

## Faculdade de Engenharia do Porto

### Tecnologia Multimédia

2021/2022



Trabalho realizado por:

Marta Pinhal<sup>1</sup>, Tiago Vieira<sup>2</sup>

[up2020094372@letras.up.pt](mailto:up2020094372@letras.up.pt)<sup>1</sup>, [up202008196@letras.up.pt](mailto:up202008196@letras.up.pt)<sup>2</sup>

## Índice

Introdução .....	3
Sobre o projeto.....	4
Fotografias.....	5
Fotografias dos Autores.....	5
Fotografias tiradas da Web.....	5
Edição .....	7
Filtros.....	7
Máscaras .....	11
Conclusão .....	14

## Índice de Figuras

Figura 1 - Máscara aplicada inicialmente.....	11
Figura 2 - Correção da máscara .....	11
Figura 3 - Máscara do céu.....	12
Figura 4 - Seleção do céu .....	12
Figura 5 - Filtro aplicado no céu.....	13
Figura 6 - Máscara do Caixote do Lixo .....	13

## Introdução

No âmbito da unidade curricular de Tecnologia Multimédia, que se enquadra no 2º Ano do 2º Semestre da Licenciatura em Ciência da Informação, elaboramos este documento para contextualizar o projeto realizado.

O principal objetivo deste projeto é aprender a utilizar o GIMP para manipulação de imagens. Neste sentido foi elaborada uma imagem de corrida citadina entre carros de F1, Rally e LM GTE, que será explicado mais à frente.

Este relatório encontra-se estruturado da seguinte forma: Sobre o projeto, Fotografias, Edição e Conclusão.

## Sobre o projeto

A temática da nossa imagem é corrida citadina, consiste numa corrida que abrange três modalidades de automobilismo e competição automobilística (F1, Rally e LM GTE).

As modalidades são diferentes, mas ao mesmo tempo são iguais. Isto, porquê?

Os tipos de superfícies são diferentes, tal como os circuitos em que competem. As corridas de Rally podem ser em várias superfícies como asfalto, terra, lama, neve, individualmente ou nas várias superfícies ao mesmo tempo. A Fórmula 1 e a categoria LM GTE competem em apenas em asfalto, sendo a única variação da superfície a presença, ou não, de chuva.

O tipo de competição é diferente. A competição em Rally pode ser de diferentes formas, correndo o piloto por tempo ponto a ponto, acompanhado pelo copiloto que dará indicações do percurso, ou em competição direta com outros pilotos num circuito. Na Fórmula 1 e na categoria LM GTE, a corrida dá-se num circuito fechado. Antes da corrida na Fórmula 1 e na categoria LM GTE, existem sessões de treino e de qualificação. A corrida na categoria LM GTE é mais próxima, por não haver muita diferença entre os carros das equipas que competem. Na Fórmula 1, algumas equipas destacam-se mais que outras, o que provoca uma maior dispersão entre o grupo de carros.

A ideia a transmitir com a nossa imagem criada é que apesar das diferenças entre estas modalidades, conseguem-se assemelhar e tornar-se “iguais” pela razão de levarem o carro ao limite absoluto e dos pilotos serem extremamente dedicados, concentrados e habilidosos. Sendo que o objetivo é sempre o mesmo: correr e ganhar!

## Fotografias

### *Fotografias dos Autores*

As fotografias tiradas pelos autores do trabalho foram:

- Pasta Imagem de base:
  - Espinho.jpeg
- Pasta caras para a bancada -> Fotos
  - Xico.jpeg
  - Tiago versão funny.jpg
  - Sérgio.jpeg
  - Pai.jpeg
  - Mafs.jpeg

Recortamos as fotografias das caras e apagamos o fundo para adicionar as caras a algumas pessoas da multidão (ver pasta da edição).

### *Fotografias tiradas da Web*

As fotografias usadas da web neste trabalho foram:

- Pasta Avião:
  - Avião Red bull.xcf
- Pasta Bancada + Multidão:
  - Bancada:
    - Bancada.jpg
  - Multidão:
    - Pessoas para a bancada.png
    - Pessoas.png
- Pasta da Bandeira
  - bandeira.png
- Pasta Banners:
  - Pasta Rolex:
    - Rolex.jpg
  - Pasta Barreira:

- Curb.png
- Fence.png
- Pirelli-logo.png
- Pasta Billboard:
  - billboard.png
  - cartaz.png
- Pasta dos Carros png:
  - Celica.png
  - Ferrari.png
  - Porsche.png
  - smoke\_0.png
  - smoke\_orig.png

