

## Il Morphing degli oggetti in Photoshop 5

Il Morphing è creare un'immagine ibrida da due immagini originali. L'immagine è una miscela o compromesso tra i due originali nella forma e nella struttura. Per esempio, quando si fa il morphing di un gatto con una tigre, il risultato finale non sembrerà completamente come una delle due immagini, ma sarà una miscela dei tratti delle due immagini.

Sebbene ci siano parecchi software che producano morphs, è possibile adoperare la potenza di Photoshop per produrre un unico e controllato morphs. Ogni situazione in cui si crea un morph o ibrido di due immagini è diversa, comunque, lo scopo di questo esercizio è quello di mostrare come adoperare una procedura per sviluppare immagini del morph. Nel produrre qualsiasi morph, ci sono molte variabili. L'esempio mostra una varietà di tipi di problemi che si può incontrare, ma non è esauriente come variabili.

Poichè l'osservatore non può avere il beneficio di vedere le immagini originali, l'effetto del morph dipende da come si dipingono i due oggetti con la relativa chiarezza. Per questo esempio, l'esposimetro (fig1) e il mouse (fig2) sono stati scelti per la loro relativa somiglianza e per produrre un logo per "fotografia al computer". Completare la modifica richiederà il morphing, il dettaglio e la coposizione. Lo scopo dell'esercizio è di produrre uno stage intermedio tra queste immagini acquisendo gli oggetti al 100% della loro dimensione originale.



Figura 1



Figura 2

Mantenere gli elementi di base del mouse, come la forma generale e il bottone, renderà la suggestione apparente. La parte frontale dell'esposimetro e il quadrante sono le caratteristiche prominenti che aiuteranno ulteriormente l'identificazione. Chiaramente, alcuni inconvenienti possono accadere come la distorsione delle immagini degli oggetti avanzati, ma mantenere gli elementi più grandi intatti può aiutare a definire gli oggetti. Il resto dell'immagine, incluso lo sfondo e gli altri elementi aiutà a comprendere l'intento finale del morph.

### **I passi di base:**

1. Selezionare le due immagini per il morph.
2. Isolare gli elementi dell'immagine.
3. Creare un documento nuovo.
4. Mettere gli elementi dell'immagine nel documento nuovo.
5. Fare un paragone visuale tra gli elementi che adoperano opacità
6. Fare i primi aggiustamenti.
7. Rifinire l'adattamento degli elementi dell'immagine.
8. Riparare, sostituire o aggiungere dettaglio all'immagine.
9. Aggiunga luce e effetti d'ombra.
10. Appiattire l'immagine.
11. Salvare.

### **Passi:**

1. Selezionare i due oggetti che hanno le caratteristiche adatte ad essere fuse. Sebbene sia possibile scegliere oggetti piuttosto dissimili, oggetti che sono più vicini alla forma originale saranno più facili da lavorare. In altre parole, un duomo può essere miscelato con una cattedrale, ma sarebbe molto più difficile fare il morphing tra un duomo e un pneumatico.

2. Isolare gli oggetti o gli elementi dell'immagine con cui si lavorerà dai loro rispettivi sfondi. Forse è anche meglio sfuocare le selezioni di 1 o 2 pixels in funzione della loro risoluzione. Le immagini dell'esempio erano facili da selezionare, in quanto le scansioni sono state fatte con semplice separazione. Selezioni di altri progetti del

morphing possono essere più complicate.

3. Produca un documento nuovo maggiore del 20% dell'immagine più grande. Nel caso dell'esempio, questo sarebbe l'esposimetro. Questo permetterà di muoversi e plasmare gli oggetti.

4. Adoperi le selezioni create al passo 2 per copiare gli oggetti sul documento nuovo. Con la selezione attiva, è probabilmente più facile copiare solo dall'originale e incollare nel nuovo. Potrebbe comunque adoperare la funzione Layer Via Copy se preferisce (LAYER>NEW>LAYER VIA COPY).

5. Adoperi l'opacità per comparare le immagini. Controlli la dimensione comparata, il contorno e il dettaglio. Il paragone può rivelare somiglianze dell'immagine che non erano visibili durante selezione delle immagini.



