

# История фотомонтажа

Профессионалы прошлого века не могли себе и представить, что в будущем делать фотомонтаж можно будет за считанные минуты. В прошлом фотомонтаж был под силу только профессионалам, и на создание одной качественной фотоподделки уходил не один день. С появлением Photoshop ситуация изменилась. Фотомонтаж перестал быть вещественным доказательством, поскольку сделать его может любой, у кого под рукой есть инструменты этого графического редактора.

В этой главе мы рассмотрим использование масок, каналов, инструментов выделения, а также других средств Photoshop, которые могут быть полезны при фотомонтаже.

## История фотомонтажа: от первых шагов до современных технологий

Занимаясь фотомонтажом, постоянно приходится выделять определенные объекты на фотографии, чтобы перенести их на другой слой. В этом разделе будет рассказано о некоторых инструментах выделения, которые часто используются при фотомонтаже.

У нас есть два изображения. На одной фотографии запечатлена молния во время грозы (рис. 3.1), а на другой — самолет в момент взлета (рис. 3.2).

Используя инструменты Photoshop, создадим изображение, где самолет летит в непогоду. Для этого нам необходимо отделить самолет от голубого фона и вставить его в виде отдельного слоя на изображение с грозой.

В данном случае для выделения удобно использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка). Этот инструмент выделяет группу пикселей, схожих по цвету. Разброс отличий между выделяемыми пикселями определяется значением параметра **Tolerance** (Допуск). Чем оно больше, тем больше пикселей будет выделено. Поскольку самолет летит на фоне однотонного голубого неба, выделить фон с помощью **Magic Wand** очень легко (рис. 3.3). Если при выделении захватываются лишние участки, просто уменьшите значение параметра **Tolerance**.

Если на данном этапе инвертировать выделение и скопировать его в буфер, самолет можно будет вставить на новое изображение. Однако это делать еще рано. Если, выделив голубой фон с помощью инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка), нажать клавишу <Delete> и внимательно посмотреть на контур оставшегося самолета, вы увидите недостатки выделения. По периметру корпуса видны рваные края (рис. 3.4). Это объясняется тем, что вблизи корпуса есть много точек, которые сильно отличаются по цвету от цвета выделенной группы пикселей.



*Рис. 3.1. Исходная фотография с молнией*



*Рис. 3.2. Исходная фотография с самолетом*



Рис. 3.3. Выделение фона фотографии

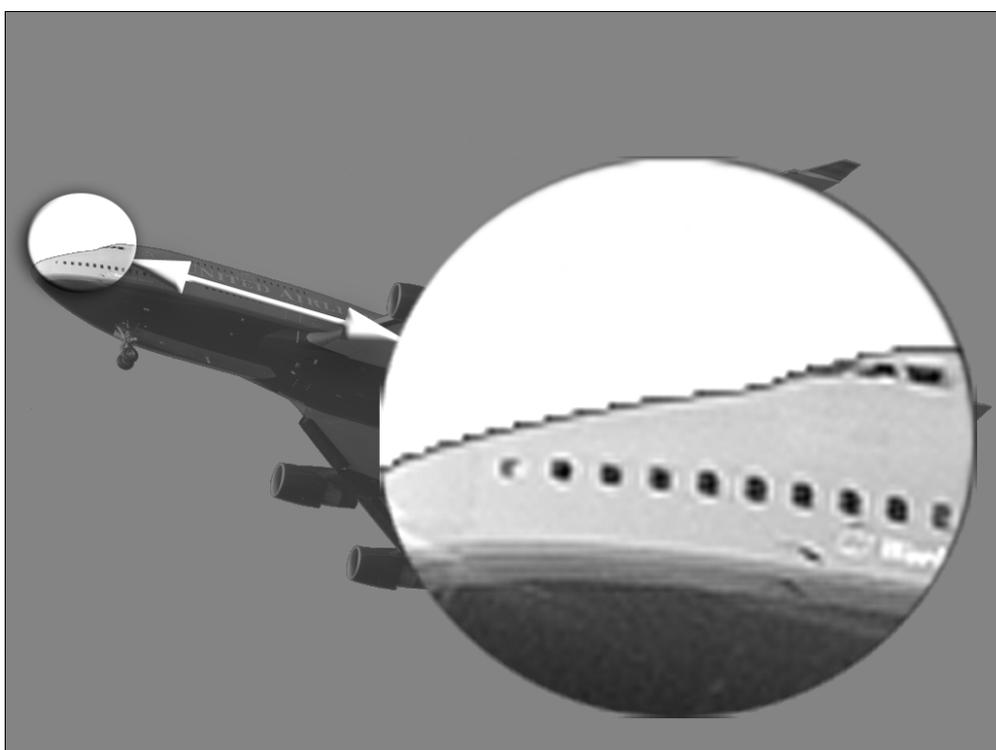


Рис. 3.4. Если увеличить масштаб, хорошо видны недостатки выделения по контуру объекта

Поэтому после того, как выделен фон, нужно инвертировать выделение и использовать инструмент **Refine Edge** (Улучшить края). Он позволяет управлять контуром выделяемой области. В открытом окне **Refine Edge** выделение отображается в виде области, закрашенной белым цветом. В зависимости от того, какое у вас изображение, иногда удобно использовать другие варианты отображения выделенной области. Например, очень наглядно, когда изображение показано в виде черно-белого рисунка, где белый цвет обозначает выделение. Изменить способ отображения выделения можно с помощью значков в нижней части окна **Refine Edge** (рис. 3.5).

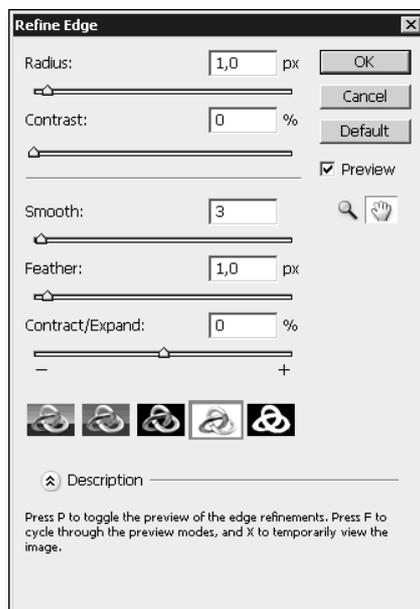


Рис. 3.5. Окно Refine Edge

Ползунок **Contract/Expand** (Уменьшить/Расширить) позволяет управлять границами выделения, т.е. уменьшать или расширять их. Этот параметр удобно использовать для коррекции краев выделения. Параметр **Feather** (Растушевка) отвечает за создание мягкого перехода между выделенным участком и областью изображения, которая его окружает. С помощью параметра **Contrast** (Контраст) можно сделать выделение более четким, а параметр **Radius** (Радиус) отвечает за размеры области, к которой применяются все действия по коррекции краев выделения.

