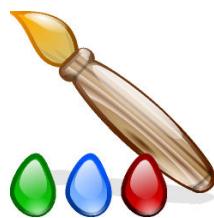


O Manual do KolourPaint

Thurston Dang
Clarence Dang
Lauri Watts
Tradução: José Pires



O Manual do KolourPaint

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Utilizar o KolourPaint	7
3	Ferramentas	8
3.1	Adquirir Capturas do Ecrã	8
3.2	Referência de Ferramentas	8
3.3	Pincel	9
3.4	Obter uma Cor	10
3.5	Linhas Interligadas e Polígonos	10
3.6	Curva	10
3.7	Elipse	10
3.8	Borrachas	11
3.8.1	Borracha	11
3.8.2	Limpeza de Cor	11
3.9	Preenchimento	11
3.10	Linha	11
3.11	Traço	12
3.12	Rectângulos	12
3.13	Seleções	12
3.14	Lata de spray	13
3.15	Texto	14
3.15.1	Usar a Cor Transparente	14
3.16	Opções Comuns das Ferramentas	15
4	Trabalhar com Cores	16
4.1	A Área de Cores	16
5	Opções de Visualização	18
5.1	Referência das Opções de Visualização	18
5.2	Ampliação com grelha incorporada	18
5.3	Miniatura	19

O Manual do KolourPaint

6 Efeitos de Imagens	20
6.1 Referência dos Efeitos de Imagens	20
6.2 Auto-corte / Remover o Contorno Interno	20
6.3 Balanceamento	21
6.4 Limpar	21
6.5 Gravar	21
6.6 Aplanar	22
6.7 Inverter (baixo para cima)	23
6.8 Inverter	23
6.9 Espelho (horizontal)	23
6.10 Reduzir as Cores	23
6.11 Reduzir para Tons de Cinzento	24
6.12 Reduzir para Monocromático (Rasterizado)	24
6.13 Redimensionar	25
6.14 Rodar	26
6.15 Definir como Imagem (Recortar)	26
6.16 Inclinar	27
6.17 Suavizar & Afiar	27
6.18 Mais Efeitos	28
6.19 Notas	28
7 Créditos e Licença	30

Resumo

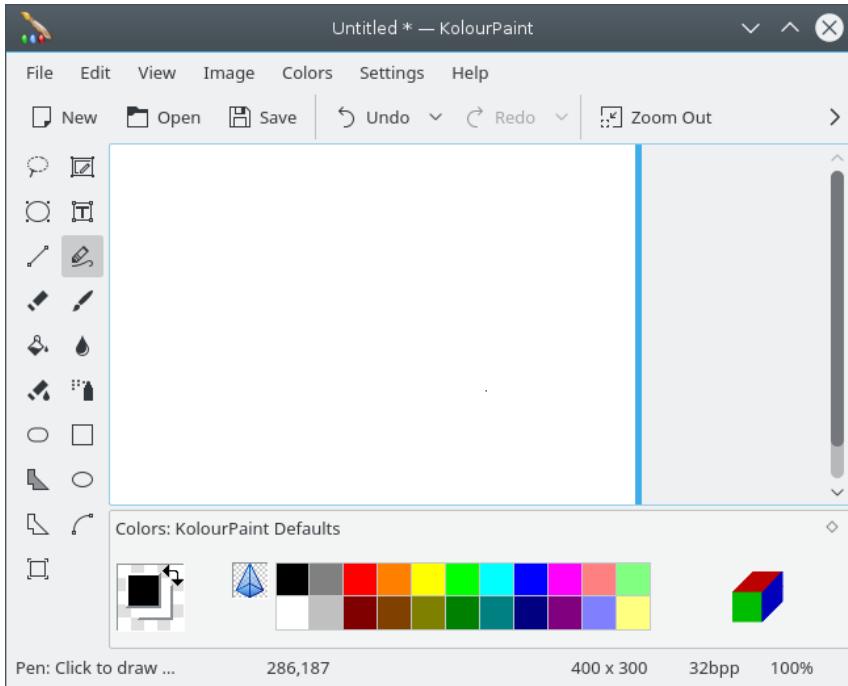
O KolourPaint é um programa livre e simples de usar do KDE.

Capítulo 1

Introdução

O KolourPaint é um programa de desenho livre e simples de usar do KDE. É perfeito para as tarefas do dia-a-dia como:

- Desenho - desenhar diagramas e ‘pinturas manuais’
- Manipular Capturas do Ecrã - adquirir e editar capturas
- Manipulação de Imagens - editar imagens e capturas; aplicar efeitos
- Edição de Ícones - desenhar ícones e logótipos com transparência



Capítulo 2

Utilizar o KolourPaint

Carregue nas seguintes referências para explorar as capacidades do KolourPaint:

- [Ferramentas](#)
- [Trabalhar com Cores](#)
- [Opções de Visualização](#)
- [Efeitos de Imagens](#)

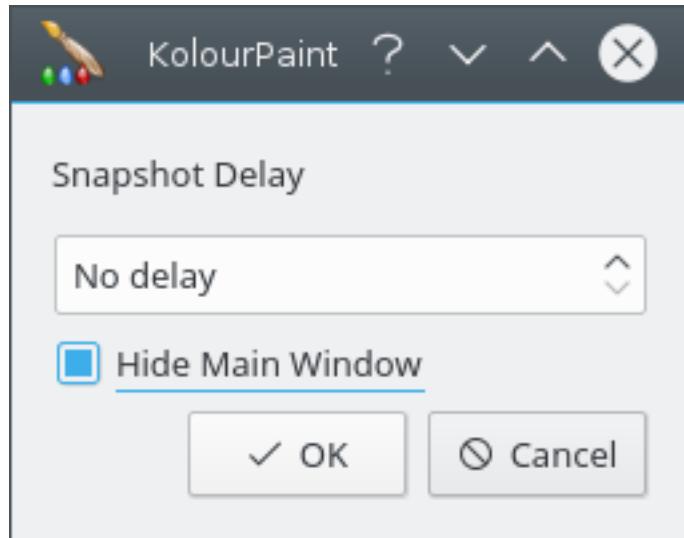
Capítulo 3

Ferramentas

3.1 Adquirir Capturas do Ecrã

Uma ‘captura do ecrã’ é uma imagem do que se passa no ecrã do seu computador. Pode ser útil para explicar algumas acções que deverão ser feitas para obter o resultado ou para demonstrar o problema com que se deparou.

