



Eis que o Photoshop 6 já está sendo vendido e toda a imprensa de informática teve a sua oportunidade de publicar aquelas costumeiras matérias recheadas de elogios e entusiasmo forçado, evidentemente insufladas por muita leitura de *releases* e pouco tempo de uso. Que tal, para variar, uma análise *verdadeira* do que *realmente* importa no produto, vinda de um usuário *de fato*? É o mínimo que você deve esperar da Macmania. Se você imaginava que este artigo seria



mais uma banal lista de *features*, sinto muito (ou ainda bem...). A Adobe quis mostrar serviço nesta versão; é novidade demais

para o espaço de que dispomos aqui. Por isso, vou me concentrar em comentar aquilo que poderá mudar o seu dia-a-dia com ele.

### Afinal, o Photoshop tem concorrentes?

O carro-chefe da gigantesca Adobe é um fenômeno isolado na indústria de software: consegue ser um monopólio e, paradoxalmente, estar em permanente evolução e ser incrivelmente bom – não só em solidez, poder e prestígio, mas principalmente em *popularidade*.

Enquanto isso, a lista de concorrentes do Photoshop é quase toda ela composta de programas defuntos – alguns sucumbiram antes mesmo de serem lançados.

PhotoMac, Macromedia XRes, QuarkXPosture, Live Picture, ColorIt, ImageStyler, Specular Collage, Altamira Composer... alguém se lembra? Restam ainda quatro rivais “vivos”, nenhum deles realmente pau-a-pau com o líder:



**Pró:** Melhorias para todos os gostos e necessidades, especialmente o gerenciamento de trabalho em grupo e a produção de conteúdo simultaneamente para a Web e para o papel; incorporação de ferramentas de desenho vetorial; manipulação de textos, layers e efeitos muito mais poderosa



**Contra:** Mais complicado do que nunca; botoneira de opções de ferramentas pode ser irritante; objetos vetoriais são difíceis de usar; ImageReady continua na parada

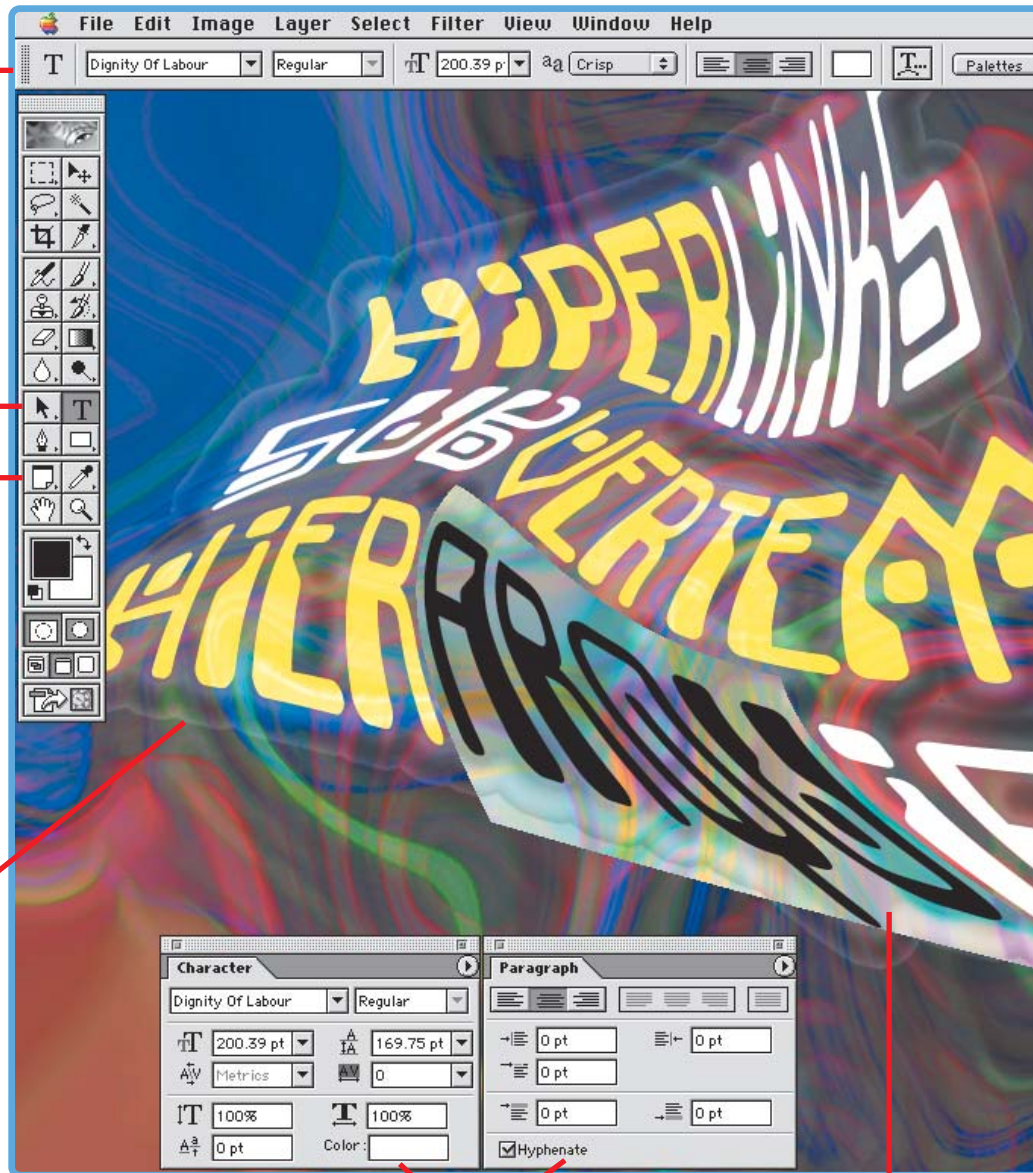
A paleta Options agora virou essa “tripa”

