

Para saber mais: Blend modes de clareamento

O modo de mesclagem *Dodge*, que usamos para criar a luz, se encontra na categoria de *Clareamento*, porque o resultado da mesclagem entre as camadas é **sempre mais claro** do que a camada original. Há mais quatro modos que clareiam e vamos conhecer um pouco mais sobre eles a seguir:



Vamos usar essa imagem como referência.

Lighten only

Esconde qualquer pixel da camada sobre a qual ele é aplicado que seja menos brilhante do que a camada de baixo.



Foi aplicado sobre a imagem um degradê simples de branco (cima) para o preto (baixo). Note como todas as partes do degradê que tem menos do que 50% de

brilho são escondidas.

Luma/Luminance **lighten only**

O resultado é similar ao *Lighten only*: ele adiciona cor e clareia a imagem.



O degradê, agora, é do amarelo para o laranja.



Repare como as partes da imagem das montanhas, que são mais escuras do que o laranja, são pintadas pelo amarelo. O resultado originalmente é muito grosseiro, então a opacidade da camada foi baixada para 20%. O clima da fotografia mudou bastante, não acha?

Screen

Examina as informações de cor em cada camada e multiplica o inverso das cores, resultando sempre em cores mais claras. Alguns detalhes para se lembrar são:

dividir por preto não altera a cor e dividir por branco produz a cor branca.



A mesclagem do mesmo degradê fica bem mais suave. O branco, como era de se esperar, continua como era na imagem original, enquanto as partes mais escuras da montanha clarearam. A opacidade do gradiente é, mais uma vez, de 20%.

Addition

Similar ao *Screen*, ele não só clareia a imagem como também soma as cores mais claras da camada ativa com as cores mais escuras da camada de baixo.

