



MANUAL DO ALUNO

O simulador do Canal da Foto

Tudo o que você precisa para começar a fotografar no parque, aprender com a equipe e levar cada ajuste para a sua câmera de verdade.



O que tem neste manual

Leia na ordem se você está começando agora, ou pule direto para o capítulo da dúvida. Cada título é um link.

1	Primeiros passos	3
	Abrir o simulador, a recepção do Frame e o tour	
2	A tela	4
	Prática, Lições e Galeria, as abas do inspetor e o disparador	
3	Andar pelo parque	5
	Olhar, andar, voar, o mapa e as outras cenas	
4	Câmera e lente	6
	Escolher o corpo, a lente e a distância focal	
5	Exposição	7
	As quatro perguntas, os modos M, Av, Tv e P, abertura, obturador e ISO	
6	O fotômetro, a cor e os filtros	8
	Compensação, ND, balanço de branco e polarizador	
7	Foco	9
	AF-S, AF-C, foco manual e a zona de nitidez	
8	Luz natural e de estúdio	10
	O sol, o céu e as luzes de estúdio	
9	Personagens e objetos	11
	A modelo, as poses e os objetos da cena	
10	O curso	12
	72 lições em 9 trilhas, do primeiro clique ao trabalho de cliente	
11	Uma aula guiada	13
	O guia, o briefing, a foto e a análise	
12	Mostre-me e Missões	14
	O guia mostra como faz; o Rio cobra sem dica	
13	Provas e certificado	15
	Uma prova por trilha, a prova geral, o exame final	
14	A galeria e as suas fotos	16
	Rever, comparar, baixar e voltar à cena exata	
15	A equipe	17
	Nove guias e um rival	
16	Celular, computador e problemas	18
	Desempenho, gráficos e as soluções rápidas	
17	Onde tirar dúvidas	19
	O simulador responde, e a comunidade no WhatsApp	

1 COM O FRAME, A CORUJA

Primeiros passos

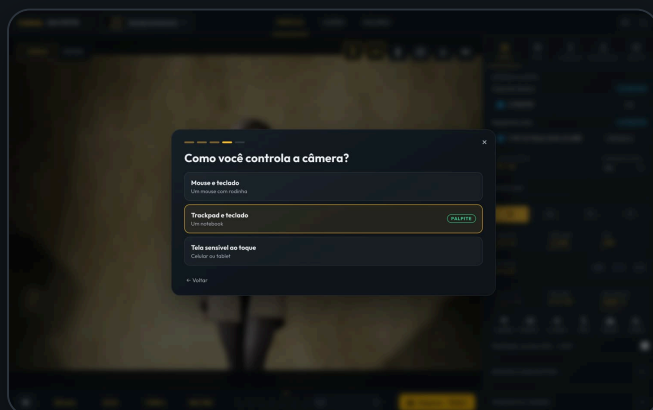


A SITUAÇÃO

Você acabou de entrar no curso e quer saber, em cinco minutos, se consegue mexer naquilo. Consegue. O simulador foi feito para quem nunca pegou numa câmera e também para quem já fotografa no manual.

Abrir o simulador

- 1 Entre em **canaldafoto.com.br** com o seu login de aluno e abra o simulador (o endereço é **canaldafoto.com.br/praticar/**).
- 2 Na primeira vez ele baixa o parque e as câmeras, uns 40 MB. Nas próximas visitas abre bem mais rápido.
- 3 Use de preferência o **Chrome** ou o **Edge** atualizados, num computador. Funciona também no Safari, no celular e no tablet (veja o capítulo 16).

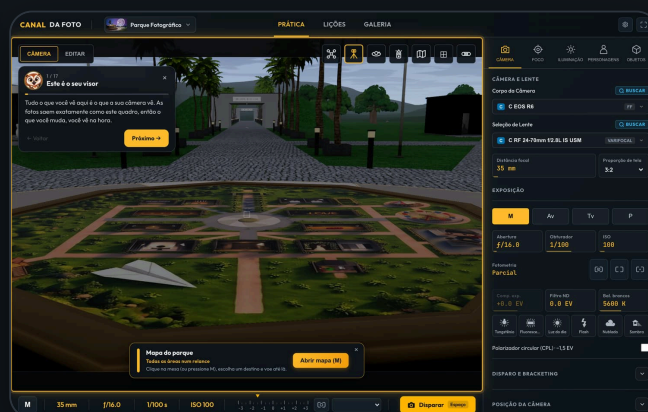


As três perguntas. O tour fala a sua língua: mouse, trackpad ou dedo.

A recepção

Quem recebe você é o **Frame**, a coruja da equipe. Ele faz três perguntas rápidas: quanto você já sabe de fotografia, o que quer fotografar e como controla a câmera (mouse, trackpad ou toque). As respostas montam o seu tour e sugerem por onde começar.

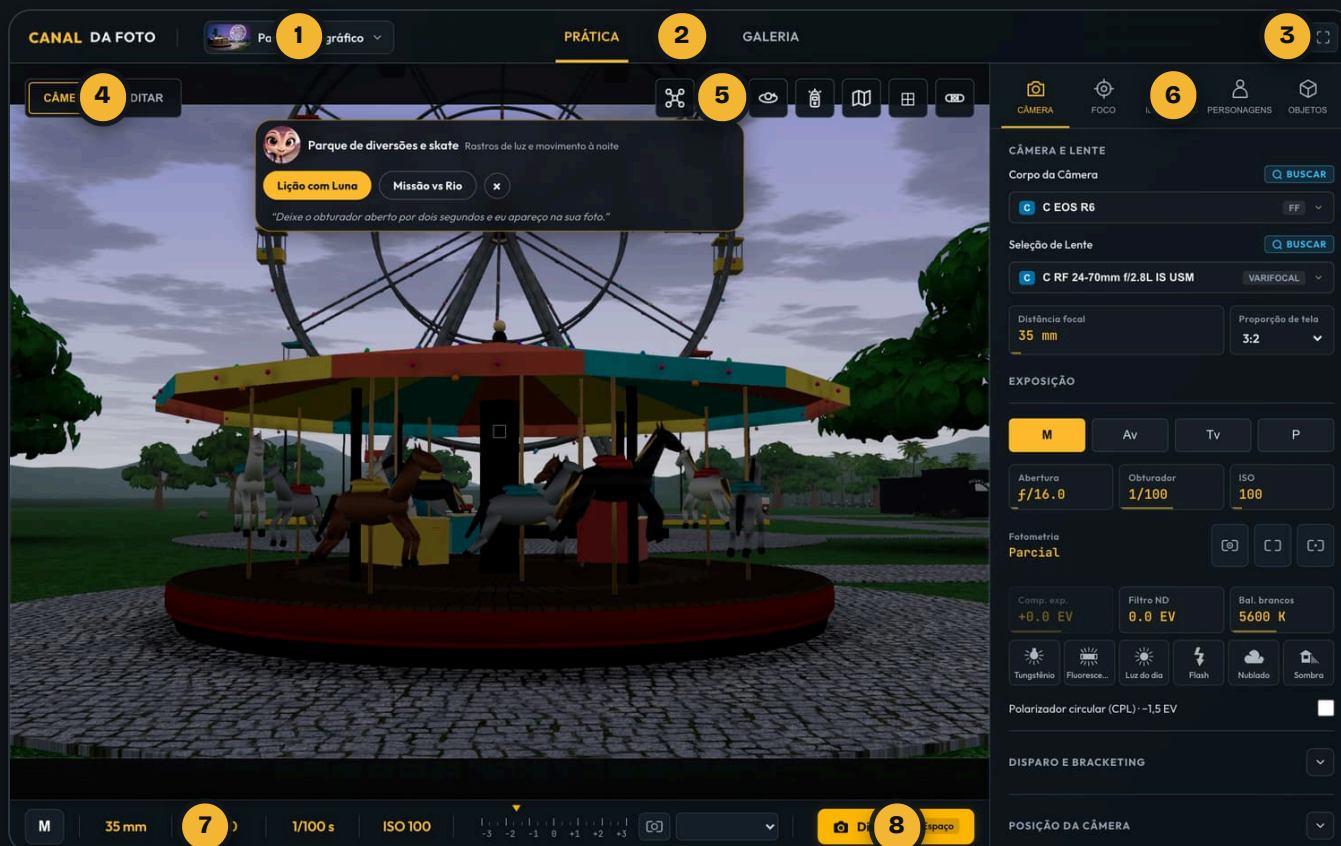
Pode pular, se quiser explorar sozinho. O tour volta quando você quiser, em **Configurações gerais** (a engrenagem no canto de cima) → **Tour de boas-vindas**.



