



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Núcleo de Tecnologia Educacional



PREFEITURA
BLUMENAU

TUTORIAL/MANUAL SOBRE COMO UTILIZAR: PAINT.NET v4.2.15



2021

INDICE.

FORMATOS DE ARQUIVOS DE IMAGENS.....	03
FORMATOS DE COMPRESSÃO	03
O PAINT.NET	04
AS FUNÇÕES DE EDIÇÃO DE IMAGENS DO PAINT.NET	05
INTERFASE DO PAINT.NET	06
BARRA DE FERRAMENTA FIXA.....	06
AS 4 BARRAS DE FERRAMENTAS MOVEIS EXISTENTES.....	11
FERRAMENTAS.....	11
HISTÓRICO.....	16
CAMADAS.....	16
CORES.....	18
ATALHOS NO TECLADO PARA OS COMANDOS	19
ATALHOS NO TECLADO PARA AS FERRAMENTAS.....	19
BIBLIOGRAFIA.....	20

FORMATOS DE ARQUIVOS DE IMAGENS.

Antes de começar façamos uma pequena introdução quanto aos formatos de arquivo de imagem mais usados em nossos dia-a-dia, são eles:

BMP

Bitmap (ou raster), aquele gerado pelo Paint. Ele é utilizado pela Microsoft Windows e, por essa razão, aceito em quase todos os programas. Por ser um formato que armazena pixel por pixel, mesmo que sejam de cores iguais. Sendo assim, ao gravar uma imagem em Bitmap, não temos perda de qualidade, mas ao mesmo tempo, o tamanho do arquivo fica muito grande. Para transferência de imagens surgiu a necessidade de compressão do arquivo. As extensões de compressão de imagem mais comuns são GIF, JPG e PNG, descritas a seguir.

FORMATOS DE COMPRESSÃO

GIF

Graphics Interchange Format (Formato de intercâmbio de gráficos). GIF nasceu em 1987 e suporta até 256 cores, por isso, salva a imagem em um formato pequeno, prático para a internet. Este formato suporta pequenas animações, ou seja, a partir da sobreposição de imagens é possível deixá-las em movimento. Além disso, o GIF também suporta transparência de fundo, e por isso costuma ser usado para logos de empresas em páginas da internet. GIF é um formato de arquivo aceito pela maioria dos programas de edição de imagem.

JPG (ou JPEG)

Joint Photographic Experts Group, esta extensão, de 1992. JPG é um formato mais indicado para fotografias, por isso é utilizado em câmeras digitais. A qualidade do JPG é maior que a do GIF, pois aceita 24 bits de cor por foto (16 milhões de cores), enquanto o formato GIF só aceita 8 bits. Com esta extensão é possível escolher o tamanho do arquivo da imagem e, quanto menor ele for, maior a perda de qualidade da foto. Também é um dos formatos mais utilizados para transferência na internet. A maioria dos programas de edição de imagem aceita formato JPG.

PNG

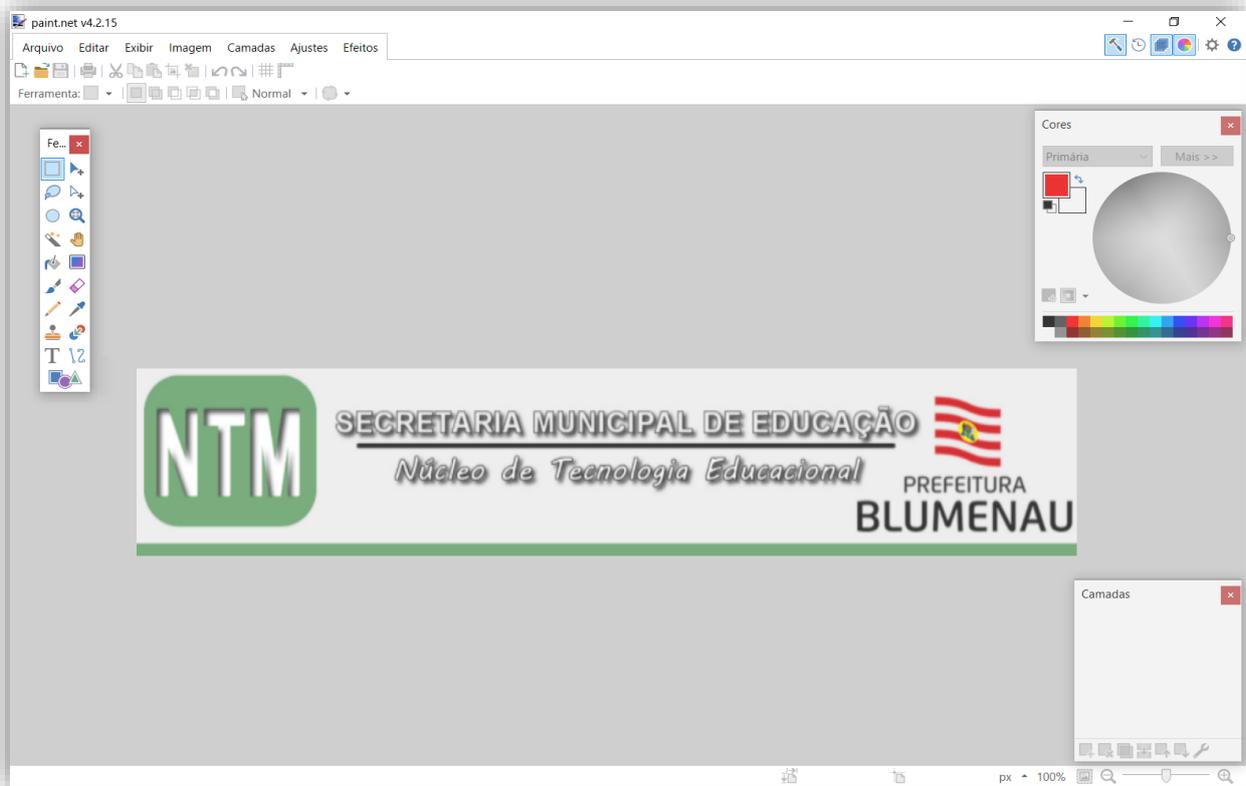
Portable Network Graphics (Gráficos de rede portáteis) foi criado no meio da década de 90 para substituir o formato GIF. Além de comprimir bem o tamanho do arquivo da imagem sem perder qualidade, o PNG aceita até 16 milhões de cores, em oposição as poucas 256 cores do GIF. Ele também aceita transparência, mas utilizando um canal alfa, o que significa que é possível definir o nível de opacidade de cada pixel, aumentando, assim, sua qualidade. O PNG também tem um formato para animações, chamado APNG.

O PAINT.NET

O Paint.NET é um software de edição de imagem, gratuito, simples e de fácil utilização, mas com imensas potencialidades que permitem aos utilizadores editar e manipular as suas imagens.

Ele tem um vasto conjunto de elementos intuitivos que são facilmente apreendidos sem grande dificuldade.

Pode-se aplicar efeitos especiais e ajustes às suas imagens e suporta estrutura em camadas.



O **Paint.NET** é um software gratuito de edição de imagens.

