

Criando Texturas intercaláveis com o Gimp

Autor: Gilberto Gomes Junqueira (ggj@gimp.com.br)

Versão do Gimp: 1.2

Este tutorial tem como objetivo demonstrar o uso da ferramenta "**Deslocamento**" na criação de texturas intercaláveis.

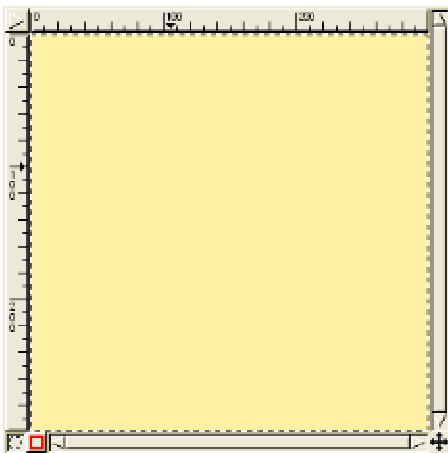
A característica principal deste tipo de imagem é que suas bordas encaixam-se, umas as outras sem marcas visíveis.

Este tipo de imagem é utilizada na texturização de modelos em 3D ou como "**papel de parede**".

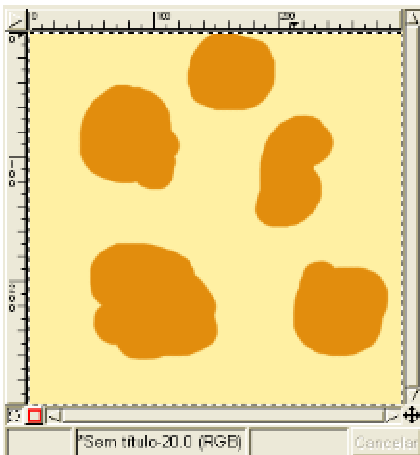
A textura criada será pele de onça/ jaguar.

1 - Crie uma nova imagem (**500x500 pixels**)

2 - Preencha a imagem com um tom de amarelo, **#FFFOA3** por exemplo. Esta cor será a cor da pele.



3 - Crie uma camada transparente e desenhe manchas como mostrado abaixo. A cor usada aqui foi **#E28D0D**.



4 - Pressione as teclas **Shift + Ctrl + O**, clique no botão "**Deslocamento dividido por(x/2,y/2)**". Isso fará com que a camada se desloque 250 pixels para baixo e 250 pixels para a direita. Com isso, podemos agora desenhar onde eram as bordas da imagem.

Veja como os quadrantes são trocados:

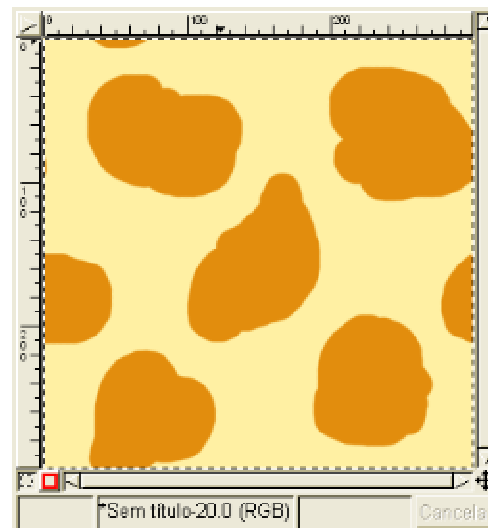
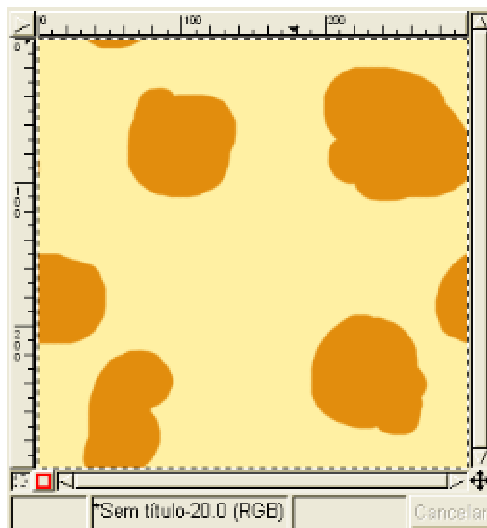
Antes



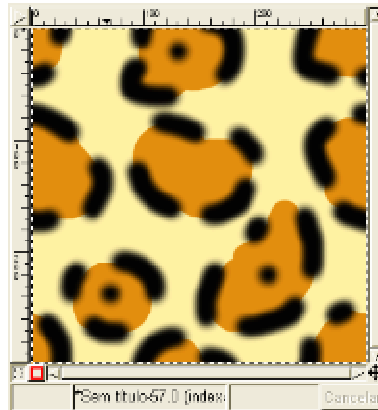
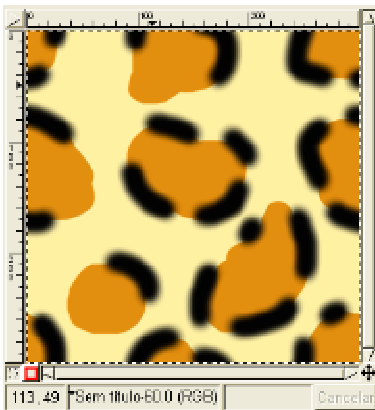
Depois



- Complemente os espaços vazios com mais manchas.
- Cuide para não desenhar nas bordas.

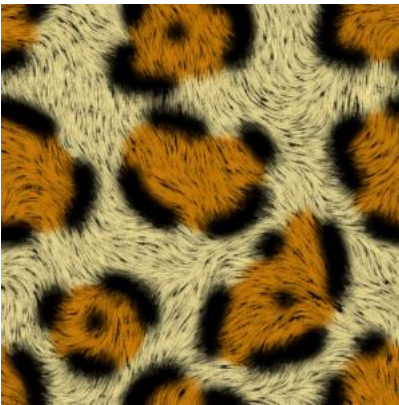


- 5 - Crie outra camada transparente. Esta camada conterá as manchas pretas.
- Repita o processo anterior de deslocar e pintar as partes que eram bordas.



- 6 - Una todas as camadas

- 7 - Para dar um maior realismo à pele, aplicaremos agora um filtro.
Selecione o filtro **Filtros => Artístico =>Gimpresssionist**. Em "**preestabelecidos**," selecione "**furry**", clique no botão "**Aplicar**" e em seguida no botão "**ok**"



- 8 - Teste. A imagem abaixo mostra a textura repetida 4 vezes. Note que não há marcas nos encaixes.