O tour, uma parada de cada vez. Você faz cada passo nos controles de verdade; quando acerta, ele avança sozinho.

A tela, peça por peça

O visor no meio é a sua câmera: o que você vê ali é exatamente o que vai sair na foto. Em volta ficam os controles, sempre nos mesmos lugares.



- 1 Escolha de cena.** O Parque Fotográfico, os estúdios e os laboratórios.
- 2 Prática · Lições · Galeria.** Fotografar livre, o curso e as suas fotos.
- 3 Configurações gerais** (idioma, qualidade, tour) e tela cheia.
- 4 CÂMERA / EDITAR.** Olhar pela lente, ou sair dela para mover câmera, luzes, modelo e objetos.
- 5 Ferramentas do visor:** drone, tripé ou mão, órbita, fotômetro de mão, mapa, grade dos terços e nivelar.
- 6 Abas do inspetor:** Câmera, Foco, Iluminação, Personagens e Objetos.
- 7 Barra de baixo:** modo, distância focal, abertura, obturador, ISO e o fotômetro, de -3 a +3.
- 8 Disparar,** ou a barra de Espaço. No celular é o botão redondo no visor.

Prática

Onde você está agora: fotografe o que quiser, em qualquer cena, sem nota e sem pressa.

Lições

O curso inteiro, com as trilhas, as aulas, as provas e o seu progresso.

Galeria

Toda foto que você tira, com todos os ajustes. Dá para baixar e para voltar à cena exata.

3 Antes do ajuste, o lugar

Andar pelo parque



Frame: antes de mudar um ajuste, mude de lugar. Dois passos para o lado e o fundo bagunçado some; abaixar a câmera e a pessoa ganha presença. No simulador você anda como andaria com a câmera na mão.

No computador

Olhar em volta	Arraste no visor com o botão esquerdo
Andar	W A S D ou as setas; Shift mais rápido
Subir e descer	Q e E ; arrastar com o botão direito desliza a câmera
Zoom	Rodinha do mouse sobre o visor (muda a distância focal)
Focar	Clique no ponto; F foca no rosto da modelo
Mapa	M em qualquer lugar
Tripé ou mão	T
CÂMERA / EDITAR	V ou Tab

O mapa: "Para onde?"

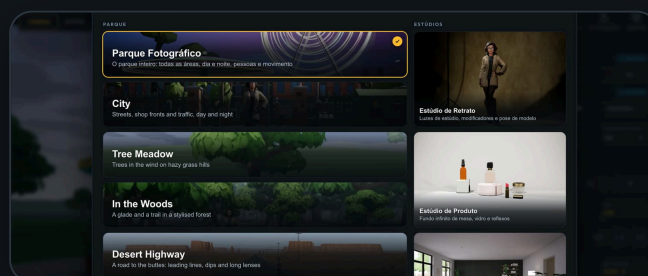
Aperte **M** ou o botão do mapa e clique numa área: a câmera voa até lá, como um drone, e pousa no melhor ponto de vista. Cada área tem uma habilidade: **Pinos de boliche** (profundidade de campo), **Pista de movimento** (congelar ou borrar), **Luz suave e dura**, **Túnel de Sombra Aberta**, **Rua das Palmeiras**, **Mirante de paisagem**, **Pintura com luz**, a roda-gigante e o carrossel, entre outras. Perto de cada área aparece um cartão com a aula daquele lugar.

No celular e no tablet

- **Um dedo** gira a câmera (ou circula o assunto, com a órbita ligada).
- **Dois dedos** deslizando movem a câmera; abrindo os dedos você anda para a frente, fechando, para trás.
- O **joystick** discreto no canto também anda.
- Com a câmera **na mão**, inclinar o aparelho aponta a câmera.

Tripé, mão, órbita, drone

No **tripé** a câmera fica parada, o que a longa exposição exige. **Na mão** ela balança um pouco, como na vida real, e um obturador lento treme. A **órbita** faz o arraste girar em volta do ponto em foco. O **drone** tira a câmera do chão para fotos aéreas no parque.



Outras cenas, no seletor do canto de cima: o Parque, os estúdios de Retrato e de Produto, a Casa moderna e os laboratórios.

A sua câmera, ou a que você quer comprar

A SITUAÇÃO

Você tem uma câmera de entrada e está de olho numa lente 50 mm. Ou ainda nem tem câmera e quer saber se vale mais uma full frame ou uma APS-C. No simulador você monta as duas e compara a mesma foto, no mesmo lugar.

The screenshot shows a camera simulator interface with the following sections:

- Top Navigation:** CÂMERA, FOCO, ILUMINAÇÃO, PERSONAGENS, OBJETOS.
- CÂMERA E LENTE:**
 - Corpo da Câmera: C EOS R6 (FF)
 - Seleção de Lente: C RF 24-70mm f/2.8L IS USM (VARIFOCAL)
 - Distância focal: 35 mm
 - Proporção de tela: 3:2
- EXPOSIÇÃO:**
 - Modo: M (selected), Av, Tv, P
 - Abertura: f/16.0
 - Obturador: 1/100
 - ISO: 100
 - Fotometria: Parcial
 - Comp. exp.: +0.0 EV
 - Filtro ND: 0.0 EV
 - Bal. brancos: 5600 K
 - Lighting icons: Tungstênio, Fluoresce..., Luz do dia, Flash, Nublado, Sombra
 - Polarizador circular (CPL): -1,5 EV
- DISPARO E BRACKETING:** (dropdown arrow)
- POSIÇÃO DA CÂMERA:** (dropdown arrow)

A aba **CÂMERA**: corpo, lente, distância focal e exposição. **BUSCAR** procura por marca, encaixe ou recurso.

