



Ил. 8



Ил. 9



Ил. 10

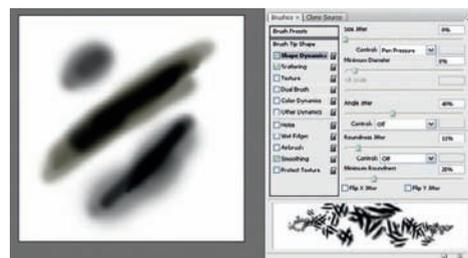
Таким образом, на первый вопрос мы ответили. Объяснить изменения под воздействием фильтра мы можем с точностью до пикселя. Осталось научиться правильно применять возможности этой математики, т. е. — выбирать карты смещения.

Для начала нужно определиться с сюжетами. Не рекомендую применять этот инструмент для чертежей, портретов любимой и начальника и еще для сотни других случаев, где для полной реализации замысла вполне достаточно хорошего объектива и освещения. Что же осталось? Остаются все те случаи, когда вам хочется стилизовать картинку под какую-нибудь то ли живопись, то ли графику. В общем, когда хочется чего-то неясного, но необыкновенного.

Создал файл, нарисовал двуххвостую креветку и определил этот «шедевр» как новую кисть



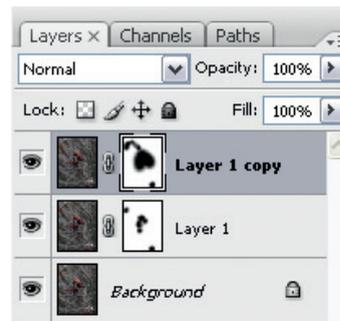
Ил. 11



Ил. 12

Вот и я начал со своих любимых цветочков. Взял фотографию тюльпанов (ил. 3) и в той же папке обнаружил снимок грязной стены здания. Если назову город, в котором это было снято, — это будет моя последняя статья. Чтобы не создавать дополнительных трудностей, вырезал кусок стены в размер фотографии тюльпанов, сохранил в формате .psd и использовал как карту смещения. Естественно, все эти операции лучше делать в копии слоя. Ненужные искажения можно удалить ластиком или маской. Фильтр можно применять несколько раз к одному слою или, меняя установки, к разным копиям слоя. Допустим, в верхнем слое у вас копия с максимальными искажениями, а в среднем — с минимальными. Постепенно протирая слои, можно сделать переходы от деформированного состояния к оригиналу почти незаметными. Есть и другой, более совершенный способ — изменить карту смещения.

Делается это просто. Нужно в исходное изображение новым слоем поместить карту. Уменьшить непрозрачность слоя, чтобы хорошо видеть оригинал, и мягко закрасить неизменяемые области среднесерым. Затем



Ил. 13

восстановить непрозрачность и сохранить слой как новую карту.

На этой же фотографии я попробовал несколько карт, найденных в интернете (ил. 4–6). Попробовал наложить фрактал (ил. 7). Все получается, эффект есть, но хочется большего. Понял, что карту надо рисовать самому прямо на исходнике.

Но обычной кистью ничего хорошего не получится.

Создал файл 100 x 100, нарисовал на нем двуххвостую креветку (ил. 8) и определил этот «шедевр» как новую кисть. В свойствах кисти задал произвольное изменение размера и вращение. Взял новый тюльпан (ил. 9), создал новый слой, залил его серым и наляпал этой кистью, меняя размер. Получилась ил. 10. На этом с завихрениями закончил.

Решил сделать что-нибудь угловатое, но в меру. Подобрал сюжет с заиндевевшим шиповником (ил. 11). Сделал новую кисть (ил. 12). Дважды скопировал фоновый слой и все искривил. Поработал масками (ил. 13) и получил вот что (ил. 14).

Теперь мне стало понятно, для чего нужен этот фильтр. А вам?

Вячеслав КРАСНОПЕРОВ



Ил. 14