После того как края выделения откорректированы с помощью окна **Refine Edge** (Улучшить края), самолет можно переносить на новое изображение. Скопируйте выделение в буфер обмена (с помощью комбинации клавиш <Ctrl+C>) и вставьте на фотографию с молнией, используя комбинацию клавиш <Ctrl+V> (рис. 3.6).



Рис. 3.6. Самолет вставлен на фотографию с молнией

Поскольку самолет слишком большой, используйте инструмент свободной трансформации (с помощью комбинации клавиш <Ctrl+T>). Масштабируйте размеры слоя, который содержит изображение самолета, в меньшую сторону. Чтобы при масштабировании соблюдались пропорции, щелкните на кнопке **Maintain Aspect Ratio** (Сохранить соотношение сторон) на панели инструментов.

Чтобы отличия в цветопередаче между двумя изображениями были незаметны, измените режим смешивания на **Multiply** (Умножение) и подберите положение слоя так, чтобы самолет не совпадал с молнией (рис. 3.7).



*Рис. 3.7. Результат фотомонтажа: самолет летит среди сверкающих молний*

#### **П Р И М Е Ч А Н И Е**

На компакт-диске вы найдете видеоролик, в котором демонстрируется пример фотомонтажа. Файл называется `montazh.avi`.

## ÊàíàëÛ

Для того чтобы нарисовать картину, художники используют палитру, смешивая на ней свои краски. Благодаря этому они получают любые оттенки цветов. В Photoshop для передачи

цвета на изображении используется тот же метод смешивания цветов на палитре. При этом используется одна из двух основных палитр:

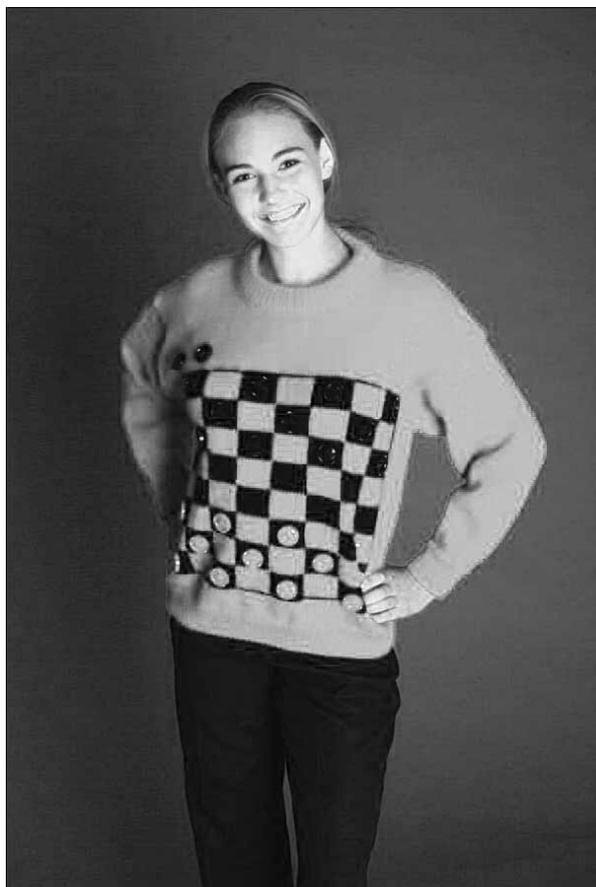
- ◆ RGB — содержит три основных составляющих цвета: красный, синий и зеленый;
- ◆ CMYK — содержит четыре составляющих цвета: голубой, пурпурный, желтый и черный.

Составляющие цвета называются *каналами*. Для чего они нужны? Объясним на примере. У фотографий, сделанных дешевыми цифровыми фотоаппаратами, часто бывает плохая цветопередача (рис. 3.8). Но определить, какой именно цвет “хромает”, достаточно трудно. С помощью каналов эта задача значительно упрощается. Любое изображение является результатом смешивания каналов, каждый из которых может отображаться в виде градаций серого. Это означает, что для каждого канала вы можете посмотреть черно-белую картинку, показывающую распределение цвета на изображении. Как правило, на одном из каналов дефекты снимка проявляются в большей степени (рис. 3.9), поэтому, отредактировав изображение в канале с недостатком, фотографию можно существенно улучшить (рис. 3.10).



*Рис. 3.8. Неудачная фотография. Обратите внимание на “вытавшие” белые точки*

Для просмотра каналов используется палитра Channels (Каналы). С ее помощью можно отключать отдельные каналы. Делается это точно так же, как в случае со слоями — для отключения канала необходимо щелкнуть на значке в виде глаза возле его названия. Черно-белое изображение, которое можно наблюдать в цветовом канале, означает следующее: темные участки показывают отсутствие цвета, а светлые — его наличие. Каналы часто используются как для цветокоррекции, так и при фотомонтаже, в чем вы сможете убедиться далее.



*Рис. 3.9. В красном канале прекрасно видны дефекты, которые необходимо устранить*

## Ì àñèè

Один из самых важных инструментов Photoshop — маска. Она представляет собой шаблон выделения, определяющий участки изображения, с которым вы работаете. Напршивается вполне закономерный вопрос — зачем использовать для выделения маски, если в арсенале программы столько инструментов для выделения фрагмента изображения? Ответ очень прост — использование маски более удобно. Во-первых, управлять маской можно как с помощью палитры Layers (Слои), так и с помощью палитры Channels (Каналы). Во-вторых, при работе с масками гораздо легче работать с выделенными областями неправильной, сложной формы.

Приведем пример простого использования маски. Пусть у нас есть изображение с двумя слоями (рис. 3.11), где нижний слой — синий фон, а верхний — рисунок часов с котом.



