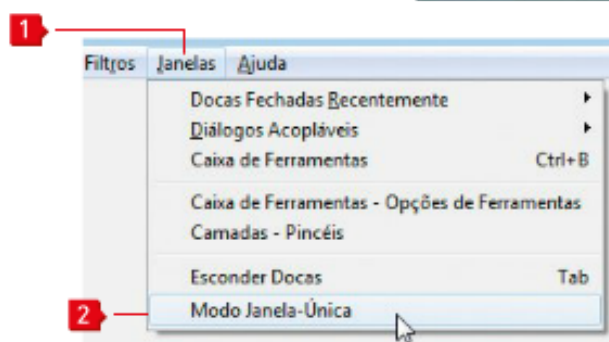


	Introdução à edição de imagem	Ficha de trabalho 1

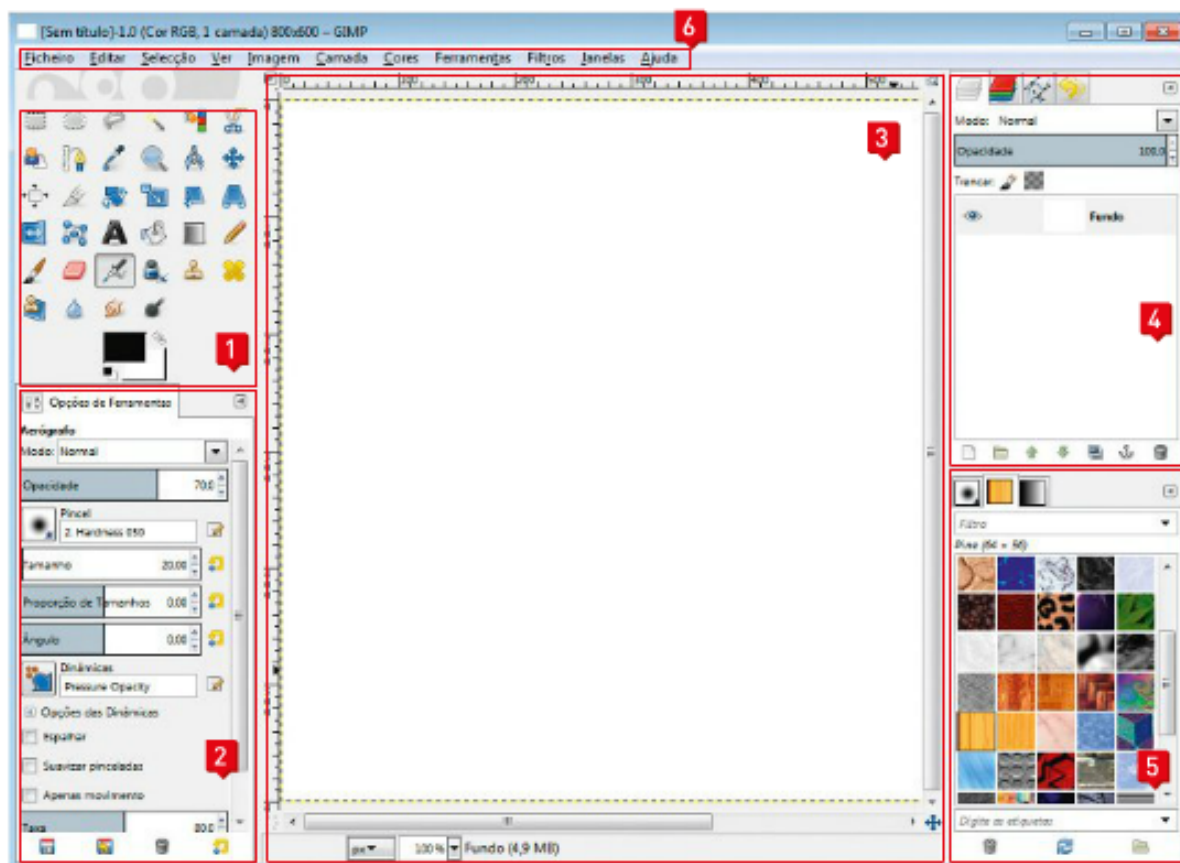
Aguarda que todas as ferramentas sejam carregadas. Pode demorar mais tempo na primeira vez que abrires o programa.

