis vinculados)'.

Ao imprimir um documento ou salvá-lo em Adobe PDF, você pode cancelar configurações de CMYK seguro. No entanto, isso pode fazer com que as cores sejam separadas novamente. Por exemplo, objetos em preto CMYK puro podem ser separados como 'rich black'. Para obter mais informações sobre opções de gerenciamento de cores para imprimir e salvar PDFs, pesquise a Ajuda.

Consulte também

“Opções de política de gerenciamento de cores” na página 138

Preparação de gráficos importados para o gerenciamento de cores

Use as instruções gerais a seguir para preparar elementos gráficos para o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe:

- Incorpore um perfil compatível com ICC ao salvar o arquivo. Os formatos de arquivo compatíveis com perfis incorporados são JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Formato de Documento Grande e TIFF.
- Para reutilizar um elemento gráfico em cores em diversos dispositivos ou mídias de saída final, como para impressão, vídeo e Web, prepare o gráfico usando cores RGB ou LAB sempre que possível. Se você precisar salvar em outro modelo de cor que não seja RGB ou Lab, mantenha uma cópia do elemento gráfico original. Modelos de cores RGB e Lab representam gamas de cores mais amplas do que a maioria dos dispositivos de saída pode reproduzir, preservando o máximo de informações de cores possível antes de serem convertidos em uma gama de cores de saída menor.

Consulte também

“Incorporação de um perfil de cores” na página 134

Visualização ou alteração de perfis de imagens bitmap importadas (InDesign)

O InDesign permite visualizar, substituir ou desativar perfis para imagens bitmap importadas. Isso pode ser necessário quando você importa uma imagem que não contém perfil ou com um perfil incorporado incorretamente. Por exemplo, se o perfil padrão do fabricante do scanner foi incorporado mas, posteriormente, um perfil personalizado foi gerado, o novo perfil poderá ser atribuído.

1 Siga um destes procedimentos:

- Se o elemento gráfico já estiver no layout, selecione-o e escolha Objeto > Configurações de cores da imagem.
- Se você estiver prestes a importar o gráfico, escolha Arquivo > Inserir, selecione Mostrar opções de importação, selecione e abra o arquivo e, em seguida, selecione a guia Cor.

2 Em Perfil, escolha o perfil de origem a ser aplicado ao elemento gráfico no documento. Se o perfil estiver incorporado, seu nome aparecerá na parte superior do menu Perfil.

3 (Opcional) Escolha um propósito de renderização e, em seguida, clique em OK. Na maioria dos casos, é melhor usar o propósito de renderização padrão.

Nota: também é possível visualizar ou alterar perfis de objetos no Acrobat.

Consulte também

“Conversão de cores do documento em outro perfil (Photoshop)” na página 135

Gerenciamento de cores de documentos para exibição on-line

Gerenciamento de cores de documentos para exibição on-line

O gerenciamento de cores para exibição on-line é muito diferente do gerenciamento de cores para mídia impressa. Com a mídia impressa, você tem muito mais controle sobre a aparência do documento final. Com a mídia on-line, seu documento será exibido em uma grande variedade de monitores e sistemas de exibição, possivelmente não-calibrados, limitando seu controle sobre a uniformidade das cores.

Quando você gerenciar a cor de documentos que serão visualizados apenas na Web, a Adobe recomenda usar o espaço de cor sRGB. sRGB é o espaço de trabalho padrão da maioria das configurações de cores da Adobe, mas você pode verificar se sRGB está selecionado na caixa de diálogo Configurações de cores (Photoshop, Illustrator, InDesign) ou na caixa de diálogo Preferências no painel Gerenciamento de cores (Acrobat). Com o espaço de trabalho definido como sRGB, quaisquer elementos gráficos RGB criados usarão sRGB como o espaço de cor.

Ao trabalhar com imagens que tenham um perfil de cor incorporado diferente de sRGB, convertas as cores da imagem em sRGB antes de salvá-la para uso na Web. Se desejar que o aplicativo converta automaticamente as cores em sRGB ao abrir a imagem, selecione 'Converter em espaço de trabalho' como a política de gerenciamento de cores RGB. (Verifique se o seu espaço de trabalho RGB está definido como sRGB.) No Photoshop e no InDesign, você também pode converter as cores em sRGB manualmente usando Editar > comando Converter em perfil.

Nota: no InDesign, o comando Converter em perfil apenas converte as cores de objetos nativos, não inseridos, no documento.

Consulte também

“Sobre espaços de trabalho de cores” na página 136

“Opções de política de gerenciamento de cores” na página 138

Gerenciamento de cores de PDFs para exibição on-line

Ao exportar PDFs, você pode optar por incorporar perfis. PDFs com perfis incorporados reproduzem cores de forma consistente no Acrobat 4.0 ou versão posterior executado em um sistema de gerenciamento de cores configurado corretamente.

Lembre-se de que incorporar perfis de cores aumenta o tamanho dos PDFs. Perfis RGB normalmente são pequenos (em torno de 3 KB); no entanto, perfis CMYK podem variar de 0,5 a 2 MB.

Consulte também

“Impressão com gerenciamento de cores” na página 130

Gerenciamento de cores de documentos HTML para visualização on-line

Muitos navegadores da Web não são compatíveis com o gerenciamento de cores. Entre aqueles compatíveis, nem todos podem ser considerados gerenciados, porque podem ser executados em sistemas onde os monitores não são calibrados. Além disso, poucas páginas da Web contêm imagens com perfis incorporados. Se você gerenciar um ambiente extremamente controlado, como a intranet de um escritório de design, poderá obter algum grau de gerenciamento de cores de imagens para HTML equipando todos os computadores com um navegador compatível com o gerenciamento e calibrando todos os monitores.

É possível ter uma idéia precisa da aparência das cores em monitores não calibrados usando o espaço de cor sRGB. Entretanto, como a reprodução das cores varia entre monitores não calibrados, você não poderá prever realmente a verdadeira extensão das possíveis variações de exibição.

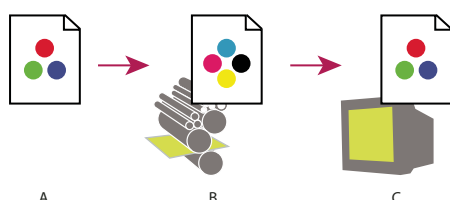
Prova de cores

Prova de cores em mídia eletrônica

Em um processo de produção de editoração tradicional, você faz uma prova impressa do documento para visualizar como serão reproduzidas as cores em um dispositivo de saída específico. Em um processo de produção de gerenciamento de cores, é possível usar a precisão dos perfis de cores para fazer uma prova do documento diretamente no monitor. É possível visualizar na tela como ficarão as cores do documento quando reproduzidas em um determinado dispositivo de saída.

Lembre-se de que a confiabilidade da prova eletrônica depende da qualidade do monitor, dos perfis do monitor e dos dispositivos de saída e das condições de iluminação do ambiente de trabalho.

Nota: somente a prova não permite ver a aparência da superimposição quando impressa em uma impressora offset. Se você trabalha com documentos que contêm superimposições, ative a Visualização de impressão sobreposta para visualizar com precisão as superimposições em uma prova em mídia eletrônica.



Uso de uma prova eletrônica para visualizar a saída final de um documento no monitor

A. O documento é criado em seu espaço de trabalho em cores. B. Os valores de cor do documento são convertidos no espaço de cor do perfil de prova escolhido (geralmente, o perfil do dispositivo de saída). C. O monitor exibe a interpretação do perfil de prova para os valores de cor do documento.

Prova de cores em mídia eletrônica

1 Escolha Exibir > Configuração de prova e siga um destes procedimentos:

- Escolha uma predefinição que corresponda à condição de saída que deseja simular.
- Escolha Personalizada (Photoshop e InDesign) ou Personalizar (Illustrator) para criar uma configuração de prova personalizada para uma condição de saída específica. Essa opção é recomendada para obter a visualização mais precisa do resultado impresso final.

2 Escolha Exibir > Cores de prova para ativar ou desativar a exibição da prova em mídia eletrônica. Quando a prova em mídia eletrônica está ativada, uma marca de seleção é exibida ao lado do comando Cores de prova, e o nome do perfil ou predefinição de prova aparece na parte superior da janela do documento.



Para comparar as cores da imagem original e as cores da prova em mídia eletrônica, abra o documento em uma nova janela antes de configurar a prova eletrônica.

Predefinições de prova em mídia eletrônica

CMYK Ativo Cria uma prova eletrônica das cores, utilizando o espaço de trabalho CMYK atual definido na caixa de diálogo Configurações de cores.

CMYK do documento (InDesign) Cria uma prova eletrônica das cores, utilizando o perfil CMYK do documento.

Chapa de ciano ativo, Chapa de magenta ativo, Chapa de amarelo ativo, Chapa de preto ativo ou Chapas de CMY ativo (Photoshop) Cria uma prova em mídia eletrônica de cores de tinta CMYK específica, utilizando o espaço de trabalho CMYK atual.

Macintosh RGB ou Windows RGB (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova de cores em mídia eletrônica em uma imagem, utilizando um monitor MacOS ou Windows padrão como o espaço de perfis de prova a simular. Ambas as opções

pressupõem que o dispositivo simulado exibirá seu documento sem usar o gerenciamento de cores. Nenhuma dessas opções está disponível para documentos Lab ou CMYK.

RGB do monitor (Photoshop e Illustrator) Cria uma prova eletrônica das cores em um documento RGB, utilizando o espaço de cor do monitor atual como o espaço do perfil de prova. Essa opção pressupõe que o dispositivo simulado exibirá seu documento sem usar o gerenciamento de cores. Essa opção não está disponível para documentos Lab e CMYK.

Opções personalizadas de prova em mídia eletrônica

Dispositivo para simulação Especifica o perfil de cor do dispositivo para o qual você deseja criar a prova. A utilidade do perfil escolhido depende do nível de precisão com que ele descreve o comportamento do dispositivo. Na maioria dos casos, perfis personalizados para combinações específicas de papéis e impressoras criam a prova eletrônica mais precisa.

Preservar números CMYK ou Preservar números RGB Simula como as cores serão exibidas sem serem convertidas para o espaço de cor do dispositivo de saída. Essa opção é mais útil quando você segue um fluxo de trabalho CMYK seguro.

Propósito de renderização (Photoshop e Illustrator) Quando a opção Preservar números não está selecionada, especifica um propósito de renderização para a conversão de cores no dispositivo que você tenta simular.

Usar compensação de ponto preto (Photoshop) Garante que os detalhes de sombras na imagem sejam preservados, simulando o intervalo dinâmico completo do dispositivo de saída. Selecione essa opção se planeja usar a compensação de ponto preto ao imprimir (recomendado na maioria das situações).

Simular cor do papel Simula o branco escuro do papel verdadeiro, de acordo com o perfil da prova. Nem todos os perfis são compatíveis com essa opção.

Simular tinta preta Simula o cinza escuro que você realmente obtém em vez de preto sólido em muitas impressoras, de acordo com o perfil de prova. Nem todos os perfis são compatíveis com essa opção.



No Photoshop, se quiser que a configuração de prova personalizada seja a configuração de prova padrão para os documentos, feche todas as janelas de documentos antes de escolher o comando Visualizar > Configuração de prova > Personalizada.

Salvar ou carregar uma configuração de prova personalizada

1 Escolha Exibir > Configuração de prova > Personalizada.

2 Escolha uma das seguintes opções:

- Para salvar uma configuração de prova personalizada, clique em Salvar. Para garantir que a nova predefinição seja exibida no menu Exibir > Configuração de prova, salve a predefinição no local padrão.
- Para carregar uma configuração de prova personalizada, clique em Carregar.

Prova de cores em mídia eletrônica (Acrobat)

1 Escolha Avançado > Produção de impressão > Visualização de saída.

2 Escolha o perfil de cor de um dispositivo de saída específico no menu Perfil de simulação.

3 Escolha uma opção de prova em mídia eletrônica:

Simular tinta preta Simula o cinza escuro que você realmente obtém em vez de preto sólido em muitas impressoras, de acordo com o perfil de prova. Nem todos os perfis são compatíveis com essa opção.

Simular cor do papel Simula o branco escuro do papel verdadeiro, de acordo com o perfil da prova. Nem todos os perfis são compatíveis com essa opção.

Gerenciamento de cores de documentos para impressão

Impressão com gerenciamento de cores

Opções de gerenciamento de cores para impressão permitem especificar como os aplicativos Adobe devem tratar os dados de imagens de saída para que a impressora gere cores de acordo com o que aparece no monitor. Suas opções para a impressão de documentos com gerenciamento de cores dependem do aplicativo Adobe usado, além do dispositivo de saída selecionado. Em geral, você tem estas opções para controlar cores durante a impressão:

- Permitir que a impressora determine as cores.
- Permitir que o aplicativo determine as cores.
- (Photoshop e InDesign) Não usar gerenciamento de cores. Nesse fluxo de trabalho, não ocorre conversão de cores. Também pode ser preciso desativar o gerenciamento de cores no driver da impressora. Esse método é útil principalmente para imprimir testes ou gerar perfis personalizados.

Permissão para a impressora determinar as cores durante a impressão

Neste fluxo de trabalho, o aplicativo não faz conversão de cores, mas envia todas as informações de conversão necessárias para o dispositivo de saída. Esse método é especialmente conveniente para utilizar impressoras fotográficas jato de tinta, porque cada combinação de tipo de papel, resolução de impressão e parâmetros de impressão adicionais (como impressão em alta velocidade) requer um perfil diferente. A maioria das novas impressoras fotográficas jato de tinta vem com perfis bastante precisos embutidos no driver, portanto, permitir que a impressora selecione o perfil correto economiza tempo e diminui riscos. Esse método também é recomendado se você não estiver familiarizado com o gerenciamento de cores.

Se você escolher esse método, será muito importante configurar opções de impressão e ativar o gerenciamento de cores em seu driver de impressora. Pesquise a Ajuda para obter mais instruções.

Se você selecionar uma impressora PostScript, poderá tirar proveito do *gerenciamento de cores PostScript*. O gerenciamento de cores PostScript possibilita executar uma saída de composição de cores ou separações de cores no processador de imagens rasterizadas (RIP) — um processo chamado *separações in-RIP* — para que um programa só precise especificar parâmetros de separação e possa deixar o dispositivo calcular os valores de cor finais. Fluxos de trabalho de saída PostScript com cores gerenciadas exigem um dispositivo de saída compatível com o gerenciamento de cores PostScript com PostScript Nível 2, versão 2017 ou posterior ou Linguagem PostScript Nível 3.

Permissão para o aplicativo determinar as cores durante a impressão

Neste fluxo de trabalho, o aplicativo faz toda a conversão de cores, gerando dados de cor específicos para um dispositivo de saída. O aplicativo usa os perfis de cor atribuídos para converter cores na gama do dispositivo de saída e envia os valores resultantes para o dispositivo de saída. A precisão desse método depende da precisão do perfil de impressora selecionado. Use esse fluxo de trabalho quando houver perfis ICC personalizados para cada combinação específica de impressora, tinta e papel.

Se você escolher esta opção, é muito importante desativar o gerenciamento de cores em seu driver de impressora. Permitir que o aplicativo e o driver da impressora gerenciem simultaneamente as cores durante a impressão pode resultar em uma cor imprevisível. Pesquise a Ajuda para obter mais instruções.

Obtenção de perfis personalizados para impressoras desktop

Se os perfis de saída fornecidos com a impressora não produzirem resultados satisfatórios, você poderá obter perfis personalizados das seguintes formas:

- Adquirir um perfil para seu tipo de impressora e papel. Esse normalmente é o método mais fácil e barato.
- Adquirir um perfil para sua impressora e papel específicos. Esse método envolve imprimir um destino de perfil usando sua impressora e papel e fornecer o destino a uma empresa que criará um perfil específico. É mais caro do que adquirir um perfil padrão, mas pode oferecer melhores resultados porque compensa qualquer variação de fabricação entre impressoras.

- Crie seu próprio perfil usando um sistema com scanner. Esse método envolve usar software de criação de perfis e seu próprio scanner de mesa para digitalizar o destino de perfil. Ele pode oferecer resultados excelentes para papéis de superfície fosca, mas não em papel brilhante (papéis brilhantes tendem a apresentar iluminadores fluorescentes que parecem diferentes para o scanner e sob a luz da sala).
- Crie seu próprio perfil usando uma ferramenta de hardware para criação de perfis. Esse método é caro mas pode oferecer os melhores resultados. Uma boa ferramenta de hardware pode criar um perfil preciso mesmo em papéis brilhantes.
- Ajuste um perfil criado usando um dos métodos anteriores com software de edição de perfis. Esse software pode ser difícil de usar, mas permite corrigir problemas em um perfil ou simplesmente ajustá-lo para produzir resultados mais adequados.

Consulte também

“Instalar um perfil de cor” na página 134

Gerenciamento de cores de PDFs para impressão

Quando você cria PDFs Adobe para impressão comercial, pode especificar como as informações de cores serão representadas. A forma mais fácil de fazer isso é usar um padrão PDF/X; entretanto, você também pode especificar opções de controle de cores manualmente, na seção Saída da caixa de diálogo PDF. Para obter mais informações sobre PDF/X e como criar PDFs, pesquise a Ajuda.

Em geral, você tem estas opções para controlar cores durante a criação de PDFs:

- (PDF/X-3) Não converte cores. Use esse método ao criar um documento que será impresso ou exibido em vários dispositivos ou em dispositivos desconhecidos. Quando você seleciona um padrão PDF/X-3, os perfis de cor são automaticamente incorporados ao PDF.
- (PDF/X-1a) Converte todas as cores no espaço de cor CMYK de destino. Use esse método se desejar criar um arquivo pronto para impressão que não exija conversões de cor posteriores. Quando você seleciona um padrão PDF/X-1a, nenhum perfil é incorporado ao PDF.
- (Illustrator e InDesign) Converte cores que têm perfis incorporados no espaço de cor de destino, mas preserva os números dessas cores sem perfis incorporados. Você pode selecionar essa opção manualmente na seção Saída da caixa de diálogo PDF. Use esse método se o documento possuir imagens CMYK sem gerenciamento de cores e se você desejar garantir que os números das cores sejam preservados.

Nota: todas as informações de cores especiais são preservadas durante a conversão de cores, e somente as equivalentes de cores de processo são convertidas no espaço de cores designado.

Consulte também

“Uso de um fluxo de trabalho CMYK seguro” na página 126

Trabalho com perfis de cores

Sobre perfis de cores

Um gerenciamento de cores preciso e uniforme requer perfis precisos compatíveis com ICC de todos os dispositivos de cor. Por exemplo, sem um perfil de scanner preciso, uma imagem digitalizada com perfeição pode aparecer incorreta em outro programa, simplesmente por causa de diferenças entre o scanner e o programa que estiver exibindo a imagem. Essa representação enganosa pode resultar na necessidade de “correções” desnecessárias e demoradas e pode prejudicar uma imagem já satisfatória. Com um perfil preciso, o programa que importar a imagem poderá corrigir quaisquer diferenças de dispositivo e exibir as cores verdadeiras da digitalização.

Um sistema de gerenciamento de cores usa os seguintes tipos de perfil:

Perfis do monitor Descrevem como o monitor reproduz cores no momento. Esse é o primeiro perfil que você deve criar porque a visualização precisa das cores no monitor permite tomar decisões importantes sobre cores no processo de planejamento. Se a imagem visualizada no monitor não representar as cores reais no documento, não será possível manter a uniformidade de cores.

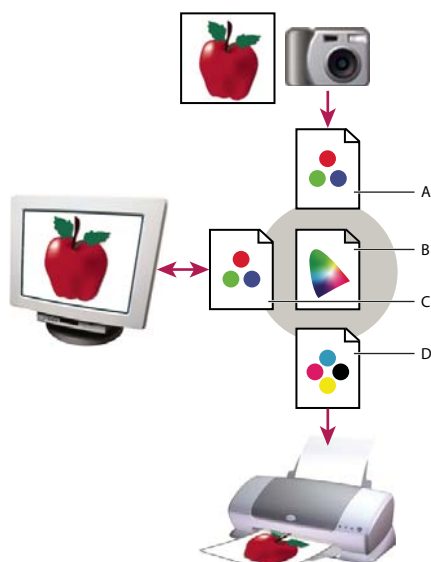
Perfis de dispositivos de entrada Descrevem quais cores um dispositivo de entrada pode capturar ou digitalizar. Se sua câmera digital oferecer opções de perfis, a Adobe recomenda selecionar Adobe RGB. Caso contrário, use sRGB (que é o padrão na maioria das câmeras). Usuários experientes também podem usar perfis diferentes para diferentes fontes de luz. Para perfis de scanner, alguns fotógrafos criam perfis separados para cada tipo ou marca de filme digitalizado em um scanner.

Perfis de dispositivos de saída Descrevem o espaço de cor de dispositivos de saída, como impressoras desktop ou impressoras gráficas. O sistema de gerenciamento de cores usa perfis de dispositivos de saída para mapear corretamente as cores em um documento para as cores da gama do espaço de cor de um dispositivo de saída. O perfil de saída também deve considerar condições de impressão específicas, como o tipo de papel e tinta. Por exemplo, um papel brilhante é capaz de exibir um intervalo de cores diferente em comparação a um papel fosco.

A maioria dos drivers de impressora vem com perfis de cor internos. É uma boa idéia experimentar esses perfis antes de investir em perfis personalizados.

Perfis de documentos Definem o espaço de cor RGB ou CMYK específico em um documento. Ao atribuir, ou *marcar*, um documento com um perfil, o aplicativo fornece uma definição da aparência verdadeira das cores no documento. Por exemplo, R=127, G=12, B=107 é apenas um conjunto de números que diferentes dispositivos exibirão de forma diferente. No entanto, quando marcados com o espaço de cor Adobe RGB, esses números especificam uma cor ou comprimento de onda de luz verdadeiro; nesse caso, uma cor específica de roxo.

Quando o gerenciamento de cores está ativado, aplicativos Adobe atribuem automaticamente novos documentos a um perfil de acordo com as opções de espaço de trabalho da caixa de diálogo 'Configurações de cores'. Documentos sem perfis atribuídos são conhecidos como documentos *sem marcas de formatação* e contêm apenas números brutos de cor. Ao trabalhar com documentos sem marcas de formatação, os aplicativos Adobe usam o perfil do espaço de trabalho atual para exibir e editar cores.



Gerenciamento de cores com perfis

A. Perfis descrevem os espaços de cor do dispositivo de entrada e do documento. **B.** Usando descrições dos perfis, o sistema de gerenciamento de cores identifica as cores reais do documento. **C.** O perfil do monitor informa ao sistema de gerenciamento de cores como converter os valores numéricos do documento no espaço de cor do monitor. **D.** Usando o perfil do dispositivo de saída, o sistema de gerenciamento de cores converte os valores numéricos do documento nos valores de cor desse dispositivo de saída para que as cores sejam impressas com a aparência correta.

Consulte também

“Calibração do monitor e criação de perfis para o monitor” na página 133

“Permissão para a impressora determinar as cores durante a impressão” na página 130

“Obtenção de perfis personalizados para impressoras desktop” na página 130

“Sobre espaços de trabalho de cores” na página 136

Sobre calibração e caracterização do monitor

O software de criação de perfis pode calibrar e caracterizar seu monitor. *Calibrar* o monitor torna-o compatível com um padrão pré-definido — por exemplo, ajustar o monitor para exibir cor usando a temperatura de cor de ponto branco padrão em artes gráficas de 5.000 graus° K (Kelvin). *Caracterizando* o monitor, você simplesmente cria um perfil que descreve como o monitor está reproduzindo cores no momento.

A calibração do monitor envolve o ajuste das seguintes configurações de vídeo:

Brilho e contraste Referem-se ao nível e à faixa geral da intensidade da exibição, respectivamente. Esses parâmetros atuam da mesma maneira em uma televisão. Um utilitário de calibração de monitores ajuda a configurar a faixa de brilho e de contraste ideais para calibração.

Gama O brilho dos valores das tonalidades médias. Os valores produzidos pelo monitor, do preto ao branco, não são lineares — em um gráfico, eles formarão uma curva e não uma linha reta. O gama define o valor nessa curva para o ponto localizado na metade do caminho entre o preto e o branco.

Fósforo Substâncias que os monitores CRT utilizam para emitir luz. Diferentes fósforos têm diferentes características de cores.

Ponto branco A cor e a intensidade do branco mais brilhante que o monitor pode reproduzir.

Calibração do monitor e criação de perfis para o monitor

Calibrar um monitor significa ajustá-lo de forma que ele esteja em conformidade com uma especificação conhecida. Depois que o monitor estiver calibrado, o utilitário de criação de perfil permite salvar um perfil de cor. Esse perfil descreve o comportamento das cores do monitor, ou seja, as cores que podem ou não ser exibidas no monitor e como os valores de cor numéricos em uma imagem devem ser convertidos para que essas cores sejam exibidas com precisão.

- 1 Certifique-se de ter ligado o monitor por, pelo menos, meia hora. Assim ele terá tempo suficiente para se aquecer e produzir saída mais uniforme.
- 2 Verifique se o monitor está exibindo milhares de cores ou mais. Idealmente, ele deve exibir milhões de cores ou 24 bits ou superior.
- 3 Remova padrões de fundo coloridos da área de trabalho do monitor e defina-a para exibir cinzas neutros. Imagens muito detalhadas ou coloridas em torno de um documento interferem na percepção precisa das cores.
- 4 Siga uma das instruções abaixo para calibrar o monitor e criar um perfil para ele:
 - No Windows, instale e use um utilitário de calibração de monitores.
 - No Mac OS, use o utilitário Calibrar, localizado na guia Preferências do Sistema/Monitores/Cor.
 - Para obter os melhores resultados, use software de terceiros e dispositivos de medição. Em geral, usar, além de software, um dispositivo de medição, como um colorímetro, pode criar perfis mais precisos porque um instrumento pode medir as cores exibidas em um monitor com muito mais exatidão do que o olho humano.

Nota: o desempenho do monitor se altera e decai com o tempo; recalibre o monitor e refaça seu perfil aproximadamente uma vez por mês. Se achar difícil ou impossível calibrar o monitor em relação a um padrão, ele pode estar muito velho e com as cores desbotadas.

A maioria dos softwares de criação de perfis atribui automaticamente o novo perfil como o perfil de monitor padrão. Para obter instruções sobre como atribuir manualmente o perfil do monitor, consulte o sistema de Ajuda de seu sistema operacional.

Instalar um perfil de cor

Geralmente, os perfis de cores são instalados quando um dispositivo é adicionado ao sistema. A precisão desses perfis (normalmente chamados de *perfis genéricos* ou *perfis predefinidos*) pode variar de acordo com cada fabricante. Você também pode obter perfis de dispositivo de seu provedor de serviços, fazer download de perfis na Web ou criar *perfis personalizados* usando equipamentos profissionais de criação de perfis.

- No Windows, clique com o botão direito do mouse em um perfil e selecione Instalar perfil. Como alternativa, copie os perfis na pasta `WINDOWS\system32\spool\drivers\color`.
- No Mac OS, copie os perfis para a pasta `/Library/ColorSync/Profiles` ou para a pasta `/Users/[nome do usuário]/Library/ColorSync/Profiles`.

Depois de instalar perfis de cores, reinicie os aplicativos Adobe.

Consulte também

“Obtenção de perfis personalizados para impressoras desktop” na página 130

Incorporação de um perfil de cores

Para incorporar um perfil de cores em um documento criado no Illustrator, no InDesign ou no Photoshop, salve ou exporte o documento em um formato compatível com perfis ICC.

- 1 Salve ou exporte o documento em um dos seguintes formatos de arquivo: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Formato de Documento Grande ou TIF.
- 2 Selecione a opção de incorporação de perfis ICC. O nome e local exatos dessa opção variam, dependendo do aplicativo. Pesquise a Ajuda da Adobe para obter mais instruções.

Incorporação de um perfil de cor (Acrobat)

É possível incorporar um perfil de cor em um objeto ou em um PDF inteiro. O Acrobat anexa o perfil apropriado ao espaço de cor selecionado no PDF, conforme especificado na área Espaço de destino da caixa de diálogo Converter cores. Para obter mais informações, consulte os tópicos de conversão de cores na Ajuda completa do Acrobat.

Alteração do perfil de cores de um documento

Existem bem poucas situações que exigem alterar o perfil de cor de um documento. Isso ocorre porque seu aplicativo atribui automaticamente o perfil de cor com base nas configurações selecionadas na caixa de diálogo Configurações de cores. As únicas ocasiões em que você deve alterar manualmente um perfil de cor é ao preparar um documento para um destino de saída diferente ou para corrigir um comportamento de política que não deve mais ser implementado no documento. Alterar o perfil só é recomendado para usuários experientes.

Você pode alterar o perfil de cor de um documento destas formas:

- Atribuir um novo perfil. Os números de cores no documento continuam iguais, mas o novo perfil pode alterar drasticamente a aparência das cores exibidas no seu monitor.
- Remova o perfil para que o documento não tenha mais o gerenciamento de cores.
- (Acrobat, Photoshop e InDesign) Converta as cores do documento no espaço de cor de um perfil diferente. Os números de cores são alterados para preservar as aparências de cor originais.

Atribuição ou remoção de um perfil de cor (Illustrator, Photoshop)

- 1 Escolha Editar > Atribuir Perfil.

- 2 Selecione uma opção e clique em OK:

Não efetuar gerenciamento de cores neste documento Remove o perfil existente do documento. Selecione esta opção somente se tiver certeza de que não deseja gerenciar as cores do documento. Depois que você remover o perfil de um documento, a aparência das cores será definida pelos perfis de espaço de trabalho do aplicativo.

Trabalho [modelo de cores: espaço de trabalho] Atribui o perfil do espaço de trabalho ao documento.

Perfil Permite selecionar outro perfil. O aplicativo atribui o novo perfil ao documento sem converter cores para o espaço do perfil. Isso pode alterar drasticamente a aparência das cores quando exibidas no seu monitor.

Consulte também

“Alteração do perfil de cores de um documento” na página 134

Atribuição ou remoção de um perfil de cor (InDesign)

1 Escolha Editar > Atribuir perfis.

2 Para Perfil RGB e Perfil CMYK, selecione uma das seguintes opções:

Descartar (Usar espaço de trabalho atual) Remove o perfil existente do documento. Selecione esta opção somente se tiver certeza de que não deseja gerenciar as cores do documento. Depois que você remover o perfil de um documento, a aparência das cores será definida pelos perfis de espaço de trabalho do aplicativo, e você não mais poderá incorporar um perfil ao documento.

Atribuir espaço de trabalho atual [espaço de trabalho] Atribui o perfil do espaço de trabalho ao documento.

Atribuir perfil Permite selecionar outro perfil. O aplicativo atribui o novo perfil ao documento sem converter cores para o espaço do perfil. Isso pode alterar drasticamente a aparência das cores quando exibidas no seu monitor.

3 Escolha um método de renderização para cada tipo de elemento gráfico no documento. Para cada tipo de elemento gráfico, você pode optar por um dos quatro métodos padrão ou por Usar o método das configurações de cor, que usa o método de renderização especificado na caixa de diálogo Configurações de cores. Para obter mais informações sobre métodos de renderização, pesquise na Ajuda.

Os tipos de elementos gráficos incluem as seguintes opções:

Método de cor sólida Define o método de renderização para toda a arte vetorial (áreas sólidas de cor) em objetos nativos do InDesign.

Método de imagem padrão Define o método de renderização padrão para imagens bitmap colocadas no InDesign. É possível cancelar essa configuração imagem por imagem.

Método pós-mistura Define o método de renderização para a prova ou espaço de cor final, relativo a cores resultantes de interações de transparências na página. Use esta opção quando o documento incluir objetos transparentes.

4 Para visualizar os efeitos da nova atribuição de perfil no documento, selecione Visualizar e clique em OK.

Consulte também

“Alteração do perfil de cores de um documento” na página 134

“Visualização ou alteração de perfis de imagens bitmap importadas (InDesign)” na página 126

Conversão de cores do documento em outro perfil (Photoshop)

1 Escolha Editar > Converter em perfil.

2 Em Espaço de destino, escolha o perfil de cor no qual deseja converter as cores do documento. O documento será convertido e marcado com esse novo perfil.

3 Em Opções de conversão, especifique um mecanismo de gerenciamento de cores, um propósito de renderização e opções de ponto preto e pontilhamento (se disponível). (Consulte “Opções de conversão de cores” na página 138.)

4 Para nivelar todas as camadas do documento em uma única camada após a conversão, selecione Achatar imagem.

5 Para visualizar os efeitos da conversão no documento, selecione 'Visualizar'.

Consulte também

“Alteração do perfil de cores de um documento” na página 134

Conversão de cores do documento em outro perfil

É possível converter cores em um PDF usando a ferramenta Converter cores na barra de ferramentas Produção de impressão. Para obter mais informações, consulte os tópicos de conversão de cores na Ajuda completa do Acrobat.

Configurações de cor

Personalização das configurações de cores

Para a maioria dos fluxos de trabalho com gerenciamento de cores, é melhor usar uma configuração de cor predefinida testada pela Adobe Systems. Alterar opções específicas é recomendável somente se você tiver experiência em gerenciamento de cores e estiver muito confiante a respeito das alterações.

Depois de personalizar as opções, você pode salvá-las como uma predefinição. Salvar configurações de cores garante que você possa reutilizá-las e compartilhá-las com outros usuários ou aplicativos.

- Para salvar configurações de cores como uma predefinição, clique em 'Salvar' na caixa de diálogo 'Configurações de cores'. Para garantir que o aplicativo exiba o nome da configuração na caixa de diálogo 'Configurações de cores', salve o arquivo no local padrão. Se você salvar o arquivo em um local diferente, deverá carregá-lo antes de selecionar a configuração.
- Para carregar uma predefinição de configurações de cores que não tenha sido salva no local padrão, clique em 'Carregar' na caixa de diálogo 'Configurações de cores', selecione o arquivo a ser carregado e clique em 'Abrir'.

Nota: no Acrobat, não é possível salvar configurações de cores personalizadas. Para compartilhar configurações de cores personalizadas com o Acrobat, é necessário criar o arquivo no InDesign, Illustrator ou Photoshop e, em seguida, salvá-lo na pasta Configurações padrão. Ele então ficará disponível na categoria Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Preferências. Também é possível adicionar configurações manualmente à pasta Configurações padrão.

Sobre espaços de trabalho de cores

Um *espaço de trabalho* é um espaço de cor intermediário usado para definir e editar cores em aplicativos Adobe. Cada modelo de cores tem um perfil de espaço de trabalho associado a ele. Você pode escolher perfis de espaço de trabalho na caixa de diálogo 'Configurações de cores'.

Um perfil de espaço de trabalho funciona como o perfil de origem para documentos recém-criados que usam o modelo de cores associado. Por exemplo, se Adobe RGB (1998) for o perfil de espaço de trabalho RGB atual, cada novo documento RGB criado irá utilizar as cores dentro da gama do Adobe RGB (1998). Espaços de trabalho também determinam a aparência de cores em documentos sem marcas de formatação.

Se você abrir um documento incorporado com um perfil de cor que não corresponda ao perfil do espaço de trabalho, o aplicativo usará uma *política de gerenciamento de cores* para determinar como controlar os dados de cores. Na maioria dos casos, a diretriz padrão é preservar o perfil incorporado.

Consulte também

“Sobre perfis de cores ausentes e não-correspondentes” na página 137

“Opções de política de gerenciamento de cores” na página 138

Opções do espaço de trabalho

Para exibir opções do espaço de trabalho no Photoshop, no Illustrator e no InDesign, escolha Editar > Configurações de Cores. No Acrobat, selecione a categoria Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Preferências.



Para exibir uma descrição de um perfil, selecione o perfil e posicione o ponteiro sobre o nome do perfil. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

RGB Determina o espaço de cor RGB do aplicativo. Em geral, é melhor escolher Adobe RGB ou sRGB, em vez do perfil de um dispositivo específico (como um perfil de monitor).

O sRGB é recomendado para preparar imagens para a Web, porque define o espaço de cores do monitor padrão usado para exibir imagens na Web. O sRGB também é uma boa opção para trabalhar com imagens de câmeras digitais voltadas a consumidores, porque a maioria dessas câmeras usa sRGB como o espaço de cores padrão.

O Adobe RGB é recomendado para preparar documentos para impressão, porque a gama do Adobe RGB inclui algumas cores imprimíveis (cianos e azuis em especial) que não podem ser definidas usando-se sRGB. O Adobe RGB também é uma boa opção ao trabalhar com imagens de câmeras digitais profissionais, porque a maioria dessas câmeras usa Adobe RGB como o espaço de cor padrão.

CMYK Determina o espaço de cor CMYK do aplicativo. Todos os espaços de cor CMYK dependem do dispositivo, o que significa que se baseiam nas combinações reais de tinta e papel. Os espaços de trabalho CMYK fornecidos pela Adobe baseiam-se em condições de impressão comercial padrão.

Cinza (Photoshop) ou Tons de cinza (Acrobat) Determina o espaço de cor tons de cinza do aplicativo.

Especial (Photoshop) Especifica o ganho de pontos a ser usado para exibir canais de cores especiais e de dois tons.

***Nota:** no Acrobat, é possível usar o espaço de cor em um propósito de saída incorporado em vez de um espaço de cor do documento para visualizar e imprimir. Selecione O propósito da saída substitui os espaços de trabalho. Para obter mais informações sobre propósitos de saída, consulte a Ajuda completa do Acrobat.*

Os aplicativos Adobe vêm com um conjunto padrão de perfis de espaço de trabalho recomendado e testado pela Adobe Systems para a maioria dos fluxos de trabalho de gerenciamento de cores. Por padrão, apenas esses perfis aparecem nos menus do espaço de trabalho. Para exibir perfis de cor adicionais instalados em seu sistema, selecione 'Modo avançado' (Illustrator e InDesign) ou 'Mais opções' (Photoshop). Um perfil de cor deve ser bidirecional, ou seja, deve conter especificações para converter de e fora dos espaços de cor para que seja exibido nos menus do espaço de trabalho.

***Nota:** no Photoshop, você pode criar perfis de espaço de trabalho personalizados. Entretanto, a Adobe recomenda usar um perfil de espaço de trabalho padrão em vez de criar um perfil personalizado. Para obter mais informações, consulte o banco de dados de suporte do Photoshop em www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Sobre perfis de cores ausentes e não-correspondentes

Para um documento recém-criado, o fluxo de trabalho de cores normalmente funciona sem interrupções: a menos que especificado de outra maneira, o documento usa o perfil de espaço de trabalho associado a seu modo de cor para criar e editar cores.

Porém, alguns documentos existentes podem não usar o espaço de trabalho especificado e podem não ter gerenciamento de cores. É comum encontrar as seguintes exceções ao processo de produção com gerenciamento de cores:

- É possível abrir um documento ou importar dados de cores (por exemplo, copiando e colando ou arrastando e soltando) a partir de um documento que não esteja marcado com um perfil. Isto é o que ocorre geralmente ao abrir um documento criado em um aplicativo não compatível com o gerenciamento de cores ou que está com o gerenciamento de cores desativado.
- É possível abrir um documento ou importar dados de cores de um documento marcado com um perfil diferente do espaço de trabalho atual. Isso pode ocorrer quando você abre um documento que foi criado com configurações de gerenciamento de cores diferentes ou digitalizado e marcado com um perfil de scanner.

Em qualquer caso, o aplicativo usa uma política de gerenciamento de cores para decidir como controlar os dados de cores no documento.

Se o perfil estiver ausente ou se for inadequado ao espaço de trabalho, o aplicativo poderá exibir uma mensagem de aviso, dependendo das opções definidas na caixa de diálogo Configurações de cores. Avisos de perfil estão desativados por padrão, mas você pode ativá-los para garantir o gerenciamento de cores do documento adequado de acordo com cada caso. As mensagens de aviso variam entre aplicativos, mas em geral existem as seguintes opções:

- (Recomendado) Deixar o documento ou os dados de cores importados como estão. Por exemplo, você pode optar por usar o perfil incorporado (se houver), deixar o documento sem um perfil de cor (se não houver um) ou preservar os números de dados de cores colados.
- Ajustar o documento ou os dados de cores importados. Por exemplo, ao abrir um documento sem perfil de cor, você pode optar por atribuir o perfil de espaço de trabalho atual ou um perfil diferente. Ao abrir um documento com um perfil

de cor não-correspondente, você pode optar por descartar o perfil ou converter as cores para o espaço de trabalho atual. Ao importar dados de cores, você pode optar por converter as cores para o espaço de trabalho atual, de forma a preservar sua aparência.

Opções de política de gerenciamento de cores

Uma *diretriz para gerenciamento de cores* determina como o aplicativo controla dados de cores quando você abre um documento ou importa uma imagem. Você pode escolher diretrizes diferentes para imagens RGB e CMYK e pode especificar quando deseja que as mensagens de aviso apareçam. Para exibir opções de diretrizes para gerenciamento de cores, escolha Editar > Configurações de cores.



Para exibir a descrição de uma política, selecione-a e posicione o ponteiro sobre seu nome. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

RGB, CMYK e Cinza Especifica uma política a ser seguida ao trazer cores para o espaço de trabalho atual (abrindo arquivos ou importando imagens para o documento atual). (A opção Escala de cinza está disponível somente no Photoshop.)

Escolha entre as seguintes opções:

- **Preservar perfis incorporados** Sempre preservar perfis de cores incorporados ao abrir arquivos. Essa é a opção recomendada para a maioria dos fluxos de trabalho, porque fornece um gerenciamento de cores uniforme. Uma exceção é se você deseja preservar números CMYK; nesse caso, selecione 'Preservar números (ignorar perfis vinculados)'.
- **Converter em espaço de trabalho** Converte cores no perfil de espaço de trabalho atual ao abrir arquivos e importar imagens. Selecione esta opção se desejar forçar todas as cores a usar um único perfil (o perfil de espaço de trabalho atual).
- **Preservar números (ignorar perfis vinculados)** Esta opção está disponível para CMYK no InDesign e no Illustrator. Preserva números de cores ao abrir arquivos e importar imagens, mas ainda permite usar o gerenciamento de cores para exibir cores com precisão em aplicativos Adobe. Selecione esta opção se desejar usar um fluxo de trabalho CMYK seguro. No InDesign, você pode cancelar essa diretriz de acordo com o objeto escolhendo Objeto > Configurações de cores da imagem.
- **Desativado** Ignora perfis de cores incorporados ao abrir arquivos e importar imagens e não atribui o perfil de espaço de trabalho a novos documentos. Selecione esta opção se desejar descartar metadados de cores fornecidos pelo criador do documento original.

Perfis não-correspondentes: Perguntar ao abrir Exibe uma mensagem sempre que for aberto um documento marcado com um perfil diferente do espaço de trabalho atual. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretriz. Selecione esta opção se desejar garantir o gerenciamento de cores apropriado dos documentos de acordo com o caso.


Perfis não-correspondentes: Perguntar ao colar Exibe uma mensagem sempre que o perfil de cores não corresponder às cores importadas para um documento por colagem ou com o recurso arrastar e soltar. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretriz. Selecione esta opção se desejar garantir o gerenciamento de cores apropriado das cores coladas de acordo com o caso.

Perfis ausentes: Perguntar ao abrir Exibe uma mensagem sempre que você abre um documento não marcado. Você terá a opção de cancelar o comportamento padrão da diretriz. Selecione esta opção se desejar garantir o gerenciamento de cores apropriado dos documentos de acordo com o caso.

Opções de conversão de cores

As opções de conversão de cores permitem controlar como o aplicativo trata as cores de um documento à medida que passa de um espaço de cor para outro. Alterar essas opções é recomendável somente se você tiver experiência em gerenciamento de cores e estiver muito confiante a respeito das alterações. Para exibir opções de conversão, escolha Editar > Configurações de cores e selecione Modo avançado (Illustrator e InDesign) ou Mais opções (Photoshop). No Acrobat, selecione a categoria Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Preferências.

Mecanismo Especifica o Módulo de gerenciamento de cores (CMM, Color Management Module) usado para mapear a gama de um espaço de cor para a gama de outro. Para a maioria dos usuários, o mecanismo padrão Adobe (ACE) atenderá a todas as necessidades de conversão.

 Para exibir uma descrição de uma opção de mecanismo ou método de renderização, selecione a opção e posicione o ponteiro sobre o nome da opção. A descrição é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.


Método (Photoshop, Illustrator, InDesign) Especifica o método de renderização usado para converter um espaço de cor em outro. As diferenças entre os métodos de renderização são aparentes apenas quando você imprime um documento ou converte-o para um diferente espaço de trabalho.

Usar compensação de ponto preto Garante que os detalhes de sombras na imagem sejam preservados, simulando o intervalo dinâmico completo do dispositivo de saída. Selecione essa opção se planeja usar a compensação de ponto preto ao imprimir (recomendado na maioria das situações).

Utilizar pontilhamento (Photoshop) Controla se as cores devem ser pontilhadas na conversão de imagens de 8 bits por canal entre espaços de cor. Ao selecionar a opção Utilizar pontilhamento, o Photoshop combina as cores no espaço de cor de destino para simular uma cor ausente que existia no espaço de origem. Embora o pontilhamento ajude a reduzir a aparência em blocos ou bandas de uma imagem, também pode gerar tamanhos de arquivos maiores quando as imagens são compactadas para uso na Web.

Sobre métodos de renderização

Um *método de renderização* determina como um sistema de gerenciamento de cores controla a conversão entre dois espaços de cor. Métodos de renderização diferentes utilizam regras diferentes para determinar como as cores de origem são ajustadas. Por exemplo, as cores que se encaixam na gama de destino podem permanecer inalteradas ou podem ser ajustadas para preservar a escala original de relações visuais quando são convertidas para uma gama de destino menor. O resultado da escolha de um método de renderização dependerá do conteúdo gráfico dos documentos e dos perfis utilizados para especificar espaços de cor. Alguns perfis produzem resultados idênticos para métodos de renderização diferentes.

 Em geral, é melhor usar o método de renderização padrão para a configuração de cor selecionada, que foi testado pela Adobe Systems para atender aos padrões do setor. Por exemplo, se você escolher uma configuração de cor da América do Norte ou da Europa, o método de renderização padrão será Colorimétrico relativo. Se você escolher uma configuração de cor para o Japão, o método de renderização padrão será Perceptivo.

Você pode selecionar um método de renderização ao definir opções de conversão de cores para o sistema de gerenciamento de cores, ao fazer a prova de cores em mídia eletrônica e ao imprimir arte:

Perceptivo Tem a finalidade de preservar a relação visual entre as cores de forma que ela seja percebida como natural ao olho humano, mesmo que os próprios valores de cor possam ser alterados. Esse método é adequado para imagens fotográficas com várias cores fora da gama. É o método de renderização padrão da indústria de impressão japonesa.

Saturação Tenta produzir cores vivas em uma imagem, prejudicando a precisão das cores. Esse método de renderização é adequado para elementos gráficos de negócios, como quadros ou diagramas, nos quais as cores saturadas com brilho são mais importantes que a relação exata entre cores.

Colorimétrico relativo Compara o excesso de realce do espaço de cor de origem com o do espaço de cor de destino e altera todas as cores conforme necessário. As cores fora da gama são alteradas para a cor mais próxima que pode de ser reproduzida no espaço de cor de destino. O método de renderização Colorimétrico relativo preserva uma quantidade maior das cores originais da imagem em comparação ao Perceptivo. É o método de renderização padrão para impressão na América do Norte e na Europa.

Colorimétrico absoluto Não altera as cores contidas na gama de cores de destino. As cores fora de gama são cortadas. Nenhum redimensionamento de cores para o ponto branco de destino é realizado. Esse método tenta manter a precisão das cores, embora prejudique a preservação das relações entre elas, e é adequado para a realização de provas para simular a saída de um dispositivo específico. Esse método de renderização é especialmente útil para visualizar como a cor do papel afeta as cores impressas.

Controles avançados no Photoshop

No Photoshop, é possível exibir os controles avançados para gerenciamento de cores escolhendo Editar > Configurações de cores e selecionando Mais opções.

Remover saturação de cores do monitor em Determina se deve-se diminuir com o valor exibido a saturação de cores exibidas no monitor. Quando selecionada, essa opção pode ajudar a visualizar o intervalo completo de espaços de cor com

gamas maiores que as do monitor. Entretanto, isso gera uma falta de correspondência entre a exibição no monitor e na saída. Quando a seleção dessa opção é cancelada, cores distintas na imagem podem ser exibidas como uma única cor.

Mesclar cores RGB utilizando gama Controla como as cores RGB se misturam para produzir dados compostos (por exemplo, quando você mistura ou pinta camadas usando o modo Normal). Quando essa opção é selecionada, as cores RGB são mescladas no espaço de cor correspondente ao gama especificado. Um gama de 1,00 é considerado “colorimetricamente correto” e deve gerar a menor quantidade de efeitos de aresta. Quando essa opção é cancelada, as cores RGB são mescladas diretamente no espaço de cor do documento.

***Nota:** quando você seleciona Mesclar cores RGB utilizando gama, os documentos em camadas terão uma aparência diferente se exibidos em aplicativos que não sejam o Photoshop.*

Capítulo 7: Como fazer ajustes de cores e tons

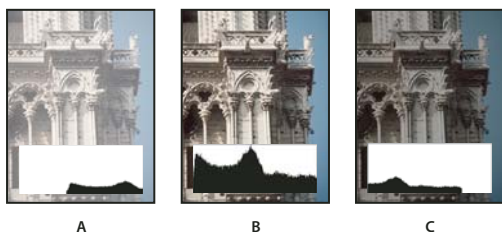
Os fotógrafos tradicionais usam diferentes tipos de filtros de filme ou lente para obter determinados resultados de cores e tons em suas fotografias. Eles também usam diversas ferramentas e técnicas para ajustar a cor e a tonalidade de um filme fotográfico no quarto escuro. O Photoshop oferece um conjunto abrangente de ferramentas para fazer ajustes de cores e tons, fazer correções e ajustar a nitidez do foco geral de uma imagem.

Visualização de histogramas e valores de pixels

Sobre histogramas

Um *histograma* ilustra como os pixels em uma imagem são distribuídos criando um gráfico do número de pixels em cada nível de intensidade de cor. O histograma mostra se a imagem contém detalhes suficientes nas sombras (mostradas na parte esquerda do histograma), nos tons médios (mostrados no centro) e nos realces (mostrados na parte direita), para realizar uma boa correção.

O histograma também fornece uma imagem rápida do intervalo de tons de uma imagem, ou do *tipo de registro* da imagem. Uma imagem de registro baixo contém detalhes concentrados nas sombras, uma imagem de registro alto contém detalhes concentrados nos realces e uma imagem de registro médio contém detalhes concentrados nos tons médios. Uma imagem com intervalo de tons completo contém vários pixels em todas as áreas. Identificar o intervalo de tons ajuda a determinar as correções de tons apropriadas.



Leitura de um histograma

A. Fotografia superexposta B. Fotografia exposta corretamente, com tonalidade completa C. Fotografia subexposta

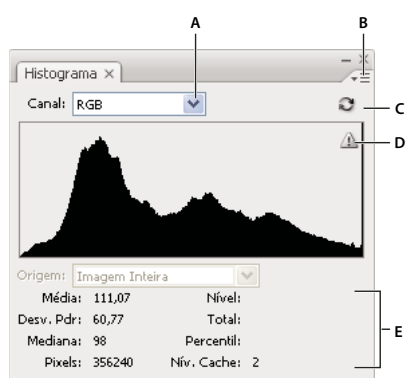
A paleta Histograma oferece várias opções para visualizar informações de cores e tons sobre uma imagem. Por padrão, o histograma exibe o intervalo de tons da imagem inteira. Para exibir os dados do histograma de uma parte da imagem, selecione primeiro essa parte.



Você pode visualizar o histograma de uma imagem como uma sobreposição na caixa de diálogo *Curvas*, selecionando a opção de histograma em *Opções de exibição de curva*.

Visão geral da paleta Histograma

❖ Escolha *Janela > Histograma* ou clique na guia *Histograma* para abrir a paleta *Histograma*. Por padrão, a paleta *Histograma* é aberta na *Visualização Compacta* sem controles ou estatísticas, mas é possível ajustar a visualização.



Paleta Histograma

A. Menu Canal B. Menu da paleta C. Botão Atualização Fora do Cache D. Ícone de Aviso de Dados em Cache E. Estatísticas

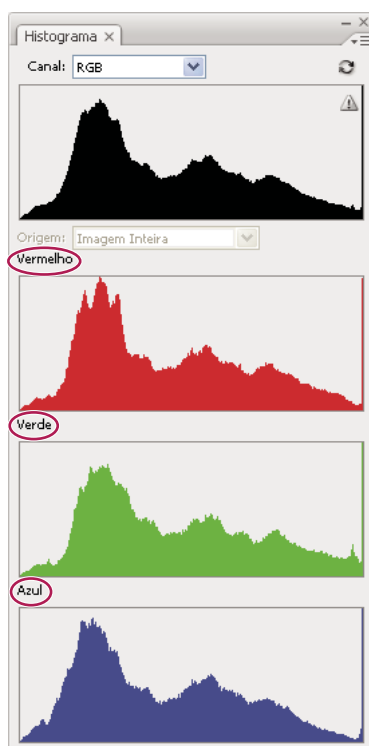
Ajuste da visualização da paleta Histograma

❖ Escolha uma visualização no menu da paleta Histograma.

Visualização Expandida Exibe o histograma com estatísticas e controles para escolher o canal representado pelo histograma, visualizar opções na paleta Histograma, atualizar o histograma para exibir dados fora do cache e escolher uma camada específica em um documento de várias camadas.

Visualização Compacta Exibe um histograma sem controles ou estatísticas. O histograma representa a imagem inteira.

Visualização de Todos os Canais Exibe histogramas individuais dos canais, além de todas as opções da Visualização de Todos os Canais. Os histogramas individuais não incluem canais alfa, canais de spot ou máscaras.



Paleta Histograma com todos os canais exibidos e todas as estatísticas ocultas

Visualização de um canal específico no histograma

Se você escolher a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais da paleta Histograma, poderá escolher uma configuração no menu Canal. O Photoshop memoriza a configuração de canais, se você alternar entre a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais para a Visualização Compacta.

- Escolha um canal individual para exibir um histograma dos canais individuais do documento, incluindo canais de cores, canais alfa e canais de spot.
- Dependendo do modo de cores da imagem, escolha RGB, CMYK ou Composto para visualizar um histograma composto de todos os canais. Essa é a visualização padrão quando a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais é escolhida pela primeira vez.
- Se a imagem estiver no modo RGB ou CMYK, escolha Luminosidade para exibir um histograma que representa os valores de luminosidade ou intensidade do canal composto.
- Se a imagem estiver no modo RGB ou CMYK, escolha Cores para exibir um histograma composto dos canais individuais em cores.

Na Visualização de Todos os Canais, as opções no menu Canais afetam apenas o histograma na extremidade superior da paleta.

Visualização de histogramas de canais em cores

❖ Na paleta Histograma, siga um destes procedimentos:

- Na Visualização de Todos os Canais, escolha Mostrar Canais em Cores no menu da paleta.
- Na Visualização Expandida ou na Visualização de Todos os Canais, escolha um canal individual no menu Canal e selecione Mostrar Canais em Cores no menu da paleta. Se você alternar para a Visualização Compacta, o canal continuará a ser mostrado em cores.
- Na Visualização Expandida ou na Visualização de Todos os Canais, escolha Cores no menu Canais para mostrar um histograma composto dos canais em cores. Se você alternar para a Visualização Compacta, o histograma composto continuará a ser mostrado em cores.

Visualização das estatísticas do histograma

Por padrão, a paleta Histograma exibe estatísticas na Visualização Expandida e na Visualização de Todos os Canais.

1 Escolha Mostrar Estatísticas no menu da paleta Histograma.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para visualizar informações sobre um valor de pixel específico, coloque o ponteiro no histograma.
- Para visualizar as informações sobre um intervalo de valores, arraste dentro do histograma para realçar esse intervalo.

A paleta exibe as seguintes informações estatísticas abaixo do histograma:

Médio Representa o valor médio de intensidade.

Desv. Pdr (Desvio padrão) Representa como os valores de intensidade variam.

Mediana Mostra o valor médio no intervalo de valores de intensidade.

Pixels Representa o número total de pixels utilizados para calcular o histograma.

Nível Exibe o nível de intensidade da área sob o ponteiro.

Total Mostra os números totais de pixels correspondentes ao nível de intensidade sob o ponteiro.

Percentil Exibe o número cumulativo de pixels no nível ou abaixo do nível de intensidade sob o ponteiro. Esse valor é expresso como uma porcentagem de todos os pixels na imagem, de 0% na extremidade esquerda a 100% na extremidade direita.

Nível de Cache Mostra o cache da imagem atual utilizado para criar o histograma. Quando o nível de cache é maior que 1, o histograma é exibido mais rapidamente por ser derivado de uma amostra representativa de pixels na imagem (com base na ampliação). A imagem original tem nível de cache 1. A cada nível acima do nível 1, quatro pixels adjacentes têm as médias calculadas para atingir o valor de um único pixel. Portanto, cada nível tem metade das dimensões (tem 1/4 do

número de pixels) do nível abaixo. Quando o Photoshop precisa fazer uma aproximação rápida, pode utilizar apenas um dos níveis superiores. Clique no botão Atualização Fora do Cache para redesenhar o histograma usando os pixels da imagem real.

Visualização do histograma para um documento de várias camadas

1 Escolha Visualização Expandida no menu da paleta Histograma.

2 Escolha uma configuração no Origem. (O menu Origem não está disponível para documentos com uma única camada.)

Imagem Inteira Exibe um histograma da imagem inteira, incluindo todas as camadas.

Camada Seleccionada Exibe um histograma da camada seleccionada na paleta Camadas.

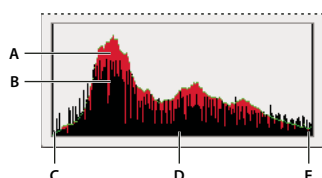
Composição de Ajustes Exibe um histograma de uma camada de ajuste seleccionada na paleta Camadas, incluindo todas as camadas abaixo dela.

Visualização de ajustes do histograma

É possível visualizar o efeito de qualquer ajuste de cores e tons no histograma.

❖ Selecione a opção Visualizar nas caixas de diálogo de qualquer comando de ajuste de cores ou tons.


A paleta Histograma exibe uma visualização de como o ajuste afeta o histograma.





Visualização de ajuste do histograma na paleta Histograma

A. Histograma original B. Histograma ajustado C. Sombras D. Tons Médios E. Realces

Atualização da exibição do histograma

Quando um histograma é lido a partir de um cache e não a partir do estado atual do documento, o ícone de Aviso de Dados em Cache  aparece na paleta Histograma. Os histogramas que têm base no cache da imagem são exibidos mais rapidamente, e têm base em uma amostra representativa de pixels na imagem. É possível definir o *nível de cache* (de 2 para 8) nas Preferências de Desempenho.

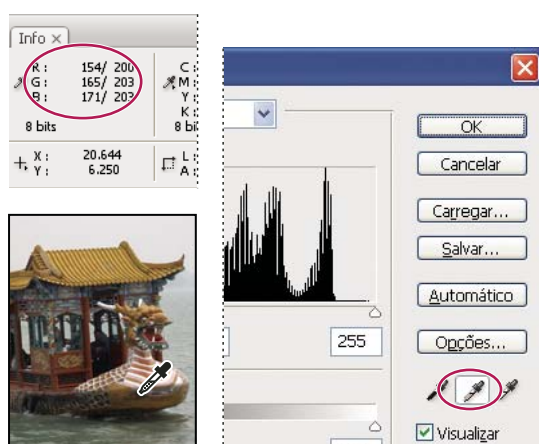
❖ Para atualizar o histograma de forma que ele exiba todos os pixels da imagem original em seus estados atuais, siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em qualquer ponto do histograma.
- Clique no ícone de Aviso de Dados em Cache .
- Clique no botão Atualização Fora do Cache .
- Escolha Atualização Fora do Cache no menu da paleta Histograma.



Para obter informações sobre nível de cache, consulte “Visão geral da paleta Histograma” na página 141.

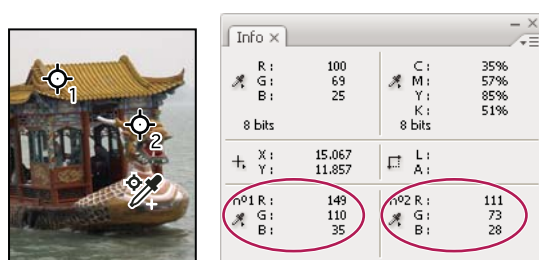
Visualização de valores de cor em uma imagem

É possível utilizar a paleta Informações para visualizar os valores de cores dos pixels ao fazer correções de cores. Ao trabalhar com uma caixa de diálogo de ajuste de cor, a paleta Informações exibe dois conjuntos de valores de cores para os pixels sob o ponteiro. O valor na coluna esquerda é o valor de cor original. O valor na coluna direita é o valor de cor depois do ajuste.








Uso da paleta Informações e Níveis para neutralizar o tom de uma imagem

É possível visualizar a cor de um único local usando a ferramenta Conta-gotas , ou é possível usar até quatro Classificadores de Cores  para exibir informações de cores para um ou mais locais na imagem. Esses classificadores são salvos na imagem para poderem ser consultados várias vezes durante um trabalho, mesmo se a imagem for fechada e reaberta.



Classificadores de cores e a paleta Informações

- 1 Escolha Janela > Informações para exibir a paleta Informações.
- 2 Selecione a ferramenta Conta-gotas  ou a ferramenta Classificador de Cores  e, se for necessário, escolha um tamanho de amostra na barra de opções. Amostra de ponto lê o valor de um único pixel e as outras opções lêem a média de uma área de pixel.
- 3 Se você selecionou a ferramenta Classificador de Cores , coloque até quatro classificadores de cores na imagem. Clique no local em que deseja colocar um classificador.
- 4 Abra uma caixa de diálogo de ajustes (em Imagem > Ajustes).
- 5 Faça ajustes na caixa de diálogo e, antes de aplicá-los, visualize os valores de cor na paleta Informações antes e depois dos ajustes:
 - Para visualizar valores de cores usando a ferramenta Conta-gotas , mova o ponteiro sobre a área da imagem que você deseja examinar. A abertura de uma caixa de diálogo de ajuste ativa a ferramenta Conta-gotas fora dessa caixa. Você pode ainda acessar os controles deslizantes e as ferramentas  Zoom e Mão usando atalhos de teclado.
 - Para visualizar os valores de cor nos classificadores de cores, examine a metade inferior da paleta Informações. Para colocar classificadores de cores adicionais na imagem enquanto a caixa de diálogo de ajuste estiver aberta, clique na imagem com a tecla Shift pressionada.




A paleta Cor mostra também os valores de cores dos pixels no conta-gotas.

Ajuste dos classificadores de cores

Depois que você tiver adicionado um classificador de cores, é possível mover, excluir ou ocultá-lo, ou alterar as informações do classificador de cores exibidas na paleta Informações.


Como mover ou excluir um classificador de cores

- 1 Selecione a ferramenta Classificador de cores .
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Para mover um classificador de cores, arraste-o para o novo local.
 - Para excluir um classificador de cores, arraste-o para fora da janela do documento. Como alternativa, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (MacOS) pressionada até o ponteiro se transformar em uma tesoura e clique no classificador.
 - Para excluir todos os classificadores de cores, clique em Apagar na barra de opções.
 - Para excluir um classificador de cores enquanto uma caixa de diálogo de ajuste estiver aberta, mantenha as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas e clique no classificador.

Como ocultar ou mostrar classificadores de cores em uma imagem

- ❖ Escolha Visualizar > Extras. Uma marca de seleção indica se os classificadores de cores estão visíveis.

Alteração da exibição das informações do classificador de cores na paleta Informações

- Para exibir ou ocultar as informações do classificador de cores na paleta Informações, escolha Classificadores de Cores no menu da paleta. Uma marca de seleção indica se as informações dos classificadores de cores estão visíveis.
- Para alterar o espaço de cores no qual o classificador de cores exibe valores, mova o ponteiro até o ícone do classificador  na paleta Informações, mantenha o botão do mouse pressionado e escolha outro espaço de cores no menu.

Compreensão dos ajustes de cores

Antes de fazer ajustes de cores e tons

As eficientes ferramentas no Photoshop podem aprimorar, reparar e corrigir a cor e a tonalidade (claridade, escuridão e contraste) em uma imagem. Estes são alguns itens que devem ser levados em consideração antes de fazer ajustes de cores e tons.

- Trabalhe com um monitor que esteja calibrado e possua um perfil. Para importantes edições de imagens, isso é absolutamente essencial. Caso contrário, a imagem exibida no monitor terá uma aparência diferente quando for impressa.
- Sempre que um ajuste de cor ou tom é feito em uma imagem, algumas de suas informações são descartadas. É aconselhável ter muita cautela com relação à quantidade de correções aplicadas a uma imagem.
- Em trabalhos importantes e para preservar ao máximo os dados de uma imagem, convém trabalhar com uma imagem de 16 bits por canal (imagem de 16 bits) em vez de uma imagem de 8 bits por canal (imagem de 8 bits). Os dados são descartados quando são feitos ajustes de cores e tons. A perda de informações da imagem é mais crítica em imagens de 8 bits do que em imagens de 16 bits. Geralmente, o tamanho do arquivo de imagens de 16 bits é maior que o de imagens de 8 bits.
- Duplique ou faça uma cópia do arquivo de imagem. O trabalho em uma cópia da imagem preserva seu estado original em situações nas quais esse estado precisa ser utilizado.
- Remova todas as falhas, como pontos de poeira, manchas e rabiscos, da imagem antes de fazer ajustes de cores e tons.
- Planeje o uso de camadas de ajuste para ajustar o intervalo de tons e o equilíbrio de cores da imagem em vez de aplicar um ajuste diretamente na própria camada da imagem. Camadas de ajuste permitem retornar e fazer ajustes de tons sucessivos sem descartar os dados da camada da imagem. Lembre-se de que o uso de camadas de ajuste aumenta o tamanho de arquivo da imagem e requer mais memória RAM do computador.
- Abra a paleta Informações ou Histograma na visualização Expandida. À medida que a imagem é avaliada e corrigida, ambas as paletas exibem um feedback muito importante sobre os ajustes feitos.
- É possível criar uma seleção ou utilizar uma máscara para limitar os ajustes de cores e tons a uma parte da imagem. Outro método de aplicar ajustes de cores e tons de forma seletiva é configurar o documento com componentes de imagem em

diferentes camadas. Os ajustes de cores e tons são aplicados a apenas uma camada por vez e afetam somente os componentes de imagem na camada escolhida.

Correção de imagens

Este é o fluxo de trabalho geral que você segue ao corrigir a tonalidade e a cor de uma imagem:

- 1 Utilize o histograma para verificar a qualidade e o intervalo de tons da imagem.
- 2 Ajuste o equilíbrio de cores para remover projeções de cores não desejadas ou para corrigir cores com muita ou pouca saturação. Consulte “Comandos de ajuste de cores” na página 147.
- 3 Ajuste o intervalo de tons, usando a caixa de diálogo Níveis ou Curvas.

Comece a corrigir tons ajustando os valores dos pixels de realce e sombra nas extremidades da imagem, definindo um intervalo de tons geral para essa imagem. Esse processo é conhecido como *definição de realces e sombras* ou *definição de pontos brancos e pretos*. Normalmente, a definição de realces e sombras redistribui os pixels de tons médios de maneira apropriada. Entretanto, talvez seja necessário ajustar os tons médios manualmente.

Para ajustar a tonalidade apenas nas áreas de sombra e realce, use o comando Sombra/Realce. Consulte “Aprimoramento dos detalhes de sombra e realce” na página 159.

- 4 (Opcional) Faça outros ajustes de cores.

Depois de corrigir o equilíbrio geral de cores da imagem, é possível fazer ajustes opcionais para aprimorar as cores ou produzir efeitos especiais.

- 5 Torne nítidas as arestas da imagem.

Como uma das etapas finais, utilize o filtro Máscara de Nitidez para tornar nítidas as arestas da imagem. A intensidade de nitidez necessária para uma imagem varia de acordo com a qualidade da imagem produzida pela câmera digital ou scanner utilizado. Consulte “Ajuste da nitidez das imagens” na página 193.

- 6 (Opcional) Direcione a imagem para as características da prensa.

Se estiver enviando sua imagem para uma prensa tipográfica comercial e souber as características da prensa, é possível usar as opções das caixas de diálogo Níveis ou Curvas para importar informações de realce e sombra para o gamut de um dispositivo de saída, como uma impressora desktop.

Como a nitidez aumenta o contraste dos pixels adjacentes, é possível que alguns pixels em áreas críticas não possam ser impressos na prensa que está sendo utilizada. Por isso, convém efetuar um ajuste nas configurações de saída depois de ajustar a nitidez. Para obter mais informações sobre o ajuste das configurações de saída, consulte “Definição de valores de destino de realces e sombras” na página 162.

Para assistir vídeos sobre como fazer correções de tons e de iluminação, consulte www.adobe.com/go/vid0009_br e www.adobe.com/go/vid0010_br.

Comandos de ajuste de cores

É possível escolher um destes comandos de ajuste de cor:

Comando Cor Automática Corrige rapidamente o equilíbrio de cores em uma imagem. Embora esse nome sugira um ajuste automático, é possível ajustar manualmente o comportamento do comando Cor Automática. Consulte “Remoção de uma projeção de cores com Cor Automática” na página 172.

Comando Níveis Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. Consulte “Ajuste de cores usando Níveis” na página 152.

Comando Curvas Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, tons médios e sombras de canais individuais. Consulte “Visão geral de Curvas” na página 152.

Comando Filtro de Fotos Faz ajustes de cores simulando os efeitos de usar um filtro Kodak Wratten ou Fuji em frente à lente de uma câmera. Consulte “Alteração do equilíbrio de cores utilizando o comando Filtro de Fotos” na página 169.

Comando Equilíbrio de Cores Altera a mistura geral de cores em uma imagem. Consulte “Aplicação do comando Equilíbrio de Cores” na página 170.

Comando Matiz/Saturação Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais. Consulte “Ajuste de matiz e saturação” na página 156.

Comando Corresponder Cor Corresponde a cor entre duas fotografias, duas camadas e duas seleções na mesma imagem ou em imagens diferentes. Esse comando também ajusta a luminescência e o intervalo de cores, além de neutralizar projeções de cores em uma imagem. Consulte “Correspondência da cor em imagens diferentes” na página 164.

Comando Substituir Cor Substitui cores especificadas em uma imagem por novos valores de cor. Consulte “Substituição das cores de objetos em uma imagem” na página 166.

comando Cor Seletiva Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais. Consulte “Como fazer ajustes de cores seletivas” na página 168.

Comando Misturador de Canais Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores. Consulte “Mistura de canais de cores” na página 167.

Como fazer um ajuste de cor

Todas as ferramentas de ajuste de cores do Photoshop funcionam basicamente do mesmo modo; mapeiam um intervalo de valores de pixels para um novo intervalo de valores. A diferença entre as ferramentas está na intensidade de controle que elas oferecem. Para obter uma visão geral das ferramentas de ajuste de cores, consulte “Comandos de ajuste de cores” na página 147.

Existem duas maneiras para ajustar as cores em uma imagem. O primeiro método é escolher um comando no submenu Imagem > Ajustes. Esse método altera permanentemente os pixels na camada ativa.


O segundo e mais flexível método é utilizar uma camada de ajuste. Camadas de ajuste permitem fazer testes com ajustes de cores e tons sem modificar permanentemente os pixels na imagem. As alterações de cores e tons residem na camada de ajuste, que age como um véu através do qual são exibidas as camadas subjacentes da imagem.

1 Se quiser fazer ajustes em uma parte da imagem, selecione essa parte. Se nenhuma seleção for criada, o ajuste será aplicado à imagem inteira.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes e selecione um comando no submenu.
- Crie uma camada de ajuste. (Consulte “Como criar camadas de ajuste e de preenchimento” na página 285.)
- Clique duas vezes na miniatura de uma camada de ajuste existente na paleta Camadas.


3 Para visualizar os ajustes na imagem antes de aceitá-los, selecione Visualizar na caixa de diálogo Ajuste de Cor.

 Para cancelar as alterações sem fechar uma caixa de diálogo de ajuste de cor, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para transformar o botão Cancelar em Redefinir. Em seguida, clique em Redefinir. Isso restaura a caixa de diálogo aos valores existentes antes de suas alterações.

Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste

É possível salvar as configurações de ajuste de cor e aplicá-las a outras imagens. Se você estiver salvando as configurações de ajuste de cor usando o comando Corresponder Cor, consulte “Correspondência da cor em imagens diferentes” na página 164.

- Para salvar uma configuração, clique em Salvar na caixa de diálogo de ajuste que estiver sendo usada. Na caixa de diálogo Curvas, Preto-e-Branco ou Misturador de Canais, escolha Salvar Predefinição no menu da paleta. Digite um nome para a configuração e clique em Salvar.
- Para aplicar uma configuração salva, clique em Carregar na caixa de diálogo de ajuste que estiver sendo usada. Localize e carregue o arquivo de ajuste salvo. Nas caixas de diálogo Curvas, Preto-e-Branco ou Misturador de Canais, as predefinições salvas aparecem no menu Predefinições. Escolha Carregar Predefinição a partir da opção Predefinição para carregar uma predefinição não exibida no menu pop-up Predefinição a partir de um local diferente.

 Se você costuma aplicar com frequência o mesmo ajuste, convém criar um droplet ou gravá-lo e executá-lo como uma ação.


Correções de cores em CMYK e RGB

Embora seja possível executar todas as correções de cores e tons no modo RGB e a maioria dos ajustes no modo CMYK, convém escolher um modo cuidadosamente. Evite várias conversões entre modos, pois os valores de cor são arredondados e perdidos em cada conversão. As imagens RGB que serão usadas na tela, não precisam ser convertidas para o modo CMYK. As imagens CMYK que serão separadas e impressas, não precisam ter correções de cor feitas no modo RGB.

Se for preciso converter a imagem entre dois modos, faça a maioria das correções de cores e tons no modo RGB e utilizar o modo CMYK para fazer o ajuste fino. As vantagens de trabalhar no modo RGB são:

- É possível poupar memória e melhorar o desempenho porque menos canais são utilizados.
- O RGB tem um grupo mais amplo de cores do que o CMYK, e é provável que mais cores sejam preservadas após os ajustes.


É possível visualizar cores compostas CMYK e chapas de separação usando a área de trabalho CMYK, na caixa de diálogo Configurações de Cores. Outra opção é visualizar cores utilizando um perfil de cores CMYK personalizado.

 *Uma imagem no modo RGB pode ser editada em uma janela e visualizada em cores CMYK em outra janela. Escolha Janela > Organizar > Nova Janela Para (Nome do arquivo) para abrir uma segunda janela. Selecione a opção CMYK Ativa para Configuração de Prova e, em seguida, escolha o comando Cores de Prova para ativar a visualização CMYK em uma das janelas.*

Identificação de cores fora do gamut

Um *gamut* é um intervalo de cores que pode ser exibido ou impresso por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar *fora do gamut* e, portanto, não pode ser impressa, para uma configuração CMYK.

No modo RGB, é possível identificar se uma cor está fora do gamut das seguintes maneiras:

- Na paleta Informações, um ponto de exclamação aparece ao lado dos valores CMYK sempre que o ponteiro está posicionado sobre uma cor fora do gamut.
- Tanto na paleta Seletor de Cores quanto na paleta Cores, aparece um triângulo de alerta . Quando você seleciona uma cor fora do gamut, o equivalente CMYK mais próximo é exibido. Para selecionar esse equivalente CMYK, clique no triângulo ou na correção de cor.

O Photoshop traz todas as cores automaticamente para o gamut quando uma imagem RGB é convertida em CMYK. Talvez você prefira identificar as cores fora do gamut de uma imagem ou corrigi-las manualmente antes da conversão em CMYK. Use o comando Aviso de Gamut para realçar as cores fora do gamut.

Localização de cores fora do gamut

1 Escolha Visualizar > Configuração de Prova e selecione o perfil de prova no qual deseja basear o aviso de gamut.

2 Escolha Visualizar > Aviso de Gamut.

Todos os pixels fora do gamut do espaço do perfil de prova atual são realçados.

Alteração da cor do aviso de gamut

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Transparência e Gamut.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Transparência e Gamut.

2 Em Aviso de Gamut, clique na caixa de cores para exibir o Seletor de Cores. Em seguida, escolha uma nova cor de alerta e clique em OK.

Para obter os melhores resultados, utilize uma cor ainda não presente na imagem.

3 Digite um valor na caixa de texto Opacidade e depois clique em OK.

Utilize essa opção para revelar uma determinada parte da imagem subjacente utilizando a cor do aviso. Os valores podem variar de 1 a 100%.



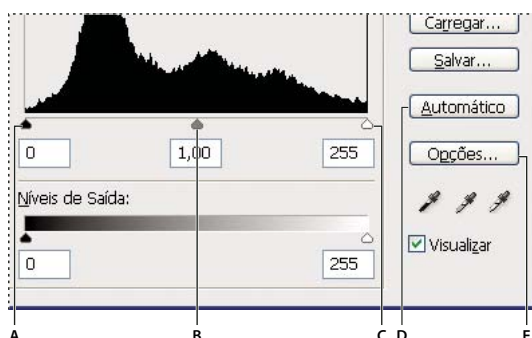
Imagem original e visualização das cores fora do gamut com azul selecionado para cor do aviso de gamut

Ajuste de cores e tons da imagem

Visão geral de Níveis

Você pode usar a caixa de diálogo Níveis para corrigir o intervalo de tons e o equilíbrio de cores de uma imagem, ajustando os níveis de intensidade das sombras, tons médios e realces da imagem. O histograma de Níveis atua como um guia visual para o ajuste de tons de registro da imagem. Para obter mais informações sobre como ler o histograma, consulte “Sobre histogramas” na página 141.

Você pode salvar as configurações da caixa de diálogo Níveis para aplicar a outras imagens. Consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.



Caixa de diálogo Níveis

A. Sombras B. Tons Médios C. Realces D. Aplicar a Correção Automática de Cor E. Abrir a caixa de diálogo Opções da Correção Automática de Cor

Ajuste do intervalo de tons usando Níveis

Os dois controles deslizantes externos de Níveis de Entrada fazem o mapeamento dos pontos brancos e pretos para as configurações dos controles deslizantes de Saída. Por padrão, os controles deslizantes de Saída estão no nível 0, em que os pixels são completamente pretos, e no nível 255, em que os pixels são completamente brancos. Portanto, na posição padrão para os controles deslizantes de Saída, mover o controle deslizante de entrada preto mapeia o valor de pixel para o nível 0, e mover o controle deslizante de ponto branco mapeia o valor de pixel ao nível 255. Os níveis restantes são redistribuídos entre os níveis 0 e 255. Essa redistribuição aumenta o intervalo de tons da imagem, aumentando o contraste geral da imagem.

Nota: ao cortar sombras, os pixels ficam completamente pretos e sem detalhes. Ao cortar realces, os pixels ficam completamente brancos e sem detalhes.

O controle deslizante central de Entrada ajusta a gama da imagem. Ele move o tom médio (nível 128) e altera os valores de intensidade do intervalo intermediário de tons cinzas sem modificar drasticamente os realces e as sombras.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Níveis.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Níveis. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Para ajustar os tons de um canal de cor específico, escolha uma opção no menu Canal.

Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais na paleta Canais antes de escolher o comando Níveis. O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Somente é possível editar canais de spot e canais alfa individualmente. Lembre-se de que esse método não funciona em uma camada de ajuste de Níveis.

3 Para ajustar as sombras e os realces manualmente, arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Entrada até a extremidade do primeiro grupo de pixels em uma das extremidades do histograma.

Por exemplo, se você mover um controle deslizante preto para a direita no nível 5, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 5 e abaixo desse, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.

Nota: também é possível inserir valores diretamente na primeira e terceira caixas de texto de Níveis de Entrada.

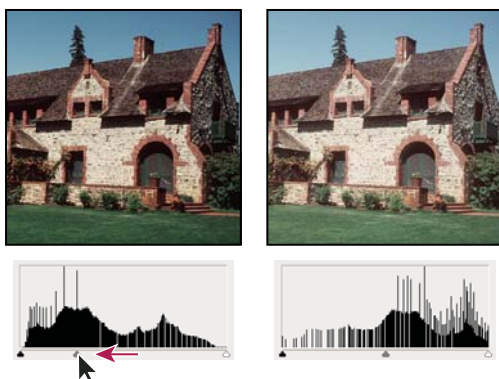


Ajuste de pontos pretos e brancos com os controles deslizantes de Níveis de Entrada.

4 Para ajustar tons médios, use o controle deslizante central de Entrada para fazer um ajuste de gama.

Mover o controle deslizante central de Entrada para a esquerda faz com que toda a imagem fique mais clara. Ele faz o mapeamento de um nível inferior (mais escuro) até o nível de ponto médio entre os controles deslizantes de Saída. Se os controles deslizantes de Saída estiverem na posição padrão (0 e 255), o ponto médio é o nível 128. Neste exemplo, as sombras são ampliadas para preencher o intervalo de tons de 0 para 128 e os realces são compactados. Mover o controle deslizante central de Entrada para a direita exerce o efeito oposto, tornando a imagem mais escura.

Nota: também é possível digitar um valor de ajuste de gama diretamente na caixa de texto central de Níveis de Entrada.



Mover o controle deslizante central ajusta o gama da imagem

5 Clique em OK.

É possível visualizar o histograma ajustado na paleta Histograma.

Ajuste de cores usando Níveis

1 Siga um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Níveis:

- Escolha Imagem > Ajustes > Níveis.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Níveis. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

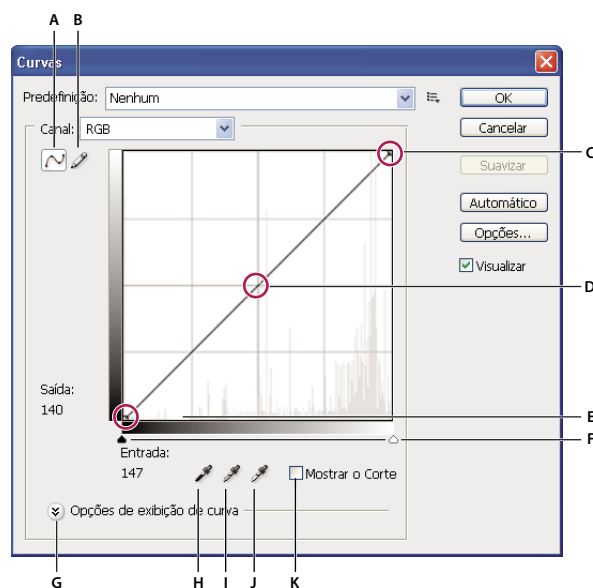
2 Siga um destes procedimentos para neutralizar uma projeção de cor:

- Clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir Ponto Cinza na caixa de diálogo Níveis para exibir o Seletor de Cores da Adobe. Digite os valores que deseja atribuir ao cinza neutro e clique em OK. Em seguida, clique em uma parte da imagem que deve ser cinza neutro.
- Clique em Opções na caixa de diálogo Níveis. Clique na amostra de cores de Tons Médios para exibir o Seletor de Cores da Adobe. Digite os valores que deseja atribuir ao cinza neutro e clique em OK. Esse método apresenta a vantagem de mostrar uma visualização dos valores que estão sendo atribuídos.

Em geral, atribua valores de componentes de cor iguais para obter um cinza neutro. Por exemplo, atribua valores iguais de vermelho, verde e azul para produzir um cinza neutro em uma imagem RGB.

Visão geral de Curvas

É possível usar a caixa de diálogo Curvas ou Níveis para ajustar o intervalo de tons total de uma imagem. A caixa de diálogo Curvas permite ajustar até 14 pontos diferentes no intervalo de tons de uma imagem (de sombras à realces). A caixa de diálogo Níveis possui apenas três ajustes (ponto branco, ponto preto, gama). Também é possível utilizar a caixa de diálogo Curvas para fazer ajustes precisos em canais de cores individuais de uma imagem. É possível salvar as configurações da caixa de diálogo Curvas como predefinições. Consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.



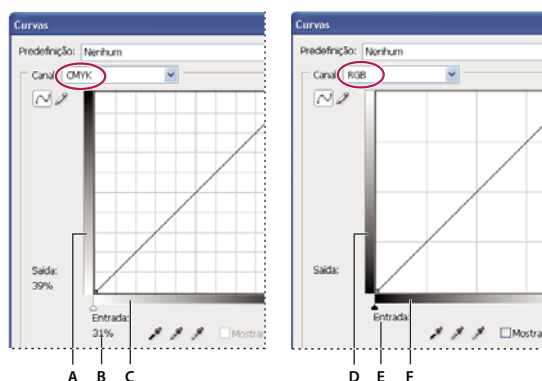
Caixa de diálogo Curvas

A. Ajuste a curva adicionando pontos. B. Desenhe uma curva com o lápis. C. Realces D. Tons Médios E. Sombras F. Controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco. G. Opções de exibição de curva H. Definir ponto preto. I. Definir ponto cinza. J. Defina ponto branco. K. Mostrar o Corte

Na caixa de diálogo Curvas, o intervalo de tons é representado como uma linha diagonal reta, porque os níveis de entrada (os valores de intensidade original dos pixels) e os níveis de saída (novos valores de cor) são idênticos.

Nota: depois que você tiver feito um ajuste no intervalo de tons da caixa de diálogo Curvas, o Photoshop continuará exibindo a linha de base como uma referência. Para ocultar a linha de base, desative a opção *Mostrar Linha de Base* em *Opções de Grade da Curva*.

O eixo horizontal do gráfico representa os níveis de entrada; o eixo vertical representa os níveis de saída.



Caixas de diálogo padrão para imagens CMYK e RGB

A. Orientação padrão da barra de saída de tons CMYK B. Valores de Entrada e Saída CMYK em porcentagens C. Orientação padrão da barra de entrada de tons CMYK D. Orientação padrão da barra de saída de tons RGB E. Os valores de Entrada e Saída RGB em níveis de intensidade F. Orientação padrão da barra de entrada de tons RGB

Definição das opções de exibição de curva

É possível controlar a exibição da grade de curva usando as opções de exibição de curva.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Curvas.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Expanda as Opções de exibição de curva e execute um destes procedimentos:

- Para inverter a exibição dos valores e porcentagens de intensidade, escolha Mostrar a quantidade de luz (0-255) ou Mostrar a quantidade de % Coloração/Tinta. Curvas exibe os valores de intensidade para imagens RGB em um intervalo de 0 a 255, com preto (0) no canto inferior esquerdo. As porcentagens para as imagens CMYK são exibidas em um intervalo de 0 a 100, com realces (0%) no canto inferior esquerdo. Após a inversão dos valores e porcentagens de intensidade, 0 fica no canto inferior direito para imagens RGB e 0% fica no canto inferior direito para imagens CMYK.
- Para exibir as linhas de grade em incrementos de 25%, selecione Grade Simples; para exibir em incrementos de 10%, escolha Grade Detalhada.



Para alterar os incrementos das linhas de grade, clique na grade com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada.

- Para exibir as curvas dos canais de cores sobrepostas na curva composta, escolha Mostrar Sobreposições de Canal.
- Para exibir uma sobreposição de histograma, escolha Mostrar Histograma. Para obter mais informações sobre como ler o histograma, consulte “Sobre histogramas” na página 141.
- Para exibir uma linha de base desenhada na grade em um ângulo de 45 graus, escolha Mostrar Linha de Base.
- Para exibir linhas horizontais e verticais para ajudá-lo a alinhar os pontos conforme você arrasta em relação ao histograma ou à grade, escolha Mostrar Linha de Intersecção.

Ajuste da cor e da tonalidade com Curvas

É possível ajustar a tonalidade e a cor de uma imagem alterando a forma da curva na caixa de diálogo Curvas. Mover a curva para cima ou para baixo clareia ou escurece a imagem, dependendo da caixa de diálogo estar definida para exibir níveis ou porcentagens. As seções mais excessivas da curva representam áreas de maior contraste; as seções mais achatadas representam áreas de menor contraste.

Se a caixa de diálogo Curvas estiver definida para exibir níveis em vez de porcentagens, os realces são representados no canto superior direito do gráfico. Mover um ponteiro na parte superior da curva ajusta os realces; mover um ponteiro no centro da curva ajusta os tons médios e mover um ponteiro na seção inferior da curva ajusta as sombras. Para escurecer os realces, mova um ponto para baixo, perto da parte superior da curva. Mover um ponto para cima ou para a direita faz o

mapeamento do valor de Entrada para um valor de Saída mais baixo, e a imagem fica mais escura. Para clarear as sombras, mova um ponto para cima perto da parte inferior da curva. Mover um ponto para cima ou para a esquerda faz o mapeamento de um valor de Entrada inferior para um valor de Saída superior, e a imagem fica mais clara.

Nota: em geral, apenas pequenos ajustes de curva são necessários para fazer correções de cores e tons na maioria das imagens.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Curvas.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada

2 (Opcional) Para ajustar o equilíbrio de cores da imagem, escolha o canal (ou canais) que deseja ajustar no menu Canal.

Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, clique nos canais com a tecla Shift pressionada na paleta Canais antes de escolher Curvas. O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Esse método não funciona em uma camada de ajuste de Curvas.

Nota: selecione Sobreposições de Canal em Opções de exibição de curva para ver as curvas dos canais de cores sobrepostas na curva composta.

3 Adicione um ponto ao longo da curva, seguindo um destes procedimentos:

- Clique diretamente na curva.
- (Somente imagens RGB) Clique em um pixel na imagem com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Clicar nos pixels da imagem com a tecla Ctrl/Command pressionada é a melhor maneira de adicionar pontos quando se deseja preservar ou ajustar detalhes específicos em uma imagem RGB.



Para identificar as áreas na imagem que estão sendo cortadas (completamente preto ou completamente branco), selecione Mostrar o Corte.

É possível adicionar até 14 pontos de controle à curva. Para remover um ponto de controle, arraste-o para fora do gráfico, selecione-o e pressione Delete (Excluir), ou clique no ponto de controle com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. Não é possível excluir os pontos finais da curva.



Clique em três áreas de uma imagem com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para adicionar pontos à curva. O clareamento dos realces e o escurecimento das sombras são representados por uma curva em S, na qual o contraste da imagem é maior.



Para determinar as áreas mais claras e mais escuras em uma imagem RGB, arraste sobre a imagem. A caixa de diálogo Curvas exibe os valores de intensidade da área sob o ponteiro e o local correspondente na curva. Arrastar o ponteiro sobre uma imagem CMYK mostrará as porcentagens na paleta Cor, se ela estiver definida para exibir valores CMYK.

4 Siga um destes procedimentos para ajustar a forma da curva:

- Clique em um ponto e arraste a curva até que o tom e a cor pareçam corretos. Pressione Shift e arraste para restringir a curva horizontalmente e verticalmente.

- Clique em um ponto na curva e digite valores nas caixas de texto de Entrada e Saída.
- Selecione o lápis na parte superior da caixa de diálogo e arraste para desenhar uma nova curva. É possível manter a tecla Shift pressionada para restringir a curva a uma linha reta e clicar para definir as extremidades. Quando terminar, clique em Suavizar para suavizar a curva.

Os pontos na curva permanecerão ancorados até serem movidos. Como resultado, é possível fazer um ajuste em uma área de tons ao mesmo tempo em que as outras áreas permanecem inalteradas.

Aplicação de uma correção Automática

Você pode aplicar uma correção de cor automática usando opções na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor. É possível aplicar uma correção de Cor Automática, Contraste Automático ou Níveis Automáticos a uma imagem. Para obter mais informações sobre essas opções, consulte “Definição de opções de ajuste automático” na página 172.

Definição de pontos pretos e brancos

Use os controles deslizantes de Preto e Branco para definir rapidamente os pontos pretos e brancos. Por exemplo, se você mover o controle deslizante preto para a direita na entrada 5, o Photoshop mapeará todos os pixels na entrada 5 e abaixo dela, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.

❖ Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco para qualquer ponto no eixo. Conforme você arrasta, observe que o valor de entrada muda. Para visualizar o corte conforme ajusta os pontos preto e branco, selecione Mostrar o Corte na caixa de diálogo Curvas ou mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes.


Atalhos do teclado: caixa de diálogo Curvas

É possível usar estes atalhos do teclado na caixa de diálogo Curvas:

- Para definir um ponto na curva no canal atual especificado na caixa de diálogo Curvas, clique na imagem com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para definir um ponto na curva para a cor selecionada em cada canal componente de cor (mas não no canal composto), clique na imagem com as teclas Shift+Ctrl (Windows) ou Shift+Command (Mac OS) pressionadas.
- Para selecionar vários pontos, clique com a tecla Shift pressionada em pontos na curva. Os pontos selecionados são preenchidos com preto.
- Para cancelar a seleção de todos os pontos na curva, clique na grade ou pressione Ctrl-D (Windows) ou Command-D (Mac OS).
- Para mover os pontos selecionados na curva, pressione as teclas de seta.
- Para avançar pelos pontos de controle na curva, pressione a tecla de seta para a direita.
- Para retroceder pelos pontos de controle na curva, pressione a tecla de seta para a esquerda.

Correção de cores usando os conta-gotas

É possível usar os conta-gotas nas caixas de diálogo Níveis ou Curvas para corrigir uma projeção de cores: uma tinta indesejada de um excesso de cores (vermelho, verde, azul ou ciano, magenta, amarelo). É mais fácil aplicar o equilíbrio de cores em uma imagem, identificando primeiramente uma área que deve ser neutra e removendo a projeção de cores dessa área. De acordo com a imagem, você pode utilizar um ou os três conta-gotas. Os conta-gotas funcionam melhor em uma imagem com tons neutros facilmente identificados.

Nota: a ferramenta Conta-Gotas de Definir Ponto Cinza  é usada basicamente para a correção de cores e não está disponível durante trabalhos com imagens em tons de cinza.

Para obter os melhores resultados, não utilize os conta-gotas em imagens que exijam um grande ajuste para mapear um pixel para o valor máximo de realce ou para valores mínimos de sombra.




Importante: o uso dos conta-gotas desfaz qualquer ajuste que tenha sido feito anteriormente em Níveis e Curvas. Se você planeja utilizar os conta-gotas, convém utilizá-los primeiro e, em seguida, refinar os ajustes com os controles deslizantes de Níveis ou os pontos de Curvas.

1 Identifique um realce, tom médio e área de sombra que deva ser cinza neutro. De acordo com a imagem e o resultado desejado, talvez seja necessário identificar apenas uma área.



Use o classificador de cores para marcar uma área neutra, para que você possa clicar nela com o conta-gotas mais tarde.

2 Abra a caixa de diálogo Níveis ou Curvas. Escolha Imagem > Ajustes e, em seguida, escolha Níveis ou Curvas. É possível também utilizar uma camada de ajuste.

3 Clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir Ponto Preto , Definir Ponto Cinza  ou Definir Ponto Branco . Utilize o Seletor de Cores da Adobe para especificar uma cor neutra de destino.

Se estiver trabalhando no modo RGB, digite os mesmos valores para R, G e B para especificar uma cor neutra. A cor neutra deve estar o mais próximo possível dos valores do classificador de cores.

Se quiser preservar detalhes específicos na sombra ou no realce, especifique valores para as ferramentas Conta-gotas de Definir Ponto Preto e Definir Ponto Branco que estejam dentro do gamut do dispositivo de saída (prensa tipográfica, impressora a laser e assim por diante).

4 Com o conta-gotas direcionado, clique na área neutra identificada anteriormente. Verifique se você está usando a ferramenta apropriada para a sombra e o realce.

5 Repita as etapas 3 e 4 utilizando uma ferramenta de conta-gotas diferente, se necessário. Clique em um conta-gotas selecionado para cancelar a seleção.

6 Se necessário, faça ajustes finais na caixa de diálogo Níveis ou Curvas.

7 Clique em OK. Se você especificar novas cores de destino para um conta-gotas, o Photoshop pergunta se deseja salvar as novas cores de destino como padrões.

Ajuste de matiz e saturação

O comando Matiz/Saturação permite ajustar o matiz, a saturação e o brilho de um componente de cor específico em uma imagem ou ajustar simultaneamente todas as cores em uma imagem. Esse comando é especialmente útil para fazer ajustes finos de cores em uma imagem CMYK de forma que elas fiquem dentro do gamut de um dispositivo de saída.

É possível salvar as configurações na caixa de diálogo Matiz/Saturação e carregá-las para serem usadas novamente em outras imagens. Para obter mais informações, consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.

Aplicação do comando Matiz/Saturação

1 Siga um destes procedimentos:

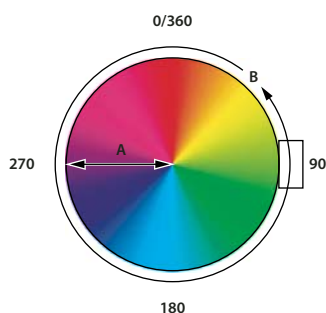
- Escolha Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada. As duas barras de cores na caixa de diálogo representam as cores na ordem do disco de cores. A barra de cores superior mostra a cor antes do ajuste, enquanto a barra inferior mostra como o ajuste afeta todos os matizes na saturação total.

2 Escolha as cores a serem ajustadas utilizando o menu pop-up Editar:

- Escolha Principal para ajustar todas as cores de uma vez.
- Escolha uma das outras faixas de cores predefinidas relacionadas para a cor que deseja ajustar. Para modificar o intervalo de cores, consulte “Ajuste de matiz e saturação” na página 156.

3 Para Matiz, digite um valor ou arraste o controle deslizante até estar satisfeito com as cores.

Os valores exibidos na caixa de texto refletem os números de graus de giro em torno do disco em relação à cor original do pixel. Um valor positivo indica um giro no sentido horário, enquanto um valor negativo indica um giro no sentido anti-horário. Os valores podem variar de -180 a +180.



Disco de cores
A. Saturação B. Matiz

4 Para Saturação, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a saturação ou para a esquerda para diminuí-la.

A cor se desloca para longe ou em direção ao centro do disco de cores. Os valores podem variar de -100 (porcentagem de remoção da saturação, cores mais opacas) a +100 (porcentagem de aumento da saturação).

5 Para Luminosidade, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a luminosidade (adicionar branco a uma cor) ou para a esquerda para diminuí-la (adicionar preto a uma cor). Esses valores podem variar de -100 (porcentagem de preto) a +100 (porcentagem de branco).

Nota: clique no botão *Redefinir* para desfazer uma configuração na caixa de diálogo *Matiz/Saturação*. Pressione a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) para transformar o botão *Cancelar* em *Redefinir*.

Especificação do intervalo de cores ajustado no comando *Matiz/Saturação*

1 Siga um destes procedimentos:

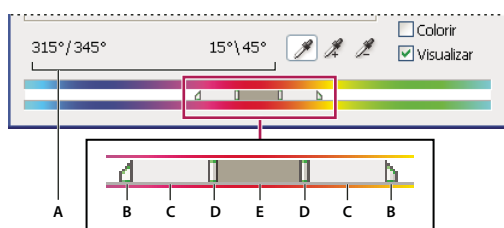
- Escolha *Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação*.
- Escolha *Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação*. Clique em *OK* na caixa de diálogo *Nova Camada*.

2 Na caixa de diálogo *Matiz/Saturação*, escolha uma cor no menu *Editar*.

Quatro valores do disco de cores (em graus) aparecem na caixa de diálogo. Esses valores correspondem aos controles deslizantes de ajuste exibidos entre as barras de cores. Os dois controles deslizantes verticais internos definem o intervalo de cores. Os dois controles deslizantes de triângulo externos mostram o local em que os ajustes em um intervalo de cores têm um declive (*declive* é uma difusão ou afunilamento dos ajustes em vez de uma aplicação de ativação/desativação nitidamente definida desses ajustes).

3 Utilize as ferramentas de conta-gotas ou os controles deslizantes de ajuste para modificar o intervalo de cores.

- Clique ou arraste a imagem com a ferramenta *Conta-gotas* para selecionar um intervalo de cores. Para expandir o intervalo, clique ou arraste a imagem com a ferramenta *Conta-gotas de Adicionar à Amostra*. Para reduzir o intervalo de cores, clique ou arraste a imagem com a ferramenta *Conta-gotas de Subtrair da Amostra*. Enquanto a ferramenta conta-gotas estiver selecionada, também será possível pressionar a tecla *Shift* para adicionar ao intervalo ou a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) para subtrair do intervalo.
- Arraste um dos controles deslizantes de triângulo branco para ajustar a intensidade de declive (difusão de ajuste) sem afetar o intervalo.
- Arraste a área entre o triângulo e a barra vertical para ajustar o intervalo sem afetar a intensidade de declive.
- Arraste a área central para mover todo o controle deslizante de ajuste (que inclui os triângulos e as barras verticais) de forma a selecionar uma área de cor diferente.
- Arraste uma das barras brancas verticais para ajustar o intervalo do componente de cor. Afastar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e aproximá-la de um triângulo aumenta o intervalo de cores e diminui o declive. Aproximar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e afastá-la de um triângulo reduz o intervalo de cores e aumenta o declive.
- Pressione *Ctrl* (Windows) ou *Command* (Mac OS) e arraste a barra de cor para que uma cor diferente fique no centro da barra.



Controle deslizante de ajuste de Matiz/Saturação

A. Valores do controle deslizante de Matiz B. Ajusta o declive sem afetar o intervalo C. Ajusta o intervalo sem afetar o declive D. Ajusta o intervalo de cores e o declive E. Move todo o controle deslizante

Se você modificar o controle deslizante de ajuste para que ele se encaixe em outro intervalo de cores, o nome no menu Editar será modificado para refletir essa alteração. Por exemplo, se você escolher Amarelo e alterar o intervalo desse de modo que ele se encaixe na parte vermelha da barra de cores, o nome será alterado para Vermelho 2. É possível converter até seis dos intervalos de cores individuais para variedades do mesmo intervalo de cores (por exemplo, Vermelho até Vermelho 6).

Nota: como padrão, o intervalo de cores selecionado ao escolher um componente de cor tem 30° de largura e 30° de declive de cada lado. A definição de um declive muito baixo pode gerar bandas na imagem.

Como colorir uma imagem em tons de cinza ou criar um efeito monotônico

- 1 Se estiver colorindo uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Cores RGB para converter a imagem em RGB.
- 2 Siga um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Matiz/Saturação:
 - Escolha Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação.
 - Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.
- 3 Selecione a opção Colorir. Se a cor do primeiro plano for preto ou branco, a imagem será convertida em um matiz de vermelho (0°). Se a cor do primeiro plano não for preto ou branco, a imagem será convertida no matiz da cor do primeiro plano atual. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.
- 4 (Opcional) Use o controle deslizante Matiz para selecionar uma nova cor. Utilize os controles deslizantes de Saturação e de Luminosidade para ajustar a saturação e a luminosidade dos pixels.

Conversão de uma imagem colorida em preto-e-branco

O comando Preto-e-Branco permite converter uma imagem colorida em tons de cinza ao mesmo tempo em que mantém o controle total sobre como as cores individuais são convertidas. Também é possível aplicar tonalidade aos tons de cinza aplicando um tom de cor à imagem, por exemplo para criar um efeito sépia. As funções de Preto-e-Branco são como o Misturador de Canais, que também converte as imagens de cor em monocromático enquanto permite que você ajuste a entrada do canal de cor.

Para assistir um vídeo sobre a conversão de imagens coloridas em preto-e-branco, consulte www.adobe.com/go/vid0017_br.

- 1 Escolha Imagem > Ajustes > Preto-e-Branco. O Photoshop executa uma conversão de tons de cinza padrão com base na mistura de cores na imagem.
- 2 Ajuste a conversão manualmente usando os controles deslizantes de cor, aplique uma conversão Automática ou selecione uma mistura personalizada salva anteriormente.

Predefinição Selecione uma mistura de tons de cinza predefinida ou uma mistura salva anteriormente. Para salvar uma mistura, escolha Salvar predefinição no menu da paleta.

Automática Define uma mistura de tons de cinza com base nos valores de cor da imagem, aumentando a distribuição de valores cinza. A mistura Automática geralmente produz resultados excelentes ou pode ser usada como o ponto inicial para aprimorar valores de cinza usando os controles deslizantes de cor.

Controles Deslizantes de Cor Ajuste os tons de cinza de cores específicas em uma imagem. Arraste um controle deslizante para a esquerda para escurecer ou para a direita para clarear os tons de cinza da cor original de uma imagem.

- Os painéis de tons de cinza mostram quão escuro um componente de cor ficará na conversão de tons de cinza.

- O ponteiro do mouse muda para um conta-gotas conforme ele é movido sobre a imagem. Clique em uma área da imagem e mantenha-a pressionada para realçar o chip da cor predominante naquele local. Clique e arraste para deslocar o controle deslizante daquela cor, tornando-a mais escura ou mais clara na imagem. Clique e solte para realçar a caixa de texto do controle deslizante selecionado.
- Clique em um chip de cor com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para redefinir um controle deslizante individual à sua configuração inicial. Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para transformar o botão Cancelar em Redefinir, que redefine todos os controles deslizantes de cor.

Visualizar Cancele a seleção para visualizar a imagem em seu modo de cor original.

3 Para aplicar uma tonalidade de cor aos tons de cinza, selecione a opção Colorir e ajuste os controles deslizantes de Matiz e Saturação, conforme necessário. O controle deslizante de Matiz muda a cor da tonalidade, enquanto o controle deslizante de Saturação torna a cor mais ou menos concentrada. Clique no chip de cor para abrir o Seletor de Cores e ajustar ainda mais a cor da tonalidade.

Consulte também

“Mistura de canais de cores” na página 167

Aprimoramento dos detalhes de sombra e realce

O comando Sombra/Realce é adequado para a correção de fotografias com imagens que possuem um aspecto de silhueta devido a uma intensa luz posterior ou para a correção de objetos que ficaram claros porque estavam muito próximos ao flash da câmera. O ajuste também é útil para aumentar o brilho de áreas de sombra em uma imagem normalmente bem iluminada. O comando Sombra/Realce não apenas clareia ou escurece uma imagem, como também clareia ou escurece com base nos pixels adjacentes (área adjacente local) nas sombras ou nos realces. Por essa razão, existem controles separados das sombras e dos realces. Os padrões são definidos para corrigir imagens com problemas de luz posterior. O comando Sombra/Realce também possui um controle deslizante de Contraste de Tons Médios e as opções Recorte de Preto e Recorte de Branco para ajustar o contraste geral da imagem.



Imagem original e Correção de Sombra/Realce aplicada

Ajuste de sombras e realces da imagem

1 Escolha Imagem > Ajustes > Sombra/Realce.

Verifique se a opção Visualizar está selecionada na caixa de diálogo se quiser que a imagem seja atualizada durante a aplicação de ajustes.

2 Ajuste a intensidade da correção de iluminação movendo o controle deslizante Intensidade ou digitando um valor na caixa de texto de porcentagem de Realces e Sombras. Valores maiores fornecem maior clareamento das sombras ou maior escurecimento dos realces. É possível ajustar as Sombras e os Realces de uma imagem.

3 Para obter um controle mais preciso, selecione Mostrar Mais Opções para fazer ajustes adicionais.


4 (Opcional) Clique no botão Salvar como Padrões para salvar as configurações atuais como padrões para o comando Sombra/Realce. Para restaurar os padrões originais, mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar no botão Salvar como Padrões.

Nota: diferentes configurações de Sombra/Realce podem ser reutilizadas, clicando no botão Salvar para salvar as configurações atuais em um arquivo e, posteriormente, utilizando o botão Carregar para carregar essas configurações. Para obter mais informações sobre como salvar e carregar configurações, consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.

5 Clique em OK.

Opções do comando Sombra/Realce

Largura de Tons Controla o intervalo de tons nas sombras ou nos realces modificados. Valores mais baixos limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras para a correção de sombra e apenas às regiões mais claras para a correção de realce. Valores mais altos aumentam o intervalo de tons que serão mais ajustados nos tons médios. Por exemplo, a 100%, o controle deslizante de largura de tons de sombra afeta mais as sombras, e os tons médios são parcialmente afetados, mas os realces mais brilhantes não são afetados. A largura de tons varia de imagem para imagem. Se um valor for muito grande poderá introduzir halos em torno de arestas muito escuras ou muito claras. As configurações padrão tentam reduzir esses artefatos. Os halos podem ocorrer também quando os valores de Intensidade de Sombra ou Realce são muito altos.

 *A largura de tons é definida como 50%, por padrão. Se achar que está tentando clarear um objeto escuro, mas os tons médios ou as regiões mais claras estão ficando muito diferentes, tente reduzir a Largura de Tons de Sombra até zero, para que somente as regiões mais escuras sejam clareadas. No entanto, se for necessário clarear os tons médios e as sombras, aumente a Largura de Tons de Sombra em torno de 100%.*

Raio Controls o tamanho da área adjacente local em torno de cada pixel. Pixels adjacentes são usados para determinar se um pixel é nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior. O tamanho ideal da área adjacente local depende da imagem. Convém fazer testes com o ajuste. Se o raio for muito amplo, o ajuste tenderá a clarear (ou escurecer) a imagem inteira em vez de clarear apenas o objeto. Convém definir o raio para que ele corresponda aproximadamente ao tamanho dos objetos de interesse na imagem. Faça testes com configurações de Raio diferentes para obter o melhor equilíbrio entre o contraste do objeto e a claridade (ou escurecimento) diferencial desse objeto em comparação ao plano de fundo.

Correção de Cores Permite ajustar as cores em regiões da imagem que foram alteradas. Esse ajuste está disponível apenas em imagens coloridas. Por exemplo, aumentando a configuração do controle deslizante Intensidade de Sombra, você resalta cores que eram escuras na imagem original. É possível fazer com que essas cores fiquem mais ou menos vivas. Ajuste o controle deslizante de Correção de Cores para obter os melhores resultados. Em geral, o aumento dos valores tende a produzir cores mais saturadas, e a diminuição dos valores produz cores menos saturadas.

Nota: o controle deslizante de Correção de Cores afeta apenas partes alteradas da imagem, portanto, a intensidade de variação da cor depende da quantidade aplicada de sombra ou realce. Quanto maior a correção nas sombras e nos realces, maior será o intervalo de correção de cores disponível. O controle deslizante de Correção de Cores exerce um controle sutil sobre as cores escurecidas ou clareadas na imagem. Se quiser alterar a saturação ou os matizes de cor sobre toda a imagem, utilize o comando Matiz/Saturação depois de aplicar o comando Sombra/Realce.

Brilho Ajusta o brilho de uma imagem em tons de cinza. Esse ajuste está disponível apenas para imagens em tons de cinza. Mover o controle deslizante de Brilho para a esquerda escurece uma imagem em tons de cinza, enquanto movê-lo para a direita clareia essa imagem.

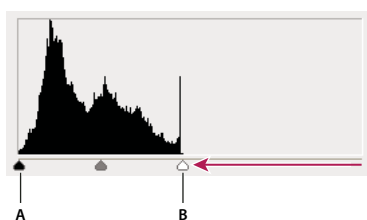
Contraste de Tons Médios Ajusta o contraste nos tons médios. Mova o controle deslizante para a esquerda para reduzir o contraste e para a direita para aumentá-lo. Também é possível digitar um valor na caixa de texto Contraste de Tons Médios. Um valor negativo reduz o contraste, enquanto um valor positivo o aumenta. O aumento do contraste de tons médios produz maior contraste nos tons médios e, ao mesmo tempo, tende a escurecer as sombras e a clarear os realces.

Recorte de Preto e Recorte de Branco Especificam a quantidade das sombras e dos realces que será cortada para as novas cores de sombra (nível 0) e de realce (nível 255) nas extremidades da imagem. Valores mais altos geram uma imagem com maior contraste. Cuidado para não definir valores de corte muito altos, pois isso reduziria detalhes nas sombras ou realces (os valores de intensidade são cortados e aplicados como preto puro ou branco puro).

Adição de contraste a uma fotografia

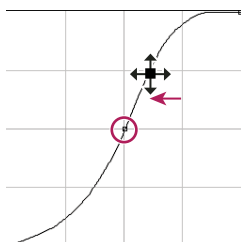
É possível adicionar contraste a uma imagem de duas maneiras, de acordo com o problema.

Se a imagem necessitar de contraste geral por não usar o intervalo de tons completo, escolha Imagem > Ajustes > Níveis. Em seguida, arraste os controles deslizantes de entrada de Sombra e de Realce para dentro, até que eles toquem nas extremidades do histograma.



Os pixels da imagem não se estendem até as extremidades do gráfico, o que indica que a imagem não está usando o intervalo de tons completo. A. Controle deslizante de entrada de Sombra B. Controle deslizante de entrada de Realce

Se a imagem usa o intervalo de tons completo, mas necessita de contraste de tons médios, escolha Imagem > Ajustes > Curvas. Arraste a curva em uma forma de “S”.



O aumento da inclinação no meio da curva aumenta o contraste nos tons médios.

Consulte também

“Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 284

Ajuste da exposição de imagens HDR

A caixa de diálogo Exposição foi projetada para fazer ajustes de tons em imagens HDR, mas funciona com imagens de 8 bits e de 16 bits. Exposição funciona realizando cálculos em um espaço de cores linear (gama 1,0), em vez de no espaço de cores atual da imagem.

1 Escolha Imagem > Ajustes > Exposição.

2 Defina uma das seguintes opções:

Exposição Ajusta a extremidade de realce da escala de tons com efeitos mínimos nas sombras das extremidades.

Deslocamento Escurece as sombras e tons médios com efeitos mínimos nos realces.

Gama Ajusta o gama da imagem, usando uma função de força simples. Os valores negativos são espelhados em torno de zero (ou seja, eles permanecem negativos, mas são ajustados como se fossem positivos).

Os conta-gotas ajustam os valores de luminescência da imagem (ao contrário dos conta-gotas de Níveis, que afetam todos os canais de cores).

- O Conta-gotas de Definir Ponto Preto define o Deslocamento, alternando o pixel clicado para zero.
- O Conta-gotas de Definir Ponto Branco define a Exposição, alternando o ponto clicado para branco (1.0 for HDR images).
- O Conta-gotas de Tons Médios define a Exposição, transformando o valor clicado em cinza médio.

Consulte também

“Sobre imagens High Dynamic Range” na página 72

Direcionamento de imagens para a prensa tipográfica

Definição de valores de destino de realces e sombras

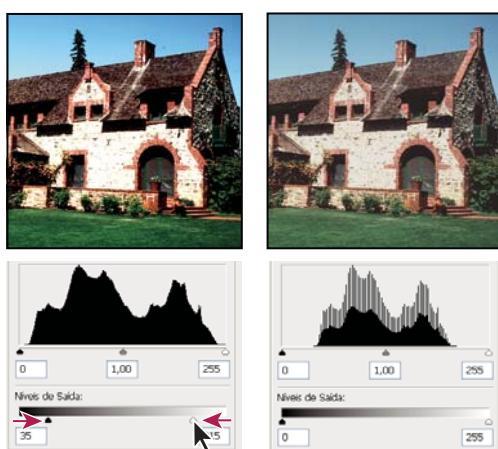
É necessário atribuir (direcionar) valores de realce e sombra de uma imagem porque a maioria dos dispositivos de saída (geralmente, prensas tipográficas) não conseguem imprimir detalhes nos valores de sombra mais pretos (próximos ao nível 0) ou nos valores de realces mais brancos (próximos ao nível 255). A especificação do nível mínimo de sombra e do nível máximo de realce ajuda a trazer detalhes importantes de sombras e realces para dentro do gamut do dispositivo de saída.

Se estiver imprimindo uma imagem em uma impressora desktop, e o sistema for gerenciado por cores, não será necessário definir valores de destino. O sistema de gerenciamento de cores do Photoshop faz ajustes automáticos na imagem visualizada na tela de forma que ela seja impressa corretamente em uma impressora desktop com um perfil criado.

Uso de Níveis para preservar detalhes de realces e sombras para impressão


Os controles deslizantes de Níveis de Saída permitem definir os níveis de sombra e realce para compactar a imagem a um intervalo menor que 0 a 255. Use esse ajuste para preservar os detalhes de sombra e realce quando uma imagem estiver sendo impressa em uma prensa tipográfica, cujas características você conhece. Por exemplo, suponha que existam detalhes de imagem importantes nos realces com um valor de 245, e a prensa tipográfica para a qual a imagem está sendo enviada não mantém um ponto inferior a 5%. É possível puxar o controle deslizante de realce para o nível 242 (que é um ponto de 5% na prensa) para deslocar os detalhes de realce de 245 para 242. Agora, os detalhes de realce serão impressos de forma segura nessa prensa.

Geralmente, não convém usar os controles deslizantes de Níveis de Saída para direcionar imagens com realces especulares. O realce especular parecerá cinza, em vez de tornar-se branco puro. Use o conta-gotas de realce para imagens com realces especulares.





Direcionamento de sombras e realces com os controles deslizantes de Níveis de Saída

Definição de valores de destino usando os conta-gotas

1 Selecione a ferramenta Conta-gotas  na caixa de ferramentas. É possível escolher Média de 3 por 3 no menu Tamanho da Amostra das opções da ferramenta Conta-gotas. Isso garante uma amostra representativa de uma área, em vez do valor de um único pixel da tela.


2 Abra a caixa de diálogo Níveis ou Curvas. Escolha Imagem > Ajustes e, em seguida, escolha Níveis ou Curvas. É possível também utilizar uma camada de ajuste.


Ao abrir Níveis ou Curvas, a ferramenta Conta-gotas  fica ativa fora da caixa de diálogo. Ainda há acesso aos controles deslizantes e às ferramentas Mão e Zoom  por meio de atalhos de teclado.


3 Siga um destes procedimentos para identificar áreas de realces e sombras que deseja preservar na imagem:

- Mova o ponto ao redor da imagem e observe a paleta Informações para localizar as áreas mais claras e mais escuras que deseja preservar (não cortadas em preto puro ou branco puro). (Consulte “Visualização de valores de cor em uma imagem” na página 144.)
- Arraste o ponteiro na imagem e examine a caixa de diálogo Curvas para localizar os pontos mais claros e mais escuros que deseja preservar. Se a caixa de diálogo Curvas estiver definida para o canal composto CMYK, esse método não funcionará.


Ao identificar os detalhes de realce mais claros que deseja direcionar a um valor que pode ser impresso (menor), não inclua realces especulares. Realces especulares, como o brilho de realce em uma jóia ou um ponto ofuscante, são considerados os pontos mais brilhantes de uma imagem. Geralmente, convém cortar os pixels de realces especulares (branco puro e sem detalhes) para que nenhuma tinta seja impressa no papel.

 Também é possível utilizar o comando *Limiar* para identificar realces e sombras representativos antes de abrir a caixa de diálogo *Níveis* ou *Curvas*. (Consulte “Criação de uma imagem em preto-e-branco de dois valores” na página 175.)

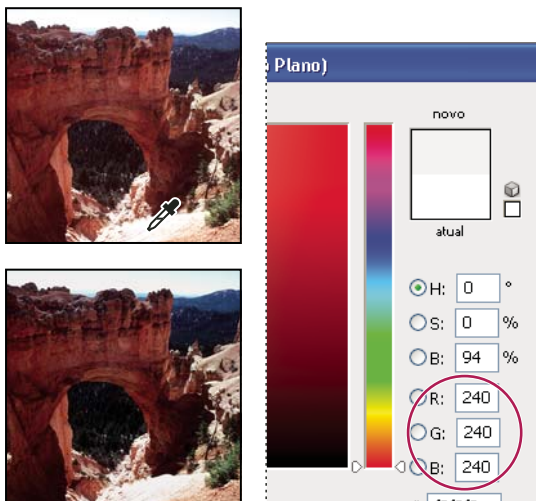
4 Para atribuir valores de realce para a área mais clara da imagem, clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir Ponto Branco  na caixa de diálogo *Níveis* ou *Curvas* para exibir o Seletor de Cores. Digite os valores que deseja atribuir à área mais clara na imagem e clique em OK. Em seguida, clique no realce identificado na etapa 3.

 Se clicar acidentalmente no realce incorreto, mantenha a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada e clique em *Redefinir* na caixa de diálogo *Níveis* ou *Curvas*.


De acordo com o dispositivo de saída, é possível obter um bom realce em uma imagem de registro médio usando valores CMYK de 5, 3, 3 e 0, respectivamente, ao imprimir em papel branco. Um equivalente RGB aproximado é 244, 244, 244, enquanto um equivalente em tons de cinza aproximado é um ponto de 4%. É possível aproximar rapidamente esses valores de destino digitando 96 na caixa de texto *Brilho (B)* da área HSB do Seletor de Cores.

 Com uma imagem de registro baixo, você pode definir o realce como um valor menor, evitando um contraste excessivo. Faça testes com valores de *Brilho* entre 96 e 80.

Os valores de pixel são ajustados na imagem inteira de maneira proporcional aos novos valores de realce. Todos os pixels mais claros que a área selecionada serão cortados (ajustados para o nível 255, branco puro). A paleta *Informações* mostra os valores antes e depois do ajuste de cor.



Como definir o valor de destino para a ferramenta Conta-gotas de Definir Ponto Branco e, em seguida, clicar em um realce para atribuí-lo com o valor de destino

5 Para atribuir valores de sombra para a área mais escura da imagem que você deseja preservar, clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir Ponto Preto  na caixa de diálogo *Níveis* ou *Curvas* para exibir o Seletor de Cores. Digite os valores que deseja atribuir à área mais escura na imagem e clique em OK. Em seguida, clique na sombra identificada na etapa 3.

Ao imprimir em papel branco, é possível, geralmente, obter uma boa sombra em uma imagem de registro médio utilizando os valores CMYK iguais a 65, 53, 51 e 95. Um equivalente RGB aproximado é 10, 10, 10, e um equivalente aproximado em tons cinza é um ponto de 96%. É possível aproximar esses valores rapidamente digitando 4 na caixa de texto Brilho (B), na área HSB do Seletor de Cores.



Com uma imagem de registro alto, você pode definir a sombra para um valor maior, conservando os detalhes nos realces. Faça testes com valores de Brilho entre 4 e 20.

Correspondência, substituição e mistura de cores

Correspondência da cor em imagens diferentes

O comando **Corresponder Cor** corresponde cores entre várias imagens, várias camadas ou várias seleções. Também permite ajustar as cores em uma imagem alterando a luminosidade e o intervalo de cores, e neutralizando a projeção de cores. O comando **Corresponder Cor** funciona apenas no modo RGB.



*Quando o comando **Corresponder Cor** é utilizado, o ponteiro se transforma na ferramenta **Conta-gotas**. Utilize a ferramenta **Conta-gotas** ao ajustar a imagem para visualizar os valores de pixels de cor na paleta **Informações**. Isso fornece um feedback sobre as alterações nos valores de cor conforme o comando **Corresponder Cor** é utilizado. Consulte “Visualização de valores de cor em uma imagem” na página 144.*

O comando **Corresponder Cor** corresponde as cores de uma imagem (a imagem de origem) com as cores de outra imagem (a imagem de destino). Isso é útil quando você está tentando tornar as cores consistentes em fotos diferentes, ou quando determinadas cores (como tons de pele) em uma imagem devem corresponder a cores em outra imagem.

Além de corresponder a cor entre duas imagens, o comando **Corresponder Cor** pode corresponder a cor entre diferentes camadas na mesma imagem.

Correspondência da cor entre duas imagens

1 (Opcional) Faça uma seleção nas imagens de origem e destino.

Se uma seleção não for criada, o comando **Corresponder Cor** corresponderá as estatísticas de imagem gerais entre as imagens.

2 Torne ativa a imagem que deseja utilizar e escolha **Imagem > Ajustes > Corresponder Cor**.

Se estiver aplicando o comando **Corresponder Cor** a uma camada específica na imagem de destino, verifique se essa camada está ativa quando escolher o comando.

3 No menu **Origem** da área **Estatísticas de Imagem** da caixa de diálogo **Corresponder Cor**, escolha a imagem de origem cujas cores serão correspondidas na imagem de destino. Escolha **Nenhum** se não quiser referenciar uma imagem diferente para calcular o ajuste de cor. Com a opção **Nenhum** escolhida, a imagem de destino e a imagem de origem são as mesmas.

Se necessário, utilize o menu **Camada** para escolher a camada na imagem de origem cujas cores deseja corresponder.

Também é possível escolher **Mescladas** no menu **Camada** para corresponder as cores de todas as camadas na imagem de origem.

4 Se uma seleção tiver sido criada na imagem, siga um ou mais destes procedimentos:

- Na área **Imagem de Destino**, selecione a opção **Ignorar Seleção** ao Aplicar Ajuste se estiver aplicando o ajuste à toda a imagem de destino. Essa opção ignora a seleção da imagem de destino e aplica o ajuste à toda a imagem de destino.
- Na área **Estatísticas de Imagem**, selecione a opção **Usar Seleção na Origem** para Calcular Cores se tiver criado uma seleção na imagem de origem e quiser utilizar as cores nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na imagem de origem e utilizar as cores da imagem de origem inteira para calcular o ajuste.
- Na área **Estatísticas de Imagem**, selecione **Usar Seleção no Destino** para Calcular o Ajuste se tiver criado uma seleção na imagem de destino e quiser utilizar as cores nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na imagem de destino e calcular o ajuste utilizando as cores da imagem de destino inteira.

- 5 Para remover automaticamente uma projeção de cor em uma imagem de destino, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.
- 6 Para aumentar ou diminuir o brilho na imagem de destino, mova o controle Luminescência. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Luminescência. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 e o padrão é 100.
- 7 Para ajustar a saturação de cores na imagem de destino, ajuste o controle deslizante de Intensidade da Cor. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Intensidade da Cor. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 (que produz uma imagem em tons de cinza) e o padrão é 100.
- 8 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz o ajuste.
- 9 Clique em OK.

Correspondência da cor de duas camadas na mesma imagem

1 (Opcional) Crie uma seleção na camada que deseja corresponder. Isso é útil ao corresponder uma região específica (por exemplo, tons de pele faciais) de uma camada a uma região específica de outra camada.

Se uma seleção não for criada, o comando Corresponder Cor corresponderá as cores da camada de origem inteira.

- 2 Verifique se a camada que deseja direcionar (à qual deseja aplicar o ajuste de cor) está ativa e escolha Imagem > Ajustes > Corresponder Cor.
- 3 No menu Origem da área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, verifique se a imagem nesse menu é igual à imagem de destino.
- 4 Utilize o menu Camada para escolher a camada cujas cores deseja corresponder. Também é possível escolher Mescladas no menu Camada para corresponder as cores de todas as camadas.
- 5 Se uma seleção tiver sido criada na imagem, siga um ou mais destes procedimentos:
 - Na área Imagem de Destino, selecione Ignorar Seleção ao Aplicar Ajuste se estiver aplicando o ajuste em toda a camada de destino. Essa opção ignora a seleção da camada de destino e aplica o ajuste à toda a camada de destino.
 - Na área Estatísticas de Imagem, selecione Usar Seleção na Origem para Calcular Cores se tiver criado uma seleção na imagem de origem e quiser utilizar a cor nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na camada de origem e utilizar as cores em toda a camada de origem para calcular o ajuste.
 - Na área Estatísticas de Imagem, selecione Usar Seleção no Destino para Calcular o Ajuste se apenas quiser utilizar as cores na área selecionada da camada de destino para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção e utilizar as cores da camada de destino inteira para calcular o ajuste.
- 6 Para remover automaticamente uma projeção de cor em uma camada de destino, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.
- 7 Para aumentar ou diminuir o brilho na camada de destino, mova o controle Luminescência. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Luminescência. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 e o padrão é 100.
- 8 Para ajustar o intervalo dos valores de pixel da cor na camada de destino, ajuste o controle deslizante de Intensidade da Cor. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Intensidade da Cor. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 (que produz uma imagem em tons de cinza) e o padrão é 100.
- 9 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz a intensidade de ajuste.
- 10 Clique em OK.

Remoção de uma projeção de cores com Corresponder Cor

O comando Corresponder Cor pode ajustar o brilho, a saturação de cores e o equilíbrio de cores em uma imagem. Os algoritmos avançados no comando Corresponder Cor oferecem a você melhor controle da luminescência e componentes de cor da imagem. Como você está ajustando a cor em uma única imagem em vez de corresponder as cores entre duas imagens, a imagem corrigida corresponde à imagem de origem e de destino.

- 1 Escolha Imagem > Ajustes > Corresponder Cor.

2 Na área Estatísticas de Imagem, verifique se a opção Nenhum está selecionada no menu Origem. Essa opção especifica que a origem e o destino são a mesma imagem.

3 Para remover automaticamente uma projeção de cor, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.

4 Para aumentar ou diminuir o brilho na imagem, ajuste o controle deslizante de Luminescência. Mover o controle deslizante de Luminescência para a esquerda escurece a imagem, enquanto movê-lo para a direita clareia a imagem. O controle de luminescência tenta não cortar os pixels (alterá-los para preto puro/sem detalhes ou branco puro/sem detalhes) tanto nas sombras quanto nos realces. No entanto, ele pode cortar pixels porque uma imagem somente pode ter valores de 8 bits ou 16 bits.

5 Para expandir ou reduzir os valores de pixel da cor na imagem, ajuste o controle deslizante de Intensidade da Cor. Mover o controle deslizante de Intensidade da Cor para a esquerda reduz a faixa de cores, e a imagem se torna monocromática. Mover o controle deslizante de Intensidade da Cor para a direita aumenta o intervalo das cores e as intensifica.

6 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz a intensidade de ajuste.

***Nota:** é possível utilizar os controles de Corresponder Cor separadamente para aplicar uma única correção à imagem. Por exemplo, você pode ajustar apenas o controle deslizante de Luminescência para clarear/escurecer uma imagem sem afetar as cores. Ou, é possível utilizar os controles em combinações diferentes, dependendo da correção de cores que está sendo feita.*

7 Clique em OK.

Como salvar e aplicar configurações no comando Corresponder Cor

- Na área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, clique no botão Salvar Estatísticas. Nomeie e salve as configurações.
- Na área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, clique no botão Carregar Estatísticas. Localize e carregue o arquivo de configurações salvo.

Substituição das cores de objetos em uma imagem

O comando Substituir Cor permite criar uma máscara para selecionar cores específicas em uma imagem e, em seguida, substituir essas cores. É possível definir o matiz, a saturação e a luminosidade das áreas selecionadas. Outra alternativa é utilizar o Seletor de Cores para selecionar a cor de substituição. A máscara criada pelo comando Substituir Cor é temporária.




1 Escolha Imagem > Ajustes > Substituir Cor.

2 Selecione uma opção de exibição:

Seleção Exibe a máscara na caixa de visualização. As áreas mascaradas são pretas e as áreas sem máscara são brancas. Áreas com máscaras parciais (cobertas com uma máscara semitransparente) aparecem como níveis variáveis de cinza, de acordo com sua opacidade.

Imagem Exibe a imagem na caixa de visualização. Essa opção é útil ao trabalhar com uma imagem ampliada ou quando existe um espaço limitado na tela.

3 Para selecionar as áreas expostas pela máscara, siga um destes procedimentos:

- Use a ferramenta Conta-gotas  para clicar em uma imagem ou na caixa de visualização para selecionar as áreas expostas pela máscara. Clique com a tecla Shift pressionada ou use a ferramenta Conta-gotas de Adicionar à Amostra  para adicionar áreas. Clique com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS) pressionada, ou utilize a ferramenta Conta-gotas de Subtrair da Amostra  para remover áreas.
 - Clique na amostra de Seleção. Utilize o Seletor de Cores para escolher uma cor a ser substituída. À medida que uma cor é selecionada no Seletor de Cores, a máscara na caixa de visualização é atualizada.
- 4** Ajuste a tolerância da máscara, arrastando o controle deslizante de Grau de Seleção ou digitando um valor. Esse controle deslizante controla o grau em que as cores relacionadas são incluídas na seleção.

5 Para alterar a cor das áreas selecionadas, siga um destes procedimentos:

- Arraste os controles deslizantes de Matiz, Saturação e Luminosidade (ou digite valores nas caixas de texto).

- Clique na amostra de Resultado e utilize o Seletor de Cores para selecionar a cor de substituição.

Também é possível salvar as configurações criadas na caixa de diálogo Substituir Cor para reutilizá-las em outras imagens.

Consulte também

“Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148

Mistura de canais de cores

Com o uso da caixa de diálogo Misturador de Canais, você pode criar tons de cinza de alta qualidade, tons de sépia ou outras imagens coloridas. Também é possível fazer ajustes de cores criativos a uma imagem. Para criar imagens de tons de cinza de alta qualidade, escolha a porcentagem para cada canal de cor na caixa de diálogo Misturador de Canais. Para converter uma imagem de cor em tons de cinza e adicionar tonalidade à imagem, use o comando Preto-e-Branco (consulte “Conversão de uma imagem colorida em preto-e-branco” na página 158).

As opções da caixa de diálogo Misturador de Canais modificam um canal de cores de destino (saída), utilizando uma mistura dos canais de cores existentes (origem) na imagem. Canais de cores são imagens em tons de cinza que representam os valores de tom dos componentes de cor de uma imagem (RGB ou CMYK). Ao usar o comando Misturador de Canais, os dados em tons de cinza são adicionados ou subtraídos em um canal de origem para o canal de destino. Você não adiciona ou subtrai cores para um componente de cor específico como faz com o comando Cor Seletiva.

As predefinições do Misturador de Canais estão disponíveis a partir do menu Predefinição, na caixa de diálogo Misturador de Canais. Use as predefinições padrão do Misturador de Canais para criar, salvar e carregar predefinições personalizadas.

Consulte também

“Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148

Mistura de canais de cores

1 Na paleta Canais, selecione o canal de cor composto.

2 Para abrir a caixa de diálogo Misturador de Canais, execute um dos procedimentos a seguir:

- Escolha Imagem > Ajustes > Misturador de Canais.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Misturador de Canais. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

3 Para Canal de Saída, escolha o canal no qual serão mesclados um ou mais canais existentes.

A escolha de um canal de saída define o controle deslizante de origem desse canal como 100% e de todos os outros canais como 0%. Por exemplo, a escolha de Vermelho como o canal de saída define os controles deslizantes de Canais de Origem como 100% para Vermelho e como 0% para Verde e Azul (em uma imagem RGB).

4 Para diminuir a contribuição do canal para a saída, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a esquerda. Para aumentar a contribuição do canal, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a direita ou insira um valor entre -200% e +200% na caixa de texto. O uso de um valor negativo inverte o canal de origem antes de adicioná-lo ao canal de saída.

O Photoshop exibe o valor total dos canais de origem no campo Total. Se os valores de canal combinados estiverem acima de 100%, o Photoshop exibirá um ícone de aviso ao lado do total.

5 Arraste o controle deslizante ou insira um valor para a opção Constante.

Essa opção ajusta o valor de tons de cinza do canal de saída. Valores negativos adicionam mais preto, enquanto valores positivos adicionam mais branco. Um valor de -200% torna o canal de saída completamente preto, enquanto um valor de +200% torna o canal de saída completamente branco.

Você pode salvar as configurações da caixa de diálogo Misturador de Canais para serem reutilizadas em outras imagens. Consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.

Criação de imagens monocromáticas a partir de imagens RGB ou CMYK

1 Na paleta Canais, selecione o canal de cor composto.

2 Para abrir a caixa de diálogo Misturador de Canais, execute um dos procedimentos a seguir:

- Escolha Imagem > Ajustes > Misturador de Canais.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Misturador de Canais. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para definir Cinza como o canal de saída, selecione Monocromático. Monocromático cria uma imagem colorida que contém apenas valores de cinza.
- Para criar tons de cinza, aplique uma predefinição da mistura de canais. O Photoshop fornece seis predefinições padrão do Misturador de Canais para imagens RGB:

Preto-e-Branco Infravermelho (RGB) Vermelho=-70%, Verde=200%, Azul=-30%

Preto-e-Branco com Filtro Azul (RGB) Vermelho=0%, Verde=0%, Azul=100%


Preto-e-Branco com Filtro Verde (RGB) Vermelho=0%, Verde=100%, Azul=0%

Preto-e-Branco com Filtro Laranja (RGB) Vermelho=50%, Verde=50%, Azul=0%

Preto-e-Branco com Filtro Vermelho (RGB) Vermelho=100%, Verde=0%, Azul=0%

Preto-e-Branco com Filtro Amarelo (RGB) Vermelho=34%, Verde=66%, Azul=0%

4 Para controlar a quantidade de detalhes e contraste nas imagens antes de convertê-las em tons de cinza, use os controles deslizantes de Canais de Origem.

 *Antes de ajustar as porcentagens dos canais de origem, visualize como cada canal de origem afeta a imagem monocromática. Por exemplo, no modo RGB, visualize a imagem com o canal Vermelho definido como +100% e com os canais de origem Verde e Azul definidos como 0%. Em seguida, visualize a imagem com o canal de origem Verde definido como +100% e os outros dois canais definidos como 0%. Por último, visualize a imagem com o canal de origem Azul definido como +100% e os outros canais definidos como 0%. Para obter melhores resultados, tente ajustar as porcentagens dos canais de origem para que os valores combinados sejam iguais a 100%.*

O Photoshop exibe o valor total dos canais de origem no campo Total. Se os valores de canal combinados estiverem acima de 100%, o Photoshop exibirá um ícone de aviso ao lado do total.

5 (Opcional) Se a opção Monocromático for selecionada e depois cancelada, será possível modificar a mesclagem de cada canal separadamente, criando uma aparência de imagem pintada à mão.



Efeito pintado à mão criado pela seleção (à esquerda) e cancelamento da seleção (à direita) da opção Monocromático

6 (Opcional) Arraste o controle deslizante ou digite um valor para a opção Constante.

Essa opção ajusta o valor de tons de cinza do canal de saída. Valores negativos adicionam mais preto, enquanto valores positivos adicionam mais branco. Um valor de -200% torna o canal de saída completamente preto, enquanto um valor de +200% torna o canal de saída completamente branco.

Como fazer ajustes de cores seletivas

A correção de cores seletivas é uma técnica utilizada por scanners de alta resolução e programas avançados de separação para alterar a intensidade de cores de processamento em cada um dos componentes de cores primárias de uma imagem. É possível modificar a intensidade de uma cor de processamento em qualquer cor primária *seletivamente*, sem afetar as outras cores primárias. Por exemplo, é possível utilizar a correção de cores seletivas para diminuir o ciano no componente verde de uma imagem, deixando inalterado o ciano no componente azul.

Embora a Cor Seletiva use as cores CMYK para corrigir uma imagem, é possível usá-la em imagens RGB.

1 Verifique se o canal composto está selecionado na paleta Canais. O comando Cor Seletiva está disponível apenas durante a visualização do canal composto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Cor Seletiva.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Cor Seletiva. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

3 Escolha a cor que deseja ajustar no menu Cores localizado na parte superior da caixa de diálogo. Conjuntos de cores consistem nas cores primárias aditivas e subtrativas, além dos tons brancos, neutros e pretos.

4 Para Método, selecione uma opção:

Relativo Altera a intensidade existente de ciano, magenta, amarelo ou preto de acordo com sua porcentagem do total. Por exemplo, se você iniciar com um pixel que contenha 50% de magenta e adicionar 10%, 5% será adicionado ao magenta (10% de 50% = 5%) para obter um total de 55% de magenta. (Essa opção não ajusta o branco especular puro, que não contém componentes de cor.)

Absoluto Ajusta a cor em valores absolutos. Por exemplo, se você iniciar com um pixel que contenha 50% de magenta e adicionar 10%, a tinta magenta será definida como um total de 60%.

***Nota:** o ajuste baseia-se no grau de proximidade de uma cor em relação a uma das opções no menu Cores. Por exemplo, 50% de magenta está em um ponto intermediário entre o branco e o magenta puro e receberá uma mistura proporcional de correções definidas para as duas cores.*

5 Arraste os controles deslizantes para aumentar ou diminuir os componentes da cor selecionada.

Também é possível salvar as configurações criadas na caixa de diálogo Cor Seletiva para reutilizá-las em outras imagens.

Consulte também

“Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148

Como fazer ajustes de imagem rápidos

Alteração do equilíbrio de cores utilizando o comando Filtro de Fotos

O comando Filtro de Fotos imita a técnica de colocar um filtro colorido em frente à lente de uma câmera para ajustar o equilíbrio e a temperatura de cores da luz refletida através da lente e a técnica de exposição do filme. Esse comando também permite escolher uma predefinição de cor para aplicar um ajuste de matiz a uma imagem. Se quiser aplicar um ajuste de cor personalizado, o comando Filtro de Fotos permite especificar uma cor com o Seletor de Cores da Adobe.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Filtro de Fotos.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Filtro de Fotos. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Escolha a cor do filtro, personalizado ou predefinido, na caixa de diálogo Filtro de Fotos. Para um filtro personalizado, selecione a opção Cor, clique no quadrado de cores e utilize o Seletor de Cores da Adobe para especificar uma cor para um filtro de cores personalizado. Para um filtro predefinido, selecione a opção Filtro e escolha uma destas predefinições no menu Filtro:

Filtro de Aquecimento (85 e LBA) e Filtro de Resfriamento (80 e LBB) Filtros de conversão de cores que ajustam o equilíbrio de branco em uma imagem. Se uma imagem tiver sido fotografada com uma temperatura de cor mais baixa da luz (amarelada), o Filtro de Resfriamento (80) tornará as cores da imagem mais azuis para compensar a temperatura de cor mais baixa da luz ambiente. De forma oposta, se a fotografia tiver sido tirada com uma temperatura de cor mais alta da luz (azulada), o Filtro de Aquecimento (85) tornará as cores da imagem mais quentes para compensar a temperatura de cor mais alta da luz ambiente.

Filtro de Aquecimento (81) e Filtro de Resfriamento (82) Use filtros de equilíbrio de luz para ajustes secundários na qualidade das cores de uma imagem. O Filtro de Aquecimento (81) torna a imagem mais quente (mais amarela), enquanto o Filtro de Resfriamento (82) torna a imagem mais fria (mais azul).

Cores Individuais Aplicam um ajuste de matiz à imagem dependendo da predefinição de cor escolhida. A escolha da cor depende de como você está utilizando o comando Filtro de Fotos. Se a fotografia apresentar uma projeção de cor, será possível escolher uma cor complementar para neutralizar essa projeção. Também é possível aplicar cores para aprimoramentos ou efeitos de cores especiais. Por exemplo, a cor Subaquático simula a projeção do azul esverdeado em fotos subaquáticas.

Verifique se a opção Visualizar está selecionada para visualizar os resultados do uso de um filtro personalizado. Se não quiser que a imagem fique escurecida com a inclusão do filtro de cores, verifique se a opção Preservar Luminosidade está selecionada.

3 Para ajustar a intensidade da cor aplicada à imagem, utilize o controle deslizante de Densidade ou digite uma porcentagem na caixa de texto Densidade. Uma densidade mais alta resulta em um ajuste de cor mais intenso.

4 Clique em OK.

Aplicação do comando Equilíbrio de Cores

O comando Equilíbrio de Cores altera a mistura geral de cores em uma imagem para uma correção generalizada de cor.

1 Verifique se o canal composto está selecionado na paleta Canais. Esse comando apenas estará disponível durante a visualização do canal composto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Equilíbrio de Cores.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Equilíbrio de Cores. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

3 Selecione Sombras, Tons Médios ou Realces para escolher um intervalo de tons no qual deseja concentrar as alterações.

4 (Opcional) Selecione Preservar Luminosidade para evitar a alteração dos valores de luminosidade na imagem quando as cores forem modificadas. Essa opção mantém o equilíbrio de tons na imagem.

5 Arraste um controle deslizante na direção de uma cor cujo valor será aumentado na imagem. Afaste um controle deslizante da cor cujo valor será diminuído na imagem.

Os valores acima das barras de cores mostram as alterações de cor para os canais vermelho, verde e azul. (Para imagens Lab, os valores são para os canais A e B.) Os valores podem variar de -100 a +100.

Aplicação do comando Brilho/Contraste

O comando Brilho/Contraste permite efetuar ajustes simples em uma escala de tons de uma imagem. Mover o controle deslizante de Brilho para a direita aumenta os valores de tons e os realces da imagem, e para a esquerda diminui os valores e aumenta as sombras. O controle deslizante de Contraste aumenta ou diminui o intervalo geral dos valores de tons na imagem.

No modo normal, Brilho/Contraste aplica ajustes proporcionais (não-lineares) a pixels da imagem, assim como nos ajustes de Níveis e Curvas. Quando a opção Usar Legado é selecionada, Brilho/Contraste simplesmente desloca todos os valores de pixel para mais ou menos ao ajustar o brilho. Uma vez que isso pode causar o corte ou perda de detalhes da imagem em áreas de realce ou sombra, o uso do comando Brilho/Contraste no modo Legado não é recomendado para saída avançada.

Nota: a opção Usar Legado é selecionada automaticamente ao editar camadas de ajuste de Brilho/Contraste criadas com versões anteriores do Photoshop.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Brilho/Contraste.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Brilho/Contraste. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Arraste os controles deslizantes para ajustar o brilho e o contraste.

Arrastar para a esquerda diminui o nível e arrastar para a direita faz com que ele aumente. O número à direita de cada valor do controle deslizante reflete o valor de brilho ou de contraste. Os valores podem variar de -150 a +150 para Brilho, -50 a +100 para Contraste.

Aplicação do comando Níveis Automáticos

O comando Níveis Automáticos ajusta automaticamente o ponto preto e o ponto branco em uma imagem. Ele corta uma parte das sombras e dos realces em cada canal e faz o mapeamento dos pixels mais claros e mais escuros em cada canal de cor para o branco puro (nível 255) e o preto puro (nível 0). Os valores de pixels intermediários são redistribuídos proporcionalmente. Como resultado, o uso dos Níveis Automáticos aumenta o contraste em uma imagem usando uma imagem de pixels. Como Níveis Automáticos ajusta individualmente cada canal de cores, ele pode remover ou gerar projeções de cores.

O comando Níveis Automáticos proporciona bons resultados em determinadas imagens com uma distribuição média de valores de pixels que necessitam de um aumento simples no contraste.

Nota: por padrão, o comando Níveis Automáticos corta os pixels pretos e brancos em 0,1%, ou seja, ignora os primeiros 0,1% das extremidades ao identificar os pixels mais claros e mais escuros da imagem. As configurações padrão de Níveis Automáticos podem ser alteradas na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Níveis Automáticos. A aplicação de Níveis Automáticos é feita automaticamente com essa opção. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Na caixa de diálogo Níveis ou Curvas, clique no botão Opção.

3 Na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor, selecione Melhorar Contraste por Canal em Algoritmos.

4 Ajuste a intensidade de valores de sombra e de realce cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.

5 Clique em OK para fechar as caixas de diálogo abertas para aplicar Níveis Automáticos.

Consulte também

“Definição de opções de ajuste automático” na página 172

Aplicação do comando Contraste Automático

O comando Contraste Automático ajusta o contraste da imagem automaticamente. Como esse comando não ajusta os canais individualmente, não gera ou remove projeções de cores. Ele corta os valores de sombra e de realce de uma imagem e, em seguida, faz o mapeamento dos pixels mais claros e mais escuros restantes na imagem para o branco puro (nível 255) e o preto puro (nível 0). Isso faz com que os realces pareçam mais claros e as sombras pareçam mais escuras.

Por padrão, ao identificar os pixels mais claros e mais escuros em uma imagem, o comando Contraste Automático corta os pixels brancos e pretos em 0,5%, ou seja, ignora os primeiros 0,5% das extremidades. É possível alterar esse padrão utilizando as Opções de Correção Automática de Cor localizadas nas caixas de diálogo Níveis e Curvas.

O Contraste Automático pode melhorar a aparência de muitas imagens fotográficas ou de tons contínuos. No entanto, não melhora as imagens de cores uniformes.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Contraste Automático. A aplicação do Contraste Automático é feita automaticamente com essa opção. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

2 Na caixa de diálogo Níveis ou Curvas, clique no botão Opção.

- 3 Na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor, selecione a opção Melhorar Contraste Monocromático em Algoritmos.
- 4 Ajuste a intensidade de sombras e de realces cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.
- 5 Clique em OK nas caixas de diálogo abertas para aplicar o Contraste Automático.

Consulte também

“Definição de opções de ajuste automático” na página 172

Remoção de uma projeção de cores com Cor Automática

O comando Cor Automática ajusta o contraste e a cor de uma imagem pesquisando a imagem para identificar sombras, tons médios e realces. Por padrão, o comando Cor Automática neutraliza os tons médios utilizando uma cor de destino RGB cinza de 128 e corta os pixels de sombra e realce em 0,5%. É possível alterar esses padrões na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor.

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Imagem > Ajustes > Cor Automática. A aplicação da Cor Automática é feita automaticamente com essa opção. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.
 - Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.
- 2 Na caixa de diálogo Níveis ou Curvas, clique no botão Opção.
- 3 Na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor, selecione a opção Localizar Cores Claras e Escuras em Algoritmos.
- 4 Selecione a opção Ajustar os Tons Médios Neutros.
- 5 Ajuste a intensidade de sombras e de realces cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.
- 6 Clique em OK nas caixas de diálogo abertas para aplicar a Cor Automática.

Consulte também

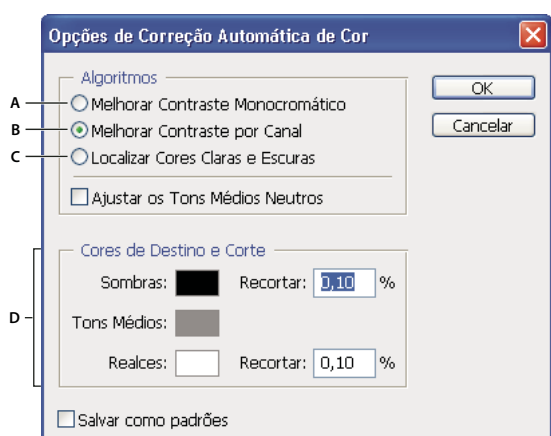
“Ajuste de cores usando Níveis” na página 152

“Definição de opções de ajuste automático” na página 172

Definição de opções de ajuste automático

As opções de Correção Automática de Cor controlam as correções de cores e tons aplicadas pelos comandos Cor Automática, Níveis Automáticos e Contraste Automático e pela opção Automático tanto em Níveis quanto em Curvas. Essas opções permitem especificar porcentagens de corte de sombras e realces e atribuir valores de cor a sombras, tons médios e realces.

É possível aplicar as configurações durante o uso exclusivo da caixa de diálogo Níveis ou Curvas ou salvar as configurações como padrões ao aplicar os comandos Níveis Automáticos, Contraste Automático e Cor Automática, bem como a opção Automático, em Níveis e Curvas.



Caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor

A. Opção de Contraste Automático B. Opção Níveis Automáticos C. Opção Cor Automática D. Defina as cores de destino, o ponto preto e o ponto branco

1 Clique no botão Opções da caixa de diálogo Níveis ou Curvas.

2 Especifique o algoritmo a ser utilizado pelo Photoshop para ajustar a faixa geral de tons de uma imagem:

Melhorar Contraste Monocromático Corta todos os canais de forma idêntica. Isso preserva a relação geral de cores, fazendo com que os realces pareçam mais claros e as sombras pareçam mais escuras. O comando Contraste Automático utiliza esse algoritmo.

Melhorar Contraste por Canal Maximiza o intervalo de tons em cada canal para produzir uma correção mais surpreendente. Como cada canal é ajustado individualmente, a opção Melhorar Contraste por Canal pode remover ou gerar projeções de cores. O comando Níveis Automáticos utiliza esse algoritmo.

Localizar Cores Claras e Escuras A opção Localizar Cores Claras e Escuras localiza a média de pixels mais claros e mais escuros em uma imagem e utiliza-os para maximizar o contraste, enquanto minimiza o recorte. O comando Cor Automática utiliza esse algoritmo.

3 Selecione Ajustar os Tons Médios Neutros, se desejar que o Photoshop localize uma cor média quase neutra em uma imagem, e depois ajuste os valores de gama (tons médios) para tornar a cor neutra. O comando Cor Automática utiliza esse algoritmo.

4 Para especificar a quantidade de corte para os pixels pretos e brancos, digite porcentagens nas caixas de texto de Recortar. Convém digitar um valor entre 0,0% e 1%.

Por padrão, o Photoshop corta os pixels pretos e brancos em 0,1%, ou seja, ignora os primeiros 0,1% das extremidades ao identificar os pixels mais claros e mais escuros da imagem. Devido à melhor qualidade de saída dos scanners e das câmeras digitais atuais, essas porcentagens de corte padrão podem ser muito altas.

5 Para atribuir (direcionar) valores de cor às áreas mais claras, neutras e mais escuras de uma imagem, clique em uma amostra de cores.

6 Siga um destes procedimentos:

- Para utilizar as configurações na caixa de diálogo Níveis ou Curvas, clique em OK. Se você clicar subsequentemente no botão Automático, o Photoshop reaplicará as mesmas configurações à imagem.
- Para salvar as configurações como padrão, selecione Salvar como Padrões e clique em OK. Na próxima vez que a caixa de diálogo Níveis ou Curvas for aberta, será possível aplicar a mesma configuração clicando no botão Automático. As porcentagens de corte padrão também são utilizadas pelos comandos Níveis Automáticos, Contraste Automático e Cor Automática.

Nota: ao salvar as opções de Correção Automática de Cor como padrões para Cor Automática, Níveis Automáticos e Contraste Automático, não importa qual algoritmo foi selecionado na etapa 2. Os três comandos de correção automática usam apenas valores que você definiu para as cores de destino e para corte. A única exceção é que o comando Cor Automática também utiliza a opção Ajustar os Tons Médios Neutros.

Aplicação do comando Variações

O comando Variações permite ajustar o equilíbrio de cores, o contraste e a saturação de uma imagem mostrando miniaturas de alternativas.

Esse comando é mais útil para imagens de registro médio que não exigem ajustes precisos de cor. Ele não funciona em imagens de cores indexadas ou em imagens de 16 bits por canal.

1 Escolha Imagem > Ajustes > Variações.

As duas miniaturas na parte superior da caixa de diálogo mostram a seleção original (Original) e a seleção com seus ajustes atualmente selecionados (Seleção Atual). Na primeira vez que a caixa de diálogo é aberta, essas duas imagens são iguais. Ao fazer ajustes, a imagem de Seleção Atual é alterada para refletir as suas escolhas.

2 Selecione a opção Mostrar o Corte se quiser exibir uma visualização em néon das áreas na imagem que serão cortadas pelo ajuste, ou seja, convertidas em branco puro ou preto puro. O corte pode resultar em alterações indesejáveis na cor à medida que cores distintas na imagem original são mapeadas para a mesma cor. O corte não ocorre durante o ajuste dos tons médios.

3 Selecione o que deve ser ajustado na imagem:

Sombras, Tons Médios ou Realces Ajuste as áreas escuras, médias ou claras.

Saturação Altera o grau de matiz na imagem. Se você exceder a saturação máxima de uma cor, ela poderá ser cortada.

4 Arraste o controle deslizante de Fino/Grosso para determinar a intensidade de cada ajuste. Mover o controle deslizante até cada marca de tique dobra a intensidade do ajuste.

5 Ajuste a cor e o brilho:

- Para adicionar uma cor à imagem, clique na miniatura de cor apropriada.
- Para subtrair uma cor, clique na miniatura da cor oposta. Por exemplo, para subtrair o ciano, clique na miniatura de Mais Vermelho. Consulte “Compreensão das cores” na página 101.
- Para ajustar o brilho, clique em uma miniatura no lado direito da caixa de diálogo.

Os efeitos de se clicar nas miniaturas são cumulativos. Por exemplo, clicar duas vezes na miniatura de Mais Vermelho aplicará o ajuste duas vezes. Sempre que você clicar em uma miniatura, as outras miniaturas serão alteradas. As três miniaturas de Seleção Atual sempre refletem as opções atuais.

Também é possível salvar as configurações criadas na caixa de diálogo Variações para reutilizá-las em outras imagens. Para obter mais informações sobre como salvar e carregar configurações, consulte “Como salvar e reaplicar as configurações da caixa de diálogo de ajuste” na página 148.

Uso do comando Equalizar

O comando Equalizar redistribui os valores de brilho dos pixels de uma imagem para que produzam uma representação mais uniforme de toda a escala de níveis de brilho. Equalizar mapeia novamente os valores de pixels em uma imagem composta, de modo de o valor mais brilhante representa o branco, o valor mais escuro representa o preto e os valores intermediários são distribuídos uniformemente nos tons de cinza.

É possível utilizar o comando Equalizar quando uma imagem digitalizada parece mais escura que a original e quando você deseja equilibrar os valores para produzir uma imagem mais clara. O uso de Equalizar junto com a paleta Histograma permite comparar o brilho antes e depois dos ajustes.

1 (Opcional) Selecione uma área da imagem a ser equalizada.

2 Escolha Imagem > Ajustes > Equalizar.

3 Se tiver selecionado uma área da imagem, escolha o que deve ser equalizado na caixa de diálogo e clique em OK:

Equalizar Somente Área Selecionada Distribui uniformemente apenas os pixels da seleção.

Equalizar Toda a Imagem com Base na Área Selecionada Distribui uniformemente todos os pixels da imagem com base nos pixels da seleção.

Aplicação de efeitos especiais de cor às imagens

Remoção da saturação das cores

O comando Remover Saturação converte uma imagem colorida em uma imagem em tons de cinza, mas deixa a imagem no mesmo modo de cor. Por exemplo, ele atribui valores iguais de vermelho, verde e azul a cada pixel de uma imagem RGB. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.

Esse comando tem o mesmo efeito que definir a Saturação como -100 na caixa de diálogo Matiz/Saturação.

Nota: se estiver trabalhando com uma imagem de várias camadas, o comando Remover Saturação converterá apenas a camada selecionada.

❖ Escolha Imagem > Ajustes > Remover Saturação.

Inversão de cores

O comando Inverter inverte as cores em uma imagem. É possível utilizar esse comando como parte do processo de forma a criar uma máscara de aresta para a aplicação de nitidez e outros ajustes a áreas selecionadas de uma imagem.

Nota: como o filme colorido de impressão contém uma máscara laranja em sua base, o comando Inverter não pode tornar negativas as imagens positivas precisas a partir de cores digitalizadas. Utilize as configurações apropriadas de cores negativas ao digitalizar um filme.

Ao inverter uma imagem, o valor de brilho de cada pixel nos canais é convertido para o valor inverso na escala de valores de cor de 256 níveis. Por exemplo, um pixel de uma imagem positiva com um valor de 255 é alterado para 0, enquanto um pixel com um valor de 5 é alterado para 250.

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustar > Inverter.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Inverter. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Criação de uma imagem em preto-e-branco de dois valores

O comando Limiar converte imagens em tons de cinza ou coloridas em imagens em preto e branco de alto contraste. É possível especificar um determinado nível como um limiar. Todos os pixels mais claros que o limiar são convertidos em branco, enquanto todos os pixels mais escuros são convertidos em preto.

1 Siga um destes procedimentos:


- Escolha Imagem > Ajustes > Limiar.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Limiar. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada. A caixa de diálogo Limiar exibe um histograma dos níveis de luminosidade dos pixels na seleção atual.

2 Arraste o controle deslizante sob o histograma até que o nível de limiar desejado apareça na parte superior da caixa de diálogo e clique em OK. À medida que você arrasta, a imagem é alterada para refletir a nova configuração de limiar.

Posterização de uma imagem

O comando Posterizar permite especificar o número de níveis de tons (ou valores de brilho) para cada canal de uma imagem e mapeia os pixels para o nível com a melhor correspondência. Por exemplo, a escolha de dois níveis de tons em uma imagem RGB fornece seis cores: dois para vermelho, dois para verde e dois para azul.

Esse comando é útil para a criação de efeitos especiais, como grandes áreas planas em uma fotografia. Os efeitos são mais evidentes quando você reduz o número de níveis de cinza em uma imagem em tons de cinza, mas também produz efeitos interessantes em imagens coloridas.

 Se você quiser um número específico de cores na imagem, converta-a para tons de cinza e especifique o número de níveis desejado. Em seguida, converta a imagem novamente no modo de cores anterior e substitua os vários tons de cinza pelas cores desejadas.

- 1 Escolha Imagem > Ajustes > Posterizar.
- 2 Digite o número de níveis de tons desejados e clique em OK.

Aplicação de um mapa de degradê a uma imagem

O comando Mapa de Degradê faz o mapeamento da escala de tons de cinza equivalente de uma imagem para as cores de um preenchimento de degradê especificado. Se um preenchimento degradê de duas cores for especificado, por exemplo, as sombras na imagem serão mapeadas para uma das cores da extremidade do preenchimento degradê, os realces serão mapeados para a outra cor da extremidade e os tons médios serão mapeados para as gradações intermediárias.

- 1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Ajustes > Mapa de Degradê.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Mapa de Degradê. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

- 2 Especifique o preenchimento degradê que deseja utilizar:

- Para escolher na lista de preenchimentos degradê, clique no triângulo à direita do preenchimento degradê exibido na caixa de diálogo Mapa de Degradê. Clique para selecionar o preenchimento degradê desejado e, em seguida, clique em uma área em branco da caixa de diálogo para descartar a lista. Para obter informações sobre a personalização da lista de preenchimento de degradê, consulte “Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43.
- Para editar o preenchimento degradê atualmente exibido na caixa de diálogo Mapa de Degradê, clique nesse preenchimento. Em seguida, modifique o preenchimento degradê existente ou crie um novo preenchimento utilizando o Editor de Degradê. (Consulte “Criação de um degradê suave” na página 325.)

Por padrão, as sombras, os tons médios e os realces da imagem são mapeados respectivamente para a cor inicial (esquerda), para o ponto médio e para a cor final (direita) do preenchimento degradê.

- 3 Selecione uma, nenhuma ou ambas as opções do Degradê:

Pontilhamento Adiciona ruído aleatório para suavizar a aparência do preenchimento degradê e reduzir efeitos de bandas.


Inverter Alterna a direção do preenchimento degradê, invertendo o mapa de degradê.

Capítulo 8: Retoque e transformação

Os recursos de retoque e transformação no Photoshop permitem alterar as imagens para realizar diversas tarefas, como aperfeiçoar uma composição, corrigir distorções ou falhas, manipular criativamente elementos gráficos, adicionar ou remover itens, aplicar nitidez ou desfoque ou mesclar várias imagens em um panorama. O recurso Ponto de Fuga permite retocar e pintar de acordo com a perspectiva da imagem. A versão do Photoshop Extended do Ponto de Fuga também permite tirar medidas de itens em uma imagem e exportá-las com as informações geométricas e texturas para uso em aplicativos 3D.

Ajuste de corte, giro e tela de pintura

Corte de imagens

Corte é o processo de remover partes de uma imagem para criar foco ou intensificar a composição. É possível cortar uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado  e o comando Cortar. Também se pode aparar pixels usando o comando Cortar e Corrigir e o comando Aparar.






Uso da ferramenta Corte Demarcado

Consulte também

“Redefinição da resolução” na página 60

Corte de uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado

- 1 Selecione a ferramenta Corte Demarcado .
- 2 (Opcional) Configure as opções de redefinição na barra de opções.
 - Para cortar a imagem sem redefinir a resolução (padrão), verifique se a caixa de texto Resolução na barra de opções está vazia. Para apagar rapidamente todas as caixas de texto, clique no botão Apagar.
 - Para redefinir resolução da imagem durante o corte, digite os valores para altura, largura e resolução na barra de opções. A ferramenta Corte Demarcado não redefinirá a resolução da imagem se a largura e/ou altura e a resolução não forem fornecidas. Para trocar rapidamente os valores digitados de altura e largura, clique no ícone Inverte a Altura e a Largura .

 Na barra de opções, clique no triângulo ao lado do ícone da ferramenta Corte Demarcado para abrir o seletor de Predefinições de Ferramenta e selecione uma predefinição de redefinição de resolução. Como ocorre com todas as ferramentas do Photoshop, é possível criar sua própria ferramenta de Corte Demarcado. Consulte “Criação e uso de predefinições de ferramenta” na página 29.

- Para redefinir a resolução de uma imagem com base nas dimensões e na resolução de outra, abra essa outra imagem, selecione a ferramenta Corte Demarcado e clique em Imag. Frontal na barra de opções. Torne ativa a imagem que será cortada.

A redefinição de resolução durante o corte usa o método de interpolação padrão definido na seção Geral de Preferências.

- 3 Arraste sobre a parte da imagem que deve ser mantida, para criar um letreiro. O letreiro não tem de ser preciso — ele poderá ser ajustado posteriormente.

4 Se necessário, ajuste o letreiro de corte demarcado:

- Para mover o letreiro para outra posição, coloque o ponteiro dentro da caixa delimitadora e arraste.
- Para redimensionar o letreiro, arraste uma alça. Para restringir as proporções, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar uma alça de vértice.
- Para girar o letreiro, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste. Para mover o ponto central de giro do letreiro, arraste o círculo no centro da caixa delimitadora. O letreiro não gira no modo Bitmap.

5 Defina as opções para ocultar ou proteger as partes cortadas:

- Especifique se deseja usar uma proteção de corte demarcado para sombrear a área da imagem que será excluída ou ocultada. Quando a opção Proteger está selecionada, é possível especificar uma cor e uma opacidade para a proteção do corte demarcado. Quando a opção Proteger não está selecionada, a área externa ao letreiro de corte demarcado é revelada.
- Especifique se deseja ocultar ou excluir a área cortada. Selecione Ocultar para preservar a área cortada no arquivo de imagem. É possível tornar visível a área oculta movendo a imagem com a ferramenta Mover. Selecione Excluir para descartar a área cortada.

A opção Ocultar não está disponível para imagens contendo apenas uma camada de plano de fundo. Para cortar um plano de fundo ocultando-o, converta-o primeiramente em uma camada normal.

6 Siga um destes procedimentos:

- Para concluir o corte, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
- Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar ⓧ na barra de opções.

Corte de uma imagem usando o comando Corte

1 Use uma ferramenta de seleção para selecionar a parte da imagem que será mantida.

2 Escolha Imagem > Cortar.

Corte de uma imagem usando o comando Aparar

O comando Aparar corta uma imagem removendo dados indesejados de forma diferente do comando Cortar. É possível cortar uma imagem aparando os pixels transparentes adjacentes ou de plano de fundo na cor especificada.

1 Escolha Imagem > Aparar.

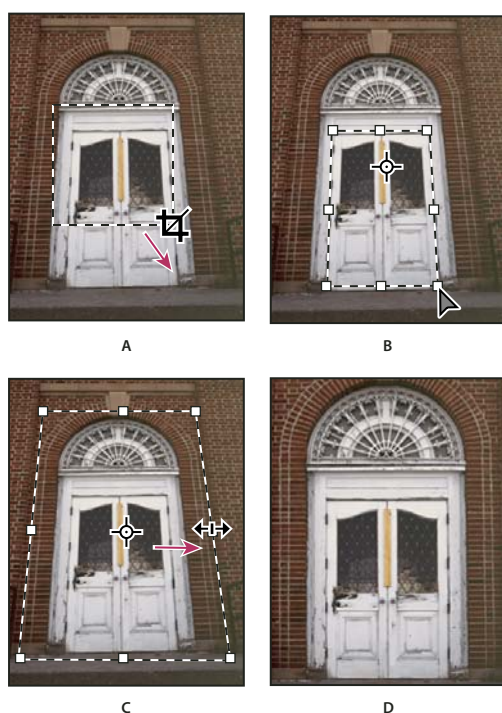
2 Na caixa de diálogo Aparar, selecione uma opção:

- Pixels Transparentes, para aparar a transparência nas arestas da imagem, deixando a menor imagem que contenha pixels não transparentes.
- Cor do Pixel Superior Esquerdo, para remover da imagem uma área com a cor do pixel superior esquerdo.
- Cor do Pixel Inferior Direito, para remover da imagem uma área com a cor do pixel inferior direito.

3 Selecione uma ou mais áreas da imagem para aparar: Superior, Inferior, Esquerda ou Direita.


Transformação da perspectiva durante o corte

A ferramenta Corte Demarcado tem uma opção que permite transformar a perspectiva da imagem. Isso é muito útil ao trabalhar com imagens que contêm *distorção angular*. A distorção angular ocorre quando um objeto é fotografado a partir de um ângulo, em vez de uma vista em linha reta. Por exemplo, se a fotografia de um alto edifício for tirada do nível do solo, as arestas topo parecerão mais próximas entre si do que as da base.



Etapas para transformar a perspectiva

A. Desenhar o letreiro de corte demarcado inicial **B.** Ajustar o letreiro de corte demarcado para corresponder às arestas do objeto **C.** Estender os limites do corte demarcado **D.** Imagem final



- 1 Selecione a ferramenta Corte Demarcado  e defina o modo de corte.
- 2 Arraste o letreiro de corte demarcado em torno de um objeto que era retangular na cena original (embora não apareça retangular na imagem). As arestas desse objeto serão utilizadas para definir a perspectiva na imagem. O letreiro não tem de ser preciso — ele poderá ser ajustado posteriormente.

Importante: é necessário selecionar um objeto que era retangular na cena original, caso contrário, o Photoshop não produzirá a transformação de perspectiva esperada.

- 3 Selecione Perspectiva, na barra de opções, e defina outras opções conforme desejar.
- 4 Mova as alças dos vértices do letreiro de corte demarcado para coincidirem com as arestas do objeto. Isso define a perspectiva da imagem; por isso, é importante coincidir precisamente com as arestas do objeto.
- 5 Arraste as alças laterais para estender os limites de corte demarcado e, ao mesmo tempo, preservar a perspectiva.

Não mova o ponto central do letreiro de corte demarcado. O ponto central precisa estar em sua posição inicial para executar a correção da perspectiva.

- 6 Siga um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar  na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
- Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar  na barra de opções.

Corte e correção de fotos


É possível colocar várias fotos no scanner e digitalizá-las em apenas uma etapa, criando um único arquivo de imagem. O comando Cortar e Corrigir Fotos é um recurso automático que pode criar arquivos de imagem distintos de uma digitalização de várias imagens.

Para obter os melhores resultados, é necessário deixar um espaço de 3 mm entre as imagens na digitalização. Além disso, o plano de fundo (que normalmente corresponde ao fundo do scanner) deve ser de cor uniforme com pouco ruído. O comando Cortar e Corrigir Fotos funciona melhor em imagens com contornos claramente delineados. Se o comando Cortar e Corrigir Fotos não for capaz de processar adequadamente o arquivo de imagem, use a ferramenta Corte Demarcado.

- 1 Abra o arquivo digitalizado contendo as imagens a serem separadas.
- 2 Selecione a camada que contém as imagens.
- 3 (Opcional) Desenhe uma seleção em torno das imagens a serem processadas.

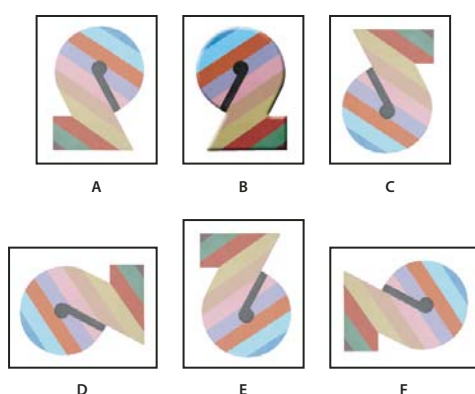
Isso é útil quando não se deseja processar todas as imagens no arquivo de digitalização.

- 4 Escolha Arquivo > Automatizar > Cortar e Corrigir Fotos. As imagens digitalizadas são processadas e cada imagem é aberta em sua própria janela.

 Se o comando Cortar e Corrigir Fotos dividir incorretamente uma das imagens, crie uma borda de seleção em torno dessa imagem e de parte do plano de fundo e, em seguida, escolha o comando mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. A tecla modificadora indica que apenas uma imagem deve ser separada do plano de fundo.

Como girar ou virar uma imagem inteira

Os comandos Girar Tela de Pintura permitem girar ou virar uma imagem inteira. Esses comandos não funcionam em camadas individuais ou partes de camadas, demarcadores ou bordas de seleção. Para girar uma seleção ou camada, use o comando Transformação ou Transformação Livre.



Giro de imagens

A. Virar Horizontalmente B. Imagem original C. Virar Verticalmente D. Girar 90° Anti-Horário E. Girar 180° F. Girar 90° Horário

❖ Escolha Imagem > Girar Tela de Pintura e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:

180° Gira a imagem em meia volta.

90° Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido horário.

90° Anti-Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido anti-horário.

Arbitrário Gira a imagem no ângulo especificado. Se escolher essa opção, digite um ângulo entre -359,99 e 359,99 na caixa de texto de ângulo. (No Photoshop, selecione Horário ou Anti-Horário para girar no sentido desejado.) Clique em OK.

Consulte também

“Como virar ou girar com precisão” na página 201

Alteração do tamanho da tela de pintura

O tamanho da tela de pintura é a área total editável de uma imagem. O comando Tamanho da Tela de Pintura permite aumentar ou diminuir o tamanho da tela de pintura da imagem. O aumento da tela de pintura aumenta o espaço em torno da imagem existente. A diminuição dessa tela, corta dentro da imagem. Ao aumentar o tamanho da tela de pintura de uma imagem com um plano de fundo transparente, a tela de pintura adicionada será transparente. Se a imagem não tiver um plano de fundo transparente, há várias opções para determinar a cor das telas de pintura adicionadas.

1 Escolha Imagem > Tamanho da Tela de Pintura.

2 Siga um destes procedimentos:

- Digite as dimensões da tela de pintura nas caixas Largura e Altura. Escolha as unidades de medida desejadas nos menus pop-up ao lado das caixas Largura e Altura.
- Selecione Relativa e digite a quantidade desejada para adicionar ou subtrair uma área da tela de pintura atual da imagem. Digite um número positivo para adicionar uma área à tela de pintura e um número negativo para subtrair uma área dela.

3 Em Âncora, clique em um quadrado para indicar onde posicionar a imagem existente na nova tela de pintura.

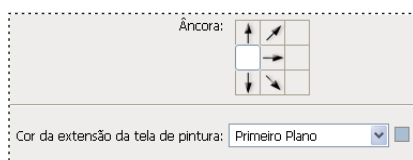
4 Escolha uma opção no menu Cor da Extensão da Tela de Pintura:

- Primeiro Plano, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do primeiro plano
- Plano de Fundo, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do plano de fundo
- Branco, Preto ou Cinza, para preencher a nova tela de pintura com uma dessas cores
- Outra, para selecionar uma nova cor da tela de pintura usando o Seletor de Cores

Nota: também é possível clicar no quadrado branco no lado direito do menu Cor da Extensão da Tela de Pintura para abrir o Seletor de Cores.

Se a imagem não tiver uma camada de plano de fundo, o menu Cor da Extensão da Tela de Pintura não estará disponível.

5 Clique em OK.



Tela de pintura original e tela de pintura com área adicionada à direita da imagem, na cor do primeiro plano

Criação de uma moldura de foto

Pode-se criar uma moldura de foto aumentando o tamanho da tela de pintura e preenchendo-a com uma cor.

Também é possível usar uma das ações pré-gravadas para criar uma moldura de foto com estilo. É melhor fazê-lo em uma cópia da foto.

1 Abra a paleta Ações. Escolha Janela > Ações.

2 Escolha Molduras de Fotos no menu da paleta Ações.

3 Escolha na lista uma das ações de moldura de foto.

4 Clique no botão Executar Ação.

A ação é executada, criando uma moldura em torno da foto.

Retoque e correção de imagens


Sobre a paleta Origem do clone

Usando a paleta Origem do clone (Janela > Origem do clone), é possível definir até cinco origens da amostra diferentes para as ferramentas Carimbo ou Pincel de Recuperação. É possível exibir uma sobreposição da origem da amostra para auxiliá-lo na clonagem da origem em um local específico. Também é possível dimensionar ou girar a origem da amostra para clonar a amostra em um tamanho e orientação específicos.

(Photoshop Extended) Para animações com base na linha de tempo, a paleta Origem do clone também possui opções para especificar a relação entre o quadro de animação/vídeo da origem da amostra e o quadro de animação/vídeo de destino. Consulte também “Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)” na página 522.

Para assistir um vídeo sobre a correção de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0011_br.

Retoque com a ferramenta Carimbo

A ferramenta Carimbo  pinta uma parte de uma imagem sobre outra parte da mesma imagem ou sobre outra parte de qualquer documento aberto que tenha o mesmo modo de cores. Também é possível pintar parte de uma camada sobre outra camada. A ferramenta Carimbo é útil para duplicar objetos ou remover defeitos em imagens.


(Photoshop Extended) Também é possível usar a ferramenta Carimbo para pintar o conteúdo em quadros de animação ou vídeo. Consulte também “Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)” na página 522.

Para usar a ferramenta Carimbo, defina um ponto de amostra na área de onde deseja copiar (clonar) os pixels e pinte sobre outra área. Para pintar com o ponto de amostra mais atual sempre que a pintura for interrompida e reiniciada, selecione a opção Alinhado. Cancele a seleção de Alinhado para pintar começando pelo ponto de amostra inicial não importa quantas vezes a pintura for interrompida e reiniciada.

Você pode usar qualquer ponta de pincel com a ferramenta Carimbo, que te dá um controle preciso sobre o tamanho da área de clonagem. Também é possível usar configurações de fluxo e de opacidade para controlar como a pintura será aplicada à área clonada.




Alteração de uma imagem com a ferramenta Carimbo

- 1 Selecione a ferramenta Carimbo .
- 2 Escolha uma ponta de pincel e, na barra de opções, defina opções de pincel para o modo de mesclagem, a opacidade e o fluxo.
- 3 Para especificar como você deseja alinhar as amostras de pixels e como obter a amostra de dados das camadas em seu documento, defina uma das seguintes opções na barra de opções:
 - Alinhado** Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.
 - Amostra** Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto

camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu pop-up menu Amostra.


4 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro em qualquer imagem aberta e clicando com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

5 (Opcional) Na paleta Origem do clone, clique em um botão da origem do clone  e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. A paleta Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

6 (Opcional) Para selecionar a origem de amostra desejada, clique em um botão da origem do clone na paleta Origem do clone.

7 (Opcional) Siga um destes procedimentos na paleta Origem do clone:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .
- Para exibir uma sobreposição da origem que está sendo clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções de sobreposição.

8 Arraste sobre a área da imagem que deseja corrigir.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

“Galeria de ferramentas de retoque” na página 25

Definição de origens da amostra para clonagem e recuperação


Usando as ferramentas Carimbo ou Pincel de Recuperação, é possível obter origens da amostra no documento atual ou em qualquer documento aberto no Photoshop.

(Photoshop Extended) Ao clonar vídeo ou animação, é possível definir pontos de amostra no quadro atual que estiver sendo pintado ou origens da amostra em um quadro diferente, mesmo se o quadro estiver em uma camada de vídeo diferente ou em um documento aberto diferente.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes de uma vez na paleta Origem do clone. A paleta Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

1 (Somente no Photoshop Extended) Para clonar quadros de vídeo ou animação, abra a paleta Animação (se não estiver clonando quadros de vídeo ou animação, vá para a etapa 2). Selecione a opção de animação de linha de tempo e mova o indicador da hora atual para o quadro com a origem da qual deseja obter a amostra.

2 Para definir o ponto de amostra, selecione a ferramenta Carimbo e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) em qualquer janela do documento aberto.



3 (Opcional) Para definir outro ponto de amostra, clique em um botão Origem do clone  diferente, na paleta Origem do clone.


É possível alterar a origem da amostra para um botão Origem do clone, definindo um ponto de amostra diferente.

Como dimensionar ou girar a origem da amostra

1 Selecione a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação e defina uma ou mais origens da amostra.


2 Na paleta Origem do clone, selecione uma origem do clone e, em seguida, siga um destes procedimentos:

- Para dimensionar a origem da amostra, insira um valor em porcentagem para L (largura) ou A (altura) ou fricção L ou A. O padrão é restringir as proporções. Para ajustar as dimensões independentemente ou restaurar a opção de restrição, clique no botão Manter as proporções .
- Para girar a origem da amostra, insira um valor de grau ou fricção o ícone Girar a origem do clone .


- Para redefinir a origem da amostra para seu tamanho e orientação originais, clique no botão Redefinir transformação .

Ajuste das opções de sobreposição da origem da amostra

É possível ajustar as opções de sobreposição da origem da amostra para ver melhor as imagens sobrepostas e subjacentes ao pintar com as ferramentas Carimbo e Pincel de Recuperação.

 Para exibir a sobreposição temporariamente ao pintar com a ferramenta Carimbo, pressione as teclas **Alt+Shift** (Windows) ou **Option+Shift** (Mac OS). O pincel muda temporariamente para a ferramenta Mover sobreposição da origem. Arraste para mover a sobreposição para outro local.

- ❖ Na paleta Origem do clone, selecione **Mostrar Sobreposição** e execute um destes procedimentos:
- Para ocultar a sobreposição enquanto aplica os traçados de pintura, selecione **Ocultar Automaticamente**.
- Para definir a opacidade da sobreposição, insira um valor de porcentagem na caixa de texto **Opacidade**.
- Para definir a aparência da sobreposição, escolha o modo de mesclagem **Normal**, **Escurecer**, **Clarear** ou **Diferença** no menu pop-up, na parte inferior da paleta Origem do clone.
- Para inverter as cores na sobreposição, selecione **Inverter**.

 Para ajudar a alinhar áreas idênticas nas imagens sobrepostas e subjacentes da origem, defina a **Opacidade** para 50% e selecione **Inverter**. As áreas de imagem correspondentes aparecerão em cinza sólido quando alinhadas.

Especificação do deslocamento da origem do clone

Ao usar a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação, você pode pintar com a origem de amostra em qualquer lugar na imagem de destino. As opções de sobreposição o ajudarão a visualizar onde deseja pintar. No entanto, se precisar pintar em um local muito específico em relação ao ponto de amostra, é possível especificar o deslocamento x e y em pixel.

- ❖ Na paleta Origem do clone, selecione a origem que deseja usar e insira os valores de pixels x e y para a opção **Deslocamento**.


Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação

A ferramenta Pincel de Recuperação permite corrigir imperfeições, fazendo com que elas desapareçam na imagem adjacente. De maneira semelhante às ferramentas de clonagem, use a ferramenta Pincel de Recuperação para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou de um padrão. Entretanto, a ferramenta Pincel de Recuperação também faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme com o restante da imagem.

(Photoshop Extended) A ferramenta Pincel de Recuperação pode ser aplicada a quadros de vídeo ou animação.



Amostras de pixels e imagem corrigida

- 1 Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação .
- 2 Clique na amostra de pincéis na barra de opções e defina as opções de pincel na paleta pop-up.

Nota: se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha uma opção no menu *Tamanho*, para variar o tamanho do pincel de recuperação no curso de um traçado. Escolha *Pressão da Caneta* para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha *Caneta Digitalizadora* para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha *Desativado* se não quiser variar o tamanho.

Modo Especifica o modo de mesclagem. Escolha *Substituir* para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.


Origem Especifica a origem para uso na reparação de pixels. Amostra para usar os pixels a partir da imagem atual ou Padrão para usar os pixels de um padrão. Se tiver escolhido Padrão, selecione um padrão na paleta pop-up Padrão.

Alinhado Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha *Atual* e *Abaixo*. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha *Camada Atual*. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha *Todas Camadas*. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha *Todas Camadas* e clique no ícone *Ignorar Camadas de Ajuste* à direita do menu pop-up menu Amostra.

3 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro sobre uma área da imagem e clicando com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS).


Nota: se estiver obtendo amostras de uma imagem e aplicando em outra, as duas imagens devem estar no mesmo modo de cor, a menos que uma das imagens esteja no modo *Tons de Cinza*.

4 (Opcional) Na paleta *Origem do clone*, clique em um botão da origem do clone  e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. A paleta *Origem do clone* memoriza as origens de amostra até você fechar o documento que estiver editando.


5 (Opcional) Na paleta *Origem do clone*, clique em um botão origem do clone para selecionar a origem de amostra desejada.

6 (Opcional) Siga um destes procedimentos na paleta *Origem do clone*:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para *L* (largura), *A* (altura), ou o giro em graus .
- Para exibir uma sobreposição da origem que está sendo clonada, selecione *Mostrar Sobreposição* e especifique as opções de sobreposição.

7 Arraste na imagem.

As amostras de pixels são misturadas aos pixels existentes sempre que o botão do mouse é liberado. Examine a barra de status para visualizar o status do processo de mistura.

 Se houver um contraste intenso nas arestas da área a ser recuperada, crie uma seleção antes de usar a ferramenta *Pincel de Recuperação*. A seleção deve ser maior que a área a ser recuperada, mas deve seguir exatamente o limite dos pixels de contraste. Quando se pinta com a ferramenta *Pincel de Recuperação*, a seleção impede que as cores vazem de fora para dentro.

Consulte também

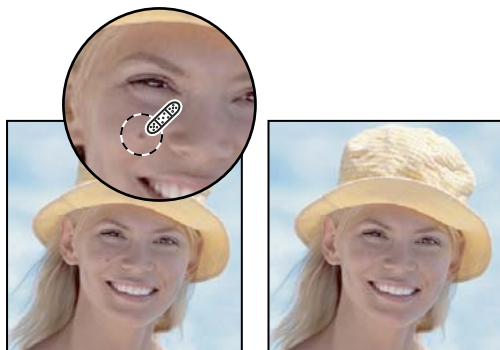
“Lista de modos de mesclagem” na página 320

“Sobre padrões” na página 330

Retoque com a ferramenta *Pincel de Recuperação para Manchas*

A ferramenta *Pincel de Recuperação para Manchas* remove rapidamente manchas e outras imperfeições de fotos. Funciona de modo similar ao *Pincel de Recuperação*: ela pinta com amostra de pixels de uma imagem ou padrão e faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo


recuperados. Diferentemente do Pincel de Recuperação, o Pincel de Recuperação para Manchas não requer que se especifique uma mancha de amostra. O Pincel de Recuperação para Manchas obtém amostras automaticamente em torno da área retocada.



Uso do Pincel de Recuperação para Manchas para remover uma imperfeição



Se for necessário o retoque de uma área extensa ou um controle maior sobre a amostra de origem, use o Pincel de Recuperação em vez do Pincel de Recuperação para Manchas.

