

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## 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

# Adobe Photoshop 7. Wystarczy jedno kliknięcie!

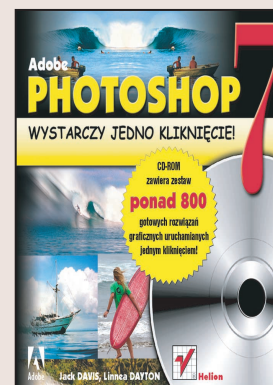
Autorzy: Jack Davis, Linnea Dayton

Tłumaczenie: Marek Korbecki

ISBN: 83-7361-354-4

Tytuł oryginału: [Adobe Photoshop 7 One Click Wow](#)

Format: B5, stron: 96



Książka przedstawia ogromny zakres możliwości oferowanych przez Photoshopa. Wkrótce przekonasz się, że dzięki tej książce i towarzyszącemu jej dyskowi CD-ROM praca stanie się łatwiejsza, zarówno w przypadku codziennych zadań, jak i projektów „na wczoraj”.

Na dołączonym do niniejszej książki dysku CD-ROM znajdziesz ponad 800 wspaniałych, wspierających Twoją kreatywność rozwiązań graficznych, gotowych do natychmiastowego użycia:

- Photoshop potrafi malować! Ponad 60 specjalnych profili artystycznych pozwoli przekształcić zdjęcia w obrazy akwarelowe, olejne, pastelowe, a także wykonane innymi technikami.
- Style warstw! Niemal 250 niesamowitych, rozbudowanych i praktycznych stylów daje niesłychane możliwości w zakresie przekształcania napisów i elementów graficznych w obiekty z metalu, kamienia, lodu, szkła, plastiku, drewna czy lamp neonowych – co tylko sobie wymarzysz!
- Style fotograficzne! Na płycie znaleźć można ponad 75 profili przeznaczonych do przetwarzania zdjęć: tinty, efekty ciemnego pokoju, kolorystyczne efekty tonalne, tekstury malarskie i płócienne, nakładki ziarna kliszy filmowej i szumu cyfrowego, ramki (wraz z obwódkami wewnętrznymi) i miękkie winiety.
- Efektowne przyciski! 150 stylów przycisków oraz 50 stylów typu Rollover przeznaczonych do stylizacji elementów nawigacyjnych – automatycznie definiujących obszary aktywne i można ich użyć jednym kliknięciem w programie ImageReady.
- Specjalne profile do retuszowania fotografii! Efektywne pędzle, narzędzia do usuwania efektu czerwonych oczu i zacerwieńień skóry oraz wybielania zębów. I jeszcze więcej! Praktyczne profile kadrowania o najczęściej stosowanych wymiarach, ponad 40 unikalnych gradientów i ponad 150 wspaniałych wzorów deseni i tekstur.
- Światło, kamera, akcja! Zadania dołączone na CD-ROM-ie pozwalają bez trudu tworzyć efekty specjalne przy użyciu tekstów, grafiki oraz zdjęć i obrazów malarskich, a także pełnią rolę wygodnych narzędzi automatyzujących rutynowe zadania.



# SPIS TREŚCI

## Jak korzystać z książki i płyty CD-ROM? 7

Książka niniejsza zawiera liczne wskazówki i wiele inspirujących przykładów wykorzystania profili **One-Click Wow! Presets**, zawartych na płycie CD-ROM.

## One-Click Wow! Szybki start 9

Nie możecie się już doczekać, kiedy zaczniemy? Oto garść wskazówek na dobry początek.

## 1. KORZYSTANIE ZE STYLÓW ONE-CLICK WOW! 12

### Co to jest styl warstwy? 13

Styl to narzędzie pozwalające znacznie wzbogacić wygląd zdjęć, tekstu i grafiki za pomocą „nałożenia” koloru, tekstury, głębi, obramowania oraz wielu innych efektów. Style **Rollover** natomiast, użyte w programie **ImageReady**, umożliwiają tworzenie kolekcji interaktywnych przycisków.

### „Magia” stylów warstw 15

Po nałożeniu stylu na warstwę łatwo zarówno zmieniać zawartość warstwy, jak i modyfikować sam styl.

*Skalowanie stylu* 16

*Dostosowywanie stylów* 18

*Kopiowanie i wklejanie stylów* 20

*Korzystanie ze stylów w połączeniu z maskami i grupami obcinającymi* 21

*Korzystanie ze stylów w programie ImageReady* 23

### Zapisywanie, zmiana wielkości i przygotowanie plików wyjściowych 24

Tutaj Czytelnik dowie się, jak wybrać format zapisu „stylizowanego” obrazu i jak w razie potrzeby zmniejszyć jego wielkość.

### Samouczek korzystania ze stylów warstw 28

Samouczek demonstrujący krok po kroku proces tworzenia projektu obejmujący czynności, takie jak nakładanie stylów na warstwy, modyfikację zawartości warstwy przy jednoczesnym zachowaniu właściwości stylu, kopiowanie stylów, ich skalowanie oraz tworzenie interaktywnych przycisków w programie **ImageReady**.



## 2. STYLE DLA FOTOGRAFII 33

### Galeria zdjęć 34

Znaleźć tu można zbiór inspirujących przykładów wykorzystania stylów **One-Click Wow!** do stylizacji zdjęć.



### Przykłady efektów fotograficznych 38

„Katalog” ten ułatwi użytkownikowi wybór stylów dla fotografii i cyfrowych obrazów malarskich.

<i>Krawędzie</i>	38
<i>Ramki</i>	40
<i>Tinty i efekty antyczne</i>	42
<i>Efekty nakładki koloru</i>	44
<i>Style Darkroom</i>	46
<i>Ziarno kliszy, szum i mezzotinta</i>	48
<i>Papier, płótno oraz inne nakładki teksturowe</i>	50

## 3. STYLE DLA TEKSTU I GRAFIKI 52

### Galeria napisów i elementów graficznych 53

W rozdziale tym Czytelnik znajdzie wiele przykładów użycia stylów **One-Click Wow!** do przetwarzania obiektów tekstowych i graficznych.



### Przykłady efektów graficznych i tekstowych 58

Z „katalogu” tego warto korzystać podczas wybierania stylów, dzięki którym napisy czy elementy graficzne przekształcą się w obiekty, które będzie można przeczytać i niemal ich dotknąć!

<i>Chrom</i>	58
<i>Metale</i>	60
<i>Szkoło, lód i kryształ</i>	62
<i>Klejnoty i gładkie kamienie</i>	64
<i>Plastiki</i>	66
<i>Drewno politurowane i teksturowane</i>	68
<i>Skala, cegła i inne materiały</i>	70
<i>Desenie materiałów organicznych</i>	72
<i>Desenie i tkaniny</i>	74
<i>Kreski i wypełnienia</i>	76
<i>Efekty cienia, otoczki i płaskorzeźby</i>	78
<i>Blask i neony</i>	80
<i>Style Rollover dla przycisków</i>	82

## 4. POZOSTAŁE PROFILE WOW! 84

### Jak malować, korzystając z profili malarskich i klonujących? 85

Profile ze zbioru **Wow! Tool Presets** zapewniają przetwarzanym obrazom wygląd i „klimat” prac wykonanych tradycyjnymi technikami graficznymi — od farb akwarelowych i olejnych po pastele i kredę. Pozwalają przekształcać zdjęcia w obrazy malarskie, do czego służą profile **Wow-Pattern Stamp** oraz **Wow Art History Brush**. Korzystając natomiast z profili **Wow-Art Media Presets**, współpracujących z narzędziem **Brush** (Pędzel), Czytelnik może tworzyć obrazy malarskie od podstaw.



### Galeria obrazów 88

W podrozdziale tym zgromadzono kolekcję przykładów zastosowania profili imitujących działanie tradycyjnych narzędzi malarskich. Jest to także prezentacja efektów, jakie możemy uzyskać, przekształcając zdjęcia w obrazy malarskie przy użyciu profili **Wow-Pattern Stamp** oraz **Wow-Art History Brush**.

### Profile Pattern Stamp i Art History 90

Dziesięć przykładów przekształceń tego samego zdjęcia w obrazy malarskie demonstrują efekty zastosowania profili **Art History Brush** i **Pattern Stamp** ze stylami **Wow-Texture Styles** przedstawionymi na stronach 50. i 51.

### Korzystanie z pędzli retuszerskich 92

Zbiór profili **Tool Presets** oferuje zestaw narzędzi retuszerskich, pozwalających poprawiać kolorystykę zdjęć, usuwać z nich efekt czerwonych oczu, wybielać zęby i białka oczu, a także redukować zaczerwienienia skóry.

### Korzystanie z zadań Wow! 93

Przygotuj plik, zapoznaj się z treścią komunikatów i wypróbuj działanie zadań **Wow! Action**.

### Zadania z kolekcji Wow! 94

Użyj tych złożonych, zautomatyzowanych procedur, pozwalających uzyskać profesjonalne i praktyczne rezultaty jednym kliknięciem.

### Wypełnienia gradientowe 96

Przedstawione tu profile gradientów są bardzo przydatne do wypełniania liter tworzących napisy i elementów graficznych, jak również do tworzenia tła.

# 1 Korzystanie ze stylów One-Click Wow!

Na kolejnych stronach będziemy mówić o tym, jak dzięki zastosowaniu stylów z kolekcji **One-Click Wow!** przekształcać projekty, wykonane w programie **Photoshop 7**, z „typowych” w „ekscytujące”. Bez względu na to, czy przetwarzać będziemy napisy, grafikę, zdjęcia, czy prace graficzne, jak te, które zobaczymy w rozdziale 4., możemy uzyskać w pełni profesjonalne efekty, a wystarczy do tego tylko jedno kliknięcie palety stylów.

Będziemy mówić także o skalowaniu stylów, co pozwala dopasowywać je do poszczególnych projektów. Omówimy również korzystanie ze stylów (łącznie ze stylem **Rollover**) w programie **ImageReady 7**. Każdy styl z kolekcji **Wow Style** może być użyty jako podstawa dla nowych stylów, które możemy tworzyć zarówno w programie **Photoshop**, jak i **ImageReady**, zmieniając jeden lub kilka ustawień efektu i zachowując zmodyfikowane style do późniejszego wykorzystania. Krótki **Samouczek korzystania ze stylów warstw** zaczynający się na stronie 28., zaznajomi nas z operacjami, takimi jak nakładanie, dostosowywanie i zachowywanie stylów.

Kolejny podrozdział (strony od 24. do 27.) poświęcony został ostatecznemu przygotowaniu plików programu Photoshop, czy to do druku, czy prezentacji w internecie.

► Style z kolekcji **One-Click Wow! Styles** można nakładać na obrazy o dowolnej rozdzielczości, ale najlepsze efekty uzyskuje się, wówczas gdy obraz ma rozdzielczość 225 pikseli na cal.

👁 **Zobacz też: Wskazówka na stronie 16.**

## CO TO JEST STYL WARSTWY?

*Styl to narzędzie pozwalające znacznie wzbogacić wygląd zdjęć, tekstu i grafiki przez „nałożenie” koloru, tekstury, głębi, obramowania oraz wielu innych efektów.*

➤ **Style warstw oraz inne profile zawarte na płycie CD-ROM dołączonej do niniejszej książki są niezastąpionymi narzędziami, przeznaczonymi do współpracy z programami Photoshop 7 oraz ImageReady 7. Style te, podobnie jak tekstury i gradienty, można wykorzystać także w programach Photoshop 6 i ImageReady 3. Jednakże Tools Presets (Ustawienia narzędzia — nowa paleta w programie Photoshop 7) oraz Actions (Zadania) — interfejs programu Photoshop zmienia się nie są zgodne z programem Photoshop 6. Style i instrukcje przeznaczone do wykorzystania z programem Adobe Photoshop Elements zawarte są w innym pakiecie, składającym się z książki Adobe Photoshop Elements One-Click Wow! i płyty CD-ROM.**

Mówiąc najprościej, styl warstwy to „wygląd”, jaki można natychmiast nadać zdjęciu, napisowi czy elementowi graficznemu za pomocą jednego kliknięcia palety Styles (Style). Oto kilka przykładów zaawansowanych efektów uzyskanych po użyciu stylów zawartych na płycie. Aby uzyskać podobne efekty, nie korzystając przy tym ze stylów warstwy, trzeba by poświęcić sporo czasu oraz wysiłku i posiadać odpowiednie umiejętności.