4. Coloca o programa em Modo Janela-Única.

[Acede ao menu Janelas (1) / Selecciona o Modo Janela-Única (2)]



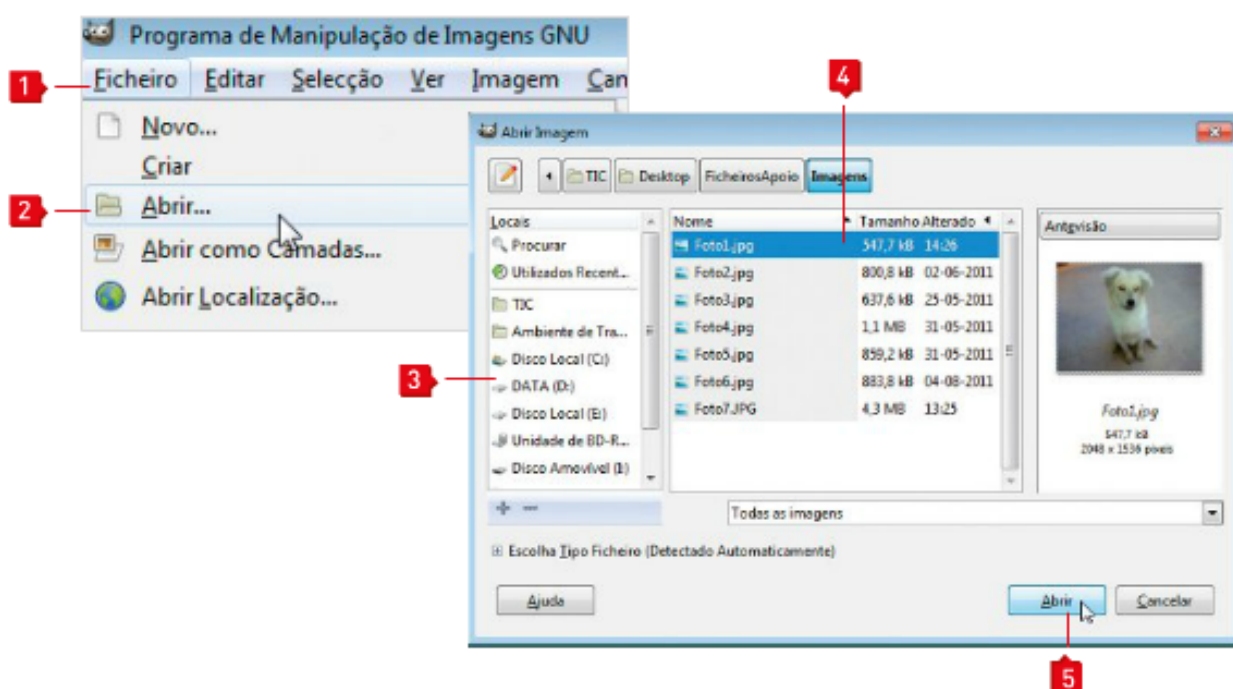
Por defeito, irão aparecer três janelas: a janela de Ferramentas, a janela de Imagem e a janela de Diálogos Acopláveis. Neste exercício irás usá-las todas juntas para facilitar o trabalho e, assim, irá aparecer uma única janela com a seguinte estrutura.



- 1 **Caixa de Ferramentas** → Conjunto de ferramentas principais para executar tarefas nas imagens, como selecionar, colorir, transformar, entre outras. Na parte inferior existe um indicador da cor do primeiro plano e da cor de fundo.
- 2 **Opções da Ferramenta** → Opções para configurar a ferramenta que se encontra selecionada na Caixa de Ferramentas.
- 3 **Janela da Imagem** → Apresenta a imagem que estiver selecionada e na qual poderás trabalhar. Se quiseres, podes abrir várias imagens ao mesmo tempo e alternar entre elas.
- 4 **Janela da Camada/Canaís/Caminho e Histórico** → Contém caixas divididas por separadores. O separador Camadas mostra a estrutura da imagem, que pode ser composta por um fundo, por várias imagens, objetos ou texto distribuídos por camadas ou máscaras.
- 5 **Janela dos Pincéis, Texturas e Gradientes** → Mostra opções de gestão dos formatos dos pincéis, texturas que podem ser aplicadas a determinadas seleções e a opção de preenchimento de áreas com gradientes.
- 6 **Menus** → Estão separados por funcionalidades e os seus títulos são indicativos das funcionalidades/propriedades que podemos encontrar.

5. Abre a imagem com o nome Foto1.jpg.

(Acede ao menu **Ficheiro** (1) / Clica em **Abrir...** (2) / Selecciona a localização (3) / Escolhe a Foto1.jpg (4) / Clica em **Abrir** (5))



6. Seleciona o cão da imagem e segue os passos seguintes:

(Escolhe a ferramenta **Seleção Livre** (1) / Altera o **Zoom** (2) / Seleciona a imagem do cão (3))

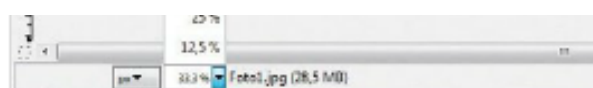
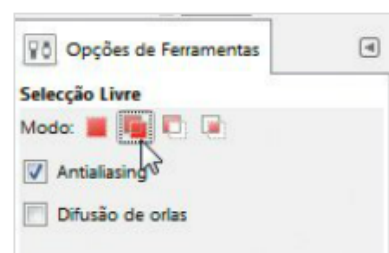


