

A ferramenta Liquify

Utilizamos o filtro *Liquify* para promover distorções na marca monocromática aplicada sobre a camiseta. Há mais opções de ajuste da ferramenta e vamos conhecê-las a seguir com exemplos de aplicações reais. O peso das distorções é definido conforme o ajuste dos parâmetros *Brush Tool Options* no painel do lado direito, como vimos em aula. Eles controlam:

- **Size:** a circunferência do pincel que será usado para distorcer a imagem.
- **Density:** a forma de difusão de um pincel em sua extremidade. Quanto maior o valor, mais forte será a aplicação do efeito nas extremidades do pincel.
- **Pressure:** a velocidade na qual as distorções são feitas quando uma ferramenta é arrastada na imagem de visualização. Uma pressão baixa do pincel faz com que as alterações ocorram mais lentamente, tornando mais fácil interrompê-las no momento exato.
- **Rate:** a velocidade na qual as distorções são aplicadas quando uma ferramenta permanece imóvel (como a *Twirl*) na imagem de visualização. Quanto maior o valor, maior a velocidade de aplicação.

Para um fluxo de trabalho não-destrutivo, transforme suas camadas em *Smart Objects* para que os filtros possam ser editados a qualquer momento.

Forward Warp Tool

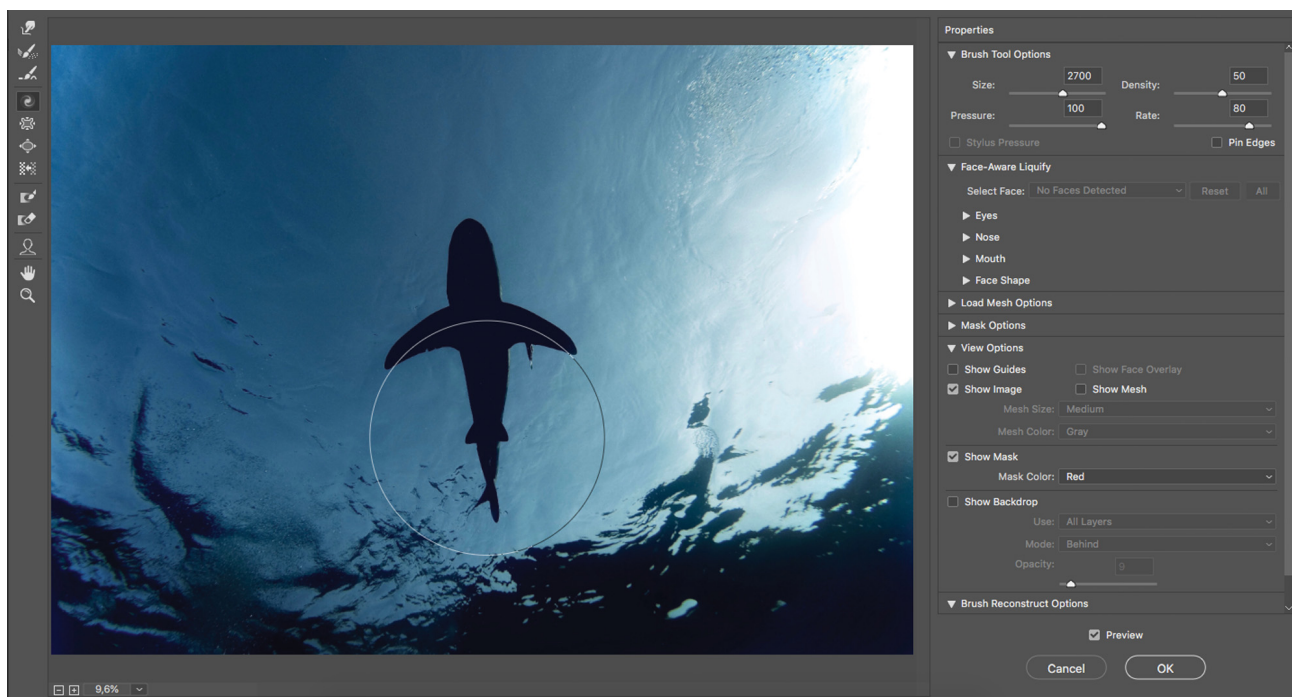
A usamos em aula para empurrar partes da logo monocromática para melhorar a simulação da camiseta. Manuseá-la é muito simples: basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre a parte a ser movida e, mantendo o botão pressionado, arraste o cursor para o local onde você deseja esticar aquela área.

