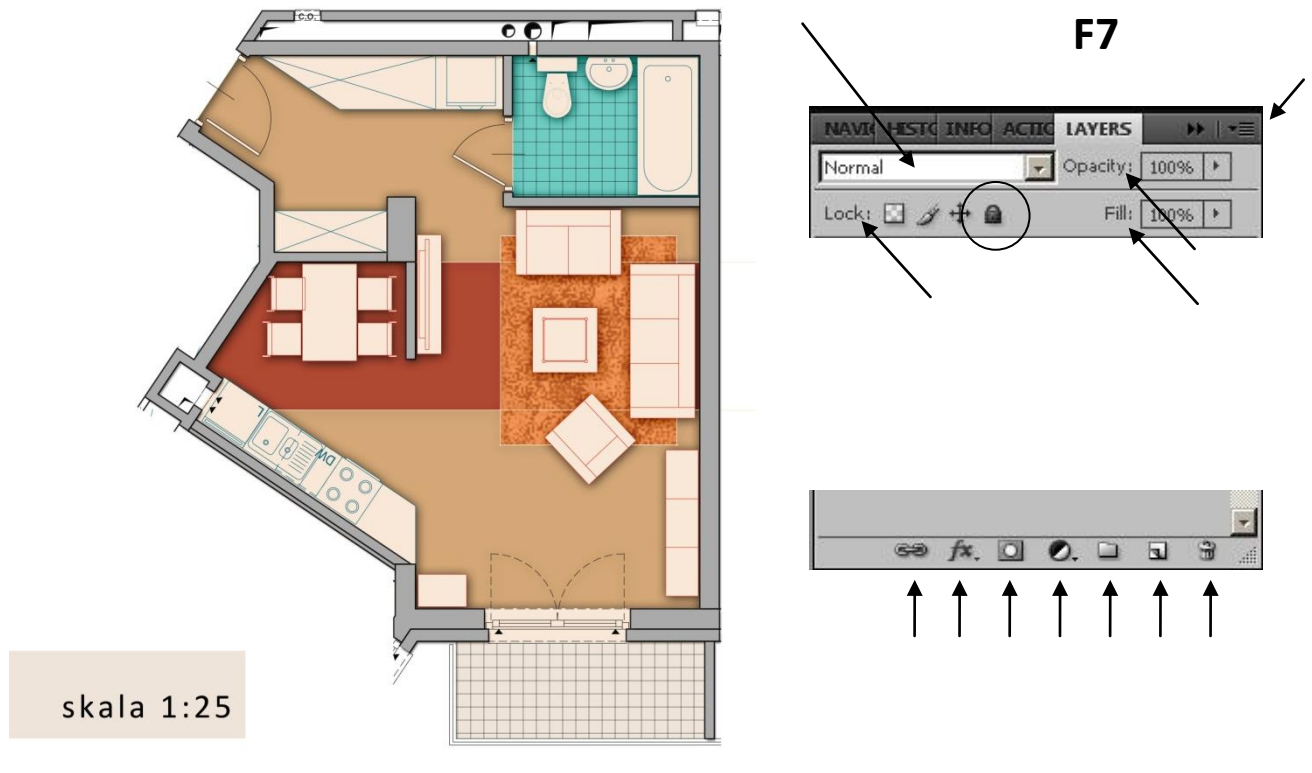


PLASTYCZNY RZUT - WARSTWY



1. Stwórz nowy dokument o rozmiarze 70 x 50 cm i rozdzielczości 200 dpi (**CTRL N**).
2. Umieść w nim jeden z oczyszczonych rzutów mieszkania (**File > Place**). Rzuty są przygotowane w formacie PDF w skali 1:50, na arkuszu A3¹. Aby na planszy rzut miał poprawną skalę obracaj go oraz skaluj wpisując wartości w pasku opcji narzędzia. Enterem zatwierdź zmiany.

Zwróć uwagę na wygląd ikony warstwy (**Window > Layers** albo **F7**). Rzut nie został zrasteryzowany, a zamieszczony jako obiekt inteligentny (Smart Object). Oznacza to, że nie stracił swoich wektorowych właściwości i może być powtórnie skalowany bez obawy o pogorszenie jakości.

Narzędziem tekstu wpisz wartość aktualnej skali i powróć na warstwę z rzutem...



3. Aby pozbyć się dodatkowych elementów na rzucie zaznacz go prostokątną markizą i, na rolecie warstw, przypisz do niej maskę warstwy.







Inteligentna warstwa rzutu (Smart Object) z przypisaną maską warstwy

Maska warstwy zakrywa niechciane obszary, ale ich nie niszczy. Jest możliwość malowania na niej odcieniami szarości, wówczas biel odkrywa obraz, czerń przykrywa, a szarość czyni go częściowo przezroczystym. Wskazanie maski warstwy z przytrzymanym klawiszem **ALT** wyświetla ją, a z klawiszem **SHIFT** ukazuje obraz bez maskowania.

