

## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 032 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991-2008

## Photoshop CS3/CS3 PL. Warstwy. Biblia

Autor: Matt Doyle, Simon Meek

Tłumaczenie: Irmina Lubowiecka, Mateusz Wieloch

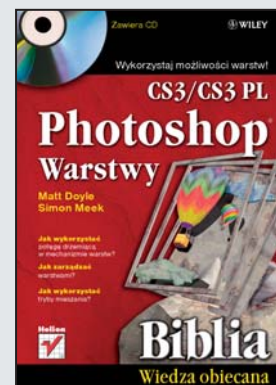
ISBN: 978-83-246-1764-7

Tytuł oryginału: [Photoshop CS3 Layers Bible](#)

Format: 172x245, stron: 752

Oprawa: twarda

Zawiera CD-ROM



### Wykorzystaj możliwości warstw!

- Jak wykorzystać potęgę drzemącą w mechanizmie warstw?
- Jak zarządzać warstwami?
- Jak wykorzystać tryby mieszania?

Adobe Photoshop udowadnia, że nie tylko świat nie jest dwuwymiarowy – więcej wymiarów ma także grafika rastrowa! Aby ułatwić tworzenie spektakularnych grafik i ciekawych efektów, twórcy tego narzędzia zaimplementowali w nim mechanizm warstw. Daje on wręcz nieograniczone możliwości projektowania i modyfikacji obrazów. To, jak go wykorzystasz, zależy tylko od Twojej wyobraźni i wiedzy!

Dzięki tej wyczerpującej książce poznasz działanie mechanizmu warstw i techniki pracy z nimi. Autorzy w przejrzysty i przyjazny dla Czytelnika sposób przekazują potrzebną wiedzę – od podstaw aż po zaawansowane zagadnienia. Dowiesz się, w jaki sposób zarządzać warstwami, scalać je i organizować. Zrozumiesz, na czym polega przekształcanie warstw, nauczysz się zmieniać ich rozmiary oraz używać masek. W kolejnych rozdziałach zobaczysz, jak wykorzystać warstwy specjalnego przeznaczenia – tekstowe oraz kształtu. Znajdziesz tu także style i kompozycje warstw oraz niezwykle praktyczne informacje na temat warstw dopasowania i wypełnienia. Ta książka to prawdziwe kompendium wiedzy na temat warstw i ich efektywnego wykorzystania!

- Podstawy pracy z warstwami
- Koncepcja warstw
- Sposoby zarządzania warstwami i ich organizacja
- Kontrola położenia warstwy
- Przekształcanie warstw
- Zmiana rozmiaru warstwy
- Wykorzystanie warstwy tekstowej
- Zastosowanie warstw kształtu, dopasowania i wypełnienia
- Łączenie warstw z wykorzystaniem trybów mieszania
- Tworzenie i stosowanie inteligentnych obiektów
- Używanie masek
- Style i kompozycje warstw
- Zastosowanie warstw w praktyce
- Sposoby manipulacji zdjęciami za pomocą warstw
- Stosowanie warstw w innych aplikacjach

**Źródło wszelkich informacji o warstwach – dla amatora i profesjonalisty!**

# Spis treści

<b>O autorach .....</b>	<b>17</b>
<b>Przedmowa .....</b>	<b>19</b>
<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>21</b>
Ikony używane w książce .....	21
Pojęcia i nazewnictwo .....	22
Elementy interfejsu .....	22
Klawiatura .....	22
Płyta CD-ROM .....	23
Ostatnie słowo .....	23
<b>Część I Podstawy pracy z warstwami .....</b>	<b>25</b>
<b>Rozdział 1. Wprowadzenie do warstw .....</b>	<b>27</b>
Zrozumienie koncepcji warstw .....	28
Warstwy a Photoshop .....	28
Wprowadzenie do palety Layers (Warstwy) .....	29
Warstwy w oknie dokumentu .....	31
Anatomia warstwy .....	31
Zrozumienie przezroczystości warstwy .....	32
Typy warstw .....	33
Warstwa Background (Tło) .....	33
Normalne warstwy .....	34
Warstwy tekstowe .....	35
Warstwy kształtu .....	36
Warstwy wypełnienia .....	36
Warstwy korekcyjne .....	37
Używanie warstw w Photoshopie .....	38
Nowe funkcje warstw w Photoshopie CS3 .....	39
Nowy interfejs .....	39
Inteligentne filtry .....	41
Nowe warstwy korekcyjne .....	42
Auto-wyrównanie i auto-mieszanie warstw .....	43
Przejdźcie od teorii do praktyki .....	44
Tworzenie nowego dokumentu .....	44
Dodawanie zdjęcia .....	45
Tworzenie prostokątnego tła dla tekstu .....	46

Dodawanie tekstu .....	48
Praca z warstwami .....	49
Podsumowanie .....	50
<b>Rozdział 2. Zarządzanie warstwami i ich organizowanie .....</b>	<b>51</b>
Tworzenie warstw .....	52
Tworzenie warstwy z zaznaczenia .....	53
Inne sposoby tworzenia warstw .....	54
Zaznaczanie warstw .....	54
Zaznaczanie pojedynczej warstwy .....	55
Zaznaczanie wielu warstw .....	56
Zaznaczanie warstw przy użyciu narzędzia Move (Przesunięcie) .....	56
Zarządzanie warstwami .....	58
Duplikowanie warstw .....	58
Scalanie warstw .....	61
Konwertowanie warstwy Background (Tło) .....	64
Przesuwanie zawartości warstw .....	64
Wyrównywanie zawartości warstwy .....	66
Równomierne rozmieszczanie zawartości warstw .....	68
Zmiana kolejności warstw .....	69
Zmiana nazw i kolorów warstw .....	70
Ustawianie krycia i wypełnienia warstwy .....	71
Blokowanie warstw .....	72
Usuwanie warstw .....	73
Kontrolowanie położenia warstwy .....	74
Praca z miarkami .....	74
Tworzenie i używanie linii pomocniczych .....	76
Korzystanie ze Smart Guides (Inteligentnych linii pomocniczych) .....	79
Układanie przy użyciu siatki .....	80
Przyciąganie .....	82
Mierzenie odległości i kątów przy użyciu narzędzia Ruler (Miarka) .....	84
Organizowanie warstw .....	86
Łączenie warstw .....	86
Rozłączanie warstw .....	87
Organizowanie warstw w grupy .....	87
Pokazywanie i ukrywanie warstw i grup .....	96
Podsumowanie .....	97
<b>Rozdział 3. Zmiana rozmiaru i przekształcanie warstw .....</b>	<b>99</b>
Bitmapy kontra obrazy wektorowe .....	100
Polecenia przekształceń .....	101
Przesuwanie punktu odniesienia .....	101
Zatwierdzanie lub anulowanie przekształcenia .....	103
Powtarzanie przekształceń .....	103
Skalowanie .....	103
Obracanie .....	105
Pochylanie .....	105
Zniekształcanie .....	106
Zastosowanie perspektywy .....	107
Wypaczanie .....	108
Obracanie o stały kąt .....	110

Poziome i pionowe odbijanie .....	111
Polecenie Free Transform (Przekształcanie swobodne) .....	111
Przekształcenia w liczbach .....	113
Przekształcanie liczbowe .....	114
Precyzyjne przesuwanie .....	114
Precyzyjne przesuwanie punktu odniesienia .....	115
Skalowanie liczbowe .....	116
Obracanie liczbowe .....	116
Pochylanie liczbowe .....	116
Przekształcanie innej zawartości .....	117
Lekcja: Przekształcanie warstw tekstowych .....	118
Podsumowanie .....	122

## **Część II Poznawanie szczególnych rodzajów warstw ..... 125**

### **Rozdział 4. Tworzenie tekstu przy użyciu warstwy tekstowej ..... 127**

Co to jest warstwa tekstowa? .....	128
Dodawanie warstwy tekstowej .....	129
Zaznaczanie tekstu .....	132
Praca z tekstem punktowym i tekstem akapitowym .....	132
Tworzenie tekstu punktowego .....	133
Tworzenie tekstu akapitowego .....	134
Formatowanie liter .....	135
Wybór czcionki .....	136
Style czcionki .....	139
Ustawianie rozmiaru czcionki .....	143
Ustawianie odstępów pomiędzy liniami (interlinii) .....	144
Dopasowywanie kerningu pomiędzy literami .....	145
Tracking, czyli światło międzyliterowe .....	147
Rozciąganie i ściskanie tekstu .....	147
Przesuwanie linii bazowej .....	148
Zmiana koloru tekstu .....	149
Wygładzanie tekstu przy pomocy anti-aliasingu .....	149
Kontrolowanie szerokości ułamekowych .....	151
Używanie systemu obsługi tekstu .....	151
Zapobieganie niechcianym przerwom pomiędzy wyrazami .....	151
Obracanie liter w pionowym tekście .....	152
Formatowanie akapitów .....	152
Wyrównywanie tekstu .....	154
Justowanie tekstu .....	154
Wcięcia w akapitach .....	155
Dopasowanie odstępu pomiędzy akapitami .....	156
Kontrolowanie dzielenia wyrazów .....	156
Zmiana metod kompozycji .....	158
Dopasowywanie odstępów pomiędzy literami i słowami .....	159
Wiszące znaki interpunkcyjne .....	160
Sprawdzanie i poprawianie pisowni .....	161
Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu .....	162
Tworzenie wypaczonego tekstu .....	163

Tworzenie tekstu na ścieżce .....	165
Układanie tekstu .....	167
Odbijanie tekstu .....	167
Zmiana kształtu tekstu .....	168
Tworzenie tekstu wewnątrz zamkniętej ścieżki .....	168
Tworzenie zrasteryzowanych warstw tekstowych .....	169
Konwertowanie warstw tekstowych na warstwy kształtu .....	170
Tworzenie ścieżek roboczych z warstw tekstowych .....	172
Tworzenie tekstu jako maski .....	172
Zrozumienie estetyki tekstu .....	173
Pismo szeryfowe .....	174
Pismo bezszeryfowe .....	174
Pismo dekoracyjne .....	175
Lekcja: Praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy .....	176
Dodawanie tytułu .....	178
Tworzenie głównego tekstu .....	179
Dodawanie inicjału .....	180
Podsumowanie .....	182
<b>Rozdział 5. Praca z warstwami kształtu .....</b>	<b>183</b>
Dodawanie warstwy kształtu .....	184
Praca z podstawowymi narzędziami kształtu .....	187
Praca z narzędziem Custom Shape (Kształt własny) .....	192
Inne sposoby na utworzenie warstwy kształtu .....	193
Edytowanie warstw kształtu .....	194
Edytowanie stylu i zawartości warstwy kształtu .....	194
Poruszanie i zmiana kształtów .....	198
Łączenie kształtów na pojedynczej warstwie .....	203
Dodawanie do siebie kształtów .....	204
Odejmuwanie od siebie kształtów .....	205
Ograniczanie i odwracanie obszaru ścieżki .....	205
Zmienianie sposobu łączenia kształtów na warstwie .....	206
Wyrównywanie i rozmieszczanie kształtów .....	207
Lekcja: Warstwy kształtu w praktyce .....	208
Dodawanie pierwszego kształtu .....	209
Dodawanie pałeczek .....	210
Podsumowanie .....	215
<b>Rozdział 6. Poznawanie warstw dopasowania i wypełnienia .....</b>	<b>217</b>
Wprowadzenie do warstw dopasowania .....	218
Tworzenie warstwy dopasowania .....	219
Ustawianie opcji warstwy dopasowania .....	220
Podglądanie zmian koloru na palecie Info .....	221
Stosowanie dopasowania do określonych warstw .....	222
Edytowanie warstw dopasowania .....	224
Poznawanie typów warstwy dopasowania .....	224
Dopasowanie Levels (Poziomy) .....	225
Poprawianie kontrastu dopasowaniem Curves (Krzywe) .....	233
Poprawianie kolorów przy użyciu Color Balance (Balansu kolorów) .....	242
Zmienianie jasności i kontrastu .....	243
Konwertowanie obrazu na czarno-biały .....	245