Reconstruct Tool

Atua desfazendo as distorções impostas à imagem, independentemente do quão pesadas sejam elas. Não se trata apenas de retornar um passo para trás (como com Ctrl + Z): ela consegue compreender as alterações efetuadas aos poucos até o conteúdo original. Então, caso você queira um ponto intermediário entre a distorção mais pesada e a imagem original, utilize a *Reconstruct Tool*.

Twirl Clockwise Tool

Cria um efeito de redemoinho na região desejada. Para ativá-la é preciso clicar e segurar. Quanto mais tempo segurar o clique, mais forte será o efeito.



Antes



Depois

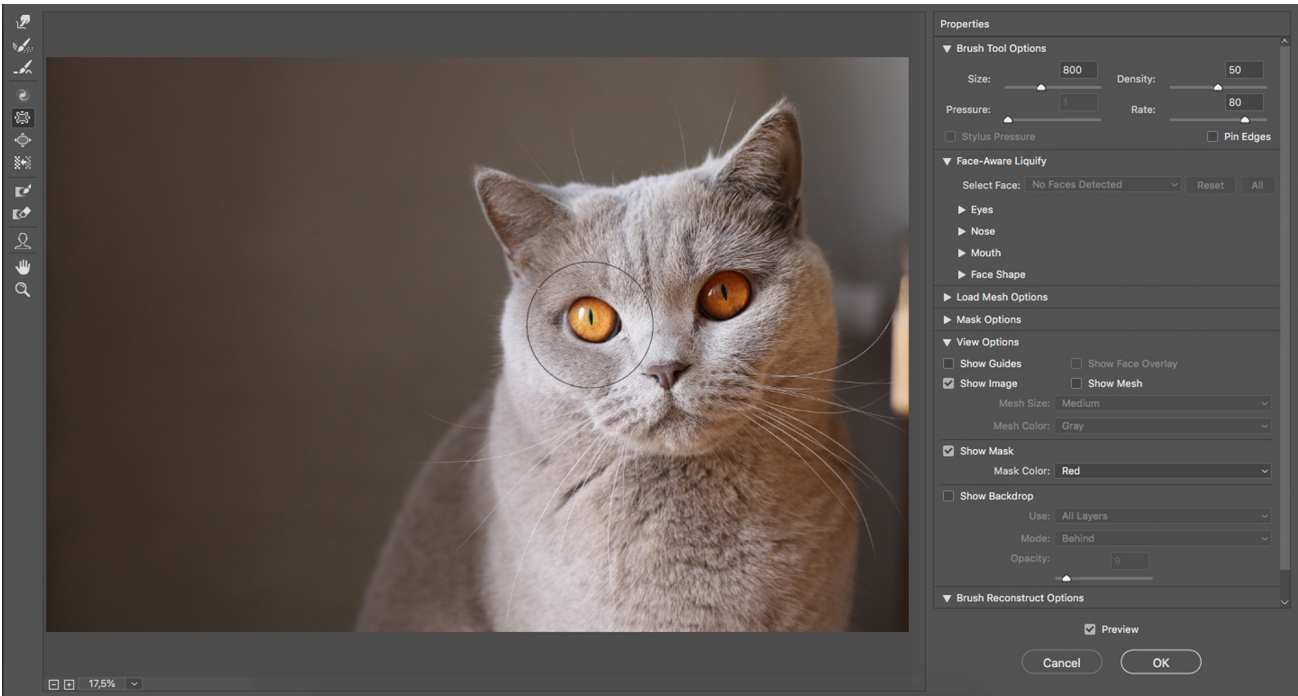




Além do resultado óbvio de redemoinho, você pode aplicar esta distorção em formas que partes possam se mover em direções opostas, como no caso de um tubarão nadando. Combine as outras ferramentas para refinar a distorção.

