



Guilherme RazGriz

Gimp Descomplicado

Como Criar e Editar sem se Complicar



viena

1ª edição
Santa Cruz do Rio Pardo/SP
Editora Viena
2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

RazGriz, Guilherme

Gimp descomplicado : como criar e editar sem se complicar / Guilherme RazGriz. -- 1. ed. -- Santa Cruz do Rio Pardo, SP : Editora Viena, 2015.

Bibliografia.

ISBN 978-85-371-0440-8

1. Computação gráfica 2. Gimp (Programa de computador) 3. Software livre I. Título.

15-08264

CDD-006.68

Índices para catálogo sistemático:

1. Gimp : Computação gráfica : Programas :
Processamento de dados 006.68

Copyright© 2015 – Viena Gráfica e Editora Ltda.

Todos os direitos reservados pela Viena Gráfica e Editora. LEI 9.610 de 19/02/98 e atualizações.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida, sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravações ou quaisquer outros.

Todas as marcas e imagens de hardware, software e outros, utilizados e/ou mencionados nesta obra, são propriedades de seus respectivos fabricantes e/ou criadores.

Autor: Guilherme RazGriz

Revisão Ortográfica: Tássia Carvalho

Capa: Luciane Mendonça

Diagramadora: Erika Cristina Bueno

Ilustrações: Guilherme RazGriz, iStockphoto.com

Revisão de Diagramação: André Luiz Dario

Supervisão Editorial: Karina de Oliveira

ISBN: 978-85-371-0440-8

1ª Edição - 12/2015 - SCR Pardo / SP

Impresso no Brasil

Este livro é dedicado a todas as pessoas que sempre estiveram comigo nessa incrível jornada, em que busco o irrestrito compartilhamento do conhecimento. Milla, Cadunico, Luciano, Cogitas, Aurium, Bruno, Buys, Tales, Siriaco, Lages e tantos outros que não caberiam nestas páginas... Este é para vocês!

G.R.

“Dentro de você há um artista que você não conhece.”

Auguste Rodin

Prefácio

Caríssimo leitor, se você está, neste exato momento, a fixar seus lindos olhos nestas singelas linhas de texto é porque o título deste livro lhe despertou algo. Você deve ser alguém, assim como eu, que tem muito interesse em se tornar um expert em Gimp. Serei bem sincero contigo, você fez uma escolha e... e... e... Extremamente acertada.

E, por falar em escolha acertada, fiquei muito assustado quando o Razgriz me convidou para escrever este prefácio. Por que ele me escolheu? O que será que ele viu em mim? Eu nunca escrevi um prefácio, por que eu? Por quê?! Foram muitas indagações até que consegui parar de tremer, segurar o copo e beber muita, mas muita água.

Passados os momentos de total euforia pelo honrado convite, hora de trabalhar... Sentei em frente ao computador, página do LibreOffice em branco me fitando os olhos e eu retribuindo tal gesto, até que muitas horas depois surgiram as primeiras palavras e, então, eis-me aqui tendo a honra, o privilégio e a responsabilidade de apresentar a vocês esta obra-prima, fruto de vários anos de muito empenho, dedicação e competência do autor na arte de ensinar Gimp.

Voltando ao tema escolha, mais precisamente à escolha deste que vos escreve para ser o prefaciador: o que eu, um “photoshopeiro de carteirinha” por muitos anos, poderia dizer sobre um livro dedicado ao Gimp? E veja você que há pouco mais de 2 anos eu não queria nem ouvir falar de Gimp, quanto mais abrir este programa e usá-lo. Até que fui apresentado a ele (Gimp) pelo Cadunico, que me introduziu (não pensem besteira) no uso do Gimp; fui praticamente arrastado para o laboratório, pois não queria de forma alguma fazer o curso. Tudo terminou bem, saí ao final do curso apaixonado pelo Gimp e por softwares livres. Como consequência disso, tive o imenso prazer de conhecer pessoalmente o Guilherme Razgriz durante o GNUgraf 2013 (já conhecia seu trabalho pela web) e assim aprender muito mais ainda sobre o potencial desse software.