4. Przeciągając pasek warstwy rzutu na ikonę nowej warstwy skopiuj ją. Zablokuj oryginalną warstwę i wyłącz jej widoczność (w razie problemów będzie można jeszcze do niej wrócić). Kopię rzutu zrasteryzuj (prawy klawisz myszki na jej pasku > **Rasterize Layer**) oraz wyrzuć do kosza maskę warstwy akceptując jej działanie (**Apply**).

¹ rzuty mieszkań KOMO s.j., <http://www.mieszkania-wawa.pl/plan-mieszkan.php> [19.09.2013]

5. Odszukaj narzędzia do rysowania kształtów i wybierz rysowanie linii. Na pasku opcji wybierz rysowanie (*Fill pixels*), ustal grubość linii i kroplomierzem (**ALT**) pobierz kolor linii. Precyzyjnie podomykaj nimi otwarte końcówki ścian. W trakcie rysowania korzystaj z klawisza **SHIFT**, który sprawi, że będą rysowane pod właściwym kątem oraz spacji, która pomoże w pozycjonowaniu. 

6. Róźdzką, z zaznaczoną opcją *Continius*, zaznacz wszystkie wnętrza ścian (**SHIFT**). 
7. Na rolegie warstw wybierz tworzenie nowej warstwy wypełnienia (**Solid Color**). Wybierz barwę w jakiej na planszy mają być pokazane ściany.
8. Stwórz nową warstwę i narysuj na niej linie podziału podłogi (domknięcia pokoi, linię kafli w łazience itd.) Nie musisz dopracowywać rysunku tych podziałów, warstwa ta później zostanie wyłączona.
9. Róźdzką, z zaznaczoną opcją *Continius* oraz *Sample All Layers*, wybierz całą podłogę w mieszkaniu i stwórz nową warstwę wypełnienia. Wskaż ikonę maski warstwy a przytrzymanym klawiszem **ALT**, by sprawdzić poprawność maski. 
10. Warstwie z podłogą mieszkania dodaj efekt cienia wewnętrznego (**Inner Shadow**). Ustal jego parametry na rolegie (*Size, Distance, Opacity...*).
11. Warstwie ścian przypisz cień zewnętrzny (**Drop Shadow**).
12. Wybierz obszar podłogi (np. taras, łazienkę, wzór w panelach czy kształt dywanu) i stwórz nową warstwę wypełnienia z tym fragmentem. Na rolegie warstw zmień sposób nakładania warstw na siebie (**Multiply, Darken, Linear Burn, Overlay, Lighten, Screen, Color, Saturation...**) Eksperymentuj z różnymi ustawieniami trybów mieszania i wartościami krycia (**Opacity**). Zwróć uwagę, że cień wewnętrzny przypisany podłodze jest uwzględniany również na tej warstwie.

Jeśli okaże się, że kolor nadany podłodze jest w twojej pracy zbędny, ale chcesz zachować rzucany przez nią cień wewnętrzny, to poeksperymentuj z wartością wypełnienia (**Fill**). Steruje ona wyświetlaniem obrazu nie ingerując przy tym w efekty warstw.
13. Wskazując, z przytrzymanym klawiszem **CTRL**, maskę warstwy przy jakimś fragmencie podłogi (np. dywanu) załaduj jego zaznaczenie. Stwórz nową warstwę wypełniania, ale tym razem wypełnienia wzorem (**Pattern**). Wybierz wzór tekstury i jego skalę, a następnie zmień tryb mieszania warstwy oraz jej krycie, by uwzględniony został wcześniejszy kolor płaszczyzny.

Zwróć uwagę, że możliwe jest dodawanie, odejmowanie i tworzenie części wspólnej zaznaczeń na podstawie informacji zapisanych na rolegie warstw. Wskazanie maski warstwy z przytrzymanym klawiszem **CTRL** i dodatkowo **SHIFT** dodaje to zaznaczenie do wcześniejszego, a z klawiszem **ALT** odejmuje. W ten sposób można sobie ułatwić wybór elementów aranżacji w mieszkaniu (wybór całości obrazu **CTRL A**, odjęcie róźdzką tła rzutu **ALT**, odjęcie informacji zapisanych na maskach warstw **CTRL** i **ALT**...)
14. W celu nałożenia wzoru kafli na płaszczyznę podłogi w łazience stwórz najpierw nowy dokument o wielkości 1 x 1 cm (**CTRL N**). Narysuj na nim kształt kafli, a następnie zapisz go jako wzór (**Edit > Define Pattern**). Analogicznie jak poprzednio stwórz zaznaczenie i dodaj warstwę wzoru. Ustal wartości.
15. Wykorzystując zdobyte umiejętności dokończ tworzenie plastycznego rzutu.
16. Wyłącz widoczność warstwy podziałów na podłodze.
17. Przenieś warstwę z rzutem na górę stosu warstw oraz zmień jej tryb mieszania na mnożenie (**Multiply**).

Przykładowy wygląd rolety warstw pliku z uplastycznionym rzutem:

