

Mais sobre Blend modes

Os *Blend Modes* (Modos de Mesclagem) do Affinity Photo oferecem diversas maneiras de interação entre as camadas.

Ao ativar qualquer um deles você estará mesclando os pixels de uma camada ativa (ou superior) com outra camada imediatamente abaixo. A partir daí, o programa realiza cálculos matemáticos para promover a interação desejada.

Quando for trabalhá-los, lembre-se:

- Toda camada pode ter o seu *Blend Mode* alterado a qualquer momento. As interações, portanto, não são definitivas: sinta-se livre para experimentar mais de uma.
- A opacidade padrão de uma é 100%. Não se limite e explore diferentes transparências para ter resultados mais interessantes.

Há 30 opções de *Blend modes*. A seguir, uma lista de como eles estão agrupados e exemplos práticos da utilização de alguns dos modos mais populares:

Escurecimento: *Darken*, *Multiply*, *Color Burn*, *Linear Burn* e *Darker Color*. Pixels brancos e tons próximos ficam transparentes. O resultado da mesclagem é uma imagem mais escura

Multiply: Sendo uma das melhores maneiras para escurecimento, esse modo de mesclagem multiplica o brilho dos pixels da camada superior com os da camada inferior. Funciona muito bem para criar sombras e remover brancos e outras cores claras.

Como o *Multiply* deixa os brancos transparentes, este modo é muito útil para quem quer criar a sensação de áreas que vão escurecendo numa imagem. Neste exemplo, um simples degradê de branco para o preto já confere o efeito.

Interações com *Adjustment Layers* também se comportam bem com este modo. Imagens que não têm muita profundidade podem ser retocadas com ajustes rápidos. Com o uso de uma camada de *Levels*, as áreas com informações mais escuras ficam mais vivas, com destaque para os braços e o rosto. Agora, quando o *Multiply* foi selecionado, elas ganham muito mais destaque, mesmo com a opacidade em 60%.

Clareamento: *Lighten*, *Screen*, *Color Dodge*, *Add* e *Lighter Color*. Pixels pretos e tons próximos ficam transparentes. O resultado da mesclagem é uma imagem mais clara.

Screen: Atua de maneira parecida com o *Multiply*, na medida em que multiplica os pixels claros (ao invés dos escuros). Ótimo modo para remover tons escuros enquanto mantém os brancos e para fazer efeitos de brilho.

Observe como a imagem original está escura e com pouca informação de luz. O modo *Screen* ajuda a resolver esse problema de maneira muito simples: basta duplicar a imagem original para ter um resultado mais claro e com mais detalhes. Pontos que antes não era visíveis agora são, como a aba do chapéu e a cor do cabelo sobre os ombros.

Contraste: *Overlay*, *Soft Light*, *Hard Light*, *Vivid Light*, *Linear Light*, *Pin Light* e *Hard Mix*. Pixels cinzas e tons próximos ficam transparentes. O resultado da mesclagem é uma imagem com os tons escuros e claros mais reforçados, contrastando mais entre si.

Overlay: Usa uma combinação de *Screen* e *Multiply*: aplica uma multiplicação pela metade desses modos e os meio tons (cinzas) ficam transparentes.

Como ele age sobre os meio-tonos, no modo Normal, as *Curves* não fazem sentido e o ajuste compromete a imagem. Porém, quando trabalhado como *Overlay*, a fotografia ganha muito em contraste: as partes escuras e claras ganharam força.

Soft Light: Ele vai escurecer ou clarear as cores, dependendo apenas da coloração do layer de baixo. O resultado é parecido com o *Overlay*, mas, se a imagem superior tiver 50% ou mais de luminosidade, estas áreas serão clareadas e, se for ao contrário, serão escurecidas. Tons de 50% de cinza não serão alterados.

Algumas fotografias saem com pouca saturação de cores e textura. Se essa não for a sua intenção, *Soft Light* pode te ajudar a tratar esse problema rapidamente. Assim como o exemplo do *Screen*, a imagem original foi duplicada e a de cima teve seu *Blend Mode* alterado. Veja como o resultado com 70% de opacidade da camada duplicada e definida como *Soft Light* trouxe mais definição à paisagem.

Não esqueça de usar máscaras de camada, caso alguma região da composição não se comporte bem. Neste exemplo, removi um pouco da camada duplicada das pedras na base da fotografia, que haviam ficado muito escuras.

Comparação/Inversão: *Difference*, *Exclusion* e *Subtract*. Pixels de cores iguais ficam pretos e pixels diferentes ficam brancos.

Composição: *Hue*, *Saturation*, *Color* e *Luminosity*. Trabalham sobre matiz, saturação, cor e luminosidade.

Color: Mantém a cor da camada ativa e mescla o matiz e a saturação com o brilho da camada inferior. É uma forma de mudar as cores da camada inferior (não atua sobre o branco) e útil para pintar imagens monocromáticas.

No modo Normal, a pintura fica irreal. Quando alterado para *Color*, o resultado fica bem mais natural.

Luminosity: Combina a cor e saturação da camada de baixo com a luminosidade da camada superior.

Este *Blend Mode* funciona bem para incrementar o contraste de uma imagem. Note como os ajustes de *Curves* quando no modo de mesclagem *Normal* saturam as cores, enquanto que no *Luminosity* apenas as áreas claras e escuras são reforçadas.

Modos exclusivos do Affinity Photo: *Average*, *Negation*, *Reflect*, *Glow* e *Contrast negate*.