Styl może powodować zmianę kolorystyki obrazu, na przykład przez „częściowe pokrycie gradientem w kolorze sepii” (Wow-Tint FX 01) lub zwiększenie głębi koloru i kontrastu (Wow-Darkroom 04)



Styl może generować efekty krawędziowe, używane do stylizacji zdjęć, na przykład nowoczesnej obwódki (Wow-Edges 05) czy też antycznej, drewnianej ramki (Wow-Frame 05)



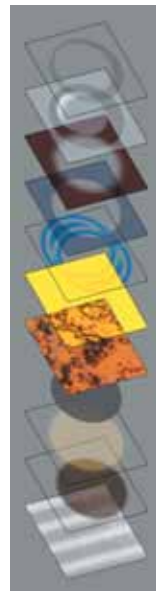
Styl pozwala zamienić prosty napis czy element graficzny w realistycznie wyglądający obiekt materialny, na przykład ze stali (Wow-Metal 17) czy przezroczystego, niebieskiego plastiku (Wow-Plastic 08)

Do przygotowania kolekcji stylów One-Click Wow! posłużyły następujące „składniki”:

- **rzut cienia**, ostrego i łagodnego,
- **cień wewnętrzny**, tworzący efekt „rzeźbienia” przekształcanych obiektów,
- **efekt żarzenia się krawędzi**, powodujący ich rozszerzenie na zewnątrz bądź do wnętrza obrazu,
- **ścięte krawędzie**, szerokie i wąskie, o narożnikach ostrych i zaokrąglonych,
- **nakładki pojedynczych kolorów, gradientów i deseni**, powodujące zmiany, a nawet przesłonięcie zdjęcia, napisu czy elementu graficznego,
- **efekt przezroczystości**, dzięki któremu przetwarzany obraz można uczynić częściowo lub całkowicie przezroczystym,
- **tekstury**, które tworzą wypukłości i wgłębienia na powierzchni obrazu,
- **kreski** — także wielokolorowe — które pozwalają podkreślić kontury obrazu,
- **nakładka satynowa**, która pozwala uzyskać efekty odbicia i rozproszenia światła.



Za pomocą stylu warstwy (Wow-Gems 02) można zamienić szare koło w perłowo-kamienną pastylkę. Ten sam efekt można uzyskać bez zastosowania stylu, tworząc 11-warstwowy obraz, według schematu ukazanego z prawej strony, wykorzystując szare koło jako podstawowy element grupy wycinającej. Wybór rozwiązania jest oczywisty!



Bevel shadow — cień ścięcia

Bevel highlight — odbłask ścięcia

Inner shadow — cień wewnętrzny

Inner glow — żarzenie wewnętrzne

Satin effect — nakładka satynowa

Color overlay — nakładka koloru

Pattern overlay — nakładka desenia

Original gray circle — oryginalny szary koło

Outer glow — żarzenie zewnętrzne

Drop shadow — rzut cienia

Background — tło

➤ **W każdy styl One-Click Wow! Rollover wbudowany został kod JavaScript, który powoduje, że przycisk zmienia się, gdy ustawiony zostanie nad nim wskaźnik myszy. Jeśli chcesz zobaczyć treść kodu, kliknij przycisk Preview in Default Browser (Podgląd w domyślnej przeglądarce), znajdujący się u dołu palety Tools (Narzędzia) programu ImageReady.**



Style można stosować w programie ImageReady 7 w taki sam sposób jak w Photoshop 7. Jednakże ImageReady pozwala dodatkowo korzystać ze stylów **Rollover Styles (style rollover)**, które zapewniają „ekranową aktywność” przycisków umieszczanych na stronach internetowych oraz w innych, interaktywnych interfejsach. Style te zawierają ustawienia kolorów, wymiarów oraz kod JavaScript konieczne do tego, by przyciski na ekranie zmieniały swój wygląd, gdy użytkownik wskaże je wskaźnikiem. Style **Wow Buttons**, których nazwy zawierają frazę „All Three”, to style Rollover. Zgromadzone są w bibliotece Wow 7-20 Button Styles, a każdy utworzony przy ich użyciu przycisk może przyjmować jeden z trzech stanów. Przedstawiamy je na poniższych rysunkach.



Przycisk w stanie Normal oczekuje na działanie użytkownika odwiedzającego witrynę



Gdy odwiedzający ustawia wskaźnik myszy nad przyciskiem, ten przechodzi w stan Over. Zmiana stanu zachodzi w taki sposób, by zasignalizować, że jego kliknięcie spowoduje jakies zdarzenie




Kiedy odwiedzający klika przycisk, uaktywniany jest stan Down, który sygnalizuje, że kliknięcie zostało zarejestrowane i uruchomilo określone działanie

Style Wow Button-All Three oferują szeroki wybór wzorów przycisków w stanie Normal. Stan Over polega zwykle na rozświetleniu przycisku, zaś w stanie Down przyciski wyglądają na „wciśnięte” w powierzchnię, na której są umieszczone.



# „MAGIA” STYLÓW WARSTW

Po nałożeniu stylu na warstwę łatwozarówno zmieniać zawartość warstwy, jak i modyfikować sam styl.

➤ Aby usunąć styl z warstwy, wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy (Windows) lub kliknąć z wciśniętym klawiszem **Ctrl** (Macintosh) ikonę  obok jej nazwy na palecie **Layers (Warstwy)** i z otwartego menu podręcznego wybrać polecenie **Clear Layer Style (Wyczyść styl warstwy)**. Można też użyć przycisku **Clear Style (Wyczyść styl)**, znajdującego się u dołu palety **Styles (Styl)**.



Style warstw zapewniają ogromną elastyczność! Kiedy nałożymy styl na warstwę, dostosowuje się on do zmian wprowadzonych w jej zawartości.

1st Place  
1st Place

Jeśli nałożymy styl (w tym przykładzie jest to Wow-Metals 06) na warstwę napisu, a później zmienimy krój czcionki, styl zostanie zachowany

2nd Place

Tekst można edytować, a styl dopasuje się do wprowadzonych zmian



Jeśli zmienimy kształt elementu graficznego, styl (w tym przypadku Wow-Metals 19) ścieganych krawędzi i odbłasków dopasowuje się do nowej formy



Gdy rysujemy lub malujemy na warstwie, na którą uprzednio nałożony został styl, jest on (w tym przypadku styl Wow-Plastic 07) automatycznie nakładany na nowo tworzone elementy warstwy

Program pozwala nie tylko zmieniać zawartość „stylizowanych” warstw, ale również zamieniać style na inne lub modyfikować ich pojedyncze atrybuty.

2nd Place  
2nd Place

Styl Wow-Chrome 10 został nałożony (u dołu) na napis, zastępując styl Wow-Metals 06

W programie ImageReady style Rollover również dopasowują się do zmian kształtu elementów graficznych, co pozwala modyfikować kształt przycisków przy zachowaniu właściwości graficznych stylu i interaktywności.



Styl rollovera Wow Button 03-All Three został nałożony na cztery identyczne przyciski, na czterech różnych warstwach. Przyciski widoczne na rysunku reprezentują stan Normal, a ramki wokół nich wyznaczają obszary aktywne



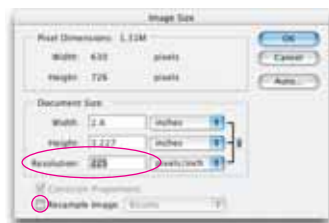
Po rozciągnięciu przycisków styl dopasował się do ich nowego kształtu, podobnie jak ramki obszaru aktywności



# Skalowanie stylu

*Aby dopasować styl warstwy do wielkości wybranego obrazu, musimy użyć funkcji skalowania stylu.*

➤ *Każdy styl warstwy „zapamiętuje” ustawienia rozdzielczości pliku, w którym został zastosowany. Style w kolekcji **One-Click Wow! Styles** przygotowane zostały z rozdzielczością 225 pikseli na cal. Choć style te można wykorzystywać w plikach o innej rozdzielczości, to jednak oczekiwane rezultaty najłatwiej uzyskać w tych plikach, których rozdzielczość jest taka sama. Rozdzielczość obrazu można zmienić, w żaden sposób nie zmieniając jego zawartości. Wystarczy wybrać polecenie **Image/Image Size (Obrazek/Wielkość obrazka)**, wyłączając funkcję **Resample Image (Metoda ponownego próbkowania)** i wpisując 255 w polu **Resolution (Rozdzielczość)**. Procedura ta opisana jest także w podrozdziale **One-Click Wow! Szybki start**, na stronach 9. i 10.*



**B**ardzo prawdopodobne jest, że po nałożeniu stylu konieczne okaże się jego przeskalowanie. Wynika to stąd, że styl może wyglądać różnie, w zależności od grubości linii tworzących rysunek, grubości czcionki czy też wielkości zdjęcia.

**1. Nakładanie stylu.** Pierwszą czynnością jest nałożenie stylu na warstwę przy użyciu metody opisanej w podrozdziale **One-Click Wow! Szybki start**, na stronach od 9. do 11. lub przez jego skopiowanie i wklejenie, o czym będziemy mówić w podrozdziale **Kopiowanie i wklejanie stylów**, na stronie 20.




*Wspaniały portret babci wymaga umieszczenia w ramce*



*Jednak ramka i obwódka, które pojawiły się po nałożeniu stylu Wow-Frame 03, zasłaniają zbyt dużą część fotografii. Sytuacja wymaga więc przeskalowania stylu*



**2. Skalowanie.** Klikamy prawym klawiszem myszy (Windows) lub wciskamy klawisz Ctrl (Macintosh) i klikamy ikonę  widoczną z prawej strony nazwy warstwy, na palecie **Layers (Warstwy)**, po czym wybieramy polecenie **Scale Effects (Skaluj efekty)** z podręcznego menu. Powoduje to otwarcie okna dialogowego **Scale Layer Effects (Skaluj efekty warstw)**. Klikamy ikonę trójkąta obok symbolu %, co powoduje wyświetlenie suwaka. Chwytamy i przeciągamy suwak, regulując w ten sposób szerokość ramki. Istnieje też możliwość określenia jej wielkości przez wpisanie wartości procentowej, zgodnie z sugestiami zawartymi w poniższej uwadze.



*Z poziomu menu podręcznego otwieramy okno dialogowe Scale Layer Effects (Skaluj efekty warstw), a następnie zmieniamy skalę efektu na 50%, znacznie poprawiając wygląd ramki*

**Uwaga:** Nakładając style warstw zawierających deseni lub teksturę, musimy wziąć pod uwagę kilka istotnych wskazówek.

- Po pierwsze, niektóre ustawienia skali efektu pozwalają szczególnie dobrze zachować ostrość i czystość rysunku desenia lub tekstury (każdy styl **One-Click Wow!** zawierający deseni bądź teksturę oznaczony jest gwiazdką [\*] na końcu nazwy, przykłady są przedstawione na stronach od 38. do 51. oraz od 58. do 81. tej książki). Jeśli upewnimy się, że rozdzielczość przetwarzanego obrazu wynosi 225 pikseli na cal (patrz poprzednia wskazówka), to optymalnymi ustawieniami skali są 25%, 50%, 100% (bez skalowania) oraz 200%. Jeżeli żadne z tych

ustawień nie zapewnią oczekiwanych rezultatów, może okazać się na przykład, że dopasowanie szerokości ramki do fotografii możliwe jest wyłącznie kosztem zmiękczenia rysunku desenia (style, które nie zawierają deseni ani tekstur noszą nazwy bez gwiazdki na końcu. To zaś oznacza, że, nakładając je, nie musimy przejmować się ustawieniami skali).

