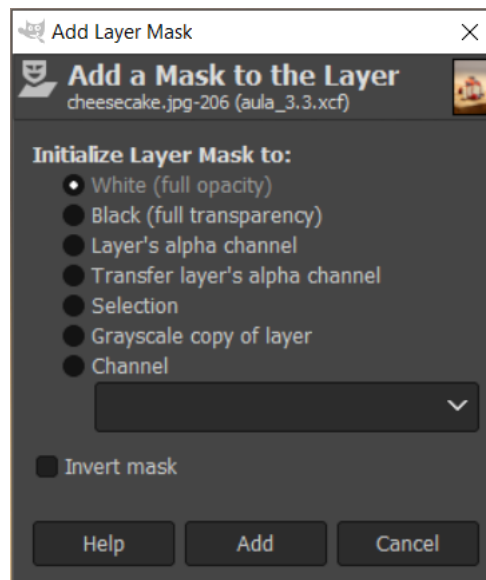


## Para saber mais: Mais sobre layer mask

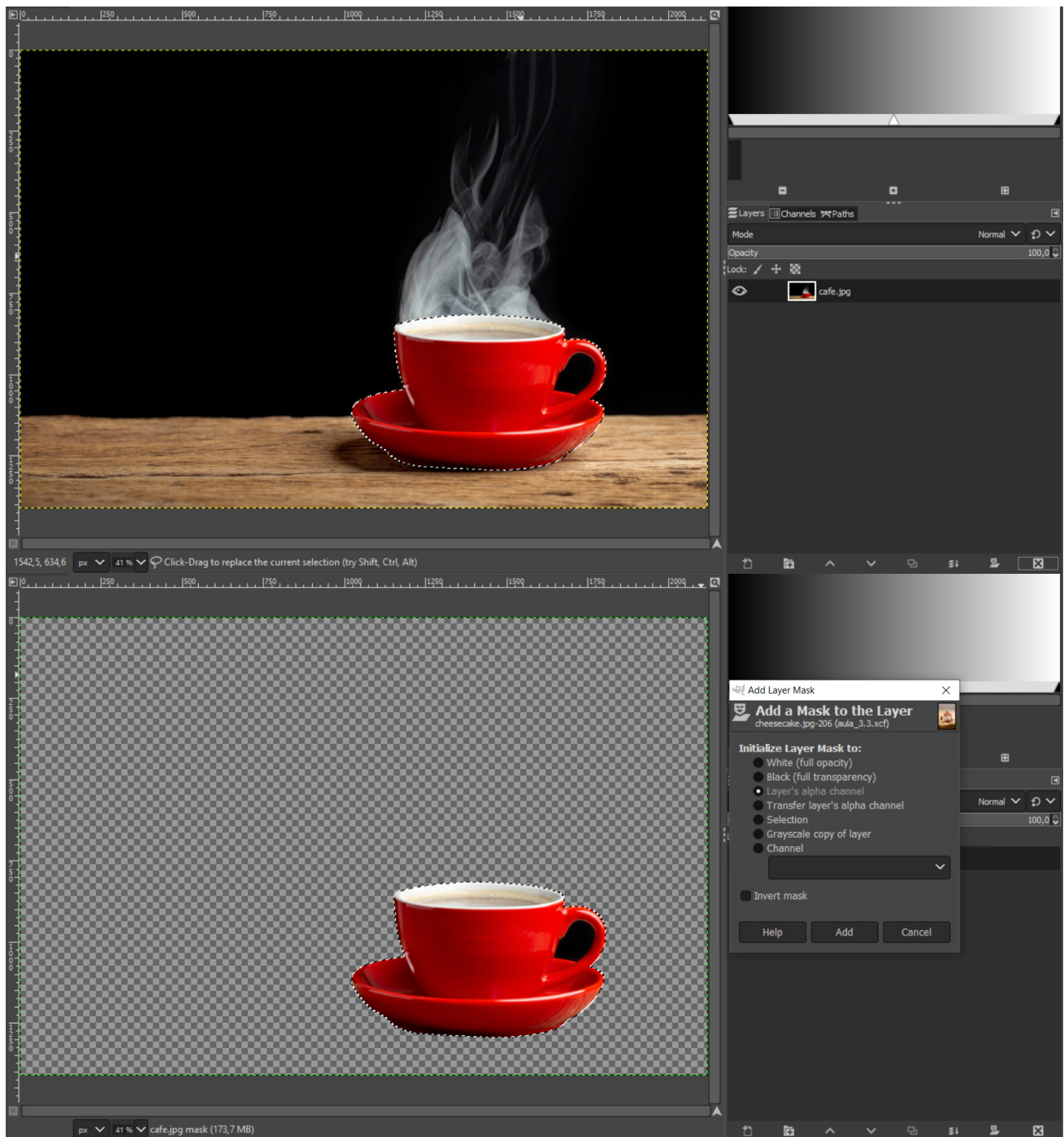
As *layer masks* (máscaras de camada) são recursos essenciais para que tomemos atitudes não destrutivas no GIMP. Por meio delas preservamos os pixels e as informações originais da camada e podemos, por exemplo, esconder partes de uma imagem sem deletá-las permanentemente. Para isso, a *layer mask* utiliza um método de representação baseado em informações brancas e pretas: tudo que estiver branco na máscara será visível na camada original, enquanto que o preto indica que a parcela em questão da camada está escondida. É possível ainda usar o cinza, que vai esconder parcialmente o conteúdo.

