

# Apostila de comandos

## Básicos do **GIMP**



Versão 1.3 – 04/11/2022

## Sumário

1 – Sobre os menus laterais .....	4
1 - Como editar\juntar duas imagens no Gimp – Exemplo “Sistema Solar” + “Planeta Terra” .....	4
2 – Como trabalhar com “Print Screen” no Gimp .....	5
3 – Mudando a cor de Objetos.....	6
3-1 Camiseta (camiseta sem fundo.jpg).....	6
3-2 Carro.....	8
3-3 – Mudando as cores de objetos pretos .....	10
4 – Tratamento de imagens .....	13
4-1 Fazer uso funcionalidade “Color Balance” .....	13
4-2 Fazer uso funcionalidade “Temperatura da Cor” .....	13
4-3 Mudar uma foto colorida para preto e branco.....	14
4-4 Fazer uso da funcionalidade “Ferramenta de Clonagem” .....	14
4.4-1 Ferramenta de Clonagem em Perspectiva (imagens) .....	15
4-5 Ferramenta de Remendar.....	16
4-6 Ajuste de foto escura .....	18
5 – Trabalhando com vetores.....	19
5.1 - Desenho isométrico com Guias e Grades .....	19
5.2 – Desenhando figuras curvilíneas (monstrinho vermelho).....	24
5.3 - Contornar vetores com pinceis .....	30
6 – Criando pequenas alterações nas imagens com a função gaiola .....	35
7 – Trabalhando com Textos .....	36
8 – Criando gifs animados: .....	38
1º - Com as letras do seu nome .....	38
2º – Em imagens com apoio da “Transformação em gaiola” .....	39
3º - Criando gifs animados com apoio do Filtro “Animação” – “Globo Giratório” .....	39
9 – Criando uma Foto Montagem .....	41
97- Criando fotos 3x4 .....	42
10 - Desafio para colorir uma foto preto e branca .....	44
11 – Criando uma foto com efeito de sombra e com efeito de polaroid .....	46
12 – Efeito de cantos arredondados em fotos.....	49
13 – Criar um retângulo com cantos arredondados .....	50
15 Criação de um Flyer, conforme modelo abaixo .....	53
97 – Criando uma foto 3 x 4 .....	54
98 – Plugins .....	58
99 – Dúvidas .....	58

1º Remover linhas de grade .....	58
100 - Material a ser elaborado .....	58
Aplicando efeito Vignette em fotos .....	58
Aplicando texturas .....	58
Fotos com efeitos artísticos (buda no rio) .....	58
Desafio Cartoon (foto do sapo) .....	58
Referências Bibliográficas .....	59

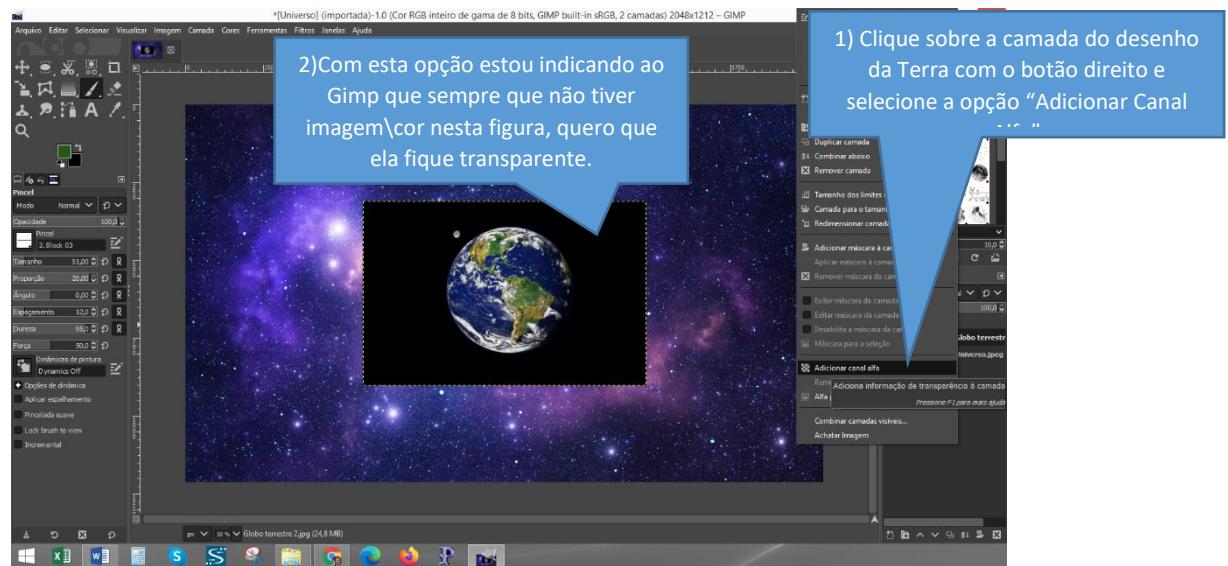
### 1 – Sobre os menus laterais

1 - Como editar\juntar duas imagens no Gimp – Exemplo “Sistema Solar” + “Planeta Terra”.

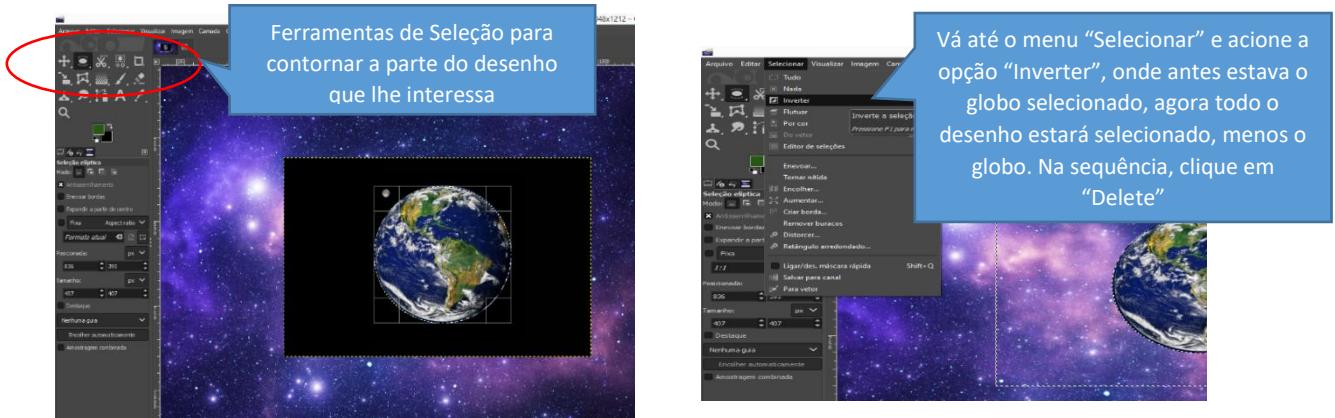
1º) Abrir a primeira imagem diretamente no Gimp. A segunda imagem deve ser aberta como “Abrir como Camadas”, pois se utilizar novamente a opção abrir, o Gimp manterá as duas imagens abertas, mas como arquivos separados.



2º) Como temos duas camadas para as duas imagens, vamos selecionar a imagem do globo terrestre para iniciarmos os ajustes.



3º) Utilize as ferramentas de seleção para contornar o globo terrestre

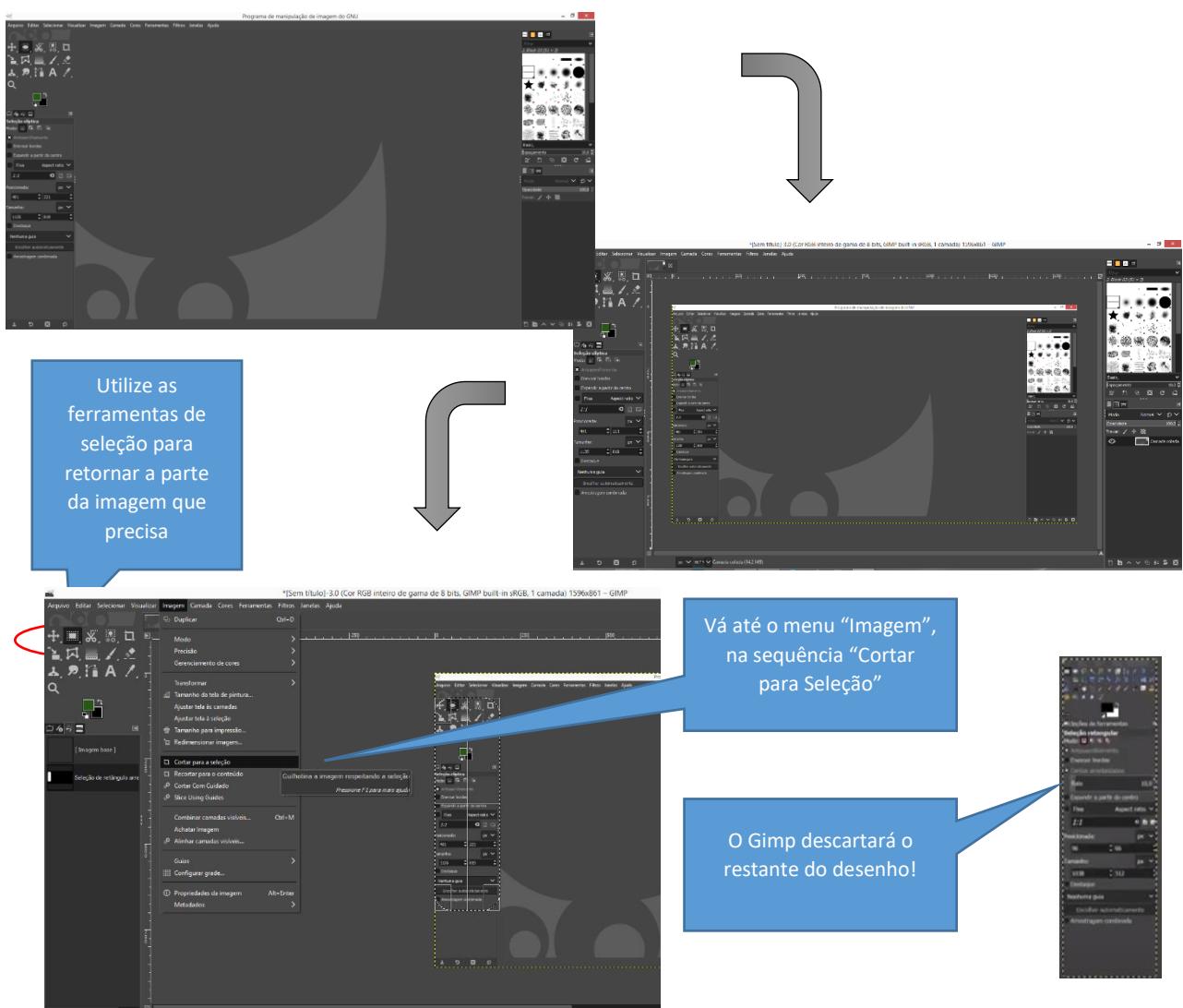


4º) Notem que a imagem apenas ficou transparente, porém ainda está com um tamanho grande.  
Execute os procedimentos conforme abaixo:

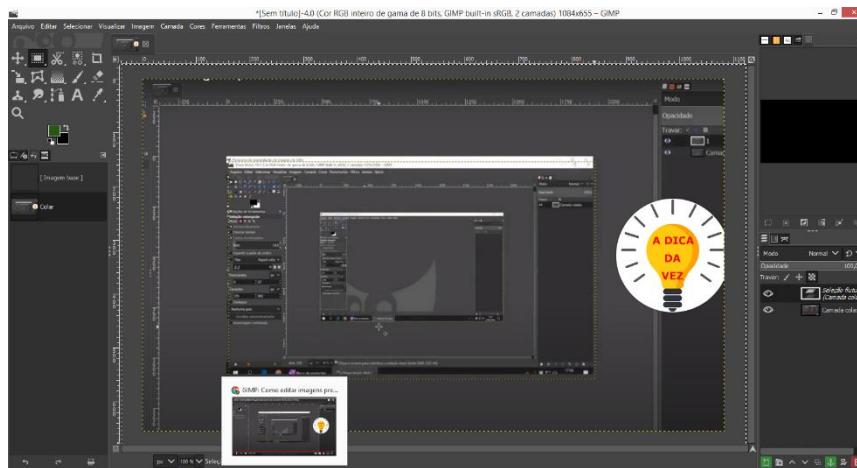


## 2 – Como trabalhar com “Print Screen” no Gimp

1º) Com a tela do Gimp aberto, Print o conteúdo desejado e utilize o “CTRL + V” para colar a imagem printada.



2º) Caso precise colar um novo Print de tela, lembre-se de sempre renomear as camadas que vão surgindo, caso contrário, uma irá sobrepor a outra.



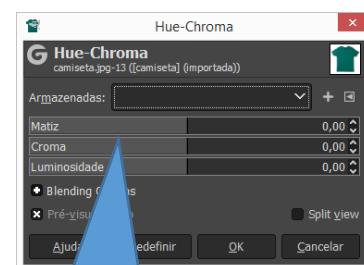
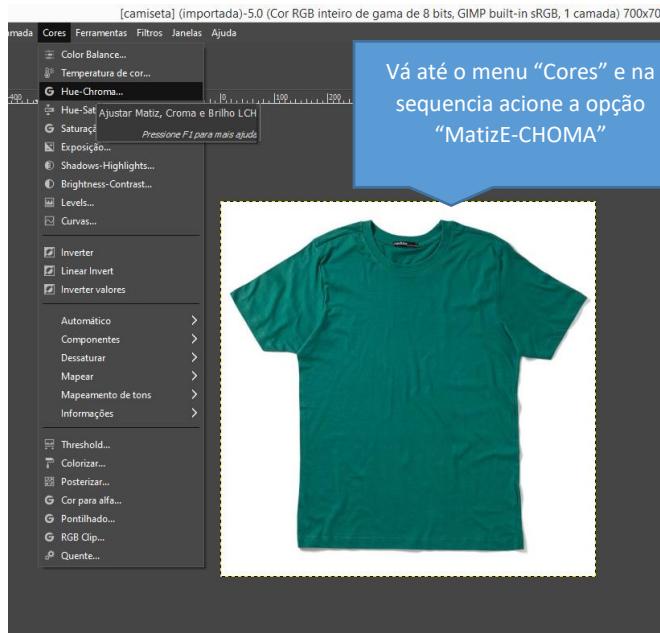
Quando se insere um novo Print de tela, o mesmo fica como “Secção Flutuante”

Dê um duplo clique e renomeie para que este 2º print vire uma nova camada. Isto deve ser feito antes de realizar qualquer alteração.

### 3 – Mudando a cor de Objetos

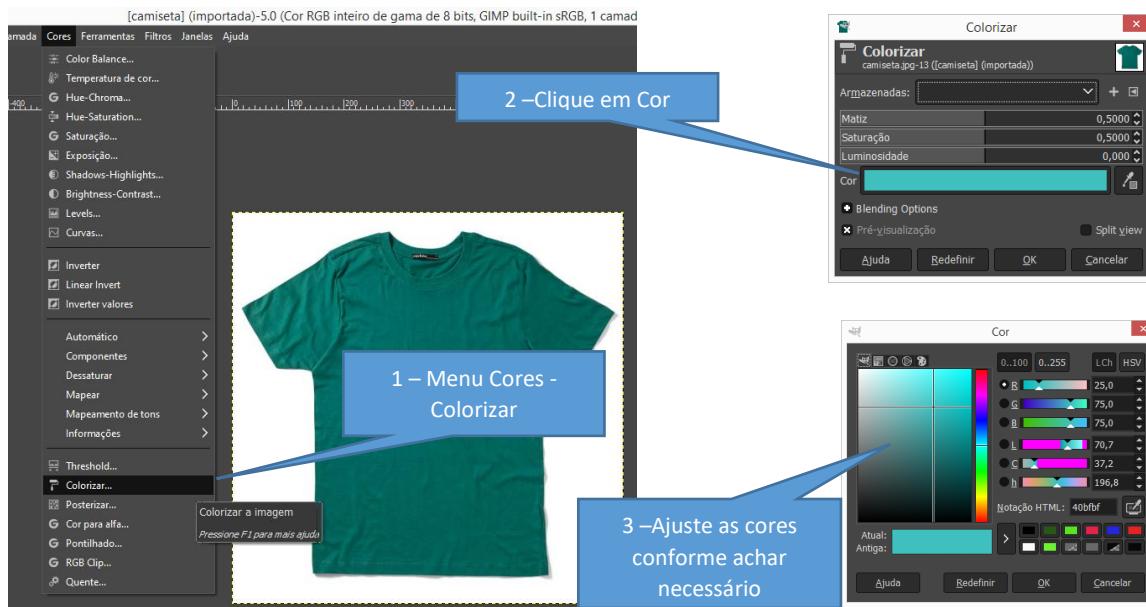
#### 3-1 Camiseta (camiseta sem fundo.jpg)

1º) Muitas vezes a cor de um objeto não é sólida, apresentando vários tons ocasionados por sombras, como por exemplo uma camiseta!



Ajuste a imagem da camiseta alterando os valores dos campos “Matriz”, “Croma” e “Luminosidade”

2º) Uma outra opção é ir no menu “Cores”, opção “Colorizar”



3º) Uma 3ª opção seria fazer uso de um manequim com corpo, onde deveremos:



1º Com a opção de Seleção por laço, contornar somente a camiseta.

2º Fazer uma cópia da camada atual

3º Na cópia da figura em questão, clique com o botão direito sobre a camada e opte por “Adicionar máscara a camada”, habilitando a opção “Seleção” e concluir.

4º Caso falte ou sobre pedaços do desenho em sua seleção após dar o Enter final marcando a seleção, experimente utilizar as teclas:

**Shift:** Soma novas seleções a atual

**Ctrl:** Diminui a seleção marcada a atual

**Alt:** Move a seleção dentro do desenho

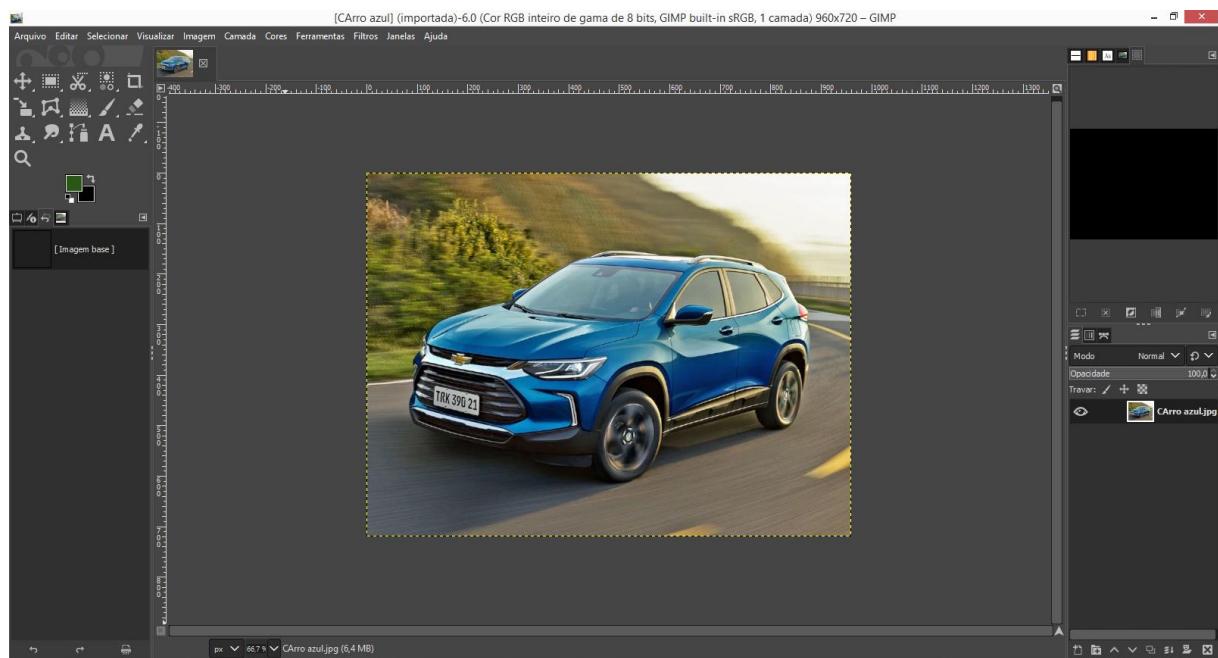
5º Nesta última camada, tenha certeza que esteja selecionado a camada e não a máscara. Mude a saturação da cor, fazendo uso das opções vistas acima (exemplo 1º e 2º).

### 3-2 Carro

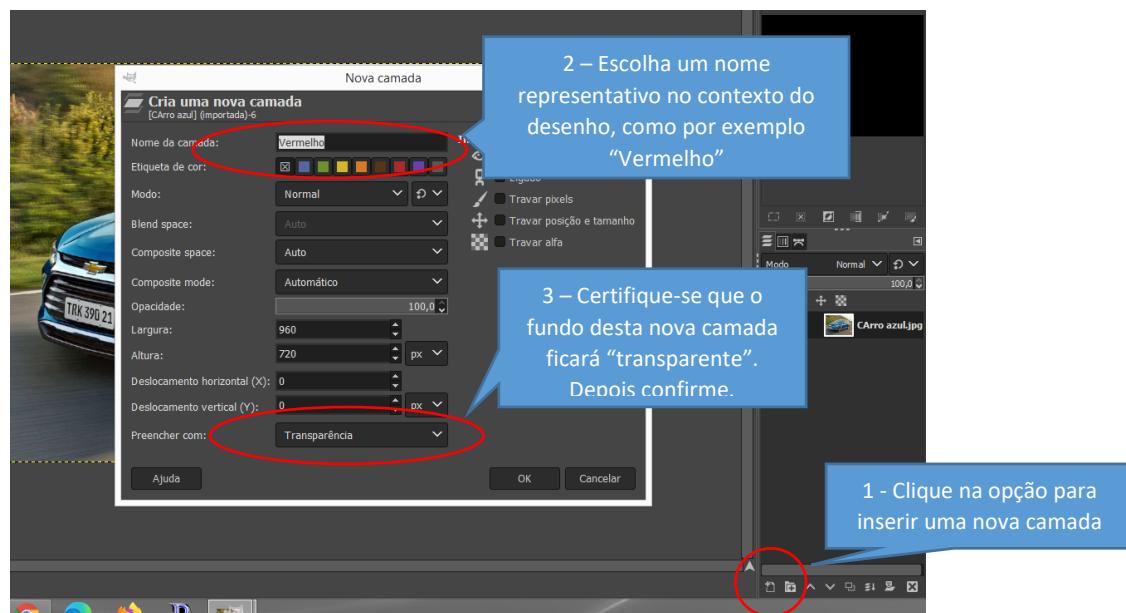
1º) Insira a imagem a ser alterada

**Matiz:** Este controle altera a cor dos pixels de uma forma aleatória. Ele seleciona uma faixa proporcionalmente maior de tons (matizes) no círculo de cores HSV, a partir do matiz original do pixel.

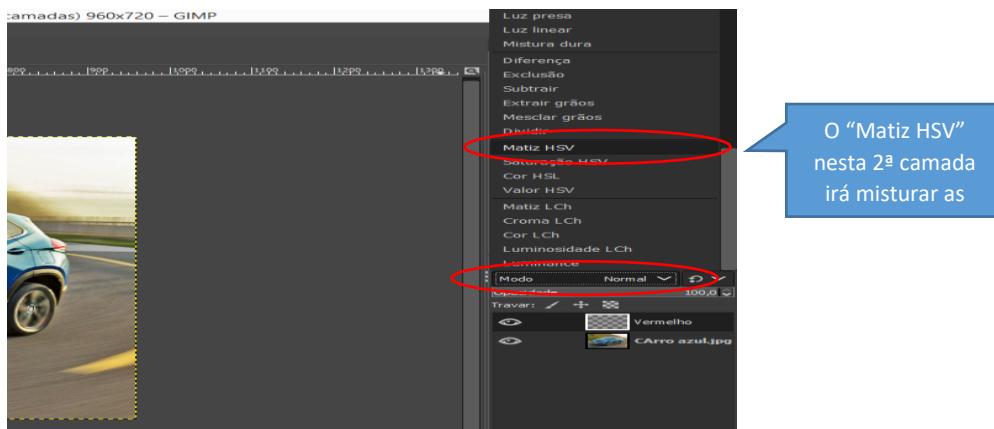
**HSV** é um modelo de cor que possui componentes para o matiz (a cor, como azul ou vermelho), a saturação (o quanto forte a cor é) e o valor (o brilho).