- 1 Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas  da caixa de ferramentas. Se necessário, clique na ferramenta Pincel de Recuperação, Correção ou Olhos Vermelhos para mostrar as ferramentas ocultas e fazer a seleção.
- 2 Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel. Um pincel levemente maior que a área a ser corrigida funciona melhor, pois pode-se cobrir toda a área com apenas um clique.
- 3 (Opcional) Na barra de opções, escolha um modo de mesclagem no menu Modo. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.
- 4 Na barra de opções, escolha uma opção de Tipo:
Correspondência por Proximidade Usa os pixels em torno da aresta da seleção para localizar uma área da imagem a ser usada como correção para a área selecionada. Se essa opção não corrigir satisfatoriamente, desfaça a correção e tente a opção Criar Textura.
Criar Textura Usa todos os pixels da seleção para criar uma textura com a qual se possa corrigir a área. Se a textura não funcionar, tente arrastar pela área outra vez.
- 5 Na barra de opções, selecione Usar Todas as Camadas para obter amostra dos dados em todas as camadas visíveis. Cancele a seleção dessa opção para obter amostra apenas na camada ativa.
- 6 Clique na área a ser corrigida ou clique e arraste para suavizar as imperfeições em uma área maior.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

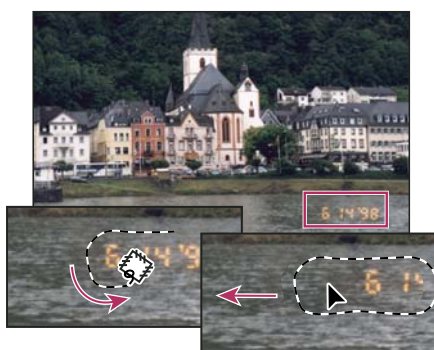
“Galeria de ferramentas de retoque” na página 25

Correção de uma área

A ferramenta Correção permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. De maneira semelhante à ferramenta Pincel de Recuperação, a ferramenta Correção faz com que a textura, a iluminação e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels de origem. Também é possível usar a ferramenta Correção para clonar áreas isoladas de uma imagem. A ferramenta Correção funciona com imagens de 8 ou 16 bits por canal.



Ao corrigir com pixels da imagem, selecione uma pequena área para obter o melhor resultado.



Uso da ferramenta Correção para substituir pixels

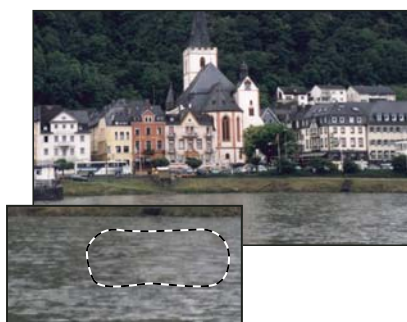



Imagem corrigida

Correção de uma área usando amostras de pixels

1 Selecione a ferramenta Correção .

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste na imagem para selecionar a área que deseja corrigir e, na barra de opções, selecione Origem.
- Arraste na imagem para selecionar a área da qual deseja obter uma amostra e, na barra de opções, selecione Destino.

Nota: pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.


3 Para ajustar a seleção, siga um destes procedimentos:

- Arraste na imagem com a tecla Shift pressionada para adicionar à seleção existente.
- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na imagem para subtrair uma área da seleção existente.
- Arraste com as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas na imagem para selecionar uma área de intersecção com a seleção existente.

4 Posicione o ponteiro dentro da seleção e siga um destes procedimentos:

- Se a opção Origem estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área da qual deseja obter amostra. Ao soltar o botão do mouse, a área originalmente selecionada é corrigida com as amostras de pixels.
- Se a opção Destino estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área a ser corrigida. Ao soltar o botão do mouse, a nova área selecionada é corrigida com as amostras de pixels.

Correção de uma área usando um padrão

1 Selecione a ferramenta Correção .

2 Arraste na imagem para selecionar a área a ser corrigida.

Nota: pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.


3 Para ajustar a seleção, siga um destes procedimentos:

- Arraste na imagem com a tecla Shift pressionada para adicionar à seleção existente.

- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na imagem para subtrair uma área da seleção existente.
 - Arraste com as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas na imagem para selecionar uma área de intersecção com a seleção existente.
- 4 Na paleta Padrão da barra de opções, selecione um padrão e clique em Usar Padrão.


Remoção de olhos vermelhos

A ferramenta Olhos Vermelhos remove os olhos vermelhos de pessoas ou animais e os reflexos brancos ou verdes nas fotos de animais tiradas com flash.

- 1 Selecione a ferramenta Olhos Vermelhos .
- 2 Clique nos olhos vermelhos. Se o resultado não for satisfatório, desfaça a correção; defina, na barra de opções, uma ou mais das opções a seguir; e clique novamente nos olhos vermelhos:


Tamanho da Pupila Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Olhos Vermelhos.

Intensidade de Escurecimento Define o grau de escurecimento da correção.

 *Os olhos vermelhos são causados por um reflexo do flash da câmera na retina. São mais freqüentes quando se tira fotos em um ambiente escuro, porque a íris está completamente aberta. Para evitar os olhos vermelhos, use o recurso da câmera para redução de olhos vermelhos. Ou, melhor ainda, use uma unidade separada de flash que possa ser montada longe da lente da câmera.*

Substituição de cor nas áreas da imagem

A ferramenta Substituição de Cor simplifica a substituição de cores específicas na imagem. Pode-se pintar sobre uma cor de destino com uma cor corretiva. A ferramenta Substituição de Cor não funciona em imagens nos modos de cores Bitmap, Cores Indexadas ou Multicanal.

- 1 Selecione a ferramenta Substituição de Cor .
- 2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel. Geralmente, deve-se manter o modo de mesclagem definido como Cor.
- 3 Para a opção Amostras, escolha uma das alternativas a seguir:

Contínuo Obtém amostras continuamente ao arrastar.

Uma Vez Substitui a cor de destino somente em áreas que contenham a cor na qual você clicou primeiramente.

Amostra de Plano de Fundo Substitui somente áreas que contenham a cor atual do plano de fundo.

- 4 Para a opção Limites, selecione uma das alternativas a seguir:

Não-adjacente Não-adjacente, para substituir a amostra de cor sempre que ela ocorrer sob o ponteiro.

Adjacente Substitui as cores que são adjacentes à cor diretamente sob o ponteiro.

Indicação de Arestas Substitui as áreas ligadas com a amostra de cor, preservando melhor a nitidez das arestas da forma.

- 5 Em Tolerância, digite um valor de porcentagem (variando de 0 a 255) ou arraste o controle deslizante. Escolha uma porcentagem baixa para substituir cores muito semelhantes ao pixel clicado ou aumente essa porcentagem para substituir um intervalo mais amplo de cores.

- 6 Para definir uma aresta suave nas áreas corrigidas, selecione Suavização de Serrilhado.

- 7 Escolha uma cor de primeiro plano para substituir a cor indesejada.

- 8 Clique na cor a ser substituída na imagem.


- 9 Arraste na imagem para substituir a cor de destino.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Como borrar áreas da imagem

A ferramenta Borrar simula o efeito causado por arrastar um dedo em tinta fresca. A ferramenta seleciona uma cor no ponto em que o traçado começa e empurra-a na direção em que você arrasta.

- 1 Selecione a ferramenta Borrar .
- 2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e opções para o modo de mesclagem.
- 3 Na barra de opções, selecione Usar Todas as Camadas, para borrar usando os dados de cores de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta Borrar usará apenas as cores da camada ativa.
- 4 Na barra de opções, selecione Pintura a Dedo para borrar com a cor de primeiro plano no início de cada traçado. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta Borrar usará a cor sob o ponteiro no início de cada traçado.
- 5 Arraste na imagem para borrar os pixels.




Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar com a ferramenta Borrar a fim de usar a opção Pintura a Dedo.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Como borrar áreas da imagem

A ferramenta Desfoque suaviza as arestas sólidas ou reduz os detalhes de uma imagem. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, mais desfocada ela se tornará.

- 1 Selecione a ferramenta Desfoque .
- 2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade na barra de opções.
 - Na barra de opções, selecione Usar Todas as Camadas para desfocar usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.
- 3 Arraste sobre a parte da imagem que será desfocada.


Consulte também

“Filtros de Desfoque” na página 363

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Ajuste da nitidez em áreas da imagem

A ferramenta Tornar Nítido aumenta o contraste nas arestas para melhorar a nitidez aparente. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, maior será o efeito de nitidez.

- 1 Selecione a ferramenta Tornar Nítido .
- 2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade na barra de opções.
 - Na barra de opções, selecione Usar Todas as Camadas, para aplicar nitidez usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.
- 3 Arraste sobre a parte da imagem que deseja tornar nítida.




Consulte também

“Filtros Tornar Nítido” na página 367

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Subexposição ou superexposição de áreas

Usadas para clarear ou escurecer áreas da imagem, as ferramentas Subexposição e Superexposição baseiam-se em uma técnica tradicional dos fotógrafos profissionais para controlar a exposição em áreas específicas de uma impressão. Os fotógrafos restringem a luz para clarear uma área da impressão (*subexposição*) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (*superexposição*). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Subexposição ou Superexposição, mais clara ou escura ela se tornará.


- 1 Selecione a ferramenta Subexposição  ou Superexposição .
- 2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.
- 3 Na barra de opções, selecione uma das alternativas a seguir:
 - Tons Médios, para alterar o intervalo médio de tons de cinza
 - Sombras, para alterar as áreas escuras
 - Realces, para alterar as áreas claras
- 4 Especifique a exposição para a ferramenta Subexposição ou Superexposição.
- 5 Clique no botão do aerógrafo  para usar o pincel como aerógrafo. Se preferir, selecione a opção Aerógrafo na paleta Pincéis.
- 6 Arraste sobre a parte da imagem que deseja clarear ou escurecer.

Consulte também

“Selecione um pincel predefinido” na página 307

Ajuste de saturação de cor em áreas da imagem

A ferramenta Esponja altera sutilmente a saturação da cor em uma área. No modo Tons de Cinza, a ferramenta aumenta ou diminui o contraste, afastando ou aproximando os níveis de cinza do tom de cinza médio.

- 1 Selecione a ferramenta Esponja .
- 2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.
- 3 Na barra de opções, selecione a maneira como deseja alterar a cor.
 - Saturar, para aumentar a saturação da cor.
 - Remover Saturação, para diluir a saturação da cor.
- 4 Especifique o fluxo da ferramenta Esponja.
- 5 Arraste sobre a área da imagem que deseja modificar.

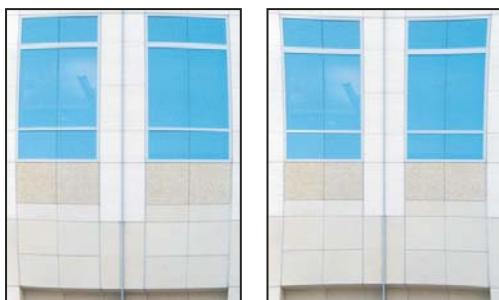
Consulte também

“Selecione um pincel predefinido” na página 307

Correção de distorção de imagem e ruído

Sobre a distorção de lente

Distorção para fora é um defeito de lente que faz com que linhas retas fiquem arqueadas na direção das arestas da imagem. *Distorção para dentro* é o efeito oposto, em que as linhas retas se curvam para dentro.



Exemplos de distorção para fora (à esquerda) e para dentro (à direita)

Vinheta é um defeito em que as arestas, especialmente os vértices, de uma imagem ficam mais escuras do que o centro. **Desvio cromático** aparece como uma borda colorida ao longo das arestas dos objetos, causada pelo foco da lente em diferentes cores de luz em planos diferentes.

Algumas lentes apresentam esses defeitos dependendo do comprimento focal ou do f-stop utilizado. O filtro Correção de Lente pode ser definido para usar configurações baseadas na câmera, na lente e no comprimento focal utilizadas para criar a imagem.


Correção de distorção de lente e perspectiva de ajuste

O filtro Correção de Lente corrige falhas comuns de lente, como distorção para fora e para dentro, vinheta e desvio cromático. O filtro funciona apenas com imagens de 8 e 16 bits por canal.

Também é possível usar o filtro para girar uma imagem ou para corrigir a perspectiva causada pela inclinação vertical ou horizontal da câmera. A grade de imagem do filtro torna esses ajustes mais fáceis e mais precisos do que com o uso do comando Transformação.

Correção da perspectiva da imagem e de falhas da lente

- 1 Escolha Filtro > Distorção > Correção de Lente.
- 2 Defina a grade e o zoom da imagem. Convém ajustar as linhas de grade durante o trabalho, para ajudar na decisão da intensidade de correções a fazer. Consulte Ajuste da visualização e da grade de Correção de Lente abaixo.
- 3 (Opcional) Escolha uma lista predefinida de configurações no menu Configurações. Padrão de Lente usa as configurações salvas anteriormente para a combinação de câmera, lente, comprimento focal e f-stop usada para criar a imagem. Conversão Anterior usa as configurações utilizadas na última correção de lente. Todos os grupos de configurações personalizadas que foram salvos estão relacionados na parte inferior do menu. Consulte Definição dos padrões da câmera e da lente abaixo.
- 4 Para corrigir a imagem, defina qualquer uma das seguintes opções:

Remover Distorção Corrige a distorção da lente para dentro ou para fora. Mova o controle deslizante para tornar retas as linhas horizontais e verticais que se curvam, afastando-se ou aproximando-se do centro da imagem. Também é possível usar a ferramenta Remover Distorção  para fazer essa correção. Arraste na direção do centro da imagem a fim de corrigir a distorção para fora e na direção da aresta a fim de corrigir a distorção para dentro. Ajuste a opção Aresta para especificar como deseja tratar arestas que resultem em imagens em branco.

Desvio Cromático Corrige a margem das cores. Aplique mais zoom à visualização da imagem para ter uma visão mais próxima da margem enquanto faz a correção.

Corrigir Margem de Vermelho/Ciano Compensa a margem das cores vermelho/ciano ajustando o tamanho do canal de vermelho em relação ao canal de verde.

Corrigir Margem de Azul/Amarelo Compensa a margem das cores azul/amarelo ajustando o tamanho do canal de azul em relação ao canal de verde.


Vinheta Corrige imagens com arestas escuras causadas por falhas ou por sombreamento inadequado na lente.

Intensidade Define a intensidade de clareamento ou escurecimento ao longo das arestas de uma imagem.

Ponto Médio Especifica a largura da área afetada pelo controle deslizante Intensidade. Especifique um número mais baixo para afetar uma parte maior da imagem. Especifique um número mais alto para restringir o efeito às arestas da imagem.

Perspectiva Vertical Corrige a perspectiva da imagem causada pela inclinação da câmera para cima ou para baixo. Torna paralelas as linhas verticais de uma imagem paralela.


Perspectiva Horizontal Corrige a perspectiva da imagem, tornando paralelas as linhas horizontais.

Ângulo Gira a imagem para corrigir a inclinação da câmera ou para fazer ajustes após a correção da perspectiva. Também é possível usar a ferramenta Girar e Corrigir  para fazer essa correção. Na imagem, arraste ao longo de uma linha que deseja tornar vertical ou horizontal.

Aresta Especifica como tratar as áreas em branco resultantes das correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. É possível preencher as áreas em branco com transparência ou com uma cor (de plano de fundo) ou ainda estender os pixels da aresta da imagem.


Escala Ajusta a escala da imagem para cima ou para baixo. As dimensões da imagem em pixels não são alteradas. O uso principal é remover as áreas em branco da imagem causadas por correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. Aumentar a escala resulta efetivamente em cortar a imagem e interpolar até as dimensões originais em pixels.

Ajuste da visualização e da grade de Correção de Lente

- Para alterar a ampliação da visualização da imagem, use a ferramenta Zoom ou os controles de zoom no lado inferior esquerdo da visualização da imagem.
- Para mover a imagem na janela de visualização, selecione a ferramenta Mão e arraste na visualização da imagem.
- Para usar a grade, selecione Mostrar Grade, na parte inferior da caixa de diálogo. Use o controle Tamanho para ajustar o espaçamento da grade e o controle Cor para alterar a cor da grade. Para alinhar a grade com a imagem, mova-a usando a ferramenta Mover Grade .

Definição dos padrões da câmera e da lente

Na caixa de diálogo Correção de Lente, é possível salvar as configurações para reutilizá-las em outras imagens criadas com a mesma câmera, lente e comprimento focal. O Photoshop salva as configurações de distorção, vinheta e desvio cromático. As configurações de correção de perspectiva não são salvas. Pode-se salvar e reutilizar as configurações de duas maneiras:

- Salve e carregue as configurações manualmente. Defina as opções na caixa de diálogo e escolha Salvar Configurações no menu Configurações . Para usar as configurações salvas, escolha-as no menu Configurações. Usando o comando Carregar Configurações, no menu Configurações, também é possível carregar configurações salvas que não apareçam no menu.
- Defina um padrão de lente. Se sua imagem tem metadados EXIF para a câmera, lente, comprimento focal e f-stop, você pode gravar as configurações atuais como um padrão de lente. Para salvar as configurações, clique no botão Definir Padrão de Lente. Quando se corrige uma imagem com informações correspondentes de câmera, lente, distância focal e f-stop, a opção Padrão de Lente fica disponível no menu Configurações. Essa opção não estará disponível se a imagem não possuir metadados EXIF.

Redução do ruído da imagem e de artefatos JPEG

O ruído da imagem aparece como pixels aleatórios que perceptivelmente não fazem parte dos detalhes da imagem. O ruído pode ser causado por fotografar com alta configuração de ISO em uma câmera digital, por subexposição ou por tirar fotos em uma área escura com velocidade de obturador lento. Normalmente, as câmeras mais simples para o consumidor apresentam mais ruído do que as mais avançadas. Imagens digitalizadas talvez apresentem ruído de imagem causado pelo sensor de digitalização. Frequentemente, o padrão granulado da foto aparece na imagem digitalizada.

O ruído da imagem pode aparecer de duas formas: ruído de luminescência (tons de cinza), que faz com que uma imagem pareça granulada ou irregular, e ruído de cor, que geralmente aparece como artefatos coloridos na imagem.

O ruído de luminescência pode ser mais pronunciado em um dos canais da imagem, geralmente o azul. Ajuste o ruído de cada canal separadamente, no modo Avançado. Antes de abrir o filtro, examine cada canal da imagem separadamente para ver se o ruído é predominante em um dos canais. Preservam-se mais detalhes da imagem quando se corrige um canal em vez de fazer uma correção geral em todos os canais.

1 Escolha Filtro > Ruído > Reduzir Ruído.

2 Aplique mais zoom à visualização para obter uma visão melhor do ruído da imagem.

3 Defina as opções:

Intensidade Controla a intensidade de redução de ruído de luminescência aplicada a todos os canais da imagem.

Preservar Detalhes Preserva as arestas e os detalhes da imagem, como fios de cabelo ou objetos texturizados. Um valor de 100 preserva a maioria dos detalhes da imagem mas reduz muito pouco o ruído de luminescência. Equilibre os controles Intensidade e Preservar Detalhes para ajustar a redução de ruído.

Reduzir Ruído de Cores Remove os pixels aleatórios de cor. Um valor mais alto reduz mais ruído de cores.

Tornar Detalhes Nítidos Torna a imagem mais nítida. Remover o ruído reduz a nitidez da imagem. Para restaurar a nitidez, use o controle de nitidez da caixa de diálogo ou, posteriormente, um dos outros filtros de nitidez do Photoshop.

Remover Artefatos JPEG Remove artefatos e halos de imagem em forma de bloco causados pelo salvamento de uma imagem configurada com baixa qualidade de JPEG.

4 Se o ruído de luminescência predomina em um ou dois canais de cor, clique no botão Avançado e escolha o canal de cor no menu Canal. Use os controles Intensidade e Preservar Detalhes para reduzir o ruído nesse canal.

Ajuste de nitidez e desfoque da imagem

Ajuste da nitidez das imagens

O ajuste da nitidez melhora a definição das arestas de uma imagem. Independentemente de as imagens virem de uma câmera digital ou de um scanner, a maioria delas pode ser beneficiada pelo ajuste da nitidez. O grau de ajuste necessário varia de acordo com a qualidade da câmera digital ou do scanner. Lembre-se de que o ajuste de nitidez não corrige uma imagem com pouquíssima nitidez.

Observações e dicas sobre nitidez:

- Ajuste a nitidez da imagem em uma camada separada, de forma que possa refazer o ajuste posteriormente, caso seja necessário usar outro meio de saída.
- Ao ajustar a nitidez da imagem em uma camada separada, defina o modo de mesclagem da camada como Luminescência para evitar deslocamento de cores ao longo das arestas.
- O ajuste de nitidez aumenta o contraste da imagem. Se os realces ou as sombras parecerem recortados após o ajuste de nitidez, use os controles de mesclagem de camada (se tiver ajustado em uma camada separada) para impedir o ajuste de nitidez em realces e sombras. Consulte “Especificação de um intervalo de tons para mesclar camadas” na página 275.
- Caso seja necessário reduzir o ruído da imagem, faça-o antes de ajustar a nitidez, para que o ruído não seja intensificado.
- Ajuste a nitidez da imagem várias vezes, aos poucos. Ajuste a primeira vez para corrigir o desfoque causado pela captura da imagem (por digitalização ou tirando fotos com uma câmera digital). Depois de ter corrigido as cores e dimensionado a imagem, ajuste-a novamente (ou uma cópia dela) a fim de adicionar a intensidade adequada de nitidez para a mídia de saída.
- Se possível, avalie o ajuste de nitidez testando a saída na mídia final. A intensidade do ajuste de nitidez necessário varia de acordo com a mídia de saída.

Para ter o máximo de controle, use o filtro Máscara de Nitidez (USM, Unsharp Mask) ou Aplicação Inteligente de Nitidez para ajustar a nitidez das imagens. Embora o Photoshop também tenha as opções de filtro Nitidez, Arestas Nítidas e Nitidez Maior, esses filtros são automáticos e não oferecem controles e opções.

Pode-se ajustar a nitidez de toda a imagem ou de apenas uma parte definida por uma seleção ou máscara. Como os filtros Máscara de Nitidez e Aplicação Inteligente de Nitidez só podem ser aplicados a uma camada por vez, em um arquivo de várias camadas talvez seja necessário mesclá-las ou achatar o arquivo para ajustar a nitidez de todas as camadas de imagem.

Nota: o nome original do filtro Máscara de Nitidez (*Unsharp Mask*) dá a idéia de perda de nitidez, o que é uma impressão incorreta; o nome provém de uma técnica de quarto escuro usada em fotografia tradicional baseada em filme. O filtro aplica nitidez às imagens e não o contrário.

Ajuste da nitidez usando a Aplicação Inteligente de Nitidez

O filtro Aplicação Inteligente de Nitidez tem controles que não estão disponíveis no filtro Máscara de Nitidez. Pode-se definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade de nitidez que ocorre nas áreas de sombra e de realce.

1 Aplique zoom de 100% à janela do documento para ter uma visão precisa da nitidez.

2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Aplicação Inteligente de Nitidez.

3 Defina os controles das guias em Tornar Nítido:

Intensidade Define a intensidade de nitidez. Um valor mais alto aumenta o contraste entre os pixels das arestas, dando a impressão de mais nitidez.

Raio Determina o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, afetados pelo ajuste de nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas e mais óbvio será o ajuste de nitidez.

Remover Define o algoritmo de nitidez utilizado para tornar nítida a imagem. Desfoque Gaussiano é o método utilizado pelo filtro Máscara de Nitidez. Desfoque de Lente detecta as arestas e os detalhes de uma imagem proporcionando um ajuste mais fino dos detalhes e a redução dos halos de nitidez. Desfoque de Movimento tenta reduzir os efeitos do desfoque devido à câmera ou ao movimento do objeto. Se escolher Desfoque de Movimento, defina o controle Ângulo.

Ângulo Define a direção do movimento para a opção Desfoque de Movimento do controle Remover.

Mais Preciso Processa o arquivo mais lentamente para obter uma remoção de desfoque mais precisa.

4 Ajuste a nitidez de áreas escuras e claras usando as guias Sombra e Realce. (Clique no botão Avançado para exibir as guias.) Se os halos de nitidez escuros ou claros ficarem muito fortes, é possível reduzi-los com esses controles, que estão disponíveis somente para imagens de 8 e 16 bits por canal:

Intensidade de Atenuação Ajusta a intensidade de nitidez nos realces ou nas sombras.

Largura de Tons Controla o intervalo de tons nas sombras ou nos realces modificados. Mova o controle deslizante para a esquerda ou para a direita a fim de diminuir ou aumentar o valor de Largura de Tons. Valores menores limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras na correção de Sombra e apenas às regiões mais claras na correção de Realce.

Raio Controla o tamanho da área, em torno de cada pixel, utilizada para determinar se um pixel está nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior.

5 Clique em OK.

Ajuste da nitidez usando Máscara de Nitidez

O filtro Máscara de Nitidez torna nítida uma imagem aumentando o contraste ao longo das arestas da imagem. Ele não detecta arestas em uma imagem. Em vez disso, ele localiza, pelo limiar especificado, os pixels que diferem em valor dos pixels adjacentes. Ele então aumenta o contraste dos pixels vizinhos na intensidade especificada. Assim, os pixels vizinhos mais claros tornam-se mais claros ainda e os escuros, mais escuros ainda.

Além disso, pode-se especificar o raio da região à qual cada pixel é comparado. Quanto maior o raio, maiores os efeitos nas arestas.

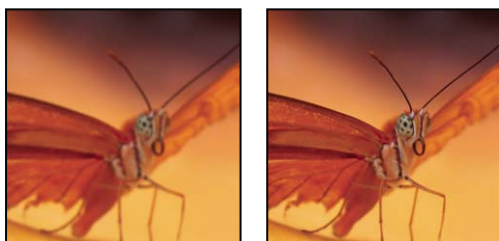
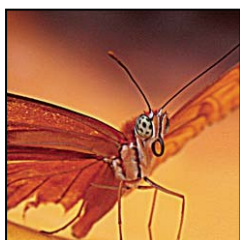


Imagem original e o filtro Máscara de Nitidez aplicado

O grau de ajuste de nitidez aplicado a uma imagem é, em muitos casos, uma questão de escolha pessoal. No entanto, o ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.




O ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.

Os efeitos do filtro Máscara de Nitidez são mais evidentes na tela do que em uma saída de alta resolução. Se o destino final é a impressão, tente determinar quais configurações funcionam melhor para a imagem.

1 (Opcional) Se a imagem tiver várias camadas, selecione a camada que contém a imagem cuja nitidez deseja ajustar. Só se pode aplicar Máscara de Nitidez a uma camada por vez, mesmo que as camadas estejam vinculadas ou agrupadas. É possível mesclar camadas antes de aplicar o filtro Máscara de Nitidez.

2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Verifique se a opção Visualizar está selecionada.

 Clique na imagem da janela de visualização e mantenha o botão do mouse pressionado para ver a aparência da imagem sem o ajuste da nitidez. Arraste na janela de visualização para ver diferentes partes da imagem e clique em + ou em - para aplicar mais ou menos zoom.


Embora exista uma janela de visualização na caixa de diálogo Máscara de Nitidez, convém mover essa caixa de diálogo para poder visualizar os efeitos do filtro na janela do documento.

3 Arraste o controle deslizante de Raio ou digite um valor para determinar o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, que afetam o ajuste da nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas. Além disso, quanto mais amplos os efeitos nas arestas, mais óbvio será o ajuste da nitidez.

O valor de Raio varia conforme o objeto, o tamanho da reprodução final e o método de saída. Em imagens de alta resolução, recomenda-se em geral um Raio entre 1 e 2. Um valor mais baixo só ajusta a nitidez dos pixels das arestas, enquanto um valor mais alto ajusta a nitidez de um intervalo mais amplo de pixels. Esse efeito é bem menos evidente na impressão do que na tela, pois um raio de 2 pixels representa uma área menor em uma imagem impressa de alta resolução.

4 Arraste o controle deslizante de Intensidade ou digite um valor para determinar o quanto aumentar o contraste dos pixels. Para imagens impressas de alta resolução, recomenda-se em geral uma intensidade entre 150% e 200%.

5 Arraste o controle deslizante ou digite um valor para determinar em que grau os pixels cuja nitidez foi ajustada devem ser diferentes dos da área adjacente antes que sejam considerados pixels de aresta e tenham sua nitidez ajustada pelo filtro. Por exemplo, um limiar de 4 afeta todos os pixels que têm valores de tom com diferença de 4 ou mais, em uma escala de 0 a 255. Portanto, se os pixels adjacentes têm valores de tom de 128 e 129, eles não são afetados. Para evitar a introdução de ruído ou posterização (em imagens com tons avermelhados, por exemplo), use uma máscara de aresta ou experimente valores de Limiar entre 2 e 20. O valor padrão de Limiar (0) ajusta a nitidez de todos os pixels da imagem.

 Se a aplicação da Máscara de Nitidez fizer com que as áreas de cores claras fiquem muito saturadas, escolha Editar > Atenuar Máscara de Nitidez e escolha Luminosidade no menu Modo.

Ajuste da nitidez de forma seletiva

É possível ajustar a nitidez de partes da imagem usando uma máscara ou uma seleção. Isso é útil quando se quer evitar o ajuste de nitidez em determinadas partes da imagem. Por exemplo, pode-se usar uma máscara de aresta com o filtro Máscara de Nitidez em um retrato, para tornar nítidos os olhos, a boca, o nariz e o contorno da cabeça, mas não a textura da pele.



Uso de máscara de aresta para aplicar Máscara de Nitidez apenas a traços específicos de um retrato

Ajuste da nitidez em uma seleção

- 1 Depois de selecionar a camada da imagem na paleta Camadas, desenhe uma seleção.
- 2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Ajuste as opções e clique em OK.

O ajuste da nitidez é aplicado somente à seleção, deixando o restante da imagem intacta.

Ajuste da nitidez de uma imagem usando uma máscara de aresta

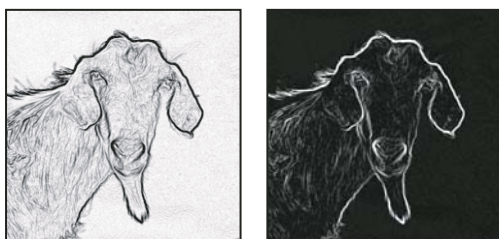
1 Crie uma máscara para aplicar seletivamente o ajuste da nitidez. Existem muitas maneiras de criar uma máscara de aresta. Use seu método favorito ou experimente este:

- Abra a paleta Canais e selecione o canal que exhibe na janela do documento a imagem em tons de cinza com o maior contraste. Frequentemente, é o canal de verde ou o de vermelho.



Seleção de um canal com o maior contraste

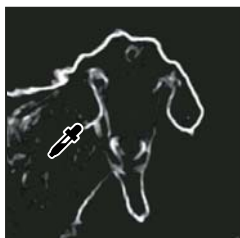
- Duplicque o canal selecionado.
- Com o canal duplicado selecionado, escolha Filtro > Estilizar > Indicação de Arestas.
- Escolha Imagem > Ajustes > Inverter a fim de inverter a imagem.



Filtro Indicação de Arestas aplicado e imagem invertida

- Com a imagem invertida ainda selecionada, escolha Filtro > Outros > Máximo. Defina o raio com um número baixo e clique em OK para engrossar as arestas e tornar os pixels aleatórios.

- Escolha Filtro > Ruído > Mediana. Defina o raio com um número baixo e clique em OK. Essa ação calcula a média dos pixels adjacentes.
- Escolha Imagem > Ajuste > Níveis e defina o ponto preto com um número alto para eliminar os pixels aleatórios. Se necessário, também é possível pintar com preto para retocar a máscara de aresta final.



Definição do ponto preto como um número alto, em Níveis, para eliminar os pixels aleatórios na máscara de aresta

- Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano para definir a difusão das arestas.

Importante: os filtros Máximo, Mediana e Desfoque Gaussiano suavizam a máscara de aresta para que os efeitos do ajuste da nitidez sejam mesclados de maneira melhor na imagem final. Embora os três filtros sejam utilizados neste procedimento, experimente usar apenas um ou dois.

2 Na paleta Canais, clique no canal duplicado com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para transformar a máscara de aresta em uma seleção.

3 Na paleta Camadas, selecione a camada de imagem. Verifique se a seleção ainda está visível na imagem.

4 Escolha Selecionar > Inverter.

5 Com a seleção ativa na camada de imagem, escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Defina as opções desejadas e clique em OK.

Para visualizar os resultados, selecione o canal RGB na paleta Canais e cancele a seleção na imagem.



É possível criar uma ação para aplicar convenientemente todas as etapas do procedimento.

Adição de desfoque de lente

Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. É possível usar uma simples seleção para determinar as áreas que ficarão desfocadas ou fornecer um *mapa de profundidade* de canal alfa separado para descrever exatamente como o desfoque deve ser adicionado.

O filtro Desfoque de Lente usa um mapa de profundidade para determinar a posição dos pixels em uma imagem. Com um mapa de profundidade selecionado, use também o cursor de mira para definir o ponto inicial de um determinado desfoque. Use canais alfa e máscaras de camada para criar mapas de profundidade; as áreas pretas em um canal alfa são tratadas como se estivessem na frente da foto, enquanto as áreas brancas são tratadas como se estivessem distantes.




Para criar um desfoque gradativo (variando de nulo na parte inferior até máximo na parte superior), crie um novo canal alfa e aplique um degradê para que o canal seja branco na parte superior da imagem e preto na parte inferior. Em seguida, selecione o filtro Desfoque de Lente e escolha o canal alfa no menu pop-up Origem. Para alterar a direção do degradê, marque a caixa de seleção Inverter.

A aparência do desfoque depende da forma da íris escolhida. As formas da íris são determinadas pela quantidade de lâminas que contêm. É possível alterar as lâminas de uma íris tornando-as curvas (mais circulares) ou girando-as. Para reduzir ou ampliar a visualização, clique no botão de menos ou de mais.

1 Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque de Lente.

2 Para Visualização, escolha Mais Rápido para gerar visualizações mais rápidas. Escolha Mais Preciso para exibir a versão final da imagem. A geração das visualizações Mais Preciso demora mais.

- 3 Para Mapa de Profundidade, escolha uma origem (se tiver uma) no menu pop-up Origem. Arraste o controle deslizante Distância Focal do Desfoque para definir a profundidade na qual os pixels estão em foco. Por exemplo, se a distância focal for definida como 100, os pixels em 1 e 255 ficarão completamente desfocados, enquanto os pixels próximos a 100 ficarão menos desfocados. Clique na imagem de visualização para que o controle deslizante Distância Focal do Desfoque mude para refletir o local clicado e coloque a profundidade do local clicado em foco.
 - 4 Selecione Inverter para inverter a seleção ou o canal alfa que está sendo usado como a origem do mapa de profundidade.
 - 5 No menu pop-up Forma, escolha uma íris. Se desejar, arraste o controle deslizante de Curvatura da Lâmina para suavizar as arestas da íris ou arraste o controle deslizante Rotação para girar. Para adicionar mais desfoque, arraste o controle deslizante de Raio.
 - 6 Para Realce Especular, arraste o controle deslizante de Limiar para selecionar uma separação de brilho; todos os pixels mais brilhantes do que esse valor são tratados como realces especulares. Para aumentar o brilho dos realces, arraste o controle deslizante de Brilho.
 - 7 Para adicionar ruído a uma imagem, escolha Uniforme ou Gaussiano. Para adicionar ruído sem afetar a cor, escolha Monocromático. Arraste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou diminuir o ruído.
-  *O desfoque remove a cor do filme e o ruído da imagem original. Para tornar a imagem mais real e sem retoques, devolva à imagem um pouco do ruído removido.*
- 8 Clique em OK para aplicar as alterações na imagem.

Transformação de objetos

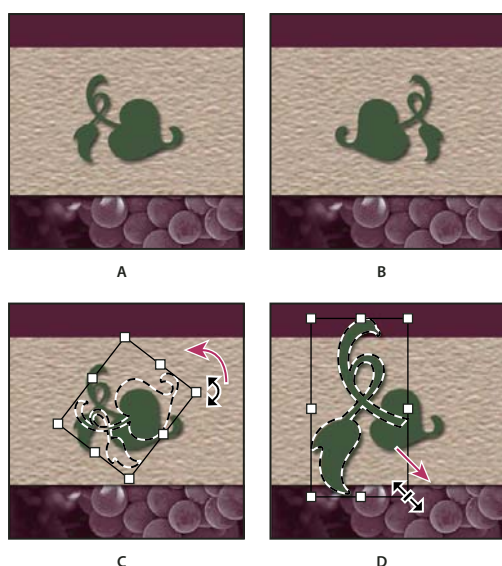
Aplicação de transformações

A transformação dimensiona, gira, inclina, ajusta ou deforma uma imagem. É possível aplicar as transformações a uma seleção, uma camada inteira, várias camadas ou uma máscara de camada. Também é possível aplicar transformações a um demarcador, uma forma de vetor, uma máscara de vetor, uma borda de seleção ou um canal alfa. A transformação afeta a qualidade da imagem ao manipular os pixels. Para aplicar transformações não destrutivas a imagens rasterizadas, use Objetos Inteligentes. (Consulte “Sobre objetos inteligentes” na página 287.) A transformação de uma forma de vetor ou de um demarcador nunca é destrutiva porque são alterados apenas os cálculos matemáticos que produzem o objeto.

Para fazer uma transformação, primeiro selecione um item a ser transformado e depois escolha um comando de transformação. Se necessário, ajuste o ponto de referência antes de manipular a transformação. É possível realizar várias manipulações sucessivas antes de aplicar a transformação cumulativa. Por exemplo, pode-se escolher Escala e arrastar uma alça para redimensionar a área e, em seguida, escolher Distorcer e arrastar uma alça para distorcê-la. Em seguida, pressione Enter ou Return para aplicar as duas transformações.

O Photoshop usa o método de interpolação selecionado na área Geral da caixa de diálogo Preferências para calcular os valores de cor dos pixels que são adicionados ou excluídos durante as transformações. Essa configuração de interpolação afeta diretamente a velocidade e a qualidade da transformação. A interpolação bicúbica, que é o padrão, é o mais lenta, mas produz os melhores resultados.

Nota: também é possível deformar e distorcer imagens rasterizadas usando o filtro Dissolver.



Transformação de uma imagem

A. Imagem original B. Camada virada C. Borda de seleção girada D. Redimensionamento de parte do objeto

Transformação de comandos de submenu

Escala Aumenta ou reduz um item em relação ao seu *ponto de referência*, o ponto fixo em torno do qual as transformações são executadas. É possível redimensionar no sentido horizontal e/ou vertical.

Girar Gira um item em torno de um ponto de referência. Por padrão, esse ponto fica no centro do objeto, mas é possível movê-lo para outro local.

Inclinar Inclina um item no sentido vertical e horizontal.

Distorcer Estica um item em todas as direções.

Perspectiva Aplica uma perspectiva de um ponto em um item.

Deformar Manipula a forma de um item.



Virar Vira a seleção no sentido vertical ou horizontal.

Seleção de um item a ser transformado

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para transformar uma camada inteira, torne-a ativa; nada deve estar selecionado.

Importante: não é possível transformar a camada de plano de fundo. Para transformá-la, é necessário antes convertê-la em camada normal.

- Para transformar parte de uma camada, selecione a camada na paleta Camadas e selecione a parte da imagem desejada.
- Para transformar várias camadas, execute um dos procedimentos a seguir na paleta Camadas: vincule as camadas ou selecione várias camadas pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) em mais de uma camada. Na paleta Camadas, também é possível clicar na tecla Shift para selecionar camadas adjacentes.
- Para transformar uma máscara de camada ou de vetor, desvincule a máscara e selecione a miniatura correspondente na paleta Camadas.
- Para transformar um demarcador ou uma forma de vetor, use a ferramenta Seleção de Demarcador  a fim de selecionar o demarcador inteiro ou a ferramenta Seleção Direta  para selecionar parte dele. Se um ou mais pontos de um demarcador forem selecionados, apenas os segmentos conectados a esses pontos serão transformados.
- Para transformar uma borda de seleção, crie ou carregue uma seleção. Em seguida, escolha Selecionar > Transformar Seleção.
- Para transformar um canal alfa, selecione-o na paleta Canais.



Consulte também

“Vinculação e desvinculação de camadas” na página 263

“Seleção de um demarcador” na página 348

Definição ou movimentação do ponto de referência de uma transformação



Todas as transformações são executadas em torno de um ponto fixo denominado *ponto de referência*. Por padrão, esse ponto fica no centro do item que está sendo transformado. Entretanto, é possível alterar o ponto de referência ou mover o ponto central para um local diferente, usando o localizador do ponto de referência na barra de opções.

- 1 Escolha um comando de transformação. Uma caixa delimitadora é exibida na imagem.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência . Cada quadrado representa um ponto na caixa delimitadora. Por exemplo, para mover o ponto de referência para o canto superior esquerdo da caixa delimitadora, clique no quadrado superior esquerdo do localizador do ponto de referência.
 - Na caixa delimitadora de transformação que aparece na imagem, arraste o ponto de referência . Ele pode estar fora do item a ser transformado.


Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação

- 1 Selecione o item que será transformado.
- 2 Escolha Editar > Transformação > Redimensionar, Girar, Inclinar, Distorcer, Perspectiva ou Deformar.

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o menu Transformação se tornará o menu Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.

- 3 (Opcional) Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência .
- 4 Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Se tiver escolhido Redimensionar, arraste uma alça na caixa delimitadora. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice. Quando posicionado sobre uma alça, o ponteiro se transforma em uma seta dupla.
 - Se tiver escolhido Girar, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
 - Se tiver escolhido Inclinar, arraste uma alça lateral para inclinar a caixa delimitadora.
 - Se tiver escolhido Distorcer, arraste a alça de um vértice para estender a caixa delimitadora.
 - Se tiver escolhido Perspectiva, arraste a alça de um vértice para aplicar perspectiva à caixa delimitadora.
 - Se for selecionado Deformar, escolha uma deformação no menu pop-up Estilo de Deformação da barra de opções ou, para executar uma deformação personalizada, arraste os pontos de controle, uma linha ou uma área dentro da malha a fim de alterar a forma da caixa delimitadora e da malha.
 - Para todos os tipos de transformações, digite um valor na barra de opções. Por exemplo, para girar um item, especifique os graus na  caixa de texto de giro.
- 5 (Opcional) Se desejar, alterne para outro tipo de transformação, selecionando um comando no submenu Editar > Transformação.

Importante: na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.

- 6 (Opcional) Para deformar a imagem, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção  na barra de opções.

7 Ao terminar, execute um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar ⓧ na barra de opções.

Consulte também

“Deformação de itens” na página 202

Como virar ou girar com precisão

- 1 Selecione o item que será transformado.
- 2 Escolha Editar > Transformação e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:
 - Girar 180°, para girar em meia volta
 - Girar 90° Horário, para girar no sentido horário em um quarto de volta
 - Girar 90° Anti-Horário, para girar no sentido anti-horário em um quarto de volta
 - Virar Horizontalmente, para virar no sentido horizontal, em torno do eixo vertical.
 - Virar Verticalmente, para virar no sentido vertical, em torno do eixo horizontal

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.

Repetição de uma transformação

❖ Escolha Editar > Transformação > Novamente, Editar > Transformação de Demarcador > Novamente ou Editar > Transformação de Pontos > Novamente.



Duplicação de um item ao transformá-lo






❖ Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao selecionar o comando Transformação.

Transformação livre

O comando Transformação Livre permite aplicar transformações (girar, redimensionar, inclinar, distorcer e perspectiva) em uma operação contínua. Também é possível aplicar uma transformação deformada. Em vez de escolher comandos diferentes, basta manter uma tecla pressionada para alternar entre os tipos de transformação.

Nota: se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.



- 1 Selecione o item que será transformado.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Transformação Livre.
 - Se você estiver transformando uma seleção, uma camada baseada em pixels ou uma borda de seleção, escolha a ferramenta Mover . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.
 - Se você estiver transformando uma forma de vetor ou um demarcador, selecione a ferramenta Seleção de Demarcador . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.
- 3 Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Para redimensionar arrastando, arraste uma alça. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice.

- Para dimensionar numericamente, na barra de opções, digite porcentagens nas caixas de texto Largura e Altura. Clique no ícone Vincular  para manter a proporção.
- Para girar arrastando, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
- Para girar numericamente, digite os graus na caixa de texto de giro  da barra de opções.
- Para distorcer em relação ao ponto do centro da borda delimitadora, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a alça.
- Para distorcer livremente, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste uma alça.
- Para inclinar, pressione Ctrl+Shift (Windows) ou Command+Shift (Mac OS) e arraste uma alça lateral. Quando posicionado sobre uma alça lateral, o ponteiro se transforma em uma seta branca com uma pequena ponta dupla.
- Para inclinar numericamente, digite graus nas caixas de texto H (inclinação horizontal) e V (inclinação vertical) da barra de opções.
- Para aplicar perspectiva, pressione Ctrl+Alt+ Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e arraste uma alça de vértice. Quando posicionado sobre uma alça de vértice, o ponteiro se transforma em uma seta cinza.
- Para deformar, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção  na barra de opções. Arraste os pontos de controle para manipular a forma do item ou escolha uma deformação no menu pop-up Deformar na barra de opções. Depois de fazer a escolha no menu pop-up Deformar, uma alça quadrada é exibida para ajustar a forma da deformação.
- Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência  na barra de opções.
- Para mover um item, digite valores para o novo local da referência, nas caixas de texto X (posição horizontal) e Y (posição vertical) da barra de opções. Clique no botão Posicionamento Relativo  para especificar a nova posição em relação à posição atual.



Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.

4 Siga um destes procedimentos:

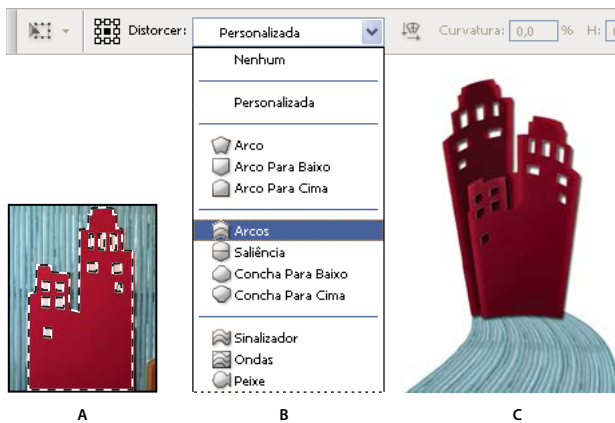
- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar  na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar  na barra de opções.

Importante: na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.

Deformação de itens

O comando Deformar permite arrastar pontos de controle para manipular a forma de imagens, formas, demarcadores etc. Também é possível deformar usando uma forma do menu pop-up Estilo de Deformação, na barra de opções. As formas do menu pop-up Estilo de Deformação também são maleáveis; arraste seus pontos de controle.

Ao usar os pontos de controle para deformar um item, escolha Visualizar > Extras para mostrar ou ocultar a malha de deformação e os pontos de controle.



Usando o comando Deformar

A. Seleção da forma a ser deformada B. Escolha de uma deformação no menu pop-up Estilo de Deformação da barra de opções C. Resultado usando várias opções de deformação

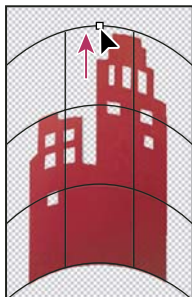
1 Selecione o item que será deformado.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Transformação > Deformar.
- Caso seja escolhido outro comando de transformação ou o comando Transformação Livre, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção na barra de opções.

3 Execute um ou mais destes procedimentos:

- Para deformar usando uma forma específica, escolha o estilo de deformação no menu pop-up Deformar da barra de opções.

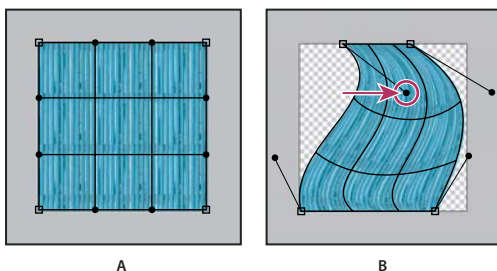


Ponto de controle sendo arrastado para deformar a malha

- Para manipular a forma, arraste os pontos de controle, um segmento da caixa delimitadora ou da malha ou ainda uma área dentro da malha. Ao ajustar uma curva, use as alças dos pontos de controle. Isso é semelhante a ajustar as alças no segmento de curva de um gráfico vetorial.





Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.





Manipulação da forma de uma deformação

A. Malha de deformação original B. Ajuste das alças, dos segmentos da malha e das áreas dentro da malha

- Para alterar a orientação de um estilo de deformação escolhido no menu Deformar, clique no botão Alterar a Orientação da Distorção  na barra de opções.
- Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização de Ponto de Referência  na barra de opções.
- Para especificar a intensidade de deformação usando valores numéricos, digite-os nas caixas de texto Curvatura (defina a curvatura), X (defina a distorção horizontal) e Y (defina a distorção vertical), na barra de opções. Quando se escolhe Nenhum ou Personalizado no menu pop-up de Estilo de Deformação, não é possível digitar valores numéricos.

4 Siga um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) ou clique no botão Confirmar  na barra de opções.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar  na barra de opções.

Importante: na deformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.

Dissolver, filtro

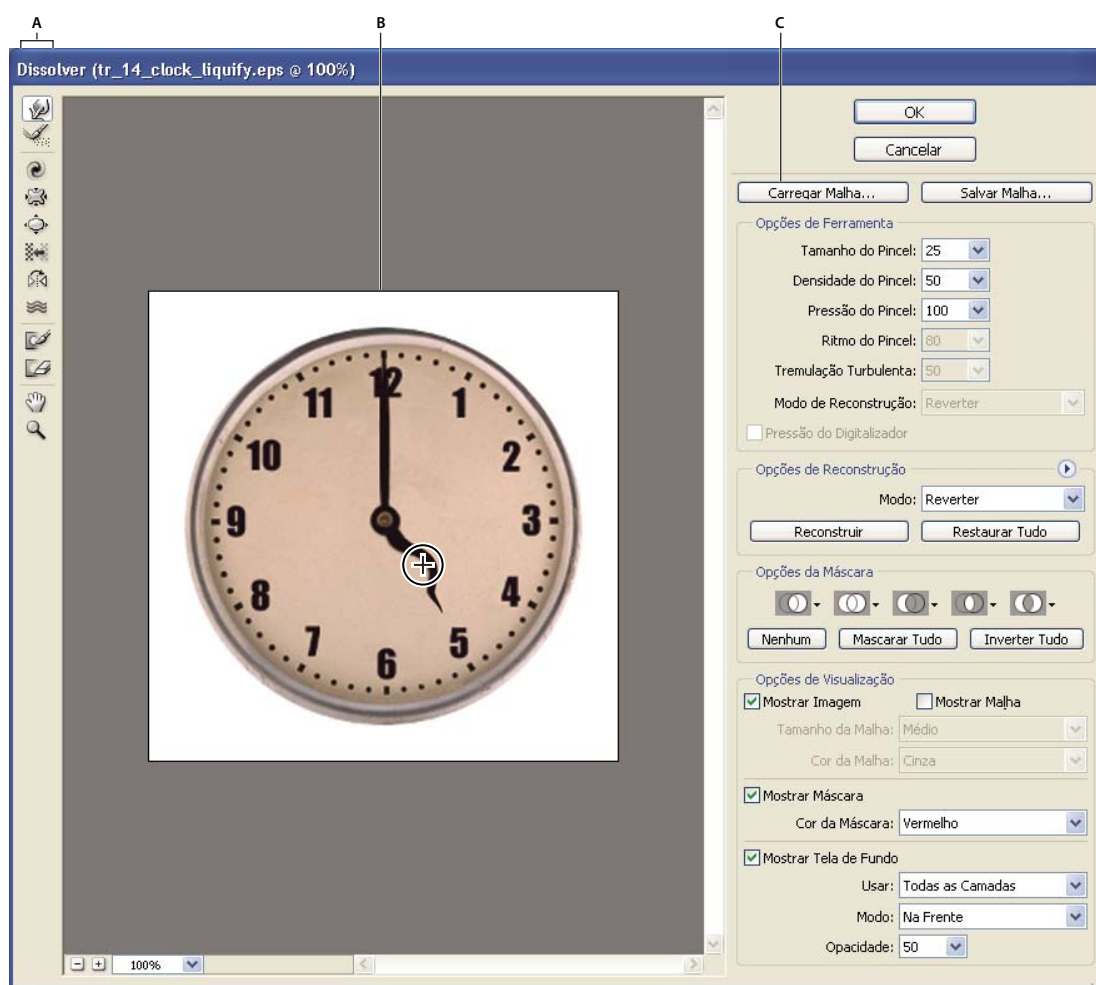
Visão geral do filtro Dissolver

O filtro Dissolver permite empurrar, puxar, girar, refletir, enrugar e inchar qualquer área de uma imagem. As distorções criadas podem ser sutis ou drásticas, o que torna o comando Dissolver uma ferramenta poderosa para o retoque de imagens e para a criação de efeitos artísticos. O filtro Dissolver pode ser aplicado a imagens de 8 ou 16 bits por canal.



Distorção de uma imagem usando o filtro Dissolver

Ferramentas, opções e uma visualização do filtro Dissolver estão disponíveis na caixa de diálogo Dissolver. Para exibir a caixa de diálogo, escolha Filtro > Dissolver.



Caixa de diálogo Dissolver

A. Caixa de ferramentas B. Imagem de visualização C. Opções

Ampliação ou redução da imagem de visualização

❖ Selecione a ferramenta Zoom na caixa de diálogo Dissolver e, para dar mais zoom, clique ou arraste na imagem de visualização; para dar menos zoom, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique ou arraste na imagem de visualização. Como alternativa, é possível especificar um nível de ampliação, na parte inferior da caixa de diálogo, na caixa de texto Zoom.


Navegação na imagem de visualização


❖ Selecione a ferramenta Mão na caixa de diálogo Dissolver e arraste na imagem de visualização. Como alternativa, mantenha a barra de espaço pressionada com qualquer ferramenta selecionada e arraste na imagem de visualização.


Ferramentas de Distorção


Várias ferramentas da caixa de diálogo Dissolver distorcem a área do pincel quando se mantém o botão do mouse pressionado ou quando se arrasta. A distorção concentra-se no centro da área do pincel e o efeito é intensificado à medida que o botão do mouse é pressionado ou ao arrastar repetidamente sobre uma área.


Ferramenta Deformação Progressiva  Empurra os pixels para frente ao arrastar.


 Com a tecla Shift pressionada, clique com a ferramenta Deformar, Empurrar para a Esquerda ou Espelhar, para criar o efeito de arrastar em linha reta a partir do último ponto clicado.


Ferramenta Girar em Sentido Horário  Gira os pixels no sentido horário quando se mantém o botão do mouse pressionado ou quando se arrasta. Para girar os pixels no sentido anti-horário, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto clica o botão do mouse ou arrasta.

Ferramenta Enrugar  Aproxima os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.

Ferramenta Inchar  Afasta os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.

Ferramenta Empurrar para a Esquerda  Move os pixels para a esquerda quando a ferramenta é arrastada para cima (os pixels serão movidos para a direita se a ferramenta for arrastada para baixo). Também é possível arrastar no sentido horário em torno de um objeto, para aumentar seu tamanho, ou arrastar no sentido anti-horário, para diminuir seu tamanho. Para empurrar os pixels para a direita ao arrastar para cima (ou movê-los para a esquerda ao arrastar para baixo), mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto arrasta.

Ferramenta Espelho  Copia os pixels para a área do pincel. Arraste para refletir a área perpendicular à direção do traçado (à esquerda dele). Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para refletir essa área na direção oposta à do traçado (por exemplo, a área acima de um traçado para baixo). Normalmente, arrastar com a tecla Alt ou Option pressionada oferece melhores resultados quando você congela a área que deseja refletir. Use traçados sobrepostos para criar um efeito semelhante a um reflexo na água.

Ferramenta Turbulência  Mistura suavemente os pixels. Essa ferramenta é útil para a criação de fogo, nuvens, ondas e efeitos semelhantes.

Opções da ferramenta Dissolver

Na área de opções da ferramenta da caixa de diálogo, defina as opções a seguir:

Tamanho do Pincel Define a largura do pincel que será usado para distorcer a imagem.

Pressão do Pincel Define a velocidade na qual as distorções são feitas quando uma ferramenta é arrastada na imagem de visualização. Uma pressão baixa do pincel faz com que as alterações ocorram mais lentamente, tornando mais fácil interrompê-las no momento exato.

Ritmo do Pincel Define a velocidade na qual as distorções são aplicadas quando uma ferramenta permanece imóvel (como a ferramenta Girar) na imagem de visualização. Quanto maior a configuração, maior a velocidade com que as distorções são aplicadas.

Densidade do Pincel Controla a forma de difusão de um pincel em sua extremidade. Um efeito é mais intenso no centro do pincel e mais leve na extremidade.

Tremulação Turbulenta Controla a intensidade com a qual a ferramenta Turbulência mistura os pixels.


Modo de Reconstrução Usado para a ferramenta Reconstruir, o modo escolhido determina como a ferramenta reconstrói uma área da imagem de visualização.

Pressão do digitalizador Usa as leituras de pressão da caneta de um digitalizador. (Essa opção só está disponível quando se trabalha com uma caneta de digitalizador.) Quando ela está selecionada, a pressão do pincel para as ferramentas corresponde à pressão da caneta de digitalizador multiplicada pelo valor de Pressão do Pincel.

Distorção de uma imagem


Nota: se uma camada de texto ou uma camada de forma for selecionada, será necessário rasterizá-la antes de prosseguir, tornando o texto ou a forma editável pelo filtro Dissolver. Para distorcer o texto sem rasterizar sua camada, use as opções Deformar da ferramenta Texto.

- 1 Selecione a camada que deseja distorcer. Para alterar apenas parte da camada atual, selecione essa parte.
- 2 Escolha Filtro > Dissolver.
- 3 Congele as áreas da imagem que não deseja alterar.
- 4 Escolha qualquer uma das ferramentas Dissolver para distorcer a imagem de visualização. Arraste na imagem de visualização para distorcer a imagem.

5 Depois de distorcer a imagem de visualização, pode-se usar a ferramenta Reconstruir  ou outros controles para reverter total ou parcialmente as alterações ou para modificar a imagem de outras maneiras.

6 Siga um destes procedimentos:

- Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Dissolver e aplicar as alterações à camada ativa.
- Clique em Cancelar para fechar a caixa de diálogo Dissolver sem aplicar as alterações à camada.
- Clique em Restaurar Tudo para reverter todas as distorções na imagem de visualização, deixando todas as opções com suas configurações atuais.
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir para reverter todas as distorções na imagem de visualização e redefinir todas as opções aos valores padrão.

 Para criar efeitos adicionais, pode-se usar o comando Editar > Atenuar.


Consulte também

“Efeitos de filtro de mesclagem e atenuação” na página 361


Congelar e descongelar áreas

É possível congelar áreas que não se deseja modificar.

Congelamento de áreas

Ao congelar áreas da imagem de visualização, você as protege contra alterações. As áreas congeladas são cobertas por uma máscara que pode ser pintada com a ferramenta Congelar . Para congelar áreas, também é possível usar uma máscara, uma seleção ou uma transparência existente. Pode-se ver a máscara na imagem de visualização para auxiliar na aplicação de distorções.

É possível usar os menus pop-up dos ícones, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo Dissolver, para escolher o modo de funcionamento das áreas congeladas, ou mascaradas, da imagem de visualização.

Uso da ferramenta Congelar Selecione a ferramenta Congelar  e arraste sobre a área a ser protegida. Clique com a tecla Shift pressionada para congelar em linha reta entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.

Uso de um canal de transparência, máscara ou seleção No menu pop-up de uma das cinco opções da área Opções de Máscara, na caixa de diálogo, escolha Seleção, Máscara de Camada, Transparência ou Máscara Rápida.

Congelamento de todas as áreas descongeladas Clique no botão Mascarar Tudo, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.


Inversão de áreas descongeladas e congeladas Clique em Inverter Tudo, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.


Exibição e ocultação de áreas congeladas Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, selecione Mostrar Máscara ou cancele a seleção.


Alteração da cor de áreas congeladas Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, escolha uma cor no menu pop-up Cor da Máscara.


Opções de Máscara com o filtro Dissolver


Quando uma imagem contém uma máscara ou uma seleção existente, essas informações são mantidas no momento em que a caixa de diálogo Dissolver é aberta. Escolha uma das seguintes opções de máscara:

Substituir Seleção  Mostra a seleção, máscara ou transparência na imagem original.

Adicionar à Seleção  Mostra a máscara na imagem original para que se possa adicioná-la à seleção usando a ferramenta Congelar. Adiciona pixels selecionados no canal à área congelada no momento.


Subtrair da Seleção  Subtrai da área congelada no momento os pixels no canal.

Fazer intersecção com Seleção  Usa somente os pixels que estão selecionados e congelados no momento.

Inverter Seleção  Usa pixels selecionados para inverter a área congelada no momento.

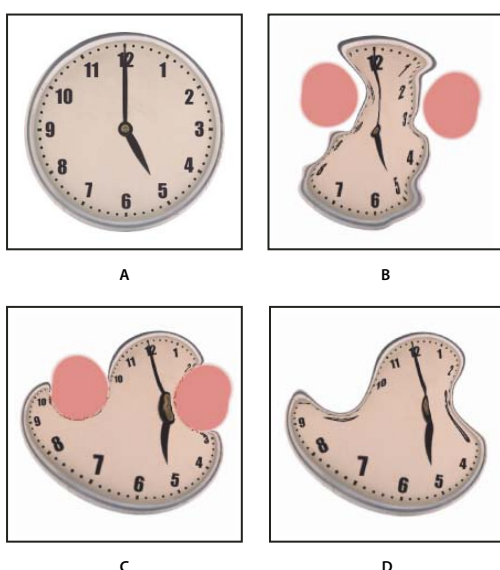
Descongelamento de áreas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Descongelar  e arraste sobre a área. Clique com a tecla Shift pressionada, para descongelar em linha reta entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.
- Para descongelar todas as áreas congeladas, clique no botão Nenhum, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.
- Para inverter as áreas congeladas e descongeladas, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo, clique em Inverter Tudo.

Reconstrução de distorções

Depois de distorcer a imagem de visualização, você pode utilizar uma variedade de controles e modos de reconstrução para reverter as alterações ou refazê-las de novas maneiras. Reconstruções podem ser aplicadas de duas maneiras. É possível aplicar uma reconstrução à imagem inteira, suavizando a distorção em áreas não congeladas, ou usar a ferramenta de reconstrução para reconstruir áreas específicas. Para evitar a reconstrução de áreas distorcidas, use a Ferramenta Congelar.



Reconstrução baseada em distorções nas áreas congeladas.

A. Imagem original B. Distorcida com áreas congeladas C. Reconstruída no modo Rígido (utilizando botão) D. Descongelada, arestas reconstruídas no modo Suave (usando ferramenta)


Reconstrução de uma imagem inteira

- 1 Na área Opções de Reconstrução da caixa de diálogo, selecione um modo de reconstrução.
- 2 Pressione o botão Reconstruir na área Opções de Reconstrução para aplicar o efeito uma vez. É possível aplicar a reconstrução mais de uma vez para criar uma aparência menos distorcida.

Remoção de todas as distorções


❖ Clique no botão Restaurar Tudo, na área Opções de Reconstrução da caixa de diálogo. Isso remove distorções até mesmo em áreas congeladas.

Reconstrução de parte de uma imagem distorcida

- 1 Congele as áreas que permanecerão distorcidas.
- 2 Selecione a ferramenta Reconstruir . Na área Opções do Pincel da caixa de diálogo, escolha um dos modos da ferramenta Reconstruir.
- 3 Mantenha o botão do mouse pressionado ou arraste sobre a área. Os pixels movem-se mais rapidamente no centro do pincel. Clique com a tecla Shift pressionada para reconstruir em linha reta, entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.

Repetição de amostras de distorções a partir de um ponto inicial

1 Depois de distorcer a imagem de visualização, na área Opções de Ferramenta da caixa de diálogo, escolha um dos modos de reconstrução no menu Modo.

2 Selecione a ferramenta Reconstruir  e, na imagem de visualização, mantenha o botão do mouse pressionado ou arraste a partir de um ponto inicial.

Isso cria uma cópia da amostra da distorção no ponto inicial, da mesma forma que a ferramenta de Clonagem faz quando é utilizada para pintar uma cópia de uma área. Se não houver distorção, o efeito será igual ao uso do modo Reverter. É possível definir novos pontos iniciais e usar a ferramenta Reconstruir repetidamente para criar vários efeitos.

Modos de reconstrução

Escolha um dos seguintes modos de reconstrução:

Rígida Mantém os ângulos retos da grade de pixels (como mostrado pela malha) nas arestas entre áreas congeladas e descongeladas, às vezes produzindo algo próximo de descontinuidade nas arestas. Isso restaura as áreas não congeladas, de forma que se aproximem de sua aparência original. (Para restaurar a aparência original, use o modo de reconstrução Reverter.)

Firme Atua como um fraco campo magnético. Nas arestas entre as áreas congeladas e não congeladas, estas assumem as distorções das áreas congeladas. À medida que aumenta a distância em relação às áreas congeladas, as distorções diminuem.

Suavidade Propaga as distorções das áreas congeladas para todas as áreas não congeladas, com distorções suavemente contínuas.

Flexível Produz efeitos semelhantes a Suave, com continuidade ainda maior entre distorções nas áreas congeladas e não congeladas.

Reverter Redefine o intervalo das distorções de maneira uniforme, sem nenhum tipo de suavização.

Modos da ferramenta Reconstruir

A ferramenta Reconstruir tem três modos que usam a distorção no ponto em que se clicou pela primeira vez na ferramenta (ponto inicial) para reconstruir a área sobre a qual a ferramenta é utilizada. A cada clique é definido um novo ponto inicial; portanto, se quiser estender um efeito a partir de um ponto inicial, não solte o botão do mouse enquanto não terminar de usar a ferramenta Reconstruir.

Mesclar Reconstrói áreas não congeladas para corresponder à mesclagem no ponto inicial da reconstrução. É possível usar Mesclar para mover toda a imagem de visualização ou parte dessa imagem para um local diferente. Quando se clica no ponto inicial e se cria gradualmente uma espiral a partir dele, parte da imagem é deslocada ou movida para a área na qual a ferramenta é aplicada.

Torcer Reconstrói áreas não congeladas para corresponder à mesclagem, ao giro e ao redimensionamento geral existentes no ponto inicial.

Afinar Reconstrói áreas não congeladas para que correspondam a todas as distorções existentes no ponto inicial, incluindo mesclagem, giro, redimensionamento horizontal e vertical e inclinação.

Uso de malhas

O uso de malhas ajuda a verificar e controlar distorções. Pode-se escolher o tamanho e a cor de uma malha, salvar a malha de uma imagem e aplicá-la a outras.

- Para adicionar uma malha, selecione Mostrar Malha na área Opções de Visualização da caixa de diálogo e escolha o tamanho e a cor da malha.
- Para mostrar uma malha, selecione Mostrar Malha. Quando a opção Mostrar Malha está selecionada, é possível mostrar ou ocultar a imagem de visualização. Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, selecione Mostrar Imagem para mostrar a imagem de visualização. Cancele a seleção de Mostrar Imagem para visualizar somente a malha.
- Para salvar uma malha de distorção, depois de distorcer a imagem de visualização, clique em Salvar Malha. Especifique um nome e um local para o arquivo de malha e clique em Salvar.

- Para aplicar uma malha de distorção, clique em Carregar Malha, selecione o arquivo de malha que deseja aplicar e clique em Abrir. Se a imagem e a malha de distorção não forem do mesmo tamanho, a malha será redimensionada para ajustar-se à imagem.

Uso de telas de fundo

É possível mostrar apenas a camada ativa na imagem de visualização ou mostrar camadas adicionais nessa imagem de visualização como tela de fundo. Com o uso das opções de Modo, a tela de fundo pode ser posicionada na frente ou atrás da camada ativa, para ajudar a controlar as alterações ou para alinhar uma distorção a outra distorção feita em uma camada diferente.

Importante: apenas a camada ativa é distorcida, mesmo que outras camadas sejam exibidas.

Exibição da tela de fundo Selecione Mostrar Tela de Fundo e escolha uma opção no menu pop-up Usar. Se a opção Todas as Camadas for utilizada, as alterações feitas na camada de destino atual não serão refletidas na camada da tela de fundo. Especifique uma opacidade de sobreposição para alterar a mesclagem entre a camada de destino e a tela de fundo. O modo determina como a tela de fundo e a camada de destino se combinam para a visualização. Escolha uma opção no menu pop-up Modo.

Ocultação da tela de fundo Desfaça a seleção de Mostrar Tela de Fundo, na área Opções de Visualização da caixa de diálogo.

Ponto de Fuga

Sobre o Ponto de Fuga

O Ponto de Fuga simplifica a edição de correção da perspectiva em imagens contendo planos de perspectiva, por exemplo, as laterais de um edifício, paredes, pisos ou objetos retangulares. Com o Ponto de Fuga, pode-se especificar os planos de uma imagem e aplicar edições, como pintar, clonar, copiar ou colar e transformar. Todas as edições respeitam a perspectiva do plano em que se está trabalhando. Ao retocar, adicionar ou remover conteúdo de uma imagem, o resultado é mais realista porque as edições são orientadas corretamente e dimensionadas para os planos de perspectiva. Depois de trabalhar com o Ponto de Fuga, é possível continuar a editar a imagem no Photoshop. Para preservar as informações do plano de perspectiva de uma imagem, salve o documento no formato PSD, TIFF ou JPEG.




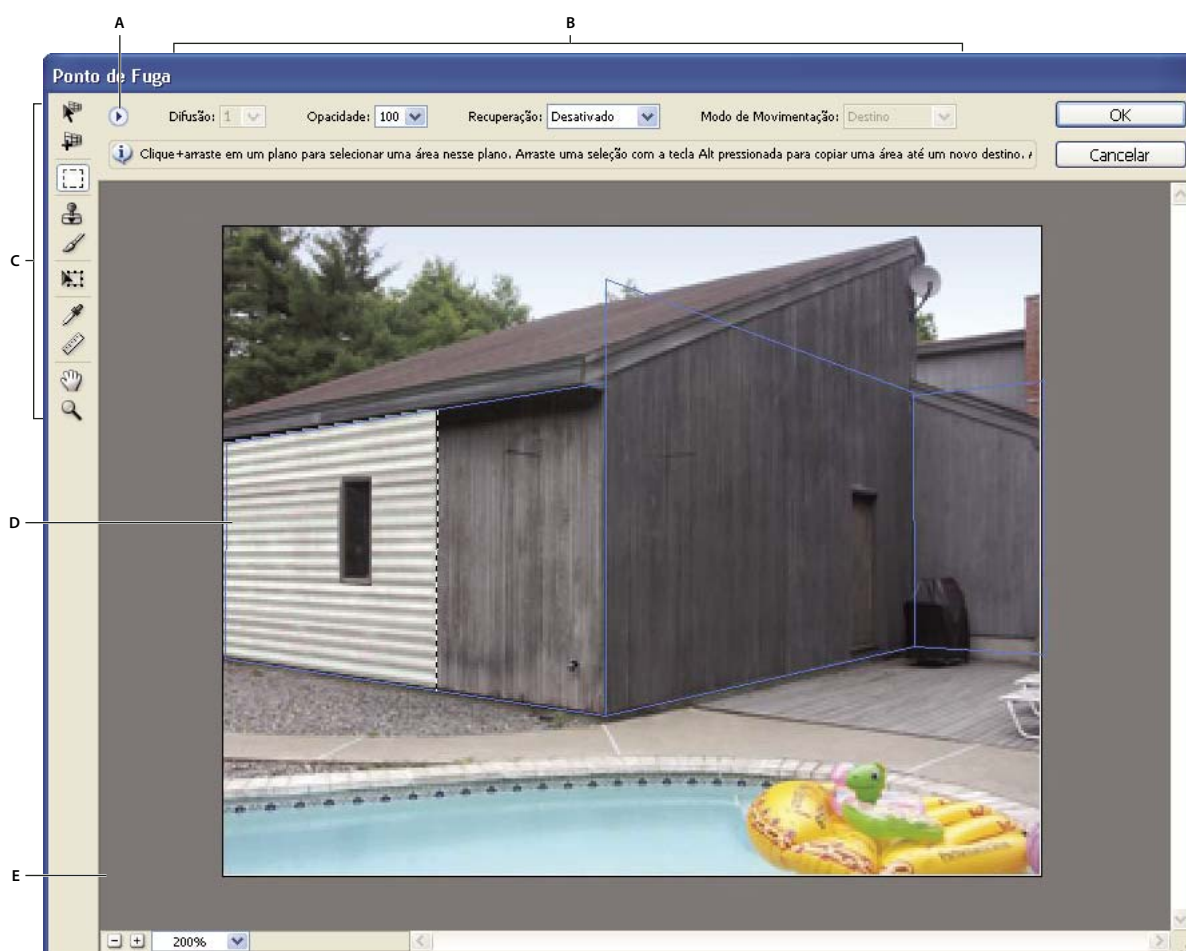
Edições nos planos de perspectiva de uma imagem

Os usuários do Photoshop Extended também podem medir objetos em uma imagem e exportar as informações e medidas 3D para os formatos DXF e 3DS a fim de usá-las em aplicativos 3D.

Para assistir um vídeo sobre como usar o Ponto de Fuga, consulte www.adobe.com/go/vid0019_br.

Visão geral da caixa de diálogo Ponto de Fuga

A caixa de diálogo Ponto de Fuga (Filtro > Ponto de Fuga) contém ferramentas para definir os planos de perspectiva e editar a imagem, uma ferramenta de medida (somente no Photoshop Extended) e uma visualização da imagem. As ferramentas do Ponto de Fuga (Letreiro, Carimbo, Pincel e outras) comportam-se da mesma forma que suas equivalentes na caixa de ferramentas principal do Photoshop. É possível usar os mesmos atalhos de teclado para definir as opções da ferramenta. Ao abrir o menu Ponto de Fuga (ícone ) , são exibidos outros comandos e configurações da ferramenta.




caixa de diálogo Ponto de Fuga


A. Menu Ponto de Fuga B. Opções C. Caixa de ferramentas D. Visualização de uma sessão de ponto de fuga E. Opções de zoom

Para obter os atalhos de teclado no Ponto de Fuga, consulte “Teclas para usar o Ponto de Fuga” na página 597.

Ferramentas do Ponto de Fuga

As ferramentas do Ponto de Fuga têm comportamento semelhante ao de suas equivalentes da caixa de ferramentas principal do Photoshop. Pode-se usar os mesmos atalhos de teclado para definir as opções da ferramenta. A seleção de uma ferramenta altera as opções disponíveis na caixa de diálogo Ponto de Fuga.

Ferramenta Editar Plano  Seleciona, edita, move e redimensiona planos.


Ferramenta Criar Plano  Define os quatro nós de vértice de um plano, ajusta o tamanho e a forma do plano e separa um novo plano.


Ferramenta Letreiro Faz seleções quadradas ou retangulares e também move ou clona seleções.





Ao clicar duas vezes na ferramenta Letreiro em um plano, todo o plano é selecionado.

Ferramenta Estampa Pinta com uma amostra da imagem. Diferentemente da ferramenta Carimbo, a ferramenta Estampa no Ponto de Fuga não clona os elementos de outra imagem. Consulte também “Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga” na página 220 e “Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 182.

Ferramenta Pincel  Pinta uma cor selecionada em um plano.

Ferramenta Transformar  Redimensiona, gira e move uma *seleção flutuante* movendo as alças da caixa delimitadora. Seu comportamento é semelhante ao de usar o comando Transformação Livre em uma seleção retangular. Consulte também “Transformação livre” na página 201.

Ferramenta Conta-gotas  Seleciona uma cor para pintura quando se clica na imagem de visualização.




Ferramenta Medir  Mede as distâncias e os ângulos de um item em um plano. Consulte também “Definição de medidas no Ponto de Fuga” na página 221

Ferramenta Zoom Amplia ou reduz a exibição da imagem na janela de visualização.

Ferramenta Mão Move a imagem na janela de visualização.

Ampliação ou redução da imagem de visualização

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Zoom  na caixa de diálogo Ponto de Fuga e, para dar mais zoom, clique ou arraste na imagem de visualização; para dar menos zoom, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique ou arraste.
- Especifique um nível de ampliação, na parte inferior da caixa de diálogo, na caixa de texto Zoom.
- Clique nos botões Menos Zoom  ou Mais Zoom .
- Para aplicar temporariamente mais zoom à imagem de visualização, mantenha pressionada a tecla “X”. Isso é particularmente útil na colocação dos nós de vértice ao definir um plano e para trabalhar em detalhes.

Mova a imagem na janela de visualização.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Mão na caixa de diálogo Ponto de Fuga e arraste na imagem de visualização.
- Mantenha pressionada a barra de espaço com qualquer ferramenta selecionada e arraste na imagem de visualização.

Como trabalhar no Ponto de Fuga


1. (Opcional) Prepare a imagem para trabalhar no Ponto de Fuga.

Antes de escolher o comando Ponto de Fuga, execute um destes procedimentos:

- Para colocar os resultados do trabalho com o Ponto de Fuga em uma camada separada, crie uma nova camada antes de escolher o comando Ponto de Fuga. Ao colocar os resultados do Ponto de Fuga em uma camada separada, é possível preservar a imagem original e usar o controle de opacidade, os estilos e os modos de mesclagem de camada.
- Caso pretenda clonar o conteúdo da imagem além dos limites do tamanho atual da imagem, aumente o tamanho da tela de pintura para acomodar o conteúdo adicional. Consulte também “Alteração do tamanho da tela de pintura” na página 181
- Caso pretenda colar no Ponto de Fuga um item da área de transferência do Photoshop, copie o item antes de escolher o comando Ponto de Fuga. O item copiado pode ser de outro documento do Photoshop. Se estiver copiando texto, selecione toda a camada de texto e copie para a área de transferência.
- Para limitar os resultados do Ponto de Fuga a áreas específicas da imagem, crie uma seleção ou adicione uma máscara à imagem antes de escolher o comando Ponto de Fuga. Consulte também “Seleção com as ferramentas de letreiro” na página 228 e “Sobre máscaras e canais alfa” na página 250.
- Para copiar um item em perspectiva de um documento do Photoshop para outro, primeiro copie o item no Ponto de Fuga de um documento. Ao colá-lo em outro documento no Ponto de Fuga, a perspectiva do item é preservada.

2. Escolha Filtro > Ponto de Fuga.

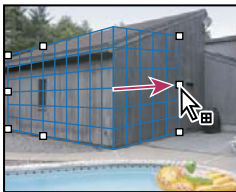
3. Defina os quatro nós de vértice da superfície do plano.

Por padrão, a ferramenta Criar Plano  é selecionada. Clique na imagem de visualização para definir os nós de vértice. Ao criar o plano, experimente usar como guia um objeto retangular da imagem.



Definição dos quatro nós de vértice com a ferramenta Criar Plano

Para separar outros planos, use a ferramenta Criar Plano e, com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de vértice.



Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de vértice para separar um plano.

Para obter mais informações, consulte “Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga” na página 214.

4. Edite a imagem.

Siga um destes procedimentos:

- Faça uma seleção. Depois de desenhada, a seleção poderá ser clonada, movida, girada, dimensionada, preenchida ou transformada. Para obter informações detalhadas, consulte “Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 216.
- Cole um item da Área de Transferência. O item colado torna-se uma *seleção flutuante*, que se encaixa na perspectiva de qualquer plano ao qual é movido. Para obter informações detalhadas, consulte também “Colagem de um item no Ponto de Fuga” na página 219.
- Pinte com cores ou amostras de pixels. Para obter informações detalhadas, consulte “Pintura com uma cor no Ponto de Fuga” na página 219 ou “Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga” na página 220.
- Dimensione, gire, vire, vire verticalmente ou mova uma seleção flutuante. Para obter informações detalhadas, consulte “Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 216.
- Meça um item em um plano. As medidas podem ser aplicadas no Photoshop escolhendo Aplicar com Medidas do Photoshop no menu Ponto de Fuga. Para obter informações detalhadas, consulte “Definição de medidas no Ponto de Fuga” na página 221.

5. (Somente no Photoshop Extended) Exporte as informações e medidas 3D para o formato DXF ou 3DS.

As texturas também são exportadas para o formato 3DS. Para obter informações detalhadas, consulte “Exportação de medidas, texturas e informações 3D” na página 222.

6. Clique em OK.

As grades podem ser aplicadas no Photoshop escolhendo Aplicar com Grades do Photoshop no menu Ponto de Fuga antes de clicar em OK. Para obter informações detalhadas, consulte “Aplicação de grades no Photoshop” na página 222.

Consulte também

“Teclas para usar o Ponto de Fuga” na página 597

Sobre os planos de perspectiva e a grade

Antes de fazer as edições no Ponto de Fuga, defina planos retangulares que se alinhem com a perspectiva em uma imagem. A precisão do plano determina se as edições ou os ajustes estão dimensionados e orientados corretamente na imagem.


Depois de estabelecer os quatro nós de vértice, o plano de perspectiva é ativado e exibe uma caixa delimitadora e uma grade: É possível dimensionar, mover ou remodelar o plano para ajustá-lo. Também é possível alterar o tamanho da grade para que fique alinhada com os elementos na imagem. Às vezes, alinhar a caixa delimitadora e a grade com a textura ou o padrão da imagem ajuda a coincidir precisamente com a perspectiva da imagem. O ajuste do tamanho da grade também pode facilitar a contagem de itens na imagem.

Além de ajudar a alinhar os planos de perspectiva com os elementos da imagem, a grade é útil para visualizar as medidas quando usada com a ferramenta Medir. Há uma opção disponível para vincular o tamanho da grade às medidas feitas com a ferramenta Medir.

Consulte também

“Definição de medidas no Ponto de Fuga” na página 221

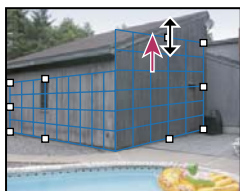
Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga

1 Na caixa de diálogo Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Criar Plano  e clique na imagem de visualização para adicionar os quatro nós de vértice.

Ao criar o plano de perspectiva, experimente usar como guia um objeto retangular ou uma área plana da imagem. Para ajudar no posicionamento do nó, mantenha pressionada a tecla “x” a fim de aplicar mais zoom à imagem de visualização. Ao adicionar os nós de vértice, é possível excluir o último deles, caso não esteja correto, pressionando a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS). Também é possível reposicionar um nó arrastando-o.

2 Selecione a ferramenta Editar Plano  e execute um destes procedimentos:

- Para remodelar o plano da perspectiva, arraste um nó de vértice.
- Para ajustar a grade, digite um valor na caixa de texto Tamanho da Grade ou clique na seta para baixo e mova o controle deslizante. Também é possível ajustar o tamanho da grade quando a ferramenta Criar Plano está selecionada.
- Para mover o plano, clique dentro dele e arraste.
- Para redimensionar o plano, arraste um nó de aresta em um segmento da caixa delimitadora.

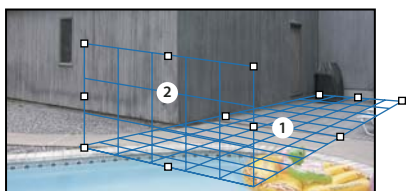


Nó de aresta sendo arrastado para aumentar o tamanho de um plano e acomodar as edições.

Normalmente, a caixa delimitadora e a grade de um plano de perspectiva são azuis. Se houver um problema com a colocação dos nós de vértice, o plano será inválido e a caixa delimitadora e a grade se tornarão vermelhas ou amarelas. Se o plano for inválido, mova os nós de vértice até que a caixa delimitadora e a grade fiquem azuis.



Se os planos estiverem sobrepostos, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para alternar entre eles.



Planos sobrepostos

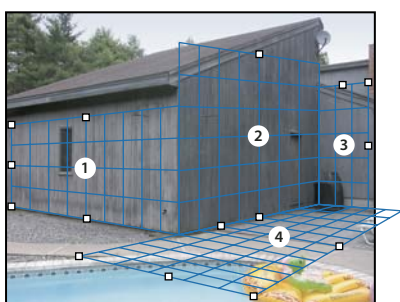
Criação de planos de perspectiva relacionados

Após criar um plano no Ponto de Fuga, é possível criar (separar) planos adicionais que compartilham a mesma perspectiva. Quando um segundo plano é separado do plano de perspectiva inicial, é possível separar planos adicionais do segundo plano e assim por diante. Você pode separar quantos planos quiser. Embora os novos planos sejam separados em ângulos de 90°, é possível ajustá-los em qualquer ângulo. Isso é importante ao fazer edições perfeitas entre superfícies, para corresponder à geometria de uma cena complexa. Por exemplo, os armários de canto em uma cozinha podem fazer parte de uma superfície contínua. Além de ajustar os ângulos de um plano de perspectiva relacionado, sempre é possível redimensionar o plano usando a ferramenta Editar Plano.

1 Selecione a ferramenta Criar Plano ou Editar Plano e, com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de aresta de uma caixa delimitadora do plano existente (não um nó de vértice).

O novo plano é separado em um ângulo de 90° do plano original.

Nota: se um plano recém-criado não se alinha corretamente com a imagem, selecione a ferramenta Editar Plano e mova um nó de vértice para ajustar o plano. Quando um plano é ajustado, todos os planos conectados são afetados.



Separar vários planos mantém os planos relacionados uns com os outros, de forma que as edições são dimensionadas e orientadas na perspectiva correta.

2 (Opcional) Execute um destes procedimentos para alterar o ângulo do plano recém-separado:

- Com a ferramenta Criar Plano ou Editar Plano selecionada, arraste o nó de aresta do centro com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, no lado oposto do eixo de rotação.
- Digite um valor na caixa de texto Ângulo.
- Mova o controle deslizante do Ângulo.

Nota: uma vez que você tiver criado um novo plano (secundário) a partir de um plano existente (principal), não será mais possível ajustar o ângulo do plano principal.

Alertas da caixa delimitadora e da grade no Ponto de Fuga

A caixa delimitadora e a grade mudam de cor para indicar a condição atual do plano. Se o plano for inválido, mova um nó de vértice até que a caixa delimitadora e a grade fiquem azuis.

Azul Indica um plano válido. Lembre-se de que um plano válido não garante resultados com a perspectiva correta. É necessário que a caixa delimitadora e a grade se alinhem precisamente na imagem com os elementos geométricos ou com uma área do plano.

Vermelho Indica um plano inválido. O Ponto de Fuga não pode calcular a proporção do plano. Não é possível separar um plano perpendicular de um plano inválido vermelho. Embora seja possível fazer edições em um plano inválido (vermelho), os resultados não serão orientados corretamente.

Amarelo Indica um plano inválido. Nenhum plano de fuga do plano pode ser resolvido. Embora seja possível separar um plano perpendicular ou fazer edições em um plano inválido amarelo, os resultados não serão orientados corretamente.




Como mostrar ou ocultar a grade, as seleções ativas e os limites de planos de perspectiva

❖ Escolha Mostrar Arestas no menu Ponto de Fuga.

Nota: as seleções mostram temporariamente quando elas são redimensionadas ou reposicionadas mesmo com a opção Mostrar Arestas desativada.

Ajuste do espaçamento da grade do plano de perspectiva

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Editar Plano  ou Criar Plano  e digite um valor em Tamanho da Grade na área de opções da ferramenta.
- (Somente no Photoshop Extended) Selecione a ferramenta Medir  e selecione Vincular Medidas à Grade na área de opções da ferramenta. Arraste a ferramenta Medir em um plano e digite um valor de Comprimento na área de opções da ferramenta.

Sobre seleções no Ponto de Fuga

As seleções podem ser úteis ao pintar ou retocar para corrigir falhas, adicionar elementos ou aperfeiçoar uma imagem. No Ponto de Fuga, as seleções permitem pintar ou preencher áreas específicas mantendo a perspectiva definida pelos planos na imagem. As seleções também podem ser usadas para clonar ou mover um conteúdo específico da imagem em perspectiva.

Usando a ferramenta Letreiro no Ponto de Fuga, desenhe uma seleção dentro de um plano de perspectiva. Se o desenho da seleção se estender por mais de um plano, ele se encaixará na perspectiva de cada um deles.

Depois de desenhar a seleção, é possível movê-la para qualquer lugar na imagem e manter a perspectiva estabelecida pelo plano. Se a imagem tiver vários planos, a seleção se encaixará na perspectiva do plano pelo qual for movida.

O Ponto de Fuga também permite clonar os pixels da imagem em uma seleção ao movê-la. No Ponto de Fuga, a seleção que contém os pixels da imagem que podem ser movidos para qualquer lugar é chamada de *seleção flutuante*. Embora isto não aconteça, os pixels em uma seleção flutuante parecem estar em outra camada, pairando sobre a imagem principal. Quando ativa, a seleção flutuante pode ser movida, girada ou dimensionada.

Nota: ao colar um item no Ponto Flutuante, os pixels colados ficam em uma seleção flutuante.

Para cancelar a seleção flutuante, clique fora dela. Depois disso, o conteúdo da seleção flutuante é colado na imagem, substituindo os pixels que estavam embaixo dela. A clonagem da cópia de uma seleção flutuante também cancela a seleção do original.

O Ponto de Fuga tem outra opção de movimentação de seleções. É possível preencher a seleção com pixels da área da qual o ponteiro é movido.



Cópia e movimentação de uma seleção de um plano de perspectiva para outro

Consulte também

“Preenchimento de seleções com outra área da imagem” na página 218

“Cópia de seleções no Ponto de Fuga” na página 218

“Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga” na página 214

Definição de seleções no Ponto de Fuga

1 Selecione a ferramenta Letreiro.

2 (Opcional) Na área de opções da ferramenta, digite os valores para qualquer uma das configurações a seguir antes de fazer a seleção:

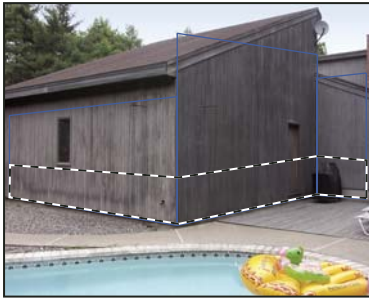
Difusão Especifica o nível de desfoque das arestas da seleção.

Opacidade Especifique esse valor para usar a seleção a fim de mover o conteúdo da imagem. Essa opção determina se os pixels movidos irão obscurecer ou revelar a imagem subjacente.

Menu Recuperar Escolha um modo de mesclagem para usar a seleção a fim de mover o conteúdo da imagem. Essa opção determina a forma como os pixels movidos serão mesclados com a imagem adjacente:

- Escolha Desativado para que a seleção não seja mesclada com as cores, sombras e texturas dos pixels adjacentes.
- Escolha Luminescência para mesclar a seleção com a iluminação dos pixels adjacentes.
- Escolha Ativar para mesclar a seleção com a cor, a iluminação e o sombreamento dos pixels adjacentes.

3 Arraste a ferramenta em um plano. É possível fazer uma seleção que se estenda por mais de um plano. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir a seleção a um quadrado que esteja em perspectiva.



Seleção estendida por mais de um plano

Nota: Para selecionar um plano inteiro, clique duas vezes na ferramenta Letreiro no plano.

Movimentação de seleções no Ponto de Fuga

1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.

2 Escolha uma das opções a seguir no menu Modo de Movimentação para determinar o comportamento de uma seleção ao ser movida:

- Para selecionar a área à qual o letreiro da seleção é movido, escolha Destino.
- Para preencher a seleção com os pixels da imagem na área à qual é arrastado o ponteiro da ferramenta Seleção (mesmo que arrastar uma seleção com a tecla Ctrl ou Command pressionada), escolha Origem.

3 Arraste a seleção. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir o movimento e alinhar com a grade do plano de perspectiva.

Como mover, girar e dimensionar seleções flutuantes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mover uma seleção flutuante, selecione a ferramenta Letreiro ou Transformação, clique dentro da seleção e arraste-a.
- Para girar uma seleção flutuante, selecione a ferramenta Transformação e mova o ponteiro para perto de um nó. Quando o ponteiro se transformar em uma seta curva dupla, arraste para girar a seleção. Também é possível selecionar a opção Virar Horizontalmente, para virar a seleção horizontalmente em torno do eixo vertical do plano, ou selecionar a opção Virar Verticalmente, para virar a seleção verticalmente em torno do eixo horizontal do plano.



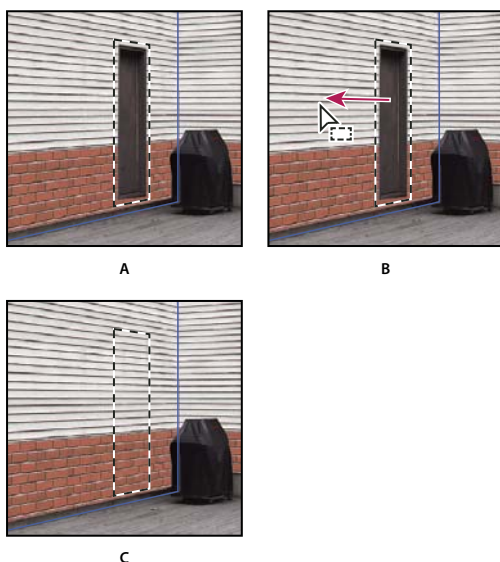
Opções da ferramenta Transformar
A. Seleção original B. Virar verticalmente C. Virar

- Para dimensionar uma seleção flutuante, verifique se ela está em um plano de perspectiva. Selecione a ferramenta Transformação e mova o ponteiro para cima de um nó. Quando o ponteiro se transformar em uma seta dupla, arraste para redimensionar a seleção. Pressione a tecla Shift para restringir as proporções ao dimensionar. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para dimensionar a partir do centro.

Preenchimento de seleções com outra área da imagem

- 1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.
- 2 (Opcional) Mova a seleção até o local desejado. Ao mover a seleção, verifique se o Modo de Movimentação está definido como Destino.
- 3 Siga um destes procedimentos:
 - Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste o ponteiro partindo do dentro da seleção até a área da imagem a ser preenchida com ela.
 - Escolha Origem no menu Modo de Movimentação e arraste o ponteiro partindo de dentro da seleção até a área da imagem a ser preenchida com ela.

A seleção preenchida se torna uma seleção flutuante, que pode ser redimensionada, girada, movida ou clonada, usando a ferramenta Transformação, ou movida ou clonada, usando a ferramenta Letreiro.



Como arrastar uma seleção pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS)
A. Seleção original B. Movimentação da seleção para a imagem de origem C. A imagem de origem preenche a seleção original

Consulte também

“Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 216

Cópia de seleções no Ponto de Fuga

- 1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.
- 2 Arraste a seleção pressionando a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) com a ferramenta Letreiro para criar uma cópia da seleção e dos pixels da imagem.

A cópia torna-se uma *seleção flutuante*, que parece pairar sobre a imagem principal. É possível mover uma seleção flutuante ou selecionar a ferramenta Transformação para redimensioná-la ou girá-la.
- 3 Siga um destes procedimentos:
 - Clique fora da seleção flutuante para cancelá-la. O conteúdo da seleção é colado na imagem, substituindo os pixels que estavam embaixo dela.

- Clique na seleção flutuante com a ferramenta Letreiro ou Transformação e arraste-a com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para fazer outra cópia. Depois de copiada, a seleção flutuante original é desmarcada e substitui os pixels que estavam embaixo dela.

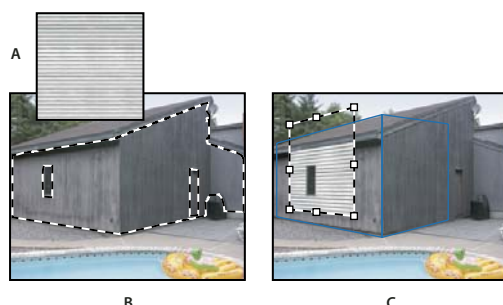
💡 Para repetir a última ação de duplicação, pressione as teclas Ctrl+Shift+T (Windows) ou Command+Shift+T (Mac OS). É uma maneira fácil de clonar o conteúdo várias vezes.

Consulte também

“Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 216

Colagem de um item no Ponto de Fuga

Pode-se colar um item da área de transferência no Ponto de Fuga. O item copiado pode ser do mesmo documento ou de outro. Uma vez colado no Ponto de Fuga, o item se torna uma seleção flutuante que pode ser redimensionada, girada, movida ou clonada. Quando a seleção flutuante se move em um plano selecionado, ela obedece à perspectiva do plano.



Item sendo colado no Ponto de Fuga

A. Padrão copiado de um documento separado B. Imagem com a seleção (para limitar os resultados) criada no Photoshop antes de abrir o Ponto de Fuga C. O padrão colado no Ponto de Fuga é movido para dentro do plano e respeita a seleção

💡 Por conveniência, recomenda-se criar planos de perspectiva em uma sessão prévia de Ponto de Fuga.

1 Copie um item para a área de transferência. O item copiado pode ser do mesmo documento ou de outro. Lembre-se de que só é possível colar um item rasterizado (não de vetor).

Nota: Se estiver copiando texto, selecione toda a camada de texto e copie para a área de transferência. Você estará colando no Ponto de Fuga uma versão rasterizada do texto.

2 (Opcional) Crie uma nova camada.

3 Escolha Filtro > Ponto de Fuga.

4 Se necessário, crie um ou mais planos na imagem.

5 Pressione Ctrl-V (Windows) ou Command-V (Mac OS) para colar o item.

O item colado agora é uma seleção flutuante no canto esquerdo superior da imagem de visualização. Por padrão, a ferramenta Letreiro é selecionada.

6 Use a ferramenta Letreiro para arrastar a imagem colada até um plano.

A imagem se encaixa na perspectiva do plano.

Importante: Depois de colar a imagem no Ponto de Fuga, não clique em nenhuma parte da imagem com a ferramenta Letreiro, exceto para arrastar a imagem colada até um plano de perspectiva. Clique em qualquer outro lugar para desmarcar a seleção flutuante e colar permanentemente os pixels na imagem.

Pintura com uma cor no Ponto de Fuga

1 Selecione a ferramenta Pincel.

2 Especifique uma cor de pincel executando um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique em uma cor na imagem de visualização.
- Para selecionar uma cor, clique na caixa Cor do Pincel e abra o Seletor de Cores da Adobe.

3 Na área de opções de ferramenta, defina o Diâmetro (tamanho do pincel), a Dureza (a quantidade de suavização de serrilhado no pincel) e a Opacidade (o grau em que a pintura obscurece ou revela a imagem subjacente).

4 Escolha um modo de Recuperação:

- Para pintar sem mesclar com a cor, a iluminação e o sombreado dos pixels adjacentes, escolha Desativado.
- Para pintar e mesclar os traçados com a iluminação dos pixels adjacentes e ao mesmo tempo reter a cor selecionada, escolha Luminescência.
- Para pintar e mesclar com as cores, a iluminação e o sombreado dos pixels adjacentes, escolha Ativar.

5 (Opcional) Especifique as opções de aplicação de tinta:

- Para pintar de forma contínua, encaixando automaticamente a perspectiva de um plano no outro, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Permitir Operações de Várias Superfícies. Desative essa opção para pintar na perspectiva de um plano por vez. Para alternar de perspectiva, é necessário parar e começar a pintar em um plano diferente.
- Para limitar a pintura somente ao plano ativo, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Recortar Operações para Arestas da Superfície. Para pintar na perspectiva além dos limites do plano ativo, desative essa opção.


6 Arraste na imagem a ser pintada. Quando se pinta em um plano, a forma e o tamanho do pincel são redimensionados e orientados corretamente para a perspectiva do plano. Arraste com a tecla Shift pressionada para limitar a pincelada a uma linha reta que se encaixe na perspectiva do plano. Também é possível clicar em um ponto com a ferramenta Pincel e, com a tecla Shift pressionada, clicar em outro ponto para pintar uma linha reta na perspectiva.



A ferramenta Pincel respeita as seleções de letreiro e pode ser utilizada para pintar uma linha sólida ao longo da aresta da seleção. Por exemplo, quando se seleciona um plano inteiro, pode-se pintar uma linha ao longo do perímetro do plano.

Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga

No Ponto de Fuga, a ferramenta Carimbo pinta com amostras de pixels. A imagem clonada é orientada para a perspectiva do plano em que se está pintando. A ferramenta Carimbo é útil para tarefas como mesclar e retocar áreas de imagem, clonar partes de uma superfície para “cobrir de tinta” um objeto ou clonar uma área de imagem para duplicar um objeto ou estender uma textura ou um padrão.

1 No Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Estampa .

2 Na área de opções de ferramenta, defina o Diâmetro (tamanho do pincel), a Dureza (a quantidade de suavização de serrilhado no pincel) e a Opacidade (o grau em que a pintura obscurece ou revela a imagem subjacente).

3 No menu Recuperação, escolha um modo de mesclagem:

- Para evitar que as pinceladas se mesquem com as cores, sombras e texturas dos pixels adjacentes, escolha Desativado.
- Para mesclar as pinceladas com a iluminação dos pixels adjacentes, escolha Luminescência.
- Para mesclar as pinceladas com a cor, a iluminação e o sombreado dos pixels adjacentes, escolha Ativar.

4 Para determinar o comportamento de amostragem da ferramenta Estampa:

- Selecione Alinhado para obter a amostra de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse.
- Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels a partir do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

5 (Opcional) Especifique as opções de aplicação de tinta:

- Para pintar continuamente de um plano para o outro, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Permitir Operações de Várias Superfícies.
- Para limitar a pintura somente ao plano ativo, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Recortar Operações para Arestas da Superfície.

6 Mova o ponteiro para um plano e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para definir o ponto de amostragem.

7 Arraste sobre a área da imagem a ser pintada. Mantenha a tecla Shift pressionada para arrastar uma linha reta que se encaixe na perspectiva do plano. Também é possível clicar em um ponto com a ferramenta Estampa e, com a tecla Shift pressionada, clicar em outro ponto para pintar uma linha reta na perspectiva.

Definição de medidas no Ponto de Fuga

(Somente no Photoshop Extended) Usuários de diversas áreas, como arquitetos, decoradores, médicos forenses e marceneiros, em geral, precisam saber qual o tamanho dos objetos em uma imagem. No Ponto de Fuga, a ferramenta Medir permite desenhar uma linha de medida sobre um objeto em um plano de perspectiva do qual se conhece o tamanho. Essa ferramenta é uma opção para digitar um comprimento para a medida. A linha de medida exibe duas caixas de texto: uma para o comprimento e outra mostrando o ângulo no qual a linha foi desenhada em relação ao plano de perspectiva. Depois de definir a medida e seu comprimento, todas as medidas subsequentes são redimensionadas corretamente de acordo com a medida inicial.

Para assistir um vídeo sobre como usar o Ponto de Fuga, consulte www.adobe.com/go/vid0019_br.

Há uma opção para vincular o comprimento da medida ao espaçamento da grade do plano de perspectiva. Por exemplo, se o comprimento de medida for 5, a grade exibirá 5 espaços quando a opção de vínculo estiver selecionada. Isso pode ser útil para visualizar os tamanhos na imagem ou contar seus objetos. Sem o vínculo, o espaçamento da grade pode ser ajustado independentemente da medida. Essa opção é útil em situações nas quais o espaçamento da grade fica muito pequeno e visualmente confuso quando vinculado à medida.

As medidas criadas podem ser aplicadas de forma que apareçam na imagem depois de fechar a caixa de diálogo Ponto de Fuga. Também é possível exportar as medidas e as informações geométricas para formatos que possam ser lidos por aplicativos CAD.

Consulte também

“Teclas para usar o Ponto de Fuga” na página 597

Objetos de medida em uma imagem

1 No Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Medir e clique e arraste sobre um objeto em um plano.

Convém fazer a medida inicial de um objeto do qual se conheça o tamanho.

Nota: Depois de começar a criar uma medida de dentro de um plano, é possível continuar a desenhá-la além de seus limites.

2 Com uma medida selecionada, digite um valor de Comprimento para definir o comprimento da medida.

3 (Opcional) Desenhe outras medidas.

Essas medidas são redimensionadas de acordo com o tamanho da medida inicial.

4 (Opcional) Execute um destes procedimentos:

- Para que o tamanho da grade seja independente do valor de Comprimento atribuído à medida inicial, verifique se a opção Vincular Medidas à Grade está desmarcada. Essa é a configuração padrão.
- Para que o tamanho da grade se ajuste de acordo com o valor de Comprimento atribuído à medida inicial, selecione Vincular Medidas à Grade.

As medidas do Ponto de Fuga em uma imagem são preservadas depois de fechar a caixa de diálogo. Elas aparecem quando o Ponto de Fuga é iniciado novamente.

Desenho automático de uma medida no Ponto de Fuga

A ferramenta Medir pode desenhar automaticamente as medidas de comprimento e largura de uma superfície definida por um plano de perspectiva.

❖ Clique duas vezes na ferramenta Medir em um plano de perspectiva.

Movimentação de uma medida no Ponto de Fuga

No Ponto de Fuga, é possível mover uma linha de medida sem alterar sua orientação (ângulo) ou comprimento.

- 1 Selecione a ferramenta Medir.
- 2 Clique em qualquer lugar no comprimento de uma medida existente e arraste.

Alteração do comprimento ou da orientação de uma medida

É possível alterar o comprimento ou a orientação (ângulo) de uma medida existente.

- 1 Selecione a ferramenta Medir e mova-a sobre o ponto final de uma linha de medida existente.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Para alterar a orientação e o comprimento de uma medida, arraste um ponto final.
 - Para alterar o comprimento de uma medida e restringir as alterações de seu ângulo a incrementos de 15 graus, arraste um ponto final com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
 - Para alterar o comprimento de uma medida mas não sua orientação, arraste um ponto final com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
 - Para alterar a orientação de uma medida mas não seu comprimento, arraste um ponto final com a tecla Shift pressionada.

Exclusão de uma medida no Ponto de Fuga

- ❖ Selecione uma medida e pressione a tecla Backspace (somente no Windows) ou Delete.

Como mostrar ou ocultar medidas no Ponto de Fuga

- ❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Mostrar Medidas.

Aplicação de medidas no Photoshop

As medidas do Ponto de Fuga ficam invisíveis ao exibir uma imagem na janela do documento do Photoshop, muito embora sejam preservadas e apareçam quando o Ponto de Fuga é iniciado. Elas podem ser aplicadas de forma que, ao concluir o trabalho no Ponto de Fuga, fiquem visíveis na janela do documento do Photoshop. As medidas aplicadas são rasterizadas e não vetoriais.

- ❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Aplicar com Medidas do Photoshop.

O comando Aplicar com Medidas do Photoshop deve ser escolhido em cada sessão do Ponto de Fuga.



Crie uma nova camada para os resultados do Ponto de Fuga a fim de aplicar as medidas do Photoshop. Dessa forma, as medidas são mantidas em uma camada diferente da imagem principal.

Exportação de medidas, texturas e informações 3D

As informações 3D (planos), texturas e medidas criadas no Ponto de Fuga podem ser exportadas para um formato e usadas em aplicativos CAD, de modelagem, de animação e de efeitos especiais. A exportação para DXF cria um arquivo com as informações 3D e todas as medidas. Os arquivos 3DS exportados contêm texturas aplicadas além das informações geométricas.

- 1 Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Exportar para DXF ou Exportar para 3DS.
- 2 Na caixa de diálogo Exportar para DXF ou Exportar para 3DS, selecione um local para o arquivo salvo e clique em Salvar.

Aplicação de grades no Photoshop

Por padrão, as grades do Ponto de Fuga ficam invisíveis ao exibir uma imagem na janela do documento do Photoshop, muito embora sejam preservadas e apareçam quando o Ponto de Fuga é iniciado. Elas podem ser aplicadas de forma que, ao concluir o trabalho no Ponto de Fuga, fiquem visíveis na janela do documento do Photoshop. As grades aplicadas são rasterizadas e não vetoriais.

- ❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Aplicar com Grades do Photoshop.

O comando Aplicar com Grades do Photoshop deve ser escolhido em cada sessão do Ponto de Fuga.

💡 Crie uma nova camada para os resultados do Ponto de Fuga a fim de aplicar as grades do Photoshop. Dessa forma, as grades são mantidas em uma camada diferente da imagem principal.

Criação de imagens panorâmicas

Sobre o Photomerge

O comando Photomerge™ combina várias fotografias em uma imagem contínua. Por exemplo, é possível tirar cinco fotografias sobrepostas do horizonte de uma cidade e, em seguida, montá-las em uma foto panorâmica. O comando Photomerge é capaz de montar fotos colocadas lado a lado tanto no sentido horizontal quanto no vertical.



Imagens de origem (acima) e composição concluída do Photomerge (abaixo)

Para abrir composições do Photomerge, escolha Arquivo > Automatizar > Photomerge e, em seguida, escolha seus arquivos de origem e uma opção de layout. Também é possível carregar e editar composições do photomerge anteriores.

Para assistir um vídeo sobre o uso do Photomerge, consulte www.adobe.com/go/vid0013_br.

Como tirar fotos para uso com o Photomerge

As fotografias de origem têm uma função importante nas composições panorâmicas. Para evitar problemas, siga estas diretrizes ao tirar fotografias para uso com o Photomerge:

Sobreponha suficientemente as imagens As imagens devem se sobrepor aproximadamente de 25% a 40%. Se a sobreposição for menor, talvez o Photomerge não consiga montar a panorâmica automaticamente. Entretanto, lembre-se de que as imagens não devem estar muito sobrepostas. Se as imagens forem sobrepostas por 70% ou mais, talvez o Photomerge não seja capaz de mesclar as imagens. Tente manter as fotos individuais pelo menos um pouco distintas entre si.

Usar um comprimento focal Se você usar a lente do zoom, não altere o comprimento focal (aplicar mais ou menos zoom) enquanto tira as fotos.

Mantenha o nível da câmera Embora o Photomerge possa processar pequenos giros entre as imagens, uma inclinação de muitos graus pode resultar em erro durante a montagem do panorama. O uso de um tripé com um cabeçote giratório ajuda a manter o alinhamento e o ponto de vista da câmera.

Fique na mesma posição Evite mudar de posição ao tirar uma série de fotografias para que as imagens sejam originadas do mesmo ponto de vista. O uso do visor óptico com a câmera próxima ao olho ajuda a manter o ponto de vista constante. Ou tente usar um tripé para manter a câmera no mesmo local.

Evite usar lentes de distorção A lente olho-de-peixe e outras lentes de distorção podem interferir no Photomerge.

Mantenha a mesma exposição Evite usar o flash em apenas algumas das fotografias. O recurso de mesclagem avançada do Photomerge ajuda a suavizar exposições diferentes, mas diferenças extremas dificultam o alinhamento. Algumas câmeras digitais alteram as configurações de exposição automaticamente ao tirarem fotografias. Portanto, talvez seja necessário verificar as configurações da sua câmera para que todas as imagens tenham a mesma exposição.

Criação de uma composição do Photomerge

Ao configurar uma composição do Photomerge, identifique os arquivos de origem, e o panorama é montado automaticamente. Após a montagem do panorama, ajuste a colocação das fotos individuais, se necessário.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Automatizar > Photomerge.
- No Adobe® Bridge CS3, escolha Ferramentas > Photoshop > Photomerge a partir da barra de menu do Bridge. Pule para a etapa 5.

Nota: No Bridge, a escolha do comando Photomerge faz com que sejam utilizadas todas as imagens exibidas no Bridge no momento. Se quiser que só imagens específicas sejam utilizadas, selecione-as antes de escolher o comando Photomerge.

2 Na caixa de diálogo Photomerge, escolha uma opção no menu pop-up Usar:

Arquivos Gera a composição do Photomerge usando arquivos individuais.

Pastas Usa todas as imagens armazenadas em uma pasta a fim de criar a composição do Photomerge. Os arquivos da pasta são exibidos na caixa de diálogo.

Ou, clique em Adicionar Arquivos Abertos para usar imagens que você abriu no Photoshop como seus arquivos de origem do Photomerge.

3 Clique no botão Procurar, para navegar até os arquivos de origem ou até a pasta que deseja usar para criar a composição do Photomerge.

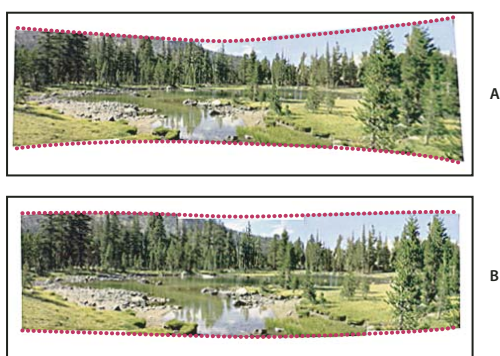
💡 É possível adicionar mais arquivos, clicando novamente no botão Procurar e navegando até os arquivos de origem. Sempre é possível remover um arquivo da lista Arquivos de Origem selecionando-o e clicando no botão Remover.

4 Escolha uma opção de Layout.

Automático O Photoshop analisa as imagens de origem e aplica um layout de Perspectiva ou Cilíndrico, dependendo de qual produzir um photomerge melhor.

Perspectiva Cria uma composição consistente especificando uma das imagens de origem (por padrão, a imagem do meio) como a imagem de referência. As outras imagens são então transformadas (reposicionadas, ajustadas ou inclinadas, conforme necessário) para que o conteúdo sobreposto em camadas seja correspondido.

Cilíndrico Reduz a distorção “gravata borboleta” que pode ocorrer com o layout Perspectiva, exibindo imagens individuais em um cilindro exposto. O conteúdo sobreposto em camadas ainda está correspondido. A imagem de referência é colocada no centro. Adequado para a criação de panoramas amplos.



Adição de Mapeamento Cilíndrico
A. Original B. Mapeamento Cilíndrico aplicado

Apenas Reposição Alinha as camadas e corresponde o conteúdo sobreposto, mas não transforma (ajusta ou inclina) nenhuma das camadas de origem.

Layout Interativo Escolha esta opção para abrir as imagens de origem em uma caixa de diálogo e posicioná-las manualmente para obter o melhor resultado. Consulte “Criação de um photomerge de maneira interativa” na página 225.

5 Selecione Mesclar imagens juntas (o padrão) se quiser que o Photoshop encontre as bordas ideais entre as imagens e crie unidades com base nessas bordas, e para fazer a correspondência de cores das imagens. Com essa opção desativada, uma mesclagem retangular simples é executada. Isso pode ser preferível se quiser retocar as máscaras de mesclagem à mão.

6 Depois de adicionar todos os arquivos de origem, clique em OK para criar a composição do Photomerge.



Se não for possível montar automaticamente a composição, uma mensagem será exibida na tela. A composição pode ser montada manualmente na caixa de diálogo Photomerge, com o uso do negatoscópio.

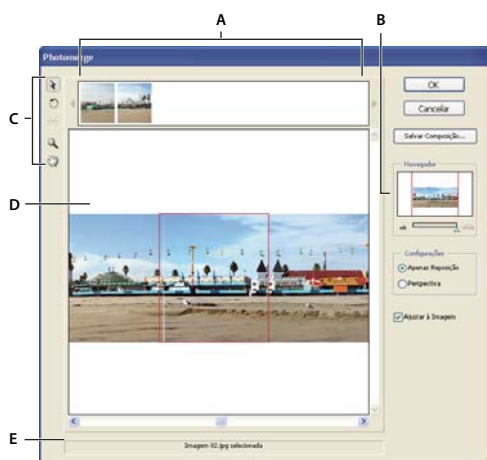
O Photoshop cria uma imagem de várias camadas a partir das imagens de origem, adicionando máscaras de camada conforme necessário para criar a mesclagem ideal onde as imagens se sobrepõem. É possível editar as máscaras de camada ou adicionar camadas de ajuste para ajustar ainda mais as diferentes áreas do panorama.

Criação de um photomerge de maneira interativa

Escolha a opção Layout Interativo na caixa de diálogo principal do Photomerge para abrir a caixa de diálogo interativa do Photomerge, onde é possível reorganizar suas imagens de origem manualmente para criar um panorama.

Com as opções Apenas Reposição e Ajustar à Imagem selecionadas, o Photoshop preservará o alinhamento em áreas de imagem sobrepostas e aplicará a mesclagem para igualar as diferenças de exposição entre as imagens. No modo Perspectiva, o Photoshop seleciona uma das imagens de origem para fornecer um ponto de fuga e ajusta ou inclina as outras imagens para criar um efeito de preenchimento. Use a ferramenta Ponto de Fuga para alterar o ponto de fuga e reorientar a perspectiva.

- Após organizar a composição, clique em OK para gerar o panorama como um novo arquivo do Photoshop. A composição será aberta no Photoshop.
- Clique em Salvar Composição Como para salvar a composição e abri-la novamente mais tarde.



Caixa de diálogo Photomerge

A. Negatoscópio B. Caixa de visualização do Navegador C. Caixa de ferramentas D. Área de trabalho E. Barra de status




Navegação na caixa de diálogo

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Mão e arraste na área de trabalho para mover a visualização.
- Arraste a caixa de visualização ou as barras de rolagem na miniatura do Navegador. A caixa de visualização representa os limites da área de trabalho.


Zoom na caixa de diálogo

❖ Siga um destes procedimentos:


- Use a ferramenta Zoom  para aplicar mais zoom.
- Clique no ícone Menos Zoom  abaixo do Navegador.
- Clique no ícone Mais Zoom  abaixo do Navegador.

- Pressione Ctrl + + (Windows) ou Command + + (Mac OS) para aplicar mais zoom.
- Pressione Ctrl + - (Windows) ou Command + - (Mac OS) para aplicar menos zoom.


Reorganização de imagens no negatoscópio

❖ O negatoscópio pode ser utilizado para reorganizar imagens na composição do Photomerge. Para usá-lo, selecione a ferramenta Seleccionar Imagem  e siga um ou mais destes procedimentos:

- Arraste uma imagem do negatoscópio para a área de trabalho a fim de adicioná-la à composição.
- Arraste uma imagem da área de trabalho para o negatoscópio a fim de removê-la da composição.
- Clique duas vezes em uma imagem do negatoscópio para adicioná-la à composição.



 *Verifique se a opção Ajustar à Imagem está selecionada para ajustar automaticamente as imagens sobrepostas quando for detectada uma semelhança.*

Giro de imagens

❖ Escolha a ferramenta Seleccionar Imagem  e clique na imagem que deseja girar. Selecione a ferramenta Girar  e, em seguida, clique perto da aresta da imagem e arraste com movimentos circulares em torno do centro dessa imagem.


Alteração do ponto de fuga de uma composição

A ferramenta Ponto de Fuga seleciona a imagem de ponto de fuga, que altera a perspectiva da composição. Por padrão, a imagem do meio contém o ponto de fuga (ela tem uma borda azul em volta quando selecionada). Pode haver apenas um ponto de fuga.

- 1 Selecione Perspectiva na área Configurações da caixa de diálogo Photomerge.
- 2 Selecione a ferramenta Ponto de Fuga  e clique em uma imagem na área de trabalho onde posicionar o ponto de fuga.
- 3 Se necessário, use a ferramenta Seleccionar Imagem  para ajustar a posição das imagens restantes. Uma borda vermelha indica que a imagem selecionada não contém o ponto de fuga.

Quando se aplica correção de perspectiva a uma composição, as imagens sem ponto de fuga são vinculadas à imagem que o contém. É possível quebrar esse vínculo clicando no botão Apenas Reposição, separando as imagens na área de trabalho ou arrastando a imagem que tem o ponto de fuga de volta para o negatoscópio. Após a quebra do vínculo, as imagens retornam às suas formas originais.

A correção de perspectiva só funciona até um ângulo de visualização de 120°, aproximadamente. Para um ângulo de visualização mais amplo, cancele a seleção da opção Perspectiva.

 *Para alterar a perspectiva de uma composição, selecione a ferramenta Ponto de Fuga e clique em uma imagem na área de trabalho. Observe como a perspectiva da composição é alterada dependendo de qual imagem corresponde ao ponto de fuga.*

Capítulo 9: Seleções

Para aplicar alterações em partes de uma imagem, primeiro, é necessário selecionar os pixels desejados. No Photoshop, é possível selecionar pixels usando as ferramentas de seleção ou pintando em uma máscara e carregando-a como seleção. Para selecionar e trabalhar com objetos vetoriais no Photoshop, use a ferramenta de seleção de forma e a caneta. Este capítulo descreve as ferramentas e técnicas de seleção de pixels.

Como fazer seleções

Sobre a seleção de pixels

A *seleção* isola uma ou mais partes da imagem. Com a seleção de áreas específicas, é possível editar e aplicar efeitos e filtros a partes de uma imagem e, ao mesmo tempo, manter as áreas não selecionadas inalteradas.

O Photoshop fornece conjuntos distintos de ferramentas para fazer seleções de dados rasterizados ou vetoriais. Por exemplo, para selecionar pixels, use as ferramentas de letreiro ou de laço. É possível usar os comandos do menu Selecionar para selecionar todos os pixels, cancelar essa seleção ou refazê-la.

Para selecionar dados de vetor, use as ferramentas de caneta ou de forma, que geram contornos precisos chamados de *demarcadores*. É possível converter demarcadores em seleções ou vice-versa.

Seleções podem ser copiadas, movidas e coladas ou salvas e armazenadas em um *canal alfa*. Os canais alfa armazenam seleções como imagens em tons de cinza chamadas *máscaras*. A máscara é como o inverso de uma seleção: ela cobre a parte não selecionada da imagem e protege-a de qualquer edição ou manipulação que for aplicada. É possível converter uma máscara armazenada novamente em uma seleção carregando o canal alfa em uma imagem.

Nota: Para selecionar uma cor específica ou um intervalo de cores dentro de uma imagem inteira ou de uma área selecionada, é possível usar o comando *Intervalo de Cores*.

Consulte também

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 250

“Criação e edição de máscaras de canais alfa” na página 253

“Conversão de demarcadores em arestas de seleção” na página 354

“Galeria de ferramentas de seleção” na página 25

Como selecionar pixels, cancelar a seleção e selecionar novamente

É possível selecionar todos os pixels visíveis em uma camada ou desmarcar os pixels selecionados.



Se uma ferramenta não funcionar conforme esperado, talvez a seleção esteja oculta. Use o comando Cancelar Seleção e tente usar a ferramenta novamente.

Seleção de todos os pixels em uma camada dentro dos limites da tela de pintura

- 1 Selecione a camada na paleta Camadas.
- 2 Escolha Selecionar > Tudo.

Cancelamento de seleções

- ❖ Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Selecionar > Cancelar Seleção.

- Se você estiver usando as ferramentas Letreiro de Retângulo, Letreiro Elíptico ou Laço, clique em qualquer ponto da imagem fora da área selecionada.


Como marcar novamente a última seleção


- ❖ Escolha Selecionar > Selecionar Novamente.



Seleção com as ferramentas de letreiro

As ferramentas de letreiro permitem selecionar retângulos, elipses e linhas e colunas de 1 pixel.

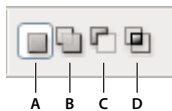
- 1 Selecione uma ferramenta de letreiro:

Letreiro Retangular  Faz uma seleção retangular (ou quadrada, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro Elíptico  Faz uma seleção elíptica (ou circular, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro de Linha Única  ou **Coluna Única**  Define a borda como uma linha ou coluna com 1 pixel de largura.

- 2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção

A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

- 3 Na barra de opções, especifique uma configuração de difusão. Ative ou desative a suavização de serrilhado para a ferramenta Letreiro Elíptico. Consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.

- 4 Para as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, escolha um estilo na barra de opções:

Normal Determina proporções de letreiro por meio de operações “arrastar”.

Proporção Fixa Define uma proporção entre altura e largura. Digite os valores (decimais são válidos) para a proporção. Por exemplo, para desenhar um letreiro cuja largura seja o dobro da altura, digite 2 para largura e 1 para altura.

Tamanho Fixo Especifica valores definidos para a altura e a largura do letreiro. Digite os valores de pixels em números inteiros.



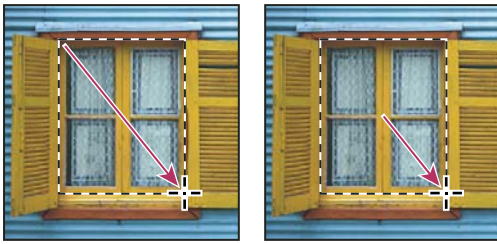
Além dos pixels (px), também é possível usar unidades específicas como polegadas (pol.) ou centímetros (cm) nos valores de altura e largura.

- 5 Para alinhar sua seleção a guias, a uma grade, a fatias ou a limites do documento, siga um destes procedimentos para ajustar a seleção:

- Escolha Visualizar > Ajustar ou Visualizar > Ajustar A e escolha um comando do submenu. A seleção de letreiro pode ajustar-se aos limites de um documento ou a diversos Extras do Photoshop, controlados no submenu Ajustar A.


- 6 Siga um destes procedimentos para fazer uma seleção:

- Com as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, arraste sobre a área que deseja selecionar.
- Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar para restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (solte o botão do mouse antes de soltar a tecla Shift para manter a forma restrita).
- Para arrastar um letreiro partindo do centro, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada depois de começar a arrastar.




Como arrastar um letreiro partindo do canto (esquerdo) e do centro (direito) de uma imagem, pressionando a tecla Alt/Option

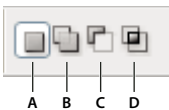
- Com a ferramenta Letreiro de Linha Única ou Letreiro de Coluna Única, clique perto da área que será selecionada e, em seguida, arraste o letreiro até o local exato. Se nenhum letreiro estiver visível, aumente a ampliação da imagem.

 Para reposicionar um letreiro do tipo retângulo ou elíptico, primeiro arraste para criar a aresta de seleção, mantendo o botão do mouse pressionado. Em seguida, mantenha a barra de espaço pressionada e continue a arrastar. Solte a barra de espaço, mas mantenha o botão do mouse pressionado caso seja necessário continuar a ajustar a borda de seleção.

Seleção com a ferramenta Laço

A ferramenta Laço é útil para desenhar segmentos à mão livre de uma borda de seleção.

- 1 Selecione a ferramenta Laço  e escolha as opções.
- 2 Arraste para desenhar uma aresta de seleção à mão livre.
- 3 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.




Opções de seleção

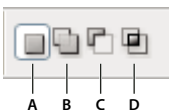
A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

- 4 (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.
- 5 Para fazer uma borda de seleção de aresta reta quando não for selecionado nenhum outro pixel, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique onde os segmentos devem começar e terminar. Alterne entre desenhar segmentos de aresta reta e à mão livre.
- 6 Para apagar segmentos recém-desenhados, mantenha a tecla Delete pressionada até apagar os pontos de fixação referentes ao segmento desejado.
- 7 Para fechar a borda de seleção, solte o botão do mouse sem manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- 8 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Seleção com a ferramenta Laço Poligonal

A ferramenta Laço Poligonal é útil para desenhar segmentos de aresta reta de uma borda de seleção.

- 1 Selecione a ferramenta Laço Poligonal  e escolha as opções.
- 2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção

A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

3 (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.

4 Clique na imagem para definir o ponto de início.

5 Siga um ou mais destes procedimentos:


- Para desenhar um segmento de reta, coloque o ponteiro no ponto em que o primeiro segmento de reta deve terminar e clique. Continue a clicar para definir as extremidades dos segmentos subsequentes.
- Para desenhar uma linha reta em um múltiplo de 45°, mantenha pressionada a tecla Shift ao mover para clicar no próximo segmento.
- Para desenhar um segmento à mão livre, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste. Quando terminar, solte a tecla Alt ou Option e o botão do mouse.
- Para apagar segmentos de reta recém-desenhados, pressione a tecla Delete.

6 Feche a borda de seleção:

- Coloque o ponteiro da ferramenta Laço Poligonal sobre o ponto de início (será exibido um círculo fechado ao lado do ponteiro) e clique.
- Se o ponteiro não estiver sobre o ponto de início, clique duas vezes no ponteiro da ferramenta Laço Poligonal ou clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

7 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Seleção com a ferramenta Laço Magnético

Ao usar a ferramenta Laço Magnético , a borda se ajusta às arestas das áreas definidas na imagem. Essa ferramenta não está disponível para imagens de 32 bits por canal.



A ferramenta Laço Magnético é especialmente útil para a rápida seleção de objetos com arestas complexas definidas sobre planos de fundo de alto contraste.

1 Selecione a ferramenta Laço Magnético.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção

A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

3 (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.

4 Defina as opções desejadas:

Largura Para especificar uma largura de detecção, digite um valor de pixel para Largura. A ferramenta Laço Magnético apenas detecta arestas na distância especificada a partir do ponteiro.



Para alterar o ponto do laço para que ele indique a largura do laço, pressione a tecla Caps Lock. É possível alterar o ponteiro enquanto a ferramenta estiver selecionada, mas não em uso.

Contraste Para especificar a sensibilidade do laço às arestas da imagem, digite um valor entre 1% e 100% em Contraste. Um valor maior detecta apenas as arestas que contrastam fortemente com as áreas vizinhas, enquanto um valor menor detecta arestas menos contrastadas.

Frequência Para especificar a taxa com a qual o laço define pontos de fixação, digite um valor entre 0 e 100 para Frequência. Um valor maior ancora mais rapidamente a borda de seleção.

💡 *Em uma imagem com arestas bem definidas, faça testes com larguras e contrastes de aresta maiores e, em seguida, trace uma borda de rascunho. Em uma imagem com arestas mais suaves, faça testes com larguras e contrastes de aresta menores e, em seguida, trace uma borda com mais precisão.*

Pressão do Digitalizador Se o trabalho estiver sendo feito com uma caneta de digitalizador, selecione ou cancele a seleção de Pressão do Digitalizador. Quando essa opção está selecionada, um aumento na pressão do digitalizador diminui a largura das arestas.

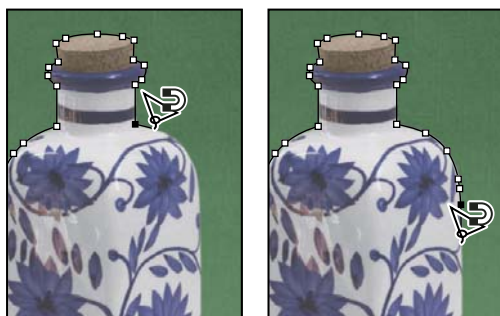
💡 *Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita (]) para aumentar a largura da aresta do Laço Magnético em 1 pixel e pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir essa largura em 1 pixel.*

5 Clique na imagem para definir o primeiro ponto de fixação. Pontos de fixação ancoram a posição da borda de seleção.

6 Para desenhar um segmento à mão livre, solte ou mantenha o botão do mouse pressionado e, em seguida, mova o ponteiro em direção à aresta que será traçada.

O segmento mais recente da borda de seleção permanece ativo. À medida que o ponteiro é movido, o segmento ativo se ajusta à aresta mais definida da imagem, com base na largura de detecção definida na barra de opções. Periodicamente, a ferramenta Laço Magnético adiciona pontos de fixação à borda de seleção para ancorar os segmentos anteriores.

7 Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar um ponto de fixação manualmente. Continue a traçar a aresta e adicione pontos de fixação conforme necessário.



Pontos de fixação ancoram a borda de seleção às arestas

8 Para alternar temporariamente entre as outras ferramentas de laço, siga um destes procedimentos:

- Para ativar a ferramenta Laço, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste com o botão do mouse também pressionado.
- Para ativar a ferramenta Laço Poligonal, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique.

9 Para apagar pontos de fixação e segmentos recém-desenhados, pressione a tecla Delete até apagar os pontos de fixação referentes ao segmento desejado.

10 Feche a borda de seleção:

- Para fechar a borda com um segmento Magnético à mão livre, clique duas vezes ou pressione a tecla Enter, ou Return.
- Para fechar a borda com um segmento de reta, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes.
- Para fechar a borda, arraste de volta ao ponto inicial e clique.

11 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Seleção com a ferramenta Seleção Rápida

Você pode usar a ferramenta Seleção Rápida para “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável. Conforme você arrasta, a seleção se expande para fora e automaticamente encontra e segue arestas definidas na imagem.

1 Selecione a ferramenta Seleção Rápida.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções: Novo, Adicionar à, Subtrair de.

Novo é a opção padrão, se nada estiver selecionado. Após fazer a seleção inicial, a opção muda automaticamente para Adicionar à.

3 Para alterar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Seleção Rápida, clique no menu Pincel na barra de opções e digite um tamanho de pixel ou mova o controle deslizante de Diâmetro. Use as opções do menu pop-up Tamanho para tornar o tamanho da ponta do pincel sensível à pressão da caneta ou a uma caneta digitalizadora.



Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita (]) para aumentar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Seleção Rápida; pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir o tamanho da ponta do pincel.

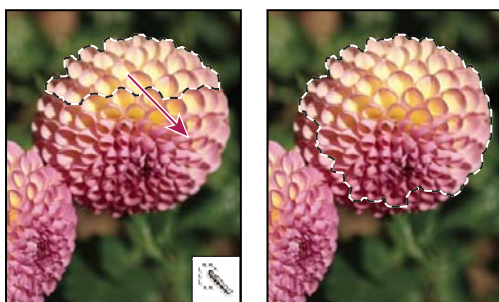
4 Escolha as opções da Seleção Rápida.

Obter Amostra de Todas as Camadas Cria uma seleção com base em todas as camadas em vez de apenas na camada selecionada atualmente.

Melhorar Automaticamente Reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção. Melhorar Automaticamente flui a seleção automaticamente em direção às arestas da imagem e aplica alguns dos refinamentos da aresta que podem ser aplicados manualmente na caixa de diálogo Refinar Aresta com as opções Suavidade, Contraste e Raio.

5 Pinte dentro da parte da imagem que deseja selecionar.

A seleção aumenta conforme você pinta. Se a atualização estiver lenta, continue arrastando para dar tempo à conclusão do trabalho na seleção. Conforme você pinta próximo às arestas de uma forma, a área de seleção aumenta para seguir os contornos da aresta da forma.



Pintando com a ferramenta Seleção Rápida para aumentar a seleção




Se você parar de arrastar e depois clicar ou arrastar em uma área próxima, a seleção crescerá para incluir a nova área.


- Para subtrair de uma seleção, clique na opção Subtrair de na barra de opções e, em seguida, arraste sobre a seleção existente.
- Para alternar temporariamente entre os modos adicionar e subtrair, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- Para alterar o cursor da ferramenta, escolha Editar > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Mac OS). Ponta do Pincel Normal exibe o cursor padrão da Seleção Rápida com um sinal de mais ou menos para mostrar o modo de seleção.

6 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Seleção com a ferramenta Varinha Mágica

A ferramenta Varinha Mágica permite selecionar uma área colorida sistematicamente (por exemplo, uma flor vermelha) sem precisar traçar seu contorno. É possível especificar o intervalo de cores, ou a *tolerância*, para a seleção da ferramenta Varinha Mágica com base na similaridade com o pixel clicado.

 A ferramenta Varinha Mágica não pode ser usada em imagens no modo Bitmap ou de 32 bits por canal.

- 1 Selecione a ferramenta Varinha Mágica .
- 2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções. O ponteiro da ferramenta Varinha Mágica se transformará dependendo da opção selecionada.



Opções de seleção

A. Novo B. Adicionar a C. Subtrair de D. Fazer Intersecção com

- 3 Na barra de opções, especifique qualquer uma das alternativas a seguir:

Tolerância Determina a semelhança ou a diferença dos pixels selecionados. Digite um valor em pixels entre 0 e 255. Um valor baixo seleciona as poucas cores que são muito semelhantes ao pixel clicado. Um valor mais alto seleciona um intervalo de cores mais amplo.

Suavização de Serrilhado Cria uma seleção com arestas mais suaves.

Adjacente Seleciona apenas as áreas adjacentes que usam as mesmas cores. Caso contrário, todos os pixels da imagem que usam as mesmas cores serão selecionados.

Obter Amostra de Todas as Camadas Selecione cores que usam dados de todas as camadas visíveis. Caso contrário, a ferramenta Varinha Mágica apenas selecionará cores na camada ativa.

- 4 Na imagem, clique na cor a ser selecionada. Se a opção Adjacente estiver selecionada, todos os pixels adjacentes, dentro do intervalo de tolerância, serão selecionados. Caso contrário, todos os pixels no intervalo de tolerância serão selecionados.
- 5 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 237.

Seleção de um intervalo de cores

O comando Intervalo de Cores seleciona uma cor específica ou um intervalo de cores em uma seleção existente ou na imagem inteira. Para substituir uma seleção, cancele todas as outras seleções antes de aplicar esse comando. O comando Intervalo de Cores não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

Para refinar uma seleção existente, use o comando Intervalo de Cores repetidamente para selecionar um subconjunto de cores. Por exemplo, para marcar as áreas verdes em uma seleção de ciano, escolha Cianos na caixa de diálogo Intervalo de Cores e clique em OK. Em seguida, abra novamente essa caixa de diálogo e selecione Verdes. (Os resultados são sutis, pois essa técnica seleciona partes de cores em uma combinação.)

- 1 Escolha Selecionar > Intervalo de Cores.
- 2 Escolha a ferramenta Amostras de Cores no menu Selecionar.

É possível também selecionar uma cor ou um intervalo de tons no menu Selecionar, mas essa seleção não poderá ser ajustada. A opção Fora do Gamut funciona apenas em imagens RGB e Lab. (Uma cor fora do gamut consiste em uma cor RGB ou Lab que não pode ser impressa com o uso da técnica de cores de processo.)

- 3 Selecione uma das opções de exibição:

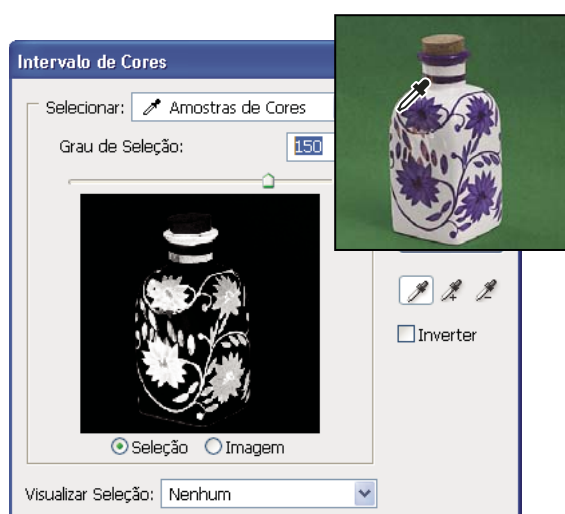
Seleção Fornece uma visualização da seleção que resultará das cores escolhidas na imagem. As áreas brancas são pixels selecionados, as áreas pretas representam as não selecionadas e as áreas em cinza as parcialmente selecionadas.

Imagem Visualiza a imagem inteira. Por exemplo, é possível fazer a amostra de uma parte da imagem que não aparece na tela.



Para alternar entre as visualizações Imagem e Seleção na caixa de diálogo Intervalo de Cores, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

- 4 Coloque o ponteiro de conta-gotas sobre a imagem ou a área de visualização e clique para fazer amostras das cores que serão incluídas.



Cor de amostragem


5 Ajuste o intervalo de cores selecionado usando o controle deslizante de Grau de Seleção ou digitando um valor. A configuração Grau de Seleção controla a amplitude do intervalo de cores na seleção e aumenta ou diminui a quantidade de pixels parcialmente selecionada (áreas em cinza na visualização da seleção). Defina um valor baixo em Grau de Seleção para restringir o intervalo de cores e um valor alto para aumentá-lo.



O aumento do grau de seleção amplia a seleção

6 Ajuste a seleção:

- Para adicionar cores, selecione o conta-gotas com sinal de adição e clique na imagem ou área de visualização.
- Para remover cores, selecione o conta-gotas com sinal de subtração e clique na imagem ou área de visualização.

 Para ativar temporariamente o conta-gotas com sinal de adição, mantenha a tecla Shift pressionada. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para ativar o conta-gotas com sinal de subtração.

7 Para visualizar a seleção na janela de imagem, escolha uma opção para Visualizar Seleção.

8 Para reverter à seleção original, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.

9 Para salvar e carregar as configurações atuais de intervalo de cores, use os botões Salvar e Carregar na caixa de diálogo Intervalo de Cores.

Nota: se for exibida a mensagem “Nenhum pixel está mais de 50% selecionado”, a borda de seleção não ficará visível. Talvez a cor escolhida na imagem pelo menu Selecionar, como Vermelhos, não contenha nenhuma matiz vermelha com saturação bastante alta.

Para assistir um vídeo sobre como fazer seleções, consulte www.adobe.com/go/vid0002_br.

Ajuste de seleções de pixels

Como mover, ocultar ou inverter uma seleção

É possível mover uma borda de seleção ao redor de uma imagem, ocultá-la e inverter uma seleção de forma a selecionar a parte da imagem que ainda não havia sido selecionada.



Nota: para mover a seleção em si, e não a borda, use a ferramenta Mover. Consulte “Como mover uma seleção” na página 240.

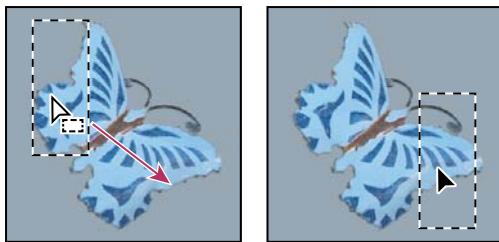
Consulte também

“Aplicação de transformações” na página 198

“Como mostrar ou ocultar Extras” na página 42

Como mover uma borda de seleção

- 1 Usando qualquer ferramenta de seleção, escolha Nova Seleção  na barra de opções e coloque o ponteiro na parte interna da borda de seleção. O ponteiro muda  para indicar que é possível mover a seleção.
- 2 Arraste a borda para delimitar uma área diferente da imagem. É possível arrastar uma borda de seleção até um certo ponto além dos limites da tela de pintura. Quando ela for arrastada de volta, a borda original reaparecerá intacta. Também é possível arrastar a borda de seleção até outra janela de imagem.



Borda de seleção original (à esquerda) e borda de seleção movida (à direita)



Transformações geométricas podem ser aplicadas para alterar a forma de uma borda de seleção.

Controle do movimento de uma seleção

- Para restringir a direção a múltiplos de 45°, comece a arrastar e, em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto continua a arrastar.
- Para mover a seleção em incrementos de 1 pixel, use uma tecla de seta.
- Para mover a seleção em incrementos de 10 pixels, mantenha a tecla Shift pressionada e use uma tecla de seta.

Como ocultar ou mostrar as arestas de seleção

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando mostra ou oculta áreas de seleção, grades, guias, demarcadores de destino, fatias, comentários, bordas de camadas, contagem e guias inteligentes.
- Escolha Visualizar > Mostrar > Arestas de Seleção. Esse procedimento alterna a visualização das arestas de seleção e afeta apenas a seleção atual. As arestas de seleção reaparecerão quando uma seleção diferente for feita.

Seleção das partes não selecionadas de uma imagem

- ❖ Escolha Selecionar > Inverter.




É possível usar essa opção para selecionar um objeto situado contra um plano de fundo de cor sólida. Selecione o plano de fundo com a ferramenta Varinha Mágica e, em seguida, inverta a seleção.

Ajuste manual de seleções

É possível usar as ferramentas de seleção para adicionar ou subtrair áreas em uma seleção existente de pixels.


Antes adicionar ou subtrair manualmente áreas em uma seleção, se desejar, defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções com as mesmas configurações usadas na seleção original.

Adição de áreas em uma seleção ou seleção de uma área adicional

- 1 Faça uma seleção.
- 2 Usando qualquer ferramenta de seleção, siga um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, escolha Adicionar à Seleção  e arraste para aumentar a seleção.
 - Mantenha a tecla Shift pressionada e arraste para aumentar a seleção.


Um sinal de adição aparecerá ao lado do ponteiro ao adicionar áreas em uma seleção.

Subtração de áreas em uma seleção

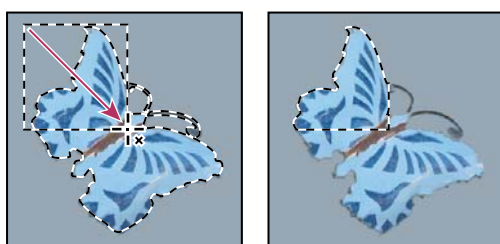
- 1 Faça uma seleção.
- 2 Usando qualquer ferramenta de seleção, siga um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, escolha a opção Subtrair da Seleção  e arraste para fazer a interseção com outras seleções.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste para subtrair outra seleção.

Um sinal de subtração aparecerá ao lado do ponteiro ao subtrair áreas em uma seleção.

Seleção apenas de uma área que sofreu intersecção com outras seleções

- 1 Faça uma seleção.
- 2 Usando qualquer ferramenta de seleção, execute um destes procedimentos:
 - Na barra de opções, selecione Fazer Intersecção com Seleção  e arraste.
 - Mantenha pressionadas as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) e arraste sobre a parte da seleção original desejada.

Um “x” aparecerá próximo ao ponteiro enquanto você estiver selecionando uma área que sofreu intersecção.



Seleções que sofreram intersecção

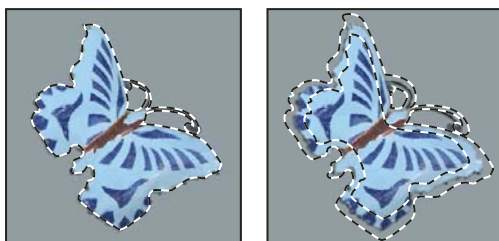
Expansão ou redução de uma seleção com base em um número específico de pixels

- 1 Use uma ferramenta de seleção para fazer uma seleção.
- 2 Escolha Selecionar > Modificar > Expansão ou Redução.
- 3 Para Expandir Em ou Contrair Em, digite um valor de pixel entre 1 e 100 e clique em OK.

A borda é ampliada ou reduzida de acordo com o número especificado de pixels. Todas as partes da borda de seleção que seguem a mesma direção da aresta da tela de pintura permanecem inalteradas.

Criação de uma seleção em torno de uma borda de seleção

O comando Borda permite selecionar uma largura de pixels dentro e fora de uma borda de seleção existente. Isso pode ser útil quando for necessário selecionar uma borda ou banda de pixels em torno da área de uma imagem, em vez da área em si, por exemplo, para limpar um efeito de halo ao redor de um objeto colado.



Seleção original (esquerda) e depois do comando Borda: 5 pixels (direita)

- 1 Use uma ferramenta de seleção para fazer uma seleção.
- 2 Escolha Selecionar > Modificar > Borda.
- 3 Digite um valor entre 1 e 200 pixels para a largura da borda da nova seleção e clique em OK.

A nova seleção emoldura a área selecionada anteriormente e é incluída dentro da borda de seleção original. Por exemplo, uma largura de borda de 20 pixels cria uma nova seleção com arestas suaves que se estende por 10 pixels dentro da borda de seleção original e 10 pixels fora dela.

Expansão de uma seleção para incluir áreas com cores semelhantes

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Selecionar > Aumentar, para incluir todos os pixels adjacentes que estejam dentro do intervalo de tolerância especificado nas opções da varinha mágica.
- Escolha Selecionar > Semelhante para incluir os pixels de toda a imagem, e não apenas os adjacentes, que estejam dentro intervalo de tolerância.

Para aumentar a seleção em incrementos, escolha um desses comandos mais de uma vez.

Nota: os comandos *Aumentar* e *Semelhante* não podem ser usados em imagens no Bitmap ou de 32 bits por canal.

Limpeza de pixels dispersos em uma seleção com base em cores

- 1 Escolha Selecionar > Modificar > Suavizar.
- 2 Para obter um Raio da Amostra, digite um valor de pixel entre 1 e 100 e clique em OK.

Para cada pixel na seleção, o Photoshop examina os pixels ao redor, conforme a distância especificada na configuração de raio. Se mais da metade dos pixels adjacentes for selecionada, o pixel permanecerá na seleção e os pixels não selecionados ao redor serão adicionados a ela. Se menos da metade dos pixels adjacentes for selecionada, o pixel será removido da seleção. O efeito geral é reduzir os fragmentos e suavizar os vértices e as linhas irregulares na seleção.

Como refinar as arestas de seleção

A opção Refinar Aresta melhora a qualidade das arestas de uma seleção e permite visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo para facilitar a edição.

- 1 Crie uma seleção com qualquer ferramenta de seleção.
- 2 Clique em Refinar Aresta na barra de opções da ferramenta de seleção ou escolha Selecionar > Refinar Aresta para definir opções para o ajuste da seleção:

Raio Determina o tamanho da região ao redor dos limites da seleção em que o refinamento da aresta ocorre. Aumente o raio para criar um limite de seleção mais exato em áreas com transições suaves ou pequenos detalhes, como aquelas em cabelo ou pêlo curto, ou em limites desfocados.

Contraste Ajusta a nitidez das arestas de seleção e remove artefatos confusos. O aumento de contraste pode remover o ruído excessivo ao lado das arestas de seleção causado pela configuração de um Raio alto.

Suavidade Reduz áreas irregulares (“montanhas e vales”) no limite da seleção, criando um contorno mais suave. Digite um valor ou mova o controle deslizante de 0 a 100.

Difusão Cria uma transição de arestas suaves entre a seleção e seus pixels adjacentes. Digite um valor ou mova o controle deslizante para definir a largura da aresta difusa de 0 a 250 pixels.

Contrair/Expandir Diminui ou aumenta o limite da seleção. Digite um valor ou mova o controle deslizante para definir a quantidade de 0 a 100% para expandir e de 0 a -100% para contrair. Mais usado para fazer ajustes sutis em seleções de arestas suaves. A redução da seleção pode ajudar a remover cores de plano de fundo indesejadas das arestas de seleção.



Para imagens em que as cores do objeto selecionado são diferentes do plano de fundo, tente aumentar o Raio, aplicando Contraste para ajustar a nitidez das arestas e, em seguida, ajustando o controle deslizante de Contrair/Expandir. Para imagens em tons de cinza ou imagens em que as cores do objeto selecionado e do plano de fundo são bem semelhantes, tente suavizar primeiro e, em seguida, clique na opção Difusão e em Contrair/Expandir.

3 Clique em um ícone da Visualização de seleção para alterar os modos de visualização. Clique em Descrição para visualizar informações sobre cada modo.

- Selecione ou cancele a seleção de Visualizar para ativar ou desativar a visualização do refinamento da aresta.
- Clique na ferramenta Zoom para aumentar ou diminuir o zoom enquanto ajusta a seleção.
- Use a ferramenta Mão para reposicionar a imagem.



Clique duas vezes no ícone do modo de visualização de Máscara Rápida para alterar a cor da máscara ou a opacidade.

4 Para salvar seus ajustes da seleção, clique em OK.

Suavização das arestas das seleções

É possível suavizar as arestas sólidas de uma seleção aplicando suavização de serrilhado e difusão.

Suavização de serrilhado Suaviza as arestas irregulares de uma seleção, facilitando suavizando a transição de cores entre os pixels das arestas e do plano de fundo. Como apenas os pixels das arestas são alterados, nenhum detalhe é perdido. A suavização de serrilhado é útil ao recortar, copiar e colar seleções para criar imagens compostas.

A suavização de serrilhado está disponível para as ferramentas Laço, Laço Poligonal, Laço Magnético, Letreiro Elíptico e Varinha Mágica. (Selecione uma ferramenta para exibir a respectiva barra de opções.)

Nota: é necessário especificar essa opção antes de usar as ferramentas. Após a conclusão da seleção, não será possível adicionar suavização de serrilhado.

Difusão Desfoca arestas criando limites de transição entre a seleção e os pixels adjacentes. Esse desfoque pode causar uma certa perda de detalhes na aresta da seleção.

É possível definir a difusão para as ferramentas Letreiro, Laço, Laço Poligonal ou Laço Magnético à medida que elas são usadas. Outra alternativa é adicionar a difusão a uma seleção existente.

Nota: os efeitos de difusão se tornam evidentes somente depois que a seleção é movida, recortada, copiada ou preenchida.

Seleção de pixels usando a suavização de serrilhado

- 1** Selecione a ferramenta Laço, Laço Poligonal, Laço Magnético, Letreiro Elíptico ou Varinha Mágica.
- 2** Na barra de opções, selecione Suavização de Serrilhado.

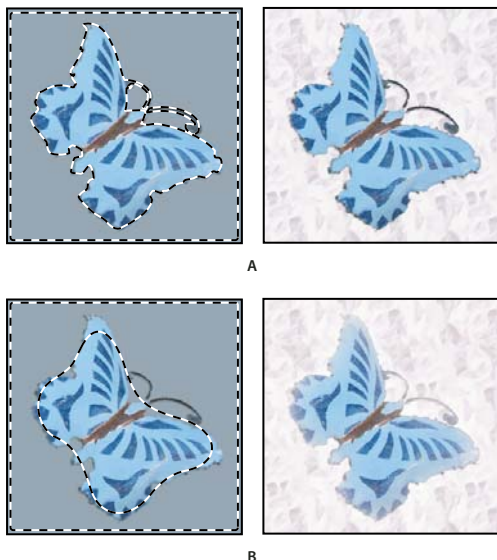
Definição de uma aresta difusa para uma ferramenta de seleção

- 1** Selecione qualquer uma das ferramentas de laço ou de letreiro.
- 2** Digite um valor de Difusão na barra de opções. Esse valor define a largura da aresta difusa e pode variar entre 0 e 250 pixels.

Definição de uma aresta difusa para uma seleção existente

- 1** Escolha Selecionar > Modificar > Difusão.
- 2** Digite um valor para o Raio de Difusão e clique em OK.

Nota: uma pequena seleção feita com um raio de difusão extenso pode ser tão sutil a ponto de tornar suas arestas invisíveis e, portanto, não selecionáveis. Se a mensagem “Nenhum pixel está mais de 50% selecionado” for exibida, diminua o raio de difusão ou aumente o tamanho da seleção. Ou clique em OK para aceitar a configuração atual da máscara e criar uma seleção na qual as arestas não possam ser visualizadas.




Seleção sem e com difusão.

A. Seleção sem difusão, a mesma seleção preenchida com um padrão B. Seleção com difusão, a mesma seleção preenchida com um padrão

Remoção de pixels de borda de uma seleção

Ao mover ou colar uma seleção com suavização de serrilhado, alguns pixels adjacentes à borda de seleção são incluídos com essa seleção, o que pode acabar gerando uma borda ou halo ao redor das arestas da seleção colada. Os comandos de Resíduos a seguir permitem editar pixels de aresta não desejados:

- O comando Remover Borda substitui a cor de qualquer pixel de borda pela cor dos pixels mais afastados da aresta de seleção que não contenham a cor do plano de fundo.
- Os comandos Remover Preto Fosco e Remover Branco Fosco são úteis quando o serrilhado de uma seleção está suavizado em contraste a um plano de fundo branco ou preto e essa seleção deve ser colada em um plano de fundo diferente. Por exemplo, um texto preto com serrilhado suavizado sobre um plano de fundo branco possui arestas com pixels cinzas, que ficam visíveis em contraste a um plano de fundo colorido.

 Também é possível remover áreas de borda usando os controles deslizantes de Mesclagem Avançada, na caixa de diálogo Estilos de Camada, para remover ou tornar transparentes as áreas da camada. Nesse caso, as áreas pretas ou brancas ficariam transparentes. Clique nos controles deslizantes com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para separá-los e, assim, permitir a remoção de pixels de borda e a preservação de uma aresta suave.

Redução de bordas em uma seleção


- 1 Escolha Camada > Resíduos > Remover Borda.
- 2 Digite um valor na caixa Largura para especificar a área na qual procurar os pixels de substituição. Na maioria dos casos, uma distância de 1 ou 2 pixels é suficiente.
- 3 Clique em OK.

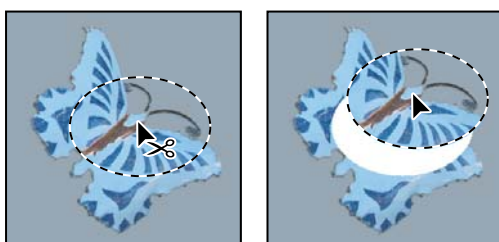
Remoção do tom fosco de uma seleção

- ❖ Escolha Camada > Resíduos > Remover Preto Fosco ou Camada > Resíduos > Remover Branco Fosco.

Como mover e copiar os pixels selecionados

Como mover uma seleção

- 1 Selecione a ferramenta Mover .
- 2 Mova o ponteiro na parte interna da borda de seleção e arraste a seleção até uma nova posição. Se várias áreas tiverem sido selecionadas, todas elas serão movidas durante a operação “arrastar”.



Seleção original (à esquerda) e após a movimentação da seleção com a ferramenta Mover (à direita)

Cópia de seleções

A ferramenta Mover pode ser usada para copiar seleções à medida que são arrastadas dentro de imagens ou entre imagens. Outra alternativa é copiar e mover seleções com os comandos Copiar, Copiar Mesclado, Recortar e Colar. Arrastar com a ferramenta Mover libera espaço na memória porque a área de transferência não é usada como com os comandos Copiar, Copiar Mesclado, Recortar e Colar.

Copiar Copia a área selecionada na camada ativa.

Copiar Mesclado Cria uma cópia mesclada de todas as camadas visíveis na área selecionada.

Colar Cola uma seleção recortada ou copiada em outra parte da imagem ou em outra imagem como uma nova camada. Se já houver uma seleção, o comando Colar colocará a seleção copiada sobre a seleção atual. Sem uma seleção ativa, o comando Colar colocará a seleção copiada no centro da área de visualização.

Colar Em. Cola uma seleção recortada ou copiada dentro de outra seleção na mesma imagem ou em uma imagem diferente. A seleção de origem é colada em uma nova camada, e a borda de seleção de destino é convertida em uma máscara de camada.

Quando uma seleção ou uma camada é colada entre imagens com resoluções diferentes, os dados colados mantêm suas dimensões em pixels. Isso pode fazer com que a área colada fique desproporcional à nova imagem. Use o comando Tamanho da Imagem para que as imagens de origem e de destino tenham a mesma resolução antes de copiar e colar, ou use o comando Transformação Livre para redimensionar o conteúdo colado.

Dependendo das configurações de gerenciamento de cores e do perfil de cores associados ao arquivo (ou aos dados importados), talvez seja necessário especificar como as informações de cores deverão ser manipuladas no arquivo (ou nos dados importados).

Consulte também

“Sobre máscaras de camada e de vetor” na página 295

“Configuração do gerenciamento de cores” na página 124

Cópia de uma seleção

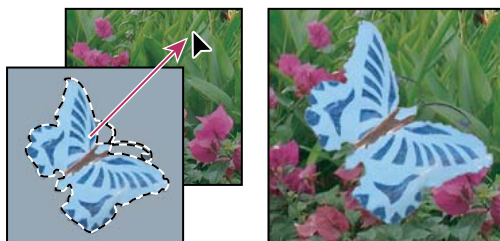
- 1 Selecione a área a ser copiada.
- 2 Escolha Editar > Copiar ou Editar > Copiar Mesclado.

Cópia de uma seleção ao arrastar

- 1 Selecione a ferramenta Mover  ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la.

2 Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a seleção a ser copiada e movida.

Ao copiar entre imagens, arraste a seleção a partir da janela de imagem ativa até a janela de imagem de destino. Se nada estiver selecionado, toda a camada ativa será copiada. À medida que a seleção for arrastada sobre outra janela de imagem, uma borda realçará a janela se for possível soltar a seleção nessa janela.



Como arrastar uma seleção até outra imagem

Criação de várias cópias de uma seleção em uma imagem

1 Selecione a ferramenta Mover  ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la.

2 Copie a seleção:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a seleção.
- Para copiar a seleção e deslocar a réplica em 1 pixel, mantenha a tecla Alt, ou Option, pressionada e pressione uma tecla de seta.
- Para copiar a seleção e deslocar a cópia em 10 pixels, pressione as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) e uma tecla de seta.

Enquanto a tecla Alt ou Option permanecer pressionada, sempre que uma tecla de seta for pressionada, uma cópia da seleção será criada e deslocada a partir da última réplica com base na distância especificada. Nesse caso, a cópia é feita na mesma camada.

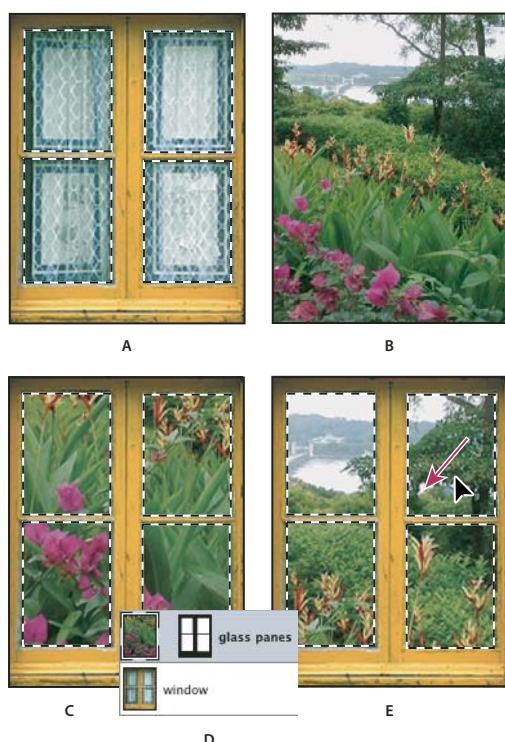
Como colar uma seleção em outra

1 Recorte ou copie a parte da imagem a ser colada.

2 Selecione a parte da imagem na qual a seleção será colada. A seleção de origem e a de destino podem estar na mesma imagem ou em duas imagens diferentes do Photoshop.


3 Escolha Editar > Colar Em. O conteúdo da seleção de origem aparece dentro da seleção de destino.

A operação Colar Em adiciona uma camada e uma máscara de camada à imagem. Na paleta Camadas, a nova camada contém uma miniatura de camada para a seleção colada ao lado de uma miniatura de máscara de camada. A máscara de camada baseia-se na seleção colada: a seleção fica sem máscara (branco) e o resto da camada fica com máscara (preto). A camada e a máscara da camada não estão vinculadas, ou seja, podem ser movidas isoladamente.



Uso do comando Colar em

A. Painéis de janela selecionados B. Imagem copiada C. Comando Colar em D. Miniaturas e máscara de camada na paleta Camadas E. Imagem colada reposicionada

4 Selecione a ferramenta Mover  ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la. Em seguida, arraste o conteúdo de origem até que a área desejada apareça através da máscara.

5 Para especificar a proporção da imagem subjacente que poderá ser visualizada, clique na miniatura de máscara de camada, localizada na paleta Camadas, selecione uma ferramenta de pintura e edite a máscara:

- Para ocultar uma parte maior da imagem subjacente à camada, pinte a máscara com preto.
- Para mostrar uma parte maior da imagem subjacente à camada, pinte a máscara com branco.
- Para mostrar parcialmente a imagem subjacente à camada, pinte a máscara com cinza.

6 Se estiver satisfeito com os resultados, escolha Camada > Mesclar para Baixo para mesclar a nova camada e a máscara de camada à camada subjacente e tornar as alterações permanentes.

Cópia entre aplicativos

É possível usar os comandos Recortar, Copiar ou Colar para copiar seleções do Photoshop e colá-las em outros aplicativos ou colar a arte-final de outros aplicativos no Photoshop. A seleção recortada ou copiada permanece na área de transferência até que seja feito o mesmo com outra seleção. Também é possível copiar a arte-final entre o Photoshop e o Illustrator usando os recursos de arrastar e soltar.

Em alguns casos, o conteúdo da área de transferência é convertido em uma imagem de varredura. O Photoshop enviará prompts no momento em que a arte-final for ser rasterizada.

Nota: a imagem é rasterizada com a resolução do arquivo no qual ela foi colada.

Consulte também

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 428

“Remoção de pixels de borda de uma seleção” na página 239

Colagem de arte-final PostScript de outro aplicativo

- 1 No aplicativo de suporte, selecione a arte-final e escolha Editar > Copiar.
- 2 Selecione a imagem na qual a seleção será colada.
- 3 Escolha Editar > Colar.
- 4 Na caixa de diálogo Colar, selecione uma destas opções Colar Como:

Objeto Inteligente Insere a arte-final em uma nova camada como um objeto inteligente.

Pixels Rasteriza a arte-final à medida que ela é colada. Esse procedimento converte em pixels a arte-final vetorial matematicamente definida.

Demarcadores Cola a cópia como um demarcador na paleta Demarcadores. Ao copiar textos do Illustrator, primeiro é necessário convertê-los em contornos.

Formar Camada Cria uma nova camada de forma que usa o demarcador como máscara de vetor.

***Nota:** durante o processo de cópia da arte-final do Adobe Illustrator, as preferências padrão da área de transferência nesse programa podem impedir que a caixa de diálogo Colar seja exibida no Photoshop. Na área Controle de Arquivo e Área de Transferência da caixa de diálogo Preferências do Illustrator, selecione AICB para que as opções de Colar sejam exibidas quando a arte-final for colada no Photoshop.*

- 5 Se a opção Colar como Pixels tiver sido escolhida na etapa anterior, será possível escolher Suavização de Serrilhado na barra de opções para fazer uma transição suave entre as arestas da seleção e os pixels adjacentes.

***Nota:** os comandos de Resíduos poderão ser usados se os dados já estiverem mesclados e se você estiver tentando extrair novamente os dados rasterizados.*

Como salvar o conteúdo da área de transferência ao sair do Photoshop


- 1 Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
 - (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.
- 2 Selecione Exportar Área de Transferência para salvar o conteúdo na área de transferência do Photoshop ao sair do programa.

Cópia de arte-final com os recursos de arrastar e soltar

- ❖ Siga um destes procedimentos:
 - Arraste um ou mais objetos vetoriais do Illustrator para uma imagem aberta no Photoshop. Essa ação cria uma camada vetorial Objeto Inteligente na imagem. Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Editar Conteúdo para abrir novamente o conteúdo no Illustrator e editá-lo.
 - Para copiar o objeto vetorial como um demarcador no Photoshop, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) ao arrastar do Illustrator.
 - Para copiar o conteúdo da camada atual selecionada do Photoshop para o Illustrator, use a ferramenta Mover e arraste o conteúdo da janela do Photoshop para um documento aberto do Illustrator.

Exclusão e extração de objetos

Remoção (recorte) de um objeto de uma fotografia

- 1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o objeto a ser removido.
- 2 Usando uma ferramenta de seleção, escolha o objeto a ser removido.
- 3 Se for necessário refinar a seleção, clique no botão Modo Máscara Rápida  na caixa de ferramentas. O Photoshop mascara ou cobre as áreas não selecionadas da imagem com uma cor translúcida. Na barra de opções, selecione um pincel

e um tamanho de pincel apropriado. Pinte de preto para adicionar à máscara e pinte de branco para revelar uma parte maior da imagem.

4 Para remover o objeto selecionado, escolha Editar > Recortar.

Consulte também

“Extração de um objeto de seu plano de fundo” na página 244

Exclusão de pixels selecionados

❖ Escolha Editar > Apagar ou pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS). Para recortar uma seleção para a área de transferência, escolha Editar > Recortar.

A exclusão de uma seleção em um plano de fundo ou em uma camada com a opção Bloquear Pixels Transparentes selecionada na paleta Camadas substitui o local original pela cor do plano de fundo. A exclusão de uma seleção em uma camada com a opção Bloquear Pixels Transparentes cancelada substitui a área original por uma transparência de camada.

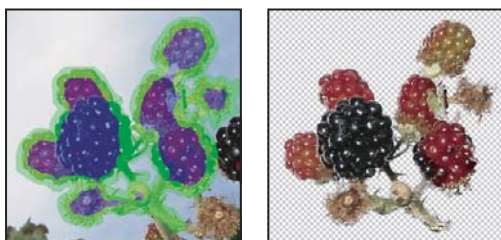
Extração de um objeto de seu plano de fundo

O filtro Extrair proporciona uma maneira sofisticada de isolar um objeto de primeiro plano e apagar o plano de fundo em uma camada. Até mesmo objetos com arestas difíceis, complexas ou indefinidas podem ser recortados do plano de fundo com o mínimo de trabalho manual. Use as ferramentas na caixa de diálogo Extrair para especificar qual parte da imagem será extraída.



Para casos mais simples, tente usar a ferramenta Borracha de Plano de Fundo.

Ao extrair o objeto, o Photoshop apaga seu plano de fundo até a transparência. Os pixels na aresta do objeto perdem seus componentes de cor, derivados do plano de fundo, para que possam ser mesclados com um novo plano de fundo sem gerar um halo de cor.



Área selecionada, realçada e preenchida e objeto extraído




É possível adicionar opacidade novamente ao plano de fundo e criar outros efeitos ao usar o comando Editar > Atenuar após uma extração.

1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o objeto a ser extraído. Se uma camada de plano de fundo for selecionada, ela se tornará uma camada normal após a extração. Se a camada incluir uma seleção, a extração apagará o plano de fundo apenas na área selecionada.



Para evitar a perda de informações da imagem original, duplique a camada ou crie um instantâneo do estado da imagem original.

2 Escolha Filtro > Extrair, e especifique as opções de ferramenta:

Tamanho do Pincel Digite um valor ou arraste o controle deslizante para especificar a largura da ferramenta Realçador de Aresta . Use também a opção Tamanho do Pincel para especificar a espessura das ferramentas Borracha, Limpar e Retoque de Aresta.

Realce Escolha uma opção de cor predefinida para o realce que aparece ao redor dos objetos quando a ferramenta Realçador de Aresta é aplicada ou selecione Outro para selecionar uma cor personalizada de realce.

Preencher Escolha uma opção de cor predefinida ou selecione Outro para especificar uma cor personalizada para a área coberta pela ferramenta Preenchimento.

Realce Inteligente Selecione essa opção para realçar uma aresta bem definida. Ela ajuda a manter o realce na aresta e aplica um realce grande o suficiente para cobri-la, independentemente do tamanho do pincel atual.

***Nota:** se você usar o Realce Inteligente para marcar uma aresta de objeto próxima a outra aresta, diminua o tamanho do pincel se as arestas conflitantes empurrarem o realce para fora da aresta do objeto. Se a aresta do objeto tiver uma cor uniforme de um lado e arestas de alto contraste do outro lado, mantenha a aresta do objeto dentro da área do pincel, mas centralize o pincel na cor uniforme.*


Especifique opções de Extração:

Imagem Texturizada Selecione essa opção se o primeiro plano ou o plano de fundo da imagem contiver muita textura.

Suavidade Digite um valor ou arraste o controle deslizante para aumentar ou diminuir a suavidade do contorno. Em geral, convém começar com zero ou com um valor baixo para evitar o desfoque indesejado dos detalhes. Se houver artefatos nítidos no resultado da extração, aumente o valor de Suavidade para ajudar a removê-los na próxima extração.

Canal Escolha o canal alfa no menu Canal para usar como base para o realce uma seleção salva em um canal alfa. O canal alfa deve ter como base uma seleção dos limites da aresta. Se um realce com base em canal for modificado, o nome desse canal no menu será alterado para Personalizado. Sua imagem deve ter um canal alfa para que a opção Canal fique disponível.

Forçar Primeiro Plano Selecione essa opção se o objeto for particularmente complexo ou não tiver um interior nítido.

3 Selecione a ferramenta Realçador de Aresta  e desenhe para definir a aresta do objeto a ser extraído. Arraste até o ponto em que realce sobreponha um pouco o objeto de primeiro plano e seu plano de fundo. Use um pincel espesso para cobrir arestas difíceis e complicadas em que o primeiro plano é mesclado ao plano de fundo, como fios de cabelo ou árvores.





Use a ferramenta Zoom ou Mão para ajustar a visualização conforme necessário.

Se for necessário apagar o realce, selecione a ferramenta Borracha  e arraste sobre o realce. Para apagar todo o realce, pressione as teclas Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (Mac OS).

Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, verifique se o realce delimita todo o objeto. Não é necessário realçar áreas em que o objeto toca os limites da imagem. Se o objeto não tiver uma estrutura interior nítida, realce-o totalmente.

***Nota:** não será possível realçar o objeto inteiro se a opção Imagem Texturizada ou Forçar Primeiro Plano tiver sido selecionada.*

4 Defina a área do primeiro plano seguindo um destes procedimentos:

- Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, selecione a ferramenta Preenchimento . Clique dentro do objeto para preencher seu interior. Clicar em uma área preenchida com a ferramenta Preenchimento removerá o preenchimento.
- Se a opção Forçar Primeiro Plano estiver selecionada, escolha a ferramenta Conta-gotas  e clique dentro do objeto para fazer a amostra da cor do primeiro plano ou clique na caixa de texto Cor e use um seletor de cores para selecionar a cor do primeiro plano. Essa técnica funciona melhor com objetos que contêm tons de apenas uma cor.

5 (Opcional) Clique em Visualizar para visualizar o objeto extraído. Dê mais zoom conforme necessário.

Mostrar Escolha uma opção de menu para alternar entre visualizações do original e da imagem extraída.



Exibir Escolha uma opção de menu para visualizar o objeto extraído em contraste a um plano de fundo fosco colorido ou a um plano de fundo em tons de cinza. Para exibir um plano de fundo transparente, escolha Nenhum.


6 (Opcional) Aprimore a extração seguindo um destes procedimentos:

- Escolha novas opções de Realce e Preencher e desenhe novamente com a ferramenta Realçador de Aresta. Defina mais uma vez a área do primeiro plano e, em seguida, visualize o objeto extraído.
- Especifique novas configurações de Extração (Suavidade, Forçar Primeiro Plano e Cor) e, em seguida, visualize o objeto extraído.

Faça os retoques finais quando estiver satisfeito com a extração.

7 Retoque os resultados da extração seguindo um destes procedimentos:

- Para apagar os traços do plano de fundo na área extraída, use a ferramenta Limpar . Essa ferramenta subtrai a opacidade e tem um efeito cumulativo. Também é possível usar a ferramenta Limpar para preencher lacunas no objeto extraído. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar para adicionar opacidade novamente.
- Para editar a aresta do objeto extraído, use a ferramenta Retoque de Aresta . Essa ferramenta torna as arestas mais nítidas e tem um efeito cumulativo. Se não houver uma aresta nítida, a ferramenta Retoque de Aresta adicionará opacidade ao objeto ou subtrairá opacidade do plano de fundo.

 *Também é possível fazer a limpeza da imagem após a extração usando as ferramentas Borracha de Plano de Fundo e Pincel do Histórico, disponíveis na caixa de ferramentas.*

8 Clique em OK para aplicar a extração final. Na camada, todos os pixels fora do objeto extraído serão apagados até a transparência.

Consulte também

“Como alterar pixels para transparente com a ferramenta Borracha de plano de fundo” na página 306

“Efeitos de filtro de mesclagem e atenuação” na página 361

Canais

Sobre canais

Canais são imagens em tons de cinza que armazenam diferentes tipos de informações:

- *Os canais de informação de cor* são criados automaticamente quando uma imagem é aberta.) O modo de cores da imagem determina o número de canais de cores criados. Por exemplo, uma imagem RGB tem um canal para cada cor (vermelho, verde e azul) e um canal de composição usado para editar a imagem.
- *Canais alfa* armazenam seleções como imagens em tons de cinza. Adicione canais alfa para criar e armazenar máscaras, que permitem manipular e proteger partes de uma imagem.
- *Canais de cores spot* especificam chapas adicionais para impressão com tintas de cores spot.

Uma imagem pode ter até 56 canais. Todos os novos canais possuem as mesmas dimensões e o mesmo número de pixels que a imagem original.

O tamanho de arquivo necessário para um canal depende das informações de pixels no canal. Determinados formatos de arquivo, incluindo os formatos TIFF e Photoshop, compactam informações de canais e podem economizar espaço. O tamanho de um arquivo não compactado, incluindo canais alfa e camadas, é exibido como o valor à extrema direita da barra de status, na parte inferior da janela, quando a opção Tamanhos do Documento é escolhida no menu pop-up.

Nota: desde que um arquivo seja salvo em um formato que ofereça suporte ao modo de cores da imagem, os canais de cores serão preservados. Os canais alfa são preservados somente quando um arquivo é salvo nos formatos Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF, PSB ou Raw. O formato DCS 2.0 preserva apenas canais de spot. Salvar em outros formatos pode fazer com que as informações do canal sejam descartadas.

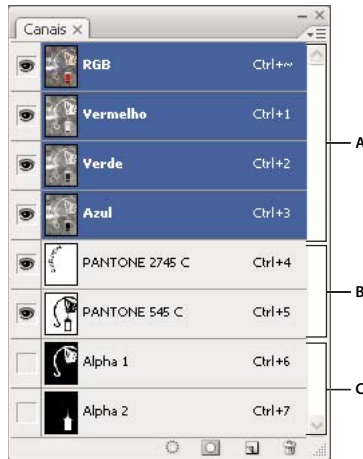
Consulte também

“Sobre cores spot” na página 469

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 250

Visão geral da paleta Canais

A paleta Canais relaciona todos os canais na imagem — primeiro o canal de composição (para imagens RGB, CMYK e Lab). Uma miniatura do conteúdo do canal aparece à esquerda do seu nome; a miniatura é atualizada automaticamente quando o canal é editado.



Tipos de canal

A. Canais de cores B. Canais de spot C. Canais alfa

Exibição da paleta Canais

❖ Escolha Windows > Canais.

Como redimensionar ou ocultar miniaturas de canais

❖ Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Canais. Clique em um tamanho de miniatura ou em Nenhum para desativar a exibição de miniaturas.

A visualização de miniaturas é uma boa maneira de controlar o conteúdo do canal, no entanto, se a exibição de miniaturas for desativada, o desempenho poderá melhorar.

Como mostrar ou ocultar um canal

Use a paleta Canais para visualizar combinações de canais na janela do documento. Por exemplo, visualize um canal alfa e o canal de composição juntos para ver como as alterações feitas no canal alfa se relacionam com a imagem inteira.

❖ Clique na coluna do olho ao lado do canal para mostrar ou ocultar esse canal. (Clique no canal de composição para visualizar todos os canais de cores padrão. O canal de composição é exibido sempre que todos os canais de cores estão visíveis.)



Para mostrar ou ocultar vários canais, arraste até a coluna do olho na paleta Canais.

Como mostrar em cores os canais coloridos

Canais individuais são exibidos em tons de cinza. Em imagens RGB, CMYK ou Lab, pode-se visualizar canais individuais em cores. (Em imagens Lab, apenas os canais *a* e *b* aparecem em cores.) Se mais de um canal estiver ativo, os canais sempre serão exibidos em cores.

É possível alterar o padrão para mostrar os canais de cores individuais em cores. Quando um canal está visível na imagem, aparece um ícone de olho à esquerda da paleta.

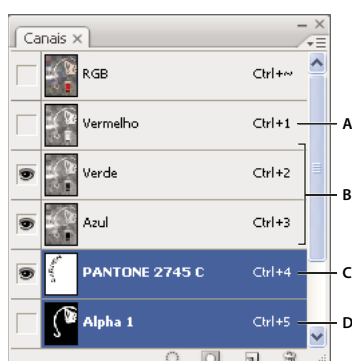
1 Siga um destes procedimentos:

- No Windows, escolha Editar > Preferências > Interface.
- No Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Interface.

2 Selecione Mostrar Canais em Cores e clique em OK.

Seleção e edição de canais

Selecione um ou mais canais na paleta Canais. Os nomes de todos os canais selecionados, ou *ativos*, estão realçados.



Seleção de vários canais

A. Não visível ou editável **B.** Visível, mas não selecionado para edição **C.** Selecionado para visualização e edição **D.** Selecionado para edição, mas não para visualização

- Para selecionar um canal, clique no nome do canal. Pressione a tecla Shift e clique para selecionar (ou cancelar a seleção) vários canais.
- Ao editar um canal, selecione-o e use a ferramenta de pintura ou de edição para pintar a imagem. É possível pintar somente um canal por vez. Pinte com branco para adicionar a cor do canal selecionado com intensidade de 100%. Pinte com um valor de cinza para adicionar a cor do canal com uma intensidade mais baixa. Pinte com preto para remover completamente a cor do canal.

Como reorganizar e renomear canais alfa e de spot

Os canais de spot ou alfa poderão ser movidos sobre os canais de cores padrão apenas se a imagem estiver no modo Multicanal.

- Para alterar a ordem dos canais alfa ou de spot, arraste o canal para cima ou para baixo na paleta Canais. Quando uma linha aparecer na posição desejada, solte o botão do mouse.

Nota: as cores spot são sobreimpressas na ordem em que aparecem, de cima para baixo, na paleta Canais.

- Para renomear um canal alfa ou de spot, clique duas vezes no nome do canal na paleta Canais e digite o novo nome.

Consulte também

“Criação de um novo canal de spot” na página 469

Duplicação de canais

É possível copiar um canal e usá-lo na imagem atual ou em outra imagem.


Duplicação de canais

Se estiver duplicando canais alfa entre imagens, eles deverão ter dimensões em pixels idênticas. Não é possível duplicar um canal em uma imagem no modo Bitmap.

- 1 Na paleta Canais, selecione o canal que será duplicado.
- 2 Escolha Duplicar Canal no menu da paleta Canais.
- 3 Digite um nome para o canal duplicado.
- 4 Para Documento, siga um destes procedimentos:
 - Escolha um destino. Somente imagens abertas com dimensões em pixels idênticas às da imagem atual estão disponíveis. Para duplicar o canal no mesmo arquivo, selecione o arquivo atual do canal.

- Escolha Novo para copiar o canal em uma nova imagem, criando uma imagem multicanal que contém um único canal. Digite um nome para a nova imagem.
- 5 Para inverter as áreas selecionadas e mascaradas no canal duplicado, selecione Inverter.

Duplicação de um canal na imagem

- 1 Na paleta Canais, selecione o canal que deseja duplicar.
- 2 Arraste o canal para o botão Novo Canal  na parte inferior da paleta.

Duplicação de um canal em outra imagem

- 1 Na paleta Canais, selecione o canal que deseja duplicar.
- 2 Verifique se a imagem de destino está aberta.

Nota: a imagem de destino não precisa ter as mesmas dimensões em pixels que o canal duplicado.

- 3 Siga um destes procedimentos:

- Arraste o canal da paleta Canais para a janela da imagem de destino. O canal duplicado é exibido na parte inferior da paleta Canais.
- Escolha Selecionar > Tudo e escolha Editar > Copiar. Selecione o canal na imagem de destino e escolha Editar > Colar. O canal colado sobrescreve o canal existente.

Divisão de canais em imagens separadas

Somente os canais de imagens achatadas podem ser divididas. A divisão de canais é útil quando você deseja reter informações de canais individuais em um formato de arquivo que não preserva canais.

- ❖ Para dividir canais em imagens separadas, escolha Dividir Canais no menu da paleta Canais.

O arquivo original é fechado e os canais individuais são exibidos em janelas de imagens em tons de cinza separadas. As barras de título nas novas janelas mostram o nome do arquivo original e o canal. Salve e edite as novas imagens separadamente.

Mesclagem de canais

Várias imagens em tons de cinza podem ser combinadas como canais de uma só imagem. As imagens a serem mescladas devem estar no modo Tons de Cinza, ser achatadas (sem camadas), ter as mesmas dimensões em pixels e estar abertas. A quantidade de imagens em tons de cinza abertas determina os modos de cores disponíveis ao mesclar os canais. Por exemplo, se houver três imagens abertas, mescle-as em uma imagem RGB; se houver quatro imagens abertas, elas poderão se transformar em uma imagem CMYK.



Se estiver trabalhando com arquivos DCS que perderam acidentalmente seus links (e por isso não podem ser abertos, inseridos ou impressos), abra os arquivos de canais e mescle-os em uma imagem CMYK. Depois, salve novamente o arquivo como um arquivo DCS EPS.

- 1 Abra as imagens em tons de cinza que contêm os canais que serão mesclados e ative uma das imagens.

É necessário haver mais de uma imagem aberta para que a opção Mesclar Canais fique disponível.

- 2 Escolha Mesclar Canais no menu da paleta Canais.

- 3 Para Modo, escolha o modo de cores que será criado. O número de canais apropriado para o modo é exibido na caixa de texto Canais.

- 4 Se for necessário, insira um número na caixa de texto Canais.

Se for inserido um número incompatível com o modo selecionado, o modo Multicanal será selecionado automaticamente. Esse modo criará uma imagem multicanal com dois ou mais canais.

- 5 Clique em OK.

- 6 Em cada canal, verifique se a imagem desejada está aberta. Se você mudar de idéia quanto ao tipo de imagem, clique em Modo para retornar à caixa de diálogo Mesclar Canais.

7 Se estiver mesclando canais em uma imagem multicanal, clique em Próximo e selecione os canais restantes.

Nota: todos os canais de uma imagem multicanal são canais alfa ou de spot.

8 Ao concluir a seleção de canais, clique em OK.


Os canais selecionados são mesclados em uma nova imagem do tipo especificado, e as imagens originais são fechadas sem qualquer alteração. A nova imagem é exibida em uma janela sem título.

Nota: não é possível dividir e recombinar (mesclar) uma imagem com canais de cores spot. O canal de cor spot será adicionado como um canal alfa.

Exclusão de um canal

Exclua canais de spot ou alfa que não sejam mais necessários antes de salvar uma imagem. Canais alfa complexos podem aumentar substancialmente o espaço em disco exigido por uma imagem.

❖ No Photoshop, selecione o canal na paleta Canais e execute uma das seguintes ações:

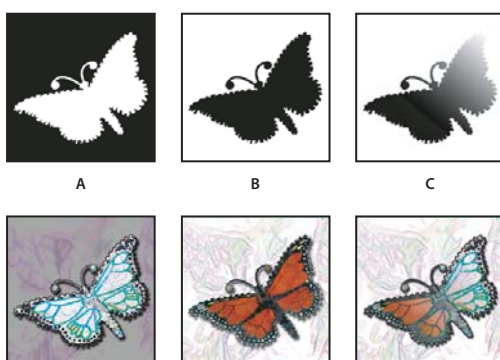
- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no ícone Excluir .
- Arraste o nome do canal na paleta até o ícone Excluir.
- Escolha Excluir Canal no menu da paleta Canais.
- Clique no ícone Excluir, na parte inferior da paleta, e clique em Sim.

Nota: quando um canal de cor de um arquivo com camadas é excluído, as camadas visíveis são achatadas e as camadas ocultas, descartadas. Isso ocorre porque a remoção de um canal de cor converte a imagem no modo Multicanal, que não oferece suporte a camadas. Uma imagem não é achatada quando um canal alfa, um canal de spot ou uma máscara rápida é excluída.

Como salvar seleções e usar máscaras

Sobre máscaras e canais alfa

Quando parte de uma imagem é selecionada, a área não selecionada é “mascarada” ou protegida contra edição. Portanto, ao criar uma máscara, é possível isolar e proteger áreas de uma imagem durante a aplicação de alterações em cores, filtros ou outros efeitos ao restante dessa imagem. Máscaras também podem ser usadas para a edição complexa de imagens, como a aplicação gradual de cores ou efeitos de filtros a uma imagem.