Dopasowywanie kolorów przy użyciu Hue/Saturation (Barwy/Nasycenia) .....	249
Zmienianie wartości CMYK przy użyciu warstwy Selective Color (Kolor selektywny) .....	255
Miksowanie kolorów przy użyciu warstwy Channel Mixer (Mieszanie kanałów) .....	256
Wykorzystywanie Gradient Map (Odwzoruj na gradient) do kolorowania obrazów .....	259
Symulowanie filtrów soczewkowych przy użyciu warstwy Photo Filter (Filtr fotograficzny) .....	261
Dopasowywanie odcieni przy użyciu warstwy Exposure (Ekspozycja) .....	262
Odwracanie kolorów obrazu .....	264
Zastosowanie progu .....	266
Posteryzowanie obrazu .....	269
Tworzenie wypełnionych obszarów przy użyciu warstw wypełnienia .....	270
Dodawanie warstw wypełnienia .....	271
Tworzenie bloków koloru przy użyciu warstwy wypełnienia Solid Color (Kolor kryjący) .....	272
Wykonywanie gradientów przy użyciu warstwy wypełnienia Gradient .....	273
Korzystanie z warstwy wypełnienia Pattern (Wzorek) .....	284
Maskowanie warstw dopasowania i wypełnienia .....	285
Używanie trybów mieszania z warstwami dopasowania i wypełnienia .....	287
Podsumowanie .....	289

## **Część III Zaawansowane funkcje warstw ..... 291**

### **Rozdział 7. Łączenie warstw przy użyciu trybów mieszania ..... 293**

Wybieranie trybu mieszania .....	295
Zrozumienie trybów mieszania .....	295
Poznawanie trybów mieszania .....	296
Proste tryby mieszania .....	297
Ściemniające tryby mieszania .....	299
Rozjaśniające tryby mieszania .....	303
Tryby światła .....	307
Tryby różnicy .....	312
Tryby składowych .....	314
Podsumowanie trybów mieszania .....	316
Poprawianie efektu mieszania .....	319
Wykluczanie kanałów kolorów z mieszania .....	320
Tworzenie odcinań .....	321
Mieszanie efektów wewnętrznych .....	324
Kontrolowanie mieszania masek przycinających .....	326
Wyłączanie maski przezroczystości warstwy .....	328
Ukrywanie efektów przy użyciu masek warstwy i masek wektorowych .....	329
Mieszanie według zakresu kolorów .....	330
Stosowanie trybów mieszania do efektów warstw .....	334
Podsumowanie .....	335

### **Rozdział 8. Poznawanie inteligentnych obiektów ..... 337**

Tworzenie inteligentnego obiektu .....	338
Tworzenie inteligentnego obiektu z jednej lub większej liczby warstw .....	339
Tworzenie inteligentnego obiektu z projektu graficznego Ilustratora .....	340
Tworzenie inteligentnego obiektu z pliku obrazu .....	341
Edytowanie inteligentnych obiektów .....	343
Powielanie inteligentnych obiektów .....	344
Zagnieżdżanie inteligentnych obiektów .....	345
Konwertowanie i usuwanie inteligentnych obiektów .....	346

Praca z inteligentnymi filtrami .....	347
Stosowanie inteligentnego filtra .....	348
Edytowanie inteligentnych filtrów .....	348
Maskowanie inteligentnych filtrów .....	350
Ustawianie opcji mieszania inteligentnego filtra .....	353
Eksportowanie i zastępowanie inteligentnych obiektów .....	354
Lekcja: Praktyczne wykorzystanie inteligentnych obiektów .....	355
Podsumowanie .....	359
<b>Rozdział 9. Praca z maskami .....</b>	<b>361</b>
Typy masek .....	362
Maski ogólne .....	362
Maski przeznaczone do pracy z warstwami .....	364
Poznanie masek zaznaczenia i kanałów alfa .....	365
Korzystanie z masek zaznaczenia i trybu Quick Mask (Szybka maska) .....	365
Zapisywanie zaznaczeń jako kanałów alfa .....	370
Używanie masek warstwy .....	376
Tworzenie masek warstwy .....	376
Edytowanie masek warstwy .....	377
Używanie masek wektorowych .....	380
Tworzenie masek wektorowych .....	380
Edytowanie masek wektorowych .....	382
Zarządzanie maskami warstwy i wektorowymi .....	384
Przenoszenie maski do innej warstwy .....	384
Wczytywanie maski jako zaznaczenia .....	385
Łączenie i rozłączanie maski .....	385
Wylączenie maski .....	386
Łączenie masek warstwy i masek wektorowej .....	386
Maskowanie warstw przy użyciu masek przycinających .....	388
Tworzenie masek przycinających .....	389
Edytowanie masek przycinających .....	390
Lekcja: Kompletny przykład .....	391
Tworzenie maski dla telefonu komórkowego .....	392
Łączenie elementów .....	394
Tworzenie końcowego obrazu nagłówka .....	396
Podsumowanie .....	398
<b>Rozdział 10. Odkrywanie stylów warstwy .....</b>	<b>399</b>
Dodawanie stylu warstwy .....	400
Edytowanie stylów warstwy i zarządzanie nimi .....	402
Wylączenie, ukrywanie i usuwanie efektów .....	403
Przenoszenie i powielanie efektów i stylów .....	404
Tworzenie ustawień stylów warstwy i zarządzanie nimi .....	404
Konwertowanie stylu warstwy na pojedyncze warstwy .....	407
Poznanie efektów warstwy .....	407
Drop Shadow (Cień) i Inner Shadow (Cień wewnętrzny) .....	408
Outer Glow (Błask zewnętrzny) i Inner Glow (Błask wewnętrzny) .....	411
Bevel and Emboss (Faza i płaskorzeźba) .....	413
Satin (Satyna) .....	418
Nałożenie koloru, gradientu i wzorka .....	420
Stroke (Obrys) .....	422

Używanie konturów .....	423
Praca z ustawieniami konturów .....	423
Tworzenie własnych konturów .....	424
Lekcja: Tworzenie logo przy użyciu stylów warstwy .....	426
Podsumowanie .....	432
<b>Rozdział 11. Używanie kompozycji warstw .....</b>	<b>435</b>
Wprowadzenie do palety Layer Comps (Kompozycje warstw) .....	436
Tworzenie i usuwanie kompozycji warstw .....	437
Przełączanie pomiędzy kompozycjami warstw .....	439
Uaktualnianie kompozycji warstw .....	440
Zmiana opcji kompozycji warstw .....	441
Ostrzeżenia kompozycji warstw .....	442
Eksportowanie kompozycji warstw .....	443
Eksportowanie kompozycji do plików płaskich obrazów .....	444
Eksportowanie kompozycji do plików PDF .....	445
Eksportowanie kompozycji do internetowej galerii zdjęć .....	446
Podsumowanie .....	447
<b>Część IV Stosowanie warstw w praktyce .....</b>	<b>449</b>
<b>Rozdział 12. Poznawanie strategii warstw .....</b>	<b>451</b>
Organizowanie warstw dla większej przejrzystości .....	452
Nadawanie warstwom nazw .....	452
Grupowanie warstw według zawartości .....	454
Przechowywanie różnych wersji dokumentów .....	456
Stosowanie kompozycji warstw .....	457
Stosowanie Version Cue .....	457
Budowanie własnego systemu kontroli wersji .....	460
Zarządzanie dokumentami .....	461
Nadawanie plikom nazw .....	461
Organizowanie plików .....	461
Tworzenie kopii zapasowych .....	463
Niedestruktywna edycja .....	463
Edycja z warstwami dopasowania .....	464
Stosowanie inteligentnych obiektów i inteligentnych filtrów .....	465
Stosowanie masek warstw i masek przycinających .....	466
Kopiowanie warstw .....	467
Spłaszczanie obrazu .....	467
Praca w zespole .....	469
Tworzenie plików z własną dokumentacją .....	469
Sprawdzanie poprawności plików .....	471
Przestrzeganie zasad .....	472
Zatrudnienie dzięki warstwom .....	472
Poznawanie popularnych scenariuszy pracy .....	473
Fotografia .....	473
Projekt dla Internetu .....	476
Projekt do druku .....	478
Wybór strategii .....	479
Poruszanie się między warstwami dokumentu .....	479
Znajomość narzędzi .....	480



Pilnowanie efektu końcowego .....	480
Trzy drogi do podobnego rezultatu .....	481
Podsumowanie .....	484
<b>Rozdział 13. Stosowanie warstw w innych aplikacjach .....</b>	<b>485</b>
Zrozumienie formatu PSD .....	486
Ustawianie preferencji obsługi plików .....	487
Praca z innymi warstwowymi formatami plików .....	490
Używanie formatu TIFF .....	490
Praca z formatem Photoshop PDF .....	492
Stosowanie warstw w innych aplikacjach .....	493
Korzystanie z pakietu Adobe Creative Suite .....	494
Stosowanie plików PSD z narzędziami edycji zdjęć .....	516
Obsługa warstw Photoshopa w QuarkXPress 7 .....	522
Inne aplikacje .....	528
Podsumowanie .....	528
<b>Rozdział 14. Projektowanie z warstwami .....</b>	<b>531</b>
Ulepszanie zdjęć w środowisku projektowania .....	532
Dodawanie warstwy dopasowania Levels (Poziomy) .....	533
Tworzenie selektywnych dopasowań za pomocą maski warstwy .....	535
Oczyszczanie maski .....	537
Stosowanie dopasowań w innych zdjęciach pakietu .....	538
Projektowanie strony internetowej z warstwami .....	539
Tworzenie nowego dokumentu .....	540
Korzystanie z siatki projektu .....	541
Tworzenie siatki .....	542
Tworzenie obrazu nagłówka .....	543
Dodawanie menu .....	544
Dodawanie logo .....	549
Dodawanie pozostałych elementów strony .....	550
Porządkowanie warstw .....	557
Strategie eksportowania .....	558
Tworzenie fotomontażu .....	564
Dodawanie dwóch pierwszych fotografii .....	565
Stosowanie masek warstw do mieszania fotografii .....	566
Dodawanie głębi za pomocą trybów mieszania .....	567
Komponowanie fotomontażu .....	567
Dodawanie większej liczby obrazów .....	569
Tworzenie alternatywnej wersji .....	570
Wykorzystanie fotomontażu do stworzenia broszury .....	572
Łączenie ilustracji z różnych mediów .....	575
Przygotowanie skanowanych materiałów .....	577
Montaż ilustracji .....	578
Tworzenie rzeki i nieba .....	578
Dodawanie ręcznie napisanego tekstu i bazgrołów .....	580
Dodawanie tekstu .....	582
Podsumowanie .....	583

<b>Rozdział 15. Manipulowanie zdjęciami za pomocą warstw .....</b>	<b>585</b>
Retuszowanie krajobrazu .....	586
Stosowanie dopasowania na całym obrazie .....	586
Tworzenie maski .....	588
Ożywianie obrazu .....	591
Naprawianie dominanty barwnej na fotografiach .....	593
Korekcja fotografii mostu .....	595
Korekcja fotografii mikrofonu .....	599
Retuszowanie portretu .....	601
Poprawianie ekspozycji .....	602
Poprawianie odcieni skóry .....	605
Ostatnie poprawki .....	609
Konwersja fotografii na zdjęcie czarno-białe .....	614
Konwersja obrazu za pomocą dopasowania Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie) .....	615
Konwersja obrazów za pomocą dopasowania Channel Mixer (Mieszanie kanałów) .....	617
Konwersja obrazu za pomocą dopasowania Black & White (Czarno-biały) .....	619
Porównanie trzech metod .....	621
Wykańczanie czarno-białego obrazu .....	622
Wyrównywanie dwóch fotografii robionych z ręki .....	623
Tworzenie dokumentu .....	624
Wyrównywanie warstw .....	625
Tworzenie końcowego obrazu .....	626
Podsumowanie .....	628
<b>Rozdział 16. Tworzenie prywatnych projektów z warstwami .....</b>	<b>631</b>
Tworzenie i drukowanie zaproszeń .....	632
Tworzenie dokumentu zaproszenia .....	633
Rozplanowanie zaproszenia .....	633
Dodawanie tekstu i grafiki .....	635
Umieszczanie kilku kopii na jednej stronie .....	640
Przygotowanie dokumentu do druku .....	643
Drukowanie zaproszeń .....	644
Tworzenie plakatu .....	646
Tworzenie nowego dokumentu .....	646
Dodawanie fotografii .....	648
Tworzenie elementów graficznych i tekstowych .....	649
Dodawanie filtrów do fotografii .....	653
Tworzenie kalendarza .....	655
Tworzenie podstawowego układu strony .....	657
Dodawanie fotografii .....	657
Tworzenie miejsca na widok miesiąca .....	658
Tworzenie widoku miesiąca .....	659
Dodawanie roku, nazwy miesiąca i podpisu zdjęcia .....	663
Tworzenie wielu stron .....	665
Podsumowanie .....	665
<b>Część V Dodatki .....</b>	<b>667</b>
Dodatek A <b>Korzystanie z CD-ROM-u .....</b>	<b>669</b>
Dodatek B <b>Skróty klawiszowe w pracy z warstwami .....</b>	<b>671</b>
<b>Skorowidz .....</b>	<b>703</b>

# Rozdział 1.

# Wprowadzenie do warstw

## W tym rozdziale

- ◆ Poznajemy warstwy
- ◆ Uczymy się korzystać z palety *Layers* (*Warstwy*)
- ◆ Próbujemy zrozumieć, jak działa przezroczystość
- ◆ Przeglądamy typy warstw
- ◆ Odkrywamy sztuczki i techniki przydatne w pracy z warstwami
- ◆ Poznajemy nowe funkcje w wersji CS3
- ◆ Stosujemy warstwy w praktyce

Jeśli używałeś już Photoshopa, bez wątpienia miałeś styczność z warstwami. Są one kluczową funkcją programu i jeśli robisz cokolwiek poza retuszem fotografii, stanowią istotę pracy.