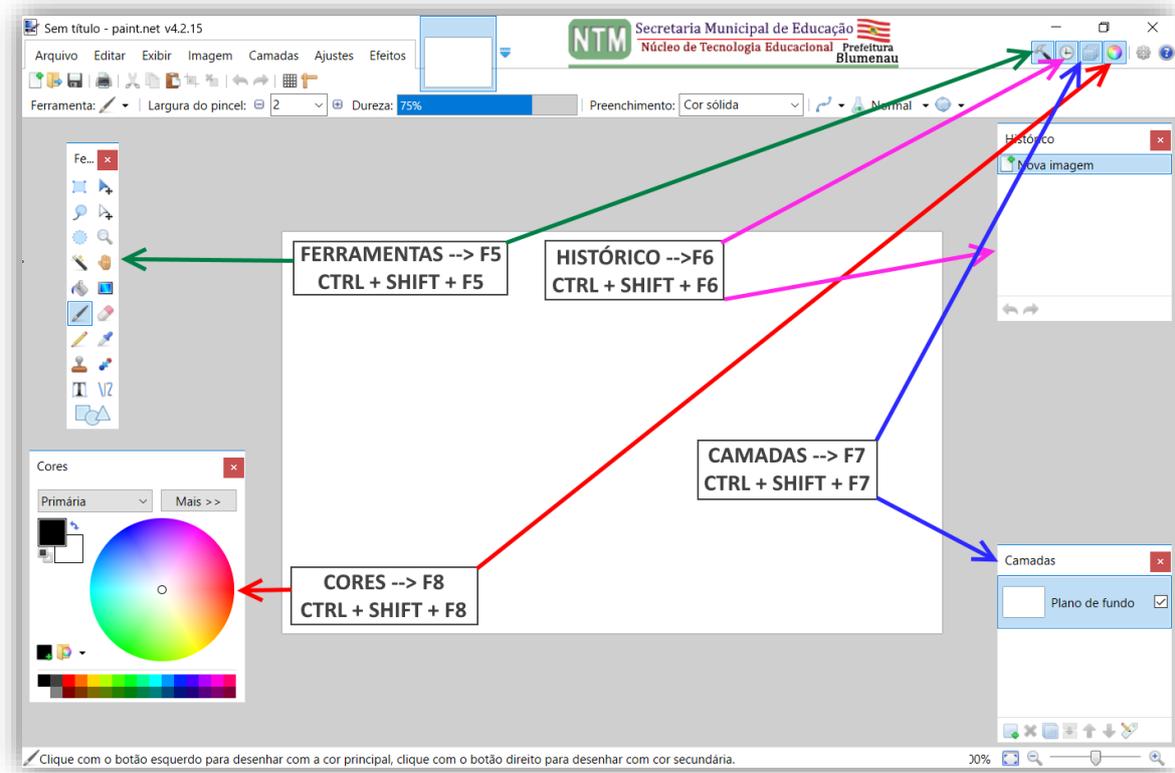
Ele é nativo do Windows XP SP2. Mas versões posteriores do Windows, ele deve ser baixado.

AS FUNÇÕES DE EDIÇÃO DE IMAGENS DO PAINT.NET**As funções de edição de imagens do Paint.net**

As funções de edição de imagens estão organizadas em barras de ferramentas flutuantes colocadas (por padrão) nas extremidades da interface do software. Você pode posicioná-las onde quiser.

As quatro barras existentes são chamadas de:

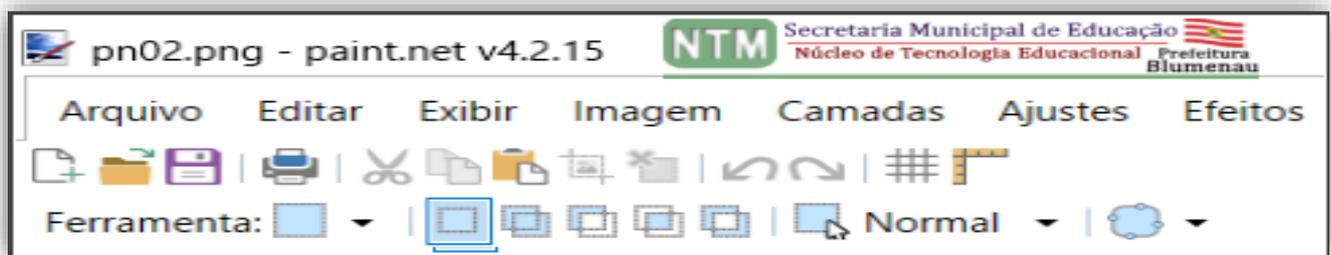
**Ferramentas,
Histórico,
Camadas e
Cores.**



INTERFASE DO PAINT.NET

O Paint.net apresenta uma interface muito **Simples, Intuitiva e objetiva** sua barra de ferramentas está localizada na área superior, que por sua vez é fixa, contendo acesso às funções básicas do software (imprimir, fazer zoom, copiar, recortar, colar, salvar, abrir etc...). Conta também com uma parte opcional, cujo conteúdo depende da função de edição que está sendo utilizada.

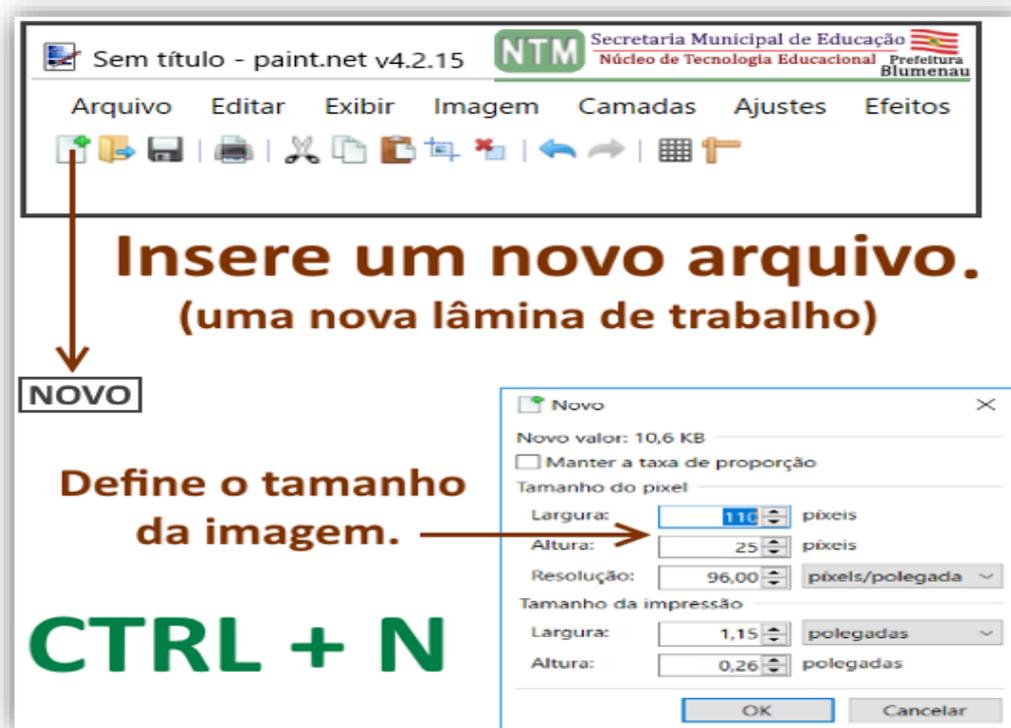
Veja a barra de ferramentas fixa (parte superior da interface):



