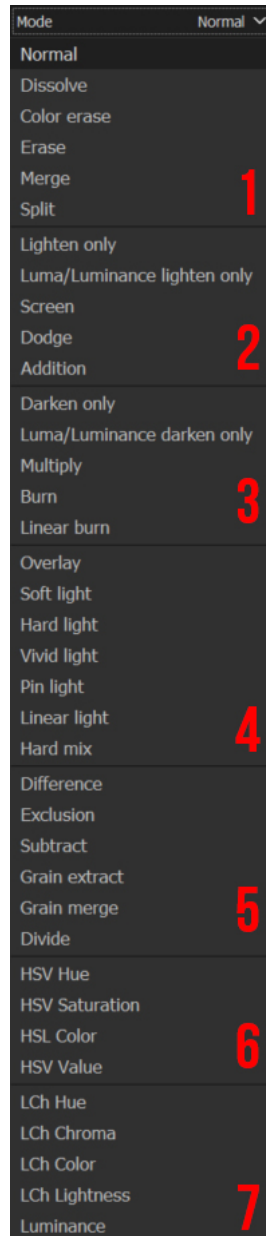


Para saber mais: Blend modes

Os *blend modes* (modos de mesclagem,) ou ainda *layer modes*, mesclam os pixels de uma camada ativa (ou superior) aos das camadas imediatamente abaixo. Para isso, o GIMP realiza cálculos matemáticos para promover a interação desejada. Na versão atual do software, a 2.10.20, existem 38 opções de modos que estão agrupados em **sete categorias**, da seguinte maneira:



- 1. *Normal*: Não gera alterações.
- 2. *Clareamento*: A combinação vai gerar um resultado mais claro que a camada original. Os pixels brancos e tons próximos ficam transparentes.
- 3. *Escurecimento*: Aqui haverá o escurecimento da composição, com os pixels pretos e tons próximos se tornando transparentes.
- 4. *Contraste*: De um modo geral, os pixels cinzas ficam transparentes e o resultado é uma imagem com mais contraste em suas cores e iluminação.
- 5. *Inversão*: O software procura por variações entre a camada ativa e as de baixo para criar a mesclagem.

- *6. Componentes HSV:* Para cada modo deste grupo um componente HSV - *Hue* (Matiz), *Saturation* (Saturação) e *Value* (Brilho) - é retirado do primeiro plano, enquanto que os outros dois componentes do segundo plano (camada de baixo). Por exemplo, se o modo *Hue* for escolhido, o resultado será o matiz em questão combinado com a saturação e o brilho dos pixels da camada de baixo. O mesmo processo vale para os outros dois componentes.
- *7. Componentes LCH:* A sigla LCH significa *Lightness*, *Chroma*, *Hue*, em inglês e pode ser traduzida como *Brilho*, *Croma*, *Matiz*. Estes modos são úteis para reparar as cores de uma imagem e funcionam de maneira similar aos Componentes HSV, mas com resultados um pouco menos saturados.

Cada um destes grupos produz efeitos próprios e vamos ver alguns dos modos mais populares e interessantes. Usarei como base a fotografia do cheesecake.



