

## Propriedades de Foreground Select

A ferramenta *Foreground Select* é a melhor opção para seleção de figuras que têm uma relação complexa com o fundo e cuja separação entre eles não é atingida de maneira satisfatória por meio de técnicas para bordas duras ou desfocadas. Isso acontece porque, nesses casos mais difíceis, geralmente o objeto a ser selecionado tem tanto partes mais duras, como desfocadas e outras onde ainda o espaço para seleção é muito pequeno. É o caso, por exemplo, de cabelos e pelos de animais. É aqui que entra a *Foreground Select*. A utilizamos em aula e a seguir vamos rever os procedimentos para a sua configuração.

- **Feather Edges:** controla o desfoque das bordas da seleção, de dentro para fora. Lembre-se de que se o valor for alto demais a seleção pode virar um borrão.
- **Draw Mode:** define o que está sendo selecionado com o desenho:

*Draw foreground:* o primeiro plano, ou seja, a figura a ser separada em relação ao fundo.

*Draw background:* o fundo.

*Draw unknown:* adiciona pixels que estão atrás da seleção.

- **Stroke width:** determina o tamanho do pincel em que será feito o desenho da área a ser selecionada.
- **Preview mode:** como será exibida a máscara com pré-visualização da seleção.

*Color*: aqui você escolhe uma cor que vai ser sobreposta sobre a camada. A parte mais opaca indica o que está de fora da seleção, enquanto a mais translúcida mostra a área a ser trabalhada.

*Grayscale*: nesse caso a exibição será como uma máscara de camada convencional, em branco e preto. Essa opção é mais recomendada para confirmar se tem partes internas da seleção que foram deixadas de fora inadvertidamente. Para ter mais precisão na seleção das bordas da seleção o ideal que seja utilizado o modo *Color*.



Repare que com a visualização *Grayscale* é mais fácil notar que uma pequena parte interna do rosto do modelo (em cinza) não foi selecionada.

- **Engine**: escolhe como será o processamento da seleção pelo GIMP.

*Matting Global* funciona para trabalhos mais simples e que demandam menos do computador, enquanto que *Matting Levin* confere resultados mais bem acabados, mas pede mais memória da máquina.

