



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

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

Unidad 0 Conociendo Gimp



C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID



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

¿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 2.0.2 es totalmente estable en el sistema operativo Windows.

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 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 y es absolutamente gratuito al estar incluido dentro del Software [GNU](#).

Conociendo Gimp

Contenidos

- La primera imagen
- Una imagen rápida
- Práctica guiada
- Cerrar GIMP
- Ejercicios

Para tener una pequeña idea de las posibilidades que tiene este programa, observa las variaciones sobre la siguiente imagen de un reloj aplicando algunas opciones del menú **Filtros**:



Imagen original



Filtro: Enrollar página



Filtro: Detección de bordes. Sobel



Filtro: Kaleidoscope



Filtro: Aplicar lienzo



Filtro: Baldosas de cristal



Filtro: Supernova



Filtro: Pixelizar



Filtro: Colorear



Filtro: Papel de periódico



Filtro: GIMPresionista



Filtro: Espejismo



Filtro: Render -mosaico



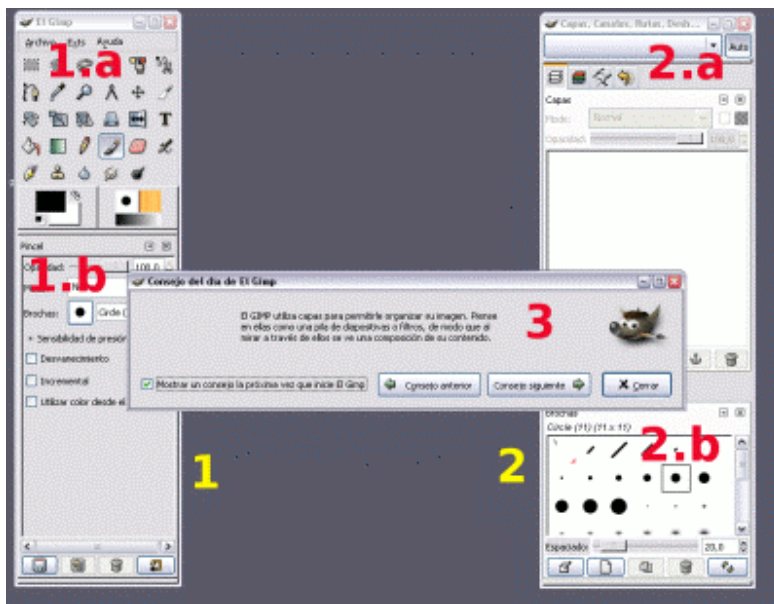
¡Vamos a conocer Gimp y cómo conseguir las anteriores imágenes y otras para poder utilizarlas en nuestra tarea docente!

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 --> Programas --> GIMP --> GIMP2**.

En pantalla, aparecen estas ventanas:



1 Ventana conteniendo la **Caja de herramientas** del programa (**1.a**) y las opciones de la herramienta seleccionada (**1.b**)

2 Ventana conteniendo las pestañas de acceso a **Capas, Canales, Rutas y deshacer (2.a)** y el acceso a las paletas de **Brochas, Patrones y Degradados (2.b)**

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

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

No cierres de forma independiente la ventana numerada con el **2** porque desaparecerá en futuras puestas en marcha del programa.

1. Caja de Herramientas

La Caja de herramientas de Gimp se compone de tres partes. Por un lado tenemos la barra de Menús conteniendo las opciones básicas del programa, la Caja de herramientas propiamente dicha que pone a nuestra disposición las principales herramientas del programa y el acceso a la paleta de colores mostrándonos los colores seleccionados para frente y fondo más la brocha, el patrón y el gradiente activos.



Barra de Menú





























Herramientas de Selección, Edición y Dibujo.

Colores de
Frente y de
Fondo

 Brocha, Patrón y
Gradiente activos.

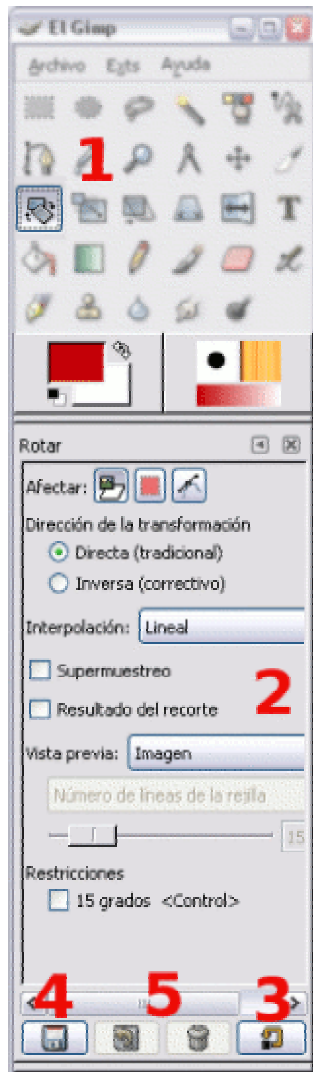
En el siguiente cuadro se muestran las herramientas y la manera en que aparecen en **Ventana imagen**, ventana que contendrá nuestra imagen de trabajo, cuando se selecciona cada una de ellas:


Herramienta	Botón	Cursor en la Ventana Imagen	Función
Selector cuadrado-rectangular.			Selecciones rectangulares
Selector circular-óvalo.			Selecciones circulares
Selector mano alzada.			Selección libre
Selector varita mágica.			Selección por regiones circundantes
Seleccionar regiones por colores.			Selección por color similar
Selector Bézier.			Selección por imagen vectorial
Selector tijeras inteligentes.			Selección por contornos
Herramienta mover.			Mover partes de la imagen
Herramienta zoom (acercar y alejar).			Para acercar o alejar la imagen
Recortar o cambiar de tamaño la imagen.			Recortar el tamaño de la imagen
Rotación de selección o capa.			Rotar partes de la imagen
Escalar capa o selección.			Escalar partes de la imagen
Inclinar la imagen o selección.			Inclinar partes de la imagen
Cambiar la perspectiva.			Crear perspectivas en partes de la imagen
Figura simétrica de la imagen o de la selección.			Crear simetría horizontal o vertical de partes de la imagen
Herramienta texto.			Introducción de texto en la imagen

Herramienta	Botón	Cursor en la Ventana Imagen	Función
Recoger colores de la imagen.			Conocer el color de un píxel
Rellenar con un color o patrón.			Rellenar con un color o patrón una zona de la imagen
Rellenar con degradado.			Rellenar con degradado de color una parte de la imagen.
Dibujos con lápiz.			Dibujar con lápiz de distintos grosores
Dibujos con pincel.			Dibujar con pincel de distintos grosores y características
Borrar al color de fondo o transparente.			Borrar partes de la imagen
Aerógrafo.			Pintar con aerógrafo
Herramienta de clonación de imagen.			Clonar partes de la imagen
Desenfocar o enfoque de partes de la imagen.			Desenfocar pequeñas zonas de una imagen
Dibujar con tinta.			Dibujar con pluma
Blanquear o ennegrecer (sobreexponer o subexponer).			Blanquear o ennegrecer pequeñas zonas de la imagen
Tiznar partes de la imagen (borronear).			Difuminar con colores de alrededor pequeñas zonas de la imagen
Medir distancias y ángulos.			Mediciones en la imagen
Selector de colores de fondo y primer plano.			Para seleccionar los colores de frente (pintura) y fondo (goma de borrar)
Selector de brocha, relleno de patrón o degradado.			Para seleccionar el tipo de brocha con la que pintar; el patrón de relleno o el tipo de degradado.


2. Ventana de Opciones.


Situada debajo de la Caja de herramientas nos muestra las diferentes opciones que podemos seleccionar de la herramienta elegida:





1 La herramienta seleccionada queda marcada con un recuadro .

2 En la **Ventana Opciones** se muestran las variables que podemos determinar para trabajar con esta herramienta. Esta ventana cambia cada vez que elegimos otra herramienta.

3 Si queremos obtener los valores iniciales de la herramienta seleccionada, debemos hacer clic en el botón .

4 Para guardar los valores de las opciones presionamos .

5 Para recuperar o borrar los valores pulsamos  .

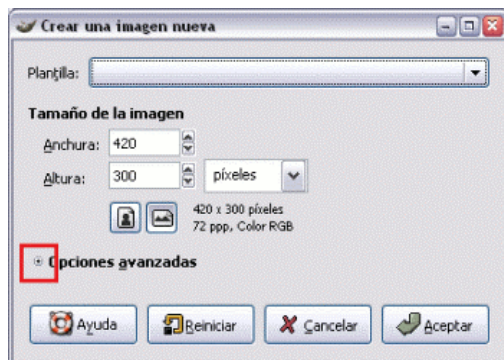
La primera imagen

Gimp nos permite trabajar con imágenes obtenidas con una cámara digital, con un escáner o crear imágenes digitales directamente.

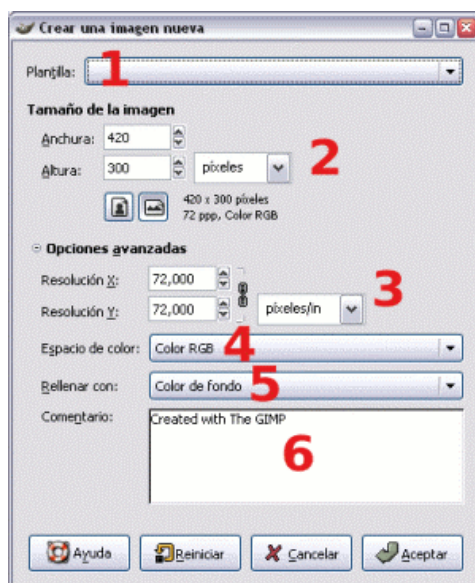
Para crear nuestra primera imagen accedemos a la barra de Menús de la **Caja de herramientas**. Seleccionamos **Archivo --> Nuevo**



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



Hacemos clic en **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.

3 La **resolución**, predeterminada para ver imágenes en la pantalla del ordenador. Los valores pueden cambiarse cuando el destino de la imagen es imprimirla.

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 los valores, **Cancelar** o **Aceptar** para crear la imagen.

