



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN,  
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

# GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1

CONOCIENDO GIMP





GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN,  
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

## INDICE DE UNIDADES

### 1 Conociendo Gimp

- 2 Imagen digital
- 3 Las capas
- 4 Los textos
- 5 Máscaras y selecciones
- 6 Filtros
- 7 Las rutas
- 8 Los canales
- 9 El color
- 10 Otros filtros
- 11 Animación y web
- 12 Taller práctico

## CONOCIENDO GIMP

Primeros pasos con GIMP; el por qué de su elección y el descubrimiento de su interface. Comenzarás con un ejercicio que te permitirá realizar tu primera imagen con GIMP y los aspectos básicos de su uso.

### Contenidos

- ¿Por qué GIMP?
- Iniciar GIMP
- La primera imagen
- Una imagen rápida
- Práctica guiada de la Unidad 1
- Cerrar GIMP
- Ejercicios de la Unidad 1

### ¿Por qué Gimp?

GIMP (GNU Image Manipulation Program) es un programa libre de creación y tratamiento de imágenes. Inicialmente previsto para funcionar sobre los sistemas compatibles Unix (Linux por ejemplo), la versión 2.4.4 es totalmente estable en el sistema operativo Windows, en Mac y en cualquier distribución de Linux, donde figura como programa de tratamiento de imágenes.

### La elección de Gimp

Para el tratamiento de imágenes fotográficas en nuestros ordenadores, habitualmente hemos venido utilizando pequeños programas que vienen con el sistema operativo o con las cámaras digitales y escáneres. Estos programas suelen ser fáciles de manejar porque la mayor parte de las operaciones que podemos realizar vienen "empaquetadas", es decir, preparadas para aplicarse directamente. Esto no nos permite el conocimiento necesario del programa cuando debemos enfrentarnos a realizar un trabajo con unas determinadas características y nos muestran rápidamente las carencias en cuanto queremos hacer "algo más". Entonces nos dirigimos a programas profesionales tipo Photoshop o Paint Shop Pro.

El alto precio de estos programas nos lleva al encuentro de GIMP que tiene una potencia equiparable a los mencionados anteriormente, de más fácil y económico acceso para un centro educativo y para nosotros como profesores, y es absolutamente gratuito al estar incluido dentro del Software **GNU**.

Para tener una pequeña idea de las posibilidades que tiene este programa puedes acceder a trabajos realizados por alumnos de este curso haciendo clic en:



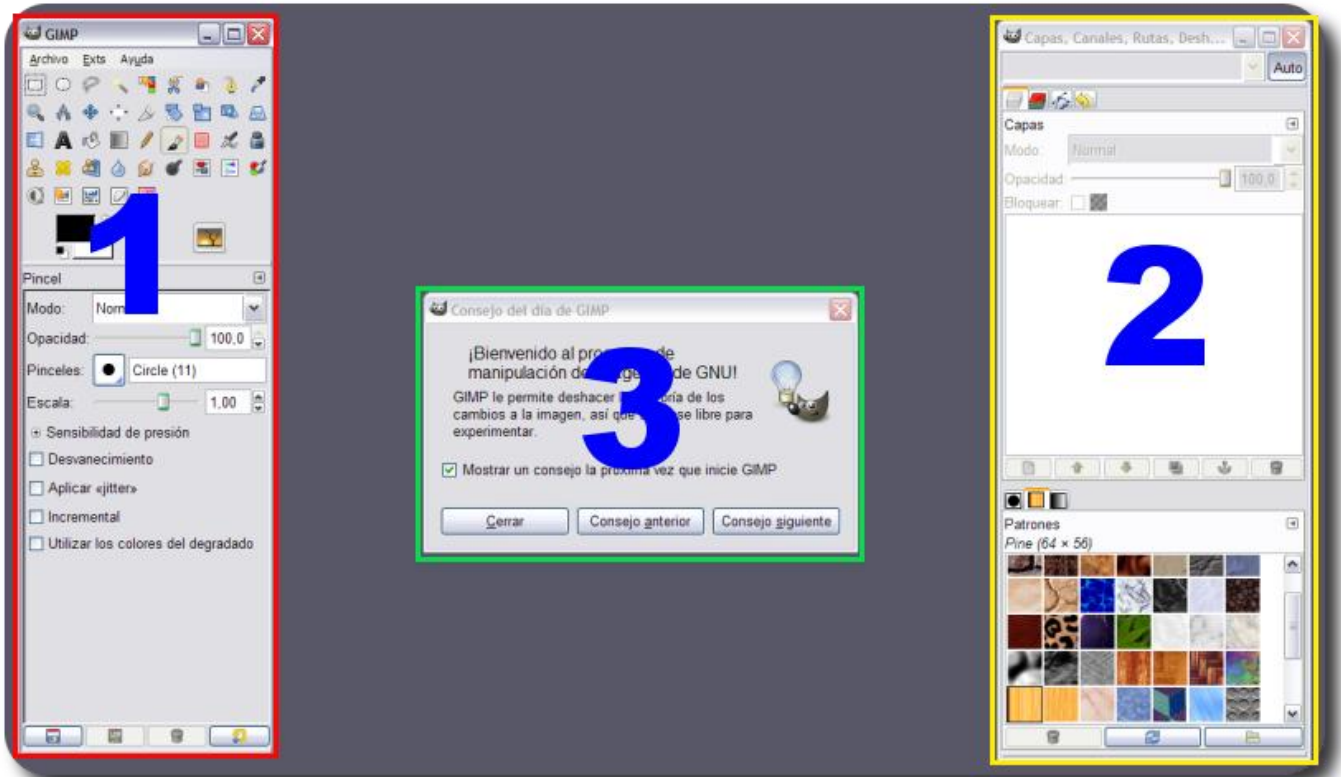
Como puedes observar es un programa que nos va a permitir realizar diversas imágenes para poder utilizarlas en nuestras clases. Vamos a comenzar a conocer Gimp y cómo conseguir las anteriores imágenes y otras para poder utilizarlas en nuestra tarea docente!

### Iniciar GIMP

Para empezar con GIMP podemos seguir dos caminos:

1. Doble clic en el icono de acceso directo, en el Escritorio.
2. Siguiendo la secuencia **Inicio --> Todos los programas --> GIMP --> GIMP2**.

En pantalla, aparecen estas ventanas. Lee con atención la explicación del contenido de cada ventana antes de manipular ninguna de ellas.



Ventana marcada con el número 1. Se denomina **Caja de Herramientas** y contiene, en su parte inferior, las **Opciones** de la herramienta seleccionada en la parte superior.

Ventana marcada con el número 2. Ventana que contiene las pestañas de acceso a **Capas, Canales, Rutas y deshacer** (parte superior) y el acceso a las paletas de **Brochas, Patrones y Degradados** (parte inferior)

Ventana marcada con el número 3. Ventana **Consejo del día** de Gimp que nos muestra de manera aleatoria un mensaje conteniendo una sugerencia de utilización.


### Notas



La ventana **Caja de herramientas** es la que mantiene el control del resto de ventanas.

Para que la ventana **Consejo del día de GIMP** no se muestre cada vez que iniciemos el programa hay que **deseleccionar** la opción "Mostrar un consejo la próxima vez que se inicie GIMP" y hacer clic en **Cerrar**

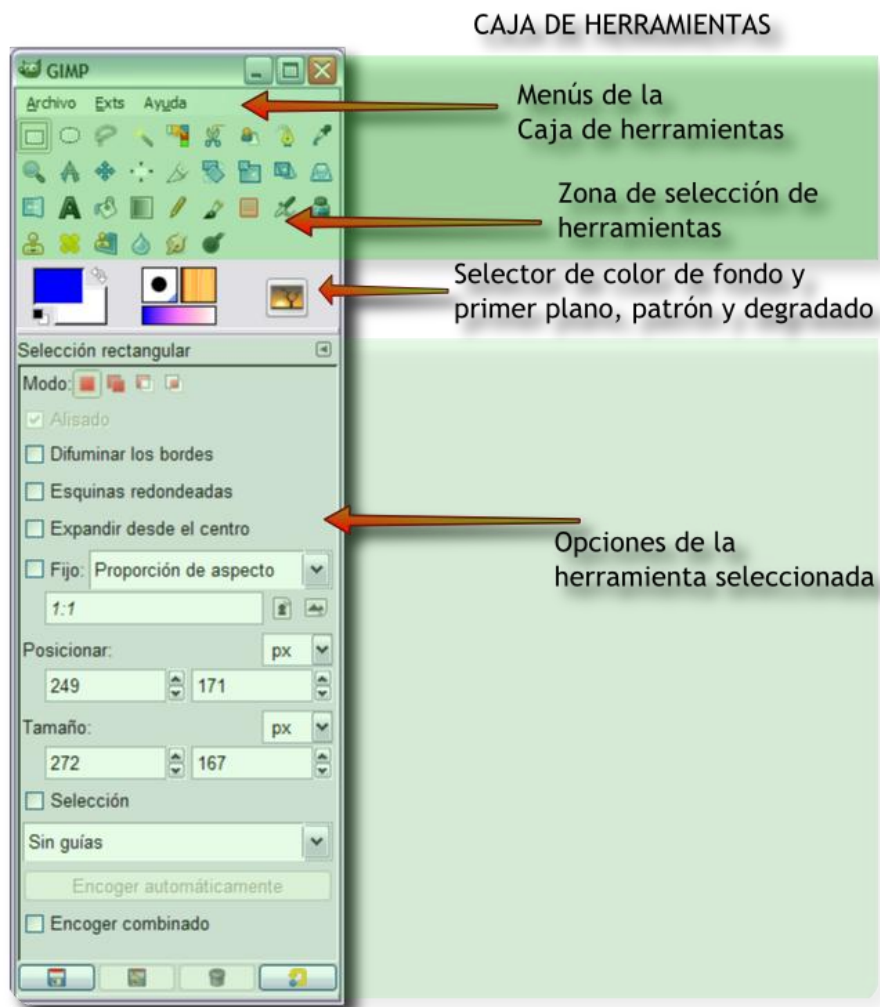
**Nota**



**No cierres de forma independiente** (haciendo clic en la X) la ventana marcada con el número 2. Si lo haces, esta ventana no aparecerá en futuras puestas en marcha del programa y es necesaria e imprescindible para el correcto manejo de GIMP.

### 1. La Caja de Herramientas

La Caja de herramientas de Gimp se sitúa a la izquierda de nuestra pantalla y se divide en cuatro parte claramente diferenciadas tal y como puedes observar en la siguiente imagen



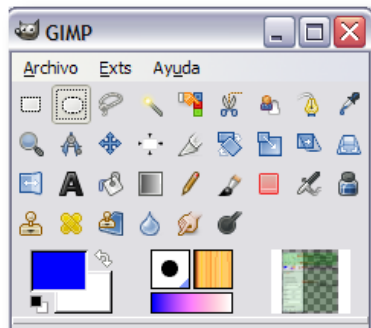
En primer lugar vemos la barra de menús: Archivo, extensiones y Ayuda. Inmediatamente debajo nos encontramos la zona donde podemos elegir la herramienta de GIMP con la que vamos a trabajar; para seleccionar cualquier herramienta únicamente debemos hacer clic sobre el icono correspondiente. Si mantenemos el puntero del ratón unos segundos sobre el icono de la herramienta nos aparece un texto de ayuda que nos indica el nombre de la herramienta y su utilidad.

