



{ UX / UI }

Aula 01

<Módulo 05 />

UX / UI

Introdução



Bem vindo ao módulo de **UX (User Experience)** e **UI (User Interface)**. Nesse módulo iremos entender os conceitos de **UX/UI** e realizar práticas para ajudar na aprendizagem destes dois pilares fundamentais que auxiliam diretamente em uma boa experiência do usuário, além de conhecer algumas ferramentas importantes que facilitam o aprendizado e o desenvolvimento da atividade.

O design de experiência do usuário (UX) e interface do usuário (UI) vem se tornando cada vez mais importante no desenvolvimento de produtos digitais (não só produtos digitais mas também físicos). A medida do avanço da tecnologia, a expectativa do usuário também aumenta com relação a facilidade de uso e qualidade de design.

UX e UI

Apesar de ser coisas diferentes, UX e UI se complementam e ambos são essenciais na experiência do usuário.

Para separar um pouco os dois termos, podemos considerar que um profissional **UX** designer se concentra na experiência do usuário como um todo enquanto o **UI** designer é responsável pela criação da aparência e da interação visual de um produto.

Ambos os profissionais, seja a mesma pessoa ou pessoas diferentes, precisam entender alguns conceitos que fazem a diferença como entender sobre pessoas, sentimentos, emoções, interações, cores, etc. Um conjuntos de fatores e juntos fazem o usuário ter uma boa experiência por exemplo ao acessar uma loja online. De forma geral, a forma que o usuário interage com um produto ou serviço.

Imagine um site que anuncia um produto de emagrecimento como o demonstrado abaixo:

UX / UI

Ou até mesmo a experiência de navegar nesse outro site abaixo.



Conselho dos Detetives (Foto: Reprodução) — Foto: TechTudo

O que acha de agendar uma corrida por aqui?



Jataxi (Foto: Reprodução) — Foto: TechTudo

UX / UI - Cores

Vimos alguns exemplos acima do que não se deve fazer, pelo menos não se a intenção for proporcionar uma boa experiência do usuário.

Um detalhe importante é que **a experiência do usuário é única** e pode variar de acordo com o país, região, cultura e até mesmo características individuais de cada pessoa, então na tentativa de proporcionar uma melhor experiência devemos conhecer nosso usuário (público alvo) e proporcionar um ambiente que seja através das cores, formas, interações, etc. proporcione o melhor para esse usuário.

Uma das estratégias utilizadas é aplicar cores adequadas para o produto ou serviço, então vamos entender um pouco de teoria das cores vendo algumas dicas que podem ajudar na escolha de cada uma delas.

- Sentimentos nas cores:** Cada cor a depender do público, combinações, etc. desperta um determinado sentimento e pode ser uma das estratégias utilizadas para trazer uma melhor experiência. Abaixo está algumas cores e sentimentos de geralmente cada uma desperta. Podemos encontrar em outras fontes mais sentimentos expressados por cada cor, mas com a representação abaixo podemos ter um ponto de partida.

Vermelho	Aumenta a atenção, é estimulante e motivador. Traz a sensação de calor e energia, desperta fome e emoções fortes, como amor ou raiva.	Roxo	Muito utilizado para despertar erotismo, poder ou misticismo. Muito ligado também a ideia de realeza, conhecimento ou espiritualidade.
Laranja	Usado em casos semelhantes ao vermelho, porém de forma mais moderada; tem grande apelação para o apetite.	Marrom	É a cor que mais remete ao conforto por estar ligado a terra, a casa e ao natural. Desperta confiança e remete a resistência e simplicidade.
Amarelo	pode dispersar em alguns casos ou indicar luminosidade dependendo de como for utilizado.	Preto	É uma cor associada a elegância, a riqueza e a sofisticação. No ocidente é ligada a morte. Mas na moda e decoração é ligado a algo caro.
Verde	É estimulante, porém pouco sugestivo, ligado a natureza, oferece sensação de tranquilidade; traz a sensação de saúde e vigor.	Branco	Remete a paz, pureza, humildade e inocência. É muito usada na saúde pois remete a limpeza. No ocidente é a cor do casamento.
Azul	Tem grande poder atrativo; Ligado a fé, calma e a ordem; Tem apelo à fé e espiritualidade, além de dar a sensação de limpeza.	Cinza	As ambas são cores elegantes, dão a sensação de glamour e riqueza, suavidade também. Também é associado a tecnologia.
Rosa	Muito associada ao feminino e a sentimentos como carinho e felicidade; é a cor que remete a delicadeza, a inocência e ao romantismo.	Dourado	Associada sempre a riqueza e preciosidade, dá a sensação de extravagância e opulência, muito usada pela realeza com conotação de grandeza.

Foto: srepassos

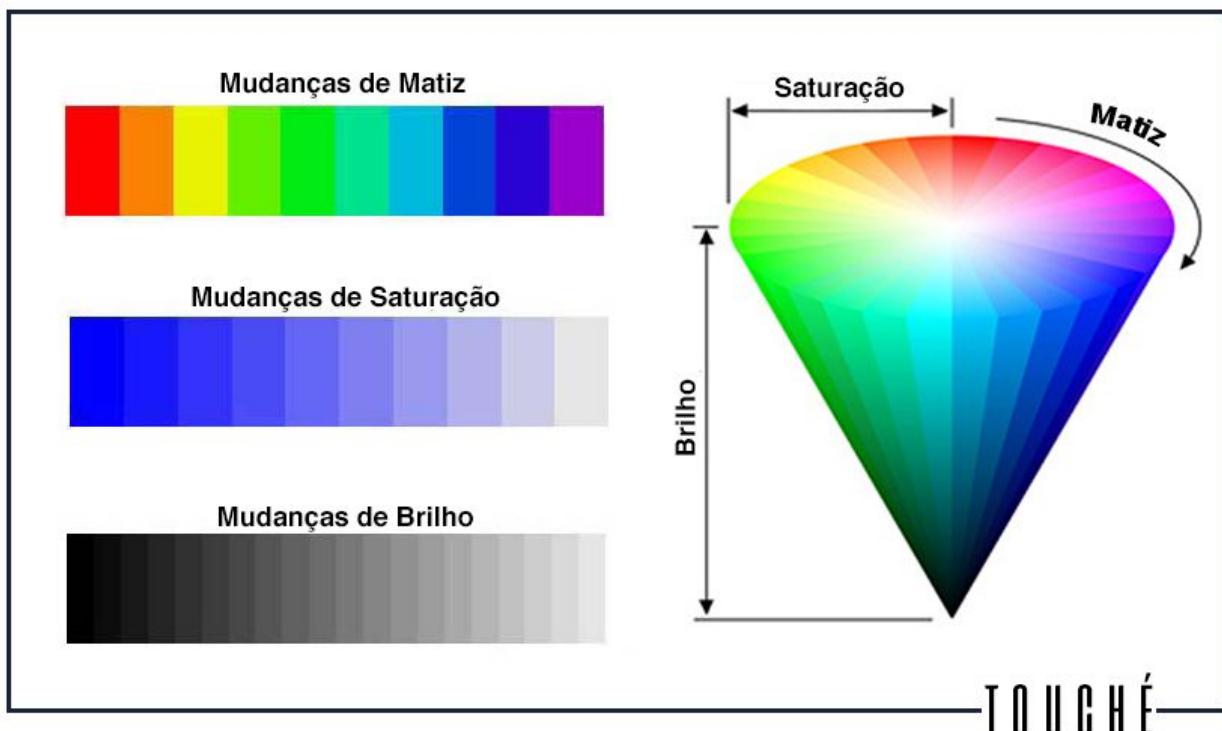
- Regra do 60 30 10:** Dentre as cores a serem escolhidas existe uma proporção da aplicação de cada cor onde na maioria dos casos forma uma boa combinação quanto a proporção, e seria utilizar uma cor que predomine em 60% da página (**cor principal**), normalmente utilizada como cor de fundo, 30% (**cor de suporte/auxiliar**) preenchida por outra cor que normalmente é ocupada pelos textos e contrasta com o fundo, e 10% (**cor de destaque**) com outra cor que seja mais chamativa e que contrasta mais com as demais cores principalmente o fundo, no qual geralmente é usada para alguma ação como por exemplo um botão de comprar, inscrever-se, enviar, etc.



60-30-10

UX / UI - Cores

- **Utilização de cores mais “suaves”:** Na escolha de cada cor podemos usar cores que não seja muito saturada como também não muito clara, sendo recomendado também não usar o preto absoluto ou branco absoluto, pois geram muito contraste podendo até ficar agressivo a vista. Para isso é bom entender de três propriedades que normalmente utilizamos nas cores, que são matiz ou tonalidade, saturação e brilho ou valor.
 - A **Matiz** é a cor escolhida onde existe o círculo cromático que geralmente é usado para a escolha da cor como mostra na imagem abaixo com a variação do vermelho até o violeta para então se escolher as demais propriedades/opções.
 - A **saturação** refere-se a “intensidade” da cor podendo ser mais sutil ou mais forte, com menos ou mais saturação.
 - Por último temos o **brilho** que varia o intervalo de preto e branco deixando a cor mais escura ou clara.



Na escolha de cada cor temos que definir qual a matiz, saturação e brilho daquela cor que se pretende usar.

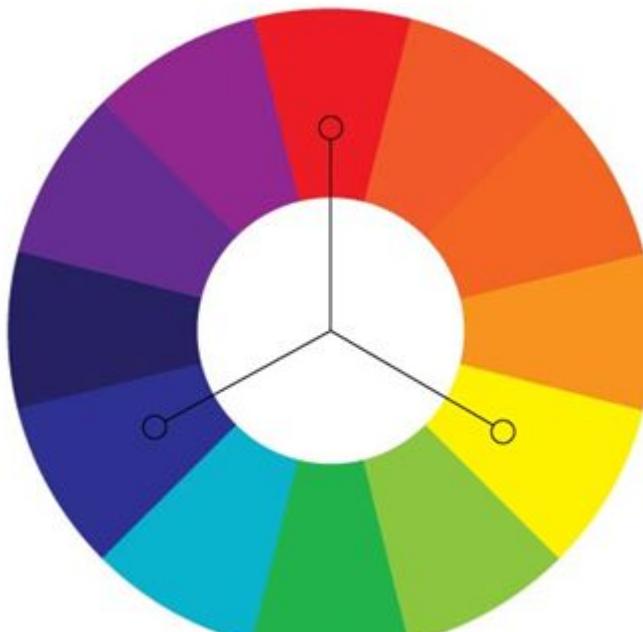
- **Formar uma paleta de cores que combinem:** Outro ponto importante é a elaboração de uma paleta de cores contendo cada cor que será utilizada no projeto/produto/serviço. Para a definição da paleta de cores normalmente é utilizado o círculo cromático ou roda de cores para tentar aplicar alguns padrões e encontrar cores que combinem com outras. O círculo cromático nada mais é que as cores primárias com suas respectivas variações usando a combinação entre elas formando as cores secundárias, por sua vez terciárias, etc.

UX / UI - Cores



Fonte: Manual do artista

Temos então com a união dessas cores para a formação de mais derivações o círculo cromático abaixo.



Fonte: Manual do artista

Para a formação da paleta de cores podemos utilizar por exemplo a regra do 60 30 10 e escolher as cores de acordo com a combinação de ficar melhor e mais adequada para o propósito.

Um ponto importante na criação da paleta de cores é a utilização de variações da mesma cor (Matiz) para ser utilizada em locais diferentes da sua folha/aplicação. Essa variação apenas do brilho ou saturação pode ser tanto para escolha das cores principais de sua paleta quanto também apenas para uma simples variação de uma ou mais das cores principais que está sendo utilizada.

UX / UI - Cores

Algumas combinações de cores utilizando a roda de cores vemos na figura abaixo.



