

СЛОЕВЫЕ ЭФФЕКТЫ PHOTOSHOP

Слоевые эффекты позволяют задавать у слоя новые параметры (заполнение материалом или цветом, обводку, тень, освещение и т.п.). В Photoshop существует возможность каждому из слоев изображения, в том числе и к тексту, применять слоевые эффекты, исключение — слой **Background** (Фон). Параметры эффектов задаются в пикселах. Слоевые эффекты создаются и настраиваются в диалоговом окне **Layer style / Стилль слоя** (Слой/Стилль слоя). Совокупность одного или нескольких слоевых эффектов образуют один стиль. Photoshop имеет библиотеку стилей, которую можно дополнять собственными образцами, добавляя их в палитру **Styles** (Стили).

Диалоговое окно **Стилль слоя** имеет множество разделов, список которых находится в его левой части.

- Первый раздел, **Styles (Стили)**, служит для выбора и управления стилями.
- Раздел **Blending Options: Default** (**Параметры наложения**: по умолчанию) предназначен для работы с режимом наложения слоя.
- Остальные разделы отвечают за отдельные эффекты слоя. Эффекты отображаются в поле просмотра окна **Layer Style (Стилль слоя)**, а при установленном флажке **Preview (Просмотр)** — и в окне документа. Если рядом с названием эффекта установлена галочка, эффект применяется в данный момент.

Рассмотрим перечень параметров основных слоевых эффектов

Слоевой эффект	Действие эффекта
Bevel and Emboss (Тиснение)	Создание фасок и рельефов. Рекомендован как дополнение к трехмерным объектам, но не для плоских изображений
Stroke (Обводка)	Предназначен для создания цветной, градиентной или декоративной обводки слоя
Inner Shadow (Внутренняя тень)	Аналогичен Drop Shadow , но тень падает внутрь
Inner Glow (Внутреннее свечение)	Аналогичен Outer Glow , но свечение идет изнутри
Satin (Глянец)	Используется совместно с другими эффектами для придания размытости, разводов, шелковых бликов

Color Overlay (Наложение цвета)	Перекрытие заданным цветом содержимого слоя. В основе — режим Normal (Обычные). При изменении режима наложения на Color (Цветность) возможно перекрашивание содержимого слоя, а также текстур, входящих в состав слоевого эффекта
Gradient Overlay (Наложение градиента)	Перекрытие заданным градиентом содержимого слоя
Pattern Overlay (Наложение узора)	Перекрытие заданным узором содержимого слоя
Outer Glow (Внешнее свечение)	Создание внешнего свечения. В основе — режим Screen (Экран). Применяется для стилизации подсветки в проектах наружной рекламы, а также для удобства прочтения текстовых надписей на многоцветной подложке
Drop Shadow (Тень)	Предназначен для создания тени. В основе — режим Multiply (Умножение). Не рекомендован для создания теней у объектов в монтажах, т. к. скорее отторгает объект от нижележащего слоя. Возможно изменение многих параметров, в том числе цвет тени и угла падения

РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ СЛОЕВ В PHOTOSHOP

Режимы наложения — это наиболее часто используемый способ создать эффектный коллаж в Фотошоп.

Режимы наложения — это специальные математические алгоритмы смешивания пикселей. Применяются в основном для создания спецэффектов.

Режимы наложения задаются в параметрах инструментов и команд, например, пункт меню **Слой, Стиль слоя/Параметры наложения**).

Рассмотрим режимы наложения слоев

Normal (Обычные) В сочетании со значением параметра **Opacity** (Непрозрачность), равным 100%, этот режим отображает каждый пиксел активного слоя в обычном виде, независимо от цвета расположенного под ним изображения.

Dissolve (Затухание) При изменении параметра слоя **Opacity** происходит растворение пикселей слоя случайным образом.

