

Gimp versus Photoshop

Autor: TheGimp.com

Tradutor: [Davi Ferreira](#)

Eu encontrei as dicas a seguir em uma revista especializada em Photoshop e então decidi "traduzi-las" para o GIMP. Nas tabelas abaixo, a Versão do Gimp diz onde você fará funcionar as dicas. Na maioria dos casos, se ela apenas disser "1.0", então a dica é válida tanto para a versão 1.0 quanto a versão 1.2 que está por vir. Em alguns casos a dica possui pequenas diferenças entre 1.0 e 1.2.

Observe que a terminologia do Photoshop é um pouco diferente da do GIMP. Palhetas (palletes) no Photoshop são as janelas (dialogs) do GIMP. Ambos os termos se referem às várias janelas (exceto pela Janela de Imagem) associadas com os programas.

Comparando dicas do Gimp e do Photoshop — Versão 3

| No Photoshop... | No Gimp... | Versão do Gimp |
|--|---|----------------|
| <i>Control/Command + E</i> une uma camada (e qualquer outra camada ligada a ela) a camada de baixo. | <i>Control+Shift+M</i> , na janela <i>Layers & Channels</i> , une a camada atual com a camada de baixo. | 1.2 |
| Clicando com o botão direito do mouse no ícone da nova camada você pode alterar seu nome. | A janela de nova camada fornece um campo de texto específico para nome quando a camada é criada. Além disso, clicando duas vezes sobre a camada é possível alterar seu nome. | 1.0 |
| Marcando a caixa <i>Preserve Transparence</i> na palheta de camadas irá permitir que você pinte apenas os pixels não-transparentes da camada. | Marcando o botão <i>Keep Trans</i> na janela de camadas permitirá que você pinte apenas os pixels não transparentes. | 1.0 |
| Utilize o modo <i>tela cheia</i> caso as marcações dos <i>paths</i> fuja dos limites da tela. | Utilize a ferramenta de zoom para aumentar a visualização, depois pressione <i>Control+E</i> e então tire o zoom para ver as alavancas perdidas. | 1.2 |
| Os modos de mistura (<i>Blend</i>) controlam a maneira de como as cores se misturam. Você pode alterar estes modos enquanto está pintando, criando um gradiente, ou então entre camadas diferentes | O modo de mistura pode ser configurado a partir de qualquer ferramenta de desenho ou pintura, assim como nas camadas. A versão 1.0 possui modo de mistura associado com cada ferramenta. Já na 1.2, o modo de mistura pode ser escolhido nos pincéis e na janela de camadas. Todas as ferramentas de pintura e desenho fazem uso do modo de mistura configurado na janela de pincéis. | 1.0, 1.2 |
| Se você precisa de um guia com curvas ou em diagonal, crie-o utilizando <i>paths</i> . | Dito e feito. <i>Paths</i> são a solução para vários problemas encontrados na versão 1.0. | 1.2 |
| Clique, pressionando a tecla <i>shift</i> , em uma camada de máscara para desabilitá-la. | <i>Control+Clique</i> torna a máscara visível. <i>Alt+Clique</i> torna-a invisível. | 1.2 |
| <i>Paths</i> tomams menos espaço de um arquivo de imagem do que uma seleção gravada como canal. | <i>Paths</i> tomams menos espaço de um arquivo de imagem do que uma seleção gravada como canal. | 1.2 |