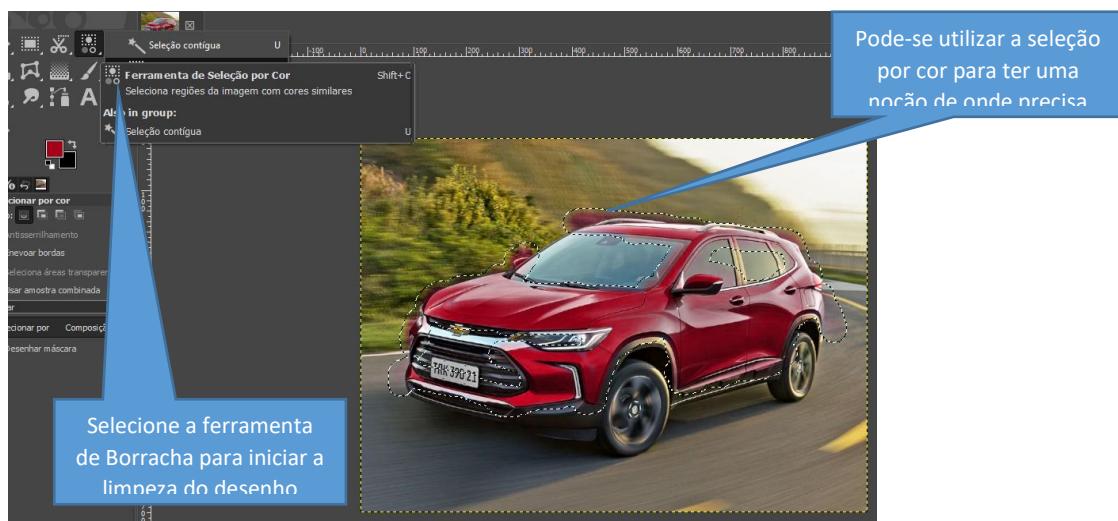
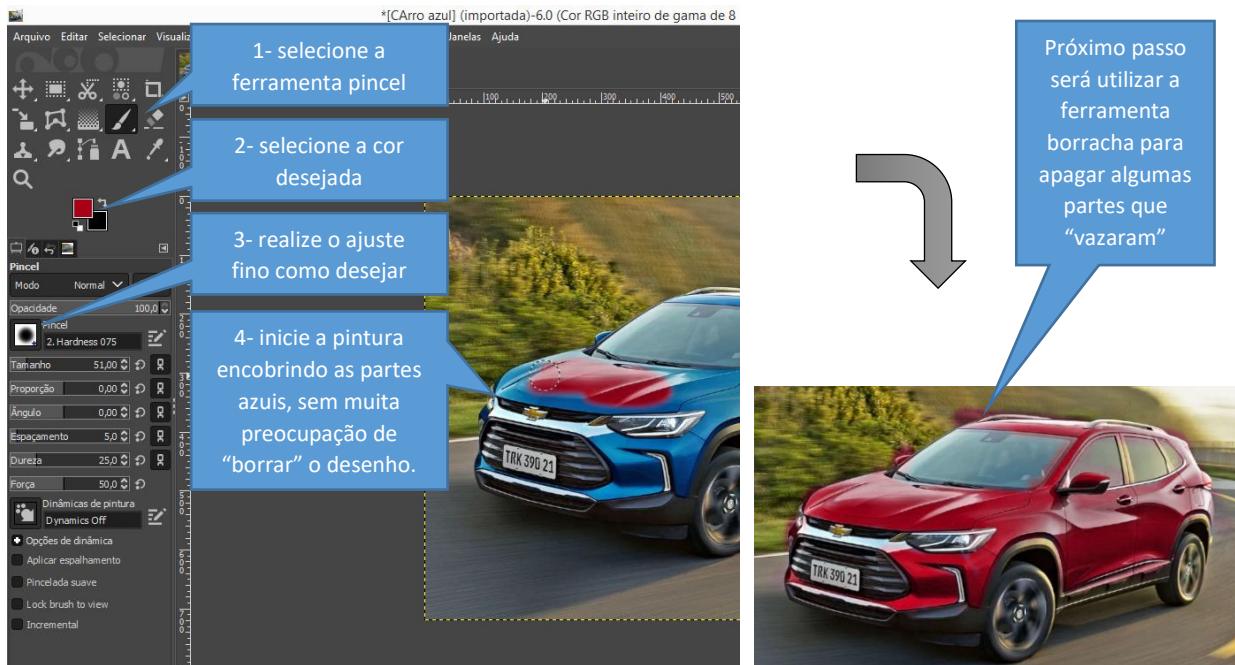
2º) Crie uma nova camada, pode-se nomeá-la com a cor desejada, Exemplo “vermelho”

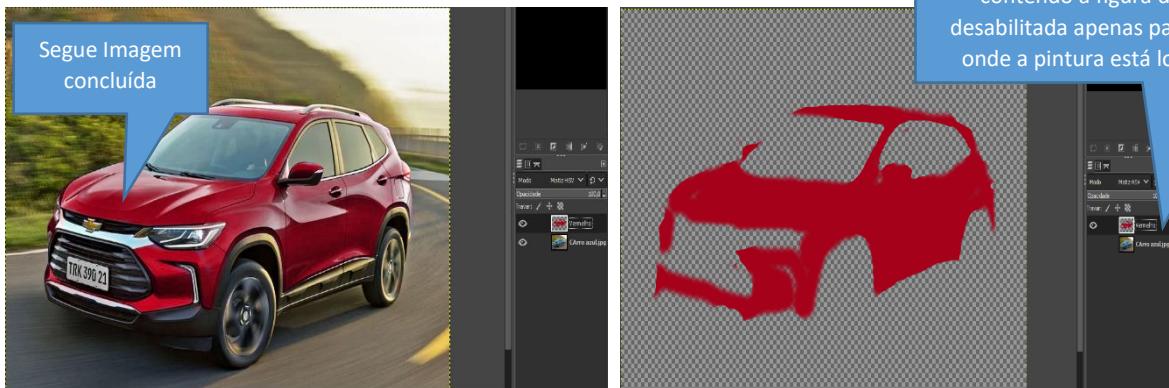


3º) Ajuste os parâmetros desta nova camada. Na opção “Modo”, selecione a opção “Matiz HSV” conforme destacado abaixo:



4º) Selecione a cor desejada, a ferramenta Pincel, ajuste a espessura da Ponta e comece a pintar





Caso precise de novas cores, duplique a camada “vermelho” e altere a cor desta nova camada.

Obs: uma opção para colorir mais e mais rápido, é deixar o “canal alpha” selecionado, na qual a pintura irá adicionar cores por onde passar o pincel de pintura. Note que uma camada de tinta irá se destacar nesta nova camada. Duplique esta camada, e na nova camada criada, clique com o botão direito sobre esta nova camada, e acione a opção “Alpha para seleção”, onde somente o que tem cor ficará selecionado. Após, use o balde de tinta para pintar de outras cores. Duplique quantas camadas forem necessárias para ter o maior número de cores do mesmo objeto.

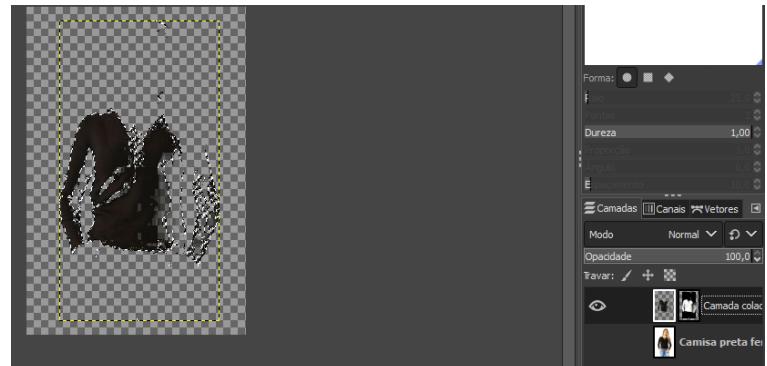
### 3-3 – Mudando as cores de objetos pretos

Objetivo: Alterar a cor da camisa da modelo abaixo.

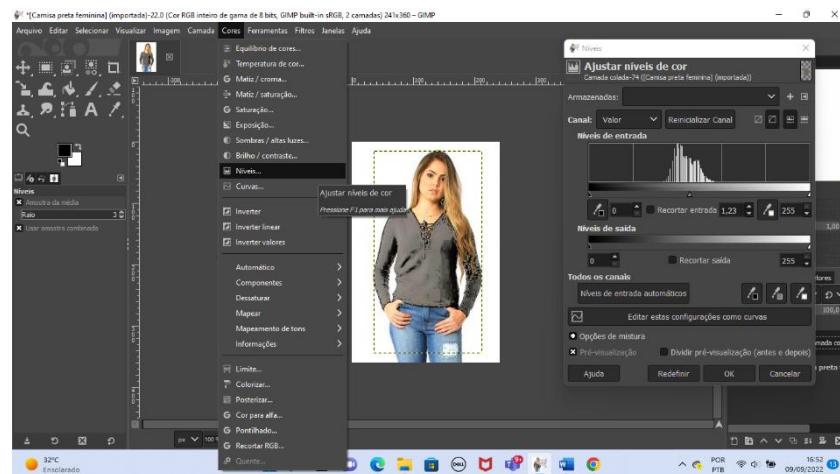
- 1) Com apoio da ferramenta “SELEÇÃO POR COR”, clique no preto da roupa da modelo.
- 2) Copie e cole a seleção, de forma que uma nova camada seja criada apenas com os contornos desejados.



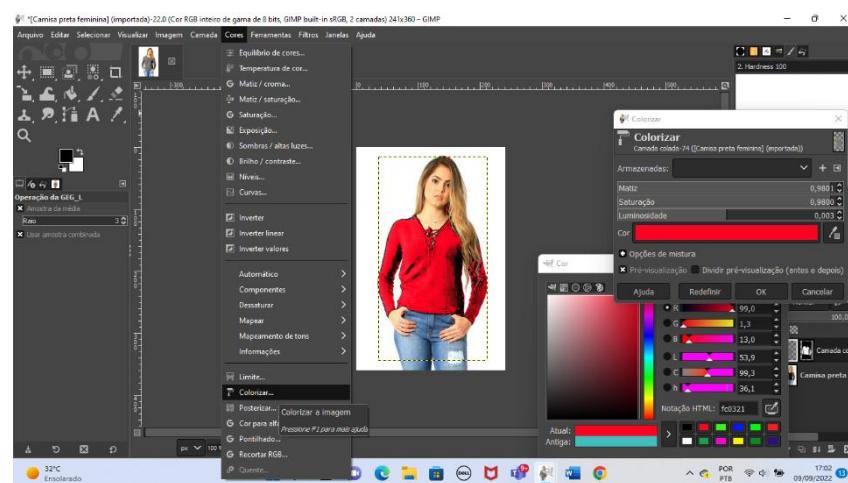
- 3) Clique sobre a nova camada e selecione ALPHA PARA SELEÇÃO. Em seguida, novamente clique com o botão direito sobre a camada e selecione ADICIONAR MÁSCARA A CAMADA.



- 4) Neste ponto, pode deixar todas as camadas visíveis, mas deixe a camada que contém a máscara ativa, mas selecionando a camada e não a máscara. Vá até o menu CORES, opção NÍVEIS, e altere a opção NÍVEIS DE ENTRADA de modo que a cor preta fique cinza ou mais clara.



- 5) Para inserir cor, pode-se optar pelo menu CORES, opção COLORIZAR.



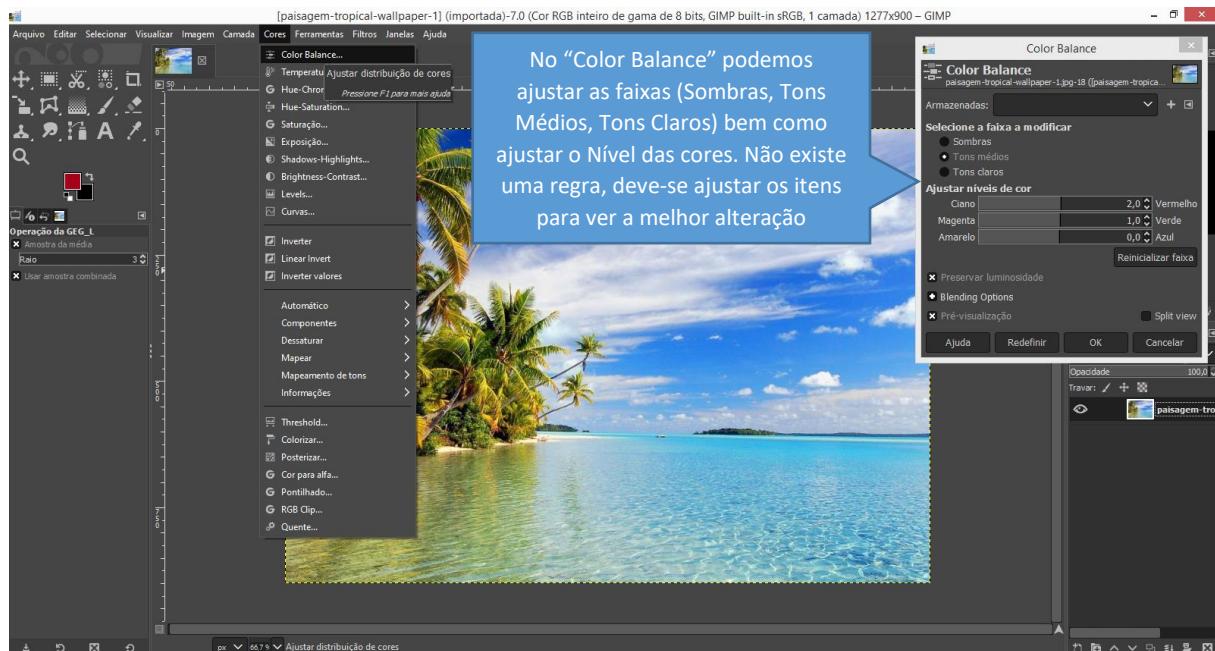
3-4 – Mudando a cor de um carro colorido para a cor preta. Deveremos mudar as propriedades abaixo:



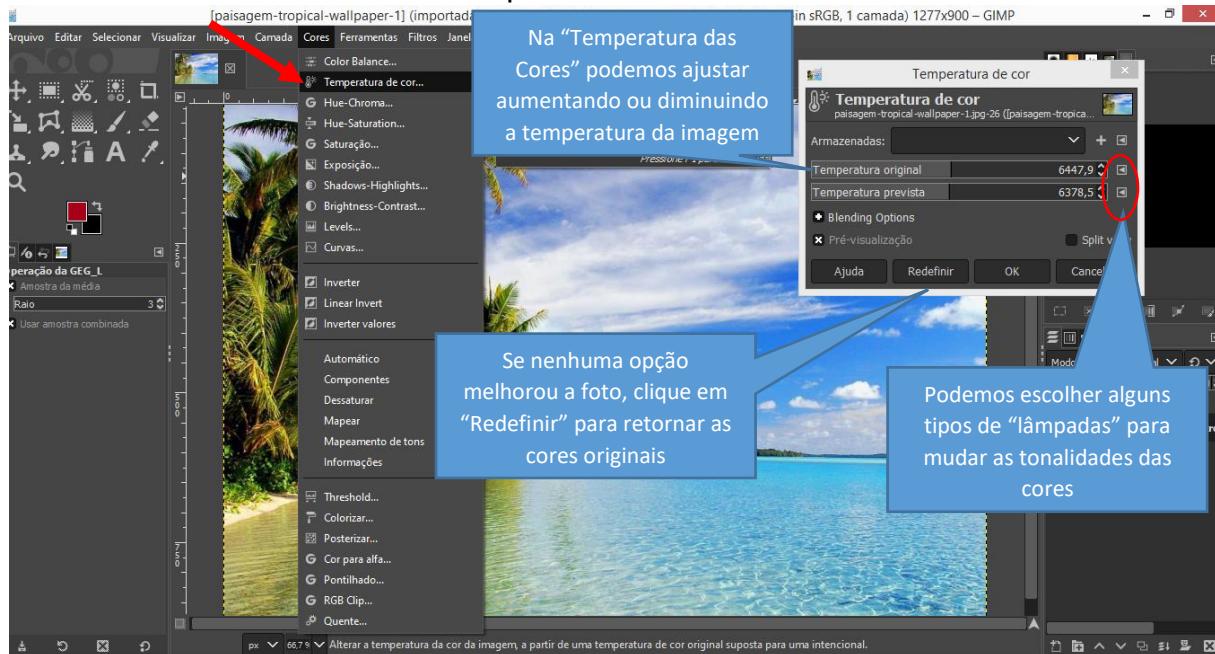
- 1) Com a ferramenta SELEÇÃO LIVRE, selecione apenas as partes do carro que contenha a cor a ser substituída. Deve-se ter o objeto muito bem selecionado. Copie e cole a seleção, para que uma nova camada seja copiada.
- 2) Na camada copiada, deve-se acionar a opção ALPHA PARA SELEÇÃO. criar uma Máscara a camada, optando pela opção ADICIONAR MÁSCARA A CAMADA com a opção SELEÇÃO. Clique em SELEÇÃO – NADA para retirar a seleção.
- 3) Selecione a camada ativa, mas não no ícone correspondente a seleção.
- 4) Agora, para termos sucesso na nossa alteração, vamos seguir uma sequência de ajustes, sendo 1º Matiz, 2ª Saturação e em 3º Luminosidade.
- 5) Iniciaremos pelo menu CORES, MATIZ/SATURAÇÃO. Na qual iremos ajustar a MATIZ (se o carro estiver em ambiente aberto, puxe para o azul, representando o céu). Na sequência, quase deixe zerado a SATURAÇÃO, na qual ficará com um tom acinzentado. Selecione OK.
- 6) Para ajustar a LUMINOSIDADE, iremos ajustar através do menu CORES, NÍVEIS, na qual ajustaremos os NÍVEIS DE ENTRADA. (uma dica é sempre começar pelo tom de MEIOS TONS).

### 4 – Tratamento de imagens

#### 4-1 Fazer uso funcionalidade “Color Balance”



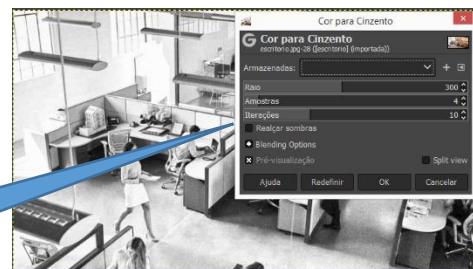
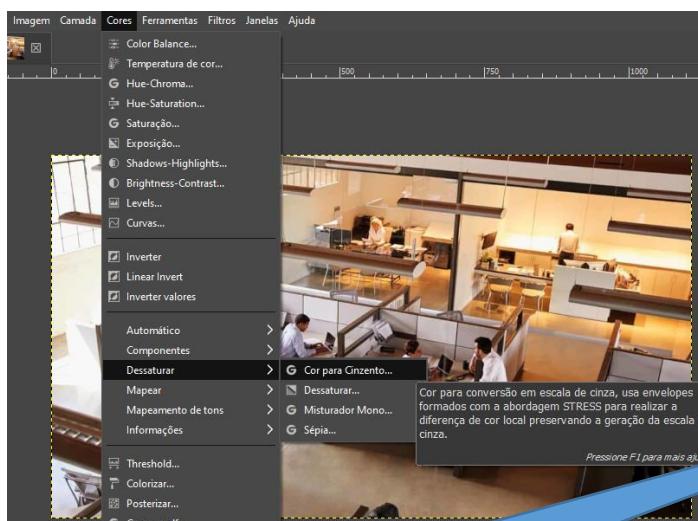
#### 4-2 Fazer uso funcionalidade “Temperatura da Cor”



### 4-3 Mudar uma foto colorida para preto e branco

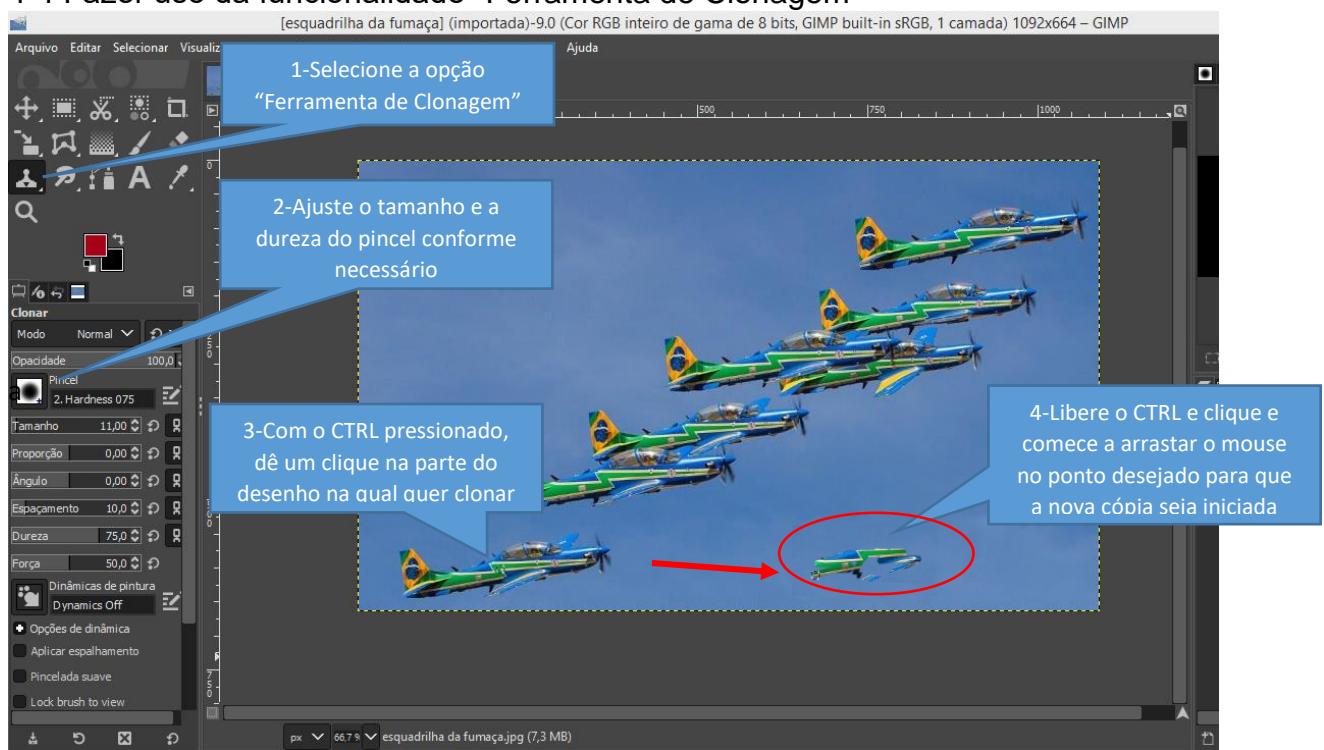


1º) Acionar o menu “Cores”, em seguida a opção “Dessaturar” – “Cor de Cinzento”



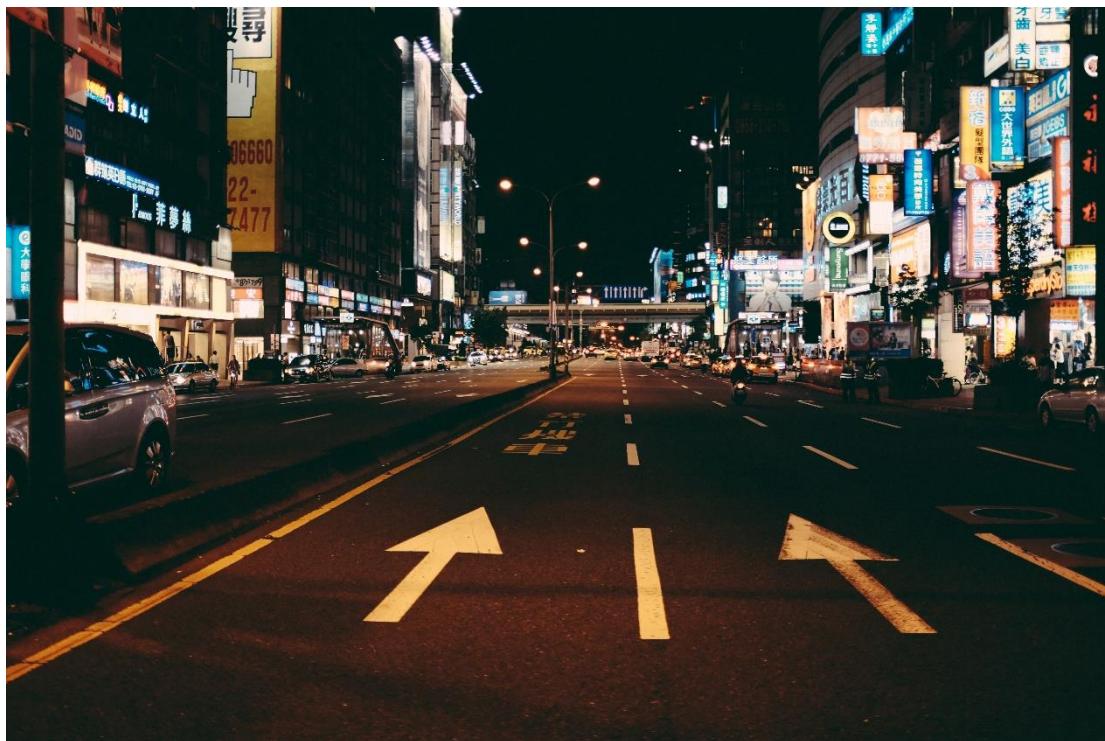
No painel desta opção, existem alguns ajustes que podem ser aplicados!