- Amplia a imagem na janela de Imagem em modo a ampliar a imagem. Para aumentar ou diminuir



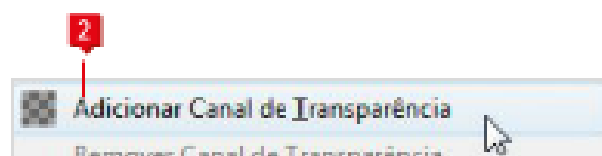
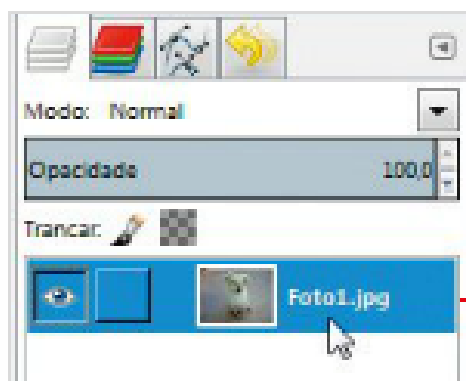
- Para finalizares a seleção, clica no primeiro ponto de seleção ou carrega na tecla Enter.

Para adicionar pormenores que não tenham ficado bem selecionados, podes usar a ferramenta Seleção Livre com a opção Adicionar à seleção atual escolhida, ou carregar na tecla Shift e, com ela pressionada, selecionar as partes que pretendes adicionar à seleção existente.

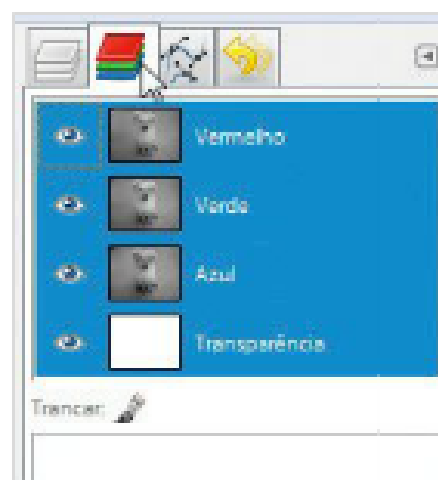


7. Adiciona um Canal de Transparência.

(Clica com o botão direito do rato na camada do cão (1) / Escolhe a opção **Adicionar Canal de Transparência** (2))

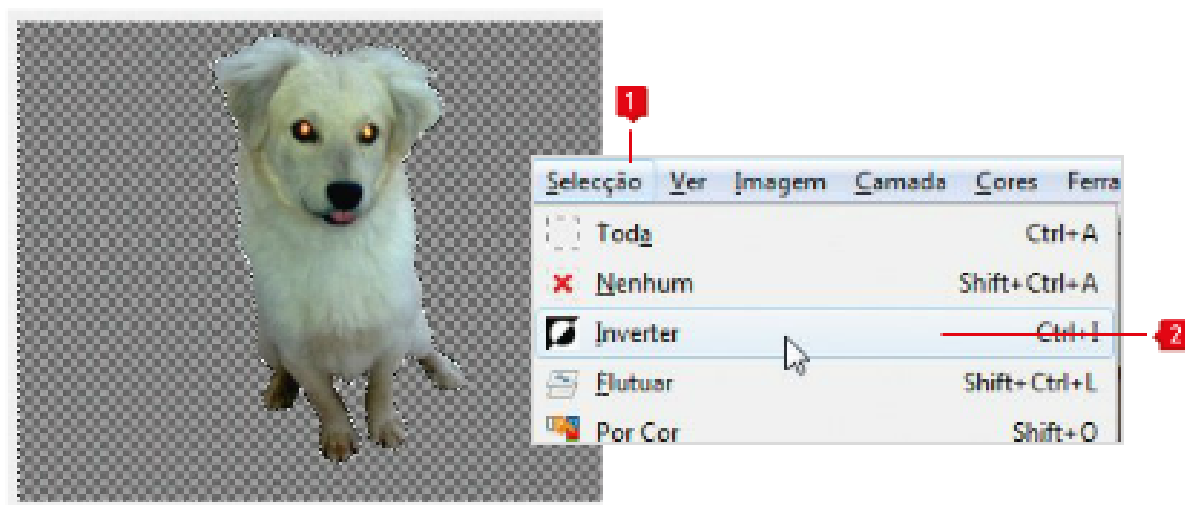


Para verificares se o Canal de Transparências já foi adicionado, acede ao painel Canais. Se não adicionássemos este canal, quando apagássemos o fundo da imagem, este seria substituído pela cor que está selecionada para a cor de fundo.