Fonte: Maximus Tecidos

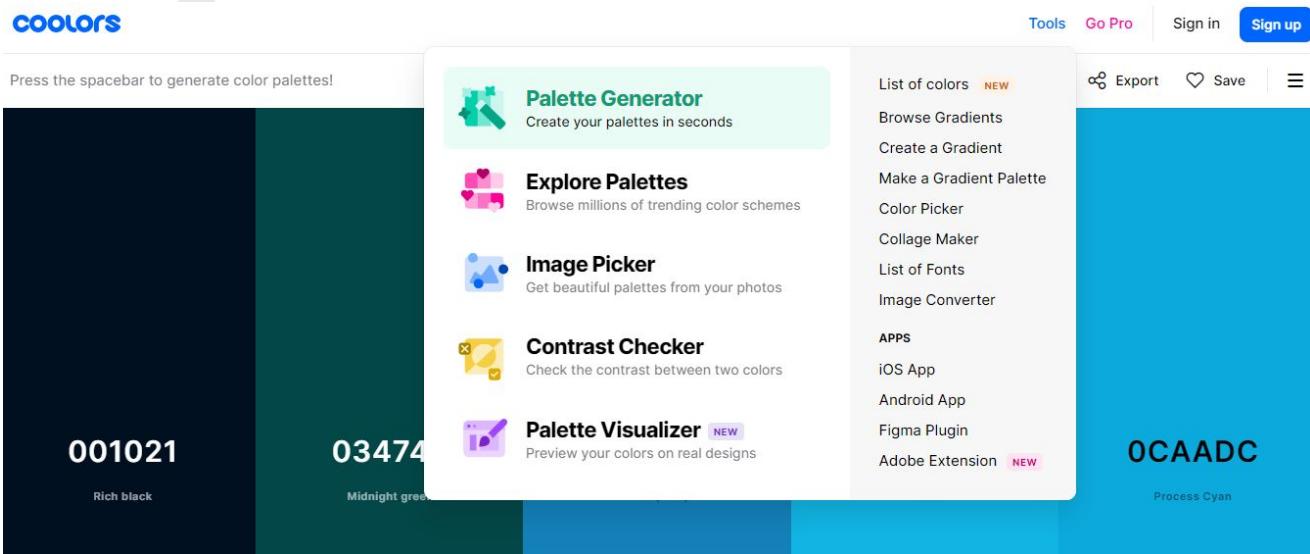
- **Ver outras paletas que já foram usadas por outro profissionais:** Ver o que já usaram também pode ser uma das fontes para ter ideias das cores a ser utilizada e uma das fontes onde podemos ver essas paletas é no explorador de paletas do colorso.co conforme imagem abaixo.

The screenshot shows the homepage of the colorso.co website, which is a platform for generating and exploring color palettes. The interface includes:

- A search bar at the top left.
- A "Palette Generator" section with a button to "Create your palettes in seconds".
- A "Explore Palettes" section with a button to "Browse millions of trending color schemes".
- A "Image Picker" section with a button to "Get beautiful palettes from your photos".
- A "Contrast Checker" section with a button to "Check the contrast between two colors".
- A "Palette Visualizer" section with a button to "Preview your colors on real designs".
- A sidebar on the right containing links to "Tools", "Go Pro", "Sign in", and "Sign up".
- A sidebar menu icon.
- Three color palettes displayed on the right side, each with a heart icon and a count (29.8K, 32.4K, 48K).
- A footer bar at the bottom with a color palette and a link to "https://colorso.co/palettes".

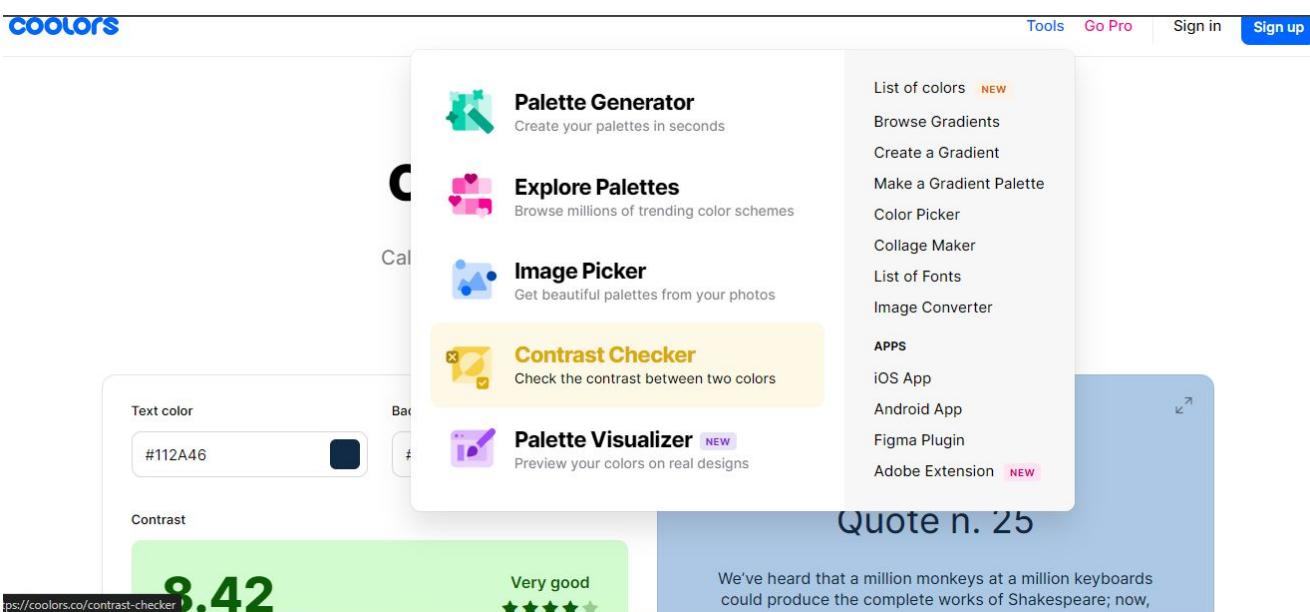
UX / UI - Cores

- Usar geradores de paletas:** No colors.co também tem um gerador de paletas onde você pode fixar uma cor já definida e a plataforma vai sugerindo cores que a mesma ache que terá uma boa combinação.



The screenshot shows the colors.co website's color palette generator. On the left, there's a large color swatch with two vertical sections: 'Rich black' (hex code #001021) and 'Midnight green' (hex code #03474). Below each section are its hex code and name. To the right of the swatch is a sidebar with several tools: 'Palette Generator' (Create your palettes in seconds), 'Explore Palettes' (Browse millions of trending color schemes), 'Image Picker' (Get beautiful palettes from your photos), 'Contrast Checker' (Check the contrast between two colors), and 'Palette Visualizer' (Preview your colors on real designs). The main area has a blue gradient background with the hex code '0CAADC' and the name 'Process Cyan' at the bottom right. At the top right, there are links for 'Tools', 'Go Pro', 'Sign in', and 'Sign up'.

Você também pode checar se o contraste gerado entre sua cor de fundo e seu texto está o suficiente para não dificultar a leitura conforme imagem abaixo.



The screenshot shows the colors.co website's Contrast Checker tool. It features a text input field for 'Text color' containing the hex code '#112A46' and a background color swatch. Below this, there's a 'Contrast' section with a score of '8.42' displayed prominently in a green box, labeled 'Very good' with five stars. To the right of the checker is a sidebar with the same tools as the previous screenshot: 'Palette Generator', 'Explore Palettes', 'Image Picker', 'Contrast Checker' (highlighted in yellow), and 'Palette Visualizer'. The main area contains a quote: 'Quote n. 25: We've heard that a million monkeys at a million keyboards could produce the complete works of Shakespeare; now,' followed by a link 'ps://colors.co/contrast-checker'.

UX / UI - Cores

Dentre essa e outras estratégias conseguimos usar as cores e fontes legíveis, com tamanho adequado, para melhorar a experiência do usuário e formar as mais diversas plataformas, folhas, logomarcas, etc. como na imagem abaixo.

GUIA EMOCIONAL DAS CORES

OTIMISMO	<i>clareza calor</i>
AMIGÁVEL	<i>alegria confiança</i>
EXCITAÇÃO	<i>juventude coragem</i>
CREATIVO	<i>imaginativo sabedoria</i>
CONFIANÇA	<i>seguro força</i>
PACÍFICO	<i>crescimento saúde</i>
EQUILÍBRIO	<i>neutro calmo</i>



UX / UI - GIMP



Sobre o GIMP

Continuando nossa jornada, agora abordaremos sobre o GIMP. GIMP é um editor de imagens gratuito e de código aberto, multiplataforma disponível para GNU/Linux, macOS, Windows e mais sistemas operacionais. É um software livre , você pode alterar seu código-fonte e distribuir suas alterações.

O GIMP é um software livre, não impõe restrições ao tipo de trabalho que você produz com ele. É distribuído sob os termos da Licença Pública Geral v3 e posterior. Em poucas palavras, isso significa:

- Você é livre para usar o GIMP , para qualquer finalidade
- Você é livre para distribuir o GIMP
- Você pode estudar como o GIMP funciona e alterá-lo
- Você pode distribuir versões alteradas do GIMP

Instalação

Para realizar a instalação do GIMP é simples, basta ir na página oficial e clicar em download: www.gimp.org



The Free & Open Source Image Editor

This is the official website of the GNU Image Manipulation Program (GIMP).

GIMP is a cross-platform image editor available for GNU/Linux,

Recent News

GIMP 2.10.36 Released

2023-11-05

GIMP now on Windows for ARM (experimental)

Seguindo a instalação convencional você chegará ao final e o GIMP estará pronto para uso.

Current Stable Version

The current stable release of GIMP is 2.10.36 (2023-11-05).

Show downloads for [GNU/Linux](#) | [macOS](#) | [Microsoft Windows](#) | All
(we think your OS is Microsoft Windows)

GIMP for Windows

[Download GIMP 2.10.36 via BitTorrent](#)

[Download GIMP 2.10.36 directly](#)

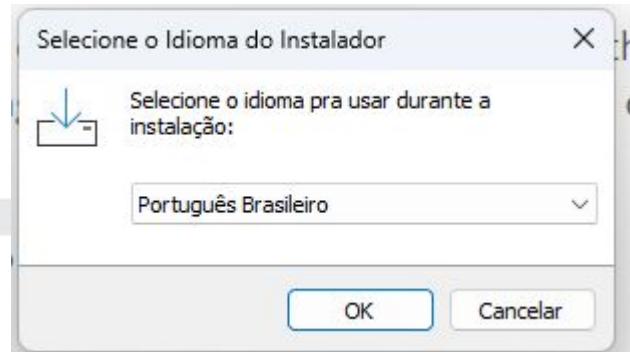
[GIMP 2.10.36 on Microsoft Store](#)

GIMP on the Microsoft Store is the same as the direct link installer. If you wish to install through the store, we recommend using the provided store link as our team cannot vouch for third-party packages of our code.

Warnings and information

UX / UI - GIMP

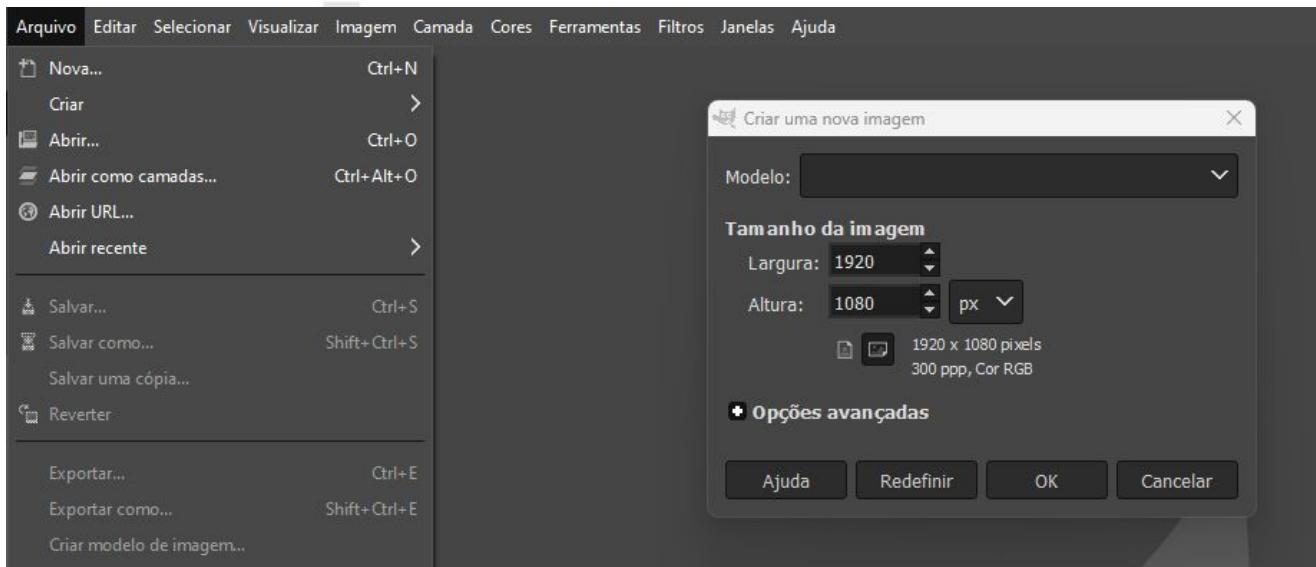
Algumas telas de instalação do GIMP:



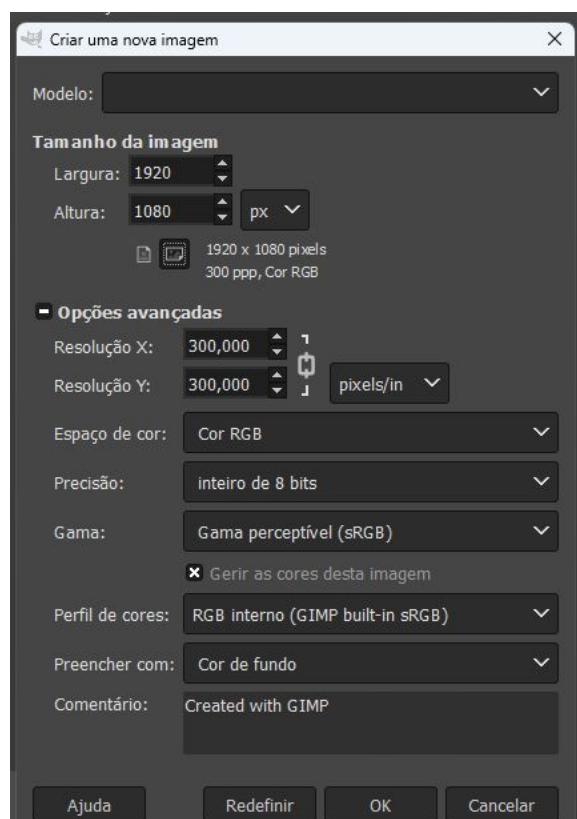
UX / UI - GIMP

Criando uma imagem

Uma vez que temos o GIMP instalado podemos iniciar projetos do zero assim como inserir imagens para fazer alguma alteração. Conforme imagem abaixo, para criar uma imagem podemos selecionar o Menu superior **Arquivo** e clicar em **Nova**, ou simplesmente nesse caso ir pelo atalho **Ctrl + N**.

