



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 2

IMAGEN DIGITAL





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

IMAGEN DIGITAL

Si trabajamos con un programa de imagen digital debemos conocer las características de las imágenes digitalizadas. Desde el concepto de píxel hasta los diferentes formatos de imagen digital pasando por los modos de color de una imagen y la resolución. Concluiremos con una práctica que te ayudará a afianzar los contenidos de esta unidad.

Contenidos

Introducción a la imagen digital

El píxel

Modos de color

Resolución

Formatos

Práctica guiada de la Unidad 2

Ejercicios de la Unidad 2

¿Qué es la imagen digital?

En este curso vamos a trabajar con imágenes digitales. Las imágenes digitales se obtienen a través de un escáner, una cámara fotográfica digital o directamente desde el ordenador utilizando cualquier programa de tratamiento de imágenes. La información digital que genera cualquiera de los medios citados anteriormente es almacenada en el ordenador mediante bits.

Los ordenadores trabajan con información digital, con información numérica. En un ordenador la información analógica de textos, imágenes y sonidos se codifica por medio de bits.



Nota

Un **bit** es la unidad de información que equivale a la elección de dos posibilidades: 0 ó 1, no pasa corriente o pasa corriente. Los circuitos internos del ordenador sólo detectan estos dos valores y en la combinación de ellos se basa la informática. El nombre proviene de la contracción de las palabras «**binary**» y «**digit**» (dígito binario).

La información que podemos almacenar en un bit es muy pequeña, por eso los bits se agrupan en **bytes**, que es un grupo de 8 bits (cada uno de ellos puede representar un valor diferente 0 ó 1). De esta forma un byte puede representar cualquier número entre 0 y 255.

El **kilobyte** (K) equivale a 1024 bytes, dado que trabajamos en sistema binario.

Megabyte (MB) equivale a 1024 K.

Gigabyte (GB) equivale a 1024 MB.

Cuando la imagen está codificada en bits, formato digital, puede ser modificada con cualquier programa de tratamiento de imagen, en nuestro caso con **GIMP**.

El píxel

Las imágenes digitales se crean formando una retícula rectangular formada por celdillas. cada una de las celdillas recibe el nombre de píxel. Este nombre proviene de la expresión *picture* y *element*. Los píxeles son las unidades de color que componen la imagen. Un píxel no tiene una medida concreta, no se puede decir si mide 1 mm. o 1 cm. o 1 m., simplemente es la medida de división de una retícula en celdillas.



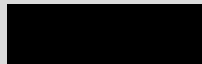








Toda la información que corresponde a una imagen digitalizada consta de una matriz de píxeles que vemos en nuestra pantalla y guardamos en los sistemas de almacenamiento de nuestro ordenador.

1. Profundidad de píxel

Una imagen digital está formada por una matriz de píxeles ($a \times b \times c$), donde a y b representan anchura y altura y c es la profundidad de color o profundidad de bit, podríamos decir que es la tercera dimensión de la matriz, la que permite que cada píxel pueda tener un número determinado de colores distintos.

La profundidad de píxel es una unidad de medida binaria porque cada píxel está formado por bits. Cuando decimos que la profundidad de píxel es de 1 bit, la imagen solamente tiene dos colores o dos niveles de gris representados por los valores 0 y 1. Una profundidad de píxel de 8 bits permite que cada píxel pueda tener 256 colores distintos o 256 niveles distintos de grises que provienen de combinar las series de ocho elementos posibles obtenidas de combinar ceros y unos. Si la profundidad de píxel es podemos llegar a 16 millones de colores distintos en cada píxel.

El número de bits por píxel determinará la gama de colores de una imagen, según lo expresado en la siguiente tabla.

1 bit	2 colores	
2 bits	4 colores	
3 bits	8 colores	
4 bits	16 colores	
5 bits	32 colores	
6 bits	64 colores	
7 bits	128 colores	
8 bits (= 1 byte)	256 colores	
16 bits	65.536 colores	

2. Color real

Cada píxel solamente puede ser de un color, cuando decimos que una imagen es de 256 colores, queremos decir que cada píxel puede tomar uno de esos 256 colores.

Si la profundidad es de 24 bits, tenemos la posibilidad de manejar millones de colores con la combinación de los tres primarios: rojo (red), verde (green) y azul (blue), es el llamado modo **RGB**. Cada canal de color tiene 8 bits para controlar cada color, por lo tanto, los colores que podemos obtener son $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$, por eso se llama "millones de colores" y se conoce como

color real. Con esta cantidad de colores es suficiente para que el ojo humano perciba las imágenes con calidad fotográfica.

Modos de color

Llamamos modo de color al sistema de coordenadas que nos sirve para describir los colores de forma numérica.

Los principales son el **RGB** (rojo, verde y azul), el **HLS** (tono, luminosidad, saturación) y el **CMYK** (cian, magenta, amarillo y negro).

En GIMP sólo podemos trabajar en los modos **RGB**, **escala de grises** (256 niveles de gris) e **indexado** (podemos elegir el número de colores con los que vamos a trabajar hasta un máximo de 256).

Los modos de color afectan al tamaño de la imagen en disco y al número de canales de color que utilizan. Si incrementamos el número de colores aumentará el tamaño del archivo que contiene la imagen. En la tabla se muestran los diferentes modos de color y sus características.



Mapa de bits

Imágenes de 1 bit de color por píxel. Blanco o negro.



Escala de grises

8 bits de información por píxel por lo que pueden utilizar 256 niveles de gris.



Color indexado

Un solo canal con 8 bits por píxel, permitiendo una tabla de 256 colores. Es útil para aplicaciones multimedia



Color indexado

Un solo canal con 8 bits por píxel (en este caso con una imagen de 10 colores). Observemos la pérdida de calidad comparándola con una imagen RGB.



Color RGB

Rojo, verde y azul. La suma de los tres da luz blanca.

Este sistema usa 3 canales (1 rojo, 1 verde y 1 azul) con una profundidad de 24 bits por píxel y es capaz de reproducir 16,7 millones de colores.



Color CMYK

Cian, magenta, amarillo y negro. Sistema utilizado en impresión y con pigmentos. Usa 4 canales con 32 bits por pixel.



