

 06

## Separação dos elementos

Então tratamos o elemento que precisamos inserir na composição final.

Como não queremos “sujar” o nosso arquivo final, nós abrimos um novo documento apenas com o objeto de nosso interesse que tratamos ele separadamente correto.

Lembrando que temos várias formas de abrir um novo documento:

**1º** - File > open;

**2º** - Tecla de atalho ctrl + O;

**3º** - Clicando na imagem fora do photoshop e arrastando a imagem para parte superior do software;

**4º** - Botão direito na imagem, abrir como;

**5º** - Através do Adobe Bridge.

Tudo depende da sua forma de trabalhar.

Para tratar nossa imagem utilizamos a propriedade Select and Mask que fica na barra de propriedades quando se está com uma ferramenta de seleção ativa.

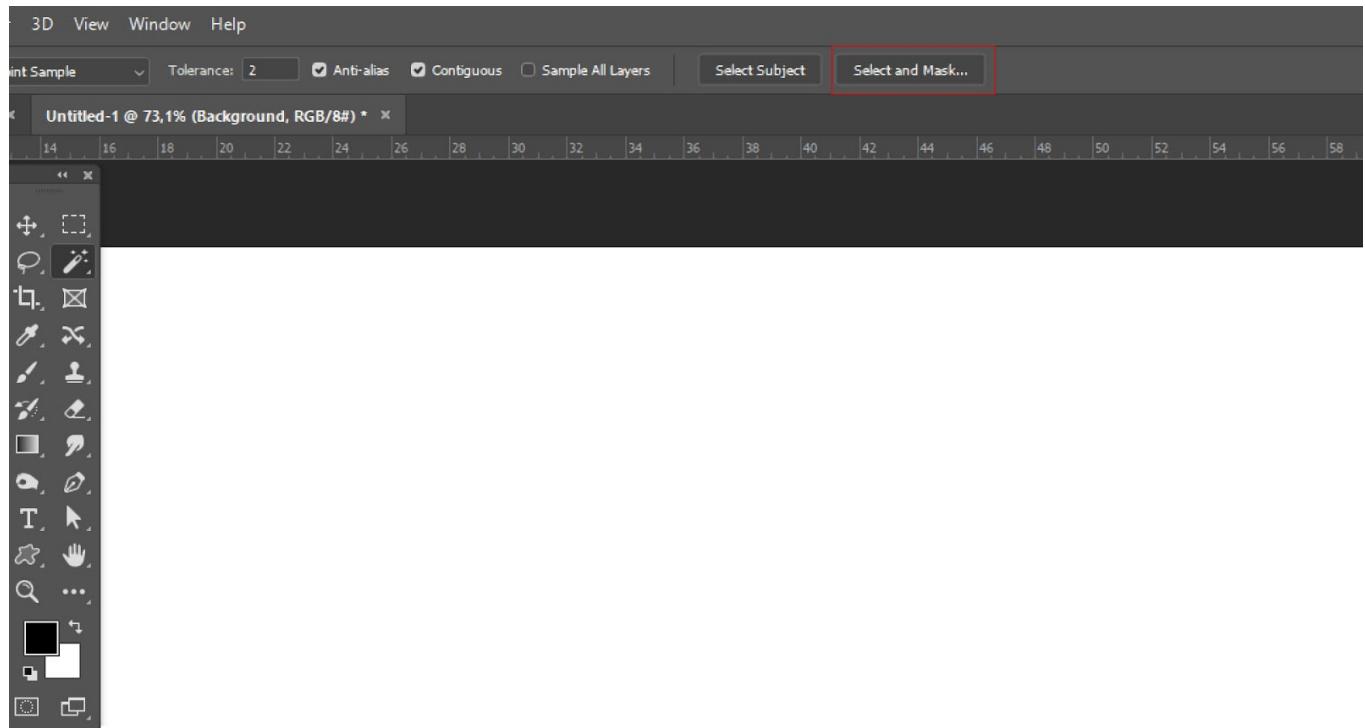
O interessante é que ao lado da propriedade “SELECT AND MASK” existe uma outra forma de seleção que não foi abordada, inclusive é uma forma nova de se selecionar, nas versões anteriores ela não existia. Já testou para saber como ela funciona?