Piękno warstw polega na tym, że możesz pracować z różnymi częściami obrazu niezależnie. Jeśli malujesz na jednej warstwie, inne warstwy pozostają nietknięte. Oznacza to, że możesz łatwo wypróbować różne pomysły (i łatwo je niszczyć, jeśli Ci się nie podobają!).

Warstwy oferują dużą elastyczność w tworzeniu obrazów. Jeśli na przykład nie podoba Ci się pozycja logo, po prostu przeciągnij je na nowe miejsce — jeśli jest na swojej własnej warstwie, będzie poruszało się niezależnie, bez niszczenia reszty obrazu.

Warstwy przydają się także, gdy chcesz uzyskać artystyczny efekt. Na przykład tryby mieszania warstwy dają Ci bogactwo kompozycyjnych sztuczek, których możesz użyć, aby ożywić obrazy. Warstwy dopasowania z kolei pozwalają Ci utworzyć dopasowanie tonalne obrazu, bez trwałej modyfikacji pikseli.



Więcej o trybach mieszania w rozdziale 7.

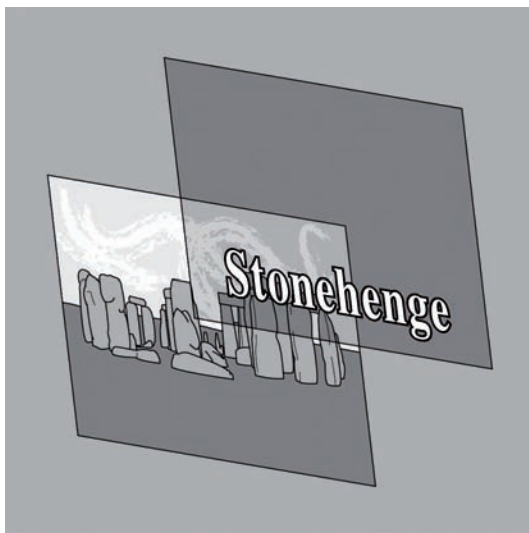
W tym rozdziale przyjrzyj się historii warstw w Photoshopie i prześledzisz kluczowe koncepcje, takie jak paleta *Layers* (*Warstwy*) i przezroczystość. Wyjaśniono w nim wszystkie podstawowe typy warstw oraz pokazano kilka praktycznych zastosowań. Rozdział skończymy kilkoma prostymi przykładami, aby pomóc Ci zapamiętać koncepcje, które wprowadziliśmy.

## Zrozumienie koncepcji warstw

Dobrym sposobem na zrozumienie koncepcji warstw jest myślenie o nich, jak o fizycznych warstwach włókna oktanowego położonych jedna na drugiej (patrz rysunek 1.1). Możesz dodawać, kopiować i usuwać warstwy; możesz je ukrywać i poruszać nimi poziomo i pionowo; możesz też zmieniać ich kolejność na stosie. Kiedy wprowadzisz jakąś zmianę do jednej warstwy, tylko ona ulegnie zmianie.

### Rysunek 1.1.

*Warstwy są od siebie niezależne — podobnie jak warstwy włókna oktanowego*



## Warstwy a Photoshop

Zanim (w wersji 3 Photoshopa) zostały wprowadzone warstwy, każda zmiana dokonana na obrazie była zapisywana na jednej warstwie. Możesz sobie wyobrazić, jak utrudniało to pracę projektantom! Wszystkie zmiany były trwałe. Photoshop nie miał wtedy nawet palety *History* (*Historia*), więc mogłeś cofnąć najwyżej jedną zmianę. Zrozumiałym jest, dlaczego użytkownicy wersji 2 i wcześniejszych mieli w zwyczaju robienie mnóstwa kopii zapasowych.

Obecnie mamy do wyboru wiele różnorodnych typów warstw, a także mnóstwo potężnych funkcji umożliwiających ich edycję. Teraz ciężko wyobrazić sobie pracę z Photoshopem bez użycia warstw. Stały się sercem programu, jego centralnym elementem.

Podczas pracy z obrazem w Photoshopie większość czasu spędzisz, pracując z jedną warstwą na raz. Na przykład większość filtrów, funkcje dopasowania obrazu dostępne w menu *Image/Adjustments* (*Obraz/Dopasowania*) oraz standardowe komendy wytnij i kopiuj *Edit/Cut* (*Edycja/Wytnij*), *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*), wszystkie one pracują wyłącznie na aktualnej warstwie.

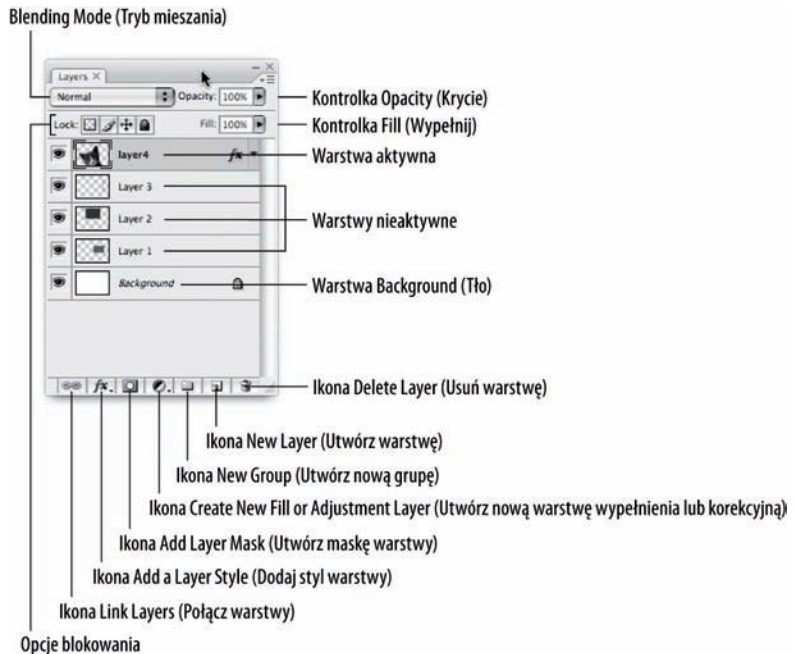


Niektóre narzędzia, takie jak narzędzia tekstowe i narzędzia kształtu (domyślnie), tworzą nowe warstwy, gdy zostaną użyte.

## Wprowadzenie do palety Layers (Warstwy)

Większość czynności z wykorzystaniem warstw w Photoshopie jest związana z paletą *Layers* (*Warstwy*), jak pokazano na rysunku 1.2, więc poświęć chwilę na poznanie jej możliwości. Jeśli paleta nie jest widoczna, możesz ją uaktywnić, wybierając menu *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*) lub wciskając *F7*.

**Rysunek 1.2.**  
Paleta *Layers*  
(*Warstwy*)  
w Photoshopie



Paleta *Layers* (*Warstwy*) zazwyczaj pokazuje co najmniej jedną aktualnie zaznaczoną warstwę (nazywaną *warstwą aktywną*). Aby ułatwić identyfikację warstw, Photoshop nadaje każdej z nich nazwę. Nazwa aktywnej warstwy jest zawsze pogrubiona na palecie *Layers* (*Warstwy*), a sama warstwa zostaje przyciemniona, co odróżnia ją od reszty warstw na palecie. Nazwa aktywnej warstwy jest również pokazywana na pasku tytułowym okna dokumentu, co zapewne uznasz za wygodne, gdy paleta *Layers* (*Warstwy*) będzie spoczywała pod dziesięcioma oknami dokumentów i siedmioma innymi paletami.

Paleta *Layers (Warstwy)* zawiera następujące kontrolki, pomagające w pracy z warstwami:

- ♦ **Blending Mode (Tryb mieszania):** To rozwijane menu pozwala Ci na wybór sposobu mieszania się aktywnej warstwy z warstwami znajdującymi się pod nią. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale 7.
- ♦ **Opcje blokowania:** Te cztery przyciski pozwalają Ci zablokować różne aspekty warstwy — jej przezroczyste piksele, piksele obrazka, pozycję lub wszystkie trzy. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale 2.
- ♦ **Kontrolki Opacity (Krycie) i Fill (Wypełnij):** Opcje te pozwalają Ci ustawić, ile obrazka spod spodu prześwituje przez aktywną warstwę. Więcej o tych kontrolkach w rozdziale 2.
- ♦ **Ikona Link Layers (Połącz warstwy):** Użyj tej ikony, aby połączyć dwie lub więcej warstw tak, żeby można było nimi manipulować niczym jedną warstwą. Więcej w rozdziale 2.
- ♦ **Ikona Add a Layer Style (Dodaj styl warstwy):** Jak sama nazwa sugeruje, możesz za pomocą tej ikony dodawać style do warstw. Style warstw pozwalają Ci dodawać efekty takie jak rzucanie cienia czy fazowanie. Zostały one szczegółowo przedstawione w rozdziale 10.
- ♦ **Ikona Add Layer Mask (Utwórz maskę warstwy):** Użyj tej ikony, aby utworzyć maskę dla aktualnej warstwy. Więcej o maskach warstwy w rozdziale 9.
- ♦ **Ikona Create New Fill or Adjustment Layer (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną):** Możesz użyć tej ikony, aby szybko utworzyć warstwę wypełnienia (służącą do dodawania jednolitego koloru, gradientu lub wypełniania warstwy wzorem) albo warstwę dopasowania (służącą do dopasowywania innych warstw w dokumencie). Wszystkie typy warstw opisuje rozdział 6.
- ♦ **Ikona Create New Group (Utwórz nową grupę):** Ta ikona pozwala Ci grupować warstwy. Więcej na ten temat w rozdziale 2.
- ♦ **Ikona Create a New Layer (Utwórz warstwę):** Służy tworzeniu nowej, pustej warstwy w dokumencie. W rozdziale 2. możesz nauczyć się różnych sposobów na tworzenie nowych warstw.
- ♦ **Ikona Delete Layer (Usuń warstwę):** Użyj tej ikony, żeby usunąć niechciane warstwy z dokumentu. Ten i inne sposoby usuwania warstw prezentuje rozdział 2.