BARRA DE FERRAMENTA FIXA

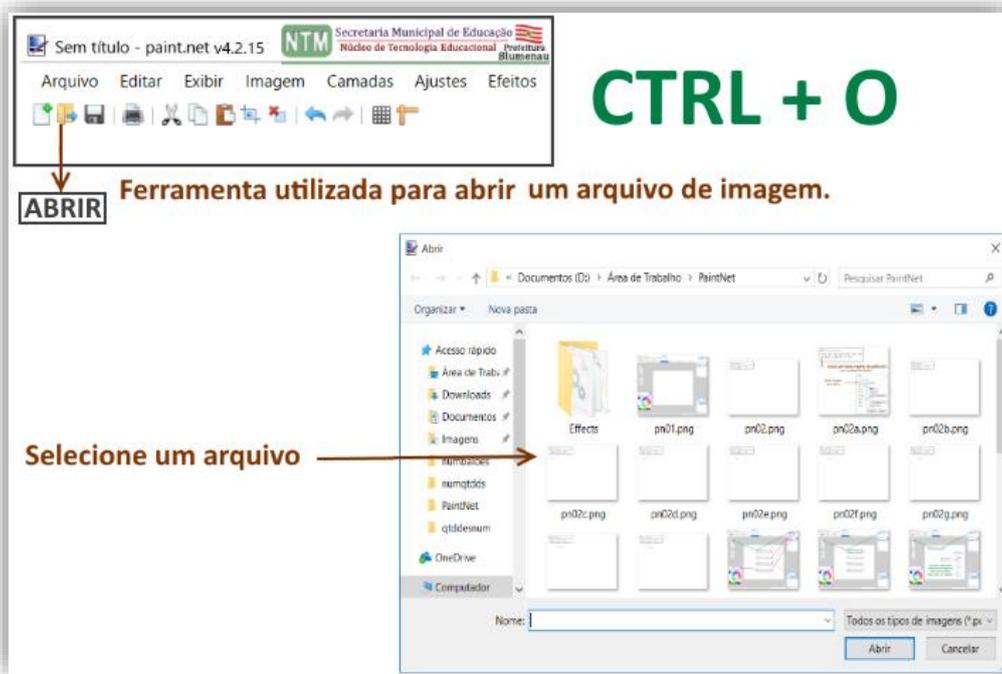
NOVO

Uma característica muito prática e dinâmica é a opção NOVO a qual, podemos criar uma aba nova para edição/elaboração de uma imagem.



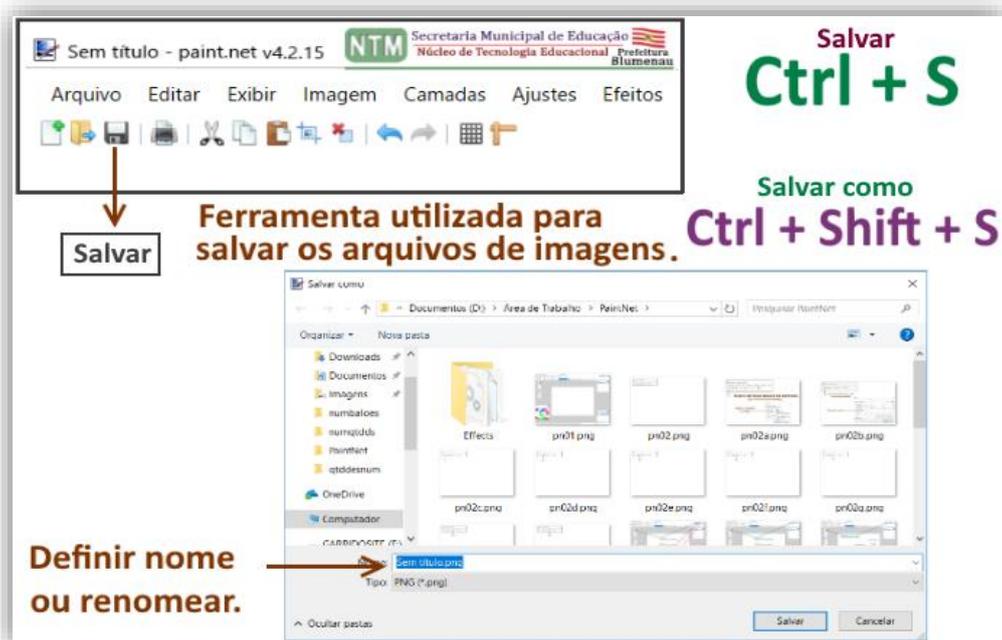
ABRIR

Função que nos permite abrir um arquivo de imagem, para edição. Neste caso podemos observar que temos a possibilidade de importar mais de um arquivo. Dinamizando o trabalho em série das imagens a serem trabalhadas.



SALVAR

Opção básica de salvar o arquivo selecionado, com a possibilidade de direcionar para qual pasta a imagem em questão será salva.



IMPRIMIR

Função para a impressão da imagem selecionada.



RECORTAR

Esta função apresenta duas possibilidades:

- A primeira seria de recortar/excluir o que estiver na parte interna da seleção feita.
Ctrl + X



- A segunda seria de recortar/excluir o que estiver na parte externa da seleção feita.
Ctrl + Shift + X



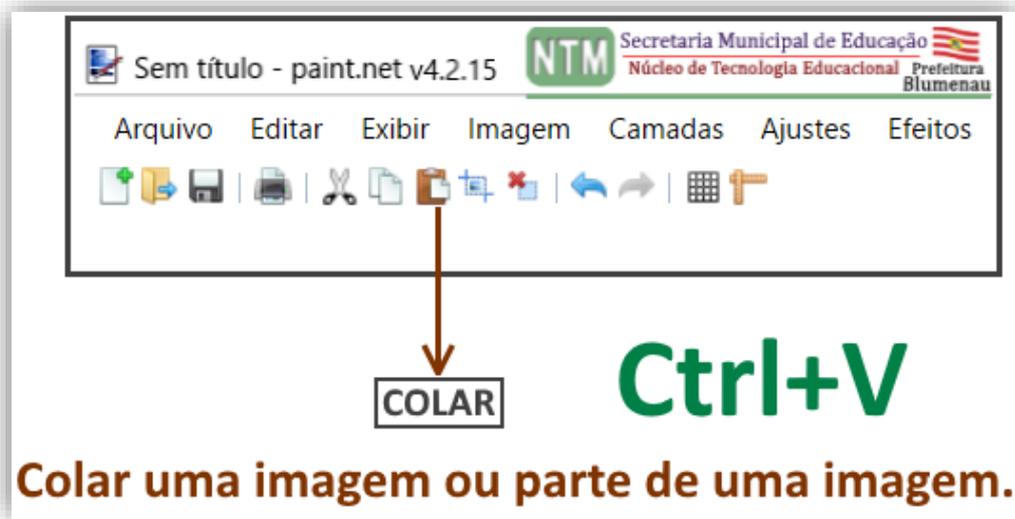
COPIAR

Com uma imagem selecionada dentro da ferramenta temos a possibilidade de copiar a mesma, para duplicá-la na mesma aba ou em uma nova aba.



COLAR

Temos a possibilidade de colar uma a mesma, para duplica-la na mesma aba ou em uma nova aba.