Darken (Затемнение) Происходит сравнение яркостей пикселей текущего слоя (верхнего) и всех слоев, лежащих под ним, и отображаются только те пиксели, которые темнее. То есть из всего активного слоя останутся только пиксели темнее нижележащих пикселей. Используется в специальных алгоритмах ретуши (выбор архивной кисти).

Multiply (Умножение) Итоговый цвет пикселя всегда темнее исходного. При рисовании белым цветом ничего не меняется. Используется для создания теней, в монтажах для нанесения на поверхность рисунков, татуировок, логотипов.

Color Burn (Затемнение основы) Затемнение базовых цветов для того, чтобы отразить вносимый цвет.

Linear Burn (Линейный затемнитель) Затемнение происходит вне зависимости от яркости ниже лежащих пикселей.

Darker Color (Темнее) Сравнивает значения всех каналов, выделяя из них составной и базовый цвета, и отображает цвет с меньшим значением. Он не создает третьей компоненты, которая может образоваться из светлого смешивания, т. к. он выбирает наименьшие значения в канале из обоих (базового и составного) цветов, чтобы создать результирующий цвет

Lighten (Замена светлым) Происходит замена исходных цветов, а именно только тех, которые темнее вносимого. Цвета, которые светлее вносимого, остаются без изменений. Используется в специальных алгоритмах ретуши.

Screen (Экран) Этот режим соответствует наложению изображений, проецируемых на один экран. В отличие от режима Multiply, получится более светлое изображение. Используется для спецэффектов в коллажах.

Color Dodge (Осветление основы) При использовании этого режима каждый цвет активного слоя увеличивает значение яркости соответствующего композитного пикселя. Светлые цвета создают наибольший эффект, а черный не создает никакого.

Linear Dodge (Add) (Линейный осветлитель (добавить)) Смотрит на цветовую информацию в каждом канале и увеличивает яркость базового цвета, чтобы отразить Bend Color уменьшением яркости. Смешение с черным не дает изменений.

Lighter Color (Светлее) Сравнивает значения всех каналов, выделяя из них составной и базовый цвет, и отображает цвет с большим значением. Он не создает третьей компоненты, которая может образоваться из светлого смешивания, т. к. он выбирает наибольшие значения в канале из базового и составного цветов, чтобы создать результирующий цвет.

Overlay (Перекрытие) В этом режиме вносимый цвет накладывается на исходный, сохраняя соотношение светов и теней. Благодаря данному режиму в исходном изображении интенсивность темных цветов усиливается, а светлых — уменьшается. Применять данный режим можно во всех случаях, когда необходимо подчеркнуть резкость границ или градаций цветов.

Soft Light (Мягкий свет) Усиливает или ослабевает цвет в зависимости от вносимого цвета.

Результат напоминает освещение рассеянным цветом. При помощи этого режима реализуется проступание объекта через слой облаков.

Hard Light (Жесткий свет) Режим усиливает или ослабляет цвет в зависимости от вносимого цвета. Результат напоминает освещение резким цветом **Vivid Light (Яркий свет)** Усиливает или ослабляет цвет, увеличивая или уменьшая контраст, в зависимости от цвета смеси. Если цвет смеси (цвет источника) легче, чем 50% серого, изображение осветлено, уменьшается контраст. Если цвет более темный, чем 50% серого, изображение затемнено, контраст увеличивается.

Linear Light (Линейный свет) Максимальное преимущество цвета наложения. Можно имитировать засветку. **Pin Light (Точечный свет)** В этом режиме свет наложения несколько теряет свою яркость в зависимости от низлежащего света. За счет этого создается эффект приглушенного света.

Hard Mix (Жесткое смешение). Более резкое смешение по уровням яркости. **Difference (Разница)** Результирующий цвет — разница в яркостях исходного и вносимого цветов. Совмещение с высокой точностью различных фрагментов изображений при создании коллажей, монтажей и панорамных снимков. В этом режиме при идеальном совмещении изображение будет абсолютно черным, при несовпадении вы будете видеть белые контуры и разноцветные несовпадающие участки. Используется во вспомогательных целях при обработке изображений, алгоритмах.

