

9

ZAAWANSOWANE TECHNIKI PRACY Z WARSTWAMI

Tematyka lekcji

W tej lekcji opisano, jak:

- importować warstwy z innych plików,
- przycinać warstwy,
- tworzyć i edytować warstwy korekcyjne,
- tworzyć efekty trójwymiarowe za pomocą filtra *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*),
- wykorzystywać kompozycje warstw do prezentacji swoich prac,
- zarządzać warstwami,
- spłaszczać obraz złożony z warstw,
- scalać i stemplować warstwy.



Na ćwiczenia w ramach tej lekcji należy przeznaczyć niecałą godzinę. Folder *Lesson09* trzeba skopiować na dysk twardy. Podczas pracy pliki startowe będą na ogół zachowywane, ale w razie potrzeby będzie można je przywrócić, kopiując ponownie z płyty stanowiącej załącznik do książki.



Dysponując podstawową wiedzą na temat warstw, możemy przystąpić do tworzenia bardziej złożonych efektów z zastosowaniem masek warstw, warstw korekcyjnych, filtrów i rozmaitych stylów warstw, a także z wykorzystaniem warstw pochodzących z innych dokumentów.

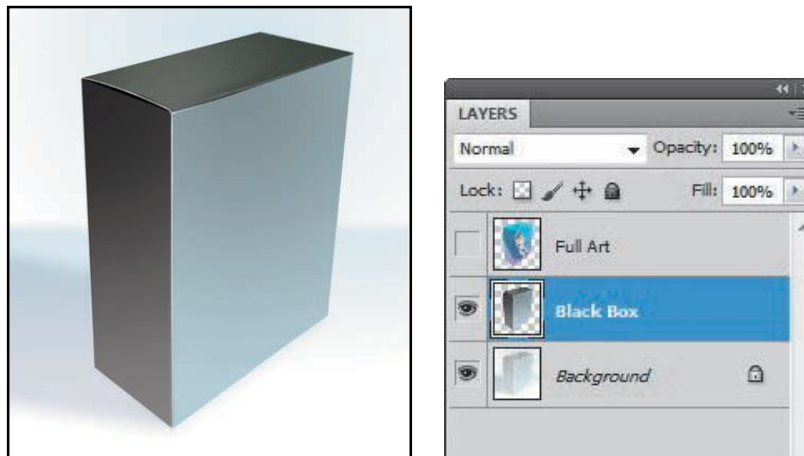
Rozpoczynamy pracę

W tej lekcji utworzymy obraz przedstawiający opakowanie telefonu komórkowego. W tym celu połączymy kilka obrazów w jeden wielowarstwowy. Dla celów prezentacji utworzymy trzy różne wersje w formie kompozycji warstw. Praca nad tym projektem będzie doskonałą okazją do bliższego zapoznania się z warstwami korekcyjnymi, stylami i maskami warstw oraz filtrami. Aby nabrać wprawy w posługiwaniu się warstwami, warto eksperymentować — nie ograniczając się tylko do prezentowanych tu ćwiczeń — z łączeniem rozmaitych filtrów, efektów, masek oraz innych atrybutów warstw.

- 1 Uruchom Photoshopa i aby przywrócić domyślne ustawienia programu, natychmiast przytrzymaj wciśnięte klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS) (zob. punkt „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 14).
- 2 W oknie komunikatu, które pojawi się na ekranie, zatwierdź przyciskiem *Yes* (*Tak*) usunięcie pliku z ustawieniami Photoshopa.
- 3 Na pasku aplikacji kliknij przycisk *Launch Bridge* (*Uruchom program Bridge*) (B), aby otworzyć przeglądarkę.
- 4 W panelu *Favorites* (*Ulubione*) kliknij pozycję *Lessons*, a następnie w polu z miniaturami kliknij dwukrotnie folder *Lesson09*, aby zobaczyć jego zawartość.
- 5 Zaznacz miniaturę pliku *09End.psd* i przyjrzyj mu się uważnie. Jeśli będzie to konieczne, powiększ widok podglądu za pomocą suwaka w dolnej części okna.

Celem ćwiczeń wykonywanych podczas tej lekcji będzie zaprojektowanie opakowania z wykorzystaniem obrazów pobranych z różnych plików. Obrazy te ułożymy w warstwy, dodamy perspektywę i całość odpowiednio wykończymy. Aby zaprezentować klientowi różne wersje, przygotujemy kilka kompozycji warstw.

- 6 Kliknij dwukrotnie plik *09Start.psd*, aby otworzyć go w Photoshopie. Wybierz polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*), zmień nazwę pliku na *09Working.psd* (roboczy) i kliknij przycisk *Save* (*Zapisz*). W oknie *Photoshop Format Options* (*Opcje formatu programu Photoshop*) kliknij *OK*.
- 7 Wyciągnij panel *Layers* (*Warstwy*) z doku warstw i przesun go w górną część obszaru roboczego, a następnie rozciągnij go, aby możliwe było obejrzenie około dziesięciu warstw bez przewijania.



Panel zawiera trzy warstwy, z których dwie są widoczne — szare trójwymiarowe pudełko i tło. Warstwa *Full Art* jest na razie ukryta.

- 8 W panelu *Layers* (Warstwy) zaznacz warstwę *Full Art*. Zauważ, że mimo zaznaczenia warstwa ta nadal pozostaje ukryta.

Przycinanie warstwy kształtem

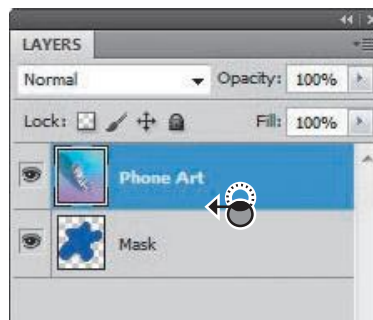
Tworzenie kompozycji rozpoczniemy od otwarcia pliku z obrazem, który wykorzystamy do ozdobienia pudełka. Obraz ten przytniemy do odpowiedniego kształtu.

- 1 Kliknij przycisk *Launch Mini Bridge* (Uruchom program Mini Bridge) (Mb) na pasku aplikacji.
- 2 W panelu *Mini Bridge* kliknij pozycję *Favorites* (Ulubione) i otwórz folder *Lessons*. Następnie w sekcji *Content* (Zawartość) kliknij dwukrotnie najpierw folder *Lesson09*, a potem plik *Phone_Art.psd*.