Para criar uma nova *layer mask* é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre a camada e escolher *Add Layer Mask...*, assim é mostrado um menu flutuante com opções de configuração da máscara em *Initialize Layer Mask to:*



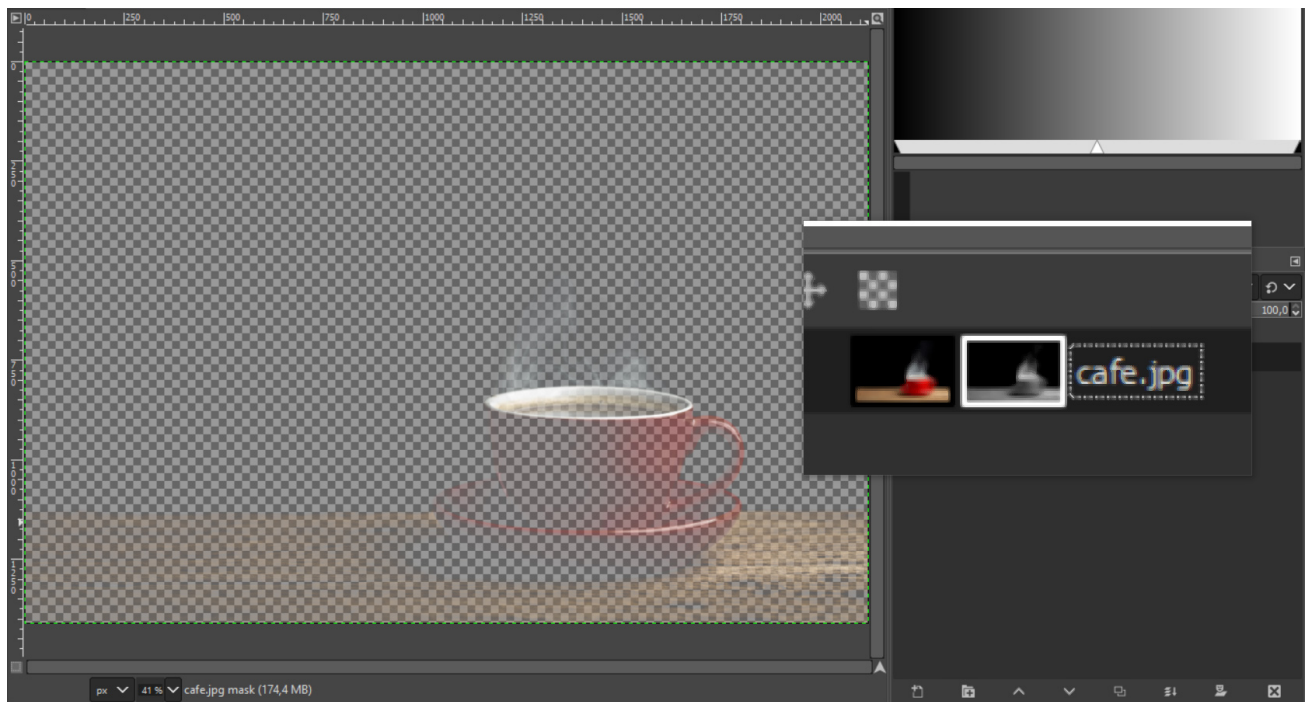
As configurações definem:

- *White (full opacity)*: a máscara criada não esconderá nada da camada original; por isso a cor branca, que é a indicação de que as áreas estão visíveis. Assim, pode-se esconder as partes que desejar da camada.
- *Black (full transparency)*: é o inverso do branco: a camada original terá seu conteúdo todo escondido e o trabalho se dá trazendo-o de volta. Para isso, é importante lembrar de que a cor do foreground utilizado na ferramenta deve ser preta.
- *Layer's alpha channel*: neste modo a máscara é gerada conforme existir ou não o canal alfa da camada: se ele existir a máscara será branca, se não, será preta.
- *Selection*: aqui a máscara é criada a partir de uma seleção desenhada.