Este livro oferece, de forma didática e extrovertida, todas as informações necessárias para que você possa pôr em prática toda sua criatividade, sem limites, utilizando uma das melhores ferramentas de manipulação de imagens (o nosso querido e proficuo Gimp).

Se eu fosse enumerar todos os adjetivos que este livro merece receber, este prefácio seria muito extenso e você, com certeza, desistiria de lê-lo até o final; confesso que já fiz isso com prefácios longos. Aliás, existem boatos de que prefácios não são lidos, espero que isso não aconteça com este. Você constatará, ao longo deste livro, que eu não fui exagerado nos elogios e que tudo que aqui escrevi não se deve apenas ao fato de eu ser amigo do Razgriz ou porque hoje eu sou um ilustrador apaixonado pelo Gimp ou ainda porque no prefácio, pelo que sei, não se tem o hábito de falar mal do livro apresentado. É, sem sombra de dúvidas, o livro que faltava na sua e na minha biblioteca.

Sendo assim, não vou mais tomar seu precioso tempo que deve ser bem melhor empregado na leitura das páginas que se seguem. Dou por encerrado este prefácio, parablenizo o Razgriz pelo bellissimo trabalho e agradeço a ele a confiança depositada e, principalmente, sua incansável dedicação ao compartilhamento do conhecimento. E a você, caro leitor e futuro expert em Gimp, desejo que tenha tanto prazer em ler este livro quanto o autor teve em fazê-lo. Bons estudos e maravilhosas criações.

Elias Silveira
Designer e Ilustrador com Softwares Livres

Sumário

| | |
|--|------------|
| Lista de Siglas e Abreviaturas..... | 13 |
| 1. O Conceito de Manobrabilidade e o Gimp | 15 |
| 1.1. Janelas Juntas ou Separadas..... | 25 |
| 2. Trabalhando com Seleções | 31 |
| 2.1. Ferramentas: Retangular e Elíptica..... | 33 |
| 2.2. Ferramenta de Seleção Livre..... | 41 |
| 2.3. Ferramenta de Seleção Contígua..... | 42 |
| 2.4. Ferramenta de Seleção por Cor..... | 45 |
| 2.5. Ferramenta Tesoura..... | 48 |
| 2.6. Ferramenta de Seleção de Frente..... | 52 |
| 2.7. Ferramenta de Vetores..... | 54 |
| 3. Construções Aditivas e Subtrativas | 57 |
| 3.1. Construindo, Somando e Subtraindo..... | 61 |
| 4. Pintando Objetos com o Gimp | 75 |
| 4.1. Equilíbrio de Cores..... | 82 |
| 4.2. Matiz – Saturação..... | 83 |
| 4.3. Colorizar..... | 86 |
| 4.4. Mapeamento Alien..... | 87 |
| 4.5. Ferramenta Dessaturar..... | 89 |
| 5. Criando e Aplicando Degradês com o Gimp..... | 91 |
| 5.1. Hora de Criar..... | 97 |
| 5.2. Crie e Compartilhe..... | 102 |
| 6. Limiars e Curvas..... | 105 |
| 6.1. Níveis..... | 108 |
| 6.2. Curvas..... | 110 |
| 6.3. Posterizar..... | 113 |
| 7. Retoques, Patches e Outras Alegrias | 117 |
| 7.1. Alto-relevo..... | 119 |
| 7.2. Ferramenta de Restauração..... | 123 |
| 7.3. Sub-Super Exposição..... | 124 |
| 7.4. O Transplante..... | 125 |
| 7.5. Prelúdio G'MIC..... | 131 |
| 7.6. O Escultor..... | 132 |
| 7.7. Alterar sem Deformar..... | 136 |
| 8. Gimpresionismo..... | 139 |
| 8.1. É Manet ou Monet? Os dois!..... | 141 |
| 9. Gimp Registry ou “Registro do Gimp”..... | 153 |
| 9.1. Filtrando Tudo..... | 158 |
| 9.2. Nat Geo..... | 161 |