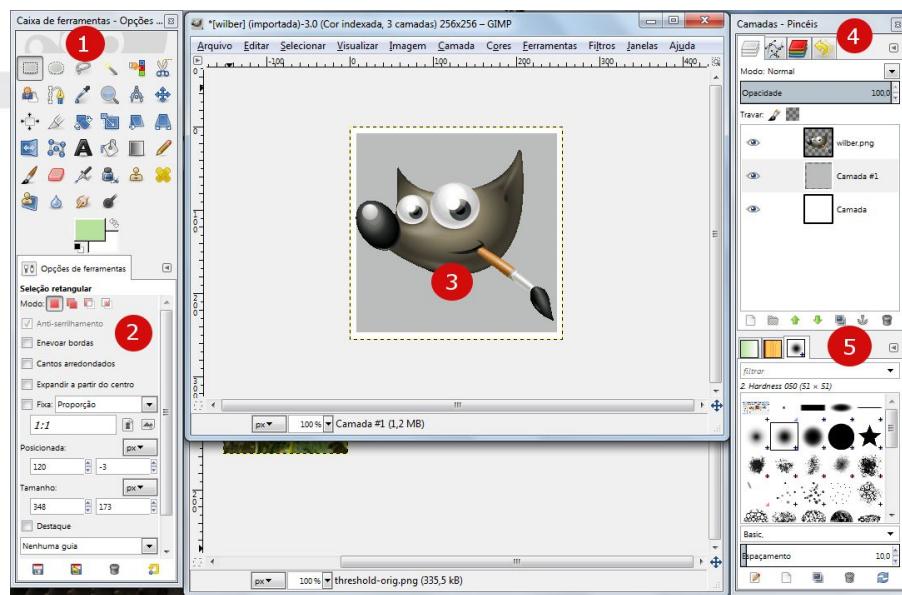


Note que abriu uma janela para criar uma nova imagem e nela você insere o tamanho da imagem na unidade de medida que desejar, porém abaixo dessa opção tem como expandir as opções avançadas, deixando a janela como imagem abaixo:



UX / UI - GIMP

Principais janelas do GIMP



1 Caixa de Ferramentas Principal: Contém um conjunto de botões de ícones usados para selecionar as ferramentas. Por padrão, ela também contém os núcleos de Frente e de Fundo. Você pode adicionar informações de Pinceis, Texturas e Degrade e o Ícone de imagem ativa, se desejar. Use Editar → Preferências → Caixa de ferramentas para habilitar ou desabilitar os itens extras.

2 Opções de ferramentas: Encaixada abaixo da Caixa de ferramentas principal está o diálogo Opções de ferramentas, mostrando opções para a ferramenta atualmente selecionada (neste caso, a ferramenta “Mover”).

3 Janela de Imagem: Cada imagem aberta no GIMP é exibida em uma janela separada. Muitas imagens podem ser abertas ao mesmo tempo, e isso é limitado apenas pelos recursos do sistema. Antes que você possa fazer qualquer coisa útil no GIMP , você precisa ter pelo menos uma janela de imagem aberta. A janela de imagem mantém o menu dos comandos principais do GIMP (Arquivo, Editar, Selecionar ...), que você também pode obter clicando com o botão direito na janela.

Uma imagem pode ser maior do que uma janela de imagem. Nesse caso, o GIMP exibe uma imagem em um nível de zoom limitado, o que permite ver a imagem completa na janela da imagem. Se você mudar para o nível de zoom de 100%, as barras de rolagem aparecem, o que permite deslocar a imagem para ver todas as partes.

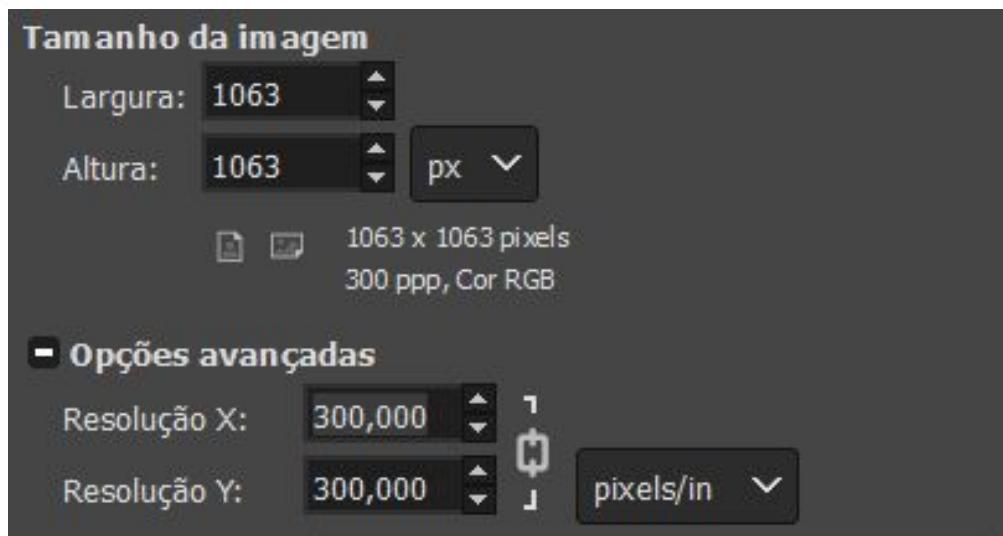
4 Pincéis, Padrões, Fontes, Histórico do Documento — observe que as caixas de diálogo no encaixe são guias. A aba Pincéis está aberta: mostra o tipo de pincel usado pelas ferramentas de pintura.

5 Camadas, Canais, Caminhos: A caixa de diálogo encaixada abaixo da caixa de diálogo de pincéis mostra as caixas de diálogo (guias) para gerenciar camadas, canais e caminhos. A guia Camadas está aberta: ela mostra a estrutura de camadas da imagem atualmente ativa e permite que ela seja manipulada de várias maneiras. É possível fazer algumas coisas básicas sem usar a caixa de diálogo Camadas, mas mesmo usuários moderadamente sofisticados DO GIMP acham indispensável ter a caixa de diálogo Camadas disponível o tempo todo.

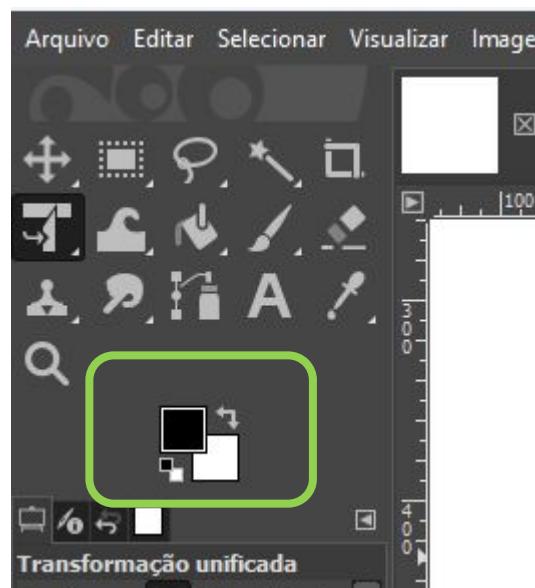
UX / UI - GIMP

Ajustando a resolução

Um ponto importante é a resolução X e Y que como mostrado na figura abaixo está em 300 x 300 (pixels/in) e com a “corrente” fechada que indica que quando for alterada o **X**, automaticamente o **Y** também é alterado mantendo a proporção. Essa resolução quando para materiais impresso de utiliza como está, porém para conteúdo digital ela pode ser reduzida até aproximadamente 70x70 pixels/in de acordo com análise para ver se a imagem não ficou com a resolução muito baixa. Isso ajuda pois rediz drasticamente o tamanho do arquivo de imagem ocupando menos espaço em disco.



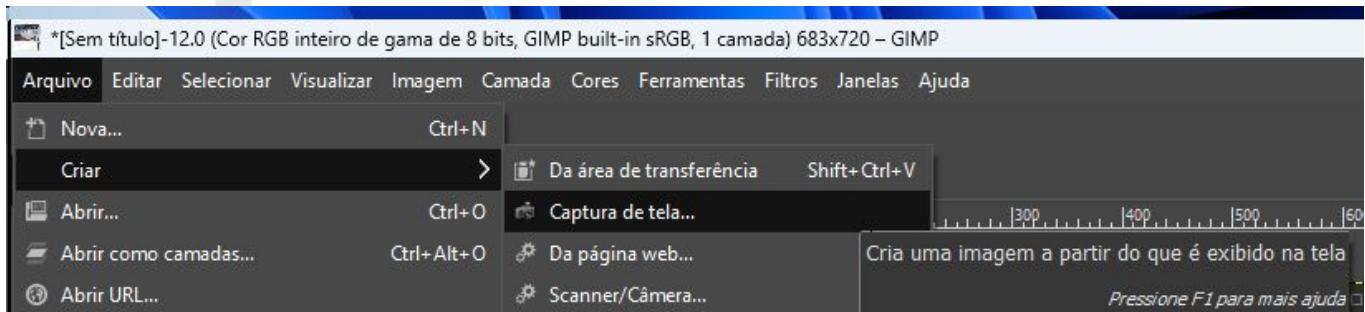
Antes de criar a imagem podemos também definir uma cor que ficará o fundo da imagem selecionando a cor desejada nesse quadro branco no local circulado em verde abaixo (na parte de baixo das ferramentas), também pode ser configurada a utilização do quadro que está em preto com cor de fundo da imagem caso prefira, mas a cor de fundo pode ser alterada posteriormente também. As cores selecionadas nesses dois quadros podem ser utilizadas sempre que precisar de forma fácil utilizando a tecla **X** para alternar as cores e deixar no quadrado que está em cima do outro a cor que será utilizada no momento.



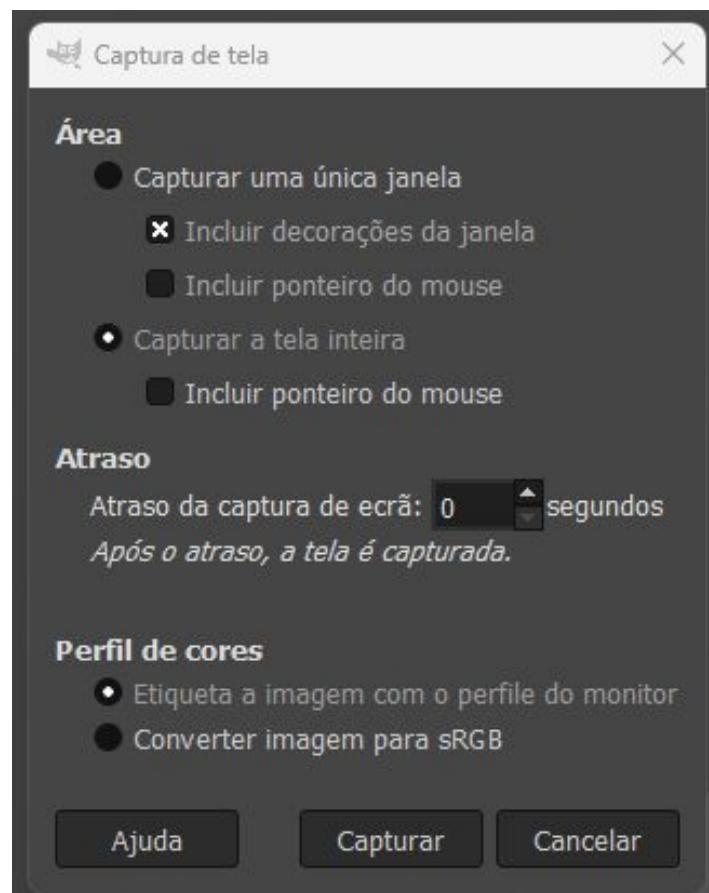
UX / UI - GIMP

Captura de tela

Outra ferramenta bem útil é a captura de tela localizada em Arquivo > Criar > Captura de tela... Como mostrado na imagem abaixo



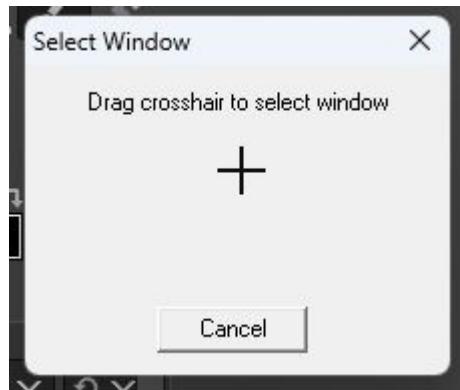
Após abrir a ferramenta você verá que na janela abaixo tem a opção de capturar a tela inteira ou apenas uma janela no seu sistema. Note que você pode adicionar um atraso para a capture ser realizada. Caso você selecione captura da tela inteira e clicar em capturar, a captura será realizada e sua imagem já será carregada no GIMP pronta para edição.



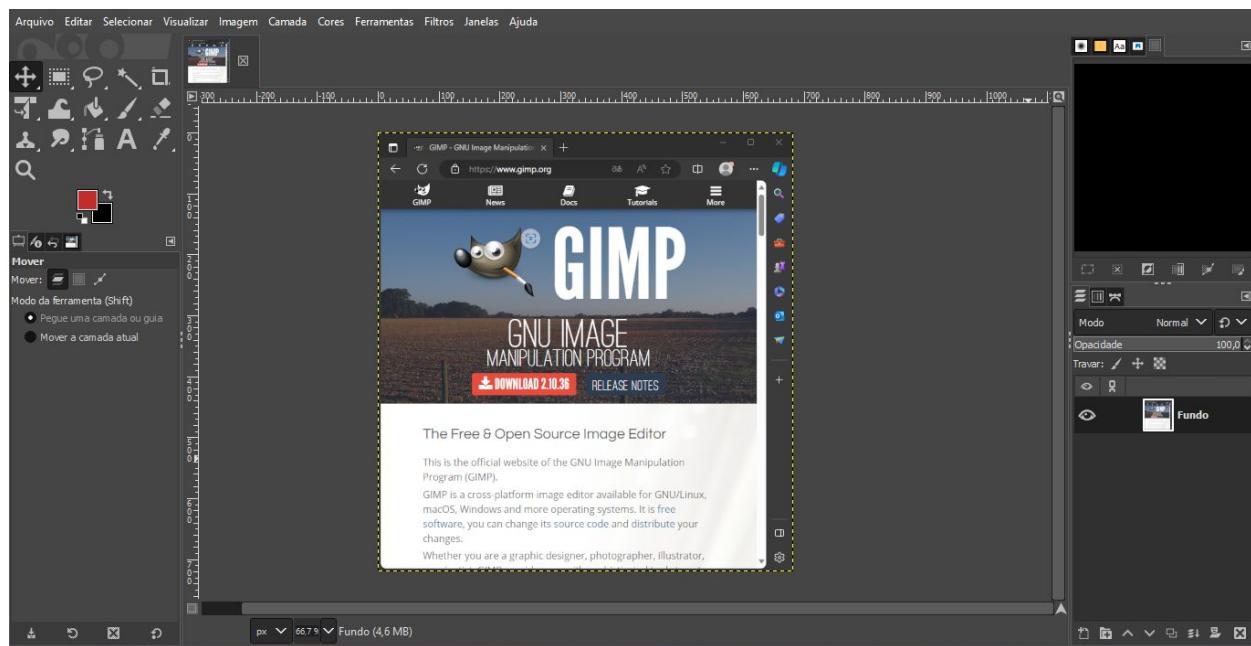
UX / UI - GIMP

Captura de tela

Caso selecione uma única janela, irá aparecer esse ícone "+" para você arrastar e soltar em cima da janela que deseja capturar e a captura é realizada



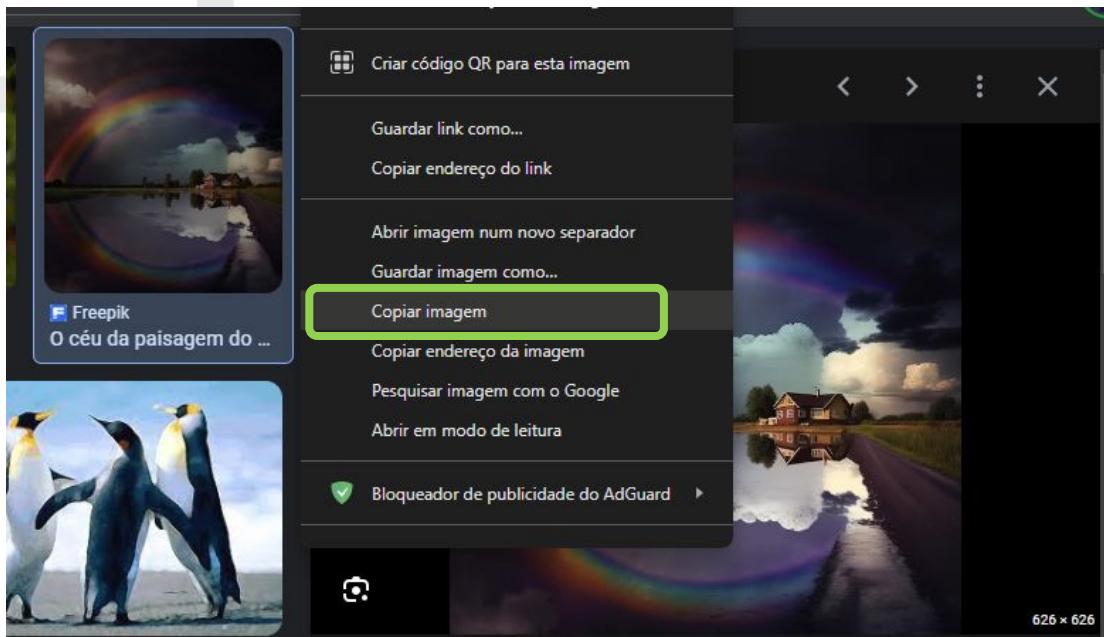
Uma vez realizada a captura você já pode começar editar sua imagem para posteriormente salvar.



UX / UI - GIMP

Inserindo imagem

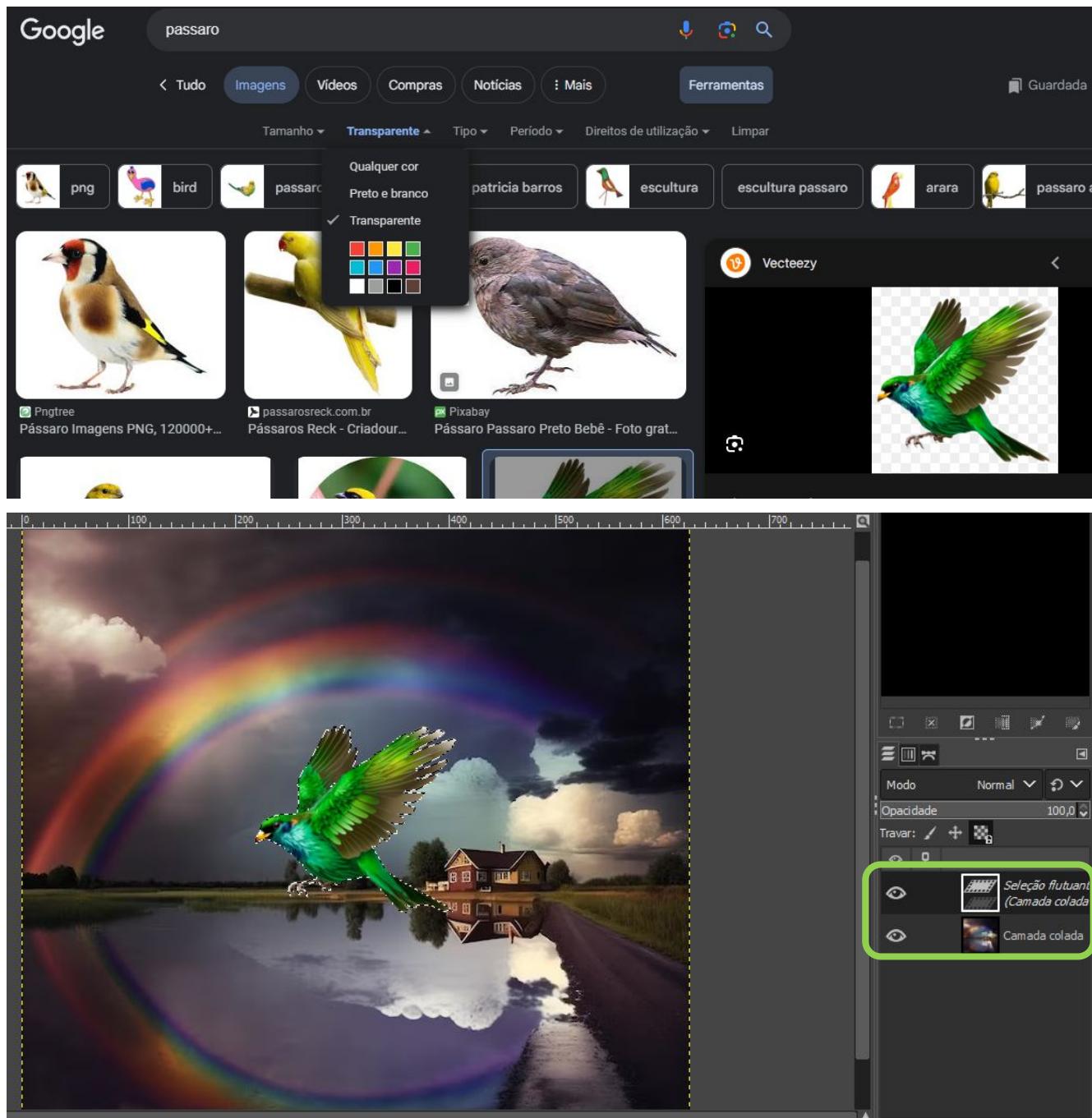
Uma forma que o GIMP também aceita para inserir imagens é tirando **print** dela depois dando **Ctrl + V** que ele cola a imagem no GIMP, de forma semelhante se clicar com o botão direito do mouse em alguma imagem por exemplo no navegador e clicar em copiar imagem, a mesma também pode ser colada para então fazer sua edição.



UX / UI - GIMP

Fazendo montagens

Você também pode realizar montagens de uma foto sobre a outra por exemplo, conforme abaixo em uma busca realizada por imagens transparente (PNG) no Google que foi copiada e depois colada em cima de outra imagem que já estava no GIMP.



Note que foi criada uma nova camada acima da imagem que já existia, ficando assim uma encima da outra, possibilitando a manipulação de cada uma individualmente. Caso clique no olho que está ativado você desativará a visualização da respectiva camada.

