

A Ferramenta de Seleção Bezier

Autor: [Tigert](#)

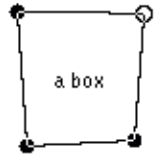
Tradutor: [Davi Ferreira](#)

A seleção Bezier é uma poderosa ferramenta do GIMP. As ferramentas de seleção em retângulo e elipse não são muito flexíveis caso você precise selecionar algo mais especial. E já que a maioria de nós *gimpers* não temos uma mesa digital, não é tão fácil fazer com que o ponteiro do mouse se mova do jeito que você quer. A seleção Bezier resolve este problema utilizando curvas matemáticas ao invés do ponteiro do mouse. Ela também é muito útil quando se utiliza preenchimento de gradientes.

O que é isto?



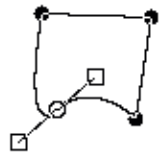
A ferramenta de seleção Bezier serve para se fazer complexas seleções especificando certos pontos que se conectam através de uma curva. Logo, para se fazer uma caixa você precisará de quatro pontos, uma para cada canto. Veja a imagem a direita. O mais legal é que os lados não precisam formar ângulos de 90 graus. Após selecionar o quarto ponto, clique no primeiro ponto para fechar a curva (seleções de Bezier não precisam ser fechadas — pelo menos na versão atual do GIMP). Para finalizar, clique dentro da sua 'caixa' para transformá-la em uma seleção. É claro que você pode ter quantos pontos você precisar.



Modificando as Curvas

Linhas retas sozinhas até que são úteis, mas isto não é tudo. Na verdade elas não são retas, mas sim curvas. Curvas suavizadas.

As curvas podem ser modificadas com certa flexibilidade ajustando as 'alavancas' dos pontos próximos entre si. '*Que alavancas?*' você deve estar se perguntando agora... Está vendo a imagem a direita? Os pequenos círculos são aqueles pontos familiares que usamos na caixa da seção anterior. Os quadrados são as alavancas. Estas não são visíveis pelas configurações padrão, você precisa puxá-las para 'fora' de um ponto. Para fazer as alavancas visíveis **1.** clique em um ponto para torná-lo ativo, **2.** clique novamente no mesmo ponto e **3.** arraste as alavancas para fora com o botão do mouse pressionado. Você notará que as curvas entre os pontos não são mais retas. Você pode controlar as formas arrastando as alavancas.



Algumas dicas

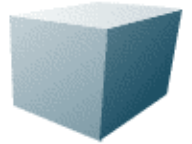
1. Sempre antes de modificar qualquer ponto ou alavanca, clique no ponto ou na alavanca para torná-lo ativo
2. Para mover apenas uma alavanca e deixar a do lado oposto em seu lugar, clique na alavanca para ativá-la e pressione a tecla shift enquanto a arrasta
3. Para mover os pontos, ative o ponto (ou sua alavanca) e arraste-o com a tecla control pressionada
4. Quando você estiver satisfeito com uma forma, clique dentro das curvas para transformá-la em uma seleção

Desenhando formas com a ferramenta Bezier

A seleção Bezier pode ser usada em várias maneiras de forma criativa. Talvez a melhor coisa dela sejam as suaves curvas que ela produz. Mas você também pode utilizar a Bezier para criar formas poligonais se você não 'puxar as alavancas'. Formas poligonais são especificamente úteis enquanto pintamos objetos de forma geométrica, já que você pode pintar um lado por vez (em camadas diferente se você desejar).

Formas com Bezier!?

Este tutorial é sobre como fazer simples formas geométricas com o GIMP. Eu irei me concentrar na ferramenta Bezier, já que eu a acho excelente para o nosso objetivo. Eu espero que você consiga ajuda e coisas novas para suas brincadeiras com o GIMP :) Eu praticamente utilizo esta técnica em todos os meus trabalhos.



Nota! Este não é um tutorial muito 'básico'. Você deve estar familiarizado com as janelas e menus do GIMP. Foi pensando sobre isso que não fiz deste tutorial uma coisa muito avançada. Se você é novo ao GIMP eu sugiro que vá ao [site oficial](#) do programa e leia a seção Documentation.

Começando!

Primeiro precisamos criar uma nova imagem. Faça-a com tamanho **256x256** pixels e escolha **RGB** para o tipo. O fundo deve ser branco.

Abra a janela de Layers & Channels com o menu do botão direito do mouse: **Dialogs > Layers > Channels**



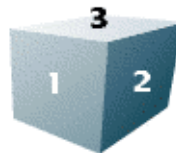
Lado esquerdo

Agora crie uma nova camada e dê o nome de Lado_esquerdo para que você possa se localizar mais tarde. Tenha certeza de que a nova camada esteja selecionada. Caso não esteja, clique em seu nome na janela de camadas.

