



Mřížka

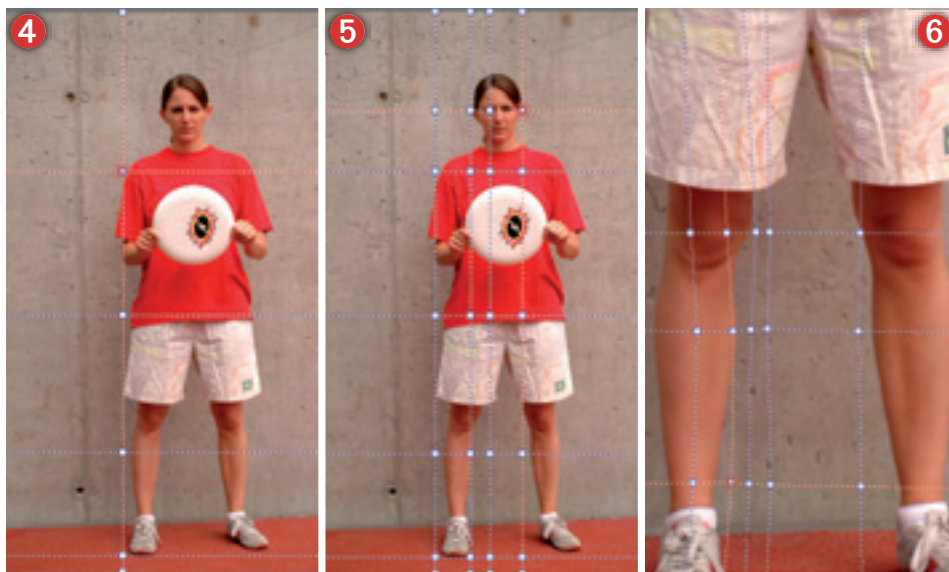
Nikdo není dokonalý, ale většina touží po nějakém tom vylepšení. Nástroj Deformační mřížka dovolí upravovat části obrazu plynulou deformací – někde kousek natáhnete a sousední kousek naopak stlačíte. Není tedy problém, abyste dosáhli třeba proporcí hollywoodských hvězd...



