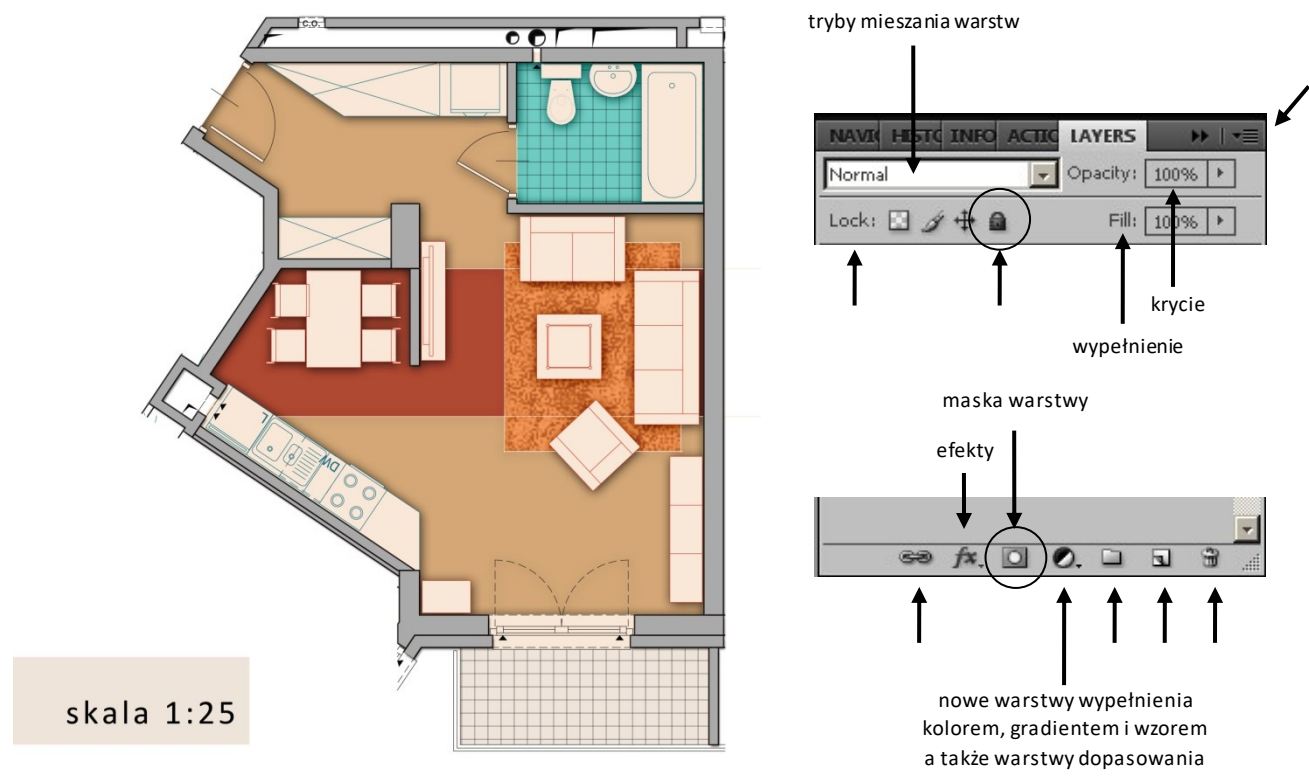


PLASTYCZNY RZUT – WARSTWY (F7)



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 (**CTRL T**) wpisując wartości w pasku opcji narzędzia. Enterem zatwierdź zmiany.

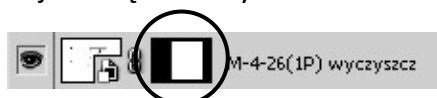
Zwróć uwagę na wygląd ikony warstwy (**Window > Layers** albo **F7**). Rzut nie został zrasteryzowany. Jest zamieszczony jako **obiekt inteligentny (Smart Object)**. Oznacza to, że nie stracił swoich wektorowych właściwości i może być skalowany czy obracany bez obawy o pogorszenie jakości.



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 (**Layer Mask**)

Maska warstwy zakrywa niechciane obszary, ale ich nie niszczy. Jest możliwość malowania na niej kolorem czarnym, białym lub odcieniami szarości, wpływając w ten sposób na widoczność obrazu. Wskazanie jej z przytrzymanym klawiszem **ALT** wyświetla czarno-biały obraz maski, zaś wskazanie jej z przytrzymanym klawiszem **SHIFT** ukazuje obraz bez maskowania.