| | | |
|------------|---|------------|
| 10. | Padrões e Espectros de Cor..... | 165 |
| 10.1. | Padrões | 167 |
| 10.2. | Grade | 171 |
| 10.3. | Espectros de Cor..... | 173 |
| 10.4. | O Espectro Coração | 177 |
| 10.5. | Lembra-se da Grade?..... | 178 |
| 11. | Introdução a Suite G'MIC | 181 |
| 11.1. | Abrir o Gimp..... | 184 |
| 11.2. | O Lápis Mágico..... | 190 |
| 11.3. | Dança de Camadas e Efeitos | 192 |
| 11.4. | Polaroids..... | 193 |
| 11.5. | As Molduras..... | 194 |
| 12. | Filtros Artísticos, Fake 3D e Outras Alegrias | 197 |
| 12.1. | As Pastilhas de Vidro | 202 |
| 12.2. | Ilustração..... | 203 |
| 12.3. | Van Gogh..... | 205 |
| 12.4. | Weave..... | 206 |
| 12.5. | Pintura a Óleo..... | 208 |
| 12.6. | O Fake 3D | 209 |
| 12.7. | Os Fractais..... | 215 |
| 13. | Animando com o Gimp | 221 |
| 13.1. | O Giro Livre..... | 225 |
| 13.2. | O Letreiro | 227 |
| 14. | Criando Padrões a Partir de Texturas com o Gimp..... | 231 |
| 14.1. | O Padrão Simétrico ou Hermético | 234 |
| 14.2. | A Base da Mistura..... | 236 |
| 14.3. | 100 Rotações por Padrão | 238 |
| 14.4. | Literalmente do Zero ao Gimp | 239 |
| 15. | Ink + Gimp + Blender no que Isso Vai Dar? | 245 |
| 15.1. | O Inkscape | 247 |
| 15.2. | Vetorizar Não Significa Complicar..... | 248 |
| 15.3. | O Blender | 250 |
| 15.4. | Não Tenha Medo do Blender | 251 |
| 15.5. | Hora de Ajustar a Câmera e Ação | 254 |
| 16. | Textos e Bitmaps..... | 259 |
| 17. | Para Inspirar | 269 |
| 17.1. | HQ..... | 271 |
| 17.2. | Radi Gradients..... | 273 |
| 17.3. | Neon | 276 |
| 17.4. | Os Traços Novos..... | 279 |
| | Referências..... | 285 |
| | Glossário..... | 287 |

Lista de Siglas e Abreviaturas

| | |
|-------------|---|
| <i>CMYK</i> | <i>Cyan, Magenta, Yellow, Black.</i> |
| <i>HSL</i> | <i>Hue, Saturation, Luminance.</i> |
| <i>JPEG</i> | <i>Joint Photographics Experts Group.</i> |
| <i>RGB</i> | <i>Red, Green, Blue.</i> |
| <i>SCM</i> | <i>Supply Chain Management.</i> |
| <i>SVG</i> | <i>Scalate Vector Graphics.</i> |
| <i>W3C</i> | <i>World Wide Web Consortium.</i> |

1

O Conceito de Manobrabilidade e o Gimp

1.1. Janelas Juntas ou Separadas

1. O Conceito de Manobrabilidade e o Gimp

O **Gimp** é muito mais do que a “última palavra” no tocante à edição e criação de imagens bitmap das ferramentas de código aberto; ele possui ainda a capacidade de se adaptar ao gosto de seus usuários, permitindo a personalização total da sua interface! Dito isso, comecemos a nossa jornada conhecendo a localização das ferramentas primárias, localizadas na caixa de ferramentas principal do **Gimp** e as suas serventias.

Ao abrir o **Gimp** pela primeira vez, temos a caixa de ferramentas primárias à esquerda, a arena onde encontramos o arquivo aberto no centro e uma janela auxiliar com recursos diversos à direita.



As ferramentas primárias alocadas na caixa de ferramentas dispõem de maiores apresentações além dos comentários rápidos sobre suas serventias.

