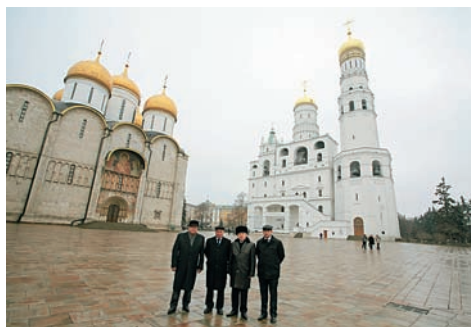
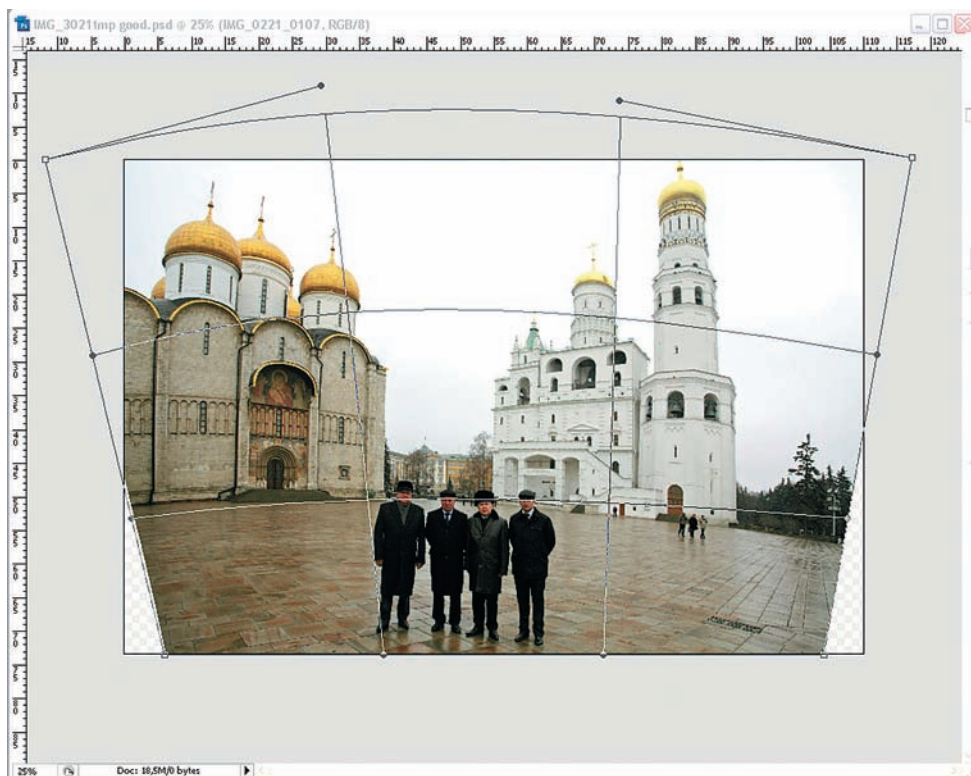


ADOBE PHOTOSHOP О кривых объектах, изящных предметах и перспективах



Ил. 24



Ил. 25

(Ctrl + T). На верхней панели появится значок (ил. 18), позволяющий легко переключаться между режимами Transform (Линейная трансформация) и режимом нелинейной трансформации Warp. Нажимаем на этот значок. Появились реперные линии. Очень рекомендую установить линейки (Ctrl + R) и на реперы наложить направляющие (ил. 19). Если вы никогда не пользовались Warp — поэкспериментируйте. Возьмите для этого, к примеру, портрет начальника. Цеплять и тянуть изображение можно в любой точке. Наша задача — сжать края, не повредив горизонталь и не затронув центральную часть. Проще говоря — все шары должны стать круглыми. Думаю, изрядно потрудившись, любой этого добьется (ил. 20). Как надо любить людей, чтобы так страдать с каждой фотографией! Легче отказаться от оптики короче 28 мм. Записать Action с такой трансформацией не получится.