UX / UI - GIMP

Fazendo montagens

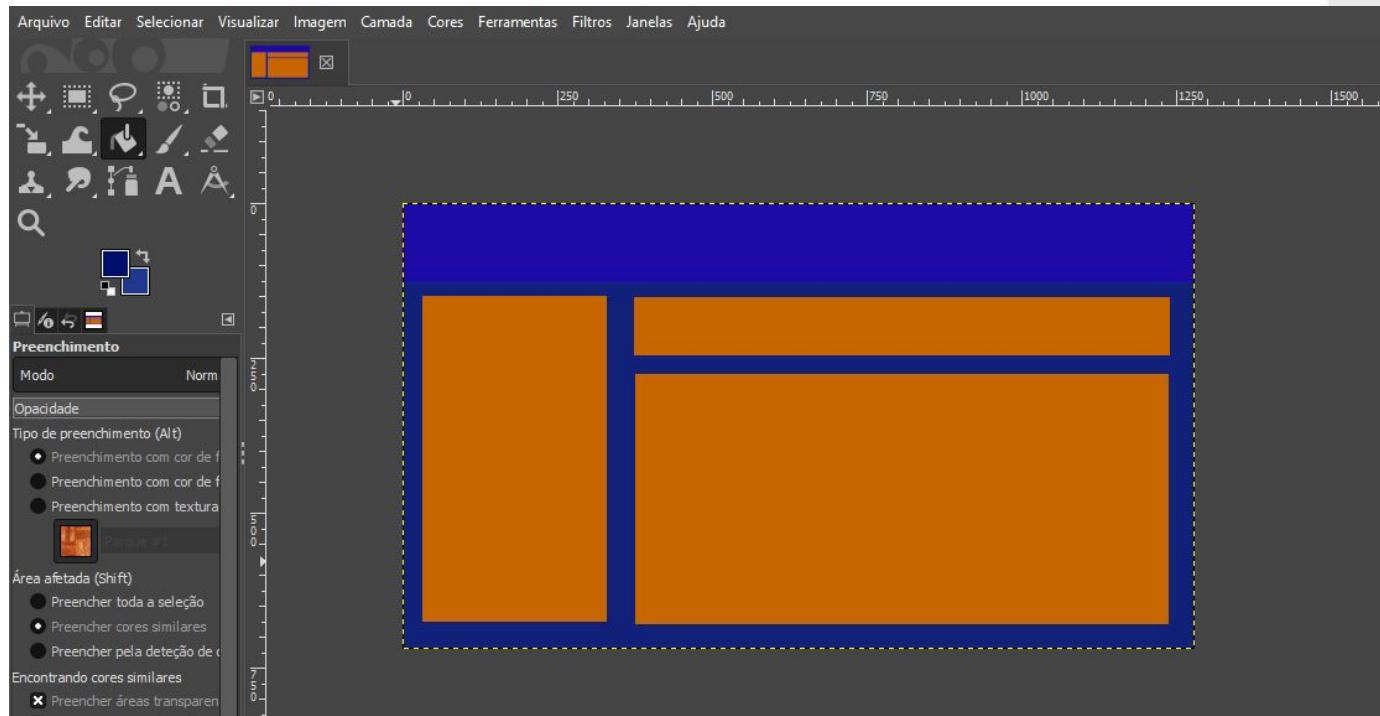
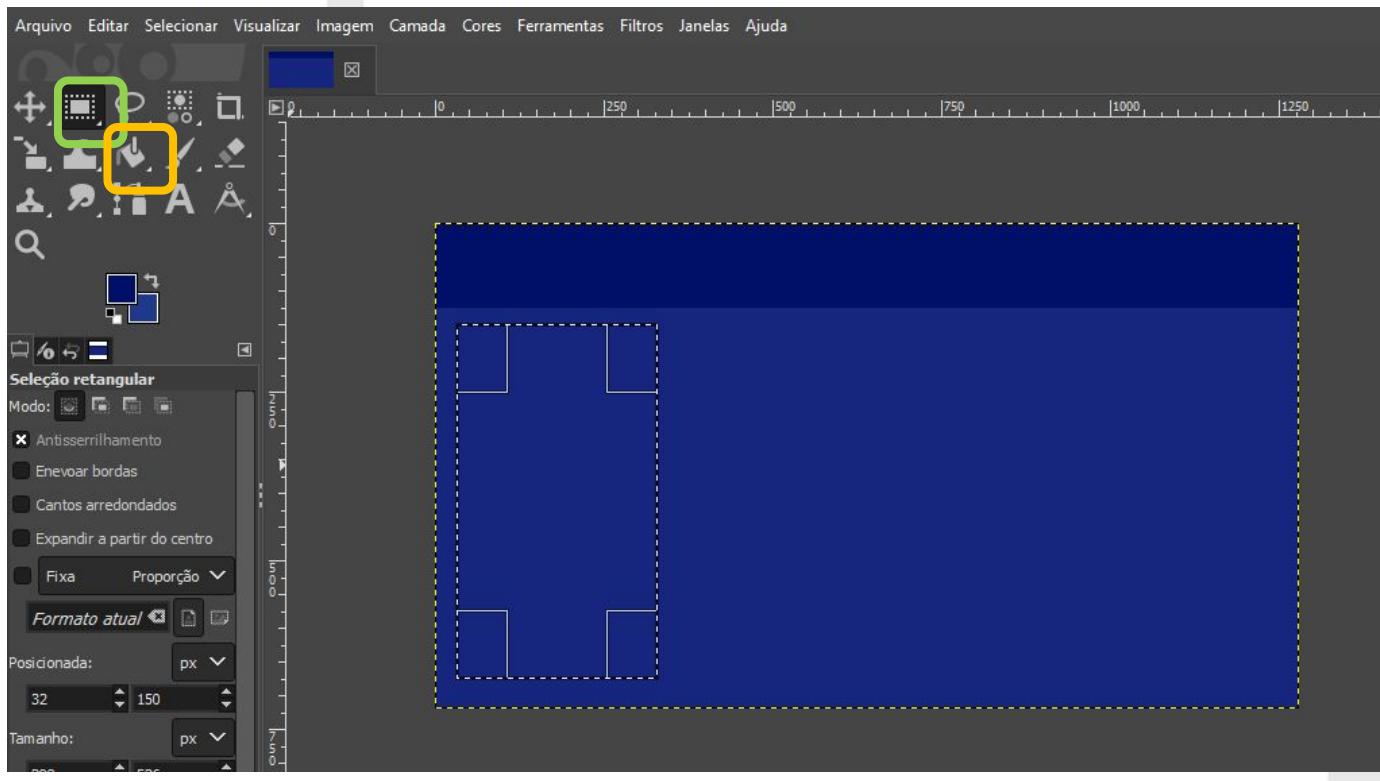
A partir desse princípio várias montagens podem ser criadas.



UX / UI - GIMP

Ferramenta de seleção

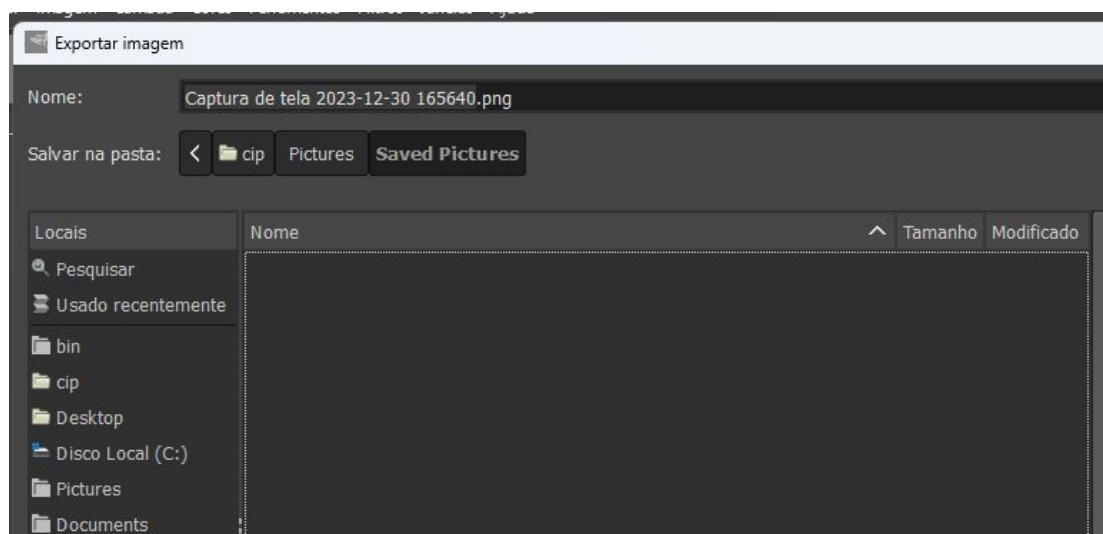
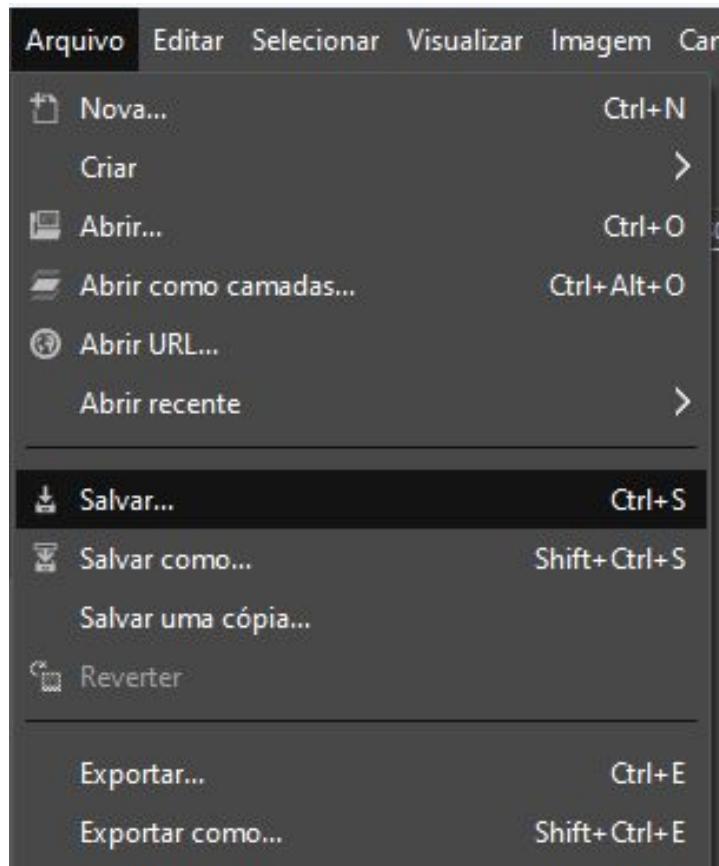
Uma das formas de criar seleções é com a ferramenta de seleção retangular marcada em verde, onde podemos também fazer o preenchimento com uma determinada cor com a ferramenta de preenchimento marcada em laranja, e a partir disso construir por exemplo uma mini modelagem de um site como nas imagens abaixo.



UX / UI - GIMP

Salvando arquivo e imagem

Ainda no menu arquivo você tem a opção de **Salvar**, onde salva todo seu arquivo para posteriormente ser possível alterar ou continuar a edição onde parou, e outra opção normalmente usada é a de **Salvar como**, que apenas salva o arquivo com outro nome caso já tenha sido salvo alguma vez. As opções anteriores são para salvar todo seu projeto, mas caso queira salvar apenas a imagem então a opção é de **Exportar ou Exportar como** seguindo o mesmo princípio de Salvar e Salvar como, porém dessa vez somente a imagem, nesse caso você pode escolher o formato/extensão da imagem desejado.

