

3

Praca z warstwami

Zarówno program Adobe Photoshop jak i ImageReady pozwala umieszczać tworzoną lub wklejaną grafikę na różnych płaszczyznach, zwanych warstwami, i operować na nich. W tej lekcji poznasz podstawowe zagadnienia związane z pracą na warstwach. Nauczysz się:

- Operować grafiką na warstwach
- Tworzyć nowe warstwy
- Pokazywać i ukrywać warstwy
- Wybierać warstwy
- Usuwać grafikę z warstw
- Zmieniać położenie warstw, aby uzyskać odpowiednią kompozycję
- Modyfikować parametry warstw w celu uzyskania określonych efektów
- Łączyć warstwy
- Tworzyć warstwy tekstowe
- Stosować style warstw w celu uatrakcyjnienia grafiki
- Zapisywać obraz z wieloma warstwami i spłaszczać warstwy

Lekcja powinna zakończyć się po około 120 minutach całkowitym opaniem materiału. Wykonywane ćwiczenia dotyczą programu Adobe Photoshop, ale bez większego wysiłku mogą zostać powtórzone w programie ImageReady. Co też zaleca się zrobić jeśli materiał nie jest do końca przyswojony. Przygotuj się do przećwiczenia lekcji i skopiuj do lokalnego katalogu **Moje dokumenty** katalog **Photoshop–Lekcja3** z podanej przez prowadzącego lokalizacji.

Organizacja pracy na warstwach

Każdy plik graficzny stworzony w Photoshopie zawiera jedną lub więcej warstw. Nowe pliki przeważnie zawierają tylko warstwę tła wypełnioną jednolitym kolorem, obrazem lub przezroczystą. Wszystkie operacje związane z warstwami można wykonać za pomocą palety *Layers*.

Wszystkie nowe powstające warstwy w obrazie są przezroczyste dopóki nie wypełnimy ich grafiką. Praca z warstwami jest podobna do pracy z arkuszami przezroczystej folii z narysowanymi rysunkami na poszczególnych arkuszach. Każdy z arkuszy może być pojedynczo modyfikowany, usuwany lub przesuwany względem innych. Kiedy ułożymy je razem w stos, otrzymamy jedną z wielu możliwych kombinacji.


Adobe Photoshop – Praca z warstwami

Tworzenie i przeglądanie warstw

Rozpoczniemy lekcję od otwarcia pliku i przeniesienia warstwy do innego obrazu.

- 1 Otwórz plik *L3_warstwy_pocz.psd* z katalogu Photoshop-Lekcja3, który znajduje się na twoim dysku twardym w katalogu *Moje dokumenty*.

Teraz dodamy do otwartego dokumentu nową warstwę, przez przeciągnięcie obrazu z innego pliku.

- 2 Otwórz plik *L3_warstwy zegar.psd*.
- 3 Wybierz teraz narzędzie **Move** - .
- 4 Przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij obraz z pliku *L3_warstwy zegar.psd* do pliku *L3_warstwy_pocz.psd*. Umieść go nad zdjęciem klawiatury (Przytrzymanie klawisza **Shift** podczas przeciągania, powoduje automatyczne wycentrowanie obiektu w nowym dokumencie).

Teraz zegarek pojawi się na nowej warstwie, **Layer 1**, w pliku *L3_warstwy_pocz.psd*. Możesz to zobaczyć na palecie **Layers**.

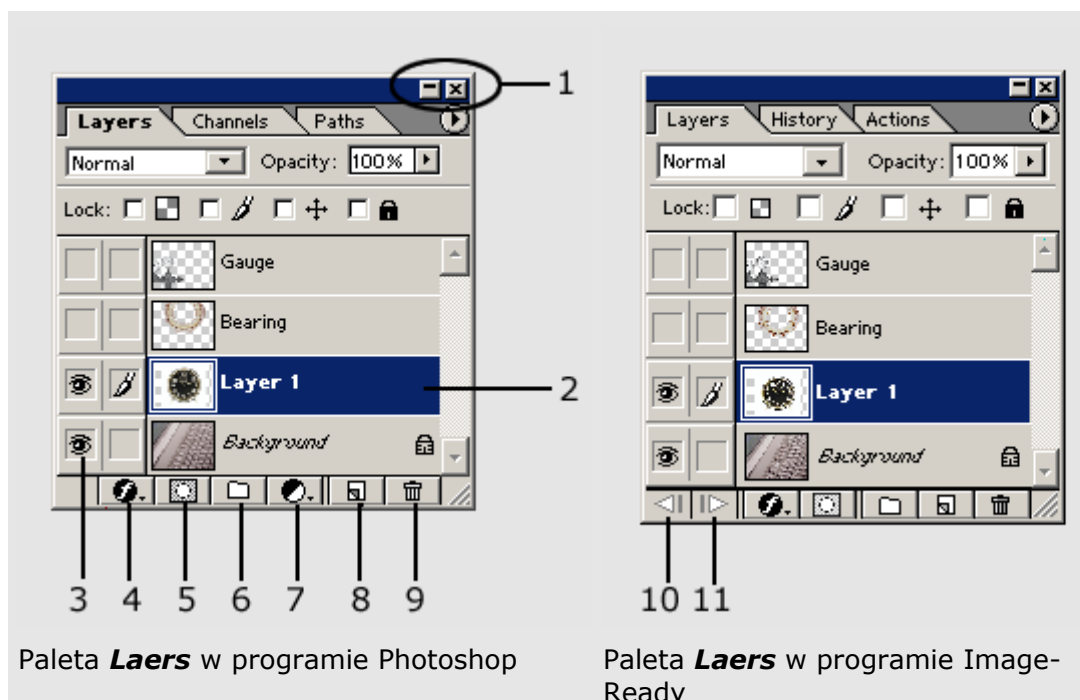


Zdjęcie zegara w pliku *L3_warstwy zegar.psd*



Zdjęcie przeniesione do pliku *L3_warstwy_pocz.psd*

- 5 Zamknij okno z dokumentem *L3_warstwy zegar.psd*.
- 6 Jeśli paleta **Layers** nie jest widoczna, wybierz **Window** → **Show Layers**, aby ją wyświetlić. Możesz powiększyć sobie okno palety, jest ono najważniejsze podczas pracy z warstwami. Wygodniej jest widzieć wszystkie warstwy jednocześnie w palecie, wtedy ma się obraz całości i łatwo można się zorientować, co jest nie tak z tworzonym obrazem.