Corpo e lente de verdade

Na aba **CÂMERA** ficam corpos reais de Canon, Sony, Nikon, Fujifilm, Panasonic, Leica, Hasselblad e celulares. O tamanho do sensor, a faixa de ISO, a velocidade máxima, o sincronismo do flash e os limites da lente seguem o modelo escolhido. A lista de lentes mostra só as que encaixam no corpo (com o adaptador oficial da marca, quando existe).

Distância focal e proporção

Distância focal faz o zoom de uma lente zoom; uma lente fixa não muda. Mais milímetros fecham o enquadramento e aproximam o fundo. Ao lado, **Proporção de tela** escolhe o formato da foto: 3:2, 4:3, 16:9, 1:1 e outros.

Dica: troque o corpo e mantenha a lente. A mesma 50 mm enquadra mais apertado numa APS-C do que numa full frame, e você vê isso sem cortar nada.

Mais abaixo na aba

A **Exposição** (capítulo 5), **Disparo e bracketing** (foto única, rajada, bracketing e HDR) e **Posição da câmera**: distância, altura, giro e inclinação em números, para repetir um enquadramento com precisão.



Antes de qualquer número, quatro perguntas.

É o método do Daniel, e o simulador inteiro gira em torno dele. A resposta escolhe o ajuste por você.

1

O que eu quero fotografar? A pessoa, o prato, a paisagem.

2

Está parado ou em movimento?

3

Parado: tudo nítido ou o fundo desfocado? Quem decide é a **abertura**.

4

Em movimento: congelar ou mostrar o rastro? Quem decide é o **obturador**.

Os modos de exposição

M **Manual.** Você escolhe abertura, obturador e ISO e lê o fotômetro.

Av **Prioridade de abertura.** Você escolhe a abertura, a câmera o obturador. O modo do retrato.

Tv **Prioridade de obturador.** Você escolhe o obturador, a câmera a abertura. O modo do movimento.

P **Programa.** A câmera escolhe os dois. Bom para começar.

Em câmeras que não são Canon, Av e Tv aparecem como A e S, como nas câmeras de verdade.

Os três ajustes

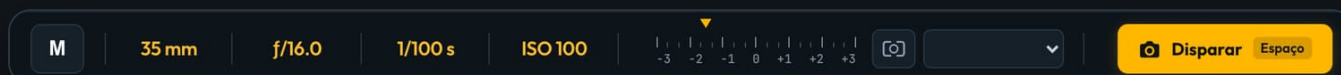
- **Abertura** ($f/1.8$, $f/16$): luz e profundidade. Número pequeno, fundo desfocado; número grande, tudo nítido.
- **Obturador** (1/1000, 1/15 s): luz e movimento. Rápido congela; lento borra.
- **ISO:** o último a mexer. Clareia a foto quando a luz acaba, em troca de granulação.

Para mudar um valor, **arraste** o número para os lados, ou clique e use as setas. Duplo clique volta ao padrão. Os números da barra de baixo funcionam igual.

O fotômetro, a cor e os filtros

A SITUAÇÃO

Foto de casamento: o vestido branco sai cinza. Na festa, o gato preto vira um borrão cinza também. Não é defeito da câmera: o fotômetro acha que tudo no mundo é **cinza médio**. Saber disso é metade da exposição.



A barra de baixo: modo, distância focal, abertura, obturador, ISO, o fotômetro de -3 a +3 e o modo de medição.

Ler o fotômetro

O ponteiro mostra quanto a foto vai sair mais clara (+) ou mais escura (-) do que a câmera mede. Como regra, comece no **0**. Depois quebre a regra de propósito: um pouco abaixo para uma noite com clima, um pouco acima para uma praia leve e clara.

Fotometria (avaliativa, ponderada ao centro, parcial, pontual) escolhe onde a câmera olha para medir. O **histograma** no fim da aba Câmera mostra o brilho de verdade: tudo encostado na direita é branco estourado.

Precisa medir a luz que cai no rosto, como num estúdio?

O **fotômetro de mão** fica nas ferramentas do visor.

Na aba Câmera

Comp. exp. Clareia ou escurece em Av, Tv e P, de -3 a +3. Em M fica apagado.

Filtro ND Corta luz em stops: obturador lento ou abertura grande sob sol forte.

Bal. brancos A temperatura da luz em kelvin, com atalhos: Tungstênio, Fluorescente, Luz do dia, Flash, Nublado, Sombra.

Polarizador Escurece o céu azul e tira o reflexo de vidro, água e piso. Custa cerca de 1,5 stop de luz.



Kelvin: foto dentro de casa saindo laranja? A lâmpada é quente e a câmera está em **Luz do dia**. Escolha **Tungstênio** e o branco volta a ser branco. No Laboratório de Balanço de Branco você troca a lâmpada e vê na hora.

Foco: quem fica nítido?

A SITUAÇÃO

A foto da sua amiga ficou ótima, só que o nítido é a parede atrás dela. O foco caiu no lugar errado. O simulador mostra onde o foco está e até onde vai a zona nítida, antes de você disparar.



O jeito mais rápido de focar é **clicar no assunto** no visor (ou tocar, no celular). **F** foca no rosto da modelo.

AF-S Foco único: foca uma vez onde você clicou e trava aquela distância. Para quem está parado.

AF-C Foco contínuo: acompanha o olho da modelo, ou o ponto que você clicou, enquanto as coisas se mexem.

MF Foco manual: você define a distância. O clique não muda o foco.

Detecção de olho Nas câmeras que têm: acha o olho mais próximo e foca nele.

Focus peaking Contorna em cor as bordas mais nítidas. Ajuda muito no MF.

Abaixo, a calculadora de **profundidade de campo** mostra o limite perto, o limite longe e o total, para a lente, a abertura e a distância de agora.

As câmeras se comportam como as reais: uma DSLR só foca nos pontos de AF do visor dela; uma Leica M e as câmeras de cinema são só foco manual.

A aba FOCO.



Iris: o fundo derrete com quatro coisas, não só com a abertura: **abra a abertura, chegue mais perto**, use uma **focal maior** e **afaste a pessoa do fundo**. Nos Pinos de boliche a aula desenha a zona nítida no chão para você ver.

8 Luz natural e de estúdio

A SITUAÇÃO

Retrato ao meio-dia, sol a pino: olheiras e testa brilhando. Em vez de brigar com o sol, leve a pessoa para a **sombra aberta**. Ou entre no estúdio e monte a luz do zero, uma lâmpada de cada vez.

O sol e o céu

No parque, a aba **ILUMINAÇÃO** abre em **Luz solar e céu**: escolha a hora, a data, o lugar e as nuvens. Um céu nublado deixa as sombras macias; a hora dourada esquentar tudo; à noite, as luzes do parque acendem.

Mexer no cenário: EDITAR

Em **EDITAR** você vê a câmera no tripé, as luzes, a modelo e os objetos de fora. Clique num deles e arraste as setas: **1** mover, **2** girar, **3** escala, **G** põe no chão. Volte para **CÂMERA** para fotografar.

Luzes de estúdio

- **+ Adicionar luz** põe uma luz na frente da câmera, no estúdio ou no parque.
- **Contínua ou flash**, com potência real, flashes de verdade, HSS e tempo de reciclagem.
- **Modificadores**: softbox, octabox, stripbox, refletor, beauty dish, snoot, sombrinha, com ou sem colmeia.
- **Géis** (CTO, CTB e cores) e **gobos** para desenhar a luz.
- **Posições de retrato** prontas (borboleta, loop, Rembrandt, lateral e contraluz) e a **Planta do estúdio**, vista de cima.
- **SOLO** mostra só a luz escolhida: julgue uma de cada vez.



