

## Para saber mais: Parâmetros de Bevel & Emboss

Como vimos em aula, o estilo de camada *Bevel & Emboss* é ideal para criar efeito de tridimensionalidade a partir de uma superfície. No entanto, é preciso observar alguns detalhes para que a simulação fique o mais real possível.

Os principais pontos de atenção são:

**Característica da superfície:** O acabamento do entalhe está diretamente ligado à superfície sobre o qual ele é feito. Materiais mais delicados, como papéis e tecidos não se comportam da mesma maneira que metais e madeira. Leve isso em consideração para não editar um entalhamento muito duro ou muito suave.

**Dimensões do objeto entalhado:** Tenha em mente o tamanho do objeto que você está entalhando, porque isso vai impactar na iluminação do mesmo. Se ele for pequeno, não faz sentido que a sombra, por exemplo, seja projetada à grande distância.

Na sequência, calibre os ajustes a seguir para materializar o seu efeito:

**Structure:** Trata da *estrutura* do chanfro e do entalhe.

**Style:** Especifica o estilo de um chanfro:

- Inner bevel: cria um chanfro nas arestas internas do conteúdo da camada;
- Outer bevel: faz o chanfro nas arestas externas do conteúdo da camada;
- Emboss: simula o efeito de entalhar o conteúdo da camada com base nas camadas subjacentes;
- Pillow Emboss: Entalhe elevado simula o efeito de carimbar as arestas do conteúdo da camada nas camadas subjacentes;
- Stroke Emboss: aplica o entalhe apenas no efeito de traço já aplicado à camada. (O efeito Stroke Emboss não é visível quando nenhum traçado está aplicado à camada.);

**Technique:** Trata de *como* será feito entalhe:

- Smooth: desfoca ligeiramente as arestas da camada. Detalhes serão perdidos se aplicados valores maiores;
- Chisel hard: usa uma técnica de medição de distância e é recomendado principalmente em arestas que tiveram suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva detalhes de maneira mais eficiente que o *Smooth*;
- Chisel soft: aplica uma técnica de medição de distância modificada e, mesmo não sendo tão precisa quanto o *Chisel hard*, é mais útil em uma faixa maior de foscos. Também mantém mais detalhes que a técnica *Smooth*;

**Depth:** Determina o quanto fundo será o chanfro.

**Direction:** Seleciona se o chanfro será para cima (*Up*) ou para baixo (*Down*).

**Size:** Especifica o raio e o tamanho da sombra e da iluminação.

**Soften:** Desfoca a sombra.

**Shading:** Controla a direção e as características da iluminação (do comportamento da luz incidente e da sombra decorrente).

*Angle:* Determina o ângulo de iluminação com que o efeito é aplicado à camada.

*Altitude:* Define a altura da fonte de luz. O valor 0 é equivalente ao nível do solo, enquanto que 90 é diretamente acima da camada.

*Use Global Light:* Essa configuração permite definir um ângulo de luz "mestre" que será aplicado em qualquer efeito do *Layer Style* em que houver ângulo de iluminação. Caso *Use Global Light* não estiver selecionado, o ângulo de iluminação definido é individualmente e aplica-se somente ao efeito em questão.

*Gloss Contour:* Cria uma aparência metálica e cintilante. É aplicado após o sombreamento.

*Highlight/Shadow Mode:* Especifica o modo de mesclagem da iluminação e da sombra, respectivamente, de um chanfro e entalhe. É possível também definir a cor de ambos.