



escola
britânica
de artes
criativas

Layer effects

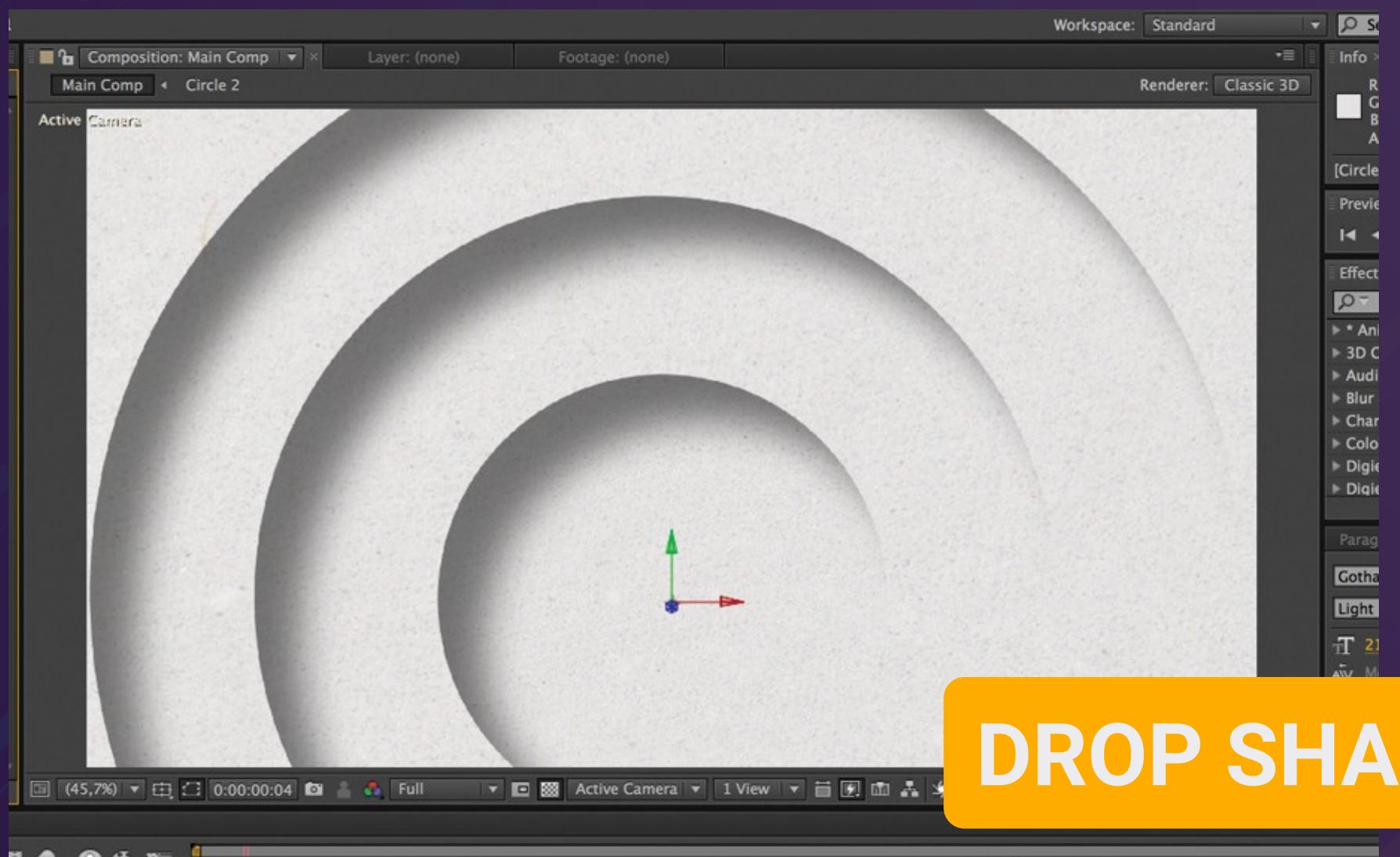


LAYER EFFECTS

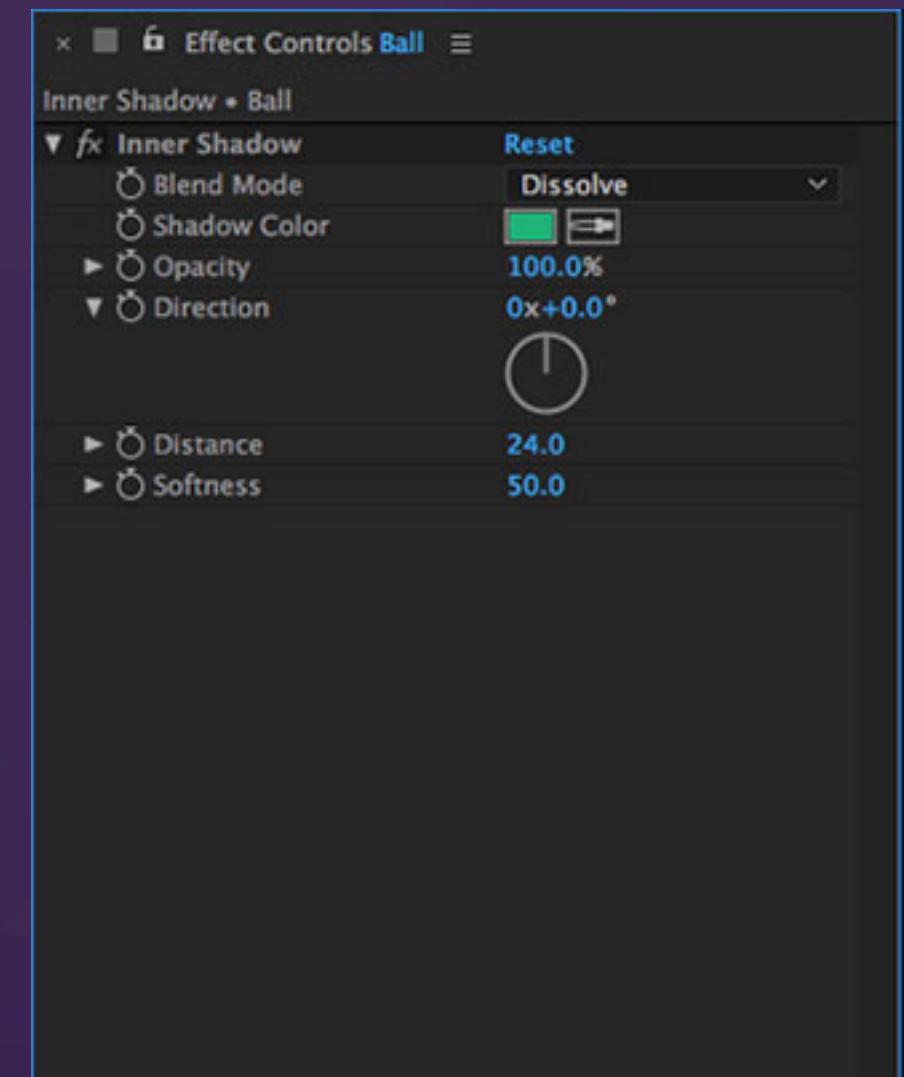
- Os efeitos de layer trazem resultados variados a depender de quais combinações e configurações você usa em cada um deles. É muito usado para criar efeitos em tipografias e também simular profundidade em objetos 2D dentro de um ambiente 3D.

DROP SHADOW - Este efeito faz uma pequena sombra nas bordas do objeto que da ma boa ideia de volumetria.