ANULAR SELEÇÃO

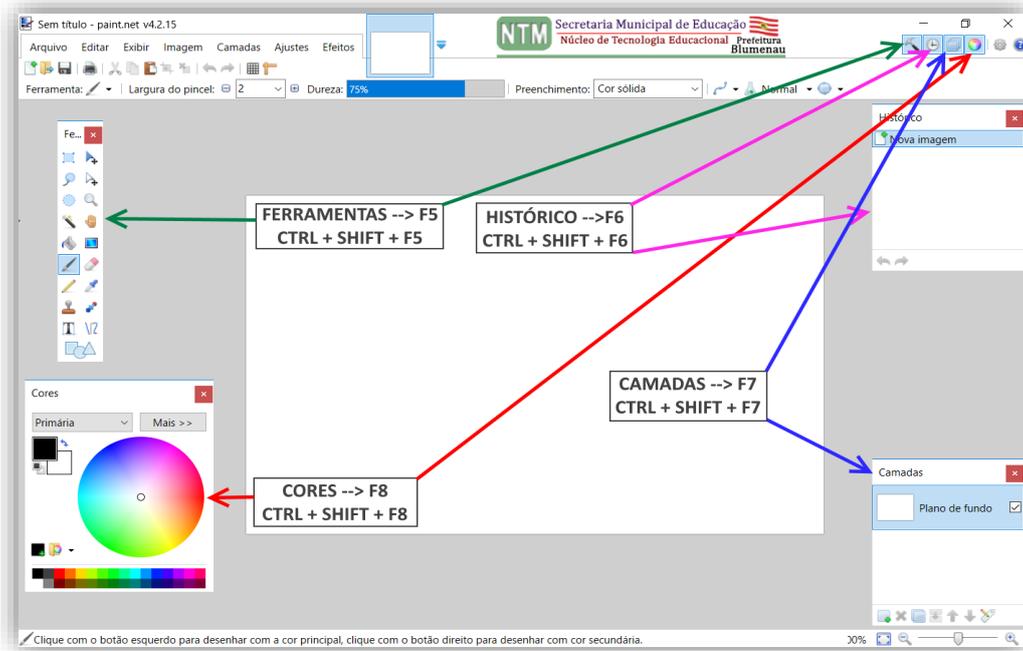
Caso tenha selecionado uma imagem ou parte de uma imagem, temos a opção de anular essa cópia selecionada.



AS ÁREAS MOVEIS EXISTENTES.

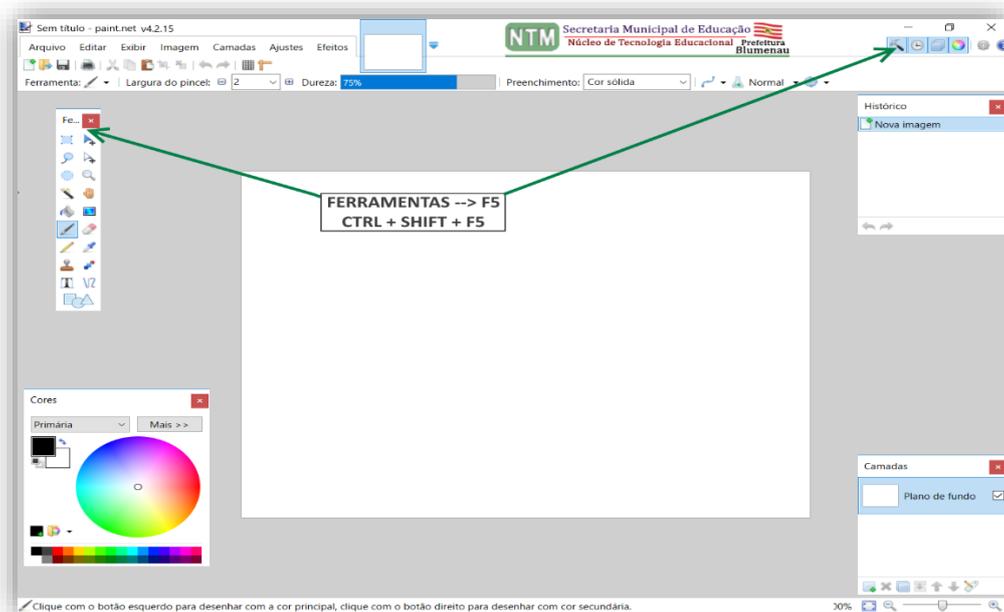
Visando dinamizar os trabalhos de edição de imagens, o Paint.net apresenta a possibilidade de ocultar ou mover áreas utilizadas ou não pelo cliente da ferramenta.

As áreas são as seguintes: Ferramentas – Cores – Histórico – Camadas.



FERRAMENTAS.

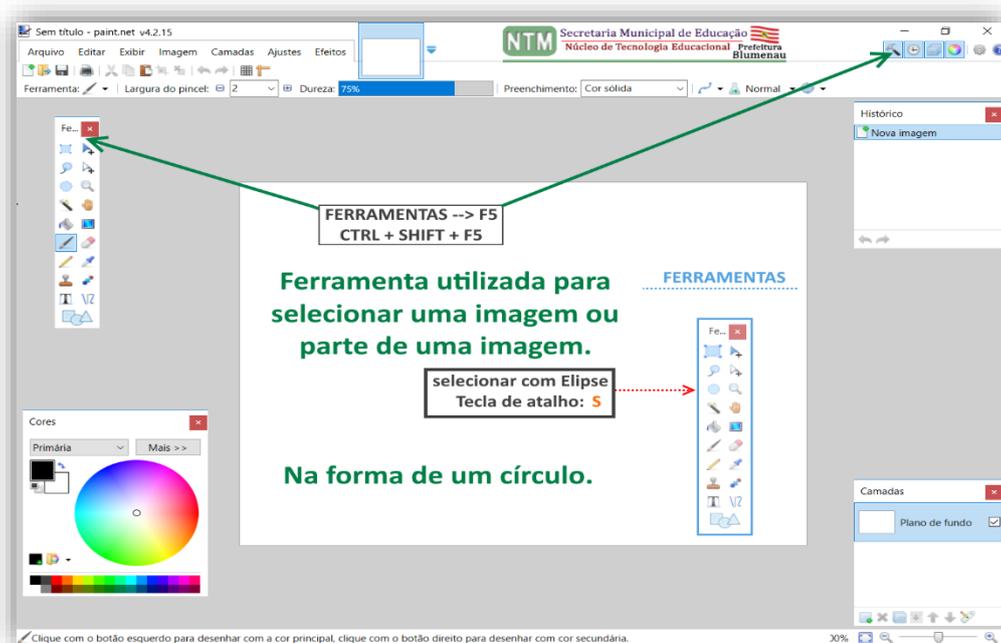
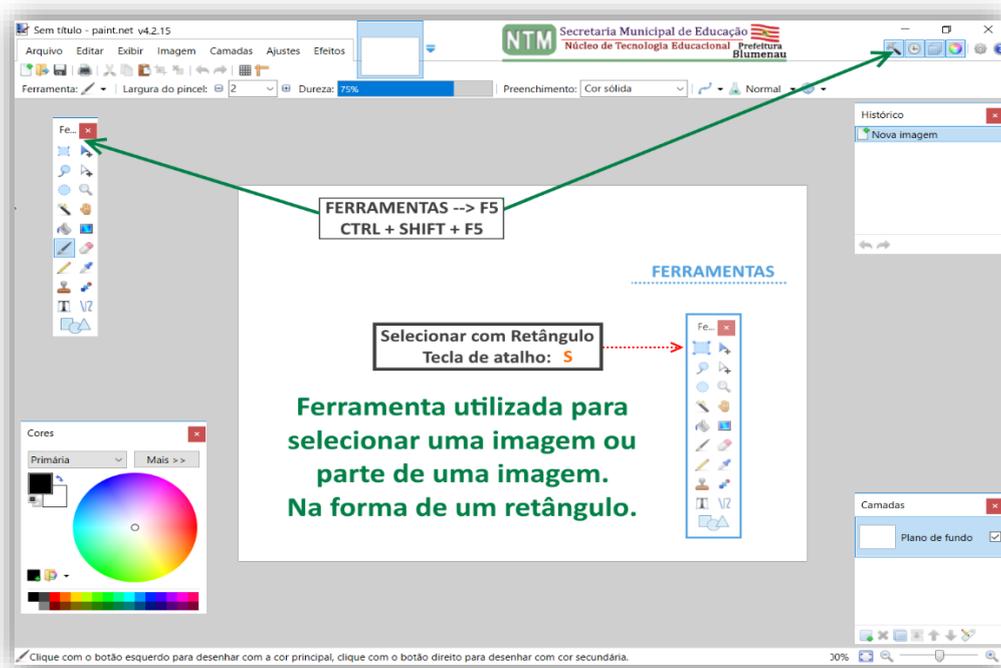
Ferramentas nos apresenta uma gama de opções a serem utilizadas na edição de imagens.



