

ADOBE PHOTOSHOP CS4

Lezione 10 | livelli

I livelli: operazioni di base

Per modificare e correggere immagini complesse è consigliato fare uso di livelli, che ci permettono di lavorare sulle immagini senza modificarle realmente, con interventi detti "non distruttivi". Per aprire il pannello **Livelli**, clicchiamo su **Finestra > Livelli** sulla barra dell'applicazione.

Per illustrare gli esempi e le descrizioni delle lezioni di questo capitolo, abbiamo aperto due documenti diversi, selezionato tutto (**Ctrl + A**), copiato (**Ctrl + C**) e quindi incollato (**Ctrl + V**) un'immagine sull'altra.

L'immagine base si troverà quindi nel livello più in basso (immaginiamo i livelli come se fossero una pila di fogli), lo *Sfondo*, mentre l'immagine che abbiamo incollato sarà su un nuovo livello, denominato Livello 1 (figura 1 a).

Per lavorare su un livello, basterà cliccare su di esso per selezionarlo (figura 1 b), inoltre, possiamo cambiare l'ordine dei livelli trascinandoli in alto o in basso.

I livelli: operazioni di base

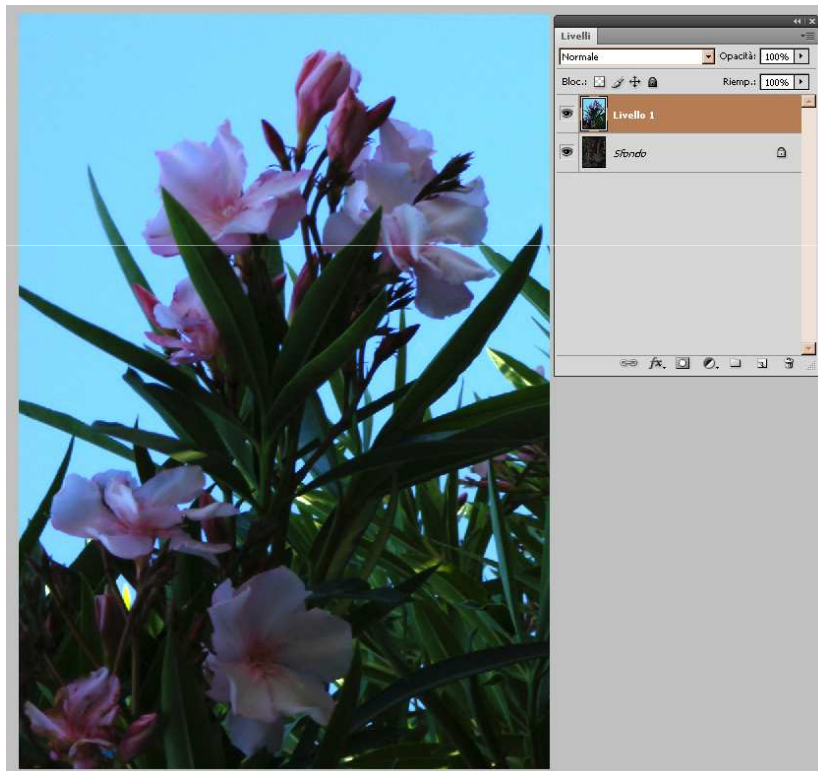


figura 1a

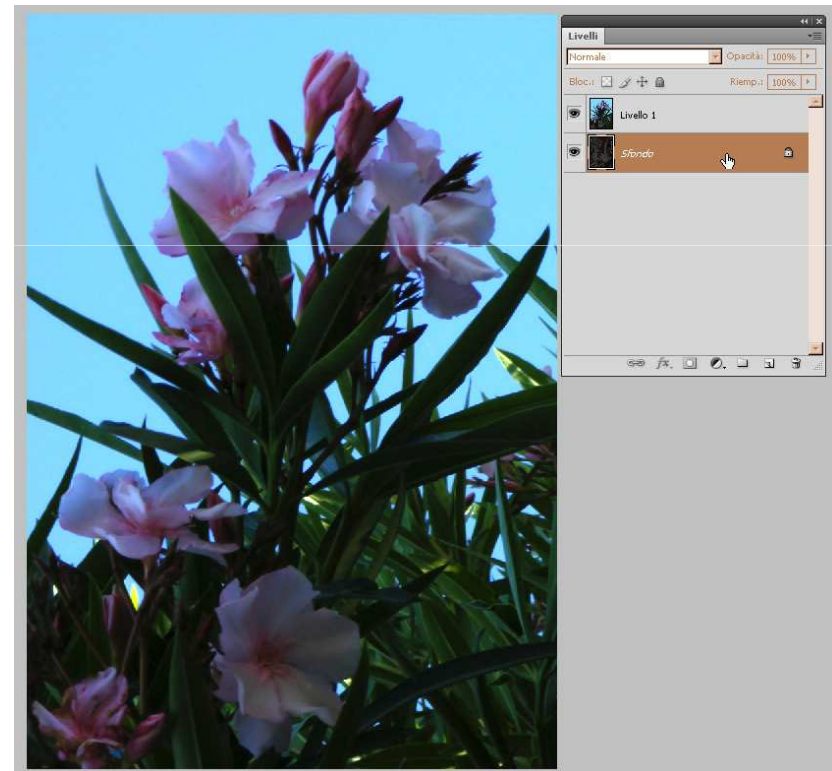


figura 1b

I livelli: operazioni di base



Per poter lavorare sul livello Sfondo, però, è necessario prima sbloccarlo facendo doppio click su di esso col tasto sinistro, oppure cliccandoci col tasto destro del mouse e selezionando **Livello dallo sfondo** nel menu.

In entrambi i casi apparirà un menu denominato **Nuovo livello** (figura 2) che ci permetterà di cambiare il suo nome, colore, opacità (più è bassa, più l'immagine nel livello apparirà trasparente) e metodo con cui i pixel al suo interno influenzeranno quelli dei livelli sottostanti.

Se vogliamo cambiare il colore di un livello "normale" e non di sfondo, invece, possiamo cliccare con il tasto destro del mouse sul livello desiderato e selezionare **Proprietà di livello** nel menu, oppure cliccare **Livello - Proprietà di livello** sulla barra dell'applicazione.

I livelli: operazioni di base

Infine, possiamo cambiare il nome di un livello anche cliccando due volte sul campo del testo del livello, che ci apparirà così:

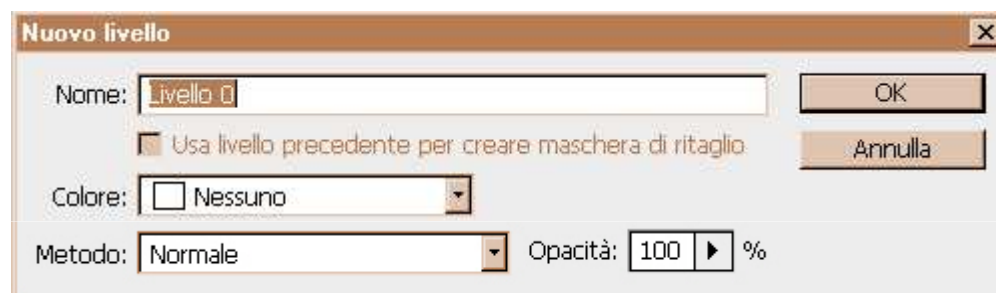


figura2

Nell'esempio qui sotto, abbiamo selezionato il colore arancio per il Livello 0 (cioè quello che prima era il livello di sfondo) allo scopo di identificarlo meglio.

Dopodiché, abbiamo modificato le regolazioni del Livello 1 impostando l'opacità al 50% (figura 3a) e cambiando il metodo da **Normale** a **Luminosità** (figura 3b).

I livelli: operazioni di base

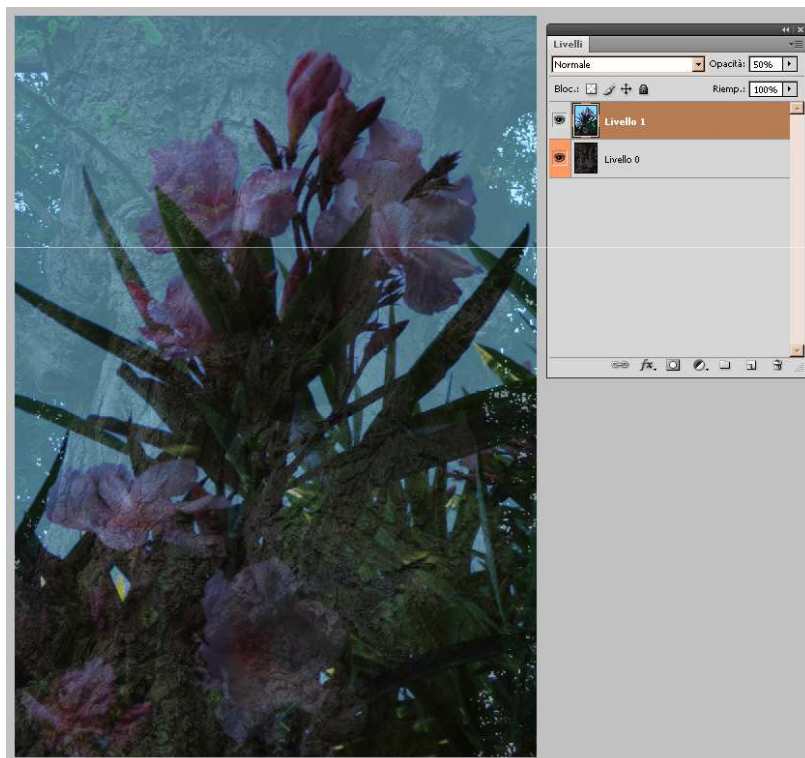


figura3a

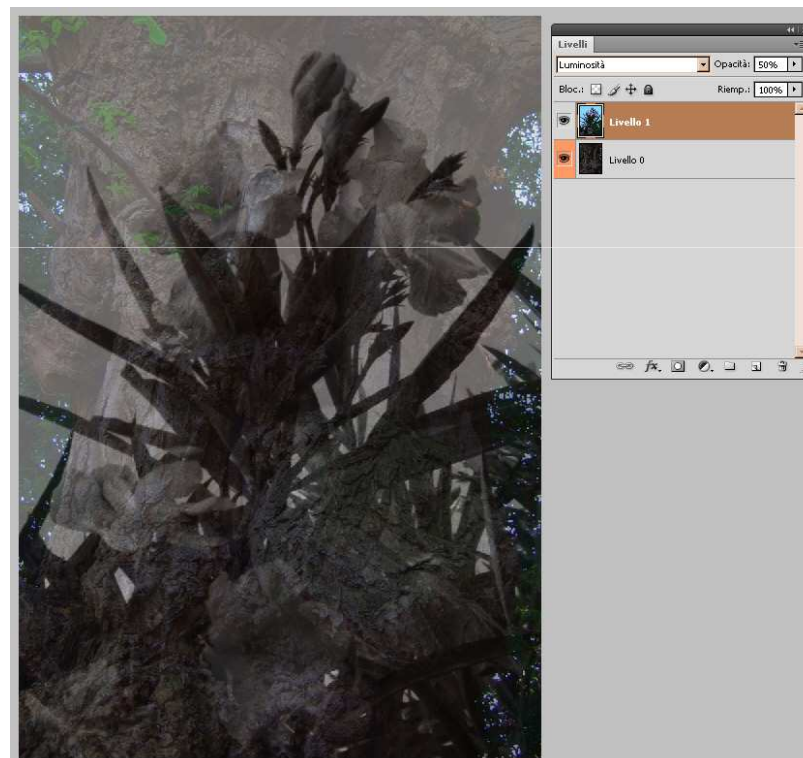


figura3b

I livelli: operazioni di base







Gli effetti che possiamo ottenere sono molteplici e per imparare a padroneggiarli la cosa migliore è fare il maggior numero di prove possibili finché non inizieremo a ricordarli e a distinguerli l'uno l'altro.