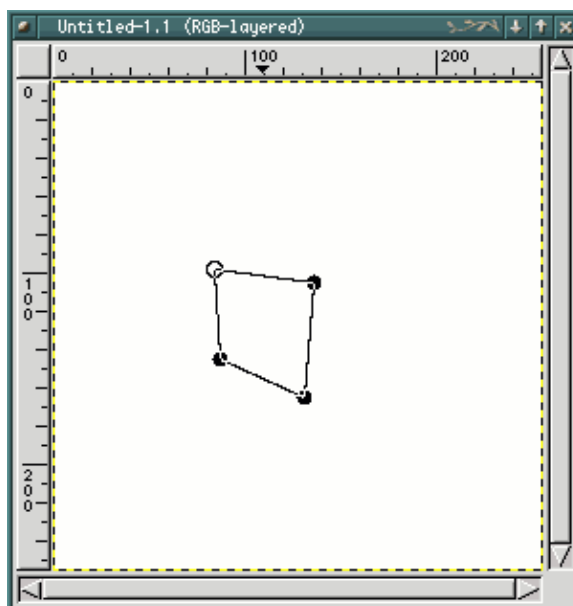
Imagine o cubo azul à direita em seu 'papel' (canvas), nós estaremos trabalhando no lado 1 agora.



Escolha a ferramenta de seleção Bezier e faça algo como o lado 1 do cubo azul, pense na perspectiva. (Se isso te causa problema não entre em pânico. Você aprenderá através da experiência!)



Você pode ajustar os pontos se eles não ficarem certos de primeira. Sua Bezier deve se parecer com a abaixo.

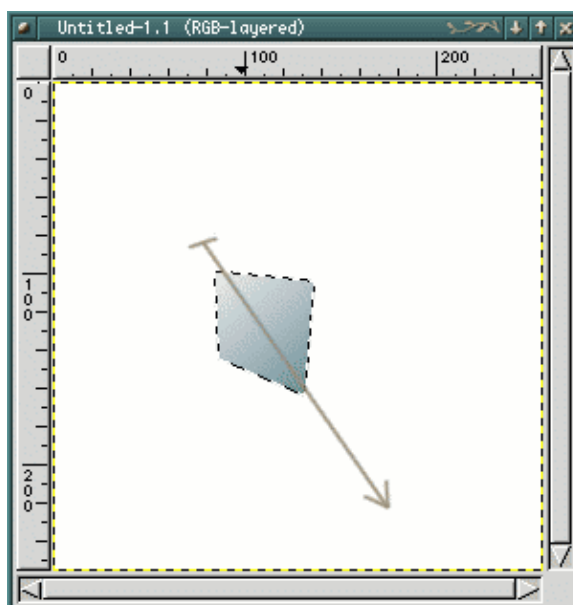


Uma vez que você esteja satisfeito com a sua 'caixa' clique dentro dela para torná-la uma seleção.

Agora precisamos escolher algumas cores legais para nossa gradiente. Escolha branco para a cor de frente e algum azul-escuro para a cor de fundo (nós estamos fazendo uma caixa azul, lembra?). Algo como da imagem abaixo.



Selecione a ferramenta de preenchimento gradiente e, começando do canto superior esquerdo da imagem, arraste a gradiente para o canto inferior direito (veja a flecha da imagem abaixo). Desta maneira você terá uma face colorida suavemente para o cubo, e é justamente o que queríamos. Nós também queremos iluminar mais o final da gradiente para ficar próximo ao nosso foco de luz imaginário (a luz está vindo da esquerda).

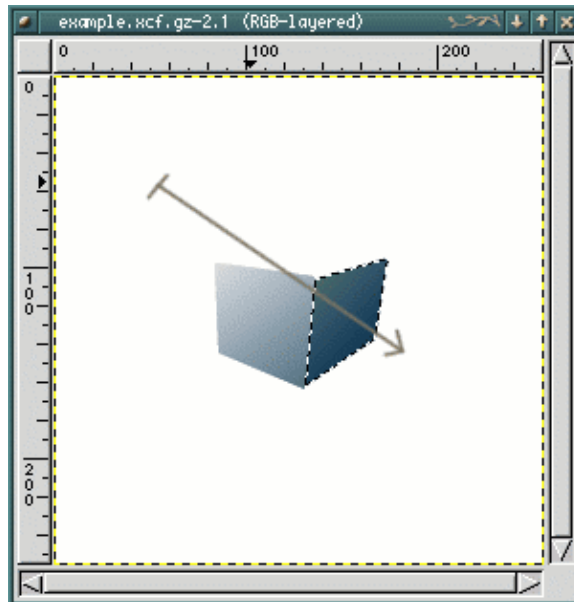


2 Lado direito

Agora vamos ao lado direito, o lado número 2. Crie uma nova camada transparente e dê o nome de Lado_direito. Use a ferramenta Bezier e tente fazer o lado direito do cubo e torne-o uma seleção.