► **Możliwe, że w wyniku nadmiernego zmniejszenia skali stylu niektóre jego elementy ulegną zatarciu — na przykład jeżeli wybraliśmy zbyt niskie ustawienie **Scale** (Skala) w oknie dialogowym **Scale Effects** (Skaluj efekty warstw), po czym zamknęlibyśmy okno, klikając przycisk **OK**, to ścięcie krawędzi lub cień obrazka mógłby zniknąć. Ponadto zbyt duża redukcja skali obrazu może uniemożliwić przywrócenie mu dotychczasowej wielkości. Jeśli tak się zdarzy, wystarczy ponownie nałożyć styl i przeskalować obraz, tym razem jednak nie tak drastycznie.**



*Przeskalowanie stylu Wow-Frame 03 do 48% powoduje zamazanie rysunku desenia (u góry), natomiast po zmianie skali do 50% rysunek ten zachowuje ostrość*

- Po drugie, redukcja skali stylu deseniowego bądź teksturowego może spowodować, że miejsca łączenia kafelków desenia staną się bardziej widoczne. Jeśli na przykład przyjrzymy się dokładnie portretowi babci w ramce (strona 16.), to przekonamy się, że powtarzalny wzór desenia widoczny jest bardziej w ramce utworzonej w punkcie 2. niż w 1., kiedy to styl został nałożony przy ustawieniu skali 100%. W tym przypadku bowiem pozwoliliśmy, by desień dopasował się do szerokości ramki, dzięki czemu powtórzenia wzoru nie są widoczne.

Jeśli styl **On-Click Wow!** nałożymy na obraz o rozdzielczości innej niż 225 pikseli na cal, wówczas uzyskane rezultaty mogą być odmiennie niż te, które prezentowane są w książce. Oto kilka przykładów stylu **Wow-Frame 03**, który nałożony został na cztery kopie tego samego obrazu, ale o różnych rozdzielczościach.



72 piksele na cal



150 pikseli na cal



225 pikseli na cal



300 pikseli na cal

Zwróćmy uwagę, że zmiana rozdzielczości obrazu w celu zmiany skali stylu nie jest rozwiązaniem najwłaściwszym. Znacznie efektywniejszą jest metoda skalowania, opisana w punkcie 2. na stronie 16. Gdy chcemy jednak nałożyć styl **One-Click Wow!** na obraz o rozdzielczości innej niż 225 pikseli na cal, wypróbujmy wymienione poniżej ustawienia skali, które definiujemy w oknie dialogowym **Scale Layer Effects** (Skaluj efekty warstw). Ułatwią one zachowanie ostrości rysunku desenia. Współczynniki wyróżnione pogrubieniem czcionki dają te same rezultaty co domyślne ustawienie 100% w przypadku obrazu o rozdzielczości 225 pikseli na cal (warto przypomnieć, że, nakładając style niezawierające deseni ani tekstur, nie trzeba martwić się ustawieniami skali).

72 piksele na cal: 78%, 156%, 312%, 624%  
 150 pikseli na cal: 75%, 150%, 300%  
 300 pikseli na cal: 75%, 150%, 300%

# Dostosowywanie stylów

*Photoshop pozwala zmieniać składniki nakładanych stylów, a nawet wzbogaca je o nowe efekty. Tak zmodyfikowane style można zapisywać i zachowywać do dalszego wykorzystania.*


➤ Celem niniejszej książki jest zaprezentowanie możliwości, jakie dają style z kolekcji **One-Click Wow!**, zawarte na dołączonej płycie CD-ROM, a także sposobów ich wykorzystania.

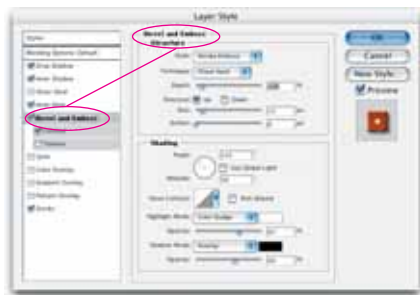


Oprócz efektów, style warstw oferują opcje mieszania, które decydują o sposobie interakcji stylu i warstwy z innymi warstwami oraz maskami

**K**iedy nie możemy znaleźć w kolekcji **One-Click Wow!** stylu, który w pełni spełniałby nasze oczekiwania, możemy wykorzystać inny, najbardziej zbliżony i go zmodyfikować. Miejszem, w którym dokonujemy zmian stylów nałożonych na warstwy, jest okno dialogowe **Layer Style (Efekty)**.



Okno dialogowe **Layer Style (Efekty)** (widoczne poniżej) otwieramy, dwukrotnie klikając ikonę  widoczną po prawej stronie nazwy „stylizowanej” warstwy, na palecie **Layers (Warstwy)**. Podobny rezultat można osiągnąć, dwukrotnie klikając jeden z efektów u dołu rozwiniętej palety **Layers**



W lewej części okna dialogowego **Layer Style (Efekty)** wymienione są wszystkie efekty, które mogą być włączone do stylu. Te, które już zostały wykorzystane, oznaczone są znacznikami widniejącymi w polach wyboru. Efekt można dodać lub usunąć ze stylu, klikając odpowiednie pole wyboru. Kliknięcie nazwy efektu włącza go i otwiera kartę jego ustawień

**A**by dostosować efekt, warto wiedzieć, jakie jest jego działanie. Oto krótkie podsumowanie.

- Efekty **Shadow (Cień)** i **Glow (Blask)** tworzą rozmytą, ciemną bądź rozświetlającą obwódkę wokół krawędzi wszystkich obiektów na warstwie. Obwódkę można zamienić z jasnej na ciemną lub odwrotnie, wybierając inny kolor i **Blend Mode (Tryb mieszania)**. Innym parametrem, decydującym o wyglądzie efektu, jest także jego miękkość, czyli gęstość. Tylko dwóch parametrów zmienić się nie da: (1) **Drop Shadow (Cień)** i **Outer Glow (Blask zewnętrzny)** rozciągane są na zewnątrz krawędzi, zaś

**Inner Shadow (Cień wewnętrzny)** i **Inner Glow (Blask wewnętrzny)** po wewnętrznej stronie krawędzi; (2) **Inner Glow** zawsze rozciągany jest równomiernie we wszystkich kierunkach, natomiast położenie cienia można dowolnie zmieniać.



Styl **Wow-Frame 07** wykorzystuje typowy efekt ciemnego cienia zewnętrznego



Styl **Wow-Glow 02**, dzięki purpurowemu cieniowi, nadaje napisowi efekt neonu

- Ustawienia w sekcji **Bevel and Emboss (Faza i płaskorzeźba)** okna dialogowego **Layer Style (Efekty)** pozwalają modelować ścięcie krawędzi, w czym wspomagają je parametry **Contour (Kontur)** oraz **Texture (Tekstura)**. **Contour** wpływa na wygląd krawędzi obiektu, zaś **Texture** — na wygląd powierzchni.



Parametr **Kontur** w stylu **Wow-Metal 15** ułatwia kształtowanie krawędzi obiektu, zaś zmieniając **Teksturę**, możemy utworzyć nierówności jego powierzchni

- Efekt **Satin (Satyna)** tworzy złożone „wewnętrzne” odbłaski w stylu półprzezroczystym lub odbicia w stylu nieprzezroczystym.



Styl **Wow-Plastic 09** z włączonym efektem **Satin (Satyna)** (po lewej), tworzącym refrakcję światła i wyłączonym (z prawej)

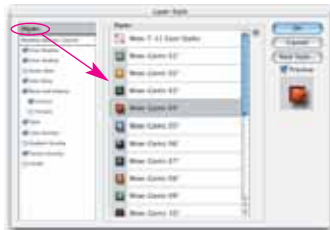
Efekt **Satin (Satyna)** w stylu **Wow-Chrome 20** symuluje odbicia światła na powierzchni obiektu (po lewej); wyłączenie efektu powoduje utratę chromowego blasku (po prawej)

- Efekty **Overlay (Nakładka)** definiujemy, zmieniając **Color (Kolor)**, **Gradient** i **Pattern (Wzorek)**. Elementy te są „nakładane” według wskazanej kolejności, od góry ku dołowi.

➤ **Karty poszczególnych efektów, otwierane w oknie dialogowym Layer Style (Efekty), pozwalają zmieniać ustawienia niektórych parametrów bez konieczności przesuwania suwaków czy wpisywania liczb — modyfikuje się je przeciągnięciami wskaźnika w oknie edytowanego obrazu. W ten sposób można zmieniać kąt padania i odległość cienia, a także Inner Shadow (Cień wewnętrzny), przesuwać teksturę, efekt satyny, nakładkę gradientu i desenia, jak również kolor większości linii tworzonej z gradientów i deseni.**

➤ **Oprócz pojedynczych właściwości efektów w stylu, zmieniać możemy także ich skalę i wymiary całego „stylizowanego” obrazu, przy czym proporcje wszystkich stylów zostają zachowane. Mówiliśmy o tym w podrozdziale Skalowanie stylu, na stronach od 16. do 17.**

➤ **Kliknięcie pola Styles (Style), widniejącego u góry listy, z prawej strony okna dialogowego Layer Style (Efekty), otwiera paletę wszystkich dostępnych stylów — wprost w oknie dialogowym!**



Nakładka wzorku (desenia) w stylu Wow-Woods 15 tworzy rysunek drewna (po lewej), nakładka gradientu w trybie Gradient Overlay (Rozjaśnianie) rozświetla obiekt (pośrodku), zaś nałożenie koloru ciemnożółtego w trybie Color Overlay (Nakładka) powoduje zwiększenie kontrastu i podkreślenie kolorów

- Efekt Stroke (Obrys) tworzy linię konturową wokół obiektu, wypełnioną wybranym kolorem, gradientem, a nawet wzorkiem. Obrys może być tworzony wewnątrz lub na zewnątrz krawędzi obiektu, a także z obu stron jednocześnie.



Efekt światła neonowych uzyskany za pomocą stylu Wow-Glows 01, tworzony jest przez gradientowy obrys w trybie Shape Burst (Pęknięty kształt)

**P**o nałożeniu stylu na warstwę możemy przystąpić do modyfikowania jego właściwości w oknie dialogowym Layer Style (Efekty). Oto kilka przykładów takiego działania.

- Obiekt można „oddalić” od podłoża, zwiększając wartość parametru Distance (Odległość) efektu Drop Shadow (Cień).



Po nałożeniu stylu Wow-Fabric 16 i zwiększeniu współczynnika Distance (Odległość) z domyślnych 9 pikseli (po lewej) do 36 (po prawej) napis wygląda tak, jakby był uniesiony nad podłożo

- Kierunek padającego światła można zmienić, regulując parametr Angle (Kąt) efektów cienia, cienia wewnętrznego oraz fazy i płaskorzeźby (zmieniając ustawienie kąta dla jednego efektu, musimy zmienić go w podobny sposób w pozostałych efektach, by zachować jednolitość oświetlenia).



Zmieniając kąt padania światła w ustawieniach efektu Drop Shadow (Cień) użytego w stylu Wow-Chrome 13, z domyślnych 120 stopni (po lewej) do 60 (po prawej), przesuwałyśmy pozornie źródło światła z góry, po lewej, do dołu, z prawej strony napisu

- Wybierając różne ustawienia parametru Contour (Kontur) dla efektu Contour, możemy zmieniać styl ramki okalającej obraz.



Zmiana domyślnego wzoru konturu efektu Bevel And Emboss/Contour (Faza i płaskorzeźba/Kontur) powoduje przeobrażenie prostej ramki (z lewej), utworzonej przez nałożenie stylu Wow-Frame 04, w bardziej wyszukaną, o zlobionej powierzchni (z prawej)

- W stylach wykorzystujących tę samą teksturę dla efektów Pattern Overlay (Nałożenie wzorku) oraz Texture (Tekstura) wyglądanie powierzchni można uzyskać, wyłączając efekt Bevel and Emboss/Texture (Faza i płaskorzeźba/Tekstura).



Styl Wow-Plastic 03 z domyślną teksturą efektu Texture (Tekstura) (po lewej) i bez niej (po prawej)

**P**o wprowadzeniu modyfikacji stylu można go zachować do przyszłego wykorzystania. Zacząć należy od dodania go do bieżącej palety Styles (Style), a następnie zachować jako element biblioteki stylów, korzystając z narzędzia Preset Manager (Menedżer stylów).

👁 **Zobacz też: Punkt 8. podrozdziału Samouczek korzystania ze stylów warstw na stronie 31. opisuje procedury nadawania stylom nazw i określania ich zachowywania.**

# Kopiowanie i wklejanie stylów


Style można kopiować z warstwy na warstwę, a nawet z pliku do pliku.