Inoltre, è bene ricordare che, mentre l'*opacità* agisce sia sull'immagine stessa (e su eventuali elementi vettoriali) che sugli effetti e gli stili applicati al livello, il *riempimento* non ha effetto su questi ultimi.

Bloccare e unire livelli

Sotto il menu a tendina del metodo, troviamo alcune icone che, se cliccate, bloccano in tutto o in parte il livello o i livelli selezionati. L'utilizzo di queste icone ci permette di evitare errori comuni mentre si lavora con Photoshop, ad esempio a modificare il contenuto del livello sbagliato. Vediamo quali sono:

-  blocca i pixel trasparenti contenuti nel livello;
-  blocca i pixel opachi dell'immagine contenuta nel livello;
-  blocca la posizione dei pixel contenuti nel livello;
-  blocca completamente il livello.

Bloccare e unire livelli

Nel pannello **Livelli**, un livello parzialmente bloccato apparirà in modo diverso rispetto ad uno bloccato completamente




figura4

Bloccare e unire livelli


Su un livello completamente bloccato possiamo intervenire in modo molto limitato, ma è possibile, ad esempio, unirlo ad altri livelli.

Unire i livelli significa sovrapporre i pixel delle immagini di due o più livelli, che andranno quindi a formare un'unica immagine su un unico livello (attenzione, però, per questo è un "intervento distruttivo").

Se vogliamo unire uno o più livelli, selezioniamoli cliccandoci sopra mentre si tiene premuto **Ctrl**, e quindi scegliamo **Livello > Unisci livelli** nella barra dell'applicazione, oppure clicchiamo col tasto destro del mouse su uno dei livelli selezionati o sull'icona del menu del pannello  e quindi **Unisci livelli**.

Collegare e raggruppare livelli

Collegando i livelli possiamo fare spostamenti ed applicare trasformazioni sulle immagini di tutti i livelli collegati senza che sia necessario unirli.

Per collegare i livelli, selezioniamo quelli desiderati e clicchiamo sull'icona  , su **Livello > Collega livelli** nella barra dell'applicazione, nel menu del pannello **Livelli** o nel menu di uno qualunque dei livelli selezionati. I livelli collegati appariranno nel pannello come nell'esempio qui sotto (figura 5):

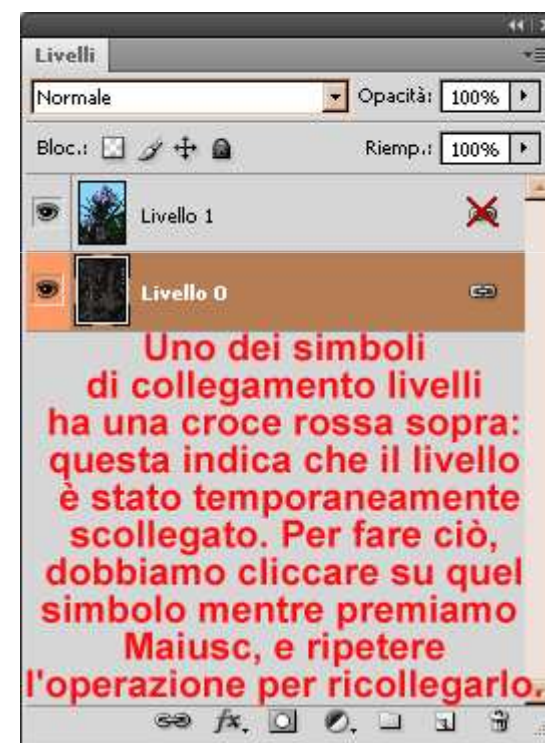



figura5

Collegare e raggruppare livelli

Se vogliamo, invece, organizzare i livelli in modo più ordinato possiamo raggrupparli, ad esempio quando si sta lavorando su un grande numero di livelli.

Per eseguire questa operazione, per prima cosa selezioniamo i livelli che desideriamo riunire in un gruppo, quindi scegliamo **Livello > Raggruppa livelli** nella barra dell'applicazione, oppure **Nuovo gruppo da livelli** nel menu del pannello dei livelli.

I livelli uniti in questo modo appariranno come negli esempi in basso (figura 6a e figura 6b), e potremo espandere o ridurre il gruppo in qualsiasi momento cliccando sull'icona 

Collegare e raggruppare livelli



figura6a



figura6b

Collegare e raggruppare livelli

Come nel caso dei singoli livelli, anche i gruppi possono essere bloccati; inoltre, possiamo assegnare ad essi un nome, un colore e modificare altre impostazioni (figura 7a e figura 7b).

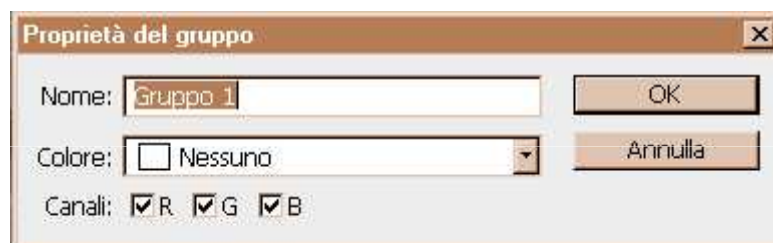


figura7a



figura7b

Collegare e raggruppare livelli

Infine, i gruppi si possono posizionare uno all'interno dell'altro trascinando un gruppo già esistente dentro un nuovo (figura 8).



figura8

Altre opzioni e icone del pannello Livelli

Oltre a quelle già illustrate, il pannello dei livelli presenta altre icone; ecco quali sono ed a cosa servono:



cliccando su questa icona possiamo visualizzare o nascondere (figura 9) l'immagine contenuta nel livello;



miniatura dell'immagine nel livello;



cliccando su questa icona possiamo impostare le **Opzioni di fusione** e gli **Stili** del livello (figura 10);



cliccando su questa icona possiamo creare una **Maschera di livello** (figura 11);



cliccando su questa icona possiamo creare un livello di regolazione o di riempimento (figura 12);



cliccando su questa icona possiamo creare un nuovo gruppo;



cliccando su questa icona possiamo creare un nuovo livello;



cliccando su questa icona possiamo eliminare un gruppo, un livello o una maschera di livello.

Altre opzioni e icone del pannello Livelli

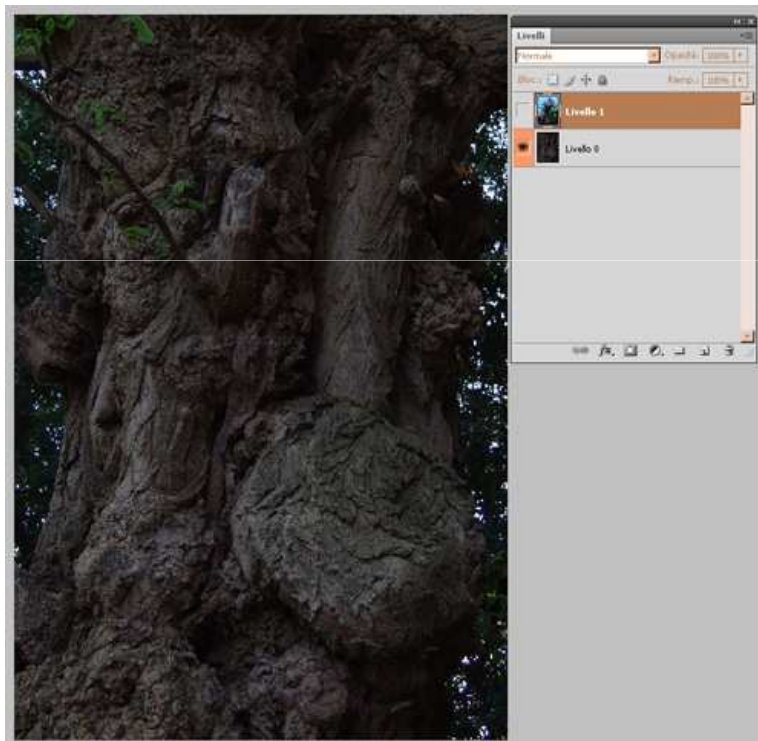


figura9

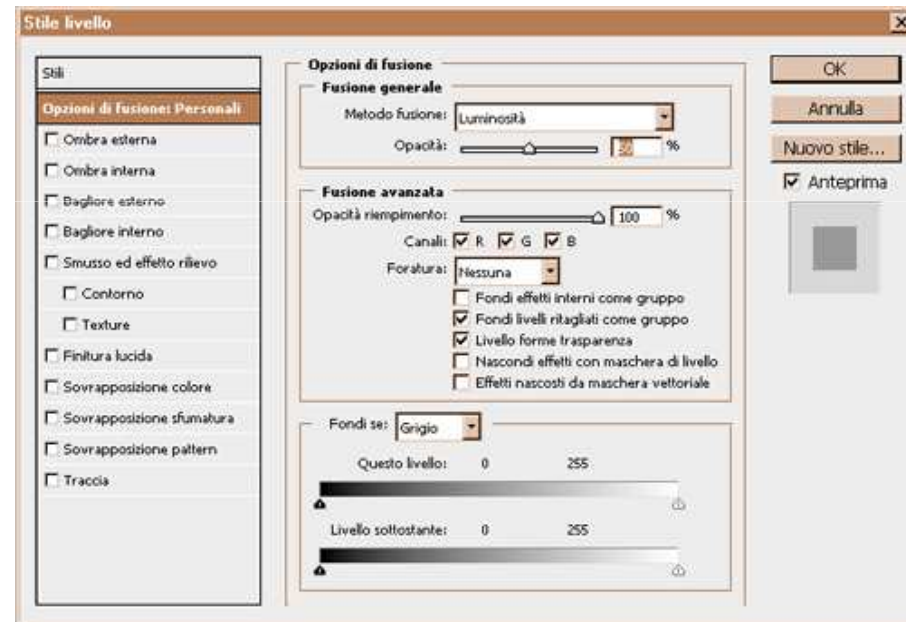


figura10

Altre opzioni e icone del pannello Livelli



figura11



figura12

Altre opzioni e icone del pannello Livelli

Infine, vediamo quali sono le opzioni per quanto concerne le miniature ed il pannello **Livelli**.

