

Como utilizar Estilo de Camadas

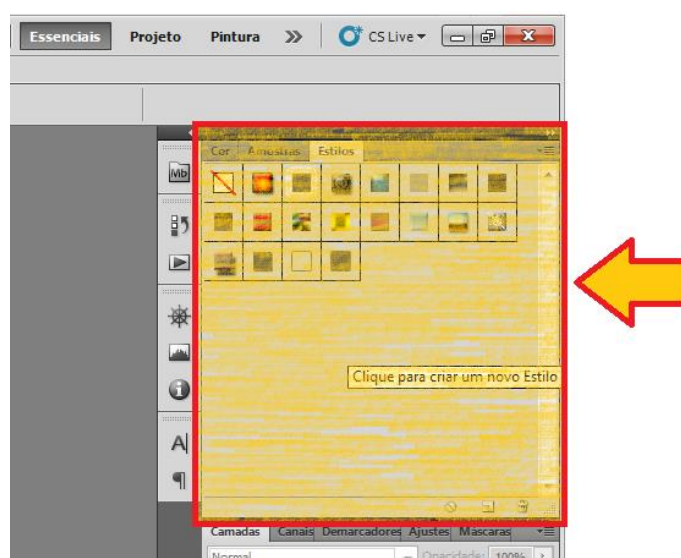
O que são Estilos de Camada?

Quem trabalha com Photoshop já sabe que o software trabalha com camadas, que facilitam a edição do trabalho e a adição de efeitos, além de uma série de outras vantagens e funções. Muito bem, Layer Styles são os estilos que podemos aplicar a uma determinada camada: sombra, chanfro, entalhe e uma série de outros estilos que veremos abaixo. Além disso, podemos salvar nossos estilos - configurados de acordo com nossa vontade - e utilizá-los posteriormente em outro projeto.



Aprendendo a trabalhar com estilos

Photoshop vem com um bom número **Estilos de camada - Layer Style** , todos os que são acessíveis através da **paleta Estilos** (para abrir a paleta de estilos vá em **Janela – Window** comando **Estilos - Styles**).



Para aplicar um **estilo de camada**, selecione a camada que você gostaria de trabalhar no painel **Camadas - Layers** e selecione o **Estilo de camada - Layer Styles** que você gostaria de aplicar, no painel de **Estilos - Styles**.

Some Text Some Text

Uma camada de texto Antes e Depois de uma predefinição **Camada de estilos - Layer Styles**

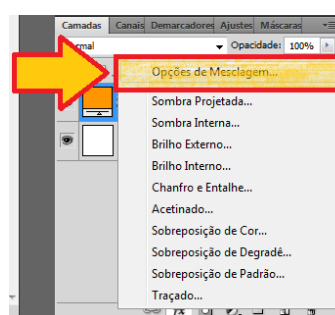
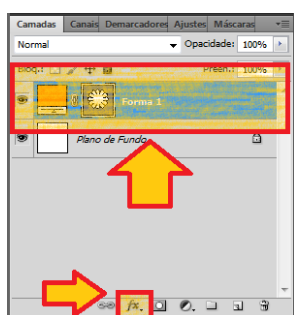
Depois de aplicar um **Estilo de camada - Layer Styles**, os efeitos na camada podem ser **vistos, alterados, desativados** ou **reativados** a partir do **painel de Camadas - Layers**. Camadas com efeitos aplicados a eles terão um pequeno ícone redondo com um 'fx' nele.

Aparece também, abaixo da camada, a **lista de Efeitos aplicados** para se criar o estilo. Você pode desabilitar o **Estilo de Camada – Layer Style**, clicando no ícone olho ao lado do efeito. Estes efeitos podem tornar-se visível novamente, clicando na área em branco (onde o olho estava), quando um efeito está desativado.



Criando seus próprios efeitos e Estilos

Para adicionar os seus próprios **Efeitos de camada – Layer effects**, e assim criar seus próprios estilos, selecione a camada que se deseja aplicar o estilo, na parte inferior do **painel de Camadas – Layers**, clique no botão Adicionar um estilo de camada (fx) e selecione o comando **Opções de Mesclagem**.