➤ *Kopując styl z jednego pliku do innego, chcielibyśmy, by po skopiowaniu zachował on te same atrybuty, o ile oba pliki mają tę samą rozdzielczość (należy pamiętać, że style z kolekcji **One-Click Wow!**, oprócz podzbioru **Wow-Button**, przygotowane zostały w jednakowej rozdzielczości 225 pikseli na cal). Aby szybko uzyskać rozdzielczość pliku, należy kliknąć informacyjną, lewą część paska stanu, wciskając klawisz **Alt** (Windows) lub **Option** (Macintosh).*



➤ *Jeśli okaże się, że rozdzielczości obu plików są różne i konieczna jest tymczasowa zmiana tego parametru w pliku „odbiorczym”, należy wybrać polecenie **Image/Image Size** (Obrazek/Wielkość obrazka) i upewnić się, że funkcja **Resample Image** (Metoda ponownego próbkowania) jest wyłączona, a następnie wpisać nową rozdzielczość w polu **Resolution** (Rozdzielczość) (tę samą procedurę można zastosować po wklejeniu stylu w celu przywrócenia pierwotnej rozdzielczości obrazu).*

**K**opiowanie stylu z jednej warstwy na inną, w tym samym pliku lub innym, jest bardzo proste. Dzięki tej możliwości możemy powielić zarówno style przygotowane od podstaw, jak i napotkane w innych plikach. A tak przebiega kopiowanie i wklejanie stylu.

**1. Aby skopiować styl**, klikamy prawym klawiszem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem **Ctrl** (Macintosh) ikonę  widoczną z prawej strony nazwy warstwy, otwierając w ten sposób menu podręczne. Następnie wybieramy polecenie **Copy Layer Style** (Kopuj styl warstwy). Ten sam rezultat można osiągnąć, wybierając polecenie **Layer/Layer Style/Copy Layer Style** (Warstwa/Styl warstwy/Kopuj styl warstwy).



*Ponieważ spodobała nam się ramka (przeskalowana wersja stylu **Wow-Edges 05**) utworzona na warstwie „Dinner”, skopiujemy ją na inne warstwy*



*W celu skopiowania warstwy wybieramy polecenie z menu podręcznego*

**2. Aby wkleić skopiowany styl**, klikamy prawym klawiszem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem **Ctrl** (Macintosh) z prawej strony nazwy warstwy, na której zamierzamy powielić to, co skopiowaliśmy. W ten sposób otwieramy menu podręczne, a z niego wybieramy polecenie **Paste Layer Style** (Wklej styl warstwy).



*Skopiowany styl został wklejony na inną warstwę, także przy użyciu menu podręcznego*

**3. Możemy kontynuować wklejanie stylu**

na inne warstwy. Jeśli z góry zamierzamy wkleić styl na więcej niż dwie, możemy zaoszczędzić nieco czasu, „łącząc” warstwy docelowe i wklejając styl na wszystkie jednocześnie.

Aby połączyć warstwy, klikamy miniaturkę pierwszej z nich na palecie **Layers** (Warstwy). Następnie klikamy kolumnę po lewej stronie, obok miniaturki wszystkich łączonych warstw. Połączone warstwy wyróżnione są ikonami ogniw łańcucha, wyświetlanymi w tełej kolumnie.

Po połączeniu warstw ponownie otwieramy menu podręczne, ale tym razem wybieramy polecenie **Paste Layer Style to Linked** (Wklej efekty dołączonych).



*Połączyliśmy kilka różnych warstw, po czym wkleiliśmy skopiowany styl na wszystkie jednocześnie. Zabieg ten pozwolił na ujednoczenie obramowania wszystkich zdjęć tworzących obraz*

# Korzystanie ze stylów w połączeniu z maskami i grupami obcinającymi

Maski warstw, maski wektorowe oraz grupy obcinania pozwalają maskować obrazy wewnątrz figur czy napisów.

- **Photoshop 7 oferuje kilka nowych metod nakładania wektorowych masek na warstwy. Operację tę należy zacząć od wybrania warstwy za pomocą kliknięcia jej nazwy na palecie warstwy.**
- Kolejną czynnością powinno być wybranie polecenia **Layer/Add Vector Mask (Warstwa/Dodaj maskę wektorową)**.
- Podobny rezultat można osiągnąć, klikając ikonę **Add a Mask (Utwórz maskę warstwy)**, znajdującą się na pasku u dołu palety **Layers (Warstwy)**, z wciśniętym klawiszem **Ctrl (Windows)** lub **⌘ (Macintosh)**.
- Jeśli na daną warstwę już wcześniej nałożyliśmy maskę, to **Photoshop jest na tyle sprytny, by „wiedzieć”, że jedynym typem maski, jaki pozostał do wyboru, jest maska wektorowa. Zwalnia to nas od obowiązku naciskania klawisza Ctrl/⌘ podczas klikania ikony Add a Mask (Utwórz maskę warstwy)**.



Na każdą warstwę w Photoshopie, oprócz warstwy **Background (Tło)**, możemy nałożyć dwie maski — maskę pikselową oraz maskę wektorową. Maski te decydują o tym, które fragmenty warstwy będą widoczne, a które zostaną ukryte.



Maskę wektorową można nałożyć na warstwę, wciskając klawisz **Ctrl/⌘** i klikając ikonę **Add a Mask (Utwórz maskę warstwy)**. Kształt maski tworzy się natomiast za pomocą narzędzia z grupy **Shape (Kształt)**, na przykład **Ellipse (Elipsa)**, którą można znaleźć na palecie narzędziowej. Następnie należy kliknąć przycisk **Add to path area (+)** [Dodaj do obszaru ścieżki (+)], umieszczony na pasku narzędziowym [Option (Opcje)], przeciągając wybranym narzędziem, wytyczyc obrys maski

Domyślnie maska warstwy lub maska wektorowa pozostaje połączona z zawartością warstwy. Jeśli na przykład przeciągniemy obraz za pomocą narzędzia **Offset (Przesunięcie)**, przemieszczona zostanie również maska, w związku z czym widoczny będzie wciąż ten sam fragment obrazu. Jeśli jednak odłączymy maskę od warstwy, klikając ikonę łańcucha widoczną między ich miniaturkami, i przesuniemy obraz, maska pozostanie w miejscu, odsłaniając inne, dotychczas zasłonięte fragmenty obrazu.



Po zerwaniu łączy między maską i obrazem, co widać na powyższym rysunku, obraz można przesuwając wewnątrz maski, przeciągając go za pomocą narzędzia **Move (Przesunięcie)**

Jeśli maska nałożona jest na warstwę „stylizowaną”, wówczas każdy efekt krawędziowy, użyty w stylu, układa się wzdłuż krawędzi maski.



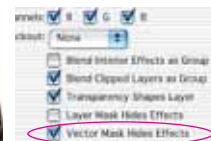
Styl **Wow-Tint FX 03** nakłada tonalny efekt sepia, a ponadto wewnętrzny blask i cień wokół krawędzi. W tym przypadku krawędź wyznacza maska

Po zmodyfikowaniu kształtu maski styl dopasowuje się do jej nowej formy.



Elipsa została rozciągnięta w taki sposób, by widoczne stały się obie osoby występujące na zdjęciu. Zmiany kształtu elipsy dokonano za pomocą narzędzia **Path Selection (Zaznaczanie ścieżki)** (jego ikona znajduje się tuż nad ikoną narzędzia **Pen (Pióro)**, na palecie narzędziowej **Tools**), wciskając klawisz **Ctrl/⌘** i przeciągając jeden z narożników ramki

Wpływ maski na efekty krawędziowe można wyłączyć, zaznaczając pole wyboru opcji **Layer Mask Hides Effects (Maska warstwy ukrywa efekty)** lub **Vector Mask Hides Effects (Maska wektorowa ukrywa efekty)**, w sekcji **Blending Options (Opcje mieszania)** okna dialogowego **Layer Style (Efekty)**.



Zaznaczenie pola wyboru opcji **Vector Mask Hides Effects (Maska wektorowa ukrywa efekty)** w sekcji **Blending Options (Opcje mieszania)** okna dialogowego **Layer Style (Efekty)**, powoduje ukrycie efektów blasku i cienia

➤ **Gdy chcemy utworzyć grupę obcinania, wykorzystując do tego celu kilka warstw obrazu, możemy tego dokonać na kilka sposobów.**

- Zaznaczamy warstwę tuż ponad tą, która ma pełnić rolę warstwy obcinającej, a następnie wybieramy polecenie **Layer/Group With Previous (Warstwa/Grupuj z poprzednią)**.
- Wskazujemy warstwę i grupujemy ją z poprzednią za pomocą skrótu klawiaturowego **Ctrl/⌘+G**.
- Wciskamy klawisz **Alt/Option** i klikamy na palecie **Layers (Warstwy)**, na pasku między warstwą „obcinającą” i znajdującą się tuż nad nią. Gdy wskaźnik myszy zmienia postać w złożoną z dwóch kółek ikonę, oznacza to, że utworzona zostanie grupa obcinająca.



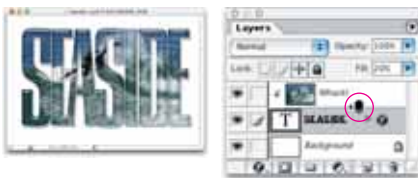
**Kolejne warstwy można dołączać do grupy w podobny sposób, korzystając z wybranej metody.**

**G**rupa obcinająca pozwala użyć zawartości jednej warstwy jako maski dla innej warstwy (lub warstw) powyżej niej.

👁 **Zobacz też: Sposoby tworzenia grup obcinających opisuje wskazówka po lewej.**

Po utworzeniu grupy nazwa warstwy obcinającej na palecie **Layers (Warstwy)** jest podkreślona, zaś nazwa warstwy obcinanej wyświetlana jest z wcięciem.

**K**orzystanie z grup obcinających daje znacznie więcej możliwości niż użycie pojedynczych masek, czy to pikselowych, czy wektorowych. Jedną z korzyści jest możliwość maskowania obrazów wewnątrz napisów, przy czym tekst pozostaje w pełni edytowalny.



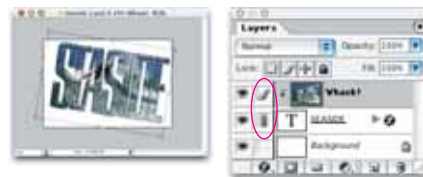
Grupę obcinającą można utworzyć, naciskając klawisz **Alt/Option** i klikając między warstwami na palecie **Layers (Warstwy)**. Każdy styl nałożony na warstwę obcinającą zostanie wówczas nałożony także na warstwę obcinaną. W tym przykładzie styl **Wow-Glass 12** został nałożony na warstwę napisu „SEASIDE”.

Domyślnie przesunięcie (przeskalowanie czy obrócenie) warstwy obcinanej nie wywiera żadnego wpływu na grupę obcinającą. Dzięki temu obcinany obraz można bez trudu przemieszczać wewnątrz obcinającego napisu czy figury.



Obraz widoczny w literach został obrócony przez kliknięcie nazwy warstwy, na której się znajduje, przez naciśnięcie klawiszy **Ctrl/⌘+T** (skrót wybierający polecenie **Edit/Free Transform (Edycja/Swobodnie przekształć)**) i przeciągnięcia uchwyty ramki przekształcania

Aby przesunąć (przeskalować bądź obrócić) grupę obcinającą, zaczynamy od połączenia warstw: klikamy jedną z nich, a następnie klikamy w kolumnie po lewej stronie miniaturki pozostałych warstw. W polach tej kolumny pojawiają się wówczas ikony łańcucha. Po połączeniu warstw operacje przesuwania, obracania czy skalowania odnoszą się do nich wszystkich.



Warstwa zdjęcia została zaznaczona, a następnie połączona z warstwą napisu. Po wybraniu polecenia swobodnego przekształcania obie warstwy zostały obrócone razem.

**K**olejną korzyścią wynikającą ze stosowania grup obcinania jest to, że w charakterze masek (a nawet stylów) można używać wiele warstw jednocześnie.



Każda z sześciu zmontowanych fotografii (po lewej) znajduje się na osobnej warstwie. Wszystkie zdjęcia zostały połączone w jedną grupę obcinania, której podstawową warstwą (obcinającą) jest warstwa elipsy, na którą nałożony został styl **Wow-Tint 08**. Styl ten wpływa na wszystkie obcinane fotografie, nakładając na nie „granulowaną” teksturę i przyciemniając ich krawędzie.



