

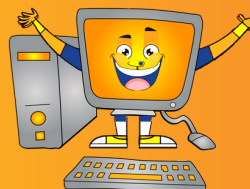
# Adobe Photoshop

INTERMEDIÁRIO

Materiais didáticos da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO  
VIDAS



OFICINA DE  
INFORMÁTICA

## LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem  
Sob o pretexto de que é pequenino,  
Pois cada qual algum recurso tem,  
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino  
Que juntos cantamos, quando alguém,  
De nós recebe o bálsamo divino  
Que um gesto amigo e fraternal contém!

Em face do progresso social,  
Trabalhar sempre para o bem geral  
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:  
Se não posso fazer tudo o que devo,  
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

*Amigos do Bem*



# PHOTOSHOP

# Intermediário



## SUMÁRIO

I - Lembrando Photoshop.....	4
II - SOBRE O PHOTOSHOP .....	5
III – DESIGN.....	7
III.1. Conceitos simples para um design inspirador .....	9
III.2. Designer Gráfico.....	11
EXERCÍCIO .....	17
1.1. Rótulo para geleia de caju. ....	17
1.2. Filter Gallery (Galeria de filtros) .....	18
1.3. Path Selection (Seleção de Demarcador).....	19
1.4. Move (Mover) .....	21
EXERCÍCIO – Proposta.....	29
IV - PINTURA DIGITAL.....	30
IV.1. Efeito de luz no texto .....	35
IV.2. Exemplos de pintura digital .....	42
EXERCÍCIO.....	47
V – APOIO - sites, vídeos e conteúdo de interesse.....	52
VI - REFERÊNCIA .....	54

## I - Relembrando Photoshop



O **Photoshop** é um programa da empresa **Adobe Systems** e a sua principal característica é a de ser um editor de imagens.

A versão atual é denominada **Creative Cloud**, mais conhecido como **CC** e pode ser instalado no sistema operacional **MAC OS X** e **Microsoft**, além do **Linux**.

O programa é indicado para Designers Gráficos, Publicitários, Fotógrafos, Artistas e profissionais, em geral, que precisam fazer montagens, modificações e melhorias em imagens.

Dentre as suas principais funções e características, podemos destacar as seguintes:

- Organização de elementos por camadas (Layers);
- Organização de filtros com efeitos, como correções de nitidez e desfoque de luminosidade;
- Diversas disponibilidades de cores (por exemplo escala de cinza, CMYK e RGB);
- Pincel personalizado capaz de ser utilizado como ferramenta de pintura digital;
- Removedor de manchas e riscos;
- Ajuste automático de contraste e tom.

## II - SOBRE O PHOTOSHOP



O **Photoshop** é um software bastante utilizado em diversas áreas da comunicação e computação gráfica, especialmente para edição de imagens e confecção de materiais gráficos de modo geral, tanto impressos como digitais:

- Convites;
- Folhetos;
- Capas de livros;
- Painéis;
- Banners;
- Rótulos;
- Embalagens, e entre outros.



O **Photoshop** é conhecido por ser o mais popular programa de criação e edição de imagens profissionais.



Apesar de ter começado como um editor básico, suas atualizações têm acrescentado, cada vez mais, novas funções.

Como seu foco é nas imagens, o **Photoshop** é um software muito utilizado por designers, diretores de arte e fotógrafos, pois suas ferramentas permitem até mesmo otimizar fotos originalmente tiradas com baixa qualidade ou inserir elementos nela.



Sabe quando você precisa unir cinco pessoas em uma imagem, mas cada uma está em fotos separadas em ambientes diferentes?

Por meio do **Photoshop** é possível fazer essa junção.

Portanto, ele também é usado para criação de outros tipos de montagem como, por exemplo, o seu time reunido com o logotipo da empresa ao fundo.



### III – DESIGN



O **design** vai muito além da estética: **ele é, principalmente, FUNÇÃO** — ou seja, a solução de um problema.

E é exatamente aí que está a importância do conceito no design, **a ideia é que ele entenda o objetivo e o traduza em forma de valor para o cliente.**

**Um design sem conceito pode se perder do principal objetivo e acabar sem função.**



Dessa forma, mesmo que seja belo, ela não vai servir nem como peça de arte: **como a função da arte é a expressão, se o design não expressa nada, nem arte ele é.**

**O design, mais do que representar uma estética, deve ser funcional.**

→ **Antes da criação** - que pode ser uma peça gráfica, um produto, um serviço, um ambiente ou um processo - **é preciso entender para que ela deve servir.**

- Se é um logotipo ou catálogo, o que ele precisa comunicar?
- Se é um produto, serviço ou processo, que problema vai resolver?

É somente a partir das respostas a essas perguntas que se pode criar um conceito e saber qual caminho seguir.

**O conceito faz parte do planejamento da peça.**

Por isso, na prática, é ele que garante o sucesso do **design** de produtos, serviços, logotipos, ambientes, entre outros. Isso porque é o conceito quem aponta a direção a ser seguida para que os objetivos do projeto sejam atingidos.





**É uma atividade responsável pelo planejamento, criação e desenvolvimento de produtos e serviços.**

**É um processo que busca soluções criativas e inovadoras para atender características dos produtos, necessidades do cliente e da empresa de forma sintonizada com as demandas e oportunidades do mercado.**

### III.1. Conceitos simples para um design inspirador



Quando estudamos design aprendemos quantas possibilidades temos para criar e comunicar algo.

**Design** tem muito a ver com experiência, função, forma, estética e principalmente usabilidade.

É observando todas essas novas práticas que aprendemos como é importante utilizar estes conceitos para qualquer novo projeto e como eles trazem grandes resultados.

Abaixo alguns dos conceitos que serão muito importantes no planejamento e idealização de um projeto e algumas dicas que ajudarão você a pensar em caminhos alternativos e com muito mais significado para suas ideias e criações.

#### 1. DESIGN NÃO É APENAS VISUAL

O conceito sobre design vem se transformando ao longo dos anos. Atualmente temos clientes que exigem não apenas um layout “bonitinho”, mas principalmente um trabalho voltado para a experiência e interação envolvida por ele. Seja por exemplo, a velocidade de carregamento de um site, a função de um botão ou o caminho percorrido pelo usuário na página (no caso de projetos voltados para o universo digital).

#### 2. VISTA A CAMISA DO USUÁRIO

Se colocar no lugar do usuário ou cliente (ter empatia) é primordial em um projeto.

Porém, por mais que este conceito esteja difundido, no início de um novo projeto alguns profissionais acabam não levando em conta a pesquisa sobre o usuário real. Vale questionar quem é o usuário, converse com ele e trilhe a jornada da sua persona. Tenha a certeza de que ficará mais fácil criar diversos *insights* interessantes para conduzir o seu usuário para a melhor experiência possível.

### 3. CRIE DESIGN PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS

É verdade que o papel do design também se resume a criar soluções.

Pensar sempre no processo inverso (o design pode ser muito útil nesta etapa) para responder aos problemas e esboçar melhores soluções.

Neste processo muitas perguntas irão surgir e você pode propor diferentes soluções para um mesmo problema.

É interessante que este processo seja contínuo. É ainda mais importante que você documente e teste cada uma destas mudanças para entender o que faz sentido ou não para experiência do usuário (no caso de desenvolvimento de interfaces para aplicativos, por exemplo) ou no caso das pessoas que terão contato com determinada informação que precisa estar legível em um cartaz.

### 4. TENHA O HÁBITO DE ESBOÇAR IDEIAS

Desenhar planos, fluxos e metas é superimportante para construir um projeto de design. Muitas vezes, o primeiro esboço não será suficiente e novas ideias irão dar lugar às velhas.

Isso é normal e muito saudável para o processo. Embora o hábito de esboçar conceitos pareça simples, esta é uma das melhores maneiras de comunicar os *insights* para seus colegas e parceiros.

A vantagem de criar um esboço é que qualquer um pode se aventurar desenhando pequenas formas e traços e serem bem entendidos.

Além de fácil, esta prática é econômica, pessoas criativas estão sempre rabiscando e criando coisas, o papel e a caneta na maioria das vezes é a melhor companheira de criação.

### 5. MANTENHA UM LUGARZINHO PARA INSPIRAÇÕES

Manter uma pasta com diversas fotos, vídeos e tutoriais é uma ótima opção para incentivar o lado criativo.

Essas inspirações podem ser úteis para algum projeto futuro.

A melhor parte de ter uma pasta de inspirações é o estímulo em buscar sempre novas ideias e cultivar uma mente crítica observando diversos caminhos e soluções diferentes.

### III.2. Designer Gráfico



Portanto, quando o problema exige criatividade, técnica, bom gosto estético e uma pitada de talento, possivelmente esse problema será resolvido por um(a) **designer gráfico**.

É importante frisar que, para se aprofundar no assunto, o conhecimento pode ser adquirido através de curso superior, técnico, entre outros.



**É imprescindível para um(a) designer dominar as linguagens, ferramentas e conceitos por trás da prática do design gráfico.**

O design é um campo de estudo extremamente amplo e a resolução de problemas exige técnicas diversas e complexas. Sendo assim, nem todo designer gráfico será apto a resolver todos os tipos de problemas.

Um designer, ao longo de sua carreira, vai adquirindo experiência e novas habilidades e/ou se especializando em outras.

O foco que a carreira do designer terá é determinada por ele mesmo, baseando-se em suas afinidades pessoais e/ou às suas necessidades profissionais.

Existem designers que sabem pouco sobre muitas áreas dentro do design, outros que buscam a *expertise* em áreas específicas dentro do design, outros tem a experiência mais variada. Isso varia de acordo com o tempo de experiência e a dedicação do profissional em aprender.

Cada um desses profissionais resolvem um tipo diferente de problema, de uma forma diversa.



**O profissional que se habilita em design gráfico – através de ensino formal – torna-se apto a resolver estes problemas.**

Podemos dividir estes problemas em algumas categorias, como:

- **Produção Gráfica**

Sempre que existe a necessidade de criação de um produto com a finalidade de ser impresso, um(a) designer com conhecimentos em produção gráfica poderá ajudar.

Via de regra, essa é uma das funções mais tradicionais exercidas por um(a) designer gráfico.

Na produção gráfica, um designer pode desenvolver:

- Cartazes;
- Folders;
- Folhetos;
- Catálogos;
- Revistas;
- Jornais/periódicos;
- Banners;
- Adesivos;
- Rótulos;
- Embalagens;
- Outdoor;
- Cartão de visita;
- Papelaria;
- Entre outros.

Para tal, o profissional deve dominar algum software de edição de imagens (como o **Adobe Photoshop**), um software de editoração (como o **Adobe InDesign**) e é recomendável que ele domine software de imagens vetoriais (como o **Adobe Illustrator**).

Esse profissional também deve saber lidar com questões gráficas, como cores na escala CMYK e Pantone, ter noções de produção gráfica em si (cortes, facas, dobras, vernizes, tipos de papel, sangria, entre outros) para que o resultado impresso final não tenha erros.

Como geralmente a tiragem de uma impressão é muito grande, erros são inadmissíveis. Por conta disso, é comum que algumas provas sejam feitas antes da produção final, evitando falhas. Quando um(a) designer se propõe a criar algo que será impresso, é importante que ele tenha esses conhecimentos para não depender dos arte-finalistas das gráficas.

Geralmente essas pessoas são muito competentes, mas existem detalhes da produção que podem ficar diferentes do esperado justamente porque o designer e o arte-finalista não pensaram da mesma forma.

- **Design Digital**

Dominando as ferramentas básicas de criação computadorizada (como **Photoshop** e **Illustrator**) um(a) designer pode também criar peças para serem utilizadas na esfera digital.

São imagens que serão utilizadas na construção de um site, blog ou perfil em redes sociais. Imagem de perfil, imagem de capa, imagens para serem compartilhadas, posts, entre outros.

### CONTEÚDOS RECOMENDADOS

- [\[Ebook gratuito\]: Marketing no Facebook](#)
- [\[Ebook gratuito\]: Marketing no Instagram](#)
- [\[Ebook gratuito\]: Marketing no LinkedIn](#)
- [\[Ebook gratuito\]: Marketing no Twitter](#)
- [\[Ebook gratuito\]: Marketing no Youtube](#)

A diferença entre essas duas primeiras categorias é que as imagens digitais apresentam uma escala de cores diferente: o RGB.