Nota

HSB

Nuestro ojo procesa la información de color mediante los parámetros tono, saturación y brillo (Hue, Saturation, Brightness).

- El **tono** es el color, rojo, azul, verde, etc., que en GIMP se expresa en grados desde -180 a 180.
- La **saturación** es la pureza del color, en GIMP va desde -100% a 100%.
- El **brillo** es la intensidad de la luz del color, la cantidad de negro o blanco que tiene un color, . -100 (negro) y 100 (blanco).

Resolución

En una impresión, la resolución viene dada por el número de puntos impresos por unidad de superficie. Mientras que en una imagen digital, la resolución depende del número de píxeles por unidad de longitud.

Cuando trabajamos con GIMP, nos referimos a la resolución de una imagen digital en la pantalla de nuestro ordenador, que se mide en píxeles por pulgada. La resolución nos indica el número de píxeles por unidad de longitud, habitualmente se utiliza la pulgada como unidad de longitud por lo que se suele expresar diciendo que una imagen tiene, por ejemplo, una resolución de 300 píxeles por pulgada.



Nota

Resolución de pantalla

No debemos confundir la resolución de una imagen digital con la resolución de la pantalla sobre la que visionamos esa imagen. Es habitual medir la resolución de una pantalla por el total de píxeles que abarca, pudiendo encontrar diferentes resoluciones de pantalla atendiendo al número de columnas y filas de píxeles: 640x480, 800x600 y 1024x768; siendo las más habituales las dos últimas.

En un mismo monitor podemos encontrar diferentes resoluciones de pantalla. Cuanto mayor sea la resolución de la pantalla, menor será el tamaño de los píxeles y mayor la definición de la imagen.

Se suele decir que para ver una imagen a su tamaño real en una pantalla con una resolución de 800x600 la resolución de la imagen debe ser de 72 píxeles por pulgada; en una pantalla con resolución de 1024x768 la imagen deberá tener una resolución de 96 píxeles por pulgada para ser visionada con el mismo tamaño.

Cuando trabajamos con una imagen que tiene una resolución mayor que la de la pantalla la observaremos con un tamaño mayor al original, mientras que cuando trabajemos con una imagen con resolución menor que la de la pantalla la observaremos con un tamaño menor del que tiene.

300 píxeles por pulgada de resolución.
El tamaño de la imagen es de 1,25 x 1,25 pulgadas.



72 píxeles por pulgada de resolución. El tamaño de la imagen es de 1,25 x 1,25 pulgadas.



En el ejemplo que observamos en la tabla anterior, las dos imágenes tienen el mismo tamaño pero la primera tiene una resolución de 300 píxeles y como en la pantalla sólo caben 72 píxeles por pulgada (ó 96 si la resolución de tu pantalla es de 1024x768), los 300 píxeles de la resolución de la imagen se deben repartir con 72 (ó 96) píxeles en cada pulgada de la pantalla del monitor, aumentando su tamaño a la hora de ser visualizada.

Podemos concluir diciendo que la **resolución de la imagen** es independiente de la **resolución de la pantalla**.

1. Resolución de la imagen

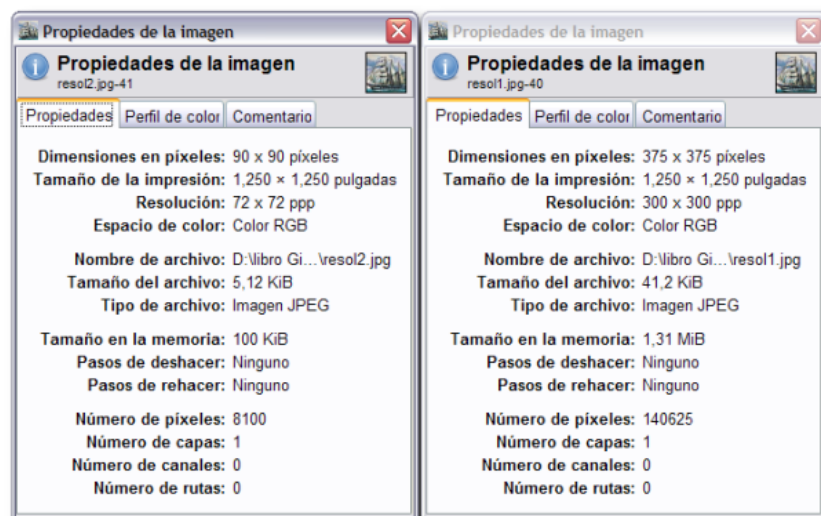
La calidad de una imagen está directamente relacionada con la resolución que tiene: a mayor resolución mayor calidad de imagen. Si una imagen tiene una resolución de 200 ppp (píxeles por pulgada) en cada pulgada cuadrada nos encontramos la cantidad de 200 x 200 píxeles, lo que nos da un resultado de 40.000 píxeles que contienen la información digital de esa imagen. Si esa misma imagen tiene una resolución de 72 ppp, la información digital está contenida en 5184 píxeles, con lo que la calidad de la imagen será menor: menor resolución, menor información y menor detalle.

Para poder comprender mejor este aspecto es necesario diferenciar los conceptos que estamos tratando: tamaño de la imagen, resolución de la imagen y tamaño del archivo.

El **tamaño de la imagen** depende de sus dimensiones (anchura y altura) medidas en píxeles u otras unidades: puntos, picas, milímetros...

La **resolución de la imagen** la expresamos en píxeles por pulgada. A mayor resolución más píxeles caben en una pulgada y menor será el tamaño de los píxeles.

El **tamaño del archivo de la imagen**, como unidad de información digitalizada se expresa en bits. A mayor resolución, mayor tamaño del archivo.



¿Cuándo utilizar una u otra resolución? Dependerá del destino final de la imagen sobre la que estemos trabajando. Si vamos a utilizar las imágenes exclusivamente en la pantalla del ordenador

deberemos tener en cuenta la resolución de la pantalla, con una resolución de 72 píxeles por pulgada tendremos suficiente y veremos a su tamaño real las imágenes en la pantalla (en una pantalla con una resolución de 800x600). Si vamos a imprimirla, cuanto mayor sea la resolución de la imagen, mejor será la calidad y mayor el detalle.

