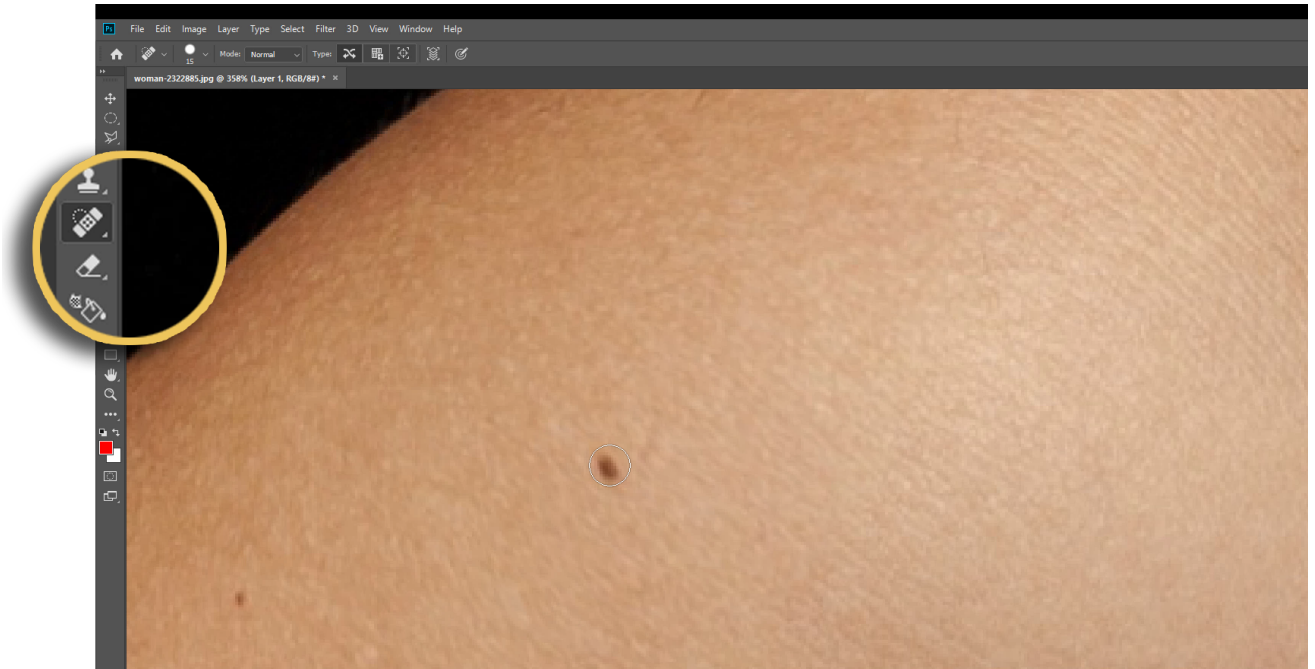


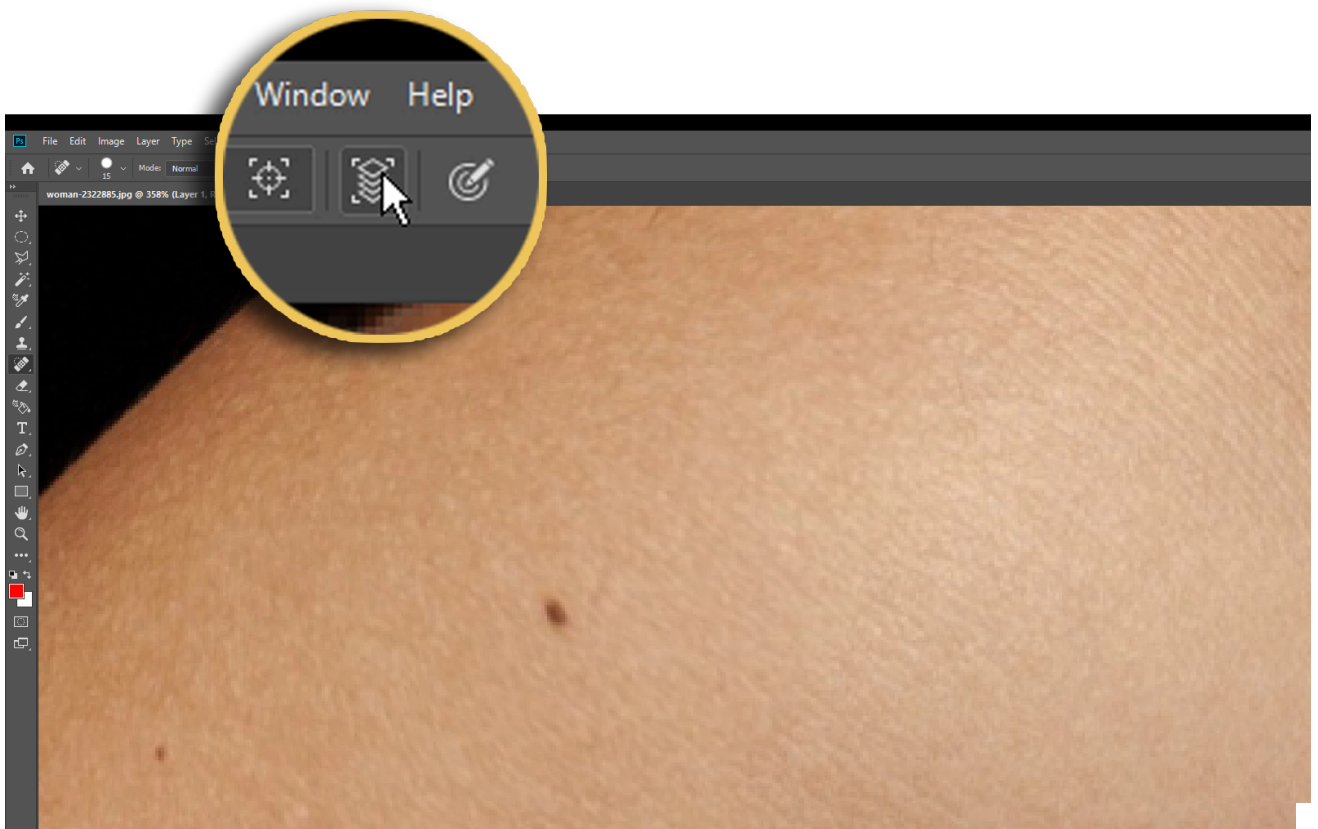
Reconhecendo as etapas

Temos abaixo um passo-a-passo do tratamento que fizemos nesta aula para você se guiar nos exercícios:

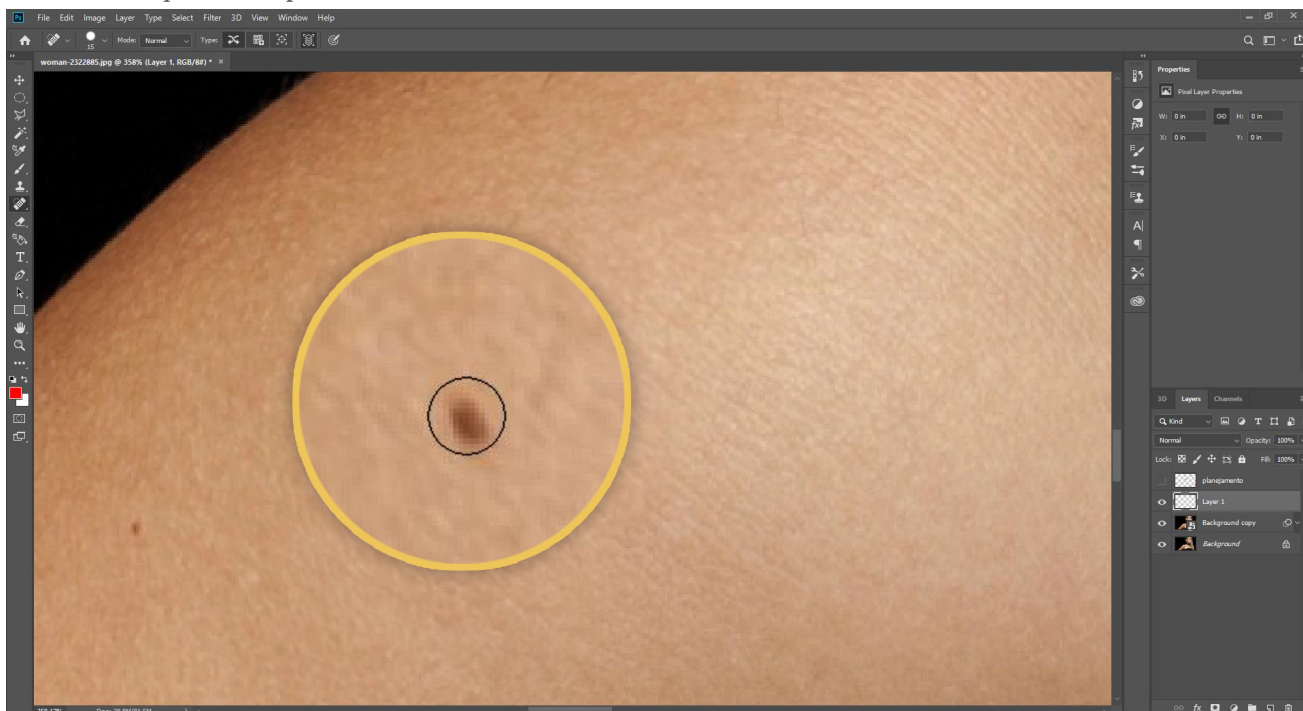
- Criamos uma **nova layer** para executar a retirada das imperfeições (Shift + Ctrl/Cmmd + J) abaixo da layer “Planejamento”;
- Para começar a apagar as pintas da pele da modelo, selecionamos a ferramenta **Spot Healing Brush (J)**: ela capta toda a informação visual em seu entorno e a replica para centro do cursor da ferramenta, fazendo com que as imperfeições sumam. Para um melhor resultado deve-se testar o *Hardness*, a fim de alcançar um resultado mais natural, além de ajustar o tamanho da ferramenta para o mais próximo do área a ser removida:



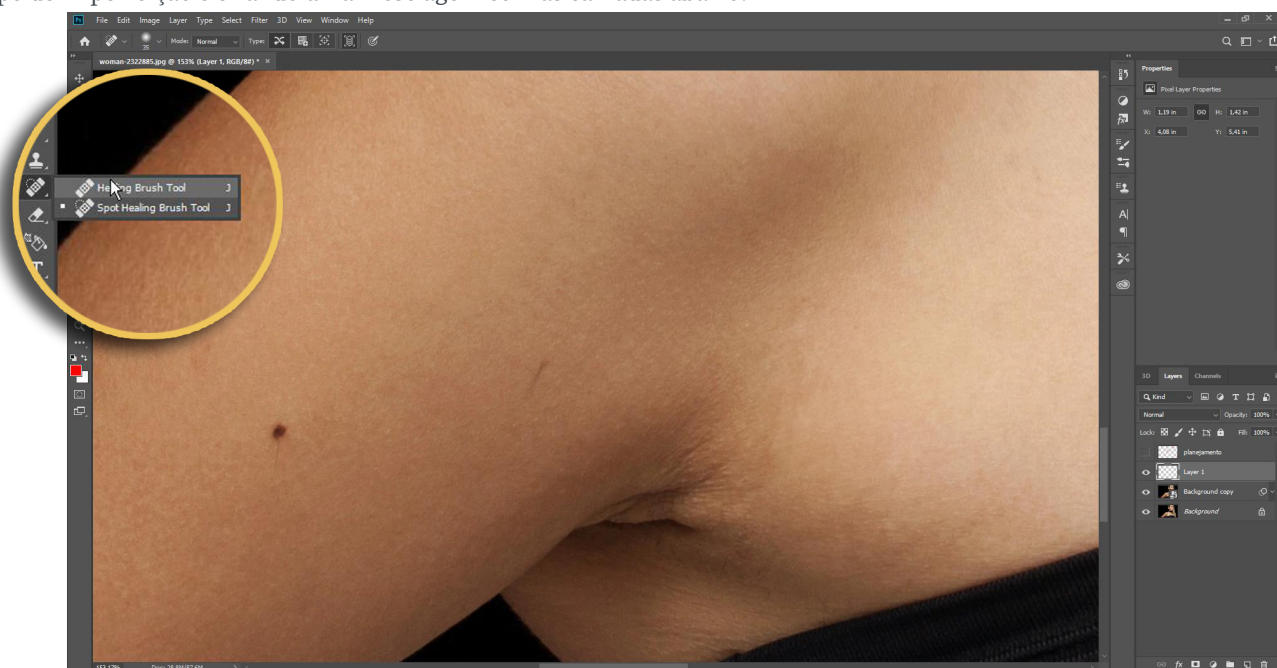
- Para que o efeito fosse aplicado à todas as camadas, selecionamos a opção “Sample all Layers” na barra de status:



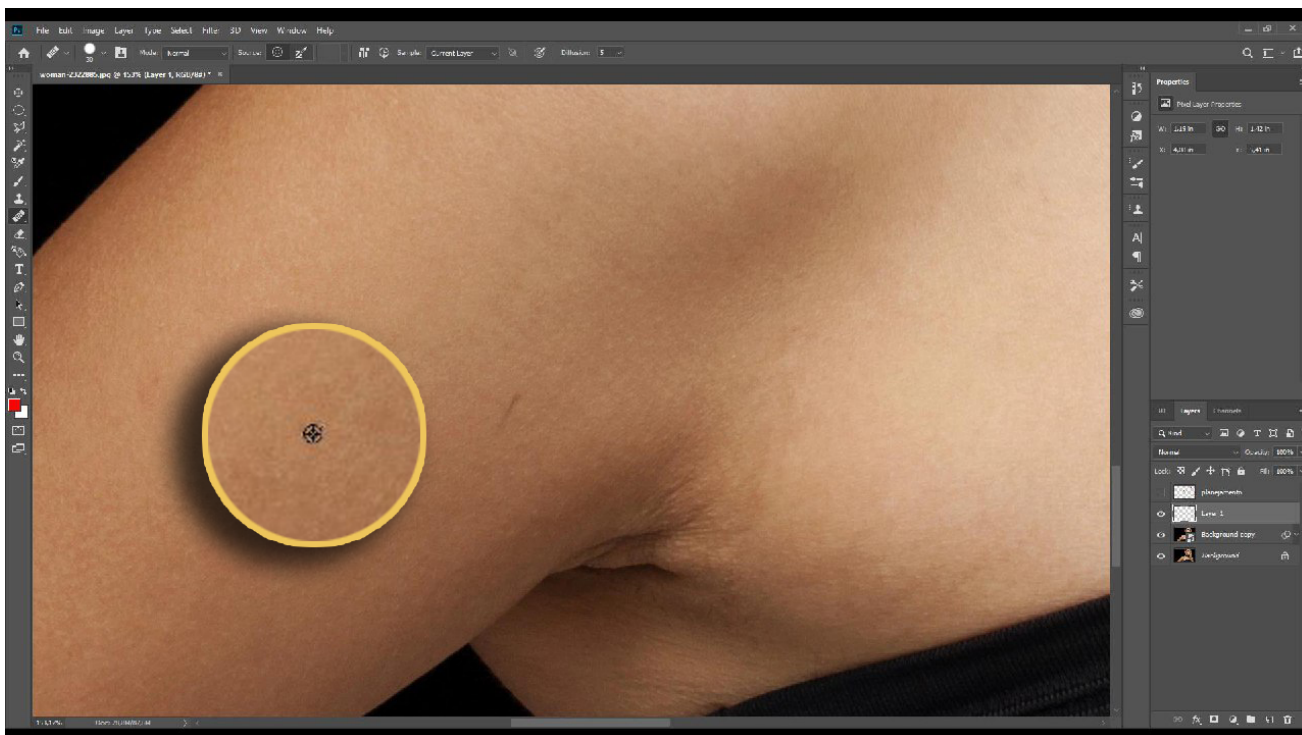
- Demos um clique sobre a pinta a ser removida:



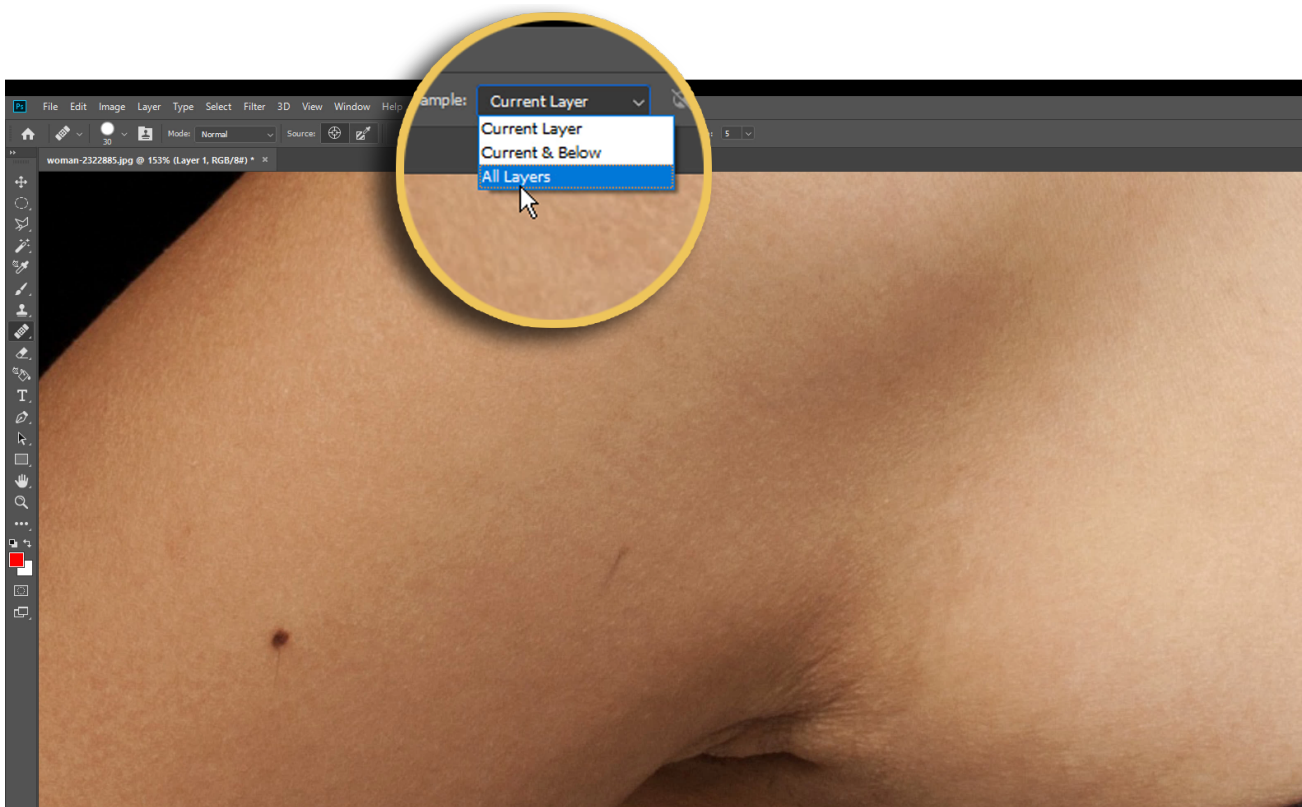
- Nos deparamos com pintas maiores onde a ferramenta *Spot Healing Brush* não funcionou tão bem, para isto, apresentamos a ferramenta *Healing Brush*: Além de replicar toda a informação visual em seu entorno e a replicar, ela usa de um alvo para selecionar uma área com informação visual que se deseja replicar, trazendo mais precisão para este tipo de imperfeição e criando uma mesclagem com as camadas abaixo:



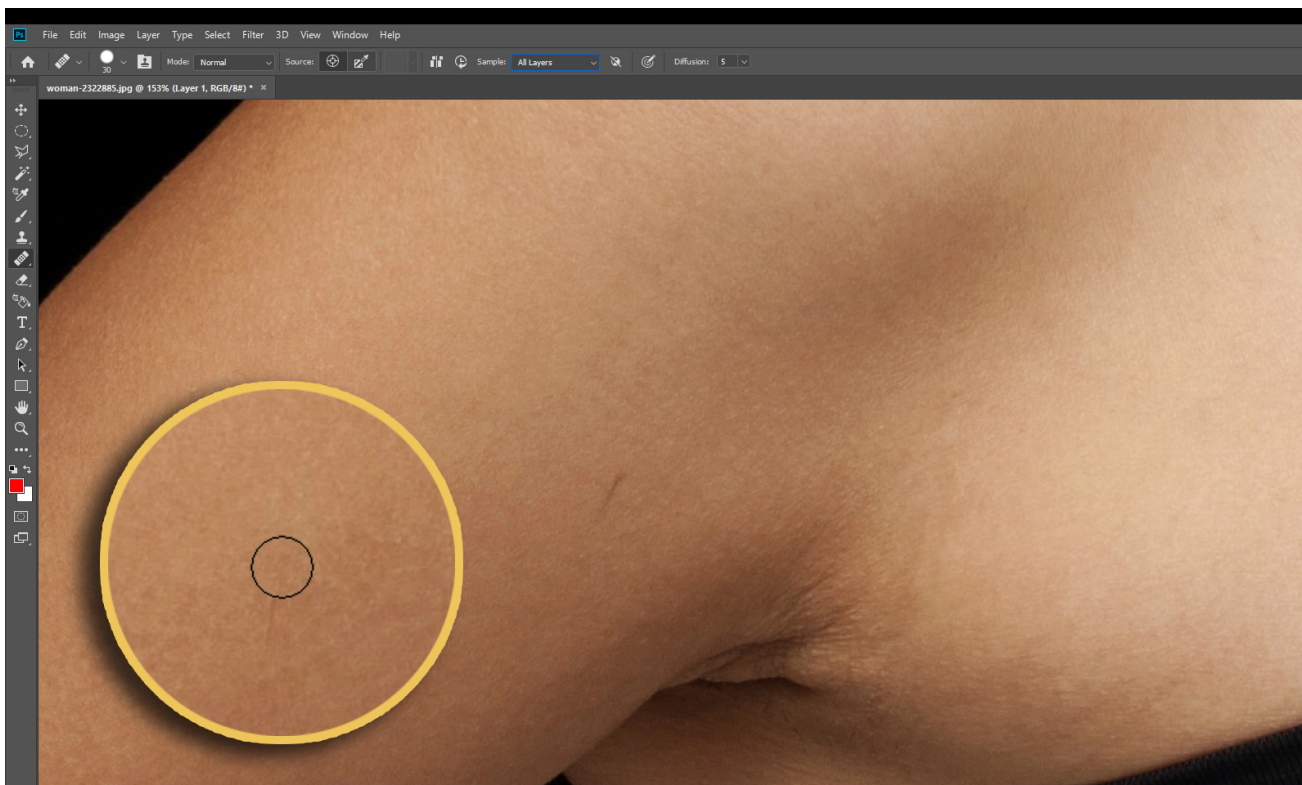
- Apertamos Alt para captar a área que desejávamos replicar, onde apareceu um alvo. Com o alvo ativo enquanto apertamos Alt, clicamos e selecionamos a área a ser corrigida:



- Para indicar para a nossa ferramenta que estávamos trabalhando com todos os layers, selecionamos na barra de status a opção “All layers”:



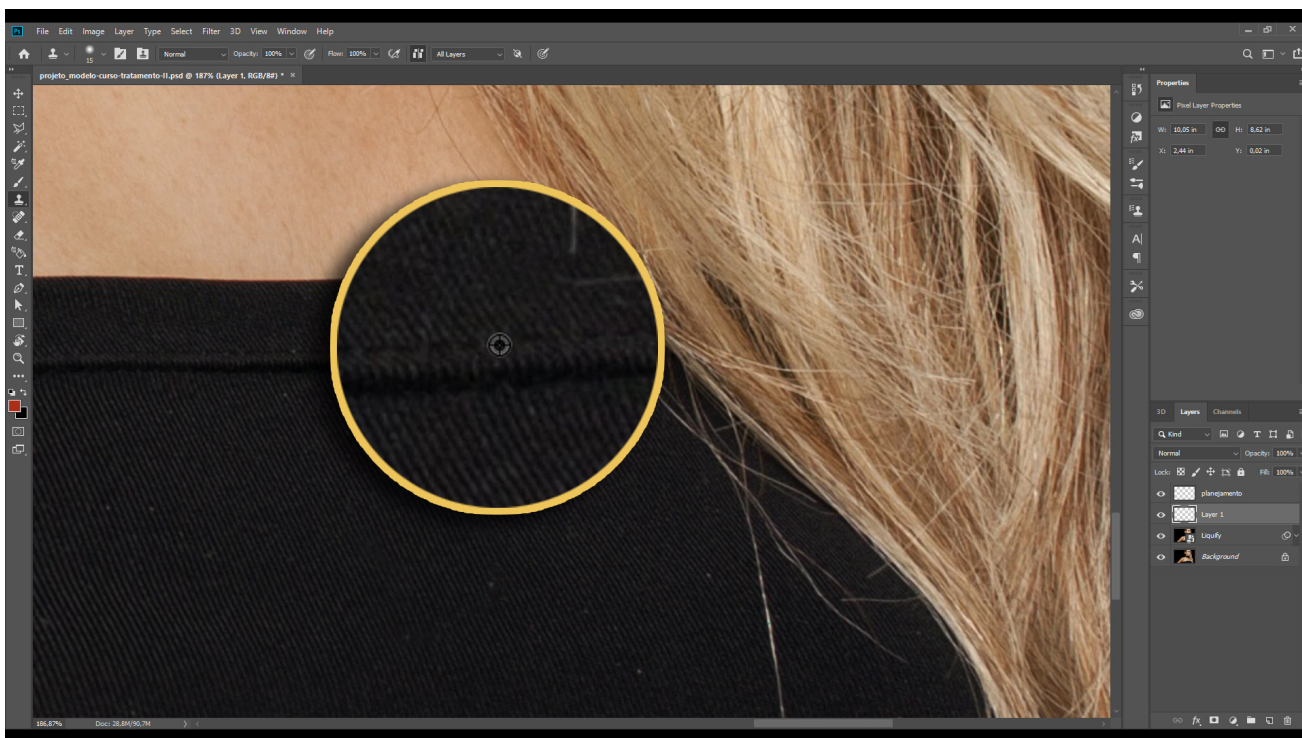
- Com a área a ser replicada selecionada pelo alvo, sobreposicionamos nossa ferramenta sobre a pinta a ser corrigida e clicamos, uniformizando esta área da pele da modelo:

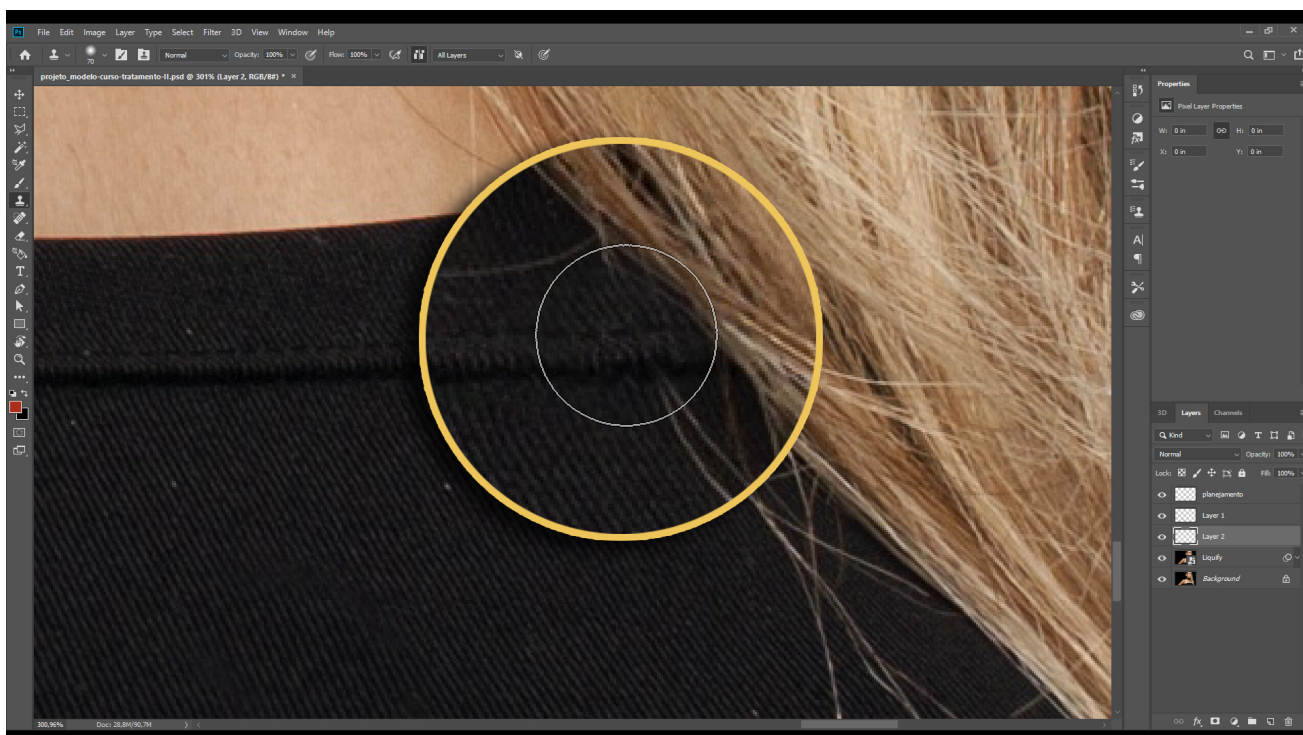


- Corrigimos outras imperfeições, como pintas e furos da orelha da modelo, com as ferramentas *Spot Healing Brush* e *Healing Brush*, sempre avaliando qual a mais adequada para imperfeição a ser corrigida;

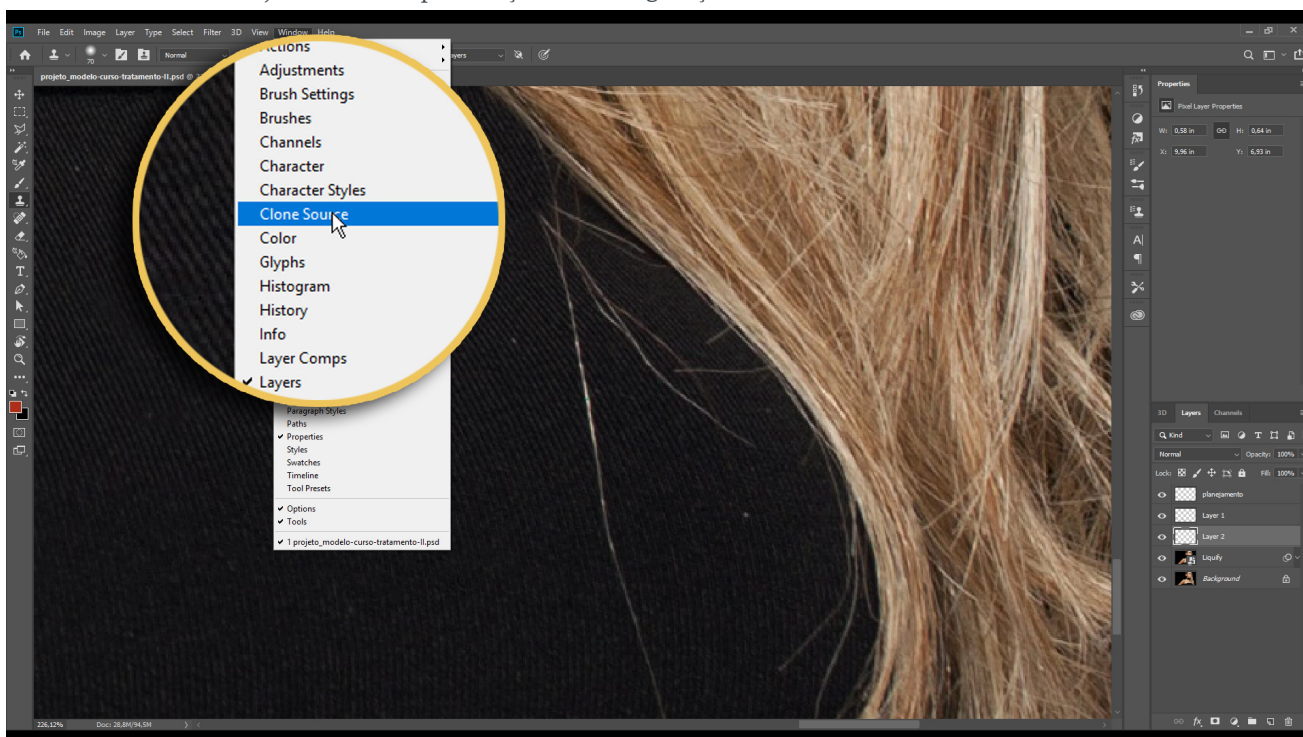
No segundo vídeo deste capítulo, quando fomos apagar alguns fios de cabelo soltos que estavam sobre a blusa texturizada da modelo com as ferramentas que vínhamos utilizando, não obtemos um bom resultado pois essa textura acabou se perdendo.