Screen - clareamento

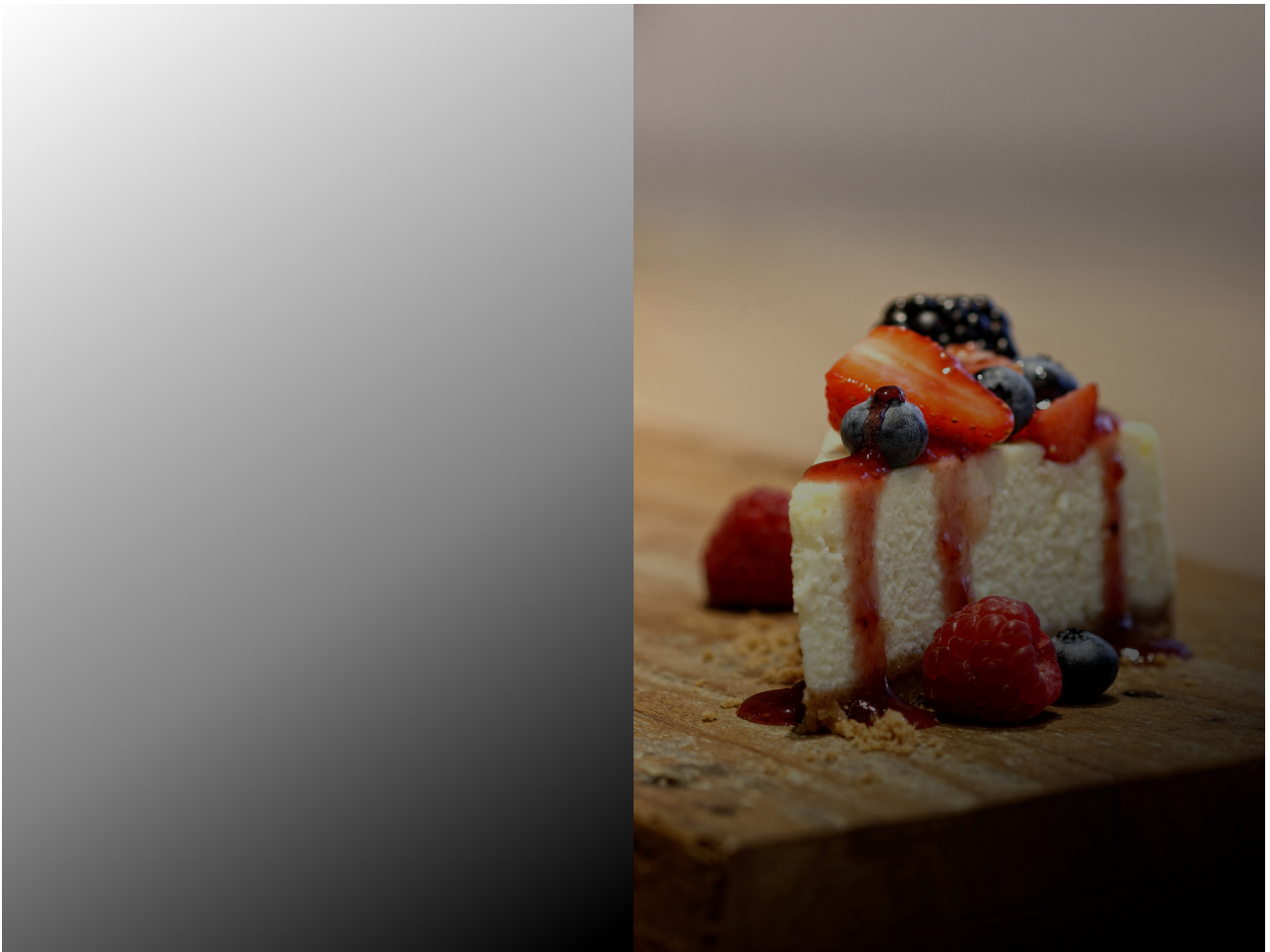
Tudo que for preto vai desaparecer, enquanto que o branco puro vai continuar como estava e os meio tons entre preto e branco se tornarão mais claros. Modo indicado para, além de clarear, também trazer uma certa tonalidade de outra cor. Opacidade da camada roxa em 25%.



No caso da Baking, podemos incorporar o roxo da identidade nas fotografias para criar um filtro suave sobre as imagens dos produtos. O que acha?