Para tornar uma captura do ecrã pronta para ser editada na janela do KolourPaint, pode usar a opção **Ficheiro** → **Capturar o Ecrã** do menu principal do KolourPaint.



Ao usar a janela aberta, poderá mudar o **Atraso da Captura** (em segundos) e optar por **Esconder a Janela Principal** durante a captura. Quando estiver tudo pronto, basta carregar em **OK**. A imagem capturada será colocada então directamente na área de edição do KolourPaint.

3.2 Referência de Ferramentas

Uma forma rápida de seleccionar uma ferramenta no KolourPaint é carregar no atalho de teclado associado a ele, o qual aparece documentado em baixo e nas dicas da Caixa de Ferramentas. Poderá também manter carregado o **Alt+Shift** enquanto carrega na tecla, o que é necessário quando você estiver a escrever texto (dado que os atalhos de teclado com teclas simples ficarão

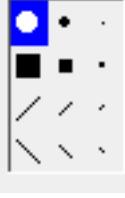
O Manual do KolourPaint

desactivados). Por exemplo, para seleccionar o pincel, carregue em **Alt+Shift+B** ou apenas em **B** (quando não estiver a escrever texto).

-  Pincel (B)
-  Borracha de Cores (O)
-  Extractor de Cores (C)
-  Linhas Interligadas (N)
-  Curva (V)
-  Elipse (E)
-  Borracha (A)
-  Preenchimento (F)
-  Linha (L)
-  Traço (P)
-  Polígono (G)
-  Rectângulo (R)
-  Rectângulo Arredondado (U)
-  Seleção (Elíptica) (I)
-  Seleção (Livre) (M)
-  Seleção (Rectangular) (S)
-  'Spray' (Y)
-  Texto (T)

3.3 Pincel

Carregue simplesmente ou carregue e arraste o pincel para desenhar.

	Carregue numa das formas para seleccionar a forma geométrica do pincel. Você poderá usar uma forma de pincel circular, quadrada, em barra ou em barra invertida.
---	--

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo.

3.4 Obter uma Cor



Para atribuir a nova cor de desenho, carregue com o botão esquerdo num pixel. Para atribuir a nova cor de fundo, carregue com o botão direito do rato num pixel. O KolourPaint irá então voltar à ferramenta seleccionada anteriormente.

3.5 Linhas Interligadas e Polígonos



Carregue e arraste para desenhar linhas interligadas ou poligonais. A ferramenta do polígono é usada da mesma forma, só que os pontos iniciais e final são automaticamente ligados para formar um polígono.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento dos polígonos.

Você poderá [definir a espessura do traço](#). Para os polígonos, você também poderá [definir o estilo de preenchimento](#).

3.6 Curva



Carregue e arraste para desenhar uma linha - isto configura os pontos inicial e final. Você poderá definir até dois pontos de controlo por arrastamento. Para terminar a curva sem usar qualquer um dos pontos de controlo, carregue com o outro botão do rato. A ferramenta de curvas desenha uma Bezier Cúbica.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo.

Você poderá também [configurar a espessura do traço](#).

3.7 Elipse



Carregue e arraste para desenhar uma elipse.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento.

Você poderá também [configurar a espessura do traço e o estilo do preenchimento](#).

Para as funcionalidades adicionais, use as teclas modificadoras:

- Mantenha o **Shift** carregado e arraste para desenhar um círculo.
- Para desenhar uma elipse com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** carregado, carregue no ponto central e arraste até que a elipse tenha o tamanho e forma correctos.
- Para desenhar um círculo com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** e o **Shift** carregados, carregue no ponto central e arraste até que o círculo tenha o tamanho correcto.

3.8 Borrachas

3.8.1 Borracha

Carregue a arraste a borracha para apagar os erros.

NOTA

Ao contrário das outras ferramentas, as borrachas desenham com a cor de fundo. Para desenhar com a cor principal, use o botão direito do rato.

A borracha só tem [formas quadradas](#). Para desenhar com outras formas, como por exemplo, círculos, use o [Pincel](#) e o botão direito do rato.

DICA

Faça duplo-click no ícone da Borracha para limpar a imagem por inteiro. Isto é equivalente a usar a opção [Limpar](#) do menu Imagem.

3.8.2 Limpeza de Cor

Carregue e arraste para substituir os pixels da cor principal com a cor de fundo. Para substituir todos os pixels de cores semelhantes (mas não necessariamente iguais) à cor principal, como nas imagens com meios-tons e nas fotos, use uma configuração de [Semelhança de Cores](#) em vez da Exacta.

NOTA

Ao contrário das outras ferramentas, as borrachas desenham com a cor de fundo. Para substituir os pixels da cor de fundo com a cor principal, use o botão direito do rato.

Você poderá configurar o [tamanho da borracha](#).

DICA

Faça duplo-click no ícone da Borracha de Cor para o aplicar à imagem inteira.

3.9 Preenchimento

Carregue para preencher uma dada região. Para preencher uma região com meios-tons, use uma configuração de [Semelhança de Cores](#) em vez da Exacta.

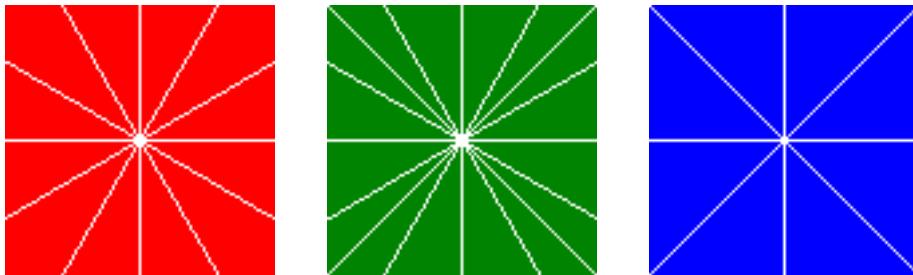
O botão esquerdo do rato preenche com a cor principal. O botão direito do rato preenche com a cor de fundo.

3.10 Linha

Carregue e arraste para desenhar uma linha.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo.

Você poderá também [configurar a espessura do traço](#).



- Mantenha o **Ctrl** carregado para desenhar linhas com ângulos com o múltiplo de 30 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama vermelho.
- Mantenha o **Shift** carregado para desenhar linhas com ângulos com o múltiplo de 45 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama azul.
- Mantenha o **Ctrl** e **Shift** carregado para desenhar linhas com ângulos com o múltiplo de 30 ou 45 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama verde.

3.11 Traço

Carregue para desenhar um ponto ou carregue e arraste para desenhar uma linha livre.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo.

3.12 Rectângulos

Carregue e arraste para desenhar um rectângulo. O Rectângulo Arredondado ou Rectângulo Arredondado é um rectângulo com os cantos arredondados.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento.

Você poderá também [configurar a espessura do traço e o estilo do preenchimento](#).

Para as funcionalidades adicionais, use as teclas modificadoras:

- Mantenha o **Shift** carregado e arraste para desenhar um quadrado.
- Para desenhar um rectângulo com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** carregado, carregue no ponto central e arraste até que o rectângulo tenha o tamanho e forma correctos.
- Para desenhar um quadrado com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** e o **Shift** carregados, carregue no ponto central e arraste até que o quadrado tenha o tamanho correcto.

3.13 Selecções

Use as ferramentas de selecção para definir o contorno de uma selecção.

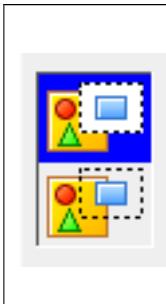
Para mover a selecção, carregue e arraste-a. A janela principal deslocar-se-á para lhe permitir mover a selecção para uma parte da imagem que não esteja visível de momento.

Poderá fazer uma [Escala Suave](#) da selecção ou [Redimensionar](#) a imagem com as pegas. Mantenha o **Shift** carregado, enquanto faz uma escala livre, para manter as proporções de tamanho. O botão direito do rato invoca um menu de contexto com comandos comuns para [Editar](#) e [Efeitos de Imagem](#).

DICA

Você poderá usar as teclas dos cursores enquanto define o limite da selecção ou enquanto a muda de posição.

Se você mantiver carregado o **Ctrl** antes de mover a selecção, então você irá mudar de posição uma cópia do mesmo. Se mantiver o **Shift** carregado antes de mudar de posição a selecção, você irá manchá-la.



Existem dois módulos de selecção: o Opaco (por omissão) e o Transparente. Se você usar o modo de selecção Transparente, todos os pixels com a cor de fundo ficarão transparentes (subtracção do fundo). Isto permite-lhe colar uma selecção sem o fundo. Para efectuar a subtracção de fundo numa imagem com meios-tons, use uma configuração de [Semelhança de Cores](#) em vez da Exacta.

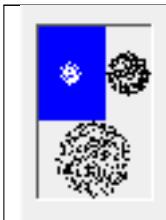
Você poderá aplicar Efeitos de Imagem a uma selecção - veja a secção sobre [Efeitos de Imagens](#) para mais informações.

É possível gravar a selecção para um ficheiro, usando o item [Copiar para um Ficheiro...](#) do menu de contexto da selecção ou a opção [Editar](#) → [Copiar para um Ficheiro...](#) do menu principal.

3.14 Lata de spray



Carregue e arraste para fazer 'graffitis' com 'spray'. Mantenha o botão do rato carregado para um 'spray' mais concentrado.



Carregue numa das formas para seleccionar o tamanho do 'spray'. Você poderá seleccionar os tamanhos do 'spray' 9x9, 17x17 e 29x29.

O botão esquerdo do rato desenha com a cor principal. O botão direito do rato desenha com a cor de fundo.

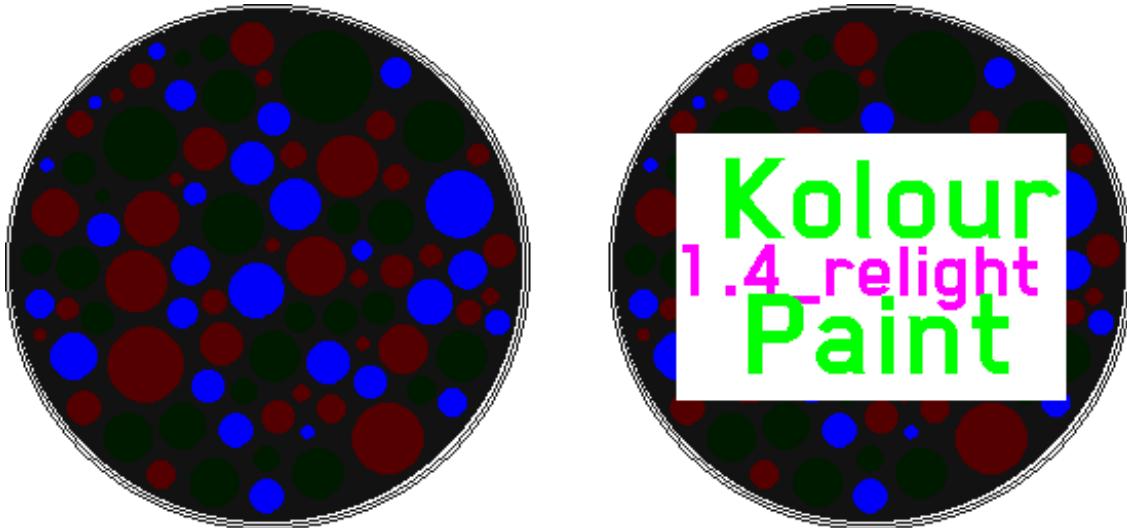
3.15 Texto

Carregue e arraste uma área na qual irá escrever algum texto. Carregue e arraste o contorno para o mudar de posição. Poderá dimensionar a área de texto, arrastando as pegas ou usando a janela para [Dimensionar](#).

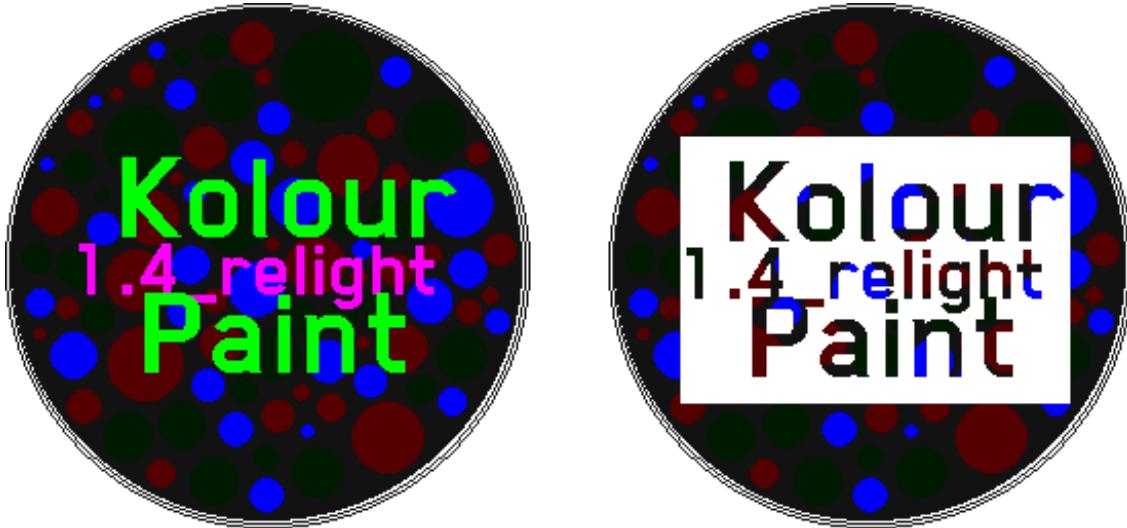
DICA

Se você tiver deselecionado uma área de texto, você poderá carregar em **Desfazer** para editar o texto de novo.

3.15.1 Usar a Cor Transparente

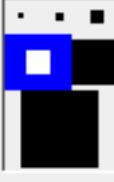


A imagem da esquerda mostra a imagem de exemplo. A imagem da direita mostra a adição de texto com uma cor de texto e de fundo opacas.



A imagem da esquerda mostra a adição do texto com uma cor de texto opaca e de fundo transparente. A imagem da direita mostra a adição de texto com uma cor de texto transparente e de fundo opaca.

3.16 Opções Comuns das Ferramentas

	<p>Carregue num dos quadrados para seleccionar o tamanho da borracha. Você poderá seleccionar quadrados cujo tamanho tenha 2, 3, 5, 9, 17 e 29 pixels. A configuração do tamanho afecta as Borrachas.</p>
	<p>Carregue numa das linhas para seleccionar a espessura do traço. Você poderá seleccionar as espessuras de traços de 1, 2, 3, 5 e 8 pixel(s). A configuração da espessura do traço afecta as Linhas Interligadas, Curva, Elipse, Linha, Polígono, Rectângulos e Rectângulos Arredondados.</p>
	<p>Carregue num dos rectângulos para seleccionar o tipo de preenchimento. Você poderá optar por Sem Preenchimento, Preencher com a Cor de Fundo e Preencher com a Cor Principal. O estilo de preenchimento afecta as ferramentas Elipse, Polígono, Rectângulo e Rectângulo Arredondado.</p>

Capítulo 4

Trabalhar com Cores

4.1 A Área de Cores

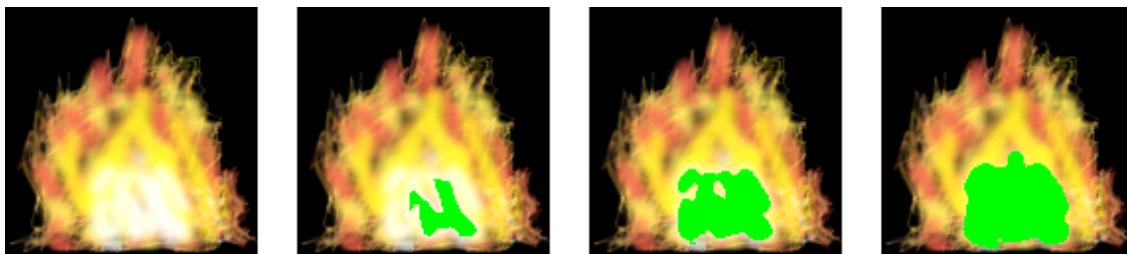


A Área de Cores tem três secções principais: a Tableta de Cores, a Paleta de Cores e o Selector de Semelhança de Cores.

A Tableta de Cores mostra a cor principal actual como um quadrado por cima de outro quadrado que representa a cor de fundo actual. Ao desenhar com o botão esquerdo do rato, é usada a cor principal e, ao desenhar com o botão direito do rato, é usada a cor de fundo (excepto nas [Borrachas](#)). Você poderá carregar na seta de duas pontas para trocar as cores.

A Paleta de Cores mostra uma selecção de cores onde você poderá escolher a cor a usar. A pirâmide translúcida representa a cor transparente. Carregue com o botão esquerdo do rato para definir a cor principal e com o botão direito do rato para definir a cor de fundo. Você poderá também arrastar e largar qualquer cor opaca nos quadrados da Tableta de Cores. Para editar uma cor na Tableta ou na Paleta de Cores, faça duplo-click nela. A ferramenta de [Extracção de Cores](#) permite-lhe seleccionar uma cor da imagem.

A Semelhança de Cores permite-lhe trabalhar de forma mais efectiva com as imagens com meios-tones e com as fotos, de forma semelhante à 'Varinha Mágica' de outros programas. Ela aplica-se às selecções transparentes, assim como ao [Preenchimento](#), à [Borracha de Cores](#) e ao [Auto-corte / Remover o Contorno Interno](#). Faça duplo-click no selector de Semelhança de Cores para indicar como é que as cores semelhantes poderão ser consideradas iguais. Ao usar as selecções no modo Transparente, todas as cores da selecção que sejam semelhantes às cores de fundo ficarão também transparentes.



A figura da esquerda mostra a imagem de exemplo. As figuras à direita demonstram a utilização de um preenchimento com a opção de Semelhança de Cores a 5%, 15% e 30%. Neste exemplo,

O Manual do KolourPaint

com uma opção de Semelhança de Cores **Exacta**, um preenchimento em (80, 100) iria só preencher um pixel, dado que os pixels adjacentes não são idênticos. À medida que a Semelhança de Cores vai aumentando, os pixels que sejam semelhantes em termos de cores são considerados idênticos, daí o preenchimento se estender mais um pouco.

Capítulo 5

Opções de Visualização

5.1 Referência das Opções de Visualização

[Ampliação com Grelha Incorporada](#)

[Miniatura](#)

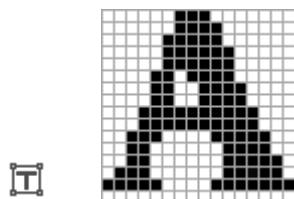
5.2 Ampliação com grelha incorporada

Aumenta o nível de ampliação para editar as imagens com maior precisão ou reduz-lo, para ver mais partes da imagem.