Paleta **Layers** w programie PhotoshopPaleta **Layers** w programie Image-Ready

1 – Minimalizacja/Maksymalizacja lub zamknięcie palety, **2** – Nowa warstwa (na rysunku zaznaczona), **3** – Kolumna Pokaż/Ukryj warstwę, **4** – Dodanie stylu na warstwie, **5** – Dodanie maski na warstwie, **6** – Nowa warstwa ustawień, **7** – Nowa warstwa dopasowująca, **8** – Nowa warstwa, **9** – Kosz, **10** – Poprzednia klatka animacji, **11** – Następna klatka animacji.

Możesz używać palety *Layers* do włączania, wyłączania, kasowania, zmiany położenia, zmiany nazwy i łączenia warstw. W paletce *Layers* wyświetlane są wszystkie warstwy z nazwą warstwy i miniaturką przedstawiającą obraz na warstwie. Miniaturka zawsze zawiera aktualny widok warstwy, ponieważ jest na bieżąco aktualizowana.

Zmienimy teraz nazwę warstwy, użyjemy w tym celu okna dialogowego **Layers Properties**.

- 7** Aktualnie wybraną warstwą w paletce **Layers** jest teraz warstwa z obrazem zegara (Layer 1). Wybierz teraz z menu palety opcję **Layer Properties**.
- 8** W oknie dialogowym, które teraz się wyświetliło, wprowadź w polu **Name** nazwę dla warstwy np. **Zegar** i kliknij **OK**. Teraz warstwa nazywa się „Zegar”.

Paleta *Layers* pokazuje, że plik zawiera oprócz zegara dodatkowo trzy inne warstwy. Niektóre z tych warstw są teraz widoczne, a niektóre są ukryte. O tym czy warstwa jest widoczna informuje nas ikonka z symbolem oka - , która znajduje się z lewej strony palety *Layers*, osobno dla każdej warstwy. Możesz ukrywać lub pokazywać warstwę, klikając na tą ikonę.

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

- 9 Kliknij teraz na tą ikonkę, aby ukryć warstwę z zegarem i kliknij powtórnie, aby ją pokazać.

Tworzenie obrazu przy pomocy warstw (tłumaczenie z wbudowanej pomocy Adobe Photoshop)

W programie Adobe Photoshop, możesz użyć 8000 warstw różnego typu: warstwy łączone, warstwy ustawień, warstwy efektów. Dla każdej warstwy jest przechowywany sposób nakładania na sąsiednią oraz stopień przezroczystości. Jednak ilość warstw dla pojedynczego dokumentu w twoim systemie może być ograniczona przez wielkość pamięci operacyjnej komputera. Ponieważ takie warstwy jak warstwy ustawień czy efektów zabierają znaczną część pamięci, rzeczywista ilość możliwych do utworzenia warstw znajduje się na poziomie 1000.

Nowo dodana warstwa zostaje umieszczona nad warstwą zaznaczoną w palecie *Layers*. Możesz stworzyć nową warstwę na wiele sposobów:


- Przez stworzenie nowej warstwy lub zmianę selekcji na warstwę.
- Przez konwersję tła na warstwę lub dodanie tła do obrazku.
- Przez umieszczenie, przeniesienie lub wklejenie selekcji lub innego obrazu do obrazu edytowanego.
- Przez stworzenie tekstu przy użyciu narzędzia *Type Tool*.
- Przez używanie kształtów (*Shape*) lub narzędzie *Pen Tool* do stworzenia nowej warstwy zawierającą ścieżkę wycinającą (*Clipping Patch*).

Zaznaczanie i usuwanie zawartości warstwy

Zauważ, że kiedy przesuwasz zegar nad zdjęciem klawiatury, przesuwa się on razem z białym tłem, które otacza obraz. Ta część obrazu przesłania klawiaturę i jest w naszym przypadku całkowicie zbędna. Usuniemy tą część obrazu na warstwie, powodując, że stanie się ona w tym miejscu przezroczysta i odsłoni klawiaturę, która jest pod nią. Użyjemy do tego celu narzędzia **Eraser Tool**.

- 1 Upewnij się, że masz zaznaczoną warstwę z zegarem. Aby ją wybrać, kliknij na nazwie warstwy w palecie **Layers**.

Zaznaczona warstwa zostanie podświetlona, obok nazwy warstwy pojawi się symbol pędzla, który oznacza, że masz możliwość edycji tej warstwy

- 2 Ukryj teraz warstwę, na której znajduje się klawiatura (będziesz mógł lepiej ocenić obraz na warstwie z zegarem). Kliknij na ikonkę z okiem - , znajdującą się obok warstwy tła (*Background*).

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

Obraz klawiatury zniknie i zostanie tylko warstwa z zegarem na tle szachownicy. Taki rodzaj tła oznacza, że w tych miejscach warstwa jest przezroczysta.

- 3** Wybierz narzędzie **Magic Eraser Tool** - , jest ono ukryte pod narzędziem **Eraser Tool** - .

Możesz ustawić tolerancję dla narzędzia Magic Eraser. Jeśli ustawisz niską tolerancję narzędzia, wykasuje ono tylko białą powierzchnię obrazu. Jeśli ustawisz zbyt dużą może ono usunąć też część zegara, którego przecież nie chcemy usunąć. Musisz ustalić to eksperymentalnie.

- 4** W pasku opcji wybranego narzędzia, w polu **Tolerance**, wprowadzaj różne wartości tolerancji (my użyliśmy wartość 22) i próbuj usuwać białą powierzchnię otaczającą obraz. Jeśli nie jesteś zadowolony z uzyskanego efektu i chcesz cofnąć ostatnią operację, użyj komendy **Edit → Undo** i próbuj jeszcze raz z innym parametrem **Tolerance**.

Pamiętaj, że tło szachownicy oznacza przezroczystą warstwę.

- 5** Włącz z powrotem warstwę tła prze kliknięcie w kolumnie sterującej ukrywaniem warstwy, tak, aby pojawiła się tam ikonka z okiem.

Teraz w miejscach gdzie została usunięta powierzchnia tła z warstwy zegara będzie widoczna klawiatura.