Debajo encontramos la zona donde podemos elegir el color de fondo y el color de primer plano; en el centro tenemos el selector de brocha, patrón de relleno o gradiente de relleno y, por último, una miniatura de la imagen que tenemos abierta en GIMP.

Por último en la zona inferior tenemos las Opciones de la herramienta seleccionada en la parte superior. Cada vez que elegimos una herramienta nos aparecen aquí las opciones asociadas a la herramienta seleccionada. Prueba eligiendo diferentes herramientas para comprobar que las opciones van cambiando según la herramienta elegida.

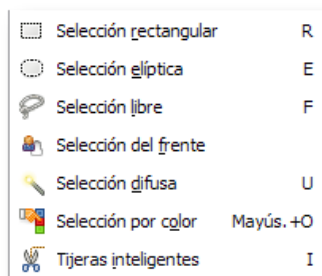
### 2. Herramientas disponibles en GIMP

Ya hemos comentado que desde la Caja de herramientas de GIMP se pueden seleccionar las distintas herramientas que tiene el programa. En la siguiente imagen puedes ver los iconos de acceso a cada herramienta; para seleccionar una herramienta solamente debes hacer clic en el icono correspondiente y quedará seleccionada siendo marcada con un rectángulo alrededor del icono.

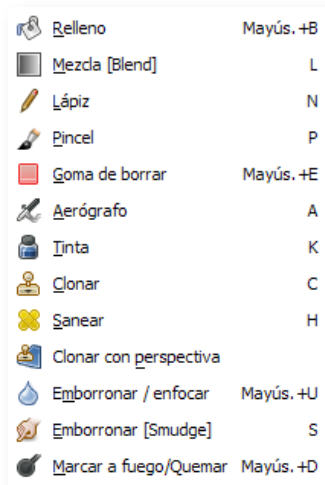


Podemos clasificar las diferentes herramientas en cinco grupos:

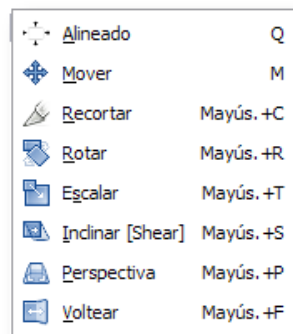
- **Herramientas de selección** (para elegir una determinada zona de la imagen para trabajar con esa parte)



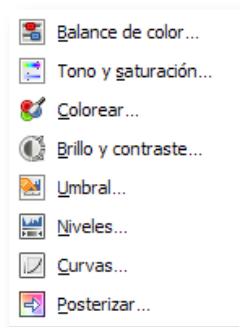
- **Herramientas de pintura** (para modificar partes de la imagen mediante técnicas de pintura)



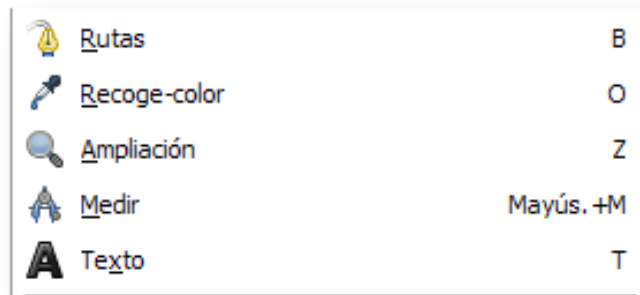
- **Herramientas de transformación**



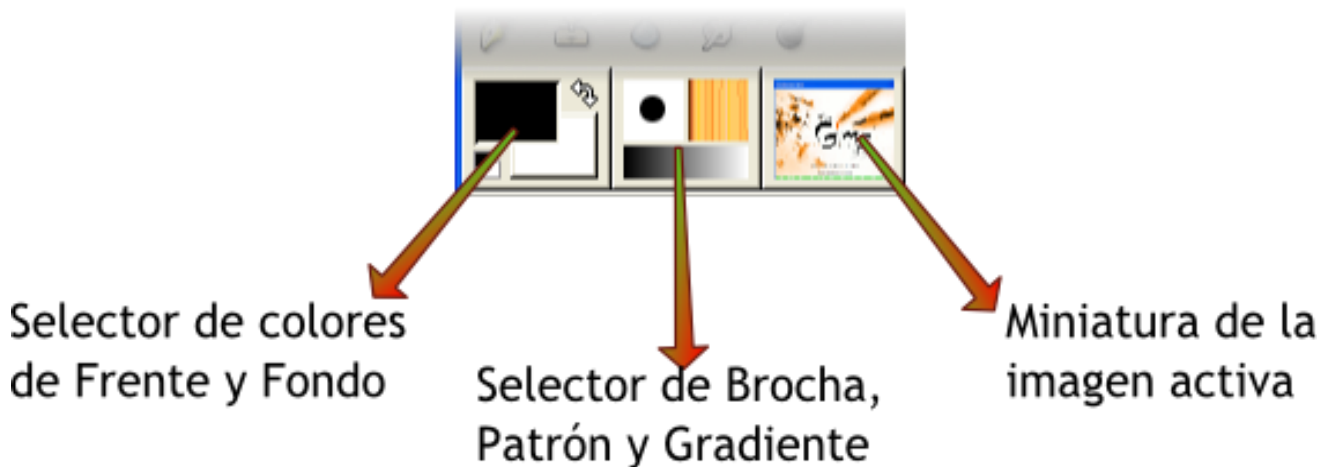
- **Herramientas de color** (no accesibles directamente desde la Caja de herramientas que carga por defecto GIMP, pero que pueden incluirse más adelante)



- Otras herramientas

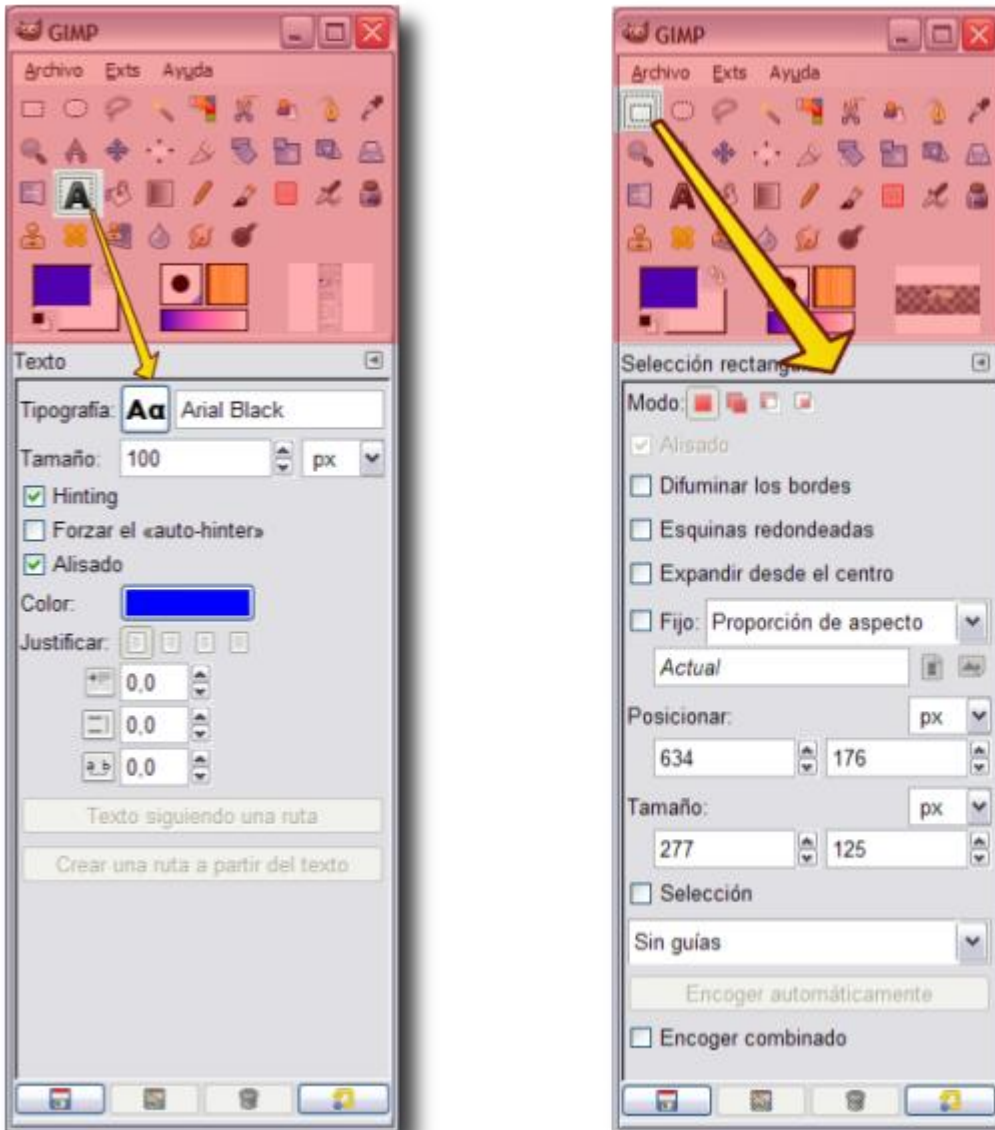


Justo debajo de la zona de selección de herramientas nos encontramos con los iconos que nos permiten seleccionar los llamados **color de frente** y **color de fondo** y, además, los iconos para elegir el tamaño de la **brocha** con que vamos a pintar, o el **patrón** o **gradiente**; por último tenemos una miniatura de la **imagen activa** en GIMP, aquella sobre la que estamos trabajando en ese momento.



El color de primer plano es aquel con el que pintamos cuando utilizamos una herramienta de pintura. Por defecto viene seleccionado el color negro. El color de fondo es el que nos muestra el color que tendrá el "papel" sobre el que vamos a pintar. Si hacemos doble clic sobre el color de frente o sobre el color de fondo, se nos mostrará el panel de selección de color; la doble flecha en forma de ángulo nos permite permutar el color de fondo por el de primer plano y viceversa. Si a lo largo de un trabajo, hemos cambiado los colores de fondo y de primer plano y queremos volver a los valores iniciales (negro sobre blanco) solamente debemos hacer clic en los cuadraditos "negro sobre blanco" que tenemos en la parte inferior izquierda.

**3. Ventana de Opciones.** Situada debajo de la Caja de herramientas nos muestra las diferentes opciones que podemos seleccionar de la herramienta elegida:

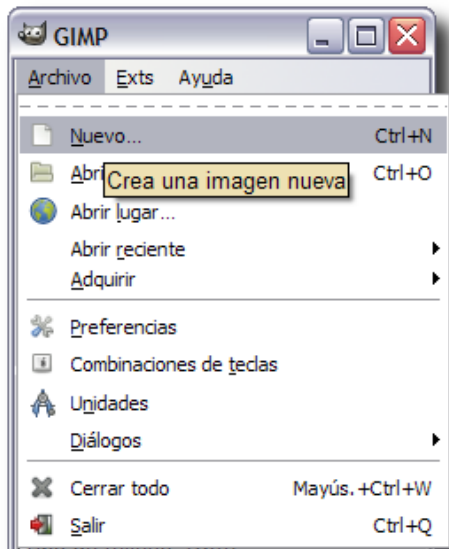


Una vez seleccionada la herramienta en la parte superior de la Caja de herramientas, obtenemos en la parte inferior las diferentes opciones que podemos aplicar a esa herramienta. Cuando cambiamos la herramienta seleccionada cambian las opciones que corresponden a esa herramienta tal y como se puede apreciar en la imagen anterior

La primera imagen

Una vez conocida la interface de GIMP vamos a obtener nuestra primera imagen. GIMP nos permite trabajar con imágenes obtenidas con una cámara digital, con un escáner o crear imágenes digitales directamente.