IMPORTANTE

No caso dos níveis de ampliação que não sejam múltiplos de 100%, partes da imagem irão parecer que se movem, quando o utilizador interage com elas. Poderão também ocorrer algumas pequenas falhas de actualização nesses níveis de ampliação.

Nos níveis de ampliação de 400% ou superior, que sejam também múltiplos de 100%, poderá **Mostrar a Grelha** para editar com maior precisão os pixels individuais.

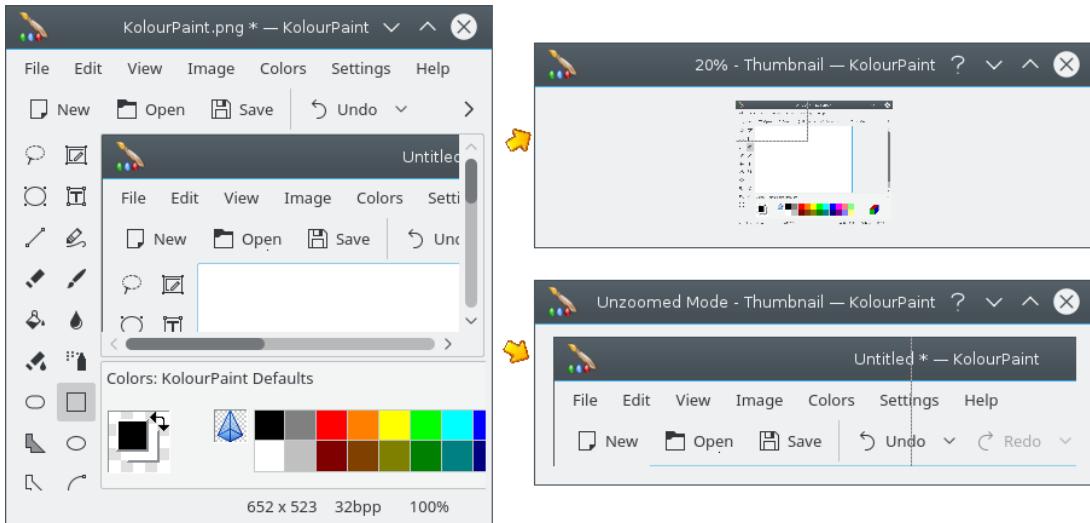


A primeira imagem mostra o ícone da ferramenta de [Texto](#), enquanto a última mostra-a com uma ampliação de 600%, com a grelha activada.

DICA

Outra forma de ampliar, quando não está a desenhar, é deslocar a roda do rato enquanto carrega no **Ctrl**.

5.3 Miniatura



Se estiver seleccionado o **Modo de Miniaturas Ampliadas**, a imagem inteira é apresentada e dimensionada como for necessário para caber na janela de miniaturas (imagem do canto superior direito).

Caso contrário, a miniatura mostra o máximo possível da imagem, a começar no canto superior esquerdo da área principal (imagem inferior-direita).

Capítulo 6

Efeitos de Imagens

6.1 Referência dos Efeitos de Imagens

[Auto-corte / Remover o Contorno Interno](#)

[Balanceamento](#)

[Limpar](#)

[Gravar](#)

[Aplanar](#)

[Inverter \(baixo para cima\)](#)

[Inverter](#)

[Reducir as Cores](#)

[Reducir para Tons de Cinzento](#)

[Reducir para Monocromático \(Rasterizado\)](#)

[Espelho \(horizontal\)](#)

[Redimensionar](#)

[Rodar](#)

[Definir como Imagem \(Recortar\)](#)

[Inclinar](#)

[Suavizar & Afiar](#)

[Mais Efeitos](#)

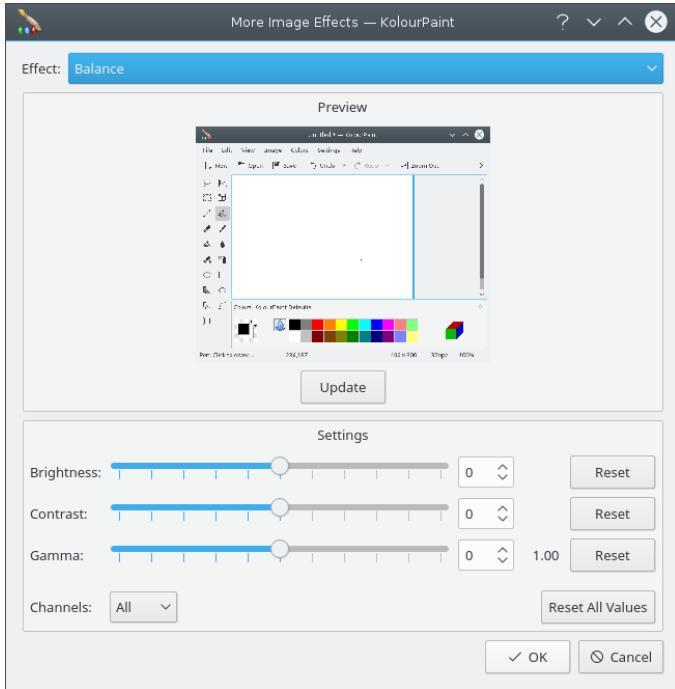
[Notas](#)

6.2 Auto-corte / Remover o Contorno Interno

Isto remove automaticamente o contorno de uma imagem ou da selecção. Use o Auto-Corte se tiver uma figura que não ocupe a imagem inteira e deseja remover o espaço em branco em excesso. Para auto-cortar uma imagem com um contorno de imagem com meios-tons, use também a [Semelhança de Cores](#).

6.3 Balanceamento

Esta funcionalidade está acessível através da janela [Mais Efeitos](#).



Isto permite-lhe definir o brilho, o contraste e o factor 'gama' da imagem ou da área seleccionada.

NOTA

A medida mais comum do 'gama' (um valor decimal de 0,10 a 10,00) está localizado entre o campo incremental **Gama** e o botão **Limpar**.

6.4 Limpar

Isto preenche a imagem inteira ou a selecção com a cor de fundo.