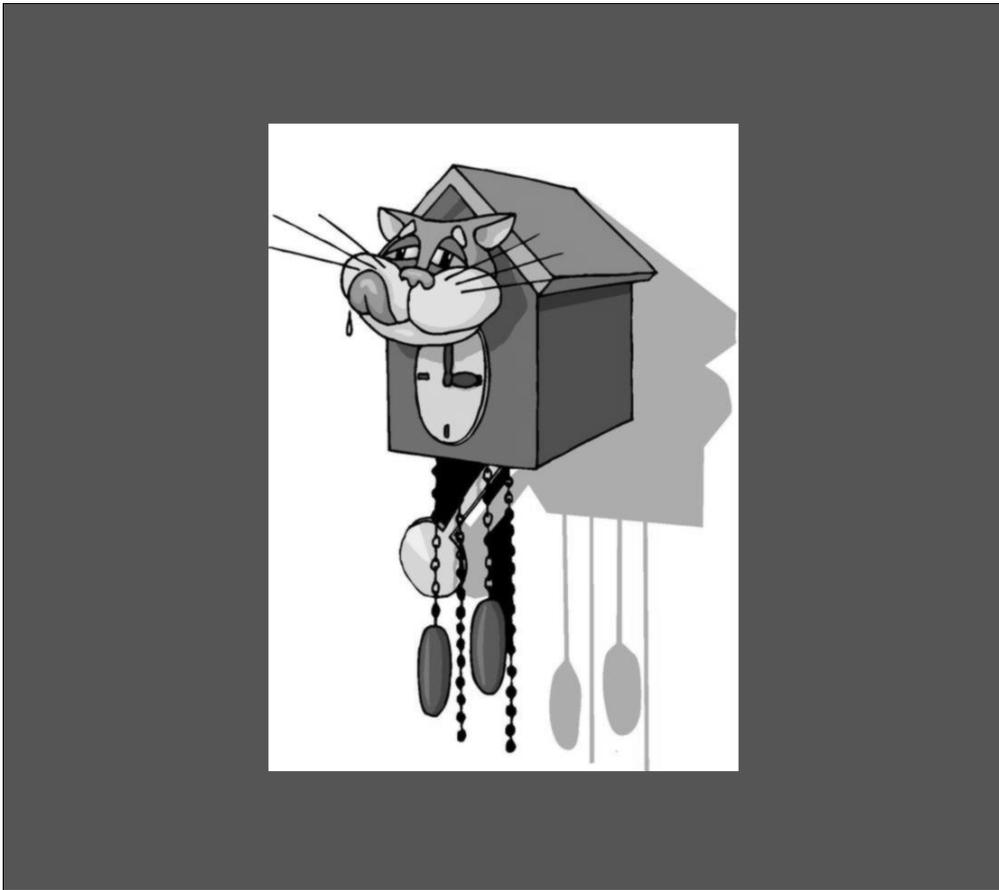


Рис. 3.11. Исходное изображение



Рис. 3.12. Добавление маски слоя

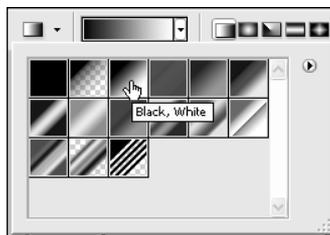


Рис. 3.13. Выбор градиентного перехода



Рис. 3.14. Выбор типа заливки

Мы получили эффект, противоположный тому, к которому стремились, — полупрозрачным у нас оказались не края изображения, а его центр (рис. 3.15). Для того чтобы исправить это, необходимо изменить настройки градиента. Щелкните на поле **Click To Edit the Gradient** (Щелкните, чтобы отредактировать градиент) и в окне **Gradient Editor** (Редактор градиента) переместите нижние маркеры градиента таким образом, чтобы слева оказался белый цвет, а справа — черный (рис. 3.16).

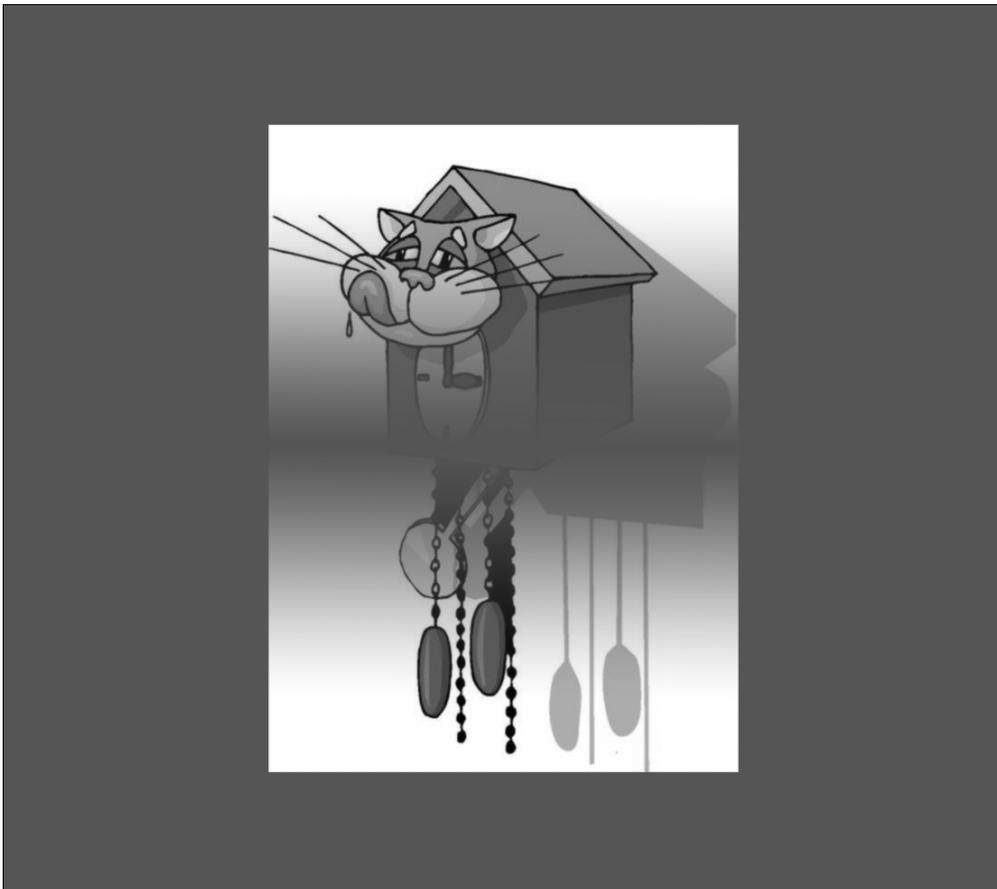


Рис. 3.15. Изображение после создания градиентного перехода на маске

Если вы все выполнили правильно, верхняя и нижняя часть слоя с маской станет полупрозрачной. При этом изображение будет выглядеть так, как если смотреть на него сквозь небольшую щель (рис. 3.17). Обратите внимание на то, что значок в палитре **Layers** (Слои), обозначающий созданную маску, изменил свой рисунок, и теперь содержит нарисованный нами градиент. Если вам понадобится отобразить рисунок маски в окне, это можно сделать, отключив все каналы изображения, кроме канала маски, который необходимо включить.