As imagens também possuem menores resoluções e são muito mais leves.

O fato de hoje em dia haver diversos dispositivos digitais onde essas imagens podem ser exibidas (desktop, notebook, smartphones, tablets, entre outros) exige que o profissional tenha experiência para saber finalizar o arquivo de forma que a imagem funcione em todas essas diferentes plataformas.

- **Criação de Logotipo (marca)**

Essa é uma atividade extremamente comum na vida de um designer gráfico.

Provavelmente você conhece ou já conheceu alguém que precisa de um símbolo que represente aquele novo empreendimento. Mas a criação de logotipo é muitas vezes menosprezada.

Essa é uma tarefa que exige muito estudo, pesquisa, planejamento e conhecimento. A maioria dos designers faz esse tipo de trabalho, mas fazê-lo com maestria é para poucos.

- **Criação de Identidade Visual**

Esta categoria complementa a anterior.

Ao criar uma marca, toda a identidade visual deve ser planejada seguindo as características predominantes (As cores, formas e composições devem apresentar uma conformidade estética).

A criação de uma identidade visual engloba, inclusive, a criação de um manual de marca (ou manual de identidade visual).

Este manual é um documento que indica as formas de se aplicar a marca da empresa, as cores que podem ser usadas, tipografias, enfim, uma série de obrigatoriedades referentes à marca em questão.

Seguir à risca este documento ajuda a fortalecer a imagem da marca.

- **Ilustração**

Essa é uma categoria bastante ampla e que gera controvérsias.

“Ilustrar não é desenhar?”, você deve estar se perguntando. Mas todo designer sabe desenhar. Certo?

**Errado.**

Desenho ou ilustração é uma das muitas ferramentas que os profissionais têm. Mas não dominar técnicas de ilustração não impossibilita a prática das tarefas de um designer.

Quando um trabalho específico demanda uma ilustração, caso o designer não domine essa técnica, há a necessidade de contratar uma outra pessoa que o faça (um outro designer que ilustre ou um artista plástico por exemplo).

Além disso, existem diversos estilos de ilustração. Um(a) ilustrador(a) não necessariamente domina todos os estilos. Existem ilustradores que se identificam e se especializam em um estilo único, em caráter autoral.

- **Animação**

Alguns designers se especializam também em animações.

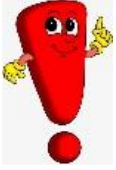
Grandes ilustradores(as) podem ter sucesso no mercado de animação tradicional 2D (estilo Disney). Os que se dão bem com fotografia e trabalhos manuais pode gostar mais da técnica de Stop Motion.

Os designers gráficos com mais habilidades em softwares podem obter êxito na área de Motion Graphics (gráficos em movimento).

E ainda existem aqueles que fazem animações em 3D.







O que deve ser levado em conta é que muitos designers estudaram e estudam muito (**design está sempre mudando e evoluindo e necessita de estudo constante**) para conseguirem executar os seus trabalhos o mais rápido e com maior precisão. **É um trabalho difícil e que deve ser valorizado.**

Chegou o momento de revisar os  
nossos conhecimentos e  
principalmente a nossa  
CRIATIVIDADE!!

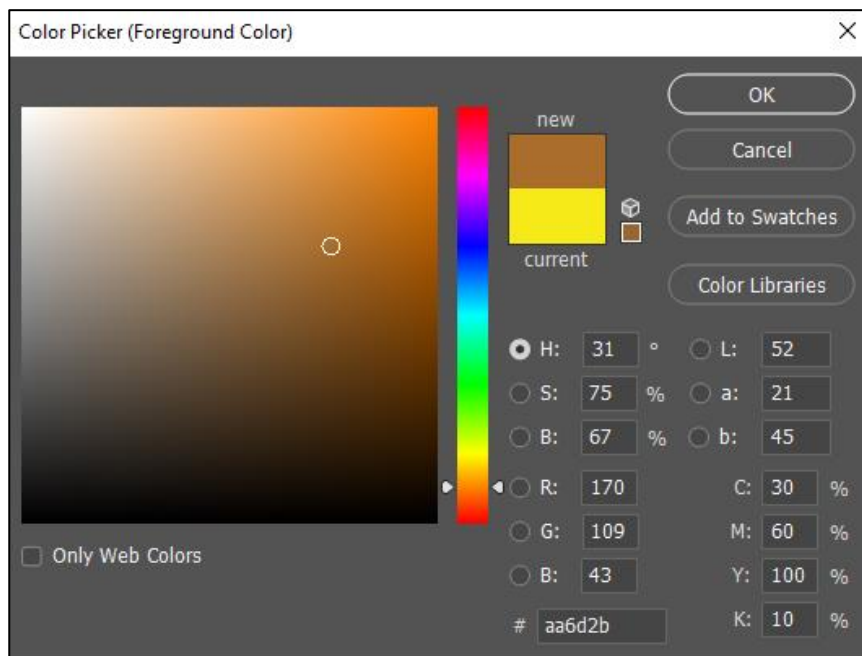


## EXERCÍCIO

### 1.1. Rótulo para geleia de caju.

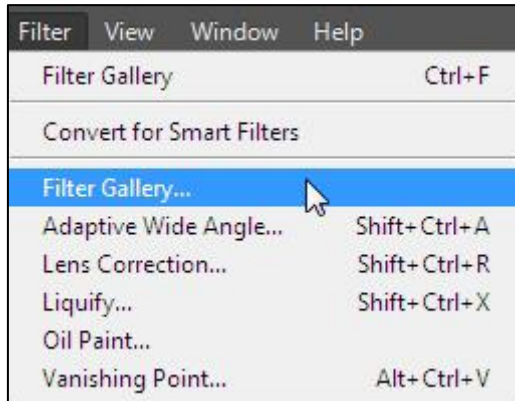
a-) Abra novo documento de **15cm** de largura por **13cm** de altura, resolução de **300 ppi**;

b-) Crie novo **Layer** e preencha com a cor indicada abaixo (utilize numeração para definir a cor pela escala CMYK):

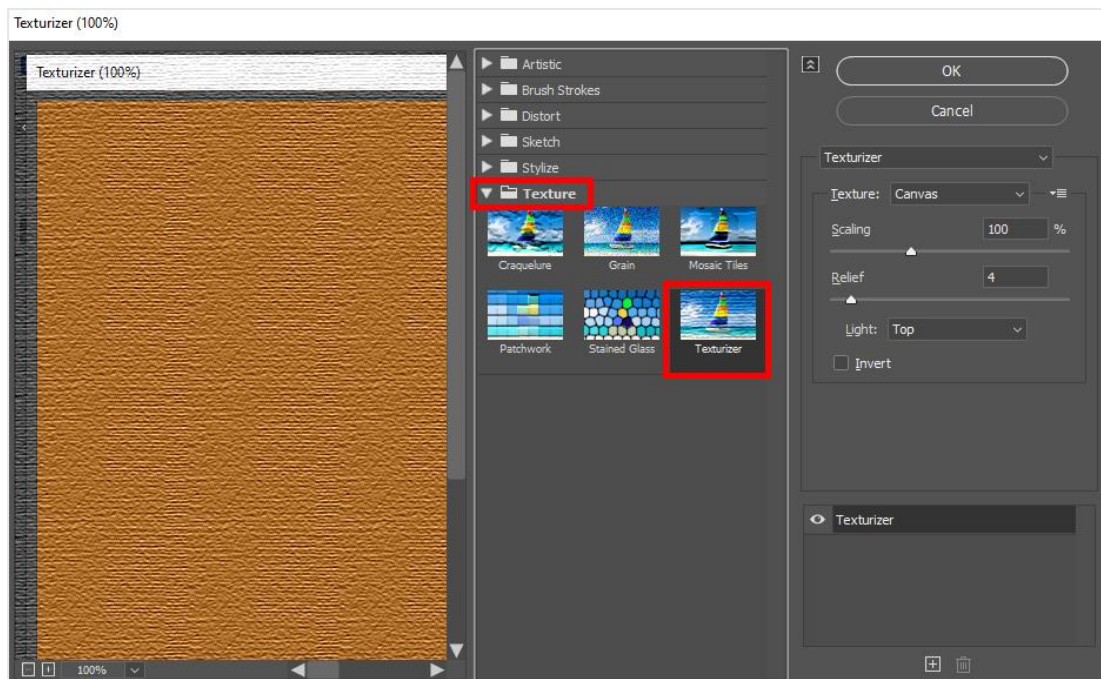


## 1.2. Filter Gallery (Galeria de filtros)

a-) Utilize a **Filter Gallery (Galeria de filtros)** que se encontra dentro da aba **Filter (Filtro)** do menu superior.



b-) Aplique o efeito **Texturizer (Texturizador)**, se encontra dentro da opção **Texture (Textura)** para atribuir textura visual.



### 1.3. Path Selection (Seleção de Demarcador)

a-) Crie uma elipse.

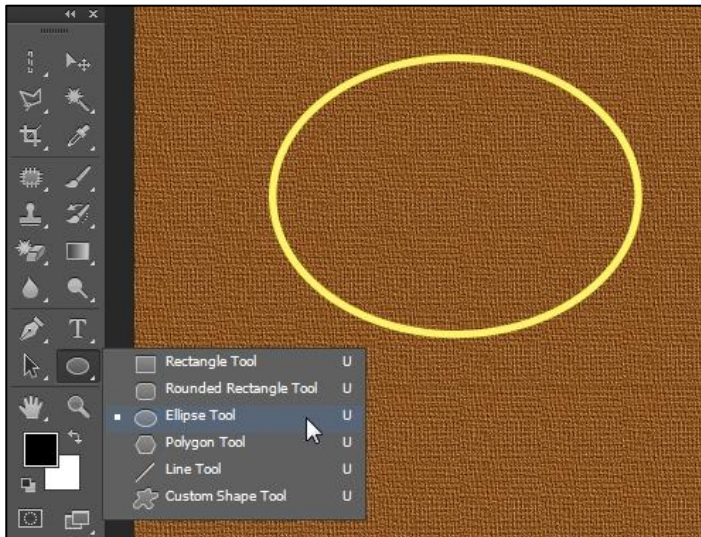
b-) Selecione a ferramenta como mostrado na imagem abaixo.

c-) Clique e arraste sobre a área de desenho.

