

Krita

P. Kantek

25 de agosto de 2023



# Sumário

<b>1</b>	<b>Krita</b>	<b>5</b>
1.1	Principais vantagens	5
1.2	Instalação	5
1.3	O Programa	5
1.3.1	Camadas	6
1.4	Camada vetorial	7
1.5	Usando os pincéis para desenhar	7
<b>2</b>	<b>Receitas</b>	<b>9</b>
2.1	Desenhar um personagem	9
2.1.1	Achar o original	9
2.1.2	Iniciar o Krita	10
2.1.3	Ajuste o tamanho	10
2.1.4	Ajustar os níveis	10
2.1.5	As camadas	10
2.1.6	Modo de mistura	10
2.1.7	Balde	10
2.1.8	Consertos	10
2.1.9	Consertar os vazamentos	10
2.1.10	Pintar	10
2.1.11	Salvar e imprimir	10
2.2	Sombras	11
2.2.1	Crie uma nova camada de pintura	11
2.2.2	Agrupar as camadas	11
2.2.3	Herdar alfa	11
2.2.4	Pintar	11
2.3	Converter camada	12
2.4	Deformar um desenho	12
2.5	Organizar o espaço de trabalho	12
<b>3</b>	<b>Ferramentas</b>	<b>13</b>
3.1	Barra vetorial	13
3.1.1	Seleção de formas vetoriais	14
3.1.2	Texto	14
3.1.3	Edição de formas	14
3.1.4	Caligrafia	14
3.2	Barra de pintura	15
3.2.1	Pincéis	15
3.2.2	Linha	15
3.2.3	Retângulo	15
3.2.4	elipse	16
3.2.5	polígonos	16
3.2.6	linhas poligonais (ou polígono aberto)	17
3.2.7	Bezier	17
3.2.8	caminho a mão livre	17
3.2.9	pincel dinâmico	18
3.2.10	multi-pincel	18
3.3	Barra de transformação	19

3.3.1	transformação . . . . .	19
3.3.2	mover uma camada . . . . .	19
3.3.3	recortar uma imagem . . . . .	20
3.4	A que começa com gradiente . . . . .	20
3.4.1	gradiente . . . . .	20
3.4.2	contagota . . . . .	21
3.4.3	colorir máscara . . . . .	21
3.4.4	caminho inteligente . . . . .	22
3.4.5	balde . . . . .	22
3.4.6	enclose and fill . . . . .	25
3.5	Barra de assistentes . . . . .	26
3.5.1	assistentes . . . . .	26
3.5.2	medir distância entre 2 pontos . . . . .	26
3.5.3	imagens de referência . . . . .	26
3.6	Seleções . . . . .	27
3.6.1	seleções . . . . .	27
3.6.2	seleção contínua . . . . .	27
3.6.3	seleção por cor . . . . .	28
3.6.4	Opções . . . . .	28
3.6.5	seleção por bezier . . . . .	29
3.6.6	seleção por curva magnética . . . . .	29
3.7	Varejão . . . . .	30
<b>4</b>	<b>Comandos</b>	<b>31</b>
<b>5</b>	<b>Pincéis</b>	<b>37</b>

# Capítulo 1

## Krita

Trata-se de um programa *free* conhecido como o estado da arte em produção de desenhos digitais. Ele começou a partir de uma idéia de Matias Ettrich no Congresso de Linux de 1998. Foi lançado em 2004. Produzidas as funcionalidades básicas, a partir de 2009 o foco passa para a pintura: *a comunidade Krita visa tornar o Krita o melhor aplicativo de pintura para cartunistas, ilustradores e artistas conceituais*. Em 2012, surge a Krita Foundation, que efetivamente suporta o seu desenvolvimento.

### 1.1 Principais vantagens

- Permite mesclar no mesmo desenho camadas pixeladas e camadas vetoriais: o melhor dos dois mundos.
- Permite o desenvolvimento fácil de *plugins* em Python.

### 1.2 Instalação

Disponível em [krita.org](http://krita.org) com versões para windows, Linux e Mac.

### 1.3 O Programa

Na visão Default (JANELA-ESPAÇO DE TRABALHO-DEAFULT), vê-se

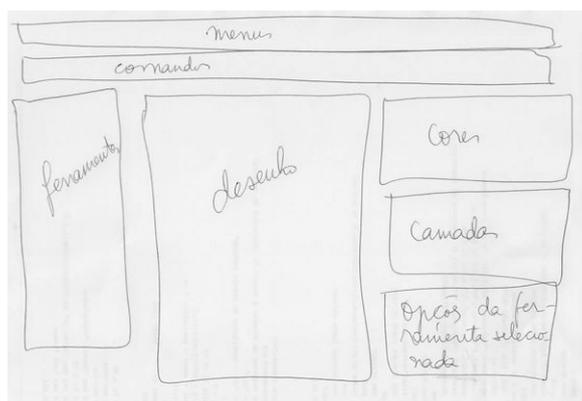
**Esquerda** Ferramentas

**Superior** Menus e comandos

**Direita** Janelas

Vamos começar configurando as janelas (à direita) Note que acima há duas cartelas. A esquerda é o seletor de cores e a da direita é aquela que mostra as opções da ferramenta. Por óbvio, esta segunda se modifica em função da ferramenta que estiver selecionada.

Para nos entendermos, vamos combinar estes nomes:





---

para eliminar tudo que tem numa camada (mas não a camada), selecione tudo (CTRL-A) e depois del. Lembre depois de desselecionar, (CTRL-D) senão ela permanece.

Se ao eliminar tudo de uma camada, permanecer algo no ícone da camada, é porque está desenhado FORA do papel. Para excluir, tem que procurar ele.

O quadrado e o círculo podem virar retângulo e elipse. Se não quiser, mantenha pressionado SHIFT enquanto usa.

## 1.4 Camada vetorial

Podem ser usados nela as ferramentas de pintura, que passam a ter um comportamento vetorial. Por exemplo, um quadrado pode ser desenhado, depois flecha-com-curva depois duplo clique e converter em caminho. Pronto, apareceram diversos nodos usados para desenhá-lo. Agora cada um deles pode ser manipulado.

## 1.5 Usando os pincéis para desenhá-lo

Ao escolher um pincel qualquer (existem mais de 100 deles), habilita-se o uso dele sobre o desenho, (na barra de comandos) usando a cor escolhida (ícone das 2 cores), com um certo tamanho e uma certa opacidade (que vem a ser a transparência). Ainda na barra de comandos, ao lado das 2 cores, tem um ícone de opções com um til encima, que abre um editor do pincel, um ícone de pincel aspergindo coisas (que ainda não descobri o que faz). Depois vem uma lista que aparece como normal, e que abre as opções de atuação deste pincel sobre o desenho depois o botão borracha que alterna entre pincel e borracha desse mesmo pincel. ... Depois vem opções de espelhamento vertical e horizontal e finalmente o ícone com 4 riscos desencontrados que faz ...



## Receitas

### 2.1 Desenhar um personagem

#### 2.1.1 Achar o original

Suponha que você quer pintar um tintim da Internet. Trata-se de ir lá e achar a figura como em



Note que esta figura tem resolução baixa. Espera-se, que a menor dimensão da imagem tenha pelo menos 1000 pixels. Esta aqui tem quase isso, deveria ter mais, paciência. Trazida da Internet, deve ser salva como .GIF ou .JPG em seu computador.

### 2.1.2 Iniciar o Krita

Abra o Krita e selecione um arquivo **Novo** com um tamanho compatível. Neste caso, um A4 na vertical com 300dpp. Agora jogue a imagem dentro do Krita e responda ao comando com "Inserir como nova camada".

### 2.1.3 Ajuste o tamanho

Com a ferramenta de transformação (um ícone que parece um quadro com um pontinho no meio), também chamada por CTRL-T (de Transformação), aumente a figura. Se você clicar com SHIFT junto, a proporção da figura não será alterada, e este deve ser o caso.

Se você ampliar a imagem, verá que ela ainda tem uns pixels meio desfocados, o preto nem sempre é preto idem-idem para o branco

### 2.1.4 Ajustar os níveis

Ir no comando FILTRAR-AJUSTAR-NÍVEIS e daí, mover o branco à esquerda e o preto à direita e o cinza, junto com o branco (ou o preto).

### 2.1.5 As camadas

Se você olhar na tabela de camadas, haverá em cima a camada .GIF ou .JPG que deu origem a tudo e por baixo a camada de fundo. Inclua uma camada entre ambas chamada capa de pintura. Se necessário acerte o local dela, movendo para cima ou para baixo.

Em cada camada, tem um ícone parecendo um + esquisito. Se você clicar nele, a pintura nesta camada só terá efeito sobre o que já está nesta camada.

### 2.1.6 Modo de mistura

Com apenas a camada superior selecionada, escolha o modo de mistura. Deve estar como normal e escolha como multiplicar. A questão é como esta camada se mistura com as camadas de baixo.