Ferramentas vetoriais como as do Illustrator

Ferramenta para anexar notas aos documentos

Efeitos de layers com novos superpoderes e totalmente personalizáveis

# Photoshop 6.0



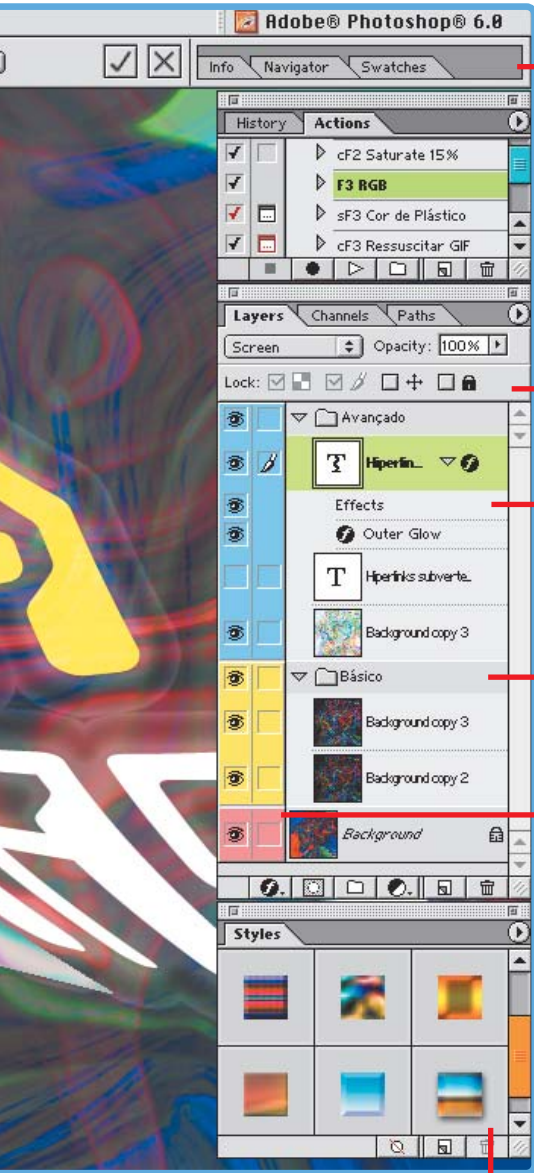
Controles tipográficos sofisticados

Texto pode ser distorcido e editado depois de distorcido

- Corel Photo-Paint: um balaio de efeitos e ferramentas que vem de graça junto com o CorelDRAW.
- Paint Shop Pro: shareware para Windows com estranha interface, feita mais à semelhança da Corel que da Adobe.
- GIMP: clone *open source* do Photoshop para Linux, incompleto devido à omissão de *features* básicos (os patenteados pela Adobe).
- Fireworks: resposta da arquiinimiga Macromedia ao ImageReady. Não é capaz de encarar o Photoshop, por ser totalmente voltado à Web.

É compreensível que muita gente pegue afeição pessoal a uma dessas alternativas ao Photoshop, mas é duro viver sem o programa que apresenta todas as inovações, estabelece tendências no design gráfico, criou praticamente sozinho o mundo da fotomanipulação no PC e no Mac, e por tudo isso é o insubstituível “canivete suíço” de aproximadamente todas as editoras de publicações, agências de publicidade e estúdios de web design do

## Para a Web e avante!



mundo. Quando o negócio é pixels, fora do Photoshop não tem conversa!

### Mas...

Tudo o que acabou de ser dito, porém, de *nenhuma* maneira significa que o Photoshop é um produto *perfeito*. Para estragar um pouco o clima ufanista, estão reunidas nos boxes "O que não ficou bom no 6" e "Problemas crônicos" as arestas mais afiadas – pequenas encheções que os autores desta versão não perceberam (ou não acharam) que merecem atenção.

Anda-se fazendo na imprensa um barulho forte em torno da nova botoneira com jeitão de Microsoft, que substitui as paletes Options e Brushes e permite pendurar outras paletes no seu canto direito. A dura e fria verdade: é uma mudança essencialmente inútil; complica à toa o uso de algumas ferramentas; ocupa mais espaço na tela; e, na mais típica tradição "photoshópica", não oferece qualquer possibilidade de personalização.

Se, por uma louca distorção da realidade, o Photoshop fosse da Macromedia, por exemplo, certamente teria atalhos de teclado reconfiguráveis e uma preferência para escolher entre Brushes como um menu na botoneira ou na forma de paleta. Espere aí: *os demais produtos da própria Adobe são assim!* Por que, então, essa limitação justamente no Photoshop? Creio que mora aí um indicio de que o monopólio realmente nem sempre faz bem à cabeça dos desenvolvedores, o que é expressado pela arrogância de se impor aos usuários um novo paradigma de uso do software a cada tantas versões (não esqueçamos o ódio generalizado causado pelas alterações na 4.0, e a intransigência da Adobe em reconsiderá-las).

### Objetos vetoriais: obra em progresso

A despeito de sua apavorante complexidade interna, o Photoshop ainda conserva um modo de usar razoavelmente simples. Mas ele não é mais todo assim. As partes novas do software seguem linguagens visuais divergentes – geralmente são caixotões que não raro enchem toda a tela, cercados de minúsculos controles e botões que até para clicar são difíceis. E, como exemplo da compliqueira, veja a implementação do novo recurso de "objetos baseados em vetores". É ideal para as artes que precisam ter duas versões com tamanhos e resoluções muito diferentes (sim, você adivinhou: para papel e para a Web) – desde que seja construída com objetos vetoriais desde a sua concepção, para não criar confusão. ▶