Per richiamarle dobbiamo cliccare col tasto destro del mouse su una miniatura, su un punto del pannello al di fuori dei livelli o su **Opzioni pannello** nel menu del pannello (figura 13). Dopodiché, potremo scegliere la grandezza delle miniature o se non visualizzarle affatto (per risparmiare memoria), il loro contenuto, ed altro riguardo alle maschere e gli effetti.

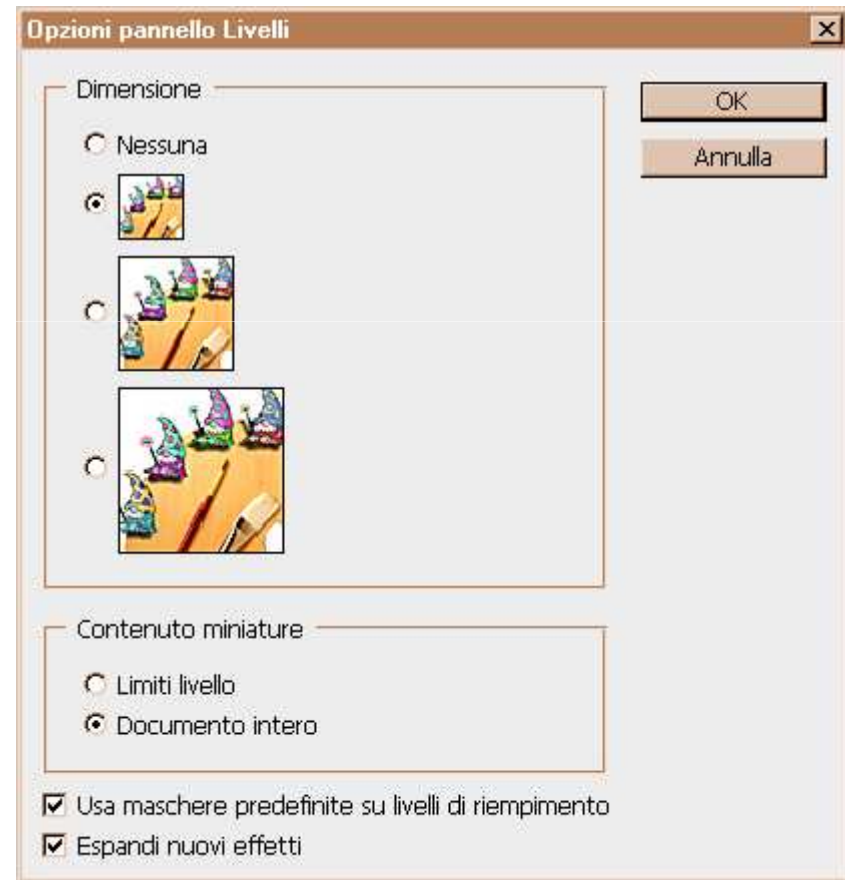


figura 13

Altre opzioni e icone del pannello Livelli

Le scelte rapide da tastiera possono velocizzare notevolmente il lavoro, ecco quindi un pratico elenco di quelle predefinite per quanto riguarda i livelli:

- **F7** (apre il pannello **Livelli**);
- **Canc** (cancella i livelli e/o i gruppi selezionati);
- **Maiusc + Ctrl + N** (crea un nuovo livello);
- **Ctrl + J** (crea un livello copiato);
- **Maiusc + Ctrl + J** (crea un livello tagliato);
- **Alt + Ctrl + G** (crea una maschera di ritaglio);
- **Ctrl + G** (raggruppa i livelli selezionati);
- **Maiusc + Ctrl + G** (separa i livelli contenuti in un gruppo selezionato);
- **Maiusc + Ctrl + Û** (porta i livelli e/o i gruppi selezionati in cima alla pila di livelli);
- **Maiusc + Ctrl + +** (porta i livelli e/o i gruppi selezionati più in alto di un livello o gruppo);
- **Maiusc + Ctrl + -** (porta i livelli e/o i gruppi selezionati più in basso di un livello o gruppo);
- **Maiusc + Ctrl + À** (porta i livelli e/o i gruppi selezionati in fondo alla pila di livelli);
- **Ctrl + E** (unisce i livelli e/o i gruppi selezionati);
- **Maiusc + Ctrl + E** (unisce i livelli e/o i gruppi visibili).

È importante notare che, unendo i gruppi tra loro e/o con livelli esterni, i gruppi scompariranno e tutte le immagini si uniranno in un unico livello.

Stili di livello - Livello di testo



Photoshop ci permette di applicare gli effetti più svariati (ombre, bagliori, contorni, ecc.) al contenuto di un livello, e questi effetti sono collegati all'immagine. Quindi, se spostiamo o modifichiamo l'immagine all'interno di un livello, gli effetti saranno automaticamente applicati al contenuto modificato. L'insieme di questi effetti va a formare lo stile di livello, e questo si può applicare ad un livello o ad un gruppo di livelli.

Livello di testo

Per analizzare gli **Stili di livello** e le **Opzioni di fusione**, apriamo un terzo livello nel documento degli esempi delle lezioni precedenti ed inseriamoci del testo (figura 14).

Il nome di un livello di testo sarà automaticamente il testo stesso, ma cliccando col tasto destro sul livello e selezionando **Proprietà livello** possiamo comunque assegnargli un nome e un colore come ad un qualsiasi altro livello.

Inoltre, il menu di un livello testo (figura 15) contiene delle voci specifiche rispetto al menu di un livello normale; ecco quali sono ed a cosa servono:

- **Rasterizza testo** (per trasformare il testo da immagine vettoriale ad immagine bitmap);
- **Crea tracciato di lavoro** (per usare i caratteri del testo come forme vettoriali di un tracciato temporaneo che appare nel pannello **Tracciati**, e che definisce il contorno di una forma);

Livello di testo

- **Converti in forma** (per sostituire il livello di testo con un livello dotato di maschera vettoriale i cui contorni sono gli stessi del testo nel livello originario);
- **Orizzontale** (per allineare il testo orizzontalmente);
- **Verticale** (per allineare il testo verticalmente);
- **Anti-alias** (per applicare la tecnica anti-alias, che fonde i bordi del testo con quelli dello sfondo per renderli più uniformi);
- **Converti in testo paragrafo** (per adattare il flusso dei caratteri all'interno di un rettangolo di selezione);
- **Altero testo** (per dare al testo una forma particolare).

Livelli di testo



figura 1 4

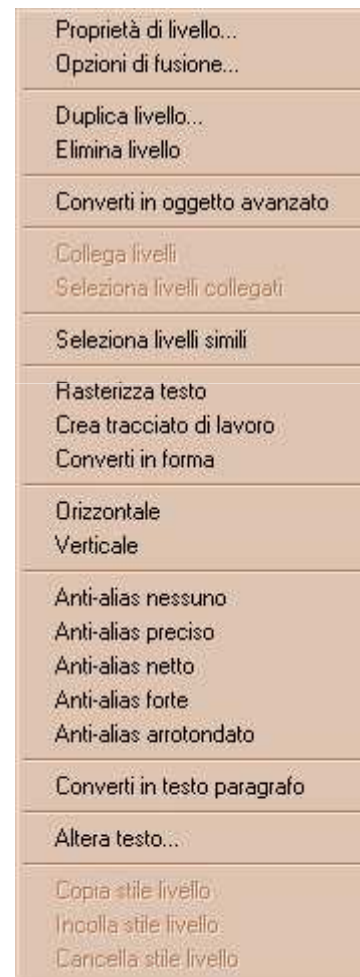


figura 1 5

Stili di livello personalizzati

In questa lezione vedremo come è possibile creare uno stile di livello personalizzato partendo da uno predefinito. Prima di tutto selezioniamo un livello (in questo caso il livello di testo visto nella lezione precedente), ed apriamo il menu **Stile livello** (figura 16).

Selezioniamo quindi la prima voce del menu, **Stili**, clicchiamo sull'icona e scegliamo, ad esempio: **Stili Web - Gel viola**. Il testo apparirà come nell'esempio qui sotto (figura 17), e potremo applicargli vari effetti per personalizzarlo:

- **Opzioni di fusione** (determinano il modo in cui i pixel dell'effetto si fondono con quelli delle immagini nei livelli sottostanti);
- **Ombra esterna** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il colore, l'estensione, la dimensione, il tipo di contorno ed altro dell'ombra esterna);

Stili di livello personalizzati

- **Ombra interna** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il colore, ecc. dell'ombra interna);
- **Bagliore esterno** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il colore, la dimensione, il tipo di contorno ed altro del bagliore esterno);
- **Bagliore interno** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il colore, ecc. del bagliore interno);
- **Smusso ed effetto rilievo** (determina lo stile, la tecnica, la profondità, le dimensioni ed altro dell'effetto rilievo - sia del contorno sia di eventuali texture);
- **Finitura lucida** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il colore, le dimensioni, lo stile del contorno ed altro della finitura lucida);
- **Sovrapposizione colore** (determina il metodo di fusione e l'opacità del colore sovrapposto);

Stili di livello personalizzati

- **Sovrapposizione sfumatura** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il tipo ed altro della sfumatura sovrapposta);
- **Sovrapposizione pattern** (determina il metodo di fusione, l'opacità, il tipo, ecc. del pattern sovrapposto);
- **Traccia** (determina la dimensione, la posizione, il metodo di fusione, l'opacità, il colore ed altro della traccia).

Dopo aver modificato le impostazioni per ottenere l'effetto desiderato (ed eventualmente deselezionando gli effetti che non ci interessano), potremo salvare lo stile personalizzato cliccando su **Nuovo stile** (figura 18) nel menu **Stile livello**.

Stili di livello personalizzati



figura16




figura17



figura18

Uso avanzato degli stili di livello

Riutilizzando lo stesso documento della lezione precedente, impariamo ora ad applicare lo stile personalizzato che abbiamo creato.

Prima di iniziare blocchiamo il livello contenente il testo e minimizziamo gli effetti di livello cliccando sulla freccia accanto all'icona  sopra al livello stesso.

Quindi, creiamo un nuovo livello (si chiamerà automaticamente Livello 2), diamogli un colore ed inseriamo una forma al suo interno con gli Strumenti di disegno vettoriale.

Per finire, selezioniamo lo stile di livello personalizzato salvato in precedenza cliccando su **Stili** nel menu **Stile livello** (si dovrebbe trovare in fondo alla lista).