### 2.1.7 Balde

Agora, vamos pintar cada parte da imagem. Não se esqueça que isto deve ser feito na camada de pintura (se ela não estiver, crie uma). Depois de escolher o balde, vá na aba de opções de ferramenta. Se esta aba não estiver visível, vá em CONFIGURAÇÕES-ÁREAS ACOPLÁVEIS-OPÇÕES DE FERRAMENTA colocando um clique aqui.

Escolha uma cor (O azul da camisa do tintim). Se a seleção de cores não estiver aparecendo, clique no ícone da cor (Dois quadradinhos e uma flecha dupla entre eles). Escolha a cor esperada.

Nas opções de ferramenta do balde (mais para baixo), em Reference, escolha a opção do meio que significa usar todas as camadas. Aplique o balde

### 2.1.8 Consertos

Note que *as usual* você pode ir e voltar com CTRL-Z. Note que alguns pixels entre o preto e o azul ficam brancos. Para acertar isso, nas opções da ferramenta balde, escolha ANTI-ALIASING e depois aumente a quantidade de pixels (de 0 para 5, ou mais). Agora a pintura não deixa pixels em branco.

### 2.1.9 Consertar os vazamentos

Note que os desenhos tem falhas. Para consertar isso, escolha um lápis (na ferramenta pincel) e a cor preto, aumente (via rolinho do mouse) a imagem e vamos lá. (Na camada superior .GIF)

### 2.1.10 Pintar

Alternando balde, conta-gota, e cor vá pintando a sua imagem.

### 2.1.11 Salvar e imprimir

Eis como ele ficou (salvei como .KRA) e depois exportei como .JPG.



## 2.2 Sombras

O tintim *as usual* é pintado chapado. Ou seja, não há luzes e sombra. É assim, mas pode não ser. Agora, vem a técnica de usar sombras.

### 2.2.1 Crie uma nova camada de pintura

acima da camada de pintura atual. CAMADA-NOVO-ADICIONAR CAMADA DE TINTA.

### 2.2.2 Agrupar as camadas

Selecione uma, depois shift-clique a outra. Depois CAMADA-AGRUPAR-GRUPO RÁPIDO.

### 2.2.3 Herdar alfa

Na camada de cima, clique no  $\alpha$ , o que significa herdar a transparência.

### 2.2.4 Pintar

Escolha um pincel adequado e uma cor idem e pinte. A camada de cima vai ser "recortada" pela camada de baixo. Suponha que o sol da imagem está à esquerda dela.

Para estudar este efeito, clique e desclique o botão alfa na camada superior. Você vai ver esta cor sendo contida ou não pela referência da cor de baixo. Veja lá

A propósito note que a imagem foi espelhada (sem querer...) O comando para isto é IMAGEM-ESPELHAR HORIZONTALMENTE.



## 2.3 Converter camada

Uma camada vetorial pode ser convertida a camada de pintura. Basta, selecionar a camada (botão direito) e **CONVERTER**.

## 2.4 Deformar um desenho

Em uma camada de desenho (e portanto não vetorial), basta selecionar a ferramenta de Transformar (quadro com ponto dentro) e nas opções da ferramenta escolher o ícone de deformar. Pode se escolher o tamanho da grade de deformação e daí mover cada um dos pontos...

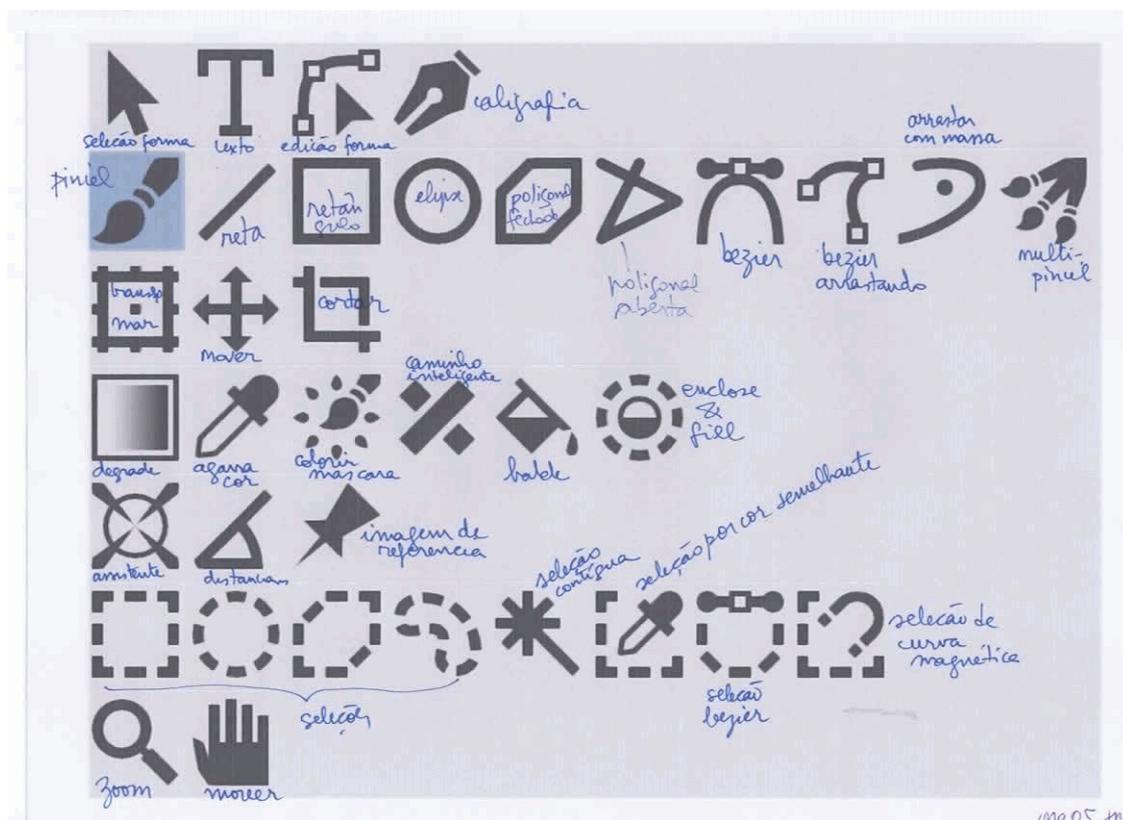
## 2.5 Organizar o espaço de trabalho

Para configurar as janelas: **CONFIGURAÇÕES-ÁREAS ACOPLÁVEIS**. Outra possibilidade é em **JANELA-ESPAÇO DE TRABALHO-DEFAULT**.

# Capítulo 3

## Ferramentas

Para garantir que a tela seja a a esperada, não esqueça de pedir JANELA-ESPAÇO DE TRABALHO-DEFAULT.  
Eis uma geral das ferramentas



### 3.1 Barra vetorial



### 3.1.1 Seleção de formas vetoriais



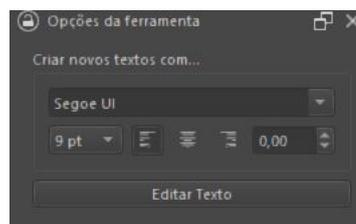
As opções da ferramenta "seleção de formas vetoriais" são



### 3.1.2 Texto



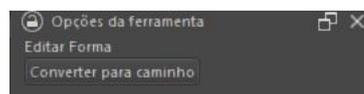
As opções da ferramenta "texto" são



### 3.1.3 Edição de formas



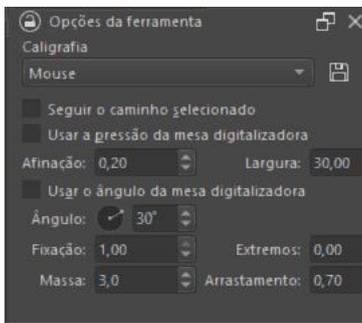
As opções da ferramenta "edição de formas" são