### 4-4 Fazer uso da funcionalidade “Ferramenta de Clonagem”



### 4.4-1 Ferramenta de Clonagem em Perspectiva (imagens)

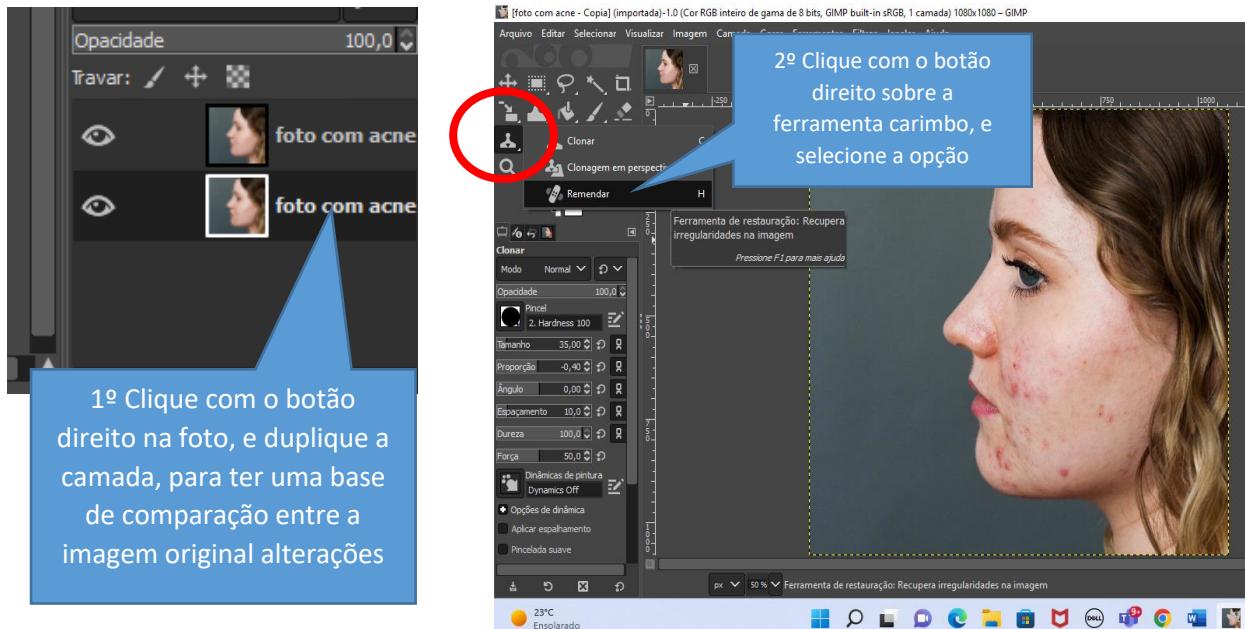
Esta funcionalidade é válida para quando precisamos clonar partes de uma imagem, levando em consideração a perspectiva da parte a ser clonada em relação ao conteúdo de proximidade ou distância. Veja como exemplo na imagem abaixo, a duplicação do letreiro pintado no chão, bem como a “repintura” da seta de direção.



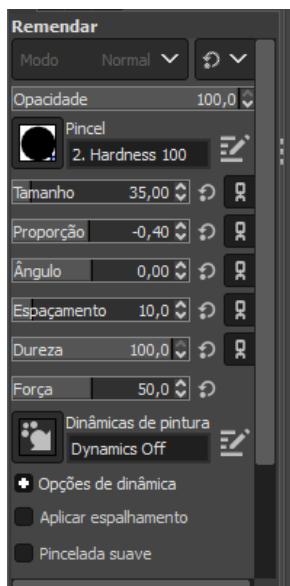
### 4-5 Ferramenta de Remendar

Esta ferramenta é válida para quando queremos alterar rapidamente o aspecto de uma imagem, como por exemplo, ocultar as manchas de acne no rosto da imagem abaixo (fonte: Foto retirada da internet)

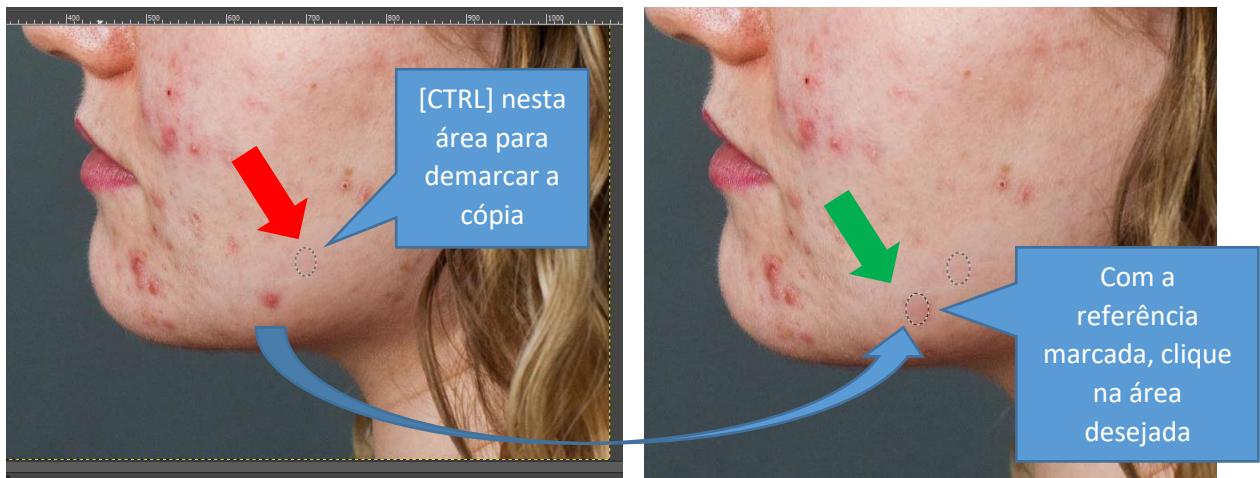
1º Duplique a camada da foto para que consiga comparar o resultado inicial x final. Depois clique com o botão direito sobre a ferramenta carimbo, e selecione a opção “REMENDAR”



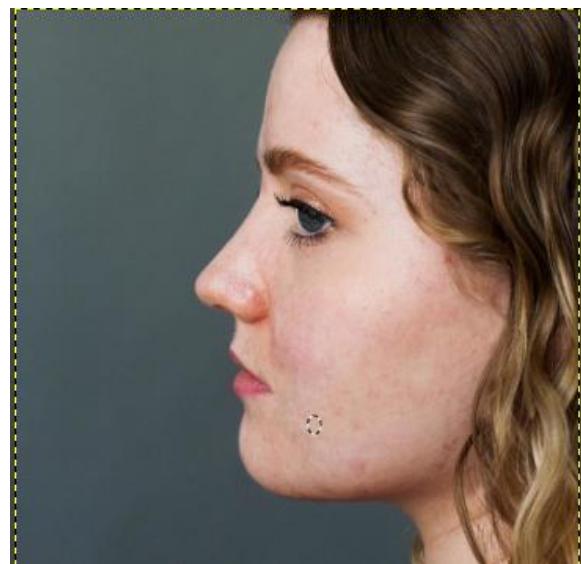
2º Escolha o tamanho de circunferência do pincel, bem como a dureza do mesmo. (Interessante realizar pequenos testes para achar configuração ideal)



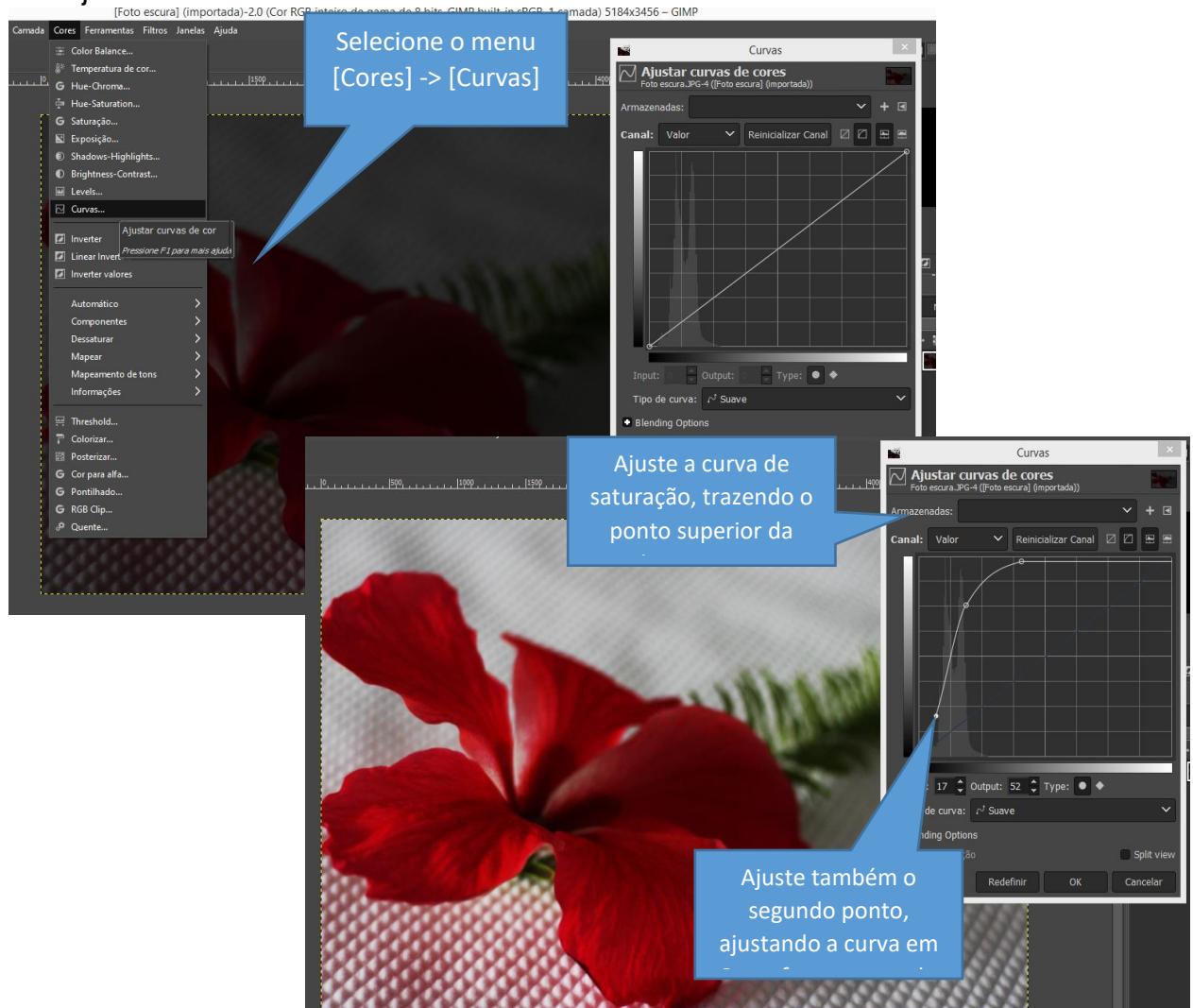
3º Pressione a tecla [CTRL] e clique em uma região “boa” do rosto, para que o Gimp tenha referência da região escolhida, na sequência, clique sobre alguma mancha\imperfeição de pele na qual deseja melhorar o aspecto.



4º Repita o processo em todas as áreas do rosto que deseja melhorar, lembrando que toda vez que precisa de um novo ponto de referência, deve-se pressionar a tecla [CTRL] e clicar no local desejado, em seguida, solte o [CTRL] e clique nos pontos na qual queira ajustar, até que o resultado final fique satisfatório.



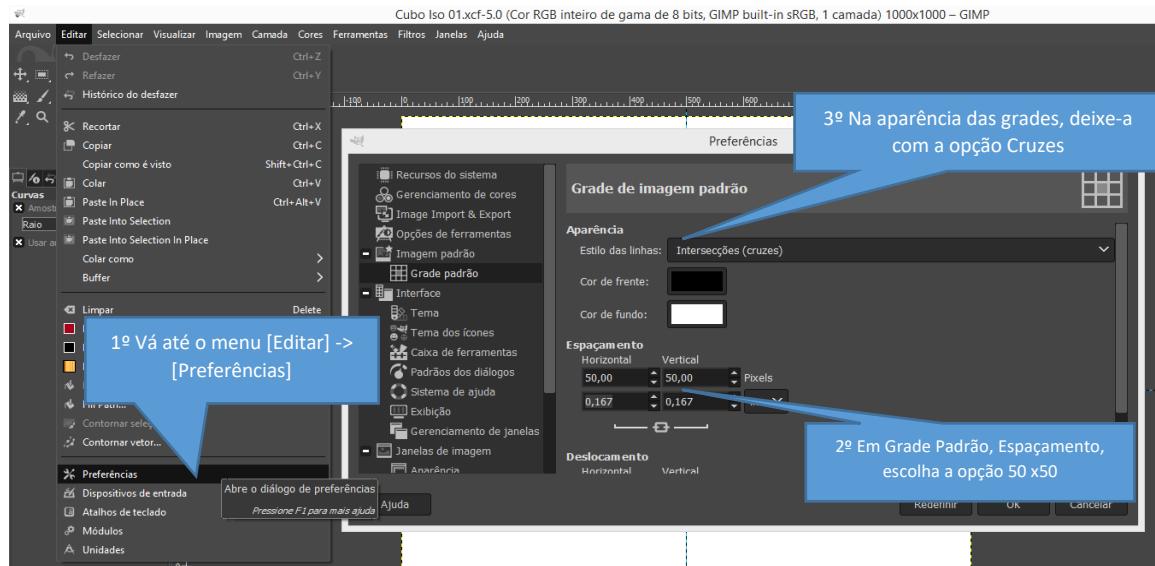
### 4-6 Ajuste de foto escura



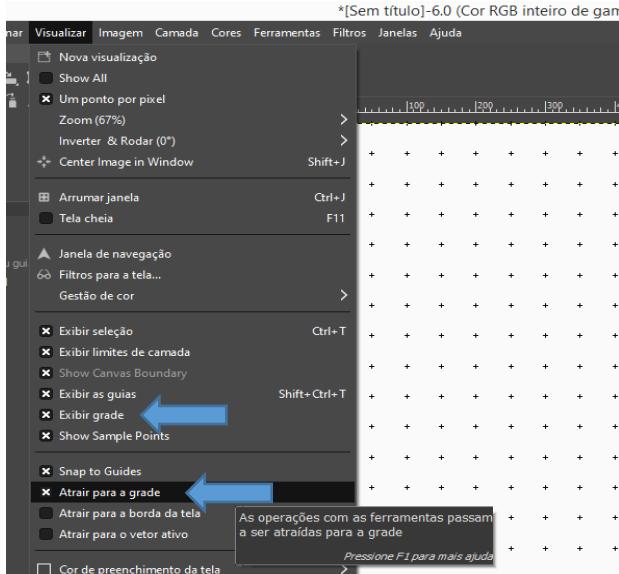
### 5 – Trabalhando com vetores

#### 5.1 - Desenho isométrico com Guias e Grades

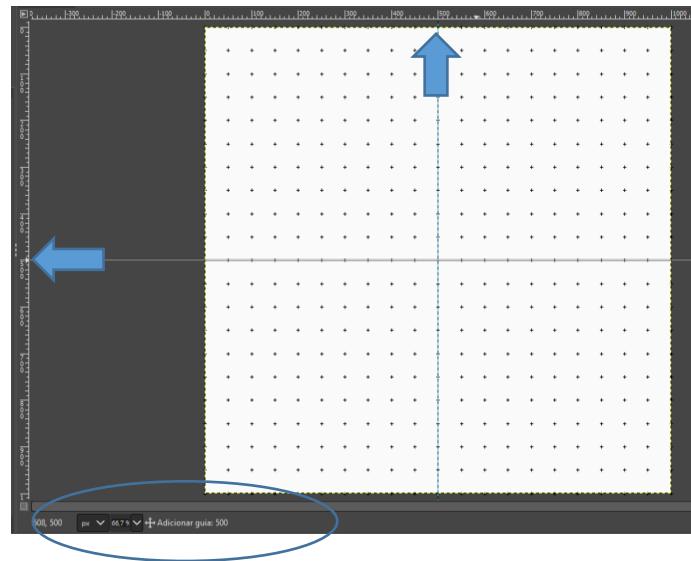
1º) Antes de iniciarmos a confecção de nosso desenho isométrico, vamos realizar os ajustes de algumas configurações para melhor nos auxiliar.



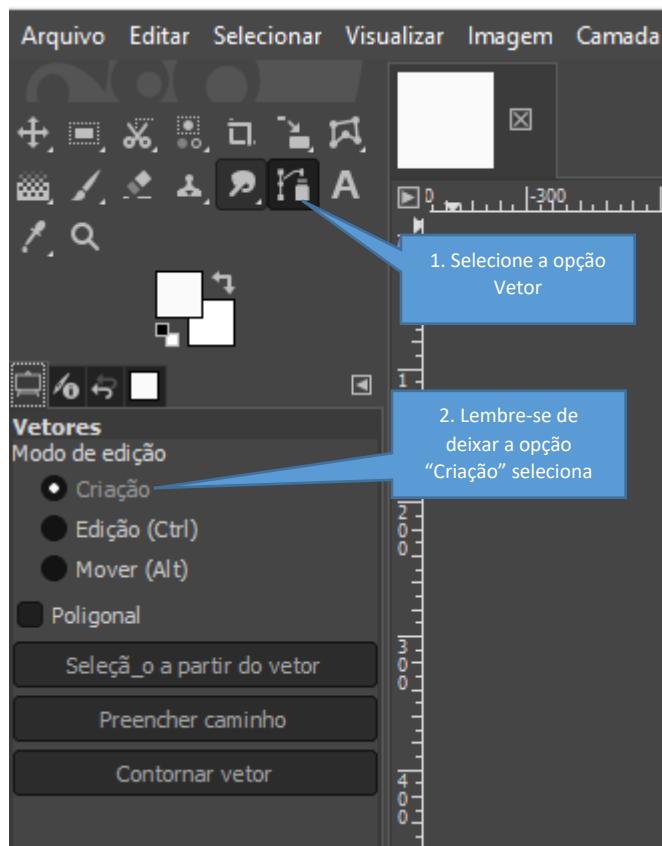
2º Crie um novo arquivo, sugestão de 1000 x 1000. Com o arquivo aberto, vá até o menu [Visualizar] e deixe as opções “Exibir grade” e “Atrair grade” selecionados.



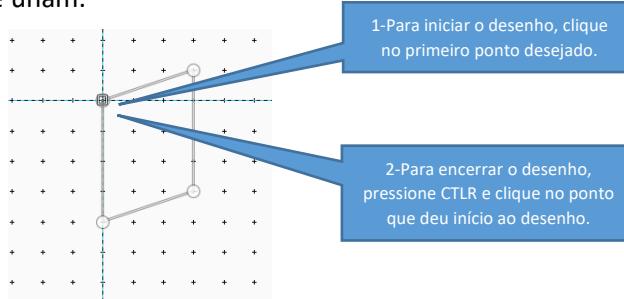
3º) Crie margens (horizontal e vertical) no seu desenho para lhe auxiliar a criar o desenho no centro da imagem, note que ao puxar as margens, você pode contar com a numeração abaixo.



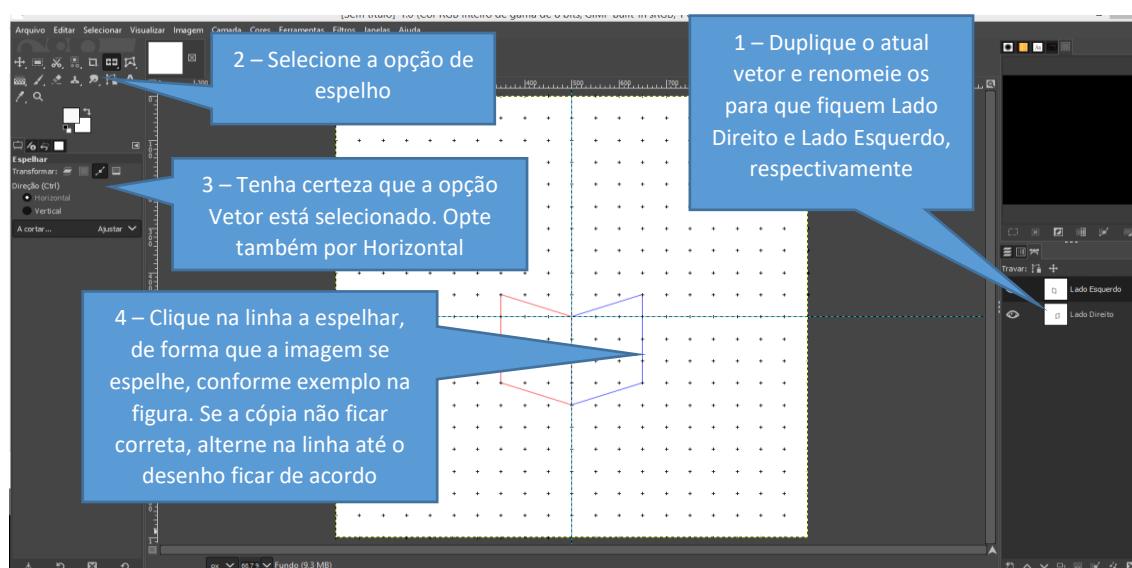
4º) Selecione a opção [Vetor] para iniciar os traços para iniciar o cubo, conforme imagem abaixo:



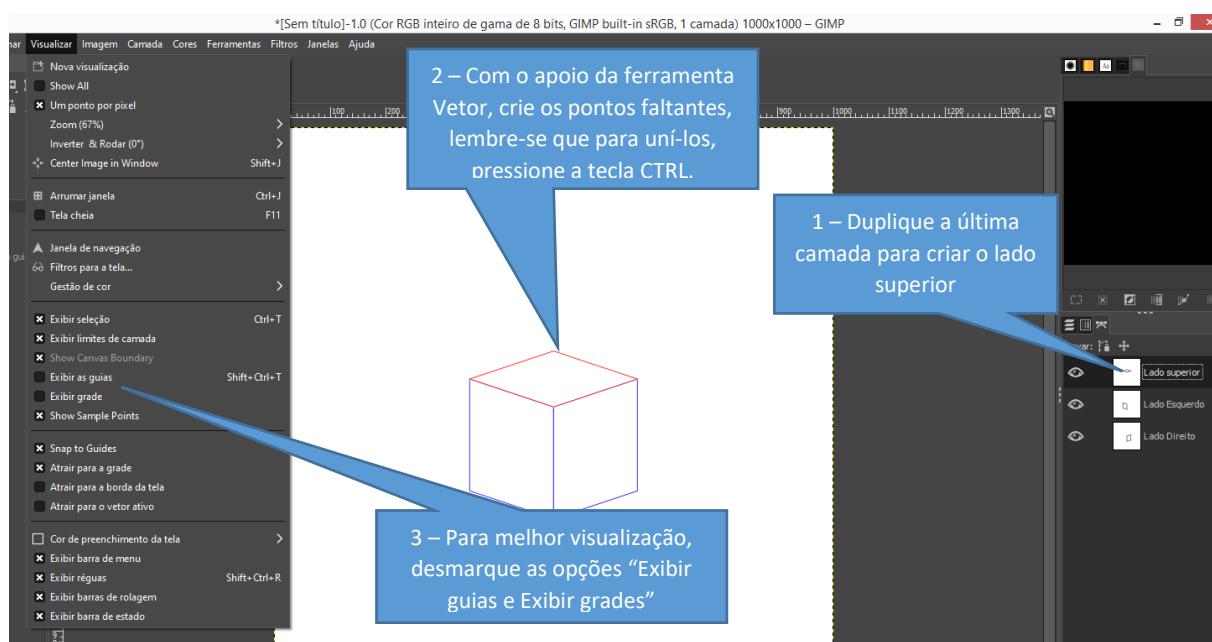
5º Crie o primeiro lado do cubo inserindo pontos, lembre-se para fechar o primeiro lado, pressione a tecla [CTRL] para que os pontos se unam.



