



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

APLICACIONES DIDÁCTICAS CON GIMP

ANEXOS



C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

INDICE DE UNIDADES

0 Conociendo GIMP

1 Imagen digital

2 Las capas en GIMP

3 Los textos

4 Máscaras y selecciones

5 Canales

6 Rutas

7 El color

8 Filtros

9 Script-Fu

10 Animación y web

11 Taller práctico

ANEXOS

Unas orientaciones para manejar mejor Gimp

Contenidos

Herramientas y sus opciones

Rellenar con color o patrón

Herramientas de transformación

Ventana Deshacer

Ventana de navegación

Rellenar con degradado

Los patrones

Creando Brochas

Herramienta pincel

Herramienta aerógrafo

Edición de degradados

Clonar

Herramienta Borrar el color de fondo

Herramienta lápiz

Las preferencias de Gimp

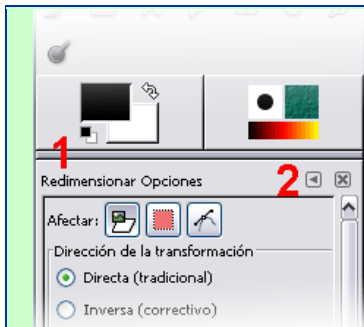
Anexo → Las solapas

Herramientas y sus opciones

GIMP abre a la izquierda de nuestra pantalla la ventana que contiene la **Caja de herramientas** y las **opciones de las mismas**.

Esta ventana tiene dos partes que se pueden separar. La parte superior es fija y la inferior puede separarse y añadirse nuevas "solapas", para tener a nuestro alcance distintos cuadros de diálogo y no tener que estar abriéndolos y cerrando continuamente.

Veamos cómo podemos añadir solapas, cerrarlas, quitarlas y manejarlas por ellas.



1. Esta barra separa la zona de **herramientas** de la de **opciones**. Cuando queremos poner una nueva solapa debemos arrastrarla a la barra.
2. El pequeño triángulo nos permite acceder al menú de las **Solapas**. Podemos desde guardar las opciones que tenemos activas hasta añadir nuevas solapas, cerrarlas o separarlas.
3. El triángulo cierra la solapa.

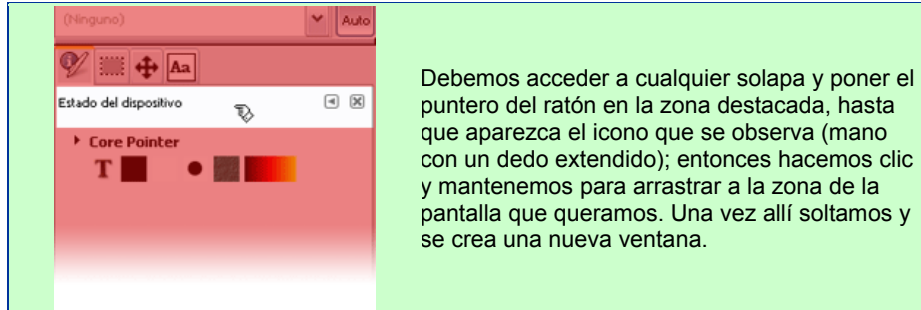
Vamos a añadir y separar solapas para comprobar su funcionamiento.

1. En el triángulo de acceso al menú de **Solapas** elegimos **Añadir solapa** y ponemos la que corresponde al Estado del dispositivo.
2. Automáticamente se añade una solapa, una pestaña sobre la que podemos hacer clic para acceder a la información disponible en esa solapa.
3. Para cerrar la solapa "Estado del dispositivo" debemos hacer clic en la pestaña, para tener activo el contenido de "Estado del dispositivo" y hacer clic en la "X".
4. Volvemos a añadir la solapa "Estado del dispositivo" y hacemos clic en el triángulo de acceso al **Menú de Solapas**. Elige **Separar la solapa** y veremos cómo queda separada de las anteriores, formando una nueva ventana a la que podemos añadir las solapas que necesitemos.
5. En la nueva ventana vamos a añadir tres solapas nuevas: **Editor de selección**, **Navegación** y **Tipografías**. Comprobamos que al añadir nuevas solapas el menú aumenta con algunas opciones: "Mostrar el Menú imagen", que nos permitirá seleccionar las distintas imágenes que tengamos abiertas, y la posibilidad de elegir el "Estilo" de la solapa.

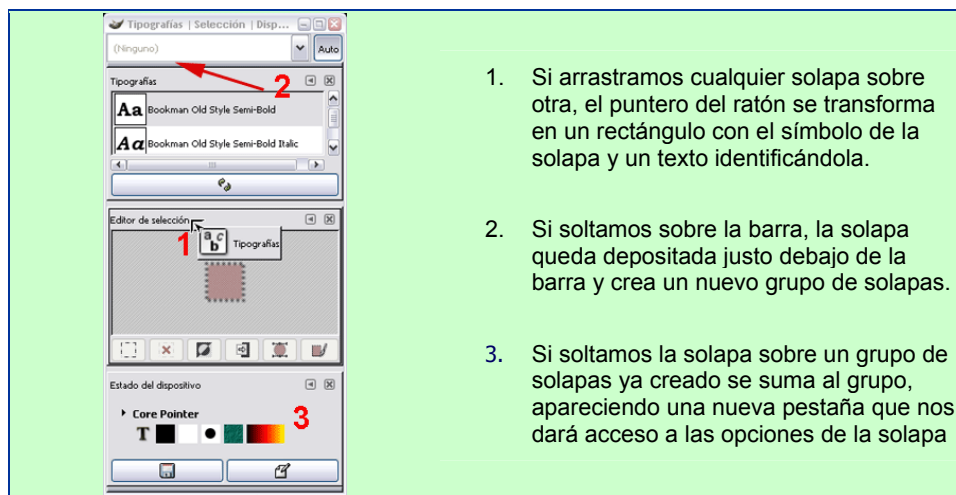


Quitar y añadir solapas arrastrando

Podemos separar solapas arrastrándolas a cualquier parte de nuestra pantalla y añadirlas arrastrándola a una ventana que contenga solapas.



Para añadir solapas a una ventana el proceso es igual de sencillo, debemos ponernos en la zona señalada en la imagen anterior y arrastrarla a la ventana en la que queramos añadirla.



Las solapas nos permiten tener organizadas todas las herramientas y cuadros de diálogos que vayamos a utilizar con un fácil y rápido acceso.

Anexo → Rellenar con color o patrón

Herramienta Rellenar con color o patrón



Habitualmente se conoce como **bote de pintura** porque permite rellenar con color sólido o con un patrón las zonas seleccionadas de una capa.

Esta herramienta tiene tres opciones de relleno:

Relleno con color de frente

Relleno con color de fondo

Relleno con patrón.

Podemos seleccionar el **color** desde la paleta de colores de GIMP, así como aplicar al relleno de color sólido un porcentaje de **opacidad** y un **modo de combinación** del relleno similar a los modos de combinación de las capas.

Los **patrones** para rellenar pueden ser elegidos haciendo clic en el selector de "Patrones" de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** o desde las **opciones de la herramientas** en el botón "Patrón".

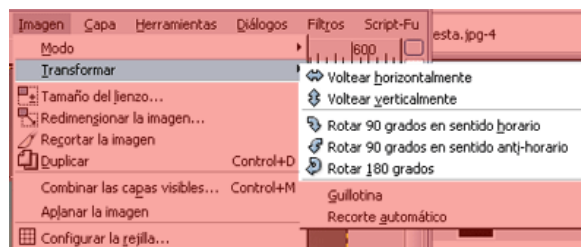
Presionando **Mayús**, a la vez que hacemos clic sobre una parte de la imagen o sobre una selección, accedemos de forma alternativa a rellenar las zonas de la imagen, que tengan colores similares al del píxel donde se ha hecho clic o a rellenar completamente de color o patrón toda la capa o la zona seleccionada.

