



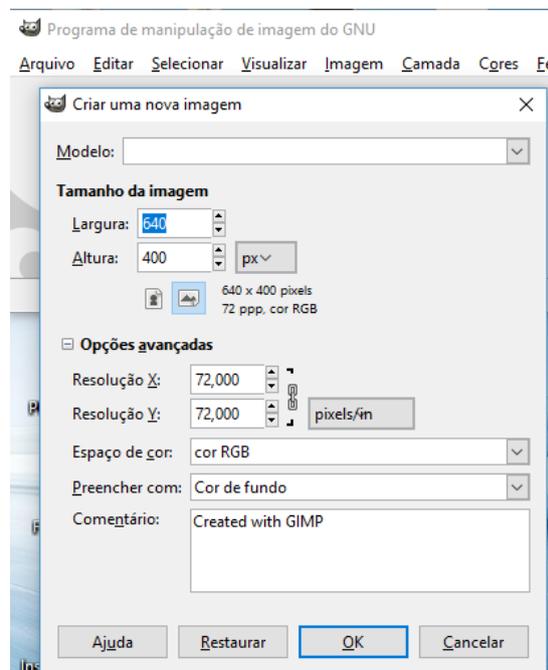
Primeiras Ferramentas do GIMP

As ferramentas são as principais formas de se manipular uma imagem no GIMP. Vejamos inicialmente:

Criar um Arquivo

Escolha Arquivo > Nova.

Na caixa de texto, inserir a largura, altura e resolução para a imagem.



Indicando os dados da imagem

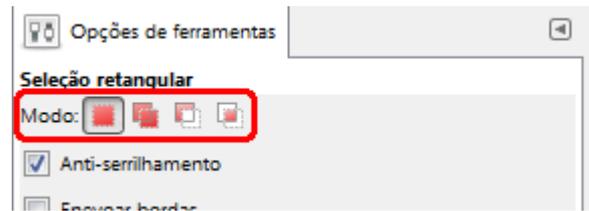
Observe que a **Opções Avançadas** exibe o tamanho <resolução> do arquivo.

Seleção

A seleção é muito usada quando queremos editar somente uma parte da camada da imagem. Cada ferramenta de seleção do GIMP apresenta quatro modos de uso:

- **Substituição:** que cria uma seleção por vez;
- **Adição:** que une várias seleções;
- **Subtração:** que apaga a parte selecionada de uma seleção feita anteriormente, mantendo o restante;

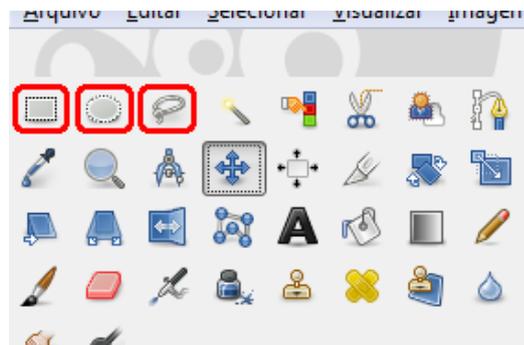
- **Intersecção:** a qual mantém somente a parte selecionada de uma seleção feita anteriormente, apagando o restante.



Modos

Para isso usam-se principalmente as seguintes ferramentas:

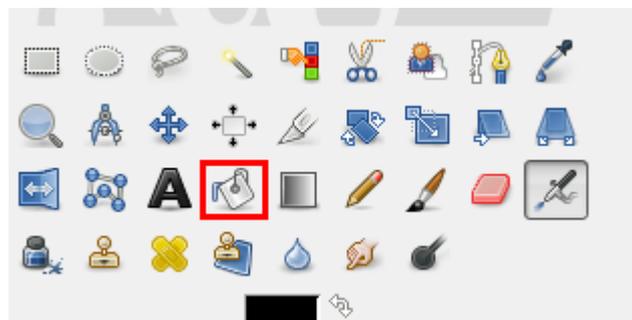
- **Seleção retangular:** cria uma seleção de formato retangular;
- **Seleção elíptica:** cria uma seleção de formato elíptico;
- **Seleção livre (Laço):** desenha-se uma linha com o formato que o usuário preferir.



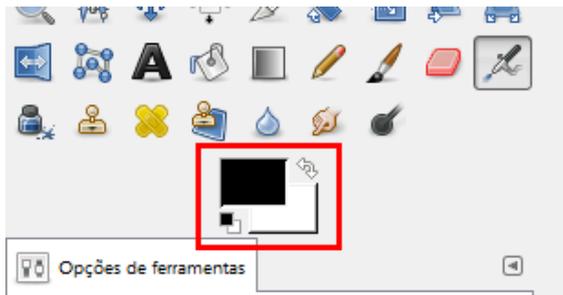
Da esquerda para a direita: Seleção Retangular, Seleção Elíptica e Seleção Livre.