Exemplos de máscaras

A. Máscara opaca usada para proteger o plano de fundo e editar a borboleta **B.** Máscara opaca usada para proteger a borboleta e colorir o plano de fundo **C.** Máscara semitransparente usada para colorir o plano de fundo e parte da borboleta

As máscaras são armazenadas em canais alfa. As máscaras e os canais são imagens em tons de cinza, por isso é possível editá-las como qualquer outra imagem com ferramentas de pintura e edição e filtros. As áreas pintadas de preto em uma máscara são protegidas e as pintadas de branco são editáveis.

Use o modo Máscara Rápida para converter uma seleção em uma máscara temporária a fim de facilitar a edição. A Máscara Rápida aparece como uma sobreposição de cor com opacidade ajustável. É possível editar a Máscara Rápida, usando qualquer ferramenta de pintura, ou modificá-la com um filtro. Ao sair do modo Máscara Rápida, a máscara é convertida novamente em uma seleção na imagem.

Para salvar uma seleção permanentemente, é possível armazená-la como um canal alfa. O canal alfa armazena a seleção como uma máscara em tons de cinza editável na paleta Canais. Depois de armazená-la como canal alfa, é possível carregar novamente a seleção a qualquer momento, inclusive em outra imagem.



Seleção salva como canal alfa na paleta Canais

Nota: é possível aplicar uma máscara ou ocultar partes de uma camada usando uma máscara de camada.


Consulte também

“Sobre máscaras de camada e de vetor” na página 295

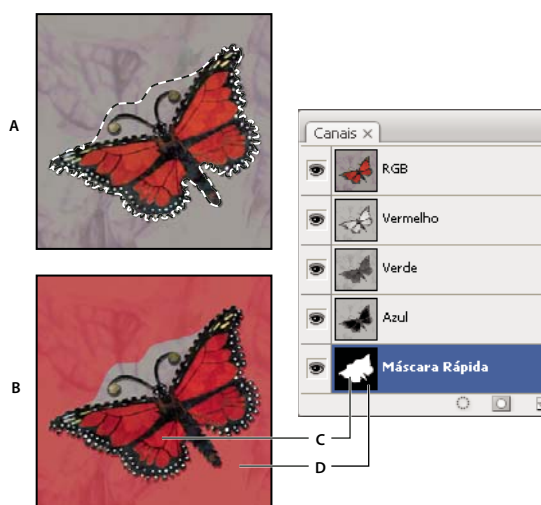
Criação de uma máscara rápida temporária

Para usar o modo Máscara Rápida, comece com uma seleção e, em seguida, use-a como base para adicionar ou subtrair de forma a criar a máscara. A máscara também pode ser inteiramente criada no modo Máscara Rápida. A cor distingue as áreas protegidas das áreas não protegidas. Ao sair do modo Máscara Rápida, as áreas não protegidas se tornam uma seleção.

Nota: um canal temporário de Máscara Rápida aparece na paleta Canais enquanto o usuário trabalha no modo Máscara Rápida. Entretanto, toda a edição da máscara é feita na janela de imagem.

- 1 Usando qualquer ferramenta de seleção, selecione a parte da imagem a ser alterada.
- 2 Clique no botão do modo Máscara Rápida  na caixa de ferramentas.

Uma sobreposição de cores (semelhante a um filme-rubi) cobre e protege a área fora da seleção. As áreas selecionadas ficam não são protegidas por essa máscara. Por padrão, o modo Máscara Rápida pinta a área protegida usando uma sobreposição de vermelho com 50% de opacidade.

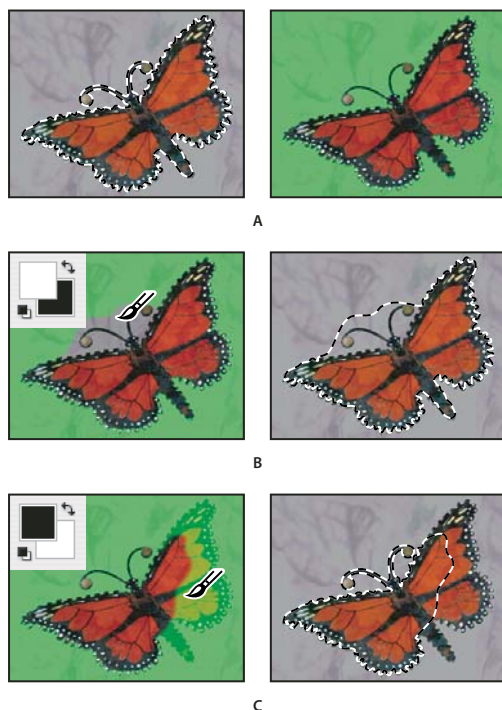


Seleção no modo Padrão e no modo Máscara Rápida

A. Modo Padrão **B.** Modo Máscara Rápida **C.** Os pixels selecionados aparecem como brancos na miniatura do canal **D.** A sobreposição de filme-rubi protege a área externa à seleção, e os pixels não selecionados aparecem como pretos na miniatura do canal


3 Para editar a máscara, selecione uma ferramenta de pintura na caixa de ferramentas. As amostras da caixa de ferramentas tornam-se automaticamente pretas e brancas.

4 Pinte de branco para selecionar uma parte maior da imagem (a sobreposição de cores é removida de áreas pintadas de branco). Para cancelar a seleção das áreas, pinte-as de preto (a sobreposição de cores cobre áreas pintadas de preto). A pintura com cinza ou outra cor cria uma área semitransparente, útil para efeitos de difusão ou suavização de serrilhado. (Embora fiquem selecionadas, as áreas semitransparentes talvez não pareçam estar selecionadas quando visualizadas fora do Modo Máscara Rápida.)



Pintura no modo Máscara Rápida

A. Seleção original e modo Máscara Rápida com verde escolhido como a cor da máscara **B.** Pintar de branco no modo Máscara Rápida adiciona à seleção. **C.** Pintar de preto no modo Máscara Rápida subtrai da seleção

5 Clique no botão Modo Padrão  na caixa de ferramentas para desativar a máscara rápida e retornar à imagem original. Nesse ponto, uma borda de seleção delimita a área desprotegida da máscara rápida.

Se uma máscara de difusão for convertida em uma seleção, a linha limite ficará a meio caminho entre os pixels pretos e os pixels brancos do degradê da máscara. Os limites da seleção indicam a transição entre uma porcentagem inferior a 50% de pixels selecionados e uma porcentagem superior a 50% de pixels selecionados.

6 Aplique as alterações desejadas à imagem. As alterações afetam apenas a área selecionada.

7 Escolha Selecionar > Cancelar Seleção para desmarcar a seleção ou salve-a escolhendo Selecionar > Salvar Seleção.




É possível converter a máscara temporária em um canal alfa permanente alternando para o modo padrão e escolhendo Selecionar > Salvar Seleção

Alteração das opções de Máscara Rápida


1 Clique duas vezes no botão do Modo Máscara Rápida  na caixa de ferramentas.

2 Escolha entre as seguintes opções de exibição:

Áreas Mascaradas Define áreas mascaradas como pretas (opacas) e áreas selecionadas como brancas (transparentes).

Pintar de preto aumenta a área mascarada, e pintar de branco aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo branco sobre um plano de fundo cinza .

Áreas Selecionadas Define áreas mascaradas como brancas (transparentes) e áreas selecionadas como pretas (opacas).

Pintar de branco aumenta a área mascarada, e pintar de preto aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo cinza sobre um plano de fundo branco .



Para alternar entre as opções de máscara rápida Áreas Mascaradas e Áreas Selecionadas, clique no botão do Modo Máscara Rápida com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

3 Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de cores e selecione essa cor.

4 Para alterar a opacidade, digite um valor entre 0% e 100%.

As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. A alteração dessas configurações pode facilitar a visibilidade da máscara em contraste às cores da imagem.

Consulte também

“Escolha uma cor com o Seletor de Cores da Adobe” na página 113

Criação e edição de máscaras de canais alfa

É possível criar um novo canal alfa e, em seguida, usar ferramentas de pintura, ferramentas de edição e filtros para criar uma máscara a partir desse canal. Também é possível salvar uma seleção existente em uma imagem do Photoshop como um canal alfa exibido na paleta Canais. Consulte “Como salvar e carregar seleções” na página 254.

Consulte também

“Sobre canais” na página 246

Criação de uma máscara de canal alfa usando as opções atuais

1 Clique no botão Novo Canal  na parte inferior da paleta Canais.

2 Pinte o novo canal para mascarar áreas da imagem.



Selecione as áreas da imagem antes de criar o canal para criar a máscara. Em seguida, pinte o canal para refinar a máscara.

Criação de uma máscara de canal alfa e definição de opções

1 Na parte inferior da paleta Canais, clique no botão Novo Canal com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ou escolha Novo Canal no menu da paleta Canais.

- 2 Especifique as opções na caixa de diálogo Novo Canal.
- 3 Pinte o novo canal para mascarar áreas da imagem.

Opções de canal

Para alterar as opções de um canal existente, na paleta Canais, clique duas vezes na miniatura do canal ou, no menu da paleta Canais, selecione opções de Canal.

As opções disponíveis nas caixas de diálogo Novo Canal e Opções de Canal são:

Áreas Mascaradas Define áreas mascaradas como pretas (opacas) e áreas selecionadas como brancas (transparentes). Pintar de preto aumenta a área mascarada, e pintar de branco aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo branco sobre um plano de fundo cinza

Áreas Selecionadas Define áreas mascaradas como brancas (transparentes) e áreas selecionadas como pretas (opacas). Pintar de branco aumenta a área mascarada, e pintar de preto aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo cinza sobre um plano de fundo branco

Cor Spot Converte um canal alfa em um canal de cores spot. Disponível somente para os canais existentes.

Cor Define a cor e a opacidade da máscara. Clique no campo de cores para alterar a cor. As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. A alteração dessas configurações pode facilitar a visibilidade da máscara em contraste com as cores da imagem.

Pintura de um canal para mascarar áreas da imagem

Ao ser exibido na parte inferior da paleta Canais, o novo canal será o único visível na janela da imagem. Clique no ícone do olho para que o canal de cores compostas (RGB, CMYK) exiba a imagem com uma sobreposição de cores mostrando a máscara.

❖ Selecione o pincel ou uma ferramenta de edição e execute um destes procedimentos para adicionar ou subtrair a máscara criada do canal alfa:

- Para remover áreas no novo canal, pinte de branco.
- Para adicionar áreas no novo canal, pinte de preto.
- Adicione ou remova áreas usando opacidades inferiores a 100%, defina a opacidade na barra de opções referente à ferramenta de pintura ou edição selecionada e, em seguida, pinte de branco ou preto. Também é possível pintar usando uma tom colorido para obter opacidades menores.

Como salvar e carregar seleções

É possível salvar qualquer seleção como uma máscara em um canal alfa, seja novo ou existente, e carregá-la da máscara posteriormente.

É possível usar uma seleção como máscara de camada, carregando-a para torná-la ativa e depois adicionando uma nova máscara de camada.

Consulte também

“Como adicionar máscaras de camada” na página 296

Como salvar uma seleção em um novo canal

- 1 Selecione uma ou mais áreas da imagem que serão isoladas.
- 2 Clique no botão Salvar Seleção na parte inferior da paleta Canais. Um novo canal é exibido, nomeado de acordo com a sequência na qual foi criado.

Como salvar uma seleção em um canal novo ou existente

- 1 Use uma ferramenta de seleção para escolher uma ou mais áreas da imagem que serão isoladas.
- 2 Escolha Selecionar > Salvar Seleção.

3 Especifique as seguintes opções na caixa de diálogo Salvar Seleção e clique em OK:

Documento Escolhe uma imagem de destino para a seleção. Por padrão, a seleção é inserida em um canal na imagem ativa. É possível optar por salvar a seleção em um canal de outra imagem aberta, com as mesmas dimensões em pixels, ou em uma nova imagem.

Canal Escolhe um canal de destino para a seleção. Por padrão, a seleção é salva em um novo canal. É possível optar por salvar a seleção em qualquer canal existente na imagem selecionada ou em uma máscara de camada caso a imagem contenha camadas.

4 Se a seleção estiver sendo salva como um novo canal, digite um nome para ele na caixa de texto Nome.

5 Se a seleção estiver sendo salva em um canal existente, selecione como as seleções serão combinadas:

Substituir Canal Substitui a seleção atual no canal.

Adicionar ao Canal Adiciona a seleção ao conteúdo do canal atual.

Subtrair do Canal Exclui a seleção do conteúdo do canal.


Fazer Intersecção com Canal Mantém as áreas da nova seleção que sofreram intersecção com o conteúdo do canal.

É possível selecionar o canal na paleta Canais para exibir a seleção salva em tons de cinza.

Como carregar uma seleção salva da paleta Canais

É possível reutilizar uma seleção anteriormente salva carregando-a em uma imagem. Além disso, a seleção pode ser carregada em uma imagem após a aplicação de modificações em um canal alfa.

❖ Siga um destes procedimentos na paleta Canais:

- Selecione o canal alfa, clique no botão Carregar Seleção  na parte inferior da paleta e clique no canal de cores compostas próximo à parte superior da paleta.
- Arraste o canal contendo a seleção a ser carregada até o botão Carregar Seleção.
- Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, clique no canal contendo a seleção a ser carregada.
- Para adicionar a máscara de uma seleção existente, pressione as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique no canal.
- Para subtrair a máscara de uma seleção existente, pressione as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique no canal.
- Para carregar a intersecção entre a seleção salva e uma seleção já existente, pressione as teclas Ctrl+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e selecione o canal.



É possível arrastar uma seleção de uma imagem aberta do Photoshop para outra.

Como carregar uma seleção salva

Nota: ao carregar uma seleção salva de outra imagem, verifique se ela está aberta. Verifique também se a imagem de destino está ativa.

1 Escolha Selecionar > Carregar Seleção.

2 Especifique as seguintes opções de Origem na caixa de diálogo Carregar Seleção:

Documento Escolhe a origem a ser carregada.

Canal Escolhe o canal que contém a seleção a ser carregada.

Inverter Seleciona as áreas não selecionadas.

3 Selecione uma opção de Operação para especificar como combinar as seleções se a imagem já incluir uma seleção:

Nova Seleção Adiciona a seleção carregada.

Adicionar à Seleção Adiciona a seleção carregada a qualquer seleção existente na imagem.

Subtrair da Seleção Subtrai a seleção carregada das seleções existentes na imagem.

Fazer intersecção com Seleção Salva uma seleção a partir de uma área que sofreu intersecção com a seleção carregada e as seleções existentes na imagem.



É possível arrastar uma seleção de uma imagem aberta do Photoshop para outra.

Cálculos de canal

Mesclagem de camadas e canais

É possível usar os efeitos de mesclagem associados a camadas para combinar canais dentro e entre imagens nas novas imagens. Use o comando Aplicar Imagem (em canais únicos ou de composição) ou o comando Cálculos (em canais únicos). Esses comandos oferecem dois modos de mesclagem adicionais não disponíveis na paleta Camadas – Adicionar e Subtrair. Embora seja possível criar novas combinações de canais, copiando canais em camadas na paleta Camadas, é mais rápido usar os comandos de cálculo para mesclar informações de canais.

Os comandos de cálculo executam operações matemáticas dos pixels correspondentes de dois canais (os pixels com localizações idênticas na imagem) e combinam os resultados em um único canal. Dois conceitos são fundamentais para compreender os comandos de cálculo.

- Cada pixel em um canal tem um valor de brilho. Cálculos e Aplicar Imagem manipulam os valores para produzir pixels compostos como resultado.
- Esses comandos sobrepõem os pixels em dois ou mais canais. As imagens usadas em cálculos devem ter as mesmas dimensões em pixels.

Mesclagem de canais com o comando Aplicar Imagem

O comando Aplicar Imagem permite mesclar a camada e o canal de uma imagem (a *origem*) com uma camada e canal da imagem ativa (o *destino*).

1 Abra as imagens de origem e de destino e selecione a camada e o canal desejados na imagem de destino. As dimensões em pixels das imagens devem corresponder aos nomes de imagens exibidos na caixa de diálogo Aplicar Imagem.

Nota: se os modos de cores das duas imagens forem diferentes (por exemplo, uma imagem é RGB e a outra é CMYK), é possível aplicar um único canal (mas não a composição de origem) ao canal composto da camada de destino.

2 Escolha Imagem > Aplicar Imagem.

3 Escolha a imagem, a camada e o canal de origem que serão combinados com o destino. Para usar todas as camadas da imagem de origem, selecione Mesclado para Camada.

4 Para visualizar os resultados na janela de imagem, selecione Visualizar.

5 Para usar o negativo do conteúdo do canal no cálculo, selecione Inverter.

6 Para Mesclagem, escolha uma opção de mesclagem.

Para obter informações sobre as opções Adicionar e Subtrair, consulte “Adição e subtração de modos de mesclagem” na página 257. Para obter informações sobre outras opções de mesclagem, consulte “Lista de modos de mesclagem” na página 320.

7 Digite um valor de Opacidade para especificar a intensidade do efeito.

8 Para aplicar os resultados apenas nas áreas opacas da camada resultante, selecione Preservar Transparência.

9 Se desejar aplicar a mesclagem por meio de uma máscara, selecione Máscara. Escolha a imagem e a camada que contêm a máscara. Para Canal, escolha qualquer canal de cor ou canal alfa para usar como máscara. Também é possível usar uma máscara com base na seleção ativa ou nos limites da camada escolhida (Transparência). Selecione Inverter para inverter as áreas do canal com ou sem máscara.

Mesclagem de canais com o comando Cálculos

O comando Cálculos permite mesclar dois canais individuais de uma ou mais imagens de origem. Os resultados podem ser aplicados a uma nova imagem ou a um novo canal ou seleção da imagem ativa. Não é possível aplicar o comando Cálculos a canais de composição.

1 Abra a(s) imagem(ns) de origem.

Nota: se estiver utilizando mais de uma imagem de origem, as imagens devem ter as mesmas dimensões em pixels.

2 Escolha Imagem > Cálculos.

3 Para visualizar os resultados na janela de imagem, selecione Visualizar.

4 Escolha a primeira imagem de origem, a camada e o canal. Para utilizar todas as camadas na imagem de origem, escolha Mesclado para Camada.

5 Para usar o negativo do conteúdo do canal no cálculo, selecione Inverter. Para Canal, escolha Cinza se desejar duplicar o efeito da conversão da imagem em tons de cinza.

6 Escolha a segunda imagem de origem, a camada e o canal e especifique as opções.

7 Para Mesclagem, escolha um modo de mesclagem.

Para obter informações sobre as opções Adicionar e Subtrair, consulte “Adição e subtração de modos de mesclagem” na página 257. Para obter informações sobre outras opções de mesclagem, consulte “Lista de modos de mesclagem” na página 320.

8 Digite um valor de Opacidade para especificar a intensidade do efeito.

9 Se desejar aplicar a mesclagem por meio de uma máscara, selecione Máscara. Escolha a imagem e a camada que contém a máscara. Para Canal, escolha qualquer canal de cor ou canal alfa para usar como máscara. Também é possível usar uma máscara com base na seleção ativa ou nos limites da camada escolhida (Transparência). Selecione Inverter para inverter as áreas do canal com ou sem máscara.

10 Para Resultado, especifique se os resultados da mesclagem serão inseridos em um novo documento ou em um novo canal ou seleção na imagem ativa.

Adição e subtração de modos de mesclagem

Os modos de mesclagem Adicionar e Subtrair estão disponíveis somente com os comandos Aplicar Imagem e Cálculos.

Adicionar

Adiciona os valores de pixels em dois canais. Esse é um bom meio para combinar imagens não sobrepostas em dois canais.

Como os valores de pixels mais altos representam cores mais claras, a adição de canais com pixels sobrepostos clareia a imagem. As áreas pretas em ambos os canais permanecem pretas ($0 + 0 = 0$). O branco em um dos canais resulta em branco ($255 + \text{qualquer valor} = 255$ ou mais).

O modo Adicionar divide a soma dos valores de pixels pelo valor de Escala e, em seguida, adiciona o valor de Deslocamento ao total. Por exemplo, para encontrar a média dos pixels em dois canais, some-os, divida-os por 2 e não digite nenhum valor de Deslocamento.

O fator de Escala pode ser qualquer número entre 1.000 e 2.000. Um valor de Escala mais alto escurece a imagem.

O valor de Deslocamento permite clarear ou escurecer os pixels no canal de destino em qualquer valor de brilho entre +255 e -255. Os valores negativos escurecem a imagem e os positivos clareiam.

Subtrair

Subtrai os valores de pixels do canal de origem dos pixels correspondentes no canal de destino. Como no modo Adicionar, o resultado é dividido pelo fator de Escala e adicionado ao valor de Deslocamento.

O fator de Escala pode ser qualquer número entre 1.000 e 2.000. O valor de Deslocamento permite clarear ou escurecer os pixels no canal de destino em qualquer valor de brilho entre +255 e -255.

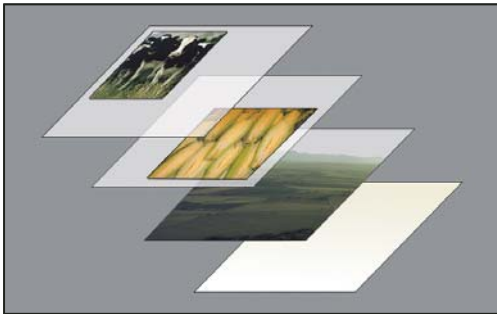
Capítulo 10: Camadas

As camadas são os blocos de construção de muitos fluxos de trabalho de criação de imagens. Talvez não seja necessário trabalhar com camadas ao fazer simples ajustes de imagem, mas as camadas o ajudam a trabalhar de modo eficaz e são fundamentais para a maioria das edições de imagem não destrutivas.

Conceitos básicos de Camadas

Sobre camadas

As camadas do Photoshop são como folhas de acetato empilhado. Através das áreas transparentes de uma camada, é possível ver as camadas de baixo. Você move uma camada para posicionar o conteúdo na camada, como se estivesse deslizando uma folha de acetato em uma pilha. Também é possível alterar a opacidade de uma camada para tornar o conteúdo parcialmente transparente.



As áreas transparentes de uma camada permitem que você veja as camadas de baixo.

As camadas são usadas para realizar tarefas como a composição de várias imagens, adição de texto em uma imagem ou adição de formas de vetores gráficos. Você pode aplicar um estilo de camada para adicionar um efeito especial como uma sombra projetada ou um brilho.

Trabalho não destrutivo

Às vezes, as camadas não contêm nenhum conteúdo aparente. Por exemplo, uma camada de *ajuste* mantém ajustes de cores e tons que afetam as camadas abaixo dela. Em vez de editar os pixels da imagem diretamente, é possível editar uma camada de ajuste e deixar os pixels subjacentes inalterados.

Um tipo especial de camada, chamada de *Objeto Inteligente*, contém uma ou mais camadas de conteúdo. Você pode transformar (dimensionar, inclinar ou remodelar) um Objeto Inteligente sem editar diretamente os pixels da imagem. Ou, você pode editar o Objeto Inteligente como uma imagem separada mesmo após inseri-lo em uma imagem do Photoshop. Os Objetos Inteligentes também podem conter efeitos de filtro inteligente, que permitem aplicar filtros não destrutivos a imagens para que você possa mais tarde aprimorar ou remover o efeito de filtro. Consulte “Edição não destrutiva” na página 286.

Organização de camadas

Uma nova imagem possui uma única camada. O número de camadas, efeitos e conjuntos que podem ser adicionados a uma imagem é limitado apenas pela quantidade de memória do computador.

Você trabalha com as camadas na paleta Camadas. Os *grupos de camadas* ajudam a organizar e gerenciar camadas. Use grupos para organizar as camadas em uma ordem lógica e para reduzir o excesso de itens na paleta Camadas. É possível aninhar grupos dentro de outros. Também é possível usar grupos para aplicar atributos e máscaras a várias camadas simultaneamente.

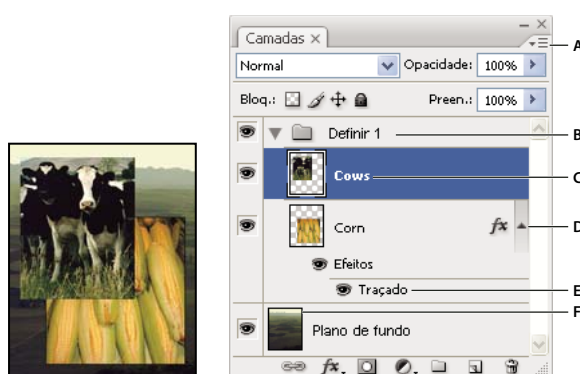
Camadas de vídeo

É possível usar camadas de vídeo para adicionar vídeo a uma imagem. Após importar um clipe de vídeo para uma imagem como uma camada de vídeo ou um objeto inteligente, você pode mascarar a camada, transformá-la, aplicar efeitos de camada, pintar nos quadros individuais ou rasterizar um quadro individual, e convertê-la em uma camada padrão. Use a paleta Linha de Tempo para reproduzir o vídeo na imagem ou para acessar quadros individuais. Consulte “Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)” na página 510.

Para assistir um vídeo sobre o uso das camadas, consulte www.adobe.com/go/vid0001_br.

Visão geral da paleta Camadas

A paleta Camadas relaciona todas as camadas, grupos e efeitos de camada em uma imagem. Essa paleta pode ser usada para mostrar e ocultar camadas, criar novas camadas e trabalhar com grupos de camadas. No menu da paleta Camadas pode-se acessar comandos e opções adicionais.



Paleta Camadas do Photoshop

A. Menu da paleta Camadas B. Grupo de camadas C. Camada D. Expandir/recolher efeitos da camada E. Efeito da camada F. Miniatura da camada

Como exibir a paleta Camadas

- ❖ Escolha Janela > Camadas.

Escolha um comando no menu da paleta Camadas

- ❖ Clique no triângulo no canto superior direito da paleta.

Como alterar o tamanho das miniaturas de camadas

- ❖ Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Camadas e selecione um tamanho de miniatura.

Como alterar o conteúdo da miniatura

- ❖ Escolha Opções da Paleta, no menu da paleta Camadas, e selecione Documento inteiro para exibir o conteúdo de todo o documento. Selecione Limites da Camada para restringir a miniatura aos pixels do objeto na camada.



Desative as miniaturas para melhorar o desempenho e poupar espaço no monitor.

Como expandir e recolher grupos

- ❖ Clique no triângulo à esquerda da pasta de um grupo. Consulte “Visualização de camadas e grupos dentro de um grupo” na página 262.

Como converter planos de fundo e camadas

Quando se cria uma nova imagem com um plano de fundo branco ou colorido, a imagem mais abaixo na paleta Camadas é chamada de *Plano de Fundo*. Uma imagem só pode ter uma camada de plano de fundo. Não é possível alterar a ordem de empilhamento de uma camada de plano de fundo, seu modo de mesclagem ou sua opacidade. No entanto, é possível converter um plano de fundo em uma camada regular e, em seguida, alterar qualquer um desses atributos.

Quando se cria uma nova imagem com conteúdo transparente, ela não tem uma camada de plano de fundo. A camada mais abaixo não tem restrições como a camada de plano de fundo; é possível movê-la para qualquer lugar na paleta Camadas e alterar sua opacidade e seu modo de mesclagem.

Conversão de um plano de fundo em camada

- 1 Clique duas vezes em Plano de fundo, na paleta Camadas, ou escolha Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo.
- 2 Defina as opções da camada. (Consulte “Criação de camadas em grupos” na página 260.)
- 3 Clique em OK.

Conversão de uma camada em plano de fundo

- 1 Selecione uma camada na paleta Camadas.
- 2 Escolha Camada > Nova > Plano de fundo a partir da camada.



Os pixels transparentes da camada são convertidos em cores de plano de fundo e a camada vai para a base da pilha de camadas.

Nota: não é possível criar um plano de fundo atribuindo a uma camada normal o nome Plano de fundo; é preciso usar o comando Plano de fundo a partir da camada.

Criação de camadas em grupos

Uma nova camada aparece na paleta Camadas, acima da camada selecionada ou dentro do grupo selecionado.

Criação de uma nova camada ou de um novo grupo

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma nova camada ou um novo grupo usando as opções padrão, clique no botão Nova camada  ou no botão Novo grupo  na paleta Camadas.
 - Escolha Camada > Nova > Camada ou escolha Camada > Novo > Grupo.
 - No menu da paleta Camadas, escolha Nova camada ou Novo grupo.
 - Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Nova camada ou Novo grupo, na paleta Camadas, para exibir a caixa de diálogo Nova camada e definir as opções da camada.
 - Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) no botão Nova camada ou Novo grupo, na paleta Camadas, para adicionar uma camada abaixo da que está selecionada no momento.
- 2 Defina as opções da camada e clique em OK:

Nome Especifica um nome para a camada ou grupo.

Usar camada anterior para criar máscara de corte Essa opção não está disponível para grupos. (Consulte “Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 300.)

Cor Atribui uma cor à camada ou ao grupo na paleta Camadas.

Modo Especifica um modo de mesclagem para a camada ou grupo. (Consulte “Sobre os modos de mesclagem” na página 320.)

Opacidade Especifica um nível de opacidade para a camada ou grupo.

Preencher com cor neutra de um dos modos Preenche a camada com uma cor neutra, predefinida.

Criação de uma nova camada com efeitos de outra camada

- 1 Selecione a camada existente na paleta Camadas.
- 2 Arraste-a para o botão Nova Camada na parte inferior da paleta Camadas. A camada recém-criada contém todos os efeitos da existente.

Conversão de uma seleção em uma nova camada


- 1 Faça uma seleção.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Camada > Nova > Camada por cópia para copiar a seleção em uma nova camada.
 - Escolha Camada > Nova > Camada por recorte para cortar e colar a seleção em uma nova camada.

Nota: é necessário rasterizar os Objetos inteligentes ou as camadas de forma para ativar esses comandos.


Duplicação de camadas

É possível duplicar as camadas em uma imagem, em outra ou em uma nova imagem.

Duplicação de camadas ou grupos dentro de uma imagem

- 1 Selecione uma camada ou um grupo na paleta Camadas.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Arraste a camada ou o grupo para o botão Nova camada .
 - Escolha Duplicar camada ou Duplicar grupo no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas. Digite um nome para a camada ou o grupo e clique em OK.


Duplicação de uma camada ou de um grupo entre imagens

- 1 Abra as imagens de origem e de destino.
- 2 Na paleta Camadas da imagem de origem, selecione uma ou mais camadas ou um grupo de camadas.
- 3 Siga um destes procedimentos:
 - Arraste a camada ou o grupo da paleta Camadas para a imagem de destino.
 - Selecione a ferramenta Mover  e arraste da imagem de origem até a imagem de destino. A camada ou o grupo duplicado aparece acima da camada ativa na paleta Camadas da imagem de destino. Arraste com a tecla Shift pressionada para posicionar o conteúdo da imagem no mesmo local que ocupava na imagem de origem (se as imagens de origem e de destino tiverem as mesmas dimensões em pixels) ou no centro da janela do documento (se elas tiverem dimensões diferentes em pixels).
 - Escolha Duplicar camada ou Duplicar grupo no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas. Escolha o documento de destino no menu pop-up Documento e clique em OK.
 - Escolha Selecionar > Tudo para selecionar todos os pixels na camada e escolha Editar > Copiar. Em seguida, escolha Editar > Colar na imagem de destino.

Criação de um novo documento a partir de uma camada ou grupo

- 1 Selecione uma camada ou um grupo na paleta Camadas.
- 2 Escolha Duplicar Camada ou Duplicar Grupo no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas.
- 3 Escolha Novo no menu pop-up do documento e clique em OK.

Exibição e ocultação de camada, grupo ou estilo

- ❖ Siga um destes procedimentos na paleta Camadas:
 - Clique no ícone de olho ao lado de uma camada, grupo ou efeito para ocultar seu conteúdo na janela do documento. Clique novamente na coluna para voltar a exibir o conteúdo. Para visualizar o ícone de olho para estilos e efeitos, clique no ícone Revelar efeitos na Paleta .
 - Escolha Mostrar camadas ou Ocultar camadas no menu Camadas.
 - Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no ícone de olho para exibir apenas um conteúdo da camada ou do grupo. O Photoshop memoriza os estados de visibilidade de todas as camadas antes de ocultá-las. Se a visibilidade de outras camadas não for alterada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no mesmo ícone de olho para restaurar as configurações de visibilidade originais.

- Arraste pela coluna do ícone de olho para alterar a visibilidade de vários itens na paleta Camadas.

Nota: somente as camadas visíveis são impressas.

Visualização de camadas e grupos dentro de um grupo

❖ Escolha uma destas opções para abrir o grupo:

- Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) no triângulo à esquerda do ícone de pasta e escolha Abrir este grupo.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no triângulo para abrir ou fechar um grupo e os grupos aninhados.

Obtenção de amostra de todas as camadas visíveis

O comportamento padrão das ferramentas Varinha Mágica, Borrarr, Desfoque, Nitidez, Lata de Tinta, Carimbo e Pincel de Recuperação é obter amostras de cores somente a partir dos pixels da camada ativa. Isso significa que é possível borrar ou obter amostra em uma única camada.

❖ Para borrar ou obter amostra dos pixels em todas as camadas visíveis com essas ferramentas, selecione Usar Todas as Camadas na barra de opções.

Como alterar as preferências de transparência

- 1 No Windows, escolha Editar > Preferências > Transparência e Gamut; no Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Transparência e Gamut.
- 2 Escolha um tamanho e uma cor para o tabuleiro de damas da transparência ou escolha Nenhum para Tamanho da Grade a fim de ocultar o tabuleiro de damas da transparência.
- 3 Clique em OK.

Seleção, agrupamento e vinculação de camadas

Como selecionar camadas

É possível selecionar uma ou mais camadas em que trabalhar. Em algumas atividades, como pintura e ajuste de cores e tons, só se pode trabalhar em uma camada por vez. Quando só há uma camada selecionada, ela é chamada *camada ativa*. O nome da camada ativa aparece na barra de título da janela do documento.

Em outras atividades, como mover, alinhar, transformar ou aplicar estilos com a paleta Estilos, é possível selecionar e trabalhar em várias camadas de uma vez. Selecione camadas na paleta Camadas ou com a ferramenta Mover.

Também é possível vincular camadas. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas permanecem vinculadas quando se altera a seleção na paleta Camadas. Consulte “Vinculação e desvinculação de camadas” na página 263.



Se não forem obtidos os resultados desejados quando se usar uma ferramenta ou se aplicar um comando, talvez não esteja selecionada a camada correta. Verifique a paleta Camadas para se assegurar de estar trabalhando na camada correta.

Como selecionar camadas na paleta Camadas


❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma camada na paleta Camadas.
- Para selecionar várias camadas adjacentes, clique na primeira e, com a tecla Shift pressionada, clique na última.
- Para selecionar várias camadas não contíguas, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) nessas camadas na paleta Camadas.

Nota: ao selecionar, clique com a tecla Ctrl pressionada fora da área da miniatura da camada. O clique com a tecla Ctrl pressionada na miniatura da camada seleciona a transparência da camada.

- Para selecionar todas as camadas, escolha Selecionar > Todas as camadas.
- Para selecionar todas as camadas de um tipo similar (por exemplo, todas as camadas de tipo), selecione uma das camadas e escolha Selecionar > Selecionar camadas semelhantes.
- Para desmarcar uma camada, clique com a tecla Ctrl pressionada na camada.
- Para que nenhuma camada fique selecionada, clique na paleta Camadas, abaixo da camada de plano de fundo ou da camada inferior, ou escolha Selecionar > Cancelar seleção de camadas.

Seleção de camadas na janela do documento

1 Selecione a ferramenta Mover .

2 Siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Camada no menu suspenso; em seguida, clique no documento na camada que deseja selecionar. Será selecionada a camada superior que contiver pixels sob o cursor.
- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Grupo no menu suspenso; em seguida, clique no documento no conteúdo que deseja selecionar. Será selecionado o grupo superior que contiver pixels sob o cursor. Ao clicar em uma camada desagrupada, ela é selecionada.
- Clique na imagem com o botão direito do mouse (Windows), ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS), e, no menu de contexto, escolha uma camada. O menu de contexto relaciona todas as camadas que contêm pixels sob a posição atual do ponteiro.

Seleção de uma camada em um grupo

1 Na paleta Camadas, clique no grupo.

2 Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta.

3 Clique na camada individual no grupo.

Como agrupar e desagrupar camadas

1 Selecione várias camadas na paleta Camadas.



2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Agrupar camadas.
- Arraste as camadas para o ícone de pasta na parte inferior da paleta Camadas para agrupá-las com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

3 Para desagrupar as camadas, selecione o grupo e escolha Camada > Desagrupar camadas.

Adição de camadas a um grupo


❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o grupo na paleta Camadas e clique no botão Nova camada .
- Arraste uma camada para a pasta de grupo.
- Arraste uma pasta de grupo para outra pasta de grupo. O grupo é movido com todas as suas camadas.
- Arraste um grupo existente para o botão Novo grupo .

Vinculação e desvinculação de camadas

É possível vincular duas ou mais camadas ou grupos. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas mantêm sua relação até serem desvinculadas. É possível mover ou transformar as camadas vinculadas.


1 Selecione as camadas ou grupos na paleta Camadas.

- 2 Clique no ícone de link  localizado na parte inferior da paleta Camadas.
- 3 Para desvincular camadas, siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo.
 - Para desativar temporariamente a camada vinculada, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo da camada vinculada. Aparece um X vermelho. Para ativar novamente o vínculo, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo.
 - Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo. Para selecionar todas as camadas vinculadas, selecione uma delas e escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas.

Movimentação, empilhamento e bloqueio de camadas

Alteração da ordem de empilhamento de camadas e grupos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada ou grupo para cima ou para baixo na paleta Camadas. Solte o botão do mouse quando a linha realçada for exibida no local em que se quer colocar a camada ou grupo.
- Para mover uma camada para um grupo, arraste-a para a pasta do grupo . Se ele estiver fechado, a camada será colocada na parte inferior do grupo.

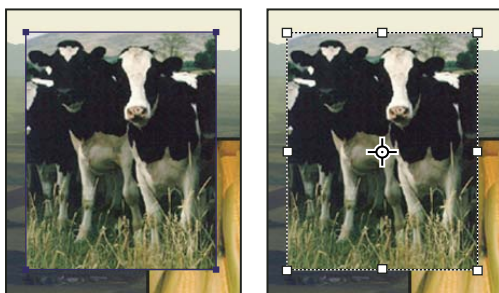
Nota: quando se expande um grupo para que todas as camadas nele contidas sejam vistas, a adição de uma camada abaixo do grupo expandido a inclui automaticamente nesse conjunto. Para evitar isso, recolha o grupo antes de adicionar a nova camada.

- Selecione uma camada ou grupo, escolha Camada > Organizar e escolha um comando no submenu. Se o item selecionado estiver em um grupo, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro do grupo. Se não estiver, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro da paleta Camadas.
- Para inverter a ordem das camadas selecionadas, escolha Camada > Organizar > Inverter. Essas opções aparecem esmaecidas quando não há no mínimo duas camadas selecionadas.

Nota: por definição, a camada de plano de fundo sempre fica na parte inferior da ordem de empilhamento. Portanto, o comando Enviar para o Plano de Fundo coloca o item selecionado diretamente acima da camada de plano de fundo.

Como mostrar alças e arestas de camadas

Mostrar o limite ou as arestas do conteúdo de uma camada pode ajudar a mover e alinhar o conteúdo. Também é possível exibir as alças de transformação das camadas e dos grupos selecionados, o que permite redimensioná-los ou girá-los.



Conteúdo de camada com exibição de arestas (à esquerda) e com o modo de transformação selecionado (à direita)

Exibição de arestas do conteúdo em uma camada selecionada

❖ Escolha Exibir > Mostrar > Arestas da camada.

Exibição das alças de transformação em uma camada selecionada


- 1 Selecione a ferramenta Mover.

- 2 Na barra de opções, selecione Mostrar contr. transf.

É possível redimensionar e girar o conteúdo da camada, usando as alças de transformação. Consulte “Transformação livre” na página 201.

Movimentação do conteúdo de camadas

- 1 Na paleta Camadas, selecione as camadas que contêm os objetos a serem movidos.
- 2 Selecione a ferramenta Mover.

 É possível selecionar as camadas que deseja mover diretamente na janela do documento. Na barra de opções da ferramenta Mover, escolha Seleção Automática e selecione Camada no menu suspenso. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar várias camadas. Escolha Seleção Automática e, em seguida, Grupo, para selecionar o grupo inteiro ao selecionar uma camada do grupo.

- 3 Siga um destes procedimentos:

- Na janela do documento, arraste qualquer objeto em uma das camadas selecionadas. (Todos os objetos da camada são movidos juntos.)
- Pressione uma tecla de seta no teclado para empurrar os objetos em 1 pixel.
- Mantenha pressionada a tecla Shift e pressione uma tecla de seta no teclado para empurrar os objetos em 10 pixels.


Alinhamento de objetos em diferentes camadas


É possível alinhar o conteúdo de camadas e grupos usando a ferramenta Mover. (Consulte “Movimentação do conteúdo de camadas” na página 265.)


- 1 Siga um destes procedimentos:


- Para alinhar várias camadas, selecione-as, com a ferramenta Mover ou na paleta Camadas, ou selecione um grupo.
- Para alinhar o conteúdo de uma ou mais camadas em uma borda de seleção, selecione a imagem e, em seguida, selecione as camadas na paleta Camadas. Use esse método para alinhar a qualquer ponto especificado na imagem.


- 2 Escolha Camada > Alinhar ou Camada > Alinhar camadas à seleção e escolha um comando no submenu. Esses mesmos comandos estão disponíveis como botões de Alinhamento na barra de opções da ferramenta Mover.


Arestas Superiores  Alinha o pixel superior das camadas selecionadas ao pixel mais alto de todas elas ou à aresta superior da borda de seleção.

Centros Verticais  Alinha o pixel central vertical de cada camada selecionada ao pixel central vertical de todas elas ou ao centro vertical da borda de seleção.

Arestas inferiores  Alinha o pixel inferior das camadas selecionadas ao pixel mais baixo delas ou à aresta inferior da borda de seleção.

Arestas à esquerda  Alinha o pixel esquerdo das camadas selecionadas ao pixel esquerdo da camada mais à esquerda ou à aresta esquerda da borda de seleção.

Centros horizontais  Alinha o pixel central horizontal das camadas selecionadas ao pixel central horizontal de todas elas ou ao centro horizontal da borda de seleção.

Arestas à direita  Alinha o pixel direito das camadas vinculadas ao pixel mais à direita de todas as camadas selecionadas ou à aresta direita da borda de seleção.


Consulte também

“Alinhamento automático das camadas da imagem” na página 266


Como distribuir camadas e grupos uniformemente


- 1 Selecione três ou mais camadas.


2 Escolha Camada > Distribuir e escolha um comando. Se preferir, selecione a ferramenta Mover e clique em um botão de distribuição na barra de opções.


Arestas Superiores  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel superior de cada uma.

Centros Verticais  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel central vertical de cada uma.

Arestas inferiores  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel inferior de cada uma.

Arestas à esquerda  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel esquerdo de cada uma.

Centros horizontais  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do centro horizontal de cada uma.

Arestas à direita  Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel direito de cada uma.

Alinhamento automático das camadas da imagem


O comando Alinhar Camadas Automaticamente pode alinhar as camadas automaticamente com base no conteúdo semelhante em diferentes camadas, como cantos e bordas. Você atribui uma camada como a camada de referência, ou deixa que o Photoshop escolha automaticamente a camada de referência. Outras camadas são alinhadas à camada de referência para que o conteúdo correspondido se sobreponha.

Usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente, é possível combinar imagens de diversas maneiras:

- Substituir ou excluir partes de imagens que possuem o mesmo plano de fundo. Após alinhar as imagens, use os efeitos de máscara ou mesclagem para combinar partes de cada imagem em uma imagem.
- Unir as imagens que compartilham o conteúdo sobreposto.
- Para quadros de vídeo capturados contra um plano de fundo estático, é possível converter quadros em camadas, e depois adicionar ou excluir o conteúdo em vários quadros.

1 Copie ou insira as imagens que você deseja alinhar no mesmo documento.

Cada imagem estará em uma camada separada. Consulte “Duplicação de camadas” na página 261.

 É possível carregar várias imagens em camadas usando um script. Escolha Arquivo > Scripts > Carregar Arquivos na Pilha.

2 (Opcional) Na paleta Camadas, crie uma camada de referência bloqueando-a. Consulte “Bloqueio de camadas” na página 268. Se você não definir uma camada de referência, o Photoshop analisará todas as camadas e selecionará a que está no centro da composição final como a referência.

3 Selecione as camadas restantes que deseja alinhar.

Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar várias camadas adjacentes na paleta; clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para selecionar camadas não adjacentes.

Nota: não selecione camadas de ajuste, camadas vetoriais ou Objetos Inteligentes, que não contêm as informações necessárias para o alinhamento.

4 Escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente e selecione uma opção de alinhamento. Para unir várias imagens que compartilham áreas de sobreposição, por exemplo, para criar um panorama, use as opções Automático, Perspectiva ou Cilíndrico. Para alinhar imagens digitalizadas com conteúdo de deslocamento, use a opção Apenas Reposição.

Automático O Photoshop analisa as imagens de origem e aplica um layout de Perspectiva ou Cilíndrico, dependendo de qual produzir um composto melhor.

Perspectiva Cria uma composição consistente especificando uma das imagens de origem (por padrão, a imagem do meio) como a imagem de referência. As outras imagens são então transformadas (reposicionadas, ajustadas ou inclinadas, conforme necessário) para que o conteúdo sobreposto em camadas seja correspondido.

Cilíndrico Reduz a distorção “gravata borboleta” que pode ocorrer com o layout Perspectiva, exibindo imagens individuais em um cilindro exposto. O conteúdo sobreposto em camadas ainda está correspondido. A imagem de referência é colocada no centro. Adequado para a criação de panoramas amplos.

Apenas Reposição Alinha as camadas e corresponde o conteúdo sobreposto, mas não transforma (ajusta ou inclina) nenhuma das camadas de origem.

Após alinhar automaticamente, você pode usar Editar > Transformação Livre para ajustar o alinhamento ou fazer ajustes de tons para igualar as diferenças de exposição entre camadas; em seguida, combine as camadas em uma imagem composta.

Para assistir um vídeo sobre o alinhamento de camadas por conteúdo, consulte www.adobe.com/go/vid0014_br.

Consulte também

“Combinação de várias imagens em um retrato de grupo” na página 301

“Pilhas de imagens (Photoshop Extended)” na página 556

Mesclagem de camadas automaticamente

Ao unir ou combinar imagens para criar uma imagem composta, diferenças de exposição entre as imagens de origem podem criar unidades ou inconsistências na imagem combinada. Use o comando Mesclar Camadas Automaticamente para criar a aparência de transições suaves nas imagens finais.

Nota: *mesclar Camadas Automaticamente só está disponível para imagens RGB ou tons de cinza.*

1 Copie ou insira as imagens que você deseja combinar no mesmo documento.

Cada imagem estará em uma camada separada. Consulte “Duplicação de camadas” na página 261.

2 Alinhe as camadas para que as áreas comuns se sobreponham.

Você pode fazer isso manualmente ou usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente. Consulte “Alinhamento automático das camadas da imagem” na página 266.

3 Com as camadas ainda selecionadas, escolha Editar > Mesclar Camadas Automaticamente.

Mesclar Camadas Automaticamente aplica máscaras de camada conforme necessário a cada camada para mascarar áreas subexpostas ou diferenças de conteúdo e criar um composto perfeito.

Consulte também

“Combinação de várias imagens em um retrato de grupo” na página 301

“Criação de imagens panorâmicas” na página 223

Como girar camadas

1 Na paleta Camadas, selecione a camada que deseja girar.

2 Se algum elemento da imagem estiver selecionado, escolha Selecionar > Cancelar seleção.

3 Escolha Editar > Transformação > Girar. Aparece uma caixa que define os limites da camada (chamada de caixa delimitadora).

4 Mova o ponteiro para fora da caixa delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.

5 Quando estiver satisfeito com os resultados, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), ou clique na marca de seleção na barra de opções. Para cancelar o giro, pressione a tecla Esc ou clique no ícone Cancelar transformação, na barra de opções.

Consulte também


“Como girar ou virar uma imagem inteira” na página 180


“Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação” na página 200

Bloqueio de camadas

É possível bloquear camadas total ou parcialmente para proteger seu conteúdo. Por exemplo, pode-se bloquear totalmente uma camada após o uso. Pode-se também bloquear parcialmente uma camada se ela estiver com a transparência e os estilos corretos, mas ainda não se decidiu sua posição. Quando uma camada está bloqueada, aparece um ícone de cadeado à direita do nome da camada. O cadeado é sólido quando a camada está totalmente bloqueada e vazado quando ela está parcialmente bloqueada.


Bloqueio de todas as propriedades de uma camada ou de um grupo


- 1 Selecione uma camada ou um grupo.
- 2 Clique na opção Bloquear tudo  na paleta Camadas.


Nota: as camadas de um grupo bloqueado exibem um ícone de cadeado desativado .

Bloqueio parcial de uma camada

- 1 Selecione uma camada.
- 2 Clique em uma ou mais opções de bloqueio na paleta Camadas.

Bloquear pixels transparentes  Limita a edição às partes opacas da camada. Equivale à opção Preservar Transparência de versões anteriores do Photoshop.

Bloquear pixels de imagem  Impede que se modifiquem os pixels da camada usando as ferramentas de pintura.

Bloquear posição  Evita que os pixels da camada sejam movidos.

Nota: em camadas de texto, as opções Bloquear pixels transparentes e Bloquear pixels de imagem estão selecionadas por padrão e a seleção não pode ser cancelada.

Aplicação de opções de bloqueio a camadas ou a um grupo selecionado

- 1 Selecione várias camadas ou um grupo.
- 2 No menu Camadas ou no menu da paleta Camadas, escolha Bloquear Camadas ou Bloquear Todas as Camadas no Grupo.
- 3 Selecione as opções de bloqueio e clique em OK.

Gerenciamento de camadas

Como renomear uma camada ou um grupo

À medida que se adicionam camadas a uma imagem, é útil dar-lhes nomes que reflitam seu conteúdo. Nomes descritivos facilitam a identificação das camadas na paleta.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Camadas, clique duas vezes no nome da camada ou do grupo e digite um novo nome.
- Na paleta Camadas, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes na camada (não no nome ou na miniatura). Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.
- Selecione uma camada ou grupo e escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo, no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas. Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.

Atribuição de cor a uma camada ou um grupo

A codificação de cores em camadas e grupos ajuda a localizar camadas relacionadas na paleta Camadas.

- 1 Siga um destes procedimentos:
- Selecione uma camada ou grupo e escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo, no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas.

- Na paleta Camadas, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes na camada (não no nome ou na miniatura).

2 Escolha uma cor no menu pop-up Cor e clique em OK.

Rasterização de camadas

Não é possível usar as ferramentas de pintura ou os filtros em camadas que contenham dados de vetor (como camadas de texto, camadas de forma, máscaras de vetor ou Objetos Inteligentes) e dados gerados (como camadas de preenchimento). Entretanto, essas camadas podem ser rasterizadas para converter seu conteúdo em uma imagem rasterizada achatada.

❖ Selecione as camadas que deseja rasterizar, selecione Camada > Rasterizar e escolha uma opção no submenu:

Texto Rasteriza o texto em uma camada de texto. Não rasteriza nenhum outro dado de vetor na camada.

Forma Rasteriza uma camada de forma.

Conteúdo de Preenchimento Rasteriza o preenchimento de uma camada de forma, deixando a máscara de vetor.

Máscara de Vetor Rasteriza a máscara de vetor em uma camada, transformando-a em máscara de camada.

Objeto Inteligente Converte um Objeto Inteligente em uma camada rasterizada.

Vídeo Rasteriza o quadro de vídeo atual para uma camada de imagem.

Camada Rasteriza todos os dados de vetor nas camadas selecionadas.

Todas as Camadas Rasteriza todas as camadas que contêm dados gerados e de vetor.

Nota: para rasterizar camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e rasterize as camadas selecionadas.

Exclusão de uma camada ou de um grupo

A exclusão de camadas não mais necessárias reduz o tamanho do arquivo de imagem.

1 Selecione uma ou mais camadas ou grupos na paleta Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para excluir com mensagem de confirmação, clique no ícone Excluir. Se preferir, escolha Camadas > Excluir > Camada ou Excluir camada ou Excluir grupo no menu da paleta Camadas.
- Para excluir a camada ou o grupo sem confirmação, arraste-a até o ícone Excluir, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no ícone ou clique na tecla Delete com a ferramenta Mover ativada.
- Para excluir camadas ocultas, escolha Camadas > Excluir > Camadas ocultas.



Para excluir camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e exclua as camadas.

Como exportar camadas

É possível exportar todas as camadas ou as camadas visíveis para arquivos separados.

❖ Escolha Arquivo > Scripts > Exportar camadas para arquivos.

Como controlar o tamanho do arquivo

O tamanho do arquivo depende das dimensões de uma imagem em pixels e do número de camadas que ela contém. Imagens com mais pixels podem reproduzir mais detalhes quando impressas, mas requerem mais espaço de armazenamento em disco e podem ser mais lentas para editar e imprimir. É necessário controlar o tamanho dos arquivos para garantir que eles não fiquem excessivamente grandes para os seus objetivos. Se o arquivo ficar excessivamente grande, reduza o número de camadas na imagem ou altere o tamanho da imagem.

❖ As informações sobre o tamanho do arquivo de uma imagem estão na parte inferior da janela do aplicativo. Para obter mais informações, consulte “Visualização das informações do arquivo na janela do documento” na página 36.

Como mesclar e carimbar camadas

Depois que o conteúdo das camadas é concluído, pode-se mesclá-las para reduzir o tamanho dos arquivos de imagem. Ao mesclar camadas, os dados das camadas superiores substituem os dados sobrepostos nas camadas inferiores. A intersecção de todas as áreas transparentes nas camadas mescladas continua transparente.

Nota: não é possível usar uma camada de ajuste ou de preenchimento como camada de destino para uma mesclagem.

Além de mesclar camadas, é possível carimbá-las. Carimbar permite mesclar o conteúdo de mais de uma camada em uma camada de destino, enquanto as outras permanecem intactas.

Nota: quando um documento mesclado é salvo, não é possível retornar ao estado não mesclado. As camadas são mescladas permanentemente.

Mesclagem de duas camadas ou grupos

- 1 As camadas e grupos a serem mesclados devem estar visíveis.
- 2 Selecione as camadas e grupos que deseja mesclar.
- 3 Escolha Camada > Mesclar camadas.

Nota: é possível mesclar duas camadas ou grupos adjacentes, selecionando o item superior e escolhendo Camada > Mesclar para baixo ou Mesclar grupo. Para mesclar camadas vinculadas, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e, em seguida, mescle as camadas selecionadas.

Mesclagem de camadas em uma máscara de corte

- 1 Oculte as camadas que não serão mescladas.
- 2 Selecione a camada base no grupo de corte. A camada base deve ser uma camada rasterizada.
- 3 Escolha Mesclar máscara de corte, no menu Camadas ou no menu da paleta Camadas.

Para obter mais informações sobre máscaras de corte, consulte “Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 300.

Mesclagem de todas as camadas e grupos visíveis em uma imagem

❖ Escolha Mesclar camadas visíveis na paleta Camadas ou no menu da paleta. Todas as camadas que mostram um ícone de olho são mescladas.

Nota: é necessário selecionar uma camada visível para ativar o comando Mesclar camadas visíveis.

Carimbo em várias camadas ou em camadas vinculadas

Quando se carimbam várias camadas selecionadas ou camadas vinculadas, o Photoshop cria uma nova camada com o conteúdo mesclado.

- 1 Selecione várias camadas.
- 2 Pressione Ctrl+Alt+E (Windows) ou Command+Option+E (Mac OS).

Carimbo em todas as camadas visíveis

- 1 Ative a visibilidade das camadas que deseja mesclar.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Pressione Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) ou Shift+Command+Option+E (Mac OS).
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e escolha Camada > Mesclar camadas visíveis.

O Photoshop cria uma nova camada contendo o conteúdo mesclado.

Como nivelar todas as camadas

O achatamento reduz o tamanho do arquivo mesclando no plano de fundo todas as camadas visíveis e descartando as camadas ocultas. Todas as áreas transparentes que restarem serão preenchidas com branco. Quando uma imagem nivelada é salva, não é possível retornar ao estado não nivelado. As camadas são mescladas permanentemente.

Nota: a conversão de uma imagem entre alguns modos de cor achata o arquivo. Se quiser editar a imagem original após a conversão, salve uma cópia do arquivo com todas as camadas intactas.

- 1 Verifique se todas as camadas que serão mantidas estão visíveis.
- 2 Escolha Camada > Achatar imagem ou escolha Achatar imagem no menu da paleta Camadas.

Definição de opacidade e mesclagem

Especificação da opacidade de uma camada ou grupo

A opacidade de uma camada determina em que grau ela obscurece ou revela a camada abaixo dela. Uma camada com 1% de opacidade aparece quase transparente, enquanto uma com 100% de opacidade aparece completamente opaca.

Nota: não é possível alterar a opacidade de uma camada de plano de fundo ou de uma camada bloqueada. No entanto, é possível converter uma camada de plano de fundo em uma camada normal que tenha suporte a transparência. Consulte “Como converter planos de fundo e camadas” na página 259.

- 1 Selecione uma camada ou um grupo na paleta Camadas.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Na paleta Camadas, digite um valor na caixa de texto Opacidade ou arraste o controle deslizante pop-up Opacidade.
 - Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem. Digite um valor na caixa de texto Opacidade ou arraste o controle deslizante pop-up Opacidade.
 - Selecione a ferramenta Mover e digite um número para indicar a porcentagem de opacidade.

Nota: para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu da paleta Camadas.

Especificação da opacidade de preenchimento de uma camada

Além de definir a opacidade de uma camada, o que afeta qualquer estilo e modo de mesclagem aplicados a ela, pode-se especificar uma opacidade de preenchimento para camadas. A opacidade de preenchimento afeta os pixels pintados ou as formas desenhadas em uma camada, sem afetar a opacidade de nenhum efeito que tenha sido aplicado a ela.

Por exemplo, se a camada contém uma forma de desenho ou texto que usa um efeito de sombra projetada, ajuste a opacidade de preenchimento para alterar a opacidade da forma ou do texto propriamente dito sem alterar a opacidade da sombra.

- ❖ Siga um destes procedimentos:
- Na paleta Camadas, digite um valor na caixa de texto Opacidade de preenchimento ou arraste o controle deslizante pop-up Opacidade de preenchimento.
 - Clique duas vezes na miniatura da camada, escolha Camada > Estilo de Camada > Opções de Mesclagem e digite um valor na caixa de texto Opacidade de Preenchimento ou arraste o controle deslizante pop-up Opacidade de Preenchimento.

Nota: para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior da paleta Camadas. Digite um valor na caixa de texto Opacidade de preenchimento.

Especificação de um modo de mesclagem para uma camada ou um grupo

O modo de mesclagem de uma camada determina como seus pixels são mesclados com pixels subjacentes da imagem. É possível criar diversos efeitos especiais, usando os modos de mesclagem.

Por padrão, o modo de mesclagem de um grupo de camadas é Passagem, ou seja, o grupo não tem propriedades próprias de mesclagem. Quando se escolhe outro modo de mesclagem para um grupo, altera-se efetivamente a ordem de agrupamento dos componentes da imagem. Em primeiro lugar, todas as camadas do grupo são reunidas. O conjunto composto é tratado como uma única imagem e mesclado ao restante da imagem, usando o modo de mesclagem selecionado. Dessa forma, se um modo de mesclagem diferente de Passagem for escolhido para o grupo, nenhuma camada de ajuste e nenhum modo de mesclagem de camada contidos no grupo serão aplicados a camadas fora dele.

Nota: não existe o modo de mesclagem Apagar para camadas. Além disso, os modos Subexposição de cores, Superexposição de cores, Escurecer, Clarear, Diferença e Exclusão não estão disponíveis para imagens Lab. Os modos de mesclagem de camadas disponíveis para arquivos de 32 bits são Normal, Dissolver, Escurecer, Multiplicar, Subexposição linear (Adicionar), Escurecer Cor, Clarear, Clarear Cor, Diferença, Matiz, Saturação, Cor e Luminosidade.

- 1 Selecione uma camada ou um grupo na paleta Camadas.
- 2 Escolha um modo de mesclagem:
 - Na paleta Camadas, escolha uma opção no menu pop-up Modo de Mesclagem.
 - Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e escolha uma opção no menu pop-up Modo de mesclagem.

Para assistir um vídeo sobre o uso dos modos de mesclagem, consulte www.adobe.com/go/vid0012_br.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Preenchimento de novas camadas com uma cor neutra

Não é possível aplicar determinados filtros (como o filtro Efeitos de Iluminação) a camadas sem pixels. A seleção de Preencher com Cor Neutra (de um dos modos), na caixa de diálogo Nova Camada, resolve esse problema preenchendo primeiro a camada com uma cor neutra predefinida. Essa cor invisível, neutra, é atribuída conforme o modo de mesclagem da camada. Se nenhum efeito for aplicado, o preenchimento com uma cor neutra não terá efeito sobre as camadas restantes. A opção Preencher com cor neutra não está disponível para camadas com modos Normal, Dissolver, Mistura sólida, Matiz, Saturação, Cor ou Luminosidade.

Como criar um vazado

As opções de vazado permitem especificar quais camadas serão “perfuradas” para revelar o conteúdo de outras camadas. Por exemplo, é possível usar uma camada de texto para aplicar vazado a uma camada de ajuste de cor e revelar uma parte da imagem que usa as cores originais.

Para criar um efeito de vazado, é necessário decidir qual camada criará a forma do vazado, quais camadas serão perfuradas e qual será revelada. Se desejar revelar uma camada diferente do plano de fundo, coloque as camadas que deseja usar em um grupo ou máscara de corte.



Logotipo de uma fazenda com vazado superficial até a camada de plano de fundo

1 Siga um destes procedimentos na paleta Camadas:

- Para revelar o plano de fundo, posicione a camada que criará o vazado acima das camadas que serão perfuradas e verifique se a camada inferior da imagem é uma camada Plano de fundo. (Escolha Camada > Novo > Plano de fundo a partir da camada para converter uma camada regular em uma de plano de fundo.)
- Para revelar uma camada acima do plano de fundo, coloque as camadas que deseja perfurar em um grupo. A camada superior do grupo perfurará pelas camadas agrupadas até a próxima camada abaixo do grupo. Se desejar perfurar diretamente até o plano de fundo, defina o modo de mesclagem do grupo como Passagem (configuração padrão).
- Para revelar a camada base de uma máscara de corte, coloque as camadas que deseja usar em uma máscara de corte. (Consulte “Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 300.) Verifique se a opção Mesclar camadas recortadas como grupo está selecionada para a camada base. (Consulte “Agrupamento de efeitos de mesclagem” na página 274.)

2 Selecione a camada superior (aquela que criará o vazado).

3 Para exibir as opções de mesclagem, clique duas vezes na camada (em qualquer lugar fora do nome ou da miniatura da camada), escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no menu da paleta Camadas.

Nota: para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu da paleta Camadas.

4 No menu pop-up Vazado, escolha uma opção:

- Selecione Superficial para vazar o primeiro ponto de parada possível, como a primeira camada depois do grupo ou a camada base da máscara de corte.
- Selecione Profundo para aplicar vazado até o plano de fundo. Se não houver plano de fundo, a opção Profundo aplica vazado até a transparência.

Nota: se estiver usando um grupo de camadas ou uma máscara de corte, a opção Superficial ou Profundo cria um vazado que revela a camada de plano de fundo (ou transparência, se a camada inferior não for uma camada de plano de fundo).

5 Para criar o efeito de vazado, siga um destes procedimentos:

- Diminua a opacidade de preenchimento.
- Usando as opções do menu Modo de mesclagem, altere o modo de mesclagem para revelar os pixels subjacentes.

6 Clique em OK.

Como excluir canais da mesclagem

Quando se mescla uma camada ou um grupo, é possível restringir os efeitos de mesclagem a um canal especificado. Por padrão, todos os canais são incluídos. Ao usar uma imagem RGB, por exemplo, é possível optar por excluir da mesclagem o canal vermelho (R). Na imagem composta, somente as informações incluídas nos canais verde (G) e azul (B) são afetadas.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura de uma camada.

- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem.
- Escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior da paleta Camadas.

Nota: para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu da paleta Camadas.

2 Na área Mesclagem avançada da caixa de diálogo Estilo de camada, cancele a seleção dos canais que não serão incluídos quando a camada for mesclada.

Agrupamento de efeitos de mesclagem

Por padrão, as camadas em uma máscara de corte são mescladas com as camadas subjacentes, usando o modo de mesclagem da camada inferior desse grupo. Entretanto, é possível aplicar o modo de mesclagem da camada inferior apenas a essa camada, permitindo manter a aparência da mesclagem original das camadas cortadas. (Consulte “Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 300.)

Também é possível aplicar o modo de mesclagem de uma camada aos efeitos de camada que modificam pixels opacos, como Brilho interno ou Sobreposição de cor, sem alterar os efeitos de camada que modificam somente pixels transparentes, como Brilho externo ou Sombra projetada.

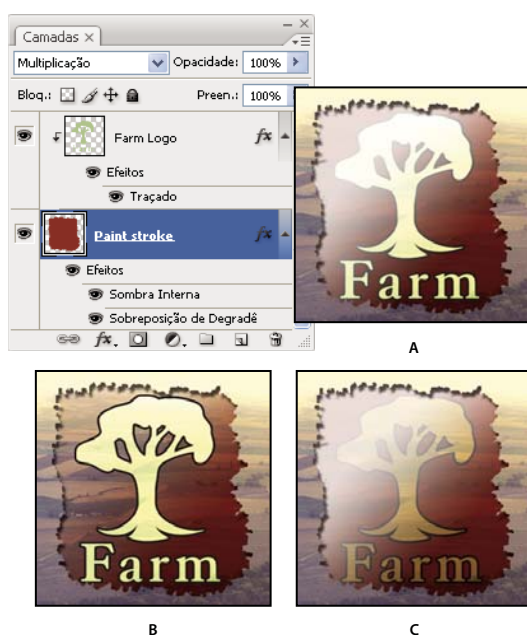
1 Selecione a camada que deve ser afetada.

2 Clique duas vezes na miniatura de uma camada, escolha Opções de mesclagem no menu da paleta Camadas ou escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem.

Nota: para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu da paleta Camadas.

3 Especifique o escopo das opções de mesclagem:

- Selecione Mesclar efeitos interiores como grupo para aplicar o modo de mesclagem da camada aos efeitos de camada que modificam os pixels opacos, como Brilho interno, Acetinado, Sobreposição de cor e Sobreposição de degradê.
- Selecione Mesclar Camadas Cortadas como Grupo para aplicar o modo de mesclagem da camada base a todas as camadas da máscara de corte. Cancelar a seleção dessa opção, que por padrão sempre está selecionada, mantém o modo de mesclagem e a aparência originais de cada camada do grupo.



Opções avançadas de mesclagem

A. As camadas Logotipo da fazenda e Traçado de tinta, cada uma com seu próprio modo de mesclagem B. Opção Mesclar Efeitos Interiores como Grupo selecionada C. Opção Mesclar Camadas Recortadas como Grupo selecionada

- Selecione Camadas de Formas de Transparência para restringir os efeitos de camada e vazados a áreas opacas da camada. Cancelar a seleção dessa opção, que por padrão sempre está selecionada, aplica esses efeitos a toda a camada.
- Selecione A Máscara de Camada Oculta Efeitos para restringir os efeitos de camada à área definida pela máscara de camada.
- Selecione A Máscara de Vetor Oculta os Efeitos para restringir os efeitos de camada à área definida pela máscara de vetor.

4 Clique em OK.

Especificação de um intervalo de tons para mesclar camadas

Os controles deslizantes da caixa de diálogo Opções de Mesclagem controlam quais pixels da camada ativa e quais pixels das camadas subjacentes visíveis aparecem na imagem final. Por exemplo, é possível retirar os pixels escuros da camada ativa ou forçar o aparecimento dos pixels claros das camadas subjacentes. Também é possível definir um intervalo de pixels parcialmente mesclados para produzir uma transição suave entre áreas mescladas e não mescladas.


1 Clique duas vezes na miniatura da camada, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Adicionar um estilo de camada > Opções de mesclagem, no menu da paleta Camadas.

***Nota:** para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu da paleta Camadas.*

2 Na seção Mesclagem Avançada da caixa de diálogo Estilo de Camada, escolha uma opção no menu pop-up Mesclar Se.

- Escolha Cinza para especificar um intervalo de mesclagem para todos os canais.
- Selecione um canal de cor individual (por exemplo, vermelho, verde ou azul, em imagens RGB) para especificar a mesclagem no canal.

3 Use os controles deslizantes de Esta Camada e de Camada Subjacente para definir o intervalo de brilho dos pixels mesclados, medido em uma escala de 0 (preto) a 255 (branco). Arraste o controle deslizante branco para definir o valor mais alto do intervalo. Arraste o controle deslizante preto para definir o valor mais baixo do intervalo.

 *Para definir um intervalo de pixels parcialmente mesclados, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste uma das metades do triângulo de um controle deslizante. Os dois valores exibidos acima do controle deslizante dividido indicam o intervalo de mesclagem parcial.*

Lembre-se das seguintes diretrizes ao especificar intervalos de mesclagem:

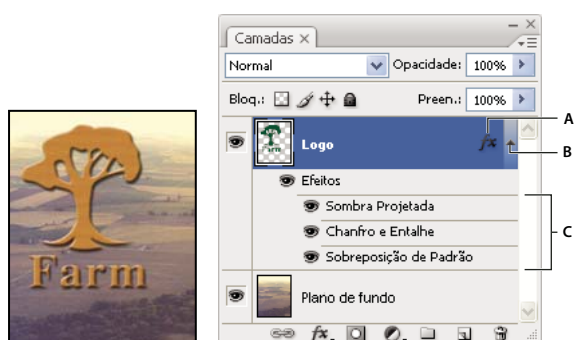
- Use os controles deslizantes de Esta camada para especificar o intervalo de pixels da camada ativa que serão mesclados e, portanto, aparecerão na imagem final. Por exemplo, se arrastar o controle deslizante branco para 235, os pixels com valores de brilho superiores a 235 continuarão sem mesclagem e são excluídos da imagem final.
- Use os controles deslizantes de Camada Subjacente para especificar o intervalo de pixels nas camadas subjacentes visíveis que serão mesclados na imagem final. Os pixels mesclados são combinados com os da camada ativa para produzir pixels compostos, enquanto os não mesclados aparecem através das áreas sobrepostas da camada ativa. Por exemplo, quando se arrasta o controle deslizante preto para 19, os pixels com valores de brilho inferiores a 19 continuam sem mesclagem e aparecem através da camada ativa na imagem final.

Efeitos e estilos de camadas

Sobre efeitos e estilos de camadas

O Photoshop oferece vários efeitos (como sombras, brilhos e chanfros) que alteram a aparência do conteúdo de uma camada. Os efeitos de camada são vinculados ao conteúdo. Ao mover ou editar o conteúdo da camada, os mesmos efeitos são aplicados no conteúdo modificado. Por exemplo, se uma sombra projetada for aplicada a uma camada de texto e, em seguida, um novo texto for adicionado, a sombra será adicionada automaticamente ao novo texto.

O estilo é um ou mais efeitos aplicado a uma camada ou grupo de camadas. Para aplicar um dos estilos predefinidos do Photoshop ou criar um estilo personalizado, use a caixa de diálogo Estilos de Camada. O ícone dos efeitos de camada é exibido à direita do nome da camada na paleta Camadas. É possível expandir o estilo da paleta Camadas para visualizar ou editar os efeitos que compõem o estilo.



Paleta Camadas mostrando camada com vários efeitos aplicados

A. Ícone dos efeitos de camada B. Clique para expandir e mostrar os efeitos da camada C. Efeito da camada

Quando um estilo personalizado é salvo, torna-se um estilo predefinido. Os estilos predefinidos aparecem na paleta Estilos e podem ser aplicados em uma camada ou grupo com um único clique.

Como aplicar estilos predefinidos

É possível aplicar estilos predefinidos da paleta Estilos. Os estilos de camadas que acompanham o Photoshop são agrupados por função em bibliotecas. Por exemplo, uma biblioteca contém estilos para a criação de botões da Web e outra contém estilos para a adição de efeitos ao texto. Para acessar esses estilos, é necessário carregar a biblioteca adequada. Para obter informações sobre como carregar e salvar estilos, consulte “Como criar e gerenciar estilos predefinidos” na página 281.

Nota: não é possível aplicar estilos de camada a um plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo.

Como exibir a paleta Estilos

- ❖ Escolha Janela > Estilos.

Aplicação de um estilo predefinido a uma camada

Normalmente, a aplicação de um estilo predefinido faz substituir o estilo atual da camada. No entanto, é possível adicionar os atributos de um segundo estilos aos do estilo atual.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em um estilo na paleta Estilos para aplicá-lo às camadas selecionadas no momento.
- Arraste um estilo da paleta Estilos até uma camada na paleta Camadas.
- Arraste um estilo da paleta Estilos para a janela do documento e solte o botão do mouse quando o ponteiro estiver sobre o conteúdo da camada à qual será aplicado o estilo.

Nota: mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica ou arrasta para adicionar (em vez de substituir) o estilo a todos os efeitos existentes na camada de destino.

- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e clique na palavra *Estilos* na caixa de diálogo Estilos de camada (item superior da lista, na lateral esquerda da caixa de diálogo). Clique no estilo a ser aplicado e clique em OK.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta no modo de camadas de forma, selecione um estilo na paleta pop-up da barra de opções antes de desenhar a forma.

Aplicação de um estilo de outra camada

❖ Na paleta Camadas, arraste o estilo da lista de efeitos de uma camada para outra camada com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Alteração da exibição de estilos predefinidos

1 Clique no triângulo na paleta Estilos, na caixa de diálogo Estilos de camada, ou na paleta pop-up Estilos de camada da barra de opções.

2 Escolha uma opção de exibição no menu da paleta:

- Somente texto, para visualizar os estilos de camada como uma lista.
- Miniatura pequena ou Miniatura grande, para visualizar os estilos de camada como miniaturas.
- Lista pequena ou Lista grande, para visualizar os estilos de camada como uma lista, com a exibição de uma miniatura do estilo selecionado.

Visão geral da caixa de diálogo Estilo de camada

Para editar os estilos aplicados em uma camada ou criar novos estilos, use a caixa de diálogo Estilos de camada.



Caixa de diálogo Estilos de camada. Clique em uma caixa de seleção para aplicar as configurações atuais sem exibir as opções do efeito. Clique no nome de um efeito para exibir as opções.

É possível criar estilos personalizados usando um ou mais dos seguintes efeitos:

Sombra Projetada Adiciona uma sombra que se projeta por trás do conteúdo da camada.

Sombra Interna Adiciona uma sombra que se projeta apenas no interior das arestas do conteúdo da camada, dando-lhe uma aparência de baixo-relevo.

Brilho Externo e Brilho Interno Adiciona brilhos que provêm das arestas externas ou internas do conteúdo da camada.

Chanfro e Entalhe Adiciona várias combinações de realces e sombras a uma camada.

Acetinado Aplica um sombreamento interior que cria um acabamento acetinado.

Sobreposição de Cor, de Degradê e de Padrão Preenche o conteúdo da camada com uma cor, um degradê ou um padrão.



Traçado Contorna o objeto na camada atual, usando uma cor, um degradê ou um padrão. É útil principalmente em formas com arestas sólidas, como as de texto.

Aplicação ou edição de estilos de camada personalizados

Nota: não é possível aplicar estilos de camada a uma camada de plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo. Para aplicar um estilo de camada a uma camada de plano de fundo, primeiramente converta-o em uma camada regular.

1 Selecione uma única camada na paleta Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na camada, fora do nome ou da miniatura correspondente.
- Clique no botão Estilos de camada , na parte inferior da paleta Camadas e escolha um efeito da lista.
- Escolha um efeito no submenu Camada > Estilo de camada.
- Para editar um estilo existente, clique duas vezes em um efeito exibido abaixo do nome da camada na paleta Camadas. (Clique no triângulo próximo ao ícone “fx”  para exibir os efeitos contidos no estilo.)

3 Defina as opções de efeito na caixa de diálogo Estilo de Camada. Consulte “Opções de estilo de camada” na página 278.

4 Adicione outros efeitos ao estilo, se desejado. Na caixa de diálogo Estilo de Camada, clique na caixa de seleção à esquerda do nome do efeito, para adicionar o efeito sem selecioná-lo.



É possível editar vários efeitos sem fechar a caixa de diálogo Estilo de camada. Clique no nome de um efeito, na lateral esquerda da caixa de diálogo, para exibir as opções.

Opções de estilo de camada

Altitude Para o efeito Chanfro e entalhe, define a altura da fonte de luz. A definição 0 é equivalente ao nível do solo, 90 é diretamente acima da camada.

Ângulo Determina o ângulo de iluminação com que o efeito é aplicado à camada. É possível arrastar na janela do documento para ajustar o ângulo de um efeito Sombra projetada, Sombra interna ou Acetinado.

Suavização de Serrilhado Mescla os pixels das arestas de um contorno ou de um contorno de reflexo. Esta opção é mais útil em sombras de tamanho pequeno e contorno complexo.

Modo de Mesclagem Determina como o estilo da camada é mesclado com as camadas subjacentes, o que pode ou não incluir a camada ativa. Por exemplo, uma sombra interna é mesclada com a camada ativa porque o efeito é desenhado na parte superior da camada, mas uma sombra projetada é mesclada apenas com as camadas abaixo da camada ativa. Na maioria dos casos, o modo padrão de cada efeito produz os melhores resultados. Consulte “Lista de modos de mesclagem” na página 320.

Desfoque Contrai os limites de fosco de uma Sombra Interna ou de um Brilho Interno antes de desfocar.

Cor Especifica a cor de uma sombra, de um brilho ou de um realce. Clique na caixa de cores e escolha uma cor.

Contorno Com brilhos de cor sólida, Contorno permite criar anéis de transparência. Com brilhos preenchidos com degradê, Contorno permite criar variações na repetição da cor e da opacidade do degradê. No chanfro e no entalhe, Contorno permite esculpir cristas, vales e saliências que são sombreados no processo de entalhe. Com sombras, Contorno permite especificar a atenuação. Para obter mais informações, consulte “Modificação de efeitos de camada com contornos” na página 280.

Distância Especifica a distância de deslocamento para um efeito de sombra ou acetinado. É possível arrastar na janela do documento para ajustar a distância de deslocamento.

Profundidade Especifica a profundidade de um chanfro. Também especifica a profundidade de um padrão.

Usar luz global Essa configuração permite definir um ângulo de luz "mestre" que está disponível em todos os efeitos de camada que usam o sombreado: Sombra projetada, Sombra interna e Chanfro e entalhe. Em qualquer um desses efeitos, se a opção Usar luz global estiver selecionada e um ângulo de iluminação estiver definido, esse ângulo se transformará no ângulo de iluminação global. Qualquer outro efeito que tenha a opção Usar luz global selecionada herda automaticamente a mesma configuração do ângulo. Se Usar luz global não estiver selecionado, o ângulo de iluminação definido é "local" e aplica-se somente ao efeito em questão. Também é possível definir o ângulo de iluminação global escolhendo Estilo de camada > Luz global.

Contorno de Reflexo Cria uma aparência metálica e cintilante. O Contorno de Reflexo é aplicado após o sombreado de um chanfro ou entalhe.

Degradê Especifica o degradê de um efeito de camada. Clique no degradê para exibir o Editor de degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê na paleta pop-up. É possível editar um degradê ou criar um novo usando o Editor de degradê. A cor ou a opacidade podem ser editadas na paleta Sobreposição de Degradê da mesma maneira que no Editor de Degradê. Para alguns efeitos, é possível especificar opções adicionais de degradê. Inverter inverte a orientação do degradê, Alinhar À Camada usa a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento degradê e Escala redimensiona a aplicação do degradê. Também é possível mover o centro do degradê clicando e arrastando na janela da imagem. O estilo especifica a forma do degradê.


Modo de Realce ou Modo de Sombra Especifica o modo de mesclagem do realce ou da sombra de um chanfro ou entalhe.

Tremulação Faz variar a aplicação da cor e da opacidade de um degradê.

Sombra Projetada de Vazamento de Camada Controla a visibilidade da sombra projetada em uma camada semitransparente.

Ruído Especifica o número de elementos aleatórios na opacidade de um brilho ou de uma sombra. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Opacidade Define a opacidade do efeito da camada. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Padrão Especifica o padrão de um efeito de camada. Clique na paleta pop-up e escolha um padrão. Clique no botão Nova predefinição  para criar um novo padrão predefinido com base nas configurações atuais. Clique em Ajustar À Origem para fazer com que a origem do padrão seja a mesma do documento (quando Vincular Com Camada estiver selecionado) ou para colocar a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular Com Camada não estiver selecionado). Selecione Vincular Com Camada se quiser que o padrão se mova com a camada quando ela se mover. Arraste o controle deslizante de Escala ou digite um valor para especificar o tamanho do padrão. Arraste um padrão para posicioná-lo na camada; redefina a posição usando o botão Ajustar À Origem. A opção Padrão não está disponível quando não há padrões carregados.

Posição Especifica a posição de um efeito de traçado como Externa, Interna ou Central.

Intervalo Controla qual parte ou intervalo do brilho destina-se ao contorno.

Tamanho Especifica a intensidade de desfoque ou o tamanho da sombra.

Suavização Desfoca os resultados do sombreado para reduzir artefatos não desejados.

Origem Especifica a origem de um brilho interno. Escolha Centro para aplicar um brilho que provém do centro do conteúdo da camada ou Aresta para aplicar um brilho que provém das arestas internas desse conteúdo.

Expansão Expande os limites do fosco antes de desfocar.

Estilo Especifica o estilo de um chanfro: Chanfro Interno cria um chanfro nas arestas internas do conteúdo da camada, Chanfro Externo cria um chanfro nas arestas externas do conteúdo da camada, Entalhe simula o efeito de entalhar o conteúdo da camada com base nas camadas subjacentes, Entalhe Elevado simula o efeito de carimbar as arestas do conteúdo da camada nas camadas subjacentes e Entalhe de Traçado confina o entalhe aos limites de um efeito de traçado aplicado à camada. (O efeito Entalhe de Traçado não é visível quando nenhum traçado está aplicado à camada.)

Técnica Suavização, Cinzel sólido e Cinzel suave estão disponíveis para os efeitos de chanfro e entalhe; Mais suave e Preciso aplicam-se aos efeitos Brilho interno e Brilho externo.

- **Suavidade** Desfoca ligeiramente as arestas de um fosco e é útil em todos os tipos de foscas, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Não preserva recursos detalhados em tamanhos maiores.

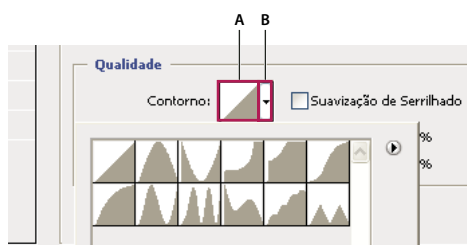
- **Cinzel sólido** Usa uma técnica de medição de distância e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos detalhados de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.
- **Cinzel suave** Usa uma técnica de medição de distância modificada e, mesmo não sendo tão precisa quanto o Cinzel sólido, é mais útil em um intervalo maior de foscos. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.
- **Mais suave** Aplica um desfoque e é útil em todos os tipos de foscos, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Em tamanhos maiores, Mais suave não preserva recursos detalhados.
- **Preciso** Usa uma técnica de medição de distância para criar um brilho e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de Mais Suave.

Textura Aplica uma textura. Use Escala para dimensionar o tamanho da textura. Selecione Vincular Com Camada se quiser que a textura se mova com a camada quando ela se mover. Inverter inverte a textura. Profundidade faz variar o grau e a direção (para cima/para baixo) em que a texturização é aplicada. Ajustar À Origem faz com que a origem do padrão seja a mesma do documento (se Vincular Com Camada não estiver selecionado) ou coloca a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular Com Camada estiver selecionado). Arraste a textura para posicioná-la na camada.

Modificação de efeitos de camada com contornos

Na criação de estilos personalizados de camadas, pode-se usar contornos para controlar em determinado intervalo a forma dos efeitos Sombra Projetada, Sombra Interna, Brilho Interno, Brilho Externo, Chanfro e Entalhe, e Acetinado. Por exemplo, um contorno Linear em uma Sombra Projetada faz a opacidade diminuir gradualmente em uma transição linear. Use um contorno Personalizado para criar uma transição de sombra exclusiva.

É possível selecionar, redefinir, excluir ou alterar a visualização de contornos na paleta pop-up Contorno e no Gerenciador de Predefinição.



Detalhe da caixa de diálogo Estilo de Camada para o efeito de Sombra Projetada

A. Clique para exibir a caixa de diálogo Editor de Contorno. B. Clique para exibir a paleta pop-up.

Como criar um contorno personalizado

- 1 Selecione o efeito Sombra Projetada, Sombra Interna, Brilho Interno, Brilho Externo, Chanfro e Entalhe, Contorno ou Acetinado na caixa de diálogo Estilo de Camada.
- 2 Na caixa de diálogo Estilo de Camada, clique na miniatura do contorno.
- 3 Clique no contorno para adicionar pontos e arraste para ajustá-lo. Ou digite valores para Entrada e Saída.
- 4 Para criar um vértice nítido em vez de uma curva suave, selecione um ponto e clique em Vértice.
- 5 Para salvar o contorno em um arquivo, clique em Salvar e nomeie o contorno.
- 6 Para armazenar um contorno como predefinição, escolha Novo.
- 7 Clique em OK. Os novos contornos são adicionados à parte inferior da paleta pop-up.

Como carregar contornos

- ❖ Clique no contorno na caixa de diálogo Estilo de Camada e, na caixa de diálogo Editor de Contorno, escolha Carregar. Acesse a pasta que contém a biblioteca de contornos a ser carregada e clique em Abrir.

Como excluir contornos

❖ Clique na seta invertida ao lado do contorno selecionado no momento para visualizar a paleta pop-up. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no contorno que deseja excluir.

Como definir um ângulo de iluminação global para todas as camadas


O uso de iluminação global dá a impressão de uma fonte de luz comum brilhando sobre a imagem.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Estilo de camada > Luz global. Na caixa de diálogo Luz global, digite um valor ou arraste o raio do ângulo para definir o ângulo e a altitude, e clique em OK.
- Na caixa de diálogo Estilo de camada, em Sombra projetada, Sombra interna ou Chanfro, selecione Usar luz global. Para Ângulo, digite um valor ou arraste o controle deslizante e clique em OK.

A iluminação global aplica-se a cada efeitos de camada que usa o ângulo de iluminação global.

Como exibir ou ocultar estilos de camada



Quando uma camada tem um estilo, um ícone “fx”  aparece à direita do nome da camada na paleta Camadas.

Ocultação ou exibição de todos os estilos de camada em uma imagem

❖ Escolha Camada > Estilo de Camada > Ocultar Todos os Efeitos ou Mostrar Todos os Efeitos.

Expansão ou recolhimento de estilos de camada na paleta Camadas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no triângulo  ao lado do ícone de estilos de camada  para expandir a lista dos efeitos aplicados na camada.
- Clique no triângulo para recolher os efeitos de camada.
- Para expandir ou recolher todos os estilos de camada aplicados em um grupo, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no triângulo ou no triângulo invertido para o grupo. Os estilos aplicados a todas as camadas dentro do grupo também são expandidos ou recolhidos.

Como criar e gerenciar estilos predefinidos

É possível criar um estilo personalizado e salvá-lo como uma predefinição, que está disponível a partir da paleta Estilos. É possível salvar os estilos predefinidos em uma biblioteca e carregá-los ou removê-los a partir da paleta Estilos conforme necessário.

Como criar um novo estilo predefinido

1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser salvo como predefinição.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma área vazia da paleta Estilos.
- Clique no botão Novo item, na parte inferior da paleta Estilos, pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- No menu da paleta Estilos, escolha Novo estilo.
- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e clique em Novo estilo na caixa de diálogo Estilo de camada.

3 Digite um nome para o estilo predefinido, defina as opções de estilo e clique em OK.

Como renomear um estilo predefinido


❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em um estilo na paleta Estilos. Se a paleta Estilos estiver definida para exibir estilos como miniaturas, digite um novo nome na caixa de diálogo e clique em OK. Caso contrário, digite um novo nome diretamente na paleta Estilos e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

- Selecione um estilo na área Estilos da caixa de diálogo Estilos de camada. Escolha Renomear estilo no menu pop-up, digite um novo nome e clique em OK.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta, selecione um estilo na paleta pop-up Estilo de camada da barra de opções. Escolha Renomear estilo no menu da paleta pop-up.

Como excluir um estilo predefinido

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste um estilo até o ícone Excluir  na parte inferior da paleta Estilos.
- Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no estilo da camada na paleta Estilos.
- Selecione um estilo na área Estilos da caixa de diálogo Estilos de camada. (Consulte “Como aplicar estilos predefinidos” na página 276.) Em seguida, escolha Excluir estilo no menu pop-up.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta, selecione um estilo na paleta pop-up Estilo de camada da barra de opções. Escolha Excluir estilo no menu da paleta pop-up.

Como salvar um conjunto de estilos predefinidos como biblioteca

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Salvar Estilos no menu da paleta Estilos.
- Selecione Estilos no lado esquerdo da caixa de diálogo Estilos de Camada. Escolha Salvar Estilos no menu pop-up.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta, clique na miniatura do estilo de camada, na barra de opções. Escolha Salvar Estilos no menu da paleta pop-up.

2 Escolha um local para a biblioteca de estilos, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. Entretanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições/Estilos, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu da paleta Estilos quando o aplicativo for reiniciado.

Nota: também é possível usar o Gerenciador de Predefinição para renomear, excluir e salvar bibliotecas de estilos predefinidos.

Carregamento de uma biblioteca de estilos predefinidos

1 Clique no triângulo na paleta Estilos, na caixa de diálogo Estilo de camada, ou na paleta pop-up Estilo de camada da barra de opções.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Carregar estilos para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha Substituir Estilos para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu da paleta). Em seguida, clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

3 Para retornar à biblioteca padrão de estilos predefinidos, escolha Redefinir estilos. Pode-se substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Nota: também é possível usar o Gerenciador de predefinição para carregar e redefinir bibliotecas de estilo. Consulte “Sobre o Gerenciador de Predefinição” na página 43.

Como copiar estilos de camada

Copiar e colar estilos é um método simples de aplicar os mesmos efeitos a várias camadas.

Cópia de estilos entre camadas

- 1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser copiado.
- 2 Escolha Camada > Estilo de camada > Copiar estilo de camada.

3 Selecione a camada de destino na paleta e escolha Camada > Estilo de camada > Colar estilo de camada.

O estilo colado substitui o estilo existente nas camadas de destino.

Cópia de estilos entre camadas, arrastando

❖ Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Camadas, arraste um único efeito de uma camada até outra para duplicá-lo ou arraste a barra Efeitos de uma camada até outra para duplicar o estilo, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Arraste um ou mais efeitos da paleta Camadas até a imagem para aplicar o estilo resultante à camada superior na paleta Camadas que contém pixels no ponto de aplicação.

Como redimensionar um efeito de camada

Um estilo de camada pode ter sido ajustado para uma resolução de destino e recursos de determinado tamanho. O uso da opção Redimensionar Efeitos permite redimensionar os efeitos contidos no estilo de camada sem redimensionar o objeto ao qual o estilo está aplicado.

- 1** Selecione a camada na paleta Camadas.
- 2** Escolha Camada > Estilo de camada > Redimensionar efeitos.
- 3** Digite uma porcentagem ou arraste o controle deslizante.
- 4** Selecione Visualizar para visualizar as alterações na imagem.
- 5** Clique em OK.


Como remover efeitos de camada

É possível remover um efeito individual de um estilo aplicado em uma camada ou remover o estilo inteiro da camada.

Remoção de um efeito de um estilo

- 1** Na paleta Camadas, expanda o estilo de camada para visualizar os efeitos.
- 2** Arraste o efeito para o ícone Excluir.

Remoção de um estilo de uma camada

- 1** Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser removido.
- 2** Siga um destes procedimentos:
 - Na paleta Camadas, arraste a barra Efeitos até o botão Excluir.
 - Escolha Camada > Estilo de camada > Apagar estilo de camada.
 - Selecione a camada e clique no botão Apagar estilo  na parte inferior da paleta Estilos.

Conversão de um estilo de camada em camadas de imagem

Para personalizar ou ajustar a aparência dos estilos de camada, é possível convertê-los em camadas de imagem normais. Após a conversão de um estilo em camadas de imagem, é possível aperfeiçoar o resultado, pintando ou aplicando comandos e filtros. Entretanto, o estilo na camada original não poderá mais ser editado nem atualizado durante alterações na camada da imagem original.

***Nota:** as camadas criadas por esse processo podem não resultar em uma arte-final que corresponda exatamente à versão que usa estilos de camada. É possível ver um alerta durante a criação de novas camadas.*

- 1** Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser convertido.
- 2** Escolha Camada > Estilo de camada > Criar camadas.

Agora, as novas camadas podem ser modificadas e empilhadas outra vez da mesma maneira que as camadas normais. Alguns efeitos (por exemplo, Brilho interno) se convertem em camadas dentro de uma máscara de corte.

Também é possível arrastar um estilo de camada para o botão Nova Camada, na parte inferior da paleta Camadas, a fim de gerar uma nova camada a partir de um estilo existente.

Camadas de ajuste e de preenchimento

Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento

Uma camada de ajuste aplica ajustes de cores e tons às imagens sem alterar permanentemente os valores de pixel. Por exemplo, em vez de criar um ajuste de Níveis ou de Curvas diretamente na imagem, é possível criar uma camada de ajuste de Níveis ou de Curvas. Os ajustes de cores e tons são armazenados na camada de ajuste e se aplicam a todas as camadas abaixo dela. As alterações podem ser descartadas e a imagem original pode ser restaurada em qualquer momento.

As opções da camada de ajuste coincidem com os comandos do menu Imagem > Ajuste: quando uma camada de ajuste é escolhida na paleta Camadas, a mesma caixa de diálogo do comando de menu correspondente é aberta. Para reabrir a caixa de diálogo e de configurações de um ajuste, clique duas vezes na miniatura da camada de ajuste na paleta Camadas.

As camadas de preenchimento permitem preencher uma camada com uma cor sólida, um degradê ou um padrão. Diferentemente das camadas de ajuste, as de preenchimento não afetam as camadas abaixo delas.

As camadas de ajuste oferecem as seguintes vantagens:

- Edições não destrutivas. Tente configurações diferentes e reedite a camada de ajuste quando quiser. Também é possível reduzir o efeito do ajuste diminuindo a opacidade da camada de ajuste.
- Perda reduzida de dados da imagem por meio de vários ajustes combinados. A cada vez que se ajustam os valores de pixel diretamente, há perda de alguns dados da imagem. Pode-se usar várias camadas de ajuste e fazer pequenos ajustes. O Photoshop combina todos eles antes de aplicá-los à imagem.
- Edição seletiva. Pinte a máscara de imagem da camada de ajuste para aplicar um ajuste a uma parte da imagem. Posteriormente, reeditando a máscara da camada, você poderá controlar quais partes serão ajustadas. É possível variar o ajuste pintando a máscara com diferentes tons de cinza.
- Capacidade de aplicar ajustes a várias imagens. Copie e cole camadas de ajuste entre imagens para aplicar os mesmos ajustes de cores e tons.

As camadas de ajuste aumentam o tamanho do arquivo da imagem, porém não mais que as outras camadas. Quando se trabalha com muitas camadas, talvez se queira reduzir o tamanho do arquivo mesclando as camadas de ajuste em camadas de conteúdo em pixel. As camadas de ajuste têm muitas características iguais às de outras camadas. Pode-se ajustar sua opacidade e seu modo de mesclagem e agrupá-las para aplicar o ajuste a camadas específicas. É possível ativar ou desativar a visibilidade para aplicar o efeito ou visualizá-lo.



Original (à esquerda); camada de ajuste aplicada somente ao celeiro (centro), o que ressalta os detalhes do celeiro; e camada de ajuste aplicada à imagem inteira (à direita), o que clareia toda a imagem e aplica pixels nas nuvens


A camada de ajuste afeta todas as camadas abaixo dela: é possível corrigir várias camadas fazendo um único ajuste em vez de ajustar cada camada separadamente.

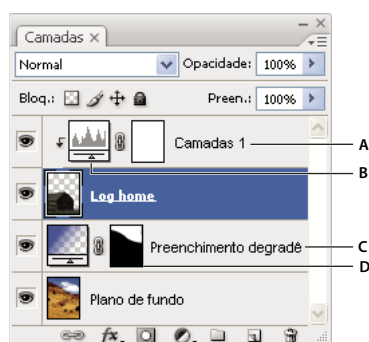
Consulte também

“Como fazer ajustes de cores e tons” na página 141

Como criar camadas de ajuste e de preenchimento

As camadas de ajuste e de preenchimento têm a mesma opacidade e o mesmo modo de mesclagem que as camadas de imagem. É possível reorganizar, excluir, ocultar e duplicar essas camadas, exatamente como se faz com as de imagem. Por padrão, as camadas de ajuste e de preenchimento têm máscaras de camada, como indica o ícone de máscara à esquerda da miniatura de camada. Para criar camadas de ajuste sem máscaras de camada, altere essa opção na caixa de diálogo Opções da paleta Camada (escolha Opções da paleta no menu da paleta Camadas).

 Para limitar os efeitos da camada de ajuste ou de preenchimento a uma área selecionada, crie uma seleção, crie um demarcador fechado e selecione-o ou selecione um demarcador fechado existente. Quando se usa uma seleção, é criada uma camada de ajuste ou de preenchimento limitada por uma máscara de camada. Quando se usa um demarcador, é criada uma camada de ajuste ou de preenchimento limitada por uma máscara de vetor.




Camadas de ajuste e de preenchimento


A. Camada de ajuste confinada somente à camada Casa de madeira B. Miniatura da camada C. Camada de preenchimento D. Máscara de camada

Como criar uma camada de ajuste

Para obter informações sobre opções de camada de ajuste específicas, consulte “Como fazer ajustes de cores e tons” na página 141.


❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova Camada de Ajuste  na parte inferior da paleta Camadas, e escolha um tipo de camada de ajuste.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste, e escolha uma opção. Atribua um nome à camada, defina opções de camada e clique em OK.

 Para limitar a um grupo de camadas os efeitos de uma camada de ajuste, crie uma máscara de corte composta dessas camadas. É possível inserir as camadas de ajuste na máscara de corte ou na base dessa máscara. O ajuste se limitará às camadas contidas no grupo. (Ou crie um grupo de camadas que use um modo de mesclagem diferente de Passagem.)

Criação de uma camada de preenchimento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Nova Camada de Preenchimento, e escolha uma opção. Atribua um nome à camada, defina opções de camada e clique em OK.
- Clique no botão Nova Camada de Ajuste  na parte inferior da paleta Camadas, e escolha um tipo de camada de preenchimento.

Cor Sólida Preenche a camada de ajuste com a cor de primeiro plano atual. Use o Seletor de Cores para selecionar uma cor de preenchimento diferente.

Degradê Clique no degradê para exibir o Editor de Degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê na paleta pop-up. Defina opções adicionais, se desejar. Estilo especifica a forma do degradê. Ângulo especifica o ângulo com que o degradê é aplicado. Escala altera o tamanho do degradê. Inverter inverte a orientação do degradê. Pontilhamento reduz bandas aplicando pontilhamento ao degradê. Alinhar À Camada usa a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento degradê. Você pode arrastar na janela da imagem para mover o centro do degradê.

Padrão Clique no padrão e escolha um padrão na paleta pop-up. Clique em Redimensionar, digite um valor ou arraste o controle deslizante. Clique em Ajustar À Origem para fazer com que a origem do padrão seja a mesma do documento.

Selecione Vincular Com Camada se quiser que o padrão se mova com a camada quando ela se mover. Quando a opção Vincular Com Camada é selecionada, é possível arrastar na imagem para posicionar o padrão enquanto a caixa de diálogo Preenchimento de Padrão está aberta.

Edição de camadas de ajuste ou de preenchimento

É possível editar as configurações de uma camada de ajuste ou de preenchimento, ou substituí-la por outro tipo de ajuste ou preenchimento.

Também é possível editar a máscara de uma camada de ajuste ou de preenchimento para controlar o efeito que a camada tem sobre a imagem. Por padrão, todas as áreas de uma camada de ajuste ou de preenchimento são “não mascaradas” e, portanto, visíveis. (Consulte “Sobre máscaras de camada e de vetor” na página 295.)

Como alterar as opções das camadas de ajuste e de preenchimento

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura da camada de ajuste ou de preenchimento, na paleta Camadas.
- Escolha Camada > Opções do conteúdo de camada.

2 Efetue os ajustes desejados e clique em OK.

Nota: as camadas de ajuste invertidas não têm configurações editáveis.

Alteração do tipo de camada de ajuste ou de preenchimento

1 Selecione a camada de ajuste ou de preenchimento que será alterada.

2 Escolha Camada > Alterar conteúdo de camada e selecione outra camada de preenchimento ou de ajuste na lista.

Mesclagem de camadas de ajuste ou de preenchimento

É possível mesclar uma camada de ajuste ou de preenchimento de várias maneiras: com a camada abaixo dela, com as camadas em sua própria camada agrupada, com outras camadas selecionadas e com todas as outras camadas visíveis. Entretanto, não é possível usar uma camada de ajuste ou de preenchimento como camada de destino para uma mesclagem. Ao mesclar uma camada de ajuste ou de preenchimento com a camada abaixo dela, os ajustes são rasterizados e passam a ser permanentemente aplicados dentro da camada mesclada. Também é possível rasterizar uma camada de preenchimento sem mesclá-la. (Consulte “Rasterização de camadas” na página 269.)

As camadas de ajuste e de preenchimento cujas máscaras contêm apenas valores de branco não aumentam significativamente o tamanho do arquivo, tornando desnecessário mesclar essas camadas de ajuste para preservar espaço no arquivo.

Edição não destrutiva

Sobre a edição não destrutiva

A Edição não destrutiva permite fazer alterações em uma imagem sem sobrescrever os dados da imagem original, que permanecem disponíveis caso você queira reverter a ela. Como a edição não destrutiva não remove dados de uma imagem, a qualidade da imagem não diminui ao fazer edições. Você pode executar a edição não destrutiva no Photoshop de diversas maneiras:

Trabalhando com camadas de ajuste As camadas de ajuste aplicam ajustes de cores e tons a uma imagem sem alterar permanentemente os valores de pixel.

Transformando com Objetos Inteligentes Objetos Inteligentes permitem o dimensionamento, a rotação e a deformação não destrutivos.

Filtrando com Filtros Inteligentes Os filtros aplicados a Objetos Inteligentes se tornam Filtros Inteligentes e permitem efeitos de filtro não destrutivos.

Ajustando variações, sombras e realces com Objetos Inteligentes Os comandos Sombra/Realce e Variações podem ser aplicados a um Objeto Inteligente como Filtros Inteligentes.

Retocando em uma camada separada As ferramentas Carimbo, Pincel de Recuperação e Pincel de Recuperação para Manchas permitem retocar não destrutivamente em uma camada separada. Certifique-se de selecionar Obter Amostra de Todas as Camadas na barra de opções (selecione Ignorar Camadas de Ajuste para garantir que as camadas de ajuste não afetem a camada separada duas vezes). Você pode descartar o retoque não satisfatório, se necessário.

Editando no Camera Raw Os ajustes a lotes de imagens Raw, JPEG ou TIFF preservam os dados da imagem original. O Camera Raw armazena configurações de ajuste por imagem separadamente dos arquivos de imagem originais.

Abrindo arquivos Camera Raw como Objetos Inteligentes Antes de editar arquivos Camera Raw no Photoshop, é necessário definir configurações com o Camera Raw. Assim que tiver editado um arquivo Camera Raw no Photoshop, não é possível reconfigurar as configurações do Camera Raw sem perder as alterações. A abertura dos arquivos Camera Raw no Photoshop como Objetos Inteligentes permite reconfigurar as configurações do Camera Raw a qualquer momento, mesmo após editar o arquivo.

Cortando não destrutivamente Após criar um retângulo de corte com a ferramenta Corte, selecione Ocultar na barra de opções para preservar a área cortada em uma camada. Restaure a área cortada a qualquer hora, escolhendo Imagem > Revelar Todas ou arrastando a ferramenta Corte Demarcad além da aresta da imagem. A opção Ocultar não está disponível para imagens contendo apenas uma camada de plano de fundo.

Mascarando As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, porque é possível reeditar as máscaras sem perder os pixels ocultos. As máscaras de filtro permitem mascarar os efeitos de Filtros Inteligentes em camadas do Objeto Inteligente.

Consulte também

“Sobre o Camera Raw” na página 80

“Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 284

“Corte de imagens” na página 177

“Sobre máscaras de camada e de vetor” na página 295

“Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 182

“Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação” na página 184

“Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas” na página 185

Sobre objetos inteligentes

Os Objetos Inteligentes são camadas que contêm dados de imagens rasterizadas ou vetoriais, como arquivos Photoshop ou Illustrator. Os objetos inteligentes preservam o conteúdo de origem da imagem com todas as suas características originais, permitindo que você execute edição não destrutiva à camada.

É possível criar Objetos Inteligentes usando diversos métodos: usando o comando Abrir como Objeto Inteligente, inserindo um arquivo, colando dados do Illustrator ou convertendo uma ou mais camadas do Photoshop em Objetos Inteligentes.

Com Objetos Inteligentes, é possível:

- Executar transformações não destrutivas. Você pode dimensionar, girar ou distorcer uma camada sem perder os dados ou a qualidade da imagem original porque as transformações não afetam os dados originais. (Algumas opções de transformação, como Perspectiva e Distorção, não estão disponíveis.)
- Trabalhar com dados de vetor, como arte-final vetorial do Illustrator, que, do contrário, seriam rasterizados no Photoshop.
- Executar filtragem não destrutiva. Você pode editar filtros aplicados a Objetos Inteligentes a qualquer hora.
- Editar um Objeto Inteligente e atualizar automaticamente todas as instâncias vinculadas.

Não é possível executar operações que alteram os dados de pixel, como pintura, subexposição, superexposição ou clonagem, diretamente em uma camada Objeto Inteligente, a menos que seja primeiro convertida em uma camada regular, que será rasterizada. Para executar operações que alteram os dados de pixel, você pode editar os conteúdos de um Objeto Inteligente, clonar uma nova camada sobre a camada do Objeto Inteligente, editar duplicações do Objeto Inteligente ou criar uma nova camada.

Nota: quando você transforma um Objeto Inteligente que possui um Filtro Inteligente aplicado a ele, o Photoshop desativa os efeitos de filtro enquanto a transformação é realizada. Os efeitos de filtro são aplicados novamente quando a transformação for concluída. Consulte “Sobre filtros inteligentes” na página 290.



Camada regular e Objeto Inteligente na paleta Camadas. O ícone no canto inferior direito da miniatura indica o Objeto Inteligente.

Criação de objetos inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Abrir como Objeto Inteligente, selecione um arquivo e clique em Abrir.
- Escolha Arquivo > Inserir para importar arquivos como Objetos Inteligentes em um documento do Photoshop aberto.

💡 *Embora seja possível inserir arquivos JPEG, é melhor inserir arquivos PSD, TIFF ou PSB, porque você pode adicionar camadas, modificar pixels e salvar novamente o arquivo sem perdas. (Salvar um arquivo JPEG modificado requer o achatamento de novas camadas e a recompactação da imagem, causando a degradação da qualidade da imagem.)*

- Escolha Camada > Objeto Inteligente > Converter em Objeto Inteligente para converter uma camada selecionada em um Objeto Inteligente.
- No Bridge, escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop para importar um arquivo como um Objeto Inteligente para um documento do Photoshop aberto.

💡 *Uma maneira fácil de trabalhar com arquivos camera raw é abrindo-os como Objetos Inteligentes. É possível clicar duas vezes na camada Objeto Inteligente contendo o arquivo raw a qualquer hora para ajustar as configurações do Camera Raw.*

- Selecione uma ou mais camadas e escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente. As camadas são agrupadas em um Objeto Inteligente. As máscaras de corte não são mantidas quando você agrupa camadas em um Objeto Inteligente.
- Arraste camadas PDF ou Adobe Illustrator ou objetos para um documento do Photoshop.
- Cole a arte-final do Illustrator em um documento do Photoshop, e escolha Objeto Inteligente na caixa de diálogo Colar. Para obter mais flexibilidade, ative as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) na seção Controle de Arquivo, na caixa de diálogo Preferências.

Consulte também

“Colocação de um arquivo no Photoshop” na página 70

“Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop” na página 72

Como duplicar objetos inteligentes

❖ Na paleta Camadas, selecione uma camada Objeto Inteligente e siga um destes procedimentos:

- Para criar um Objeto Inteligente duplicado que esteja vinculado ao original, escolha Camada > Nova > Camada Via Cópia ou arraste a camada Objeto Inteligente para o ícone Criar uma Nova Camada na parte inferior da paleta Camadas. As edições feitas no documento original afetam a cópia e vice-versa.
- Para criar um Objeto Inteligente duplicado que não esteja vinculado ao original, escolha Camada > Objetos Inteligentes > Novo Objeto Inteligente por Cópia. As edições feitas no documento original não afetam a cópia.

Um novo Objeto Inteligente aparece na paleta Camadas, com o mesmo nome do original e tendo como sufixo “cópia”.

Edição do conteúdo de um Objeto Inteligente

Quando você edita um Objeto Inteligente, o conteúdo de origem é aberto no Photoshop (se o conteúdo for dados rasterizados ou um arquivo camera raw) ou no Illustrator (se o conteúdo for um PDF vetorial). Ao salvar alterações no conteúdo de origem, as edições aparecem em todas as instâncias vinculadas do Objeto Inteligente no documento do Photoshop.

1 Selecione o Objeto Inteligente na paleta Camadas e siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Objeto Inteligente > Editar Conteúdo.
- Clique duas vezes na miniatura dos Objetos Inteligentes, na paleta Camadas.

2 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

3 Faça edições no arquivo de conteúdo de origem e, em seguida, escolha Arquivo > Salvar.

O Photoshop atualiza o Objeto Inteligente para refletir as atualizações feitas. (Caso você não veja as alterações, torne ativo o documento do Photoshop que contém o Objeto Inteligente).

Substituição do conteúdo de um Objeto Inteligente

É possível atualizar os dados da imagem em uma ou várias instâncias (se os Objetos Inteligentes estiverem vinculados) de um Objeto Inteligente.

Nota: quando você substitui um Objeto Inteligente, qualquer dimensionamento, deformação ou efeitos aplicados no primeiro Objeto Inteligente são mantidos.

1 Selecione o Objeto Inteligente, e escolha Camada > Objetos Inteligentes > Substituir Conteúdo.

2 Navegue até o arquivo que deseja usar e clique em Inserir.

3 Clique em OK.

O novo conteúdo é inserido no Objeto Inteligente. Objetos Inteligentes vinculados também são atualizados.

Consulte também

“Sobre a colocação de arquivos” na página 70

Como exportar o conteúdo de um objeto inteligente

1 Selecione o Objeto Inteligente na paleta Camadas, e escolha Camada > Objetos Inteligentes > Exportar Conteúdo.

2 Escolha um local para o conteúdo do Objeto Inteligente e clique em Salvar.

O Photoshop exporta o Objeto Inteligente em seu formato inserido original (JPEG, AI, TIF, PDF ou outros formatos). Se o Objeto Inteligente tiver sido criado a partir de camadas, ele será exportado no formato PSB.

Conversão de um Objeto Inteligente em uma camada

A conversão de um Objeto Inteligente em camada normal rasteriza o conteúdo para o tamanho atual. Converta um Objeto Inteligente em camada normal somente se você não precisar mais editar os dados do Objeto Inteligente. As transformações, deformações e filtros aplicados a um Objeto Inteligente não são mais editáveis depois que o Objeto Inteligente for rasterizado.

❖ Selecione o Objeto Inteligente e escolha Camada > Rasterizar > Objeto Inteligente.



Se quiser recriar o Objeto Inteligente, selecione novamente as camadas originais e recomece o processo. O novo Objeto Inteligente não manterá as transformações que foram aplicadas ao Objeto Inteligente original.

Sobre filtros inteligentes

Qualquer filtro aplicado a um Objeto Inteligente é um Filtro Inteligente. Os Filtros Inteligentes aparecem na paleta Camada abaixo da camada Objeto Inteligente a qual eles estão associados. Como é possível ajustar, remover ou ocultar os Filtros Inteligentes, eles são não destrutivos.

É possível aplicar qualquer filtro do Photoshop, exceto Extrair, Dissolver, Criador de Padrões e Ponto de Fuga, como um Filtro Inteligente. Além disso, é possível aplicar os ajustes Sombra/Realce e Variações como Filtros Inteligentes.

Para trabalhar como Filtros Inteligentes, selecione uma camada Objeto Inteligente, escolha um filtro e, em seguida, defina opções de filtro. Após aplicar um Filtro Inteligente, você pode ajustar, reordenar ou excluí-lo.

Para expandir ou recolher a visualização de Filtros Inteligentes, clique no triângulo ao lado do ícone Filtro Inteligente, exibido à direita da camada Objeto Inteligente, na paleta Camadas. (Essa técnica também mostra ou oculta Estilos de camada). Ou, escolha Opções da Paleta Camada no menu da paleta Camadas e, em seguida, selecione Expandir Novos Efeitos na caixa de diálogo.

Use máscaras de filtro para mascarar os efeitos do Filtro Inteligente de forma seletiva. Consulte “Como mascarar filtros inteligentes” na página 292.

Nota: se você abrir um arquivo contendo uma camada Objeto Inteligente com um Filtro Inteligente no Photoshop, o Photoshop manterá os efeitos do Filtro Inteligente quando você abri-lo, incluindo máscaras de filtro. No entanto, se você subsequente editar a camada Objeto Inteligente, o Photoshop não exibirá os Filtros Inteligentes da camada. Não é possível editar máscaras de filtro no Photoshop.

Para assistir um vídeo sobre filtros inteligentes, consulte www.adobe.com/go/vid0004_br.

Como aplicar um filtro inteligente

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um Filtro Inteligente a uma camada Objeto Inteligente inteira, selecione a camada na paleta Camadas.
- Para restringir os efeitos do Filtro Inteligente a uma área selecionada de uma camada Objeto Inteligente, faça uma seleção.
- Para aplicar um Filtro Inteligente a uma camada normal, selecione a camada e escolha Filtro > Converter para Filtros Inteligentes, e clique em OK.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha um filtro no menu Filtro. Você pode escolher qualquer filtro, incluindo filtros de terceiros que suportam Filtros Inteligentes, exceto Extrair, Dissolver, Criador de Padrões e Ponto de Fuga.
- Escolha Imagem > Ajustes > Sombra/Realce ou Imagem > Ajustes > Variações.

Nota: se você aplicar um ou mais filtros usando a Galeria de Filtros, eles aparecerão como um grupo na paleta Camadas chamada “Galeria de Filtros”. Não é possível reorganizar os filtros na Galeria de Filtros. Você pode editar filtros individuais clicando duas vezes em uma entrada da Galeria de Filtros.

3 Defina as opções de filtro e clique em OK.

O Filtro Inteligente aparece abaixo da linha Filtros Inteligentes na paleta Camadas, abaixo da camada Objeto Inteligente. Se você ver um ícone de aviso ao lado de um Filtro Inteligente na paleta Camadas, significa que o filtro não suportará o modo de cores ou profundidade da imagem.

Após aplicar um Filtro Inteligente, você pode arrastá-lo (ou um grupo inteiro de Filtros Inteligentes) em outra camada Objeto Inteligente na paleta Camadas; arraste os Filtros Inteligentes com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Não é possível arrastar Filtros Inteligentes em camadas normais.

Para assistir um vídeo sobre a aplicação de filtros inteligentes, consulte www.adobe.com/go/vid0004_br.

Edição de um filtro inteligente

Se um Filtro Inteligente tiver configurações editáveis, você pode editá-lo a qualquer momento. Também é possível editar opções de mesclagem para Filtros Inteligentes.

Nota: quando você edita um Filtro Inteligente, não dá para visualizar os filtros empilhados acima dele. Depois que concluir a edição do Filtro Inteligente, o Photoshop exibirá novamente os filtros empilhados acima dele.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320


“Especificação da opacidade de uma camada ou grupo” na página 271

Como editar as configurações de filtros inteligentes

- 1 Clique duas vezes no Filtro Inteligente na paleta Camadas.
- 2 Defina as opções de filtro e clique em OK.

Edição das opções de mesclagem do filtro inteligente

A edição das opções de mesclagem do filtro inteligente é semelhante ao uso do comando Atenuar ao aplicar um filtro a uma camada tradicional.

- 1 Clique duas vezes no ícone Editar Opções de Mesclagem  ao lado do Filtro na paleta Camadas.
- 2 Defina as opções de mesclagem e clique em OK.

Como ocultar filtros inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para ocultar um único Filtro Inteligente, clique no ícone de olho ao lado do Filtro Inteligente na paleta Camadas. Para mostrar o Filtro Inteligente, clique na coluna novamente.
- Para ocultar todos os Filtros Inteligentes aplicados a uma camada Objeto Inteligente, clique no ícone de olho ao lado da linha Filtros Inteligentes na paleta Camadas. Para mostrar o Filtro Inteligente, clique na coluna novamente.

Como reordenar, duplicar ou excluir filtros inteligentes

É possível reordenar os Filtros Inteligentes na paleta Camadas, duplicar ou excluí-los, caso não queira mais aplicá-lo a um Objeto Inteligente.

Como reordenar filtros inteligentes

❖ Na paleta Camada, arraste um Filtro Inteligente para cima ou para baixo na lista. Não é possível reordenar os Filtros Inteligentes aplicados a partir da Galeria de Filtros.

O Photoshop aplica os Filtros Inteligentes de baixo para cima.

Duplicação de filtros inteligentes

❖ Na paleta Camadas, arraste o Filtro Inteligente com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada de um Objeto Inteligente para o outro ou para um novo local na lista de Filtros Inteligentes.

Nota: para duplicar todos os Filtros Inteligentes, arraste com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada o ícone Filtro Inteligente que aparece ao lado da camada Objeto Inteligente.

Exclusão de filtros inteligentes

- Para excluir um Filtro Inteligente individual, arraste-o para o ícone Excluir na parte inferior da paleta Camadas.
- Para excluir todos os Filtros Inteligentes aplicados a uma camada Objeto Inteligente, selecione a camada Objeto Inteligente e escolha Camada > Filtro Inteligente > Apagar Filtros Inteligentes.

Como mascarar filtros inteligentes

Quando você aplica um Filtro Inteligente a um Objeto Inteligente, o Photoshop exibe uma miniatura de máscara vazia (branca) na linha Filtros Inteligentes, na paleta Camadas abaixo do Objeto Inteligente. Por padrão, essa máscara mostra o efeito de filtro inteiro. (Se você fez uma seleção antes de aplicar o Filtro Inteligente, o Photoshop exibirá a máscara apropriada em vez de uma máscara vazia na linha Filtros Inteligentes na paleta Camadas).

Use máscaras de filtro para mascarar os Filtros Inteligentes de forma seletiva. Quando você mascara os Filtros Inteligentes, a máscara é aplicada a todos os Filtros Inteligentes; você não pode mascarar Filtros Inteligentes individuais.

As máscaras de filtro funcionam quase igual as máscaras de camada e é possível usar muitas técnicas semelhantes com elas. Assim como as máscaras de camada, as máscaras de filtro são armazenadas como canais alfa na paleta Canais e você pode carregar os limites como uma seleção.

Como nas máscaras de camada, é possível pintar em uma máscara de filtro. As áreas do filtro pintadas de preto são ocultas; as áreas pintadas de branco são visíveis; e as áreas pintadas em tons de cinza aparecem em vários níveis de transparência.

Nota: por padrão, as máscaras de camada são vinculadas a camadas normais. Quando você move a máscara de camada ou a camada usando a ferramenta *Mover*, elas se movem como uma unidade. As máscaras aplicadas a camadas Objeto Inteligente, incluindo máscaras de filtros, não são vinculadas a camadas. Se você mover uma máscara de filtro ou uma camada usando a ferramenta *Mover*, elas não se moverão como uma unidade.

Consulte também

“Seleção e exibição do canal da máscara de camada” na página 297

“Carregamento dos limites de uma camada ou de uma máscara de camada como seleção” na página 299

Como mascarar os efeitos de filtros inteligentes

1 Clique na miniatura da máscara de filtro, na paleta Camadas, para ativá-la.

Aparece uma borda ao redor da miniatura da máscara.

2 Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para ocultar porções do filtro, pinte a máscara com preto.
- Para mostrar porções do filtro, pinte a máscara com branco.
- Para tornar o filtro parcialmente visível, pinte a máscara de cinza.



Também é possível aplicar ajustes de imagem e filtros a máscaras de filtro.

Exibição da máscara de filtro apenas

❖ Clique na miniatura da máscara de filtro com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada na paleta Camadas. Para mostrar a camada Objeto Inteligente, clique com a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS) na miniatura da máscara de filtro novamente.

Como mover ou copiar máscaras de filtro

- Para mover a máscara para outro efeito de Filtro Inteligente, arraste a máscara para o outro efeito.
- Para copiar a máscara, arraste-a para efeito de Filtro Inteligente com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Como desativar uma máscara de filtro

❖ Clique com a tecla Shift pressionada na miniatura da máscara de filtro na paleta Camadas, ou escolha Camada > Filtro Inteligente > Desativar Máscara de Filtro.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara de filtro quando a máscara é desativada, e o Filtro Inteligente aparece sem máscara. Para reativar a máscara, clique com a tecla Shift pressionada na miniatura da máscara de Filtro Inteligente novamente.

Exclusão de uma máscara de filtros inteligentes

- Arraste a miniatura da máscara de filtro na paleta Camadas para o ícone Excluir.
- Selecione o efeito de Filtro Inteligente e escolha Camada > Filtros Inteligentes > Excluir Máscara de Filtro.

Adição de uma máscara de filtro

Se você excluir uma máscara de filtro, é possível adicionar outra máscara subsequente.

- Para adicionar uma máscara vazia, selecione o efeito de Filtro Inteligente e escolha Camada > Filtros Inteligentes > Adicionar Máscara de Filtro.
- Para adicionar uma máscara com base em uma seleção, faça uma seleção e, em seguida, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS) na linha de Filtros Inteligentes na paleta Camadas e escolha Adicionar Máscara de Filtro.

Composições de camada

Sobre composições de camada

Os designers geralmente criam várias composições (*comps*) de um layout de página para mostrar aos clientes. Usando composições de camada, é possível criar, gerenciar e visualizar várias versões de um layout em um só arquivo do Photoshop.

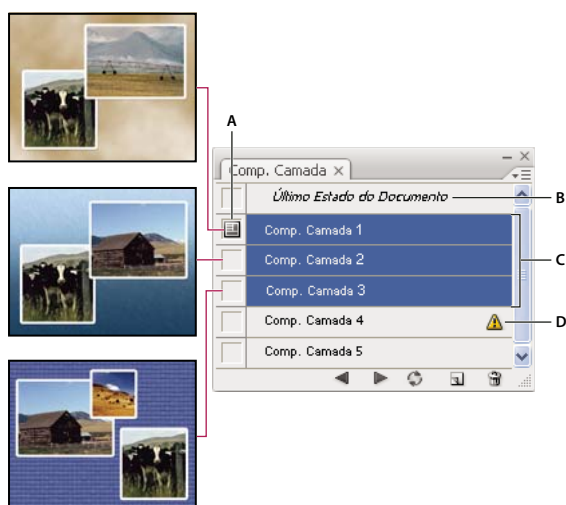
Uma composição de camada é um instantâneo de um estado da paleta Camadas. As composições registram três tipos de opções de camada:

- Visibilidade da camada — se a camada está visível ou oculta.
- Posição da camada no documento.
- Aparência da camada — se o estilo da camada é aplicado a ela e a seu modo de mesclagem.

Nota: diferente dos efeitos de camada, as configurações de filtros inteligentes não podem ser alteradas entre composições de camada. Quando um filtro inteligente é aplicado em uma camada, é exibido em todas as composições de camada da imagem.

É possível exportar composições de camada para arquivos separados, para um PDF específico ou para uma galeria de fotos da Web.

Escolha Janela > Composições de camada para mostrar a paleta.



Paleta Composições de Camada

A. Ícone Aplicar Composição de Camada B. Último Estado do Documento C. Composições selecionadas D. Ícone Não Foi Possível Restaurar Totalmente a Composição de Camada





Como criar composições de camada

- 1 Escolha Janela > Composições de camada para exibir a paleta Composição de camada.
- 2 Clique no botão Criar nova composição de camada na parte inferior da paleta Composições de camada. A nova composição reflete o estado atual das camadas na paleta Camadas.
- 3 Na caixa de diálogo Nova Composição de Camada, atribua um nome à composição, inclua comentários descritivos e escolha as opções a serem aplicadas às camadas. Visibilidade, Posição e Aparência.
- 4 Clique em OK. As novas composições mantêm as opções escolhidas na anterior, para que não seja necessário passar pelas opções novamente se a sua intenção for deixá-las idênticas.



Para duplicar uma composição, selecione-a na paleta Composições de Camada e arraste-a para o botão Novas Composições.

Aplicação e visualização de composições de camada


- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Para visualizar uma composição de camada, aplique-a primeiramente no documento. Na paleta Composição de camada, clique no ícone Aplicar composição de camada  ao lado de uma composição selecionada.
 - Para alternar a visualização de todas as composições de camada, use os botões Anterior  e Próximo  na parte inferior da paleta.
 - Para alternar a visualização de composições selecionadas específicas, selecione-as na paleta Composições de Camada e clique nos botões Próximo e Anterior, na parte inferior da paleta. A alternância ocorre apenas entre as composições selecionadas.
 - Para restaurar o documento ao estado em que estava antes da escolha de uma composição de camada, clique no ícone Aplicar composição de camada  ao lado de Último estado do documento, na parte superior da paleta Composição de camada.

Alteração e atualização de uma composição de camada


Se a configuração de uma composição de camada for alterada, será preciso atualizá-la.

- 1 Selecione a composição de camada na paleta Composições de Camada.
- 2 Altere a visibilidade, a posição ou o estilo da camada. Para registrar essas alterações, talvez seja necessário alterar as opções da composição de camada.

3 Para alterar as opções de composição, selecione Opções de Composição de Camada no menu da paleta e selecione opções adicionais para registrar a posição e o estilo da camada.

4 Clique no botão Atualizar composição de camada  na parte inferior da paleta.

Como apagar avisos de composição de camada

Algumas ações criam um estado em que a composição de camada não pode mais ser restaurada integralmente. Isto ocorre quando uma camada é apagada ou mesclada e quando se converte uma camada em plano de fundo ou se converte um modo de cor. Nesses casos, um ícone de cuidado  é exibido ao lado do nome da composição de camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Ignore o aviso, o que pode resultar na perda de uma ou mais camadas. Outros parâmetros salvos talvez sejam mantidos.
- Atualize a composição, o que resulta na perda dos parâmetros capturados anteriormente, mas atualiza a composição.
- Clique no ícone de aviso, para ver uma mensagem informando que a composição de camada não pode ser restaurada corretamente. Para remover o ícone de alerta e deixar as camadas restantes inalteradas, escolha Apagar.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl (Mac OS) pressionada no ícone de aviso para ver o menu pop-up que permite escolher o comando Apagar aviso de composição de camada ou Apagar todos os avisos de composições de camada.

Como excluir composições de camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a composição de camada na paleta Composições de Camada e clique no ícone Excluir, na paleta, ou escolha Excluir Composição de Camada no menu da paleta.
- Arraste a composição até o ícone Excluir, na paleta.

Como exportar composições de camada

Pode-se exportar composições de camada para arquivos individuais, para um arquivo PDF que contenha várias composições de camada e para uma galeria de fotos da Web de composições de camada.

❖ Selecione Arquivo > Scripts e escolha um dos seguintes comandos:

Composições de Camada para Arquivos Exporta todas as composições de camada para arquivos individuais, um para cada composição.

Composições de Camada para PDF Exporta todas as composições de camada para um arquivo PDF.

Composições de Camada para WPG Exporta todas as composições de camada para uma galeria de fotos da Web (WPG, Web Photo Gallery).

Aplicação de máscaras em camadas

É possível adicionar uma máscara a uma camada e usá-la para ocultar partes da camada e mostrar as camadas abaixo. Mascaram camadas é uma técnica de composição valiosa para combinar várias fotos em uma única imagem ou para fazer correções locais de cores e tons.

Sobre máscaras de camada e de vetor

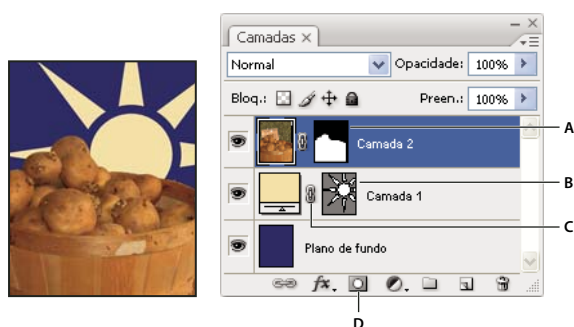
É possível usar máscaras para ocultar partes de uma camada e revelar partes das camadas abaixo. É possível criar dois tipos de máscaras:

- As máscaras de camada são imagens bitmap que dependem da resolução e são editadas com as ferramentas de pintura ou de seleção.
- As máscaras de vetor são independentes de resolução e são criadas com uma ferramenta de forma ou caneta.

As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, o que significa que é possível voltar e reeditar as máscaras posteriormente sem perder os pixels ocultos.

Na paleta Camadas, as máscaras de camada e de vetor são exibidas como uma miniatura adicional, à direita da miniatura de camada. Na máscara de camada, essa miniatura representa o canal de tons de cinza criado quando a máscara é adicionada. A miniatura da máscara de vetor representa um demarcador que corta o conteúdo da camada.

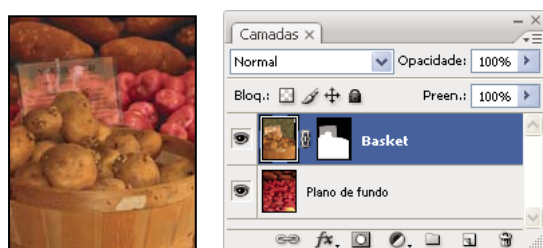
Nota: para criar uma máscara de camada ou de vetor na camada Plano de fundo, primeiramente converta-a em uma camada regular (Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo).



Aplicação de máscaras em camadas

A. Miniatura de máscara de camada B. Miniatura de máscara de vetor C. Ícone Máscara de Vetor Vinculada D. Adicionar Máscara

Também é possível editar uma máscara de camada para adicionar ou subtrair à região com máscara. Uma máscara de camada é uma imagem em tons de cinza, de forma que as áreas pretas são ocultas, as áreas brancas são visíveis e as que forem pintadas com tons de cinza aparecem com vários níveis de transparência.



Plano de fundo pintado de preto; cartão de descrição pintado de cinza; cesta pintada de branco

Uma máscara de vetor cria uma forma com arestas nítidas em uma camada e é útil sempre que o usuário deseja adicionar um elemento de desenho com arestas claras e definidas. Após a criação de uma camada com uma máscara de vetor, é possível aplicar-lhe um ou mais estilos de camada, editá-los se necessário e ter instantaneamente, prontos para uso, um botão, um painel ou outro elemento de criação na Web.

Consulte também

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 250


Como adicionar máscaras de camada

Ao adicionar uma máscara de camada, é necessário decidir se deseja ocultar ou mostrar a camada inteira. Posteriormente, a máscara será pintada para ocultar partes da camada e revelar outras. Também é possível criar uma máscara de camada que oculta automaticamente uma parte da camada fazendo uma seleção antes de criar a máscara.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

- 1 Certifique-se de que nenhuma parte da imagem esteja selecionada. Escolha Selecionar > Cancelar seleção.
- 2 Na paleta Camadas, selecione a camada ou o grupo.


3 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma máscara que revele a camada inteira, clique no botão Nova máscara de camada  na paleta Camadas ou escolha Camada > Máscara de camada > Revelar tudo.
- Para criar uma máscara que oculte toda a camada, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no botão Nova máscara de camada ou escolha Camada > Máscara de camada > Ocultar tudo.

Como adicionar uma máscara de camada que oculte parte da camada

1 Na paleta Camadas, selecione a camada ou o grupo.

2 Selecione a área na imagem e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova máscara de camada  na paleta Camadas para criar uma máscara que revele a seleção.
- Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no botão Nova máscara de camada para criar uma máscara que oculte a seleção.
- Escolha Camada > Máscara de camada > Revelar seleção ou Ocultar seleção.

Aplicação de uma máscara de camada a partir de outra camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mover a máscara para outra camada, arraste-a para essa camada.
- Para duplicar a máscara, arraste-a para outra camada com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Como editar uma máscara de camada

1 Clique na miniatura da máscara de camada, na paleta Camadas, para ativá-la. Aparece uma borda ao redor da miniatura da máscara.

2 Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

Nota: quando a máscara está ativa, as cores do primeiro plano e do plano de fundo assumem valores de tons de cinza padrão.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para subtrair da máscara e revelar a camada, pinte a máscara de branco.
- Para tornar a camada parcialmente visível, pinte a máscara de cinza. Os cinzas mais escuros deixam os níveis mais transparentes e os cinzas mais claros deixam-nos mais opacos.
- Para adicionar à máscara e ocultar a camada ou o grupo, pinte a máscara de preto. As camadas abaixo tornam-se visíveis.

Para editar a camada em vez de editar a máscara, selecione a camada, clicando em sua miniatura na paleta Camadas. Aparece uma borda ao redor da miniatura da camada.



Para colar uma seleção copiada em uma máscara de camada clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, na paleta Camadas, para selecionar e exibir o canal da máscara. Escolha Editar > Colar e, em seguida, Selecionar > Cancelar seleção. A seleção é convertida em tons de cinza e adicionada à máscara. Clique na miniatura da camada, na paleta Camadas, para cancelar a seleção do canal da máscara.

Seleção e exibição do canal da máscara de camada

Para facilitar a edição de uma máscara de camada, é possível exibir a máscara de tons de cinza propriamente dita ou como uma sobreposição de filme-rubi na camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada para visualizar apenas a máscara de tons de cinza. Para voltar a exibir as camadas, clique na miniatura da máscara com a tecla Alt ou Option pressionada ou clique em um ícone de olho.
- Mantenha pressionada as teclas Alt + Shift (Windows) ou Option + Shift (Mac OS) e clique na miniatura da máscara de camada para visualizar a máscara na parte superior da camada, em um filme-rubi que mascara a cor. Mantenha as teclas Alt + Shift ou Option + Shift pressionadas e clique na miniatura novamente para desativar a exibição da cor.

Ativação ou desativação de uma máscara de camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada, na paleta Camadas.
- Selecione a camada que contém a máscara que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de camada > Desativar ou Camada > Máscara de camada > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara na paleta Camadas quando a máscara está desativada, e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.

Como alterar a cor do filme-rubi ou a opacidade da máscara de camada

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada para selecionar o canal da máscara de camada; em seguida, clique duas vezes na miniatura.
- Clique duas vezes no canal da máscara de camada na paleta Canais.

2 Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de diálogo Opções de Exibição de Máscara de Camada, clique na amostra de cores e escolha uma nova cor.

3 Para alterar a opacidade, digite um valor entre 0% e 100%.

As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. Por exemplo, para tornar a máscara mais facilmente visível em relação às cores da imagem, altere essas configurações.

4 Clique em OK.

Como adicionar e editar máscaras de vetor

É possível criar máscaras de vetor com as ferramentas de forma ou caneta. Para obter mais informações sobre como trabalhar com essas ferramentas, consulte a seção “Desenho” na página 334.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

1 Na paleta Camadas, selecione a camada à qual será adicionada uma máscara de vetor.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma máscara de vetor que revele toda a camada, escolha Camada > Máscara de vetor > Revelar tudo.
- Para criar uma máscara de vetor que oculte toda a camada, escolha Camada > Máscara de vetor > Ocultar tudo.

Adição de uma máscara de vetor que mostre o conteúdo de uma forma

1 Na paleta Camadas, selecione a camada à qual será adicionada uma máscara de vetor.

2 Selecione um demarcador ou use uma das ferramentas de forma ou de caneta para desenhar um demarcador de trabalho.

Nota: para criar um demarcador com uma ferramenta de forma, clique no ícone Demarcadores na barra de opções de ferramentas de forma.


3 Escolha Camada > Máscara de vetor > Demarcador atual.

Como editar uma máscara de vetor

❖ Clique na miniatura da máscara de vetor da paleta Camadas ou na miniatura da paleta Demarcadores. Altere a forma, usando as ferramentas de forma, caneta ou Seleção direta. Consulte “Edição de demarcadores” na página 346.

Como remover uma máscara de vetor

❖ Siga um destes procedimentos na paleta Camadas:

- Arraste a miniatura da máscara de vetor até o ícone Excluir .
- Selecione a camada com a máscara de vetor a ser excluída e escolha Camada > Máscara de vetor > Excluir.

Ativação ou desativação de uma máscara de vetor

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada, na paleta Camadas.
- Selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de vetor > Desativar ou Camada > Máscara de vetor > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara na paleta Camadas quando a máscara está desativada, e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.

Conversão de uma máscara de vetor em uma máscara de camada

❖ Selecione a camada com a máscara de vetor a ser convertida e escolha Camada > Rasterizar > Máscara de vetor.

Importante: depois que uma máscara de vetor é rasterizada, não é mais possível fazê-la voltar a objeto de vetor.

Desvinculação de camadas e máscaras


Por padrão, uma camada ou um grupo vincula-se à respectiva máscara de camada ou de vetor, como indica o ícone de vínculo entre as miniaturas na paleta Camadas. A camada e sua máscara movem-se juntas na imagem quando uma delas é movida com a ferramenta Mover. Desvincular esses itens permite movê-los de maneira independente e deslocar os limites da máscara separadamente da camada.

Nota: por padrão, as máscaras aplicadas aos objetos inteligentes não são vinculadas às camadas de objetos inteligentes.

- Para desvincular uma camada de sua máscara, clique no ícone de vínculo, na paleta Camadas.
- Para restabelecer o vínculo entre uma camada e sua máscara, clique entre as miniaturas da camada e do demarcador da máscara, na paleta Camadas.

Aplicação ou exclusão de uma máscara de camada

É possível aplicar uma máscara de camada para excluir permanentemente as partes ocultas de uma camada. As máscaras são armazenadas como canais alfa, portanto, aplicá-las e excluí-las pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo. Também é possível excluir uma máscara de camada sem aplicar as alterações.

- 1 Clique na miniatura da máscara de camada, na paleta Camadas.
- 2 Para remover a máscara de camada após aplicá-la permanentemente à camada, clique no ícone Excluir , na parte inferior da paleta Camadas, e clique em Aplicar.
- 3 Para remover a máscara de camada sem aplicá-la à camada, clique no ícone Excluir, na parte inferior da paleta Camadas, e clique em Excluir.

Também é possível aplicar ou excluir máscaras usando o menu Camada.

Nota: não é possível aplicar uma máscara de camada permanentemente em uma camada de objeto inteligente quando a máscara é excluída.

Consulte também

“Como salvar e carregar seleções” na página 254

Carregamento dos limites de uma camada ou de uma máscara de camada como seleção

É possível selecionar todas as áreas não transparentes de uma camada ou, se houver uma máscara, todas as áreas não mascaradas. Isso é útil se desejar selecionar um conteúdo de texto ou imagem delimitado ou contendo áreas transparentes ou para criar uma seleção que exclui as áreas mascaradas de uma camada.

- 1 Siga um destes procedimentos:
- Para selecionar apenas as áreas não transparentes de uma camada não mascarada, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da camada, na paleta Camadas.

- Para seleccionar as áreas não mascaradas de uma camada com máscara, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, na paleta Camadas.

2 Se uma seleção já existir, proceda do seguinte modo:

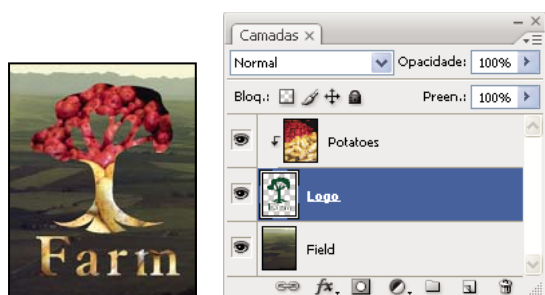
- Para adicionar os pixels a uma seleção existente, pressione Ctrl + Shift (Windows) ou Command + Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara, na paleta Camadas.
- Para retirar os pixels de uma seleção existente, pressione Ctrl + Alt (Windows) ou Command + Option (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara, na paleta Camadas.
- Para carregar a intersecção de pixels e uma seleção existente, pressione Ctrl + Alt + Shift (Windows) ou Command + Option + Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara, na paleta Camadas.



Para mover todo o conteúdo de uma camada, use a ferramenta Mover sem carregar uma máscara de transparência.

Como mascarar camadas com máscaras de corte

A *máscara de corte* permite usar o conteúdo de uma camada para mascarar as camadas acima dela. A aplicação da máscara é determinada pelo conteúdo da camada inferior ou *camada base*. O conteúdo não transparente da camada base corta (revela) o conteúdo das camadas acima dela na máscara de corte. Todo o conteúdo das camadas cortadas é mascarado.



Máscara de corte: o conteúdo da camada cortada (Batatas) é visível somente dentro do conteúdo da camada base (Logotipo)

Pode-se usar várias camadas em uma máscara de corte, mas devem ser sucessivas. O nome da camada base da máscara é sublinhado, e as miniaturas das camadas subjacentes são recuadas. As camadas sobrepostas exibem um ícone de máscara de corte.

A opção Mesclar camadas cortadas como grupo, na caixa de diálogo Estilo de camada, determina se o modo de mesclagem da base afetará todo o grupo ou apenas a base. (Consulte “Agrupamento de efeitos de mesclagem” na página 274.)

Criação de uma máscara de corte


- 1** Organize as camadas na paleta Camadas, de forma que a camada base com a máscara fique abaixo das camadas que deseja mascarar.
- 2** Siga um destes procedimentos:
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro na linha, na paleta Camadas, que divide a camada base e a primeira camada acima dela que deseja incluir na máscara de corte (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos) e clique.
 - Selecione a primeira camada acima da camada base na paleta Camadas e escolha Camada > Criar máscara de corte.
- 3** Para adicionar camadas extra à máscara de corte, use o método da etapa 2 e trabalhe para cima um nível por vez na paleta Camadas.

Nota: se criar uma nova camada entre camadas de uma máscara de corte ou arrastar uma camada não cortada entre camadas em uma máscara de corte, as camadas se tornam parte da máscara de corte.

As camadas da máscara de corte são atribuídas aos atributos de opacidade e modo da camada base.

Remoção de uma camada de uma máscara de corte

❖ Siga um destes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro na linha que separa duas camadas agrupadas na paleta Camadas (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos ) e clique.
- Na paleta Camadas, selecione uma camada na máscara de corte e escolha Camada > Soltar máscara de corte. Esse comando remove da máscara de corte a camada selecionada e todas as camadas acima dela.

Liberação de todas as camadas em uma máscara de corte

- 1 Na paleta Camadas, selecione a camada de máscara de corte logo acima da camada base.
- 2 Escolha Camada > Soltar máscara de corte.

Combinação de várias imagens em um retrato de grupo

Você pode usar o comando Alinhar Camadas Automaticamente no menu Editar para criar uma foto composta de um par de imagens quase idênticas que podem conter algumas áreas indesejadas. Por exemplo, uma captura de um retrato de grupo é ideal exceto que um dos objetos está com os olhos fechados. Em uma segunda captura os olhos dela estão abertos. Usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente e a máscara de camada, você pode combinar essas capturas e eliminar a falha na imagem final.

Para assistir um vídeo sobre o alinhamento de camadas por conteúdo, consulte www.adobe.com/go/vid0014_br.

- 1 Abra as duas imagens que deseja combinar.
 - 2 Crie uma nova imagem (Arquivo > Novo) com as mesmas dimensões das duas imagens de origem.
 - 3 Na paleta Camadas, para cada imagem de origem, selecione a camada que contém o conteúdo da imagem e arraste-a para a janela da nova imagem. Agora, a paleta Camadas para a nova imagem contém duas novas camadas, uma para cada imagem de origem.
 - 4 Na paleta Camadas da nova imagem, organize as novas camadas para que a camada que contém o conteúdo que você deseja corrigir (retrato com os olhos fechados) esteja em cima da camada que contém o conteúdo correto (retrato com os olhos abertos).
 - 5 Selecione as duas novas camadas e escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente.
 - 6 Selecione Apenas Reposição e clique em OK. O Photoshop encontra as áreas comuns em cada camada e as alinha para que as áreas idênticas se sobreponham.
 - 7 Clique na camada superior para selecionar apenas aquela camada.
 - 8 Adicione uma máscara de camada em branco à camada:
 - Clique em Adicionar Máscara de Camada na paleta Camadas.
 - Escolha Camada > Máscara de Camada > Revelar Todas.
 - 9 Defina a cor do primeiro plano para preto, escolha uma ponta e um tamanho de pincel e aumente o zoom, se necessário, para focalizar na parte da imagem que você deseja corrigir.
 - 10 Usando a ferramenta Pincel, adicione à máscara de camada pintando na camada superior. Pintar de preto mascara completamente a camada superior, enquanto tons de cinza cria uma transparência parcial na camada inferior e branco restaura a camada superior. Consulte “Como editar uma máscara de camada” na página 297. Continue editando a máscara de camada até mesclar as duas camadas com sucesso para criar uma imagem unificada.
- Nota:** certifique-se de que a miniatura da máscara de camada, não a miniatura da imagem, esteja selecionada na paleta Camadas durante a operação de máscara.
- 11 Para permitir outras edições, salve a versão com máscara e com camada da imagem, e faça outra cópia que possa ser achatada para produzir uma versão de camada única com um tamanho de arquivo menor.

Consulte também

“Como mesclar e carimbar camadas” na página 270

Capítulo 11: Pintura

A pintura altera a cor dos pixels da imagem. É possível usar as ferramentas e as técnicas de pintura para retocar imagens, criar ou editar máscaras em canais alfa, rotoscopar ou pintar em quadros de vídeo e pintar artes originais. As pontas, as predefinições e as várias opções de pincel fornecem um controle criativo para produzir efeitos de pintura impressionantes ou simular trabalhos com mídias tradicionais. É possível trabalhar com várias ferramentas de pintura em imagens de 32 bits por canal (HDR), incluindo Pincel, Lápis, Borrachar, Tornar nítido, Desfoque, Carimbo, Pincel do Histórico, Carimbo de Padrão e Borracha.

Ferramentas de pintura

Sobre ferramentas, opções e paletas de pintura

O Photoshop fornece várias ferramentas para pintar ou editar cores na imagem. As ferramentas Pincel e Lápis funcionam como ferramentas tradicionais de desenho, aplicando cor com traçados de pincel. A ferramenta Degradê, o comando Preencher e a ferramenta Lata de Tinta aplicam cores a grandes áreas. Ferramentas como Borracha, Desfoque e Borrachar modificam as cores existentes na imagem. Consulte “Galeria de ferramentas de pintura” na página 26.

Na barra de opções de cada ferramenta, é possível definir como a cor será aplicada em uma imagem e selecionar entre pontas de pincéis predefinidas.

Predefinições de pincéis e ferramentas

É possível salvar um conjunto de opções de pincel como uma predefinição para acessar rapidamente as características de pincel usadas com frequência. O Photoshop inclui várias predefinições de pincel de amostra. É possível iniciar com essas predefinições e modificá-las para produzir novos efeitos. Muitas predefinições de pincel originais estão disponíveis para download na Web.

Escolha as predefinições no seletor Predefinições do pincel, que armazena os pincéis predefinidos e permite modificar temporariamente o diâmetro e a dureza de uma predefinição.



Conheça os atalhos para alterar o tamanho e a dureza da ferramenta de pintura. Consulte “Teclas para pintar objetos” na página 602.

Use as predefinições da ferramenta quando desejar salvar as características da ponta do pincel juntamente com as configurações da barra de opções, como opacidade, fluxo e cor. Para saber mais sobre as predefinições da ferramenta, consulte “Criação e uso de predefinições de ferramenta” na página 29.



Opções de ponta do pincel

Juntamente com as configurações da barra de opções, as opções da ponta do pincel controlam a aplicação das cores. Pode-se aplicar cor gradualmente, com arestas suaves, com grandes traçados de pincel, com várias dinâmicas de pincel, com diferentes propriedades de mesclagem e com pincéis de várias formas. É possível aplicar uma textura com os traçados de pincel para simular a pintura em telas ou papéis artísticos. Também é possível simular pintura com spray usando um aerógrafo. Use a paleta Pincéis para definir as opções de ponta do pincel. Consulte “Visão geral da paleta Pincéis” na página 309.

Se trabalhar com um digitalizador, poderá controlar a aplicação das cores usando a pressão, o ângulo e a rotação da caneta ou uma caneta digitalizadora. Defina as opções dos digitalizadores na paleta Pincéis.

Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis

As ferramentas Pincel e Lápis pintam uma imagem com a cor atual do primeiro plano. A ferramenta Pincel cria traçados suaves de cor. A ferramenta Lápis cria linhas com arestas sólidas.

- 1 Escolha a cor do primeiro plano. (Consulte “Escolha de cores na caixa de ferramentas” na página 111.)
- 2 Selecione a ferramenta Pincel  ou Lápis .
- 3 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte “Selecione um pincel predefinido” na página 307.
- 4 Defina as opções de ferramenta com relação ao modo, opacidade, etc. na barra de opções. Consulte “Opções das ferramentas de pintura” na página 303.
- 5 Siga um ou mais destes procedimentos:
 - Arraste na imagem a ser pintada.
 - Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.
 - Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.


Opções das ferramentas de pintura


Defina as seguintes opções das ferramentas de pintura na barra de opções. As opções disponíveis variam de acordo com a ferramenta.

Modo Define o método de mesclagem da cor pintada com os pixels subjacentes existentes. Os modos disponíveis são alterados de acordo com a ferramenta selecionada no momento. Os modos de pintura são similares aos modos de mesclagem de camadas. Consulte “Lista de modos de mesclagem” na página 320.

Opacidade Define a transparência da cor aplicada. À medida que pinta uma área, a opacidade não ultrapassa o nível definido, independentemente das vezes em que o ponteiro foi movido sobre a área, até que o botão do mouse seja solto. Se a área for traçada novamente, será aplicada cor adicional equivalente à opacidade definida. O valor 100% indica opaco.

Fluxo Define a taxa de aplicação da cor conforme o ponteiro é movimentado em uma área. À medida que uma área é pintada, mantenha o botão do mouse pressionado para que a quantidade de cor aumente com base na taxa de fluxo até a configuração de opacidade. Por exemplo, se a opacidade e o fluxo estiverem definidos para 33% cada, sempre que houver movimento nesta área, a cor será movida 33% em direção à cor do pincel. O total não irá ultrapassar 33% a não ser que você solte o botão do mouse e trace a área novamente.


 *Pressione uma tecla numérica para definir a opacidade de uma ferramenta, em múltiplos de 10% (pressione 1 para definir como 10% e 0 para 100%). Para definir o fluxo, use a tecla Shift e a tecla numérica.*

Aerógrafo  Simula a pintura com um aerógrafo. À medida que movimenta o ponteiro em uma área, a tinta se concentra enquanto o botão do mouse é pressionado. As opções de dureza do pincel, opacidade e fluxo controlam a rapidez e a quantidade da tinta aplicada. Clique no botão para ativar ou desativar essa opção.

Borracha automática (Apenas na ferramenta Lápis) Pinta a cor do plano de fundo nas áreas que contêm a cor do primeiro plano. Selecione a cor do primeiro plano que deseja apagar e a cor do plano de fundo que deseja alterar. (Consulte “Como apagar automaticamente com a ferramenta Lápis” na página 306.)

Como pintar com um padrão

A ferramenta Carimbo de padrão pinta com um padrão. É possível selecionar um padrão nas bibliotecas de padrões ou criar padrões próprios.

- 1 Selecione a ferramenta Carimbo de padrão .
- 2 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte “Selecione um pincel predefinido” na página 307.
- 3 Defina as opções de ferramenta com relação ao modo, opacidade, etc. na barra de opções. Consulte “Opções das ferramentas de pintura” na página 303.

- 4 Selecione Alinhado na barra de opções para manter a continuidade do padrão com o ponto inicial original, mesmo se você soltar o botão do mouse e continuar pintando. Desmarque Alinhado para reiniciar o padrão cada vez que parar e iniciar a pintura.
- 5 Na paleta pop-up Padrão da barra de opções, selecione um padrão.
- 6 Se quiser aplicar o padrão com um efeito impressionista, selecione Impressionista.
- 7 Arraste na imagem para pintar com o padrão.


Consulte também

“Criação e gerenciamento de padrões” na página 330

Como pintar com o Pincel História da Arte


A ferramenta Pincel História da Arte pinta com traçados estilizados, usando os dados de origem de um estado do histórico ou instantâneo especificado. Fazendo experiências com diversas opções de estilo de pintura, tamanho e tolerância, é possível simular a textura da pintura com diferentes cores e estilos artísticos.

Como a ferramenta Pincel do Histórico, a ferramenta Pincel História da Arte usa um estado de histórico ou um instantâneo especificado como dado de origem. Entretanto, o Pincel do Histórico pinta recriando os dados de origem especificados, enquanto o Pincel História da Arte usa esses dados juntamente com as opções definidas para criar diferentes cores e estilos artísticos.

 Para obter diversos efeitos visuais, experimente aplicar filtros ou preencher uma imagem com uma cor sólida antes de pintar com a ferramenta Pincel História da Arte. Tente também aumentar o tamanho da imagem pelo fator 4 para suavizar os detalhes.




Exemplo de uso da ferramenta Pincel História da Arte
A. Original B. Uso de pincel pequeno C. Uso de pincel grande

- 1 Na paleta Histórico, clique na coluna esquerda do estado ou instantâneo para usar como origem na ferramenta Pincel História da Arte. Aparece um ícone de pincel ao lado do estado do histórico de origem.
- 2 Selecione a ferramenta Pincel história da arte .
- 3 Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha um pincel no seletor Predefinições do Pincel e defina as opções do pincel. (Consulte “Selecione um pincel predefinido” na página 307.)
 - No menu Modo, escolha um modo de mesclagem. (Consulte “Sobre os modos de mesclagem” na página 320.)
 - No menu Estilo, escolha uma opção para controlar a forma do traçado de pintura.
 - Em Área, digite um valor para especificar a área coberta pelos traçados de pintura. Quanto maior o tamanho, maior a área coberta e mais numerosos os traçados.
 - Em Tolerância, digite um valor para limitar as regiões em que se pode aplicar traçados de pintura. Uma tolerância baixa permite pintar traçados ilimitados em qualquer lugar na imagem. Uma tolerância alta limita os traçados de pintura a áreas que diferem consideravelmente da cor no estado ou instantâneo de origem.
- 4 Arraste na imagem a ser pintada.

Como apagar com a ferramenta Borracha

A ferramenta Borracha altera os pixels para a cor do plano de fundo ou para transparente. Ao trabalhar no plano de fundo ou em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo; caso contrário, são apagados até a transparência.

Também é possível usar a borracha para que a área afetada retorne a um estado selecionado na paleta Histórico.

1 Selecione a ferramenta Borracha .


2 Defina a cor de plano de fundo que deseja aplicara se estiver apagando no plano de fundo ou em uma camada com a transparência bloqueada.

3 Escolha um modo para a borracha. As opções Pincel e Lápis definem a borracha para agir como essas ferramentas. Bloco é um quadrado com arestas sólidas e tamanho fixo, sem nenhuma opção para alterar a opacidade ou o fluxo.

4 Para os modos Pincel e Lápis, escolha um pincel e um conjunto de Opacidade e Fluxo na barra de opções.

A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga os pixels parcialmente. Consulte “Opções das ferramentas de pintura” na página 303.

5 Para apagar um estado ou instantâneo salvo da imagem, clique na coluna esquerda do estado ou do instantâneo, na paleta Histórico, e selecione Apagar para histórico na barra de opções.

 (Photoshop) Para usar temporariamente a ferramenta Borracha no modo Apagar para histórico, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme arrasta na imagem.

6 Arraste sobre a área que deseja apagar.


Como alterar pixels similares com a ferramenta Borracha mágica

Ao clicar com a ferramenta Borracha mágica em uma camada, todos os pixels semelhantes são alterados para transparente. Se estiver trabalhando em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo. Ao clicar no plano de fundo, ele será convertido em uma camada e todos os pixels semelhantes serão alterados para transparente.

É possível optar por apagar apenas os pixels adjacentes ou todos os pixels semelhantes na camada atual.



Exemplo de como apagar pixels semelhantes

1 Selecione a ferramenta Borracha mágica .

2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Digite um valor de tolerância para definir o intervalo de cores que pode ser apagado. Uma tolerância baixa apaga pixels em um intervalo de valores de cor muito semelhantes ao pixel em que se clicar. Uma tolerância alta apaga pixels em um intervalo mais amplo.
- Selecione Suavização de Serrilhado para suavizar as arestas da área a ser apagada.
- Selecione Adjacente para apagar somente os pixels adjacentes ao pixel em que você clicar ou cancele a seleção para apagar todos os pixels semelhantes na imagem.
- Selecione Obter Amostra de Todas as Camadas para obter uma amostra da cor apagada usando dados combinados de todas as camadas visíveis.

- Especifique uma opacidade para definir a intensidade de apagamento. A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga parcialmente os pixels.
- 3 Clique na parte da camada que deseja apagar.

Como alterar pixels para transparente com a ferramenta Borracha de plano de fundo



A ferramenta Borracha de plano de fundo apaga pixels de uma camada até a transparência à medida que você arrasta. Isso possibilita apagar o plano de fundo mantendo as arestas de um objeto no primeiro plano. Especificando diferentes opções de amostra e tolerância, é possível controlar o intervalo da transparência e a nitidez dos limites.



Se quiser apagar o plano de fundo de um objeto com arestas indefinidas ou delicadas, utilize o comando Extrair.


A borracha de plano de fundo obtém uma amostra da cor no centro do pincel, também chamado de ponto ativo, e exclui essa cor sempre que ela aparece no pincel. Também executa a extração de cores nas arestas de qualquer objeto do primeiro plano, de forma que os halos de cor não fiquem visíveis se, mais tarde, o objeto do primeiro plano for colado em outra imagem.

Nota: a borracha de plano de fundo anula a configuração de transparência bloqueada de uma camada.

- 1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém as áreas a serem apagadas.
- 2 Selecione a ferramenta Borracha de plano de fundo .
- 3 Clique na amostra de pincéis na barra de opções e defina as opções de pincel na paleta pop-up.
 - Escolha as configurações das opções Diâmetro, Dureza, Espaçamento, Ângulo e Redondez (consulte “Opções de forma da ponta do pincel” na página 311).
 - Se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha as opções nos menus Tamanho e Tolerância para variar o tamanho e a tolerância da borracha de plano de fundo no curso de um traçado. Escolha Pressão da Caneta para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha Caneta Digitalizadora para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha Desativado se não quiser variar o tamanho nem a tolerância.
- 4 Na barra de opções, siga estes procedimentos:
 - Escolha um modo Limites para apagar: Não-adjacente para apagar a amostra de cor onde ela ocorrer no pincel; Adjacente para apagar áreas que contiverem a amostra de cor e estiverem conectadas entre si; Indicação de Arestas para apagar áreas conectadas que contiverem a amostra de cor, preservando a nitidez ideal das arestas de forma.
 - Para Tolerância, digite um valor ou arraste o controle deslizante. Uma tolerância baixa limita o apagamento a áreas muito similares à cor da amostra. Uma tolerância alta apaga um intervalo de cores mais amplo.
 - Selecione Proteger Cor do Primeiro Plano para evitar apagar áreas que correspondem à cor do primeiro plano, na caixa de ferramentas.
 - Escolha uma opção em Amostras: Contínuo para fazer continuamente a amostra da cor enquanto arrasta; Uma Vez para apagar somente áreas que contiverem a cor em que você clicou primeiro; Amostra de Plano de Fundo para apagar somente as áreas que contenham a cor de plano de fundo atual.
- 5 Arraste sobre a área que deseja apagar. O ponteiro da ferramenta Borracha de plano de fundo é exibido como um pincel com uma mira que indica o ponto ativo da ferramenta .


Como apagar automaticamente com a ferramenta Lápis

A opção Borracha Automática da ferramenta Lápis permite usar a cor do plano de fundo para pintar áreas que contêm a cor do primeiro plano.

- 1 Especifique as cores do primeiro plano e do plano de fundo.
- 2 Selecione a ferramenta Lápis .
- 3 Selecione Borracha Automática na barra de opções.
- 4 Arraste sobre a imagem.

Se o centro do cursor estiver sobre a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será apagada até a cor do plano de fundo. Se o centro do cursor estiver sobre uma área que não contém a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será pintada com a cor do primeiro plano.

Alteração do cursor do pincel

As ferramentas de pintura têm três cursores possíveis: o cursor padrão (o ícone da caixa de ferramentas), um cursor de mira  e um cursor que corresponde ao tamanho e à forma da ponta do pincel selecionada atualmente. É possível alterar o cursor da ponta do pincel na caixa de diálogo de preferências Cursores.

- 1 Escolha Editar > Preferências > Cursores (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores (Mac OS).
- 2 Selecione os cursores desejados na área Cursores de Pintura e na área Outros Cursores. Os cursores de amostra são alterados para refletir as suas escolhas. Para um cursor de ponta de pincel, escolha um tamanho e se deseja incluir uma mira no cursor.
 - A ponta do pincel Normal restringe o tamanho do cursor às áreas de traçado do pincel com 50% ou mais de opacidade.
 - A ponta do pincel com Tamanho total redimensiona o cursor para a área inteira afetada pelo traçado do pincel. Para os pincéis macios, isso produz um tamanho de cursor maior do que a configuração Normal para incluir as áreas do traçado do pincel com opacidade mais clara.
- 3 Clique em OK.



Nas ferramentas Caneta e Pincel, a tecla Caps Lock é usada para alternar entre o cursor padrão e o cursor de mira.

Predefinições do pincel

Um pincel predefinido é uma ponta de pincel salva com características definidas, como tamanho, forma e dureza. É possível salvar pincéis predefinidos com as características mais utilizadas. Também é possível salvar predefinições de ferramentas para a ferramenta Pincel que se pode selecionar no menu Predefinição de Ferramenta, na barra de opções.

Quando se altera o tamanho, a forma ou a dureza de um pincel predefinido, a alteração é temporária. Na próxima vez em que se escolher essa predefinição, o pincel usará as configurações originais. Para tornar as alterações permanentes, é necessário criar uma nova predefinição. Consulte “Como criar um novo pincel predefinido” na página 309.

Selecione um pincel predefinido

- 1 Selecione uma ferramenta de pintura ou de edição e clique no menu pop-up Predefinição de Pincel, na barra de opções.
- 2 Selecione um pincel.

Nota: também é possível selecionar um pincel na paleta Pincéis. Para visualizar as predefinições carregadas, selecione Predefinições de pincel, no lado esquerdo da paleta.

- 3 Altere as opções do pincel predefinido.

Diâmetro Altera temporariamente o tamanho do pincel. Arraste o controle deslizante ou digite um valor. Se o pincel tiver uma ponta dupla, tanto ela quanto a ponta principal serão redimensionadas.

Usar tamanho da amostra Usa o diâmetro original da ponta do pincel, se a forma da ponta for baseada em uma amostra. (Não disponível para pincéis redondos.)


Dureza Altera temporariamente a intensidade de suavização de serrilhado da ferramenta pincel. Com 100%, a ferramenta pincel pinta com a ponta de pincel mais dura, mas ainda com suavização de serrilhado. O Lápis sempre pinta uma aresta sólida sem suavização de serrilhado.

Consulte também

“Visão geral da paleta Pincéis” na página 309

“Criação e uso de predefinições de ferramenta” na página 29

Alteração da exibição de pincéis predefinidos

Escolha uma opção de exibição no menu do seletor Predefinições do pincel  ou no menu da paleta Pincéis:

- Somente Texto para visualizar os pincéis em uma lista.
- Miniatura Pequena ou Miniatura Grande para visualizar os pincéis em miniatura.
- Lista Pequena ou Lista Grande para visualizar os pincéis em uma lista com miniaturas.
- Traçar Miniatura para visualizar um traçado da amostra de pincéis com cada miniatura de pincel.



Para visualizar dinamicamente traçados do pincel na paleta Pincéis, verifique se a opção Predefinição do Pincel está selecionada e posicione o ponteiro sobre um pincel até que a dica de ferramenta apareça. Mova o ponteiro sobre diferentes pincéis. A área de visualização na parte inferior da paleta exibirá os traçados da amostra de pincéis.

Como carregar, salvar e gerenciar predefinições de pincel

É possível gerenciar bibliotecas de pincéis predefinidos para mantê-los organizados e disponibilizar apenas os pincéis necessários para um projeto.

Alteração dos pincéis predefinidos exibidos na paleta

1 Para carregar uma biblioteca de pincéis predefinidos, escolha uma das opções a seguir no menu do seletor Predefinições do Pincel ou no menu da paleta Pincéis:

- Carregar Pincéis para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Substituir Pincéis para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu da paleta). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

2 Para voltar à biblioteca padrão de pincéis predefinidos, escolha Redefinir Pincéis no menu do seletor Predefinições do Pincel ou no menu da paleta Pincéis. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Nota: também é possível usar o Gerenciador de Predefinição para carregar e redefinir bibliotecas de pincéis.

Como salvar um conjunto de pincéis predefinidos como biblioteca

1 Escolha Salvar Pincéis no menu do seletor Predefinições do Pincel ou no menu da paleta Pincéis.

2 Escolha um local para a biblioteca de pincéis, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições/Pincéis, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu do seletor Predefinições do Pincel e do menu da paleta Pincéis, depois que o Photoshop for reiniciado.

Use também o Gerenciador de Predefinição para renomear, excluir e salvar bibliotecas de pincéis predefinidos. Para obter mais informações, consulte “Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43.


Renomeie um pincel predefinido.

Siga um destes procedimentos:

- Selecione um pincel no seletor Predefinições do Pincel ou na paleta Pincéis e escolha Renomear Pincel no menu da paleta. Digite um novo nome para o pincel e clique em OK.
- Se a paleta Pincéis estiver definida para exibir os pincéis como miniaturas, clique duas vezes no pincel, digite um novo nome e clique em OK.

- Se a paleta Pincéis estiver definida para exibir os pincéis como uma lista ou somente como texto, clique duas vezes no pincel, digite o novo nome em linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).


Como excluir um pincel predefinido

- Selecione um pincel no seletor Predefinições do pincel ou na paleta Pincéis e escolha Excluir pincel no menu da paleta.
- No seletor Predefinições do pincel ou na paleta Pincéis, clique no pincel que deseja excluir com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Na paleta Pincéis, selecione um pincel e clique no ícone Excluir  ou arraste um pincel até o ícone Excluir.

Como criar um novo pincel predefinido

É possível salvar um pincel personalizado como pincel predefinido que apareça na paleta Pincéis, no seletor Predefinições do Pincel e no Gerenciador de Predefinição.

Nota: as novas predefinições de pincéis são salvas em um arquivo Preferências. Se esse arquivo for excluído ou danificado ou se você redefinir os pincéis da biblioteca padrão, as novas predefinições serão perdidas. Para salvar permanentemente os novos pincéis predefinidos, salve-os em uma biblioteca.

- 1 Personalize um pincel.
- 2 Na paleta Pincéis ou no seletor Predefinições do Pincel, siga um destes procedimentos:
 - Escolha Nova predefinição de pincel no menu da paleta, digite um nome para o pincel predefinido e clique em OK.
 - Clique no botão Criar novo pincel .

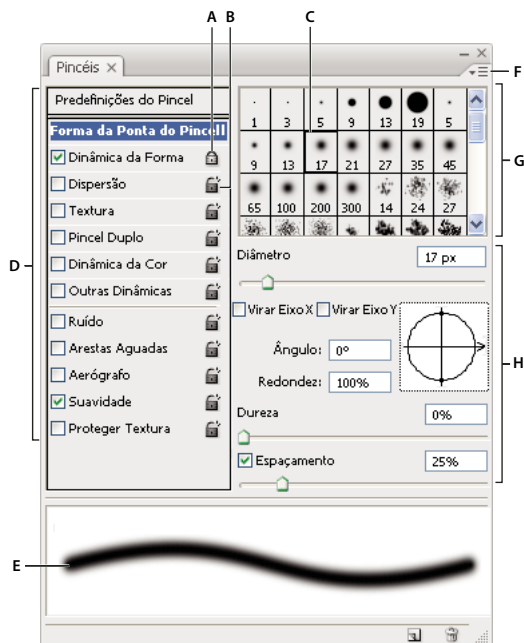
Criação e modificação de pincéis

É possível criar pincéis que se aplicam à pintura de imagens de várias maneiras. Selecione um pincel predefinido existente, uma forma de ponta de pincel ou crie uma ponta exclusiva a partir de parte de uma imagem. Escolha as opções da paleta Pincéis para especificar a aplicação da pintura.

Visão geral da paleta Pincéis

Na paleta Pincéis, é possível selecionar pincéis predefinidos, como no seletor Predefinições do pincel, mas também é possível modificar pincéis existentes e projetar novos pincéis personalizados. A paleta Pincéis contém as opções de ponta de pincel que determinam como a pintura é aplicada em uma imagem.

A visualização do traçado do pincel na parte inferior da paleta mostra a aparência dos traçados com as opções de pincel atuais.



Paleta Pincéis com opções de Forma da Ponta do Pincel exibidas

A. Bloqueado B. Desbloqueado C. Ponta de pincel selecionada D. Configurações do pincel E. Visualização do traçado do pincel F. menu pop-up G. Formas de ponta do pincel (disponíveis quando a opção Forma da Ponta do Pincel está selecionada) H. Opções do pincel

Exibição da paleta Pincéis e das opções de pincel

- 1 Escolha Janela > Pincéis ou clique no botão da paleta à direita da barra de opções se uma opção de pintura, apagamento, coloração ou foco estiver selecionada.
- 2 Selecione um conjunto de opções no lado esquerdo da paleta. As opções disponíveis para o conjunto são exibidas no lado direito da paleta.



Clique na caixa de seleção localizada à esquerda do conjunto de opções para ativar ou desativar as opções sem visualizá-las.

Como criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem

- 1 Use qualquer ferramenta de seleção para selecionar uma parte da imagem a ser usada como pincel personalizado. A Difusão deverá ser definida como 0 pixel se desejar criar um pincel com aresta nítida. A forma do pincel pode ter até 2500 por 2500 pixels de tamanho.

Se selecionar imagens coloridas, a imagem da ponta do pincel será convertida em tons de cinza. Qualquer máscara de camada aplicada na imagem não afeta a definição da ponta da camada.



Se quiser definir um pincel com arestas suaves, selecione pixels com valores de cinza. (Formas de pincéis coloridas são exibidas como valores de cinza.)



- 2 Escolha Editar > Definir predefinição de pincel.
- 3 Nomeie o pincel e clique em OK.

Criação de um pincel e definição das opções de pintura

- 1 Abra a paleta Pincéis, clicando no botão de paleta de pincéis na barra de opções. Para ver o botão, selecione a ferramenta Pincel.
- 2 Na paleta Pincéis, escolha uma predefinição de pincel existente a modificar ou selecione uma forma de pincel no painel Forma da Ponta do Pincel da paleta Pincéis. Também é possível criar uma nova ponta de pincel a partir de uma imagem.
- 3 Selecione Forma da Ponta do Pincel, no lado esquerdo da paleta Pincéis, e defina as opções. Consulte “Opções de forma da ponta do pincel” na página 311.

4 Defina outras opções para o pincel conforme necessário. Consulte as seções a seguir para obter informações sobre as opções.

- “Dinâmica da forma do pincel” na página 313
- “Dispersão do pincel” na página 315
- “Opções de pincel texturizado” na página 315
- “Pincéis duplos” na página 316
- “Opções de Pincel com dinâmica da cor” na página 317
- “Outras opções de pincel com dinâmica” na página 318
- “Outras opções de Pincel” na página 319

5 Para bloquear os atributos da forma da ponta do pincel, clique no ícone de desbloqueio . Para desbloquear a ponta, clique no ícone de bloqueio .

6 Para salvar o pincel para uso posterior, escolha Nova predefinição de pincel no menu da paleta Pincéis.

Nota: para salvar o novo pincel permanentemente ou distribuir para outros usuários, salve o pincel como parte de um conjunto de pincéis. Escolha Salvar pincéis no menu da paleta Pincéis e salve em um novo conjunto ou substitua um conjunto existente. Se os pincéis forem redefinidos ou substituídos na paleta Pincéis sem serem salvos em um conjunto, o novo pincel talvez seja perdido.

Consulte também

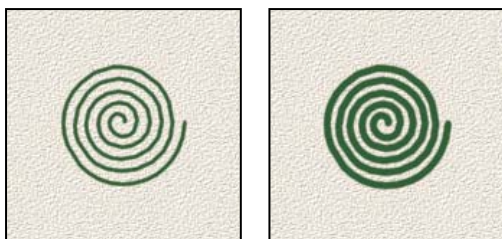
“Visão geral da paleta Pincéis” na página 309

“Como criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem” na página 310

Opções de forma da ponta do pincel

Na paleta Pincéis, é possível definir as seguintes opções de forma da ponta do pincel:

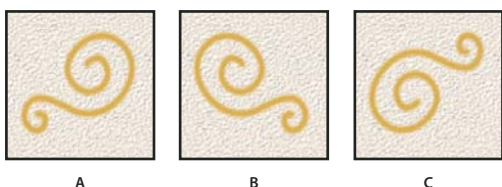
Diâmetro Controla o tamanho do pincel. Digite um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.



Traçados de pincéis com diferentes valores de diâmetro

Usar Tamanho da Amostra Redefine o pincel com o diâmetro original. Essa opção só estará disponível se a forma de ponta de pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.

Virar eixo X Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo x.



Como virar uma ponta de pincel em seu eixo x.

A. Ponta do pincel na posição padrão B. Opção Virar eixo X selecionada C. Opções Virar eixo X e Virar eixo Y selecionadas

Virar eixo Y Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo y.

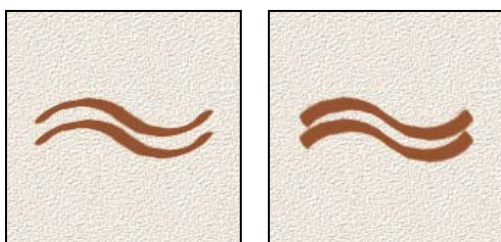


A B C

Como virar uma ponta de pincel em seu eixo y.

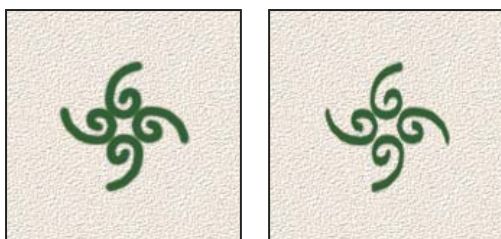
A. Ponta do pincel na posição padrão B. Opção Virar eixo Y selecionada C. Opções Virar eixo X e Virar eixo Y selecionadas

Ângulo Especifica o ângulo em que o eixo maior de um pincel elíptico ou de amostra é girado em relação à horizontal. Digite um valor em graus ou arraste o eixo horizontal na caixa de visualização.



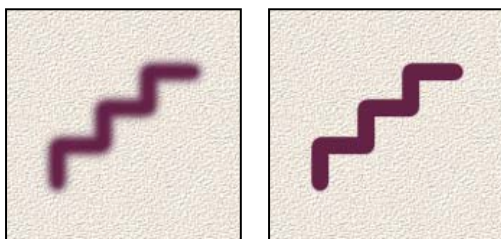
Pincéis angulares criam traçados cinzelados

Redondez Especifica a proporção entre os eixos maior e menor do pincel. Digite um valor percentual ou arraste os pontos na caixa de visualização. Um valor de 100% indica um pincel circular, um valor de 0% indica um pincel linear e valores intermediários indicam pincéis elípticos.



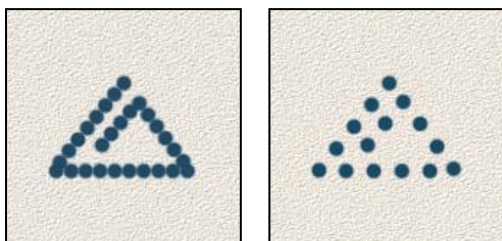
Ajuste da redondez para comprimir uma forma de ponta do pincel

Dureza Controla o tamanho do centro duro do pincel. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Não é possível alterar a dureza de pincéis de amostra.



Traçados de pincéis com diferentes valores de dureza

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.



Aumentar o espaçamento faz o pincel saltar



Ao usar um pincel predefinido, pressione a tecla [para diminuir a largura do pincel ou a tecla] para aumentar a largura. Para pincéis caligráficos, de círculos suaves ou de círculos sólidos, pressione a tecla Shift + [para diminuir a dureza do pincel e Shift +] para aumentá-la.

Consulte também

“Visão geral da paleta Pincéis” na página 309

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Adição de dinâmica de pincel

A paleta Pincéis fornece várias opções para adicionar (ou alterar) elementos de dinâmica às pontas de pincéis predefinidos. Por exemplo, é possível definir opções com variação de tamanho, cor e opacidade das marcas de pincel no curso de um traçado.

Trabalhe com dois componentes ao adicionar elementos de dinâmica a um pincel:

- As porcentagens de tremulação especificam a aleatoriedade de elementos de dinâmica. Se for 0%, o elemento não se alterará no curso de um traçado; se for 100%, o elemento terá o valor máximo de aleatoriedade.
- As opções nos menus pop-up Controlar especificam como controlar a variação de elementos de dinâmica. Pode-se optar por não controlar a variação de um elemento, por atenuar um elemento com o número de etapas especificado ou por variar um elemento com base na pressão, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta ou da rotação da caneta.

Nota: os controles de caneta estão disponíveis apenas quando um digitalizador sensível à pressão estiver sendo usado, como o digitalizador Wacom e canetas compatíveis (para o controle da rotação). Se você selecionar um controle de caneta e não tiver instalado um digitalizador, um ícone de aviso será exibido.

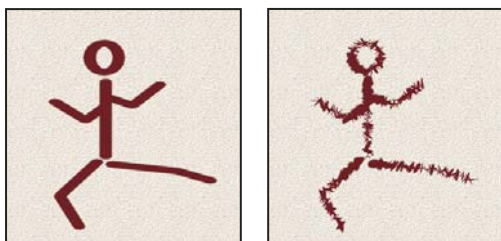
Consulte também

“Visão geral da paleta Pincéis” na página 309

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Dinâmica da forma do pincel

A dinâmica da forma determina a variação das marcas de pincel em um traçado.



Traçados de pincel com e sem dinâmica da forma

Controle e Tremulação do Tamanho Especifica a variação do tamanho das marcas de pincel em um traçado. Para obter mais informações, consulte “Adição de dinâmica de pincel” na página 313.

Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de tamanho das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de tamanho das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo no número de etapas especificado. Cada etapa equivale a uma marca de ponta de pincel. O valor pode variar de 0 a 9999. Por exemplo, a inserção de 10 etapas produz uma atenuação em incrementos de 10.
- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo, com base na pressão, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta.

Diâmetro Mínimo Especifica a porcentagem mínima para o redimensionamento das marcas de pincel quando a opção Tremulação do Tamanho ou Controle do Tamanho está ativada. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta do pincel.

Escala da Inclinação Especifica o fator de escala aplicado à altura do pincel antes da rotação quando a opção Controlar Tamanho está definida como Inclinação da Caneta. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel.

Controle e Tremulação de Ângulo Especifica a variação do ângulo das marcas de pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor que seja um percentual de 360 graus. Para especificar como controlar a variação do ângulo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de ângulo das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o ângulo das marcas do pincel entre 0 e 360 graus no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia o ângulo das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.
- **Direção Inicial** Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção inicial do traçado do pincel.
- **Direção** Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção do traçado do pincel.

Controle e Tremulação de Redondez Especifica a variação da redondez das marcas do pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel. Para especificar como controlar a variação de redondez das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de redondez das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a redondez das marcas do pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a redondez das marcas de pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Redondez Mínima Especifica a redondez mínima das marcas do pincel quando a opção Tremulação de Redondez ou Controle de Redondez está ativada. Digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel.

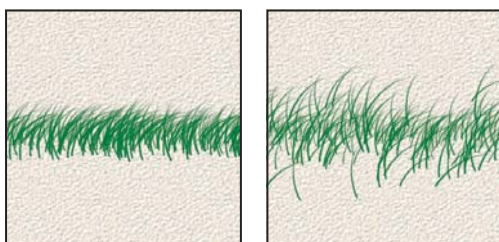
Consulte também

“Adição de dinâmica de pincel” na página 313

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Dispersão do pincel

A dispersão do pincel determina o número e o posicionamento das marcas em um traçado.



Traçados de pincel sem dispersão (à esquerda) e com dispersão (à direita)

Dispersão e Controle Especifica como as marcas de pincel são distribuídas em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas do pincel são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado.

Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um valor. Para especificar como controlar a variação de dispersão das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de dispersão das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a dispersão das marcas de pincel, de dispersão máxima até nenhuma dispersão, no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a dispersão das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Total Especifica o número de marcas de pincel aplicadas em cada intervalo de espaçamento.

Nota: ao aumentar o total sem aumentar os valores de espaçamento ou de dispersão, o desempenho da pintura pode diminuir.

Controle e Tremulação de Total Especifica a variação do número de marcas de pincel em cada intervalo de espaçamento. Para especificar a porcentagem máxima de marcas de pincel aplicadas a cada intervalo de espaçamento, digite um valor. Para especificar como controlar a variação do total das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação do total das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o número de marcas de pincel, do valor de Total até 1, no número especificado de etapas.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia o número das marcas de pincel, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

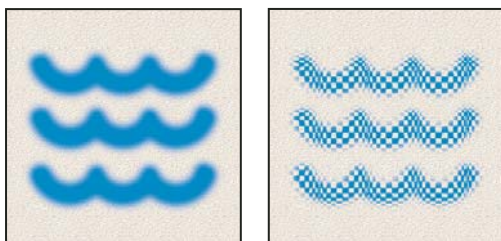
Consulte também

“Adição de dinâmica de pincel” na página 313

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Opções de pincel texturizado

Um pincel texturizado usa um padrão para fazer traçados como se fossem pintados em telas texturizadas.



Traçados de pincel sem textura (à esquerda) e com textura (à direita)

Clique na amostra de padrão e selecione um padrão na paleta pop-up. Defina uma ou mais das seguintes opções:

Inverter Inverte os pontos altos e baixos na textura com base nos tons do padrão. Quando a opção Inverter está selecionada, as áreas mais claras do padrão são os pontos baixos na textura e, portanto, recebem menos tinta; as áreas mais escuras do padrão são os pontos altos na textura, que recebem mais tinta. Quando essa opção não está selecionada, as áreas mais claras do padrão recebem mais tinta e as áreas mais escuras do padrão recebem menos tinta.

Escala Especifica a escala do padrão. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do tamanho do padrão.

Textura de Cada Ponta Aplica a textura selecionada individualmente em cada marca do pincel em um traçado em vez de aplicar no traçado como um todo (o traçado do pincel é composto por muitas marcas, aplicadas continuamente conforme o pincel é arrastado). É necessário selecionar essa opção para disponibilizar as opções de variância de Profundidade.

Modo Especifica o modo de mesclagem usado para combinar o pincel e o padrão. (Consulte “Sobre os modos de mesclagem” na página 320.)

Profundidade Especifica a profundidade de penetração da tinta na textura. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Com 100%, os pontos baixos na textura não recebem tinta. Com 0%, todos os pontos na textura recebem a mesma quantidade de tinta, ocultando, assim, o padrão.

Profundidade Mínima Especifica a profundidade mínima de penetração da tinta quando a opção Controlar Profundidade está definida como Atenuar, Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta ou Caneta Digitalizadora e a opção Textura de Cada Ponta está selecionada.

Controle e Tremulação de Profundidade Especifica a variação da profundidade quando a opção Textura de Cada Ponta está selecionada. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor. Para especificar como controlar a variação da profundidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de profundidade das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua da porcentagem de Tremulação de Profundidade até a porcentagem de Profundidade Mínima no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a profundidade, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

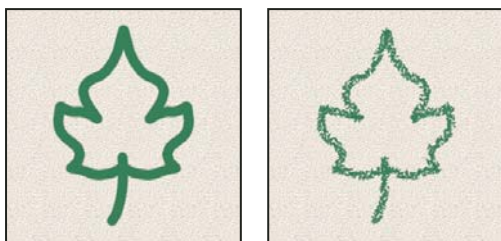
Consulte também

“Adição de dinâmica de pincel” na página 313

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Pincéis duplos

Um pincel duplo combina duas pontas para criar marcas de pincel. A segunda textura do pincel é aplicada dentro do traçado do pincel principal; apenas as áreas de interseção dos traçados são pintadas. Defina as opções da ponta principal na seção Forma da Ponta do Pincel da paleta Pincéis. Selecione uma segunda ponta na seção Pincel Duplo da paleta Pincéis e defina uma das opções a seguir.



Traçados de pincel criados com uma ponta (à esquerda) e com pontas duplas (à direita)

Modo Define um modo de mesclagem para ser usado na combinação de marcas de pincel da ponta principal e da ponta dupla. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)

Diâmetro Controla o tamanho da ponta dupla. Digite um valor em pixels, arraste o controle deslizante ou clique em Usar Tamanho da Amostra para usar o diâmetro original da ponta do pincel. (A opção Usar Tamanho da Amostra só está disponível se a forma da ponta do pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.)

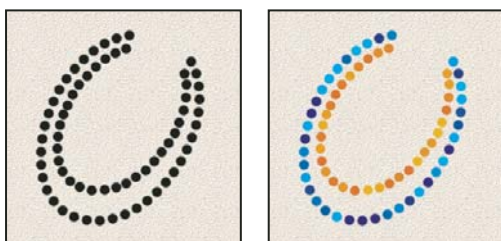
Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel de ponta dupla em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta.