## O melhor do 6

- Abre mais rápido que o 5.5.
- Mais estável do que uma rocha, como é tradição em se tratando de Photoshop.
- Para quem cria imagens para a Web, os recursos de otimizar/comprimir seletivamente partes da imagem e de poder fatiá-la direto no Photoshop justificam o upgrade.
- O texto é editável diretamente na imagem! Chegou tarde, mas é melhor que venha com dez anos de atraso de que nunca, certo?
- O texto e a própria imagem podem ser distorcidos. O primeiro, pelo comando Warp Text (escondido no menu Layers); o segundo, pelo comando Liquify, que "cheira" a KPT.
- Caixa unificada de ajustes de cores diminuiu a confusão que existia nesse setor crítico.
- Paleta de efeitos prontos chegou atrasadíssima, mas chegou. Quem usa Painter vai curtir.
- Agrupamento hierárquico de layers, finalmente!
- Capacidade de gravar notas escritas e até sons nos documentos PSD e PDF.
- Salva TIFF com compressões JPEG (*lossy*) e ZIP (*non-lossy*), além da LZW. Esses TIFFs são compatíveis com as versões anteriores.
- Layer Styles (a versão melhorada dos Effects) com plenos poderes de ajuste.
- Help inteiramente vertido para HTML é prático, embora não tão rápido de consultar.

## O que não ficou bom

- Brushes ainda deveria estar disponível na forma de paleta, ao menos como alternativa ao "estilo menu". Do jeito que ficou, para quem ao longo de anos se acostumou a dar somente um clique diretamente no brush desejado, o novo menu é só mais uma pentelhação gratuita (como já tinha sido antes quando trocaram gratuitamente os controles deslizantes de opacidade por menuzinhos-deslizantes).
- Mais alterações gratuitas para pior: o novo comportamento do Constrain ao arrastar coisas e o Snap nas bordas da imagem para o Crop (agora só pode ser desativado via menu).
- Já que tantos *features* do ImageReady agora estão presentes no Photoshop, que tal unificá-los de uma vez por todas? Pingue-ponguear entre softwares tão redundantes não é sério.
- Partes da interface que mudaram, como a caixa de ajustes de cor, exigem alterações nos Actions que as invocam. É o progresso...
- A maneira de usar os objetos vetoriais "independentes da resolução" é muito intrincada.
- Os ajustes de Layer Styles ficaram escalarfeticamente complexos e exigem mais atenção que antes. Aliás, não há um elemento da interface que não tenha ficado mais complicado. E os novatos? Que morram loucos...



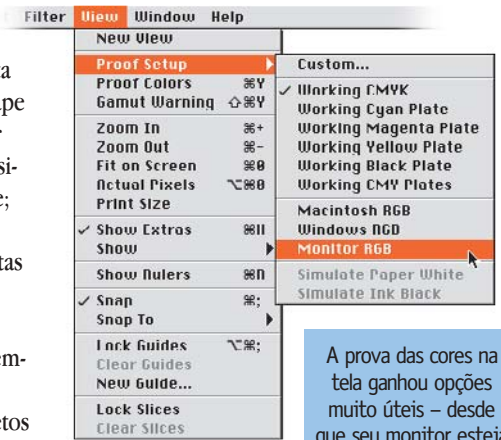
Mas a interface não é para principiantes:

- Um objeto vetorial (criado com a ferramenta de sua escolha ajustada para “Create new shape layer”) é, na verdade, apenas um layer de cor uniforme, mascarado por um *clipping path* (silhueta de recorte) que é editável diretamente; você pode ver o resultado em tempo real.
- Há uma biblioteca editável de formas prontas (estrelas, setas, balões de fala etc.), ou então você pode usar as ferramentas de *path* para desenhar as suas – mas os objetos criados sempre serão silhuetas de recorte.

Os exemplos ao lado são de um layer de texto simples com alguns estilos prontos que vêm com o Photoshop. Cada um foi feito em segundos. Deu pra impressionar?

- Cada um desses objetos é um layer independente. Se você resolver trabalhar só com esse tipo de objeto, em três tempos ficará dependente de uma enorme e confusa lista de layers. O novo recurso de agrupar os layers em “pastas” é o que acaba salvando o dia.