### 3.1.4 Caligrafia



As opções da ferramenta "caligrafia" são



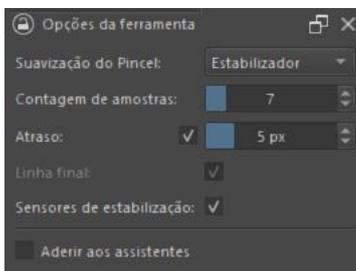
## 3.2 Barra de pintura



### 3.2.1 Pincéis



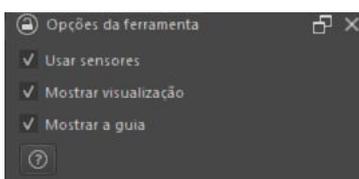
As opções da ferramenta "pincéis" são



### 3.2.2 Linha

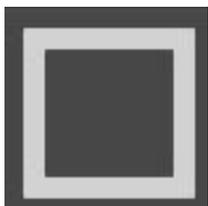


As opções da ferramenta "linha" são

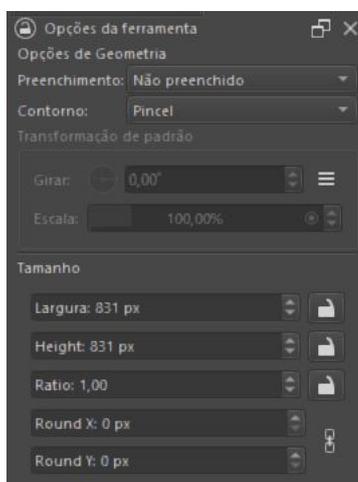


### 3.2.3 Retângulo

Lembrar que com SHIFT, o retângulo vira quadrado



As opções da ferramenta "retângulo" são

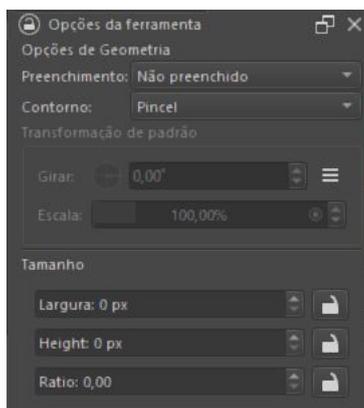


### 3.2.4 elipse

Lembrar que com SHIFT, a elipse vira círculo



As opções da ferramenta "elipse" são

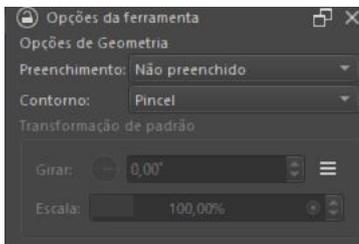


### 3.2.5 polígonos

Lembrar que com clicar com o mouse com o SHIFT, termina o polígono



As opções da ferramenta "polígono" são

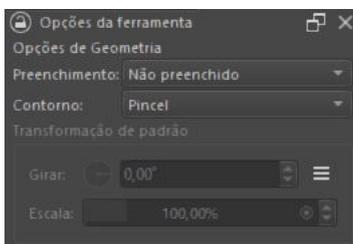


### 3.2.6 linhas poligonais (ou polígono aberto)

Lembrar que com clicar com o mouse com o SHIFT, termina o polígono



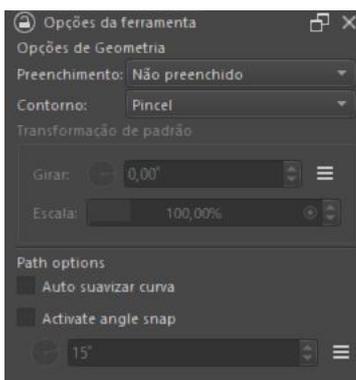
As opções da ferramenta "polígono aberto" são



### 3.2.7 Bezier



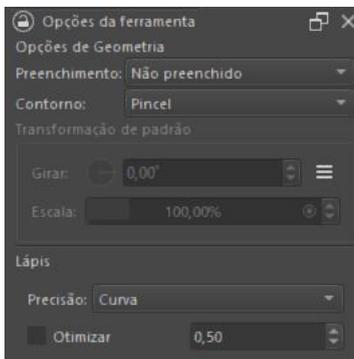
As opções da ferramenta "bezier" são



### 3.2.8 caminho a mão livre



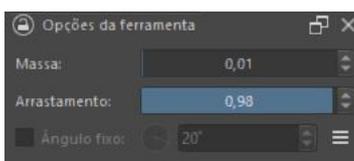
As opções da ferramenta "caminho livre à mão" são



### 3.2.9 pincel dinâmico



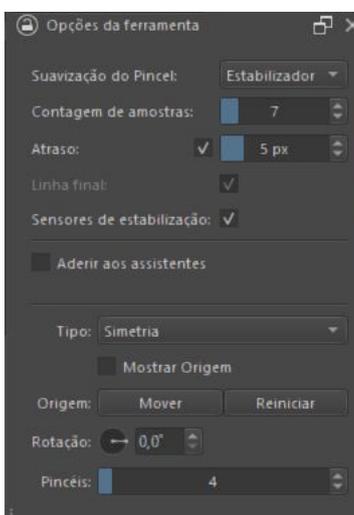
As opções da ferramenta "pincel dinâmico" são



### 3.2.10 multi-pincel



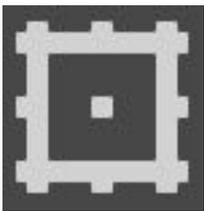
As opções da ferramenta "multi-pincel" são



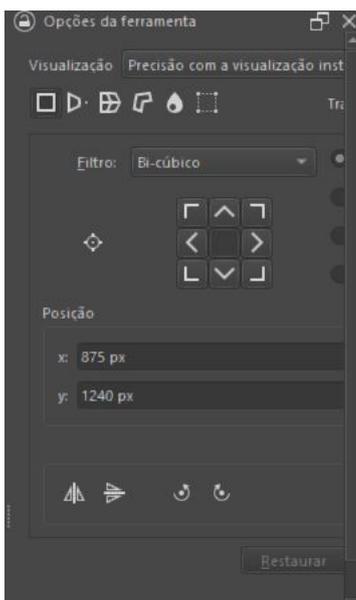
## 3.3 Barra de transformação



### 3.3.1 transformação



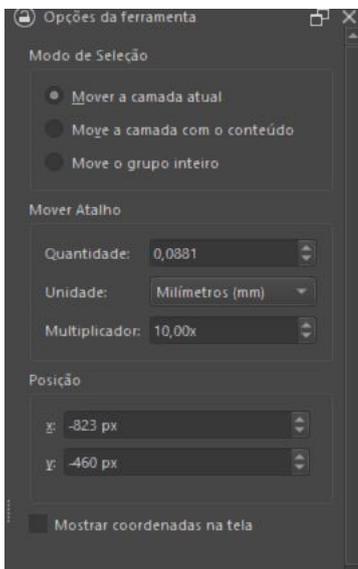
As opções da ferramenta "transformação" são



### 3.3.2 mover uma camada



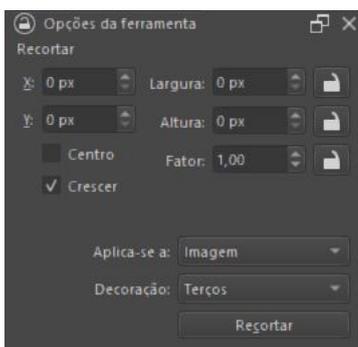
As opções da ferramenta "mover camada" são



### 3.3.3 recortar uma imagem



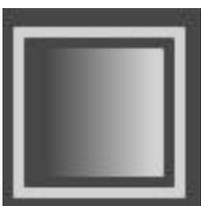
As opções da ferramenta "recortar" são



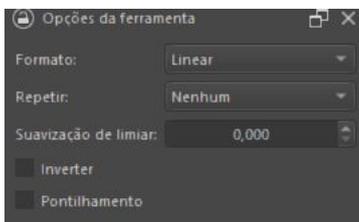
## 3.4 A que começa com gradiente



### 3.4.1 gradiente



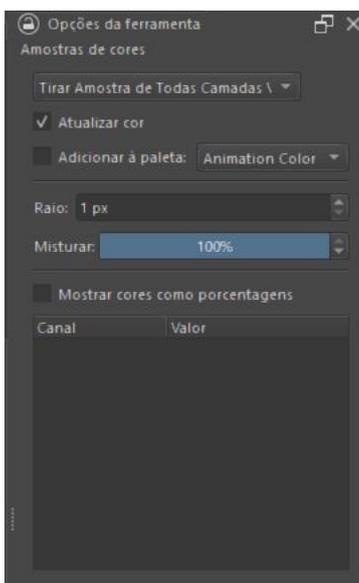
As opções da ferramenta "gradiente" são



### 3.4.2 contagota



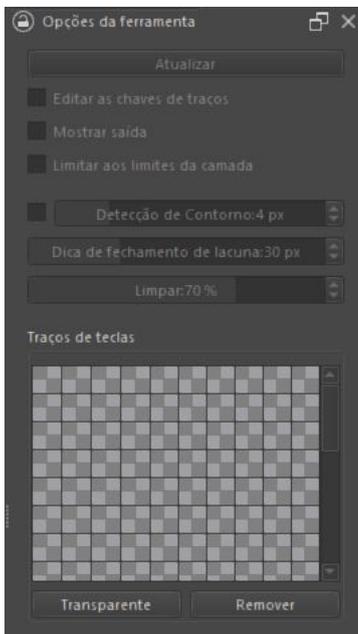
As opções da ferramenta "contagota" são



### 3.4.3 colorir máscara



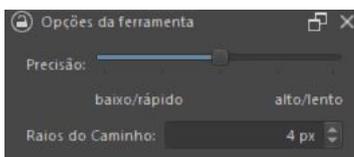
As opções da ferramenta "colorir máscara" são



### 3.4.4 caminho inteligente



As opções da ferramenta "caminho inteligente" são



### 3.4.5 balde

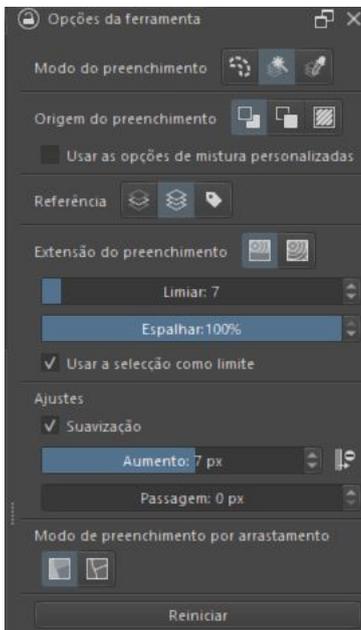
O Krita tem uma das funcionalidades de preenchimento mais poderosas e aptas disponíveis. As opções disponíveis na área de Opções da Ferramenta e explicadas abaixo dar-lhe-ão uma grande dose de flexibilidade ao lidar com as camadas e seleções.