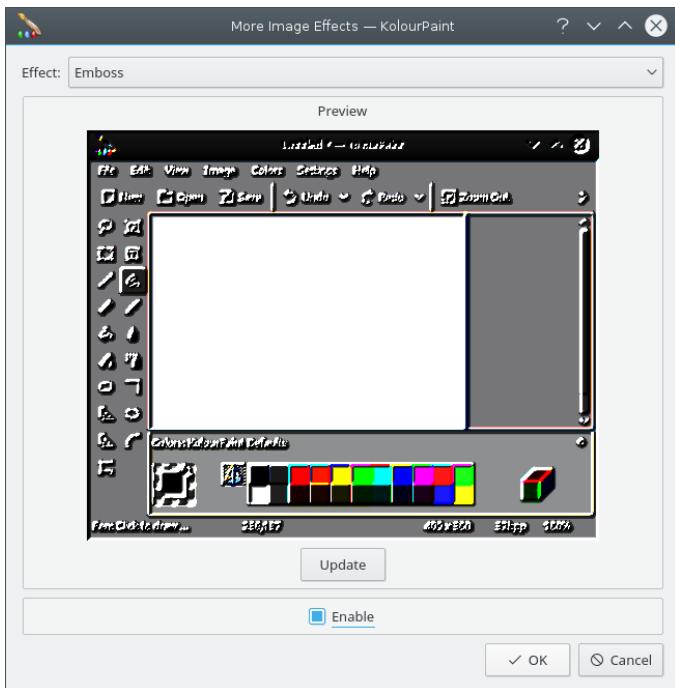
DICA

Faça duplo-click no ícone da **Borracha** para limpar a imagem por inteiro.

6.5 Gravar

Esta funcionalidade está acessível através da janela [Mais Efeitos](#).

O Manual do KolourPaint



Carregue em **Activar** para aplicar o efeito de Gravação. Isto realça os extremos e dá à imagem ou selecção um "efeito de gravado".

6.6 Aplanar

Esta funcionalidade está acessível através da janela **Mais Efeitos**.



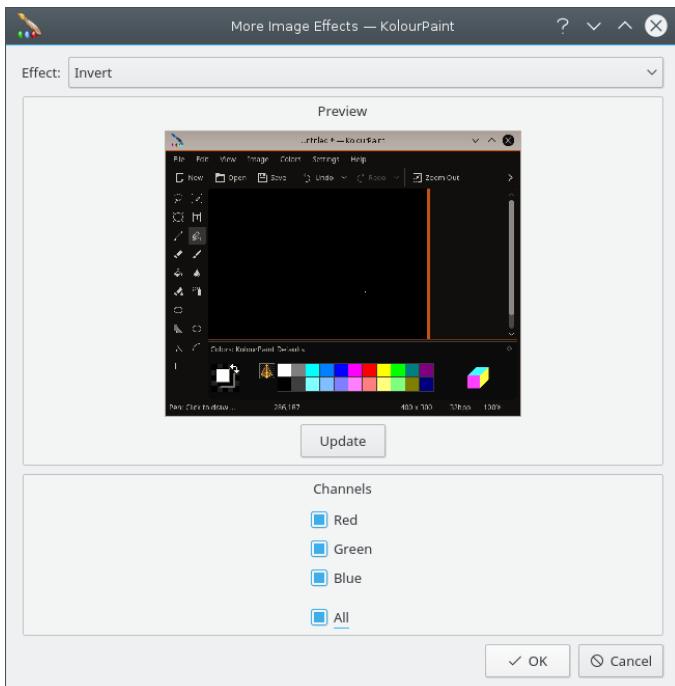
Volta a colorir a imagem com tons variados das duas cores seleccionadas.

6.7 Inverter (baixo para cima)

Isto inverte a imagem inteira ou a selecção na vertical.

6.8 Inverter

Esta funcionalidade está acessível através da janela [Mais Efeitos](#).



Isto permite-lhe inverter um ou mais canais RGB na imagem ou na selecção. Seleccione **Tudo** para mudar uma foto para o seu negativo e vice-versa. Isto normalmente cria um efeito bastante engraçado.

DICA

Para inverter rapidamente todos os canais, não precisa de usar esta janela. Poderá aceder em alternativa ao item **Inverter as Cores** do menu **Imagen** ou **Seleção**. O item **Seleção** só aparece no menu se usar uma das ferramentas de selecção. Adicionalmente, poderá chegar a esta opção com o menu de contexto que aparece com o botão direito do rato sobre a área da imagem.

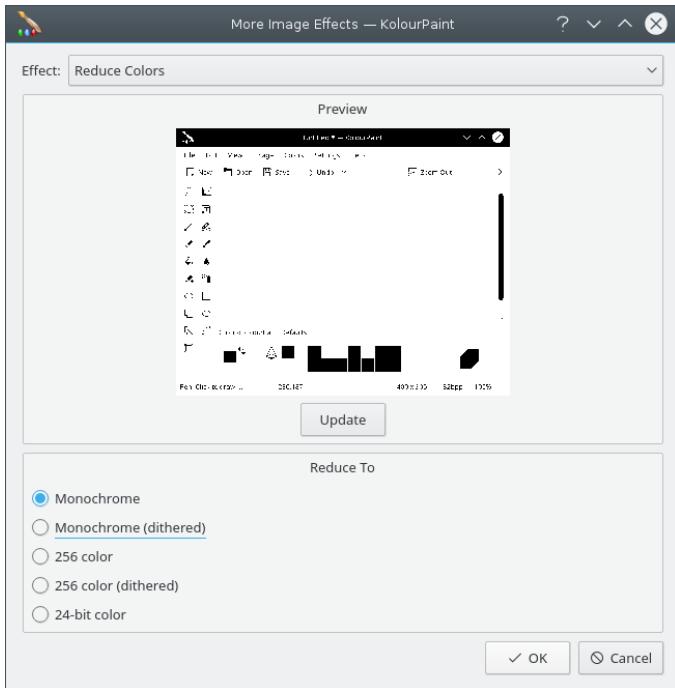
6.9 Espelho (horizontal)

Isto inverte a imagem inteira ou a selecção na horizontal.

6.10 Reduzir as Cores

Esta funcionalidade está acessível através da janela [Mais Efeitos](#).

O Manual do KolourPaint



Isto reduz o número de cores usado pela imagem ou pela selecção, com ou sem rasterização.

A rasterização oferece normalmente melhores resultados de qualidade, contudo, poderá querer desactivá-la para efeitos artísticos; isto é ao usar o **Monocromático** em vez do **Monocromático (Rasterizado)** irá dar um efeito de silhueta.