Visando dinamizar o estudo da ferramenta, vamos esmiuçar os principais itens das ferramentas.

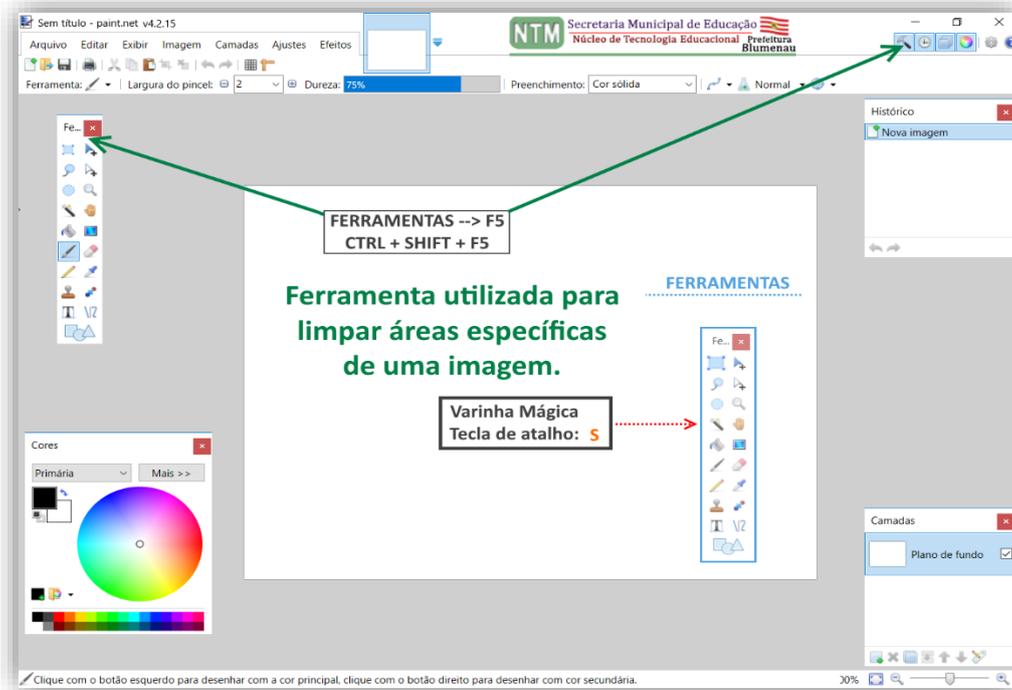
SELECIONAR

Apresenta as seguintes opções, podemos selecionar utilizando um retângulo, uma elipse/círculo ou contornando.



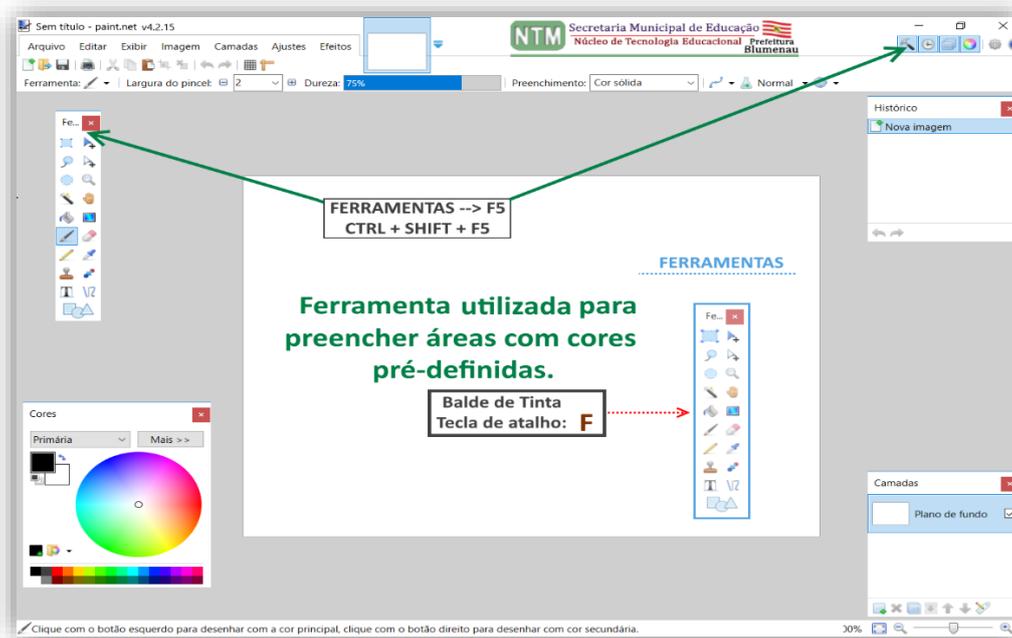
VARINHA MÁGICA

Essa função nos possibilita selecionar áreas com um padrão de cor à serem excluídas/deletadas.



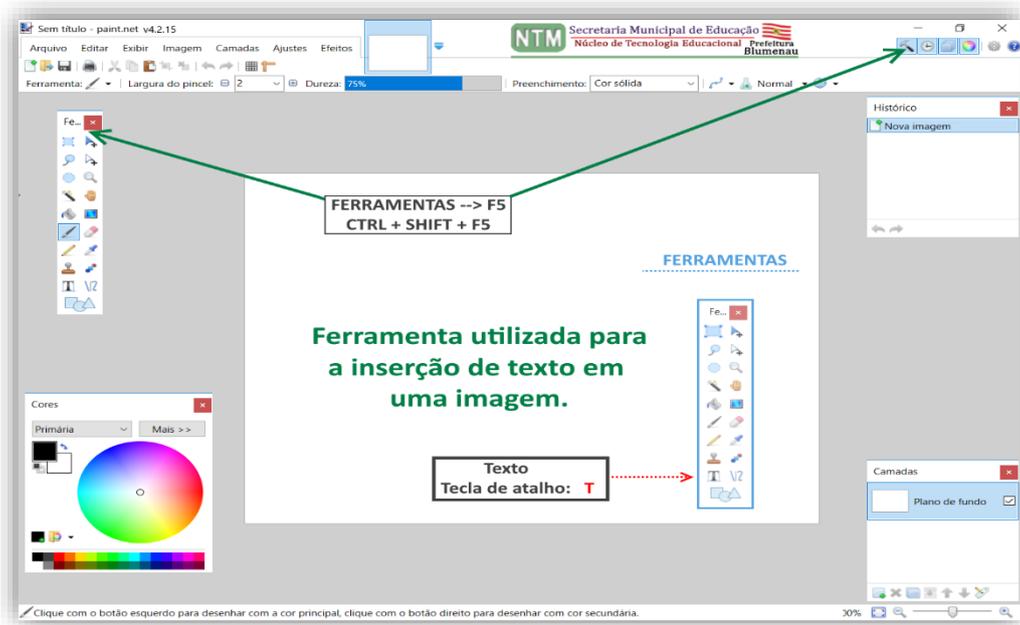
BALDE DE TINTA

Após a seleção de uma cor, seja através da palheta de cores ou através do conta-gotas, com o balde de tintas podemos pintar/tingir a área definida.