- Tendo já o objeto uma cor própria, uma tentativa de aplicar outra cor gera automaticamente um novo layer de ajuste sobre ele.
  - Para desenhar dentro de um objeto, você deve permitir antes que ele seja rasterizado (convertido em pixels) pelo Photoshop, ou criá-lo diretamente como pixels. Esta é uma necessidade muito comum e está disponível como opção para as ferramentas: chama-se “Create filled region”.
- Funciona? Funciona. Apenas não posso crer



A prova das cores na tela ganhou opções muito úteis – desde que seu monitor esteja bem calibrado

imagens para o papel. Na verdade, a versão anterior, com sua lógica de uso ainda totalmente voltada para o papel, já era bem atraente: mais de 90% dos sites na Web contém imagens tratadas no Photoshop. O que a Adobe está fazendo agora é alavancar essa vantagem através da incorporação progressiva ao Photoshop de recursos do ImageReady, o qual ainda vem junto de graça, mas está destinado a desaparecer assim que os últimos *features* que restam no irmão menor – animação e *rollovers* – forem assimilados.

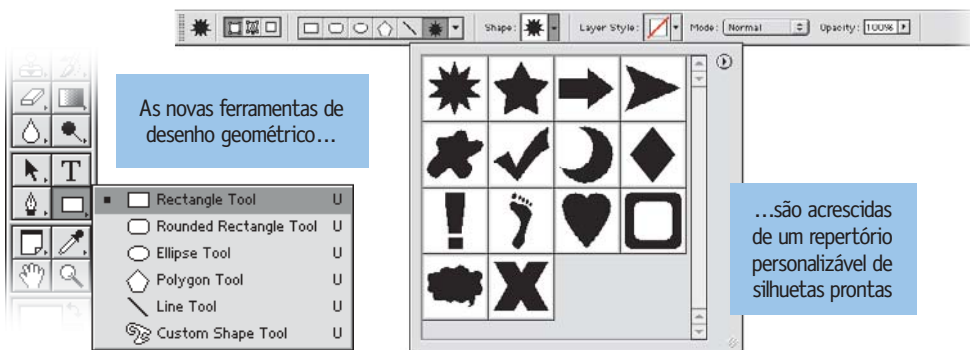
De cara, uma das melhores novas funções para Web design foi trazida do ImageReady: *slices*, ou, em bom português, “fatiar” imagens em arquivos menores a fim de gerar páginas Web mais eficientes.

### Para se divertir...

Outras alterações no Photoshop deverão torná-lo mais palatável para aquele usuário caseiro ou amador que só usa o Photo-Paint por causa dos efeitos especiais.

Surgiu uma paleta de estilos de cores e efeitos, onde você pode armazenar aquele seu botão cinzelado com textura de aço escovado para depois criar quantos objetos quiser com o mesmo aspecto. Em compensação, a interface de edição de efeitos (agora chamada de Layer Properties, em deferência ao mundo Windows) virou uma verdadeira “cabine de avião”. Reserve um dia somente para estudá-la e aprender a usá-la bem.

Outro efeito de maior interesse para o amador é o comando Liquify, que é nada menos que uma versão Adobe do Kai’s Power Goo – igualzinho, só que sem a interface charmosa.



As novas ferramentas de desenho geométrico...