Exclusion (Исключение). Используется во вспомогательных целях при обработке изображений, алгоритмах.

Hue (Цветовой тон) Результирующий цвет получает цветовой тон (оттенок) вносимого цвета, но сохраняет значения насыщенности (**Saturation**) и яркости (**Luminosity**).

Saturation (Насыщенность) Результирующий цвет получает насыщенность вносимого цвета, но сохраняет значения яркости (**Luminosity**) и цветового тона (**Hue**).

Color (Цветность) Информация о цвете берется из накладываемого слоя, а о яркости — из нижележащего. Используется для раскрашивания черно-белых фотографий.

Luminosity (Яркость) Результирующий цвет получает яркость вносимого цвета, но сохраняет значения насыщенности (**Saturation**) и цветового тона (**Hue**). Это полезно, когда в результате ваших манипуляций с яркостью или контрастом происходит одновременный цветовой сдвиг цветовых характеристик изображения.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЖИМОВ НАЛОЖЕНИЯ СЛОЕВ

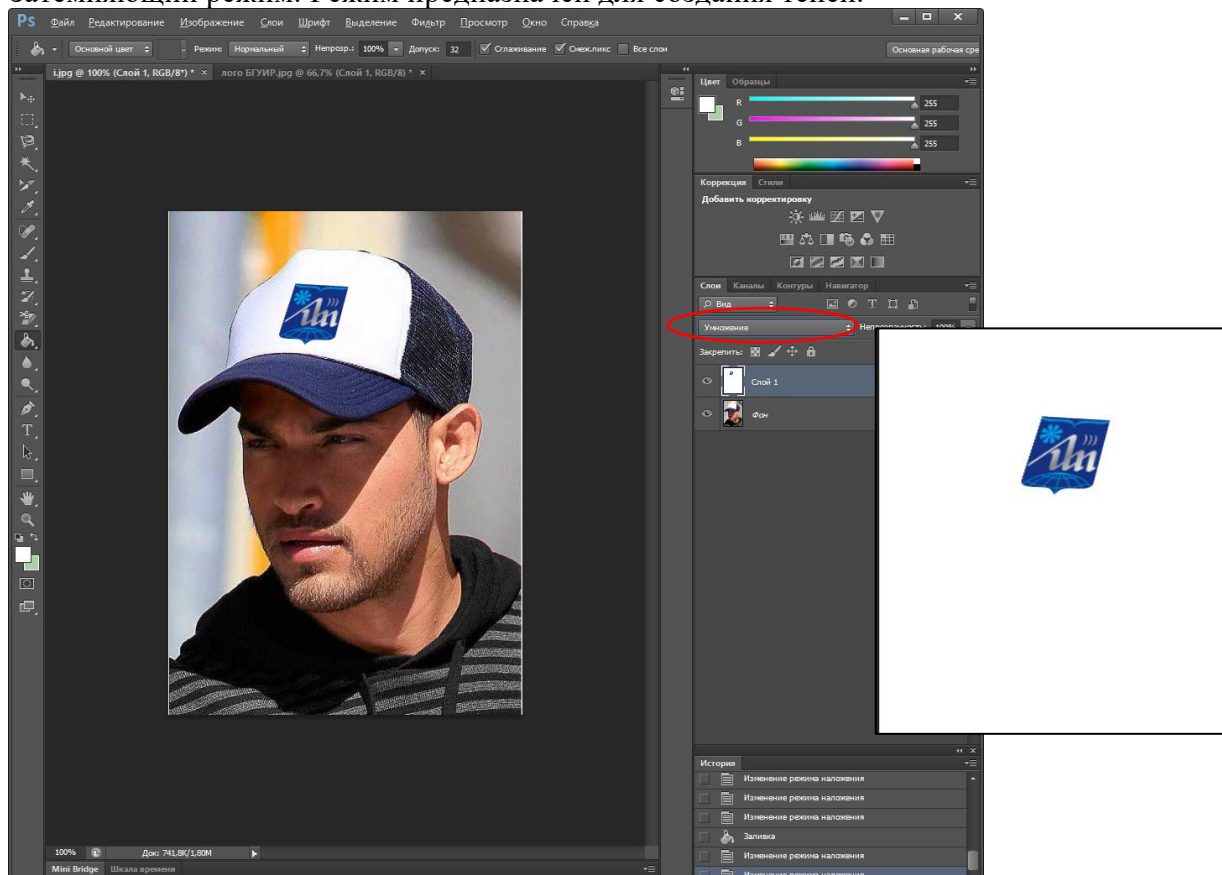
Режим Обычные

Это режим работы программы по умолчанию. Режим нормальной жизни, когда каждый пиксел имеет заявленный тон и цвет. В слоевой модели верхний слой пикселей как бы закрывает нижележащий.

Далее выполняются упражнения задания 4 по описанию ниже. Иллюстрации в папке Наложение слоев.

Режим Умножение

Затемняющий режим. Режим предназначен для создания теней.

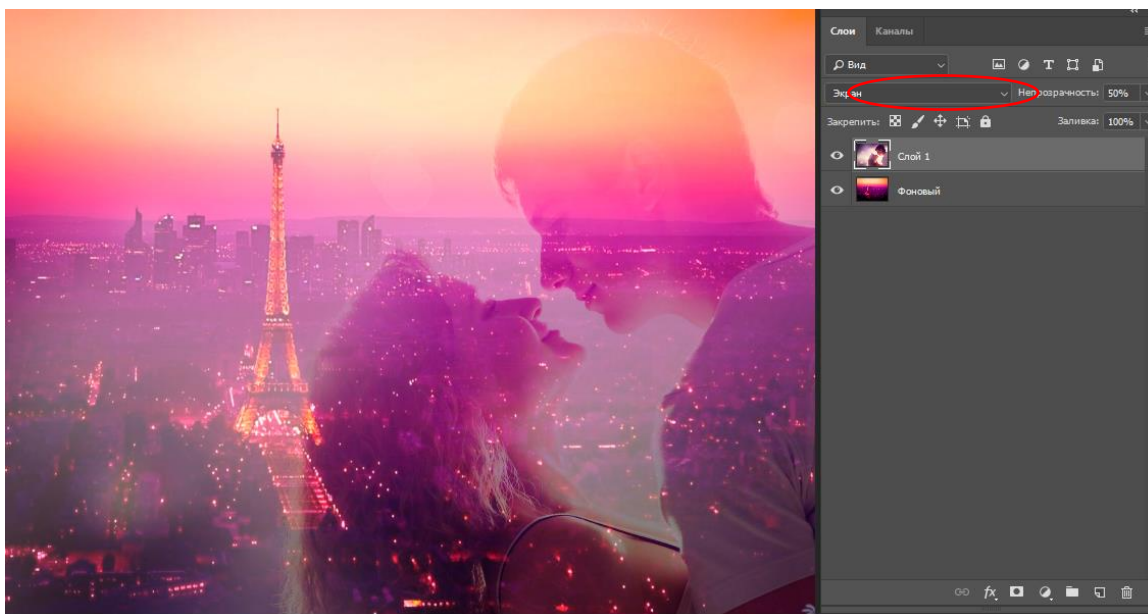


Загрузите фото и повторите действия, выбрав режим наложения слоев Умножение.

ВАЖНО! Режим наложения можно установить у любого слоя, кроме слоя **Фон**. Что дает режим наложения **Умножение**? Он как бы накладывает цвет, учитывая текстуру нижележащего слоя. Все тени на нижележащем объекте, шероховатости будут учтены. Из двух слоев (внизу — базовый; сверху — умноженный) выбираются наиболее темные пиксели.