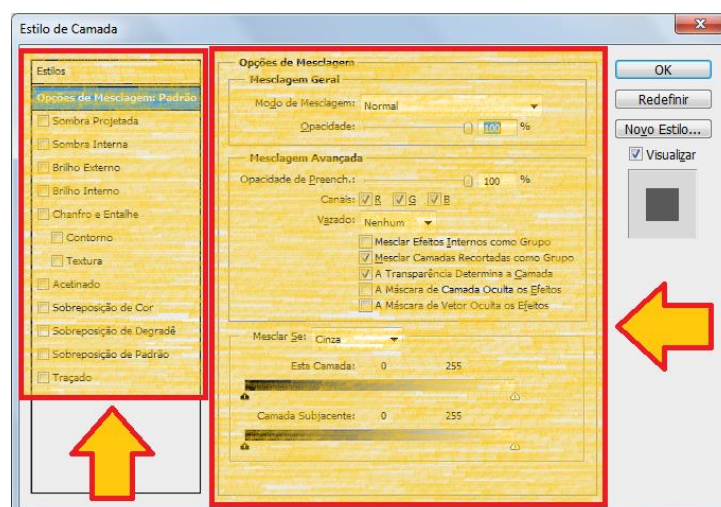


Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Departamento Regional de Pernambuco

Avenida Visconde de Suassuna, 500 • Santo Amaro • CEP 50.050-540

Recife / PE • Tel.: 0800 081 1688 • www.pe.senac.br

Aparecerá a janela de Estilo de camadas que pode ser vista abaixo:



Nesta janela, à esquerda, temos a listas de Efeitos que podemos aplicar na camada e no centro as Opções de Mesclagem de cada efeito.

Devemos selecionar o efeito **clcando no quadradinho a esquerda do efeito** para aplica-lo e **depois no nome do mesmo** para visualizar suas Opções no, centro da tela, e ai configurar da forma desejada.

Veja o que cada Efeito faz:

- ☒ **Sombre Projetada - Drop Shadow** → Cria uma sombra atrás do conteúdo camadas.
- ☒ **Sombra Interna - Inner Shadow** → Cria uma sombra em cima dos conteúdos camadas.
- ☒ **Brilho Externo - Outer Glow** → Cria um brilho atrás do conteúdo camadas. Não pode ser distanciado como a sombra projetada.
- ☒ **Brilho Interno - Inner Glow** → Cria um brilho em cima do conteúdo camadas. Mais uma vez, não pode ser distanciado como a sombra interior.
- ☒ **Chanfro e Entalhe - Bevel and Emboss** → Usado para criar destaque único e efeitos de sombra em um conteúdo camadas.
- ☒ **Acetinado - Cetim** → Dá o conteúdo da camada de cetim-como a aparência, brilhante.
- ☒ **Sobreposição de Cor - Color Overlay** → Preenche o conteúdo da camada com uma cor sólida.
- ☒ **Sobreposição de Degradê - Gradient Overlay** → Preenche o conteúdo da camada com um gradiente.
- ☒ **Sobreposição de Padrão - Pattern Overlay** → Preenche o conteúdo da camada com um padrão.
- ☒ **Traçado - Curso** → Cria um esboço sobre conteúdo da camada, usando uma cor sólida, gradiente ou padrão.

Copiar estilo de camada

Às vezes temos a necessidade de aplicar o mesmo estilo de camada a duas camadas distintas. Podemos ter aplicado o estilo em uma camada e logo, copiá-lo a outra. Isto se faz com um clique com o botão direito sobre a camada e selecionando a opção "Copiar estilo de camada".

Logo, podemos colar esse estilo de camada em qualquer outra com o botão direito do mouse sobre a camada e selecionando "Colar estilo de camada". Com isto, ambas camadas terão os mesmos estilos de camada.

Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Departamento Regional de Pernambuco

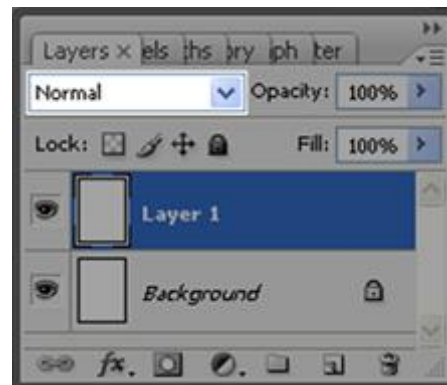
Avenida Visconde de Suassuna, 500 • Santo Amaro • CEP 50.050-540

Recife / PE • Tel.: 0800 081 1688 • www.pe.senac.br

Opções de Mesclagem - Blending Options

O modo de mesclagem (modo de blend) especificado na barra de opções controla como os pixels na imagem são afetados por uma ferramenta de pintura ou de edição. Pense nas seguintes cores ao visualizar o efeito de um modo de mesclagem (modo de blend):

- ✓ A cor de base é a cor original da imagem.
- ✓ A cor de mesclagem é a cor que está sendo aplicada com a ferramenta de pintura ou de edição.
- ✓ A cor resultante é a cor que resulta da mesclagem (blend).



Lista de modos de blend ou modos de mesclagem:

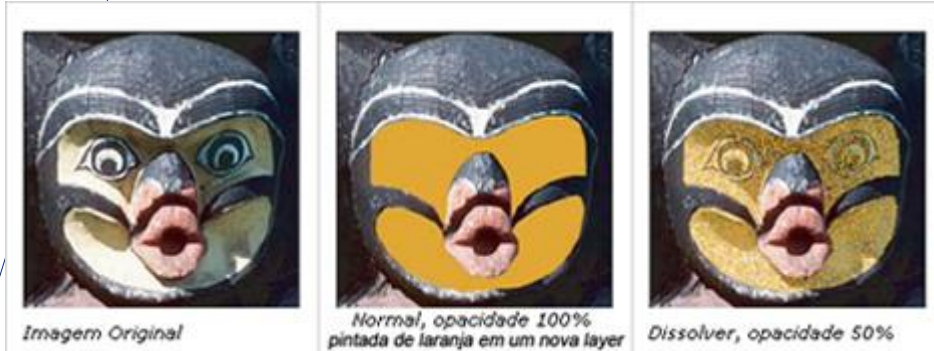
Normal - Normal

Descrição: Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão. (O modo Normal é chamado Limiar quando se trabalha em imagens bitmap ou de cor indexada.)



Dissolver - Dissolve

Descrição: Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.



Atrás - Behind

Descrição: Edita ou pinta apenas a parte transparente de uma camada. Esse modo funciona apenas em camadas em que a opção Bloquear Pixels Transparentes está desativada, e o efeito é semelhante a pintar no verso de áreas transparentes em uma folha de acetato.



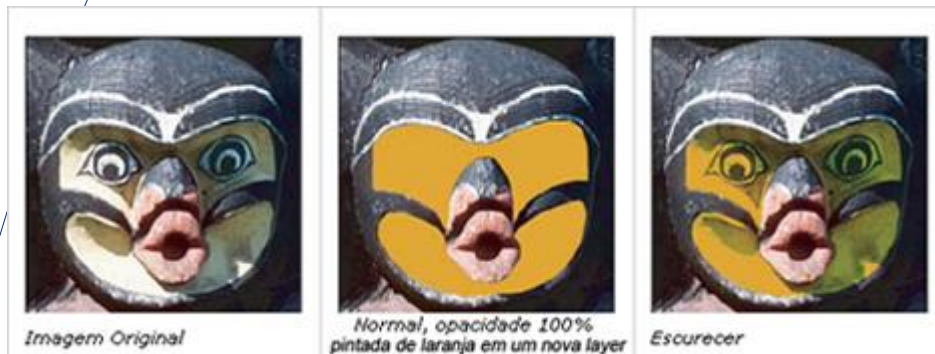
Apagar - Clear

Descrição: Edita ou pinta cada pixel e torna-o transparente. Esse modo está disponível para as ferramentas Forma (Shape Tool)(quando a região de preenchimento está selecionada), Lata de tinta (Paint Bucket Tool) , Pincel (Brush Tool) , Lápis (Pencil Tool) e para os comandos Preencher (Fill) e Traçar (Stroke). Para usar esse modo, é preciso estar em uma camada em que a opção Bloquear Pixels Transparentes esteja desativada.



