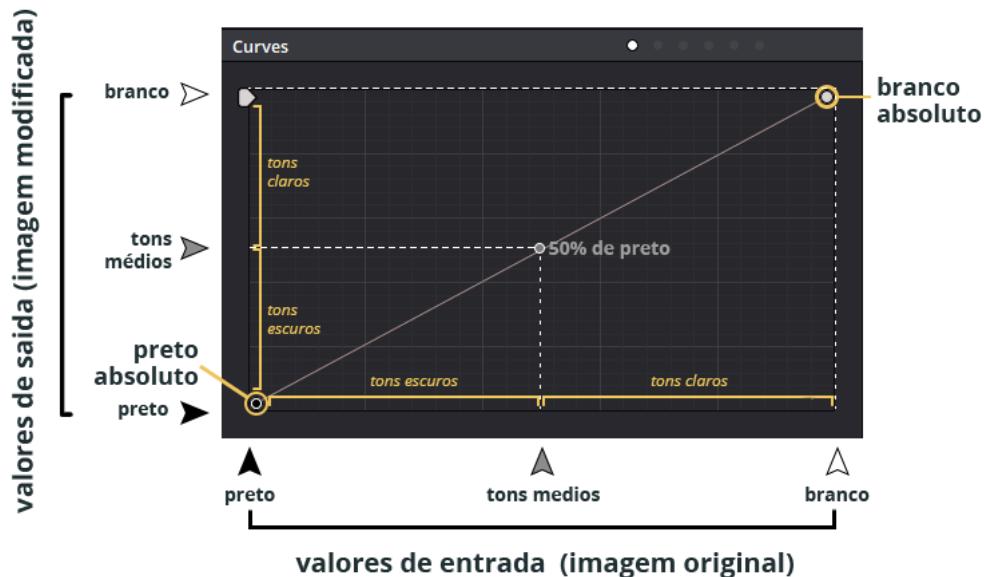


03

Para saber mais: Entendendo melhor as curvas

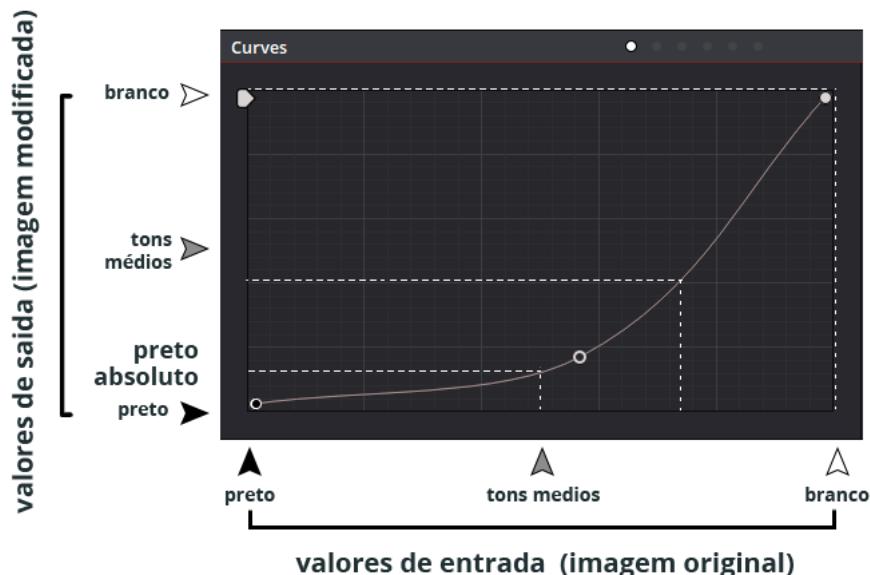
Saber ler e editar uma imagem, tanto estática quanto em movimento, no gráfico Curves é essencial para trabalhar no setor. Este tipo de gráfico existe em todos os tipos de editor de imagem.