Pucker tool

Diminui o tamanho de tudo que está em determinada área com uma mesma proporção, tendo como foco o ponto central da seleção. Profissionais costumam empregá-la em partes do corpo e do rosto, como narizes, olhos, bocas e braços.



Antes



Depois

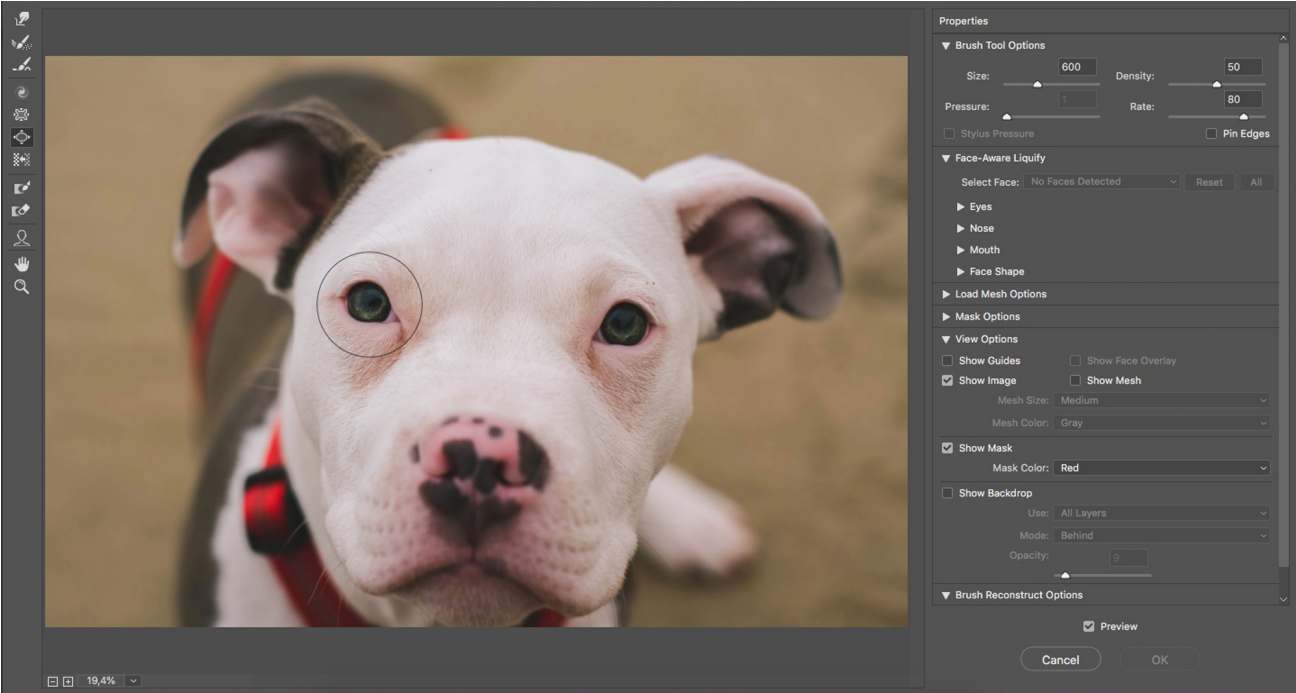




Note como os olhos do gato foram redimensionados sem causar distorções irreais na pelagem do entorno. Lembre-se de usar a ferramenta com suavidade para evitar filtros mal acabados.

Bloat tool

Faz exatamente o inverso da *Pucker Tool*: aumenta tudo que está dentro da área do pincel.



Antes



Depois





Mais uma vez, tome cuidado e evite exagerar nas distorções.

Push Left Tool

Apesar do nome, ela não trabalha apenas com distorções para esquerda. Na verdade:

- Clicar e arrastar sobre uma área para *esquerda* realizará distorção dos pixels para *baixo*.
- Clicar e arrastar sobre uma área para *direita* realizará distorção dos pixels para *cima*.
- Clicar e arrastar sobre uma área para *cima* realizará distorção dos pixels para *esquerda*.
- Clicar e arrastar sobre uma área para *baixo* realizará distorção dos pixels para *direita*.