Para começar, se carregar em qualquer ponto do ecrã com a ferramenta de preenchimento, permitirá que essa área



seja preenchida com a cor principal.

As opções da ferramenta "balde" são

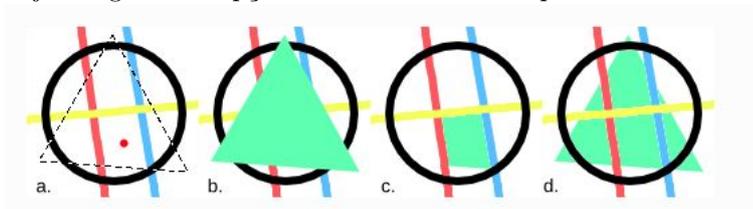


## Modo de preenchimento

**Seleção atual** Se activar isto, irá resultar na forma a preencher toda a selecção activa.

**Região contínua** Esta opção é a predefinida e permite preencher uma região de pixels contíguos, obtida a partir da imagem no ponto em que o utilizador carrega.

**Região de cor similar** Novo na versão 5.2. Permite preencher as regiões de cor similar à do pixel em que o cursor está. Veja a seguir as 3 opções acima em um caso prático:



**a:** imagem com a selecção. O ponto vermelho indica onde o cursor está.

**b:** região preenchida com a selecção corrente.

**c:** região preenchida usando pixeis contíguos.

**d:** região preenchida com pixeis de cor similar.

**origem do preenchimento** Pode ser: cor principal, (default), cor de fundo e padrão. Para esta última opção, abrem-se possibilidades: escala (ajustar a escala do padrão), rotação (rodar o padrão).

**Referência** Novo na versão 4.3.

Seleciona quais as camadas a usar como referência para a ferramenta de preenchimento. As opções são:

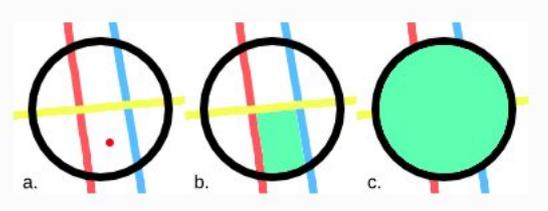
**Camada Actual** Usar apenas a camada seleccionada de momento.

**Todas as camadas** Usar todas as camadas visíveis.

**Camadas Legendadas a Cores** Usa apenas as camadas configuradas com uma dada legenda colorida. Isto é útil para as imagens complexas, onde poderá ter várias camadas com desenhos de linhas. Legendas-as com a legenda de cor apropriada e use essas legendas para marcar as camadas a usar como referência.

**Legendas Usadas** Selecciona as legendas das cores das camadas que deverão ser usadas como referência.

**Extensão do preenchimento** Novo na versão 5.2. Quando preenchendo uma região contínua, o usuário pode escolher como os pixels são seleccionados baseados na similaridade da cor. *Preencha pixels similares* Um ícone com ondas e uma barra vazia embaixo: os pixels contíguos são similares ao pixel onde o usuário clicou. *preencha todos os pixels até a fronteira* Um ícone com ondas e uma barra com as ondas preenchidas: preenche todos os pixels que são distintos da cor da fronteira (que é escolhida a seguir). Veja um exemplo:

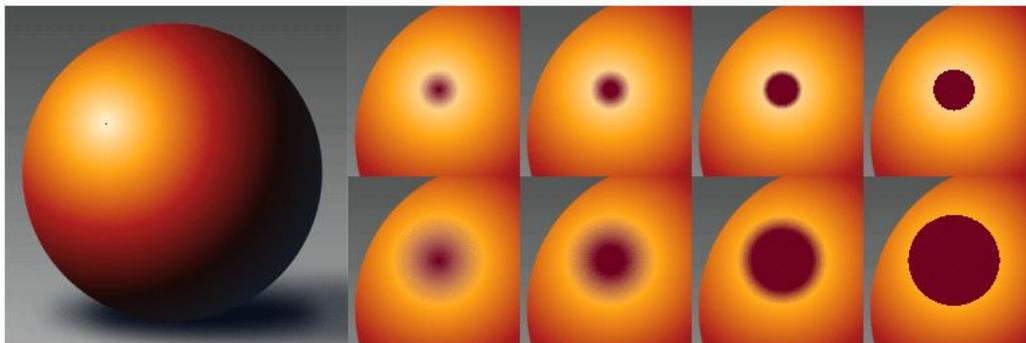


a: Uma imagem. O ponto vermelho é onde o usuário clicou. b: a região preenchida com pixels de cor similar c: região preenchida até a fronteira (que é de cor preta).

**Limiar** Determina quando a ferramenta de preenchimento vê outra cor como um contorno. Por outras palavras, quão longe se estende a partir do pixel seleccionado em termos de semelhança de cores.

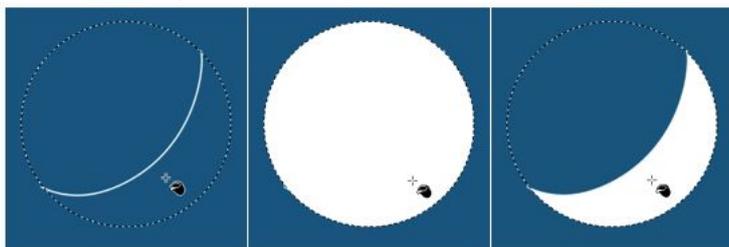
**Difusão** Novo na versão 5.1.

Configura quão longe a parte realmente opaca da região se deverá estender. O valor 0% irá tornar opacos apenas os pixels que sejam exactamente iguais ao pixel seleccionado. O valor 100% irá tornar opacos todos os pixels na região até aos seus limites.



Esquerda: Imagem original. O ponto preto indica onde inicia a operação de preenchimento. Superior-esquerdo: uma fila de imagens que mostram o resultado do preenchimento com um valor-limite de 30 e um valor de difusão de 0, 30, 60 e 100 por cento, da esquerda para a direita. Inferior-direito: uma fila de imagens que mostram o resultado com um valor-limite de 65 e um valor de difusão de 0, 30, 60 e 100 por cento, da esquerda para a direita.

**Usar a seleção como limite** Quando está assinalado, isto irá contar os contornos da selecção como um limite extra no topo da diferença de pixels.



Esquerda: Seleção original com uma linha. Meio: Preenchido com a opção “usar a seleção como limite” desligada. Direita: Preenchido com a opção “usar a seleção como limite” ligada.

**Ajuste: suavização** Novo na versão 5.1.

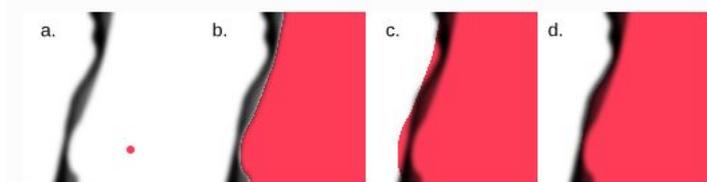
Isto irá suavizar as arestas irregulares presentes na região. É diferente da seleção leve, na medida em que este irá suavizar na direcção da aresta em vez de ser em todas as direcções, e somente se a aresta estiver irregular (com alto contraste).

**Aumentar a seleção** Este valor estende (valores positivos) ou contrai (valores negativos) a região.

**Stop Growing at the Darkest and/or More Opaque Pixels** Novo na opção 5.2. É um ícone com um “menos” e uma seta embaixo. Esta opção é útil ao preencher regiões internas de uma lineart. Quando as linhas têm bordas suaves,

alguns pixels indesejados podem permanecer sem preenchimento entre as partes mais escuras ou mais opacas da linha e a região preenchida. Para melhorar isso, é comum aumentar um pouco a região para cobrir esses pixels.

Um problema que pode surgir é que as linhas variam em largura e a região expandida excede algumas das mais finas. Se esta opção for selecionada, o processo de crescimento irá parar de forma adaptativa se a cor dos pixels começar a ficar mais clara ou menos opaca. Isto evita efetivamente que a região expandida alcance o lado oposto das linhas



Comparação da região preenchida com e sem a opção selecionada. As regiões preenchidas foram pintadas com o modo de mesclagem múltipla para maior clareza. a: Uma imagem com alguma lineart que varia em largura e um ponto vermelho indicando onde o usuário clicou para preencher. b: A região preenchida sem ser expandida. c: A região preenchida após ser expandida em doze pixels. Observe que a região ultrapassa a linha em alguns pontos. d: A região preenchida após ser expandida em doze pixels, mas parando adaptativamente nos pixels mais escuros.

