

Dodge e Burn mais avançado

Dodge e Burn é uma técnica muito boa para valorizar as luzes (*Dodge*) e sombras (*Burn*), melhorando a volumetria de um determinado objeto ou forma.

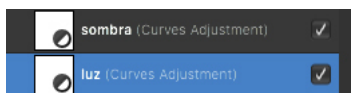
Em aula utilizamos o procedimento mais simples para isso: por meio das ferramentas *Dodge* e *Burn* do Affinity. Porém, há ainda uma maneira mais suave e sofisticada de realçar as luzes e sombras de uma imagem: com *Adjustment Layers* e *Blend Modes*.

Vamos trabalhar em cima da imagem a seguir:



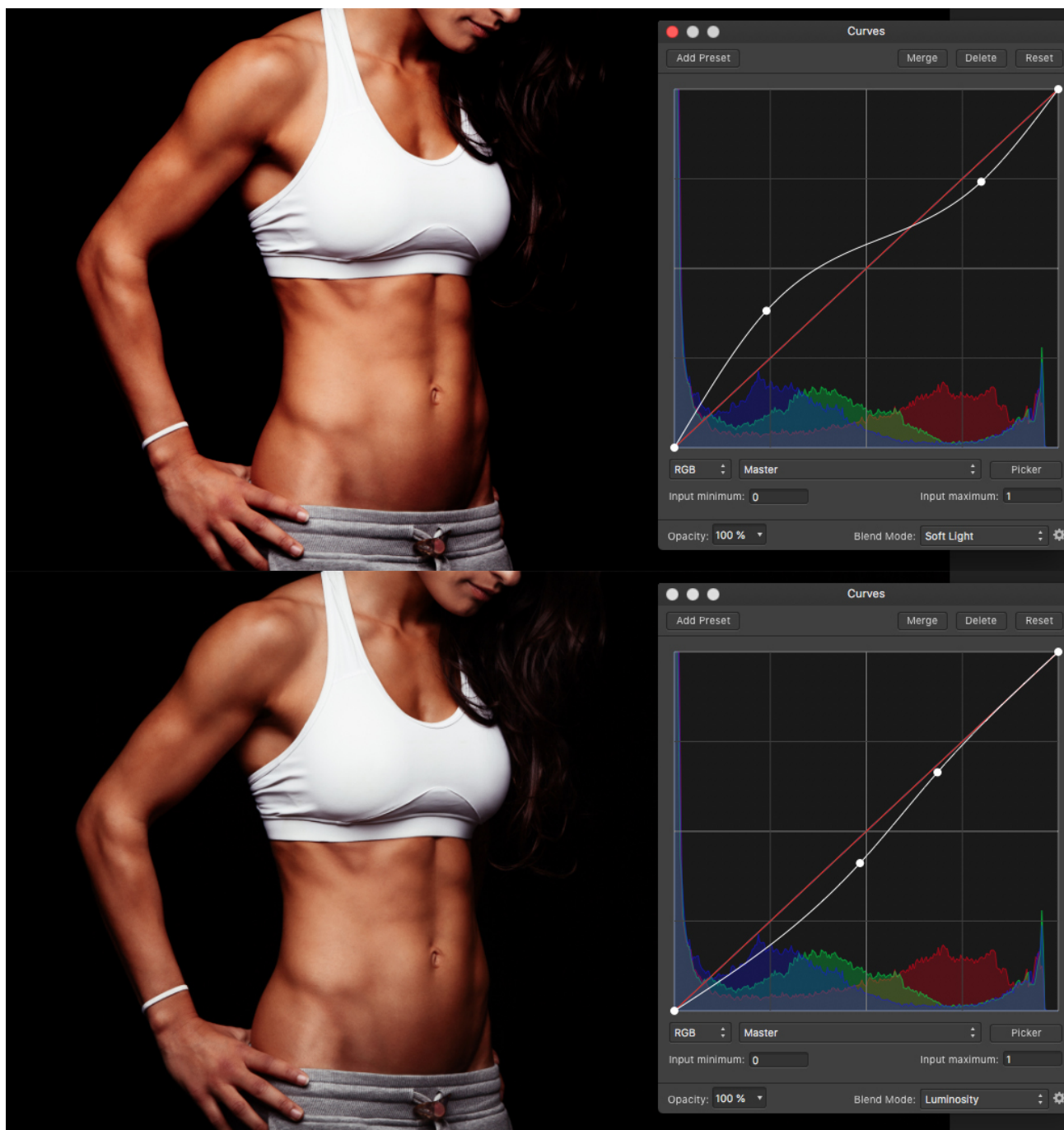
O retoque de sombras e luzes em figuras humanas, principalmente em modelos, é muito comum.

Depois da imagem aberta, crie *Adjustment Layers* de *Curves*: uma para sombras e outra para luzes. Desta forma, nossas ações não serão destrutivas (como no caso do uso das ferramentas *Dodge* e *Burn* diretamente na imagem) e teremos ajustes separados em camadas distintas para cada aspecto da iluminação.



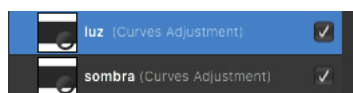
Uma camada para sombras e outra para luzes.

Como queremos trabalhar de maneira mais delicada, precisamos alterar os *Blend Modes* destas *Adjustment Layers*. A da luz utilizará o modo *Soft Light*, porque queremos justamente uma sensação de luz suave. A de sombras usará o modo *Luminosity*, para que seja mantida a luminosidade ao mesmo tempo em que esta camada se mistura com as cores da modelo. Agora é a hora de trabalhar em cima das curvas.



Como você deve ter reparado, as alterações de iluminação agiram sobre toda a modelo e ficaram um pouco grosseiras. A ideia era trabalhar apenas com áreas específicas da imagem *suavemente*.

O que fazer, então? Selecione cada uma das *Adjustment Layers* individualmente e as inverta com o comando Ctrl + I, para que os ajustes não fiquem mais visíveis.



Note como o thumbnail da camada agora está com um retângulo preto: isto é um indicativo de que você não está vendo o conteúdo, mas não se preocupe!

Agora é a hora de usarmos a máscara das *Adjustment Layers*: com o pincel na cor branca (que é a cor que faz as áreas escondidas da camadas se tornarem visíveis), *Hardness* em 0% e *Flow* baixo (de 5% a 20%) vá pintando de volta as partes do efeito que serão exibidas.

Com o *Flow* leve você vai adicionando mais luz ou sombra a cada passada, de maneira que consegue controlar com mais precisão as suas ações. Você pode também experimentar opacidades menores de pincel para que cada atitude seja

ainda mais cuidadosa.



O resultado final realça a musculatura da modelo com naturalidade. A região do abdômen, que é o destaque da fotografia, tem agora suas marcações de luz e sombra mais acentuadas. Como os ajustes foram feitos de maneira não destrutiva, você pode revisitá-los e editá-los sempre que quiser.