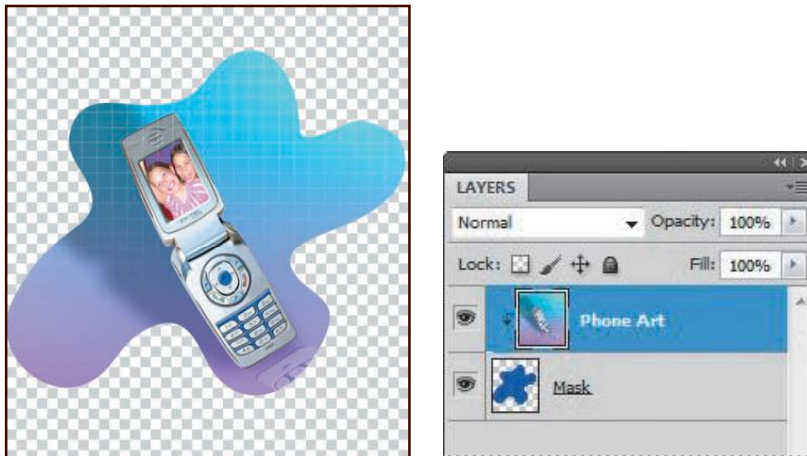
W pliku tym znajdziemy dwie warstwy: *Phone Art* (obraz telefonu) i *Mask* (maska). Zawartość warstwy *Phone Art* przytniemy, aby widoczna była tylko jej część mieszcząca się wewnątrz kształtu znajdującego się na warstwie *Mask*.



- 3 Sprawdź, czy w panelu *Layers* (Warstwy) warstwa *Mask* leży poniżej warstwy *Phone Art*. Kształt przycinający musi być pod obrazem przycinanym.
- 4 Upewnij się, czy zaznaczona jest warstwa *Phone Art*. Następnie wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i ustaw wskaźnik myszy na linii oddzielającej obie warstwy. Gdy wskaźnik przyjmie postać dwóch okręgów (↻), kliknij.

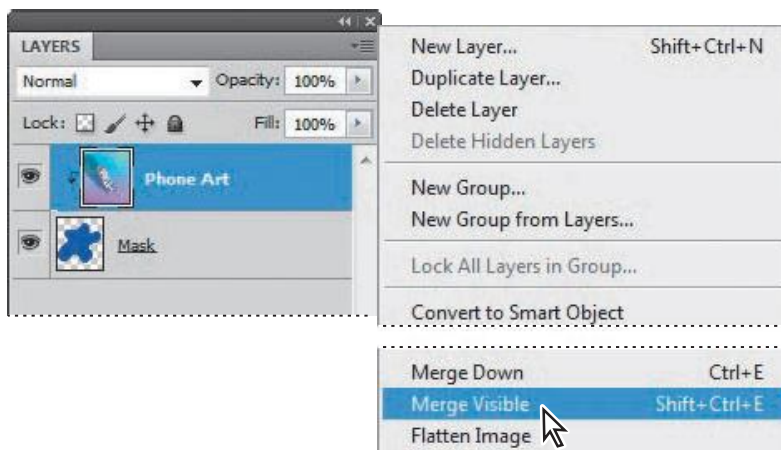


Miniatura warstwy przycinanej, *Phone Art*, przesunie się w prawo, robiąc miejsce dla zagiętej pod kątem prostym strzałki wskazującej na leżącą poniżej warstwę z podkreśloną nazwą.



Tak utworzony obraz przeniesiemy do pliku *Start*, ale wcześniej musimy spłaszczyć obraz do jednej warstwy.

- 5 Z menu panelu *Layers* (Warstwy) wybierz polecenie *Merge Visible* (Scal widoczne).

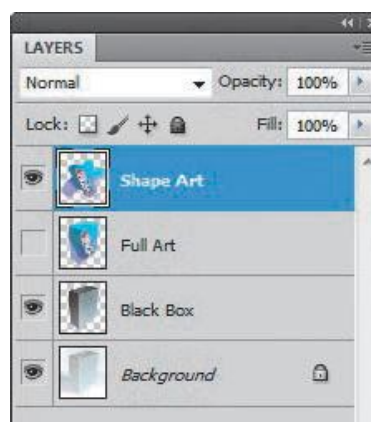


Warstwy można scalać również w inny sposób. Nie należy jednak wybierać polecenia *Flatten Image* (Spłaszcz obraz), bo to spowodowałoby usunięcie przezroczystości istniejącej w obrazie.

Teraz przeniesiemy obraz z jednego pliku do drugiego. Jest to bardzo łatwe — wystarczy go przeciągnąć i upuścić.

- 6 Na pasku aplikacji kliknij przycisk *Arrange Documents* (Ułóż dokumenty) i wybierz układ *2 Up* (2 na górze), aby widzieć oba obrazy.
- 7 Za pomocą narzędzia *Move* (Przesunięcie) przeciągnij scaloną warstwę *Phone Art* z panelu *Layers* (Warstwy) na okno obrazu *09Working.psd*. Warstwa ta zostanie umieszczona nad warstwą aktywną (*Full Art*), a więc na szczycie stosu warstw obrazu *09Working.psd*. Pudełko zostanie częściowo zakryte obrazem z telefonem.


- 8 W panelu *Layers* (Warstwy) obrazu *09Working.psd* kliknij dwukrotnie nazwę warstwy *Phone Art* i zmień ją na *Shape Art* (kształt z obrazkiem). Aby zatwierdzić zmianę nazwy, wciśnij *Enter* bądź *Return*.




- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.
- 10 Zamknij plik *Phone_Art.psd* bez zapisywania wprowadzonych w nim zmian.

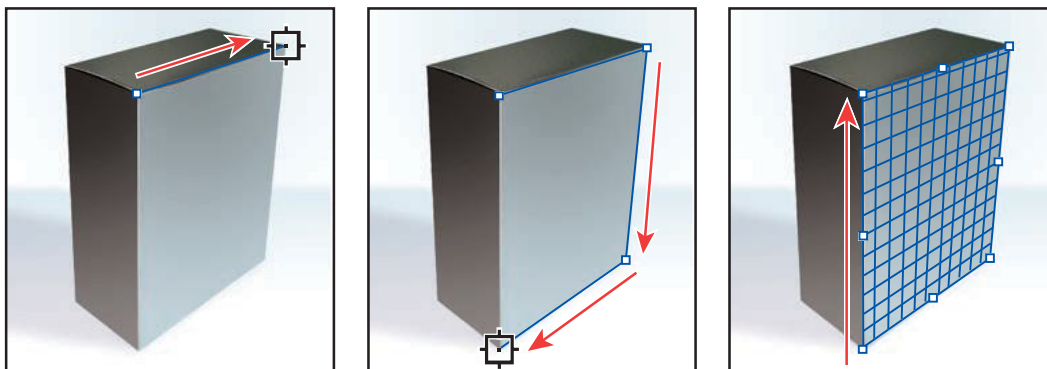
Przygotowanie siatki filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu)

Obrazek mający być ozdobą pudełka nie przylega do niego właściwie. Poprawimy to, opasując obrazek wokół pudełka i nadając mu właściwą perspektywę.

