

## Para saber mais: Filtros e Liquify

### Filtros e Liquify

A partir do momento que você precisa trabalhar no tratamento de imagens e, além das manchas e ajustes de tons, você precisa lidar com a pele dos personagens da foto, o uso de filtros torna-se comum. Se houver a necessidade de uma mudança mais drástica na imagem, ou até mesmo de ajuste em distorções que podem ser causadas pela lente usada na câmera, você pode vir a usar a ferramenta Persona Liquify, que permite um controle de distorção da imagem diferente das ferramentas convencionais. Vamos por partes:

#### Filtros

Os filtros não são usados apenas para tratar imagens, mas para a pós-produção de imagens, para criar composições mais avançadas e efeitos diversos, como deixar a foto envelhecida ou criar um brilho para simular o reflexo do sol. No nosso caso vamos focar nos dois filtros que são mais utilizados para o tratamento, o **Blur** e o **Sharpen**.

#### *Blur*

O Blur ou Desfoque é utilizado para embaçar parte da imagem. Existem vários tipos de desfoque e várias aplicações para o mesmo. Apesar de termos utilizado pouco este filtro em aula, porque a imagem não pedia seu uso, ele pode ser usado para simular profundidade de campo de uma foto, como no exemplo abaixo:



Este efeito foi criado pela lente, mas podemos também recriá-lo artificialmente com o filtro Blur, ou até mesmo trabalhar com o conceito de velocidade, com um tipo de desfoque de movimento.



Um de seus usos comuns no universo de tratamento de imagens é para suavizar a pele dos personagens da foto, simulando o efeito do blush e removendo rachaduras de uma pele seca, poros muito fundos, pequenas manchas e também para reduzir o ruído da imagem.



### *Sharpen*

O Sharpen é o contrário do Blur. Enquanto o Blur é utilizado para desfocar, o Sharpen deixa mais nítidas as informações da imagem: melhorando o contraste e o foco.

Para complementar os ajustes através dos filtros nós iremos abordar o Liquify:

### **Liquify**

O Affinity separou uma persona para este tipo de tratamento por perceber que é um dos artifícios mais usados neste mercado. É com ele que você consegue emagrecer engordar pessoas, ou até mesmo ajustar pequenas distorções causadas pela lente, por exemplo.

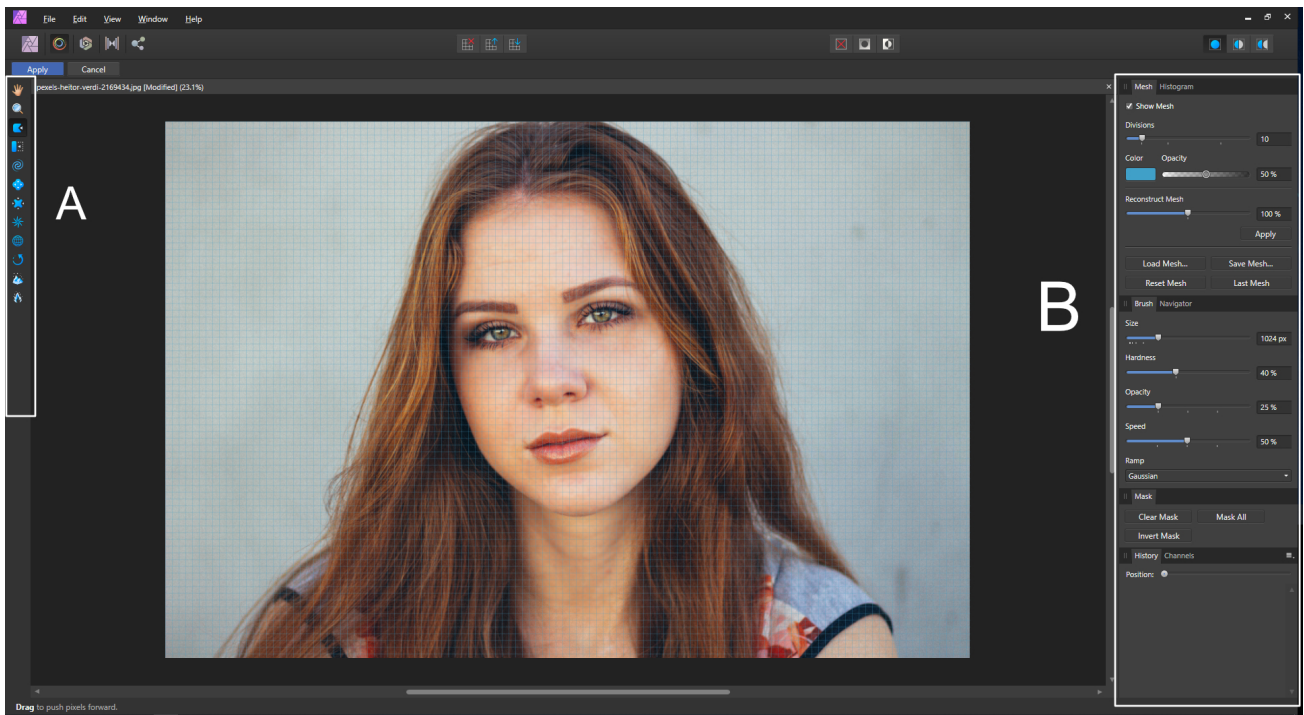
### *Persona Liquify*



Esta persona funciona de maneira bem semelhante a um filtro: após fazer suas alterações é necessário aplicá-las à imagem.

Tome cuidado pois não é interessante trabalhar diretamente na imagem original.

A Persona é separada em duas partes:



A - Área com as ferramentas da persona, onde podemos selecionar cada uma delas para editar a imagem:

- *Push Forward* - Permite arrastar a malha livremente, deformando a imagem;
- *Push Left* - Permite jogar de maneira uniforme parte da esquerda da imagem para a direita, ou vice e versa;
- *Twirl* - Permite criar um redemoinho na malha, torcendo a imagem para o centro do brush;
- *Pinch* - Permite arredondar parte da malha da imagem, partindo do centro do brush e empurrando para suas laterais;
- *Punch* - Permite sugar parte da malha para o centro do brush. Foi a ferramenta que usamos para remover um pouco da distorção da imagem que deixava o rosto da personagem muito arredondado;
- *Turbulence* - Permite deformar a malha de maneira orgânica, simulando uma turbulência em água;
- *Mesh Clone* - Permite clonar a deformação de uma área da malha para outra área. É utilizada, por exemplo, para não deixar os olhos em tamanhos diferentes quando forem tratados separadamente;
- *Reconstruct* - Permite refazer a deformação da malha para o estado original, removendo todos os efeitos aplicados;
- *Freeze E Thaw* - Permite criar e remover uma máscara na malha.

B - Área onde temos as janelas para configurar o tamanho do brush, a malha que é mostrada na imagem e a máscara criada.

Trata-se de uma ferramenta bem potente e que deve ser utilizada com cautela, mas que traz resultados muito interessantes a depender do projeto.