**Raio do contorno suave - OU - passagem????** Este valor irá adicionar um contorno suave à região. ????

**Drag-Fill Mode** Novo na versão 5.1.

Selecciona o que deverá acontecer quando alguém carregar e arrastar o cursor na área de desenho.

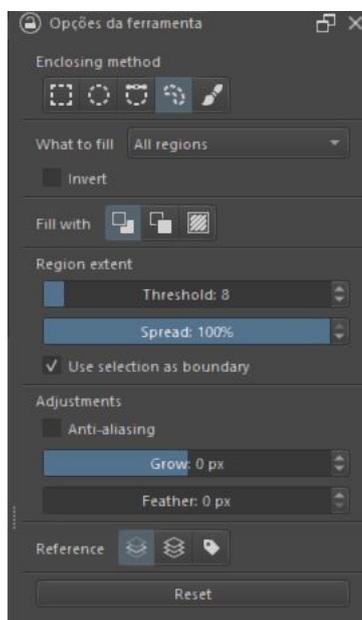
**Preencher as Regiões de Qualquer Cor** Com esta opção seleccionada, a ferramenta irá preencher qualquer região ao longo do caminho descrito pelo cursor enquanto arrasta, independentemente da sua cor.

**Preencher as Regiões com Cores Semelhantes** Com esta opção seleccionada, a ferramenta irá preencher as regiões ao longo do caminho descrito pelo cursor enquanto o arrasta que tenha a mesma cor que a primeira região preenchida.

### 3.4.6 enclose and fill



As opções da ferramenta "enclose and fill" são



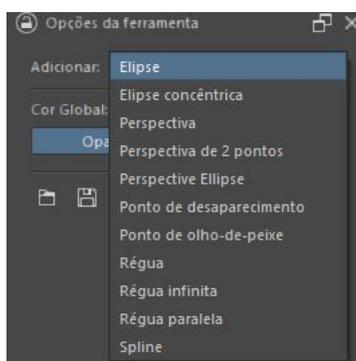
## 3.5 Barra de assistentes



### 3.5.1 assistentes



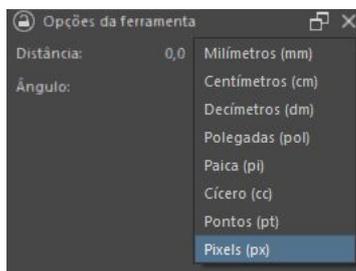
As opções da ferramenta "transformação" são



### 3.5.2 medir distância entre 2 pontos



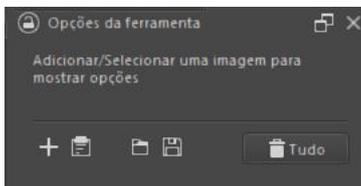
As opções da ferramenta "medir distância" são



### 3.5.3 imagens de referência



As opções da ferramenta "imagens de referência" são



## 3.6 Seleções



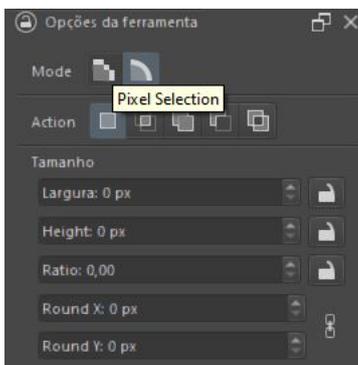
Estas ferramentas trabalham genericamente com seleções e portanto serão vistas mais ou menos juntas. Começemos com as 4 primeiras

### 3.6.1 seleções



São a seleção retângular, a elíptica, a poligonal e a obtida em mão livre.

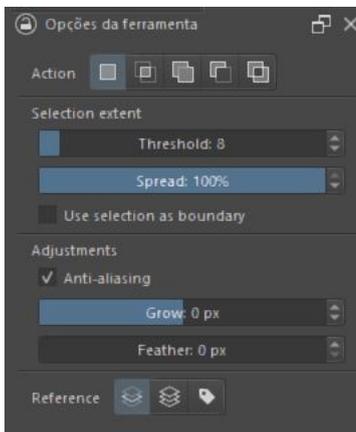
As opções das ferramentas "seleções" são mais ou menos



### 3.6.2 seleção contínua



Seleciona áreas contíguas de mesma cor. As opções da ferramenta "seleção contínua" são



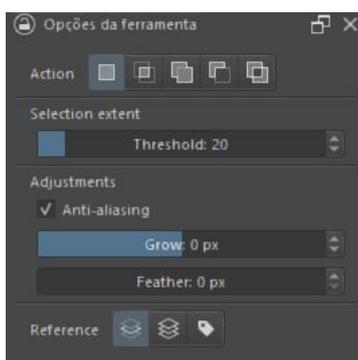
### 3.6.3 seleção por cor



Seleciona áreas (não necessariamente contíguas) de mesma cor. Esta ferramenta seleciona as partes do desenho que têm a mesma cor. ou como diz o manual Esta ferramenta, representada por um conta-gotas sobre uma área com borda tracejada, permite fazer seleções selecionando um ponto de cor. Ele selecionará quaisquer áreas de cor semelhante àquela que você selecionou. Você pode ajustar a “indefinição” da ferramenta no encaixe de opções de ferramentas. Um número menor selecionará cores mais próximas da cor que você escolheu inicialmente. Teclas de atalho e teclas fixas

- Shift + mouse à esquerda define a seleção subsequente como 'adicionar'. Você pode soltar a Shift tecla enquanto arrasta, mas ela ainda estará definida como 'adicionar'. O mesmo para os outros.
- Alt + mouse à esquerda define a seleção subsequente como 'subtrair'.
- Ctrl + mouse à esquerda define a seleção subsequente como 'substituir'.
- Shift + Alt + mouse à esquerda define a seleção subsequente como 'interseção'.

As opções da ferramenta "seleção de mesma cor" são



**Novo na versão 4.2:** Passar o cursor sobre a linha tracejada da seleção, ou formigas marchando, como é comumente chamada, transforma o cursor no ícone da ferramenta mover, que você mouse à esquerda arrasta para mover a seleção. mouse à direita abrirá um menu rápido de seleção com, entre outras coisas, a capacidade de editar a seleção.

### 3.6.4 Opções

#### Ação

Esta opção é explicada na seção Tipos de seleção de pixels e vetores .

## Extensão de seleção

ou threshold Limite Isso controla o intervalo do matiz de cor usado para criar a seleção. Um número menor selecionará cores mais próximas da cor que você escolheu inicialmente. E um número maior expandirá a faixa de matiz e selecionará cores mesmo que não sejam tão semelhantes à cor original.

## Anti-alias

Isso suavizará as bordas irregulares presentes na região. Ele difere do enevoamento porque suavizará na direção da borda, em vez de em todas as direções, e somente se a borda estiver irregular (alto contraste).

## Crescer seleção

Este valor amplia (valores positivos) ou contrai (valores negativos) a região.

## Raio de difusão

Este valor adicionará uma borda suave à região.

## Referência

Novo na versão 5.0.

Selecione quais camadas usar como referência para a ferramenta de seleção contígua. As opções são:

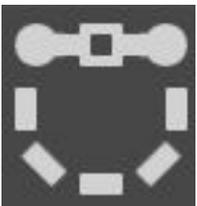
**Camada Atual** Use apenas a camada atualmente selecionada.

**Todas as camadas** Use todas as camadas visíveis.

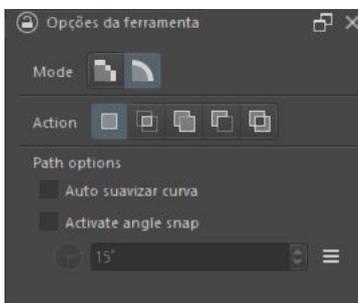
**Camadas rotuladas por cores** Use apenas as camadas especificadas com um rótulo de cor específico. Isto é útil para imagens complexas, onde você pode ter múltiplas camadas de arte linear. Rotule-os com a etiqueta de cor apropriada e use-os para marcar quais camadas usar como referência.

Etiquetas usadas Selecione os rótulos de cores das camadas que devem ser usadas como referência. Você deve digitar quais a seguir.

### 3.6.5 seleção por bezier



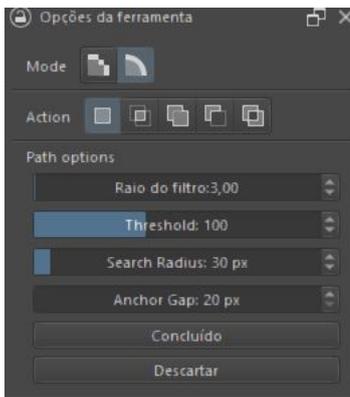
As opções da ferramenta "seleção por bezier" são



### 3.6.6 seleção por curva magnética



As opções da ferramenta "seleção por curva magnética" são



### 3.7 Varejão

Aqui para o final sobraram 2 ferramentas órfãs:



A primeira é o zoom e a segunda é o arraste da imagem. Funcionam igual a outros aplicativos, pelo que, nada mais a declarar.