Dispersão Especifica a distribuição das marcas de pincel de ponta dupla em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado. Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Total Especifica o número de marcas de pincel de ponta dupla aplicadas em cada intervalo de espaçamento. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Opções de Pincel com dinâmica da cor

A dinâmica da cor determina a mudança de cor da tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da cor (à esquerda) e com dinâmica da cor (à direita)

Controle e Tremulação do Plano de Fundo/Primeiro Plano Especifica a variação da tinta entre as cores do primeiro plano e do plano de fundo.

Para especificar uma porcentagem para a variação de cor da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de cor das marcas do pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de cor das marcas de pincel.
- **Atenuar** Varia a cor da tinta, entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a cor da tinta entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Tremulação do Matiz Especifica uma porcentagem para a variação de matiz da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o matiz, mas mantém a proximidade com o matiz da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os matizes.

Tremulação de Saturação Especifica uma porcentagem para a variação da saturação de tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera a saturação, mas mantém a proximidade com a saturação da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de saturação.

Tremulação de Brilho Especifica uma porcentagem para a variação do brilho da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o brilho, mas mantém a proximidade com o brilho da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de brilho.

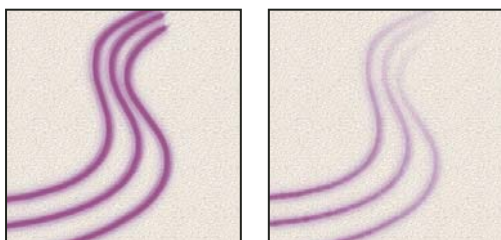
Pureza Aumenta ou diminui a saturação da cor. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar uma porcentagem entre -100 e 100. Em -100%, a saturação da cor é totalmente removida; em 100%, a cor é totalmente saturada.

Consulte também

“Adição de dinâmica de pincel” na página 313

Outras opções de pincel com dinâmica

As outras dinâmicas determinam as mudanças de tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da tinta (à esquerda) e com dinâmica da tinta (à direita)

Controle e Tremulação de Opacidade Especifica a variação de opacidade da tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor de opacidade especificado na barra de opções. Para especificar uma porcentagem para a variação de opacidade da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de opacidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de opacidade das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a opacidade da tinta, do valor de opacidade na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.
- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia a opacidade da pintura, com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Controle e Tremulação do Fluxo Especifica a variação do fluxo de tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor do fluxo especificado na barra de opções.

Para especificar uma porcentagem para a variação do fluxo de tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de fluxo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de fluxo das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o fluxo da tinta, do valor do fluxo na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.
- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia o fluxo da pintura, com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Consulte também

“Adição de dinâmica de pincel” na página 313

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 310

Outras opções de Pincel

Ruído Adiciona aleatoriedade a pontas de pincéis individuais. Essa opção é mais eficaz quando aplicada a pontas de pincel suaves (pontas de pincel que contêm valores de cinza).

Arestas Aguadas Faz com que a tinta se concentre nas arestas do traçado de pincel, criando um efeito de aquarela.

Aerógrafo Aplica tons graduais a uma imagem, simulando as técnicas tradicionais do aerógrafo. A opção Aerógrafo da paleta Pincéis corresponde à opção Aerógrafo da barra de opções.

Suavização Produz curvas mais suaves em traçados de pincel. Essa opção é mais eficaz quando se pinta rapidamente com um digitalizador, mas pode gerar um ligeiro atraso no acabamento do traçado.

Proteger Textura Aplica o mesmo padrão e a mesma escala a todas as predefinições de pincel que tiverem textura. Selecione essa opção para simular uma textura consistente de tela ao pintar com várias pontas de pincel texturizado.

Cópia de texturas entre ferramentas

Ao especificar uma textura para a ferramenta atual, pode-se copiar o padrão e a escala da textura em todas as ferramentas que aceitem texturas. Por exemplo, copie o padrão e a escala da textura atual da ferramenta Pincel para as ferramentas Lápis, Carimbo, Carimbo de Padrão, Pincel do Histórico, Pincel História da Arte, Borracha, Subexposição, Superexposição e Esponja.

❖ Escolha Copiar Textura para Outras Ferramentas no menu da paleta Pincéis.



Opções de limpeza de pincéis

É possível eliminar todas as opções alteradas para um pincel predefinido de uma vez (exceto as configurações de forma do pincel).

❖ Escolha Limpar Controles do Pincel no menu da paleta Pincéis.

Como definir a sensibilidade da caneta para digitalizadores gráficos

Se você trabalhar com um digitalizador gráfico, como o Wacom®, poderá definir as ferramentas de pintura para controlar a aplicação da cor dependendo da pressão, do ângulo, da rotação ou do uso do botão giratório da caneta.

- 1 Selecione a ferramenta Pincel , a ferramenta Lápis  ou outra ferramenta de pintura na caixa de ferramentas.
- 2 Clique na guia Pincéis para trazer a paleta Pincéis para frente ou, se não estiver aberta, escolha Janela > Pincéis.
- 3 Para alterar o tamanho da ponta da ferramenta de acordo com a pressão, selecione Dinâmica da Forma (verifique se clicou na palavra e não apenas na caixa de seleção) na paleta Pincéis. Escolha Pressão da Caneta no menu Controles, abaixo do controle deslizante de Tremulação do Tamanho.
- 4 Para alterar a opacidade de acordo com a pressão, selecione Outras Dinâmicas. Escolha Pressão da Caneta no menu Controles, abaixo do controle deslizante de Tremulação de Opacidade.

Nota: também é possível definir a pressão da caneta para outras características de pincel. A paleta Pincel contém controles que variam o ângulo, o fluxo, a dispersão, a profundidade da textura e a redondez do traçado, dependendo da pressão da caneta.

Consulte também

“Visão geral da paleta Pincéis” na página 309

“Dinâmica da forma do pincel” na página 313

Modos de mesclagem

Sobre os modos de mesclagem

O modo de mesclagem especificado na barra de opções controla como os pixels na imagem são afetados por uma ferramenta de pintura ou de edição. Pense nas seguintes cores ao visualizar o efeito de um modo de mesclagem:

- A *cor de base* é a cor original da imagem.
- A *cor de mesclagem* é a cor que está sendo aplicada com a ferramenta de pintura ou de edição.
- A *cor resultante* é a cor que resulta da mesclagem.

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Lista de modos de mesclagem





Escolha no menu pop-up Modo, na barra de opções.

Nota: somente os modos de mesclagem Normal, Dissolver, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Subexposição linear (Adicionar), Diferença, Matiz, Saturação, Cor, Luminosidade, Cor mais clara e Cor mais escura estão disponíveis para imagens de 32 bits.

Normal Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão. (O modo Normal é chamado *Limiar* quando se trabalha em imagens bitmap ou de cor indexada.)

Dissolver Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.

Atrás Edita ou pinta apenas a parte transparente de uma camada. Esse modo funciona apenas em camadas em que a opção Bloquear Pixels Transparentes está desativada, e o efeito é semelhante a pintar no verso de áreas transparentes em uma folha de acetato.

Apagar Edita ou pinta cada pixel e torna-o transparente. Esse modo está disponível para as ferramentas Forma (quando a região de preenchimento  está selecionada), Lata de tinta , Pincel , Lápis  e para os comandos Preencher e Traçar. Para usar esse modo, é preciso estar em uma camada em que a opção Bloquear Pixels Transparentes esteja desativada.

Escurecer Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.

Multiplicar Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.

Superexposição de cor Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. A mesclagem com o branco não produz alterações.

Superexposição Linear Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.

Clarear Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.

Tela Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.

Subexposição de cor Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Subexposição Linear (Adicionar) Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Sobrepôr Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.

Luz suave Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa.

Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. A pintura com preto ou branco puro produz uma área nitidamente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.

Luz intensa Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta.

Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.

Luz Brilhante Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do contraste.

Luz Linear Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.

Luz do Pino Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.

Mistura Sólida Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isso muda todos os pixels para cores primárias: vermelho, verde, azul, ciano, amarelo, magenta, branco ou preto.

Diferença Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.

Exclusão Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Matiz Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.

Saturação Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.

Cor Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.

Luminosidade Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Esse modo cria o efeito inverso do produzido pelo modo Cor.

Cor Mais Clara Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto. A Cor Mais Clara não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Clarear, porque ela escolhe os maiores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.

Cor Mais Escura Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais baixo. A Cor Mais Escura não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Escurecer, porque ela escolhe os menores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.

Consulte também

“Sobre os modos de mesclagem” na página 320

“Exemplos de modo de mesclagem” na página 322

Exemplos de modo de mesclagem

Esses exemplos mostram o resultado de pintar parte da face da imagem usando cada modo de mesclagem.

Para assistir um vídeo sobre os modos de mesclagem, consulte www.adobe.com/go/vid0012_br.



Imagem Original



Normal, opacidade 100%



Normal, opacidade 50%



Dissolver, opacidade 50%



Atrás



Apagar



Escurecer



Multiplicar



Superexposição de cor



Superexposição Linear



Clarear



Tela



Subexposição de cor



*Subexposição Linear
(Adicionar)*



Sobrepor



Luz suave



Luz intensa



Luz Brilhante



Luz Linear



Luz do Pino



Mistura Sólida



Diferença



Exclusão



Matiz



Saturação



Cor



Luminosidade, opacidade
80%



Cor Mais Clara



Cor Mais Escura

Degradês


Aplicação de um preenchimento de degradê

A ferramenta Degradê cria uma mesclagem gradual entre várias cores. Escolha entre preenchimentos degradê predefinidos ou crie os seus.

Nota: a ferramenta Degradê não pode ser usada com imagens bitmap ou com cores indexadas.

Para preencher uma área com um degradê, arraste dentro da imagem. O ponto inicial (em que o mouse é pressionado) e o ponto final (em que o mouse é liberado) afetam a aparência do degradê, dependendo da ferramenta Degradê usada.


1 Para preencher parte da imagem, selecione a área desejada. Caso contrário, o preenchimento degradê será aplicado a toda a camada ativa.


2 Selecione a ferramenta Degradê .


3 Na barra de opções, escolha um preenchimento degradê:


- Clique no triângulo ao lado da amostra de degradês para escolher um preenchimento degradê predefinido.
- Clique dentro da amostra de degradês para visualizar o Editor de Degradê. Selecione um preenchimento degradê predefinido ou crie outro. Clique em OK. (Consulte “Criação de um degradê suave” na página 325.)


4 Selecione uma opção para aplicar o preenchimento degradê na barra de opções:

Degradê Linear  Sombreia do ponto inicial para o final, em linha reta.

Degradê Radial  Sombreia desde o ponto inicial até o ponto final, em círculo.

Degradê Angular  Sombreia no sentido anti-horário, varrendo em torno do ponto inicial.

Degradê Refletido  Sombreia usando degradês lineares simétricos, em ambos os lados do ponto inicial.

Degradê Diamante  Sombreia a partir do ponto inicial para fora, em um padrão de losango. O ponto final define um vértice do losango.

5 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)
- Para reverter a ordem das cores no preenchimento degradê, selecione Reverter.
- Para criar uma mesclagem mais suave, com menos bandas, selecione Pontilhamento.
- Para usar uma máscara de transparência no preenchimento degradê, selecione Transparência. (Consulte “Especificação da transparência do degradê” na página 326.)

6 Posicione o ponteiro na imagem em que deseja definir o ponto inicial do degradê e arraste para definir o ponto final. Para restringir o ângulo da linha a um múltiplo de 45°, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta.

Como gerenciar predefinições de degradê

Essas predefinições permitem aplicar rapidamente os degradês usados com frequência. É possível gerenciar as predefinições no Seletor de Degradê, no Gerenciador de Predefinição ou no Editor de Degradê.

Consulte também

“Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43

Como salvar um conjunto de degradês predefinidos como biblioteca

1 Na caixa de diálogo Editor de Degradê, clique em Salvar ou escolha Salvar Degradês no menu Seletor de Degradê da barra de opções.

2 Escolha um local para a biblioteca de degradês, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Degradês, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu da paleta depois que o Photoshop for reiniciado.

Carregamento de uma biblioteca de degradês predefinidos

❖ Siga um destes procedimentos na caixa de diálogo Editor de Degradê:

- Clique em Carregar para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Escolha Substituir Degradês no menu da paleta para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Escolha um arquivo de biblioteca na parte inferior do menu da paleta. Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

Nota: também é possível escolher Carregar degradês, Substituir degradês ou escolher uma biblioteca de degradês no menu seletor Degradês da barra de opções.

Retorno à biblioteca padrão de degradês predefinidos

❖ Escolha Redefinir Degradês no menu da paleta. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Alteração da exibição de degradês predefinidos

❖ Escolha uma opção de exibição no menu da paleta:

Somente Texto Exibe os degradês em uma lista.

Miniatura Pequena ou Miniatura Grande Exibe os degradês como miniaturas.

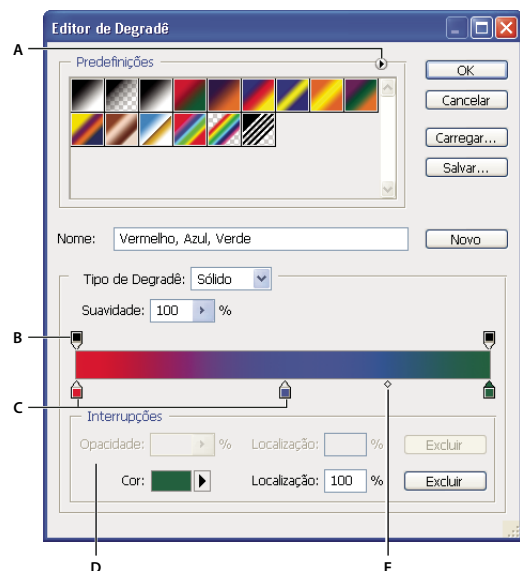
Lista Pequena ou Lista Grande Exibe os degradês em uma lista com miniaturas.

Como renomear um degradê predefinido

- Se a paleta estiver definida para exibir os degradês como miniaturas, clique duas vezes no degradê, digite um novo nome e clique em OK.
- Se a paleta estiver definida para exibir os degradês em uma lista ou somente como texto, clique duas vezes no degradê, digite o novo nome em linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Visão geral do Editor de degradê




A caixa de diálogo Editor de Degradê permite definir um novo degradê alterando uma cópia de um degradê existente. Também é possível adicionar cores intermediárias a um degradê, criando uma mesclagem entre mais de duas cores.




Caixa de diálogo Editor de Degradê

A. Menu da paleta B. Interrupção de opacidade C. Interrupções de cor D. Ajuste os valores ou exclua a interrupção de opacidade ou de cor selecionada E. Ponto Médio

Criação de um degradê suave

- 1 Selecione a ferramenta Degradê .
- 2 Clique dentro da amostra de degradês na barra de opções para exibir a caixa de diálogo Editor de Degradê.
- 3 Para que o novo degradê tenha como base um degradê existente, selecione um na seção Predefinições da caixa de diálogo.
- 4 Escolha Sólido no menu pop-up Tipo de Degradê.
- 5 Para definir a cor inicial do degradê, clique na interrupção de cor à esquerda  na barra de degradês. O triângulo acima da interrupção fica preto , indicando que a cor inicial está sendo editada.
- 6 Para escolher uma cor, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes na interrupção de cor ou clique na amostra de cor, na seção Interrupções da caixa de diálogo. Escolha uma cor e clique em OK.
 - Escolha uma opção no menu pop-up Cor, na seção Interrupções da caixa de diálogo.

- Posicione o ponteiro sobre a barra de degradês (o ponteiro se transforma no conta-gotas) e clique para obter a amostra de uma cor ou clique em qualquer local na imagem para obter a amostra de uma cor da imagem.
- 7 Para definir a cor final, clique na interrupção de cor à direita, na barra de degradês. Em seguida, escolha uma cor.
 - 8 Para ajustar a localização do ponto inicial ou final, siga um destes procedimentos:
 - Arraste a interrupção de cor correspondente para a esquerda ou para a direita até o local desejado.
 - Clique na interrupção de cor correspondente e digite um valor para a Localização, na seção Interrupções da caixa de diálogo. O valor de 0% coloca o ponto na extremidade esquerda da barra de degradês, enquanto o valor de 100% coloca o ponto na extremidade direita.
 - 9 Para ajustar a localização do ponto médio (onde o degradê exibe uma mistura uniforme das cores inicial e final), arraste o losango  abaixo da barra de degradês para a esquerda ou direita ou clique no losango e digite um valor em Localização.
 - 10 Para adicionar cores intermediárias a um degradê, clique abaixo da barra de degradês para definir outra interrupção de cor. Especifique a cor e ajuste a localização e o ponto médio do ponto intermediário, como faria com os pontos inicial ou final.
 - 11 Para excluir a interrupção da cor que está sendo editada, clique em Excluir ou arraste a interrupção para baixo até que desapareça.
 - 12 Para controlar a graduação das transições entre as faixas de cores do degradê, digite um valor na caixa de texto Suavidade ou arraste o controle deslizante pop-up Suavidade.
 - 13 Se desejar, defina valores de transparência para o degradê.
 - 14 Digite um nome para o novo degradê.
 - 15 Para salvar o degradê como predefinição, clique em Novo depois de criá-lo.

Nota: as novas predefinições são salvas em um arquivo *Preferências*. Se esse arquivo for excluído ou danificado ou se você redefinir as predefinições da biblioteca padrão, as novas predefinições serão perdidas. Para salvar permanentemente as novas predefinições, salve-as em uma biblioteca.

Especificação da transparência do degradê

Cada preenchimento de degradê contém configurações que controlam a opacidade do preenchimento em locais diferentes no degradê. Por exemplo, é possível definir uma opacidade de 100% para a cor inicial e mesclar gradualmente o preenchimento com a cor final, com uma opacidade de 50%. O padrão quadriculado indica a proporção de transparência na visualização do degradê.

- 1 Crie um degradê.
- 2 Para ajustar a opacidade inicial, clique na interrupção de opacidade à esquerda, acima da barra de degradês. O triângulo abaixo da interrupção fica preto, indicando que a transparência inicial está sendo editada.
- 3 Na seção Interrupções da caixa de diálogo, digite um valor na caixa de texto Opacidade ou arraste o controle deslizante pop-up de Opacidade.
- 4 Para ajustar a opacidade do ponto final, clique na interrupção de transparência à direita, acima da barra de degradês. Em seguida, defina a opacidade na seção Interrupções.
- 5 Para ajustar a localização da opacidade inicial ou final, siga um destes procedimentos:
 - Arraste a interrupção de opacidade correspondente para a esquerda ou direita.
 - Selecione a interrupção de opacidade correspondente e digite um valor em Localização.
- 6 Para ajustar a localização da opacidade do ponto médio (o ponto central entre as opacidades inicial e final), siga um destes procedimentos:
 - Arraste o losango acima da barra de degradês para a esquerda ou direita.
 - Selecione o losango e digite um valor para a Localização.
- 7 Para excluir a interrupção de opacidade que está sendo editada, clique em Excluir.

8 Para adicionar uma opacidade intermediária à máscara, clique acima da barra de degradês, a fim de definir uma nova interrupção de opacidade. Em seguida, ajuste e mova essa opacidade como faria com uma opacidade inicial ou final. Para remover uma opacidade intermediária, arraste a interrupção de transparência para cima e para fora da barra de degradês.


9 Para criar um degradê predefinido, digite um nome na caixa de texto Nome e clique em Novo. Isso cria uma predefinição de degradê com a configuração de transparência especificada.

Criação de um degradê com ruído

Um degradê com ruído é um degradê que contém cores distribuídas de maneira aleatória dentro do intervalo de cores especificado.



*Degradê com ruído com valores de aspereza diferentes.
A. 10% de aspereza B. 50% de aspereza C. 90% de aspereza*

- 1 Selecione a ferramenta Degradê .
- 2 Clique na amostra de degradês na barra de opções para exibir a caixa de diálogo Editor de Degradê.
- 3 Para que o novo degradê tenha como base um degradê existente, selecione um na seção Predefinições da caixa de diálogo.
- 4 Escolha Ruído no menu pop-up Tipo de Degradê.
- 5 Para controlar a graduação das transições entre as faixas de cores do degradê, digite um valor na caixa de texto Aspereza ou arraste o controle deslizante pop-up Aspereza.
- 6 Para definir o modelo de cores, escolha um na lista Modelos de Cores.
- 7 Para ajustar o intervalo de cores, arraste os controles deslizantes. Para cada componente de cor do modelo de cores selecionado, é possível arrastar os controles deslizantes para definir o intervalo de valores aceitáveis. Por exemplo, se for escolhido o modelo HSB, será possível restringir o degradê a matizes de verde-azulado, a uma saturação alta e a um brilho médio.
- 8 Defina as opções para restringir as cores ou adicionar transparência.
- 9 Para tornar aleatório um degradê adequado às configurações, clique no botão Aleatório até encontrar a configuração desejada.
- 10 Para criar um degradê predefinido, digite um nome na caixa de texto Nome e clique em Novo. Isso cria um degradê predefinido com as configurações especificadas.


Preenchimento e traçado de seleções, camadas e demarcadores

É possível preencher a parte interna de uma seleção, demarcador ou camada com uma cor ou padrão. Também é possível adicionar cores ao contorno de uma seleção ou demarcador, chamado traçado.

Como preencher com a ferramenta Lata de tinta

A ferramenta Lata de Tinta preenche pixels adjacentes, semelhantes em valor de cor, aos pixels em que se clicar.

Nota: a ferramenta Lata de Tinta não pode ser usada com imagens no modo Bitmap.

- 1 Escolha a cor do primeiro plano. (Consulte “Escolha de cores na caixa de ferramentas” na página 111.)
- 2 Selecione a ferramenta Lata de tinta .

- 3 Especifique se a seleção deve ser preenchida com a cor do primeiro plano ou com um padrão.
- 4 Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)

- 5 Indique a tolerância para o preenchimento.

A tolerância define a similaridade de cores que um pixel deve ter (com o pixel clicado) para ser preenchido. Os valores podem variar de 0 a 255. Uma tolerância baixa preenche pixels em um intervalo de valores de cor muito semelhantes ao pixel em que se clicar. Altas tolerâncias preenchem pixels em um intervalo mais amplo.

- 6 Para suavizar as arestas da seleção preenchida, selecione Suavização de Serrilhado.
- 7 Para preencher somente os pixels adjacentes àquele em que você clicar, selecione Adjacente ou, para preencher todos os pixels semelhantes da imagem, deixe essa opção desmarcada.
- 8 Para preencher pixels com base nos dados de cores mescladas de todas as camadas visíveis, selecione Todas as Camadas.
- 9 Clique na área da imagem que deseja preencher. Todos os pixels especificados dentro da tolerância especificada são preenchidos com a cor ou com o padrão do primeiro plano.

Se estiver trabalhando em uma camada e não quiser preencher as áreas transparentes, mantenha a transparência da camada bloqueada na paleta Camadas. (Consulte “Bloqueio de camadas” na página 268.)

Preenchimento de uma seleção ou camada com uma cor

- 1 Escolha uma cor de primeiro plano ou de plano de fundo. (Consulte “Escolha de cores na caixa de ferramentas” na página 111.)
- 2 Selecione a área que deseja preencher. Para preencher toda a camada, selecione-a na paleta Camadas.
- 3 Escolha Editar > Preencher para preencher a seleção ou camada. Para preencher um demarcador, selecione-o e escolha Preencher Demarcador no menu da paleta Demarcadores.
- 4 Na caixa de diálogo Preencher, escolha, para o item Usar, uma das opções a seguir ou selecione um padrão personalizado:

Cor do Primeiro Plano, Cor do Plano de Fundo, Preto, 50% de Cinza ou Branco Preenche a seleção com a cor especificada.


Cor Preenche com uma cor selecionada no Seletor de Cores.

Padrão Preenche a seleção com um padrão. Clique na seta invertida ao lado da amostra de padrões e selecione um padrão na paleta pop-up. Carregue padrões adicionais usando o menu da paleta pop-up. Selecione o nome de uma biblioteca de padrões ou escolha Carregar Padrões e navegue até a pasta que contém os padrões que deseja usar.


Histórico Restaura a área selecionada para um estado ou instantâneo da imagem definida como origem na paleta Histórico.

Nota: se uma imagem CMYK for preenchida com a opção Preto, o Photoshop preenche todos os canais com 100% de preto. Isso pode resultar em mais tinta do que o permitido pela impressora. Para obter melhores resultados ao preencher uma imagem CMYK, use a opção Primeiro Plano com a cor do primeiro plano definida como um preto adequado.

- 5 Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)
- 6 Se estiver trabalhando em uma camada e quiser preencher somente as áreas que contém pixels, escolha Preservar Transparência.
- 7 Clique no botão OK para aplicar o preenchimento.

 Para preencher com a cor do primeiro plano apenas as áreas que contém pixels, pressione Alt+Shift+Backspace (Windows) ou Option+Shift+Delete (Mac OS). Isso preserva a transparência da camada. Para preencher com a cor do plano de fundo apenas as áreas que contém pixels, pressione Ctrl+Shift+Backspace (Windows) ou Command+Shift+Delete (Mac OS).

Como preencher a tela de pintura do trabalho

- 1 Defina a cor do primeiro plano que deseja usar para a tela de pintura.
- 2 Selecione a ferramenta Lata de tinta .
- 3 Na barra de opções, configure o preenchimento como Primeiro Plano.

4 Mantenha a tecla Shift pressionada e clique na tela de pintura.

Nota: é necessário estar no modo tela cheia e visualizar os menus para preencher a tela de pintura.


Preenchimento de uma seleção com um padrão

1 Selecione a parte da imagem que deseja preencher.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Preencher. Na caixa de diálogo Preencher, em Usar, escolha Padrão, selecione um padrão na paleta pop-up e clique em OK.


Se a opção Padrão não estiver ativa, será necessário carregar uma biblioteca de padrões antes de selecionar essa opção.

- Selecione a ferramenta Lata de tinta . Na barra de opções, escolha Padrão no menu pop-up Preencher e selecione um padrão na paleta pop-up Padrão. Em seguida, clique para preencher a área selecionada com o padrão.

Nota: é possível carregar bibliotecas de padrões adicionais na paleta pop-up antes de fazer uma seleção. (Consulte “Como gerenciar predefinições e bibliotecas de padrões” na página 330.)

Traçado de uma seleção ou camada com cor

Use o comando Traçar para pintar uma borda colorida em torno de uma seleção, de um demarcador ou de uma camada. Ao ser criada desse jeito, a borda se transforma em uma parte rasterizada da camada atual.

 Para criar bordas de forma ou camadas que podem ser ativadas ou desativadas com sobreposições e que possuem suavização de serrilhado para criar cantos e bordas com esquinas mais suaves, use o efeito de camada Traçar em vez do comando Traçar. Consulte “Efeitos e estilos de camadas” na página 276.

1 Escolha a cor do primeiro plano.

2 Selecione a área ou camada que deseja traçar.

3 Escolha Editar > Traçar.

4 Na caixa de diálogo Traçar, especifique a espessura da borda com arestas sólidas.

5 Em Localização, especifique se a borda será colocada dentro, fora ou sobre os limites da seleção ou da camada.

Nota: se o conteúdo da camada preencher a imagem inteira, um traçado aplicado fora da camada não será visível.

6 Especifique um modo de opacidade e de mesclagem. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)

7 Se estiver trabalhando em uma camada e quiser traçar somente áreas que contêm pixels, selecione a opção Preservar Transparência. (Consulte “Bloqueio de camadas” na página 268.)

Traçado de demarcadores com cores


1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.



2 No menu da paleta, escolha Traçar Demarcador.

3 Na caixa de diálogo Traçar Demarcador, escolha uma ferramenta para traçar o demarcador.

Desenho de um círculo ou quadrado

É possível desenhar um círculo ou um quadrado usando as ferramentas Letreiro Retangular ou Letreiro Elíptico e, em seguida, adicionar ao letreiro da seleção uma linha (chamada de *traçado*). Traçar uma seleção é uma maneira rápida de adicionar uma borda ou uma moldura em torno de um objeto. Pode-se traçar qualquer seleção criada com as ferramentas de seleção.

1 Na paleta Camadas, clique no botão Nova camada  para criar uma nova camada para o círculo ou o quadrado. O isolamento do círculo ou do quadrado em uma camada própria facilita o trabalho.

2 Selecione a ferramenta Letreiro elíptico  ou Letreiro retangular  na caixa de ferramentas.

- 3 Arraste na janela do documento para criar a forma. Para restringir a forma a um círculo ou a um quadrado, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar.
- 4 Escolha Editar > Traçar.
- 5 Na caixa de diálogo Traçar, digite um valor para Largura e clique na amostra de cores para exibir o Seletor de Cores da Adobe.
- 6 No Seletor de Cores da Adobe, localize o intervalo de cores desejado, usando os controles deslizantes triangulares na barra de espectro de cores, e clique na cor desejada no campo de cores. A cor selecionada é exibida na metade superior da amostra de cores. A cor original permanece na metade inferior. Clique em OK.
- 7 Defina o local do traçado em relação ao letreiro, escolhendo Interno, Central ou Externo. Ajuste as outras configurações conforme desejar e clique em OK. O Photoshop traça a linha usando as configurações de cor e de traçado definidas.

Consulte também

“Traçado de uma seleção ou camada com cor” na página 329

Criação e gerenciamento de padrões

Sobre padrões

Um padrão é uma imagem que, quando usada para preencher uma camada ou seleção, é repetida, ou *colocada lado a lado*. O Photoshop é fornecido com uma variedade de padrões predefinidos.

É possível criar padrões e salvá-los em bibliotecas para serem usados com diferentes ferramentas e comandos. Padrões predefinidos são exibidos nas paletas pop-up na barra de opções das ferramentas Lata de Tinta, Carimbo de Padrão, Pincel de Recuperação e Correção, assim como na caixa de diálogo Estilo de Camada. Pode-se alterar a exibição dos padrões nas paletas pop-up escolhendo uma opção de exibição no menu da paleta pop-up. Também é possível gerenciar predefinições de padrões usando o gerenciador de predefinição.


O Photoshop também oferece o filtro Criador de padrões para criar predefinições de padrões ou para preencher uma camada ou seleção com um padrão personalizado.

Consulte também


“Criação de padrão usando o Criador de padrões” na página 331

“Criação e uso de predefinições de ferramenta” na página 29

Definição de uma imagem como padrão predefinido

- 1 Use a ferramenta Letreiro retangular  em uma imagem aberta para selecionar uma área a ser usada como padrão. A difusão deve ser definida como 0 pixel. Observe que imagens grandes podem se tornar difíceis de controlar.
- 2 Escolha Editar > Definir padrão.
- 3 Digite um nome para o padrão na caixa de diálogo Nome do padrão.

Nota: se você está usando um padrão de uma imagem e aplicando-o a outra, o Photoshop converte o modo de cores.

 O Photoshop traz um conjunto de arquivos em formato Illustrator que podem ser usados para definir um padrão predefinido. Cada arquivo da pasta Padrões PostScript contém um único padrão que pode ser redimensionado e receber acabamento em qualquer resolução. Abra o arquivo, selecione qualquer opção de acabamento e defina o padrão.

Como gerenciar predefinições e bibliotecas de padrões

É possível manter os padrões organizados em bibliotecas que podem ser carregadas em paletas de padrões ou removidas do caminho.

Carregamento de uma biblioteca de padrões

Escolha uma das seguintes opções no menu da paleta pop-up Padrão:

- Carregar Padrões para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Substituir Padrões para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu da paleta). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.


Como salvar um conjunto de padrões predefinidos como biblioteca

- 1 Escolha Salvar Padrões no menu da paleta pop-up Padrão.
- 2 Escolha um local para a biblioteca de padrões, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Padrões, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior dos menus da paleta pop-up Padrão depois que o Photoshop for reiniciado.

Retorno à biblioteca padrão de padrões

❖ Escolha Redefinir Padrões no menu da paleta pop-up Padrão. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

 Se você receber uma predefinição da ferramenta Carimbo de Padrão que use um padrão indefinido ou se apagar a predefinição que está sendo usada, redefinindo ou substituindo a biblioteca de padrões, escolha Novo Padrão no menu da paleta pop-up Padrão, para redefinir o padrão.

Como renomear um padrão predefinido

- 1 Selecione o padrão que deseja renomear e escolha Renomear padrão no menu da paleta.
- 2 Digite um novo nome para o padrão e clique em OK.

Como excluir um padrão predefinido

- ❖ Siga um destes procedimentos:
- Selecione o padrão que deseja excluir e escolha Excluir Padrão no menu da paleta.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro em um padrão (o ponteiro se transforma em uma tesoura) e clique.

Criação de padrão usando o Criador de padrões

Para criar um padrão, o filtro Criador de Padrões fatia e recompõe as imagens. O Criador de Padrões funciona de duas maneiras:

- Preenche uma camada ou seleção com um padrão. O padrão pode ser composto de um ladrilho grande ou de vários ladrilhos duplicados.
- Cria ladrilhos que podem ser salvos como predefinição de padrão e usados em outras imagens.

Gere vários padrões a partir da mesma amostra até chegar a uma que lhe agrade.

- 1 Siga um destes procedimentos:
- Selecione a camada que contém a área da qual deseja gerar o padrão. A camada selecionada será substituída pelo padrão gerado; portanto, é melhor fazer primeiramente uma cópia da camada.

- Para gerar um padrão em uma nova camada ou em um novo arquivo, crie uma seleção retangular da imagem usada para gerar o padrão e escolha Editar > Copiar. Em seguida, adicione uma camada à imagem ou crie um novo arquivo com as dimensões que a imagem final deverá ter.

2 Escolha Filtro > Criador de padrões.

3 Especifique a origem do padrão.

- Escolha Usar Área de Transferência como Amostra para usar o conteúdo da área de transferência, se a imagem foi copiada antes de abrir o Criador de Padrões.
- Crie uma seleção na área de visualização, com a ferramenta Letreiro do Criador de padrões [L]. Para mover o letreiro da seleção, arraste-o para outro local.

Nota: use as ferramentas Zoom e Mão para navegar pela área de visualização. Para aplicar menos zoom, use a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) com a ferramenta Zoom. A ampliação é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.

4 Especifique o tamanho do ladrilho.

- Digite as dimensões do pixel nas caixas Largura e Altura.
- Clique em Usar Tamanho da Imagem para gerar um padrão com um ladrilho que preencha a camada.

5 Clique em Gerar. Pressione a tecla Esc para cancelar a geração.

A área de visualização fica lado a lado com o padrão gerado.

- Para alternar entre a visualização gerada e a imagem de origem, escolha uma opção no menu Mostrar.
- Para visualizar o limite de ladrilhos individuais, clique em Limites do Ladrilho.
- Para deslocar os ladrilhos no padrão gerado, escolha uma direção no menu pop-up Deslocamento e especifique um valor na caixa de texto Intensidade. A intensidade de deslocamento é uma porcentagem da dimensão do ladrilho na direção especificada. O deslocamento não tem efeito em ladrilhos já salvos com predefinição de padrão.

6 Clique em Gerar Novamente para gerar padrões adicionais com as mesmas opções ou ajuste as opções e clique em Gerar Novamente.

Suavidade Ajusta as arestas nítidas do padrão. Aumenta a suavidade para reduzir as arestas.

Detalhes da Amostra Especifica o tamanho das fatias do padrão no ladrilho. Um valor alto mantém no padrão uma parcela maior do detalhe original. Um valor baixo usa fatias menores no ladrilho. A geração de ladrilhos é mais demorada quando se usa um valor alto.

7 No painel Histórico do Ladrilho, navegue pelos ladrilhos gerados, a fim de selecionar aquele que deseja usar para preencher a camada ou para salvar como predefinição de padrão.

- Para mover-se pelos ladrilhos gerados, clique no botão Primeiro Ladrilho, Ladrilho Anterior, Próximo Ladrilho ou Último Ladrilho. Ou digite o número da visualização do padrão desejado e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Para visualizar a aparência do ladrilho como padrão repetido na área de visualização, a opção Atualizar Visualização do Padrão deve estar selecionada. Se a visualização do ladrilho estiver lenta, cancele a seleção dessa opção, localize o ladrilho desejado e selecione a opção.
- Para excluir um ladrilho e a visualização do padrão, navegue até aquele que deseja excluir e clique no ícone Excluir.
- Para salvar um ladrilho como padrão predefinido, navegue até ele e clique no botão Padrão Predefinido. Digite o nome da predefinição e clique em OK. Quando um ladrilho é salvo como padrão predefinido, somente um ladrilho é salvo e não o padrão completo que foi gerado.



Botões Histórico do Ladrilho

A. Padrão Predefinido B. Primeiro Ladrilho C. Ladrilho Anterior D. Próximo Ladrilho E. Último Ladrilho F. Ícone Excluir

8 Quando estiver satisfeito com a visualização do padrão e tiver salvado os ladrilhos que serão utilizados futuramente, clique em OK para preencher a camada ou seleção.

Se estiver apenas criando padrões predefinidos, clique em Cancelar para fechar a caixa de diálogo sem preencher a camada.

Consulte também

“Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43

Capítulo 12: Desenho

As ferramentas de desenho (as ferramentas de forma e Caneta) permitem criar e editar formas de vetor. É possível trabalhar com formas em camadas e como demarcadores; é possível também criar formas rasterizadas, que podem ser editadas com ferramentas de pintura. As ferramentas de desenho oferecem uma maneira fácil de criar botões, barras de navegação e outros itens usados em páginas da Web.

Desenho de gráficos vetoriais

Desenho de formas e demarcadores

Desenhar no Photoshop envolve a criação de formas e demarcadores e vetores. No Photoshop, é possível desenhar com qualquer uma das ferramentas de forma, a ferramenta Caneta ou a ferramenta Caneta de Forma Livre. As opções para cada ferramenta estão disponíveis na barra de opções.

Antes de começar a desenhar no Photoshop, é necessário escolher um modo de desenho na barra de opções. O modo escolhido para desenho determina se você criará uma forma de vetor em sua própria camada, um demarcador de trabalho em uma camada existente ou uma forma rasterizada em uma camada existente.

Formas de vetor são linhas e curvas desenhadas com as ferramentas de forma ou caneta. As formas de vetor não dependem de resolução — elas mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionadas, impressas em uma impressora PostScript, salvas em um arquivo PDF ou importadas para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. É possível criar bibliotecas de formas personalizadas e editar o contorno (denominado demarcador) e os atributos (como traço, cor de preenchimento e estilo) de uma forma.

Demarcadores são contornos que podem ser transformados em seleções, ou preenchidos e traçados com cores. O contorno de uma forma é um demarcador. Para alterar a forma do demarcador, basta editar seus pontos de ancoragem.

Um *demarcador de trabalho* é um demarcador temporário que é exibido na paleta Demarcadores e define o contorno de uma forma.

Os demarcadores podem ser usados de várias maneiras:

- Use um demarcador como uma máscara de vetor para ocultar as áreas de uma camada. (Consulte “Sobre máscaras de camada e de vetor” na página 295.)
- Converta um demarcador em seleção. (Consulte “Conversão de demarcadores em arestas de seleção” na página 354.)
- Preencha ou trace um demarcador com cores. (Consulte “Preenchimento de demarcadores com cores” na página 355.)

Designe um demarcador salvo como demarcador de corte para que faça parte de uma imagem transparente ao exportá-la para um aplicativo de layout de página ou de edição de vetores. (Consulte “Criação de transparência usando demarcadores de corte de imagem” na página 448.)

Modos de desenho

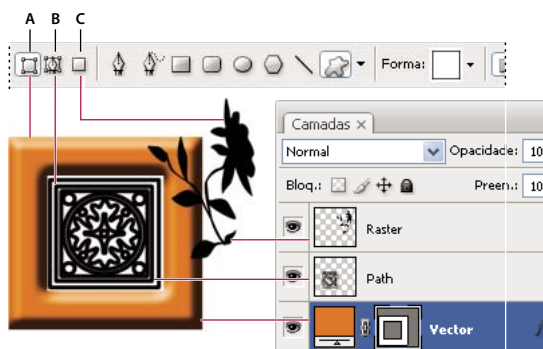
Ao trabalhar com as ferramentas de forma ou caneta, pode-se desenhar em três modos diferentes. Escolha um modo selecionando um ícone na barra de opções, depois de selecionar uma ferramenta de forma ou caneta.

Camadas de Forma Cria uma forma em uma camada separada. Use as ferramentas de forma ou as de caneta para criar camadas de forma. Como as camadas de forma são facilmente movidas, redimensionadas, alinhadas e distribuídas, são ideais para criar gráficos de páginas da Web. É possível desenhar várias formas em uma camada. Uma camada de forma consiste em uma camada de preenchimento que define a cor da forma e em uma máscara de vetor vinculado que define o contorno da forma. O contorno da forma é um demarcador, que aparece na paleta Demarcadores.

Demarcadores Desenha um demarcador de trabalho na camada atual, que pode ser usado para criar uma seleção, criar uma máscara de vetor ou preencher e traçar com cores para criar gráficos rasterizados (como seria feito com uma

ferramenta de pintura). O demarcador de trabalho é temporário, a menos que seja salvo. Os demarcadores aparecem na paleta Demarcadores.

Preencher Pixels Pinta diretamente em uma camada — como faz uma ferramenta de pintura. Ao trabalhar neste modo, você estará criando imagens rasterizadas, e não gráficos vetoriais. Trabalhe com as formas que são pintadas exatamente como é feito com qualquer imagem rasterizada. Apenas as ferramentas de forma funcionam neste modo.




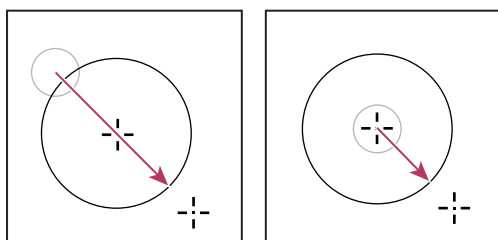
Opções de desenho

A. Camadas de Forma B. Demarcadores C. Preencher Pixels

Desenho de formas

Criação de uma forma em uma camada de forma

- 1 Selecione uma ferramenta de forma ou uma ferramenta Caneta. Verifique se o botão Camadas de Forma  está selecionado na barra de opções.
- 2 Para escolher a cor da forma, clique na amostra de cores da barra de opções e escolha uma cor no Seletor de Cores.
- 3 (Opcional) Defina as opções da ferramenta na barra de opções. Clique na seta invertida, ao lado dos botões de forma, para visualizar as opções adicionais de cada ferramenta. (Consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 338.)
- 4 (Opcional) Para aplicar um estilo à forma, selecione um estilo predefinido no menu pop-up Estilo da barra de opções. (Consulte “Como aplicar estilos predefinidos” na página 276.)
- 5 Arraste a imagem para desenhar uma forma:
 - Para restringir um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado, para restringir uma elipse a um círculo ou para restringir o ângulo da linha a um múltiplo de 45°, mantenha a tecla Shift pressionada.
 - Para desenhar do centro para fora, posicione o ponteiro no local onde deseja criar a forma, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e, em seguida, arraste diagonalmente para qualquer canto ou aresta até que a forma esteja do tamanho desejado.



Desenho a partir do canto (à esquerda) e a partir do centro (à direita)

Nota: desenhar do centro para fora é o comportamento padrão da ferramenta Estrela no Illustrator e da ferramenta Polígono no Illustrator e no Photoshop.

Consulte também

“Edição de formas” na página 337

“Galeria de ferramentas de texto e de desenho” na página 27


Desenho de várias formas em uma camada


Desenhe formas separadas em uma camada ou use as opções Adicionar, Subtrair, Fazer Intersecção ou Excluir para modificar a forma atual na camada.


- 1 Selecione a camada à qual serão adicionadas as formas.
- 2 Selecione uma ferramenta de desenho e defina as opções específicas da ferramenta (consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 338).

- 3 Na barra de opções, escolha:

Adicionar à Área da Forma  Adiciona a nova área às formas ou ao demarcador existentes.

Subtrair da Área da Forma  Remove a área em sobreposição das formas ou demarcador existentes.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas  Restringe a área à intersecção da nova área e as formas ou demarcador existentes.

Excluir Áreas de Formas em Sobreposição  Exclui a área sobreposta nas áreas existentes e novas consolidadas.







- 4 Desenhe na imagem. Alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções.

Consulte também

“Edição de formas” na página 337

Desenho de uma forma em disco

Recorte uma forma dentro de uma forma existente para que as camadas subjacentes fiquem visíveis. Este procedimento mostra como criar uma forma de rosca, mas essa técnica pode ser usada com qualquer combinação de ferramentas de forma, incluindo formas personalizadas.

- 1 Selecione a ferramenta Elipse  na caixa de ferramentas. Ela pode estar oculta por outra ferramenta de forma ou pela ferramenta Linha .
- 2 Na barra de opções, localizada na parte superior da área de trabalho, selecione o botão Camada de Forma .
- 3 Arraste na janela do documento para desenhar a forma. Para restringir a elipse a um círculo, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar.
- 4 Na barra de opções, selecione o botão Subtrair da Área da Forma .
- 5 Arraste dentro da nova forma para criar o recorte. Ao soltar o botão do mouse, a imagem subjacente à nova forma fica visível.
- 6 Para reposicionar qualquer uma das formas, clique na ferramenta Seleção de Demarcador  na caixa de ferramentas (ela pode estar oculta pela ferramenta Seleção Direta ) e selecione o demarcador. Arraste-o até o novo local ou utilize as teclas de seta no teclado para empurrá-lo um pixel por vez.




Pressione a tecla Shift e clique para selecionar mais de um demarcador.

Consulte também

“Criação de uma forma em uma camada de forma” na página 335

Desenho de uma forma personalizada

É possível desenhar formas personalizadas usando formas da paleta pop-up Forma Personalizada, ou salvar uma forma ou demarcador para usá-lo como forma personalizada.

- 1 Selecione a ferramenta Forma Personalizada .
- 2 Selecione uma forma na paleta pop-up Forma Personalizada da barra de opções.

Se não encontrar a forma desejada na paleta, clique na seta no canto superior direito da paleta e escolha uma categoria diferente de formas. Ao ser solicitado a substituir as formas atuais, clique em Substituir para visualizar apenas as formas da nova categoria ou em Anexar para adicionar às formas já exibidas.

- 3 Arraste na imagem para desenhar a forma.

Como salvar uma forma ou demarcador como uma forma personalizada


- 1 Na paleta Demarcadores, selecione um demarcador — seja uma máscara de vetor para uma camada de forma, um demarcador de trabalho ou um demarcador salvo.
- 2 Escolha Editar > Definir Forma Personalizada e, na caixa de diálogo Nome da Forma, digite um nome para a nova forma personalizada. A nova forma é exibida na paleta pop-up Forma.
- 3 Para salvar a nova forma personalizada como parte de uma nova biblioteca, selecione Salvar Formas no menu da paleta pop-up.

Consulte também

“Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 43

Criação de uma forma rasterizada

Ao criar uma forma rasterizada, você estará desenhando e rasterizando uma forma e preenchendo-a com a cor do primeiro plano. Uma forma rasterizada não pode ser editada como objeto vetorial. As formas rasterizadas são criadas com a cor do primeiro plano atual.

- 1 Selecione uma camada. Não é possível criar uma forma rasterizada em uma camada com base em vetores (por exemplo, uma camada de texto).
- 2 Selecione uma ferramenta de forma e clique no botão Preencher Pixels  na barra de opções.
- 3 Defina as seguintes opções na barra de opções:

Modo Controla o modo como a forma afetará os pixels existentes na imagem. (Consulte “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)

Opacidade Determina o grau de escurecimento ou de revelação dos pixels por trás da forma. Uma forma com 1% de opacidade aparece quase transparente e, com 100% de opacidade, aparece completamente opaca.

Suavização de Serrilhado Suaviza e mescla os pixels da aresta com os pixels adjacentes.

- 4 Defina opções adicionais específicas da ferramenta. Consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 338.
- 5 Desenhe a forma.

Edição de formas

Uma forma é uma camada de preenchimento vinculada a uma máscara de vetor. Altere facilmente o preenchimento para uma cor, degradê ou padrão diferente, editando a camada de preenchimento da forma. Ou ainda, edite a máscara de vetor da forma para modificar o contorno da forma e aplicar um estilo à camada.

- Para alterar a cor da forma, clique duas vezes na miniatura da camada da forma na paleta Camadas e escolha uma cor diferente usando o seletor de cores.
- Para preencher uma forma com um padrão ou degradê, selecione uma camada de forma na paleta Camadas, escolha Camada > Alterar Conteúdo de Camada > Degradê e defina as opções de degradê.

- Para preencher uma forma com um padrão ou degradê, selecione uma camada de forma na paleta Camadas, escolha Camada > Alterar Conteúdo de Camada > Padrão e defina as opções de padrão.
- Para modificar o contorno da forma, clique na miniatura da máscara de vetor da camada da forma na paleta Camadas ou Demarcadores. Altere a forma, usando as ferramentas de forma e caneta.
- Para mover uma forma sem alterar o seu tamanho ou proporções, mantenha pressionada a barra de espaço enquanto arrasta a forma.

Consulte também

“Ajuste de componentes de demarcadores” na página 350

“Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 284

“Transformação livre” na página 201

Opções da ferramenta Forma

A seleção de uma ferramenta de forma altera as opções disponíveis na barra de opções. Para acessar as opções de ferramentas de forma, clique na seta invertida ao lado do botão de forma na barra de opções.

Setas no Início e no Fim Inclui setas em uma linha. Selecione a ferramenta Linha e, em seguida, selecione Início para incluir uma seta no início da linha ou Fim para incluir uma seta no fim da linha. Selecione as duas opções para incluir setas nas duas extremidades. As opções de forma são exibidas na caixa de diálogo pop-up. Insira valores para Largura e Comprimento para especificar as proporções da seta como uma porcentagem da espessura de linha (de 10% a 1.000% para Largura e de 10% a 5.000% para Comprimento). Insira um valor para a concavidade da seta (de -50% a +50%). O valor da concavidade define o grau de curvatura na parte mais larga da seta, onde essa seta se encontra com a linha.

Nota: também é possível editar uma seta diretamente, usando as ferramentas de seleção de vetor e as ferramentas de desenho.

Círculo Restringe a elipse a um círculo.

Proporções Definidas Aplica acabamento a uma forma personalizada com base nas proporções em que ela foi criada.

Tamanho Definido Aplica acabamento a uma forma personalizada com base no tamanho com o qual ela foi criada.

Tamanho Fixo Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada, como uma forma fixa com base nos valores inseridos nas caixas de texto Largura e Altura.

A Partir do Centro Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada a partir do centro.

Recuar Lados Em Aplica acabamento a um polígono, como uma estrela. Insira uma porcentagem na caixa de texto para especificar a parte do raio da estrela ocupada pelos pontos. Uma configuração de 50% cria pontos que compreendem a metade do raio total da estrela. Um valor maior cria pontos mais nítidos e finos, enquanto um valor menor cria pontos mais cheios.

Proporcional Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado ou a uma elipse, como uma forma proporcional com base nos valores inseridos nas caixas de texto Largura e Altura.

Raio Para retângulos arredondados, especifica o raio do vértice. Para polígonos, especifica a distância entre o centro de um polígono e os pontos externos.

Lados Especifica o número de lados em um polígono.

Suavizar Vértices ou Suavizar Recuos Aplica acabamento a um polígono com vértices ou recuos suaves.

Ajustar aos Pixels Ajusta as arestas de um retângulo ou de um retângulo arredondado aos limites de pixel.

Quadrado Restringe um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado.

Irrestrito Permite definir a largura e a altura de um retângulo, de um retângulo arredondado, de uma elipse ou de uma forma personalizada ao arrastá-los.


Espessura Determina a espessura, em pixels, de uma linha.

Desenho com as ferramentas Caneta

Sobre as ferramentas Caneta

O Photoshop oferece várias ferramentas Caneta. A ferramenta Caneta padrão desenha com mais precisão; a ferramenta Caneta de Forma Livre desenha demarcadores como se você estivesse desenhando com um lápis em papel, e a opção de caneta magnética permite desenharmos um demarcador que se ajuste às arestas das áreas definidas na imagem. As ferramentas Caneta podem ser usadas juntamente com as ferramentas de forma para criar formas complexas. Ao usar a ferramenta Caneta padrão, as seguintes opções estarão disponíveis na barra de opções:

- Adic/Rem Auto, que permite adicionar ou excluir um ponto de ancoragem ao clicar em um segmento de linha.
- Elástico, que permite visualizar segmentos de demarcadores, conforme você arrasta entre cliques.

 Antes de desenharmos com a ferramenta Caneta, é possível criar um novo demarcador na paleta Demarcadores para salvar automaticamente o demarcador de trabalho como um demarcador nomeado.

Para obter mais informações sobre os modos nos quais é possível desenharmos com as ferramentas Caneta, consulte “Modos de desenho” na página 334.

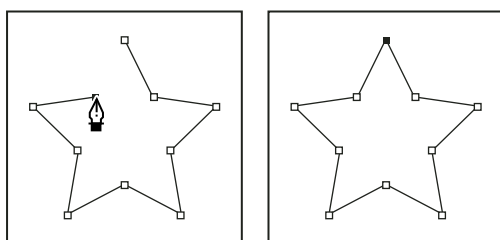
Consulte também

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346

“Criação de um novo demarcador de trabalho” na página 345

Desenho de segmentos de linha reta com a ferramenta Caneta

O demarcador mais simples que você pode desenharmos com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um demarcador composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de vértice.



Clicar a ferramenta Caneta cria segmentos retos.

1 Selecione a ferramenta Caneta.

2 Posicione a ferramenta Caneta no local de início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem (não arraste).


Nota: o primeiro segmento que você desenharmos não ficará visível até você clicar em um segundo ponto de ancoragem. (Selecione a opção Elástico no Photoshop para visualizar segmentos do demarcador.) Além disso, se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; escolha Editar > Desfazer, e clique novamente.

3 Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).

4 Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.

O último ponto de ancoragem a ser adicionado sempre é um quadrado sólido, indicando que ele está selecionado. Os pontos de ancoragem anteriormente definidos tornam-se vazados e desmarcados conforme mais pontos de ancoragem são adicionados.

5 Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:

- Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.

- Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar a seleção, no Illustrator, ou Editar > Cancelar a seleção de tudo, no InDesign.

Desenho de curvas com a ferramenta Caneta

Você cria uma curva adicionando um ponto de ancoragem onde uma curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

1 Selecione a ferramenta Caneta.

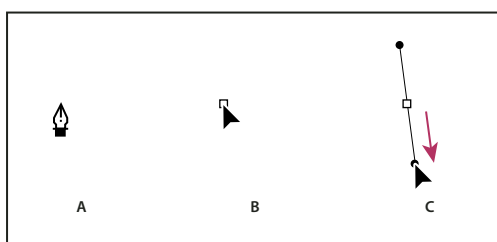
2 Posicione a ferramenta Caneta no local de início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.

O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)

3 Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.

Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)

Pressione a tecla Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

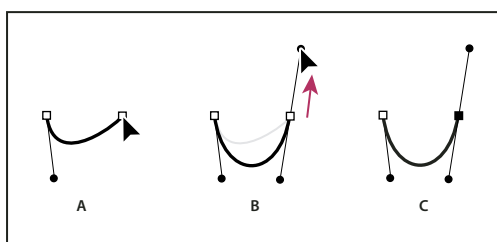


Desenho o primeiro ponto em uma curva

A. Posicionamento da ferramenta Caneta B. Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) C. Arrastando para estender as linhas de direção

4 Posicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvado termine e execute um dos procedimentos a seguir:

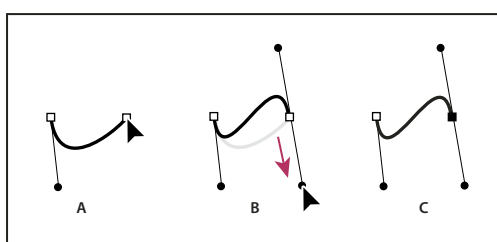
- Para criar uma curva em forma de C, arraste em uma direção oposta à linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.



Desenho o segundo ponto em uma curva


A. Começando a arrastar o segundo ponto suave B. Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva C. Resultado após soltar o botão do mouse

- Para criar uma curva em forma de S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.




Desenho uma curva S


A. Começando a arrastar o novo ponto suave B. Arrastando na mesma direção da linha de direção anterior, criando uma curva S C. Resultado após soltar o botão do mouse

 (Somente no Photoshop) Para alterar a direção da curva de maneira nítida, solte o botão do mouse e, em seguida, com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada, arraste o ponto de direção na direção da curva. Solte a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) e o botão do mouse, reposicione o ponteiro no local em que deseja que o segmento termine e arraste na direção oposta para completar o segmento curvado.

5 Continue arrastando a ferramenta Caneta a partir de locais diferentes para criar uma série de curvas suaves. Observe que você está colocando os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

 Para interromper as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada.

6 Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:

- Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher **Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador**.


- Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla **Ctrl** (Windows) ou **Command** (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher **Selecionar > Cancelar** a seleção, no Illustrator, ou **Editar > Cancelar** a seleção de tudo, no InDesign.

Para assistir a um vídeo sobre o uso da ferramenta Caneta no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0037_br.

Conclusão do desenho do demarcador

❖ Conclua um demarcador de uma das seguintes maneiras:

- Para fechar um demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

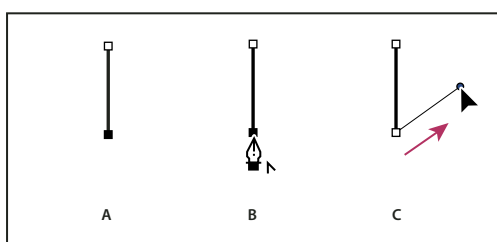
Nota: para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.

- Para deixar um demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar a seleção, no Illustrator, ou Editar > Cancelar a seleção de tudo, no InDesign.

Desenho de linhas retas seguidas de curvas

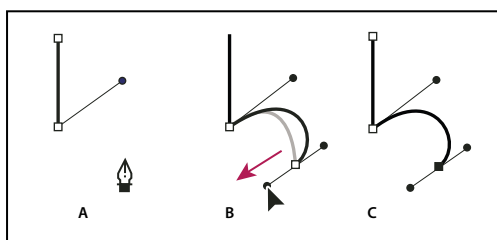
- 1 Usando a ferramenta Caneta, clique nos pontos de vértice em dois locais para criar um segmento reto.
- 2 Posicione a ferramenta Caneta sobre a extremidade selecionada. No Illustrator e InDesign, um ícone de conversão de pontos aparece ao lado da ferramenta Caneta quando ela está posicionada corretamente (no Photoshop, uma pequena linha diagonal, ou barra, aparece ao lado da ferramenta Caneta). Para definir a inclinação do segmento curvado que será criado a seguir, clique no ponto de ancoragem e arraste a linha de direção exibida.



Desenho um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 1)

A. Segmento reto concluído B. Posicionando a ferramenta Caneta sobre a extremidade (o ícone Converter Pontos aparece somente no Illustrator e no InDesign) C. Arrastando o ponto de direção

- 3 Posicione a caneta onde deseja colocar o próximo ponto de ancoragem; em seguida, clique (e arraste, se desejado) o novo ponto de ancoragem para completar a curva.



Desenho um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 2)

A. Posicionamento da ferramenta Caneta B. Arrastando a linha de direção C. Novo segmento curvado concluído

Desenho de curvas seguidas de linhas retas

- 1 Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave do segmento curvo, e solte o botão do mouse.
- 2 Reposicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvo termine; arraste para completar a curva e solte o botão do mouse.
- 3 Selecione a ferramenta Converter Pontos na caixa de ferramentas e, em seguida, clique no ponto final selecionado para convertê-lo de um ponto suave em um ponto de vértice.

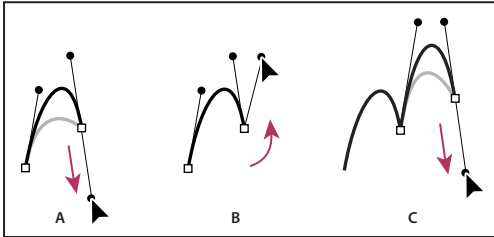


Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para alterar temporariamente a ferramenta Caneta para a ferramenta Converter Pontos.

- 4 Selecione a ferramenta Caneta na caixa de ferramentas, posicione a ferramenta Caneta no local onde deseja que o segmento reto termine e clique para concluir o segmento reto.

Desenho de dois segmentos curvados conectados por um vértice

- 1 Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave de um segmento curvado.
 - 2 Reposicione a ferramenta Caneta e arraste para criar uma curva com um segundo ponto suave; em seguida, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a linha de direção na direção da extremidade oposta para definir a inclinação da próxima curva. Solte a tecla e o botão do mouse.
- Esse processo converte o ponto suave em um ponto de vértice dividindo as linhas de direção.
- 3 Reposicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segundo segmento curvado termine, e arraste um novo ponto suave para concluir o segundo segmento curvado.




Desenho duas curvas

A. Arrastando um novo ponto suave B. Pressionando Alt/Option para dividir as linhas de direção enquanto arrasta e oscilando a linha de direção para cima C. Resultado após reposicionar e arrastar pela terceira vez

Desenho com a ferramenta Caneta de Forma Livre

A ferramenta Caneta de Forma Livre permite desenhar como se desenha com lápis em um papel. Os pontos de ancoragem são adicionados automaticamente à medida que se desenha. Você não determina onde os pontos são posicionados, mas pode ajustá-los depois de concluir o demarcador. Para desenhar com mais precisão, use a ferramenta Caneta.


- 1 Selecione a ferramenta Caneta de Forma Livre .
- 2 Para controlar a sensibilidade do demarcador final ao movimento do mouse ou do digitalizador, clique na seta invertida ao lado dos botões de forma da barra de opções e insira um valor entre 0,5 e 10,0 pixels em Ajuste da Curva. Um valor mais alto cria um demarcador mais simples com menos pontos de ancoragem.
- 3 Arraste o ponteiro na imagem. À medida que você arrasta, o rastro do demarcador é criado atrás do ponteiro. Ao soltar o mouse, é criado um demarcador de trabalho.
- 4 Para continuar o demarcador à mão livre existente, posicione o ponteiro da caneta em uma das extremidades do demarcador e arraste.
- 5 Para completar o demarcador, solte o mouse. Para criar um demarcador fechado, arraste a linha para o ponto inicial do demarcador (será exibido um círculo ao lado do ponteiro quando ele estiver alinhado).

Consulte também

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346

Desenho usando as opções da caneta magnética

A Caneta Magnética é uma opção da ferramenta Caneta de Forma Livre que permite desenhar um demarcador que se ajusta às arestas de áreas definidas na imagem. Pode-se definir a faixa e sensibilidade do comportamento de ajuste e a complexidade do demarcador resultante. As ferramentas Caneta Magnética e Laço Magnético compartilham várias opções iguais.

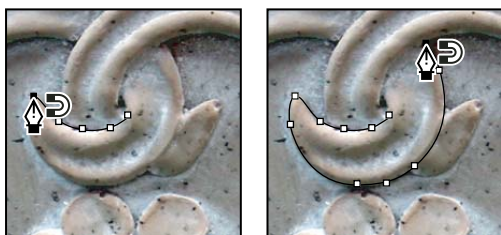
- 1 Para converter a ferramenta Caneta de Forma Livre em Caneta Magnética , selecione Magnético na barra de opções ou clique na seta invertida ao lado dos botões de forma da barra de opções, selecione Magnético e defina os seguintes itens:
- Para Largura, digite um valor de pixels entre 1 e 256. A ferramenta Caneta Magnética apenas detecta arestas na distância especificada a partir do ponteiro.
 - Para Contraste, insira um valor em porcentagem entre 1 e 100 para especificar o contraste necessário entre pixels para que essa área seja considerada uma aresta. Use um valor mais alto para imagens de baixo contraste.

- Para Frequência, insira um valor entre 0 e 100 para especificar a taxa em que a Caneta define pontos de ancoragem. Um valor maior faz com que o demarcador seja ancorado de maneira mais rápida.
- Se estiver trabalhando com uma caneta de digitalizador, selecione Pressão da Caneta ou cancele a seleção. Quando essa opção é selecionada, um aumento na pressão da caneta faz a espessura diminuir.

2 Clique na imagem para definir o primeiro ponto de fixação.

3 Para desenhar um segmento à mão livre, mova o ponteiro ou arraste ao longo da aresta que será traçada.

O segmento mais recente da borda continua ativo. À medida que se move o ponteiro, o segmento ativo se ajusta à aresta mais sólida da imagem, ligando o ponteiro ao último ponto de fixação. A ferramenta Caneta Magnética adiciona, periodicamente, pontos de fixação à borda para ancorar seções anteriores.



Clique para adicionar pontos de fixação e continuar traçando.

4 Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar manualmente um ponto de fixação e impedir que a borda se mova. Continue traçando a aresta e adicionando pontos de fixação conforme necessário. Caso se engane, pressione Delete para remover o último ponto de fixação.

5 Para modificar de maneira dinâmica as propriedades da Caneta Magnética, siga um destes procedimentos:

- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar um demarcador à mão livre.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar segmentos retos.
- Pressione a tecla de colchete de abertura ([) para diminuir em 1 pixel a espessura da Caneta Magnética. Pressione a tecla de colchete de fechamento (]) para aumentar em 1 pixel a espessura da caneta.

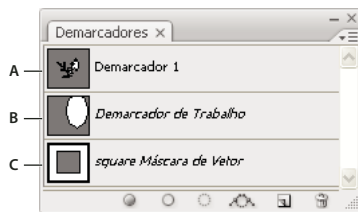
6 Complete o demarcador:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (MacOS) para terminar um demarcador aberto.
- Clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento magnético.
- Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada e clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento reto.

Gerenciamento de demarcadores

Visão geral da paleta Demarcadores

A paleta Demarcadores (Janela > Demarcadores) relaciona o nome e uma imagem em miniatura de cada demarcador salvo, o demarcador de trabalho atual e a máscara de vetor atual. Se as miniaturas forem desativadas, o desempenho poderá melhorar. Para visualizar um demarcador, selecione-o primeiro na paleta Demarcadores.



Paleta Demarcadores

A. Demarcador salvo B. Demarcador de trabalho temporário C. Demarcador da máscara de vetor (aparece somente quando a camada de forma é selecionada)

Seleção de um demarcador

❖ Na paleta Demarcadores, clique no nome do demarcador. Apenas um demarcador de cada vez pode ser selecionado.

Cancelamento da seleção de um demarcador

❖ Clique na área em branco da paleta Demarcadores ou pressione Esc.

Alteração do tamanho das miniaturas de demarcadores


Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Demarcadores e selecione um tamanho, ou selecione Nenhum para desativar a exibição de miniaturas.

Alteração da ordem de empilhamento de demarcadores


❖ Selecione um demarcador na paleta Demarcadores e arraste o demarcador para cima ou para baixo. Quando a linha preta e espessa for exibida no local desejado, solte o botão do mouse.


Nota: não é possível alterar a ordem das máscaras de vetor ou dos demarcadores de trabalho na paleta Demarcadores.


Criação de um novo demarcador na paleta Demarcadores


- Para criar um demarcador sem nomeá-lo, clique no botão Criar Novo Demarcador  na parte inferior da paleta Demarcadores.
- Para criar e nomear um demarcador, não deve haver nenhum demarcador de trabalho selecionado. No menu da paleta Demarcadores, escolha Novo Demarcador ou, na parte inferior da paleta, clique no botão Novo Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Na caixa de diálogo Novo Demarcador, digite um nome para o demarcador e clique em OK.


Criação de um novo demarcador de trabalho


- 1 Selecione uma ferramenta de forma ou de caneta e clique no botão Demarcadores  na barra de opções.
- 2 Defina as opções específicas da ferramenta e desenhe o demarcador. Para obter mais informações, consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 338 e “Sobre as ferramentas Caneta” na página 339.
- 3 Se desejar, desenhe componentes de demarcador adicionais. Alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções. Escolha uma opção da área do demarcador para determinar como os componentes de demarcadores em sobreposição fazem intersecção:

Adicionar à Área do Demarcador  Adiciona a nova área às áreas do demarcador em sobreposição.

Subtrair da Área do Demarcador  Remove a nova área da área do demarcador em sobreposição.

Fazer Intersecção das Áreas do Demarcador  Restringe o demarcador à intersecção da nova área e a área existente.

Excluir Sobreposição de Áreas do Demarcador  Exclui a área sobreposta no demarcador consolidado.

 Enquanto desenha com uma ferramenta de forma, mantenha a tecla Shift pressionada para selecionar temporariamente a opção Adicionar à Área do Demarcador; mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para selecionar temporariamente a opção Subtrair da Área do Demarcador.

Gerenciamento de demarcadores


Ao usar uma ferramenta de caneta ou de forma para criar um demarcador de trabalho, o novo demarcador aparece como demarcador de trabalho na paleta Demarcadores. O demarcador de trabalho é temporário. É necessário salvá-lo para evitar que seu conteúdo seja perdido. Se cancelar a seleção do demarcador de trabalho sem salvá-lo e voltar a desenhar, um novo demarcador substituirá o existente.

Quando uma ferramenta de caneta ou de forma é usada para criar uma nova camada de forma, o novo demarcador aparece como máscara de vetor na paleta Demarcadores. As máscaras de vetor estão vinculadas a sua camada principal. É necessário selecionar essa camada na paleta Camadas para relacionar a máscara de vetor na paleta Demarcadores. É possível remover uma máscara de vetor de uma camada e convertê-la em uma máscara rasterizada. Para obter mais informações, consulte “Como adicionar e editar máscaras de vetor” na página 298.

Demarcadores salvos com uma imagem aparecem no momento em que ela é reaberta. No Windows, os formatos JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF e TIFF suportam demarcadores no Photoshop. No Mac OS, todos os formatos de arquivo disponíveis suportam demarcadores.

Nota: em geral, demarcadores em formatos diferentes dos que foram relacionados aqui não suportam uma transição de Mac OS para Windows e de volta para Mac OS.


Como salvar um demarcador de trabalho


- Para salvar sem renomear, arraste o nome do *demarcador de trabalho* até o botão Novo Demarcador , na parte inferior da paleta Demarcadores.
- Para salvar e renomear, no menu da paleta Demarcadores, escolha Salvar Demarcador, digite um novo nome de demarcador na caixa de diálogo Salvar Demarcador e clique em OK.

Como renomear um demarcador salvo

❖ Clique duas vezes no nome do demarcador na paleta Demarcadores, digite o novo nome e pressione a tecla Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Exclusão de um demarcador

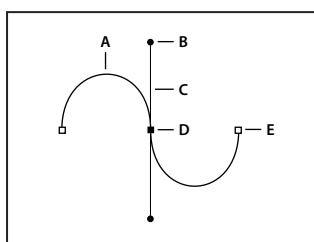
- 1 Na paleta Demarcadores, clique no nome do demarcador.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Arraste o demarcador até o ícone Excluir  na parte inferior da paleta Demarcadores.
 - No menu da paleta Demarcadores, escolha Excluir Demarcador.
 - Clique no botão Delete, na parte inferior da paleta Demarcadores, e clique em Sim.

 Para excluir um demarcador sem que uma confirmação seja necessária, na parte inferior da paleta Demarcadores, clique no ícone Excluir com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Edição de demarcadores

Segmentos, componentes e pontos do demarcador

Um demarcador consiste em um ou mais segmentos retos ou curvos. *Pontos de ancoragem* marcam as extremidades dos segmentos do demarcador. Em segmentos curvos, cada ponto de ancoragem selecionado exibe uma ou duas *linhas de direção*, terminando em *pontos de direção*. As posições de linhas e pontos de direção determinam o tamanho e a forma de um segmento curvo. Mova esses segmentos para remodelar as curvas em um demarcador.

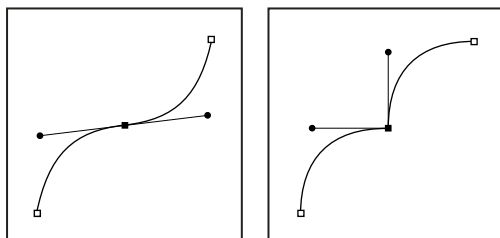


Um demarcador

A. Segmento de linha curva B. Ponto de direção C. Linha de direção D. Ponto de ancoragem selecionado E. Ponto de ancoragem não selecionado

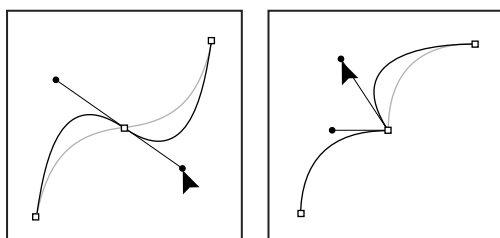
Um demarcador pode ser *fechado*, sem início nem fim (por exemplo, um círculo), ou *aberto*, com *pontos finais* distintos (por exemplo, uma linha ondulada).

Curvas suaves são conectadas por pontos de ancoragem chamados *pontos suaves*. Demarcadores de curvas nítidas são conectados por *pontos de vértice*.



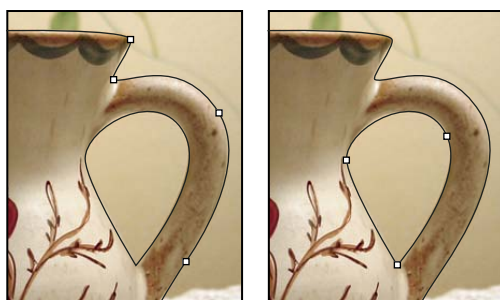
Ponto suave e ponto de vértice

Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvos de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente. Em comparação, ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste de pontos suaves e de pontos de vértice

Um demarcador não precisa ser uma série de segmentos conectados. Ele pode conter mais de um *componente de demarcador diferente e separado*. Cada forma em uma camada de forma é um componente do demarcador, conforme descrito pelo demarcador de corte da camada.




Componentes de demarcadores separados selecionados

Seleção de um demarcador


A seleção de um componente ou segmento do demarcador exibe todos os pontos de ancoragem da parte selecionada, incluindo linhas e pontos de direção se o segmento selecionado for curvo. Os pontos de direção são exibidos como círculos preenchidos, os pontos de ancoragem selecionados, como quadrados preenchidos, e os pontos de ancoragem não selecionados, como quadrados vazados.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma), selecione a ferramenta **Seleção de Demarcador**  e clique em qualquer região dentro do componente. Se um demarcador consistir em diversos componentes de demarcadores, somente o componente que estiver sob o ponteiro será selecionado.



*Para que seja exibida a caixa delimitadora junto com o demarcador selecionado, selecione **Mostrar Caixa Delimitadora** na barra de opções.*

- Para selecionar um segmento de demarcador, selecione a ferramenta **Seleção Direta**  e clique em um dos pontos de ancoragem do segmento ou arraste um letreiro sobre parte do segmento.



Arraste um letreiro para selecionar segmentos.

2 Para selecionar segmentos ou componentes do demarcador adicionais, escolha a ferramenta **Seleção de Demarcador** ou a ferramenta **Seleção Direta** e mantenha a tecla **Shift** pressionada ao selecionar demarcadores ou segmentos adicionais.



*Quando a ferramenta **Seleção Direta** estiver selecionada, será possível selecionar o demarcador ou o componente de demarcador inteiro, clicando no interior do demarcador com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada. Para ativar a ferramenta **Seleção Direta** quando a maioria das outras ferramentas estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione a tecla **Ctrl** (Windows) ou **Command** (Mac OS).*

Consulte também


“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346

Ajuste de segmentos do demarcador

É possível editar um segmento do demarcador a qualquer momento, mas editar segmentos existentes é um pouco diferente de desenhá-los. Lembre-se destas dicas ao editar segmentos:


- Se um ponto de ancoragem conecta dois segmentos, a movimentação desse ponto de ancoragem sempre altera ambos segmentos.
- Ao desenhar com a ferramenta **Caneta**, você pode temporariamente ativar a ferramenta **Seleção Direta** (InDesign e Photoshop) para poder ajustar segmentos que você já desenhou; pressione **Ctrl** (Windows) ou **Command** (Mac OS) enquanto estiver desenhando. No Illustrator, pressionar **Ctrl** ou **Command** enquanto estiver desenhando ativa a última ferramenta de seleção usada.
- A princípio, quando você desenha um ponto suave com a ferramenta **Caneta**, arrastar o ponto de direção altera o comprimento da linha de direção em ambos os lados do ponto. No entanto, quando você edita um ponto suave existente com a ferramenta **Seleção Direta**, você altera o comprimento da linha de direção somente do lado que estiver arrastando.


Movimento de segmentos retos

1 Com a ferramenta **Seleção Direta** , selecione o segmento que deseja ajustar.

- 2 Arraste o segmento até sua nova posição.

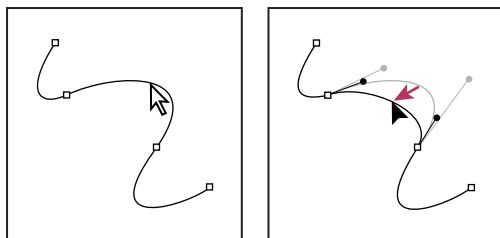
Ajuste do comprimento ou ângulo de segmentos retos

- 1 Com a ferramenta Seleção direta , selecione um ponto de ancoragem no segmento que deseja ajustar.
- 2 Arraste o ponto de ancoragem para a posição desejada. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.

 *No Illustrator ou InDesign, se você estiver simplesmente tentando fazer um retângulo mais largo ou mais estreito, é mais fácil selecioná-lo com a ferramenta Seleção e redimensioná-lo usando uma das alças nas laterais da sua caixa delimitadora.*

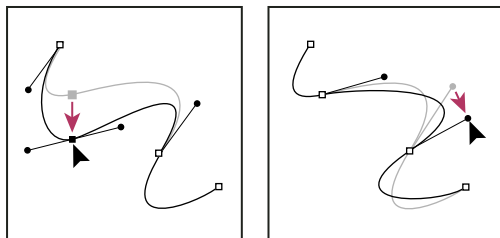
Ajuste da posição ou forma dos segmentos curvados

- 1 Com a ferramenta Seleção Direta, selecione um segmento curvado ou um ponto de ancoragem em qualquer extremidade do segmento curvado. Se nenhum estiver presente, linhas de direção serão exibidas. (Alguns segmentos curvados usam apenas uma linha de direção.)
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Para ajustar a posição do segmento, arraste o segmento. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.



Clique para selecionar o segmento curvo. Arraste para ajustar.


- Para ajustar a forma do segmento em um dos lados de um ponto de ancoragem selecionado, arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o movimento a múltiplos de 45°.



Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Nota: também é possível aplicar uma transformação, como os efeitos de dimensionar ou girar, a um ponto de ancoragem ou segmento.

Exclusão de um segmento

- 1 Selecione a ferramenta Seleção Direta  e o segmento que deseja excluir.
- 2 Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o segmento selecionado. A ação de pressionar Backspace ou Delete novamente apaga o restante do demarcador.

Extensão de um demarcador aberto

- 1 Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja estender. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.
- 2 Clique na extremidade.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para criar um ponto de vértice, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento termine, e clique. Se estiver estendendo um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será curvado pela linha de direção existente.

Nota: no *Illustrator*, se você estender um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será reto.


- Para criar um ponto suave, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento curvado termine, e arraste.

Conexão de dois demarcadores abertos

1 Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja conectar a outro demarcador. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.

2 Clique na extremidade.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para conectar o demarcador a outro demarcador aberto, clique em uma extremidade no outro demarcador. Se você posicionar com precisão a ferramenta Caneta sobre o ponto final do outro demarcador, será exibido um pequeno símbolo de mesclagem  junto ao ponteiro.
- Para conectar um novo demarcador a um demarcador existente, desenhe o novo demarcador ao lado do demarcador existente e, em seguida, mova a ferramenta Caneta para a extremidade do demarcador existente (não selecionado). Clique nessa extremidade quando puder ver o pequeno símbolo de mesclagem que aparece ao lado do ponteiro.

Como mover ou empurrar pontos de ancoragem ou segmentos usando o teclado

1 Selecione o ponto de ancoragem ou segmento do demarcador.

Nota: no *Photoshop*, é possível mover apenas pontos de ancoragem dessa maneira.

2 Clique e mantenha pressionada qualquer tecla de seta no teclado para mover 1 pixel por vez na direção da seta.

Pressione a tecla Shift junto com a tecla de seta para mover 10 pixels por vez.

Nota: no *Illustrator* e *InDesign*, você pode alterar a distância de um empurrão alterando a preferência de Incrementos do teclado. Quando você altera o incremento padrão, manter a tecla Shift pressionada empurra 10 vezes a distância especificada.

Ajuste de componentes de demarcadores


É possível reposicionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma) em qualquer região dentro de uma imagem, como também copiar componentes dentro de uma imagem ou entre duas imagens do Photoshop. Use a ferramenta Seleção de Demarcador para mesclar componentes sobrepostos em um único componente. Todos os objetos vetoriais, descritos ou não por um demarcador salvo, um demarcador de trabalho ou uma máscara de vetor, podem ser movidos, remodelados, copiados ou excluídos.

Use também os comandos Copiar e Colar para duplicar objetos vetoriais entre uma imagem do Photoshop e uma imagem de outro aplicativo, como o Adobe Illustrator.


Consulte também


“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346


Alteração do modo de sobreposição do componente de demarcador selecionado

1 Usando a ferramenta Seleção de Demarcador , arraste um letreiro para selecionar áreas do demarcador existente.

2 Escolha uma opção da área da forma na barra de opções:

Adicionar à Área da Forma  Adiciona a área do demarcador às áreas do demarcador em sobreposição.

Subtrair da Área da Forma  Remove a área do demarcador das áreas do demarcador em sobreposição.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas  Restringe a área à intersecção da área do demarcador selecionada e das áreas do demarcador em sobreposição.


Excluir Áreas de Formas em Sobreposição  Exclui a área em sobreposição.

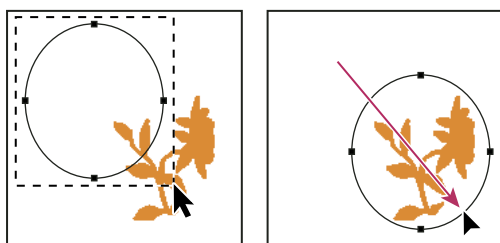
Como mostrar ou ocultar o componente de demarcador selecionado

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Demarcador de Destino.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta uma grade, guias, arestas de seleção, comentários e fatias.

Como mover demarcadores ou componentes de demarcador


- 1 Na paleta Demarcadores, selecione o nome do demarcador e use a ferramenta Seleção de Demarcador  para selecionar o demarcador na imagem. Para selecionar vários componentes de demarcador, clique com a tecla Shift pressionada em cada componente de demarcador adicional para adicioná-lo à seleção.
- 2 Arraste o demarcador até seu novo local. Se alguma parte de um demarcador for movida para fora dos limites da tela de pintura, a parte oculta do demarcador ainda estará disponível.




Como arrastar um demarcador para um novo local

Nota: se um demarcador for arrastado para que o ponteiro fique sobre outra imagem aberta, ele será copiado nessa imagem.

Como remodelar um componente de demarcador



- 1 Selecione o nome do demarcador na paleta Demarcadores e use a ferramenta Seleção Direta  para selecionar um ponto de ancoragem no demarcador.
- 2 Arraste o ponto ou suas alças até um novo local.

Como mesclar componentes sobrepostos de demarcadores


- 1 Selecione o nome do demarcador na paleta Demarcadores e escolha a ferramenta Seleção de Demarcador .
- 2 Clique em Combinar na barra de opções para criar um único componente a partir de todos os componentes sobrepostos.

Cópia de um componente de demarcador ou demarcador


Siga um destes procedimentos:

- Para copiar um componente de demarcador ao movê-lo, selecione o nome do demarcador na paleta Demarcadores e clique em um componente com a ferramenta Seleção de Demarcador . Em seguida, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o demarcador selecionado.
- Para copiar um demarcador sem renomeá-lo, arraste o nome do demarcador na paleta Demarcadores até o botão Novo Demarcador , na parte inferior da paleta.
- Para copiar e renomear um demarcador, na paleta Demarcadores, arraste-o com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada até o botão Novo Demarcador, na parte inferior da paleta, ou selecione o demarcador a ser copiado e, no menu da paleta Demarcadores, escolha Duplicar Demarcador. Na caixa de diálogo Duplicar Demarcador, digite um novo nome para o demarcador e clique em OK.
- Para copiar um demarcador ou componente do demarcador em outro demarcador, selecione o que será copiado e escolha Editar>Copiar. Em seguida, selecione o demarcador de destino e escolha Editar > Colar.

Cópia de componentes de demarcadores entre dois arquivos do Photoshop

- 1 Abra as duas imagens.
- 2 Na imagem de origem, use a ferramenta Seleção de Demarcador  para selecionar o demarcador inteiro ou os componentes do demarcador que deseja copiar.
- 3 Para copiar o componente do demarcador, siga um destes procedimentos:
 - Arraste o componente do demarcador da imagem de origem até a imagem de destino. O componente do demarcador é copiado para o demarcador ativo na paleta Demarcadores.
 - Na imagem de origem, selecione o nome do demarcador na paleta Demarcadores e escolha Editar > Copiar para copiar o demarcador. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar. Use esse método também para combinar demarcadores na mesma imagem.
 - Para colar o componente do demarcador na imagem de destino, selecione-o na imagem de origem e escolha Editar > Copiar. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar.

Exclusão de um componente de demarcador

- 1 Selecione o nome do demarcador na paleta Demarcadores e clique em um componente do demarcador com a ferramenta Seleção de Demarcador .
- 2 Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o componente do demarcador selecionado.

Alinhamento e distribuição de componentes de demarcadores

É possível alinhar e distribuir componentes de demarcador descritos em um único demarcador. Por exemplo, alinhe as arestas à esquerda de várias formas contidas em uma única camada ou distribua vários componentes em um demarcador de trabalho ao longo de seus centros horizontais.

Nota: para alinhar formas que estão em camadas separadas, use a ferramenta Mover.

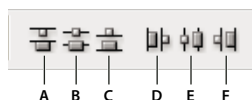
- Para alinhar componentes, use a ferramenta Seleção de Demarcador  para selecionar os componentes desejados e uma das opções de alinhamento na barra de opções.



Opções de alinhamento

A. Superior B. Centros Verticais C. Inferior D. À Esquerda E. Centros Horizontais F. À Direita

- Para distribuir componentes, selecione pelo menos três componentes e escolha uma das opções de distribuição na barra de opções.






Opções de distribuição

A. Superior B. Centros Verticais C. Inferior D. À Esquerda E. Centros Horizontais F. À Direita

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um demarcador ou ele pode estender um demarcador aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um demarcador com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Você pode reduzir a complexidade de um demarcador excluindo os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem  e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um demarcador selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem. (No Photoshop, você deve selecionar Adic/Rem Auto na barra de opções para ativar a ferramenta Caneta para mudar automaticamente para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem.)

É possível selecionar e editar vários demarcadores simultaneamente no Photoshop e no InDesign, mas só é possível adicionar ou excluir pontos de um demarcador por vez no Illustrator. No Photoshop e no InDesign, é possível remodelar um demarcador enquanto adiciona pontos de ancoragem, clicando e arrastando conforme você adiciona.

Nota: não use as teclas *Delete*, *Backspace* e *Clear* ou os comandos *Editar > Recortar* ou *Editar > Limpar* para excluir pontos de ancoragem: essas teclas e comandos excluem o ponto e os segmentos de linha que conectam-se a esse ponto.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

- 1 Selecione o demarcador que deseja modificar.
- 2 Selecione a ferramenta Caneta, a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem.
- 3 Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do demarcador e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.



No Illustrator, é possível adicionar pontos de ancoragem a um demarcador selecionando o objeto e selecionando *Objeto > Demarcador > Adicionar Ponto de Ancoragem*.

Como desativar ou substituir temporariamente a alternância automática da ferramenta Caneta

É possível substituir a alternância automática da ferramenta Caneta para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem. Isso é útil quando você quiser iniciar um novo demarcador na parte superior do demarcador existente.

- No Photoshop, desmarque a seleção de *Adic/Rem Auto* na barra de opções.
- No Illustrator ou InDesign, mantenha a tecla *Shift* pressionada conforme posiciona a ferramenta Caneta sobre o demarcador selecionado ou um ponto de ancoragem. (Para evitar que a tecla *Shift* restrinja a ferramenta Caneta, solte-a antes de soltar o botão do mouse.)
- No Illustrator, escolha *Editar > Preferências > Geral (Windows)* ou *Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS)*, e selecione *Desativar Adic/Rem Auto*.

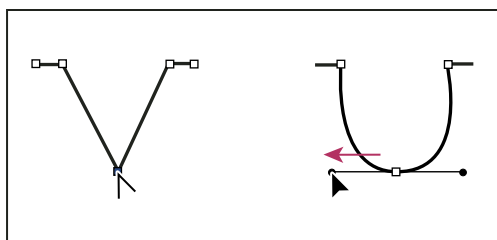
Como converter entre pontos suaves e pontos de vértice

- 1 Selecione os demarcadores que deseja modificar.
- 2 Selecione a ferramenta Converter Pontos, ou use a ferramenta Caneta, e mantenha pressionada a tecla *Alt* (Windows) ou *Option* (Mac OS).

Nota: para ativar a ferramenta *Converter Pontos* enquanto a ferramenta *Seleção Direta* estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione *Ctrl+Alt* (Windows) ou *Command+Option* (Mac OS).

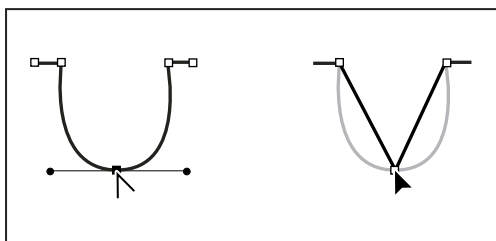
- 3 Posicione a ferramenta Converter Pontos sobre o ponto de ancoragem a ser convertido e escolha uma destas opções:

 - Para converter um ponto de vértice em ponto suave, arraste na direção oposta do ponto de vértice para que as linhas de direção apareçam.



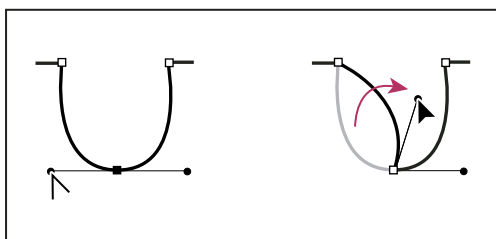
Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de vértice para criar um ponto suave

- Para converter um ponto suave em ponto de vértice sem linhas de direção, clique no ponto suave.



Clicando em um ponto suave para criar um ponto de vértice

- Para converter um ponto de vértice sem linhas de direção em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, primeiro arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice (tornando-o um ponto suave com linhas de direção). Solte apenas o botão do mouse (não solte nenhuma das teclas que você pressionou, para ativar a ferramenta Converter Ponto de Ancoragem) e, em seguida, arraste um dos pontos de direção.
- Para converter um ponto suave em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, arraste uma dos pontos de direção.




Conversão de um ponto suave em um ponto de vértice

Consulte também

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346


Conversão entre demarcadores e bordas de seleção

Conversão de demarcadores em arestas de seleção


Os demarcadores apresentam contornos suaves que podem ser convertidos em bordas de seleção precisas. As bordas de seleção também podem ser convertidas em demarcadores, usando a ferramenta Seleção Direta  para fazer o ajuste fino.

É possível definir qualquer demarcador fechado como uma borda de seleção. Um demarcador fechado pode ser adicionado ou subtraído da seleção atual ou combinado com ela.

Conversão de um demarcador em uma borda de seleção usando as configurações atuais

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Para converter o demarcador, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Carregar Demarcador como uma Seleção  na parte inferior da paleta Demarcadores.
 - Na paleta Demarcadores, clique na miniatura do demarcador com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Conversão de um demarcador em uma borda de seleção e especificação das configurações

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Na parte inferior da paleta Demarcadores, clique no botão Carregar Demarcador como uma Seleção , com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

- Arraste o demarcador até o botão Carregar Demarcador como uma Seleção, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- No menu da paleta Demarcadores, escolha Criar Seleção.

3 Na caixa de diálogo Criar Seleção, selecione uma opção de Acabamento:

Raio de Difusão Define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa da borda de seleção. Insira um valor em pixels.

Suavização de Serrilhado Cria uma transição mais precisa entre os pixels na seleção e os pixels adjacentes. Verifique se o Raio de Difusão está definido como 0.

Para obter mais informações sobre essas opções, consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.

4 Selecione uma opção de Operação:

Nova Seleção Seleciona apenas a área definida pelo demarcador.

Adicionar à Seleção Adiciona a área definida pelo demarcador à seleção original.

Subtrair da Seleção Remove da seleção atual a área definida pelo demarcador.


Fazer intersecção com Seleção Seleciona a área comum ao demarcador e à seleção original. Se o demarcador e a seleção não ficarem sobrepostos, nada será selecionado.

5 Clique em OK.

Conversão de uma seleção em um demarcador

Qualquer seleção criada com uma ferramenta de seleção pode ser definida como um demarcador. O comando Criar Demarcador de Trabalho elimina qualquer difusão aplicada à seleção. Ele também pode alterar a forma da seleção, dependendo da complexidade do demarcador e do valor de tolerância escolhido na caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.

1 Crie a seleção e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Criar Demarcador de Trabalho  , na parte inferior da paleta Demarcadores, para usar a definição de tolerância atual sem abrir a caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.
- Na parte inferior da paleta Demarcadores, clique no botão Criar Demarcador de Trabalho, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Escolha Criar Demarcador de Trabalho no menu da paleta Demarcadores.

2 Insira um valor de Tolerância ou use o valor padrão na caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.

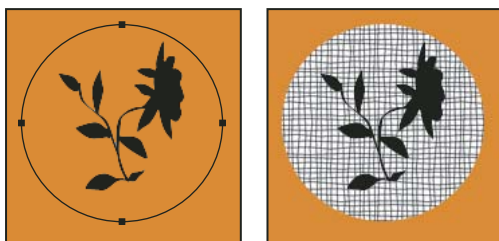
Os valores de Tolerância podem variar de 0,5 a 10 pixels e determinam a sensibilidade do comando Criar Demarcador de Trabalho para pequenas alterações na forma da seleção. Quanto maior for o valor de tolerância, menor será o número de pontos de ancoragem usados para desenhar o demarcador e mais suave será esse demarcador. Se o demarcador for usado como um demarcador de corte e houver problemas para imprimir a imagem, use um valor de tolerância mais alto. (Consulte “Impressão de demarcadores de corte de imagem” na página 449.)

3 Clique em OK. O demarcador aparecerá na parte inferior da paleta Demarcadores.

Adição de cores a demarcadores

Preenchimento de demarcadores com cores


Um demarcador criado com a ferramenta Caneta apenas se tornará um elemento de imagem quando for traçado ou preenchido. O comando Preencher Demarcador preenche um demarcador com pixels, usando uma cor, um estado da imagem, um padrão ou uma camada de preenchimento especificados.



Demarcador selecionado (à esquerda) e preenchido (à direita)

Importante: ao preencher um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Antes de começar, verifique se a camada desejada está ativa. Não é possível preencher um demarcador quando uma máscara de camada ou uma camada de texto está ativa.

Preenchimento de um demarcador usando as configurações atuais de Preencher Demarcador

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Clique no botão Preencher Demarcador  na parte inferior da paleta Demarcadores.

Preenchimento de um demarcador e especificação de opções

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Preencha o demarcador:
 - Clique no botão Preencher Demarcador, na parte inferior da paleta Demarcadores, pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
 - Arraste o demarcador até o botão Preencher Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
 - No menu da paleta Demarcadores, escolha Preencher Demarcador. Se o demarcador selecionado for um componente de demarcador, esse comando será alterado para Preencher Subdemarcador.
- 3 Em Usar, escolha o conteúdo para o preenchimento. (Consulte “Preenchimento de uma seleção ou camada com uma cor” na página 328.)
- 4 Especifique uma opacidade para o preenchimento. Para tornar o preenchimento mais transparente, use uma porcentagem baixa. Uma configuração de 100% torna o preenchimento opaco.
- 5 Escolha um modo de mesclagem para o preenchimento. (See “Lista de modos de mesclagem” na página 320.)

A lista Modo inclui um modo Apagar que permite apagar até chegar à transparência. Para usar essa opção, é necessário estar trabalhando em uma camada que não seja a camada do plano de fundo.

- 6 Selecione Preservar Transparência para limitar o preenchimento às áreas da camada que contêm pixels. (Consulte “Bloqueio de camadas” na página 268.)

- 7 Selecione uma opção de Acabamento:

Raio de Difusão Define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa da borda de seleção. Insira um valor em pixels.

Suavização de Serrilhado Cria uma transição mais fina entre pixels na seleção e pixels adjacentes, preenchendo parcialmente os pixels das arestas da seleção.

Para obter mais informações sobre essas opções, consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 238.

- 8 Clique em OK.

Como traçar demarcadores com cores


O comando Traçar Demarcador pinta a borda de um demarcador. Esse comando permite criar um traçado de pintura (usando as configurações atuais das ferramentas de pintura) que acompanha qualquer demarcador. Isso é completamente diferente do efeito de camada Traçado, que não imita o efeito de nenhuma das ferramentas de pintura.

Importante: Ao traçar um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Antes de começar, verifique se a camada desejada está ativa. Não é possível traçar um demarcador quando uma máscara de camada ou uma camada de texto está ativa.




Demarcador selecionado (à esquerda) e traçado (à direita)

Como traçar um demarcador usando as configurações atuais de Traçar Demarcador

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Clique no botão Traçar Demarcador  na parte inferior da paleta Demarcadores. Cada vez que você clicar no botão Traçar Demarcador a opacidade do traçado aumentará e, em alguns casos, fará com que ele pareça mais espesso.

Como traçar um demarcador e especificar opções

- 1 Selecione o demarcador na paleta Demarcadores.
- 2 Selecione a ferramenta de pintura ou de edição para traçar o demarcador. Defina as opções da ferramenta e, na barra de opções, especifique um pincel. Especifique as configurações da ferramenta antes de abrir a caixa de diálogo Traçar Demarcador. Para obter informações sobre configurações específicas de ferramentas, consulte “Como borrar áreas da imagem” na página 189 e “Sobre ferramentas, opções e paletas de pintura” na página 302.
- 3 Para traçar o demarcador, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Traçar Demarcador , na parte inferior da paleta Demarcadores, com a tecla Alt (Windows) e Option (Mac OS) pressionada.
 - Arraste o demarcador até o botão Traçar Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
 - No menu da paleta Demarcadores, escolha Traçar Demarcador. Se o demarcador selecionado for um componente de demarcador, esse comando será alterado para Traçar Subdemarcador.
- 4 Se uma ferramenta não tiver sido selecionada na etapa 2, escolha uma ferramenta na caixa de diálogo Traçar Demarcador.
- 5 Clique em OK.

Capítulo 13: Filtros

É possível usar filtros para aplicar efeitos especiais a imagens ou executar tarefas comuns de edição de imagens, como aplicar nitidez a fotos. Esta seção fornece uma visão geral dos filtros do Photoshop e de como aplicá-los a imagens. Informações completas sobre o uso de alguns filtros estão disponíveis em outras seções. Pesquise a Ajuda da Adobe ou verifique o índice para obter informações sobre os filtros de nitidez, desfoque, Correção de Lente, Desfoque de Lente, Redução de Ruído, Dissolução e Ponto de Fuga.

Noções básicas sobre filtros

Uso de filtros

É possível usar filtros para limpar ou retocar fotos, aplicar efeitos artísticos especiais, que deixam a imagem com a aparência de um croqui ou de uma pintura impressionista, ou criar transformações exclusivas usando distorções e efeitos de iluminação. Os filtros fornecidos pela Adobe estão no menu Filtro. Alguns filtros fornecidos por desenvolvedores de terceiros estão disponíveis como plug-ins. Depois de instalados, esses filtros de plug-in aparecem na parte inferior do menu Filtro.

Os Filtros Inteligentes, aplicados a Objetos Inteligentes, permitem usar os filtros de maneira não destrutiva. Os Filtros Inteligentes são armazenados como efeitos de camadas na paleta Camadas, e podem ser reajustados a qualquer momento, trabalhando a partir dos dados da imagem original no Objeto Inteligente. Para obter mais informações sobre os Efeitos do Filtro Inteligente e a edição não destrutiva, consulte “Edição não destrutiva” na página 286.

Para usar um filtro, escolha o comando apropriado no submenu do menu Filtro. Estas diretrizes podem ajudá-lo a escolher filtros:

- Os filtros são aplicados à camada ativa visível ou a uma seleção.
- Para imagens de 8 bits por canal, a maioria dos filtros pode ser aplicada cumulativamente por meio da Galeria de Filtros. Todos podem ser aplicados individualmente.
- Os filtros não podem ser aplicados a imagens no modo Bitmap ou de cores indexadas.
- Alguns filtros funcionam somente em imagens RGB.
- Todos os filtros podem ser aplicados a imagens de 8 bits.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 16 bits: Dissolver, Ponto de Fuga, Desfoque Médio, Desfoque, Desfoque Maior, Desfoque de Caixa, Desfoque Gaussiano, Desfoque de Lente, Desfoque de Movimento, Desfoque Radial, Desfoque de Superfície, Desfoque de Forma, Correção de Lente, Adicionar Ruído, Remover Manchas, Poeira e Rabiscos, Mediana, Reduzir Ruído, Fibras, Nuvens 1, Nuvens 2, Reflexo de Flash, Tornar Nítido, Tornar Arestas Nítidas, Tornar mais Nítido, Aplicação Inteligente de Nitidez, Máscara de Nitidez, Entalhe, Indicação de Arestas, Solarização, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Personalizado, Alta Frequência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 32 bits: Desfoque Médio, Desfoque de Caixa, Desfoque Gaussiano, Desfoque de Movimento, Desfoque Radial, Desfoque de Forma, Desfoque de Superfície, Adicionar Ruído, Nuvens 1, Nuvens 2, Reflexo de Flash, Aplicação Inteligente de Nitidez, Máscara de Nitidez, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Entalhe, Alta Frequência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Alguns filtros são totalmente processados em RAM. Se o seu computador não tem memória RAM suficiente disponível para processar um efeito de filtro, poderá ocorrer uma mensagem de erro.

Consulte também

“Sobre os módulos de plug-in.” na página 46

Aplicação de um filtro no menu Filtro

É possível aplicar um filtro à camada ativa ou ao Objeto Inteligente. Os filtros aplicados ao Objeto Inteligente não são destrutivos e podem ser reajustados em qualquer momento.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.
- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem que deseja filtrar.

2 Escolha um filtro nos submenus do menu Filtro.

Se nenhuma caixa de diálogo for exibida, isso significará que o efeito de filtro foi aplicado.

3 Se uma caixa de diálogo ou a Galeria de Filtros for exibida, insira os valores ou selecione as opções e clique em OK.



A aplicação de filtros a imagens grandes pode levar muito tempo, mas é possível visualizar o efeito na caixa de diálogo do filtro. Arraste na janela de visualização para centralizar uma área específica da imagem. Em alguns filtros, é possível clicar na imagem para centralizá-la no local clicado. Clique no botão + ou - na janela de visualização para aplicar mais ou menos zoom.

Consulte também

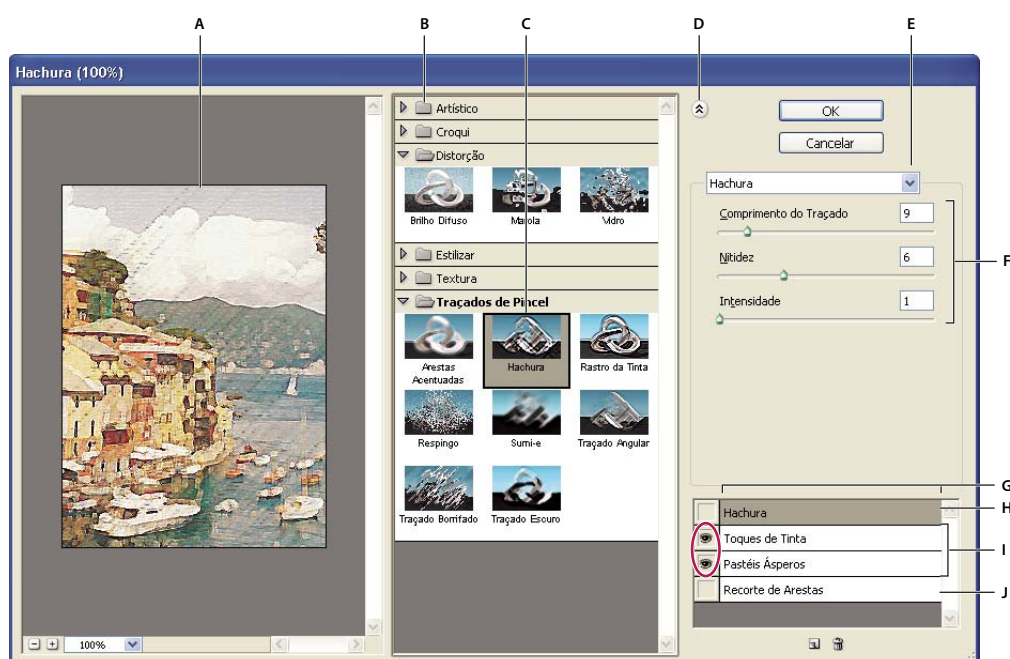
“Sobre filtros inteligentes” na página 290

“Edição não destrutiva” na página 286

“Visão geral da Galeria de Filtros” na página 359

Visão geral da Galeria de Filtros

A Galeria de Filtros fornece uma visualização de muitos filtros de efeitos especiais. É possível aplicar vários filtros, ativar ou desativar o efeito de um filtro, redefinir opções para um filtro e alterar a ordem na qual os filtros são aplicados. Quando estiver satisfeito com a visualização, aplique o filtro à imagem. Nem todos os filtros no menu Filtro estão disponíveis na Galeria de Filtros.



Caixa de diálogo Galeria de Filtros

A. Visualizar B. Categoria de filtro C. Miniatura do filtro selecionado D. Mostrar/Ocultar miniaturas de filtro E. Menu pop-up Filtros F. Opções do filtro selecionado G. Lista dos efeitos de filtro a serem aplicados ou organizados H. Efeito de filtro selecionado mas não aplicado I. Efeitos de filtro aplicados cumulativamente mas não selecionados J. Efeito de filtro oculto

Exibição da Galeria de Filtros

❖ Escolha Filtro > Galeria de Filtros. Clique no nome de uma categoria de filtro para que sejam exibidas miniaturas dos efeitos de filtro disponíveis.

Aplique mais zoom ou menos zoom à visualização

❖ Clique no botão + ou – na área de visualização ou escolha uma porcentagem de zoom.



Exibição de outra área da visualização

❖ Arraste na área de visualização com a ferramenta Mão.

Como ocultar miniaturas de filtros

❖ Clique no botão Mostrar/Ocultar  na parte superior da galeria.

Aplicação de filtros da Galeria de Filtros

Os efeitos de filtro são aplicados na ordem selecionada. É possível reorganizar os filtros após sua aplicação, arrastando um nome de filtro para outra posição da lista de filtros aplicados. A reorganização dos efeitos de filtro pode alterar drasticamente a aparência da imagem. Clique no ícone do olho  ao lado do filtro para ocultar o efeito na imagem da visualização. Para excluir filtros aplicados, selecione o filtro e clique no ícone Excluir .



Para poupar tempo ao testar vários filtros, tente selecionar uma parte pequena, porém significativa, da imagem.

1 Siga um destes procedimentos:



- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.
- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem que deseja filtrar.

2 Escolha Filtro > Galeria de Filtros.

3 Clique em um nome de filtro para adicionar o primeiro filtro. Se necessário, clique no triângulo invertido, ao lado da categoria do filtro, para ver uma lista completa de filtros. Depois de adicionado, o filtro aparece na lista de filtros aplicados, no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.

4 Insira valores ou selecione opções para o filtro selecionado.

5 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar filtros cumulativamente, clique no ícone Nova Camada de Efeito  e escolha um filtro adicional para aplicar. Repita este procedimento para adicionar mais filtros.
- Para reorganizar filtros aplicados, arraste o filtro até a nova posição na lista de filtros aplicados, no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.
- Para remover filtros aplicados, selecione-os na lista de filtros aplicados e clique no ícone Excluir .

6 Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em OK.

Consulte também

“Sobre filtros inteligentes” na página 290

“Edição não destrutiva” na página 286

“Visão geral da Galeria de Filtros” na página 359

Efeitos de filtro de mesclagem e atenuação

O comando Atenuar altera os modos de opacidade e mesclagem de qualquer filtro, ferramenta de pintura, ferramenta de borracha ou ajuste de cor. Os modos de mesclagem do comando Atenuar são um subconjunto das opções das ferramentas de pintura e edição (com exceção dos modos Atrás e Apagar). Aplicar o comando Atenuar é semelhante a aplicar o efeito de filtro em uma camada separada e, em seguida, usar os controles de modo de mesclagem e opacidade da camada.

Nota: o comando Atenuar também pode modificar os efeitos do uso dos comandos Extrair e Dissolver e dos filtros de Traçados de Pincel.

- 1 Aplique um filtro, um ajuste de cor ou uma ferramenta de pintura a uma imagem ou seleção.
- 2 Escolha Editar > Atenuar. Selecione a opção Visualizar para visualizar o efeito.
- 3 Arraste o controle deslizante para ajustar a opacidade de 0% (transparente) a 100%.
- 4 No menu Modo, escolha um modo de mesclagem.

Nota: os modos de mesclagem Subexposição de Cores, Superexposição de Cores, Clarear, Escurecer, Diferença e Exclusão não funcionam em imagens Lab.

- 5 Clique em OK.

Consulte também

“Sobre os modos de mesclagem” na página 320

“Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 284

Dicas para criar efeitos especiais

Criação de efeitos da aresta Várias técnicas podem ser usadas para tratar as arestas de um efeito aplicado somente a parte de uma imagem. Para tornar uma aresta nítida, basta aplicar o filtro. Para tornar uma aresta suave, faça a difusão da aresta e aplique o filtro. Para obter um efeito de transparência, aplique o filtro e use o comando Atenuar para ajustar o modo de mesclagem e a opacidade da seleção.

Aplicação de filtros a camadas É possível aplicar filtros a camadas individuais ou a várias camadas, sucessivamente, para intensificar um efeito. Para que um filtro afete uma camada, a camada deve estar visível e conter pixels — por exemplo, uma cor de preenchimento neutra.

Aplicação de filtros a canais individuais É possível aplicar um filtro a um canal individual, aplicar um efeito diferente a cada canal de cor ou aplicar o mesmo filtro, mas com configurações diferentes.

Criação de planos de fundo Aplique efeitos a cores sólidas ou formas em tons de cinza para gerar vários planos de fundo e texturas. Em seguida, poderá desfocar essas texturas. Embora alguns filtros tenham pouco ou nenhum efeito quando aplicados a cores sólidas (por exemplo, Vidro), outros produzem efeitos interessantes.

Combinação de vários efeitos com máscaras ou imagens duplicadas Usar máscaras para criar áreas de seleção oferece maior controle sobre transições de um efeito para outro. Por exemplo, filtre a seleção criada com uma máscara.

Use também a ferramenta Pincel do Histórico para pintar um efeito de filtro em parte da imagem. Primeiro, aplique o filtro à imagem inteira. Em seguida, volte ao estado da imagem anterior à aplicação do filtro na paleta Histórico, defina a origem do pincel do histórico para o estado filtrado e pinte a imagem.

Aprimoramento da qualidade e da consistência da imagem É possível disfarçar falhas, alterar ou melhorar imagens ou criar uma relação entre as imagens aplicando o mesmo efeito a todas elas. Use a paleta Ações para gravar as etapas usadas para modificar uma imagem e, em seguida, aplicar essa ação a outras imagens.

Aprimoramento do desempenho do filtro

Alguns efeitos de filtro podem usar muita memória, principalmente quando aplicados a uma imagem de alta resolução.

- ❖ Para melhorar o desempenho, siga um dos seguintes procedimentos:
 - Experimente filtros e configurações em uma pequena parte da imagem.

- Aplique o efeito a canais individuais — por exemplo, a cada canal RGB — se a imagem for grande e houver problemas de insuficiência de memória. (Com alguns filtros, os efeitos irão variar se aplicados aos canais, individualmente, e não ao canal composto, principalmente se o filtro modificar os pixels aleatoriamente.)
- Libere memória antes de executar o filtro usando o comando Descartar.
- Aloque mais RAM para o Photoshop. Se necessário, feche outros aplicativos para disponibilizar mais memória.
- Experimente alterar as configurações para melhorar a velocidade de filtros que usam muita memória, como Efeitos de Iluminação, Recorte de Arestas, Vitral, Cromo, Ondulação, Respingo, Traçado Borrifado e Vidro. (Por exemplo, com o filtro Vitral, aumente o tamanho da célula. Com o filtro Recorte de Arestas, aumente Simplicidade da Aresta ou diminua Fidelidade da Aresta, ou ambos.)
- Para imprimir em uma impressora de tons de cinza, converta uma cópia da imagem para tons de cinza antes de aplicar os filtros. Entretanto, a aplicação de um filtro a uma imagem colorida e a subsequente conversão desta em tons de cinza pode ter um efeito diferente da aplicação do filtro à versão da imagem em tons de cinza.

Consulte também

“Uso dos comandos Desfazer e Refazer” na página 47

Referência de efeitos de filtros

Artísticos, filtros

Os filtros do submenu Artístico ajudam na obtenção de efeitos artísticos e de pintura para um projeto comercial e de belas-artes. Por exemplo, use o filtro Recorte de Arestas para colagens tipografia. Esses filtros reproduzem efeitos de mídias naturais ou tradicionais. Todos os filtros Artísticos podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Lápis de Cor Desenha uma imagem usando lápis de cor em um plano de fundo sólido. As arestas importantes são mantidas e recebem uma aparência de hachura, enquanto as cores do plano de fundo sólido aparecem através das áreas mais suaves.



Para obter um efeito de pergaminho, altere a cor do plano de fundo antes de aplicar o filtro Lápis de Cor a uma área selecionada.

Recorte de Arestas Faz com que uma imagem apareça como se fosse formada por recortes irregulares de papel colorido. As imagens de alto contraste aparecem como uma silhueta e as imagens coloridas são compostas de várias camadas de papel colorido.

Pincel a Seco Pinta as arestas da imagem usando a técnica de pincel a seco (entre óleo e aquarela). O filtro simplifica uma imagem, reduzindo seu intervalo de cores a áreas de cor comuns.

Foto Granulada Aplica um padrão uniforme aos tons médios e de sombra. Um padrão mais suave e saturado é adicionado às áreas mais claras. Esse filtro é útil para eliminar bandas na mesclagem e unificar visualmente os elementos de diversas origens.

Afresco Pinta uma imagem com um estilo grosseiro, com pinceladas curtas, arredondadas e aplicadas de maneira apressada.

Néon Adiciona vários tipos de brilho aos objetos na imagem. Esse filtro é útil para colorir uma imagem enquanto suaviza sua aparência. Para selecionar uma cor de brilho, clique na caixa de brilho e selecione uma cor no seletor de cores.

Toques de Tinta Permite escolher entre vários tamanhos (de 1 a 50) e tipos de pincel para obter um efeito de pintura. Os tipos de pincel são Simples, Áspero Claro, Áspero Escuro, Nítido Largo, Borrão Largo e Cintilação.

Espátula Reduz os detalhes em uma imagem para proporcionar um efeito uma tela pintada com pouca tinta, revelando a textura subjacente.

Plastificação Reveste a imagem com plástico brilhante, acentuando os detalhes da superfície.

Arestas Posterizadas Reduz a quantidade de cores em uma imagem (posteriza) de acordo com a opção de posterização definida e localiza as arestas da imagem, desenhando linhas pretas sobre elas. As áreas amplas têm sombreamento simples e os detalhes delicados e escuros são distribuídos por toda a imagem.

Pastéis Ásperos Aplica traçados de giz pastel em um plano de fundo texturizado. Em áreas com cores brilhantes, o giz aparenta ser espesso com pouca textura e, em áreas mais escuras, aparenta estar raspado para revelar a textura.

Bastão de Borrar Suaviza uma imagem usando traços diagonais curtos para borrar ou manchar as áreas mais escuras. As áreas mais claras se tornam mais brilhantes e perdem os detalhes.

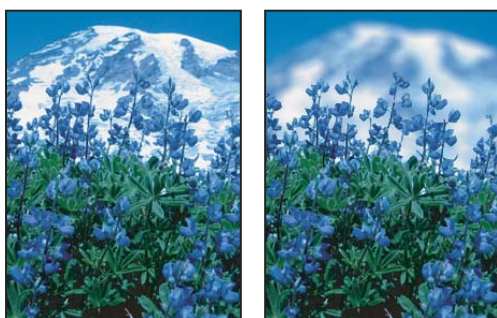
Esponja Cria imagens com áreas altamente texturizadas de cores contrastantes, simulando o efeito de pintura de esponja.

Tinta-Base Pinta a imagem sobre um plano de fundo texturizado e, em seguida, pinta a imagem final sobre ele.

Aquarela Pinta a imagem em estilo de aquarela usando um pincel médio carregado com água e cor, simplificando detalhes. Quando ocorrem alterações de tons significativas nas arestas, o filtro satura a cor.

Filtros de Desfoque

Os filtros de Desfoque suavizam uma seleção ou uma imagem inteira e são úteis nos retoques. Eles suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas em uma imagem.



Antes (à esquerda) e depois (à direita) de usar o filtro Desfoque de Lente; o plano de fundo está desfocado, mas o primeiro plano se mantém nítido.

Nota: para aplicar um filtro de Desfoque às arestas de uma camada, desmarque a opção *Bloquear pixels transparentes* na paleta *Camadas*.

Médio Localiza a cor média de uma imagem ou seleção e preenche-a com a cor para criar uma aparência suave. Por exemplo, se for selecionada uma área de grama, o filtro alterará essa área em uma correção homogênea de verde.

Desfoque e Desfoque Maior Eliminam o ruído nos locais em que ocorrem transições de cores significativas em uma imagem. Os filtros de Desfoque suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas. O efeito do filtro Desfoque Maior é três ou quatro vezes mais intenso que o do filtro Desfoque.

Desfoque de Caixa Desfoca uma imagem com base no valor da cor média de pixels adjacentes. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais. É possível ajustar o tamanho da área usada para calcular o valor médio de um determinado pixel; um raio maior resulta um desfoque maior.

Desfoque Gaussiano Desfoca rapidamente uma seleção de acordo com um valor ajustável. O termo *gaussiano* refere-se à curva em forma de sino gerada quando o Photoshop aplica uma média ponderada aos pixels. O filtro Desfoque Gaussiano adiciona detalhes de baixa de frequência e pode produzir um efeito embaçado.

Desfoque de Lente Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. Consulte “Adição de desfoque de lente” na página 197.

Desfoque de Movimento Desfoca na direção (de -360° a $+360^\circ$) e com intensidade (de 1 a 999) especificadas. O efeito do filtro é semelhante a tirar uma foto de um objeto em movimento com um tempo de exposição fixo.

Desfoque Radial Simula o desfoque de uma câmera com zoom ou rotativa para produzir um desfoque suave. Escolha *Giro* para desfocar as linhas circulares concêntricas e especifique um grau de rotação. Escolha *Zoom* para desfocar linhas radiais,

como se aplicasse mais zoom ou menos zoom à imagem, e especifique um valor de 1 a 100. A qualidade do desfoque varia entre Rascunho, para resultados rápidos mas granulados, ou Boa e Máxima para resultados mais suaves, que são totalmente diferentes entre si, exceto em uma seleção grande. Especifique a origem do desfoque arrastando o padrão na caixa Centro do Desfoque.

Desfoque de Forma Usa o núcleo especificado para criar o desfoque. Escolha um núcleo na lista de predefinições de formas personalizadas e use o controle deslizante de raio para ajustar o tamanho. Para carregar diferentes bibliotecas de formas, clique no triângulo e faça a escolha na lista. O raio determina o tamanho do núcleo. Quanto maior for o núcleo, maior será o desfoque.

Desfoque Inteligente Desfoca uma imagem com precisão. É possível especificar o raio, o limiar e a qualidade do desfoque. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes. O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem afetados. Também é possível definir um modo para a seleção inteira (Normal) ou para as arestas das transições de cores (Somente Arestas e Sobrepor Arestas). Nos locais em que ocorrem contrastes significativos, Somente Arestas aplica arestas pretas e brancas, e Sobrepor Arestas aplica arestas brancas.

Desfoque de Superfície Desfoca uma imagem preservando as arestas. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais e para remover ruídos ou granulação. A opção Raio especifica o tamanho da área amostrada para o desfoque. A opção Limiar controla o grau de divergência dos valores de tons de pixels adjacentes em relação ao valor de pixel central, antes de fazerem parte do desfoque. Os pixels com diferenças de valor de tom menores que o valor de Limiar são excluídos do desfoque.

Traçados de Pincel, filtros

Assim como os filtros Artísticos, os filtros de Traçados de Pincel dão uma aparência de pintura ou arte-final utilizando diferentes efeitos de traçado de pincel e tinta. Alguns filtros adicionam granulado, pintura, ruído, detalhe de aresta ou textura. Todos os filtros de Traçados de Pincel podem ser aplicados por meio da Galeria de Filtros.

Arestas Acentuadas Acentua as arestas de uma imagem. Quando o controle de brilho das arestas é definido como um valor alto, os traços lembram giz branco e, quando definido como um valor baixo, lembram tinta preta.

Traçado Angular Pinta novamente uma imagem usando traçados diagonais, com áreas mais claras e escuras pintadas em traçados que seguem direções opostas.

Hachura Preserva os detalhes e as características da imagem original, ao mesmo tempo em que adiciona textura e torna as arestas mais ásperas nas áreas coloridas, simulando hachuras a lápis. A opção Intensidade (com valores de 1 a 3) determina o número de passes de hachura.

Traçado Escuro Pinta áreas escuras com traçados curtos, estreitos e escuros e, as áreas mais claras, com traçados longos e brancos.

Rastro de Tinta Redesenha uma imagem com linhas finas e delicadas sobre os detalhes originais, em estilo bico-de-pena.

Respingo Reproduce o efeito de um aerógrafo. Aumentar as opções simplifica o efeito geral.

Traço Borrifado Pinta novamente uma imagem usando suas cores dominantes, com traçados de cores borrifados angulares.

Sumi-e Pinta uma imagem em estilo japonês, como se um pincel totalmente saturado fosse aplicado ao papel de arroz. Sumi-e cria arestas suaves e desfocadas, com muito preto.

Distorção, filtros

Os filtros de Distorção distorcem geometricamente uma imagem, criando efeitos 3D ou outros efeitos de remodelagem. Esses filtros podem usar muita memória. Os filtros Brilho Difuso, Vidro e Marola podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Brilho Difuso Aplica acabamento a uma imagem como se ela estivesse sendo visualizada através de um filtro de difusão suave. O filtro adiciona ruído branco transparente e o brilho desaparece a partir do centro de uma seleção.

Mesclar Usa uma imagem chamada de *mapa de mesclagem* para determinar como distorcer uma seleção. Por exemplo, ao usar um mapa de mesclagem em forma de parábola, é possível criar uma imagem que pareça ter sido impressa sobre um tecido preso pelas pontas.

Vidro Faz com que uma imagem pareça ser vista através de diferentes tipos de vidro. Escolha um efeito de vidro ou crie sua própria superfície de vidro como um arquivo do Photoshop e aplicá-la. É possível ajustar as configurações de escala, distorção e suavidade. Ao usar os controles de superfície com um arquivo, siga as instruções para o filtro Mesclagem.

Correção de Lente O filtro Correção de Lente corrige falhas comuns de lentes, como distorção para fora e para dentro, vinheta e desvio cromático.

Marola Adiciona ondulações espaçadas aleatoriamente à superfície da imagem, dando a aparência de estar dentro da água.

Sucção Comprime uma seleção. Um valor positivo de até 100% desloca a seleção em direção a seu centro, e um valor negativo de até -100% desloca a seleção na direção contrária.

Coordenadas Polares Converte uma seleção de suas coordenadas retangulares em polares e vice-versa, de acordo com uma opção selecionada. Use esse filtro para criar uma anamorfose cilíndrica – forma de arte comum no século XVIII – em que a imagem distorcida parece normal quando visualizada em um cilindro espelhado.

Ondulação Cria um padrão de ondulação em uma seleção, como ondas na superfície de um lago. Para ter maior controle, use o filtro Ondas. Entre as opções estão a quantidade e o tamanho das ondulações.

Cisalhamento Distorce uma imagem ao longo de uma curva. Especifique a curva arrastando a linha na caixa. É possível ajustar qualquer ponto ao longo da curva. Clique em Padrões para fazer a curva voltar a ser uma linha reta. Além disso, escolha como tratar as áreas sem distorção.

Esferização Cria um efeito 3D aos objetos, colocando uma seleção ao redor de uma forma esférica, distorcendo a imagem e ajustando-a ao tamanho da curva selecionada.

Redemoinho Gira uma seleção de maneira mais nítida no centro do que nas arestas. A especificação de um ângulo produz um padrão de redemoinho.

Ondas Funciona tanto quanto o filtro Ondulação, mas com maior controle. As opções são o número de geradores de onda, o comprimento (distância de uma crista de onda para a próxima), a altura e o tipo da onda: Senoidal (ondulado), Triângulo ou Quadrado. A opção Tornar Aleatório aplica valores aleatórios. Pode-se também definir áreas sem distorção.



Para reproduzir os resultados de ondas em outras seleções, clique em Tornar Aleatório, defina o Número de Geradores como 1 e os parâmetros Comprimento de Onda e Amplitude mínimo e máximo com o mesmo valor.

Zigzagague Distorce uma seleção radialmente, dependendo do raio dos pixels da seleção. A opção Cristas define o número de reversões de direção de zigzagague, do centro para a aresta da seleção. Especifique também como mesclar os pixels: Ondulações Concêntricas mescla os pixels na parte superior esquerda ou na parte inferior direita, Fora do Centro mescla os pixels em direção ao centro da seleção ou na direção contrária e No Centro gira os pixels no centro.

Ruído, filtros

Os filtros de Ruído adicionam ou removem *ruídos* ou pixels com níveis de cores distribuídos aleatoriamente. Isso ajuda a mesclar a seleção com os pixels adjacentes. Os filtros de Ruído podem criar texturas incomuns ou remover áreas com problemas, como poeira e rabiscos.

Adicionar Ruído Aplica pixels aleatórios a uma imagem, simulando o efeito de tirar fotografias em filme de alta velocidade. Esse filtro pode ser usado também para reduzir bandas em seleções difusas ou em preenchimentos graduais ou para dar uma aparência mais realista a áreas muito retocadas. As opções de distribuição de ruído são Uniforme e Gaussiano. Uniforme distribui valores de cor de ruído usando números aleatórios entre 0 e mais ou menos o valor especificado, criando um efeito sutil. Gaussiano distribui valores de cor de ruído ao longo de uma curva em forma de sino, criando um efeito manchado. A opção Monocromático aplica o filtro apenas aos elementos de tons da imagem, sem alterar as cores.

Remover Manchas Detecta as arestas em uma imagem (áreas em que ocorrem alterações de cor significativas) e desfoca toda a seleção, exceto essas arestas. Esse desfoque remove o ruído, ao mesmo tempo, preservando os detalhes.

Poeira e Rabiscos Reduz o ruído alterando os pixels diferentes. Para obter um equilíbrio entre tornar nítida a imagem e ocultar os defeitos, experimente várias combinações de configurações de Raio e Limiar. Outra alternativa é aplicar o filtro em áreas selecionadas da imagem. Consulte também “Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos” na página 371.

Mediana Reduz o ruído em uma imagem ao mesclar o brilho de pixels dentro de uma seleção. O filtro procura pixels de brilho semelhante no raio de uma seleção de pixel, descartando pixels muito diferentes dos adjacentes, e substitui o pixel

central pelo valor de brilho mediano dos pixels procurados. Esse filtro é útil para eliminar ou reduzir o efeito de movimento de uma imagem.

Reduzir Ruído Reduz o ruído, preservando as arestas com base nas configurações do usuário que afetam toda a imagem ou canais individuais. Consulte “Redução do ruído da imagem e de artefatos JPEG” na página 192.

Pixelização, filtros

Os filtros no submenu Pixelização definem com nitidez uma seleção, agrupando os pixels de valores de cor semelhantes em células.

Meio-Tom em Cores Simula o efeito de usar uma tela de meio-tom ampliada em cada canal da imagem. Para cada canal, o filtro divide a imagem em retângulos e substitui cada um deles por um círculo. O tamanho do círculo é proporcional ao brilho do retângulo. Consulte “Aplicação do filtro Meio-Tom em Cores” na página 371.

Cristalizar Agrupa pixels em uma cor sólida, em forma poligonal.

Facetar Agrupa pixels de cores sólidas ou semelhantes em blocos de pixels de cores semelhantes. Use este filtro para fazer uma imagem digitalizada parecer pintada à mão ou uma imagem realista lembrar uma pintura abstrata.

Fragmentar Cria quatro cópias dos pixels na seleção, calcula sua média e desloca-os um em relação ao outro.

Meia-Tinta Converte uma imagem em um padrão aleatório de áreas em preto e branco ou com cores totalmente saturadas em uma imagem colorida. Para usar o filtro, escolha um padrão de pontilhamento no menu Tipo da caixa de diálogo Meia-Tinta.

Mosaico Agrupa pixels em blocos quadrados. Os pixels em um determinado bloco têm a mesma cor, e as cores dos blocos representam as cores na seleção.

Pontilhar Decompõe a cor de uma imagem em pontos posicionados de maneira aleatória, como em uma pintura de pontilhismo, e utiliza a cor do plano de fundo como uma área de tela de pintura entre os pontos.

Acabamento, filtros

Os filtros de Acabamento criam formas 3D, padrões de nuvens, padrões de refração e reflexões de luz simuladas em uma imagem. Também é possível manipular objetos em espaço 3D, criar objetos 3D (cubos, esferas e cilindros) e preenchimentos de textura a partir de arquivos em tons de cinza para produzir efeitos de iluminação semelhantes a 3D.

Nuvens Gera um padrão de nuvens suaves utilizando valores aleatórios que variam entre as cores de primeiro plano e de plano de fundo. Para gerar um padrão de nuvens mais completo, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ao selecionar Filtro > Acabamento > Nuvens. Ao aplicar o filtro Nuvens, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Nuvens por Diferença Usa valores gerados aleatoriamente que variam entre a cor de primeiro plano e a cor de plano de fundo para produzir um padrão de nuvens. O filtro mescla os dados de nuvem com os pixels existentes da mesma maneira que o modo Diferença mescla cores. Na primeira vez que este filtro for escolhido, partes da imagem serão invertidas em um padrão de nuvens. A aplicação do filtro diversas vezes cria padrões de ondulação e veios que lembram a textura do mármore. Ao aplicar o filtro Nuvens por Diferença, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Fibras Cria a aparência de fibras entrelaçadas usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Use o controle deslizante de Variação para controlar a variação das cores (um valor baixo produz traços de cores longos e um valor alto resulta em fibras curtas com uma distribuição mais variada de cores). O controle deslizante de Intensidade controla a aparência de cada fibra. Uma definição baixa produz uma trança frouxa e uma definição alta produz fibras curtas. Clique no botão Tornar Aleatório para alterar a aparência do padrão; clique no botão inúmeras vezes até encontrar um padrão que o agrade. Ao aplicar o filtro Fibras, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.



Experimente adicionar uma camada de ajuste de mapa de degradê para colorir as fibras.

Reflexo de Flash Simula a refração causada pela aplicação de uma luz brilhante na lente da câmera. Especifique um local para o centro do brilho clicando em qualquer ponto dentro da miniatura da imagem ou arrastando sua mira.

Efeitos de Iluminação Permite produzir inúmeros efeitos de iluminação em imagens RGB variando 17 estilos de luz, três tipos de luz e quatro conjuntos de propriedades da luz. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens. Consulte “Adição de Efeitos de Iluminação” na página 373.

Filtros Tornar Nítido

Os filtros Tornar Nítido recuperam o foco de imagens desfocadas aumentando o contraste dos pixels adjacentes.

Tornar Nítido e Nitidez Maior Gera foco em uma seleção e melhora sua clareza. O filtro Tornar Mais Nítido aplica um efeito de nitidez mais intenso que o do filtro Tornar Nítido.

Tornar Arestas Nítidas e Máscara de Nitidez Localizam as áreas na imagem em que ocorrem alterações de cor significativas e aplicam nitidez a elas. O filtro Tornar Arestas Nítidas aplica nitidez apenas às arestas, preservando a suavidade geral da imagem. Use este filtro para dar nitidez às arestas sem especificar um valor. Para correção profissional de cores, use o filtro Máscara de Nitidez para ajustar o contraste dos detalhes da aresta e produzir uma linha mais clara e outra mais escura em cada lado da aresta. Esse processo realça a aresta e cria a ilusão de uma imagem mais nítida.

Aplicação Inteligente de Nitidez Torna nítida uma imagem permitindo definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade da nitidez que ocorre em sombras e realces. Consulte “Ajuste da nitidez usando a Aplicação Inteligente de Nitidez” na página 194.

Consulte também

“Ajuste de nitidez e desfoque da imagem” na página 193

Croqui, filtros

Os filtros no submenu Croqui adicionam textura às imagens, em geral para obter um efeito 3D. Os filtros também são úteis para criar uma aparência de belas-artes ou de desenho à mão livre. Muitos dos filtros de Croqui usam as cores do primeiro plano e do plano de fundo ao redesenhar a imagem. Todos os filtros de Croqui podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Baixo-Relevo Transforma uma imagem para que ela pareça entalhada em baixo relevo e iluminada para acentuar as variações na superfície. As áreas escuras da imagem assumem a cor do primeiro plano, enquanto as cores claras usam a cor do plano de fundo.

Giz e Carvão Redesenha realces e tons médios com um plano de fundo cinza, de tom médio sólido, com giz grosso. As áreas de sombra são substituídas por linhas de carvão pretas na diagonal. O carvão é desenhado na cor do primeiro plano e o giz, na cor do plano de fundo.

Carvão Cria um efeito borrado e posterizado. As arestas principais são desenhadas energicamente, enquanto os tons médios são traçados de maneira diagonal. O carvão é a cor do primeiro plano e o plano de fundo é a cor do papel.

Cromo Trata a imagem como se ela fosse uma superfície de cromo polida. Os realces são os pontos altos e as sombras são os pontos baixos na superfície refletora. Após aplicar o filtro, use a caixa de diálogo Níveis para adicionar mais contraste à imagem.

Crayon Conté Reproduce a textura de escuro denso e branco puro do Crayon Conté em uma imagem. O filtro Crayon Conté usa a cor do primeiro plano para as áreas escuras e a cor do plano de fundo para as áreas claras. Para obter um efeito mais real, altere a cor do primeiro plano para uma das cores comuns de Crayon Conté (preto, sépia, vermelho sangue) antes de aplicar o filtro. Para obter um efeito mais suave, altere a cor do plano de fundo para branco, adicione algumas cores do primeiro plano ao plano de fundo branco e aplique o filtro.

Bico de Pena Usa traçados de tinta finos e lineares para capturar os detalhes da imagem original. O efeito é especialmente impressionante com imagens digitalizadas. O filtro substitui a cor na imagem original, usando a cor do primeiro plano para a tinta e a cor do plano de fundo para o papel.

Matriz de Meio-Tom Simula o efeito de uma tela de meio-tom, ao mesmo tempo em que mantém o intervalo contínuo de tons.

Papel de Carta Cria uma imagem que parece ter sido criada com papel feito à mão. O filtro simplifica as imagens e combina os efeitos dos filtros Estilizar > Entalhe e Textura > Granulado. As áreas escuras da imagem aparecem como perfurações na camada superior do papel, revelando a cor do plano de fundo.

Fotocópia Simula o efeito de fotocopiar uma imagem. Grandes áreas escuras tendem a ser copiadas apenas ao redor de suas arestas, enquanto tons médios são transformados em preto ou branco sólido.

Gesso Molda uma imagem em gesso 3D e, em seguida, aplica cor ao resultado usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. As áreas escuras são elevadas, enquanto as áreas claras são em baixo-relevo.

Reticulação Simula a redução e a distorção controladas da emulsão do filme para criar uma imagem que pareça estar concentrada nas áreas de sombra e levemente granulada nos realces.

Estampa Simplifica a imagem para que pareça ter sido criada com um carimbo de borracha ou de madeira. Esse filtro é mais usado com imagens em preto e branco.

Arestas Rasgadas Reconstrói a imagem para que pareça ter sido composta por pedaços de papel rasgado e aplica cor à imagem usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Esse filtro é especialmente útil para objetos de alto contraste ou texto.

Papel Molhado Usa toques manchados que parecem pintados em papel fibroso e úmido, fazendo as cores escorrerem e se mesclarem.

Estilização, filtros

Os filtros de Estilização produzem um efeito pintado ou impressionista em uma seleção, deslocando os pixels, localizando e aumentando o contraste em uma imagem. Depois de usar filtros como Indicação de Arestas e Traçado do Contorno, que realçam as arestas, é possível aplicar o comando Inverter para contornar as arestas de uma imagem colorida com linhas coloridas ou contornar as arestas de uma imagem em tons de cinza com linhas brancas.

Difusão Mistura os pixels em uma seleção para suavizar o foco de acordo com a opção selecionada: Normal move os pixels aleatoriamente (ignorando valores de cor), Somente Escurecer substitui pixels claros por pixels mais escuros, e Somente Clarear substitui pixels escuros por pixels mais claros. Anisotrópico mistura os pixels na direção da menor alteração na cor.

Entalhe Faz com que uma seleção pareça elevada ou estampada, convertendo sua cor de preenchimento em cinza e traçando as arestas com a cor de preenchimento original. As opções incluem um ângulo de entalhe (de -360° , para rebaixar a superfície, a $+360^\circ$ para elevar a superfície), uma altura e uma porcentagem (de 1% a 500%) para a intensidade de cor dentro da seleção. Para manter as cores e os detalhes ao criar o entalhe, use o comando Atenuar depois de aplicar o filtro Entalhe.

Extrusão Aplica uma textura 3D a uma seleção ou camada. Consulte “Aplicação do filtro Extrusão” na página 372.

Indicação de Arestas Identifica as áreas da imagem com transições significativas e acentua as arestas. Assim como o filtro Traçado do Contorno, Indicação de Arestas contorna as arestas de uma imagem com linhas escuras sobre um plano de fundo branco, sendo útil para criar uma borda em torno de uma imagem.

Arestas Brilhantes Identifica as arestas de cor e adiciona a elas um brilho de néon. Esse filtro pode ser aplicado cumulativamente.

Solarização Mescla uma imagem negativa e uma imagem positiva — semelhante à rápida exposição de um filme fotográfico à luz durante a revelação.

Ladrilhos Decompõe a imagem em uma série de ladrilhos, criando um deslocamento entre a seleção e sua posição original. Escolha uma das seguintes opções para preencher a área entre os ladrilhos: a cor do plano de fundo, a cor do primeiro plano, uma versão invertida da imagem ou uma versão inalterada da imagem, que coloca a versão lado a lado na parte superior da original e revela parte da imagem original subjacente às arestas colocadas lado a lado.

Traçado do Contorno Localiza as transições das principais áreas de brilho e contorna-as delicadamente para cada canal de cor, gerando um efeito semelhante às linhas de um mapa de contorno. Consulte “Aplicação do filtro Traçado do Contorno” na página 372.

Vento Insere pequenas linhas horizontais na imagem para criar um efeito de vento. Os métodos são: Vento, que é a opção normal; Rajada, para um efeito de vento mais forte; e Em Ziguezague, que desloca as linhas de vento na imagem.

Textura, filtros

Use os filtros de Textura para simular a aparência de profundidade ou substância ou para adicionar uma aparência orgânica.

Craquelé Pinta uma imagem em uma superfície de gesso em alto relevo, produzindo uma fina rede de fendas que segue os contornos da imagem. Use esse filtro para criar um efeito de entalhe com imagens que contêm inúmeros valores de cor ou tons de cinza.

Granulado Adiciona textura à imagem simulando tipos diferentes de granulado — Normal, Suave, Pó, Maciço, Contrastante, Aumentado, Pontilhado, Horizontal, Vertical e Manchados, disponíveis no menu Tipo de Granulado.

Ladrilhos do Mosaico Aplica acabamento à imagem para que pareça estar composta de pedaços pequenos ou ladrilhos e adiciona argamassa entre os ladrilhos. (Em contrapartida, o filtro Pixelização > Mosaico divide a imagem em blocos de pixels de cores diferentes.)

Bordado Divide uma imagem em vários quadrados preenchidos com a cor predominante nessa área da imagem. Esse filtro reduz ou aumenta aleatoriamente a profundidade do ladrilho para reproduzir realces e sombras.

Vitral Pinta novamente uma imagem como células adjacentes de cor única contornadas pela cor do primeiro plano.

Texturizador Aplica a textura selecionada ou criada para uma imagem.

Filtros de Vídeo

O submenu Vídeo contém os filtros Desentrelaçamento e Cores NTSC.

Desentrelaçamento Suaviza imagens em movimento capturadas em vídeo, removendo as linhas pares ou ímpares entrelaçadas em uma imagem de vídeo. Opte por substituir as linhas descartadas por duplicação ou interpolação.

Cores NTSC Restringe o gamut das cores aos gamuts aceitáveis para reprodução em televisão, evitando que as cores excessivamente saturadas sangrem pelas linhas de digitalização da televisão.

Outros filtros

Os filtros no submenu Outros permitem criar filtros personalizados, utilizar filtros para modificar máscaras, deslocar uma seleção em uma imagem e fazer ajustes rápidos de cor.

Personalizada Permite criar um efeito de filtro personalizado. Com o filtro Personalizado, é possível alterar os valores de brilho de cada pixel na imagem, de acordo com uma operação matemática predefinida conhecida como *convolução*. Cada pixel recebe um novo valor com base nos valores de pixels adjacentes. A operação é semelhante aos cálculos Adicionar e Subtrair para canais.

É possível salvar os filtros personalizados criados e usá-los em outras imagens do Photoshop. Consulte “Criação de um filtro Personalizado” na página 372.

Alta Frequência Mantém os detalhes de aresta no raio especificado, nos locais em que ocorrem transições nítidas de cores, e suprime o restante da imagem. (Um raio de 0,1 pixel mantém apenas os pixels de aresta.) O filtro remove os detalhes de baixa frequência de uma imagem e tem um efeito oposto ao do filtro Desfoque Gaussiano.

É útil aplicar o filtro Alta Frequência a uma imagem de tons contínuos antes de usar o comando Limiar ou converter a imagem em modo Bitmap. O filtro é útil para extrair linhas de arte e grandes áreas em preto e branco de imagens digitalizadas.

Máximo e Mínimo São úteis para modificar máscaras. O filtro Máximo tem o efeito de aplicar uma *restrição* — ampliando áreas brancas e restringindo áreas pretas. O filtro Mínimo tem o efeito de aplicar uma *dispersão* — aumentando áreas pretas e reduzindo áreas brancas. Como no filtro Mediana, os filtros Máximo e Mínimo examinam cada um dos pixels de uma seleção. Dentro do raio especificado, os filtros Máximo e Mínimo substituem o valor de brilho do pixel atual pelo maior ou menor valor de brilho dos pixels adjacentes.

Deslocamento Move uma seleção de uma quantidade horizontal ou vertical especificada, deixando um espaço vazio no local original da seleção. É possível preencher a área vazia com a cor do plano de fundo atual, com outra parte da imagem ou com o preenchimento de sua escolha, se a seleção estiver próxima à aresta de uma imagem.

Filtros da Digimarc

Os filtros da Digimarc incorporam uma marca d'água digital a uma imagem para armazenar informações de copyright.

Consulte também

“Inclusão de informações digitais de copyright” na página 439

Ponto de Fuga

O recurso Ponto de Fuga permite preservar a perspectiva correta nas edições de imagens que contêm planos em perspectiva, por exemplo, os lados de um edifício ou qualquer objeto retangular.

Consulte também

“Como trabalhar no Ponto de Fuga” na página 212

Aplicação de filtros específicos

Carregamento de imagens e texturas para filtros

Para produzir seus efeitos, alguns filtros carregam e usam outras imagens, como texturas e mapas de mesclagem. Esses filtros incluem Crayon Contê, Mesclagem, Vidro, Efeitos de Iluminação, Pastel, Preenchimento com Textura, Texturizador, Tinta-Base e Personalizado. Nem todos os filtros carregam imagens ou texturas da mesma maneira.

- 1 Escolha o filtro desejado no submenu apropriado.
- 2 Na caixa de diálogo do filtro, escolha Carregar Textura, no menu pop-up Textura, e localize e abra uma imagem de textura.

Todas as texturas devem estar no formato do Photoshop. A maioria dos filtros usa somente as informações de tons de cinza de um arquivo colorido.

Definição de controles de textura e superfície de vidro

Os filtros Pastéis Ásperos, Tinta-Base, Vidro, Crayon Contê e Texturizador apresentam opções de texturização. Essas opções fazem com que as imagens pareçam ter sido pintadas sobre texturas, como tela e tijolo, ou vistas através de superfícies, como blocos de vidro ou vidro congelado.

- 1 No menu Filtro, escolha Artístico > Pastéis Ásperos, Artístico > Tinta-Base, Distorção > Vidro, Croqui > Crayon Contê ou Textura > Texturizador.
- 2 Para Textura, escolha um tipo de textura ou escolha Carregar Textura para especificar um arquivo do Photoshop.
- 3 Arraste o controle deslizante Escala para aumentar ou diminuir o tamanho do padrão da textura.
- 4 Arraste o controle deslizante de Relevô (se estiver disponível) para ajustar a profundidade da superfície da textura.
- 5 Selecione Inverter para reverter as sombras e os realces na textura.
- 6 Para Direção da Luz (se estiver disponível), indique a direção a partir da qual a fonte de luz emite luz sobre a textura.

Definição de áreas sem distorção

Os filtros Mesclagem, Cisalhamento e Ondas, no submenu Distorção, e o filtro Deslocamento, no submenu Outros, permitem tratar as áreas não definidas (ou desprotegidas) pelo filtro das seguintes maneiras:

Preencher com Lado Oposto Preenche o espaço indefinido com o conteúdo da aresta oposta da imagem.

Repetir Pixels da Aresta Estende as cores de pixels na aresta da imagem na direção especificada. Se os pixels da aresta tiverem cores diferentes, poderão surgir bandas.

Definir como Plano de Fundo (somente no filtro Deslocamento) Preenche a área selecionada com a cor do plano de fundo atual.

Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos

1 Escolha Filtro > Ruído > Poeira e Rabiscos.

2 Se necessário, ajuste a proporção de zoom para visualização até que a área com o ruído esteja visível.

3 Arraste o controle deslizante de Limiar para a esquerda, até o 0, para desativar o valor. Dessa maneira, todos os pixels na seleção ou na imagem podem ser examinados.

O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem eliminados.

Nota: o controle deslizante de Limiar oferece maior controle para valores entre 0 e 128 — o intervalo mais comum para imagens — do que para valores entre 128 e 255.

4 Arraste o controle deslizante de Raio para a esquerda ou direita, ou insira um valor na caixa de texto entre 1 e 16 pixels. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes.

O aumento do raio desfoca a imagem. Use o menor valor que possa eliminar os defeitos.

5 Aumente o limiar gradativamente inserindo um valor ou arrastando o controle deslizante até o maior valor possível que possa eliminar os defeitos.

Aplicação do filtro Mesclagem

O filtro Mesclagem desloca uma seleção usando um valor de cor do mapa de mesclagem – 0 é o deslocamento negativo máximo, 255 é o deslocamento positivo máximo, e um valor de cinza de 128 não produz mesclagem. Se um mapa tiver um canal, a imagem será deslocada ao longo de uma diagonal definida pelas proporções de escala na horizontal e na vertical. Se o mapa tiver mais de um canal, o primeiro canal controlará a mesclagem horizontal e o segundo, a mesclagem vertical.

Este filtro cria mapas de mesclagem, usando um arquivo compactado salvo em formato Adobe Photoshop (com exceção das imagens em modo Bitmap). Use também os arquivos na pasta Plug-Ins/Mapas de Mesclagem, na pasta do programa Photoshop.

1 Escolha Filtro > Distorção > Mesclagem.

2 Insira a escala para a extensão da mesclagem.

Quando as escalas horizontal e vertical são definidas como 100%, a maior mesclagem é de 128 pixels (porque o cinza médio não produz mesclagem).

3 Se o mapa de mesclagem tiver tamanho diferente da seleção, especifique o modo de ajuste do mapa à imagem: selecione Ajustar-se ao Tamanho para redimensionar o mapa ou Lado a Lado para preencher a seleção repetindo o mapa em um padrão.

4 Escolha Preencher com Lado Oposto ou Repetir Pixels da Aresta para determinar como as áreas da imagem sem distorção serão tratadas.

5 Clique em OK.

6 Selecione e abra o mapa de mesclagem. A distorção será aplicada à imagem.

Aplicação do filtro Meio-Tom em Cores

1 Escolha Filtro > Pixelização > Meio-Tom em Cores.

2 Insira um valor em pixels entre 4 e 127, no raio máximo de um ponto de meio-tom.

3 Digite um valor de ângulo da tela (o ângulo do ponto a partir da horizontal verdadeira) para um ou mais canais:

- No caso de imagens em Tons de Cinza, use apenas o canal 1.
- No caso de imagens RGB, use os canais 1, 2 e 3, que correspondem aos canais vermelho, verde e azul.
- No caso de imagens CMYK, use os quatro canais, que correspondem aos canais ciano, magenta, amarelo e preto.
- Clique em Padrões para retornar todos os ângulos da tela a seus valores padrão.

4 Clique em OK.

Aplicação do filtro Extrusão

1 Escolha Filtro > Estilizar > Extrusão.

2 Escolha um tipo 3D:

- Blocos cria objetos com uma face frontal quadrada e quatro faces laterais. Para preencher a face frontal de cada bloco com sua cor média, selecione Faces Frontais Sólidas. Para preencher a face frontal com a imagem, cancele a seleção de Faces Frontais Sólidas.
- Pirâmides cria objetos com quatro lados triangulares que se encontram em um ponto.

3 Insira um valor na caixa de texto Tamanho para determinar o comprimento de qualquer lado da base do objeto, de 2 a 255 pixels.

4 Insira um valor na caixa de texto Profundidade para indicar em que distância máxima o objeto deve aparecer para se sobressair na tela, de 1 a 255.

5 Escolha uma opção de profundidade:

- Aleatória, para dar a cada bloco ou pirâmide uma profundidade arbitrária.
- Com Base em Níveis, para que a profundidade de cada objeto corresponda a seu brilho – áreas com brilho se elevam mais que áreas escuras.

6 Selecione Mascarar Blocos Incompletos para ocultar qualquer objeto que ultrapasse a seleção.

Aplicação do filtro Traçado do Contorno

1 Escolha Filtro > Estilizar > Traçado do Contorno.

2 Escolha uma opção de Aresta para contornar as áreas na seleção: Inferior contorna áreas em que os valores de cor de pixels estão abaixo do nível especificado e Superior contorna áreas em que os valores de cor estão acima desse nível.

3 Digite um limite (Nível) para avaliação dos valores de cor (nível tonal), de 0 a 255. Experimente ver quais valores resultam em melhores detalhes na imagem.

Use a paleta Informações no modo Tons de Cinza para identificar o valor de cor que será traçado. Insira o valor na caixa de texto Nível.

Consulte também

“Como trabalhar com a paleta Informações” na página 34

Criação de um filtro Personalizado

1 Escolha Filtro > Outros > Personalizado. A caixa de diálogo Personalizar exibe uma grade de caixas de texto para que sejam inseridos valores numéricos.

2 Selecione a caixa de texto central, que representa o pixel que está sendo avaliado. Insira o valor, de -999 a +999, pelo qual será multiplicado o valor de brilho desse pixel.

3 Selecione uma caixa de texto que representa um pixel adjacente. Insira o valor pelo qual o pixel dessa posição será multiplicado.

Por exemplo, para multiplicar por 2 o valor de brilho do pixel imediatamente à direita do pixel atual, digite 2 na caixa de texto à direita da caixa central.

4 Repita as etapas 2 e 3 para todos os pixels que serão incluídos na operação. Não é necessário inserir valores em todas as caixas de texto.

5 Para Escala, insira o valor pelo qual será dividida a soma dos valores de brilho dos pixels incluídos no cálculo.

6 Para Deslocamento, digite o valor que será somado ao resultado do cálculo da escala.

7 Clique em OK. O filtro personalizado é aplicado a cada pixel na imagem.

Use os botões Salvar e Carregar para salvar e usar novamente os filtros personalizados.

Adição de Efeitos de Iluminação

Aplicação do filtro Efeitos de Iluminação

O filtro Efeitos de Iluminação permite produzir uma grande variedade de efeitos de iluminação em imagens RGB. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens.

Nota: o filtro Efeitos de Iluminação funciona somente em imagens RGB.

- 1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
- 2 Para Estilo, escolha um estilo.
- 3 Para Tipo de Luz, escolha um tipo. Se estiver usando várias luzes, selecione Ativar e cancele a seleção para respectivamente ativar ou desativar cada uma delas.
- 4 Para alterar a cor da luz, clique na caixa de cores na área Tipo de Luz da caixa de diálogo.

O seletor de cores escolhido na caixa de diálogo Preferências Gerais é aberto.

- 5 Para configurar as propriedades de luz, arraste o controle deslizante correspondente para as seguintes opções:

Reflexo Determina o quanto a superfície reflete a luz (como na superfície de um pedaço de papel fotográfico) de Fosco (baixa reflexão) a Cintilante (alta reflexão).

Material Determina qual tem mais reflexo: a luz ou o objeto sobre o qual a luz se projeta. Plástico reflete a cor da luz; Metálico reflete a cor do objeto.

Exposição Aumenta (valores positivos) ou diminui (valores negativos) a luz. O valor 0 não tem efeito.

Ambiente Difunde a luz como se fosse combinada com outra luz em uma sala, como a luz solar ou uma luz fluorescente. Escolha o valor 100 para usar apenas a fonte de luz ou -100 para remover a fonte de luz. Para alterar a cor da luz ambiente, clique na caixa de cor e use o seletor de cores que será exibido.



Para duplicar uma luz, arraste-a dentro da janela de visualização com a tecla **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac OS) pressionada.

- 6 Para usar um preenchimento de textura, escolha um canal em Canal de Textura.

Tipos de efeitos de iluminação

É possível escolher entre vários tipos de luz:

Omnidirecional Faz a luz brilhar em todas as direções, a partir da posição imediatamente acima da imagem – como uma lâmpada sobre um pedaço de papel.

Direcional Faz a luz brilhar a partir de um ponto distante, sem alterar o ângulo da luz – assim como o sol.

Spot Aplica um feixe de luz elíptico. A linha na janela de visualização define a direção e o ângulo da luz, e as alças definem as arestas da elipse.

Ajuste de uma luz Omnidirecional

- 1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.
- 2 Para Tipo de Luz, escolha Omnidirecional.
- 3 Ajuste a luz:
 - Para mover a luz, arraste o círculo central.
 - Para aumentar ou diminuir a intensidade da luz (como uma luz se aproximando ou se afastando), arraste uma das alças que definem as arestas do efeito.

Ajuste da luz direcional usando a janela de visualização

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Tipo de Luz, escolha Direcional.

3 Ajuste a luz:

- Para mover a luz, arraste o círculo central.
- Para alterar a direção da luz, arraste a alça no final da linha para girar o ângulo da luz. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter a altura da luz (comprimento da linha) constante.
- Para alterar a altura da luz, arraste a alça do final da linha. Encurte a linha para obter luz brilhante e alongue-a para obter uma luz menos intensa. Uma linha muito curta produz uma luz branca pura, e uma linha muito comprida não produz luz. Arraste pressionando a tecla Shift para manter o ângulo constante e alterar a altura da luz (comprimento da linha).

Ajuste do spot usando a janela de visualização

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Tipo de Luz, escolha Spot.

3 Ajuste a luz:

- Para mover a luz, arraste o círculo central.
- Para aumentar o ângulo da luz, arraste a alça para encurtar a linha. Para diminuir o ângulo, arraste para alongar a linha.
- Para esticar a elipse ou girar a luz, arraste uma das alças. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter o ângulo constante e alterar apenas o tamanho da elipse. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter o tamanho constante e alterar o ângulo ou a direção da luz de spot.
- Para definir o foco da luz (ou intensidade da luz de spot) e controlar a elipse que será preenchida com luz, arraste o controle deslizante de Intensidade: a intensidade total (valor 100) é a mais brilhante, a intensidade normal é de aproximadamente 50, a intensidade negativa remove a luz e a intensidade de -100 não produz luz. Use o controle deslizante de Foco para controlar a intensidade de luz preenchida na elipse.

Estilos de Efeitos de Iluminação

Use o menu Estilo, na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, para escolher entre 17 estilos de luz. Crie também seu próprio estilo de iluminação, adicionando luzes à configuração Padrão. O filtro Efeitos de Iluminação requer pelo menos uma fonte de luz. Apenas uma luz pode ser editada por vez, mas todas as luzes adicionadas são usadas para criar o efeito.

Luz de Spot a 60 Uma luz de spot amarela com intensidade média (17) e foco amplo (91).

Omni Azul Uma luz omnidirecional azul transparente com intensidade máxima (85) e sem foco.

Círculo de Luz Quatro luzes de spot. Branca tem intensidade máxima (100) e foco concentrado (8). Amarela tem intensidade forte (88) e foco concentrado (3). Vermelha tem intensidade média (50) e foco concentrado (0). Azul tem intensidade máxima (100) e foco médio (25).

Transversal Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Transversal Abaixo Duas luzes de spot brancas com intensidade média (35) e foco amplo (100).

Padrão Uma luz de spot branca com intensidade média e foco amplo.

Cinco Luzes Abaixo/Cinco Luzes Acima Cinco luzes de spot abaixo ou acima com intensidade máxima (100) e foco amplo (60).

Luz de Farol Uma luz omnidirecional amarela com intensidade média (46).

Luz de Projetor Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Direcional Paralela Uma luz direcional azul com intensidade máxima (98) e sem foco.

Luzes RGB Luzes vermelha, azul e verde que produzem uma luz de intensidade média (60) e foco amplo (96).

Luzes Diretas Suaves Duas luzes direcionais sem foco, uma branca e outra azul. A luz branca tem intensidade suave (20). A luz azul tem intensidade média (67).

Omni Suave Uma luz omnidirecional suave de intensidade média (50).

Luz de Spot Suave Uma luz de spot branca com intensidade máxima (98) e foco amplo (100).

Três Abaixo Três luzes de spot brancas com intensidade suave (35) e foco amplo (96).

Luz de Spot Tripla Três luzes de spot com intensidade fraca (35) e foco amplo (100).

Adição ou exclusão de uma luz

❖ Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:

- Para adicionar uma luz, arraste o ícone de luz, na parte inferior da caixa de diálogo, para a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
- Para excluir uma luz, arraste-a pelo círculo central até o ícone Excluir, parte direita inferior da janela de visualização.

Como criar, salvar ou excluir um estilo de Efeitos de Iluminação

❖ Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:

- Para criar um estilo, escolha Padrão para Estilo e arraste o ícone de lâmpada, na parte inferior da caixa de diálogo, até a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
- Para salvar um estilo, clique em Salvar, atribua um nome ao estilo e clique em OK. Os estilos salvos incluem todas as configurações de cada luz e são exibidos no menu Estilo sempre que a imagem é aberta.
- Para excluir um estilo, escolha-o e clique em Excluir.

Uso do Canal de Textura nos Efeitos de Iluminação

O Canal de Textura na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação permite controlar os efeitos de iluminação usando imagens em tons de cinza (denominadas *mapas de relevo*) que você adiciona à imagem como canais alfa. É possível adicionar qualquer imagem em tons de cinza à imagem como um canal alfa ou criar um novo canal alfa e adicionar textura a esse canal. Para obter um efeito de texto entalhado, use um canal com texto branco sobre um plano de fundo preto ou vice-versa.

1 Se necessário, adicione um canal alfa à imagem. Siga um destes procedimentos:

- Para usar uma textura com base em outra imagem (por exemplo, de tecido ou água), converta essa imagem em tons de cinza e, em seguida, arraste o canal de tons de cinza dessa imagem para a imagem atual.
- Arraste um canal alfa existente de outra imagem para a imagem atual.
- Crie um canal alfa na imagem e, em seguida, adicione textura a esse canal.

2 Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha um canal no menu Canal de Textura: um canal alfa adicionado ou o canal Vermelho, Verde ou Azul da imagem.

3 Selecione Branco Está Alto para elevar as partes brancas do canal a partir da superfície. Cancele a seleção dessa opção para elevar as partes escuras.

4 Arraste o controle deslizante de Altura para variar a textura de Plana (0) a Montanhosa (100).

Consulte também

“Criação e edição de máscaras de canais alfa” na página 253

Capítulo 14: Texto

Texto no Photoshop consiste em contornos de texto com base em vetores - matematicamente, formas que descrevem as letras, números e símbolos de uma *face de texto*. Muitas faces de texto estão disponíveis em mais de um formato: os mais comuns deles são Type 1 (também chamados de fontes PostScript), TrueType, OpenType, New CID e CID não protegido (somente para japonês). O Photoshop preserva os contornos de texto com base em vetores e os usa quando você redimensiona o texto, salva um arquivo PDF ou EPS ou imprime a imagem em uma impressora PostScript. Como resultado, é possível produzir textos com arestas bem definidas e independentes de resolução.

Criação de textos

Sobre texto e camadas de texto

Quando você cria um texto, uma nova camada de texto é adicionada à paleta Camadas.

Importante: camadas de texto não são criadas para imagens em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, porque esses modos não oferecem suporte para camadas. Nesses modos, o texto é exibido no plano de fundo como texto rasterizado.

Depois de criar uma camada de texto, é possível editar o texto e aplicar comandos de camada.

Depois de fazer uma alteração em uma camada de texto que necessita de rasterização, o Photoshop converte os contornos de texto com base em vetores em pixels. O texto rasterizado não tem mais os contornos em vetores e não é editável como texto. Consulte “Rasterização de camadas de texto” na página 382.

É possível fazer as seguintes alterações em uma camada de texto e, ainda, editar o texto:

- Alterar a orientação do texto.
- Aplicar suavização de serrilhado.
- Converter entre texto de ponto e texto de parágrafo.
- Criar um demarcador de trabalho a partir do texto.
- Aplique os comandos de transformação do menu Editar, exceto para Perspectiva e Distorção.

Nota: para transformar parte da camada de texto, é necessário primeiro rasterizar a camada de texto.

- Utilize estilos de camada.
- Use os atalhos de preenchimento (consulte “Teclas para pintar objetos” na página 602).
- Distorça o texto para adaptá-lo a várias formas.

Consulte também

“Criação e edição de texto em um demarcador” na página 399

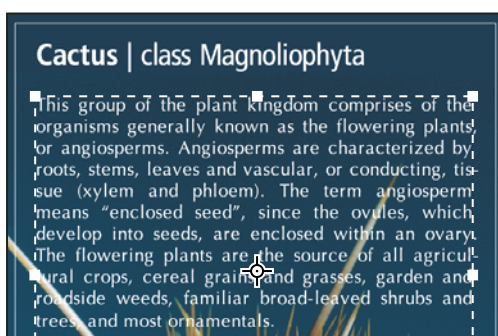
“Exibição e definição de opções de texto asiático” na página 404

“Edição de textos” na página 379

Inserção de texto

Há três maneiras de criar textos: em um ponto, dentro de um parágrafo e em um demarcador.

- *Texto de ponto* é uma linha de texto horizontal ou vertical que começa quando você clica na imagem. Inserir texto em um ponto é uma maneira útil de adicionar algumas palavras em sua imagem.
- *Texto de parágrafo* utiliza limites para controlar o fluxo de caracteres, seja horizontal ou verticalmente. Essa maneira de inserir texto é útil quando você deseja criar um ou mais parágrafos, como em uma brochura.



Texto inserido como texto de ponto (na parte superior) e em uma caixa delimitadora (na parte inferior)

- O texto em um demarcador flui pela aresta de um demarcador aberto ou fechado. Ao digitar o texto horizontalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador perpendicularmente à linha de base. Ao digitar o texto verticalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador paralelamente à linha de base. Em ambos os casos, o texto flui na direção em que os pontos foram adicionados ao demarcador.

Se você inserir mais texto do que cabe em um limite de parágrafo ou ao longo de um demarcador, uma pequena caixa ou círculo contendo um sinal de mais (+) será exibida no lugar de uma alça no canto do ponto delimitador ou do ponto de ancoragem no final do demarcador.

Clicar em uma imagem com uma ferramenta de texto coloca essa ferramenta de texto no modo de edição. Quando a ferramenta está no modo de edição, é possível inserir e editar caracteres e também executar outros comandos em vários menus. No entanto, algumas operações exigem que as alterações sejam confirmadas primeiramente na camada de texto. Para determinar se uma ferramenta de texto está no modo de edição, procure na barra de opções: se você visualizar o botão Confirmar ✓ e o botão Cancelar ⓧ, a ferramenta de texto está no modo de edição.

Consulte também

“Sobre ferramentas” na página 24

“Criação e edição de texto em um demarcador” na página 399

Inserção de texto de ponto

Ao inserir texto de ponto, cada linha de texto é independente, ou seja, a linha aumenta ou diminui à medida que é editada, mas não há quebra para a próxima linha. O texto inserido é exibido em uma nova camada de texto.

- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **⌚T**.
- 2 Clique na imagem para definir um ponto de inserção do texto. O pequeno traço no ponteiro em forma de I marca a linha de base do texto (a linha imaginária na qual o texto se apóia). Para textos verticais, a linha de base marca o eixo central dos caracteres.
- 3 Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, na paleta Caractere ou na paleta Parágrafo.
- 4 Insira os caracteres. Para iniciar uma nova linha, pressione (Windows) ou Return (Mac OS).

Nota: também é possível transformar o texto de ponto no modo de edição. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (MacOS) pressionada. Uma caixa delimitadora é exibida em torno do texto. É possível segurar uma alça para dimensionar ou inclinar o texto. Também é possível girar a caixa delimitadora.

- 5 Ao terminar de inserir ou editar o texto, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções.
- Pressione a tecla Enter no teclado numérico.
- Pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (Mac OS).
- Selecione qualquer ferramenta na caixa de ferramentas, clique na paleta Camadas, Canais, Demarcadores, Ações, Histórico ou Estilos ou selecione qualquer comando de menu disponível.

Inserção de texto de parágrafo

Ao inserir texto de parágrafo, são feitas quebras de linhas de texto para ajustar as dimensões da caixa delimitadora. É possível inserir vários parágrafos e selecionar uma opção de justificação de parágrafo.

Você pode redimensionar a caixa delimitadora, fazendo com que o texto flua dentro do retângulo ajustado. É possível ajustar a caixa delimitadora enquanto digita o texto ou depois de criar a camada de texto. Você pode também utilizar a caixa delimitadora para redimensionar, girar e inclinar o texto.

- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **⌈T**.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Arraste diagonalmente para definir uma caixa delimitadora para o texto.
 - Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você clica ou arrasta para exibir a caixa de diálogo Tamanho do Texto de Parágrafo. Insira valores para Largura e Altura e clique em OK.
- 3 Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, na paleta Caractere, na paleta Parágrafo ou no submenu Camada > Texto.
- 4 Insira os caracteres. Para iniciar um novo parágrafo, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS). Se você inserir mais texto do que cabe em uma caixa delimitadora, o ícone de estouro **☒** será exibido na caixa delimitadora.
- 5 Se desejar, redimensione, gire ou incline a caixa delimitadora.
- 6 Confirme a camada de texto, seguindo um destes procedimentos:
 - Clique no botão Confirmar **✓** na barra de opções.
 - Pressione a tecla Enter no teclado numérico.
 - Pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (Mac OS).
 - Selecione qualquer ferramenta na caixa de ferramentas, clique na paleta Camadas, Canais, Demarcadores, Ações, Histórico ou Estilos ou selecione qualquer comando de menu disponível.

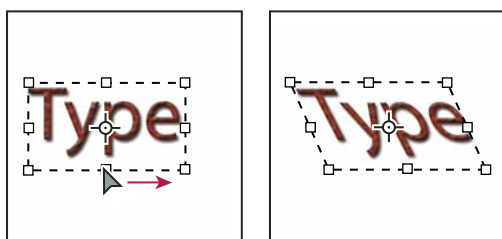
O texto inserido é exibido em uma nova camada de texto.

Redimensionamento ou transformação de uma caixa delimitadora de texto

❖ Exiba as alças da caixa delimitadora de texto de parágrafo. Com a ferramenta Texto **T** ativa, selecione a camada de texto na paleta Camadas e clique no fluxo de texto na imagem.

Nota: é possível transformar o texto de ponto no modo de edição. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada e uma caixa delimitadora será exibida em torno do texto.

- Para redimensionar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro sobre uma alça — ele se transforma em uma seta dupla **↔** — e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter as proporções da caixa delimitadora.
- Para girar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro fora da borda delimitadora — o ponteiro se transforma em uma seta curva de duas pontas **↻** — e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a rotação a incrementos de 15°. Para alterar o centro da rotação, arraste o ponto do centro até um novo local, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. O ponto central pode estar fora da caixa delimitadora.
- Para inclinar a caixa delimitadora, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada enquanto arrasta uma das alças centrais. O ponteiro se transforma em uma seta **↗**.



Inclinação do texto usando a caixa delimitadora

- Para redimensionar o texto ao redimensionar a caixa delimitadora, arraste uma alça de canto com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para redimensionar a caixa delimitadora no ponto do centro, arraste uma alça do canto mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Conversão entre texto de ponto e texto de parágrafo

É possível converter texto de ponto em texto de parágrafo para ajustar o fluxo de caracteres dentro de uma caixa delimitadora. Ou, então, converter texto de parágrafo em texto de ponto para fazer cada linha de texto ficar em um fluxo independente das outras. Ao converter texto de parágrafo em texto de ponto, um retorno de carro é adicionado ao final de cada linha de texto (exceto na última linha).

- 1 Selecione a camada de texto na paleta Camadas.
- 2 Escolha Camada > Texto > Converter para Texto de Ponto, ou Camada > Texto > Converter para Texto de Parágrafo.

Nota: quando você converte texto de parágrafo em texto de ponto, todos os caracteres que estouram a caixa delimitadora são excluídos. Para evitar a perda do texto, ajuste a caixa delimitadora para que todo o texto esteja visível antes da conversão.

Edição de texto

Edição de textos

- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **LT**.
- 2 Selecione a camada de texto na paleta Camadas ou clique no fluxo de texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.
- 3 Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:
 - Clique para definir o ponto de inserção.
 - Selecione um ou mais caracteres que deseja editar.
- 4 Insira o texto como desejar.
- 5 Confirme as alterações na camada de texto.

Consulte também

“Formatação de caracteres” na página 382

“Formatação de parágrafos” na página 393

“Espaçamento e linhas e caracteres” na página 390

“Escala e rotação do texto” na página 392

“Fontes” na página 386

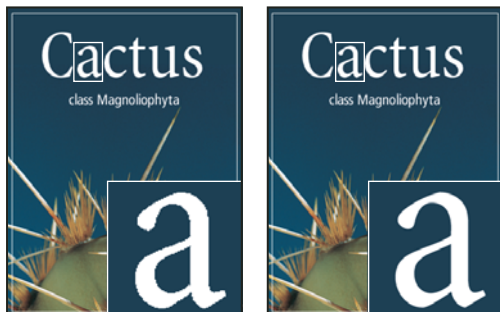
Especificação de aspas curvas ou retas

As *aspas tipográficas*, geralmente denominadas aspas curvas ou aspas inglesas, se confundem com as curvas da fonte. As aspas tipográficas são tradicionalmente utilizadas como aspas e apóstrofes. As *aspas retas* são tradicionalmente utilizadas como abreviações para pés e polegadas.

- 1 Escolha Editar > Preferências > Texto (Windows) ou Photoshop > Preferências > Texto (Mac OS).
- 2 Em Opções de Texto, selecione ou desmarque a opção Usar Aspas Inglesas.

Aplicação da suavização de serrilhado em uma camada de texto

A suavização de serrilhado permite produzir textos com arestas suaves, preenchendo parcialmente os pixels das arestas. Como resultado, as arestas do texto são mescladas com o plano de fundo.




Suavização de serrilhado definida como Nenhuma (à esquerda) e Sólida (à direita)

Ao criar texto para exibição na Web, lembre-se de que a suavização de serrilhado aumenta significativamente o número de cores na imagem original. Isso limita a capacidade de reduzir o número de cores na imagem e, portanto, de reduzir o tamanho do arquivo de imagem. A suavização de serrilhado também pode provocar o aparecimento de cores excedentes nas arestas do texto. Ao reduzir o tamanho do arquivo e limitar o número de cores, talvez seja melhor evitar a suavização de serrilhado, apesar das arestas serrilhadas. Você também pode utilizar texto maior que o usado em impressões. Um texto maior é melhor visualizado na Web e oferece mais liberdade na hora de decidir sobre a aplicação de suavização de serrilhado.

Nota: ao utilizar a suavização de serrilhado, o texto pode receber acabamento de maneira inconsistente em tamanhos pequenos e resoluções baixas (como a resolução utilizada para imagens gráficas da Web). Para reduzir essa inconsistência, desmarque a opção *Largura Fracionada* no menu da paleta *Caractere*.

1 Selecione a camada de texto na paleta Camadas.

2 Escolha uma opção no menu de suavização de serrilhado  na barra de opções ou na paleta Caractere. Ou, escolha Camada > Texto e escolha uma opção no submenu.

Nula Não aplica nenhuma suavização de serrilhado

Nítida O texto é exibido o mais nítido possível

Bem Definida O texto é exibido um pouco nítido

Sólida O texto é exibido mais espesso

Suavidade O texto é exibido mais suave

Verificação e correção da ortografia

Quando você faz a verificação ortográfica em um documento, o Photoshop questiona todas as palavras que não estejam em seu dicionário. Se a palavra questionada estiver corretamente grafada, confirme sua grafia adicionando-a ao dicionário. Se não estiver corretamente grafada, você poderá corrigi-la.

1 Se necessário, na paleta Caractere, escolha um idioma no menu pop-up localizado na parte inferior da paleta. Este é o dicionário que o Photoshop utiliza para verificar a ortografia.

2 (Opcional) Mostre ou desbloqueie as camadas de texto. O comando Verificar Ortografia não verifica a ortografia em camadas ocultas ou bloqueadas.

3 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto.
- Para verificar um texto específico, selecione-o.
- Para verificar uma palavra, posicione o ponto de inserção sobre ela. Se você selecionou uma camada de texto e deseja verificar apenas a ortografia dessa camada, desmarque a opção *Marcar Todas as Camadas*.

4 Escolha Editar > Verificar ortografia.

5 Assim que o Photoshop encontrar palavras desconhecidas e outros possíveis erros, escolha uma destas opções:

Ignorar Continua a verificação ortográfica sem alterar o texto.

Ignorar todas Ignora a palavra questionada durante a verificação ortográfica do texto restante.

Alterar Corrige um erro ortográfico. Verifique se a palavra corretamente grafada está posicionada na caixa de texto Alterar Para e clique em Alterar. Se a palavra sugerida não for a desejada, selecione uma palavra diferente na caixa de texto Sugestões ou digite a palavra correta na caixa de texto Alterar Para.

Alterar todas Corrige todas as ocorrências do erro ortográfico no documento. Verifique se a palavra corretamente grafada está posicionada na caixa de texto Alterar Para.

Adicionar Armazena a palavra desconhecida no dicionário para que as próximas ocorrências não sejam apontadas como erros ortográficos.

Localização e substituição de texto

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione a camada que contém o texto que deseja localizar e substituir. Coloque o ponto de inserção no início do texto que deseja pesquisar.
- Selecione uma camada não de texto, se tiver mais de uma camada de texto e desejar procurar em todas as camadas do documento.

Nota: na paleta Camadas, verifique se as camadas de texto que deseja pesquisar estão visíveis e desbloqueadas. O comando Localizar e Substituir Texto não verifica a ortografia em camadas ocultas ou bloqueadas.

2 Escolha Editar > Localizar e Substituir Texto.

3 Na caixa O que Localizar, digite ou cole o texto que deseja localizar. Para alterar o texto, digite o novo texto na caixa de texto Alterar Para.

4 Selecione uma ou mais opções para refinar sua pesquisa.

Procurar Todas as Camadas Procura em todas as camadas do documento. Essa opção está disponível quando uma camada não de texto é selecionada na paleta Camadas.

Para a Frente Procura a partir de um ponto de inserção no texto. Desmarque essa opção para procurar em todo o texto de uma camada, independentemente da posição do ponto de inserção.

Distinção Entre Maiúsculas e Minúsculas Procura uma palavra ou palavras com as maiúsculas e minúsculas exatamente iguais à do texto na caixa de texto O Que Localizar. Por exemplo, com essa opção selecionada, uma pesquisa de “Pré-Impresso” não localiza “Pré-impresso” nem “PRÉ-IMPRESSO”.

Somente Palavra Inteira Ignora o texto da pesquisa se ele fizer parte de uma palavra maior. Por exemplo, se você estiver procurando por “lado” como uma palavra inteira, a palavra “colado” é desconsiderada.

5 Clique em Localizar próxima para iniciar a pesquisa.

6 Clique em um dos seguintes botões:

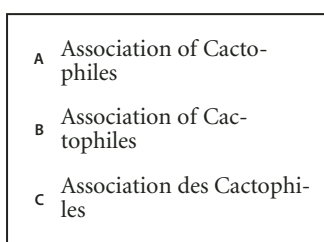
Alterar Substitui o texto localizado pelo texto revisado. Para repetir a pesquisa, selecione Localizar Próxima.

Alterar todas Pesquisa e substitui todas as ocorrências do texto localizado.

Alterar/Localizar Substitui o texto localizado pelo texto revisado e, em seguida, pesquisa a próxima ocorrência.

Atribuição de um idioma para o texto

O Photoshop usa dicionários de idiomas para verificar a hifenização. Os dicionários de idiomas também são usados para verificar a ortografia. Cada dicionário contém milhares de palavras com separação silábica específica. É possível atribuir um idioma a um documento inteiro ou aplicá-lo em um texto selecionado.



Exemplos de hifenização para idiomas diferentes

A. "Cactophiles" em Inglês (E.U.A) B. "Cactophiles" em Inglês (Reino Unido) C. "Cactophiles" em Francês

1 Siga um destes procedimentos:

- Para inserir texto usando um dicionário de idioma específico, escolha o dicionário no menu pop-up no canto inferior esquerdo da paleta Caractere. Em seguida, insira o texto.
- Para alterar o dicionário de um texto existente, selecione o texto e escolha o dicionário no menu pop-up, no canto inferior esquerdo da paleta Caractere.

2 Na paleta Caractere, escolha o dicionário apropriado no menu pop-up, localizado no canto inferior esquerdo da paleta.


Nota: se você selecionar um texto com vários idiomas ou se a camada de texto tiver vários idiomas, o menu pop-up na paleta Caractere ficará desativado e a palavra "Vários" será exibida.

Alteração da orientação de uma camada de texto

A orientação de uma camada de texto determina a direção das linhas de texto em relação à janela do documento (para texto de ponto) ou à caixa delimitadora (para texto de parágrafo). Quando uma camada de texto é vertical, o texto flui de cima para baixo; quando uma camada de texto é horizontal, o texto flui da esquerda para a direita. Não confunda a orientação de uma camada de texto com a direção dos caracteres em uma linha de texto.

1 Selecione a camada de texto na paleta Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Orientação do Texto  na barra de opções.
- Escolha Camada > Texto > Horizontal, ou escolha Camada > Texto > Vertical.
- Escolha Alterar a Orientação do Texto no menu da paleta Caractere.

Rasterização de camadas de texto

Alguns comandos e ferramentas — como os efeitos de filtro e as ferramentas de pintura — não estão disponíveis para camadas de texto. É necessário rasterizar o texto antes de aplicar o comando ou usar a ferramenta. A *rasterização* converte a camada de texto em uma camada normal e torna seu conteúdo não editável. Uma mensagem de aviso será exibida se você escolher um comando ou uma ferramenta que exija uma camada rasterizada. Algumas mensagens de aviso possuem um botão OK, que pode ser selecionado para rasterizar a camada.

- ❖ Selecione a camada de texto e escolha Camada > Rasterizar > Texto.

Formatação de caracteres

Sobre a formatação de caracteres

É possível definir atributos de texto antes de digitar caracteres ou redefini-los para alterar a aparência dos caracteres selecionados em uma camada de texto.

Antes de formatar caracteres individuais, é necessário selecioná-los. É possível selecionar um caractere, uma variedade de caracteres ou todos os caracteres em uma camada de texto.

Consulte também

“Espaçamento e linhas e caracteres” na página 390

“Formatação de parágrafos” na página 393

Seleção de caracteres


- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **IT**.
- 2 Selecione a camada de texto na paleta Camadas ou clique no texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.
- 3 Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:
 - Arraste para selecionar um ou mais caracteres.
 - Clique no texto e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada para selecionar um intervalo de caracteres.
 - Escolha Selecionar > Todos para selecionar todos os caracteres na camada.
 - Clique duas vezes em uma palavra para selecioná-la. Clique três vezes em uma linha para selecioná-la. Clique quatro vezes em um parágrafo para selecioná-lo. Clique cinco vezes em qualquer lugar no fluxo de texto para selecionar todos os caracteres em uma caixa delimitadora.
 - Para usar as teclas de seta para selecionar caracteres, clique no texto e, em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a Esquerda. Para usar as teclas para selecionar palavras, mantenha as teclas Shift+Ctrl (Windows) ou Shift+Command (Mac OS) pressionadas e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a Esquerda.
- 4 Para selecionar todos os caracteres em uma camada sem posicionar o ponto de inserção no fluxo de texto, selecione a camada de texto na paleta Camadas e clique duas vezes no ícone de texto da camada.

Importante: selecionar e formatar caracteres em uma camada de texto coloca a ferramenta Texto no modo de edição.

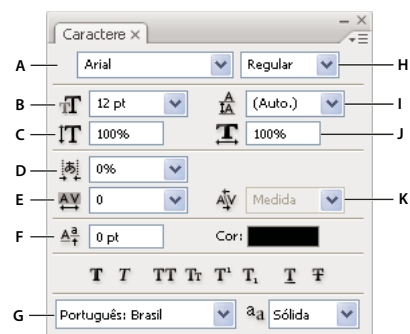
Visão geral da paleta Caractere

A paleta Caractere fornece opções de formatação de caracteres. Algumas opções de formatação também estão disponíveis na barra de opções.

É possível exibir a paleta Caractere, executando um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Janela > Caractere ou clique na guia da paleta Caractere se ela estiver visível, mas não estiver ativa.
- Com uma ferramenta de texto selecionada, clique no botão Paleta  na barra de opções.

Para definir uma opção na paleta Caractere, escolha um valor no menu pop-up, localizado na lateral direita da opção. Para opções com valores numéricos, é possível utilizar as setas para cima e para baixo para definir o valor ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto na paleta.



Paleta Caractere

A. Família de Fontes B. Tamanho da Fonte C. Escala Vertical D. Defina a opção Tsume E. Espaçamento F. Deslocamento da Linha de Base G. Idioma H. Estilo de Fonte I. Entrelinha J. Escala horizontal K. Ajuste de espaço

Nota: para que a opção Definir Tsume seja exibida na paleta Caractere, você deve selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático em Preferências de Texto.

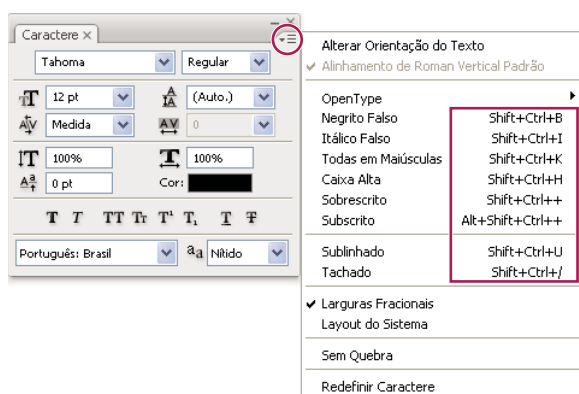
É possível acessar comandos e opções adicionais no menu da paleta Caractere. Para utilizar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito da paleta.

Consulte também

“Paletas e menus” na página 20

Sobre Atalhos Dinâmicos

Atalhos Dinâmicos são atalhos do teclado acessíveis somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto. Quando os Atalhos Dinâmicos estão acessíveis, você pode visualizá-los no menu da paleta Caractere. Atalhos Dinâmicos estão disponíveis para opções de texto como Negrito Falso, Itálico Falso, Todas em Maiúsculas, Caixa Alta, Sobrescrito, Subscrito, Sublinhado e Tachado.



Atalhos Dinâmicos são exibidos no menu da paleta Caractere somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto.

Especificação do tamanho do texto

O tamanho do texto determina o tamanho em que o texto é exibido na imagem.

A unidade de medida padrão para texto é *pontos*. Um ponto em PostScript é igual a 1/72 de uma polegada em uma imagem de 72 ppi; no entanto, é possível alternar entre o uso do PostScript e das definições tradicionais de tamanho de ponto. É possível alterar a unidade de medida padrão do texto na área Unidades e Régua da caixa de diálogo Preferências.

Escolha de um tamanho de texto

❖ Na paleta Caractere ou na barra de opções, insira ou selecione um novo valor em Tamanho **T**.

Para usar uma unidade de medida alternativa, insira a unidade (pol, cm, mm, pt, px ou paica) depois do valor na caixa de texto Tamanho.



Para alterar a unidade de medida para texto, escolha Editar > Preferências > Unidades e Régua (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Régua (Mac OS), e escolha uma unidade de medida no menu Texto.

Definição da unidade de tamanho do ponto

- 1 Escolha Editar > Preferências > Unidades e Régua (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Régua (Mac OS).
- 2 Para Tamanho do Ponto/Paica, selecione uma destas opções:

PostScript (72 pontos por polegada) Define um tamanho de unidade compatível para imprimir em um dispositivo PostScript.

Tradicional Utiliza 72,27 pontos por polegada, um tamanho tradicionalmente usado na impressão.

- 3 Clique em OK.