A “SELECT SUBJECT” se encontra no menu “SELECT -> SUBJECT” ou estando com a ferramenta “MAGIC WAND” ou “QUICK SELECTION” o menu ficará disponível na barra de ferramentas.

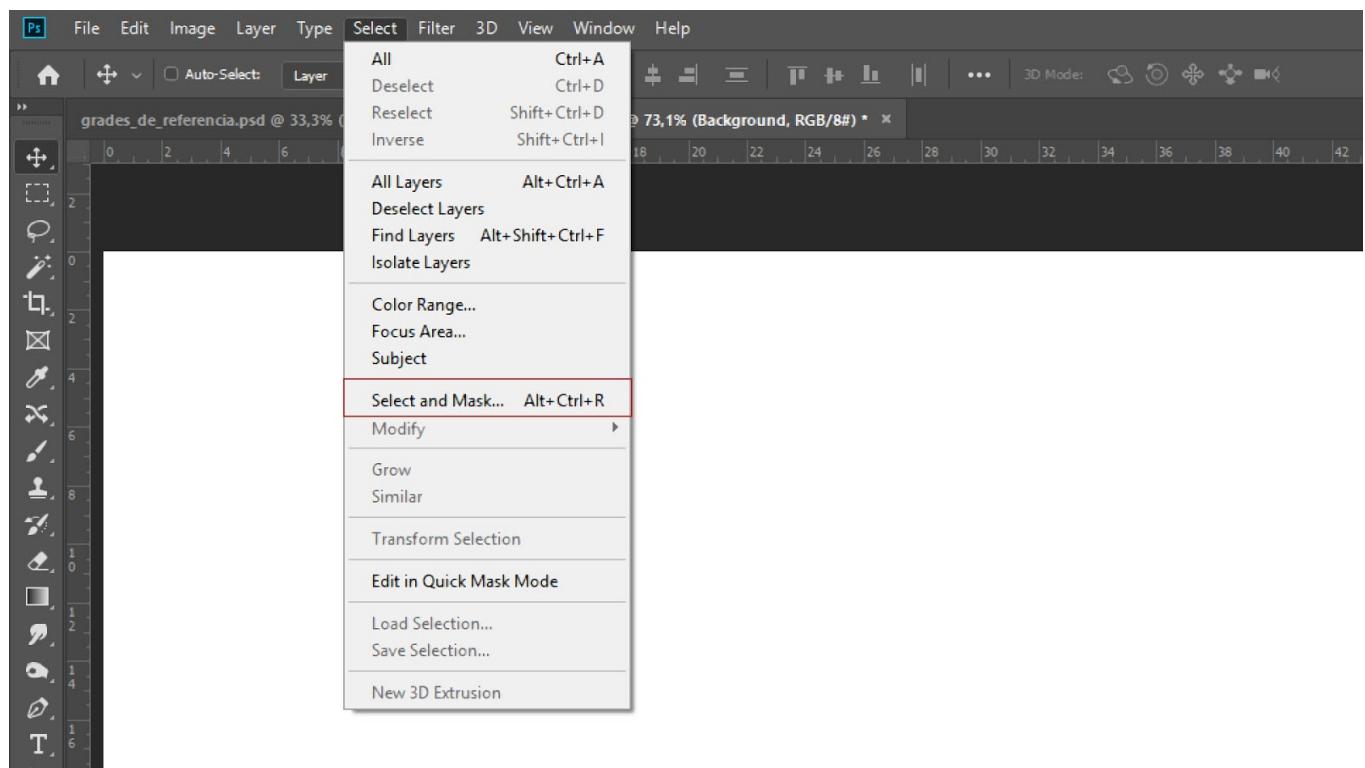
Está é uma propriedade que utiliza a tecnologia de MACHINE LEARNING, onde ela tende a identificar objetos que são mais destaque na imagem, ela tenta identificar os elementos como pessoas, animais, brinquedos, e algumas outras coisas na composição e faz sua seleção, nem sempre é perfeita e precisa de refinamento, mas é bem ágil.