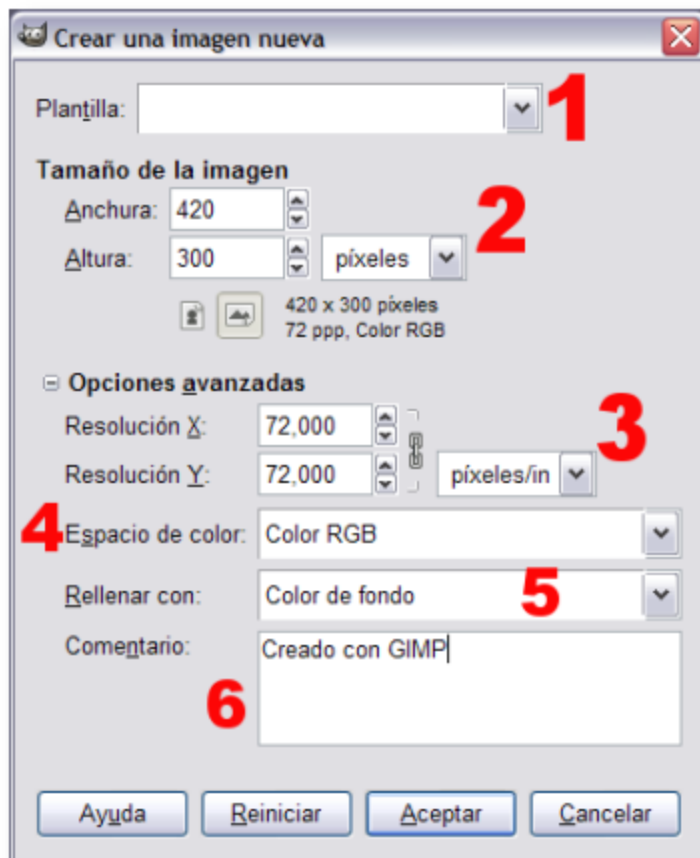
Para crear nuestra primera imagen accedemos a la barra de menús de la **Caja de herramientas** y seleccionamos **Archivo --> Nuevo**.



Nos aparece el siguiente cuadro o ventana de diálogos donde podemos seleccionar las características de la nueva imagen:



Hacemos clic en el signo "+" que figura junto a **Opciones avanzadas** para obtener todas las posibilidades de esta ventana.

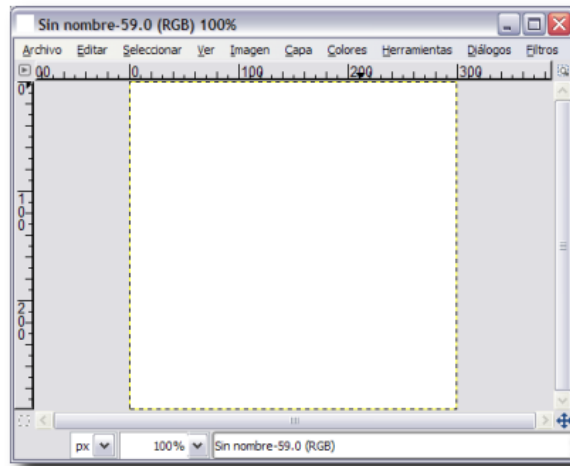


- 1 Podemos crear una imagen desde una plantilla proporcionada por el programa o creada por nosotros; se trata de tamaños prefijados.
- 2 Para seleccionar el **tamaño de la imagen** en píxeles, pulgadas, milímetros, puntos, etc..
- 3 La **resolución**, predeterminada para ver imágenes en la pantalla del ordenador. Los valores pueden cambiarse cuando el destino de la imagen es una impresora.
- 4 **Espacio o modo de color**: RGB o escala de grises. La opción RGB permite usar más herramientas.
- 5 Tipo de **relleno**. El color de fondo es el que esté seleccionado en la herramienta **Selector de color** (por defecto es blanco).
- 6 Aquí se puede añadir un comentario al archivo de la imagen.

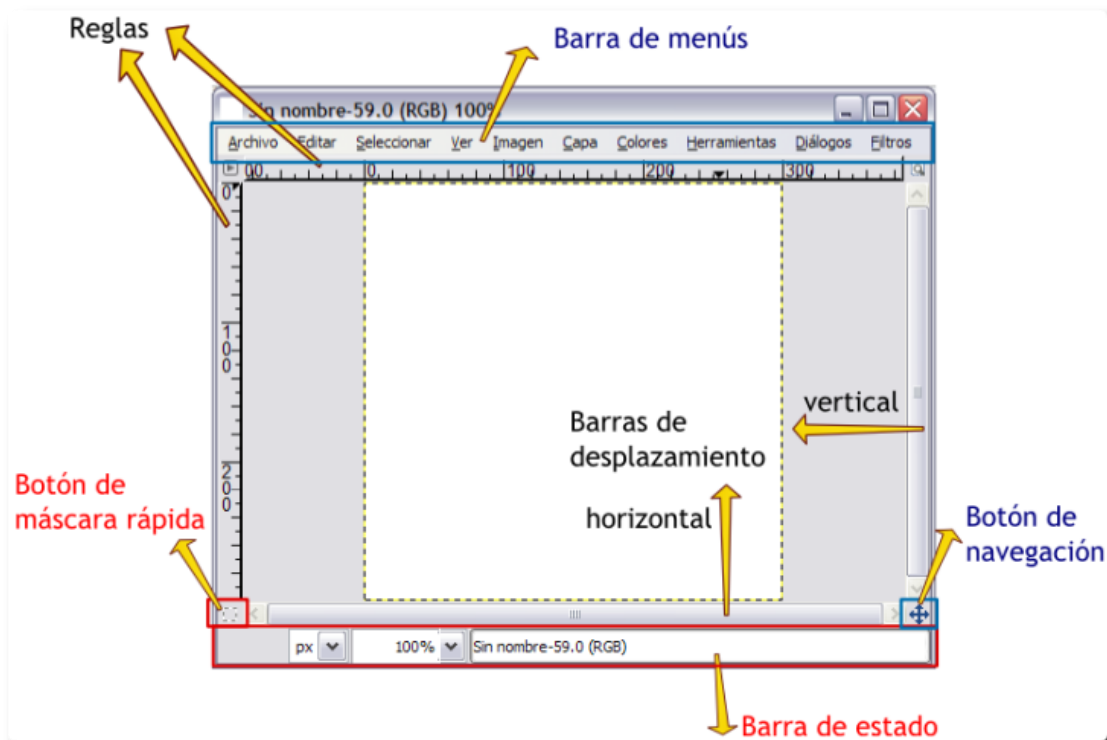
**Reiniciar**, pone de nuevo los valores que GIMP trae por defecto, **Cancelar** (salimos de esta ventana sin realizar ningún proceso) o **Aceptar**.

Si hacemos clic en **Aceptar** obtenemos una imagen con las características que hayamos elegido. Para comenzar nuestra recomendación es crear una imagen con un tamaño de **300x300** píxeles; **72** píxeles por pulgada de **Resolución**; espacio de color **RGB** y como color de fondo **Blanco**.

Y obtenemos lo que apreciamos en la siguiente imagen, a esta ventana se le denomina **Ventana Imagen**.



**1. Ventana imagen.** Es la ventana sobre la que vamos a trabajar. Necesitamos conocer las diferentes partes de esta ventana, denominada Ventana Imagen, dado que trabajaremos siempre sobre ella. Podemos diferenciar las siguientes zonas y conocer el uso que vamos a dar a cada zona:



Las **reglas** vienen expresadas por defecto en píxeles marcando el punto (0,0) en la parte superior izquierda que podemos considerar como centro de coordenadas.

Las barras de desplazamiento permiten movernos por la imagen cuando ésta no cabe en la Ventana.

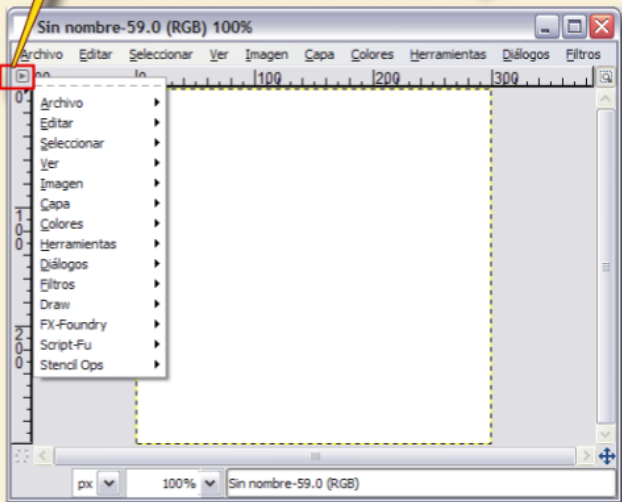
El **Botón de navegación** también nos permite movernos por la imagen cuando no cabe en la ventana; es más rápido que las barras de desplazamiento porque permite movernos por la imagen de forma interactiva.

La **barra de estado** informa, de izquierda a derecha, de la unidad que estamos utilizando (en esta imagen píxeles **px**); del tamaño del zoom para ver la imagen (en este caso **100%**); del nombre de la imagen sobre la que estamos trabajando (**Sin nombre-59.0**) y, entre paréntesis, el modo de color sobre el que trabajamos (**RGB**) y, si nos movemos con el ratón por la imagen, nos mostrará a la izquierda de la barra de estado las coordenadas de la situación del puntero del ratón. Al elegir cualquier herramienta en la Caja de herramientas, también nos muestra un texto que nos indica lo que debemos hacer para trabajar con la herramienta seleccionada.

**Máscara rápida:** este cuadradito con líneas discontinuas nos indica que estamos trabajando en modo normal. Más adelante trabajaremos con esta herramienta llamada **Botón de máscara rápida**.

**Barra de menús.** Acceso a los diferentes menús de la Ventana Imagen.

El acceso a los diferentes menús también puede hacerse de la siguientes formas:

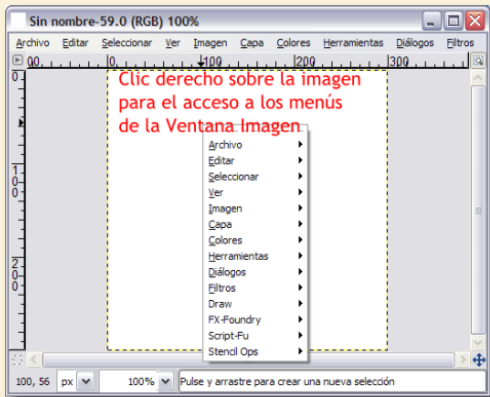


Acceso a los menús de la Ventana Imagen

The screenshot shows the GIMP interface with the 'Imagen' menu open. A red box highlights a small triangle icon in the top bar, and a red arrow points to it with the text 'Acceso a los menús de la Ventana Imagen'. The menu lists options like Archivo, Editar, Seleccionar, Ver, Imagen, Capa, Colores, Herramientas, Diálogos, Filtros, Draw, FX-Foundry, Script-Fu, and Stencil Ops.