Para saber trabalhar com o Curves é preciso, primeiramente, aprender a lê-lo:



Primeiro vamos entender a estrutura básica desse gráfico: Ele tem dois eixos principais, X e Y, como os planos cartesianos que aprendemos na escola. X, o eixo horizontal, representa valores de entrada, ou seja, valores que a imagem original possui. O Y, o eixo vertical, representa valores de saída, ou seja, valores da modificação que se aplicam sobre a imagem original.

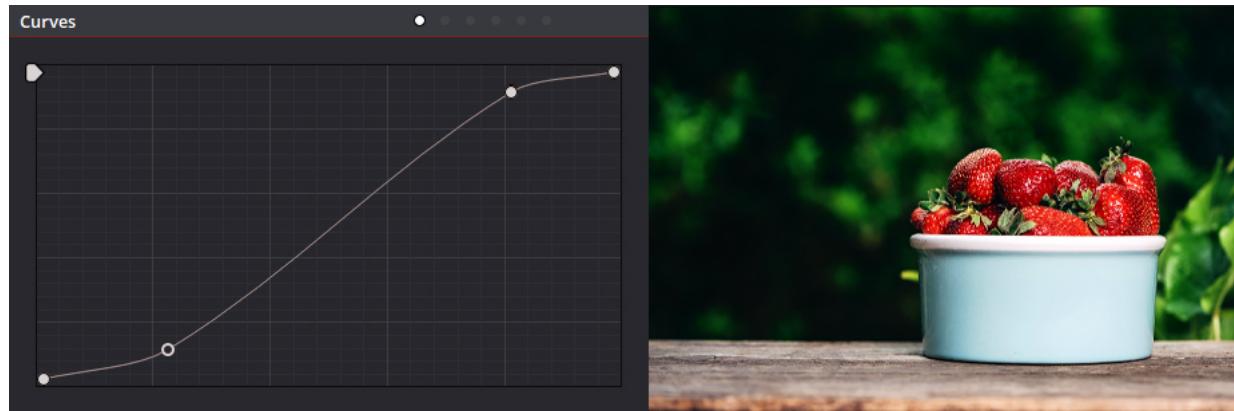
Cada um destes eixos podem ser dividido em dois pontos principais: o ponto do branco puro, o ponto do preto puro e o que está entre eles são os meio-tons da imagem. Quando a imagem não sofreu nenhuma alteração todos estes eixos se encontram perfeitamente, conforme demonstrado pelas linhas pontilhadas da ilustração. Mas e se a imagem sofresse alteração em sua luminância?



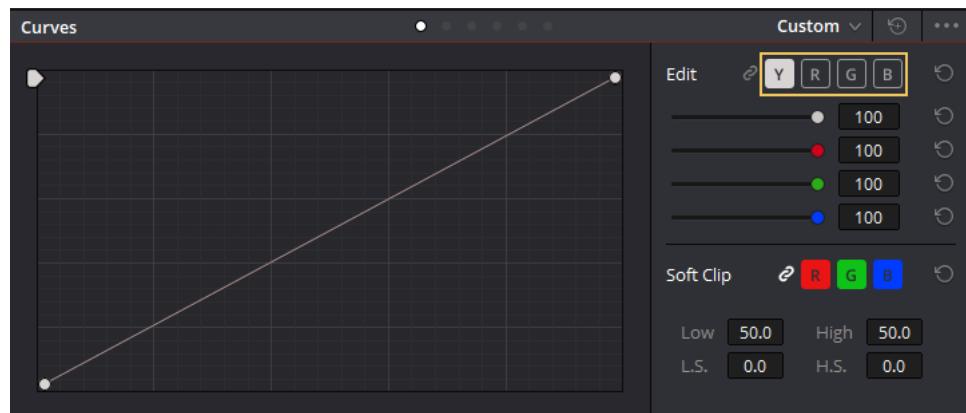
A ilustração acima demonstra que a imagem original sofreu alterações, já que os pontos de luminância do eixo horizontal (entrada) não estão simétricos com os do eixo vertical (saída).