Al seleccionar la opción **Rellenar** colores similares se activa la posibilidad de rellenar las zonas transparentes de la imagen, eligiendo un umbral de similitud de colores.

Anexo → Herramientas de transformación

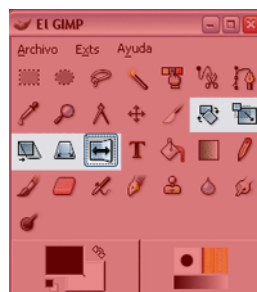
Nos permiten realizar transformaciones sobre capas, selecciones e imágenes completas.

A las herramientas de transformación que modifican la imagen completa se accede desde la **barra de Menús**:



Las transformaciones que se obtienen desde este **Menú** afectan a la imagen completa, sólo debemos seleccionar el tipo de transformación que deseemos para que sea ejecutada.

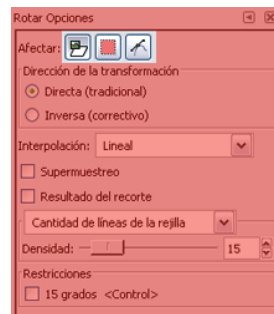
Podemos realizar transformaciones de capas o selecciones, marcando una capa y eligiendo la herramienta de transformación que queramos utilizar desde la **Caja de herramientas** de Gimp.



Elegimos en el menú contextual **Herramientas → Herramientas de transformación** o en la barra de Menús, **Herramientas → Herramientas de transformación**.

	Mover	M
	Recortar y redimensionar	Mayús.+C
	Rotar	Mayús.+R
	Escalar	Mayús.+T
	Inclinan	Mayús.+S
	Perspectiva	Mayús.+P
	Invertir simétricamente	Mayús.+F

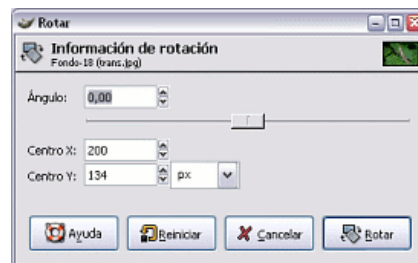
Para trabajar adecuadamente con estas herramientas debemos atender en primer lugar a las **Opciones de estas herramientas**, en concreto a los siguiente botones:



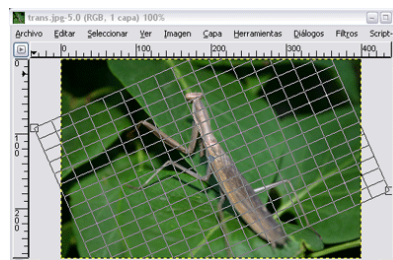
El primer botón realiza la transformación sobre una **capa completa**; el segundo botón lo hace sobre la **selección activa** y el tercero sobre una **ruta**. Es recomendable que la **interpolación** (al generar la nueva imagen) sea del tipo **Cúbica**, que es la que proporciona mejores resultados.

Herramienta Rotar

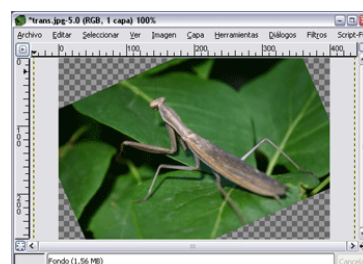
Una vez seleccionada esta herramienta hacemos clic en la **Ventana imagen**, apareciendo la siguiente ventana:



También podemos realizar la rotación de forma interactiva en la **Ventana imagen**, haciendo clic con el ratón y girando en el sentido que queramos obtener la rotación, liberamos el ratón para terminar la rotación y hacemos clic en el botón **Rotar** para aceptar la rotación elegida. En las opciones de esta herramienta podemos elegir el tipo de **Vista previa** que nos mostrará Gimp: Puede mostrar una **Rejilla** (tal y como se observa en la siguiente imagen); **Rejilla más la imagen**, sólo la **Imagen** o un **Esquema** de la misma. Utilizaremos una u otra opción según la potencia de nuestro ordenador. Nosotros hemos utilizado la opción Rejilla porque se observa de forma más clara la transformación que se realiza sobre la imagen.

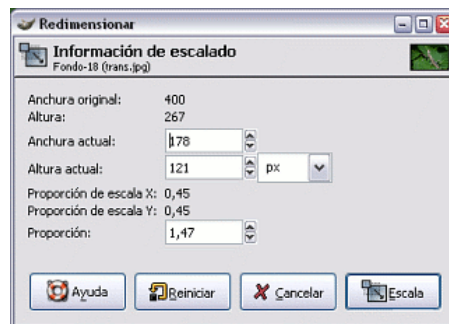


La rejilla que aparece nos muestra la posición final de la capa o selección que se obtendrá tras hacer clic en el botón **Rotar**.

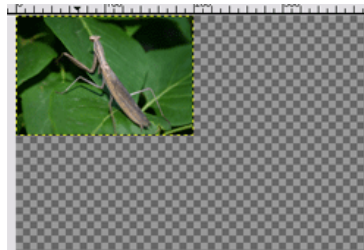


Herramienta escalar

Al hacer clic sobre la imagen aparece el cuadro de diálogos correspondiente que nos permite seleccionar la escala que queramos hacer:

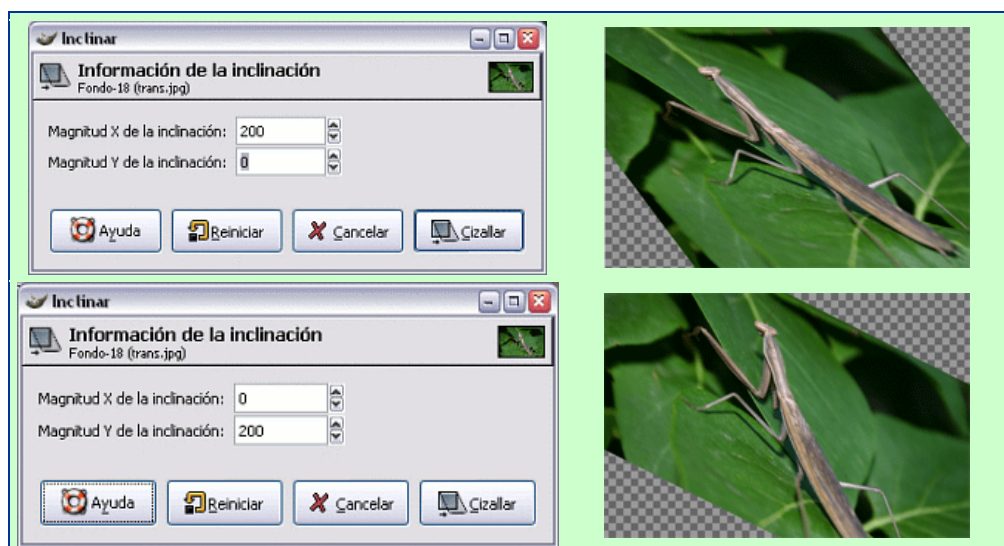


La **simulación de la rejilla** nos muestra el tamaño de nuestra transformación. Tras hacer clic en **Escala** obtenemos la escala elegida.