8. Com a imagem selecionada, **inverte a seleção**.

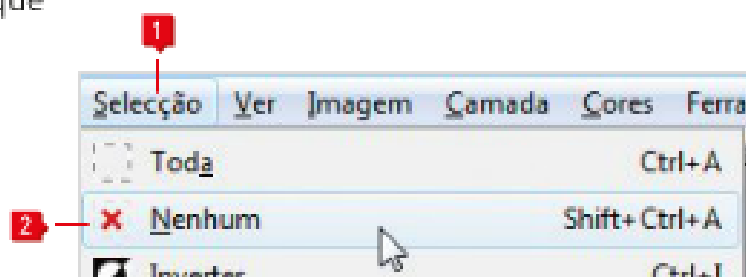
(Acede ao menu **Seleção** (1) / Carrega em **Inverter** (2))



Para apagar a seleção carrega na tecla Delete. Os quadrados cinzento-escuros e claros significam que o fundo é **transparente**.

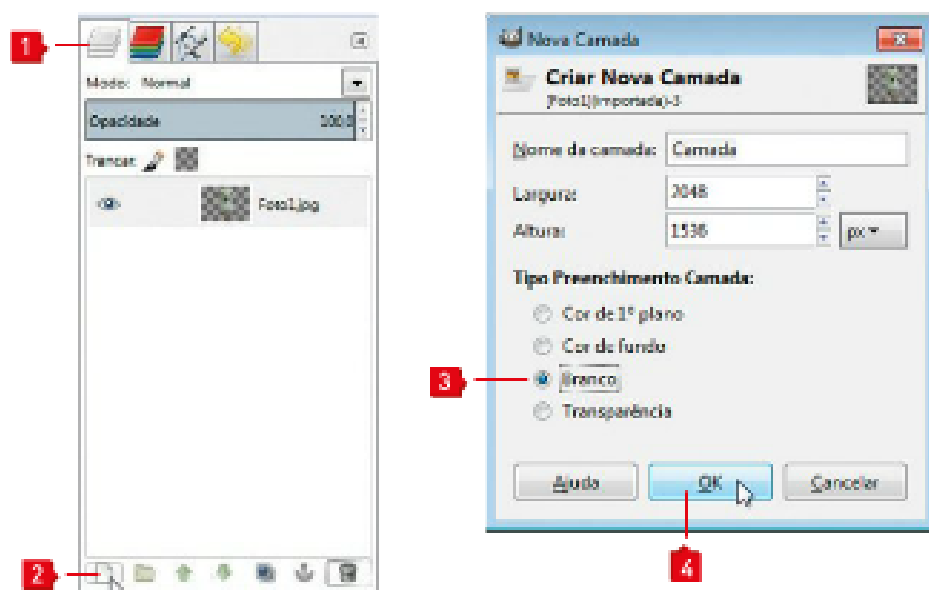
9. **Retira todas as seleções** que tens na imagem.

(Acede ao menu **Seleção** (1) /
Clica em **Nenhum** (2))



10. **Adiciona uma nova camada**.

(Acede ao painel **Camadas** (1) / Clica no botão **Nova Camada** (2) / Selecciona **Branco** (3) /
Confirma em **OK** (4))



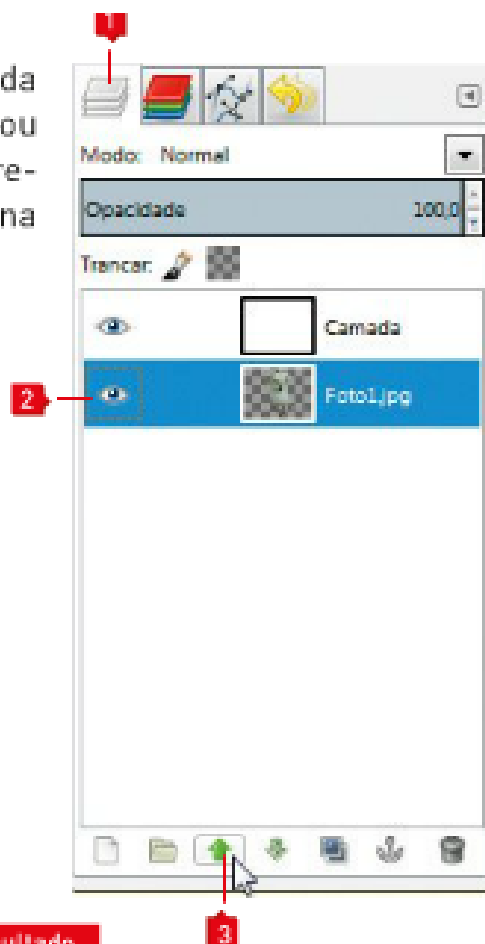
Repara na imagem ao lado que a nova camada apareceu por cima da camada selecionada, ou seja, a camada fez com que a imagem desaparecesse. No entanto, se reparares, ela continua na lista de camadas.

