

1 Edição de imagens

Anterior

1.1 Sumario

- 1 Edição de imagens
 - ◆ 1.1 Introdução
 - ◆ 1.2 Conceitos básicos
 - ◆ 1.3 Formatos, tamanho e resolução
 - ◆ 1.4 Correção de erros
- 2 Desenho de polígonos e retas
- 3 Camadas
 - ◆ 3.1 Transparência
 - ◆ 3.2 Opacidade
 - ◆ 3.3 Modo de camada
 - ◆ 3.4 Outras ações do separador Camadas
 - ◆ 3.5 Distribuir camadas
- 4 Texto
- 5 Filtros
- 6 GIFs animados

1.2 Edição de imagens

1.2.1 Introdução

Gimp é uma aplicação livre de edição de imagens.

A extensão própria dos ficheiros de Gimp é xcf. Além de guardar neste formato, também é capaz de exportar a bmp, jpg, gif e png, entre outros.

Para fazermos uma configuração inicial da ferramenta podemos clicar em *Editar, Preferências, Ambiente*:

- *Tema*: Light.
- *Tema dos ícones*: Color.
- *Caixa de ferramentas*: Use tool groups.

Também, em *Editar, Preferências, Imagem predefinida*: se quisermos mudar o tamanho, a orientação e a resolução da imagem ao criarmos um documento novo.

E ainda, no menu *Janelas: Modo de janela única*.

1.2.2 Conceitos básicos

O primeiro conceito importante é o tamanho de imagem, que pode ser expressado em píxeis, milímetros, centímetros, etc. Ao criarmos uma nova imagem podemos escolher um modelo com tamanhos predefinidos (A3, A4, A5...) ou podemos especificar as dimensões personalizadas da imagem (largura e altura).

A seguir, é possível escolhermos a orientação: retrato (vertical) ou paisagem (horizontal).

Em opções avançadas podemos fixar a resolução, que é o número de píxeis por polegada. Maior resolução implica maior qualidade de imagem, maior definição, mas também um tamanho maior do ficheiro que se calhar é desnecessário. Assim,

- se o destino da imagem é a impressora, devemos escolher uma resolução alta, por exemplo 300 ppp,
- se é o ecrã, então escolhemos uma resolução entre 72 e 100 ppp.

Também é possível trabalharmos em branco e preto se escolhermos *Espaço da cor: Tons de cinzento*.

? Tarefa 1: Introdução ao GIMP

1.2.3 Formatos, tamanho e resolução

É frequente termos que editar imagens feitas com dispositivos diferentes (telemóvel, câmara de fotos, etc.), com dimensões e resoluções diferentes. É preciso verificarmos estas características mal abramos a imagem com o GIMP, em *Imagem, Propriedades de imagem*.

Ações para alterar estes atributos:

- *Imagem, Escalar imagem*: aumentar ou reduzir o tamanho e a resolução. Normalmente não há problema ao reduzir mas sim ao aumentar, porque pode perder qualidade.
- *Imagem, Tamanho da tela*: redimensionamos a imagem recortando-a.
- *Camada, Tamanho da camada igual ao da imagem*: eliminar definitivamente a porção da imagem que fica fora da tela depois de recortá-la no ponto anterior.
- Alternativamente podem-se utilizar as ferramentas:
 - ◆ "Recorte" que permite recortar a imagem eliminando o resto, ou só a camada ativa.
 - ◆ "Escala" que permite mudar o tamanho de uma camada.

Depois de exportar num formato diferente a xcf (jpg 90%, jpg 100%, gif, bmp, png) é importante visualizar o ficheiro e verificar o tamanho (MB, KB) fora do GIMP.

Outras ferramentas:

- Se precisarmos mudar o tamanho de uma imagem, rapidamente, podemos utilizar Paint de Windows.
- De termos que redimensionar muitas imagens, uma boa opção é fazê-lo com www.onlineimageresize.com

? Tarefa 2: Formatos, tamanho e resolução

Exemplos de dimensões adequadas para publicar em web:

- Miniatura quadrada: 150 x 150 píxeis.
- Tamanho médio, retangular: 800 x 450 píxeis.

? Tarefa 3: Resolução e recortar

É relativamente habitual abrirmos uma imagem e estar virada, nesse caso podemos clicar em *Imagem, Transformar, Rodar* ou utilizar a ferramenta "Rodar".

Ferramentas para pintar:

- "Pipeta", para escolher uma cor que existe nalgum local da imagem e poder utilizá-la depois.
- "Balde de tinta", para encher zonas com uma cor plana ou textura.
- "Pintor", para desenhar com bordos suaves.
- "Lápis", para desenhar com bordos duros.

Atalhos para "Pintor" e "Lápis":

- Com a tecla Maiúsculas pode-se traçar uma reta.
- Com as teclas Maiúsculas e Controlo, podem-se traçar retas de 15 em 15 graus.
- Com Controlo muda temporalmente a "Pipeta".

? Tarefa 4: Criar uma imagem semelhante a outra

1.2.4 Correção de erros

Além da mudança de tamanho e resolução, virar e recortar, outra tarefa de edição frequente é a correção de erros, principalmente eliminar pequenos defeitos que tem a imagem.

- Se o fundo é duma cor plana, pode-se utilizar a "Pipeta" para pegar a cor que está próxima do objeto a apagar e depois pintar por cima dele com "Lápis" ou "Pintor".
- Se o fundo tem uma textura irregular, pode-se usar a ferramenta "Clonar". Prememos Controlo e fazemos clic na área que queremos copiar e depois pintamos na zona onde está o defeito.

? Tarefa 5: Correção de erros

1.3 Desenho de polígonos e retas

Podemos desenhar retângulos e ovais com ferramentas de seleção:

- Com a ferramenta "Seleção retangular" podemos selecionar um retângulo a olho, um quadrado ou uma zona com dimensões exatas.
- Analogamente, com a ferramenta "Seleção elíptica", podemos selecionar uma área oval a olho, um círculo perfeito ou uma zona com dimensões exatas.
- A ferramenta "Seleção livre" permite selecionar outro tipo de áreas: triângulo, pentágonos, etc.
- Com as seleções podemos clicar no menu *Selecionar*, *Contorno* e especificamos um número de píxeis. 1 píxel quer dizer que a largura do contorno é de um píxel. Porém, para um outro número qualquer N, a largura vai ser igual a $2 \cdot N + 1$ píxeis.
- A seguir, podemos encher o contorno de cor com o balde de tinta ou outra ferramenta.
- Depois de selecionar um retângulo, podemos arredondar os cantos clicando em *Selecionar*, *Retângulo arredondado*.

Atalhos de teclado interessantes para trabalhar com seleções:

- **Ctrl + ,** para encher com a cor de primeiro plano.
- **Ctrl + .** para encher com a cor de fundo.
- **Ctrl + Maiúsculas + A** para desselecionar.

Para desenhar linhas retas, com as quais também é possível criar polígonos, utilizamos as ferramentas "Pintor" e "Lápis".

- Clicamos no início da reta.
- Prememos a tecla maiúsculas enquanto deslocamos o rato.
- Clicamos no fim da reta.

Para criarmos retas verticais, horizontais ou com uma inclinação de múltipla de 15°, há que premer Ctrl + maiúsculas enquanto deslizamos o rato.

1.4 Camadas

Uma camada é uma imagem que pode ocupar toda a tela ou não. Podemos trabalhar com uma camada única, mas é habitual trabalharmos com várias camadas superpostas. Há várias maneiras de criar camadas:

- Menu *Camada*, *Nova camada*.
- Copiar uma área de uma camada existente e clicar em *Editar*, *Colar como*, *Nova camada*.
- Arrastar uma imagem desde fora do GIMP.

A camada superior sempre oculta as inferiores, exceto se tiver uma área transparente ou se alterarmos um dos seguintes atributos.

