

Introducción al GIMP

El Gimp es un programa gráfico que no sólo sirve para ver imágenes, sino para realizar retoques y modificaciones en las imágenes. Se puede "comparar" con el programa gráfico y famoso **Adobe Photoshop**. También está disponible para Windows, esto quiere decir que lo que aprendamos ahora nos puede servir si tenemos el windows en casa.

Se puede descargar gratuitamente en la dirección web: <http://www.gimp.org/> para diferentes sistemas operativos.

Algunas cosas que podemos hacer con este programa son:

1. Se pueden crear rótulos de todo tipo con diferentes formas y colores al tamaño que queramos.
2. Se pueden borrar partes de la imagen que no nos interesen y insertar otras imágenes que queramos.
3. Le podemos dar diferentes efectos a una imagen, de luz color, distorsiones etc.
4. Se puede modificar el tamaño de una imagen para adaptarla por ejemplo a una página web.
5. Se pueden crear animaciones sencillas.
6. Podemos crear códigos para páginas webs en la selección de partes de una imagen para enlazar a diferentes sitios.
7. Podemos rotar las imágenes con el ángulo que queramos.
8. Cambiamos el formato de una imagen cuando queramos.

Cuando tratamos con imágenes tenemos que conocer los distintos formatos que tienen. Esto quiere decir que la información de la imagen está almacenada de diferente forma de un formato a otro. Hay formatos que están comprimidos, esto quiere decir que se almacena la información en el mínimo espacio posible.

Los formatos de los archivos gráficos más usados son:

I. .bmp

image/bmp Windows Bitmap

Comúnmente usado por los programas de Microsoft Windows y por el sistema operativo propiamente dicho. Se le puede aplicar compresión sin pérdidas, aunque no todos los programas son compatibles.

II. .gif

image/gif Graphics Interchange Format

GIF es utilizado popularmente en la web. Formato de 8 bits (256 colores máximo), con soporte de animación por frames. Utiliza la compresión LZW.

III. .jpeg .jpg

image/jpeg Joint Photographic Experts Group

El formato JPEG es usado ampliamente para fotografías e imágenes de gran tamaño y variedad de color en la web y por las cámaras digitales. Es un formato comprimido con pérdida de calidad, aunque esta se puede ajustar.

IV. .png

image/png Portable Network Graphics

PNG es gráfico libre con compresión sin pérdida que ofrece profundidades desde 1 hasta 32 bits. Fue diseñado para reemplazar al GIF en la web.

V. .tiff .tif

image/tiff Tagged Image File Format

TIFF se utiliza masivamente en gráficos de imprenta. Se pueden emplear algoritmos con pérdida o sin pérdida, si bien muchos programas sólo son compatibles con un pequeño subconjunto de las opciones disponibles.

VI. .xcf

eXperimental Computing Facility

Formato nativo para el programa The GIMP, con múltiples características extra, como la composición por capas. Usado, sobre todo, en The GIMP, pero también leíble por ImageMagick.