Alteração da cor do texto

O texto digitado recebe acabamento na cor do primeiro plano atual. Entretanto, é possível alterar a cor antes ou depois de digitá-lo. Ao editar camadas de texto existentes, é possível alterar a cor de caracteres individuais, de caracteres selecionados ou de todo o texto em uma camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na caixa de seleção Cor, na barra de opções ou na paleta Caractere e selecione uma cor, usando o Seletor de Cores da Adobe.
- Utilize atalhos de preenchimento. Para preencher com a cor do primeiro plano, pressione Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (MacOS); para preencher com a cor do plano de fundo, pressione Ctrl+Backspace (Windows) ou Command+Delete (Mac OS).
- Aplique um estilo de camada de sobreposição à camada de texto para aplicar uma cor, um degradê ou um padrão sobre a cor existente. Não é possível aplicar um estilo de camada de sobreposição seletivamente. Ele afeta todos os caracteres na camada de texto.
- Clique na caixa de seleção de cor do primeiro plano na caixa de ferramentas e selecione uma cor usando o Seletor de Cores da Adobe. Se preferir, clique em uma cor na paleta Cor ou na paleta Amostras. Se você utilizar esse método para alterar a cor de uma camada de texto existente, é preciso primeiro selecionar os caracteres dessa camada.

Consulte também

“Sobre efeitos e estilos de camadas” na página 276

Alteração da cor de letras individuais

- 1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T**.
- 2 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o texto.
- 3 Na janela do documento, selecione os caracteres que serão alterados.
- 4 Na barra de opções localizada na parte superior da área de trabalho, clique na amostra de cores.
- 5 No Seletor de Cores da Adobe, localize o intervalo de cores desejado, usando os controles deslizantes triangulares na barra de espectro de cores, e clique na cor desejada no campo de cores. A cor selecionada é exibida na metade superior da amostra de cores no Seletor de Cores da Adobe. A cor original permanece na metade inferior.
- 6 Clique em OK. A nova cor substitui a cor original na barra de opções e nos caracteres selecionados.

Nota: a nova cor apenas será visualizada nos caracteres quando a seleção desses caracteres for cancelada ou quando outro elemento for selecionado.

Consulte também

“Inserção de texto” na página 376

“Sobre a formatação de caracteres” na página 382


Como sublinhar ou tachar texto

É possível colocar uma linha sob um texto horizontal, ou à esquerda ou à direita do texto vertical. Também é possível colocar uma linha sobre um texto horizontal ou vertical. A linha sempre possui a mesma cor do texto.

❖ Selecione o texto que deseja sublinhar ou tachar.

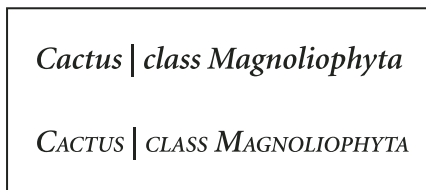
- Para sublinhar textos horizontais, clique no botão Sublinhado **T** na paleta Caractere.
- Para aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita do texto vertical, escolha Sublinhado à Esquerda ou Sublinhado à Direita no menu da paleta Caractere. É possível aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita, mas não em ambos os lados. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: as opções *Sublinhado à Esquerda* e *Sublinhado à Direita* aparecem apenas no menu da paleta *Caractere* quando uma camada de texto que contém texto vertical está selecionada. Ao trabalhar com texto asiático vertical, você pode adicionar um sublinhado em ambos os lados da linha de texto.



- Para aplicar uma linha horizontal ao texto horizontal ou em uma linha vertical ao texto vertical, clique no botão Tachado  na paleta *Caractere*. Também é possível escolher Tachado no menu da paleta *Caractere*.

Aplicação de todas em maiúsculas ou caixa alta

É possível inserir ou formatar texto como caracteres em maiúsculas, com todas em maiúsculas ou em caixa alta. Ao formatar o texto como caixa alta, o Photoshop usa automaticamente os caracteres de caixa alta incluídos como parte da fonte, se disponíveis. Se a fonte não incluir caixa alta, o Photoshop cria uma caixa alta falsa.





Letras maiúsculas normais (na parte superior) comparadas com letras em caixa alta (na parte inferior)

- 1 Selecione o texto que deseja alterar.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão *Todas em Maiúsculas*  ou no botão *Caixa Alta*  na paleta *Caractere*.
 - Escolha *Todas em Maiúsculas* ou *Caixa Alta* no menu da paleta *Caractere*. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Especificação de caracteres de sobrescrito ou subscrito

Texto em *sobrescrito* e *subscrito* (também chamado de texto *superior* e *inferior*) é um texto de tamanho reduzido que é aumentado ou diminuído em relação à linha de base de uma fonte. Se a fonte não incluir caracteres em sobrescrito ou subscrito, o Photoshop criará caracteres em sobrescrito ou subscrito falso.

- 1 Selecione o texto que deseja alterar.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão *Sobrescrito*  ou no botão *Subscrito*  na paleta *Caractere*.
 - Escolha *Sobrescrito* ou *Subscrito* no menu da paleta *Caractere*. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Fontes

Sobre fontes

Uma *fonte* é um conjunto completo de caracteres—letras, números e símbolos—que compartilham espessura, largura e estilo em comum, como 10-pt Adobe Garamond Negrito.

Faces de texto (normalmente chamadas de *famílias de texto* ou *famílias de fontes*) são coleções de fontes que compartilham uma aparência geral, e são criadas para serem usadas juntas, como o Adobe Garamond.

Um *estilo de texto* é uma versão variante de uma fonte individual em uma família de fontes. Normalmente, o membro *Romano* ou *Simples* (o nome real varia de uma família para outra) de uma família de fontes é a fonte básica, que pode conter estilos de tipo como normal, negrito, seminegrito, itálico e negrito itálico. Se uma fonte não tiver o estilo desejado, será possível aplicar estilos *falsos* styles—versões simuladas dos estilos negrito, itálico, sobrescrito, subscrito, todas em maiúsculas e em caixa alta.

As faces de texto incluem vários caracteres, além dos que você vê no teclado. Dependendo da fonte, esses caracteres podem incluir substituições, frações, traçados violentos, ornamentos, ordinais, alternativas de títulos e estilos, caracteres superiores e inferiores, números no estilo antigo e números de demarcação. Um *glifo* é uma forma específica de um caractere. Por exemplo, em determinadas fontes, a letra maiúscula A está disponível em várias formas, como traçado violento e caixa alta.

Além das fontes instaladas no sistema, também é possível usar as fontes instaladas nestas pastas:

Windows Arquivos de programas/Arquivos comuns/Adobe/Fonts

Mac OS Biblioteca/Suporte para aplicativo/Adobe/Fonts

Se você instalar uma fonte Type 1, TrueType, OpenType ou CID na pasta Fontes local, a fonte será exibida apenas nos aplicativos da Adobe.





Consulte também

“Fontes OpenType” na página 388

“Sobre fontes ausentes e proteção de glifos” na página 388

Visualização de fontes

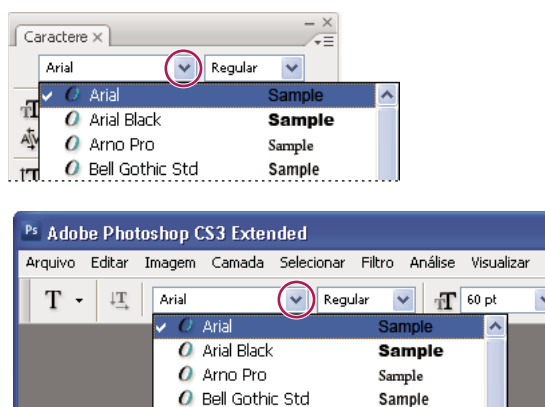
É possível visualizar amostras de uma fonte nos menus Família de Fontes e Estilo de Fontes no painel Caractere e outras áreas no aplicativo do qual as fontes são escolhidas. Os seguintes ícones são usados para indicar diferentes tipos de fontes:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 


É possível desativar o recurso de visualização ou alterar o tamanho do ponto dos nomes das fontes em Preferências de Texto.

Escolha de uma família e de um estilo de fonte

1 Escolha uma família de fontes no menu Família de Fontes, na paleta Caractere ou na barra de opções. Se houver mais de uma cópia de uma fonte instalada no computador, uma abreviação será exibida depois do nome da fonte: (T1) para fontes Type 1, (TT) para fontes TrueType ou (OT) para fontes OpenType.



O menu Família de Fontes, na paleta Caractere e na barra de opções, mostra uma visualização das fontes disponíveis.

 É possível escolher uma família e um estilo de fonte digitando o seu nome na caixa de texto. À medida que você digita, o nome da primeira fonte ou do estilo que começa com aquela letra é exibido. Continue digitando até que o nome correto da fonte ou do estilo seja exibido.

2 Para escolher um estilo de fonte, siga um destes procedimentos:

- Escolha um estilo de fonte no menu Estilo de Fontes, na paleta Caractere ou na barra de opções.

- Se a família de fontes escolhida não incluir um estilo negrito ou itálico, clique no botão Negrito Falso **T** ou Itálico Falso *T* na paleta Caractere para aplicar um estilo simulado. Se preferir, escolha Negrito Falso ou Itálico Falso no menu da paleta Caractere.
- Use um atalho dinâmico. Atalhos dinâmicos são atalhos do teclado disponíveis (somente no modo de edição) para Negrito Falso, Itálico Falso, Todas em Maiúsculas, Caixa Alta, Sobrescrito, Subscrito, Sublinhado e Tachado.

Nota: não é possível aplicar a formatação Negrito Falso em texto distorcido.

Alteração da fonte em várias camadas

- 1 Na paleta Camadas, selecione as camadas de texto que deseja alterar.
- 2 Na paleta Caractere, selecione as características do texto nos menus pop-ups.

Sobre fontes ausentes e proteção de glifos


Se um documento utiliza fontes não instaladas no sistema, você vê uma mensagem de alerta ao abri-lo. O Photoshop indica quais fontes estão ausentes e substitui as fontes ausentes por fontes correspondentes disponíveis. Quando isso acontece, é possível selecionar o texto e aplicar qualquer outra fonte disponível.

Uma proteção de glifo protege contra caracteres incorretos e ilegíveis, que aparecem quando você insere texto não-romano (por exemplo, japonês ou cirílico), depois de selecionar uma fonte romana. Por padrão, o Photoshop fornece proteção de glifos selecionando automaticamente uma fonte apropriada. Para desativar a proteção de glifo, cancele a seleção de Ativar Proteção de Glifos Ausentes, em Preferências do Texto.

Fontes OpenType

As fontes OpenType utilizam um único arquivo de fontes para os computadores Windows® e Macintosh®, portanto você pode mover arquivos de uma plataforma para outra sem se preocupar com substituição de fontes e outros problemas que causam o refluxo do texto. As fontes OpenType podem incluir vários recursos, como swashes e ligaduras condicionais, que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais.



As fontes OpenType mostram o ícone .

Ao trabalhar com uma fonte OpenType, você pode substituir automaticamente os glifos alternativos do texto, como substituições, caixas altas, frações e números no estilo antigo.

A	1st, 2nd, and 3rd	1 st , 2 nd , and 3 rd
B	octagonal stone	oṡtagonal ſtone
C	Quick Brown Foxes	Quick Brown Fṡxes

Fontes Normal (à esquerda) e OpenType (à direita)

A. Ordinais B. Ligaduras condicionais C. Swashes

As fontes OpenType podem incluir um conjunto de caracteres expandido e recursos de layout para fornecer um suporte lingüístico mais rico e um controle tipográfico avançado. As fontes OpenType da Adobe que incluem suporte para idiomas da Europa Central podem incluir a palavra "Pro" como parte do nome da fonte em menus da fonte do aplicativo. As fontes OpenType que não contêm suporte para idiomas da Europa Central são denominadas "Padrão" e têm um sufixo "Pdr". Todas as fontes OpenType também podem ser instaladas e utilizadas com as fontes PostScript Type 1 e TrueType.

Para obter mais informações sobre fontes OpenType, consulte www.adobe.com/go/opentype_br.

Aplicação de recursos OpenType

1 Verifique se você escolheu uma fonte OpenType ao usar a ferramenta Texto. Se você não selecionar algum texto, a definição será aplicada ao novo texto que criar.

2 No menu da paleta Caractere, escolha uma das seguintes opções no submenu OpenType:

Substituições Padrão São substituições tipográficas para determinados pares de caracteres, como fi, fl, ff, ffi e ffl.



Texto com as opções Substituições Padrão e Substituições Discriminadas não selecionadas e selecionadas

Alternativas Contextuais São caracteres alternativos incluídos em algumas faces de texto de script para proporcionar um melhor comportamento de ligação. Por exemplo, ao utilizar o Caffisch Script Pro com alternativas contextuais ativadas, o par de letras “bl” na palavra “bloom” está ligado para que se pareça mais com a escrita à mão.

Substituições Discriminadas São caracteres de substituição tipográfica para pares de letras como ct, st e ft.

Nota: embora os caracteres em substituições pareçam estar ligados, eles são completamente editáveis e não fazem com que o verificador ortográfico indique uma palavra incorretamente.

Traçado Violento Substitui glifos de traçado violento, formas de letra estilizadas com traçados estendidos (floreios exagerados).

Estilo Antigo São numerais mais curtos que os normais, com alguns numerais no estilo antigo ficando abaixo da linha de base do texto.


Alternativas Estilísticas Formata caracteres estilizados que criam um efeito puramente estético.

Alternativas de Títulos Formata caracteres (geralmente todos em maiúsculas) para uso em configurações de tamanho grande, como títulos.

Ornamentos São dispositivos que adicionam uma assinatura pessoal à família de texto e podem ser usados como decoração da página de título, marcadores de parágrafo, divisores de blocos de texto ou como bandas ou bordas repetidas.

Ordinais Formata automaticamente números ordinais (como 1st e 2nd) com caracteres sobrescritos. Caracteres como o sobrescrito das palavras em espanhol *segunda* e *segundo* (2^a e 2^o) também são formatados corretamente.

Frações Formata automaticamente frações; números separados por uma barra (como 1/2) são convertidos em fração (como ½).

 Não é possível visualizar recursos OpenType, como alternativas contextuais, substituições e glifos no Photoshop, antes de aplicá-los. No entanto, é possível visualizar e aplicar recursos OpenType usando a paleta Glifos do Adobe Illustrator. Copie e cole o texto no Adobe Illustrator e use a paleta Glifos para visualizar e aplicar recursos OpenType. Em seguida, você pode colar o texto de volta no Photoshop.

Para obter um tutorial sobre a visualização de glifos no Adobe Illustrator, consulte www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_br.

Consulte também

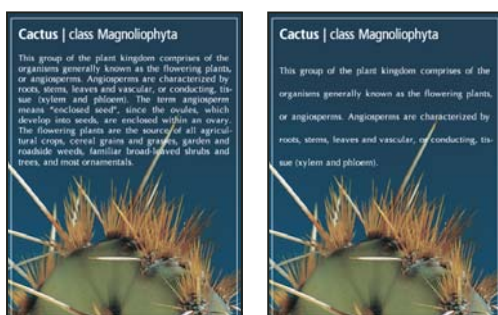
“Definição de atributos da fonte asiática OpenType” na página 405

Espaçamento e linhas e caracteres

Definição de entrelinhas

O espaço vertical entre as linhas do texto é denominado *entrelinha*. Para o texto Roman, a entrelinha é medida a partir da linha de base de uma linha do texto até a linha de base da linha acima da linha considerada. A *linha de base* é a linha invisível na qual se situa a maior parte das letras. É possível aplicar mais de um valor de entrelinhas dentro do mesmo parágrafo. Entretanto, o maior valor de entrelinhas em uma linha de texto determina o valor de entrelinhas para a linha em questão.

Nota: ao trabalhar com texto asiático horizontal, você pode especificar como a entrelinha será medida, se a partir de uma linha de base para outra linha de base ou se a partir do topo de uma linha para o topo da próxima linha.



Texto de 5 pontos com entrelinhas de 6 pontos (à esquerda) e com entrelinhas de 12 pontos (à direita)

Consulte também

“Sobre texto asiático” na página 403

Definição da entrelinha

- 1 Selecione os caracteres que deseja alterar. Se você não selecionar algum texto, as entrelinhas serão aplicadas no próximo texto que criar.
- 2 Na paleta Caractere, defina o valor de Entrelinhas.

Alteração da porcentagem de entrelinhas automáticas padrão

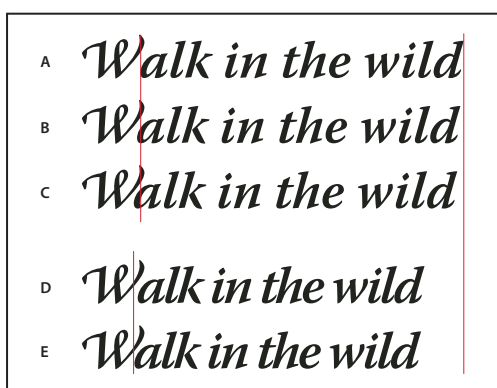
- 1 Escolha Justificação no menu da paleta Parágrafo.
- 2 Para Entrelinhas Automáticas, insira uma nova porcentagem padrão.

Ajuste de espaço e espaçamento

Ajuste de espaço é o processo de adição ou remoção de espaço entre pares de caracteres específicos. *Espaçamento* é o processo de alargamento ou estreitamento de espaço entre os caracteres no texto selecionado ou em um bloco de texto inteiro.

Você pode ajustar o texto automaticamente, usando o ajuste de espaço métrico ou o ajuste de espaço óptico. O *Espaço métrico* (também denominado *Espaço automático*) usa pares de ajuste de espaço, incluídos com a maioria das fontes. Os pares de ajuste de espaço contêm informações sobre o espaçamento de pares de letras específicos. Alguns exemplos incluem: LA, P, To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. O Espaço métrico é definido como padrão para que os pares específicos sejam ajustados automaticamente durante a importação ou digitação de texto.

Algumas fontes incluem especificações robustas de pares de ajuste de espaço. Porém, se uma fonte tiver somente ajuste de espaço interno mínimo ou não tiver nenhum ajuste de espaço, ou se você usar duas faces de texto diferentes ou dois tamanhos diferentes em uma ou mais palavras de uma linha, será possível usar a opção *ajuste de espaço óptico*. O ajuste de espaço óptico ajusta o espaçamento entre caracteres adjacentes com base em suas formas.



Opções de ajuste de espaço e espaçamento

A. Texto original B. Texto com ajuste de espaço óptico C. Texto com ajuste de espaço manual entre W e a D. Texto com espaçamento E. Ajuste de espaço e espaçamento cumulativos

Também é possível utilizar o *ajuste de espaço manual*, que é ideal para ajustar o espaço entre duas letras. O espaçamento e o ajuste de espaço manual são cumulativos, portanto, você pode primeiro ajustar os pares de letras separadamente e, em seguida, estreitar ou alargar um bloco de texto sem que isso afete o ajuste de espaço relativo dos pares de letras.

Ao clicar para colocar o ponto de inserção entre duas letras, os valores do ajuste de espaço são exibidos no painel Caractere. Da mesma maneira, se você selecionar uma palavra ou um intervalo de texto, os valores de espaçamento serão mostrados no painel Caractere.

O ajuste de espaço e o espaçamento são medidos em 1/1.000 emes, uma unidade de medida que é relativa ao tamanho atual do texto. Em uma fonte de 6 pontos, 1 emé é igual a 6 pontos; em uma fonte de 10 pontos, 1 emé é igual a 10 pontos. O ajuste de espaço e o espaçamento são estritamente proporcionais ao tamanho do texto atual.

Nota: os valores de ajuste de espaço e espaçamento afetam o texto em japonês, mas normalmente, essas opções são usadas para ajustar o *aki* entre caracteres Roman.

Ajuste de espaço

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para usar as informações de ajuste de espaço internas da fonte para caracteres selecionados, escolha a opção Métrica para o Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar automaticamente o espaçamento entre caracteres selecionados com base em suas formas, escolha Óptico no menu Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar o espaço manualmente, coloque um ponto de inserção entre dois caracteres e defina o valor desejado para a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere. (Observe que se for selecionado um intervalo do texto, não será possível ajustar o espaço manualmente. Nesse caso, use o espaçamento).



Pressione **Alt+Seta para a esquerda/direita** (Windows) ou **Option+Seta para a esquerda/direita** (Mac OS) para diminuir ou aumentar o ajuste de espaço entre dois caracteres.

- Para desativar o ajuste de espaço para os caracteres selecionados, defina a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere em 0 (zero).

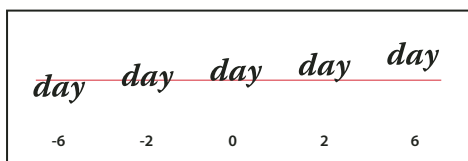
Ajuste de espaçamento

- 1 Selecione o intervalo de caracteres ou o objeto de texto que deseja ajustar.
- 2 No painel Caractere, defina a opção Espaçamento.

Deslocamento de linha de base

Use Deslocamento da linha de base para mover um caractere selecionado para cima ou para baixo em relação à linha de base do texto adjacente. O deslocamento de linha de base é especialmente útil quando você está definindo frações manualmente ou ajustando a posição da fonte de uma figura.

- 1 Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o deslocamento será aplicado ao próximo texto que você criar.
- 2 No painel Caractere, defina a opção Deslocamento de linha de base. Os valores positivos movem a linha de base do caractere para uma posição acima da linha de base do restante da linha; os valores negativos movem-na para uma posição abaixo da linha de base.



Texto com diferentes valores de Deslocamento de linha de base

Ativação ou desativação de larguras fracionais de caracteres

Por padrão, o software usa *larguras fracionais de caracteres* entre os caracteres. Isso significa que o espaçamento entre os caracteres varia, e serão usadas algumas vezes apenas frações de pixels inteiros.

Na maioria das situações, as larguras fracionais de caracteres proporcionam o melhor espaçamento para melhorar a aparência e legibilidade do texto. Entretanto, no caso de textos pequenos (menos de 20 pontos) exibidos on-line, as larguras fracionais de caracteres podem deixar o texto muito junto ou apresentar espaçamento extra em excesso, dificultando a leitura.

Desative as larguras fracionais quando desejar corrigir o espaçamento do texto em incrementos de pixels inteiros e impedir que textos pequenos fiquem muito juntos. A definição da largura fracional de caracteres se aplica a todos os caracteres de uma camada de texto — não é possível definir a opção para caracteres selecionados.



❖ Siga um destes procedimentos:

- Para definir o espaçamento do texto para o documento inteiro em incrementos de um pixel inteiro, escolha Layout do Sistema no menu do painel Caractere.
- Para reativar as larguras fracionais de caracteres, escolha Larguras Fracionais no menu do painel Caractere.

Escala e rotação do texto

Ajuste da escala do texto

Você pode especificar a proporção entre a altura e a largura do tipo em relação à largura e altura originais dos caracteres. Os caracteres não redimensionados possuem um valor de 100%. Algumas famílias de tipos incluem uma *fonte expandida* real, criada com uma dispersão maior do que o estilo de tipo simples. O recurso Escala distorce o texto, por isso, geralmente é preferível usar uma fonte criada como condensada ou expandida, se disponível.

- 1 Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o dimensionamento será aplicado ao próximo texto criado.
- 2 No painel Caractere, defina a opção Dimensionamento Vertical  ou a opção Dimensionamento Horizontal .

Rotação do texto

❖ Faça o seguinte:

- Para girar um texto, selecione a camada de texto e utilize qualquer comando de giro ou o comando Transformação Livre. Para texto de parágrafo, também é possível selecionar a caixa delimitadora e utilizar uma alça para girar o texto manualmente.
- Para girar vários caracteres no texto asiático vertical, utilize o tate-chu-yoko.

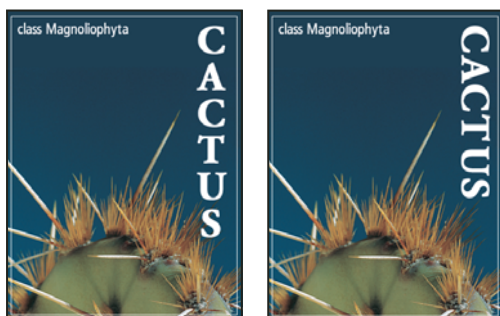
Consulte também

“Uso do tate-chu-yoko” na página 404

“Aplicação de transformações” na página 198

Rotação de caracteres do texto vertical

Ao trabalhar com texto vertical, é possível girar a direção dos caracteres em 90°. Caracteres rotacionados parecem verticais; caracteres não rotacionados parecem oblíquos (perpendiculares à linha do texto).



Texto original (à esquerda) e texto sem rotação vertical (à direita)

- 1 Selecione o texto vertical que deseja girar ou cancelar o giro.
- 2 No menu da paleta Caractere, escolha Alinhamento de Roman Vertical Padrão. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: não é possível girar caracteres de byte duplo (caracteres de largura total, disponíveis apenas em fontes chinesas, japonesas e coreanas). Qualquer caractere de byte duplo no intervalo selecionado não será rotacionado.

Formatação de parágrafos

Formatação de parágrafos

Para texto de ponto, cada linha é um parágrafo separado. Para texto de parágrafo, cada parágrafo pode ter várias linhas, dependendo das dimensões da caixa delimitadora.

Você pode selecionar parágrafos e, em seguida, utilizar a paleta Parágrafo para definir opções de formatação para um único parágrafo, vários parágrafos ou todos os parágrafos em uma camada de texto.

❖ Selecione a ferramenta Texto Horizontal **T** ou a ferramenta Texto Vertical **!T**.

- Para aplicar formatação em um único parágrafo, clique em um parágrafo.
- Para aplicar formatação em vários parágrafos, selecione um intervalo de parágrafos.
- Para aplicar formatação em todos os parágrafos da camada, selecione a camada de texto na paleta Camadas.

Consulte também


“Formatação de caracteres” na página 382

“Espaçamento e linhas e caracteres” na página 390

“Escala e rotação do texto” na página 392

“Edição de texto” na página 379

Visão geral da paleta Parágrafo

Use a paleta Parágrafo para alterar a formatação de colunas e parágrafos. Para exibir a paleta, escolha Janela > Parágrafo, ou clique na guia da paleta Parágrafo se a paleta estiver visível, mas não ativa. É possível também selecionar uma ferramenta de texto e clicar no botão Paleta  na barra opções.

Para definir opções com valores numéricos na paleta Parágrafo, é possível usar as setas para cima e para baixo ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto na paleta.



Paleta Parágrafo

A. Alinhamento e justificação B. Recuo à esquerda C. Recuo à esquerda na primeira linha D. Espaço antes do parágrafo E. Hifenização
F. Recuo à direita G. Espaço depois do parágrafo

É possível acessar comandos e opções adicionais no menu da paleta Parágrafo. Para utilizar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito da paleta. Se a paleta estiver encaixada, clique no triângulo localizado na guia da paleta.

Especificação do alinhamento

É possível *alinhar* o texto a uma aresta de um parágrafo (à esquerda, centralizar ou à direita para texto horizontal; à parte superior, centralizar ou à parte inferior para texto vertical). As opções de alinhamento estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 Na paleta Parágrafo ou na barra de opções, clique em uma opção de alinhamento.

As opções para texto horizontal são:

Alinhar texto à esquerda Alinha o texto à esquerda, deixando a aresta direita do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando ambas as arestas do parágrafo irregulares.

Alinhar texto à direita Alinha o texto à direita, deixando a aresta esquerda do parágrafo irregular.

As opções para texto vertical são:

Alinhar texto por cima Alinha o texto acima, deixando a aresta inferior do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando as arestas superior e inferior do parágrafo irregulares.

Alinhar texto por baixo Alinha o texto abaixo, deixando a aresta superior do parágrafo irregular.

Especificação da justificação para texto de parágrafo

Diz-se que o texto está *justificado* quando ele está alinhado com ambas as arestas. Você pode justificar todo o texto em um parágrafo excluindo a última linha, ou justificar o texto em um parágrafo incluindo a última linha. As configurações escolhidas para justificação afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de justificação estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo e determinam o espaçamento entre palavras, letras e glifos. As configurações de justificação se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 Na paleta Parágrafo, clique em uma opção de justificação.

As opções para texto horizontal são:

Justificar última pela esquerda Justifica todas as linhas, exceto a última, que está alinhada à esquerda.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que está alinhada ao centro.

Justificar última pela direita Justifica todas as linhas, exceto a última, que está alinhada à direita.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

As opções para texto vertical são:

Justificar última pelo topo Justifica todas as linhas, exceto a última, que está alinhada ao topo.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que está alinhada ao centro.

Justificar última pela base Justifica todas as linhas, exceto a última, que está justificada pela base.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

Nota: a Justificação (à direita, ao centro, à esquerda e justificar tudo) do texto em um demarcador inicia no ponto de inserção e termina no fim do demarcador.

Ajuste do espaçamento da palavra ou letra em texto justificado

É possível controlar com precisão como o Photoshop faz o espaçamento de letras e palavras e redimensiona caracteres. Ajustar o espaçamento é especialmente útil com texto justificado, embora também seja possível ajustar o espaçamento para texto não justificado.

1 Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados.

2 Escolha Justificação no menu da paleta Parágrafo.

3 Insira valores para Espaçamento entre Palavras, Espaçamento entre Letras e Escala de Glifos. Os valores Mínimo e Máximo definem um intervalo de espaçamentos aceitáveis apenas para parágrafos justificados. O valor de Desejado define o espaçamento desejado para parágrafos justificados e não justificados:

Espaçamento entre Palavras O espaço entre as palavras é aplicado ao pressionar a barra de espaço. Os valores de Espaçamento entre Palavras podem variar de 0% a 100%. Em 100%, nenhum espaço adicional é inserido entre as palavras.

Espaçamento entre Letras A distância entre as letras, incluindo os valores de espaçamento e ajuste de espaço. Os valores de Espaçamento entre Letras pode variar de -100% a 500%; a 0%, nenhum espaço é adicionado entre letras, a 100% de espaçamento entre letras, um espaço inteiro é adicionado entre as letras.

Escala de Glifos A largura dos caracteres (um *glifo* é qualquer caractere de fonte). Os valores de Escala de Glifos podem variar de 50% a 200%. Em 100%, a altura dos caracteres não é redimensionada.



As opções de espaçamento sempre são aplicadas em todo o parágrafo. Para ajustar o espaçamento em poucos caracteres, mas não em um parágrafo inteiro, use a opção Espaçamento.

Consulte também

“Definição de entrelinhas” na página 390

Recuo de parágrafos

Recuo especifica a quantidade de espaço entre o texto e a caixa delimitadora ou a linha que contém o texto. O recuo afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente recuos diferentes para os parágrafos.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 Na paleta **Parágrafo**, digite um valor para uma opção de recuo:



Recuar Margem Esquerda Recua a partir da aresta esquerda do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte superior do parágrafo.

Recuar Margem Direita Recua a partir da aresta direita do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte inferior do parágrafo.

Recuar Primeira Linha Recua a primeira linha de texto no parágrafo. Para textos horizontais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo à esquerda e, para textos verticais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo superior. Para criar um recuo deslocado da primeira linha, insira um valor negativo.

Ajuste do espaçamento entre parágrafos

1 Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados. Se você não inserir o cursor em um parágrafo ou selecionar uma camada de texto, a configuração será aplicada quando um novo texto for criado.

2 Na paleta **Parágrafo**, ajuste os valores para **Adicionar Espaço Antes do Parágrafo**  e **Adicionar Espaço Depois do Parágrafo** .

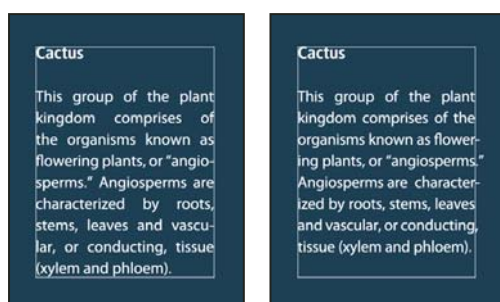
Consulte também

“Definição de entrelinhas” na página 390

Especificação da pontuação deslocada para fontes Roman

A *pontuação deslocada* controla o alinhamento de sinais de pontuação de um parágrafo específico. Quando a *Pontuação Deslocada Roman* é ativada, os seguintes caracteres são exibidos fora das margens: aspas simples, aspas duplas, apóstrofes, vírgulas, pontos, hífen, travessões, traços, dois-pontos e pontos-e-vírgulas. Quando um caractere de pontuação é seguido por um sinal de pontuação, os dois caracteres são deslocados.

Lembre-se de que o alinhamento do parágrafo determina a margem a partir da qual a pontuação é deslocada. Nos parágrafos alinhados à esquerda e à direita, a pontuação é deslocada para fora das margens esquerda e direita, respectivamente. Nos parágrafos alinhados por cima e por baixo, a pontuação é deslocada para fora das margens superior e inferior, respectivamente. Nos parágrafos centralizados e justificados, a pontuação é deslocada para as duas margens.



Parágrafo sem pontuação deslocada (à esquerda) comparado com parágrafo com pontuação deslocada (à direita)

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 Escolha Pontuação Deslocada Roman no menu da paleta Parágrafo. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: os sinais de pontuação de byte duplo disponíveis nas fontes chinesas, japonesas e coreanas no intervalo selecionado não serão deslocados quando você utilizar a Pontuação Deslocada Roman. Em vez disso, utilize Burasagari Standard ou Burasagari Strong. Esses itens só estarão disponíveis se você selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático em Preferências de Texto.

Consulte também

“Especificação de uma opção Burasagari” na página 409

“Exibição e definição de opções de texto asiático” na página 404

Ajuste automático da hifenização

As configurações escolhidas para hifenização afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de hifenização determinam se as palavras podem ser hifenizadas e, se puderem, quais quebras são permitidas.

1 Para usar a hifenização automática, siga um destes procedimentos:

- Para ativar ou desativar a hifenização automática, selecione ou desmarque a opção Hifenizar no painel Parágrafo.
- Para aplicar hifenização em parágrafos específicos, selecione primeiramente somente os parágrafos que deseja que sejam afetados.
- Para escolher um dicionário de hifenização, escolha um idioma no menu Idioma, localizado na parte inferior do painel Caractere.

2 Para especificar opções, escolha Hifenização no menu do painel Parágrafo e especifique as seguintes opções:

Palavras Maiores Que Letras Especifica o número mínimo de caracteres para palavras hifenizadas.

Depois das Primeiras Letras e Antes das Últimas Letras Especifica o número mínimo de caracteres no início ou no final de uma palavra que pode estar quebrada por um hífen. Por exemplo, especificando 3 para esses valores, a palavra **aromático** seria hifenizada como **aro-mático**, em vez de **ar-omático** ou **aromát-ico**.

Limite de Hífen Especifique o número máximo de linhas consecutivas no qual a hifenização pode ocorrer.

Zona de Hifenização Especifique uma distância da aresta direita de um parágrafo, demarcando uma parte da linha na qual a hifenização não é permitida. Uma configuração de 0 permite todas as hifenizações. Essa opção se aplica apenas quando você usa o Compositor de Linha Única da Adobe.

Hifenizar Palavras em Maiúsculas Selecione essa opção para evitar que as palavras em maiúsculas sejam hifenizadas.

Nota: as configurações de hifenização se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

Como evitar a quebra das palavras

É possível evitar a quebra de palavras no final de linhas — por exemplo, nomes próprios ou palavras que podem ser lidas incorretamente quando quebradas no final de uma linha. Também é possível evitar a divisão de várias palavras ou grupos de palavras, como grupos de iniciais e um sobrenome.

1 Selecione os caracteres cuja quebra deseja evitar.

2 Escolha Sem Quebra no menu do painel Caractere.

Nota: se a opção Sem Quebra for aplicada a muitos caracteres adjacentes, o texto poderá ser quebrado no meio de uma palavra.

Métodos de composição

A aparência do texto na página depende de uma interação complexa entre processos, denominada *composição*. Utilizando as opções de espaçamento entre palavras, entre letras, entre glifos e hifenização selecionadas, os aplicativos da Adobe avaliam possíveis quebras de linha e escolhem aquela que melhor se adapta aos parâmetros especificados.

É possível escolher entre dois métodos de composição: o Adobe Every-line Composer e o Adobe Single-line Composer. Ambos os métodos avaliam possíveis quebras e escolhem aquela que melhor se adapta às opções de hifenização e justificação especificadas para um determinado parágrafo. O método de composição afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente métodos de composição diferentes para os parágrafos.

Every-line Composer

O Every-line Composer considera uma rede de pontos de quebra para um intervalo de linhas e, desse modo, pode otimizar as primeiras linhas do parágrafo para eliminar quebras indesejáveis mais adiante.

O Every-line Composer aborda a composição identificando e avaliando possíveis pontos de quebra e atribuindo a eles uma penalidade ponderada, com base nos seguintes princípios:

- Para textos alinhados à esquerda, à direita ou centralizados, as linhas que estão mais próximas do lado direito são favorecidas e têm uma penalidade menor.
- Para o texto justificado, é dada maior importância à uniformidade do espaçamento entre letras e palavras.
- A hifenização é evitada quando possível.

Single-Line Composer

O Single-line Composer oferece uma abordagem tradicional à composição de texto uma linha por vez. Essa opção é útil se você preferir ter controle manual sobre a maneira como as linhas são quebradas. O Single-line Composer utiliza os seguintes princípios ao considerar um ponto de quebra:

- Linhas mais longas são favorecidas em relação a linhas mais curtas.
- No texto justificado, o espaçamento entre palavras compactado ou expandido é preferível à hifenização.
- Em texto não justificado, a hifenização é preferível ao espaçamento entre letras compactado ou expandido.
- Se o espaçamento precisar ser ajustado, a compactação é melhor que a expansão.

Para escolher um desses métodos, selecione-o no menu do painel Parágrafo. Para aplicar o método a todos os parágrafos, selecione primeiro o objeto de texto; para aplicar o método apenas ao parágrafo atual, insira primeiro o cursor nesse parágrafo.

Criação de efeitos de texto

Sobre efeitos de texto

É necessário realizar várias operações no texto para alterar a sua aparência. Por exemplo, é possível deformar o texto, converter o texto em formas ou adicionar uma sombra projetada ao texto. Uma das maneiras mais fáceis de criar efeitos de texto é executar as ações padrão de Efeitos de Texto, que acompanham o Photoshop em uma camada de texto. É possível acessar esses efeitos escolhendo Efeitos de Texto no menu da paleta Ações.

Consulte também

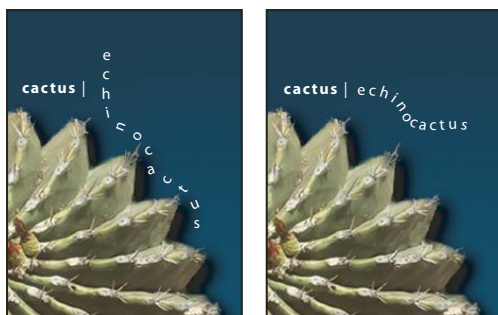
“Reprodução de uma ação em um arquivo” na página 572

Criação e edição de texto em um demarcador

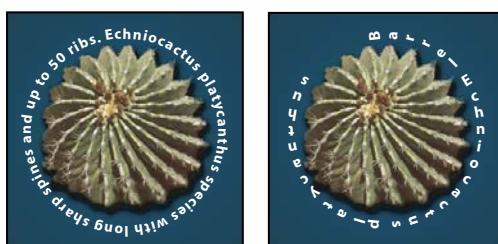
É possível inserir texto que flui em torno da aresta de um demarcador de trabalho criado por uma ferramenta Caneta ou Forma.

Quando você insere texto em um demarcador, o texto flui na direção em que os pontos de âncora foram adicionados no demarcador. A inserção de texto horizontal em um demarcador resulta em letras perpendiculares à linha de base. A inserção de texto vertical em um demarcador resulta em uma orientação paralela à linha de base.

À medida que você move um demarcador ou altera sua forma, o texto se adapta à nova localização ou forma do demarcador.



Texto horizontal e vertical em um demarcador aberto



Texto horizontal e vertical em um demarcador fechado criado por uma ferramenta de forma





Consulte também


“Desenho de formas e demarcadores” na página 334

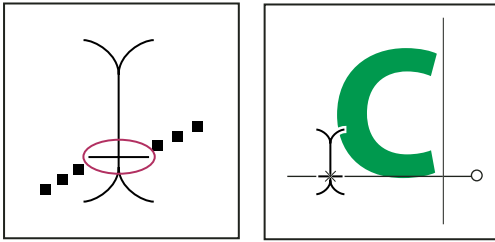
“Deslocamento de linha de base” na página 392

Inserção de texto ao longo de um demarcador

1 Siga um destes procedimentos:


- Selecione a ferramenta Texto Horizontal  ou a ferramenta Texto Vertical .
- Selecione a ferramenta Máscara de Texto Horizontal  ou Máscara de Texto Vertical .

2 Posicione o ponteiro do mouse de modo que o indicador de linha de base da ferramenta de texto  esteja no demarcador e clique. Depois de clicar, um ponto de inserção será exibido no demarcador.



Indicador de linha de base da ferramenta Texto (à esquerda) e ferramenta Texto com seu indicador de linha de base em um demarcador (à direita)

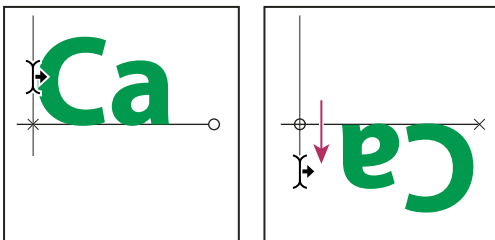
3 Insira o texto. O texto horizontal é exibido ao longo do demarcador, perpendicular à linha de base. O texto vertical é exibido ao longo do demarcador, paralelo à linha de base.

 Para um maior controle do alinhamento vertical do texto em um demarcador, utilize a opção *Deslocamento de Linha de Base* na paleta *Caractere*. Por exemplo, digite um valor negativo na caixa de texto *Deslocamento de Linha de Base* para diminuir o texto.


Como mover ou virar o texto em um demarcador

❖ Selecione a ferramenta *Seleção Direta*  ou *Seleção de Demarcador*  e posicione-a sobre o texto. O ponteiro fica em forma de I com uma seta .




- Para mover o texto, clique e arraste o texto ao longo do demarcador. Cuidado para não ultrapassar o demarcador.
- Para virar o texto para o outro lado do demarcador, clique no texto e ultrapasse o demarcador.




Utilização da ferramenta *Seleção Direta* ou *Seleção de Demarcador* para mover ou virar o texto em um demarcador

 Para mover o texto ultrapassando um demarcador sem alterar a direção do texto, utilize a opção *Deslocamento de Linha de Base* na paleta *Caractere*. Por exemplo, se você criou um texto que é executado da esquerda para a direita na parte superior de um círculo, poderá inserir um número negativo na caixa de texto *Deslocamento de Linha de Base* para soltar o texto para que ele flua na parte superior do círculo.

Como mover um demarcador com texto

❖ Selecione a ferramenta *Seleção de Demarcador*  ou *Mover*  e, em seguida, clique e arraste o demarcador para a nova posição. Se usar a ferramenta *Seleção de Demarcador*, verifique se o ponteiro não fica em forma de I com uma seta  ou você moverá o texto ao longo do demarcador.

Alteração da forma de um demarcador com texto

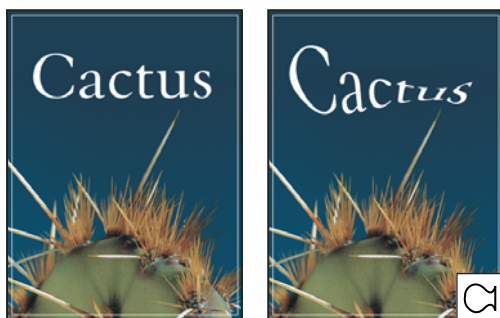
1 Selecione a ferramenta *Seleção Direta* .

2 Clique em um ponto de ancoragem no demarcador ou use as alças para alterar a forma do demarcador.

Como distorcer e desfazer a distorção de um texto

É possível distorcer o texto para criar um efeito especial de texto. Por exemplo, é possível distorcer o texto em uma forma, como um arco ou uma onda. O estilo de deformação selecionado é um atributo da camada de texto — é possível alterar o estilo de deformação de uma camada a qualquer momento para alterar a forma geral da deformação. As opções de deformação oferecem um controle preciso sobre a orientação e a perspectiva do efeito de deformação.

Nota: não é possível deformar camadas de texto que incluem a formatação **Negrito Falso** ou que utilizam fontes sem dados de contorno (como as fontes bitmap).




Exemplo de texto deformado com estilo Peixe

Consulte também

“Deformação de itens” na página 202


Distorção de texto

- 1 Selecione uma camada de texto.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Distorcer  na barra de opções.
 - Escolha Camada > Texto > Distorcer Texto.

Nota: você pode utilizar o comando *Distorcer* para distorcer o texto em uma camada de texto. Escolha *Editar > Transformar > Distorcer*.

- 3 Escolha um estilo de deformação no menu pop-up Estilo.
- 4 Selecione a orientação do efeito de deformação — Horizontal ou Vertical.
- 5 Se desejar, especifique valores para opções de deformação adicionais:
 - Curvatura para especificar o quanto de deformação é aplicado à camada
 - Distorção Horizontal ou Distorção Vertical para aplicar perspectiva à deformação

Desfazer a distorção do texto

- 1 Selecione uma camada de texto que tenha sido deformada.
- 2 Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Distorcer  na barra de opções, ou escolha Camada > Texto > Distorcer Texto.
- 3 Escolha Nenhum no menu pop-up Estilo e clique em OK.

Criação de um demarcador de trabalho a partir do texto

É possível trabalhar com caracteres de texto, como formas de vetores, convertendo-os em um demarcador de trabalho. Um *demarcador de trabalho* é um demarcador temporário que é exibido na paleta Demarcadores e define o contorno de uma forma. Depois de criar um demarcador de trabalho a partir da camada de texto, você pode salvar o demarcador e manipulá-lo como em qualquer outro demarcador. Não é possível editar caracteres como texto no demarcador. Entretanto, a camada de texto original permanece intacta e editável.

- ❖ Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Criar Demarcador de Trabalho.

Nota: não é possível criar demarcadores de trabalho a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).

Consulte também

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 346

Conversão de texto em formas

Quando você converte texto em formas, a camada de texto é substituída por uma camada com uma máscara de vetor. É possível editar a máscara de vetor e aplicar estilos à camada. Entretanto, não é possível editar caracteres na camada como texto.

❖ Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Converter para Forma.

Nota: não é possível criar formas a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).

Consulte também

“Desenho de formas e demarcadores” na página 334


Criação de uma borda de seleção de texto

Ao usar a ferramenta Máscara de Texto Horizontal ou Máscara de Texto Vertical, você cria uma seleção na forma do texto. As seleções de texto aparecem na camada ativa e podem ser movidas, copiadas, preenchidas ou traçadas como qualquer outra seleção.

1 Selecione a camada em que a seleção deve ser exibida. Para obter melhores resultados, crie a borda de seleção de texto em uma camada de imagem normal e não em uma camada de texto. Se desejar preencher ou traçar a borda de seleção de texto, crie-a em uma nova camada em branco.


2 Selecione a ferramenta Máscara de Texto Horizontal  ou Máscara de Texto Vertical .


3 Selecione opções de texto adicionais e insira texto em um ponto ou em uma caixa delimitadora.

Uma máscara vermelha será exibida sobre a camada ativa conforme o texto é inserido. Depois de clicar no botão Confirmar , a borda de seleção de texto é exibida na imagem na camada ativa.

Adição de uma sombra projetada ao texto

Adicione uma sombra projetada para proporcionar profundidade ao texto de uma imagem.

- 1** Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o texto ao qual deseja adicionar uma sombra projetada.
- 2** Clique no botão Estilo da Camada  na parte inferior da paleta Camadas e escolha Sombra Projetada na lista exibida.
- 3** Se possível, posicione a caixa de diálogo Estilo de Camada para poder visualizar a camada e a respectiva sombra projetada.
- 4** Ajuste as configurações conforme desejar. É possível alterar vários aspectos da sombra, incluindo o modo como ela se mescla com as camadas subjacentes, a opacidade (a visibilidade das camadas subjacentes), o ângulo da luz e sua distância a partir do texto ou do objeto.
- 5** Quando estiver satisfeito com a sombra projetada, clique em OK.




 Para utilizar as mesmas configurações de sombra projetada em outra camada, arraste a camada Sombra Projetada na paleta Camadas até a outra camada. Quando você solta o botão do mouse, o Photoshop aplica os atributos de sombra projetada à camada.

Consulte também

“Sobre efeitos e estilos de camadas” na página 276

Preenchimento do texto com uma imagem

Você pode preencher um texto com uma imagem aplicando uma máscara de corte em uma camada de imagem posicionada sobre uma camada de texto na paleta Camadas.

- 1 Abra o arquivo que contém a imagem que deseja utilizar dentro do texto.
 - 2 Selecione a ferramenta Texto Horizontal  ou Texto Vertical  na caixa de ferramentas.
 - 3 Clique na guia Caractere para trazer a paleta Caractere para a frente ou, se a paleta não estiver aberta, escolha Janela > Caractere.
 - 4 Na paleta Caractere, selecione a fonte e outros atributos para o texto. Letras grandes, em negrito e espessas funcionam melhor.
 - 5 Clique em um ponto de inserção da janela do documento e digite o texto desejado. Se estiver satisfeito com o texto, pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (MacOS).
 - 6 Clique na guia Camadas para trazer a paleta Camadas para a frente ou, se a paleta não estiver aberta, escolha Janela > Camadas.
 - 7 (Opcional) Se a camada da imagem for a camada de plano de fundo, clique duas vezes na camada da imagem na paleta Camadas para convertê-la de uma camada de plano de fundo em uma camada regular.
- Nota:** as camadas de plano de fundo estão bloqueadas e, por isso, você não pode movê-las na paleta Camadas. Para desbloqueá-las, é necessário convertê-las em camadas regulares.
- 8 (Opcional) Na caixa de diálogo Nova Camada, é possível renomear a camada. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo e converter a camada da imagem.
 - 9 Na paleta Camadas, arraste a camada de imagem para que ela fique logo acima da camada de texto.
 - 10 Com a camada de imagem selecionada, escolha Camada > Criar Máscara de Corte. A imagem é exibida dentro do texto.
 - 11 Selecione a ferramenta Mover  e, em seguida, arraste a imagem para ajustar o seu posicionamento no texto.



Para mover o texto em vez da imagem, selecione a camada de texto na paleta Camadas e utilize a ferramenta Mover para mover o texto.

Consulte também

“Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 300

“Inserção de texto” na página 376

“Sobre a formatação de caracteres” na página 382

Texto asiático

Sobre texto asiático

O Photoshop fornece várias opções para trabalhar com textos em chinês, japonês e coreano. Em geral, os caracteres em fontes asiáticas são chamados de *caracteres de byte duplo*.

Nota: seu sistema operacional deve oferecer suporte aos idiomas com os quais deseja trabalhar. Consulte o fabricante do seu software de sistema para obter mais informações.

Exibição e definição de opções de texto asiático

Por padrão, as versões do Photoshop diferentes da chinesa, japonesa ou coreana ocultam opções para texto asiático, que aparece nas paletas Caractere e Parágrafo. Para visualizar e definir opções para trabalhar com texto em chinês, japonês e coreano, é necessário selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático na caixa de diálogo Preferências. Também é possível controlar como os nomes das fontes são exibidos — se em inglês ou no idioma nativo.

1 Escolha Editar > Preferências > Texto (Windows) ou Photoshop > Preferências > Texto (Mac OS).

2 Selecione uma das seguintes opções:


Mostrar Opções de Texto Asiático Exibe as opções de texto asiático nas paletas Caractere e Parágrafo.

Mostrar Nomes de Fontes em Inglês Exibe os nomes das fontes asiáticas em inglês.

Redução do espaçamento em torno dos caracteres de texto asiático

Tsume reduz o espaço em torno de um caractere por um valor de porcentagem especificado. Como resultado, o caractere em si não é alongado nem comprimido. Em vez disso, o espaço entre as caixas delimitadoras do caractere é compactado. Quando *tsume* é adicionado a um caractere, o espaçamento ao redor de ambos os lados do caractere é reduzido por uma porcentagem igual.

1 Selecione os caracteres que deseja ajustar.

2 Na paleta Caractere, insira ou selecione uma porcentagem para *Tsume* . Quanto maior a porcentagem, maior a compactação entre os caracteres. Em 100% (o valor máximo), não há espaço entre a caixa delimitadora do caractere e sua caixa eme.

Especificação de como uma entrelinha é medida no texto asiático

1 Selecione os parágrafos que deseja ajustar.

2 Escolha uma opção de entrelinhas no menu do painel Parágrafo.

Entrelinha a partir do Topo das Linhas Mede o espaçamento entre as linhas de texto, da parte superior de uma linha à parte superior da linha seguinte. Quando a entrelinha a partir do topo das linhas é utilizada, a primeira linha de texto em um parágrafo é alinhada à parte superior da caixa delimitadora.

Entrelinha a partir da Base das Linhas Para o texto horizontal, mede o espaço entre as linhas do texto a partir da linha de base do texto. Quando a entrelinha a partir da base das linhas é utilizada, o espaço é exibido entre a primeira linha do texto e a caixa delimitadora. Uma marca de seleção indica qual opção está selecionada.

Nota: a opção de entrelinhas escolhida não afeta o espaçamento entre as linhas, apenas como ele é medido.

Uso do tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (também chamado de *kumimoji* e *renmoji*) é um bloco de texto horizontal disposto dentro de linhas de texto vertical. O uso do *tate-chu-yoko* facilita a leitura de caracteres de meia largura, como números, datas e palavras estrangeiras curtas no texto vertical.



Numerais sem *tate-chu-yoko* (à esquerda) comparados com numerais rotacionados com *tate-chu-yoko* (à direita)

1 Selecione os caracteres que deseja girar.

2 Escolha Tate-Chu-Yoko no menu da paleta Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Nota: o uso de *tate-chu-yoko* não evita que você edite e formate o texto. É possível editar e aplicar opções de formatação em caracteres rotacionados da mesma maneira que com outros caracteres.

Alinhamento de caracteres asiáticos

Mojisoro é o alinhamento de caracteres no texto asiático. Quando uma linha de texto contém tamanhos diferentes de caracteres, é possível especificar como alinhar o texto aos maiores caracteres na linha: à parte superior, ao centro ou à parte inferior da caixa eme (direita, centro e esquerda para quadros verticais), para o roman baseline, ou à parte superior ou inferior da caixa ICF (direita ou esquerda para quadros verticais). *ICF* é o espaço no qual os caracteres podem ser colocados.



Opções de alinhamento de caracteres

A. Pequenos caracteres alinhados à parte inferior B. Pequenos caracteres alinhados ao centro C. Pequenos caracteres alinhados à parte superior

❖ No menu do painel Caractere, escolha uma opção no submenu Alinhamento de Caracteres:

Roman Baseline Alinha os caracteres pequenos em uma linha ao caractere grande.

Parte Superior/Direita da Caixa Eme, Centro da Caixa Eme ou Parte Inferior/Esquerda da Caixa Eme Alinha os caracteres pequenos em uma linha à posição especificada na caixa eme do caractere grande. Nos quadros de texto verticais, a opção Parte Superior/Direita da Caixa Eme alinha o texto à direita da caixa eme e a opção Parte Inferior/Esquerda da Caixa Eme alinha o texto à esquerda da caixa eme.

Parte Superior/Direita da Caixa ICF e Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF Alinha os caracteres pequenos em uma linha à caixa ICF especificada pelos caracteres grandes. Nos quadros de texto verticais, a opção Parte Superior/Direita da Caixa ICF alinha o texto à direita da caixa ICF e a opção Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF alinha o texto à esquerda da caixa ICF.

Especificação de Sublinhado à Esquerda e Sublinhado à Direita com texto asiático

- 1 Selecione o texto vertical.
- 2 Escolha Sublinhado à Esquerda ou Sublinhado à Direita no menu da paleta Caractere.

Definição de atributos da fonte asiática OpenType

As fontes asiáticas OpenType podem incluir vários recursos que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais. Em geral, é melhor utilizar quaisquer espessuras de fontes OpenType KozMinPro e KozGoPro. Essas fontes têm o maior conjunto de glifos das fontes asiáticas produzidas pela Adobe.

- 1 Com a ferramenta Texto selecionada, siga um destes procedimentos:
 - Em uma camada de texto existente, selecione os caracteres ou os objetos de texto aos quais deseja aplicar a definição.
 - Clique na imagem para criar uma nova camada de texto.
- 2 Na paleta Caractere, verifique se uma fonte asiática OpenType Pro está selecionada.
- 3 No menu da paleta Caractere, escolha uma opção de OpenType.
- 4 Ative o método de entrada MSIME (Windows) ou Kotoeri (Mac OS). Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) No menu Iniciar do Windows, escolha Programas > Acessórios > Ferramentas do Sistema > Mapa de Caracteres.

- (Mac OS) Selecione o método de entrada Kotoeri, escolhendo Mostrar Paleta de Caracteres no menu Kotoeri.
- (Mac OS) No menu pop-up Entrada, no lado direito da barra de menus, escolha Mostrar Paleta de Caracteres.

Nota: (Mac OS) se o menu Entrada não aparecer na barra de menus, escolha o menu Apple > Preferências do sistema > Internacional > Menu Entrada e selecione a paleta Caractere e o menu de entrada Mostrar na barra de menus.

5 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) No Mapa de Caracteres, selecione a opção Modo de Exibição Avançado, escolha Todos no menu Agrupar por e, em seguida, escolha Unicode em Conjunto de Caracteres.



Mapa de Caracteres

A. Menu Fontes B. Caixa de seleção Modo de Exibição Avançado

- (Mac OS) Na paleta Character Kotoeri, selecione Glifo no menu Exibir.



Paleta Caractere Kotoeri

A. Menu Visualizar B. Menu Fontes C. Informações do Caractere D. Botão Inserir com Fonte

6 Escolha uma fonte asiática OpenType no menu Fonte.

7 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Selecione o caractere que deseja usar, clique em Selecionar, clique em Copiar e, em seguida, cole-o no Photoshop.
- (Mac OS) Clique em duas vezes no caractere que deseja usar para inseri-lo em seu documento.

Opções da fonte asiática OpenType

Dependendo da fonte, existem opções de OpenType adicionais.

Japonês 78 Substitui o glifo padrão pelo glifo da variante jp78.

Japonês Profissional Substitui o glifo padrão pelos glifos da variante profissional.

Japonês Tradicional Substitui o glifo padrão pelo glifo da variante tradicional.

Métrica Proporcional Substitui os glifos de meia largura e de largura completa pelo glifo proporcional.

Kana Substitui o glifo kana padrão pelo glifo com otimização horizontal, para layout horizontal. No entanto, geralmente as diferenças são muito sutis.

Roman Itálico Substitui o glifo proporcional padrão pelo glifo em itálico.

Consulte também

“Aplicação de recursos OpenType” na página 389

Escolha de um conjunto mojikumi

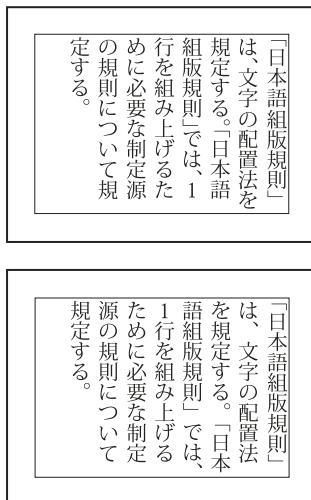
Mojikumi especifica espaçamento de caracteres japoneses, caracteres romanos, pontuação, caracteres especiais, início de linha, final de linha e números para a composição de texto em japonês. O Photoshop inclui diversos conjuntos de mojikumi predefinidos, com base na Norma Industrial Japonesa (JIS, Japanese Industrial Standard) X 4051-1995.

❖ Na paleta Parágrafo, escolha uma opção no menu pop-up Mojikumi:

Nada Desativa o uso de mojikumi

Conjunto Mojikumi 1 Utiliza espaçamento de meia largura para pontuação

Conjunto Mojikumi 2 Utiliza espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres, exceto para o último caractere na linha



Conjunto Mojikumi 1 e Conjunto Mojikumi 2

Conjunto Mojikumi 3 Utiliza espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres e para o último caractere na linha

Conjunto Mojikumi 4 Utiliza espaçamento de largura total para todos os caracteres

Soltar Apenas Sempre move caracteres até a linha seguinte para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha. Os caracteres não são forçado.

Uma marca de seleção indica qual método está selecionado.

Especificação de uma opção Burasagari

Burasagari permite que pontos de byte simples e de byte duplo e vírgulas de byte simples e de byte duplo fiquem fora da caixa delimitadora de parágrafo.

1 No painel Parágrafo, escolha Burasagari no menu do painel.

2 Escolha uma opção no submenu:

Nenhum Desativa a pontuação deslocada.

Normal Ativa a pontuação deslocada sem forçar linhas irregulares para a borda da caixa delimitadora.

Forçar Força a pontuação para fora da caixa delimitadora propagando as linhas que terminam dentro da caixa delimitadora e que terminam com um dos caracteres deslocados.

Nota: as opções de Burasagari não estão disponíveis quando Kinsoku Shori é definido como Nenhum.

Capítulo 15: Como salvar e exportar imagens

O Adobe Photoshop oferece suporte a diversos formatos de arquivo compatíveis com diversos tipos de saídas. É possível salvar ou exportar imagens em qualquer um desses formatos. Também é possível usar os recursos especiais do Photoshop para adicionar informações aos arquivos, configurar vários layouts de página e colocar as imagens em outros aplicativos.

Como salvar imagens

Como salvar arquivos de imagem

Os formatos de arquivos gráficos diferem na maneira como representam os dados da imagem (em pixels ou vetores), na técnica de compactação e nos recursos do Photoshop que eles oferecem suporte. Para preservar todos os recursos do Photoshop na imagem editada (camadas, efeitos, máscaras e estilos, entre outros), convém salvar uma cópia dessa imagem no formato PSD (Photoshop). Como a maioria dos formatos de arquivo, o PSD apenas oferece suporte para arquivos com até 2 GB de tamanho. No Photoshop, se o usuário trabalhar com arquivos de documento com mais de 2 GB, a imagem poderá ser salva nos formatos PSB (Formato de Documento Grande), Photoshop Raw (somente para imagens achatadas) ou TIFF (somente até 4 GB de tamanho).

Nota: o formato DICOM também oferece suporte para arquivos maiores que 2 GB.

Usando o comando Salvar Como, é possível salvar imagens de 16 bits por canal nos seguintes formatos: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PSB (formato de documento grande), Cineon, PNG e TIFF. Usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos com uma imagem de 16 bits por canal, o Photoshop a converte automaticamente em outra imagem de 8 bits por canal.

É possível salvar imagens de 32 bits por canal apenas nos seguintes formatos usando o comando Salvar Como: Photoshop, PSB (Formato de Documento Grande), OpenEXR, PBM (Portable Bit Map), Radiance e TIFF.

Para salvar imagens, use os seguintes comandos:

Salvar Salva as alterações feitas no arquivo atual. O arquivo é salvo no formato atual.

Salvar como Salva uma imagem em um local diferente ou com outro nome de arquivo. O comando Salvar Como permite salvar uma imagem em um formato diferente e com outras opções.

Check-in Permite salvar diferentes versões de um arquivo e fazer comentários sobre cada versão. Esse comando está disponível para imagens gerenciadas por um Espaço de Trabalho do Version Cue.



Se o usuário trabalhar com um arquivo a partir de um projeto do Adobe Version Cue, a barra de título do documento fornecerá informações adicionais sobre o status desse arquivo.

Salvar para a Web e Dispositivos Salva uma imagem otimizada para a Web e para os dispositivos.

Consulte também

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 428

Como salvar arquivos

Use o comando Salvar para salvar alterações no arquivo atual ou Salvar Como para salvar uma nova versão dele.

Consulte também

“Como duplicar imagens” na página 38

“Como salvar uma imagem Camera Raw em outro formato” na página 87

“Criação de um instantâneo da imagem” na página 50

Como salvar alterações no arquivo atual

❖ Escolha Arquivo > Salvar.

Salve um arquivo com um nome, local ou formato diferente.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como.

Nota: o plug-in Camera Raw pode salvar arquivos de imagem Camera Raw em um formato diferente, como DNG (Negativo Digital).

2 No menu Formato, escolha um formato de arquivo.

Nota: se você escolher um formato que não oferece suporte para todos os recursos do documento, um aviso será exibido na parte inferior da caixa de diálogo. Se isso acontecer, convém salvar uma cópia do arquivo no formato Photoshop ou em outro formato com suporte para todos os dados de imagem.

3 Especifique um nome de arquivo e um local.

4 Na caixa de diálogo Salvar Como, selecione opções de salvamento.

5 Clique em Salvar.

Dependendo do formato do arquivo a ser salvo, é exibida uma caixa de diálogo com algumas opções.



para copiar uma imagem sem salvá-la na unidade de disco rígido, use o comando Duplicar. Para armazenar uma versão temporária da imagem na memória, use a paleta Histórico para criar um instantâneo.

Opções de gravação de arquivos

Na caixa de diálogo Salvar como, é possível definir várias opções de gravação de arquivos. As opções disponíveis dependem da imagem que está sendo salva e do formato de arquivo selecionado. Se o Version Cue estiver ativado, opções adicionais ficarão disponíveis, como a capacidade de salvar um arquivo alternativo e de digitar comentários sobre versões.

Como uma Cópia Salva uma cópia do arquivo, mantendo o arquivo atual aberto na área de trabalho.

Canais Alfa Salva informações sobre canais alfa junto com a imagem. Se essa opção for desativada, os canais alfa serão removidos da imagem salva.

Camadas Preserva todas as camadas da imagem. Se essa opção não estiver ativada ou disponível, todas as camadas visíveis serão achatadas ou mescladas (dependendo do formato).

Comentários Salva os comentários, como observações ou anotações de áudio, com a imagem.

Cores Spot Salva informações sobre canais de spot junto com a imagem. Se essa opção for desativada, as cores spot serão removidas da imagem salva.

Utilizar Configuração de Prova, Perfil ICC (Windows) ou Incorporar Perfil de Cores (Mac OS) Cria um documento com gerenciamento de cores.

Nota: as seguintes opções de visualização de imagem e extensão de arquivo apenas ficarão disponíveis se o item Perguntar ao Salvar estiver selecionado para as opções Visualizações da Imagem e Anexar Extensões de Arquivo, na caixa de diálogo Preferências de Controle de Arquivo.

Miniatura (Windows) Salva dados de miniatura referentes ao arquivo.

Opções de Visualizações da Imagem (Mac OS) Salva dados de miniatura referentes ao arquivo. As miniaturas são exibidas na caixa de diálogo Abrir.

Utilizar Extensão em Minúsculas Mantém a extensão do arquivo em letras minúsculas.

Opções de Extensão de Arquivo (Mac OS) Especifica o formato das extensões de arquivo. Selecione Anexar para adicionar a extensão do formato ao nome de um arquivo e Usar Minúsculas para manter essa extensão em letras minúsculas.

Configuração de preferências para salvar arquivos

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Controle de Arquivo.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Controle de Arquivo.

2 Defina as seguintes opções:

Visualizações da Imagem Escolha uma opção para salvar visualizações de imagem: Nunca Salvar, para salvar arquivos sem visualizações, Salvar Sempre, para salvar arquivos com visualizações especificadas, e Perguntar ao Salvar, para atribuir visualizações a cada arquivo. No Mac OS, é possível selecionar um ou mais tipos de visualização. Consulte "Opções de visualização de imagens do Mac OS" a seguir.

Extensão de Arquivo (Windows) Escolha uma opção para as extensões de arquivo de três caracteres que indicam o formato de um arquivo: Usar Maiúsculas, para anexar extensões de arquivo com caracteres em maiúsculas, ou Usar Minúsculas, para anexar extensões de arquivo com caracteres em minúsculas.

Anexar Extensões de Arquivo (Mac OS) Extensões de arquivo são necessárias para arquivos que serão usados no Windows ou transferidos para esse sistema. Escolha uma opção para anexar extensões a nomes de arquivo: Nunca, para salvar arquivos sem extensões, Sempre, para anexar extensões aos nomes de arquivos, ou Perguntar ao Salvar, para anexar extensões para cada arquivo individualmente. Selecione Usar Minúsculas para anexar extensões de arquivo com caracteres em minúsculas.

Opções de visualização de imagens no Mac OS

No Mac OS, é possível selecionar um ou mais tipos de visualização conforme as opções a seguir (para acelerar a gravação e reduzir o tamanho dos arquivos, selecione apenas as visualizações necessárias).

Ícone Usa a visualização como um ícone de arquivo na área de trabalho.

Tamanho Total Salva uma versão de 72 ppi do arquivo para uso em aplicativos que podem abrir apenas imagens de baixa resolução do Photoshop. Para arquivos não-EPS, essa é uma visualização PICT.

Miniatura do Macintosh Exibe a visualização na caixa de diálogo Abrir.

Miniatura do Windows Salva uma visualização que pode ser exibida em sistemas Windows.

Como salvar documentos grandes

O Photoshop oferece suporte para documentos de até 300.000 pixels em qualquer dimensão, além de disponibilizar três formatos de arquivo para salvar documentos com imagens que contenham mais de 30.000 pixels em qualquer dimensão. Lembre-se de que a maioria dos aplicativos, incluindo versões do Photoshop anteriores ao CS, não consegue controlar arquivos com mais de 2 GB ou imagens com mais de 30.000 pixels em qualquer dimensão.

❖ Escolha Arquivo > Salvar Como e selecione um destes formatos de arquivo:

PSB (formato de documento grande) Oferece suporte a documentos de qualquer tamanho. Todos os recursos do Photoshop são preservados em arquivos PSB. Atualmente, apenas o Photoshop CS ou superior oferece suporte para arquivos nesse formato.

Photoshop Raw Oferece suporte para documentos com qualquer dimensão em pixels ou qualquer tamanho de arquivo, mas não para camadas. Documentos grandes salvos no formato Photoshop Raw são achatados.

TIFF Oferece suporte para arquivos de até 4 GB. Documentos com mais de 4 GB não podem ser salvos nesse formato.

Consulte também

“Formato de Documento Grande” na página 433

“Formato Photoshop Raw” na página 430

“TIFF” na página 435

Teste de imagens do Photoshop para dispositivos móveis com o Adobe Device Central

O Device Central habilita os usuários do Photoshop a visualizarem a aparência dos arquivos do Photoshop em uma variedade de dispositivos móveis.

Profissionais criativos podem criar arquivos do Photoshop especificamente para dispositivos móveis e testar facilmente os arquivos. Os usuários podem criar um documento no Photoshop com base em um dispositivo de destino.

Por exemplo, um designer de interfaces de usuário poderia usar o Photoshop para criar modelos. O designer pode testar os modelos em uma variedade de telefones, fazer os ajustes necessários e passar os modelos aprimorados aos desenvolvedores.

Criação de conteúdo móvel com o Adobe Device Central e o Photoshop

- 1** Inicie o Photoshop.
- 2** Selecione Arquivo > Novo.
- 3** Clique em Device Central para fechar a caixa de diálogo do Photoshop e abrir o Device Central.
- 4** Selecione um tipo de conteúdo.

A lista Dispositivos Disponíveis à esquerda é atualizada e mostra os dispositivos que oferecem suporte o tipo de conteúdo selecionado.

- 5** Na lista Dispositivos Disponíveis, selecione um único dispositivo de destino ou vários dispositivos (ou selecione um conjunto ou dispositivo individual na lista Conjuntos de Dispositivos).

O Device Central lista os tamanhos de documentos propostos com base no dispositivo ou nos dispositivos selecionados (se os dispositivos tiverem tamanhos de exibição diferentes). Dependendo do projeto ou do conteúdo que está sendo desenvolvido, é possível criar um documento móvel separado para cada tamanho de exibição ou experimentar localizar um tamanho apropriado para todos os dispositivos. Ao escolher a segunda abordagem, talvez você queira usar o menor ou o maior tamanho de documento sugerido como um denominador comum. É possível até especificar um tamanho personalizado na parte inferior da guia.

- 6** Clique em Criar.

Um arquivo PSD em branco com o tamanho especificado é aberto no Photoshop. Um novo arquivo tem os seguintes parâmetros definidos por padrão:

- Modo de Cor: RGB/8 bits
- Resolução: 72 ppi
- Perfil de Cores: SRGB IEC61966-2.1

- 7** Preencha o arquivo PSD em branco com conteúdo no Photoshop.

- 8** Ao concluir, selecione Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos.

- 9** Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, selecione o formato desejado e altere outras configurações de exportação conforme desejado.

- 10** Clique no Device Central.

Um arquivo temporário com configurações de exportação especificadas é exibido na guia Device Central Emulator. Para continuar o teste, clique duas vezes no nome de um dispositivo diferente nas listas Conjuntos de Dispositivos ou Dispositivos Disponíveis.

- 11** Se, depois de visualizar o arquivo no Device Central, for necessário fazer alterações no arquivo, volte ao Photoshop.

12 Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop, faça ajustes, como a seleção de um formato ou de uma qualidade diferente para exportação.

13 Para testar o arquivo novamente com as novas configurações de exportação, clique no botão Device Central.

14 Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em Salvar na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop.

***Nota:** para abrir o Device Central no Photoshop, em vez de criar e testar um arquivo, selecione Arquivo > Device Central.*

Para obter um tutorial sobre a criação de conteúdo usando o Photoshop e o Device Central, consulte

http://www.adobe.com/go/vid0185_br.

Como salvar arquivos PDF

Como salvar arquivos no formato PDF do Photoshop

É possível usar o comando Salvar Como para salvar no formato Photoshop PDF imagens RGB, de cores indexadas, CMYK, em tons de cinza, no modo Bitmap, de cores Lab e duotônicas. Como o documento Photoshop PDF pode preservar os dados do aplicativo, como camadas, canais alfa, cores spot e comentários, é possível abrir o documento e editar as imagens no Photoshop CS2 ou posterior. Também é possível usar o formato Photoshop PDF para salvar várias imagens em um documento de várias páginas ou uma apresentação de slides.



É possível salvar rapidamente um arquivo como Photoshop PDF executando no arquivo a ação Salvar Como Photoshop PDF. Para acessar essa ação, escolha Produção no menu da paleta Ações.

Para usuários avançados, o formato Photoshop PDF oferece opções para tornar um documento compatível com o padrão PDF/X, o que é essencial, por exemplo, quando ao enviá-lo a uma máquina de impressão de grande porte. O PDF/X (Portable Document Format Exchange) é um subconjunto do formato Adobe PDF capaz de eliminar variações de cores, fontes e capturas que podem gerar problemas de impressão.

Também é possível especificar opções de segurança para restringir o acesso a documentos PDF. A criptografia RC4 de 128 bits (Acrobat 6 e posterior) inclui uma opção para permitir que os usuários visualizem metadados e miniaturas em um documento PDF seguro usando o Adobe Bridge.

As configurações de PDF podem ser salvas como uma predefinição de PDF para criar arquivos consistentes com Photoshop PDF. As predefinições e configurações de Adobe PDF são compartilhadas entre componentes do Adobe Creative Suite, incluindo os aplicativos Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive e Acrobat.



Os usuários do Adobe Creative Suite podem encontrar informações adicionais sobre as configurações de PDF compartilhadas para os aplicativos desse pacote no documento PDF Integration Guide disponível no CD do Creative Suite.

Consulte também

“Criação de uma apresentação de PDF” na página 441

“Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe” na página 420

“Reprodução de uma ação em um arquivo” na página 572

Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Photoshop PDF. Selecione uma opção de Cor para incorporar um perfil de cores ou usar o perfil especificado com o comando Configuração de Prova. Também é possível incluir camadas, comentários, cores spot ou canais alfa. Clique em Salvar.

2 Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, escolha uma predefinição de Adobe PDF que especifique se o arquivo PDF do Photoshop será impresso em uma impressora desktop ou em um dispositivo de prova, enviado a uma impressora comercial, distribuído por e-mail ou exibido na Web, entre outras alternativas. Para obter detalhes, consulte “Predefinições do Adobe PDF” na página 415.

A escolha de uma predefinição é a maneira mais fácil de definir opções para um arquivo PDF do Photoshop. Depois de selecioná-la, clique em Salvar PDF para gerar esse arquivo. Para adicionar opções de segurança ou ajustar as opções de gravação do PDF, siga as etapas restantes deste procedimento.

3 (Opcional) Escolha opções nos menus Padrões e Compatibilidade para especificar a compatibilidade do documento PDF com o padrão PDF/X e com a versão do Acrobat. Para obter mais informações, consulte “Níveis de compatibilidade com PDF” na página 417.

4 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Geral para definir opções de gravação gerais de arquivos PDF. Para obter detalhes sobre cada opção, consulte “Opções gerais para Adobe PDF” na página 418.

***Nota:** os usuários de versões anteriores ao Photoshop CS2 podem abrir um PDF (contendo dados do Photoshop) como um PDF genérico com camadas achatadas. Escolha Arquivo > Abrir Como e, no menu Arquivos do Tipo (Windows), selecione o PDF Genérico ou escolha Arquivo > Abrir e, no menu Formato (Mac OS), selecione PDF Genérico.*

5 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Compactação para especificar as opções de compactação e de redução da resolução do arquivo PDF. Para obter mais informações, consulte “Opções de compactação e redução da resolução para Adobe PDF” na página 418.

6 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Saída para especificar opções de PDF/X e gerenciamento de cores. Para obter mais informações, consulte “Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para Adobe PDF” na página 419.

7 (Opcional) Para adicionar segurança ao documento PDF, selecione Segurança no painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. Especifique as opções de permissões e senha para esse documento. Consulte também “Adição de segurança a arquivos PDF” na página 420.

***Nota:** o Nível de Criptografia depende da configuração de Compatibilidade do documento PDF. Escolha uma configuração de Compatibilidade diferente para especificar um Nível de Criptografia mais alto ou mais baixo.*

8 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Resumo. É possível revisar as opções especificadas.

9 (Opcional) Para reutilizar as configurações de gravação do PDF, clique em Salvar Predefinição e salve essas configurações como uma predefinição de PDF. A nova predefinição será exibida no menu Predefinição de Adobe PDF na próxima vez que um arquivo Photoshop PDF for salvo e também na caixa de diálogo Opções de PDF de todos os componentes do Adobe Creative Suite. Consulte também “Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe” na página 420.

10 Clique em Salvar PDF. O Photoshop fechará a caixa de diálogo Salvar Adobe PDF e criará o arquivo de documento PDF.


Consulte também

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 428

Predefinições do Adobe PDF

Predefinição de PDF é um grupo de configurações que afetam o processo de criação de PDFs. Essas configurações são atribuídas de forma a equilibrar o tamanho e a qualidade do arquivo, dependendo de como o PDF será usado. A maioria das predefinições determinadas com antecipação é compartilhada entre componentes do Adobe Creative Suite, incluindo o InDesign, o Illustrator, o Photoshop e o Acrobat. Também é possível criar e compartilhar predefinições personalizadas para requisitos exclusivos de saída.

Algumas das predefinições relacionadas a seguir não estarão disponíveis até serem movidas, conforme necessário, da pasta Extras (onde são instaladas por padrão) para a pasta Configurações. Normalmente, as pastas Extras e Configurações estão localizadas em (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, ou (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Algumas predefinições não estão disponíveis em alguns componentes do Creative Suite.

 *Verifique as configurações de PDF regularmente. As configurações não são revertidas automaticamente em configurações padrão. Aplicativos e utilitários que criam PDFs utilizam o último conjunto de configurações de PDFs definido ou selecionado.*

Impressão de alta qualidade Cria PDFs para impressão de qualidade em impressoras de mesa e dispositivos de prova. Essa predefinição usa o PDF 1.4 (Windows) ou o PDF 1.6 (Mac OS), reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, não altera cores e não nivela a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência). Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior. No InDesign, essa predefinição também cria PDFs marcados.

Illustrator Padrão (somente no Illustrator) Cria PDFs nos quais todos os dados do Illustrator são preservados. Os PDFs criados com essa predefinição podem ser abertos novamente no Illustrator sem a perda de dados.

Páginas excessivamente grandes (somente no Acrobat) Cria PDFs adequados para visualização e impressão de desenhos de engenharia maiores que 200 x 200 polegadas. Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat e no Reader 7.0 ou posterior.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK e RGB) (somente no Acrobat) Usado para preservação a longo prazo (arquivamento) de documentos eletrônicos. O PDF/A-1b usa o PDF 1.4 e converte todas as cores em CMYK ou RGB, dependendo do padrão escolhido. Esses PDFs podem ser abertos em versões do Acrobat e do Reader 5.0 ou posterior.

PDF/X-1a (2001 e 2003) Esse padrão requer a incorporação de todas as fontes, a especificação das caixas delimitadoras apropriadas dos PDFs e a exibição das cores no modo CMYK, cores spot ou ambos. Arquivos compatíveis devem conter informações que descrevam a condição de impressão para a qual foram preparados. Arquivos PDF criados para compatibilidade com o PDF/X-1a podem ser abertos no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior.

O PDF/X-1a usa o PDF 1.3, reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, cria PDFs sem marcas e nivela a transparência por meio da configuração Alta resolução.

***Nota:** as predefinições de PDF/X-1a:2003 e PDF/X-3 (2003) são colocadas no computador durante a instalação, mas não estarão disponíveis até serem movidas da pasta Extras para a pasta Configurações.*

PDF/X-4 (2007) No Acrobat 8, esta predefinição é denominada PDF/X-4 DRAFT para refletir o estado de rascunho da especificação ISO no momento de entrega do Acrobat. Ela é baseada no PDF 1.4, que inclui o suporte à transparência ativa. O PDF/X-4 apresenta o mesmo gerenciamento de cores e especificações de cores do *Consórcio Internacional de Cores* (ICC, International Color Consortium) que o PDF/X-3. É possível criar arquivos compatíveis com PDF/X-4 diretamente nos componentes do Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign e Photoshop). No Acrobat 8, use o recurso Comprovação para converter PDFs em PDF/X-4 DRAFT.

Arquivos PDF criados para compatibilidade com o PDF/X-4 podem ser abertos no Acrobat 7.0, no Reader 7.0 ou posterior.

Qualidade de impressão Cria arquivos PDF para produção de impressão de alta qualidade (por exemplo, impressão digital ou separações para uma fotocompositora ou um fixador de chapas), mas não cria arquivos compatíveis com o PDF/X. Nesse caso, a qualidade do conteúdo é a maior compensação. O objetivo é preservar todas as informações no arquivo PDF necessárias para que a gráfica ou o prestador de serviços imprima o documento corretamente. Este conjunto de opções usa o PDF 1.4, converte cores em CMYK, reduz a resolução de imagens coloridas ou em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes e preserva a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência).

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

***Nota:** antes de criar um arquivo Adobe PDF a ser enviado a uma gráfica ou a um prestador de serviços de impressão, determine qual deverá ser a resolução da saída e outras configurações, ou solicite um arquivo .joboptions com as configurações recomendadas. Talvez você precise personalizar as configurações do Adobe PDF para um prestador específico e fornecer seu próprio arquivo .joboptions.*

Rich Content PDF Cria arquivos PDF acessíveis que incluem marcas de formatação, hiperlinks, marcadores, elementos interativos e camadas. Esse conjunto de opções usa PDF 1.5 e incorpora subconjuntos de todas as fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes. Você pode abrir esses arquivos PDF no Acrobat 6.0 e no Adobe Reader 6.0 ou posterior. (A predefinição Rich Content PDF está localizada na pasta Extras).

***Nota:** Essa predefinição era denominada eBook nas versões anteriores de alguns aplicativos.*

Menor tamanho do arquivo Cria arquivos PDF para exibição na Web ou em uma intranet, ou para distribuição por um sistema de e-mail. Esse conjunto de opções usa recursos de compactação, de redução de resolução e uma resolução de imagem relativamente baixa. Ele converte todas as cores em sRGB e (para conversões baseadas no Distiller) não incorpora fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes.

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Padrão (somente no Acrobat) Cria arquivos PDF impressos em impressoras de mesa ou em copiadoras digitais, publicados em CDs ou enviados a clientes como prova de editoração. Este conjunto de opções usa a compactação e a redução de resolução para manter o tamanho do arquivo pequeno, mas também incorpora subconjuntos de todas as fontes (aceitas) usadas no arquivo, converte todas as cores em sRGB e imprime em uma resolução média. Observe que os subconjuntos de fontes do Windows não são incorporados por padrão. Arquivos PDF criados com esse arquivo de configuração podem ser abertos no Acrobat 5.0, no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.



Para obter mais informações sobre configurações de PDF compartilhadas para componentes do Creative Suite, consulte o PDF Integration Guide (Guia de integração de arquivos PDF) no DVD do Creative Suite.

Sobre padrões PDF/X e PDF/A

Os padrões PDF/X e PDF/A são definidos pela International Organization for Standardization (ISO). Os padrões PDF/X aplicam-se ao intercâmbio de conteúdo gráfico; o PDF/A ao arquivamento a longo prazo de documentos eletrônicos. Durante a conversão do PDF, o arquivo processado é verificado contra o padrão especificado. Se o PDF não estiver de acordo com o padrão ISO selecionado, uma mensagem será exibida, pedindo que você escolha entre cancelar a conversão ou prosseguir com a criação de um arquivo não compatível.

Os padrões mais utilizados para o processo de editoração de impressão são vários formatos PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 e (em 2007) PDF/X-4. Os padrões mais utilizados para o arquivamento de PDFs são PDF/A-1a e PDF/A-1b (para requisitos menos rigorosos).

Nota: para obter mais informações sobre PDF/X e PDF/A, consulte os sites da Web da [ISO](#) e da [Adobe](#).

Níveis de compatibilidade com PDF

Ao criar PDFs, é necessário especificar a versão do PDF a ser usada. É possível alterá-la mudando para uma predefinição diferente ou escolhendo uma opção de compatibilidade ao salvar como PDF, ou editar uma predefinição de PDF.

De modo geral, a menos que haja uma necessidade específica de compatibilidade anterior, você deve usar a versão mais atual (neste caso a versão 1.7). A versão mais recente incluirá todos os recursos e todas as funcionalidades mais atuais. Entretanto, para a criação de documentos que serão distribuídos em grande escala, pense na escolha do Acrobat 5 (PDF 1.4) ou do Acrobat 6 (PDF 1.5) para assegurar que todos os usuários poderão visualizá-los e imprimi-los.

A tabela a seguir compara algumas funcionalidades de PDFs criados com configurações de compatibilidade distintas.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 (PDF 1.7)
Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior.	Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.
Não pode conter artes vetoriais que usem efeitos de transparência ativa. Todas as transparências devem ser achatadas antes da conversão em PDF 1.3.	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)
Não existe suporte para camadas.	Não existe suporte para camadas.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS ou posterior ou o InDesign CS ou posterior.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS ou posterior ou o InDesign CS ou posterior.
Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.
É possível incorporar fontes multibyte. (O Distiller converte as fontes ao incorporar.)	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.
Suporta segurança RC4 de 40 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 e AES (Advanced Encryption Standard) de 128 bits.

Opções gerais para Adobe PDF

As seguintes opções podem ser definidas na seção Geral da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF:

Descrição Exibe a descrição da predefinição selecionada e fornece um local para a edição dessa descrição. É possível colar uma descrição armazenada na área de transferência. Se a descrição de uma predefinição for editada, a palavra “(Modificado)” será adicionada ao final do nome dessa predefinição.

Preservar Recursos de Edição do Photoshop Preserva dados do Photoshop no PDF, como camadas, comentários, canais alfa e cores spot. Documentos Photoshop PDF com essa opção podem ser abertos apenas no Photoshop CS2 e posterior.

Incorporar Miniaturas de Página Cria uma imagem de miniatura da arte-final.

Otimizar para Modo de Visualização Rápida na Web Otimiza o arquivo PDF para visualização mais rápida em um navegador da Web.

Visualizar PDF depois de Salvar Abre o arquivo PDF recém-criado no aplicativo padrão de visualização de PDF.

Opções de compactação e redução da resolução para Adobe PDF

Ao salvar uma arte vetorial no Adobe PDF, é possível compactar o texto e os traços, além de compactar e reduzir a resolução de imagens bitmap. Dependendo das configurações escolhidas, a compactação e a redução da resolução podem diminuir bastante o tamanho de um arquivo PDF, com pouca ou nenhuma perda de detalhes e de precisão.

A área Compactação da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF está dividida em três seções. Cada seção fornece as opções descritas a seguir para compactação e redefinição de resolução de imagens na sua arte-final.

Redução da Resolução Se você pretende usar o arquivo PDF na Web, use os recursos de redução da resolução para obter uma compactação maior. Se pretende imprimir o arquivo PDF com alta resolução, não use esses recursos. Selecione a opção Não Reduzir a Resolução para desativar todas as opções de redução da resolução.

Redução da resolução refere-se à diminuição do número de pixels em uma imagem. Para reduzir a resolução de imagens, escolha um *método de interpolação*—redução da resolução média, diminuição da resolução ou redução da resolução bicúbica—e digite a resolução desejada (em pixels por polegada). Em seguida, digite uma resolução na caixa de texto Para Imagens Acima de. A resolução de todas as imagens acima desse limite será reduzida.

O método de interpolação escolhido determina como os pixels são excluídos:

- **Redução da Resolução Média** Calcula a média dos pixels em uma área de amostra e substitui toda a área pela cor média dos pixels com a resolução especificada. A redução da resolução média equivale à redefinição da resolução Bilinear.
- **Diminuição da Resolução** Escolhe um pixel no centro da área de amostra e substitui toda a área usando a cor desse pixel. A diminuição da resolução reduz bastante o tempo de conversão em comparação à redução da resolução, mas gera imagens menos suaves e contínuas. A diminuição da resolução equivale à redefinição da resolução de Pelo Mais Próximo.
- **Redução da Resolução Bicúbica** Usa uma média pesada para determinar a cor dos pixels e costuma gerar melhores resultados que o método de diminuição da resolução pelo cálculo da média simples. O método Bicúbico é mais lento e mais preciso, resultando nas gradações mais suaves.

Compactação Determina o tipo de compactação usada.

- **compactação ZIP** Funciona bem com imagens que possuem grandes áreas de cores únicas ou padrões repetidos e com imagens em preto e branco que contêm padrões repetidos. A compactação ZIP é sem perdas.
- **Compactação JPEG** É adequada para imagens em tons de cinza ou coloridas. A compactação JPEG apresenta *perdas*, o que significa remover dados de imagem e reduzir sua qualidade. Porém, ela procura reduzir o tamanho do arquivo com o mínimo de perdas. Como a compactação JPEG elimina dados, ela pode atingir tamanhos muito menores em comparação à compactação ZIP.
- **JPEG2000** É o novo padrão internacional para compactação e transferência de dados de imagem. Da mesma forma que a compactação JPEG, a compactação JPEG2000 é adequada para imagens coloridas ou em tons de cinza. Ela também fornece outras vantagens, como visualização colorida e compactação sem perdas que não estão disponíveis com JPEG. JPEG2000 está disponível somente quando o Acrobat 6 (PDF 1.5) ou posterior é selecionado no menu Compatibilidade.

Qualidade da Imagem Determina a intensidade de compactação aplicada. As opções disponíveis dependem do método de compactação. Para a compactação JPEG2000, o Photoshop fornece as opções Sem Perdas, Máxima, Alta, Média, Baixa e Mínima. Para a compactação JPEG, o Photoshop fornece as opções Mínima, Baixa, Média, Alta e Máxima. Para compactação ZIP, o Photoshop fornece uma opção de Qualidade da Imagem de 8 bits. A opção de Qualidade da Imagem de 8 bits é sem perdas, isto é, os dados não são removidos para reduzir o tamanho do arquivo e, portanto, a qualidade não é afetada.

Tamanho Lado a Lado Especifica o tamanho dos blocos usados em imagens com a compactação JPEG 2000. Quando valores baixos de Qualidade da Imagem são usados para otimizar imagens com menos de 1024 x 1024 pixels, o uso do maior tamanho lado a lado gera resultados melhores. Normalmente, um tamanho lado a lado de 1024 é ideal para a maioria das imagens. Tamanhos lado a lado menores costumam ser usados para imagens com dimensões pequenas (por exemplo, para visualização em celulares).

Converter Imagem de 16 Bits/Canal em 8 Bits/Canal Converte imagens de 16 bits por canal em 8 bits por canal (selecionada por padrão). O único método de compactação disponível será o ZIP se essa opção estiver desmarcada. Se a configuração de Compatibilidade de um documento for Acrobat 5 (PDF 1.4) ou anterior, a opção Converter Imagem de 16 Bits/Canal em 8 Bits/Canal não ficará disponível, e as imagens serão automaticamente convertidas em 8 bits por canal.

Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para Adobe PDF

As seguintes opções podem ser definidas na seção Saída da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF. As interações opções de Saída podem ser diferentes dependendo de o Gerenciamento de Cores estar ativado ou desativado e do padrão PDF selecionado.

Conversão de Cores Especifica como representar informações de cores no arquivo Adobe PDF. Ao converter objetos coloridos no modo RGB ou CMYK, selecione também um perfil de destino no menu pop-up. Todas as informações de

cores especiais são preservadas durante a conversão de cores, e somente as equivalentes de cores de processo são convertidas no espaço de cores designado.

- **Sem Conversão** Preserva dados de cores no estado em que se encontram.
- **Converter em Destino** Converte todas as cores no perfil selecionado para Destino. A inclusão ou não-inclusão do perfil é determinada pela Diretriz de Inclusão de Perfil.

Destino Descreve a gama do dispositivo de saída RGB ou CMYK final, como um monitor ou um padrão SWOP. Com esse perfil, o Photoshop converte as informações de cores do documento (definidas no perfil de origem da seção Áreas de Trabalho, disponível na caixa de diálogo Configurações de Cores) no espaço de cores do dispositivo de saída de destino.

Diretriz de Inclusão de Perfil Determina se um perfil de cor é incluído no arquivo.

Nome do Perfil do Propósito de Saída Especifica a condição de impressão caracterizada para o documento. Um perfil de método de saída é necessário para a criação de arquivos compatíveis com o PDF/X. Esse menu ficará disponível apenas se um padrão PDF/X (ou uma predefinição) for selecionada na caixa de diálogo Opções de Adobe PDF.

Condição de Saída Descreve a condição de impressão planejada. Essa entrada pode ser útil para o destinatário planejado do documento PDF.

Identificador de Condição de Saída Um ponteiro para obter informações adicionais sobre a condição de impressão planejada. O identificador é automaticamente informado para condições de impressão que estão incluídas no registro ICC.

Nome do Registro Indica o endereço da Web para obter informações adicionais sobre o registro. O URL é automaticamente informado para nomes de registros ICC.

Adição de segurança a arquivos PDF

Ao salvar como PDF, é possível adicionar proteção por senha e restrições de segurança, limitando não apenas quem pode abrir o arquivo, mas também quem pode copiar ou extrair o conteúdo, imprimir o documento e assim por diante.

Arquivos PDF podem solicitar senhas para abrir documentos (senha de abertura de documento) e para alterar configurações de segurança (senhas de permissões). Se você definir restrições de segurança para o arquivo, deverá especificar também as duas senhas; caso contrário, qualquer pessoa que abrir o arquivo poderá remover as restrições. Se um arquivo for aberto com uma senha de permissão, as restrições de segurança serão desativadas temporariamente.

O método de segurança RC4 da RSA Corporation é usado para arquivos PDF protegidos por senha. O nível de criptografia será alto ou baixo, dependendo da configuração Compatibilidade (na categoria Geral).

Nota: as predefinições de Adobe PDF não suportam configurações de segurança e senhas. Se você selecionar configurações de segurança e senhas na caixa de diálogo 'Exportar Adobe PDF' e clicar em 'Salvar predefinição', as configurações de segurança e senhas não serão preservadas.

Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe

Embora as predefinições de PDF padrão tenham sido especificados com base nas melhores práticas, talvez um fluxo de trabalho exija configurações de PDF especializadas que não estão disponíveis com o uso das predefinições internas. Nesse caso, é possível criar e salvar predefinições personalizadas para reutilização no Photoshop ou em qualquer produto do Adobe Creative Suite.

No Photoshop, uma predefinição pode ser salva com o comando Predefinições de Adobe PDF ou clicando no botão Salvar Predefinição, localizado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. Predefinições de Adobe PDF são salvas como arquivos com uma extensão .joboptions, o que é útil, por exemplo, para permitir que um fornecedor ou uma gráfica envie um arquivo desse tipo que informe ao usuário as predefinições de Adobe PDF mais adequadas para o fluxo de trabalho.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Predefinições de Adobe PDF.
- Para salvar um documento PDF do Photoshop, clique no botão Salvar Predefinição, localizado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, depois de especificar as configurações de PDF. Ignore as etapas 2 e 3.

2 Se o comando Predefinições de Adobe PDF foi escolhido, siga um dos procedimentos a seguir na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF:

- Para criar uma nova predefinição, clique no botão Novo, localizado na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF. Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF, digite um nome para a predefinição na caixa de texto Predefinição.
- Para editar uma predefinição personalizada, selecione-a e clique em Editar. (Não é possível editar predefinições padrão.)

3 Defina as opções de PDF.

4 Salve a predefinição seguindo um destes procedimentos:

- Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF ou Editar Predefinição de PDF, clique em OK. A nova predefinição é exibida na lista Predefinições de Adobe PDF. Clique em Concluído quando terminar de criar predefinições.
- Na caixa de diálogo Salvar, digite um nome para a predefinição na caixa de texto Nome do Arquivo e clique em Salvar.

As predefinições de PDF da Adobe são armazenadas em Documents and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows) ou em Users/[user name]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS). Todas as predefinições de PDF da Adobe salvas nesses locais ficam disponíveis para outros aplicativos do Adobe Creative Suite.

Nota: para salvar a predefinição de PDF em um local diferente do padrão, clique no botão Salvar Como na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF e navegue até o destino, ou na caixa de diálogo Salvar, navegue até o destino e clique em Salvar.

Consulte também

“Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF” na página 414

Carregamento, edição ou exclusão de predefinições de Adobe PDF

As predefinições de Adobe PDF (configurações de criação) estão disponíveis no Photoshop e nos outros produtos do Adobe Creative Suite. Na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF, é possível salvar, carregar, editar ou excluir predefinições.

❖ Escolha Editar > Predefinições de Adobe PDF e execute um destes procedimentos:

- Para salvar as configurações como uma nova predefinição, clique no botão Novo, especifique as configurações na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF e clique em OK.
- Para editar uma predefinição de Adobe PDF, selecione-a na janela Predefinição, clique no botão Editar e altere as configurações na caixa de diálogo Editar Predefinição de PDF.

Nota: embora não seja possível editar as predefinições de PDF da Adobe instaladas com o Photoshop (os nomes das predefinições instaladas estão entre colchetes), você pode selecionar uma delas e clicar no botão Novo. Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF, modifique as configurações e salve-as como uma nova predefinição.

- Para excluir uma predefinição de Adobe PDF, selecione-a na janela Predefinição e clique no botão Excluir. Não é possível excluir as predefinições de Adobe PDF que foram instaladas com o Photoshop.
- Para carregar uma predefinição de Adobe PDF, clique no botão Carregar, selecione o arquivo de predefinição e clique novamente em Carregar. A predefinição é adicionada à janela Predefinições.



Quando o usuário procura uma predefinição de Adobe PDF a ser carregada, apenas os arquivos com a extensão .joboptions ficam visíveis na caixa de diálogo Carregar.

- Para fechar a caixa de diálogo Predefinição de Opções de PDF, clique no botão Concluído.
- Para salvar uma predefinição em um local diferente do padrão, clique no botão Salvar como, determine um novo nome para a predefinição (se necessário), navegue até o destino e clique em Salvar.

Consulte também

“Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe” na página 420

Como salvar e exportar arquivos em outros formatos

Como salvar um arquivo no formato TIFF

TIFF é um formato flexível de imagens rasterizadas (bitmap) compatível praticamente com todos os aplicativos de desenho, edição de imagens e layout de página.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como, selecione TIFF no menu Formato e clique em Salvar.

2 Na caixa de diálogo Opções de TIFF, selecione as opções desejadas e clique em OK.

Profundidade de Bits (somente 32 bits) Especifica a profundidade de bits (16, 24 ou 32 bits) da imagem salva.

Compactação de Imagem Especifica um método de compactação para dados de imagem compostos. Se o arquivo for TIFF de 32 bits, é possível especificar para que seja salvo com compactação de previsão, mas não haverá a opção de usar a compactação JPEG. A compactação de previsão oferece uma compressão aperfeiçoada que reorganiza os valores de ponto flutuante e trabalha com as compressões LZW e ZIP.

Ordem de Pixels Grava o arquivo TIFF com os canais de dados intercalados ou organizados por plano. Anteriormente, o Photoshop sempre gravava arquivos TIFF com a ordem intercalada de canais. Teoricamente, o arquivo de ordem Planar pode ser lido e gravado com mais rapidez, além de oferecer uma compactação mais eficaz. Ambas as ordens de canais são compatíveis com versões anteriores do Photoshop.

Ordem de Bytes Selecione a plataforma na qual o arquivo pode ser lido. Esse opção é útil quando o usuário não sabe em qual programa o arquivo pode ser aberto. O Photoshop e aplicativos mais recentes podem fazer a leitura de arquivos usando a ordem de bytes IBM PC ou Macintosh.

Salvar Pirâmide de Imagem Preserva informações aplicáveis a várias resoluções. O Photoshop não oferece opções para abrir arquivos de várias resoluções e, por isso, a imagem é aberta com a resolução mais alta. Entretanto, no Adobe InDesign e em alguns servidores de imagem, é possível abrir formatos de várias resoluções.

Salvar Transparência Preserva a transparência como um canal alfa adicional quando o arquivo é aberto em outro aplicativo. A transparência sempre é preservada quando o arquivo é reaberto no Photoshop.

Compactação de Camada Especifica um método de compactação de dados para pixels em camadas (ao contrário de dados compostos). Vários aplicativos não conseguem fazer a leitura de dados de camada, ignorando-os quando um arquivo TIFF é aberto. Entretanto, o Photoshop pode fazer a leitura de dados de camada em arquivos TIFF. Embora os arquivos com dados de camada sejam maiores em comparação a outros tipos de arquivo, a gravação desses dados dispensa a necessidade de salvar e gerenciar um arquivo PSD separado para poder comportá-los. Escolha Descartar Camadas e Salvar uma Cópia para achatar a imagem.

Nota: para que o Photoshop envie um prompt antes de salvar uma imagem de várias camadas, na área Controle de Arquivo da caixa de diálogo Preferências, selecione Perguntar antes de Salvar Arquivos TIFF com Camadas.

Consulte também

“TIFF” na página 435

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 428

Como salvar um arquivo no formato JPEG

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens CMYK, RGB e em tons de cinza no formato JPEG. O JPEG compacta o tamanho de um arquivo descartando dados de maneira seletiva.

Nota: também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos JPEG usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.



Para salvar rapidamente um arquivo JPEG de qualidade média, execute a ação Salvar Como JPEG Medium no arquivo. Para acessar essa ação, escolha Produção no menu da paleta Ações.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione JPEG.

2 Na caixa de diálogo Opções de JPEG, selecione as opções desejadas e clique em OK.

Fosco Oferece opções de cores foscas para simular o aspecto de transparência de plano de fundo em imagens que contêm transparência.

Opções da Imagem Especifica a qualidade da imagem. Escolha uma opção no menu Qualidade, arraste o controle deslizante pop-up de Qualidade ou digite um valor entre 0 e 12 na caixa de texto Qualidade.

Opções de Formato Especifica o formato do arquivo JPEG. Linha de Base ("Padrão") usa um formato reconhecido pela maioria dos navegadores da Web. Linha de Base Otimizada cria um arquivo um pouco menor e com cores otimizadas. Progressivo exibe uma série de versões cada vez mais detalhadas da imagem (é necessário especificar quantas) durante seu download.

***Nota:** nem todos os navegadores da Web suportam imagens JPEG otimizadas no modo Progressivo.*

***Nota:** alguns aplicativos podem não ter recursos para fazer a leitura de um arquivo CMYK salvo no formato JPEG. Além disso, se um aplicativo Java não conseguir fazer a leitura de arquivos JPEG (em nenhum modo de cores), tente salvá-los sem visualizações de miniaturas.*

Consulte também

"Sobre formatos e compactação de arquivos" na página 428

"Formato JPEG" na página 432

"Reprodução de uma ação em um arquivo" na página 572

Como salvar um arquivo no formato PNG

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap no formato PNG.

***Nota:** também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos PNG usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.*

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione PNG.

2 Selecione uma opção de entrelaçamento:

Nada Exibe a imagem em um navegador somente após a conclusão do download.

Entrelaçado Exibe versões de baixa resolução da imagem em um navegador durante o download do arquivo correspondente. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

3 Clique em OK.

Consulte também

"Formato PNG" na página 434

Como salvar um arquivo no formato GIF

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap diretamente no formato CompuServe GIF (conhecido simplesmente como GIF). A imagem é automaticamente convertida no modo de Cores Indexadas.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione CompuServe GIF.

2 Para imagens RGB, é exibida a caixa de diálogo Cores Indexadas. Especifique as opções de conversão e clique em OK.

3 Selecione uma ordem de linhas para o arquivo GIF e clique em OK:

Normal Exibe a imagem em um navegador somente após a conclusão do download.

Entrelaçado Exibe versões de baixa resolução da imagem em um navegador durante o download do arquivo correspondente. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

Nota: também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos GIF usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.

Consulte também

“GIF” na página 432

“Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas” na página 108

Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop

Praticamente todos os aplicativos de layout de página, processamento de texto e gráficos aceitam arquivos EPS (Encapsulated PostScript) importados ou inseridos. Para imprimir arquivos EPS, use uma impressora PostScript, pois tipos diferentes apenas imprimirão a visualização da resolução na tela.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione EPS Photoshop.

2 Na caixa de diálogo Opções de EPS, selecione as opções desejadas e clique em OK:

Visualizar Cria uma imagem de baixa resolução para visualização no aplicativo de destino. Escolha TIFF para compartilhar um arquivo EPS entre os sistemas Windows e Mac OS. Uma visualização em 8 bits é colorida, enquanto uma visualização em 1 bit é apresentada em preto e branco com aparência irregular. Além disso, a visualização em 8 bits cria um arquivo maior em comparação à visualização em 1 bit. Consulte também “Profundidade de bits” na página 56.

Codificação Determina como os dados de imagem são enviados a um dispositivo de saída PostScript. As opções de codificação são descritas a seguir.

Incluir Tela de Meio-tom e Incluir Função de Transferência Controle especificações de impressão para tarefas de impressão comerciais de alta capacidade. Consulte a impressora antes de selecionar essas opções.

Branco Transparente Exibe áreas em branco como áreas transparentes. Essa opção apenas está disponível para imagens no modo Bitmap.

Gerenciamento de Cores PostScript Converte dados de arquivo no espaço de cores da impressora. não selecione essa opção se você pretende inserir a imagem em outro documento com gerenciamento de cores.

Nota: somente impressoras PostScript Level 3 oferecem suporte para o Gerenciamento de Cores PostScript de imagens CMYK. Para imprimir uma imagem CMYK usando o Gerenciamento de Cores PostScript em uma impressora Level 2, converta essa imagem no modo Lab antes de salvá-la no formato EPS.

Incluir Dados de Vetor Preserva todos os gráficos vetoriais (como formas e textos) do arquivo. Entretanto, os dados de vetor em arquivos EPS e DCS apenas estão disponíveis para outros aplicativos. Esses dados serão rasterizados se o arquivo for aberto novamente no Photoshop. Essa opção apenas ficará disponível se o arquivo incluir dados de vetor.

Interpolação de Imagem Aplica um efeito de suavização de serrilhado à imagem impressa de baixa resolução.

Consulte também

“Formato EPS do Photoshop” na página 430

Opções de codificação para o EPS do Photoshop

ASCII ou ASCII85 Aplicará a codificação se a impressão for feita a partir de um sistema Windows ou se ocorrerem erros de impressão ou outras dificuldades.

Binária Gera um arquivo menor e mantém os dados originais intactos. Entretanto, alguns aplicativos de layout de páginas e alguns softwares comerciais de impressão em rede e de spool de impressão podem não oferecer suporte a arquivos binários EPS do Photoshop.

JPEG Compacta o arquivo descartando alguns dados de imagem. É possível escolher a intensidade de compactação JPEG, desde pouca compactação (JPEG Qualidade Máxima) até muita compactação (JPEG Baixa Qualidade). Arquivos com codificação JPEG podem ser impressos apenas em impressoras PostScript Level 2 (ou superior) e não podem ser separados em chapas individuais.

Como salvar um arquivo no formato DCS do Photoshop

O formato DCS (Desktop Color Separations), que é uma versão do formato EPS, permite salvar separações de cores de arquivos CMYK ou multicanal.

- 1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Photoshop DCS 1.0 ou Photoshop DCS 2.
- 2 Na caixa de diálogo Formato DCS, selecione as opções desejadas e clique em OK.

A caixa de diálogo inclui todas as opções disponíveis para arquivos EPS do Photoshop. O menu DCS também oferece a opção de criar um arquivo composto de 72 ppi que pode ser inserido em um aplicativo de layout de página ou usado para provas de imagem:

Formato DCS 1.0 Cria um arquivo para cada canal de cor de uma imagem CMYK. Também é possível criar um quinto arquivo: uma composição colorida ou em tons de cinza. Para visualizar o arquivo composto, mantenha os cinco arquivos na mesma pasta.

Formato DCS 2.0 Mantém canais de cores spot na imagem. Os canais de cor podem ser salvos como vários arquivos (o que ocorre no DCS 1.0) ou como um único arquivo, embora a opção de arquivo único economize espaço em disco. Uma composição colorida ou em tons de cinza também pode ser incluída.

Consulte também

“Formatos Photoshop DCS 1.0 e 2.0” na página 430

Como salvar um arquivo no formato Photoshop Raw

O Photoshop Raw é um formato de arquivo para a transferência de imagens entre aplicativos e plataformas de computador. Esse formato não é igual ao Camera Raw.

- 1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Photoshop Raw.
- 2 Na caixa de diálogo Opções de Photoshop Raw, execute os seguintes procedimentos:
 - (Mac OS) Especifique os valores para Tipo de Arquivo e Criador do Arquivo ou aceite os valores padrão.
 - Especifique um parâmetro de Cabeçalho.
 - Selecione se os canais devem ser salvos em ordem entrelaçada ou não entrelaçada.

Consulte também

“Formato Photoshop Raw” na página 430

Como salvar um arquivo no formato BMP

O BMP é um formato de imagem para o sistema operacional Windows. As imagens podem variar de preto e branco (1 byte por pixel) até cores de 24 bits (16,7 milhões de cores).

- 1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione BMP.
- 2 Especifique um nome de arquivo e um local e clique em Salvar.
- 3 Na caixa de diálogo Opções de BMP, selecione um formato de arquivo, especifique a profundidade de bits e, se necessário, escolha Virar Ordem da Linha. Para visualizar opções adicionais, clique em Modos Avançados e especifique opções para o formato BMP.
- 4 Clique em Salvar.

Consulte também

“Formato BMP” na página 431

Como salvar um arquivo de 16 bits por canal no formato Cineon

Imagens RGB com 16 bits por canal podem ser salvas no formato Cineon para uso no Sistema de Filmes Kodak Cineon.

❖ Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Cineon.

Consulte também

“Formato Cineon” na página 431

Como salvar um arquivo no formato Targa

O formato Targa (TGA) oferece suporte a imagens de qualquer dimensão com cerca de 1 a 32 bits de cores. Ele foi desenvolvido para componentes de hardware da Truevision, mas também é usado em outros aplicativos.

- 1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Targa.
- 2 Especifique um nome de arquivo e um local e clique em Salvar.
- 3 Na caixa de diálogo Opções de Targa, selecione uma resolução, escolha a opção Compactar (RLE), se quiser compactar o arquivo, e clique em OK.

Consulte também

“Targa” na página 435

Como salvar um arquivo em formato JPEG 2000 (plug-in opcional do Photoshop)

Para salvar arquivos no formato JPEG 2000, é necessário obter o plug-in opcional JPEG 2000 e instalá-lo em: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/Formatos de Arquivo. O plug-in JPEG 2000 opcional está disponível no CD de instalação do Photoshop CS3 em Utilitários/Plug-Ins opcionais/Formatos de arquivo. O formato JPEG 2000 Estendido (JPF) proporciona um conjunto maior de opções em comparação ao formato JPEG 2000 padrão (JP2). Entretanto, é possível tornar arquivos compatíveis com o formato JP2 selecionando a opção apropriada na caixa de diálogo JPEG 2000.

Nota: não é possível usar o modo Bitmap, Multicanal ou Duotônico para salvar imagens no formato JPEG 2000. Para salvar esses arquivos como JPEG 2000, converta-os primeiro no modo de Cores RGB.

- 1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione JPEG 2000.
- 2 Especifique um nome de arquivo e um local, selecione opções de gravação e clique em Salvar. A caixa de diálogo JPEG 2000 é aberta.

Nota: para salvar um arquivo compatível com JP2, selecione a opção Perfil ICC (Windows) ou Incorporar Perfil de Cores (Mac OS) na caixa de diálogo Salvar Como. Caso contrário, a opção Compatível com JP2 não ficará disponível na caixa de diálogo JPEG 2000. Essa opção de compatibilidade aumenta um pouco o tamanho do arquivo JPF. Lembre-se de que visualizadores de JP2 não precisam oferecer suporte a perfis ICC e a metadados presentes em arquivos JPF. Portanto, a fidelidade das cores e outros recursos podem não funcionar conforme esperado.

- 3 (Opcional) Digite um valor na caixa de texto Tamanho do Arquivo para definir um tamanho de destino para o arquivo salvo. O valor na caixa de texto Qualidade é alterado de forma a refletir a melhor qualidade para o tamanho de arquivo digitado.

- 4 Selecione qualquer uma destas opções:

Técnicas sem perdas Compacta a imagem sem causar prejudicar sua qualidade. Quando selecionada, essa opção cria um arquivo maior. Cancele a seleção de Sem Perdas para criar um arquivo menor. Em seguida, arraste o controle deslizante pop-up de Qualidade ou digite um valor na caixa de texto Qualidade para especificar a qualidade da imagem. Um valor mais alto melhora a qualidade da imagem, mas também gera um tamanho de arquivo maior.

Se você especificar uma qualidade de imagem conflitante com um tamanho de arquivo de destino digitado anteriormente, o Photoshop alterará esse valor automaticamente na caixa de texto Tamanho do Arquivo.

Modo Rápido Acelera a visualização ou a codificação da imagem. O Modo Rápido não oferece suporte para codificação com perdas, controle de tamanho de arquivo ou otimização progressiva com um filtro de ondulação suave definido para Número Inteiro.

Incluir Metadados Inclui informações do arquivo. Se o arquivo de imagem incluir demarcadores e você quiser armazenar informações sobre demarcadores no arquivo JPEG 2000, será necessário selecionar a opção Metadados.

Incluir Configurações de Cor Inclui o perfil de cores incorporado em uma imagem.



Cancele a seleção de Incluir Metadados e Incluir Configurações de Cor para reduzir o tamanho do arquivo de imagem.

Incluir Transparência Preserva a transparência na imagem original. A opção Incluir Transparência não ficará disponível se a imagem não incluir uma transparência.

Compatível com JP2 Cria um arquivo que pode ser exibido em softwares de visualização com suporte para o formato JPEG 2000 padrão (JP2), mas sem suporte para o formato JPEG 2000 estendido (JPF).

5 Clique no botão Opções Avançadas para definir as seguintes opções:

Conformidade Especifica os dispositivos com os quais o arquivo é compatível. Atualmente, somente dispositivos de uso geral (como navegadores da Web) são suportados.

Filtro de Ondulação Suave Especifica os tipos de números (coeficientes) usados para codificar o arquivo. Flutuante é uma opção mais precisa, mas não pode ser usada para a compactação Sem Perdas. Quando selecionada, a opção de compactação Sem Perdas define automaticamente a opção Filtro de Ondulação Suave como Número Inteiro.



Escolha Flutuante ou Número Inteiro dependendo da imagem e do resultado desejado. Em geral, Número Inteiro é a melhor opção para obter uma aparência geral consistente na imagem. Flutuante pode tornar a imagem mais nítida, mas também pode fazer com que ela perca qualidade ao redor das arestas.

Tamanho Lado a Lado Especifica o tamanho dos blocos usados na imagem. Quando valores baixos de qualidade são usados para otimizar imagens com menos de 1024 x 1024 pixels, o uso do maior tamanho lado a lado gera resultados melhores.



Um tamanho lado a lado de 1024 é ideal para a maioria das imagens. Ao criar arquivos com dimensões pequenas (para telefone celular etc.), use um bloco menor.

Formato de Metadados Especifica os formatos de metadados a serem incluídos no arquivo de imagem. JPEG2000 XML corresponde a dados XML específicos para o formato JPEG 2000, e essa opção apenas ficará disponível se o arquivo de imagem incluir esses dados. XMP corresponde a dados de Informações do Arquivo, enquanto EXIF corresponde a dados de câmeras digitais.

Formato de Configurações de Cores Especifica o Formato de Configurações de Cores a ser incluído no arquivo de imagem. Perfil ICC, a opção padrão, inclui o perfil ICC completo especificado na caixa de diálogo Salvar como. A opção Perfil ICC Restrito foi desenvolvida para uso em dispositivos portáteis, como celulares e PDAs. Um Perfil ICC Restrito deve estar incluído em um arquivo JP2.

6 Escolha uma ordem de otimização no menu Ordem:

Miniatura Crescente Apresenta uma seqüência de pequenas imagens em miniatura cujo tamanho fica cada vez maior até atingir o tamanho máximo da imagem.

Progressivo Apresenta versões cada vez mais detalhadas da imagem inteira à medida que os dados são disponibilizados (por exemplo, durante uma transmissão contínua pela Web para um navegador). Imagens JPEG progressivas são um pouco maiores, exigem mais memória RAM para visualização e não são suportadas por todos os aplicativos e softwares de visualização para JPEG 2000.

Cor Faz com que a imagem seja exibida primeiro como uma imagem em tons de cinza e, em seguida, como uma imagem colorida.

Região de Interesse Permite escolher um canal alfa para definir uma região de interesse caso o documento do Photoshop contenha um ou mais canais alfa.

Após o carregamento do canal alfa como uma região de interesse, escolha um valor de Aprimorar para melhorar ou piorar a qualidade dessa região com relação ao restante da imagem. Observe que a opção Aprimorar não altera o tamanho de arquivo da imagem e, portanto, se a área interna ao canal alfa for aprimorada, a qualidade da área externa ao canal diminuirá (e vice-versa).

As opções Região de Interesse e Aprimorar não ficarão disponíveis se o documento do Photoshop não contiver um canal alfa.

Nota: o canal (alfa, spot ou Máscara Rápida) usado para definir a região de interesse será descartado no arquivo JPEG 2000 final gravado.

7 Para visualizar a aparência da imagem em um software de visualização de JPEG 2000, escolha uma ordem de otimização na etapa 6. A opção Visualizar leva em consideração a maneira como a imagem está otimizada, abrindo-a de acordo com essa configuração. Na área Visualização do Download da caixa de diálogo JPEG 2000, escolha uma taxa de download no menu pop-up a fim de visualizar o tempo estimado de download para a imagem e, em seguida, clique no botão Visualizar.

É possível usar o menu pop-up Definir Zoom de Visualização para aplicar mais ou menos zoom à imagem de forma a melhorar sua visualização. Também é possível usar as ferramentas Zoom e Mão para ajustar a área da visualização.

8 Clique em OK para gerar o arquivo de imagem JPEG 2000.

Consulte também

“Formato JPEG” na página 432

Exportação de camadas para arquivos

É possível exportar e salvar camadas como arquivos individuais usando diversos formatos, como PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa e TIFF. As camadas são nomeadas automaticamente à medida que são salvas. É possível definir opções para controlar a geração de nomes.

1 Escolha Arquivo > Scripts > Exportar Camadas para Arquivos.

2 Na caixa de diálogo Exportar Camadas para Arquivos, em Destino, clique em Procurar de forma a selecionar um destino para os arquivos exportados. Por padrão, os arquivos gerados são salvos na mesma pasta que o arquivo de origem.

3 Digite um nome na caixa de texto Prefixo do Nome de Arquivo de forma a especificar um nome comum para os arquivos.

4 Selecione a opção Apenas Camadas Visíveis para exportar somente as camadas nas quais a visibilidade está ativada na paleta Camadas. Use essa opção para evitar a exportação de todas as camadas. Desative a visibilidade das camadas que não serão exportadas.

5 Escolha um formato de arquivo no menu Tipo de Arquivo. Defina opções conforme necessário.

6 Selecione a opção Incluir Perfil ICC para que o perfil da área de trabalho seja incorporado ao arquivo exportado, o que é muito importante para fluxos de trabalho com gerenciamento de cores.

7 Clique em Executar.

Formatos de arquivo

Sobre formatos e compactação de arquivos

Os formatos de arquivos gráficos diferem na maneira como representam os dados da imagem (como pixels ou vetores), na técnica de compactação e nos recursos do Photoshop que lhes oferecem suporte. Com poucas exceções (por exemplo, os formatos PSB, Photoshop Raw e TIFF), a maioria dos formatos de arquivo não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB de tamanho.

Nota: se um formato de arquivo suportado não aparecer na caixa de diálogo ou no submenu apropriado, talvez seja necessário instalar o plug-in para esse formato.

Sobre a compactação de arquivos

Diversos formatos usam compactação para reduzir o tamanho de imagens bitmap. As técnicas *sem perdas* fazem a compactação do arquivo sem remover detalhes da imagem ou informações das cores, enquanto as técnicas *com perdas* removem todos os detalhes. As técnicas de compactação mais usadas estão listadas a seguir:

RLE (Run Length Encoding) Compactação sem perdas que é suportada por alguns formatos comuns de arquivos do Windows.

LZW (Lempel-Zif-Welch) Compactação sem perdas que é suportada pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, GIF e TIFF. Mais prática em imagens com áreas grandes de uma única cor.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Compactação com perdas que é suportada pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, TIFF e JPEG. Recomendada para imagens de tons contínuos, como fotografias. O JPEG usa a compactação com perdas. Para especificar a qualidade da imagem, escolha uma opção no menu Qualidade, arraste o controle deslizante pop-up de Qualidade ou digite um valor entre 0 e 12 na caixa de texto Qualidade. Para obter os melhores resultados impressos, escolha a compactação de qualidade máxima. Arquivos JPEG podem ser impressos apenas em impressoras PostScript Level 2 (ou superior) e não podem ser separados em chapas individuais.

CCITT Grupo de técnicas de compactação sem perdas para imagens em preto e branco, que é suportado pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript e PDF. (CCITT é uma abreviação francesa para o International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Compactação sem perdas que é suportada pelos formatos de arquivo PDF e TIFF. Como LZW, a compactação ZIP é mais eficiente para imagens que apresentam áreas extensas com uma única cor.

Consulte também

“Como salvar arquivos de imagem” na página 410

“Sobre os módulos de plug-in.” na página 46

Como maximizar a compatibilidade ao salvar arquivos

1 Escolha Editar > Preferências > Controle de Arquivo (Windows) ou Photoshop > Preferências > Controle de Arquivo (Mac OS).

2 Escolha Sempre no menu Maximizar Compatibilidade de Arquivos PSD. Essa opção salva uma imagem composta (achatada) junto com as camadas do documento.

Nota: *se o tamanho do arquivo for um problema ou se os arquivos forem ser abertos apenas no Photoshop, desative a opção Maximizar Compatibilidade de Arquivos PSD para reduzir consideravelmente o tamanhos dos arquivos. No menu Maximizar Compatibilidade de Arquivos PSD, escolha Perguntar, para especificar se você deseja maximizar a compatibilidade ao salvar, ou escolha Nunca, para salvar o documento sem maximizar a compatibilidade.*

Se uma imagem for editada ou salva com o uso de uma versão anterior do Photoshop, os recursos não suportados serão descartados.

Formato PSD (Photoshop)

O formato PSD (Photoshop) é o formato de arquivo padrão e o único, além do PSB (Formato de Documento Grande), com suporte para a maioria dos recursos do Photoshop. Devido à estreita integração entre os produtos da Adobe, outros aplicativos, como o Adobe Illustrator, o Adobe InDesign, o Adobe Premiere, o Adobe After Effects e o Adobe GoLive, podem importar arquivos PSD diretamente e preservar vários recursos do Photoshop. Para obter mais informações, consulte a Ajuda referente a cada um desses aplicativos da Adobe.

Ao salvar um arquivo PSD, é possível definir uma preferência para maximizar a compatibilidade desse arquivo. Isso salva uma versão composta de uma imagem em camadas no arquivo, permitindo que ele seja lido por outros aplicativos (inclusive por versões anteriores do Photoshop), além de preservar posteriormente a aparência de camadas mescladas.

Imagens de 16 bits por canal e de 32 bits por canal com intervalo dinâmico completo podem ser salvas como arquivos PSD.

Formato Photoshop 2.0

(Mac OS) Esse formato pode ser usado para abrir uma imagem no Photoshop 2.0 ou exportá-la para um aplicativo que ofereça suporte apenas a arquivos do Photoshop 2.0. A gravação no formato Photoshop 2.0 achata a imagem e descarta informações de camadas.

Formatos Photoshop DCS 1.0 e 2.0

O formato DCS (Desktop Color Separations) é uma versão do formato padrão EPS que permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Use o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos DCS, é necessário usar uma impressora PostScript.

Formato EPS do Photoshop

O formato de arquivo de linguagem EPS (Encapsulated PostScript) pode conter gráficos vetoriais e de bitmap, sendo suportado por praticamente todos os programas gráficos, de ilustração e de layout de página. Esse formato é usado para transferir a arte vetorial em PostScript entre aplicativos. Ao abrir um arquivo EPS contendo gráficos vetoriais, o Photoshop rasteriza a imagem, convertendo esses gráficos em pixels.

O formato EPS oferece suporte para os modos de cores Lab, CMYK, RGB, Cores Indexadas, Duotônico, Tons de Cinza e Bitmap, mas não oferece suporte para canais alfa. O formato EPS também inclui suporte para demarcadores de corte. O formato DCS (Desktop Color Separations), uma versão do formato padrão EPS, permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Use o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos EPS, é necessário ter uma impressora PostScript.

O Photoshop usa os formatos EPS TIFF e EPS PICT para possibilitar a abertura de imagens salvas em formatos de arquivo que criam visualizações, mas que não são suportados pelo Photoshop (como o QuarkXPress®). Uma imagem de visualização aberta pode ser editada e usada como qualquer outro arquivo de baixa resolução. Visualizações EPS PICT estão disponíveis apenas no Mac OS.

Nota: os formatos EPS TIFF e EPS PICT são mais relevantes em versões anteriores do Photoshop. A versão atual do Photoshop apresenta recursos de rasterização para a abertura de arquivos que incluem dados de vetor.

Formato Photoshop Raw

O Photoshop Raw é um formato de arquivo flexível para a transferência de imagens entre aplicativos e plataformas de computador, oferecendo suporte para imagens CMYK, RGB e em tons de cinza com canais alfa e para imagens multicanal e Lab sem canais alfa. Os documentos salvos no formato Photoshop Raw podem apresentar qualquer tamanho de arquivo e de pixel, mas não podem conter camadas.

O formato Photoshop Raw consiste em um fluxo de bytes que descreve as informações de cor na imagem. Cada pixel é descrito em formato binário, sendo 0 igual a preto e 255 igual a branco (para imagens com canais de 16 bits, o valor de branco é 65535). O Photoshop especifica o número de canais necessários para descrever a imagem, além de quaisquer canais adicionais da imagem. É possível especificar a extensão de arquivo (Windows), o tipo de arquivo (Mac OS), o criador do arquivo (Mac OS) e as informações de cabeçalho.

No Mac OS, o tipo de arquivo é geralmente um ID de quatro caracteres que identifica o arquivo (por exemplo, TEXT identifica o arquivo como arquivo de texto ASCII). O criador do arquivo também costuma ser um ID de quatro caracteres. A maioria dos aplicativos do Mac OS possui um ID exclusivo de criador do arquivo que é registrado no Apple Computer Developer Services Group.

O parâmetro Cabeçalho especifica quantos bytes de informações aparecem no arquivo antes que as informações reais da imagem comecem a ser exibidas. Esse valor determina o número de zeros inseridos no início do arquivo como espaços reservados. Por padrão, não há cabeçalho (tamanho do cabeçalho = 0). É possível inserir um cabeçalho quando o arquivo é aberto no formato Raw. Esse arquivo também pode ser salvo sem um cabeçalho e usado em um programa de edição de arquivos, como o HEdit (Windows) ou o Norton Utilities® (Mac OS), para substituir os zeros por informações de cabeçalho.

A imagem pode ser salva em formato entrelaçado ou não entrelaçado. Se o formato entrelaçado for escolhido, os valores de cor (vermelho, verde e azul, por exemplo) serão armazenados sequencialmente. A decisão depende dos requisitos do aplicativo que abrirá o arquivo.

Nota: uma imagem Photoshop Raw não tem o mesmo formato de um arquivo de imagem camera raw obtido a partir de uma câmera digital. Um arquivo de imagem camera raw corresponde ao formato patenteado específico de uma câmera, sendo essencialmente um “negativo digital”, sem filtragem, ajustes de equilíbrio de branco ou outro tipo de processamento realizado dentro da própria câmera.

Consulte também

“Como salvar documentos grandes” na página 412

Formato DNG (Negativo Digital)

O DNG (Negativo Digital) é um formato que contém os dados de imagem raw de uma câmera digital e os metadados que determinam o significado desses dados. O DNG (um formato incorporado para arquivos camera raw e disponibilizado para uso geral pela Adobe) foi projetado com o objetivo de proporcionar compatibilidade e reduzir a proliferação atual de formatos de arquivo camera raw. O plug-in Camera Raw pode salvar dados de imagem camera raw no formato DNG. Para obter mais informações sobre o formato de arquivo DNG, visite o site www.brasil.adobe.com e pesquise o termo “Digital Negative”. Você encontrará informações abrangentes, além de um link para um fórum de usuários.

Consulte também

“Como salvar uma imagem Camera Raw em outro formato” na página 87

Formato BMP

O BMP é um formato de imagens padrão do Windows em computadores compatíveis com DOS e Windows que oferece suporte para os modos de cores Bitmap, Tons de Cinza, Cores Indexadas e RGB. É possível especificar o formato Windows ou OS/2®, além de uma profundidade de até 32 bits por canal para uma imagem. Para imagens de 4 e 8 bits que usam o formato Windows, também é possível especificar a compactação RLE.

Imagens BMP costumam ser gravadas de baixo para cima, mas a opção Virar Ordem da Linha pode ser selecionada para gravá-las de cima para baixo. Também é possível selecionar um método de codificação alternativo clicando em Modos Avançados. (As opções Virar Ordem da Linha e Modos Avançados são mais relevantes para programadores de jogos e outros usuários do DirectX.)

Formato Cineon

Desenvolvido pela Kodak, o Cineon é um formato digital de 10 bits por canal adequado para composição, manipulação e aprimoramentos eletrônicos. Usando o formato Cineon, é possível reverter a saída para filme sem resultar em perdas na qualidade da imagem. Esse formato é usado no Sistema de Filmes Digitais Cineon, que faz a transferência de imagens originadas em filme para o formato Cineon, retornando-as para filme em seguida.

Formato DICOM

O formato DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) é normalmente usado para a transferência e armazenagem de imagens médicas, como ultra-sons e digitalizações. Os arquivos DICOM contêm dados de imagem e cabeçalhos, que armazenam informações sobre o paciente e a imagem médica. É possível abrir, editar e salvar arquivos DICOM no Photoshop Extended.

Consulte também

“Arquivos DICOM (Photoshop Extended)” na página 554

Formato Filmstrip

O formato Filmstrip é usado para arquivos de animação RGB ou arquivos de filmes criados pelo Adobe Premiere®. Se o usuário redimensionar, redefinir a resolução, remover canais alfa ou alterar o modo de cores ou o formato de um arquivo Filmstrip no Photoshop, não será possível salvá-lo novamente nesse mesmo formato. Para obter mais orientações, consulte a Ajuda do Adobe Premiere Pro.

GIF

O GIF (Graphics Interchange Format) é o formato de arquivo freqüentemente usado para exibir gráficos e imagens de cores indexadas em documentos HTML na Web e em outros serviços on-line. Trata-se de um formato com compactação LZW desenvolvido para minimizar o tamanho do arquivo e o tempo de transferência eletrônica. Ele preserva a transparência em imagens de cores indexadas, mas não inclui suporte para canais alfa.

IFF

O IFF (Interchange File Format) está disponível por meio de um plug-in opcional. Trata-se de um formato generalizado de armazenamento de dados capaz de associar e armazenar vários tipos de dados. O IFF é portátil e possui extensões que oferecem suporte para imagens fixas, som, música, vídeo e dados de texto. Esse formato inclui o Maya IFF e o IFF (conhecido anteriormente como Amiga IFF).

Formato JPEG

O formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) é usado freqüentemente para exibir fotografias e outras imagens de tons contínuos em documentos HTML na Web e em outros serviços on-line. Ele oferece suporte para modos de cores CMYK, RGB e Tons de Cinza, mas não oferece suporte para canais alfa. Ao contrário do formato GIF, o JPEG preserva todas as informações de cores de uma imagem RGB, mas faz a compactação de arquivos descartando dados de maneira seletiva.

Ao ser aberta, uma imagem JPEG é automaticamente descompactada. Um nível de compactação mais alto piora a qualidade da imagem, enquanto um nível mais baixo melhora a qualidade da imagem. Na maioria dos casos, a opção de qualidade Máxima gera um resultado totalmente diferente do original.

Formato JPEG 2000 (plug-in opcional do Photoshop)

O JPEG 2000 é um formato de arquivo que proporciona mais opções e mais flexibilidade em comparação ao formato JPEG padrão (JPG). Usando esse formato, é possível gerar imagens com níveis mais altos de compactação e qualidade para a Web e para editoração impressa. Para salvar arquivos no formato JPEG 2000, é necessário obter o plug-in opcional JPEG 2000 e instalá-lo em: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/Formatos de Arquivo. Esse plug-in pode ser encontrado no CD de instalação do Photoshop CS3 em Utilitários/Plug-Ins opcionais/Formatos de arquivo.

Nota: para visualizar arquivos de imagem JPEG 2000 na Web, o navegador deve incluir um plug-in que possibilite a exibição desses arquivos.

Ao contrário dos arquivos JPEG tradicionais, cuja compactação é feita com perdas, o formato JPEG 2000 oferece suporte para uma compactação opcional sem perdas. Além do suporte para arquivos de 16 bits coloridos ou em tons de cinza e para transparências de 8 bits, esse formato também é capaz de preservar canais alfa e canais de spot. Os modos RGB, CMYK, Tons de Cinza e Lab são os únicos modos suportados pelo JPEG 2000.

O formato JPEG 2000 também oferece suporte para o uso de uma região de interesse (ROI) de forma a minimizar o tamanho do arquivo e preservar a qualidade em regiões essenciais de uma imagem. Com o uso de um canal alfa, é possível especificar a área (ROI) em que a maioria dos detalhes deve ser preservada, possibilitando maior compactação e menos detalhes em outras regiões.

Consulte também

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 250

Formato de Documento Grande

O PSB (Formato de Documento Grande) oferece suporte para documentos de até 300.000 pixels em qualquer dimensão, além de ser compatível com todos os recursos do Photoshop, como camadas, efeitos e filtros. Imagens de 32 bits por canal com intervalo dinâmico completo podem ser salvas como arquivos PSB. Atualmente, se um documento for salvo nesse formato, só poderá ser aberto no Photoshop CS ou posterior. Outros aplicativos e versões anteriores do Photoshop não conseguem abrir documentos salvos no formato PSB.

Nota: a maioria dos outros aplicativos e das versões anteriores do Photoshop não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB.

Consulte também

“Como salvar documentos grandes” na página 412

Formato OpenEXR

O EXR (OpenEXR) é um formato de arquivo usado no setor de efeitos visuais para imagens com intervalo dinâmico completo. Esse formato para filmes apresenta alta capacidade de reprodução de cores e um intervalo dinâmico adequado para uso na produção de vídeo. Desenvolvido pela Industrial Light and Magic, o OpenEXR oferece suporte para diversos métodos de compactação com ou sem perdas. Um filme OpenEXR pode conter um número arbitrário de canais, com suporte para imagens de 16 e 32 bits.

PCX

O formato PCX é normalmente usado por computadores compatíveis com o PC IBM. A maioria dos softwares para PC oferece suporte para a versão 5 do formato PCX. Uma paleta de cores VGA padrão é usada com arquivos da versão 3, que não oferecem suporte para paletas de cores personalizadas.

O formato PCX oferece suporte para os modos de cores Bitmap, Tons de Cinza, Cores Indexadas e RGB (mas não para canais alfa), além de ser compatível com o método de compactação RLE. As imagens podem ter uma profundidade de 1, 4, 8 ou 24 bits.

PDF

O PDF (Portable Document Format) é um formato de arquivo flexível que pode ser usado em várias plataformas e em diversos aplicativos. Com base no modelo de criação de imagens PostScript, os arquivos PDF exibem e preservam com precisão fontes, layouts de página, gráficos vetoriais e gráficos de bitmap. Além disso, podem conter recursos de pesquisa e navegação em documentos eletrônicos, como links. O PDF oferece suporte para imagens de 16 bits por canal. O Adobe Acrobat também inclui uma ferramenta Retoque de Objeto para edições secundárias de imagens em um PDF. Para obter mais informações sobre como trabalhar com imagens em documentos PDF, consulte a Ajuda do Acrobat.

Nota: a ferramenta Retoque de Objeto é especificamente útil para revisões finais em imagens e objetos. Convém fazer a edição de imagens no Photoshop antes de salvá-las como PDF.

O Photoshop reconhece dois tipos de arquivos PDF: arquivos Photoshop PDF e PDF genéricos. É possível abrir os dois tipos de arquivos PDF. No Photoshop, os arquivos são salvos como Photoshop PDF por padrão. Na seção Geral da caixa de diálogo Salvar PDF, desmarque a opção Preservar Recursos de Edição do Photoshop para salvar um arquivo PDF genérico.

Arquivos PDF do Photoshop Criado usando o comando Salvar Como do Photoshop com a opção Preservar Recursos de Edição do Photoshop selecionada na seção geral da caixa de diálogo Salvar PDF. Arquivos PDF do Photoshop podem conter apenas uma imagem.

O formato PDF do Photoshop oferece suporte para todos os modos de cores (com exceção do modo Multicanal) e para todos os recursos suportados no formato padrão do Photoshop. Esse suporte também inclui a compactação JPEG e ZIP, exceto para imagens no modo Bitmap, que usam a compactação CCITT Grupo 4.

Arquivos PDF Genéricos Criado usando o comando Salvar Como do Photoshop com a opção Preservar Recursos de Edição do Photoshop desmarcada na seção geral da caixa de diálogo Salvar PDF, ao criar uma apresentação PDF no Photoshop ou

outros aplicativos, como o Adobe Acrobat e o Adobe Illustrator. Eles podem conter várias páginas e imagens. Quando um arquivo PDF genérico é aberto, o Photoshop rasteriza a imagem.

Arquivo PICT

O formato PICT é usado em aplicativos gráficos e de layout de página do Mac OS como um formato de arquivo intermediário para a transferência de imagens entre aplicativos. Ele oferece suporte para imagens RGB com apenas um canal alfa e para imagens no modo Bitmap, Cores Indexadas ou Tons de Cinza sem canais alfa. O formato PICT é especialmente eficaz para a compactação de imagens com extensas áreas de cores sólidas. Essa compactação pode ser essencial para canais alfa, com suas amplas áreas de preto e branco.

Ao salvar uma imagem RGB no formato PICT, é possível optar por uma resolução em pixels de 16 ou 32 bits. Para imagens bitmap e em tons de cinza, a resolução pode ser de 2, 4 ou 8 bits por pixel. No Mac OS, com o QuickTime instalado, existem quatro opções de compactação JPEG disponíveis.

Recurso PICT

(Mac OS) Um recurso PICT é um arquivo PICT que assume um nome e um número de ID de recurso. O formato Recurso PICT oferece suporte para imagens RGB com apenas um canal alfa e para imagens no modo Bitmap, Cores Indexadas ou Tons de Cinza sem canais alfa.

É possível usar o comando Importar ou Abrir para abrir um recurso PICT. Ao salvar um arquivo como recurso PICT, existe a opção de especificar o ID e o nome do recurso. Como em outros arquivos PICT, também são especificadas opções de profundidade de bits e de compactação.

Formato Pixar

O formato Pixar foi desenvolvido especificamente para aplicativos gráficos de alta capacidade, como os usados para a renderização de imagens e animações tridimensionais. Esse formato oferece suporte para imagens RGB e em tons de cinza com apenas um canal alfa.

Formato PNG

Desenvolvido como uma alternativa não patenteada para o formato GIF, o formato PNG (Portable Network Graphics) é usado para compactação sem perdas e para a exibição de imagens na Web. Ao contrário do GIF, esse formato oferece suporte para imagens de 24 bits e gera transparências de plano de fundo sem arestas irregulares. Entretanto, nem todos os navegadores da Web são compatíveis com imagens PNG. O formato PNG oferece suporte para imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap sem canais alfa, além de preservar a transparência de imagens RGB e em tons de cinza.

Formato Portable Bit Map

O formato de arquivo PBM (Portable Bit Map), também conhecido como Portable Bitmap Library e Portable Binary Map, oferece suporte para bitmaps monocromáticos (1 bit por pixel), podendo ser usado para a transferência de dados sem perdas por ser compatível em diversos aplicativos. Esses arquivos podem até mesmo ser criados ou editados em um editor de texto simples.

O formato PBM atua como a linguagem comum de vários filtros de conversão em bitmap, incluindo o PFM (Portable FloatMap), o PGM (Portable Graymap), o PPM (Portable Pixmap) e o PNM (Portable Anymap). Enquanto o formato de arquivo PBM armazena bitmaps monocromáticos, o PGM armazena adicionalmente bitmaps em tons de cinza, enquanto o PPM também pode armazenar bitmaps coloridos. O PNM não é um formato de arquivo essencialmente diferente, mas um arquivo desse tipo pode conter arquivos PBM, PGM ou PPN. O PFM é um formato de imagem de pontos flutuantes que pode ser usado para arquivos HDR de 32 bits por canal.

Formato Radiance

O HDR (Radiance) é um formato de arquivo de 32 bits por canal usado para imagens com intervalo dinâmico completo. Originalmente desenvolvido para o sistema Radiance (uma ferramenta profissional para a visualização de luzes em ambientes virtuais), esse formato de arquivo armazena a intensidade de iluminação por pixel e não apenas as cores que serão exibidas na tela. Os níveis de luminosidade suportados pelo formato Radiance estão muito além dos 256 níveis em formatos de arquivo de imagem de 8 bits por canal. Arquivos HDR são freqüentemente usados para modelagem 3D.

Scitex CT

O formato Scitex CT (Continuous Tone) é usado para o processamento avançado de imagens em computadores Scitex. Entre em contato com a Creo para obter utilitários da transferência de arquivos salvos no formato Scitex CT para um sistema Scitex. O formato Scitex CT oferece suporte para imagens CMYK, RGB e em tons de cinza (mas não para canais alfa).

Em geral, o tamanho das imagens CMYK salvas nesse formato é extremamente grande. Esses arquivos são gerados para entrada com o uso de um scanner Scitex. As imagens salvas no formato Scitex CT são impressas em filme usando uma unidade de rasterização da Scitex, que gera separações com um sistema Scitex de meio-tom patenteado. Esse sistema cria poucos padrões moiré e é usado com freqüência em trabalhos profissionais coloridos, como anúncios de revistas.

Targa

O formato Targa® (TGA) foi desenvolvido para sistemas com a placa de vídeo Truevision®, sendo normalmente suportado por aplicativos em cores do MS-DOS. O formato Targa oferece suporte para imagens RGB de 16 bits (5 bits x 3 canais de cor, mais um bit não utilizado), imagens RGB de 24bits (8 bits x 3 canais de cor) e imagens RGB de 32 bits (8 bits x 3 canais de cor, mais um canal alfa de 8 bits). Ele também oferece suporte para imagens de cores indexadas e em tons de cinza sem canais alfa. Ao salvar uma imagem RGB nesse formato, é possível escolher uma profundidade de pixel e selecionar a codificação RLE para compactar a imagem.

TIFF

O formato TIFF ou TIF (Tagged-Image File Format) é usado para o intercâmbio de arquivos entre aplicativos e plataformas de computador. O TIFF é um formato flexível de imagem bitmap suportado praticamente por todos os aplicativos de pintura, edição de imagens e layout de página. Além disso, praticamente todos os scanners de mesa podem gerar imagens TIFF. O tamanho máximo de documentos TIFF é 4 GB. O Photoshop CS oferece suporte para documentos grandes salvos no formato TIFF. Entretanto, a maioria dos outros aplicativos e das versões anteriores do Photoshop não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB.

O formato TIFF oferece suporte para imagens CMYK, RGB, Lab, Cores Indexadas ou Tons de Cinza com canais alfa e imagens no modo Bitmap sem canais alfa. O Photoshop pode salvar camadas em um arquivo TIFF. Entretanto, se esse arquivo for aberto em outro aplicativo, apenas a imagem achatada ficará visível. O Photoshop também pode salvar comentários, transparências e dados em pirâmide de várias resoluções no formato TIFF.

No Photoshop, arquivos de imagem TIFF possuem uma profundidade de 8, 16 ou 32 bits por canal. Imagens com intervalo dinâmico completo podem ser salvas como arquivos TIFF de 32 bits por canal.

Consulte também

“Como salvar documentos grandes” na página 412

Formato WBMP

O WBMP é o formato padrão de otimização de imagens para dispositivos móveis, como celulares, oferecendo suporte a cores de 1 bit, ou seja, imagens WBMP que contêm apenas pixels em branco e preto.

Metadados e comentários

Sobre metadados

Metadados são um conjunto de informações padronizadas sobre um arquivo, como o nome do autor, a resolução, o espaço de cor, o copyright e as palavras-chave aplicadas ao arquivo. Por exemplo, a maioria das câmeras digitais anexa algumas informações básicas a um arquivo de imagem, como altura, largura, formato de arquivo e hora na qual a imagem foi capturada. Você pode usar metadados para simplificar o fluxo de trabalho e organizar seus arquivos.

Sobre o padrão XMP

As informações de metadados são armazenadas com o uso do padrão XMP (Extensible Metadata Platform), no qual o Adobe Bridge, o Adobe Illustrator, o Adobe InDesign e o Adobe Photoshop foram criados. Os ajustes feitos nas imagens com o Photoshop® Camera Raw são armazenados como metadados XMP. XMP é criado em XML, e na maioria dos casos, os metadados são armazenados no arquivo. Se não for possível armazenar as informações no arquivo, os metadados serão armazenados em um arquivo de cache separado, denominado *arquivo secundário*. O XMP facilita a troca de metadados entre os aplicativos Adobe e em fluxos de trabalho de publicação. Por exemplo, é possível salvar metadados de um arquivo como um modelo e, em seguida, importar os metadados para outros arquivos.

Os metadados armazenados em outros formatos, como Exif, IPTC (IIM), GPS e TIFF, são sincronizados e descritos com XMP para que possam ser facilmente visualizados e gerenciados. Outros aplicativos e recursos (por exemplo, o Adobe Version Cue) também usam o XMP para comunicar e armazenar informações, como comentários de versão, que podem ser pesquisados com o uso do Bridge.

Na maioria dos casos, os metadados permanecem com o arquivo mesmo se o formato do arquivo é alterado, por exemplo, de PSD para JPG. Os metadados também são mantidos quando os arquivos são inseridos em um documento ou projeto Adobe.



Você pode utilizar o SDK (Software Development Kit, Kit de Desenvolvimento de Software) XMP para personalizar a criação, o processamento e o intercâmbio de metadados. Por exemplo, o SDK XMP pode ser usado para adicionar campos à caixa de diálogo Informações do Arquivo. Para obter mais informações sobre o XMP e o SDK XMP, visite o site da Adobe na Web.

Trabalho com metadados no Bridge e nos componentes do Adobe Creative Suite

Vários dos poderosos recursos do Bridge que permitem organizar, pesquisar e controlar os arquivos e versões dependem dos metadados XMP nos arquivos. O Bridge oferece duas maneiras de trabalhar com metadados: por meio do painel Metadados e por meio da caixa de diálogo Informações do Arquivo.

Em alguns casos, podem existir várias visualizações para a mesma propriedade de metadados. Por exemplo, uma propriedade pode ser identificada como Autor em uma visualização e como Criador em outra visualização, mas ambas referem-se à mesma propriedade subjacente. Mesmo que você personalize essas visualizações para fluxos de trabalho específicos, elas continuam padronizadas através do XMP.

Comentários em imagens

É possível anexar comentários de texto (observações) e de áudio a uma imagem no Photoshop. Esse recurso é útil para associar comentários de revisão, observações de produção ou outras informações à imagem. Como os comentários do Photoshop são compatíveis com o Adobe Acrobat, podem ser usados para o intercâmbio de informações com usuários do Acrobat e com usuários do Photoshop.



Para distribuir um documento do Photoshop para revisão no Acrobat, salve-o como PDF e peça aos revisores que usem o Acrobat para adicionar observações ou comentários de áudio. Depois, importe os comentários para o Photoshop.

Observações e comentários de áudio aparecem na imagem como pequenos ícones que não podem ser impressos. Eles estão associados a um local na imagem e não a uma camada específica. É possível ocultar e mostrar comentários, abrir observações para visualizar ou editar o conteúdo e reproduzir comentários de áudio. Comentários de áudio também podem ser adicionados a ações e definidos para reprodução durante uma ação ou uma pausa.

Adição de observações e comentários de áudio


É possível adicionar observações e comentários de áudio em qualquer local de uma tela de pintura de imagem do Photoshop. Quando se cria uma observação, uma janela redimensionável é exibida para a inserção de texto. Para gravar um comentário de áudio, é preciso ter um microfone acoplado à porta de entrada de áudio do computador.

Também é possível importar os dois tipos de comentários a partir de documentos do Photoshop salvos no formato PDF ou de documentos do Acrobat salvos no formato PDF ou FDF (Form Data Format).

Caso seja necessário excluir os comentários de um documento, selecione a ferramenta Observações ou Comentário de Áudio e clique em Apagar Todos na barra de opções da ferramenta. Todos os comentários de áudio e observações são excluídos do documento.

Criação de observações

Ao adicionar uma observação ao documento atual, é possível usar os comandos de edição padrão do sistema (Desfazer, Recortar, Copiar, Colar e Selecionar Tudo) para editar o texto resultante. (Windows) Clique na área de texto com o botão direito do mouse e escolha os comandos no menu de contexto. (Mac OS) Escolha os comandos nos menus Editar e Selecionar. Também é possível usar as teclas de atalho padrão para esses comandos de edição.

1 Selecione a ferramenta Observações .

2 Na barra de opções, digite ou especifique as informações, conforme necessário:

Autor Especifica o nome do autor, que aparece na barra de título da janela de observações.

Tamanho Escolhe o tamanho do texto das observações.

Cor Seleciona uma cor para o ícone de observação e para a barra de título das janelas de observações. Clique na caixa de cores para abrir o Seletor de Cores da Adobe e, portanto, poder selecionar uma cor.

3 Clique no local em que a observação será inserida ou arraste para criar uma janela de tamanho personalizado.

4 Clique dentro da janela e digite o texto. Se o texto digitado exceder o tamanho da janela de observações, a barra de rolagem será ativada. Edite o texto conforme necessário:

Se os softwares necessários para diferentes sistemas de scripts (por exemplo, romano, japonês ou cirílico) estiverem instalados no computador, será possível alternar entre esses sistemas. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl (Mac OS) pressionada para ver o menu de contexto e, em seguida, escolha um sistema de scripts.

5 Para fechar a observação e transformá-la em um ícone, clique na caixa Fechar.

Criação de anotações de áudio

1 Verifique se o computador possui um microfone interno ou, em caso negativo, conecte um microfone.

2 Selecione a ferramenta Comentário de Áudio .

3 Na barra de opções, digite ou especifique as informações, conforme necessário:

Autor Especifica o nome do autor, que aparece na dica de ferramenta quando o ponteiro do mouse está posicionado sobre o ícone de comentário de áudio no documento.

Cor Seleciona uma cor para o ícone de comentário de áudio. Clique na caixa de cores para abrir o Seletor de Cores da Adobe e selecionar uma cor.

4 Clique no local em que o ícone de comentário será inserido.

5 Clique em Iniciar e fale próximo ao microfone. Quando terminar, clique em Interromper.

Importação de anotações

1 Escolha Arquivo > Importar > Comentários.

2 Selecione um arquivo PDF ou FDF que contenha comentários e clique em Carregar. Os comentários são exibidos nos locais em que foram salvos no documento de origem.

Como abrir e editar comentários

Um ícone de observação ou de comentário de áudio marca o local de um comentário na imagem. Quando o ponteiro passa sobre um ícone de comentário e pára, uma mensagem revela o nome do autor. Use os ícones para abrir observações ou reproduzir comentários de áudio. É possível mostrar, ocultar ou mover os ícones, além de editar o conteúdo de observações.

***Nota:** o redimensionamento de uma imagem não redimensiona os ícones de comentário e as janelas de observações. Os ícones e as janelas de observações permanecem em seus locais proporcionais à imagem. Cortar uma imagem remove todos os comentários da área afetada. Entretanto, é possível recuperá-los desfazendo o comando Cortar.*

Como abrir uma observação ou reproduzir de um comentário de áudio

❖ Clique duas vezes no ícone:

- Se uma observação for aberta, será exibida uma janela com o texto dessa observação.
- Se um comentário de áudio for reproduzido e houver uma placa de som instalada, o arquivo de áudio começará a tocar.

Como mostrar ou ocultar ícones de comentário

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Comentários.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta grades, guias, arestas de seleção, demarcadores de destino e fatias.

Edição de comentários

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mover um ícone de comentário, passe o ponteiro sobre esse ícone até que ele se transforme em uma seta. Em seguida, arraste o ícone. Isso pode ser feito com qualquer ferramenta selecionada. Mover um ícone de observação não move a respectiva janela de observações.
- Para mover uma janela de observações, arraste-a pela barra de título.
- Para editar o conteúdo de uma observação, abra a observação, altere as opções e adicione, exclua ou modifique o texto. É possível usar os mesmos comandos de edição aplicados durante a criação de uma observação.

Exclusão de observações e comentários de áudio

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para excluir uma observação ou um comentário de áudio, selecione a ferramenta Observações ou Comentário de Áudio, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Mac OS) pressionada no ícone Observação ou Comentário de Áudio na imagem e escolha Excluir Observação ou Excluir Comentário de Áudio, ou pressione a tecla Delete.
- Para excluir todos os comentários de áudio ou observações, selecione a ferramenta Observações ou Comentário de Áudio e clique em Apagar Todos na barra de opções da ferramenta. Se preferir, selecione a ferramenta Observações ou Comentário de Áudio, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Mac OS) pressionada no ícone Observação ou Comentário de Áudio na imagem e escolha Excluir Todos os Comentários do menu de contexto.

Adição e visualização da proteção de copyright Digimarc

Leitura de uma marca d'água Digimarc

- 1 Escolha Filtro > Digimarc > Leitura Digital. Se o filtro encontrar uma marca d'água, uma caixa de diálogo exibirá o ID do criador, o ano de copyright (se houver) e os atributos da imagem.
- 2 Clique em OK ou, para obter mais informações, clique em Busca na Web. O site da Digimarc é exibido no navegador da Web, onde os detalhes de contato aparecem para o ID de criador especificado.

Inclusão de informações digitais de copyright

É possível adicionar informações de copyright a imagens do Photoshop e notificar os usuários de que uma imagem está protegida por direitos autorais com uma marca d'água digital que usa a tecnologia Digimarc ImageBridge. A marca d'água, um código digital adicionado como ruído à imagem, é praticamente imperceptível ao olho humano. A marca d'água da Digimarc é durável em formatos digitais e impressos, resistindo a edições típicas de imagens e a conversões de formatos de arquivo.

A incorporação de uma marca d'água digital a uma imagem permite que os usuários obtenham informações sobre o criador dessa imagem. Esse recurso é especialmente importante para criadores de imagens que licenciam seus trabalhos para terceiros. Copiar uma imagem com uma marca d'água incorporada também copia essa marca d'água e todas as suas informações associadas.

Para obter informações mais detalhadas sobre a incorporação de marcas d'água digitais da Digimarc, visite o site da Digimarc no endereço www.digimarc.com.

Antes de adicionar uma marca d'água digital

Lembre-se das seguintes considerações antes de incorporar uma marca d'água digital à sua imagem.

Variação de cores A imagem deve conter um certo grau de variação ou aleatoriedade nas cores para incorporar a marca d'água digital de maneira eficaz e imperceptível. Ela não pode ser predominantemente composta por apenas uma cor uniforme.

Dimensões em pixels A tecnologia Digimarc requer um número mínimo de pixels para poder funcionar. A Digimarc recomenda as seguintes dimensões mínimas em pixels para que a imagem receba a marca d'água:

- 100 pixels por 100 pixels, se a imagem não for ser modificada ou compactada antes de ser realmente usada.
- 256 pixels por 256 pixels, se a imagem for ser cortada, girada, compactada ou modificada de qualquer outra maneira após o recebimento da marca d'água.
- 750 pixels por 750 pixels, se a imagem for aparecer apenas em formulários impressos com uma resolução mínima de 300 dpi.

Não existem limites máximos sobre a dimensão em pixels para a incorporação de marcas d'água.

Compactação de arquivos Em geral, uma marca d'água da Digimarc resiste a métodos de compactação com perdas, como a compactação JPEG, embora seja recomendável priorizar a qualidade da imagem ao tamanho do arquivo (uma configuração de compactação JPEG igual ou superior a 4 funciona de maneira mais eficaz). Além disso, quanto mais alta for a configuração de Durabilidade da Marca d'água escolhida durante a incorporação, melhores serão as chances de essa marca d'água resistir a operações de compactação.

Fluxo de trabalho A incorporação de marcas d'água digitais deve ser uma das últimas tarefas realizadas em uma imagem, com exceção da compactação de arquivos.

Use o fluxo de trabalho recomendado:

- Faça todas as modificações necessárias na imagem até atingir a aparência final desejada (incluindo o redimensionamento e a correção de cores).
- Incorpore a marca d'água da Digimarc.
- Se necessário, faça a compactação da imagem, salvando-a no formato JPEG ou GIF.
- Se a imagem estiver destinada à impressão, faça a separação de cores.
- Leia a marca d'água e use o medidor de intensidade do sinal para verificar se a imagem contém uma marca d'água com intensidade suficiente para suas finalidades.
- Publique a imagem com a marca d'água digital.

Consulte também

“Uso da configuração de Durabilidade da Marca d'água” na página 440

Incorporação de marcas d'água

Para incorporar uma marca d'água digital, registre-se na Digimarc Corporation (que mantém um banco de dados de artistas, designers e fotógrafos com suas informações de contato) para obter um ID da Digimarc exclusivo. Em seguida, será possível incorporar esse ID da Digimarc às imagens, incluindo também informações como ano de copyright ou identificador de uso restrito.

1 Abra a imagem na qual a marca d'água será incorporada. Apenas é possível incorporar uma marca d'água digital por imagem. O filtro Assinatura Digital não funcionará em uma imagem que tenha recebido uma marca d'água anteriormente.

Se estiver trabalhando em uma imagem com camadas, achate-a antes de incorporar uma marca d'água. Caso contrário, essa marca d'água apenas será efetivada na camada ativa.

***Nota:** é possível adicionar uma marca d'água digital a uma imagem de cores indexadas, convertendo-a primeiro no modo RGB, incorporando a marca d'água e, em seguida, reconvertendo a imagem para o modo de cores indexadas. Entretanto, os resultados podem ser inconsistentes. Para verificar se a marca d'água foi incorporada, execute o filtro Leitura Digital.*

2 Escolha Filtro > Digimarc > Assinatura Digital.

3 Se o filtro estiver sendo usado pela primeira vez, clique no botão Personalizar. Obtenha um ID da Digimarc clicando em Informações para iniciar o navegador da Web e visitar o site da Digimarc na Web (www.digimarc.com) ou entrando em contato com a Digimarc telefonando para o número listado na caixa de diálogo. Digite seu número de ID e PIN na caixa de texto ID da Digimarc e clique em OK.

Após a especificação de um ID da Digimarc, o botão Personalizar se transformará em um botão Alterar, permitindo digitar um novo ID da Digimarc.

4 Digite um ano de copyright, um ID de transação ou um ID de imagem para a imagem.

5 Selecione qualquer um destes atributos de imagem:

Uso Restrito Limita o uso da imagem.

Não Copiar Especifica se a imagem deve ou não ser copiada.

Conteúdo para Adultos Identifica o conteúdo da imagem como apropriado somente para adultos. (No Photoshop, essa opção não limita o acesso a imagens com conteúdo apropriado somente para adultos, mas versões futuras de outros aplicativos podem limitar sua exibição.)

6 Para Destino da Saída, especifique se a imagem está destinada para exibição em um monitor, na Web ou impressa.

7 Para Durabilidade da Marca d'água, arraste o controle deslizante ou digite um valor, conforme descrito na seção a seguir.

8 Selecione Verificar para avaliar automaticamente a durabilidade da marca d'água depois de incorporá-la.

9 Clique em OK.

Uso da configuração de Durabilidade da Marca d'água

A configuração padrão de Durabilidade da Marca d'água foi desenvolvida para alcançar um equilíbrio entre a durabilidade e a visibilidade da marca d'água na maioria das imagens. Entretanto, é possível ajustar manualmente a configuração de Durabilidade da Marca d'água de acordo com as necessidades de cada imagem. Valores baixos são menos visíveis em uma imagem, mas também menos duráveis, podendo ficar corrompidos com a aplicação de filtros ou após a realização de certas operações de edição, impressão e digitalização de imagens. Valores altos são mais duráveis, mas podem revelar um certo ruído visível na imagem.

A configuração deve depender da finalidade de uso da imagem e das metas definidas para as marcas d'água. Por exemplo, é possível usar uma configuração mais alta de Durabilidade da Marca d'água com imagens JPEG publicadas em um site da Web. A durabilidade maior ajuda a garantir a permanência dessa marca d'água, e, na maioria dos casos, a maior visibilidade não é perceptível em imagens JPEG de média resolução. A Digimarc recomenda fazer testes com várias configurações como parte de um processo de teste para determinar qual configuração é mais adequada para a maioria das imagens.

Verificação do medidor de intensidade do sinal

O medidor de intensidade do sinal ajuda a determinar se uma marca d'água é durável o suficiente para resistir ao tempo de uso programado da imagem.

❖ Escolha **Filtro > Digimarc > Leitura Digital**. O medidor de intensidade do sinal aparece na parte inferior da caixa de diálogo. Também é possível exibir o medidor automaticamente, selecionando **Verificar** durante a incorporação de uma marca d'água.

Esse medidor está disponível apenas para imagens que contêm marcas d'água digitais incorporadas manualmente.

A Digimarc recomenda a verificação do medidor de intensidade do sinal antes da publicação de imagens. Por exemplo, se você costuma compactar imagens com marcas d'água para incluí-las em um site da Web, verifique o medidor antes de publicá-las. Também é possível usar o medidor de intensidade do sinal para medir a eficácia das diferentes configurações de Durabilidade da Marca D'água que estão sendo testadas.

Apresentações e layouts de foto

Criação de uma apresentação de PDF

O comando **Apresentação de PDF** permite usar várias imagens para criar um documento de várias páginas ou uma apresentação de slides. É possível definir opções para manter a qualidade da imagem no PDF, especificar configurações de segurança e definir o documento para ser aberto automaticamente como uma apresentação de slides. É possível adicionar informações textuais, como o nome de arquivo e os metadados selecionados, na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.



Apresentação de PDF como uma apresentação de slides
A. Primeiro slide **B.** Transição Limpar à Esquerda **C.** Segundo slide

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha **Arquivo > Automatizar > Apresentação de PDF**.
- (Bridge) Selecione as imagens que deseja usar e escolha **Ferramentas > Photoshop > Apresentação de PDF**. Se as imagens desejadas não forem selecionadas, a apresentação incluirá todas as imagens atualmente exibidas no Bridge.

2 Na caixa de diálogo **Apresentação de PDF**, clique em **Procurar** e navegue para adicionar arquivos à apresentação de PDF. Selecione a opção **Adicionar Arquivos Abertos** para adicionar os arquivos que já estão abertos no Photoshop.

É possível remover um arquivo não desejado selecionando-o na janela **Arquivos de Origem** e clicando em **Remover**.

Os arquivos na janela **Arquivos de Origem** são usados para gerar as páginas na apresentação de PDF, começando pelo arquivo na parte superior para a primeira página e descendo a lista para as páginas subsequentes. Para alterar a sequência, selecione um arquivo e arraste-o até uma nova posição na janela **Arquivos de Origem**.

Nota: para que um arquivo apareça mais de uma vez na apresentação de PDF, selecione-o e clique em **Duplicar**. Em seguida, é possível arrastar o arquivo duplicado até o local desejado na janela **Arquivos de Origem**.



Como arrastar um arquivo até uma nova posição na lista

3 Na área Opções de Saída da caixa de diálogo Apresentação de PDF, selecione uma das seguintes opções:

Salvar Como Documento de Várias Páginas Cria um documento PDF com as imagens em páginas separadas.

Salvar Como Apresentação Cria uma apresentação de slides PDF.

Plano de Fundo Especifica uma cor de plano de fundo (branco, cinza ou preto) para a borda ao redor de cada imagem na apresentação de PDF.

Nota: as bordas aparecem apenas se você selecionar uma ou mais das opções *Incluir Nome do Arquivo*, *Incluir Título*, *Incluir Copyright*, *Incluir Autor*, *Incluir Descrição*, *Incluir Informações sobre EXIF* ou *Comentários* (do contrário, a imagem preencherá a tela).

Incluir Nome do Arquivo Inclui o nome do arquivo na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF. Selecione Extensão para incluir a extensão do formato de arquivo de três dígitos no nome do arquivo.

Incluir Título Inclui o título da imagem, derivado dos metadados da imagem, na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.

Incluir Copyright Inclui os metadados de direitos autorais na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.

Incluir Autor Inclui os metadados do autor na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.

Incluir Descrição Inclui os metadados da descrição na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.

Incluir Informações sobre EXIF Inclui os metadados da câmera na parte inferior de cada imagem na apresentação de PDF.

Incluir Anotações Inclui uma observação ou comentários de áudio nas imagens que as contêm na apresentação de PDF.

Tamanho da Fonte Especifica o tamanho da fonte para o texto exibido.

4 Se você selecionou Apresentação como a Opção de Saída, especifique as seguintes opções na área Opções da Apresentação:

Avançar a Cada [x] Segundos Especifica por quanto tempo cada imagem é exibida antes de a apresentação avançar para a próxima imagem. A duração padrão é de 5 segundos.

Executar Loop após Última Página Especifica que a apresentação será automaticamente reiniciada depois de finalizada. Cancele essa opção para interromper a apresentação após a exibição da última imagem.

Transição Especifica a transição ao passar de uma imagem para a seguinte. Escolha uma transição no menu Transição.

5 Clique em Salvar.

6 Na caixa de diálogo Salvar, digite um nome para a apresentação de PDF, selecione um destino para o arquivo salvo e clique em Salvar.

7 Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, escolha uma predefinição de Adobe PDF ou especifique opções de gravação para o documento PDF.

Nota: não é possível preservar os recursos de edição do Photoshop para apresentações de PDF. As apresentações de PDF são salvas como arquivos PDF genéricos, não incluem recursos de PDF específicos do Photoshop, como camadas, e são rasterizadas quando abertas no Photoshop.

8 Clique em Salvar PDF. O Photoshop fechará a caixa de diálogo Salvar Adobe PDF e criará a apresentação de PDF.

Consulte também

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 428

“Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF” na página 414

Criação de páginas de amostra

Páginas de amostra facilitam visualizar e catalogar grupos de imagens, exibindo uma série de miniaturas em uma única página. É possível criar e inserir miniaturas automaticamente em uma página usando o comando Página de Amostra II.



Página de amostra

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Página de Amostra II.
- (Bridge) Selecione uma pasta de imagens ou arquivos de imagem específicos. Do menu Bridge, escolha Ferramentas> Photoshop > Página de Amostra II. A não ser que imagens específicas tenham sido selecionadas, a página de amostra incluirá todas as imagens atualmente exibidas no Adobe Bridge. Será possível selecionar uma pasta de imagens diferente ou escolher outras imagens já abertas após a ativação da caixa de diálogo Página de Amostra II.

Nota: clique para selecionar uma imagem no Bridge. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar uma série de imagens. Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) para selecionar as imagens não adjacentes.

2 Na caixa de diálogo Página de Amostra II, especifique as imagens a serem usadas, escolhendo uma destas opções no menu Usar da área Imagens de Origem:

Documentos Abertos no Momento Usa qualquer imagem que esteja atualmente aberta no Photoshop.

Pasta Permite clicar em Procurar (Windows) ou Escolher (Mac OS) para especificar a pasta contendo as imagens que você deseja usar. Selecione Incluir Todas as Subpastas, para incluir as imagens de qualquer subpasta.

Imagens Selecionadas do Bridge Usa imagens exibidas no Bridge. Todas as imagens no Bridge serão usadas, a não ser que imagens específicas sejam selecionadas antes da escolha do comando Página de Amostra II. As imagens em subpastas não são incluídas.

3 Na área Documento, especifique as dimensões, a resolução e o modo de cores da página de amostra. Selecione Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra com todas as imagens e o texto em uma única camada. Cancele a seleção de Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra em que cada imagem permaneça em uma camada separada, e cada legenda permaneça em uma camada de texto separada.

4 Na área Miniaturas, especifique opções de layout para visualizações de miniaturas.


- Para Inserir, escolha se deseja organizar as miniaturas primeiro na horizontal (da esquerda para a direita e de cima para baixo) ou na vertical (de cima para baixo e da esquerda para a direita).
- Digite o número de colunas e de linhas desejadas para cada página de amostra. As dimensões máximas para cada miniatura são exibidas à direita, junto com uma visualização do layout especificado.
- Selecione Usar Espaçamento Automático, para que o Photoshop ajuste automaticamente o espaço entre as miniaturas na página de amostra. Se a opção Usar Espaçamento Automático for cancelada, será possível especificar o espaço vertical e horizontal ao redor das miniaturas. A visualização da página de amostra na caixa de diálogo é automaticamente atualizada à medida que o espaçamento é especificado.
- Selecione Girar para Melhor Ajuste, para girar as imagens independentemente da orientação de forma que elas fiquem bem ajustadas a uma página de amostra.



Quando a opção Girar para Melhor Ajuste está cancelada, as miniaturas aparecem na orientação correta (à esquerda). Quando está selecionada, as imagens são giradas até o melhor ajuste (à direita).

5 Selecione Usar Nome do Arquivo como Legenda para identificar as miniaturas usando os nomes de arquivo das imagens de origem. Use o menu para especificar uma fonte de legenda e um tamanho de fonte.

6 Clique em OK.

 Se tiver o InDesign instalado, também é possível criar uma página de amostra do InDesign usando o Bridge: escolha Ferramentas > InDesign > Criar Página de Amostra do InDesign.

Inserção de várias fotografias em um pacote de figuras

Com o comando Pacote de Figuras, é possível inserir várias cópias de uma imagem de origem em uma única página, com um método bastante semelhante ao usado em estúdios fotográficos para fotografias escolares e outros pacotes de figuras. Também existe a opção de inserir imagens diferentes na mesma página. É possível escolher uma das diversas opções de tamanho e posicionamento para personalizar o layout do pacote.



Layout de pacote de figuras

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Pacote de Figuras. Se várias imagens estiverem abertas, o Pacote de Figuras usará a imagem que estiver no primeiro plano.
- (Bridge) Escolha Ferramentas > Photoshop > Pacote de Figuras. O comando Pacote de Figuras usará a primeira imagem listada no Bridge, a não ser que uma imagem específica seja selecionada antes da ativação desse comando.

Se você estiver usando apenas a imagem mais frente ou uma imagem selecionada no Bridge, vá para a etapa 3.

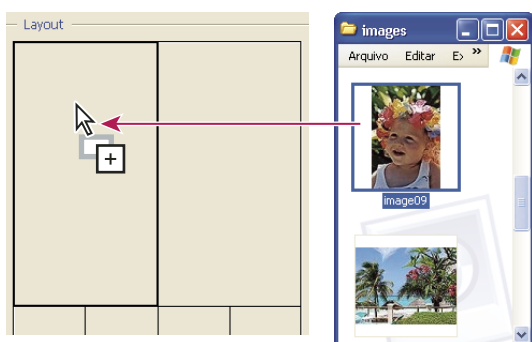
2 Adicione uma ou mais imagens ao layout, seguindo um destes procedimentos:

- Na área Imagens de Origem da caixa de diálogo Pacote de Figuras, escolha Arquivo ou Pasta no menu Usar e clique em Procurar (Windows), ou Escolher (Mac OS). Se a opção Pasta for escolhida, será possível selecionar Incluir Todas as Subpastas para incluir as imagens contidas nas subpastas.
- Clique em um espaço reservado no layout de visualização e navegue até selecionar uma imagem.



Clique em um espaço reservado no layout de visualização do Pacote de Figuras e, em seguida, navegue até selecionar uma imagem.

- Arraste uma imagem da área de trabalho ou de uma pasta até um espaço reservado.



Adicione uma imagem a um pacote de figuras arrastando-a da área de trabalho até um espaço reservado.

É possível alterar o layout de qualquer imagem clicando em um espaço reservado e navegando até selecionar uma imagem.

3 Na área Documento da caixa de diálogo Pacote de Figuras, selecione um tamanho de página, um layout, uma resolução e um modo de cores. Uma miniatura do layout escolhido é exibida no lado direito da caixa de diálogo. Também é possível criar layouts personalizados.

4 Selecione Achatar Todas as Camadas para criar um pacote de figuras com todas as imagens e o texto de rótulo em uma única camada. Cancele a seleção de Achatar Todas as Camadas para criar um pacote de figuras com camadas de imagem e camadas de texto (para rótulos) separadas. Se cada imagem e cada rótulo for inserido em uma camada diferente, será possível atualizar o pacote de figuras depois de salvá-lo. Entretanto, as camadas aumentam o tamanho dos arquivos do pacote de figuras.

5 Na área Rótulo, escolha a origem para o texto do rótulo no menu Conteúdo ou selecione Nenhuma. Se a opção Texto Personalizado for escolhida, digite o texto para o rótulo no campo Texto Personalizado.

6 Especifique a fonte, o tamanho da fonte, a cor, a opacidade, a posição e o giro dos rótulos.

7 Clique em OK.

Personalização de layouts de pacote de figuras

É possível modificar layouts existentes ou criar novos layouts usando o recurso Editar Layout do Pacote de Figuras. Os layouts personalizados são salvos como arquivos de texto e armazenados na subpasta Layouts da pasta Predefinições. Dessa forma, todos os layouts salvos podem ser reutilizados. O recurso Editar Layout do Pacote de Figuras usa uma interface gráfica que dispensa a necessidade de gravar arquivos de texto com o objetivo de criar ou modificar layouts.

1 Siga um destes procedimentos:

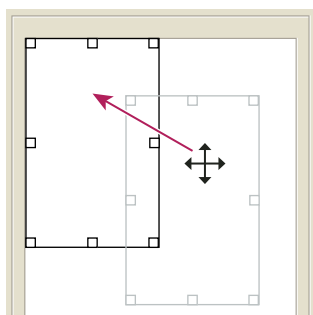
- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Pacote de Figuras.
- (Bridge) Escolha Ferramentas > Photoshop > Pacote de Figuras.

2 Na caixa de diálogo Pacote de Figuras, escolha um layout no menu Layout nos casos de criação de um layout ou de personalização de um layout existente.

3 Clique no botão Editar Layout.

4 Na caixa de texto Nome, localizada na caixa diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, digite um nome para o layout personalizado.

5 (Opcional) Na área Layout da caixa de diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, escolha um tamanho no menu Tamanho da Página ou digite valores nas caixas de texto Largura e Altura. É possível usar o menu Unidades para especificar polegadas, centímetros, pixels ou milímetros.



Como arrastar um espaço reservado até um novo local no layout do Pacote de Figuras

6 Na área Grade da caixa de diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, selecione a opção Ajustar a para exibir uma grade que o ajudará a posicionar os elementos no layout personalizado. Digite um valor na caixa de texto Tamanho para alterar a aparência da grade.

7 Para adicionar ou excluir um espaço reservado, siga um destes procedimentos:

- Clique em Adicionar Zona para adicionar um espaço reservado ao layout.
- Selecione um espaço reservado e clique em Excluir Zona para excluí-lo do layout.

8 Para modificar um espaço reservado, selecione-o e siga um destes procedimentos:

- Digite valores nas caixas de texto Largura e Altura para redimensionar um espaço reservado.
- Clique em uma alça e arraste-a para redimensionar um espaço reservado. Se um espaço reservado retangular contendo uma imagem for redimensionado, o Pacote de Figuras ajustará essa imagem ao espaço reservado vertical ou horizontal, dependendo de como a zona está sendo redimensionada.
- Digite valores nas caixas de texto X e Y para mover um espaço reservado.
- Digite valores nas caixas de texto Posição e Tamanho para posicionar e dimensionar um espaço reservado.
- Clique em um espaço reservado e arraste-o até o local desejado no layout.

9 Clique em Salvar.

Inserção de imagens do Photoshop em outros aplicativos

Uso de imagens do Photoshop em outros aplicativos

O Photoshop fornece vários recursos para ajudar a usar imagens em outros aplicativos. Devido à perfeita integração entre os produtos da Adobe, vários aplicativos da Adobe podem importar arquivos PSD (Photoshop) diretamente e usar os recursos do Photoshop, como camadas, estilos de camada, máscaras, transparência e efeitos.

Preparação de imagens para programas de layout de página

A maneira como uma imagem é preparada para um programa de layout de página depende dos formatos de arquivo reconhecidos por esse programa:

- O Adobe InDesign 2.0 e versões posteriores conseguem inserir arquivos PSD do Photoshop. Não é necessário salvar ou exportar a imagem do Photoshop para um formato de arquivo diferente. Áreas transparentes são exibidas e impressas conforme esperado.
- A maioria dos outros programas de layout de página requer que a imagem seja salva como arquivo TIFF ou EPS. Entretanto, se essa imagem contiver áreas completamente transparentes, será necessário defini-las primeiro com o uso de um demarcador de corte. Verifique a documentação referente ao seu programa de layout de página para determinar o melhor formato de importação de imagens do Photoshop.

Se o programa de layout de página não conseguir inserir arquivos PSD do Photoshop, siga estas etapas:

1 Se a imagem contiver um plano de fundo transparente ou áreas que devem ficar transparentes, crie um demarcador de corte ao redor das áreas opacas dessa imagem. Mesmo que o plano de fundo ao redor da imagem tenha sido excluído, é necessário definir a área com um demarcador de corte antes de converter o arquivo no formato TIFF ou EPS. Caso contrário, as áreas transparentes poderão aparecer em branco no programa de layout de página.

2 Escolha Arquivo > Salvar Como.

3 No menu Formato da caixa de diálogo Salvar como, escolha o formato apropriado. O formato escolhido depende da saída final para o documento. Para imprimir em impressoras não-PostScript, escolha TIFF. Para imprimir em impressoras PostScript, escolha EPS do Photoshop. Clique em Salvar.

4 Na caixa de diálogo Opções de TIFF ou Opções de EPS, defina as seguintes opções: Deixe as opções restantes de acordo com as configurações padrão e clique em OK.

- Caixa de diálogo Opções de TIFF: defina Compactação de Imagem como Nenhuma.
- Caixa de diálogo Opções de EPS (Windows): defina Visualização como TIFF (8 bits/pixel) e Codificação como ASCII85.
- Caixa de diálogo Opções de EPS (Mac OS): define Visualizar como Mac (8 bits/pixel) e Codificação como ASCII85.



Se o programa de layout exibir áreas transparentes em branco, tente imprimir o documento. Alguns programas de layout não exibem demarcadores de corte adequadamente, mas os imprimem conforme esperado.

Uso da arte-final do Photoshop no Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator pode abrir ou inserir arquivos do Photoshop. Não é necessário salvar nem exportar uma imagem do Photoshop em um formato de arquivo diferente. Se uma imagem for inserida em um arquivo aberto do Illustrator, será possível incorporá-la, como se fosse qualquer outro elemento da arte vetorial, ou manter um vínculo com o arquivo original. Embora uma imagem vinculada no Illustrator não possa ser editada, é possível saltar novamente para o Photoshop, usando o comando Editar Original, para revisar essa imagem. Após a gravação, todas as alterações feitas serão refletidas na versão do Illustrator.

1 Se o arquivo de imagem for aberto no Photoshop, salve-o no formato PSD e feche-o em seguida.

2 No Adobe Illustrator, siga um destes procedimentos:

- Para abrir o arquivo diretamente no Illustrator, escolha Arquivo > Abrir. Localize a imagem na caixa de diálogo Abrir Arquivo e clique em OK.
- Para incorporar a imagem a um arquivo existente do Illustrator, escolha Arquivo > Inserir. Localize o arquivo na caixa de diálogo Inserir, verifique se que a opção Vincular não está selecionada e clique em OK.

- Para inserir a imagem em um arquivo, mas manter um vínculo com o original, escolha Arquivo > Inserir. Na caixa de diálogo Inserir, localize o arquivo, selecione a opção Vincular e clique em OK. O Illustrator centraliza a imagem na ilustração aberta. Um X vermelho na imagem indica que ela está vinculada e não pode ser editada.

3 Se a imagem tiver sido aberta ou inserida sem um vínculo, a caixa de diálogo Importar do Photoshop será exibida. Escolha a opção apropriada conforme a seguir e clique em OK:

- Converter Camadas do Photoshop em Objetos, para converter as camadas em objetos do Illustrator. Essa opção preserva máscaras, modos de mesclagem, transparência e (opcionalmente) fatias e mapas de imagem. Entretanto, não oferece suporte para camadas de ajuste e efeitos de camada do Photoshop.
- Nivelar Camadas do Photoshop até uma Única Imagem, para mesclar todas as camadas em uma única camada. Essa opção preserva a aparência da imagem, mas impede a edição de camadas individuais.

Criação de transparência usando demarcadores de corte de imagem

É possível usar demarcadores de corte de imagem para definir áreas transparentes nas imagens inseridas em aplicativos de layout de página. Além disso, os usuários do Mac OS podem incorporar imagens do Photoshop em vários arquivos de processador de texto.

É possível usar apenas parte de uma imagem do Photoshop ao imprimi-la ou inseri-la em outro aplicativo. Por exemplo, você pode usar um objeto em primeiro plano e excluir o plano de fundo. O *demarcador de corte de imagem* permite isolar o objeto do primeiro plano e tornar transparente o restante da imagem quando ela é impressa ou inserida em outro aplicativo.

Nota: demarcadores usam vetores como base e, portanto, possuem arestas sólidas. Não é possível preservar a suavidade de uma aresta difusa, como em uma sombra, ao criar um demarcador de corte de imagem.

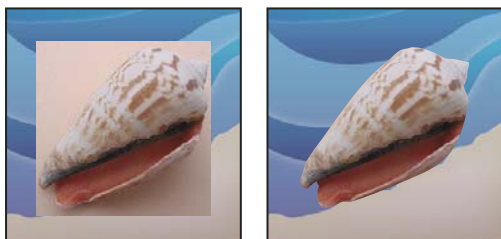


Imagem importada para o Illustrator ou InDesign sem um demarcador de corte de imagem (à esquerda) e com um demarcador de corte de imagem (à direita)

1 Desenhe um demarcador de trabalho que defina a área da imagem a ser revelada.



Se você já selecionou a área da imagem que deseja mostrar, pode converter a seleção em um demarcador de trabalho.

Consulte “Conversão de uma seleção em um demarcador” na página 355 para obter instruções.

2 Na paleta Demarcadores, salve o demarcador de trabalho como demarcador.

3 Escolha Demarcador de Corte no menu da paleta Demarcadores, defina as opções a seguir e clique em OK:

- Para Demarcador, escolha o demarcador que deve ser salvo.
- Para Achatamento, deixe o valor de achatamento em branco para imprimir a imagem usando o valor padrão da impressora. Se ocorrerem erros de impressão, digite um valor de achatamento para determinar como o intérprete PostScript aproximará a curva. Quanto menor o valor de achatamento, maior será o número de linhas retas usadas para desenhar a curva e maior será a precisão dessa curva. Os valores podem variar de 0,2 a 100. Em geral, uma configuração de achatamento de 8 a 10 é recomendada para impressão em alta resolução (de 1200 dpi a 2400 dpi) e uma configuração de 1 a 3 para impressão em baixa resolução (de 300 dpi a 600 dpi).

4 Se você pretende imprimir o arquivo usando cores de processo, converta o arquivo no modo CMYK.

5 Salve o arquivo seguindo um destes procedimentos:

- Para imprimir o arquivo em uma impressora PostScript, salve-o no formato EPS, DCS ou PDF do Photoshop.
- Para imprimir o arquivo em uma impressora não-PostScript, salve-o no formato TIFF e exporte-o para o Adobe InDesign ou para o Adobe PageMaker® 5.0 ou versões posteriores.

Consulte também

“Preparação de imagens para programas de layout de página” na página 447

“Conversão de uma imagem em outro modo de cor” na página 105

“Desenho de formas e demarcadores” na página 334

“Conversão de uma seleção em um demarcador” na página 355

Impressão de demarcadores de corte de imagem

Às vezes, o configurador de imagem não consegue interpretar os demarcadores de corte ou um demarcador é muito complexo para a impressora, causando um erro de verificação de limite ou de PostScript geral. Às vezes, é possível imprimir um demarcador complexo em uma impressora de baixa resolução sem dificuldades, mas poderão ocorrer problemas ao imprimir esse mesmo demarcador em uma impressora de alta resolução. Isso ocorre porque a impressora de baixa resolução simplifica o demarcador, usando menos segmentos de linha para descrever curvas em comparação à impressora de alta resolução.

É possível simplificar um demarcador de corte de imagem das seguintes maneiras:

- Reduza manualmente o número de pontos de ancoragem no demarcador.
- Aumente a configuração de tolerância usada para criar o demarcador. Para tanto, carregue o demarcador existente como seleção, escolha Criar Demarcador de Trabalho no menu da paleta Demarcadores e aumente a configuração de tolerância (de 4 a 6 pixels é um bom valor inicial). Em seguida, crie novamente o demarcador de corte de imagem.

