



рис. 11

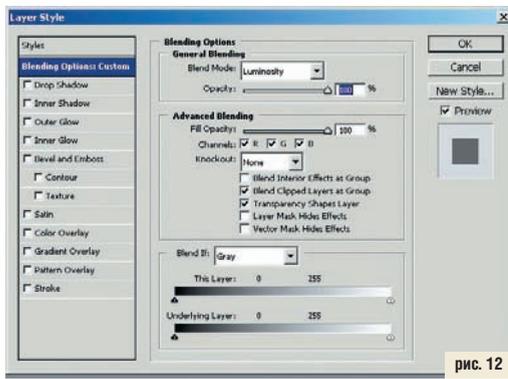


рис. 12

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.