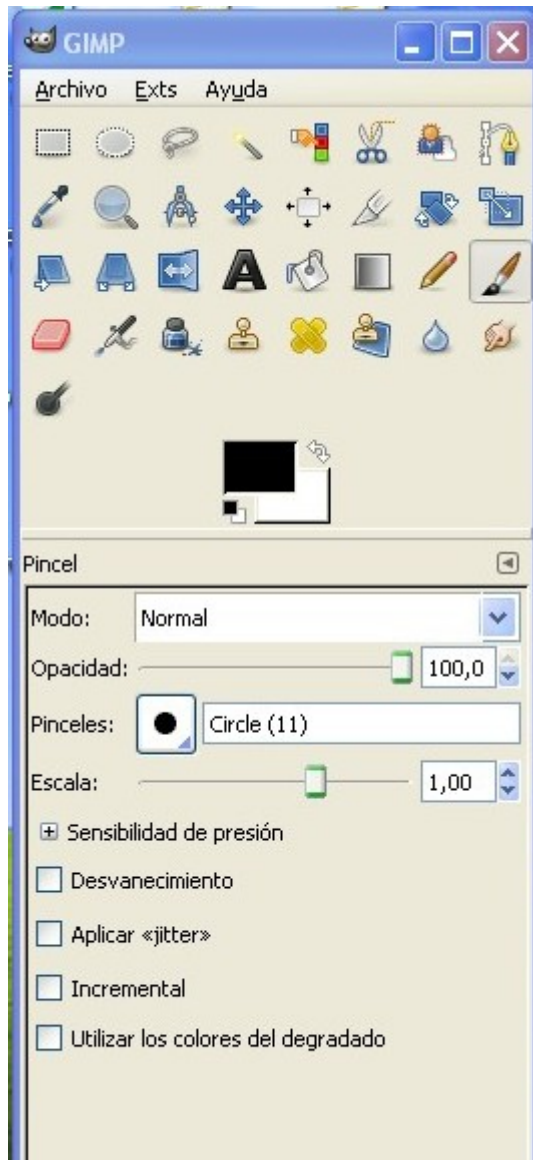
VII. .xpm

image/x-xpm X-Pixmap

Es un formato gráfico, en ASCII y formato en C (parece un archivo en C). Puede ser de hecho, creado y/o manipulado por un editor de texto. Inspirado en el formato XBM, es usado casi exclusivamente en plataformas UNIX con el sistema X Window.

VIII. .raw: lleva aplicado compresión de datos sin pérdida de información. Las cámaras profesionales y semiprofesionales ofrecen por lo general la opción de grabar imágenes en este formato, además del formato JPG y eventualmente otros. También algunas cámaras compactas de gama alta ofrecen esta posibilidad.

En este primer contacto con el GIMP te voy a explicar las herramientas básicas de manejo.
Para abrir el programa tenemos que pinchar en : **Aplicaciones → Gráficos → Gimp**.
Si no nos sale la caja de herramientas pinchamos en **Herramientas --> Caja de herramientas**.



Para abrir un archivo y trabajar sobre él tenemos que pulsar en **Archivo → Abrir**.
Si queremos crear una imagen sobre un recuadro de un determinado tamaño tenemos que pinchar en: **Archivo → Nuevo** y nos saldrá el siguiente recuadro:

4 IES Sierra Bermeja. GIMP



En esta podemos seleccionar una plantilla, que simplemente es una página en blanco con unas dimensiones o definir la imagen en **Tamaño de la imagen**.

Luego en la parte superior de la imagen del Gimp tenemos más de 30 iconos, que son diferentes funciones a realizar sobre la imagen.

EN EL EJERCICIO 1

APARTADO A TENEMOS QUE PONER

ANCHURA 15

ALTURA 2

APARTADO B TENEMOS QUE PONER

ANCHURA 10

ALTURA 10

CONOS En las diferentes versiones del GIMP varía el aspecto de cada icono, pero si te fijas bien son parecidos. Es cuestión de experimentar un poco sobre la imagen.



Esta es la lupa. Sirve para ampliar las partes de la imagen que nos interese. **Para disminuir el tamaño de la imagen** tenemos que dejar pulsada la tecla **Control** y pulsar el botón derecho del ratón.

Iconos para cortar superficies



Al pulsar este icono podemos seleccionar un área de una imagen para copiarla o cortarla.



Este icono también sirve para copiar o cortar un área de una imagen. En este caso con forma de círculo u óvalo.



Sirve para copiar y cortar áreas que podemos seleccionar manualmente.



Tienen una función similar, se consigue seleccionar áreas de colores y tonalidades contiguas.

Icono para escribir textos



Sirve para insertar textos en la imagen, aunque no es la mejor opción.

Iconos para pintar/dibujar



Es el bote de pintura y sirve para pintar áreas completas del color o la textura que nos apetezca. Sin duda una herramienta muy útil.



Lápiz, pincel, aerógrafo y tinta sirven para realizar trazos sobre el dibujo. Al igual que en el bote de pintura podemos modificar su color, además del grosor del trazo.