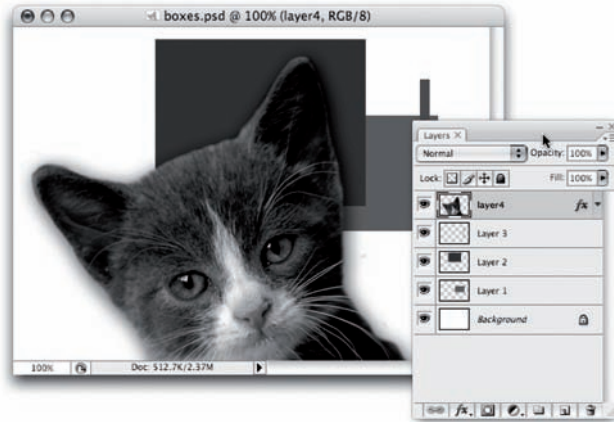
Możesz zmienić rozmiar palety *Layers (Warstwy)* (podobnie jak wszystkich palet w Photoshopie), klikając i przeciągając pole zmiany rozmiaru w prawym dolnym rogu palety. Mała paleta to dobry wybór, gdy brakuje Ci miejsca do pracy na ekranie, a duża jest wygodna, gdy musisz patrzeć na wiele warstw równocześnie. Jeśli palety naprawdę Ci przeszkadzają, możesz je zminimalizować, klikając dwukrotnie zakładkę na szczycie palety *Layers (Warstwy)* lub klikając małą ikonę minimalizacji na lewo od przycisku *Close (Zamknij)* w prawym górnym rogu palety. Ponownie dwukrotnie kliknij zakładkę lub ikonę, aby otworzyć paletę.

## Warstwy w oknie dokumentu

Zawartość wszystkich widocznych warstw jest wyświetlana w oknie dokumentu. Warstwy pojawiają się na palecie w takiej kolejności, w jakiej znajdują się na stosie dokumentu, więc warstwa będąca na wierzchu jest zawsze na szczycie listy, a warstwa tła na spodzie. Rysunek 1.3 prezentuje, jak warstwy na palecie *Layers (Warstwy)* zależą od ich zawartości w oknie widoku.

### Rysunek 1.3.

*Tak wyglądają warstwy na palecie Layers (Warstwy) i w oknie dokumentu*



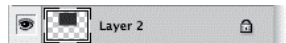
Paleta *Layers (Warstwy)* wyświetla warstwy dla zaznaczonego dokumentu. Jeśli masz otwartych kilka dokumentów jednocześnie, zauważysz, że paleta *Layers (Warstwy)* ulega zmianie, gdy przełączasz się pomiędzy oknami dokumentów.

## Anatomia warstwy

Chociaż jest wiele różnych typów warstw w Photoshopie, wszystkie korzystają z następujących funkcji (patrz rysunek 1.4):

### Rysunek 1.4.

*Każda warstwa ma ikonę oka (ukrytą, jeśli warstwa jest niewidoczna), miniaturkę, nazwę i, opcjonalnie, ikonę kłódki*



- ♦ **Ikona oka:** Wskazuje, czy warstwa jest widoczna w oknie dokumentu czy nie. Kliknij ikonę oka, aby ukryć warstwę; kliknij ją ponownie, aby wyświetlić warstwę.
- ♦ **Miniaturka:** Miniaturka obrazka pokazuje mały podgląd warstwy. Pokazuje także, które części warstwy są przezroczyste, oznaczając je siatką białych i szarych kwadracików (domyślnie).
- ♦ **Nazwa warstwy:** Pomaga zidentyfikować warstwę. Możesz łatwo zmienić nazwę warstwy, dwukrotnie ją klikając, a następnie wpisując nową nazwę. (Przy okazji, jeśli klikniesz dwukrotnie warstwę poza polem jej nazwy, pokaże się okno dialogowe *Layer Style [Styl Warstwy]*. Zostało to omówione w rozdziale 10.)

- ♦ **Ikona kłódki:** Ikona ta pokazuje Ci, czy warstwa jest odblokowana (brak ikony), częściowo zablokowana (jasna ikona kłódki) czy w całości zablokowana (ciemna ikona kłódki).



Możesz dostosować wygląd miniaturki warstwy, klikając trójkąt w prawym górnym rogu palety *Layers* (*Warstwy*) i wybierając *Palette Options* (*Opcje palety*) z rozwijanego menu. Możesz dokonać wyboru spośród trzech rozmiarów miniaturki (albo z nich całkowicie zrezygnować), a także ustawić, czy chcesz, aby miniaturka pokazywała zawartość warstwy (*Layer Bounds* [*Granice warstw*]) czy pozycję warstwy w całym dokumencie (*Entire Document* [*Cały dokument*]). Opcje te są także dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszki dowolnej z miniaturki na palecie *Layers* (*Warstwy*).

## Zrozumienie przezroczystości warstwy

Podobnie do warstw włókna oktanowego, warstwy w Photoshopie są z natury przezroczyste. Oznacza to, że części warstwy, które jeszcze nie zostały pomalowane, pozwalają pikselom prześwitywać spod spodu. Możesz sprawić, aby cała warstwa była półprzezroczysta, korzystając z paska *Opacity* (*Krycie*). Więcej o przezroczystości w rozdziale 2.



Wyjątkiem od zasady przezroczystości (zawsze musi być jakiś wyjątek) jest specjalna warstwa *Background* (*Tło*), która nie może być przezroczysta. Jak sama nazwa wskazuje, jest zawsze dnem dokumentu i nic już pod nią nie może się znaleźć. Przezroczystość byłaby zbędna. Więcej o tej wyjątkowej warstwie w podrozdziale „Warstwa Background (Tło)”.

Każdy z pikseli na warstwie może być zupełnie przezroczysty, w pełni pokryty kolorem lub półprzezroczysty. Jest to kontrolowane przez *maskę przezroczystości* związaną z każdą warstwą. Maskę przezroczystości decyduje, jakie będzie krycie piksela.



Możesz wczytać maskę przezroczystości warstwy jako zaznaczenie, klikając z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (⌘ w Mac OS) miniaturkę na palecie *Layers* (*Warstwy*) lub klikając prawym przyciskiem myszki miniaturkę i wybierając *Select Pixels* (*Zaznacz piksele*) z rozwijanego menu.

Przezroczyste obszary warstwy możesz zobaczyć, spoglądając na miniaturkę na palecie *Layers* (*Warstwy*) — część przezroczysta jest oznaczona białą-szary szachownicą. Innym wyjściem jest kliknięcie z wciśniętym klawiszem *Alt* (*Option* w Mac OS) ikony oka na palecie *Layers* (*Warstwy*) w celu ukrycia pozostałych warstw. Jeśli warstwa będzie miała obszary przezroczyste, zobaczysz je jako kratkę w oknie dokumentu, jak pokazano na rysunku 1.5. (Ponownie kliknij z wciśniętym klawiszem *Alt/Option* ikonę warstwy, aby przywrócić ukryte warstwy).

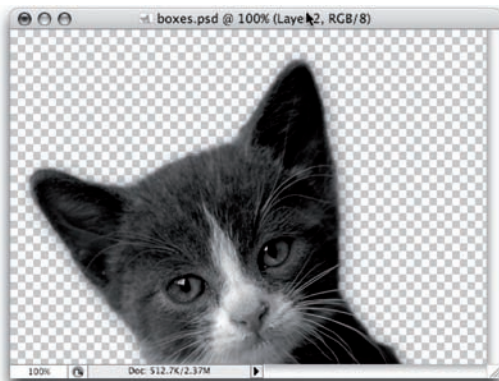


Jeśli domyślna kratka jest trudno widoczna w określonej sytuacji — praca ze zdjęciem szachów stanowi dobry przykład — możesz zmienić jej kolor i rozmiar. W tym celu wybierz z menu *Edit/Preferences/Transparency & Gamut* (*Edycja/Preferencje/Przezroczystość i przestrzeń kolorów*) lub *Photoshop/Preferences/Transparency & Gamut* (*Photoshop/Preferencje/Przezroczystość i przestrzeń kolorów*) w Mac OS albo wciśnij *Ctrl+K*, a następnie *Ctrl+6* (⌘+K, a następnie ⌘+6 w Mac OS). Możesz wtedy wybrać rozmiar siatki (lub całkowicie wyłączyć siatkę) i zdecydować się na jeden spośród kolorów predefiniowanych (albo wybrać własny).



**Rysunek 1.5.**

Warstwa w oknie dokumentu z pokazaną szachownicą przezroczystości w tle



Wiele funkcji Photoshopa działa tylko na nieprzezroczystych obszarach warstwy, pozostawiając przezroczyste nietknięte. Inne narzędzia, jak np. narzędzia malowania, oczywiście pokryją obszary przezroczyste (o ile nie zablokujesz obszarów przezroczystych). Jeśli chcesz sprawić, aby część warstwy ponownie stała się przezroczysta, wymaż ją narzędziem *Eraser* (*Gumka*) lub zaznacz część, która ma się stać przezroczysta, i wciśnij klawisz *Backspace* (*Delete* w Mac OS).



Całkowite pokrycie warstwy kolorem pierwszoplanowym uzyskasz, wciskając *Alt+Backspace* (*Option+Delete* w Mac OS). Chcesz wypełniać kolorem tła? Po prostu wciśnij *Ctrl+Backspace* (*⌘+Delete* w Mac OS). Aby wypełnić wyłącznie obszary pokryte i półprzezroczyste, pozostawiając przezroczyste nietknięte, zablokuj wcześniej obszary przezroczyste albo skorzystaj z wymienionych skrótów klawiszowych, wciskając dodatkowo klawisz *Shift*. Jest to ekspresowy sposób na zmianę koloru obiektu na warstwie.

## Typy warstw

Photoshop posiada kilka różnych typów warstw i chociaż wszystkie typy mają wspólne korzenie, dzieli je kilka istotnych różnic. Rzućmy okiem na kilku przedstawicieli rodziny warstw Photoshopa.

### Warstwa Background (Tło)

Obrazy z białym lub kolorowym tłem są tworzone ze specjalną warstwą *Background* (*Tło*) (patrz rysunek 1.6). Dokument nie może zawierać więcej niż jednej takiej warstwy. Warstwa *Background* (*Tło*) jest zawsze na dnie dokumentu (dlatego zawsze znajduje się na spodzie palety *Layers* [*Warstwy*]) i nie posiada obszarów przezroczystych. Nie możesz przenieść warstwy w górę i w dół w palecie *Layers* (*Warstwy*), przesuwać jej zawartości przy użyciu narzędzia *Move* (*Przesunięcie*) ani zmieniać jej trybu mieszania i krycia. Opcje te są zablokowane na stałe.

**Rysunek 1.6.**

Warstwa *Background (Tło)*.  
Jak sama nazwa wskazuje,  
ta specjalna warstwa zawsze  
stanowi tło Twojego dokumentu



Jednakże możesz zechcieć usunąć warstwę *Background (Tło)*. Spowoduje to, że Twój dokument będzie przezroczysty. Ponadto możesz utworzyć nowy przezroczysty dokument, niemający warstwy *Background (Tło)*. Możliwe jest też ukrycie warstwy *Background (Tło)*, aby zrobić dokument chwilowo przezroczystym.



Więcej o pokazywaniu i ukrywaniu warstw oraz grup w rozdziale 2.

Zapewne zastanawiasz się, jaki sens ma istnienie warstwy *Background (Tło)*, która sprawia wrażenie zwykłej warstwy z zasupłanymi rękami. W rzeczywistości jej ograniczenia stanowią jej zalety: Ponieważ zawsze znajduje się na spodzie dokumentu i nie może być przezroczysta, możesz traktować ją jak płótno. Bez warstwy *Background (Tło)* nigdy nie byłbyś całkowicie pewny, że fragmenty Twojego dokumentu nie są przezroczyste (choćbyś mógłbyś to odkryć w porę, jeśli spróbowałbyś nałożyć obrazek na kolorowe tło).



Jeśli wybierzesz menu *File/Open (Plik/Otwórz)*, aby otworzyć obrazek w formacie nieobsługującym warstw — np. zdjęcie JPEG — to Photoshop automatycznie przypisze obrazek do warstwy *Background (Tło)* w otwartym dokumencie.

Zazwyczaj będziesz chciał, aby warstwa *Background (Tło)* była obecna. Wyjątek stanowi potrzeba przezroczystego dokumentu — np. jeśli drukujesz obraz na slajdach lub zapisujesz przezroczysty obraz GIF dla sieci Internet.



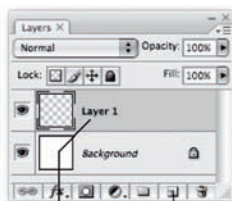
Możesz konwertować warstwę *Background (Tło)* na normalną warstwę (i odwrotnie). W rozdziale 2. dowiesz się, jak to zrobić.