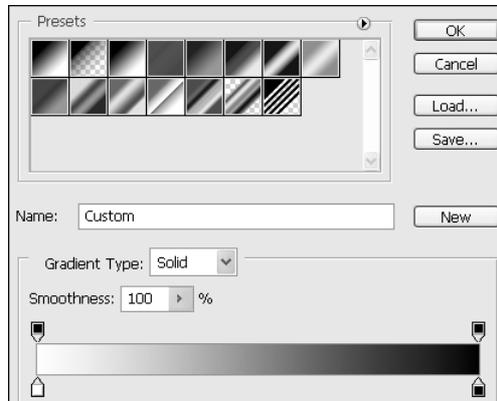


Рис. 3.16. Изменение градиента в окне Gradient Editor

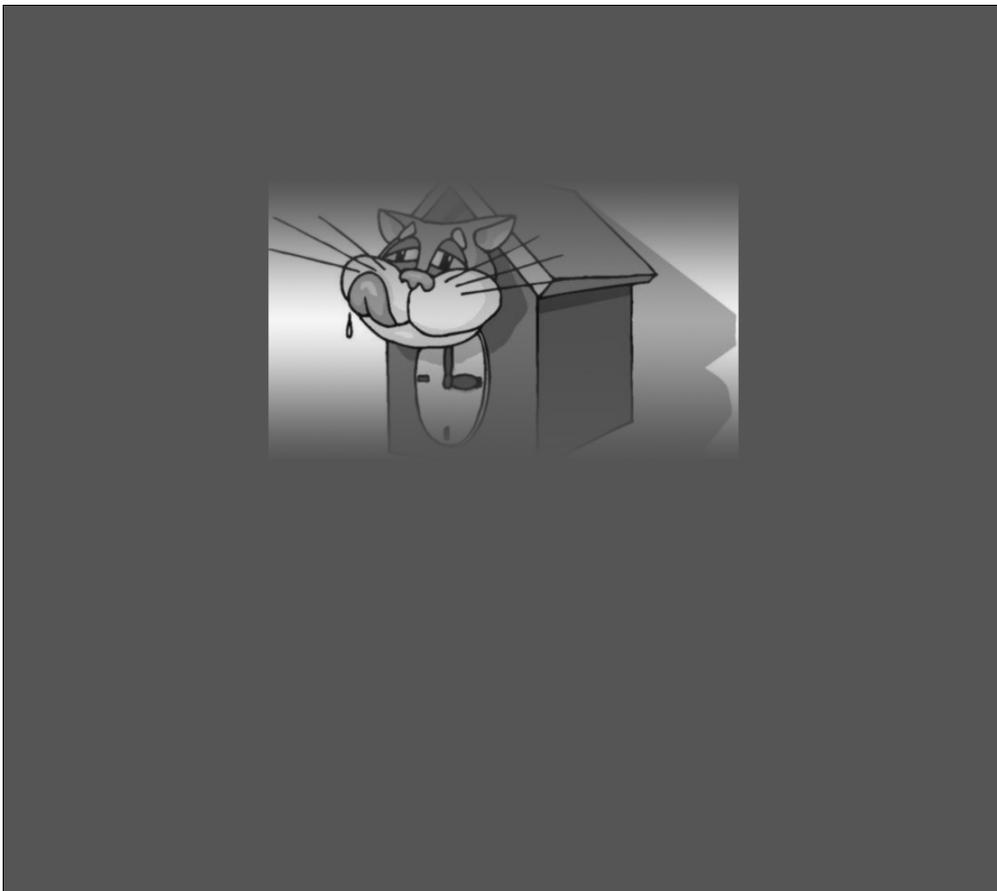


Рис. 3.17. Изображение после изменения настроек градиентного перехода

## Ðàæèì áÙñòðí é ì àñèè

Еще один удобный способ создания маски — режим быстрой маски Quick Mask (для его установки можно использовать соответствующую кнопку на палитре инструментов или клавишу <Q>). Этот режим обычно используется как вспомогательный, дополняющий основные способы выделения.

Суть этого метода состоит в том, чтобы создать черно-белое изображение, на котором белым цветом будут указаны выделенные области.

Попробуем одеть на голову котика, запечатленного на первой фотографии (рис. 3.18), фуражку с головы летчика, который присутствует на второй (рис. 3.19). Откройте обе фотографии в Photoshop.



Рис. 3.18. Морской котик, на голову которого будет надета фуражка

Сначала необходимо выделить головной убор на фотографии с пилотом. Сделаем это в режиме Quick Mask (Быстрая маска). Для этого нужно нажать клавишу <Q> или щелкнуть на кнопке Edit In Quick Mask Mode (Редактировать в режиме быстрой маски) (□) на палитре инструментов.

Если переключиться на палитру Channels (Каналы), можно увидеть, что в список каналов добавлен канал быстрой маски (рис. 3.20).

Активизируйте инструмент Brush (Кисть) и черным цветом начните закрашивать область фуражки. Вместо черного цвета вы увидите прозрачный красный след, который оставляет кисть. Лучше не использовать кисть со стопроцентной жесткостью, чтобы края выделения были мягкими. Если вы ошиблись, лишнее можно удалить с помощью ластика.



Рис. 3.19. Летчик, у которого мы позаимствуем фуражку



Рис. 3.20. На палитре Channels появился новый канал

### П Р И М Е Ч А Н И Е

Если отключить все каналы, кроме быстрой маски, вы увидите черно-белое изображение, которое будет использоваться для определения выделенных и невыделенных участков.

После того как фуражка будет закрасена (рис. 3.21), щелкните на кнопке **Edit In Standard Mode** (Редактировать в обычном режиме) на палитре инструментов или нажмите клавишу <Q>. После выхода из режима быстрой маски канал **Quick Mask** (Быстрая маска) пропадет с палитры **Channels** (Каналы), и вы увидите, что все, кроме фуражки, выделено. Поскольку нам необходимо получить как раз обратную ситуацию (чтобы была выделена только фуражка), выделение нужно инвертировать. Это можно сделать с помощью команды **Select⇒Inverse** (Выделение⇒Инвертировать).

### С О В Е Т

При необходимости, чтобы сделать края выделения ровными, используйте инструмент **Refine Edge** (Улучшить края).



*Рис. 3.21. Фуражка закрашена*

Скопируйте выделение в буфер обмена (с помощью клавиш <Ctrl+C>), перейдите к изображению с морским котиком и вставьте фуражку (с помощью клавиш <Ctrl+V>) (рис. 3.22). При необходимости измените размеры фуражки. Для этого переключитесь в режим свободной трансформации (используя комбинацию клавиш <Ctrl+T>).



*Рис. 3.22. Фуражка “помещена” на голову котика*

Используя описанный метод, можно дополнить гардероб морского котика, надев на него модные темные очки (рис. 3.23, 3.24).