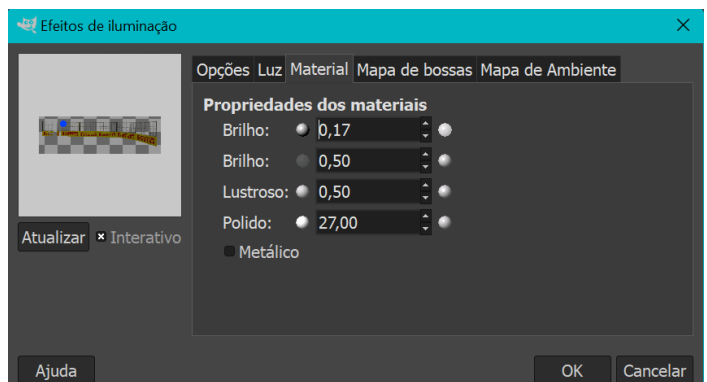
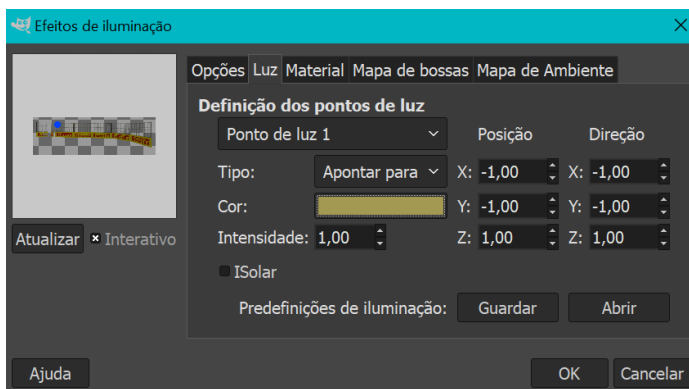
As fotografias dos carros foram adquiridas através do *Content Manager* para o videojogo *Assetto Corsa*.

## Edição

### Filtros

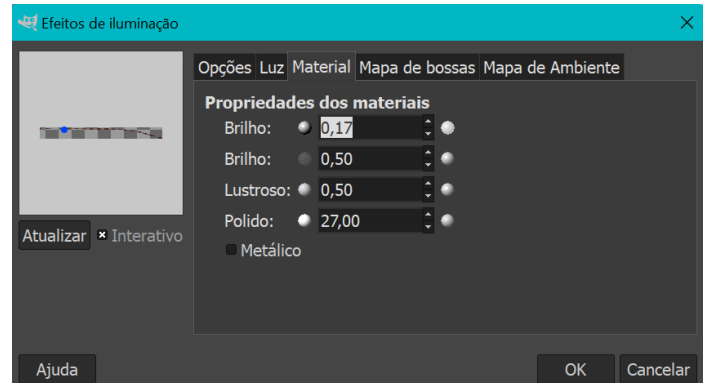
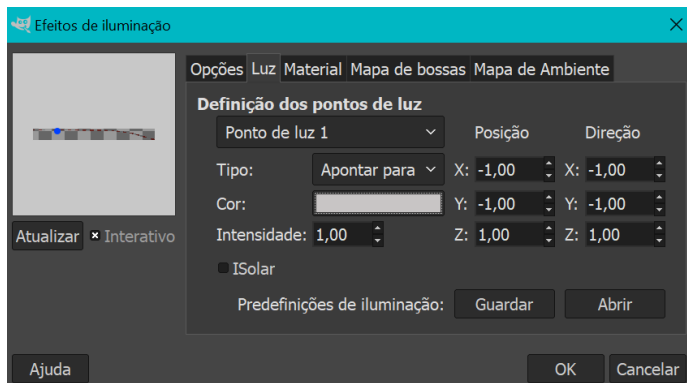
Os Filtros utilizados nesta imagem foram:

- Imagem Base – espinho city.jpeg copy
  - Artístico – Cartoon
    - Mask radius – 4,215
    - Percent Black – 0,093
- Avião Red Bull
  - Melhorar - Aumentar nitidez
  - Desfocar - movimento linear desfocado
  - Distorcer – Vento
- Barreiras
  - Ruído – Ruído CIE Ich
    - Nublado – 1
    - Luminosidade – 5,45
    - Chroma – 2,31
    - Matriz – 3,00
    - Semente aleatória – 0
  - Luz e sombra – Efeitos de iluminação