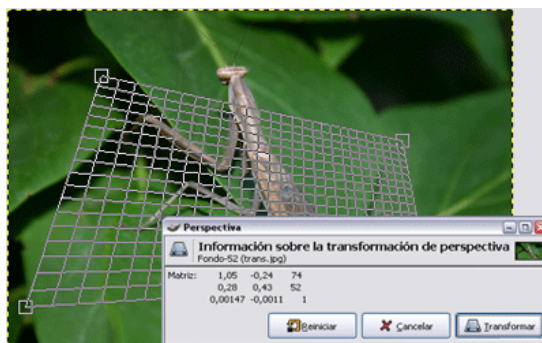
Herramienta inclinar

Nos permite inclinar una capa, selección o ruta. Si la magnitud de la escala en el eje X es positiva la inclinación se realiza hacia la parte izquierda de la imagen y si es negativa se hace hacia la parte derecha, siempre que utilicemos la opción **Directa (tradicional)** de **Dirección de la transformación**. También podemos hacer una inclinación en el eje Y si movemos el ratón hacia arriba o hacia abajo.



Herramienta perspectiva

Transforma la selección, capa o ruta de acuerdo a la perspectiva elegida de forma interactiva en la **Ventana imagen**. Al hacer clic con el ratón en la **Ventana imagen** aparece la rejilla que simula el tamaño final de la transformación: podemos mover cada uno de los cuatro vértices de esa rejilla para obtener una perspectiva. Para aplicar la transformación debemos hacer clic en el botón **Transformar** del cuadro de diálogo que aparece.



Herramienta invertir

Invierte horizontal o verticalmente una capa, selección o ruta. Sólo debemos seleccionar en las **opciones de herramienta** la si queremos que sea horizontal o vertical y hacer clic en la **Ventana imagen** para obtener el resultado.

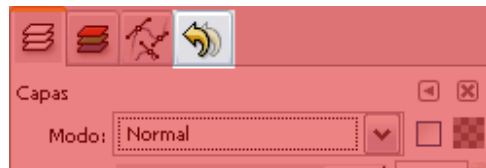


Anexo → Ventana Deshacer

Cualquier acción que relicemos en GIMP sobre la **Ventana imagen** activa tiene la posibilidad de ser deshecha, de anularse y volver a la situación anterior, para ello podemos acceder al menú **Editar --> Deshacer** o utilizando la combinación de teclas **Ctrl + Z**.

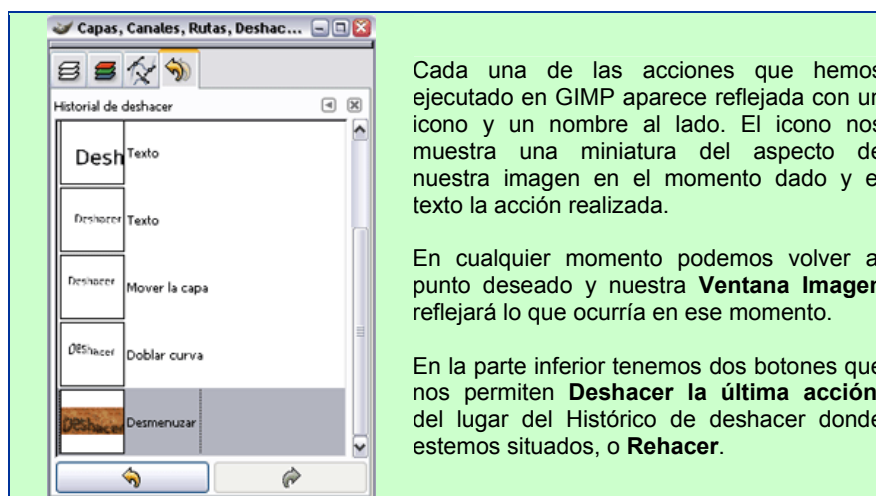
GIMP también dispone del llamado **Histórico de deshacer**, que es una ventana donde tenemos todas las acciones que realizamos sobre una imagen, accediendo a ella podemos recuperar un momento de nuestro trabajo sobre una imagen.

Está situada en la **Ventana Capas, Canales, Rutas y Deshacer** y accedemos a ella haciendo clic en **Menú → Editar → Histórico de deshacer** o presionando sobre la pestaña "Deshacer" de la **Ventana Capas, Canales,...**



Cuando hacemos clic en esa pestaña accedemos a la **Ventana de deshacer**, donde cada paso que hayamos dado al trabajar con la imagen en GIMP queda reflejado, en cualquier momento podemos acceder a un paso para volver a él.

1. Creemos una nueva imagen de 256 x 256 píxeles con fondo blanco. Hagamos clic en la pestaña **Deshacer** y veamos que se ha creado el primer paso al que llama "Imagen base".
2. Creemos un texto y pongámoslo en el centro de nuestra imagen. Se crea la capa "texto" con lo que hayamos escrito.
3. Apliquemos a la capa texto un filtro, por ejemplo: **Filtro → Distorsión → Doblar curva**, modifiquemos ligeramente la curva y apliquemos. Observemos la **Ventana Deshacer**.
4. Apliquemos un **Script-Fu** a la capa de texto, por ejemplo **Alfa a Logo → Desmenuzar**. Veamos que tenemos en la **Ventana Deshacer**:



Cada una de las acciones que hemos ejecutado en GIMP aparece reflejada con un icono y un nombre al lado. El icono nos muestra una miniatura del aspecto de nuestra imagen en el momento dado y el texto la acción realizada.

En cualquier momento podemos volver al punto deseado y nuestra **Ventana Imagen** reflejará lo que ocurría en ese momento.

En la parte inferior tenemos dos botones que nos permiten **Deshacer la última acción**, del lugar del Histórico de deshacer donde estemos situados, o **Rehacer**.

5. Hagamos clic en "Texto" y observemos que nuestra **Ventana Imagen** vuelve a esa situación, justo cuando habíamos creado la capa con el texto.
6. Prueba otras opciones de la **Pestaña Deshacer** para familiarizarte con una herramienta que es muy útil.

Es recomendable guardar nuestro trabajo, antes de ejecutar una opción del **Histórico de deshacer** que retroceda mucho en nuestro trabajo; sobre todo cuando después de volver a un punto anterior realizamos alguna modificación del trabajo.

Anexo → Ventana de Navegación.

Al abrir este submenú (**Ver → Ventana de Navegación**) GIMP nos proporciona una ventana en la que podemos modificar de forma fácil y rápida el zoom de la imagen situada en la **Ventana Imagen**.



En la parte central de la ventana encontramos la **simulación completa de la imagen** con la que estamos trabajando, así como un botón deslizante que aumenta el **Zoom** cuando lo llevamos a la derecha y lo disminuye cuando lo llevamos hacia la izquierda.

Los botones de la parte inferior nos ayudan a utilizar el Zoom.



Al hacer clic disminuye el Zoom.



Al hacer clic aumenta el Zoom.



Al hacer clic tenemos una vista al 100%.



Al hacer clic encaja la imagen en la **Ventana Imagen** que tengamos.



Al hacer clic encaja la imagen en la **Ventana Imagen** que tengamos y disminuye la barra de **Menús** hasta adaptarla al ancho de la imagen.