Escurecer - Darken

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.



Multiplicação - Multiply

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.



Superexposição de cores - Color Burn

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste. A mesclagem com o branco não produz alterações.



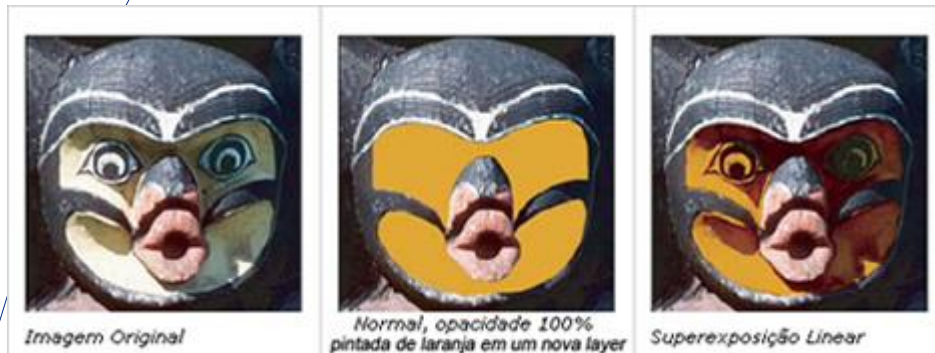
Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Departamento Regional de Pernambuco

Avenida Visconde de Suassuna, 500 • Santo Amaro • CEP 50.050-540

Recife / PE • Tel.: 0800 081 1688 • www.pe.senac.br

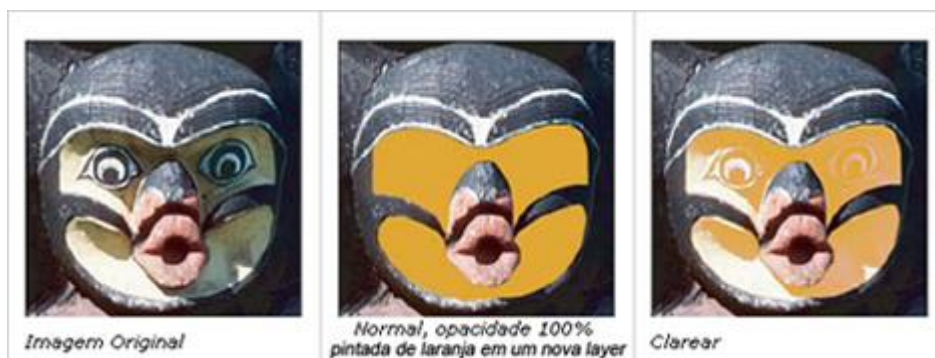
Superexposição linear - Linear Burn

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.



Clarear - Lighten

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.



Divisão - Screen

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.



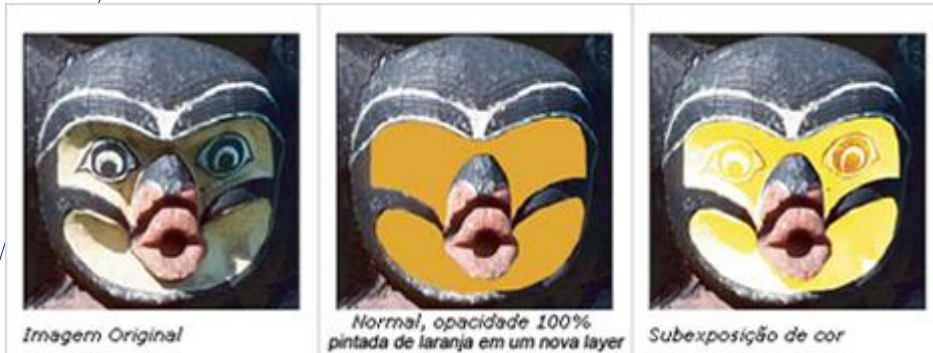
Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Departamento Regional de Pernambuco

Avenida Visconde de Suassuna, 500 • Santo Amaro • CEP 50.050-540

Recife / PE • Tel.: 0800 081 1688 • www.pe.senac.br

Subexposição de cores - Color Dodge

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste. A mesclagem com o preto não produz alterações.



Subexposição linear - Linear Dodge

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações.



Sobrepor - Overlay

Descrição: Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.



Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Departamento Regional de Pernambuco

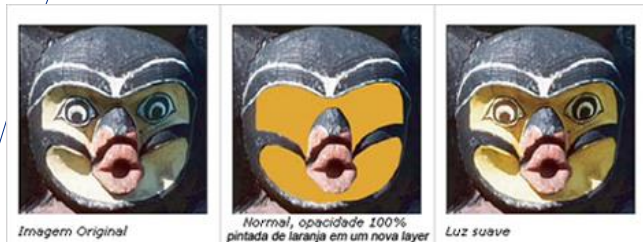
Avenida Visconde de Suassuna, 500 • Santo Amaro • CEP 50.050-540

Recife / PE • Tel.: 0800 081 1688 • www.pe.senac.br

Luz suave - Soft Light

Descrição: Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa.

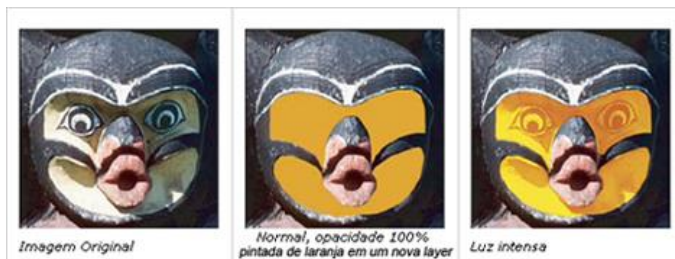
Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. A pintura com preto ou branco puro produz uma área nitidamente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.



Luz Intensa - Hard Light

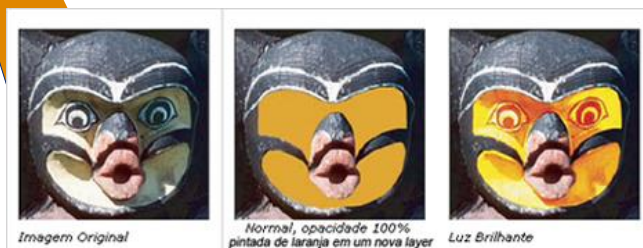
Descrição: Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta.

Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.



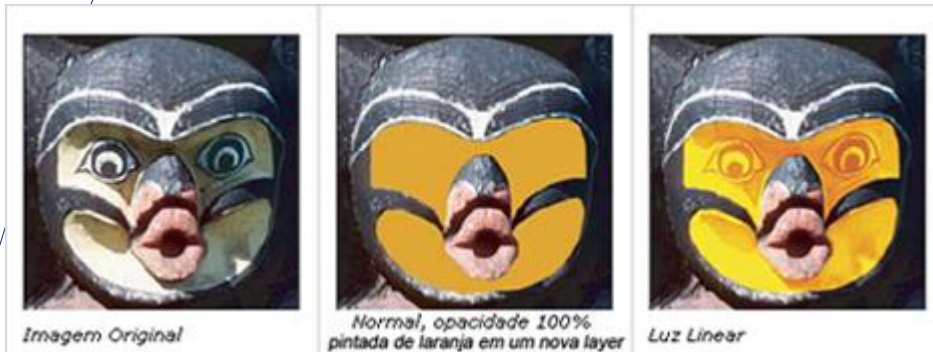
Luz brilhante - Vivid Light

Descrição: Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do contraste.



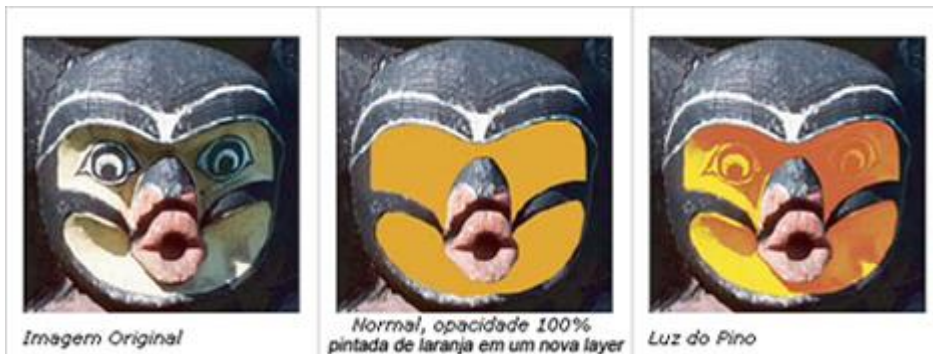
Luz linear - Linear Light

Descrição: Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.