**Normalne warstwy**

Większość popularnych warstw, które spotkasz w Photoshopie, to normalne warstwy (patrz rysunek 1.7). Podstawowym zadaniem tych warstw jest przechowywanie różnych obrazów składających się na dokument. Warstwa *Background (Tło)*, opisana przed chwilą, jest zasadniczo normalną warstwą, która została zablokowana jako znajdująca się na samym spodzie dokumentu.

**Rysunek 1.7.**

Normalna warstwa.  
Aby utworzyć nową  
normalną warstwę,  
po prostu kliknij  
ikonę New Layer  
(Utwórz warstwę)



Normalna warstwa

Ikona New Layer (Utwórz warstwę)

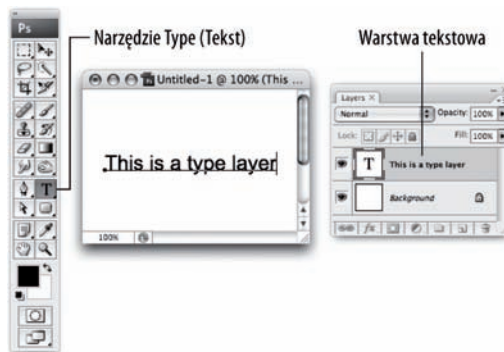
Aby utworzyć nową normalną warstwę, kliknij ikonę *New Layer* (*Utwórz warstwę*) w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*), jak pokazano na rysunku 1.7.

## Warstwy tekstowe

Jak możesz sobie wyobrazić, warstwy tekstowe (patrz rysunek 1.8) są używane w składowaniu czcionek — znanych też jako tekst. Wprowadzenie ich w wersji 5 Photoshopa było darem niebios, jako że pozwoliły na edytowanie, skalowanie, obracanie i, ogólniej, pełną swobodę w konstrukcji i edycji tekstu po utworzeniu warstwy. Mogą to wszystko zrobić, ponieważ przechowują czcionki jako informacje wektorowe zamiast w bitmapie. (Wersje poprzedzające Photoshopa 5 pozwalały na utworzenie czcionki, ale przechowywały ją w wersji zrasteryzowanej, praktycznie uniemożliwiając przekształcanie i edycję po utworzeniu).

### Rysunek 1.8.

Aby utworzyć nową warstwę tekstową, użyj narzędzia *Type* (*Tekst*)



Nową warstwę tekstową możesz utworzyć, wybierając narzędzie *Type* (*Tekst*) z przybornika, jak pokazano na rysunku 1.8, klikając w obrębie dokumentu i zaczynając pisać. Naciśnij *Ctrl+Enter* (*⌘+Return* w Mac OS), kiedy skończysz pisać.



Warstwy tekstowe i narzędzie *Type* (*Tekst*) zostały poddane dogłębnej analizie w rozdziale 4.

### Porównanie bitmap i obrazów wektorowych

Bitmapa (lub zrasteryzowany obraz) to obraz złożony z pikseli — na przykład zdjęcie JPEG z aparatu lub obraz GIF na stronie internetowej. Bitmapy świetnie nadają się do przechowywania obrazów takich jak fotografie, które nie mogą być w łatwy sposób zdefiniowane matematycznie. Główną wadą bitmap jest ich duży rozmiar i brak możliwości bezstratnego skalowania — jeśli powiększysz obraz, szybko zauważysz rozmazanie obrazu lub „schodki”.

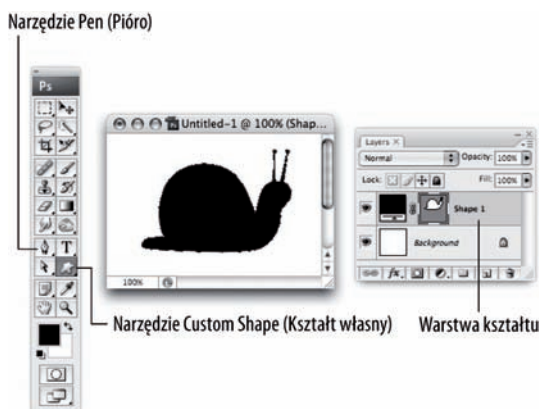
Z kolei obrazy wektorowe to zdefiniowane matematycznie linie i krzywe, które nie są złożone z pikseli, jak to ma miejsce w bitmapie. Oznacza to, że obrazy wektorowe są niezależne od rozdzielczości. Nieważne, jak duży lub mały jest obraz, nigdy nie traci detali. Obrazy wektorowe to świetny sposób na przechowywanie obrazów, które mogą być opisane liniami i krzywymi oraz tych, które muszą pozostać idealnie ostre w każdej rozdzielczości — np. czcionki, logo, kształty geometryczne, wykresy.

## Warstwy kształtu

Warstwy kształtu możesz utworzyć (patrz rysunek 1.9) przy użyciu narzędzi kształtu oraz narzędzia *Pen (Pióro)*, wciskając podczas pracy z nimi przycisk *Shape Layers (Warstwa kształtu)* na pasku opcji. Choć funkcjonują one jako osobne warstwy, w rzeczywistości są jedynie utajonymi warstwami wypełnienia (więcej w następnym podrozdziale) z dołączoną maską wektorową. Warstwa wypełnienia daje kształtowi kolor, gradient lub wzór, a maska wektorowa daje kształtowi... kształt. Ponieważ do opisu kształtu wykorzystywane są równania matematyczne, warstwy kształtu mogą być skalowane, obracane i manipulowane w inny sposób, bez straty detali.

### Rysunek 1.9.

Warstwa kształtu.  
Tworzenie nowej warstwy kształtu przy użyciu narzędzi *Pen (Pióro)* lub *Shape (Kształt)*



Aby utworzyć nową warstwę kształtu, zaznacz jedno z narzędzi pióra lub kształtu, jak pokazano na rysunku 1.9, upewnij się, że przycisk *Shape Layers (Warstwa kształtu)* jest wciśnięty na pasku opcji, a następnie zacznij rysować w oknie dokumentu.



Więcej o warstwach kształtu w rozdziale 5.

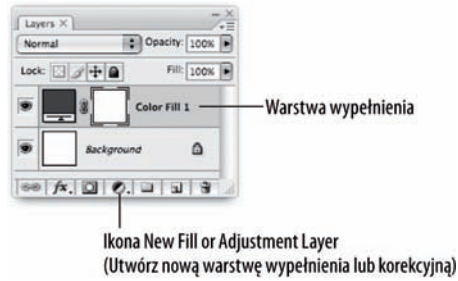
## Warstwy wypełnienia

Warstwy wypełnienia (pokazane na rysunku 1.10) przechowują jednolity kolor, gradient lub wzór. Podstawowe wypełnienie zawsze wypełnia całe płótno, więc warstwy wypełnienia stają się użyteczne dopiero, gdy używamy ich wraz z maską warstwy. Rysując na masce np. narzędziem *Brush (Pędzel)* lub *Pen (Pióro)*, możesz określić, które obszary dokumentu zostaną wypełnione, a które przed pokryciem ochroni maska.

W rzeczywistości, gdy tylko utworzysz warstwę wypełnienia, otrzymasz „w komplecie” maskę warstwy, której możesz użyć, aby zdefiniować kształt wypełnienia. Podobnie, kiedy tworzysz nową warstwę kształtu (patrz podrozdział o warstwie kształtu), utworzona warstwa wypełnienia będzie miała dołączoną maskę wektorową definiującą kształt.

**Rysunek 1.10.**

Warstwa wypełnienia.  
Kliknij ikonę *New Fill* or *Adjustment Layer* (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną), aby utworzyć nową warstwę wypełnienia



W celu utworzenia nowej warstwy wypełnienia kliknij ikonę *New Fill* or *Adjustment Layer* (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną) na dole palety *Layers* (Warstwy — patrz rysunek 1.10) i z rozwijanego menu wybierz *Solid Color* (Kolor kryjący), *Gradient* (Gradient) lub *Pattern* (Wzorek).



O warstwach wypełnienia więcej dowiesz się w rozdziale 6.

## Warstwy korekcyjne

Warstwy korekcyjne (pokazane na rysunku 1.11) działają w sposób unikalny, wpływają bowiem tylko na warstwy pod sobą, a same nie przechowują informacji o obrazie. (Jeśli dodasz warstwę korekcyjną do dokumentu niezawierającego innych warstw — nie zobaczysz żadnej zmiany).

**Rysunek 1.11.**

Warstwa korekcyjna.  
Nową warstwę korekcyjną możesz utworzyć, klikając ikonę *New Fill* or *Adjustment Layer* (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną)



Piękno warstw korekcyjnych polega na tym, że możesz beztrudno dopasowywać różne aspekty obrazu, takie jak poziomy, balans kolorów czy jasność i kontrast, bez trwałej zmiany pikseli obrazu. Taki sposób edycji często nazywany jest edycją niedestruktywną.

Na przykład jeśli powiększysz jasność zdjęcia, wybierając menu *Image/Adjustments/Brightness/Contrast* (Obraz/Dopasowanie/Jasność/Kontrast), a potem obniżysz jasność, zauważysz, że obraz stracił dużo kontrastu — dopasowanie jasności/kontrastu trwale zmieniło piksele i niektóre informacje o obrazie zostały utracone. Z pomocą przychodzi warstwa korekcyjna *Brightness/Contrast* (Jasność/Kontrast), dzięki której możesz bezpiecznie zmieniać jasność bez trwałego wpływu na piksele obrazu.

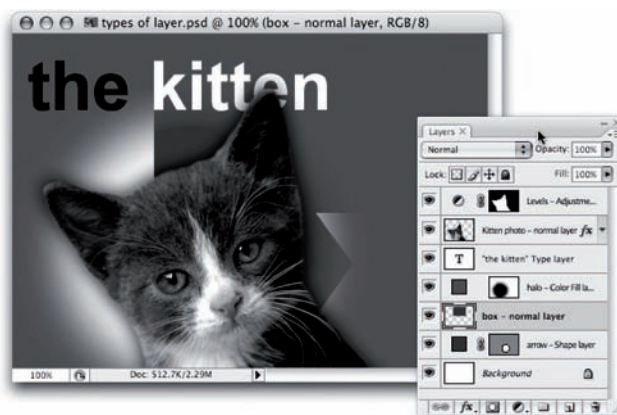
Maski korekcyjne świetnie sprawdzają się podczas robienia testów dopasowań, gdy wiesz, że efekt będziesz chciał poprawić w przyszłości.

Aby utworzyć nową warstwę korekcyjną, kliknij ikonę *New Fill or Adjustment Layer* (Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną), a następnie z rozwijanego menu wybierz dowolną z opcji poza *Solid Color* (Kolor kryjący), *Gradient* (Gradient) oraz *Pattern* (Wzorek).

Rysunek 1.12 pokazuje wszystkie omówione warstwy w akcji, ze słodkim kotem wstawionym dla uwidocznienia efektu. Sprawdź, czy możesz odgadnąć zadanie każdej z warstw w dokumencie.

### Rysunek 1.12.

Wszystkie typy warstw w akcji. Zauważ, jak warstwy układają się w stos i wzajemnie na siebie wpływają, tworząc efekt końcowy



## Używanie warstw w Photoshopie

Jak już zapewne zauważyłeś, warstwy są wyjątkowo użyteczną funkcją Photoshopa. Wymieńmy kilka rzeczy, które możesz dzięki nim zrobić:

- ♦ W dokumencie możesz utworzyć tyle nowych warstw, ile chcesz. Liczba warstw jest ograniczona tylko przez rozmiar pamięci dostępny dla Photoshopa. Uważaj jednak, ponieważ każda z warstw istotnie zwiększa rozmiar dokumentu. Jeśli nie będziesz ostrożny, rozmiar pliku może się bardzo powiększyć. (Więcej o tworzeniu nowych warstw w rozdziale 2.).
- ♦ Zaznaczyć jedną lub więcej warstw w dokumencie i pracować tylko z zaznaczonymi warstwami. Warstwy możesz zaznaczyć, korzystając z palety *Layers* (Warstwy) lub bezpośrednio w oknie dokumentu. (Więcej o zaznaczaniu warstw w rozdziale 2.).
- ♦ Możesz kopiować warstwy, zarówno w obrębie jednego dokumentu, jak i pomiędzy kilkoma. Układając warstwy w dokumencie, możesz poruszać zawartością warstwy w oknie dokumentu, albo niezależnie, albo łącznie z innymi warstwami. Możesz zmieniać kolejność warstw na stosie, blokować wybrane aspekty warstwy, aby zapobiec przypadkowym zmianom i, oczywiście, usuwać warstwy, gdy nie są już dłużej potrzebne. (Aby dowiedzieć się więcej o tych technikach, przejdź do rozdziału 2.).