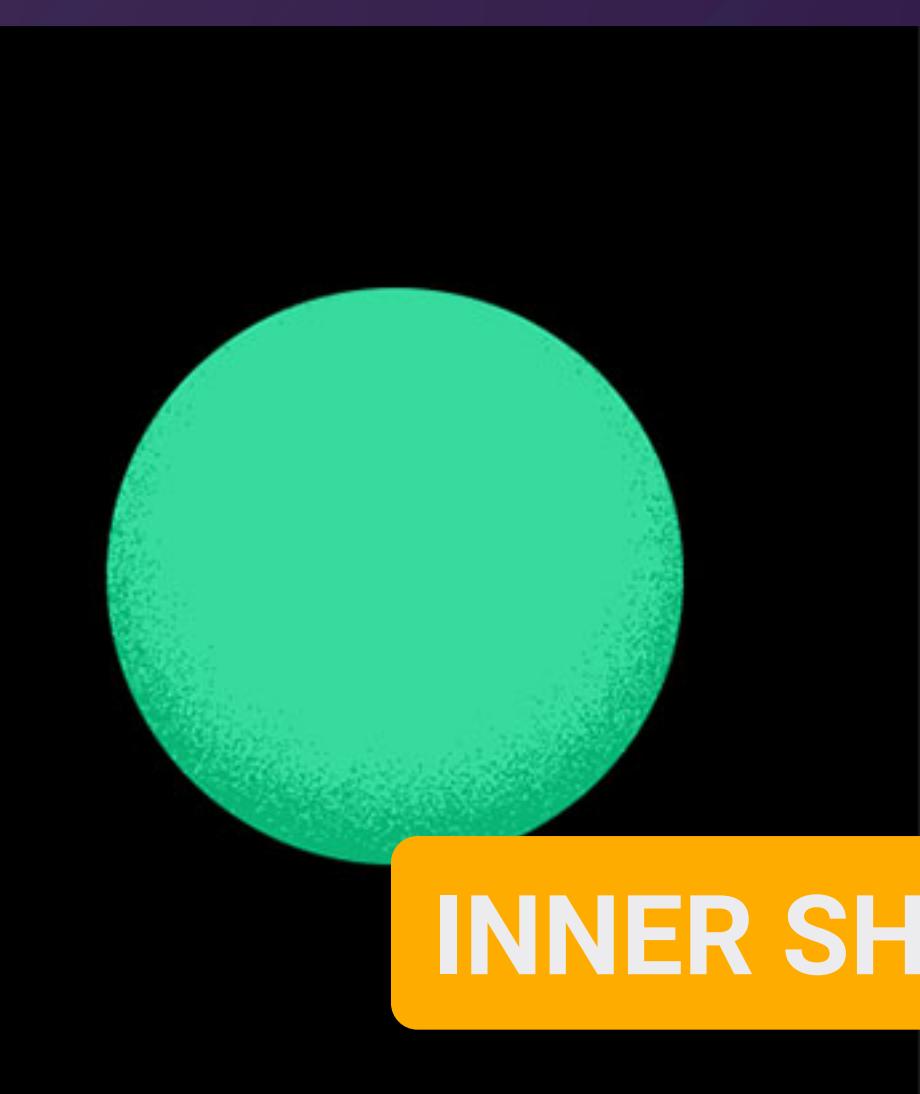
INNER SHADOW - Este efeito faz uma pequena sombra nas bordas da parte interna do objeto que da ma boa ideia de volumetria.