...são acrescentadas de um repertório personalizável de silhuetas prontas

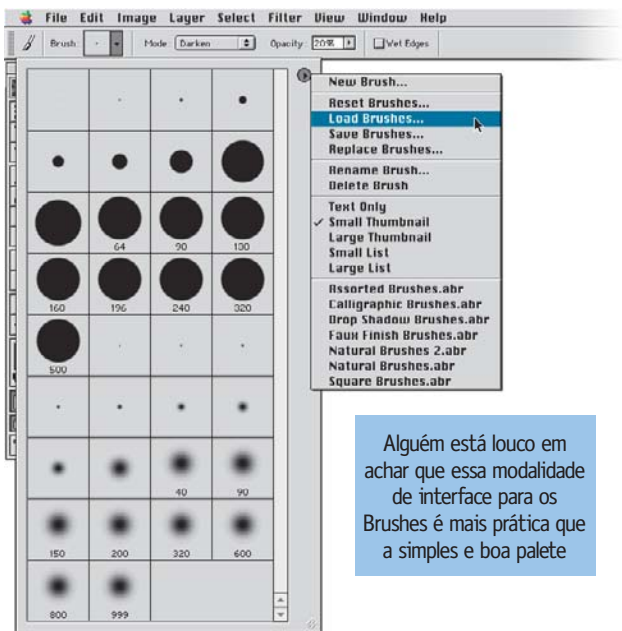
que não dê para implementar uma coisa tão importante de uma maneira menos contra-intuitiva. Talvez uma boa surpresa nessa área nos aguarde na versão 7...

### Avançando na Web

A maioria das alterações no Photoshop 6 facilita a criação de conteúdo para a Web, tornando o programa mais atraente para a legião de novos usuários que são Web designers e não precisam conhecer os complicados meandros da produção de

Só não espere saber como tirar partido dos objetos vetoriais no primeiro dia de uso

**ADOBE PHOTOSHOP 6.0**  
  
 Adobe: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)  
 0800-16-1009  
 Preço: US\$ 818



## Controle de cores: desta vez, melhor

Mas o que o *power user* quer saber é se o gerenciamento de cores – separações CMYK, perfis ColorSync e compensação de monitor – mudou de novo (é difícil esquecer o trauma que foi a mudança equivocada na versão 5.0). Sim, mudou de novo, mas no nível *funcional*. Agora foi tudo reunido em uma só caixa de diálogo, o que garante que você não vá mais esquecer de checar nada. E o melhor: é possível salvar esses ajustes e importá-los em outro computador – ótimo para grupos de trabalho. ▶

## Problemas crônicos do Photoshop

- Foi uma péssima idéia obrigar, da versão 4 em diante, a pressionar **⌘** para poder mover qualquer coisa sem sair das ferramentas de seleção (sem usar essa tecla, você move o contorno da seleção). Por que não o contrário – arrastar simplesmente para mover a própria seleção, que é o que se pretende fazer em 99,53214% das vezes? Ah, sim, “é para ficar igual ao Illustrator”. Isso não é motivo suficiente para complicar a vida (e desgastar o teclado) de todo mundo.
- Faltam os atalhos de teclado reconfiguráveis como no InDesign. Há funções muito usadas, como Image Size e Canvas Size, que simplesmente estão até hoje sem nenhum atalho original de fábrica, o que é absurdo. Sim, dá para criar Actions para elas, mas isso ainda é uma “gambiarra” que fica por conta individual do usuário.
- As escalas de *zoom* baseadas em terços (33%, 66% etc.) são tão horrivelmente serrilhadas que não servem para nada. *Heavy users* costumam dar dois

*zooms* de cada vez para “pular” essas escalas e usar só 50%, 25% etc. Por que não transformar isso em uma opção da ferramenta de lupa, ou mesmo em uma preferência geral, como é em outros programas? Não deve ser *tão* difícil.

- As caixas Levels, Curves e congêneres se beneficiariam de mostrar os valores em porcentagens de 0 a 100, além das velhas e pouco intuitivas escalas de 0 a 255. Que custa?
- Faria uma enorme diferença para melhor se houvesse uma paleta similar à de estilos de layers, mas para estilos de *ferramentas*, onde se pudesse armazenar e chamar instantaneamente os ajustes frequentemente usados, como por exemplo “ferramenta de clarear *highlights* com brush redondo de 100 pixels” e “lápiz vermelho a 50% com diâmetro de 1 pixel”. Dá para gerar esses estilos via Actions, mas é uma solução meia-boca.
- É mais difícil editar os *paths* e objetos vetoriais pelo método do Illustrator que pelo método do FreeHand.