11. Passa a camada do cão para cima da camada de fundo branco.

(Selecione o painel Camadas (1) / Escolhe a camada do cão (2) / Clique no botão Seta para Cima (3))



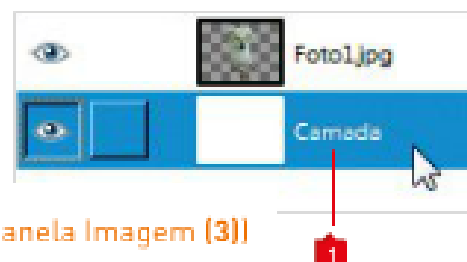
Resultado pretendido



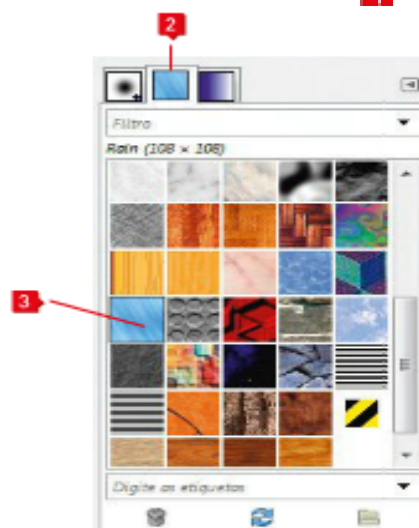
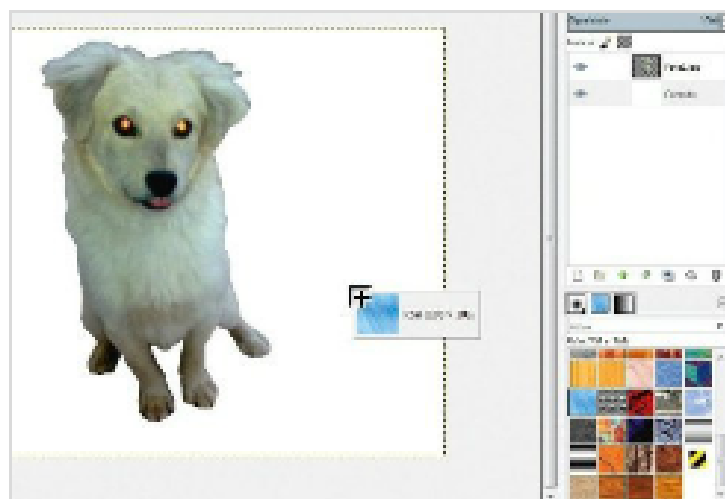
12. Adiciona uma textura à camada de fundo branco.

(Selecione o painel Camadas e escolhe Camada (1))

(Clica no painel Texturas (2) / Arrasta a textura para a janela Imagem (3))