- 1 Mając zaznaczoną warstwę *Shape Art*, wciśnij klawisze *Ctrl+A* (Windows) lub *Command+A* (Mac OS), aby zaznaczyć całą zawartość tej warstwy.
- 2 Wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka zaznaczoną wcześniej zawartość warstwy. Obrazek z telefonem powinien zniknąć, odkrywając pudełko.
- 3 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*). Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*), w którym utworzymy specjalne płaszczyzny dopasowane do perspektywy pudełka.
- 4 Wybierz narzędzie *Create Plane* (*Tworzenie płaszczyzny*) () i kliknij lewy górny narożnik przedniej ściany pudełka, aby rozpocząć konstruowanie płaszczyzny. Wyznaczenie płaszczyzny z właściwą perspektywą jest dużo łatwiejsze, gdy obraz zawiera jakiś prostokątny obiekt.



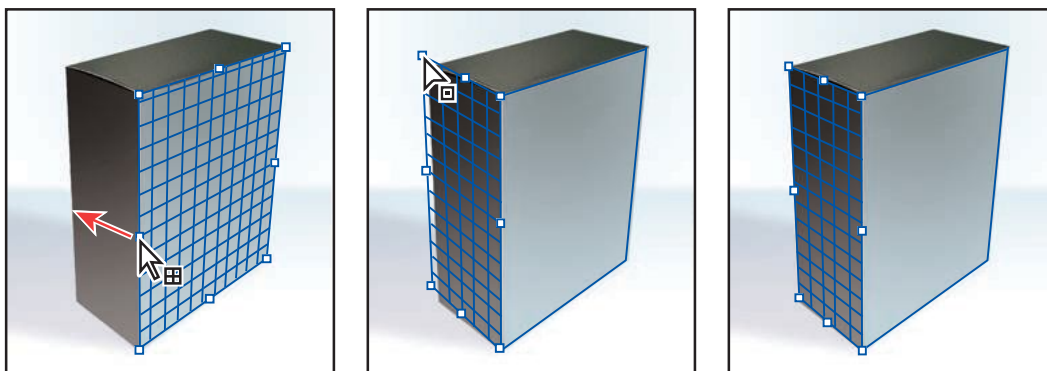
- 5 Kliknij kolejno pozostałe narożniki przedniej ściany pudełka, aby zakończyć tworzenie płaszczyzny perspektywy. Ściana pudełka zostanie pokryta niebieską siatką, a w przyborniku uaktywni się automatycznie narzędzie *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) () , za pomocą którego można poprawić rozmiary i kształt siatki.



- 6 Jeśli okaże się to potrzebne, popraw położenie punktów narożnych siatki, używając narzędzia *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*).

Teraz rozciągniemy tę siatkę na górę i bok pudełka. W ten sposób odtworzymy pełną perspektywę obrazu.

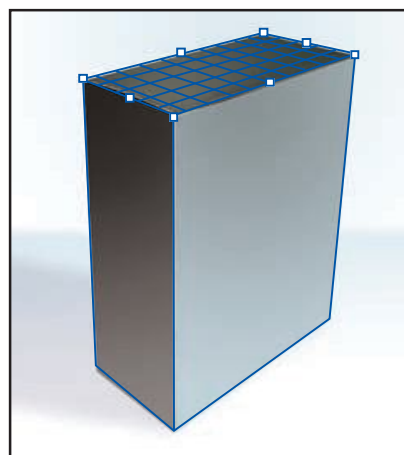
- 7 Przy aktywnym narzędziu *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*) wciśnij klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnij środkowy uchwyt lewej krawędzi siatki w kierunku tylnej ściany pudełka. Płaszczyzna perspektywy zostanie w ten sposób rozciągnięta na boczną ściankę. Siatka na przedniej ścianie zniknie, ale pozostanie tam niebieska ramka.
- 8 W razie konieczności popraw położenie punktów narożnych bocznej siatki, aby dopasować je do narożników pudełka. Użyj do tego celu narzędzia *Edit Plane* (*Edycja płaszczyzny*).




- 9** Po ułożeniu siatki na bocznej ścianie pudełka powtórz czynności z etapów 7. i 8., ale tym razem w odniesieniu do ścianki górnej.

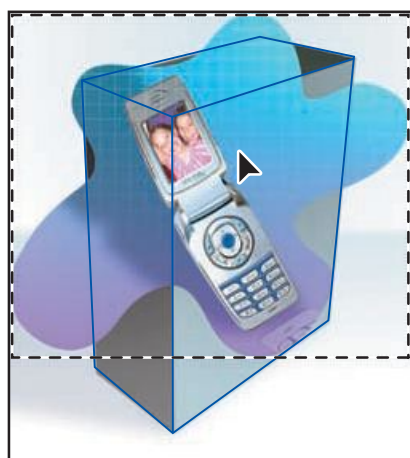
Jeśli trzeba dopasować perspektywę do większej liczby płaszczyzn, można dla każdej z nich utworzyć oddzielną warstwę. Umieszczenie rezultatów działania filtra *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*) na oddzielnych warstwach pozwala zachować nienaruszony obraz oryginalny, a poza tym umożliwia wykorzystanie takich elementów, jak krycie warstw, style i tryby mieszania.

Teraz możemy przystąpić do nadania właściwej perspektywy obrazkowi z telefonem.



● **Uwaga:**
Dopasowanie siatki do ścianek pudełka nie musi być bardzo precyzyjne.

- 10** Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić zawartość schowka na utworzoną siatkę. To spowoduje automatyczne włączenie narzędzia *Marquee* (*Zaznaczanie*) w oknie filtra *Vanishing Point* (*Punkt zbiegu*).
- 11** Za pomocą narzędzia *Marquee* (*Zaznaczanie*) () przesun obrazek na środek przedniej płaszczyzny perspektywy, aby jego większa część znalazła się na głównej ścianie pudełka, ale by również zawijał się na pozostałe ścianki. Ustawienie obrazka na przedniej ścianie ma duże znaczenie dla jego ułożenia na pozostałych płaszczyznach.