Zegar na białym tle, które usuwamy narzędziem **Magic Eraser Tool**

Usunięcie zbędnego tła, widać szachownicę oznaczającą przezroczystość

Przywrócenie widoczności warstwy tła (Background)

Reorganizacja warstw

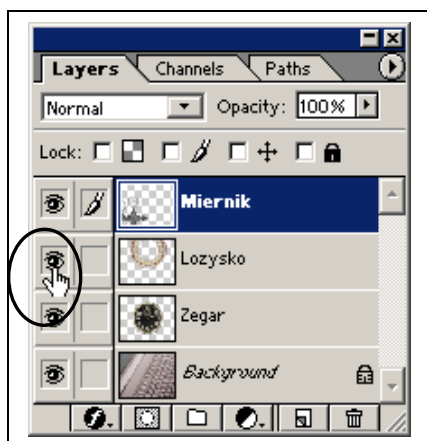
Porządek, w jakim są ułożone warstwy w obrazie jest wywołany organizacją położenia warstw na zasadzie stosu. Takie ułożenie warstw określa jak wygląda obraz w całości (po nałożeniu warstw). Możesz zmieniać położenie warstw a co za tym idzie ukrywać część obrazu z jednej warstwy za drugą.

Teraz przeorganizujesz warstwy tak, aby zegar znalazł się na samej górze stosu a więc na pierwszym planie.

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

- 1 Uwidocznij warstwy z łożyskiem i zaworem, przez kliknięcie w odpowiednim miejscu palety **Layers**.

Zauważ, że zegar jest częściowo przesłonięty przez górne warstwy.



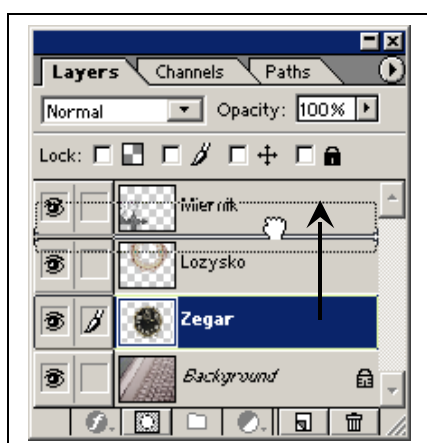
Włączanie widoczności warstw



Wynik nałożenia na siebie warstw

- 2 Teraz, operując na palecie **Layers**, chwyć i przeciągnij warstwę z zegarem na samą górną pozycję w stosie warstw. Kiedy zobacz cienką czarną linię nad warstwą z łożyskiem, zwolnij przycisk myszki.

Teraz zegar powinien się znajdować na pierwszym planie, a warstwa powinna być na samej górze w paletce Layers.



Przestawianie warstwy z zegarem



Wynik - zegar na pierwszym planie

Zmiana przezroczystości i trybu nałożenia warstwy.

Warstwa z zegarem przykrywa teraz wszystko, co jest pod spodem w części, w której nie jest przezroczysta. Masz możliwość ustalenia, w ja-

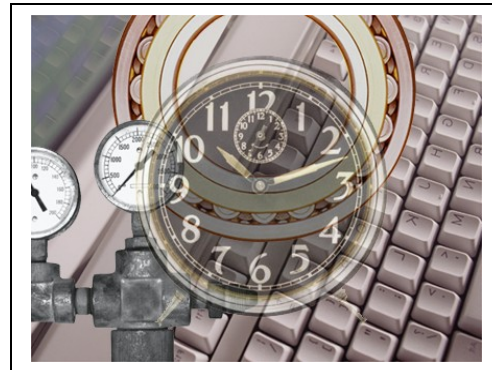
kim stopniu warstwa jest nieprzeźroczysta. Uczynimy teraz warstwę z zegarem trochę przeźroczystą tak, aby były widoczne też warstwy pod nią. Możemy też zmienić sposób, w jaki warstwy dolne są widoczne przez półprzeźroczystą warstwę górną. W Photoshopie istnieje wiele trybów nakładania na siebie warstw, w dalszej części zajęć poznasz wiele z nich.

- 1 Jeśli masz zaznaczoną warstwę z zegarem, kliknij na pole ze strzałką, które znajduje się obok opcji **Opacity** w paletce **Layers**. Następnie przesunij suwak do wartości **50%**.

Spowodowaliśmy teraz, że zegar jest częściowo przeźroczysty i można zobaczyć warstwy pod nim. Zauważ, że efekt przeźroczystości dotyczy tylko warstwy z zegarem.

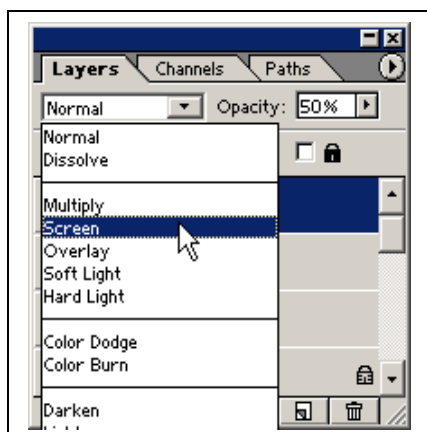


Zmiana przeźroczystości



Wynik – widoczne są warstwy pod spodem

- 2 Następnie zmienimy tryb nakładania warstwy na sąsiednie w celu uzyskania dodatkowego efektu. Zastosujemy różne tryby nakładania, abyś mógł ocenić różnicę w ich działaniu. Wybierz tryb **Difference** a następnie **Overlay** z menu, które znajduje się na paletce **Layers** z lewej strony opcji **Opacity**. Wybierz też inne tryby nakładania warstw i przemyśl, w jaki sposób działa dany tryb. Wszystkie tryby opierają się na jakichś działaniach matematycznych, które są wykonywane na kolorze pikseli, jasności, nasyceniu itd., na razie nie wyjaśniamy szczegółów, które poznasz w dalszych lekcjach. Ostatecznie wybierz tryb **Screen** oraz zmień przeźroczystość warstwy z zegarem na **90%**.



Wybór trybu nakładania warstw



Wynik po zmianie trybu nakładania oraz zmianie przezroczystości

3 Zapisz swoją pracę.

Nakładanie warstw – ustawianie opcji (tłumaczenie z wbudowanej pomocy Adobe Photoshop)


Opcje nakładania warstw w palecie *Layers* (Photoshop) i palecie *Layer Options* (ImageReady) dają ci możliwość zmiany przezroczystości i sposobu mieszania pikseli warstwy górnej z warstwami znajdującymi się pod spodem.