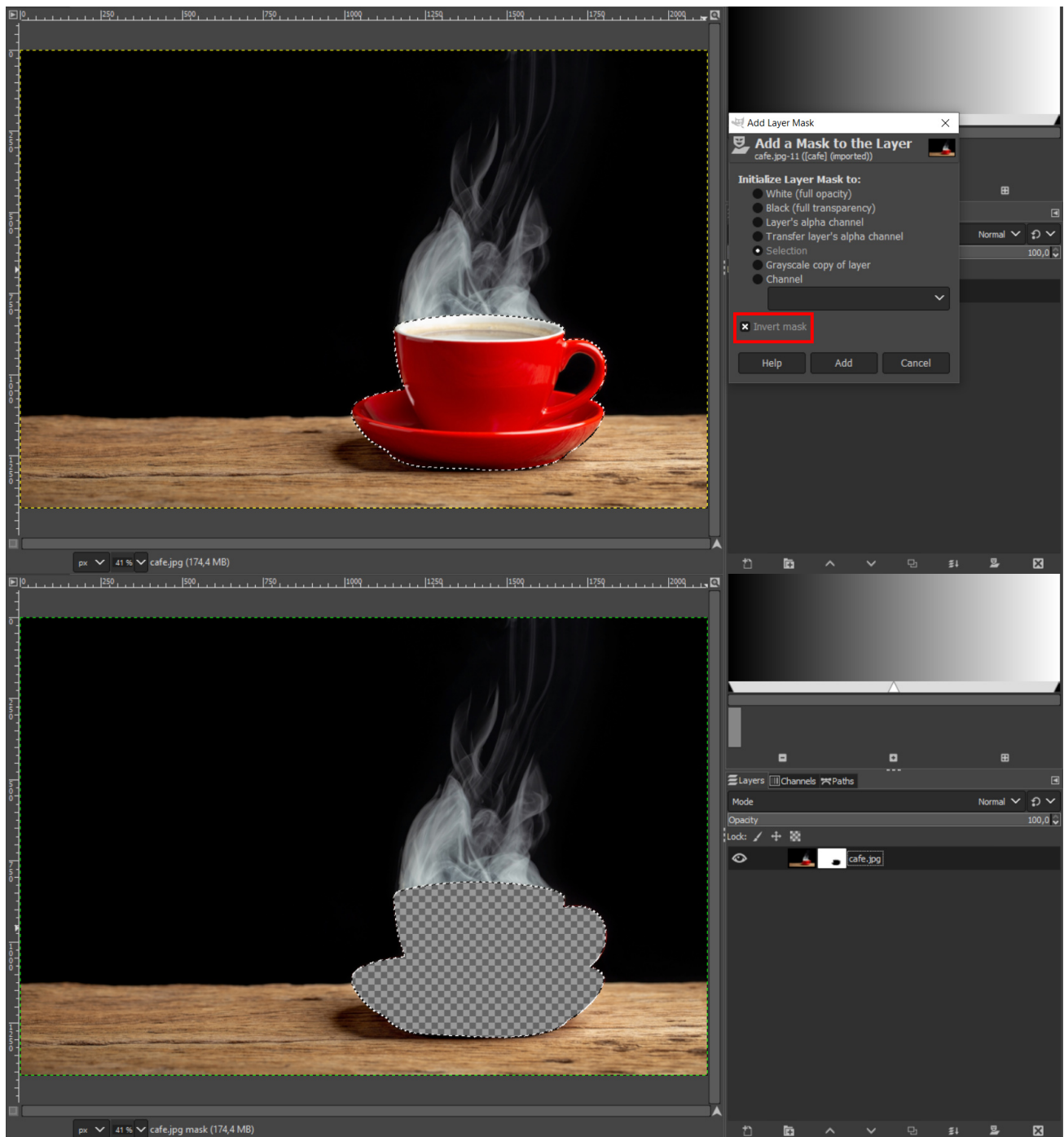
A área que estiver dentro da seleção será mantida visível e as demais escondidas.

- *Grayscale*: a máscara será criada em tons de cinza a partir da camada original, escondendo parcialmente as informações conforme mais escuras elas forem.



- *Channel*: desta forma ela será formada a partir de um dos canais vermelho, verde ou azul (do modo de cores RGB) da sua imagem.

Assim como as seleções, em que nós podemos inverter a área selecionada, o mesmo é possível com as máscaras:



A opção *Invert mask* inverte as áreas visíveis e escondidas.