Pero no debemos caer en el habitual error de escanear o digitalizar una imagen a la mayor resolución posible para asegurar una mejor calidad de imagen. Más bien hay que tener en cuenta que, al tener gran tamaño, nos costará más procesarla digitalmente.

Debemos plantearnos un par de preguntas antes de decidir la resolución óptima para digitalizar una imagen.

1. ¿Aplicación final de la imagen?
2. ¿Dimensiones reales de la imagen final?

Si la imagen final va a ir destinada a la impresión, por norma general se suele utilizar la siguiente fórmula: la resolución de entrada de la imagen debe ser el doble del valor de las líneas por pulgada (lpi) que es capaz de imprimir la impresora. De esta forma obtendremos una calidad máxima. Por ejemplo, si nuestra impresora tiene una capacidad de 150 lpi deberemos escanear a una resolución de 300 ppp.

Si la imagen final va a tener mayor tamaño que la imagen original, necesitaremos mayor cantidad de información al escanear (mayor resolución) y si la imagen final va a ser de menor tamaño, bastará con una resolución menor.

Si escaneamos una imagen de 6 x 4 centímetros con una resolución de 300 ppp y nuestra imagen final será de 12 x 8 cm. debemos utilizar una resolución de 600 ppp. Aplicamos esta regla a la inversa cuando la imagen final tenga menor tamaño que el original.

2. Cambios de resolución

Es muy habitual realizar cambios de resolución con un programa de tratamiento de imagen como es GIMP, pero debemos tener muy claro lo que queremos obtener como producto final, porque podemos correr el riesgo de obtener una imagen con una resolución inadecuada y tener pérdidas de calidad en la imagen que serán difíciles de solucionar posteriormente.

Existen dos tipos de cambios de resolución: **remuestreo a la baja** y **remuestreo al alza**, que reducen o aumentan, respectivamente, la resolución de la imagen. Este proceso, en los programas de tratamiento de imagen, se suele conocer como **interpolación**.

Interpolación al alza

El programa debe crear nuevos píxeles para rellenar los huecos que aparecen al ampliar, dado que dónde antes había 1 píxel ahora tendremos varios dependiendo del porcentaje de aumento de resolución. Esos nuevos píxeles se crean por interpolación, basándose en la información sobre el color de los píxeles vecinos.

Gimp tiene cuatro posibilidades de interpolación que podemos elegir a la hora de realizar un escalado de imagen: **Calidad ninguna**, muy rápida para imágenes de gran tamaño; **Calidad lineal**,

elegida por defecto en Gimp y que produce unos resultados correctos, **Calidad cúbica**, que produce mejores resultados al realizar una interpolación a la baja, aunque puede tardar en ser aplicada en imágenes de gran tamaño y, por último Calidad Sinc (Lanczos) que produce los mejores resultados cuando se realiza una interpolación al alza.

Al realizar una interpolación al alza los nuevos píxeles pueden emborronar la imagen dado que el programa debe crear nuevos píxeles partiendo de un número menor de píxeles.

Resolución de 72 ppp.



Resolución de 300 ppp.



Interpolación a la baja

En este caso el programa va a eliminar información, con lo que la imagen puede resultar deteriorada si el cambio de resolución es muy alto.

Resolución de 180 ppp.



Resolución de 72 ppp.



En cualquier caso es preferible remuestrear a la baja antes que hacerlo al alza. En el primer caso eliminamos información y en el segundo caso el programa debe crearla provocando problemas de desenfoco.

Formatos de la imagen digital


Las imágenes que pueden ser tratadas en el ordenador básicamente se clasifican en dos tipos: **imágenes bitmap (mapa de bits)** e **imágenes vectoriales**.

1. Bitmap

La imagen está formada por una matriz de píxeles. Cuando modificamos una imagen bitmap lo que estamos haciendo es cambiar el aspecto de los píxeles con programas de tratamiento de imagen como GIMP. No debe confundirnos que los programas de tratamiento de imágenes estén incorporando posibilidades de imágenes vectoriales, porque lo hacen como apoyo al tratamiento de la imagen, pero al final terminan integrándose en los píxeles que forman la imagen bitmap.

Los principales formatos de mapas de bits o bitmap son los siguientes:

Formato	Características	Extensión
BMP	Formato de calidad. Los archivos tienen gran peso, por lo que suelen usarse en aplicaciones en CD-ROM.	*.bmp
TIFF	Se utiliza para imágenes de alta calidad que van a ser impresas.	*.tif
XCF	Formato nativo de GIMP. Permite almacenar las imágenes con capas y modificarlas posteriormente.	*.xcf
PICT	Es el formato característico de la plataforma MAC. Permite ser comprimido sin perder calidad de imagen.	*.pic
JPG	Es el formato más utilizado en Internet para la reproducción de fotografías. Permite comprimir las imágenes pero produce pérdidas de calidad.	*.jpg
GIF	Este formato también se utiliza en Internet, pudiendo comprimir las imágenes sin pérdidas. Utiliza el modo de color indexado para las imágenes que no tienen muchas tonalidades de color. Permite gráficos animados y transparencia.	*.gif
PNG	Tiene las ventajas de los formatos GIF y JPG. Comienza a ser muy utilizado en Internet por su gran capacidad de compresión, sin pérdida y con posibilidades de transparencia.	*.png



Notas

A la hora de guardar las imágenes los distintos formatos utilizan diferentes tipos de compresión

RLE Sin pérdidas, admitida por formatos de archivos comunes a Windows.

LZW Sin pérdidas y admitida por los formatos TIF y GIF. Utilizada fundamentalmente en imágenes que tienen grandes áreas de un único color.

JPEG Con pérdidas. Los mejores resultados se obtienen con imágenes fotográficas. Podemos elegir la cantidad de compresión.

Compresión con pérdidas. En los formatos de compresión con pérdidas se aplican algoritmos que permiten decidir cuál es la información menos relevante para el ojo humano y la desechan. Cuanto mayor cantidad se deseché, menos ocupa el archivo pero también tiene una calidad menor.

Compresión sin pérdidas. Se utilizan algoritmos de compresión pero no se pierde ningún dato con lo que la calidad de la imagen se mantiene.

2. Vectorial

Se representan con trazos geométricos que están controlados por operaciones matemáticas que realiza el ordenador. Las líneas que componen la imagen están definidas por vectores (de ahí su nombre). La ventaja de este tipo de imagen es que pueden reducirse o ampliarse sin ningún tipo de pérdida de calidad.