- ♦ Jeśli chcesz, możesz złączyć warstwy tak, abyś mógł nimi manipulować niczym pojedynczą warstwą. Dokumenty zawierające wiele warstw możesz uporządkować, grupując warstwy lub ukrywając wybrane warstwy i grupy, aby wypróbować nowy układ. Dla wygody można pokolorować warstwy oraz grupy — jest to przydatne, gdy masz kilka warstw lub grup związanych z określoną częścią dokumentu. (Wszystkie te funkcje zostały omówione w rozdziale 2.).
- ♦ Używając trybów mieszania, możesz kontrolować sposób, w jaki warstwa miesza się z warstwami pod nią w celu utworzenia interesujących efektów i ulepszeń. (Więcej informacji o trybach mieszania znajdziesz w rozdziale 7.).
- ♦ Możesz zamaskować obszary warstwy w taki sposób, aby tylko niektóre były widoczne. Stosując maski z warstwami korekcyjnymi, możesz zastosować dopasowanie do wybranych obszarów obrazu. (Więcej o maskach w rozdziale 9. Warstwy korekcyjne zostały omówione w rozdziale 6.).
- ♦ Warstwa może być użyta do zamaskowania zawartości innej warstwy lub warstwy powyżej, tworząc wszelkiego rodzaju kreatywne efekty. (Więcej na ten temat w rozdziale 9.).
- ♦ Możesz dodać wiele artystycznych efektów do warstw, używając stylów warstwy. Co więcej, możesz cofać i ponownie wprowadzać w nich zmiany bez trwałej zmiany samej warstwy. (Więcej o warstwach w rozdziale 10.).
- ♦ Jak już wspomnieliśmy, przy użyciu narzędzia *Type (Tekst)* dodawanie tekstu do Twoich dokumentów jest bardzo proste. Narzędzie to tworzy specjalne warstwy tekstowe, które mogą być edytowane i przekształcane długo po tym, jak zostaną utworzone. (Narzędzie *Type [Tekst]* opisano szczegółowo w rozdziale 4.).
- ♦ Photoshop pozwala Ci na utworzenie kilku migawek stanu warstw w dokumencie, włączając w to ich widoczność, pozycję i wygląd, a następnie przełączanie się pomiędzy nimi i wypróbowywanie różnorodnych aranżacji i projektów warstw. (Więcej informacji w rozdziale 11.).

## Nowe funkcje warstw w Photoshopie CS3

Wydanie Photoshopa CS3 skłoniło firmę Adobe do wprowadzenia bogatego pakietu nowych funkcji, które połączone z funkcjami CS2 sprawiają, że CS3 jest godnym następcą swoich poprzedników. Ten podrozdział koncentruje się na nowym, elastycznym interfejsie oraz na nowych związanych z warstwami funkcjach wprowadzonych przez Adobe w CS3.

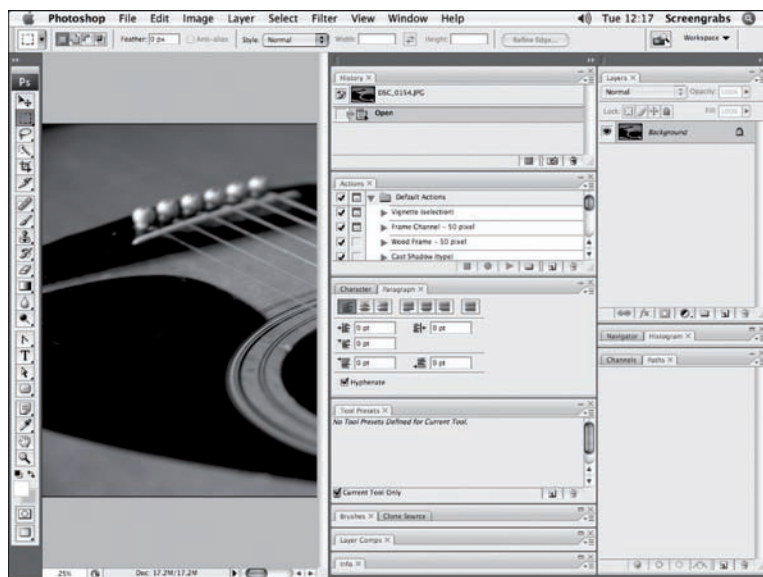
### Nowy interfejs

Jedną z głównych zmian w CS3 jest wprowadzenie nowego interfejsu użytkownika. Nie tylko dało to Photoshopowi nowy, poprawiony wygląd, ale również zmieniło sposób pracy z programem dzięki nowym możliwościom środowiska. Na przykład *Maximized Screen Mode (Zmaksymalizowany tryb ekranu)* tworzy środowisko, w którym dokument automatycznie zmienia rozmiar w zależności od układu palet w taki sposób, aby wypełnić

możliwie dużo wolnego obszaru. Opcja ta jest dostępna z paska narzędziowego po użyciu przycisku *Change Screen Mode* (*Zmień Tryb ekranu*) na dole paska. Rysunek 1.13 pokazuje *Maximized Screen Mode* (*Zmaksymalizowany tryb ekranu*) w akcji.

### Rysunek 1.13.

*Nowy interfejs w Maximized Screen Mode (Zmaksymalizowanym trybie ekranu), z paletami rozwiniętymi (na górze) i zwinionymi do ikonki (na dole). Zauważ, że okno dokumentu, w którym pracujesz, zmienia rozmiar wraz z paletami w taki sposób, że zawsze wypełnia cały dostępny obszar*



Podobnie jak w CS2 mogłeś zgrupować palety w grupy palet, tak teraz możesz zgrupować palety i grupy palet w jeszcze większe „pakiety”. Pakiety te mogą zostać zwinione, gdy z nich nie korzystasz, a palety i grupy palet wewnątrz zamieniają się w ładne ikonki, jak możesz zobaczyć na rysunku 1.13. Jest to wygodna funkcja, która pozwala Ci jak najlepiej wykorzystać dostępną przestrzeń ekranu.



Zmiany zostały wprowadzone także do paska narzędziowego, który teraz może być wyświetlany w postaci jednej kolumny. Ta zmiana może wywołać u doświadczonych użytkowników Photoshopa poczucie strachu, bo nowy układ nieco różni się od starego, dwukolumnowego. Bez paniki. Pojedyncze kliknięcie na małych strzałeczkach na szczycie paska narzędziowego przywróci dobrze znany układ dwukolumnowy. Ponadto, jeśli naprawdę nie możesz przyzwycząić się do nowego interfejsu, możesz przełączyć się do wersji przypominającej układ CS2, wybierając *Window/Workspace/Legacy* (*Okno/Przestrzeń robocza/Starsze*).

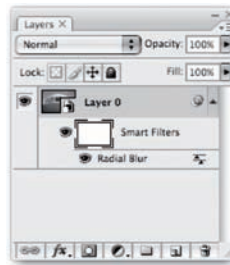
## Inteligentne filtry

Photoshop CS2 wprowadził koncepcję *Smart Objects* (*Inteligentnych obiektów*) — specjalnych warstw, które pozwalają Ci na niedestruktywną zmianę rozmiaru, obracanie i wyginanie bitmap. W CS3 ta funkcjonalność została rozszerzona poprzez dodanie *Smart Filters* (*Inteligentnych filtrów*). Ta funkcja pozwala Ci dodawać filtry do inteligentnych obiektów niedestruktywnie i „na żywo”. Inteligentne filtry mają też własne maski, więc gdy chcesz, możesz je stosować do inteligentnych obiektów.

W praktyce oznacza to, że możesz na przykład zastosować do inteligentnych obiektów filtr *Radial Blur* (*Rozmycie promieniste*) i zmienić lub usunąć to rozmycie później w trakcie pracy. Rysunek 1.14 pokazuje inteligentny obiekt z zastosowanym takim właśnie inteligentnym filtrem. To dla Photoshopa znaczący krok w przód, który przybliży go do niedestruktywnych trendów wyznaczanych przez wiele istotnych aplikacji ze świata grafiki oraz świata audiowizualizacji. Nowe aplikacje do edycji zdjęć, jak na przykład Lightroom firmy Adobe i Aperture Apple'a, pozwalają na niedestruktywną edycję.

### Rysunek 1.14.

Zastosowanie niedestruktywnego *Radial Blur* (*Rozmycie promieniste*) do inteligentnego obiektu przy użyciu nowej funkcji Photoshopa CS3 — *Inteligentnych filtrów*



Ta niedestruktywna funkcja inteligentnych obiektów jest świetna dla normalnych zasteryzowanych warstw: Po prostu dodaj normalną warstwę do inteligentnego obiektu i już możesz przekształcać obrazek tyle razy, ile tylko chcesz, bez postępującej degradacji obrazu. Jednakże przekształcanie może spowodować pewne obniżenie jakości, np. przeskalowanie bitmapy o 1000 procent prawdopodobnie spowoduje dosyć kanciasty efekt, nawet jeśli stanie się to w obrębie inteligentnego obiektu. To podstawowy problem z bitmapami i jeden z powodów, dla których czcionki wektorowe i warstwy kształtu są atrakcyjną alternatywą.



*Smart Objects* (*Inteligentne obiekty*) i *Smart Filters* (*Inteligentne filtry*) zostały szczegółowo omówione w rozdziale 8.

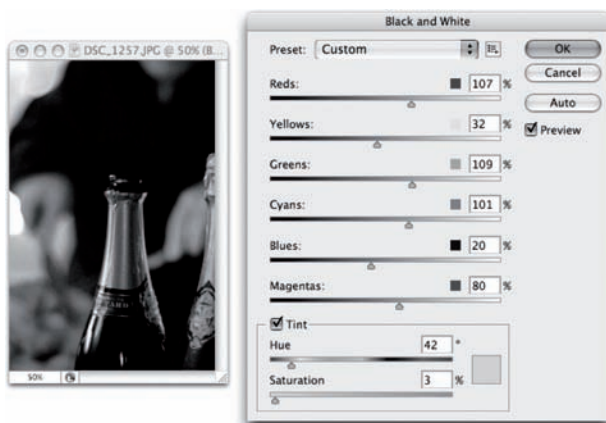
## Nowe warstwy korekcyjne

W Photoshopie CS3 pojawiły się dwie bardzo oczekiwane nowe warstwy korekcyjne, obydwie przeznaczone głównie dla fotografów: *Black and White* (Czarno-biały) oraz *Exposure* (Ekspozycja).

Warstwa korekcyjna *Black and White* (Czarno-biały) udostępnia nowy sposób konwersji kolorów na biel i czerń. Tradycyjnie było to uciążliwe zadanie, wymagające magicznych sztuczek przy użyciu *Channel Mixer* (Miksera kanałów) albo przez konwersję za pomocą kolorów *Lab*. Z warstwami korekcyjnymi możesz również zabarwiać obraz. Jest to przydatne na przykład dla tych obrazów, które wymagają zabarwienia sepia. Możesz zobaczyć warstwę korekcyjną w akcji na rysunku 1.15. Warto dodać, że ta korekcja jest także dostępna w menu *Image/Adjustments* (Obraz/Dopasowania).

### Rysunek 1.15.

Konwertowanie obrazu do bieli i czerni przy użyciu nowej warstwy korekcyjnej *Black and White* (Czarno-biały)



W rozdziale 15. zobaczysz, jak tradycyjne techniki konwersji wyglądają w porównaniu do tej wspaniałej, nowej funkcji.

