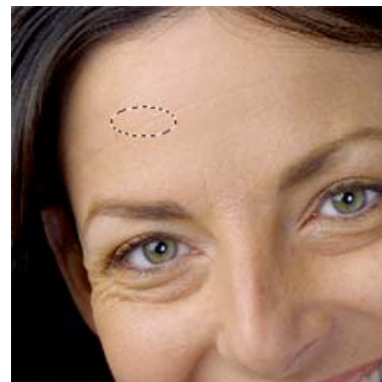


Les Eines Pinzell Corrector i Pedaç.

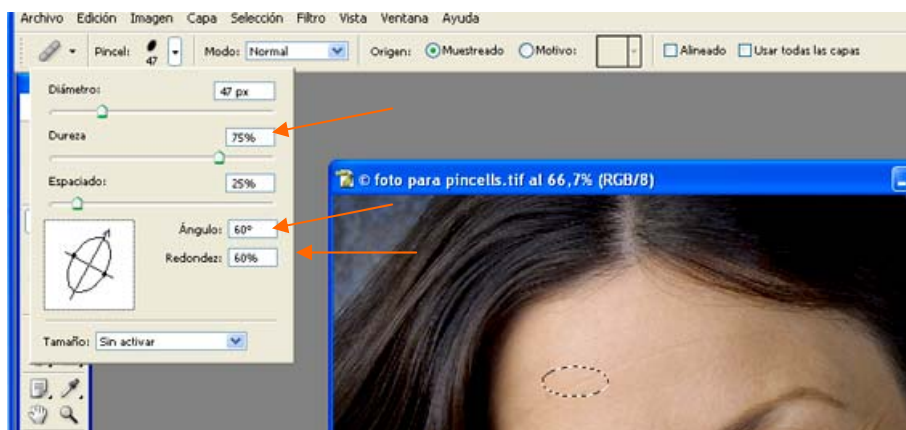
PINZELL CORRECTOR.

El pinzell corrector és una eina que s'utilitza per a treballs de retoc, és dir, per eliminar les impureses de la imatge, tot mantenint la textura i el volum (il·luminació) de la imatge original.

Aquesta eina s'utilitza com el “**Tampón de clonación**”. Prement la tecla **ALT**, i fent clic sobre la zona que vulguem prendre de mostra i després l'apliquem sobre la zona que vulguem corregir.



A l'igual que moltes altres eines, també és completament configurable. Anem a veure les propietats que li donaríem per arreglar aquesta imatge: utilitzaríem una duresa del **75%**, ajustaríem la “**Redondez**” i l’ “**Angulo**” a **60**, per crear un pinzell de contorns més irregulars que un pinzell rodó i fer més difícil veure els límits de les àrees que han estat retocades. És molt important, tenir la casella “**Alineado**” desactivada.



Utilitzi un pinzell petit i comenci a fer pinzellades curtes per evitar que el “**Pinzell Corrector**” hagi de realitzar fusions extenses, d'aquesta manera també aconseguirà efectes més reals.

Cada vegada que l'àrea de treball, canviï de textura (front, nas, cap), esculli un punt d'origen amb una textura similar a la zona de retoc.

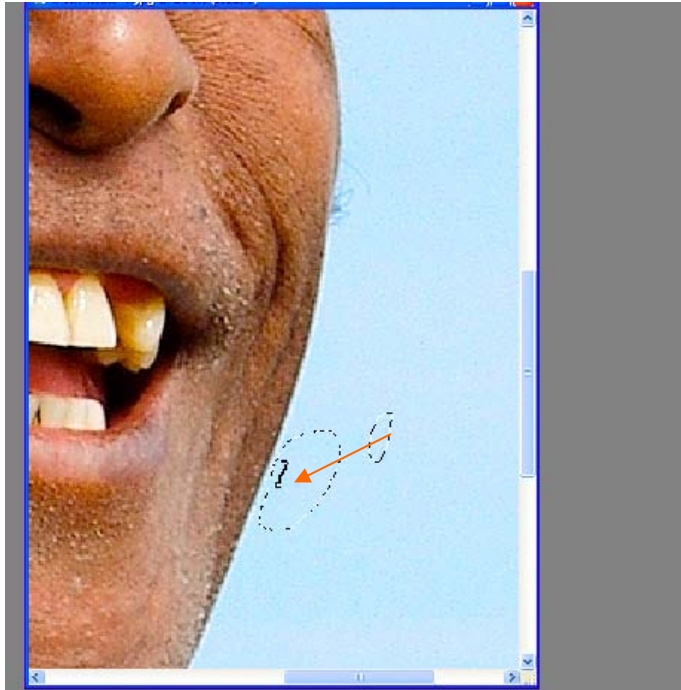
Un dels problemes que podem trobar-nos amb el “**Pincel Corrector**”, és quan hem de treballar en una zona propera a un canvi bruscat de lluminositat i de color. En aquest cas haurem de fer seleccions de la zona que volem corregir.



Si no fem una selecció d'aquesta zona el pincel barrejarà els píxels que hi hagi al voltant de l'àrea que volem reparar.



Per evitar això, primer farem una selecció d'aquesta zona, després prendrem com a referència un punt proper a la selecció i pintarem dins d'aquesta, com mostra la imatge.



Aquesta operació també la podríem fer amb l'eina “**Parche**”.

PEDAÇ.

Com funciona l' eina “Parche”?

De manera semblant, només hem de fer una selecció de la zona que volem reparar i arrossegar aquesta selecció fins a una zona de textura similar, això haurem de fer-ho mantenint el botó esquerre del ratolí premut, un cop situada la selecció en el punt que volem corregir el deixem anar com mostra la imatge.



Perquè això sigui possible, haurem de procurar que a la barra d'opcions, tinguem activat **“ORIGEN”**, si tinguéssim activat **“DESTINO”**, la forma d'actuar seria al revés, primer seleccionariem una mostra i l'arrossegariem a la zona que desitgèssim reparar.

