

04

## Para saber mais: Detalhes do RAW

### Detalhes do formato RAW

Vimos no vídeo que o RAW é o "negativo" da foto digital. Abaixo vamos entender o porquê de sua importância.

Quando utilizamos uma câmera para fotografar, estamos usando como se fosse um computador que interpreta as informações de luz e gera uma imagem a partir disso. Assim como um computador, é você quem controla como ele vai entregar a informação.

É muito comum iniciar no mundo da Fotografia e pegar imagens da sua câmera no formato mais padrão, o JPG, porém, ele é um forma de compressão da imagem. A máquina vai pegar todas as informações de luz que armazenou, condensar o máximo de informação de profundidade de cor, de iluminação, etc., para reduzir o peso da imagem e otimizar o trabalho, entregando um arquivo JPG.

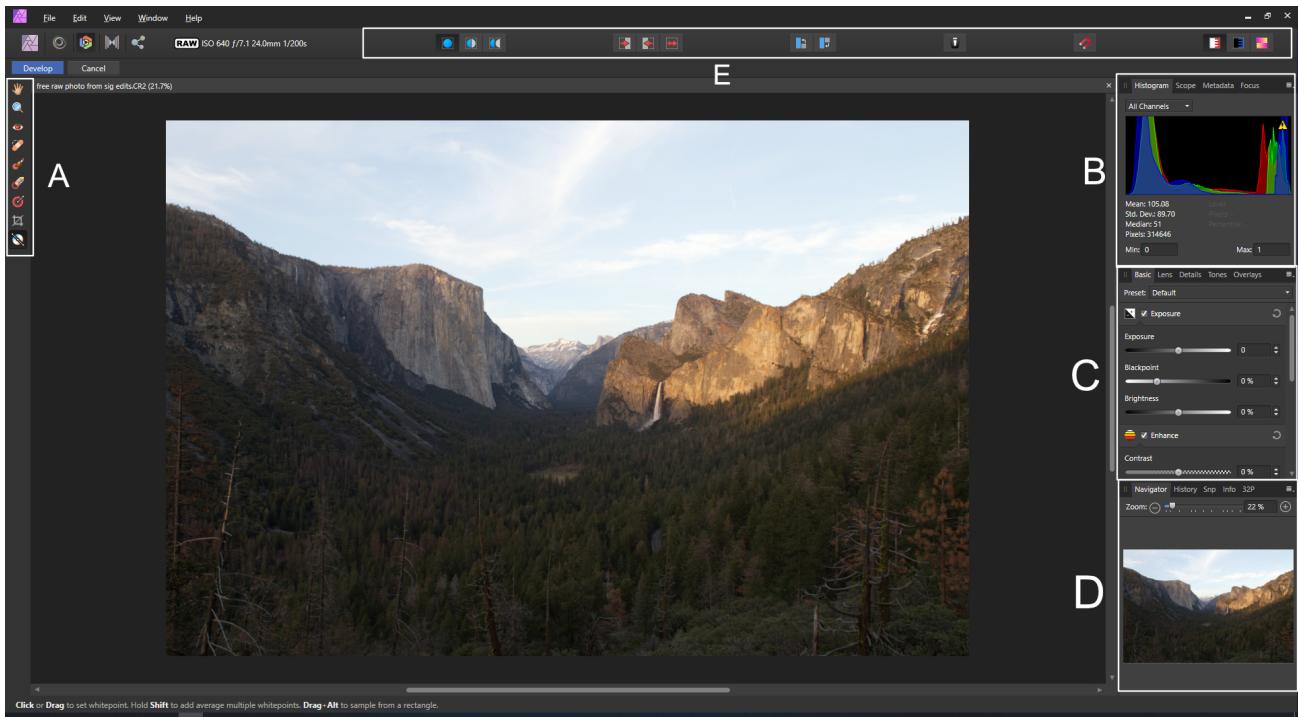
Ao fazer isso a câmera está limitando a quantidade de ajustes que você pode executar na imagem e, sempre que qualquer problema de fotometria acontecer, você vai precisar editar este formato que já foi comprimido e que não permite tanta liberdade na edição.

Para ter um controle maior sobre a imagem, podemos configurar a câmera para que ela não execute esta compressão automática. Assim, ela vai nos entregar as imagens no formato bruto em que captura as fotos: o formato **RAW**.

A vantagem deste formato é a quantidade de informação que você pode trabalhar. Sua desvantagem é o peso: é um arquivo **muito** pesado, além disso, por ser um arquivo bruto, nem todo software consegue ler de maneira adequada, sendo necessário usar um intermediário, como o **Affinity**, para tratar a imagem e fazer a compressão, gerando um JPG a partir do RAW. É por este motivo que o **Affinity** precisa abrir este tipo de imagem na **Persona Develop**, que é onde ele vai "revelar" a foto. Ali ele pode tratar as informações brutas contidas no arquivo.

### Persona Develop

A **Persona Develop** pode ser utilizada em qualquer imagem, mas você consegue tirar muito mais proveito dela nos arquivos em formato RAW.



**A** - Grupo de ferramentas para tratar as imagens em RAW. Dentre elas, você vai encontrar duas das Healings que vimos em vídeos passados: tanto para remover os olhos vermelhos quanto a Healing padrão, para remover manchas. Além disso encontra ferramentas que permitem a criação de máscaras para limitar os ajustes a pontos específicos da imagem.

**B** - O primeiro grupo de janelas é referente às informações digitais da imagem. Lembra o que vimos sobre o Histograma e o Scope? Então, automaticamente estas janelas aparecerão nesta área da Persona: junto à ela as informações de metadata e da lente da câmera. Vamos entender isto com mais profundidade adiante, que é o que chamamos de metadata.

**C** - Esta é a janela que vai ser mais utilizada dentro desta Persona. Nela encontramos:

- *Basic* - É basicamente onde encontramos os filtros da Persona. Nesta área vamos lidar com a iluminação e detalhes dos pixels da imagem. Como fotógrafo, será o ambiente mais usado para definir como você quer que sua imagem seja revelada, pois aqui é possível mudar a exposição da luz, forçar o foco da composição ou até mesmo trabalhar a temperatura da imagem.
- *Lens* - Nesta janela você pode corrigir alguns problemas que podem ser causados pela lente. Lembra que comentei na aula de Liquify que, às vezes, uma lente muito próxima do rosto pode deixá-lo mais arredondado? Então, é exatamente isto que é permitido tratar nesta janela, mas não de forma tão controlada como no Persona Liquify.



Exemplo de distorção geométrica causada pela lente.

- *Details* - São os detalhes da imagem. Esses detalhes são referentes àqueles filtros que expliquei nas aulas passadas: o Sharpen e o Noise. Aqui ele trabalha o contraste dos pixels e reduz o nível de ruído que a imagem possui.
- *Tones* - Nesta janela você tem várias ferramentas para trabalhar os tons da imagem, mudar as cores e aplicar ajustes pontuais de iluminação e cor.
- *Overlays* - Como visto em aula, esta janela se assemelha a “Layers”, que vimos no Photo Persona, mas cada “camada” é uma máscara que você cria para trabalhar a imagem.

**D** - Nesta área do Persona há as janelas de navegação, histórico e informações do programa, não necessariamente da imagem.

**E** - É possível notar que algumas coisas mudam ali em cima. Esta Persona traz atalhos rápidos para visualizar o clipping da imagem, rotacionar ou identificar o antes e o depois do tratamento, como vimos em aula.

Agora, se em algum momento você receber um arquivo no formato bruto, você saberá como tratar a imagem e quais são suas vantagens.