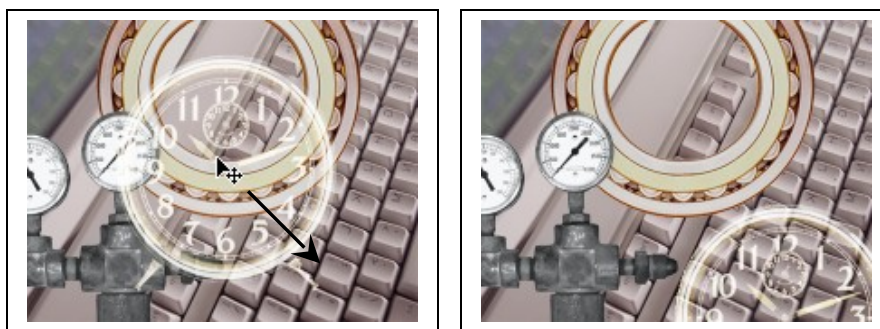
Zapamiętaj, że zmiana przezroczystości oraz sposobu nakładania warstw wpływa na sposób nakładania oraz stopień przezroczystości narzędzi do edycji i rysowania, które użyjesz na warstwie. Na przykład, pracując na warstwie zmienisz jej tryb nakładania na *Dissolve* a przezroczystość ustawisz na 50%. Jeśli teraz użyjesz narzędzia *Paintbrush Tool* (pędzel), który był ustawiony do pracy w trybie *Normal* z parametrem *Opacity* ustawionym na 100%, na warstwie pojawi się on z takimi samymi ustawieniami, jakie ma ustawione warstwa, czyli tryb nakładania *Dissolve* i *Opacity* 50%. Dzieje się tak, ponieważ narzędzie dopasowuje się do ograniczeń, jakie narzuca warstwa. Można powiedzieć, że ustawienia warstwy mają wyższy priorytet niż ustawienia narzędzia. Z drugiej strony, jeśli warstwa ma wyłączone wszystkie ograniczenia, to możesz używać opcji ustawień narzędzia w dowolnym zakresie. Działa to wówczas tylko na wybrane narzędzie np. narzędzie *Eraser Tool* ustawione na przenikanie (*Opacity*) równe 50% na warstwie o 100% nieprzezroczystości będzie usuwać piksele pozostawiając 50% procentową przezroczystość.

Łączenie warstw


Aby efektywniej zarządzać warstwami możesz łączyć dwie lub więcej warstw razem. Po złączeniu warstw, możesz przenosić i transformować je jednocześnie, zmiany przeprowadzone na jednej będą też dotyczyć innych.


Połączymy teraz warstwy *Zegar* i *Łozysko*, następnie zmienimy położenie i rozmiar raz obrócimy warstwy razem.


- 1 Wybierz narzędzie **Move Tool** -  i przesuń zegar do dolnego lewego rogu naszego montażu tak, aby była widoczna tylko górna połowa tarczy zegara.

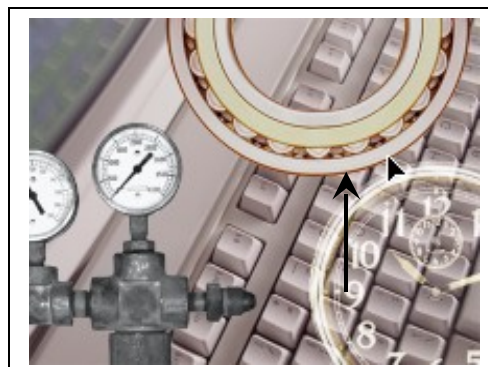
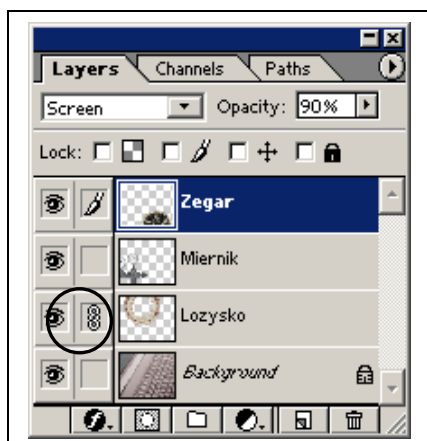


Przesunięcie warstwy z zegarem Efekt

- 2 Aby połączyć warstwy przekonaj się, że w paletce **Layers** jest zaznaczona warstwa z zegarem, następnie kliknij małe pole z prawej strony ikonki  na warstwie z łożyskiem.

W polu pojawi się ikona łącznika - . Zaznaczone pole oznacza, że warstwa *Łozysko* jest połączona teraz z warstwą *Zegar*. Zauważ, że przy aktywnej warstwie nie pojawia się symbol łącznika. W paletce *Layers* zawsze są zaznaczane warstwy, które połączono z aktualnie podświetloną warstwą na liście. W analogiczny sposób możesz z powrotem rozdzielić warstwy i edytować je znów oddzielnie. W Photoshopie istnieje też inny mechanizm łączenia warstw, polegający na ich nieodwracalnym nałożeniu, ale zajmiemy się nim później.

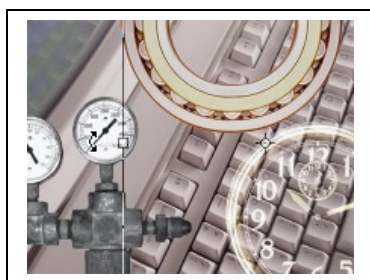
- 3 Umieść narzędzie **Move Tool** -  w oknie obrazu przeciągnij obraz do góry. Zauważ, że teraz warstwa z zegarem i łożyskiem przesuwać się razem.



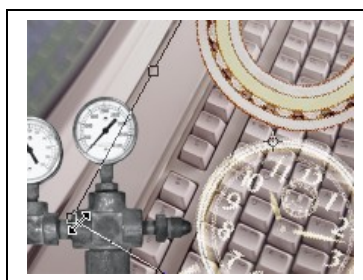
Warstwa *Lozysko* połączona z warstwą *Zegar* Efekt

Teraz przeskalujemy obrócimy połączone warstwy przy pomocy swobodnej transformacji.

