

GIMP

OTEA

1. Introducción

GIMP Es un programa de distribución gratuita que te permitirá realizar tareas como retoque fotográfico, creación de imágenes y composición.

Puedes utilizarlo como un simple programa de diseño, un software de retoque fotográfico profesional, como un convertidor de formatos de imágenes, etc.

Está pensando para ser extensible y ampliado, ello significa que mediante el uso de extensiones y complementos puedes añadirle nuevas características y funcionalidades. Su interfaz de scripting te permite automatizar desde tareas muy simples hasta procedimientos de manipulación de imágenes más complejos.

Primero, para instalarlo iremos a la dirección <http://www.gimp.org.es/descargar-gimp.html> y seleccionaremos nuestra versión de gimp a descargar.



Figura 1: Descarga

Procederemos a instalarlo como un programa normal y seguidamente, vamos a ver las nociones básicas de uso del mismo.

2. Nociones básicas de uso

Lo primero que veremos nada más abrir el programa será lo siguiente:

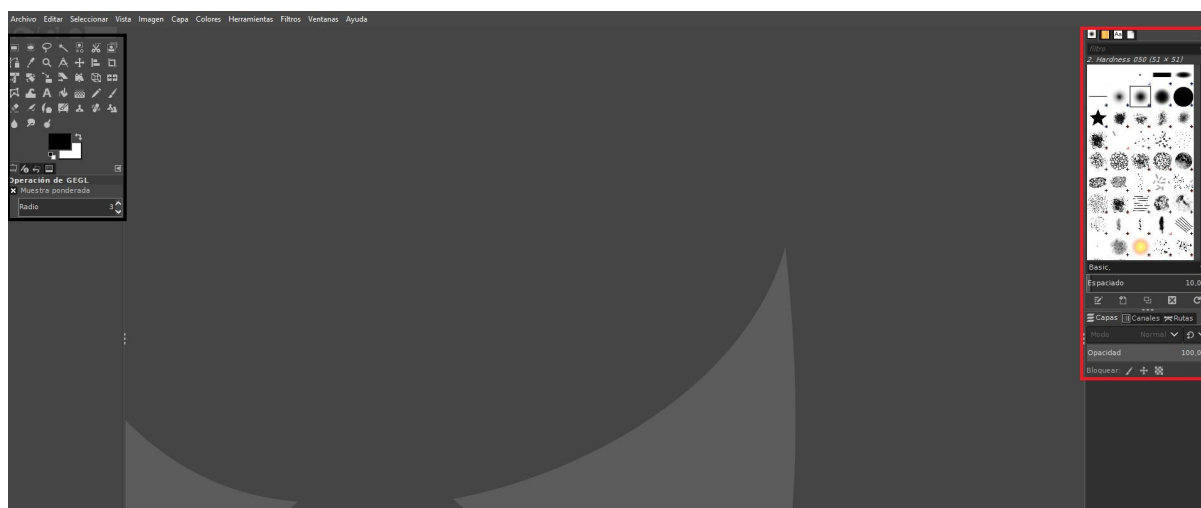


Figura 2: Interfaz

A la izquierda, en el cuadrado negro, se encuentran las herramientas de uso o la Toolbox, y a la derecha, en el cuadrado rojo, se encuentra donde se seleccionan las distintas capas o los pinceles. Por otro lado, si nos aparecen estas tres ventanas separadas, le daremos al botón de [Ventanas](#) y seleccionaremos la opción [Ventana única](#) para tener todas las ventanas juntas como podemos ver en la figura 2.

Seguidamente, se va a crear un nuevo proyecto, para ello se tienen dos opciones:

- [Crear un nuevo proyecto.](#)
- [Abrir un archivo.](#)

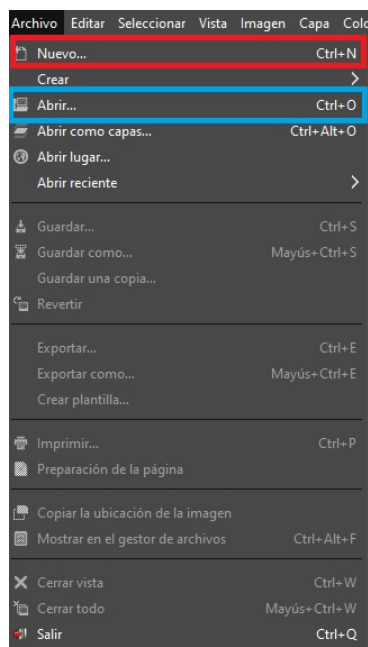


Figura 3: Empezar

Si se le da a la opción de crear nuevo proyecto nos aparecerá la siguiente ventana:

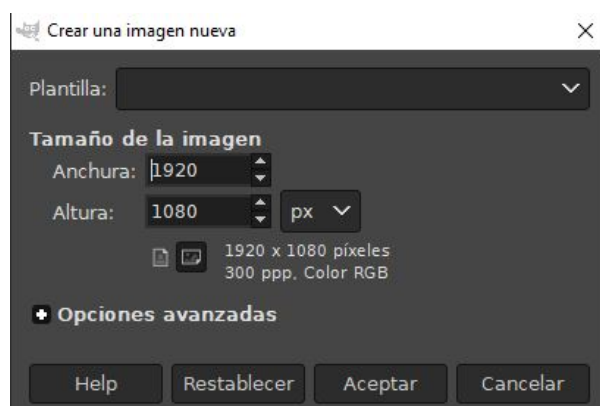


Figura 4: Creación nueva imagen

Importante: La unidad del tamaño de la imagen está en píxeles pero se puede cambiar a cualquier otra unidad.

