

Para saber mais: As ferramentas Dodge e Burn

O efeito de *Dodge* e *Burn* pode ser atingido de diversas maneiras no GIMP. Neste curso e em outros fizemos com *Curves* e com camadas com *layer mode* alterado. Contudo, na última aula utilizamos as ferramentas *Dodge* e *Burn* propriamente ditas. Assim como as demais que atuam como pincéis, você pode controlar: *Size* (tamanho), *Aspect Ratio* (proporção), *Angle* (Angulação), *Spacing* (Espaçamento), *Hardness* (Dureza) e *Force* (Força).

Além destes parâmetros, em *Type* (tipo) se decide qual dos dois modos será usado - *Dodge* ou *Burn*. O grande diferencial, porém, está no *Range* da ferramenta, isto é, no seu alcance. São três possíveis:

- ***Shadows***: atua nas sombras.
- ***Midtones***: trabalha nos meio tons.
- ***Highlights***: age sobre os brilhos.

Desta forma, ao escolher qual tipo será utilizado você pode atuar de maneira mais assertiva sobre qual faixa da iluminação fará as edições. Em aula usamos, por exemplo, o *Dodge* sobre os *Highlights*, mas você não é obrigado a fazer da mesma maneira. Não se esqueça que pode ser o caso de eventualmente clarear as partes escuras, de modo que o *Dodge* possa ser aplicado sobre as sombras e os meio tons.

Nestas ferramentas você pode controlar a força com que os ajustes são empregados pelo slider *Exposure*. Quanto maior o valor, mais forte será o efeito. Ele pode ser combinado com o *Force* para que as pinceladas sejam o mais suaves possível, para que as ações se somem umas às outras de maneira menos agressiva.