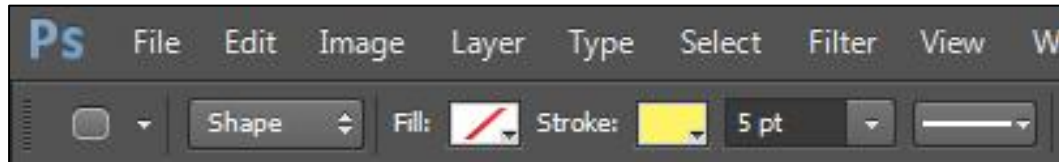
d-) Antes de soltar o clique pressione a **barra de espaço** do teclado para posicioná-la;



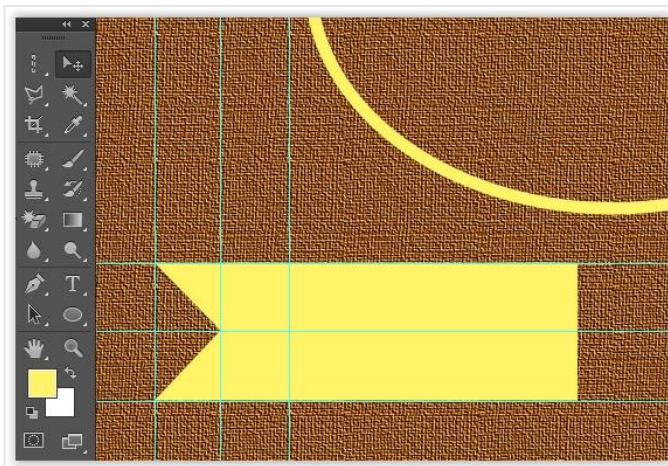
Poderá também ser posicionada posteriormente com a ferramenta **Path Selection (Seleção de Demarcador - seta preta da barra de ferramentas)**.



e-) Faça os ajustes necessários na barra superior de tarefas, principalmente em relação à cor, contorno e espessura, como mostra a imagem:

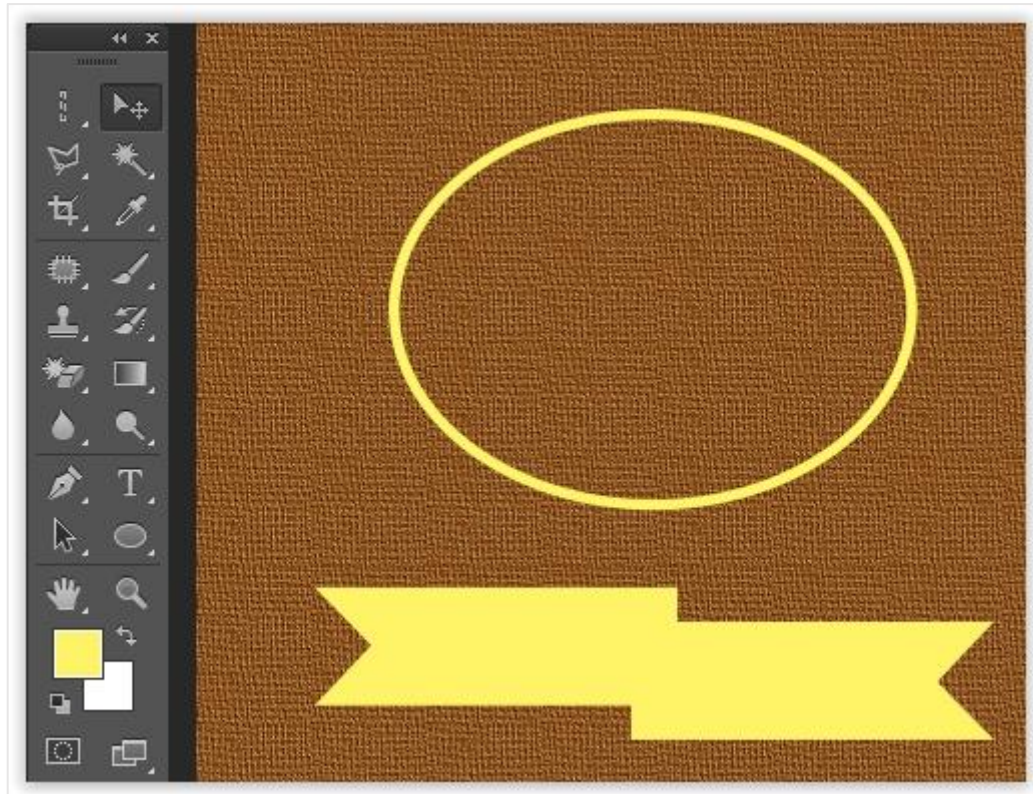


f-) Utilize as **Guides (Linhas Guias)** e a **Polygonal Lasso (Laço Poligonal)** para criar a faixa.

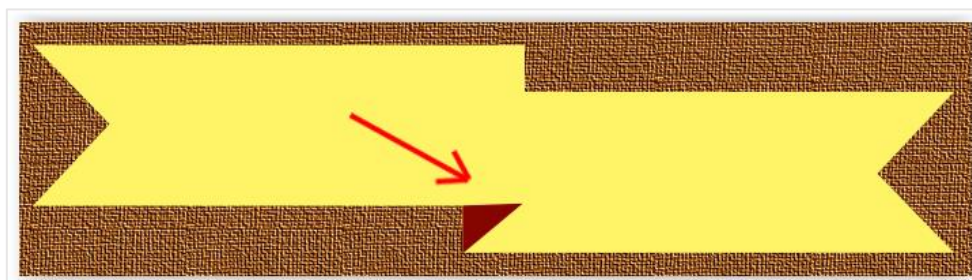


### 1.4. Move (Mover)

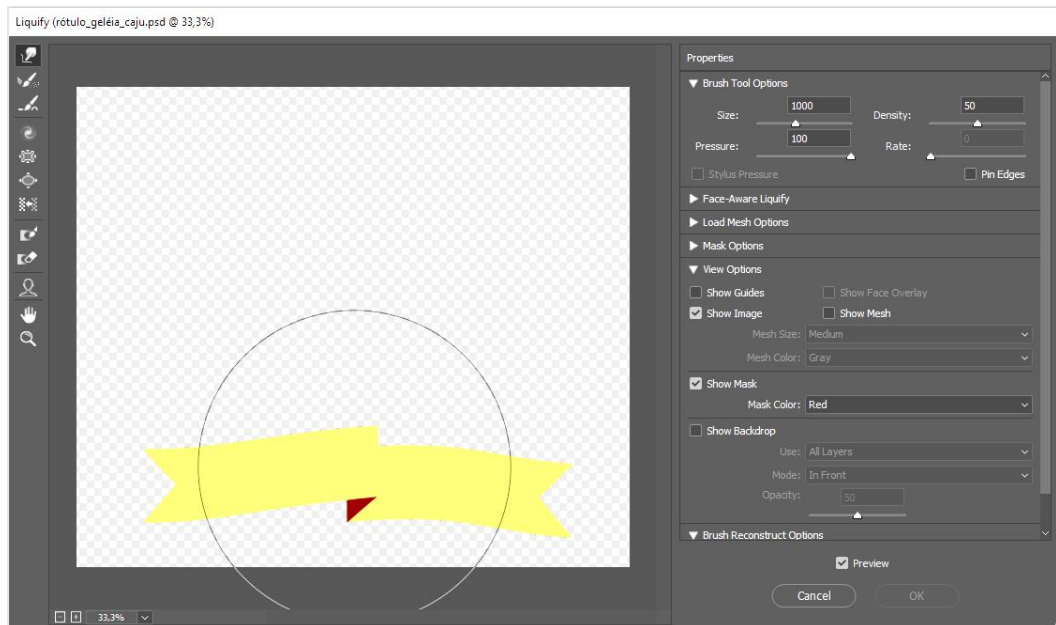
- a-) Duplique esta camada com **CTRL+J** e use a ferramenta **Move (Mover)** para posicionar da maneira como mostrado na imagem abaixo:



- b-) Utilize uma o **Polygonal Lasso (Laço Poligonal)** para selecionar e pintar esta pequena parte abaixo da faixa com uma cor escura, para dar a sensação de que está dobrada.



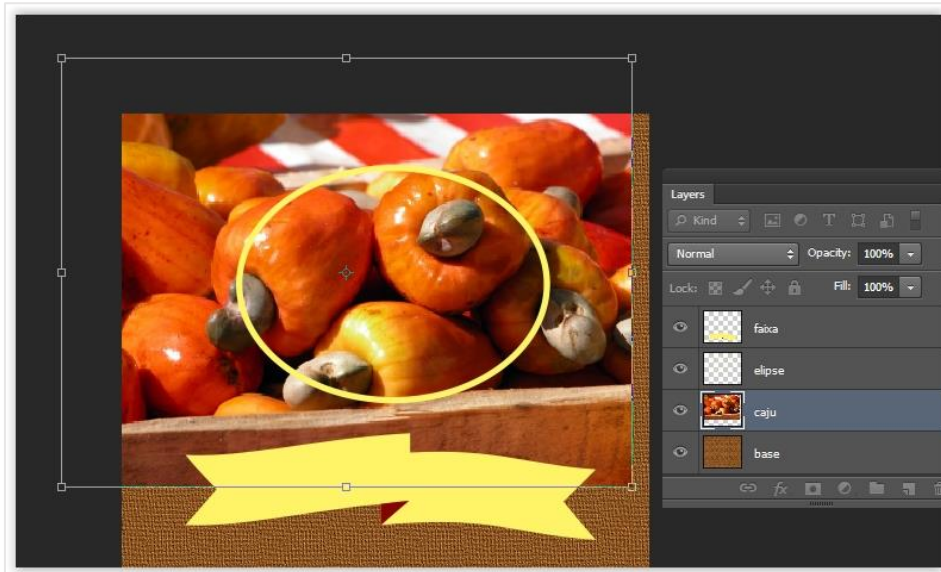
c-) Acione o **Liquify (Dissolver)**, lembrando que esta ferramenta está na aba **Filter (Filtro)** do menu superior, para dar sensação de movimento para faixa, aumente o diâmetro do pincel e arraste para cima.



d-) Abra a imagem do caju em uma outra janela **CTRL+O**.

e-) Utilize a ferramenta **Move** e arraste-a para a janela onde está sendo construído o rótulo.

f-) Diminua com o atalho **CTRL+T** até ficar de acordo com a elipse, como na imagem abaixo:



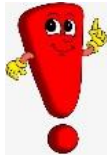
g-) Recorte a imagem com a **Polygonal Lasso (Laço Poligonal)** ou a **Pen (Caneta)** e deixe o **Layer** com a imagem do caju por baixo do **Layer** da elipse, assim poderá cortar rente à elipse, como vemos abaixo:



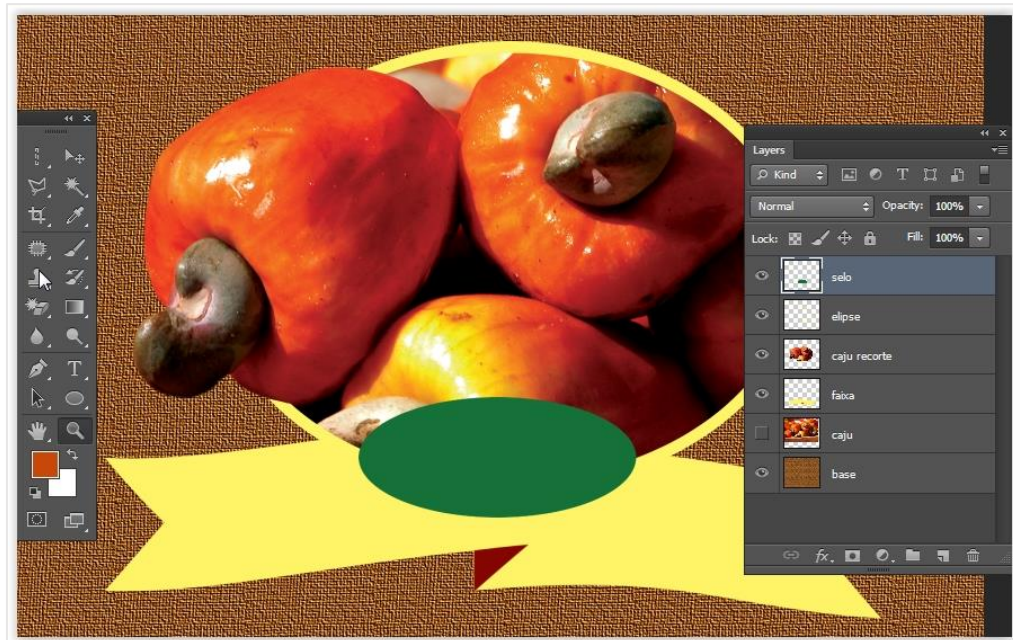


h-) Recorte o pedaço da elipse que está sobre o caju principal, assim parecerá que o caju está por cima da elipse.