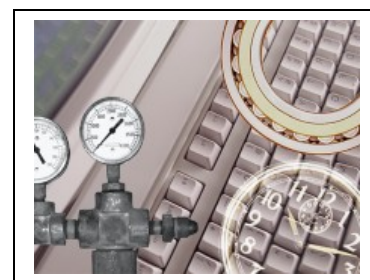
- 4 Wybierz **Edit** → **Free Transform**. Pojawi się teraz jeden z boków prostokąta określający granicę transformacji.
- 5 Obróć teraz zegar umieszczając wskaźnik myszki poza prostokątem transformacji i obracaj tarczę zegara dopóki nie pojawi się dolny lewy róg prostokąta. Zwolnij myszkę. Warstwa z łożyskiem obróci się tak samo.
- 6 Przytrzymaj klawisz **Shift** i chwyć za róg prostokąta transformacji, teraz przeskaluj dwie warstwy jednocześnie pomniejszając je trochę.



Jednoczesne obracanie warstw



Skalowanie obydwu połączonych warstw



Efekt końcowy transformacji

- 7 Jeśli chcesz zmienić położenie warstw, umieść kursor wewnątrz prostokąta i przesuń połączone warstwy.
- 8 Aby zatwierdzić przeprowadzone zmiany, naciśnij **Enter** lub kliknij dwukrotnie myszką wewnątrz transformacji. Zapisz swoją pracę.

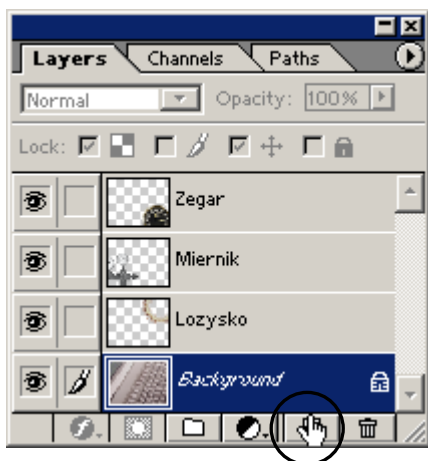
Wypełnienie warstwy gradientem

Teraz stworzymy nową warstwę i wypełnimy ją efektownym gradientem. Nowa warstwa, stworzona za pomocą polecenia *New Layer* zawsze powstaje jako przezroczysta i dopiero ty możesz ją wypełniać, stosując różne narzędzia edycyjne i efekty.

W programie *ImageReady* nie ma narzędzia *Gradient Tool*, możesz jednak zastosować efekty warstw w tym między innymi efekt *Gradient/Pattern*.

Zapamiętaj: Efekt *Gradient/Pattern*, który możesz zastosować w programie *ImageReady* nie będzie widoczny w *Photoshopie*. Dzieje się tak, dlatego, ponieważ efekt jest nakładany na warstwę i obliczany w czasie rzeczywistym. Program *Adobe Photoshop* dysponuje jednak nieco innymi funkcjami niż *ImageReady*, dlatego poinformuje on użytkownika o tym, że na warstwie jest efekt, ale nie może go wyświetlić (pojawi się ostrzegawcza ikonka). Aby efekt był poprawnie wyświetlany w obu programach należy przed przeniesieniem dokumentu do innego programu, przeprowadzić rasteryzację warstwy.

- 1 W paletce **Layers** wybierz jako aktywną warstwę tła (**Background**).
- 2 Kliknij na ikonkę **New Layer**.



Tworzenie nowej warstwy

- 3 Zmień teraz nazwę nowej warstwy na **Gradient**.

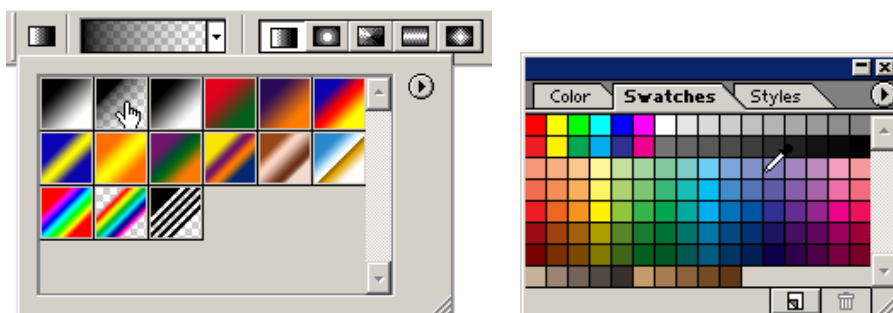
W tym momencie powinieneś mieć w paletce *Layers* nową przezroczystą warstwę o nazwie *Gradient*, która powinna się znajdować nad warstwą *Background*.

Teraz możemy stworzyć na warstwie efekt gradientu. Gradient jest to płynne przejście pomiędzy dwoma lub większą ilością kolorów. Możesz

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

kontrolować efekt wypełnienia gradientem przy pomocy opcji dostępnych dla narzędzia *Gradient Tool*.

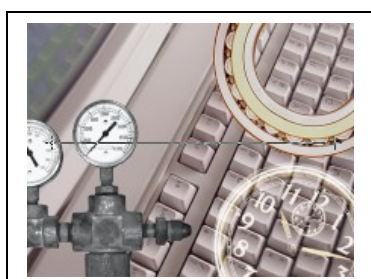
- 4 Wybierz narzędzie **Gradient Tool** - .
- 5 W opcjach narzędzia kliknij na przycisk odpowiedzialny za przełączenie narzędzia w tryb **Linear Gradient** -  (gradient liniowy). Następnie rozwiń menu, klikając na strzałkę obok przycisków wyboru stylu gradientu. W tym menu znajdują się predefiniowane przejścia pomiędzy różnymi kolorami. Wybierz z menu przejście pomiędzy kolorem pierwszoplanowym i przezroczystością (**Foreground to Transparent**) i kliknij poza otwartym menu, aby go zamknąć.
- 6 Kliknij teraz na paletę Swatches, aby przesunąć ją na pierwszy plan i wybierz z niej ciemno-fioletowy kolor (wybierz inny, jeśli ten ci nie odpowiada).



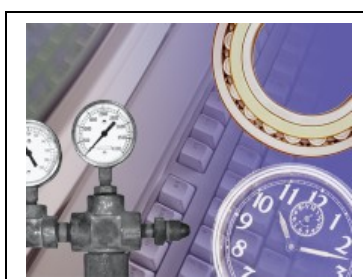
Wybór stylu gradientu z rozwijanego menu Wybór koloru z palety **Swatches**

- 7 Upewnij się, że masz aktywną warstwę **Gradient** i przeciągnij myszką od prawej krawędzi obrazu do lewej.