Рис. 3.23. Исходная фотография с темными очками



Рис. 3.24. Темные очки перенесены на фотографию с котиком

## Ауääääáí èà ñ èñîîüüçîääíèàì èíñòòòì áíòà **Color Range**

Приведем еще один пример использования режима быстрой маски. Допустим, нам необходимо выделить контур акулы с одного рисунка и скопировать ее изображение на другой фон (рис. 3.25, 3.26). Безусловно, контур можно выделить вручную, однако это неудобно, и выделение займет у нас много времени. Поэтому постараемся решить задачу проще и быстрее, используя несколько инструментов выделения.

Для начала необходимо выделить диапазон цвета, подобрав такие настройки в окне **Select Range** (Выбрать диапазон), при которых изображение акулы будет максимально контрастным (рис. 3.27). Выберите команду **Select⇒Color Range** (Выделение⇒Цветовой диапазон) и с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) выберите такую точку на водной глади под акулой, чтобы ее силуэт был максимально темным. Значение параметра **Fuzziness** (Размытость) установите приблизительно равным числу 100. Щелкните на кнопке **OK**.

Переключитесь в режим быстрой маски. Красные следы на изображении — это участки, выделенные с помощью окна **Select Range** (Выбрать диапазон).



*Рис. 3.25. Исходное изображение, с которого необходимо вырезать акулу*



*Рис. 3.26. Фотография неба, на которую мы поместим акулу*

Перейдем в палитру Channels (Каналы) и отключим все каналы, за исключением того, который отвечает за выделение в режиме Quick Mask (Быстрая маска). Используем инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), чтобы выделить основной контур акулы. При установленном по умолчанию значению параметра Tolerance (Допуск) равным нулю ничего не получится, поэтому его значение лучше установить в диапазоне 80–90.

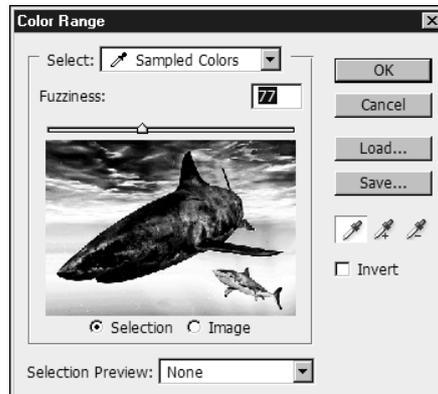


Рис. 3.27. Окно *Select Range*

То, что попало в выделение, приблизительно соответствует той области, которую необходимо перенести в другое изображение, но имеются некоторые участки туловища акулы, которые в нее не попали. Используя инструмент **Paint Bucket** (Заливка) со значением **Tolerance**, равным 255, залейте выделенную область черным цветом. Теперь на акуле будут лучше заметны светлые области, которые были невыделенными.

Окончательно “подгонять” выделение следует с помощью инструмента рисования, например **Brush** (Кисть). Снимите выделение, выберите этот инструмент на палитре и в его настройках установите 100%-ную жесткость (**Hardness**), чтобы мазки были сплошного черного цвета. После того как проблемные участки внутри контура акулы будут закрашены и она станет совершенно черной, можно снова использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка). Теперь контур выделится правильно.

На палитре **Channels** (Каналы) включите все каналы, которые были отключены в процессе работы, и выделите строку **RGB**. Скопируйте в буфер обмена выделенный фрагмент (с помощью комбинации клавиш <Ctrl+C>), откройте фотографию с изображением неба и выполните вставку (с помощью комбинации клавиш <Ctrl+V>). Получилось весьма впечатляюще (рис. 3.28).



Рис. 3.28. Выделенный в режиме *Quick Mask* контур акулы был перенесен на другое изображение

## Éî ððàéèèèðòðùèà ñëî è è ñëî è çàèèèèèèèè

Кроме обычных слоев, в Photoshop можно создавать два особых типа слоя — корректирующие слои (Adjustment Layers) и слои заливки (Fill Layers). Для создания слоев таких типов можно использовать соответствующие команды меню Layer (Слой) или кнопку Create New Fill or Adjustment Layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слой).

Корректирующие слои позволяют изменить цвет, яркость, контрастность и другие параметры изображения. Корректирующие слои применяются ко всем слоям, расположенным ниже него.

Корректирующие слои удобны по многим причинам.

- ◆ Они позволяют выполнить изменения всех слоев изображения, вместо того чтобы использовать обычные параметры настройки для каждого слоя отдельно.
- ◆ Параметры изображения, установленные при помощи корректирующего слоя, могут быть изменены в любое время. Если же настроить цветовую палитру, яркость и другие параметры изображения при помощи инструментов меню Image (Изображение), вернуться к исходным значениям будет невозможно.
- ◆ Стили настройки можно переносить или копировать из одного проекта в другой. Поэтому, создав удачный стиль, вы можете использовать его много раз.

С помощью слоев заливки можно создать слой, заполненный цветом, текстурой или градиентом. В отличие от корректирующего слоя, слой заливки не воздействует на слои, расположенные под ним.

## Ñëîæîúé ôîòîî îîðàæ

Когда требуется отделить от фона объект сложной формы, например, волосы или ветви деревьев, сделать это с помощью обычных инструментов выделения очень сложно. В подобных случаях удобно использовать маску, которая представляет собой черно-белое изображение, определяющее области выделения на фотографии.

Существует множество способов создания такой маски. В этом разделе мы рассмотрим метод создания маски на основе изображения в одном из каналов и отделим корабль от фона (рис. 3.29), чтобы перенести его на другую фотографию (рис. 3.30).

Перейдите на палитру Channels. Прежде всего необходимо просмотреть, как выглядит фотография в каждом канале, и определить, какой из них является наиболее контрастным. В простых случаях, когда фон однотонный, а выделяемый объект равномерно освещен, можно создать маску, используя информацию только из этого канала.

В нашем случае наиболее контрастным является синий канал (рис. 3.31), но информации из него недостаточно для создания маски.

Добавьте корректирующий слой Channel Mixer (Смеситель каналов). Для этого щелкните на кнопке Create New Fill or Adjustment Layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слой) или же выберите команду Layer⇒New Adjustment Layer (Слой⇒Новый корректирующий слой), после чего выберите требуемый корректирующий слой из списка.

В окне Channel Mixer (Смеситель каналов) установите флажок Monochrome (Монохромный), чтобы получить черно-белое изображение. Используя ползунки в области Source Channels (Каналы-источники), уменьшите преобладание красного цвета и увеличьте значение синего. Подберите положение ползунка зеленого цвета так, чтобы изображение стало максимально контрастным (рис. 3.32).