Una vez que se ha abierto la imagen, pasaremos a utilizar unas cuantas herramientas, como por ejemplo, el pincel:

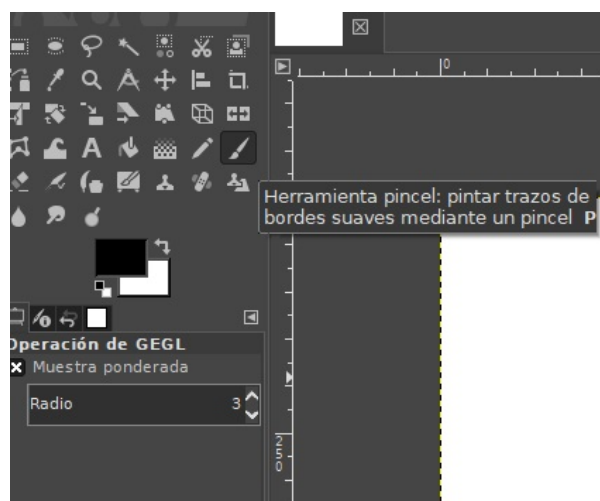


Figura 5: Pincel

Se puede pintar con él, igual que si fuera el Paint, y se puede deshacer sus opciones con [Control+Z](#) o en la pestaña de [Edición](#).

Por otro lado, también se puede utilizar el lápiz pulsando la letra N o buscándolo en la herramientas, y además, se puede encontrar también el borrador.

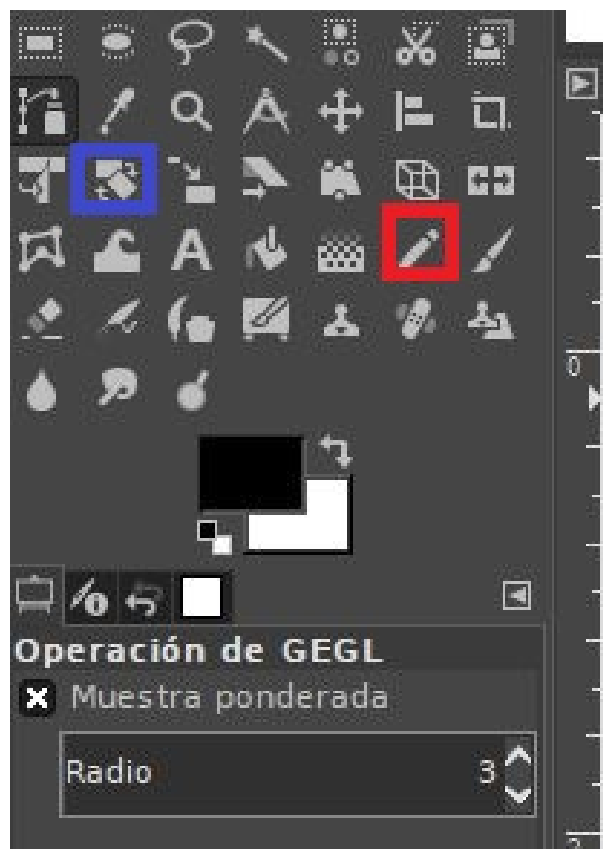


Figura 6: Lápiz y borrador

En la herramienta del borrador nos aparecerán las opciones de borrado, como por ejemplo, las siguientes:

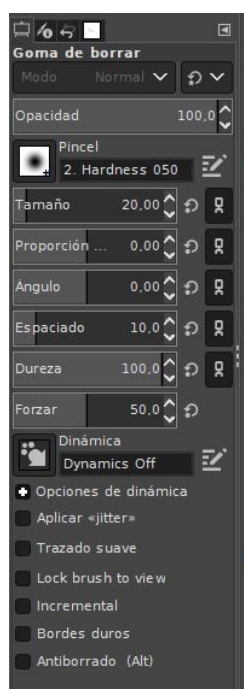


Figura 7: Opciones borrador

Se puede modificar su tamaño, la dureza y el espaciado del borrador tanto como se quiera. Por otro lado, a la izquierda, en la ventana de las [Capas](#) se puede ir haciendo o deshaciendo los pasos del proyecto.

Con la herramienta de la [Lupa](#) se puede hacer Zoom a la imagen, por si se la quiere acercar o alejar.

Y por último, si se quiere guardar nuestro proyecto, solo tenemos que ir a la ventana de [Archivo](#) y seleccionar [Guardar como](#).

