

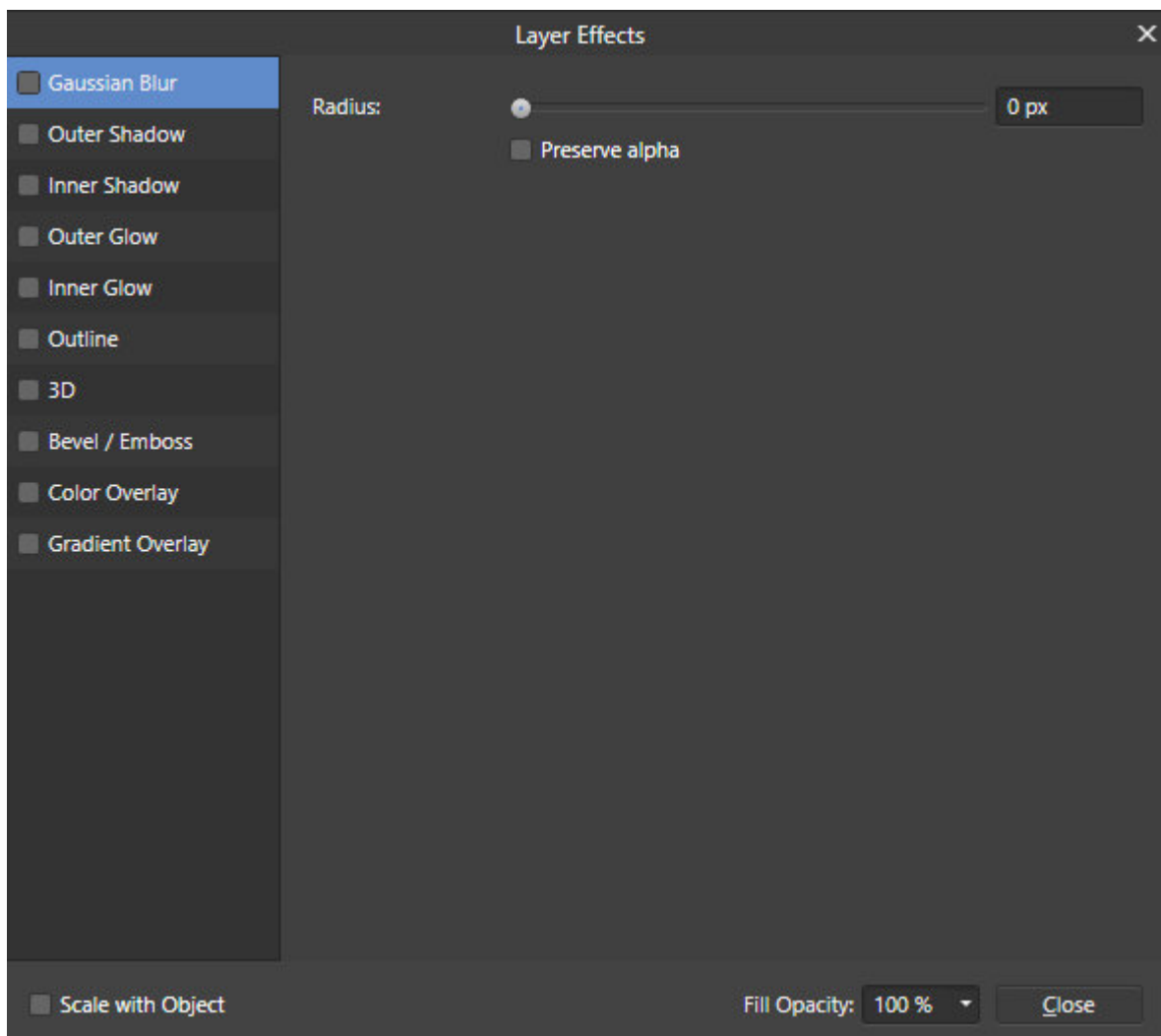


Para saber mais: Filtros de camadas

Layer Effects (Efeitos de camada)

Com os Layer Effects, cada camada pode ter um efeito como sombra, brilho interno ou externo ou simulação de 3D. Esses ajustes são aplicados a todos os elementos que a camada possui.

Vamos conhecer um pouco melhor cada um deles:



Gaussian Blur

- Causa um desfoque nos elementos da camada. É útil para mesclar ajustes de cores ou desfocar sombras, criando a ideia de desfoque no fundo de uma composição, por exemplo.

Outer/Inner Shadow

- Aplicam sombra nos objetos. *Outer* aplica esta sombra na parte externa dos objetos; *Inner* aplica pela parte de dentro. É importante ressaltar que é preciso existir partes transparentes na camada para que o objeto possa mostrar a sombra externa



Outer/Inner Glow

- O *Glow* é o oposto do *Shadow*: ele aplica um brilho no objeto, que pode ser interno ou externo.

Outline

- Permite criar uma borda no objeto. Você tem a liberdade de trabalhar com as cores e densidade desta borda.

3D/Bevel and Emboss

- Permite simular volumetria no objeto. Enquanto o *3D* vai trazer uma volumetria criando luzes e sombras nas quinas do objeto, dando o controle da intensidade destas luzes e criando pontos de luz diferentes para o objeto, o *Bevel and Emboss* vai trazer o efeito semelhante sem controle dos pontos de luz e destacando o objeto 3D do papel, dando a impressão de ele está flutuando.



Color Overlay/Gradient Overlay

- Aplicam uma cor sólida (color) ou um gradiente (gradient) em cima do seu objeto. Foi o que utilizamos para construir o efeito de cor de maneira não destrutiva, e sempre que quisermos podemos voltar e alterar o formato do gradiente que criamos.

Com isso podemos gerar efeitos pontuais e não destrutivos nas camadas que acharmos necessário para melhorar a composição.