



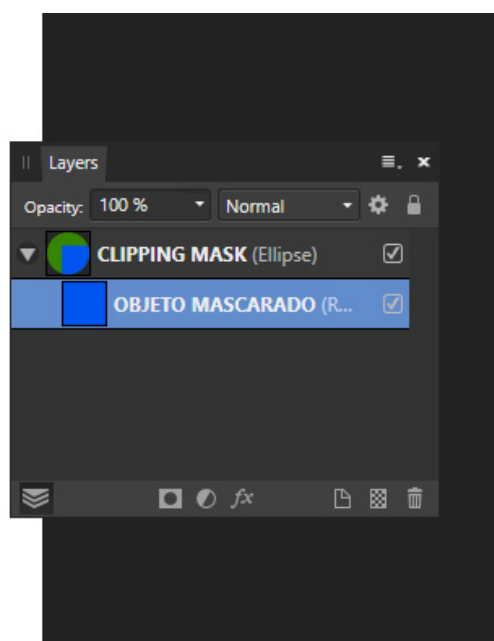
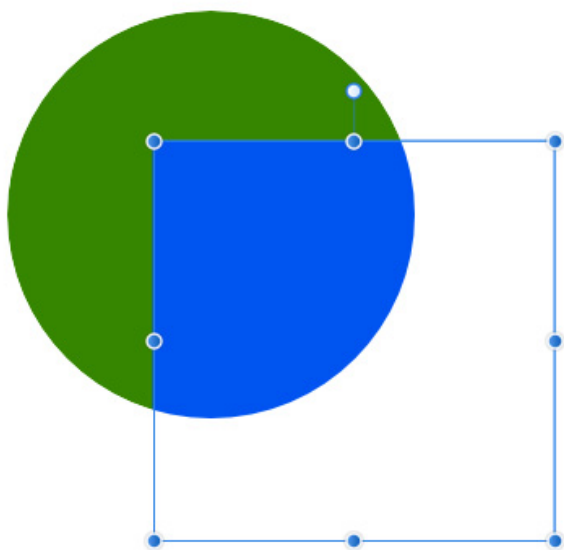
Para saber mais: Máscaras

Máscaras no Affinity Designer

Trabalhar com máscaras é muito comum em softwares de design, sejam Bitmaps ou vetoriais. A diferença de interpretação da máscara em cada um desses softwares se diferencia e precisamos entender isso.

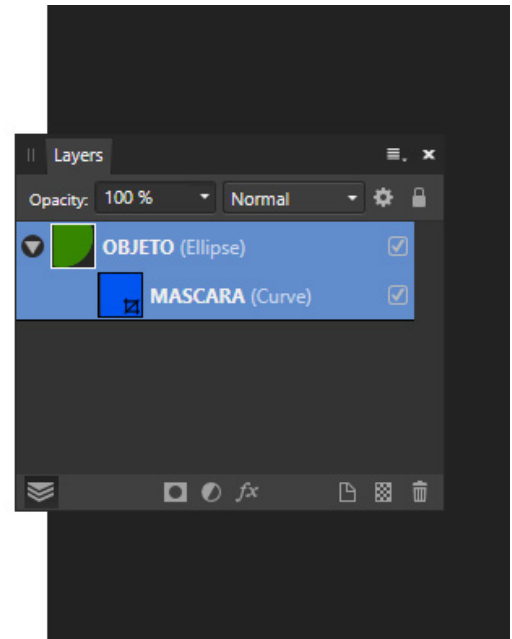
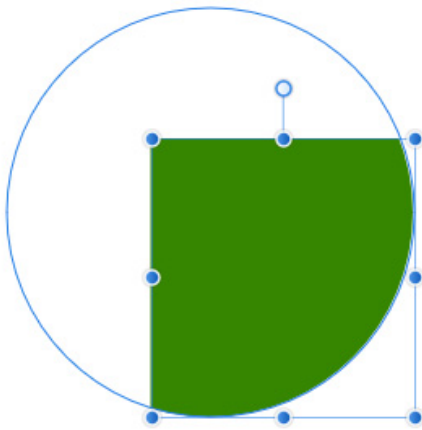
Para recapitular: uma máscara é um recurso para limitar a área visível de um objeto. Ela pode ser criada de várias formas dentro do Affinity Designer e para isso é preciso muita organização.

A forma mais simples de criar uma Clipping Mask é inserir um objeto dentro do outro no software, isso faz com que o objeto principal seja uma máscara para os objetos que estão dentro dele.



Existe um outro modo de mascarar, que torna o objeto que está acima uma máscara para o objeto que está diretamente abaixo dele nas camadas. Para isso,

basta você apertar o botão direito em cima da camada e selecionar a opção *Mask to below*. É importante entender que, ao fazer isto, você transforma o seu objeto em uma camada de máscara, tendo mais dificuldade de selecionar e editar suas informações mais pra frente. É interessante usar esta forma de máscara com formas já finalizadas ou mais complexas.



Há também a máscara baseada no Pixel Persona, na qual é possível criar uma camada de máscara clicando nas propriedades da layer. É preciso acessar o modo Pixel Persona para pintar de preto ou branco a área do objeto que você deseja ocultar ou revelar.