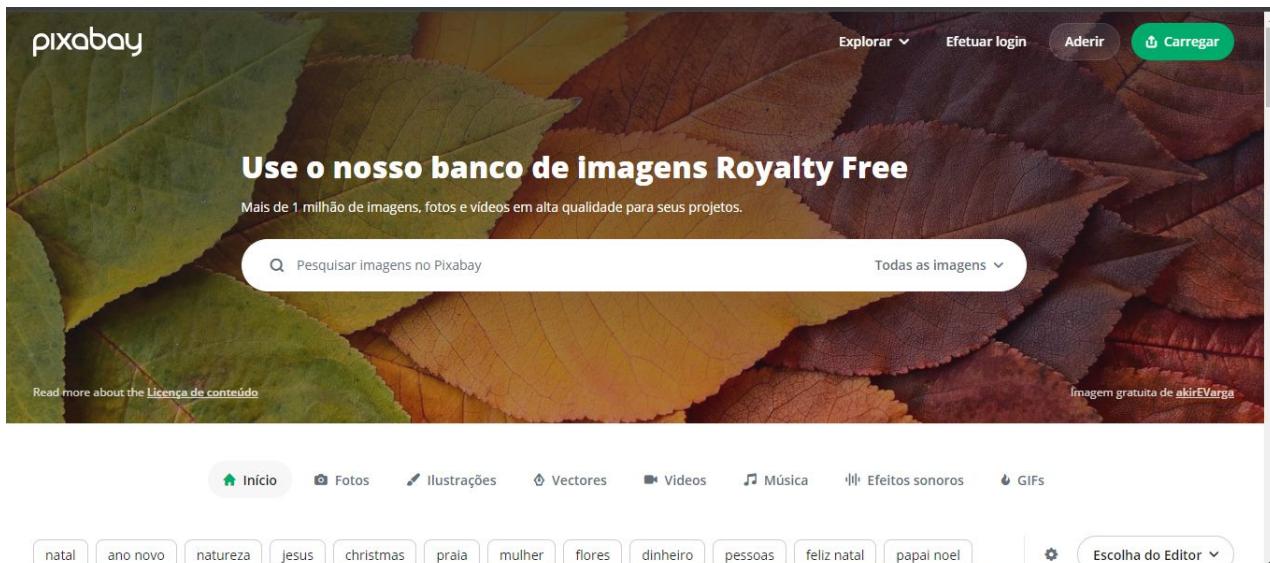


UX / UI - GIMP

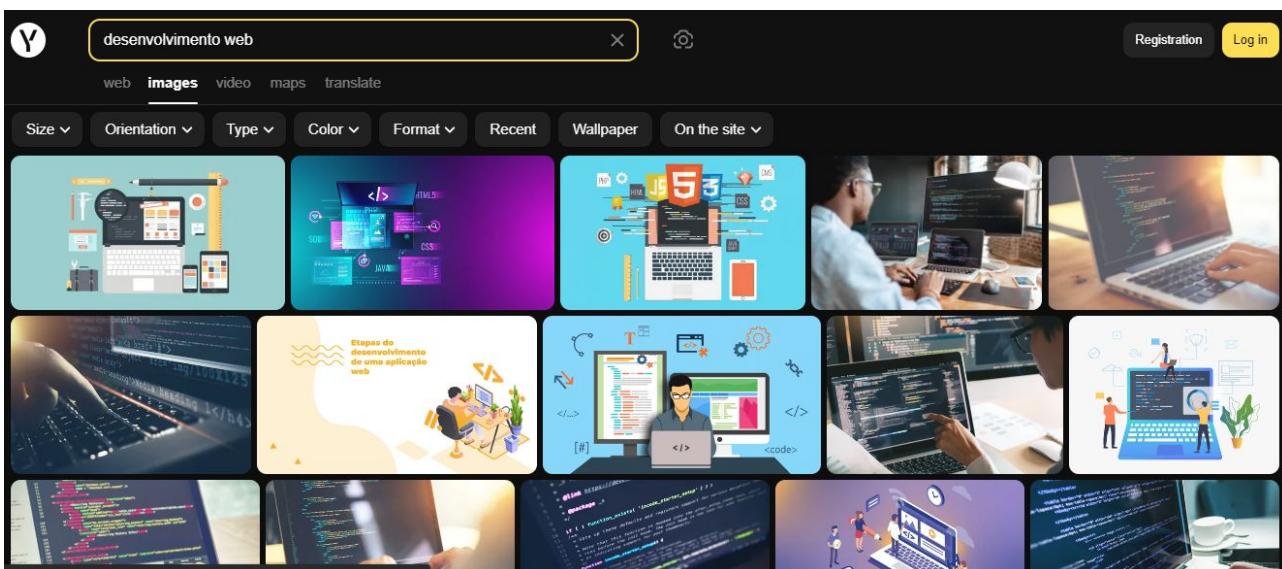
Bancos de imagens sem direitos de uso

Usar boas imagens, com uma boa resolução, bons filtros, etc. em um site por exemplo é um passo importante para auxiliar a desenvolver um ambiente que proporcione uma boa experiência do usuário, mas normalmente as imagens encontradas na Internet e até mesmo no Google Imagens (assim como outros conteúdos como vídeos, artes, etc.) não podem ser utilizadas para fins comerciais sem autorização do autor/dono da imagem e para isso existem os bancos de imagens gratuitas que podem ser utilizadas para essa finalidade. Alguns desses bancos que contém muitas imagens/vídeos gratuitas são os listados abaixo (Busque sobre as licenças Creative Commons):

- **PIXABAY:** pixabay.com/pt



- **YANDEX:** yandex.com



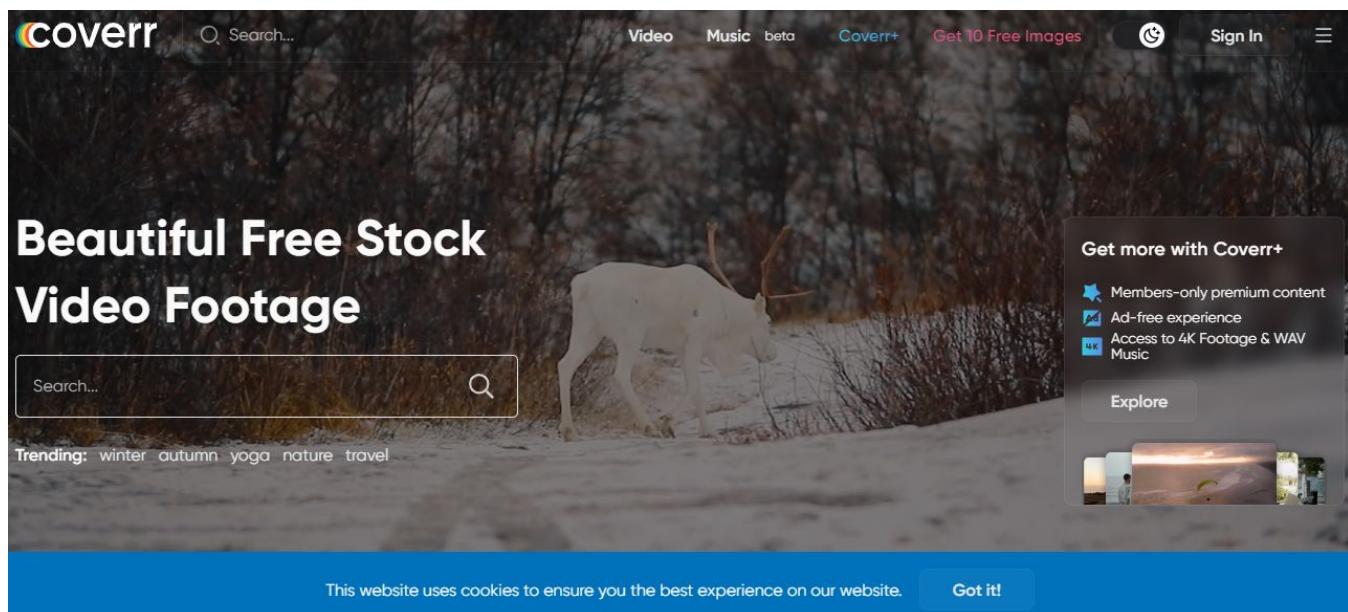
UX / UI - GIMP

Bancos de imagens sem direitos de uso

- **PEXELS:** pexels.com/pt-br



- **COVERR:** coverr.co



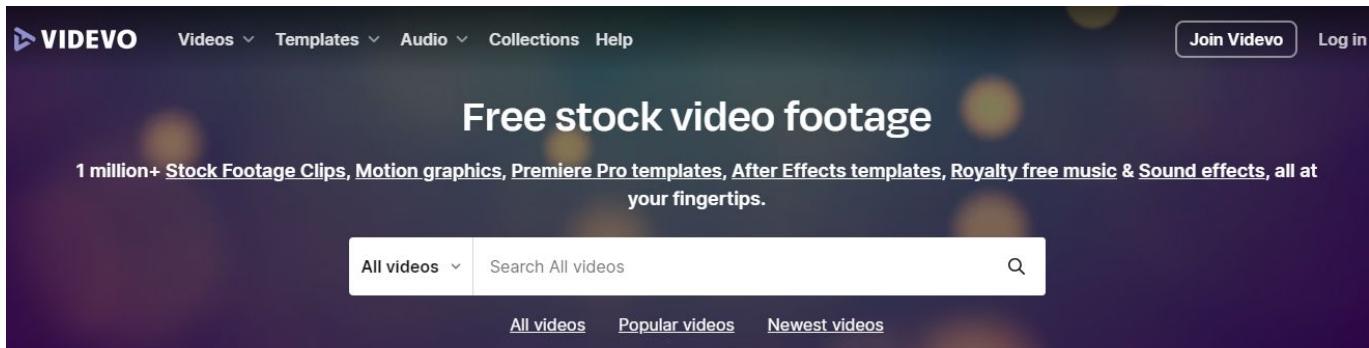
UX / UI - GIMP

Bancos de imagens sem direitos de uso

- **CUTESTOCKFOOTAGE:** cutestockfootage.com



- **VIDEVO:** videvo.net



UX / UI – Creative Commons

Licenças creative commons

Segundo Creative Commons Brasil, O Creative Commons (CC) é uma organização mundial sem fins lucrativos que visa promover o compartilhamento do conhecimento e da criatividade como forma de transformação social. O Creative Commons se notabilizou mundialmente pelas suas licenças de direito autoral, que ajudam: 1) aqueles que buscam incentivar a reutilização de suas obras, oferecendo-as para uso público sob condições generosas e padronizadas; aqueles que querem fazer usos criativos de obras alheias; e 2) aqueles que desejam se beneficiar dessa simbiose. A nossa visão é ajudar as pessoas a realizarem o potencial máximo da internet.

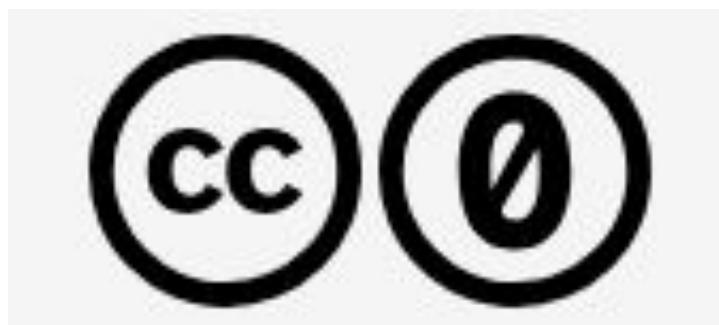
O principal elemento para a proteção autoral é a originalidade. Para uma obra ser protegida pelo direito autoral, ela tem que ser original. Além disso, ela tem que ser expressa, não sendo protegida a ideia de uma obra. O art. 7º da Lei estabelece que o direito autoral protege as "criações de espírito" e apresenta exemplos do que são obras protegidas por direito autoral: textos, obras dramáticas, composições musicais, obras audiovisuais, programas de computador (por meio de legislação específica), dentre outras.

O Creative Commons não possui vínculo com qualquer órgão do Estado Brasileiro ou com qualquer outra autoridade nacional ou internacional. Ele não é encarregado do registro, depósito, cadastro de direitos autorais ou qualquer outra forma de propriedade intelectual. Tampouco é ele órgão jurisdicional e não possui a competência para julgar, mediar e arbitrar litígios envolvendo direitos autorais ou outras formas de propriedade intelectual.

As licenças Creative Commons oferecem uma forma fácil de gerenciar os termos de direito autoral que se aplicam automaticamente a todos os materiais criativos sob proteção autoral.

Todas licenças Creative Commons exigem que os usuários deem a atribuição (**BY**) ao criador quando o seu material é usado e compartilhado. Alguns licenciantes escolhem a licença BY, que exige a atribuição ao criador como a única condição para a reutilização do material. As outras cinco licenças combinam Atribuição (**BY**) com um ou mais dos três elementos de licença adicionais: Não Comercial (**NC**), que proíbe o uso comercial do material; Sem Derivações (**ND**), que proíbe o compartilhamento de alterações do material; e Compartilhamento (**SA**), que exige que as obras derivadas do material sejam lançadas sob a mesma licença.

Usando Creative Commons, uma forma de se referenciar que por exemplo uma determinada arte está em domínio público é referenciando a "licença" como CC-0 conforme figura abaixo, nesse caso a arte estará livre para uso seja comercial ou não sem nenhuma necessidade de se referenciar o autor. Diferente desse exemplo são toda as demais licenças da Creative Commons que precisam que pelo menos o autor seja referenciado como mostra na página seguinte.



UX / UI – Creative Commons

Licenças creative commons

Atribuição

CC BY

Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.

Atribuição-CompartilhaIgual

CC BY-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de software livre e de código aberto “copyleft”. Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, portanto quaisquer trabalhos derivados também permitirão o uso comercial. Esta é a licença usada pela Wikipédia e é recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos da Wikipédia e de outros projetos com licenciamento semelhante.

Atribuição-SemDerivações

CC BY-ND

Esta licença permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você.

Atribuição-NãoComercial

CC BY-NC

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.

Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual

CC BY-NC-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

UX / UI - GIMP

Camadas

Continuando nossa jornada usando GIMP, agora vamos ver mais um pouco sobre camadas.

Você pode pensar nas camadas como uma pilha de slides. Usando camadas, você pode construir uma imagem de diversas partes conceituais, cada uma das quais pode ser manipulada sem afetar nenhuma outra parte da imagem. As camadas são empilhadas umas sobre as outras. A camada inferior é o plano de fundo da imagem e os componentes do primeiro plano da imagem ficam acima dela.