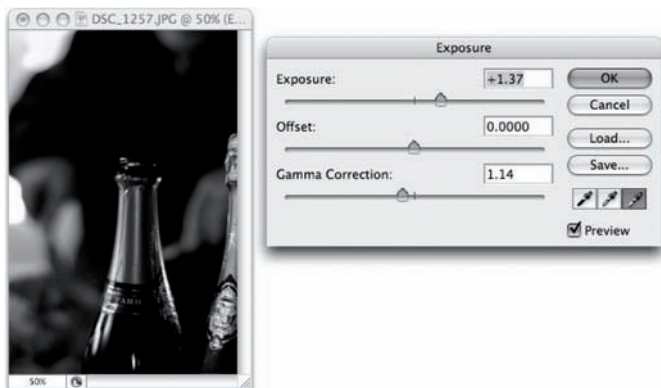
Warstwa dopasowania *Exposure* (Ekspozycja), pokazana na rysunku 1.16, pozwala na naśladowanie efektu zwiększonego ustawienia ekspozycji w aparacie. Jeśli masz brzydko wyglądające zdjęcie ze zbyt małą ekspozycją, jest spora szansa, że uda się je uratować dzięki tej funkcji. Naprawdę świetnie sprawdza się ona na tych przygaszonych, matowych zdjęciach. Dodatkowo oczywistym jest, że możesz zdecydować się na zwiększenie ekspozycji tylko na wybranych obszarach obrazu, jako że warstwy korekcyjne mają swoje własne maski.



Chociaż destruktywne dopasowanie *Exposure* (Ekspozycja), które możesz znaleźć w menu *Image/Adjustments* (Obraz/Dopasowania), istniało już we wcześniejszych wersjach Photoshopa, teraz po raz pierwszy masz możliwość użycia *Exposure* (Ekspozycji) niedestruktywnie, jako warstwy korekcyjnej.

**Rysunek 1.16.**

Zwiększanie ekspozycji zdjęcia z nową warstwą korekcyjną Exposure (Ekspozycja)



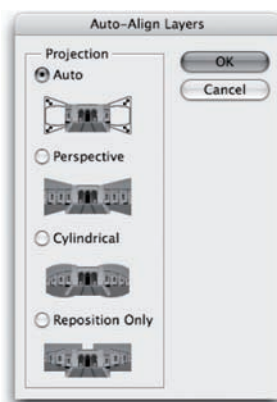
## Auto-wyrównanie i auto-mieszanie warstw

Wyobraź sobie, że masz dwa lub więcej obrazów, które chcesz połączyć w jeden. Może to być na przykład dwukrotne zdjęcie jakiegoś widoku, panoramy lub zdjęcie otoczenia z różnymi ludźmi. Photoshop CS3 wprowadza dwie nowe, użyteczne komendy — *Auto-Align Layers* (Auto-wyrównanie warstw) i *Auto-Blend Layers* (Auto-mieszanie warstw) — które mogą Ci niezwykle pomóc podczas procesu łączenia. Obydwa polecenia są dostępne w menu *Edit* (Edycja).

Polecenie *Auto-Align Layers* (Auto-wyrównanie warstw), którego okno dialogowe pokazano na rysunku 1.17, automatycznie wyrównuje obrazy na różnych warstwach przez subtelne zniekształcanie każdego obrazu w taki sposób, aby uzyskać jak najlepsze dopasowanie. Możesz używać masek, aby wyróżnić elementy z każdej warstwy, składające się na finalny obraz. Ponieważ Photoshop wykonuje wyrównanie, mała zmiana perspektywy podczas robienia zdjęć jest nieistotna. Innymi słowy, jeśli zapomniałeś statywu, być może to jeszcze nie koniec świata!

**Rysunek 1.17.**

Okno dialogowe Auto-Align Layers (Auto-wyrównanie warstw). To polecenie automatycznie wyrównuje dwie lub więcej warstw, delikatnie zniekształcając każdą z nich



Polecenie *Auto-Blend Layers* (Auto-mieszanie warstw) działa w połączeniu z *Auto-Align Layers* (Auto-wyrównaniem warstw) podczas tworzenia panoramicznych zdjęć. Kiedy zastosujesz je do nowo wyrównanego zestawu warstw w panoramicznym formacie, funkcja

ta utworzy nową maskę warstwy dla każdej warstwy i zastosuje mieszanie zdjęć, jak tylko będzie umiała, łagodząc ostre krawędzie powstałe w wyniku auto-wyrównania warstw. Próbuje także zrekompensować różnice w ekspozycji powstałe podczas robienia poszczególnych zdjęć poprzez zmianę kolorów każdej z warstw i wyrównanie różnic pomiędzy cieplejszymi i chłodniejszymi zdjęciami.

Efekty połączenia *Auto-Align Layers* (Auto-wyrównania) i *Auto-Blend Layers* (Automieszania) są bardzo dobre i zostały wkomponowane w funkcję *Photomerge* (Łączenie obrazów) używaną do „zszywania” panoramicznych zdjęć. W CS2 efektem tej funkcji są warstwy bez masek, a w CS3 funkcja ta tworzy odrębne warstwy wraz z maskami, dzięki czemu praca staje się szybsza i mamy więcej kontroli nad końcowym efektem.



Obydwie nowe funkcje zostały szczegółowo omówione w rozdziale 15.

## Przejdźcie od teorii do praktyki

Teraz, gdy podstawy warstw w Photoshopie zostały już omówione, możemy zacząć prezentować praktyczne przykłady. W tej krótkiej lekcji zakładamy, że jesteś szczęściarzem posiadającym jacht i że chcesz zaprosić kilku przyjaciół do wspólnej żeglugi. Zamierzasz zrobić proste zaproszenie ze zdjęciem swojej łódki oraz odrobiną tekstu z odpowiednimi informacjami.



Oczywiście, niekoniecznie musisz mieć zdjęcia jachtu. Bez problemu na potrzeby tej lekcji wystarczy jakiegokolwiek sensowne zdjęcie. Dobrze by było, żeby zostało wykonane w formacie portretowym i rozmiarze co najmniej A6 (4×6 cali) w 300 dpi<sup>1</sup>. Zdjęcie zrobione nowoczesnym aparatem cyfrowym powinno wystarczyć.

## Tworzenie nowego dokumentu

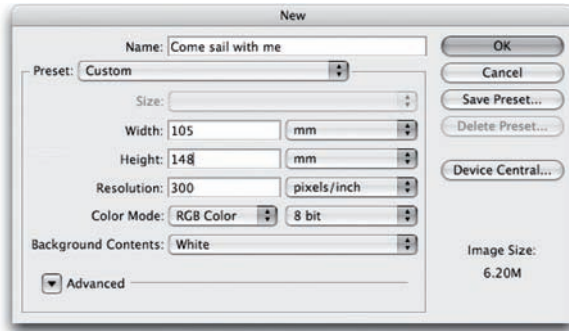
Pierwszym krokiem w projektowaniu zaproszenia jest utworzenie nowego dokumentu w Photoshopie. Wybierz menu *File/New* (Plik/Nowy) lub wciśnij *Ctrl+N* (⌘+N w Mac OS). Pojawi się okno dialogowe *New* (Nowy dokument). Chcesz zrobić zaproszenie w rozmiarze A6, co oznacza 105×148 mm przy 300 dpi. Aby to zrobić, wybierz *International Paper* (Papier International) w polu *Preset* (Ustawienie), a następnie wybierz *A6* w polu *Size* (Rozmiar). Upewnij się, że *Resolution* (Rozdzielczość) jest ustawiona na 300 piks/cal. Pozostań przy RGB — domyślnym trybie kolorów. Wybierz białe tło, nadaj dokumentowi nazwę i kliknij *OK*, aby utworzyć dokument, jak pokazano na rysunku 1.18.

Pojawi się okno dokumentu o odpowiedniej wielkości i posiadające już białą warstwę *Background* (Tła), gotowe do dodania Twoich warstw.

<sup>1</sup> Skrót *dpi* (ang. *dots per inch* — plamki na cal) oznacza liczbę punktów (też plamek, pikseli) przypadających na jeden cal. Chociaż skrót ten jest powszechnie wykorzystywany, w polskiej wersji Photoshopa miejscami możesz spotkać się z jego tłumaczeniem *piks/cal* — *przyp. tłum.*

**Rysunek 1.18.**

Tworzenie nowego dokumentu na potrzeby zaproszenia

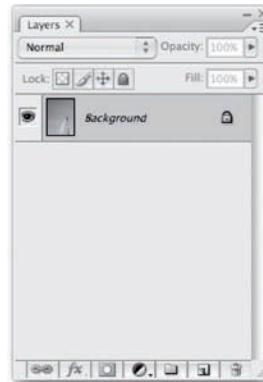
**Dodawanie zdjęcia**

Następnym krokiem będzie otwarcie zdjęcia i dodanie go do zaproszenia. Wybierz menu *File/Open* (*Plik/Otwórz*) lub wciśnij *Ctrl+O* (*⌘+O* w Mac OS) i wybierz odpowiednie zdjęcie z galerii zdjęć. Zdjęcie zostanie otwarte w nowym oknie dokumentu.

Teraz dodaj zdjęcie do zaproszenia. Upewnij się, że okno dokumentu zawierające zdjęcie jest zaznaczone, i popatrz na paletę *Layers* (*Warstwy*) (wybierz menu *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*) lub wciśnij klawisz *F7*, jeśli nie widzisz tej palety). Powinieneś zobaczyć pojedynczą warstwę o nazwie *Background* (*Tło*) z małą miniaturką Twojego zdjęcia (patrz rysunek 1.19). Jest to warstwa zawierająca zdjęcie, które właśnie otworzyłeś.

**Rysunek 1.19.**

Warstwa zdjęcia na paletce *Layers* (*Warstwy*)



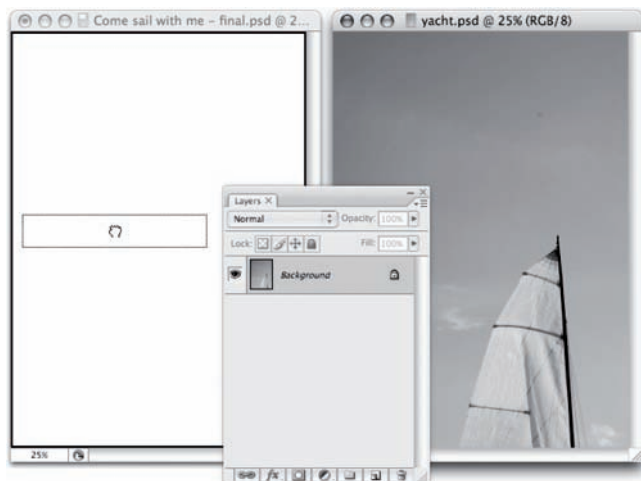
Następnym krokiem będzie skopiowanie tej warstwy do dokumentu z zaproszeniem. Aby to zrobić, kliknij warstwę na paletce *Layers* (*Warstwy*) i trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, przeciągnij warstwę na dokument z zaproszeniem, jak pokazano na rysunku 1.20, a następnie zwolnij przycisk myszki. Po krótkiej chwili Twoje zdjęcie pojawi się w dokumencie z zaproszeniem.



Przytrzymanie klawisza *Shift* podczas przeciągania warstwy automatycznie wyśrodkuje zdjęcie w dokumencie z zaproszeniem.

**Rysunek 1.20.**

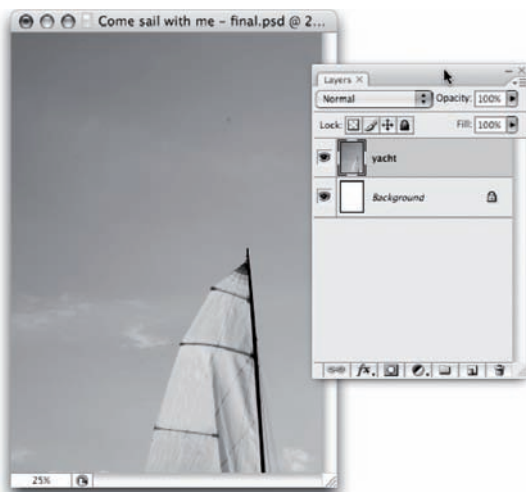
Przeciąganie warstwy zdjęcia na zaproszenie



Popatrz na paletę *Layers* (*Warstwy*) w zaproszeniu (jeśli zaproszenie nie jest zaznaczone, zaznacz je), a zobaczysz, że zdjęcie zostało dodane do dokumentu jako nowa warstwa, jak pokazano na rysunku 1.21. Masz teraz dwie warstwy w zaproszeniu: oryginalną, białą warstwę *Background* (*Tła*) i nową warstwę zdjęcia.

