

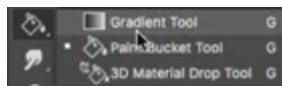
07

Seleção e pintura

Transcrição

Agora que temos toda a área do zumbi selecionada, podemos usar a ferramenta *Paint Bucket Tool* (balde de tinta) para pintar a área com alguma cor. Neste momento não importa de fato qual é a cor, estamos apenas selecionando as áreas e diferenciando-as umas das outras e do fundo.

Primeiro selecionamos o balde de tinta:



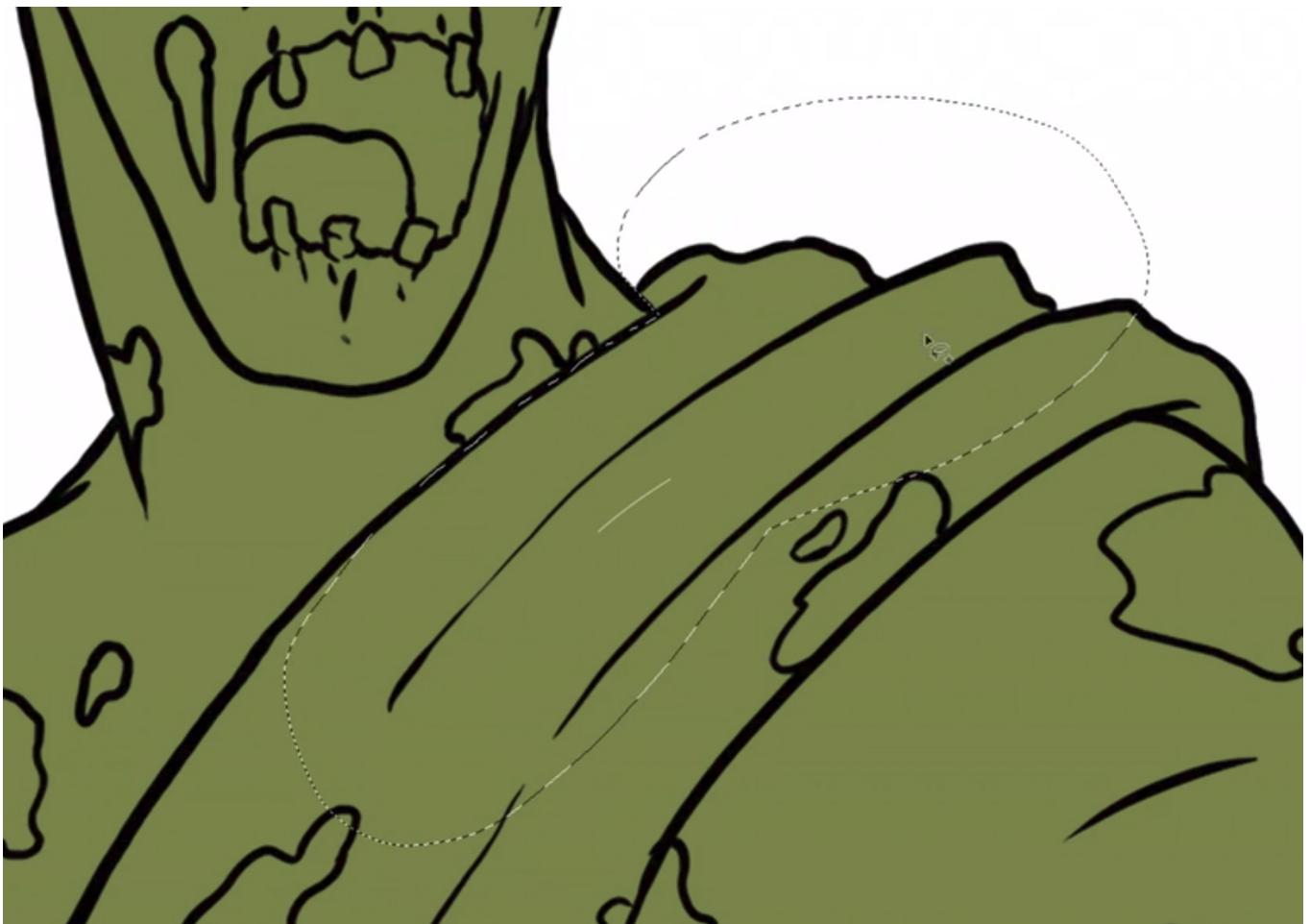
Depois pintamos a área com uma cor qualquer, neste caso, usamos um verde.



O próximo passo é fazer o processo de seleção para os demais items que compõem a imagem, a roupa, os olhos, etc. Para esse processo podemos usar duas estratégias. Uma delas é com a seleção completa do zumbi em mãos, podemos

desfazer a seleção das demais partes e deixar apenas a que queremos, a segunda opção é desfazer toda a seleção e começar novamente.

Neste caso, vamos desfazer a seleção, clicando fora da imagem ou usando o atalho *CTRL + D*. E depois começamos a selecionar a roupa.



A imagem anterior mostra que selecionamos uma área fora do zumbi, extrapolando a borda. Neste caso, não tem problema porque quando usamos o balde de tinta, ele pinta apenas uma das partes. Caso pintemos a área branca, ele pintará apenas isso, caso pintemos a área verde, apenas a verde será pintada e assim por diante. Por isso, neste caso, tudo bem selecionar fora da roupa.

Com a roupa selecionada, podemos usar novamente o balde de tinta e pintar com outra cor.



Pode ser mais prático utilizar os atalhos *G* para balde de tinta e *L* para *lasso*. Depois de selecionar e pintar a roupa, vamos fazer a seleção e pintura das manchas da pele para chegarmos ao seguinte resultado.



Fazemos o mesmo para as manchas da roupa.



Repetimos o processo em cada um dos pontos do rosto: olhos, boca, nariz, dentes, etc. Lembrando sempre de diferenciar as cores de cada seleção. Ao final teremos o seguinte resultado.