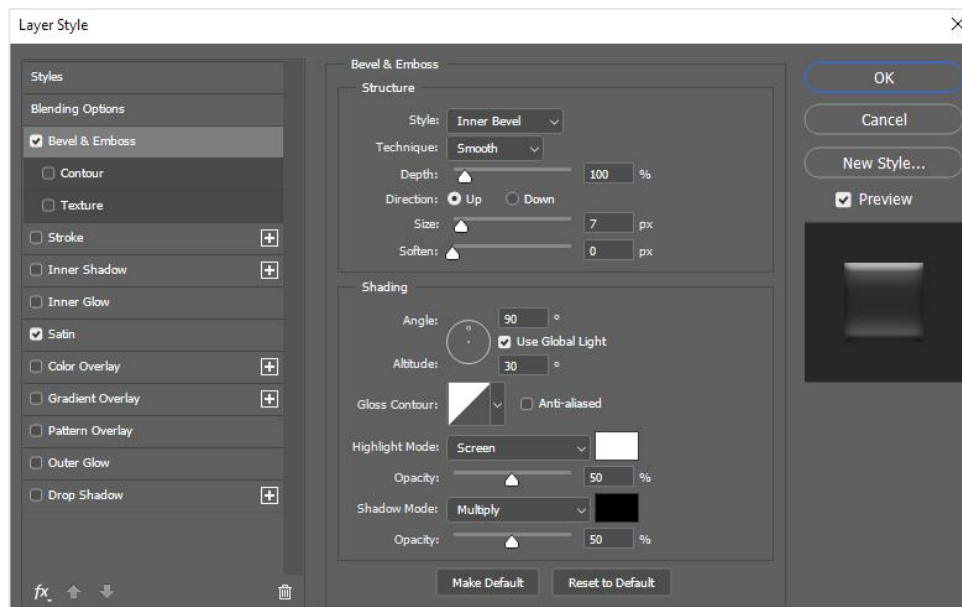




Para criar o selo na parte inferior da embalagem (sobre da faixa) utilize a ferramenta **Elliptical Marquee (Letreiro Elíptico)**, ajuste as opções da barra superior de tarefas para preencher cor, no caso foi utilizado tom de verde.



i-) Agora utilize os efeitos para atribuir volume, aplique o **Bevel & Emboss (Chanfro & Entalhe)** e o **Satin (Acetinado)**, assim atribuirá, além do volume, brilho interno, \*para acessar os efeitos clique no ícone “fx” no rodapé do painel Layer. Aparecerá lista com nomes dos efeitos e ao clicar em qualquer um deles surgirá a janela abaixo:



Ao lado esquerdo está a lista com os efeitos disponíveis, basta clicar sobre o efeito desejado que na parte central surgirá as opções de ajuste.

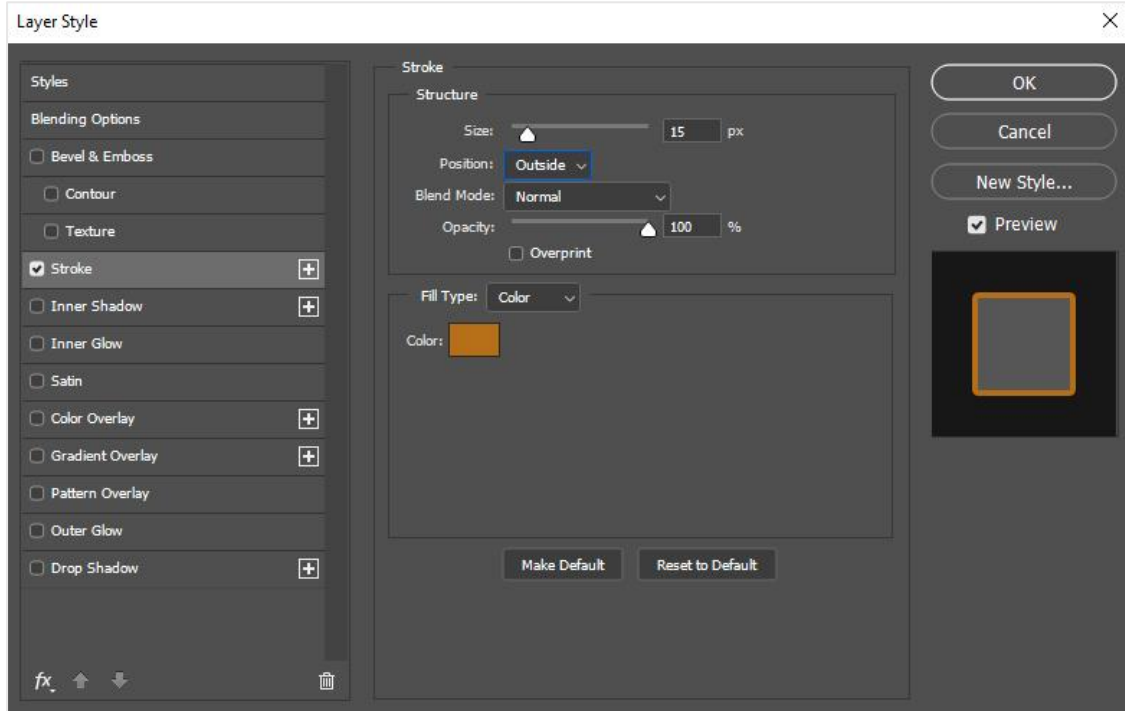
Abaixo exemplo de como deverá ficar a aparência do selo (elipse verde).

j-) Trabalhe os textos através do painel **Character (Caractere)** de acordo com as configurações apresentadas na imagem abaixo:



l-) Escreva “de caju” utilizando o efeito **Stroke (Traçado)**, para reforçar a estrutura das letras e ter mais legibilidade em relação ao fundo, já que esta parte do texto ficará sobre a imagem do caju.

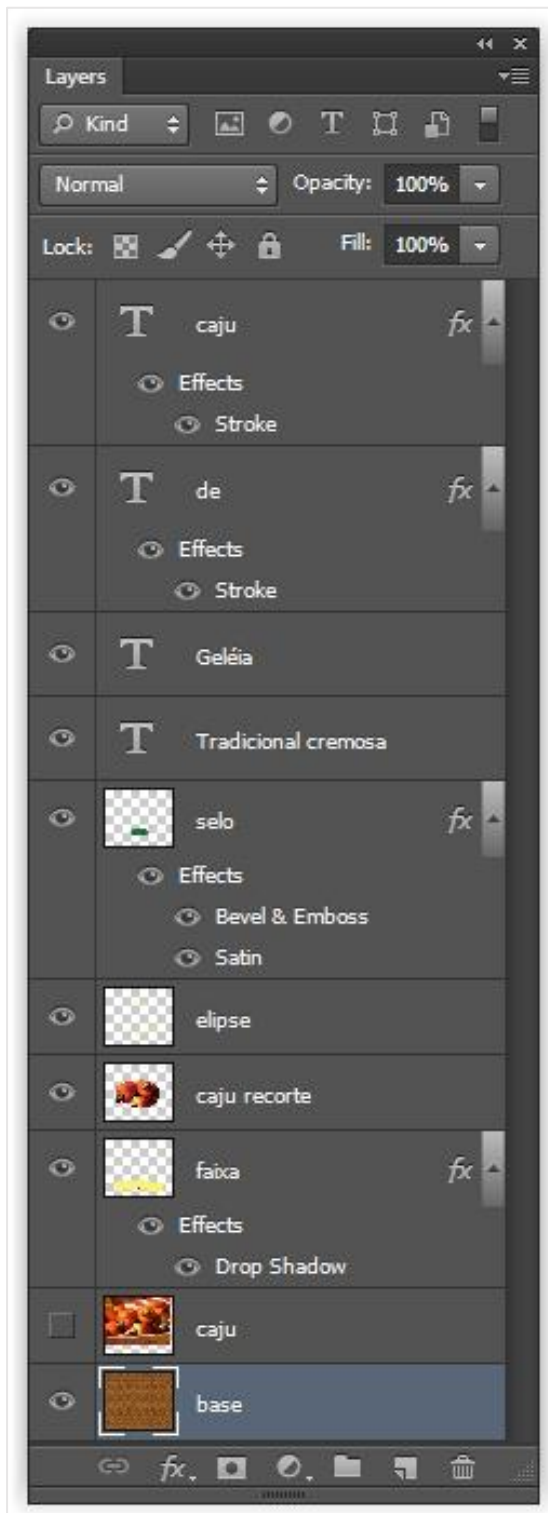




Abaixo o resultado final do trabalho:



Abaixo o painel **Layer** completo, mostrando como ficou a posição dos **Layers** neste trabalho.



## EXERCÍCIO – Proposta

1-) O(a) professor(a) poderá dividir os(as) alunos(as) em grupo e solicitar que cada grupo crie um produto (que pode ser alimentício ou não – de preferência produtos que tenham características da região – suco de uma fruta típica por exemplo) para desenhar o rótulo do produto no **Photoshop**.

### Poderá cumprir as seguintes etapas:

- **Primeira:** solicite que escrevam a ideia (pode ser dado um tempo de 15 min por exemplo para que cada grupo defina tipo de produto e o nome);
- **Segunda:** Distribua folhas e lápis para que cada grupo faça esboços simples para definirem as primeiras ideias \*importante todos os integrantes do grupo participarem (pode ser dado um tempo de 30 min e caso não dê tempo de fazer todas as etapas em uma aula pode dividir em duas);
- **Terceira:** Pesquisar imagens para serem utilizadas no rótulo (no caso de suco, por exemplo, imagens da fruta, da árvore, da colheita, das pessoas tomando o suco, entre outros). \*Pesquisa em banco de imagens gratuito para que a imagem possa ser utilizada no rótulo e pensar também nas cores a serem utilizadas (pode ser dado um tempo de 30 min). (Banco de imagens que podem ser utilizados: pixabay.com, pexels.com e unsplash.com);
- **Quarta:** Construir o rótulo no **Photoshop**, com atenção a questões de legibilidade do texto, coerência no uso das imagens, correta utilização das ferramentas do Photoshop. Cada grupo decidirá tamanho e formato do rótulo. (pode ser dado tempo de uma ou duas aulas).

**\*Em cada etapa é importantíssimo o(a) professor(a) acompanhar de perto o desenvolvimento do trabalho com cada grupo para auxiliar e orientar.**

**\*\*Após o término da atividade poderá ser utilizada a impressora do CT para imprimir os trabalhos e posteriormente poderá ser montado um painel nos corredores do CT para expor os trabalhos.**



**Objetivos da atividade:** Exercitar as ferramentas do **Photoshop** já criando uma peça gráfica que pode ser utilizada na realidade, visando solução. Treinar a criatividade dos(as) alunos(as) já aplicada em algo real. Mostrar a importância do trabalho em equipe e o cumprimento de tempo e prazos.

## IV - PINTURA DIGITAL

O **Photoshop** não é só utilizado para tratamento de imagens, suas ferramentas podem ser úteis para realizarmos trabalhos artísticos diversos, por exemplo pintura digital.

Na imagem abaixo podemos observar uma cena que foi construída a partir de desenho à lápis, foi escaneada e no **Photoshop** recebeu a pintura colorida e demais efeitos de luz.

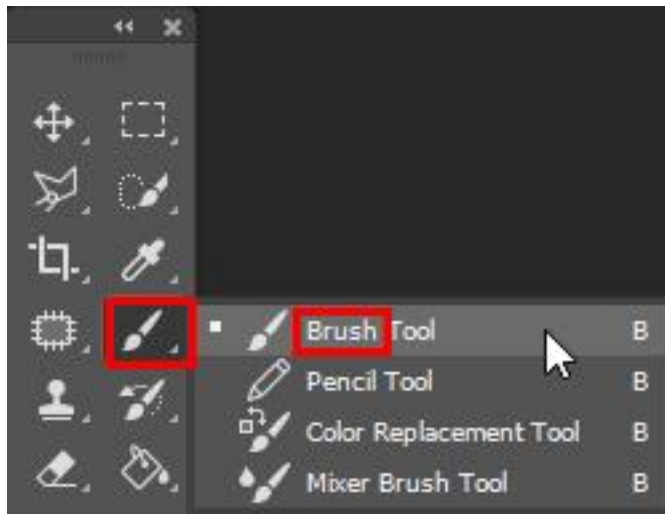
Veremos agora como realizar **pintura digital no Photoshop**.