# Capítulo 4

## Comandos

A seguir, uma tentativa de mostrar a árvore de comandos do software

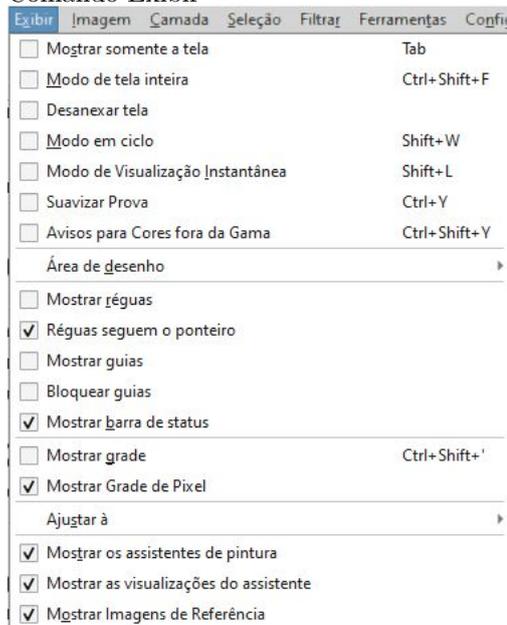
## Comando Arquivo

Arquivo	Editar	Exibir	Imagem	Camada	Seleção	Filtrar	Ferramentas	Config
Novo...								Ctrl+N
Abrir...								Ctrl+O
Abrir recente								
Salvar								Ctrl+S
Salvar como...								Ctrl+Shift+S
Sessões...								
Abrir documento existente como documento sem título...								
Exportar...								
Exportação avançada...								
Importar imagens da animação...								
Importar animação de vídeo...								
Renderizar Animação...								
Salvar uma versão incremental								Ctrl+Alt+S
Salvar uma cópia de segurança incremental								F4
Criar modelo da imagem...								
Criar cópia da imagem atual								
Informações do documento								
Fechar								Ctrl+W
Fechar tudo								Ctrl+Shift+W
Sair								Ctrl+Q

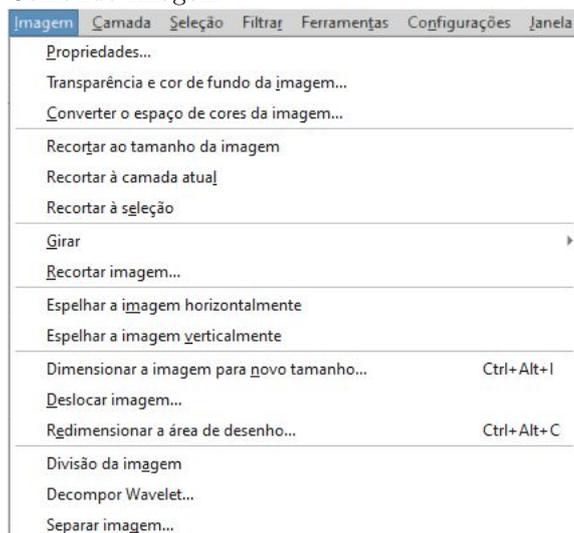
## Comando Editar

Editar	Exibir	Imagem	Camada	Seleção	Filtrar	Ferramentas	Config	
Desfazer Traços livres de pincel								Ctrl+Z
Refazer								Ctrl+Shift+Z
Recortar								Ctrl+X
Copiar								Ctrl+C
Recortar (afiado)								
Copiar (afiado)								
Cópia mesclada								Ctrl+Shift+C
Copy Layer Style								
Colar								Ctrl+V
Colar no cursor								Ctrl+Alt+V
Colar na camada ativa								
Colar em uma Nova Imagem								Ctrl+Shift+N
Colar como Imagem de Referência								Ctrl+Shift+R
Colar estilo da forma								
Paste Layer Style								
Limpar								Del
Preencher com a cor do primeiro plano								Shift+Backspace
Preencher com a cor do plano de fundo								Backspace
Preencher com Padrão								
Preenchimento Especial								
Traçar as formas selecionadas								
Seleção de Pinceladas...								

