

Gimp

Uso básico

Basic usage

Introducción a GIMP

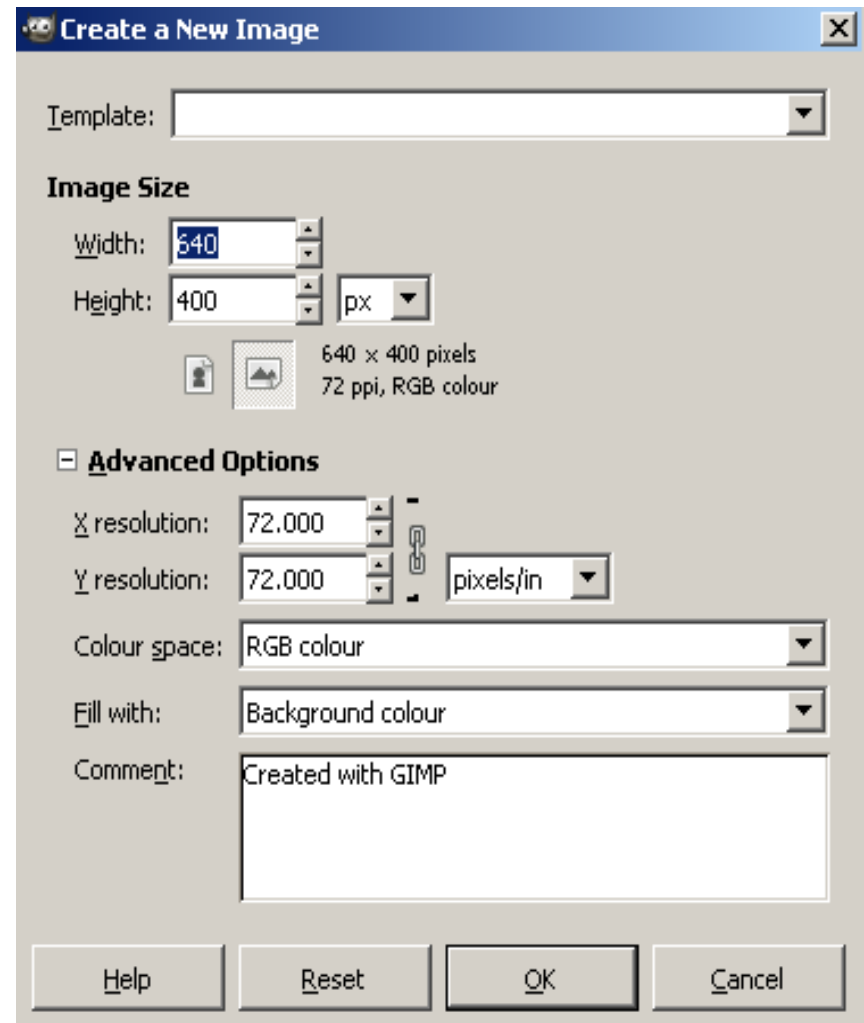
- GIMP es un programa de manipulación de imágenes que puede usarse tanto en Linux como en Windows
- Puede usarse para retoque fotográfico, rótulos, creación de imágenes, etc.
- Es el equivalente gratuito a Photoshop
- Al iniciar GIMP nos aparecerán 3 paneles o ventanas:
 - La ventana principal, donde están los menús de la aplicación (Archivo, Editar, etc)
 - La ventana de herramientas (normalmente a la izquierda) con todas las herramientas de dibujo y retoque
 - La ventana de capas, a la derecha
- Desde la versión GIMP 2.8 podemos unir todas las ventanas en una con el menú (**Windows > Single-Window Mode**) (Modo de ventana única)