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

1. Ventana imagen

Es la ventana sobre la que vamos a trabajar. Podemos diferenciar las siguientes zonas:

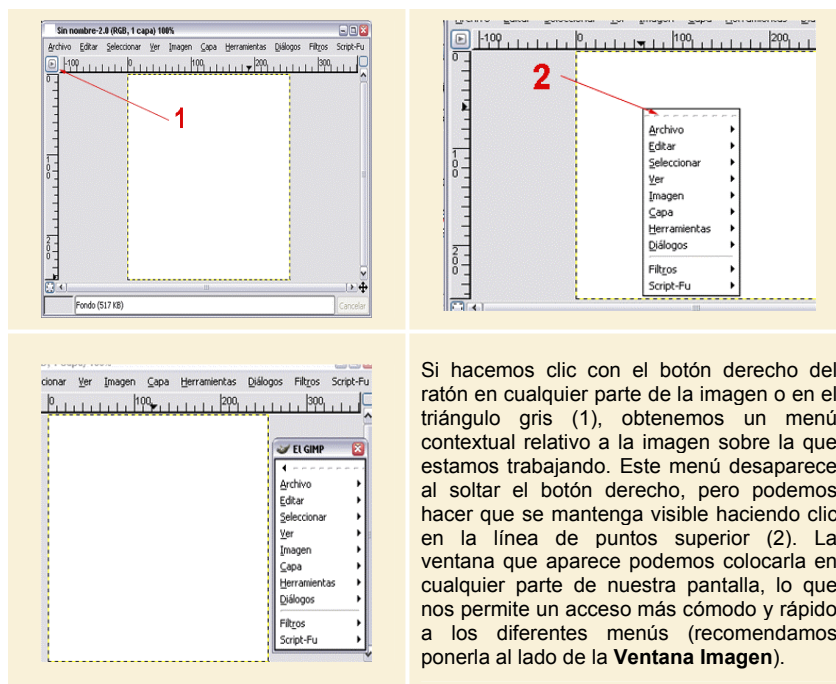


Las **reglas** vienen expresadas por defecto en píxeles marcando el punto (0,0) en la parte superior izquierda.

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

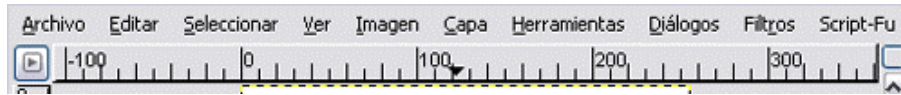
La **barra de estado** informa de la unidad que estamos utilizando (en esta imagen píxeles px); del tamaño del zoom para ver la imagen (en este caso 100%); de la capa en la que estamos situados (ya veremos más adelante el significado de capa en Gimp) y, si nos movemos con el ratón por la imagen, nos mostrará a la izquierda las coordenadas de la situación del puntero del ratón.

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**.



Si hacemos clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de la imagen o en el triángulo gris (1), obtenemos un menú contextual relativo a la imagen sobre la que estamos trabajando. Este menú desaparece al soltar el botón derecho, pero podemos hacer que se mantenga visible haciendo clic en la línea de puntos superior (2). La ventana que aparece podemos colocarla en cualquier parte de nuestra pantalla, lo que nos permite un acceso más cómodo y rápido a los diferentes menús (recomendamos ponerla al lado de la **Ventana Imagen**).

También podemos acceder a estas opciones desde la Barra de Menú



2. Comencemos a pintar



Seleccionamos en la **Caja de herramientas** la opción **Pintar píxeles de bordes duros** (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.

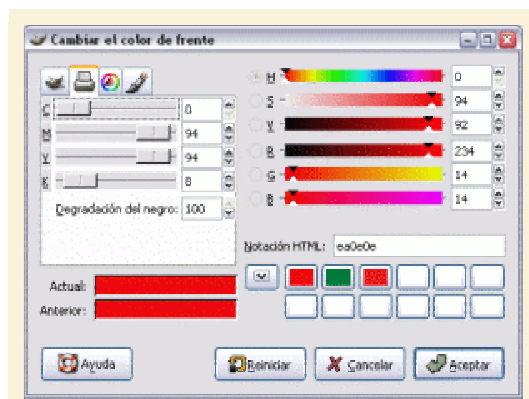
En los ANEXOS existe uno dedicado a la herramienta **Lápiz**

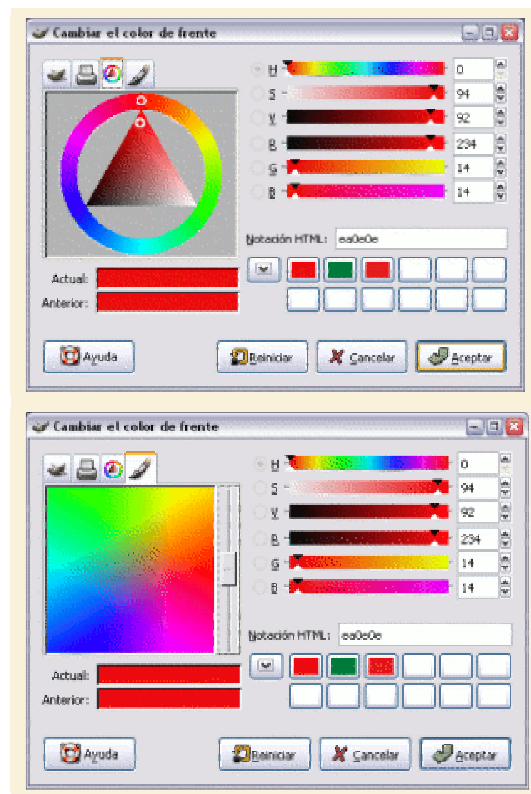


Al hacer clic sobre el rectángulo de color negro se abre la Ventana de selección de color GIMP que nos permitirá elegir el color con el que pintará nuestro lápiz.