Abaixo a imagem final da pintura que será desenvolvida como exercício:



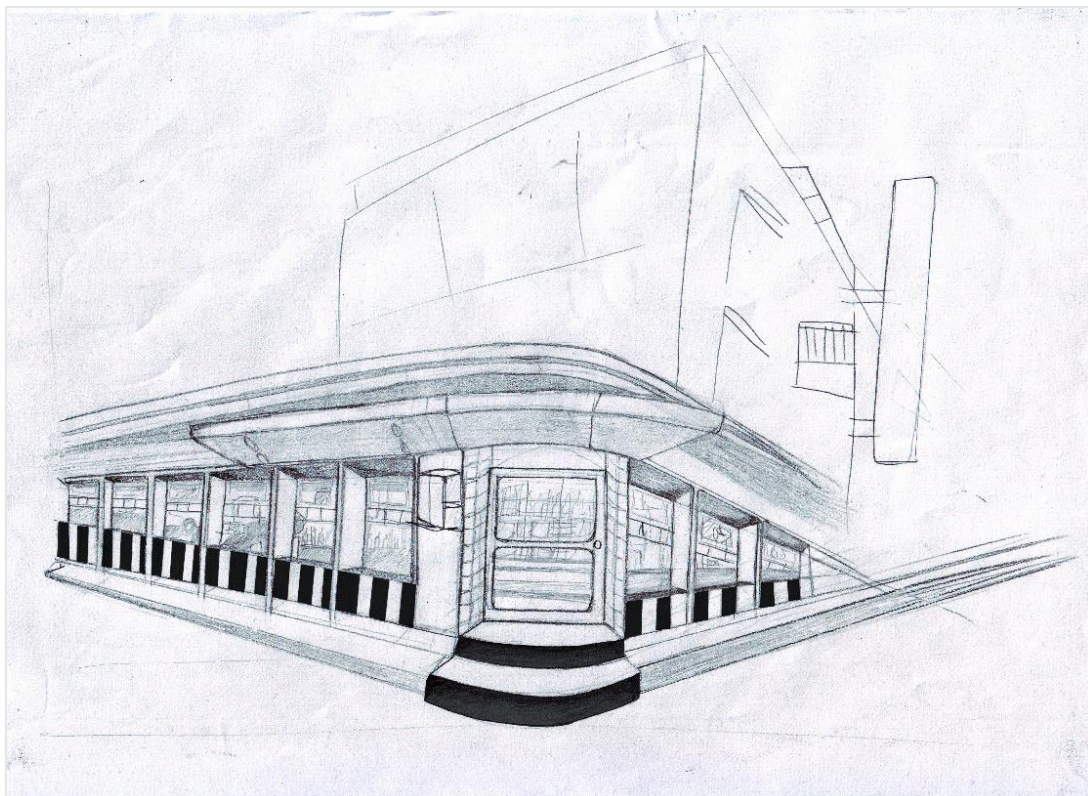


Para a pintura utilizaremos essencialmente a ferramenta Brush



Tudo iniciou a partir do desenho abaixo, feito a lápis que posteriormente foi escaneado.

A cena foi criada por etapas: o Diner (lanchonete) e o automóvel foram desenhados separadamente.



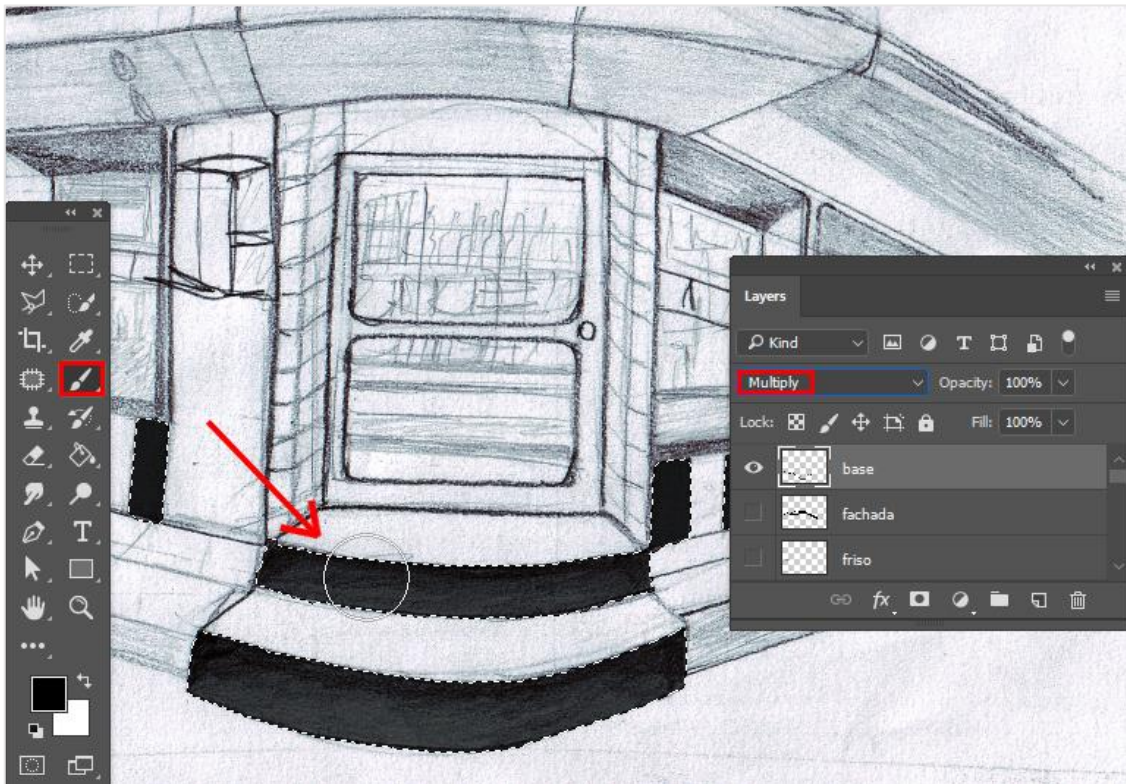


Para pintar digitalmente o desenho utilizaremos a ferramenta **Brush (Pincel)** e o conjunto de ferramentas de seleção.

A imagem abaixo exemplifica um dos procedimentos que poderemos utilizar para pintar digitalmente.

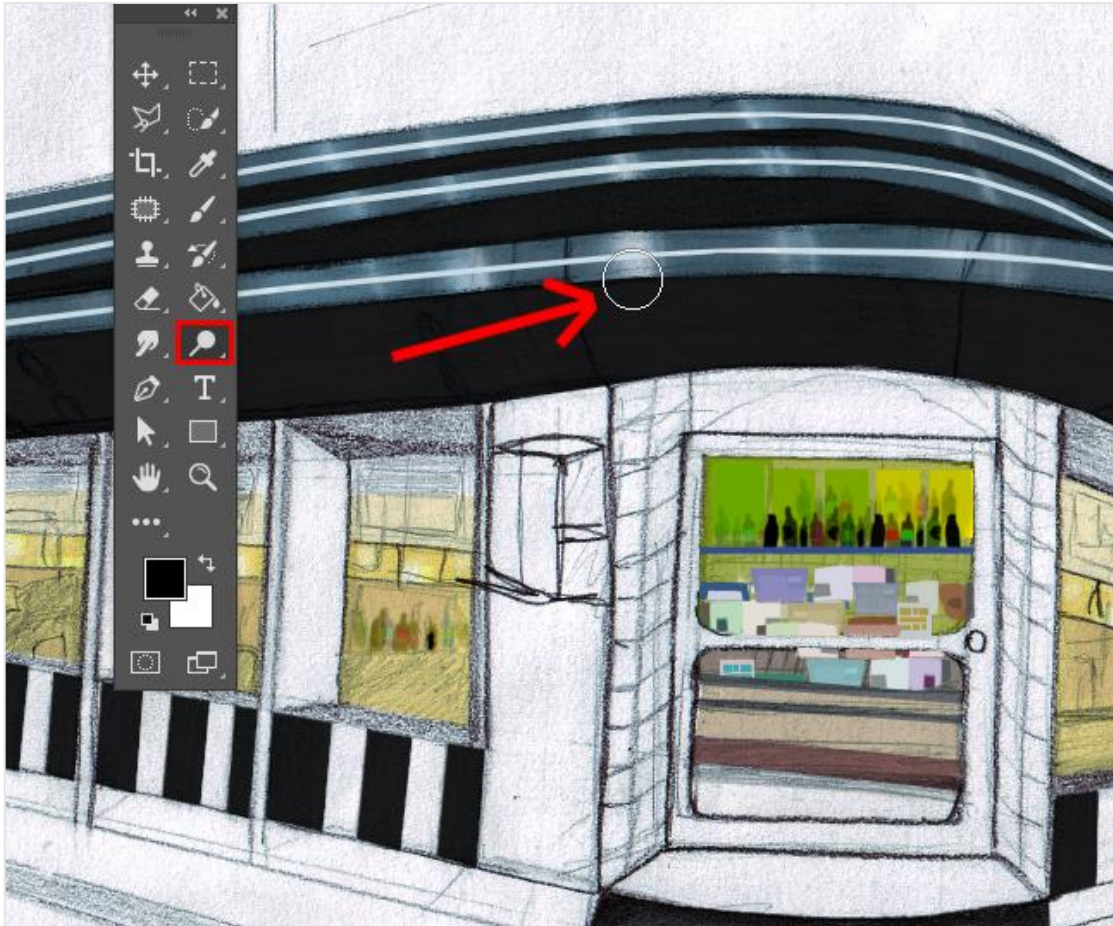
Aqui selecionaremos áreas específicas e com a ferramenta do pincel clicaremos e arrastaremos sobre a área de seleção para colorir por etapas.

No painel Layers ajuste a opção **Multiply** (como mostrado em destaque na imagem abaixo) dessa forma os traçado do lápis ficará amostra constituindo um estilo de desenho, existem diferentes formas de pintura digital aqui estamos realizando um misto de desenho a mão livre e recurso digital.



Na fachada podemos utilizar a ferramenta **Dodge** estabelecer feixes de luz simulando o brilho da superfície metálica.

Essa ferramenta sempre clareará a superfície ao clicarmos e arrastarmos sobre a pintura.

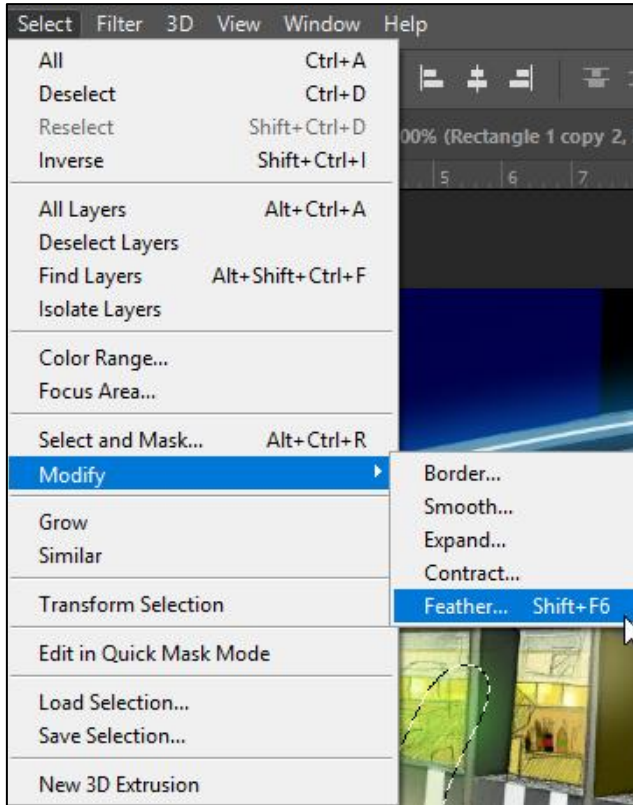


Após efetuarmos a pintura de base com o pincel e cores sólidas podemos fazer os efeitos de iluminação.

