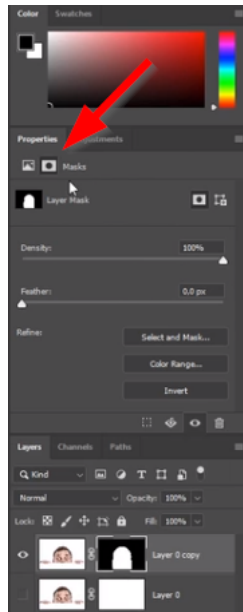


Finalizando a seleção com a ferramenta Lasso

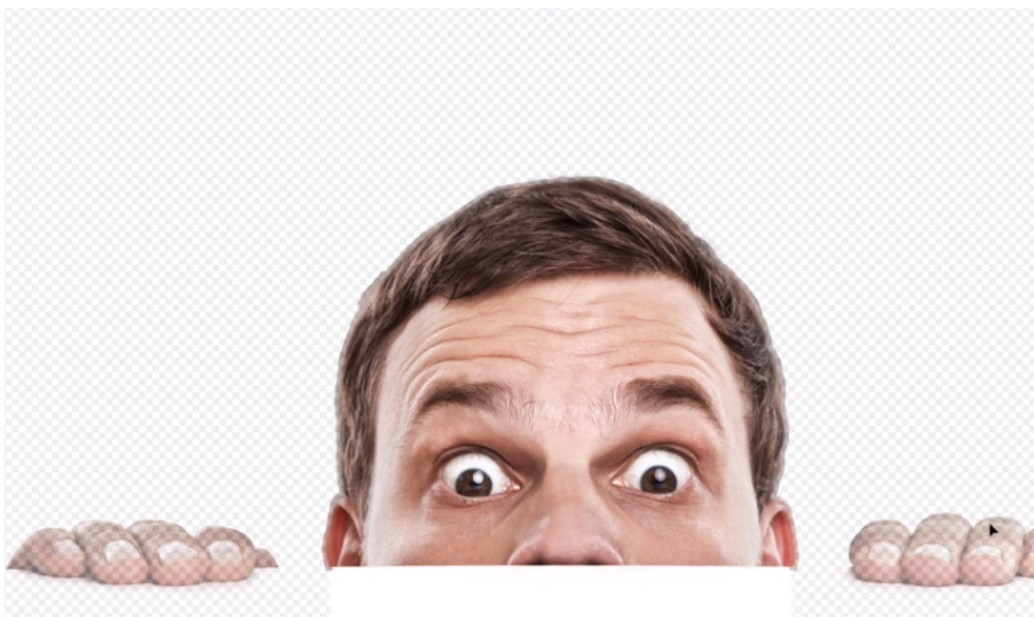
Transcrição

Download dos arquivos e projetos [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/02/aula_2.6-Finalizando+a+selec%CC%A7a%CC%83o+com+a+ferramenta+Lasso.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1531-baner/02/aula_2.6-Finalizando+a+selec%CC%A7a%CC%83o+com+a+ferramenta+Lasso.zip).

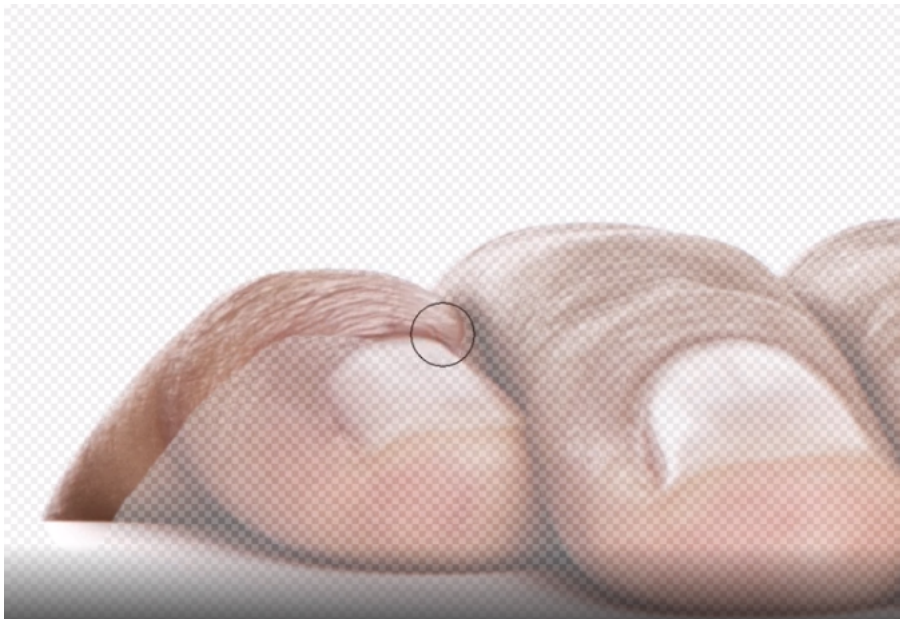
Nesta aula, continuaremos o recorte do personagem, dessa vez focaremos nas duas mãos. Na barra de propriedades da máscara, veremos a opção "Density".