Esempi di personalizzazioni di uno stile

Una volta applicato lo stile al nuovo livello (figura 19), potremo personalizzarlo ulteriormente come negli esempi che seguono:

1. in **Opzione di fusione**, cambiamo il metodo fusione in colore (figura 20a);
2. in **Ombra esterna**, aumentiamo l'opacità al 100% e l'estensione al 50% (figura 20b);
3. in **Ombra interna**, cambiamo il colore a bianco (#ffffff) (figura 20c);
4. attiviamo **Bagliore esterno**, colore blu (#1a7e99) e dimensione 35 pixel (figura 20d);
5. in **Bagliore interno**, modifichiamo il tipo di contorno e l'intervallo (figura 20e);
6. in **Smusso ed effetto rilievo**, modifichiamo lo stile in Effetto rilievo cuscino, la dimensione a 40 pixel ed aggiungiamo una texture invertita (figura 20f);

Esempi di personalizzazioni di uno stile

7. disattiviamo **Finitura lucida** e **Sovrapposizione colore** (figura 20g);
8. attiviamo **Sovrapposizione sfumatura** (figura 20h);
9. attiviamo **Traccia** con un'opacità del 50% (figura 20i).

Il risultato complessivo sarà quello dell'esempio in basso (figura 21); per fare confronti possiamo nascondere gli effetti di stile cliccando sull'icona accanto allo stile di livello o ai singoli effetti.

Stili di livello personalizzati

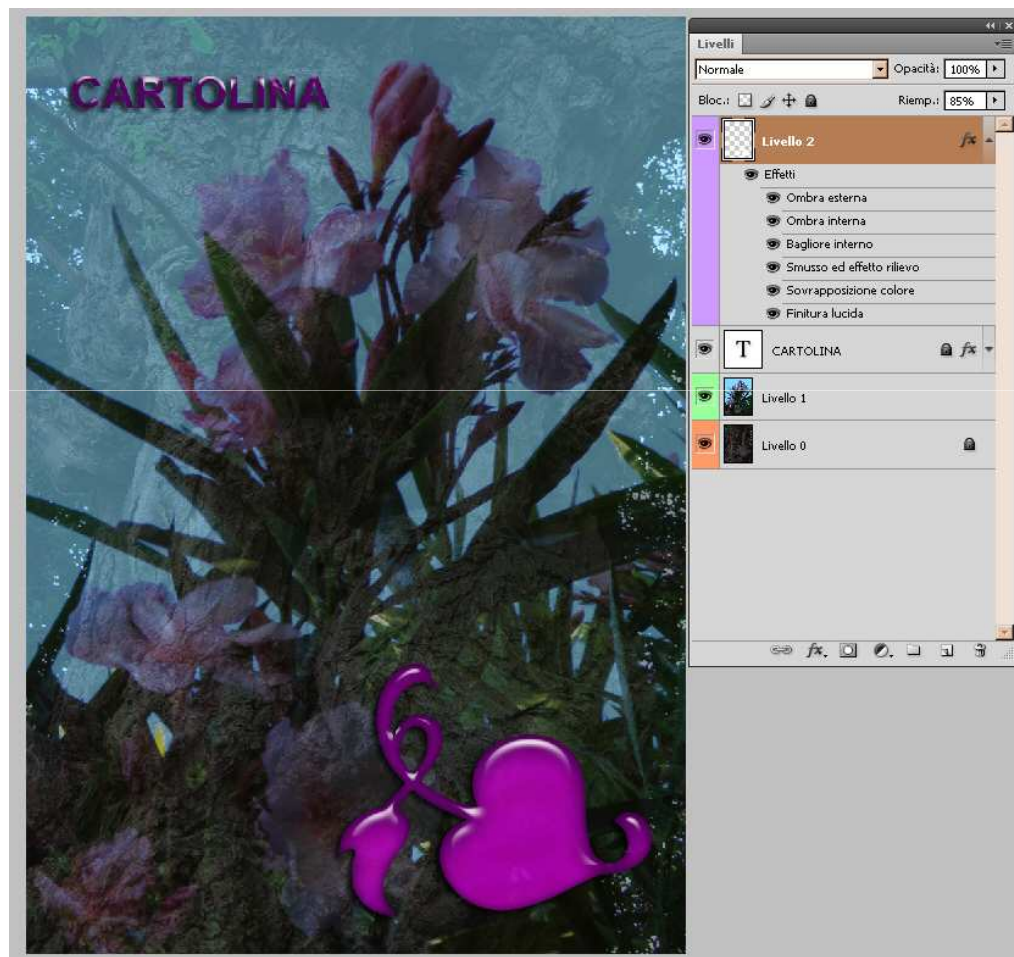


figura 19

Stili di livello personalizzati

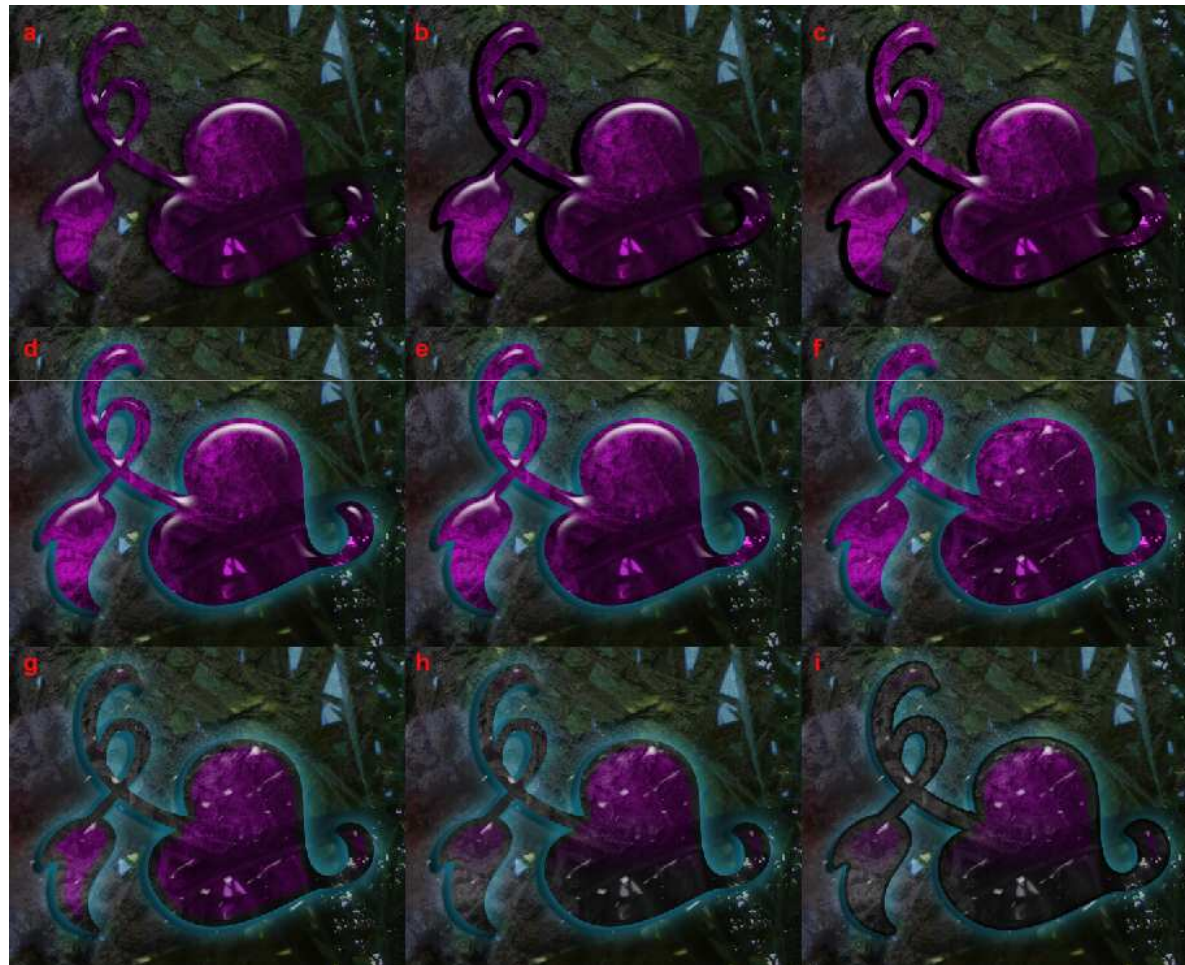


figura20

Stili di livello personalizzati



figura21

Stile di livello sovrapposto e operazioni avanzate



Gli stili di livello si possono applicare anche senza aprire il menu **Stile livello**, ma per farlo occorre utilizzare il pannello degli stili (figura 22).

Per aprirlo selezioniamo **Finestra > Stili** nella barra dell'applicazione, scegliamo lo stile desiderato, ed applichiamo trascinandolo sul livello o direttamente su un elemento del documento.

In questo modo, il nuovo stile sostituirà quello precedente (figura 23a); possiamo, però, anche sovrapporre gli stili. Per farlo premiamo il tasto **Maiusc** mentre trasciniamo lo stile (figura 23b).

Stile di livello sovrapposto e operazioni avanzate

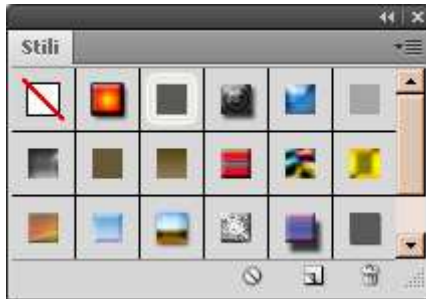


figura22



figura23

Copiare o tagliare uno stile di livello

Dal menu del pannello **Livelli** o per trascinamento, è possibile copiare o tagliare lo stile di un livello ed incollarlo su un altro livello (figura 24).

Trascinando l'icona dal livello di partenza a quello di destinazione taglieremo lo stile; trascinando l'icona e premendo contemporaneamente il tasto **Alt** lo copieremo (quando si effettua quest'ultima operazione bisogna curarsi di trascinare solo l'icona del menu **Stile livello** e non il livello stesso, altrimenti se ne creerebbe una copia).



figura24

Opzioni avanzate

Le operazioni più complesse per quanto riguarda gli stili di livello sono:

- **Luce globale** - imposta un angolo di illuminazione principale disponibile per tutti gli effetti che ne fanno uso (possiamo impostarlo nei menu dei singoli effetti o selezionando **Stile livello > Luce globale**);
- **Allinea origine** - allinea un pattern o una texture all'angolo superiore sinistro del documento, oppure al livello se si seleziona **Collega al livello** (se queste opzioni sono deselezionate possiamo spostare il pattern o la texture trascinandoli);
- **Contorno personalizzato** - crea un contorno personalizzato per gli effetti che lo prevedono, selezioniamo la miniatura di un contorno e quindi clicchiamo sul contorno stesso per modificarlo;

Opzioni avanzate



- **Scala effetti** - scala uno stile di livello per adattarlo alla dimensione degli elementi del livello (selezioniamo **Livello > Stile livello > Scala effetti**);
- **Crea livelli** - crea livelli di immagine per ogni effetto contenuto in uno stile di livello allo scopo di personalizzarlo ulteriormente (selezioniamo il livello con lo stile da convertire e poi **Livello > Stile livello > Crea livelli** nella barra dell'applicazione).