Luz de pino - Pin light

Descrição: Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.



Mistura Sólida - Hard Mix

Descrição: Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isso muda todos os pixels para cores primárias: vermelho, verde, azul, ciano, amarelo, magenta, branco ou preto.



Diferença - Difference

Descrição: Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.



Exclusão - Exclusion

Descrição: Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.



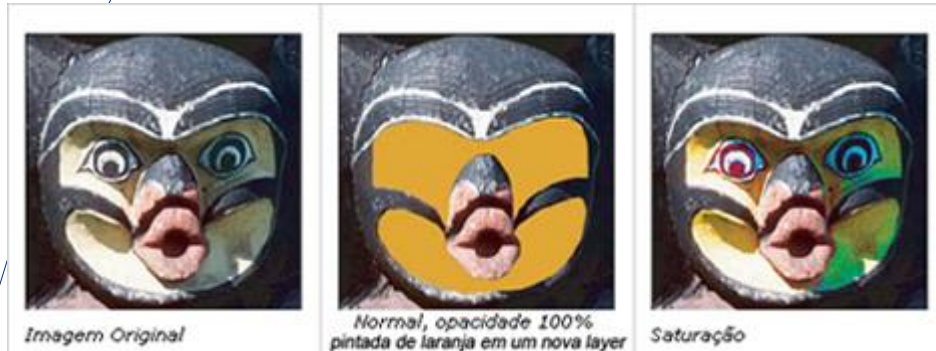
Matiz - Hue

Descrição: Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.



Saturação - Saturation

Descrição: Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.



Cor - Color

Descrição: Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.



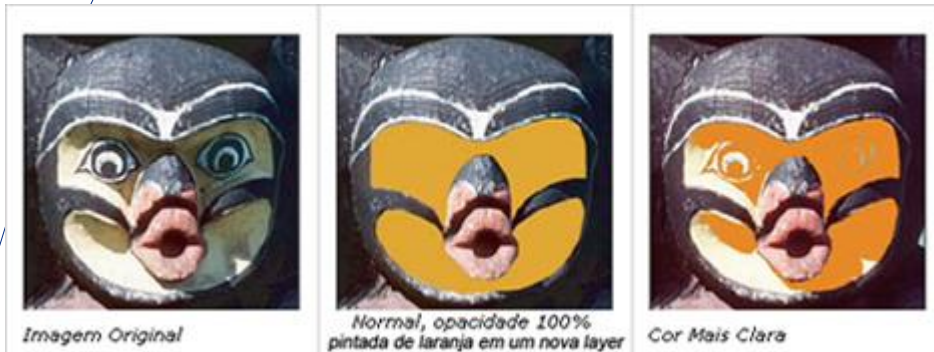
Luminosidade - Luminosity

Descrição: Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Esse modo cria o efeito inverso do produzido pelo modo Cor.



Cor Mais Clara - Lighter Color

Descrição: Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto. A Cor Mais Clara não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Clarear, porque ela escolhe os maiores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.



Cor Mais Escura - Darker Color

Descrição: Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais baixo. A Cor Mais Escura não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Escurecer, porque ela escolhe os menores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.



Opacidade de camadas

A opacidade define a transparência de um objeto, quer seja uma camada ou uma ferramenta. Trata-se de um ajuste essencial que complementa a pintura, a manipulação fotográfica e o retoque, criando graus de sutileza.

A paleta Layers vem com seu próprio ajuste de opacidade e permite alterar a transparência de qualquer camada editável. Ao mudar a opacidade da camada de fundo, você revela a tela xadrez de baixo. Mas ao aplicar o ajuste a camadas sobrepostas, reduz-se o impacto da camada de cima.