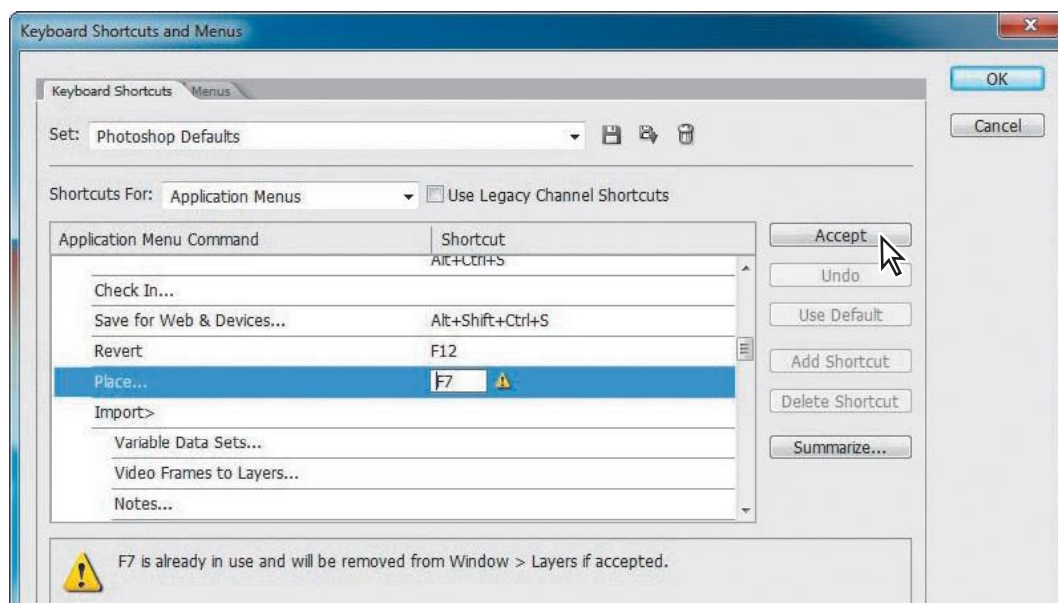


- 12** Jeśli jesteś zadowolony z uzyskanego efektu, kliknij przycisk *OK*.
- 13** Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

Definiowanie własnych skrótów klawiszowych

Photoshop ma zdefiniowane skróty klawiszowe dla większości narzędzi i poleceń, ale możemy również tworzyć własne skróty. Podczas realizowania kolejnych etapów naszej kompozycji umieścimy w niej jeszcze kilka elementów graficznych przygotowanych w programie Adobe Illustrator. Aby przyspieszyć pracę, zdefiniujemy skrót klawiszowy dla polecenia *Place* (*Umieść*).

- 1 Wybierz polecenie *Edit/Keyboard Shortcuts* (*Edycja/Skróty klawiszowe*). Zostanie otwarte okno dialogowe *Keyboard Shortcuts and Menus* (*Skróty klawiszowe i menu*).
- 2 W kolumnie *Application Menu Command* (*Polecenie menu aplikacji*) kliknij trójkącik obok pozycji *File* (*Plik*), aby rozwinąć jej zawartość. Przewiń w dół i zaznacz polecenie *Place* (*Umieść*).
- 3 Wciśnij klawisz *F7*, aby przypisać go jako skrót polecenia. Pojawi się ostrzeżenie, że klawisz *F7* jest już przypisany do polecenia *Window /Layers* (*Okno/Warstwy*), służącego do otwierania i zamykania panelu *Layers* (*Warstwy*).
- 4 Kliknij kolejno przyciski *Accept* (*Zakceptuj*) i *OK*.



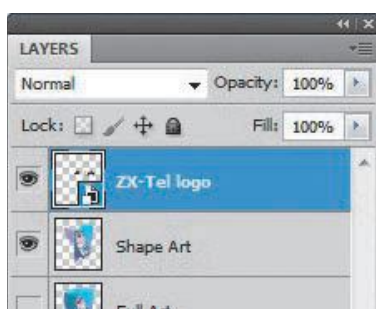
Umieszczanie zaimportowanej grafiki

Teraz zrobimy użytek ze skrótu klawiszowego, który przed chwilą zdefiniowaliśmy, i wzbogacimy nasze pudełko o dodatkowe elementy graficzne. Zaimportowana grafika zawiera napis *ZX-Tel cellular*, utworzony za pomocą narzędzia *Type (Tekst)* w Illustratorze, ale później przekonwertowany do postaci bitmapowej. Uniemożliwia to wprowadzić edycję tekstu, ale za to nie ma niebezpieczeństwa, że osoby korzystające z tego pliku zobaczą tekst w innej postaci z powodu braku odpowiedniej czcionki w systemie.

- 1 Wciśnij klawisz *F7*, aby otworzyć okno dialogowe *Place (Umieść)*.
- 2 Zaznacz plik *ZX-Tel logo.ai* w folderze *Lesson09*. Kliknij przycisk *Place (Umieść)*. Zostanie otwarte okno dialogowe *Place PDF (Umieść PDF)*.
- 3 Pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*. Obrazek z logo zostanie otwarty w trybie *Free Transform (Przekształcanie swobodne)*, więc można go modyfikować.

Polecenie *Place (Umieść)* służy do umieszczania w edytowanym obrazie zdjęć, grafik oraz innych obsługiwanych przez Photoshopa elementów jako obiektów inteligentnych. Jak pamiętamy z poprzednich lekcji, obiekty inteligentne zachowują źródłową postać obrazu z jego wszystkimi oryginalnymi atrybutami. Warstwy obiektów inteligentnych można edytować w sposób nieniszczący. Jednak gdy ich używamy, niektóre filtry i style warstw stają się niedostępne.

- 4 Przeciągnij logo na przednią ściankę pudełka, a następnie zmień jego rozmiary, wykorzystując narożne uchwyty, tak aby rozciągało się mniej więcej na całą szerokość pudełka. Nie musisz robić tego bardzo dokładnie — wkrótce poprawimy wszystko za pomocą filtra *Vanishing Point (Punkt zbiegu)*.
- 5 Jeśli uzyskany efekt jest satysfakcjonujący, wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*. Kolejny element został dodany do naszej kompozycji.



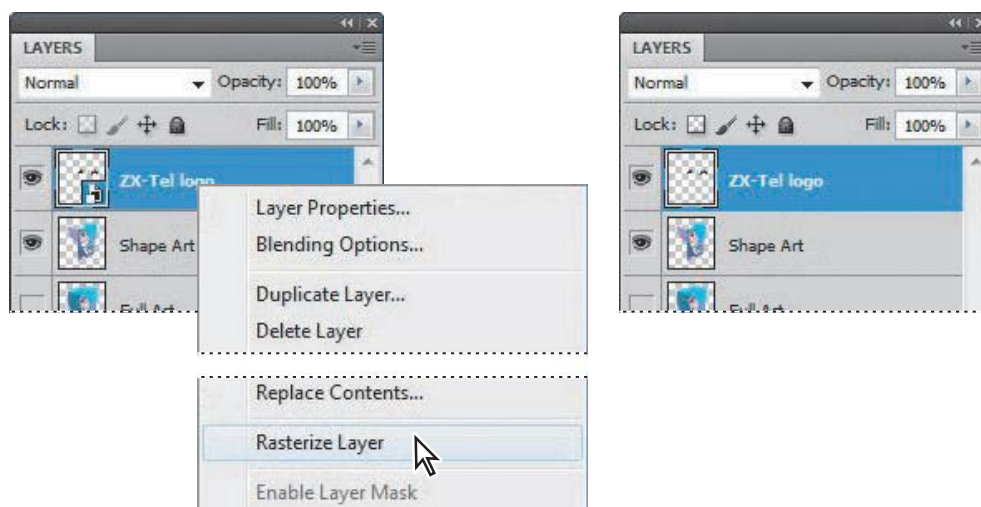
Nowy element będzie widoczny w panelu *Layers (Warstwy)* jako warstwa *ZX-Tel logo*. Mała ikona w prawym dolnym rogu miniatury tej warstwy wskazuje, że jest to obiekt inteligentny (ang. *smart object*).