- Para isto, utilizamos o *Carimbo* (*Clone Stamp Tool*), com a seleção de “*All layers*”, na barra de status, que funciona da mesma forma que a *Healing Brush*, com o alvo, mas sem fazer a mesclagem com outras camadas: isto gera uma cópia idêntica da área que foi selecionada pelo alvo, funcionando muito bem para replicar a textura e tornar nossa correção mais natural:

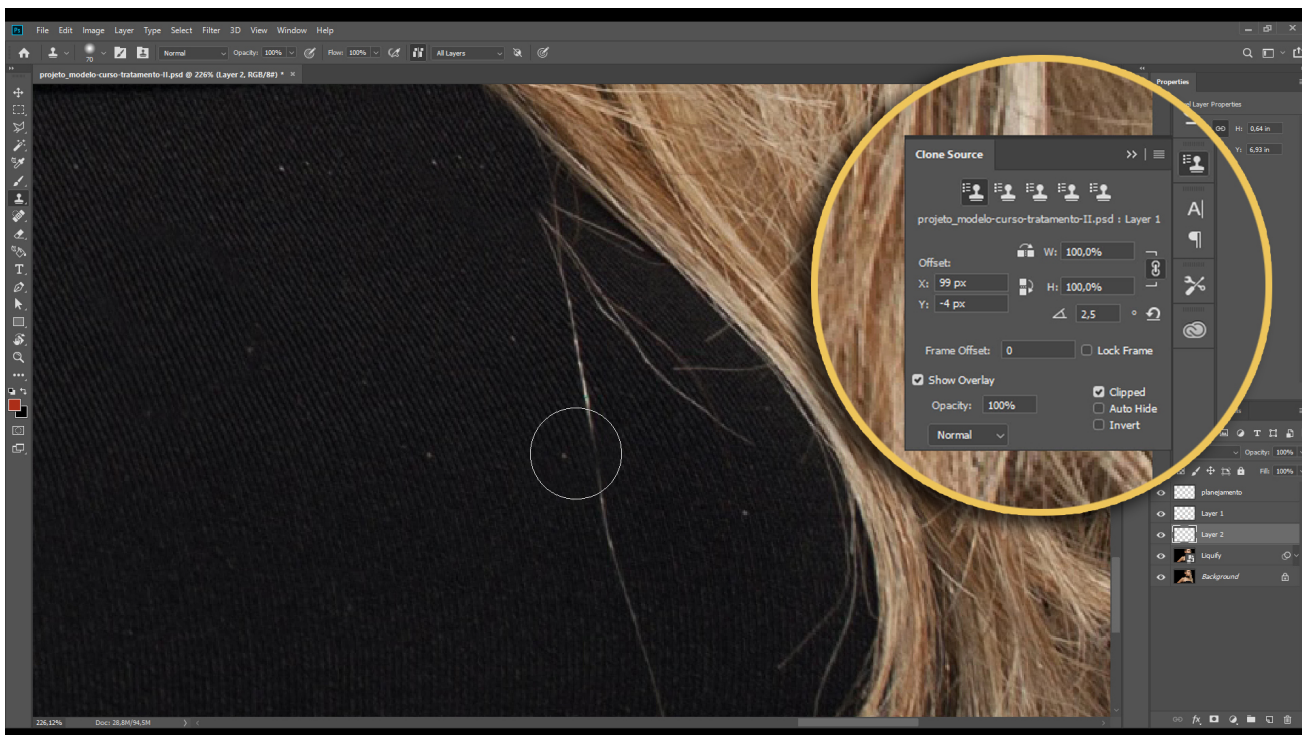




- Como em algumas áreas a inclinação da ferramenta Carimbo não era a ideal para a área a ser corrigida, acessamos *Window > Clone Source*, abrindo as especificações de configuração da ferramenta:

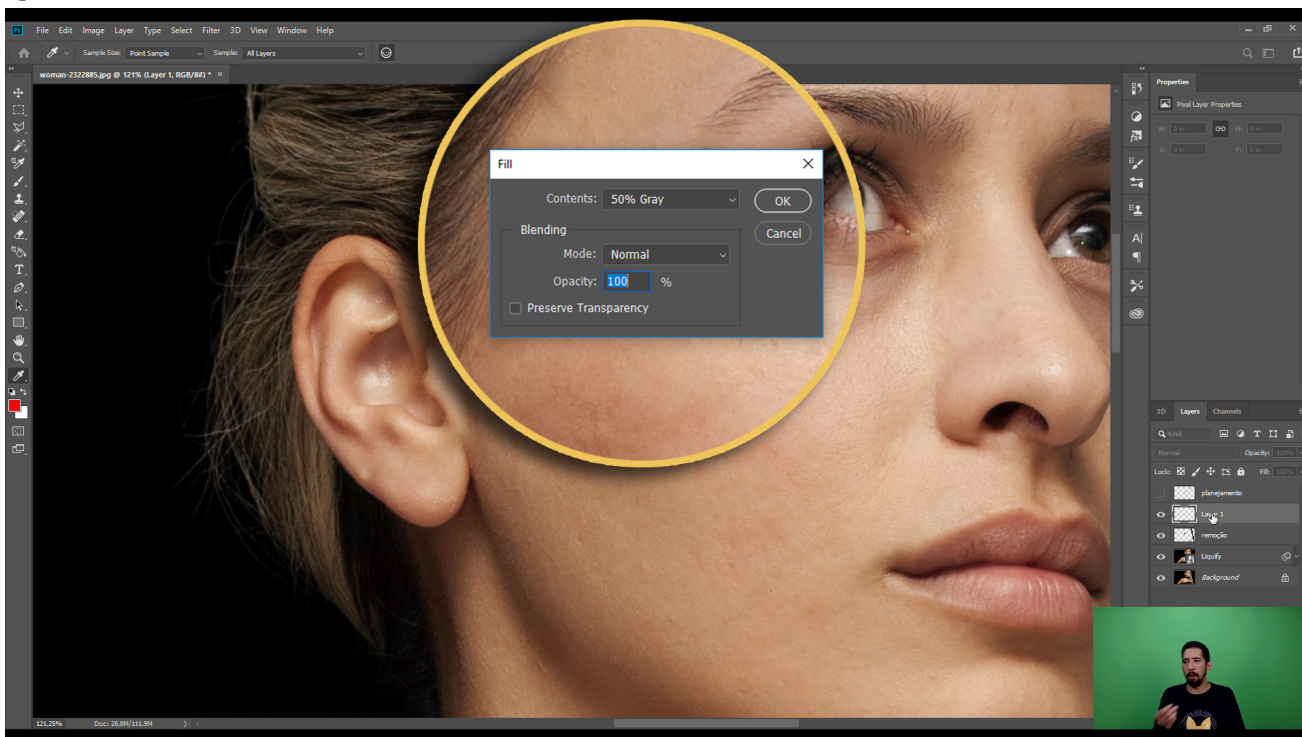


- Com o painel de propriedades da ferramenta carimbo aberto, mexemos em sua inclinação a fim de encontrar a ideal para corrigir a área da blusa texturizada da modelo, assim pudemos aplicar o Carimbo com maior precisão e respeitando os limites da nossa fotografia:

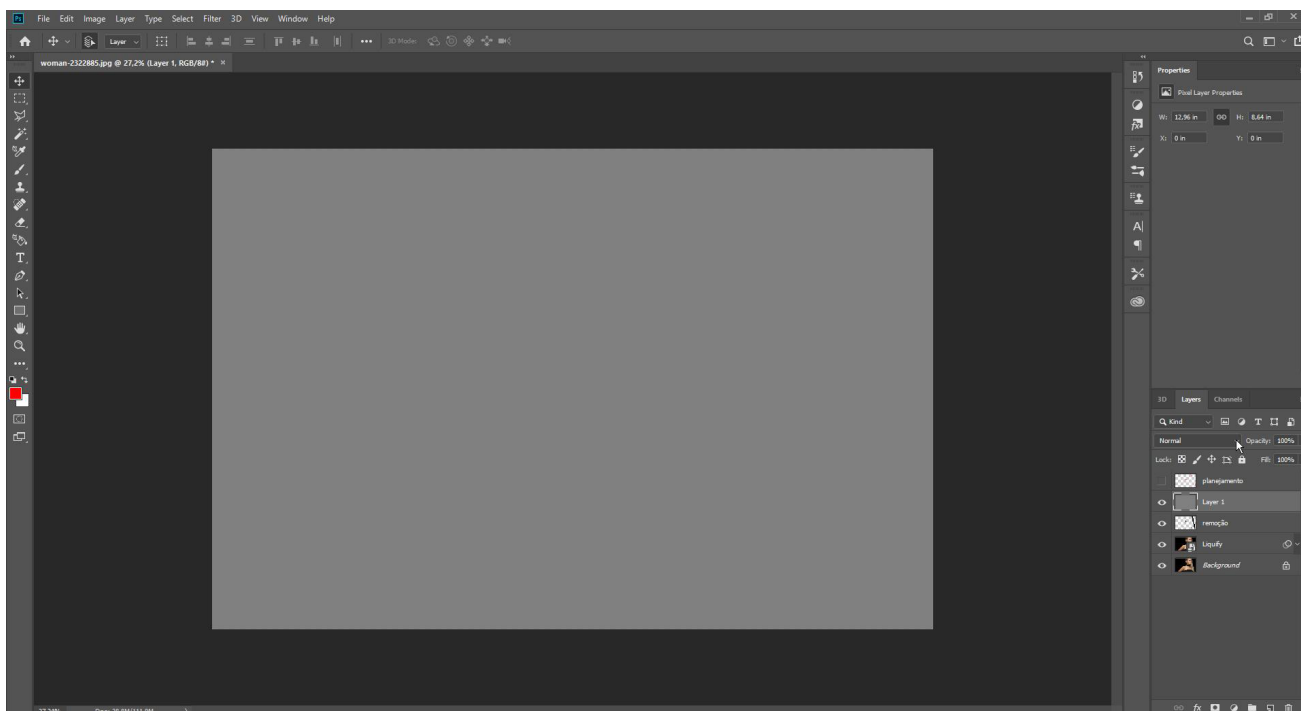


No vídeo 3, executamos o ajuste das microimperfeições na pele da modelo, como manchas e diferenças de coloração que tornavam sua pele menos uniforme, para isto:

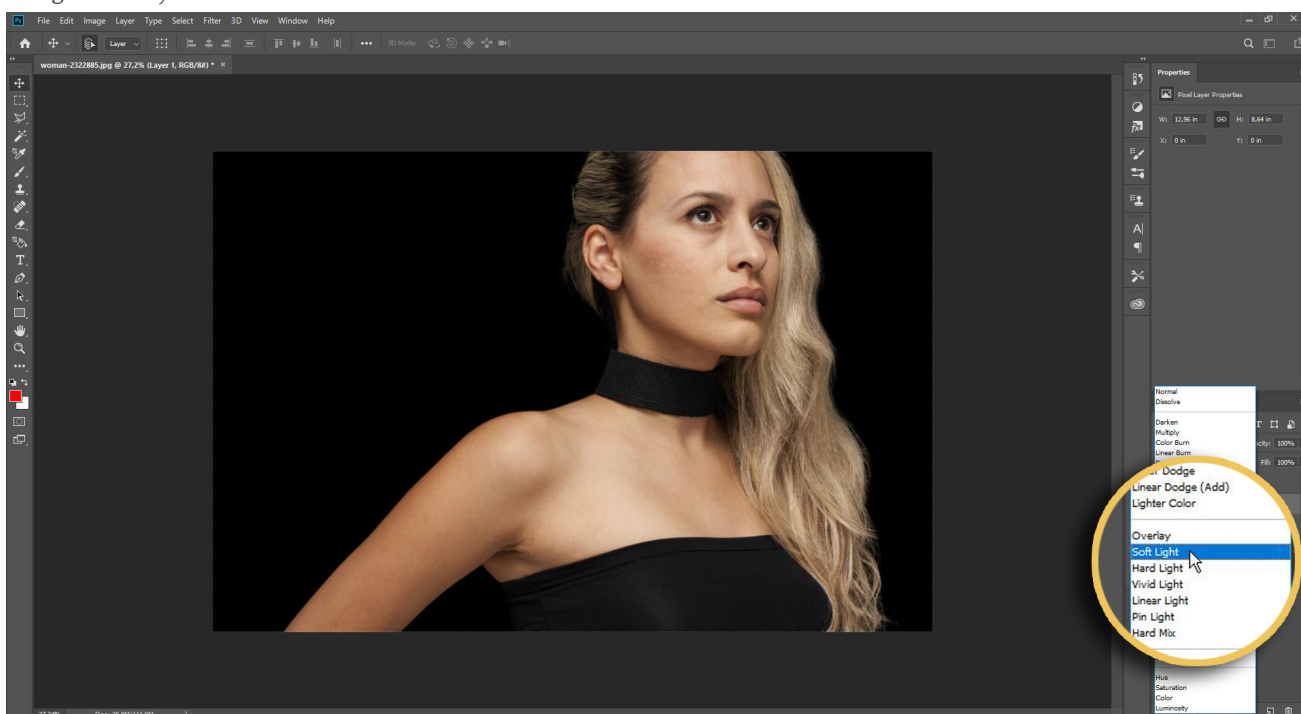
- Propomos a aplicação técnica *Dodge & Burn*, que se diferencia da ferramenta que ensinamos no nosso curso “Tratamento de imagem I”;
- Criamos uma nova layer (Shift + Ctrl/Cmmd + J) e nela fizemos um preenchimento de cinza, com 50% para começar a aplicar o efeito:



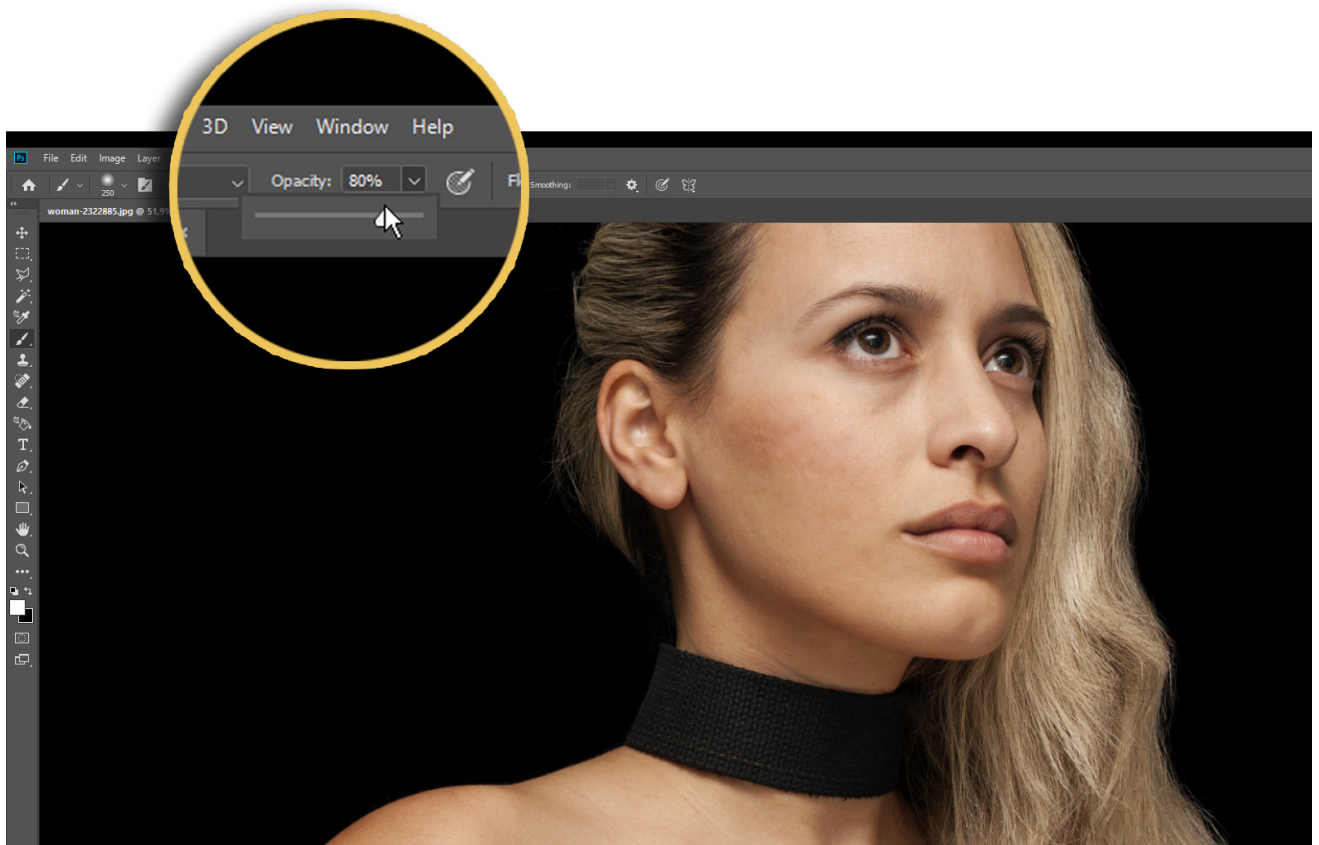
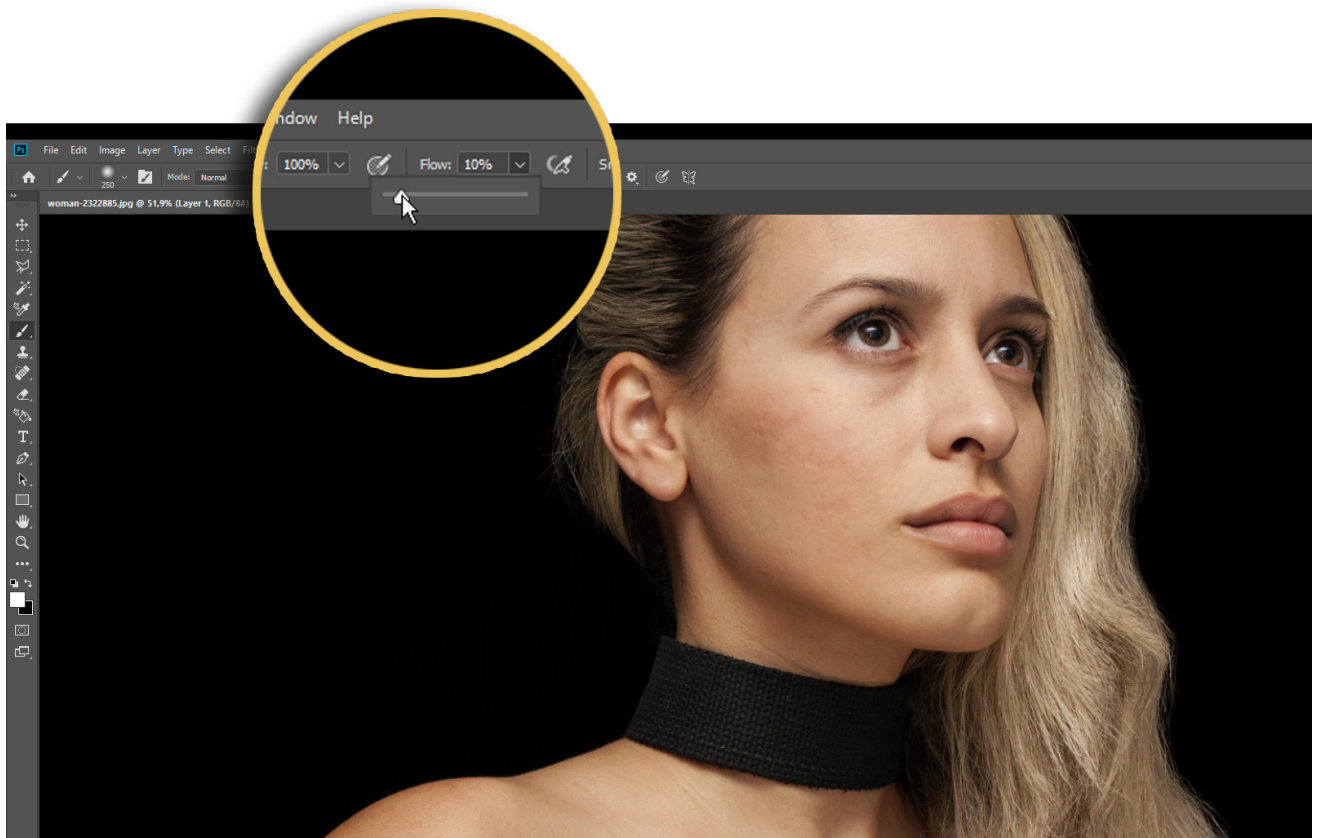
- A layer ficou preenchida com um cinza sólido:

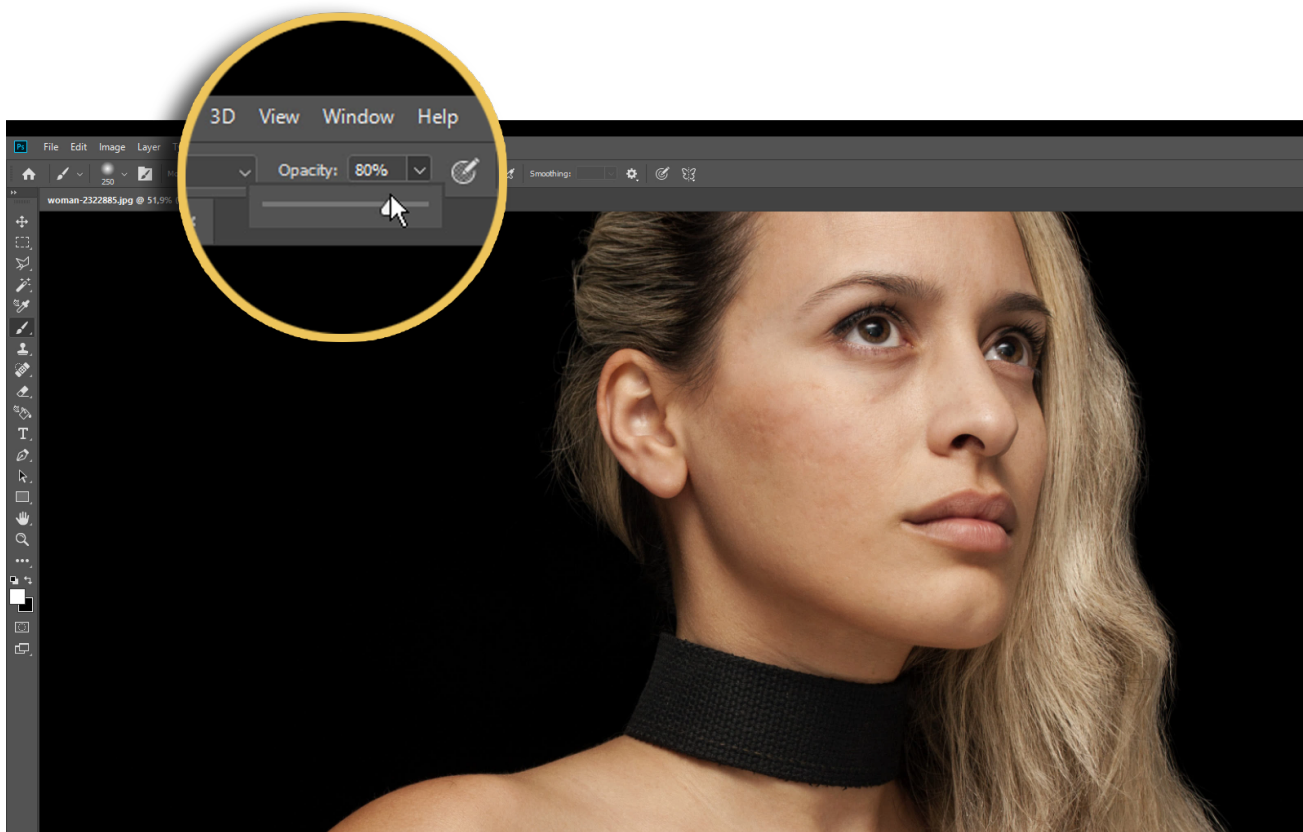


- Nos Blending Modes, selecionamos a opção *Soft Light*, que ocultou a cor cinza e nos permitiu começar a aplicar o efeito Dodge & Burn;