DROP SHADOW



INNER SHADOW

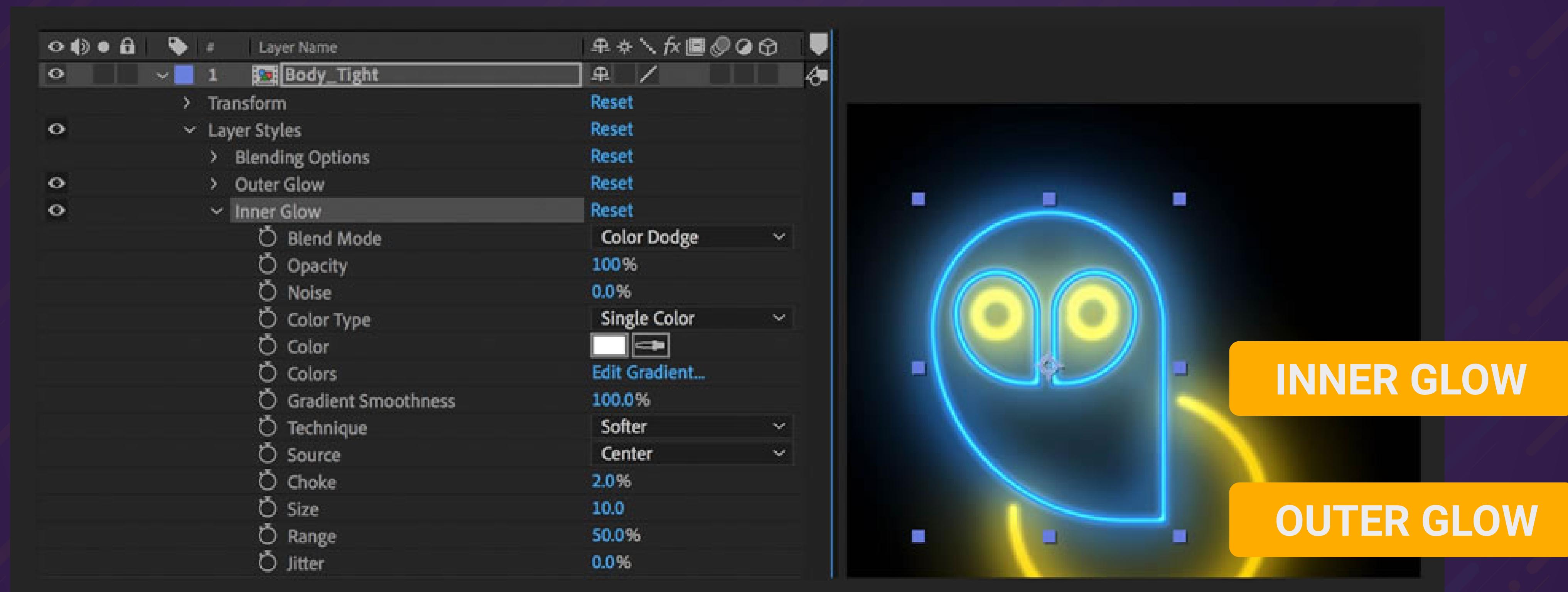


OUTER GLOW -

Este efeito faz uma pequena luz nas bordas do objeto que da uma ideia de brilho.