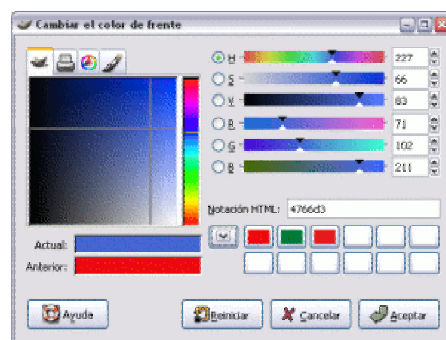


Este cuadro de diálogos tiene otras tres pestañas para seleccionar el color, son las siguientes:

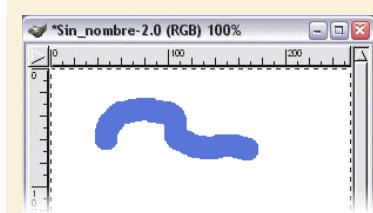




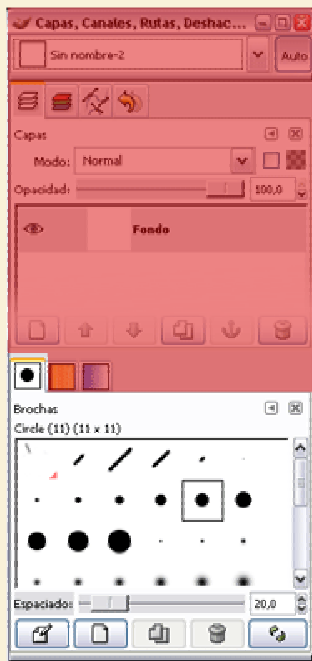
Su funcionamiento es muy sencillo, primero seleccionamos un color y después el tono. También podemos introducir el valor hexadecimal de un color determinado en la casilla correspondiente (Notación HTML). Escribe allí 4766d3 y pulsa **Aceptar**. Observa cómo ha cambiado el color de primer plano en la **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 del lápiz. Para ello pulsa sobre el círculo negro de la **Caja de Herramientas**.



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.

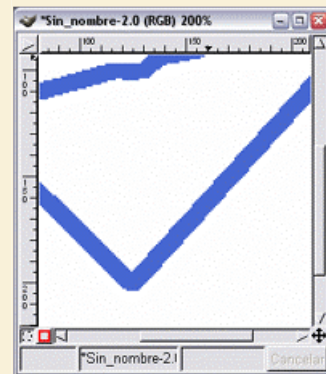
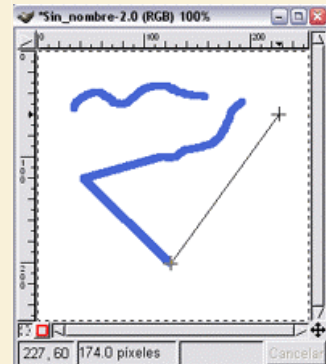
Si, a la vez que hacemos clic con el botón izquierdo del ratón, presionamos la tecla Mayúsculas nos aparece una línea que une el último punto pintado y el lugar donde esté situado el puntero del ratón. Al hacer clic de nuevo se dibuja una línea recta uniendo ambos puntos. Observa la barra de estado y los valores que se van mostrando en ella.

Hemos terminado de dibujar. Ahora vamos a utilizar la herramienta **lupa**



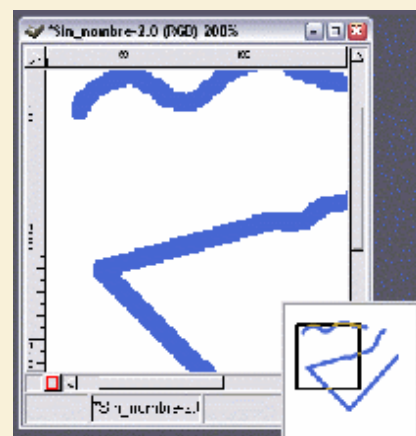
, que nos permite acercarnos o alejarnos de nuestra imagen (también podemos presionar la tecla "+" para acercarnos a la imagen y la tecla "-" para alejarnos). Cada vez que hacemos clic sobre la imagen con la herramienta **lupa** seleccionada obtenemos un aumento de 50% en 50%, es decir que suma o resta 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 parte de la imagen que no vemos.



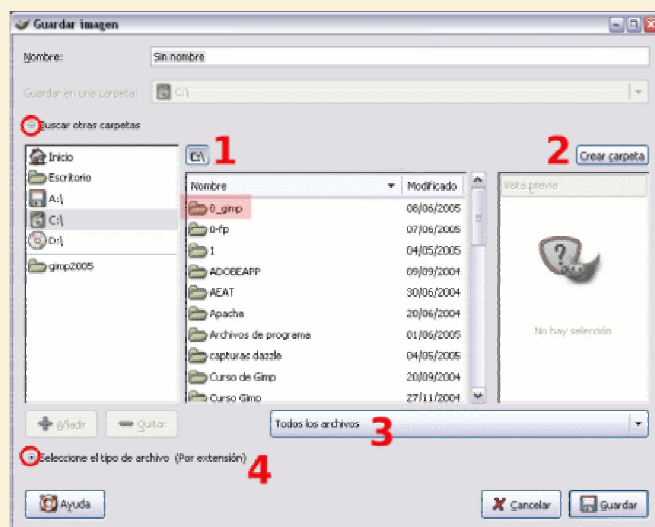
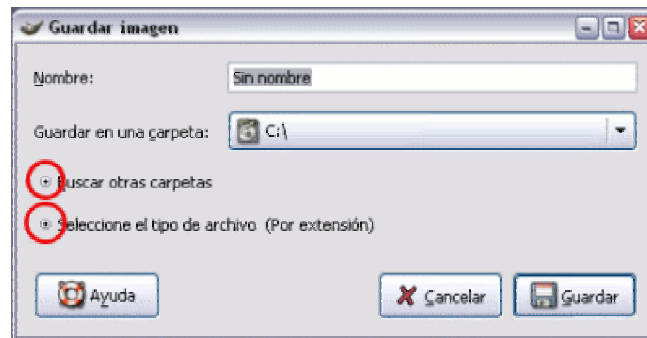
Utilizaremos la herramienta **Vista Preliminar** para movernos por la imagen sin necesidad de utilizar las barras de desplazamiento, ya que nos muestra una simulación de la imagen completa, con un cuadrado de navegación que nos permite movernos por nuestra imagen.

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

Sólo nos queda guardar nuestra imagen para poder utilizarla las veces que queramos. En la **Ventana Imagen** seleccionamos **Archivo --> Guardar como...** Apareciendo el cuadro de diálogo **Guardar imagen**. Observa los dos símbolos rodeados por una circunferencia de color rojo, debes hacer clic para abrir las opciones que podemos observar en las siguientes imágenes.

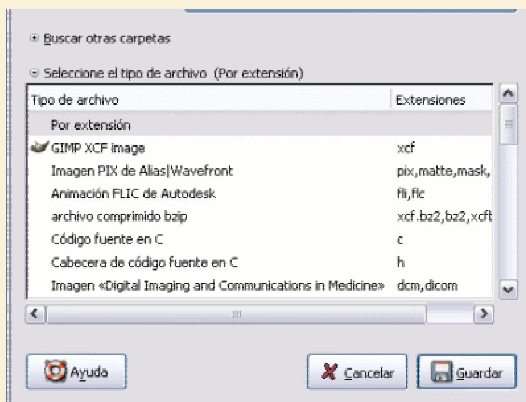


1 En primer lugar crearemos una carpeta para el curso que cuelgue directamente del directorio raíz C:\ (1). Hacemos clic en **Crear carpeta** (2).

2 Creamos una **Nueva carpeta** a la que llamaremos **0_gimp**. En el campo destinado a Nombre ponemos el nombre que deseemos a nuestro archivo.

3 Aquí podemos acceder a los diferentes tipos de archivo que puede abrir Gimp, para guardar una imagen no es necesario tocar nada de este punto salvo que queramos conocer los archivos con un determinado formato que tengamos en la carpeta.

4 Seleccionar la extensión para el archivo. Hay muchos tipos de extensión, aunque de momento elegimos el formato nativo de GIMP, el **XCF**. Hacemos clic en el signo + para que se abra la parte de abajo de esta ventana y nos muestre las extensiones con las que podemos guardar nuestra imagen.

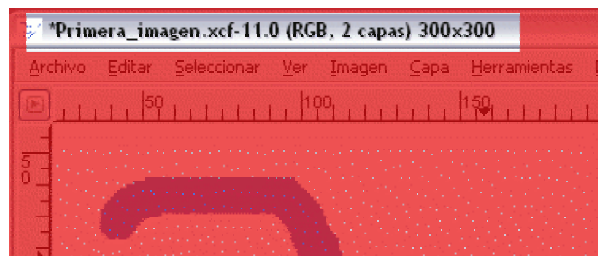


Para nuestra primera imagen vamos a elegir el formato XCF que es el formato nativo de Gimp. Si queremos seleccionar otro formato simplemente debemos elegirlo de la lista que aparece en Selección de archivo (por extensión).

Al seleccionar el tipo de archivo, la extensión se añade al nombre del nuestro.

Sólo nos queda hacer clic en **Aceptar** para tener guardada nuestra primera imagen con GIMP.

Observemos ahora que en la **Ventana Imagen**, en la parte superior, aparece el nombre dado al archivo que contiene nuestra imagen y las características del mismo en cuanto a modo de color y tamaño.



Una imagen rápida

Quizás te haya parecido que el proceso para crear una imagen muy simple en GIMP es algo largo, aunque existen métodos más rápidos para crear imágenes.

En esta ocasión vamos a crear dos imágenes:

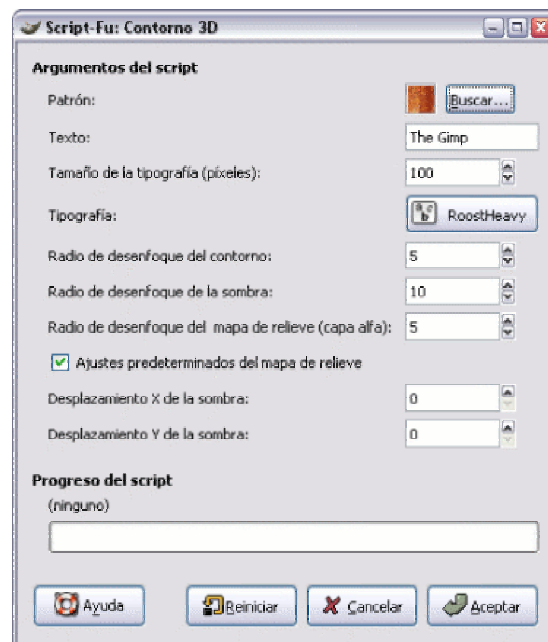
- La primera va a ser un título que necesitamos para una documentación sobre "El gusano de seda" que vamos a entregar impreso a nuestros alumnos. GIMP nos ayudará a dar forma rápidamente a este título con muy pocos pasos.
- La segunda será la construcción de un patrón que nos servirá como imagen de fondo para una página web sobre "El gusano de seda".

Esta será una buena manera de familiarizarte con el entorno de trabajo de GIMP.

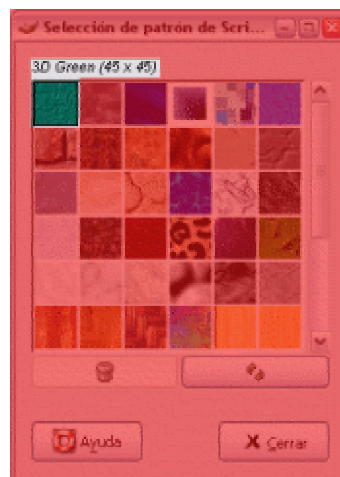
1. Un logotipo con GIMP

Si tenemos abierto GIMP convendría que lo cerrásemos para comenzar desde cero.

1. Abrimos GIMP y accedemos a la barra de menú de la **Caja de herramientas**. Hacemos clic en: **Exts --> Script-Fu --> Logos --> Contorno 3D...**
2. Sobre el cuadro de diálogo que aparece, vamos a realizar un par de cambios:



3. Pulsa sobre el botón **Buscar...** (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. Ahora cambiamos el texto que viene predeterminado y ponemos "El gusano de seda", con 70 como valor del tamaño de fuente. Hacemos clic en **Aceptar**, esperamos unos segundos y observamos el resultado obtenido.



6. Guardamos esta imagen en nuestro disco duro. Pulsamos **Archivo --> Guardar como...** Seleccionamos el directorio donde queremos guardar la imagen y su formato. 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. 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 tamaño en disco.

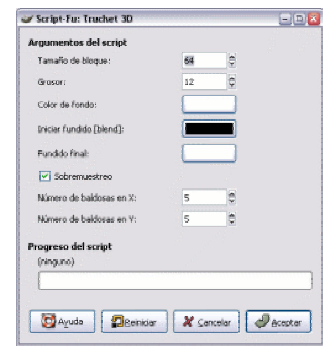
Es conveniente seguir siempre los pasos en este orden, ya que si no guardamos el archivo con la extensión correspondiente podemos tener problemas para abrirlo de nuevo.

7. Cerramos la imagen.

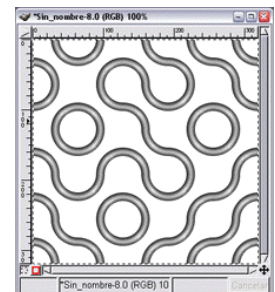
2. Una imagen de fondo con GIMP

Vamos a crear de forma rápida y sencilla una imagen que nos podría servir como fondo de la página web de nuestro gusano de seda.

Pulsamos **Exts --> Script-Fu --> Patrones --> Truchet 3D**. Aparece la ventana del Script-Fu con distintas opciones, pero en esta ocasión no vamos a cambiar ninguna. Simplemente presionamos **Aceptar**.



Obtenemos esta imagen



Vamos a modificar sus propiedades para dejarla más transparente, para escribir encima de ella y utilizarla como imagen de fondo en una página web. Para ello vamos a utilizar la **Ventana de Capas y Canales, Rutas...** que se encuentra a la derecha de nuestra pantalla. Si has cerrado esta ventana y no te aparece en la pantalla puedes volver a obtenerla accediendo al menú de la Caja de herramientas **Archivo --> Diálogos --> Crear un empuotrable nuevo --> Capas, Canales y Rutas**

En esta Ventana puedes encontrar las siguientes opciones:

- 1** Nombre de la imagen. Podemos hacer clic y cambiar a 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 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.
- 4** Pestaña deslizante que nos permite modificar la opacidad de la capa sobre la que trabajamos. Por defecto tiene una opacidad completa (100 %).



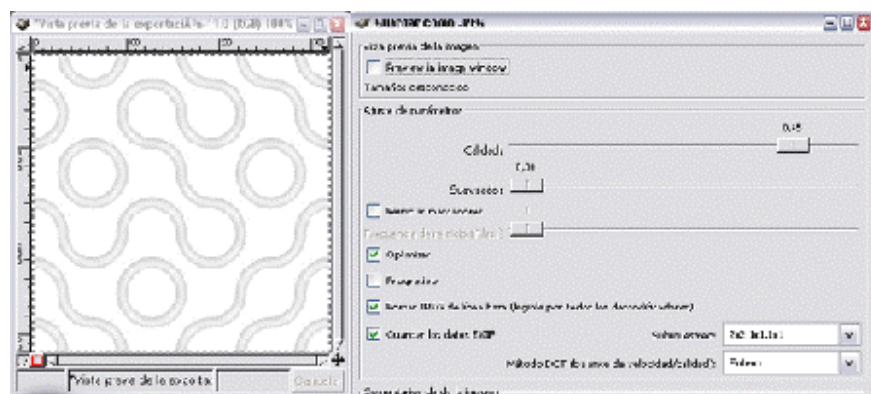
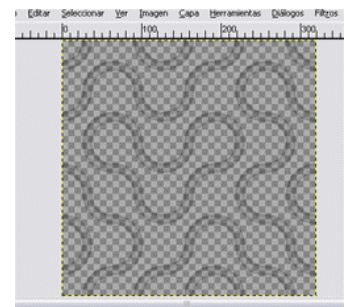
Arrastramos este botón deslizante (4) hasta que marque 20 (también puedes introducir el valor con el teclado) y veremos como nuestra imagen se hace transparente.

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. Como bien avisa la ventana de información, 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 **Aceptar**.

La imagen queda guardada en nuestro disco como **fondopagina.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:




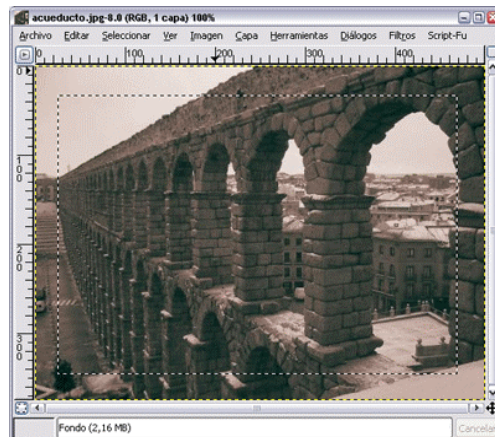
Práctica guiada. Un marco para una foto

Con esta primera práctica vamos a familiarizarnos con varias herramientas de GIMP. A la vez que conocemos el uso de algunas 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 obtendremos de la misma forma: desde el CD del curso debes hacer clic sobre la imagen, se abrirá una nueva ventana del navegador y en ella haz clic con el botón derecho sobre la imagen y en el menú que aparece selecciona **Guardar imagen como...** Te recomendamos que crees una carpeta llamada UNIDAD0 situada dentro de la creada anteriormente para el curso de Gimp.

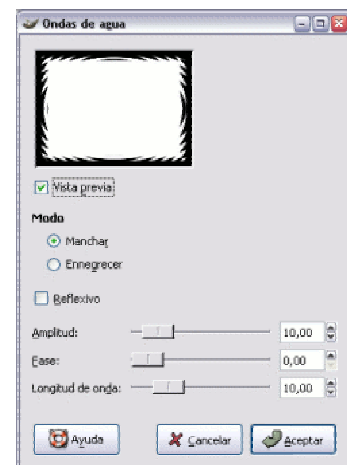


1. Primero hay que guardar la imagen en la carpeta que acabamos de crear y que se llama UNIDAD0.
2. Ponemos en marcha GIMP y abrimos la imagen "acueducto.jpg". Colocamos la **Ventana Imagen** en el centro de nuestra pantalla.
3. La imagen carece de algo de contraste y brillo, así que primero vamos a hacer unas pequeñas modificaciones en este sentido. Hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier parte de la imagen, seleccionando **Capa --> Colores --> Brillo-contraste...**
4. En el cuadro de diálogo **Brillo y contraste** pondremos los siguientes valores: brillo 40 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) y hacemos clic y, sin soltar, arrastramos formando un rectángulo. Cuando veamos que se ha formado el rectángulo soltamos el botón del ratón. Los lados del rectángulo limitan la parte de la imagen que ha sido seleccionada.

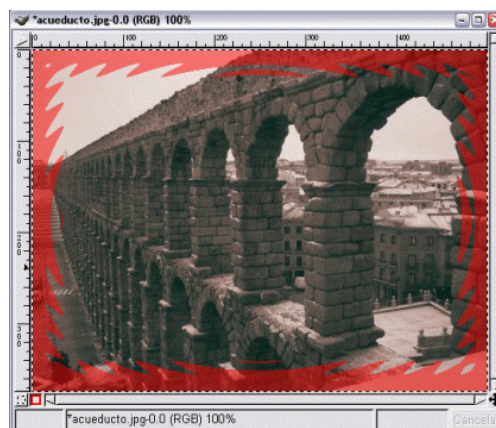


6. Pulsamos el botón **Máscara rápida**, que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la **Ventana Imagen**.


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 figura:



7. Para que la máscara esté un poco difuminada utilizaremos otro filtro. En este caso, **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque Gaussiano**. Tanto en la casilla "vertical" como en "horizontal" ponemos como valor un 10. Observa cómo los bordes de la máscara han quedado desenfocados.

