



**Photoshop Aplicado**

**Módulo 05 - Finalização e Vetores**

# Aula 01

## Pixel e Vetor

- A diferença entre a arte em pixel e a arte vetorial é significativa, inclusive para seus fins, enquanto uma peça não perde resolução e tem maior mabeabilidade a (vetor) outra tem mais liberdade criativa mas limitações de edição.

### Pixel art



### Vector art



# Aula 02

## Ferramentas vetoriais

- Existe um grupo de ferramentas dentro da plataforma que se comportam como vetores, são elas:



A ferramenta texto trabalha de forma vetorial pois é preciso pode alterar seu tamanho e propriedades sem perder resolução

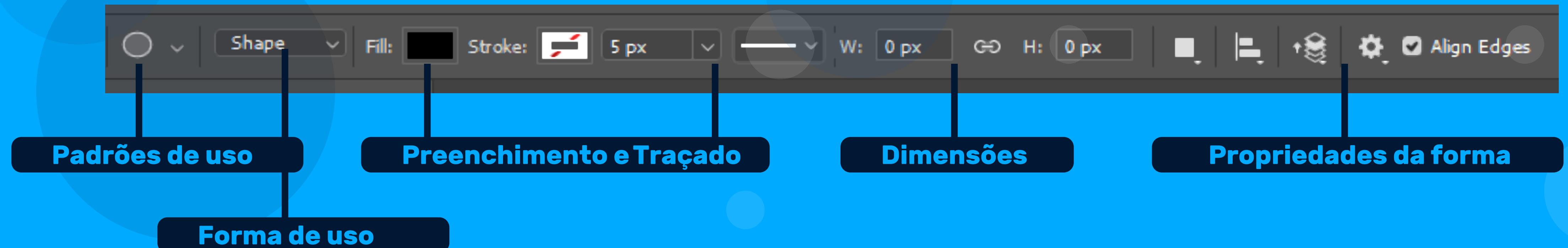
A ferramenta caneta é a forma livre de criação vetorial, trabalhando com pontos de maneira individual para gerar objetos vetoriais

A seleção de uma forma vetorial é diferente da seleção convencional, por isso a path e a direct selection fazem parte das ferramentas vetoriais.

Para poder criar formas pré-definidas no ambiente vetorial do photoshop podemos usar as shapes.

# Propriedades

As propriedades relacionadas as ferramentas vetoriais são bem semelhantes, podendo trabalhar com seu traço, seu preenchimento, e interação entre as formas.



Aqui podemos definir se a ferramenta vai criar uma camada vetorial, apenas uma linha vetorial chamada PATH ou se ela vai funcionar gerando uma forma em pixel.

O vetor tem aplicações bem específicas e funciona como um estilo artístico, entender como e quando usar o vetor te trará singularidade como profissional e artista, dentro e fora do Photoshop

# Aula 03

## Criando vetores

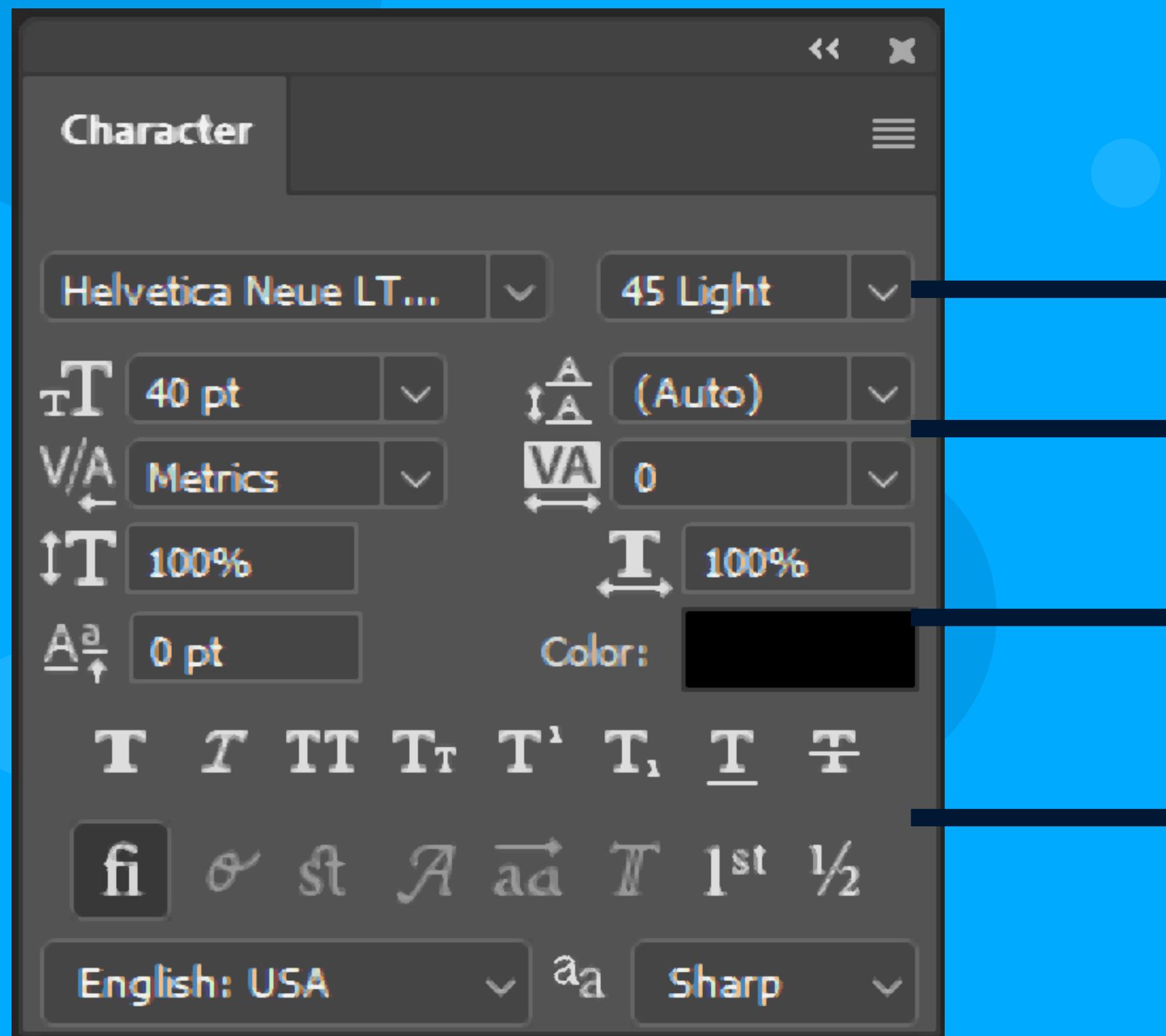
- A ferramenta caneta é a principal ferramenta para conseguir criar formas mais complexas com o vetor, entendê-la é de extrema importância, por isso deixarei um pequeno jogo que reforça o uso e criação dos pontos e curvas bezier para treinarmos.

**THE BEZIER GAME**

# Aula 04

## Ferramenta texto

- A ferramenta texto possui mais informações do que pensamos, ela é de extrema importância para quem trabalha com a área gráfica e editorial.



Na primeira área temos a família e o estilo da tipografia para selecionar.

Na segunda área definimos o comportamento da letra, seu tamanho e espaçamentos.

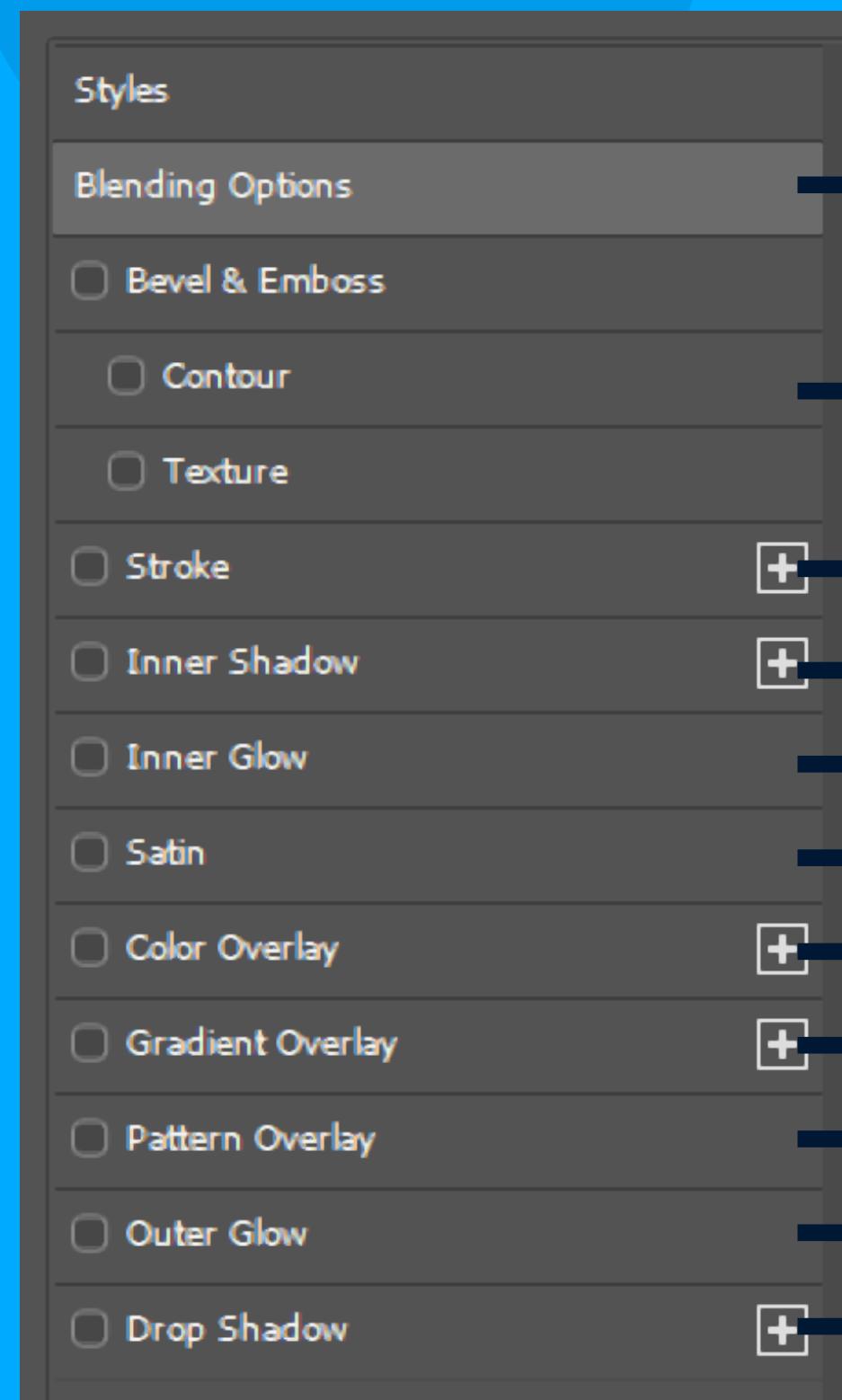
Na terceira área definimos o visual de letras individuais, largura e altura, cor e posição.

Na quarta parte lidamos com os glyphs e simulações, como a letra vai se comportar baseado nas variantes que existem da fonte e do software.

# Aula 05

## Estilos de camadas

- Os estilos de camadas são efeitos que podemos aplicar nas camada como um todo, assim todo elemento que existir dentro desta folha vai receber algum efeito visual.



Opções de mesclagem que podemos aplicar nas camadas.

Bevel and emboss cria efeito de volumetria no objeto da camada.

Stroke gera uma borda no objeto da camada.

Inner shadow gera uma sombra interna ao objeto.

Inner Glow vai trabalhar com um brilho interno ao objeto.

Satin é responsável por gerar uma sombra dinâmica baseado na forma do objeto.

Color overlay aplica uma cor em cima do objeto.

Gradient overlay aplica um gradiente em cima do objeto.

Pattern overlay aplica um padrão em cima do objeto.

Outer glow aplica uma luz na parte externa ao objeto.

Drop shadow aplica uma sombra na parte externa do objeto.



**Layer style tutorials**



# PHOTOSHOP

Vamos ao  
módulo 06!