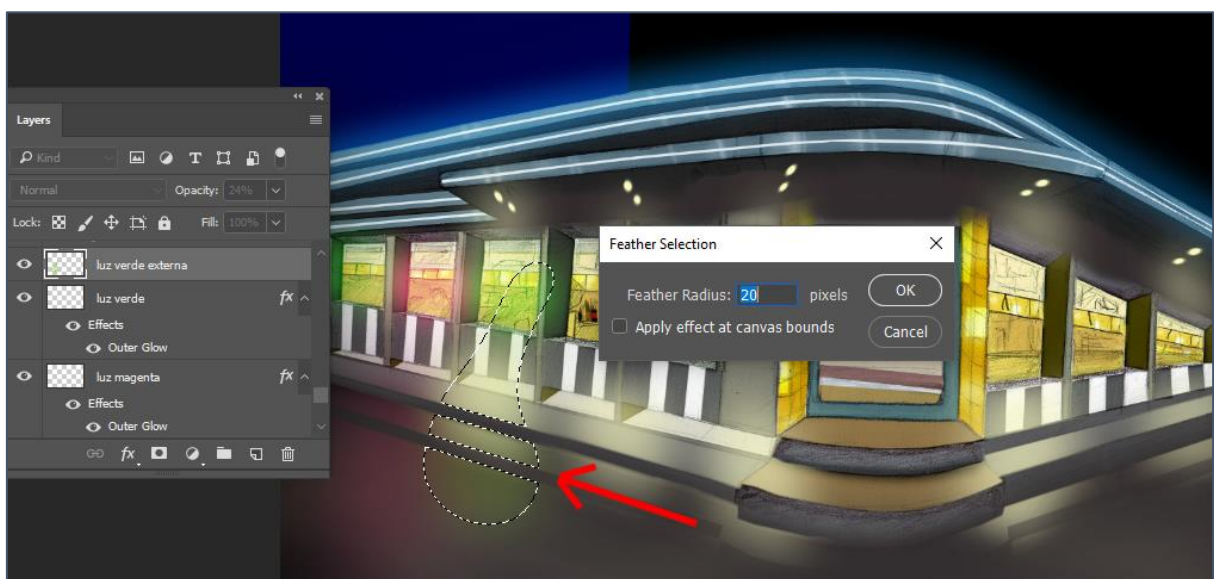
Uma das formas de se trabalhar luzes na pintura é utilizar as ferramentas de seleção e ajustar a opção **Feather** (que se localiza na opção **Modify** dentro do item **Select** do menu superior).

Esta opção pode ser utilizada para suavizar a seleção (através do ajuste da quantidade de pixels na janela **Feather Selection** – quanto maior a quantidade maior será a suavização).

E no momento que preencheremos a seleção com uma cor qualquer ao invés de termos um preenchimento sólido surgirá uma “nuvem” com a cor escolhida sugerindo a luz que se propaga de determinada fonte.

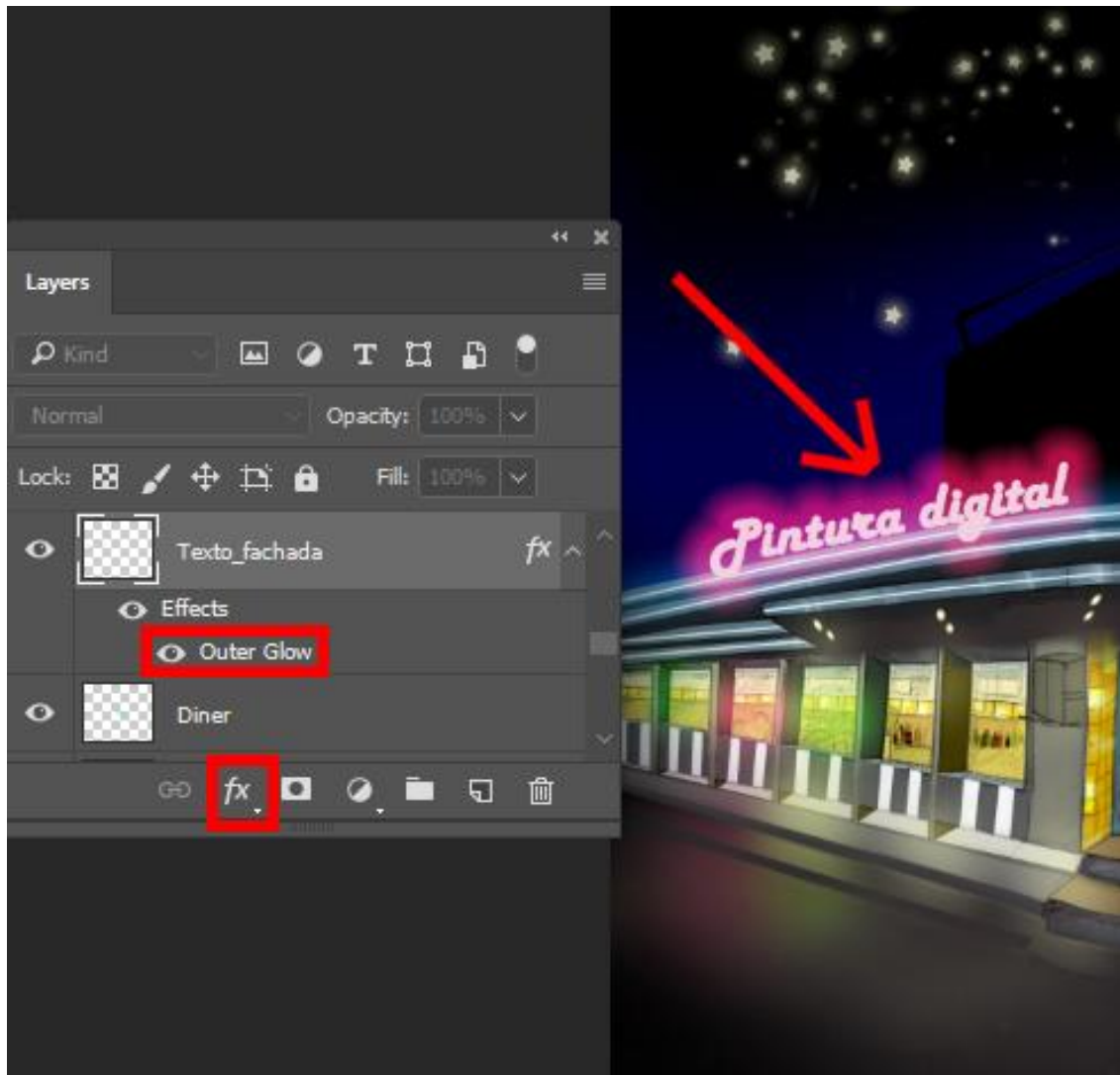


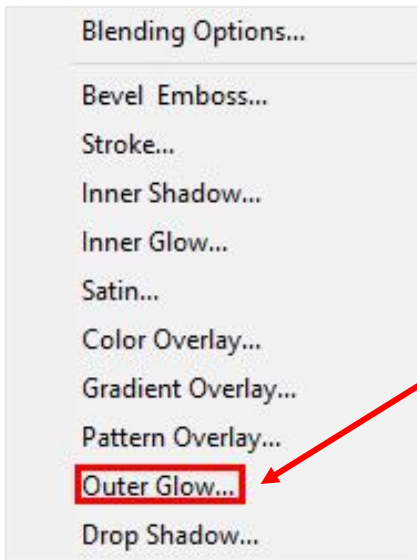
No exemplo ao lado vemos ainda como criar a sensação de volume nos degraus da parte inferior que na verdade são construídos a partir da subtração de áreas da seleção (como indicado pela seta vermelha).



## IV.1. Efeito de luz no texto

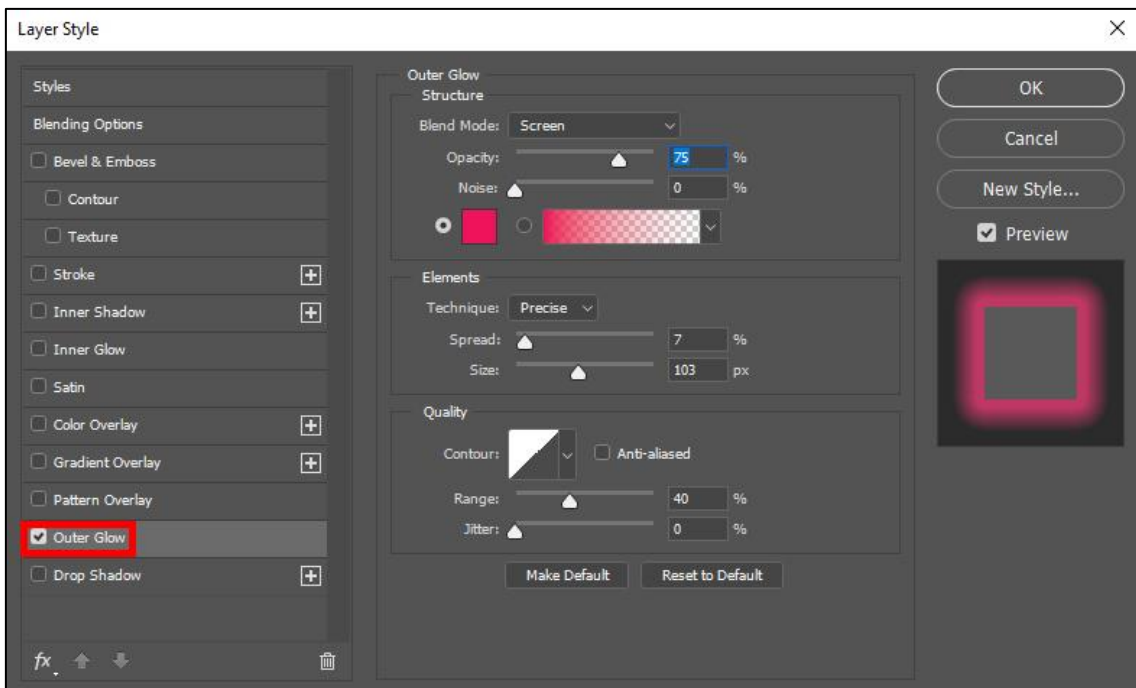
A seguir vemos como trabalhar os textos para inseri-los na fachada, basta utilizar a ferramenta de texto como vimos anteriormente, porém aqui aplicaremos efeito de luz sobre o texto considerando o texto como a fonte da iluminação que emana brilho, para isso utilizaremos o efeito **Outer Glow**:



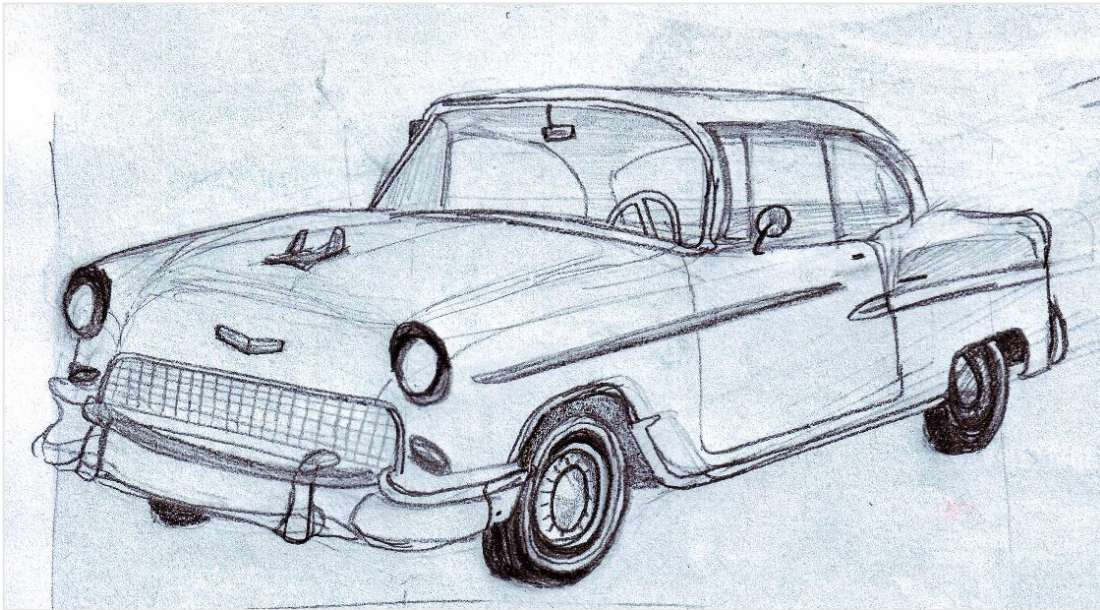


Ao clicarmos no ícone **Add a Layer Style** (representado por “fx” no rodapé do painel layers) abrimos a lista de opções abaixo, selecione a opção **Outer Glow**

Abrirá a janela abaixo com opções de ajuste específicas para este efeito:



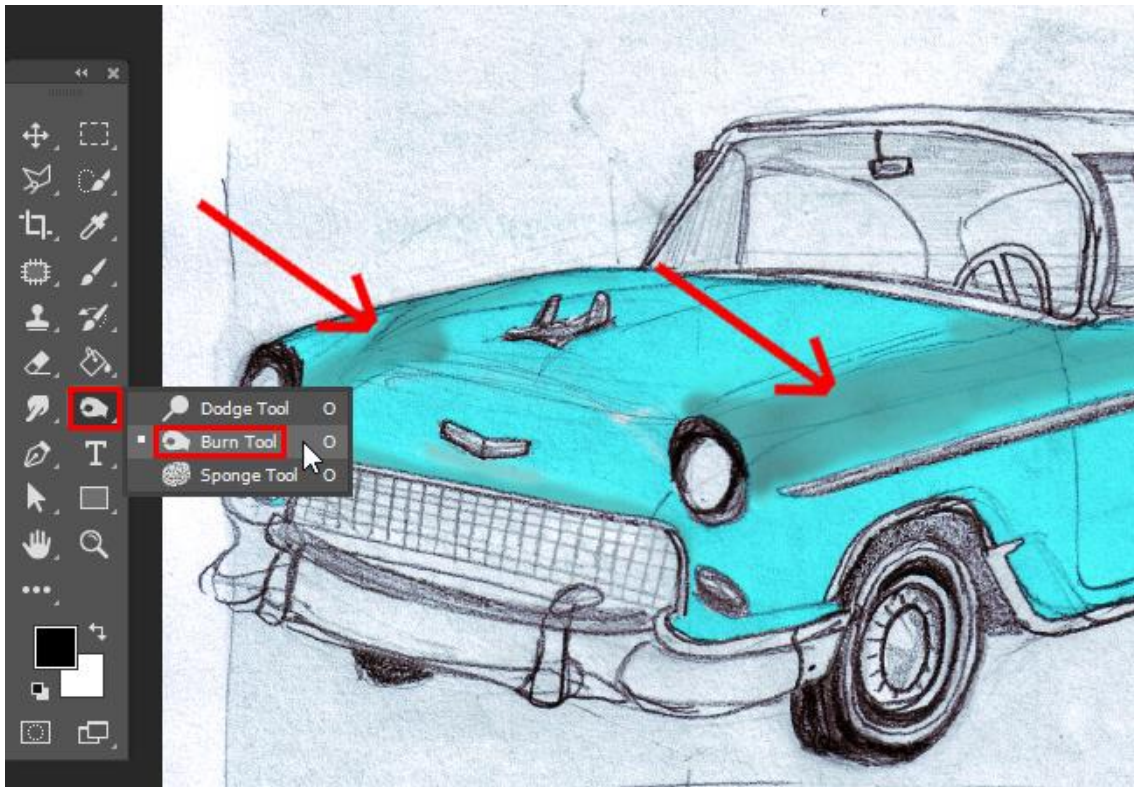
Separadamente foi feito o desenho do automóvel



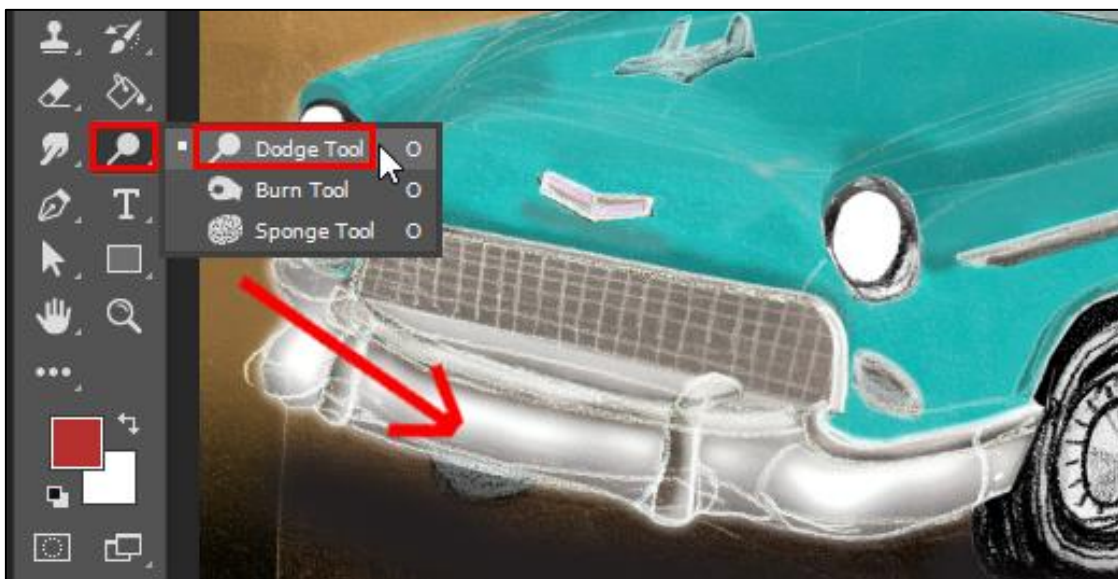
Após escanear o desenho iniciou-se a pintura digital.

Além do pincel e das ferramentas de seleção foi utilizado a ferramenta **Burn**, para se trabalhar as áreas escuras e assim acentuar a ideia de volume (indicado pelas setas vermelhas na imagem abaixo).

Para utilizar a ferramenta basta acioná-la e clicar e arrastar sobre a área que já foi colorida.



Nas superfícies metálicas (o para-choque por exemplo) utilizou-se a opção **Dodge** para fazer o efeito contrário ao **Burn** (clarear área pintada) e simular o brilho:



As luzes do veículo foram confeccionadas da mesma forma que as luzes da fachada da lanchonete

(selecione a área a ser preenchida de branco e utilizando o **Feather** para suavizar a seleção), como mostra a imagem abaixo:



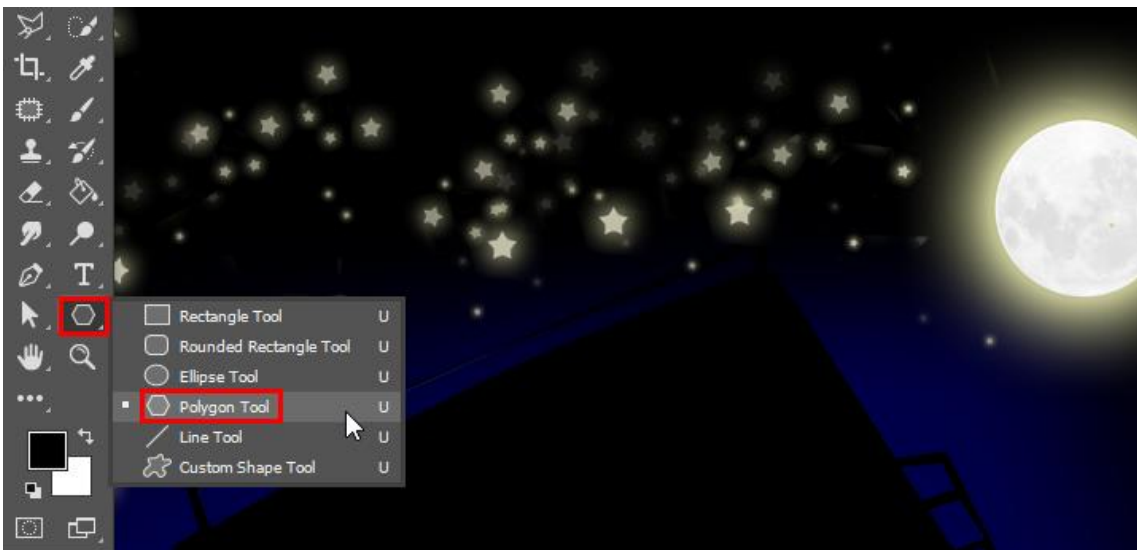
A imagem a seguir mostra o resultado final após o cenário ser montado e estar completo, juntou-se a lanchonete e o automóvel.

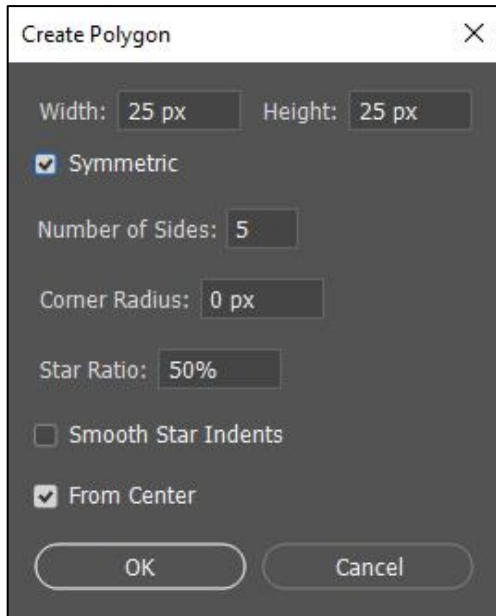
As edificações que completam o cenário foram feitas com a mesma técnica utilizando o efeito **Outer Glow** para simular a luz “neon”.





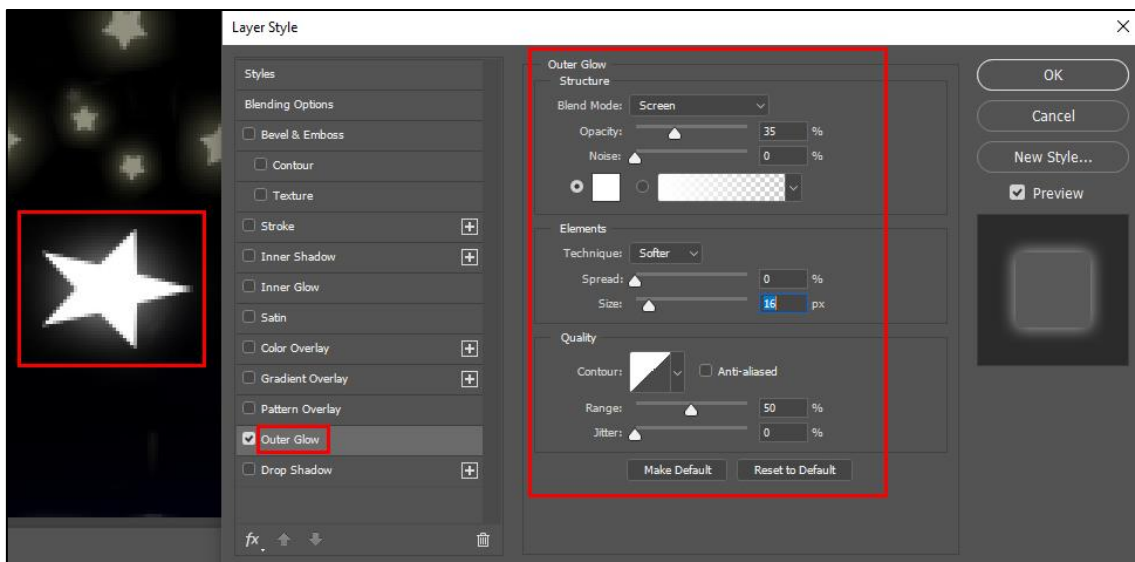
As estrelas foram confeccionadas a partir das ferramentas de formas geométricas básicas, no caso foi utilizada a opção **Polygon**:





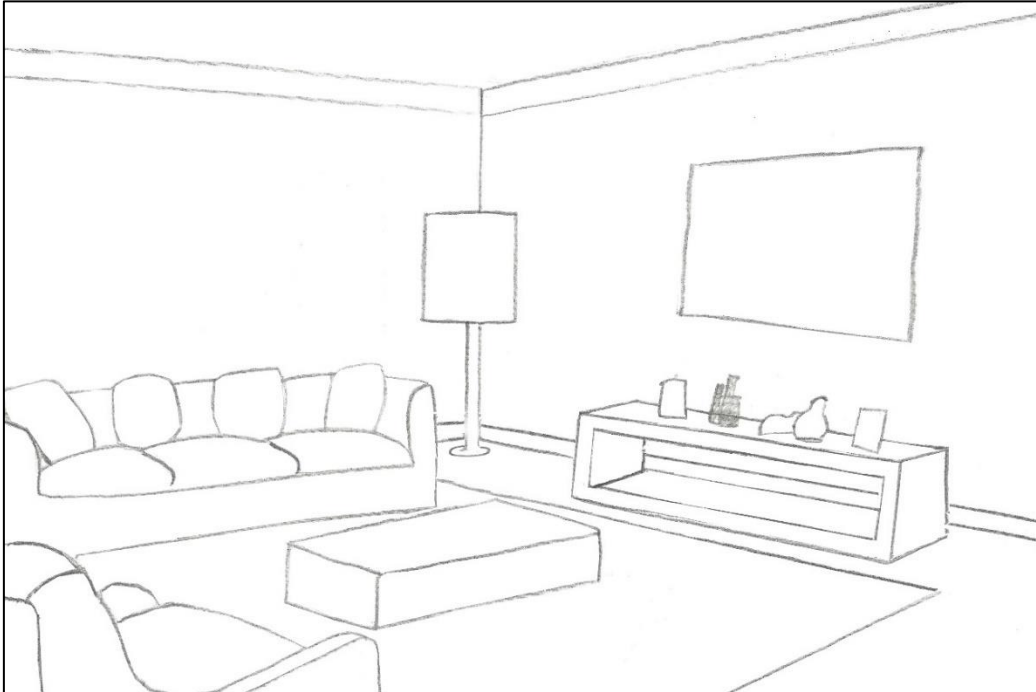
Ao acionar esta ferramenta basta dar um clique em qualquer parte da área de trabalho, surgirá a janela ao lado, ajuste as opções de acordo com a imagem. Atenção principalmente a opção “Star Ratio” que deve estar definida em 50% para que forme a estrela.

