

Az üvegfalon átnézve

Doc BaumannÁtvéve a “DOCMA – Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung” (Doc Baumann digitális képfeldolgozási magazinja) elektronikus formátumú kiadásának 2003. őszi számából. Doc Baumann egy jól ismert szerző, újságíró, Photoshoppal dolgozó művész és művészettörténész Németországban. 1984 óta foglalkozik digitális képfeldolgozással, és 1987 óta ír. Saját magazinját 2002-ben indította el.

Az alábbi technikával digitális úton egy üvegből készült tárgyat helyezhetünk a kép elé, és úgy fog tűnni, mintha az már az eredeti kép készítésekor is a lencse előtt lett volna. A trükkhöz gondosan kell lefényképezni az üveget, külön figyelmet fordítva a csillogásra és az árnyékokra, majd átlátszóvá kell az üveget tenni, és el kell torzítani az üvegen át látható képet. Az eredmény meggyőző, ha nem egyenesen optikailag is helyes.



1. Az üvegtárgy lefényképezése

Fényképezze le az üvegtárgyat valamilyen középszürke – és nem fehér! – háttér előtt. Olyan megvilágítást használjon, amely az üvegnek csillogó, háromdimenziós megjelenést kölcsönöz. Az üveg felülete legyen világosabb, mint azok a lapos területek, amelyeken át általában látja a háttérrel.

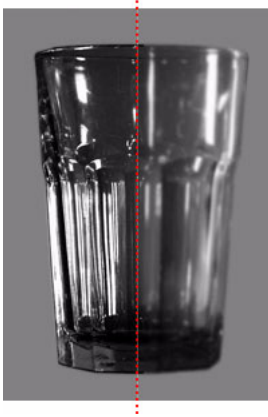
2. A maszk létrehozása

Jelölje ki a tárgyat egy tetszőleges eszközzel. Én a Quick Mask (Gyorsmaszk) eszköztárban lévő ecsetet használtam a kijelölt rész finomítására. Mentse a kijelölt részt új csatornaként a Select (Kijelölés) > Save Selection (A kijelölt rész mentése) paranccsal.



3. A torzítótextúra elkészítése

Készítsen másolatot a dokumentumról az Image (Kép) > Duplicate (Másolat) parancsra kattintva, majd átalakítva a másolatot szürkeárnyaltos képpé (Image (Kép) > Mode (Üzem mód) > Grayscale (Szürkeárnyaltos)). Töltse be a kijelölt üvegtárgyat (Select (Kijelölés) > Load Selection (A kijelölt rész betöltése)), majd fordítsa meg a kijelölést a Select (Kijelölés) > Inverse (Megcserélés) paranccsal, és töltse ki a most kijelölt részt 50%-os szürke színnel. Szüntesse meg az üveg kijelölését (Windows: Ctrl+D, Macintosh: Cmd+D), majd a kép lágyítására alkalmazzon kis sugarú Gauss életlenítő szűrőt (Filter (Szűrő) > Blur (Életlenítés) > Gaussian Blur (Gauss életlenítés)). Az eredményt mentse .psd fájlként. Ezt a fájlt fogja később az üveg torzítótextúrájaként használni.



4. A háttérkép elkészítése

Nyissa meg azt a képet, amelyet háttérként szeretne használni. A mélység illúziójának javítása érdekében életlenítse némileg a kép háttérben lévő részeit. Kattintson a Filter (Szűrő) > Blur (Életlenítés) > Gaussian Blur (Gauss életlenítés) parancsra, majd a Radius (Sugár) csúszkával állítsa be az életlenítés mértékét. A tárgy megfelelő látószögének kialakításához felfelületet vettem fel háttérként.



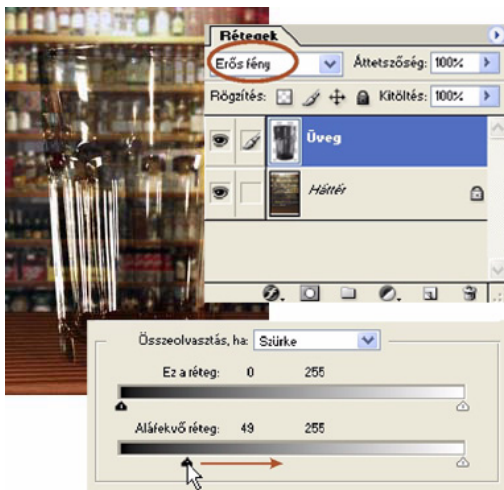
5. A kompozíció összeállítása

Maradjon megnyitva a háttérkép, az eredeti üvegekpedig töltse be kijelölt részként a maszkot (Select (Kijelölés) > Load Selection (A kijelölt rész betöltése)). Kattintson az Edit (Szerkesztés) > Copy (Másolás) parancsra, majd a háttérképet kijelölve kattintson az Edit > Paste (Beillesztés) parancsra. Ezzel beilleszti az üveget a háttérkép elé.