| | | |
|---|---|-----------------|
| <p>Clicar com o botão direito no Olho de uma camada torna as outras camadas invisíveis.</p> | <p>Pressionando a tecla <i>Shift</i> enquanto clica com o botão do mouse sobre o Olho da camada torna todas as outras camadas invisíveis. Repetir a operação irá torná-las visíveis novamente. Observe que se todas as camadas não estavam visíveis originalmente, ela ficará quando você tornar ativa a visibilidade das camadas através do segundo passo desta dica.</p> | <p>1.0</p> |
| <p>Você simplesmente não pode copiar uma máscara de uma camada para outra no <i>Photoshop 4</i>. Se você precisar fazer isso, clique na máscara pressionando a tecla <i>Control / Command</i> para carregá-la como uma seleção e então clique no ícone de nova máscara na segunda camada. Isto automaticamente transformará a seleção em máscara.</p> | <p>Para duplicar uma camada de máscara você precisa primeiro adicionar uma máscara a segunda camada. Posicione o cursor na Janela de Imagem e pressione <i>Control+A</i> seguido de <i>Control+C</i>. Clique na máscara da segunda camada, posicione o cursor novamente na Janela de Imagem e pressione <i>Control+P</i>. Volte para a janela de camadas e escolha <i>Anchor Layer</i> do menu.</p> | <p>1.0</p> |
| <p>Uma seleção ou forma específicas, pintadas, podem se transformar em um novo pincel.</p> | <p>Usuários podem definir pincéis utilizando o <i>script-fu To brush (Script-fu > To Brush</i> no menu da Janela de Imagem). Isto na versão 1.0. Já na versão 1.2, você pode definir isto na janela de pincéis.</p> | <p>1.0, 1.2</p> |
| <p>Clicando duas vezes em um pincel permite que você edite suas propriedades. Configure o espaço para mais do que 25% e você terá pinceladas mais fortes e mais espaçadas.</p> | <p>Você pode editar novas formas de pincéis, porém, as já existentes ainda não podem ser editadas nas versões atuais. Para obter pinceladas mais espaçadas e fortes, tanto na versão 1.0 como na 1.2, você precisará ajustar o espaçamento e este dependerá do tamanho e da forma do pincel.</p> | <p>1.2, 1.0</p> |
| <p>A tecla <i>Tab</i> controla a visualização das palhetas na tela: <i>on</i> ou <i>off</i>.</p> | <p>A tecla <i>Tab</i> torna todas as janelas invisíveis, incluindo a barra de ferramentas. Pressionar <i>Tab</i> novamente trás de volta a barra de ferramentas. Pressionar ela uma terceira vez trás de volta as telas que estavam visíveis originalmente.</p> | <p>1.2</p> |
| <p>O ícone de uma camada ajuda a identificar o que está nela, porém pode prejudicar o desempenho do <i>Photoshop</i> em computadores menos potentes. Você pode desligar estes ícones a partir das opções da palheta de camadas. Utilizar nomes descritivos de camadas sem os ícones ajuda bastante.</p> | <p>A pré-visualização das camadas pode ser deligada, assim como ajustada para diferentes tamanhos, utilizando a janela de Preferências. Com as pré-visualizações ativadas a performance pode ser afetada, em computadores lentos, de pouca memória. Desligá-las e utilizar nomes descritivos para as camadas podem ajudar a acelerar as coisas.</p> | <p>1.0</p> |
| <p>A qualquer momento você pode alterar o tamanho de uma imagem utilizando os comandos <i>Image Size</i> e <i>Canvas Size</i>. Comandos. O <i>Photoshop</i> "confisca" as seleções que estejam fora dos limites e que possam estar ativas.</p> | <p>Alterar o tamanho de uma imagem não causará a perda de qualquer seleção existente. Elas são alteradas junto da imagem. A seleção também não se perde quando você aumenta ou diminui uma camada, mas nesse caso a seleção não sofre as mesmas alterações.</p> | <p>1.0</p> |
| <p>Clicar com as teclas <i>Control / Command</i> carrega qualquer canal como uma seleção. Áreas pretas não são selecionadas, enquanto as brancas são totalmente</p> | <p>Máscaras podem se transformar em seleções utilizando a opção da versão 1.0 <i>Mask to selection</i>, no menu de camadas. Áreas pretas são selecionadas, áreas brancas não (inverta</p> | <p>1.0</p> |

selecionadas.

a seleção para obter o mesmo efeito do *Photoshop*).

Para quem está vindo do Photoshop

1. O Gimp pode lidar com arquivos TIFF do Photoshop. Porém você não pode salvá-los como uma imagem CMYK do Photoshop, já que o Gimp terá problemas com ela. Para conferir, veja qual modo está configurado no Photoshop. Confira se é o RGB. Depois de conferido salve a imagem TIFF.
2. Arquivos de camadas Photoshop, ex. arquivos PSD, podem ser lidos no Gimp utilizando a última versão do plugi-in para arquivos PSD (disponível no [Gimp Plugin Registry](#)). No entanto, o Gimp não pode salvar arquivos no formato PSD.

Filtros

1. Existem dois Filtros de *Bump Map*: **Distort > Emboss** e **Map > Bump Map**. O último funciona apenas com camadas que não possuam canais transparentes (*alpha*) o que geralmente significa apenas a camada de fundo. Se sua camada possuir um canal transparente use o filtro Emboss.
2. O filtro *Sharpen* pode distorcer os contornos de uma imagem com valores mais altos. Isto geralmente afeta apenas as colunas de pixels de cima, de baixo, direita e/ou esquerda. Para limpar isto utilize a ferramenta de Clone e copie a coluna adjacente (por exemplo coluna 2 para coluna 1).
3. O filtro *Bump Map* (assim como muitos outros filtros) possuem uma janela de *preview* que não mostra toda a imagem de origem. Você pode clicar na janela com o botão esquerdo e se movimentar pelos diversos pontos da imagem. Nem todos os *previews* permitem isso, mas não dói nada tentar.

**As dicas de Photoshop foram retiradas de uma edição especial da revista Computer Arts, publicada em maio de 1999. Nesta edição existem mais de 100 dicas para o Photoshop. Levará um tempo para que eu possa converter todas elas para o Gimp! Fique de olho pois estas dicas serão atualizadas de tempos em tempos.*

Se você é um profissional que trabalha com Photoshop e Gimp e converteu algumas dicas envie-e para a Gimp.br. O nosso email é: davi@olinux.com.br

A versão original deste documento você encontra em:
<http://www.thegimp.com/tips-tricks.html>

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