Preenchimento

O preenchimento é a aplicação de alguma **cor de frente**, **cor de fundo** ou **textura** à uma seleção pela ferramenta (ícone de balde) ou arrastando a cor ou a textura para a seleção.



Ferramenta Preenchimento (ícone de balde)



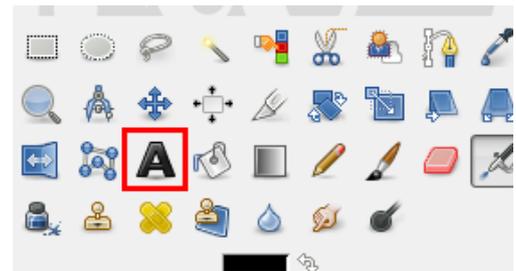
Cores de fundo e frente



Texturas

Texto

O texto adicionado numa caixa pode ser formatado pelo usuário a seu gosto, tais como: Cor, fonte, tamanho, espaçamento, posição etc., tudo isso pode ser manipulado.

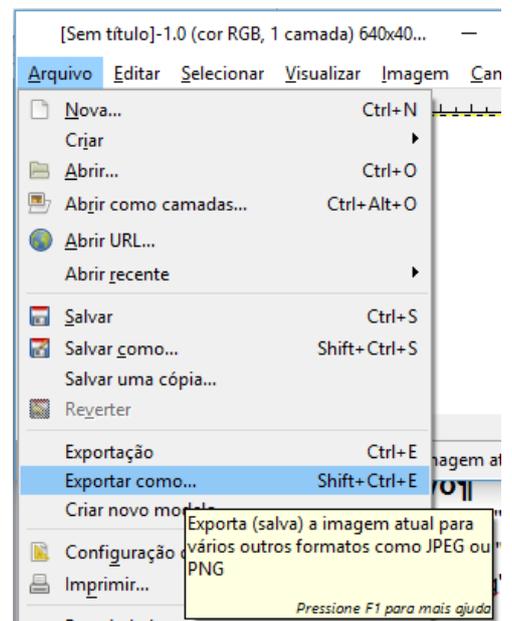


Ferramenta de texto (ícone A)

Salvando o arquivo

Agora as opções de "Salvar", "Salvar como" e "Salvar uma cópia" funciona somente com os formatos ".xcf".

Se você quiser exportar uma imagem para outro formato, como ".jpg" ou ".png" você terá que exportá-la.



Exportando a imagem

Atividade prática: Crie as placas abaixo usando as ferramentas aprendidas. Faça cada placa numa imagem de dimensão 200x200 pixels com fundo transparente, use as guias se necessário.



Proibido estacionar



Altura máxima permitida

Agora, faça uma terceira placa de trânsito, a sua escolha.

Instruções:

- O trabalho deverá ser desenvolvido individualmente ou em dupla.
- Os arquivos de imagens deverão ter os nomes indicados. Por exemplo, a atividade 13, a primeira figura do aluno João, o nome do arquivo deve ser: **MMD_at13a_Joao.jpg** e os outros trocar o a por b e depois por c.
- Os arquivos de projeto deverão ter os nomes indicados. Por exemplo, a atividade 13, a primeira figura do aluno João, o nome do arquivo deve ser: **MMD_at13a_Joao.xcf** e os outros trocar o a por b e depois por c.
- Encaminhar os 6 (seis) arquivos para o email: walteno@yahoo.com.br colocando no assunto: MMD_ATV13-<seunome>; Por exemplo, a atividade 13 do aluno João e da aluna Maria, o assunto deve ser: **MMD_ATV13_Joao_Maria**
- Data para a entrega das imagens: **23/09** e deverá ser enviada até as 18hs;

Avaliação:

- Todo trabalho é avaliado em 10 pontos que posteriormente serão transformados em uma média que comporá a nota de Trabalhos;
- No áudio, será avaliado: o atendimento às instruções solicitadas. Além do atendimento as regras de entrega da atividade;
- Trabalhos entregues após a data estipulada serão corrigidos com valor de 60% da nota da atividade;
- Trabalhos copiados terão a nota dividida pela quantidade de trabalhos (alunos) compartilhados, não interessando quem fez ou quem copiou.

Referências

Programa de Manipulação de Imagens GNU. Disponível em <waltenomartins.com.br/tmcg_manual_gimp.pdf>

http://www.detran.se.gov.br/educ_sinal.asp

<http://www.wiltonfilho.com/multimidia-integrado>