Degradado de colores. Sirve para dar diferentes efectos a la foto que queremos retocar. Se consiguen efectos muy interesantes.



Efectos luminosos sobre las imágenes.



Como no puede hacer falta la goma de borrar sirve para eliminar elementos de una fotografía que no nos interesan.



Herramienta de emborronado. Efecto que permite dar la sensación de borrones en el dibujo.

Otros



Perspectiva. Podemos darles a nuestras imágenes efectos en 3D o perspectiva.



A este icono se le denomina volteo. Sirve para invertir la posición de una fotografía.



Desenfoque. Sirve para desenfocar la vista de una parte de la fotografía. Si quiero que el fondo de una fotografía se vea borrosa. Esta es la herramienta.



Herramienta que sirve para medir distancias y ángulos.



Herramientas de retoque. La primera y la última se llaman de clonación. Una en 2D y otra en 3D



Herramienta que sirve para mover objetos copiados o cortados de una foto con la que estamos trabajando u otra importada.

USO DE LOS ICONOS

Una vez que hemos pinchado en uno de estos iconos, por ejemplo el icono  aparece en la parte inferior diferentes opciones de la escritura, como por ejemplo el tamaño de la letra, el tamaño, el color, etc.



Pues esto sucede en todos los iconos y por ejemplo si seleccionamos el lápiz podemos seleccionar el grosor de la punta, el color, etc.

Si pinchamos en esta parte del menú principal ya sea en el color blanco o el negro podemos seleccionar colores. El blanco, que está al fondo indica el color que queremos que tenga el folio al crear una nueva imagen **Archivo → Nuevo**.