Oggetti avanzati



I livelli che conservano le caratteristiche originali del contenuto sorgente dell'immagine sono detti oggetti avanzati, e ci permettono di effettuare modifiche non distruttive sulle immagini.

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati



Per gli esempi che seguono abbiamo utilizzato lo stesso documento delle lezioni precedenti, ma dopo aver raggruppato e nascosto i livelli su cui avevamo applicato uno stile ed aperto due nuovi gruppi per gli oggetti avanzati e per i livelli di riempimento e regolazione (figura 25).

Possiamo creare un oggetto avanzato cliccando col tasto destro sul livello desiderato o nel menu del **pannello Livelli** e selezionando **Converti in un oggetto avanzato**, oppure selezionando **Livelli > Oggetti avanzati > Converti in oggetto avanzato**.

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati



Nel nostro caso, abbiamo duplicato il livello di testo dentro il gruppo Oggetti avanzati, e l'abbiamo convertito in oggetto avanzato (figura 26).

I livelli non sono mai oggetti avanzati finché non vengono convertiti come tali (sia nel caso dei normali livelli immagine che per i livelli testo ed i particolari livelli video). L'unica eccezione avverrebbe se selezionassimo **File > Apri come oggetto avanzato** (per aprire l'oggetto avanzato in un nuovo documento) o **File > Apri come oggetto avanzato** (per aprire l'oggetto avanzato nel documento corrente).

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati



figura25



figura26

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati

Una volta creato o aperto un oggetto avanzato, possiamo eseguire le seguenti operazioni:

- selezionare **Modifica contenuto** nel menu del livello o del pannello dei livelli, ed applicare trasformazioni al contenuto del livello, che andrà ad aprirsi in un nuovo documento temporaneo (figura 27);
- selezionare **Modifica contenuto** nel menu del livello o del pannello dei livelli, ed aggiungere un livello di riempimento o di regolazione (figura 28);
- aggiungere una maschera di livello e/o una maschera vettoriale al livello oggetto avanzato;
- selezionare **Esporta contenuto** o **Sostituisci contenuto** nel menu del livello o del pannello dei livelli per salvare o cambiare l'oggetto avanzato (se sostituiamo un oggetto avanzato, le alterazioni dell'originale vengono mantenute ed applicate su quello nuovo);

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati

- applicare uno stile di livello all'oggetto avanzato (figura 29);
- applicare un filtro all'oggetto avanzato (figura 30), che si chiamerà filtro avanzato (nell'immagine dell'esempio abbiamo disattivato lo stile di livello per mostrare l'effetto del filtro sul testo);
- applicare una variazione all'oggetto avanzato selezionando dalla barra dell'applicazione **Immagine > Regolazioni > Ombre/luci**, oppure **Immagine > Regolazioni > Variazione**.

Nota: per modificare il contenuto di un oggetto avanzato, si può anche fare doppio click sull'icona



Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati

- applicare uno stile di livello all'oggetto avanzato (figura 5);
- applicare un filtro all'oggetto avanzato (figura 6), che si chiamerà filtro avanzato (nell'immagine dell'esempio abbiamo disattivato lo stile di livello per mostrare l'effetto del filtro sul testo);
- applicare una variazione all'oggetto avanzato selezionando dalla barra dell'applicazione **Immagine > Regolazioni > Ombre/luci**, oppure **Immagine > Regolazioni > Variazione**.

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati

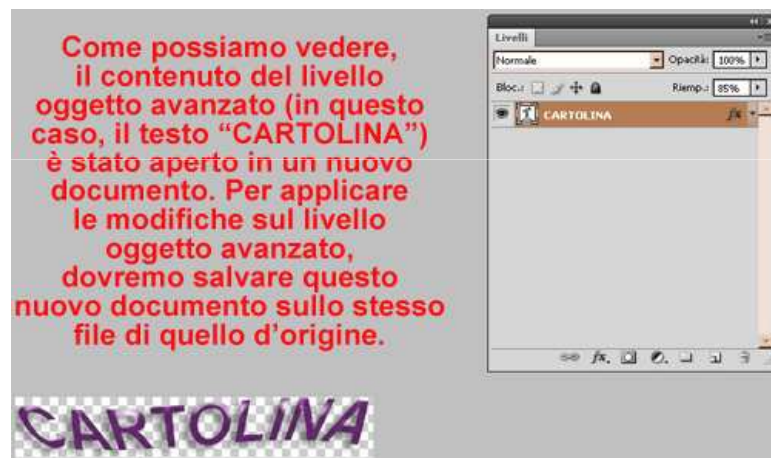


figura27



figura28

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati



figura29

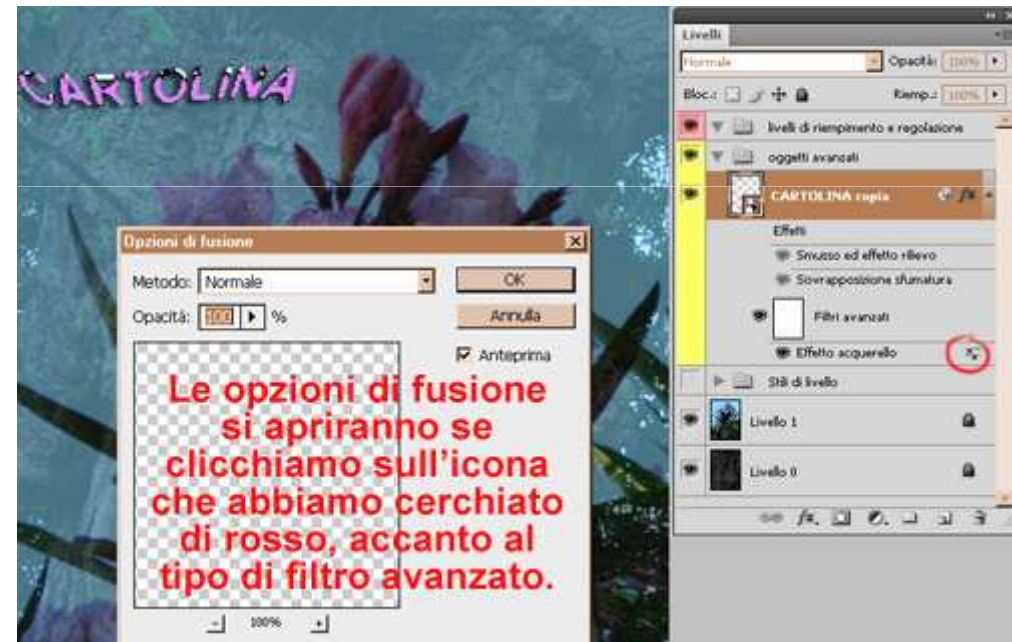


figura30

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati

I filtri avanzati si possono trascinare su altri oggetti avanzati, ma non su livelli normali; per applicare filtri avanzati su livelli normali selezioniamo il livello e quindi scegliamo **Filtro > Converti per filtri avanzati** nella barra dell'applicazione (questa operazione, di fatto, convertirà il livello normale in un livello oggetto avanzato).

Inoltre, possiamo creare un oggetto avanzato duplicato collegato o non collegato all'originale (nel primo caso tutte le modifiche apportate al contenuto dell'originale saranno riprodotte sulla copia, e viceversa):

- per creare il primo tipo di oggetto avanzato duplicato selezioniamo **Livello > Nuovo > Crea livello copiato** o trasciniamo il livello oggetto avanzato sull'icona Crea un nuovo livello del pannello Livelli;
- per creare il secondo tipo, invece, selezioniamo **Livello > Oggetti avanzati > Nuovo oggetto avanzato tramite Copia..**

Creazione ed utilizzo di oggetti avanzati



Infine, ricordiamoci che comandi come **Modifica contenuto**, **Esporta contenuto**, **Sostituisci contenuto**, ecc. si possono selezionare anche dalla barra dell'applicazione scegliendo **Livello > Oggetti avanzati**.

Livelli di regolazione


Anche i livelli di regolazione e riempimento ci permettono di effettuare modifiche non distruttive. Una volta creati occuperanno livelli separati (figura 31) e potremo modificare le opzioni di regolazione selezionando **Finestra > Regolazioni** nella barra dell'applicazione.



figura31

Maschere di livello

Per illustrare la creazione e le applicazioni di una maschera di livello (detta anche maschera pixel), useremo un documento che include due livelli (figura 31).

Creiamo quindi una maschera di livello sul Livello 1 usando l'apposito tasto nel pannello dei livelli (figura 32); appena creata, la maschera sarà vuota e la sua miniatura apparirà completamente bianca. 

Dopodiché, usiamo gli strumenti di selezione ed il pennello (nero per coprire, bianco per aggiungere e grigio per le trasparenze) e modifichiamo la maschera agendo direttamente sull'immagine.

Dopo aver fatto ciò, la miniatura apparirà bianca nelle parti piene, nera in quelle vuote, e in varie tonalità di grigio in quelle semi-trasparenti: 

Maschere di livello



Inoltre, alcune parti dell'immagine nel Livello 0 traspariranno ormai attraverso il Livello 1, e saranno quindi visibili. Possiamo utilizzare questo procedimento per creare composizioni di più immagini, come nell'esempio qui sotto (figura 33). Naturalmente, più sarà accurata la realizzazione della maschera, soprattutto sui bordi, meno si noterà che l'immagine finale è una composizione (nel nostro esempio abbiamo creato una maschera poco accurata di proposito, per evidenziare le zone appartenenti all'immagine del Livello 0 rispetto a quelle dell'immagine del Livello 1).