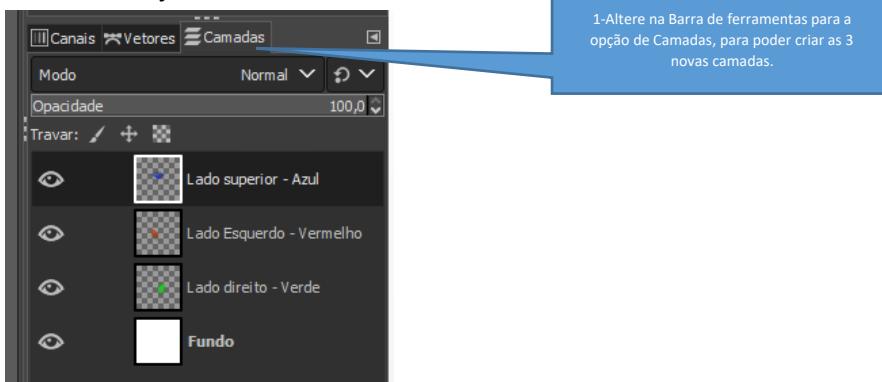
6º Duplique a camada em questão para criarmos o outro lado do cubo fazendo uso da ferramenta de espelhamento



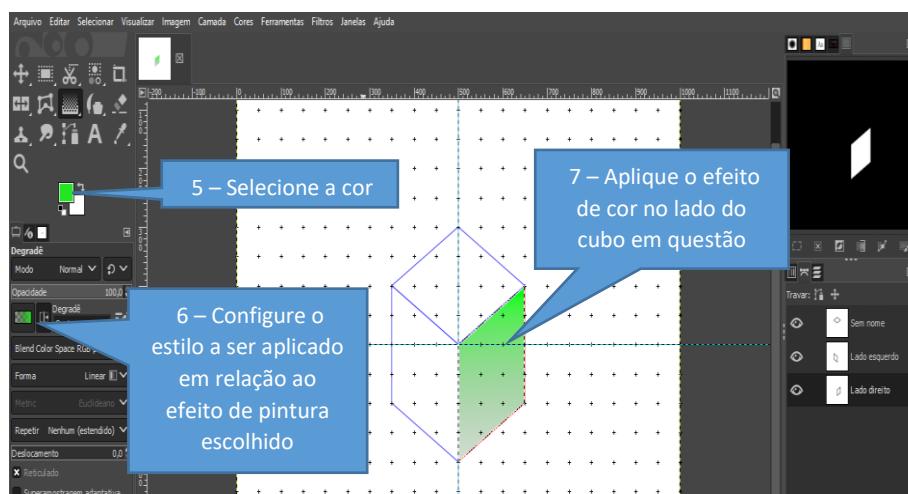
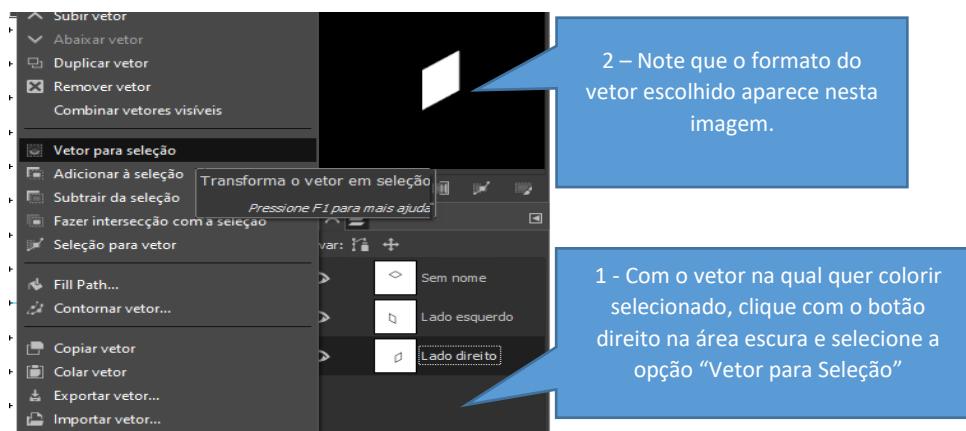
7º Duplique novamente a camada para criar o lado superior



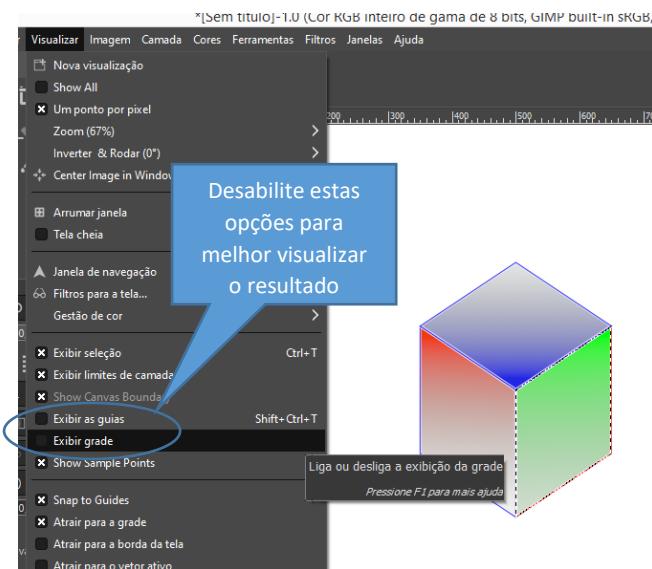
8º Para colorir, iremos criar mais 3 camadas transparentes, renomeando-as com os nomes dos lados e cores desejadas.



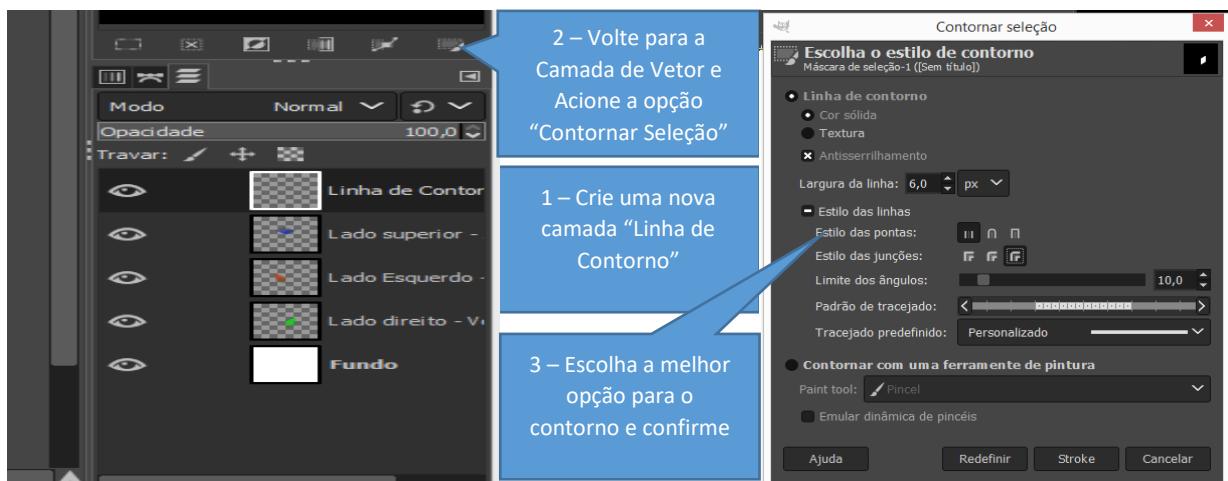
9º Para iniciar as cores nas camadas, tenha certeza que o vetor e a camada estão correspondentes (ex: "vetor lado direito" x "camada lado direito"). Em seguida, clique na área abaixo do vetor com o botão direito e acione a opção "Vetor para Seleção". Em seguida, vá na camada correspondente e pinte da forma que desejar.



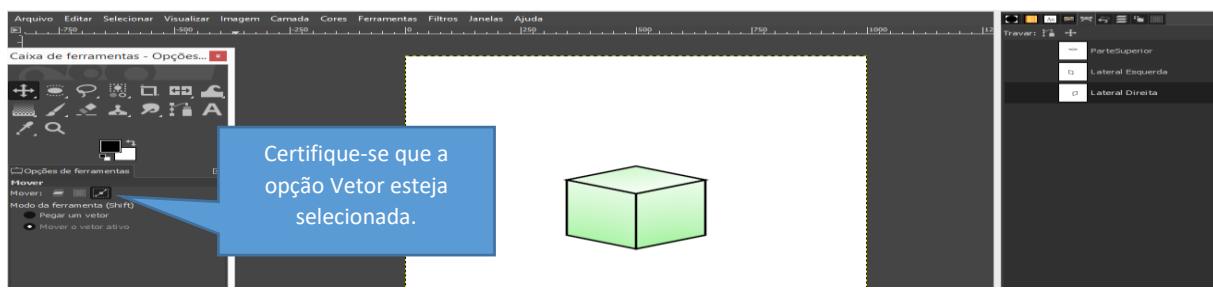
10º Após todos os lados pintados, vá até o menu “Visualizar” desabilite as opções abaixo para melhor visualizar o resultado final



11º Para finalizar e deixar o desenho mais interessante, podemos desmarcar a visualização dos vetores e também iremos aplicar uma linha de contorno. Deverá ser repetido o processo para todos os lados dos vetores

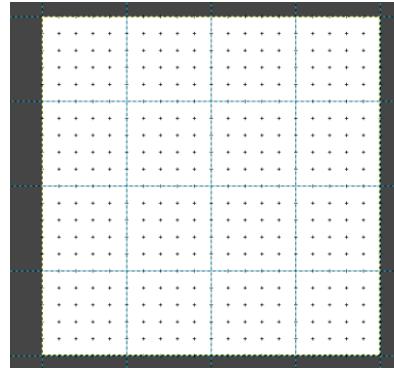


Caso ao realizar o procedimento acima não ocorrer nada, certifique-se que quando clicou na camada de vetor, a opção vetor esteja selecionada, conforme imagem abaixo:



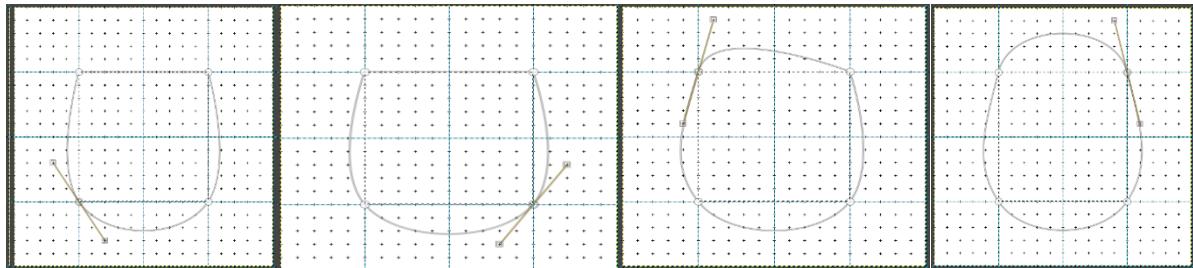
### 5.2 – Desenhando figuras curvilíneas (monstrinho vermelho)

1º Crie uma nova imagem com tamanho 1000 x 1000. Lembrando que o ideal é deixar ativos através do menu [VISUALIZAR] as opções “Exibir grade” e “Atrair para a grade”. Crie também margens horizontais e verticais nas posições 0, 250, 500, 750 e 1000, para que a área de trabalho fique conforme imagem ao lado.

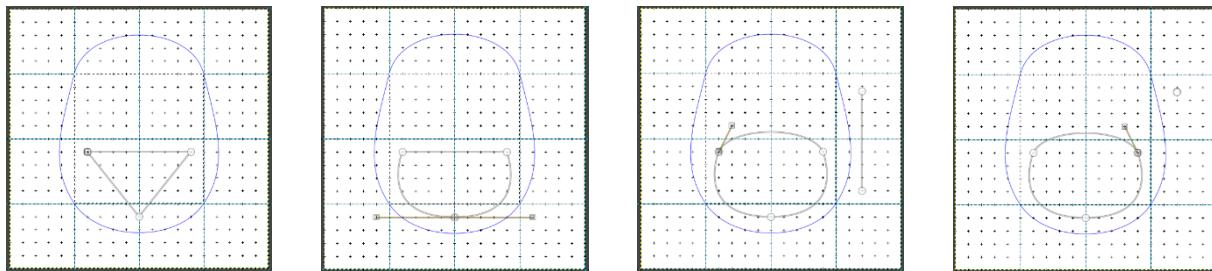


2º Vamos iniciar a criação das formas necessárias. Importante criar um vetor para cada imagem (rosto, boca, olhos, língua, chifres).

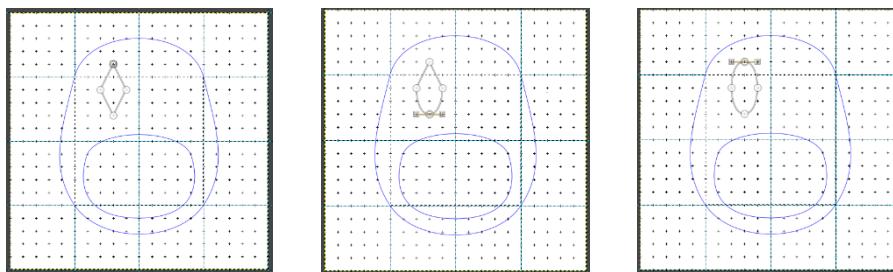
A primeira imagem que iremos confeccionar será a do rosto.



A próxima imagem a ser criada será a boca.

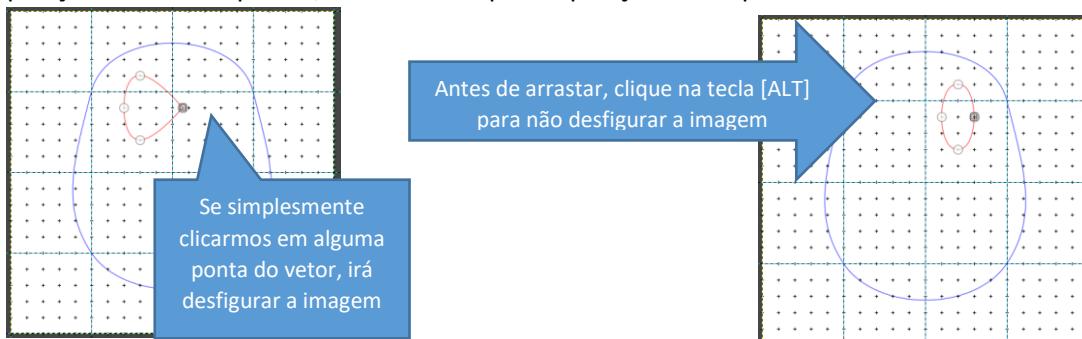


A próxima imagem a ser criada será o olho esquerdo.

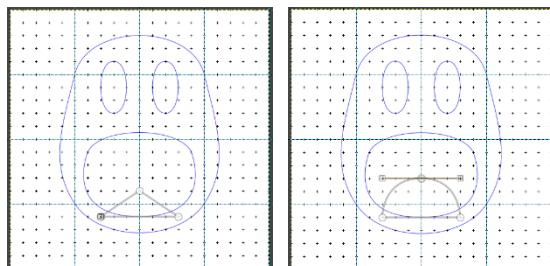


A próxima imagem a ser criada será o olho direito.

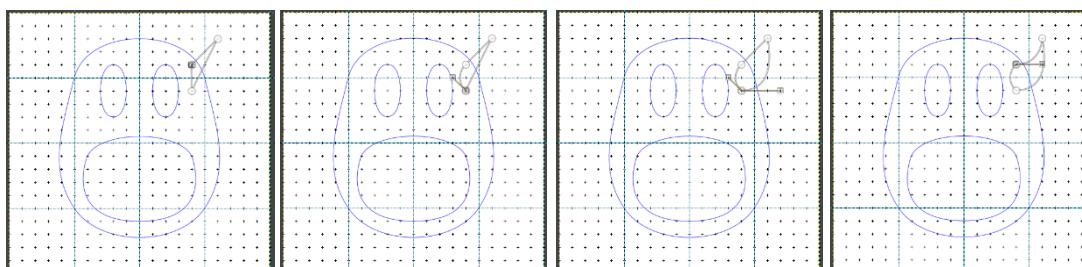
Nesta etapa, vamos duplicar o vetor do olho esquerdo, após o novo vetor criado, iremos mover a posição do olho esquerdo, arrastando-a para a posição correspondente ao olho direito.



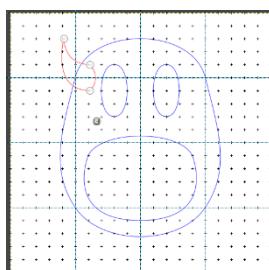
A próxima imagem a ser criada será a língua.



A próxima imagem a ser criada será o chifre direito. (Podem ocorrer várias experimentações)

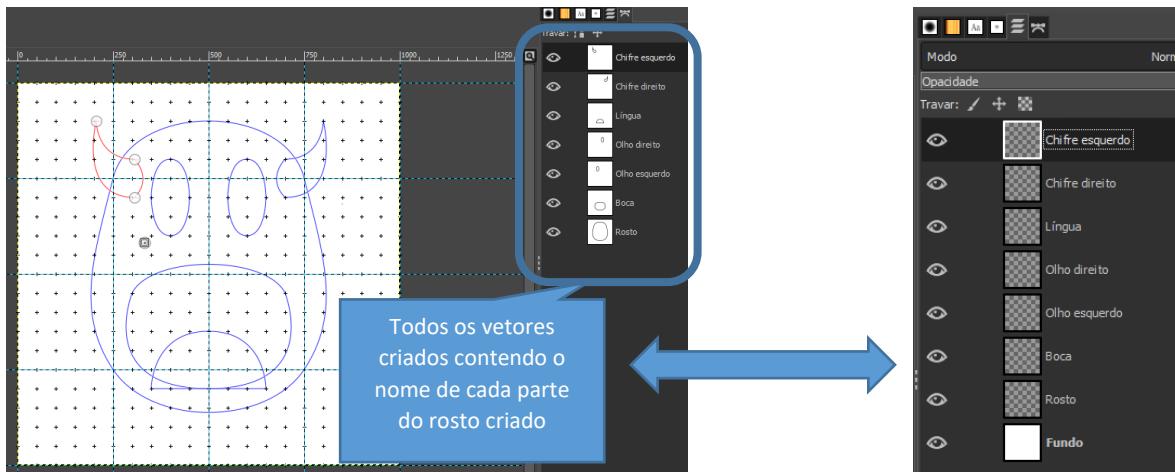


A próxima imagem a ser criada será o chifre esquerdo, na qual iremos duplicar o último vetor. Depois faremos uso da ferramenta de espelhamento.

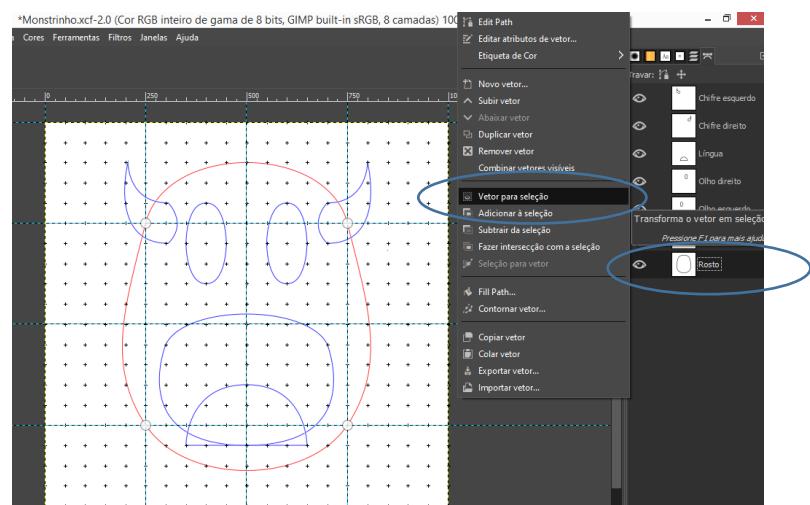


3º Agora iremos pintar a imagem

A primeira etapa será criar todas as camadas com fundo transparente, na mesma quantidade e inserindo o mesmo nome que os vetores já criados até o momento:

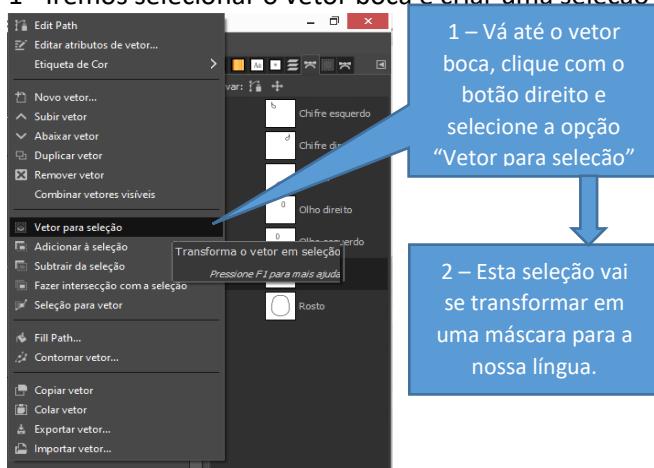


A pintura de todas as camadas será realizada de forma igual, ou seja, primeiro selecione a camada correspondente, exemplo a camada do “rosto”, em seguida, vá na aba onde se encontram os vetores, selecione o vetor correspondente, neste caso, o “rosto”, clique com o botão direito na área dos vetores e marque a opção “Vetor para seleção”. Após isso, escolha a cor desejada e inicie a atividade de pintura.

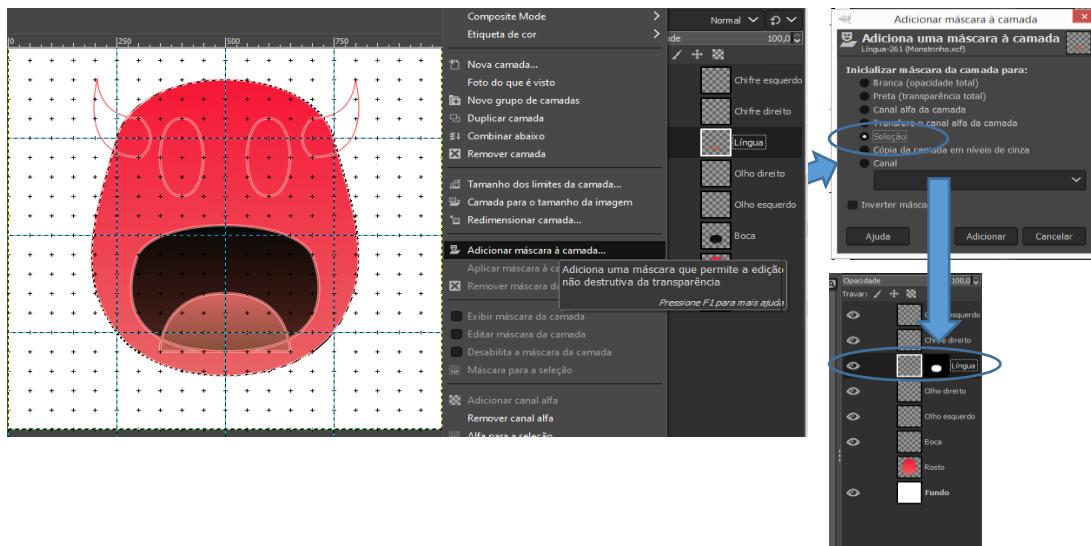


Como vimos, a língua do nosso desenho está com algumas partes fora da boca, vamos resolver da seguinte forma:

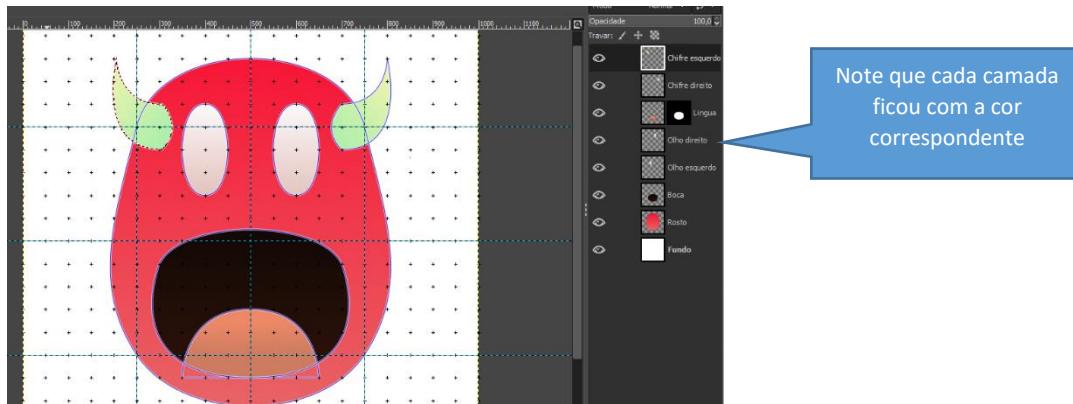
1 - Iremos selecionar o vetor boca e criar uma seleção com o formato da boca.