Camadas da imagem



Imagen resultante

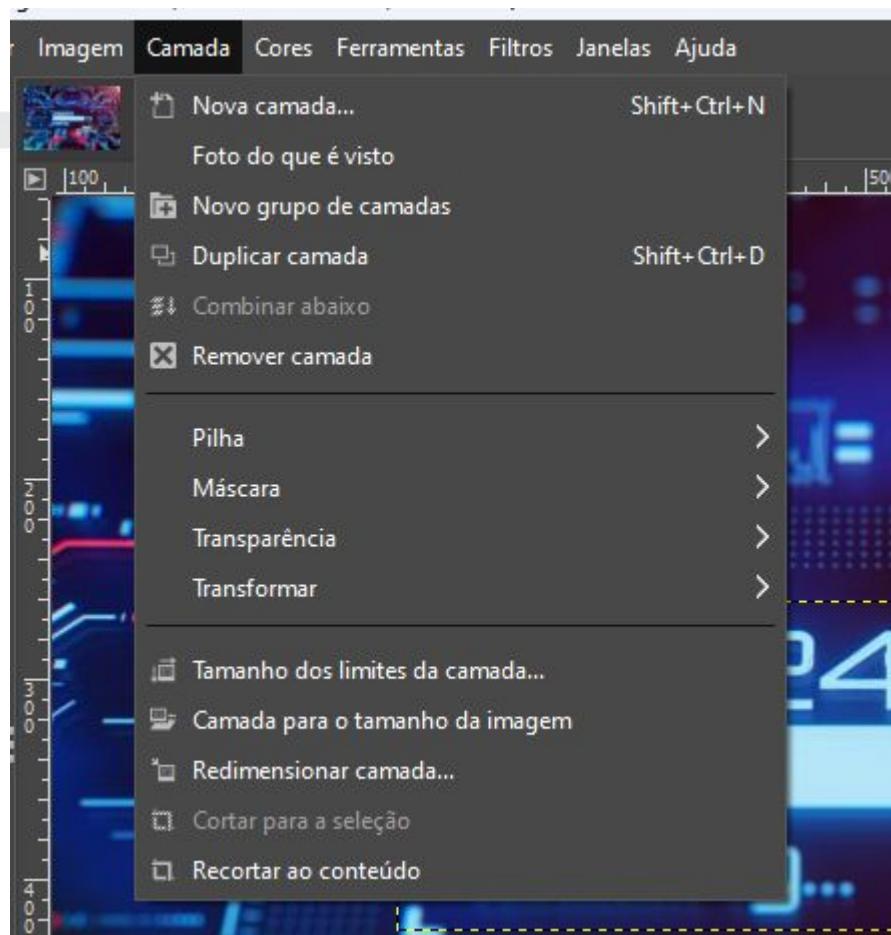
Não existe um limite, a princípio, do número de camadas que uma imagem pode ter: apenas a quantidade de memória disponível no sistema. Não é incomum para usuários avançados trabalhar com imagens que contêm dezenas de camadas.

Cada imagem tem, em qualquer momento, um único objeto desenhável ativo. Um objeto "desenhável" é um conceito do GIMP que inclui camadas, mas também vários outros tipos de coisas, tais como canais, máscaras de camada e máscaras de seleção. (Basicamente, um "desenhável" é qualquer coisa que pode ser desenhada com ferramentas de pintura). Se uma camada está ativa no momento, ela é mostrada em destaque na caixa de diálogo Camadas, e seu nome é mostrado na área de status da janela da imagem. Se não, você pode ativá-la, clicando sobre ela. Se nenhuma das camadas está em destaque, isso significa que o desenhável ativo no momento é algo diferente de uma camada.

Na barra de menu acima da janela de imagem, você pode encontrar um menu chamado Camada (conforme primeira imagem da próxima página), contendo uma série de comandos que afetam a camada ativa da imagem. O mesmo menu pode ser acessado clicando com o botão direito no diálogo de Camadas.

UX / UI - GIMP

Camadas



No GIMP, os limites de uma camada não correspondem necessariamente aos limites da imagem que a contém. Quando você criar um texto, por exemplo, cada item de texto fica em sua própria camada separada, e a camada é precisamente dimensionada para conter o texto e nada mais. Além disso, quando você cria uma nova camada usando copiar-e-colar, a nova camada é grande o suficiente para conter apenas o item colado. Na janela de imagem, os limites da camada ativa no momento são mostrados contornados com uma linha preta-e-amarela tracejada.

A principal razão pela qual isso é importante é que você não pode fazer nada em uma camada fora de seus limites: você não pode agir sobre o que não existe. Se isso causar-lhe problemas, você pode alterar as dimensões da camada usando qualquer um dos vários comandos que você pode encontrar na parte inferior do menu Camada.

UX / UI - GIMP

Ferramentas de seleção

Continuando nossa jornada usando GIMP, agora vamos ver algumas ferramentas de seleção. Ainda nas nossas ferramentas temos conforme representação abaixo, três ícones com ferramentas de seleção onde abaixo veremos um pouco mais de cada uma.



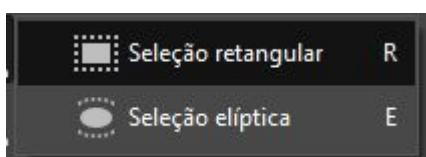
Cada uma dessas três opções contém algumas ferramentas no qual está descrito abaixo um pouco sobre cada uma delas. Obs.: Note que do lado direito de cada ferramenta tem qual tecla de atalho pode ser utilizada para selecionar ela de forma mais rápido.

Seleção retangular:

A ferramenta de seleção retangular é projetada para selecionar regiões retangulares da camada ativa: é a mais básica das ferramentas de seleção, mas muito comumente utilizada.

Seleção elíptica:

A ferramenta de seleção elíptica foi projetada para selecionar regiões circulares e elípticas de uma imagem, com alta qualidade de anti-serrilhado, se você desejar.



Seleção livre:

A ferramenta de Seleção Livre, ou Laço, permite que você crie uma seleção desenhando a mão livre com o ponteiro, enquanto mantém pressionado o botão esquerdo do mouse (ou, para uma caneta de mesa digitalizadora, pressionando-a contra a superfície). Quando você soltar o botão do mouse, a seleção será fechada, ligando a localização atual do ponteiro para o local de partida com uma linha reta. Você pode ir para fora da borda da tela da imagem e voltar se você quiser. O Laço é uma ferramenta muito boa para ser usada para “desbaste” em uma seleção, mas não é tão boa para a definição precisa.

Seleção com tesoura inteligente:

A ferramenta Tesoura Inteligente é uma peça do equipamento interessante: tem algumas características em comum com a Laço, algumas características em comum com a ferramenta de Vetores, e algumas características próprias. É útil quando você está tentando selecionar uma região definida por fortes mudanças de cor nas bordas.

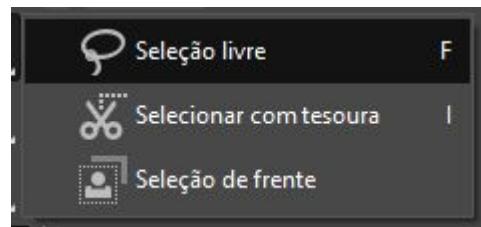
UX / UI - GIMP

Ferramentas de seleção

A ferramenta produz uma curva contínua passando por estes nós de controle, seguindo todas as bordas de alto contraste que encontrar. Se você tiver sorte, o vetor que a ferramenta encontrar corresponderá ao contorno que você está tentando selecionar.

Seleção de frente:

Esta ferramenta permite que você extraia o primeiro plano da camada ativa ou a partir de uma seleção. Ele baseia-se no método SIOX (Simple Interactive Object Extraction).

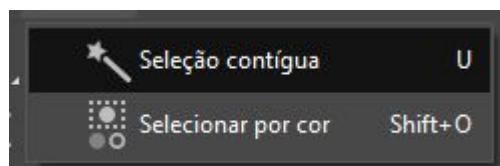


Seleção contígua:

A ferramenta Seleção Contígua (Varinha Mágica) foi projetada para selecionar áreas da camada ou imagem atual com base na semelhança de cores. Ao usar esta ferramenta, é muito importante escolher o ponto inicial correto. Se você selecionar o local errado, você pode obter algo muito diferente do que você quer, ou mesmo o oposto. A Varinha Mágica é uma boa ferramenta para selecionar objetos com bordas bem nítidas. É divertida de usar, então iniciantes, frequentemente, começam usando-na muito.

Seleção por cor:

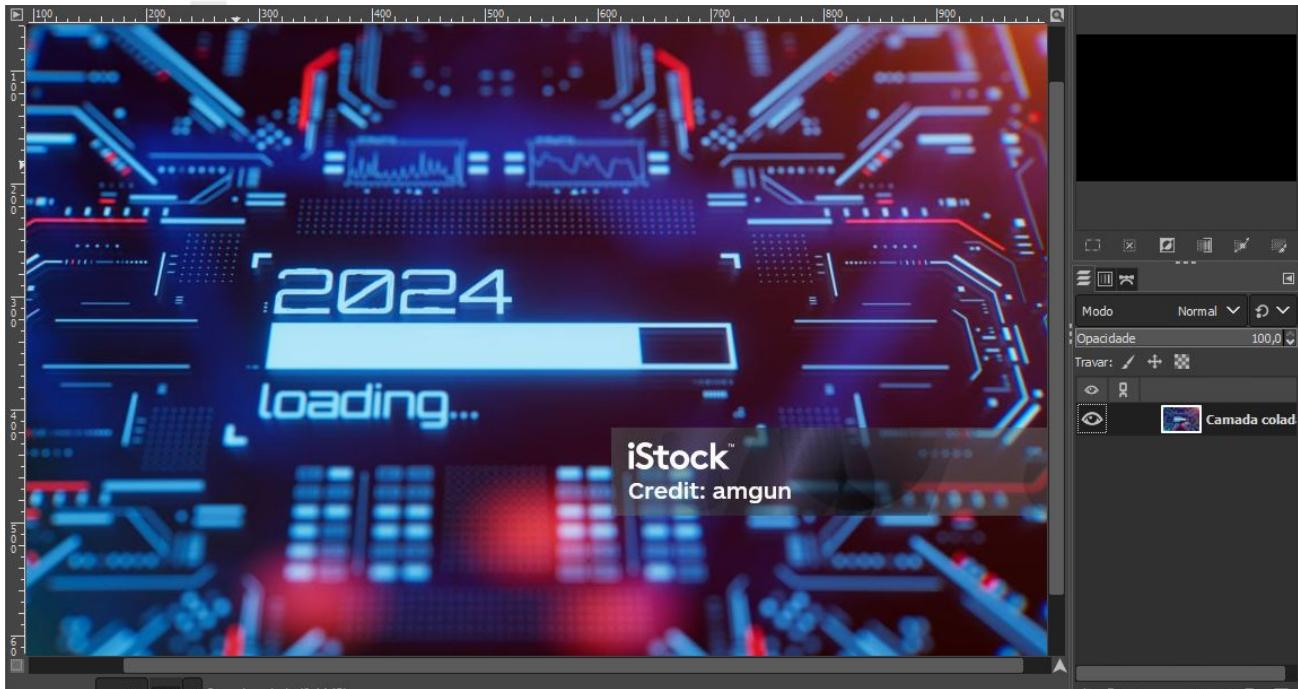
A ferramenta de seleção por Cor é usada para selecionar áreas de uma imagem com base na semelhança de cores. Ele funciona de forma muito parecida com a ferramenta de Seleção Contígua ("Varinha Mágica"). A principal diferença entre elas é que a Varinha Mágica seleciona regiões contíguas, com todas as partes ligadas ao ponto de partida por caminhos que não contenham grandes lacunas; enquanto a ferramenta Seleção por Cor seleciona todos os pixels que são suficientemente similares em cor ao pixel que você clica, independentemente de onde eles estão localizados.