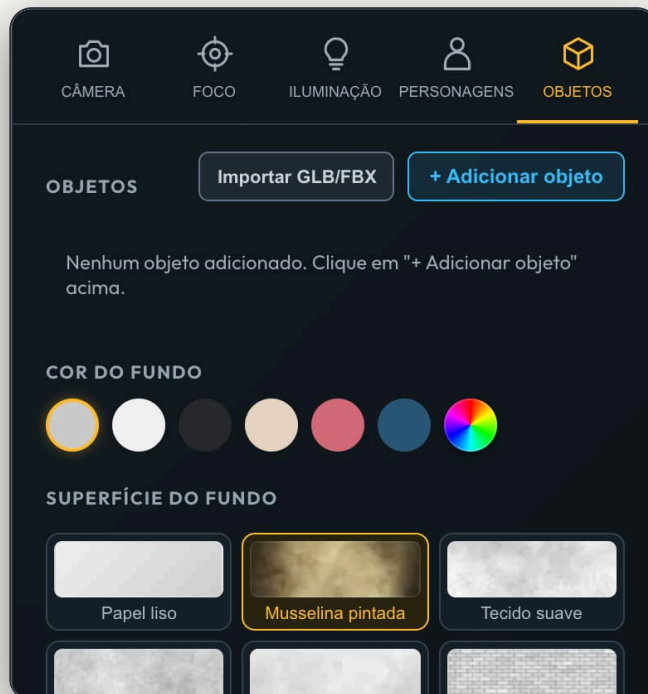
Watson: a luz obedece à física. Leve a lâmpada para o dobro da distância e chega um quarto da luz; um modificador maior faz a sombra mais macia. Comece com uma luz e só então acrescente a segunda.

A modelo, as poses e os objetos

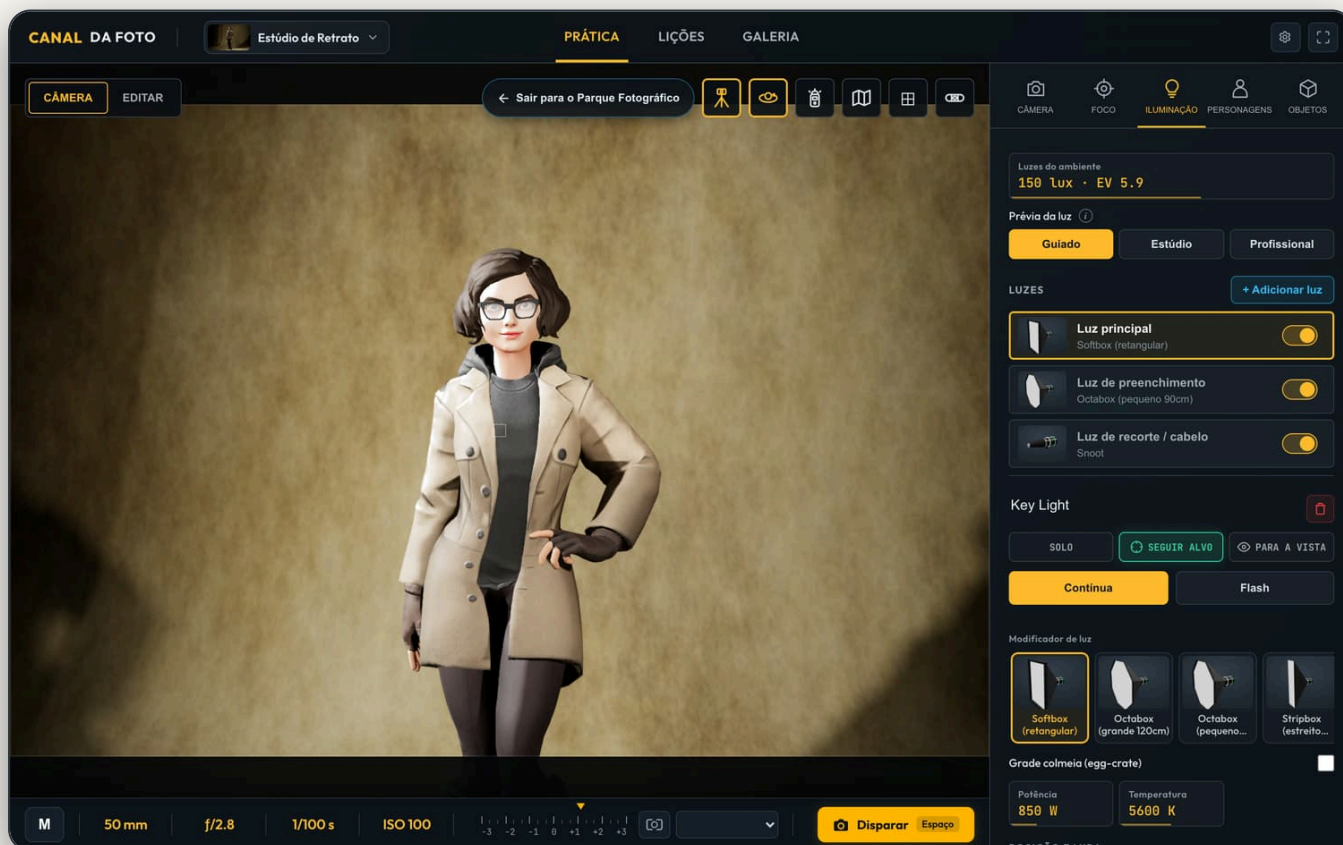
Você não precisa de uma amiga com a tarde livre para treinar retrato. Na aba **PERSONAGENS** escolha quem vai posar, a pose e a expressão; em **OBJETOS**, ponha e tire coisas da cena.



PERSONAGENS: modelo, pose e expressão.



OBJETOS: adicione e posicione objetos; em EDITAR, arraste para o lugar.



O Estúdio de Retrato pela câmera, com a aba ILUMINAÇÃO aberta.

Aprenda fotografia

Situações reais, um guia ao seu lado e uma câmera que mostra cada mudança.

Buscar lições

1.1

PDF + 3D
18 páginas

COMECE AQUI - 1.1
Os 6 saberes por trás de toda grande foto
 Por que um celular em boas mãos supera uma câmera cara: as seis coisas que os fotógrafos aprendem, na ordem que dá resultado, mais os mitos que fazem iniciantes jogar dinheiro fora.
 0 de 72 lições concluídas


 Frame
 Ler

Para você
Todas as lições

DESCOMPLICANDO A FOTOGRAFIA
 HABILIDADE: Todos, Comece aqui, Exposição, Foco e lentes, Composição, Luz, Cor, Movimento e noite, Projetos da vida real, Equipamento e compras
 NÍVEL: Todos, 1-Fundamentos, 2-Intermediário, 3-Avançado, 4-Profissional, Ler (PDF)

10 O curso dentro do simulador

Em **LIÇÕES** está o curso inteiro: **72 lições** em **9 trilhas**, da primeira foto ao exame final. Comece pela ordem do curso, ou filtre pelo que você quer fotografar.