Outra distinção importante é que, enquanto o **Monocromático (Rasterizado)** irá reduzir sempre a imagem inteira ou a selecção para preto-e-branco, o **Monocromático** só fará isso se a imagem ou a selecção tiver mais que 2 cores.

DICA

Para uma imagem monocromática rápida e rasterizada, use o item **Reducir para Monocromático (Rasterizado)** do menu **Imagen** ou **Selección**. O item **Selección** só aparece no menu se usar uma das ferramentas de selecção. Adicionalmente, poderá chegar a esta opção com o menu de contexto que aparece com o botão direito do rato sobre a área da imagem.

NOTA

A alteração das cores aqui não terá efeito na profundidade de cor do formato do ficheiro. Se quiser alterar a profundidade de cor, o utilizador devê-la-á seleccionar nas janelas de gravação de ficheiros. Repare que, confusamente, a alteração da profundidade de cor irá também alterar o número de cores.

6.11 Reduzir para Tons de Cinzento

Isto reduz a imagem completa ou a selecção para tons de cinzento.

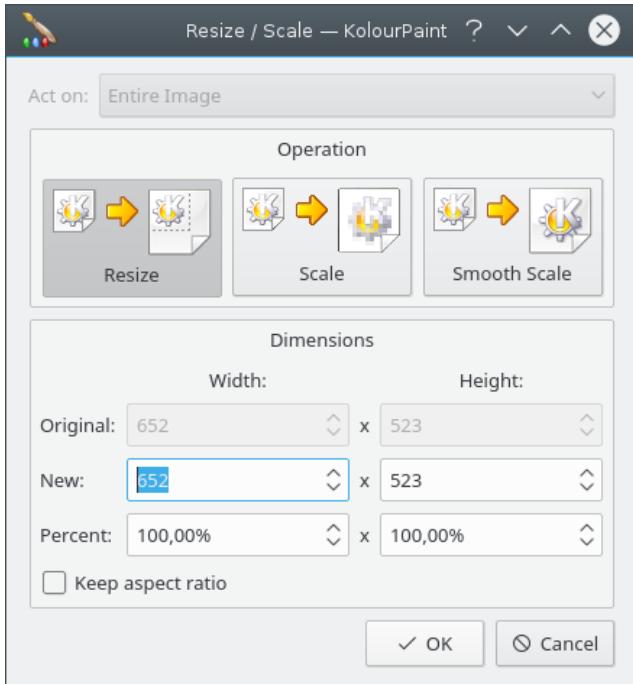
6.12 Reduzir para Monocromático (Rasterizado)

Isto reduz a imagem inteira ou a selecção para preto e branco.

DICA

Se não quiser que a imagem ou a selecção seja rasterizada, use a janela para [Reducir as Cores](#).

6.13 Redimensionar



O redimensionamento de uma imagem altera as dimensões da mesma sem aplicar uma transformação do conteúdo existente. A mudança de escala irá reduzir o conteúdo existente para as dimensões novas. A **Escala Suave** normalmente dá melhores resultados de qualidade que a Escala, misturando as cores adjacentes.

Você poderá exprimir as novas dimensões em pixels, ou como uma percentagem do tamanho original. Se você seleccionar a opção **Manter as proporções**, a largura e a altura serão escaladas na mesma medida.

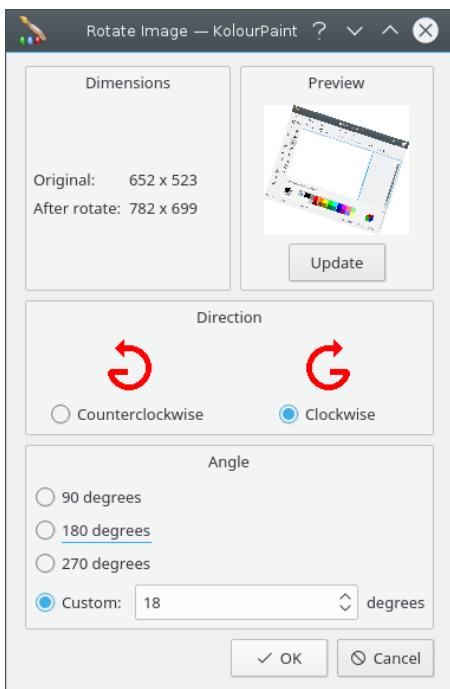
DICA

Poderá fazer uma **Escala Suave** livre da selecção ou **Redimensionar** a imagem com as pegas.

NOTA

Só é permitido o redimensionamento por escala para as selecções, e só é permitido o redimensionamento para as zonas de texto. Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre a aplicação destes efeitos.

6.14 Rodar



Isto roda a imagem. Você poderá especificar o ângulo e a direcção da rotação.

DICA

Você poderá inverter a direcção da rotação se indicar um ângulo negativo.

NOTA

Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre como aplicar este efeito a uma selecção.

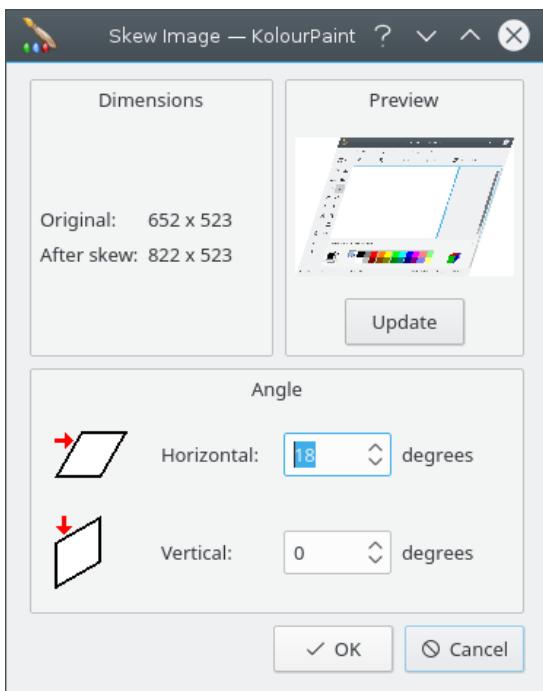
6.15 Definir como Imagem (Recortar)

Isto fará com que a selecção passe a ser a imagem em si.

NOTA

Isto só está disponível quando você tiver uma selecção activa.