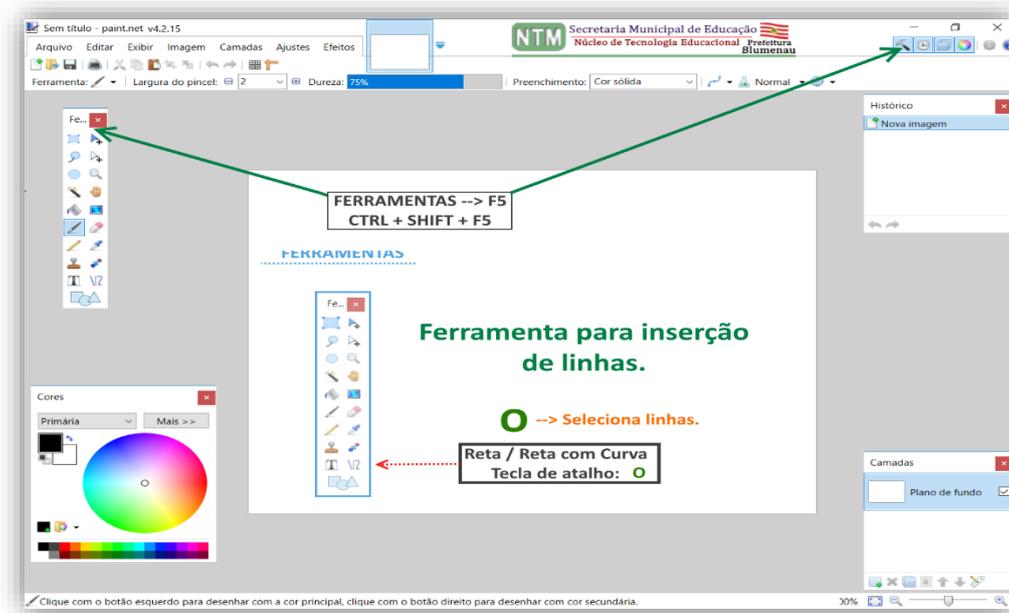
TEXTO

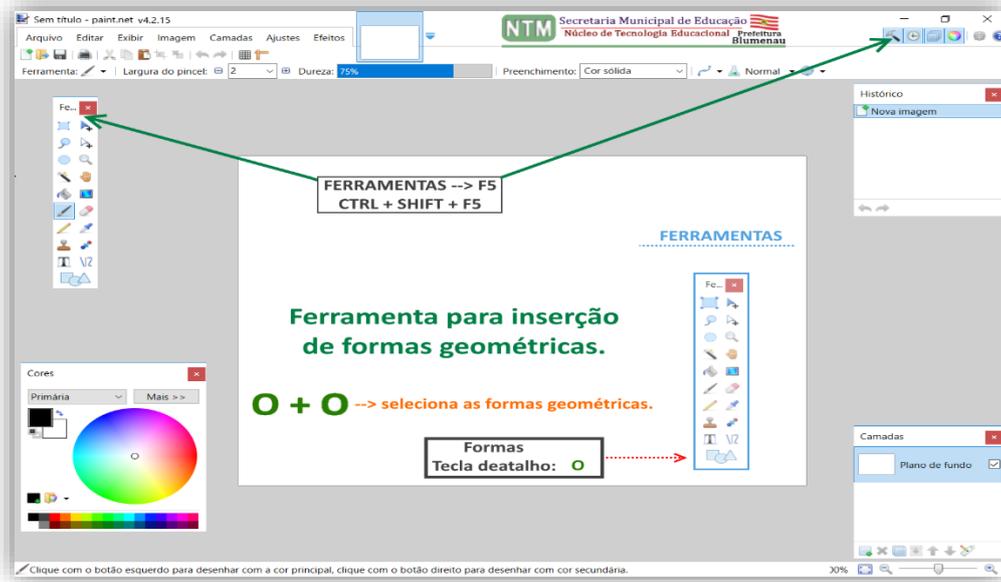
Opção utilizada na inserção de textos como imagem e/ou dentro de uma imagem.



INSERÇÃO DE LINHAS

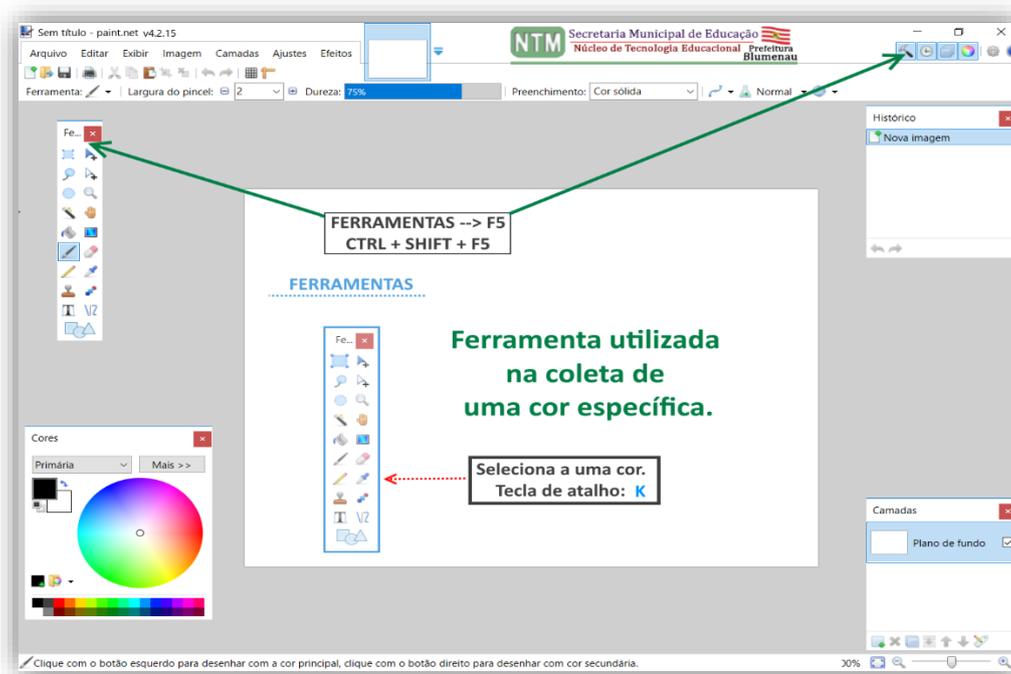
Com duas opções de trabalho a “Retas (O)” cria-se uma linha reta ou “Retas com curva (O + O)”, oportuniza a edição da linha criada, através dos pontos de edição da linha.