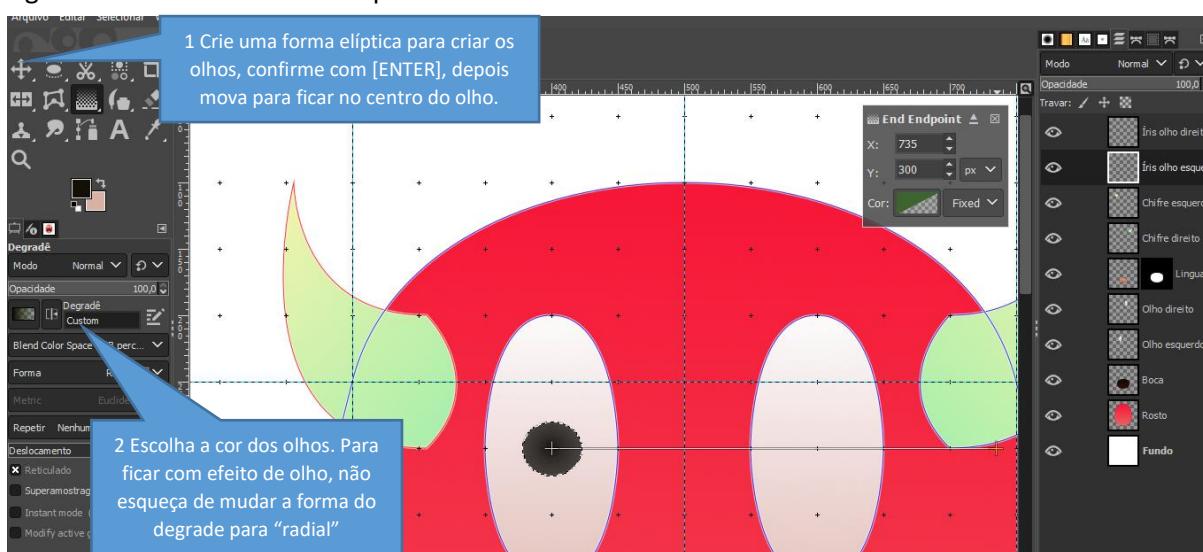
2 – Selecione a máscara da língua e insira uma máscara



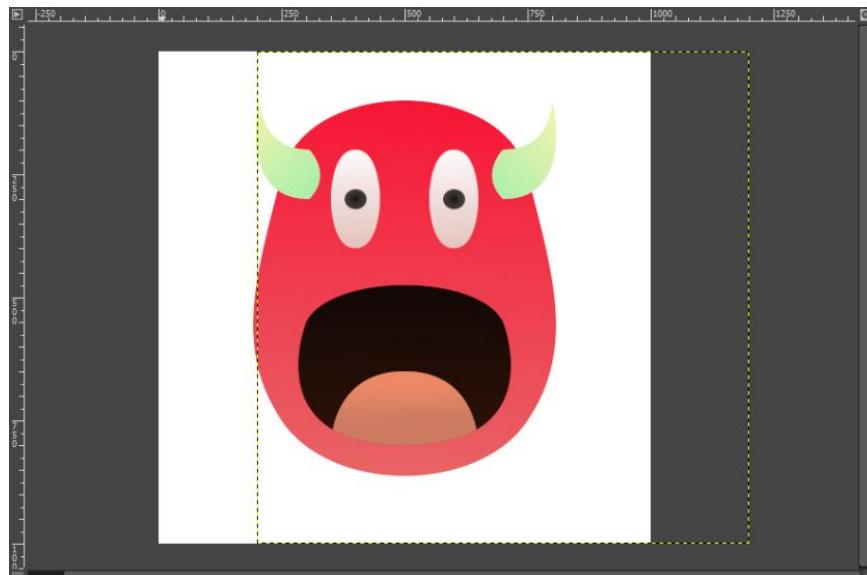
Pinte o restante das imagens, conforme passos anteriores



Agora crie mais duas camadas para fazermos a íris dos olhos de nosso monstrinho.



Desabilite todas as abas de vetores, as grades e as linhas de guias, para melhor visualizar o desenho!



Crie uma nova camada para inserirmos um contorno na imagem!

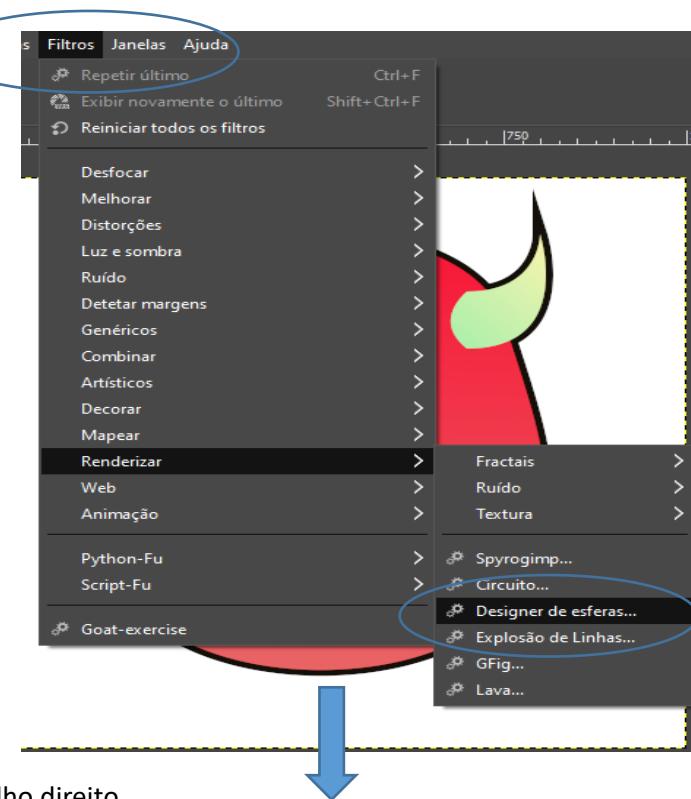
Selezione o vetor do “rosto”, clique na opção de contorno, escolha as configurações que achar melhor e aplique!



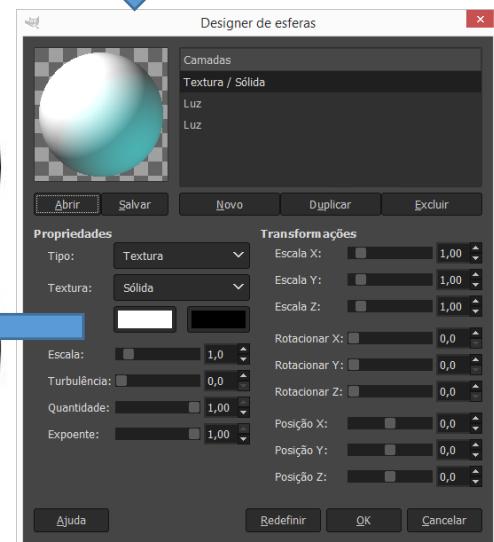
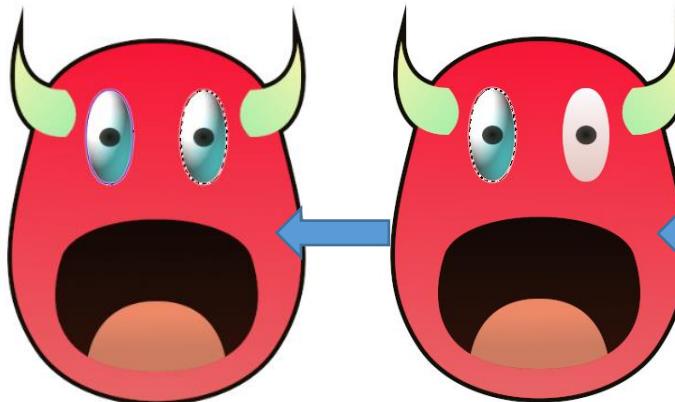
Imagen com contorno (cabeça e chifres).  
Repita o mesmo processo para todos os  
itens que achar necessário

Uma outra forma de melhorar a aparência da figura é aplicar alguns efeitos de preenchimento em 3D, como por exemplo os olhos. Faça o seguinte:

- 1 – Se achar necessário, crie uma cópia da figura para garantir a atividade realizada até o momento.
- 2 – Remova a camada do olho esquerdo.
- 3 – Vá até o vetor do olho esquerdo, e clique na opção “Vetor para seleção”.
- 4 – Vá até ao menu [FILTROS] -> [RENDERIZAR] -> [DESIGN DE ESFERAS], conforme figura ao lado.
- 5 – Na caixa de opções “Design de esferas” aplique o efeito desejado, em seguida “Confirme”

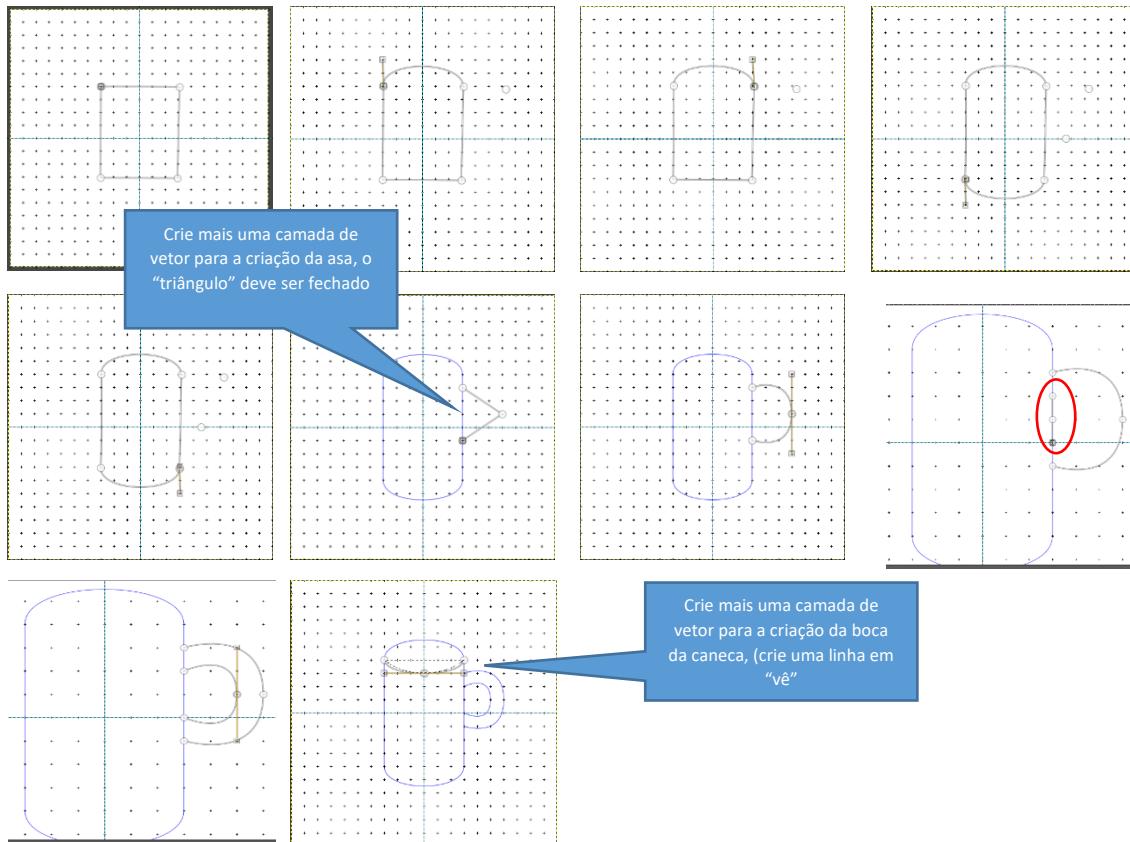


- 6 – Repita os mesmos processos para o olho direito.



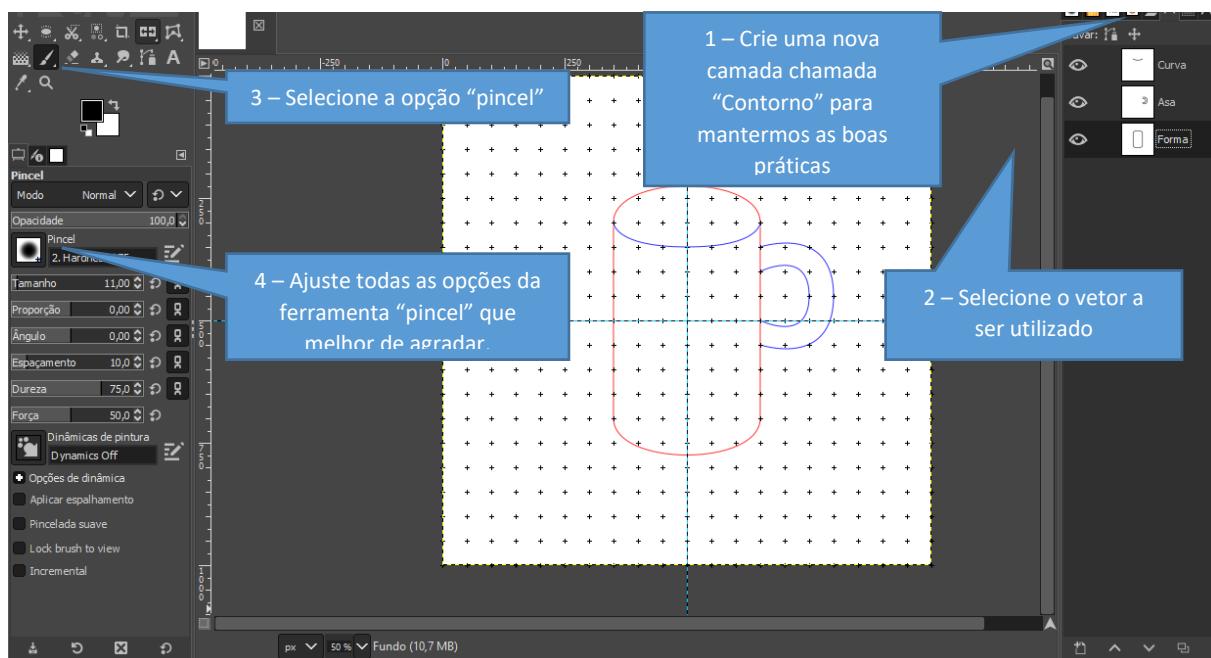
### 5.3 - Contornar vetores com pinceis

Para exemplificar, iremos criar uma simples xícara de café, vamos criar uma nova imagem (1.000 x 1.000) e habilitar as grades e criar as guias (dividir ao meio, uma na horizontal e outra na vertical).

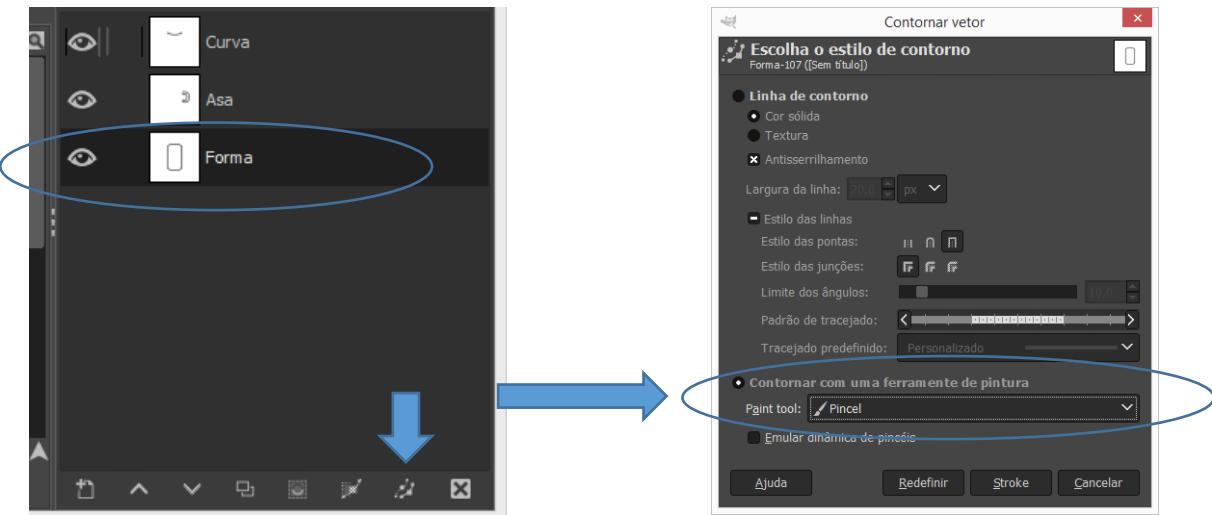


Pronto, acima temos um desenho simples de uma caneca através dos 3 vetores (Corpo, Asa, Curva).

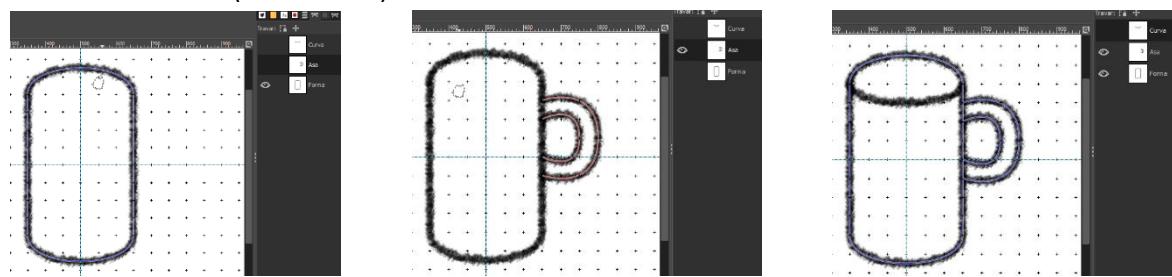
Agora para pintar, primeiro selecionamos a opção de “pincel” e ajuste todas as configurações da ferramenta que achar necessária. Crie uma camada chamada Contorno para receber a pintura.



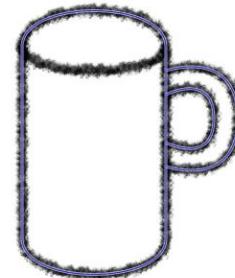
Após ajustar as preferências do “pincel”, selecione a opção “Contorno do vetor”



Pronto, a camada do vetor em questão terá seu contorno realizado, necessário repetir os passos para os demais vetores (Asa e Curva).



Desabilite as grades e as linhas de guias, e pronto:

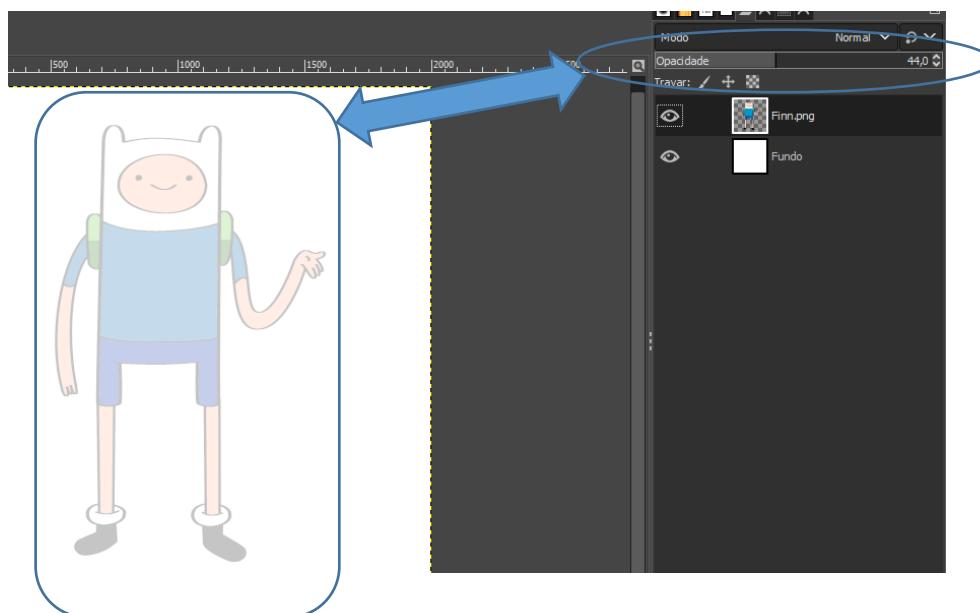


5-4 Recriar personagem “Finn, o Humano mais fofo de todos”.

Busque uma imagem do personagem em questão na internet, conforme exemplo abaixo e a importe para o GIMP

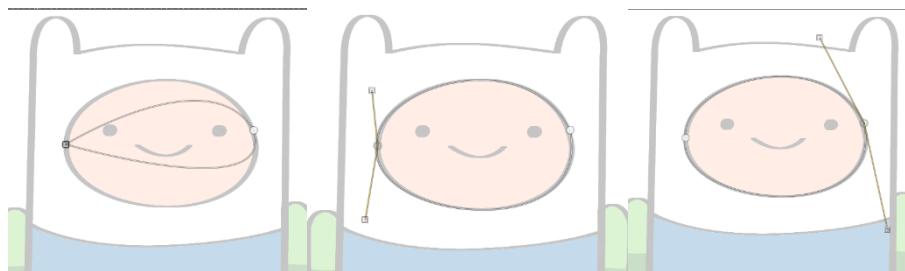


Diminua a opacidade da figura para que não atrapalhe na criação das partes do corpo, na qual utilizaremos os vetores:

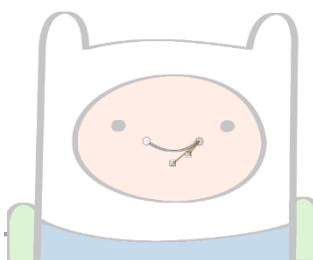


Teremos que recriar todas as partes do corpo, inicie pela cabeça. Aproxime a parte desejada e inicie os trabalhos:

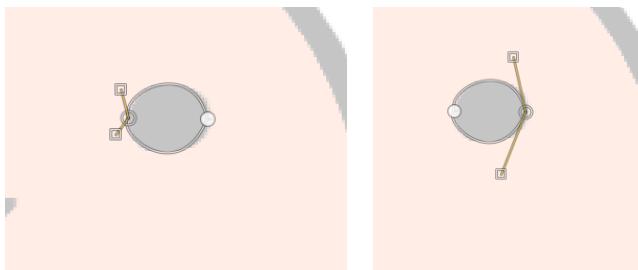
Vetor Rosto



Vetor Sorriso



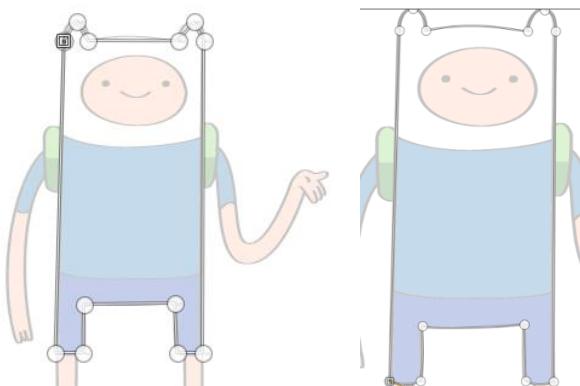
### Vetor Olho Direito



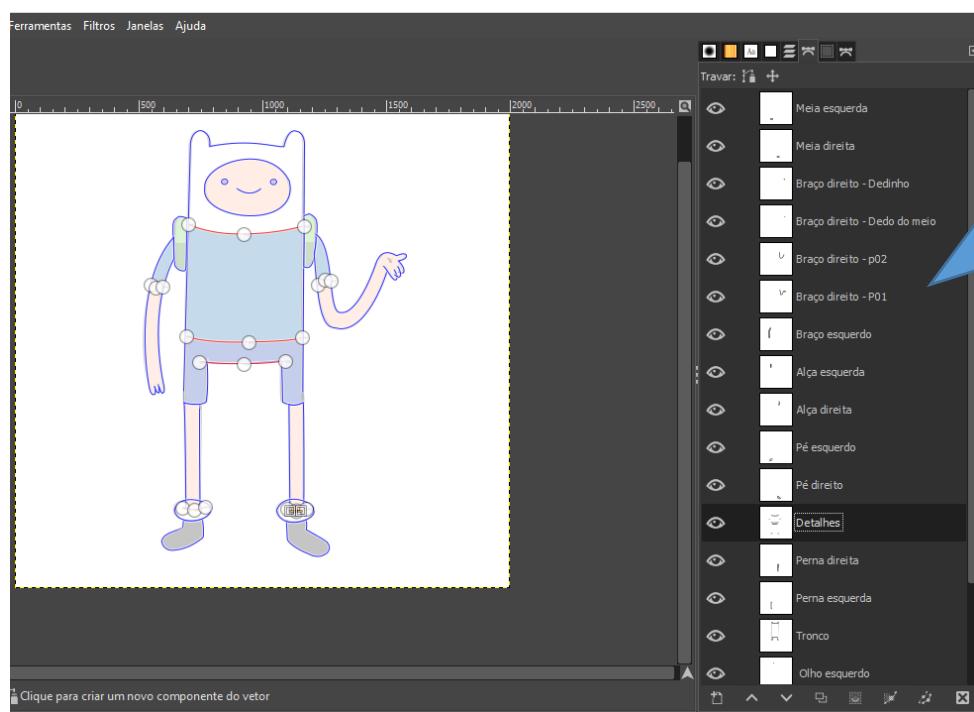
### Vetor Olho Esquerdo.

Vamos duplicar o Direito e ajustar apenas a posição do olho em relação a imagem. Lembre-se de utilizar a tecla [ALT] para mover a seleção.