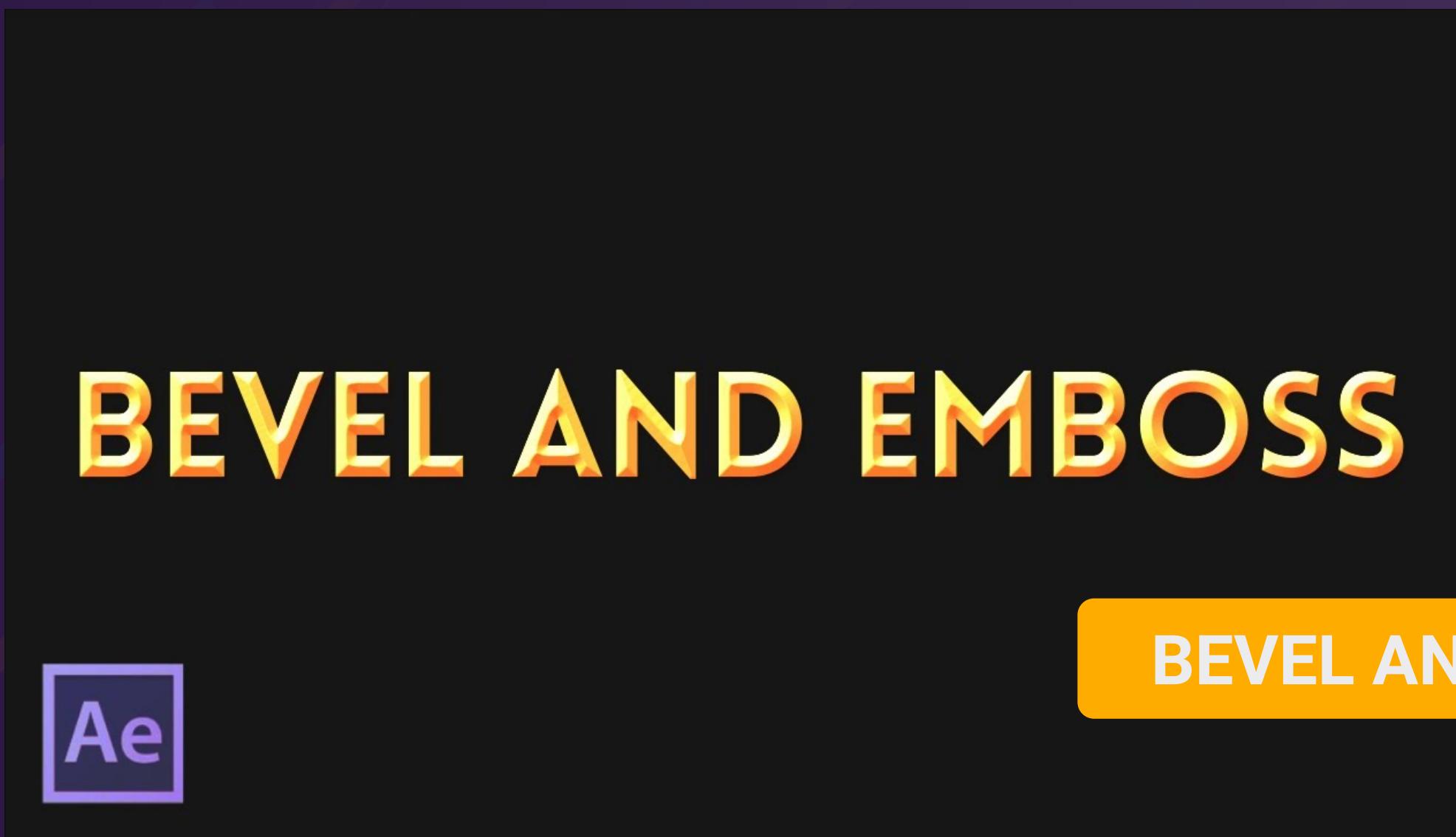
INNER GLOW -

Este efeito faz uma pequena luz nas bordas internas do objeto que da uma ideia de brilho.



BEVEL AND EMBOSSED - Simula o