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

4. Skopiuj warstwę z rzutem, zrasteryzuj ją (prawy klawisz myszki na jej pasku > **Rasterize Layer**) i wyrzuć maskę warstwy akceptując jej działanie (**Apply**). Oryginalną warstwę zablokuj i wyłącz jej widoczność – pozostanie w „zapasie” i w razie problemów będzie można do niej wrócić.
5. Odszukaj narzędzia do rysowania kształtów i wybierz rysowanie linii. Na pasku opcji wybierz rysowanie (**Fill pixels** – bardzo ważne! Inaczej będziesz tworzył dodatkowe warstwy z wektorowymi maskami albo tylko zaznaczenia). Ustal grubość linii. Precyzyjnie podomykaj nimi otwarte końcówki ścian. W trakcie rysowania korzystaj z klawisza **SHIFT** (będą rysowane pod kątem prostym i 45°) oraz spacji (pomoże w pozycjonowaniu linii). 
6. Róźdzką, z zaznaczoną opcją **Continius**, zaznacz wszystkie wnętrza ścian (**SHIFT** – dodawanie zaznaczonych obszarów). 
7. Na dole rolety warstw wybierz tworzenie **nowej warstwy wypełnienia (Solid Color)**. Wybierz kolor dla przedstawienia ścian. Stworzonej warstwie przypisz **efekt cienia zewnętrznego (Drop Shadow)** i ustal jego opcje (miętkość cienia, odległość od obiektu, kierunek padania).
8. Przy pomocy róźdzki wybierz podłogę (zwróć uwagę na to na której warstwie tworzysz zaznaczenie/ sprawdź działanie opcji róźdzki: *Continius* i *Sample All Layers*/ jeśli cienie ścian utrudniają wybór tymczasowo wyłącz ich wyświetlanie). Stwórz nową warstwę wypełnienia. Wskaż ikonę maski warstwy z przytrzymanym klawiszem **ALT**, by wyświetlić czarno-biały obraz maski. Sprawdź jej poprawność. (Częstym błędem jest niezaznaczenie fragmentu podłogi w otwartych drzwiach. Malując białym lub czarnym kolorem popraw zaznaczenie). Przesuń warstwę podłogi pod warstwę ścian rzucających cień. (Opcjonalnie można także przypisać warstwie **efekt cienia wewnętrznego (Inner Shadow)**). 
9. Stwórz zaznaczenie podłogi w łazience i na jego podstawie stwórz **nową warstwę wypełnienia wzorem (Pattern)**. Wybierz wzór tekstury i jego skalę. Na rolicie warstw eksperymentuj z różnymi ustawieniami trybów nakładania warstw (**Multiply, Darken, Linear Burn, Overlay, Lighten, Screen, Color, Saturation...**) i wartościami krycia (**Opacity**). Dopilnuj by cień przypisany ścianom i/lub podłodze był widoczny również w tym fragmencie podłogi.

Możliwe jest także tworzenie własnych wzorów. Otwórz obraz, na podstawie którego chcesz stworzyć wzór, a następnie zapisz go jako wzór (**Edit > Define Pattern**). Jeśli wzorem ma być rysunek kafelka to stwórz nowy dokument o wielkości np. 1 x 1 cm (**CTRL N**). Narysuj na nim kształt kafła i analogicznie zapisz jako wzór.

10. Wybieraj kolejne fragmenty rzutu, twórz nowe warstwy wypełniania kolorem lub wzorem, dopasowuj tryby nakładania warstw, wartości krycia bądź wypełnienia oraz przypisuj i dopasowuj efekty. W ten sposób dokończ tworzenie plastycznego rzutu. Dbaj o jego atrakcyjność wizualną nie zapominając o czytelności.

Zwróć uwagę, że możliwe jest dodawanie, odejmowanie i tworzenie części wspólnej zaznażeń na podstawie informacji zapisanych wcześniej, w formie masek warstw. Wskazanie maski warstwy z przytrzymanym klawiszem **CTRL** wczytuje jej zaznaczenie. Wskazanie jej z przytrzymanym klawiszem **CTRL** i **SHIFT** dodaje to zaznaczenie do wcześniejszego a z klawiszem **ALT** odejmuje.

11. Opcjonalnie przenieś warstwę z rzutem na górę stosu warstw oraz zmień jej tryb mieszania na mnożenie (**Multiply**).

Przykładowy wygląd rolety warstw pliku z uplastycznionym rzutem:

