



Photoshop Aplicado

Módulo 01 - princípios

Aula 01

Mercado de trabalho

- O Photoshop é uma ferramenta que abriu o mercado de trabalho no design digital, com o seu foco inicial em editar fotografia ele foi ganhando cada vez mais corpo para seu propósito e hoje é uma ferramenta coringa para fazer parte do processo de trabalho de vários segmentos de criação.

Concept art

O concept art é o processo de criar conceitos para o ambiente de filme, game, animação entre outros. É um exemplo de uso da ferramenta.



3D generealist

O processo de construção de qualquer elemento em 3D precisa passar pela etapa de tratamento da imagem, ou criação de texturas.



Fotógrafo

Tratar as imagens de um ensaio fotográfico é um processo hoje em dia muito comum para a profissão, seja este ensaio de ambiente, modelos ou produtos.



Esses são apenas alguns exemplos de mercado em que é necessário o conhecimento da ferramenta Photoshop, dentro de cada um deles existem ainda mais segmentações como o game, a animação, o design editorial, o design de interiores, o artista técnico, etc..

Aula 02

Creative Cloud

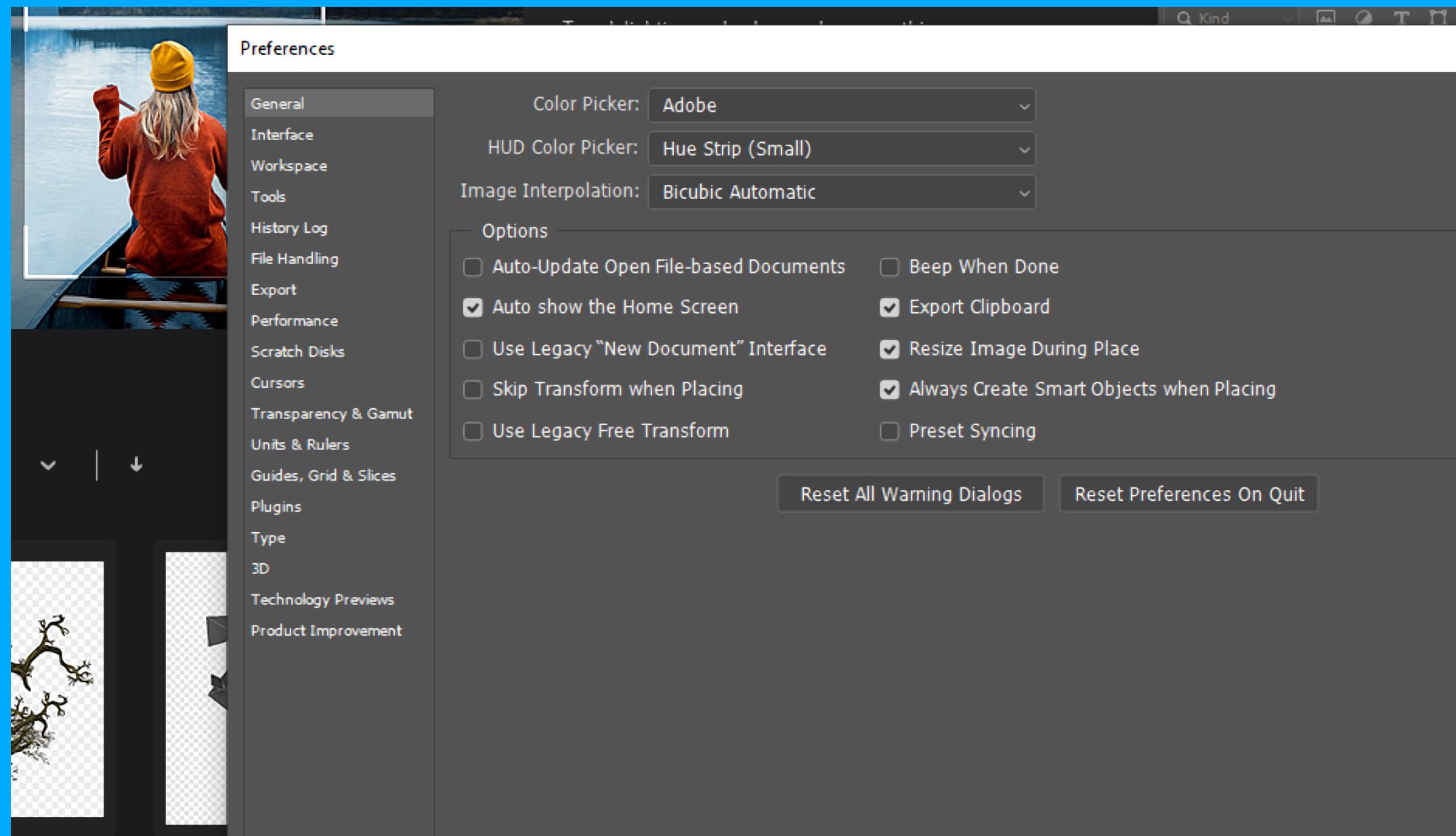
- A Creative Clous é a ferramenta criada pela Adobe para juntar todos os aplicativos criados por ela e ser um espaço digital dentro da adobe para cada cliente. Assim como existe o cloud da apple e do google e vários outros serviços a Adobe traz este espaço para você conseguir armazenar suas configurações.



