

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Beispiele für interaktives Verzerren (Warping)

WarpTool.tiff ⇐ **Beispiele für interaktives Verzerren**

1. VerlÜngern der Ohren eines Hasen:

Um die Ohren des unten abgebildeten Hasen zu verlÜngern werden zwei Stützelemente benötigt. Einen Vektor, der etwa am Ende der Ohren beginnt und einen Fixpunkt in der NÜhe des oberen Randes des Hutes, um die Auswirkung des Warpings zu beschrÜnken.

hasefarb.tiff ⇐ hasewarp.tiff ⇐

Abb.: Hase original und mit verlÜngerten Ohren

hasewarpvekt.tiff ⇐

Abb.: Die beiden zum Verzerren benutzten Stützstellen

2. Verzerren des OneVision-Logos:

Um das Logo auf die unten sichtbare Weise zu verzerren, wurden 6 Vektoren benutzt.

OneVisionLogo.tiff ⇐

Abb.: Das original Logo

OVLogo_vekt.tiff ⇐

Abb.: Die Stützvektoren

OVLogo_warp.tiff ⇐

Abb.: Das verzernte Logo

3. Verwirbeln eines Bildes:

Man sollte normalerweise Stützvektoren nicht zu nahe beieinander wÜhlen, allerdings kann man damit ganz schöne Effekte erzielen:

regelmaessig.tiff ⇐

Abb.: Das Ausgangsbild

Muster_vekt.tiff ↵

Abb.: Bild mit 8 Verzerrelementen

Muster_warp.tiff ↵

Abb.: Das verwirbelte Bild

Wenn man das verwirbelte Bild noch einmal mit den gleichen Vektoren verzerrt, was durch nochmaliges Anklicken von *<Anwenden>* nach dem Warpen ganz einfach möglich ist, entsteht ein noch mehr verwirbeltes Bild. Probieren sie es doch einfach aus!

Version 3.03 ± © OneVision GmbH, Regensburg, Germany. All Rights Reserved.