efeito de volumetria no objeto usando luz e sombra ao mesmo tempo.

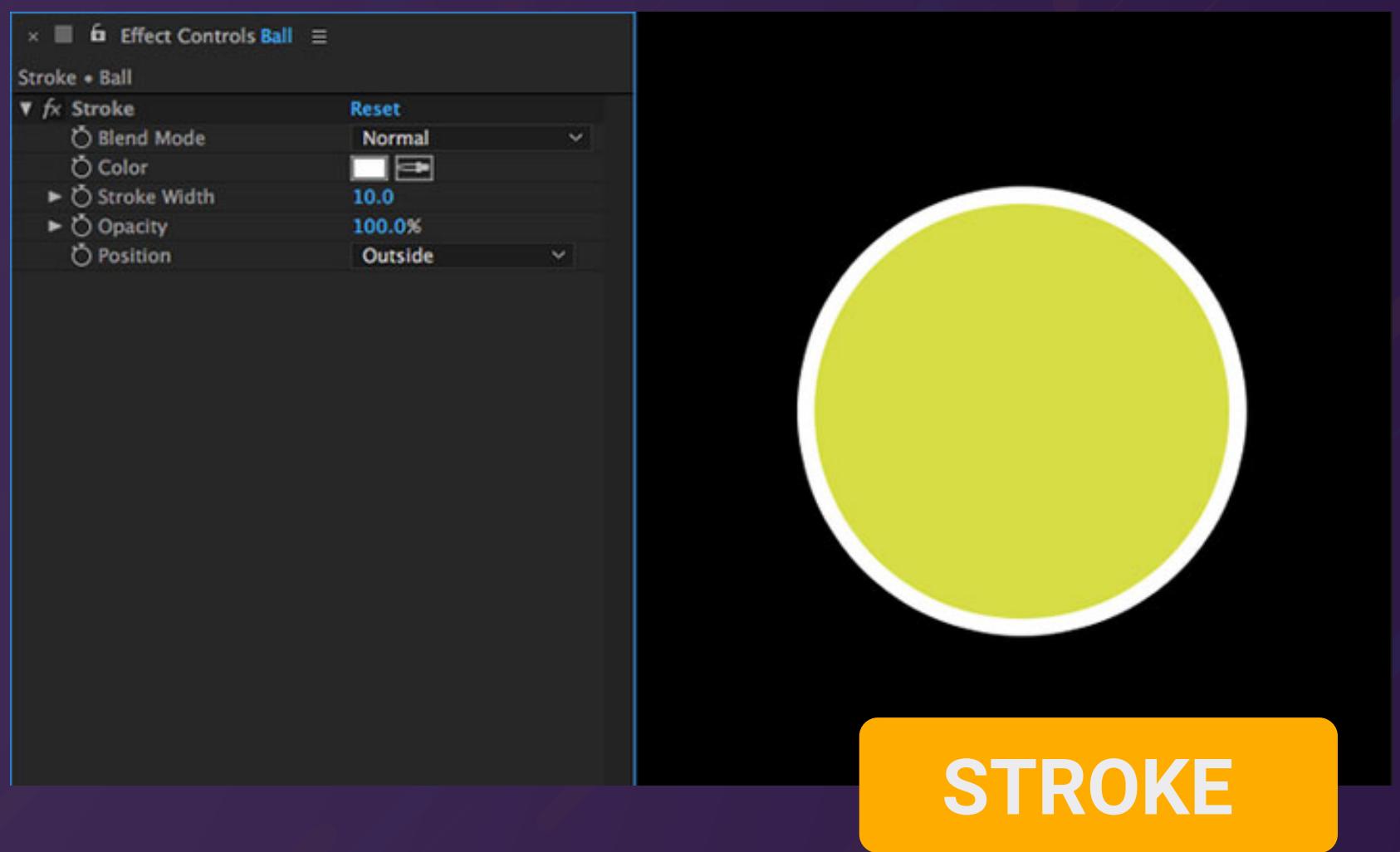
SATIN - Simula uma sombra interna baseada nas bordas e formas do objeto.