CONTA GOTAS

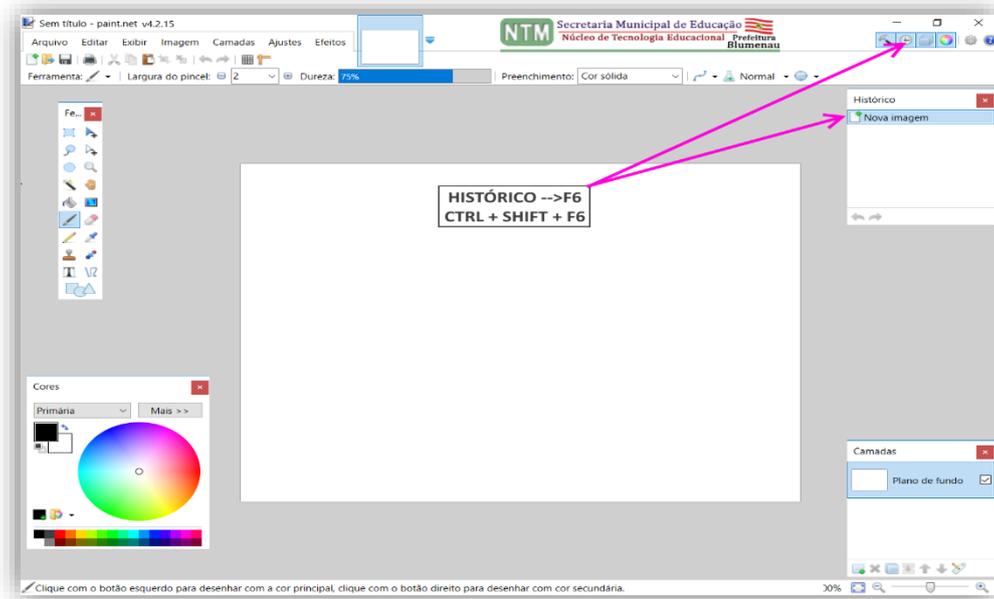
Este conta gotas é utilizado na seleção de uma cor existente em uma imagem ou em parte de uma imagem.



HISTÓRICO.

HISTÓRICO

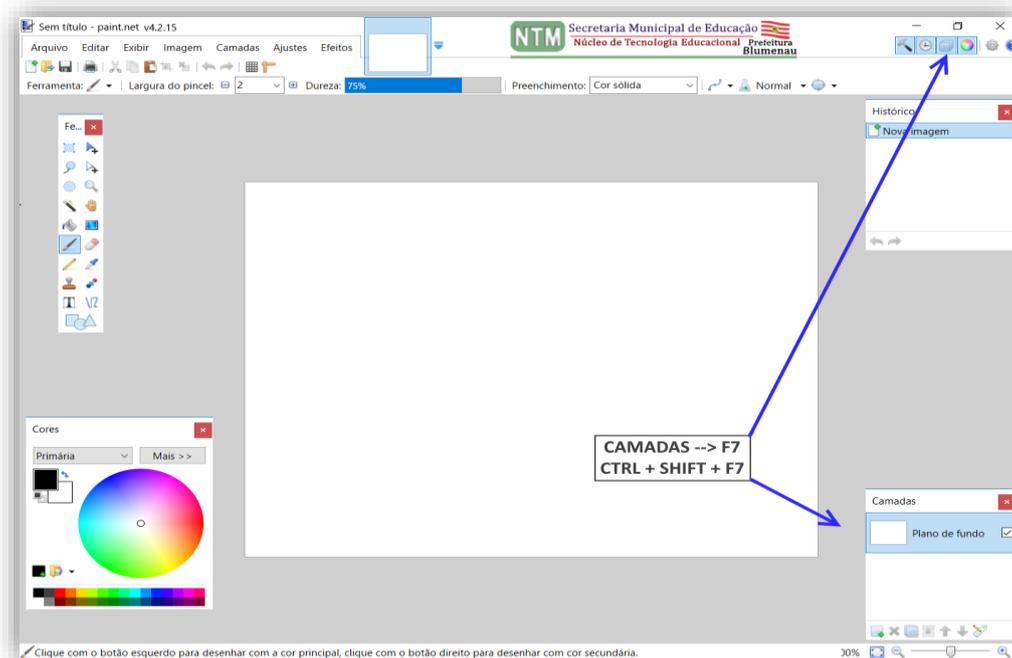
Essa ferramenta define uma linha do tempo, através dela podemos verificar o que foi feito na imagem em questão passo-a-passo.



CAMADA.

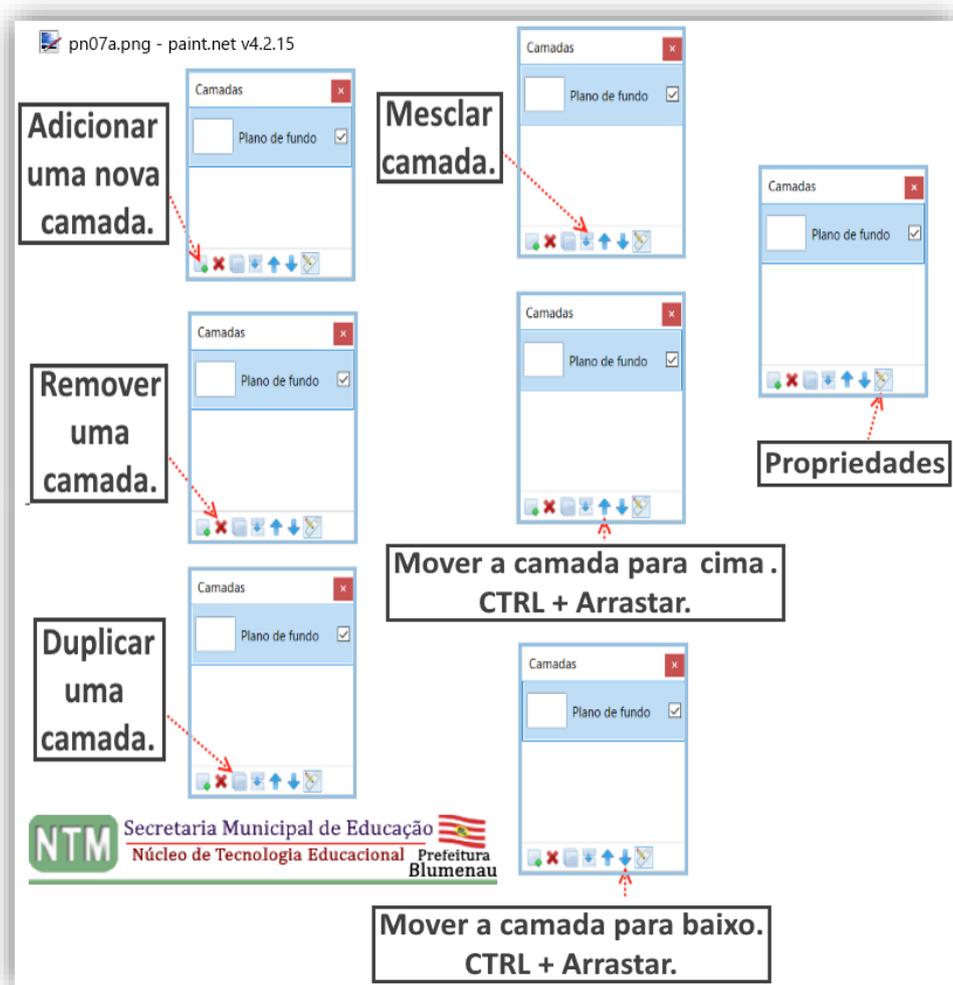
CAMADAS

Em camadas temos a possibilidade de sobrepor ou sobpor imagens utilizando duas ou mais imagens.



