

## LEZIONE 16 - SOTTOMENU *TRASFORMA*

Questo comando dovrebbe essere uno dei più usati per la sua grande versatilità e precisione, si trova nel menu *Modifica/Trasforma* e qui apre una lista di notevole interesse

Scala
Ruota
Inclina
Distorci
Prospettiva
Altera
Ruota a 180°
Ruota a 90° orario
Ruota a 90° antiorario
Rifletti orizzontale
Rifletti verticale

come vediamo in figura a sinistra.

Ora metteremo alla prova questo comando per conoscerlo meglio e poterlo così usare nelle varie necessità. Faremo diversi esempi, da quelli facili a quelli meno facili.

Aprire un'immagine e duplicarla. Usando le Regolazioni e Tonalità saturazione nel pannello Livelli, cambiare il colore dell'immagine\*. Unire il livello 1 con **la maschera che si è creata sopra**, facendo il cambio di colore.

Solo dopo andiamo a ridurre le dimensioni di questa immagine con il comando Ctrl+T (*Modifica/Trasforma*) per



darle un aspetto quasi "cartolina", come si vede nella figura a sinistra. Accettiamo con Invio. Ma non basta, vogliamo strafare.

Applicare nuovamente *Trasforma*. Con il tasto destro al centro richiamiamo quella tendina che vediamo sopra a sinistra e scegliamo la voce "**Distorci**". Il mouse diventa un'acuminata mezza freccia nera con la quale ci avvicineremo alle linee diagonali dell'immagine, prima in basso a destra trascinando fino al margine dell'immagine sotto, poi in alto a sinistra trascinando dalla parte opposta, come si vede in questa figura a sinistra. Accettare. Fatto questo mettiamo un bordino-traccia di 3 px interni con uno dei colori modificati dell'immagine e da *Stile* facciamo un po' di ombra sfumata. La creazione è finita. Ma noi proseguiamo con le *Trasformazioni*.

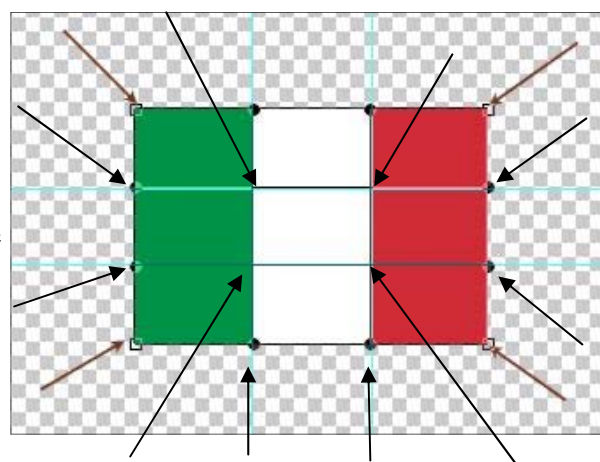


## ***Trasforma/Altera.***

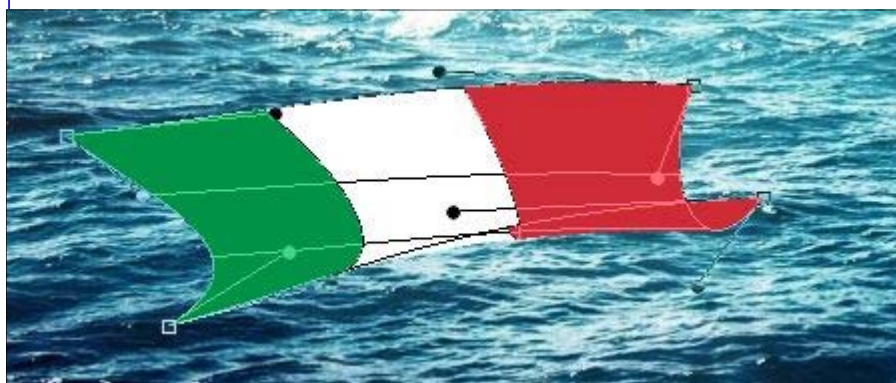
Apriamo un'immagine dove ci eserciteremo con l'opzione "Altera" del sottomenu Trasforma. E qui avremo bisogno di un'immagine supplementare su cui dimostrare le potenzialità di questo comando. Una distesa di mare e una bandiera che poi vi galleggerà sopra. A lato le due prime mosse: copiare e incollare la bandiera sul mare. Come vediamo sono 2 livelli.