Los principales formatos de las imágenes vectoriales son los siguientes:

Formato	Características	Extensión
SVG	Vectores gráfico escalable. Formato muy reciente pero que puede ser usado fácilmente en Gimp	*.svg
WMF	Es el formato que mejor se adapta a los distintos programas de dibujo.	*.wmf
SWF	Imágenes vectoriales para animación web.	*.swf
EPS	Formato utilizado habitualmente para exportar imágenes de mapa de bits con trazados vectoriales.	*.eps
PDF	Es compatible entre las plataformas MAC y PC. Usado fundamentalmente para la confección de documentos que puedan descargarse de Internet.	*.pdf

Práctica guiada 2.1

Características que afectan al tamaño del archivo de una imagen

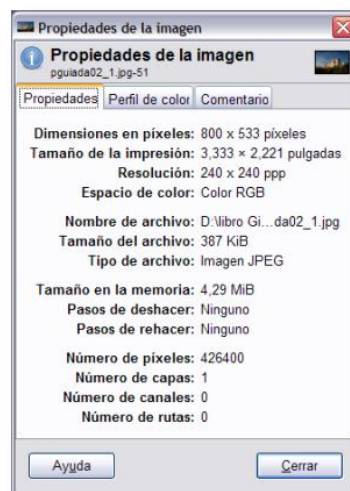
1. Las **dimensiones** de la imagen, anchura y altura, expresadas en centímetros, milímetros, pulgadas o en píxeles.
2. La **resolución** de la imagen expresada, por ejemplo, en píxeles por pulgada (ppp).
3. **Profundidad de bit**. Número de niveles de gris o de colores diferentes que puede representar un píxel. A mayor profundidad de bit, mayor número de colores podrá representar un píxel.
4. **Modo de color**. De acuerdo con el modo de color una imagen puede tener más o menos canales. RGB tiene tres canales y CMYK tiene cuatro.


Cuanto mayor es el valor de cada una de las características expresadas, mayor será el tamaño del archivo de la imagen.

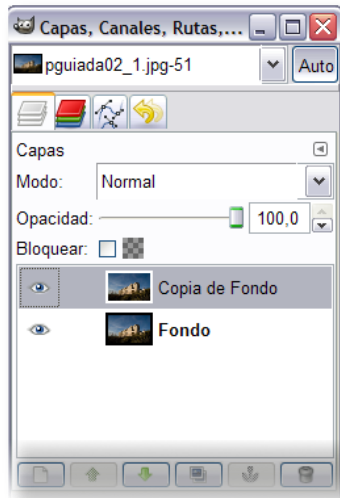
A continuación, vamos a utilizar la siguiente imagen para guardarla en distintos formatos.



1. Guarda la imagen en la carpeta que hemos creado para el curso, haz clic sobre la imagen y en la nueva ventana haz clic derecho sobre la imagen y selecciona la opción **Guardar imagen como...**
2. Abre la imagen en GIMP y accede a las propiedades de la imagen: **Imagen --> Propiedades de la imagen** para comprobar las características de nuestra imagen.



3. En la **Ventana Capas, Canales, Rutas..** (CTRL+L) observarás un icono que simula la imagen completa que tenemos abierta y a su lado el nombre "Fondo". Esta simulación nos muestra la única capa que contiene nuestra imagen. Selecciona esta capa llamada "Fondo" haciendo clic con el ratón y crea una copia de la capa (clic derecho sobre la capa y elige la opción **Duplicar la capa**). Con la nueva capa activa ("Copia de Fondo") y utilizando la herramienta de selección rectangular  haz una selección en el centro de la imagen.



4. En la **Ventana Imagen** accedemos a **Filtros-->Luces y sombras -->Mosaico de cristal** (haz clic derecho sobre la imagen y elige el menú Filtros) En la ventana que te aparece pon los valores que tienes en la siguiente imagen.



5. Obtendrás el siguiente efecto sobre la imagen.



Una vez realizado este pequeño retoque a la imagen, vamos a guardar los cambios de la imagen en distintos formatos para comprobar los distintos tamaños de los archivos.

Guardar en el formato nativo de GIMP XCF

Hacemos clic en **Archivo --> Guardar como...** y vamos a la carpeta que hemos creado en el disco duro. Guardamos la imagen, determinando el tipo de archivos: XCF (GIMP). Hacemos clic en **Aceptar**.

El tamaño del archivo en disco es de 2.512 KB.

Guardar en formato BMP

Siguiendo el mismo proceso descrito en el punto anterior, seleccionamos el formato de archivo BMP. En esta ocasión nos aparece esta ventana al hacer clic en **Guardar**.



Hacemos clic en **Exportar** y nos aparece una nueva ventana como la de la siguiente imagen.



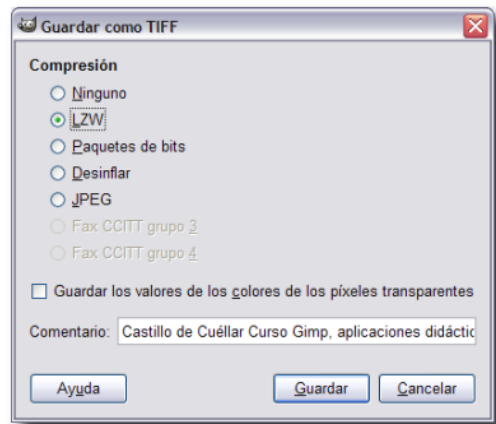
Hacemos clic en **Guardar** y comprobamos que el tamaño del archivo en disco es de 1.666 KB.

Guardar en formato TIFF

Realizamos el mismo proceso y elegimos el formato de archivo Tiff. Observamos que al hacer clic en **Aceptar**, nos aparece una ventana similar a la que aparecía en el anterior formato.



Hacemos clic en Exportar y, de nuevo, nos aparece otra ventana con información sobre el formato en que estamos guardando la imagen.



En esta ocasión nos permite guardar con algún tipo de compresión. Vamos a elegir una compresión sin pérdidas que hará que el archivo ocupe menos espacio en disco. Elegimos **LZW** y hacemos clic en **Guardar**. Dado que la imagen lleva incrustado un comentario nos aparece una nueva ventana con una aviso sobre esta circunstancia. Hacemos clic en **Aceptar**.