Anexo → Herramienta Rellenar con degradado

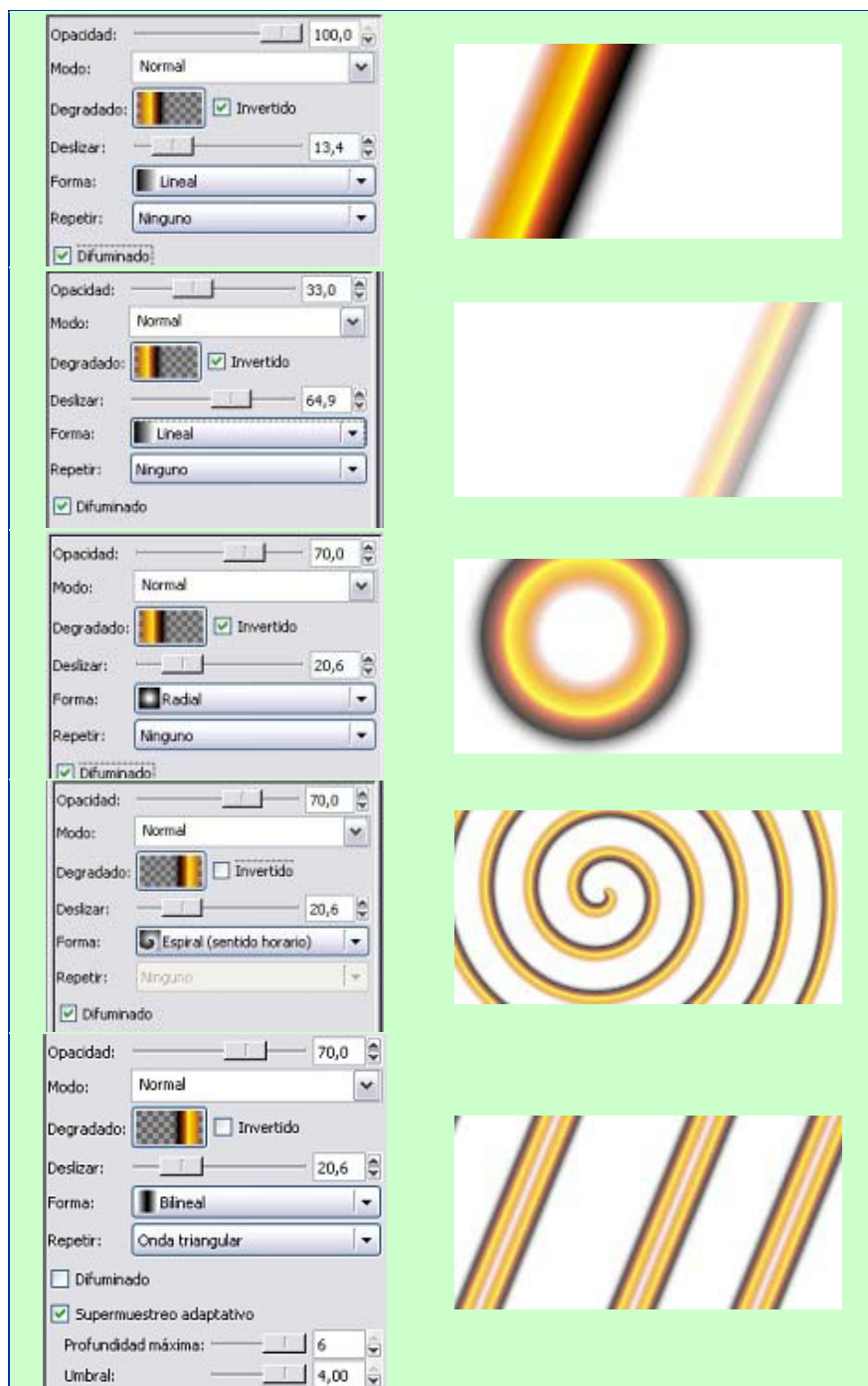


Permite rellenar una capa o selección con un degradado, que podemos elegir de la paleta de **Degradados**, accesible desde la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** o desde el botón **Degradado** de las **Opciones de la herramienta**.

El método de relleno consiste en hacer clic sobre la zona elegida de la **Ventana imagen**, arrastrar el ratón hasta el punto donde queramos finalizar y liberar el clic del ratón. La capa se rellenará de acuerdo con las opciones que hayamos elegido para esta herramienta.

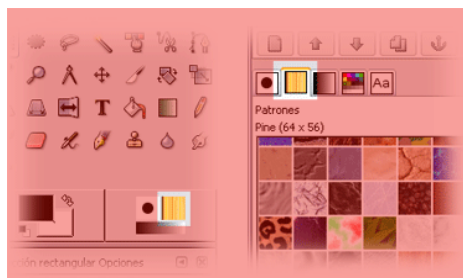
Podemos seleccionar **nivel de opacidad**, **modo de combinación**, **inversión del degradado** así como la opción de **Deslizar**, que permite comprimir el degradado en un espacio más pequeño de la zona de la imagen elegida.

Podemos elegir la **forma del degradado** y el **tipo de repetición** del degradado.

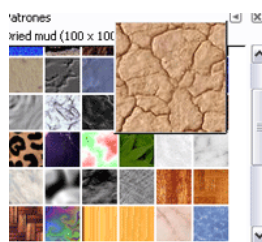


Anexo → Los patrones

Se suelen usar para rellenar grandes superficies de una imagen con una textura concreta. Podemos seleccionar un patrón desde la **Ventana de selección de patrones**, a la que se accede haciendo doble clic sobre el selector de brocha, relleno de patrón o degradado en la **Caja de herramientas** o haciendo clic en la solapa "Patrones" de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...**



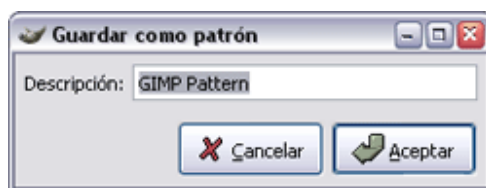
Para seleccionar un patrón de relleno simplemente debemos hacer clic en cualquiera de ellos en la **Ventana de Patrones**. En esta ventana vemos los nombres de los patrones y una simulación de la imagen que contiene el patrón, si queremos observar completamente la imagen del patrón debemos hacer clic y mantenerlo.



Los patrones son imágenes en escala de gris o RGB que se guardan en un formato especial (*.PAT), que GIMP reconoce como patrón. Podemos crear nuevos patrones o modificar los ya existentes.

Crear un nuevo patrón

1. Crea una nueva imagen RGB o escala de grises, en el tamaño que desees, preferiblemente no superior a 100x100 píxeles.
2. Dibuja un nuevo patrón y aplica el filtro **Mapa → Hacer enlosable**, para que el patrón rellene las superficies "casando" los bordes del patrón.
3. Guarda la imagen con el formato **"*.pat"** en **C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\patterns** y aparece la siguiente ventana para poner nombre al patrón.



4. Haz clic en el botón **Refrescar** de la **Ventana de patrones** para que aparezca en ella el nuevo patrón.

Modificar un patrón existente

1. Abre la imagen correspondiente a uno de los patrones instalados en GIMP desde el directorio **C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\patterns**.
2. Realiza las modificaciones que consideres oportunas.
3. Guarda la imagen con el formato **".pat"** en **C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\patterns** y pon un nombre diferente al que tenía al nuevo patrón.
4. Haz clic con el botón derecho sobre cualquier patrón de la **Ventana patrones** y elige "Refrescar patrones".

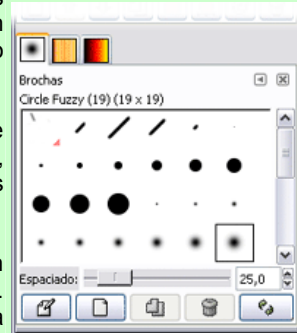
Anexo → Creando brochas

Para acceder a la selección de diversos tipos de brocha debemos acceder a la **Ventana de Brochas**, situada en la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...**

GIMP tiene un gran número de brochas con las que pintar, desde aquellas con los bordes difusos a otras personalizadas con imágenes. Las brochas que vienen por defecto en GIMP no pueden ser editadas, pero podemos crear nuevas brochas.