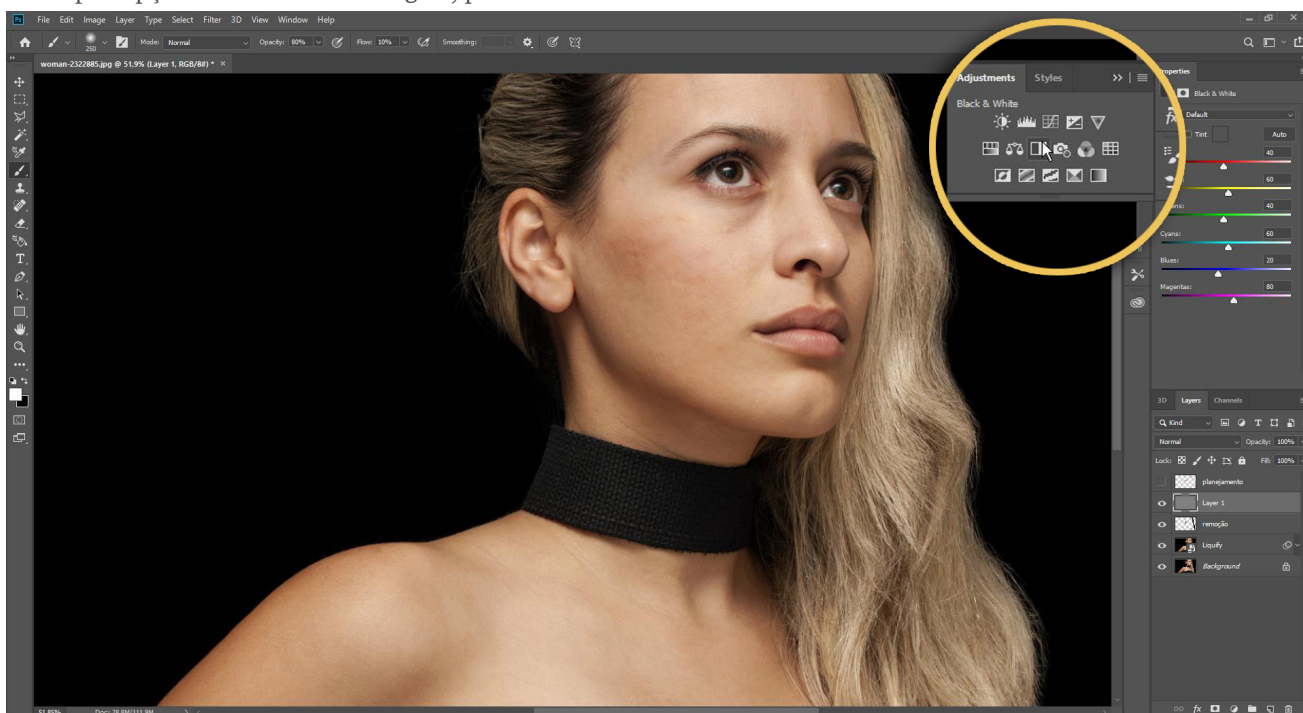


- A partir da aplicação do preenchimento e com o *Blending Mode* ativo, pudemos aplicar a cor branca e preta no background e foreground: Com o foreground branco, podemos clarear as áreas da pele da modelo, com ele preto, escurecer. É preciso ajustar o *flow* e a opacidade e zerar o *hardness* na barra de status para conseguir alcançar um resultado mais esfumado:

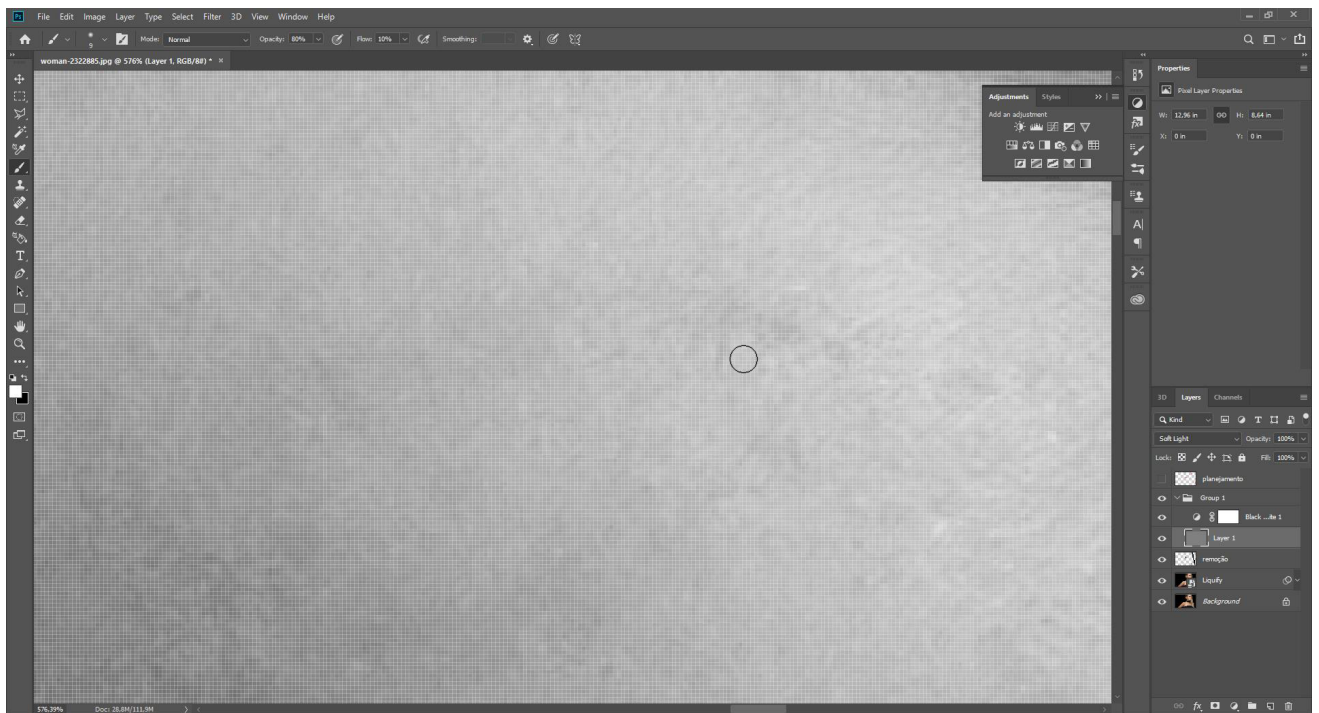




- Criamos uma layer de ajuste preto e branco sobre a camada que estávamos trabalhando: a cor acaba interferindo em nossa percepção do contraste da imagem, por isso é mais aconselhável trabalhar com escala de cinza:



- Começamos a trabalhar no equilíbrio das áreas claras e escuras com bastante aproximação da imagem, utilizando o zoom, e com o tamanho da ferramenta reduzido para editar com delicadeza as imperfeições:



- Com o pincel branco clareamos as áreas escuras, com o pincel preto escurecemos as áreas claras;
- Retiramos a camada de ajuste preto e branca e visualizamos um ótimo resultado em nosso tratamento: A pele da modelo ficou bem mais uniforme, atendendo aos requisitos do mercado publicitário.