Mas como queremos refinar um pouco mais e ter mais controle da nossa seleção editamos a garrafa com o modo de seleção chamado “SELECT AND MASK”, em versões anteriores do photoshop também achamos esta seleção através do nome “REFINE EDGE”

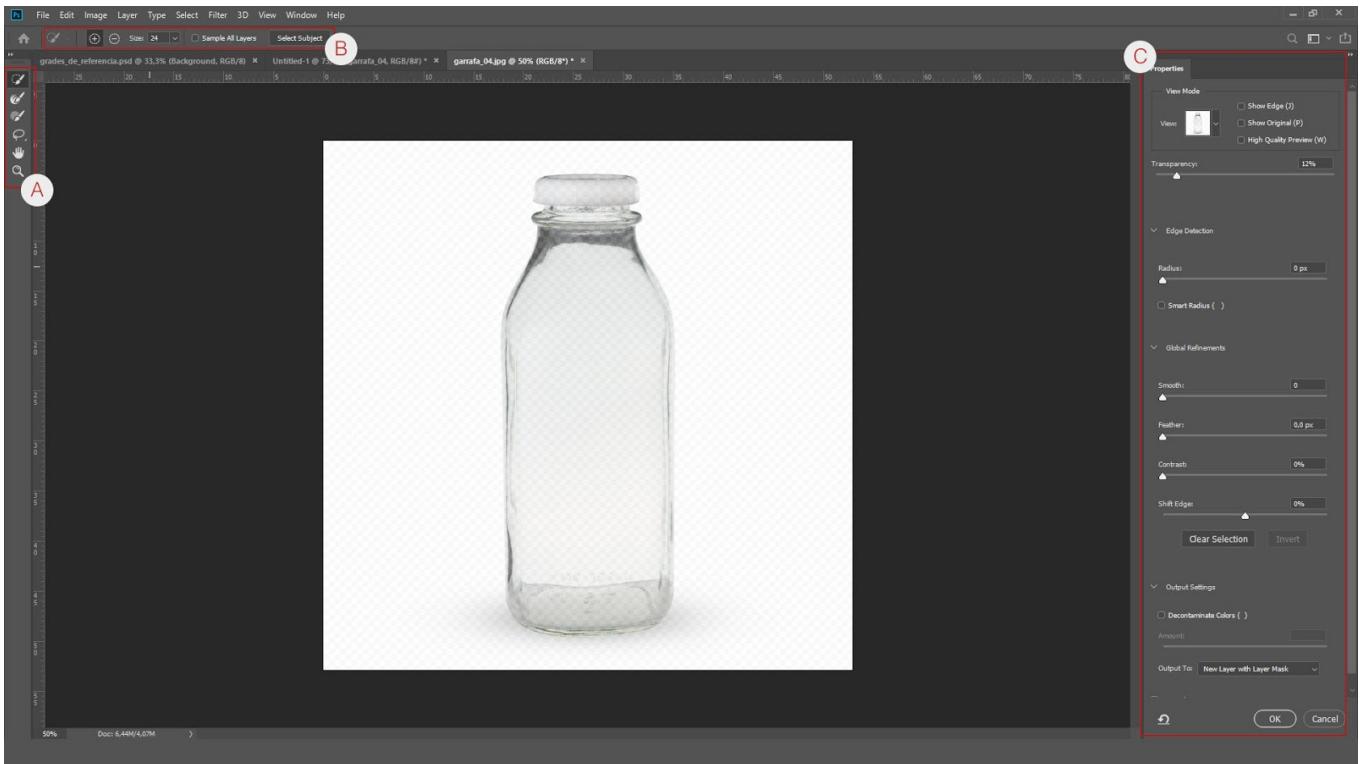
Podemos achar este menu na barra de ferramentas.



