**Volby vrstvy**

Každé vrstvě můžeme nastavit různé volby. Záměrně jsem vynechal například volby Barva, Přechod, textura a podobně, jejich význam je zcela jasný. Každý určitě pochopí, že například Barva ovlivňuje barvu stínu nebo záře  Další volby jsou:

* **Hloubka** – Určuje hloubku úkosu nebo vzorku.
* **Kolísání** – Mění aplikování barvy a krytí přechodu.
* **Poloha** – Určuje vytažení efektu (Vně, Uvnitř, Na střed).
* **Použít globální světlo** – Určí jeden společný úhel světla.
* **Profil lesku** – Vytvoří lesklý kovový vzhled.
* **Režim prolnutí** – Určuje, jak se efekt vrstvy prolne se spodními vrstvami.
* **Režim světel nebo stínů** – Určuje režim prolnutí světel a stínů.
* **Šum** – Určuje množství náhodných prvků v krytí záře nebo stínu.
* **Úhel** – Určuje úhel osvětlení.
* **Velikost** – Určuje poloměr a velikost rozostření nebo stínu.
* **Vrstva vysekne vržený stín** – Určuje viditelnost vrženého stínu v poloprůhledné vrstvě.
* **Vyhlazení** – Prolne okrajové obrazové body profilu okraje.
* **Vyseknutí** – Před rozostřením zúží hranice podkladu.
* **Výška** – Nastaví výšku zdroje světla pro efekt Úkos a reliéf.
* **Vzdálenost** – Určuje vzdálenost odsazení pro efekty stínu nebo saténu.
* **Zdroj** – Určí zdroj záře pro vnitřní záři.
* **Změkčit** – Rozostří výsledné vystínování.

### Režimy prolnutí

U stylu můžeme nastavit i režim prolnutí. To znamená, že efekt se neaplikuje na každý bod vrstvy stejně, ale bude jiný v závislosti např. na barvě a/nebo průhlednosti jednotlivých bodů. Photoshop nám u každého režimu prolnutí zobrazí náhled, takže je můžeme jednoduše proklikat a vyzkoušet.

* **Normální** – Výchozí režim, který upravuje každý z obrazových bodů na výslednou barvu.
* **Vzadu** – Upravuje pouze průhledné části vrstvy. Vrstva nesmí mít uzamčenou průhlednost.
* **Odstranit** – Upravuje obrazové body tak, že je zprůhlední. Funguje pouze u nástrojů Tvar, Plechovka barvy, Štětec a tužka. Vrstva nesmí mít uzamčenou průhlednost.
* **Ztmavit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a vybere tmavší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu.
* **Násobit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a vynásobí základní barvu míchanou barvou.
* **Ztmavit barvy** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a zvýšením kontrastu ztmaví základní barvu tak, aby odpovídala smíchané barvě.
* **Lineárně ztmavit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a snížením jasu ztmaví základní barvu tak, aby odpovídala míchané barvě.
* **Zesvětlit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a vybere světlejší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu.
* **Závoj** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a vynásobí inverzní hodnotu míchaní a základní barvy.
* **Zesvětlit barvy** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a snížením kontrastu zesvětlí základní barvu tak, aby odpovídala smíchané barvě.
* **Lineárně zesvětlit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a zvýšením jasu zesvětlí základní barvu tak, aby odpovídala míchané barvě.
* **Překrýt** – Násobením změní barvy v závislosti na základní barvy. Základní barva se smíchá s míchanou barvou tak, aby odpovídala světlosti nebo tmavosti původní barvy.
* **Měkké světlo** – Ztmaví nebo zesvětlí barvy v závislosti na míchané barvě.
* **Tvrdé světlo** – Násobením změní barvy podle míchané barvy.
* **Jasné světlo** – Ztmaví nebo zesvětlí barvy pomocí zvýšení nebo snížení kontrastu v závislosti na míchané barvě.
* **Lineární světlo** – Ztmaví nebo zesvětlí barvy pomocí snížení nebo zvýšení jasu v závislosti na míchané barvě.
* **Bodové světlo** – Nahrazuje barvy v závislosti na míchané barvě.
* **Tvrdé míchání** – Vezme hodnoty kanálu míchané barvy a přidá je k hodnotám základní barvy.
* **Rozdíl** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a odečte míchanou barvu od základní nebo naopak, podle toho, která barva má vyšší hodnotu jasu.
* **Vyloučit** – Vytváří efekt jako Rozdíl, ale méně kontrastní.
* **Odečíst** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a odečte míchanou barvu od barvy základní.
* **Rozdělit** – Vezme informace o barvě z jednotlivých kanálů a podělí základní barvu míchanou barvou.
* **Odstín** – Vytváří výslednou barvu se světlostí a sytostí základní barvy a s odstínem barvy míchané.
* **Sytost** – Vytváří výslednou barvu se světlostí a odstínem základní barvy a se sytostí míchané barvy.
* **Barva** – Vytváří výslednou barvu se světlostí základní barvy a s odstínem a sytostí míchané barvy.
* **Světlost** – Vytváří výslednou barvu s odstínem a sytostí základní barvy a se světlostí barvy míchané.
* **Světlejší barva** – Porovná součet hodnot kanálů pro míchanou a základní barvu a zobrazí barvu s vyšší hodnotou.
* **Tmavší barva** – Porovná součet hodnot kanálů pro míchanou a základní barvu a zobrazí barvu s nižší hodnotou.