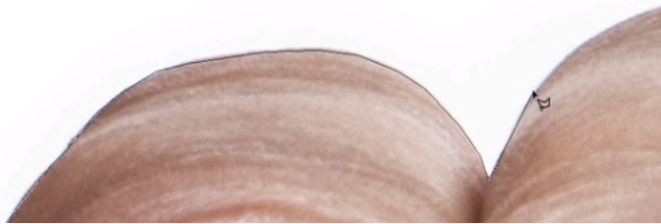
Ao reduzirmos a densidade da máscara, conseguiremos visualizar através dela as mãos do personagem.



Aproveitaremos a densidade baixa para trazer de volta o que foi oculto pela máscara, no caso, as mãos do personagem. Podemos utilizar a ferramenta borracha para realizar esse processo, e atuaremos no foreground (representado pela cor preta no painel de ferramentas). Com a borracha vamos revelar a mão do personagem, e caso erremos algum processo, como estamos trabalhando com uma máscara, será fácil de corrigir.



Outra maneira de realizar esse processo é por meio da ferramenta de lasso (talho "L") , e neste caso podemos até mesmo trabalhar com a camada original.

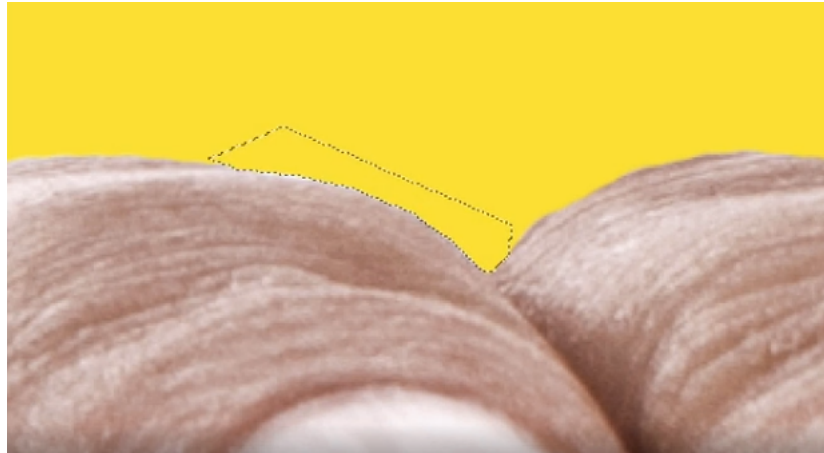


Com a mão selecionada, podemos excluir a máscara e trazê-la para visualização.

Para garantir que a seleção foi feita de maneira correta, pintaremos o foreground com uma cor de alto contraste, para notarmos com mais fineza os detalhes de corte.



Notaremos alguns pequenos erros, e com a ferramenta de lasso selecionaremos essas impressões e as deletaremos atuando no background dessa vez, com a camada de mascar selecionada.



Feito isso, arrastaremos a imagem para o arquivo que contem a pizza e as calabresas, mas ainda resta ajustar suas dimensões. Pressionaremos o atalho "Ctrl + T" e com o "Ctrl + Shift" pressionado, reduziremos a imagem. Desas maneira, já tratemos os três assets principais da composição.