### Vetor Troco



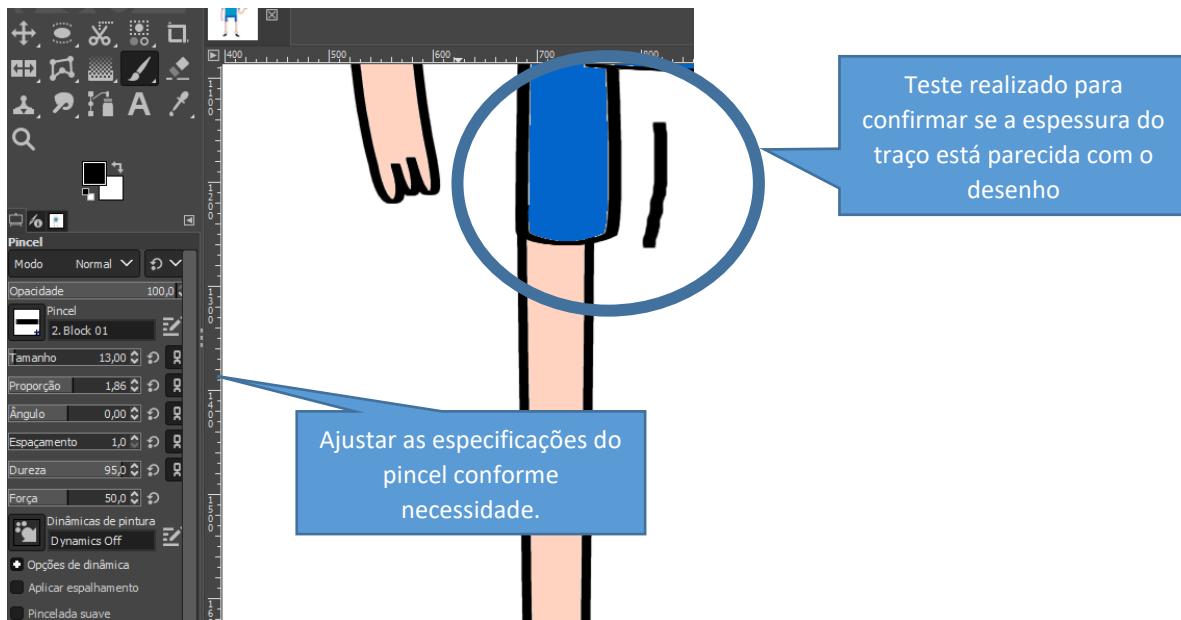
Enfim, foram criados diversos vetores para recriarmos nosso personagem..



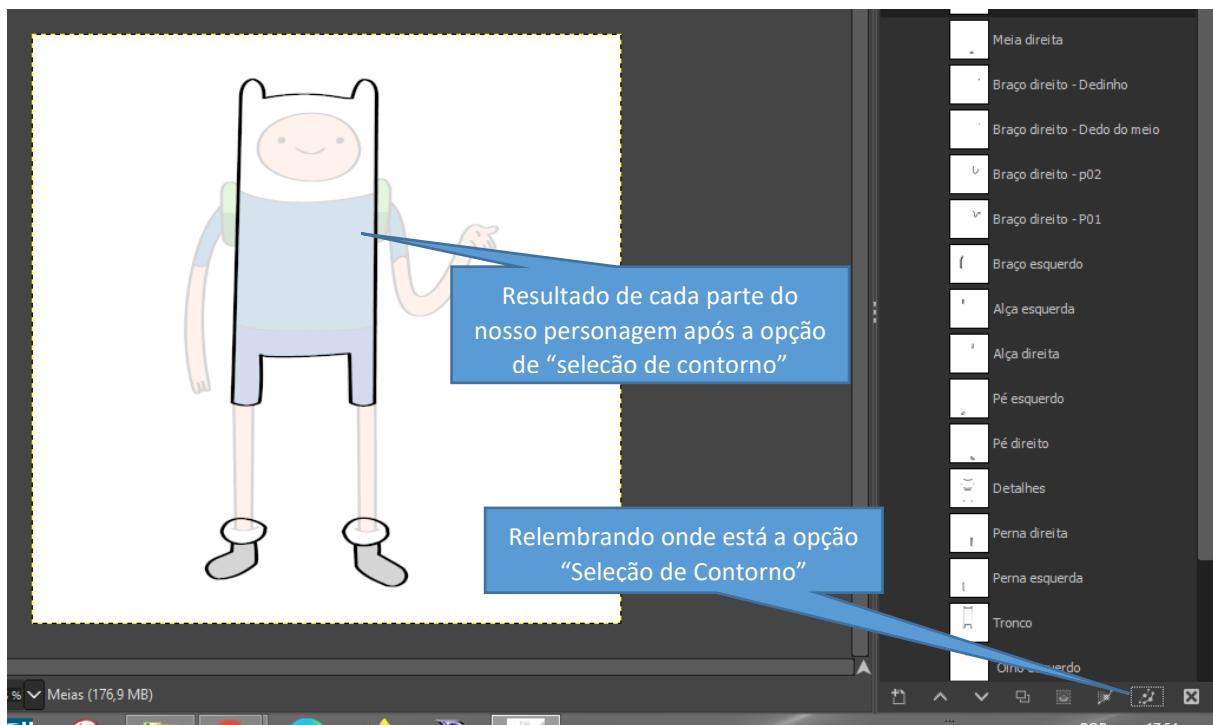
Criado diversos vetores para recriarmos nosso personagem

Agora vamos partir para a pintura das partes de nosso personagem. Importante criar uma camada para cada camada do corpo criada via vetores.

Selecione a opção “pincel” e ajuste a cor, espessura do traço fazendo testes.

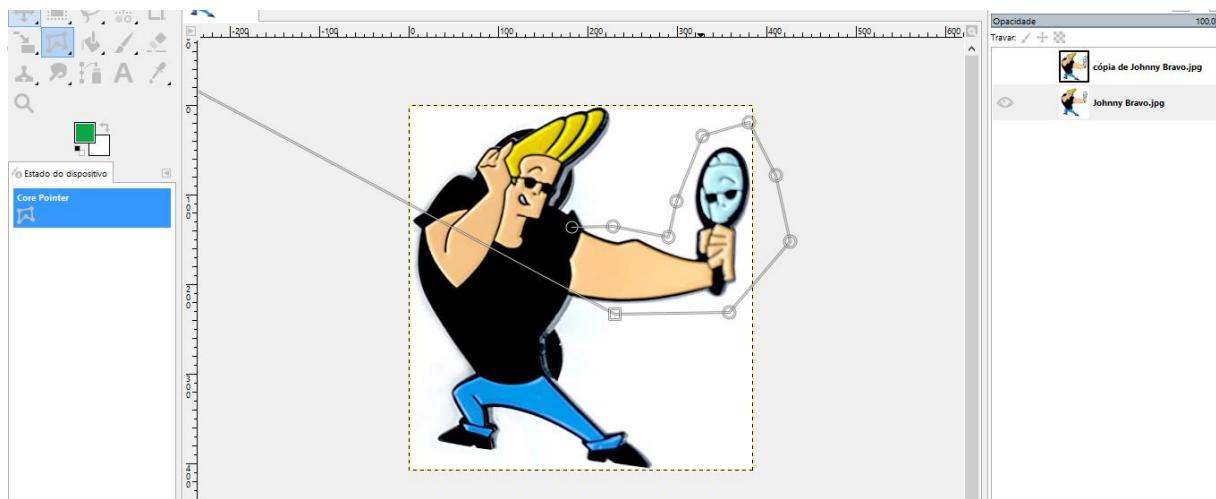


Vá criando as camadas e em paralelo, selecione o vetor correspondente, e habilite a opção “Seleção de Contorno”, veja o resultado abaixo:



### 6 – Criando pequenas alterações nas imagens com a função gaiola

1 - Com a foto aberta a ser alterada, selecione a função Gaiola. 2 – Vá contornando o pedaço da imagem a sofrer as alterações, como por exemplo o braço do Johnny Bravo. 3 – Clique com o mouse nos pontos demarcados para ir deformando a imagem conforme desejado. 4- Ao final das alterações, pressione Enter para confirmar as alterações.



### 7 – Trabalhando com Textos

#### 1 – Inclinar um texto

Realizar a inclinação de um texto fazendo uso de caminhos (vetores) e transformação.

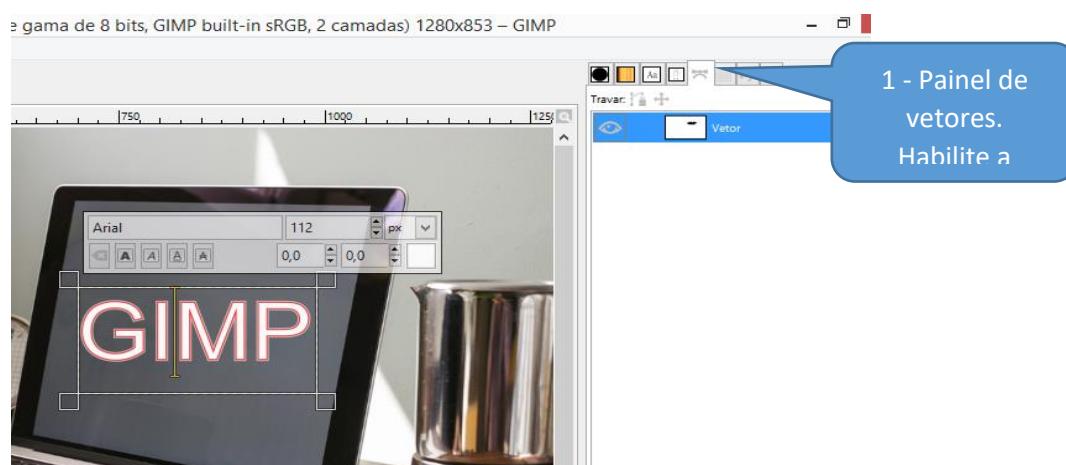
A – Insira uma imagem qualquer, insira também uma caixa de texto dentro da tela do computador da imagem.



B – Caso seja necessário posicionar o texto no local melhor posicionado, utilize a opção “Mover”, deixando a opção “Mover a camada atual” selecionada.

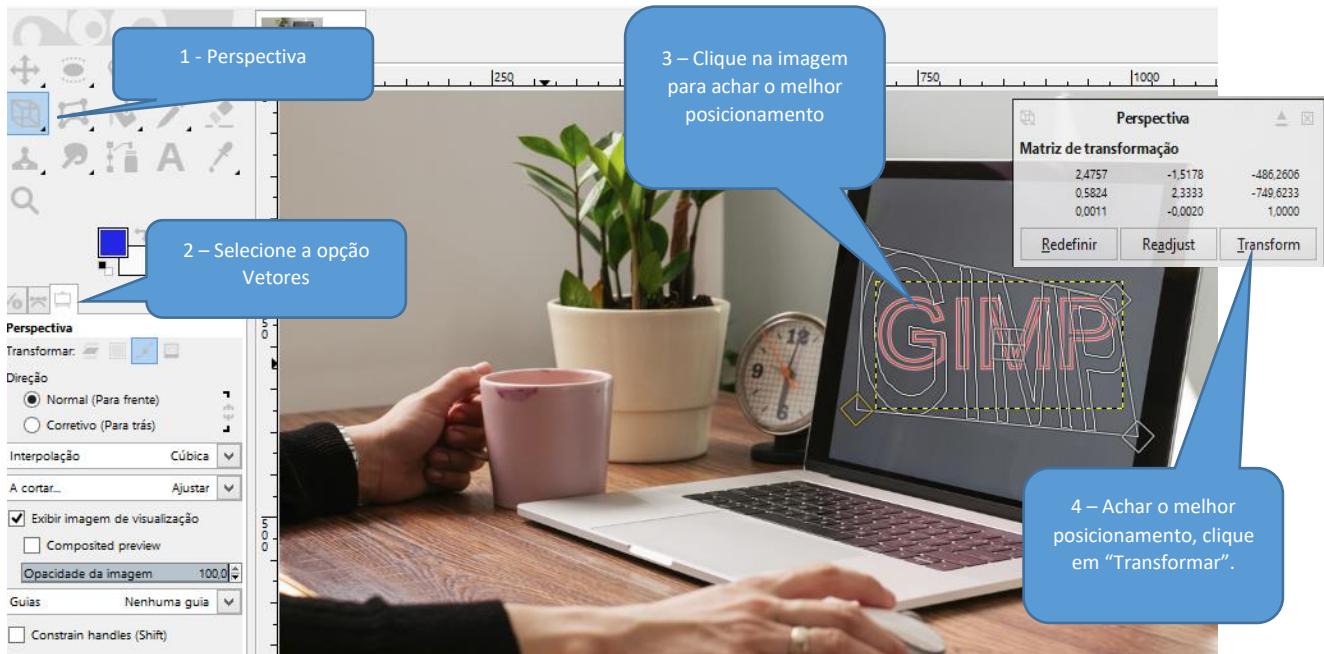
C – Selecione a opção de texto, clique no texto “GIMP” já escrito com o botão direito do mouse e selecione a opção “Caminho a partir de texto” ou “Criar vetor a partir do texto” (esta versão vai depender da versão que está utilizando).

D – Vá até a aba de vetores e perceba que uma nova camada de vetor foi criada.



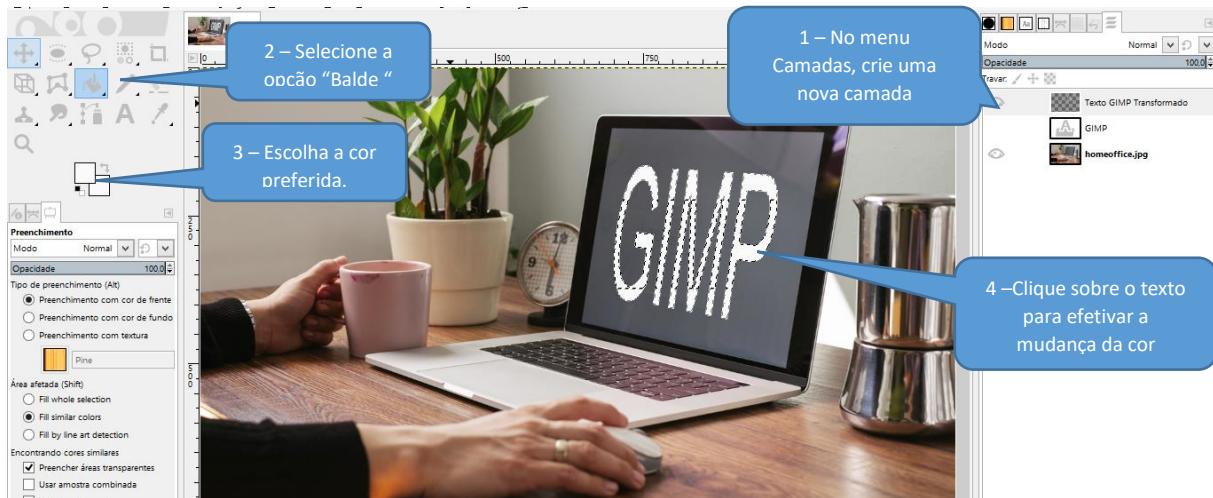
E – Temporariamente habilite a visualização do vetor de texto e deixe desabilitado a camada de texto.

F- Escolha no painel lateral a ferramenta de “Perspectiva”.



G – Vá até o menu de Vetores, com o botão direito selecione a opção “Adicionar a Seleção”, onde praticamente a alteração é efetivada. Após este passo, deixe a visualização desabilitada.

H – Vá até o menu de camadas e adicione uma nova camada. Nest camada, utilize o balde de seleção com a cor preferida.



I – Após ações acima, vá até o menu [Selecionar] – [Nada] para visualizar o resultado final.

### 8 – Criando gifs animados:

1º - Com as letras do seu nome

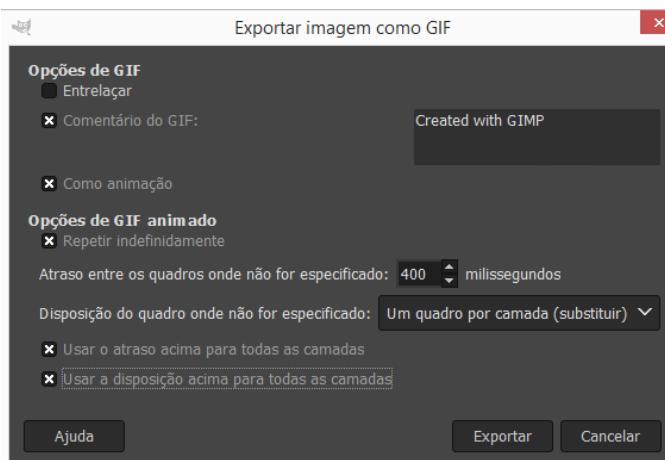


1 – No exemplo em questão, foi criado um gif para soletrar o nome “ADRIANO”.

2 – Crie uma camada para cada letra, neste caso, crie 7 camadas. Para facilitar, renomeie cada camada com a letra a ser criada.

3 – Com a ajuda do pincel, escreva uma letra para cada camada correspondente ao nome.

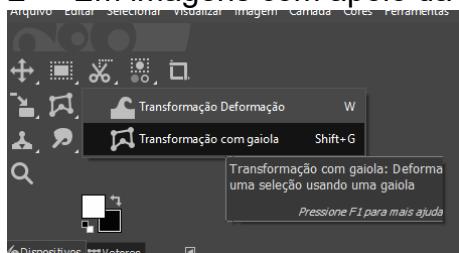
4 – Para salvar, utilize a função “export” e coloque o nome do arquivo com a extensão “gif” e altere alguns dados, conforme tela abaixo:



5 – Pronto, agora é só testar se sua arte ficou do seu agrado!

6 – Pode-se elaborar também um Banner, inserindo as letras da palavra desejada por camada (transparente), conforme exemplo abaixo:

### 2º – Em imagens com apoio da “Transformação em gaiola”



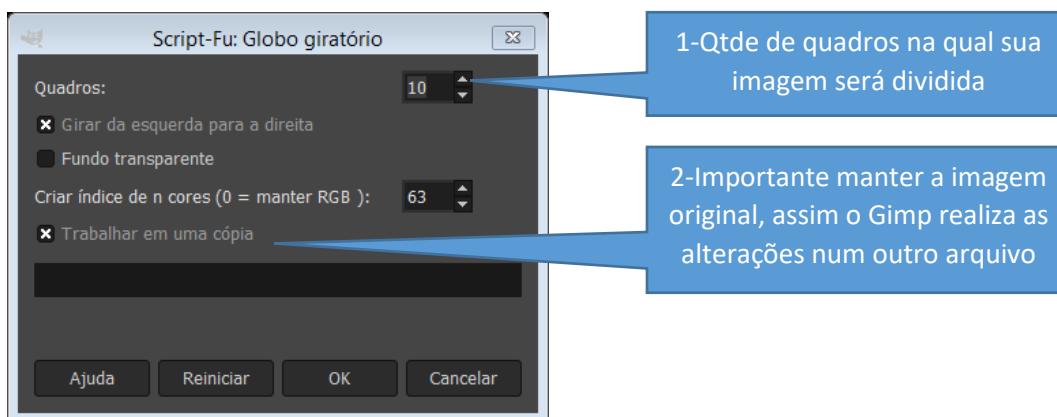
1 – Escolha uma imagem a ser alterada

### 3º - Criando gifs animados com apoio do Filtro “Animação” – “Globo Giratório”

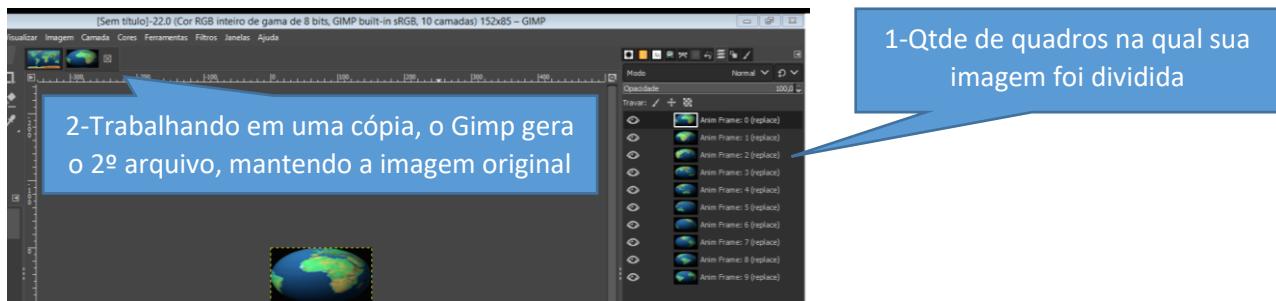
Ex: ver vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=Fmem-le9Vm>

1 – Procure na internet um logo na qual queira transformá-lo em um gif no formato de globo. (sugestão o brasão do seu time de futebol) e a abra no Gimp.

2 – Através do menu Filtro “Animação” – “Globo Giratório”, altere as opções conforme indicadas abaixo:



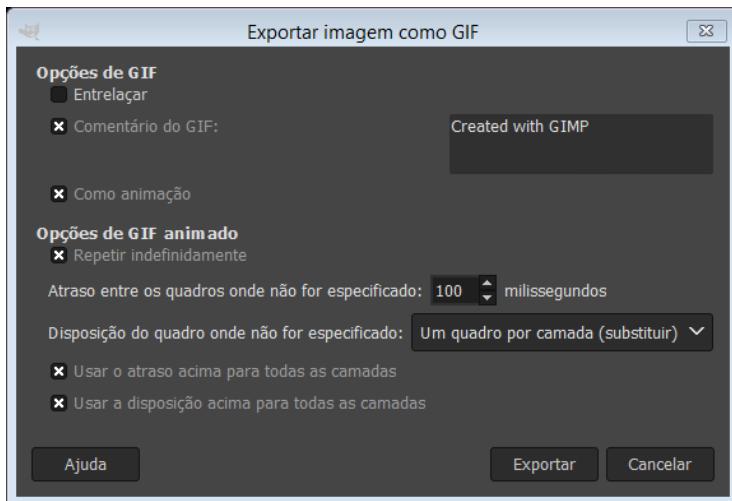
3 – Após confirmar as opções acima, note que será criado um novo arquivo com 10 camadas, sendo uma para cada posição representando o movimento da imagem.



4 – Vá até o menu Filtro “Animação” – “Reproduzir” para testar o efeito criado.

5 – Se a velocidade, a qtde de quadros estiver de acordo, é hora de salvar o arquivo. Vá até o menu “Arquivo” – “Export”. Nesta 1º tela, fleg a opção “Selecionar tipo de arquivo (por extensão)” e não esqueça de mudar a extensão do arquivo para GIF após o nome escolhido (Ex: nome\_do\_arquivo.gif). Clique em Exportar.

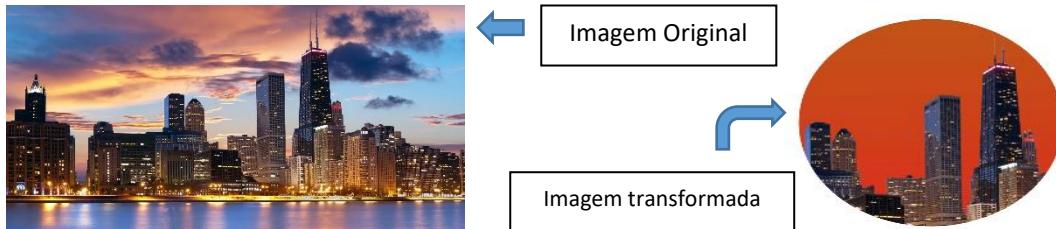
6 – Seu arquivo ainda não está salvo, pois existem mais alguns parâmetros a serem informados.  
Deixe-o marcado conforme imagem abaixo:



7 – Para testar, abra o arquivo gif criado com o apoio do Internet Explorer.

