

## Para saber mais: A ferramenta Warp

A ferramenta *Warp* é uma poderosa aliada quando precisamos distorcer uma imagem. Como vimos em aula, ela rearranja os pixels conforme desejarmos, a partir de movimentos com o pincel.

### Configurações e definições

A primeira opção para a configuração da ferramenta é o tipo de ação que ela vai executar e é um dos parâmetros mais importantes. São sete alternativas:

- *Move pixels*: Os pixels serão movimentados seguindo a direção dos cliques individuais ou arrasto do mouse.
- *Grow area*: Vai aumentar a área relativa ao espaço ocupado pelo pincel, tendo como foco o ponto central da seleção. Seu uso é comum partes do corpo e do rosto, como narizes, olhos, bocas e braços.

Antes



Depois



Lembre-se de usar a ferramenta com suavidade para evitar ajustes exagerados.

- *Shrink area*: Diminui a área relativa ao espaço ocupado pelo pincel. É o inverso do *Grow area*.



**Antes**



**Depois**



Note como os olhos do gato foram redimensionados sem causar distorções irreais na pelagem do entorno.

- *Swirl clockwise*: Rotaciona a parte da imagem no sentido *horário*, como um redemoinho.



Antes



Depois

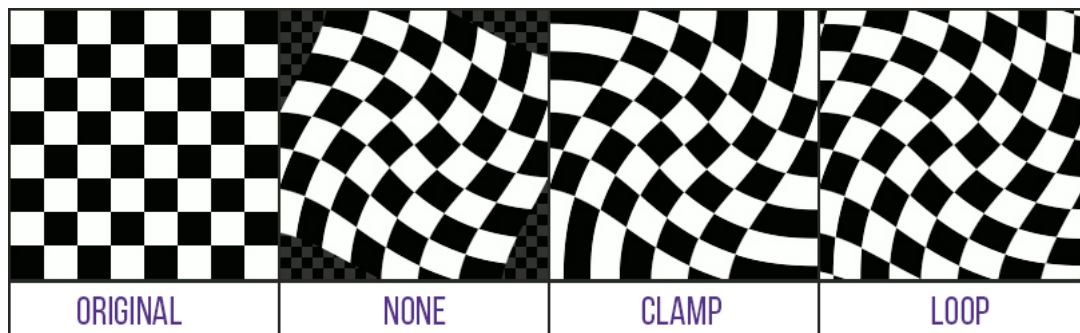


Além do resultado óbvio de redemoinho, você pode aplicar esta distorção em formas que partes possam se mover em direções opostas, como no caso de um tubarão nadando. Combine com as outras configurações para refinar a distorção.

- *Swirl counter-clockwise*: Rotaciona a parte da imagem no sentido *antihorário*
- *Erase warping*: Desfaz a distorção criada. Se o efeito foi aplicado de clique em clique, será necessário efetuar o mesmo número de cliques para desfazê-lo.

- *Smooth warping*: Suaviza a distorção criada.

Outro aspecto a ser observado ao manipular a ferramenta é a **Abyss policy**. Ela define como o GIMP vai trabalhar os pixels de fora da prancheta de trabalho. Como *Warp* move pixels de um ponto para outro, os pixels que forem deslocados das bordas da prancheta de trabalho podem deixar áreas vazias. Para que isso não aconteça, o software oferece três alternativas do que pode ser feito:



Opções de *Abyss*.

- *None*: É a opção padrão e a área será transparente se houver canal alfa na camada. Não havendo alfa, a área será preenchida pela cor do *background*.
- *Clamp*: As bordas da camada transformada se estendem indefinidamente. Então, por exemplo, um pixel à esquerda do limite da camada tem a mesma cor que o pixel mais à esquerda da camada com a mesma coordenada. De maneira mais simples: cada pixel fora do limite da camada terá a mesma cor que o pixel mais próximo dentro do limite da camada.
- *Loop*: A camada transformada se repete em todas as direções, de modo que, por exemplo, sair da borda direita da camada te leva de volta à borda esquerda.