Aula 03

Primeiro Arquivo

Trabalhar com o photoshop é se organizar para a entrega final do projeto, o primeiro passo que você toma é definir quais a configurações do seu arquivo e como o seu software vai estar configurado para isso. Você possui diferentes áreas de trabalho e diferentes configurações para cada área de atuação.



Definir suas preferências é um passo muito importante para conseguir usufruir do máximo que a ferramenta te fornece.

Lembrando que podemos resetar essas preferências abrindo o software pressionando as teclas de atalho CTRL + SHIFT + ALT.

GENERAL - Área onde você consegue definir opções gerais do software, como definir a forma na qual sua paleta de cores vai aparecer, como as imagens vão ser redimensionadas, resetar as preferências e resetar os avisos do software.

INTERFACE - Área onde você consegue trabalhar as opções de interface do software, como cor do tema geral se vai ser claro ou escuro, linguagem da interface se ouver opção e cores de bordas e janelas.

WORKSPACE - Define algumas opções de como a sua área de trabalho vai se comportar, como deixar as janelas em cascata, abrir novos documentos em abas, etc...

TOOLS - Nesta janela você pode definir algumas propriedades de como as ferramentas vão se comportar, permitir que dois cliques execute ação com a ferramentas, fazer com que o shift troque de ferramenta.

HISTORY LOG - Aqui você pode habilitar para o photoshop salvar junto com o arquivo um log do seu histórico, de quais ferramentas foram usadas no arquivo.

FILE HANDLING - Nesta área é definido como os arquivos temporários serão armazenados no seu computador, tanto backups de segurança como arquivos para melhor desempenho do photoshop.

EXPORT - Traz propriedades de exportação de arquivos do software.

PERFORMANCE - Nesta janela podemos definir quanto de memória dedicamos para o photoshop e qual o oricessamento gráfico estamos utilizando juntamente com o software.

SCRATCH DISK - Esta área é para você definir onde do seu computador estes arquivos criados pela adobe serão armazenados.

CURSORS- Área onde você consegue como o cursor vai ser apresentado na tela.

TRANSPARENCY AND GAMUT- Define como a transparência e os avisos de tonalidades vão se comportar dentro do software.

UNITS AND RULERS- Esta área define como você quer visualizar as unidades de medida do software e como a régua vai se comportar.

GUIDES, GRIDS & SLICES - Aqui você pode definir o comportamento das grids criadas dentro da ferramenta.

PLUGINS- Aqui você define como vai ser a interação do software com os plugins instalados nele.

TYPE- Configuração de como o texto vai se comportar dentro do photoshop.

3D- Configuração de como o trabalho 3D vai se comportar dentro do photoshop.

As duas ultimas configurações funcionam para testar novas features da ferramenta e conseguir dar feedback para a adobe antes deles implementarem.

Aula 05

Salvando o projeto

- Salvar o projeto é uma coisa simples, porém é importante entender a base de alguns dos principais formatos que podemos usar no photoshop.

Suportam camadas

- PSD
- PSB
- TIFF

Suportam transparência

- PSD
- TIFF
- GIF
- PNG
- PSB

Suportam Vetores

- EBS
- SVG
- OBJ

Suportam Arquivos pesados

- PSB
- TIFF

Entender sobre formatos é algo que vamos compreendendo cada vez mais com os projetos que criamos, pois cada tipo de projeto se comunica melhor com um formato em específico.



PHOTOSHOP

Vamos ao
módulo 02 !