Outro *feature* interessantíssimo é que o **⌘Y** (CMYK Preview, rebatizado como Proof Colors) agora também serve para pré-visualizar outros tipos de impressão; dá até para ver como o seu trabalho ficará nos monitores dos outros. E o Print Preview permite diagnosticar erros com a página antes de desperdiçar tinta e papel.

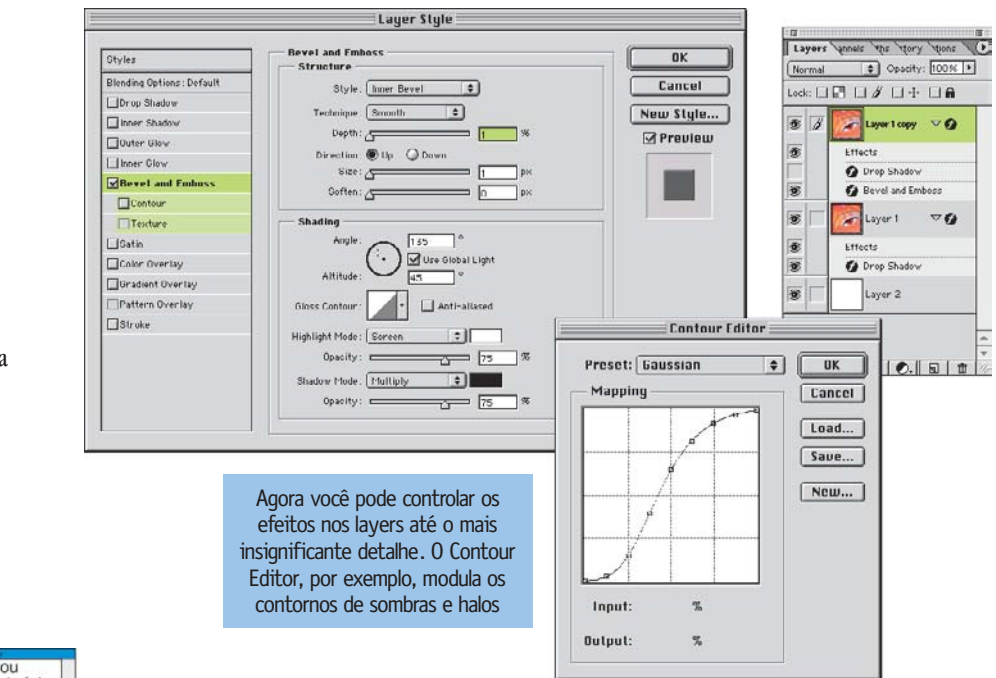
## Texto: agora sim!

Pense o que você acha que deveria melhorar na ferramenta de texto do Photoshop 5.5. Certamente o seu desejo foi realizado no 6. Finalmente, os textos são editáveis *diretamente* na imagem! Os controles tipográficos são exatamente os mesmos do Illustrator – específicos para caractere e parágrafo –, o que não é nada mau. E os blocos de texto podem ser distorcidos de muitas maneiras, *à la* TypeStyler (lembra?), e continuam editáveis *após a distorção!* Se a grande moda nos últimos anos foi o “falso 3D”, prepare-se agora para ver textos “tortos” por toda parte.