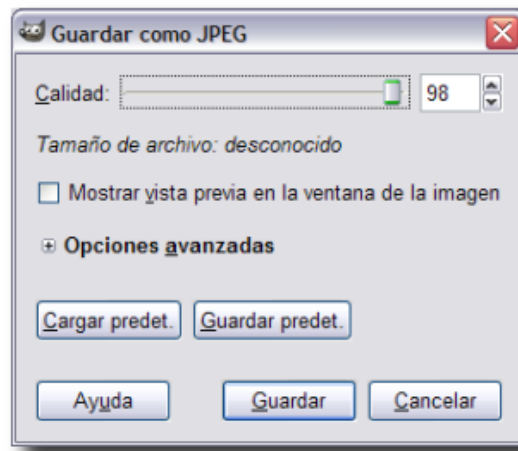
El tamaño del archivo en disco es de **906 Kb**.

Guardar en formato JPG

Este formato comprime las imágenes con pérdidas de calidad. Para guardar en formato JPG el proceso es idéntico a los anteriores, aunque ahora nos aparece dos ventanas sucesivas con varias opciones. La primera ventana nos dice que el formato JPG no puede manejar transparencia, hacemos clic en **Exportar**



La segunda ventana nos permite elegir la cantidad de compresión que queremos realizar. En este caso ponemos los valores que se muestran en la siguiente imagen y hacemos clic en **Aceptar**. Más adelante trabajaremos con otras opciones para guardar en formato JPG.



Si marcamos la opción **Mostrar vista previa en la ventana de la imagen** se abrirá una nueva **Ventana imagen** en la que podemos ver cómo quedará nuestra imagen si disminuimos la calidad.

Podemos indicar la calidad que queremos tenga la imagen comprimida, cuyo valor puede ir desde 0 (calidad nula) a 100 (máxima calidad). Dependiendo del destino final de la imagen utilizaremos una calidad u otra. Por ejemplo, si las imágenes están destinadas a ser colocadas en una página web podemos poner entre 60 y 80.

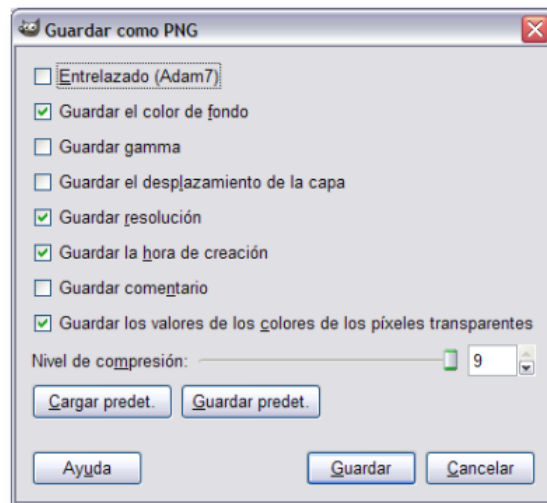
Guardamos nuestra imagen con los valores que se muestran en la imagen anterior y observamos el tamaño del archivo (**369 KB**).

Guardar en formato PNG

Al guardar el archivo en formato PNG nos muestra la misma ventana que en otras ocasiones debido a que nuestra imagen tiene dos capas. Elegimos la opción que viene marcada y hacemos clic en **Exportar**.

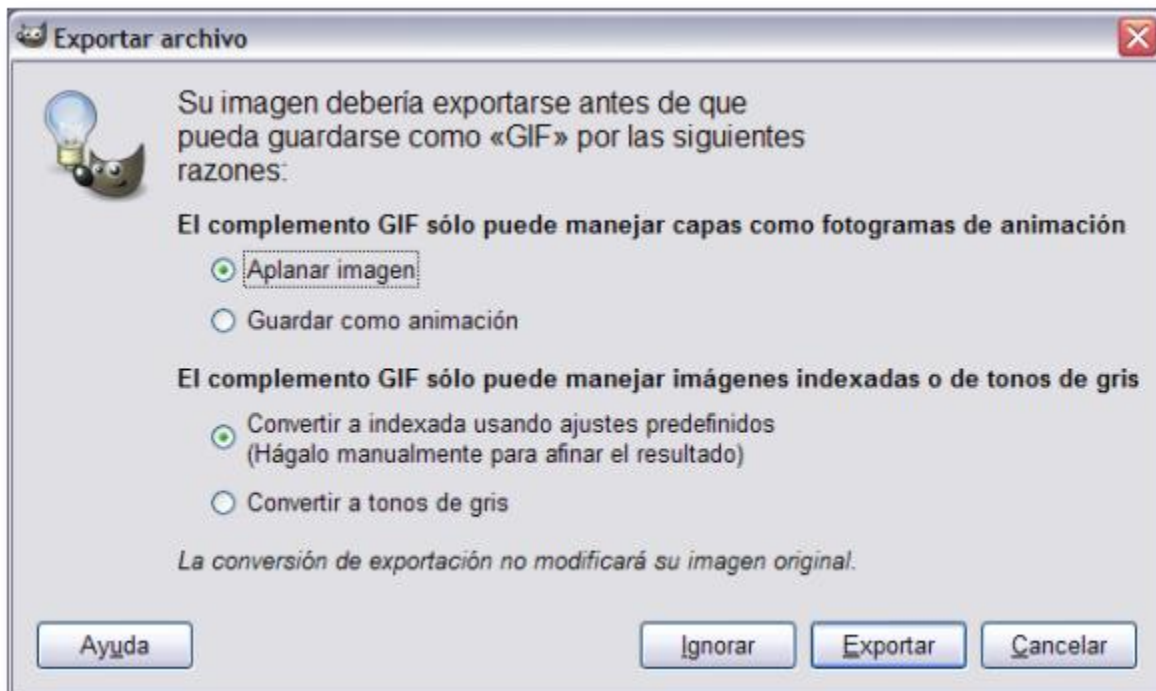


De nuevo nos muestra otra ventana con diferentes opciones. Si guardamos la imagen con los valores que vienen por defecto y especificamos un nivel 9 de compresión, el tamaño del archivo en disco es de 583 KB.