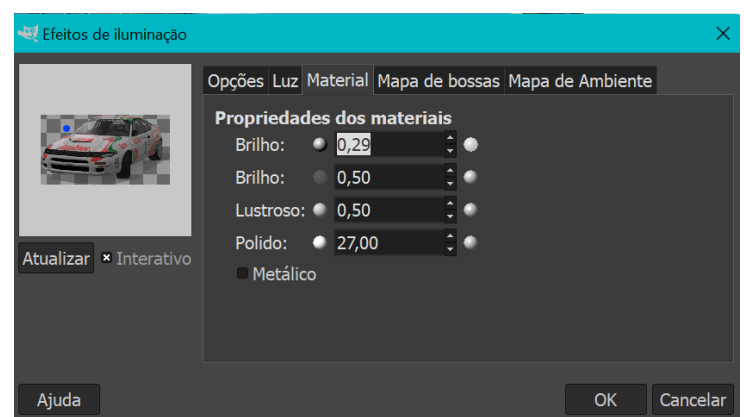
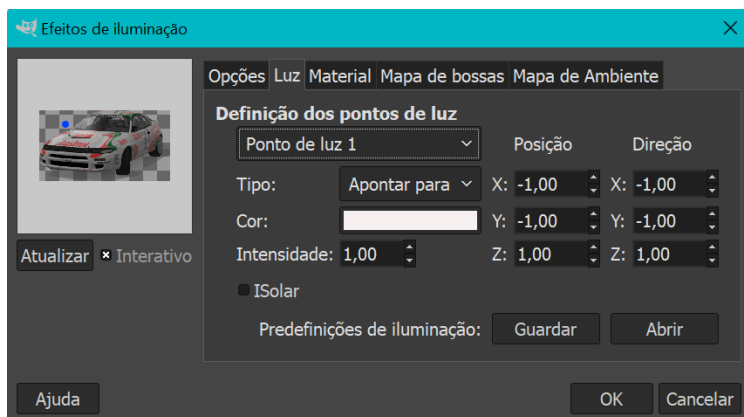
→ Curbs

- Luz e sombra – Efeitos de iluminação



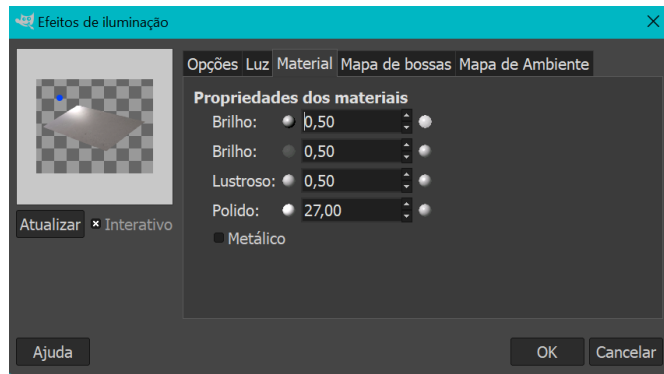
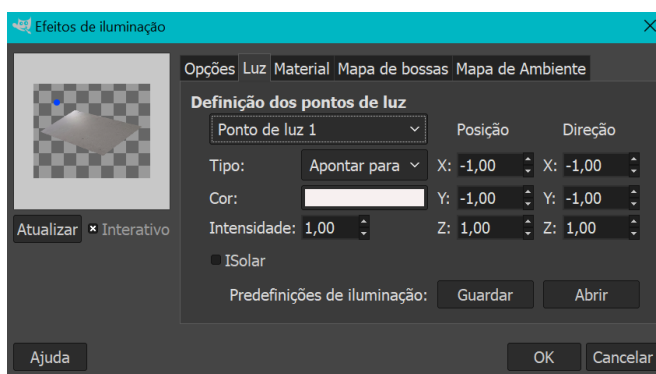
→ Celtica (Carro Rally)