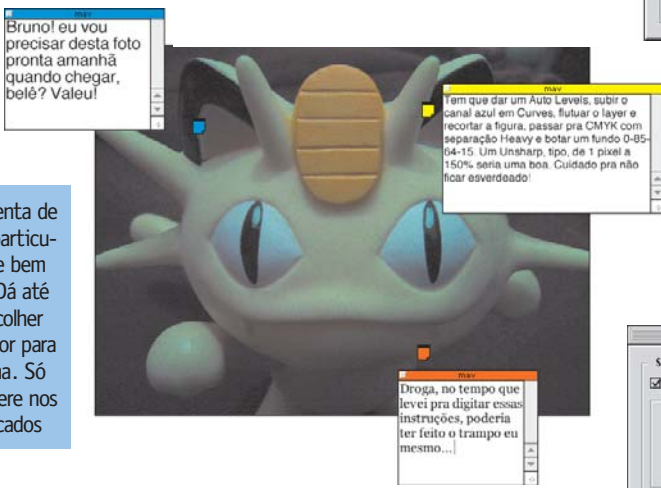
## Sutilezas

Fora essa multidão de coisas, algumas funções consagradas “aprenderam” truques novos. Por exemplo, o Crop pode distorcer a imagem em perspectiva, o que é útil para eliminar distorções geométricas (*keystoning*) em fotos de arquitetura. Recados escritos ou falados (!) podem ser acrescentados aos arquivos PSD e PDF para serem consultados pelos seus colegas. Aliás, o recurso Manage Workflow (Gerenciar Fluxo de Trabalho), que coordena o trabalho de uma equipe em torno de um servidor

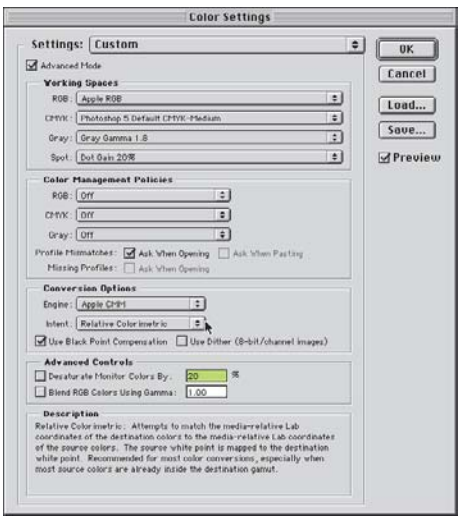
A ferramenta de notas é particularmente bem bolada. Dá até para escolher fonte e cor para cada uma. Só não exagere nos seus recados



Agora você pode controlar os efeitos nos layers até o mais insignificante detalhe. O Contour Editor, por exemplo, modula os contornos de sombras e halos



me perdendo aqui no lugar-comum de ficar listando *features*. Então, retomemos o foco com uma questão crucial: *preciso fazer o upgrade?* Pois a versão 5.5 vai continuar sendo um ponto de referência por algum tempo. O Photoshop 6 mantém-se o mesmo em essência, mas diversifica suas aplicações com os novos recursos.



Todos os ajustes de cor agora estão reunidos em um lugar só. Um alívio

de arquivo, é outra novidade do tipo “como não pensaram nisso antes?” E, finalmente, o programa ganhou um comando “Open Recent”, que lista os últimos documentos abertos (igual à versão Windows), e até a tela de abertura ficou menos feia.



Eis o novo Liquify, o Goo do Photoshop. Distorções em imagens – humorísticas ou não – já não dependem de se ter um plug-in ou programa à parte



Só que agora, oficialmente, o Mac mínimo para ele deve ter 64 MB de RAM (ou 128, se for o caso de trabalhar com o ImageReady aberto junto). E não é uma versão “carbonizada”, isto é, não foi preparada para também rodar diretamente no Mac OS X.

## Upgradear ou não?

Voltando ao tema do início do artigo, o que realmente importa em um novo programa não é uma enorme lista de recursos, e sim *como* ele afeta a vida de quem *realmente* o usa. Veja bem, o Photoshop 6 tem tantas novidades que eu também já ia

Você deve adotar o 6 se algum deles tiver o potencial de melhorar significativamente seu trabalho. Se você é um *freelancer* sem necessidades maiores do que preparar fotos para edição, o 6 é um exagero; pode ficar como está, por enquanto – mas vai começar a babar ao ver por todo lado textos psicodelicamente coloridos e tortos. A gente avisou! **M**

**MARIO AV** [www.marioav.com](http://www.marioav.com)  
Convida todos a virem discutir esta matéria e dicas de manipulação de imagens no fórum de Photoshop do site da Macmania ([www.macmania.com.br](http://www.macmania.com.br)).