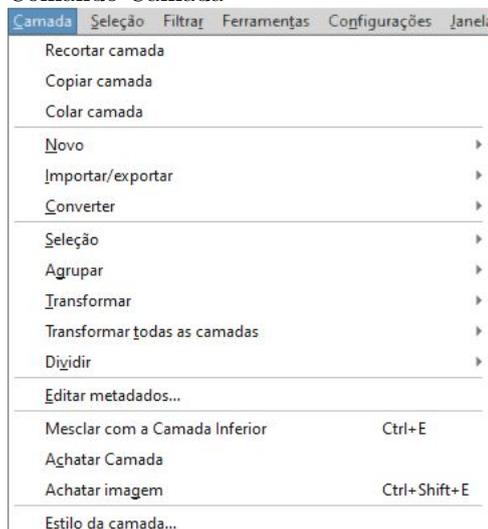
## Comando Exibir



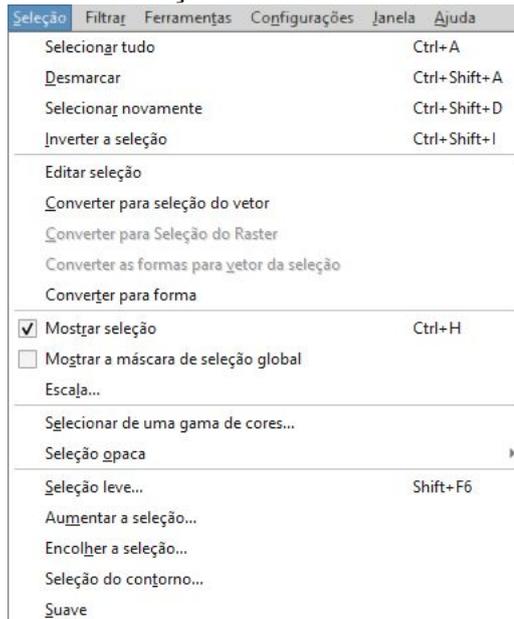
## Comando Imagem



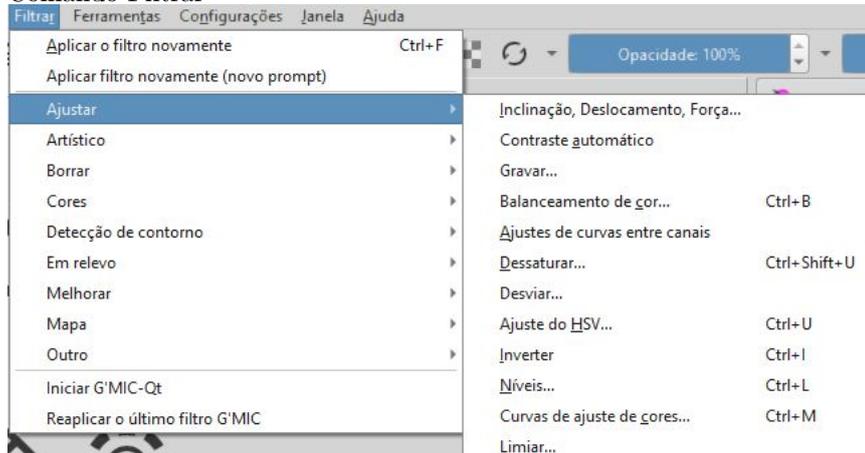
## Comando Camada



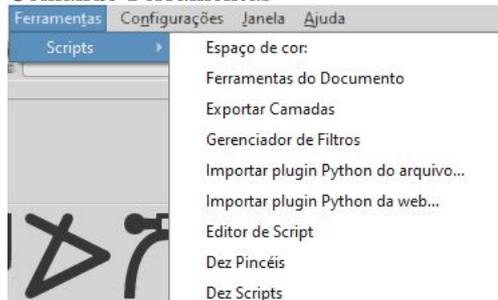
## Comando Seleção



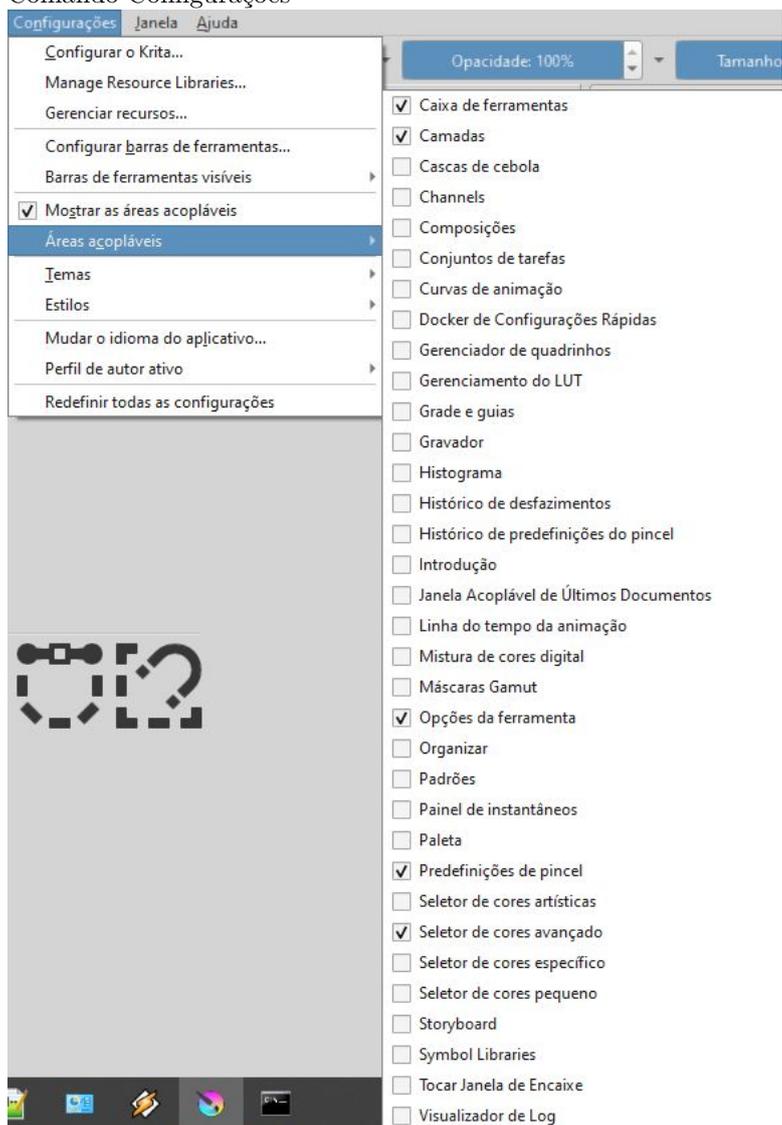
## Comando Filtrar



## Comando Ferramentas



## Comando Configurações



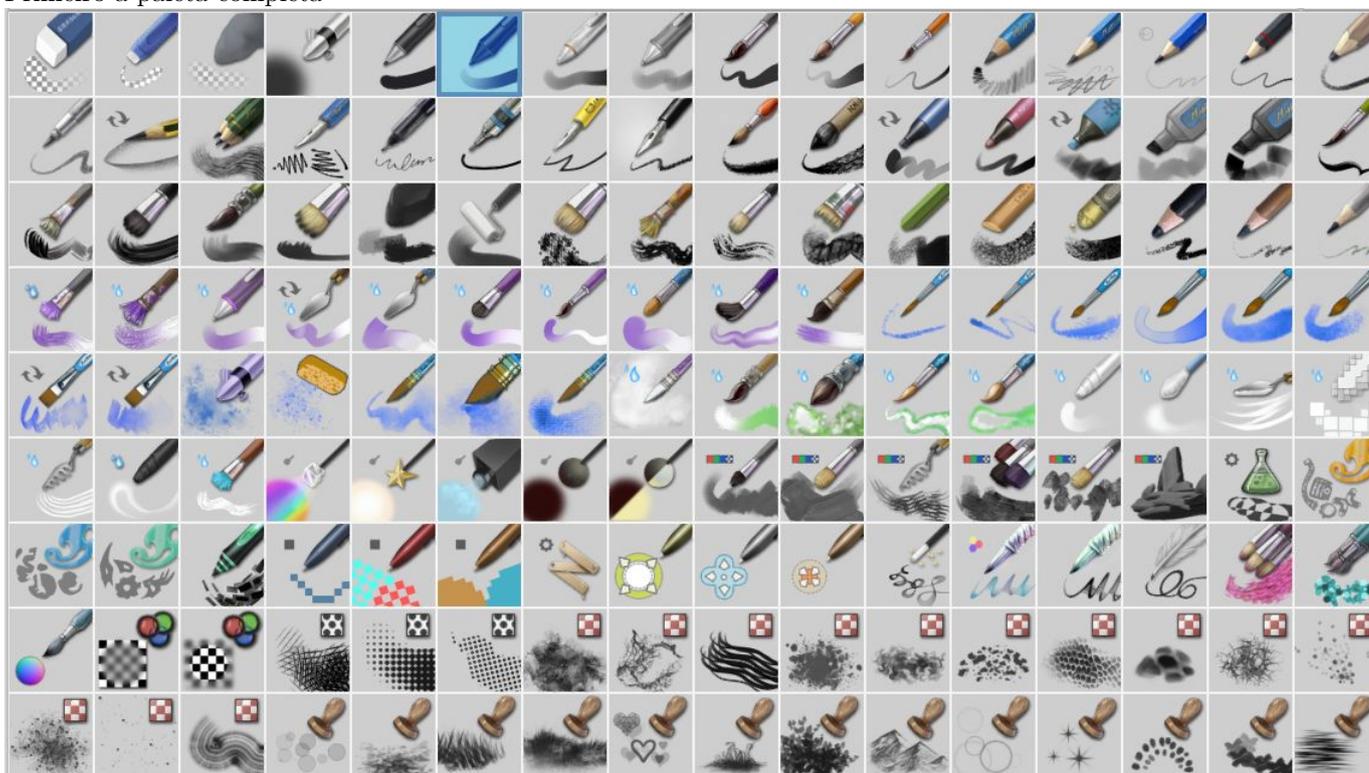


# Capítulo 5

## Pincéis

A seguir uma pequena amostragem de cada pincel.

Primeiro a paleta completa



Agora os pincéis 1



1. círculo de borracha
2. borracha pequena
3. borracha suave
4. aerógrafo suave
5. básico 1
6. opacidade básica 2
7. fluxo básico 3
8. opacidade de fluxo básico 4

círculo de borracha		
borracha pequena		é igual ao anterior só muda o tamanho básico. Neste caso usei uma opacidade de 0.5
borracha suave		
aerógrafo suave		
básico 1		Note que usei 3 opacidades distintas (100%, 50% e 12%).
opacidade básica 2		
fluxo básico 3		
opacidade de fluxo básico 4		

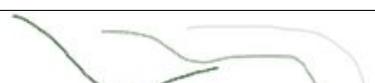
Agora os pincéis 2



 <p>padrão tamanho básico 5</p>	
 <p>opacidade tamanho básico 5</p>	
 <p>detalhes básico 6</p>	
 <p>lápiz 1 esboço</p>	
 <p>lápiz 2B</p>	
 <p>lápiz 1 hard</p>	
 <p>lápiz 2</p>	
 <p>lápiz largo 4B</p>	

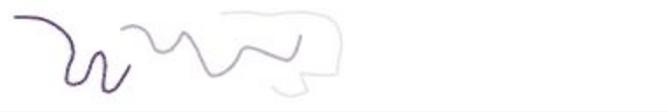
Agora os pincéis 3



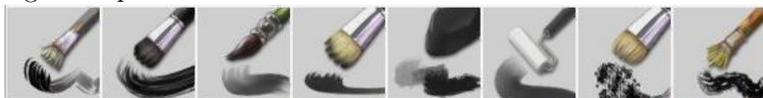
	<p>lápis 4 macio</p>	
	<p>lápis 5 inclinado</p>	
	<p>lápis 6 sombra rápida</p>	
	<p>caneta de tinta</p>	
	<p>precisão tinta 1</p>	
	<p>tinta 2 linha fina</p>	
	<p>tinta 3 gpen</p>	
	<p>tinta 4 caneta áspera</p>	

Agora os pincéis 4



 <p>tinta 7 - pincel áspero</p>	
 <p>tinta 8 - sumi-e</p>	
 <p>marcador cinzel suave</p>	
 <p>detalhes do marcador</p>	
 <p>marcador seco</p>	
 <p>marcador médio</p>	
 <p>marcador simples</p>	
 <p>detalhes das cerdas - 1</p>	

Agora os pincéis 5



 <p>cerdas 2 planas ásperas</p>	
 <p>cerdas 3 grandes suaves</p>	
 <p>cerdas 4 esmalte</p>	
 <p>cerdas 5 planas</p>	
 <p>carvão suave</p>	
 <p>rolo seco</p>	
 <p>cerdas secas</p>	
 <p>cerdas secas corroídas</p>	

Agora os pincéis 6



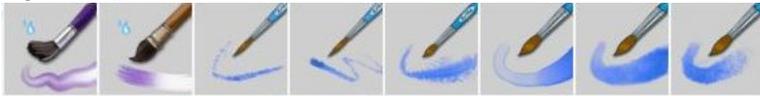
 <p>escovagem à seco</p>	
 <p>vincos de textura seca</p>	
 <p>detalhes de giz</p>	
 <p>giz granulado</p>	
 <p>giz suave</p>	
 <p>lápiz de carvão grande</p>	
 <p>lápiz de carvão médio</p>	
 <p>lápiz de carvão fino</p>	

Agora os pincéis 7



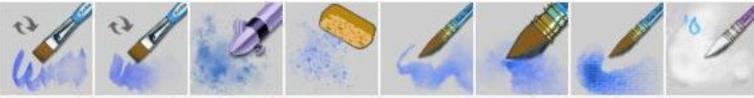
 <p>cerdas úmidas</p>	
 <p>cerdas úmidas ásperas</p>	
 <p>círculo molhado</p>	
 <p>faca molhada</p>	
 <p>faca úmida plus</p>	
 <p>tinta úmida</p>	
 <p>tinta úmida detalhe</p>	
 <p>tinta aquarelada plus</p>	