- Luz e sombra – Efeitos de iluminação



→ Chão Passadiço 1

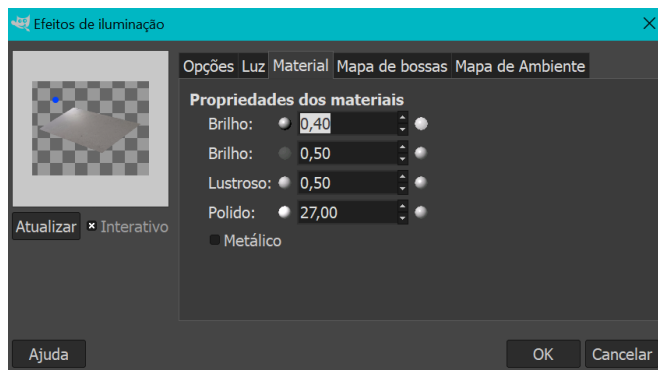
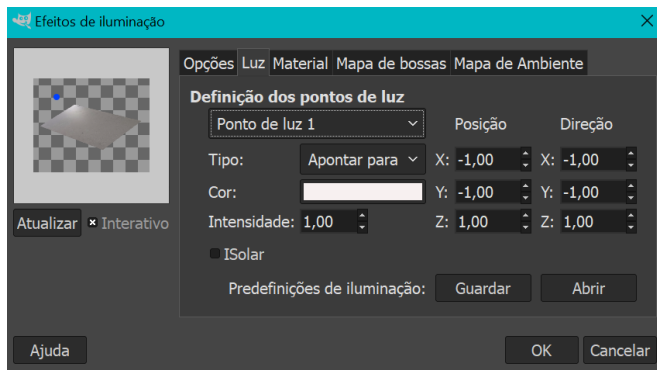
- Luz e sombra – Efeitos de iluminação





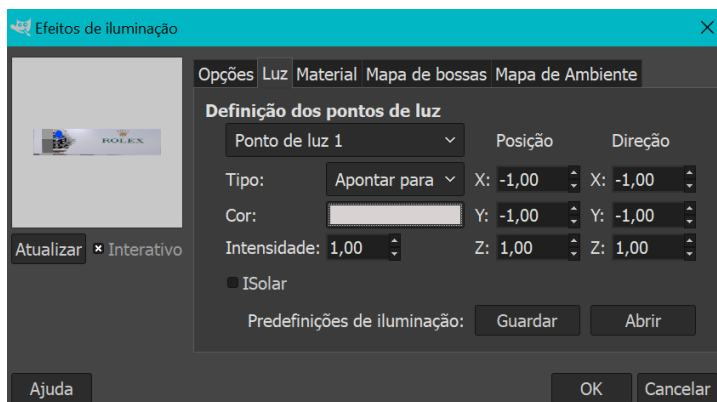
→ Chão Passadiço 2 + 3

- Luz e sombra – Efeitos de iluminação



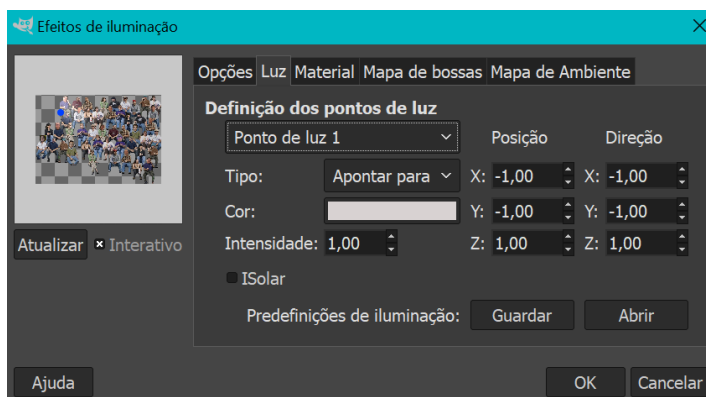
→ Rolex 1 + 2

- Luz e sombra – Efeitos de iluminação

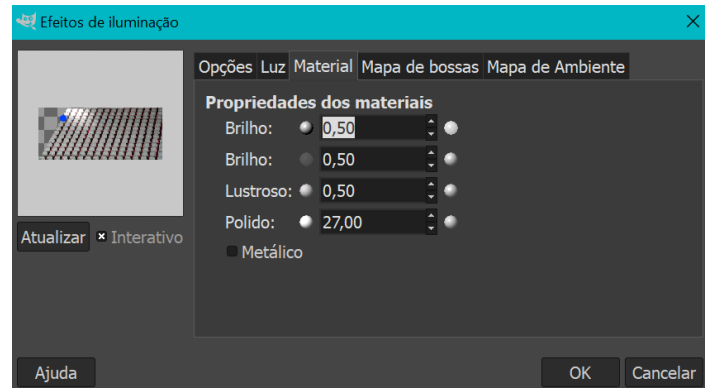
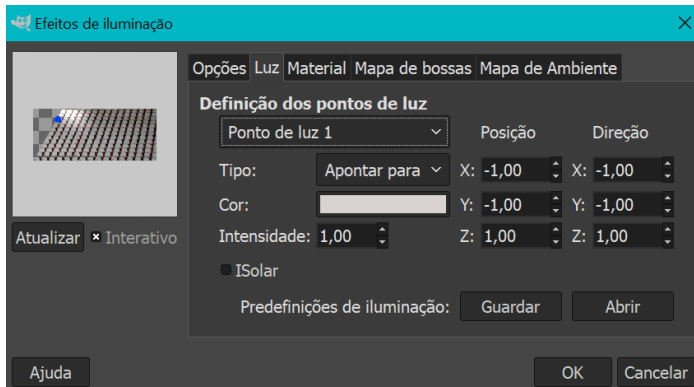