Haciendo clic en el triángulo situado en la parte superior de la **Ventana Imagen**, situado entre las dos reglas.

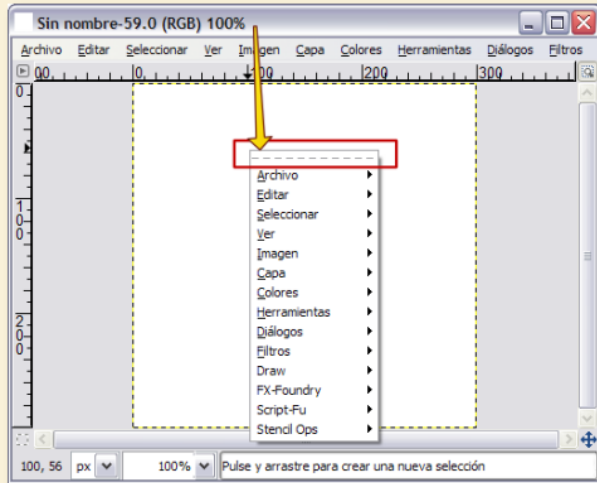
Al hacer clic sobre el triángulo se accede a un desplegable que nos muestra todos los menús que nos sirven para trabajar sobre la imagen que tenemos abierta.



Clic derecho sobre la imagen para el acceso a los menús de la Ventana Imagen

The screenshot shows the GIMP interface with the 'Imagen' menu open. A red dashed box highlights the menu, and red text above it says 'Clic derecho sobre la imagen para el acceso a los menús de la Ventana Imagen'. The status bar at the bottom shows '100, 56 px' and '100%'.

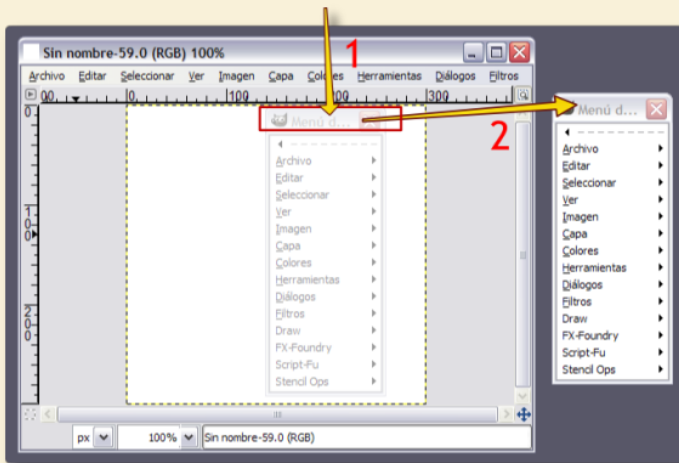
El mismo resultado obtenemos si hacemos clic derecho sobre cualquier parte de la imagen, en este caso la zona blanca que se observa en el centro.



En ocasiones necesitaremos acceder de forma continua a los menús de la Ventana imagen. Podemos hacer que esta ventana emergente que contiene los menús se mantenga visible sin necesidad de hacer clic con el botón derecho sobre la imagen o hacer clic sobre el triangulito de color gris.

Solamente debemos hacer clic sobre la línea discontinua que aparece en la parte superior de esta ventana emergente.

Al hacerlo obtendremos una ventana independiente tal y como se observa en la siguiente imagen.



Esta ventana puede colocarse en cualquier lugar de la pantalla. Hacemos clic en la barra de la Ventana "Menú d..." y, sin soltar, arrastramos la ventana al lugar que queramos (recomendamos ponerla al lado de la **Ventana Imagen**).

A partir de este momento tenemos todos los menús de la Ventana Imagen accesibles de forma rápida.

Lógicamente también podemos seguir accediendo a los menús desde la **Barra de Menús** de la parte superior de la Ventana Imagen.



## 2. Comencemos a pintar



Hacemos clic sobre este icono en la **Caja de herramientas** y queda seleccionada la opción **Pintar píxeles de bordes duros** (utilizaremos la expresión "elegimos la herramienta **Lápiz**"). Sirve para crear trazos afilados de lápiz a mano alzada. Los trazos se dibujan con el **color** activo de primer plano y con la **brocha** seleccionada en su correspondiente herramienta.



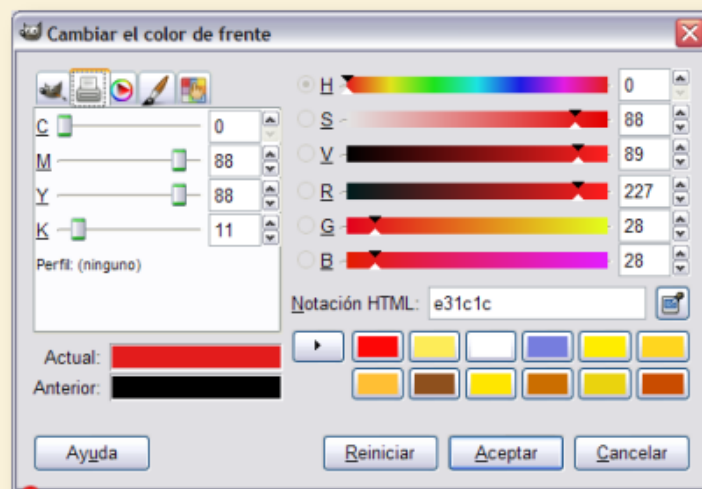
Al hacer clic sobre el rectángulo de color negro se abre la **Ventana de selección de color**. Sirve para elegir el color con el que pintará nuestro lápiz.



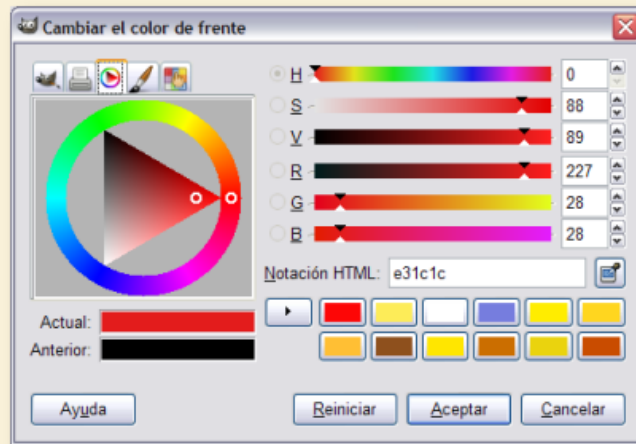
Los aspectos a destacar de esta ventana son los que se muestran en la imagen.

- Podemos elegir entre cinco modos de seleccionar el color mediante las pestañas de la parte superior izquierda. En el caso del modo de **Selección de color Gimp**, (por el icono que se observa) y que es el que se muestra en esta imagen.
- Primero debemos elegir el tono de color: **Elección del Tono de color**.
- Después la saturación del color: **Elección de la saturación del color**.
- En **Actual**, nos aparecerá el color seleccionado y en **Anterior** el color que teníamos seleccionado antes de entrar en la Ventana de selección de color de frente.
- Tenemos la posibilidad de elegir los Colores usados recientemente, haciendo clic en la muestra situada en la parte inferior derecha.
- Por último, clic en **Aceptar** para poner el color que figura en la casilla Actual como Color de frente.

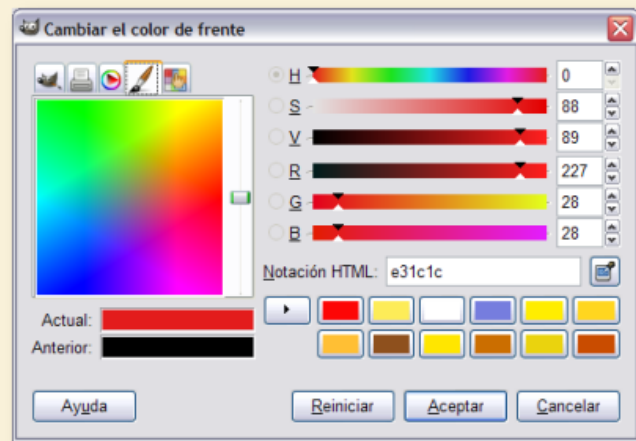
Esta Ventana tiene otras cuatro pestañas para seleccionar el color, son las siguientes:



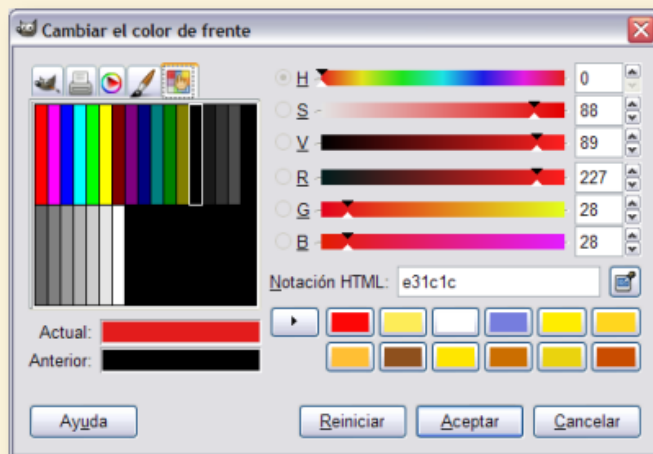
Modo selección de color Impresora



Modo selección de color Rueda de color



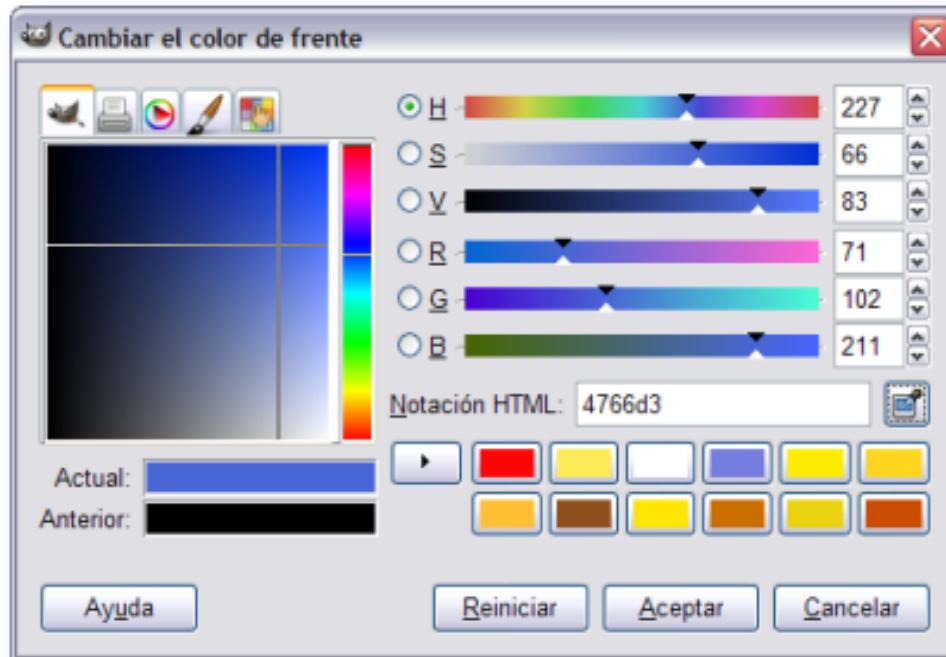
Modo selección de color Paleta de colores



Modo selección de color Paleta reducida

En este curso utilizaremos de forma habitual el primer modo de selección de color, Selección de color GIMP, que es el que consideramos más adecuado para trabajar en Gimp..