Fazendo uma leitura mais apurada do gráfico podemos entender que o que na imagem original está como um tom médio agora está sendo representado como um tom escuro da imagem. O que era um tom claro da imagem agora está sendo representado como um tom mais escuro também, mais próximo dos tons médios do que do preto absoluto. O preto puro e o branco puro estão mantidos em seus lugares originais, já que a simetria entre os dois eixos permanece.

É interessante também trabalhar com contraste através deste gráfico, onde evidenciando-se os brancos e os pretos para um aumentá-lo:



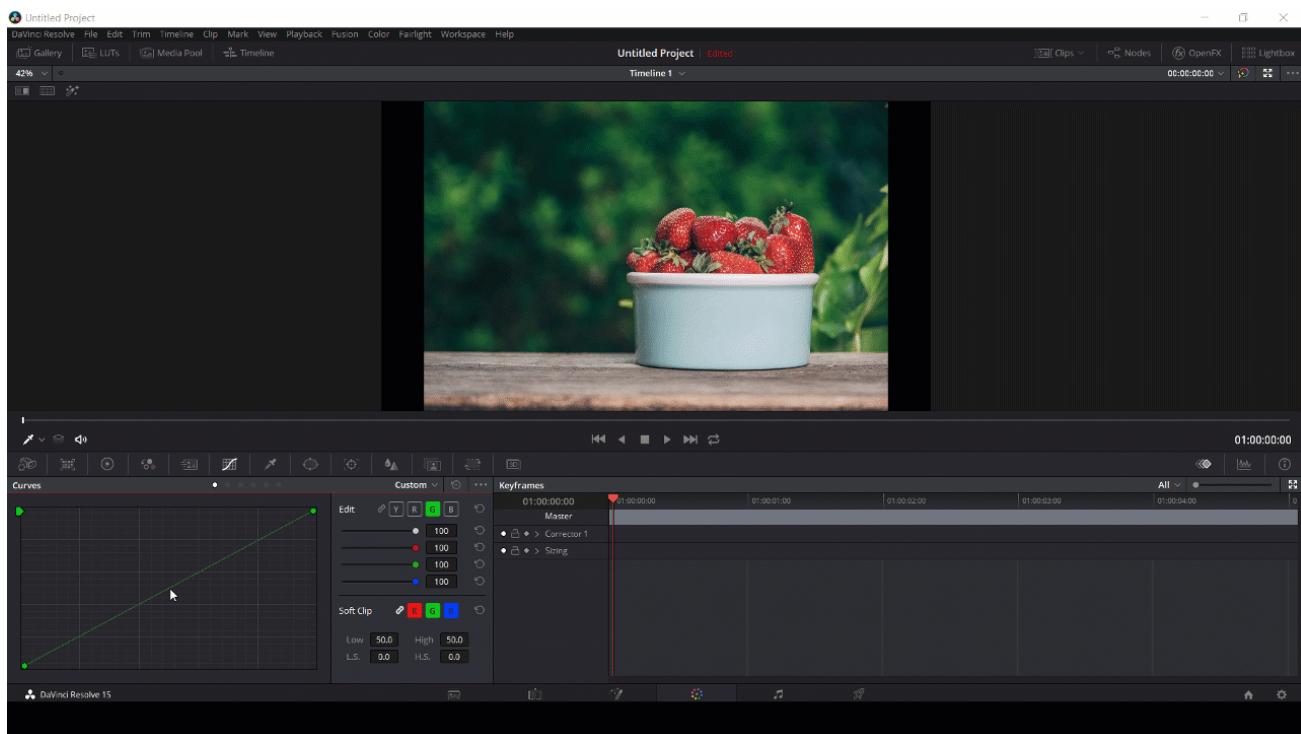
A demonstração que fizemos neste gráfico Curves foi na luminância da imagem, como no "Y" dos nossos Primaries Bars, conforme já vimos em vídeos anteriores. Além da luminância, temos a possibilidade de mexer em cada canal de cor separadamente. O que é muito interessante, já que nos permite grande precisão para trabalhar minuciosamente as cores de uma imagem.