*Рис. 3.29. Исходная фотография корабля, который необходимо отделить от фона*



*Рис. 3.30. Фотография, на которую будет перенесен корабль*

Используйте комбинацию клавиш <Ctrl+A>, чтобы выделить все изображение. Выберите команду Edit⇒Copy Merged (Редактирование⇒Копировать объединенное). Перейдите на палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал, используя кнопку Create New Channel (Создать новый канал). Вставьте изображение (с помощью клавиш <Ctrl+V>) (рис. 3.33).



Рис. 3.31. Изображение в синем канале



Рис. 3.32. Подбор настроек в окне Channel Mixer

Используя комбинацию клавиш <Ctrl+L>, вызовите окно Levels (Уровни). Увеличьте контрастность изображения (рис. 3.34).

Несмотря на то что теперь изображение контрастное, маска требует доработки. Во-первых, фон не идеально белый, а во-вторых, некоторые части корабля имеют серый цвет. Для



Рис. 3.33. Палитра Channels после создания нового канала



Рис. 3.34. Повышение контрастности изображения с помощью инструмента Levels

маски серый цвет означает полупрозрачность, поэтому мы должны сделать эти фрагменты более темными.

Для доработки маски будем использовать инструменты Dodge (Осветление) и Burn (Обжиг). Сначала выберите инструмент Dodge (Осветление). Он предназначен для осветления изображения.

На панели инструментов в списке Range (Область воздействия) выберите режим Highlights (Светлые области) (рис. 3.35). Пройдитесь по тем участкам изображения, которые нужно исключить из маски. В этом режиме инструмент Dodge воздействует только на светлые участки, поэтому если вы случайно заденете кистью цепь и канаты, они не будут удалены.

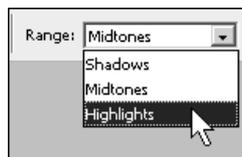
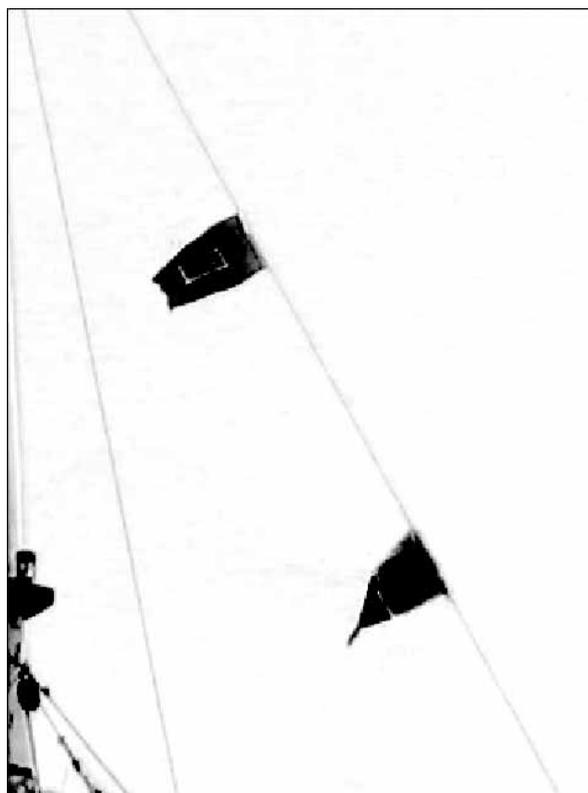


Рис. 3.35. Выбор режима Highlights

Активизируйте инструмент **Burn** (Обжиг). Его действие противоположно действию инструмента **Dodge** (Осветление), т.е. он позволяет затемнить изображение. На панели инструментов в списке **Range** (Область воздействия) выберите режим **Shadows** (Тени). В режиме **Shadows** инструмент **Burn** не воздействует на светлые участки.

Работая в этом режиме, обработайте канаты, мачты и веревочные лестницы, чтобы они не просвечивали на конечном изображении. Устраните полосы на корпусе корабля. Затемните флажки и прочие элементы, которые должны быть черными.

Даже если изображение тщательно обработать инструментами **Burn** и **Dodge**, на нем останутся участки, которые портят маску. Например, один из флажков был полосатым, поэтому на нашей маске он тоже получился полосатым (рис. 3.36).



*Рис. 3.36. Маска содержит проблемные участки в области флажков*

Чтобы избавиться от подобных недостатков, выделите проблемную область с помощью инструмента **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо) и залейте ее черным цветом. Для этого щелкните в области выделения правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду **Fill** (Заливка). В списке **Use** (Использовать) выберите черный цвет (**Black**) (рис. 3.37, 3.38).

Мачты тоже имеют проблемные участки. В тех местах, где они были освещены, на маске видны белые области. Примените к ним тот же метод и залейте эти области черным цветом (рис. 3.39).

Маска практически готова, поскольку мы уже выделили корабль. Теперь нужно исключить из выделения окружение. Для этого активизируйте инструмент **Brush** (Кисть), установите для нее белый цвет, проследите за тем, чтобы ее края были мягкими, и пройдитеесь ею вокруг корабля. Мы оставили небольшую область водной глади перед кораблем, чтобы он смотрелся в новом окружении более естественно.