# Korzystanie ze stylów w programie ImageReady

*Style wykorzystane w programie ImageReady pozwalają nadawać kształty ekranowym przyciskom i powodują, że działają one interaktywnie.*

► **Lista pojedynczych efektów w stylach nie jest wyświetlana domyślnie na paletce Layers (Warstwy) programu ImageReady. Aby wyświetlić tę listę, należy kliknąć mały trójkąt widoczny po lewej stronie ikony**

► **Style Rollover są zaprojektowane wyłącznie do użycia w programie ImageReady. Jeśli spróbujemy wykorzystać je w Photoshopie, stylizowana warstwa przyjmie styl stanu Normal, nie nabierając cech interaktywnych.**

► **Napisy warto umieszczać na warstwach innych niż te, na których umieszczana jest graficzna część przycisków. W ten sposób bowiem treść napisów pozostaje edytowalna, zaś samym napisom można nadawać odrębne style.**



Style w ImageReady 7 wczytuje się i nakłada w taki sam sposób jak w Photoshopie 7. Jednak oprócz „pojedynczych” stylów, które znajdujemy w programie Photoshop, ImageReady pozwala nakładać i dostosowywać także style Rollover.

Style te zgromadzone są w bibliotece Wow 7-20 Buttons Styles (zaprojektowanej specjalnie do wykorzystania w ImageReady), a fraza „All Three” na końcu nazwy stylu oznacza, że jest to styl Rollover.



Aby zastosować styl w ImageReady, otwieramy bibliotekę na paletce stylów, zaznaczamy warstwę na paletce Layers (Warstwy), a następnie klikamy ikonę stylu (miniaturki stylów Rollover wyróżnione są czarnym trójkątem w lewym górnym rogu)

Kiedy nakładamy na warstwę jeden ze stylów Wow Button-All Three, tworzony jest prostokątny obszar interaktywności, wystarczająco duży, by objąć wszystkie, nieprzezroczyste obiekty znajdujące się na warstwie. Obszar ten automatycznie reaguje na działania użytkownika. Każdy styl Wow Button-All Three obejmuje trzy stany: Normal, Over oraz Down.

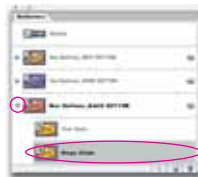
👁️ **Zobacz też: Definicje wszystkich trzech stanów można znaleźć w podrozdziale Co to jest styl warstwy?, we wcześniejszej części niniejszego rozdziału, na stronie 14.**



Nalożenie stylów Wow Button-All Three na trzy wzory przycisków, z których każdy umieszczony jest na odrębnej warstwie, spowodowało utworzenie obszaru interaktywnego dla każdego z nich

Paleta Rollovers w programie ImageReady 7 znacznie ułatwia przypisywanie poszczególnych stanów zawartych w stylu Rollover, a także badanie rezultatów. Oto przykłady.

- Aby obejrzeć (i przypisać) określony stan, kliknij jego nazwę na paletce Rollover.



Aby wyświetlić wszystkie stany zawarte w stylu Rollover, należy kliknąć ikonę trójkąta widoczną obok miniaturki stanu Normal na paletce Rollovers

- Gdy chcemy zmienić styl przycisku w wybranym stanie, wystarczy wybrać go spośród stylów pojedynczych (nie Rollover).
- Aby dokonać edycji jednego lub kilku efektów użytych w stylu wybranego stanu, wybieramy odpowiednią warstwę na paletce Layers (Warstwy), po czym dwukrotnie klikamy nazwę efektu, otwierając paletę z jego ustawieniami (style pojedyncze także mogą być edytowane w ten sposób).



Paleta efektów w programie ImageReady ukrywa więcej niż widac na pierwszy rzut oka. Klikając ikonę na zakładce palety, rozwijamy ją (po prawej) i uzyskujemy dostęp do dalszych parametrów



- Aby zachować styl, przypisując go jednak do innego stanu przycisku, dwukrotnie klikamy nazwę stanu i po otwarciu okna dialogowego Rollover State Options (Opcje stanu Rollover) wybieramy stan docelowy.



Okno wyboru stanu docelowego



# Zapisywanie, zmiana wielkości i przygotowanie plików wyjściowych

*Aby zachować możliwości edycji obrazów, należy zachowywać je wraz z zachowaniem podziału na warstwy, razem ze stylami, w plikach własnego formatu programu Photoshop. Następnie powinniśmy wybrać odpowiednią objętość i format pliku wyjściowego:*

- z przeznaczeniem do druku z poziomu programu Photoshop, w celu przeniesienia obrazu do innego programu i wydrukowania,
- w celu dalszej edycji w programie ImageReady,
- w celu wyświetlania na ekranie.

Wykorzystując style w pliku Photoshopa, warto ów plik okresowo zapisywać we własnym formacie programu (.psd). W ten sposób bowiem obraz pozostaje „żywy” i w pełni edytowalny. Oznacza to, że wszystkie elementy obrazu — tekst, warstwy i ich style — można poddać edycji w dowolnym momencie.

## Zapisywanie pliku z zachowaniem warstw.

Aby zapisać plik po raz pierwszy, wybieramy polecenie File/Save As (Plik/Zapisz jako), a następnie, w otwartym oknie dialogowym Save As (Zapisz jako) wskazujemy format Photoshop. Powinniśmy przy tym upewnić się, że pole wyboru opcji As Copy (Jako kopie) nie jest zaznaczone, w przeciwnym razie do pola opcji Layers (Warstwy), które powoduje, że zachowany zostanie podział warstw oraz ich style. Następnie nadajemy plikowi nazwę oraz lokalizację, w której ma być zachowany, po czym klikamy przycisk Save (Zapisz).



Okno dialogowe Save As (Zapisz jako) w programie Photoshop 7 (w wersji dla Mac OS X) przygotowane do zapisu pliku warstwowego, we własnym formacie programu

Podczas dalszej pracy plik zapisujemy, wybierając polecenie File/Save (Plik/Zapisz) lub naciskając klawisz Ctrl/⌘+S. Powoduje to zapisanie pliku w tym samym formacie.

Po zakończeniu nakładania i dostosowywania stylów warstw i zapisaniu obrazu w pliku w formacie programu Photoshop możemy przystosować wielkość obrazu do drukowania, o czym będzie mowa za chwilę, i wydrukować go wprost z aplikacji. Możemy też przygotować go do wykorzystania w programie poligraficznym czy też edytorze tekstu (aby wiedzieć, jak przystosować obraz do dalszej edycji w programie ImageReady, należy przeczytać podrozdział Redukowanie wielkości kopii obrazu przeznaczonego do dalszej edycji w programie ImageReady, który znajdziemy na stronie 26.). Jeśli obraz ma być po prostu dołączony do listu elektronicznego lub umieszczony na stronie internetowej, wówczas należy przygotować go zgodnie ze wskazówkami zawartymi w podrozdziale Zmiana wielkości obrazów przesyłanych pocztą elektroniczną i umieszczanych na stronach internetowych — na stronie 27.).

Bez względu na to, czy obraz będzie drukowany z poziomu programu Photoshop, czy też przeniesiony w celu wydrukowania do innej aplikacji, korzystając z okna dialogowego Wielkość obrazka, możemy stwierdzić, czy przy obecnej wielkości obraz zostanie wydrukowany zgodnie z naszymi oczekiwaniami, czy też należy jego wielkość zmienić.

## Sprawdzanie wielkości obrazu

przeznaczonego do wydrukowania. Aby otworzyć okno dialogowe Image Size (Wielkość obrazka) wybieramy polecenie Image/Image Size (Obrazek/Wielkość obrazka). Po otwarciu należy upewnić się, że pole wyboru opcji Resample Image (Metoda ponownego próbkowania) NIE jest zaznaczone.

**👁 Zobacz też:** Wskazówka zatytułowana **Ponowne próbkowanie obrazu na stronie 25. wyjaśni, dlaczego wyłączenie funkcji ponownego próbkowania jest tak ważne.**

Jeśli wymiary, jakie chcielibyśmy uzyskać na wydruku, różnią się od tych, które wyświetlone są w polach Width (Szerokość) i Height (Wysokość) sekcji Document Size (Rozmiar dokumentu), w jednym z pól wpisujemy żądaną wartość. Drugi wymiar zostanie automatycznie dopasowany dla zachowania proporcji obrazu. Modyfikacji ulegnie także Resolution (Rozdzielczość).

Jeśli rozdzielczość wynikowa okaże się co najmniej równa jednej z wymienionych niżej, oznaczać to będzie, że obraz zawiera wystarczająco dużo informacji,

► Kiedy pole opcji **Resample Image (Metoda ponownego próbkowania)** nie jest zaznaczone, wówczas żadne modyfikacje parametrów, jakie wprowadzimy w oknie dialogowym **Image Size (Rozmiar obrazka)**, nie spowodują jakichkolwiek zmian kolorów pikseli (kropek tworzące obraz). Jeśli na przykład zmniejszymy wartości **Width (Szerokość)** i **Height (Wysokość)**, wartość **Resolution (Rozdzielczość)** wzrośnie. Mówiąc najprościej, w ten sposób instruujemy program **Photoshop**, by zachował kolory wszystkich pikseli, ale każdy z nich wydrukował jako mniejszy. Dzięki temu każdy piksel zajmuje mniejszą powierzchnię, co powoduje, że drukowany obraz otrzymuje mniejsze rozmiary, ale staje się ostrzejszy. Z drugiej jednak strony, po zwiększeniu wymiarów obrazu piksele zachowują swoje kolory, lecz stają się większe. Należy zatem uważać, by nie nadać pikselom zbyt dużych rozmiarów — innymi słowy, by **rozdzielczość** (wyrażana liczbą pikseli na cal lub centymetr) nie stała się zbyt niska — powoduje to bowiem, że na wydruku pojawiają się pojedyncze piksele, co widać szczególnie wyraźnie na krawędziach między obszarami o kontrastowych kolorach.



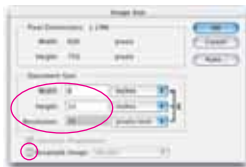
Obraz o niedostatecznej rozdzielczości uwidacznia pojedyncze piksele. Jest to widoczne zwłaszcza w druku wykonywanym za pomocą pras drukarskich

by mógł zostać wydrukowany we wskazanej wielkości. Przyjąć należy następujące zasady.

- Bezpieczna rozdzielczość dla druku wykonywanego za pomocą drukarki atramentowej wynosi 150 pikseli na cal lub więcej.
- Bezpieczna rozdzielczość dla druku wykonywanego do celów komercyjnych, za pomocą urządzeń poligraficznych, wynosi 225 pikseli na cal lub więcej.

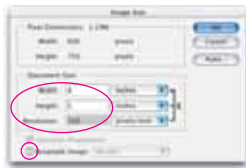
Jeśli rozdzielczość obrazu, który zamierzamy wydrukować, mieści się we wskazanych, „bezpiecznych” granicach, możemy przejść do podrozdziału **Drukowanie wprost z programu Photoshop lub Przygotowanie kopii obrazu w celu przeniesienia do innego programu** (oba na tej stronie).

**Zmiana wymiarów obrazu.** Jeżeli rozdzielczość obrazu nie mieści się w bezpiecznych granicach, oznacza to, że jego wydruk będzie nieostry.



Niska wartość rozdzielczości w oknie **Image Size (Rozmiar obrazka)** oznacza, że jeśli obraz wydrukowany zostanie w wymiarach 8x10 cali, może pojawić się „pikselizacja” (widoczne poszarpanie krawędzi)

Bardzo łatwą metodą poprawiania jakości wydruku jest zwiększenie rozdzielczości obrazu do wartości bezpiecznej, co uzyskać można, zmniejszając wymiary obrazka. Gdy chcemy skorzystać z tego rozwiązania, musimy w taki sposób zredukować **Width (Szerokość)** bądź **Height (Wysokość)** obrazu, by wartość **Resolution (Rozdzielczość)** znalazła się w bezpiecznym zakresie.

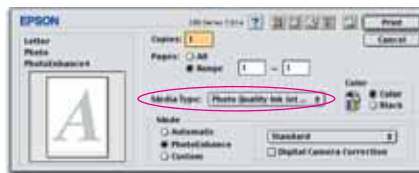


Zredukowanie wymiarów obrazu do 5x4 cali spowodowało na tyle duże podwyższenie rozdzielczości, że obraz nadaje się do wydrukowania za pomocą drukarki atramentowej

Redukując wymiary obrazu przy wyłączonej funkcji ponownego próbkowania, instruujemy program, by, zachowując kolory wszystkich pikseli (małych, kwadratowych kropek), drukował je jako mniejsze i ściślej ułożone (większa liczba pikseli na cal). Dzięki temu oko oglądającego nie będzie w stanie ich rozróżnić.