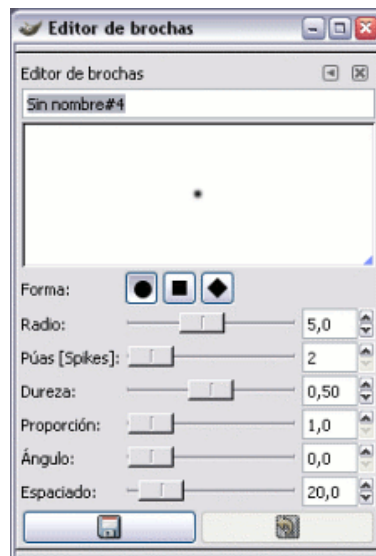
En la parte inferior tenemos una serie de iconos que nos permiten acceder a: **Editar**, **Nueva**, **Copiar**, **Borrar** y **Refrescar** (para que aparezcan las nuevas brochas creadas).

Para utilizar una brocha simplemente hacemos clic en la elegida y a partir de ese momento podemos pintar. El **espaciado** se refiere a los píxeles que la brocha va a dejar entre una "gota" de pintura y otra; es como si levantáramos el pincel del papel.



Creando una brocha nueva

1. Seleccionamos la brocha Circle Fuzzy 19.
2. Hacemos clic en el icono de **Brocha nueva** y ponemos el nombre a la brocha para poder localizarla en la **Ventana de brochas**.
3. En el cuadro de diálogo que aparece ponemos los valores que observamos en la siguiente figura.



4. **Radio**: radio total de la brocha.
Púas: picos que tendrá la brocha.
Dureza: degradado que existe del centro de la brocha al final de la brocha.
Proporción: disminución del ángulo entre cada púa.
Ángulo: con la horizontal en el caso de elegir una relación de aspecto elíptica.
Espaciado: Número de píxel entre cada pulsación.
5. Hacemos clic en el icono de **disquete** para guardar nuestra brocha y que aparezca, a partir de ahora, en la ventana **Brochas**.

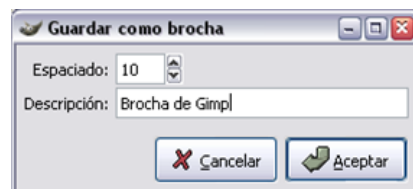
Otro tipo de brochas


Podemos crear brochas que tengan formas obtenidas de una imagen.

1. Consigue desde el CD la siguiente imagen y guárdala en tu disco duro:



2. **Selecciona** el fruto situado en la parte superior. **Copia a selección** y crea un nuevo documento con los valores que aparecen. Pega en esa **Ventana Imagen** la selección copiada y transforma la selección en una **capa nueva**. Elimina la capa de fondo.
3. Reduce el tamaño de la imagen a 64x64 píxeles.
4. **Archivo → Guardar como...** Pon al archivo el nombre de "imagen" y elige la extensión *.GBR. Acepta. Si nos pide que aplanemos la imagen para poder ser guardada en ese formato, hacemos clic en **Exportar**.
5. Nos aparece el cuadro de diálogos donde podemos poner el nombre a la brocha.



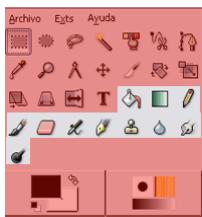
6. Aceptamos y hemos creado una brocha con una forma de la imagen.
7. Accedemos al cuadro de Diálogos de brochas de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** y presionamos el botón Refrescar . Observaremos que aparece una nueva brocha con el nombre **Brocha de Gimp**.
8. Crea una nueva imagen con el fondo blanco y selecciona a herramienta pincel y pinta utilizando esa brocha.



Anexo → Herramienta pincel Herramientas de pintura

Son todas aquellas que nos permiten pintar en nuestra imagen. Para ello necesitamos un color o un patrón de pintura y una herramienta con la que pintar.

Primero debemos seleccionar la herramienta de pintura desde la **Caja de herramientas**: Relleno, Degradado, Lápiz, Pincel, Goma, Aerógrafo, Pluma, Tampón de clonación, Desenfoque, Tiznar y Blanquear o ennegrecer trazos.



Una vez seleccionada la pintura, debemos elegir el **color** de la pintura desde el selector de color de primer plano, la **brocha** desde el selector de brochas y, en su caso, el **patrón de relleno** desde el selector de patrones.

Herramienta Pincel

Una de las herramientas de pintura que más se utiliza es la herramienta



Pincel



Podemos pintar con un color sólido o con un degradado. Elegimos el degradado haciendo clic en la imagen del degradado, marcando la opción **Utilizar color desde el degradado**; en caso contrario pintará con el color elegido como sólido.

Cuando pintamos directamente con el **Pincel** éste responde a la presión que se haga, en cuanto a opacidad, dureza, tamaño y color. Cuando trabajamos con ratón no podemos controlarlo adecuadamente, para poder conseguir esas opciones deberemos utilizar una tableta gráfica.

Podemos repetir el degradado a lo largo de la línea que pintemos.

La transparencia de la pintura que utilicemos podemos seleccionarla en la opción **Opacidad** y el **modo de fusión** funciona de la misma forma que en las **Capas**.

Podemos **guardar las opciones** de esta herramienta para usos posteriores o recuperar unas opciones guardadas, mediante los botones situados en la parte inferior de las opciones de la herramienta.

Antes de comenzar a pintar nos falta elegir la **forma de la brocha** con la que vamos a pintar. Podemos seleccionarla haciendo clic en la forma de la brocha que aparece en las **Opciones de herramienta** o el **Diálogo de Brocha** situado en la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...**

Anexo → Herramienta Aerógrafo




Funciona como un bote de spray de pintura, que al apretar comienza a salir mayor cantidad de pintura por el centro y menos por los bordes.

Podemos elegir cualquier **brocha** de las instaladas en GIMP para pintar con color sólido o con degradados. Las **opciones de la herramienta** contienen muchas posibilidades.

Modificando las cantidades de **Presión** y **Tasa** podemos modificar la "cantidad de pintura" que sale del spray.

Anexo → Construcción y edición de degradados

En la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** tenemos la pestaña de acceso a la elección de **gradientes** o **degradados**, y una vez allí unos botones para administrar los degradados de los que disponemos.




Los botones, de izquierda a derecha, sirven para:

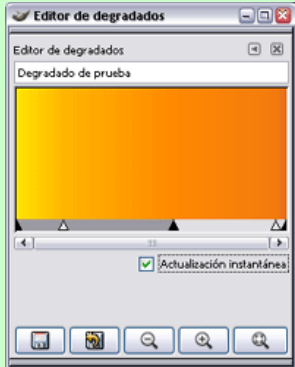
- Editar el degradado seleccionado.
- Crear un degradado nuevo.
- Duplicar el degradado seleccionado.
- Borrar el degradado seleccionado.
- Refrescar la paleta de degradados, para que aparezcan los que vayamos creando.

No pueden borrarse los degradados que vienen por defecto, sólo aquellos que dupliquemos o creemos.

Edición de un degradado

Vamos a editar un degradado existente para ver como funciona la herramienta de creación de degradados.

1. Seleccionemos el degradado "Yellow Orange" y hagamos un duplicado haciendo clic en . Se crea una copia llamada "Copia de Yellow Orange" y se abre el **Editor de degradados**. Pongamos como nombre "Degradado de prueba" y observemos el editor.



Podemos **Guardar** el degradado, **recuperar** otro degradado y **ampliar** o **reducir** la **vista** para ser más precisos.

Lo fundamental del degradado está en la parte central de esta ventana, donde vemos unos triángulos blancos y otros negros. Los negros indican **colores fijos** y los blancos la **posición del degradado**.

Los triángulos negros de los extremos no pueden moverse, el resto de triángulos pueden moverse para hacer cambios de degradado.