Вот и развязка (она же кода) моего повествования. В последних версиях программы Adobe Photoshop появилось понятие (или свойство) Smart Object (далее в тексте — SO). Общеизвестный перевод этого термина — «умный объект» — мне кажется не совсем корректным. Я склонен перевести это как «изящное дополнение». Впрочем, как вам угодно. Оставим название на языке оригинала и воспользуемся замечательными свойствами изображения в режиме SO.

Перед началом описываемых ниже преобразований кликнуем на названии слоя в палитре Layers правой кнопкой мыши (ил. 21) и преобразуем слой в SO. Заметьте, название слоя Background сразу изменилось на Layer 0, и на пиктограмме появился «спецзначок» (ил. 22).

Теперь, ни в коем случае не выделяя слой, сразу нажимаем Ctrl + T, затем, как было описано выше, переходим в режим Warp. Расставляем вертикальные направляющие по реперам и направляющую по центру кадра, а начало отсчета смещаем ровно на середину кадра, для чего цепляем левый верхний угол линеек и перемещаем в середину (ил. 19). Задача — из шаров-эллипсов №1 и №5 сделать сферы. Для простоты построений можно над слоем SO создать слой с окружностями нужного размера (за эталон можно взять шар №3). Замечательным свойством SO является то, что в режим трансформации после нажатия Enter

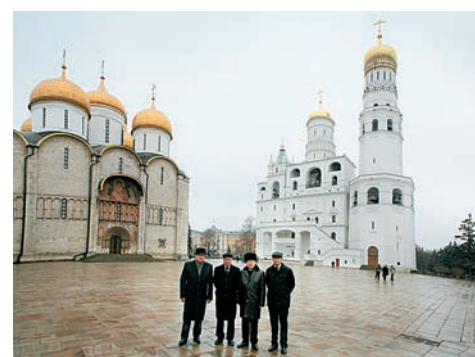
можно возвращаться бесконечное число раз не к новому объекту (как в случае обычного слоя), а к оставленной сетке трансформации, никак не нарушая исходный объект.

Добившись приемлемого результата, сохраните изображение в формате psd, отметив в названии файла фокусное расстояние объектива. Теперь вы можете привести к аналогичному виду любое изображение, снятое объективом с таким же фокусным расстоянием, следующим образом. Откройте созданное в муках изображение. Нажмите правой клавишей мыши на названии (не на миниатюре!) слоя в палитре Layers и в появившемся меню выберите Replace Contents (Заменить содержимое) (ил. 23). Выберите нужный файл и жмите Place. Новое изображение будет трансформировано по вашему алгоритму. Остается только аккуратно обрезать и, еще раз нажав на название слоя, выбрать строку Flatten Image. Название слоя опять изменится на Background, и вы сможете сохранить изображение в любом формате. В прилагаемом наборе действий Lens Correct есть макрос ReCon17. Откройте нужный шаблон SO и запустите действие. Вам останется только переименовать готовую копию, а шаблон опять будет готов для работы. Сохраните копии исходных SO в отдельной папке на всякий случай и не потеряйте прилагаемый к журналу диск. Совершенно безвозмездно я предлагаю всем прочитавшим 3 шаблона SO. Их размеры можно легко изменить. Размер SO и соотношение сторон должны соответствовать искривляемому изображению. В противном случае в результате вы получите размер вашего SO.

Ил. 24–26 показывают, чего можно добиться, творчески используя предложенный метод. Здесь пришлось исправить перспективные искажения. Переключаться из линейной трансформации в нелинейную в режиме SO можно неограниченное число раз, даже в одном сеансе трансформации.

И в заключение. На прилагаемом диске я предлагаю несколько исходных и обработанных файлов. Попробуйте файлы PP и PP2, и вы увидите реальную иллюстрацию перцептивной перспективы.

Вячеслав КРАСНОПЕРОВ



Ил. 26