## Drukowanie wprost z programu Photoshop.

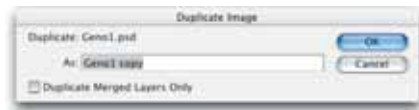
Po ustawieniu odpowiednich wymiarów i bezpiecznej rozdzielczości obrazu jesteśmy gotowi do wydrukowania go wprost z **Photoshopa**. Wszystko, co pozostało do zrobienia, to wybranie polecenia **File/Print With Preview (Plik/Drukowanie z podglądem)**, sprawdzenie położenia obrazu na stronie i kliknięcie przycisku **Print (Drukuj)** — w razie konieczności zmiany orientacji strony należy najpierw kliknąć przycisk **Page Setup (Ustawienia strony)**. Powinniśmy także upewnić się, że ustawienia drukarki odpowiadają wielkości papieru, którego używamy. Niektóre modele drukarek oferują ponadto funkcje pozwalające poprawić jakość druku, co ma szczególne znaczenie w przypadku zdjęć i reprodukcji.



Sterownik drukarki Epson C80 samodzielnie określa, czy drukowany obraz jest czarno-biały, czy też kolorowy. Jednak o rodzaju użytego papieru (w tym przypadku papieru do druku o jakości fotograficznej) musi go poinformować użytkownik. Tryb PhotoEnhance bardzo dobrze sprawdza się podczas drukowania zdjęć oraz obrazów innego rodzaju

## Przygotowanie kopii obrazu w celu przeniesienia do innego programu.

Jeśli obraz ma zostać przeniesiony do programu poligraficznego i wydrukowany z jego poziomu, to czeka nas nieco więcej pracy. Jedynym, sprawdzonym sposobem przygotowania pliku do drukowania w innym programie jest wygenerowanie spłaszczonej kopii (obraz spłaszczony to taki, którego wszystkie warstwy zostały połączone i przeniesione na warstwę tła). Po pierwsze, tworzymy kopię przenoszonego obrazu, wybierając polecenie **Image/Duplicate (Obrazek/Powiel)** i generując w ten sposób duplikat pliku.



Powielanie pliku

➤ **Oto kilka formatów, najbardziej użytecznych do zachowywania projektów przygotowywanych w Photoshopie.**

**Aby zachować rozdzielność warstw oraz edytowalność stylów lub też przygotować obraz do wydrukowania z poziomu Photoshopa, zapisujemy go we własnym formacie programu (.psd).**

**Jeśli naszym celem jest umieszczenie obrazu na stronie dokumentu przygotowywanego w programie poligraficznym, najlepiej będzie, jeśli obraz ów zachowamy w formacie TIFF (.tiff).**

**Z uwagi na możliwość znacznej redukcji objętości format JPEG (.jpg) jest szczególnie użyteczny w przypadku obrazów przeznaczonych do umieszczenia na stronach internetowych bądź wysłania pocztą elektroniczną. Należy jednak zwrócić uwagę na to, że kompresja może wywierać niekorzystny wpływ na jakość obrazu. Gdy chcemy, by plik był odczytywalny przez program Adobe Acrobat Reader (bardzo popularna, bezpłatna aplikacja oferowana w wersjach zarówno dla systemu Windows, jak i Mac OS), zapisujemy go w formacie PDF (.pdf).**

**Aby dowiedzieć się więcej na temat formatów zapisu plików w programie Photoshop 7, należy wybrać polecenie Help/Photoshop Help (Pomoc/Zawartość pomocy), a następnie otworzyć temat Saving and Exporting (Zapisywanie i Eksportowanie obrazków) i wskazać punkt About file formats (Omówienie formatów plików).**

Następnie, by spłaszczyć obraz, wybieramy polecenie Layer/Flatten Image (Warstwa/Spłaszcz obrazek). W ten sposób uzyskamy spłaszczoną, jednowarstwową wersję obrazu. Wygląd obrazu nie ulegnie zasadniczym zmianom, ale ponieważ obraz nie będzie już składał się z odrębnych warstw, toteż i modyfikacja stylów nie będzie możliwa. Obszary przezroczyste wypełnione zostaną białym kolorem, a tekst przestanie być edytowalny (dlatego też bardzo ważne jest to, by operacji spłaszczania dokonywać na kopii obrazu, zachowując oryginał w formacie Photoshopa, według wskazówek zawartych we wcześniejszym podrozdziale Zapisywanie pliku z zachowaniem warstw na stronie 18.).

Aby zapisać duplikat pliku, wybieramy polecenie File/Save (Plik/Zapisz), a następnie z rozwijalnego menu Format w oknie dialogowym Save As (Zapisz jako) selekcjonujemy format zapisu, na przykład TIFF.

👁 **Zobacz też: Porady dotyczące wyboru formatu znaleźć można we wskazówce po lewej stronie.**

Po nadaniu plikowi nazwy i wybraniu lokalizacji klikamy przycisk Save (Zapisz).

Jeśli opracowywany obraz nie jest przeznaczony do drukowania, a jedynie do wyświetlania na ekranie — na przykład jako element animacji lub interaktywnego interfejsu strony internetowej — możemy zredukować wymiary obrazu, dzięki czemu będzie on mógł być zademonstrowany na każdym monitorze, nawet najmniejszym.

**Redukowanie wielkości kopii obrazu przeznaczonego do dalszej edycji w programie ImageReady.** Być może zechcemy

przenieść obraz do programu ImageReady, zachowując wszystkie warstwy, i wykorzystać go do przygotowania przycisków lub animacji, włączając i wyłączając poszczególne warstwy. W takim przypadku konieczne będzie zachowanie stylów warstw. Najpierw jednak będziemy musieli zmniejszyć rozmiary obrazu w Photoshopie: zaczynamy od zapisania kopii pliku, wybierając polecenie Image/Duplicate (Obrazek/Powiel) i klikając przycisk OK.



Powielanie pliku

Czynności, które musimy wykonać w dalszej kolejności, mogą wydawać się nieco zagnatwane, ale są bardzo istotne z uwagi na dziwne, aczkolwiek bardzo interesujące, powiązania między stylami warstw i rozdzielczością. **Sekret leży w zmianie rozdzielczości, a nie wielkości obrazu.**

1. **Określ docelowe wymiary obrazu.** Może na przykład istotne okazać, że dany projekt wymaga nadania obrazowi wysokości 464 pikseli.
2. Po wczytaniu kopii pliku otwórz okno dialogowe Image Size (Wielkość obrazka), wybierając polecenie Image/Image Size (Obrazek/Wielkość obrazka). **Włącz funkcję Resample Image (Metoda ponownego próbkowania), a także Constrain Proportions (Zachowaj proporcje).**
3. **Zmieniaj ustawienie Resolution (Rozdzielczości) — nie ruszając jednak ustawień Width (Szerokość) ani Height (Wysokość) —** aż dany wymiar (Szerokość bądź Wysokość), określony w punkcie 1., uzyska odpowiednią wartość. Dokonując tych regulacji, w polu Rozdzielczość możesz wpisywać wartości dziesiętne. Dzięki temu uzyskanie dokładnego wymiaru nie stanowi problemu.



Dobierając wartość rozdzielczości metodą prób i błędów, należy bacznie obserwować wskazania w polach wymiarów obrazu, widniejących u góry okna dialogowego. Rozdzielczość zmieniamy dopóty, dopóki nie uzyskamyżądanego wymiaru

4. **Kliknij OK**, by zakończyć procedurę zmiany wymiarów obrazu i zamknąć okno dialogowe. Wielkość obrazu zostanie zmieniona, a wraz z nią przeskalowaniu ulegną wszystkie style. Aby przenieść obraz do programu ImageReady, wystarczy kliknąć przycisk Jump to ImageReady (Przejdź do ImageReady), który umieszczony jest u dołu palety narzędziowej.

► Dzięki włączeniu funkcji **Resample Image** (Metoda ponownego próbkowania) w oknie dialogowym **Image Size** (Wielkość obrazka) zmiana wymiarów obrazu powoduje zmianę liczby pikseli tworzących ów obraz; aby go zmniejszyć, **Photoshop** „odrzuca” niektóre piksele. Jeśli zaś obraz jest powiększany, program „wymyśla” dodatkowe piksele. Każdy z tych procesów może spowodować „zmiękczenie” obrazu, co może pociągnąć za sobą konieczność zastosowania filtru wyostrzającego, o czym będzie mowa za chwilę.

**Zmiana wielkości obrazów przesyłanych pocztą elektroniczną i umieszczanych na stronach internetowych.** Różnica między przygotowaniem obrazu w celu przeniesienia go do programu **ImageReady** i preparowaniem w celu dołączenia do listu elektronicznego lub umieszczenia na stronie internetowej polega na tym, że w drugim mamy do czynienia z obrazem spłaszczonym, a nie warstwowym, uzyskanym jako kopia obrazu oryginalnego. A zatem, zaczynamy od wybrania polecenia **Image/Duplicate** (Obrazek/Powiel) i kliknięcia przycisku **OK**. Następnie zaś wybieramy polecenie **Layer/Flatten Image** (Warstwa/Spłaszcz obrazek).

👁 **Zobacz też:** Aby dowiedzieć się więcej o spłaszczaniu obrazów, należy wrócić do podrödziału **Przygotowanie kopii obrazu w celu przeniesienia do innego programu na stronach od 25. do 26.**

Po wczytaniu kopii pliku oryginalnego otwieramy okno dialogowe **Image Size** (Wielkość obrazka), wybierając polecenie **Image/Image Size** (Obrazek/Wielkość obrazka). Następnie **włączamy funkcje Resample Image** (Metoda ponownego próbkowania) oraz **Constrain Proportions** (Zachowaj proporcje). W sekcji **Pixel Dimension** (Wymiary piksela), zajmującej górną część okna dialogowego, wpisujemy docelową szerokość lub wysokość obrazu. Jeśli nie wiemy, jakie wymiary należy nadać obrazowi, to, ograniczając jego szerokość do 580, a wysokość do 400 pikseli, zyskamy pewność, że obraz będzie wyświetlany w całości nawet na małych monitorach.



Aby zmiana wymiarów obrazu była możliwa, powinniśmy włączyć funkcję **Resample Image** (Metoda ponownego próbkowania)

**Wyostrenie.** Modyfikacja wymiarów obrazu przy włączonej funkcji **Resample Image** (Metoda ponownego próbkowania) może spowodować, że obraz stanie się nieco zamazany.

👁 **Zobacz też:** O tym, dlaczego obraz po ponownym próbkowaniu może ulec zamazaniu, mówi wskazówka zamieszczona po lewej stronie.

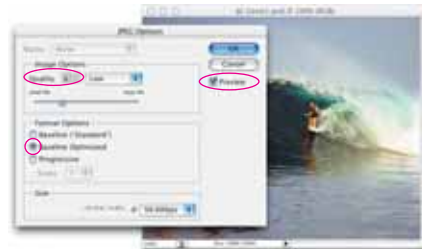
Aby choć w pewnym stopniu przywrócić obrazowi jego wcześniejszą szczegółowość, możemy zastosować filtr **Sharpening** (Wzmocnienie). Wybieramy go poleceniem

**Filter/Sharpen/Unsharp Mask** (Filtr/Wyostrenie/Wzmocnienie). Po otwarciu okna dialogowego **Unsharp Mask** (Wzmocnienie) regulujemy ustawienia. Filtr wzmocnienia wyszukuje krawędzie kolorów na obrazie, po czym zwiększa kontrast kolorów po obu stronach tej krawędzi. Dzięki temu krawędzie stają się wyraźniejsze, a cały obraz ostrzejszy.



Dobieranie ustawień w oknie dialogowym **Unsharp Mask** (Wzmocnienie) — zaczynamy od ustawienia **Amount** (Wartość) na 50%, wartości **Radius** (Promień) na 1 piksel i ustawienia **Threshold** (Próg) na 0. Następnie, aby uzyskać wyostrenie obrazu, stopniowo zwiększamy **Amount** (Wartość)

**Zapisywanie pliku.** Zapiszmy teraz plik, wybierając polecenie **File/Save As** (Plik/Zapisz jako) w formacie **JPEG**. Kliknięcie przycisku **Save** (Zapisz) w oknie dialogowym powoduje otwarcie kolejnego okna **JPEG Options** (Opcje JPEG).



