

## Corrigindo erros dentro do Krita

### Transcrição

[00:00] Eu estou aqui com o meu esboço pronto, e durante esse desenho provavelmente você sentiu a necessidade de uma forma mais fácil de corrigir os erros, ou de apagar uma área maior, porque ficar mudando o brush para borracha, ele é interessante em áreas pequenas, áreas médias, mas quando você pega uma camada inteira, ou uma área muito grande, dependendo do tamanho do seu arquivo, você vai começar a ter um lag no seu brush, então ele vai começar a mexer devagar. E isso incomoda um pouco durante a produção.

[00:36] No Krita, você vai ter algumas opções diferentes para corrigir erros, e a mais famosa, que também é usada em outro software, todos os softwares de pintura digital, que é o “Voltar Uma Ação”. Então eu posso fazer um desenho aqui, não gostei desse desenho, se essa foi a última ação que eu fiz, eu posso pressionar a tecla de atalho “control+ z”, e voltar essa ação. Eu posso voltar mais de uma. Então vamos supor que eu tenha feito algumas linhas aqui, e eu vou apertar “control+z” para ir removendo cada uma dessas ações.

[01:32] Você tem um limite. Por padrão, o Krita vem com um limite de 30 ações que você pode voltar, mas, se você quiser, você pode alterar isso tanto para mais quanto para menos. Basta você vir em settings e vir aqui nessa primeira opção, configure krita.

[02:05] Logo nessa primeira opção, opção geral, você vai vir aqui nessa última aba e aqui você vai encontrar essa opção, undo stacks size, que seria a quantidade de ações que você vai conseguir voltar. Eu tenho aqui um limite de 30, e eu posso usar essas duas setas aqui para ir subindo ou abaixando, ou posso digitar a quantidade.

[02:36] Evitem colocar quantidades absurdas, como 500 ou 1000 ações, porque isso pesa a sua máquina. E você também não vai querer apertar quinhentas vezes, mil vezes a tecla de atalho “control+z” para voltar. Então vamos colocar uma quantidade viável para você pressiona. No máximo 100. E mesmo assim eu acho que já é demais, mas vamos deixar 100. É um valor que não vai pesar a máquina, e, na boa vontade, você consegue apertar cem vezes a tecla de atalho para voltar as ações.

[03:18] Vamos só pressionar aqui “ok” para confirmar, e pronto. Agora, tem também uma outra tecla de atalho que você pode desfazer a opção que você voltou. Então vamos supor, aperta aqui o “control+z”, e eu desfiz esses dois traços. Mas, pensando bem, eu quero voltar com esses dois traços. Se eu não fiz nenhuma alteração, eu posso pressionar “control+shift+z”, e eu trago de volta essas ações que eu desfiz.

[04:01] Eu vou encontrar aqui, nessa barra do topo, um botão de atalho. Esse botão daqui eu volto as ações, e esse aqui eu trago de volta o que eu desfiz. Então eu também posso usar esses botões aqui do topo para estar refazendo ou desfazendo uma ação. Aqui, no caso, eu quero, realmente, retirar esse traço.

[04:33] Então essa é uma maneira. E se eu quiser limpar uma camada inteira? Não gostei de nada que está ali, eu quero começar do zero. Se eu quiser limpar uma camada, eu venho aqui no meu teclado, seleciono a camada que eu quero limpar e pressiono delete. Eu limpei a camada. Eu vou apertar aqui um “control+z” para voltar essa ação, e eu também tenho a opção de deletar a camada também. Para isso eu vou pressionar “shift+delete”. Como vocês podem ver, a camada foi removida. Eu vou trazer essa camada de volta pressionando “control+z”, e uma outra opção de deletar camada é em clicar no ícone da lixeira, localizado na parte inferior da janela de camadas.

[05:26] Então eu aperto aqui, e a camada que estava selecionada foi apagada. Vou trazer de volta. E, bem, pessoal, essas são as opções, outras opções que vocês têm de usar para limpar a camada ou o desenho caso vocês não queiram usar a borracha.

[05:48] E a tecla de atalho “control+z” eu gosto muito, porque eu já fico com a mão, na verdade, sobre essas teclas, e vou desenhando. Fiz uma coisa que eu não gostei ou a linha ficou tremida ou ficou um pouco fora da posição correta, eu já meto a mão aqui no “control+z” e refaço a opção e continuo desenhando.

[06:15] Então é uma tecla de atalho para correção muito útil durante o desenho.