6.16 Inclinar



Isto inclina a imagem inteira ou a selecção na horizontal e/ou na vertical.

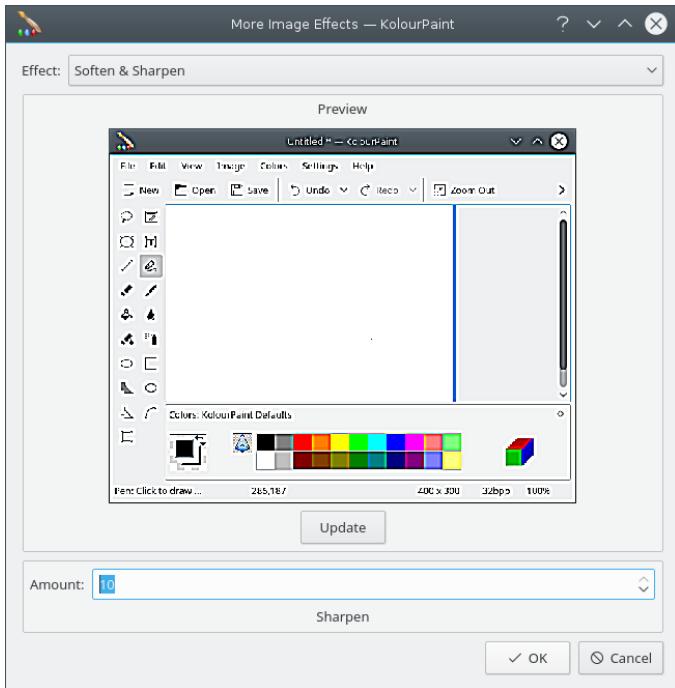
NOTA

Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre como aplicar este efeito a uma selecção.

6.17 Suavizar & Afiar

Esta funcionalidade está acessível através da janela [Mais Efeitos](#).

O Manual do KolourPaint



Use este efeito para suavizar ou afiar os detalhes da imagem.

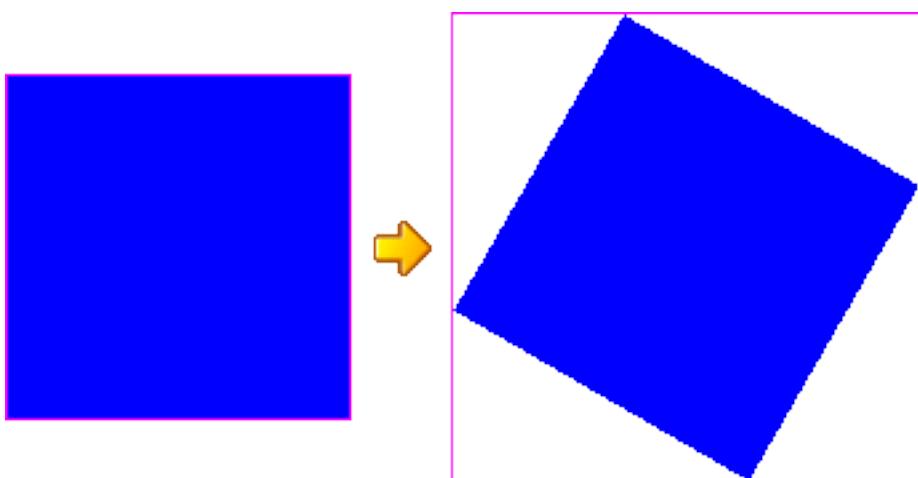
6.18 Mais Efeitos

Esta janela contém as funcionalidades para [Balanceamento](#), [Gravar](#), [Aplanar](#), [Inverter](#), [Reducir Cores](#) e [Suavizar & Afiar](#).

6.19 Notas

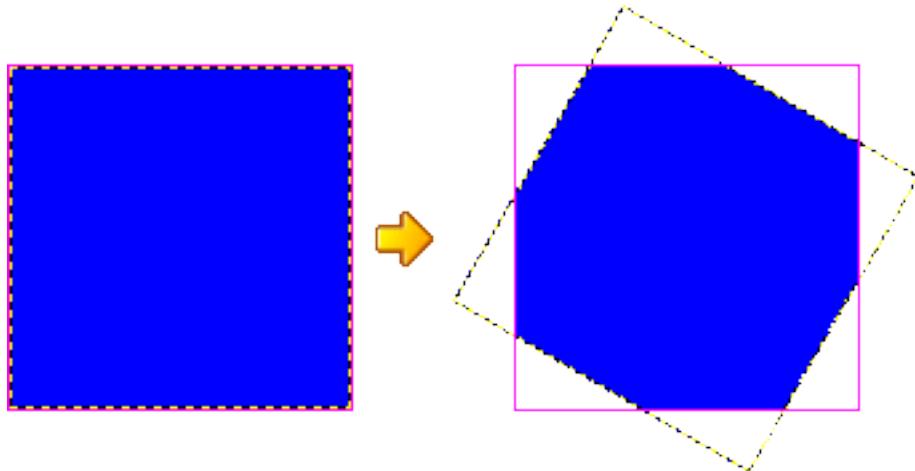
O [Redimensionamento](#), a [Rotação](#) e a [Inclinação](#) podem alterar as dimensões da imagem. Você poderá ver as novas dimensões na janela.

Se você aplicar estes efeitos a uma imagem, esta será redimensionada se necessário. Contudo, se você aplicar estes efeitos a uma seleção, a imagem não será redimensionada, mesmo que a seleção transformada não caiba.



O Manual do KolourPaint

A imagem da esquerda foi rodada 30 graus no sentido dos ponteiros do relógio para formar a imagem correcta. O KolourPaint alargou automaticamente a imagem para acomodar o conteúdo maior.



A *selecção* da esquerda foi rodada 30 graus para formar a selecção correcta. O tamanho da imagem manteve-se o mesmo, dado que partes da selecção não serão visíveis sem [Redimensionar a imagem](#).

Capítulo 7

Créditos e Licença

Poderá não ser uma documentação concisa, poderá não ser completa, mas é documentação honesta.

—Carl Tucker

KolourPaint

Programa Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Ícones específicos do KolourPaint com 'copyright' (c) 2004, 2005 de Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Documentação e desenhos adicionais da documentação Copyright (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net.

Partes foram reproduzidas com permissão de <http://kolourpaint.sourceforge.net/>.

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado da seguinte forma:

Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.