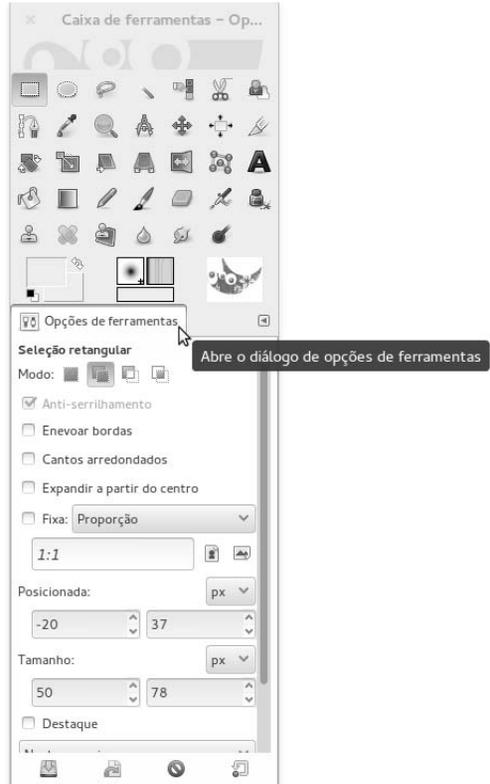
-  **Ferramenta de Seleção Elíptica (E):** Seleciona um círculo ou uma elipse.
-  **Ferramenta de Seleção Retangular (R):** Seleciona uma região retangular.
-  **Ferramenta de Seleção por Cor (Shift+O):** Seleciona regiões da imagem com cores similares.
-  **Ferramenta de Seleção Livre (F):** Desenha à mão livre a área selecionada.
-  **Ferramenta de Perspectiva (Shift+P):** Muda a perspectiva da camada, seleção ou vetor.
-  **Ferramenta de Seleção com Tesoura (I):** Seleciona uma forma encontrando as bordas de maneira inteligente.
-  **Ferramenta de Vetores (B):** Cria e edita curvas vetoriais.
-  **Ferramenta de Zoom (Z):** Ajusta o nível de zoom.

-  **Ferramenta de Medidas (Shift+M):** Mede distâncias e ângulos na imagem.
-  **Ferramenta de Movimento (M):** Move camadas, seleções e outros objetos.
-  **Ferramenta de Corte (Shift+C):** Trabalha como uma guilhotina, removendo as laterais de uma imagem ou camada.
-  **Ferramenta de Rotacionar (Shift+R):** Gira livremente a camada, seleção ou vetor.
-  **Ferramenta de Redimensionar (Shift+T):** Altera o tamanho da camada, seleção ou vetor.
-  **Ferramenta de Inclinar (Shift+S):** Inclina a camada, seleção ou vetor.
-  **Ferramenta de Espelhar (Shift+F):** Inverte a camada, seleção ou vetor horizontal ou verticalmente.
-  **Transformação com Gaiola (Shift+G):** Deforma uma seleção usando uma gaiola.
-  **Ferramenta de Texto (T):** Cria ou edita camadas de texto.
-  **Ferramenta de Preenchimento (Shift+B):** Pinta uma área com uma cor ou textura.
-  **Ferramenta de Degradês (L):** Preenche uma área com um degradê de cores.
-  **Ferramenta de Pincel (P):** Desenha com pinceladas suaves usando um pincel.
-  **Ferramenta Borracha (Shift+E):** Apaga para a cor de fundo ou para transparência, usando um pincel.
-  **Ferramenta Lápis (N):** Desenha com bordas duras usando um pincel.
-  **Ferramenta de Seleção de Frente:** Seleciona objetos em uma imagem, separando-os do fundo.
-  **Ferramenta de Tinta (K):** Realiza a pintura em estilo caligráfico.
-  **Ferramenta de Seleção Contígua (U):** Seleciona uma região contígua com base em cores similares.
-  **Ferramenta de Clonagem (C):** Copia seletivamente trechos de uma imagem ou textura, usando um pincel.
-  **Ferramenta Aerógrafo (A):** Pinta a imagem com pressão variável.
-  **Ferramenta de Restauração (H):** Recupera irregularidades na imagem.
-  **Ferramenta de Clonagem em Perspectiva:** Copia uma imagem original aplicando uma transformação de perspectiva.
-  **Ferramenta de Desfocar/Deixar Nítido (Shift+U):** Altera sutilmente a imagem, com o uso de um pincel.
-  **Ferramenta de borrar (S):** Permite borrar a imagem usando pinceladas.