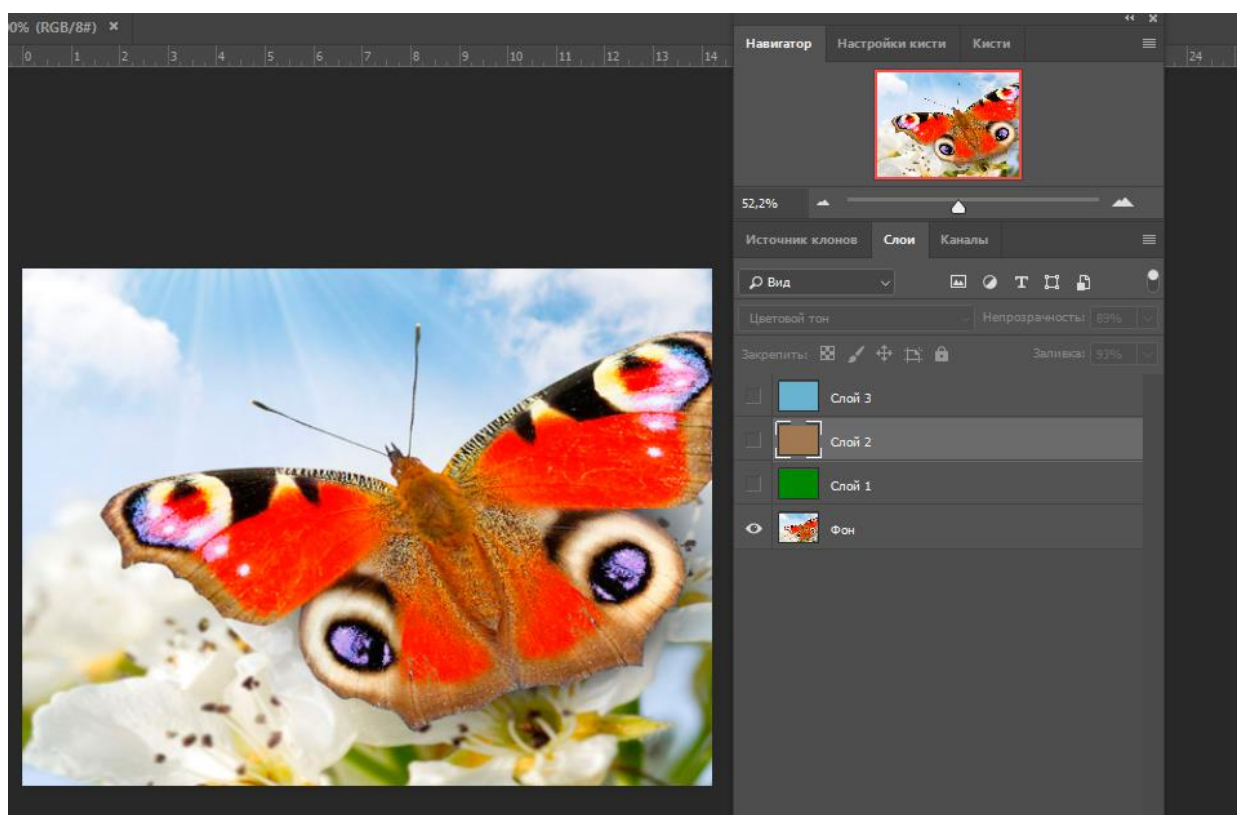
Режим Экран для коллажей

С помощью режима **Экран** легко создавать коллажи (смешение нескольких изображений с целью достижения визуального эффекта на выбранную тему). Режим находится в группе осветляющих. Выбирается самый светлый пиксел при смешивании. Загрузите фото и повторите действия: Активизируйте Слой 1, в палитре Слои установите режим наложения **Экран** и задайте параметр **Непрозрачность** равным 50%.