Jeśli naszym priorytetem jest zachowanie jak najmniejszej objętości pliku, zaczynamy od ustawienia **Quality** (Jakość) na 3, zaznaczając przy tym pole wyboru opcji **Baseline Optimized** (Standardowy optymalizowany). Następnie stopniowo zwiększamy współczynnik jakości dodając, kiedy rozmiary pliku osiągną najwyższą, akceptowalną wielkość. Powinniśmy także zaznaczyć pole wyboru opcji **Preview** (Podgląd)

Optymalizacji obrazu możemy dokonać także innym sposobem (znacznie zmniejszając objętość pliku i nie tracąc zbyt wiele na jakości obrazu), zamiast polecenia **File/Save As** (Plik/Zapisz jako) wybierając polecenie **File/Save For Web** (Plik/Zapisz dla Weba) (aby dowiedzieć się więcej na temat korzystania z tej funkcji programu, należy otworzyć menu **Help** (Pomoc), wybrać polecenie **Photoshop Help** (Zawartość pomocy), następnie kliknąć łącze **Search** (Szukaj), wpisać hasło **Optimizing images** (Optymalizacja obrazków) i nacisnąć przycisk **Search** (Szukaj).

# Samouczek korzystania ze stylów warstw

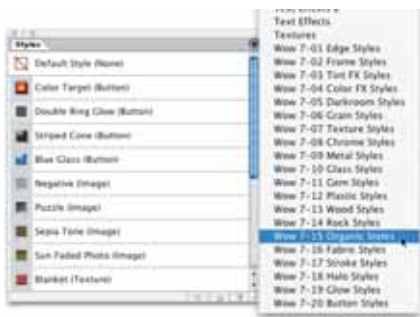
W podrozdziale niniejszym nauczymy się, jak:

1. skonfigurować program Photoshop do współpracy ze stylami,
2. nakładać style,
3. zmieniać style,
4. kopiować i wklejać style,
5. konwertować tło w taki sposób, by możliwe było nakładanie nań stylów,
6. zamieniać style,
7. skalować style,
8. zapisywać biblioteki stylów,
9. zmieniać zawartość warstw bez zmiany stylów,
10. nakładać style Rollover w programie ImageReady.

**1. Przygotowywanie pliku.** Najpierw musimy upewnić się, że style z kolekcji **One-Click Wow!** zostały skopiowane do folderu **Styles** programu Photoshop.

☞ **Zobacz też:** *Wskazówki dotyczące instalowania stylów można znaleźć w podrozdziale **One-Click Wow! Szybki start** na stronie 9.*

Po uruchomieniu programu Photoshop sprawdzamy, czy paleta **Layers** (**Warstwy**) jest otwarta. Jeśli nie, wybieramy polecenie **Window>Show Layers** (**Okno/Warstwy**). W podobny sposób otwieramy paletę **Styles** (**Style**), czyli wybieramy polecenie **Window>Show Styles** (**Okno/Style**). Klikamy przycisk oznaczony małym trójkątem, znajdujący się w prawym górnym rogu palety **Styles** (**Style**), i wybieramy polecenie **Large List** (**Duża lista**).



Na dużej liście palety **Styles** (**Style**) wyświetlane są miniaturki i pełne nazwy stylów. Natomiast dolna część menu tejże palety zawiera spis wszystkich bibliotek stylów, zawartych w folderze **Styles** programu Photoshop.

Następnie, ponownie otwierając menu palety **Styles** (**Style**), wybieramy bibliotekę **Wow 7-15 Organic Styles**, która znajdziemy w dolnej części menu. Kiedy pojawi się komunikat ostrzegawczy, klikamy przycisk **Append** (**Dolącz**), dodając style z wybranej biblioteki do tych, które już widnieją na paletce. Kliknięcie przycisku **OK** powoduje zaś zmianę stylów.

☞ **Zobacz też:** *O różnicach między dołączeniem i zastępowaniem stylów będzie mowa w jednej z kolejnych wskazówek, na stronie 29.*



Aby dołączyć style do bieżącego zbioru, klikamy przycisk **Append** (**Dolącz**); kliknięcie przycisku **OK** powoduje zaś zmianę stylów.

W taki sam sposób dołączamy kolejne biblioteki: **Wow 7-03 Tint FX Styles** oraz **Wow 7-17 Stroke Styles**. Kolejną czynnością, jaką powinniśmy wykonać, jest skopiowanie pliku **Wow-Styles Tutorial 1.psd** z folderu **Wow-Styles Tutorial** na płycie CD-ROM dołączonej do książki na twardego dysku. Po skopiowaniu otwieramy ów plik, wybierając polecenie **File/Open** (**Plik/twórz**).





Zawartość pliku **Wow-Styles Tutorial 1.psd**

Kiedy spojrzymy na paletę **Layers** (**Warstwy**), bez trudu przekonamy się, że każdy składnik wczytanego obrazu **Wow-Styles Tutorial 1.psd**, który jest projektem pocztówki, umieszczony został na osobnej warstwie.

- Tekst napisany czcionką **Arial Black** został rozdzielony na dwie warstwy, którym możemy nadać różne style.
  - Zdjęcia także umieszczono na odrębnych warstwach. Zostały one jednak połączone. Aby złączyć warstwy, kliknięto nazwę jednej z nich na paletce **Layers** (**Warstwy**), a kolejnymi kliknięciami w kolumnie „łącza” złączono z nią następną warstwę zdjęć. Zabieg taki umożliwia jednocześnie przesuwanie i „stylizowanie” warstw.
  - Na samym spodzie stosu leży wypełniona szarym kolorem warstwa **Background** (**Tło**).
- Żadnej z warstw obrazu nie nadano jeszcze stylu.

**2. Nakładanie stylu na warstwę.** Wszystkim warstwom, na których umieszczono elementy obrazu, można nadać odrębne kolory i głębie, nakładając na nie różne style.


- Na warstwę napisu „Mentawai” wybrany został styl **Wow-Organics 05**, który nadał napisowi wygląd przestrzenny przez użycie efektów cienia, blasku, fotograficznej nakładki desenia (tkanina) oraz tenty utworzonej z nakładki koloru.

➤ **Po nałożeniu stylu na warstwę po prawej stronie jej nazwy, na palecie Layers (Warstwy), pojawia się ikona . Ponadto poniżej wyświetlane są nazwy efektów, których użyto do zdefiniowania stylu. Gdy chcemy czasowo wyłączyć działanie jednego z nich, wystarczy kliknąć ikonę oż widniejącą w kolumnie po lewej stronie nazwy efektu. Ponowne kliknięcie w tym samym miejscu przywraca efekt. Aby uczynić paletę Layers (Warstwy) nieco bardziej zwartą, należy kliknąć mały trójkąt widoczny na lewo od ikony , ukrywając w ten sposób listę efektów. Kolejne kliknięcie tego trójkąta powoduje wyświetlenie listy na powrót.**

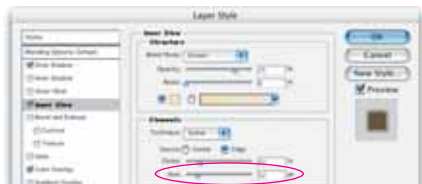
➤ **Podczas otwierania biblioteki program daje do wyboru możliwość dołączenia (dodania) nowych stylów do tych, które już widnieją na palecie, lub zastąpienia bieżącej kolekcji nową. Obie opcje mają swoje zalety i wady. Dołączenie kolejnych stylów może spowodować, że ich lista stanie się bardzo długa, a pamięć RAM komputera znacznie obciążona. Trudniej też znaleźć odpowiedni styl. Z drugiej jednak strony, jeśli zamieniamy dotychczasowy zbiór stylów, zamiast go rozszerzyć, narażamy się na ryzyko utraty stylów, które sami utworzyliśmy, zaimportowaliśmy lub zmodyfikowaliśmy, ale po dodaniu ich do palety nie zapisaliśmy w bibliotece.**

- Napis „a really cool place” zmodyfikowano przy zastosowaniu stylu Wow-Stroke 01, przygotowanego z użyciem trzech nakładek: koloru, gradientu i desenia.
- Warstwa środkowego zdjęcia („Dinner”) została zmodyfikowana przy użyciu stylu Wow-Tint FX 01, nadającego fotografii tonalne zabarwienie sepią. Styl wykorzystuje efekty blasku wewnętrznego, ciemnego cienia oraz nakładki koloru, który częściowo zastępuje oryginalne kolory odcieniami brązu.

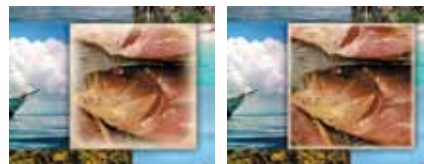


Obraz zawarty w pliku Wow-Styles Tutorial 1.psd po nałożeniu stylów na obie warstwy tekstowe oraz warstwę fotograficzną „Dinner”. Małe ikony  wyświetlane na palecie Layers (Warstwy) wskazują, które warstwy zmodyfikowano przy użyciu stylów


**3. Dostosowywanie stylu.** Modyfikowanie nałożonego stylu jest bardzo proste. Aby zmienić styl na warstwie fotograficznej „Dinner”, dwukrotnie klikamy ikonę  obok nazwy warstwy, otwierając w ten sposób okno dialogowe Layer Style (Efekty). Następnie klikamy pozycję Inner Glow (Blask wewnętrzny) na liście z lewej strony okna i możemy przystąpić do regulowania parametrów efektu. Zredukujemy więc ustawienie Size (Wielkość) do 10 pikseli, by nieco zmniejszyć szerokość krawędzi efektu. Okno dialogowe zamykamy kliknięciem przycisku OK.



Ustawienie Size (Wielkość) dla efektu Inner Glow (Blask wewnętrzny) w stylu Wow-Tint FX 01 wynosi 32 piksele



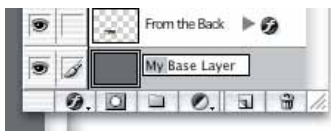
Przed (z lewej) i po zmniejszeniu wielkości efektu Inner Glow (Blask wewnętrzny) do 10 pikseli


**4. Kopiowanie i wklejanie stylów.** Gdy chcemy zastosować ten sam styl na innych warstwach fotograficznych, musimy go skopiować i wkleić, wykonując następujące czynności: prawym klawiszem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Ctrl (Macintosh) klikamy ikonę  obok nazwy warstwy „Dinner”, a z wyświetlonego menu podręcznego wybieramy polecenie Copy Layer Style (Kopiuje styl warstwy). Następnie, ponieważ wszystkie warstwy zdjęć są ze sobą połączone, klikamy prawym klawiszem (lub z wciśniętym klawiszem Ctrl) nazwę dowolnej z pozostałych fotografii i wybieramy polecenie Paste Layer Style To Linked (Wklej styl do połączonych). Spowoduje to nałożenie tego samego stylu na wszystkie warstwy fotograficzne jednocześnie (jeśli styl miałby zostać wklejony tylko na jedną z nich, należałoby użyć polecenia Paste Layer Style (Wklej styl warstwy)).



Kopiowanie stylu (z lewej) i wklejanie go na pozostałe, połączone warstwy fotograficzne (z prawej)

► **Dwukrotne kliknięcie nazwy warstwy powoduje w programie Photoshop 7 zaznaczenie samej nazwy, co umożliwia jej modyfikowanie.**



**Jednak dwukrotne kliknięcie miniaturki lub ikony  otwiera okno dialogowe Layer Style (Efekty), które pozwala na dostosowanie parametrów stylu nałożonego na warstwę.**



Obraz z pliku Wow-Styles Tutorial 1.psd po skopiowaniu stylu Wow-Tint FX 01 i wklejeniu na połączone warstwy

**5. Konwertowanie tła.** Gdy chcemy uzyskać interesujące tło, możemy użyć jednego ze stylów **One-Click Wow!**, zawierającego deseni bądź teksturę i wypełnić nimi całą warstwę. Aby jednak zamienić oryginalne, szare tło, jakie widać w opracowywanym obrazie, należy przekształcić **Background (Tło)** w warstwę akceptującą style. W tym celu dwukrotnie klikamy miniaturkę Tła na paletce **Layers (Warstwy)**, w oknie dialogowym **New Layer (Nowa warstwa)** wpisujemy nową nazwę warstwy (na przykład „Base Layer” lub „Warstwa bazowa”) i klikamy przycisk **OK**.