8. Al hacer clic en el botón **Máscara rápida** situado en la parte inferior izquierda, obtenemos una selección con la forma de la máscara rápida. Está seleccionado el interior, pero nosotros queremos tener seleccionado el exterior. Para conseguirlo hacemos clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de la imagen y elegimos **Seleccionar → Invertir** (Teclado abreviado **Ctrl + I**). En apariencia no observamos ningún cambio en la imagen, pero ahora la selección es la parte exterior de la línea discontinua.
9. Vamos a rellenar la selección obtenida con un patrón. En la **Ventana de herramientas** elegimos  y en la **Ventana Opciones de herramienta** marcamos "Relleno con patrón" y "Rellenar la selección completamente".
10. Ahora escogemos el patrón . Elegimos **Pool Bottom** . Colocamos el puntero del ratón dentro de cualquier parte de la selección (vemos que cambia la forma del puntero) y hacemos clic obteniendo el relleno que se observa en la figura adjunta.



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, lo podemos guardar con otro nombre, por ejemplo: "**acueducto con marco.jpg**", en la misma carpeta donde estemos guardando los trabajos. **Archivo → Guardar como...** Aparece la ventana para **Guardar JPEG**; elegimos los parámetros de la imagen y hacemos clic en **Aceptar**.

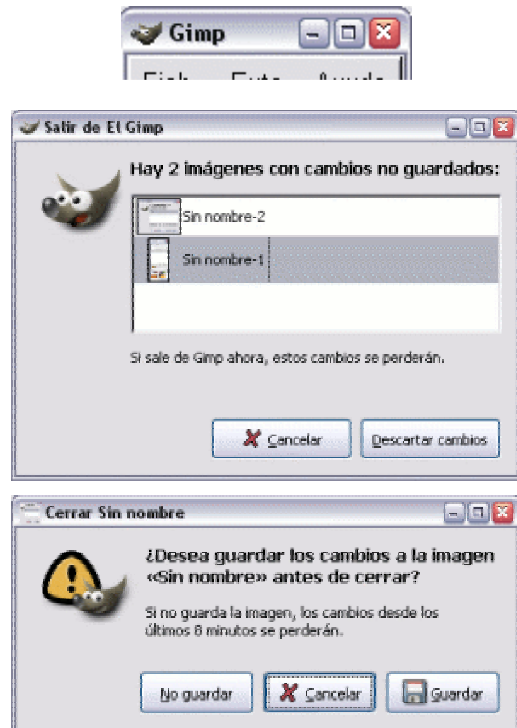


Cerrar GIMP

Cuando ya no necesitamos Gimp debemos cerrarlo adecuadamente. Lo correcto es cerrar cada una de las Ventanas Imagen que tengamos abiertas, guardar los cambios realizados y cerrar la **Caja de herramientas**. Veamos los pasos:

Menú de la **Ventana de herramientas**. Seleccionar **Archivo** → **Salir**. También podemos salir del programa haciendo clic en la **X** que cierra cualquier ventana de Windows.

Si tenemos imágenes no guardadas aparecerán unas miniaturas en este cuadro de diálogo. Si hacemos clic en **Cancelar** volvemos a Gimp para poder guardar las imágenes no guardadas. Si, en cambio, hacemos clic en **Descartar los cambios** salimos de Gimp sin guardar los cambios que hayamos realizado en las imágenes mostradas.



También podemos cerrar las **Ventanas de imagen** haciendo clic en la **X**. Si hemos hecho cambios a la imagen o no hemos guardado la imagen, nos aparecerá la ventana de la siguiente figura:

Si nos interesan los cambios realizados hacemos clic en **No guardar**; **Cancelar** nos hace volver a la imagen en Gimp y **Guardar** nos permite guardar los cambios realizados en la imagen.

Si al realizar cualquier operación con Gimp te apareciera una ventana de Windows con el fondo negro y con texto poco inteligible.

¡¡¡NO LA CIERRES!!!

Si lo haces GIMP se cerrará y perderás tu trabajo. Minimiza esa ventana y no te dará más problemas a lo largo de la sesión de trabajo con GIMP.

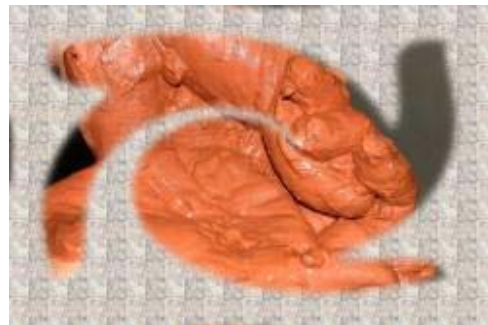
Ejercicio 0.1

Al igual que en la práctica guiada debes poner un marco a las fotografías que mostramos a continuación y que puedes conseguir desde el CD-Rom del curso.



Algunos ejemplos

De la primera imagen



De la segunda imagen



Ejercicio 0.2

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 → Mosaicos pequeños



Filtros → Artísticos → Óleo



Filtros → Efectos de Luz → Supernova



Filtros → Distorsión → Repujado