### 9 – Criando uma Foto Montagem

Itens a serem trabalhados: Seleções, Máscaras e Ferramenta Balde (Cor Gradiente)

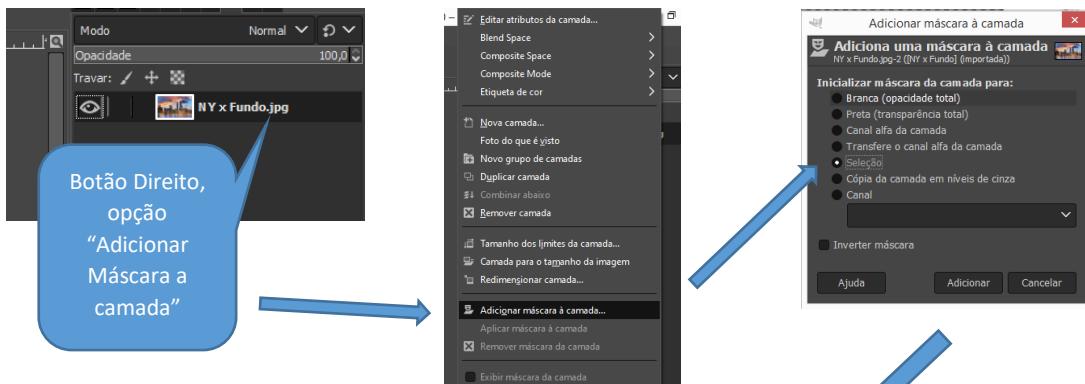


Passo a Passo:

- 1) Com apoio da Ferramenta de seleção (livre ou laço) selecione toda a parte da cidade, isolando-a do céu, conforme abaixo:



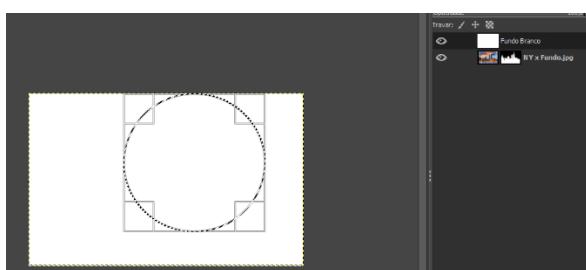
- 2) Com os prédios selecionados, selecione a opção “Adicionar Máscara à Camada”,



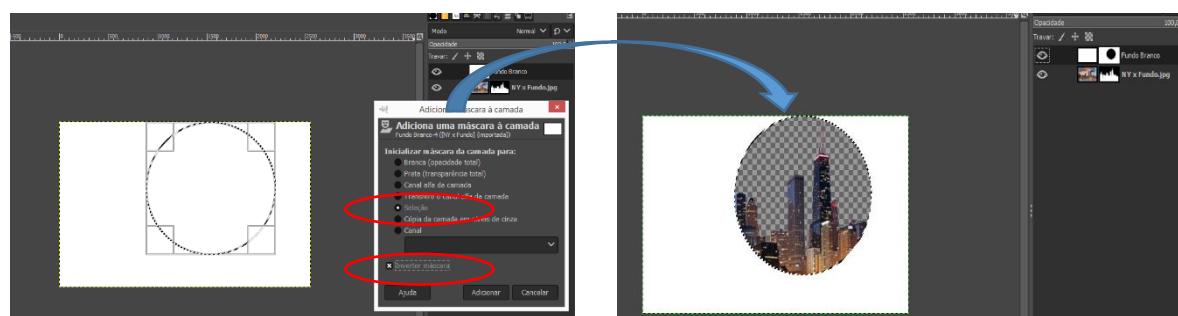
3 – Crie uma nova camada em Branco, para que sirva como moldura de nossa foto. Posicione-a em primeiro plano, para que consiga visualizar a seleção + fundo branco.



4 – Volte a camada branca na última posição. Nela crie um círculo, fazendo uso da opção “Seleção Elíptica” selecionando a parte da imagem na qual irá querer ser mostrada, através deste círculo.



5 – Com a seleção elíptica criada, crie uma nova máscara, fazendo uso da opção “Inverter Seleção”, na qual o círculo será a parte preta da máscara, ou seja, a que será trabalhada.

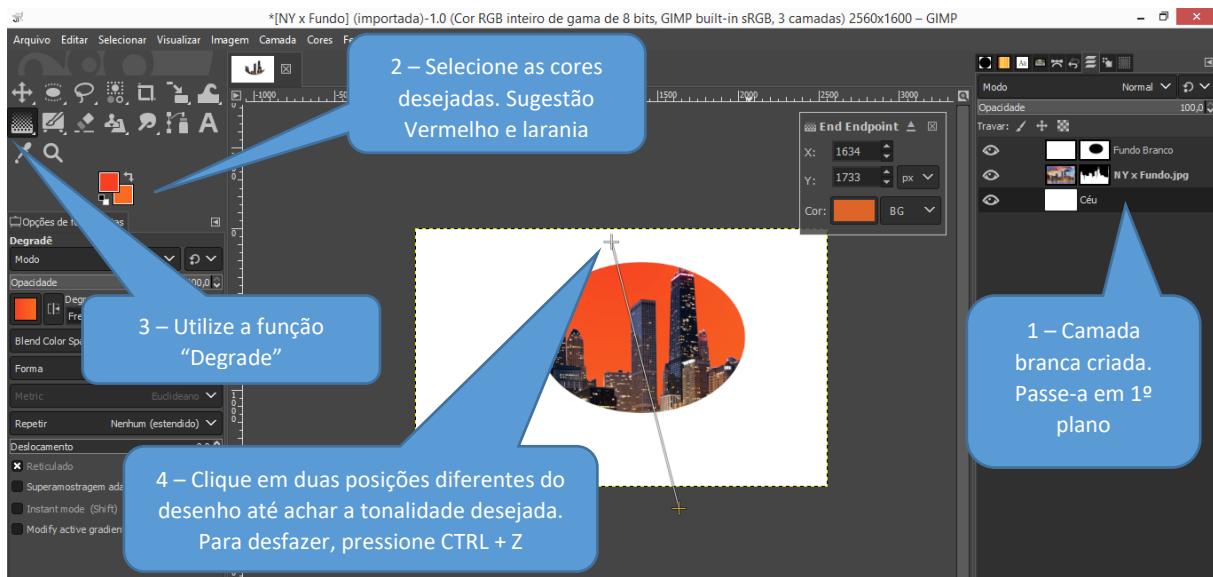


6 – Selezionando a primeira camada, perceba que você poderá posicionar exatamente qual parte da foto que deseja mostrar na seleção circular.

Obs: Caso o Gimp não deixe você movimentar a seleção, apresentando o erro “there is no selection to move”, vá até a “Opções de ferramentas” e mude a opção de “Seleção” para “Camada”, conforme imagem abaixo:



7 – Crie uma nova camada para pintarmos o céu, utilize os passos conforme imagem abaixo:



8 – Caso algumas partes dos prédios precisem de algum retoque, selecione a máscara inserida na foto, já criando seleções para acertar os recortes, e na sequência, pinte de preto.

### 10 - Desafio para colorir uma foto preto e branca

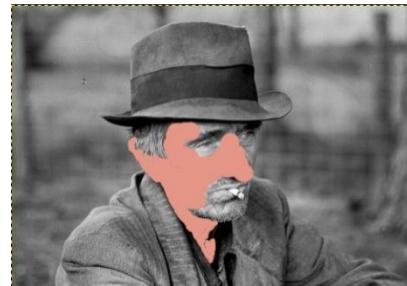
Vamos fazer uso da imagem ao lado para a deixarmos colorida:

1 – Precisaremos de fotos coloridas de referência, tais como:

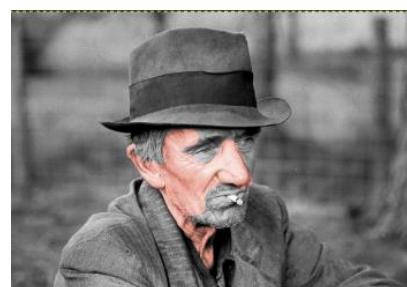
(Retrato de pessoa idosa, chapéu, camisa e terno).

2 - Vamos começar pelo tom da pele, ideal buscar em outras fotos duas referências, uma em uma parte da foto mais escura e a outra mais clara. Utilize a opção “conta gota” para armazenar as cores escolhidas.

3 – Crie 2 camadas, sendo “pele 1” e “pele 2”, ambas como transparente. Contorne todo o rosto do personagem com o primeiro tom de pele.

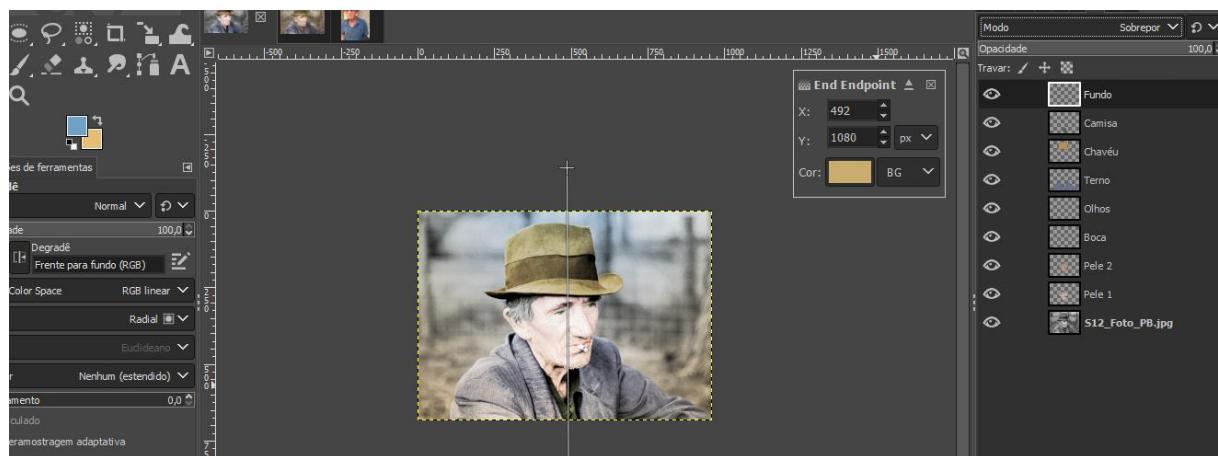


4 – Altere o modo da camada, de “Normal” para “Sobrepor”, onde a imagem deverá ficar com a aparência ao lado. Pinte toda a área correspondente a pele, na sequência, deixe em evidência a camada da pele 2 e pinte-a com a segunda cor correspondente.



5 – Após ajustar toda a cor da pele, crie mais camadas, sendo uma para parte da foto, sendo a boca, a cor dos olhos, chapéu, terno e camisa.

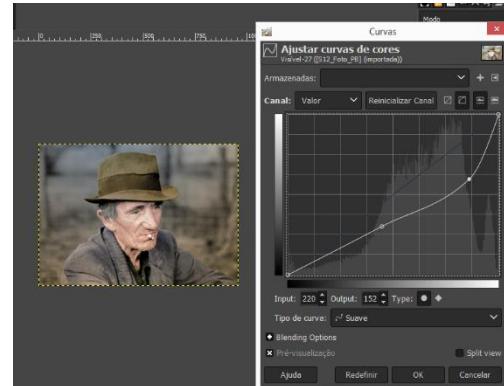
6 – Em relação ao fundo da imagem, percebe-se que está desfocada, ficando impossível criar camadas para separar os elementos. Uma provável solução, seria criar uma nova camada e aplicar um gradiente, na qual mesclaríamos as cores azul e laranja, de cima para baixo.



7 – Crie uma “foto do que é visto”, (clique com o botão direito sobre o painél onde se encontra as camadas. Salve-a como Versão 1. Vá até a opção “Cores”, “Curvas” e ajuste-as até achar o melhor efeito.

8 – Altere também em “Cores” – “Saturação” os ajustes que achar necessário para deixar a foto mais natural possível!

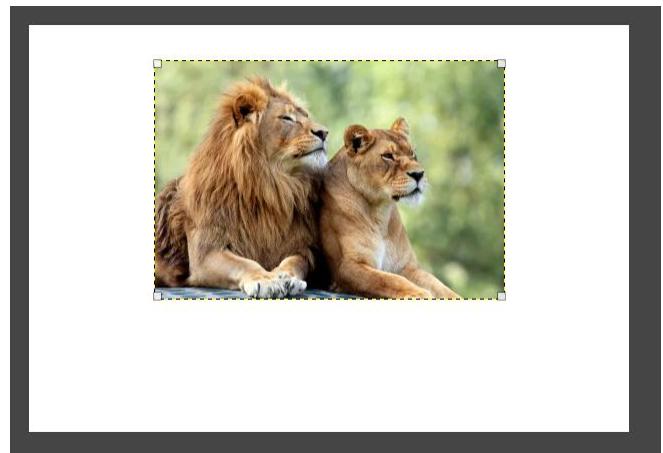
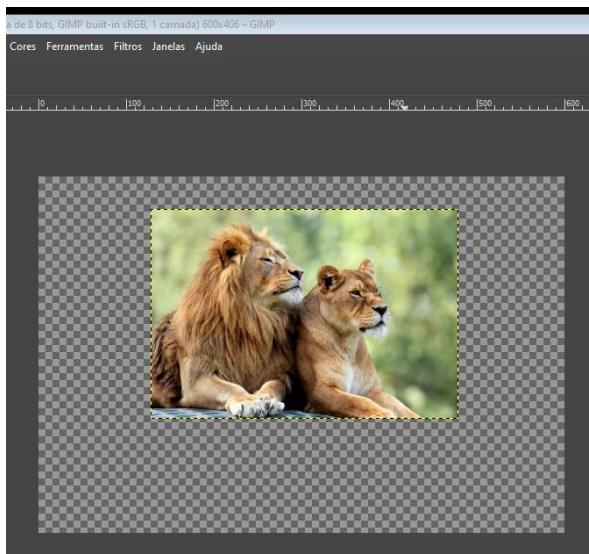
Confira se o resultado final está satisfatório!



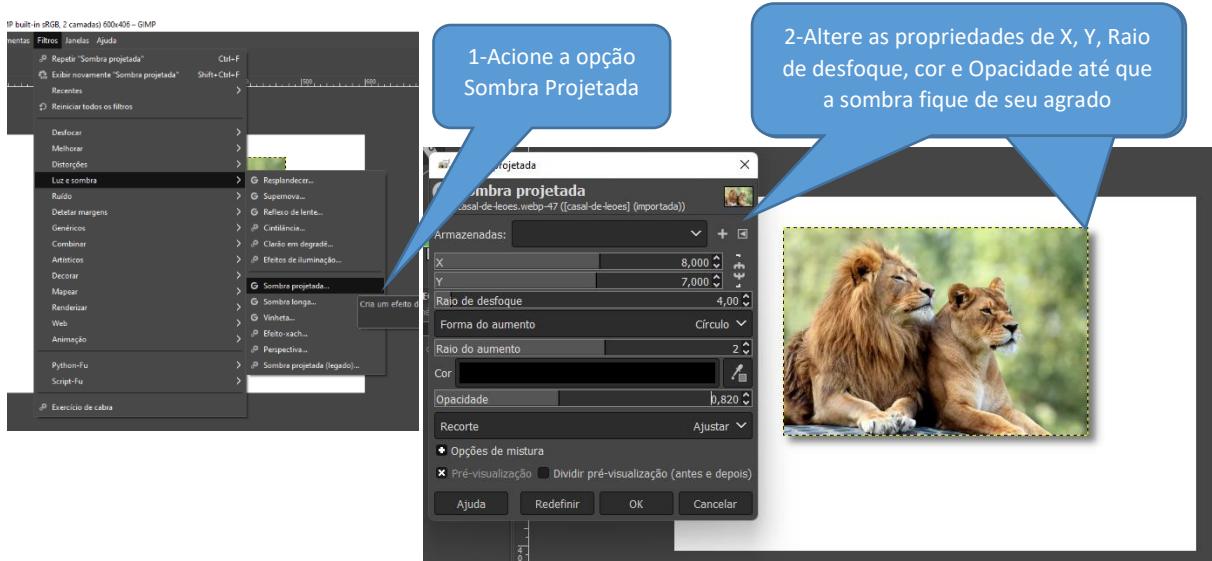
### 11 – Criando uma foto com efeito de sombra e com efeito de polaroid

1 Abra uma foto de algum animal.

2 - Redimensione a foto para que fique menor que a camada atual, conforme exemplo abaixo. Na sequência, aplique uma nova camada com fundo branco e a posicione de forma que ela fique como fundo.

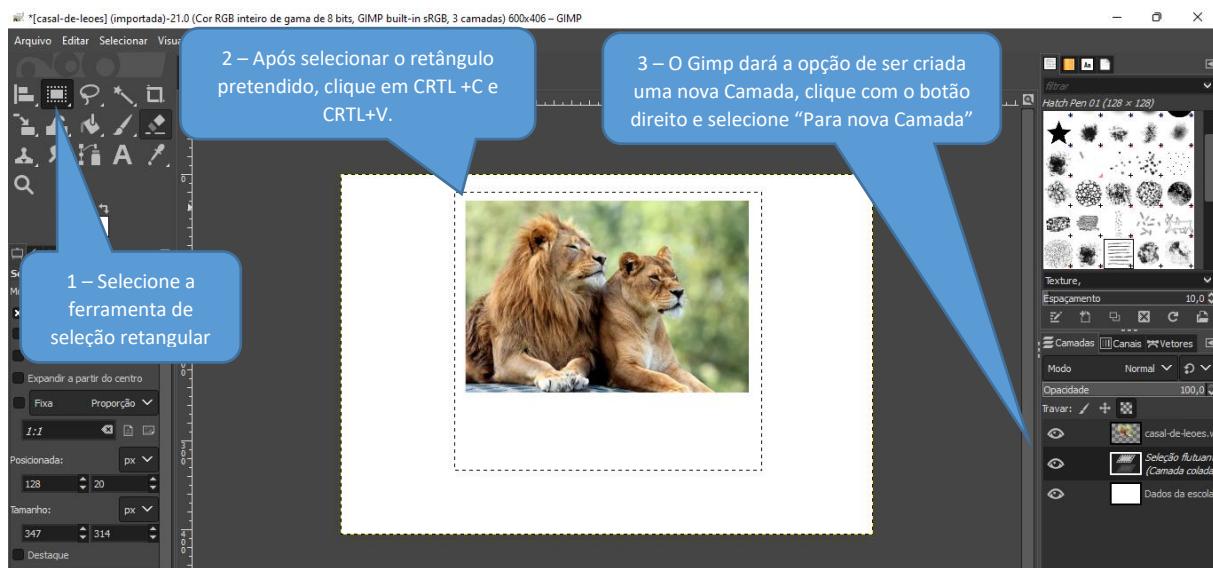


3 – Vamos criar um efeito de sobra, clique na camada pretendida (no caso a camada com a foto dos animais), em seguida, clique no menu [Filtros] – [Luz e Sombra], em seguida [Sombra projetada]. Pronto!!

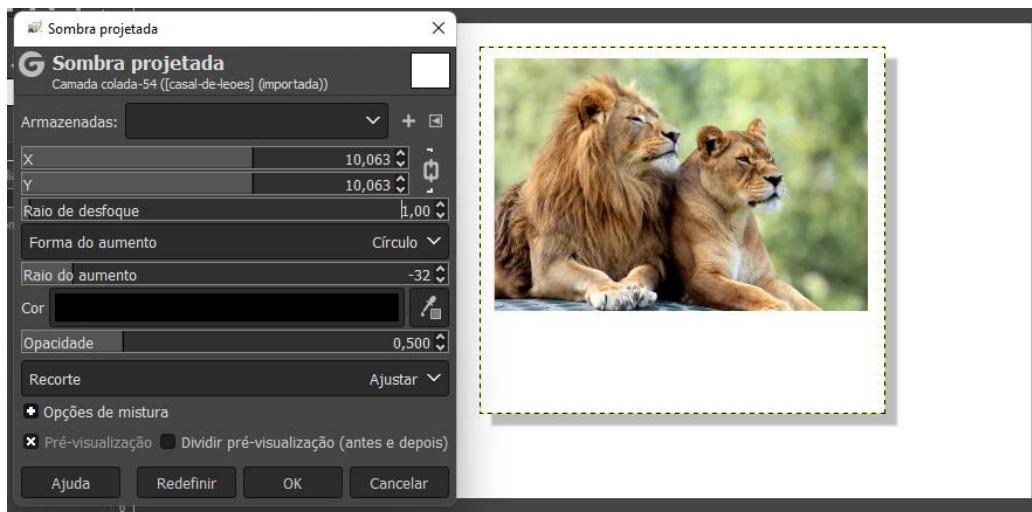


4 – Agora vamos criar um novo arquivo para aplicar o efeito Polaroid. Repita os passos 1 e 2 acima.

5 – Com o apoio da ferramenta retangular, crie um retângulo ao redor da imagem, e clique em CTRL + C e em seguida CTRL + V. Na qual o GIMP dará a opção de criar uma nova camada, conforme imagens abaixo:



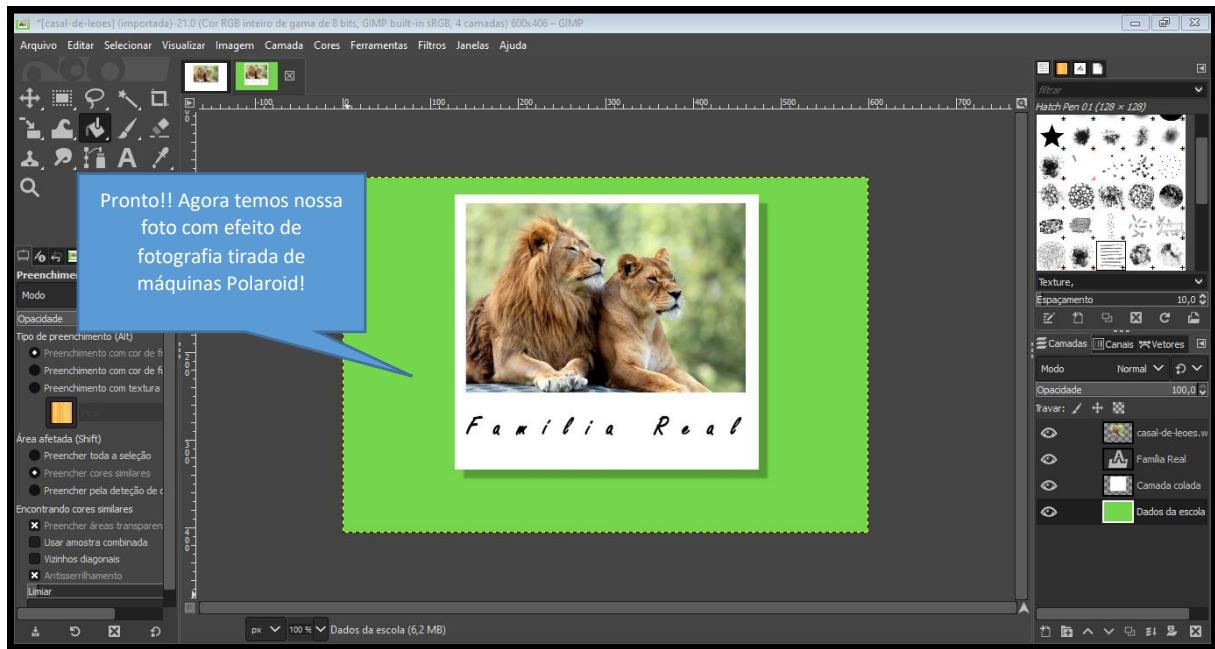
6 – Selecione esta nova camada que acabamos de criar, e em seguida, clique no menu [Filtros] – [Luz e Sobra], em seguida [Sombra projetada].



7 – Insira um texto para ser a sua legenda, no exemplo, utilizei a fonte “Freestyle Script”, para dar o efeito de ter sido escrito à mão!

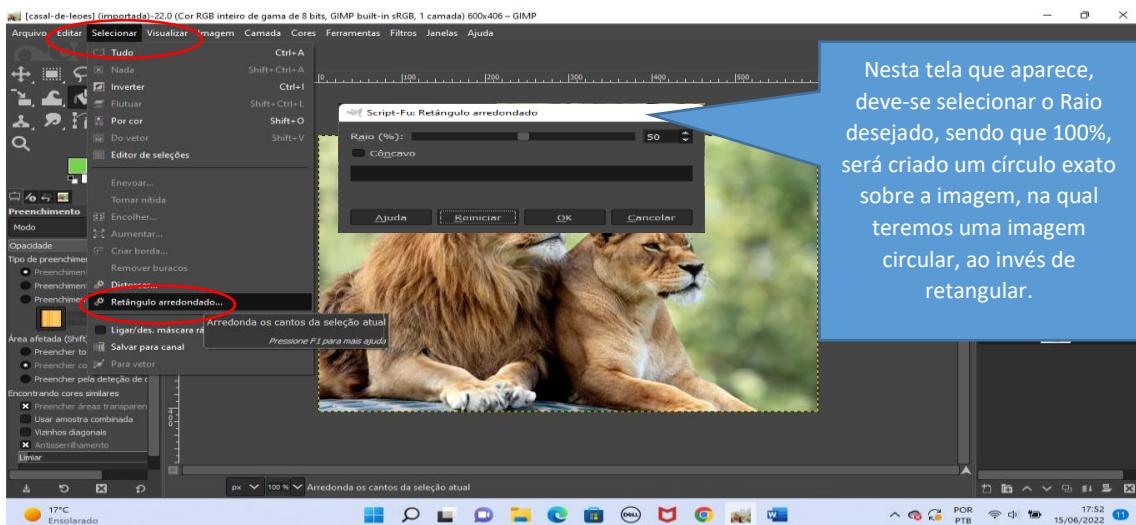


8 – Para melhorar a visualização da foto e destaque aos efeitos aplicados, selecione a primeira camada de fundo (que estava branca) e altere para uma cor que melhor lhe agrade!