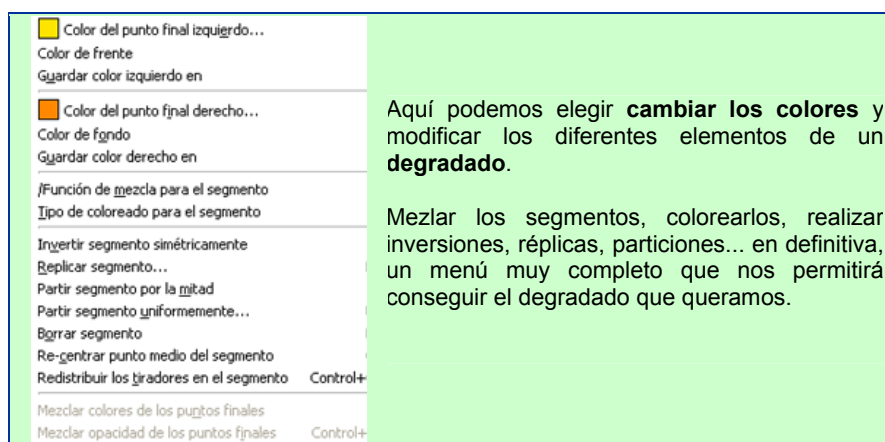
2. Movamos el triángulo blanco que está más a la izquierda hacia el triángulo negro central, dejándolo prácticamente pegado y observemos los cambios que se producen en el degradado.



3. Movamos los dos triángulos blancos a lo largo de su línea de posición y vayamos comprobando los cambios que se producen en el degradado. Movamos ahora el triángulo central negro hacia la izquierda y veremos que el triángulo blanco, que está entre los dos triángulos negros, no deja avanzar de posición. De esta forma podríamos crear un degradado que no tuviera gradiente, que fuera un paso directo de un color a otro.



4. Vamos a cambiar los colores del degradado. No podemos hacerlo desde los triángulos, pero sí pulsando el botón derecho sobre cualquiera de los triángulos (blancos o negros) y veremos que aparece el menú de degradado.



5. Un degradado se compone de segmentos, punto final izquierdo, punto final derecho y modo de mezcla de los puntos inicial y final.

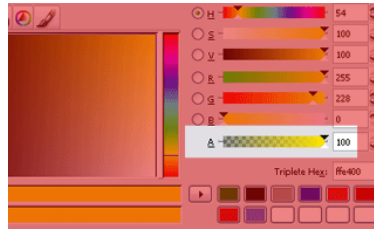


Seleccionamos el segmento que está a la derecha haciendo clic sobre él. Y haciendo clic derecho, elegimos del menú la opción **Color del punto final derecho**. En la **Ventana de color** que aparece podemos elegir el color que nos apetezca, para este ejercicio elegimos el color que responde a la notación HTML: **076907**. Observemos que el **Editor de degradados** cambia mostrándonos el nuevo. Hacemos clic en **Aceptar**.

6. Vamos a mover el triángulo blanco de este segmento hacia la derecha, para que la transición de un color a otro sea rápida al principio y lenta al final.



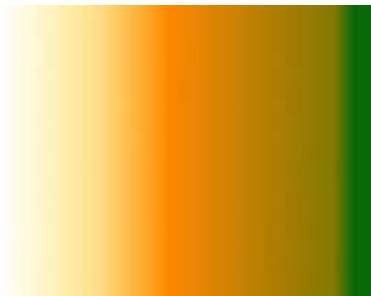
7. Seleccionemos el otro segmento, dejemos el punto final derecho con el color que tiene y cambiemos el punto final izquierdo a transparente. Hacemos clic con el botón derecho y elegimos **color del punto final izquierdo**. En la **Ventana de color** que parece observemos que existe una opción denominada A (de Alfa), que tiene valores de 0 a 100%. Movamos ese valor a 0 para obtener un valor transparente.




8. Aceptamos y comprobemos el cambio.



Hemos conseguido un degradado, que va desde transparente a un color anaranjado y de ese color a otro verde. Veamos un rectángulo blanco relleno con este degradado.

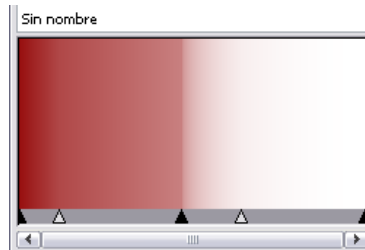



Construcción de un degradado

1. Hacemos clic en el botón **Nuevo**  de la paleta de degradados. Se muestra el **Editor de degradados** "Sin nombre" y con un degradado básico de un solo segmento, comenzando en negro y terminando en blanco.
2. Creemos un nuevo segmento. Después hacemos clic con el botón derecho sobre el editor y elegimos **Partir segmento por la mitad**. Los colores no cambian, pero ahora tenemos dos segmentos que podemos cambiar a nuestro gusto.
3. Seleccionando el segmento situado a la izquierda variamos los colores del punto final izquierdo y derecho, así como el punto de degradado.
4. Hacemos lo mismo con el otro segmento. Hemos creado un **nuevo degradado**. Podemos seleccionar un segmento o varios a la vez para que se puedan mezclar los puntos finales.

Para poder extender la selección debemos hacer lo siguiente: tener seleccionado un segmento y con la tecla "Mayúscula" presionada, hacer clic en cualquier zona del otro segmento. De esta forma se

muestran activas las dos últimas opciones del menú de degradado. Elegimos la opción **Mezclar colores de los puntos finales**, para que se mezclen los colores y tener un degradado uniforme. El degradado que hemos conseguido nosotros es el siguiente:



5. Ponemos **nombre** a nuestro degradado y guardamos haciendo clic en el botón **Guardar** , aparecerá con su nombre en la **paleta de degradados**.
6. En la paleta de degradados existen varios degradados de banderas, intenta conseguir un degradado con la bandera de Argentina, por ejemplo.



Anexo → Herramienta pintar con regiones de la imagen

Su funcionamiento es muy sencillo y útil. Permite pintar unas regiones de la imagen con el contenido de otras regiones de la imagen situada en la misma pantalla.

Tenemos que tener seleccionada una brocha que permitirá repetir, clonar, las zonas de la imagen que queremos poner en la otra zona.

En las opciones de la herramienta podemos elegir con qué vamos a pintar: con el patrón seleccionado en la Paleta de patrones o con zonas de la imagen origen. En este último caso debemos elegir la zona que clonaremos; el proceso es el siguiente:

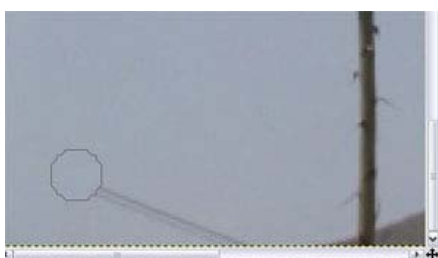
1. Presionamos **Ctrl** y mantenemos.
2. Hacemos clic en la zona a clonar.
3. Pintamos con esa zona de imagen en la elegida.

Con la siguiente imagen podemos practicar con esta herramienta:



En la zona inferior izquierda vemos que hay unos cables que afean la imagen, vamos a eliminar esos cables con la herramienta Clonar.

1. Seleccionamos la herramienta **Clonar**.
2. Presionamos **Ctrl** y sin soltar hacemos clic en cualquier parte del cielo.
3. Pintamos sobre los cables y vemos como van "desapareciendo" porque estamos pintando con una brocha que tiene el color del cielo.



4. Seguimos pintando hasta que desaparezcan los cables. debemos tener cuidado de elegir como brocha zonas muy similares a la que queremos pintar.

Anexo → Herramienta borrar el color de fondo o transparente



Podemos llamarla herramienta **Goma** porque sirve para borrar, pero, cuidado porque no es el borrado tradicional sobre una hoja de papel. La herramienta goma lo que hace es eliminar la pintura de la imagen pintando con otro color que es el color de segundo plano.

Puede utilizar las mismas opciones que la herramienta pincel por lo que puede ser muy útil para borrar de forma desvanecida formas de una imagen.

Con la tecla **Mayús** presionada dibuja una recta. Si cambiamos el color de fondo podemos comprobar como funciona como un pincel que pinta con el color de fondo.

Si borramos sobre una capa que disponga de Canal alfa comprobaremos el funcionamiento de la **Goma** porque hace desaparecer la imagen de esa capa (vuelve la zona transparente) por lo que puede ser muy interesante para borrar determinadas zonas de una capa que deban ser transparentes.

Anexo → Herramienta Lápiz



Dibuja líneas finas que tienen el mismo tamaño que el pincel. Los **bordes** de las líneas dibujadas serán **muy definidos** e ignora la información sobre opacidad de los pinceles: o totalmente transparente o totalmente opaco.

Fundamentalmente se utiliza para retocar imágenes y crear líneas muy precisas en las que necesitamos utilizar un pincel de un píxel de tamaño.

Si mantenemos pulsada la tecla **Mayús** al mismo tiempo que hacemos clic en la **Ventana Imagen** podemos dibujar una línea recta desde la anterior posición en la que se hizo clic.

Si mantenemos pulsada la tecla **Ctrl** al hacer clic la herramienta cambia a la herramienta Recoger colores de la

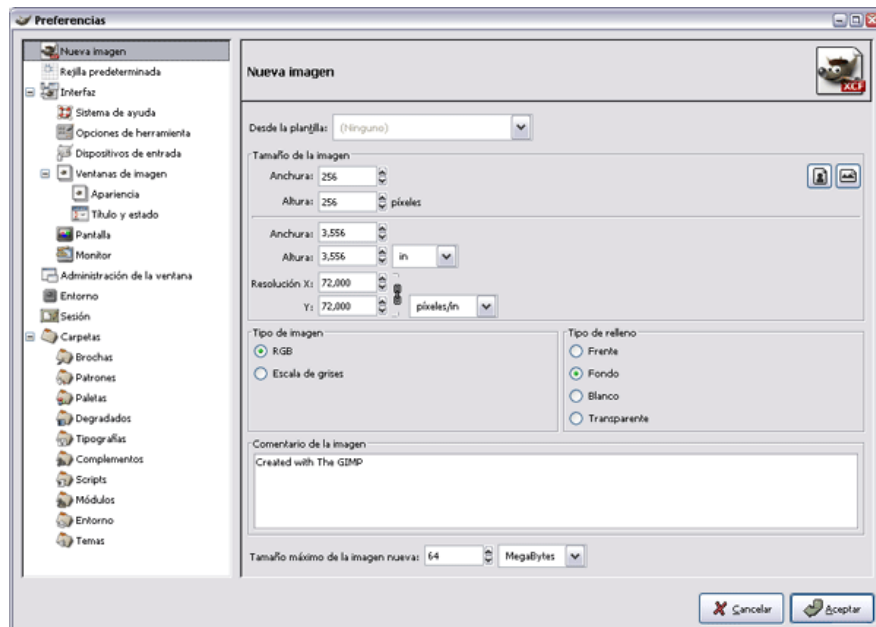
imagen 



Trazos realizados con la herramienta lápiz utilizando distintas brochas.

Anexo → Preferencias

Una vez instalado Gimp es necesario realizar una configuración básica del programa para conseguir un mayor rendimiento. Para acceder al menú de preferencia de Gimp debemos ir a **Archivo --> Preferencias** del Menú de la Caja de herramientas de Gimp.



Las preferencias que se pueden configurar son:

- Nueva imagen.
- Rejilla predeterminada.
- Interfaz de usuario con:
 - Sistema de ayuda.
 - Opciones de herramienta.
 - Dispositivos de entrada.
 - ventanas de imagen en cuanto a Apariencia y Título y estado.
 - Pantalla.
 - Monitor.
- Administración de la Ventana.
- Entorno.
- Sesión.
- Carpetas.
 - Brochas.
 - Patrones.
 - Paletas.
 - Degradados.
 - Tipografías.
 - Complementos.
 - Scripts.
 - Módulos.
 - Entornos.
 - Temas.

Nueva imagen

Fija las características que tendrá la nueva imagen que creemos. Estas características pueden cambiarse al crear una nueva imagen pero en el caso de que utilicemos de forma continuada un tipo de imagen es conveniente modificar las preferencias de Nueva imagen para ahorrar tiempo.

Podemos seleccionar desde el tamaño de la imagen, la resolución, el tipo de imagen, el fondo que tendrá la imagen y el comentario que llevará añadida la imagen. Podemos limitar el tamaño de la imagen a crear y partir de una plantilla a elegir entre las que tiene Gimp por defecto o partir de una creada por nosotros.

Rejilla predeterminada

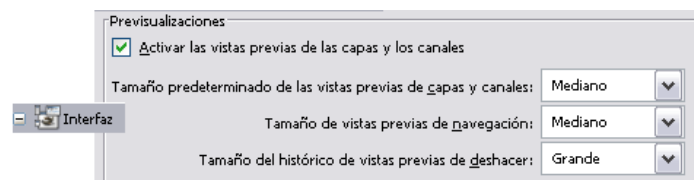
Podemos cambiar las características de la rejilla que utilizaremos como ayuda en nuestra imagen.



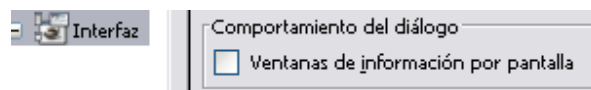
Podemos cambiar desde el estilo de la línea que formará la rejilla, pasando por los colores de la rejilla, el espaciado de la rejilla y el deslizamiento que tendrá la imagen al acoplarla a la rejilla.

Interfaz de usuario

En esta sección podemos modificar varias características que nos harán más fácil la utilización de Gimp. Comienza mostrando las características de las miniaturas que tendrán las vistas previas de las capas y canales. En caso de poseer un ordenador no muy potente podemos desactivar esta opción para mejorar el rendimiento.

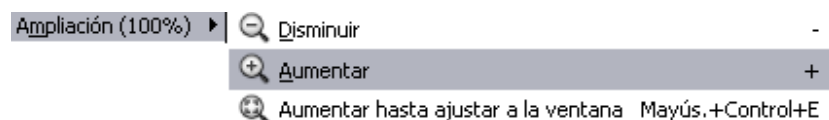


Comportamiento del diálogo: si está activada Gimp crea una Ventana de información por cada una de las imágenes que tengamos abiertas.

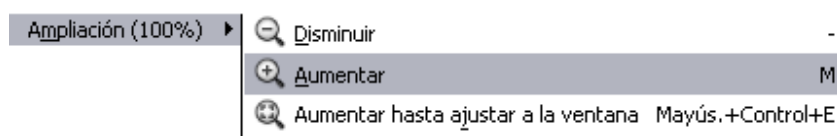


El apartado correspondientes a Menús nos permite elegir si tenemos activados los Menús desprendibles al hacer clic derecho sobre cualquier Ventana imagen (importante cuando repetimos acciones sobre imágenes) y el tamaño del menú de archivos recientes que viene por defecto en 10 y es más que suficiente.

Combinaciones de teclas no viene activado por defecto pero sería necesario tenerlo activado si queremos cambiar las combinaciones de teclas que vienen por defecto en Gimp. Por ejemplo para ampliar el zoom de la imagen simplemente debemos presionar la tecla "+" pero podríamos necesitar cambiar esa tecla o poner una combinación de teclas distinta para esta opción. Primero debemos tener seleccionada esta opción en el menú correspondiente -**Ver --> Ampliación**-



Presionamos la tecla que queramos utilizar como acceso rápido, por ejemplo la M y...



A partir de este momento el Zoom de ampliación se obtiene presionando la tecla "M".

Por último nos encontramos con el Tema que con el que se ve Gimp. Se refiere al aspecto de las ventanas y de los menús. Gimp viene con dos temas por defecto que son muy similares, lo único que cambia es el tamaño de las letras. Para cambiar simplemente hay que presionar en el tema elegido. Desde Internet se pueden localizar otros temas que deberán guardarse en la carpeta indicada.

Dentro de la interfaz se accede a otras posibilidades:

Sistema de ayuda

La ayuda de Gimp todavía no está disponible en español pero esta opción nos permite modificar algunas opciones que si se encuentran en español.

Mostrar consejos: cuando mantenemos el puntero del ratón sobre cualquier herramienta de Gimp nos aparece un rectángulo amarillo con un consejo sobre la utilización de esa herramienta; si nos molesta la aparición de estos recuadros podemos desactivarlo aquí.

Ayuda sensible al contexto con F1: hace que aparezca la ayuda de Gimp al presionar F1 en nuestro teclado. La ayuda puede aparecer en nuestro Navegador habitual o en un navegador interno de Gimp. Antes de utilizar este sistema de ayuda deberemos haber instalado la Ayuda de Gimp. Puede obtenerse desde el siguiente enlace: [Ayuda de Gimp](#)

Por último tenemos la opción de Mostrar consejos al principio. Lo más adecuado es tener desactivada esta opción.

Opciones de herramienta

En esta ocasión tenemos las opciones de la herramienta que tenemos activa: Ajuste de rejilla y guía nos permite indicar el número de píxeles desde el que será activa la opción de ajuste a la rejilla o a la guía que hayamos puesto.

Encontrar regiones continuas nos permite poner el Umbral que aparecerá por defecto al usar las herramientas que utilizan esta opción.

Cuando escalamos una imagen necesitamos tener elegido un sistema de interpolación para generar los nuevos píxeles de la imagen. Por defecto viene elegida la opción Lineal que deberemos cambiar por Cúbica (la mejor) si tenemos un ordenador medianamente potente.

Para finalizar tenemos las herramientas entre las que se compartirá las opciones de pintado. Es aconsejable dejarlo tal y como está.

Dispositivos de entrada

Nos permite configurar las distintas opciones de los dispositivos de entrada que tengamos conectados a nuestro ordenador: ratones, teclado especiales, tabletas gráficas, etc.

Ventanas imagen

Nos permite configurar las características de las opciones de las Ventanas imagen desde la posibilidad de **Usar punto por punto** (cada píxel de la imagen se asocia a un píxel de la pantalla); la **velocidad de las "hormigas marchantes"** en las selecciones.

El Comportamiento de la redimensión y la ampliación de una imagen. Conveniente que esté activado para evitar acciones por nuestra parte cuando ampliamos la vista de la imagen o cuando cambiamos el tamaño de la imagen. de la misma forma podemos seleccionar que el nivel de Zoom con el que iniciamos una imagen sea una ajustable a la ventana que abre Gimp o que el Zoom sea 1:1.

La retroalimentación del movimiento del puntero nos permite elegir que aparezca el contorno de la brocha cuando utilizamos una herramienta que tenga brocha (muy útil si queremos tener una referencia cuando pintamos).

Seguir al puntero, puede causar lentitud en ordenadores no muy potentes y activar la actualización del cursor con los cursores que sean dependientes de la herramienta elegida.

Por último tenemos la opción de tener constantemente un puntero con una cruz (sea la herramienta que sea la elegida) o el icono de la herramienta seleccionada, sola o con una cruz que nos indica el punto donde se hará efectiva la herramienta.

Apariencia

La apariencia de las Ventanas imagen tiene dos formas: Modo normal, ocupando una zona de nuestra pantalla o Modo pantalla completa, ocupando toda la pantalla y sin posibilidad de ver cualquier otra ventana abierta en Windows, incluida la barra de tareas.

En cualquiera de las dos opciones podemos tener visibles o no las siguientes opciones: Mostrar la barra de menú, las reglas, las barras de desplazamiento, la barra de estado y las posibilidades de mostrar la selección que exista, el límite de las capas, las guías que tengamos la rejilla. Además podemos seleccionar el color de ajuste del lienzo.

Por defecto están desactivadas todas las opciones en el Modo pantalla completa.

Título y estado

Nos permite, a través de unos códigos, poner nombre a cada una de las imágenes que vamos creando en la barra del título de imagen y en la barra de estado de la Ventana imagen.

Pantalla

Seleccionar las características de la Transparencia cuando el fondo es transparente y las características cuando utilizamos Pantalla de 8 bits.

Monitor

Características del monitor que estamos utilizando: podemos seleccionarlo de forma automática partiendo del sistema de ventanas que estamos utilizando o hacerlo manualmente.

La opción Manualmente activa el botón calibrar que nos permite medir en nuestra pantalla las dimensiones de un cuadrado para introducir los datos obtenidos y obtener una calibración correcta de nuestra pantalla.

Administración de la ventana

Hace referencia a las ventanas empotrables ya las ventanas de la Caja de herramientas.

Entorno

Para seleccionar la Cantidad mínima de Deshacer y la memoria destinada a almacenar estos niveles. No es conveniente poner valores muy altos, podemos poner 10 niveles de deshacer. Hemos de tener cuidado con ordenadores que anden limitados.

En Guardar archivos podemos tener activa la opción de Confirmar el cierre de imágenes no guardadas pudiendo elegir cuando nos hace la pregunta: Siempre o solamente cuando hayamos realizado modificaciones. También permite elegir el tamaño de la miniatura que Gimp asocia al archivo.

Administración de la sesión

Sección donde podemos seleccionar las opciones de Posiciones de las ventanas de Gimp. Guardar posiciones y tamaños de las ventanas al Salir de Gimp y que mantengan la posición elegida por nosotros al volver a abrir Gimp.

Restaurar las posiciones de las ventanas guardadas al iniciar; para intentar Gimp restaurar la última sesión en cada inicio.

También tenemos dos botones para Guardar las posiciones en el momento en que se presiona y otro para Borrarlas posiciones de ventanas guardadas.

Sección para las opciones de Combinaciones de teclas: Guardar las combinaciones de teclas modificadas durante la sesión. Restaurar las combinaciones de teclas guardadas al iniciar de nuevo Gimp permite volver a obtener las combinaciones de teclas que vienen por defecto en Gimp al iniciarlo de nuevo.

También disponemos de dos botones para guardar las combinaciones de teclas al presionar el botón y para borrar las combinaciones.

Una última sección dedicada a los dispositivos de entrada conectados a nuestro ordenador.

Carpetas

Podemos acceder a la ubicación de las diferentes carpetas donde Gimp guarda las opciones de Brochas, Patrones, Paletas, degradados, Tipografías, Complementos, Scripts, Módulos, Entorno y Temas.

Siempre tenemos dos carpetas para cada opción, la situada dentro del directorio de instalación de Gimp y la situada en la configuración de usuario.

Podemos añadir cualquier otra carpeta para guardar las características de nuestra sesión en Gimp.

Cualquier cambio en estas carpetas será efectivo al iniciar de nuevo Gimp.