Maschere di livello

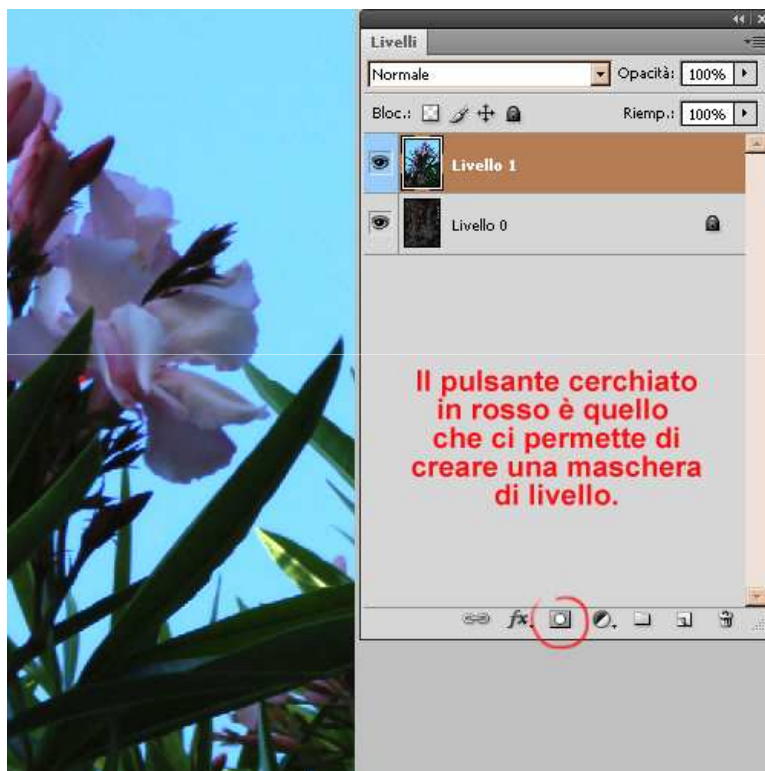


figura31

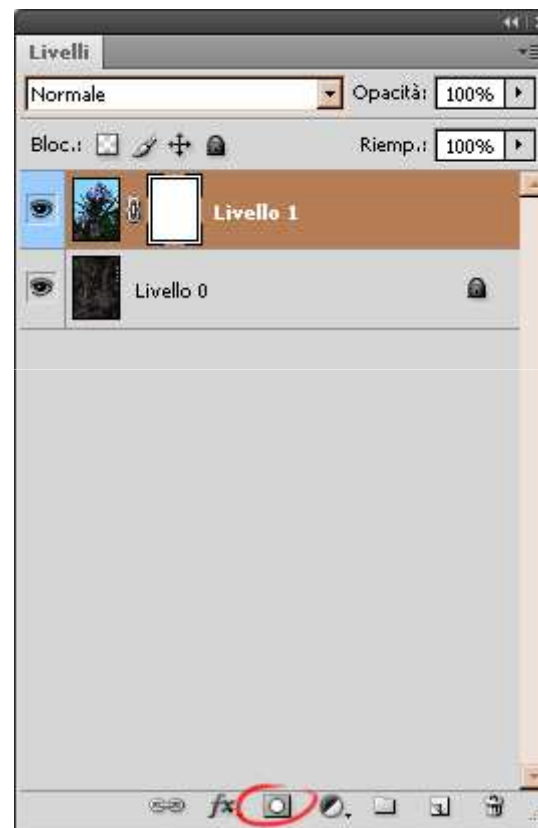


figura32

Maschere di livello

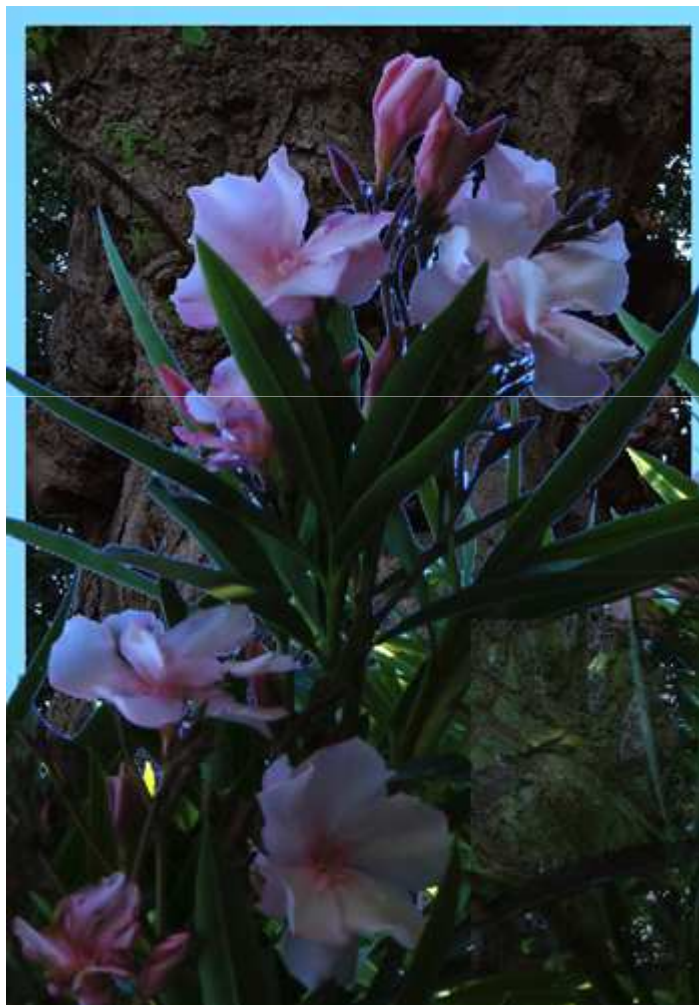


figura33

Creazione di una maschera vettoriale

La creazione di una maschera vettoriale è identica a quella di una maschera di livello, ma invece di modificare la maschera utilizzando gli strumenti per le immagini bitmap si devono usare quelli per creare immagini vettoriali.

Nella miniatura di una maschera vettoriale, invece di zone in scala di grigio apparirà un tracciato: 


I vantaggi di una maschera vettoriale risiedono nel fatto che è indipendente dalla risoluzione dell'immagine e quindi modificabile più facilmente. Inoltre, è la più adatta per aggiungere elementi grafici all'immagine. Nell'esempio qui sotto potete vedere il risultato sull'immagine in seguito alla creazione di una maschera vettoriale (figura 34) (dopo aver disattivato la maschera di livello creata precedentemente).

Maschere di livello



figura34

Creazione di una maschera vettoriale

Nota: per disattivare una maschera clicchiamo sopra la sua miniatura con il tasto destro del mouse e selezioniamo la voce **Disattiva maschera di livello**, oppure selezioniamo la sua miniatura mentre teniamo premuto il tasto **Maiusc**. La miniatura di una maschera disattivata apparirà con una croce rossa sopra: 

Maschere di filtro

Per creare una maschera da filtro, occorre prima di tutto applicare un filtro avanzato al livello. Per fare ciò, abbiamo duplicato il livello 1, abbiamo cancellato le due maschere già presenti su di esso e lo abbiamo convertito in oggetto avanzato.

Applicando il filtro avanzato su tutto il livello, la miniatura della maschera risulterà vuota; se invece effettueremo prima una selezione, la miniatura apparirà in un modo analogo a quelle delle normali maschere di livello (figura 35).

Nell'esempio qui sotto potete vedere il risultato sull'immagine del documento dopo l'applicazione del filtro **Distorsione > Effetto spirale** sulla maschera di filtro, e del filtro **Artistico > Effetto pennellate** sull'oggetto avanzato (figura 36).

Una maschera di filtro si applica automaticamente a tutti i filtri avanzati (non è possibile applicare maschere ai singoli filtri), e funziona in modo analogo alle maschere di livello.

Maschere di livello

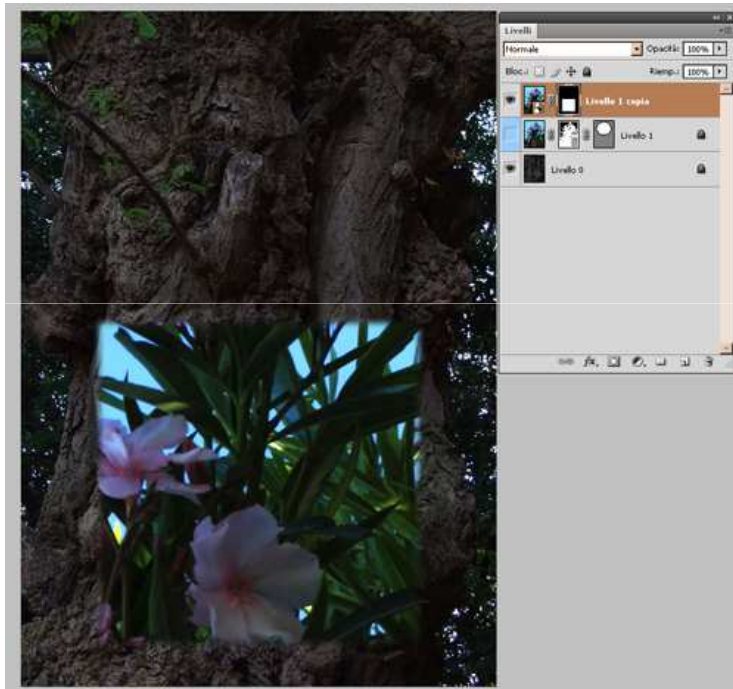


figura35

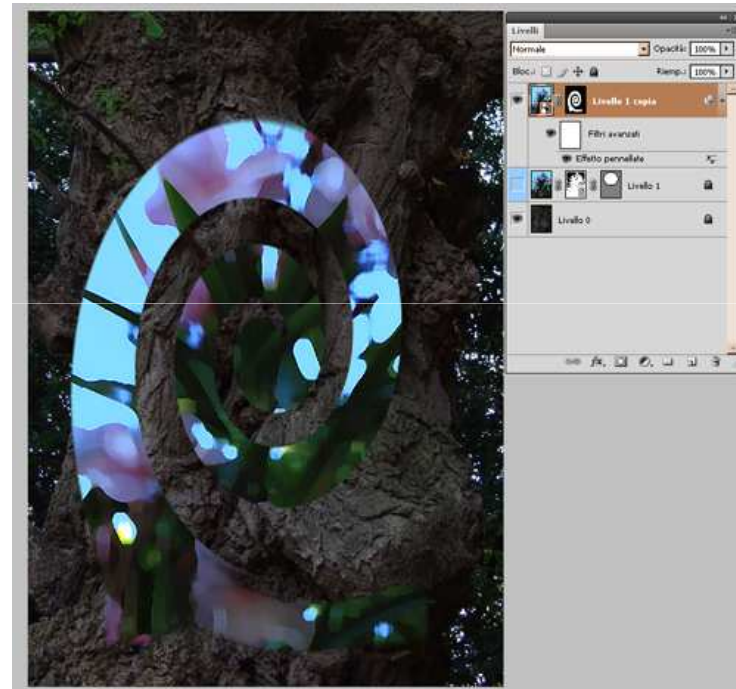


figura36

Creazione di una maschera di ritaglio


Per creare una maschera di ritaglio, teniamo premuto il tasto **Alt** e posizioniamoci con il mouse tra due livelli, quindi rilasciamo quando appare l'icona . In questo modo, i livelli appariranno come nell'esempio qui sotto (figura 37), e l'immagine del livello superiore verrà ritagliata dal contenuto di quello inferiore (figura 38):



figura37

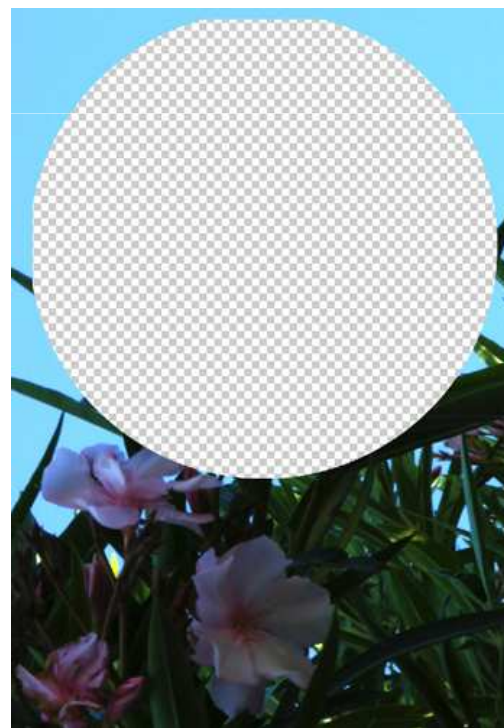


figura38

Maschere - funzioni avanzate

Oltre ai metodi già descritti, per modificare e creare maschere di livello e vettoriali possiamo anche utilizzare il pannello **Maschere**, che si visualizza selezionando **Finestra > Maschere** sulla barra dell'applicazione.