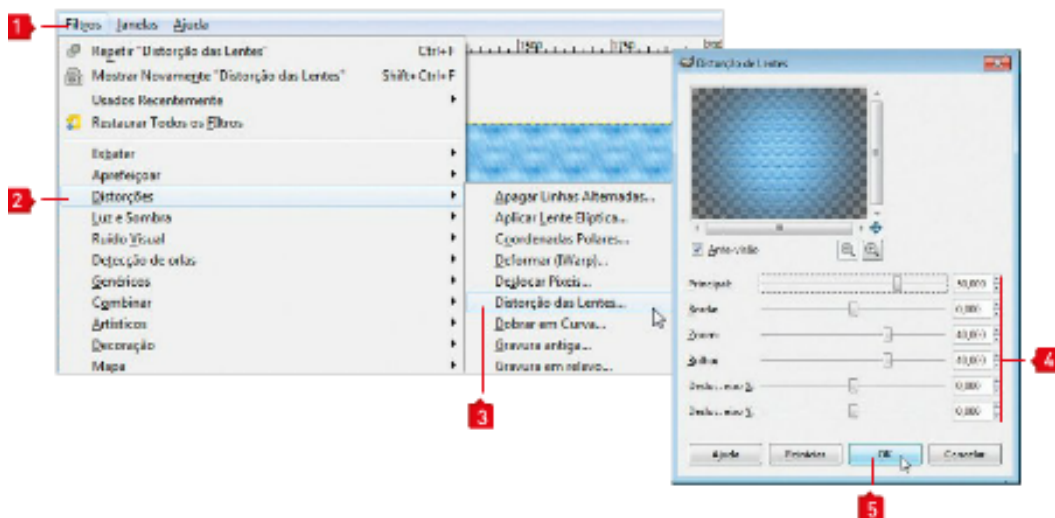


1



13. Aplica um filtro à camada anterior.

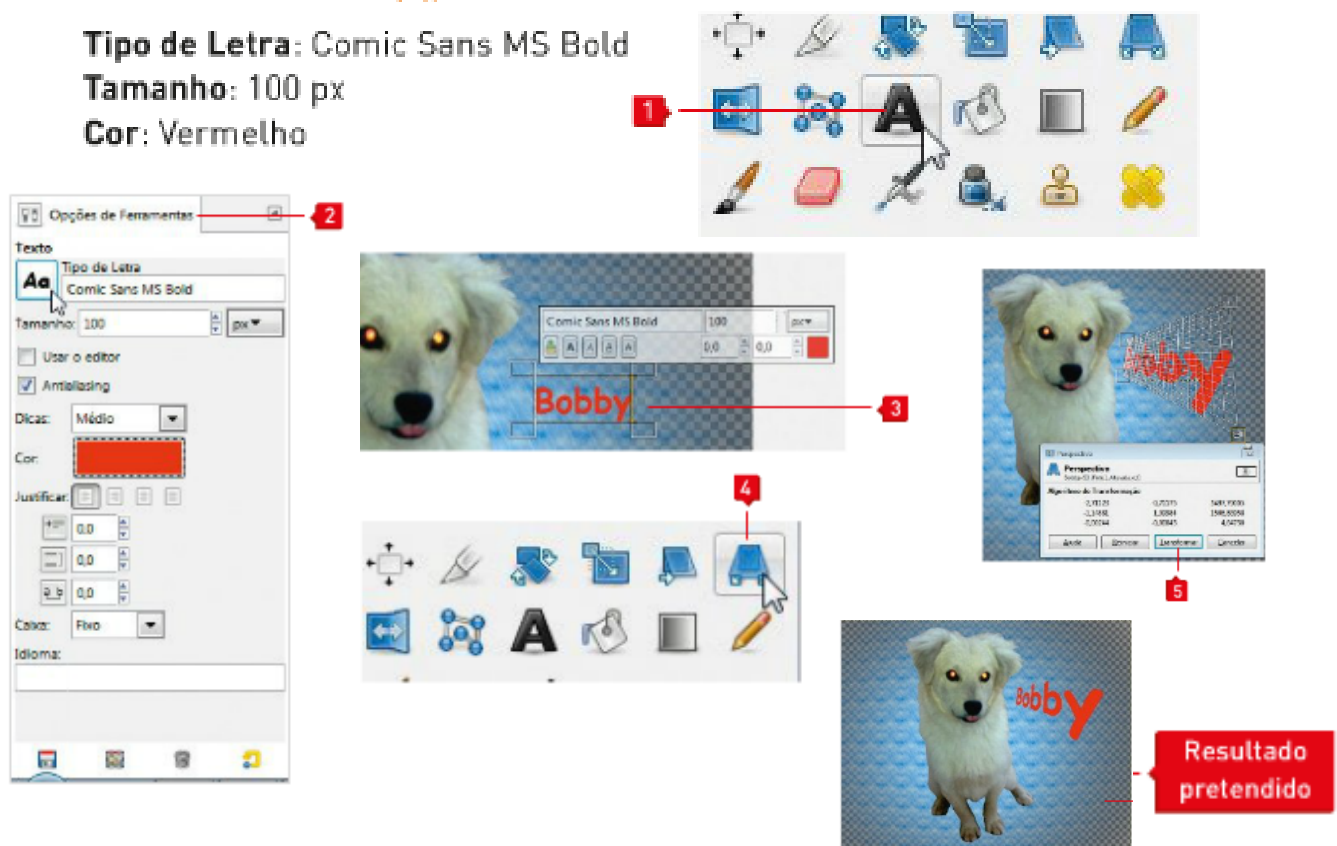
[Accede ao menu Filtros (1) / Escolhe Distorções (2) /
Clica em Distorção das Lentes... (3) / Na janela Dis-
torção de Lentes configura tal como vês na figura
abaixo (4) / Clica em OK (5)]



