

O que aprendemos?

Finalizamos nosso capítulo mais denso. Lembra o que trabalhamos?

- Utilizamos a ferramenta **CLONE STAMP** para conseguir retirar alguns elementos da nossa imagem de fundo e também para conseguir completar parte dela para se encaixar melhor na nossa estrutura (regra dos terços).
- Utilizando a máscara, que aprendemos no início do curso, inserimos a garrafa na mão do nosso personagem principal, e para criar uma pequena imersão entre os dois elementos trabalhamos com os modos de mesclagem (no nosso caso softlight) para criar uma sombra.
- Para finalizar a imersão entre os elementos trabalhamos com as famosas camadas de ajuste (**ADJUSTMENT LAYER**).

Pequeno reforço:

CLONE STAMP -> Ferramenta conhecida como carimbo que permite copiar parte da imagem e colar em outra, lembre-se que basta pressionar ALT para selecionar uma área de referência e depois pintar em outra área que você deseja colar.

MODOS DE MESCLAGEM -> Basicamente é uma forma de misturar as cores entre as camadas, se ficar com dúvidas volte e confira o material de apoio para entender como cada modo funciona.

ADJUSTMENT LAYER -> São camadas que permitem aplicar efeitos de cor em todas as camadas abaixo dela, lembra do mais interessante? Esta camada de ajuste já vem com uma máscara para poder definir melhor onde queremos aplicar o efeito.

E agora vamos finalizar o projeto para entregar ao cliente. Vamos lá?