Figura 3

Noti come la curva del bottone del mouse si adatta all'arco del quadrante e al fondo della finestra dell'esposimetro. Questo non è stato previsto ma può essere più tardi usato per produrre un morph migliore.

6. Faccia gli aggiustamenti generali alle dimensioni dell'immagine e alle forme e agli elementi.

Prima, gli elementi sono stati adattati come dimensione generale. Il mouse è stato

ingrandito quasi come la dimensione dell'esposimetro. Per migliorare i risultati, di solito è meglio aggiustare solo la dimensione dell'oggetto più grande. In questo caso, il mouse è stato ingrandito perché aveva più dettaglio dell'esposimetro. La Figura 4 mostra un paragone tra la dimensione del mouse originale, il più grande ingrandimento di compromesso, e l'esposimetro. Il mouse è stato scalato adoperando l'involuppo Scale (EDIT>TRANSFORM>SCALE).



Figura 4

Il quadrante è stato selezionato fuori dall'esposimetro ed è stato copiato su un altro livello, poi è stato ingrandito con la funzione Numerica (EDIT>TRANSFORM>NUMERIC) al 90%. La selezione è stata fatta adoperando i Lacci Magnetici e Poligonal. Il Laccio Magnetico ha fatto un buono lavoro di selezione dei bordi del quadrante, mentre con il Laccio Poligonale era più facile da usare sulla curva più larga (adoperando intervalli Poligonal molto corti). La Figura 5 mostra il risultato della sovrapposizione dell'incollatura sul mouse scalato.



Figura 5

Il frontale dell'indicatore è stato selezionato fuori dall'esposimetro ed è stato messo nel suo proprio livello. La parte superiore della finestra di misura è stata contornata con il bordo anteriore del bottone del mouse usando il filtro Shear. La Figura 7 mostra il risultato dopo aver applicato lo Shear nella Figura 6.

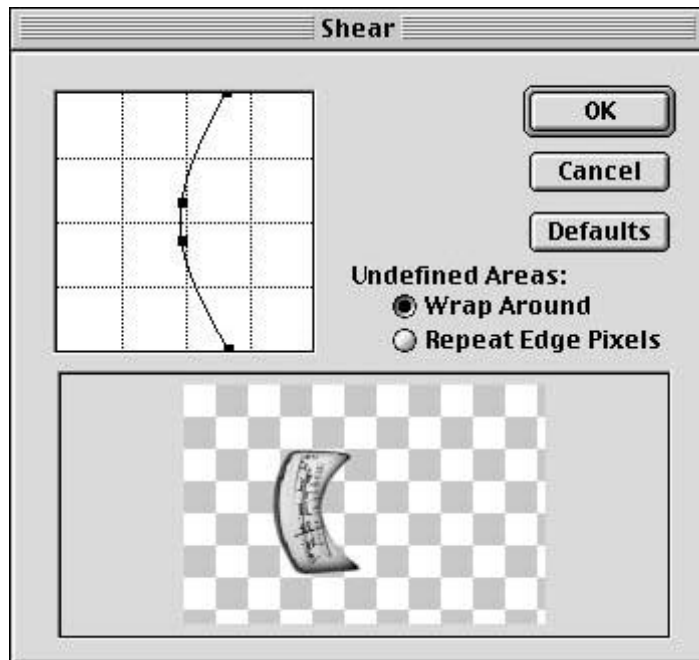


Figura 6



Figura 7

7. Il raccordo fine degli elementi dell'immagine.

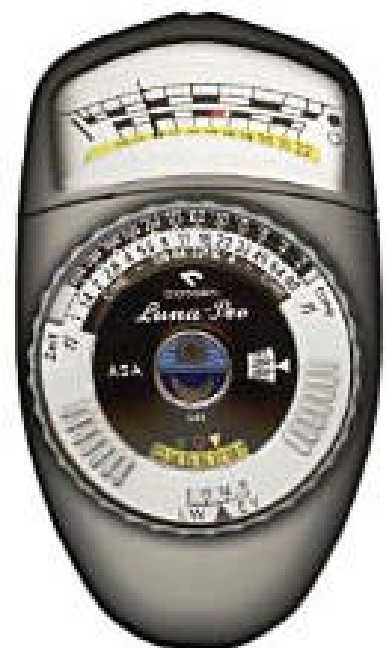
Il quadrante è già ben adattato al mouse, così che non c'e nessun bisogno di rifinire

l'adattamento. La finestra di misura, comunque ricopre il bottone, e ha avuto bisogno di essere portata indietro e riformata. Questo è stato fatto in due passi. Prima l'area della finestra è stata ridefinita per riempire l'area tra il fondo della finestra e il bottone laterale, poi una è stata usata una Path per aggiustare la finestra e definire la linea del bottone.