Usiamo il comando *Trasforma* sulla bandiera e poi con il tasto destro scegliamo la voce "*Altera*". Vediamo che il comando Trasforma si è fortemente modificato in una griglia con le maniglie. Se trasciniamo quelle maniglie (sono dei pallini attaccati alla griglia esterna) quelle ci vengono dietro secondo i nostri movimenti. Ognuno dei movimenti provoca una distorsione del soggetto. Possiamo intervenire anche nelle intersezioni della griglia. Vediamo la prima fase osservando solo la bandiera. Le frecce indicano i punti di intervento, quelle esterne avranno anche le manigliette. Ora noi dobbiamo seguire il "piano di appoggio" della bandiera, ossia il mare, il movimento delle onde, il loro verso. Ed è questo che deve seguire la bandiera nel suo galleggiare sotto la superficie. Perciò il trascinamento seguirà quel verso impresso dallo sfondo.



Vediamo gli altri passaggi. I pallini sono evidenti ma il trascinamento è stato fatto su tutte le intersezioni. Ora dovremo dare Invio per accettare le modifiche (mai farne 2, una dopo l'altra!



dallo sfondo.

Vediamo gli altri passaggi. I pallini sono evidenti ma il trascinamento è stato fatto su tutte le intersezioni. Ora dovremo dare Invio per accettare le modifiche (mai farne 2, una dopo l'altra!

Meglio ricominciare da capo!). La bandiera dovrà galleggiare sotto il pelo dell'acqua perciò le toglieremo un po' di opacità dal pannello livelli ma non basta. Dobbiamo selezionare (rettangolo selezione con 4px di sfocatura) sul mare livello sfondo (esattamente sotto la bandiera) un rettangolo abbastanza grande che la contenga tutta. Senza copiarlo, premere Ctrl+J ed avere così un nuovo livello con il rettangolino di mare che trascineremo al disopra della bandiera nel pannello livelli. Anche al rettangolino di mare togliere



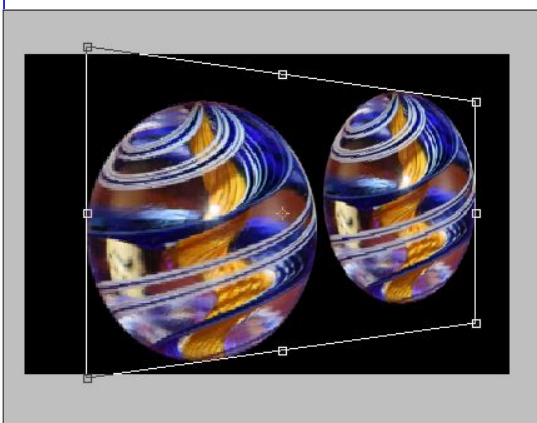


opacità, regolarsi a occhio, la bandiera deve intravedersi. Come tocco finale e per ammorbidire leggermente i contorni troppo realistici della bandiera, usare (con precauzione e a colpettini) la gomma sfumata in quei punti dove sono rimaste le linee troppo dritte.

**\* NOTA:** Attenzione ai colori applicati con la maschera di regolazione, riempiono tutto il livello e, se si intravede il livello sotto, colorano anche quello!!! Perciò, prima colorare poi in seguito ridurre le dimensioni dell'immagine su quel livello.

### *Trasforma/Prospettiva.*

Questo comando è favoloso per creare prospettive. Osserviamo queste due sfere posizionate in primo piano a destra. Dopo aver dato il comando Trasforma/prospettiva possiamo trascinare uno dei 4 angoli nella direzione che vogliamo imprimere alla prospettiva, come qui sotto. Vediamo a



destra in basso l'effetto ottenuto con due soli colpetti di mouse.