→ Grupo da Multidão

- Luz e sombra – Efeitos de iluminação
  - Sendo que foi aplicado por todas as pessoas uma a uma



- Bancada
  - Luz e sombra – Efeitos de iluminação



- Lixo
  - Artístico – softglow
    - Glow radius – 10, 000
    - Brightness – 0,300
    - Sharpness – 0,850
- Céu
  - Artístico – Olear
    - Mask radius – 4
    - Exponent – 8
    - Number of intensities – 128

- Nevoeiro Janela
  - Decorar – Nevoeiro
    - Cor do nevoeiro – Azul
    - Turbulência – 1,0
    - Opacidade – 50

- Smoke\_0
  - Mapear – Little planet
    - Pan – 0,00
    - Inclinar – 90,00
    - Rodar – 0,00
    - Zoom – 100,0

## Máscaras

Foi aplicada a máscara ao céu e depois foi corrigido os extras com a *paintbrush*, para adaptar ao fundo, como podemos observar na Figura 1 - Máscara aplicada inicialmente e Figura 2 - Correção da máscara.

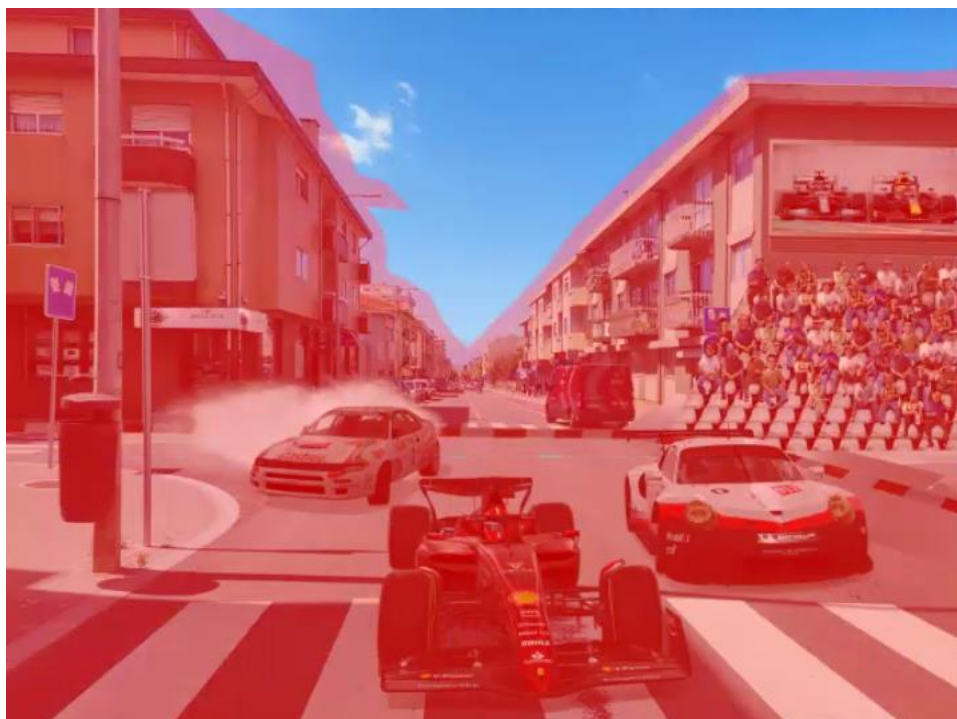


Figura 1 - Máscara aplicada inicialmente



Figura 2 - Correção da máscara

Depois da correção a máscara ficou bem aplicada, como se observa na Figura 3 - Máscara do céu e Figura 4 - Seleção do céu.