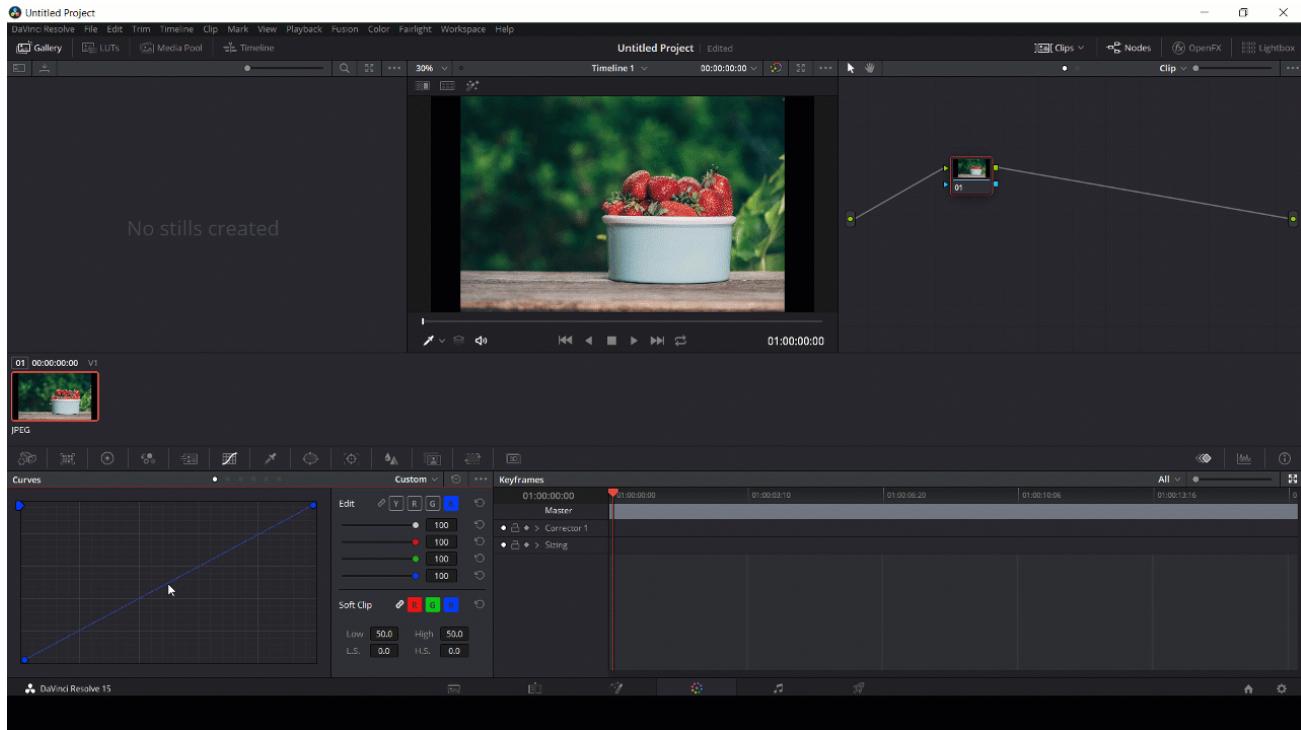
Neste menu é possível selecionar Y para mexer na luminância da imagem ou R (red = vermelho), G (green = verde) e B (blue = azul).



Utilizando o Curves para tratar o balanço do canal vermelho, quando aumentamos a luminância do canal, a imagem torna-se mais avermelhada, quando reduzimos, torna-se mais ciano.



Para tratar o balanço do canal verde, quando aumentamos a luminância do canal, a imagem torna-se mais esverdeada, quando reduzimos, torna-se mais magenta.



Para tratar o balanço do canal azul, quando aumentamos a luminância do canal, a imagem torna-se mais azulada, quando reduzimos, torna-se mais amarelada.