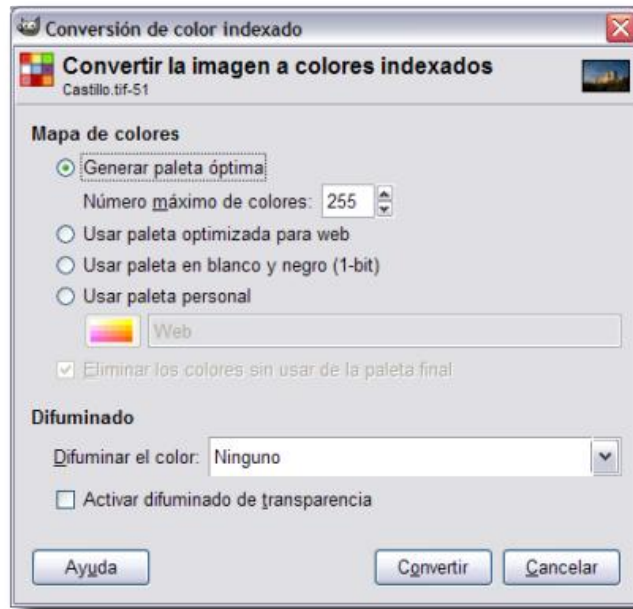
Guardar en formato GIF

A la hora de guardar la imagen en formato GIF, nos aparece una ventana que nos avisa de la conveniencia de exportar la imagen de dos formas: como imagen indexada o convertirla a tonos de gris.



En vez de dejar que el programa ajuste la indexación, pulsamos **Cancelar** para realizar por separado la indexación desde la Ventana imagen.

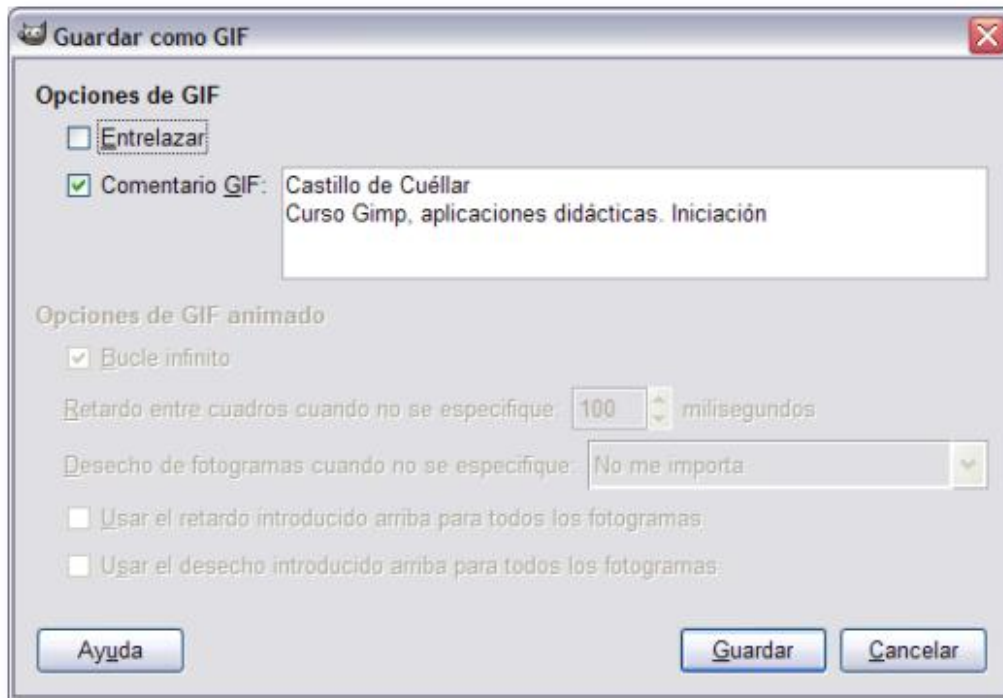
En la **Ventana Imagen** vamos al menú **Imagen --> Modo --> Indexado**, aceptamos con las condiciones que aparecen en la ventana y dejamos que el programa cree la paleta de 256 colores haciendo clic en el botón **Convertir..**



Ahora podemos guardar la imagen en formato GIF, tal y como hemos hecho anteriormente con los otros formatos. Aún nos aparece una ventana que nos pregunta si queremos guardar la imagen como una animación o que aplanemos la imagen. Dejamos la opción que aparece por defecto (Aplanar imagen) y hacemos clic en **Exportar**.



Una nueva ventana nos muestra el comentario que lleva la imagen. Hacemos clic en **Guardar** sin cambiar nada de lo que aparece en esta nueva ventana.



Por último nos aparece el siguiente mensaje sobre los comentarios que lleva incorporados la imagen. Haz clic en **Aceptar**.



El tamaño del archivo en disco es de **222 KB**.

También podemos indexar la imagen en tonos de gris y guardarla para comprobar el tamaño del archivo guardado: **Imagen --> Modo --> Escala de grises**.

El tamaño del archivo en disco sube un poco (**314 KB**).

**Nota**

Resumen de los tamaños de los archivos según el formato elegido

Nombre	Tamaño	Tipo
Castillo.bmp	1.666 KB	GIMP image
Castillo.tif	906 KB	GIMP image
Castillo.xcf	2.512 KB	GIMP image
Castillo.gif	222 KB	GIMP image
Castillo_grises.gif	314 KB	GIMP image
Castillo.jpg	369 KB	GIMP image
Castillo.png	583 KB	GIMP image

Práctica guiada 2.2

Copiar un cartel desde el escáner

**Nota**

La práctica que se desarrolla a continuación se ha realizado con un escáner de la marca ACER. Seguramente no coincidirá con el que puedas tener en tu centro pero básicamente será similar.

Si no tienes escáner te aconsejamos leas con atención todos los pasos que deben darse para obtener una imagen escaneada con GIMP.

Al escanear una imagen para nuestros trabajos docentes nos suele ocurrir que o bien escaneamos la imagen en un tamaño muy grande o lo hacemos muy pequeño. O que utilizamos imágenes ya escaneadas o digitalizadas para trabajos a los que, en principio, no iban destinadas. Con la práctica que realizaremos a continuación despejaremos algunas dudas que se nos plantean al escanear imágenes.