Prima, l'area aperta in cima alla finestra del misuratore è stata Copiata per essere usata per riempire l'area tra il fondo della finestra e la linea del bottone. Ciò potrebbe causare l'accoppiamento della faccia bianca al resto dell'indicatore. La porzione incollata della finestra è stata spostata in posizione ed è miscelata con cancellatura selettiva con una spazzola fine e morbida (0% durezza). Il fondo è abbastanza grezzo e sarà ridefinito nel prossimo passo. I due livelli sono stati fusi usando Merge Down. Questo rovina il quadrante di lettura e l'ago, ma entrambi possono essere ricostruiti.

Secondo, l'attrezzo della Penna è stato usato per creare una Path che definisca la piega del bottone. Questa Path sarà usata per ridefinire la finestra di misura e il bottone del mouse. Con la Path a posto, la Spazzola per l'Aerografo è stata definita come dura e appuntita (90%). Col livello che contiene la finestra di misura selezionato, l'attrezzo della Gomma da cancellare è stato cambiato a Aerografo, e la Gomma da cancellare è stata usata per lisciare Path. Questo ha annullato il fondo della finestra di misura per adattare il contorno della linea del bottone. Usando un nuovo livello, con un Pennello con una spazzola piccola e dura (80%) è stata lisciata la Path. Il livello è stato lisciato con il nero, e cambiato nel modo Multiply, poi l'Opacità è stata usata per realizzare l'oscurità desiderata per la piega del bottone. La Figura 8 mostra il risultato del primo e secondo passo.

Figura 8



8. Ripari, sostituisca o aggiunga dettaglio dell'immagine.

Nell'immagine dell'esempio, l'ombra del quadrante cade con la prospettiva sbagliata su 180. I numeri del metro devono essere sostituiti lungo la scala numerata e anche l'ago.

Quando il quadrante era sul suo proprio livello, era facile ruotarlo di 180°, ma questo avrebbe cambiato l'orientamento del quadrante al metro (figura 9). Il centro del metro è stato selezionato con un bordo frastagliato, poi copiato e spostato sul suo Livello. In seguito il quadrante è stato ruotato su un livello più basso, la parte centrale del metro ha mantenuto il suo orientamento. Una piccola rettifica adoperando l'attrezzo del Movimento è tutto ciò che e' necessario per riallineare il centro del quadrante e l'anello (figura 10).

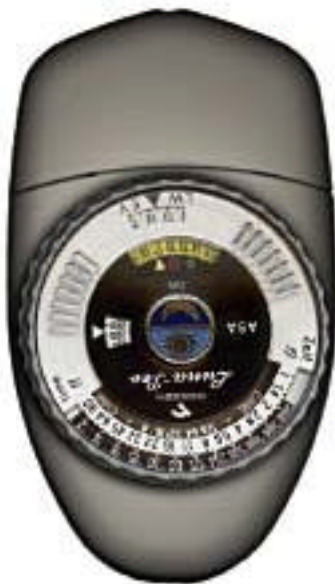


Figura 9



Figura 10

Per sostituire la barra numerata, è stata creata una path per approssimare la curva, e poi adoperando l'Aerografo è stato lisciato. Alcuni effetti come Embossed Inner e Drop Shadow sono stati adoperati per creare l'orlo(figura 11).

I numeri sono stati aggiunti alla scala adoperando un carattere simile all'originale che era Kerned e scalato per adattarlo. L'arco che ho usato è stato creato con l'attrezzo Shear con una curva simile a quella usata nella finestra di misura nel passo 6 (figura 12).