Após fazer a estrela utilize o efeito **Outer Glow**, da mesma maneira que utilizamos no texto da fachada da lanchonete, para dar brilho:



## IV.2. Exemplos de pintura digital

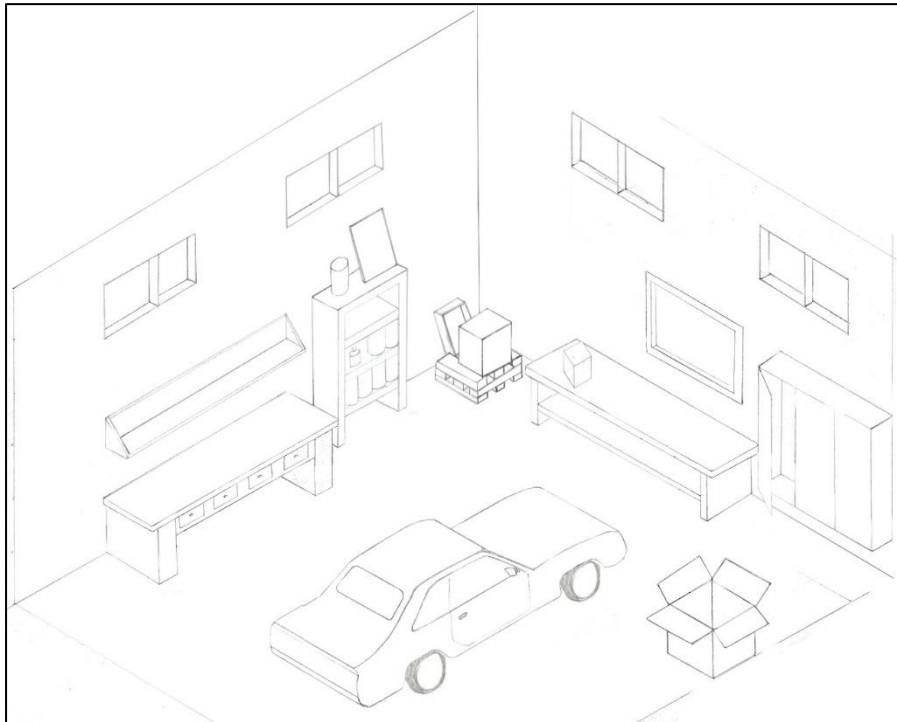
Abaixo uma sala desenhada a lápis e após o desenho ser escaneado ou fotografado foi aberto no **Photoshop** para receber a pintura.



Com os mesmos procedimentos do exercício anterior (utilizando principalmente ferramentas de seleção e pincel) o desenho foi colorido digitalmente.



No exemplo abaixo temos a representação de uma oficina mecânica que foi colorido com o mesmo procedimento do exemplo anterior:



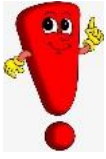
Porém aqui, durante a pintura, foram constituídos diversos objetos e detalhes que não estavam no desenho original.



Abaixo exemplo de como podemos utilizar uma ilustração colorida digitalmente aplicada a uma peça gráfica, no caso aqui uma capa de livro.

Neste caso foi utilizado, além do **Photoshop**, também o **Adobe Illustrator** para incluir o texto sobre a ilustração e compor a capa.





No exemplo abaixo podemos observar que é possível utilizar técnicas diversas para realizar pintura digital, podemos modificar as configurações da ferramenta **Brush (pincel)** para simular diversos traçados, espessuras e texturas para o pincel.

Assim como aplicar filtros no papel (plano de fundo) para simular uma tela de tecido de um quadro por exemplo.



Mais um momento de utilizarmos  
nossos conhecimentos e  
criatividade!  
Bora aos exercícios??



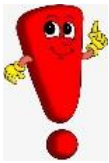
## EXERCÍCIO

1-) Poderá ser proposto ao aluno(a) utilizar a mesa digitalizadora (Tablet) para colorir determinado desenho (um personagem ou computador por exemplo) previamente desenhados a lápis.

A mesa digitalizadora ficará sobre a mesa do(a) professor(a) e poderá ser solicitado que cada aluno (um por vez) venha até a mesa do(a) professor(a) para utilizar a mesa digitalizadora e colorir uma parte do desenho, que será feito em grupo, em atividade colaborativa.

Enquanto isso os demais colegas podem acompanhar pela monitor da TV.

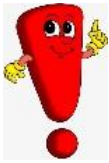
O(a) professor(a) acompanha controlando o tempo que cada aluno poderá utilizar a mesa digitalizadora (enquanto isso os demais alunos (a) realizam alguma outra atividade).



**Objetivo da atividade:** Proporcionar que o aluno tenha contato com a tecnologia ao mesmo tempo que exercita a criatividade e se diverte, entendendo que é possível realizar um trabalho criativo de maneira colaborativa.

2-) Solicitar que na hora do intervalo cada aluno(a) saia da sala e ande pelo CT com papel e lápis para rapidamente desenhar algo (uma fruta, uma planta, um objeto, entre outros – poderá ser definido um tema).

O desenho será escaneado ou fotografado pelo(a) professor(a) e na aula seguinte possa ser colorido no **Photoshop**.



**Objetivo da atividade:** Seguindo preceitos de metodologia ativa essa atividade possibilitará o(a) aluno(a) exercitar o censo de observação a medida em que busca algo a ser representado, exercitará também o desenho gestual ampliando horizontes em relação ao trabalho com computação gráfica.



**3-)** O(a) professor(a) poderá dividir os alunos em grupo e solicitar que cada grupo crie uma pequena história que envolva alguma situação de solidariedade, respeito ao colega, proteção a natureza, entre outros.

Cada grupo ficará com um tema e na aula seguinte o grupo poderá desenhar alguns quadrinhos (pelo menos um para cada aluno do grupo) e na aula seguinte poderão colorir no **Photoshop** e inserir também texto para fazer uma história em quadrinhos.

**\*Os temas podem ser definidos junto a oficina de formação humana.**



**Objetivo da atividade:** Exercitar a criatividade e compreender que a criação pode ser compartilhada e que a atividade em grupo enriquece o trabalho.

Será oportunidade também para discutir princípios e valores inerentes a conduta em sala de aula e na sociedade de modo geral frente a colegas, amigos, professores, família, entre outros por meio da criação artística por meio do desenho e da computação gráfica.

**4-)** Criar flayer (pequeno folheto) de anúncio de show para determinado artista da região.



**Objetivo da atividade:** Produzir material que poderá ser utilizado profissionalmente propiciando geração de renda através do desenvolvimento de comunicação visual.

TER 14 NOV

VÉSPERA DE FERIADO

**VILLAMIX**  
CARIRI

AVINE  
VINNY

MAKE U SWEAT  
+ GIULLIAN MONTE

REALIZAÇÃO: **Y&Y DO PAREDÃO** VENDAS: **colcci** APOIO: **BRAHMA** **JOHNNIE WALKER. KEEP WALKING.** **Cariri Connect** **Aguilar** **Jeep** INFORMAÇÕES: **(88) 3085.1776**

APRECIE COM MODERAÇÃO. MAS NÃO COMPARTILHE COM MENORES DE 18 ANOS.

18

OBS



Acima trabalhos de George Francisco

<https://www.behance.net/gallery/60787025/VillaMix-Cariri-Job-083-Digital>



Trabalho de Jhonata Santos

<https://www.behance.net/gallery/53210801/Flyer-Sao-Joao-Andson-Mendonca>

**V – APOIO - sites, vídeos e conteúdo de interesse**

- Matéria – Matéria do portal Adobe sobre a possibilidade de simular digitalmente pintura a óleo:

<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/oil-paint-filter.html>

- Matéria – Sobre fotomontagem:

[http://obviousmag.org/archives/2011/04/renascimento\\_moderno.html](http://obviousmag.org/archives/2011/04/renascimento_moderno.html)

- Site sobre o livro ilustrado “A ruína dourada” com ilustrações digitais feitas pela artista Milena Buzzinaro:

<http://aruinadourada.com/>

- Sites – ADOBE – desenvolvedora do Photoshop, neste site é possível fazer o download da versão temporária do Photoshop:

<https://www.adobe.com/br/#>

- Sites – Pixabay - banco de imagens gratuito:

<https://pixabay.com/>

- Sites – PSD Graphics – site com elementos gráficos:

<http://www.psdgraphics.com/>

- Vídeo – Canal Adobe Photoshop:

<https://www.youtube.com/channel/UCIH-KpveOLJszChWRfFmPfQ>

- Ferramenta online: Paleta de cores da Adobe – auxilia na escolha da combinação cromática para trabalhos diversos:

<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel/>

- Site: Página para gerar combinações de cores e auxiliar na escolha:  
<https://colors.co/>
  
- Site: também possui palestras de cores e auxilia na combinação de diferentes tons:  
<http://www.colourlovers.com/>
  
- Infográfico: Informações sobre configuração e uso das escalas RGB e CMYK:  
<https://encinas.me/diferenca-entre-rgb-e-cmyk/>
  
- Reportagem – Portal Tecmundo traz o trabalho de Michael Guppy:  
<https://www.tecmundo.com.br/arte/12045-artista-usa-selecao-do-photoshop-para-recriar-obras-famosas.htm>
  
- Reportagem sobre fotomontagem do artista Adrian Sommeling:  
<https://www.dinheirovivo.pt/buzz/galeria/este-artista-usa-photoshop-para-criar-imagens-surreais-com-o-filho/>

## VI - REFERÊNCIA

ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS6. São Paulo: Senac, 2013.

FAULKNER, Andrew. Adobe Photoshop CC (2015): Classroom in a book. Porto Alegre Bookman 2016.

MOUGHAMIAN, Dan. Adobe Digital Imaging how-to: 100 técnicas essenciais para Photoshop CS5, Lightroom 3 e Camera Raw 6. Porto Alegre: Bookman, 2015.

PRIMO, Lane. Estudo dirigido de Adobe Photoshop CS6 em português para Windows. São Paulo Erica 2013.

<http://www.adobe.com/br/products/photoshop.html> – acessado em 21/11/2019

<http://www.photoshoptotal.com.br/dica-de-photoshop/23/conhecendo-as-ferramentas-do-photoshop> acessado em 21/11/2019

<https://www.infoescola.com/informatica/introducao-ao-photoshop-e-operacoes-basicas/> acessado em 21/11/2019

<https://www.grupocriativo.com/qual-e-a-real-importancia-do-conceito-no-design/> acessado em 22/11/2019

<https://designculture.com.br/5-conceitos-simples-para-um-design-inspirador> acessado em 22/11/2019

<https://rockcontent.com/br/blog/o-que-faz-um-designer-grafico/> acessado em 23/11/2019