- 6 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

Dodawanie grafiki z zastosowaniem perspektywy

Dodany przed chwilą tekst poddamy przekształceniom i stylizacji, aby wyglądał bardziej realistycznie i pasował do perspektywy wyznaczonej przez ścianki pudełka. Aby móc skorzystać z filtra *Vanishing Point* (Punkt zbiegu), musimy rozpocząć od konwersji danych wektorowych obiektu inteligentnego na zwykłe piksele.

- 1 W panelu *Layers* (Warstwy) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *ZX-Tel logo* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer* (Rasteryzuj warstwę). Obiekt inteligentny zamieni się w zwykłą warstwę rastrową.



- 2 Wybierz polecenie *Image/Adjustments/Invert* (Obraz/Dopasowania/Odwróć), aby zamienić kolor czarny na szary. Dzięki temu po nałożeniu na pudełko tekst będzie bardziej czytelny.



- 3 Przy aktywnej warstwie *ZX-Tel logo* wybierz polecenie *Select/All* (Zaznacz/Wszystko). W ten sposób zaznaczysz całą zawartość tej warstwy.
- 4 Wybierz polecenie *Edit/Cut* (Edycja/Wytnij).
- 5 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (Filtr/Punkt zbiegu), aby powrócić do siatki perspektywy nałożonej na trójwymiarowe pudełko z rysunkiem telefonu.

- 6 Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić logo na płaszczyznę perspektywy, a następnie ustaw je na przedniej ścianie pudełka.
- 7 Wciśnij klawisze *Ctrl+T* (Windows) lub *Command+T* (Mac OS), aby wyświetlić uchwyty przekształcenia. Przeciągając te uchwyty, dopasuj logo do rozmiarów pudełka. Być może trzeba będzie także obrócić napis.
- 8 Wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij kopię logo na górę pudełka. Po ustawieniu go we właściwym położeniu kliknij przycisk OK.

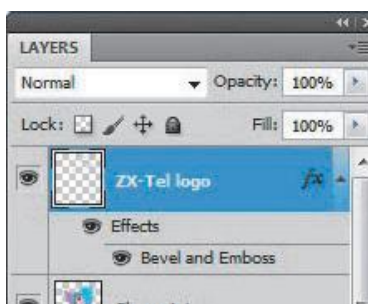


- 9 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.

Dodawanie stylu warstwy

Aby grafice przedstawiającej logo nadać nieco głębi, zastosujemy odpowiedni styl warstwy. Style warstw są to zautomatyzowane efekty, które można przypisywać warstwom obrazu.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznacz warstwę *ZX-Tel logo*.
- 2 Z menu głównego wybierz polecenie *Layer/Layer Style/Bevel and Emboss* (*Warstwa/Styl warstwy/Faseta i płaskorzeźba*). Pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk OK.



Teraz logo ma wyraźne, głębokie krawędzie, dzięki czemu całe pudełko nabrało większej głębi.

Umieszczanie grafiki na ścianie bocznej



Aby ukończyć projekt opakowania, na bocznej ścianie pudełka umieścimy grafikę zawierającą informacje o produkcie.

- 1 Wciśnij klawisz *F7* i zaznacz plik *Side Box Copy.ai*. Następnie kliknij przycisk *Place* (*Umieść*). W oknie dialogowym *Place PDF (Umieść PDF)* pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*.
- 2 Wciśnij klawisz *Shift*; przeciągając narożny uchwyt ramki, z grubsza dopasuj rozmiary grafiki do rozmiarów bocznej ścianki pudełka. Wciśnięciem klawisza *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS) zatwierdź umieszczenie nowego elementu.



- 3 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *Side Box Copy* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer* (*Rasteryzuj warstwę*).

Aby uczynić tekst bardziej czytelnym, zaznaczymy go i zmienimy kolor.

- 4 Z przybornika wybierz narzędzie *Polygonal Lasso* (*Lasso wielokątne*) () , ukryte pod narzędziem *Lasso* (*Lasso*) () .
- 5 Kolejnymi kliknięciami obrysuj górny blok tekstu. Następnie wciśnij klawisz *Shift* i obrysuj dolny fragment tekstu. W ten sposób cały tekst zostanie zaznaczony. Staraj się nie zaznaczyć wykresu.

Użyliśmy narzędzia *Polygonal Lasso* (*Lasso wielokątne*), ponieważ wiersze tekstu tworzą dość nieregularny kształt, chociaż w tym przypadku można byłoby użyć również narzędzia *Rectangular Marquee* (*Zaznaczanie prostokątne*).

- 6 Wciśnij klawisze *Ctrl+I* (Windows) lub *Command+I* (Mac OS), aby zamienić kolor czarny na biały. Następnie wybierz polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).



Dopasowanie kolejnej grafiki do perspektywy obrazu

Umieszczony w obrazie nowy element graficzny nałożymy teraz na boczną ściankę pudełka.

- 1 Uaktywnij warstwę *Side Box Copy*, a następnie wybierz polecenie *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*).
- 2 Wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka zawartość warstwy.
- 3 Wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*).
- 4 Wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić grafikę na płaszczyznę perspektywy.
- 5 Ustaw grafikę, by pasowała do ścianki bocznej. W razie potrzeby wciśnij klawisze *Ctrl+T* (Windows) lub *Command+T* (Mac OS) i za pomocą uchwytów przekształcenia skoryguj położenie i rozmiary grafiki.
- 6 Po uzyskaniu satysfakcjonującego rezultatu kliknij przycisk OK.



Całą procedurę umieszczania grafiki i dopasowywania jej do perspektywy obrazu powtórzymy jeszcze raz.