Ya hemos comentado que su funcionamiento es muy sencillo, primero seleccionamos un tono color y después la saturación del color elegido. También podemos introducir el valor hexadecimal de un color determinado en la casilla correspondiente (Notación HTML). Escribe allí 4766d3 y pulsa **Aceptar**. Observa cómo ha cambiado el color de primer plano en la **Caja de Herramientas**.



Con la herramienta **Lápiz** seleccionada y habiendo elegido el color del lápiz, hacemos clic sobre la **Ventana imagen** y arrastramos sin soltar el botón del ratón, parece que pintamos con un lápiz.

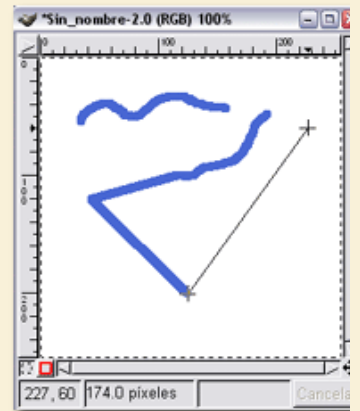
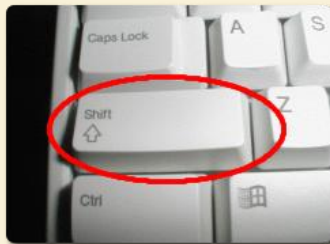
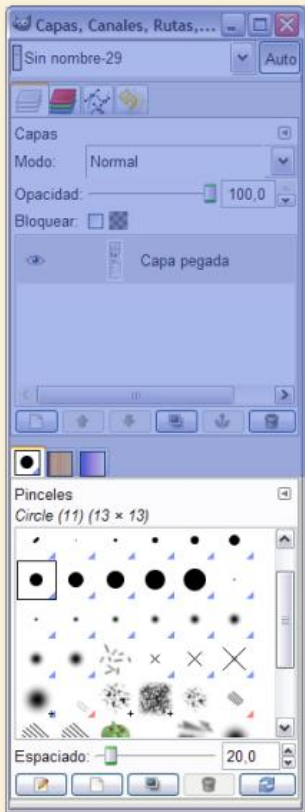
¿Encuentras el trazo del lápiz muy grueso? Podemos cambiar el tamaño de la punta. Para ello pulsa sobre el círculo negro de este icono que aparece en la **Caja de Herramientas**.

Se activa el **Diálogo de pinceles** en la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales, Rutas y Deshacer**

En la pestaña **Brochas** de la **Ventana Capas, Canales...** podemos seleccionar una brocha diferente.


Elegimos el círculo (07) y el espaciado 1.0 (puedes probar con otros espaciados y brochas). Prueba de nuevo a pintar un poco.

Si, a la vez que hacemos clic con el botón izquierdo del ratón, presionamos la tecla Mayúsculas de nuestro teclado



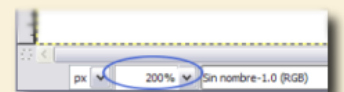
nos aparece una línea que une el último punto pintado y el lugar donde esté situado el puntero del ratón. Al hacer clic de nuevo se dibuja una línea recta uniendo ambos puntos. Observa la barra de estado y los valores que se van mostrando en ella.

Hemos terminado de dibujar. Ahora vamos a

utilizar la herramienta **lupa** , que nos permite acercarnos o alejarnos de nuestra imagen.

La misma función cumple la tecla "+" para acercarnos a la imagen y la tecla "-" para alejarnos.

Cada vez que hacemos clic sobre la imagen con la herramienta **lupa** seleccionada obtenemos un aumento de 50% en 50%, es decir que suma o resta un 50% sobre el zoom que tenemos, siendo 100% el tamaño real. Podemos saber que zoom tenemos si nos fijamos en la barra de estado de la **Ventana Imagen**.

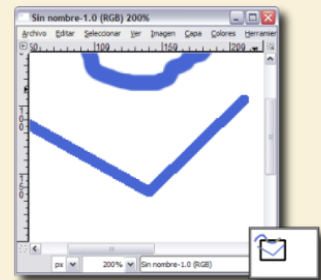


Observemos cómo las barras de desplazamiento no ocupan todo el ancho y alto de la **Ventana Imagen**. Eso nos indica que hay partes de la imagen que no vemos.

Para poder movernos por la imagen, utilizaremos la herramienta **Navegar por la imagen**



situada en la parte inferior derecha de la **Ventana Imagen**, para movernos por la imagen sin necesidad de utilizar las barras de desplazamiento, ya que nos muestra una simulación de la imagen completa, con un cuadrado de navegación que nos permite movernos por nuestra imagen.



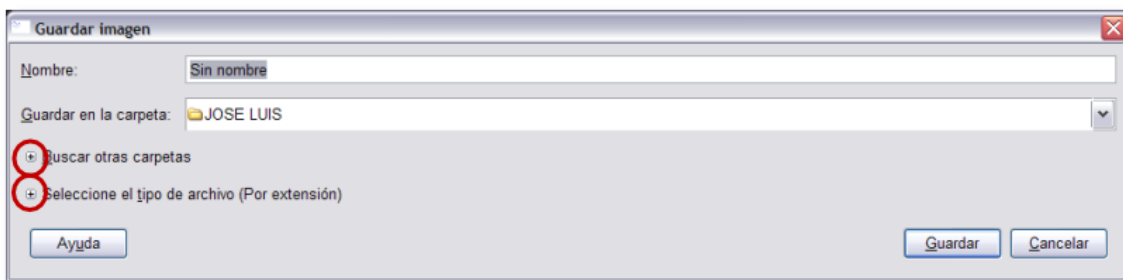
Hacemos clic en esta herramienta y, sin soltar el botón izquierdo del ratón, vamos moviéndonos por la ventanita emergente, recorriendo de esta manera toda la imagen. Al soltar el botón del ratón se nos muestra en la **Ventana Imagen** la zona seleccionada.

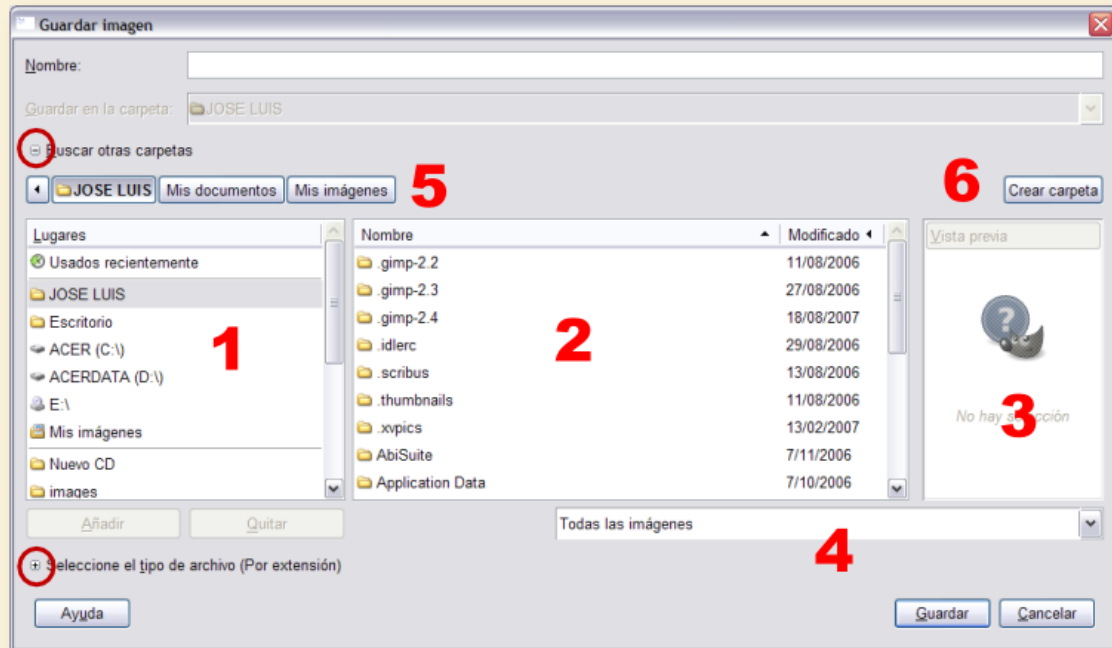
### 3. Guardar la imagen

Todo el trabajo realizado no sirve para nada si no guardamos el resultado de nuestro trabajo. Guardamos la imagen obtenida para que podamos seguir trabajando con ella más adelante. Estando en la **Ventana Imagen** accedemos al menú **Archivo --> Guardar como...** Aparece el cuadro de diálogo **Guardar imagen**.

Nos encontramos las siguientes partes. **Nombre**, indica el nombre que vamos a poner a nuestra imagen; **Guardar en la carpeta**, el lugar de nuestro disco duro donde guardaremos la imagen; **Buscar otras carpetas**, para elegir una carpeta distinta de la seleccionada por defecto; **Seleccione el tipo de archivo (por extensión)**, la extensión que pondremos a nuestro archivo.

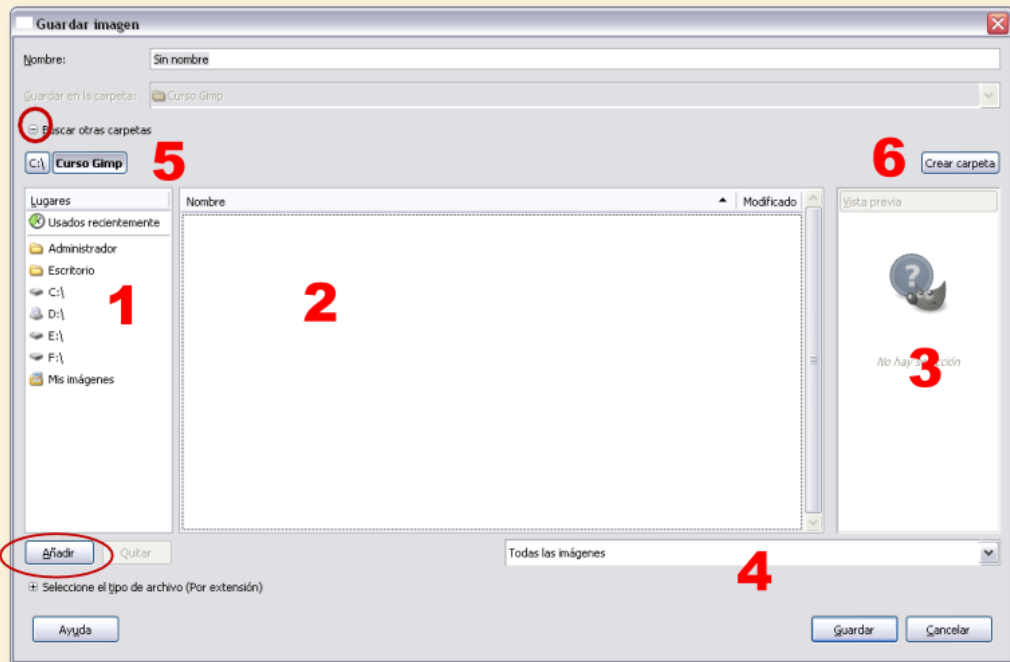
Observa los dos símbolos "+" rodeados por una circunferencia de color rojo, haz clic en el primer símbolo "+" situado a la izquierda de **Buscar otras carpetas**.