Pantallas de GIMP



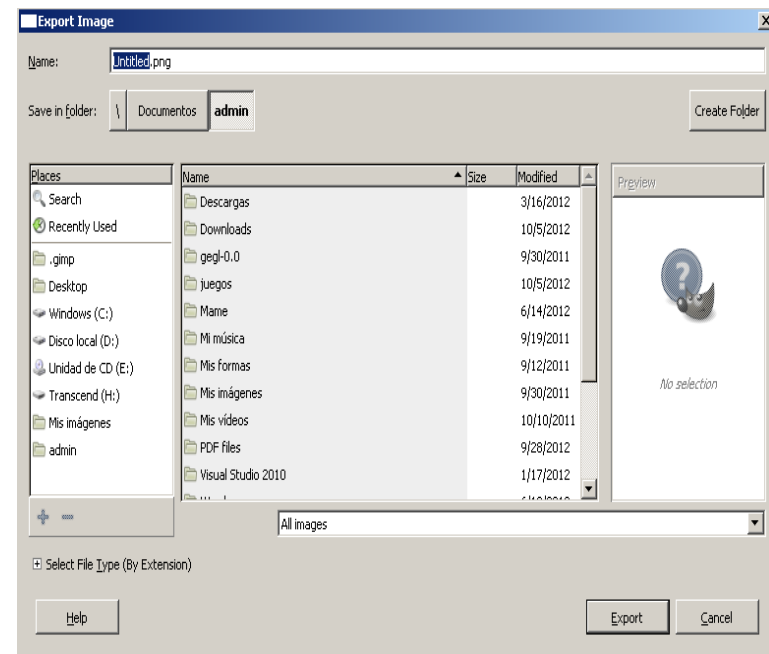
Operaciones básicas: crear imagen

- Con el menú **File > New**. En el panel que sale podemos elegir:
 - La anchura (***width***) y altura (***height***) de la imagen (normalmente en píxeles)
 - **X_resolution** e **Y_resolution**: la resolución en píxeles por pulgada (útil para imprimir)
 - **Colour space**: Si la queremos en color o en grises (espacio de color)
 - **Fill with**: si la queremos rellenar con algún color (el que tengamos puesto de fondo), o en color blanco, o transparente



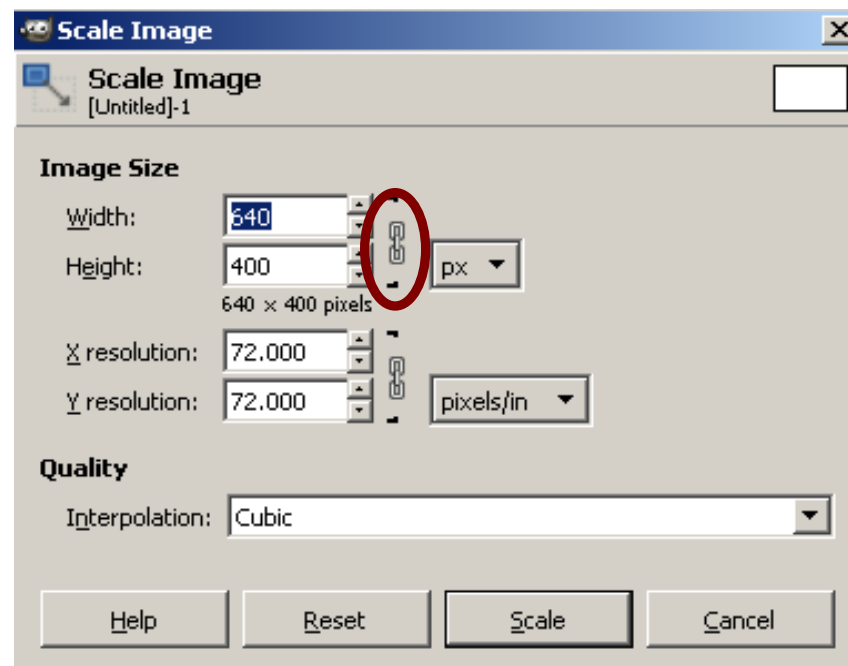
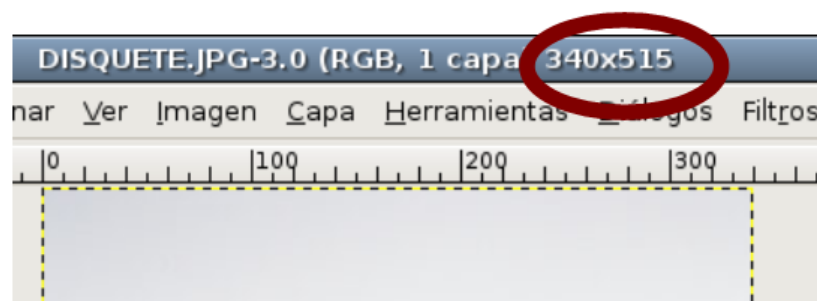
Operaciones básicas: guardar imagen

