

## Para saber mais: Dicas da ferramenta Warp

Utilizamos a ferramenta *Warp* para mover os pixels das imagens. No caso das nossas modelos, reposicionamos os ombros e trabalhamos o volume do cabelo.

O peso das distorções é definido conforme o ajuste dos parâmetros na barra das propriedades da ferramenta, conforme as opções a seguir:

- *Size*: a circunferência do pincel que será usado para distorcer a imagem.
- *Hardness*: 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.
- *Strength*: a força necessária para a aplicação da ação da ferramenta. Quanto maior o valor, menor o esforço para o deslocamento dos pixels.
- *Spacing*: define o espaçamento entre as distorções quando o pincel é utilizado num movimento contínuo.

Além das propriedades, a *Warp* oferece diferentes modos de ação além do padrão *Move pixels*:

### Grow area

Aumenta o tamanho de tudo que está em determinada área com uma mesma proporção, tendo como foco o ponto central da seleção. É usada geralmente em partes do corpo e do rosto, como narizes, olhos, bocas e braços.



### Shrink area

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



## Swirl clockwise

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.

Além do resultado óbvio de redemoinho, você pode aplicar esta distorção em combinação com o *Move*, para trabalhar alinhamento.



## Swirl counter-clockwise

Faz o redemoinho no sentido inverso.

## Erase warping

Apaga a distorção que foi feita. A ferramenta não funciona de maneira cumulativa, de modo que precisa ser usada logo depois da ação que desejar ser desfeita.

### Smooth warping

Atenua 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 *Smooth warping*.