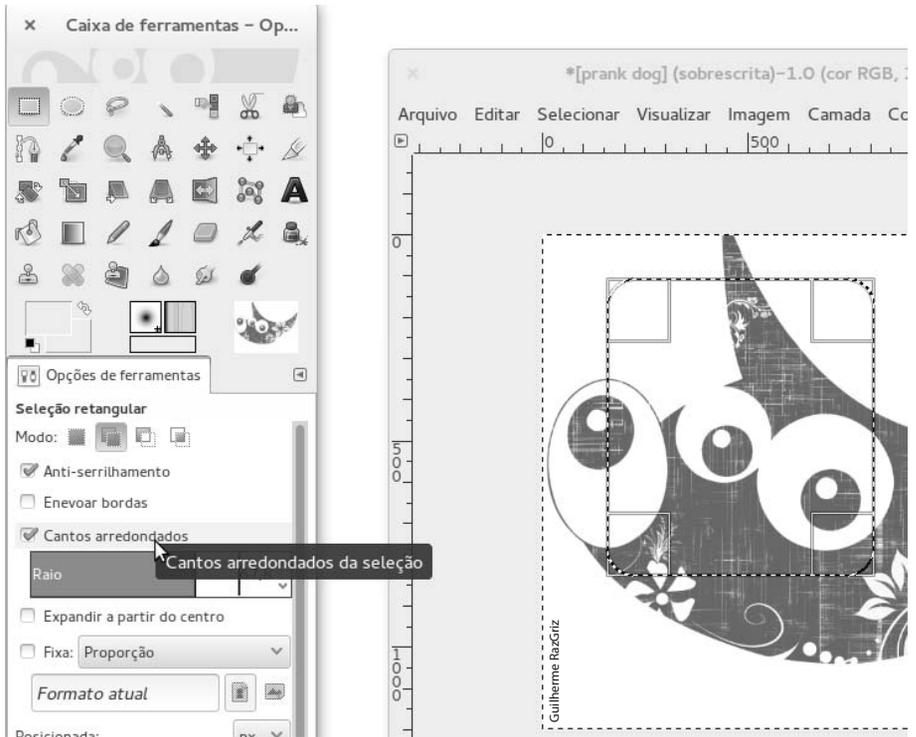
- ☑ **Ferramenta de Sub/Superexposição (Shift+D):** Clareia ou escurece uma imagem seletivamente usando um pincel.

Agora que conhecemos o menu de ferramentas primárias do **Gimp**, clicando duas vezes sobre qualquer ferramenta, temos acesso ao menu da própria ferramenta em questão, e podemos efetuar ajustes e configurações específicas para cada ferramenta escolhida.

Confira um ótimo exemplo do menu relativo à **Ferramenta de Seleção Retangular (R)** ():



Neste exemplo foram ativadas as opções **Cantos arredondados** e **Anti-serrilhamento** para obter um contorno suave sobre a área selecionada.