1.4.1 Transparência

Tem a ver com a capacidade de apagar áreas de uma camada. No menu contextual da camada, podemos ver "Adicionar/Remover canal alfa". Esta opção atua como um interruptor:

- Se a camada tem o canal alfa ativado e apagamos uma zona da imagem (selecionando e suprimindo ou diretamente com a ferramenta "Borracha"), a área fica transparente. Podemos ver através a camada inferior se a houver.
- Se a camada tem o canal alfa desativado e apagamos uma zona da imagem, a área fica com a cor de fundo.

Lema:

Se suprimes e não funciona,

Canal alfa adiciona!

Ademais...

Se não consegues pintar,

"Nada" selecionar!

1.4.2 Opacidade

No separador "Camadas" podemos indicar a percentagem de opacidade da camada ativa. Se baixarmos do 100%, conseguimos uma semitransparência e podemos ver a camada inferior através da atual.

1.4.3 Modo de camada

No topo do separador "Camadas" podemos configurar este atributo. Faz referência ao comportamento que tem a camada ativa em relação á imediatamente inferior. O modo habitual é "Normal".

? Tarefa 5: Polígonos e camadas

1.4.4 Outras ações do separador Camadas

- Pode-se mostrar ou ocultar uma camada clicando no olho.
- Podem-se subir ou baixar as camadas arrastando-as com o rato.
- Pode-se duplicar uma camada ou apagá-la.
- É possível combinar uma camada com a imediatamente inferior, com a opção do menu contextual "Unir abaixo".
- Se tivermos um grande número de camadas para combinar, pode fazer-se com um só clic no menu Imagem, Unir camadas visíveis.
- Como alternativa, para não perdermos as camadas individuais, podemos clicar no menu Editar, Copiar visível, colar como nova camada.

1.4.5 Distribuir camadas

Se tivermos várias camadas na imagem e tivéssemos que distribuí-las pela tela, podemos utilizar estas ferramentas:

- "Mover", clicando em "Mover camada ativa": pode-se mover arrastando com o rato ou com as teclas de cursor em combinação com maiúsculas.
- "Alinhamento":
 - ◆ Em primeiro lugar escolhemos "Relativo a". Normalmente é "imagem" ou "camada ativa".
 - ◆ A seguir, fazemos clique na camada que queremos mover. Se fossem várias, utilizamos a tecla maiúsculas para selecionar todas.
 - ◆ Se quisermos distribuir é preciso indicar os píxeis de separação vertical ou horizontal entre elementos.
 - ◆ Por último, clicamos na opção desejada de alinhamento ou distribuição.

Também é possível distribuí-las utilizando:

- a grelha: *Ver, Mostrar grelha, Atrair à grelha e Imagem, Configurar grelha.*
- as guias: *Ver, Mostrar guias, Atrair às guias e Imagem, Guias, Nova guia.*

Depois de configurar a grelha ou as guias é possível colocar as camadas arrastando-as comodamente com o rato.

1.5 Texto

(Em construção)

Podemos inserir texto numa imagem com a ferramenta "Texto". Automaticamente cria uma nova camada transparente com a informação do texto, que pode ser editado enquanto não a transformemos em imagem. Isso passa:

- Ao aplicarmos certos filtros.
- Ao utilizarmos uma ferramenta nessa camada, como "Borracha" ou "Lápis".
- Com a opção do menu contextual na camada de texto, *Descartar informação de texto*.

1.6 Filtros

(Em construção)

1.7 GIFs animados

(Em construção)

São ficheiros visualizáveis que guardam várias camadas de forma separada, com a informação de quanto tempo se mostra cada uma antes de passar à seguinte. Podemos descarregar um GIF animado de uma página web e abri-lo com o GIMP para investigar como foi feito. Dicas:

- Pode-se especificar a duração de cada camada no nome dela, por exemplo: *Fundo (1000ms)*
- GIMP incorpora uma ferramenta de visualização de GIFs animados: *Filtros, Animação, Reproduzir*.
- Além de guardar o ficheiro como XCF é preciso exportá-lo em formato GIF e escolher a opção "Como animação". Na mesma janela podemos especificar uma duração comum para todas as molduras (camadas).