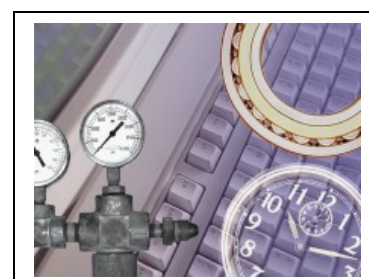
Gradient wypełni całą szerokość warstwy, przechodząc płynnie od koloru początkowego do przezroczystości. W związku z tym, że klawiatura znajduje się na warstwie dolnej, będzie ona częściowo przysłonięta.



Tworzenie gradientu



Efekt gradientu nieprzezroczysty



Przezroczystość ustawiona na 60%

Aby efekt nałożenia gradientu zrobić bardziej subtelnym uczynimy teraz warstwę bardziej przezroczystą.

8 Zmień na palecie **Layers** przezroczystość warstwy **Gradient** na około 60%.

9 Zapisz swoją pracę.

Dodanie tekstu


Teraz jesteś gotowy, aby użyć narzędzi tekstowych i dodać do tworzonej kompozycji tekst. Użyjemy narzędzia *Type Tool* i umieścimy tekst na specjalnej warstwie. Następnie dodamy dla tej warstwy specjalne efekty, aby uatrakcyjnić napis.


1 Kliknij na warstwę z zegarem w palecie **Layers**.

2 Wybierz narzędzie **Type Tool** - **T**.

3 Kliknij w lewym górnym rogu obrazu.

Zauważ, że w palecie *Layers* pojawiła się nowa warstwa oznaczona literką „T” – jest oznaczenie specjalnej warstwy tekstowej.

4 Przywróć domyślne kolory dla koloru pierwszoplanowego i tła przez kliknięcie na małej ikonce - , która znajduje się na pasku narzędzi obok przycisków ustawień kolorów. W ten sposób ustawimy czarny kolor dla tworzonego tekstu.

5 Wybierz teraz typ czcionki oraz jej rozmiar przy użyciu ustawień dostępnych dla narzędzia **Type Tool** na pasku opcji (My użyliśmy czcionkę **Arial Regular** o wielkości **60** punktów). Dodatkowo wybierz metodę wygładzania liter - **Crisp**, rozwijane menu -  znajduje się tuż za wyborem wielkości czcionki.



Ustawienia opcji dla narzędzia **Type Tool**

6 Wpisz tekst „**Z2000**”

Tekst automatycznie pojawi się na nowej warstwie w miejscu, w którym ustawiłeś wskaźnik narzędzia *Type Tool*. Dopóki nie przeprowadzisz operacji rasteryzacji warstwy tekstowej, masz możliwość dowolnej zmiany wprowadzonego tekstu jak i jego umieszczenia na warstwie.

7 Wybierz narzędzie **Move Tool** -  i przesuń tekst „Z2000” w dowolne miejsce na warstwie.

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

Zauważ, że po tej operacji nazwa warstwy zmieni się właśnie na „Z2000”.

Tworzenie stron WWW – czytelność tekstu na ekranie (tłumaczenie z wbudowanej pomocy Adobe Photoshop)

Rozdzielczość monitora jest o wiele mniejsza niż uzyskiwana w tradycyjnym druku ofsetowym, laserowym czy atramentowym. Dlatego też większość przygotowywanych publikacji elektronicznych jest trudno czytelna. Tekst, który wygląda dobrze na papierze często nie wygląda dobrze na ekranie monitora. Jednak rozpoczynając tworzyć elektroniczną publikację na ekranie, możesz stworzyć dość czytelny tekst, jeśli zastosujesz się do podanych wskazówek. Przede wszystkim twórz tekst nie stosując powiększenia, ponieważ to, co będzie czytelne dla ciebie podczas edycji, może być później nieczytelne dla czytelnika. Aby przekonać się jak publikacja będzie czytelna dla końcowego użytkownika, musisz ją próbnie obejrzeć w swojej przeglądarce.

Poniżej znajdziesz podstawowe zasady tworzenia czytelnych publikacji:

Do tworzenia czytelnych publikacji elektronicznych wybieraj proste czcionki, które zostały opracowane specjalnie dla tego typu zastosowań. Czcionki tzw. Bezszerifowe wyglądają na ekranie znacznie lepiej niż czcionki szeryfowe, ponieważ zawierają mniej detali i wyglądają bardziej przejrzysto. Z kolei czcionki szeryfowe są zazwyczaj stosowane w druku, ponieważ są lepiej czytelne na papierze. W czcionkach szeryfowych litery są bardziej charakterystyczne i łatwiejsze w rozpoznaniu, ale tylko wydruk pozwala na odwzorowanie wszystkich szczegółów tych znaków. Słowo „szeryf” oznacza niewielkie wytłuszczenia i zakrzywienia widoczne na zakończeniach liter. Czasami takie czcionki oznacza się w nazwie jako *Serif*. Natomiast czcionki bezszeryfowe są oznaczane jako *Sans Serif*, od francuskiego słowa „sans”, które oznacza bez. Tekst złożony z linii stworzonych z użyciem czcionek szeryfowych (np. bardzo popularnej czcionki Times) będzie trudno czytelny na ekranie, chociaż do wydrukowania np. gazety nadaje się doskonale. Podsumowując o ile to możliwe stosuj do publikacji elektronicznych czcionki bezszeryfowych lub uproszczonych czcionek szeryfowych.

Używaj czcionek większych niż użyłbyś do druku. Typową wielkością czcionki dla tekstu publikacji elektronicznej jest 12 punktów. Pamiętaj, że drobne różnice w wielkości są trudne do wychwycenia na ekranie, więc dobrym wyborem będzie też wielkość czcionki 11,5 oraz 13 punktów – one nie wiele odbiegają od podanego standardu 12 punktów.

Używaj większych odstępów między wierszami niż przy druku. W miejsce standardowo używanych odstępów dla druku używaj odstępów powiększonych o 4 lub 6 punktów drukarskich. A więc np. dla czcionki o wielkości 12 punktów użyj odstępu 16 lub 18 punktowego.