Consulte também

“Adição ou exclusão de pontos de ancoragem” na página 352

“Conversão de demarcadores em arestas de seleção” na página 354

Exportação de demarcadores para o Adobe Illustrator

O comando Demarcadores para o Illustrator permite exportar demarcadores do Photoshop como arquivos do Adobe Illustrator. A exportação de demarcadores dessa maneira simplifica a tarefa de combinar a arte vetorial do Photoshop e do Illustrator ou de usar os recursos do Photoshop com a arte vetorial do Illustrator. Por exemplo, é possível exportar um demarcador da ferramenta caneta e traçá-lo para uso como captura junto com um demarcador de corte do Photoshop que está sendo impresso no Illustrator. Esse recurso também pode ser usado para alinhar textos ou objetos do Illustrator a demarcadores do Photoshop.

- 1** Desenhe e salve um demarcador ou converta uma seleção existente em um demarcador.
- 2** Escolha Arquivo > Exportar > Demarcadores para o Illustrator.
- 3** Escolha um local para o demarcador exportado e digite um nome de arquivo. Verifique se a opção Demarcador de Trabalho está selecionada no menu Gravar para exportar o demarcador.
- 4** Clique em Salvar.
- 5** Abra o arquivo no Adobe Illustrator. É possível manipular o demarcador ou usá-lo para alinhar os objetos do Illustrator adicionados ao arquivo.

Observe que as marcas de corte no Adobe Illustrator refletem as dimensões da imagem do Photoshop. A posição do demarcador na imagem do Photoshop será mantida desde que as marcas de corte não sejam alteradas ou que esse demarcador não seja movido.

Vínculo ou incorporação de imagens usando OLE (somente Windows)

O Photoshop é um servidor OLE 2.0, ou seja, oferece suporte para a incorporação ou a vinculação de uma imagem em um aplicativo recipiente OLE (em geral, um processador de texto ou um programa de layout de página). Por exemplo, é possível inserir arquivos e seleções do Photoshop em outros aplicativos OLE, como o Adobe PageMaker, o Adobe FrameMaker e o Microsoft Word, usando o método de copiar e colar, entre outros.

- A vinculação permite inserir um vínculo no arquivo recipiente do OLE que faça referência ao arquivo do Photoshop na unidade de disco rígido.
- A incorporação permite inserir o arquivo do Photoshop no arquivo do recipiente OLE.


Quando estiver no aplicativo recipiente, a imagem poderá ser ativada com um clique duplo do mouse para edição no Photoshop. Quando essa imagem for fechada no Photoshop, ela será atualizada no aplicativo recipiente.

Vínculo ou incorporação de uma seleção ou imagem em um aplicativo OLE

❖ Siga um destes procedimentos:

- Copie uma seleção no Photoshop e insira-a no aplicativo recipiente OLE com o comando Colar Especial do aplicativo. Consulte a documentação do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para obter mais instruções. Seleções coladas apenas podem ser incorporadas e não vinculadas.
- Use o comando Inserir Objeto do aplicativo recipiente OLE para inserir uma nova imagem ou um arquivo existente do Photoshop como um objeto com incorporação ou vinculação OLE. Consulte a documentação do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para obter instruções.

Inserção de um bitmap não vinculado com resolução de tela em um aplicativo OLE

❖ Com a ferramenta Mover , arraste uma seleção para o aplicativo recipiente OLE. Quando for solto, objeto aparecerá como um bitmap de 72 ppi, que não pode ser automaticamente atualizado no Photoshop.

Modificação e atualização de uma imagem vinculada ou incorporada em um aplicativo OLE

1 Clique duas vezes na imagem vinculada ou incorporada do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para iniciar o Photoshop (se ele ainda não estiver em execução) e abra a imagem para edição.

2 Modifique a imagem conforme desejado.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para imagens incorporadas, feche o arquivo ou escolha Arquivo > Atualizar ou Arquivo > Fechar e Retornar para [nome do aplicativo].
- Para imagens vinculadas, salve e feche o arquivo.

Nota: também é possível modificar arquivos vinculados sem precisar abrir o aplicativo recipiente primeiro. A imagem vinculada será atualizada na próxima vez em que o documento for aberto no respectivo aplicativo recipiente OLE.

Capítulo 16: Impressão

Impressão é o processo de enviar imagens para um dispositivo de saída. É possível imprimir em papel ou filme (positivo ou negativo), em uma chapa de impressão ou diretamente em uma prensa tipográfica digital. Antes de imprimir, é possível visualizar a imagem em cores usando as opções de gerenciamento de cores na caixa de diálogo Imprimir.

Impressão no Photoshop

Sobre impressão

Seja para imprimir imagens em uma impressora desktop ou enviá-las a uma gráfica, é importante ter uma noção básica sobre o processo de impressão para facilitar as tarefas associadas e ajudar a garantir que as imagens finais apresentem a aparência desejada.

Tipos de impressão Para vários usuários do Photoshop, imprimir um arquivo significa enviar a imagem para uma impressora jato de tinta. O Photoshop pode enviar imagens para vários dispositivos de forma que elas sejam impressas diretamente ou convertidas em imagens positivas ou negativas em filme. Nesse último caso, o filme pode ser usado de forma a criar uma chapa matriz para impressão em prensa tipográfica mecânica.

Tipos de imagens Os tipos mais simples de imagens, como arte vetorial, usam apenas uma cor em um nível de cinza. Uma imagem mais complexa, como uma fotografia, apresenta tons de cores variados. Esse tipo de imagem é conhecido como *imagem de tons contínuos*.

Meio-tom Para criar a ilusão de tons contínuos, impressoras decompõem imagens em pontos. Para fotografias impressas em prensa tipográfica, esse processo é chamado de *meio-tom*. Diversificar os tamanhos dos pontos em uma tela de meio-tom cria a ilusão ótica de variações de cinza ou de cores contínuas na imagem.

Nota: embora impressoras jato de tinta também usem pontos para criar a ilusão de tons contínuos, esses pontos têm tamanho uniforme e são muito menores que os usados pela maioria das prensas tipográficas.

Separação de cores A arte vetorial projetada para reprodução comercial e que contém mais de uma cor deve ser impressa em chapas matriz separadas, uma para cada cor. Em geral, esse processo, chamado de *separação de cores*, exige o uso de tintas em tons de ciano, amarelo, magenta e preto (CMYK). No Photoshop, é possível ajustar a forma como as diversas chapas são geradas.

Qualidade de detalhes Os detalhes em uma imagem impressa dependem de sua resolução e da frequência de projeção. Quanto maior a resolução de um dispositivo de saída, mais definida (mais alta) será a régua de projeção (linhas por polegada) que poderá ser usada. Vários drivers de impressora jato de tinta oferecem configurações simplificadas para proporcionar mais qualidade de impressão.

Para assistir um vídeo sobre a impressão de fotos, consulte www.adobe.com/go/vid0015_br.

Sobre impressões em desktop

A não ser que você trabalhe em uma gráfica ou agência de serviços de impressão comercial, as imagens serão provavelmente impressas em uma impressora desktop (por exemplo, jato de tinta, sublimação de tinta ou laser) e não em uma fotocompositora. O Photoshop permite controlar como a imagem é impressa.

Monitores exibem imagens através da luz, enquanto impressoras desktop as reproduzem com o uso de tintas, corantes ou pigmentos e, portanto, não conseguem reproduzir todas as cores exibidas em monitores. Entretanto, a incorporação de procedimentos específicos (como um sistema de gerenciamento de cores) ao fluxo de trabalho permite obter resultados previsíveis durante a impressão de imagens em uma impressora desktop. Lembre-se destas considerações ao trabalhar com uma imagem destinada a impressão:

- Se a imagem estiver no modo RGB, não converta o documento no modo CMYK ao imprimir em uma impressora desktop. Trabalhe exclusivamente no modo RGB. Normalmente, impressoras desktop são configuradas para aceitar

dados RGB, usando softwares internos para convertê-los em dados CMYK. Se dados CMYK forem enviados, a maioria dessas impressoras aplicará uma conversão mesmo assim, com resultados imprevisíveis.

- Para visualizar a aparência de uma imagem impressa em qualquer dispositivo que inclua um perfil, use o comando Cores de Prova.
- Para reproduzir com precisão as cores da tela na página impressa, é necessário incorporar o gerenciamento de cores ao fluxo de trabalho. Trabalhe com um monitor calibrado e caracterizado. Além disso, convém criar um perfil personalizado especificamente para a impressora e o papel usado na impressão. Usar o perfil fornecido pela impressora (mesmo sendo melhor do que não usar nenhum perfil) proporciona apenas resultados simples, com menos qualidade.

Consulte também

“Prova de cores em mídia eletrônica” na página 128

“Sobre perfis de cores” na página 131

Impressão de imagens

O Photoshop oferece os seguintes comandos de impressão:

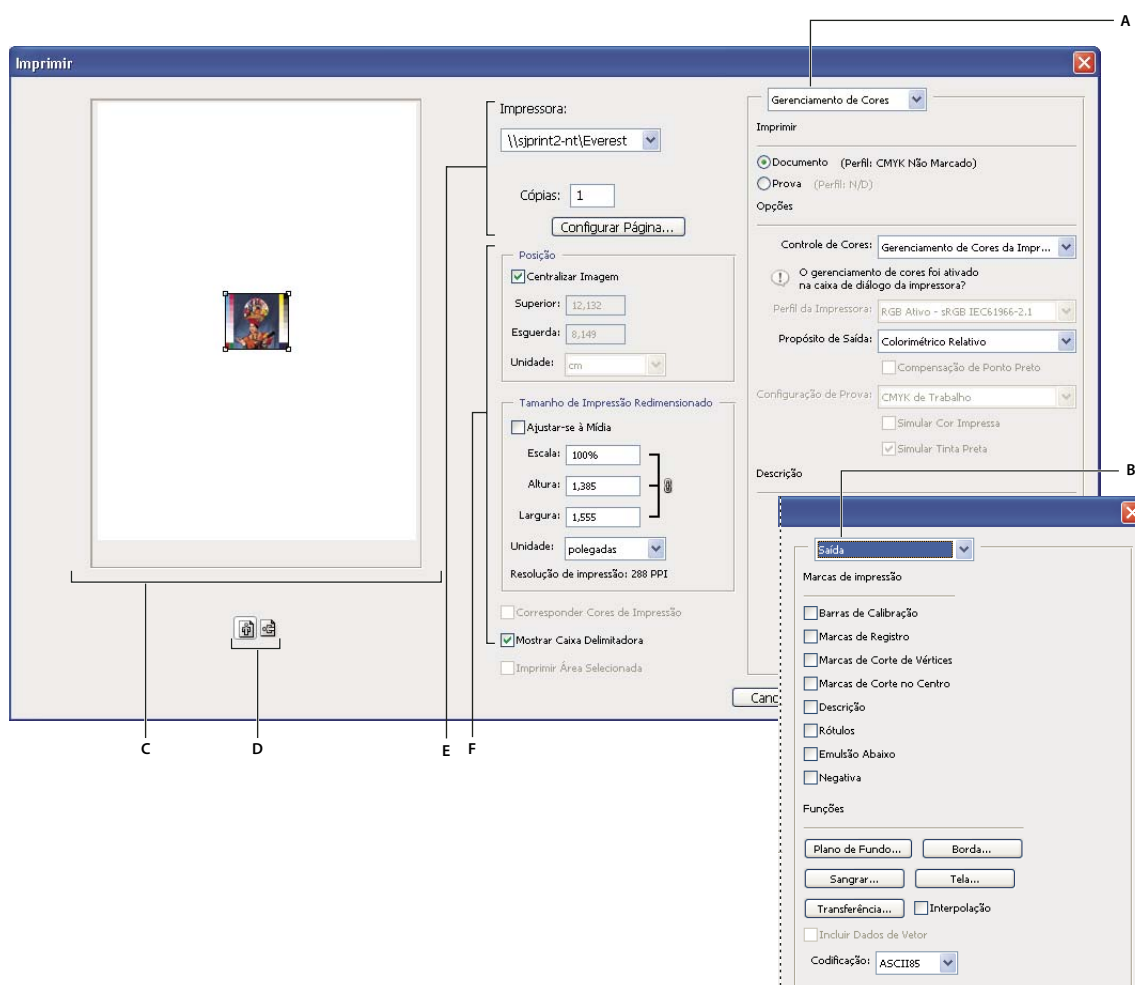
Configurar página Exibe opções específicas para a impressora, os drivers de impressora e o sistema operacional.

Imprimir Exibe a caixa de diálogo Imprimir, onde é possível visualizar o trabalho de impressão e selecionar a impressora, o número de cópias, as opções de saída e as opções de gerenciamento de cores.

Imprimir uma Cópia Imprime uma cópia de um arquivo sem exibir uma caixa de diálogo.

Definição de opções de impressão do Photoshop e impressão

- 1 Escolha Arquivo > Imprimir.



Caixa de diálogo Imprimir

A. Especifique as opções de gerenciamento de cores e de prova B. Especifique as opções de saída de pré-impressão C. Visualize a impressão D. Defina a orientação do papel E. Defina a impressora e as opções do trabalho de impressão F. Posicione e dimensione a imagem

Para assistir um vídeo sobre a impressão de fotos, consulte www.adobe.com/go/vid0015_br.

2 Execute um ou mais destes procedimentos:

- Use o menu Impressoras para selecionar uma impressora.
- Defina a orientação do papel como retrato ou paisagem.
- Selecione o número de cópias a serem impressas.
- Ajuste a posição e o dimensionamento da imagem de acordo com o tamanho e a orientação selecionados para o papel. Consulte “Posição e dimensionamento de imagens” na página 454.
- Defina opções de Saída e Gerenciamento de Cores no menu pop-up.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para imprimir a imagem, clique em Imprimir.
- Para fechar a caixa de diálogo sem salvar as opções, clique em Cancelar.
- Para preservar as opções e fechar a caixa de diálogo, clique em Concluir.
- Para imprimir uma cópia da imagem, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Imprimir Uma.
- Para redefinir as opções de impressão, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.

- Para salvar as opções de impressão sem fechar a caixa de diálogo, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Lembrar.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Visualização da posição e da orientação do papel da imagem atual

❖ Posicione o ponteiro sobre a área de informações do arquivo na barra de status (na parte inferior da janela do aplicativo no Windows ou da janela de documentos no Mac OS) e mantenha o botão do mouse pressionado.

Definição de opções de configuração de página

1 Escolha Arquivo > Configuração de Página, ou clique em Configurar Página na caixa de diálogo Imprimir.

2 Defina o tamanho, a origem, a orientação e as margens do papel conforme desejado.

As opções disponíveis dependem da impressora, dos drivers de impressora e do sistema operacional.

Nota: se você pretende dimensionar a imagem impressa, escolha Imprimir e use as opções de dimensionamento da caixa de diálogo Imprimir e não da caixa de diálogo Configurar Página. A caixa de diálogo Imprimir é mais útil, pois mostra uma visualização da imagem dimensionada. Além disso, não convém definir opções de dimensionamento nas caixas de diálogo Configurar Página e Imprimir ao mesmo tempo. Isso faz com que o dimensionamento seja aplicado duas vezes, e a imagem resultante pode não ser impressa no tamanho planejado.

3 (Opcional) Clique em Impressora para alterar a impressora atualmente selecionada.

Posição e dimensionamento de imagens

É possível ajustar a posição e o dimensionamento de uma imagem usando opções na caixa de diálogo Imprimir. A borda sombreada na extremidade do papel representa as margens do tipo de papel selecionado, e a área imprimível aparece em branco.

O tamanho de saída base de uma imagem é determinado pelas configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem. O dimensionamento de uma imagem na caixa de diálogo Imprimir apenas altera o tamanho e a resolução da imagem impressa. Por exemplo, se uma imagem de 72 ppi for dimensionada para 50% na caixa de diálogo Imprimir, ela será impressa com 144 ppi, mas as configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem não serão alteradas. O campo Resolução de impressão, abaixo da área Tamanho de Impressão Redimensionado, mostra a resolução de impressão na configuração de dimensionamento atual.

Muitos drivers de impressora, como o AdobePS e o LaserWriter, oferecem uma opção de dimensionamento na caixa de diálogo Configuração de Página. Esse dimensionamento afeta todos os elementos da página, incluindo o tamanho de todas as suas marcas, como marcas de corte e legendas, enquanto a porcentagem de dimensionamento fornecida pelo comando Imprimir afeta apenas o tamanho da imagem impressa (e não o tamanho das marcas de página).

Nota: a caixa de diálogo Imprimir talvez não reflita valores precisos para Escala, Altura e Largura se uma porcentagem de dimensionamento for definida na caixa de diálogo Configuração de Página. Para evitar um dimensionamento impreciso, especifique-o por meio da caixa de diálogo Imprimir em vez de usar a caixa de diálogo Configuração de Página. Não digite uma porcentagem de dimensionamento nas duas caixas de diálogo.

Consulte também

“Sobre dimensões de pixel e resolução” na página 57

Reposicionamento de uma imagem no papel

❖ Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:

- Para centralizar a imagem na área imprimível, selecione Centralizar Imagem.
- Para posicionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Centralizar Imagem e, em seguida, insira valores para Superior e Esquerdo.

- Cancele a seleção de Centralizar Imagem e arraste a imagem na área de visualização.

Dimensionamento do tamanho de impressão de uma imagem

❖ Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:

- Para ajustar a imagem na área imprimível do papel selecionado, clique em Ajustar-se à Mídia.
- Para redimensionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Ajustar-se à Mídia e, em seguida, insira valores para Altura e Largura.
- Para obter o dimensionamento desejado, selecione Mostrar Caixa Delimitadora e arraste uma alça da caixa delimitadora na área de visualização.

Impressão de uma parte da imagem

- 1 Use a ferramenta Letreiro de Retângulo para selecionar a parte de uma imagem a ser impressa.
- 2 Escolha Arquivo > Imprimir, selecione Imprimir Área Seleccionada e clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Impressão de dados de vetor

Se uma imagem incluir gráficos vetoriais, como formas e texto, o Photoshop poderá enviar os dados de vetor a uma impressora PostScript. Quando o usuário opta por incluir dados de vetor, o Photoshop envia à impressora uma imagem separada para cada camada de texto e cada camada de forma vetorial. Essas imagens adicionais são impressas sobre a imagem base e cortadas de acordo com o respectivo contorno de vetor. Conseqüentemente, as arestas dos gráficos vetoriais imprimem na resolução total da impressora, mesmo que o conteúdo de cada camada seja limitado à resolução do seu arquivo de imagem.

- 1 Escolha Arquivo > Imprimir.
- 2 Escolha Saída no menu pop-up.
- 3 Selecione a opção Incluir Dados de Vetor.

Se necessário, selecione um algoritmo de codificação (ASCII, ASCII85, Binário ou JPEG) no menu pop-up Codificação. A codificação permite determinar como os dados são salvos e a quantidade de espaço em disco necessária para essa gravação. Se a opção Incluir Dados de Vetor estiver desativada, significa que a imagem não possui dados de vetor.

- 4 Clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Impressão com gerenciamento de cores

Como permitir que a impressora determine as cores impressas

Se um perfil personalizado não estiver disponível para uma combinação específica de impressora e tipo de papel, será possível fazer com que a conversão de cores seja controlada pelo driver de impressora. Consulte “Permissão para a impressora determinar as cores durante a impressão” na página 130.

- 1 Escolha Arquivo > Imprimir.
- 2 Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.



Escolha Gerenciamento de Cores para exibir opções de pré-impressão e gerenciamento de cores

3 Na área Imprimir, selecione Documento.

O perfil é exibido entre parênteses na mesma linha.

4 Na área Opções, em Controle de Cores, escolha Gerenciamento de Cores da Impressora.

5 (Opcional) Escolha um propósito de renderização para a conversão das cores no espaço de cores de destino.

A maioria dos drivers de impressora não-PostScript ignora essa opção e usa o propósito de renderização Perceptual. (Para obter mais informações, consulte “Sobre métodos de renderização” na página 139).

6 Na segunda caixa de diálogo Imprimir (exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado), acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up na segunda caixa de diálogo Imprimir para acessar essas opções.

7 Especifique as configurações de gerenciamento de cores para permitir que o driver de impressora controle o gerenciamento de cores durante a impressão.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como ativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8 Clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Como permitir que o Photoshop determine as cores impressas

Se um perfil personalizado estiver disponível para uma combinação específica de impressora, resultados melhores poderão ser obtidos permitindo o controle do gerenciamento de cores pelo Photoshop (e não pela impressora). Consulte “Permissão para o aplicativo determinar as cores durante a impressão” na página 130.

1 Escolha Arquivo > Imprimir.

2 Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.

3 Na área Opções, em Controle de Cores, escolha Gerenciamento de Cores do Photoshop.

4 Para Perfil da Impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.

Quanto maior a precisão do perfil em descrever o comportamento do dispositivo de saída e as condições de impressão (como o tipo de papel), maior será a precisão do sistema de gerenciamento de cores para a conversão dos valores numéricos das cores reais de um documento. (Consulte “Obtenção de perfis personalizados para impressoras desktop” na página 130.)

5 (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Propósito de Renderização Especifica como o Photoshop converte cores no espaço de cores de destino. (Consulte “Sobre métodos de renderização” na página 139.)

Compensação de Ponto Preto Preserva os detalhes de sombras na imagem simulando o intervalo dinâmico completo do dispositivo de saída.

Corresponder Cores de Impressão É ativada quando você permite que o Photoshop gerencie as cores. Selecione para visualizar as cores da imagem na área de visualização como elas realmente serão impressas.

6 Na segunda caixa de diálogo Imprimir (exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado), acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up na segunda caixa de diálogo Imprimir para acessar essas opções.

7 Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8 Clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Impressão de uma prova manual

Uma *prova manual* (às vezes chamada de *prova impressa* ou *impressão por correspondência*) é a simulação impressa da aparência da saída final em uma prensa tipográfica. Uma prova manual é gerada em um dispositivo de saída mais econômico que uma prensa tipográfica. Algumas impressoras jato de tinta apresentam a resolução necessária para gerar impressões econômicas que podem ser usadas como provas manuais.

1 Escolha Visualizar > Configuração de Prova e selecione as condições de saída a serem simuladas. Isso pode ser feito usando uma predefinição ou criando uma configuração de prova personalizada. Consulte “Prova de cores em mídia eletrônica” na página 128.

A visualização será alterada automaticamente de acordo com a prova escolhida, a não ser que a opção Personalizada tenha sido selecionada. Nesse caso, será exibida a caixa de diálogo Personalizar Condição de Prova. Configurações de prova personalizadas devem ser salvas para poderem aparecer no menu Predefinição de Configuração de Prova da caixa de diálogo Imprimir. Siga as instruções para personalizar uma prova.

2 Depois de selecionar uma prova, escolha Arquivo > Imprimir.

3 Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.

4 Na área Imprimir, selecione Prova.

O perfil, que é exibido entre parênteses, deve corresponder à configuração de prova anteriormente selecionada.

5 Na área Opções, em Controle de Cores, escolha Gerenciamento de Cores do Photoshop.

6 Para Perfil da Impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.

7 (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Configuração de Prova Essa opção estará disponível se a opção Prova tiver sido selecionada na área Imprimir. No menu pop-up, escolha qualquer uma das provas personalizadas existentes na unidade de disco rígido.

Simular Cor Impressa Simula a aparência das cores quando impressas no papel do dispositivo simulado. Essa opção gera a prova mais precisa, mas não está disponível para todos os perfis.

Simular Tinta Preta Simula o brilho de cores escuras do dispositivo simulado. Essa opção gera provas mais precisas para cores escuras, mas não está disponível para todos os perfis.

8 Na segunda caixa de diálogo Imprimir (exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado), acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up na segunda caixa de diálogo Imprimir para acessar essas opções.

9 Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

10 Clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Impressão de destinos para criar perfis personalizados

Um *destino* é um documento usado durante a criação de um perfil personalizado. Em geral, um documento de destino com amostras é fornecido como parte de pacotes de software de gerenciamento de cores de outros fornecedores e é impresso com o gerenciamento de cores desativado tanto no Photoshop quanto no driver de impressora. O instrumento de medida desse fornecedor faz a leitura ou o exame do destino impresso para criar o perfil personalizado.

1 Abra o documento de destino de cores no Photoshop.

2 Escolha Arquivo > Imprimir.

3 Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.

4 Na área Imprimir, selecione Documento.

O perfil é exibido entre parênteses na mesma linha.

5 No menu pop-up Controle de Cores da área Opções, escolha Sem Gerenciamento de Cores.

Quando essa opção é selecionada, o Photoshop envia à impressora os números RGB no arquivo sem nenhuma conversão.

6 Na segunda caixa de diálogo Imprimir (exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado), acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up na segunda caixa de diálogo Imprimir para acessar essas opções.

7 Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8 Clique em Imprimir.

Nota: se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurar Página e tente imprimir o arquivo novamente.

Impressão de imagens em uma prensa tipográfica comercial

Preparação de imagens para uma prensa tipográfica

No Photoshop, é possível preparar arquivos de imagem para litografia offset, impressão digital, estampa e outros processos de impressão comercial.

Normalmente, um fluxo de trabalho depende dos recursos da gráfica. Antes de iniciar um fluxo de trabalho para impressão comercial, entre em contato com o profissional gráfico para conhecer seus requisitos. Por exemplo, talvez ele não aconselhe a conversão no modo CMYK em nenhum ponto do fluxo, pois pode precisar usar configurações específicas de pré-impressão. Estes são alguns cenários possíveis de preparação de arquivos de imagem para obter resultados de impressão previsíveis:

- Trabalhe exclusivamente no modo RGB e verifique se no arquivo de imagem está marcado com o perfil de área de trabalho RGB. Se a impressora ou o profissional gráfico costuma aplicar um sistema de gerenciamento de cores, ele deve ser capaz de usar o perfil específico de um arquivo para fazer uma conversão precisa no modo CMYK antes de gerar o filme e as chapas de impressão.
- Trabalhe no modo RGB até terminar a edição da imagem. Em seguida, converta a imagem no modo CMYK e faça todos os ajustes adicionais de cores e tons. Verifique principalmente os realces e as sombras da imagem. Use as camadas de ajuste Níveis, Curvas ou Matiz/Saturação para fazer correções. Esses ajustes devem ser mínimos. Achate o arquivo, se necessário; em seguida, envie o arquivo CMYK à impressora profissional.
- Insira a imagem RGB ou CMYK no aplicativo Adobe InDesign ou Adobe Illustrator. Em geral, a maioria das imagens impressas em uma prensa tipográfica comercial não é impressa diretamente a partir do Photoshop e sim a partir de um programa de layout de página, como o Adobe InDesign, ou de um programa de ilustração, como o Adobe Illustrator. Para obter mais informações sobre a importação de arquivos do Photoshop para o Adobe InDesign ou Adobe Illustrator, consulte a Ajuda desses aplicativos.

Estes são alguns pontos que devem ser considerados ao trabalhar em uma imagem destinada a impressão comercial:

- Se você conhecer as características da prensa tipográfica, poderá determinar a saída de realces e de sombras para preservar detalhes específicos.
- Se uma impressora desktop for usada para visualizar a aparência do material impresso final, lembre-se de que uma impressora desse tipo não é capaz de replicar com exatidão a saída de uma prensa tipográfica comercial. Uma prova de cores profissional proporciona uma visualização mais precisa do material impresso final.
- Se um perfil da gráfica estiver disponível, será possível escolhê-lo com o comando Configuração de Prova e, em seguida, visualizar uma prova automática com o comando Cores de Prova. Use esse método para visualizar o material impresso final no monitor.

Nota: algumas impressoras podem preferir que os documentos sejam enviados no formato PDF, especialmente se for necessário torná-los compatíveis com os padrões PDF/X. Consulte “Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF” na página 414.

Consulte também

“Prova de cores em mídia eletrônica” na página 128

Definição de opções de saída

Se estiver preparando imagens para impressão comercial diretamente a partir do Photoshop, será possível selecionar e visualizar diversas marcas de página e outras opções de saída por meio do comando Imprimir. Geralmente, essas opções de saída devem ser especificadas apenas por profissionais gráficos ou por pessoas com experiência no processo de impressão comercial.



Marcas de página

A. Barra de nuances de degradê B. Rótulo C. Marcas de registro D. Barra de cores progressivas E. Marca de corte de vértices F. Marca de corte no centro G. Descrição H. Alvo de estrela

- 1 Escolha Arquivo > Imprimir.
- 2 Escolha Saída no menu pop-up.
- 3 Defina uma ou mais das seguintes opções:

Barras de Calibração Imprime uma transição com densidade de tons de cinza em 11 etapas, de 0 a 100% e em incrementos de 10%. Com a separação de cores CMYK, uma barra de nuances de degradê é impressa à esquerda de cada chapa CMYK, enquanto uma barra de cores progressivas é impressa à direita.

Nota: barras de calibração, marcas de registro, marcas de corte e rótulos apenas serão impressos se o papel for maior que a imagem impressa. Barras de calibração e marcas de registro de alvo de estrela exigem uma impressora PostScript.

Marcas de Registro Imprime marcas de registro na imagem (incluindo miras e alvos de estrela). Essas marcas são usadas principalmente para alinhar separações de cores.

Marcas de Corte de Vértices Imprime marcas de corte nos pontos em que a página deve ser aparada. A impressão dessas marcas pode ser feita nos vértices. Em impressoras PostScript, a seleção dessa opção também imprimirá alvos de estrela.

Marcas de Corte no Centro Imprime marcas de corte nos pontos em que a página deve ser aparada. A impressão dessas marcas pode ocorrer no centro de cada aresta.

Descrição Imprime qualquer texto descritivo, com até 300 caracteres, digitado na caixa de diálogo Informações do Arquivo. O texto descritivo sempre é impresso em fonte Helvetica de 9 pontos e sem formatação.

Rótulos Imprime o nome do arquivo sobre a imagem. Se estiver imprimindo separações, o nome da separação é impresso como parte do rótulo.

Emulsão por Baixo Torna o texto legível quando a emulsão está por baixo, ou seja, a camada fotossensível de uma parte do filme ou do papel fotográfico está voltada para baixo. Em geral, imagens impressas em papel têm emulsão por cima, com texto legível quando a camada fotossensível está voltada ao usuário. Imagens impressas em filme são normalmente impressas com emulsão por baixo.

Negativo Imprime uma versão invertida de toda a saída, incluindo todas as máscaras e todas as cores do plano de fundo. Ao contrário do comando Inverter, no menu Imagem, a opção Negativo converte a saída, e não a imagem na tela, em um negativo. Imprimir separações diretamente em um filme pode implicar o uso de um negativo, embora filmes positivos sejam comuns em vários países. Consulte a gráfica para determinar o que é necessário. Para determinar o lado da emulsão, examine o filme contra a luz clara depois de revelá-lo. O lado opaco corresponde à emulsão, enquanto o lado brilhante corresponde à base. Verifique se a gráfica requer o filme com emulsão positiva por cima, emulsão negativa por cima, emulsão positiva por baixo ou emulsão negativa por baixo.

Plano de Fundo Seleciona uma cor de plano de fundo a ser impressa na página, fora da área da imagem. Por exemplo, um plano de fundo preto ou colorido pode ser adequado para slides impressos em um projetor. Para usar essa opção, clique em Plano de Fundo e selecione uma cor no seletor de cores. Essa opção apenas é aplicável a impressões e não afeta a imagem propriamente dita.

Borda Imprime uma borda preta ao redor de uma imagem. Digite um número e escolha um valor de unidade para especificar a largura da borda.

Sangria Imprime marcas de corte na parte interior da imagem (e não na parte externa). Use essa opção para aparar imagens dentro de um gráfico. Digite um número e escolha um valor de unidade para especificar a largura da sangria.

Tela Define a frequência de projeção e a forma dos pontos de cada tela usada no processo de impressão.

Transferência Ajusta as funções de transferência, geralmente usadas para compensar o ganho ou a perda de pontos que pode ocorrer quando uma imagem é transferida a um filme. Essa opção é reconhecida somente em impressões diretas a partir do Photoshop ou quando um arquivo é salvo no formato EPS e impresso em uma impressora PostScript. Em geral, convém ajustar o ganho de pontos usando as configurações da caixa de diálogo Configuração CMYK. Entretanto, funções de transferência são úteis na compensação de um dispositivo de saída insuficientemente calibrado.

Interpolação Reduz a aparência irregular de uma imagem de baixa resolução redefinindo automaticamente a resolução ao imprimir. Entretanto, essa redefinição pode reduzir a nitidez da qualidade da imagem. Algumas impressoras PostScript Level 2 (ou superior) apresentam recursos de interpolação e, se esses recursos não estiverem disponíveis na sua impressora, a opção de interpolação não terá efeito.

Para obter informações sobre as opções Incluir Dados de Vetor ou Codificação, consulte “Impressão de dados de vetor” na página 455 ou “Alteração do método de codificação” na página 464.

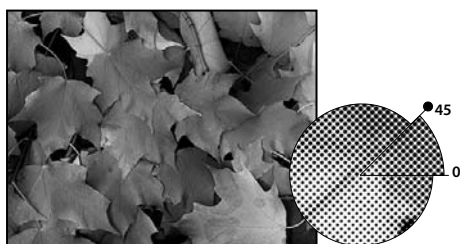
Consulte também

“Redefinição da resolução” na página 60

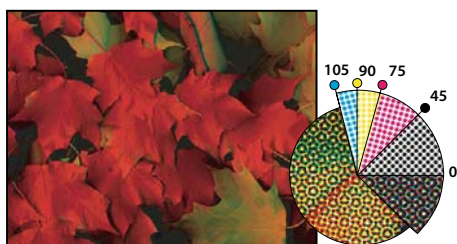
Seleção de atributos de tela de meio-tom

Atributos de projeção de meio-tom incluem a frequência de projeção e a forma de pontos para cada projeção usada no processo de impressão. Para separações de cores, o profissional gráfico também deve especificar um ângulo para cada uma das projeções de cor. Defina as projeções em diferentes ângulos para garantir que os pontos inseridos pelas quatro projeções sejam mesclados em uma cor contínua, sem gerar padrões moiré.

Projeções de meio-tom são compostas por pontos que controlam a quantidade de tinta depositada em um local específico na impressão. Diversificar o tamanho e a densidade cria a ilusão de variações de cinza ou de cores contínuas. Para uma imagem em cores de processo, são usadas quatro projeções de meio-tom: ciano, magenta, amarelo e preto, uma para cada tinta usada no processo de impressão.



Projeção de meio-tom com tinta preta



Telas de meio-tom com tinta de processo em diferentes ângulos de projeção; os pontos corretamente registrados formam rosetas.

Na produção de impressão tradicional, um meio-tom é gerado com o posicionamento de uma projeção de meio-tom entre uma parte do filme e a imagem e, em seguida, com a exposição desse filme. No Photoshop, os atributos de projeção de meio-tom são especificados logo antes da geração da saída em filme ou impressa. Para obter os melhores resultados, o dispositivo de saída (uma fotocompositora PostScript, por exemplo) deve ser definido para o limite de densidade correto, e o processador deve estar calibrado de forma adequada para evitar resultados inesperados.

Antes de criar projeções de meio-tom, consulte a gráfica para conhecer as configurações preferenciais de frequência, ângulo e pontos. (Use as configurações de ângulo padrão, a não ser que a gráfica especifique alterações.)

Definição dos atributos de uma tela de meio-tom

- 1 Escolha Arquivo > Imprimir.
- 2 Escolha Saída no menu pop-up e clique em Tela.
- 3 Na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom, escolha se deseja gerar suas próprias configurações de projeção:
 - Cancele a seleção de Utilizar Telas Padrão da Impressora para escolher suas próprias configurações de projeção.
 - Selecione Utilizar Telas Padrão da Impressora para usar a projeção de meio-tom padrão incorporada à impressora. O Photoshop ignorará as especificações da caixa de diálogo Telas de Meio-Tom ao gerar as projeções de meio-tom.
- 4 Para meios-tons em cinza, digite uma frequência de projeção entre 1 e 999,999 e escolha a unidade de medida. Digite um ângulo de projeção de -180 a +180 graus.
- 5 Para separações de cores, escolha uma das opções a seguir:
 - Para que o Photoshop determine e informe as melhores frequências e ângulos para cada projeção, clique em Automático. Na caixa de diálogo Telas Automáticas, digite a resolução do dispositivo de saída e a frequência de projeção desejada e clique em OK. O Photoshop informa os valores na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom. A alteração desses valores pode gerar padrões moiré.
 - Se você estiver utilizando uma impressora PostScript Nível 2 (ou superior) ou uma compositora equipada com um controlador Emerald, confirme se a opção Utilizar Telas Precisas está selecionada na caixa de diálogo Telas Automáticas (ou na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom, se você estiver inserindo manualmente os valores). Essa opção permite que o programa acesse os ângulos e as frequências de projeção de meio-tom corretos para uma saída de alta resolução. Se o dispositivo de saída não for uma impressora PostScript Level 2 (ou superior) ou não estiver equipado com controlador Emerald, essa opção não terá efeito.

Nota: algumas impressoras PostScript Level 3 ignorarão a configuração de Telas Precisas se a frequência de tela estiver muito baixa (conforme determinada pela impressora).

- 6 Em Forma, escolha a forma de pontos desejada. Se quiser que todas as quatro telas usem a mesma forma de pontos, selecione Utilizar a Mesma Forma para Todas as Tintas.

A escolha de Personalizar no menu Forma exibe a caixa de diálogo Função de Spot Personalizado. É possível definir suas próprias formas de pontos digitando comandos PostScript, que são úteis para impressão com algoritmos de meio-tom não padrão. Para obter informações sobre como usar comandos da linguagem PostScript, consulte o manual *PostScript Language Reference*, publicado pela Addison-Wesley, ou entre em contato com o fabricante da copiadora.

Para obter a saída ideal em uma impressora PostScript, a resolução da imagem deve ser de 1,5 a 2 vezes maior que a frequência de projeção de meio-tom. Se a resolução for 2,5 vezes maior, uma mensagem de alerta será exibida. Se você estiver imprimindo artes vetoriais ou em uma impressora não-PostScript, consulte a documentação da impressora para saber quais são as resoluções de imagem mais apropriadas.

7 Clique em OK.

Consulte também

“Sobre dimensões de pixel e resolução” na página 57

Como salvar ou carregar configurações de tela de meio-tom

❖ Na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom, siga um destes procedimentos:

- Para salvar as configurações, clique em Salvar. Escolha um local para as configurações salvas, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.
- Para carregar as configurações, clique em Carregar. Localize e selecione as configurações e clique em Carregar.

Impressão de separações a partir do Photoshop

Ao preparar imagens para pré-impressão e trabalhar com imagens CMYK ou imagens que possuem cores spot, é possível imprimir cada canal de cor como uma página separada.



Cada canal de cor impresso como uma página separada

Nota: se você estiver imprimindo uma imagem com o uso de outro aplicativo e quiser imprimir os canais de spot em chapas de cores spot, deverá primeiro salvar o arquivo no formato DCS 2.0, que preserva esses canais de spot. Esse formato é suportado por aplicativos como o Adobe InDesign e o QuarkXPress.

- 1 Verifique se o documento está no modo de Cores CMYK ou Multicanal e, em seguida, escolha Arquivo > Imprimir.
- 2 No menu suspenso Controle de Cores, escolha Separações.

Nota: dependendo da impressora e dos drivers de impressora designados no computador, essas opções também poderão aparecer na caixa de diálogo Imprimir (para definir opções da impressora). No Windows, clique no botão Propriedades para acessar as opções do driver de impressora e, no Mac OS, use o menu pop-up na segunda caixa de diálogo Imprimir exibida.

- 3 Clique em Imprimir. São impressas separações para cada uma das cores na imagem.

Consulte também

“Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop” na página 424

Preparação de uma imagem com canais de spot para impressão a partir de outro aplicativo

- 1 Se a imagem for duotônica, converta-a no modo de cores Multicanal.
- 2 Salve a imagem no formato DCS 2.0.

3 Na caixa de diálogo Formato DCS 2.0, cancele a seleção de Incluir Tela de Meio-Tom e de Incluir Função de Transferência.

4 Abra ou importe a imagem no Photoshop e defina os ângulos de projeção. Verifique se a impressora possui informações sobre a cor spot desejada para cada uma das chapas de cor.

Nota: é possível inserir um arquivo PSD que contém cores spot diretamente no Illustrator ou InDesign sem nenhuma preparação especial.

Consulte também

“Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop” na página 424

Alteração do método de codificação

Por padrão, o driver de impressora transfere informações binárias a impressoras PostScript, mas é possível optar por transferir dados de imagem usando a codificação JPEG ou ASCII85. (ASCII85 é um método de codificação de texto para dados binários mais compacto que a codificação ASCII.) Essas opções não estão disponíveis para impressoras não-PostScript, incluindo vários modelos de impressora jato de tinta.

Por serem menores que arquivos binários, os arquivos codificados em JPEG requerem menos tempo para impressão, mas o uso dessa codificação diminui a qualidade da imagem. A codificação JPEG apenas é suportada por impressoras PostScript Level 2 (ou superior), ou seja, poderão ocorrer erros de linguagem PostScript se um arquivo com essa codificação for enviado a uma impressora PostScript Level 1.

Alguns programas de spooler de impressão, redes de computadores e drivers de impressora de outros fornecedores não oferecem suporte para arquivos binários ou arquivos codificados em JPEG. Além disso, alguns dispositivos de saída PostScript apenas aceitam dados de imagem binários ou codificados em JPEG através de suas portas AppleTalk e Ethernet e não de suas portas paralelas ou seriais. Nesses casos, é possível selecionar o método de codificação ASCII85. Entretanto, arquivos ASCII85 contêm quase o dobro de caracteres e requerem o dobro do tempo para transferência em relação a arquivos binários.

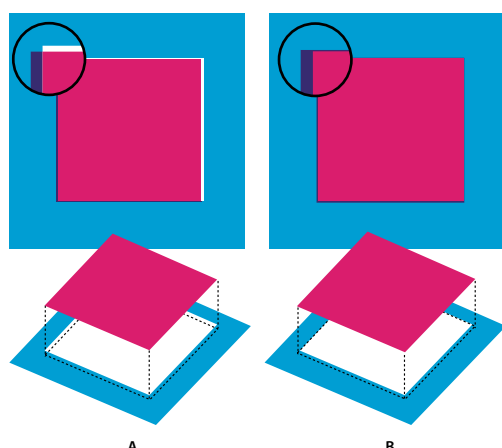
1 Escolha Arquivo > Imprimir.

2 Escolha Saída no menu pop-up.

3 Selecione uma opção no menu Codificação.

Criação de capturas de cores

Uma *captura* é uma sobreposição que impede a exibição de pequenas lacunas na imagem impressa decorrentes de um pequeno erro de registro na prensa tipográfica. Entre em contato com o provedor de serviços antes de fazer capturas. Na maioria dos casos, cabe à gráfica determinar se o uso de capturas é ou não necessário. Em caso positivo, o profissional gráfico informará os valores que devem ser digitados na caixa de diálogo Cobertura.



Aplicação de capturas para corrigir um desalinhamento
A. Erro de registro sem captura B. Erro de registro com captura

O recurso de captura é usado para corrigir o desalinhamento de cores sólidas e, em geral, não é necessário para imagens de tons contínuos, como fotografias. O excesso de capturas pode gerar um efeito de contorno. Esses problemas podem não ser visíveis na tela, aparecendo somente durante a impressão. O Photoshop usa regras padrão para capturas:

- Todas as cores são dispersas em direção ao preto.
- Cores mais claras são dispersas em direção a cores mais escuras.
- O amarelo é disperso em direção ao ciano, ao magenta e ao preto.
- O ciano puro e o magenta puro são uniformemente dispersos, um em direção ao outro.

1 Salve uma versão do arquivo no modo RGB para poder reconverter a imagem posteriormente. Em seguida, escolha Imagem > Modo > Cor CMYK, para converter a imagem no modo CMYK.

2 Escolha Imagem > Cobertura.

3 Para Largura, digite o valor de captura informado pela gráfica. Em seguida, selecione uma unidade de medida e clique em OK. Consulte a gráfica para determinar a quantidade provável de erros de registro.

Como determinar a resolução da digitalização para impressão

É possível usar várias técnicas para determinar a resolução com a qual digitalizar uma fotografia. Se estiver digitalizando fotos para imprimir e souber o tamanho exato e a frequência de tela da impressão, é possível usar as seguintes técnicas para determinar a resolução da digitalização. Em geral, é mais fácil digitalizar na resolução ótica máxima do scanner e, em seguida, redimensionar a imagem no Photoshop.

Como estimar a resolução da digitalização

É possível determinar a resolução da digitalização usando as dimensões originais e finais da imagem e a resolução do dispositivo de saída. Essa resolução será convertida na resolução da imagem quando a imagem digitalizada for aberta no Photoshop.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para impressoras a laser e fotocompositoras, multiplique por 2 a frequência de tela da impressora. Para determinar a frequência de tela da sua impressora, consulte a documentação correspondente ou entre em contato com o provedor de serviços.
- Para impressoras inkjet, consulte a documentação da impressora para conhecer a resolução ideal. Muitas impressoras e dispositivos de sublimação de tinta que imprimem diretamente em papel fotográfico apresentam uma resolução ideal de 300 a 400 dpi.

2 Determine a proporção entre as dimensões da imagem final e da imagem original. Por exemplo, a proporção entre uma imagem final de 6 por 9 polegadas e uma imagem original de 2 por 3 polegadas é 3:1.

3 Multiplique o resultado da etapa 1 pelo da etapa 2.

Por exemplo, suponhamos que você esteja imprimindo em uma fotocompositora com frequência de tela de 85 lpi e a proporção entre a imagem final e a original seja 3:1. Primeiramente, multiplique 85 (frequência de tela) por 2 para obter 170. Em seguida, multiplique 170 por 3 para obter uma resolução de digitalização de 510 ppi. Se estiver imprimindo em uma impressora inkjet com resolução ideal de 300 dpi, multiplique 300 por 3 para obter uma resolução de digitalização de 900.

***Nota:** procedimentos de separação de cores diferentes podem exigir proporções distintas entre resolução de imagem e frequência de tela. Convém consultar o provedor de serviços ou a gráfica antes de digitalizar uma imagem.*

Cálculo do tamanho do arquivo antes de digitalizar uma imagem

É possível criar um arquivo simulado para prever o tamanho de arquivo necessário para a saída final da digitalização.

1 No Photoshop, escolha Arquivo > Novo.

2 Digite a largura, a altura e a resolução para a imagem impressa final. A resolução deve ser de 1,5 a 2 vezes maior que a frequência de tela a ser usada na impressão. Verifique se o modo a ser usado na digitalização está selecionado. A caixa de diálogo Novo exibe o tamanho do arquivo.

Por exemplo, suponhamos que você deseje uma imagem final com 4 polegadas de largura e 5 polegadas de altura. Você pretende imprimi-la em uma tela de 150 linhas com a proporção de 2:1, por isso, define a resolução como 300. O tamanho do arquivo resultante será 5,15 MB.

Para produzir a digitalização, digite o tamanho do arquivo resultante nas configurações do scanner. Não se preocupe com a resolução nem com as dimensões da imagem. Depois de digitalizar a imagem e importá-la para o Photoshop, use o comando Tamanho da Imagem (com a opção Redefinir a Resolução da Imagem desmarcada) para digitar os valores corretos de largura e altura para essa imagem.

Impressão de duotônicos

Sobre duotônicos

O Photoshop permite criar monotônicos, duotônicos, tritônicos e quadritônicos. Monotônicos são imagens em tons de cinza impressas com uma única tinta diferente do preto. Duotônicos, tritônicos e quadritônicos são imagens em tons de cinza impressas com duas, três e quatro tintas, respectivamente. Nessas imagens, em vez de diferentes tons de cinza, tintas coloridas são usadas para reproduzir as tonalidades de cinza. Para facilitar a abordagem dos tópicos a seguir, o termo *duotônico* refere-se igualmente a monotônicos, tritônicos, quadritônicos e também duotônicos.

Duotônicos aumentam o intervalo de tons de uma imagem em tons de cinza. Embora uma reprodução em tons de cinza possa exibir até 256 níveis de cinza, a impressão pode reproduzir apenas 50 desses níveis para cada tinta. Por esse motivo, uma imagem em tons de cinza impressa apenas com tinta preta pode parecer consideravelmente inferior se comparada à mesma imagem impressa com duas, três ou quatro tintas, cada uma reproduzindo até 50 níveis de cinza.

Em alguns casos, duotônicos são impressos com uma tinta preta e outra cinza (a preta para sombras e a cinza para tons médios e reais). Duotônicos são impressos de forma mais freqüente com o uso de tinta colorida para a cor de realce. Essa técnica gera uma imagem com pouca tonalidade e aumenta consideravelmente o intervalo dinâmico da imagem. Duotônicos são ideais para tarefas de impressão em duas cores com uma cor spot (por exemplo, uma Cor PANTONE) usada como reforço.

Por usarem tintas de cores diferentes para reproduzir níveis de cinza distintos, duotônicos são tratados no Photoshop como imagens em tons de cinza de 8 bits e com apenas um canal. No modo Duotônico, não existe acesso direto aos canais individuais da imagem (como nos modos RGB, CMYK e Lab). Em vez disso, os canais são manipulados por meio de curvas localizadas na caixa de diálogo Opções de Duotônico.

Conversão de uma imagem em duotônico

1 Converta a imagem em tons de cinza, escolhendo Imagem > Modo > Tons de Cinza. Somente imagens em tons de cinza de 8 bits podem ser convertidas em duotônicos.

- 2 Escolha Imagem > Modo > Duotônico.
 - 3 Na caixa de diálogo Opções de Duotônico, selecione Visualizar para visualizar a imagem.
 - 4 Para a opção Tipo, selecione Monotônico, Duotônico, Tritônico ou Quadritônico.
 - 5 Clique na caixa de cores (o quadrado sólido) para abrir o seletor de cores; em seguida, clique no botão Bibliotecas de Cores e selecione um livro de tinta e uma cor a partir da caixa de diálogo.
- Nota:** para gerar cores totalmente saturadas, especifique tintas em ordem decrescente, ou seja, as mais escuras no início e as mais claras no final.
- 6 Clique na caixa de curva ao lado da caixa de cores de tintas e ajuste a curva duotônica referente a cada cor de tinta.
 - 7 Se necessário, defina cores de impressão sobreposta.
 - 8 Clique em OK.



Para aplicar um efeito duotônico somente em parte de uma imagem, converta a imagem duotônica no modo Multicanal, o que também converte as curvas duotônicas em canais de spot. Em seguida, é possível apagar parte do canal de spot das áreas que serão impressas como tons de cinza padrão.

Consulte também

“Sobre cores spot” na página 469

Modificação da curva duotônica de uma determinada tinta

Em uma imagem duotônica, cada tinta possui uma curva separada que especifica como a cor é distribuída pelas sombras e pelos realces. Essa curva mapeia cada valor de tons de cinza na imagem original para uma porcentagem de tinta específica.

- 1 Para visualizar ajustes, selecione a opção Visualizar na caixa de diálogo Opções de Duotônico.
- 2 Clique na caixa de curva ao lado da caixa de cores de tintas.

A curva duotônica padrão (uma linha diagonal reta) indica que os valores de tons de cinza no mapa de imagem original são iguais à porcentagem de tinta. Com essa configuração, um pixel com 50% de tons médios é renderizado com 50% de tinta, uma porcentagem de 100% de sombra é renderizada em 100% de cor e assim por diante.

- 3 Ajuste a curva duotônica referente a cada tinta arrastando um ponto no gráfico ou digitando valores para as diferentes porcentagens de tinta.
 - No gráfico de curvas, o eixo horizontal varia entre realces (à esquerda) e sombras (à direita). A densidade de tinta aumenta de acordo com o movimento do eixo vertical. É possível especificar até 13 pontos na curva. Quando dois valores forem especificados ao longo da curva, o Photoshop calculará os valores intermediários. À medida que a curva é ajustada, os valores são informados automaticamente nas caixas de texto de porcentagem.
 - O valor digitado na caixa de texto indica a porcentagem de cor de tinta usada para representar o valor em tons de cinza da imagem original. Por exemplo, se um valor de 70 for digitado na caixa de texto de 100%, uma porcentagem de 70% da cor da tinta correspondente será usada para imprimir sombras de 100%.
- 4 Clique em Salvar, na caixa de diálogo Curva Duotônica, para salvar as curvas que foram criadas.
- 5 Clique em Carregar para carregar essas curvas, ou as curvas criadas na caixa de diálogo Curvas, incluindo as criadas com a opção Mapa Arbitrário.

A paleta Informações pode ser usada para exibir as porcentagens de tinta durante trabalhos com imagens duotônicas. Defina o modo de leitura como Cores Reais para determinar as porcentagens de tinta que serão aplicadas quando a imagem for impressa. Esses valores refletem todas as alterações digitadas na caixa de diálogo Curva Duotônica.

Consulte também

“Visão geral de Curvas” na página 152

Especificação de cores de impressão sobreposta

Cores de impressão sobreposta consistem em duas tintas não projetadas e impressas uma sobre a outra. Por exemplo, quando uma tinta ciano é impressa sobre uma tinta amarela, a cor resultante de impressão sobreposta é o verde. A ordem de impressão das tintas, bem como as variações de tintas e papel, podem afetar consideravelmente os resultados finais.

Para prever qual será a aparência das cores quando impressas, use uma amostra impressa das tintas de impressão sobreposta e ajuste a exibição na tela de acordo. Lembre-se de que esse ajuste afeta somente o modo como essas cores aparecem na tela e não quando são impressas. Antes de ajustá-las, não se esqueça de calibrar o monitor.

Ajuste da exibição de cores de impressão sobreposta

- 1 Escolha Imagem > Modo > Duotônico.
- 2 Clique em Cores de Impressão Sobreposta. A caixa de diálogo Cores de Impressão Sobreposta mostra a aparência impressa das tintas combinadas.
- 3 Clique na amostra de cores da combinação de tintas a ser ajustada.
- 4 Selecione a cor desejada no seletor de cores e clique em OK.
- 5 Repita as etapas 3 e 4 até ficar satisfeito com a combinação de tintas. Clique em OK.

Como salvar e carregar configurações duotônicas

Use o botão Salvar, na caixa de diálogo Opções de Duotônico, para salvar um conjunto de curvas duotônicas, configurações de tintas e cores de impressão sobreposta. Para carregar esses mesmos conjuntos, use o botão Carregar. Dessa forma, é possível aplicar as configurações salvas a outras imagens em tons de cinza.

O Photoshop inclui diversas amostras de conjuntos de curvas duotônicas, tritônicas e quadritônicas. Esses conjuntos contêm algumas das curvas e cores usadas com mais frequência, podendo servir como ponto de partida para a criação de combinações personalizadas.

Visualização das cores individuais de uma imagem duotônica

Como duotônicos são imagens de apenas um canal, os ajustes feitos em tintas de impressão individuais são exibidos como parte da imagem composta final. Em alguns casos, convém visualizar as “chapas de impressão” individuais para perceber como as cores individuais serão separadas no momento da impressão (como nas imagens CMYK).

- 1 Depois de especificar cores de tintas, escolha Imagem > Modo > Multicanal.

A imagem é convertida no modo Multicanal, com cada canal representado como um canal de cor spot. O conteúdo de cada canal de spot reflete precisamente as configurações duotônicas, mas a visualização composta na tela talvez não seja tão precisa quanto a visualização no modo Duotônico.

Nota: se a imagem for alterada no modo Multicanal, não será possível inverter para o estado duotônico original (a menos que esse estado possa ser acessado na paleta Histórico). Para ajustar a distribuição de tinta e visualizar seu efeito nas chapas de impressão individuais, faça ajustes na caixa de diálogo Curva Duotônica antes de converter no modo Multicanal.

- 2 Selecione o canal que será examinado na paleta Canais.
- 3 Escolha Editar > Desfazer Multicanal de forma a inverter para o modo Duotônico.

Impressão de duotônicos

Ao criar duotônicos, lembre-se de que a ordem em que as tintas são impressas, bem como os ângulos de projeção usados, afetam consideravelmente a saída final.

Na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom, clique no botão Automático para definir os ângulos e frequências de projeção ideais (escolha Arquivo > Imprimir, escolha Saída no menu pop-up e clique em Tela). Na caixa de diálogo Telas Automáticas, selecione a opção Utilizar Telas Precisas para impressões em uma impressora PostScript Level 2 (ou superior) ou em uma fotocompositora equipada com controlador Emerald.

Nota: os ângulos e as frequências de projeção recomendados para quadritônicos têm como base a hipótese de que o canal 1 corresponda à tinta mais escura e o canal 4, à mais clara.

Não é necessário converter imagens duotônicas em CMYK para imprimir separações. Basta escolher a opção Separações no menu pop-up Perfil, localizado na seção Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Imprimir (para a definição de opções da impressora). A conversão no modo CMYK transforma qualquer cor personalizada em seu equivalente CMYK.

Exportação de imagens duotônicas para outros aplicativos

Antes de exportar uma imagem duotônica para um aplicativo de layout de página, é necessário salvá-la no formato EPS ou PDF. (Entretanto, se essa imagem tiver canais de spot, converta-a no modo Multicanal e salve-a no formato DCS 2.0.)

Lembre-se de nomear cores personalizadas usando o sufixo apropriado para que o aplicativo de importação possa reconhecê-las. Caso contrário, esse aplicativo poderá não imprimir as cores corretamente ou talvez nem imprima a imagem importada.

Impressão de cores spot

Sobre cores spot

Cores spot são tintas especiais pré-misturadas utilizadas em lugar de tintas de cor (CMYK) de processo ou além delas. Cada cor spot precisa de sua própria chapa na impressão. (Como um verniz precisa de uma chapa separada, também é considerado uma cor spot.)

Para imprimir uma imagem com cores spot, é necessário criar canais de spot para armazenar as cores. Para exportar canais de spot, salve o arquivo no formato DCS 2.0 ou PDF.

Observe as seguintes recomendações ao trabalhar com cores spot:

- No caso de imagens gráficas de cores spot com arestas bem definidas que causam o vazamento da imagem subjacente, considere a possibilidade de criar outra arte-final em um aplicativo de layout de página ou ilustração.
- Para aplicar a cor spot como uma tinta em uma imagem inteira, converta a imagem em modo Duotônico e aplique a cor spot em uma das chapas duotônicas. É possível usar até quatro cores spot, uma por chapa.
- Os nomes das cores spot são impressos nas separações.
- A impressão sobreposta das cores spot é feita sobre a imagem totalmente composta. Cada cor spot é impressa na ordem em que aparece na paleta Canais, com o primeiro canal superior impresso como a cor spot superior.
- Não é possível mover cores spot acima de um canal padrão na paleta Canais, exceto no modo Multicanal.
- Cores spot não podem ser aplicadas a camadas individuais.
- Se uma imagem for impressa com um canal de cor spot em uma impressora colorida de composição, a cor spot ficará com a opacidade indicada pela configuração de solidez.
- É possível mesclar canais de spot com canais de cores, dividindo a cor spot em seus componentes de canais de cores.

Consulte também

“Sobre canais” na página 246

“Impressão de separações a partir do Photoshop” na página 463

Criação de um novo canal de spot

É possível criar um novo canal de spot ou converter um canal alfa existente em um canal de spot.

- 1 Escolha Janela > Canais para exibir a paleta Canais.
- 2 Para preencher uma área selecionada com uma cor spot, faça ou carregue uma seleção.

3 Siga um destes procedimentos para criar um canal:

- Na paleta Canais, clique no botão Novo Canal  com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).
- Escolha Novo Canal de Spot no menu da paleta Canais.

Se tiver criado uma seleção, essa área será preenchida com a cor spot especificada no momento.

4 Na caixa de diálogo Novo Canal de Spot, clique na caixa Cor. Em seguida, no Seletor de Cores, clique em Bibliotecas de Cores para escolher a partir de um sistema de cores personalizado, como PANTONE ou TOYO, e escolha uma cor. Consulte “Escolha de uma cor spot” na página 115.



Se for selecionada uma cor personalizada, o provedor de serviços de impressão poderá fornecer mais facilmente a tinta apropriada para reproduzir a imagem.

5 Digite um nome para o canal de spot. Se for escolhida uma cor personalizada, o canal usará o nome dessa cor automaticamente.

Atribua nomes às cores spot de forma que sejam reconhecidas por outros aplicativos que leiam seu arquivo. Caso contrário, o arquivo poderá não ser impresso.

6 Em Solidez, insira um valor entre 0% e 100%.

Essa opção permite simular na tela a densidade da cor spot impressa. O valor de 100% simula uma tinta que cobre completamente as tintas por baixo dela (como uma tinta metálica); 0% simula uma tinta transparente que revela completamente as tintas por baixo dela (como um verniz claro). Também é possível usar essa opção para ver onde será exibida uma outra cor de spot transparente (como um verniz).



Solidez de 100% e de 50%

Nota: as opções de solidez e de escolha de cores afetam apenas a visualização na tela e a impressão de composição. Elas não têm efeito algum sobre as separações impressas.

Consulte também

“Escolha de uma cor spot” na página 115

Conversão de um canal alfa em canal de spot

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura do canal alfa, na paleta Canais.
- Selecione o canal alfa na paleta Canais e escolha Opções de Canal no menu da paleta.

2 Selecione Cor Spot.

3 Clique na caixa de cores e escolha uma cor no Seletor de Cores, ou clique em Bibliotecas de Cores e escolha uma cor personalizada. Clique em OK.

4 Renomeie o canal se for necessário.

5 Clique em OK.

As áreas do canal que contêm valores de tons de cinza são convertidas em cor spot.

6 Para aplicar a cor na área selecionada do canal, escolha Imagem > Ajustes > Inverter.

Consulte também

“Criação de um novo canal de spot” na página 469

Edição de um canal de spot para adicionar ou remover cores

1 Selecione o canal de spot na paleta Canais.

2 Use uma ferramenta de pintura ou edição para pintar a imagem. Pinte de preto para adicionar mais cor spot com 100% de opacidade; pinte de cinza para adicionar cor spot com opacidade mais baixa.

Nota: ao contrário da opção Solidez da caixa de diálogo Opções de Canal de Spot, a opção Opacidade nas opções de ferramentas de pintura ou edição determina a densidade real de tinta usada na saída impressa.

Alteração da cor ou da solidez do canal de spot

1 Clique duas vezes na miniatura do canal de spot, na paleta Canais.

2 Clique na caixa de cores e escolha uma cor. Clique em Bibliotecas de Cores para escolher a partir de um sistema de cores personalizado, como PANTONE ou TOYO.

3 Em Solidez, insira um valor entre 0% e 100% para ajustar a opacidade de tinta da cor spot.

Consulte também

“Criação de um novo canal de spot” na página 469

“Escolha de uma cor spot” na página 115

Como mesclar canais de spot

1 Selecione o canal de spot na paleta Canais.

2 Escolha Mesclar Canal de Spot no menu da paleta.

A cor spot é convertida em canais de cores e mesclada com eles. O canal de spot é excluído da paleta.

A mesclagem de canais de spot achata as imagens em camadas. A composição mesclada reflete as informações de cor spot de visualização, incluindo as configurações de Solidez. Por exemplo, um canal de spot com solidez de 50% produzirá resultados mesclados diferentes daqueles do mesmo canal com solidez de 100%.

Além disso, os canais de spot mesclados resultantes geralmente não reproduzem as mesmas cores que os canais de spot originais, porque as tintas CMYK não podem representar o intervalo de cores disponível das tintas de cores spot.

Como ajustar a sobreposição de cores spot

Para impedir que a sobreposição de cores spot cause a impressão sobreposta ou o vazamento da cor spot subjacente, remova uma das cores spot onde elas se sobrepõem.

Use uma amostra impressa das tintas de impressão sobreposta para ajustar a exibição na tela e ajudá-lo a prever qual será a aparência das cores quando impressas.

Nota: em alguns casos, por exemplo, quando chapas de verniz e de relevo são usadas, convém a sobreimpressão das cores.

1 Na paleta Canais, selecione o canal de spot com a cor que será impressa.

2 Escolha Selecionar > Carregar Seleção.



Para selecionar rapidamente uma imagem em um canal, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada e clique no canal na paleta Canais.

3 Para Canal, escolha o canal de spot da etapa 1 e clique em OK.

4 Para criar uma cobertura ao aplicar vazado na cor subjacente, escolha **Selecionar > Modificar > Expandir** ou **Contrair**, dependendo de a cor spot sobreposta ser mais escura ou mais clara que a cor spot abaixo dela. Na paleta Canais, selecione o canal de spot subjacente que contenha áreas nas quais deseja aplicar vazado. Pressione Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS).



Esse método pode ser usado para aplicar vazado nas áreas de qualquer canal sob uma cor spot, como os canais CMYK.

5 Se uma cor spot em um canal ficar sobreposta a mais de uma cor spot, repita esse processo para cada canal que contém áreas que deseja remover.

Consulte também

“Criação de capturas de cores” na página 464

Capítulo 17: Gráficos da Web

A ferramenta da Web no Photoshop pode ajudá-lo a desenhar e otimizar gráficos da Web individuais ou layouts de página completos. Use a ferramenta Fatia para dividir um gráfico ou uma página em pedaços uniformes e aplicar diferentes configurações de compactação e interatividade em cada segmento. A caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos possibilita visualizar diferentes configurações de otimização e ajustar as configurações de paleta de cores, transparência e qualidade antes de salvar em vários formatos compatíveis com a Web.

Trabalho com gráficos da Web

Sobre gráficos da Web

As ferramentas da Web do Photoshop facilitam a criação de componentes para páginas da Web ou a produção de páginas da Web completas em formatos predefinidos ou personalizados.

- Use camadas ou fatias para criar páginas da Web e elementos de interface dessas páginas.
- Use composições de camada para experimentar composições de página diferentes ou exportar variações de uma página.
- Crie texto de rolagem ou imagens de botões a fim de importar para o Dreamweaver ou Flash.
- Crie animações da Web com a paleta Animação e exporte-as como imagens GIF animadas ou arquivos QuickTime. Consulte “Criação de quadros de animação” na página 528.
- Use o recurso Galeria de Fotos na Web para transformar rapidamente um conjunto de imagens em um site da Web interativo, usando uma ampla variedade de modelos de sites com aparência profissional. Consulte “Criação de galerias de fotos na Web” na página 484.

Para obter um vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/vid0200_br.

Criação de rolagens

Uma *rolagem* é um botão ou uma imagem em uma página da Web que é alterado quando se passa o mouse sobre ele. Para criar uma rolagem, são necessárias, no mínimo, duas imagens: uma imagem principal para o estado normal e uma secundária para o estado alterado.

O Photoshop fornece várias ferramentas úteis para a criação de imagens de rolagem:

- Use camadas para criar as imagens principal e secundária. Crie conteúdo em uma camada, duplique a camada e edite-a para criar um conteúdo semelhante, mantendo o alinhamento entre as camadas. Ao criar um efeito de rolagem, pode-se alterar o estilo, a visibilidade ou a posição da camada, fazer ajustes de cor ou tom ou aplicar efeitos de filtro. Consulte “Duplicação de camadas” na página 261.
- Pode-se também usar estilos de camadas para aplicar efeitos, como sobreposições de cores, sombras projetadas, brilho ou entalhe, à camada principal. Para criar um par de rolagens, ative ou desative o estilo de camada e salve a imagem em cada estado. Consulte “Efeitos e estilos de camadas” na página 276.
- Use os estilos de botões predefinidos na paleta Estilos para criar rapidamente botões de rolagem com os estados normal, mouse acima e mouse abaixo. Desenhe uma forma básica com a ferramenta retângulo e aplique um estilo, como Normal Chanfrado, para transformar automaticamente o retângulo em um botão. Depois, copie a camada e aplique outros estilos predefinidos, como Mouse Acima Chanfrado, para criar estados de botão adicionais. Salve cada camada como uma imagem separada para criar um conjunto completo de botões de rolagem.
- Use a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para salvar imagens de rolagem em um formato compatível com a Web e com um tamanho de arquivo otimizado. Consulte “Otimização de imagens” na página 489.



Ao salvar imagens de rolagem, use uma convenção de nomenclatura para distinguir a imagem principal (estado sem rolagem) da secundária (estado de rolagem).

Depois de criar uma imagem de rolagem no Photoshop, use o Dreamweaver para colocar as imagens em uma página da Web e adicionar automaticamente o código Javascript para a ação de rolagem.

Para obter um vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/vid0200_br.

Exportação para o Zoomify

É possível publicar imagens de alta resolução na Web que os usuários possam deslocar e ampliar para ver mais detalhes. Os downloads de imagens de tamanho básico têm a mesma duração que um arquivo JPEG de tamanho equivalente. O Photoshop exporta os arquivos JPEG e o arquivo HTML que podem ser carregados no servidor da Web.

1 Escolha Arquivo > Exportar > Zoomify e defina as opções de exportação.

Modelo Define o plano de fundo e a navegação para a imagem visualizada no navegador.

Localização de Saída Especifica o local e o nome do arquivo

Opções de Imagem Lado a Lado Especifica a qualidade da imagem

Opções do Navegador Define a largura e a altura do pixel para a imagem básica no navegador do usuário.

2 Carrega os arquivos de imagem e html no servidor da Web.

Para obter um vídeo sobre o Zoomify, consulte www.adobe.com/go/vid0003_br.

Trabalho com valores hexadecimais de cores

O Photoshop pode exibir os valores hexadecimais das cores da imagem ou copiar o valor hexadecimal de uma cor para usar em um arquivo HTML.

Consulte também

“Escolha de cores seguras para a Web” na página 114

Visualização de valores hexadecimais de cores na paleta Informações

1 Escolha Janela > Informações ou clique na guia da paleta Informações para visualizar a paleta.

2 Escolha Opções da Paleta no menu da paleta. Em Primeira Leitura da Cor ou em Segunda Leitura da Cor, escolha Cor da Web no menu Modo e clique em OK.

3 Posicione o ponteiro sobre a cor cujos valores hexadecimais serão visualizados.

Cópia de uma cor como valor hexadecimal

Na área de trabalho principal (e não na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos) é possível copiar a cor atual do primeiro plano ou uma cor em uma imagem como um valor hexadecimal.

1 Copie a cor seguindo um destes procedimentos:

- Defina a cor do primeiro plano usando a paleta Cor, a paleta Amostras ou o Seletor de Cores da Adobe. Escolha Copiar Cor como HTML no menu da paleta Cor.
- Com a ferramenta Conta-gotas selecionada, mova o ponteiro sobre a cor a ser copiada, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS) e escolha Copiar Cor como HTML no menu de contexto.

A cor é copiada para a área de transferência como atributo HTML COLOR, com o valor hexadecimal (color=#xyyyzz).

2 Para colar a cor em um arquivo HTML, abra o arquivo de destino em um aplicativo de edição de HTML e escolha Editar > Colar.

Criação de fatias em páginas da Web

Sobre a criação de fatias em páginas da Web


As fatias dividem uma imagem em imagens menores que são recompostas em uma página da Web usando uma tabela HTML ou camadas CSS. Dividindo a imagem, é possível atribuir diferentes links de URL para criar uma navegação de página ou otimizar cada parte de uma imagem usando suas próprias configurações de otimização.

Uma imagem em fatias é exportada e otimizada usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos. O Photoshop salva cada fatia como um arquivo separado e gera os códigos HTML ou CSS necessários para exibir a imagem em fatias.



Página da Web dividida em fatias

Ao trabalhar com fatias, lembre-se destas noções básicas:

- É possível criar uma fatia usando a ferramenta Fatia ou criando fatias com base em camadas.
- Após criar uma fatia, você pode selecioná-la usando a ferramenta Seleção de Fatia  e, em seguida, mover, redimensionar ou alinhar essa fatia a outras fatias.
- É possível definir opções para cada fatia, como tipo de conteúdo, nome e URL, na caixa de diálogo Opções da Fatia.
- É possível otimizar cada fatia usando diferentes configurações de otimização na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Tipos de fatia

As fatias são classificadas pelo tipo de conteúdo (automático, imagem, sem imagem) e pela forma de criação (usuário, com base em camadas, automático).

As fatias criadas com a ferramenta Fatia são chamadas *fatias do usuário*; as fatias criadas a partir de uma camada são chamadas *fatias com base em camadas*. Ao criar uma nova fatia do usuário ou uma nova fatia com base em camadas, são geradas *fatias automáticas* adicionais para as demais áreas da imagem. Em outras palavras, as fatias automáticas preenchem o espaço da imagem que não está definido por fatias do usuário nem por fatias com base em camadas. As fatias automáticas são regeneradas sempre que fatias do usuário ou fatias com base em camadas são adicionadas ou editadas. É possível converter fatias automáticas em fatias do usuário.

Fatias do usuário, fatias com base em camadas e fatias automáticas têm aparências diferentes: as duas primeiras são definidas por uma linha sólida, e as fatias automáticas são definidas por uma linha pontilhada. Além disso, as fatias do usuário e as fatias com base em camadas exibem ícones diferentes. Opte por mostrar ou ocultar camadas automáticas, o que pode facilitar a visualização ao trabalhar com fatias do usuário ou fatias com base em camadas.

Uma *fatia secundária* é um tipo de fatia automática gerada quando são criadas fatias sobrepostas. As fatias secundárias indicam como a imagem será dividida quando o arquivo otimizado for salvo. Embora as fatias secundárias sejam numeradas e exibam um símbolo de fatia, não é possível selecioná-las nem editá-las separadamente da fatia subjacente. As fatias secundárias são regeneradas sempre que a ordem de empilhamento das fatias é organizada.

As fatias são criadas usando métodos diferentes:

- Fatias automáticas são geradas automaticamente.
- Fatias do usuário são criadas com a ferramenta Fatia.
- Fatias com base em camadas são criadas com a paleta Camadas.


Consulte também

“Especificação de um tipo de conteúdo da fatia” na página 481

Criação de fatias em uma página da Web

Você pode usar a ferramenta fatia para desenhar linhas de fatia diretamente em uma imagem ou desenhar seu gráfico usando camadas e criar fatias com base em camadas.

Criação de fatias com a ferramenta Fatia

1 Selecione a ferramenta Fatia . As fatias existentes serão exibidas automaticamente na janela do documento.

2 Na barra de opções, escolha uma configuração de estilo:

Normal Determina as proporções da fatia à medida que você arrasta.

Proporção Fixa Define uma proporção entre altura e largura. Insira números inteiros ou números decimais para a proporção. Por exemplo, para criar uma fatia com largura duas vezes maior que a altura, insira 2 para largura e 1 para altura.

Tamanho Fixo Especifica a altura e a largura da fatia. Insira valores de pixel em números inteiros.

3 Arraste sobre a área em que deseja criar uma fatia. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a fatia a um quadrado. Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar a partir do centro. Use Visualização > Ajustar para alinhar uma nova fatia a uma guia ou a uma outra fatia na imagem. Consulte “Como mover, redimensionar e ajustar fatias do usuário” na página 478.

Criação de fatias a partir das guias

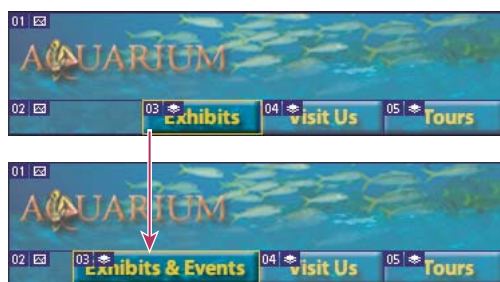
1 Adicione guias a uma imagem.

2 Selecione a ferramenta Fatia e clique em Fatias a Partir de Guias na barra de opções.

Ao criar fatias a partir de guias, as fatias existentes são excluídas.

Criação de uma fatia a partir de uma camada

Uma fatia com base em camadas engloba todos os dados de pixel na camada. Se você mover a camada ou editar seu conteúdo, a área da fatia se ajustará automaticamente para incluir os novos pixels.



Uma fatia com base em camadas é atualizada quando a camada de origem é modificada.

As fatias com base em camadas são menos flexíveis que as fatias do usuário; no entanto, é possível converter (“forçar”) uma fatia com base em camadas em uma fatia do usuário. Consulte “Conversão de fatias automáticas e fatias com base em camadas em fatias do usuário” na página 477.

1 Selecione uma camada na paleta Camadas.

2 Escolha Camada > Nova Fatia com Base em Camadas.



Não utilize uma fatia com base em camadas quando planejar mover a camada sobre uma grande área da imagem durante uma animação, porque as dimensões da fatia podem exceder um tamanho adequado.

Conversão de fatias automáticas e fatias com base em camadas em fatias do usuário

Uma fatia com base em camadas está vinculada ao conteúdo de pixels de uma camada, portanto a única maneira de mover, combinar, dividir, redimensionar e alinhar essa fatia é editar a camada, a menos que você a converta em uma fatia do usuário.

Todas as fatias automáticas em uma imagem estão vinculadas e compartilham as mesmas configurações de otimização. Se quiser definir diferentes configurações de otimização para uma fatia automática, é necessário forçá-la para uma fatia do usuário.

1 Usando a ferramenta Seleção de Fatia, selecione uma ou mais fatias para converter.

2 Na barra de opções, clique em Forçar.



É possível forçar uma fatia automática na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos desvinculando-a. Consulte “Trabalho com fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos” na página 493.

Visualização de fatias e opções de fatia

É possível visualizar fatias no Photoshop e na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos. As características a seguir podem ajudá-lo a identificar e diferenciar fatias:




Linhas de fatia Definem os limites da fatia. Linhas sólidas indicam que é uma fatia do usuário ou fatia com base em camadas, enquanto linhas pontilhadas indicam que é uma fatia automática.

Cores de fatias Diferenciam as fatias do usuário e fatias com base em camadas das fatias automáticas. Por padrão, as fatias do usuário e as fatias com base em camadas têm símbolos azuis, enquanto as fatias automáticas têm símbolos cinzas.

Além disso, a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos utiliza ajustes de cor para reduzir o brilho das fatias não selecionadas. Esses ajustes são para fins de exibição apenas e não afetam a cor da imagem final. Por padrão, o ajuste de cores para fatias automáticas é duas vezes o valor do ajuste para fatias do usuário.

Números de fatias As fatias são numeradas **01** da esquerda para a direita e de cima para baixo, começando no canto superior esquerdo da imagem. Se a organização ou o número total de fatias for alterado, os números de fatias serão atualizados para refletir a nova ordem.

Símbolos de fatias Os seguintes *símbolos*, ou ícones, indicam determinadas condições.

-  A fatia do usuário tem conteúdo da Imagem.
-  A fatia do usuário não tem conteúdo da Imagem.
-  A fatia é baseada em camadas.

Como mostrar ou ocultar limites das fatias

❖ Escolha Visualizar > Mostrar > Fatias. Para ocultar ou mostrar fatias juntamente com outros itens, use o comando Extras. Consulte “Como mostrar ou ocultar Extras” na página 42.

Como mostrar ou ocultar fatias automáticas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia e clique em Mostrar Fatias Automáticas ou Ocultar Fatias Automáticas na barra de opções.
- Escolha Visualizar > Mostrar > Fatias. As fatias automáticas serão exibidas com o restante das fatias.

Como mostrar ou ocultar números das fatias

1 Siga um destes procedimentos:

- No Windows, escolha Editar > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem.
- No Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem.

2 Em Fatias, clique em Mostrar Números da Fatia.

Alteração da cor das linhas das fatias

1 No Windows, escolha Editar > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem; no Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem.


2 Em Linhas de Fatia, escolha uma cor no menu Cor de Linha.

Após a alteração de cor, as linhas da fatia selecionadas são automaticamente exibidas em uma cor de contraste.

Modificação de fatias

Seleção de uma ou mais fatias

Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia  e clique na fatia na imagem. Ao trabalhar com fatias sobrepostas, clique na parte visível de uma fatia subjacente para selecioná-la.
- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia e, com a tecla Shift pressionada, clique para adicionar fatias à seleção.
- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos e clique em uma fatia automática ou clique fora da área da imagem e arraste as fatias que deseja selecionar. (Clicar e arrastar uma fatia do usuário move a fatia).
- Escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos. Na caixa de diálogo, use a ferramenta Fatia para selecionar uma fatia.



Ao usar a ferramenta Fatia ou Seleção de Fatia, é possível mudar de uma ferramenta para outra pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Como mover, redimensionar e ajustar fatias do usuário

É possível mover e redimensionar fatias do usuário no Photoshop, mas não na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Como mover ou redimensionar uma fatia do usuário

1 Selecione uma ou mais fatias do usuário.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para mover uma fatia, mova o ponteiro dentro da borda de seleção da fatia e arraste a fatia para uma nova posição. Pressione Shift para restringir o movimento a uma linha vertical, horizontal ou diagonal de 45°.
- Para redimensionar uma fatia, segure uma alça lateral ou uma alça de canto da fatia e arraste para redimensionar essa fatia. Se fatias adjacentes forem selecionadas e redimensionadas, as arestas comuns compartilhadas pelas fatias serão redimensionadas juntas.

Como redimensionar ou mover uma fatia do usuário usando coordenadas numéricas

1 Selecione uma ou mais fatias do usuário.

2 Clique no botão Opções na barra de opções. Se preferir, clique duas vezes em uma fatia para que as opções sejam exibidas.

3 Na área Dimensões da caixa de diálogo Opções da Fatia, altere uma ou mais das seguintes opções:

X Especifica a distância em pixels entre a aresta esquerda da fatia e a origem da régua na janela do documento.

Y Especifica a distância em pixels entre a aresta superior da fatia e a origem da régua na janela do documento.

Nota: a origem padrão da régua é o canto superior esquerdo da imagem.

W Especifica a largura da fatia.

H Especifica a altura da fatia.

Ajuste das fatias a uma guia, a uma fatia do usuário ou a outro objeto

- 1 Selecione as opções que deseja no submenu Visualizar > Ajustar a.
- 2 Escolha Visualizar > Ajustar. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.
- 3 Mova as fatias selecionadas da maneira que desejar. As fatias serão ajustadas a qualquer um dos objetos escolhidos, no espaço de 4 pixels.

Divisão de fatias do usuário e fatias automáticas

Use a caixa de diálogo Dividir Fatia para dividir fatias na horizontal, na vertical ou em ambas as direções. As fatias divididas são sempre fatias do usuário, independentemente de a fatia original ser do usuário ou automática.

Nota: não é possível dividir fatias com base em camadas.

- 1 Selecione uma ou mais fatias.
- 2 Com a ferramenta Seleção de Fatia selecionada, clique em Dividir na barra de opções.
- 3 Na caixa de diálogo Dividir Fatia, selecione Visualizar para visualizar as alterações.
- 4 Na caixa de diálogo Dividir Fatia, selecione uma das seguintes opções ou ambas:

Dividir Horizontalmente Em Divide a fatia na direção do comprimento.

Dividir Verticalmente Em Divide a fatia na direção da largura.

- 5 Defina como deseja dividir cada fatia selecionada:

- Selecione e insira um valor para as Fatias Verticais ou Fatias Horizontais para dividir igualmente cada fatia no número especificado de fatias.
- Selecione e insira um valor para Pixels por Fatia para criar fatias com o número especificado de pixels. Se a fatia não puder ser dividida igualmente pelo número de pixels, o restante será transformado em outra fatia. Por exemplo, se uma fatia de 100 pixels de largura for dividida em três novas fatias com 30 pixels de largura cada uma, a área de 10 pixels de largura restante se tornará uma nova fatia.

- 6 Clique em OK.

Duplicação de fatias

É possível criar uma fatia duplicada com as mesmas dimensões e configurações de otimização da fatia original. Se a fatia original for uma fatia do usuário vinculada, a fatia duplicada estará vinculada à mesma coleção de fatias vinculadas. As fatias duplicadas são sempre fatias do usuário, independentemente de a fatia original ser do usuário, com base em camadas ou automática.

- 1 Selecione uma ou várias fatias.
- 2 Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada a partir da parte interna da seleção.

Cópia e colagem de uma fatia

Pode-se copiar e colar uma fatia selecionada dentro da mesma imagem, em outra imagem ou em outro aplicativo, como o Dreamweaver. Ao copiar uma fatia, copiam-se todas as camadas dentro dos limites da fatia (e não apenas a camada ativa).

- 1 Selecione uma ou mais fatias com a ferramenta Seleção de Fatia.
- 2 Escolha Editar > Copiar.

Nota: uma fatia não pode ser copiada quando há uma seleção ativa no documento (uma seleção de pixel de letreiro ou um demarcador selecionado).

3 Siga um destes procedimentos:

- Para colar a fatia em outra imagem, abra e exiba a imagem.
- Ao colar no Dreamweaver, ative a janela do documento do Dreamweaver.

4 Escolha Editar > Colar. Uma nova camada é criada quando uma fatia é colada em uma imagem do Photoshop.

Nota: uma fatia copiada para o Dreamweaver retém as informações sobre o nome do arquivo e o demarcador do arquivo de origem do Photoshop. Para visualizar essas informações no Dreamweaver, clique na imagem com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS), escolha Comentários de Desenho e localize o campo FilePathSrc na guia Todas as Informações.

Para obter um vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/vid0200_br.

Combinação de fatias

É possível combinar duas ou mais fatias em uma só. O Photoshop determina as dimensões e a posição da fatia resultante do retângulo criado pela união das arestas externas das fatias combinadas. Se as fatias combinadas não forem adjacentes ou tiverem proporções ou alinhamentos diferentes, a fatia recém-combinada poderá sobrepor outras fatias.

A fatia combinada utiliza as configurações de otimização da primeira fatia da série de fatias selecionadas. Uma fatia combinada sempre é uma fatia do usuário, independentemente de as fatias originais possuírem fatias automáticas.

Nota: não é possível combinar fatias com base em camadas.

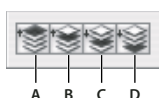
- 1 Selecione duas ou mais fatias.
- 2 Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) e escolha Combinar Fatias.

Alteração da ordem de empilhamento das fatias

Quando as fatias se sobrepõem, a última fatia criada é a fatia visível na ordem de empilhamento. Altere a ordem de empilhamento para ter acesso a fatias subjacentes. É possível especificar a fatia que ficará visível e a que ficará mais abaixo na ordem de empilhamento e mover as fatias para cima ou para baixo nessa ordem.

Nota: não é possível organizar a ordem de empilhamento de fatias automáticas.

- 1 Selecione uma ou várias fatias.
- 2 Escolha a Ferramenta Seleção de Fatia e clique em uma opção de ordem de empilhamento na barra de opções.



Opções de ordem de empilhamento

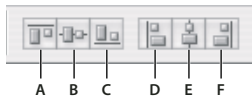
A. Trazer para o Primeiro Plano B. Trazer para a Frente C. Enviar para Trás D. Enviar para o Plano de Fundo

Alinhamento e distribuição de fatias do usuário

É possível alinhar fatias do usuário nas arestas ou nos centros e distribuí-las de maneira uniforme ao longo do eixo vertical ou horizontal. O alinhamento e a distribuição de fatias do usuário permite eliminar fatias automáticas desnecessárias e gerar um arquivo HTML menor e mais eficiente.

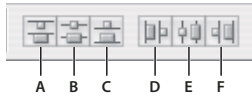
Nota: para alinhar ou distribuir fatias com base em camadas, alinhe ou distribua o conteúdo das camadas.

- 1 Selecione as fatias do usuário que deseja alinhar.
- 2 Escolha a ferramenta Seleção de Fatia e selecione uma opção na barra de opções.



Opções de alinhamento

A. Superior B. Centros Verticais C. Inferior D. À Esquerda E. Centros Horizontais F. À Direita



Opções de distribuição

A. Superior B. Centros Verticais C. Inferior D. À Esquerda E. Centros Horizontais F. À Direita

Consulte também

“Alinhamento de objetos em diferentes camadas” na página 265

Exclusão de uma fatia

Ao excluir uma fatia do usuário ou uma fatia com base em camadas, as fatias automáticas são regeneradas para preencher a área do documento.

Excluir uma fatia com base em camadas não exclui a camada associada. Entretanto, excluir a camada associada a uma fatia com base em camadas exclui essa fatia.

Nota: não é possível excluir fatias automáticas. Se todas as fatias do usuário e todas as fatias com base em camadas de uma imagem forem excluídas, restará uma fatia automática cobrindo toda a imagem.

- 1 Selecione uma ou mais fatias.
- 2 Escolha a ferramenta Fatia ou Seleção de Fatia e pressione a tecla Backspace ou Delete.
- 3 Para excluir todas as fatias do usuário e fatias com base em camadas, escolha Visualizar > Apagar Fatias.

Bloqueio de todas as fatias


O bloqueio das fatias impede que elas sejam redimensionadas, movidas ou alteradas acidentalmente.

❖ Escolha Visualizar > Bloquear Fatia.

Opções de saída de fatias

Exibição da caixa de diálogo Opções da Fatia

Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em uma fatia com a ferramenta Seleção de Fatia.
- Com a ferramenta Seleção de Fatia ativada, clique no botão Opções da Fatia  na barra de opções. Esse método não aparece na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Especificação de um tipo de conteúdo da fatia

É possível especificar como os dados da fatia devem ser exibidos no navegador da Web quando exportados com um arquivo HTML. As opções disponíveis variam de acordo com o tipo de fatia selecionado.

- As fatias de Imagem contêm dados de imagens. Esse é o tipo de conteúdo padrão.
- Fatias Sem Imagem permitem a criação de células vazias da tabela que podem ser preenchidas com texto ou com uma cor sólida. É possível inserir texto HTML em uma fatia Sem Imagem. Se você definir a opção “O Texto é HTML” na caixa

de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, o texto será interpretado como HTML quando for exibido em um navegador. Fatias do tipo Sem Imagem não serão exportadas como imagens e poderão ser visualizadas no navegador.

Nota: a definição de opções para uma fatia automática força essa fatia para uma fatia do usuário.

- 1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.
- 2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione um tipo de fatia no menu pop-up Texto.

Renomeação de uma fatia

À medida que se adiciona fatias a uma imagem, é aconselhável renomeá-las com base no seu conteúdo. Por padrão, as fatias do usuário são nomeadas de acordo com as configurações da caixa de diálogo Opções de Saída. As fatias com base em camadas recebem o nome da camada da qual são derivadas.

❖ Selecione uma fatia e clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia. Na caixa de diálogo Opções da Fatia, digite um novo nome na caixa de texto Nome.

Nota: a caixa de texto Nome não está disponível para o conteúdo da fatia Sem Imagem.

Escolha de uma cor do plano de fundo para uma fatia

Selecione uma cor do plano de fundo para preencher a área transparente (para fatias de Imagem) ou toda a área da fatia (para fatias Sem Imagem).

O Photoshop não exibe a cor do plano de fundo selecionada — é necessário visualizar a imagem em um navegador para observar o efeito da seleção de uma cor do plano de fundo.

- 1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.
- 2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione uma cor do plano de fundo no menu pop-up Cor de Plano de Fundo. Selecione Nenhuma, Fosco, Conta-gotas (para usar a cor da caixa de amostra do conta-gotas), Branco, Preto ou Outros (usando o Seletor de Cores da Adobe).

Atribuição de informações de links de URL a uma fatia de Imagem

Atribuir um URL a uma fatia transforma toda a área da fatia em um link na página da Web resultante. Quando um usuário clica no link, o navegador da Web navega para o URL e para o quadro de destino especificados. Essa opção está disponível apenas para fatias de Imagem.

- 1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.
- 2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, insira um URL na caixa de texto. É possível inserir um URL relativo ou absoluto (completo). Se inserir um URL absoluto, inclua o protocolo correto (por exemplo, <http://www.adobe.com>, não <www.adobe.com>). Para obter mais informações sobre como usar URLs relativos e completos, consulte uma referência HTML.
- 3 Se desejar, insira o nome de um quadro de destino na caixa de texto Destino:
 - _blank Exibe o arquivo vinculado em uma nova janela, deixando aberta a janela original do navegador.
 - _self Exibe o arquivo vinculado no mesmo quadro do arquivo original.
 - _parent Exibe o arquivo vinculado em seu próprio conjunto de quadros principal original. Use essa opção se o documento HTML contiver quadros e o quadro atual for secundário. O arquivo vinculado será exibido no quadro principal atual.
 - _top Substitui a janela do navegador inteira pelo arquivo vinculado, removendo todos os quadros atuais. O nome deve corresponder a um nome de quadro definido anteriormente no arquivo HTML do documento. Quando o usuário clica no link, o arquivo especificado é exibido no novo quadro.

Nota: para obter mais informações sobre quadros, consulte uma referência HTML.

Especificação das mensagens do navegador e o texto Alt

É possível especificar as mensagens que serão exibidas no navegador. Essas opções estão disponíveis apenas para fatias de Imagem e são exibidas apenas em arquivos HTML exportados.

1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, digite o texto desejado.

Texto da Mensagem Altera a mensagem padrão na área de status do navegador para uma fatia ou fatias selecionadas. Por padrão, é exibido o URL da fatia, se houver.

Alt Marca/Alt Especifica uma marca Alt para uma fatia ou fatias selecionadas. O texto Alt aparece no lugar da imagem da fatia em navegadores não gráficos. Aparece também no lugar da imagem durante seu download e como uma dica de ferramenta em alguns navegadores.

Adição de texto HTML a uma fatia

Ao escolher uma fatia do tipo Sem Imagem, é possível inserir um texto a ser exibido na área da fatia da página da Web resultante. Esse texto pode ser texto sem formatação ou texto com formatação com marcas HTML padrão. Também é possível selecionar opções de alinhamento vertical e horizontal. Para obter mais informações sobre marcas HTML específicas, consulte uma referência HTML.

O Photoshop não exibe o texto HTML na janela do documento. É necessário utilizar um navegador da Web para visualizar esse texto. Visualize o texto HTML em navegadores diferentes, com configurações diferentes de navegadores e em sistemas operacionais diferentes para confirmar se o texto está exibido corretamente na Web.

Nota: a quantidade de texto em uma fatia Sem Imagem pode afetar o layout de uma página exportada.

1 Selecione uma fatia. Clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia. É possível clicar duas vezes na fatia na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para definir opções de formatação adicionais.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione Sem Imagem no menu Tipo de Fatia.

3 Digite o texto desejado na caixa de texto.

4 (Somente na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos) Se o texto incluir marcas de formatação HTML, selecione a opção O Texto é HTML. Se essa opção não for selecionada, as marcas HTML serão ignoradas e todo o texto aparecerá como texto sem formatação na página da Web resultante.

5 (Somente na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos) Se desejar, selecione as opções na seção Alinhamento da Célula da caixa de diálogo:

Padrão Usa o padrão do navegador para alinhamento horizontal.

À Esquerda Alinha o texto no lado esquerdo da área da fatia.

Centro Alinha o texto no centro da área da fatia.

À Direita Alinha o texto no lado direito da área da fatia.

Padrão Usa o padrão do navegador para alinhamento vertical.

Superior Alinha o texto na parte superior da área da fatia.

Linha de Base Define uma linha de base comum para a primeira linha do texto nas células da mesma linha (da tabela HTML resultante). Cada célula na linha deve usar a opção Linha de Base.

Média Centraliza o texto verticalmente na área da fatia.

Inferior Alinha o texto na parte inferior da área da fatia.

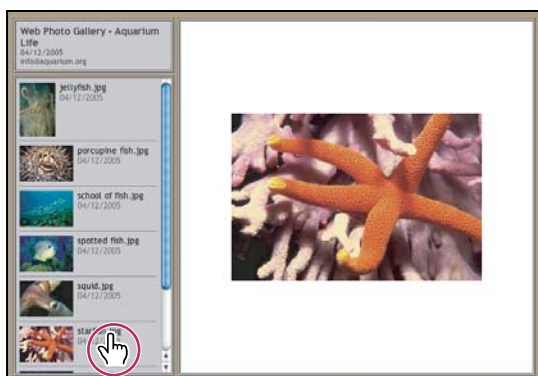
Consulte também

“Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web” na página 495

Criação de galerias de fotos na Web

Sobre galerias de fotos na Web

Uma galeria de fotos na Web é um site da Web que apresenta uma página inicial com imagens em miniatura e páginas de galeria com imagens em tamanho normal. Cada página contém links que permitem aos visitantes navegar pelo site. Por exemplo, quando o visitante clica em uma imagem em miniatura na página inicial, a imagem em tamanho normal associada é carregada em uma página da galeria. Use o comando Galeria de Fotos na Web para gerar automaticamente uma galeria de fotos na Web a partir de um conjunto de imagens.



Galeria de fotos na Web, página inicial

O Photoshop fornece vários estilos para sua galeria, que podem ser selecionados com o comando Galeria de Fotos na Web. Se você for um usuário avançado que conhece HTML, poderá criar um novo estilo ou personalizar um estilo editando um conjunto de arquivos de modelo HTML.

Cada modelo de estilos de galeria tem diferentes opções. Se estiver usando um estilo predefinido, algumas opções podem estar desativadas, ou indisponíveis nesse estilo.

Criação de uma galeria de fotos na Web

1 (Opcional) Selecione os arquivos ou a pasta que deseja usar no Adobe Bridge.

Suas imagens serão apresentadas na ordem em que são exibidas no Bridge. Se você preferir usar uma ordem diferente, mude a ordem no Bridge.

2 Siga um destes procedimentos:

- No Adobe Bridge, escolha Ferramentas > Photoshop > Galeria de Fotos na Web.
- No Photoshop, escolha Arquivo > Automatizar > Galeria de Fotos na Web.

3 Escolha um estilo para a galeria no menu pop-up Estilos. Uma visualização da página inicial para o estilo escolhido é exibida na caixa de diálogo.

4 (Opcional) Insira um endereço de e-mail que sirva como a informação de contato para a galeria.

5 Escolha os arquivos de origem da galeria no menu Usar.

Imagens Selecionadas no Adobe Bridge Usa imagens selecionadas antes de ser aberta a caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Pasta Usa imagens das pastas que você seleciona usando os botões Procurar (Windows) ou Escolher (Mac OS). Selecione Incluir Todas as Subpastas para incluir imagens de qualquer subpasta da pasta selecionada.

6 Clique em Destino e selecione uma pasta na qual serão armazenadas imagens e páginas HTML da galeria. Em seguida, clique em OK (Windows) ou Escolher (Mac OS).

7 Selecione opções de formatação para a galeria de fotos. Escolha no menu Opções para que seja exibido cada conjunto de opções. Consulte “Opções de galeria de fotos na Web” na página 485.

8 Clique em OK. O Photoshop insere os seguintes arquivos HTML e JPEG na pasta de destino:

- Uma página inicial para sua galeria chamada index.htm ou index.html, dependendo das opções de Extensão. Abra esse arquivo em qualquer navegador da Web para visualizar sua galeria.
- Imagens JPEG dentro de uma subpasta de imagens.
- Páginas HTML dentro de uma subpasta de páginas.
- Imagens JPEG em miniatura dentro de uma subpasta de miniaturas.

Como verificar se as cores correspondem

Se você trabalha com fotos em um espaço de trabalho de cor gamut, como ProPhoto RGB ou Adobe RGB, as cores das imagens poderão mudar quando exibidas em uma galeria da Web por um navegador que não lê perfis de cores incorporados. Se isso acontecer, tente converter os perfis de imagem em sRGB (que a maioria dos navegadores usam como padrão) antes de otimizá-los ou incluí-los em uma Galeria de Fotos na Web. Converta-os em sRGB seguindo um destes procedimentos. Uma boa opção é trabalhar com uma cópia das imagens.

- Para converter uma única imagem, escolha Editar > Converter para Perfil e, em seguida, escolha sRGB. Consulte “Atribuição ou remoção de um perfil de cor (Illustrator, Photoshop)” na página 134.
- Para converter uma pasta de imagens, use o Processador de Imagens. Escolha Arquivo > Scripts > Processador de Imagens. Consulte “Conversão de arquivos com o Processador de Imagens” na página 578.

Se usar o Processador de Imagens, poderá salvar os arquivos diretamente em formato JPEG, no tamanho desejado. Para isso, Redimensionar Imagens deve estar desativado nas opções de Imagem Grande.

Opções de galeria de fotos na Web

Geral Opções para extensões de arquivo, codificação e metadados.

- **Extensão** Usa .htm ou .html como a extensão do nome do arquivo.
- **Usar codificação UTF 8 para URL** Usa a codificação UTF-8.
- **Adicionar atributos de largura e altura para imagens** Especifica dimensões, reduzindo o tempo de download.
- **Preservar todos os metadados** Mantém informações de metadados.

Banner Opções de texto para o banner exibido em cada página da galeria. Insira texto em cada um destes campos:

- **Nome do Site** O nome da galeria.
- **Fotógrafo** O nome da pessoa ou organização que está recebendo crédito pelas fotos da galeria.
- **Informações de Contato** As informações de contato da galeria, como número de telefone ou endereço comercial.
- **Data** A data que aparece em cada página da galeria. Por padrão, o Photoshop usa a data atual.
- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Opções para o texto do banner.

Imagens Grandes Opções para as imagens principais que aparecem em cada página da galeria.

- **Adição de links numéricos** (Disponível para alguns estilos de site) Insere uma sequência numérica (começando por 1, terminando pelo número total de páginas na galeria) que é exibida horizontalmente na parte superior de cada página da galeria. Cada número corresponde a um link para uma respectiva página.
- **Redimensionar Imagens** Redimensiona as imagens de origem para inserção nas páginas da galeria. Escolha um tamanho no menu pop-up ou insira um tamanho em pixels. Para Restringir, escolha as dimensões da imagem que deseja restringir durante o redimensionamento. Em Qualidade JPEG, escolha uma opção no menu pop-up, digite um valor entre 0 e 12, ou arraste o controle deslizante. Quanto maior for o valor, melhor será a qualidade da imagem e maior será o arquivo.

***Nota:** o Photoshop usa o método de interpolação de imagem padrão definido nas preferências. Escolha Bicúbico mais Nítido como padrão, para obter melhores resultados ao reduzir o tamanho da imagem.*

- **Tamanho da Borda** Especifica a largura, em pixels, da borda da imagem.

- **Uso de Títulos** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica opções para a exibição de legendas embaixo de cada imagem. Selecione Nome do Arquivo para exibir o nome do arquivo ou selecione Descrição, Créditos, Título e Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.

- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica a fonte e o tamanho da legenda.

Miniaturas Opções para a página inicial da galeria, incluindo o tamanho das imagens em miniatura.

- **Tamanho** Especifica o tamanho da miniatura. Escolha no menu pop-up ou insira um valor em pixels para a largura de cada miniatura.

- **Colunas e Linhas** Especificam o número de colunas e linhas para exibição de miniaturas na página inicial. Essa opção não se aplica a galerias que utilizam o Estilo de Quadro Horizontal ou Estilo de Quadro Vertical.

- **Tamanho da Borda** Especifica a largura, em pixels, da borda de cada miniatura.

- **Títulos** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica opções para a exibição de legendas embaixo de cada miniatura. Selecione Nome do Arquivo para exibir o nome do arquivo ou selecione Descrição, Créditos, Título e Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.

- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica a fonte e o tamanho da legenda.

Cores Personalizadas Opções de cores dos elementos da galeria. Para alterar a cor de um elemento, clique na amostra de cores e, em seguida, selecione uma nova cor no Seletor de Cores da Adobe. É possível alterar a cor do plano de fundo de cada página (opção Plano de Fundo) e do banner (opção Banner).

Segurança Exibe o texto sobre cada imagem como uma proteção contra roubos.

- **Conteúdo** Especifica o texto a ser exibido. Selecione Texto Personalizado para inserir texto personalizado. Selecione Nome do Arquivo, Descrição, Créditos, Título ou Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.

- **Fonte, Cor e Posição** Especificam a fonte, a cor e o alinhamento da legenda.

- **Opções de rotação** Posiciona o texto na imagem em um ângulo.

Estilos de galeria de fotos na Web

O Photoshop fornece vários estilos para sua galeria de fotos na Web. Se você for um usuário avançado que conhece HTML, poderá criar um novo estilo ou personalizar um estilo editando um conjunto de arquivos de modelo HTML.

Os estilos de galerias de fotos na Web fornecidos pelo Photoshop são armazenados em pastas individuais nos seguintes locais:

Windows Arquivos de programas/Adobe/Photoshop CS3/Predefinições/Galeria de Fotos na Web.

Mac OS Adobe Photoshop CS3/Predefinições/Galeria de Fotos na Web.

O nome de cada pasta nesse local aparece como uma opção no menu Estilos, na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Cada pasta contém os seguintes arquivos de modelo HTML que o Photoshop usa para gerar a galeria:

Caption.htm Determina o layout da legenda que aparece abaixo de cada miniatura na página inicial.

FrameSet.htm Determina o layout do conjunto de quadros para exibir páginas.

IndexPage.htm Determina o layout da página inicial.

SubPage.htm Determina o layout das páginas da galeria com imagens em tamanho normal.

Thumbnail.htm Determina o layout das miniaturas que aparecem na página inicial.

Cada arquivo de modelo contém códigos e sinais HTML. Um *sin*al é uma sequência de caracteres de texto substituída pelo Photoshop quando você define sua opção correspondente na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Por exemplo, um arquivo de modelo pode conter o seguinte elemento TITLE, que usa um sinal como seu texto incluso:

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

Ao gerar a galeria usando esse arquivo de modelo, o Photoshop substitui o sinal %TITLE% pelo texto digitado em Nome do Site na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Para compreender melhor um estilo existente, abra e estude seus arquivos de modelo HTML usando um editor de HTML. Uma vez que são necessários apenas caracteres ASCII padrão para criar documentos HTML, é possível abrir, editar e criar esses documentos usando um editor de texto comum, como Notepad (Windows) ou TextEdit (Mac OS).

Sobre a personalização de estilos da galeria de fotos da Web

Personalize um estilo existente de galeria de fotos na Web editando um ou mais de seus arquivos de modelo HTML. Ao personalizar um estilo, é necessário seguir estas diretrizes para que o Photoshop possa gerar a galeria de maneira correta:

- A pasta do estilo deve conter estes arquivos: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm e FrameSet.htm.
- É possível renomear a pasta do estilo, mas não os arquivos de modelo HTML da pasta.
- Você pode ter um arquivo Caption.htm vazio e colocar os códigos e os sinais HTML que determinam o layout da legenda no arquivo Thumbnail.htm.
- Pode-se substituir um sinal em um arquivo de modelo pelo texto ou código HTML apropriado, para que uma opção seja definida por meio do arquivo de modelo e não na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Por exemplo, um arquivo de modelo pode conter um elemento BODY, com os seguintes atributos de cor do plano de fundo, que utiliza um símbolo como seu valor:

bgcolor=%BGCOLOR%

Para definir a cor do plano de fundo da página como vermelho, substitua o sinal %BGCOLOR% por “FF0000.”

- É possível adicionar códigos e sinais HTML aos arquivos de modelo. Todos os sinais devem estar em maiúscula, além de começar e terminar com um símbolo de porcentagem (%).

Personalização ou criação de um estilo da galeria de fotos da Web

1 Localize a pasta que armazena os estilos existentes de galerias de fotos na Web.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para personalizar um estilo, crie uma cópia da pasta do estilo e armazene-a no mesmo local das pastas de estilo existentes.
- Para criar um novo estilo, crie uma nova pasta para esse estilo e armazene-a no mesmo local das pastas de estilo existentes.

O estilo novo ou personalizado (nomeado por sua pasta) aparecerá no menu Estilos da caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

3 Ao usar um editor HTML, siga um destes procedimentos:

- Personalize o arquivo de modelo HTML.
- Crie os arquivos de modelo HTML necessários e armazene-os na pasta do estilo.

Ao criar os arquivos de modelo, certifique-se de seguir as diretrizes de personalização destacadas em “Sobre a personalização de estilos da galeria de fotos da Web” na página 487.

Importante: ao personalizar ou criar um modelo para um estilo de galeria, é necessário posicionar cada um dos sinais a seguir em uma linha separada no arquivo HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% e %PREVINDEXT%. Ao gerar páginas específicas de uma galeria, o Photoshop pula as linhas de um modelo que contém sinais que não se aplicam a essas páginas. Por exemplo, ao gerar a primeira página da galeria, o Photoshop pula qualquer linha no modelo que contém o sinal %PREVIMAGE%, que determina o link para a página anterior da galeria. Mantenha o sinal %PREVIMAGE% em uma linha separada para que o Photoshop não ignore outros sinais no modelo.

Sinais de estilos de galeria de fotos na Web

O Photoshop usa sinais nos arquivos de modelo HTML para definir um estilo padrão de galeria de fotos na Web. Ele usa esses sinais para gerar uma galeria com base na entrada do usuário na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Ao personalizar ou criar um estilo de galeria, é possível adicionar sinais a qualquer arquivo de modelo HTML, exceto %THUMBNAILES% e %THUMBNAILSROWS%, que só podem aparecer no arquivo IndexPage.htm. Ao adicionar um sinal, lembre-se de que talvez seja necessário adicionar também códigos HTML ao arquivo para que o sinal seja usado corretamente.

Os seguintes sinais podem ser usados nos arquivos de modelo HTML:

%ALINK% Determina a cor dos links ativos.

%ALT% Determina o nome de um arquivo de imagem.

%ANCHOR% Permite voltar para a miniatura da imagem que o usuário está visualizando, em vez de voltar para o início do índice. Isso tem efeito quando o usuário clica no botão Home.

%BANNERCOLOR% Determina a cor do banner.

%BANNERFONT% Determina a fonte do texto do banner.

%BANNERFONTSIZE% Determina o tamanho da fonte do texto do banner.

%BGCOLOR% Determina a cor do plano de fundo.

%CAPTIONFONT% Determina a fonte da legenda que aparece abaixo de cada miniatura na página inicial.

%CAPTIONFONTSIZE% Determina o tamanho da fonte da legenda.

%CHARSET% Determina o conjunto de caracteres usado em cada página.

%CONTENT_GENRATOR% Continua em “Galeria de Fotos na Web do Adobe Photoshop CS3”.

%CURRENTINDEX% Determina o link para a página inicial atual.

%CURRENTINDEXANCHOR% Reside no arquivo SubPage.htm e aponta para a primeira página do índice.

%DATE% Determina a data que aparece no banner.

%FILEINFO% Determina as informações do arquivo de imagem para uma legenda.

%FILENAME% Determina o nome de arquivo de uma imagem. Use esse sinal para metadados que aparecem como texto HTML.

%FILENAME_URL% Determina o nome de arquivo URL de uma imagem. Use apenas para nomes de arquivo URL.

%FIRSTPAGE% Determina o link para a primeira página da galeria que aparece no quadro à direita de um conjunto de quadros.

%FRAMEINDEX% Determina o link para a página inicial que aparece no quadro à esquerda de um conjunto de quadros.

%HEADER% Determina o título da galeria.

%IMAGEBORDER% Determina o tamanho da borda da imagem em tamanho normal em uma página da galeria.

%IMAGE_HEIGHT% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da imagem.

%IMAGEPAGE% Determina o link para uma página da galeria.

%IMAGE_SIZE% Se a caixa Redimensionar Imagens estiver selecionada, esse sinal terá o valor de pixel da imagem usado no painel Imagens Grandes. Se a caixa não estiver selecionada, esse sinal conterá uma seqüência vazia. Isso é útil para JavaScript nos modelos, pois pode mostrar os valores máximos de altura e largura de todas as imagens do site gerado.

%IMAGESRC% Determina o URL para uma imagem em tamanho normal em uma página da galeria.

%IMAGE_WIDTH% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da imagem.

%LINK% Determina a cor dos links.

%NEXTIMAGE% Determina o link para a próxima página da galeria.

%NEXTIMAGE_CIRCULAR% Define o link da imagem de visualização grande para a próxima imagem de visualização grande.

%NEXTINDEX% Determina o link para a próxima página.

%NUMERICLINKS% Insere links numerados em subpáginas para todas as imagens de visualização grande.

%PAGE% Determina o local da página atual (por exemplo, página 1 de 3).

%PHOTOGRAPHER% Determina o nome da pessoa ou organização que está recebendo créditos pelas fotos da galeria.

%PREVIMAGE% Determina o link para a página anterior da galeria.

%PREVINDEX% Determina o link para a página anterior.

%SUBPAGEHEADER% Determina o título da galeria.

%SUBPAGETITLE% Determina o título da galeria.

%TEXT% Determina a cor do texto.

%THUMBORDER% Determina o tamanho das bordas da miniatura.

%THUMB_NAIL_HEIGHT% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%THUMB_NAIL_HEIGHT_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a altura da miniatura.

%THUMB_NAILS% Esse sinal é substituído pelas miniaturas utilizando o arquivo Thumbnail.htm para os estilos de quadros. É necessário posicionar esse sinal sozinho em uma única linha, sem quebras, no arquivo HTML.

%THUMB_NAIL_SIZE% Contém o valor de pixels da miniatura no painel Miniaturas. Isso é útil para JavaScript nos modelos, pois pode mostrar os valores máximos de altura e largura de todas as miniaturas do site gerado.

%THUMB_NAILS_SRC% Determina o link para uma miniatura.

%THUMB_NAILS_ROWS% Esse sinal é substituído pelas linhas de miniaturas utilizando o arquivo Thumbnail.htm para os estilos que não são quadros. É necessário posicionar esse sinal sozinho em uma única linha, sem quebras, no arquivo HTML.

%THUMB_NAIL_WIDTH% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%THUMB_NAIL_WIDTH_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da miniatura.

%TITLE% Determina o título da galeria.

%VLINK% Determina a cor dos links visitados.

Otimização de imagens

Sobre a otimização

Ao preparar imagens para a Web e para outras mídias on-line, geralmente é preciso conciliar a qualidade de exibição e o tamanho do arquivo da imagem.

Salvar para a Web e Dispositivos

É possível usar os recursos de otimização na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para visualizar imagens otimizadas em diferentes formatos de arquivo e com atributos de arquivo diferentes. É possível visualizar simultaneamente várias versões de uma imagem e, durante a visualização, modificar as configurações de otimização para selecionar a combinação mais adequada de configurações. Também é possível especificar a transparência ou o fosco, selecionar opções para controlar o pontilhamento e redimensionar a imagem para dimensões de pixel especificadas ou para determinada porcentagem do tamanho original.

Ao salvar um arquivo otimizado utilizando o comando Salvar para a Web e Dispositivos, você pode escolher gerar um arquivo HTML para a imagem. Esse arquivo conterá todas as informações necessárias para exibir a imagem em um navegador da Web.

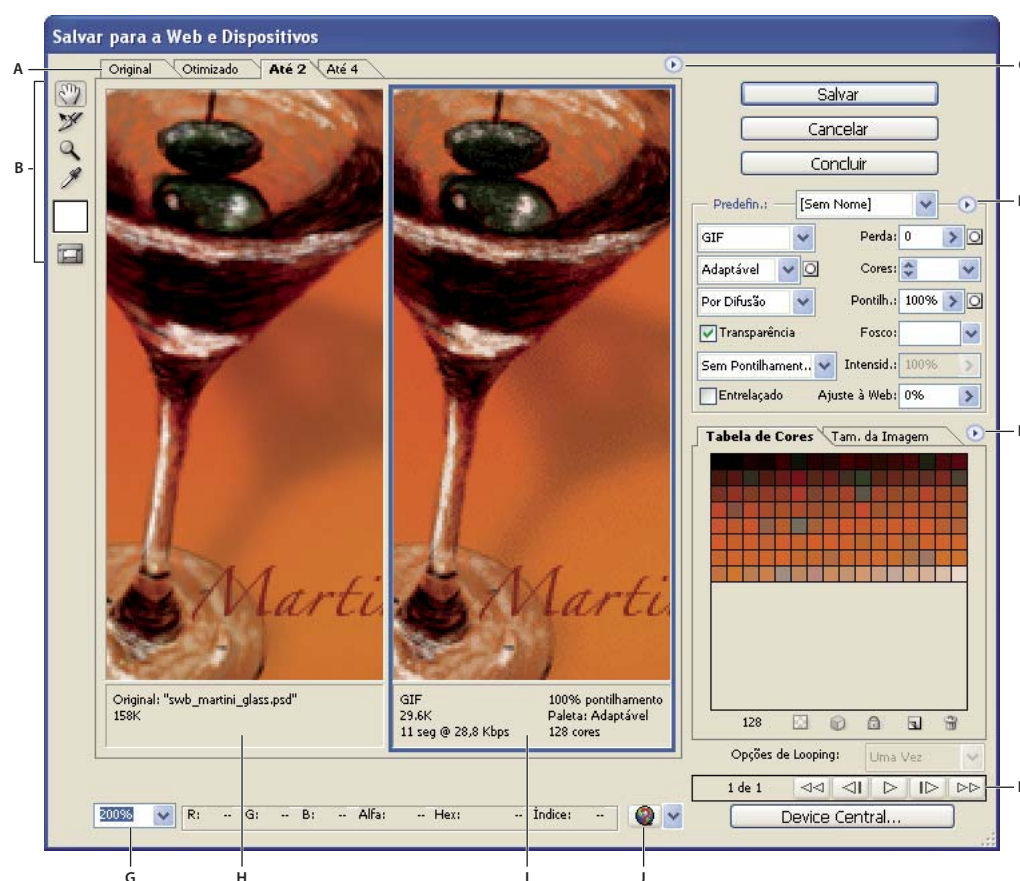
Salvar Como e Processador de Imagens do Photoshop

No Photoshop, é possível usar o comando Salvar Como para salvar uma imagem como um arquivo GIF, JPEG ou PNG. Dependendo do formato do arquivo, é possível especificar a qualidade da imagem, a transparência ou aparência fosca do plano de fundo, a exibição de cores e o método de download. Entretanto, os recursos da Web — como fatias, links e animações — adicionados ao arquivo não são preservados.

Também é possível usar o Processador de Imagens do Photoshop para salvar cópias de uma pasta de imagens em formato JPEG. Você pode usar o Processador de Imagens para redimensionar e converter o perfil de cor das imagens em sRGB padrão da Web.

Salvar para a Web e Dispositivos - Visão geral

Use a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos (Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos) para selecionar opções de otimização e visualizar a arte-final otimizada.



Caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos

A. Opções de exibição B. Caixa de ferramentas C. Menu pop-up Visualizar D. Menu pop-up Otimizar E. Menu pop-up Tabela de Cores
F. Controles de animação G. Caixa de texto Zoom H. Imagem original I. Imagem otimizada J. Menu Visualizar no Navegador

Visualização de imagens na caixa de diálogo

❖ Clique em uma guia na parte superior da área da imagem para selecionar uma opção de exibição:

Original Exibe a imagem sem otimização.


Otimizado Exibe a imagem com as configurações de otimização atuais aplicadas.

2-Up Exibe duas versões da imagem lado a lado.

4-Up Exibe quatro versões da imagem lado a lado.

Navegação na caixa de diálogo

Se a arte-final inteira não estiver visível na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, use a ferramenta Mão para apresentar outra área na visualização. A ferramenta Zoom pode ser usada para ampliar ou reduzir a visualização.

- Selecione a ferramenta Mão (ou mantenha a barra de espaço pressionada) e arraste na área de visualização para se deslocar pela imagem.
- Selecione a ferramenta Zoom  e clique em uma visualização para aplicar mais zoom; mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada e clique em uma visualização para aplicar menos zoom.

Pode-se também digitar um percentual de ampliação ou escolher um na parte inferior da caixa de diálogo.

Visualização das informações da imagem otimizada e do tempo de download

A área de comentários abaixo de cada imagem da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos oferece informações sobre a otimização. O comentário da imagem original mostra o nome e o tamanho do arquivo. O comentário da imagem otimizada mostra as opções de otimização atuais, o tamanho do arquivo otimizado e o tempo estimado de download usando a velocidade de modem selecionada. É possível escolher uma velocidade de modem no menu pop-up Visualizar.

Visualização do pontilhamento do navegador

Se uma imagem contém mais cores do que a capacidade de exibição do monitor, o navegador *pontilha*, ou aproxima, as cores que não consegue exibir, mesclando as que consegue.

❖ Para mostrar ou ocultar a visualização do pontilhamento do navegador, escolha Pontilhamento do Navegador no menu pop-up Visualizar. Uma marca de seleção indica que o pontilhamento do navegador está ativo. Ativar o Pontilhamento do Navegador não afeta a saída da imagem final.

Visualização do gama da imagem com diferentes valores

O valor do gama do monitor de um computador faz com que uma imagem pareça mais clara ou mais escura em um navegador da Web. O sistema Windows usa um gama de 2.2, o que faz com que as imagens pareçam mais escuras no Windows do que nos sistemas Mac OS, geralmente definidos com um gama de 1.8. No Photoshop, é possível visualizar como as imagens aparecerão em sistemas com diferentes valores de gama e fazer ajustes de gama à imagem para compensar. Ativar uma opção de visualização não afeta a saída da imagem final.

❖ Escolha uma das opções a seguir usando o menu pop-up Visualizar da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Cor Desbalanceada Não faz ajustes ao gama da imagem. Cor Desbalanceada é a definição padrão.

Cor Padrão do Windows Exibe um ajuste baseado no gama padrão do Windows.

Cor Padrão do Macintosh Exibe um ajuste baseado no gama padrão do Macintosh.

Usar Perfil de Cor do Documento Ajusta o gama para corresponder, em um documento gerenciados por cores, a qualquer perfil de documento anexado.

Otimização de imagens para a Web

1 Escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos.

2 Clique em uma guia na parte superior da caixa de diálogo para selecionar uma opção de exibição: Otimizado, Até 2 ou Até 4. Caso selecione Até 4, clique na visualização que deseja otimizar.

3 (Opcional) Se a imagem tiver várias fatias, selecione uma ou mais que deseje otimizar.

4 Selecione uma configuração de otimização predefinida no menu Predefinição ou defina opções individuais de otimização. As opções disponíveis variam conforme o formato de arquivo selecionado.



Ao trabalhar no modo Até 4, escolha Ocupar Novamente Visualizações no menu Otimizar para, depois de alterar as configurações de otimização, gerar automaticamente versões da imagem com qualidade mais baixa.

5 Ajuste as configurações de otimização até estar satisfeito com a relação entre a qualidade da imagem e o tamanho do arquivo. Se a imagem tiver várias fatias, otimize todas elas.



Para restaurar uma visualização otimizada à versão original, selecione-a e, em seguida, escolha Original no menu Predefinição.

6 Ao otimizar uma imagem com um perfil de incorporado diferente de sRGB, converta as cores da imagem em sRGB antes de salvá-la para uso na Web. No menu Otimizar, verifique se a opção Converter em sRGB está selecionada.

7 Clique em Salvar.

8 Na caixa de diálogo Salvar Otimizado Como, siga estes procedimentos e depois clique em Salvar:

- Digite um nome de arquivo e selecione um local para o(s) arquivo(s) resultante(s).
- Selecione uma opção Formato para especificar o tipo de arquivo que deseja salvar: arquivo HTML e arquivos de imagem, somente arquivos de imagem ou somente um arquivo HTML.
- (Opcional) Defina as configurações de saída para arquivos HTML e de imagem.
- Se a imagem tiver várias fatias, selecione uma opção de salvamento, no menu Fatias: Todas as Fatias ou Fatias Selecionadas.



Para redefinir as configurações de otimização com a última versão salva, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir. Para manter as mesmas configurações na próxima vez em que abrir a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, pressione Alt/Option e clique em Lembrar.

Para assistir a um vídeo sobre como salvar arquivos para a Web no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0063_br.

Consulte também

“Opções de otimização de imagens gráficas da Web” na página 495

“Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web” na página 495

“Definição de opções de saída” na página 506

Como salvar ou excluir predefinições de otimização

As configurações de otimização podem ser salvas como um conjunto nomeado e aplicadas a outras imagens. As configurações salvas são exibidas no menu pop-up Predefinição, com as configurações nomeadas predefinidas. Se um conjunto nomeado ou predefinido for editado, o menu Predefinição exibirá o termo “Sem nome”.

1 Defina as opções de otimização conforme desejado e escolha Salvar Configurações no menu da paleta Otimizar.

2 Nomeie as configurações e salve-as na pasta apropriada:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[Nome de usuário]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Windows Vista) Usuários\[Nome de usuário]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) Usuário/[Nome de usuário]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[Nome de usuário]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Usuários\[Nome de usuário]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize



(Mac OS) Usuário/[Nome de usuário]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize

Nota: se as configurações forem salvas em outro local, elas não estarão disponíveis no menu pop-up Predefinição.



3 Para excluir uma predefinição, selecione-a no menu Predefinição e, no menu Otimizar, selecione Excluir Configurações.

Trabalho com fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos

Se a imagem tiver várias fatias, especifique as que devem ser otimizadas. É possível aplicar configurações de otimização a fatias adicionais, vinculando-as. As fatias vinculadas no formato GIF e PNG-8 compartilham uma paleta de cores e um padrão de pontilhamento para evitar o aparecimento de interrupções entre as fatias.

- Para mostrar ou ocultar todas as fatias, clique no botão Alternar Visibilidade de Fatias .
- (somente no Photoshop) Para mostrar ou ocultar fatias, escolha Ocultar Fatias Automáticas no menu pop-up Visualizar.
- Para selecionar fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, escolha a ferramenta Seleção de Fatia  e, em seguida, clique em uma fatia para selecioná-la. Clique ou arraste com a tecla Shift pressionada para selecionar várias fatias.

Nota: na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, fatias não selecionadas ficam desativadas. Esse procedimento não afeta a cor da imagem final.

- Para visualizar opções de fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, selecione a ferramenta Seleção de Fatias e clique duas vezes em uma fatia.
- Para vincular fatias, selecione duas ou mais fatias e escolha Vincular Fatias no menu pop-up Otimizar  (à direita do menu Predefinição). O ícone de vínculo  é exibido nas fatias vinculadas.
- Para desvincular uma fatia, selecione-a e, no menu pop-up Otimizar, escolha Desvincular Fatia.
- Para desvincular todas as fatias de uma imagem, no menu pop-up Otimizar, escolha Desvincular Todas as Fatias.

Compactação de gráficos da Web em um tamanho específico de arquivo

- 1 Escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos.
- 2 Clique em uma guia na parte superior da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para selecionar uma opção de exibição: Otimizado, Até 2 ou Até 4. Caso selecione Até 4, escolha a visualização que deseja otimizar.
- 3 (Opcional) Selecione as fatias que deseja otimizar e o formato de arquivo desejado.
- 4 Selecione Otimizar para Tamanho de Arquivo, no menu Otimizar (à direita do menu Configurações).
- 5 Digite o tamanho de arquivo desejado.
- 6 Selecione uma opção Iniciar Com:

Configurações Atuais Usa o formato atual de arquivo.

Seleção Automática GIF/JPEG Seleciona automaticamente o formato ideal de acordo com o conteúdo da imagem.

- 7 Selecione uma opção Usar, para indicar se quer aplicar o tamanho especificado de arquivo somente à fatia atual, a cada fatia da imagem ou a todas as fatias. Clique em OK.

Redimensionamento da arte-final durante a otimização

Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, é possível redimensionar uma imagem para dimensões em pixel especificadas ou para uma porcentagem do tamanho original.

- 1 Clique na guia Tamanho da Imagem, na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.
- 2 Defina estas opções adicionais:

Restringir Proporções Mantém as proporções atuais entre a largura e a altura dos pixels.

Qualidade (somente no Photoshop) Especifica o método de interpolação. Geralmente, Bicúbica Mais Nítida produz resultados melhores na redução do tamanho da imagem.

Suavização de Serrilhado (somente no Illustrator) Remove arestas irregulares na arte-final aplicando a suavização do serrilhado.

Recortar para Tela de Pintura (somente no Illustrator) Recorta o tamanho da arte-final para corresponder ao limite da Tela de Pintura do documento. Qualquer arte-final fora do limite da Tela de Pintura será excluído.

Nota: nenhum dos recursos na paleta Tamanho da Imagem está disponível para formatos de arquivo SWF e SVG, exceto Recortar para Tela de Pintura.

3 Digite novas dimensões em pixels ou especifique uma porcentagem para qual a imagem deve ser redimensionada e clique em Aplicar.

Geração de camadas CSS para elementos gráficos da Web

É possível usar camadas na arte-final do Illustrator para gerar camadas CSS no arquivo HTML resultante. Uma camada CSS é um elemento que tem uma posição absoluta e pode se sobrepor a outros elementos em uma página da Web. A exportação de camadas CSS é útil quando você planeja criar efeitos dinâmicos em uma página da Web.

A paleta Camadas na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos permite controlar as camadas de nível superior na arte-final que serão exportadas como camadas CSS e se as camadas exportadas serão visíveis ou invisíveis.

1 Clique na guia Camadas na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

2 Selecione Exportar como Camadas CSS.

3 Selecione uma camada no menu pop-up Camada e defina as seguintes opções conforme desejado:

Visível Cria uma camada CSS visível no arquivo HTML resultante.

Oculto Cria uma camada CSS oculta no arquivo HTML resultante.



As camadas CSS são equivalentes às camadas do GoLive. Usando o Adobe GoLive, é possível animar uma camada CSS e usar as ações JavaScript incorporadas para criar efeitos interativos.

Consulte também

“Salvar para a Web e Dispositivos - Visão geral” na página 490

“Otimização de imagens para a Web” na página 491


Variação da otimização com base em uma máscara

É possível variar configurações de otimização em uma imagem (denominada otimização ponderada) usando máscaras para produzir resultados de maior qualidade em áreas críticas da imagem sem aumentar muito o tamanho do arquivo. A otimização ponderada pode ser definida para as seguintes configurações:

- Qualidade para imagens JPEG.
- Pontilhamento para imagens GIF, PNG-8 e WBMP.
- Perda para imagens GIF.
- Tabela de cores gerada para GIF e PNG-8, favorecendo cores em áreas específicas da imagem.

Para aplicar a otimização ponderada, crie primeiro uma máscara de canal alfa ou use a máscara gerada automaticamente para camadas de texto e camadas de forma.

As áreas em branco da máscara (que incluem texto ou formas em camadas de formas) indicam as áreas da imagem que terão o nível mais alto de qualidade de imagem. As áreas em preto são as partes menos importantes da imagem e terão uma qualidade JPEG mais baixa, ou maior pontilhamento e perda para imagens GIF. O nível de otimização em áreas em cinza da máscara varia de acordo com o nível de cinza. Para tabelas de cor geradas, as áreas em branco da máscara indicam áreas importantes da imagem, portanto, são mantidas mais cores em áreas em branco.

1 Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, clique no botão Máscara  ao lado de uma opção. Por exemplo, Qualidade para imagens JPEG ou Perda para imagens GIF.

2 Na caixa de diálogo exibida, escolha a máscara que você deseja aplicar. Todas as camadas de texto da imagem, todas as camadas de forma da imagem ou um canal alfa. É possível escolher mais de uma máscara.

Uma miniatura da máscara é exibida na parte inferior direita da caixa de diálogo.

3 Use os controles deslizantes para modificar a qualidade, a perda ou o pontilhamento, ou para inserir valores máximo e mínimo para a configuração nas caixas de texto.

O controle deslizante branco afeta as áreas em branco da máscara e o controle deslizante preto afeta as áreas em preto da máscara. As áreas em cinza da máscara são parcialmente afetadas para que a transição entre as áreas seja menos abrupta.

Nota: para a configuração de Perda, um número maior significa maior compactação, e não maior qualidade (como na maioria das outras configurações).

Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web

É possível visualizar uma imagem otimizada em qualquer navegador instalado em seu sistema a partir da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos (Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos). A visualização do navegador exibe a imagem com a legenda relacionando o tipo de arquivo, as dimensões em pixels, o tamanho do arquivo, as especificações de compactação e outras informações de HTML da imagem.

- Para visualizar uma imagem no navegador da Web padrão, clique no ícone do navegador, na parte inferior da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.
- Para selecionar um navegador diferente, selecione Outro no menu pop-up do navegador (ao lado do ícone do navegador).
- Para adicionar, editar ou remover um navegador em um menu pop-up, selecione Editar Lista no menu pop-up do navegador. Na caixa de diálogo Navegadores, é possível encontrar todos os navegadores no computador e definir o navegador padrão para visualizar a imagem.

Salvar um arquivo em e-mail

- 1 Abra a imagem no Photoshop e escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos.
- 2 Clique na guia Otimizar, na parte superior da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.
- 3 Escolha JPEG Baixa no menu Predefinição.
- 4 Clique na guia Tamanho da Imagem.
- 5 Com a opção Restringir Proporções selecionada, digite uma largura. Para e-mail, 400 pixels é um bom tamanho. Use um tamanho menor caso o destinatário tenha uma conexão lenta de Internet.
- 6 Clique em Salvar. Digite um nome de arquivo e um local onde salvar o arquivo. Em Formato, selecione Somente Imagens. Clique em Salvar.

Envie o arquivo por e-mail. Em alguns programas de e-mail, é possível arrastar o arquivo para o corpo da mensagem. Nos outros, use o comando Anexar ou Inserir.

Opções de otimização de imagens gráficas da Web

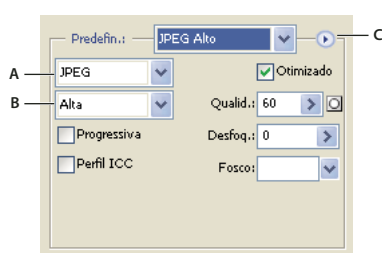
Formatos de elementos gráficos da Web

Os formatos de elementos gráficos da Web podem ser bitmap (rasterizado) ou vetorial. Os formatos bitmap (GIF, JPEG, PNG e WBMP) *dependem da resolução*, ou seja, as dimensões de uma imagem de bitmap e, possivelmente, a qualidade da imagem, serão alteradas em diferentes resoluções de monitor. Os formatos vetoriais (SVG e SWF) *não dependem da resolução* e podem ser ampliados ou reduzidos sem perdas na qualidade da imagem. Os formatos vetoriais podem também incluir dados rasterizados. É possível exportar de Salvar para a Web e Dispositivos para SVG e SWF somente no Adobe Illustrator.

Opções de otimização JPEG

JPEG é o formato padrão para a compactação de imagens de tons contínuos, como fotografias. A otimização de imagens para formato JPEG baseia-se na compactação *com perdas*, que descarta os dados seletivamente.

Nota: como os dados da imagem são perdidos durante o salvamento de um arquivo no formato JPEG, uma boa opção é salvar o arquivo de origem em seu formato original (por exemplo, Photoshop .PSD), caso você planeje fazer outras edições no arquivo ou criar versões JPEG adicionais.



Configurações de otimização para JPEG

A. Menu Formato de Arquivo B. Menu Qualidade de Compactação C. Menu Otimizar

Qualidade Determina o nível de compactação. Quanto maior a configuração de Qualidade, maior a quantidade de detalhes preservados pelo algoritmo de compactação. Entretanto, usar uma configuração de alta qualidade gera um arquivo maior do que se for usada uma configuração de baixa qualidade. Visualize a imagem otimizada com várias configurações de qualidade para determinar o melhor equilíbrio entre qualidade e tamanho de arquivo.

Otimizado Cria um JPEG otimizado com um arquivo levemente menor. O formato JPEG Otimizado é recomendado para se obter a maior compactação possível do arquivo, mas alguns navegadores mais antigos não aceitam esse recurso.

Progressivo Exibe progressivamente a imagem no navegador da Web. A imagem aparece como uma série de sobreposições, permitindo que os usuários visualizem uma versão da imagem em baixa resolução antes da conclusão do download. A opção Progressivo requer o uso do formato JPEG Otimizado.

Nota: *JPEGs progressivos requerem mais memória RAM para serem visualizados e não são suportados por alguns navegadores.*

Desfoque Especifica a intensidade de desfoque a ser aplicada à imagem. Esta opção aplica um efeito idêntico ao do filtro Desfoque Gaussiano e permite que o arquivo seja mais compactado, gerando um arquivo menor. Recomenda-se uma configuração de 0,1 a 0,5.

Perfil ICC Preserva o perfil ICC da arte-final juntamente com o arquivo. Alguns navegadores usam perfis ICC para correção de cores. Essa opção só está disponível depois que é salva uma imagem com perfil ICC — e não para imagens que ainda não foram salvas.

Fosco Especifica uma cor de preenchimento para pixels que eram transparentes na imagem original. Clique na amostra de cor Fosco para selecionar uma cor no seletor de cores ou selecione uma opção no menu Fosco. Conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do conta-gotas), Cor de Primeiro Plano, Cor de Plano de Fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

Os pixels que eram totalmente transparentes na imagem original são preenchidos com a cor selecionada, enquanto os pixels que eram parcialmente transparentes na imagem original são mesclados com a cor selecionada.

Consulte também

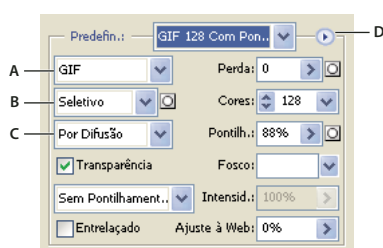
“Otimização de imagens para a Web” na página 491

Opções de otimização GIF e PNG-8

GIF é o formato padrão para compactação de imagens com cores uniformes e detalhes bem definidos, como linha de arte, logotipos ou ilustrações com texto. Da mesma forma que o formato GIF, o PNG-8 compacta eficientemente áreas sólidas de cor, preservando detalhes de nitidez.

Os arquivos PNG-8 e GIF têm suporte a cores de 8-bits, podendo exibir até 256 cores. O processo de determinar as cores a serem usadas chama-se *indexação*; por isso as imagens nos formatos GIF e PNG-8 às vezes são chamadas de *imagens de cores indexadas*. Para converter uma imagem em cores indexadas, o Photoshop cria uma tabela de busca de cores que armazena e indexa as cores da imagem. Se uma das cores da imagem original não aparece na tabela de busca de cores, o aplicativo escolhe a mais próxima na tabela ou simula essa cor usando uma combinação das cores disponíveis.

Além das opções a seguir, também é possível ajustar o número de cores na tabela de cores da imagem. Consulte “Personalização da tabela de cores para imagens GIF e PNG-8” na página 500.



Configurações de otimização para GIF

A. Menu Formato de Arquivo B. Menu Algoritmo de Redução de Cor C. Menu Algoritmo de Pontilhamento D. Menu Otimizar

Perda (somente para GIF) Reduz o tamanho do arquivo descartando dados seletivamente. Uma configuração mais alta de Perda resulta no descarte de mais dados. É possível aplicar um valor de Perda de 5 a 10% e, algumas vezes, de até 50% sem prejudicar a imagem. A opção Perda pode reduzir o tamanho do arquivo de 5% a 40%.

Nota: não é possível usar a opção Perda com a opção Entrelaçado ou com os algoritmos de Ruído ou Pontilhamento Padrão.

Método de Redução de Cor e Cores Especifica um método para gerar a tabela de busca de cores e o número desejado de cores na tabela. Selecione um dos seguintes métodos de redução de cor:

- **Perceptivo** Cria uma tabela personalizada de cores, dando prioridade a cores às quais o olho humano é mais sensível.
- **Seletivo** Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Geralmente, essa tabela de cores produz imagens com a maior integridade de cores. Seletivo é a opção padrão.
- **Adaptável** Cria uma tabela de cores personalizada, obtendo amostras das cores do espectro predominante na imagem. Por exemplo, uma imagem contendo apenas as cores azul e verde produz uma tabela de cores formada principalmente de azuis e verdes. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro.
- **(Limitado) Web** Usa a tabela de cores padrão de 216 cores, comum às paletas de 8-bits (256 cores) do Windows e do Mac OS. Esta opção garante que nenhum pontilhamento do navegador seja aplicado às cores quando a imagem é exibida usando cores de 8 bits. (Esta paleta também é denominada paleta segura para a Web.) A paleta da Web pode criar arquivos maiores e é recomendada somente quando a prioridade é evitar o pontilhamento do navegador.
- **Personalizada** Usa uma paleta de cores criada ou modificada pelo usuário. Quando se abre um arquivo GIF ou PNG-8 existente, ele tem uma paleta de cores personalizada.



Para personalizar a tabela de busca de cores, use a paleta Tabela de Cores da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

- **Preto-e-branco, Tons de Cinza, Mac OS, Windows** Use uma paleta de cores definida.

Método de Pontilhamento e Pontilhamento Determina o método e a intensidade da aplicação do pontilhamento. O pontilhamento refere-se ao método de simulação de cores não disponíveis no sistema de exibição de cores do computador. Uma porcentagem maior de pontilhamento cria a aparência de mais cores e detalhes em uma imagem, mas também pode aumentar o tamanho do arquivo. Para obter a compactação ideal, utilize a menor porcentagem de pontilhamento que forneça os detalhes de cor desejados. Imagens contendo principalmente cores sólidas podem funcionar bem sem pontilhamento. Já as imagens com cor de tom contínuo (principalmente degradês de cor) podem requerer pontilhamento para evitar bandas de cor.

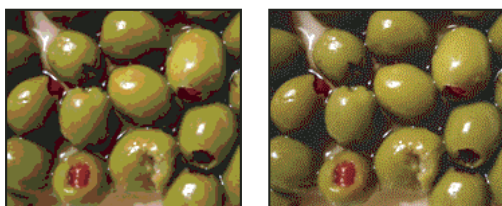


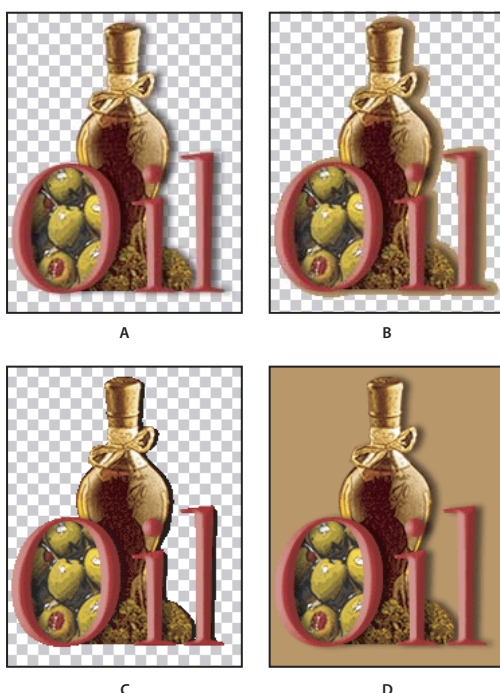
Imagem GIF com pontilhamento de 0% (à esquerda) e com pontilhamento de 100% (à direita)

Selecione um dos seguintes métodos de pontilhamento:

- **Difusão** Aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento Padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes.
- **Padrão** Aplica um padrão de quadrados de meio-tom para simular todas as cores que não estejam na tabela de cores.
- **Ruído** Aplica um padrão aleatório semelhante ao método de pontilhamento por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. O método de pontilhamento de Ruído não apresenta interrupções.

Transparência e Fosco Determina como serão otimizados os pixels transparentes da imagem.

- Para tornar os pixels totalmente transparentes e mesclar pixels parcialmente transparentes com uma cor, selecione Transparência e selecione uma cor fosca.
- Para preencher pixels totalmente transparentes com a cor selecionada e mesclar pixels parcialmente transparentes com a mesma cor, selecione uma cor fosca e cancele a seleção de Transparência.
- Para selecionar uma cor fosca, clique na amostra de cor Fosco e selecione uma cor no seletor de cores. Ou, no menu Fosco, selecione uma opção: Conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do conta-gotas), Cor de Primeiro Plano, Cor de Plano de Fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

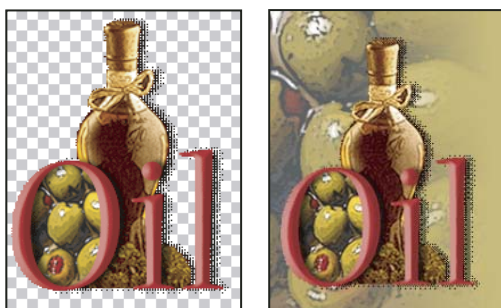


Exemplos de transparência e fosco

A. Imagem original B. Transparência selecionada com cor fosca C. Transparência selecionada sem aparência fosca D. Transparência cancelada com cor fosca

Pontilhamento de transparência Quando a opção Transparência está selecionada, é possível escolher um método de pontilhamento de pixels parcialmente transparentes:

- A opção Sem Pontilhamento de Transparência não aplica pontilhamento a pixels parcialmente transparentes na imagem.
- Pontilhamento de Transparência por Difusão aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento Padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes. Se selecionar este algoritmo, especifique uma porcentagem de Pontilhamento para controlar a quantidade de pontilhamento aplicada à imagem.
- Pontilhamento de Transparência Padrão aplica um padrão de quadrados de meio-tom a pixels parcialmente transparentes.
- Pontilhamento de Transparência de Ruído aplica um padrão aleatório semelhante ao algoritmo Por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. Com o algoritmo de Ruído, não aparecem interrupções.



Exemplo de pontilhamento de Transparência Padrão (à esquerda) e aplicado a um plano de fundo de página da Web (à direita)

Entrelaçar Exibe uma versão da imagem em baixa resolução no navegador enquanto o arquivo completo da imagem está sendo transferido por download. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor e pode garantir aos usuários que o download está em andamento. Entretanto, o entrelaçamento também aumenta o tamanho do arquivo.

Ajuste à Web Especifica um nível de tolerância no deslocamento de cores para os equivalentes mais próximos da paleta da Web (e evita o pontilhamento das cores em um navegador). Um valor mais alto desloca mais cores.

Consulte também

“Otimização de imagens para a Web” na página 491

Otimização da transparência em imagens GIF e PNG

A transparência permite a criação de imagens não retangulares para a Web. A *transparência de plano de fundo* preserva pixels transparentes na imagem. Isso permite que o plano de fundo da página da Web seja mostrado por meio das áreas transparentes da imagem. A *aparência fosca do plano de fundo* simula a transparência preenchendo ou misturando pixels transparentes com uma cor fosca, que pode corresponder ao plano de fundo da página da Web. A aparência fosca do plano de fundo funciona melhor se o plano de fundo da página da Web for uma cor sólida e se você souber qual é essa cor.

Use as opções Transparência e Fosco na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para especificar como os pixels em imagens GIF e PNG são otimizados.

- (GIF e PNG-8) Para tornar os pixels totalmente transparentes e mesclar pixels parcialmente transparentes com uma cor, selecione Transparência e selecione uma cor fosca.
- Para preencher pixels totalmente transparentes com a cor selecionada e mesclar pixels parcialmente transparentes com a mesma cor, selecione uma cor fosca e cancele a seleção de Transparência.
- (GIF e PNG-8) Para tornar todos os pixels com transparência maior do que 50% totalmente transparentes e todos os pixels com 50% ou menos de transparência totalmente opacos, selecione Transparência e selecione Nenhum no menu Fosco.
- (PNG-24) Para salvar uma imagem com transparência em vários níveis (até 256 níveis), selecione Transparência. Como a transparência em vários níveis permite que uma imagem seja misturada a qualquer cor de plano de fundo, a opção Fosco fica desativada.

Nota: em navegadores que não oferecem suporte à transparência PNG-24, os pixels transparentes podem ser visualizados em contraste com uma cor padrão de plano de fundo, como o cinza.

Para selecionar uma cor fosca, clique na amostra de cor Fosco e selecione uma cor no seletor de cores. Ou, no menu Fosco, selecione uma opção: Conta-gotas (para usar a cor na caixa de amostra do conta-gotas), Cor de Primeiro Plano, Cor de Plano de Fundo, Branco, Preto ou Outro (para usar o seletor de cores).

Visualização da tabela de cores de uma fatia otimizada

A tabela de cores de uma fatia aparece no painel Tabela de Cores da caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

❖ Selecione uma fatia otimizada em formato GIF ou PNG-8. A tabela de cores da fatia selecionada é exibida na tabela de cores Salvar para a Web e Dispositivos.

Se a imagem contém várias fatias, as cores da tabela podem variar entre as fatias (para evitar isso, vincule-as primeiro). Quando várias fatias que usam tabelas de cores diferentes são selecionadas, a tabela de cores fica vazia e a barra de status exibe a mensagem “Misturado”.

Personalização da tabela de cores para imagens GIF e PNG-8

Use a paleta Tabela de Cores na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para personalizar as cores em imagens GIF e PNG-8 otimizadas. Geralmente, a redução no número de cores preserva a qualidade da imagem, reduzindo o tamanho do arquivo.

É possível adicionar e excluir cores da tabela de cores, deslocar as cores selecionadas para a cores seguras para Web e bloquear as cores selecionadas para evitar que sejam retiradas da paleta.

Classificação de uma tabela de cores

Escolha uma ordem de classificação no menu da paleta Tabela de Cores:

- A opção Não Classificar restaura a ordem de classificação original.
- Classificar por Matiz classifica pela localização da cor no disco de cores padrão (indicada por um grau entre 0 e 360). Cores neutras têm matiz igual a 0 e ficam junto às vermelhas.
- A opção Classificar por Luminescência classifica pela luminosidade ou brilho de uma cor.
- A opção Classificar por Popularidade classifica pela frequência de exibição das cores na imagem.

Adição de uma nova cor à tabela de cores


É possível adicionar cores não incluídas no momento da criação da tabela de cores. A adição de uma cor a uma tabela dinâmica desloca na paleta a cor mais próxima da nova cor. A adição de uma cor a uma tabela fixa ou Personalizada acrescenta uma cor à paleta.

1 Se houver cores selecionadas atualmente na tabela de cores, escolha Cancelar Seleção de Todas as Cores, no menu da paleta Tabela de Cores, para cancelar a seleção dessas cores.

2 Escolha uma cor seguindo um destes procedimentos:

- Clique na caixa Cor do Conta-gotas na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos e escolha uma cor no seletor de cores.
- Selecione a ferramenta Conta-gotas na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos e clique na imagem.

3 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova Cor  na tabela de cores.
- Selecione Nova Cor no menu da paleta Tabela de Cores.



Para mudar a tabela de cores para uma paleta Personalizada, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada enquanto adiciona a nova cor.

A nova cor será exibida na tabela de cores com um pequeno quadrado branco no canto inferior direito, indicando que a cor está bloqueada. Se a tabela de cores for dinâmica, a cor original será exibida no lado superior esquerdo e a nova será exibida no lado inferior direito.

Seleção de cores na tabela de cores

Uma borda branca é exibida em torno das cores selecionadas na Tabela de Cores.

- Para selecionar uma cor, clique na cor na Tabela de Cores.

- Para selecionar várias cores na tabela de cores, pressione Shift e clique em outra cor. São selecionadas todas as cores nas linhas entre a primeira e a segunda cores selecionadas. Para selecionar um grupo de cores não adjacentes, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e clique em cada cor que deseja selecionar. O menu da paleta Tabela de Cores também oferece comandos para selecionar cores.
- Para selecionar uma cor na imagem de visualização, clique na visualização com a ferramenta Conta-gotas, em Salvar para a Web e Dispositivos. Pressione Shift e clique para selecionar cores adicionais.
- Para cancelar a seleção de todas as cores, escolha Cancelar Seleção de Todas as Cores no menu da paleta Tabela de Cores.

Deslocamento de uma cor

É possível alterar uma cor selecionada na tabela de cores para qualquer outro valor de cor RGB. Quando se regenera a imagem otimizada, a cor selecionada é alterada para a nova cor, independentemente de onde apareça na imagem.

1 Clique duas vezes na cor da tabela para exibir o seletor de cores padrão.

2 Selecione uma cor.

A cor original é exibida no lado superior esquerdo da amostra de cor, e a nova cor, no lado inferior direito. O pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cor indica que a cor está bloqueada. Se uma cor segura para a Web é deslocada, um pequeno losango branco é exibido no centro da amostra.

3 Para voltar a cor deslocada à cor original, execute uma destas ações:



- Clique duas vezes na amostra da cor deslocada. A cor original é selecionada no seletor de cores. Clique em OK para restaurá-la.
- Para reverter todas as cores deslocadas em uma tabela de cores (inclusive as cores deslocadas para a Web), escolha Não Deslocar Todas as Cores no menu da paleta Tabela de Cores.

Deslocamento de cores para o equivalente mais próximo da paleta da Web

Para proteger as cores contra pontilhamento em um navegador, desloque as cores para seus equivalentes mais próximos na paleta da Web. Isso garante que as cores não fiquem pontilhadas quando exibidas em navegadores dos sistemas operacionais Windows ou Macintosh que só possam mostrar 256 cores.


1 Selecione uma ou mais cores na imagem otimizada ou na tabela de cores.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Deslocar para Web  na paleta Tabela de Cores.
- Escolha Deslocar/Não Deslocar Cores Selecionadas da/para a Paleta da Web, no menu da paleta Tabela de Cores. A cor original aparece no lado superior esquerdo da amostra de cores, e a nova cor, no lado inferior direito. O pequeno losango branco  no centro da amostra de cores indica que a cor é segura para a Web; o pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cores indica que a cor está bloqueada.

3 Para definir uma tolerância para o deslocamento, insira um valor para Ajuste à Web. Um valor mais alto desloca mais cores.

4 Para voltar às cores deslocadas da Web, siga um destes procedimentos:


- Selecione uma cor deslocada da Web na tabela de cores e clique no botão Deslocar para Web  na paleta Tabela de Cores.
- Para reverter todas as cores deslocadas na tabela de cores, escolha Não Deslocar Todas as Cores, no menu da paleta Tabela de Cores.


Mapeamento de cores para a transparência

É possível adicionar transparência a uma imagem otimizada, mapeando as cores existentes para transparência.


1 Selecione uma ou mais cores na imagem otimizada ou na tabela de cores.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Mapear Transparência  na paleta Tabela de Cores.
- Escolha Mapear/Não Mapear Cores Selecionadas de/para Transparentes, no menu da paleta Tabela de Cores.

Uma grade de transparência  é exibida na metade de cada cor mapeada. O pequeno quadrado no lado inferior direito da amostra de cor indica que a cor está bloqueada.

3 Para voltar a transparência à cor original, siga um destes procedimentos:

- Selecione as cores que serão revertidas e clique no botão Mapear Transparência  ou escolha Mapear/Não Mapear Cores Seleccionadas de/para Transparentes, no menu da paleta Tabela de Cores.
- Para reverter todas as cores mapeadas para transparência, escolha Cancelar o Mapeamento de Todas as Cores Transparentes.

Como bloquear ou desbloquear uma cor


As cores seleccionadas na tabela podem ser bloqueadas para evitar que sejam retiradas quando o número de cores for reduzido e que fiquem pontilhadas no aplicativo.

Nota: bloquear cores não evita que elas fiquem pontilhadas em um navegador.


1 Selecione uma ou mais cores na tabela de cores.

2 Bloqueie a cor seguindo um destes procedimentos:

- Clique no botão Bloquear .
- Escolha Bloquear/Desbloquear Cores Seleccionadas no menu da paleta Tabela de Cores.

Um quadrado branco  é exibido no canto inferior direito de cada cor bloqueada.

3 Desbloqueie a cor seguindo um destes procedimentos:

- Clique no botão Bloquear .
- Escolha Bloquear/Desbloquear Cores Seleccionadas no menu da paleta Tabela de Cores.

O quadrado branco desaparece da amostra de cor.


Exclusão de cores seleccionadas

É possível excluir cores seleccionadas da tabela de cores para diminuir o tamanho do arquivo de imagem. Quando uma cor é excluída, é aplicado novo acabamento às áreas da imagem otimizada que anteriormente continham a cor excluída, usando a cor mais próxima remanescente na paleta.

Quando uma cor é excluída, a tabela de cores muda automaticamente para uma paleta Personalizada. Isso ocorre porque as paletas Adaptável, Perceptivo e Seletivo adicionam automaticamente a cor excluída de volta à paleta quando a imagem é otimizada novamente. A paleta Personalizada não se altera quando a imagem é otimizada novamente.

1 Selecione uma ou mais cores na tabela de cores.

2 Exclua a cor seguindo um destes procedimentos:

- Clique no ícone Excluir .
- Escolha Excluir Cor no menu da paleta Tabela de Cores.

Como salvar uma tabela de cores

Pode-se salvar tabelas de cores de imagens otimizadas para uso com outras imagens e para carregar tabelas de cores criadas em outros aplicativos. Depois que uma nova tabela de cores é carregada em uma imagem, as cores da imagem otimizada são alteradas para refletir as cores da nova tabela de cores.

1 Selecione Salvar Tabela de Cores no menu da paleta Tabela de Cores.

2 Atribua um nome à tabela de cores e escolha o local onde ela será salva. Por padrão, o arquivo da tabela de cores recebe a extensão .act (acrônimo de Tabela de Cores Adobe).

Se quiser acessar a tabela de cores ao selecionar as opções de Otimização para uma imagem GIF ou PNG, salve a tabela de cores na pasta Cores Otimizadas, na pasta do aplicativo Photoshop.

3 Clique em Salvar.

Importante: quando a tabela for recarregada, todas as cores deslocadas serão exibidas como amostras completas e serão desbloqueadas.

Como carregar uma tabela de cores

- 1 Selecione Carregar Tabela de Cores no menu da paleta Tabela de Cores.
- 2 Navegue até o arquivo que contém a tabela de cores que deseja carregar — um arquivo de Tabela de Cores do Adobe (.act), um arquivo de Amostra de Cor do Adobe (.aco) ou um arquivo GIF (para carregar a tabela de cores incorporada do arquivo).
- 3 Clique em Abrir.

Opções de otimização PNG-24

O PNG-24 é adequado para a compactação de imagens de tons contínuos; entretanto, gera arquivos muito maiores do que o formato JPEG. A vantagem de usar o PNG-24 é que ele pode preservar até 256 níveis de transparência em uma imagem.

Transparência e Fosco Determine como serão otimizados os pixels transparentes da imagem. Consulte “Otimização da transparência em imagens GIF e PNG” na página 499.

Entrelaçar Exibe uma versão da imagem em baixa resolução no navegador enquanto o arquivo completo da imagem está sendo transferido por download. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor e pode garantir aos usuários que o download está em andamento. Entretanto, o entrelaçamento também aumenta o tamanho do arquivo.

Consulte também

“Otimização de imagens para a Web” na página 491

Opções de otimização WBMP

O WBMP é o formato padrão de otimização de imagens para dispositivos móveis, como celulares. O WBMP oferece suporte a cores de 1 bit, ou seja, imagens WBMP que contêm apenas pixels em branco e preto.

As opções Método de Pontilhamento e Pontilhamento determinam o método e a intensidade da aplicação do pontilhamento. Para obter a compactação ideal, use a menor porcentagem de pontilhamento que forneça os detalhes desejados.

Selecione um dos seguintes métodos de pontilhamento:

Sem Pontilhamento Não aplica nenhum pontilhamento, renderizando a imagem em pixels puramente pretos e puramente brancos.

Difusão Aplica um padrão aleatório, geralmente menos perceptível do que o pontilhamento Padrão. Os efeitos do pontilhamento são difundidos entre os pixels adjacentes. Caso selecione esse algoritmo, especifique uma porcentagem de Pontilhamento para controlar a quantidade de pontilhamento aplicada à imagem.

Nota: o pontilhamento por Difusão pode fazer com que interrupções visíveis apareçam nos limites das fatias. Vincular as fatias difunde o padrão de pontilhamento em todas as fatias vinculadas e elimina as interrupções.

Padrão Aplica um padrão de quadrados de meio-tom para determinar o valor dos pixels.

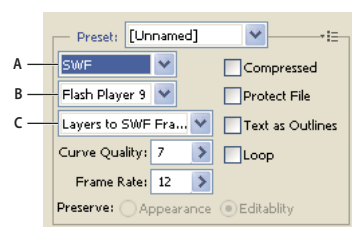
Ruído Aplica um padrão aleatório semelhante ao método de pontilhamento por Difusão, mas sem difundir o padrão pelos pixels adjacentes. Com o algoritmo de Ruído, não aparecem interrupções.

Consulte também

“Otimização de imagens para a Web” na página 491

Opções de otimização SWF (Illustrator)

O formato de arquivo Adobe Flash (SWF) é um formato de arquivo de elementos gráficos com base em vetores, projetado para a criação de elementos gráficos dimensionáveis e compactos para a Web. Como o formato do arquivo é baseado em vetor, a arte-final mantém a qualidade da imagem em qualquer resolução. O formato SWF é ideal para a criação de quadros de animação, mas também é possível salvar nesse formato imagens rasterizadas ou misturar gráficos rasterizados e vetoriais.



Configurações de otimização para SWF

A. Menu Formato de Arquivo B. Menu do Flash Player C. Menu Exportar

Predefinição Especifica o conjunto de opções pré-configurado que deseja usar para exportação. É possível criar novas predefinições configurando as opções conforme desejado e escolhendo Salvar configurações no menu do painel. (Para abrir o menu do painel, clique no triângulo à direita do menu Predefinição.)

Versão do Flash Player Especifica a versão anterior do Flash Player compatível com o arquivo exportado.

Tipo de exportação Determina como as camadas são exportadas. Selecione o Arquivo AI para Arquivo SWF para exportar a arte-final para um único quadro. Selecione Camadas para quadros SWF para exportar a arte-final em cada camada para um quadro SWF separado, criando um SWF animado.

Nota: selecione Arquivo AI para Arquivo SWF para preservar as máscaras de corte de camadas.

Qualidade de Curvas Especifica a precisão das curvas de Bézier. Um número baixo reduz o tamanho do arquivo exportado com uma pequena perda na qualidade da curva. Um número maior aumenta a precisão da reprodução da curva de Bézier, mas resulta em um tamanho de arquivo maior.

Taxa de Quadros Especifica a taxa na qual a animação será reproduzida em um visualizador Flash. Essa opção está disponível apenas para Camadas para quadros SWF.

Loop Faz com que a animação seja repetida continuamente, em vez de ser reproduzida uma vez e, em seguida, parar, quando reproduzida em um visualizador Flash. Essa opção está disponível apenas para Camadas para quadros SWF.

Preservar Aparência Amplia os traços em preenchimentos com forma de linha e nivela qualquer modo de mistura e transparência não suportados por SWF.

Preservar a Capacidade de Edição Onde Possível Converte traços em traços SWF e aproxima ou ignora a transparência não suportada por SWF.

Nota: o SWF suporta apenas a opacidade no nível do objeto.

💡 Use o comando Exportar, em vez do comando Salvar para a Web e Dispositivos para manter a ordem de empilhamento da arte-final exportando cada camada para um arquivo SWF separado. Em seguida, importe os arquivos SWF exportados simultaneamente para o Adobe Flash.

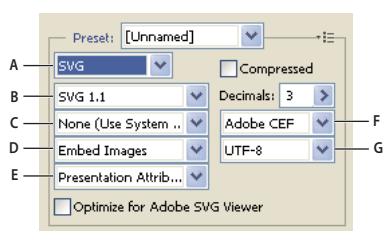
Compactado Compacta o arquivo exportado.

Proteger Arquivo Protege o arquivo para que não seja possível importá-lo com outros aplicativos diferentes do Flash.

Texto como contorno Converte todo o texto em contorno para manter a aparência. Se desejar editar o texto no Flash, não selecione essa opção.

Opções de otimização SVG (Illustrator)

SVG é um formato vetorial que descreve imagens como formas, demarcadores, texto e efeitos de filtro. Os arquivos resultantes são compactos e fornecem elementos gráficos de alta qualidade na Web, impressos, e até mesmo em dispositivos portáteis, com recursos restritos.



Configurações de otimização para SVG

A. Menu Formato de Arquivo B. Menu Perfis SVG C. Menu Sublistagem de Fontes D. Menu Local da Imagem E. Menu Propriedades CSS
F. Menu Tipo de Fonte G. Menu Codificação

Compactado Cria um arquivo SVG Compactado (SVGZ).

Perfis SVG Especifica a definição de tipo de documento SVG XML para o arquivo exportado.

- **SVG 1.0 e SVG 1.1** Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em um computador de mesa. SVG 1.1 é a versão completa da especificação SVG, da qual SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 e SVG Basic 1.1 são subconjuntos.
- **SVG Basic 1.1** Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos de capacidade média, como computadores de mão. Lembre-se de que nem todos os computadores de mão oferecem suporte para o arquivo SVG Basic. Como resultado, a seleção dessa opção não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os computadores de mão. O SVG Basic não oferece suporte para o corte não retangular e alguns efeitos do filtro SVG.
- **SVG Tiny 1.1 e SVG Tiny 1.1+** Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos pequenos, como celulares. Lembre-se de que nem todos os celulares oferecem suporte aos perfis SVG Tiny e SVG Tiny Plus. Como resultado, a seleção dessas opções não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os dispositivos pequenos.
- **SVG Tiny 1.2** Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em vários dispositivos desde PDAs e celulares até laptops e computadores de mesa.

O SVG Tiny não oferece suporte a gradientes, transparências, cortes, máscaras, símbolos ou efeitos do filtro SVG. O SVG Tiny Plus inclui a capacidade de exibir gradientes e transparência, mas não oferece suporte a cortes, máscaras, símbolos ou efeitos do filtro SVG.



Para obter informações adicionais sobre os perfis SVG, consulte a especificação de SVG no site do Consórcio da World Wide Web (W3C, World Wide Web Consortium) na Web (www.w3.org).

Decimais Determina a precisão dos dados vetoriais no arquivo SVG. É possível definir um valor de 1 a 7 casas decimais. Um valor alto resulta em um arquivo maior e mais qualidade de imagem.

Sublistagem de Fontes Controla os glifos que são incorporados a partir do arquivo SVG. Selecione Nenhum, no menu Sublistagem, se puder confiar nas fontes necessárias instaladas em sistemas do usuário final. Selecione Apenas Glifos Usados para incluir apenas glifos para o texto existente na arte-final atual. Os outros valores (Inglês Comum, Inglês Comum + Glifos Usados, Roman Comum, Roman Comum + Glifos Usados, Todos os Glifos) são úteis quando o conteúdo contextual do arquivo SVG é dinâmico (como texto gerado por servidor ou texto interativo com o usuário).

Tipo de Fonte Especifica como as fontes são exportadas.

- **Adobe CEF** Usa dicas sobre a fonte para renderizar melhor as fontes pequenas. Esse tipo de fonte recebe suporte do Adobe SVG Viewer, mas pode não receber suporte de outros visualizadores SVG.
- **SVG** Não use dicas de fonte. Esse tipo de fonte recebe suporte de todos os visualizadores SVG.
- **Converter em Contornos** Converte texto em demarcadores vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual em todos os visualizadores SVG.

Local da Imagem Especifica se as imagens devem ser incorporadas ou vinculadas. Incorporar imagens aumenta o tamanho do arquivo, mas garante que as imagens rasterizadas estejam sempre disponíveis.

Propriedades CSS Determina como os atributos do estilo CSS são salvos no Código SVG. O método padrão, Atributos de apresentação, aplica propriedades no ponto mais alto na hierarquia, o que permite que a maior flexibilidade para edições e transformações específicas. O método Atributos de estilo cria a maioria dos arquivos legíveis, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. Escolha esse método se o código SVG for usado em transformações — por exemplo, transformações

que usam o XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). O método Referências de Entidade resulta em tempos de renderização mais curtos e tamanho de arquivo SVG reduzido. O método Elemento de Estilo é usado quando os arquivos são compartilhados com documentos HTML. A seleção desse método permite que você modifique o arquivo SVG para mover um elemento de estilo para um arquivo externo de folha de estilos também indicado pelo arquivo HTML. No entanto, a opção Elementos de Estilo também resulta em menores velocidades de renderização.

Codificação Determina como os caracteres são codificados no arquivo SVG. A codificação UTF (Unicode Transformation Format) recebe suporte de todos os processadores XML. (O UTF-8 é um formato de 8 bits; o UTF-16 é um formato de 16 bits.) As codificações ISO 8859-1 e UTF-16 não preservam os metadados do arquivo.

Otimizar para o Adobe SVG Viewer Otimiza imagens para o Adobe SVG Viewer.

Configurações de saída para elementos gráficos da Web

Definição de opções de saída

As configurações de saída controlam a formatação dos arquivos HTML, como os arquivos e fatias são nomeados e como as imagens do plano de fundo são controladas quando se salva uma imagem otimizada. Essas opções podem ser definidas na caixa de diálogo Configurações de Saída.

Pode-se salvar as configurações de saída e aplicá-las a outros arquivos.

1 Para exibir a caixa de diálogo Configurações de Saída, siga um destes procedimentos:

- Ao salvar uma imagem otimizada, escolha a opção Outros no menu pop-up Configurações, na caixa de diálogo Salvar Otimizado ou Salvar Otimizado Como.
- Escolha Editar Configurações de Saída no menu pop-up Otimizar, na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

2 (Opcional) Para exibir opções predefinidas de saída, escolha uma opção no menu pop-up Configurações.

3 Edite cada conjunto de opções conforme necessário. Para alternar para outro conjunto de opções, escolha um conjunto no menu pop-up abaixo do menu Configurações. Ou clique em Próximo para exibir o próximo conjunto na lista de menus e em Anterior para exibir o conjunto anterior.

4 (Opcional) Para salvar configurações de saída, defina as opções conforme o desejado e clique em Salvar. Digite um nome de arquivo, escolha um local para o arquivo salvo e clique em Salvar.

As configurações de saída podem ser salvas em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo for inserido na pasta Configurações de Saída Otimizadas, na pasta do aplicativo Photoshop ou na pasta Salvar para a Web/Configurações de Saída, na pasta do aplicativo Illustrator, o arquivo será exibido no menu pop-up Configurações.

5 (Opcional) Para carregar configurações de saída, clique em Carregar, selecione um arquivo e clique em Abrir.

Opções de saída HTML

É possível definir as seguintes opções no conjunto HTML:

Saída XHTML Cria páginas da Web que atendem ao padrão XHTML na exportação. Escolher Saída XHTML torna indisponíveis outras opções de saída que talvez entrem em conflito com esse padrão. A seleção desta opção define automaticamente as opções Marca Maiúsc/Minúsc e Atributo de Maiúscula/Minúscula.

Marca Maiúsc/Minúsc Especifica a definição de maiúsculas/minúsculas nas tags.

Atributo de Maiúscula/Minúscula Especifica a definição de maiúsculas/minúsculas dos atributos.

Recuo Especifica um método de recuo para linhas de código: com as configurações de tabulação do aplicativo de criação, com um número especificado de espaços ou sem recuo.

Finais de linha Especifica uma plataforma para a compatibilidade de finais de linha.

Codificação Especifica uma codificação de caractere padrão para a página da Web.

Incluir Comentários Adiciona comentários de explicação ao código HTML.

Sempre Adicionar Atributo Alt Adiciona o atributo ALT a elementos IMG para cumprir os padrões governamentais de acessibilidade para a Web.

Atributos Sempre com Aspas Serve para colocar aspas em todos os atributos de marcas (tags). É necessário inserir aspas nos atributos para compatibilidade com certos navegadores antigos e rigorosa conformidade com HTML. No entanto, colocar os atributos entre aspas não é sempre recomendável. As aspas são usadas quando é necessário estar compatível com a maioria dos navegadores, caso essa opção seja desmarcada.

Fechar Todas as Marcas Fecha as marcas (tags) de todos os elementos HTML do arquivo para conformidade com XHTML.

Incluir Margens Zero na tag Body Remove margens internas padrão dentro de uma janela do navegador. Adiciona marcas de largura de margem, altura de margem, margem esquerda e margem superior com valores de zero para a marca do corpo.

Opções de saída de fatias

É possível definir as seguintes opções no Conjunto de fatias:

Criar Tabela Alinha as fatias usando uma tabela HTML em vez de usar uma folha de estilos em cascata (CSS).

Células Vazias Especifica como fatias vazias são convertidas em células da tabela. Selecione GIF, IMG W&H para usar um GIF de um pixel com valores de largura e altura especificados na tag IMG. Selecione GIF, IMG W&H para usar um GIF de um pixel com valores de largura e altura especificados na tag TD. Selecione NoWrap, TD W&H para inserir um atributo NoWrap não-padrão nos dados da tabela e também para inserir valores de altura e largura especificados nas tags TD.

TD W&H Especifica quando incluir atributos de largura e altura para dados da tabela: Sempre, Nunca ou Automático (configuração recomendada).

Células do Espaçador Especifica quando adicionar uma linha e uma coluna de células vazias do espaçador em torno da tabela gerada: Automático (configuração recomendada), Automático (Inferior), Sempre, Sempre (Inferior) ou Nunca. Para layouts de tabela nos quais os limites da fatia não são alinhados, adicionar células do espaçador pode impedir que a tabela fique dividida em alguns navegadores.

Gerar CSS Cria uma folha de estilo em cascata em vez de uma tabela HTML.

Referido Especifica como as posições da fatia são mencionadas no arquivo HTML quando se usa CSS:

- **Por ID** Posiciona cada fatia usando estilos mencionados por uma ID exclusiva.
- **Incorporado** Inclui elementos de estilo na declaração da tag <DIV> do elemento de bloco.
- **Por Classe** Posiciona cada fatia usando classes mencionadas por uma ID exclusiva.

Nomenclatura de Fatia Padrão Escolha elementos nos menus pop-up ou digite texto nos campos para criar nomes padrão para as fatias. Os elementos incluem o nome do documento, a palavra *fatia*, números ou letras designando fatias ou estados de rolagem, data de criação da fatia, pontuação ou nenhum.

Configurações de saída do plano de fundo

As seguintes opções podem ser definidas no conjunto Plano de Fundo da caixa de diálogo Configurações de Saída:

Visualizar Documento Como Selecione Imagem, se desejar que a página da Web exiba uma imagem ou uma cor sólida como o plano de fundo atrás da imagem atual. Selecione Plano de Fundo, se desejar que a página da Web exiba a imagem otimizada como um plano de fundo em ladrilhos.

Imagem de Plano de Fundo Digite o local de um arquivo de imagem ou clique em Escolher e selecione a imagem. O arquivo especificado será colocado lado a lado, atrás da imagem otimizada na página da Web.

Cor Clique na caixa Cores e selecione uma cor de plano de fundo, usando o seletor de cores, ou escolha uma opção no menu pop-up.

Como salvar configurações de saída de arquivos

Defina as seguintes opções no conjunto Salvamento de Arquivos da caixa de diálogo Configurações de Saída:

Nomenclatura de Arquivo Escolha elementos nos menus pop-up ou digite texto nas caixas a serem combinadas aos nomes padrão de todos os arquivos. Os elementos incluem nome do documento, nome da fatia, estado de rolagem, fatia do disparador, data de criação do arquivo, número de fatia, pontuação e extensão de arquivo. Algumas opções só são relevantes se o arquivo contém fatias ou estados de rolagem.

As caixas de texto permitem que você altere a ordem e o formato de partes do nome do arquivo (por exemplo, permite indicar o estado de rolagem por uma abreviatura em vez de usar a palavra inteira).

Compatibilidade de Nome de Arquivo Selecione uma ou várias opções para tornar o nome do arquivo compatível com os sistemas operacionais Windows (permite nomes de arquivos mais longos), Macintosh e UNIX.

Colocar Imagens na Pasta Especifica o nome da pasta na qual as imagens otimizadas serão salvas (disponível apenas para documentos com várias fatias).

Copiar Imagem de Plano de Fundo ao Salvar Preserva uma imagem de plano de fundo que foi especificada no conjunto de preferências Plano de Fundo.

Incluir XMP Inclui quaisquer informações de arquivos de metadados que foram adicionadas ao documento (escolha Arquivo > Informações do Arquivo para visualizar ou inserir metadados do documento). Os metadados são totalmente compatíveis com o formato de arquivo JPEG e parcialmente compatíveis com os arquivos GIF e PNG.

Inclusão de informações de título e de copyright em uma imagem

É possível adicionar informações sobre título e copyright a uma página da Web, inserindo informações na caixa de diálogo Info Sobre Arquivo. As informações do título são exibidas na barra de título do navegador quando a imagem é exportada com um arquivo HTML. As informações sobre copyright não são exibidas em um navegador, mas são adicionadas ao arquivo HTML como um comentário e ao arquivo de imagem como metadados.

- 1 Escolha Arquivo > Informações do Arquivo.
- 2 Para inserir um título que será exibido na barra de título do navegador da Web, na seção Descrição da caixa de diálogo Informações do arquivo, digite o texto desejado na caixa de texto Descrição.
- 3 Para inserir informações de copyright, na seção Descrição da caixa de diálogo Informações do Arquivo, digite o texto desejado na caixa de texto Nota de Copyright.
- 4 Clique em OK.

Capítulo 18: Vídeo e animação

No Adobe Photoshop CS3, é possível criar quadros de animação modificando as camadas de imagem para dar movimento e fazer alterações. Também é possível criar imagens para vídeo, usando uma das várias proporções de pixel predefinidas. Ao concluir a edição, pode-se salvar o trabalho como um GIF Animado ou como um arquivo PSD para editá-lo em diversos programas de vídeo, como o Adobe Premiere Pro CS3 ou o Adobe After Effects CS3.

No Photoshop Extended, também é possível importar arquivos de vídeo e seqüências de imagens para edição e retoque, criar animações com base na linha de tempo e exportar o trabalho como QuickTime, GIF Animado ou seqüências de imagens.

Vídeo e animação no Photoshop

Sobre animação


Uma *animação* consiste em uma seqüência de imagens, ou *quadros*, exibida durante um tempo específico. Cada quadro difere ligeiramente do quadro precedente, criando a ilusão de movimento ou outras alterações quando os quadros são visualizados em rápidas sucessões.

Sobre vídeo e camadas de vídeo no Photoshop Extended

Importante: para trabalhar com vídeo no Photoshop Extended, instale o QuickTime 7.1 (ou superior) no computador. O download do QuickTime é oferecido gratuitamente no site da Apple Computer.

Use o Photoshop Extended para editar quadros individuais de vídeo e arquivos de seqüência de imagens. Além de usar qualquer ferramenta do Photoshop para editar e pintar o vídeo, pode-se também aplicar filtros, máscaras, transformações, estilos de camadas e modos de mesclagem. Ao concluir as edições, o documento pode ser salvo como arquivo PSD (que pode ser reproduzido em outros aplicativos da Adobe, como o Premiere Pro e o After Effects, ou acessado como um arquivo estático em outros aplicativos) ou renderizado como um QuickTime Movie ou uma seqüência de imagens.

Nota: em um arquivo de vídeo, pode-se trabalhar apenas com as imagens visuais, e não com o áudio.

Ao abrir um arquivo de vídeo ou uma seqüência de imagens, no Photoshop Extended, os quadros ficam contidos em uma *camada de vídeo*. Na paleta Camadas, uma camada de vídeo é identificada com um ícone de filmstrip . As camadas de vídeo possibilitam pintar e clonar quadros individuais com as ferramentas Pincel e Carimbo. Como em camadas normais, as seleções ou as máscaras são usadas para restringir as edições a áreas específicas de um quadro. Navegue pelos quadros usando o modo de linha de tempo na paleta Animação (Janela > Animação).

Nota: as camadas de vídeo não funcionam no modo de quadro (paleta Animação).

Trabalhe com as camadas de vídeos da mesma forma que as camadas normais, ajustando o modo de mesclagem, a opacidade, a posição e o estilo de camada. Pode-se também agrupar camadas de vídeo na paleta Camadas. As camadas de ajuste possibilitam aplicar ajustes de cor e tom sem destruir as camadas de vídeo. A camada de vídeo usa o arquivo original como referência, de forma que as edições não alterem o vídeo original ou o arquivo de seqüência de imagens.

Para fazer as edições de quadro em uma camada separada, crie uma camada de vídeo em branco. As camadas de vídeo em branco possibilitam criar animações à mão livre.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br.

Consulte também

“Criação de imagens para vídeo” na página 514

“Carregamento de ações de vídeo” na página 517

“Camadas de ajuste e de preenchimento” na página 284

Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se abrir arquivos de vídeo e seqüências de imagens nos formatos a seguir.

Formatos de vídeo QuickTime

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- Há suporte para FLV no QuickTime, se o Adobe Flash 8 for instalado.
- Há suporte para MPEG-2, se um decodificador de MPEG-2 for instalado no computador.

Formatos de seqüência de imagens

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Há suporte para Cineon e JPEG 2000, se os plug-ins forem instalados.

Para obter mais informações sobre plug-ins e como instalá-los, consulte também “Plug-ins” na página 46.

Nota: no Photoshop Extended, pode-se selecionar vários arquivos DICOM com uma única camada e abri-los em uma camada de vídeo (como ao abrir uma seqüência de imagens). Consulte “Arquivos DICOM (Photoshop Extended)” na página 554.

Modo de cores e profundidade de bits

As camadas de vídeo contêm arquivos nos seguintes modos de cores e bits por canal (bpc):

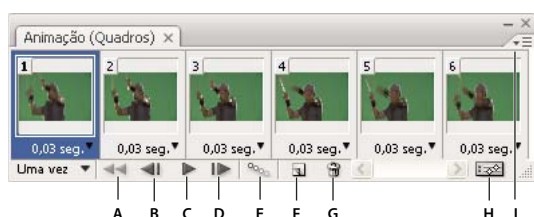
- Tons de cinza: 8, 16 ou 32 bpc
- RGB: 8, 16 ou 32 bpc
- CMYK: 8 ou 16 bpc
- Lab: 8 ou 16 bpc

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br.

Visão geral da paleta Animação

No Photoshop, a paleta Animação (Janela > Animação) é exibida no modo de quadro, que mostra uma miniatura de cada quadro na animação. Use as ferramentas na parte inferior da paleta para navegar pelos quadros, definir opções de looping, adicionar ou excluir quadros e visualizar a animação.

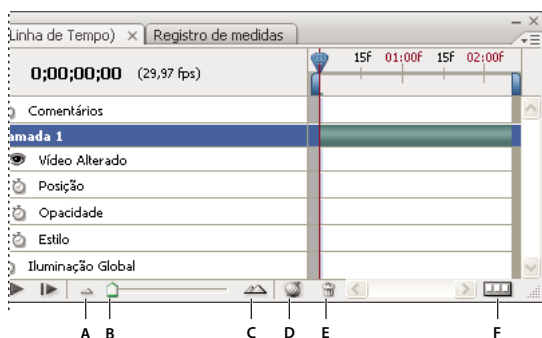
O menu da paleta Animação contém comandos adicionais para editar a duração de quadros ou de linha de tempo e para configurar a exibição de paletas. Clique no ícone do menu de paletas para visualizar os comandos disponíveis.



Paleta Animação (modo de quadro)

A.. Seleciona o primeiro quadro B.. Seleciona o quadro anterior C.. Reproduz a animação D.. Seleciona o quadro seguinte E.. Faz a transição de quadros de animação F.. Duplica os quadros selecionados G.. Exclui os quadros selecionados H.. Converte para o modo de linha de tempo (somente para o Photoshop Extended) I.. Menu da paleta Animação

No Photoshop Extended, pode-se usar a paleta Animação no modo de quadro ou de linha de tempo. O modo de linha de tempo mostra a duração do quadro e as propriedades da animação para as camadas de documento. Use as ferramentas na parte inferior da paleta para navegar pelos quadros, dar mais ou menos zoom na exibição de tempo, alternar para o modo de casca de cebola, excluir quadros principais e visualizar o vídeo. Use os controles na própria linha de tempo para ajustar a duração do quadro para uma camada, definir quadros principais para as propriedades de camada e designar uma seção do vídeo como área de trabalho.



Paleta Animação (modo de linha de tempo)

A.. Menos zoom B.. Controle deslizante de zoom C.. Mais zoom D.. Alternar para cascas de cebola E.. Excluir quadros principais F.. Converter em quadro de animação

No modo de linha de tempo, a paleta Animação exibe cada camada em um documento do Photoshop Extended (exceto a camada do plano de fundo) e é sincronizada com a paleta Camadas. Sempre que uma camada é adicionada, excluída, renomeada, agrupada, duplicada ou tem uma cor atribuída, as alterações são atualizadas nas duas paletas.

Nota: quando as camadas animadas são agrupadas como Objeto Inteligente, as informações de animação da paleta animação são armazenadas no Objeto Inteligente. Consulte também “Sobre objetos inteligentes” na página 287.


Para obter um vídeo sobre o modo de linha de tempo, consulte www.adobe.com/go/vid0023_br.


Controles do modo de quadro


No modo de quadro, a paleta Animação inclui os seguintes controles:

Opções de looping Define o número de vezes que uma animação é reproduzida quando exportada como um arquivo GIF animado.

Tempo de retardo do quadro Define a duração de um quadro durante a reprodução.

Transição de quadros de animação  Adiciona uma série de quadros entre os dois quadros existentes, alterando as propriedades de camada igualmente entre os novos quadros.


Duplicar quadros selecionados  Adiciona um quadro à animação, duplicando o quadro selecionado na paleta Animação.

Converter em animação de linha de tempo (Photoshop Extended)  Converte um quadro de animação em animação de linha de tempo, usando os quadros principais para animar propriedades de camada.

Controles do modo de linha de tempo (Photoshop Extended)


No modo de linha de tempo, a paleta Animação inclui os seguintes recursos e controles:

Indicador de quadros em cache Exibe uma barra verde para indicar os quadros colocados em cache para reprodução.



Faixa de comentários Escolha Editar Comentário de Linha de Tempo no menu Paleta para inserir um comentário na hora atual. Os comentários aparecem como ícones  na faixa de comentários e são exibidos como dicas de ferramentas quando o ponteiro do mouse é movido sobre o ícone.

Converter em quadro de animação Converte uma animação de linha de tempo usando quadros principais em quadro de animação.

Visualização de timecode ou número de quadros Mostra o timecode ou número de quadros (dependendo das opções de paleta) para o quadro atual.

Indicador da hora atual  Arraste o indicador da hora atual para navegar pelos quadros ou altere a hora ou o quadro atual.


Faixa de Iluminação Global Exibe quadros principais em que se define e altera o ângulo de iluminação principal para efeitos de camada, como Sombra Projetada, Sombra Interna e Chanfro e Entalhe.

Navegadores do quadro principal   Botões de seta à esquerda de um rótulo de faixa movem o indicador da hora atual para o quadro principal anterior ou posterior à sua posição no momento. Clique no botão central para adicionar ou excluir um quadro principal na hora atual.

Barra de duração de camada Especifica um momento da camada dentro de um vídeo ou animação. Para mover a camada para outro momento, arraste a barra. Para aparar (ajustar a duração de) uma camada, arraste uma das extremidades da barra.

Faixa de vídeo alterada Para camadas de vídeo, exibe um ícone de quadro principal para cada quadro alterado. A fim de saltar para quadros alterados, use os navegadores de quadro principal à esquerda do rótulo da faixa.

Escala de tempo Mede a duração (ou contagem de quadro) horizontalmente, de acordo com a duração e a velocidade do quadro do arquivo. (Escolha Configurações do Arquivo no menu Paleta para alterar a duração ou a velocidade do quadro.) Marcas e números são exibidos ao lado da escala e alteram em espaçamento com a configuração de zoom de linha de tempo.

Cronômetro de variação de tempo  Ativa ou desativa os quadros principais para uma propriedade de camada. Selecione esta opção para inserir um quadro principal e ativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada. Desmarque para remover todos os quadros principais e desativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada.

