

рис. 11

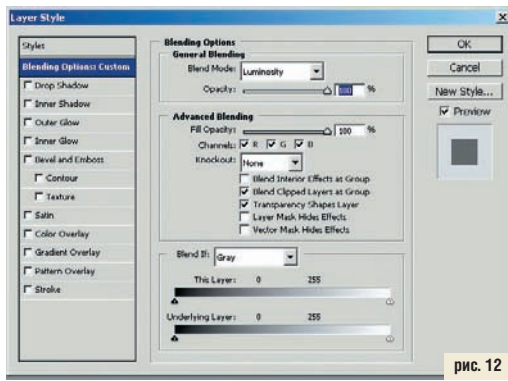


рис. 12

Стили слоев

Вы, возможно, удивитесь, если узнаете, что режимы наложения — всего лишь часть того, что называется стилями слоев. В то время как режимы наложения присутствуют на самой палитре слоев и всегда находятся под рукой, стили замаскировались опцией меню **Blending Option**, доступ к которой можно получить, кликнув правой клавишей мыши по слою в палитре (рис. 11), если только этот слой не **Background** — у него нет стилей.

После манипуляции мышкой мы попадаем в окно **Layer Style** (рис. 12). Все, о чем мы говорили про режимы наложения, уместилось здесь в одной верхней строчке **Blending Option** и верхней зоне середины окна **General Blending** — там заметно то самое выпадающее меню режимов и движок непрозрачности **Opacity**. Все остальное будет дальнейшим расширением режимов наложения.

В **Advanced Blending** движком **Fill Opacity** можно изменять непрозрачность отдельных цветовых каналов, которые включаются/выключаются чуть ниже, там, где стоят галочки **Channels**. Кстати, количество каналов будет зависеть от той цветовой модели, в которой вы работаете.

Чуть ниже находится **Knockout**. Дословно переводится как «нокаут», но в пособиях по Photoshop именуется «вырубка». Из чего можно сделать вывод, что «нокаут» — это по-научному и спортивно, а «вырубка» — дизайнерско-полиграфический жаргон с криминальным оттенком. Вероятно, авторы Photoshop немного перемудрили с этим пунктом, поскольку в многочисленных примерах обработки изображений он практически не упоминается, поэтому нет смысла останавливаться на нем подробнее. Зато расположенная ниже опция **Blend If** заслуживает самого пристального внимания.

Выпадающее меню **Blend If** позволяет производить наложение как по всем цветовым каналам одновременно, так и по каждому в отдельности. Слайдеры этого раздела задают диапазоны пикселей, которые будут рабочими для верхнего и нижнего слоев. Правый и левый ползунки нужны для ограничения самых светлых и самых темных пикселей. **This Layer** просто оставляет внутри себя пиксели, принимающие участие в формирова-

нии изображения. **Underlying Layer** задает пиксели нижнего слоя, которые проступят сквозь слой текущий, расположенный выше.

Если кликнуть мышью по ползунку, удерживая нажатой клавишу **Alt**, то любой из ползунков разделится на две час-

ти, которые можно растащить пошире. Этим мы добьемся плавного ограничения на участие пикселей в нашей затее — фактически размоем границы диапазонов.

Эта опция эффективно используется для создания разнообразных художественных эффектов, от выделения части изображения до имитации сплит-тонирования.

Несмотря на то что начался новый раздел про стили слоев, мы так и не отошли пока от режимов наложения. Что ж, теперь самое время перейти именно к стилям, тем более что все опции окна **Layer Style** ниже **Blending Option** как раз и формируют стиль слоя. Сотворив что-то особенное, можно сохранить эту находку, нажав кнопку **New Style...** ваша комбинация опций станет доступна для применения одним кликом в специальной палитре **Styles**, которая включается через главное меню: **Windows > Styles**. Она уже содержит набор предустановленных стилей, и к ним добавится ваш собственный.

Пожалуй, наиболее наглядным будет представить варианты стилей в виде иллюстраций. Сделаем два слоя и в верхнем напишем слово **LAYER** — и в тему, и достаточно простой объект, чтобы видеть все изменения. Как только к слою будет применен какой-либо стиль, справа от его миниатюры появится пиктограмма — кружок с буквой «f». Еще правее — кнопка, раскрывающая список эффектов, в котором можно их включать и выключать, нажимая на пиктограмму глаза.

Drop Shadow (рис. 13) — тень от объекта. Можно менять: режим наложения тени, непрозрачность, угол падения света, дистанцию, рассеивание, размер, профиль контура и зашумленность.

Inner Shadow (рис. 14) — аналог **Drop Shadow**, только тень внутренняя. В предыдущем эффекте тень имитирует выпуклость объекта, а в этом — вогнутость.

Outer Glow (рис. 15) — свечение по краям. Можно менять: режим наложения, непрозрачность, шумность, тип и технику

заливки, размер, профиль контура.

Inner Glow (рис. 16) — аналогично **Outer Glow**, но объект будет «светиться» изнутри.

Bevel and Emboss (рис. 17) — этот режим имеет две дополнительные опции: **Contour** и **Texture**. На иллюстрации они включены все. Эффект позволяет создавать выпуклые и вогнутые объекты, задавать профиль контура (**Contour**) и текстуру поверхности (**Texture**).

Можно менять: стиль и технику применения эффекта, размер, резкость, угол освещения, режимы и цвет наложения в тенях и светах.

Satin (рис. 18) — имитирует обтягивание объекта материалом типа шелка. Впрочем, текстура ее совершенно незаметна, поэтому есть смысл говорить просто об оригинальном освещении. Можно менять: режимы наложения, цвет, непрозрачность, угол падения света, дистанцию, размер, профиль контура.

Color Overlay (рис. 19) — полная заливка объекта. Можно менять: режим наложения и непрозрачность. Резонно спросить: зачем это надо, если можно просто залить объект, не заморачиваясь со стилями? Это так, но разница в том, что, используя стили, мы не



рис. 13



рис. 18



рис. 14



рис. 19



рис. 15



рис. 20



рис. 16



рис. 21



рис. 17



рис. 22

затрагиваем сам объект. И ту же заливку можно просто выключить на время простым кликом мыши, что практически невозможно в любом другом случае.

Gradient Overlay (рис. 20) — тоже заливка, но градиентом. Можно задать как сам градиент, так и угол его заливки.

Pattern Overlay (рис. 21) — продолжаем заливать, но теперь текстурой. Естественно, текстуру можно менять.

Stroke (рис. 22) — обводка объекта цветом, градиентом или текстурой. Один из самых эффективных способов формировать контурный текст.