CAMADAS

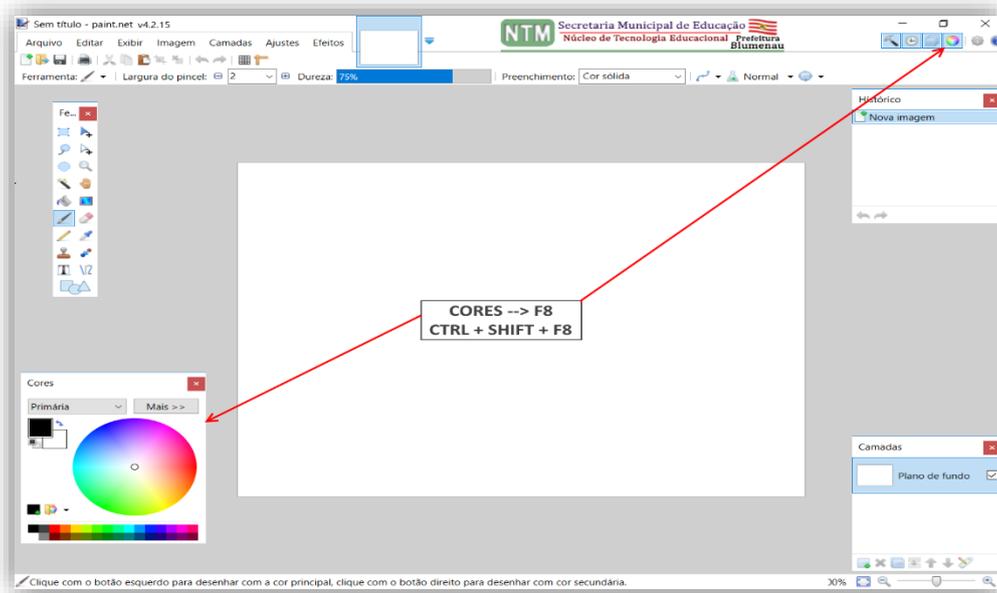
Aqui podemos visualizar as funcionalidades existentes na elaboração e/ou edição de uma imagem.



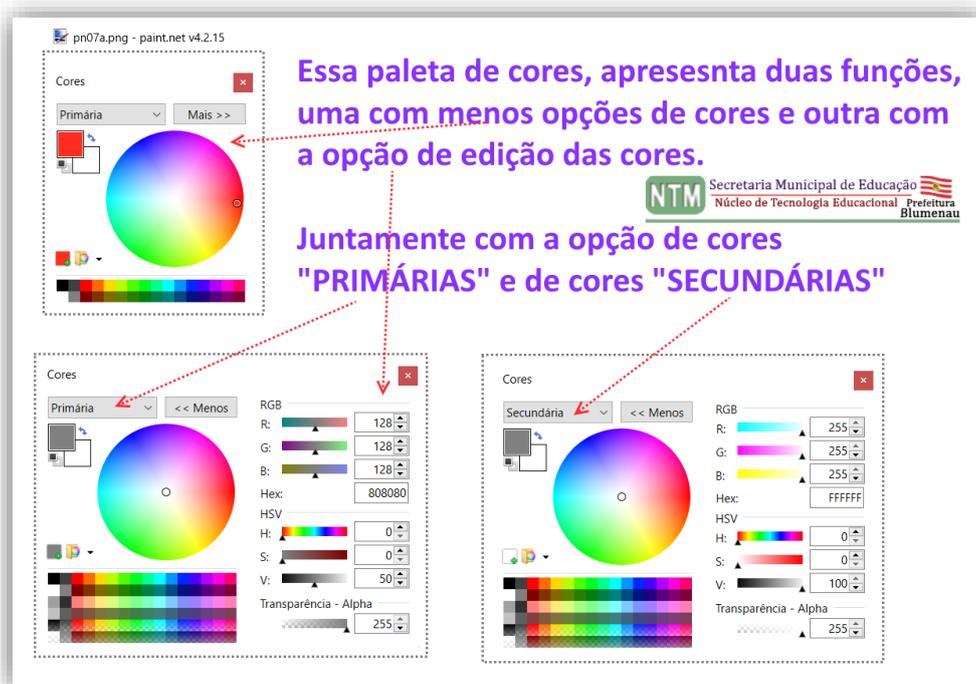
CORES.

CORES

Cores apresenta duas opções de trabalho, a primeira opta-se por utilizar as cores que aparecem na palheta de cores.



Já na segunda opção temos a possibilidade de editar a cor definida a ser utilizada na edição de uma imagem.



ATALHOS NO TECLADO PARA OS COMANDOS.

COMANDOS	MENU	ATALHO NO TECLADO
Criar uma nova imagem.	Arquivo> Novo	Ctrl + N
Abrir uma imagem.	Arquivo> Abrir	Ctrl + O
Salvar imagem.	Arquivo> Salvar	Ctrl + S
Salvar imagem como...	Arquivo> Salvar imagem como	Ctrl + Shift + S
Recortar parte da imagem.	Editar> Recortar	Ctrl + X
Copiar uma imagem ou parte de uma imagem.	Editar> Copiar	Ctrl + C
Colar uma imagem ou parte de uma imagem.	Editar> Colar	Ctrl + V
Cortar área selecionada da imagem.	Imagem> Cortar até seleção	Ctrl + Shift + X
Selecionar tudo.	Editar> Selecionar tudo	Ctrl + A
Apagar área selecionada.	Editar> Apagar seleção	Delete
Desfazer.	Editar> Desfazer	Ctrl + Z
Refazer.	Editar> Refazer	Ctrl + Y

ATALHOS NO TECLADO PARA AS FERRAMENTAS.

FERRAMENTA	ATALHO NO TECLADO
Seleção Retangular	S
Seleção Livre	S
Seleção Elíptica	S
Varinha mágica	S
Preenchimento	F
Pincel	B
Lápis	P
Clonagem	L
Texto	T
Desenho retângulo	O
Desenho elíptico	O
Desenho retângulo arredondado	O
Desenho Livre	O
Mover pixels selecionados	M
Mover Seleção	M
Zoom	Z
Gradiente	G
Apagador	E
Selecionador de cores	K
Desenho reto/ curva	O

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Referências:

- <https://jorgepc.blogs.sapo.pt/31184.html>
- <https://www.baboo.com.br/arquivo/tutorial/tutorial-paint-net-2/>
- https://br.ccm.net/faq/10039-como-usar-o-editor-de-imagens-paint-net#simili_main
- https://evtdigital.files.wordpress.com/2009/12/guia_e_manual_paint_net.pdf
- <https://www.tecmundo.com.br/internet/1205-como-usar-paint-net.htm>

PREFEITURA MUNICIPAL DE BLUMENAU
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA
GERÊNCIA DE ENSINO FUNDAMENTAL
COORDENAÇÃO DE INFORMÁTICA

**Manual elaborado
para serem utilizados pelos
professores das salas
informatizadas da Rede
Municipal de Educação.**

Prof. autor: **Março/2021**
J. A. Garrido;
Coordenador: Mário Rausch.

Revisão do manual do Paint.net da rede Municipal de Blumenau versão de 2018.