Przekształcanie Background (Tła)

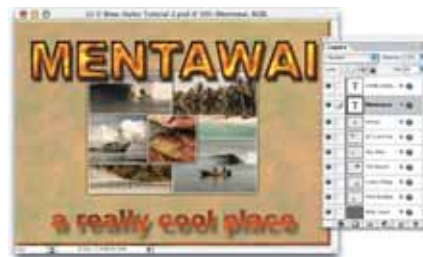
Jeśli uznamy, że „Base Layer” „Warstwa bazowa”) powinna być wypełniona wzorem „bambusowym”, wówczas z palety **Styles (Style)** wybieramy styl **Wow-Organics 16**.




Opracowywany obraz po nałożeniu stylu Wow-Organics 16 na najniższą warstwę (obraz na tym etapie pracy stanowi zawartość pliku Wow-Styles Tutorial 2.psd)

**6. Zamiana stylów.** Jedną z najwspanialszych cech palety **Layers (Warstwy)** jest to, że pozwala ona całkowicie zmieniać wygląd i „klimat” całej kompozycji obrazu, do czego wystarczy zamiana jednego stylu innym. Gdy chcemy wskazać warstwę, której styl zamierzamy zmienić, klikamy jej nazwę na paletce **Layers (Warstwy)**. Następnie wczytujemy odpowiednią bibliotekę stylów **One-Click Wow!** i kliknięciem wybieramy nowy styl.

- Aby zmienić styl „Base Layer” („Warstwa bazowa”), wczytajmy bibliotekę **Wow 7-14 Rock Styles** i wybierzmy z niej **Wow-Rocks 20**, w jednej chwili wypełniająca tło obrazu marmurową teksturą.
- By nadać nowy wygląd napisowi „Mentawai”, wczytajmy bibliotekę **Wow 7-09 Metal Styles** i wybierzmy styl **Wow-Metals 06**. Dzięki temu napis nabierze złocistego blasku, który tworzony jest przez efekty nakładki desenia i odpowiedniej tekstury.



Nowe style, zastępujące poprzednie, zastosowano na warstwach „Mentawai” oraz „Base Layer” („Warstwa bazowa”) — użyto stylów Wow-Metals 06 i Wow-Rocks 20

**7. Skalowanie stylu.** Skalowanie bardzo często pomaga w dopasowaniu stylu do wielkości określonego elementu graficznego. Wskażmy zatem warstwę „a really cool place”, jednokrotnie klikając jej nazwę na paletce **Layers (Warstwy)**. Następnie kliknijmy prawym klawiszem myszy (**Windows**) lub z wciśniętym klawiszem **Ctrl** (Macintosh) ikonę  po prawej i wybierzmy polecenie **Scale Effects (Skaluj efekty warstw)** z menu podręcznego. Po otwarciu okna dialogowego **Scale Layer Effects (Skaluj efekty warstw)** kliknijmy mały trójkąt widniejący z prawej strony wartości 100, odsłaniając w ten sposób suwak regulacyjny. Następnie przesunijmy ów suwak w lewo, zmieniając tym samym wielkość tekstury i redukując dystans między napisem

➤ **Gdy zechcemy zachować bibliotekę zawierającą niektóre lub wszystkie style, które znajdują się na paletce Styles (Style), powinniśmy użyć polecenia Edit/Presets Manager (Edycja/Zarządzanie ustawieniami), z rozwijanej listy Preset Type (Typ ustawień) wybrać Styles (Style), a następnie, wciskając klawisz Shift, kliknięciami zaznaczyć wszystkie style, które chcielibyśmy zawrzeć w bibliotece i kliknąć przycisk Save Set (Zapisz zestaw).**



Kliknięcie przycisku Save Set (Zapisz zestaw) powoduje utworzenie biblioteki z wybranych stylów

**Po otwarciu okna dialogowego Save (Zapisz) należy nadać nazwę nowej bibliotece, odnaleźć folder Styles (wewnątrz folderu Presets programu Photoshop 7) i kliknąć przycisk Save (Zapisz).**



Zapisanie biblioteki w folderze Styles powoduje, że będzie ona widoczna na liście bibliotek, w menu palety Styles (Style)

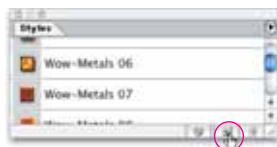
i rzucającym przez siebie cień. Przesunięcie cienia sprawia, że napis wydaje się być bliżej tła.



Przed (z lewej) i po zredukowaniu skali stylu do 20%

**8. Zapisywanie biblioteki stylów.** Kiedy dokonamy zmian wykorzystanych stylów (na przykład modyfikacji tonalnego zabarwienia w punkcie 3, czy przeskalowania stylu w punkcie 7.), warto nowo powstałym stylom nadać nowe nazwy i zachować w bibliotece stylów. Dzięki temu zmodyfikowane style będzie można wybierać wprost z palety Styles (Style) Proces zapisu własnych stylów przebiega dwuetapowo.

- Po pierwsze, dodajemy nowy styl do listy wyświetlanej na paletce Styles (Style) zaznaczamy warstwę, na której użyty został styl przeznaczony do zapisania (powiedzmy, na warstwie „Dinner”), po czym klikamy przycisk Create New Style (Utwórz nowy styl), znajdujący się u dołu palety Style. Pola opcji w oknie dialogowym New Style (Nowy styl), które się otworzy, pozostawiamy bez zmian, wpisujemy nazwę stylu i klikamy przycisk OK.



Po zaznaczeniu „stylizowanej” warstwy klikamy przycisk Create New Style (Utwórz nowy styl), rozpoczynając w ten sposób proces zapisywania bieżącego stylu. Po zamknięciu okna dialogowego New Style (Nowy styl) zapisany styl pojawi się jako ostatnia pozycja listy na paletce Styles (Style)

- Następnie, aby zapobiec utracie nowego stylu na skutek zastąpienia bieżącego zestawu stylów innym, wybieramy polecenie Edit/Presets Manager

(Edycja/Zarządzanie ustawieniami) i z listy rozwijanej Preset Type (Typ ustawień) wybieramy opcję Styles (Style). Po wykonaniu tych czynności możemy wybrać style, które zawarte zostaną w nowo tworzonej bibliotece.

👁 **Zobacz też: Instrukcje dotyczące zapisywania nowych bibliotek stylów można znaleźć we wskazówce po lewej stronie.**

Kiedy biblioteka zostanie zapisana, klikamy przycisk Done (Gotowe).

**9. Zmiana zawartości warstwy.** Jedną z „magicznych” cech stylów warstw jest to, że pozostają one „sklejone” z warstwami. A zatem, jeśli zawartość warstwy, na którą nałożyliśmy styl, zmienia się, styl natychmiast dopasowuje się do owej zmiany.

- Aby zmienić krój czcionki na warstwie „Mentawai”, selekcjonujemy tę warstwę na paletce, następnie zaznaczamy napis za pomocą narzędzia Type (Tekst) i wybieramy nowy krój z rozwijanej listy na pasku narzędziowym Options (Opcje) (gdy chcemy zmienić krój czcionki na całej warstwie, wówczas nie musimy zaznaczać narzędziem Tekst żadnego tekstu, jaki się na niej znajduje).



Przed (u góry) i po zmianie kroju czcionki (nie dysponując krojem wykorzystanym w przykładzie, czyli CCDutchCourage, można użyć innego)

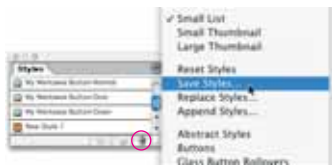
- Zmieńmy teraz treść napisu „a really cool place”. Zaczniemy od wyselekcjonowania zawierającej go warstwy, a następnie zaznaczmy cały napis, przeciągając wzdłuż niego wskaźnikiem narzędzia Type (Tekst). Naciśnijmy klawisz CapsLock i wpiszmy BEYOND THE DREAM, a na koniec naciśnijmy klawisz Enter.



➤ Palety stylów w programach Photoshop i ImageReady są podobne, ale nie takie same.

- Wczytanie biblioteki stylów w jednym programie nie powoduje automatycznego wczytania jej w drugim. Biblioteki te trzeba wczytywać w obu programach niezależnie.
- W przeciwieństwie do Photoshopa program ImageReady nie udostępnia opcji **Large List (Duża lista)** w menu palety stylów. Najlepszym wyborem pozostaje tu więc opcja **Small List (Duża miniaturka)**, gdyż tylko ona zapewnia jednocześnie wyświetlanie „próbek” stylów i ich pełnych nazw.

➤ Ponieważ program ImageReady nie został wyposażony w funkcję **Preset Manager (Zarządzania ustawieniami)**, to gdy chcemy zapisać bibliotekę stylów, należy wskazać pustą warstwę, by nie wprowadzać zmian w obrazie, a następnie usunąć te style, których nie chcemy zapisać w bibliotece, zaznaczając je kolejno na palecie **Styles (Style)** i klikając przycisk **Delete Style (Usuń styl)** (oznaczony ikoną kosza na śmieci). Przycisk ten znajduje się na samym dole palety. Po usunięciu wszystkich niechcianych stylów należy kliknąć przycisk umieszczony w prawym górnym rogu palety, oznaczony małym trójkątem **Style** i z podręcznego menu wybrać polecenie **Save Styles (Zapisz style)**.



Wyselekcjonowany tekst



Napis po edycji treści

Aby zakończyć tę część samouczka, zmienimy czcionkę dla warstwy „BEYOND THE DREAM”. Obraz na tym etapie pracy zawiera plik Wow-Styles Tutorial 3.psd.

## 10. Nakładanie stylów Roolver w programie ImageReady

Program ImageReady 7 pozwala korzystać ze wszystkich stylów, jakich można użyć w Photoshopie 7. Jednak dodatkową korzyścią jest możliwość wykorzystania stylów Rollover, w które wbudowane zostały funkcje interaktywne.

Uruchamiamy zatem program ImageReady i otwieramy plik Wow-Styles Tutorial 4.psd. Zawarty w nim obraz jest wersją opracowywanej wcześniej pocztówki, której wymiary przystosowano, przez ich redukcję, do potrzeb strony internetowej i którą wyposażono w graficzne przyciski. Każdy z owalnych przycisków umieszczony został na osobnej warstwie.

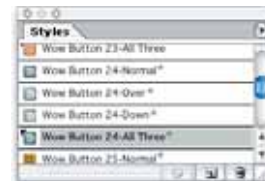


Obraz zawarty w pliku Wow-Style Tutorial 4.psd

Z menu podręcznego palety **Styles (Style)** wybierzmy bibliotekę **Wow 7-20 Button Styles**, a następnie kliknijmy przycisk **Append (Dołącz)** lub **Replace (Zastąp)**.

👁️ **Zobacz też: O różnicach między dołączeniem i zastępowaniem stylów była mowa na stronie 29., w jednej ze wcześniejszych wskazówek.**

Następnie kliknijmy na palecie **Layers (Warstwy)** nazwę jednego z owalnych przycisków, wskazując w ten sposób jego warstwę, a z palety stylów wybierzmy **Wow Button 24-All Three**. ImageReady nałoży



Przed (u góry) i po nałożeniu stylu Wow-Button 24-All Three na warstwę jednego z przycisków

wybrany styl i utworzy obszar interaktywności (najmniejszy obszar obejmujący cały przycisk i elementy jego stylu).



Obraz Wow-Styles Tutorial 4.psd po nałożeniu stylu Wow Button 24-All Three na wszystkie przyciski

W podobny sposób ten sam styl Rollover nałożmy na warstwy pozostałych pięciu przycisków.

Tak jak w programie Photoshop, możemy wprowadzać modyfikacje „stylizowanych” przycisków. W tym celu selekcjonujemy nazwę wybranej warstwy, naciskamy klawisze **Ctrl/⌘+T** jako odpowiednik wybrania polecenia **Edit/Free Transform (Edycja/Swobodnie przekształć)**, a następnie, wciskając klawisz **Alt/Option**, przeciągamy jeden z uchwytów ramki przekształcania (połączone przyciski zostaną przekształcone w taki sam sposób).



Zarówno styl, jak i obszar interaktywny automatycznie dostosowują się do zmian kształtu przycisku. Aby zakończyć operację przekształcania, należy nacisnąć klawisz **Enter**