L'ago del misuratore è stato sostituito adattando la dimensione della larghezza dell'ago con un pennello adatto, assaggiando poi il colore dell'ago e ridisegnandolo nel suo livello. Una volta posizionato l'ago, il vecchio ago è stato rimosso con la sua ombra.



Figura 11



Figura 12



Figura 13

9. Aggiungere l'ombra e gli effetti dell'illuminazione nell'immagine finale. È meglio riservarsele come aggiustamenti da fare per ultimo perchè l'adoperare l'angolo globale può essere difficile da usare correttamente (come il problema del quadrante al passo 8). Se Lei adoperava l'Angolo Globale per tutti gli effetti, quelli che adoperano insieme il dialog dell'Angolo Globale possono essere aggiustati (LAYER>EFFECTS>GLOBAL), o possono essere cambiati nel dialog degli Effetti che appare quando seleziona qualsiasi effetto dal menu degli Effetti.

Se si cambia l'angolo di un effetto con usando il box di controllo dell'Angolo Globale, cambierà l'angolo per tutti gli altri effetti che stanno adoperando l'Angolo Globale. Per adoperare un effetto per un angolo diverso, si accerti che nel box non sia attiva Use Angle Global. Salvare prima incominciare il passo 10 le consentirà il vantaggio di avere l'immagine del livello. Coi livelli intatti, potrà cambiare gli effetti di luce più facilmente se avesse bisogno di adoperare l'immagine per altri scopi.

10. Appiattisca l'immagine per completare il morph. Se l'opacità dei livelli varia (e



spesso accade quando si creano effetti di morphing), può avere bisogno di mettere una stuoia dietro all'oggetto morphed per mantenerlo opaco se lo deve trasferire su un'altra immagine.

Per creare una stuoia per il morph, veda ciò che vuole ottenere nell'immagine finale, poi duplichi l'immagine. Può fare questo adoperando New Document dalla linguetta della Histories, o Duplicate dal menu Image (IMAGE>DUPLICATE). Se adopera la funzione Duplicate, attivi il box Merged Layers Only per appiattire il documento appiattito usando solo i Livelli visibili.

Quando il documento è duplicato, Merge Visible con la visibilità del fondo. Poi adoperi la Bacchetta Magica per selezionare l'area esterna all'immagine. Può avere bisogno di Lisciare la selezione (SELECT>MODIFY>SMOOTH) o usare Expand (SELECT>MODIFY>EXPAND) o altre tecniche per far sì che la selezione si adatti esattamente all'immagine del morphed. È meglio se la selezione è leggermente stretta piuttosto che troppo ampia. Sfuochi la selezione di uno o due pixels per ammorbidire leggermente e mescolare i pixels dell'orlo.

Crei un nuovo Livello sopra lo Sfondo, inverta la selezione, e riempia con il bianco. Questo riempirà la selezione sotto l'immagine. Può adoperare altri colori, ma ciò può influenzare inaspettatamente l'immagine. Unisca nuovamente con Merge Visible con la visibilità di fondo. L'immagine ora si incollerà in maniera opaca sugli altri sfondi.

11. Salvi il file originale con tutti i Livelli e il file creato al passo 10 usando nomi diversi. Una variazione è quella di salvare il livello creato prima del passo 10 al file originale. Per fare questo, adoperi la funzione Duplicate Layer (LAYER>DUPLICATE). Il dialog consentirà di salvare il Livello nel documento originale. Stia attento nel salvare l'Originale nuovamente dopo avere copiato il Livello, o perderà il composito per il morph.

## **Come funziona**

Seguendo una serie di passi nell'esaminare e comparare gli oggetti con i quali effettuare il morph, aumenterà le opportunità di ottenere buoni risultati del morphing.

Cominciando da grandi modifiche e lavorando verso il più piccolo, come illustrato, si assicurerà un miglior risultato. Salvare Ombre e effetti per i passi successivi assicurano uniformità. Sebbene alcune scelte dell'immagine siano ovvie quando esegue un morph di due oggetti, le altre scelte saranno più creative. Può avere bisogno di provare più di un metodo nelle modifiche per arrivare ad un finale più soddisfacente.

## Commenti

Sebbene ci sia un software di morphing che serva proprio a definire i passi intermedi tra le immagini, il controllo manuale con Photoshop può dare migliori scelte.

