



рис. 23



рис. 24



рис. 25



рис. 26



рис. 27



рис. 28



рис. 29



рис. 30

### Простые режимы

**Normal** — здесь ничего особенного не происходит: верхние пиксели (мы здесь будем рассуждать именно на уровне пикселей) просто закрывают собой нижние. Исходное изображение на рис. 10 как раз и демонстрирует этот режим наложения.

**Dissolve** — изменения, вносимые этим режимом, заметны только при непрозрачности слоя Opacity, отличном от 100%. Это могут быть растушеванные края или просто уменьшенная непрозрачность (рис. 23). В нашем примере Opacity верхнего слоя равно 50% и видно, что пиксели верхнего слоя хаотично замещаются пикселями нижнего. Получается этакая рябенькая картинка. Для варианта «сам на себя» этот режим бесполезен.

### Режимы затемнения

**Darken** — в верхнем слое остаются видимыми те пиксели, которые темнее пикселей нижнего слоя. Это уже тот случай, когда лучше один раз увидеть (рис. 24). Таким образом можно, например, художественно скрыть часть изображения. Справа изменений практически незаметно.

**Multiply** — происходит затемнение верхнего слоя с уменьшением его непрозрачности (рис. 25). Фактически картинка верхнего слоя затемняет все пиксели нижнего слоя, причем тем сильнее, чем меньше белого цвета она содержит. В любом случае, результат оказывается темнее оригинала. И справа тоже. Режим можно использовать для затемнения с помощью наложения изображения самого на себя.

**Color Burn** — случай, аналогичный предыдущему, только здесь одновременно увеличивается контрастность (рис. 26).

**Linear Burn** — темно, еще темнее... Все то же самое, что в Color Burn, но еще и уменьшается яркость (рис. 27).

### Осветление

**Lighten** — режим, обратный Darken. При нем остаются видимыми те пиксели верхнего слоя, которые светлее пикселей нижнего слоя (рис. 28).

**Screen** — противоположный режиму Multiply. Чем светлее участки верхнего слоя, тем больше осветляются аналогичные участки нижнего слоя (рис. 29). Режим весьма эффективен для осветления темных изображений, только для этого надо иметь в обоих слоях одну и ту же картинку.

**Color Dodge** — нижнее изображение осветляется в зависимости от цветов верхнего слоя. При этом уменьшается контрастность и, судя по цветовому кругу, в верхнем слое сужается диапазон передаваемых цветов (рис. 30).

**Linear Dodge** — аналогично Color Dodge, но осветление происходит за счет увеличения яркости (рис. 31). В нашем примере

незначительные отличия Linear и Color Dodge слабо заметны лишь на цветовом круге — отсюда легко понять, что не на всякую комбинацию изображений режимы наложения действуют одинаково эффективно.

### Световые эффекты

**Overlay** — в этом случае к верхнему слою применяется либо режим Multiply, либо Screen, что зависит от цвета пикселей нижнего слоя (рис. 32). В уме это представить себе совершенно невозможно, поэтому, если есть подозрение, что этот режим может быть вам интересен, — просто примените его и посмотрите, что получится.

**Soft Light** — пиксели нижнего слоя осветляются или затемняются в зависимости от их положения относительно 50% серого. Степень осветления/затемнения определяется верхним слоем (рис. 33). На первый взгляд режим не очень-то и впечатляющий, но однажды именно с помощью него мне удалось подчеркнуть особую «стеклянность» здания, сделанного именно из стекла и металла. И с тех пор этот режим я очень зауважал.

**Hard Light** — аналогичен предыдущему режиму, но в дополнение к ориентировке на 50% серого для затемнения и осветления используются режимы Multiply и Screen (рис. 34).

**Vivid Light** — пиксели нижнего слоя, которые светлее 50% серого, осветляются еще больше путем уменьшения контраста. А те, которые темнее 50% серого, затемняются повышением контраста (рис. 35).

**Linear Light** — аналогично предыдущему, только осветление и затемнение происходит за счет изменения яркости (рис. 36).

**Pin Light** — если цвет пикселя верхнего слоя светлее 50% серого, то осветляется более темный пиксель нижнего слоя. Если верх темнее 50% серого, то более светлый нижний пиксель затемняется (рис. 37). При наложении слоя самого на себя эффект незаметен.

**Hard Mix** — сильнодействующее средство. Количество цветов сокращается до восьми основных, причем пиксели верхнего слоя осветляют или затемняют собраты его нижнего слоя (рис. 38).

### Инверсия

**Difference** — результирующий цвет равен разнице в яркостях нижнего и верхнего цветов. Цвета могут получаться самые неожиданные для восприятия, но достаточно четко определяемые математически. Черный цвет оставляет фон без изменений, а белый его полностью инвертирует (рис. 39). Само из себя изображение вычитается, не оставляя ничего, то есть один черный цвет.