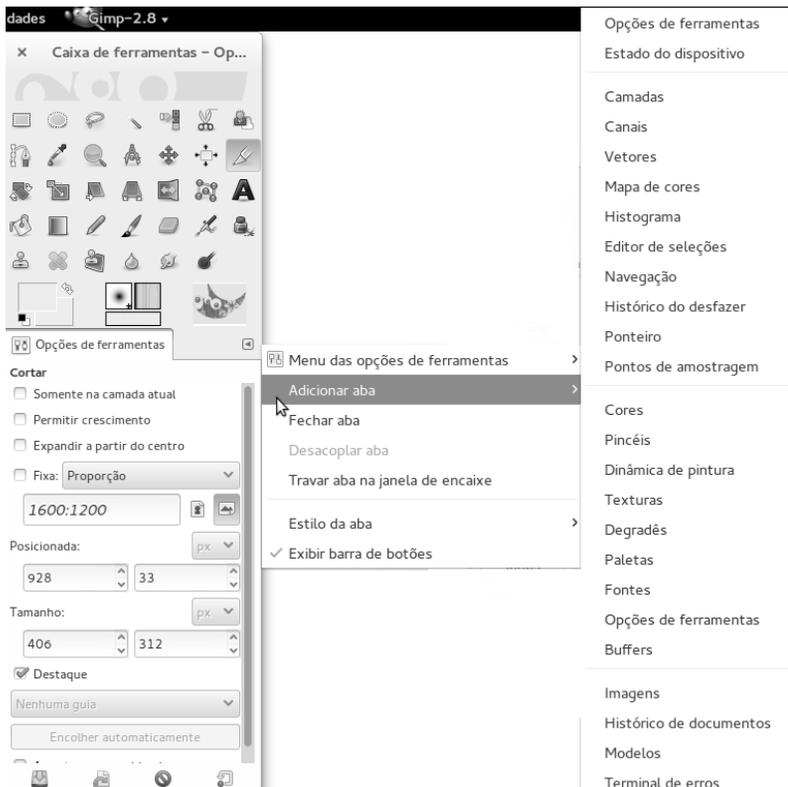
Na janela do lado direito da interface padrão, estão alocados os painéis **Camadas**, **Canais**, **Vetores** e **Desfazer**; sua navegação é extremamente simples e guiada por abas, exatamente como ocorre nos navegadores modernos da Web.



Na parte inferior da **Caixa de ferramentas**, ficam as texturas, os pincéis e os gradientes. Agora note que em todas as janelas há a presença do ícone de configuração de abas:



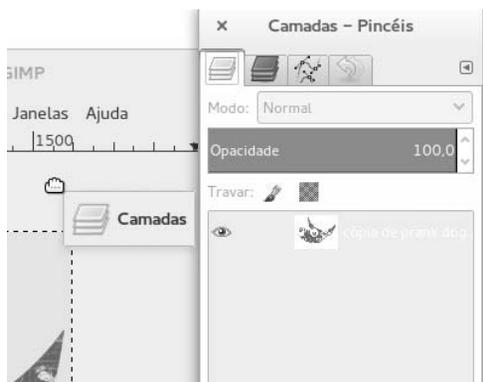
Sua serventia é propiciar a livre adição de recursos a qualquer janela desejada. Ou seja, é possível inserir, por exemplo, a aba **Camadas** na janela da caixa de ferramentas, ou adicionar novos recursos a qualquer uma das janelas do **Gimp** sem esforço algum.



Para isso, realize os procedimentos:

1. Clique sobre o botão **Configurar esta aba** (☰);
2. No menu exibido, clique em **Adicionar aba**;
3. Clique sobre o nome da aba que deseja adicionar.

Visto isso, clicando sobre qualquer recurso, é possível arrastá-lo para fora da janela com o botão esquerdo do mouse pressionado, criando, assim, uma nova janela exclusiva para o recurso desejado ou mesmo o alocando em alguma janela preexistente.



Note que o recurso de configuração de abas também está presente aqui, isso significa que esta janela possui as mesmas capacidades de configuração que as janelas originais.



Aqui há outro bom exemplo da alocação de recursos entre janelas; note que a movimentação é livre e sem restrições de uma janela para a outra, tanto para a parte inferior quanto superior.



Perceba que o painel **Camadas** foi alocado na parte inferior da janela **Caixa de ferramentas**.



1.1. Janelas Juntas ou Separadas

O **Gimp** por padrão possui suas janelas separadas da arena onde se encontra o arquivo no qual é trabalhado, porém, muitas pessoas preferem ter tudo no mesmo lugar, para isso, basta ativar o modo “**Janela única**”; veja como:

1. Clique na aba **Janelas**;
2. No menu exibido, clique em **Modo de janela única**.



Pronto! Agora a sua versão do **Gimp** alocará todos os recursos e arquivos em apenas uma janela.