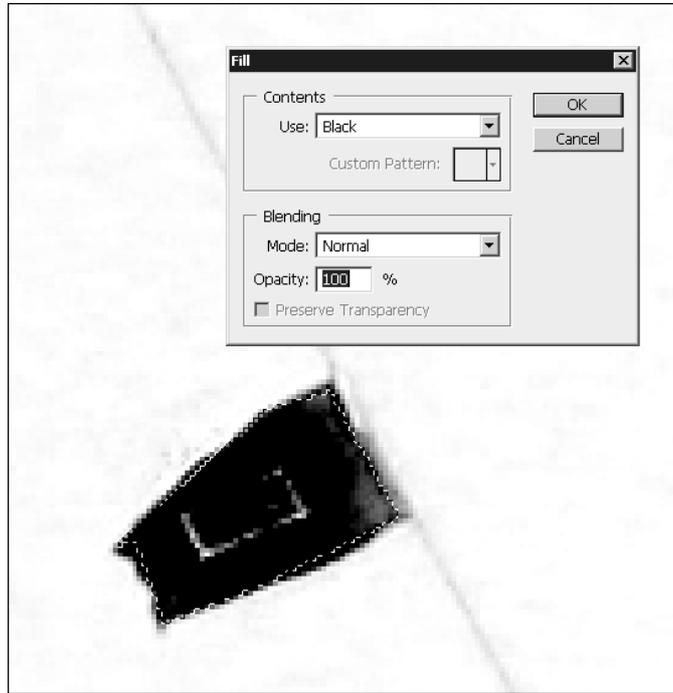


Рис. 3.37. Заливка проблемного участка цветом

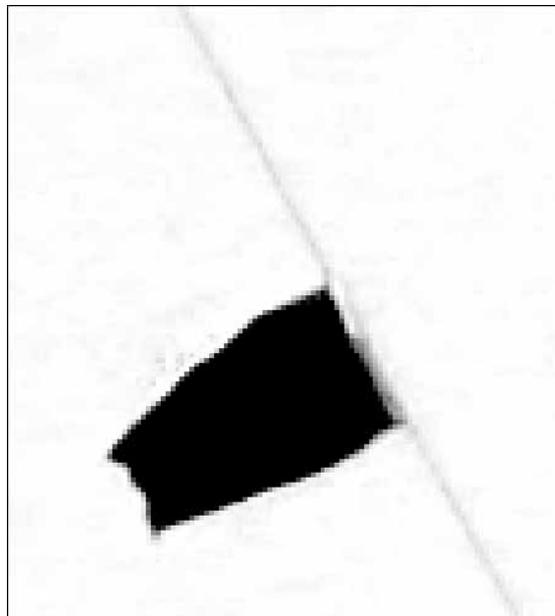
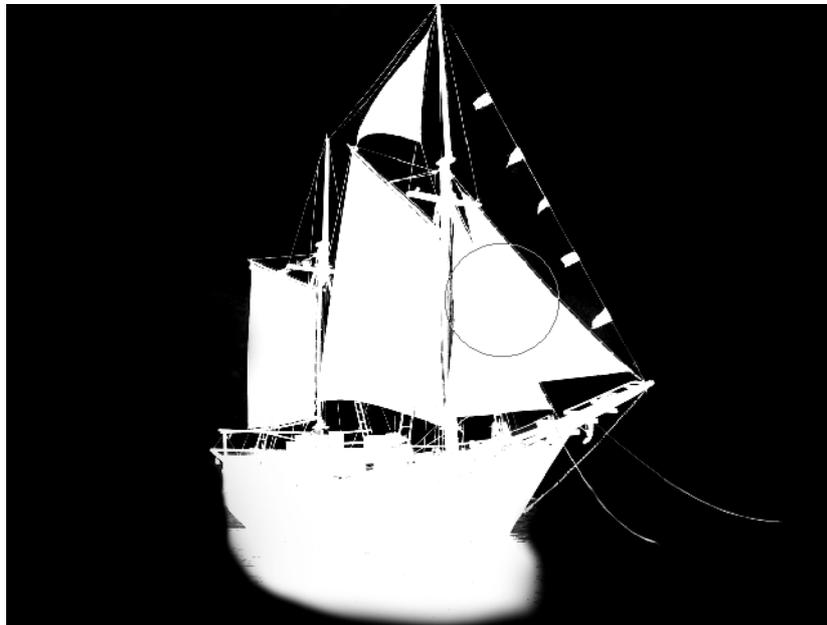


Рис. 3.38. Область флажка залита черным цветом



*Рис. 3.39. Создание маски выделения практически завершено*

Инvertируйте маску, выбрав команду Image⇒Adjustments⇒Invert (Изображение⇒Настройки⇒Инvertировать) или просто нажав клавиши <Ctrl+I> (рис. 3.40).



*Рис. 3.40. Маска инvertирована*

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните на значке канала Alpha 1, чтобы загрузить выделение по маске.

Перейдите на палитру Layers (Слои) и выделите слой с изображением. Вырежьте выделенный фрагмент с помощью комбинации клавиш <Ctrl+X>.

Откройте в Photoshop фотографию, на которую нужно перенести корабль, и выполните вставку (используя клавиши <Ctrl+V>).

При необходимости измените размеры корабля, используя инструмент свободной трансформации (комбинацией клавиш <Ctrl+T>). Чтобы казалось, будто корабль плывет между облаками, сотрите часть слоя, используя инструмент Eraser (ластик) с мягкими краями и большим диаметром кисти (рис. 3.41).



Рис. 3.41. Последний штрих — стирание части слоя

Как можно увидеть на рис. 3.42, описанный метод создания маски на основе канала дал возможность выполнить сложное выделение, и все детали корабля прекрасно сохранились.

### П Р И М Е Ч А Н И Е

На компакт-диске вы найдете видеоурок, в котором демонстрируется пример сложного фотомонтажа. Файл называется `advanced_montazh.avi`.



*Рис. 3.42. Конечный результат — корабль перенесен в облака*

## Είηθδθί άίθ Vanishing Point

Иногда требуется выполнить фотомонтаж, совместив изображения в перспективе. В таких случаях незаменим инструмент Vanishing Point (Точка схода в перспективе).

Несмотря на то что команда активизации инструмента Vanishing Point находится в меню Filter (Фильтр), этот инструмент не является фильтром, а предоставляет интерфейс для работы с изображениями в перспективе.

Работая с ним, можно добавлять на изображение новые фрагменты. Для этого достаточно перед открытием окна Vanishing Point скопировать фрагмент изображения в буфер обмена, а затем выполнить вставку. Вы можете использовать как фрагменты фотографии, с которой работаете в данный момент, так и участки других изображений.

### Ίεάεάθ ίά δάέέάί ίίί υέθά

Рассмотрим применение инструмента Vanishing Point (Точка схода в перспективе) на простом примере.

Допустим, рекламное агентство занимается созданием и размещением наружной рекламы. После того как плакат готов, заказчик обязательно захочет увидеть, как его реклама будет смотреться на рекламном щите. Сотрудник агентства должен выехать на место, сделать фотографии рекламной площадки (рис. 3.43) и заменить тот плакат, который там находится в данный момент, макетом заказчика (рис. 3.44).