14. Adiciona texto à imagem.

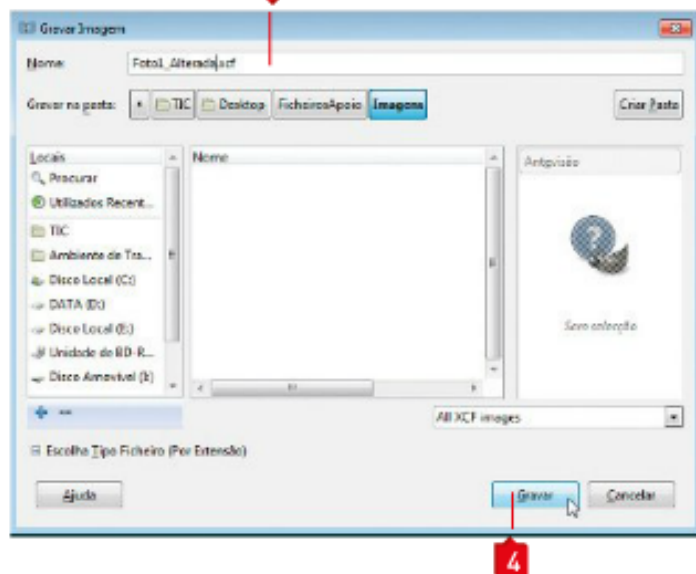
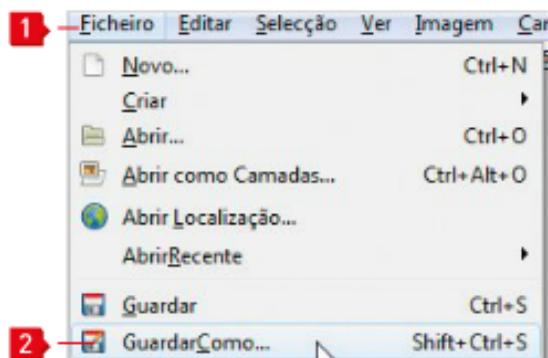
[Accede ao painel Ferramentas e seleciona a ferramenta Texto (1) / Abre as Opções de Ferramentas (2) / Escreve o texto «Bobby» ao lado da imagem do cão (3) / Clica na ferramenta Perspetiva (4) / Arrasta os cantos da caixa de texto até ficar com o aspeto desejado e escolhe Transformar (5)]

Tipo de Letra: Comic Sans MS Bold
Tamanho: 100 px
Cor: Vermelho



15. Guarda a tua imagem no formato xcf.

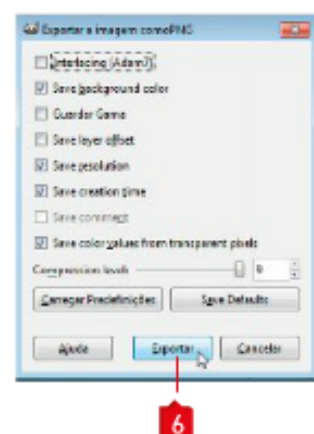
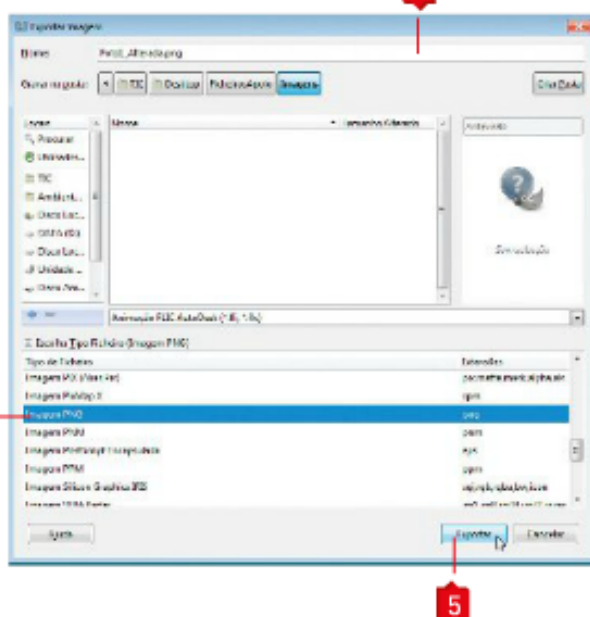
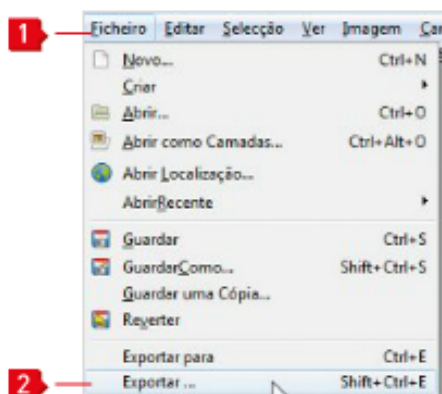
(Acede ao menu Ficheiro (1) / Escolhe Guardar Como... (2) / Coloca o Nome do ficheiro: Foto1_Alterada.xcf (3) / Clica em Gravar (4))



Xcf é o tipo de ficheiro do *software GIMP* que permite guardar, entre outras configurações, as camadas e todos os objetos, permitindo alterações posteriores.