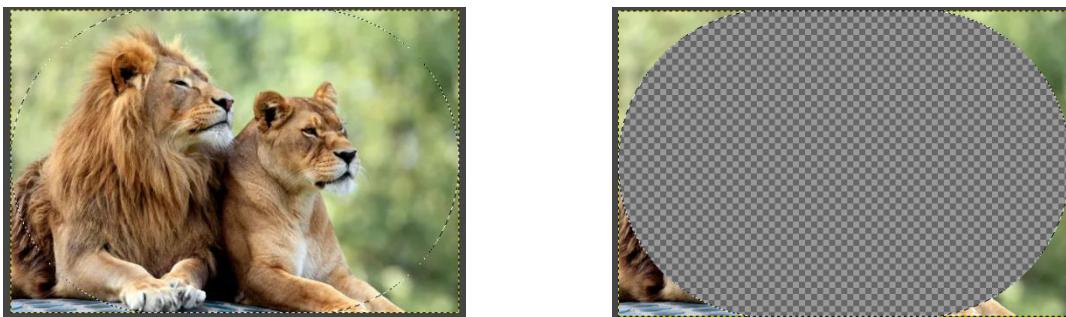


### 12 – Efeito de cantos arredondados em fotos

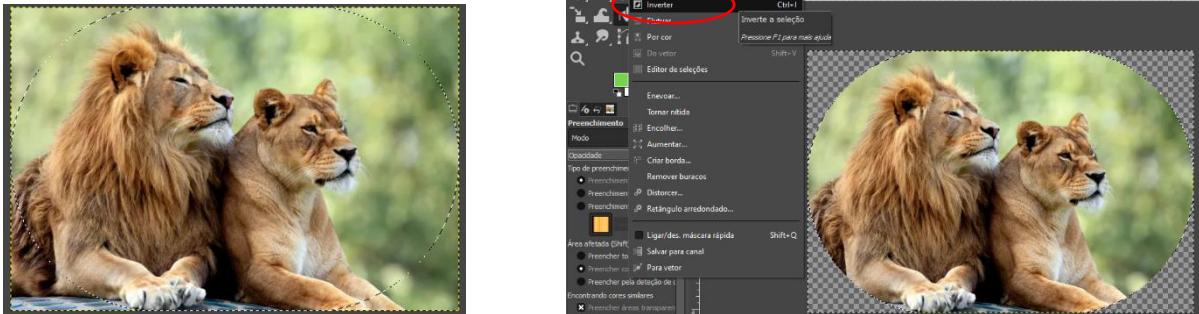
1 – Abra a imagem na qual deseja aplicar o efeito de arredondamento e vá até o menu [Selecionar] – [Retângulo arredondado].



2 – Mas se após indicar o raio desejado e clicar em ok, uma seleção é feita sobre a foto referente aos ângulos ou arredondamentos escolhidos, onde se você clicar na tecla “Delete”, a imagem interna é removida, permanecendo apenas as extremidades da imagem.



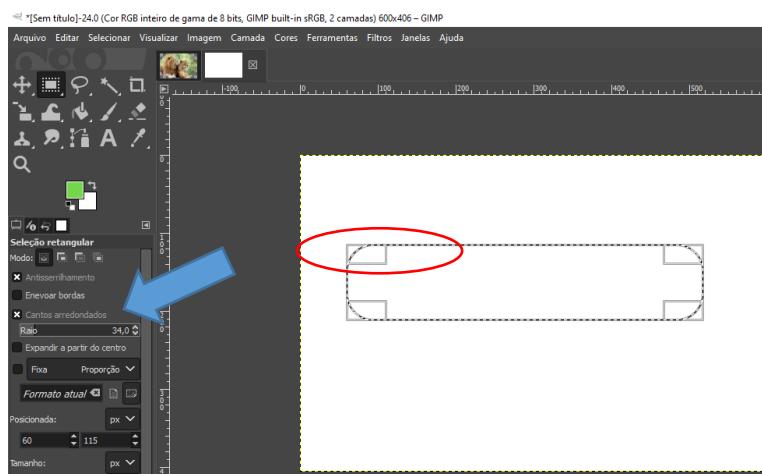
3 – Clique em CTRL+Z para desfazer o processo e vá até o menu [Selecionar] – [Inverter], em seguida, clique em Delete.



4 – Caso a imagem escolhida não tenha um fundo transparente, antes de clicar na tecla “Delete”, conforme última imagem acima, clique com o botão direito na camada onde se encontra a imagem e selecione a opção “Adicionar Canal Alfa”, na qual irá adicionar canal de transparência a imagem. Caso não esteja satisfeito com o arredondamento, retome o processo diminuindo o raio do arredondamento.

### 13 – Criar um retângulo com cantos arredondados

- 1 Crie uma nova camada para que seu retângulo fique de forma independente no seu projeto.
- 2 Nesta nova camada, selecione a ferramenta [Seleção Retangular] e desenhe o retângulo no formato desejado.
- 3 Ao terminar de criar e posicionar o retângulo, vá nas opções da ferramenta e selecione a opção “Cantos arredondados”, e no “Raio”, aumente ou diminua o % de arredondamento.
- 4 Vá até o menu [Editar] e selecione a opção [Preencher com cor de frente], ou utilize a opção “Baldinho” ou “Ferramenta de Preenchimento”.



Utilize uma foto de perfil, de preferência não sorrindo.

1º) Utilize a função [CORTAR]. Nas propriedades da ferramenta utilize a opção “Fixa” e utilize a marcação 3:4, isso fará com que o quadro de seleção crie um retângulo com esta medida ao selecionar a imagem. Alinhe a seleção e aperte o Enter.

2º) Vá na opção [IMAGEM], e marque a opção redimensionar imagem. Nesta tela, troque a opção de PX para CM e indique o tamanho 3 x 4.

3º) Pode ser que a Camada não fique do mesmo tamanho que a imagem redimensionada. Neste caso, para que camada x imagem fique do mesmo tamanho, clique com o botão direito do mouse sobre a camada e vá até a opção “Redimensionar Camada”, na qual indique o tamanho em Centímetros, e ajuste o tamanho também para 3 x 4. Pode ser que terá que utilizar a opção “Mover” para deixar a foto exatamente no tamanho da imagem.

4º) Vá na opção [ARQUIVO] e abra uma nova imagem, com largura de 15 cm e altura com 10 cm.

5º) Clique na imagem, opção “Editar Imagem”, e “Copiar”. Vá até a nova imagem ou arquivo aberto, opção botão direito e “Colar”. Mova a imagem para que fique posicionada no canto superior da sua tela.

6º) Clique sobre a imagem e utilize o “copiar” e “Colar”, veja que ainda está uma camada suspensa, clique



### 15 Criação de um Flyer, conforme modelo abaixo

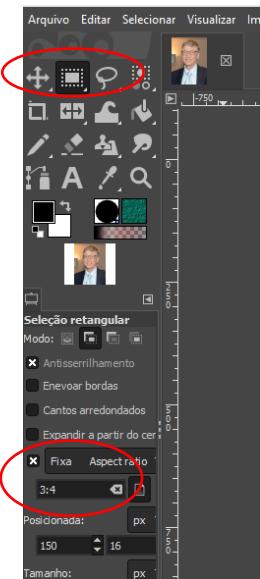


- 1) Crie um novo arquivo com o tamanho de 15 x 25 CM, pode ser com a cor de fundo branca.
- 2) Crie o texto que servirá como título do seu Flyer. Pode escolher o tamanho e fonte que melhor lhe agrade. Após digitado, mas com a função texto ainda selecionada, clique com o botão direito sobre o texto e selecione a opção “Criar Vetor a partir do texto”. Note que uma nova camada de vetor será criada a partir do contorno do texto criado. Crie uma camada transparente para receber a cor do texto selecionado pelo “vetor”.

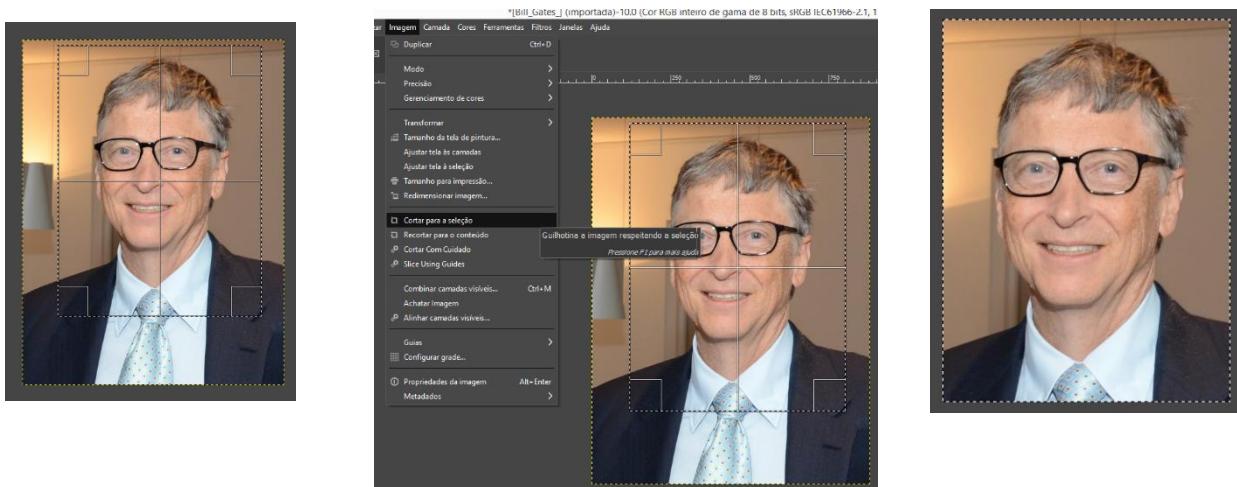
### 97 – Criando uma foto 3 x 4

1) Procure uma foto que enquade seu rosto. De preferência uma na qual esteja sério e bem vestido. Vá na opção arquivo e procure sua foto desejada.

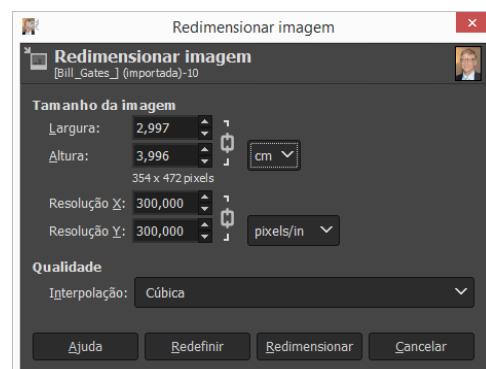
2) Com a foto aberta, selecione a ferramenta de SELEÇÃO RETANGULAR e nas propriedades da ferramenta, marque a opção FIXA, indicando a proporção 3x4.



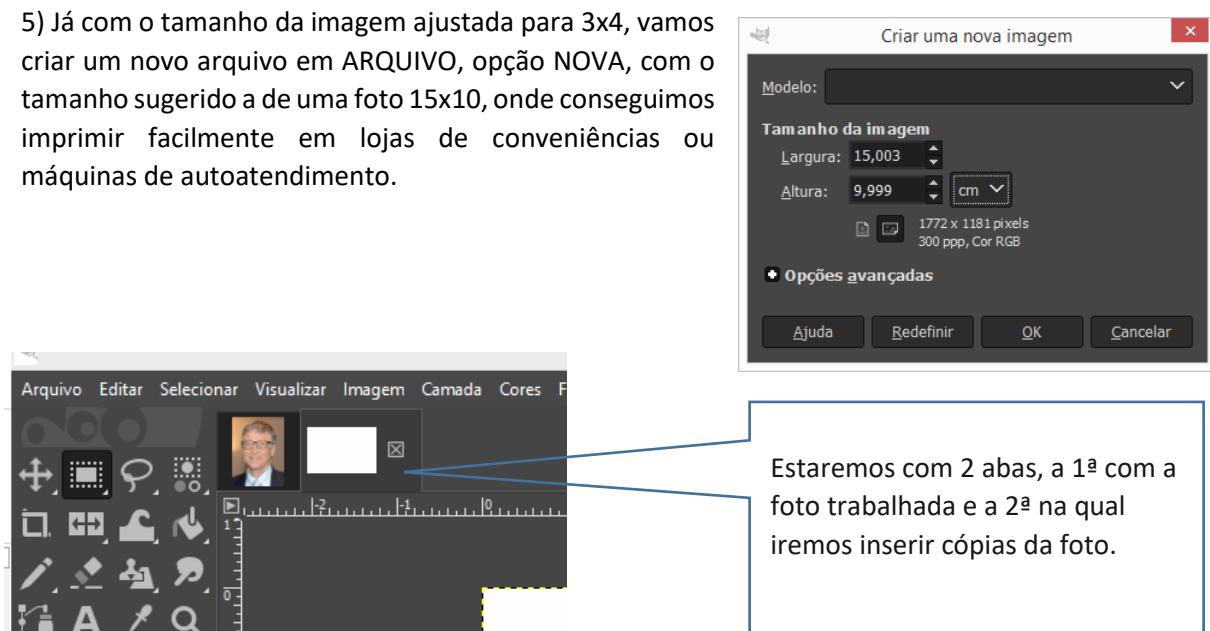
3) Leve o mouse para a imagem e tente enquadrar todo o rosto e parte dos ombros, conforme abaixo. Após o enquadramento, clique no menu IMAGEM, em seguida CORTAR PARA SELEÇÃO.



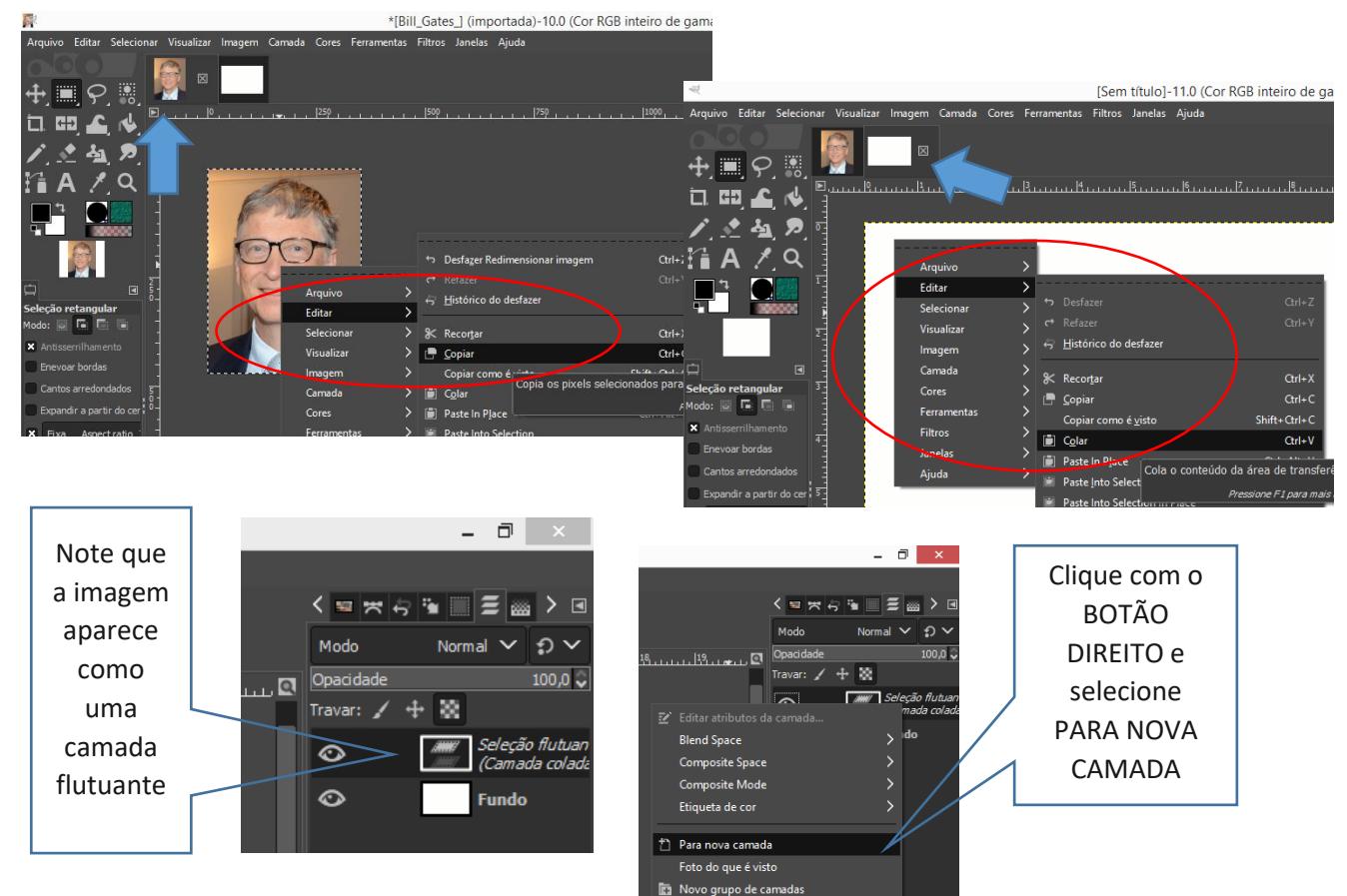
4) Com apenas a parte ajustada da foto, vá até o menu IMAGEM, em seguida REDIMENSIONAR IMAGEM. Mude a opção de tamanho para CM (CENTÍMETROS) e altere a largura para 3 e altura para 4. Não se preocupe com a pequena diferença que o GIMP irá propor. Em seguida clique em REDIMENSIONAR.



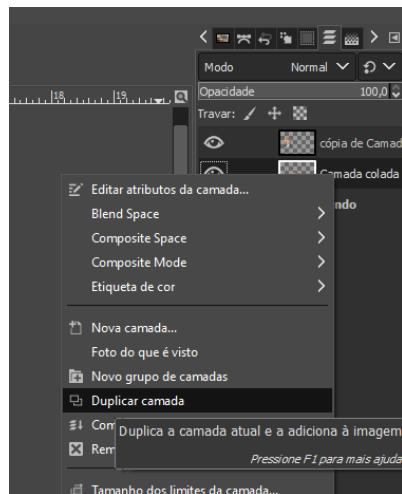
5) Já com o tamanho da imagem ajustada para 3x4, vamos criar um novo arquivo em ARQUIVO, opção NOVA, com o tamanho sugerido a de uma foto 15x10, onde conseguimos imprimir facilmente em lojas de conveniências ou máquinas de autoatendimento.



6) Volte na imagem, com o BOTÃO DIREITO, clique na opção EDITAR, depois COPIAR. Vá para a imagem em branco, e clicando com o BOTÃO DIREITO, clique em EDITAR, depois COLAR.



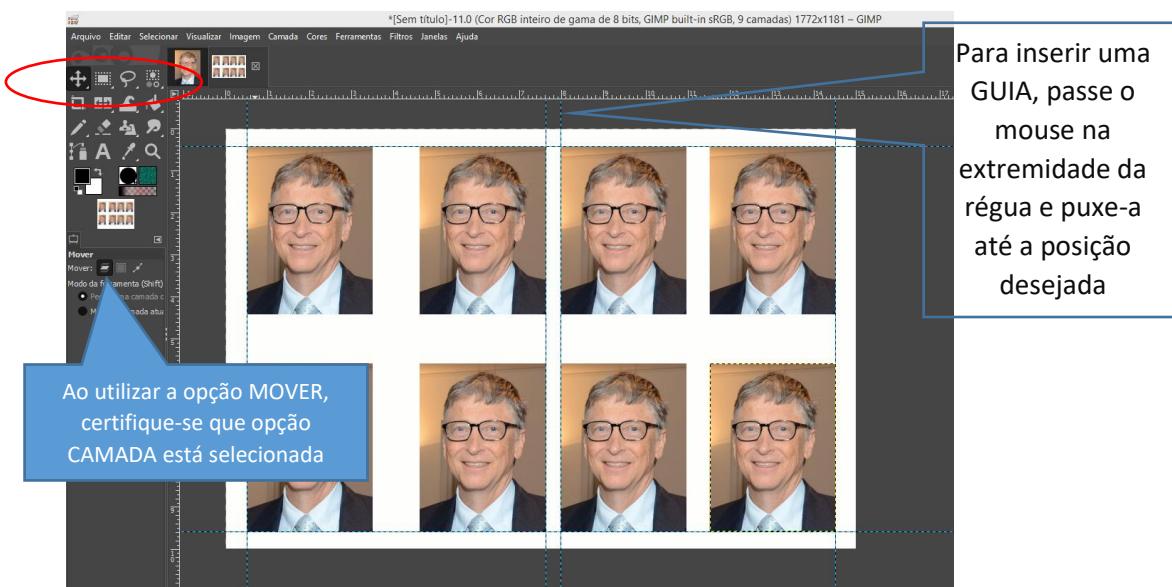
7) Agora a imagem copiada virou uma nova camada. Você pode seguir de duas formas, repetindo o mesmo processo, ou seja, COPIA, COLA, depois transforma para uma nova camada, ou simplesmente clique com o BOTÃO DIREITO do mouse sobre a camada e opte por DUPLICAR A CAMADA.



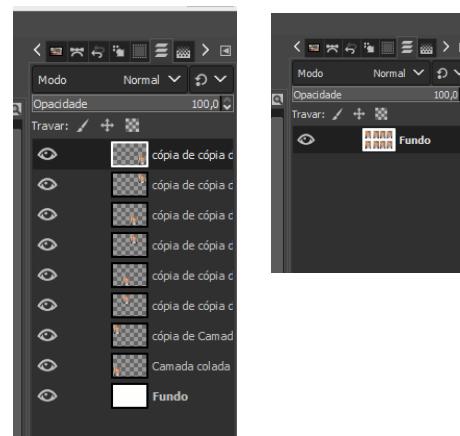
8) O tamanho do arquivo em questão acomoda bem até 8 fotos.



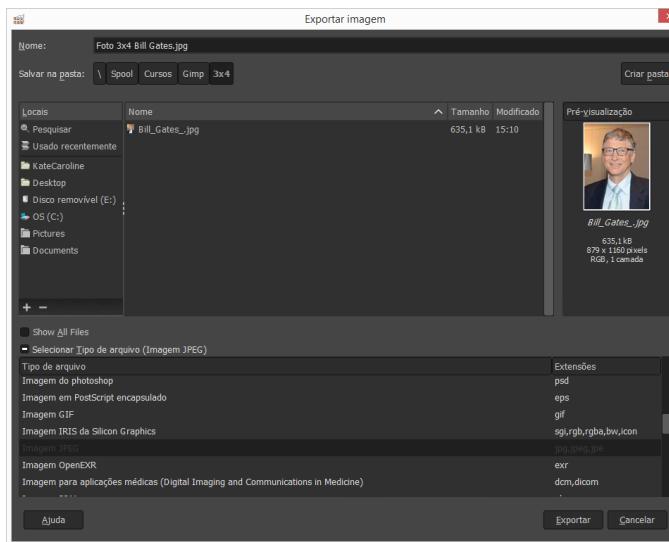
9) Com o apoio de GUIAS e o comando MOVER, alinhe as fotos da melhor maneira possível.



10) Após tudo posicionado, você tem um projeto com várias camadas, ou seja, cada imagem está\ faz parte de uma camada em separado. Vá até o menu IMAGEM, em seguida opção ACHATAR IMAGEM. Este processo irá compactar as camadas numa única camada. Veja a imagem antes, e a imagem após este procedimento.



11) Para finalizar, vá até o menu ARQUIVO, escolha o nome desejado. O mais importante, abra as opções SELECIONAR TIPO DE ARQUIVO, e indique a extensão da foto. (sugestão \*.jpeg)



## 98 – Plugins

### 1 – G'Mic – Greyc's Magic for Image Computing

Plugin que serve para melhorar a resolução de imagens com baixa resolução.

## 99 – Dúvidas

### 1º Remover linhas de grade

Ao criar várias linhas de grade no Gimp, percebeu-se que uma ficou fora do padrão esperado. Como remover apenas uma linha de grade?

R: Selecione a ferramenta MOVER e certifique-se que a opção “pegue uma camada ou guia” está selecionada. Na sequencia selecione a guia desejada e arraste-a para o ponto de origem, ou seja, as régua vertical (esquerda\direita) ou horizontais (direita\esquerda).

### 2º Copiar os dados de várias camadas numa única seleção

R:

### 3º Quando o Gimp abre sem as Janelas de ferramentas, ou as mesmas somem.

R: 1, vá na aba Janelas, opção ToolBox (Ctrl + B). 2 vá na aba Janelas, opção Diálogos de encaixe, Opções de Ferramentas. 3 vá na aba Janelas, opção Diálogos de encaixe, Opção Camadas.

## 100 - Material a ser elaborado

### Aplicando efeito Vignette em fotos

### Aplicando texturas

### Fotos com efeitos artísticos (buda no rio)

### Desafio Cartoon (foto do sapo)

Verificar vídeo para colorizar imagens com preto ou branco: <https://www.youtube.com/watch?v=-wrnwvFlpUg>

Vídeo para inserir texto e colocar bordas: <https://www.youtube.com/watch?v=49zCPv1X-Sk>

**Referências Bibliográficas**

Diversos exemplos retirados do curso UDEMY (<https://www.udemy.com>)