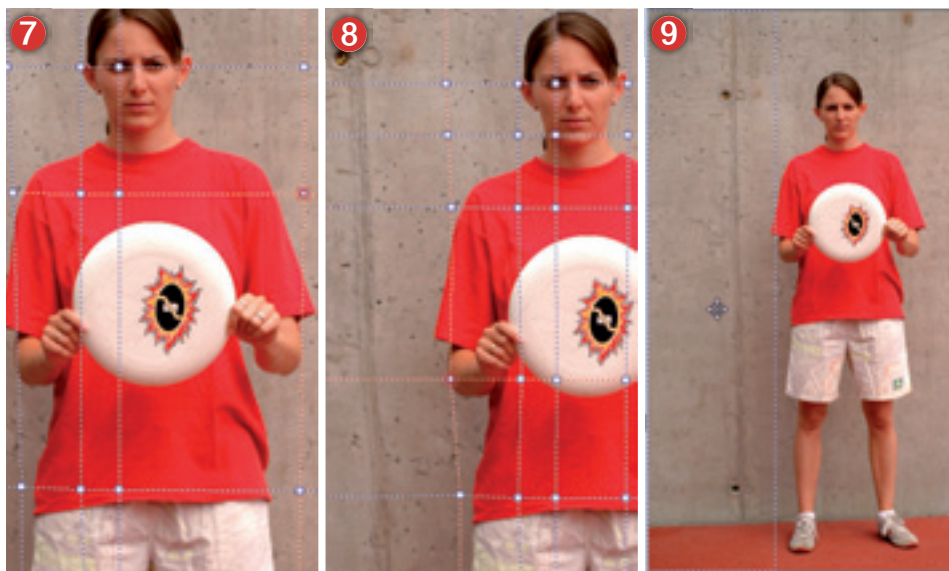
Nastavení mřížky

Nástroj Deformační mřížka aktivujete kliknutím na jeho ikonu v panelu nástrojů. Základní nastavení mřížky můžete změnit pomocí tlačítka Nastavit síť (1): v dialogovém okně zvolíte počet řádků a sloupců, které se budou zobrazovat při volbě nástroje Deformační mřížka. Pro konkrétní úpravu bude ale potřeba toto základní pravidelné nastavení mřížky doplnit ještě o další body. Deformační mřížka funguje velmi jednoduše. Linky řádků a sloupců se protínají v uzlech, jejichž polohu můžete měnit, a to v rozsahu obdélníka, který je opsán nad umístěním levého, pravého, dolního a horního sousedního uzlu (2). Na obrázku označuje černá šipka přemístění bodu (původní poloha je označena kolečkem), bílé šipky vyznačují aktuální polohu sousedících bodů (levého, pravého, dolního a horního), které vymezují možné přemístění bodu (označeno modře tečkovaným obdélníčkem). Rozhodnete-li se upravovat nějakou část obrázku, je zapotřebí nejprve vhodně nastavit mřížku. Změny, které posunu-

Při použití pouze jednoho uzlu se změna projeví velmi plynule v celém rozsahu obrázku, při husté síti se posun projeví velmi výrazně zejména v nejbližším okolí posunutého uzlu.



Na obrázku chci odstranit příliš „široký“ postoj a postavu trochu „zúžit“ v ramenou. Po volbě nástroje Deformační mřížka jsem tlačítkem Smazat síť odstranil přednastavenou mřížku. Kliknutím dole vedle pravé boty jsem přidal první uzel. Na svislou čáru jsem klikl v místech budoucích úprav – pod kolenem, v místě pasu a v místě ramen (4). Následně jsem přidal několik svislých linií, které mají za úkol omezit průběh deformace (5). Po základním posunutí pravé nohy, pravého okraje pasu a pravého ramene jsem síť zúžil a vytvořil novou pro detailní úpravu pravé nohy (aby proporcemi odpovídala noze levé) (6).



Obdobně je upravena šířka ramen, kde bylo potřeba pohlídat, aby se změny nepřenesly na obličej. Když můžete stávající mřížku smazat a vytvořit dle potřeby novou. Je potřeba věnovat pozornost detailům: jak vidíte na obrázku (7), dostal se pravý loket příliš blízko k tělu, proto jsem ho pomocí nově přidaného uzlu mírně odtáhl (8). Na tomto obrázku si můžete všimnout, že se deformovala svislá spára mezi panely; v tomto případě byla ale náprava jednoduchá. Otevřel jsem původní obrázek v Editoru a obdélníkovým výběrem s větším rozmazáním okrajů jsem vybral celou část betonové stěny. Vybranou část jsem pomocí Ctrl+C zkopíroval do schránky a vložil do upraveného obrázku pomocí Ctrl+V. Tažením myši jsem výběr umístil do správné polohy (můžete si dočasně snížit Krytí vrstvy, abyste viděli podklad).

tím některého uzlu vyvoláte se sice projeví v celém obrázku, ale nejvýraznější jsou v bezprostředním sousedství posunutého uzlu (3). Vyberte si místa, která budete chtít upravit a kliknutím přidáte na zvolené místo uzel společně se svislou a vodorovnou linií s dalšími uzly sítě ve všech místech křížení. O tom, že můžete na dané místo nový uzel přidat, vás informuje malý symbol + u kurzoru myši (3). Velmi blízko stávajícího uzlu nemůžete nový uzel přidat. Kdykoli ale můžete síť smazat a vytvořit novou.

Postup úprav

Při vlastních úpravách se především rozhodněte, zda úprava má být pouze lokální, nebo zda půjde o pozvolnou změnu na delším úseku. V prvním případě byste zvolili hustší síť kolem upraveného bodu, ve druhém řidkou síť, třeba tvořenou pouze několika málo uzly. Vždy kontrolujte jak nejbližší okolí tak i pozadí, abyste úpravou jednoho problému nezpůsobili pohromu někde jinde. Pro požadovanou nápravu často postačí i velmi malá úprava. Nemusíte pracovat od začátku do konce na s jedinou sítí – tlačítkem Smazat bod smažete aktuálně vybraný bod sítě včetně všech uzlů na vodorovné i svislé linii, která bodem prochází. Celou síť smažete tlačítkem Smazat síť. Pokud jste úpravu posunutím některého uzlu přehnali, nevracejte bod ručně zpět, použijte příkaz Zpět (Ctrl+Z). Pokud potřebujete upravit velikost zobrazení, použijte klávesy + resp. – na numerické klávesnici. Při použití nástroje Měřítka byste přišli o nastavení sítě. Jednoduchý příklad je uveden na sousedních obrázcích (4) až (9), obrázek (4) je před úpravou, obrázek (9) po rychlé úpravě.