Figura 3 - Máscara do céu

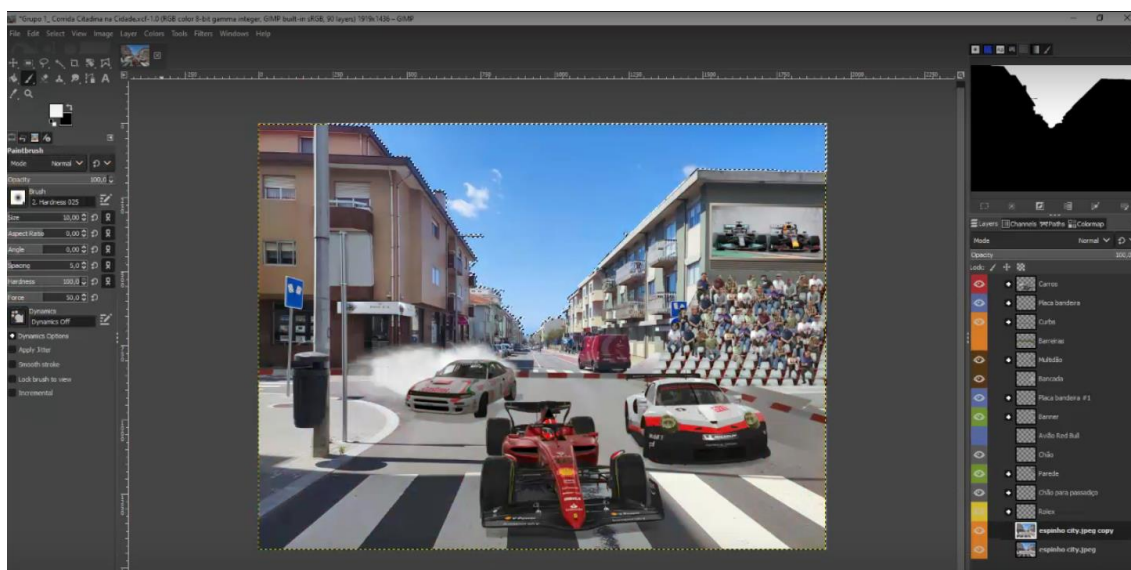


Figura 4 - Seleção do céu



De seguida foi colocado um filtro “olear” como podemos ver na Figura 5 - Filtro aplicado no céu.

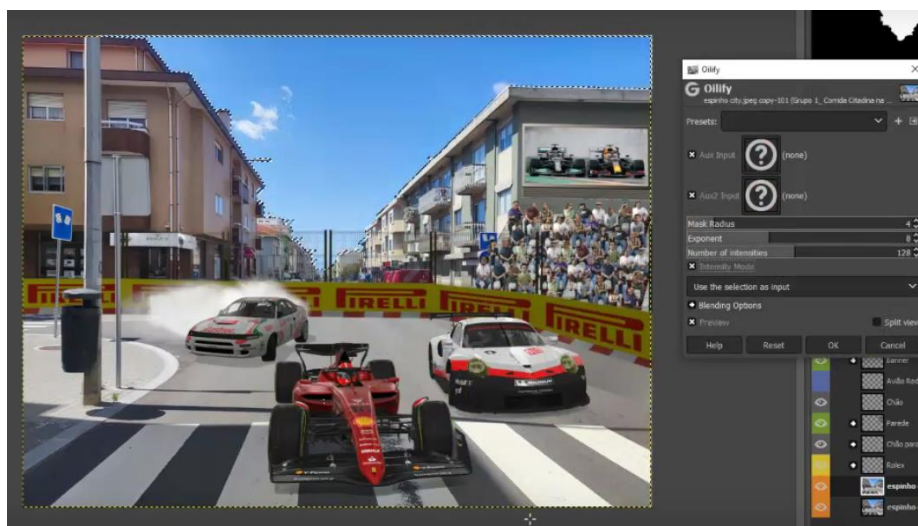


Figura 5 - Filtro aplicado no céu

Foi aplicada uma segunda máscara ao caixote do lixo, como podemos ver na Figura 6 - Máscara do Caixote do Lixo para depois ser aplicado o efeito artístico.



Figura 6 - Máscara do Caixote do Lixo

## Conclusão

Com este projeto conseguimos manipular uma série de imagens de forma a se tornar numa só. Conseguimos compreender várias ferramentas do GIMP tais como:

- Filtros (não só os usados, mas também os que não foram usados foram explorados),
- Camadas,
- Ferramenta Pintor,
- Ferramenta de inverter,
- Rodar,
- Ferramenta Borracha,
- Ferramenta Pipeta,
- Ferramenta seleção livre e
- Ferramenta seleção retangular.

Concluimos assim que este trabalho foi uma mais-valia para a aprendizagem de manipulação de imagens.