- 7 Wciśnij klawisz *F7* i odszukaj, a następnie umieść w obrazie zawartość pliku *Special Offer.ai*. Po zamknięciu okna przyciskiem OK zmniejsz rozmiary grafiki, aby zmieściła się w lewym dolnym rogu przedniej ścianki pudełka. Zatwierdź umieszczenie grafiki klawiszem *Enter* lub *Return*.
- 8 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przy wciśniętym klawiszu *Control* (Mac OS) warstwę *Special Offer* i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Rasterize Layer* (*Rasteryzuj warstwę*). Warstwa nie będzie już obiektem inteligentnym.

- 9 Dopasuj grafikę *Special Offer* do perspektywy, postępując tak samo jak w przypadku grafik umieszczanych wcześniej:
- przy aktywnej warstwie *Special Offer* wybierz polecenie *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*),
 - wciśnij klawisze *Ctrl+X* (Windows) lub *Command+X* (Mac OS), aby wyciąć i przenieść do schowka obszar zaznaczony,
 - wybierz polecenie *Filter/Vanishing Point* (*Filtr/Punkt zbiegu*),
 - wciśnij klawisze *Ctrl+V* (Windows) lub *Command+V* (Mac OS), aby wkleić zawartość schowka,
 - ustaw grafikę w lewym dolnym rogu przedniej ścianki pudełka i kliknij przycisk OK.
- 10 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat dotychczasowej pracy.



Dodanie warstwy korekcyjnej

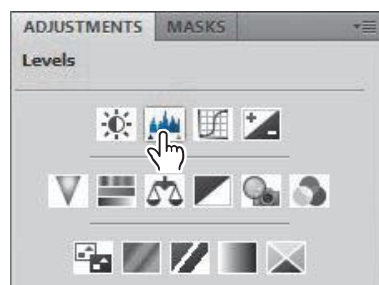
Aby zwiększyć realizm kompozycji, dodamy warstwę korekcyjną (dopasowania), wprowadzając cień na bocznej ścianie pudełka.

Warstwy korekcyjne umożliwiają modyfikowanie kolorów i tonów obrazu bez trwałego naruszania wartości oryginalnych. Na przykład jeśli utworzymy warstwę korekcyjną typu *Color Balance* (*Balans kolorów*), stworzymy sobie możliwość swobodnego eksperymentowania z kolorami obrazu — wszelkie zmiany będą wprowadzane wyłącznie na warstwie korekcyjnej. Jeśli zdecydujemy się przywrócić pierwotny wygląd obrazu, będziemy mogli to zrobić przez zwykłe ukrycie lub usunięcie tej warstwy.

Warstwy korekcyjne stosowaliśmy już w poprzednich lekcjach. Tym razem dodamy warstwę *Levels* (*Poziomy*) i za jej pomocą zwiększymy zakres tonalny w obszarze zaznaczonym, uzyskując w ten sposób wzmocnienie kontrastu. Warstwa korekcyjna wpływa na wygląd wszystkich warstw leżących niżej, o ile podczas jej tworzenia nie jest aktywne żadne zaznaczenie.

- 1 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij warstwę *Side Box Copy*, aby ją uaktywnić.
- 2 Z przybornika wybierz narzędzie *Polygonal Lasso* (*Lasso wielokątne*) (⌘) i klikając w narożnikach, zaznacz boczną ściankę pudełka.

- 3 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) kliknij przycisk *Levels* (*Poziomy*), aby utworzyć warstwę korekcyjną. Jeśli panel *Adjustments* (*Dopasowania*) nie jest otwarty, wybierz polecenie *Windows/Adjustments* (*Okno/Dopasowania*).



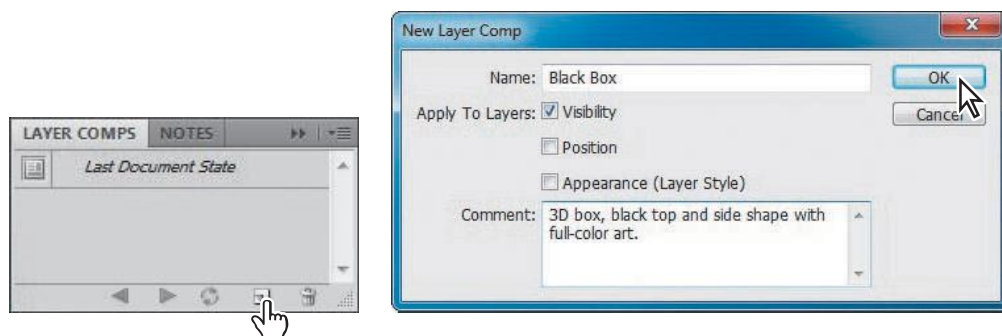
- 4 W panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij dwukrotnie nazwę *Levels 1* (*Poziomy 1*) i zmień ją na *Shadow* (cień). Nową nazwę zatwierdź klawiszem *Enter* lub *Return*.
- 5 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) przeciągnij prawy (biały) suwak poziomów wyjściowych do wartości około 210, aby zmniejszyć jasność, a następnie kliknij przycisk *Return to adjustment list* (*Powrót do listy dopasowania*) (◀) w dolnej części panelu.
- 6 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultat swojej pracy.
- 7 Zaobserwuj zmiany w wyglądzie obrazu wprowadzone przez warstwę dopasowania, wyłączając i włączając ją kliknięciami ikony oka (👁) w kolumnie widoczności. Gdy skończysz, włącz widoczność wszystkich warstw z wyjątkiem *Full Art*.



Kompozycje warstw

Następnym etapem będzie zapisanie aktualnej konfiguracji jako kompozycji warstw. Kompozycje warstw pozwalają w łatwy sposób przełączać się między różnymi układami warstw i efektów w obrębie tego samego pliku. Można powiedzieć, że kompozycja warstw jest czymś w rodzaju zdjęcia zrobionego przy określonym stanie panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 1 Wybierz polecenie *Window/Layer Comps* (*Okno/Kompozycje warstw*).
- 2 U dołu panelu *Layer Comps* (*Kompozycje warstw*) kliknij przycisk *Create New Layer Comp* (*Utwórz nową kompozycję warstw*). Nową kompozycję nazwij *Black Box* (czarne pudełko) i w polu *Comment* (*Komentarz*) wpisz krótki jej opis: *3D box, black top and side shape with full-color art* (pudełko trójwymiarowe, czarna góra i bok pokryty kolorową grafiką). Kliknij przycisk *OK*.



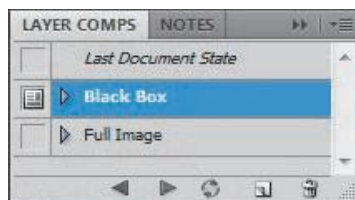
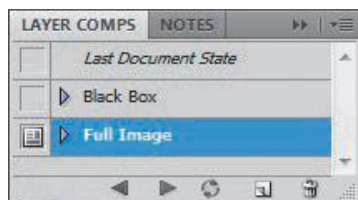
Teraz dokonamy pewnych zmian i zapiszemy nowy wygląd pudełka jako kolejną kompozycję warstw.