Opções da paleta animação Abre o menu da paleta Animação, que inclui funções que afetam as configurações de quadros principais, camadas, aparência do painel, casca de cebola e documento.

Indicadores de área de trabalho Arraste a guia azul em uma das extremidades da primeira faixa para marcar a parte específica da animação ou do vídeo a ser visualizada ou exportada.

Como alterar o tamanho da miniatura

Na paleta Animação, pode-se alterar o tamanho das miniaturas que representam cada quadro ou camada.

1 Escolha Opções da Paleta no menu da paleta Animação.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma opção de tamanho.
- (Photoshop Extended) No modo de linha de tempo, selecione Nenhum para exibir apenas nomes de camada.

Como alternar as unidades de linha de tempo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se exibir a linha de tempo da paleta Animação no número de quadros ou nas unidades de timecode.

- Para selecionar as unidades a serem exibidas, escolha Opções da Paleta no menu da paleta Animação e Números de Quadro ou Timecode.

- Para alternar entre unidades, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique na exibição da hora atual na parte superior esquerda da linha de tempo.

Como mostrar ou ocultar propriedades na linha de tempo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, as camadas adicionadas a um documento aparecem como faixas na linha de tempo. Expanda as faixas de camada para mostrar as propriedades que podem ser animadas.

- ❖ Para mostrar ou ocultar as propriedades de camada, clique no triângulo à esquerda do nome da camada.

Para obter um vídeo sobre o modo de linha de tempo, consulte www.adobe.com/go/vid0023_br.

Como mostrar ou ocultar camadas na linha de tempo (Photoshop Extended)


No Photoshop Extended, todas as camadas do documento aparecem na linha de tempo por padrão. Para mostrar apenas um subconjunto de camadas, primeiro defina-as como favoritas.

1 No modo linha de tempo, selecione uma ou mais camadas na paleta Animação e, no menu dessa paleta, escolha Mostrar > Definir Camadas Favoritas.

2 Para especificar as camadas a serem exibidas, escolha Mostrar no menu da paleta Animação e selecione Todas as Camadas ou Camadas Favoritas.

Como navegar na linha de tempo (Photoshop Extended)

- ❖ Com a paleta Animação no modo de linha de tempo, siga um destes procedimentos:

- Arraste o indicador da hora atual .
- Clique em um número ou local na escala de tempo em que será posicionado o indicador da hora atual.
- Arraste a exibição da hora atual (no canto superior esquerdo da linha de tempo).
- Clique duas vezes na exibição da hora atual e digite um número ou hora de quadro na caixa de diálogo Definir Hora Atual.
- Use os controles de reprodução na paleta Animação.
- Escolha Ir Para no menu da paleta Animação e uma opção de linha de tempo.



Como alternar os modos de animação (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se usar a paleta Animação no modo de quadro de animação ou animação de linha de tempo. O modo de quadro mostra a duração do quadro e as propriedades de animação de camada do documento Photoshop. O modo de linha de tempo mostra a duração do quadro e as propriedades de camada com quadro principal de vídeos e animações em uma linha de tempo.

Antes de iniciar uma animação, selecione o modo desejado. A alteração de modos em um documento aberto converte um quadro de animação em animação de linha de tempo ou vice-versa.

Importante: *pode-se perder alguns quadros principais interpolados durante a conversão de uma animação de linha de tempo para um quadro de animação (a aparência da animação não é alterada).*

- ❖ Na paleta Animação, siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Converter em Quadro de Animação .
- Clique no ícone Converter em Animação de Linha de Tempo .
- No menu da paleta Animação, escolha Converter em Quadro de Animação ou Converter em Linha de Tempo.

Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)

Ao trabalhar no modo de linha de tempo, pode-se especificar a duração e a velocidade do quadro de um documento contendo vídeo ou animação. *Duração* é a duração geral do videoclipe no documento. A *Velocidade do quadro* ou quadros por segundo (qps), em geral, é determinada pelo tipo de saída produzido: A velocidade de quadro em vídeo NTSC é de

29,97 qps, em PAL é de 25 qps e em filme cinematográfico é de 24 qps. Dependendo do sistema de transmissão, o vídeo DVD pode ter a mesma velocidade de vídeo que NTSC ou PAL ou 23,976. Vídeo destinado a CD-ROM ou à Web, em geral, tem uma velocidade de quadro de 10 a 15 qps.

Ao criar um novo documento, a duração padrão de linha de tempo é 10 segundos e da velocidade de quadro é 30 qps.

- 1 No menu da paleta Animação, escolha Configurações do Arquivo.
- 2 Digite ou escolha os valores para Duração e Velocidade do Quadro.

Nota: a redução da duração de um vídeo ou de uma animação existente pode aparar os quadros (e quaisquer quadros principais) no fim do documento.

Consulte também

“Como definir uma área de trabalho (Photoshop Extended)” na página 525

Criação de imagens para vídeo

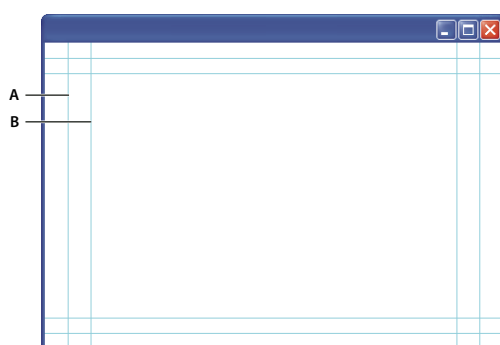
Sobre a criação de imagens para vídeo

O Photoshop pode criar imagens de várias proporções para que sejam exibidas devidamente em dispositivos como monitores de vídeo. Selecione uma opção de vídeo específica (usando a caixa de diálogo Novo) para compensar o redimensionamento ao incorporar a imagem final no vídeo.

Zonas protegidas

A predefinição Filme e Vídeo também cria um documento com guias não imprimíveis que delineiam áreas da imagem protegidas para ações e títulos. Usando as opções no menu Tamanho, é possível gerar imagens para sistemas de vídeo específicos, como NTSC, PAL ou HDTV.

As zonas sem cortes são úteis quando você edita para transmissão e videotape. A maioria dos aparelhos de TV para o consumidor utilizam um processo chamado 'overscan' (esticamento da imagem), que corta uma porção das bordas externas da imagem, permitindo que o centro da imagem seja aumentado. A quantidade de overscan não é consistente em todas as TVs. Para que tudo se ajuste à área exibida pela maioria das TVs, mantenha o texto dentro das margens protegidas para títulos e todos os outros elementos importantes dentro das margens protegidas para ações.



Guias de tamanhos de arquivos predefinidos de vídeo

A. Área que preserva movimentos, sem cortes (retângulo externo) B. Área que preserva títulos, sem cortes (retângulo interno)

Nota: no caso de criação de conteúdo para a Web ou para CD, as margens protegidas para títulos e ações não se aplicam ao projeto porque a imagem inteira é exibida nessa mídia.

Opções de visualização

Para auxiliar na criação de imagens para vídeo, o Photoshop possui um modo de visualização de Correção de Proporções de Pixel, que exibe imagens com proporções de pixel específicas. Para proporcionar visualizações mais precisas, o Photoshop também inclui um comando Visualização de Vídeo, que possibilita a visualização imediata de um trabalho na

tela de um dispositivo, como um monitor de vídeo. Para usar esse recurso, o dispositivo deve estar conectado ao computador via FireWire. Consulte também “Visualização do documento em um monitor de vídeo” na página 542. Para obter mais informações sobre FireWire, consulte o site da Apple.

Outras considerações

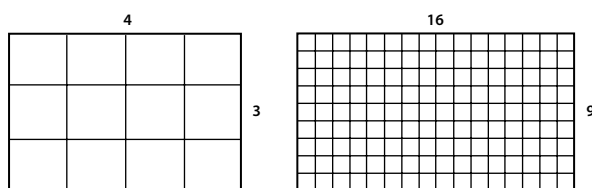
O Adobe After Effects e o Adobe Premiere Pro oferecem suporte a arquivos PSD criados no Photoshop. No entanto, se você estiver usando outros aplicativos de vídeo e filme, convém considerar estes detalhes ao criar imagens para uso em vídeo:

- Alguns programas de edição de vídeo podem importar camadas individuais a partir de um arquivo PSD de várias camadas.
- Se o arquivo tiver transparência, alguns programas de edição de vídeo a preservarão.
- Se o arquivo usar uma máscara de camada ou várias camadas, não será necessário achatar as camadas, mas convém incluir uma cópia achatada do arquivo no formato PSD para maximizar a compatibilidade com versões anteriores.

Proporções

Proporções especificam a proporção da largura à altura. Os quadros de vídeo possuem proporções de quadro, e os pixels que compõem o quadro possuem proporções de pixel. Algumas câmeras de vídeo podem gravar várias proporções de quadro, e os diferentes padrões de vídeo usam diferentes proporções de pixel.

Proporções de quadro descrevem a proporção da largura à altura nas dimensões de uma imagem. Por exemplo, DV NTSC possui uma proporção de quadro de 4:3 (ou 4 de largura por 3 de altura) e um quadro em tela panorâmica comum possui uma proporção de quadro de 16:9. Muitas câmeras de vídeo que possuem um modo de tela panorâmica podem gravar usando a proporção de 16:9. Muitos filmes foram capturados usando proporções ainda mais amplas.

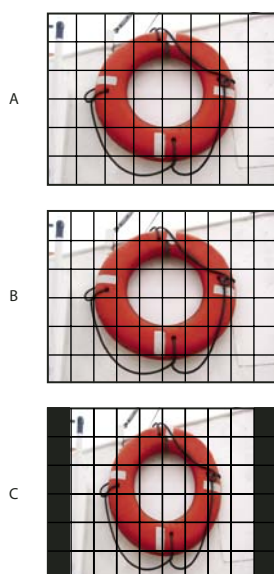


Proporção de quadro 4:3 (esquerda) e 16:9 panorâmica (direita)

Proporções de pixel descrevem a proporção da largura à altura de um único pixel em um quadro. As proporções de pixel variam porque diferentes sistemas de vídeo fazem várias hipóteses sobre o número de pixels necessários para preencher um quadro. Por exemplo, muitos padrões de vídeo de computador definem uma proporção de quadro de 4:3 como 640 pixels de largura por 480 pixels de altura, que resulta em pixels quadrados. Os pixels do vídeo de computador, nesse exemplo, possuem proporções de pixel de 1:1 (quadrado), enquanto os pixels do DV NTSC possuem proporções de pixel de 0,9 (não quadrado). Os pixels do DV, que são sempre retangulares, são orientados verticalmente em sistemas que produzem vídeo NTSC e horizontalmente em sistemas que produzem vídeo PAL.

Se você exibir pixels retangulares em um monitor com pixels quadrados sem alteração, as imagens aparecerão distorcidas; por exemplo, círculos serão ovais. No entanto, quando exibidas em um monitor de transmissão, as imagens aparecem com as proporções corretas porque os monitores de transmissão usam pixels retangulares.

Nota: ao copiar ou importar imagens em um documento de pixels não quadrados, o Photoshop automaticamente converte e dimensiona a imagem à proporção de pixel desse documento. As imagens importadas do Adobe Illustrator CS3 também são dimensionadas adequadamente.



Proporções de pixel e de quadro

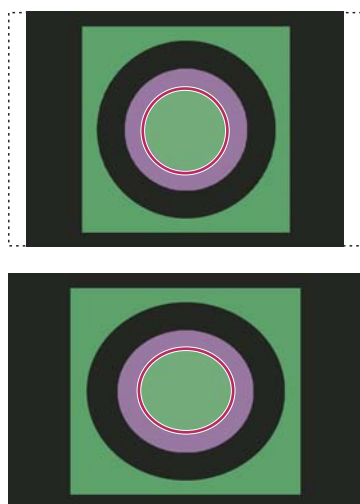
A. Imagem 4:3 de pixels quadrados exibida em um monitor (de computador) 4:3 de pixels quadrados **B.** Imagem 4:3 de pixels quadrados interpretada corretamente para exibição em um monitor (de TV) 4:3 de pixels não quadrados **C.** Imagem 4:3 de pixels quadrados interpretada incorretamente para exibição em um monitor (de TV) 4:3 de pixels não quadrados

Criação de imagens para uso em vídeo


- 1 Crie um novo documento.
- 2 Escolha a predefinição Filme e Vídeo, a partir do menu Predefinição na caixa de diálogo Novo.
- 3 Escolha o tamanho apropriado para o sistema de vídeo em que a imagem será exibida.
- 4 Clique em Avançado para especificar um perfil de cor e proporções de pixel específicas.

Importante: por padrão, documentos de pixels não quadrados são abertos com a opção *Correção de Proporções de Pixel* ativada. Essa definição dimensiona a imagem como se fosse para aparecer no dispositivo de saída de pixels não quadrados (em geral, um monitor de vídeo).

- 5 Para visualizar a imagem como se fosse para aparecer em um monitor de computador (pixels quadrados), escolha Exibir > Correção de Proporções de Pixel.




Um círculo em um documento NTSC DV (720 x 480 pixels) visualizado em um monitor de computador (pixels quadrados) com a Correção de Proporções de Pixel ativada (acima) e com a Correção de Proporções de Pixel desativada (abaixo)

 É possível visualizar uma imagem simultaneamente com a Correção de Proporções de Pixel ativada e desativada. Com a imagem de pixels não quadrados aberta e a Correção de Proporções de Pixel ativada, escolha Janela > Organizar > Nova Janela Para [nome do documento]. Com a nova janela ativa, escolha Visualizar > Correção de Proporções de Pixel para desativar a correção.

6 Se uma tela de dispositivo, como um monitor de vídeo, estiver conectada ao computador via FireWire, visualize o documento no dispositivo:

- Para definir opções de saída antes de visualizar a imagem, escolha Arquivo > Exportar > Visualização de Vídeo.
- Para visualizar a imagem sem definir opções de saída, escolha Arquivo > Exportar > Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo.

 Ao criar imagens para vídeo, carregue um conjunto de ações de vídeo (incluído no Photoshop) que automatize algumas tarefas — como dimensionar as imagens para caberem nas dimensões de vídeo e definir as proporções de pixel.

Consulte também

“Visualização do documento em um monitor de vídeo” na página 542

Carregamento de ações de vídeo

Para imagens de vídeo, as ações automatizam tarefas como restringir o intervalo de luminescência e os níveis de saturação para torná-los compatíveis com os padrões de transmissão, redimensionar e converter uma imagem em pixels não quadrados para usá-la em apresentações de slides em DVD (proporções padrão e de tela panorâmica, NTSC e PAL), criar um canal alfa em todas as camadas atualmente visíveis, ajustar as áreas da imagem (principalmente linhas finas) que provavelmente causarão um efeito de oscilação de entrelaçamento e, por último, gerar uma sobreposição de proteção para título.

- 1** Escolha Janela > Ações para exibir o painel Ações.
- 2** Clique no triângulo, no canto superior direito, para abrir o menu da paleta Ações e escolha Carregar Ações.
- 3** Na caixa de diálogo Carregar, navegue até a pasta Ações do Photoshop e selecione o arquivo Ações de vídeo.atn.
- 4** Clique em Carregar.

Consulte também

“Automação de tarefas” na página 571

Ajuste de proporções de pixel

Pode-se criar uma proporção de pixel personalizada em documentos existentes, excluir ou redefinir as proporções de pixel anteriormente atribuídas a um documento.

Atribuição de um valor de proporções de pixel a um documento existente

❖ Com um documento aberto, escolha Imagem > Proporções de Pixel e, em seguida, escolha uma proporção de pixel que seja compatível com o formato de vídeo com o qual você usará seu arquivo Photoshop.

Criação de proporções de pixel personalizadas

- 1** Com um documento aberto, escolha Imagem > Proporções de Pixel > Proporções de Pixel Personalizadas.
- 2** Na caixa de diálogo Salvar Proporções de Pixel, digite um valor na caixa de texto Fator, nomeie a proporção de pixels personalizada e clique em OK.

As novas proporções de pixel personalizadas são exibidas no menu Proporções de Pixel da caixa de diálogo Novo e no menu Imagem > Proporções de Pixel.

Exclusão de proporções de pixel

- 1** Com o documento aberto, escolha Imagem > Proporções de Pixel > Excluir Proporções de Pixel.

2 Na caixa de diálogo Excluir Proporções de Pixel, escolha o item a ser excluído no menu Proporções de Pixel e clique em Excluir.

Redefinição das proporções de pixel

1 Com o documento aberto, escolha Imagem > Proporções de Pixel > Redefinir Proporções de Pixel.

2 Na caixa de diálogo, escolha uma destas opções:

Anexar Substitui as proporções de pixel atuais pelos valores padrão, incluindo proporções de pixel personalizadas. Essa opção será útil se você tiver excluído um valor padrão e quiser restaurá-lo para o menu, mas, ao mesmo tempo, também quiser manter todos os valores personalizados.

OK Substitui as proporções de pixel atuais pelos valores padrão. As proporções de pixel personalizadas são descartadas.

Cancelar Cancela o comando.

Preparação de imagens para uso no After Effects

Pode-se importar um arquivo PSD (Photoshop) diretamente em um projeto do After Effects com a opção de preservar camadas individuais, estilos de camadas, áreas transparentes e máscaras de camadas e camadas de ajuste (preservando os elementos individuais para animação).

Nota: o After Effects funciona no modo de cores RGB. Para obter o melhor resultado, trabalhe no modo RGB no Photoshop em arquivos que serão exportados para o After Effect. O After Effects CS3 pode converter arquivos de CMYK para RGB. O After Effects 7 e versões anteriores não podem converter arquivos de CMYK para RGB.

Antes de exportar um arquivo em camadas do Photoshop para usá-lo no After Effects, execute o procedimento a seguir a fim de reduzir o tempo de visualização e renderização e evitar problemas com a importação e atualização de camadas do Photoshop.

- Organize e nomeie as camadas. Quando o nome de uma camada é alterado ou uma camada é excluída em um documento do Photoshop depois de ser importada para o After Effects, o aplicativo não consegue localizar a camada renomeada ou excluída. O painel Projeto do After Effects lista essa camada como ausente. (Pode-se também agrupar as camadas em Objetos Inteligentes. Por exemplo: Quando se usa um conjunto de camadas para criar um objeto de primeiro plano e outro conjunto para criar um plano de fundo, eles podem ser agrupados em um Objeto Inteligente cada e animá-los facilmente para que se sobreponham.)
- Cada camada deve ter um nome exclusivo. Nomes de camada duplicados podem causar confusão.
- Escolha Sempre no menu Maximizar Compatibilidade de Arquivos PSD e PSB da caixa de diálogo Preferências de Controle de Arquivo.
- Use a predefinição de dimensão de pixel apropriada para vídeo e filme na caixa de diálogo Novo Documento.
- Execute as correções necessárias de cor, dimensão, corte ou outras edições no Photoshop para não sobrecarregar o After Effects durante o processamento de imagem. (Pode-se também atribuir um perfil de cor à imagem que corresponda ao tipo de saída pretendido, como Rec. 601 NTSC ou Rec. 709. O After Effects pode ler os perfis de cores incorporados e interpretar as cores da imagem de acordo com eles. Para obter mais informações sobre perfis de cores, consulte “Trabalho com perfis de cores” na página 131.)

Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)


Como abrir ou importar um arquivo de vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, é possível abrir um arquivo de vídeo diretamente ou adicionar um vídeo a um documento aberto. Ao importar o vídeo, os quadros de imagem são aplicados em uma camada de vídeo.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para abrir um arquivo de vídeo diretamente, escolha Arquivo > Abrir.

- Para importar um vídeo em um documento aberto, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.
- 2 Na caixa de diálogo Abrir, para Arquivos do Tipo (Windows) ou Ativar (Mac OS), escolha Todos os Documentos Legíveis ou QuickTime Movie.
 - 3 Selecione um arquivo de vídeo e clique em Abrir.

 Também é possível abrir o vídeo diretamente no Bridge: selecione um arquivo de vídeo e escolha Arquivo > Abrir com > Adobe Photoshop CS3.

Consulte também

“Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)” na página 510

“Sobre perfis de cores ausentes e não-correspondentes” na página 137

Importação de seqüências de imagem (Photoshop Extended)

Ao importar uma pasta de arquivos de imagem seqüenciados, cada imagem torna-se um quadro em uma camada de vídeo.

- 1 Os arquivos de imagem devem estar em uma única pasta e serem nomeados seqüencialmente.

A pasta deve conter apenas as imagens que você deseja usar como quadros. A animação resultante será concluída de forma mais satisfatória se todos os arquivos tiverem as mesmas dimensões em pixels. Para organizar os quadros corretamente para a animação, nomeie os arquivos em ordem alfabética ou numérica. Por exemplo, *nome de arquivo001*, *nome de arquivo002*, *nome de arquivo003*, e assim por diante.

- 2 Siga um destes procedimentos:

- Para abrir uma seqüência de imagens diretamente, escolha Arquivo > Abrir.
- Para importar uma seqüência de imagens em um documento aberto, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.

- 3 Na caixa de diálogo Abrir, navegue até a pasta com os arquivos de seqüência de imagens.

- 4 Selecione um arquivo, escolha a opção Seqüência de Imagens e clique em Abrir.

Nota: a seleção de mais de um arquivo em uma seqüência de imagens desativa a opção Seqüência de Imagens.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com seqüências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br.

Consulte também

“Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)” na página 510

Como inserir vídeo ou seqüências de imagem (Photoshop Extended)

Use o comando Inserir para transformar o vídeo ou a seqüência de imagens ao importá-los para um documento. Depois de inseridos, os quadros de vídeo são incluídos em um Objeto Inteligente. Com o vídeo incluído no Objeto Inteligente, pode-se navegar pelos quadros usando a paleta Animação e também aplicar Filtros Inteligentes.

Nota: não é possível pintar ou clonar diretamente nos quadros de vídeo incluídos em um Objeto Inteligente. No entanto, pode-se adicionar uma camada de vídeo em branco acima do Objeto Inteligente e pintar nos quadros em branco. Também é possível usar a ferramenta Clonagem com a opção Obter Amostra de Todas as Camadas para pintar quadros em branco. Isso permite usar o vídeo no Objeto Inteligente como uma fonte de clonagem.

- 1 Com um documento aberto, escolha Arquivo > Inserir.

- 2 Na caixa de diálogo Inserir, siga um destes procedimentos:

- Selecione um arquivo de vídeo e clique em Inserir.
- Selecione um arquivo de seqüência de imagens, a opção Seqüência de Imagens e clique em Inserir.

Nota: verifique se todos os arquivos de seqüência de imagens estão em uma pasta.

- 3 (Opcional) Use os pontos de controle para dimensionar, girar, mover ou distorcer o conteúdo importado.
- 4 Clique no botão Confirmar Transformação ✓ na barra de opções para inserir o arquivo.



Também é possível inserir o vídeo diretamente do Adobe Bridge CS3. Selecione o arquivo de vídeo e escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop.

Consulte também

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

“Transformação de camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 524

“Sobre filtros inteligentes” na página 290

“Como criar novas camadas de vídeo” na página 524

Como recarregar a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)

Quando o arquivo de origem para uma camada de vídeo é modificado em um aplicativo diferente, em geral, o Photoshop Extended recarrega e atualiza a seqüência de imagens ao abrir o documento contendo a camada de vídeo que faz referência ao arquivo de origem alterado. Se o documento já estiver aberto e o arquivo de origem for modificado, use o comando Recarregar Quadro para recarregar e atualizar o quadro atual na paleta Animação. Também é possível recarregar e atualizar a seqüência de imagens ao navegar pela camada de vídeo usando o botão Quadro Anterior, Próximo Quadro ou Reproduzir na paleta Animação.

Como substituir a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)

O Photoshop Extended tenta manter um vínculo entre o arquivo de vídeo de origem e a camada de vídeo mesmo quando se modifica ou se move a seqüência de imagens de vídeo fora do Photoshop. Se por algum motivo, o vínculo for quebrado entre a camada de vídeo e o arquivo de origem mencionado, o comando Substituir Seqüência de Imagens permite vincular novamente a camada de vídeo ao arquivo de vídeo de origem. O comando Substituir Seqüência de Imagens também pode substituir os quadros de seqüência de imagens ou de vídeo em uma camada de vídeo com quadros de uma origem de seqüência de imagens ou de vídeo diferente.

O Photoshop tenta manter o vínculo entre a camada de vídeo e o arquivo de origem mesmo que se mova ou renomeie a origem de vídeo. Entretanto, quando o vínculo com a camada de vídeo é perdido ao mover, renomear ou excluir o arquivo de origem de vídeo, um ícone de alerta ⚠ é exibido na camada da paleta Camada. Use o comando Substituir Seqüência de Imagens para vincular novamente a camada de vídeo ao arquivo de origem.

- 1 Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo que deseja vincular novamente ao arquivo de origem ou para substituir o conteúdo.
- 2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Substituir Seqüência de Imagens.
- 3 Na caixa de diálogo Abrir, selecione um arquivo de seqüência de imagens ou de vídeo e clique em Abrir.

Como interpretar a seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)

Interpretação da seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)

É possível especificar como o Photoshop Extended deve interpretar o canal alfa e a velocidade de quadro do vídeo aberto ou importado.

- 1 Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo a ser interpretada.
- 2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Interpretar Seqüência de Imagens.

3 Na caixa de diálogo Interpretar Sequência de Imagens, execute um destes procedimentos:

- Para especificar como o canal alfa na camada de vídeo é interpretado, selecione uma opção Canal Alfa. A sequência de imagens deve ter um canal alfa para que essa opção esteja disponível. Quando a opção Recalculado-Remate está selecionada, pode-se especificar a cor fosca com a qual os canais são recalculados.
- Para especificar o número de quadros de vídeo reproduzidos por segundo, digite uma Velocidade do Quadro.
- Para gerenciar cores em quadros ou imagens de uma camada de vídeo, escolha um perfil do menu Perfil de Cores.

Interpretação do canal alfa em seqüências de imagens e de vídeo (Photoshop Extended)

As seqüências de imagens e de vídeo com canais alfa podem ser exatas ou recalculadas. Ao trabalhar com seqüências de vídeo ou de imagens contendo canais alfa, é importante especificar como o Photoshop Extended interpretará o canal alfa para obter os resultados esperados. Quando as imagens ou o vídeo recalculados estão em um documento com determinadas cores do plano de fundo, é possível obter efeitos indesejáveis, como fantasmas ou halos. Especifique uma cor fosca para que os pixels semitransparentes se misturem (multipliquem) com o plano de fundo sem produzir halos.

Ignorar Ignora o canal alfa no vídeo.

Exato - Sem Remate Interpreta o canal alfa como alfa exato. Se o aplicativo usado para criar o vídeo não recalcula o canal alfa, selecione esta opção.

Recalculado - Remate Interpreta o canal alfa como recalculado com preto, branco ou uma cor. Se necessário, clique na amostra de cores na caixa de diálogo Interpretar Sequência de Imagens para abrir o Seletor de Cores da Adobe e especificar a cor fosca.



Canal alfa recalculado com branco fosco

Como pintar quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Pintura de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Pode-se editar ou pintar quadros de vídeo individuais para criar uma animação, adicionar conteúdo ou remover detalhes indesejados. Além de usar qualquer ferramenta Pincel, é possível pintar usando o Carimbo, Carimbo de Padrão, Pincel de Recuperação ou Pincel de Recuperação para Manchas. Pode-se também editar quadros de vídeo usando a ferramenta Corrigir.

Nota: o ato de pintar (mesmo com outra ferramenta) quadros de vídeo é chamado de rotoscopia, embora, tradicionalmente, a rotoscopia consista em traçar imagens de ação ao vivo, quadro a quadro, para uso em animação.

- 1** Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.
- 2** Mova o indicador da hora atual para o quadro de vídeo a ser editado.
- 3** (Opcional) Para editar em uma camada separada, escolha Camadas > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo em Branco.
- 4** Selecione a ferramenta Pincel a ser usada e aplique as edições ao quadro.

A pintura não destrói as camadas de vídeo. Para descartar os pixels alterados em uma camada de vídeo ou de quadro específica, escolha o comando Restaurar Quadro ou Restaurar Todos os Quadros. Para ativar ou desativar a visibilidade das camadas de vídeo alteradas, escolha o comando Ocultar Vídeo Alterado (ou clique no olho ao lado da faixa de vídeo na linha de tempo).

Para obter um vídeo sobre clonagem, consulte www.adobe.com/go/vid0025_br.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br.

Consulte também

“Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis” na página 303

“Retoque e correção de imagens” na página 182

“Restauração de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 523

“Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)” na página 538

Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se usar as ferramentas Carimbo e Pincel de Recuperação para retocar ou duplicar objetos em quadros de vídeo ou animação. Use o Carimbo para obter uma *amostra* do conteúdo de parte de um quadro (a *origem*) e usá-la para pintar outra parte do mesmo, ou de outro, quadro (o *destino*). Também é possível usar um documento separado como a origem da amostra, em vez de um quadro. O Pincel de Recuperação inclui opções para misturar o conteúdo da amostra com o quadro de destino.

Nota: também é possível clonar o conteúdo com as ferramentas Pincel de Recuperação para Manchas e Correção. Entretanto, as ferramentas Carimbo e Pincel de Recuperação permitem armazenar até cinco amostras na paleta Origem do Clone e definir as opções de sobreposição, escala e deslocamento de quadro.

Ao mover para outro quadro depois de obter uma amostra do conteúdo de um primeiro quadro e usá-la para pintar, o quadro de origem deixa de ser aquele do qual se obteve a amostra inicialmente. É possível bloquear o primeiro quadro de origem obtido como amostra, ou digitar um valor de deslocamento de quadro, a fim de alterar a origem para um quadro diferente do usado inicialmente.

Para obter um vídeo sobre clonagem, consulte www.adobe.com/go/vid0025_br.

Consulte também

“Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 182

“Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação” na página 184

“Definição de origens da amostra para clonagem e recuperação” na página 183

“Como criar novas camadas de vídeo” na página 524

Clonagem de vídeo ou de conteúdo de animação

1 Selecione a ferramenta Carimbo  ou Pincel de Reparação  e defina as opções de ferramenta desejadas.


2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de vídeo na paleta Camadas ou Animação e mova o indicador da hora atual para o quadro usado como amostra.
- Abra a imagem a ser usada como amostra.

3 Posicione o ponteiro em uma imagem ou quadro abertos e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para definir o ponto de amostragem.


4 Para definir outros pontos de amostragem, clique em cada um dos botões de origem  na paleta Origem do Clone.

5 Selecione a camada de vídeo de destino e mova o indicador da hora atual para o quadro a ser pintado.

 Para pintar em uma camada separada, adicione uma camada de vídeo em branco. Escolha a opção apropriada em *Amostra para clonar o conteúdo na camada de vídeo em branco*.

6 Se forem definidos vários pontos de amostragem, selecione a origem a ser usada na paleta Origem do Clone.

7 Execute um destes procedimentos na paleta Origem do Clone:

- Para redimensionar ou girar a origem do clone, digite um valor para L (largura) ou A (altura) ou o grau de giro .
- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas.



Use Shift + Option (Windows) ou Shift + Alt (Mac OS) para mostrar temporariamente a sobreposição de origem do clone. Arraste com as teclas Shift + Option (Windows) ou Shift + Alt (Mac OS) pressionadas para mover a sobreposição de origem para a posição/deslocamento desejado. Para obter mais informações sobre Atalhos, consulte “Atalhos do teclado” na página 589.

8 Arraste sobre a área do quadro a ser pintada.

A pintura não destrói as camadas de vídeo. Escolha o comando Restaurar Quadro ou Restaurar Todos os Quadros para descartar os pixels alterados em uma camada de vídeo ou de quadro específica.

Como alterar um deslocamento de quadro para clonagem ou reparação

❖ Na paleta Origem do Clone:

- Selecione Bloquear Quadro para pintar sempre usando o mesmo quadro do qual se obteve a amostra inicialmente.
- Digite o número de quadros na caixa Deslocamento de Quadro para pintar usando um quadro específico diferente do usado inicialmente como amostra. Se o quadro desejado estiver depois do quadro usado como amostra inicialmente, digite um valor positivo. Se o quadro desejado estiver antes do quadro usado como amostra inicialmente, digite um valor negativo.

Restauração de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

É possível descartar as edições feitas em um quadro de camadas de vídeo ou camadas de vídeo em branco.

❖ Na paleta Animação, selecione uma camada de vídeo e siga um destes procedimentos:

- Para restaurar um quadro específico, mova o indicador da hora atual para o quadro de vídeo e escolha Camada > Camadas de Vídeo > Restaurar Quadro.
- Para restaurar todos os quadros em uma camada de vídeo ou camada de vídeo em branco, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Restaurar Todos os Quadros.

Gerenciamento de cores em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, é possível pintar camadas de vídeo usando ferramentas como o pincel e o carimbo. Quando nenhum perfil de cores é atribuído à camada de vídeo, as edições de pixel são armazenadas usando o espaço de cores do arquivo, e a sequência de imagens do vídeo em si permanece inalterada. Se o espaço de cores da sequência de imagens importada for diferente do espaço de cores do documento do Photoshop, talvez seja necessário fazer uns ajustes. Por exemplo, um filme de vídeo de definição padrão pode estar em SDTV 601 NTSC, enquanto o documento do Photoshop Extended está em Adobe RGB. Seu vídeo ou documento exportado final pode não ter as cores esperadas devido à incompatibilidade do espaço de cor.



Antes de investir muito tempo pintando ou editando camadas de vídeo, teste o fluxo de trabalho completo para saber do que o gerenciamento de cores precisa e encontrar a melhor abordagem para esse caso.

Em geral, é possível resolver uma incompatibilidade atribuindo um perfil de cores ao documento que corresponde à sequência de imagens importada ou deixando a camada de vídeo sem gerenciamento. Por exemplo, com o vídeo de definição padrão, você pode deixar a camada de vídeo sem gerenciamento e atribuir ao documento o perfil de cor SDTV (Rec. 601 NTSC). Nesse caso, os pixels do quadro importado são armazenados diretamente na camada de vídeo sem conversão de cores.

Do contrário, é possível atribuir o perfil de cores do documento à camada de vídeo usando a opção Converter Conteúdo de Moldura Editado (Camadas > Camadas de Vídeo > Interpretar Sequência de Imagens). Esta opção converte as edições de pixel no espaço de cores do documento, mas não converte as cores dos quadros do vídeo.

Nota: evite usar o perfil NTSC (1953) que se baseia em um equipamento que não é mais usado.

O comando Converter para Perfil (Editar > Converter para Perfil) também converte todas as edições de pixel no espaço de cores do documento. Entretanto, o uso do comando Atribuir Perfil (Editar > Atribuir Perfil) não converte as edições de pixel em uma camada de vídeo. Use o comando Atribuir Perfil com critério, especialmente se os quadros de vídeo forem pintados ou editados. Se a camada de vídeo tiver um perfil de cores, a aplicação do comando Atribuir Perfil ao documento pode causar uma incompatibilidade de espaço de cores entre as edições de pixel e os quadros importados.

Algumas combinações de sequência de imagens de vídeo e de espaços de cor do documento requerem conversão de cores:

- Um filme em tons de cinza em um documento no modo RGB, CMYK ou Lab requer a conversão de cores.
- O uso de uma sequência de imagens de 8bpc ou de 16 bpc em um documento de 32 bpc requer a conversão de cores.

Consulte também

“Introdução ao gerenciamento de cores” na página 120

“Atribuição ou remoção de um perfil de cor (Illustrator, Photoshop)” na página 134

“Conversão de cores do documento em outro perfil (Photoshop)” na página 135

Edição de camadas de animação e de vídeo (Photoshop Extended)

Transformação de camadas de vídeo (Photoshop Extended)

É possível transformar uma camada de vídeo como qualquer outra camada no Photoshop. Depois de transformados, os quadros de vídeo são incluídos em um Objeto Inteligente.

- 1 Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Transformação Livre e use as alças na janela do documento para transformar o vídeo.
 - Clique em Editar > Transformar e escolha uma transformação específica no submenu.

Consulte também

“Transformação de objetos” na página 198

“Sobre objetos inteligentes” na página 287

Como criar novas camadas de vídeo

É possível criar novas camadas de vídeo, adicionando um arquivo de vídeo como uma nova camada ou criando uma camada em branco.

Consulte também

“Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 518

“Como inserir vídeo ou seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 519

“Como substituir a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)” na página 520

Como abrir um arquivo de vídeo

❖ Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo de vídeo e clique em Abrir.

O vídeo é exibido em uma camada de vídeo em um novo documento.

Como adicionar um arquivo de vídeo como uma nova camada de vídeo

- 1 Para o documento ativo, exiba a paleta Animação no modo de linha de tempo.
- 2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.
- 3 Selecione um arquivo de vídeo ou de seqüência de imagens e clique em Abrir.

Como adicionar uma camada de vídeo em branco

- 1 Para o documento ativo, exiba a paleta Animação no modo de linha de tempo.
- 2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo em Branco.

Como definir uma área de trabalho (Photoshop Extended)

- 1 Na paleta Animação, execute um dos procedimentos a seguir para definir a duração do vídeo ou da animação a serem exportados ou visualizados:
 - Arraste as extremidades da barra da área de trabalho.
 - Mova o indicador da hora atual para a hora ou o quadro desejado. No menu da paleta Animação, escolha Definir Início da Área de Trabalho ou Definir Fim da Área de Trabalho.
- 2 (Opcional) Para remover as partes da linha de tempo que não estão na área de trabalho, no menu da paleta Animação, escolha Fazer Duração do Documento Corresponder à Área de Trabalho.

Consulte também

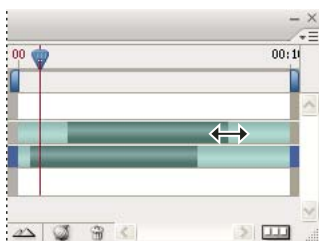
“Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)” na página 513

Como especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação (Photoshop Extended)

Pode-se usar vários métodos para especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação. Por exemplo, você pode aparar (ocultar) quadros no início ou final de uma camada. Isso altera os pontos de início e término da camada em um vídeo ou animação. (O primeiro quadro exibido é chamado de Ponto de Entrada e o último quadro é chamado de Ponto de Saída. Também é possível arrastar a barra de duração da camada inteira para uma parte diferente da linha de tempo.

- 1 Na paleta Animação, selecione a camada.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Para especificar os pontos Interno e Externo de uma camada, arraste o início e final da barra de duração da camada.
 - Arraste a barra de duração da camada para a seção da linha de tempo em que deseja que a camada seja exibida.

Nota: para obter os melhores resultados, arraste a barra de duração da camada depois que a barra for aparada.



Camadas (no modo de linha de tempo) com a barra de duração da camada selecionada para arrastar

- Mova o indicador da hora atual para o quadro desejado como o novo Ponto de Entrada ou Ponto de Saída e, no menu da paleta Animação, escolha Fazer Início da Camada Corresponder à Hora Atual ou Fazer Fim da Camada Corresponder à Hora Atual.

A duração da camada é reduzida ocultando-se os quadros entre o indicador da hora atual e o início ou o fim da camada. (Ao estender novamente as extremidades da barra de duração da camada, revelam-se os quadros ocultos.)

- Use quadros principais para alterar a opacidade da camada em horas ou quadros específicos.

Nota: para excluir uma sequência de imagens em uma ou mais camadas bloqueadas, use o comando *Levantar Área de Trabalho*. Para excluir uma duração específica do vídeo inteiro ou de camadas animadas, use o comando *Extrair Área de Trabalho*.

Como remover a sequência de imagens de uma camada (Photoshop Extended)

Pode-se remover a sequência do início ou do fim de uma camada de vídeo ou animação.



Ao aparar a sequência, é possível restaurá-la estendendo novamente as extremidades da barra de duração da camada.

- 1 Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada a ser editada.
- 2 Mova o indicador da hora atual para o quadro (ou hora) que será o novo Ponto de Entrada ou Ponto de Saída.
- 3 No menu da paleta Animação, escolha uma das seguintes opções:

Mover Ponto de Entrada da Camada para Hora Atual Move permanentemente a seção do início da camada para o indicador da hora atual.

Mover Ponto de Saída da Camada para Hora Atual Move permanentemente a seção do indicador da hora atual para o fim da camada.

Fazer Início da Camada Corresponder à Hora Atual Remove temporariamente (oculta) a seção do indicador da hora atual para o início da camada.

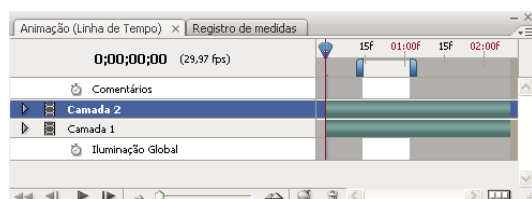
Fazer Fim da Camada Corresponder à Hora Atual Remove temporariamente (oculta) a seção do indicador da hora atual para o fim da camada.

Nota: use também o comando *Levantar Área de Trabalho* para excluir a sequência de imagens em uma ou mais camadas desbloqueadas ou o comando *Extrair Área de Trabalho* para excluir uma duração específica em todas as camadas de um vídeo ou uma animação.

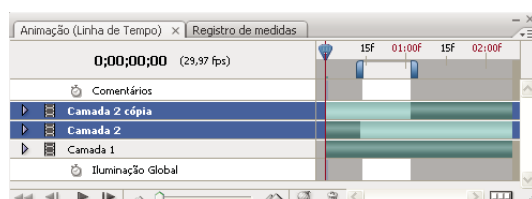
Como levantar a área de trabalho (Photoshop Extended)

É possível excluir uma seção da sequência de imagens nas camadas selecionadas e deixar um intervalo com a mesma duração da seção removida.

- 1 Bloqueie as camadas a serem preservadas e selecione as camadas desbloqueadas que serão editadas.
- 2 Na paleta Animação, defina a área de trabalho para especificar a duração das camadas selecionadas que serão omitidas.
- 3 No menu da paleta Animação, escolha *Levantar Área de Trabalho*.



As camadas antes da aplicação do comando *Levantar Área de Trabalho*



As camadas depois da aplicação do comando *Levantar Área de Trabalho*

Como extrair a área de trabalho (Photoshop Extended)


Partes específicas de uma animação ou um vídeo podem ser excluídas usando o comando Extrair Área de Trabalho. Todas as camadas são afetadas pelo comando.

- 1 Na paleta Animação, defina a área de trabalho para especificar a duração do vídeo ou da animação que serão omitidos.
- 2 No menu da paleta Animação, escolha Extrair Área de Trabalho.

O conteúdo restante é copiado para novas camadas de vídeo.

Como dividir camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Uma camada de vídeo pode ser dividida em duas novas camadas no quadro especificado.

- 1 Selecione uma camada de vídeo na paleta Animação.
- 2 Mova o indicador da hora atual para a hora ou o número do quadro em que a camada de vídeo será dividida.
- 3 Clique no ícone Opções Animação  e escolha Dividir Camada de Vídeo no menu da paleta Animação.

A camada de vídeo selecionada é duplicada e exibida logo acima da original na paleta Animação. A camada original é aparada no início até a hora atual, e a camada duplicada é aparada do fim até a hora atual.



A camada original antes do uso do comando Dividir Camada de Vídeo



As duas camadas resultantes ao usar o comando Dividir Camada de Vídeo

Agrupamento de camadas em um vídeo ou animação (Photoshop Extended)

Conforme você adiciona mais camadas ao vídeo ou à animação, convém organizá-las em uma hierarquia. Uma das maneiras mais fáceis de fazer isso é agrupando as camadas. O Photoshop preserva os quadros no vídeo ou na animação em camadas agrupadas.

Pode-se também agrupar um *grupo de camadas*. Além de aninhar as camadas em uma hierarquia mais complexa, o agrupamento de um grupo de camadas permite animar simultaneamente a opacidade de todas as camadas agrupadas. A paleta Animação exibe um grupo de camadas agrupadas com uma propriedade de camada de opacidade comum.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br.

❖ Na paleta Camadas, selecione duas ou mais camadas e siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Agrupar camadas.
- Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

Rasterização de camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Ao rasterizar camadas de vídeo, a camada selecionada é achatada em um composto do quadro atual selecionado na paleta Animação. Embora seja possível rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, pode-se especificar somente o quadro atual para a camada de vídeo superior.

- 1 Na paleta Camadas, selecione a camada de vídeo.
- 2 Na paleta Animação, mova o indicador da hora atual para o quadro a ser preservado ao rasterizar a camada de vídeo.
- 3 Escolha uma das seguintes opções:
 - Escolha Camada > Rasterizar > Vídeo.
 - Escolha Camada > Rasterizar > Camada.

Nota: para rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, selecione as camadas na paleta Camadas, defina o indicador da hora atual como o quadro a ser preservado na camada de vídeo superior e escolha Camada > Rasterizar > Camadas.

Criação de quadros de animação

Fluxo de trabalho de quadro de animação

No Photoshop, pode-se usar a paleta Animação para criar quadros de animação. Cada quadro representa uma configuração de camadas.

Nota: no Photoshop Extended, pode-se também criar animações usando uma linha de tempo e quadros principais. Consulte “Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)” na página 535.

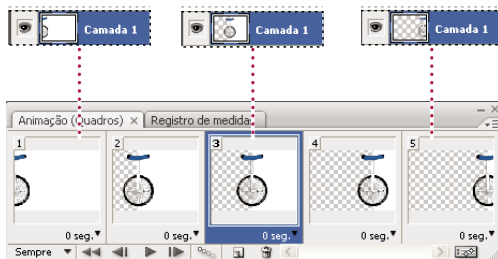


Ilustração de uma animação. A imagem do monociclo está em sua própria camada, e a posição dessa camada muda em cada quadro da animação.

Para criar animações com base em quadros no Photoshop, use o fluxo de trabalho geral a seguir.

1. Abra um novo documento.

Se ainda não estiverem visíveis, abra também as paletas Animação e Camadas. No Photoshop Extended, a paleta Animação deve estar no modo de quadro de animação (na paleta Animação, clique no botão Converter em Quadro de Animação).

2. Adicione uma camada ou converta a camada do plano de fundo.

Como não é possível animar uma camada de plano de fundo, adicione uma nova camada ou converta a camada de plano de fundo em uma camada normal. Consulte “Como converter planos de fundo e camadas” na página 259.

3. Adicione conteúdo à animação.

Se a animação incluir vários objetos que sejam animados independentemente, ou para alterar a cor de um objeto ou alterar completamente o conteúdo em um quadro, crie os objetos em camadas separadas.

4. Adicione um quadro à paleta Animação.

Consulte “Como adicionar quadros a uma animação” na página 529.

5. Selecione um quadro.

Consulte “Seleção de quadros de animação” na página 530.

6. Edite as camadas para o quadro selecionado.

Siga um destes procedimentos:

- Ative e desative a visibilidade para diferentes camadas.
- Altere a posição de objetos ou camadas para mover o conteúdo da camada.
- Altere a opacidade da camada para fazer o conteúdo aparecer ou desaparecer gradualmente.
- Altere o modo de mesclagem das camadas.
- Adicione um estilo às camadas.

O Photoshop fornece ferramentas para manter as mesmas características de uma camada em todos os quadros. Consulte “Alteração de atributos de camadas em animações” na página 531.

7. Adicione mais quadros e edite as camadas conforme necessário.

O número de quadros que podem ser criados é limitado apenas pela quantidade de memória disponível no sistema para o Photoshop.

Usando o comando Transição, é possível gerar novos quadros com alterações intermediárias entre dois quadros existentes na paleta. É uma maneira rápida de fazer um objeto se mover pela tela ou, gradualmente, aparecer ou desaparecer. Consulte “Criação de quadros usando transições” na página 532.

8. Defina as opções de looping e o tempo de retardo dos quadros.

Pode-se atribuir um tempo de retardo a cada quadro e especificar um looping que reproduza a animação uma vez, um número determinado de vezes ou continuamente. Consulte “Especificação de um tempo de retardo em quadros de animação” na página 533 e “Especificação de looping em quadros de animação” na página 534.

9. Visualize a animação.

Use os controles na paleta Animação para reproduzir a animação conforme ela for criada. Depois, use o comando Salvar Para a Web e Dispositivos a fim de visualizar a animação no navegador da Web. Consulte “Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web” na página 495.

10. Otimize a animação para obter um download mais eficaz.

Consulte “Otimização de quadros de animação” na página 543.

11. Salve a animação.


É possível salvar a animação como um GIF animado usando o comando Salvar Para a Web e Dispositivos. Pode-se também salvar a animação no formato PSD (Photoshop) para se trabalhar nela posteriormente.

No Photoshop, é possível salvar o quadro de animação como uma sequência de imagens, QuickTime Movie ou arquivos separados. Consulte também “Exportação de seqüências de imagens” na página 549 e “Exportação de vídeo” na página 544.

Como adicionar quadros a uma animação

A inclusão de quadros é o primeiro passo na criação de uma animação. Se uma imagem estiver aberta, a paleta Animação a exibirá como o primeiro quadro de uma nova animação. Cada quadro adicionado começa como uma duplicata do quadro anterior. Depois, use a paleta Camadas para fazer alterações no quadro.

1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 Clique no botão Duplica o Quadro Atual  na paleta Animação.

Seleção de quadros de animação




Antes de poder trabalhar com um quadro, é necessário selecioná-lo como o quadro atual. O conteúdo do quadro atual aparece na janela de documentos.

Na paleta Animação, o quadro atual é indicado por uma borda estreita (por dentro do realce de seleção sombreado), ao redor de sua respectiva miniatura. Os quadros selecionados são indicados por um realce sombreado ao redor de suas respectivas miniaturas.

Seleção de um quadro de animação

1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em um quadro na paleta Animação.
- Na paleta Animação, clique no botão Selecciona o Próximo Quadro  para selecionar o quadro seguinte da série como o quadro atual.
- Na paleta Animação, clique no botão Selecciona o Quadro Anterior  para selecionar o quadro anterior da série como o quadro atual.
- Na paleta Animação, clique no botão Selecciona o Primeiro Quadro  para selecionar o primeiro quadro da série como o quadro atual.

Seleção de vários quadros de animação

❖ Na paleta Animação (no modo de quadro de animação), siga um destes procedimentos:

- Para selecionar vários quadros adjacentes, clique em um segundo quadro com a tecla Shift pressionada. O segundo quadro e todos os quadros entre o primeiro e o segundo são adicionados à seleção.
- Para selecionar vários quadros não adjacentes, clique nos quadros adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para incluí-los na seleção.
- Para selecionar todos os quadros, escolha Seleccionar Todos os Quadros no menu da paleta Animação.
- Para desmarcar um quadro em uma seleção de vários quadros, clique nele com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Edição de quadros de animação

1 Na paleta Animação (no modo de quadro de animação), selecione um ou mais quadros.


2 Siga um destes procedimentos:

- Para editar o conteúdo de objetos em quadros de animação, use a paleta Camadas para modificar as camadas na imagem que afetem o quadro.
- Para alterar a posição de um objeto em um quadro de animação, selecione a camada contendo o objeto na paleta Camadas e arraste-o para a nova posição.

Nota: na paleta Animação, é possível selecionar e alterar a posição de vários quadros. Entretanto, ao arrastar vários quadros não adjacentes, eles são inseridos consecutivamente na nova posição.

- Para inverter a ordem dos quadros de animação, no menu da paleta Animação, escolha Inverter Quadros.

Nota: os quadros a serem invertidos não precisam ser adjacentes; pode-se inverter quaisquer quadros selecionados.

- Para excluir os quadros selecionados, no menu da paleta Animação, escolha Excluir Quadro, ou clique no ícone Excluir  e, em seguida, clique em Sim para confirmar a exclusão. Também é possível arrastar o quadro selecionado para o ícone Excluir.

Consulte também




“Seleção de quadros de animação” na página 530

Alteração de atributos de camadas em animações

Os botões de unificação (Unificar a Posição da Camada, Unificar a Visibilidade da Camada e Unificar o Estilo de Camada) na paleta Camadas determinam como as alterações feitas nos atributos do quadro de animação ativo aplicam-se aos outros quadros na mesma camada. Ao selecionar um botão de unificação, o atributo é alterado em todos os quadros na camada ativa; quando o botão é desmarcado, as alterações aplicam-se apenas ao quadro ativo.

A opção Propagar Quadro 1 na paleta Camadas também determina como as alterações feitas nos atributos do primeiro quadro aplicam-se aos outros quadros da mesma camada. Ao desmarcá-la, a alteração de um atributo no primeiro quadro faz com que todos os quadros subsequentes na camada ativa sejam alterados conforme o primeiro, preservando a animação já criada.


Unificação de propriedades de camada

- 1 Na paleta Animação (no modo de quadro de animação), altere o atributo de um quadro.
- 2 Na paleta Camadas, clique em Unificar a Posição da Camada , Unificar a Visibilidade da Camada  ou Unificar o Estilo de Camada  para que o atributo alterado seja aplicado a todos os outros quadros na camada ativa.

Propagar Quadro 1

- 1 Na paleta Animação (no modo de quadro de animação), altere o atributo do primeiro quadro.
- 2 Na paleta Camadas, selecione a opção Propagar Quadro 1.

O atributo alterado é aplicado (em relação) a todos os quadros subsequentes em uma camada.

 Também é possível propagar quadros pressionando a tecla SHIFT, selecionando qualquer grupo consecutivo de quadros na camada e alterando um atributo em qualquer quadro selecionado.

Como mostrar ou ocultar os botões de unificação de camadas

❖ Escolha Opções de Animação no menu da paleta Camadas e selecione uma das opções a seguir:

Automático Exibe os botões de unificação de camadas quando a paleta Animação está aberta. No Photoshop Extended, a paleta Animação deve estar no modo de quadro de animação.

Sempre Mostrar Exibe os botões de unificação de camadas com a paleta Animação aberta ou fechada.

Sempre Ocultar Oculta os botões de unificação de camadas com a paleta Animação aberta ou fechada.

Cópia e colagem de camadas entre quadros

Para entender o que acontece quando um quadro é copiado e colado, imagine-o como uma versão duplicada de uma imagem, com uma determinada configuração de camada. Ao copiar um quadro, copiam-se as configurações de camadas (incluindo visibilidade, posição e outras propriedades de cada camada). Ao colar um quadro, aplica-se a mesma configuração de camada ao quadro de destino.

- 1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.
- 2 Selecione um ou mais quadros a serem copiados na paleta Animação.
- 3 No menu da paleta Animação, escolha Copiar Quadro(s).
- 4 Selecione um quadro ou mais quadros de destino na animação atual ou em outra animação.
- 5 No menu da paleta Animação, escolha Colar Quadro(s).
- 6 Selecione um método de Colar:

Substituir Quadros Substitui os quadros selecionados pelos quadros copiados. Nenhuma nova camada é adicionada. As propriedades de cada camada existente nos quadros de destino são substituídas pelas copiadas de cada camada. Quando quadros são colados entre de uma imagem para outra, novas camadas são adicionadas à imagem, mas apenas as camadas coladas ficam visíveis nos quadros de destino (as camadas existentes permanecem ocultas).

Colar sobre a Seleção Adiciona o conteúdo dos quadros colados como novas camadas na imagem. Ao colar quadros na mesma imagem, use essa opção para dobrar o número de camadas na imagem. Nos quadros de destino, as camadas recém-

coladas são visíveis, enquanto as originais ficam ocultas. Nos quadros que não são de destino, as camadas recém-coladas ficam ocultas.

Colar Antes da Seleção ou Colar Após Seleção Adiciona os quadros copiados antes ou após o quadro de destino. Quando quadros são colados de uma imagem para outra, novas camadas são adicionadas à imagem, mas apenas as camadas coladas ficam visíveis nos novos quadros (as camadas existentes permanecem ocultas).

7 (Opcional) Para vincular as camadas coladas na paleta Camadas, selecione Vincular Camadas Adicionadas.

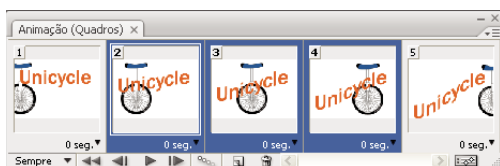
Use essa opção quando for necessário reposicionar as camadas coladas como uma unidade.

8 Clique em OK.

Criação de quadros usando transições

Tweening (transição) é uma derivação de “in betweening”, que é um termo tradicional na área de animação usado para descrever o processo de transição de imagens. A transição reduz significativamente o tempo necessário para criar efeitos de animação, como o aparecimento ou o desaparecimento gradual de imagens ou o movimento de um elemento ao longo de um quadro. Depois de criados, os quadros agrupados em transições podem ser editados individualmente.

Use o comando Transição para adicionar ou modificar automaticamente uma série de quadros entre dois quadros existentes, variando as propriedades de camadas (parâmetros de posição, opacidade ou efeito) igualmente nos novos quadros para criar a ilusão de movimento. Por exemplo, para fazer com que uma camada desapareça gradualmente, defina sua opacidade no quadro inicial como 100% e, em seguida, defina a opacidade da mesma camada no quadro final como 0%. Quando a transição for feita entre os dois quadros, a opacidade da camada será reduzida uniformemente entre os novos quadros.



Uso de transições para animar a posição do texto


1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 Para aplicar transições a uma camada específica, selecione-a na paleta Camadas.

3 Selecione um único quadro ou vários quadros adjacentes.

- A seleção de um único quadro permite optar pela transição desse quadro com o anterior ou o seguinte.
- A seleção de dois quadros adjacentes fará com que novos quadros sejam adicionados entre eles.
- A seleção de mais de dois quadros fará com que os quadros existentes entre o primeiro e o último selecionado sejam alterados pela operação de transição.
- A seleção do primeiro e do último quadro de uma animação fará com que eles sejam tratados como adjacentes, e os quadros de transição são adicionados depois do último. (Esse método de transição é útil quando a animação está definida para executar loop várias vezes.)

4 Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Animação, clique no botão Transição .
- No menu da paleta Animação, selecione Transição.

5 Especifique uma ou mais camadas que serão modificadas nos quadros adicionados:

Todas as Camadas Modifica todas as camadas em um ou mais quadros selecionados.

Camada Selecionada Modifica apenas a camada atualmente selecionada em um ou mais quadros selecionados.

6 Especifique as propriedades de camada a serem modificadas:

Posição Modifica uniformemente a posição do conteúdo da camada nos novos quadros, entre os quadros inicial e final.

Opacidade Modifica uniformemente a opacidade dos novos quadros, entre os quadros inicial e final.

Efeitos Modifica igualmente as configurações de parâmetros de efeitos de camada entre o primeiro e o último quadro.

7 Ao selecionar um único quadro na etapa 2, no menu Intermediar com, escolha um local para adicionar os quadros:

Próximo Quadro Adiciona quadros entre o quadro selecionado e o quadro seguinte. Essa opção não fica disponível quando o último quadro da paleta Animação está selecionado.

Primeiro Quadro Adiciona quadros entre o último e o primeiro quadro. Essa opção apenas fica disponível quando o último quadro da paleta Animação está selecionado.

Quadro Anterior Adiciona quadros entre o quadro selecionado e o quadro anterior. Essa opção não fica disponível quando o primeiro quadro da paleta Animação está selecionado.

Último Quadro Adiciona quadros entre o primeiro e o último quadro. Essa opção apenas fica disponível quando o primeiro quadro da paleta Animação está selecionado.

8 Digite um valor ou use as teclas Seta para Cima ou Seta para Baixo para escolher o número de quadros a serem adicionados. (Esta opção não está disponível ao selecionar mais de dois quadros.)

9 Clique em OK.

Como adicionar uma nova camada sempre que um quadro é criado

Quando uma nova camada é criada, ela fica visível em todos os quadros de uma animação. Para ocultar uma camada em um quadro específico, na paleta Animação, selecione o quadro e, na paleta Camadas, oculte a camada desejada.

É possível usar a opção Criar Camada para Cada Novo Quadro, para adicionar automaticamente uma nova camada à imagem sempre que um quadro for criado. A nova camada fica visível no novo quadro, mas permanece oculta nos demais. O uso dessa opção poupa tempo durante o processo de criação de uma animação que requer a inclusão de um novo elemento visual em cada quadro.

1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 No menu da paleta Animação, escolha Criar Nova Camada para Cada Novo Quadro.

Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Especificação de um tempo de retardo em quadros de animação

É possível especificar um *intervalo*, ou seja, o tempo durante o qual um quadro é exibido, para quadros individuais ou para vários quadros de uma animação. O tempo de intervalo é exibido em segundos. Frações de segundo são exibidas como valores decimais. Por exemplo, um quarto de segundo é especificado como 0,25. Se você definir um intervalo no quadro atual, todos os quadros criados depois disso memorizarão e aplicarão esse valor de intervalo.

1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 Selecione um ou mais quadros.

3 Na paleta Animação, clique no valor de Intervalo, abaixo do quadro selecionado, para visualizar o menu pop-up Intervalo.

4 Especifique o intervalo:

- Escolha um valor no menu pop-up. (O último valor usado aparece na parte inferior do menu.)
- Escolha Outro, digite um valor na caixa de diálogo Definir Retardo do Quadro e clique em OK. Ao selecionar vários quadros, o valor de retardo especificado para um deles é aplicado a todos os outros.



Escolha de um método de disposição

O método de disposição de quadros especifica se o quadro atual deve ser descartado antes da exibição do quadro seguinte. Selecione um método de disposição em animações que incluam transparência de plano de fundo para especificar se o quadro atual ficará visível através das áreas transparentes do quadro seguinte.



Métodos de disposição de quadros

A. Quadro com transparência de plano de fundo, usando a opção Restaurar para Plano de Fundo **B.** Quadro com transparência de plano de fundo, usando a opção Não Dispor

O ícone Método de Disposição indica se o quadro está definido como Não Descartar  ou Restaurar como Plano de Fundo . (Nenhum ícone aparece quando a opção de método de disposição está definida como Automático.)

- 1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.
- 2 Selecione um ou mais quadros para os quais escolher um método de disposição.
- 3 Com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada, clique na miniatura do quadro para visualizar o menu de contexto Método de Disposição.
- 4 Escolha um método de disposição:

Automático Determina automaticamente um método de disposição para o quadro atual, descartando o quadro atual se o seguinte incluir transparência de camada. Para a maioria das animações, a opção Automático (padrão) produz os resultados desejados.

Nota: para permitir que o Photoshop preserve os quadros que incluem transparência, selecione Disposição Automática ao usar a opção de otimização Remoção de Pixel Redundante.

Não Dispor Preserva o quadro atual à medida que o quadro seguinte é adicionado à exibição. É possível exibir o quadro atual (e os anteriores) através das áreas transparentes do quadro seguinte. Use um navegador para ter uma visualização precisa de uma animação com a opção Não Dispor.

Descartar (Photoshop) Descarta o quadro atual da exibição antes de mostrar o quadro seguinte. Apenas um quadro é exibido por vez (e o quadro atual não aparece através das áreas transparentes do quadro seguinte).

Especificação de looping em quadros de animação

Selecione uma opção de looping para especificar quantas vezes a sequência de animação é repetida durante a reprodução.

- 1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.
- 2 No canto inferior esquerdo da paleta Animação, clique na caixa Selecciona Opções de Looping.
- 3 Selecione uma opção de looping: Uma Vez, Sempre ou Outro.
- 4 Ao selecionar Outro, digite um valor na caixa de diálogo Definir Total de Loops e clique em OK.

Nota: as opções de looping também podem ser definidas na caixa de diálogo Salvar Para a Web e Dispositivos. Para obter mais informações, consulte “Salvar para a Web e Dispositivos - Visão geral” na página 490.

Exclusão de uma animação inteira

- 1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.
- 2 No menu da paleta Animação, selecione Excluir Animação.

Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)

Fluxo de trabalho de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)

Para animar o conteúdo da camada no modo de linha de tempo (e não no modo de quadro), na paleta Animação, defina os quadros principais, movendo o indicador da hora atual para uma hora/quadro diferente, e modifique a posição, a opacidade ou o estilo do conteúdo da camada. O Photoshop adiciona ou modifica automaticamente uma série de quadros entre dois quadros existentes, variando as propriedades da camada (posição, opacidade e estilos) igualmente nos novos quadros para criar a ilusão de movimento ou transformação.

Por exemplo, para fazer uma camada desaparecer gradualmente, defina a opacidade no quadro inicial como 100% e, na paleta Animação, clique em Interrupção de Opacidade para a camada. Mova o indicador da hora atual para a hora/quadro do quadro final e defina a opacidade da mesma camada como 0%. O Photoshop Extended interpola automaticamente os quadros entre o primeiro e o último, e a opacidade da camada é reduzida igualmente nos novos quadros.

Além de permitir que o Photoshop interpole os quadros em uma animação, é possível também criar uma animação feita à mão livre, quadro por quadro, pintando em uma camada de vídeo em branco.



Para criar uma animação no formato SWF, use o Adobe Flash, o Adobe After Effects ou o Adobe Illustrator.

Para criar uma animação com base em linha de tempo no Photoshop Extended, use o fluxo de trabalho geral a seguir.

1. Crie um novo documento.

Especifique o tamanho e os conteúdos do plano de fundo. Veja se as proporções de pixel e as dimensões são apropriadas para a saída da animação. O modo de cores deve ser RGB. A menos que haja um motivo especial para fazer alterações, deixe a resolução como 72 pixels/pol., a profundidade de bits como 8 bpc e a proporção de pixel como quadrado.

2. Especifique as configurações de linha de tempo do documento no menu da paleta Animação.

Especifique a duração e a velocidade do quadro. Consulte “Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)” na página 513.

3. Adicione uma camada.

Adicione uma destas opções:

- Uma nova camada para incluir conteúdo.
- Uma nova camada de vídeo para incluir conteúdo de vídeo.
- Uma nova camada de vídeo em branco para clonar o conteúdo ou criar animações feitas à mão livre.

4. Adicione um conteúdo à camada.

5. (Opcional) Adicione uma máscara de camada.

Uma máscara de camada pode ser usada para revelar apenas uma parte do conteúdo da camada. Pode-se animar a máscara da camada para revelar diferentes partes do conteúdo da camada com um tempo específico. Consulte “Como adicionar máscaras de camada” na página 296.

6. Mova o indicador da hora atual para a hora ou o quadro em que será definido o primeiro quadro principal.

Consulte “Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)” na página 536.

7. Ative a função de quadro principal para uma propriedade de camada.

Clique no triângulo ao lado do nome da camada. Um triângulo invertido exibe as propriedades da camada. Clique em Cronômetro de Variação de Tempo para definir o primeiro quadro principal para a propriedade de camada que será animada. Pode-se definir quadros principais para mais de uma propriedade de camada por vez.

8. Mova o indicador da hora atual e altere a propriedade da camada.

Mova o indicador da hora atual para a hora ou o quadro no qual a propriedade de camada é alterada. Execute um ou mais destes procedimentos:

- Altere a posição da camada para mover o conteúdo da camada.
- Altere a opacidade da camada para fazer o conteúdo aparecer ou desaparecer gradualmente.
- Altere a posição de uma máscara de camada para revelar diferentes partes da camada.
- Ative ou desative uma máscara da camada.

Para alguns tipos de animação, por exemplo, alterar a cor de um objeto ou modificar completamente o conteúdo de um quadro, é necessário usar camadas adicionais com um novo conteúdo.

Nota: para animar formas, anime a máscara de vetor, e não a camada de forma, usando o Cronômetro de Variação de tempo para Posição da Máscara de Vetor ou Máscara de Vetor Ativada.

9. Adicione outras camadas com conteúdo e edite as propriedades conforme necessário.

10. Mova ou apare a barra de duração da camada para especificar quando uma camada é exibida na animação.

Consulte “Como especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação (Photoshop Extended)” na página 525 e “Como definir uma área de trabalho (Photoshop Extended)” na página 525.

11. Visualize a animação.

Use os controles na paleta Animação para reproduzir a animação conforme ela for criada. Em seguida, visualize a mesma animação no navegador da Web. É possível também visualizar a animação na caixa de diálogo Salvar Para a Web e Dispositivos. Consulte “Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)” na página 541.

12. Salve a animação.

É possível salvar a animação como GIF animado, usando o comando Salvar Para a Web e Dispositivos, ou como uma seqüência de imagens ou um vídeo usando o comando Renderização em Vídeo. Também é possível salvá-la no formato PSD, que pode ser importado para o Adobe After Effects.

Consulte também

“Escolha do método de interpolação (Photoshop Extended)” na página 538

“Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)” na página 538

Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)


É possível animar diferentes propriedades de camada, como posição, opacidade e estilo. Cada alteração pode ocorrer independentemente de, ou juntamente com, outras alterações. Se quiser animar diferentes objetos independentemente, é melhor criá-los em camadas separadas.

Para obter um vídeo sobre como criar animações a partir de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0024_br.

Veja a seguir alguns exemplos de como é possível animar propriedades da camada:

- É possível animar a posição adicionando um quadro principal à propriedade Posição e, em seguida, movendo o indicador da hora atual e arrastando a camada na janela do documento.
- É possível animar a opacidade de uma camada adicionando um quadro principal à propriedade Opacidade e, em seguida, movendo o indicador da hora atual e alterando a opacidade da camada na paleta Camadas.


Para animar uma propriedade usando quadros principais, é preciso definir pelo menos dois quadros principais para essa propriedade. Caso contrário, as alterações feitas à propriedade da camada permanecerão em vigor pela duração da camada.


Cada propriedade da camada possui um ícone de Cronômetro de Variação de Tempo  que, ao ser clicado, inicia a animação. Quando o cronômetro está ativado para uma propriedade específica, o Photoshop define automaticamente novos quadros principais sempre que você altera a hora atual e o valor da propriedade. Quando o cronômetro está

desativado para uma propriedade, a propriedade não possui nenhum quadro principal. Se você digitar um valor para uma propriedade da camada enquanto o cronômetro estiver desativado, o valor permanecerá em vigor pela duração da camada. Se o cronômetro for desativado, você excluirá permanentemente todos os quadros principais daquela propriedade.

Ícones do quadro principal (Photoshop Extended)

Na paleta Animação, a aparência do quadro principal depende do método de interpolação escolhido para o intervalo entre os quadros principais. Consulte também “Escolha do método de interpolação (Photoshop Extended)” na página 538

Quadro Principal Linear  Faz com que a propriedade animada mude igualmente durante um tempo específico a partir do estado definido anteriormente. A única exceção é a propriedade Posição da Máscara de Camada que alterna entre estados ativados e desativados abruptamente.

Manter Quadro Principal  Faz com que a propriedade animada permaneça a mesma a partir do quadro principal anterior e mude apenas quando o indicador da hora atual estiver em Manter quadro principal.

Como mover o indicador da hora atual para um quadro principal (Photoshop Extended)

Depois de definir o quadro principal inicial para uma propriedade, o Photoshop exibe o navegador do quadro principal, que pode ser usado para mover de um quadro principal ao outro ou para definir ou remover quadros principais. Quando a caixa do navegador do quadro principal é marcada, o indicador da hora atual apóia-se com precisão a um quadro principal para aquela propriedade de camada. Quando a caixa do navegador do quadro principal é desmarcada, o indicador da hora atual fica entre os quadros principais. Quando setas aparecem em cada lado da caixa do navegador do quadro principal, existem outros quadros principais para essa propriedade em ambos lados da hora atual.

❖ Clique em uma seta do navegador do quadro principal. A seta à esquerda move o indicador da hora atual para o quadro principal anterior. A seta à direita move o indicador da hora atual para o próximo quadro principal.

Seleção de quadros principais (Photoshop Extended)


❖ Na paleta Animação, siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um quadro principal, clique no ícone do quadro principal.
- Para selecionar vários quadros principais, clique com a tecla Shift pressionada nos quadros principais ou arraste um letreiro ao redor dos quadros principais.
- Para selecionar todos os quadros principais para uma propriedade de camada, clique no nome da propriedade ao lado do ícone de cronômetro.

Como mover quadros principais (Photoshop Extended)

1 Selecione um ou mais quadros principais.

2 Arraste qualquer um dos ícones de quadro principal selecionados para a hora desejada. Ao selecionar vários quadros principais, eles mantêm uma distância absoluta entre si.

 Arraste com a tecla Option pressionada para mover os quadros principais, mantendo uma distância relativa entre si.

Cópia e colagem de quadros principais (Photoshop Extended)

É possível copiar quadros principais na mesma camada ou entre camadas para a mesma propriedade (por ex. Posição). Os quadros principais copiados são colados na distância proporcional a partir do indicador da hora atual.

É possível copiar quadros principais a partir de apenas uma camada por vez. Quando você cola quadros principais em outra camada, eles aparecem na propriedade correspondente na camada de destino. O primeiro quadro principal aparece na hora atual, e os outros quadros principais seguem em uma ordem relativa. Os quadros principais permanecem selecionados após a colagem, para que seja possível movê-los imediatamente na linha de tempo.

Nota: você pode copiar e colar quadros principais entre mais de uma propriedade por vez.

- 1 Na paleta Animação, mostre a propriedade de camada que contém os quadros principais que você deseja copiar.
- 2 Selecione um ou mais quadros principais.
- 3 Abra o menu da paleta Animação e escolha Copiar Quadros Principais.

4 Na paleta Animação que contém a camada de destino, mova o indicador da hora atual para o ponto em que deseja que os quadros principais sejam exibidos.

5 Selecione a camada de destino.

6 Abra o menu da paleta Animação e escolha Colar Quadros Principais.

Exclusão de quadros principais (Photoshop Extended)

A exclusão de quadros principais pode ser útil quando, por exemplo, você comete um erro ao definir os quadros principais ou decide que um quadro principal não é mais necessário.

❖ Selecione um ou mais quadros principais e siga um destes procedimentos:

- Abra o menu da paleta Animação e escolha Excluir Quadros Principais.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada e escolha Excluir no menu de contexto.

Escolha do método de interpolação (Photoshop Extended)

Interpolação é o processo de preenchimento de dados desconhecidos entre dois valores conhecidos. Em filme e vídeo digital, isso geralmente significa a geração de novos valores entre dois quadros principais. Por exemplo, se desejar que um elemento gráfico mova cinquenta pixels pela tela para a esquerda em 15 quadros, você precisa definir a posição do gráfico no primeiro e 15º quadros e marcar os dois como quadro principal. O Photoshop interpola os quadros entre os dois quadros principais. (A interpolação às vezes é chamada de *transição*.) A interpolação entre os quadros principais pode ser usada para animar o movimento, a opacidade, os estilos e a iluminação global.

No Photoshop, os dois tipos de interpolação são Interpolação Linear e Manter Interpolação.

Interpolação Linear Cria uma alteração igualmente cadenciada de um quadro principal para outro. As alterações criadas com interpolação linear começam e param abruptamente em cada quadro principal.

Manter Interpolação Altera o valor da propriedade de uma camada durante um tempo específico sem uma transição gradual. Esse método de interpolação é útil para efeitos de estroboscópio ou quando você quiser que camadas apareçam ou desapareçam de repente.

Se você aplicar Manter Interpolação a todos os quadros principais de uma propriedade de camada, o valor do primeiro quadro principal se mantém fixo até o próximo quadro principal, quando os valores mudam imediatamente.

1 Na paleta Animação, selecione um ou mais quadros principais.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse no quadro principal selecionado e escolha Interpolação Linear ou Manter Interpolação no menu de contexto.
- Abra o menu da paleta Animação e escolha Interpolação do Quadro Principal > Linear ou Interpolação do Quadro Principal > Manter.

Consulte também


“Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)” na página 536

Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)

É possível adicionar uma camada de vídeo em branco ao documento para criar animações à mão livre quadro por quadro. Ao adicionar uma camada de vídeo em branco acima de uma camada de vídeo e ajustar a opacidade dessa camada, pode-se ver o conteúdo da camada de vídeo abaixo. Isso permite rotoscopiar o conteúdo da camada de vídeo pintando ou desenhando na camada de vídeo em branco. Consulte também “Pintura de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 521.

Nota: se estiver animando vários elementos independentes, crie conteúdo separado em diferentes camadas de vídeo em branco.

1 Crie um novo documento.

- 2 Adicione uma camada de vídeo em branco.
- 3 Pinte ou adicione conteúdo à camada.
- 4 (Opcional) Clique no botão Alternar Cascas de Cebola  para ativar as cascas de cebola.
- 5 Mova o indicador da hora atual para o próximo quadro.
- 6 Pinte ou adicione conteúdo à camada em uma posição um pouco diferente do conteúdo no quadro anterior.



É possível adicionar um quadro de vídeo em branco, duplicar um quadro ou excluir um quadro da camada de vídeo em branco, escolhendo Camada > Camadas de Vídeo e o comando apropriado.

Ao criar mais quadros à mão livre, para visualizar a animação, pode-se arrastar o indicador da hora atual ou usar os controles de execução na paleta Animação.

Como inserir, excluir ou duplicar quadros de vídeo em branco (Photoshop Extended)

Um quadro de vídeo em branco pode ser adicionado ou removido de uma camada de vídeo em branco. Pode-se também duplicar quadros existentes (pintados) em camadas de vídeo em branco.

- 1 Na paleta Animação, selecione a camada de vídeo em branco e, em seguida, mova o indicador da hora atual para o quadro desejado.

- 2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo e, em seguida, escolha uma das seguintes opções:

Inserir Quadro em Branco Insere um quadro de vídeo em branco na camada de vídeo em branco selecionada na hora atual.

Excluir Quadro Exclui o quadro de vídeo na camada de vídeo em branco selecionada na hora atual.

Duplicar Quadro Adiciona uma cópia do quadro de vídeo na hora atual na camada de vídeo em branco selecionada.

Especificação das configurações da casca de cebola (Photoshop Extended)

O modo casca de cebola exibe o conteúdo desenhado no quadro atual, além do desenhado nos quadros adjacentes. Os traçados adicionais são exibidos na opacidade que for especificada para distingui-los dos executados no quadro atual. O modo de casca de cebola é útil para desenhar animações quadro por quadro porque fornece pontos de referência para as posições do traçado.

Use as configurações de casca de cebola para especificar como os traçados anteriores e posteriores (adjacentes ao quadro atual) são exibidos quando Casca de Cebola é ativado durante a reprodução na paleta Animação.

- 1 Abra o menu da paleta Animação e escolha Configurações da Casca de Cebola.

- 2 Especifique as opções para o seguinte:

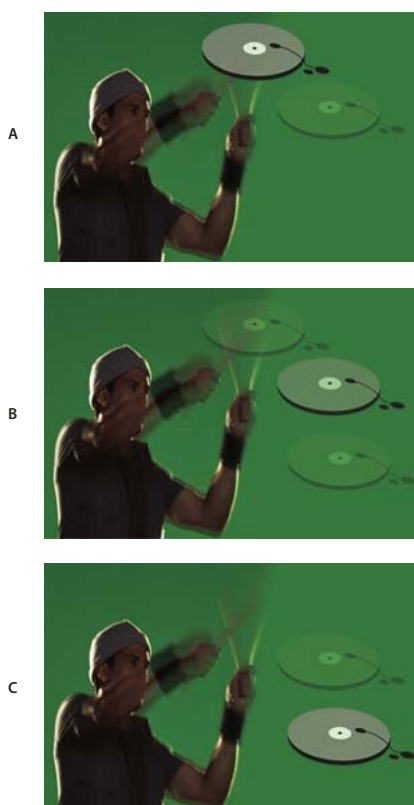
Contagem da Casca de Cebola Especifica quantos quadros anteriores e posteriores são exibidos. Nas caixas de texto, digite os valores de Quadros Antes (quadros anteriores) e de Quadros Após (quadros posteriores).

Espaçamento do Quadro Especifica o número de quadros entre os quadros exibidos. Por exemplo, o valor 1 exibe quadros consecutivos e o valor 2 exibe os traçados a cada dois quadros.

Opacidade Máx. Define a porcentagem de opacidade para os quadros imediatamente anteriores e posteriores à hora atual.

Opacidade Mín. Define a porcentagem de opacidade para os últimos quadros dos conjuntos anteriores e posteriores de quadros de casca de cebola.

Modo de Mesclagem Define a aparência das áreas em que os quadros se sobrepõem.



Cascas de cebola

A. Quadro atual com um quadro posterior B. Quadro atual com um quadro anterior e outro posterior C. Quadro atual com um quadro anterior

Consulte também

“Lista de modos de mesclagem” na página 320

Conversão de animações de linha de tempo e de quadro (Photoshop Extended)

Uma animação de quadro criada no Photoshop ou no Photoshop Extended pode ser convertida em uma animação de linha de tempo para possibilitar o uso de quadros principais e outros recursos de linha de tempo que animam as propriedades da camada. Também é possível converter animações de linha de tempo em uma animação de quadro. Entretanto, lembre-se de que as camadas de vídeo não serão reproduzidas em animações de quadro, e algumas propriedades de camada do quadro principal podem ser perdidas na conversão.

❖ Na paleta Animação, siga um destes procedimentos:

- No menu da paleta Animação, escolha Converter em Quadro de Animação ou Converter em Linha de Tempo.
- Clique no ícone Converter em Animação de Linha de Tempo
- Clique no ícone Converter em Quadro de Animação

Abertura de uma animação de várias camadas

É possível abrir animações que foram salvas em versões anteriores do Photoshop como arquivos Photoshop (PSD) de várias camadas. Essas camadas são inseridas na paleta Animação de acordo com sua ordem de empilhamento, com a camada inferior tornando-se o primeiro quadro.

1 Escolha Arquivo > Abrir e selecione o arquivo Photoshop a ser aberto.

2 Na paleta Camadas, selecione as camadas que deseja para a animação e, no menu da paleta Animação, escolha Criar Quadros a Partir de Camadas.

Os quadros principais são gerados para a posição, opacidade e estilo de cada camada na paleta Animação para que a animação original seja preservada. É possível editar a animação, usar o comando Salvar para a Web e Dispositivos para salvar um GIF animado ou usar o comando Renderização em Vídeo para salvar a animação como um filme do QuickTime.

Visualização de vídeo e animações

Visualização de um quadro de animação

1 Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Animação, clique no botão Reproduzir ►.
- Use a barra de espaço para reproduzir e pausar a animação.

A animação é exibida na janela de documentos. A animação se repetirá indefinidamente, a menos que outro valor de repetição tenha sido especificado na caixa de diálogo Opções de Execução.

2 Para interromper a animação, clique no botão Parar ■.

3 Para retroceder a animação, clique no botão Selecciona o Primeiro Quadro ◀◀.

Nota: para obter uma visualização mais precisa da animação e sua duração, visualize-a em um navegador da Web. No Photoshop, abra a caixa de diálogo Salvar Para a Web e clique no botão Visualizar no Navegador. Use os comandos Parar e Recarregar para interromper ou reproduzir a animação.

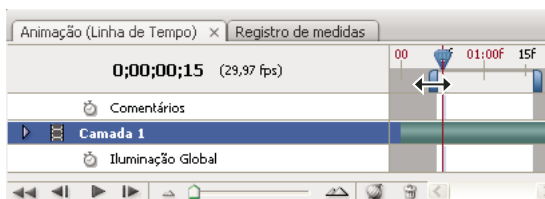
Consulte também

“Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web” na página 495

Como definir a área de linha de tempo a ser visualizada (Photoshop Extended)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste a barra da área de trabalho sobre a seção que deseja visualizar.
- Arraste os marcadores da área de trabalho (em qualquer extremidade da barra da área de trabalho) para especificar o início ou fim da área de trabalho.



Marcadores arrastados na área de trabalho

- Mova o indicador da hora atual para o quadro desejado e, no menu da paleta Animação, escolha Definir Início da Área de Trabalho ou Definir Fim da Área de Trabalho.

Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)

O vídeo ou a animação podem ser visualizados na janela do documento. O Photoshop usa a visualização RAM para exibir vídeo ou animação durante a sessão de edição. Ao reproduzir ou arrastar para visualização, os quadros são automaticamente colocados em cache para uma execução mais rápida na próxima vez que forem reproduzidos. Os quadros em cache são indicados pela barra verde na área de trabalho da paleta Animação. O número de quadros em cache depende da quantidade de RAM disponível para o Photoshop.

Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)


❖ Siga um destes procedimentos:

- Na linha de tempo, arraste o indicador da hora atual.
- Use os botões de execução na parte inferior da paleta Animação.
- Pressione a barra de espaço para reproduzir ou interromper a execução.

Nota: para ter uma visualização mais precisa da animação criada para a Web, visualize-a em um navegador da Web. Use os comandos Interromper e Recarregar para interromper ou reproduzir a animação. Abra a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos e clique no botão Visualizar no Navegador.

Ativação de salto de quadro (Photoshop Extended)

O Photoshop Extended pode ignorar quadros fora do cache para obter a execução em tempo real.

❖ Com a paleta Animação no modo de animação de linha de tempo, clique no ícone Opções de Animação  e, no menu da paleta, escolha Permitir Salto de Quadro.

Visualização do documento em um monitor de vídeo

O plug-in Visualização de Vídeo permite visualizar o quadro atual especificado na linha de tempo Animação (ou em qualquer imagem aberta no Photoshop) via FireWire na tela de um dispositivo, como um monitor de vídeo. Também é possível ajustar as proporções para aprimorar a exibição de imagens. O plug-in Visualização de Vídeo oferece suporte a imagens RGB, em tons de cinza e indexadas. (O plug-in converte imagens de 16 bpc em 8 bpc.) O plug-in Visualização de Vídeo não oferece suporte para canais alfa. Transparências são exibidas em preto.

Nota: o plug-in Visualização de Vídeo não bloqueia o dispositivo de vídeo. Quando o Photoshop está em segundo plano no computador e outro aplicativo assume o primeiro plano, a visualização é desativada, e o dispositivo é bloqueado de forma que outros aplicativos também possam usá-lo para visualização.

1 Conecte um dispositivo de vídeo, como um monitor de vídeo, ao computador via FireWire.

2 Com um documento aberto no Photoshop, siga um destes procedimentos:

- Para não definir opções de saída para a visualização do documento em um dispositivo, escolha Arquivo > Exportar > Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo. É possível ignorar as etapas restantes deste procedimento.
- Para definir opções de saída antes de visualizar o documento no dispositivo, escolha Arquivo > Exportar > Visualização de Vídeo.

A caixa de diálogo Visualização de Vídeo é exibida. Um alerta é exibido quando as proporções de pixel do documento não correspondem às configurações de proporções do dispositivo de vídeo.

Nota: o comando Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo usa as configurações anteriores na caixa de diálogo Visualização de Vídeo.

3 Em Configurações de Dispositivo, especifique opções para o dispositivo que exibirá a imagem:

- (Mac OS) Para especificar um modo de saída, selecione NTSC ou PAL. Se o modo de saída e o dispositivo não corresponderem (por exemplo, especificando NTSC para o modo de saída e conectando a um dispositivo no modo PAL), manchas pretas aparecerão na visualização.
- Para especificar as proporções do dispositivo de vídeo, escolha Padrão (4:3) ou Tela Panorâmica (16:9) no menu Proporções.

Nota: a configuração de Proporções determina as opções de posicionamento disponíveis.

4 Em Opções da Imagem, escolha uma opção de posicionamento para determinar como a imagem é exibida no dispositivo de vídeo:

Centro Posiciona o centro da imagem no centro da tela, cortando as partes que não se ajustarem às margens de exibição do dispositivo de visualização de vídeo.

Pillarbox Apresenta uma imagem de 4:3 em uma tela de 16:9, com o centro da imagem no centro da tela e com faixas cinzas à esquerda e à direita dessa imagem. Essa opção apenas estará disponível se a opção Tela Panorâmica (16:9) for escolhida para proporções.

Cortar para 4:3 Apresenta uma imagem de 16:9 em uma tela de 4:3, com o centro da imagem no centro da tela e sem causar distorção, cortando as margens esquerda e direita do quadro que não se ajustarem às margens de exibição do dispositivo de visualização de vídeo. Essa opção apenas estará disponível se a opção Padrão (4:3) for escolhida para proporções.

Letterbox Dimensiona uma imagem de 16:9 para ajustá-la a uma tela de 4:3. Faixas cinzas aparecerão nas partes superior e inferior da imagem por causa da diferença de proporções entre a imagem de 16:9 e a tela de 4:3. Isso preserva as proporções da tela sem cortar ou distorcer a imagem. Essa opção apenas estará disponível se a opção Padrão (4:3) for escolhida para proporções.

Cortar para 14:9/Letterbox Apresenta uma imagem em tela panorâmica cortada com base em proporções de 14:9 e exibindo faixas pretas nas partes superior e inferior da imagem (quando visualizadas em uma tela de 4:3) ou nas laterais esquerda e direita (quando visualizadas em uma tela de 16:9). Isso preserva as proporções da tela sem distorcer a imagem.

5 Escolha uma opção no menu Tamanho da Imagem para controlar se os pixels do documento são dimensionados de acordo com a tela do dispositivo:

Não Dimensionar Não aplica o dimensionamento vertical à imagem. A imagem será cortada se sua altura for maior que a altura da tela de vídeo.

Dimensionar para Ajustar ao Quadro Aumenta ou diminui a altura e a largura da imagem de modo proporcional para ajustá-la ao quadro de vídeo. Com essa opção, uma imagem de 16:9 é apresentada em uma tela de 4:3 como letterbox, enquanto uma imagem de 4:3 é apresentada em uma tela de 16:9 como pillarbox.

6 Marque a caixa de seleção Aplicar Proporções de Pixel à Visualização para exibir a imagem usando as proporções de pixel (não quadrado) do documento. Cancele essa opção para exibir a imagem exatamente como no monitor do computador (pixel quadrado).

Por padrão, a caixa de seleção Aplicar Proporções de Pixel à Visualização está marcada para manter as proporções de pixel da imagem. De modo geral, essa opção poderá ser desmarcada se as proporções de pixel do documento forem consideradas quadradas e se você quiser visualizar a imagem exatamente como em um monitor de computador (pixel quadrado).

7 Clique em OK para exportar o documento para a tela do dispositivo.

Como salvar e exportar vídeo e animações

Formatos de exportação de vídeo e animação

É possível salvar animações como GIFs para visualizar na Web.


No Photoshop Extended, os vídeos e as animações podem ser salvos como QuickTime Movie ou arquivos PSD. Se você não estiver renderizando o trabalho para vídeo, é recomendável salvá-lo como PSD, pois ele preserva as edições e salva o arquivo em um formato com suporte em aplicativos de vídeo digital da Adobe e muitos aplicativos de edição de filme cinematográfico.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com seqüências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br.

Otimização de quadros de animação

Após a conclusão de uma animação, convém otimizá-la para download eficaz em um navegador da Web. É possível otimizar uma animação de duas maneiras:

- Otimize todos os quadros de forma a incluir apenas as áreas que são modificadas em cada um. Isso reduz muito o tamanho do arquivo GIF animado.
- Se a animação estiver sendo salva como imagem GIF, otimize-a como faria com qualquer outra imagem GIF. Uma técnica especial de pontilhamento é aplicada a animações para garantir que os padrões de pontilhamento permaneçam consistentes em todos os quadros e para impedir oscilações durante a reprodução. Devido a essas funções adicionais de otimização, talvez seja necessário mais de tempo para otimizar um GIF animado do que um GIF padrão.

 Durante o processo de otimização de cores em uma animação, use a paleta Adaptável, Perceptual ou Seletivo. Isso garante que as cores sejam consistentes em todos os quadros.

1 (Photoshop Extended) Coloque a paleta Animação no modo de quadro de animação.

2 No menu da paleta Animação, escolha Otimizar Animação.

3 Defina as seguintes opções:

Caixa Delimitadora Recorta cada quadro para a área que foi alterada em comparação ao quadro anterior. Os arquivos de animação criados com essa opção são menores, mas não são compatíveis com editores GIF, que não aceitam a opção. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Remoção de Pixel Redundante Torna todos os pixels transparentes em um quadro idêntico ao anterior. A opção Transparência na paleta Otimizar deve estar selecionada para que a remoção de pixels redundantes funcione. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Importante: defina o método de disposição de quadros como Automático ao usar a opção Remoção de Pixel Redundante. (Consulte “Escolha de um método de disposição” na página 533.)

4 Clique em OK.

Consulte também

“Otimização de imagens para a Web” na página 491

“Opções de otimização GIF e PNG-8” na página 496

Como achatar quadros em camadas

Ao achatar quadros em camadas, uma única camada é criada para cada quadro em uma camada de vídeo. Isso pode ser útil, por exemplo, ao exportar quadros de vídeo individuais como arquivos de imagem separados ou se você planeja usar o vídeo de um objeto estático em uma pilha de imagens.

1 Na paleta Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.

2 No menu da paleta Animação, escolha a opção Achatar Quadros em Camadas.

Consulte também

“Pilhas de imagens (Photoshop Extended)” na página 556

Exportação de vídeo

Nota: no Photoshop, é possível exportar QuickTime ou seqüências de imagens. No Photoshop Extended, é possível exportar animações de linha de tempo com camadas de vídeo.

1 Escolha Arquivo > Exportar > Aplicar Acabamento em Vídeo.

2 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, digite um nome para a seqüência de imagens ou de vídeo.

3 Clique no botão Selecionar Pasta, navegue até o local em que o vídeo será salvo e clique em Escolher.

Para criar uma pasta que contenha o vídeo exportado, selecione a opção Criar Nova Subpasta e digite um nome para a subpasta.

4 Em Opções de Arquivo, selecione Exportação QuickTime e escolha um formato de arquivo no menu pop-up.

5 (Opcional) Dependendo do formato de arquivo de vídeo do QuickTime escolhido, clique no botão Configurações e especifique as configurações de exportação.

Nota: o iPod (320 x 240) usa as configurações H.264 (imagens de alta qualidade, RGB de 24 bits) automaticamente.

6 Em Intervalo, selecione uma destas opções:

Todos os Quadros Renderiza todos os quadros no documento do Photoshop.

No Quadro Possibilita definir quadros específicos a serem renderizados.

Quadros selecionados Atualmente Renderiza os quadros selecionados pela barra da área de trabalho na paleta Animação.

7 (Opcional) Especifique as opções de renderização:

Canal Alfa Especifica como os canais alfa são renderizados. (Esta opção está disponível apenas nos formatos em que há suporte para canal Alfa, como PSD ou TIFF.)

Velocidade do Quadro Determina o número de quadros por segundo (qps) que o vídeo renderizado reproduz.

8 Clique em Acabamento.

Consulte também

“Interpretação da sequência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)” na página 520

Formatos de arquivo de exportação do QuickTime

3G Um formato de arquivo desenvolvido para dispositivos móveis de terceira geração. O 3G baseia-se no formato de arquivo MP4.

FLC Um formato de animação para reprodução de animações geradas por computador em estações de trabalho, computadores com Windows e Mac OS. Esse formato também é conhecido como FLI.

FLV (Flash Video) O formato da Adobe para execução de fluxo contínuo de áudio e de vídeo na Web e em outras redes (é necessário instalar um decodificador de FLV do QuickTime).

iPod (320 x 240) Um arquivo .m4v contendo vídeo H.264 e AAC otimizado para reprodução em um iPod.

QuickTime Movie A arquitetura multimídia da Apple Computer que inclui vários Codecs.

AVI AVI (Audio Video Interleave) é um formato de dados de áudio/vídeo em computadores com Windows.

DV Stream Um formato de vídeo com compressão intraquadro que usa a interface FireWire (IEEE 1394) para transferir vídeo para sistemas de edição não-lineares.

Sequência de Imagens Uma sequência de imagens estáticas que pode residir em uma pasta e usar o mesmo padrão numérico e alfanumérico de nome de arquivo (como Sequencia1, Sequencia2, Sequencia3 e assim por diante).

MPEG-4 Um padrão multimídia para fornecer fluxos de áudio e de vídeo em diversas larguras de banda.

Nota: o Photoshop também oferece suporte a formatos de terceiros, como Codecs Avid AVR, entretanto, os Codecs do QuickTime necessários devem ser instalados.

Configurações de exportação 3G

Para obter mais informações sobre configurações 3G, pesquise por 3G no site da Apple Computer.

Formato de arquivo 3GPP e 3GPP2 são padrões para criação, distribuição e reprodução de multimídia em redes sem fio da terceira geração de alta velocidade. 3GPP é para redes GSM e 3GPP2 é para redes CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) e AMC (EZmovie) são para redes específicas. 3GPP (Mobile MP4) é para serviços 3G i-motion da NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) é para serviços de rede 3G da KDDI. AMC (EZmovie) é para assinantes da KDDI com dispositivos habilitados para AMC.

Vídeo Escolha Vídeo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Formato de Vídeo** Seleciona o Codec usado durante a exportação de vídeo. Se o filme de origem tiver apenas uma faixa de vídeo e ela já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.
- **Velocidade dos Dados** Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.
- **Otimizado Para** Especifica o método de distribuição pretendido ao escolher H.264 no menu Formato de Vídeo. Essa configuração informa ao Codec o quanto a velocidade dos dados pode variar acima e abaixo da velocidade escolhida.
- **Tamanho da Imagem** Especifica um padrão para enviar o arquivo a um celular. Atual mantém o tamanho do material de origem; o arquivo resultante talvez não seja reproduzido em um celular. Escolha Personalizar para especificar um tamanho não relacionado no menu.

- **Preservar Proporções de Pixel Utilização** Especifica uma opção quando, ao alterar o tamanho da imagem, o filme tiver de ser redimensionado com novos valores. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apra conforme a abertura total. Ajustar ao Tamanho ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.
- **Velocidade do Quadro** Especifica os quadros por segundo (qps) durante a reprodução. Na maioria dos casos, o vídeo fica melhor quando se escolhe um número exatamente divisível pelos qps da origem. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.
- **Quadro Principal** Especifica a frequência com que os quadros principais são criados no vídeo exportado. Uma velocidade maior de quadro principal (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo.
- **Opções de Vídeo** Se disponível, clique no botão Opções de Vídeo para abrir a caixa de diálogo Configurações Avançadas de Vídeo 3G. Dependendo do vídeo, pode-se especificar a adição de marcadores de nova sincronização dentro dos quadros de vídeo para facilitar a recuperação de perda de pacote durante a execução de fluxo contínuo. Com vídeo H.264, também é possível acelerar o processo de compactação (para visualização, por exemplo), escolhendo Codificação Acelerada (Passagem Única). A opção padrão, Qualidade Máxima (várias passagens), permite ao Codec determinar quantas passagens são necessárias ao compactar os dados para oferecer a melhor qualidade.

Áudio Embora a opção Áudio esteja disponível no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo, o Photoshop Extended CS3 não oferece suporte a faixas de áudio.

Texto Escolha Texto no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Formato de Texto** Especifique a formatação ou não formatação para exibir o texto em dispositivos móveis.
- **Codificação de Texto** Seleciona a codificação UTF8, UTF16 ou (se disponível) STML Native.
- **Requer Capacidade de Texto no Dispositivo Portátil** Possibilita que o filme seja reproduzido apenas se o texto puder ser exibido no dispositivo receptor. Desmarque esta opção para permitir que áudio e vídeo sejam reproduzidos mesmo que o texto não possa ser exibido no dispositivo.

Nota: essas opções estão disponíveis somente se o filme tiver uma faixa de texto, como créditos, títulos, legendas e outros.

Fluxo Contínuo Escolha Fluxo Contínuo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Permitir Fluxo Contínuo** Cria um arquivo para fluxo RTSP para o QuickTime Player. (Esta opção cria uma faixa de dicas (instruções necessárias para executar um arquivo de fluxo contínuo).)
- **Otimizar para Servidor** Ajuda o servidor a processar o arquivo mais rápido, mas aumenta seu tamanho.

Avançado Escolha Avançado no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Restringir Distribuição** Especifica quantas vezes o arquivo pode ser reproduzido no dispositivo portátil depois do download. Também especifica as opções de validade do arquivo: defina um número de dias ou digite uma data de validade para o arquivo. Se o formato do arquivo for formato Mobile MP4 ou EZmovie, é possível restringir a distribuição de forma que, no dispositivo portátil, não seja possível enviá-lo ou copiá-lo para outro lugar.
- **Fragmentar Filme** Possibilita o download do arquivo via HTTP em pequenas partes para que a execução possa iniciar mais rápido e os arquivos grandes sejam reproduzidos no dispositivo portátil (somente um fragmento por vez, e não o filme inteiro, deve caber no dispositivo).

Configurações de exportação FLC

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação FLC:

Tabela de Cores Especifica a tabela de cores usando as cores do sistema Windows ou do Mac OS no filme exportado.

Movimento Define a velocidade do quadro de reprodução.

Especificação das configurações de exportação AVI

- 1 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha AVI no menu pop-up.
- 2 Clique no botão Configurações.

3 Na caixa de diálogo Configurações AVI, veja se Vídeo está selecionado.

Importante: embora a caixa de diálogo Configurações AVI tenha opções de som, o Photoshop Extended CS3 não oferece suporte para faixas de áudio.

4 Em Vídeo, clique no botão Configurações e defina o seguinte:

Tipo de Compactação Escolhe a compactação de vídeo (Codec) para compactar o vídeo. Para obter a melhor qualidade na menor velocidade de dados (ou menor arquivo), recomenda-se H.264.

Quadro por Segundo Especifica o número de imagens individuais mostradas a cada segundo. NTSC, em geral, é o formato de vídeo padrão com 29,97 qps. PAL é um formato de vídeo europeu com 25 qps. O padrão para filme 24 qps. Os filmes do QuickTime, às vezes, são criados com uma velocidade de quadro menor para reduzir a largura de banda e os requisitos de CPU.

Os filmes com velocidades maiores exibem melhor o movimento, mas têm arquivos maiores. Se você escolher uma velocidade menor que a velocidade atual do filme, os quadros serão excluídos. Se escolher um número maior que a velocidade atual do filme, os quadros existentes serão duplicados (não recomendado, já que aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade). Na maioria dos casos, o vídeo fica melhor quando se escolhe um número exatamente divisível pelos qps da origem. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal a Cada Especifica a frequência de quadro principal. Uma velocidade maior de quadro principal (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo. Em alguns compactadores, um quadro principal adicional é inserido automaticamente quando há muita transferência de imagem de um quadro para outro. Em geral, um quadro principal a cada 5 segundos (multiplica por 5 os quadros por segundo), em geral, é suficiente. Se você criar um arquivo de fluxo RTSP e tiver dúvida sobre a confiabilidade da rede de distribuição, poderá aumentar a frequência para um quadro principal a cada 1 ou 2 segundos.

Limitar Velocidade a Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Profundidade Especifica o número de cores a serem incluídas no vídeo exportado. Esse menu não está disponível quando o Codec selecionado oferece suporte apenas a uma profundidade de cores.

Qualidade Se disponível, arraste o controle deslizante ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Ao usar o mesmo Codec para capturar e exportar, renderizando as visualizações de uma seqüência, pode-se salvar o tempo de renderização equiparando a configuração de qualidade da exportação à da captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Modo de Análise Especifica se o filme exportado possui campos (Entrelaçado) ou nenhum campo (Progressivo).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9 para o filme exportado.

Opções (Somente para Intel Indeo® Vídeo 4.4) Define as opções de compactação, transparência e acesso para o Codec Intel Indeo® Vídeo 4.4.

Configurações de exportação de fluxo DV

As seguintes configurações estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação DV:

Formato DV Especifica o formato DV ou DVCPRO para o vídeo exportado.

Formato de Vídeo Especifica o padrão de transmissão de vídeo NTSC ou PAL.

Modo de Análise Especifica se o vídeo exportado possui campos entrelaçados ou nenhum campo (Análise Progressiva).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total.

Importante: embora a caixa de diálogo Configurações de Exportação DV tenha opções de formato de áudio, o Photoshop Extended CS3 não oferece suporte para faixas de áudio.

Especificação das configurações de exportação de MPEG-4 (Photoshop Extended)

1 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e clique no botão Configurações.

2 Na caixa de diálogo Configurações de Exportação MPEG-4, escolha MP4 ou MP4 (ISMA) no menu Formato de Arquivo. O formato MP4 (ISMA) garante a operabilidade com dispositivos feitos por membros da ISMA (Internet Streaming Media Alliance).

3 Em Vídeo, especifique o seguinte:

Formato de Vídeo Escolhe o Codec para compactar o vídeo. Para obter a melhor qualidade na menor velocidade de dados (ou menor arquivo), recomenda-se H.264. Para reproduzir o arquivo em um dispositivo com suporte para vídeo MPEG-4, escolha MPEG-4 Basic ou MPEG-4 Improved, dependendo do dispositivo de destino. Se a faixa de vídeo do filme de origem já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.

Velocidade dos Dados Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Otimizado Para Especifica o quanto a velocidade dos dados pode variar acima e abaixo da velocidade escolhida.

Tamanho da Imagem Especifica as dimensões de pixel do vídeo exportado. Atual mantém o tamanho do material de origem. Para especificar um tamanho não relacionado no menu Tamanho da Imagem, escolha Personalizado.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme precisa ser redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar ao Tamanho ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Velocidade do Quadro Especifica a velocidade do quadro para a reprodução do vídeo exportado. Normalmente, o vídeo fica melhor quando se escolhe um número exatamente divisível pelos quadros por segundo (qps) da origem. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal Especifica que os quadros principais são gerados automaticamente ou a frequência com que são criados no vídeo exportado. Uma velocidade maior de quadro principal (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo.

4 (Somente para o formato de arquivo MP4) Clique no botão Opções de Vídeo e especifique o seguinte:

Marcadores de Nova Sincronização (Somente para MPEG-4 Basic e MPEG-4 Improved) Usa marcadores de nova sincronização no fluxo de bits de vídeo. Isso pode ser útil para recuperar a sincronização quando há erros de transmissão.

Restringir Perfil(is) a (Somente para H.264) Seleciona o perfil para reproduzir arquivos de vídeo em um dispositivo que comporte um ou mais perfis padrão.

Modo de Codificação (Somente para H.264) Especifica as opções de qualidade melhor ou codificação mais rápida.

Especificação das configurações do QuickTime Movie (Photoshop Extended)

1 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha QuickTime Movie no menu pop-up.

2 Clique no botão Configurações.

3 Na caixa de diálogo Configurações de Filme, veja se Vídeo está selecionado.

Importante: embora a caixa de diálogo Configurações de Filme tenha opções de som, o Photoshop Extended CS3 não oferece suporte para faixas de áudio.

4 Em Vídeo, clique no botão apropriado para definir o seguinte:

Configurações Abre a caixa de diálogo Configurações de compactação de Vídeo Padrão para definir a compactação de vídeo e opções associadas.

Filtro Abre a caixa de diálogo Escolher Vídeo, na qual se pode aplicar os efeitos de vídeo incorporados ao QuickTime.

Tamanho Abre a caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação para especificar as dimensões de pixel para o vídeo exportado.

5 (Opcional) Se o filme for transmitido pela Internet, selecione Preparar para Fluxo na Internet e escolha uma das opções a seguir:

Início Rápido Configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Cabeçalho Compactado de Início Rápido Compacta o cabeçalho do filme sem perdas e configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Fluxo Sugerido Configura o fluxo do filme para ser executado por um QuickTime Streaming Server.

Configurações de compactação de vídeo padrão do QuickTime

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Compactação de Vídeo Padrão:

Tipo de Compactação Escolha o Codec a ser aplicado ao exportar um arquivo.

Movimento Especifique a velocidade do quadro para o vídeo, escolhendo o número de quadros por segundo (qps). Alguns Codecs oferecem suporte a um conjunto específico de velocidades de quadro. O aumento da velocidade do quadro pode produzir um movimento mais uniforme (dependendo das velocidades de quadro dos clipes de origem), mas usa mais espaço em disco. Se disponível, especifique a frequência com que os quadros principais são gerados. Alguns Codecs do QuickTime usam a diferenciação de quadros para compactar o arquivo de filme, obtendo as informações de vídeo de um quadro de imagem inteiro e gerando os quadros seguintes de forma que armazenem somente as diferenças entre cada um e o primeiro quadro de imagem inteiro. O primeiro quadro de imagem inteiro é chamado de quadro principal (não confundir com os quadros principais da paleta Animação usados no modo de linha de tempo).

Velocidade dos Dados Selecione (se disponível para o compactador usado) e digite uma velocidade de dados a fim de definir um limite máximo para a quantidade de dados de vídeo produzida pelo vídeo exportado quando ele for reproduzido.

Compactador Define as opções de compactador específicas para o Codec selecionado. Clique no botão Opções (se disponível) para especificar mais opções de compactador. Se disponível, escolha a profundidade de cor ou o número de cores incluídas no vídeo exportado. Esse menu não está disponível quando o Codec selecionado oferece suporte apenas a uma profundidade de cores.

Se o controle deslizante de Qualidade estiver disponível em Compactador, arraste-o ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Ao usar o mesmo Codec para capturar e exportar, renderizando as visualizações de uma seqüência, pode-se salvar o tempo de renderização equiparando a configuração de qualidade da exportação à da captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Nota: as opções de Compactador não estão disponíveis para Codec de Vídeo Componente.

Configurações de tamanho de filme do QuickTime

As seguintes configurações estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação:

Dimensões Especifica o tamanho de quadro para o filme exportado. Para especificar um tamanho de quadro não incluído no menu Dimensões, escolha Personalizado e digite os valores de Largura e Altura.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com um novo valor de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar às Dimensões ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Desentrelaçar Vídeo de Origem Desentrelaça os dois campos em cada quadro de vídeo entrelaçado.

Exportação de seqüências de imagens

1 Escolha Arquivo > Exportar > Aplicar Acabamento em Vídeo.

2 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, digite um nome para a seqüência de imagens ou de vídeo.

3 Clique no botão Seleccionar Pasta, navegue até o local em que o vídeo será salvo e clique em Escolher.

Para criar uma pasta que contenha os arquivos exportados, selecione a opção Criar Nova Subpasta e digite um nome para a subpasta.

4 Em Opções de Arquivo, selecione Seqüência de Imagens e escolha um formato de arquivo no menu pop-up.

5 (Opcional) Clique no botão Configurações e defina as opções para salvar os arquivos.

Para obter mais informações sobre os formatos de arquivo e suas opções de exportação, consulte também “Formatos de arquivo” na página 428 e “Como salvar e exportar arquivos em outros formatos” na página 422.

6 (Opcional) Se você selecionou Seqüência de Imagens na etapa 4, digite o número inicial e escolha o número de dígitos no menu pop-up Dígitos.

Essa opção especifica o sistema de numeração para os arquivos da seqüência de imagens exportados.

7 Use o menu pop-up Tamanho para especificar as dimensões de pixel para os arquivos exportados.

8 Em Intervalo, selecione uma destas opções:

Todos os Quadros Renderiza todos os quadros no documento do Photoshop.

No Quadro Possibilita definir quadros específicos a serem renderizados.

Quadros selecionados Atualmente Renderiza os quadros selecionados pela barra da área de trabalho na paleta Animação.

9 (Opcional) Especifique as opções de renderização:

Canal Alfa Determina como os canais alfa são renderizados nos arquivos exportados.

Velocidade do Quadro Determina o número de quadros por segundo (qps) que a seqüência de imagens reproduz.

Nota: as opções disponíveis de renderização dependem do formato escolhido para o arquivo exportado.

10 Clique em Acabamento.

Consulte também

“Interpretação da seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)” na página 520

Configurações de exportação de Seqüência de Imagens para Exportação QuickTime

As seguintes configurações estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Seqüência de Imagens de Exportação:

Formato Escolha um formato de arquivo para as imagens exportadas.

Quadros por Segundo Define a velocidade do quadro para a seqüência de imagens.

Inserir Espaço antes de Número Insere um espaço entre o nome e o número gerado no nome de arquivo da imagem.

Opções Se disponível, clique no botão Opções e especifique as configurações de exportação para o formato de arquivo escolhido.

Para obter mais informações sobre os formatos de arquivo específicos e suas opções, consulte também “Como salvar e exportar arquivos em outros formatos” na página 422 e “Formatos de arquivo” na página 428.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com seqüências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br.

Renderização do canal alfa em seqüências de imagem e vídeo (Photoshop Extended)

As seqüências de imagens e de vídeo com canais alfa podem ser exatas ou recalculadas. Ao trabalhar com seqüências de vídeo ou de imagens contendo canais alfa, é importante especificar como o Photoshop Extended interpretará o canal alfa para obter os resultados esperados. Quando as imagens ou o vídeo recalculados estão em um documento com determinadas cores do plano de fundo, pode-se obter efeitos indesejáveis, como fantasmas ou halos. Especifique uma cor fosca para que os pixels semitransparentes se misturem (multipliquem) com o plano de fundo sem produzir halos.

Ignorar Ignora o canal alfa no vídeo.

Exato - Sem Remate Interpreta o canal alfa como alfa exato. Se o aplicativo usado para criar o vídeo não recalcula o canal alfa, selecione esta opção.

Recalculado - Remate Interpreta o canal alfa como recalculado com preto, branco ou uma cor. Se necessário, clique na amostra de cores na caixa de diálogo Interpretar Seqüência de Imagens para abrir o Seletor de Cores da Adobe e especificar a cor fosca.

Capítulo 19: Imagens técnicas

O Adobe Photoshop CS3 Extended oferece ferramentas eficientes para a análise e edição de imagens técnicas, incluindo a integração do MATLAB, suporte para os formatos de imagens médicas DICOM e a tecnologia de pilha de imagens para o aprimoramento de imagem sofisticada. As ferramentas de medida permitem que você meça com precisão o conteúdo complexo da imagem e dados de registro, e crie e exiba escalas de medida. Com camadas 3D, é possível abrir e manipular modelos 3D, editar texturas de modelo e combinar camadas 3D e 2D em imagens compostas.

Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

Sobre Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB é uma linguagem de computação técnica de alto nível e um ambiente interativo para o desenvolvimento de algoritmo, a visualização de dados, a análise de dados e a computação numérica. Com o Photoshop Extended, você pode ver os resultados de processamento de imagem do MATLAB no Photoshop, e combinar os comandos do MATLAB com os recursos de edição de imagens do Photoshop.

Após conectar-se ao Photoshop a partir do MATLAB, os comandos digitados no prompt do comando do MATLAB executarão operações no Photoshop. É possível executar algoritmos do MATLAB e visualizar os resultados na sua imagem no Photoshop.

***Nota:** a comunicação entre o Photoshop e o MATLAB usa a interface do Photoshop JavaScript e a interface da biblioteca do MATLAB.*

Configuração do MATLAB e do Photoshop (Photoshop Extended)

Instale o Photoshop e o MATLAB em seu computador. Após instalar o Photoshop Extended e o MATLAB, você deve verificar a integração do MATLAB.

Verificação da integração do MATLAB

- 1 Inicie o Photoshop Extended e, em seguida, o MATLAB.
- 2 No MATLAB, adicione o caminho Photoshop/MATLAB, incluindo subpastas.
- 3 No prompt do MATLAB, abra a pasta do MATLAB, localize e abra a pasta Testes e digite **testall**.
- 4 O Photoshop e o MATLAB executarão uma série de testes para garantir a integração entre os dois programas e exibirão um relatório de resumo.

(Opcional) Definição de acesso ao Photoshop a partir do MATLAB

É possível configurar um caminho ao Photoshop Extended para permitir acesso direto aos comandos do Photoshop a partir do MATLAB.

- 1 A partir do MATLAB, escolha File > Set Path.
- 2 Clique em Add Folder e selecione a pasta do MATLAB em que o Photoshop Extended está instalado.
- 3 Clique em Save e em Close.
- 4 No menu MATLAB, escolha File > Preferences.
- 5 Na caixa de diálogo Preferences, clique na árvore General (na parte superior à esquerda).
- 6 Clique no botão Update Toolbox Path Cache.
- 7 Clique em Apply e em OK.

Como conectar ou desconectar do Photoshop a partir do MATLAB (Photoshop Extended)

❖ No MATLAB, execute um dos procedimentos a seguir:

- Para iniciar o Photoshop ou conectar-se a ele, digite **pslaunch** e, em seguida, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Para desconectar-se do Photoshop e sair, digite **psquit** e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Uso da ajuda e introdução (Photoshop Extended)

O sistema de ajuda do MATLAB inclui exemplos de um fluxo de trabalho MATLAB/Photoshop.

1 Escolha Help > Full Product Family Help.

Você verá uma Caixa de ferramentas do Photoshop com itens de submenu, incluindo Examples de introdução. Se você não estiver vendo a Caixa de ferramentas do Photoshop, tente as etapas a seguir.

2 Clique no botão Start.

3 Escolha Desktop Tools > View Source Files.

4 Clique no botão Refresh Start, em seguida, em Close e tente novamente o menu Help.

Comandos do MATLAB (Photoshop Extended)

Digitar comandos na linha de comando do MATLAB permite conectar-se ao Photoshop ou desconectar-se dele e gerar pixels visíveis em um documento Photoshop.

Para obter uma lista de todos os comandos do Photoshop no MATLAB, procure o arquivo `psfunctions.cat.html`, disponível na pasta MATLAB no diretório em que você instalou o Photoshop. Digite **help** (nome do comando) no prompt do comando do MATLAB para ter uma descrição mais completa de cada comando, incluindo sintaxe, argumentos e exemplos.

Nota: todos os comandos do MATLAB oferecem suporte a caracteres japoneses. O MATLAB para Windows suporta uma interface de usuário no idioma japonês nos sistemas WinXP do idioma japonês. O MATLAB para Mac OS suporta apenas o idioma inglês (EUA) nos sistemas Mac OS do idioma japonês. Para obter mais informações, entre em contato com The MathWorks, Inc.

Criação de um novo documento no MATLAB (Photoshop Extended)

1 No MATLAB, digite **psnewdoc**.

2 Para especificar os atributos do novo documento, digite uma das seguintes opções:

- Para criar um novo documento usando os valores padrão, digite `psnewdoc()`. Para obter informações sobre valores padrão, consulte abaixo.
- Para criar um novo documento com altura e largura específicos, digite `psnewdoc(W,H)`. Os valores W e H usam as unidades atuais definidas na opção Unidades e Réguas, na caixa de diálogo Preferências do Photoshop. Outros atributos do documento são definidos aos seus valores padrão.

Nota: digite 'indefinido' como uma sequência para ignorar argumentos de entrada. 504 x 360 pixels é o tamanho padrão de um novo documento.

- Para criar um novo documento e especificar atributos, digite `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Consulte abaixo para obter informações sobre atributos do novo documento.

A informação a seguir é um código de exemplo da criação de um novo documento e especificação de todos os atributos no MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Atributos e padrões do novo documento

Ao digitar `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` você cria um novo documento com valores para os seguintes atributos:

W Especifica a largura do documento usando as unidades atuais na opção Unidades e Réguas, da caixa de diálogo Preferências do Photoshop. A largura padrão é 504 pixels.

- H** Especifica a altura do documento usando as unidades atuais no painel Unidades e Réguas, da caixa de diálogo Preferências do Photoshop. A altura padrão é 360.
- R** Especifica a resolução. O padrão é 72 ppi.
- N** Especifica o nome do documento. O padrão é Sem Título-X, em que X é o índice para novos documentos.
- M** Especifica o modo de cor: RGB, CMYK, Lab, Bitmap ou Tons de Cinza. O padrão é RGB.
- F** Especifica o conteúdo do plano de fundo do novo documento: White, Background Color ou Transparent. O padrão é White.
- A** Especifica as proporções de pixel. O padrão é 1,0 (pixel quadrado).
- B** Especifica a profundidade de bits: 1, 8, 16 ou 32. O padrão é 8.
- P** Especifica o perfil de cores. O padrão é o espaço de cor de trabalho do modo de cor especificado. As áreas de trabalho são especificadas na caixa de diálogo Configurações de Cores do Photoshop.

Arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Sobre os arquivos DICOM (Photoshop Extended)

DICOM é o padrão mais comum para o recebimento de digitalizações médicas. Com o Photoshop Extended, é possível abrir e trabalhar com arquivos DICOM (.dc3, .dcm, .dic ou sem extensão). Os arquivos DICOM podem conter várias “fatias” ou quadros, que representam diferentes camadas de uma digitalização.

O Photoshop lê todos os quadros de um arquivo DICOM e converte-os em camadas Photoshop. O Photoshop pode ler arquivos DICOM de 8, 10, 12 ou 16 bits. (O Photoshop converte os arquivos de 10 e 12 bits em arquivos de 16 bits.)

Assim que tiver aberto um arquivo DICOM no Photoshop, é possível usar qualquer ferramenta Photoshop para ajustar, marcar ou fazer comentários no arquivo. Por exemplo, use a ferramenta Observações para adicionar um comentário ao arquivo, a ferramenta Lápis para marcar uma área específica da digitalização ou o filtro Poeira e Rabiscos para remover poeira ou rabiscos de uma digitalização.

Você pode salvar os arquivos DICOM de 8 bits em qualquer formato de arquivo suportado pelo Photoshop (os arquivos de 16 bits devem ser salvos como DICOM, PSB (Formato de Documento Grande), Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG ou TIFF).

Importante: quando você salva um arquivo como DICOM, qualquer estilo de camada, ajuste, modo de mesclagem ou máscara é descartado.

É possível visualizar e editar metadados para arquivos DICOM no Bridge ou na caixa de diálogo Informações do Arquivo no Photoshop. Os arquivos DICOM oferecem recursos de suporte para automação por meio de scripts (consulte “Sobre scripts” na página 583).

Para assistir um vídeo sobre arquivos DICOM, consulte www.adobe.com/go/vid0028_br.

Consulte também

“Comentários em imagens” na página 436


“Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis” na página 303

“Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos” na página 371

Abertura de um arquivo DICOM (Photoshop Extended)

Antes de abrir um arquivo DICOM, você pode especificar como os quadros DICOM são abertos (como camadas ou em uma grade) e definir opções (na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM) que tornam anônimos os metadados do paciente e exibem sobreposições. Depois que você abrir o arquivo no Photoshop, é possível executar deslocamentos, zooms e nivelamento da janela.


A caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM também exibe informações de cabeçalho do DICOM, isto é, informações de texto sobre o arquivo, como suas dimensões, a resolução de dados e se os dados foram ou não compactados.

 Com o comando *Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo*, é possível importar uma sequência de vários arquivos DICOM de apenas um quadro em um único arquivo Photoshop de várias camadas. Consulte “Importação de seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 519.

Para assistir um vídeo sobre a abertura de arquivos DICOM, consulte www.adobe.com/go/vid0028_br.

1 Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo DICOM e clique em Abrir.

2 Selecione os quadros a serem abertos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar quadros adjacentes. Para selecionar arquivos não adjacentes, clique neles com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. Clique em Selecionar Todos para selecionar todos os quadros.


 Para percorrer pelos quadros rapidamente, use o botão de rolagem do mouse (Windows) ou clique nos botões de seta para a direita ou esquerda, na parte inferior da área de visualização grande.

3 Escolha uma das opções a seguir e, depois, clique em Abrir.

Importação de Quadro Importar Quadros como Camadas insere os quadros DICOM nas camadas. Configuração Até-N exibe vários quadros em uma grade (insira valores nas caixas Linhas e Colunas para especificar a altura e largura da grade).

Conjunto de Dados DICOM Tornar Anônimo sobrescreve os metadados do paciente com “tornar anônimo”. Mostrar Sobreposições exibe sobreposições, como comentários, curvas ou texto.

Opções de Janela Ajuste o contraste e o brilho do quadro com opções de janela. Selecione Mostrar Opções de Janela, e ajuste a largura da janela (contraste) e o nível (brilho) inserindo valores nas caixas Nível da Janela ou Largura da Janela. Como alternativa, você pode arrastar a ferramenta Nível da Janela para cima ou para baixo para ajustar o nível, ou para a direita ou esquerda para ajustar a largura. Também é possível escolher predefinições de radiologia comuns a partir do menu Predefinição da Janela (Padrão, Pulmão, Osso ou Abdômen). Selecione Inverter imagem para inverter os valores de brilho do quadro.

 Para aplicar zoom, escolha um nível de zoom a partir do menu Selecionar Nível de Zoom (ou clique nos símbolos de mais ou menos para aplicar mais ou menos zoom). Para se deslocar, clique no ícone de Mão na parte superior da caixa de diálogo e arraste pelo quadro.

Exportação de quadros DICOM como arquivos JPEG (Photoshop Extended)

1 Abra um arquivo DICOM e defina as opções na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM (consulte “Abertura de um arquivo DICOM (Photoshop Extended)” na página 554).

2 Selecione quadros na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM: clique com a tecla Shift pressionada para selecionar quadros adjacentes, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para selecionar arquivos não adjacentes ou clique em Selecionar Todos para selecionar todos os quadros.

3 Digite um prefixo na caixa Prefixo, na área de Opções de Exportação.

4 Clique em Exportar apresentação (JPEG), selecione uma pasta e clique em Selecionar.

Os arquivos JPEG são salvos no local especificado com o prefixo adicionado aos nomes de arquivo. Se você selecionou vários quadros, o Photoshop anexará uma numeração sucessiva ao final de cada nome de arquivo (por exemplo, DICOM Quadro1, DICOM Quadro2, DICOM Quadro3).

Metadados DICOM (Photoshop Extended)

É possível visualizar e editar várias categorias de metadados DICOM na caixa de diálogo Informações do Arquivo no Photoshop.

Dados do paciente Inclui o nome, o número de identificação, o sexo e a data de nascimento do paciente.

Dados do estudo Inclui a identificação do estudo, o médico que encaminhou, a data e hora do estudo e uma descrição do estudo.

Dados da série Inclui o número da série, a modalidade, a data e hora da série e uma descrição da série.

Dados do equipamento Inclui a organização e o fabricante do equipamento.

Dados da imagem Inclui a sintaxe de transferência, a interpretação fotométrica, a largura e altura da imagem, bits por pixel e quadros. (Esses campos não são editáveis.)

Consulte também

“Sobre metadados” na página 436

Animação de arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Para animar as fatias ou quadros DICOM, selecione todas as camadas DICOM e escolha Criar Quadros a Partir de Camadas no menu da paleta Animação (Linha de Tempo).

Após criar os quadros na paleta Animação (Linha de Tempo), você pode salvar os arquivos DICOM como filmes QuickTime (altere os arquivos DICOM em tons de cinza para RGB e, em seguida, renderize para vídeo). Também é possível salvar os quadros como arquivos GIF animados (escolha Arquivo > Salvar para a Web e dispositivos).

Consulte também

“Exportação de vídeo” na página 544

“Criação de quadros de animação” na página 528

“Criação de uma apresentação de PDF” na página 441

“Fluxo de trabalho de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)” na página 535

Pilhas de imagens (Photoshop Extended)

Sobre pilhas de imagens (Photoshop Extended)

Uma pilha de imagens combina um grupo de imagens com um quadro de referência semelhante, mas com diferenças de qualidade e conteúdo pelo conjunto. Uma vez combinadas em uma pilha, é possível processar as várias imagens para produzir uma visualização composta que elimina conteúdo ou ruído indesejados.

É possível usar as pilhas de imagem para aprimorar imagens de diversas maneiras:

- Para reduzir a distorção e o ruído em imagens forenses, médicas ou astrofotográficas.
- Para remover objetos indesejados ou acidentais de uma série de fotos imóveis ou quadros de vídeo. Por exemplo, você deseja remover uma figura andando em uma imagem ou remover um carro passando em frente do objeto principal.

As pilhas de imagens são armazenadas como Objetos Inteligentes. As opções de processamento que podem ser aplicadas à pilha são chamadas de modos de pilha. A aplicação de um modo de pilha a uma pilha de imagens é uma edição não destrutiva. Você pode alterar os modos de pilha para produzir efeitos diferentes; as informações da imagem original na pilha permanecem inalteradas. Para preservar as alterações após aplicar o modo de pilha, salve o resultado como uma nova imagem ou rasterize o Objeto Inteligente. É possível criar uma pilha de imagens manualmente ou usando um script.

Criação de uma pilha de imagens (Photoshop Extended)

Para obter melhores resultados, as imagens contidas em uma pilha de imagens devem ter as mesmas dimensões e conteúdo quase semelhante, como um conjunto de imagens estáticas tiradas de um ponto de vista fixo ou uma série de quadros de uma câmera de vídeo imóvel. O conteúdo das suas imagens deve ser semelhante o bastante para permitir que você registre ou alinhe-o a outras imagens no conjunto.

1 Combine as imagens separadas em uma imagem de várias camadas. Consulte “Duplicação de camadas” na página 261.

Nota: uma pilha de imagens deve conter pelo menos duas camadas.

Também é possível combinar imagens usando um script (Arquivo > Scripts > Carregar Arquivos na Pilha).

2 Escolha Seleccionar > Todas as Camadas.

Nota: para tornar a camada de plano de fundo selecionável com o comando *Todas as Camadas*, é preciso primeiro convertê-la em uma camada normal.

3 Escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente e selecione Automático como a opção de alinhamento. Se a opção Automático não criar bom registro das suas camadas, tente a opção Reposição.

4 Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

5 Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Modo de Pilha e selecione um modo de pilha no submenu.

- Para redução de ruído, use os plug-ins Médio ou Mediana.
- Para remover objeto da imagem, use o plug-in Mediana.

A saída é uma imagem composta do mesmo tamanho da pilha de imagem original. É necessário fazer testes com diferentes plug-ins para obter o melhor aprimoramento para uma determinada imagem.

Para alterar o efeito de renderização, escolha um Modo de Pilha diferente no submenu. A renderização da pilha não é cumulativa, cada efeito de renderização opera nos dados de imagem original na pilha e substitui efeitos anteriores.

Modos de pilha

Os modos de pilha operam apenas de acordo com canal e em pixels não transparentes. Por exemplo, o modo Máximo retorna os valores máximos de canal vermelho, verde e azul para uma seção transversal de pixel e mescla esses valores em um valor de pixel composto na imagem renderizada.

Nome do plug-in de renderização	Resultado	Comentários
Entropia	entropia = - sum((probabilidade de valor) * log2(probabilidade de valor)) Probabilidade de valor = (número de ocorrências do valor) / (número total de pixels não transparentes)	A entropia binária (ou entropia de ordem zero) define um limite inferior em quantos bits seriam necessários para reduzir a codificação das informações em um conjunto.
Curtose	curtose = (sum((valor - médio) ⁴) em pixels não transparentes) / ((número de pixels não transparentes - 1) * (desvio padrão) ⁴).	Uma medida de pico ou achatamento comparado a uma distribuição normal. A curtose para uma distribuição normal padrão é 3,0. Curtose maior que 3 indica uma distribuição de pico e curtose menor que 3 indica uma distribuição achatada (comparada a uma distribuição normal).
Máximo	Os valores máximos de canal para todos os pixels não transparentes	
Médio	Os valores médios de canal para todos os pixels não transparentes	Eficaz para a redução de ruído
Mediana	Os valores de canal medianos para todos os pixels não transparentes	Eficaz para a redução de ruído e remoção de conteúdo indesejado da imagem
Mínimo	Os valores mínimos de canal para todos os pixels não transparentes	
Intervalo	Máximo menos o mínimo dos valores de pixel não transparentes	
Assimetria	assimetria = (sum((valor - médio) ³) em pixels não transparentes) / ((número de pixels não transparentes - 1) * (desvio padrão) ³).	Assimetria é uma medida de simetria ou assimetria ao redor da média estatística
Desvio Padrão	desvio padrão = Raiz Quadrada (variação)	
Somatória	Os valores de canal somados para todos os pixels não transparentes	
Variação	variação = (sum((valor - médio) ²) em pixels não transparentes) / (número de pixels não transparentes - 1)	

Remoção de renderização da pilha

❖ Escolha Camadas > Objetos Inteligentes > Modo de Pilha > Nenhum para remover qualquer renderização de uma pilha de imagens e convertê-la de volta a um Objeto Inteligente normal.

Edição de uma pilha de imagens

Como uma pilha de imagem é um Objeto Inteligente, você pode editar as imagens originais que compõem as camadas da pilha a qualquer hora.

❖ Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Editar Conteúdo ou clique duas vezes na miniatura da camada. Depois de salvar o Objeto Inteligente editado, a pilha é automaticamente renderizada com a última opção de renderização aplicada à pilha.

Conversão de uma pilha de imagens

Para preservar os efeitos de renderização em uma pilha de imagens, converta o Objeto Inteligente em uma camada normal. (Convém copiar o Objeto Inteligente antes da conversão, caso você queira renderizar a pilha de imagens novamente mais tarde.)

❖ Escolha Camada > Obejtos Inteligentes > Rasterizar.

Uso de scripts para a criação de uma pilha de imagens (Photoshop Extended)

Você pode usar o script Estatísticas para automatizar a criação e renderização de uma pilha de imagens.

- 1 Escolha Arquivo > Scripts > Estatísticas.
- 2 Escolha um modo de pilha no menu Escolher Modo de Pilha.
- 3 Aplique o modo de pilha aos arquivos atualmente abertos ou navegue para selecionar uma pasta ou arquivos individuais.

Os arquivos selecionados são listados na caixa de diálogo.

- 4 Selecione se as imagens devem ser alinhadas automaticamente (equivalente à escolher Editar > Alinhar Camadas Automaticamente) e clique em OK.

O Photoshop combina as diversas imagens em uma única imagem de várias camadas, converte as camadas em um Objeto Inteligente e aplica o modo de pilha selecionado.

Medida (Photoshop Extended)

Sobre a medida (Photoshop Extended)

Usando o recurso Medida do Photoshop Extended, é possível medir qualquer área definida com a ferramenta Régua ou com uma ferramenta de seleção, incluindo áreas irregulares selecionadas com as ferramentas laço, seleção rápida ou varinha mágica. Também é possível computar a altura, a largura, a área e o perímetro ou controlar as medidas de uma imagem ou de várias imagens. Os dados de medida são registrados na paleta Registro de Medidas. Você pode personalizar as colunas do Registro de Medidas, classificar os dados nas colunas e exportar os dados do registro para um arquivo CSV (valor separado por vírgula).

Para assistir um vídeo sobre os recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Escala de medida

A configuração da escala de medida define um número especificado de pixels na imagem igual ao número de unidades de escala, como polegadas, milímetros ou microns. Depois que tiver criado uma escala, você pode medir áreas, receber cálculos e registrar os resultados nas unidades de escala selecionadas. É possível criar várias predefinições de escala de medida, embora apenas uma escala possa ser usada por vez em um documento.

Marcadores de escala


Você pode inserir marcadores de escala em uma imagem para exibir a escala de medida. Os marcadores de escala podem aparecer com ou sem uma legenda exibindo as unidades da escala de medida.

Definição da escala de medida (Photoshop Extended)

Use a ferramenta Régua para definir uma escala de medida para um documento. É possível criar predefinições de escala de medida para escalas de medida usadas com frequência. As predefinições são adicionadas ao submenu **Análise > Definir Escala de Medida**. A escala de medida atual para um documento é verificada no submenu, e aparece na paleta **Informações**.

Escolha **Análise > Definir Escala de Medida > Padrão** para retornar para a escala de medida padrão, 1 pixel = 1 pixel.

Como definir a escala de medida

- 1 Abra um documento.
- 2 Escolha **Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado**. A ferramenta Régua  é automaticamente selecionada. Arraste a ferramenta para medir uma distância de pixel na imagem ou inserir um valor na caixa de texto **Comprimento de pixel**. A configuração atual da sua ferramenta é restaurada quando você fecha a caixa de diálogo **Escala de Medida**.
- 3 Digite o **Comprimento Lógico** e as **Unidades Lógicas** que você deseja equivaler ao **Comprimento de pixel**.
Por exemplo, se o **Comprimento de pixel** é 50, e você deseja definir uma escala de 50 pixels por micron, digite 1 para **Comprimento Lógico** e **microns** para **Unidades Lógicas**.
- 4 Clique em **OK** na caixa de diálogo **Escala de Medida** para definir a escala de medida no documento.
- 5 Escolha **Arquivo > Salvar** para salvar a configuração da escala de medida atual com o documento.

Para exibir a escala na paleta **Informações**, escolha **Opções da Paleta** no menu da paleta e selecione **Escala de Medida** na área **Informações de Status**.



*Para exibir a escala de medida na parte inferior da janela do documento, escolha **Mostrar > Escala de Medida** no menu da janela do documento.*

Criação de uma predefinição de escala de medida

- 1 Abra um documento.
- 2 Escolha **Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado**.
- 3 Crie uma escala de medida.
- 4 Clique em **Salvar Predefinição** e nomeie a predefinição.
- 5 Clique em **OK**. A predefinição criada é adicionada ao submenu **Análise > Definir Escala de Medida**.

Exclusão da predefinição de escala de medida

- 1 Escolha **Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado**.
- 2 Selecione a predefinição a ser excluída.
- 3 Clique em **Excluir Predefinição** e depois em **OK**.

Uso dos marcadores de escala (Photoshop Extended)

Os marcadores de escala de medida exibem a escala de medida usada no seu documento. É preciso definir uma escala de medida para um documento antes de criar um marcador de escala. Você pode definir o comprimento do marcador em unidades lógicas, incluir uma legenda indicando o comprimento e definir a cor do marcador e da legenda como preto ou branco.

Criação de um marcador de escala

- 1 Escolha **Análise > Inserir Marcador de Escala**.

2 Na caixa de diálogo Marcador da Escala de Medida, defina as opções a seguir:

Comprimento Digite um valor para definir o comprimento do marcador de escala. O comprimento do marcador em pixels dependerá da escala de medida que estiver selecionada no momento para o documento.

Exibir Texto Selecione esta opção para mostrar o comprimento e as unidades lógicas para o marcador de escala.

Posição do Texto Exibe a legenda acima ou abaixo do marcador de escala.

Cor Define a cor do marcador de escala e da legenda como preto ou branco.

3 Clique em OK.

O marcador de escala é colocado no canto inferior esquerdo da imagem. O marcador adiciona um grupo de camadas ao documento, contendo uma camada de texto (se a opção Exibir Texto estiver selecionada) e uma camada gráfica. É possível usar a ferramenta Mover para mover o marcador de escala, ou a ferramenta Texto para editar a legenda ou alterar o tamanho, a fonte e a cor do texto.

Para assistir um vídeo sobre a compreensão e o uso dos recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Como adicionar ou substituir marcadores de escala

É possível inserir vários marcadores de escala em um documento ou substituir os marcadores existentes.

***Nota:** marcadores de escala adicionais são inseridos na mesma posição na imagem e podem obscurecer um ao outro, dependendo do seu comprimento. Para ver um marcador subjacente, desative o conjunto de camadas do marcador de escala.*

- 1** Escolha **Análise > Inserir Marcador de Escala**.
- 2** Clique em **Remover** ou **Manter**.
- 3** Digite configurações para o novo marcador e clique em OK.

Exclusão de um marcador de escala

- 1** Na paleta Camadas, selecione o grupo de camadas Marcador da Escala de Medida para o marcador de escala que deseja excluir.
- 2** Clique com o botão direito do mouse no grupo de camadas e selecione **Excluir Grupo** do menu de contexto ou clique no botão **Excluir Camada**.
- 3** Clique em **Grupo e Conteúdo**.

Realização de uma medida (Photoshop Extended)

É possível medir usando as ferramentas de seleção do Photoshop, a ferramenta Régua ou a ferramenta Contagem. Escolha uma ferramenta de medida que corresponda ao tipo de dados que você deseja registrar no Registro de Medidas.

- Crie uma área de seleção para medir valores como altura, largura, perímetro, área e valores de cinza de pixel. Você pode medir uma seleção ou várias seleções de uma vez.
- Desenhe uma linha com a ferramenta Régua para medir distância linear e ângulo.
- Use a ferramenta Contagem para contar os itens na imagem e, em seguida, registre o número de itens (consulte “Sobre a contagem (Photoshop Extended)” na página 564).

Cada medida mede um ou mais *pontos de dados*. Os pontos de dados selecionados determinam as informações registradas no Registro de Medidas. Eles correspondem ao tipo de ferramenta com a qual você está medindo. Área, perímetro, altura e largura são pontos de dados disponíveis para medir seleções. Comprimento e ângulo são pontos de dados disponíveis para medidas com a ferramenta Régua. Você pode criar e salvar conjuntos de pontos de dados para determinados tipos de medidas para acelerar seu fluxo de trabalho.

- 1** Abra um documento existente.
- 2** Escolha **Análise > Definir Escala de Medida** e selecione uma predefinição de escala de medida para o documento (consulte “Definição da escala de medida (Photoshop Extended)” na página 559), ou selecione **Personalizado** e defina uma escala de medida personalizada.

As medidas são computadas e registradas no Registro de Medidas usando as unidades de escala em vigor quando uma medida é gravada. Se não existir nenhuma escala de medida, a escala padrão é 1 pixel = 1 pixel.

3 (Opcional) Escolha **Análise > Selecionar Pontos de Dados** e execute um destes procedimentos:

- Escolha **Personalizado** para selecionar pontos de dados para medir.
- Selecione uma predefinição de ponto de dados existente no submenu.

Para assistir um vídeo sobre a compreensão e o uso dos recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Na caixa de diálogo **Selecionar Pontos de Dados**, os pontos de dados são agrupados de acordo com a ferramenta de medida que é usada para medi-los. Os pontos de dados Comuns estão disponíveis para todas as ferramentas. Eles adicionam informações úteis ao Registro de Medidas, como o nome do arquivo que está sendo medido, a escala de medida e a data/hora da medida.

Por padrão, todos os pontos de dados são selecionados. Você pode selecionar um subconjunto de pontos de dados para um determinado tipo de medida e salvar a combinação para torná-la disponível como uma predefinição de pontos de dados.

Nota: quando você mede com uma determinada ferramenta, somente os pontos de dados associados àquela ferramenta serão exibidos no registro, mesmo que outros pontos de dados estejam selecionados. Por exemplo, se você medir com a ferramenta Régua, somente os pontos de dados da ferramenta Régua aparecerão no Registro de Medidas, junto com quaisquer pontos de dados Comuns que estejam selecionados.

4 Escolha um recurso de imagem e ferramenta de medida para corresponder aos pontos de dados selecionados. Siga um destes procedimentos:

- Crie uma ou mais seleções na imagem.
- Escolha **Análise > Ferramenta Régua**, ou clique na ferramenta Régua na caixa de ferramentas e, em seguida, use a ferramenta para medir o comprimento da área de uma imagem.
- Escolha **Análise > Ferramenta Contagem**, ou clique na ferramenta Contagem na caixa de ferramentas e, em seguida, conte os itens na imagem.

5 Escolha **Janela > Registro de Medidas** para abrir a paleta Registro de Medidas.

6 Escolha **Análise > Gravar Medidas**, ou clique em **Gravar Medidas** na paleta Registro de Medidas.

Nota: se os seus pontos de dados atualmente selecionados não corresponderem aos da ferramenta de medida atual, é solicitado que você selecione pontos de dados para essa ferramenta.

O Registro de Medidas possui colunas para cada ponto de dados selecionado na caixa de diálogo Pontos de Dados de Medida. Cada medida que você faz é inserida em uma nova linha de dados no Registro de Medidas.

Se você medir várias áreas selecionadas na imagem, uma linha de dados será criada no registro contendo dados resumidos ou cumulativos para todas as áreas selecionadas, seguida de uma linha de dados para cada área de seleção. Cada área de seleção é listada como um Recurso separado na coluna Rótulo do registro e um número exclusivo é atribuído a ela.

É possível repetir as etapas de 2 a 6 para uma variedade de seleções diferentes nos mesmos ou em vários documentos. A coluna Documento no Registro de Medidas reflete a origem dos dados de medida.

Pontos de Dados de Medida

Ângulo Ângulo de orientação (± 0 -180) da ferramenta Régua.

Área Área da seleção em pixels quadrados ou em unidades calibradas, de acordo com a escala de medida atual (como milímetros quadrados).

Circularidade $4\pi(\text{área}/\text{perímetro}^2)$. Um valor de 1.0 indica um círculo perfeito. Conforme o valor se aproxima de 0.0, ele indica um polígono mais alongado. Os valores podem não ser válidos para seleções muito pequenas.

Total Varia de acordo com a ferramenta de medida usada. Ferramenta Seleção: o número de áreas de seleção não adjacentes na imagem. Ferramenta Contagem: o número de itens contados na imagem. Ferramenta Régua: o número de linhas da Régua visíveis (1 ou 2).

Data e Hora Aplica um carimbo de data/hora de quando a medida ocorreu.

Documento Identifica o documento (arquivo) medido.

Valor Cinza Esta é uma medida de brilho de 0 a 255 (para imagens de 8 bits), de 0 a 32.768 (para imagens de 16 bits) ou de 0,0 a 10 (para imagens de 32 bits). Para todas as medidas relacionadas ao valor de cinza, a imagem é convertida internamente em tons de cinza (equivalente à escolher Imagem > Modo > Tons de Cinza) usando o perfil de tons de cinza padrão. Em seguida, os cálculos solicitados (médio, mediano, mínimo, máximo) são calculados para cada recurso e para o resumo.

Altura A altura da seleção (máx. y - mín. y) em unidades, de acordo com a escala de medida atual.

Histograma Gera dados de histograma para cada canal na imagem (três para imagens RGB, quatro para CMYK, e assim por diante), gravando o número de pixels em cada valor de 0 a 255 (os valores de 16 bits ou 32 bits são convertidos em 8 bits). Quando você exporta dados do Registro de Medidas, os dados de histograma numérico são exportados para um arquivo CSV (valor separado por vírgula). O arquivo é inserido em sua própria pasta no mesmo local em que o arquivo de texto delimitado por tabulação do registro de medidas é exportado. Um número exclusivo é atribuído aos arquivos do histograma, começando pelo 0 e aumentando em 1. Para várias seleções medidas de uma vez, um arquivo de histograma é gerado para a área total selecionada, além de arquivos de histograma adicionais para cada seleção.

Densidade Integrada A soma dos valores de pixels na seleção. Isso é equivalente ao produto da Área (em pixels) e do Valor Cinza Médio.

Rótulo Identifica e numera automaticamente cada medida como Medida 1, Medida 2, e assim por diante. Para várias seleções medidas simultaneamente, cada seleção é atribuída um número e rótulo de Recurso adicional.

Comprimento A distância linear definida pela ferramenta Régua na imagem, em unidades de acordo com a escala de medida atual.

Perímetro O perímetro da seleção. Para várias seleções medidas de uma vez, uma medida é gerada para o perímetro total de todas as seleções, além de medidas adicionais para cada seleção.

Escala A escala de medida do documento de origem (por exemplo, 100 px = 3 milhas).

Unidades de Escala Unidades lógicas da escala de medida.

Fator de Escala O número de pixels atribuídos à unidade de escala.

Origem Origem da medida: ferramenta Régua, Contagem ou Seleção.

Largura A largura da seleção (máx. x - mín. x) em unidades, de acordo com a escala de medida atual.

Criação de uma predefinição de ponto de dados

- 1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.
- 2 Selecione os pontos de dados que deseja incluir na predefinição.
- 3 Clique em Salvar Predefinição e nomeie a predefinição.
- 4 Clique em OK. A predefinição é salva e agora está disponível a partir do submenu Análise > Selecionar Pontos de Dados.

Edição de uma predefinição de ponto de dados

- 1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.
- 2 Escolha a predefinição que deseja editar a partir do menu Predefinição.
- 3 Selecione ou cancele a seleção de pontos de dados. O nome da predefinição muda para Personalizado.
- 4 Clique em Salvar Predefinição. Digite o nome da predefinição original para substituir a predefinição existente ou um novo nome para criar uma nova predefinição.

Exclusão de uma predefinição de ponto de dados

- 1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.
- 2 Escolha a predefinição que deseja excluir a partir do menu Predefinição.
- 3 Clique em Excluir Predefinição e depois em Sim para confirmar a exclusão.
- 4 Clique em OK.

Uso do Registro de Medidas (Photoshop Extended)

Quando você mede um objeto, a paleta Registro de Medidas grava os dados de medida. Cada linha no registro representa um conjunto de medidas; as colunas representam os pontos de dados em um conjunto de medidas.

Quando você mede um objeto, uma nova linha é exibida no Registro de Medidas. Você pode reordenar as colunas no registro, classificar os dados nas colunas, excluir linhas ou colunas ou exportar dados do registro para um arquivo de texto delimitado por vírgula.

Para assistir um vídeo sobre a compreensão e o uso dos recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Exibição do Registro de Medidas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Análise > Gravar Medidas**.
- Escolha **Janela > Registro de Medidas**.

Seleção de linhas no Registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma linha no registro para selecioná-la.
- Para selecionar várias linhas adjacentes, clique na primeira linha e arraste-a pelas linhas adicionais, ou clique na primeira linha e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada na última linha.
- Para selecionar linhas não adjacentes, clique na primeira linha e, em seguida, clique nas linhas adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para selecionar todas as linhas, clique em **Selecionar Todas**.
- Para cancelar a seleção de as linhas, clique em **Selecionar Nenhuma**.

Seleção de colunas no Registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no cabeçalho de uma coluna.
- Para selecionar colunas adjacentes, clique em um cabeçalho da coluna e arraste-o pelas colunas adicionais, ou clique no cabeçalho da primeira coluna e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada no cabeçalho da última coluna.
- Para selecionar colunas não adjacentes, clique no cabeçalho da primeira coluna e, em seguida, clique nos cabeçalhos da colunas adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Como reordenar, redimensionar ou classificar colunas no Registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste as colunas selecionadas para reordená-las no registro. A posição da coluna é indicada por uma linha preta dupla.
- Para redimensionar a coluna, clique no cabeçalho da coluna e, em seguida, arraste o separador.
- Para classificar os dados em uma coluna, clique no cabeçalho da coluna para mudar a ordem de classificação ou clique com o botão direito do mouse no cabeçalho e escolha **Contexto > Classificação crescente** ou **Contexto > Classificação decrescente**. (As linhas não podem ser reordenadas manualmente.)

Exclusão de linhas ou colunas do Registro

1 Selecione uma ou mais linhas ou colunas no registro.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha **Excluir** no menu de opções do Registro de Medidas.
- Clique no ícone **Excluir** na parte superior da paleta.
- Clique com o botão direito do mouse em uma linha ou cabeçalho da coluna e, em seguida, selecione **Excluir** no menu pop-up.

Exportação de dados do Registro de Medidas

É possível exportar dados do Registro de Medidas para um arquivo de texto delimitado por vírgula. Você pode abrir o arquivo de texto em um aplicativo de planilha e executar cálculos analíticos ou de estatísticas a partir dos dados de medida.

- 1 Selecione uma ou mais linhas de dados no registro.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Exportar no menu de opções do Registro de Medidas.
 - Clique no ícone Exportar na parte superior da paleta.
 - Clique com o botão direito do mouse em uma linha e, em seguida, selecione Exportar no menu pop-up.
- 3 Digite um nome de arquivo e um local e clique em Salvar.

As medidas são exportadas para um arquivo de texto UTF-8, delimitado por vírgula.

Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended)

Sobre a contagem (Photoshop Extended)

É possível usar a ferramenta Contagem para contar objetos em uma imagem. Para contar objetos manualmente, você clica na imagem com a ferramenta Contagem e o Photoshop controla o número de cliques. O número da contagem é exibido no item e na barra de opções da Ferramenta Contagem.

O Photoshop também pode contar automaticamente várias áreas selecionadas em uma imagem e gravar os resultados na paleta Registro de Medidas.

Consulte também

“Realização de uma medida (Photoshop Extended)” na página 560

Contagem manual de itens em uma imagem (Photoshop Extended)

- 1 Para definir a cor do item de contagem, siga um destes procedimentos:
 - Use o Seletor de Cores na barra de opções da Ferramenta Contagem.
 - Escolha Editar > Preferências > Guias, Grade, Fatias e Contagem, em seguida defina a cor no painel Contagem da caixa de diálogo Preferências.
- 2 Clique em um objeto na imagem para adicionar um número de contagem.
 - Arraste um número existente para movê-lo.
 - Clique com a tecla Shift pressionada para restringir horizontalmente ou verticalmente enquanto arrasta.
 - Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para remover um número. A contagem total é atualizada.
 - Clique em Limpar na barra de opções para redefinir a contagem para 0.

Nota: as contagens já gravadas no Registro de Medidas não são alteradas com a limpeza de números de contagem da imagem.

- 3 (Opcional) Para exibir ou ocultar os números de contagem:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Contagem.

Nota: os números de contagem não são salvos com o documento.

- Escolha Visualizar > Extras, Visualizar > Mostrar > Todos ou Visualizar > Mostrar > Nenhum.

- 4 (Opcional) Escolha Análise > Gravar Medidas, ou clique em Gravar Medidas na paleta Registro de Medidas para gravar o número de contagem no Registro de Medidas.

Nota: para gravar uma contagem no Registro de Medidas, você deve selecionar Contagem como ponto de dados da medida. Escolha *Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado* e selecione o ponto de dados Contagem na área da Ferramenta Contagem.

Contagem automática usando uma seleção (Photoshop Extended)

Use o recurso de contagem automática do Photoshop para contar várias áreas de seleção em uma imagem. Defina as áreas de seleção usando a ferramenta Varinha Mágica ou o comando Intervalo de Cores.

- 1 Selecione a ferramenta Varinha Mágica, ou escolha *Selecionar > Intervalo de Cores*.
- 2 Crie uma seleção que inclua os objetos na imagem que você deseja contar. Para obter melhores resultados, use uma imagem com objetos que contrastem bem com o plano de fundo.
 - Se estiver usando a ferramenta Varinha Mágica, aumente ou diminua a opção Tolerância, conforme necessário, para otimizar a seleção dos objetos que você deseja contar na imagem. Cancele a seleção das opções Suavização de Serrilhado e Adjacente.
 - Para Intervalo de Cores, defina Grau de Seleção e Cores Selecionadas para ajustar as áreas selecionadas na imagem (consulte “Seleção de um intervalo de cores” na página 233).
- 3 Escolha *Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado*.
- 4 Na área Seleções, selecione o ponto de dados Contagem e clique em OK.
- 5 Abra o Registro de Medidas.
- 6 Escolha *Análise > Gravar Medidas*, ou clique em Gravar Medidas na paleta Registro de Medidas.

O Photoshop conta as áreas de seleção e insere o número na coluna Contagem no Registro de Medidas.

Consulte também

“Seleção com a ferramenta Varinha Mágica” na página 232

Trabalho com arquivos 3D (Photoshop Extended)

Arquivos 3D no Photoshop (Photoshop Extended)

O suporte a arquivo tridimensional (3D) no Photoshop permite abrir e trabalhar com arquivos 3D (formatos de arquivo .u3d, .3ds, .obj, .kmz e Collada) criados por programas como o Adobe Acrobat 3D® Versão 8, o 3D Studio Max, o Alias, o Maya e o Google Earth.

O Photoshop insere modelos 3D em uma camada 3D separada. É possível usar as ferramentas 3D para mover ou dimensionar um modelo 3D, alterar a iluminação ou alterar os modos de renderização, por exemplo, de sólido para o modo wireframe.

Nota: para editar o próprio modelo 3D, é preciso usar um programa de criação 3D.

Você pode adicionar várias camadas 3D a uma imagem, combinar uma camada 3D com camadas bidimensionais (2D) para criar uma tela de fundo para seu conteúdo 3D, ou converter uma camada 3D em uma camada 2D ou em um Objeto Inteligente.

Se o arquivo 3D tiver texturas, elas serão abertas com o arquivo e aparecerão como camadas separadas na paleta Camadas. É possível editar as texturas usando qualquer uma das ferramentas de pintura ou ajuste do Photoshop e, em seguida, reaplicar as texturas ao modelo e visualizar os resultados.

Nota: não é possível criar novas texturas no Photoshop, ou alterar como elas são mapeadas a áreas do modelo.

Para assistir um vídeo sobre a importação de Modelos 3D como Objetos Inteligentes, consulte www.adobe.com/go/vid0018_br.

Para assistir um vídeo sobre o mapeamento de imagens 2D para modelos 3D, consulte www.adobe.com/go/vid0020_br.

Para assistir um vídeo sobre a edição de texturas, consulte www.adobe.com/go/vid0021_br.

Para assistir um vídeo sobre a exportação de modelos 3D, consulte www.adobe.com/go/vid0022_br.

Abertura de arquivos 3D (Photoshop Extended)

Você pode abrir um arquivo 3D ou adicioná-lo a um arquivo do Photoshop existente como uma camada 3D. Ao abrir um arquivo 3D, é necessário definir uma altura e uma largura para o arquivo. (Os modelos 3D podem ser dimensionados para qualquer dimensão.) Ao adicionar um arquivo como uma camada 3D, a camada usará as dimensões do arquivo existente. Uma camada 3D contém o modelo 3D e um plano de fundo transparente.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Abrir.
- Com um documento aberto, escolha Camada > Camadas 3D > Nova Camada a partir do Arquivo 3D.

Escolha dentre os diversos modelos 3D disponíveis.

- Se estiver abrindo um arquivo 3D de fora de uma imagem existente, defina a altura e a largura do arquivo de imagem e clique em OK.

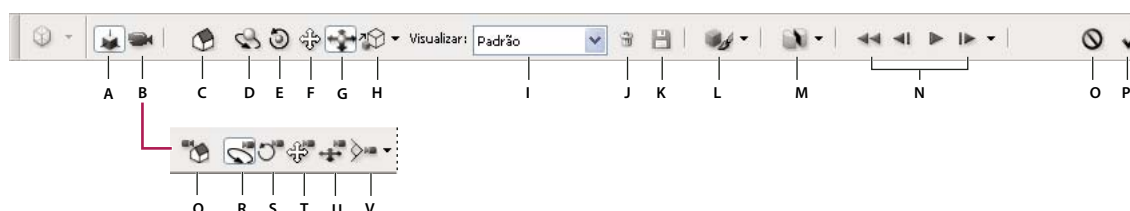
Como a arte vetorial, os modelos 3D podem ser dimensionados para cima ou para baixo sem perder detalhes ou qualidade. A definição de dimensões maiores ou menores da imagem dimensionarão o modelo para cima ou para baixo proporcionalmente para preencher o quadro da imagem.

Nota: uma camada 3D não preserva nenhuma informação alfa ou de plano de fundo do arquivo 3D original.

Transformação de modelos 3D (Photoshop Extended)

Após abrir um modelo 3D, você pode alterar a posição, visualização da câmera, iluminação ou o modo de renderização do modelo, criar uma visualização de seção transversal ou reproduzir a animação contida no arquivo 3D. Para criar essas alterações, você usa as ferramentas 3D do Photoshop.

Nota: quando estiver usando as ferramentas 3D, não será possível acessar outras funções ou comandos de menu do Photoshop até salvar ou cancelar as alterações feitas no conteúdo 3D.



Barra de opções Transformação 3D

A. Ativar as ferramentas de edição do objeto 3D (C - H) B. Ativar as ferramentas de edição da câmera 3D (Q - V) C. Retornar para a posição inicial do objeto D. Girar E. Rolar F. Arrastar G. Deslizar H. Escala I. Menu Visualizar J. Excluir visualização atual K. Salvar a localização atual da câmera como uma visualização L. Opções de iluminação e modo de renderização M. Opções de seção transversal 3D N. Controles de reprodução da animação O. Cancelar transformação 3D atual P. Confirmar transformação 3D atual Q. Retornar para a posição inicial da câmera R. Girar S. Rolar T. Deslocar U. Andar V. Aplicar zoom

Uso das ferramentas 3D


❖ Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Camadas, clique duas vezes na miniatura da camada 3D.
- Escolha Camada > Camadas 3D > Transformar Modelo 3D.

A barra de opções muda para mostrar as ferramentas 3D. Para sair do modo de transformação 3D, clique em Cancelar Transformação 3D ou Confirmar Transformação 3D na barra de opções.


Como mover, girar ou dimensionar um modelo 3D

É possível usar as ferramentas de edição do objeto 3D para girar um modelo 3D ao redor dos eixos x, y ou z; mover o modelo ao longo do eixo; ou dimensionar o objeto. Enquanto você manipula o modelo 3D, a visualização da câmera permanece fixa.

 Para ver as dicas de ferramentas em cada ferramenta 3D, escolha *Opções da Paleta* no menu de opções da paleta *Informações* e selecione *Mostrar Dicas de Ferramentas*. Clique em uma ferramenta, depois mova o cursor para a janela da imagem para visualizar detalhes da ferramenta na paleta *Informações*.

1 Clique em *Editar o Objeto 3D* na barra de opções.

2 Clique em uma ferramenta de navegação para ativá-la:

 Mantenha a tecla *Shift* pressionada enquanto você arrasta para restringir a ferramenta *Girar*, *Arrastar*, *Deslizar* ou *Dimensionar* para uma única direção de movimento.

Girar Arraste para cima ou para baixo para girar o modelo ao redor do eixo x, ou de um lado para o outro para girá-lo ao redor do eixo y. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para girar o modelo.

Rolar Arraste de um lado para o outro para girar o modelo ao redor do eixo z.

Arrastar Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo verticalmente. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para mover na direção x/z.

Deslizar Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo para mais perto ou mais longe. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para mover na direção x/y.


Escala Arraste para cima ou para baixo para atribuir dimensões maiores ou menores ao modelo. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para dimensionar na direção z.

Clique no ícone *Retornar* para a visualização padrão na barra *Opções* para retornar o modelo para sua visualização inicial.

Para visualizar ou editar a posição, rotação ou dimensão numérica x, y e z do modelo 3D, clique na seta à direita das ferramentas 3D.


Edição da câmera 3D

Use as ferramentas de edição da câmera para mover a visualização da câmera enquanto mantém a posição do objeto 3D fixa.

 Para ver as dicas de ferramentas em cada ferramenta 3D, escolha *Opções da Paleta* no menu de opções da paleta *Informações* e selecione *Mostrar Dicas de Ferramentas*. Clique em uma ferramenta, depois mova o cursor para a janela da imagem para visualizar detalhes da ferramenta na paleta *Informações*.

1 Clique em *Editar a Câmera 3D* na barra de opções.

2 Clique em uma ferramenta de edição da câmera para ativá-la.

 Mantenha a tecla *Shift* pressionada enquanto você arrasta para restringir as ferramentas *Girar*, *Deslocar* ou *Andar* para uma única direção de movimento.

Girar Arraste para girar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para girar a câmera.

Rolar Arraste para rolar a câmera.

Deslocar Arraste para deslocar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para deslocar na direção x ou z.

Andar Arraste para fazer a câmera andar (translação z e rotação y). Mantenha a tecla *Ctrl* (Windows) ou *Option* (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para andar na direção z/x (translação z e rotação x).

Aplicar zoom Arraste para alterar o campo de visualização da câmera 3D. O campo de visualização máximo é 180.


Para visualizar ou editar os valores numéricos para a posição, rotação ou campo de visualização x, y e z da câmera 3D, clique na seta à direita das ferramentas de edição da câmera para abrir as *Configurações da Câmera 3D*.

Selecione *Visualização Ortográfica* para exibir o modelo em visualização de escala precisa sem nenhuma distorção de perspectiva.

Alteração ou criação de visualizações da câmera 3D

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma visualização da câmera predefinida do modelo no menu Visualizar.
- Para adicionar uma visualização personalizada, coloque a câmera 3D na posição desejada usando as ferramentas de edição da câmera e, em seguida, clique em Salvar na barra de opções.

 Para retornar para a visualização padrão da câmera do modelo, clique no ícone Retornar para a câmera padrão na barra de opções enquanto as ferramentas de edição da câmera são selecionadas.

Alteração dos efeitos de iluminação

É possível aplicar diferentes efeitos de iluminação a um modelo 3D, como luz do dia, luz interior ou luz colorida, ou remover totalmente a iluminação para criar um efeito de silhueta. A configuração de iluminação padrão, Luzes a partir do Arquivo, exibe o modelo 3D usando as configurações de iluminação do arquivo original (criadas em um programa de criação 3D).

❖ Clique no ícone Configurações de Iluminação e Aparência e selecione um modo de iluminação a partir da paleta pop-up.

Alteração dos efeitos de renderização

O modo de renderização padrão é sólido. Modos, como wireframe, contorno ou vértice, revelam a estrutura subjacente dos componentes do modelo. Você pode combinar a renderização wireframe e sólida (modo Wireframe Sólido), ou ajustar a transparência de áreas sólidas no modelo (Transparente ou Wireframe Transparente).

Os modos de renderização, como Contorno Sólido e Ilustração de Linha, permitem ajustar o número de linhas estruturais que aparecem no modelo, ajustando a configuração Limiar do Vinco. Um vinco ou uma linha é formado quando dois polígonos em um modelo se juntam em um determinado ângulo. Se as arestas se encontrarem em um ângulo abaixo da configuração Limiar do Vinco (0-180), a linha formada será removida. O wireframe inteiro é exibido em uma configuração de 0.

1 Clique no ícone Configurações de Iluminação e Aparência e selecione um modo de renderização a partir da paleta pop-up.

Caixa Delimitadora Desenha uma caixa ao redor de cada parte de componente do modelo com as mínimas dimensões necessárias para conter esse componente.

Transparente Exibe o modelo com opacidade ajustável. Digite um valor de Opacidade para alterar a transparência de 0 a 100 por cento.

Ilustração de Linha Exibe o modelo como um sólido (sem sombras) com contornos revestidos. Use Cor da Face para definir a cor sólida e Cor de Linha para definir a cor do contorno.

Contorno Sólido Semelhante ao modo Wireframe Sólido, exceto que diminuir o Limiar do Vinco gradualmente reduz o wireframe para contornos simples.

Wireframe/Wireframe Sombreado Exibe somente o wireframe, na cor selecionada ou como um tom de cinza sombreado.

Wireframe Oculto Exibe ou oculta a visualização do wireframe sem nenhuma superfície oculta visível. Um efeito semelhante pode ser obtido usando o modo Contorno Sólido com o ângulo do contorno definido para 0.

Vértices Exibe todos os vértices ou intersecções dos polígonos que compõem o modelo wireframe.

2 Defina Cor de Linha, Cor da Face, Opacidade e Limiar do Vinco como disponíveis para o modo de renderização selecionado.

Visualização de seções transversais

É possível visualizar uma seção transversal de um modelo 3D pela sua intersecção com um plano invisível que fatia pelo modelo em qualquer ângulo e exibe o conteúdo somente de um lado do plano.

1 Clique no ícone Configurações de Seção Transversal para abrir a paleta pop-up.

2 Na área Configurações de Seção Transversal, selecione Ativar Seção Transversal e escolha as opções para alinhamento, posição e orientação.

Alinhamento Selecione um eixo (x, y ou z) para o plano de intersecção. O plano é perpendicular ao eixo selecionado.

Posição e Orientação Use Deslocamento para deslocar o plano ao longo do eixo, sem alterar sua inclinação. O plano faz a intersecção do modelo 3D em seu ponto médio em um deslocamento padrão de 0. Em deslocamentos máximos, positivos

ou negativos, o plano move-se além de qualquer intersecção com o modelo. Use as configurações de Inclinação para girar o plano até 360° em qualquer de suas possíveis direções de inclinação. Para um determinado eixo, as configurações de inclinação girarão o plano ao longo dos outros dois eixos. Por exemplo, um plano alinhado ao eixo y pode ser girado ao redor do eixo x (Inclinação 1) ou do eixo z (Inclinação 2).

Virar Altera a área exibida do modelo para o lado oposto do plano de intersecção.



Para combinar dois modos de renderização em um modelo, duplique a camada 3D e, em seguida, altere o modo de renderização na camada duplicada. Defina a seção transversal para a mesma posição em cada camada e, em seguida, gire uma seção cruzada.

Visualização de animações 3D

Se um arquivo 3D tiver animação, ela será incluída com o arquivo quando o Photoshop abrir o modelo 3D. Para visualizar animações, use os controles de animação na barra de opções.

1 Escolha Camada > Camadas 3D > Transformar Modelo 3D.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique nos botões de execução para reproduzir a animação, retroceder ou avançar para frente ou para trás por quadro.
- Clique na seta ao lado dos botões de execução para abrir o controle deslizante e, em seguida, arraste o controle deslizante para frente ou para trás para navegar pela animação.

Edição das texturas 3D (Photoshop Extended)

É possível usar as ferramentas de pintura ou ajuste do Photoshop para editar as texturas contidas em um arquivo 3D. As texturas são importadas como arquivos 2D com o modelo 3D. Elas aparecem como entradas embaixo da camada 3D.

Para exibir ou ocultar uma textura individual em um modelo 3D, clique no ícone de Olho ao lado da camada Textura. Para ocultar ou exibir todas as texturas, clique no ícone de Olho ao lado da camada Textura de nível superior.

Nota: não é possível editar texturas quando as ferramentas 3D estão ativas. Clique em Confirmar ou Cancelar na barra de opções para sair do modo de transformação 3D.

Para assistir um vídeo sobre a edição de texturas, consulte www.adobe.com/go/vid0021_br.

1 Clique duas vezes em uma textura na paleta Camadas.

A textura abre como um documento separado em sua própria janela.

2 Use qualquer ferramenta do Photoshop para editar a textura ou pintá-la.

3 Salve o documento de textura. A textura atualizada é aplicada ao modelo 3D.

4 Para arquivos 3D de formato diferente do Photoshop, escolha Camada > Camadas 3D > Substituir Texturas após editar arquivos de textura para salvar suas alterações.

Para arquivos 3D salvos no formato Photoshop, as edições de textura são salvas quando você salva o arquivo. Para outros formatos de arquivo 3D que armazenam texturas em arquivos externos, use o comando Substituir Texturas para salvar suas edições de textura.

Nota: para formatos de arquivos 3D, como .u3d e .kmz que armazenam texturas no mesmo arquivo com o modelo, Substituir Texturas atualizará o arquivo de modelo. Para formatos como .3ds, Substituir Texturas atualizará os arquivos de textura separados associados ao arquivo de modelo.

Consulte também

“Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis” na página 303

Inserção de objetos 3D em uma imagem (Photoshop Extended)

É possível inserir um modelo 3D contra uma imagem de plano de fundo e alterar seu ângulo de posição ou visualização para corresponder ao plano de fundo.

Para assistir um vídeo sobre o mapeamento de imagens 2D para modelos 3D, consulte www.adobe.com/go/vid0020_br.

- 1** Abra o arquivo que você deseja usar como a tela de fundo.
- 2** Abra o arquivo 3D.
- 3** Arraste a camada 3D do arquivo 3D a partir da paleta Camadas para a janela da imagem de plano de fundo para adicionar a camada 3D para o arquivo de plano de fundo.
- 4** Escolha Camada > Camadas 3D > Transformar Modelo 3D ou clique duas vezes na camada 3D na paleta Camadas e use uma Ferramenta 3D para posicionar ou dimensionar o modelo 3D contra o plano de fundo.

Como salvar arquivos 3D (Photoshop Extended)

É possível salvar arquivos do Photoshop contendo camadas 3D nos formatos PSD, PSB, TIFF ou PDF. A posição, a iluminação, o modo de renderização e as seções transversais do modelo 3D são mantidas quando o arquivo é salvo.

- ❖ Escolha Arquivo > Salvar ou Arquivo > Salvar como, e selecione o formato Photoshop (PSD), Photoshop PDF ou TIFF e clique em OK.

Capítulo 20: Automação de tarefas

A automação de tarefas pode poupá-lo tempo e garantir resultados consistentes para vários tipos de operações. O Photoshop oferece uma variedade de maneiras para automatizar tarefas—usando ações, droplets, o comando Lote, scripts, modelos, variáveis e conjuntos de dados.

Automação com ações

Sobre ações

Uma *ação* consiste em uma série de tarefas reproduzidas em um único arquivo ou em um lote de arquivos, como comandos do menu, opções da paleta, ações da ferramenta e assim por diante. Por exemplo, é possível criar uma ação que altera o tamanho de uma imagem, aplica um filtro à imagem para obter um efeito específico e, em seguida, salva o arquivo no formato desejado.

Ações podem incluir interrupções que permitem a execução de tarefas que não podem ser gravadas (por exemplo, o uso de uma ferramenta de pintura). Também podem incluir controles modais que permitem digitar valores em uma caixa de diálogo enquanto uma ação é executada.

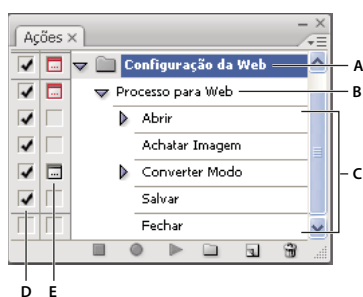
No Photoshop, ações são a base para *droplets*, ou seja, pequenos aplicativos que processam automaticamente todos os arquivos arrastados até os respectivos ícones.

O Photoshop e o Illustrator vêm com ações predefinidas instaladas para auxiliá-lo na execução de tarefas comuns. Essas ações podem ser aplicadas da maneira em que se encontram, personalizadas para atender às necessidades específicas do usuário ou usadas como base para criar novas ações. As ações são armazenadas em conjuntos para ajudar na organização.

É possível gravar, editar, personalizar e fazer o processamento em lote das ações, e também gerenciar grupos de ações trabalhando com conjuntos de ações.

Visão geral da paleta Ações

Use a paleta Ações (Janela > Ações) para gravar, reproduzir, editar e excluir ações individuais. Essa paleta (denominada painel Ações no Illustrator) permite também salvar e carregar arquivos de ações.



Paleta Ações do Photoshop

A. Conjunto de ações B. Ação C. Comandos gravados D. Comando incluído E. Controle modal (ativa ou desativa)

Como expandir e contrair conjuntos, ações e comandos

❖ Clique no triângulo no lado esquerdo do conjunto, ação ou comando na paleta Ações. Clique no triângulo com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para expandir ou contrair todas as ações de um conjunto ou todos os comandos de uma ação.

Visualização de ações somente por nome

❖ Escolha o Modo Botão no menu da paleta Ações. Escolha novamente o Modo Botão para retornar ao modo Lista.

Nota: não é possível visualizar conjuntos ou comandos individuais no modo Botão.


Seleção de ações na paleta Ações

❖ Clique no nome da ação. Clique em nomes de ações com a tecla Shift pressionada para selecionar várias ações adjacentes, e clique nesses nomes com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada para selecionar várias ações não adjacentes.

Reprodução de uma ação em um arquivo

A reprodução de uma ação executa os comandos gravados da ação no documento ativo. (Algumas ações exigem que você faça uma seleção antes de reproduzir; outras podem ser executadas em um arquivo inteiro.) É possível excluir comandos específicos de uma ação ou reproduzir apenas um único comando. Se a ação incluir um controle modal, será possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou usar uma ferramenta modal quando a ação for interrompida.

Nota: no modo Botão, clicar em botão executa a ação inteira (embora os comandos já excluídos não sejam executados).

- 1 Se necessário, selecione os objetos em que deseja reproduzir a ação ou abra um arquivo.
- 2 Siga um destes procedimentos:
 - (Illustrator) Para reproduzir um conjunto de ações, selecione o nome do conjunto e, na paleta Ações, clique no botão Reproduzir  ou, no menu da paleta, escolha Reproduzir.
 - Para reproduzir uma única ação inteira, selecione o nome dela e clique no botão Reproduzir na paleta Ações ou escolha Reproduzir no menu da paleta.
 - Se uma combinação de teclas tiver sido atribuída à ação, pressione essa combinação para reproduzir a ação automaticamente.
 - Para reproduzir apenas parte de uma ação, selecione o comando a partir do qual a reprodução será iniciada e clique no botão Reproduzir, na paleta Ações, ou escolha Reproduzir no menu da paleta.
 - Para reproduzir um único comando, selecione o comando e, em seguida, clique com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada no botão Reproduzir, na paleta Ações. Também é possível pressionar a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e clicar duas vezes no comando.



No Photoshop, para desfazer uma ação, crie um instantâneo na paleta Histórico antes de reproduzir uma ação e, em seguida, selecione-o para desfazer a ação.

Especificação da velocidade da execução

É possível ajustar a velocidade de execução de uma ação ou interrompê-la para facilitar sua depuração.

- 1 Escolha Opções de Execução no menu da paleta Ações.
- 2 Especifique uma velocidade e clique em OK:

Acelerado Executa a ação a uma velocidade normal (padrão).

Nota: quando você reproduz uma ação em velocidade acelerada, a tela pode não ser atualizada com a execução da ação—arquivos podem ser abertos, modificados, salvos e fechados sem nunca aparecerem na tela, permitindo que a ação seja executada com mais rapidez. Se quiser ver os arquivos na tela conforme a ação é executada, especifique a velocidade Passo-a-Passo.

Passo-a-Passo Conclui cada comando e redefine o desenho da imagem antes de prosseguir para o comando seguinte da ação.

Pausa de __ segundos Especifica o período de pausa que o aplicativo deve aplicar entre a execução de cada comando da ação.

- 3 (Somente no Photoshop) Selecione Pausa de Comentário de Áudio para garantir a reprodução de cada comentário de áudio de uma ação antes do início da etapa seguinte. Cancele a seleção dessa opção para que ação prossiga durante a reprodução de um comentário de áudio.

Gerenciamento de ações

Na paleta Ações, gerencie as ações para mantê-las organizadas e para tornar disponíveis somente as ações necessárias para um projeto. Na paleta Ações, também é possível reorganizar, duplicar, excluir, renomear e alterar opções para ações.

Reorganização de ações na paleta Ações

❖ Na paleta Ações, arraste a ação até o novo local antes ou depois de outra ação. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

Duplicação de ações, comandos ou conjuntos

❖ Siga um destes procedimentos:


- Com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste a ação ou o comando até um novo local na paleta Ações. Quando a linha realçada estiver no local desejado, solte o botão do mouse.
- Selecione uma ação ou um comando. Em seguida, escolha Duplicar no menu da paleta Ações.
- Arraste uma ação ou um comando até o botão Criar Nova Ação, localizado na parte inferior da paleta Ações.

É possível duplicar conjuntos por esses mesmos métodos.

Exclusão de ações, comandos ou conjuntos

1 Na paleta Ações, selecione a ação, o comando ou o conjunto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Na paleta Ações, clique no ícone Excluir . Clique em OK para completar a exclusão.
- Clique no ícone Excluir com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para excluir a seleção sem exibir uma caixa de diálogo de confirmação.
- Arraste a seleção para o ícone Excluir na paleta Ações para excluir sem exibir uma caixa de diálogo de confirmação.
- Escolha Excluir no menu da paleta Ações.

Exclusão de todas as ações na paleta Ações

❖ Escolha Apagar Todas as Ações (Photoshop) ou Apagar Ações (Illustrator) no menu da paleta Ações.

Mesmo após a remoção de todas as ações, a paleta Ações ainda pode ser restaurada para o conjunto padrão de ações.

Renomeação de uma ação ou alteração de opções

- 1 Selecione a ação e, no menu da paleta Ações, escolha Opções da Ação.
- 2 Digite um novo nome para a ação ou altere as opções do conjunto, da combinação de teclas de função ou da cor do botão.
- 3 Clique em OK.



No Illustrator, clicar duas vezes no nome da ação na paleta Ações também abre a caixa de diálogo Opções da Ação. No Photoshop, você pode clicar duas vezes em uma ação na paleta Ações e digitar um novo nome.

Gerenciamento de conjuntos de ação

É possível criar e organizar conjuntos de ações relacionadas a tarefas que podem ser salvas no disco e transferidas para outros computadores.

Nota: qualquer ação criada é automaticamente listada na paleta Ações, mas para poder realmente salvar uma ação e não arriscar perdê-la, se você excluir seu arquivo de preferências (Illustrator) ou seu arquivo da paleta Ações (Photoshop), é necessário salvá-la como parte de um conjunto de ações.

Como salvar um conjunto de ações

- 1 Selecione um conjunto.



Se quiser salvar uma única ação, primeiro crie um conjunto de ações e mova a ação para o novo conjunto.

2 No menu da paleta Ações, escolha Salvar Ações.

3 Digite um nome para o conjunto, escolha um local e clique em Salvar.

O arquivo pode ser salvo em qualquer lugar. É possível salvar apenas todo o conteúdo de um conjunto na paleta Ações, não ações individuais.

Nota: (Somente no Photoshop) se o arquivo de conjunto de ações salvo na pasta Predefinições/Ações, o conjunto será exibido na parte inferior do menu da paleta Ações após a reinicialização do aplicativo.



(Somente no Photoshop) Ao escolher o comando Salvar Ações, pressione Ctrl+Alt (Windows), ou Command+Option (Mac OS), para salvar as ações em um arquivo de texto. Esse arquivo pode ser usado para revisar ou imprimir o conteúdo de uma ação, mas não pode ser carregado novamente no Photoshop.

Carregamento de um conjunto de ações

Por padrão, a paleta Ações exibe ações predefinidas (fornecidas com o aplicativo) e todas as ações criadas pelo usuário. Também é possível carregar ações adicionais nessa paleta.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Carregar Ações no menu da paleta Ações. Localize e selecione o arquivo de conjunto de ações e clique em Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).
- (Somente no Photoshop) Selecione um conjunto de ações na parte inferior do menu da paleta Ações.

Os arquivos de conjunto de ações do Photoshop têm a extensão .atn; os arquivos de conjunto de ações do Illustrator têm a extensão .aia.


Restauração de ações para o conjunto padrão

1 No menu da paleta Ações, escolha Restaurar Ações.

2 Clique em OK para substituir as ações atuais na paleta Ações pelo conjunto padrão ou selecione Anexar para adicionar o conjunto de ações padrão às ações atuais nessa paleta.

Organização dos conjuntos de ações

Para ajudar a organizar ações, crie conjuntos de ações e salve-os em disco. Conjuntos podem ser organizados para diferentes tipos de trabalho (como editoração impressa e editoração on-line) e transferidos a outros computadores.

- Para criar um novo conjunto de ações, clique no botão Criar Novo Conjunto  na paleta Ações ou escolha Novo Conjunto no menu da paleta. Em seguida, digite o nome do conjunto e clique em OK.

Nota: se você pretende criar uma nova ação e agrupá-la em um novo conjunto, crie esse conjunto em primeiro lugar. O novo conjunto aparecerá no menu pop-up de conjuntos quando a nova ação for criada.

- Para mover uma ação para um conjunto diferente, arraste-a até esse conjunto. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.
- Para renomear um conjunto de ações, clique duas vezes no nome do conjunto na paleta Ações ou escolha Opções de Conjunto no menu da paleta Ações. Em seguida, digite o novo nome do conjunto e clique em OK.
- Para substituir todas as ações na paleta Ações por um novo conjunto, escolha Substituir Ações no menu da paleta Ações. Selecione um arquivo de ações e clique Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).

Importante: o comando Substituir Ações substitui todos os conjuntos de ações no documento atual. Antes de usar o comando, certifique-se de já ter salvo uma cópia do seu conjunto de ações atual usando o comando Salvar Ações.

Criação de ações

Gravação de ações

Lembre-se das seguintes orientações ao gravar ações:

- A maioria dos comandos (mas não todos) pode ser gravada em uma ação.
- É possível gravar operações executadas com as ferramentas Letreiro, Mover, Polígono, Laço, Varinha Mágica, Corte Demarcado, Fatia, Borracha Mágica, Degradê, Lata de Tinta, Texto, Forma, Observações, Conta-gotas e Classificador de cores (bem como as operações executadas nas paletas Histórico, Amostras, Cor, Demarcadores, Canais, Camadas, Estilos e Ações).
- Os resultados dependem do arquivo e das variáveis de configuração do programa, como a camada ativa e a cor do primeiro plano. Por exemplo, um desfoque Gaussiano de 3 pixels não criará, em um arquivo de 72 ppi, o mesmo efeito que pode criar em um arquivo de 144 ppi. Além disso, o comando Equilíbrio de Cores não funcionará para um arquivo em tons de cinza.
- Quando o usuário registrar ações que incluem a especificação de configurações em caixas de diálogo e paletas, essas ações refletirão as configurações efetivadas no momento da gravação. Se uma configuração for alterada em uma caixa de diálogo ou em uma paleta durante a gravação de uma ação, o valor alterado será gravado.

Nota: a maioria das caixas de diálogo mantém as configurações mais recentes especificadas. Confirme se essas configurações correspondem aos valores que você deseja gravar.

- Ferramentas e operações modais, além de ferramentas que gravam posições, usam as unidades atualmente especificadas para a régua. Uma ferramenta ou operação modal requer o pressionamento da tecla Enter, ou Return, para aplicar seus efeitos, como transformações ou cortes demarcados. As ferramentas que gravam posições são: Letreiro, Fatia, Degradê, Varinha Mágica, Laço, Forma, Demarcador, Conta-gotas e Observações.



Ao gravar uma ação a ser executada em arquivos de tamanhos diferentes, defina as unidades da régua como porcentagens. Dessa forma, a ação sempre será executada na mesma posição relativa na imagem.

- É possível gravar o comando Executar, listado no menu da paleta Ações, para fazer com que uma ação execute outra.


A gravação de ações funciona de maneira semelhante no Photoshop e no Illustrator.

Gravação de uma ação

Quando uma nova ação é criada, os comandos e as ferramentas usados são adicionados a essa ação até que a gravação seja interrompida.




Para evitar erros, trabalhe em uma cópia: no início da ação, antes de aplicar outros comandos, grave o comando Arquivo > Salvar uma cópia (Illustrator) ou grave o comando Arquivo > Salvar como e selecione Como uma cópia (Photoshop). Como alternativa, no Photoshop você pode clicar no botão Novo Instantâneo na paleta Histórico para criar um instantâneo da imagem antes de gravar a ação.

- 1 Abra um arquivo.
- 2 Na paleta Ações, clique no botão Criar Nova Ação  ou, no menu da paleta, escolha Nova Ação.
- 3 Digite um nome de ação, selecione um conjunto de ações e defina opções adicionais:

Tecla de função Atribui um atalho de teclado à ação. É possível escolher qualquer combinação de teclas de função, além das teclas Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e Shift (por exemplo, Ctrl+Shift+F3), com as seguintes exceções: No Windows, a tecla F1 não pode ser usada, e as teclas F4 e F6 não podem ser usadas com a tecla Ctrl.

Nota: se você atribuir a uma ação o mesmo atalho que é usado para um comando, o atalho aplicará a ação em vez do comando.

Cor Atribui uma cor para exibição no modo Botão.

- 4 Clique em Começar a gravar. O botão Começar a gravar, na paleta Ações, fica vermelho .

Importante: ao gravar o comando Salvar como, não altere o nome do arquivo. Se você digitar um novo nome de arquivo, esse novo nome será gravado e usado cada vez que você executar a ação. Antes de salvar, se você navegar até uma pasta diferente, poderá especificar outro local sem precisar especificar um nome de arquivo.

5 Execute as operações e os comandos que serão gravados.

Nem todas as tarefas em ações podem ser gravadas diretamente; no entanto, você pode inserir a maioria das tarefas não graváveis usando comandos no menu da paleta Ações.

6 Para interromper a gravação, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação ou escolha Interromper Gravação no menu da paleta Ações. (No Photoshop, também é possível pressionar a tecla Esc.)



Para retomar a gravação na mesma ação, escolha Iniciar Gravação, no menu da paleta Ações.

Gravação de um demarcador

O comando Inserir Demarcador permite incluir um demarcador complexo (demarcador criado com uma ferramenta de caneta ou colado a partir do Adobe Illustrator) como parte de uma ação. Quando a ação é executada, o demarcador de trabalho é definido como o demarcador gravado. É possível inserir um demarcador durante ou após a gravação da ação.

