



Modos de mistura

São formas de interação entre camadas de uma imagem, sempre aplicados de cima para baixo onde a camada superior é chamada de camada ativa - pois nessa camada será alterado o modo de mistura e a camada inferior de camada de composição - normalmente sofre a ação da camada ativa.

No Photoshop CS existem 23 modos na paleta layer. Esses modos também são aplicados nas ferramentas de pintura:

1- Brush | Edit > Fill | Edit > Stroke com 25 modos (Behind, clear)

2- HistoryBrush | Gradient | Stamp com 24 modos (Behind)

3- Ferramentas Blur | Sharpen | Smudge normal - darken - lighten - hue - saturation - color - luminosity

normal dissolve		atuam com opacidade.
darken multiply color burn linear burn		escurece a camada ativa; favorece as cores escuras.
lighten screen color dodge linear dodge		clareia a camada ativa; favorece as cores mais claras.
overlay soft light hard light vivid light pin light hard mix		permitem uma interação maior entre as camadas ativa e de composição
difference exclusion		inverte as cores da camada de composição, conforme a camada ativa
hue saturation color luminosity		Atuam no modelo HSL: Tom - saturação - luminosidade

Normal:

Atua junto com a opacidade, fazem uma media com os pixels da camada inferior.

Dissolve:

Atua sobre arestas difundidas ou suavizadas e com alteração na opacidade. Em fotos com arestas sólidas não tem efeito.

Multiplay:

Efeito semelhante que segurar dois slides contra a luz. Produz imagens mais escuras. Em escalas de cinza atua na faixa do cinza para o preto, sendo nulo ao branco exibindo nessa área toda camada inferior (composição).

Screen:

Efeito semelhante que projetar dois slides na mesma tela. Produz imagens mais claras com o principio inverso do multiplay. Em escalas de cinza atua na faixa do cinza para o branco, sendo nulo ao preto exibindo nessa área toda camada inferior (composição).

Overlay / Hardlight / Softlight:

Conceito de tirar a luminosidade das cores escuras na camada ativa e projetar as partes claras, iluminando-as, para a camada de composição (inferior). Na escala de cinza, deixa os tons médios (cinzas) transparentes.

Overlay – favorece os pixels das camadas de composição, especialmente as partes claras.

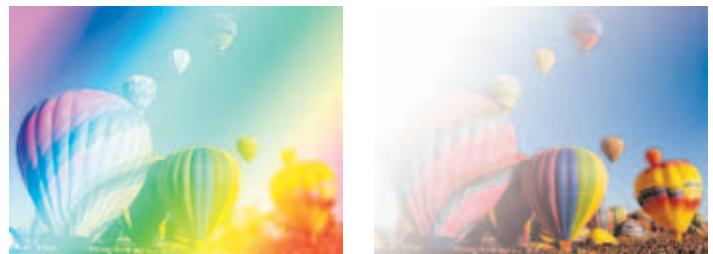
Hardlight – favorece a camada ativa que sofre a alteração da mistura e a imagem da camada inferior. Possui conceito inverso ao overlay

Softlight – mais suave e com menos detalhes que overlay

ColorDodge:

As cores se tornam multiplicadoras de Brilho, cores claras produzem maior efeito, sendo o preto nulo.

Resulta num efeito mais bruto que screen e lighten. Usa a camada ativa para clarear a camada inferior.



ColorBurn:

Usa a camada ativa para reduzir valores de brilho. Produzindo uma imagem preta, tão intensa, que qualquer outro modo de escurecimento.



Darken:

As cores da camada ativa só permanecem quando forem mais escuras que as cores da camada inferior. A comparação entre os valores de brilho das camadas é feita canal a canal.



Lighten:

O inverso do Darken. So fica visível os tons da camada ativa que sejam mais claros que os da camada inferior.



Difference / Exclusion:

Difference – inverte as cores da camada inferior conforme os valores de brilho da camada ativa

Branco – inverte totalmente os pixels da camada de composição (inferior)

Preto – nulo

Cinza- inverte em um grau intermediário

Exclusion – funciona exatamente como o difference, senão, pelo fato de nos tons médios mantém o cinza da camada ativa.



Hue / Saturation / Color / Luminosity:

Esses 4 modos de mistura trabalham com base no modelo de cor HSL | Hue – Saturation – Luminosity | para misturar valores entre a camada ativa com a de composição (inferior)

Hue: Retém os valores de Tom (cores) da camada ativa que irá misturar com os valores de Saturação e Luminosidade da camada inferior. Em escala de cinza:

Branco – neutraliza (cinza)

Preto- neutraliza (cinza)

Cinza – ruído de cores subjacentes



Saturation: Retém os valores de Saturação da camada ativa que irá misturar com os valores de Tom e Luminosidade da camada inferior.

Aplica em efeitos sutis, onde normalmente intensifica as cores em escala de cinza leva a desaturação total (cinza) em qualquer parte da escala (branco, cinza, preto) da camada ativa resulta numa imagem em tons de cinza na camada inferior.



Color: Retém os valores de Tom (cores) e Saturação da camada ativa que irá misturar com os valores de Luminosidade da camada inferior.

Color produz um resultado mais intenso que Hue | Camada ativa em cor
Color produz um resultado idêntico ao Saturation | Camada ativa em escala de cinza.

Color usa a camada ativa para colorir a composição (camada inferior).



Luminosity: Retém os valores de Luminosidade da camada ativa que irá misturar com os valores de Tom (cores) e Saturação da camada inferior.

Luminosity usa as cores da composição para colorir a camada ativa.



Ordenação dos Modos de mistura

A ordem da pilha de camadas é tão importante quanto a escolha dos modos de mistura. A maioria deles alteram o resultado conforme a imagem aplicada. Somente 4 modos estão fora dessa regra:

Multiply
Screen
Difference
Exclusion

Modos opostos

Overlay X HardLight
Favorce a camada de composição
Favorece a camada ativa

Multiply X Screen
Escurece a imagem
Clareia a imagem

Darken X Lighten
Favorece as cores mais escuras
Favorece as cores mais claras

Color X Luminosity
Usa a camada ativa para pintar a composição
Mantém a luminosidade da camada ativa e usa as cores e saturação da camada inferior para dar as tonalidades



box vermelho
modo: color

imagem
modo: luminosity

