

Para saber mais: Configurações de sombra

A sombra é um elemento imprescindível para que uma composição fique o mais real possível. Sem ela, objetos podem parecer "jogados" sobre o fundo, sem cuidado, resultando num material mal acabado. Para isso, vimos como o filtro *Drop shadow* funciona no GIMP e o que ele pode nos oferecer. Vamos agora recapitular as configurações de ajuste dessa funcionalidade:

- **X, Y:** As letras X e Y são referências aos eixos horizontal e vertical, respectivamente. A sombra criada será movida horizontalmente por X pixels e verticalmente por Y pixels. Assim, o deslocamento X e Y determina onde a sombra será colocada em relação à imagem original. Valores altos fazem parecer que a imagem está flutuando mais longe do fundo e valores próximos fazem a imagem parecer estar flutuando logo acima do fundo.
- **Blur Radius:** Para que a sombra fique mais real, é aplicado automaticamente um desfoque com o raio especificado neste *slider*. Valores muito baixos trarão uma dureza falsa para as bordas da sombra, enquanto que valores exageradamente altos a transformarão num borrão.
- **Grow Radius:** Controla o crescimento da sombra a partir do centro. Note que, dependendo de como X e Y forem configurados, se o valor do *Grow Radius* for alto demais a sombra pode invadir o parte do sentido inverso pretendido.
- **Color:** Define a cor, que pode ser qualquer uma dentro do espectro que você estiver trabalhando (no nosso caso, o RGB).
- **Opacity:** Determina a opacidade da sombra. O valor *default* é de 0,500 mas é possível escolher qualquer outro entre 0 (transparência completa) e 2,00 (opacidade total).
- **Clipping:** O resultado do filtro pode ser maior que a imagem original. Com a opção *Adjust* habilitada a sombra será automaticamente redimensionada quando o filtro for aplicado. Já *Clip* faz com que o resultado seja cortado pelas bordas da camada.