

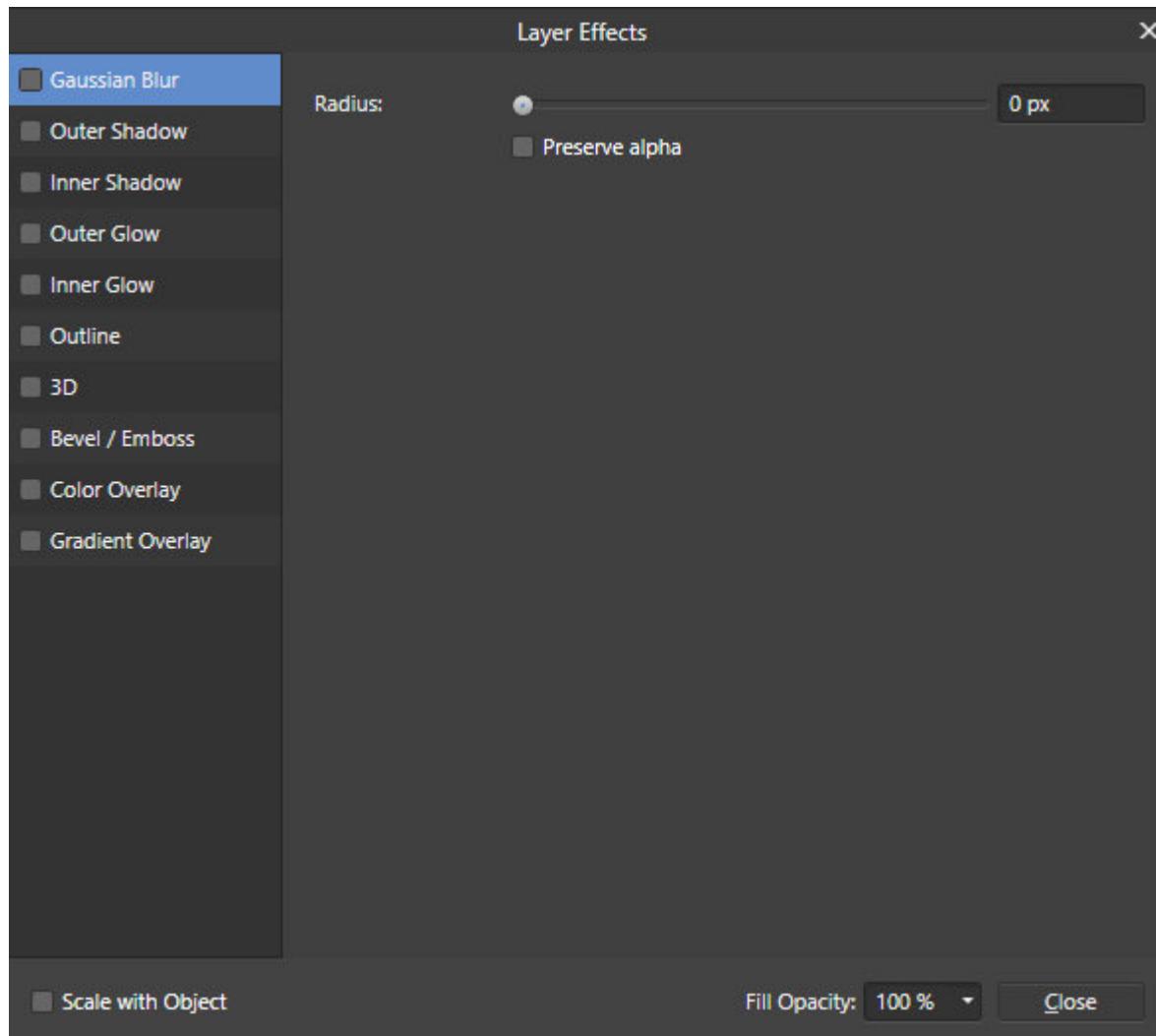
09

## 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 aplicado a todos os elementos que a camada possui.

Vamos conhecer um pouco melhor cada um deles:

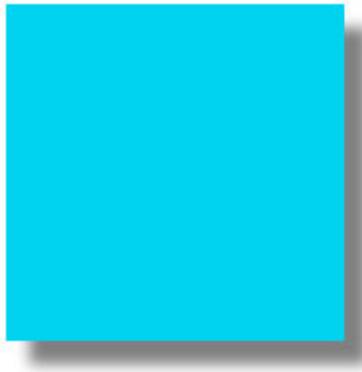


#### Gaussian Blur

- Causa um desfoco nos elementos da camada. É útil para mesclar ajustes de cores ou desfocar sombras, criando a ideia de desfoco 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.