6. Erős fény megadása az üveg képét tartalmazó réteg összeolvasztási beállításainál

A Layers (Rétegek) palettán válassza ki az üveg képét tartalmazó réteget, és az összeolvasztási üzemmódot beállító listáról válassza a Hard Light (Erős fény) elemet. Általában jó eredményt érhet el pusztán azzal is, ha ezt a beállítást megadja, de a Blending (Összeolvasztás) beállítások segítségével tovább finomíthatja az effektust. A Layers palettán kattintson duplán az üveg képét tartalmazó rétegben lévő bélyegképre. Erre megnyílik a Layer Style (A réteg stílusa) párbeszédpanel. A finomítást a párbeszédpanel alsó részén lévő csúszkákat a megfelelő értékre állítva végezheti el. Az Alt (Windows) vagy az Option (Mac) billentyűt lenyomva az összeolvasztást beállító csúszkák értéktartománya kettéosztható.



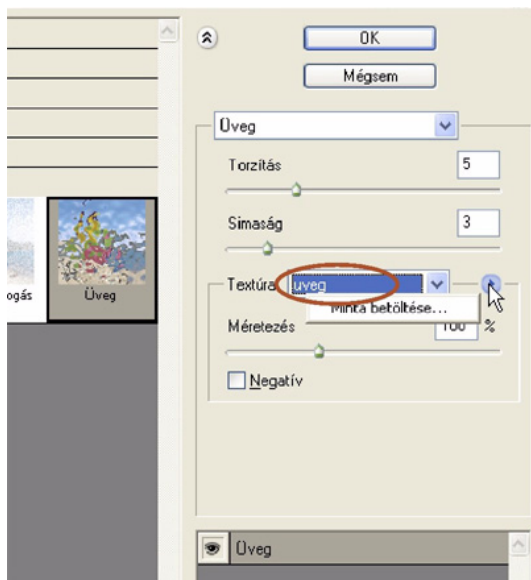
7. Az üveg zöld árnyalatúvá tétele

Ha valamilyen színárnyalattal szeretné ellátni az üveget, készítsen másolatot az azt tartalmazó rétegről a Layer (Réteg) > Duplicate Layer (Réteg lemásolása) parancsra kattintva. A Layers (Rétegek) palettán kattintson a Lock transparent pixels (Az átlátszó képpontok zárolása) ikonra, majd töltsse ki az objektumot egy tetszőleges színnel. Rétegösszeolvasztási üzemmódként válassza az Overlay (Átfedés) üzemmódot, és csökkentse az átlátszatlanságot, míg életszerűnek nem tűnik a kép.



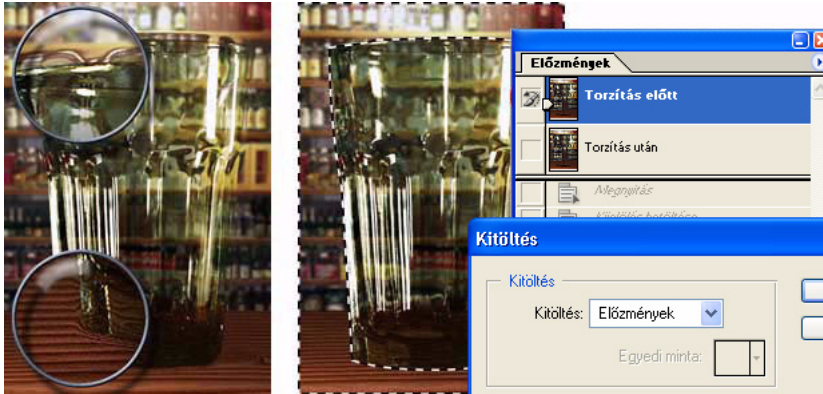
8. Az üveg torzítása

A Layers palettán válassza ki a háttérréteget, majd kattintson a Filter (Szűrő) > Distort (Torzítás) > Glass (Üveg) parancsra. A Texture (Textúra) listáról válassza a Load Texture (Textúra betöltése) elemet, majd nyissa meg a 3. lépésben elkészített textúrát. Ne kijelölt résszel kezdje! A méretarány legyen 100%-os. Próbálgassa a torzítási (Distortion) és a lágyítási (Smoothness) beállításokat mindaddig, amíg elégedett nem lesz az eredménnyel. Nézze meg azt is, hogy az Invert (Megfordítás) jelölőnégyzet bejelölése nem ad-e jobb eredményt. Emellett betöltheti az objektumot kijelölt részként is a háttérrétegbe, és kísérletezgethet a Displace (Elmozdítás) szűrő használatával is.



9. A nem kívánt torzítás eltávolítása

A Glass (Üveg) szűrő gyakran nem kívánt módon változtatja meg a szegélyeket. Ezeket a torzításokat úgy tudja eltávolítani, ha betölti az objektumot kijelölt részként a háttérretegbe, megfordítja a kijelölést, megjelöl valamilyen korábbi – a szűrő használata előtti – lépést az előzménypalettán, és a kijelölt részt az akkori állapottal tölti ki.



10. Kész üvegen át fényképezett kép

Ez a végeredményként kapott kép. Bár a torzított háttér nem teljesen úgy néz ki, mintha valóban üvegen át lenne fényképezve, a legtöbb szemlélő nem fogja ezt észrevenni. Arra elég jó, hogy meggyőző kompozíciót lehessen vele létrehozni.