Zastosowanie stylu warstwy

Możesz dodać do warstwy specjalnie przygotowane efekty takie jak: cień, poświata, uwypuklenie, wytłoczenie itd. Efekty są ułożone w grupy i dostępne jako style do stosowania na warstwach. Są proste w użyciu i dają duże możliwości przy dopasowaniu do konkretnego przypadku.

Stosowanie stylów warst (tłumaczenie z wbudowanej pomocy Adobe Photoshop)

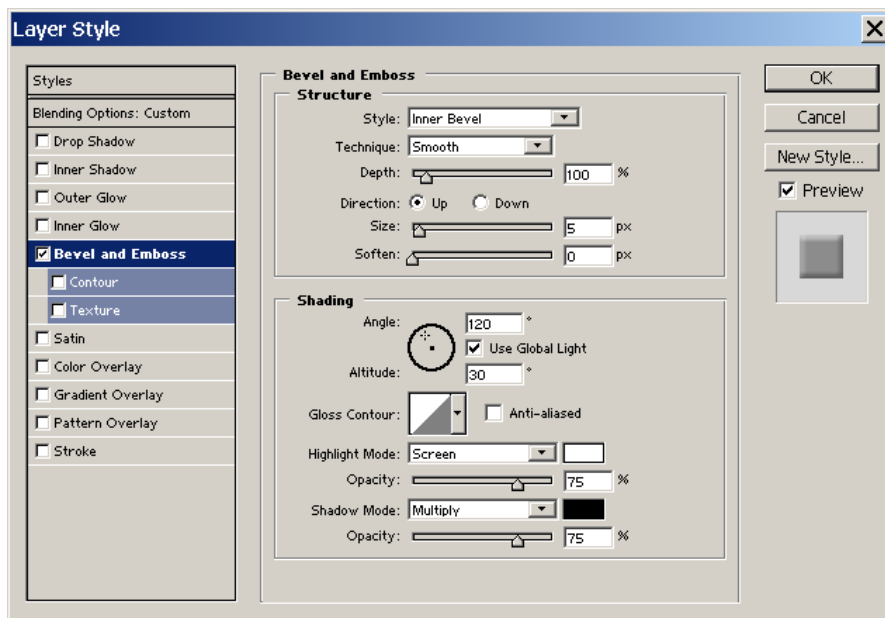
Jako style w Photoshopie należy rozumieć kompozycję jednego lub więcej efektów możliwych do zastosowania na warstwach. Jeśli zastosujesz efekt na warstwie, będziesz mógł wybiórczo dodać inne efekty, dopasowane do sytuacji i tym samym stworzyć nowy styl warstwy. Możesz użyć powtórnie nowy styl warstwy i usunąć wszystkie poprzednie efekty warstwy lub dodać nowe efekty na warstwie i zachować już istniejące, spowoduje to nałożenie się wszystkich zastosowanych efektów razem. Po zastosowaniu efektu na warstwie, możesz go dowolnie zmieniać, dopasowując szeroki wachlarz możliwych do ustawienia opcji. Masz też możliwość zapisania wszystkich ustawień i powtórnego użycia tych ustawień w przyszłości.

Styl warstwy możesz stworzyć z kombinacji jednego lub wielu poniższych efektów:

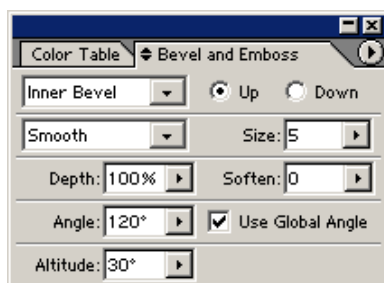
- *Drop Shadow* – dodaje cień pod zawartością warstwy i nakłada go na warstwę dolną.
- *Inner Shadow* – dodaje cień wewnątrz zawartości warstwy, co tworzy efekt wyciętego otworu w warstwie.
- *Outer Glow* i *Inner Glow* – dodaje efekt poświaty promieniującej na zewnątrz lub wewnątrz od krawędzi zawartości warstwy.
- *Bevel and Emboss* – dodaje różne kombinacje uwypuklenia lub zagłębienia zawartości warstwy.
- *Satin* – dodaje charakterystyczne załamania światła na powierzchni materiału tworząc płynne przejścia do cieni.
- *Color*, *Gradient* i *Pattern Overlay* – nakłada jednolity kolor, gradient lub wypełnia warstwę wzorem.
- *Stroke* – tworzy obrysowanie brzegów zawartości warstwy od strony zewnętrznej, wewnętrznej lub w środku linią wypełnioną kolorem, gradientem lub wzorem. Używane zazwyczaj do wyostrenia tekstu.

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

Istnieją różnice przy używaniu stylów warstw w programie Adobe Photoshop i ImageReady. W Photoshopie wszystkie efekty są włączane i modyfikowane przy pomocy specjalnego okna dialogowego. Natomiast w ImageReady stylami zarządza się za pomocą palety zależnej od efektu, który w danej chwili edytujemy.



Modyfikacja stylu w Photoshopie



Modyfikacja stylu warstwy w ImageReady

Poszczególne efekty można włączać i wyłączać tak jak warstwy, przez kliknięcie na ikonke z symbolem oka w paletce Layers. Można też je kopiować na inne warstwy przez przeciągnięcie efektu na inną warstwę.

Zastosujemy teraz efekt poświaty, która pojawi się wokół tekstu. Wypełnimy ją także wzorem.

- 1 Przekonaj się, że ciągle masz zaznaczoną jako aktywną warstwę **Z2000**. Teraz wydaj polecenie **Layer → Layer Style → Outer Glow**.