Esta ventana vamos a utilizarla a menudo, por lo tanto, vamos a describir las distintas zonas que contiene.

- 1 **Lugares.** Nos muestra los diferentes discos de nuestro ordenador y algunas carpetas significativas como Escritorio y Mis imágenes (en Windows). Especial atención debemos poner en **Usados recientemente** que nos mostrará las últimas imágenes guardadas en Gimp estén en la carpeta que estén.
- 2 **Nombre.** Muestra las diferentes carpetas y archivos que tenemos en la carpeta seleccionada en Lugares.
- 3 **Vista Previa.** Si en la zona marcada con el número 2 seleccionamos un archivo de imagen, se muestra una vista previa de la imagen en la zona 3.
- 4 **Todas las imágenes.** Podemos elegir que en la zona 2 se muestren todas las imágenes o las que cumplan unas determinadas características.
- 5 Muestra el camino a la carpeta que tenemos seleccionada.
- 6 Lo primero que debemos hacer es crear una carpeta para las imágenes del curso. Seleccionamos en la zona 1 nuestro disco duro C. Hacemos clic en el botón **Crear carpeta** y en la zona marcada con el número 2 nos aparece el texto "**Teclee el nombre de la carpeta nueva**"; tecleamos directamente "**Curso Gimp**" y presionamos la tecla **Enter**. Ya hemos creado nuestra carpeta para el curso. Ahora nos aparecerá en la zona marcada con el número 2.

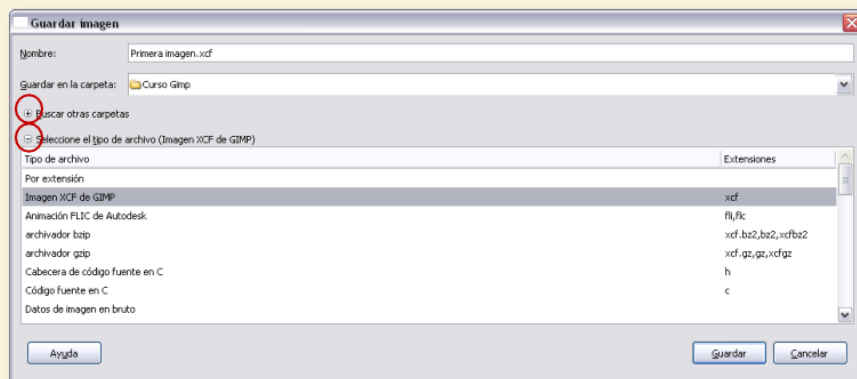


Tras crear la carpeta debemos hacer doble clic sobre la carpeta creada. Se mostrará el camino para llegar a nuestra carpeta en la zona 5. Es conveniente hacer clic en el botón **Añadir**. Esto hará que se muestre nuestra carpeta en la zona 1 y sea fácil el acceso en posteriores ocasiones.

Ya tenemos la carpeta donde guardaremos los archivos de imagen del curso. Pero aún no hemos guardado nuestra primera imagen.

Ponemos en **Nombre** el nombre de nuestro archivo de imagen: **"Primera imagen"**.

Ahora debemos seleccionar el tipo de archivo. Hacemos clic en el signo "+" situado a la izquierda del texto **Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)** y se desplegarán los diferentes tipos de archivos de imagen que puede guardar Gimp. Elegimos el primero que aparece, **Imagen XCF de GIMP** que es el formato nativo de Gimp y veremos que se añade al nombre de nuestro archivo, quedando **"Primera imagen.xcf"**



### Una imagen rápida

Vamos a mostrar ahora el proceso de creación de imágenes de forma automática, utilizando procesos abreviados que trae Gimp para facilitarnos la tarea de creación de imágenes.

Nos planteamos la siguiente situación. Hemos preparado en clase una documentación sobre "El gusano de seda" y queremos poner toda esa documentación en una página web. Necesitamos dos imágenes que crearemos con GIMP.

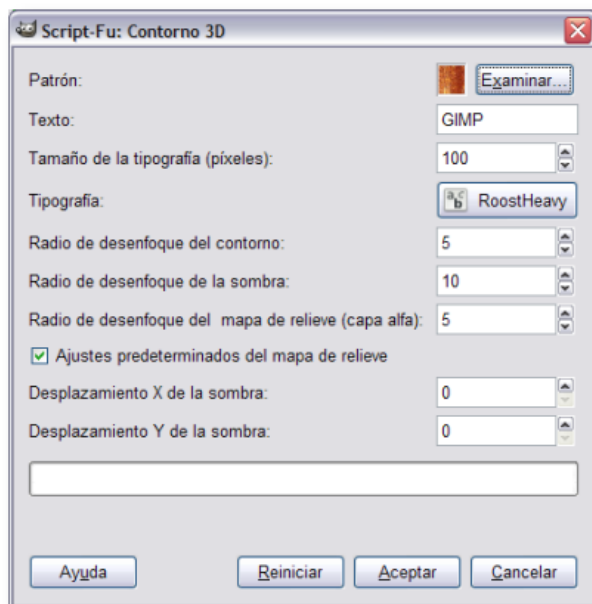
- La primera de ellas va a ser un título "El gusano de seda" para la documentación que también entregaremos impresa a nuestros alumnos. GIMP nos ayudará a dar forma a este título en muy pocos pasos.
- La segunda será la construcción de un patrón que nos servirá como imagen de fondo para una página web sobre "El gusano de seda".

De esta forma conseguiremos familiarizarnos con el entorno de trabajo de GIMP.

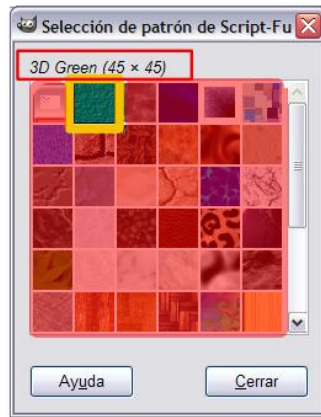
### 1. Un título con GIMP

Abrimos Gimp. En caso de que tengamos abierto GIMP es necesario que lo cerremos para comenzar esta actividad desde cero.

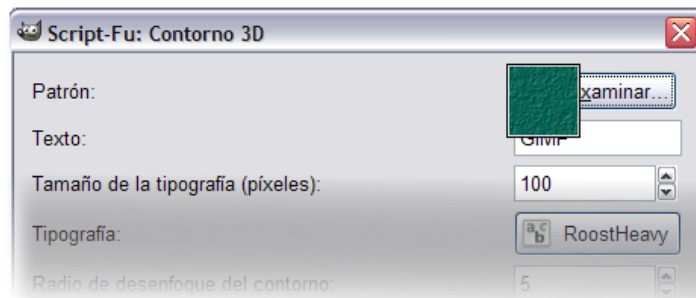
1. Abrimos GIMP y accedemos a la barra de menú de la **Caja de herramientas**. Hacemos clic en: **Exts --> Logotipos--> Contorno 3D...**
2. Aparece un cuadro de diálogos con el título "Script-Fu: Contorno 3-D". Si no ves esta ventana, observa la Barra de tareas de Windows; tendrás una ventanita que se ilumina de forma intermitente, haz clic en ella y aparecerá la ventana de la siguiente imagen. Sobre ella vamos a realizar unos cambios:



3. Pulsa sobre el botón **Examinar...** (a la derecha de **Patrón**) y selecciona **3D Green** en la **Ventana de selección de patrones**. Después haz clic en **Cerrar**.




4. Comprobamos que aparece en el ventana del **Script-Fu Logotipos/Contorno en 3D**, el nuevo patrón seleccionado. Si hacemos clic sobre la simulación del patrón (a la derecha de la palabra **Patrón**) y mantenemos presionado el botón podremos ver el patrón a mayor tamaño.



5. Cambia el texto que viene predeterminado y pon "El gusano de seda", cambiamos también el tamaño de la tipografía poniendo 70 píxeles como valor . Hacemos clic en **Aceptar**, esperamos unos segundos, se crea una **Ventana Imagen** que contiene el texto escrito; observamos el resultado obtenido.



- Guardamos esta imagen en nuestro disco duro. Pulsamos **Archivo --> Guardar como...** Seleccionamos la carpeta "**Curso Gimp**". Debemos dar nombre al archivo, por ejemplo "**título**", y elegir su extensión presionando el signo "+" a la izquierda de **Seleccione el tipo de archivo** y eligiendo **XCF (GIMP)** si queremos volver a utilizar esta imagen en Gimp y hacer modificaciones a la imagen obtenida. Puedes elegir otro tipo de formato de archivo; en concreto te sugerimos que utilices el formato JPG, Imagen JPEG, que es uno de los más adecuados para que no ocupe mucho espacio en disco.
- Cerramos la imagen.



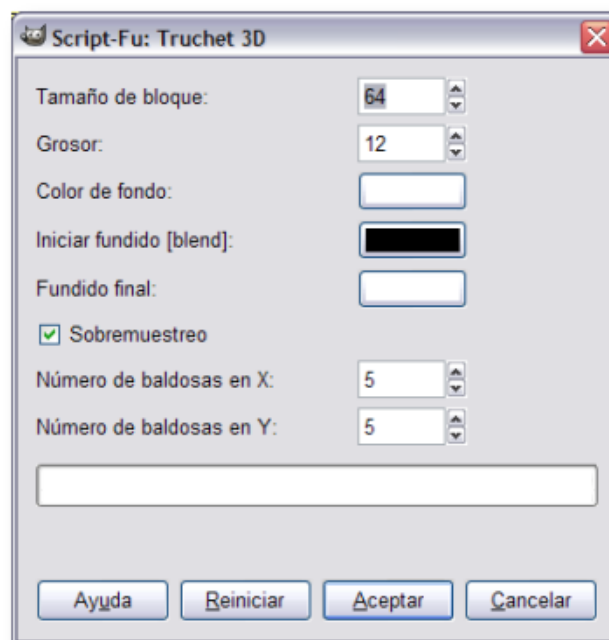
**Nota**

Es conveniente seguir siempre el mismo orden para guardar los archivos, ya que si no guardamos el archivo con la extensión correspondiente podemos tener problemas para abrirlo de nuevo o el programa nos avisará de que estamos cometiendo un error.