Le opzioni disponibili nel pannello saranno diverse a seconda se abbiamo selezionato una maschera di livello (o pixel) (figura 39) o una maschera vettoriale (figura 40).



figura39

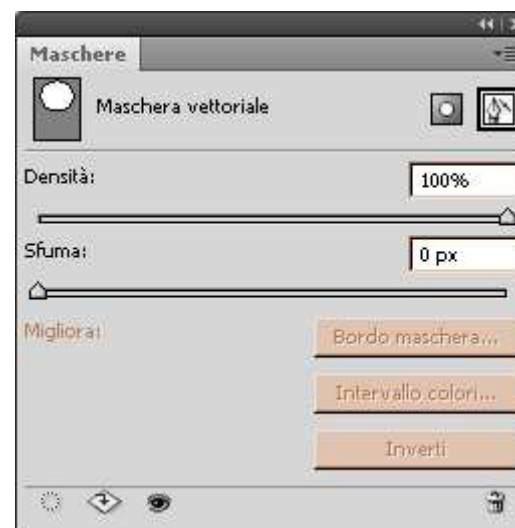


figura40

Maschere - funzioni avanzate

Oltre alle regolazioni di densità e sfumatura, ecco quali sono i tasti principali del pannello Maschere e la loro funzione:

- pulsante seleziona maschera pixel;
- pulsante seleziona maschera vettoriale;
pulsante bordo maschera, apre il menu Migliora maschera (figura 41) e si può utilizzare esclusivamente per le maschere pixel;
- pulsante intervallo colori, apre il menu Intervallo colori (figura 42) e si può utilizzare esclusivamente per le maschere pixel;
- pulsante inverti, inverte la maschera e si può utilizzare esclusivamente per le maschere pixel;
- pulsante carica selezione, carica le selezioni precedentemente salvate (figura 43);

Maschere - funzioni avanzate

- pulsante applica maschera, applica la maschera pixel/di livello o quella vettoriale (si può applicare una maschera anche cliccando sopra la sua miniatura col tasto destro del mouse e selezionando **Applica maschera**);
- pulsante disattiva, nasconde o visualizza la maschera;
- pulsante elimina, elimina la maschera;
- pulsante per richiamare il menu del pannello delle maschere, che include la voce **Opzioni visualizzazione maschera livello** (figura 44).

Nota: una volta applicata, una maschera non si può più modificare.

Maschere - funzioni avanzate

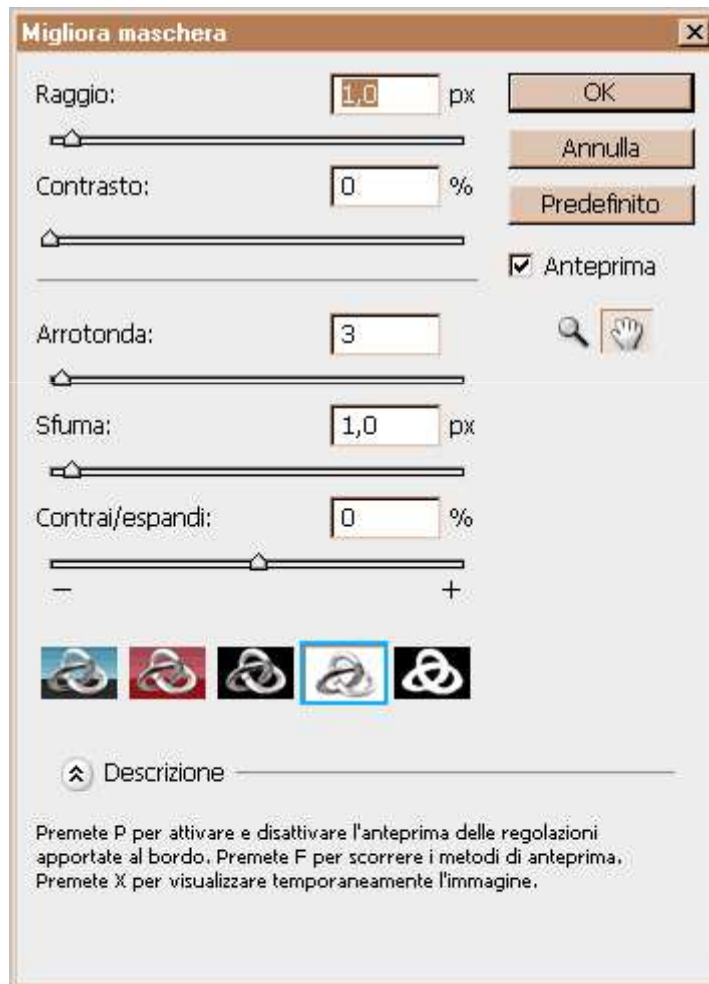


figura41

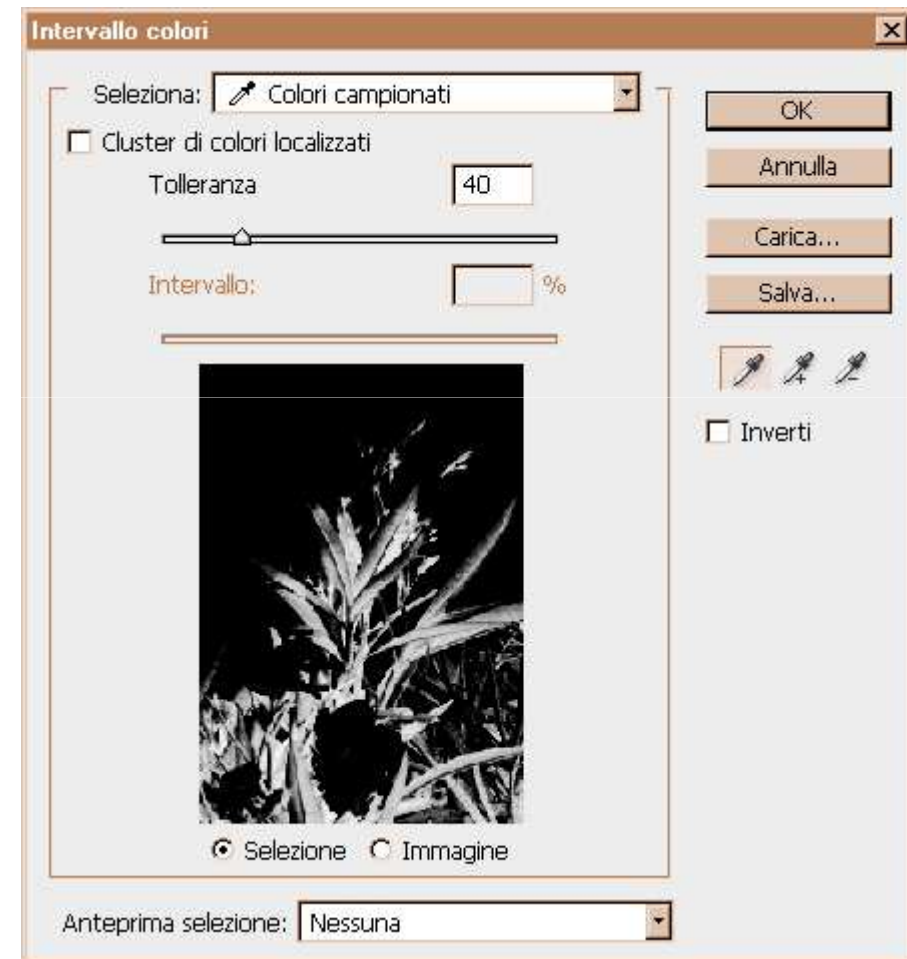


figura42

Maschere - funzioni avanzate



figura43



figura44

Maschere - funzioni avanzate


Il menu delle **Opzioni di visualizzazione maschera di livello** si può richiamare anche cliccando col tasto destro del mouse sulla miniatura della maschera di livello e quindi selezionando **Opzioni maschera**.

Per visualizzare la maschera sul livello, teniamo premuto **Alt** (per visualizzarla in scala di grigio) oppure **Alt + Maiusc** (per visualizzarla in rosso) e selezioniamo la miniatura della maschera (figura 45):



figura45

Collegare e scollegare le maschere dal livello

Se desideriamo spostare la selezione di una maschera da una zona all'altra del documento senza spostare l'immagine stessa, possiamo farlo cliccando sul pulsante  che si trova tra la miniatura del livello e quella della maschera pixel, tra la miniatura del livello e quella della maschera vettoriale, o tra la miniatura della maschera pixel e quella della maschera vettoriale nel caso al livello siano state applicati entrambi i tipi di maschere come nel nostro esempio (figura 46).

Dopodiché, ci basterà semplicemente selezionare la maschera desiderata e trascinare la selezione nel punto che vogliamo con lo strumento **Sposta** (figura 47).

Collegare e scollegare le maschere dal livello

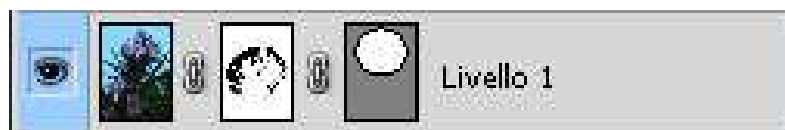


figura46



figura47

Altri metodi per creare maschere di livello

- Per creare una maschera che mostri tutto il livello, selezioniamo il pulsante **Maschera pixel** nel pannello **Maschere**, oppure **Livello > Maschera di livello > Mostra tutto** nella barra dell'applicazione.
- Per crearne una che nasconda tutto il livello, selezioniamo il pulsante **Maschera pixel** nel pannello **Maschere** mentre teniamo premuto il tasto **Alt**, oppure selezioniamo **Livello > Maschera di livello > Nascondi tutto**.
- Per crearne una che mostri in parte il livello, effettuiamo una selezione e quindi clicchiamo sul pulsante **Maschera pixel** nel pannello **Maschere**, oppure selezioniamo **Livello > Maschera di livello > Mostra selezione**.