Wywołać okno dialogowe *Layer Style* można też w inny sposób. Możesz kliknąć dwukrotnie na warstwie, na której chcesz włączyć efekty w pa-

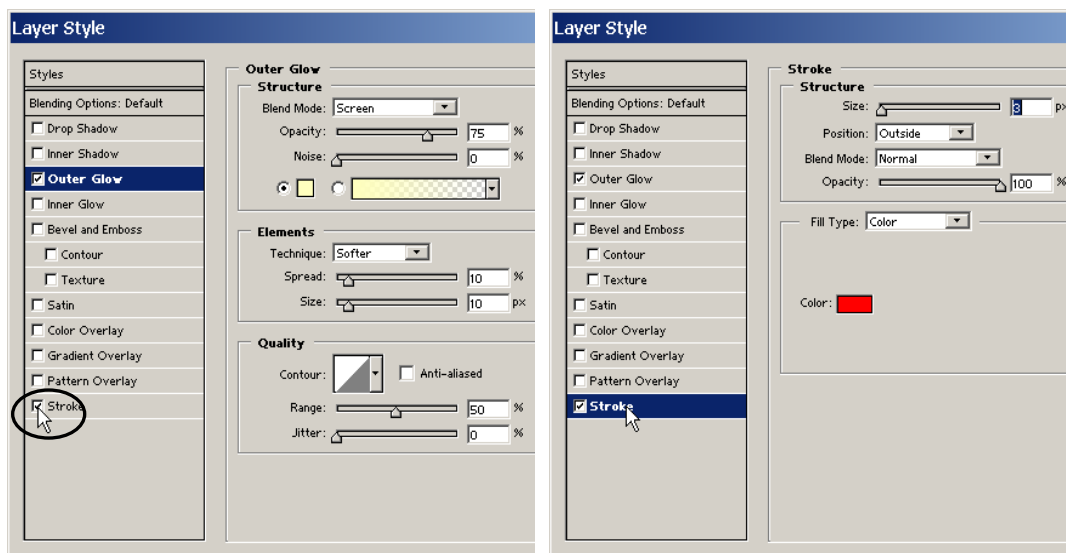
Adobe Photoshop – Praca z warstwami

lecie *Layers* lub skorzystać ze specjalnej ikonki *Add a Layer Style* - , która znajduje się na dole palety *Layers*.

- 2 W oknie dialogowym **Layer Style** włącz opcję **Preview**, która umożliwia podgląd bezpośrednio na obrazie wprowadzanych modyfikacji.
- 3 Poszukaj w sekcji **Elements** parametru **Spread** i wprowadź tam wartość **10%**. Następnie znajdź parametr **Size** i wprowadź wartość **10** pikseli.

Teraz dodamy żółte obramowanie do tekstu.

- 4 Włącz dodatkowy efekt **Stroke**, który znajdziesz z lewej strony na dole okna dialogowego. Kliknij teraz na nazwę efektu, aby wyświetlić opcje dotyczące tego efektu.



Wybór efektu **Stroke** przez kliknięcie w polu wyboru. Ciągłe jednak są wyświetlane opcje poprzedniego efektu

Kliknięcie na nazwie przełącza okno dialogowe na wyświetlanie opcji dotyczących danego efektu

- 5 W sekcji **Structure** wprowadź wartość **1** w polu **Size**, ten parametr określa szerokość linii. Kliknij na okienko wyboru koloru (**Color**), aby wybrać kolor dla obwódki, pojawi się okno **Color Picker**. Ustaw żółty kolor (możesz użyć ustawień: R=255, G=255, B=0) i zamknij okno, klikając **OK**.
- 6 Dodaj następny efekt **Pattern Overlay**. Wyświetl opcje związane z nim i wprowadź wartość **200** w polu **Scale**.
- 7 Kliknij **OK**, aby zatwierdzić wszystkie zmiany.

Możesz powrócić do edycji tekstu, wszystkie zmiany będą na bieżąco uaktualniane a wszystkie efekty będą na nowo przeliczane.

Adobe Photoshop – Praca z warstwami

- Wybierz narzędzie **Type Tool** - **T**, kliknij w tekście „Z2000” i zmień go na tekst **Z999**.



Edycja tekstu

- Teraz zaznacz tekst przez przeciągnięcie myszką lub dwukrotne kliknięcie. Powiększ napis używając paska opcji, ustawa np. rozmiar 72 punktów.
- Zauważ, że styl warstwy automatycznie dopasowuje się do nowych wymiarów tekstu.
- Zapisz swoją pracę.

Splaszczanie warstw i zapisywanie do pliku

Jeśli chcesz edytować wszystkie warstwy razem, możesz zrobić kopię pliku i splaszczyc wszystkie warstwy w jedną. Splaszczanie polega na łączeniu wszystkich warstw razem i uzyskanie w efekcie pojedynczego tła, redukuje to w dużym stopniu rozmiar pliku. Nie powinieneś przeprowadzać tej operacji bez przekonania o tym, że twoja praca nie wymaga już poprawek w kompozycji i jesteś z niej zadowolony. W większości wypadków dobrym pomysłem będzie właśnie zrobienie kopii pliku i splaszczanie warstw na kopii, ponieważ później nie będziesz mógł cofnąć tej operacji, a z pewnością może zajść taka potrzeba.

Aby zapisać obraz do pliku z połączonymi warstwami wykonaj poniższe polecenia.

- Wybierz **Layer → Flatten Image**. Komenda może być nieaktywna, jeśli nie zatwierdziłeś zmian podczas jakiejś operacji edycji (zatwierdź zmiany lub wycofaj przez anulowanie).
- Wybierz **File → Save As**.
- W polu dialogowym wpisz inną nazwę pliku z oznaczeniem, że warstwy są splaszczone i kliknij **Save**.

Komenda *Save As* zapisuje obraz do nowego pliku, bez zmiany oryginału.

- 4 Otwórz plik *L3_warstwy_ef_kon_wer_a.psd* i spróbuj znaleźć takie ustawienia filtrów na warstwie tekstowej, aby uzyskać podobny efekt.

Eksperymentuj! Jeśli osiągniesz to, co chcesz to znaczy, że umiesz to zrobić i osiągnąłeś cel tej lekcji.

Pytania kontrolne

- 1 Jaki jest cel używania warstw?
- 2 W jaki sposób można ukrywać lub pokazywać warstwy?
- 3 Jak można usunąć zbędne tło otaczające obiekt na warstwie?
- 4 W jaki sposób można zarządzać kompozycją w tworzonym obrazie, jak przenieść jeden obiekt przed drugi?
- 5 W jaki sposób wpływa zmiana trybu nakładania warstwy na obraz i w jaki sposób można zmienić ten tryb?
- 6 Na czym polega przezroczystość warstwy?
- 7 Co to jest gradient i jaką funkcję spełnia w grafice?
- 8 W jaki sposób można edytować warstwy razem?
- 9 Co to jest styl warstwy i w jaki sposób możesz go modyfikować?
- 10 Jaka jest różnica między czcionkami szeryfowymi i bezszeryfowymi?
- 11 Jakie są różnice w czytelności publikacji elektronicznej i drukowanej?
- 12 Co można zrobić, aby zmniejszyć rozmiary pliku z obrazem po zakończeniu pracy?