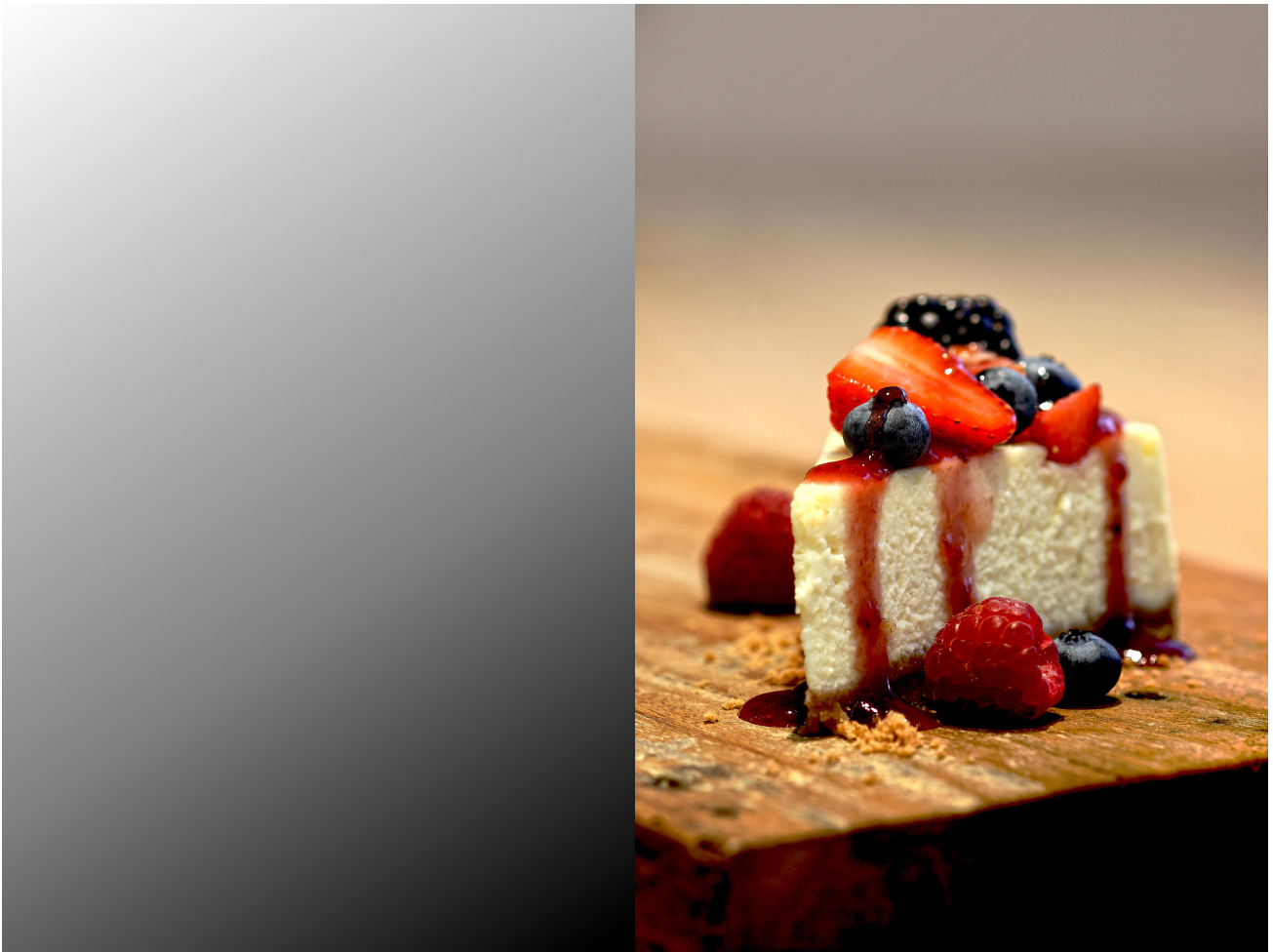
Multiply - escurecimento

Uma das melhores maneiras para escurecimento. Esse modo de mesclagem é o oposto do *Screen*: ele multiplica o brilho dos pixels da camada superior (neste caso o degradê) com os da camada inferior. Neste caso, tudo que for multiplicado por preto preto - cujo valor de brilho é zero - será escurecido. Funciona muito bem para criar sombras e remover brancos e outras cores claras.



Burn - escurecimento

Se você quer escurecer ainda mais a imagem, o burn é uma opção. Os tons médios ficam mais saturados e a luminosidade diminui. A opacidade da camada do degradê fica em 30%, para o efeito não ficar exagerado.



Note como o cheesecake ganhou em dramaticidade. É preciso cuidado para não haver desequilíbrio, principalmente nas partes mais escuras da imagem, neste caso, a madeira da mesa. Lembre-se do que conversamos quando conhecíamos o *Histogram* e avalie se talvez poderíamos suavizar o efeito com uma máscara de camada para o degradê ou ainda retrabalhando sua opacidade.

Overlay - contraste

Usa uma combinação dos blend modes *Screen* e *Multiply*: aplica uma multiplicação pela metade desses modos e os meio tons (cinza 50%) ficam transparentes. Como resultado, há um efeito de realce no contraste geral da imagem. A opacidade da camada roxa fica em 80%.



Observe como este filtro de roxo é mais proeminente do que o gerado pelo *Screen*, em razão do modo agir tanto sobre os pixels claros quanto escuros. Mais uma vez, é preciso ter atenção quanto à intensidade para a ação para que não fique exagerada.