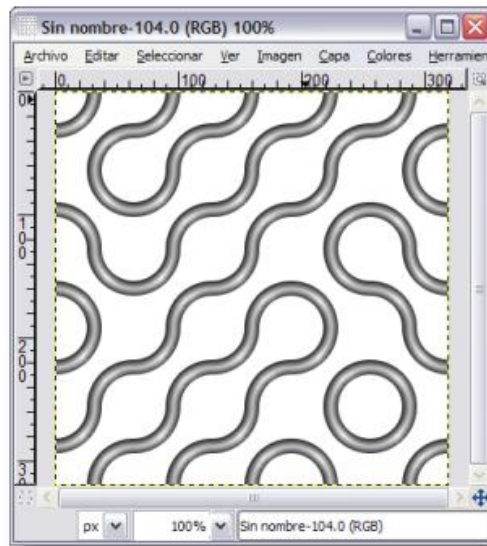
## 2. Una imagen de fondo con GIMP

De forma similar vamos a crear una imagen que nos servirá como fondo de la página web de nuestra documentación sobre El gusano de seda.


Pulsamos **Exts --> Patrones --> Truchet 3D**. Aparece la ventana del Script-Fu con distintas opciones, pero en esta ocasión vamos a dejar todos los valores tal y como están. Simplemente presionamos **Aceptar**.



Obtenemos esta imagen.



Ahora vamos a modificar algunas propiedades de esta imagen para dejarla más transparente y poder escribir encima de ella; la utilizaremos como imagen de fondo en una página web. Accedemos a la **Ventana de Capas y Canales, Rutas...** que se encuentra a la derecha de nuestra pantalla.



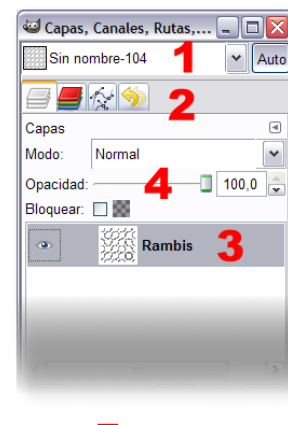
**Nota**

---

Si has cerrado esta ventana por error y no te aparece en la pantalla puedes volver a obtenerla accediendo al menú de la Caja de herramientas **Archivo --> Diálogos --> Crear un empotrable nuevo --> Capas, Canales y Rutas.**

En la Ventana Capas, Canales, Rutas, Deshacer encuentras, entre otras, las siguientes opciones:

- 1** Nombre de la imagen. Si tenemos varias abiertas en GIMP, podemos cambiar a otra imagen haciendo clic y eligiendo cualquier otra que tengamos abierta en GIMP.
- 2** Pestañas para seleccionar **Capas, Canales, Rutas y Deshacer.**
- 3** Nombre y miniatura de la imagen que hay en la capa. El icono en forma de ojo de la izquierda hace que la capa sea visible o invisible. Si la capa está seleccionada y en disposición para trabajar sobre ella, se muestra con fondo gris, tal y como puedes ver.



- 4 Pestaña deslizante que nos permite modificar la opacidad de la capa sobre la que trabajamos. Por defecto tiene una opacidad completa (100 %).

Arrastramos este botón deslizante (4) hasta que marque 20 (también puedes introducir el valor con el teclado) y verás como la imagen se hace transparente.

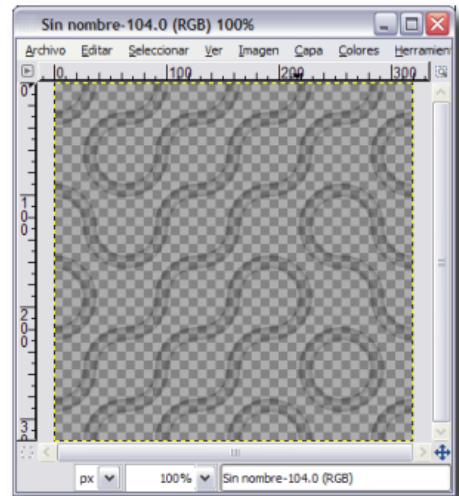
Antes era una imagen excesivamente fuerte para ponerla como fondo de página web, haciendo esta reducción de opacidad hemos conseguido una imagen muy suave sobre la que podremos escribir y poner otras imágenes. Para poder utilizarla en una página web debemos tener en cuenta los formatos gráficos adecuados para las páginas web: **GIF** para imágenes de 256 colores y **JPEG** para imágenes de millones de colores. Vamos a utilizar este último formato, pero debemos tener en cuenta que al guardar en formato **JPEG** no se admiten capas, algo que nos indicará el programa.

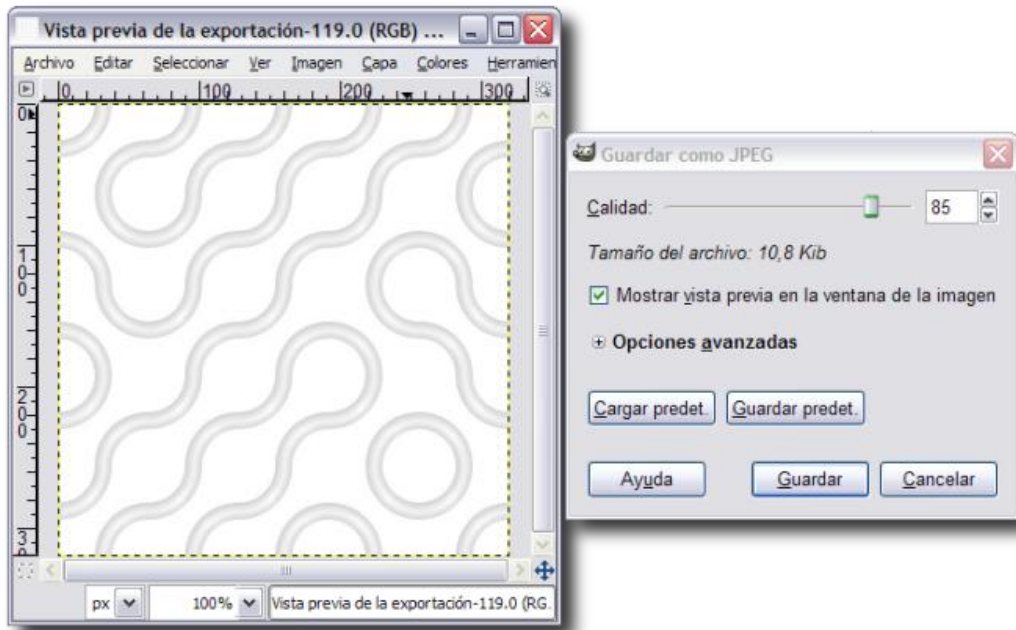
Hacemos clic en **Archivo --> Guardar como...**  
 Seleccionamos la carpeta **Curso Gimp**, ponemos nombre al archivo "Fondo pagina" y marcamos la extensión **JPG**.  
 Después pulsamos **Aceptar**.

Nos aparecerá la ventana de la derecha con un aviso que indica que el formato **JPG** no puede guardar transparencias y que aplanará la imagen, es decir, que pegará la imagen que tenemos sobre el fondo (papel) que es de color blanco.

Hacemos clic en **Exportar** para poder guardar la imagen en el formato **JPEG**. En la ventana de información nos avisa de que la imagen original no queda modificada por lo que **GIMP** mantendrá una copia, que podremos guardar más adelante en otro formato que sí mantenga las capas.

En la **Ventana exportación** (Guardar) encontramos distintos tipos de información y opciones. Si marcamos **Mostrar Vista Previa** en la **ventana Imagen** podemos ver cómo va variando su tamaño, a la vez que vamos modificando los distintos parámetros. En nuestro caso no es necesario realizar ningún cambio, con lo que pulsamos **Guardar**.





La imagen queda guardada en nuestro disco como **Fondo pagina.jpg**. Si tienes intención de seguir trabajando con esta imagen y realizar modificaciones a la transparencia, deberás guardarla también en el formato nativo de GIMP, **XCF**.

Al utilizar la imagen como fondo de una página web, quedaría así:




### Práctica guiada 1 Un marco para una foto

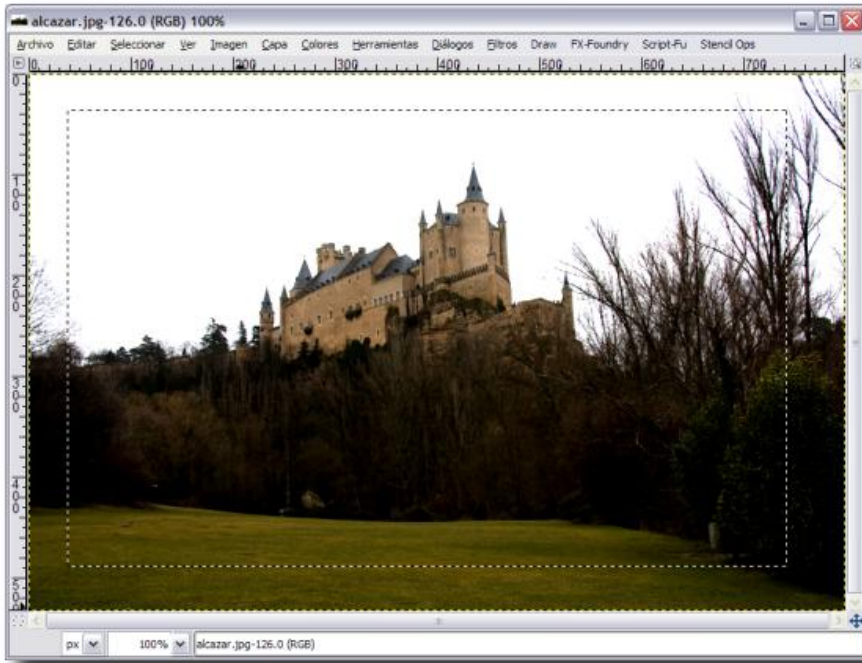
Con esta primera práctica vamos a familiarizarnos con algunas herramientas de GIMP. A la vez que conocemos el uso de las herramientas de Gimp, practicamos con los aspectos planteados a lo largo de la unidad. Al final de la práctica encontrarás un enlace que te mostrará la resolución visual de la misma.

La imagen sobre la que vamos a trabajar es la que puedes ver a continuación y que **SIEMPRE** puedes obtener desde el CD del curso de la siguiente forma: haz clic sobre la imagen, se abrirá una nueva ventana del navegador en la que deberás hacer clic con el botón derecho sobre la imagen y en el menú que aparece seleccionar **Guardar imagen como...** Te recomendamos que crees una carpeta llamada UNIDAD1 situada dentro de la creada anteriormente para el curso de Gimp.