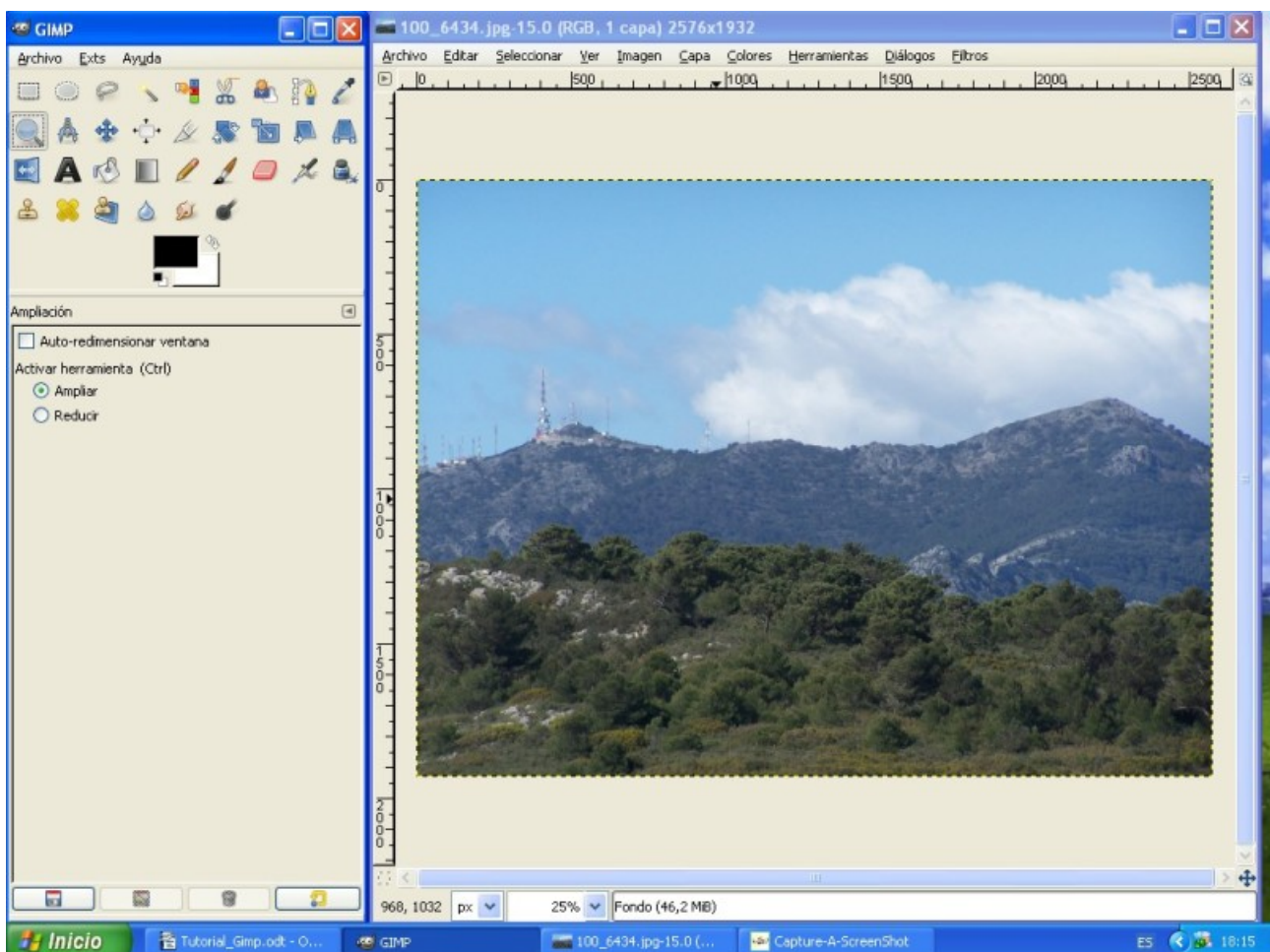


El color negro que está en primer plano significa el color con el que pintaremos sobre la imagen.

Si pinchamos sobre cada uno de ellos podemos cambiar el color.

Recomendaciones para hacer los ejercicios.

El consejo más efectivo para usar el GIMP es trabajar con la ventana de los iconos y la imagen a la vez en toda la pantalla. Esto es lo siguiente:



8 **IES Sierra Bermeja. GIMP**

Para hacer esto tienes que redimensionar la ventana de los iconos y la de la imagen pinchando en los extremos.

De esta forma puedes pinchar en los iconos de la ventana del GIMP y aplicarlos directamente sobre las imágenes.

EJERCICIOS EDITOR GRÁFICO

GIMP

EJERCICIO 1: “Generar imágenes y puntos”

En este ejercicio tienes que crear 3 archivos. Se describen en los apartados a, b y c.

a) El primer ejercicio con el GIMP va a ser generar una imagen de resolución de 15x2 o lo que es lo mismo de 15 pixels de ancho por 2 de alto. Vas a pintarlo con el lápiz de diferentes colores diferentes.

Una vez abierto el GIMP pincha **Archivo** ---> **Nuevo** y representa la anchura de 15 y la altura de 2. Pincha **Aceptar**.

Ahora no se ve apenas la imagen. Usa la lupa para enfocar, tantas veces como sea necesario (de la barra de herramientas)



Pinchas 2 veces rápidamente sobre el lápiz y te saldrá una ventana con diferentes opciones. Tienes que poner tamaño 1, para que pintes sobre un pixel. Y pincel 1 pixel, que está arriba a la izquierda.

Para cambiar el color pincha sobre sobre

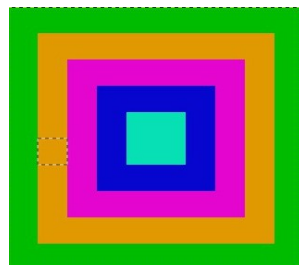


Ahora ya puedes picar sobre el espacio en blanco y cambiar los colores por pixels que tu quieras.



Para guardar el archivo escribe: **Archivo** → **Exportar como** → **EJ1a.png**

b) Genera un imagen de 10x10 y crea cuadros de diferentes colores del exterior al interior (de un pixel de patrón).



Para guardar el archivo escribe: **Archivo** → **Exportar como** → **EJ1b.png**

c) Genera un imagen de 40 x 15. Poned el nombre de uno de vosotros.



Para guardar el archivo escribe: Archivo → Exportar como → EJ1c.png

Puedes comprimir los 3 archivos y enviarlos en uno sólo.