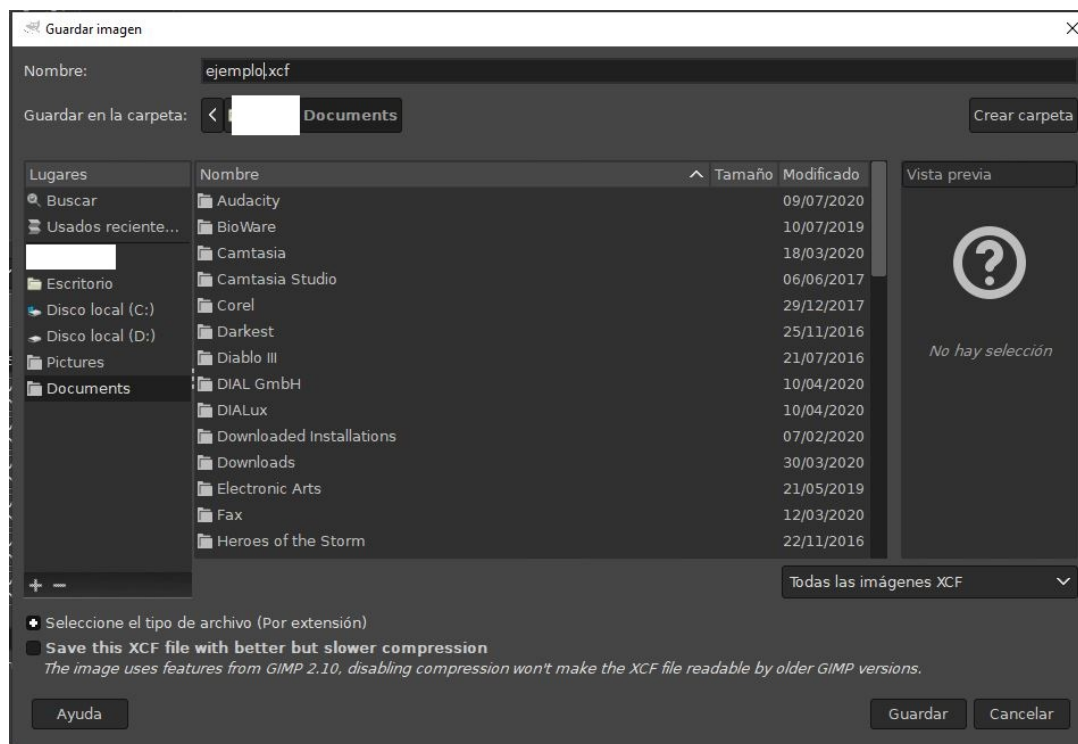


Figura 8: Guardar proyecto

Pero si lo que se quiere es guardarlo como imagen se tiene que seleccionar el botón de [Exportar](#).

3. Herramientas para modificar el color

Para modificar el color le daremos al siguiente botón:

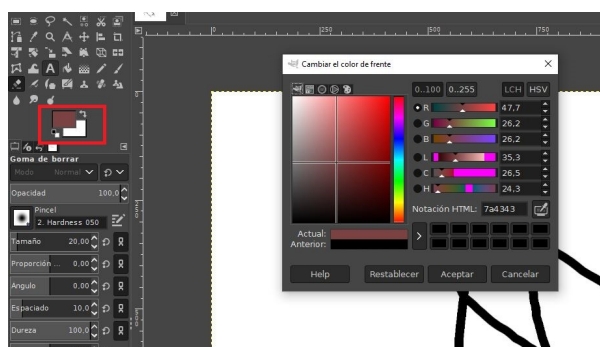


Figura 9: Herramienta color

Primero se seleccionará el color con el punto de cruce de las dos líneas y con la barra a su izquierda. Una vez seleccionado, se puede cambiar siguiendo los siguientes pasos:

- R: Cantidad de rojo.
- G: Cantidad de verde.
- B: Cantidad de azul.
- H: Cambio de tono de la imagen.
- S: Saturación de la imagen.
- V: Brillo de la imagen.

Se recomienda antes de utilizar las herramientas de la izquierda manejar bien la edición del color, ya que, ambos términos se van cambiando según una serie de parámetros. Además tenemos una herramienta de llenado a la derecha, en la barra de herramientas:

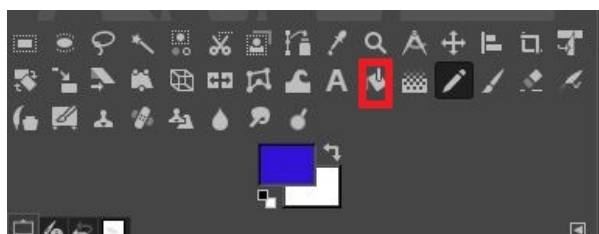


Figura 10: Herramienta llenado

En el cuadrado detrás del color seleccionado, se puede cambiar el color de borrado, por si no se quiere borrar en blanco. También podemos cambiar ambos colores con la flecha entre medias de ellos.