Tenemos un original en papel cuyas medidas son 9 x 13,5 cm y queremos obtener imágenes en tamaño DIN A3 (29,7 x 42 cm). Veamos los pasos a dar para conseguir una imagen de calidad.



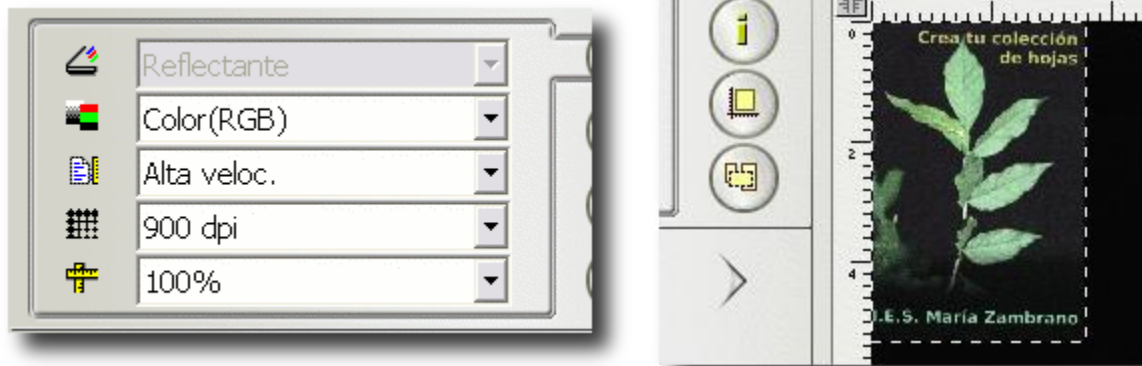
1. Original: 9x13,5 cm.
2. Destino: Impresión en A3 (29,7x42 cm).
3. Impresora: Inyección de tinta con 300 dpi (puntos de tinta por pulgada).

Las dimensiones finales son, aproximadamente, el triple de las dimensiones de la copia que tenemos; por lo tanto deberemos escanear con una resolución tres veces superior a la de la impresora, es decir deberemos elegir 900 dpi.

Abrimos Gimp y accedemos al Menú **Archivo --> Adquirir --> TWAIN** y se nos mostrará una ventana con los escáners y cámaras que tengamos conectados y correctamente instalados en nuestro ordenador. Cualquier escáner aparecerá en esta ventana; nosotros hemos elegido uno muy sencillo que nos permitirá realizar perfectamente esta práctica.



Al hacer clic en seleccionar se pone en marcha el programa de nuestro escáner donde debemos buscar y elegir valores similares a los que podemos ver a continuación:



También debemos hacer una vista previa de la imagen a escanear y seleccionar toda la imagen que vamos a escanear. Hacemos clic para **Aceptar** las condiciones de escaneado y tras un breve espacio de tiempo obtenemos una **Ventana Imagen** que contiene nuestra imagen.

Si accedemos al menú **Ver** de la barra de menús de la **Ventana Imagen** podremos comprobar los siguientes datos, que se corresponden con los que hemos puesto al escanear. Vemos que el tamaño de impresión sigue siendo el original que teníamos (9x13,5 cm) y que la resolución es de 900 ppp, suficientes para que al imprimir nuestra imagen obtengamos una copia en tamaño A3.



Para realizar la impresión solamente debemos acceder al **Menú -- Archivo --> Imprimir** y nos aparecerá la ventana de impresión de nuestra impresora habitual. Obtendremos con la mayor calidad posible y al tamaño deseado una copia del cartel que pondremos en los pasillos de nuestro centro para animar al alumnado a realizar de la actividad.

Práctica guiada 2.3

Cámaras fotográficas digitales.

En esta práctica guiada vamos a obtener imágenes desde cámaras digitales. El proceso es similar en cualquier cámara digital sea de la marca que sea.

Actualmente disponemos de dos tipos de cámaras digitales. Cámaras compactas digitales, sencillas y fáciles de manejar, y cámaras réflex digitales, algo más complicadas pero con muchas más posibilidades.



Cámara compacta digital



Cámara Réflex Digital

Las diferencias entre una y otra son sustanciales, pero para lo que nos interesa en este curso no existen grandes diferencias. Las dos utilizan un sistema óptico para la captura de la imagen y un SENSOR al que llegan las imágenes; este sensor transforma la información de la imagen captada en información digital que es recogida por un sistema de almacenamiento. Las cámaras suelen llevar una pequeña memoria interna donde pueden almacenarse algunas imágenes pero lo más usual es utilizar tarjetas de memoria de distinta capacidad.



Tarjetas de memoria Compact Flash

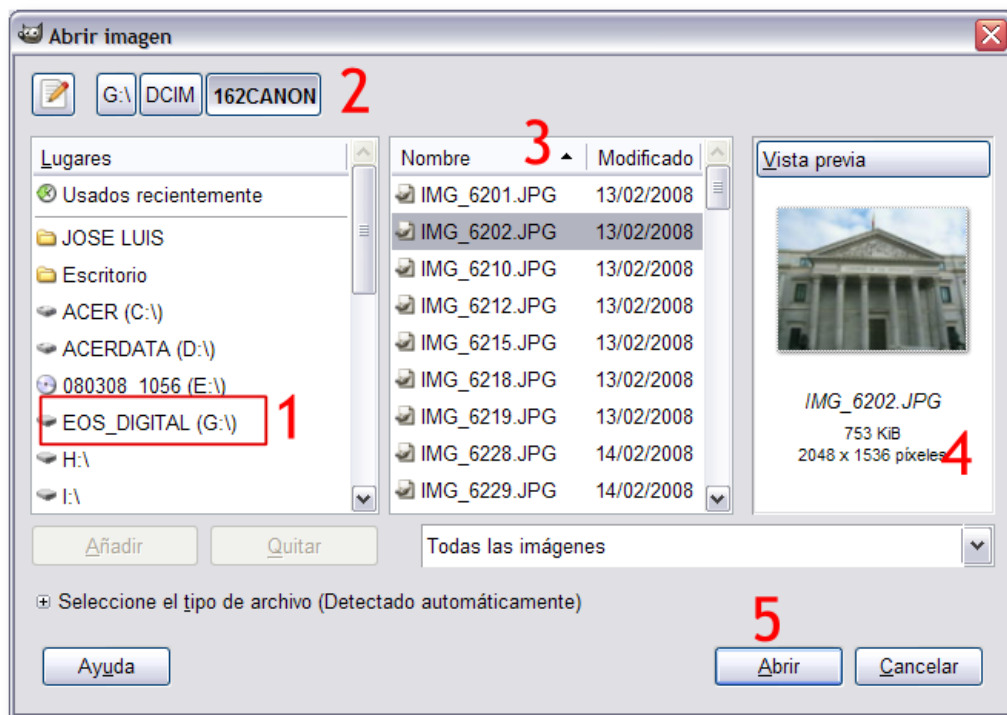
Estas tarjetas pueden vaciarse al disco duro de nuestro ordenador o acceder a ellas mediante un lector de tarjetas. El lector de tarjetas se conecta, habitualmente, al ordenador por medio de un cable USB.