Pegue a ferramenta de gradiente novamente, com as mesmas cores de antes, e faça um preenchimento do canto superior esquerdo para o canto superior direito (de acordo com a imagem da direita). Desta forma teremos uma gradiente mais escura de acordo com este lado que está sob a sombra.

Dica! Tome cuidado com as pontas. Você não deseja deixar nenhum buraco por onde se possa ver o fundo... É melhor ficar por cima da camada mais baixa do que deixar um espaço entre elas.

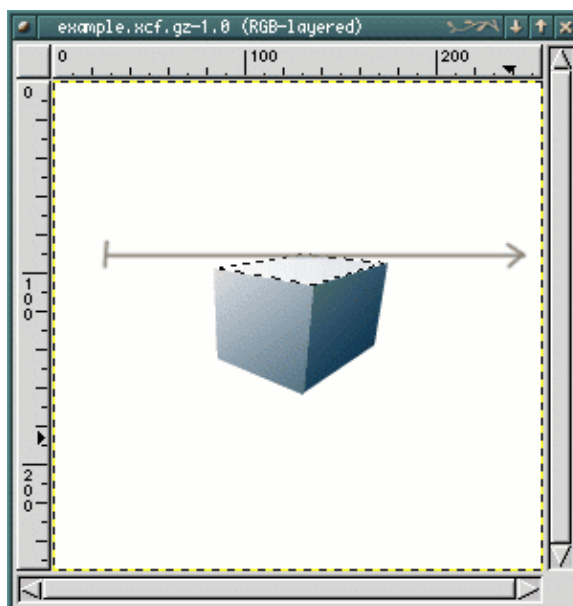


3 Lado superior

Nossa tarefa final é criar o lado de cima, o lado número 3. De novo, crie uma nova camada transparente e dê o nome de (quem consegue adivinhar? :) Lado_superior.

Agora você provavelmente sabe que queremos fazer outra seleção Bezier e desta vez a gradiente deve ser mais iluminada do que o lado esquerdo. Então eu sugiro que você diminua o azul escuro um pouco, é mais fácil ter uma gradiente iluminada deste jeito.

Desta vez você faz a gradiente da esquerda para a direita, de acordo com a seta na imagem. Uma vez que você tenha achado que a iluminação ficou boa, você pode juntar as camadas da imagem e nosso tutorial sobre o cubo está terminado.

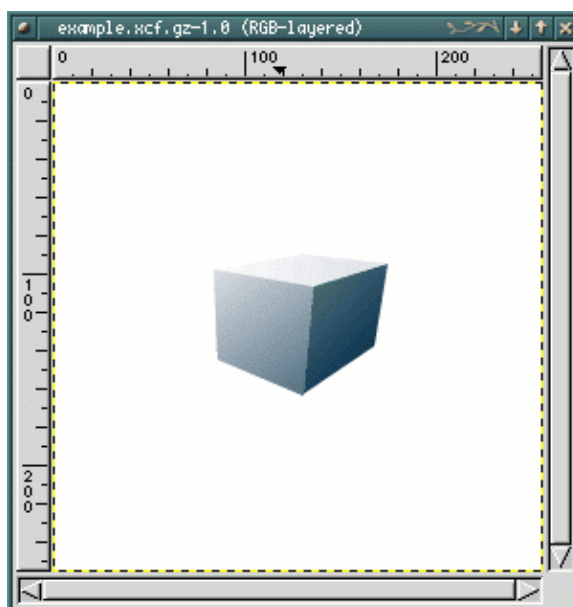


Trabalho concluído

Agora você tem uma imagem legal de um cubo iluminado. Você pode selecionar **Flatten Image** para unir as camadas da imagem, assim você pode salvá-la em format jpeg ou qualquer outro diferente de xcf. Ou, melhor ainda, na janela de camadas torne o fundo invisível e escolha **Merge Visible Layers** para que você possa ter o fundo em uma camada diferente e possa trabalhar com ele futuramente.

A próxima coisa a se fazer é começar a usar as formas geométricas como blocos para se desenhar coisas. Você pode também mexer com as beziers para fazer algo engraçado...

Obrigado pelo seu interesse!



As versões originais destes tutoriais você encontra em:

<http://tigert.gimp.org/gimp/tutorials/bezier/>

http://tigert.gimp.org/gimp/tutorials/bezier_shapes/

Gimp.br – <http://www.gimp.hpg.com.br>