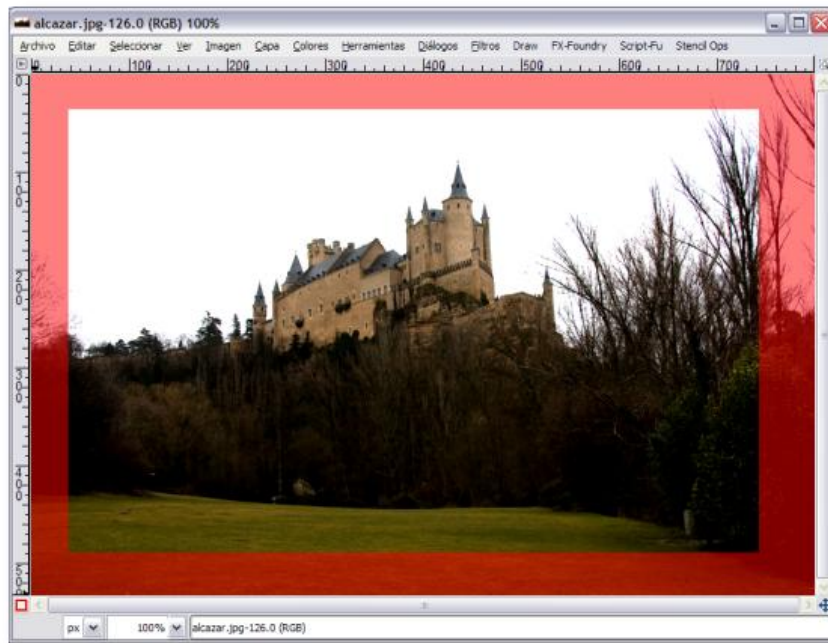


1. Primero hay que guardar la imagen en la carpeta que acabamos de crear y que se llama UNIDAD1.
2. Ponemos en marcha GIMP y abrimos la imagen "alcazar.jpg". Colocamos la **Ventana Imagen** en el centro de nuestra pantalla.
3. La imagen carece de algo de contraste y brillo, así que primero vamos a hacer unas pequeñas modificaciones en este sentido. Hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier parte de la imagen, seleccionando **Colores --> Brillo-contraste...**
4. En el cuadro de diálogo **Brillo y contraste** pondremos los siguientes valores: brillo 30 y contraste 40. Podemos ver que esta herramienta tiene seleccionada la opción **Vista previa**, de tal forma que podemos observar en la **Ventana Imagen** los cambios que vamos realizando. Recomendamos estos valores pero puedes utilizar los que consideres más correctos. Hacemos clic en **Aceptar** y continuamos trabajando con esta imagen.
5. En la **Caja de herramientas** de Gimp elegimos **Selección rectangular**  y realizamos una selección rectangular similar a la que se observa en la figura. Para ello nos situamos en la parte superior izquierda de la imagen (dejando un pequeño espacio), hacemos clic y, sin soltar, arrastramos formando un rectángulo. Cuando veamos que se ha formado el rectángulo soltamos el botón del ratón. Presiona la tecla Enter para confirmar la selección. Los lados del

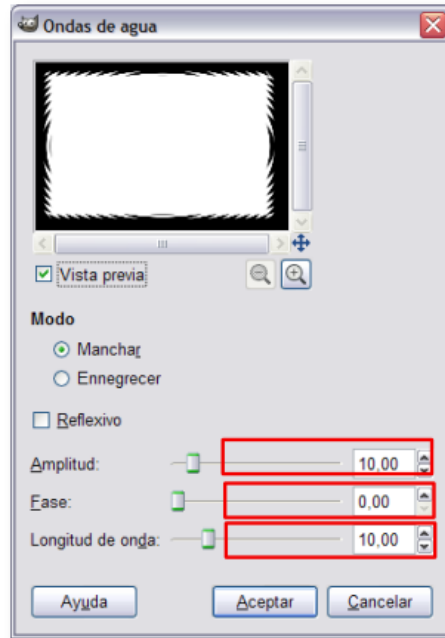
rectángulo limitan la parte de la imagen que ha sido seleccionada.



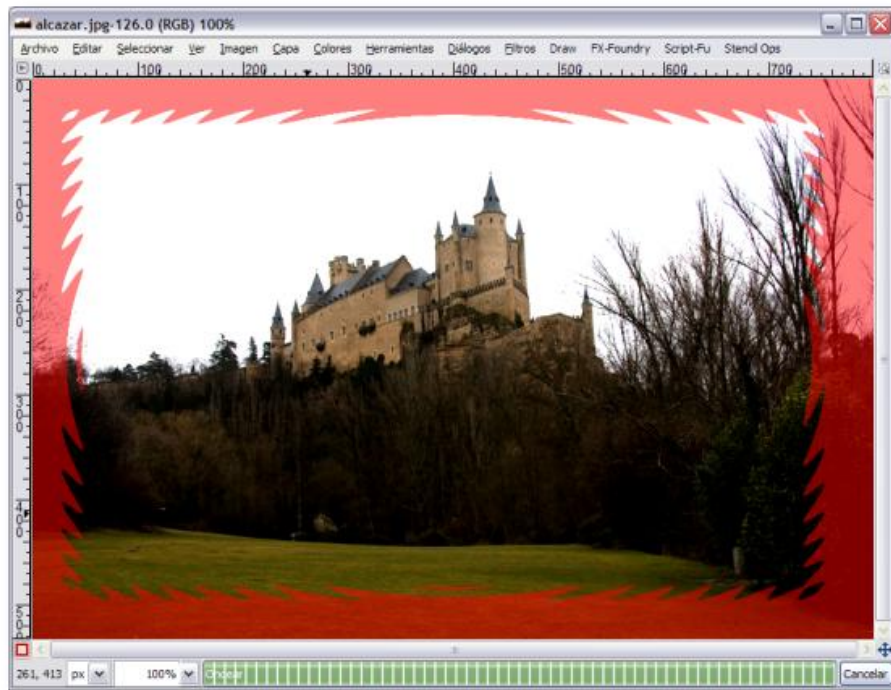
6. Pulsamos el botón **Máscara rápida**, que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la **Ventana Imagen**.



La máscara rápida permite trabajar de forma más cómoda con las selecciones. Vamos a deformar esta selección utilizando un filtro. Si hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier parte de la imagen y seleccionamos **Filtros --> Distorsiones --> Ondas...** obtenemos un cuadro de diálogo con ciertos parámetros. Seleccionamos los valores que se muestran en la figura.



Al **Aceptar** la **Máscara rápida** tendrá la forma que se observa en la siguiente imagen:



11. Quitamos la selección para ver el resultado. Hacemos clic con el botón derecho sobre cualquier parte de la imagen: **Seleccionar --> Nada** (teclado abreviado **May + Ctrl + A**).



12. Solamente nos queda guardar el trabajo. Para no eliminar la imagen original, denemos guardarla con otro nombre, por ejemplo: "**alcázar con marco.jpg**", en la misma carpeta donde estamos guardando los trabajos. **Archivo --> Guardar como...** Aparece la ventana para **Guardar JPEG**; elegimos los parámetros de la imagen y hacemos clic en **Aceptar**.

### Cerrar GIMP

Cuando ya no necesitamos Gimp debemos cerrarlo adecuadamente. El proceso más adecuado para cerrar Gimp es ir cerrando cada una de las **Ventanas Imagen** que tengamos abiertas.

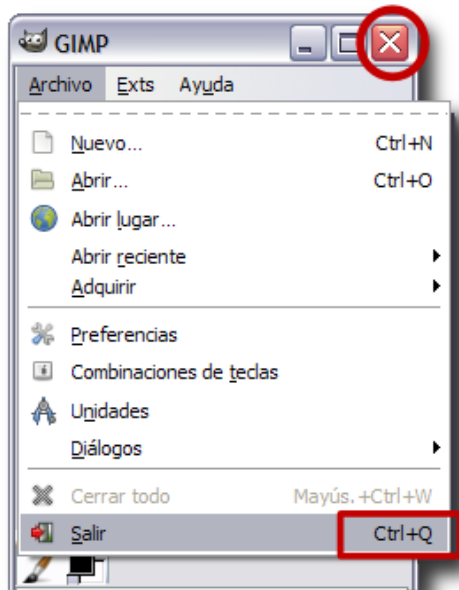
Si hemos realizado algún cambio a la imagen y no hemos guardado dicho cambio, al cerrar la **Ventana Imagen** el programa nos muestra la siguiente ventana:



Haciendo clic en el botón **Cancelar** volvemos a la **Ventana Imagen** para poder guardar los cambios desde ella. **Descartar cambios** nos permite cerrar la Ventana imagen pero no guardamos los cambios realizados.

**Para cerrar Gimp**

Debes acceder al Menú de la **Ventana de la Caja de herramientas**. Seleccionar **Archivo --> Salir**. También podemos salir del programa haciendo clic en la X de la esquina superior derecha de la **Ventana de la Caja de herramientas**. Y utilizando la combinación de teclas **Ctrl + Q**



Si tenemos imágenes abiertas en las que hemos realizado algún cambio y éste no ha sido guardado nos aparecerá la siguiente ventana.



Nos avisa de que tenemos 2 imágenes con cambios que no han sido guardados. Si hacemos clic en **Cancelar** volvemos a Gimp para poder guardar las imágenes con los cambios realizados. Si, en

cambio, hacemos clic en **Descartar los cambios** salimos de Gimp sin guardar los cambios que hayamos realizado en las imágenes mostradas en esta ventana.

Después de realizar estas operaciones Gimp se cierra de forma correcta y al volver a abrir el programa se nos mostrarán las principales ventanas (Caja de herramientas y ventana Capas, Canales, Rutas, Deshacer) en el mismo lugar en el que estaban cuando hemos cerrado el programa.

### Ejercicios Unidad 1

#### Ejercicio 1.1

A continuación puedes observar dos imágenes, que puedes obtener desde el CD del curso, para que apliques sobre ellas el proceso descrito en la Práctica guiada 1. Pon un marco adecuado a las siguientes imágenes.



Para obtenerlas debes acceder al CD del curso y una vez localizadas en el apartado Ejercicios 1 de la Unidad 1. hacer clic sobre ellas y después, en la ventana que se abre, de nuevo haces clic pero con el botón derecho del ratón sobre la imagen, en las opciones que aparecen en la Ventana emergente elige **Guardar imagen como...** . Guarda las imágenes en la carpeta UNIDAD1.

#### Algunos ejemplos

##### De la primera imagen



De la segunda imagen



### Ejercicio 1.2

Aplica algunos Filtros sobre las anteriores imágenes. Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen y elige Filtros --> Seleccionar filtro.

Algunos ejemplos.



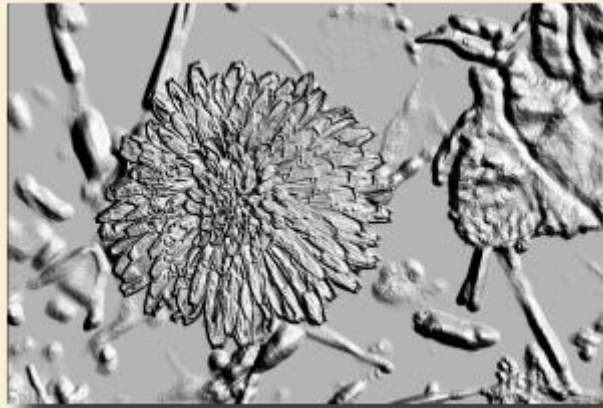
Filtros --> Mapa --> Baldosas pequeñas



Filtros --> Artísticos --> Pintura al óleo



Filtros --> Luces y sombras--> Supernova



Filtros --> Distorsiones --> Repujado