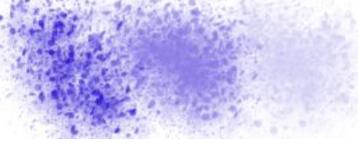
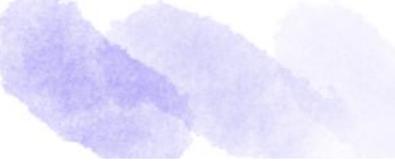
Agora os pincéis 8



	<p>esfregação úmido</p>	
	<p>texturizado úmido suave</p>	
	<p>linhas básicas waterC seca</p>	
	<p>linhas básicas waterC úmida</p>	
	<p>linhas básicas waterC padrão úmido</p>	
	<p>waterC franja redonda básica 2</p>	
	<p>waterC grão redondo básico</p>	
	<p>waterC básico redondo grunge</p>	

Agora os pincéis 9



 <p>waterC inclinação plana de grãos grandes</p>	
 <p>waterC declínio plano inclinado</p>	
 <p>waterC gotas especiais</p>	
 <p>waterC respingos especiais</p>	
 <p>waterC espalhamento</p>	
 <p>waterC área ampla de espalhamento</p>	
 <p>waterC padrão de espalhamento</p>	
 <p>waterC padrão água</p>	

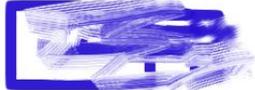
Agora os pincéis 10



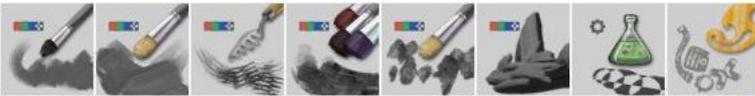
 <p>margem aquarelada</p>	
 <p>textura aquarelada</p>	
 <p>aquarela com bordas duras</p>	
 <p>aquarela com bordas suaves</p>	
 <p>mistura básica</p>	
 <p>borrão misturado</p>	
 <p>ponta de faca misturada</p>	
 <p>mistura pixelizada</p>	

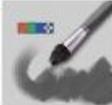
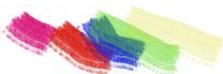
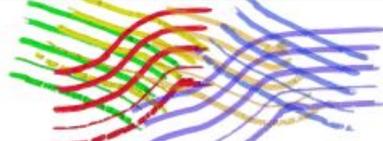
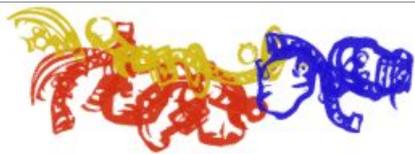
Agora os pincéis 11



 <p>rake misturado</p>	
 <p>mistura borrada</p>	
 <p>mistura texturizada suave</p>	
 <p>ajustar cor</p>	
 <p>ajustar desvio</p>	
 <p>ajustar clarear</p>	
 <p>ajuste multiplicar</p>	
 <p>ajuste sobreposição queimada</p>	

Agora os pincéis 12



 <p>RGBA01 - espesso seco</p>	
 <p>RGBA02 - tinta espessa</p>	
 <p>RGBA03 - rake</p>	
 <p>RGBA04 - impasto</p>	
 <p>RGBA05 - impasto detalhes</p>	
 <p>RGBA06 - rocha</p>	
 <p>preenchimento de formas</p>	
 <p>formas mecha</p>	

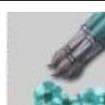
Agora os pincéis 13



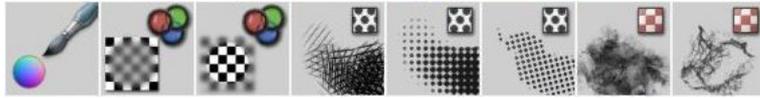
 <p>formas arredondadas</p>	
 <p>picos das formas</p>	
 <p>formas quadradas</p>	
 <p>pixel art</p>	
 <p>pontilhamento de pixel art</p>	
 <p>preenchimento</p>	
 <p>ferramenta clone</p>	
 <p>distorcer crescendo</p>	

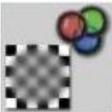
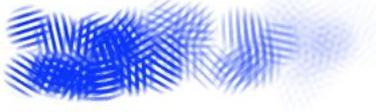
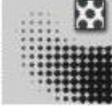
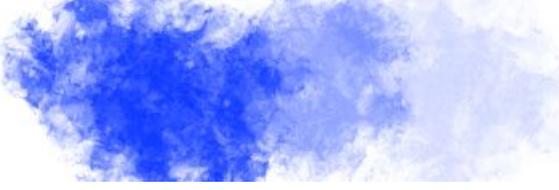
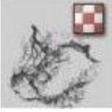
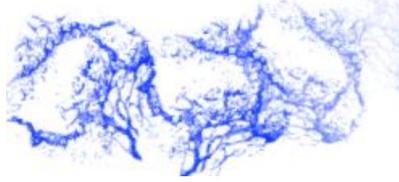
Agora os pincéis 14



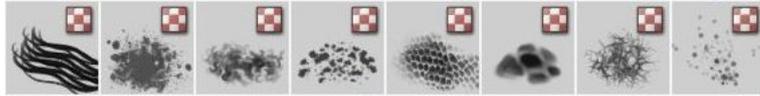
	<p>distorcer movendo</p>	
	<p>distorcer encolhendo</p>	
	<p>teias experimentais</p>	
	<p>esboçar-1 cromado fino</p>	
	<p>esboçar-2 cromado largo</p>	
	<p>esboçar-3 com vazamento</p>	
	<p>textura impressionista</p>	
	<p>textura pontilhismo</p>	

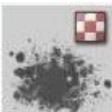
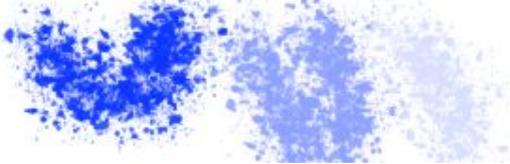
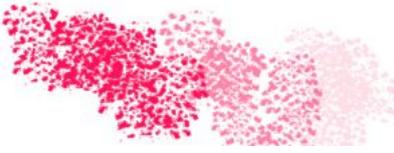
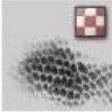
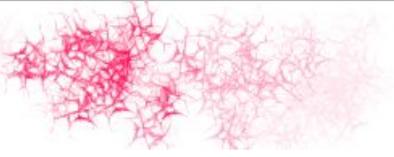
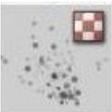
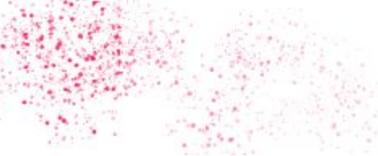
Agora os pincéis 15



 <p>textura normal map</p>	
 <p>filtro desfocar</p>	
 <p>filtro nitidez</p>	
 <p>screen tone moiré</p>	
 <p>pressão de tela</p>	
 <p>screen tones usuais</p>	
 <p>textura grande</p>	
 <p>textura crepitada</p>	

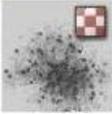
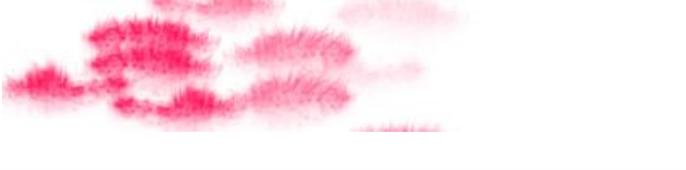
Agora os pincéis 16



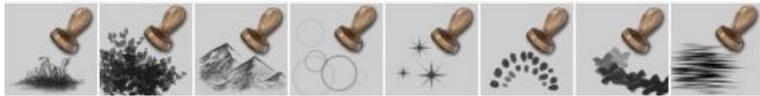
 <p>textura de cabelo</p>	
 <p>textura espiralada larga</p>	
 <p>textura ruído</p>	
 <p>textura partículas aleatórias</p>	
 <p>textura de réptil</p>	
 <p>textura monte de neve</p>	
 <p>textura espinhos</p>	
 <p>textura salpicada</p>	

Agora os pincéis 17



 <p>textura spray</p>	
 <p>textura campo estelar</p>	
 <p>textura fibra de madeira</p>	
 <p>carimbo bokeh</p>	
 <p>carimbo piso</p>	
 <p>carimbo grama</p>	
 <p>carimbo fragmentos de grama</p>	
 <p>carimbo corações</p>	

Agora os pincéis 18



 <p>carimbo ervas</p>	
 <p>carimbo de folhas</p>	
 <p>carimbo de montanhas dis- tantes</p>	
 <p>carimbo bolhas shoujo</p>	
 <p>carimbo brilhos</p>	
 <p>carimbo árvore estilizada</p>	
 <p>carimbo vegetal</p>	
 <p>carimbo água</p>	