- Con el menú **File > Save as** para guardarla la primera vez en formato GIMP
 - En el panel que sale podemos elegir el nombre del archivo y la carpeta donde guardarlo
- Si queremos guardarla con un formato determinado (GIF, JPG, PNG, etc) debemos ir a **File > Export**
 - Si guardamos como GIF o JPG el programa pedirá si queremos exportar la imagen (diremos que sí), y para JPG nos dejará elegir la calidad



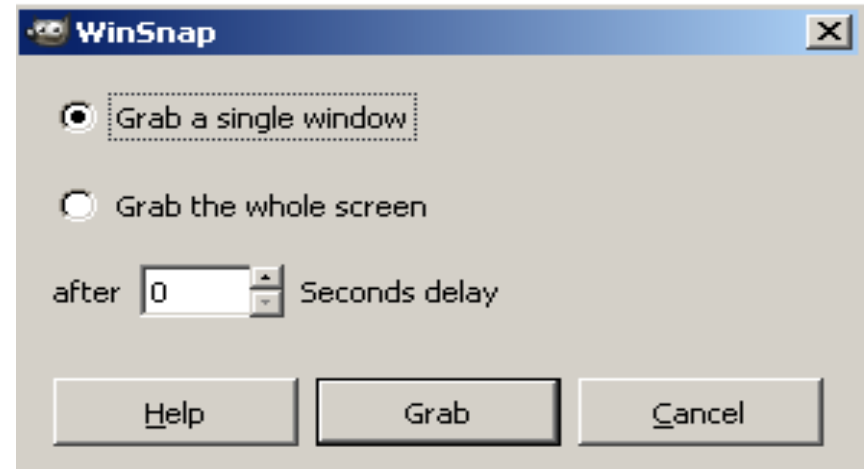
Operaciones básicas: modificar tamaño

- Podemos ver el tamaño (ancho x alto) de una imagen en el cuadro superior de su ventana
- Para cambiar el tamaño, vamos al menú **Image > Scale image**
- El icono en forma de cadena indica si se restringen las proporciones
 - Si la cadena está unida, cuando cambiemos una cosa cambiará la otra
 - Si está separada, se pueden cambiar las dos cosas por separado



Operaciones básicas: capturar pantalla

- Con el menú **File > Create > Screen Shot**
- Podemos elegir entre capturar la pantalla entera (*whole screen*) o una sola ventana (*single window*)
- Elegimos el tiempo de espera (*delay*), y pasado ese tiempo GIMP capturará la pantalla entera, o bien la ventana que tengamos seleccionada
- Tras capturar la pantalla, GIMP nos la mostrará como una imagen



Herramientas de selección

- Desde el panel izquierdo de herramientas tenemos varias herramientas para seleccionar partes de imágenes:



Sirve para **seleccionar regiones rectangulares** de la imagen



Sirve para **seleccionar regiones elípticas/circulares** de la imagen



Sirve para **seleccionar regiones a mano**, con la forma que queramos



Sirve para **seleccionar las regiones con un color determinado**. Al seleccionar esta herramienta, si pinchamos sobre la imagen en un píxel determinado, seleccionará todas las zonas del mismo color que ese píxel (aunque estén en lugares diferentes de la imagen).



Sirve para **seleccionar regiones adyacentes**. Funciona similar al botón anterior, pero se diferencia en que no selecciona regiones separadas que tengan el mismo color, sino que selecciona toda la zona alrededor de ese píxel que tenga el mismo color, hasta que encuentre alguna ruptura con otro color.

Herramientas de selección (II)



Sirve para **seleccionar formas de la imagen**. Al pincharlo, vamos marcando puntos en la imagen y se trazarán líneas curvas entre los puntos que tratarán de ajustarse a lo que tienen alrededor. Cuando terminemos de crear la forma, pinchamos en cualquier punto dentro de la curva formada, y toda la zona pasará a estar seleccionada. Después podremos copiarla, cortarla, etc.