16. Exporta o ficheiro para o formato png.

(Abre o menu Ficheiro (1) / Clica em Exportar... (2) / Escreve o Nome do ficheiro Foto1_Alterada.png (3) / Selecciona o Tipo de Ficheiro: Imagem PNG (4) / Clica em Exportar (5) / Na janela que se abre carrega novamente em Exportar (6))



17. Fecha todas as imagens abertas.

[Acede ao menu Ficheiro / Selecciona Fecha Tudo]

18. Abre a imagem Foto2.jpg.

[Abre o menu Ficheiro / Clica em Abrir... / Escolhe a localização / Selecciona a Foto2.jpg / Clica em Abrir]

19. Retira o fundo da imagem.

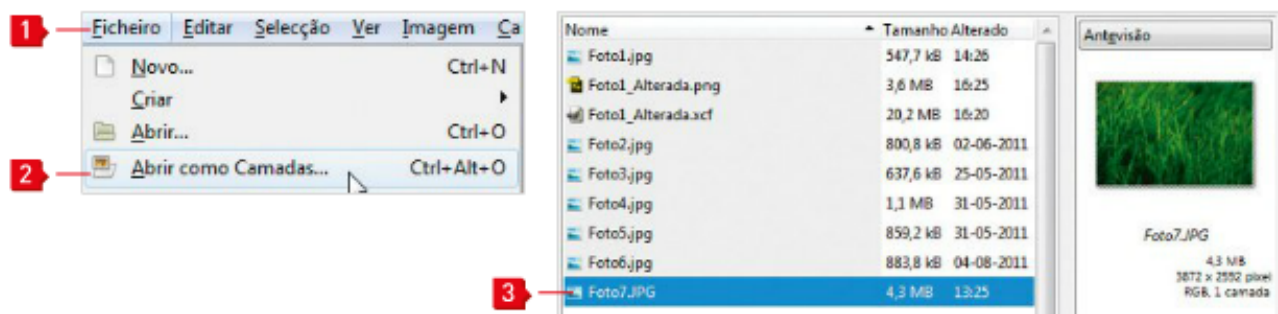
Para a selecção podes experimentar a ferramenta Selecção Tesoura, que te permite uma selecção facilitada, já que ela própria tenta prever o contorno entre dois pontos colocados por ti. Caso não sejas bem-sucedido podes, a qualquer altura, ajustar o caminho, adicionando mais pontos no meio dos anteriores, de modo a aperfeiçoar os contornos.



Resultado pretendido

20. Adiciona a Foto7.jpg como uma nova camada.

[Acede ao menu Ficheiro (1) / Selecciona Abrir como Camadas... (2) / Na localização escolhe a Foto7.JPG (3) e clica em Abrir]

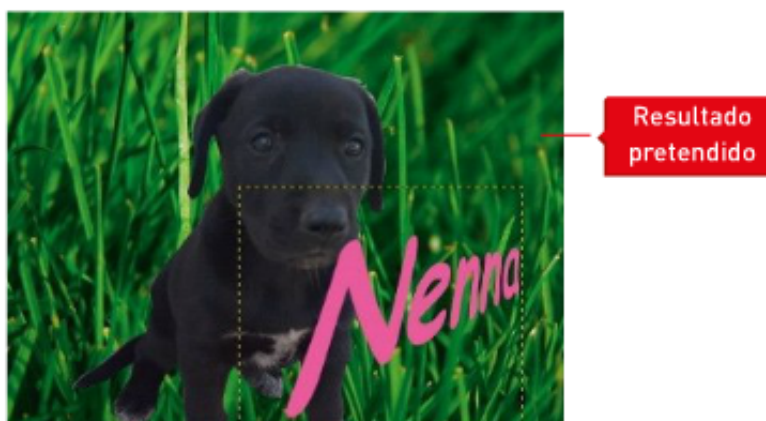


21. Coloca a camada do cão por cima da camada da relva.

(Acede ao painel Camadas / Selecciona a camada do cão / Clica no botão Seta para Cima)

22. Adiciona uma caixa de texto com o nome «Nenna», distorce a imagem e guarda-a com o nome Foto2_Alterada.jpg.

(Abre o painel Ferramentas / Selecciona a ferramenta Texto / Escolhe Opções de Ferramenta / Escreve o texto «Nenna» / Abre a ferramenta Perspetiva / Arrasta os cantos da caixa de texto até ficar com o aspeto desejado / Clica no botão Transformar)



Podes sempre mover o texto para a posição que pretendes, caso não tenha ficado logo no sítio correto. Para isso, clica na ferramenta **Mover** e desloca-o para onde quiseses, mas tem atenção, porque deves clicar numa das regiões visíveis do objeto.

23. Fecha o programa GIMP.

(Abre o menu Ficheiro / Clica em Sair)