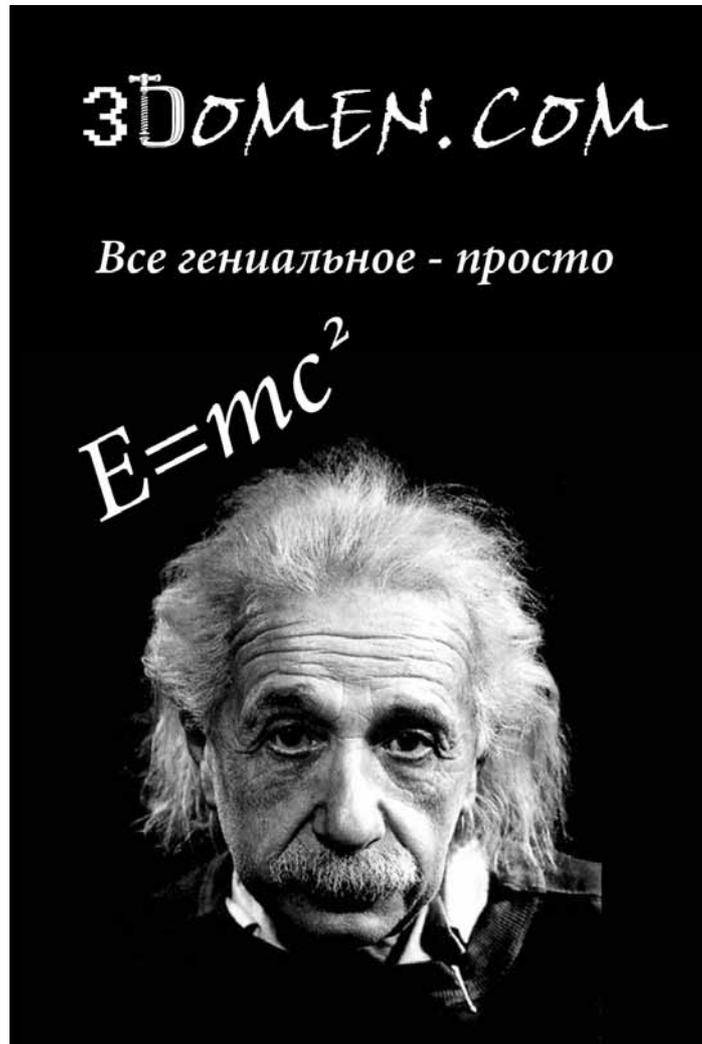
При фотографировании высокой стены здания наблюдается оптический эффект искажения в перспективе, поэтому просто наложить одно изображение поверх другого нельзя, так как оно будет выглядеть неправдоподобно.



Рис. 3.43. Фотография стены здания, на которой нужно “заменить” плакат

Выделите рекламный макет, который нужно вставить, и скопируйте его в буфер обмена (с помощью клавиш <Ctrl+C>). Вернитесь к фотографии и примените к ней инструмент Vanishing Point (Точка схода в перспективе).

По умолчанию в окне Vanishing Point активизирован инструмент Create Plane (Создание плоскости) . С его помощью нужно нарисовать сетку, которая задаст положение перспективы. Для этого просто установите точки, где должны располагаться углы сетки. Сетка должна совпадать со стеной здания, и ее стороны должны быть параллельны сторонам стены.



*Рис. 3.44. Макет плаката, который должен появиться на рекламной площадке*

Если перспектива задана верно, после замыкания линий вы увидите синюю сетку (рис. 3.45). Если же вы допустили ошибку, сетка не будет создана, а линии окрасятся в желтый или красный цвет. В этом случае захватите угол или грань фигуры и перемещайте ее до тех пор, пока линии не станут синими.

Вставьте изображение из буфера. Для этого достаточно воспользоваться комбинацией клавиш <Ctrl+V>. Текст появится в углу изображения, а активным станет инструмент Marquee (Выделение) .

Немного сдвиньте изображение, чтобы оно изменило свое положение в окне. Плакат трансформируется в тех пропорциях, которые требует созданная нами перспектива. Все, что оказалось вне плоскости, автоматически удалилось (рис. 3.46).

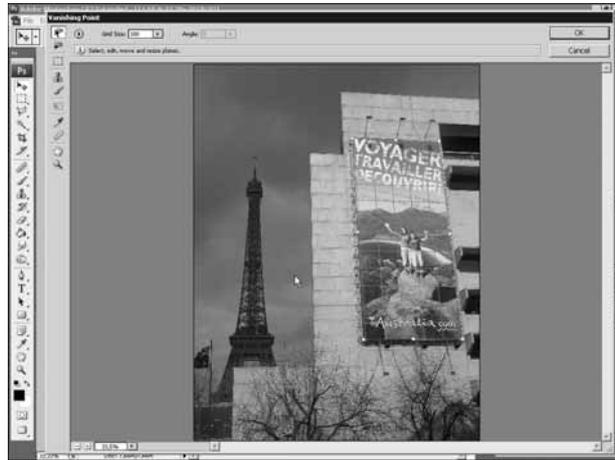


Рис. 3.45. Перспектива в окне Vanishing Point задана верно

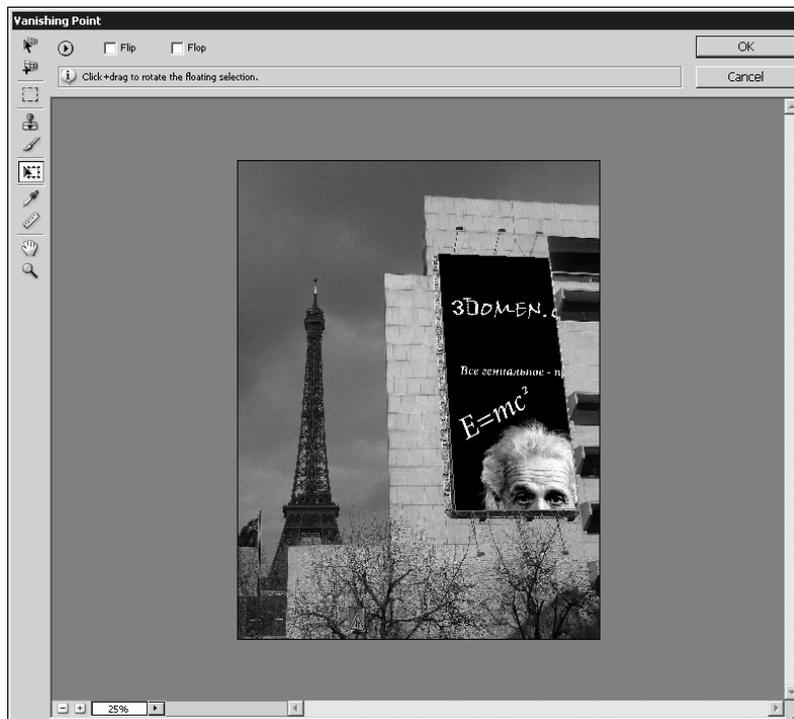


Рис. 3.46. Изображение после вставки в окно Vanishing Point

Чтобы можно было подправить размеры рисунка на плакате, временно отключите опцию автоматической обрезки. Для этого щелкните на кнопке **Settings and Commands for Vanishing Point** (Настройки и команды для точки схода в перспективе) и снимите флажок **Clip Operations For Surface Edges** (Обрезать по краям поверхности) (рис. 3.47).



Рис. 3.47. Флажок *Clip Operations For Surface Edges*

Используйте инструмент Transform (Трансформирование)  для уменьшения размеров изображения. Установите флажок *Clip Operations For Surface Edges* (Обрезать по краям поверхности). После завершения работы с окном *Vanishing Point* (Точка схода в перспективе) щелкните на кнопке ОК (рис. 3.48).



Рис. 3.48. Новый плакат помещен на место старого с сохранением перспективы