COLOR OVERLAY - Aplica um preenchimento sólido no objeto.

GRADIENT OVERLAY - Aplica um preenchimento gradiente no objeto.

STROKE - Aplica uma borda no objeto.





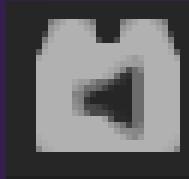
escola
britânica
de artes
criativas

Effects and Presets



EFFECTS AND PRESETS

- Os efeitos e pré-definições são formas de você conseguir criar composições completamente diferente do normal, existem milhares de combinações e maneiras de usar esses efeitos e você só vai compreender melhor cada um deles com o tempo de uso. Mas vamos destacar algumas informações importantes.



Este simbolo indica que o efeito é relacionado a efeito de áudio.



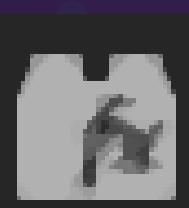
Este simbolo indica que este efeito funciona apenas em 32 bits de cor.



Este simbolo indica que este efeito funciona melhor ou apenas em 16 bits de cor.



Este simbolo indica que este efeito recebe aceleração da sua GPU para poder trabalhar melhor



Este simbolo indica que é um preset, um grupo de efeitos e animações já criadas que ao ser aplicado modifica a camada que recebeu o preset