Por otro lado, se puede cambiar la herramienta de selección de color:

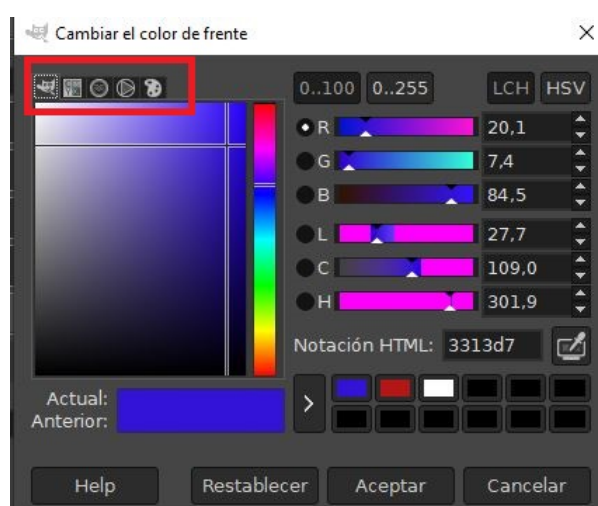


Figura 11: Herramienta color

De todas las seleccionadas se recomienda utilizar la propia del GIMP o la de la rueda, ya que, las demás requieren conocimiento del color.

Y por último, si se quiere seleccionar un color de una imagen para utilizar después tenemos una herramienta para hacerlo:

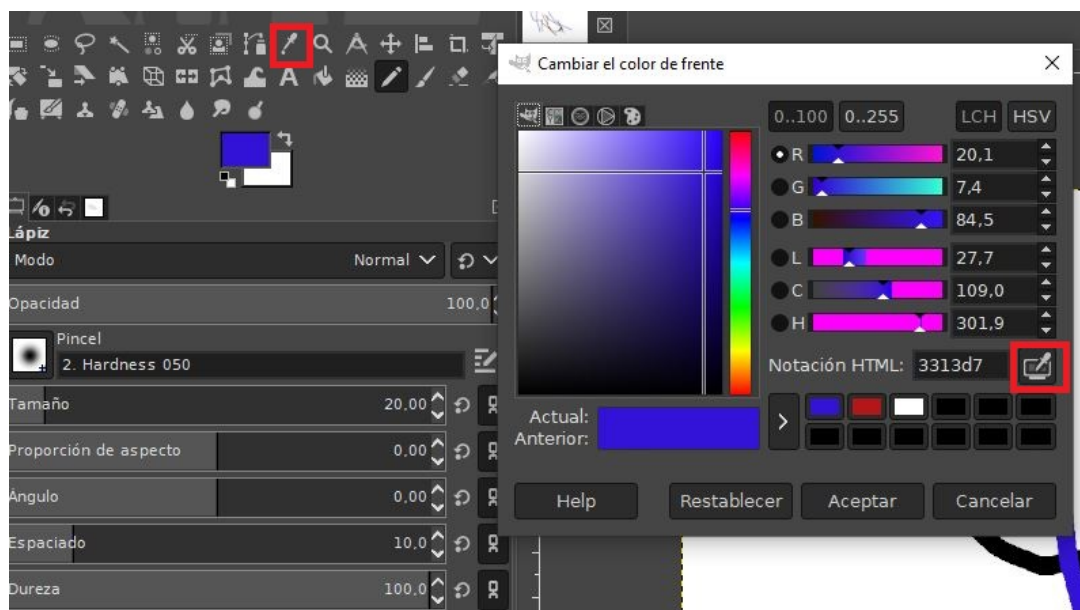


Figura 12: Selección color

4. Marcado y emborronado

En este apartado se va a aprender a utilizar las herramientas de marcado y emborronado. Para este caso, se va a utilizar una fotografía, se puede utilizar cualquier formato que tengamos en nuestro ordenador.

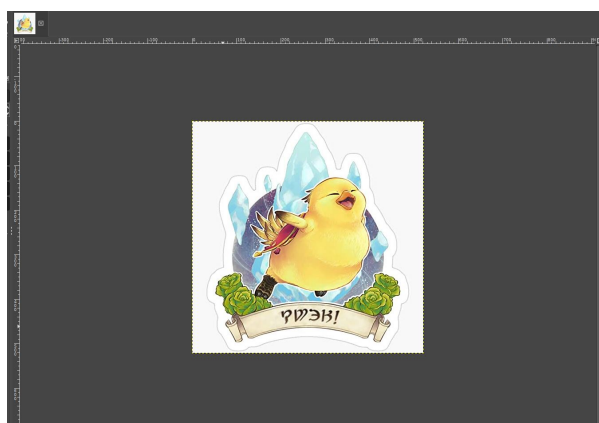


Figura 13: Ejemplo

Primero se va a utilizar la herramienta de emborronado:

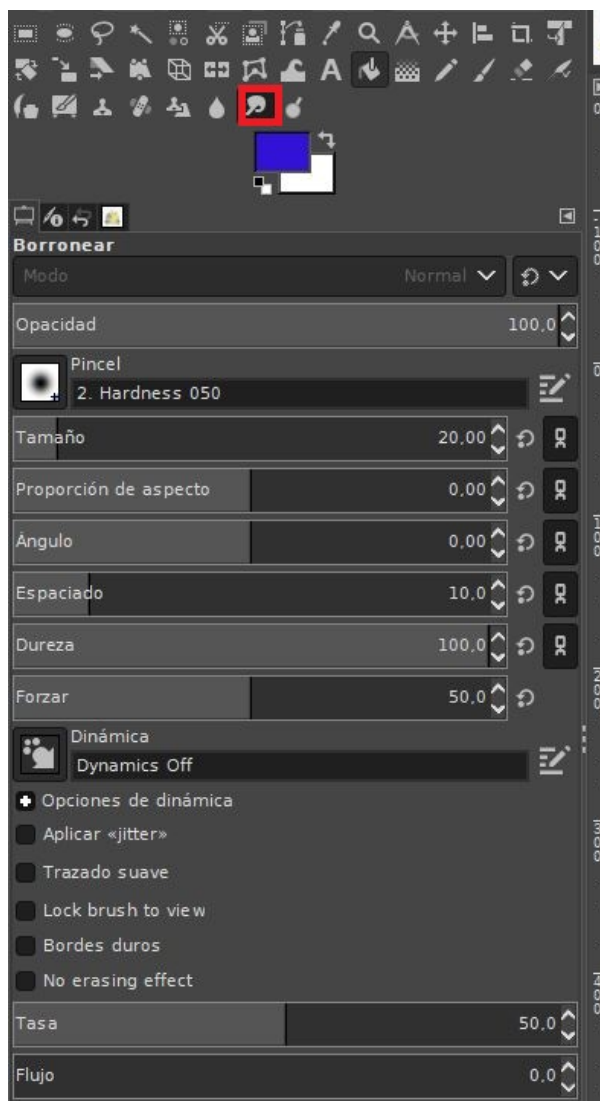


Figura 14: Emborronado

En nuestro ejemplo se va a aumentar el tamaño para desteñir el amarillo del pajarillo. Y parecerá que la imagen se ha mojado, quedando de la siguiente forma:

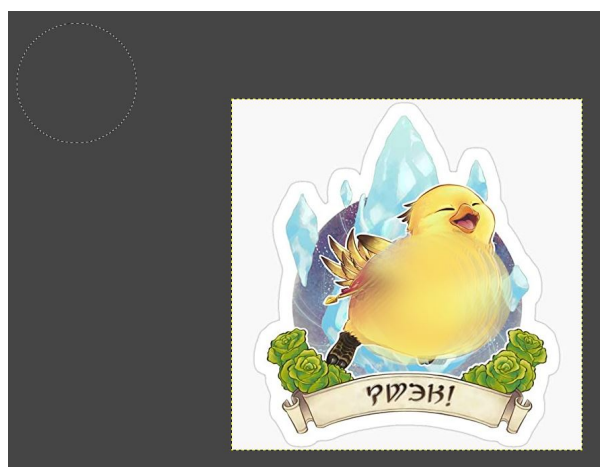


Figura 15: Modificación

Por otro lado, con la opción de [Aplicar jitter](#) se le aplicará un punteado aleatorio a la imagen.

Y por último, se va a aplicar la herramienta de marcado a otra imagen. Esta herramienta afecta a los colores de la imagen, ya que, se puede blanquear o ennegrecer la imagen. En este caso se va a utilizar la siguiente imagen de ejemplo:

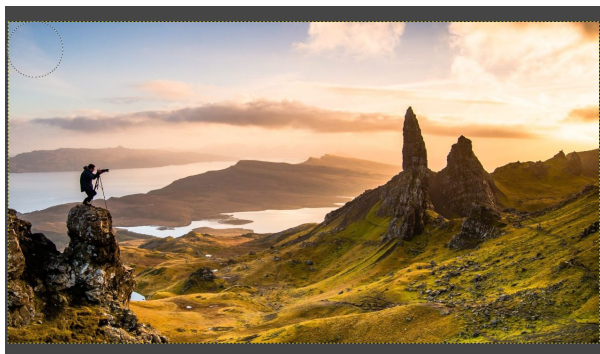


Figura 16: Otra imagen

Una vez se blanquee una zona y se ennegrezca otra, la imagen quedará así:

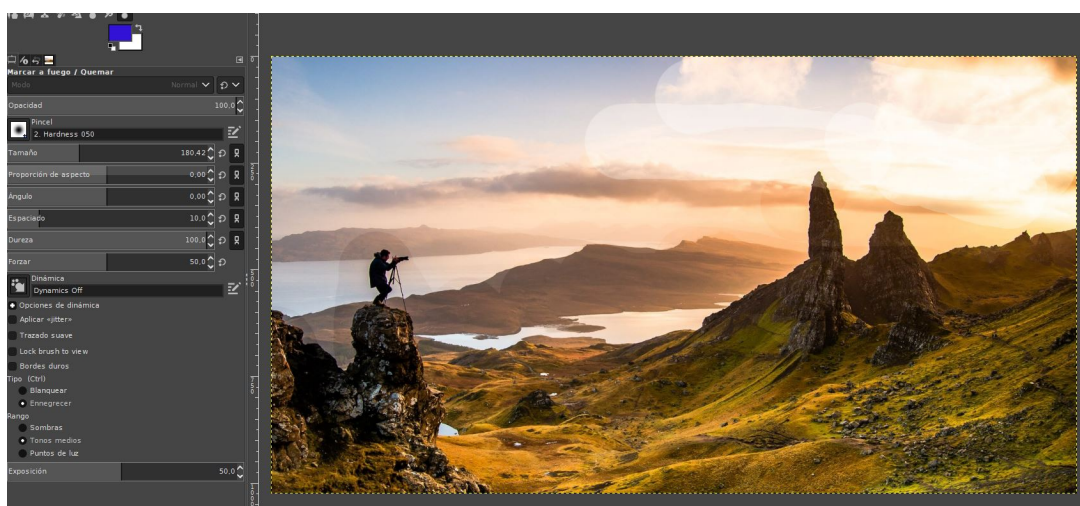


Figura 17: Resultado

5. Clonado y saneado de una imagen

Para este apartado se van a arrastrar tres imágenes de ejemplo.

