

Зачем нужны искажения?

Попробуем в этом подробно разобраться

В Photoshop, начиная с версии 6, а возможно и раньше, в разделе искривляющих фильтров появился фильтр Displace (Смещение) (ил. 1). До сих пор в этой категории он и стоит на первой строчке. А раз фирма Adobe что-то сделала и столько лет предлагает пользователям без каких-либо изменений — значит, это кому-то нужно и сделано толково. Давайте разберемся в двух очевидных вопросах:

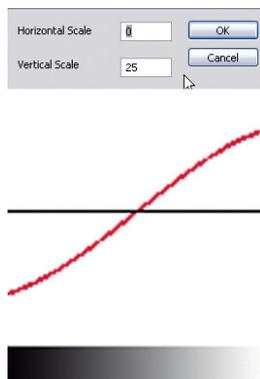
1. Что это такое и как работает?
2. Кому и зачем нужно?

Из названия понятно, что фильтр предназначен для перемещения пикселей.

В справке можно прочитать следующее: «Смещение пикселей выбранной области в соответствии со значениями цветовой составляющей пикселей карты смещения». Таким образом, подразумевается, что руководит смещением специальное изображение, называемое «картой смещения». Для простоты предположим, что это изображение черно-белое. Темные области (<128) вызывают отрицательное смещение (т. е. — вниз и вправо), светлые (>128) — положительное смещение (т. е. — вверх и влево). Соответственно, среднесерый (50% или 128) никакого смещения не дает. И если направления смещения в большинстве случаев не принципиальны, то отсутствие воздействия серых полей на карте очень важно и в дальнейшем нам пригодится.



Ил. 1



Ил. 2



Ил. 3

Перед применением карты в меню фильтра требуется задать значение масштаба смещения по вертикали и по горизонтали. Цифры обозначают процент от 128 пикселей, т. е. при значениях 100 и абсолютно черной карте каждая точка изображения сместится на 128 пикселей вниз и вправо. Я проверил (ил. 2). Применив к рисунку горизонтальной линии карту смещения в виде градиентной заливки, получил кусок синусо-

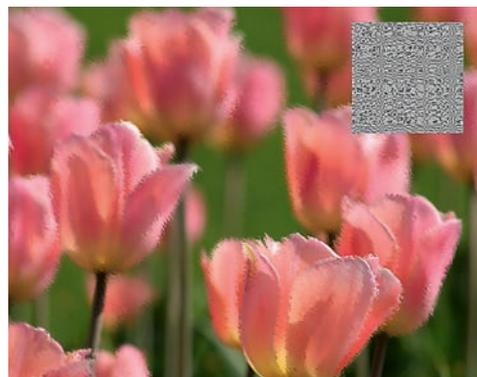


Ил. 4

иды со смещением на 32 пикселя. У Adobe, как в аптеке. Почему получилась кривая, а не прямая — это тема совершенно отдельного разговора.

Осталось пояснить, что картой смещения может быть любое изображение (не менее 8 бит на канал) любого размера в формате psd. Для того, чтобы карта максимально заполнила изображение, нужно выбрать один из двух вариантов. Stretch To Fit — карта растянется или сожмется, чтобы заполнить все поле. Tile (Разбиение) — лучше всего применять для узоров. Все произойдет так же, как при заливке узором. Кстати, несколько таких примитивных карт находится в папке Plug-Ins > Displacement Maps (Подключаемые модули > Карты смещения).

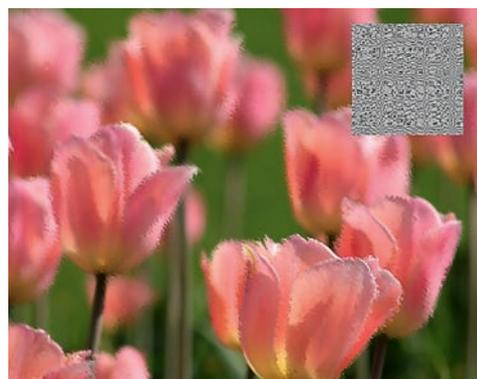
Последний раздел меню Undefined Areas (Неизменяемые области) относится к краевым зонам, и для изображений размером 5–6 мегапикселей можно не забывать себе голову выбором, а оставить все как есть. Для справки: при подготовке иллюстраций использовались изображения размером не более 2000–2500 пикселей по длинной стороне и значение смещений 15–25%.



Ил. 5



Ил. 6



Ил. 7