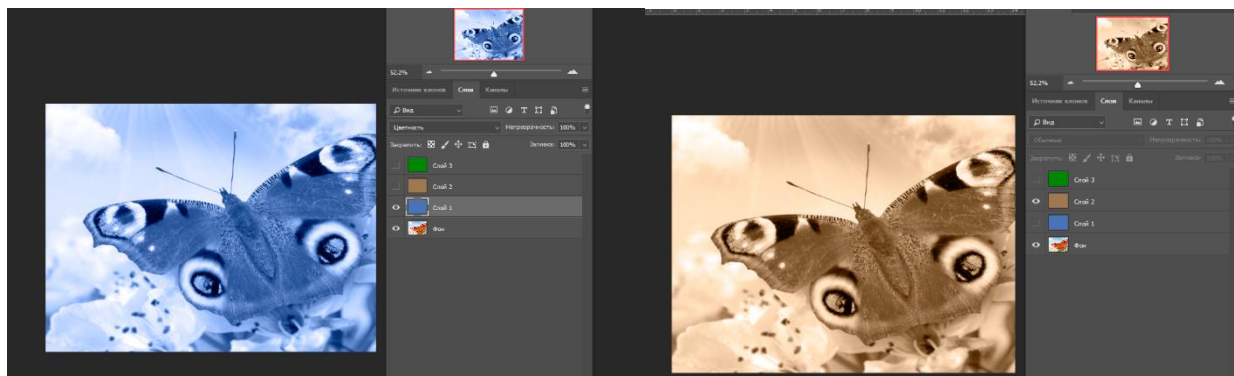
Режимы Цветность и Цветовой тон для колоризации изображений

Колоризация (тонирование) — эффектный прием, часто используемый в рекламе. Колоризацию можно создавать многими способами. Один из них — использование режима наложения Цветность.



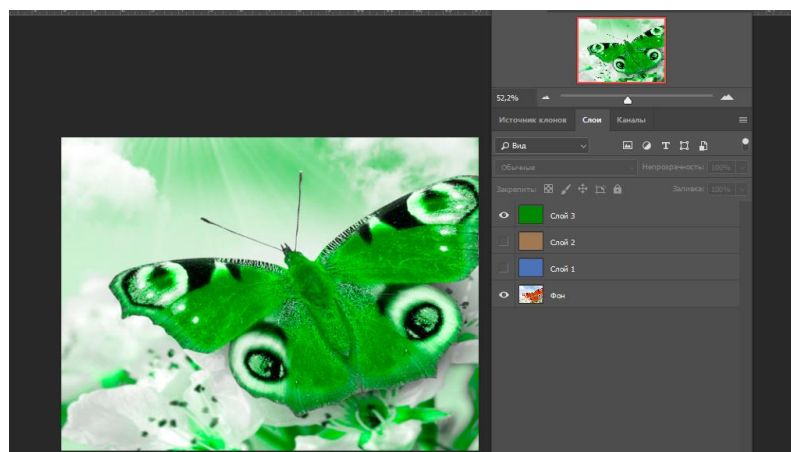
Загрузите фото и повторите действия:

Активизируйте слой Слой 1. Слой залит синим цветом. Измените режим наложения с **Обычные** на **Цветность**. Изображение колоризировалось синим. Аналогичный прием



используется в Слое 2, только цвет колоризации — коричневый. Самые распространенные цвета при колоризации — синий и коричневый. Коричневый, правда, более насыщенный, имитирует эффект *sepiá* (старой выцветшей фотографии).

Слой 3 — первоначально зеленого цвета. При установленном режиме **Цветовой тон** он дает несколько устрашающий результат, но для демонстрации возможности режимов наложения это показательный пример. Вряд ли вы будете использовать данный прием в работе.



В коллажах очень важно создать настроение. Загрузите фото и поэкспериментируйте с различными вариантами режимов наложения.