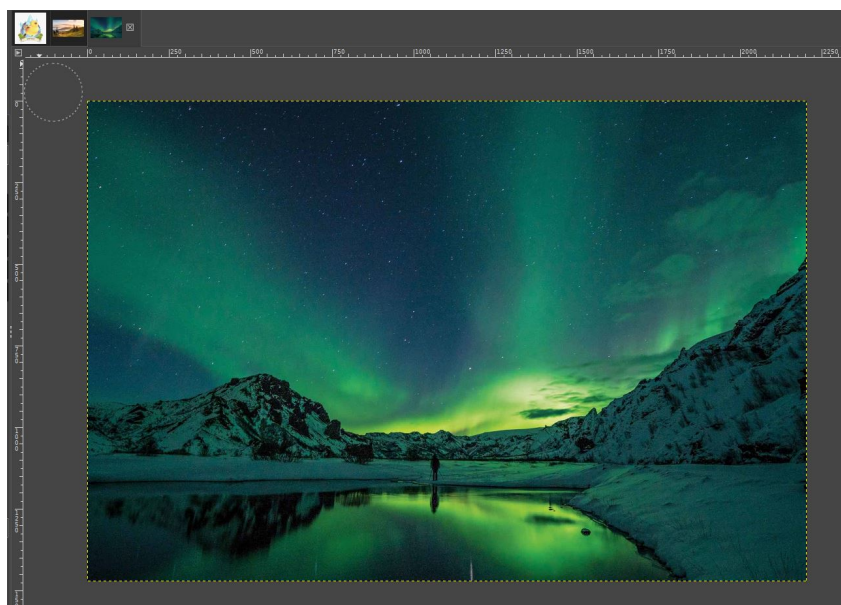


Figura 18: Imágenes ejemplo

Primero se va a utilizar la herramienta de clonado que es la siguiente:

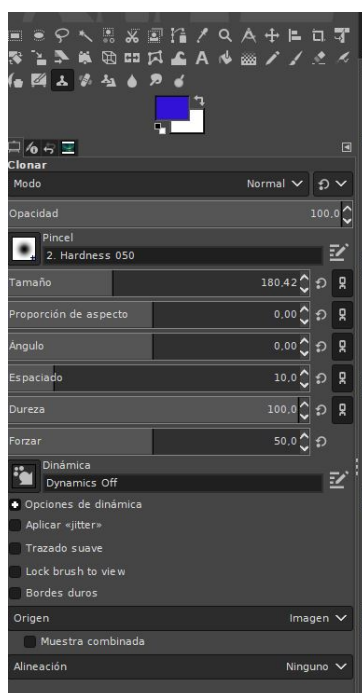


Figura 19: Clonado

Con la tecla de **Control** más el clic izquierdo del ratón se seleccionará la zona a clonar, y en la imagen, la podremos ir clonando con el pincel.

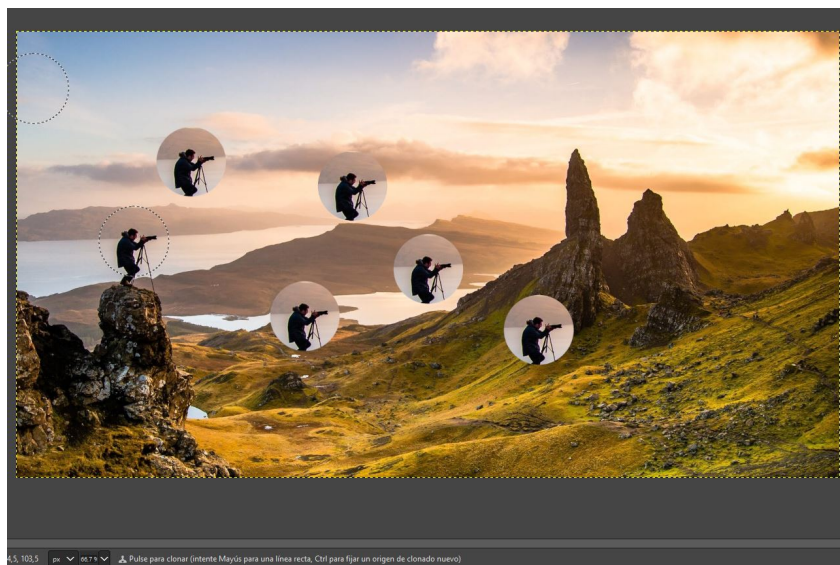


Figura 20: Imagen repetida

Si se mantiene la selección se puede clonar todo lo que queramos de la imagen. Puedes ir interactuando con la herramienta para hacerte con ella con mayor facilidad. Además, se puede utilizar para borrar algo que queramos de la imagen, con seleccionar una zona extensa y hacer lo mismo que antes. Para este ejemplo, se va a borrar el fotógrafo:

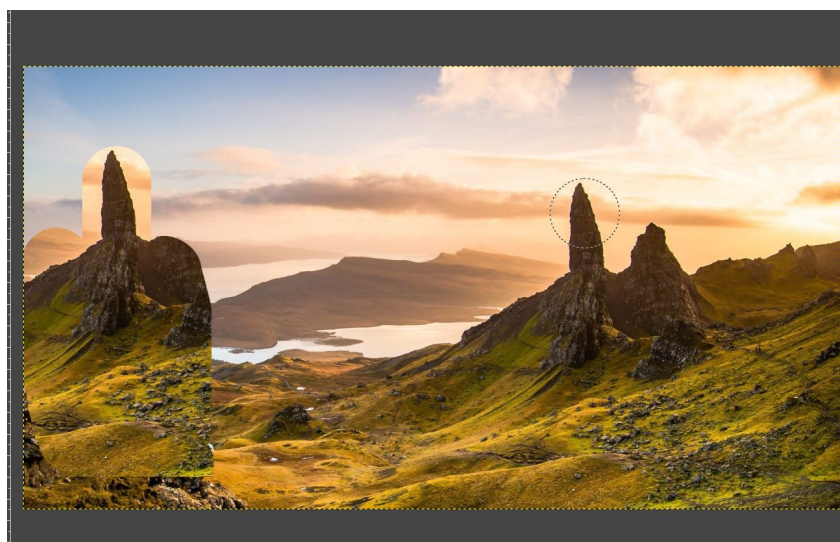


Figura 21: Fotógrafo borrado

Podemos jugar con el tamaño de la selección, con lo que seleccionamos y en dónde lo desplazamos para obtener resultados distintos.

Por otro lado, con la herramienta de saneado, se podrá reparar las irregularidades de la imagen, y al igual que la anterior se la podrá modificar de la misma forma que el pincel. Y de la misma forma que la otra herramienta, se seleccionará la zona con **Control** más clic izquierdo del ratón, y se pintará la zona saneada de la misma forma. En este caso, vamos a eliminar la persona de la imagen de la aureola boreal, que es la siguiente:

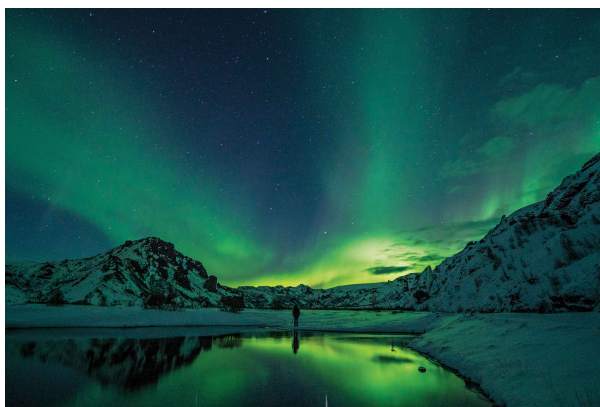


Figura 22: Imagen ejemplo

Dando como resultado la siguiente imagen:

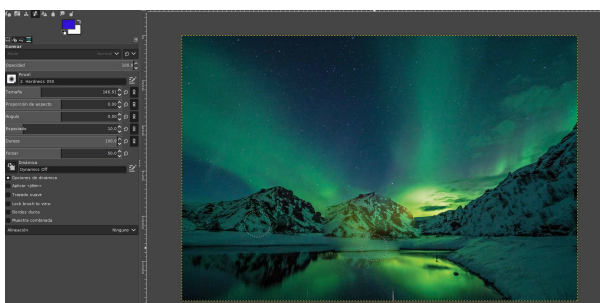


Figura 23: Resultado

Importante: Es importante, una vez seleccionada la zona seguir una línea recta tal y como lo indica el propio GIMP.

6. Herramientas de selección

Para este apartado se van a utilizar las siguientes herramientas de selección:

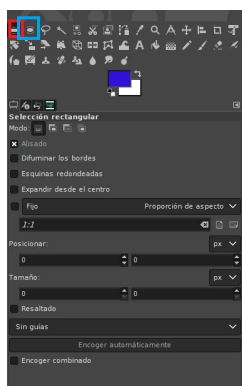


Figura 24: Herramientas selección

La que está señalada con el cuadro roja es para seleccionar zonas rectangulares y la que está señalada con el cuadro azul es para zonas circulares.