Modos de mesclagem

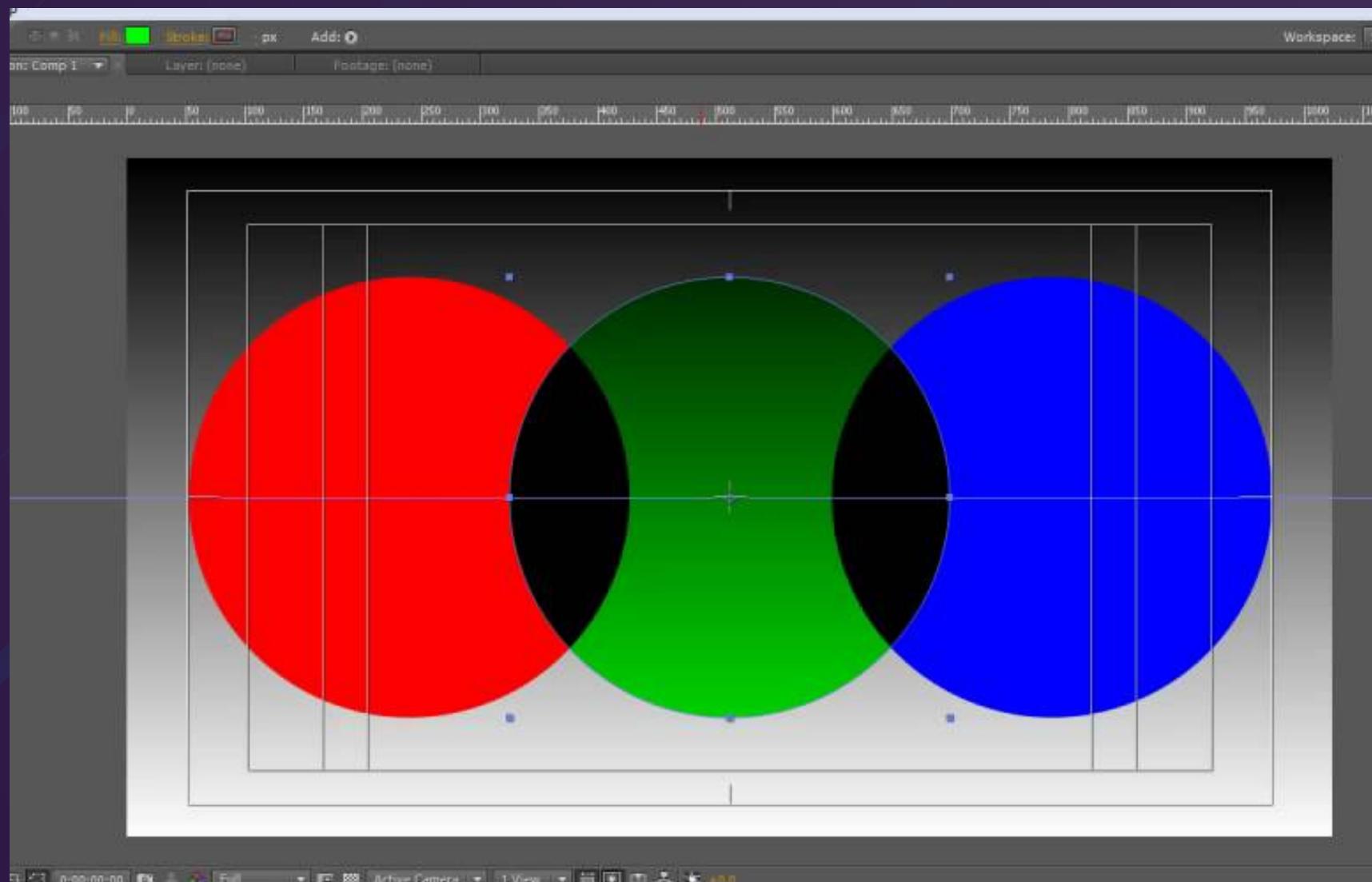


MODOS DE MESCLAGEM

- Os modos de mesclagem e os mattes são formas de interação entre as camadas, trabalhar com transparências, mistura de cores, ciração de texturas e formas, são maneira bem dinâmicas de lidar com suas composições.

Modos de mesclagem -

Os modos de mesclagem são separados em modos que intensificam os tons escuros da entre as camadas, modos que intensificam os tons claros, modos que identificam os tons médios e mistura melhor estes dois tons e outros modos que trabalham com exclusão ou inserção de cor entre as duas ou mais camadas de interação.



Existe uma breve explicação no próximo slide, mas se preferir ler um artigo sobre os modos de mesclagem basta [clicar aqui](#).

Normal
Dissolve
Dancing Dissolve
Darken
Multiply
Color Burn
Classic Color Burn
Linear Burn
Darker Color
Add
Lighten
Screen
Color Dodge
Classic Color Dodge
Linear Dodge
Lighter Color
Overlay
Soft Light
Hard Light
Linear Light
Vivid Light
Pin Light
Hard Mix
Difference
Classic Difference
Exclusion
Subtract
Divide
Hue
Saturation
Color
Luminosity
Stencil Alpha
Stencil Luma
Silhouette Alpha
Silhouette Luma
Alpha Add
Luminescent Premul