- 3 W panelu *Layers* (*Warstwy*) ukryj warstwy *Black Box* i *Shape Art* oraz włącz widoczność warstwy *Full Art*.



Tę wersję pudełka zapiszemy jako nową kompozycję warstw.

- 4 U dołu panelu *Layer Comps* (Kompozycje warstw) kliknij przycisk *Create New Layer Comp* (Utwórz nową kompozycję warstw). Wpisz nazwę *Full Image* (pełny obraz) i opis *3D box, blue top with full-color art* (pudełko trójwymiarowe, niebieska góra z kolorową grafiką). Kliknij przycisk *OK*.
- 5 Porównaj obie wersje pudełka, włączając w panelu *Layer Comps* (Kompozycje warstw) na przemian obie kompozycje.



Kompozycje warstw można wykorzystać również do dokumentowania wyglądu warstw — czy mają przypisane jakieś style i jakie są ich tryby mieszania.

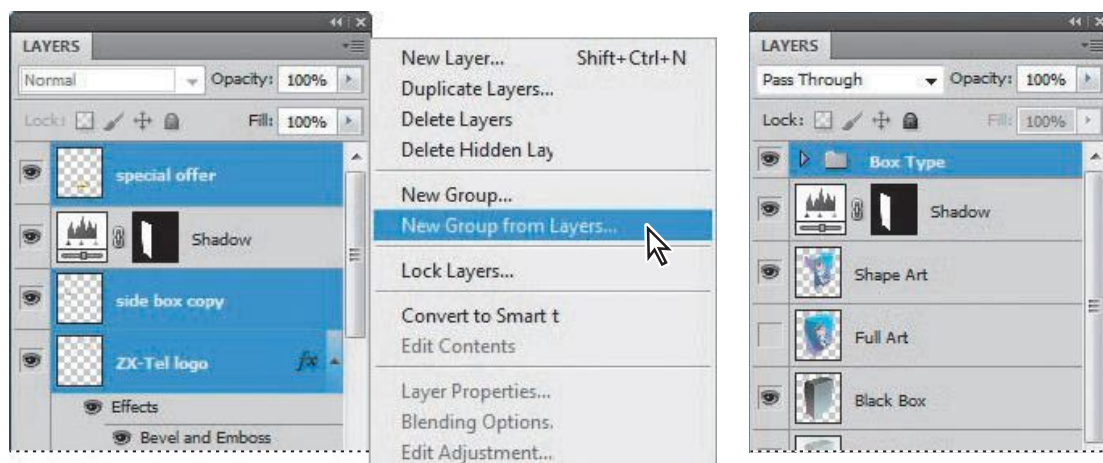
- 6 Wybierz polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz), aby zapisać rezultat swojej pracy.

Zarządzanie warstwami

Kompozycje warstw to wspaniały sposób prezentowania różnych wersji opracowywanego projektu. Równie pożyteczną jest możliwość łączenia warstw w grupy według ich zawartości. W kolejnym ćwiczeniu zorganizujemy w ten sposób wszystkie elementy tekstowe i graficzne.

- 1 W panelu *Layers* (Warstwy) zaznacz warstwy *Special Offer*, *Side Box Copy* i *ZX-Tel logo*. W tym celu kliknij każdą z nich, trzymając wciśnięty klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS).

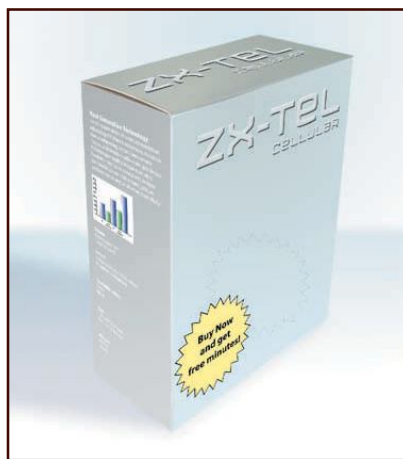
- 2 Z menu panelu wybierz polecenie *New Group from Layers* (Nowa grupa z warstw). Jako nazwę grupy wpisz *Box Type* (tekst pudełka) i kliknij przycisk OK.



- 3 Wciskając klawisz *Shift*, zaznacz warstwy *Shadow*, *Shape Art* i *Full Art*, a następnie powtórz etap 2. W oknie dialogowym *New Group from Layers* (Nowa grupa z warstw) wpisz nazwę grupy *Box Artwork* (grafika pudełka) i kliknij przycisk OK.

Grupy warstw ułatwiają porządkowanie i zarządzanie pojedynczymi warstwami. Grupę można w razie potrzeby rozwinąć i obejrzeć zawarte w nim warstwy lub zwinąć i w ten sposób uprościć widok palety. Kolejność warstw w grupie może być zmieniana.

- 4 Kliknij ikony oka obok każdej grupy warstw, aby wyłączyć ich widoczność, i sprawdź w ten sposób, jak warstwy zostały pogrupowane. Następnie przywróć widoczność obu grup.

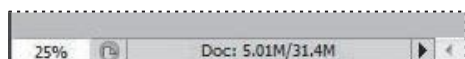


Pod wieloma względami grupy warstw funkcjonują dokładnie tak samo jak pojedyncze warstwy. Można je zaznaczać, kopiować, przesuwać, a nawet przypisywać im rozmaite atrybuty i maski. Każda modyfikacja grupy przenosi się na wszystkie tworzące ją warstwy.

Splaszczanie wielowarstwowego obrazu

Teraz, tak jak w poprzednich lekcjach, splaszczymy nasz obraz. Wszystkie warstwy zostaną połączone w jedną warstwę tła, co znacząco zmniejszy rozmiar pliku. Jeśli zamierzamy przesłać plik w celu wykonania wydruków próbnych, dobrym pomysłem będzie zapisanie dwóch wersji: jednej — zawierającej wszystkie warstwy, które w razie potrzeby można ponownie zmodyfikować, oraz drugiej, splaszczonej, przeznaczonej do wysłania do drukarni.

- 1 Na początek przyjrzyj się liczbom w lewym dolnym rogu okna obrazu lub okna programu. Jeśli rozmiar pliku (na przykład *Doc: 5,01M/43M*) nie jest widoczny, kliknij strzałkę u dołu okna, rozwiń menu i wybierz z niego opcję *Show/Document Sizes* (*Pokaż/Rozmiar dokumentu*).