Ou no menu “SELECT -> SELECT AND MASK”, ou até mesmo a tecla de atalho CTRL + ALT + R.



No painel do “SELECT AND MASK” temos várias formas de configurar e selecionar o objeto da layer ativa.



**A** - Ferramentas de seleção dentro da “SELECT AND MASK”;

**B** - Propriedades da ferramenta selecionada; Onde você pode aumentar ou diminuir o brush, adicionar ou remover parte da seleção ou até mesmo usar a “SELECT SUBJECT”.

**C** - Propriedades de seleção geral da janela “SELECT AND MASK”.



**QUICK SELECTION** - Seleciona um grupo semelhante de pixels com base na sua pintura;

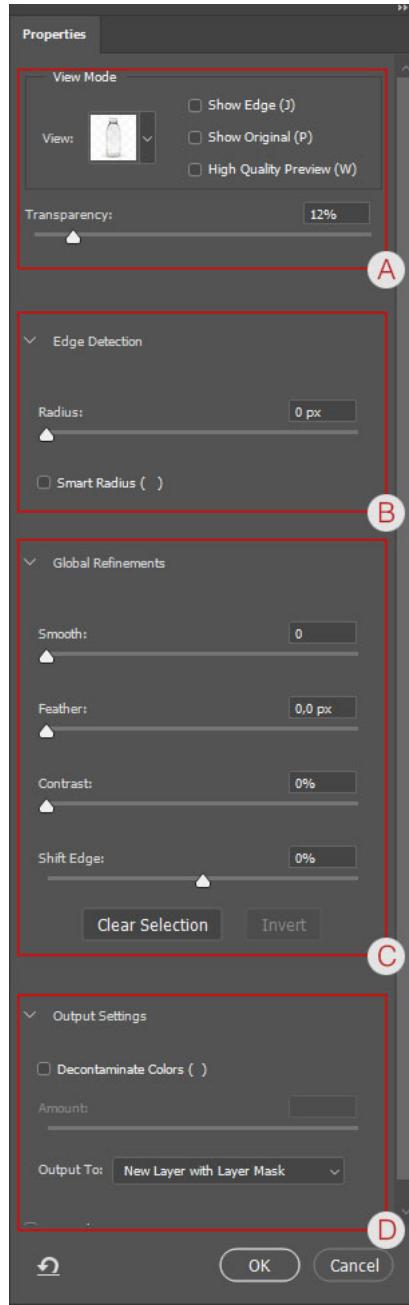
**REFINE EDGE** - Refina as bordas da sua seleção, bom para seleção de cabelos e pequenos “gaps” entre os elementos;

**BRUSH TOOL** - Semelhante ao brush mas sua pintura é uma seleção;

**LAÇO TOOL** - Seleção através das ferramentas de seleção livre o poligonal;

**HAND TOOL** - Ferramenta para movimentar a camera na artboard;

**ZOOM TOOL** - Aproxima ou afasta a câmera da artboard.



**VIEW MODE** - Área para definir a pré-visualização da sua seleção, nível de transparência e o que será visível na tela;

**EDGE DETECTION** - Trabalha com o grau/intensidade de detecção das bordas que a ferramenta “REFINE EDGE” irá trabalhar;

**GLOBAL REFINEMENTS** - Uma área para refinar de maneira global a sua seleção, suavidade, contraste, dispersão e tamanho;

**OUTPUT SETTINGS** - Área para definir a forma de saída da seleção, se a seleção que foi feita deve ser uma máscara, uma nova camada ou uma seleção padrão;

Queria trazer a atenção para a propriedade “DECONTAMINATE COLORS” que fica na área de saída da seleção, ela é responsável por retirar aquela borda de pixels que sempre atrapalha uma boa seleção, então basicamente o que esta propriedade tenta fazer é: Remover aquela borda de pixels que fica com uma cor sólida devido ao fundo da imagem.

Com este grupo de ferramentas da ‘SELECT AND MASK’ (“REFINE EDGE” em versões mais antigas), é possível ter um maior controle da seleção de buracos e bordas de um objeto.