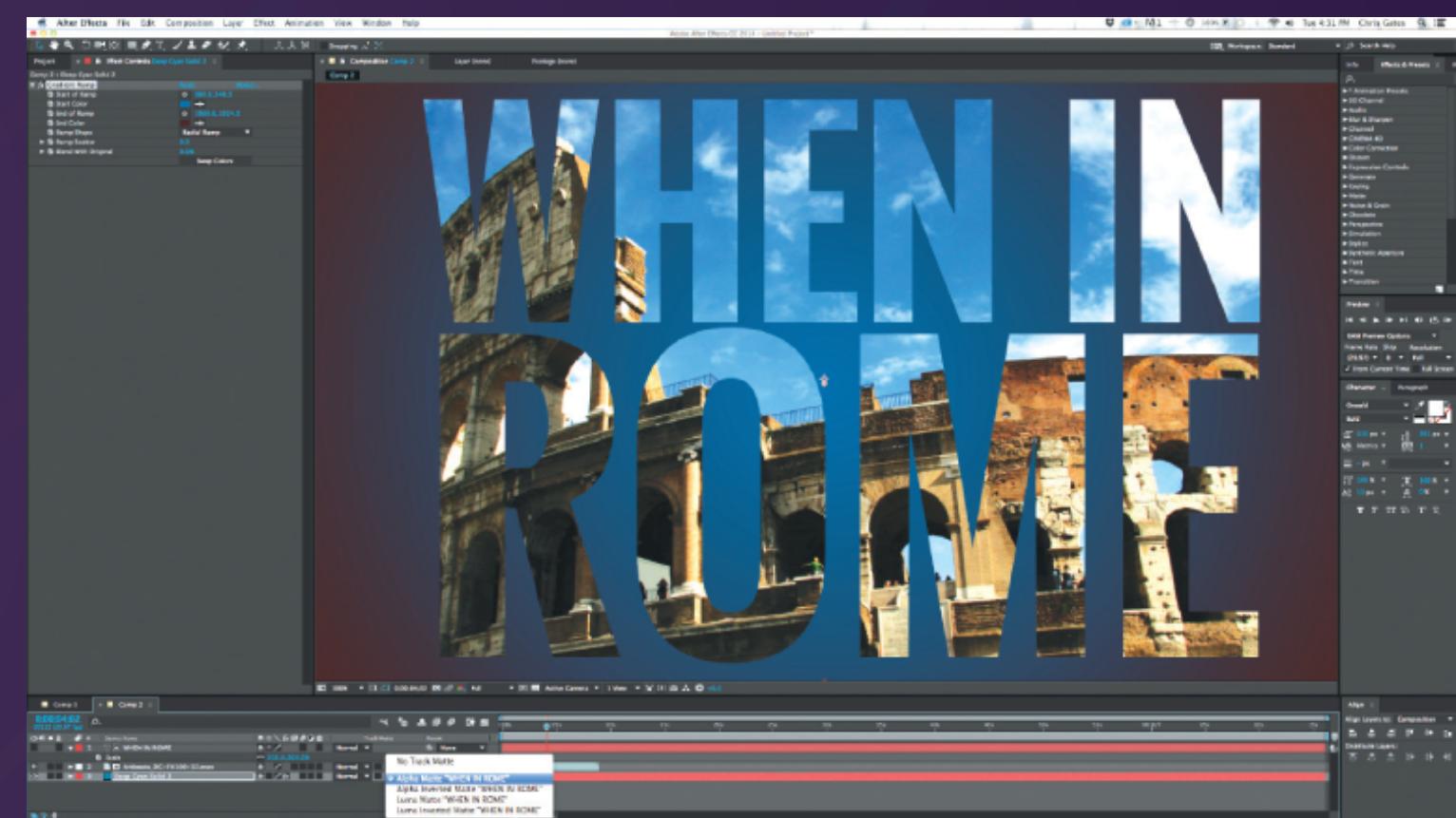
- O primeiro bloco apenas cria uma pequena transição entre pixels vazios e pixels preenchidos dando a impressão de que a imagem esta se dissolvendo.
- O segundo bloco vai pegar as informações de cores das camadas e intensificar os tons escuros entre elas, por isso a cor preta não recebe modificação mas a branca fica transparente.
- O terceiro bloco vai pegar as informações de cores das camadas e intensificar os tons claros entre elas, por isso a cor branca não recebe modificação mas a preta fica transparente.
- O quarto bloco trabalha com a variação entre branco e preto, identificando os pontos que possuem um cinza mais claro e misturando os tons claros e pegando os tons cinzas mais escuros e misturando com cores mais escuras.
- O quinto bloco trabalha com a exclusão entre as cores, pegando a luminosidade ou a saturação como referência para excluir uma cor da outra.
- O sexto bloco trabalha inserindo esses tons as cores existentes, também usando a luminosidade ou a saturação como referência para fazer esta inclusão.
- O sétimo bloco trabalha criando uma “mascara” baseada nas cores, levando em consideração a área externa ou interna do elemento como referencia para criar esta “mascara” .
- O ultimo bloco utiliza o canal alpha para melhorar a qualidade do anti-alias existente em determinadas aplicações de overlay.

MATTES

- Os track mattes são o que chamamos de clipping mask, é uma forma de fazer com que uma camada se torna a máscara de outra camada, isto baseado no canal alpha ou no canal de luminosidade entre elas.

ALPHA MATTES

Gera um “negativo” baseado no canal alpha da camada, o que for branco vai receber informação e o que for preto vai deixar de receber esta informação.



ALPHA MATTES

Gera um “negativo” baseado na iluminação da imagem.