Altri metodi per creare maschere di livello

- Per crearne una che nasconda in parte il livello, dopo aver effettuato la selezione clicchiamo sul pulsante **Maschera pixel** nel pannello **Maschere** mentre teniamo premuto **Alt**, oppure selezioniamo **Livello > Maschera di livello > Nascondi selezione**.
- Le maschere vettoriali che mostrino o nascondino tutto il livello si creano in modo analogo a quelle di livello, ma selezionando **Livello > Maschera Vettoriale > Mostra/Nascondi tutto**.
- Per tracciare una maschera vettoriale che mostri il contenuto di una forma, creiamo la forma e quindi selezioniamo **Livello > Maschera vettoriale > Tracciato corrente**.

Composizioni di livelli



Quando abbiamo la necessità di mostrare diverse versioni, o varianti di una pagina, possiamo usare le composizioni di livelli.

Una composizione di livelli è un'istantanea dello stato corrente del pannello **Livelli**, e ci permette di creare, gestire e visualizzare versioni diverse di un layout in un singolo file. Possiamo esportare le composizioni di livelli come file separati (selezionando **File > Script > Esporta livelli in file**), un singolo PDF (selezionando **File > Script > Composizione livelli in file**) o una galleria di foto per il Web (selezionando **File > Script > Composizione livelli in WPG**).

Creare e gestire composizioni di livelli

Per creare una composizione di livelli, per prima cosa selezioniamo **Finestra > Composizioni livelli** per aprire il pannello apposito (figura 48).

Dopodiché, nel pannello **Composizioni livelli**, clicchiamo sul pulsante **Crea nuova composizione livelli**, che aprirà una finestra di dialogo (figura 49).

Come possiamo vedere, ogni composizione di livelli presenta tre opzioni di livello:

- visibilità del livello;
- posizione del livello nel documento;
- aspetto del livello (cioè se è stato applicato uno stile al livello ed il suo metodo di fusione).

La composizione di livelli rifletterà lo stato corrente dei livelli nel pannello **Livelli**, quindi ad ogni livello del pannello **Composizioni livelli** corrisponderanno diverse combinazioni dei livelli veri e propri del documento (figura 50).

Nota: le composizioni di livelli successive useranno le opzioni selezionate per la precedente, quindi non è necessario impostarle ogni volta sempre che non le vogliamo cambiare.

Creare e gestire composizioni di livelli

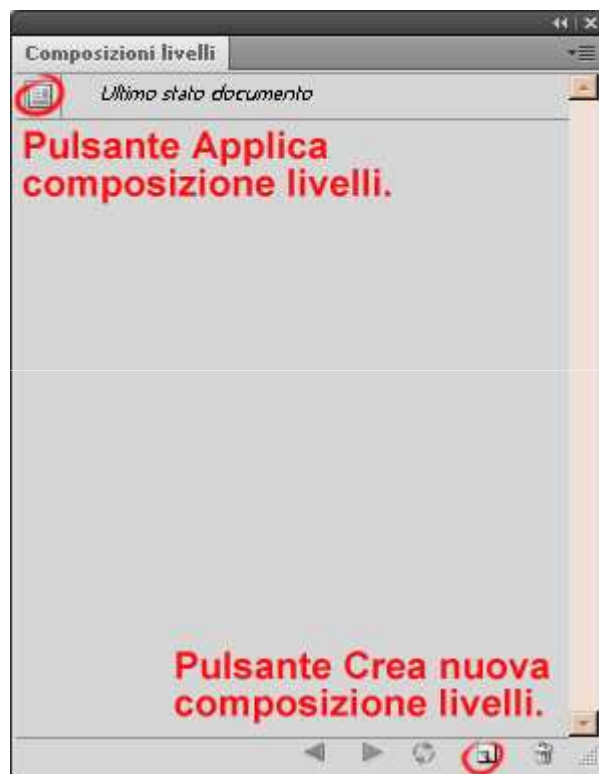


figura48

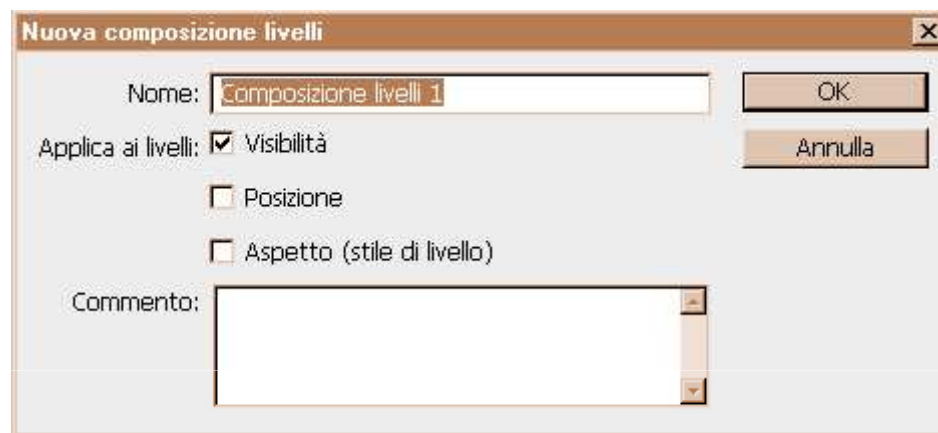
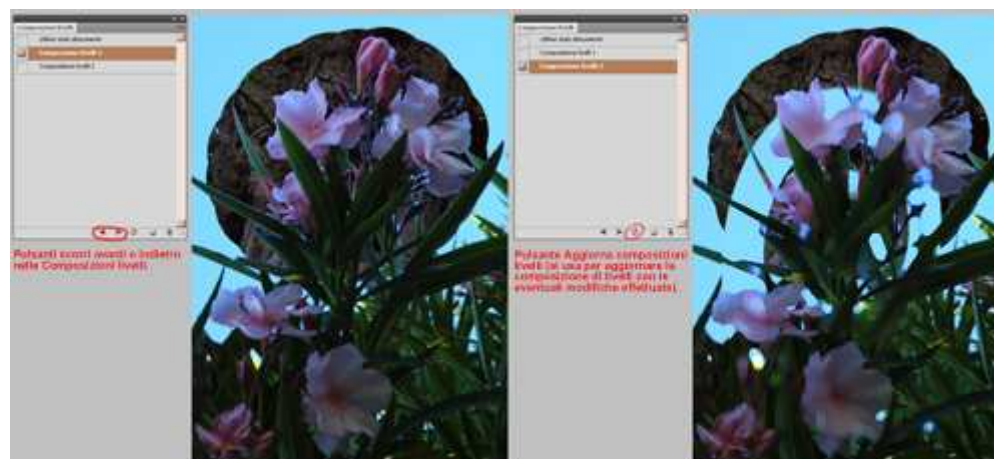


figura49

figura50



Creare e gestire composizioni di livelli

Quando appare l'icona accanto al nome di una composizione di livelli, significa che sono stati effettuati cambiamenti nei livelli originari che non ci permettono di ripristinare correttamente quella composizione. Cambiamenti di questo tipo sono l'eliminazione di un livello, la sua unione o la sua conversione in sfondo. In questi casi, possiamo procedere in diversi modi:

- ignorare l'avviso;
- aggiornare la composizione;
- cliccare sull'icona di avviso per visualizzare il messaggio con la spiegazione del motivo per cui la composizione non può essere ripristinata correttamente (figura 51);
- cliccare col tasto destro del mouse sull'icona di avviso per visualizzare il menu a scomparsa (figura 52) in cui possiamo scegliere di cancellare l'avvertenza o le avvertenze di composizione livelli.

Creare e gestire composizioni di livelli



Infine, il tasto serve, naturalmente, per cancellare una composizione di livelli.

Nota: anche il pannello **Composizione livelli**, come gli altri, ci mette a disposizione varie opzioni (figura 53), che sono visualizzabili cliccando sul pulsante .

Creare e gestire composizioni di livelli

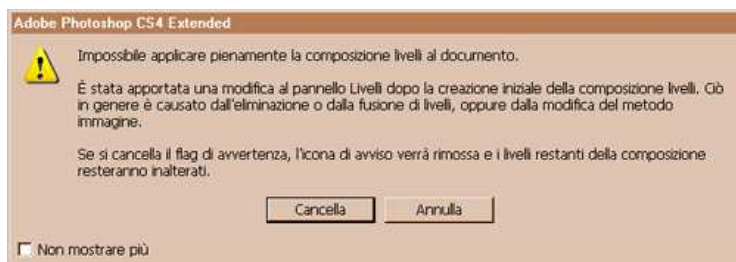


figura51

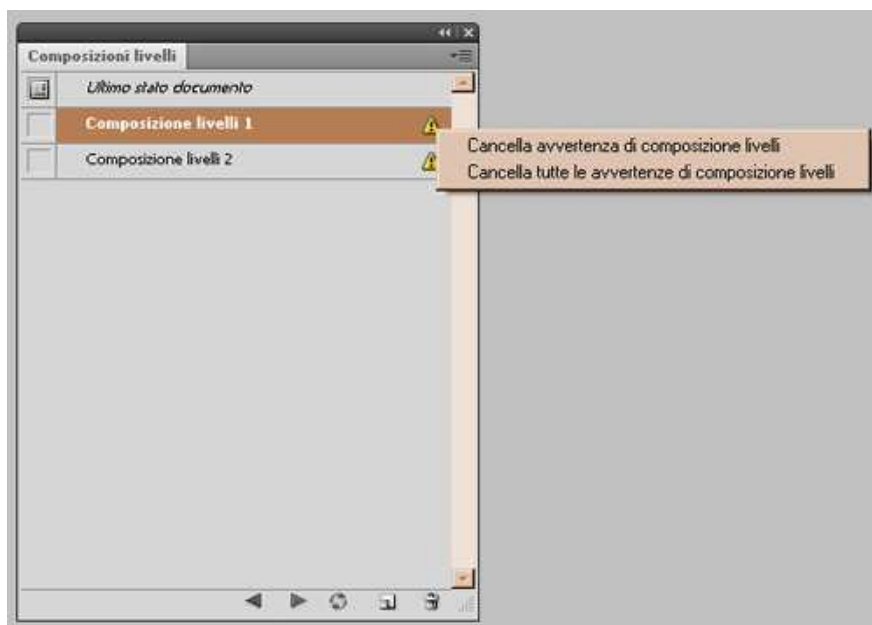


figura52

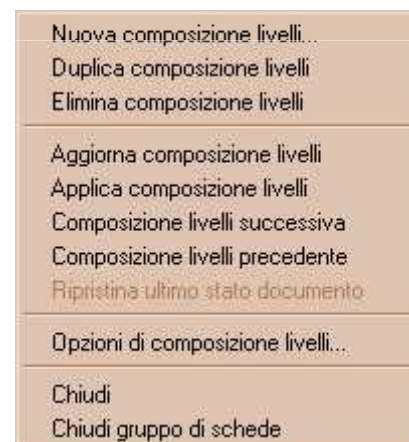


figura53