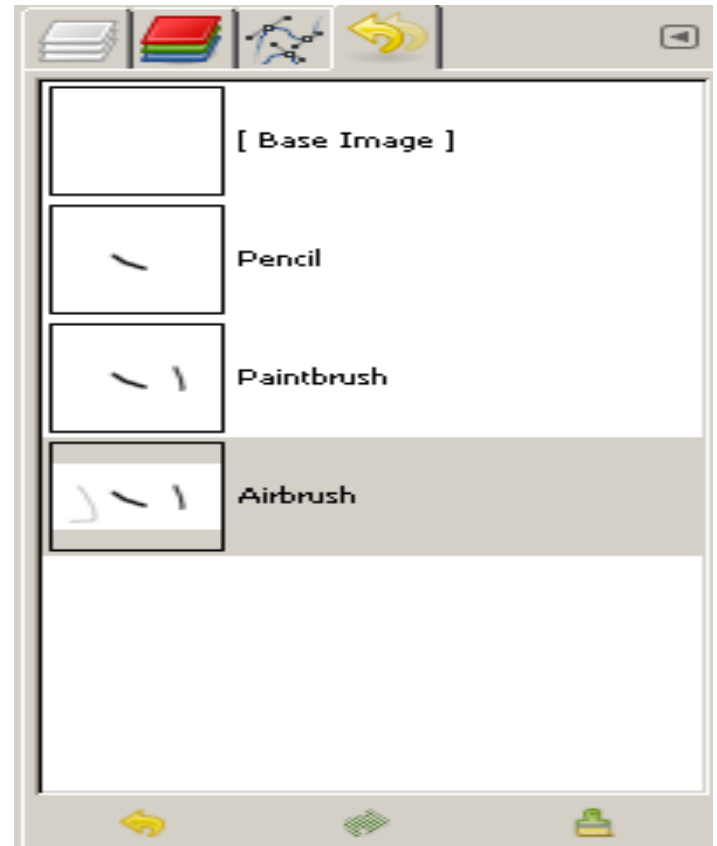


Sirve para **crear y editar rutas de selección**. Al pincharla, vamos marcando puntos en la imagen, de forma que se creará una forma poligonal con líneas curvas y rectas, según si movemos o arrastramos el ratón. Después funciona igual que la herramienta anterior. Haciendo clic con el botón derecho en la imagen, elegimos *Seleccionar* → *Desde ruta*. Luego ya podemos cortar, copiar, etc la zona marcada.

- Cuando tengamos seleccionada la parte que queramos, podemos copiarla con el menú **Editar > Copiar**, y pegarla con **Editar > Pegar**.

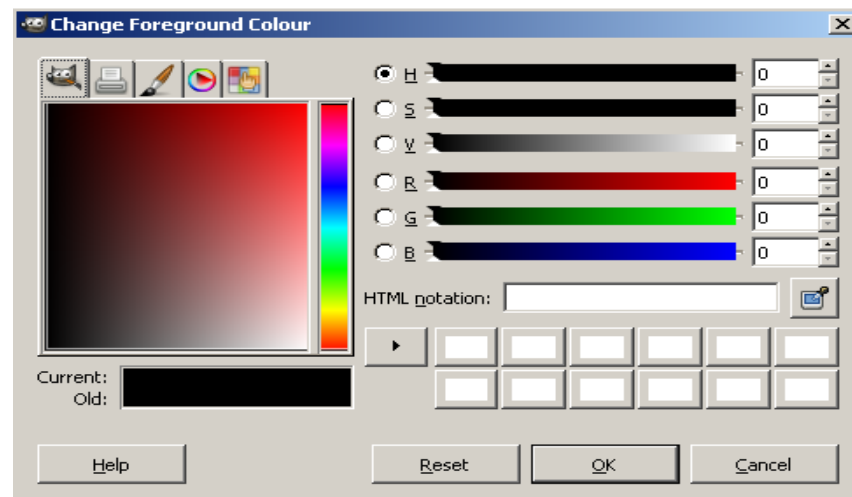
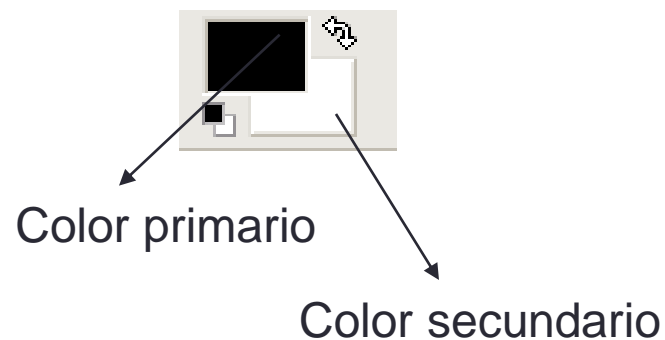
Deshacer cambios