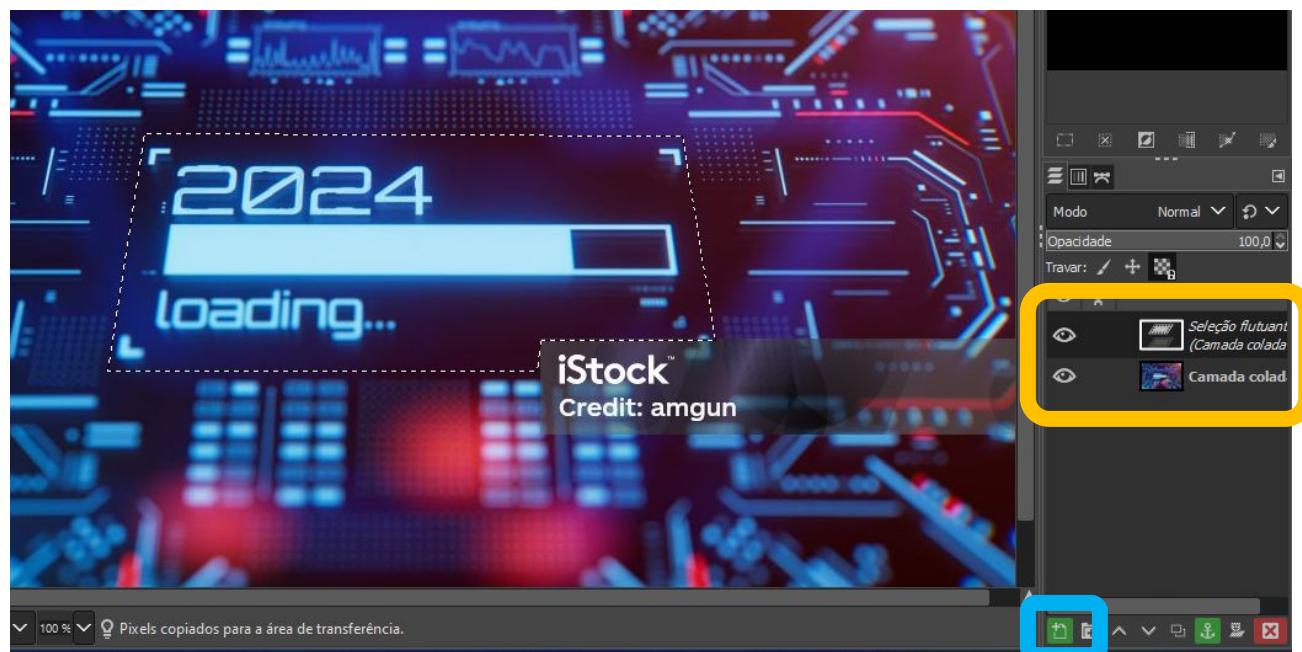
UX / UI - GIMP

Copiando partes de uma imagem

Na imagem abaixo se deseja deixar o meio da imagem onde tem o 2024 e a barra com algum efeito visual perceptível:



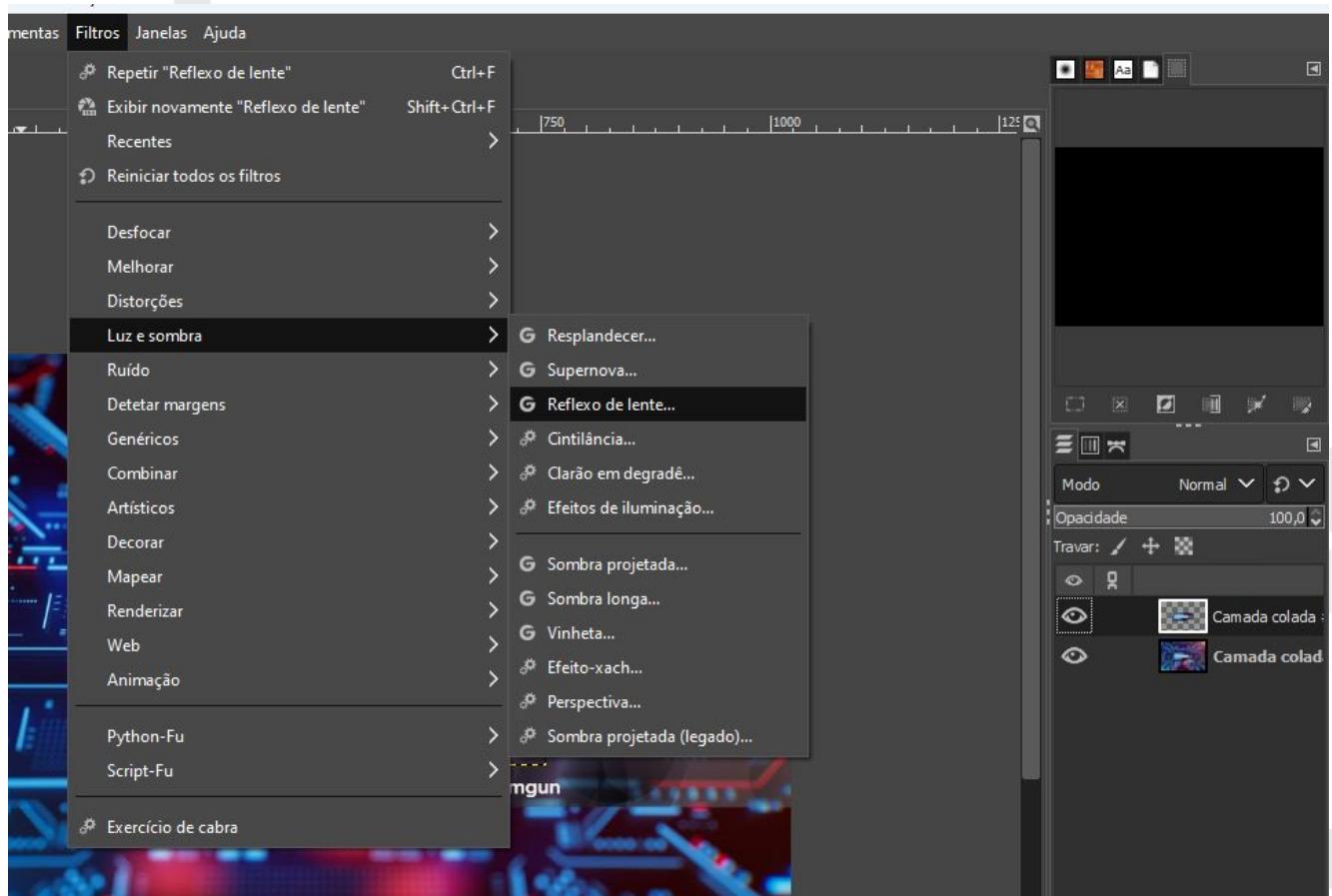
Para fazer isso uma das estratégias é criando uma seleção da área desejada e copiando depois colando (Ctrl + C e Ctrl + V). Note em laranja que a cópia realizada já está sendo exibida, porém de você retirar a seleção, a cópia será feita em cima da imagem/camada atual enquanto o recomendado seria criar uma nova camada clicando no ícone destacado em azul para essa cópia e então fazer as devidas alterações nessa nova camada.



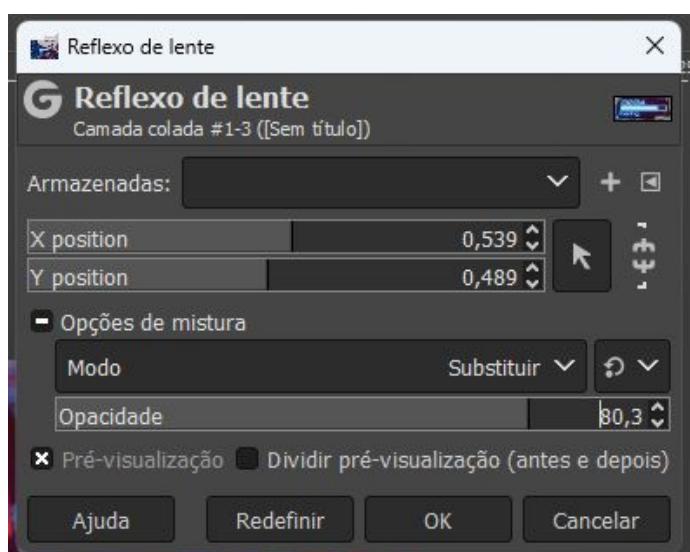
UX / UI - GIMP

Aplicando filtros

Para aplicar meu filtro eu vou até “Filtros” conforme imagem abaixo e escolho o tipo de filtro desejado, no caso abaixo o filtro escolhido foi um efeito de reflexo de lente (para mais detalhes sobre os filtros consulte a documentação oficial).



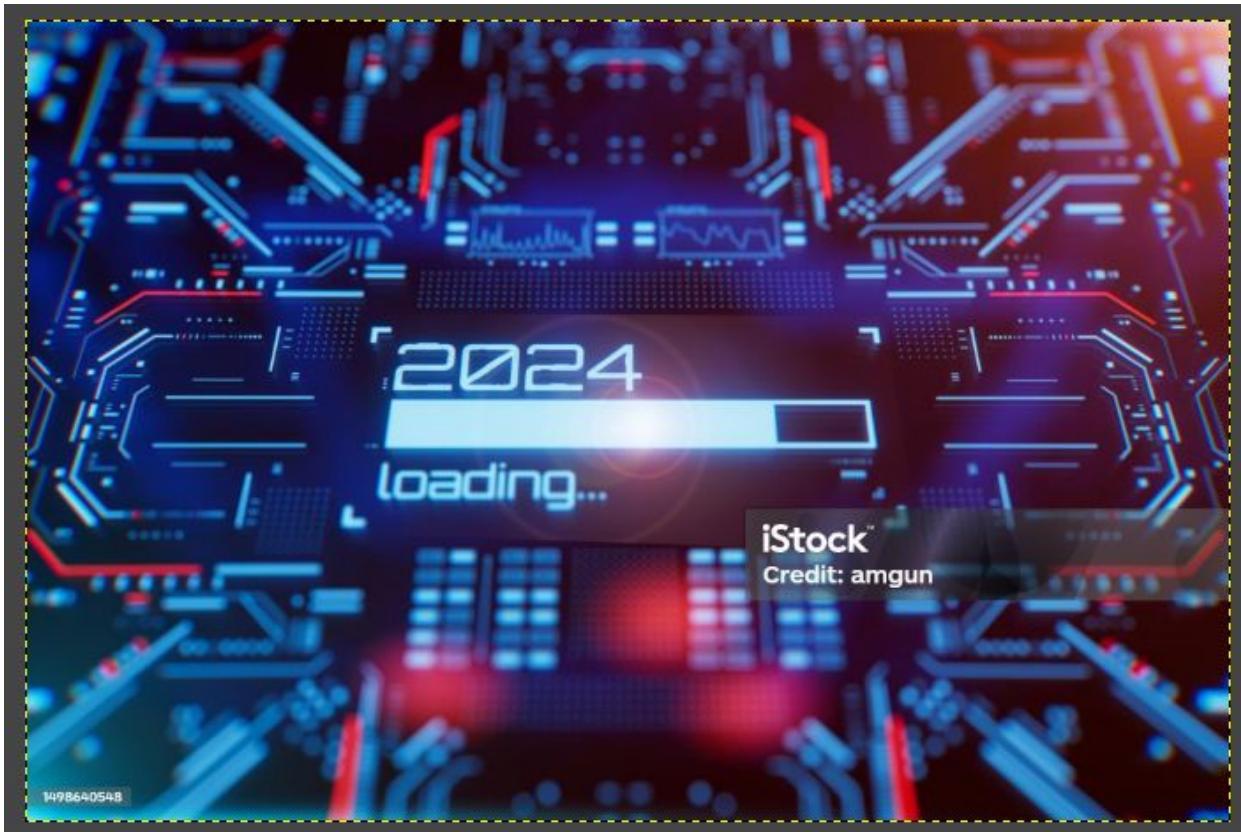
As configurações utilizadas nesse exemplo foram as mostradas abaixo:



UX / UI - GIMP

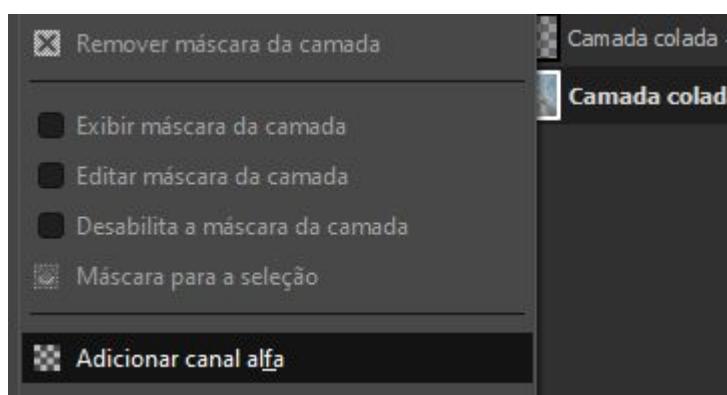
Aplicando filtros

E o resultado ficou da seguinte forma:



Removendo fundo de imagens

Outra coisa que podemos fazer com ferramentas de seleção é remover fundo de imagens, onde selecionamos por exemplo o que não queremos e depois damos um delete na parte selecionada. Uma observação é que a depender da imagem/arte, caso ela não esteja com o canal Alpha ativado, ao remover o fundo o mesmo ficará com uma cor sólida ao invés de ficar sem fundo como uma imagem png. Adicionar o canal alpha e permitir a transparência na imagem, basta clicar com o botão direito do mouse sobre a camada e selecionar a opção de adicionar canal alpha conforme imagem abaixo.



UX / UI - GIMP

No exemplo abaixo podemos fazer uma montagem removendo o fundo da imagem da camada selecionada e aplicar a mesma na imagem de fundo.



Ficando por exemplo como na imagem abaixo:



UX / UI - GIMP

Recortando imagem

Caso você deseje recortar uma imagem poderá utilizar a ferramenta de corte para isso, selecionando a mesma e depois selecionando a área do projeto que você deseja manter, e então teclando Enter o seu recorte estará realizado como nas imagens abaixo.