Pierwsza liczba jest wielkością obrazu drukowanego, która jest zbliżona do rozmiaru, jaki miałby plik w formacie Photoshopa po splaszczeniu. Liczba po prawej stronie wskazuje przybliżoną wielkość aktualnego pliku z wszystkimi warstwami i kanałami.

- 2 Wybierz polecenie *Image/Duplicate* (*Obraz/Powiel*). Utworzonej w ten sposób kopii pliku nadaj nazwę *09Final.psd* i kliknij przycisk OK.
- 3 Z menu panelu *Layers* (*Warstwy*) wybierz polecenie *Flatten Image* (*Splaszcz obraz*). W oknie z pytaniem, czy usunąć warstwy ukryte, kliknij OK.

Wszystkie warstwy obrazu *09Final.psd* zostały połączone w jedną warstwę tła. Teraz obydwa rozmiary pliku widoczne w lewym dolnym rogu okna obrazku są takie same i równe mniejszemu z tych, które były wyświetlane poprzednio. Zauważ, że po splaszczeniu obszary przezroczyste stały się białe.



- 4 Wybierz polecenie *Edit/Undo Flatten Image* (*Edycja/Cofnij Splaszcz obraz*).

W następnym ćwiczeniu wypróbujemy inny sposób łączenia warstw i zmniejszania rozmiarów pliku.

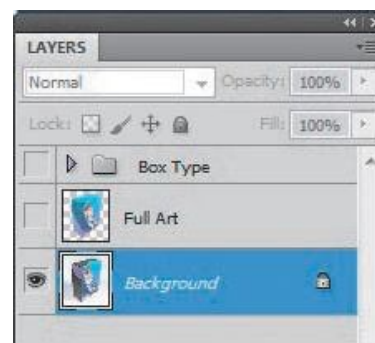
Scalanie warstw i ich grup

W przeciwieństwie do splaszczania obrazu scalanie warstw pozwala nam decydować, które warstwy mają być splaszczane, a które nie.

W tym ćwiczeniu scalimy wszystkie elementy pudełka z wyjątkiem warstw należących do grupy *Box Type* oraz warstwy *Background*. Warstwy te będą mogły być później bez przeszkód edytowane.

- 1 W panelu *Layers* (Warstwy) kliknij ikonę oka obok grupy *Box Type*, aby ją ukryć.
- 2 Zaznacz grupę *Box Artwork*.
- 3 Z menu głównego wybierz polecenie *Layer/Merge Visible* (Warstwa/Scal widoczne). Warstwy, które nie są widoczne w grupie warstw, nie zostaną scalone.
- 4 Wybierz polecenie *Edit/UndoMerge Visible* (Edycja/Cofnij Scal widoczne).

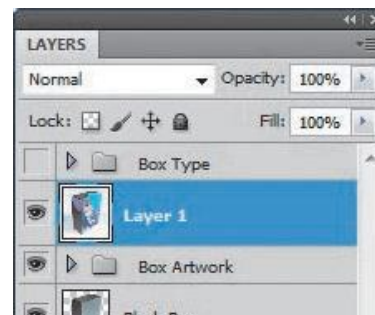
Wypróbujemy jeszcze inną metodę łączenia warstw i zmniejszania rozmiarów pliku.



Stemplowanie warstw

Stemplowanie warstw pozwala połączyć korzyści, jakie daje spłaszczenie obrazu, z jednoczesnym zachowaniem wybranych warstw w stanie nienaruszonym. Polega ono na umieszczeniu obrazu powstałego w wyniku scalenia w nowej warstwie i pozostawieniu oryginalnych wersji warstw scalanych. Takie rozwiązanie bywa przydatne, gdy potrzebny nam jest obraz spłaszczony, a jednocześnie chcemy zachować niektóre jego warstwy.

- 1 W panelu *Layers* (Warstwy) zaznacz grupę *Box Artwork*.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i wybierz polecenie *Layer/Merge Group* (Warstwa/Scal grupę). W panelu pojawi się nowa warstwa, która będzie zawierać efekt spłaszczenia wybranych warstw. Aby zmniejszyć rozmiar pliku, możesz usunąć oryginalne warstwy.



- 3 Wybierz polecenie *File Save* (Plik/Zapisz). W oknie dialogowym *Save As* (Zapisz jako) kliknij przycisk *Save* (Zapisz). Plik zostanie zapisany w formacie *Photoshop*. W oknie *Photoshop Format Options* (Opcje formatu programu *Photoshop*) kliknij *OK*.

Trójwymiarowa kompozycja została ukończona. Wypróbowaliśmy również rozmaite sposoby zapisywania efektów swojej pracy.

Pytania kontrolne

- 1 Dlaczego warto łączyć warstwy w grupy?
- 2 Jak można przyciąć warstwę zgodnie z zadaniem kształtem?
- 3 Jak działają warstwy dopasowania i jakie korzyści daje ich stosowanie?
- 4 Czym są style warstwy i do czego można je wykorzystać?
- 5 Jakie są różnice między spłaszczaniem, scalaniem i stemplowaniem warstw?

Odpowiedzi

- 1 Grupy ułatwiają organizowanie i manipulowanie warstwami. Na przykład można jednocześnie przesunąć wszystkie zgrupowane warstwy, zmienić ich cechy lub dodać do nich maskę.
- 2 Warstwę, która ma być przycinana, należy umieścić nad warstwą zawierającą kształt tnący. Następnie należy zaznaczyć pierwszą z nich, wcisnąć klawisz *Alt* lub *Option* i kliknąć linię oddzielającą owe warstwy. Warstwa przycinana zostanie przesunięta w prawo, a przed jej miniaturą pojawi się strzałka wskazująca w dół na warstwę przycinającą.
- 3 Warstwy dopasowania (korekcyjne) są specjalnym rodzajem warstw Photoshopa, wykorzystywanym do korygowania kolorów i tonów obrazu bez zmieniania rzeczywistych pikseli. Warstwy te możemy włączać i wyłączać, edytować, usuwać i maskować.
- 4 Style warstwy są konfigurowalnymi efektami specjalnymi dodawanymi do warstwy. Po zastosowaniu styl możemy w dowolnym momencie zmodyfikować lub usunąć.
- 5 Spłaszczenie obrazu oznacza połączenie zawartości wszystkich warstw w jedną — warstwę tła. Dzięki temu rozmiary pliku ulegają znacznemu zmniejszeniu. Scalanie umożliwia wybranie warstw przeznaczonych do spłaszczenia; warstwy te są zastępowane jedną warstwą. Stemplowanie pozwala połączyć korzyści wynikające ze spłaszczenia obrazu z możliwością zachowania niektórych warstw; spłaszczane warstwy umieszczane są w nowej warstwie, a oryginalne pozostają bez zmian.