También podemos conectar nuestras cámaras directamente al ordenador mediante un cable USB que nos permitirá tener acceso a las imágenes que contiene nuestra cámara.



En cualquiera de los casos podemos acceder a las imágenes desde Gimp. Desde el menú de la Caja de herramientas, Archivo --> Abrir podemos acceder a la tarjeta que contiene las imágenes.



Primero localizamos el nombre de nuestra tarjeta o cámara - **1**-; después accedemos a la carpeta que contiene las imágenes -**2**- (las imágenes de cámara digital se almacenan en una carpeta denominada DCIM -Digital Camera Images- y luego en diferentes carpetas dependiendo del modelo y marca de la cámara).

Localizamos el archivo que queremos abrir con Gimp -**3 y 4**- y hacemos clic en **Abrir -5-**. A partir de ese momento ya tenemos la imagen en nuestro programa Gimp y podemos trabajar sobre ella. Después debemos guardar la imagen en nuestro disco duro, no es aconsejable guardar una imagen modificada con Gimp en la tarjeta o en la cámara.

Ejercicios 2

Ejercicio 2.1

De acuerdo con las prácticas realizadas en el apartado anterior y utilizando alguna de las siguientes imágenes.



Para obtener las imágenes debes hacer clic en cualquiera de ellas; se abrirá una nueva ventana y en ella encontrarás la imagen a un mayor tamaño. En esa nueva ventana haz clic con el botón derecho del ratón y en el menú contextual que aparece elige **Guardar imagen como....** Guarda las imágenes en la carpeta que has creado para el curso.

También puedes utilizar alguna imagen que provenga de una cámara digital o de un escaneado.

Después de abrir la imagen que elijas en GIMP y aplicar los cambios que consideres oportunos, guarda en tu disco duro los archivos correspondientes a la imagen elegida atendiendo a los siguientes formatos:

- Imagen guardada en el formato nativo de GIMP "XCF".
- Imagen guardada en el formato "BMP".
- Imagen guardada en el formato "TIFF".
- Imagen guardada en el formato "GIF".
- Imagen guardada en el formato "JPG".

- Imagen guardada en el formato "PNG".

Compara el tamaño de cada uno de los archivos obtenidos con los resultados obtenidos en la Práctica guiada 2.a guardando la imagen en los formatos expresados.

Ejercicio 1.2

Consigue la imagen, haz clic en ella; se abrirá una nueva ventana y allí encontrarás la imagen a un mayor tamaño. En esa nueva ventana haz clic con el botón derecho del ratón y en el menú contextual que aparece elige **Guardar imagen como....** Guarda la imagen en la carpeta que has creado para el curso.



Partiendo de la imagen obtenida realiza transformaciones de color a:

- Mapa de bits. Menú **Imagen --> Modo --> Indexado --> Usar paleta en blanco/negro (1 bit)**. Y en las opciones de difuminado elige "Ninguno". Después aceptamos. Guarda el resultado como "map_bits.bmp".
- Escala de grises. Menú **Imagen --> Modo --> Escala de grises**. Guarda el resultado como "es_gris.bmp".
- Color indexado. Menú **Herramientas --> Herramientas de color --> Colorear**. No modificamos ningún valor y hacemos clic en "Aceptar". Después accedemos a Menú **Imagen --> Modo --> Indexado** y seleccionamos "Generar paleta óptima" y en las opciones de difuminado seleccionamos "Ninguno". Guarda el resultado como "col_index.bmp".
- Color indexado. . Menú **Imagen --> Modo --> Indexado --> Generar paleta óptima** y nº máximo de colores 10. Guarda el resultado como "col_index_10.bmp".
- Color RGB. Sin realizar ninguna modificación a la imagen. Guarda el resultado como "col_rgb.bmp".

- Compara el tamaño en disco de cada uno de los archivos.

Ejercicio 1. 3

Para conseguir la imagen, haz clic en la que encontrarás debajo de estas líneas; se abrirá una nueva ventana y allí encontrarás la imagen a un mayor tamaño. En esa nueva ventana haz clic con el botón derecho del ratón y en el menú contextual que aparece elige **Guardar imagen como....** Guarda la imagen en la carpeta que has creado para el curso, ábrela en Gimp y



realiza una remuestreo de la imagen a la baja mediante los siguientes pasos:

1. Abre la imagen en GIMP mediante **Archivo --> Abrir --> "ejercicio3.jpg"**.
2. Barra de menú de GIMP: **Imagen --> Escalar la imagen...**
3. En el cuadro de diálogo que se abre pon como **Anchura nueva 150 píxeles** y haz clic en **Aceptar**.
4. Guarda la imagen como "a_la_baja.jpg".

Sobre la imagen obtenida realiza un remuestreo de la imagen al alza mediante los siguientes pasos:

1. Barra de menú de GIMP: **Imagen --> Escalar la imagen...**
2. En el cuadro de diálogos que se abre pon como **Altura nueva 400 píxeles** y haz clic en **Aceptar**.
3. Guarda la imagen como "al_alza.jpg".

Abre la imagen "ejercicio3.jpg" y compárala con la imagen "al_alza.jpg".

Ejercicio 1.4

Realiza el escaneado de una fotografía en papel con un tamaño de 10x15 para obtener una impresión en tamaño A3, tal y como se explica en la **Practica guiada 2.2**