58

Aulas guiadas

No parque ou no estúdio, com um guia da equipe: briefing, foto, análise. O exame final também.

6

Leitura + prática

Um texto curto e ilustrado, depois a prática no simulador.

8

Leituras

Equipamento por dentro: botões, sensor, lentes, flash. Com PDF para baixar.

As trilhas

Comece aqui

Exposição

Foco e lentes

Composição

Luz

Cor

Movimento e noite

Projetos da vida real

Equipamento e compras

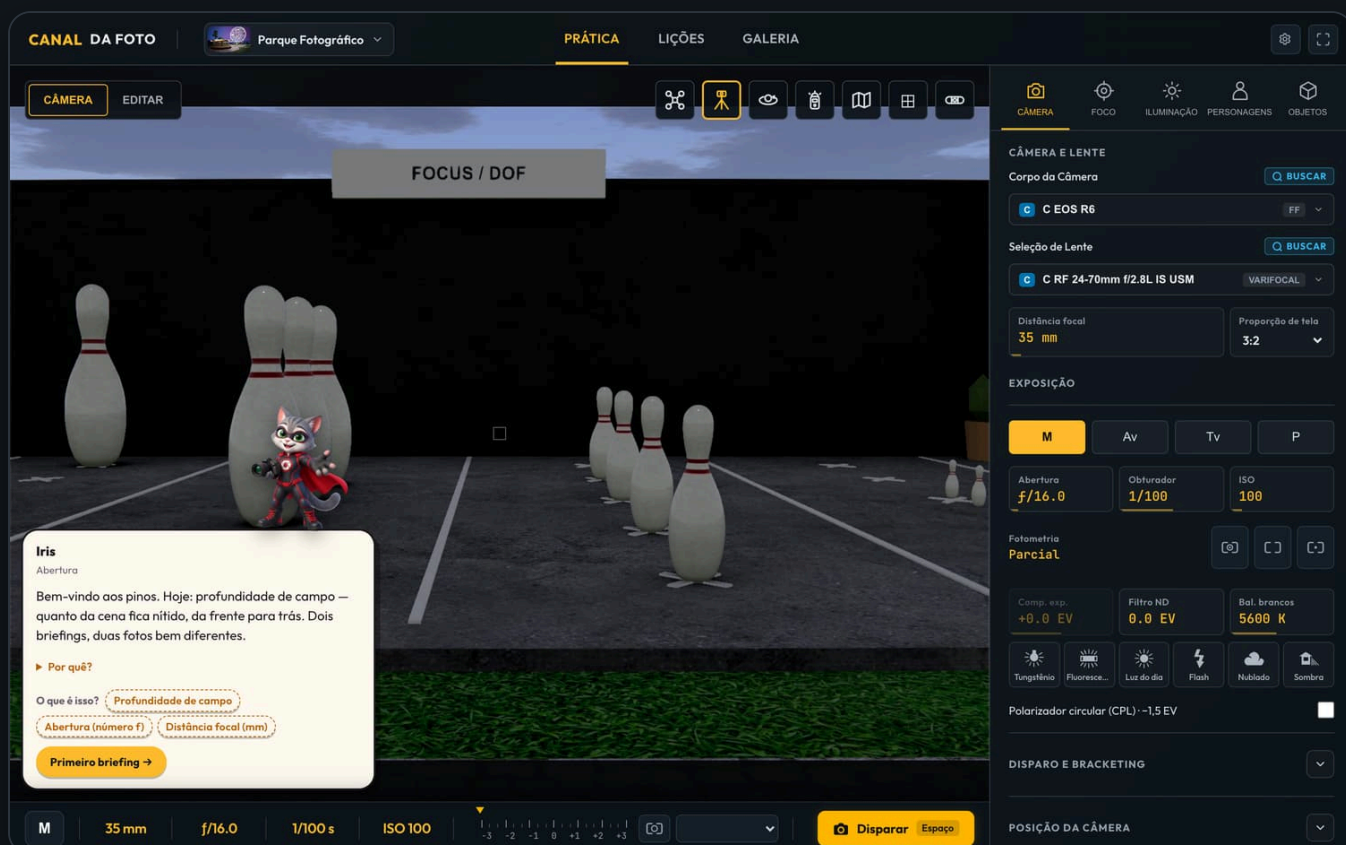
Os níveis vão de **Fundamentos** (não precisa de experiência) a **Pro** (trabalho de nível profissional).

Para você

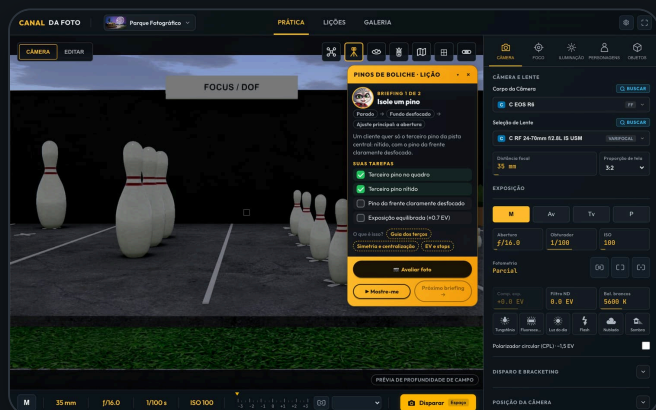
As respostas da recepção do Frame (o que você quer fotografar) viram o filtro **Para você**. O cartão **Continuar** leva direto para a próxima lição, e o seu progresso fica salvo na sua conta do Canal da Foto.

Cada aula conta uma situação de verdade: o retrato do LinkedIn de uma amiga, a foto do anúncio de uma casa, o time de basquete do clube. É de propósito: o que você aprende no parque, você usa no sábado.

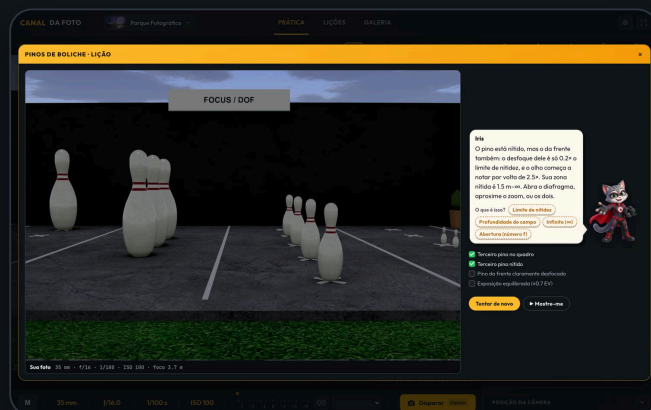
Como é uma aula guiada



1. O guia recebe você no lugar da aula. Aqui, a Iris nos Pinos de boliche. Palavras novas trazem um “O que é isso?”: toque e a explicação aparece ali mesmo.



2. O briefing. O cartão diz o que o cliente quer e lista as metas. Cada meta fica verde, ao vivo, quando a câmera chega lá.



3. A análise. Toda foto é avaliada com os seus números de verdade: o que acertou, o que mudar e quanto.



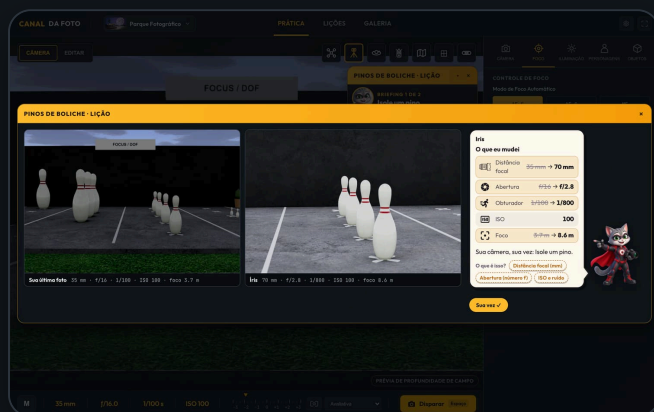
Frame: uma coisa de cada vez. O guia fala, sai do caminho enquanto você fotografa, e só volta quando você dispara ou pede ajuda. Errou? **Tentar de novo.** Acertou? **Próximo briefing.**

Mostre-me, e depois a Missão

Mostre-me

Travou? Aperte **Mostre-me**. O guia pega a câmera e faz o ajuste nos controles de verdade, uma etapa por vez, com uma seta mostrando cada botão. Dá para voltar, pausar, avançar ou pular. No fim, a sua foto e a do guia lado a lado, com o que eu mudei.

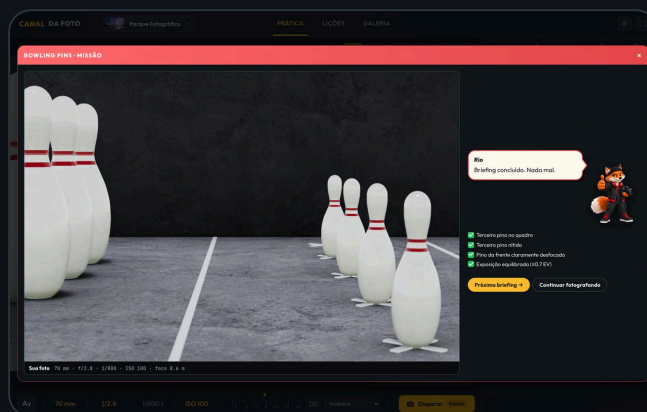
Os seus ajustes voltam depois: assistir não conta como acerto. A foto é sua.



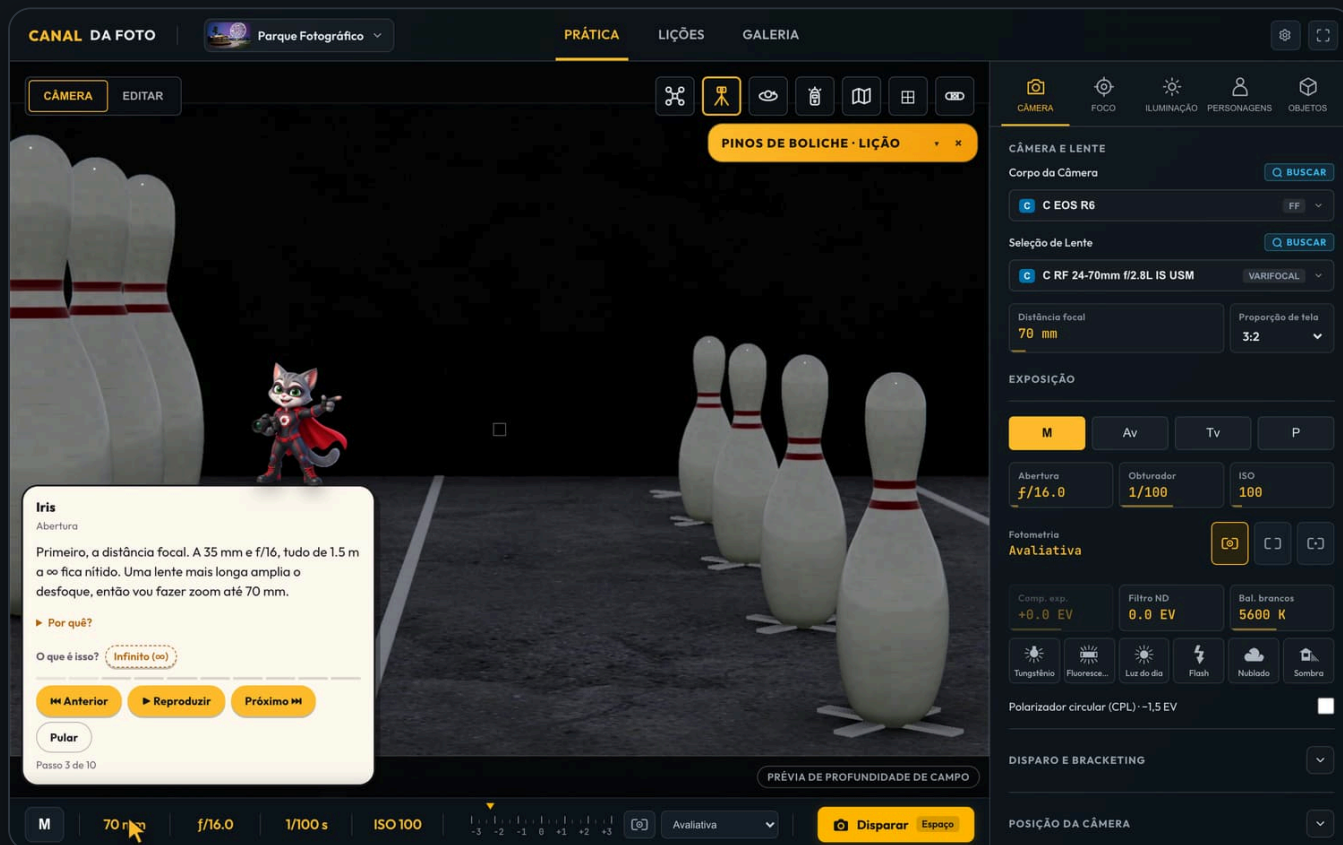
Mostre-me: a sua foto e a do guia, com o que mudou.

Missões com o Rio

A **Missão** é o mesmo lugar e os mesmos briefings, contra o **Rio**, a raposa rival. Sem dica e sem Mostre-me: cada foto é avaliada e o Rio diz só o que ainda falta. É o seu teste prático.



Missão: o Rio corrige a sua foto, sem dar a resposta.

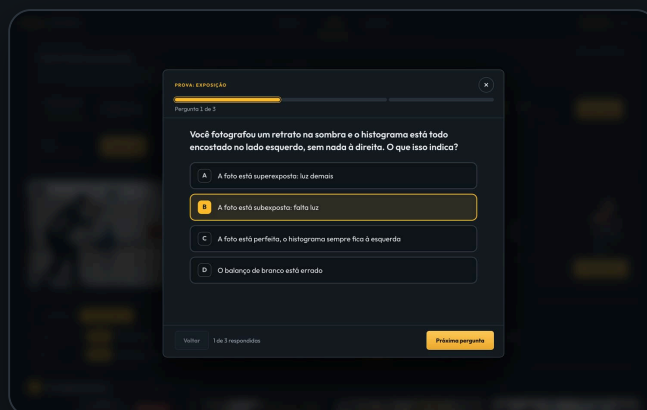


Durante o Mostre-me a seta vai até cada controle que o guia muda, e a fala explica o porquê.

Provas e certificado

No fim de **LIÇÕES** ficam as **provas do curso**: uma por trilha e uma prova geral. É uma pergunta de cada vez; responda com o clique, com a letra (A, B ...) ou com o número.

- Para passar: **70% ou mais**.
- Cada tentativa sorteia **perguntas novas**.
- Errou uma? A correção explica o porquê e leva você de volta para a lição daquele assunto.
- O **exame final** é prático: **quatro briefings de clientes**, fotografados no simulador.



Uma pergunta da prova de Exposição.



O certificado

Passou em todas as provas e no exame final? O simulador emite o seu **certificado do curso Descomplicando a Fotografia**, com o seu nome, a nota da prova final e um **código de verificação**. Ele tem uma página própria no site do Canal da Foto, onde qualquer pessoa confere o código, e você imprime ou salva em PDF.

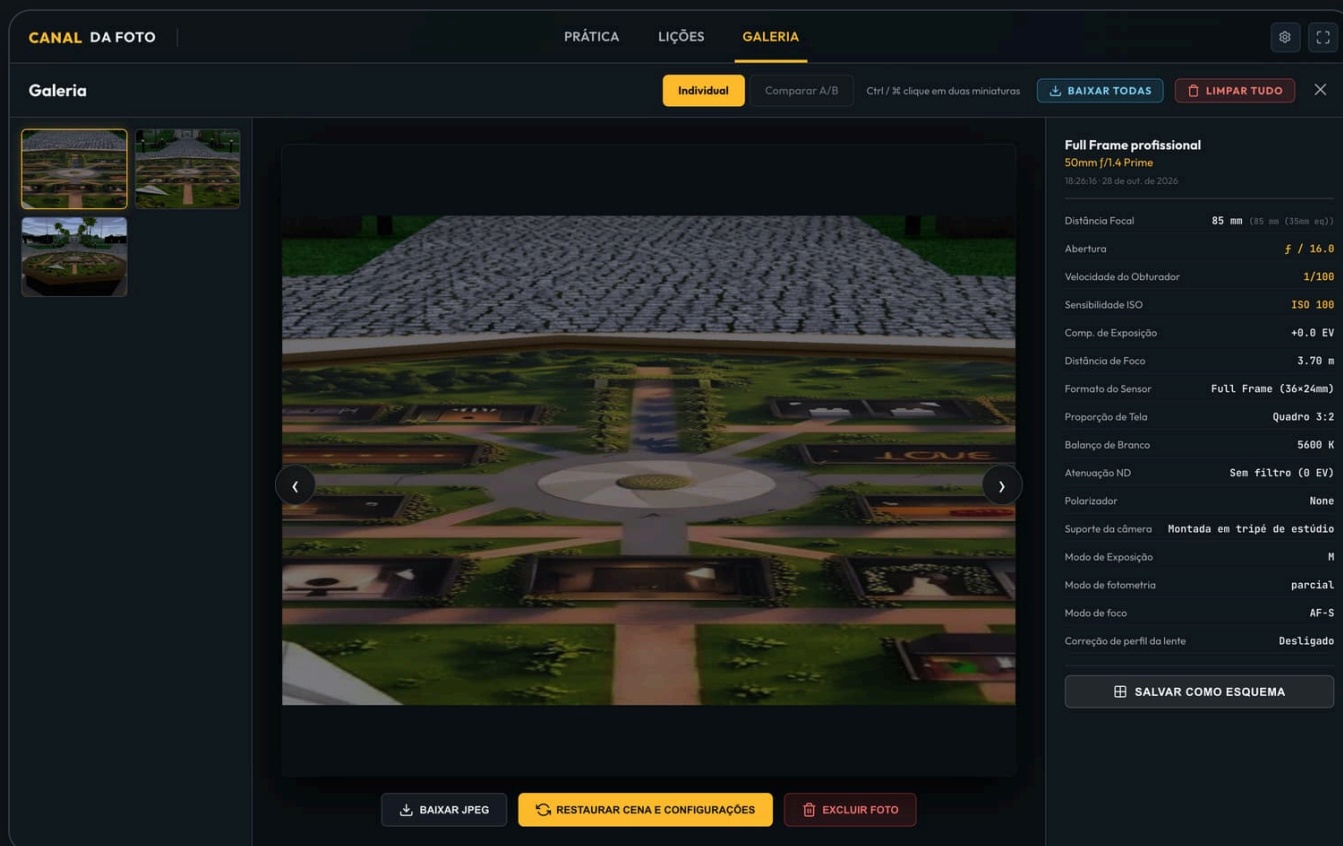


Rio: eu não dou dica. Mas se você passou nas Missões, a prova é só confirmar o que você já faz.

A galeria e as suas fotos

A SITUAÇÃO

Ontem você fez um retrato lindo no estúdio e hoje não lembra como montou a luz. Na galeria, um clique em **Restaurar** põe tudo de volta: a cena, a câmera, a lente, a exposição, a pose e cada luz.



GALERIA: a foto grande, as miniaturas e os dados de cada foto.

- **Toda foto** entra na galeria, a mais nova primeiro, com todos os ajustes.
- **Comparar A/B:** duas fotos lado a lado e a tabela do que mudou entre elas.
- **Restaurar cena e configurações** volta para a foto exata, para refazer ou corrigir.
- **Baixar** uma foto em JPEG, com dados EXIF como os de uma câmera; **Baixar todas** num arquivo ZIP.
- Com luzes de estúdio, o **esquema de luz** da foto também sai em imagem.
- As fotos ficam **neste navegador**, neste aparelho. Baixe as que quiser guardar.

Nove guias e um rival

Cada um cuida de um pedaço da fotografia, e o lugar da aula decide quem ensina. Eles passam o briefing, mostram quando você trava e saem do caminho quando você fotografa.



Frame

Coruja. Composição e lentes. O anfitrião.



Eva

Zebra. Exposição e fotômetro.



Bolt

Guepardo. Movimento: congelar ou borrar.



Iris

Gata super-heroína. Abertura e fundo desfocado.



Grain

Preguiça. ISO, o último a se mexer.



Sol

Leão. Luz natural e paisagem.



Watson

Castor. Luz de estúdio e flash.



Kelvin

Camaleão. Cor e balanço de branco.



Luna

Vagalume. Longa exposição e noite.



Rio

Raposa. O rival das Missões.

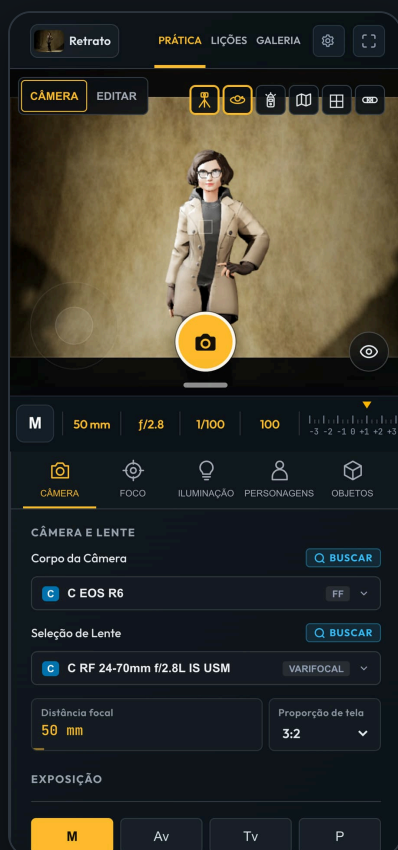
Quem ensina o quê

Comece aqui, Composição, Equipamento	Frame
Exposição	Eva, com o Bolt no obturador e o Grain no ISO
Foco e lentes	Iris e Frame, com o Sol na paisagem
Luz	Sol lá fora, Watson no estúdio
Cor	Kelvin
Movimento e noite	Bolt, e a Luna depois que escurece
Missões e prova geral	Rio

Por que bichos?