**Rysunek 1.21.**

Zdjęcie w zaproszeniu i jego warstwa na paletce *Layers* (*Warstwy*)



Nadaj warstwie zdjęcia nazwę, aby była łatwiejsza w identyfikacji. Dwukrotnie kliknij jej nazwę, wpisz *yacht* (lub inną nazwę, którą chcesz nadać zdjęciu) i wciśnij *Enter* (*Return* w Mac OS).

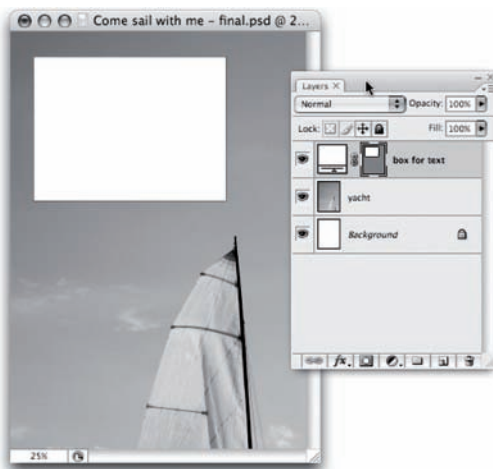
## Tworzenie prostokątnego tła dla tekstu

Dodaj do zaproszenia biały prostokąt, w którym napiszesz tekst. Aby to zrobić, wykonaj następujące kroki:

1. **Zaznacz warstwę *Yacht*, klikając ją na palecie *Layers (Warstwy)*.** Ten krok upewni Cię, że nowa warstwa z prostokątem zostanie utworzona ponad warstwą *Yacht*.
2. **Kliknij ikonę narzędzia *Shape (Kształt)* i przytrzymaj przycisk myszy.** (Ikona narzędzia *Shape [Kształt]* znajduje się pod ikoną narzędzia *Type [Tekst]* na pasku narzędziowym). Po chwili pojawi się rozwijane menu z listą różnych narzędzi kształtu.
3. **Kliknij ikonę narzędzia *Rectangle (Prostokąt)*.** Ikona narzędzia *Shape (Kształt)* zmieni się na prostokąt.
4. **Kliknij ikonę *Default Foreground and Background Colors (Domyślne kolory narzędzia i tła)* na pasku narzędziowym (lub wciśnij klawisz *D*).** Zresetuje to Twoje kolory narzędzi i tła do domyślnego: odpowiednio czarnego i białego.
5. **Teraz kliknij ikonę *Switch Foreground and Background Colors (Przełącz kolory narzędzia i tła)* lub wciśnij *X*.** Na pasku narzędziowym kolor narzędzia powinien być biały, a kolor tła czarny. Narzędzie *Rectangle (Prostokąt)* używa koloru narzędzia jako wypełnienia prostokąta, więc prostokąt zostanie wypełniony kolorem białym.
6. **Upewnij się, że opcja *Shape Layers (Warstwa kształtu)* jest zaznaczona na pasku opcji.**
7. **Utwórz prostokąt.** Kliknij w okolicy lewego górnego rogu zaproszenia i przeciągnij myszkę w dół i w prawo, a następnie zwolnij przycisk myszki, by utworzyć prostokąt (patrz rysunek 1.22).

### Rysunek 1.22.

Tworzenie kształtu białego prostokąta

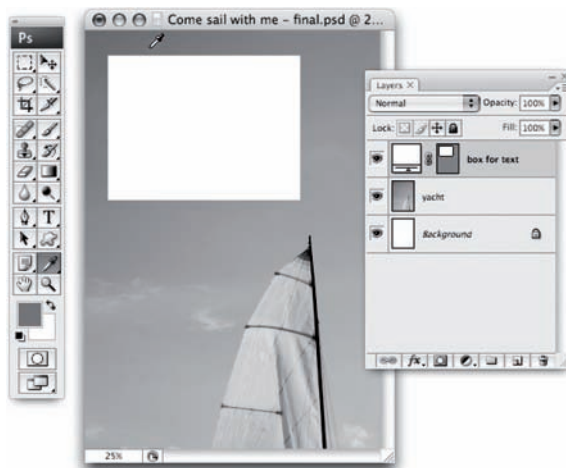


Zauważ, że utworzyłeś nową warstwę kształtu w dokumencie. Kliknij nazwę warstwy kształtu na palecie *Layers (Warstwy)*, by ją edytować, wpisz *Box* i naciśnij *Enter (Return)* w Mac OS).

## Dodawanie tekstu

Teraz dodaj trochę tekstu w białym prostokącie. Użyj koloru tekstu wziętego z fotografii. Kliknij ikonę narzędzia *Eyedropper* (*Kroplomierz*) na pasku narzędziowym (lub naciśnij *I*), a następnie kliknij obszar zdjęcia, którego chcesz użyć jako koloru dla tekstu (patrz rysunek 1.23). Na rysunku został wybrany niebieski kolor z nieba na zdjęciu. Kolor piksela, który kliknąłeś, stanie się nowym kolorem narzędzia.

**Rysunek 1.23.**  
Pobieranie koloru  
ze zdjęcia



Teraz upewnij się, że warstwa *Box* jest zaznaczona, klikając ją na palecie *Layers* (*Warstwy*). To upewni Cię, że warstwa tekstowa jest tworzona ponad warstwą *Box*.

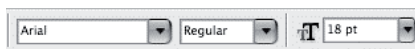


Upewnij się, że maska wektorowa warstwy *Box* jest nieaktywna lub tekst zostanie zakotwiczony w masce wektorowej. Aby to zrobić, popatrz na miniaturkę maski wektorowej dla warstwy *Box* (prostokącik obok na lewo od nazwy warstwy). Jeśli miniaturka ma wokół siebie ramkę podświetlenia, kliknij miniaturkę, aby usunąć podświetlenie i odznaczyć maskę.

Kliknij ikonę narzędzia *Type* (*Tekst*) na pasku narzędziowym i przytrzymaj wciśnięty klawisz myszki. Z rozwijanego menu wybierz pozycję *Type* (*Tekst*).

Wybierz odpowiedni krój czcionki. Na pasku opcji narzędzia *Type* (*Tekst*) (patrz rysunek 1.24) wybierz jakąś prostą czcionkę, np. *Arial* lub *Helvetica*, zaznacz styl czcionki *Regular* i wybierz odpowiedni rozmiar (18 punktów lub 72 piksele powinno pasować).

**Rysunek 1.24.**  
Ustawianie opcji  
czcionki



Podczas definiowania czcionki możesz zdecydować się na rozmiar podawany w punktach, pikselach albo milimetrach, wybierając menu *Edit/Preferences/Unit & Rulers* (*Edycja/Preferencje/Jednostki i miarki*) lub *Photoshop/Preferences/Unit & Rulers* (*Photoshop/Preferencje/Jednostki i miarki*) w Mac OS i wskazując wybraną jednostkę z rozwijanego pola *Type* (*Tekst*).



Kliknij w oknie dokumentu w pobliżu lewego górnego rogu białego prostokąta i wpisz *Come sail with me!*. Naciśnij *Enter* (*Return* w Mac OS) kilkakrotnie, żeby przesunąć kursor w dół. Wybierz mniejszy rozmiar czcionki z panelu opcji (na przykład 10 punktów lub 48 pikseli). Wpisz następną linię, *23rd April*, i naciśnij *Enter* (*Return*). Powtórz te czynności jeszcze dwa razy, wpisując *9am at The Marina* i *Bring a coat!*.

Kiedy wpiszesz cały tekst, naciśnij *Ctrl+Enter* (*⌘+Return* w Mac OS), aby wyjść z trybu wpisywania tekstu.

Masz już czwartą warstwę w swoim dokumencie: warstwę tekstową. Photoshop używa wpisanego tekstu do nadania nazwy warstwie, jednak jeśli chcesz, w każdym momencie możesz ją zmienić, klikając dwukrotnie na nazwie warstwy, wpisując nową nazwę i wciskając *Enter* (*Return* w Mac OS).

Gratulacje! Właśnie utworzyłeś swoje zaproszenie! Prawdopodobnie wygląda podobnie do tego na rysunku 1.25.

### Rysunek 1.25.

Skończone  
zaproszenie



## Praca z warstwami

Projekt zaproszenia składa się z czterech warstw. W kolejności od spodu do szczytu palety *Layers* (*Warstwy*) są to:

- ♦ Biała warstwa *Background* (*Tło*).
- ♦ Normalna warstwa zawierająca wybrane przez Ciebie zdjęcie.
- ♦ Warstwa kształtu zawierająca biały prostokąt.
- ♦ Warstwa tekstowa zawierająca tekst wewnątrz białego prostokąta.

Spróbuj poeksperymentować z warstwami. Na przykład kliknij narzędzie *Move* (*Przesunięcie*) na pasku narzędziowym (lub naciśnij *V*), zaznacz jedną z warstw, a następnie kliknij w oknie dokumentu i przeciągnij myszką. Zauważ, jak warstwa porusza się niezależnie od pozostałych trzech warstw. Zwróć też uwagę na to, że nie możesz przesunąć zawartości warstwy *Background* (*Tło*).



Jeśli kiedykolwiek będziesz musiał przesunąć zawartość warstwy *Background* (Tło), przekonwertuj ją wcześniej na normalną warstwę. Dowiesz się, jak to zrobić, w rozdziale 2.

Kliknij jedną z warstw na palecie *Layers* (Warstwy) i przeciągnij ją w górę lub w dół na nową pozycję w palecie, obserwując, jak zmienia się ułożenie warstw na stosie na palecie *Layers* (Warstwy) i jak to wpływa na wygląd dokumentu. Na przykład jeśli przeciągniesz warstwę tekstową poniżej warstwy *Box* na palecie *Layers* (Warstwy), tekst zostanie zasłonięty przez biały prostokąt.

Kliknij, trzymając wciśnięty klawisz *Ctrl* (⌘ w Mac OS), warstwę tekstową i warstwę *Box*, aby zaznaczyć obie, a następnie kliknij ikonę *Merge Layers* (Połącz warstwy) na spodzie palety *Layers* (Warstwy). Warstwy ulegną połączeniu. Spróbuj przesunąć jedną z nich przy użyciu narzędzia *Move* (Przesunięcie). Zauważ, że druga porusza się razem z nią. Aby rozłączyć warstwy, zaznacz jedną z nich i ponownie kliknij ikonę *Merge Layers* (Połącz warstwy).



Więcej o łączeniu warstw w rozdziale 2.

Może biały prostokąt jest zbyt duży lub zbyt mały? Nie ma problemu — znajduje się na warstwie kształtu, więc możesz zmieniać jego rozmiar, o ile tylko chcesz, bez utraty jakości. Zaznacz warstwę *Box* na palecie *Layers* (Warstwy) i wybierz menu *Edit/Free Transform* (Edycja/Przekształcanie swobodne) lub wciśnij *Ctrl+T* (⌘+T w Mac OS). Kliknij uchwyt przekształcania w rogu lub przy brzegu białego prostokąta w oknie dokumentu, a następnie przeciągnij myszką, aby zmienić rozmiar prostokąta. Naciśnij *Enter* (Return w Mac OS), kiedy nowy rozmiar uznasz za zadowalający.



Więcej o fenomenalnych funkcjach warstwy kształtu w rozdziale 5.

Ten przykładowy projekt dał Ci próbkę tego, jak działają warstwy w Photoshopie. Przyjrzałeś się tworzeniu normalnych warstw, warstw kształtu i warstw tekstowych, nauczyłeś się, jak warstwy współdziałają, aby wspólnie utworzyć gotowy dokument, i zobaczyłeś, jak warstwy mogą być manipulowane niezależnie od siebie.

## Podsumowanie

Rozdział ten wprowadził Cię do warstw w Photoshopie. Już wiesz, jak działają i jak przydatnymi są bestiami. Nauczyłeś się poruszać po palecie *Layers* (Warstwy) i dowiedziałeś się, co to jest i jak działa przezroczystość warstwy.

Poruszyliśmy temat wielu różnych warstw w Photoshopie: od normalnych warstw, poprzez warstwy tekstowe, kształtu, korekcyjne i warstwy wypełnienia, po wyjątkową warstwę *Background* (Tło). Przyjrzeliliśmy się kilku czynnościom, które możesz z warstwami wykonać, i ukończyliśmy prosty przykład, aby pomóc Ci ogarnąć nową wiedzę.

Pozostałe rozdziały tej książki poruszają bardziej szczegółowe aspekty pracy z warstwami w Photoshopie.