- Para deshacer el último cambio que hayamos hecho a la imagen si nos hemos equivocado, vamos al menú **Edit > Undo**
- Si queremos deshacer más cambios, podemos repetir la operación, o bien ir al menú **Edit > Undo History** y elegir el momento en que queremos dejar la imagen



Herramientas de dibujo

- En la caja de herramientas también existen opciones para realizar dibujos y formas
- La mayoría funcionan según los **colores primario (foreground) y secundario (background)** que hayamos elegido
 - El primario sirve para indicar el color de los trazos y textos que hagamos
 - El secundario sirve para herramientas como el degradado, para indicar hacia qué color queremos cambiar poco a poco
- Al pinchar en uno u otro se abre un panel para elegir color



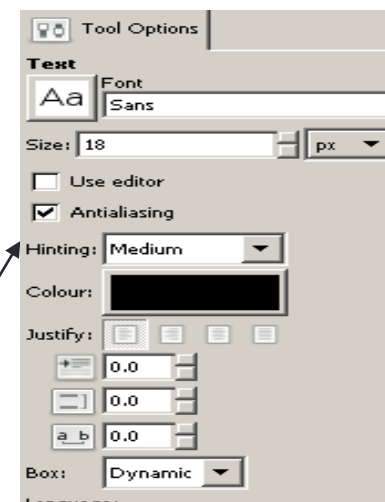
Herramientas de dibujo (II)



Herramienta **recoger color**. Basta con seleccionarla y hacer clic en un píxel con el color deseado. Automáticamente el color primario cambiará al color seleccionado.



Sirve para **añadir texto a la imagen**. Al seleccionarlo aparece un panel donde podemos elegir el tipo de letra, color (por defecto coge el color primario que tengamos), etc.



Sirve para **rellenar una zona seleccionada** con el color indicado. El color con el que se rellena es el **color primario** indicado.



Herramienta de **degradado**. Sirve para rellenar una zona con un degradado desde el color primario que tengamos seleccionado hasta el color secundario. Lo veremos con más detalle en el siguiente apartado.



El **lápiz** se usa para dibujar a mano alzada, con el color primario que tengamos seleccionado. Podemos cambiar el grosor del trazo eligiendo el tipo de brocha en el botón de tipo de brocha.

Herramientas de dibujo (III)



El **pincel** se usa también para pintar a mano alzada con el color primario que tengamos seleccionado, pero se dibujan trazos de forma más borrosa. Podemos también cambiar el grosor del trazo eligiendo distintos tipos de brocha en el botón de tipo de brocha.



Herramienta **borrador**, sirve para borrar la parte de la imagen por donde arrastremos el ratón



Herramienta **aerógrafo**, sirve para dibujar áreas suaves de color. Según cuánto tiempo pulsemos el botón del ratón, se tendrá un color más oscuro o más claro. Podemos también cambiar el grosor del trazo eligiendo distintos tipos de brocha en el botón de tipo de brocha.



Herramienta **tinta**. Sirve para simular una pluma de escritura



Circle (11)

Elegir tipo de brocha

Herramientas de dibujo (IV)



Herramienta de **clonado**. Si seleccionamos la herramienta y luego hacemos **Control+clic** en un punto de la imagen, seleccionaremos el color de ese punto, y luego arrastrando el ratón (con la tecla *Control* ya soltada) rellenamos por donde pasemos con el color que habíamos seleccionado



Herramienta de **enfoco/desenfoco**. Sirve para enfocar/desenfocar partes de la imagen, para simular sombras. Al seleccionarla aparece un panel, donde podemos elegir si queremos enfocar o desenfocar.



Herramienta de **difuminar**. Se usa para difuminar colores, con un efecto similar al que tendríamos pasando el dedo por el dibujo



Herramienta de **blanquear/ennegrecer**, para blanquear o ennegrecer zonas de la imagen, según se quiera. Al seleccionarla aparece un panel, donde podemos elegir si queremos blanquear o ennegrecer