Porque cada um tem a cara do assunto. O guepardo é velocidade, a preguiça é o ISO que só se mexe quando a luz acaba, o camaleão muda de cor como a temperatura da luz, e o vagalume desenha com luz no escuro. Fica mais fácil lembrar quem ensinou o quê.

Celular, computador e problemas



No celular o visor fica em cima e o disparador é o botão redondo.

Computador

A melhor experiência: tela grande, teclado e mouse. Chrome ou Edge atualizados, com aceleração de gráficos ligada. Um notebook de 2018 para cá dá conta.

Celular e tablet

Tudo funciona, num layout próprio. Os estúdios e os laboratórios são mais leves que o parque. iPhone e iPad: iOS 16.4 ou mais novo.

Instalar como app: no Chrome, no Edge e no Android, **Configurações gerais** → **Instalar app**. No iPhone e no iPad: **Compartilhar** → **Adicionar à Tela de Início**. Você continua precisando de internet para abrir.

PROBLEMA

SOLUÇÃO

Ventoinha alta, aparelho quente

Configurações gerais → **Qualidade da pré-visualização** → **Econômico** · **20 fps**. As fotos continuam em qualidade máxima.

Imagem travando

Deixe **Resolução adaptativa** ligada; feche outras abas pesadas.

Foto toda branca ou preta

Em M, leve o ponteiro do fotômetro para o 0. Ou use P, Av ou Tv.

Tudo desfocado

Clique no assunto, ou **F**. Em MF, ajuste a distância de foco.

Coisas que se mexem borradas

Obturador lento demais: tente 1/500 s ou mais rápido.

Flash não disparou

Ele ainda estava recarregando: espere o **Pronto**. Acima do sincronismo, ligue o HSS.

Perdi uma montagem boa

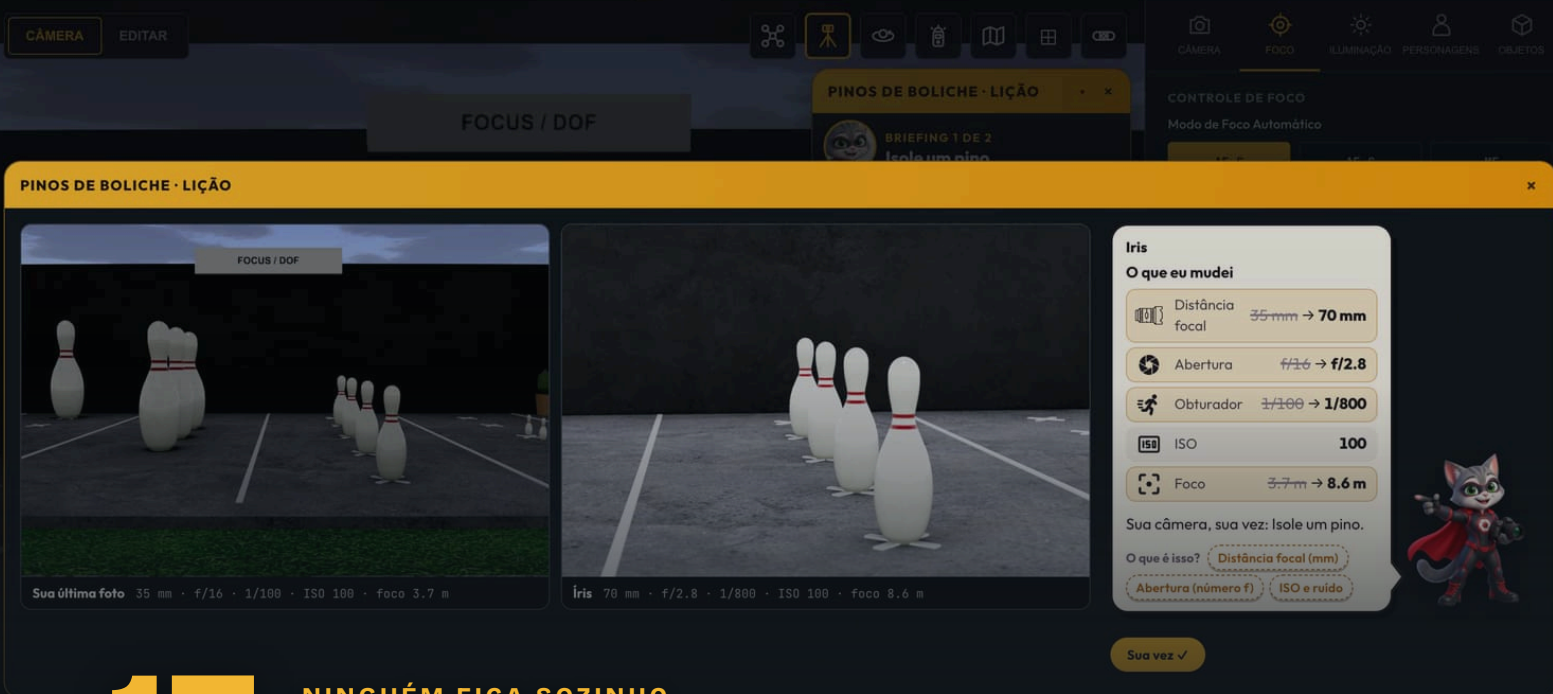
Galeria → **Restaurar cena e configurações**.

Algo parece antigo depois de uma atualização

Recarregue com **Ctrl + Shift + R** (Mac: **⌘ + Shift + R**).

“Seu navegador não mostra gráficos 3D”

Ligue a aceleração de hardware do navegador, ou troque para o Chrome atualizado.



17

NINGUÉM FICA SOZINHO

Onde tirar dúvidas

Não existe uma central de suporte, e não faz falta: o próprio simulador responde as dúvidas de cada aula, no momento em que elas aparecem.

“O que é isso?”

Toque numa palavra marcada no balão, no briefing ou na análise e a explicação aparece ali mesmo.

Mostre-me

O guia faz o ajuste na sua frente, passo a passo, e explica o porquê de cada um.

A análise e as provas

Cada foto é corrigida com os seus números; cada erro de prova explica a resposta e leva à lição.

COMUNIDADE NO WHATSAPP

Para mostrar as suas fotos, participar do **desafio do mês** e receber os avisos do curso, entre na comunidade de alunos no WhatsApp. O link de convite está na sua área de aluno do Canal da Foto. A comunidade é para compartilhar fotos; as dúvidas de aula o simulador responde.



Frame: agora feche este manual e abra o simulador. A primeira lição leva poucos minutos, e a primeira foto boa vem antes do que você imagina.