CENTRO PAULA SOUZA

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CARLOS HETIEL PINHEIRO SILVA

**FERRAMENTAS GIMP**

SÂO PAULO – SP

2020

CARLOS HETIEL PINHEIRO SILVA

* FERRAMENTAS DE SELEÇÃO

1. **Seleção retangular:** seleciona uma área em forma de retângulo
2. **Seleção elíptica:** seleciona uma área em forma de elipse
3. **Seleção livre:** seleciona uma área a partir da forma que o usuário movimenta o mouse
4. **Seleção de frente:** permite que você extraia o primeiro plano da camada ativa ou a partir de uma seleção.
5. **Seleção contígua:** seleciona uma área contigua a partir de cores similares
6. **Selecionar por cor:** seleciona áreas de cores similares
7. **Tesoura inteligente:** seleciona uma área adaptando-se a sua borda

* FERRAMENTAS DE PINTURA

1. **Preenchimento:** Pinta uma área fechada
2. **Degradê:** Cria um gradiente
3. **Lápis:** Desenha
4. **Pincel:** Desenha
5. **Borracha:** Apaga
6. **Aerógrafo:** Pinta baseado em pressão
7. **Tinta:** Pinta em estilo caligráfico
8. **Pincel MyPaint:** Espalha a pintura
9. **Clonar:** Copia uma imagem, pintura ou textura
10. **Restaurar:** Corrige irregularidades
11. **Clonagem com perspectiva:** Copia e aplica perspectiva
12. **Desfoca / Deixa nítido:** Desfoca uma imagem ou a deixa mais nítida
13. **Borrar:** Borrauma superfície
14. **Subexposição / Superexposição:** Clareia ou escurece uma superfície

* FERRAMENTAS DE TRANSFORMAÇÃO

1. **Alinhar:** Alinha objetos
2. **Mover:** Move um objeto
3. **Cortar:** Corta uma área
4. **Rotacionar:** Rotaciona um objeto
5. **Redimensionar:** Redimensiona o tamanho de um objeto
6. **Inclinar:** Inclina um objeto
7. **Perspectiva:** Muda a perspectiva de um objeto
8. **3D transform:** Aplica a dimensão 3D em um objeto
9. **Transformação unificada:** Transforma a camada
10. **Transformar com pegas:** Deforma a camada
11. **Espelhar:** Reflete um objeto
12. **Transformar com gaiola:** Deforma uma seleção utilizando gaiola
13. **Transformação / Deformação:** Deforma com diferentes ferramentas

* VETORES

Cria e edita curvas vetoriais

* TEXTO

Cria uma caixa onde se insere textos e edita eles.

* OPERAÇÃO DE GEGL

Usa uma operação arbitrária. Mexe com cores, trocando, criando, distorcendo, misturando e etc, é uma ferramenta bem ampla.

* SELETOR DE CORES

Ajusta as cores para pintas baseado nas cores que já estão na imagem.

* MEDIDAS

Mede distancias e ângulos.

* ZOOM

Amplia e distancia a tela da imagem.

* TOOLBOX

Traz a caixa de ferramentas para cima.

* CORES PADRÃO

Seleciona as duas cores padrão, facilitando a utilização das mesmas.

* TROCAR CORES

Troca de uma cor padrão definida para outra.