1 Siga um destes procedimentos:

- Comece a gravar uma ação.
- Selecione o nome de uma ação para gravar um demarcador no final dessa ação.
- Selecione um comando para gravar um demarcador após esse comando.

2 Selecione um demarcador existente na paleta Demarcadores.

3 No menu da paleta Ações, escolha Inserir Demarcador.

Se vários comandos Inserir Demarcador forem gravados em uma única ação, cada demarcador substituirá o anterior no arquivo de destino. Para adicionar vários demarcadores, grave um comando Salvar Demarcador, usando a paleta Demarcadores, depois de gravar cada comando Inserir Demarcador.

Nota: a execução de ações que inserem demarcadores complexos pode exigir uma quantidade significativa de memória. Se ocorrerem problemas, aumente a quantidade de memória disponível para o Photoshop.

Inserção de uma interrupção

Em uma ação, é possível incluir interrupções que permitem executar uma tarefa cuja gravação não pode ser feita (por exemplo, usar uma ferramenta de pintura). Depois de concluir essa tarefa, clique no botão Reproduzir, localizado na paleta Ações, para concluir a ação.

Também é possível exibir uma mensagem resumida no momento em que a ação atingir a interrupção como um lembrete do que é necessário fazer antes de prosseguir com a ação. Você pode incluir um botão Continuar na caixa de mensagens se não houver nenhuma outra tarefa a ser feita.

1 Escolha o local para inserir a interrupção, seguindo um destes procedimentos:

- Selecione o nome de uma ação para inserir uma interrupção no final dessa ação.
- Selecione um comando para inserir uma interrupção após esse comando.

2 No menu da paleta Ações, escolha Inserir Interrupção.

3 Digite a mensagem a ser exibida.

4 Se desejar que a opção continue a ação sem que ela seja interrompida, selecione Continuar.



5 Clique em OK.



Uma interrupção pode ser inserida durante ou após a gravação da ação.

Alteração das configurações durante a reprodução de uma ação

Por padrão, as ações são concluídas usando os valores especificados quando elas foram gravadas originalmente. Se desejar alterar as configurações para um comando dentro de uma ação, é possível inserir um *controle modal*. Um controle modal pausa uma ação para que seja possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou utilizar uma ferramenta modal. (Uma ferramenta modal requer o pressionamento de Enter ou Return para que seu efeito seja aplicado—ao pressionar Enter ou Return, a ação reinicia suas tarefas.)

Um controle modal é indicado por um ícone da caixa de diálogo  à esquerda de um comando, de uma ação ou de um conjunto na paleta Ações. Um ícone de caixa de diálogo vermelha  indica uma ação ou um conjunto em que alguns comandos (mas não todos) são modais. É possível definir um controle modal no modo Botão.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para ativar um controle modal para um comando em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome do comando. Clique novamente para desativar o controle modal.
- Para ativar ou desativar os controles modais de todos os comandos em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome da ação.
- Para ativar ou desativar controles modais para todas as ações de um conjunto, clique na caixa à esquerda do nome do conjunto.

Exclusão de comandos de uma ação

É possível excluir comandos não mais desejados, que serão executados como parte de uma ação gravada. Não é possível excluir comandos no modo Botão.

1 Se necessário, expanda a listagem de comandos na ação clicando no triângulo à esquerda do nome da ação na paleta Ações.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um único comando, clique à esquerda do nome do comando para desmarcar a marca de seleção. Clique novamente para incluir o comando.
- Para excluir ou incluir todos os comandos ou ações em uma ação ou conjunto, clique na marca de seleção à esquerda do nome da ação ou do conjunto.
- Para excluir ou incluir todos os comandos *exceto* o comando selecionado, clique na marca de seleção com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Para indicar que alguns dos comandos dentro da ação estão excluídos, no Photoshop, a marca de seleção da ação principal fica vermelha; no Illustrator, a marca de seleção da ação principal fica desativada.

Inserção de um comando de menu não gravável

Não é possível gravar ferramentas de pintura e de ajuste de tons, opções de ferramentas, comandos Visualizar e comandos Janela. Entretanto, vários comandos não graváveis podem ser inseridos em uma ação com o uso do comando Inserir Item de Menu.

Um comando pode ser inserido durante ou após a gravação de uma ação. Um comando inserido apenas será executado quando a ação for executada e, portanto, o arquivo permanecerá inalterado quando esse comando for inserido. Nenhum valor para o comando é gravado na ação. Se o comando abrir uma caixa de diálogo, ela será exibida durante a execução, e a ação será interrompida até o usuário clicar em OK ou em Cancelar.

Nota: ao usar o comando Inserir Item de Menu para inserir um comando que abre uma caixa de diálogo, não é possível desativar o controle modal na paleta Ações.

1 Escolha o local para inserir o item de menu:

- Selecione o nome de uma ação para inserir o item no final dessa ação.
- Selecione um comando para inserir o item no final desse comando.

2 No menu da paleta Ações, escolha Inserir Item de Menu.

3 Com a caixa de diálogo Inserir Item de Menu aberta, escolha um comando no menu correspondente.

- 4 Clique em OK.

Como editar e regravar ações

É fácil editar e personalizar ações. É possível ajustar as configurações de qualquer comando específico dentro de uma ação, adicionar comandos a uma ação existente ou passar por uma ação inteira e alterar uma ou todas as configurações.

Como sobrescrever um único comando

- 1 Na paleta Ações, clique duas vezes no comando.
- 2 Digite os novos valores e clique em OK.

Adição de comandos a uma ação

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o nome da ação para inserir um novo comando no final dessa ação.
 - Selecione um comando existente na ação após o qual inserir outro comando.
- 2 Clique no botão Começar a gravar ou, no menu da paleta Ações, escolha Iniciar Gravação.
- 3 Grave os comandos adicionais.
- 4 Quando terminar, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação no menu da paleta Ações ou escolha Interromper Gravação no menu da paleta.

Reorganização de comandos em uma ação

❖ Na paleta Ações, arraste um comando até o novo local na mesma ação ou em outra ação. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

Nova gravação de uma ação

- 1 Selecione uma ação e, no menu da paleta Ações, escolha Gravar Novamente.
- 2 Se uma ferramenta modal aparecer, use a ferramenta para criar um resultado diferente e pressione Enter ou Return, ou simplesmente pressione Enter ou Return para manter as mesmas configurações.
- 3 Se uma caixa de diálogo for exibida, altere as configurações e clique em OK para gravá-las ou clique em Cancelar para manter os mesmos valores.

Processamento de um lote de arquivos

Conversão de arquivos com o Processador de Imagens

O Processador de Imagens converte e processa vários arquivos. Ao contrário do comando Lote, o Processador de Imagens possibilita o processamento de arquivos sem exigir que uma ação seja criada primeiro. O Processador de Imagens permite executar qualquer uma destas ações:

- Converter um conjunto de arquivos no formato JPEG, PSD ou TIFF ou converter arquivos simultaneamente em todos os três formatos.
- Processar um conjunto de arquivos camera raw usando as mesmas opções.
- Redimensionar imagens para ajustá-las às dimensões em pixels especificadas.
- Incorporar um perfil de cores ou converter um conjunto de arquivos em sRGB e salvá-los como imagens JPEG para a Web.
- Incluir metadados de direitos autorais nas imagens convertidas.

O Processador de Imagens trabalha com arquivos PSD (Photoshop), JPEG e Camera Raw.

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Arquivo > Scripts > Processador de Imagens (Photoshop)

- Escolha Ferramentas > Photoshop > Processador de Imagens (Bridge)

2 Selecione as imagens que serão processadas. É possível optar por processar todos os arquivos abertos ou por selecionar uma pasta de arquivos a serem processados.

3 (Opcional) Para aplicar as mesmas configurações a todas as imagens, selecione a opção Abrir a Primeira Imagem para Aplicar Configurações.

Para o processamento de um grupo de arquivos camera raw obtidos sob as mesmas condições de iluminação, é possível ajustar a configuração preferencial na primeira imagem e, em seguida, aplicar as mesmas configurações às imagens restantes.

Use essa opção com arquivos de origem PSD ou JPEG caso o perfil de cores do arquivo não corresponda ao perfil de trabalho atual. É possível escolher um perfil de cores no qual converter a primeira imagem e todas as imagens da pasta.

***Nota:** as configurações aplicadas com o Processador de Imagens são temporárias e são usadas exclusivamente com esse recurso. A imagem é processada com suas configurações camera raw atuais, a não ser que sejam alteradas no Processador de Imagens.*

4 Selecione o local desejado para salvar os arquivos processados.

Se o mesmo arquivo for processado várias vezes no mesmo destino, cada arquivo resultante será salvo com seu próprio nome e nenhum deles será sobrescrito.

5 Selecione os tipos de arquivos e as opções para salvar os arquivos.

Salvar como JPEG Salva imagens no formato JPEG dentro de uma pasta denominada JPEG, na pasta de destino.

Qualidade Define a qualidade de imagens JPEG entre 0 e 12.

Redimensionar para Ajustar Redimensiona a imagem para ajustá-la às dimensões digitadas em Largura e Altura. A imagem preserva suas proporções originais.

Converter Perfil em sRGB Converte o perfil de cores em sRGB. Verifique se a opção Incluir Perfil ICC está selecionada para possibilitar que a imagem seja salva junto com o respectivo perfil.

Salvar como PSD Salva imagens no formato Photoshop dentro de uma pasta denominada PSD, na pasta de destino.

Maximizar Compatibilidade Salva uma versão composta de uma imagem em camadas no arquivo de destino, para possibilitar a compatibilidade com aplicativos que não conseguem ler imagens em camadas.

Salvar como TIFF Salva imagens no formato TIFF dentro de uma pasta denominada TIFF, na pasta de destino.

Compactação LZW Salva o arquivo TIFF usando o esquema de compactação LZW.

6 Defina outras opções de processamento.

Executar Ação Executa uma ação do Photoshop. Escolha o conjunto de ações no primeiro menu e a ação no segundo menu. Para poder aparecer nesses menus, o conjunto de ações deve ser carregado na paleta Ações.

Informações sobre Copyright Inclui qualquer texto digitado nos metadados de direitos autorais IPTC para o arquivo. O texto incluído sobrescreve os metadados de direitos autorais do arquivo original.

Incluir Perfil ICC Incorpora o perfil de cores com os arquivos salvos.

7 Clique em Executar.



Antes de processar as imagens, clique em Salvar para salvar as configurações atuais da caixa de diálogo. Da próxima vez em que for necessário processar arquivos usando esse grupo de configurações, clique em Carregar e navegue até as configurações salvas do Processador de Imagens.

Para obter um tutorial sobre as técnicas de processamento de imagens, consulte www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_br.

Processamento de um lote de arquivos

O comando Lote executa uma ação em uma pasta de arquivos. Se você tiver uma câmera digital ou um scanner com alimentador de documentos, também poderá importar e processar várias imagens com apenas uma ação. Talvez o scanner ou a câmera digital precise de um módulo de plug-in de aquisição com suporte para ações.

Nota: se o plug-in de outro fornecedor não tiver sido gravado para importar vários documentos de uma vez, talvez ele não funcione durante o processamento em lote ou como parte de uma ação. Entre em contato com o fornecedor desse plug-in para obter mais informações.

Também é possível importar imagens PDF a partir do Acrobat Capture ou de outros programas de software.

Durante o processamento de arquivos em lote, todos os arquivos podem permanecer abertos, os arquivos originais podem ser fechados e salvos com alterações ou as versões modificadas desses arquivos podem ser salvas em um novo local (sem alterar os originais). Se os arquivos processados forem salvos em um novo local, convém criar uma nova pasta para esses arquivos antes de iniciar o processamento em lote.

Para fazer o processamento em lote usando várias ações, crie uma nova ação que execute todas as outras e, em seguida, repita o processamento em lote usando essa nova ação. Para fazer o processamento de várias pastas em lotes, crie réplicas em uma pasta para as outras pastas que serão processadas e, em seguida, selecione a opção Incluir Todas as Subpastas.



Para melhorar o desempenho do processamento em lote, reduza o número de estados de histórico salvos e, na paleta Histórico, cancele a seleção de Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente.

Para obter um tutorial sobre as técnicas de processamento de imagens, consulte www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_br.

Processamento em lotes de arquivos

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Automatizar > Lote (Photoshop)
- Escolha Ferramentas > Photoshop > Lote (Bridge)

2 Nos menus pop-up Conjunto e Ação, especifique a ação que será usada para processar arquivos. Esses menus exibem as ações disponíveis na paleta Ações, e talvez seja necessário escolher um conjunto diferente ou carregar um conjunto nessa paleta se a ação desejada não estiver listada.

3 No menu pop-up Origem, escolha os arquivos a serem processados:

Pasta Processa arquivos em uma pasta especificada. Clique em Escolher para localizar e selecionar essa pasta.

Importar Processa imagens a partir de uma câmera digital, de um scanner ou de um documento PDF.

Arquivos Abertos Processa todos os arquivos abertos.

Bridge Processa arquivos selecionados no Adobe Bridge. Se nenhum arquivo for selecionado, os arquivos na pasta atual do Bridge serão processados.

4 Defina as opções de processamento, salvamento e nomeação de arquivo. Para obter descrições das configurações da caixa de diálogo Lote, consulte “Opções de processamento em lotes e droplets” na página 581.

Processamento em lotes de arquivos em pastas aninhadas para diferentes formatos

1 Processe as pastas como de costume, até a etapa Destino.

2 Escolha Salvar e Fechar para o destino. É possível especificar opções de Cancelar Ação do Comando “Salvar Como” para fazer o seguinte:

- Se a etapa “Salvar como” na ação contiver um nome de arquivo, esse nome será substituído pelo nome do documento que está sendo salvo, e todas as etapas “Salvar como” serão tratadas como se tivessem sido gravadas sem um nome de arquivo.
- A pasta especificada na etapa da ação “Salvar como” será substituída pela pasta original do documento.

Nota: é necessário ter uma etapa “Salvar como” na ação, já que o comando Lote não salva arquivos automaticamente.

Esse procedimento pode ser usado, por exemplo, para aumentar a nitidez, redimensionar e salvar imagens como arquivos JPEG em suas pastas originais. Crie uma ação que contenha uma etapa de ajuste de nitidez, uma etapa de redimensionamento e, em seguida, uma etapa “Salvar como JPEG”. Depois de iniciar o processamento em lote dessa ação, selecione Incluir Todas as Subpastas, especifique o destino como Salvar e Fechar e escolha a opção Cancelar Ação do Comando “Salvar Como”.

Para obter um tutorial sobre as técnicas de processamento de imagens, consulte www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_br.

Criação de um droplet a partir de uma ação

Um *droplet* aplica uma ação a uma ou mais imagens, ou a uma pasta de imagens, que você arrasta até o ícone Droplet. É possível salvar um droplet na área de trabalho ou em outro local do disco.



Ícone Droplet

Ações são a base para a criação de droplets, ou seja, é necessário criar a ação desejada na paleta Ações antes de criar um droplet. (Consulte “Gravação de ações” na página 575.)

- 1 Escolha Arquivo > Automatizar > Criar Droplet.
- 2 Especifique o local para salvar o droplet. Escolha a seção “Salvar Droplet em” da caixa de diálogo e navegue até o local correspondente.
- 3 Selecione o Conjunto de Ações e designe a ação planejada para uso nos menus Conjunto e Ação. (Selecione a ação na paleta Ações antes de abrir a caixa de diálogo para pré-selecionar esses menus.)
- 4 Defina as opções de processamento, salvamento e nomeação de arquivo. Para obter descrições das configurações da caixa de diálogo Lote, consulte “Opções de processamento em lotes e droplets” na página 581.

Dicas para droplets entre plataformas

Ao criar droplets para o Windows e o Mac OS, lembre-se dos seguintes problemas de compatibilidade:

- Depois de mover um droplet criado no Windows para o Mac OS, será necessário arrastar esse droplet até o ícone do Photoshop na área de trabalho. O Photoshop atualiza o droplet para uso no Mac OS.
- Durante a criação de um droplet no Mac OS, use a extensão .exe para torná-lo compatível com o Windows e com o Mac OS.
- Não há suporte para referências a nomes de arquivos entre sistemas operacionais. Se uma etapa de ação fizer referência a um nome de arquivo ou pasta (como um comando Abrir, um comando Salvar como ou um comando de ajuste que carregue suas configurações a partir de um arquivo), a execução será interrompida, e o usuário deverá especificar um nome de arquivo.

Processamento de um arquivo com um droplet

❖ Arraste um arquivo ou uma pasta até o ícone de droplet. O Photoshop será iniciado, se não estiver em execução.

Opções de processamento em lotes e droplets

Especifique estas opções nas caixas de diálogo Lote e Droplet.

Cancelar Ação do Comando "Abrir" Garante que os arquivos selecionados no comando Lote sejam processados, sem abrir o arquivo especificado na ação do comando Abrir. Se a ação incluir um comando Abrir, que abre um arquivo salvo, e você não selecionar essa ação, o comando Lote abrirá e processará apenas o arquivo usado para gravar o comando Abrir. (Isso ocorre porque o comando Lote abre o arquivo especificado pela ação depois que cada arquivo na pasta de origem Lote é aberto. Como o arquivo aberto mais recentemente é o arquivo nomeado na ação, o comando Lote executa a ação nesse arquivo, e nenhum arquivo na pasta de origem Lote é processado.)

Para usar esta opção, é necessário que a ação inclua um comando Abrir. Caso contrário, o comando Lote não abrirá os arquivos selecionados para o processamento em lotes. A seleção desta opção não ignora tudo em um comando Abrir, mas apenas a opção dos arquivos a serem abertos.

Cancele a seleção desta opção, se a ação for gravada para operar em um arquivo aberto, ou se a ação incluir comandos Abrir para arquivos específicos, que são solicitados pela ação.

Incluir Todas as Subpastas Processa arquivos em subdiretórios da pasta especificada.

Omitir Avisos de Perfil de Cor Desativa a exibição de mensagens de diretrizes de cores.


Omitir Caixas de Diálogo de Opções de Abertura de Arquivos Oculta caixas de diálogo de Opções de Abertura de Arquivos. Isso é útil durante o processamento em lote de ações em arquivos de imagem camera raw. As configurações padrão ou especificadas anteriormente serão usadas.

Menu Destino Define o local para salvar os arquivos processados

- **Nada** Deixa os arquivos abertos sem salvar alterações (a não ser que a ação inclua um comando Salvar).
- **Salvar e Fechar** Salva os arquivos no local atual, sobrescrevendo os arquivos originais.
- **Pasta** Salva os arquivos processados em outro local. Clique em Escolher para especificar a pasta de destino.

Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" Garante que os arquivos processados sejam salvos na pasta de destino especificada no comando Lote (ou na pasta de original, se você selecionar Salvar e Fechar), com os nomes originais ou os nomes que você especificou na seção Nomenclatura de Arquivo, na caixa de diálogo Lote.

Se você não selecionar esta opção e a ação incluir um comando Salvar Como, os arquivos serão salvos na pasta especificada pelo comando Salvar Como na ação, em vez de serem salvos na pasta especificada no comando Lote. Além disso, se você não selecionar esta opção e o comando Salvar Como na ação especificar um nome de arquivo, o comando Lote sobrescreverá o mesmo arquivo (o arquivo especificado na ação) sempre que processar uma imagem.


 Se desejar que o comando Lote processe arquivos usando os nomes de arquivo originais na pasta que você especificou no comando Lote, salve a imagem na ação. Em seguida, ao criar o lote, selecione Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" e especifique uma pasta de destino. Se você renomear as imagens no comando Lote e não selecionar Cancelar Ação do Comando "Salvar Como", o Photoshop salvará as imagens processadas duas vezes: uma vez com o novo nome na pasta especificada, e uma vez com o nome original na pasta especificada pelo comando Salvar Como na ação.

Para usar esta opção, é necessário que a ação inclua um comando Salvar Como. Caso contrário, o comando Lote não salvará os arquivos processados. A seleção desta opção não ignora tudo no comando Salvar Como, mas apenas o nome e a pasta do arquivo especificado.

Nota: algumas opções de gravação não estão disponíveis nos comandos Lote ou Criar Droplet (como as opções de compactação JPEG ou TIFF). Para usar essas opções, grave uma etapa Salvar Como na ação que inclui as opções desejadas e, em seguida, use a opção Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" para salvar os arquivos especificados no comando Lote ou Criar Droplet. O Photoshop ignora o nome de arquivo e o demarcador especificados no comando Salvar Como da ação, e mantém as opções de gravação usando o novo demarcador e o novo nome de arquivo especificados na caixa de diálogo Lote.

Nomenclatura de Arquivo Especifica as convenções de nomenclatura dos arquivos, se eles estiverem sendo gravados em uma nova pasta. Selecione elementos nos menus pop-up ou digite texto nos campos a serem combinados aos nomes padrão de todos os arquivos. Esses campos permitem alterar a ordem e a formatação dos componentes do nome de arquivo. Para evitar que os arquivos se sobrescrevam, é necessário incluir pelo menos um campo exclusivo para cada um deles (por exemplo, nome de arquivo, número de série ou letra de série). A opção Número de Série Inicial especifica o número inicial para todos os campos de número de série. Campos de letra de série sempre começam com a letra "A" para o primeiro arquivo.

Compatibilidade Nomeie os arquivos de maneira compatível com os sistemas operacionais Windows, Mac OS e Unix.

 Em geral, salvar arquivos com as opções do comando Lote faz com que esses arquivos sejam salvos no mesmo formato que os originais. Para criar um processamento em lote que salve arquivos em um novo formato, grave o comando Salvar como, seguido do comando Fechar, como parte da ação original. Em seguida, escolha Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" como destino ao configurar o processamento em lotes.

Menu Erro Especifica como tratar erros de processamento:

- **Parar para Erros** Suspende o processamento até a confirmação da mensagem de erro.
- **Registrar Erros em Arquivo** Registra cada erro em um arquivo sem interromper o processamento. Se os erros forem registrados em um arquivo, será exibida uma mensagem após o processamento. Para revisar o arquivo de erros, abra-o com um editor de texto após a execução do comando Lote.

Scripts

Sobre scripts

O Photoshop oferece recursos de suporte para automação por meio de scripts. No Windows, é possível usar linguagens de scripts com suporte para automação COM, como VB Script. No Mac OS, é possível usar linguagens como AppleScript, que permitem enviar eventos Apple. Essas linguagens não são compatíveis entre plataformas, mas podem controlar vários aplicativos, como o Adobe Photoshop, o Adobe Illustrator e o Microsoft Office. No Mac OS, é possível também usar as Ações do Photoshop para Automatizador da Apple para controlar tarefas no Photoshop.

Também é possível usar o Javascript em qualquer uma dessas plataformas. O suporte para JavaScript permite gravar scripts do Photoshop que são executados no Windows ou no Mac OS.

Nota: consulte a documentação sobre scripts incluída na instalação do aplicativo Photoshop: *Photoshop AppleScript Reference Guide.pdf*, *Photoshop JavaScript Reference Guide.pdf*, *Photoshop Scripting Guide.pdf* e *Photoshop VBScript Reference Guide.pdf*. Esses manuais podem ser encontrados em *Photoshop CS3/Guia de Scripts*.

Como executar um JavaScript

❖ Escolha Arquivo > Scripts e, em seguida, selecione o script na lista. A lista de scripts inclui todos os arquivos de script salvos com uma extensão .js ou .jsx e armazenados na pasta Photoshop CS3/Predefinições/Scripts. Para executar um script salvo em outro local, escolha Arquivo > Scripts > Procurar e navegue até o script.

Definição de scripts e ações para execução automática

É possível fazer com que um evento (por exemplo, abrir, salvar ou exportar um arquivo no Photoshop) acione uma ação do Photoshop ou JavaScript. O Photoshop oferece vários eventos padrão, ou qualquer evento do aplicativo que possua recursos de script pode acionar um script ou uma ação. Consulte o Guia de Scripts Photoshop para obter mais informações sobre eventos com recursos de script.

- 1 Escolha Arquivo > Scripts > Gerenciador de Eventos de Script.
 - 2 Selecione a opção Ativar Eventos para Executar Scripts/Ações.
 - 3 No menu Evento do Photoshop, escolha o evento que acionará o script ou a ação.
 - 4 Selecione Script ou Ação e, em seguida, escolha o script ou a ação que deve ser executado quando o evento ocorrer.
- O Photoshop possui vários scripts de amostras para seleção. Para executar um script diferente, escolha Procurar e, em seguida, navegue até o script desejado. Para ações, escolha o conjunto de ações no primeiro menu pop-up e, no segundo menu, selecione uma ação desse conjunto. Para poder aparecer nesses menus, a ação deve ser carregada na paleta Ações.
- 5 Clique em Adicionar. O evento e seu script ou ação associado são listados na caixa de diálogo.
 - 6 Para desativar e remover eventos individuais, selecione o evento na lista e clique em Remover. Para desativar todos os eventos, mas mantê-los na lista, cancele a seleção de Ativar Eventos para Executar Scripts/Ações.

Criação de gráficos orientados por dados

Sobre gráficos orientados por dados

Gráficos orientados por dados possibilitam a criação rápida e precisa de várias versões de uma imagem para projetos de impressão ou da Web. Por exemplo, com base em um único projeto de modelo, é possível criar 100 versões de um banner da Web com textos e imagens diferentes.

Gere os gráficos exportando-os do Photoshop, ou crie modelos para usar em outros programas, como o Adobe GoLive ou o Adobe Graphics Server (consulte “Como salvar modelos para uso com outros produtos da Adobe” na página 588).

Siga estas etapas gerais para criar gráficos a partir de modelos e conjuntos de dados:

1. Crie o gráfico base que será usado como modelo.

Use camadas para separar os elementos a serem alterados no gráfico.

2. Defina variáveis no gráfico.

Variáveis especificam as partes da imagem que são alteradas. (Consulte “Definição de variáveis” na página 584.)

3. Crie ou importe os conjuntos de dados.

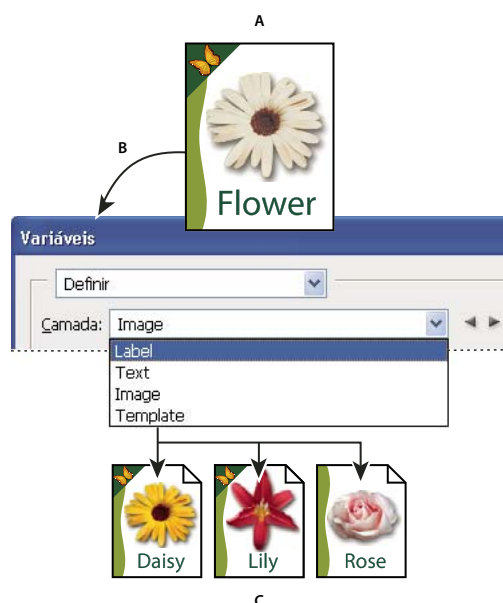
É possível criar os conjuntos de dados no modelo ou importá-los a partir de um arquivo de texto. (Consulte “Definição de um conjunto de dados” na página 586 e “Criação de conjuntos de dados em arquivos externos” na página 587.)

4. Visualize o documento com cada conjunto de dados.

Para verificar a aparência final dos gráficos, é possível visualizá-los antes de exportar todos os arquivos. (Consulte “Visualização ou aplicação de um conjunto de dados” na página 586.)

5. Gere os gráficos exportando-os junto com os dados.

Esses gráficos podem ser exportados como arquivos PSD (Photoshop). (Consulte “Geração de gráficos como o uso de conjuntos de dados” na página 587.)



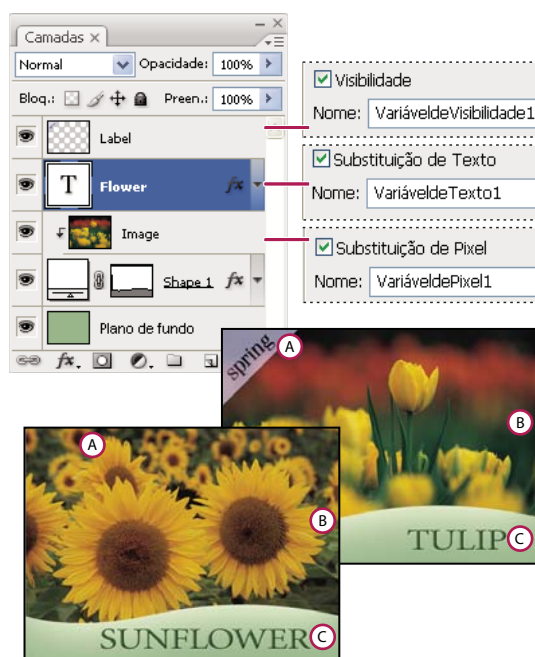
Criação de diferentes versões de uma imagem usando variáveis

A. Modelo de arquivo de origem B. O usuário define camadas como variáveis. C. Diferentes versões da imagem podem ser criadas, cada qual com um conjunto distinto de dados de variáveis.

Definição de variáveis

Variáveis são usadas para definir quais elementos são alterados em um modelo. É possível definir três tipos de variáveis. Variáveis de visibilidade mostram ou ocultam o conteúdo de uma camada. Variáveis de Substituição de Pixel substituem os pixels na camada pelos pixels de outro arquivo de imagem. Variáveis de Substituição de Texto substituem uma sequência de texto em uma camada de texto.

Nota: o GoLive reconhece todas as variáveis de texto e de visibilidade, mas não reconhece as variáveis de Substituição de Pixel.



Duas versões de uma imagem com base no mesmo modelo

A. Variável de visibilidade B. Variável de Substituição de Pixel C. Variável de Substituição de Texto

Não é possível definir variáveis para a camada de Plano de Fundo.

1 Escolha Imagem > Variáveis > Definir.

2 No menu pop-up Camada, selecione uma camada que inclua o conteúdo a ser definido como variável.

3 Selecione um ou mais tipos de variáveis:

Visibilidade Mostra ou oculta o conteúdo da camada.

Substituição de Pixel Substitui os pixels na camada pelos pixels de outro arquivo de imagem.

Substituição de Texto Substitui uma sequência de texto em uma camada de texto.


4 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Nome e digite um nome para a variável. Nomes de variáveis devem começar com uma letra, um caractere de sublinhado ou um caractere de dois pontos e não podem conter espaços ou caracteres especiais (exceto pontos, hífens, sublinhados e dois pontos).

- No menu pop-up Nome, escolha uma variável existente à qual vincular a camada em questão. As camadas vinculadas à mesma variável aparecem ao lado do menu Nome, junto com o ícone de vínculo.

5 Para variáveis de Substituição de Pixel, defina as seguintes opções.

- Escolha um método para o dimensionamento da imagem de substituição: A opção Ajustar dimensiona a imagem de forma a ajustá-la à caixa delimitadora (podendo deixar partes da caixa delimitadora em branco). A opção Preencher dimensiona a imagem de forma que ela preencha a caixa delimitadora totalmente (podendo fazer com que a imagem ultrapasse os limites delimitados). A opção Como Está não dimensiona a imagem, enquanto a opção Encaixar dimensiona essa imagem desproporcionalmente de forma a ajustá-la à caixa delimitadora.

- Clique em uma alça do ícone de alinhamento  para escolher um alinhamento que colocará a imagem na caixa delimitadora. (Ela não está disponível para o método Encaixar.)

- Selecione a opção Recorte para Caixa Delimitadora para recortar áreas da imagem que não se ajustam à caixa delimitadora. Essa opção apenas está disponível com a seleção do método de substituição Preencher ou Como Está. (Ela não está disponível para o método Encaixar.)

6 Para definir variáveis em uma outra camada, escolha essa camada no menu pop-up Camada. Um asterisco é exibido ao lado do nome de uma camada que contenha variáveis. É possível usar as setas de navegação para percorrer camadas.

7 Clique em OK.

Renomeação de uma variável




- 1 Escolha Imagem > Variáveis > Definir.
- 2 No menu pop-up Camada, escolha a camada que contém a variável.
- 3 Para renomear a variável, digite um nome na caixa de texto Nome. Nomes de variáveis devem começar com uma letra, um caractere de sublinhado ou um caractere de dois pontos e não podem conter espaços ou caracteres especiais (exceto pontos, hífens, sublinhados e dois pontos).
- 4 Para remover a variável, basta cancelar sua seleção.

Definição de um conjunto de dados

Um *conjunto de dados* é um agrupamento de variáveis e dados associados. Um conjunto de dados é definido para cada versão do gráfico que o usuário pretende gerar.

- 1 Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Imagem > Variáveis > Conjuntos de Dados.
 - Se a caixa de diálogo Variáveis estiver aberta, escolha Conjuntos de Dados, no menu pop-up localizado na parte superior da caixa de diálogo, ou clique em Próximo.

Nota: defina pelo menos uma variável antes de editar o conjunto de dados padrão.

- 2 Clique no botão Novo Conjunto de Dados .
- 3 No menu pop-up Nome ou na lista localizada na parte inferior da caixa de diálogo, selecione uma variável.
- 4 Edite os dados das variáveis:
 - Para variáveis de Visibilidade , selecione Visível para mostrar o conteúdo da camada ou Invisível para ocultar esse conteúdo.
 - Para variáveis de Substituição de Pixel , clique em Selecionar Arquivo, e selecione um arquivo de imagem de substituição. Clique em Não Substituir antes de aplicar o conjunto de dados para manter a camada em seu estado atual.

Nota: a opção Não Substituir não redefinirá o arquivo para seu estado original se outra substituição já tiver sido aplicada.

- Para variáveis de Substituição de Texto , digite uma sequência de texto na caixa de texto Valor.

- 5 Defina conjuntos de dados adicionais para cada versão do gráfico a ser gerado.

Posteriormente, será possível editar, renomear ou excluir o conjunto de dados escolhendo-o no menu pop-up Conjunto de Dados e, em seguida, editando suas opções. Use os ícones de seta para percorrer conjuntos de dados. Clique no ícone Excluir para excluir um conjunto de dados.

Visualização ou aplicação de um conjunto de dados

É possível aplicar o conteúdo de um conjunto de dados à imagem base e, ao mesmo tempo, deixar todas as variáveis e todos os conjuntos de dados inalterados. Essa ação altera a aparência do documento PSD de forma a incluir os valores do conjunto de dados. Também é possível visualizar a aparência de cada versão do gráfico com cada conjunto de dados.

Nota: a aplicação de um conjunto de dados sobrescreve o documento original.

❖ Escolha Imagem > Aplicar Conjuntos de Dados. Selecione o conjunto de dados na lista e visualize a imagem na janela de documentos. Para aplicar um conjunto de dados, clique em Aplicar. Clique em Cancelar se você não estiver visualizando e não quiser alterar a imagem base.

Também é possível aplicar e visualizar um conjunto de dados na página Conjunto de Dados, localizada na caixa de diálogo Variáveis.

Geração de gráficos como o uso de conjuntos de dados

Depois de definir variáveis e um ou mais conjuntos de dados, é possível gerar imagens, no modo em lote, usando os valores desse(s) conjunto(s) de dados e como arquivos PSD.

- 1 Escolha Arquivo > Exportar > Conjuntos de Dados como Arquivos.
- 2 Digite um nome base para todos os arquivos gerados. Se desejar, crie um esquema personalizado de nomenclatura de arquivo.
- 3 Clique no botão Escolher para selecionar um diretório de destino para os arquivos.
- 4 Escolha conjuntos de dados a serem exportados.
- 5 Clique em OK.

Criação de conjuntos de dados em arquivos externos

É possível criar rapidamente vários conjuntos de dados criando um arquivo de texto externo que inclua todas as informações sobre variáveis e carregando esse arquivo em um documento PSD que possua variáveis. Um dos métodos para fazer isso é digitar dados em um arquivo de texto ou em uma planilha do Microsoft Excel e, em seguida, exportar esses dados como um arquivo separado por vírgula ou tabulação.

A sintaxe do arquivo de texto externo é a seguinte (em que cada linha iniciada com "Variable" ou "Value" corresponde a uma linha inteira no arquivo):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>  
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>  
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>  
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Todos os nomes de variáveis são listados na primeira linha, seguindo a ordem na qual os valores são fornecidos nas linhas subsequentes. Cada linha subsequente representa um conjunto de dados, com os valores para cada variável especificada.



Para criar várias linhas de texto em uma única linha de texto em um conjunto de dados, delimite o texto por aspas duplas e quebras de linha forçadas no arquivo separado por vírgula ou tabulação no qual deseja que as divisões ocorram.

Elementos de sintaxe de arquivos de texto externos	
<sep>	Arquivo separado por vírgula (CSV) ou por tabulação que separa cada nome ou valor de variável.
<nl>	Caractere de nova linha que termina cada conjunto de dados e que pode consistir em uma alimentação de linha e/ou em um retorno de carro.
"true" e "false"	Valores permitidos para uma variável de visibilidade.
Espaços	Espaços ao redor do delimitador são removidos durante a análise do arquivo. Espaços entre palavras em uma sequência de valores (por exemplo, valores idênticos) são preservados, enquanto espaços à esquerda e à direita serão mantidos se estiverem delimitados por aspas duplas (por exemplo, "exclusivo").
Aspas duplas	Podem ser parte de um valor caso estejam precedidas por outras aspas duplas (por exemplo, ""B"" pode corresponder a "B" no conjunto de dados).

Se <sep> ou <nl> fizer parte do valor da variável, o valor inteiro deverá ser delimitado por aspas duplas.

Todas as variáveis definidas no documento PSD devem estar especificadas no arquivo de texto. Será exibido um erro se o número de variáveis no arquivo de texto não corresponder ao número no documento.

Exemplo de conjunto de dados:

Com o uso de um modelo para “flores”, que possui variáveis para “tulipa” e “girassol”, é possível configurar um arquivo de texto com a seguinte aparência:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Nota: um caminho relativo poderá ser usado para o local da imagem se o arquivo de texto estiver na mesma pasta que o arquivo original. Por exemplo, o último item do modelo apresentado pode ser: *true, VIOLET, violet.jpg*.

Importação de um conjunto de dados

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Importar > Conjunto de Dados Variáveis.
- Escolha Imagem > Variáveis > Conjuntos de Dados e clique no botão Importar.

2 Navegue até o arquivo de texto a ser importado.

3 Configure as opções de importação.

Usar Primeira Coluna para Nomes de Conjuntos de Dados Nomeia cada conjunto de dados usando o conteúdo da primeira coluna do arquivo de texto (os valores referentes à primeira variável listada). Caso contrário, os conjuntos de dados serão nomeados como “Conjunto de Dados 1, Conjunto de Dados 2, etc.”

Substituir Conjuntos de Dados Existentes Exclui todos os conjuntos de dados existentes antes da importação.

4 Defina a codificação do arquivo de texto ou mantenha a configuração Automático.

5 Clique em OK.

Como salvar modelos para uso com outros produtos da Adobe

É possível salvar um modelo no formato PSD para usá-lo com outros produtos da Adobe, como o Adobe Graphics Server (disponível apenas em inglês) e o Adobe GoLive. Por exemplo, um usuário do GoLive pode inserir um modelo PSD em um layout de página, vincular suas variáveis a um banco de dados usando vínculos dinâmicos e, em seguida, usar o Graphics Server para gerar repetições da arte-final. Da mesma forma, um desenvolvedor que trabalha com o Graphics Server pode vincular as variáveis no arquivo PSD diretamente a um banco de dados ou a outra fonte de dados.

Para obter mais informações sobre como usar modelos PSD para criar gráficos orientados por dados, consulte a Ajuda do Adobe GoLive e o Guia do Desenvolvedor do Adobe Graphics Server.

Capítulo 21: Atalhos do teclado

Os atalhos do teclado tornam-o mais produtivo no Photoshop. Você pode usar os atalhos padrão listados aqui ou adicionar e personalizar atalhos para atender às suas necessidades.

Personalização de atalhos de teclado

Sobre a personalização de atalhos de teclado

O Photoshop permite que você veja uma lista de todos os atalhos, e edite ou crie atalhos. A caixa de diálogo Atalhos de Teclado atua como um editor de atalho, e inclui todos os comandos que suportam atalhos, alguns dos quais não estão indicados no conjunto de atalhos padrão.



Além de utilizar atalhos do teclado, você pode acessar vários comandos nos menus contextuais, que exibem comandos relevantes para a ferramenta, seleção ou paleta ativa. Para exibir um menu contextual, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS) na paleta ou janela do documento.

Definição de novos atalhos de teclado

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Atalhos de Teclado.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos de Teclado e clique na guia Atalhos de Teclado.

2 Escolha um conjunto de atalhos no menu Conjunto, na parte superior da caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado.

3 Escolha um tipo de atalho no menu Atalhos para:

Menus do Aplicativo Permite que você personalize atalhos de teclado para os itens na barra de menus.

Menus de Paletas Permite que você personalize atalhos de teclado para os itens nos menus das paletas.

Ferramentas Permite que você personalize atalhos de teclado para as ferramentas na caixa de ferramentas.

4 Na coluna Atalho da lista de rolagem, selecione o atalho que deseja modificar.

5 Digite um novo atalho.

Se o atalho de teclado já estiver atribuído a outro comando ou ferramenta no conjunto, um alerta é exibido. Clique em Aceitar para atribuir o atalho ao novo comando ou ferramenta e para apagar o atalho anteriormente atribuído. Depois que tiver reatribuído um atalho, clique em Desfazer Alterações para desfazer a alteração, ou clique em Aceitar e Ir para o Conflito para atribuir um novo atalho ao outro comando ou ferramenta.

6 Quando terminar de alterar os atalhos, escolha uma destas opções:


- Para salvar todas as alterações no conjunto de atalhos de teclado atual, clique no botão Salvar Definição . As alterações do conjunto personalizado serão salvas. Se estiver salvando as alterações do conjunto de Padrões do Photoshop, será exibida a caixa de diálogo Salvar. Digite um nome para o novo conjunto e clique em Salvar.
- Para criar um novo conjunto com base no conjunto de atalhos atual, clique no botão Salvar Definição Como . Na caixa de diálogo Salvar, digite um nome para o novo conjunto na caixa de texto Nome e clique em Salvar. O novo conjunto de atalhos de teclado será exibido no menu pop-up com o novo nome.
- Para descartar a última alteração salva sem fechar a caixa de diálogo, clique em Desfazer.
- Para retornar um novo atalho para o padrão, clique em Usar Padrão.
- Para exportar o conjunto de atalhos exibido, clique em Resumir. É possível utilizar esse arquivo HTML para exibir o conjunto de atalhos em um navegador da Web.
- Para descartar todas as alterações e sair da caixa de diálogo, clique em Cancelar.

Nota: se você não salvou o conjunto de alterações atual, clique em Cancelar para descartar todas as alterações e sair da caixa de diálogo.

Como apagar atalhos a partir de um comando ou uma ferramenta

- 1 Escolha Editar > Atalhos de Teclado.
- 2 Na caixa de diálogo Atalhos de Teclado, selecione o nome do comando ou da ferramenta cujo atalho você deseja excluir.
- 3 Clique em Excluir Atalho.

Exclusão de um conjunto de atalhos

- 1 Escolha Editar > Atalhos de Teclado.
- 2 No menu pop-up Definir, escolha o conjunto de atalhos que deseja excluir.
- 3 Clique no ícone Excluir  e em OK para sair da caixa de diálogo.

Atalhos de teclado padrão

Teclas para selecionar ferramentas

No Photoshop, os atalhos podem ser personalizados com o uso do comando Atalhos de Teclado. Escolha Editar > Atalhos de Teclado. Para obter mais informações, consulte “Definição de novos atalhos de teclado” na página 589.

Nota: em linhas com várias ferramentas listadas, use o mesmo atalho para alternar pelas diferentes ferramentas (elas estão agrupadas por atalhos da mesma maneira que estão agrupadas na paleta Ferramentas).

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre ferramentas com a mesma tecla de atalho	Pressione a tecla de atalho com a tecla Shift pressionada (se a preferência Utilizar a Tecla Shift para Alternar as Ferramentas estiver selecionada)	Pressione a tecla de atalho com a tecla Shift pressionada (se a preferência Utilizar a Tecla Shift para Alternar as Ferramentas estiver selecionada)
Alternar entre ferramentas ocultas	Clique com a tecla Alt pressionada e escolha uma ferramenta (com exceção das ferramentas ponto de ancoragem, excluir ponto de ancoragem e converter pontos)	Clique com a tecla Option pressionada e escolha uma ferramenta (com exceção das ferramentas ponto de ancoragem, excluir ponto de ancoragem e converter pontos)
Ferramenta Mover	V	V
Ferramenta Letreiro Retangular [†] Ferramenta Letreiro Elíptico	M	M
Ferramenta Laço Ferramenta Laço Poligonal Ferramenta Laço Magnético	L	L
Ferramenta Varinha Mágica Ferramenta Seleção Rápida	W	W
Corte Demarcado, ferramenta	C	C
Fatia, ferramenta Ferramenta Seleção de Fatia	K	K

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas Ferramenta Pincel de Recuperação Ferramenta Correção Ferramenta Olhos Vermelhos	J	J
Ferramenta Pincel Ferramenta Lápis Ferramenta Substituição de Cor	B	B
Ferramenta Carimbo Ferramenta Carimbo de Padrão	S	S
Ferramenta Pincel do Histórico Ferramenta Pincel História da Arte	Y	Y
Ferramenta Borracha† Ferramenta Borracha de Plano de Fundo Ferramenta Borracha Mágica	E	E
Ferramenta Degradê Ferramenta Lata de Tinta	G	G
Ferramenta Desfoque Ferramenta Tornar Nítido Ferramenta Borrar	R	R
Ferramenta Subexposição Ferramenta Superexposição Ferramenta Esponja	O	O
Ferramenta Caneta Ferramenta Caneta de Forma Livre	P	P
Ferramenta Texto Horizontal Ferramenta Texto Vertical Ferramenta Máscara de Texto Horizontal Ferramenta Máscara de Texto Vertical	T	T
Ferramenta Seleção de Demarcador Ferramenta Seleção Direta	A	A
Ferramenta Retângulo Ferramenta Retângulo Arredondado Ferramenta Elipse Ferramenta Polígono Ferramenta Linha Ferramenta Forma Personalizada	U	U
Ferramenta Observações Ferramenta Comentário de Áudio	N	N

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Conta-gotas [†] Ferramenta Classificador de Cores Ferramenta Medir Ferramenta Contagem*	I	I
Ferramenta Mão [†]	H	H
Ferramenta Zoom [†]	Z	Z
[†] Utilize as mesmas teclas de atalho para Extrair, Dissolver e Criador de Padrões		
*Apenas no Photoshop Extended		

Tecclas para selecionar ferramentas na caixa de ferramentas de Extrair

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Realçador de Aresta	B	B
Ferramenta Preenchimento	G	G
Ferramenta Conta-gotas	I	I
Ferramenta Limpar	C	C
Ferramenta Retoque de Aresta	T	T

Tecclas para selecionar ferramentas na caixa de ferramentas de Dissolver

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Deformação Progressiva	W	W
Ferramenta Reconstruir	R	R
Ferramenta Girar em Sentido Horário	C	C
Ferramenta Enrugar	S	S
Ferramenta Inchar	B	B
Ferramenta Empurrar para a Esquerda	O	O
Ferramenta Espelho	M	M
Ferramenta Turbulência	T	T
Ferramenta Congelar Máscara	F	F
Ferramenta Descongelar Máscara	D	D

Tecclas para trabalhar com Extrair, Dissolver e Criador de Padrões

Resultado (Extrair, Dissolver e Criador de Padrões)	Windows	Mac OS
Alternar entre controles à direita até a parte superior	Tab	Tab
Alternar entre controles à direita até a parte inferior	Shift + Tab	Shift + Tab
Ativar temporariamente a ferramenta Mão	Barra de espaço	Barra de espaço
Alterar Cancelar para Redefinir	Alt	Option

Resultado (Extrair e Dissolver)	Windows	Mac OS
Diminuir ou aumentar o tamanho do pincel	Teclas de seta Para Cima ou Para Baixo	Teclas de seta Para Cima ou Para Baixo

Resultado (Extrair e Criador de Padrões)	Windows	Mac OS
Ajustar na janela	Ctrl + 0	Command + 0
Mais zoom	Ctrl + + (sinal de adição)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)

Resultado (somente Extrair)	Windows	Mac OS
Alternar entre as ferramentas Realçador de Aresta e Borracha	Alt + Realçador de Aresta/Ferramenta Borracha	Option + Realçador de Aresta/Ferramenta Borracha
Alternar o Realce Inteligente	Ctrl com a ferramenta Realçador de Aresta selecionada	Command com a ferramenta Realçador de Aresta selecionada
Remover realce atual	Alt + Delete	Option + Delete
Realçar toda a imagem	Ctrl + Delete	Command + Delete
Preencher a área do primeiro plano e visualizar a extração	Clique com a tecla Shift pressionada e a ferramenta Preenchimento selecionada	Clique com a tecla Shift pressionada e a ferramenta Preenchimento selecionada
Mover a máscara quando a ferramenta Retoque de Aresta estiver selecionada	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada
Adicionar opacidade quando a ferramenta Limpar estiver selecionada	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar a exibição das opções do menu Mostrar na visualização entre Original e Extraído	X	X
Ativar as ferramentas Limpar e Retoque de Aresta antes da visualização	Shift + X	Shift + X
Alternar entre o menu Exibir na visualização de cima para baixo	F	F
Alternar entre o menu Exibir na visualização de baixo para cima	Shift + F	Shift + F
Aumentar/diminuir o tamanho do pincel em 1	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel [†]	Seta para Baixo ou Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel [†]
Aumentar/diminuir o tamanho do pincel em 1	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel exibido [†]	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel exibido [†]
Definir a intensidade da ferramenta Limpar ou Retoque de Aresta	0–9	0–9
[†] Mantenha a tecla Shift pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Resultado (somente Dissolver)	Windows	Mac OS
Inverter a direção para as ferramentas Inchar, Enrugar, Empurrar para a Esquerda e Espelho	Alt + ferramenta	Option + ferramenta
Fazer uma amostra contínua da distorção	Pressione a tecla Alt e arraste na visualização com a ferramenta Reconstruir e o modo Mesclar, Torcer ou Afinar selecionado	Pressione a tecla Option e arraste na visualização com a ferramenta Reconstruir e o modo Mesclar, Torcer ou Afinar selecionado
Diminuir/aumentar o tamanho do pincel em 2 ou a densidade, a pressão, a taxa ou a tremulação turbulenta em 1	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta [†]	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta [†]

Resultado (somente Dissolver)	Windows	Mac OS
Diminuir/aumentar o tamanho do pincel em 2 ou a densidade, a pressão, a taxa ou a tremulação turbulenta em 1	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta exibido [†]	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta exibido [†]
Refazer a última etapa	Ctrl + Z	Command + Z
[†] Mantenha a tecla Shift pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Resultado (somente Criador de Padrões)	Windows	Mac OS
Excluir seleção atual	Ctrl + D	Command + D
Desfazer o movimento de uma seleção	Ctrl + Z	Command + Z
Gerar ou gerar novamente	Ctrl + G	Command + G
Fazer interseção com a seleção atual	Shift + Alt + selecionar	Shift + Option + selecionar
Alternar visualização: padrão original/gerado	X	X
Ir para o primeiro ladrilho do Histórico do Ladrilho	Home	Home
Ir para o último ladrilho do Histórico do Ladrilho	Fim	Fim
Ir para o ladrilho anterior do Histórico do Ladrilho	Seta para a Esquerda, Page Up	Seta para a Esquerda, Page Up
Ir para o ladrilho seguinte do Histórico do Ladrilho	Seta para a Direita, Page Down	Seta para a Direita, Page Down
Excluir o ladrilho atual do Histórico do Ladrilho	Excluir	Excluir
Empurrar a seleção durante a visualização do original	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo
Aumentar o empuxo da seleção durante a visualização do original	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo

Teclas para utilizar a Galeria de Filtros

Resultado	Windows	Mac OS
Aplicar um novo filtro em cima do filtro selecionado	Clique em um filtro com a tecla Alt pressionada	Clique em um filtro com a tecla Option pressionada
Abrir/fechar todos os triângulos de revelação	Clique em um triângulo de revelação com a tecla Alt pressionada	Clique em um triângulo de revelação com a tecla Option pressionada
Alterar o botão Cancelar como Padrão	Ctrl	Command
Alterar o botão Cancelar para Redefinir	Alt	Option
Desfazer/Refazer	Ctrl + Z	Command + Z
Avançar uma etapa	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Retroceder uma etapa	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z

Teclas para utilizar a caixa de diálogo Refinar Aresta

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Refinar Aresta	Control + Alt + R	Command + Option + R
Circular (avançar) pelos modos de visualização	F	F
Circular (retroceder) pelos modos de visualização	Shift + F	Shift + F
Alternar entre as visualizações de seleção e imagem original	X	X
Alternar a opção visualizar (ativar e desativar)	P	P

Teclas para utilizar a caixa de diálogo Preto-e-Branco

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Preto-e-Branco	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option + B
Aumentar/diminuir o valor selecionado por %1	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Aumentar/diminuir o valor selecionado por %10	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Alterar os valores do controle deslizante de cores mais próximo	Clique e arraste na imagem	Clique e arraste na imagem

Teclas para utilizar a caixa de diálogo Camera Raw

Resultado	Windows	Mac OS
Zoom, ferramenta	Z	Z
Mão, ferramenta	H	H
Ferramenta Equilíbrio de Branco	I	I
Ferramenta Classificador de Cores	S	S
Corte Demarcado, ferramenta	C	C
Ferramenta Retificar	A	A
Girar imagem para a esquerda	L	L
Girar imagem para a direita	R	R
Mais zoom	Ctrl + + (sinal de adição)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)
Alternar temporariamente para a ferramenta 'Mais zoom' (Não funciona quando a ferramenta Retificar está selecionada. Se a ferramenta Corte Demarcado estiver ativada, ela será temporariamente alternada para a ferramenta Retificar.)	Ctrl	Command
Ativar temporariamente a ferramenta Equilíbrio de Branco (não funciona se a ferramenta Corte Demarcado estiver ativada)	Shift	Shift
Selecionar vários pontos no painel Curvas	Clique no ponto inicial e clique com a tecla Shift pressionada em pontos adicionais	Clique no ponto inicial e clique com a tecla Shift pressionada em pontos adicionais
Adicionar ponto a uma curva no painel Curvas	Clique na visualização com a tecla Ctrl pressionada	Clique na visualização com a tecla Command pressionada

Resultado	Windows	Mac OS
Mover o ponto selecionado no painel Curvas (1 unidade)	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover o ponto selecionado no painel Curvas (10 unidades)	Shift-seta	Shift-seta
Abrir as imagens selecionadas na caixa de diálogo Camera Raw a partir do Bridge	Ctrl + R	Command + R
Abrir as imagens selecionadas a partir do Bridge ignorando a caixa de diálogo Camera Raw	Shift + clique duas vezes na imagem	Shift + clique duas vezes na imagem
Mudar o botão Cancelar pelos botões Redefinir e Salvar para ignorar a caixa de diálogo Salvar	Alt	Option
Exibir realces que serão cortados na Visualização	Arraste os controles deslizantes de Exposição, de Recuperação ou de Preto com a tecla Alt pressionada	Arraste os controles deslizantes de Exposição, de Recuperação ou de Preto com a tecla Option pressionada

Teclas para utilizar a caixa de diálogo Curvas

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Curvas	Control + M	Command + M
Selecionar o próximo ponto na curva	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Selecionar o ponto anterior na curva	Shift + Control + Tab	Shift + Control + Tab
Selecionar vários pontos na curva	Clique nos pontos com a tecla Ctrl pressionada	Clique nos pontos com a tecla Command pressionada
Cancelar a seleção de um ponto	Ctrl + D	Command + D
Para excluir um ponto na curva	Selecione um ponto e pressione Delete	Selecione um ponto e pressione Delete
Mover o ponto selecionado 1 unidade	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover o ponto selecionado 10 unidades	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Exibir realces e sombras que serão cortados	Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco com a tecla Alt pressionada	Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco com a tecla Option pressionada
Definir um ponto na curva composta	Clique na imagem com a tecla Ctrl pressionada	Clique na imagem com a tecla Command pressionada
Definir um ponto nas curvas do canal	Clique na imagem com as teclas Shift + Ctrl pressionadas	Clique na imagem com as teclas Shift + Command pressionadas
Alternar o tamanho da grade	Clique no campo com a tecla Alt pressionada	Clique no campo com a tecla Option pressionada

Teclas para utilizar o Photomerge

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Selecionar Imagem	A	A
Ferramenta Girar Imagem	R	R
Ferramenta Definir Ponto de Fuga	V	V
Zoom, ferramenta	Z	Z
Ferramenta Mover Visualização	H	H

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar para a ferramenta Mover Visualização (temporário)	Barra de espaço	Barra de espaço
Retroceder uma etapa	Ctrl + Z	Command + Z
Avançar uma etapa	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Mover a imagem selecionada em 1 pixel	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo
Alterar Cancelar para Redefinir	Alt	Option
Mostrar borda da imagem individual	Mova o ponteiro sobre a imagem com a tecla Alt pressionada	Mova o ponteiro sobre a imagem com a tecla Option pressionada

Teclas para usar o Ponto de Fuga

Resultado	Windows	Mac OS
Zoom, ferramenta	Z	Z
Zoom 2x (temporário)	X	X
Mão, ferramenta	H	H
Alternar para a ferramenta Mão (temporário)	Barra de espaço	Barra de espaço
Mais zoom	Ctrl + + (sinal de adição)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)
Ajustar na visualização	Ctrl + 0 (zero), clique duas vezes na ferramenta Mão	Command + 0 (zero), clique duas vezes na ferramenta Mão
Aplicar zoom para centralizar em 100%	Clique duas vezes na ferramenta Zoom	Clique duas vezes na ferramenta Zoom
Aumentar o tamanho do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)]]
Diminuir o tamanho do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	[[
Aumentar a dureza do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	Shift +]	Shift +]
Diminuir a dureza do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	Shift + [Shift + [
Desfazer última ação	Ctrl + Z	Command + Z
Refazer última ação	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Cancelar a seleção de tudo	Ctrl + D	Command + D
Ocultar seleção e planos	Ctrl + H	Command + H
Mover a seleção em 1 pixel	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover a seleção em 10 pixels	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Copiar	Ctrl + C	Command + C
Colar	Ctrl + V	Command + V
Repetir a última duplicação e mover	Ctrl + Shift + T	Command + Shift + T
Criar uma seleção flutuante da seleção atual	Ctrl + Alt + T	Command + Option + T
Preencher uma seleção com imagem sob o ponteiro	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada

Resultado	Windows	Mac OS
Criar uma duplicação de uma seleção flutuante	Arraste com as teclas Ctrl + Alt pressionadas	Arraste com as teclas Command + Opt pressionadas
Restringir um plano de rotação para uma rotação de 15°	Alt + Shift para girar	Option + Shift para girar
Selecione um plano sob outro plano selecionado	Clique no plano com a tecla Ctrl pressionada	Clique no plano com a tecla Command pressionada
Aplicar acabamento às grades do plano	Clique em OK com a tecla Alt pressionada	Clique em OK com a tecla Option pressionada
Criar um plano de 90 graus fora do plano principal	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada
Excluir último nó ao criar o plano	Backspace	Backspace
Fazer um plano de tela de pintura, quadrado completo para a câmera	Clique duas vezes na ferramenta Criar Plano	Clique duas vezes na ferramenta Criar Plano
Mostrar/ocultar medidas (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Exportar para um arquivo DFX (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + E	Command + E
Exportar para um arquivo 3DS (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E

Teclas para trabalhar com modos de mesclagem

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre os modos de mesclagem	Shift + + (mais) ou – (menos)	Shift + + (mais) ou – (menos)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Dissolver	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Atrás (somente ferramenta Pincel)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Apagar (somente ferramenta Pincel)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Escurecer	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiplificação	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Superexposição de cor	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Superexposição Linear	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Clarear	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Divisão	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Subexposição de cor	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Subexposição Linear	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Sobrepôr	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Luz Indireta	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Luz Direta	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Luz Brilhante	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Luz Linear	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Luz do Pino	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Mistura Sólida	Shift + Alt + L	Shift + Option + L

Resultado	Windows	Mac OS
Diferença	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Exclusão	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Matiz	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Saturação	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Cor	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminosidade	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Remover Saturação	Ferramenta Esponja + Shift + Alt + D	Ferramenta Esponja + Shift + Option + D
Saturar	Ferramenta Esponja + Shift + Alt + S	Ferramenta Esponja + Shift + Option + S
Aplicar subexposição/superexposição de sombras	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + S	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + S
Aplicar subexposição/superexposição de tons médios	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + M	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + M
Aplicar subexposição/superexposição de realces	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + H	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + H
Definir o modo de mesclagem como Limiar para imagens bitmap e Normal para todas as outras imagens	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Tecclas para visualizar imagens

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre documentos abertos	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Fechar um arquivo no Photoshop e abrir o Bridge	Shift-Ctrl-W	Shift-Command-W
Alternar entre o modo Padrão e o modo Máscara Rápida	Q	Q
Alternar (avançar) entre o modo de tela Padrão, o modo de tela Maximizado, o modo de tela Cheia e o modo de tela Cheia com barra de menus	F	F
Alternar (retroceder) entre o modo de tela Padrão, o modo de tela Maximizado, o modo de tela Cheia e o modo de tela Cheia com barra de menus	Shift + F	Shift + F
Alternar (avançar) a cor da tela de pintura	Space + F (ou clique com o botão direito no plano de fundo da tela de pintura e selecione a cor)	Space + F (ou clique no plano de fundo da tela de pintura com a tecla Ctrl pressionada e selecione a cor)
Alternar (retroceder) a cor da tela de pintura	Space + Shift + F	Space + Shift + F
Ajustar a imagem na janela	Clique duas vezes na ferramenta Mão	Clique duas vezes na ferramenta Mão
Ampliar em 100%	Clique duas vezes na ferramenta Zoom	Clique duas vezes na ferramenta Zoom
Alternar para a ferramenta Mão (quando não estiver no modo de edição de texto)	Barra de espaço	Barra de espaço
Alternar para a ferramenta Mais Zoom	Ctrl + Barra de espaço	Command + Barra de espaço
Alternar para a ferramenta Menos Zoom	Alt + Barra de espaço	Option + Barra de espaço

Resultado	Windows	Mac OS
Mover o letreiro de zoom ao arrastar com a ferramenta Zoom	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Aplicar porcentagem de zoom, mantendo a caixa de porcentagem de zoom ativa	Shift + Enter na caixa de porcentagem de zoom da paleta Navegador	Shift + Return na caixa de porcentagem de zoom da paleta Navegador
Aumentar o zoom em uma área especificada da imagem	Arraste sobre a visualização na paleta Navegador com a tecla Ctrl pressionada	Arraste sobre a visualização na paleta Navegador com a tecla Command pressionada
Rolar a imagem com a ferramenta Mão	Arraste com a barra de espaço pressionada ou arraste a caixa da área de visualização na paleta Navegador	Arraste com a barra de espaço pressionada ou arraste a caixa da área de visualização na paleta Navegador
Rolar 1 tela para cima ou para baixo	Page Up ou Page Down [†]	Page Up ou Page Down [†]
Rolar 10 unidades para cima ou para baixo	Shift + Page Up ou Page Down [†]	Shift + Page Up ou Page Down [†]
Mover a visualização para o canto superior esquerdo ou para o canto inferior direito	Home ou End	Home ou End
Ativar/desativar a máscara de camada como filme-rubi (a máscara de camada deve estar selecionada)	\ (barra invertida)	\ (barra invertida)
[†] Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para rolar para a esquerda (Page Up) ou para a direita (Page Down)		

Teclas para selecionar e mover objetos

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Reposicionar o letreiro ao selecionar [†]	Qualquer ferramenta de letreiro (exceto coluna única e linha única) e arraste com a barra de espaço pressionada	Qualquer ferramenta de letreiro (exceto coluna única e linha única) e arraste com a barra de espaço pressionada
Adicionar a uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Shift pressionada	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Shift pressionada
Subtrair de uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Alt pressionada	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Option pressionada
Fazer a intersecção com uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção (exceto a ferramenta Seleção Rápida) + arraste com as teclas Shift+Alt pressionadas	Qualquer ferramenta de seleção (exceto a ferramenta Seleção Rápida) + arraste com as teclas Shift+Option pressionadas
Restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (se não houver outras seleções ativas) [‡]	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Desenhar o letreiro a partir do centro (se não houver outras seleções ativas) [‡]	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Restringir a forma e desenhar o letreiro a partir do centro [‡]	Shift e arraste com a tecla Alt pressionada	Shift e arraste com a tecla Option pressionada
Alternar para a ferramenta Mover	Control (exceto quando a ferramenta Mão, Fatia, Demarcador, Forma ou qualquer ferramenta Caneta estiver selecionada)	Command (exceto quando a ferramenta Mão, Fatia, Demarcador, Forma ou qualquer ferramenta Caneta estiver selecionada)
Alternar da ferramenta Laço Magnético para a ferramenta Laço	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar da ferramenta Laço Magnético para a ferramenta Laço Poligonal	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Aplicar/cancelar uma operação do Laço Magnético	Enter/Esc ou Control + . (ponto)	Return/Esc ou Command + . (ponto)

Resultado	Windows	Mac OS
Mover a cópia da seleção	Ferramenta Mover e arraste a seleção com a tecla Alt pressionada [†]	Ferramenta Mover e arraste a seleção com a tecla Option pressionada [‡]
Mover a área da seleção em 1 pixel	Qualquer seleção + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo [†]	Qualquer seleção + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo [†]
Mover a seleção em 1 pixel	Ferramenta Mover + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo ^{†‡}	Ferramenta Mover + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo ^{†‡}
Mover a camada em 1 pixel quando não nada estiver selecionado na camada	Ctrl + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo [†]	Command + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo [†]
Aumentar/diminuir a largura de detecção	Ferramenta Laço Magnético + [ou]	Ferramenta Laço Magnético + [ou]
Aceitar o corte demarcado ou sair do corte	Ferramenta Corte Demarcado + Enter ou Esc	Ferramenta Corte Demarcado + Return ou Esc
Ativar e desativar o escudo de corte	/ (barra)	/ (barra)
Criar um transferidor	Ferramenta Régua e arraste o ponto final com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Régua e arraste o ponto final com a tecla Option pressionada
Ajustar a guia aos traços da régua (exceto quando a opção Visualizar > Ajustar está desmarcada)	Arraste a guia com a tecla Shift pressionada	Arraste a guia com a tecla Shift pressionada
Converter entre a guia horizontal e a guia vertical	Arraste a guia com a tecla Alt pressionada	Arraste a guia com a tecla Option pressionada
[†] Mantenha a tecla Shift pressionada para mover 10 pixels		
[‡] Aplica a ferramentas de forma		

Tecclas para editar demarcadores

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar vários pontos de ancoragem	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Shift pressionada	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Shift pressionada
Selecionar o demarcador inteiro	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Option pressionada
Duplicar um demarcador	Ferramenta Caneta (qualquer ferramenta de caneta), Seleção de Demarcador ou Seleção Direta + Ctrl e arraste com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Caneta (qualquer ferramenta de caneta), Seleção de Demarcador ou Seleção Direta + Command e arraste com a tecla Option pressionada
Alternar das ferramentas Seleção de Demarcador, Caneta, Adicionar Ponto de Ancoragem, Excluir Ponto de Ancoragem ou Converter Pontos para a ferramenta Seleção Direta	Ctrl	Command
Alternar da ferramenta Caneta ou Caneta de Forma Livre para a ferramenta Converter Pontos quando o ponteiro estiver sobre um ponto de direção ou ancoragem	Alt	Option
Fechar o demarcador	Clique duas vezes com a ferramenta Caneta Magnética selecionada	Clique duas vezes com a ferramenta Caneta Magnética selecionada
Fechar o demarcador com segmentos de reta	Ferramenta Caneta Magnética e clique duas vezes com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Caneta Magnética e clique duas vezes com a tecla Option pressionada

Teclas para pintar objetos

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Conta-gotas	Qualquer ferramenta de pintura + Alt ou qualquer ferramenta de forma + Alt (exceto quando a opção Demarcadores está selecionada)	Qualquer ferramenta de pintura + Option ou qualquer ferramenta de forma + Option (exceto quando a opção Demarcadores está selecionada)
Selecionar a cor do plano de fundo	Ferramenta Conta-gotas e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Conta-gotas e clique com a tecla Option pressionada
Ferramenta Classificador de Cores	Ferramenta Conta-gotas + Shift	Ferramenta Conta-gotas + Shift
Excluir o classificador de cores	Ferramenta Classificador de Cores e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Classificador de Cores e clique com a tecla Option pressionada
Definir a opacidade, a tolerância, a intensidade ou a exposição para o modo de pintura	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, utilize Shift + teclas numéricas)	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, utilize Shift + teclas numéricas)
Definir o fluxo para o modo de pintura	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + Shift + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, omite Shift)	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + Shift + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, omite Shift)
Alternar entre os modos de mesclagem	Shift + + (mais) ou – (menos)	Shift + + (mais) ou – (menos)
Preencher a seleção/camada com a cor do primeiro plano ou do plano de fundo	Alt + Backspace ou Ctrl + Backspace [†]	Option + Delete ou Command + Delete [†]
Preencher a partir do histórico	Ctrl + Alt + Backspace [†]	Command + Option + Backspace [†]
Exibir a caixa de diálogo Preencher	Shift + Backspace	Shift + Backspace
Bloquear/desbloquear os pixels transparentes	/ (barra)	/ (barra)
Conectar pontos com uma linha reta	Qualquer ferramenta de pintura e clique com a tecla Shift pressionada	Qualquer ferramenta de pintura e clique com a tecla Shift pressionada
[†] Mantenha a tecla Shift pressionada para preservar a transparência		

Teclas para transformar seleções, bordas de seleção e demarcadores

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Transformar a partir do centro ou refletir	Alt	Option
Restringir	Shift	Shift
Distorcer	Ctrl	Command
Aplicar	Enter	Return
Cancelar	Ctrl + . (ponto final) ou Esc	Command + . (ponto final) ou Esc
Transformação livre com dados duplicados	Ctrl + Alt + T	Command + Option + T
Transformar novamente com dados duplicados	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Teclas para selecionar, editar e navegar em textos

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Mover o texto na imagem	Arraste o texto com a tecla Ctrl pressionada quando a camada de Texto estiver selecionada	Arraste o texto com a tecla Command pressionada quando a camada de Texto estiver selecionada
Selecionar 1 caractere à esquerda/direita, 1 linha abaixo/acima ou 1 palavra à esquerda/direita	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita ou Seta para Baixo/Seta para Cima ou Ctrl + Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita ou Seta para Baixo/Seta para Cima ou Command + Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Selecionar caracteres a partir do ponto de inserção até o ponteiro do mouse	Shift + clique	Shift + clique
Mover 1 caractere à esquerda/direita, 1 linha abaixo/acima ou 1 palavra à esquerda/direita	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita, Seta para Baixo/Seta para Cima ou Ctrl + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita, Seta para Baixo/Seta para Cima ou Command + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Criar uma nova camada de texto, quando uma camada de texto é selecionada na paleta Camadas	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar uma palavra, uma linha, um parágrafo ou um artigo	Clique duas, três, quatro ou cinco vezes	Clique duas, três, quatro ou cinco vezes
Mostrar/Ocultar seleção no texto selecionado	Ctrl + H	Command + H
Exibir a caixa delimitadora para transformar texto ao editar um texto ou ativar a ferramenta Mover se o cursor estiver dentro da caixa delimitadora	Ctrl	Command
Redimensionar o texto em uma caixa delimitadora ao redimensionar a caixa delimitadora	Arraste uma alça da caixa delimitadora com a tecla Ctrl pressionada	Arraste uma alça da caixa delimitadora com a tecla Command pressionada
Mover uma caixa de texto ao criar a caixa de texto	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada

Teclas para formatar texto

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alinhar à esquerda, à direita ou centralizar	Ferramenta Texto Horizontal + Ctrl + Shift + L, C ou R	Ferramenta Texto Horizontal + Command + Shift + L, C ou R
Alinhar acima, abaixo ou centralizar	Ferramenta Texto Vertical + Ctrl + Shift + L, C ou R	Ferramenta Texto Vertical + Command + Shift + L, C ou R
Retornar para o estilo de fonte padrão	Ctrl + Shift + Y	Command + Shift + Y
Escolher 100% da escala horizontal	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
Escolher 100% da escala vertical	Ctrl + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Escolher entrelinhas Automáticas	Ctrl + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Escolher 0 para espaçamento	Ctrl + Shift + Q	Command + Ctrl + Shift + Q
Justificar o parágrafo, alinhar a última linha à esquerda	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Justificar o parágrafo, justificar tudo	Ctrl + Shift + F	Command + Shift + F

Resultado	Windows	Mac OS
Ativar/desativar a hifenização do parágrafo	Ctrl + Shift + Alt + H	Command + Ctrl + Shift + Option + H
Ativar/desativar o compositor de linha única/linhas gerais	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Diminuir ou aumentar o tamanho do texto selecionado 2 pontos ou pixels	Ctrl + Shift + , (vírgula) ou . (ponto final) [†]	Command + Shift + , (vírgula) ou . (ponto final) [†]
Diminuir ou aumentar as entrelinhas 2 pontos ou pixels	Alt + Seta para Baixo ou Seta para Cima ^{††}	Option + Seta para Baixo ou Seta para Cima ^{††}
Diminuir ou aumentar o deslocamento de linha de base 2 pontos ou pixels	Shift + Alt + Seta para Baixo ou Seta para Cima ^{††}	Shift + Option + Seta para Baixo ou Seta para Cima ^{††}
Diminuir ou aumentar o ajuste de espaço/espacamento em 20/1000 espaços duplos	Alt + Seta para a Esquerda ou Seta para a Direita ^{††}	Option + Seta para a Esquerda ou Seta para a Direita ^{††}
[†] Mantenha a tecla Alt (Win) ou Option (Mac OS) pressionada para diminuir/aumentar em 10		
^{††} Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Teclas para fatiar e otimizar

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre as ferramentas Fatia e Seleção de Fatia	Ctrl	Command
Desenhar uma fatia quadrada	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Desenhar a partir do centro para fora	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Desenhar uma fatia quadrada a partir do centro para fora	Shift e arraste com a tecla Alt pressionada	Shift e arraste com a tecla Option pressionada
Reposicionar a fatia ao criá-la	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Abrir o menu sensível ao contexto	Clique com o botão direito do mouse na fatia	Clique na fatia com a tecla Ctrl pressionada

Teclas para utilizar paletas

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Definir opções (exceto para as paletas Ações, Animação, Estilos, Pincéis, Predefinições de Ferramenta e Composições de Camada)	Alt + clique no botão Novo	Option + clique no botão Novo
Excluir sem confirmação (exceto para a paleta Pincéis)	Clique no botão Excluir com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Excluir com a tecla Option pressionada
Aplicar um valor e manter a caixa de texto ativa	Shift + Enter	Shift + Return
Carregar como uma seleção	Clique em um canal, em uma camada ou em uma miniatura de demarcador com a tecla Ctrl pressionada.	Clique em um canal, em uma camada ou em uma miniatura de demarcador com a tecla Command pressionada.
Adicionar à seleção atual	Clique em um canal, em uma camada ou em uma miniatura de demarcador com as teclas Ctrl + Shift pressionadas.	Clique em um canal, em uma camada ou em uma miniatura de demarcador com as teclas Command + Shift pressionadas.
Subtrair da seleção atual	Clique em um canal, em um demarcador ou em uma miniatura de camada com as teclas Ctrl + Alt pressionadas.	Clique em um canal, em um demarcador ou em uma miniatura de camada com as teclas Command + Option pressionadas.

Resultado	Windows	Mac OS
Fazer interseção com a seleção atual	Clique em um canal, em um demarcador ou em uma miniatura de camada com as teclas Ctrl + Shift + Alt pressionadas.	Clique em um canal, em um demarcador ou em uma miniatura de camada com as teclas Command + Shift + Option pressionadas.
Mostrar/Ocultar todas as paletas	Tab	Tab
Mostrar/Ocultar todas as paletas, exceto a caixa de ferramentas e a barra de opções	Shift + Tab	Shift + Tab
Realçar a barra de opções	Selecione a ferramenta e pressione Enter	Selecione a ferramenta e pressione Return
Aumentar/diminuir as unidades em 10 em um menu pop-up	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo

Teclas para utilizar a paleta Ações

Resultado	Windows	Mac OS
Ativar o comando e desativar todos os outros comandos ou ativar todos os comandos	Clique na marca de seleção ao lado de um comando com a tecla Alt pressionada	Clique na marca de seleção ao lado de um comando com a tecla Option pressionada
Ativar o controle modal atual e alternar todos os outros controles modais	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Alterar opções de conjuntos de ações	Clique em um conjunto de ações com a tecla Alt pressionada	Clique em um conjunto de ações com a tecla Option pressionada
Caixa de diálogo Opções de Exibição	Clique duas vezes em um conjunto ou em ações	Clique duas vezes em um conjunto ou em ações
Executar toda a ação	Ctrl e clique duas vezes em uma ação	Command e clique duas vezes em uma ação
Expandir/recolher todos os componentes de uma ação	Clique no triângulo com a tecla Alt pressionada	Clique no triângulo com a tecla Option pressionada
Executar um comando	Clique no botão Executar com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Executar com a tecla Command pressionada
Criar uma nova ação e começar a gravar sem confirmação	Clique no botão Nova Ação com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova Ação com a tecla Option pressionada
Selecionar itens adjacentes do mesmo tipo	Clique na ação/comando com a tecla Shift pressionada	Clique na ação/comando com a tecla Shift pressionada
Selecionar itens não adjacentes do mesmo tipo	Clique na ação/comando com a tecla Ctrl pressionada	Clique na ação/comando com a tecla Command pressionada

Teclas para utilizar a paleta Animação

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar/cancelar a seleção de vários quadros adjacentes	Clique com a tecla Shift pressionada no segundo quadro	Clique com a tecla Shift pressionada no segundo quadro
Selecionar/cancelar a seleção de vários quadros não adjacentes	Clique em vários quadros com a tecla Control pressionada	Clique em vários quadros com a tecla Command pressionada
Colar utilizando configurações anteriores sem exibir a caixa de diálogo	Alt + comando Colar Quadros no menu pop-up da paleta	Option + comando Colar Quadros no menu pop-up da paleta

Teclas para utilizar o Modo Linha de Tempo da paleta Animação (somente no Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Iniciar a reprodução da paleta Animação ou linha de tempo	Barra de espaço	Barra de espaço
Alternar entre timecode e números do quadro (visualização da hora atual)	Clique com a tecla Alt pressionada a exibição da hora atual no canto superior esquerdo da linha de tempo.	Option + clique na exibição da hora atual no canto superior esquerdo da linha de tempo.
Expandir e recolher a lista de camadas	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada nos triângulos da lista
Saltar para o segundo completo próximo/anterior na linha de tempo (durante a reprodução)	Mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar nos botões Próximo Quadro/Quadro Anterior (nos dois lados do botão Reproduzir).	Mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar nos botões Próximo Quadro/Quadro Anterior (nos dois lados do botão Reproduzir).
Aumentar a velocidade de execução	Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar a hora atual.	Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar a hora atual.
Diminuir a velocidade de execução	Mantenha a tecla Control pressionada ao arrastar a hora atual.	Mantenha a tecla Command pressionada ao arrastar a hora atual.
Ajustar um objeto (quadro principal, a hora atual, camada no ponto e assim por diante) ao objeto mais próximo na linha de tempo	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Dimensionar (distribuir igualmente em um comprimento condensado ou estendido) um grupo selecionado de vários quadros principais	Arraste com a tecla Alt pressionada (primeiro ou último quadro principal na seleção)	Arraste com a tecla Option pressionada (primeiro ou último quadro principal no grupo)

Teclas para utilizar a Origem do clone

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar a Origem do clone (sobrepõe a imagem)	Alt + Shift	Opt + Shift
Empurrar a Origem do clone	Alt + Shift + teclas de seta	Opt + Shift + teclas de seta
Girar a Origem do clone	Alt + Shift + < ou >	Opt + Shift + < ou >
Dimensionar (aumentar ou reduzir o tamanho) a Origem do clone	Alt + Shift + [ou]	Opt + Shift + [ou]

Teclas para utilizar a paleta Pincéis

Resultado	Windows	Mac OS
Excluir pincel	Clique no pincel com a tecla Alt pressionada	Clique no pincel com a tecla Option pressionada
Renomear pincel	Clique duas vezes no pincel	Clique duas vezes no pincel
Diminuir/aumentar o tamanho do pincel	[ou]	[ou]
Diminuir/aumentar a suavidade/dureza do pincel em incrementos de 25%	Shift + [ou]	Shift + [ou]
Selecionar o tamanho do pincel anterior/seguinte	, (vírgula) ou . (ponto)	, (vírgula) ou . (ponto)
Selecionar o primeiro/último pincel	Shift + , (vírgula) ou . (ponto)	Shift + , (vírgula) ou . (ponto)
Exibir um cursor de mira preciso para pincéis	Caps Lock	Caps Lock
Alternar a opção do aerógrafo	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Teclas para utilizar a paleta Canais

Resultado	Windows	Mac OS
Definir opções para o botão Salvar Seleção como Canal	Clique no botão com a tecla Alt pressionada	Clique no botão com a tecla Option pressionada
Criar um novo canal de spot	Clique no botão Criar Novo Canal com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Criar Novo Canal com a tecla Command pressionada
Selecionar/cancelar a seleção de vários canais de cores	Clique em um canal de cores com a tecla Shift pressionada	Clique em um canal de cores com a tecla Shift pressionada
Selecionar/cancelar a seleção de um canal alfa e mostrar/ocultar como uma sobreposição de filme-rubi	Clique no canal alfa com a tecla Shift pressionada	Clique no canal alfa com a tecla Shift pressionada
Exibir opções de canais	Clique duas vezes na miniatura do canal alfa ou do canal de spot	Clique duas vezes na miniatura do canal alfa ou do canal de spot
Exibir composto	~ (til)	~ (til)

Teclas para utilizar a paleta Cor

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar a cor do plano de fundo	Clique na cor da barra de cores com a tecla Alt pressionada	Clique na cor da barra de cores com a tecla Option pressionada
Exibir o menu Barra de Cores	Clique na barra de cores com o botão direito do mouse	Clique na barra de cores com a tecla Ctrl pressionada
Alternar entre opções de cores	Shift - clique na barra de cores	Shift - clique na barra de cores

Teclas para utilizar a paleta Histórico

Resultado	Windows	Mac OS
Criar um novo instantâneo	Alt + Novo Instantâneo	Option + Novo Instantâneo
Renomear um instantâneo	Clique duas vezes no nome do instantâneo	Clique duas vezes no nome do instantâneo
Avançar uma etapa nos estados de imagem	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Retroceder uma etapa nos estados de imagem	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z
Duplicar qualquer estado de imagem, exceto o estado atual	Clique no estado de imagem com a tecla Alt pressionada	Clique no estado de imagem com a tecla Option pressionada
Apagar permanentemente o histórico (sem Desfazer)	Alt + Apagar Histórico (no menu pop-up da paleta Histórico)	Option + Apagar Histórico (no menu pop-up da paleta Histórico)

Teclas para utilizar a paleta Informações

Resultado	Windows	Mac OS
Alterar os modos de leitura de cores	Clique no ícone de conta-gotas	Clique no ícone de conta-gotas
Alterar as unidades de medida	Clique no ícone de cursor de mira	Clique no ícone de cursor de mira

Teclas para utilizar a paleta Composições de Camada

Resultado	Windows	Mac OS
Criar nova composição de camada + caixa	Clique no botão Criar Nova Composição de Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Criar Nova Composição de Camada com a tecla Option pressionada
Abrir a caixa de diálogo Opções de Composição de Camada	Clique duas vezes em uma composição de camada	Clique duas vezes em uma composição de camada
Renomear em linha	Clique duas vezes no nome de uma composição de camada	Clique duas vezes no nome de uma composição de camada
Selecionar/cancelar a seleção de várias composições de camada adjacentes	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar/cancelar a seleção de várias composições de camada não adjacentes	Ctrl + clique	Command + clique

Teclas para utilizar a paleta Camadas

Resultado	Windows	Mac OS
Carregar transparência de camada como uma seleção	Clique na miniatura da camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique na miniatura da camada com a tecla Command pressionada
Carregar a máscara do filtro como uma seleção	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Ctrl pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Command pressionada
Agrupar camadas	Ctrl + G	Command + G
Desagrupar camadas	Ctrl + Shift + G	Command + Shift + G
Criar/soltar uma máscara de corte*	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
Selecionar todas as camadas	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
Mesclar camadas visíveis	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E
Criar uma nova camada vazia com caixa de diálogo	Clique no botão Nova Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Option pressionada
Criar uma nova camada abaixo da camada de destino	Clique no botão Nova Camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Command pressionada
Selecionar a camada superior	Alt + . (ponto)	Option + . (ponto)
Selecionar a camada inferior	Alt + , (vírgula)	Option + , (vírgula)
Adicionar a seleção de camada na paleta Camadas	Shift + Alt + [ou]	Shift + Option + [ou]
Selecionar próxima camada abaixo/acima	Alt + [ou]	Option + [ou]
Mover camada de destino para baixo/para cima	Ctrl + [ou]	Command + [ou]
Mesclar uma cópia de todas as camadas visíveis na camada de destino	Ctrl + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Mesclar para baixo	Ctrl + E	Command + E
Mover a camada para baixo ou para cima	Ctrl + Shift + [ou]	Command + Shift + [ou]
Copiar camada atual para a camada abaixo	Alt + comando Mesclar para Baixo no menu pop-up da paleta	Option + comando Mesclar para Baixo no menu pop-up da paleta
Mesclar todas as camadas visíveis em uma nova camada acima da que está selecionada no momento	Alt + comando Mesclar Camadas Visíveis no menu pop-up da paleta	Option + comando Mesclar Camadas Visíveis no menu pop-up da paleta

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar/ocultar apenas esta camada/este grupo de camadas ou todas as camadas/todos os grupos de camadas	Clique no ícone de olho com o botão direito do mouse	Clique no ícone de olho com a tecla Ctrl pressionada
Mostrar/ocultar todas as outras camadas atualmente visíveis	Clique no ícone de olho com a tecla Alt pressionada	Clique no ícone de olho com a tecla Option pressionada
Alternar o bloqueio de transparência para a camada de destino ou o último bloqueio aplicado	/ (barra)	/ (barra)
Editar opções, efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada
Ocultar efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada com a tecla Alt pressionada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada com a tecla Option pressionada
Editar estilo de camada	Clique duas vezes em uma camada	Clique duas vezes em uma camada
Desativar/ativar máscara de vetor	Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada
Abrir a caixa de diálogo Opções de Exibição de Máscara de Camada	Clique duas vezes na miniatura da máscara de camada	Clique duas vezes na miniatura da máscara de camada
Ativar/desativar máscara de camada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada
Ativar/desativar máscara do filtro	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Shift pressionada
Alternar entre a máscara de camada/imagem composta	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Alt pressionada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Option pressionada
Alternar entre a máscara do filtro/imagem composta	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Alt pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Option pressionada
Ativar/desativar o modo de filme-rubi da máscara de camada	\ (barra invertida) ou Shift e clique com a tecla Alt pressionada	\ (barra invertida) ou Shift e clique com a tecla Option pressionada
Selecionar todo o texto; selecionar temporariamente e ferramenta Texto	Clique duas vezes na miniatura da camada de texto	Clique duas vezes na miniatura da camada de texto
Criar uma máscara de corte	Clique na linha que divide duas camadas com a tecla Alt pressionada	Clique na linha que divide duas camadas com a tecla Option pressionada
Renomear uma camada	Clique duas vezes no nome da camada	Clique duas vezes no nome da camada
Editar as configurações de filtro	Clique duas vezes no efeito de filtro	Clique duas vezes no efeito de filtro
Editar as opções de Mesclagem do Filtro	Clique duas vezes no ícone de Mesclagem do Filtro	Clique duas vezes no ícone de Mesclagem do Filtro
Criar um novo conjunto de camadas abaixo da camada/conjunto de camadas atual	Clique no botão Novo Conjunto de Camadas com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Novo Conjunto de Camadas com a tecla Command pressionada
Criar um novo conjunto de camadas com caixa de diálogo	Clique no botão Novo Conjunto de Camadas com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Novo Conjunto de Camadas com a tecla Option pressionada
Criar uma máscara de camada que oculta tudo/oculta a seleção	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Option pressionada
Criar uma máscara de vetor que revela tudo/revela a seleção	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Command pressionada
Criar uma máscara de vetor que oculta tudo/oculta a seleção	Ctrl e clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Alt pressionada	Command e clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Option pressionada

Resultado	Windows	Mac OS
Exibir propriedades do grupo de camadas	Clique com o botão direito do mouse no grupo de camadas ou clique duas vezes no grupo	Clique no grupo de camadas com a tecla Ctrl pressionada ou clique duas vezes no grupo
Selecionar/cancelar a seleção de várias camadas adjacentes	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar/cancelar a seleção de várias camadas não adjacentes	Ctrl + clique	Command + clique

Teclas para utilizar a paleta Demarcadores

Resultado	Windows	Mac OS
Adicionar demarcador à seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Shift pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Shift pressionadas
Subtrair o demarcador da seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Alt pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Option pressionadas
Manter a intersecção do demarcador como uma seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Shift + Alt pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Shift + Option pressionadas
Ocultar demarcador	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Definir opções para o botão Preencher o Demarcador com a Cor do Primeiro Plano, Traçar Demarcador com Pincel, Carregar Demarcador como uma Seleção, Criar Demarcação de Tarefa a partir da Seleção e Criar Novo Demarcador	Clique no botão com a tecla Alt pressionada	Clique no botão com a tecla Option pressionada

Teclas para utilizar a paleta Amostras

Resultado	Windows	Mac OS
Criar nova amostra a partir da cor de primeiro plano	Clique em uma área vazia da paleta	Clique em uma área vazia da paleta
Selecionar a cor do plano de fundo	Clique na amostra com a tecla Ctrl pressionada	Clique na amostra com a tecla Command pressionada
Excluir uma cor	Clique em uma amostra com a tecla Alt pressionada	Clique em uma amostra com a tecla Option pressionada

Teclas para utilizar a Medida (somente no Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Gravar uma medida	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Cancelar a seleção de todas as medidas	Ctrl + D	Command + D
Selecionar todas as medidas	Ctrl + A	Command + A
Ocultar/mostrar todas as medidas	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Remover uma medida	Backspace	Excluir
Empurrar a medida	Teclas de seta	Teclas de seta
Empurrar a medida em incrementos	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Aumentar/encurtar a medida selecionada	Tecla de seta para a esquerda/direita	Tecla de seta para a esquerda/direita

Resultado	Windows	Mac OS
Aumentar/encurtar a medida selecionada em incrementos	Shift + tecla de seta para a esquerda/direita	Shift + tecla de seta para a esquerda/direita
Girar a medida selecionada	Control + tecla de seta	Command + tecla de seta
Girar a medida selecionada em incrementos	Shift + Control + tecla de seta	Shift + Command + tecla de seta

Teclas para utilizar ferramentas 3D (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Ativar ferramentas do objeto 3D	O	O
Ativar ferramentas da câmera 3D	C	C
Restringir ferramenta do objeto 3D/ferramenta da câmera 3D para uma única direção de movimento	Shift	Shift
Girar o objeto 3D/Girar a câmera 3D	R	R
Rolar o objeto 3D/Rolar a câmera 3D	L	L
Arrastar o objeto 3D/Deslocar a câmera 3D	H	H
Deslizar o objeto 3D/Andar a câmera 3D	S	S
Dimensionar o objeto 3D/Aplicar zoom à câmera 3D	Z	Z

Teclas para trabalhar com arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Zoom, ferramenta	Z	Z
Mão, ferramenta	H	H
Ferramenta Nível da Janela	W	W
Selecionar todos os quadros	Ctrl + A	Command + A
Cancelar seleção de todos os quadros	Ctrl + D	Command + D
Navegar pelos quadros	Seta para a direita/esquerda	Seta para a direita/esquerda

Teclas de função

Resultado	Windows	Mac OS
Chamar a Ajuda	F1	Tecla Ajuda
Desfazer/Refazer		F1
Recortar	F2	F2
Copiar	F3	F3
Colar	F4	F4
Mostrar/Ocultar paleta Pincéis	F5	F5
Mostrar/Ocultar paleta Cor	F6	F6
Mostrar/Ocultar paleta Camadas	F7	F7
Mostrar/Ocultar paleta Informações	F8	F8

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar/Ocultar paleta Ações	F9	Option + F9
Reverter	F12	F12
Preencher	Shift + F5	Shift + F5
Difundir Seleção	Shift + F6	Shift + F6
Inverter Seleção	Shift + F7	Shift + F7

Índice

A

- Abrir Como, comando 67
- Abrir recente, comando 67
- Abrir, comando 67, 69
- Acabamento, filtros 366
- acessibilidade
 - da Ajuda 3
- achatamento
 - imagens 271
- achatamento, imagens 270
- Achatar Quadros em Camadas, comando 544
- ações
 - ajuste do intervalo de cores e tons com 148
 - alteração dos valores gravados em 577
 - carregamento 574
 - como desfazer 572
 - duplicação 573
 - edição 578
 - exclusão 573
 - exclusão de tarefas 577
 - gravação 575
 - inserção de interrupções 576
 - nova gravação 578
 - processamento de arquivos com droplets 581
 - renomeação 573
 - reorganização 573
 - reprodução 572
 - seleção 572
 - sobre 571
- Acrobat. *Consulte* Adobe Acrobat
- Adicionar Ruído, filtro 365
- Adicionar, opção 257
- Adobe Acrobat
 - comparação de versões 417
 - predefinições de exportação 415
- Adobe After Effects, importação de arquivos PSD (Photoshop) 518
- Adobe Bridge
 - configurações de cores do Creative Suite 122, 124
 - metadados em 436
 - sobre 19
- Adobe Design Center 8
- Adobe Illustrator
 - arquivos, como abrir 67, 68
 - importação de arte por inserção 66
 - metadados no 436
 - uso de arquivos do Photoshop em 447
 - uso de arquivos Photoshop em 447
- Adobe InDesign
 - metadados no 436
- Adobe Photoshop
 - metadados no 436
 - teste de conteúdo móvel criado em 413
 - uso com o Device Central 413
- Adobe Premiere Pro 432
- Adobe Version Cue
 - sobre 65
- Adobe Video Workshop 4
- aerógrafo 319
- Afresco, filtro 362
- Ajuda
 - sobre 2
- Ajuda da Adobe 2
- Ajustar à Tela, comando 33
- Ajustar, comando 42, 228
- ajuste da nitidez de forma seletiva 193
- ajuste de espaço 390, 391
- ajuste seletivo da nitidez 196
- ajustes de cores
 - Consulte também* ajustes de cores e tons
- ajustes de cores e tons
 - Consulte também* comandos de ajuste de cores e tons
- ajustes automáticos 171
- fatias 477
- feitos com camadas de ajuste 148
- feitos na caixa de diálogo Curvas 153
- salvar 148
- sobre 147
- uso de ferramentas e comandos para 148
- alerta seguro para a Web, no Seletor de Cores 112, 113
- alinhamento
 - camadas 265
 - fatias 480
 - formas 352
 - seleções 228
- alinhamento. *Consulte* alinhamento
- Alta Frequência, filtro 369
- Amostra de Desfoque, filtro 364
- amostra do conta-gotas 112
- amostras
 - compartilhar entre aplicativos 119
- Amostras, paleta
 - atalhos de teclado 610
 - sobre 118
- ângulo
 - iluminação global 281
 - opção de pincel 312
- Animação, paleta
 - modos (quadro de animação ou linha de tempo) 513
 - sobre 510
- animações
 - Consulte também* quadros de animação
 - como adicionar quadros 529
 - como salvar 543
 - criação 519
 - exclusão 534
 - exportação 544
 - intervalo entre quadros 533
 - looping 511, 534
 - otimização 543
 - sobre 509
 - tempo de intervalo 533
 - visualização 541
 - visualização da linha de tempo 541
- apagamento
 - planos de fundo 306
 - sobre 305
- apagar
 - para histórico, para restaurar o estado anterior 47
- aplicação de pixels, causas 55
- Aplicar Imagem, comando 256
- aplicativos da Adobe, integração 447
- AppleScript 583
- apresentações de PDF
 - criação 441
 - sobre 441
- Aquarela, filtro 363
- área de correção 182
- área de informações do arquivo, barra de status 37
- área de trabalho
 - sobre 13
- área de trabalho padrão
 - restauração 13

- área de transferência
 - como salvar depois de sair do Photoshop 243
 - cópia entre aplicativos 242
 - limpeza 53
 - opção Exportar Área de Transferência 243
 - rasterização de imagens 243
 - área de visualização do proxy 31
 - áreas da imagem
 - ajuste da saturação de cor 182
 - borrar 182
 - desfoque 182
 - subexposição ou superexposição 182
 - substituição de cor 182
 - tornar nítida 182
 - áreas de trabalho
 - cores de menus 23
 - exclusão de menus 23
 - personalização 18
 - personalização de menus 22
 - Arestas Acentuadas, filtro 364
 - arestas aguadas ou aquarela, efeito 319
 - Arestas Brilhantes, filtro 368
 - arestas de camadas 264
 - Arestas Posterizadas, filtro 363
 - Arestas Rasgadas, filtro 368
 - arestas, suavização 355
 - arquivo leia-me 1
 - arquivos
 - extensões 411
 - preferências para salvar 412
 - arquivos 3D
 - como abrir 566
 - como salvar 570
 - formatos suportados 565
 - arquivos camera raw
 - ajustes de perfil 93
 - arquivos secundários XMP 98
 - banco de dados para configurações 98
 - cache no Bridge 81, 84
 - como salvar em outros formatos de arquivo 87
 - controles de ajustes de tons 91
 - controles de exibição 84
 - controles de visualização 84
 - cópia e colagem de configurações no Bridge 98
 - cores não neutras em 93
 - correção de uma projeção de cores 93
 - definição do perfil de cores e da profundidade de bits 100
 - desvio cromático 94
 - equilíbrio de branco 89
 - exportar configurações 99
 - histograma e valores RGB 88
 - nível de nitidez 96
 - pixels em 100
 - processamento em lote automatizado 85
 - profundidade de bits 100
 - recorte e retificação de imagens 95
 - redefinição da resolução 100
 - redução do ruído 96
 - resolução de impressão 100
 - sobre 80
 - vinhetas 94
 - arquivos compatíveis com o PDF/X
 - padrões 417
 - arquivos compatíveis com o PDF/X, opções 419
 - arquivos compatíveis com PDF/X
 - considerações sobre gerenciamento de cores 131
 - arquivos DICOM
 - ajuste do contraste e do brilho 555
 - aplicando zoom 555
 - comentários 554
 - como abrir 554
 - como tornar anônimo 555
 - definição das opções 554
 - deslocamento 555
 - exibição de sobreposições 555
 - exportação como JPEG 555
 - importação de quadros como camadas 555
 - opções de janela 555
 - scripts 554
 - visualização de cabeçalhos 555
 - visualização de metadados 555
 - arquivos do camera raw
 - como salvar e restaurar configurações 97
 - arquivos EPS
 - codificação binária 424
 - como abrir 68
 - como gravar para layout de página 447
 - como salvar 424
 - como salvar no formato DCS 425
 - sobre 430
 - arquivos PDF
 - como salvar 414
 - PDF do Photoshop 433
 - predefinição de Adobe PDF 420
 - arquivos Photo CD 69
 - arquivos secundários 97, 98, 436
 - arquivos secundários XMP
 - no Camera Raw 97
 - visualização no Bridge 98
 - arquivos vinculados
 - considerações sobre gerenciamento de cores 125
 - artefatos JPEG 193
 - redução 190
 - Artísticos, filtros 362
 - aspas curvas 379
 - aspas retas *Consulte* texto, formatação
 - aspas tipográficas 379
 - aspas, sobre 379
 - atalhos 589, 590
 - como apagar a partir de um comando ou ferramenta 589
 - definição 589
 - exclusão de conjunto 589
 - personalização 589
 - atalhos de navegação, na Ajuda do Adobe 3
 - atalhos de teclado na Ajuda 3
 - Atalhos Dinâmicos 384
 - atalhos do teclado 589
 - ativação de software 1
 - Atribuir perfil, comando 134, 135
 - atualizações 9
 - automação
 - com o uso de droplets 581
 - como salvar modelos para outros aplicativos da Adobe 588
 - Consulte* ações
 - lotes de conjuntos de dados 587
 - por scripts 583
 - processamento em lote 579
 - automação de páginas de amostra 443
 - avisos, como mostrar e ocultar 45
- B**
- Baixo-Relevo, filtro 367
 - barra de opções, como mover 29
 - barra de status
 - sobre 36
 - base
 - camada 300
 - cor (em modos de mesclagem) 320
 - tamanho de saída 454
 - Bastão de Borrir, filtro 363
 - bibliotecas de contornos 280
 - Bico de Pena, filtro 367

- Bloquear Fatia, comando 481
- bloqueio de camadas
 - parcial 268
 - total 268
 - várias camadas 268
- bloqueio de pontuação 396, 397
- bloqueio, fatias 481
- Bordado, filtro 369
- bordas de seleção
 - comportamento de ajuste 40
 - conversão em demarcadores 355
 - de demarcadores 354
 - definição de demarcadores 355
 - enquadramento com uma seleção 237
 - fechamento 229
 - para texto 402
 - traçado 237
- Borracha, ferramenta 47, 305
- botão do modo Padrão, para desativar máscara rápida 253
- botões de Alinhamento 265
- Bridge Home 7
- Bridge. *Consulte* Adobe Bridge
- brilho
 - ajuste 160
 - ajuste no Illustrator 14
 - equalização 174
 - no modelo de cores HSB 103
- Brilho Difuso, filtro 364
- C**
- caixa alta *Consulte* texto, formatação
- caixa de diálogo Configurações de Saída
 - configuração de opções na 506
 - opções de saída HTML 506
- Caixa de diálogo Editor de Degradê 325
- caixa de diálogo Opções da Folia 475
- caixa de diálogo Ponto de Fuga 210
- caixa de diálogo Salvar para a Web
 - painel Tabela de Cores 500
 - painel Tamanho da Imagem 493
 - redimensionamento de imagens 493
 - sobre 490
 - trabalho com fatias 493
 - visualização de comentários 491
- caixa de informações 58
- caixas delimitadoras, de texto 378
- caixas flutuantes. *Consulte* Camadas CSS
- Cálculos, comando 257
- camada ativa 262
- camadas
 - Consulte também* camadas de texto
 - achatamento 270, 271
 - achatamento a partir de quadros de animação 544
 - agrupamento 263
 - alinhamento 265
 - alinhamento automático 266, 301
 - alteração da ordem de empilhamento 264
 - aplicação de estilos predefinidos 276
 - bloqueio 268
 - camadas de ajuste, sobre 284
 - carregamento de limites como seleção 299
 - codificação de cores 268
 - como copiar e colar estilos 282
 - como salvar 411
 - conversão de estilos 283
 - conversão em camadas CSS 494
 - criação de fatias 476
 - criação de máscaras de vetor 296
 - criação de novas 260
 - desvinculação de máscaras 299
 - distribuição 265
 - duplicação 261
 - edição de máscaras de vetor 296
 - exclusão 269
 - exibição de arestas 264
 - exibição e ocultação 261
 - exportação 269
 - exportação para arquivos 428
 - giro 267
 - intervalo de mesclagem 275
 - máscaras 295
 - máscaras de corte 300
 - mesclagem 270
 - mesclagem automática 267
 - miniaturas 259
 - modificação de efeitos 280
 - movimentação 264, 265
 - nos cálculos de canais 256, 257
 - novo documento 261
 - obtenção de amostra 262
 - opacidade 271
 - plano de fundo 259
 - preenchimento 327
 - preenchimento com cor neutra 272
 - rasterização 269
 - redimensionamento de efeitos 283
 - remoção de efeitos 283
 - renomeação 268
 - seleção 262, 263
 - traçado 327
 - transparência da pintura 320
 - unificação 531
 - uso de máscaras para selecionar áreas opacas 299
 - vazado 272
 - vinculação 263
 - visualização 261
 - visualização de grupos 262
- camadas 3D 569
- camadas CSS, geração 494
- camadas de ajuste
 - criação 285
 - edição 286
 - mesclagem 286
 - sobre 148, 284
- camadas de forma 334
- camadas de preenchimento
 - criação 285
 - edição 286
 - mesclagem 286
 - sobre 284
- camadas de preenchimento de cor 285
- camadas de texto
 - alteração da orientação 382
 - com suavização de serrilhado 380
 - como desfazer a deformação 401
 - rasterização 382
 - sobre 376
 - transformação 376
- camadas de vídeo
 - modo de cores, profundidade de bits 510
 - rasterização 528
 - remoção de seqüências 526
 - sobre 259
- Camadas, paleta
 - atalhos de teclado 608
- Camera Raw
 - Consulte também* arquivos camera raw
 - ajustes de perfil 93
 - arquivos XMP 97
 - banco de dados 97
 - opções de fluxo de trabalho 100
 - sobre 81
- canais
 - Consulte também* canais alfa, paleta Canais, canais de cores, canais de spot
 - cálculo 256

- como ocultar e mostrar 247
- como salvar seleções 254
- cor 246
- divisão em imagens separadas 249
- duplicação 248
- exclusão 250
- informações de cores e inversão 167
- máscara de camada 297
- Máscara Rápida 251
- mesclagem 249, 256
- miniaturas 247
- mistura 167
- número máximo 246
- opções 254
- origem 167
- otimização de imagens 494
- profundidade de bits 56
- seleção 247
- seqüência 254
- tamanho do arquivo 246
- visualização 247
- visualização na paleta Histograma 143
- canais alfa
 - Consulte também* canais
 - adição de textura 375
 - cálculo 256
 - carregamento de uma seleção salva 255
 - como salvar 411
 - como salvar uma seleção 254
 - conversão em canal de spot 470
 - criação 253
 - em arquivos JPEG 2000 427
 - exclusão 250
 - formatos de arquivo para salvar 246
 - opções 253
 - sobre 246
 - tamanho do arquivo 246
- Canais de Cores em Cor, opção 247
- canais de cores. *Consulte* canais
- canais de spot
 - Consulte também* canais
 - adição 469
 - como salvar 411
 - mesclagem 471
 - opções 471
- Canais, paleta
 - alteração de exibição 247
 - reorganização de canais 248
 - seleção de canais 248
 - sobre 247
- canal da máscara de camada 297
- canal de destino 247
- Canal de Textura 375
- cancelamento de operações 47
- cancelamento de seleções 227
 - Consulte também* seleções
- Caneta Magnética, ferramenta 343
- Caneta, ferramenta
 - como substituir a alternância automática 353
 - substituição da alternância 352
- capturas de cores 464
- caracteres
 - dimensionamento 392
- caracteres especiais
 - nas fontes OpenType 388
- caracteres. *Consulte* texto
- carregamento
 - bibliotecas de padrões 329
 - configurações de saída 506
 - contornos 280
 - curvas duotônicas 467
 - tabelas de cores 111, 502
- carregar
 - configurações de ajustes de cores e tons 148
- Carregar Ações, comando 574
- Carvão, filtro 367
- célula de meio-tom 59
- células do espaçador 507
- células vazias 507
- círculos, desenho 329
- Cisalhamento, filtro 365
- classificadores de cor
 - sobre 145
- classificadores de cores
 - alterando a exibição de 146
 - exibição e ocultamento 146
 - movimentação 146
- clonagem de quadros de vídeo e animação 522
- clonagem e recuperação de conjuntos de origens da amostra 182
- cobertura
 - ajuste da sobreposição de cores spot 472
- codificação binária, em arquivos EPS 424
- codificação JPEG, em arquivos EPS 425
- colagem
 - arte-final PostScript 243
 - quadros 531
 - seleções 241
- colunas, posicionamento preciso 39
- comando Abrir como Objeto Inteligente 288
- comando Achatar Imagem 271
- comando Alinhar à Seleção 265
- comando Alinhar Camadas 265
- comando Alinhar Camadas Automaticamente 266, 301
- comando Alteração do Modo Condicional 106
- comando Alterar Conteúdo de Camada 286
- comando Apagar Estilo de Camada 283
- comando Apagar Fatias 481
- comando Aparar 178
- comando Aumentar 237
- comando Bloquear/Desbloquear Cores Seleccionadas 502
- comando Borda 237
- comando Brilho/Contraste 170
- comando Caixa Alta 386
- comando Camada por Corte 261
- comando Camada Via Cópia 289
- comando Cancelar Seleção 227
- comando Cancelar Seleção de Todas as Cores 501
- comando Classificar por Luminescência 500
- comando Classificar por Matiz 500
- comando Classificar por Popularidade 500
- comando Cobertura 465
- Comando Colar em 240
- comando Configuração de Prova 149
- comando Contraste Automático
 - opções para 172
- comando Converter em Camada 290
- comando Converter em Objeto Inteligente 288
- comando Converter para Forma 402
- comando Converter para Texto de Parágrafo 379
- comando Converter para Texto de Ponto 379
- comando Copiar Estilo de Camada 282
- Comando Cor Automática
 - opções para 172
 - sobre 172, 173
- comando Cor Seletiva 168
- comando Cores de Prova 149
- comando Correção de Proporções de Pixel 516

- comando Corresponder Cor
 - ajuste de cores 165
 - correspondência de cores entre camadas 165
 - sobre 164
- comando Criar Camadas 283
- Comando Criar Demarcador de Trabalho (para texto) 401
- comando Criar Droplet
 - no submenu Automatizar 581
- comando Curvas
 - adição de pontos com 154
 - ajuste de cores e tons com 155
 - ajuste do equilíbrio de cores e do intervalo de tons com 154
 - atalhos para 155
 - definição de valores de destino com 162
 - definição de valores de realce e sombra com 162
 - opções Automáticas para 172
 - sobre 152
 - uso de ferramentas de conta-gotas para ajustar a tonalidade 155
- comando Definir Padrão 330
- Comando Definir Pincel 310
- comando Demarcador atual 298
- comando Demarcadores para o Illustrator 449
- comando Desagrupar 301
- comando Deslocar para Web/Não Deslocar Cores Seleccionadas 501
- comando Distribuir Camadas 266
- comando Equalizar 174
- comando Equilíbrio de Cores 170
- Comando Excluir Área de Trabalho 19
- comando Excluir Cor 502
- comando Exportar Camadas para Arquivos, no Photoshop 428
- comando Exportar Conteúdo 289
- comando Extrair, visualização 245
- comando Filtro de Fotos
 - filtros de aquecimento 169
 - filtros de cores personalizados 169
 - filtros de resfriamento 169
 - sobre 169
- comando Gama 491
- comando Girar Tela de Pintura 180
- comando Importar Pasta como Quadros 519
- comando Imprimir 451, 452
- comando Imprimir uma Cópia 452
- comando Incorporar Marca d'água 440
- comando Inserir Interrupção 576
- comando Intervalo de Cores
 - opção Grau de Seleção 234
 - sobre 233
- comando Inverter 175, 235
- comando Limiar 175
- comando Limpar 244
- comando Localizar e Substituir 381
- comando Lote 579
- comando Mapa de Degradê 176
- comando Matiz/Saturação
 - ajuste 156
 - colorir imagens em tons de cinza com 158
 - especificação do intervalo de cores com 157
 - modificação do intervalo de cores com conta-gotas 157
 - sobre 156
- comando Mesclar Camadas Automaticamente 267
- comando Mesclar camadas visíveis 270
- comando Misturador de Canais
 - criação de imagens monocromáticas 167
 - mistura de canais 167
 - opção Canal de Saída 167
 - opção Constante 167, 168
- comando Mostrar Todos os Estilos de Camada 281
- Comando Não Deslocar Todas as Cores 501
- comando Níveis
 - ajuste da tonalidade com conta-gotas no 155
 - ajuste do intervalo de tons com 150
 - atribuição de valores de realce com 162
 - atribuição de valores de sombra com 162
 - conta-gotas de Definir Ponto Cinza no 152
 - controles deslizantes de Níveis de Entrada 150
 - controles deslizantes de Níveis de Saída 162
 - correção de projeções de cores com 152
 - definição de valores de destino com 162
 - opções Automáticas para 172
 - sobre 150
- comando Níveis Automáticos
 - opções para 172
 - padrões de corte 171
 - sobre 171, 173
- comando Nova Ação 575
- comando Nova Cor 500
- comando Novo Objeto Inteligente por Cópia 289
- comando Ocultar Todos os Estilos de Camada 281
- comando Opções de Execução 572
- comando Opções de Impressão 451
- comando Pacote de Figuras
 - personalização de layouts 446
 - sobre 444
- comando Página de Amostra II 443
- comando Posterizar, sobre 175
- comando Preencher 328, 329
- comando Preto-e-Branco 158
- comando Recortar 244
- comando Redimensionar Efeitos 283
- comando Refinar Aresta 237
- comando Remover Saturação 175
- comando Restaurar Ações 574
- comando Salvar 410
- comando Salvar Ações 574
- Comando Salvar Área de Trabalho 18
- Comando Salvar Atual 18
- comando Salvar como 410
- comando Salvar Otimizado 490
- comando Salvar para a Web 410, 490
- comando Salvar Seleção 254
- comando Salvar uma Versão 410
- Comando Sem Quebra 398
- Comando Sobrescrito 386
- comando Sombra/Realce 159
- Comando Subscrito 386
- comando Substituir Conteúdo 289
- comando Substituir Cor 166
- comando Tabela de Cores 110
- comando Tamanho da Imagem
 - alteração das dimensões em pixels 61
 - uso da opção Automático 62
- comando Tamanho da Tela de Pintura 181
- comando Todas em Maiúsculas 386
- comando Traçar 329
- comando Traçar Demarcador 329
- comando Transformação Livre, sobre 201
- comando Variações 174
- comando Verificar Ortografia 381
- comandos de ajuste de cores e tons
 - Contraste Automático 171
 - Corresponder Cor 165
 - Matiz/Saturação 156
 - Substituir Cor 166

- comandos de Resíduos
 - comando Remover Borda 239
 - comando Remover Branco Fosco 239
 - comando Remover Preto Fosco 239
- comandos, gravação em ações 575
- Comandos, paleta 47
- Combinar Fatias, comando 480
- comentários
 - abertura 438
 - áudio 437
 - como mostrar ou ocultar 438
 - como salvar 411
 - criação 437
 - edição 438
 - exclusão 438
 - importação 437
 - inclusão 437
 - reprodução 438
 - reprodução em ações 572
 - sobre 436
 - visualização na caixa de diálogo Salvar para a Web 491
- comentários de áudio. Consulte comentários
- como abrir
 - arquivos EPS 68
 - arquivos PDF 67
 - arquivos Photo CD 69
- como apagar
 - pontos de fixação em uma seleção 229
 - segmentos de laço 230
- como desfazer a deformação de camadas de texto 401
- como empurrar pontos de ancoragem e segmentos do demarcador 350
- como gravar
 - layouts de página 447
- como mover
 - demarcadores 350
 - fatias 478
- como ocultar e mostrar
 - canais 247
 - dicas de ferramentas 19
 - grades e guias 40
 - mensagens de alerta 45
- como preservar detalhes de realces e sombras 162
- como salvar
 - Consulte também nomes de formatos de arquivo individuais*
 - camadas 411
 - canais alfa 411
 - canais de spot 411
 - com extensões de arquivo em minúsculas 411
 - comentários 411
 - como uma cópia 411
 - configurações duotônicas 468
 - curvas duotônicas 467
 - documentos com gerenciamento de cores 411
 - especificação de extensões de arquivo 412
 - imagens 410
 - informações de copyright 439
 - marcas d'água incorporadas 439
 - miniaturas 411
 - opções 411
 - para uso no Illustrator 447
 - preferências 411
 - visualizações da imagem 411
- como salvar no Illustrator 447
- como virar, imagens 180
- compactação
 - PDF 418
 - sobre 429
- compactação CCITT 429
- compactação com perdas
 - formato JPEG e 429
- compactação de arquivos. *Consulte compactação*
- compactação JPEG. *Consulte formato JPEG*
- compactação Lempel-Zif-Welch (LZW) 429
- compactação Run Length Encoding (RLE) 429
- compactação ZIP 429
- compensação de ponto preto 139
- componentes de demarcador
 - como mover 351
 - cópia 352
 - exclusão 352
 - remodelagem 351
 - sobreposição 351
- componentes de demarcadores 346
- composições de camada
 - apagamento 295
 - aplicação e visualização 294
 - atualização 294
 - trabalho 293
 - validação 295
- Configuração de Durabilidade da Marca d'água 440
- Configuração de PDF, Menor tamanho do arquivo 417
- Configuração de prova, comando 128
- configuração Rich Content PDF 416
- configurações de conversão
 - predefinições 415
- Configurações de conversão de PDFs 415
- Configurações de conversão do Adobe PDF 415
- configurações de cores
 - Consulte também gerenciamento de cores*
 - conversões de cores 138
 - espaços de trabalho 136
 - métodos de renderização 139
 - para aplicativos Adobe 124
 - personalizar 136
 - políticas de gerenciamento de cores 137
 - predefinições de 136
 - sincronizar com outros aplicativos 124
- configurar página 451, 454
- congelamento de áreas, com o filtro Dissolver 204
- conjuntos de ações
 - uso 574
- conjuntos de dados
 - aplicação 586
 - definição 586
 - importação a partir de arquivos externos 587
 - uso de lotes 587
- contornos 280
- contraste
 - ajuste 160
 - ajuste manual 171
- Controles de visualização do Camera Raw 84
- controles deslizantes
 - controles deslizantes de fricção 21
 - controles deslizantes pop-up 20
 - controles deslizantes de fricção 21
- controles modais, em ações 577
- Converter em Perfil, comando 135
- convolução 369
- Coordenadas Polares, filtro 365
- cópia
 - ao arrastar 240
 - arte-final PostScript a partir da área de transferência 243
 - entre aplicativos 242
 - estilos 282
 - seleções 240
 - uso do recurso arrastar e soltar 242
- Copiar Quadros, comando 531

- cor do plano de fundo
 - edição com a paleta Cor 117
 - escolha 111, 118
 - páginas da Web 507
 - preenchimento de seleções 328
 - cor do primeiro plano
 - edição com a paleta Cor 117
 - escolha 111, 118
 - preenchimento de seleções 328
 - seleção com a ferramenta Contasgotas 112
 - cor fosca, escolha 109
 - cores
 - Consulte também* cor do plano de fundo, gerenciamento de cores
 - Consulte também* gerenciamento de cores, modelo de cores
 - bloqueio na paleta Tabela de Cores 502
 - camadas ou grupos 268
 - conversão em tons de cinza 106
 - correspondência 164
 - deslocamento para a paleta da Web 501
 - do texto 385
 - em gráficos digitais 102
 - exclusão 502
 - inversão em imagens 175
 - mapeamento para transparência 501
 - cores ANPA 116
 - cores complementares. *Consulte* disco de cores
 - cores de edição de máscaras 254
 - cores de escala
 - considerações sobre gerenciamento de cores 125
 - cores de impressão sobreposta 468
 - cores de tinta personalizadas, seleção no Seletor de Cores da Adobe 115
 - cores especiais
 - considerações sobre gerenciamento de cores 125
 - cores fora do gamut
 - alerta no Seletor de Cores 112
 - mostradas na paleta Informações 34
 - seleção 233
 - sobre 149
 - cores não imprimíveis 115
 - Cores NTSC, filtro 369
 - cores seguras para a Web
 - alteração 115
 - seleção na paleta Cores 114
 - seleção no Seletor de Cores da Adobe 114
 - sobre 115, 497
 - cores spot
 - cobertura 472
 - sobre 469
 - cores Toyo 116
 - correção da distorção de lente 190
 - correção de erros
 - como desfazer a última ação 47
 - reversão para imagem salva 47
 - Correção de Lente, filtro 191
 - correções de cores. *Consulte* ajustes de cores e tons
 - correspondência de cores 164
 - corte
 - grupos 270
 - no comando Níveis 171
 - sobre 150
 - corte de imagens 178
 - Corte Demarcado, ferramenta 34, 177
 - Craquelé, filtro 369
 - Crayon Conté, filtro 367, 370
 - criação de contornos em imagens
 - Consulte* imagens
 - criação de quadros em imagens 181
 - Criador de Padrões 331
 - Criar Demarcador de Trabalho, comando 355
 - Criar Fatias a Partir de Guias, comando 476
 - Criar Seleção, comando 354
 - Cristalizar, filtro 366
 - croma, sobre 103
 - Cromo, filtro 367
 - Croqui, filtros 367
 - CSS (Cascading Style Sheets, Planilhas em estilo cascata)
 - opção Gerar saída de fatias CSS 507
 - cursor do pincel 307
 - curvas
 - desenho, com a ferramenta Caneta 340, 342
 - remodelagem 348, 349
 - curvas, suaves e nítidas, criação 347
- D**
- definição de atalhos 589
 - definição e ajuste dos planos de perspectiva
 - com ponto de fuga 210
 - deformação de uma imagem *Consulte* imagens
 - degradês
 - aplicação 323
 - atalhos de teclado 602
 - biblioteca 324
 - camadas de preenchimento 285
 - criação 325
 - criação de predefinições 326
 - transparência 324, 325
 - demarcadores
 - abertos 347
 - ajuste 350
 - ajuste de ângulo e comprimento 349
 - combinação 349
 - como deixar abertos 342
 - como fechar 340, 341, 342
 - como renomear 346
 - como salvar 346
 - conexão 350
 - cópia 351
 - corte 448
 - criação de novas 345
 - criados a partir do texto 401
 - de bordas de seleção 355
 - definição da transparência 448
 - desenho à mão livre 343
 - desenho, com a ferramenta Caneta 339, 340, 342
 - distribuição 352
 - edição 350
 - exclusão 346, 349
 - exportação para o Illustrator 449
 - fechados 347
 - gerenciamento 346
 - impressão 449
 - movimento 348
 - preenchimento 355, 356
 - remodelagem 348, 349
 - reposicionamento 350
 - segmentos curvados 342
 - segmentos retos 342
 - seleção 344, 348
 - sobre 346
 - sobreposição 350
 - texto 399
 - traçado 357
 - demarcadores abertos
 - criação, com a ferramenta Caneta 342
 - demarcadores de corte
 - impressão 449
 - sobre 448

- demarcadores de trabalho
 - conversão de seleção 355
 - criação 345, 346
 - sobre 334
 - demarcadores fechados
 - criação com a ferramenta Caneta 341
 - Desativar Adic/Rem Auto, comando 353
 - desbloqueio de fatias *Consulte* fatias
 - Descartar, comando 53
 - descongelamento de áreas, com o filtro Dissolver 204
 - desenho
 - a partir do centro 335
 - círculo ou quadrado 329
 - curvas seguidas de linhas retas 342
 - demarcadores, com a ferramenta Caneta 339, 340, 342
 - forma de rosca ou de disco 336
 - forma personalizada 337
 - formas 335
 - sobre 334
 - várias formas em uma camada 336
 - Desentrelaçamento, filtro 369
 - Desfazer, comando 47
 - Desfoque Bilateral, filtro 364
 - Desfoque de Caixa, filtro 363
 - desfoque de lente, adição 193
 - Desfoque de Lente, filtro 197, 363
 - Desfoque de Movimento, filtro 363
 - Desfoque e Desfoque Maior, filtros 363
 - Desfoque Gaussiano, filtro 363
 - Desfoque Inteligente, filtro 364
 - Desfoque Médio, filtro 363
 - Desfoque Radial, filtro 363
 - Design Center 8
 - deslocamento de linha de base 392
 - Deslocamento, filtro 369
 - destinos de perfis de impressora 458
 - dicas de ferramentas
 - como ocultar 19
 - sobre 24
 - difusão 238
 - Difusão, filtro 368
 - Digimarc, filtros
 - leitura de marca d'água 438
 - medidor de intensidade do sinal 441
 - digitalização 64
 - com resolução correta 60
 - estimativa de tamanho de arquivo 466
 - imagens 64
 - sobre 64
 - Digitalizador Wacom 313
 - digitalizador, definição da pressão da caneta 319
 - dimensão do documento, visualização 37
 - dimensionamento
 - imagens 198
 - imagens durante a impressão 454
 - tipo 392
 - dimensões de impressão, alteração 61, 454
 - dimensões em pixels
 - máximo 58
 - novos canais 246
 - redefinição da resolução 60
 - visualização 58
 - dinâmica da forma, para pincéis 313
 - Direcional, efeito de iluminação 373, 374
 - disco de cores
 - cores complementares 102
 - sobre 102
 - discos de trabalho 52
 - disposição automática de quadros 534
 - distorção angular, correção 178
 - distorção de lente 190
 - distorção de uma imagem 198
 - distorção para dentro 190
 - distorção para fora 190
 - Distorção, filtros 364
 - distorções
 - aplicadas com o filtro Dissolver 205
 - reconstrução 208
 - distribuição
 - camadas 265
 - formas 352
 - Dividir Canais, comando 249
 - Dividir Fatias 479
 - Divisão de tons 92
 - DNG (Negativo Digital) 431
 - Documentos ativos 2
 - documentos, atalhos de teclado 599
 - downloads 9
 - atualizações, plug-ins e testes 9
 - dpi (pontos por polegada) 55
 - droplets
 - criação no Photoshop 581
 - criação para vários sistemas operacionais 581
 - problemas de compatibilidade 581
 - processamento de arquivos
 - com 581
 - sobre 581
 - duotônicos
 - como salvar e carregar configurações 468
 - cores de impressão sobreposta 468
 - criação 466
 - curvas 467
 - exportação para outros aplicativos 469
 - impressão 468
 - sobre 466
 - visualização de chapas individuais 468
 - Duplicar Canal, comando 248
 - Duplicar Demarcador, comando 351
 - Duplicar Somente Camadas Mescladas, opção 38
 - Duplicar, comando 38
- E**
- Edição não destrutiva, sobre 286
 - efeito Brilho Externo 277
 - efeito Brilho Interno 277
 - efeito Chanfro e Entalhe 278
 - efeito de Spot 373, 374
 - efeito Sombra Interna 277
 - efeito Sombra Projetada 277
 - efeito Traçado 278
 - efeitos
 - agrupamento de mesclagem 274
 - dimensionamento de efeitos 283
 - modificação com contornos 280
 - redimensionamento 283
 - remoção 283
 - efeitos de aresta 361
 - efeitos de iluminação 281
 - Efeitos de Iluminação, filtro
 - adição 375
 - criação de estilos 375
 - sobre 367, 373
 - texturas 375
 - efeitos de iluminação, tipos
 - Direcional 373, 374
 - Omnidirecional 373
 - Spot 373, 374
 - efeitos especiais com filtros 361
 - elementos gráficos da Web
 - Consulte também formatos de arquivo específicos*
 - configurações de saída 507, 508
 - formatos de arquivo, comparados 495

- geração de camadas CSS 494
 - visualização 495
 - elementos gráficos na Web
 - considerações sobre gerenciamento de cores 127
 - elementos gráficos na Web, considerações sobre gerenciamento de cores 127
 - e-mail
 - salvamento 495
 - Encapsulated PostScript (EPS). *Consulte* arquivos EPS
 - Entalhe, filtro 368
 - entrelinha a partir da base das linhas 404
 - entrelinha a partir do topo das linhas 404
 - entrelinhas no texto asiático 404
 - EPS, arquivos
 - codificação JPEG 425
 - EPS, formato
 - como salvar arquivos 424
 - EPS, formato de arquivo
 - codificação binária 424
 - codificação JPEG 425
 - equilíbrio de branco para arquivos camera raw 89
 - equilíbrio de cores
 - ajuste automático 171
 - ajustes com Curvas 154
 - ajustes generalizados 174
 - comando Substituir Cor 166
 - escala de medida
 - configuração 559
 - criação de predefinições 559
 - Esferização, filtro 365
 - espaçamento 391
 - espaçamento *Consulte* texto, formatação
 - espaçamento entre letras 390, 395
 - espaçamento entre palavras 395
 - espaçamento, entre palavras e letras *Consulte* texto, formatação
 - Espaço de cor sRGB 127, 137
 - espaço de cores Adobe RGB 137
 - espaço de cores RGB, Adobe 136
 - espaço de trabalho do modelo de cores 134
 - espaços de cor, sobre 102
 - espaços de cores CMYK
 - sobre 104
 - visualização 149
 - espaços de trabalho, cor 136
 - Espátula, filtro 362
 - Esponja, filtro 363
 - estados de histórico
 - exclusão 49
 - opções 49
 - pintura com instantâneo 51
 - reversão para anteriores 48
 - substituição 305
 - Estampa, filtro 368
 - estatísticas, visualização na paleta
 - Histograma *Consulte* painel Histograma
 - Estilização, filtros 368
 - estilos
 - aplicação de predefinidos 276
 - como copiar e colar 282
 - conversão em camadas 283
 - predefinidos 276
 - estilos de camadas
 - camadas de texto 376
 - contornos 280
 - edição 283
 - exibição e ocultação 281
 - expansão e recolhimento 281
 - opções 278
 - personalizados 278
 - predefinições 281
 - redimensionamento de efeitos 283
 - remoção 283
 - estilos do filtro Efeitos de Iluminação
 - Cinco Luzes Abaixo 374
 - Cinco Luzes Acima 374
 - Direcional Paralela 374
 - Luz de Farol 374
 - Luz de Projetor 374
 - Padrão 374
 - Transversal 374
 - Transversal Abaixo 374
 - Every-line Composer 398
 - exclusão
 - canais 250
 - canais alfa 250
 - cores de conjuntos de amostras 118
 - fatias 481
 - objetos 243
 - seleções 244
 - seleções bloqueadas 244
 - exibição e ocultação
 - estilos de camadas 281
 - exportação
 - demarcadores 449
 - duotônicos 469
 - medida no ponto de fuga 210
 - texturas no ponto de fuga 210
 - transparência 448
 - Extensible Metadata Platform (XMP) 436
 - extensões de arquivo, preferências para salvar 412
 - extração de objetos do plano de fundo 244
 - Extras 6
 - Consulte também os nomes de Extras individuais*
 - como mostrar e ocultar 42
 - demarcador de destino 351
 - extremidades
 - conexão 349
 - Extrusão, filtro 368
- F**
- face de texto. *Consulte* fontes
 - Facetar, filtro 366
 - Fatia, ferramenta 476
 - fatias
 - adição de links 482
 - ajuste 479
 - alinhamento 480
 - alteração da ordem de empilhamento 480
 - automáticas 475
 - bloqueio 481
 - combinação 480
 - como mover 478
 - conversão 477
 - conversão de automáticas em do usuário 477
 - cópia 479
 - cor do plano de fundo 482
 - cores 477
 - criação a partir de camadas 476
 - criação a partir de guias 476
 - criação com a ferramenta Fatia 476
 - desbloqueio 481
 - duplicação 479
 - especificação de mensagens do navegador em opções de exportação 483
 - exclusão 481
 - limites 477
 - linhas 477
 - linhas das fatias 478
 - modificação 480
 - numeração 477
 - opções de exportação 481
 - redimensionamento 478
 - renomeação 482
 - seleção 478
 - símbolos 477
 - sobre 475

- tipo Imagem 481
- tipo Sem Imagem 481
- tipo usuário 475
- tipos 475
- tipos de 475
- trabalho com, em Salvar para a Web 493
- visualização 477
- fatias automáticas. *Consulte* fatias
- fatias com base em camadas, criação 477
- fatias de tabela 475
- fatias do usuário. *Consulte* fatias
- fatias secundárias 475
- Fechar Demarcador, comando no InDesign 340, 341, 342
- Ferramenta 'Caneta'
 - desenho de curvas 340, 343
 - desenho de curvas e linhas 342
 - desenho de linhas retas 339
- Ferramenta 'Seleção Direta'
 - ativação temporária 348
- ferramenta Borracha
 - modo Apagar para Histórico 306
- Ferramenta Borracha de Plano de Fundo 306
- Ferramenta Borracha Mágica 305
- Ferramenta Borrar 189
- Ferramenta Caneta de Forma Livre 343
- ferramenta Carimbo 182
 - como usar 182
 - definição de origens da amostra para 183
- Ferramenta Carimbo de Padrão 303
- ferramenta Contagem 564
- ferramenta Conta-gotas
 - cor de destino para 156
 - no comando Matiz/Saturação 157
 - no ponto de fuga 210
 - Ponto Branco 156
 - Ponto Cinza 152
 - Ponto Preto 156
 - sobre 145
- Ferramenta Correção 186
- ferramenta Corte Demarcado 178
- ferramenta Criar Plano, no ponto de fuga 210
- Ferramenta de texto 377
- ferramenta Deformar 205
- Ferramenta Degradê 34
- ferramenta Degradê Angular 324
- ferramenta Degradê Diamante 324
- ferramenta Degradê Linear 324
- ferramenta Degradê Radial 324
- ferramenta Degradê Refletido 324
- Ferramenta Desfoque 189
- ferramenta Editar Plano, no ponto de fuga 210
- ferramenta Enrugar 205
- ferramenta Esponja 190
- ferramenta Girar em Sentido Horário 205
- ferramenta Laço
 - opções de pressão do digitalizador 231
 - uso 229
- Ferramenta Laço Magnético 230
- Ferramenta Laço Poligonal 229
- Ferramenta Lata de Tinta 327
- Ferramenta Letreiro de Coluna Única 228
- Ferramenta Letreiro de Linha Única 228
- Ferramenta Letreiro Elíptico 228
- ferramenta Letreiro Retangular 228
- Ferramenta Olhos Vermelhos 188
- ferramenta Pincel
 - no ponto de fuga 210
 - sobre 303
- ferramenta Pincel de Recuperação 182
- ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas 182
- Ferramenta Pincel do Histórico 47, 51
- Ferramenta Pincel História da Arte 304
- Ferramenta Preenchimento 245
- Ferramenta Preenchimento Degradê 34
- ferramenta Reconstruir 208
 - modos 209
- Ferramenta Régua 39
- Ferramenta Seleção Rápida 231
- Ferramenta Subexposição 190
- Ferramenta Superexposição 190
- Ferramenta Tornar Nítido 189
- ferramenta Transformação, no ponto de fuga 210
- Ferramenta Varinha Mágica 232
- ferramentas
 - Consulte também* predefinições de ferramenta, *nomes de ferramentas individuais*
 - atalhos de teclado 590
 - atuais, visualização 37
 - como alternar 28
 - comportamento de ajuste 40
 - cursores padrão e preciso 29
- definição da aparência do ponteiro 28
- galeria 27
- gravação em ações 575
- obtenção de amostra de camada 262
- pintura 302
- preenchimento 245
- visualização oculta 24, 28
- ferramentas Caneta
 - sobre 339
- ferramentas caneta 34
- ferramentas de letreiro
 - no ponto de fuga 210
 - opção Tamanho Fixo 228
 - sobre 228
- ferramentas degradê. *Consulte os nomes individuais da ferramenta degradê*
- ferramentas do filtro Dissolver
 - Deformar 205
 - Empurrar para a Esquerda 205
 - Enrugar 205
 - Espelho 205
 - Girar em Sentido Anti-horário 205
 - Inchar 205, 206
 - Reconstruir 208
 - Turbulência 205, 206
- ferramentas letreiro
 - coordenadas na paleta Informações 34
- filtro Aplicação Inteligente de Nitidez 194
- filtro de cores personalizado, no comando Filtro de Fotos 169
- filtro Dissolver
 - aplicação de malhas 209
 - congelamento e descongelamento de áreas 207
 - definição das opções da ferramenta 206
 - distorção de imagens 205
 - distorção de uma imagem 204
 - exibição de telas de fundo 210
 - inversão de áreas congeladas 207
 - movimentação de pixels para a direita 205
 - reconstrução 208
 - salvamento de malhas 209
 - sobre 204
 - uso de opções de máscara 207
- filtro Extrair 244

- filtro Máscara de Nitidez 193, 367
 - ajuste seletivo da nitidez 196
 - após redefinição da resolução 60
 - sobre 193, 194
- filtro Máximo 196
- filtro Mediana 365
- filtro Tornar Nítido 193, 367
- filtros
 - Acabamento 366
 - Afresco 362
 - aplicação 359, 360
 - aplicação cumulativa 359
 - aplicação da Galeria de Filtros 359
 - Artísticos 362
 - criação de efeitos de aresta com 361
 - criação de planos de fundo 361
 - Croqui 367
 - Desfoque 363
 - Desfoque de Lente 197, 363
 - Digimarc 370, 439
 - Distorção 364, 370
 - Efeitos de Iluminação 373
 - Estilização 368
 - Foto Granulada 362
 - Lápis de Cor 362
 - melhoria do desempenho 361
 - Néon 362
 - Outros 369
 - para imagens de 16 bits 358
 - para imagens de 8 bits 358
 - Pincel a Seco 362
 - Pixelização 366
 - Preencher com Lado Oposto, opção 370
 - Recorte de Arestas 362
 - Repetir Pixels da Aresta, opção 370
 - Ruído 365
 - Toques de Tinta 362
 - Tornar Nítido 367
 - Traçados de Pincel 364
 - Vídeo 369
 - visualização 359, 360
- filtros da Digimarc
 - antes de adicionar 439, 440
 - configuração de Durabilidade da Marca d'água 440
 - sobre 439
- filtros de aquecimento 169
- filtros de resfriamento 169
- filtros de Vídeo
 - Cores NTSC 369
- Filtros Inteligentes
 - como aplicar 290
 - como desativar máscaras 293
 - como mascarar 292
 - como ocultar 291
 - como reordenar 291
 - copiando 291
 - definindo opções de mesclagem 291
 - duplicação 291
 - edição 291
 - exclusão 291
 - movendo 291
 - sobre 290
- FOCOLTONE, sistema de cores 116
- fontes
 - ausentes 388
 - famílias de fontes 386
 - OpenType 388
 - visualização 387
- fontes OpenType
 - sobre 388
 - visualização 387
- fontes TrueType 387
- fontes Type 1 387
- formas
 - adição 336
 - desenho 335
 - desenho, com a ferramenta Caneta 339
 - desenho, personalizadas 337
 - disco 336
 - distribuição 352
 - edição 337
 - intersecção 336
 - personalizadas, como salvar 337
 - personalizadas, seleção 337
 - rasterização 337
 - sobreposição 336
 - subtração 336
 - várias em uma camada 336
- formas de vetor, sobre 334
- formatação de texto
 - Consulte também* fontes, estilos de caracteres, estilos de parágrafo
 - Romano ou simples 386
- formato Cineon
 - como salvar 426
 - sobre 431
- formato de arquivo BMP
 - como salvar 425
 - sobre 431
- formato de arquivo DCS
 - DCS 1.0 425
 - DCS 2.0 425
 - sobre 249, 430
- formato de arquivo DCS para imagens com canais de spot 463
- formato de arquivo DICOM, sobre 431
- formato de arquivo GIF
 - configurações de otimização para a Web 496
 - opção Entrelaçado 423
 - opção Normal 423
 - opções de otimização 496
 - sobre 432
- formato de arquivo Negativo Digital, sobre 431
- formato de arquivo PCX 433
- formato de arquivo PICT
 - arquivos de Recurso PICT 434
 - sobre 434
- formato de arquivo PNG
 - opção Entrelaçado 423
 - opções 423
 - sobre 434
- formato de arquivo PNG-24
 - opções de otimização 503
- formato de arquivo PNG-8
 - opções de otimização 496
- Formato de Documento Grande (PSB)
 - sobre 433
- Formato de documento grande (PSB)
 - como salvar 412
- formato EPS do Photoshop. *Consulte* arquivos EPS
- Formato Filmstrip 432
- formato IFF, sobre 432
- formato JP2. *Consulte* formato JPEG 2000
- formato JPEG
 - como salvar arquivos 422, 423
 - compactação 429
 - especificação da qualidade da imagem 423
 - opções de otimização 496
 - sobre 432
- formato JPEG 2000
 - canais alfa 427
 - como salvar 426
 - definição de uma região de interesse 427
 - opção Conformidade 427
 - opção Filtro de Ondulação Suave 427

- opção Formato de Metadados 427
- opção Miniatura Crescente 427
- opção Progressivo 427
- opção Tamanho Lado a Lado 427
- plug-in opcional 426
- sobre 426, 432
- formato JPF. *Consulte* formato JPEG 2000
- Formato OpenEXR 433
- formato PCD 69
- formato PDF do Photoshop 433
- formato Photoshop 429
- formato Photoshop 2.0, abertura de arquivos 430
- formato Photoshop Raw
 - sobre 430
- Formato Pixar 434
- formato PNG
 - como salvar arquivos 423
- Formato Portable Bit Map 434
- formato PSD 429
- Formato Radiance 435
- formato Scitex 435
- formato SWF
 - sobre 504
- formato Targa 435
- formato TIFF 435
 - como gravar em para layout de página 447
 - sobre
- Formato WBMP 435
- formatos
 - seqüências de imagens 510
 - vídeo 510
- formatos de arquivo
 - Consulte também* compactação, caixa de diálogo Salvar para a Web, *nomes de formatos individuais*
 - animação e filme 432
 - para visualizações não suportadas 430
 - sobre 410, 428
 - suporte a demarcadores 346
- formatos de arquivos da Web
 - GIF e PNG-8 496
 - JPEG 495
 - PNG-24 503
- formatos de compactação sem perdas
 - CCITT 429
 - LZW 429
 - RLE 429
 - ZIP 429
- Foto Granulada, filtro 362
- Fotocópia, filtro 368
- Fragmentar, filtro 366
- freqüência de meio-tom
 - como salvar configurações 463
- freqüência de projeção
 - definição 461
- freqüência de tela
 - determinação da resolução 62
 - digitalização 465
 - sobre 55, 59
- freqüência. *Consulte* freqüência de tela 59
- G**
- Galeria de Filtros 359
- galerias de fotos
 - criação 484
 - estilos 486
 - uso de sinais 486, 487
- galerias de fotos na Web
 - criação 484
 - estilos 486
 - opções 485
 - personalização 486
 - uso de sinais 486, 487
- gammas de cores 120
- gamuts 120, 149
- Gerenciador de Eventos 583
- Gerenciador de Eventos de Script 583
- gerenciamento de cores
 - Consulte também* perfis de cores, configurações de cores
 - camadas de vídeo 523
 - como salvar documentos 411
 - configuração 123
 - considerações na impressão de documentos 130
 - considerações para importação de imagens 125, 126
 - considerações sobre cores de escala e cores especiais 125
 - criação de um ambiente de visualização 121
 - em arquivos JPEG 2000 427
 - gerenciamento da impressão no Photoshop 456
 - impressão de destinos de cores 458
 - impressão de uma prova manual 457
 - opções de impressão 455
 - para elementos gráficos on-line 127
 - para PDFs 127, 131
 - prova de cores em mídia eletrônica 128, 129
 - referência de configurações de cores 136
 - sincronização de configurações de cores 124
 - sobre 120, 121, 122
 - gerenciamento de cores pelo driver de impressora 455
- Gesso, filtro 368
- GIFs animados
 - Consulte* animações
- giro
 - camadas e seleções 202
 - imagens 180, 202
- giro de uma imagem 198
- Giz e Carvão, filtro 367
- glifos
 - nas fontes OpenType 388
- glifos alternativos
 - fontes OpenType 388
- glifos, espaçamento de 395
- grades 40
- grades de renderização *Consulte* grades
- gradientes
 - mapeamento do intervalo de tons 176
- gráficos da Web
 - otimização 489
- gráficos da Web, otimização 581
- gráficos orientados por dados
 - aplicação de conjuntos de dados 586
 - geração de gráficos 587
 - sobre 583, 586
 - variáveis 584
- gráficos vetoriais
 - formato de arquivo SWF (Flash) 504
 - impressão 455
 - sobre 54, 334
 - texto 401
- Granulado, filtro 369
- gravação
 - inserção de interrupções 576
- gravação, ações 575
- grupos
 - adição de camadas 263
 - agrupamento de camadas 263
 - modos de mesclagem 271
 - visualização 262
- Guia de Cores DIC 116

- guias
 - ajuste 40
 - Guias Inteligentes 40
 - Guias Inteligentes, como ocultar 40
- Guias Inteligentes 40
- H**
- Hachura, filtro 364
- hifenização
 - automática 397
 - como evitar quebras 398
 - métodos de composição e 398
 - opções 397
- histogramas
 - leitura 141
 - nível de cache 143
 - sobre 141
- Histórico, paleta
 - sobre 47
- HTML
 - adição de texto HTML em fatias 483
 - alinhamento da célula para texto 483
 - configurações de saída 506, 507
 - elemento ALT 483
 - elemento MENSAGEM 483
 - quadro de destino 482
 - URLs nas fatias 482
- HTML DE ALT, elemento 483
- HTML DE MENSAGEM, elemento 483
- I**
- ícones
 - painéis como 17
- idiomas, atribuição ao texto 381
- Illustrator. *Consulte* Adobe Illustrator
- Illustrator. *See* Adobe Illustrator
- iluminação global 281
- imagens
 - achatamento 270, 271
 - ajustes de cores 147, 148
 - ampliação 32
 - aplicação de perspectiva 198
 - carregamento de seleções 255
 - combinação de vários 301
 - como converter entre modos de cores 105
 - como cortar 177
 - como girar ou virar 177, 180
 - como girar ou virar com precisão 198
 - como salvar 410
 - conversão entre profundidades de bits 56
 - cópia de seleções 241
 - corte 178
 - criação 65
 - criação a partir de instantâneo 49
 - criação a partir do estado do histórico 49
 - criação de monocromáticas 167
 - criação panorâmica 223
 - digitalização 64
 - dimensões de impressão 61
 - distorção com o filtro Dissolver 204
 - exibição de tamanho 58
 - impressão 451
 - inclinação 198, 202
 - nitidez 193, 195
 - opções de conversão em cores indexadas 109
 - pintadas à mão 168
 - posterização 175
 - preservação de detalhes de realces e sombras 162
 - profundidade de bits 56
 - pseudocoloridas 110
 - reconstrução com o filtro Dissolver 208
 - redefinição da resolução 60
 - redimensionamento na caixa de diálogo Salvar para a Web 493
 - registro alto 141
 - registro baixo 141
 - restauração 47
 - reversão para qualquer estado 47, 51
 - RGB 103
 - tamanho máximo 58
 - tons de cinza 104
 - visualização para uso em vídeo 542
- imagens bitmap
 - resolução 55
 - transparência 55
- imagens CMYK
 - cores fora do gamut 149
 - exibição de canal 247
- imagens de 16 bpc
 - conversão em 32 bpc 56
 - suporte 56
- imagens de 32 bpc, conversão em 8 ou 16 bpc 76
- imagens de 8 bpc, conversão 56
- imagens de bitmap
 - sobre 54
- imagens de plano de fundo 507
- imagens de registro alto 141
- imagens de registro baixo 141
- imagens de tons contínuos
 - impressão *Consulte* impressão
- imagens em preto e branco, criação 175
- imagens em tons de cinza
 - armazenamento de seleções 246
 - atributos de projeção de meio-tom 462
 - colorir 92, 158
 - como converter a partir do modo Bitmap 108
 - conversão em cores indexadas 108
 - conversão para imagens em preto e branco 175
 - criação a partir de imagens coloridas 106, 175
 - criação por mistura de canais 167
 - sobre 104
- imagens HDR
 - conversão em 8 ou 16 bits por canal 76
 - Mesclar para HDR, comando 74
 - pintura 79
 - sobre 72
 - visualização 76
- Imagens High Dynamic Range. *Consulte* imagens HDR
- imagens Lab
 - exibição de canal 247
 - modos de mesclagem 272
- imagens panorâmicas, criação 223
- imagens pintadas à mão 168
- imagens rasterizadas. *Consulte* imagens de bitmap
- imagens RGB
 - conversão em cores indexadas 108
 - especificação numérica de cores 117
 - exibição de canal 247
- importação
 - Consulte também* digitalização
 - arte do Illustrator 66
 - arte-final arrastando 242
 - imagens com o suporte WIA 63, 64
- Importar, comando 64
- impressão
 - atributos de meio-tom 461
 - captura de cores anterior 464
 - com gerenciamento de cores 455
 - comercial 458, 459
 - configurar página 454

- considerações sobre gerenciamento de cores 130
- cores de impressão sobreposta 468
- dados de imagem codificados 464
- dimensionamento 455
- duotônicos 468
- gráficos vetoriais 455
- imagens 451
- imagens de tons contínuos 451
- opções, definição 452
- parte de uma imagem 455
- separações de cores 463
- sobre 451
- visualização 452
- visualização antes 63
- impressão comercial 458
- Impressão de alta qualidade, predefinição de PDF 416
- impressoras desktop, perfis de cores 130
- InDesign. *Consulte* Adobe InDesign
- Indicação de Arestas, filtro 368
- informações de copyright, adicionando 439
- Informações, paleta
 - como usar 35
 - cores fora do gamut 34
 - exibição de correções de cores 34
 - opções 35
 - sobre 34
 - valores de cor antes e depois 34
- Inserir, comando, sobre 70
- instalação de fontes 1
- Instantâneo, comando 50
- instantâneos
 - de estado 48
 - limpeza 48
- integração com o Device Central Photoshop 413
- interatividade
 - criação com camadas CSS 494
- interface TWAIN para scanners 64
- International Color Consortium (ICC) 122
- International Press Telecommunications Council. *Consulte* IPTC
- interpretação do canal alfa 521
- interrupções, inserção em gravações 576
- intervalo de cor, especificação para composição 275
- Intervalo de Cores, comando visualizar seleção 234
- intervalo de tons
 - ajustes com Curvas 153, 154
 - alteração com camadas de ajuste 148
 - mapear novamente os pixels no canal 175
 - verificação no histograma 141
- intervalo entre quadros 533
- IPTC 98
- J**
 - janela do documento, exibição das informações do arquivo 36
 - JavaScript 583
 - justificação de texto 395
 - justificação de texto *Consulte* formatação de texto
- K**
 - kinsoku shori. *Consulte* texto asiático
 - Kit de Desenvolvimento de Software XMP 436
- L**
 - Ladrilhos do Mosaico, filtro 369
 - Ladrilhos, filtros 368
 - Lápis de Cor, filtro 362
 - Lápis, ferramenta
 - apagamento automático 306
 - sobre 303
 - largura de detecção, ferramenta Laço Magnético 230
 - larguras fracionais de caracteres 392
 - letras. *Consulte* texto
 - letterbox 543
 - Limiar, controle deslizante 371
 - linha de tempo
 - navegação 513
 - visualização de vídeo e de animação 541
 - Linha, ferramenta, medida de distâncias 34
- linhas
 - ajuste de ângulo e comprimento 349
 - desenho, com a ferramenta Caneta 339, 340, 342
 - movimento 348
 - remodelagem 348
- linhas e pontos de direção movimento 349
- linhas, desenho 303
- loop, em animações 534
- lpi (linhas por polegada) 55, 59
- luminosidade, visualização na paleta Histograma 143
- M**
 - Mac OS, paleta de cores do Sistema 109, 111
 - malhas, salvamento com o filtro Dissolver 209
 - Mão, ferramenta 31
 - mapas de mesclagem 364
 - mapas de relevo 375
 - mapeamento de cores para a transparência 501
 - marcadores de escala
 - criação 559
 - exclusão 559
 - marcas d'água, incorporação 439, 440
 - marcas da impressora 459
 - marcas de página 459
 - Marola, filtro 365
 - máscaras
 - adição a camadas 296, 297
 - adição de máscaras de filtro 293
 - alteração da opacidade 253
 - aplicação a Filtros de Inteligentes 292
 - camadas 295
 - canais salvos como 254
 - como desativar máscaras de filtro 293
 - como salvar como canais alfa 250
 - como salvar seleções 250
 - corte 300
 - criação a partir de uma seleção 254
 - criação de temporárias 251
 - criação em canais alfa 253
 - de vetor 296
 - desvinculação de camadas 299
 - e otimização ponderada 494
 - escolha da cor 253, 254
 - exclusão de máscaras de filtro 293
 - para texto 402
 - remoção de máscaras rápidas 253
 - seleção de áreas opacas 299
 - sobre 250
 - máscaras de camada
 - camadas de ajuste 285
 - carregamento como seleção 299
 - desativação e ativação 298
 - descarte 299
 - edição 297
 - exibição 298
 - exibição de canais 297

- máscaras de corte
 - criação 300
 - remoção de camadas 301
 - sobre 300
- máscaras de filtro
 - adição 293
 - como desativar 293
 - exclusão 293
 - sobre 292
- máscaras de vetor
 - adição 298
 - conversão em máscara de camada 299
 - desativação e ativação 299
 - edição 298
 - remoção 298
- matiz, sobre 103
- MATLAB
 - conexão a 553
 - configuração 552
 - criação de um documento do Photoshop em 553
 - referência de comando 553
 - uso com o Photoshop 552
- Matriz de Meio-Tom, filtro 367
- Mediana, filtro 197
- medida
 - alteração de unidades usadas 38
 - ângulo de rotação 34
 - como usar a ferramenta Linha 34
 - como usar letreiro de corte demarcado 34
 - exportação dos dados de medida para um arquivo 563
 - ferramentas 560
 - no ponto de fuga 210
 - pontos de dados 560
 - sobre 39
 - tipos de 560
 - usando uma área de seleção 560
- Meia-Tinta, filtro 366
- meios-tons
 - como salvar configurações 463
 - opção Função de Spot Personalizado 462
 - seleção de atributos 461
 - sobre 462
- Meio-Tom em Cores, filtro 366
- memória virtual 52
- memória, como liberar 53
- mensagens de alerta
 - como ocultar e mostrar 45
- mensagens do navegador 483
- menu do painel, exibição 14
- menus
 - como ativar ou desativar cores 23
 - exclusão de conjunto 23
 - personalização 22
 - visualização de itens ocultos 23
- menus de contexto, como usar 22
- mesclagem
 - camadas 270
 - camadas carimbadas 270
 - camadas de ajuste ou de preenchimento 286
 - canais 249
 - cor 320
 - cor resultante 320
 - todas as camadas visíveis 270
- Mesclagem, filtro 364
- mesclagens
 - agrupamento de efeitos 274
 - especificação de intervalo 275
 - restrição a canais 273
- Mesclar Canais, comando 249
- Mesclar Canal de Spot, opção 471
- Mesclar para HDR, comando 74
- metadados
 - sobre 436
- métodos de composição 398
- métodos de interpolação 61
- métodos de renderização 139
- miniaturas
 - camada 259
 - como salvar 411
 - em arquivo PDF 418
 - redimensionamento na paleta Canais 247
- Mínimo e Máximo, filtro 369
- modelo de cores HKS 116
- Modelo de cores HSB 103
- Modelo de cores Lab 104
- modelos 3D
 - alteração da iluminação 566
 - alteração do modo de renderização 566
 - como mover e dimensionar 566
 - edição de texturas 569
 - inserção contra um plano de fundo 569
 - transformação 566
 - visualização de seções transversais 566
- modelos de cores
 - HSB 103
 - Lab 104
 - sobre 102
- modelos, uso com outros aplicativos da Adobe 588
- modo Apagar 320
- modo Atrás 320
- modo Bitmap
 - como converter em Tons de Cinza 108
 - ferramenta Lata de Tinta 327
 - opção Padrão Personalizado 107
 - sobre 105, 106
 - utilização de texto 376
- Modo Botão, comando 571
- modo Clarear 320
- modo Cor Mais Clara 321
- modo Cores Indexadas
 - conversão de imagens RGB e em Tons de Cinza 108
 - opções de conversão 109
 - sobre 108
 - utilização de texto 376
- modo de Cores CMYK
 - ajustes de cores e tons no 149
 - cores fora do gamut 149
 - seleção de cores 114
- modo de Cores Lab
 - no Seletor de Cores da Adobe 114
 - sobre 104
- modo de Cores RGB 103
 - ajustes de cores e tons no 149
 - seleção de cores 114
- modo de mesclagem Passagem 272
- modo de tela padrão 30
- modo Diferença 321
- modo Dissolver 320
- modo Divisão 320
- Modo Duotônico 105
- modo Escurecer 320
- modo Exclusão 321
- modo Luminosidade 321
- modo Luz Brilhante 321
- modo Luz Direta 321
- modo Luz Indireta 321
- modo Luz Linear 321
- modo Máscara Rápida
 - alteração da opacidade com 253
 - desativação 253
 - opções 253
- modo Matiz 321
- modo Mistura Sólida 321
- modo Multicanal
 - sobre 105
 - utilização de texto 376
- modo Multiplicação 320
- modo Normal 320

- modo Saturação 321
 - modo Sobrepor 321
 - modo Subexposição de Cores 321
 - modo Subexposição Linear 320
 - modo Superexposição de Cores 320
 - modo Superexposição Linear 320
 - modos de cores
 - alteração do modo condicional 106
 - Bitmap 105
 - como converter Bitmap em Tons de Cinza 108
 - conversão de imagens 105
 - conversão em Cores Indexadas 108
 - conversão em modo Bitmap 106
 - Cores Indexadas 108
 - Cores Lab 104
 - definição nas novas imagens 65
 - Duotônico 105
 - Multicanal 105
 - número de canais
 - RGB 103
 - Tons de Cinza 104
 - visualização na paleta Histograma 143
 - modos de desenho 334
 - modos de mesclagem
 - escolha 271
 - para cálculos de canais 256, 257
 - para grupos de camadas 272
 - sobre 320
 - modos. *Consulte* modos de mesclagem, modos de cores
 - Mojikumi, sobre *Consulte* texto asiático
 - moldura de foto
 - criação 177
 - monocromática, conversão 175
 - monotônicos. *Consulte* duotônicos
 - Mosaico, filtro 366
 - Mostrar Canais, comando 247
 - Mostrar Fatias Automáticas, comando 477
 - Mostrar Números da Fatia, comando 478
 - Mostrar Réguas, comando 38
 - mover
 - atalhos de teclado 600
 - Mover, ferramenta 240
 - movimentação
 - camadas 265
 - Multicanal, modo
 - canais excluídos 250
 - Multiple Master, fontes 387
- N**
- negativas, criação 175
 - Néon, filtro 362
 - nitidez de imagens 193, 195
 - Nova Fatia com Base em Camadas, comando 477
 - Nova Visualização, comando 33
 - Novo Instantâneo, botão 51
 - Novo, comando 65
 - número de série do Photoshop existente 46
 - número de série existente do Photoshop 46
 - números de série, existentes *Consulte* Número de série existente do Photoshop
 - Nuvens por Diferença, filtro 366
 - Nuvens, filtro 366
- O**
- Objetos Inteligentes
 - conversão em camada 290
 - criação 288
 - duplicação 289
 - edição 289
 - exportação 289
 - sobre 287
 - substituição do conteúdo 289
 - observações. *Consulte* comentários
 - obtenção de amostra
 - camadas 262
 - obtenção de amostras
 - imagens com a ferramenta Correção 186
 - imagens com uma ferramenta 182, 184
 - ocultação e exibição
 - uso de máscaras de camada 297
 - Ocultar Fatias Automáticas, comando 477
 - Ocultar Números da Fatia, comando 478
 - OLE (Vinculação e Incorporação de Objetos) 450
 - olhos vermelhos, remoção 182
 - Omnidirecional, efeito de iluminação 373
 - Ondas, filtro 365
 - Ondulação, filtro 365
 - opacidade
 - da camada de plano de fundo 271
 - degradês 326
 - máscara de camada 298
 - preenchimento 271
 - opacidade de preenchimento 271
 - opção A Máscara de Camada Oculta os Efeitos 275
 - opção A Máscara de Vetor Oculta os Efeitos 275
 - opção Adjacente 188, 305
 - Opção Ajustar os Tons Médios Neutros da Cor Automática 173
 - opção Áreas Mascaradas 253
 - opção Constante 168
 - opção Controles Dinâmicos de Cor 117
 - opção Corpo Preto 111
 - Opção Diâmetro 311, 317
 - opção do modo Cor 321
 - opção Dureza 312
 - Opção Espaçamento, pincel 312, 317
 - opção Fazer Intersecção com Canal 255
 - opção Função de Spot Personalizado 462
 - opção Incorporar Perfil de Cores 411
 - opção Largura do Laço 230
 - opção Mesclar Camadas Cortadas como Grupo 274
 - opção Mesclar Efeitos Interiores como Grupo 274
 - opção Otimizar por Caixa Delimitadora 544
 - opção Otimizar por Remoção de Pixel Redundante 544
 - opção Perfil ICC 411
 - opção Pintura a Dedo 189
 - opção Preencher com Cor Neutra 272
 - opção Preservar Transparência 305
 - opção Pressão do Digitalizador 231
 - opção Progressivo, para o formato JPEG 2000 427
 - opção Proteger Cor do Primeiro Plano 306
 - opção Realce Inteligente 245
 - opção Redondez 312
 - opção Restaurar para Plano de Fundo 534
 - Opção Seleção automática de camada 265
 - Opção Selecionar grupos automaticamente 265
 - opção Simular papel branco 129
 - opção Simular tinta preta 129
 - opção Substituir Canal 255
 - opção Tornar Aleatório 327
 - opção Transparência e Gamut 262
 - opção Tsume 404
 - opção Usar caixa de diálogo Adobe 66
 - opção Utilizar Telas Precisas 468

- opção Visualizações da Imagem 411
 - opções da ferramenta Forma 338
 - opções de máscara, com o filtro Dissolver 204
 - opções de mesclagem, avançadas 274
 - opções de otimização para WBMP 503
 - opções de processamento em droplets 581
 - opções de processamento em lotes 581
 - opções de seta 338
 - ordem de empilhamento
 - organização de fatias 480
 - ordem de empilhamento de camadas 264
 - origem zero (régua) 38
 - otimização
 - Consulte também* otimização de gráficos da Web
 - arquivos GIF e PNG-8 496
 - arquivos JPEG 495
 - arquivos SWF (Flash) 504
 - sobre 489
 - otimização de elementos gráficos da Web
 - formatos de arquivo para 495
 - geração de camadas CSS 494
 - opções de SVG 505
 - otimização de gráficos da Web
 - como salvar predefinições 492
 - compactação em tamanho específico de arquivo 493
 - otimização ponderada 494
 - procedimento básico 491
 - uso do painel Tabela de Cores em fatias 500
 - visualização de resultados 495
 - otimização ponderada
 - máscaras 494
 - sobre 494
 - Outros, filtros 369
- P**
- Padrão, buffer 53
 - padrões
 - camadas de preenchimento 285
 - carregamento de biblioteca 331
 - como salvar biblioteca 331
 - definição da imagem 330
 - geração com o Criador de Padrões 331
 - pasta Padrões PostScript 330
 - pintura 303
 - preenchimento de seleções 328
 - sobre 330
 - Padrões ISO 417
 - padrões moiré na impressão 461
 - Páginas da Web compatíveis com XHTML 506
 - Páginas excessivamente grandes, predefinição de PDF 416
 - painéis
 - Consulte também* paletas
 - como agrupar 16
 - como encaixar 15
 - como mostrar e ocultar 14
 - como recolher em ícones 17
 - empilhamento 17
 - movimentação 16
 - sobre 13
 - painel Ferramentas, configuração 14
 - Painel HSL/Cor/Escala de Cinza 92
 - paleta Ações
 - atalhos de teclado 605
 - sobre 571
 - paleta Amostras
 - como carregar tabelas de cores 111
 - Paleta camadas
 - sobre 259
 - paleta Caractere
 - sobre 383
 - tamanho do texto 384
 - Paleta Caractere Kotoeri 405
 - Paleta Composições de Camada 293
 - paleta Cor
 - Consulte também* paletas de cor
 - alertas 115
 - seleção de cores seguras para a Web 115
 - sobre 116
 - paleta de cores Adaptável 109
 - paleta de cores Perceptual
 - número de cores 109
 - sobre 109
 - paleta de cores Seletiva 109
 - paleta de cores Uniforme 109
 - paleta de cores VGA 433
 - Paleta Demarcadores 344
 - Paleta Histograma
 - atualização 144
 - estatísticas 143
 - exibição de canais em cores 143
 - Visualização Compacta 142
 - visualização de ajustes na 144
 - visualização de um canal específico na 143
 - Visualização Expandida 142
 - paleta Histograma
 - ajuste da visualização do histograma 142
 - exibição 141
 - sobre 141
 - Visualização de Todos os Canais 142
 - paleta Histórico
 - e processamento em lote 580
 - Paleta Informações
 - exibição 145
 - visualização de alterações de cor na 144
 - Paleta Navegador 31
 - paleta Origem do clone 182
 - paleta Otimizar
 - especificação do pontilhamento de transparência 498
 - paleta Parágrafo, sobre 393
 - paleta Pincéis
 - atalhos de teclado 606
 - paleta Registro de Medidas 563
 - paleta Tabela de Cores 500
 - paletas
 - Consulte também* painéis
 - sobre 13
 - paletas de cores
 - Consulte também* Paleta de cores
 - Adaptável 109
 - cor fosca 109
 - especificação de cores 109
 - especificação de cores do plano de fundo 109
 - especificação de transparência 109
 - Exata 109
 - Mac OS 109, 111
 - número de cores 109
 - opção Corpo Preto 111
 - opção Espectro 111
 - opção Tons de Cinza 111
 - para conversões em cores indexadas 109
 - Perceptual 109
 - personalização 110
 - Seletiva 109
 - Uniforme 109
 - Web 109
 - Windows 109, 111
 - paletas de cores da Web 109
 - paletas pop-up
 - alteração da exibição 22
 - personalização da lista de itens 22, 44, 309
 - sobre 21
 - paletas, atalhos de teclado 604

- Papel de Carta, filtro 368
- Papel Molhado, filtro 368
- parágrafos
 - espaçamento de palavra e letra 395
 - espaçamento entre 396
 - formatação 393
 - hifenização 397, 398
 - pontuação deslocada 396, 397
 - recoo 396
 - sobre 393
- Pastéis Ásperos, filtro 363, 370
- PDF, arquivos
 - níveis de compatibilidade 417
 - segurança 420
- PDFs
 - abertura 67
 - compactação 418
 - compatíveis com o padrão PDF/X 417
 - considerações sobre gerenciamento de cores 127, 131
 - redução da resolução 418
- perfis de cores
 - atribuir e remover 134
 - atribuir e remover de documentos 134
 - conversão 135
 - instalar 134
 - mensagens de aviso para 137
 - para imagens importadas 125, 126
 - para impressoras desktop 130
 - para monitores 133
 - sobre 131
- perfis de dispositivos de entrada 132, 134
- perfis de dispositivos de saída 130, 132, 134
- perfis de documentos. *Consulte* perfis de cores
- perfis do monitor 132, 133
- perfis ICC
 - Consulte também* perfis de cores
 - incorporação em arquivos 496
- Permitir Histórico Não-linear, opção 50
- personalização de atalhos 589
- Personalizado, filtro 369
- perspectiva
 - ajuste 190
 - alteração por corte 178
 - aplicação 202
 - correção 191
 - transformação 178
- Photomerge
 - ajuste da perspectiva 226
 - criação de um photomerge de maneira interativa 223
 - criação de uma composição 223
 - definição do ponto de fuga 226
 - fotografias de origem 223
 - seleção de arquivos para uso 224
 - sobre 223
 - tirar fotografias para 223
 - uso a partir do Bridge 224
 - uso do negatoscópio 226
- Photoshop Raw, formato
 - como salvar 425
- Photoshop. *Consulte* Adobe Photoshop
- Photoshop. *Consulte* Adobe Photoshop
- pilhas de imagens
 - conversão em uma camada 556
 - criação 556, 558
 - edição 556
 - modos de pilha 557
 - sobre 556
- pillarbox 542
- pincéis
 - aresta aguada ou aquarela 319
 - dinâmica 313
 - dinâmica da cor 317
 - dinâmica da forma 313
 - dispersão 315
 - duplos 316
 - limpeza de opções 319
 - opção aerógrafo 319
 - predefinidos 307
 - sensibilidade à pressão 319
 - texturizados 315, 319
- pincéis duplos 316
- pincéis predefinidos 307, 309
- Pincéis, paleta
 - sobre 309
- Pincel a Seco, filtro 362
- pintura
 - com padrões 303
 - com pixels de amostra no ponto de fuga 210
 - com uma cor no ponto de fuga 210
 - ferramentas 302
 - opções 320
- Pixelização, filtros 366
- pixels
 - exibição do histograma de 143
 - exibição dos valores de cor 34
 - por polegada (ppi) 55
 - seleção 227
 - sobre 54
- pixels de borda, remoção 239
- Pixels Reais, visualização 33
- planos de fundo
 - apagamento 306
 - conversão 260
 - de efeitos de filtro 361
 - estilos de camadas 276, 278
- planos de perspectiva
 - trabalho com o ponto de fuga 210
- Plastificação, filtro 362
- plug-in Visualização de Vídeo 542
- plug-ins 6
 - na Adobe Store 9
 - para formato de arquivo sem suporte 428
 - para importar imagens digitalizadas 64
 - seleção de pasta 46
- Plug-ins e Discos de Trabalho, preferências 45, 46
- Poeira e Rabiscos, filtro 365
- pontas de pincel
 - criação 310
 - opções de forma 311
- ponteiros de ferramentas 28
- pontilhamento
 - configuração Sem Pontilhamento 503
 - deslocamento para cores seguras para a Web 501
 - em animações 543
 - navegador 497
 - sobre 110
 - transparência, na paleta Otimizar 498
- pontilhamento do navegador 497
- pontilhamento padrão 498
- pontilhamento por difusão 498
- Pontilhar, filtro 366
- ponto de fixação 231
- ponto de fuga
 - colagem de um item 210
 - cópia de seleções 210
 - definição e ajuste dos planos de perspectiva 210
 - exportação de medidas, texturas e informações 3D 210
 - medida no 210
 - pintura com pixels de amostra 210
 - pintura com uma cor 210
 - planos de perspectiva e a grade 210
 - preenchimento de seleções com outra área da imagem 210

- sobre 210
- sobre seleções em 210
- trabalho em 210
- ponto de referência 200
- pontos ativos de ferramenta 28
- pontos da impressora 39
- pontos de ancoragem
 - adição ou exclusão 352
 - como movimentar e empurrar 349, 350
 - regras de ajuste 348
- pontos de ancoragem, conversão 353
- pontos, fixação 231
- pontuação, deslocada *Consulte* texto, formatação
- Portable Document Format (PDF)
 - como salvar arquivos 414
 - sobre 433
- positivos, criação 175
- posterização de imagens 175
- PostScript Language Reference Manual 462
- PostScript, tamanho do ponto 39
- ppi (pixels por polegada) 55
- predefinições
 - contorno 280
 - para converter arquivos 415
 - degradê 326
 - estilo 276
 - exportação de PDF 415
 - pincel 307
- predefinições de Adobe PDF. *Consulte* arquivos PDF
- predefinições de ferramenta
 - criação 30
 - paletas 30
 - sobre 29
- Predefinições de Ferramenta, paleta pop-up 30
- predefinições de PDF
 - criação 415
 - sobre 415
- preencher pixels 335
- preenchimento
 - camadas 327
 - com a cor do plano de fundo 328
 - com a cor do primeiro plano 328
 - com degradês 323
 - demarcadores 355
 - estado de histórico 47
 - seleções 327
 - texto 385
- preenchimentos, atalhos de teclado 602
- preferência de Tela e Cursores 247
- Preferências
 - cor de aviso de gamut 149
 - exibição de transparência 262
 - lista de arquivos recentes 67
 - módulo de plug-in 46
 - Plug-ins e Discos de Trabalho 52
 - restauração de configurações padrão 45
 - Seletor de Cores 116
- preferências de Geral
 - Desativar Adic/Rem Auto 352, 353
- Processador de Imagens 578
- processando em lote 579, 580
- processando em lotes 580
- profundidade de bits 56
- profundidade de cores. *Consulte* profundidade de bits
- profundidade de pixels. *Consulte* profundidade de bits
- projeções de cores
 - Consulte também Para Font> color classificar por*
 - correção com conta-gotas 156
 - correção com Níveis 152
- proporções 70
 - imagens de vídeo 515
- proporções de pixel
 - atribuição 517
 - exclusão de valores 517
 - personalização 517
 - restauração dos valores padrão 518
- Proporções, configurações
 - Centro 542
 - Cortar para 14/9 (Letterbox) 543
 - Cortar para 4/3 543
 - Dimensionar para Ajustar ao Quadro 543
 - Letterbox 543
 - Não Dimensionar 543
 - pillarbox 542
- proteção de glifos 388
- prova em mídia eletrônica
 - no Acrobat 129
 - no Photoshop, Illustrator e InDesign 128
 - sobre 128
- prova manual 457
- provas eletrônicas 149
- Q**
- quadrados, desenho *Consulte* desenho
- quadritônicos. *Consulte* duotônicos
- quadros
 - agrupados em transições 532
 - inclusão 530
 - seleção 530
- quadros de animação
 - Consulte também* animações
 - achatamento em camadas 544
 - clonagem de conteúdo 522
 - cópia e colagem 531
 - duplicação 511
 - edição 530
 - inclusão de camadas em 533
 - método de disposição 533
 - transição 532
- Qualidade de impressão, predefinições de PDF 416
- quebras de palavras, como evitar 398
- R**
- rasterização
 - arte-final do Illustrator 243
 - arte-final PostScript 68
- camadas 269
- camadas de texto 382
- Rastro de Tinta, filtro 364
- realces
 - ajuste 190
 - ajuste com Níveis 151
- Recorte de Arestas, filtro 362
- recuo de parágrafos 396
- Recursos de versões de PDFs 417
- recursos on-line 6
- redefinição da resolução
 - Consulte também* redimensionamento
 - métodos de interpolação 61
 - sobre 60
- Redemoinho, filtro 365
- redimensionamento
 - estilos de camada 283
 - fatias 478
 - imagens durante a impressão 454
 - sobre 60
 - texto 378
- redução da resolução
 - em arquivos PDF 418
 - sobre 60
- Reflexo de Flash, filtro 366
- registro do software 1
- régua de projeção 461

- réguas
 - alteração de configurações 38
 - origem zero 38
 - sobre 38
 - Remover Manchas, filtro 365
 - renmoji *Consulte* texto asiático
 - requisitos do sistema 1
 - resolução
 - determinação ideal 62
 - exibição 58
 - frequência de tela 59
 - imagens bitmap 55
 - impressora 55
 - sobre 57
 - tamanho do arquivo 58
 - tamanho do documento 61
 - resolução da imagem 55
 - resolução da impressora 59
 - resolução do monitor
 - redimensionamento 59
 - Respingo, filtro 364
 - restauração de imagens *Consulte* imagens
 - Reticulação, filtro 368
 - retoque
 - com a ferramenta Pincel de Recuperação 182
 - com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas 182
 - ferramenta Carimbo 182
 - Reverter, comando 47
 - rolagens, ferramentas de criação 473
 - ruído
 - degradês com ruído 327
 - em imagens camera raw 96
 - em pincéis 319
 - pontilhamento 498
 - ruído da imagem
 - redução 190
 - sobre 192
 - ruído da imagem, definido 96
 - Ruído, filtros 365
- S**
- salvamento
 - tabelas de cores 111, 502
 - salvar
 - configurações de ajustes de cores e tons 148
 - Salvar Como, comando 411
 - Salvar, comando 411
 - saturação
 - ajuste 156, 190
 - ajuste a uma faixa de cores específica 92
 - sobre 103
 - saturação, ajuste 190
 - scripts
 - Consulte também* ações, automação, droplets
 - para automação do Photoshop 583
 - segmentos do demarcador
 - como empurrar 350
 - segurança, arquivos PDF 420
 - seleção
 - Consulte também* seleções, bordas de seleção
 - atalhos de teclado 600
 - camadas 262
 - camadas em um grupo 263
 - canais 471
 - cores de todas as camadas visíveis 233
 - cores RGB 114
 - instantâneos 51
 - intervalos de cores 233
 - pixels 227
 - pixels adjacentes 188, 233
 - texto 382
 - Selecionar Novamente, comando 228
 - seleções
 - à mão livre 229
 - a partir de máscaras temporárias 253
 - alinhamento 228
 - áreas não selecionadas 235
 - cancelamento 227
 - carregamento 255
 - carregamento a partir de um canal alfa 255
 - colagem 241
 - colagem em outra seleção 240
 - com bordas de aresta reta 229
 - como apagar segmentos 229
 - como arrastar entre documentos 241
 - como mover, ocultar ou inverter 235
 - como ocultar e mostrar arestas 235
 - como salvar como uma máscara 254
 - como salvar em um canal 254
 - comportamento de ajuste 40
 - contração 236
 - conversão em camada 261
 - cópia 240
 - cópia entre aplicativos 242
 - criação com o modo Máscara Rápida 251
 - criação de efeitos de aresta com 361
 - criação de várias cópias 241
 - difusão 238
 - duplicação 241
 - exclusão 244
 - expansão 236, 237
 - extração 244
 - extrações a partir do plano de fundo 244
 - ferramentas e comandos usados 227
 - inclusão 236
 - inclusão em um canal 255
 - intersecção 236
 - intersecção em um canal 255
 - inversão 235
 - personalização para a ferramenta Varinha Mágica 233
 - preenchimento 327
 - refinamento com o comando Intervalo de Cores 233
 - refinamento de arestas de 237
 - remoção de halos próximos 239
 - remoção de pixels de borda 239
 - seleção de pixels semelhantes 237
 - suavização 237
 - suavização com o comando Intervalo de Cores 234
 - suavização de arestas 238
 - suavização de serrilhado 238
 - substituição em um canal 255
 - subtração de 236
 - subtração de um canal 255
 - traçado 327
 - visualização, usando a opção Refinar Aresta 237
 - Seletor de Cores da Adobe
 - alerta fora do gamut 112, 113
 - alertas 115
 - escolha 116
 - especificação de cores hexadecimais 114
 - especificação de cores Lab 114
 - exibição 113
 - seleção de cores personalizadas 115
 - seleção de cores seguras para a Web 114
 - seleção de uma cor CMYK 114
 - Seletor de Cores da Apple 116

- Seletor de Cores HDR
 - escolha de cores 77
 - exibição 77
 - seletores de cores
 - Seletor de Cores da Apple 116
 - Seletor de Cores do Windows 116
 - senhas de abertura, em PDFs 420
 - senhas de permissões, em PDFs 420
 - senhas, em PDFs 420
 - sensibilidade da aresta, ferramenta Laço 230
 - separação de cores
 - ajuste de capturas 464
 - separações de cores
 - impressão 463
 - sobre 451
 - separações. *Consulte* separações de cores
 - símbolos 477
 - sinais 486
 - sintaxe 487
 - uso na galeria de fotos na Web 487
 - Single-Line Composer 398
 - software
 - ativação 1
 - downloads 9
 - registro 1
 - Solarização, filtro 368
 - sombras
 - ajuste 159, 190
 - ajuste com Níveis 151
 - suavização
 - arestas de seleção 355
 - seleções 237
 - suavização de serrilhado
 - arquivos do Adobe Illustrator 69
 - arquivos EPS 69
 - estilos de camadas 278
 - em elementos gráficos da Web 493
 - seleções 238
 - texto 380
 - Substituir Ações, comando 574
 - Subtrair, opção 257
 - Sucção, filtro 365
 - Sumi-e, filtro 364
 - suporte WIA 63, 64
 - SVG (Scalable Vector Graphics, elementos gráficos vetoriais escalares)
 - comando Salvar para a Web 505
- T**
- tabelas de cor
 - classificação 500
 - tabelas de cores
 - atribuição de transparência às cores 110
 - como salvar e carregar 111
 - cor fosca 109
 - edição de cores 110
 - especificação de cores 109
 - especificação de cores do plano de fundo 109
 - especificação de transparência 109
 - opção Corpo Preto 111
 - opção Espectro 111
 - opção Tons de Cinza 111
 - para conversões em cores indexadas 109
 - personalização 110
 - pontilhamento 110
 - Tagged-Image File Format (TIFF). *Consulte* formato TIFF
 - tamanho da imagem 57
 - tamanho do arquivo
 - controle 269
 - digitalização 466
 - necessário para canais alfa 246
 - sobre 58
 - tamanho do documento
 - sobre 61
 - visualização 37
 - tamanho do ponto *Consulte* texto, formatação
 - tamanho do rascunho, visualização 37
 - Tamanho Real, visualização 33
 - tate-chu-yoko *Consulte* texto asiático
 - teclas de função 611
 - tela de pintura
 - alteração do tamanho 177
 - preenchimento 328
 - redimensionamento 181
 - telas de meio-tom
 - sobre 59
 - testes 9
 - texto
 - Consulte também* texto asiático, fontes, formatação de texto, camadas de texto
 - adição de sombra projetada 402
 - aspas curvas e retas 379
 - atribuição de um idioma 381
 - borda de seleção 402
 - caixa delimitadora 378
 - como desfazer a deformação 401
 - como sublinhar ou tachar 385
 - confirmação 377
 - criação 377
 - definição de atributos da fonte asiática OpenType 405
 - demarcador de trabalho 401
 - edição 379
 - edição de hifenização 397
 - em um demarcador 399
 - estilo 386
 - formatação de caracteres 382
 - formatação de parágrafos 393
 - formatação utilizando a paleta Caractere 383
 - localização e substituição 381
 - opções de texto asiático 404
 - orientação 382
 - pontuação deslocada 396, 397
 - preenchimento 385
 - rasterizado 376
 - redimensionamento 378
 - seleção 382
 - sobre 376
 - tamanho 384
 - texto de parágrafo 378
 - transformação 378
 - verificação ortográfica 380
 - texto asiático
 - alinhamento de caracteres 405
 - atributos da fonte OpenType 405
 - burasagari 409
 - definição de opções 404
 - entrelinhas 404
 - formatação de exceções 397
 - kinsoku shori 408
 - kumimoji 404
 - mojikumi 407
 - opções de quebra de linha 408
 - sobre 403
 - tate-chu-yoko 404
 - tsume 404
 - texto CJK. *Consulte* texto asiático
 - texto de byte duplo. *Consulte* texto asiático
 - texto de parágrafo. *Consulte* texto
 - texto de ponto *Consulte* texto, formatação
 - texto em maiúsculas *Consulte* texto, formatação
 - texto em um demarcador 399
 - texto rasterizado *Consulte* texto
 - texto sublinhado *Consulte* texto
 - texto tachado *Consulte* texto
 - texto, atalhos de teclado 603
 - texto, edição
 - hifenização 398

- texto, formatação
 - ajuste de espaço e espaçamento 390, 391
 - atalhos de teclado 603
 - com a paleta Parágrafo 394
 - deslocamento de linha de base 392
 - dimensionamento 392
 - espaçamento entre palavras 395
 - espaçamento entre parágrafos 396
 - fontes 387
 - fontes ausentes 388
 - fontes OpenType 388
 - larguras fracionais de caracteres 392
 - métodos de composição 398
 - todas em maiúsculas e caixa alta 386
 - texto. *Consulte* texto
 - Textura, filtros 369
 - texturas
 - cópia entre ferramentas 319
 - Efeitos de Iluminação, filtro 375
 - proteção nos traçados de pincel 319
 - texturas para pincéis 315
 - Texturizador, filtro 369, 370
 - TIFF, formato
 - como salvar arquivos 422
 - timecode 512
 - tinta de impressão
 - densidade 471
 - Tinta-Base, filtro 363, 370
 - tintas CMYK. *Consulte* tintas de cores de processo
 - tintas de cores de processo
 - simulação de solidez 470
 - sobre 469
 - tipo
 - atalhos de teclado 603
 - todas em maiúsculas, no texto 386
 - tons médios, ajuste com Níveis 151
 - Toques de Tinta, filtro 362
 - Tornar Arestas Nítidas, filtro 367
 - Tornar Mais Nítido, filtro 367
 - traçado
 - bordas de seleção 237
 - seleções 327, 329
 - Traçado Angular, filtro 364
 - Traçado Borrifado, filtro 364
 - Traçado do Contorno, filtro 368
 - Traçado Escuro, filtro 364
 - Traçados de Pincel, filtros 364
 - traçados, atalhos de teclado 602
 - transformação
 - camadas 264
 - duplicação de um item 198
 - ponto de referência 200
 - texto 378
 - transformação da perspectiva 177
 - transformação de objetos
 - com os comandos Perspectiva e Distorção 376
 - no menu Editar 376
 - Transformação, comando 34
 - transformações
 - aplicação 198
 - definição ou movimento do ponto de referência para 198
 - repetição 198
 - seleção de um item para 198
 - transformação livre 198
 - transição 532
 - quadros de animação 511
 - transparência
 - aplicada com máscara 252
 - degradês 325
 - em elementos gráficos da Web 499
 - em documentos 262
 - pontilhamento 498
 - tela de pintura 181
 - tremulação
 - ângulo 314
 - cor 317
 - fluxo 318
 - opacidade 318
 - profundidade da textura 316
 - redondez 314
 - sobre 313
 - tamanho 314
 - total 315
 - tritônicos. *Consulte* duotônicos
 - Trumatch, sistema de cores 116
- U**
- URLs, atribuição em fatias 482
- V**
- valores de cor hexadecimais 114
 - valores de cores, visualização 144
 - valores de destino, como definir com Níveis ou Curvas 162
 - valores de pixels
 - desvio padrão 143
 - média 143
 - mediana 143
 - visualização 144
 - valores de pixels de desvio padrão 143
 - valores de pixels de mediana 143
 - várias cópias. *Consulte* duplicação
 - variáveis
 - definição 585
 - sobre 584
 - vazados
 - criação 273
 - e cores spot 471
 - velocidade de execução de ações 572
 - Vento, filtro 368
 - verificação ortográfica, sobre 380
 - verniz
 - Consulte também* tintas de cores de processo
 - sobre 470
 - vídeo
 - clonagem de conteúdo 522
 - exportação 544
 - visualização na linha de tempo 541
 - Video Workshop 4
 - Vídeo, filtros
 - Desentrelaçamento 369
 - Vidro, filtro 365, 370
 - vinheta, sobre 191
 - vinhetas, correção em arquivos camera raw 94
 - visualização
 - cálculos de canais 257
 - camadas 261
 - cores. *Consulte* prova em mídia eletrônica
 - documentos em um monitor de vídeo 542
 - imagem impressa 63
 - limites da seleção 237
 - objetos extraídos 245
 - valores de cores e pixels 144
 - vídeo e animação na linha de tempo 541
 - Visualização de Todos os Canais da paleta Histograma 142
 - Visualização Expandida da paleta Histograma *Consulte* paleta Histograma
 - Vitral, filtro 369
- W**
- Windows (Microsoft)
 - paleta de cores 109
 - paleta de cores do sistema 111
 - seletor de cores 116

X

XMP (Extensible Metadata
Platform) 436

Z

Ziguezague, filtro 365

zoom

mais e menos 32

Zoom, ferramenta 34

Zoomify 474