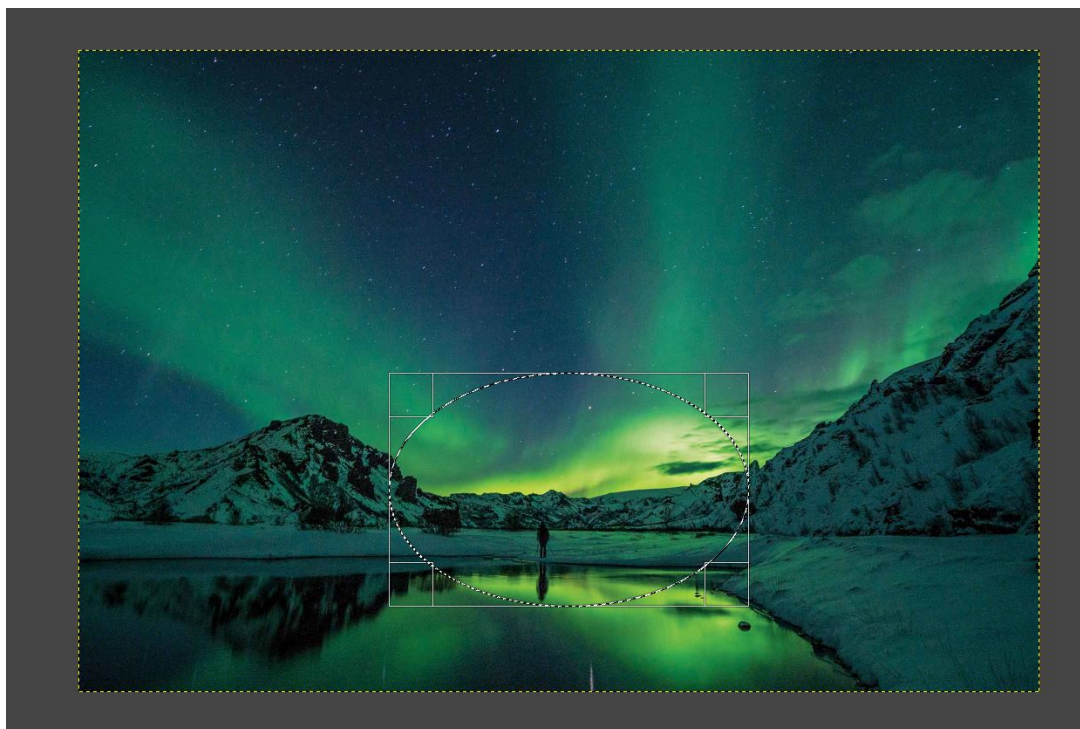


Figura 25: Zona seleccionada

Una vez se selecciona, se le podrá aplicar pinceles, borrar o cambios en el color. Quedando esta zona, por ejemplo, de la siguiente forma:

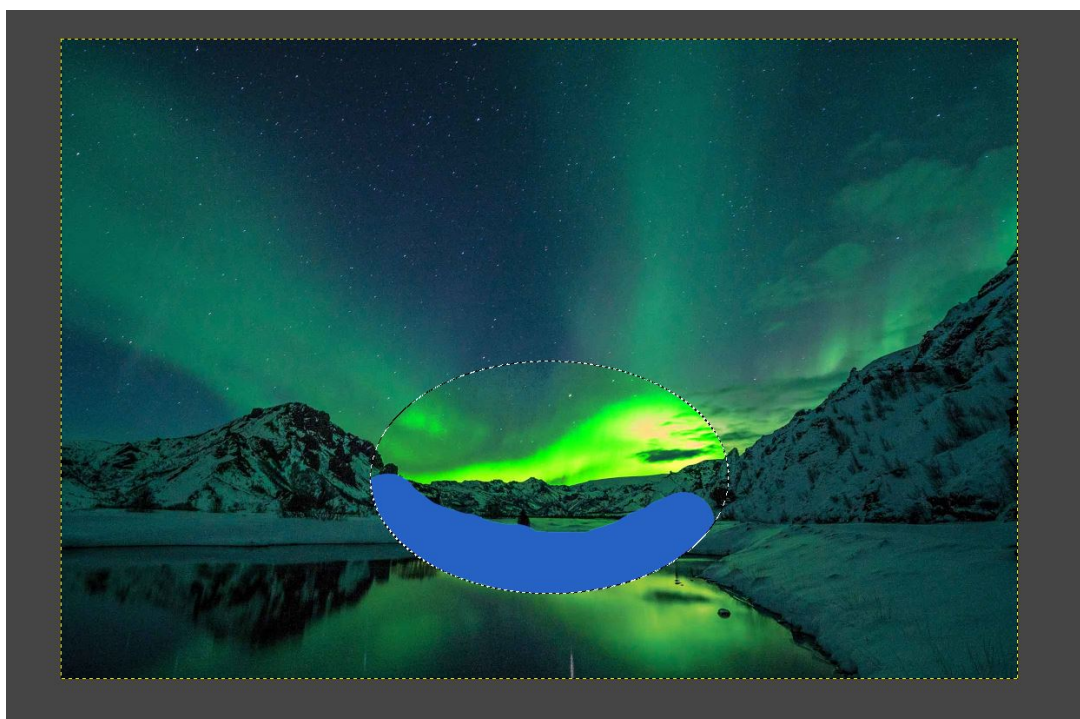


Figura 26: Zona modificada

La zona seleccionada se le puede modificar su tamaño tocando en los distintos vértices y se la puede mover como cualquier selección de recorte de paint, por ejemplo. Si queremos

añadir más zonas se tendrá que cambiar al modo **Añadir a la selección actual**. Se va a seguir con este ejemplo, se le van a añadir dos zonas más a modificar.

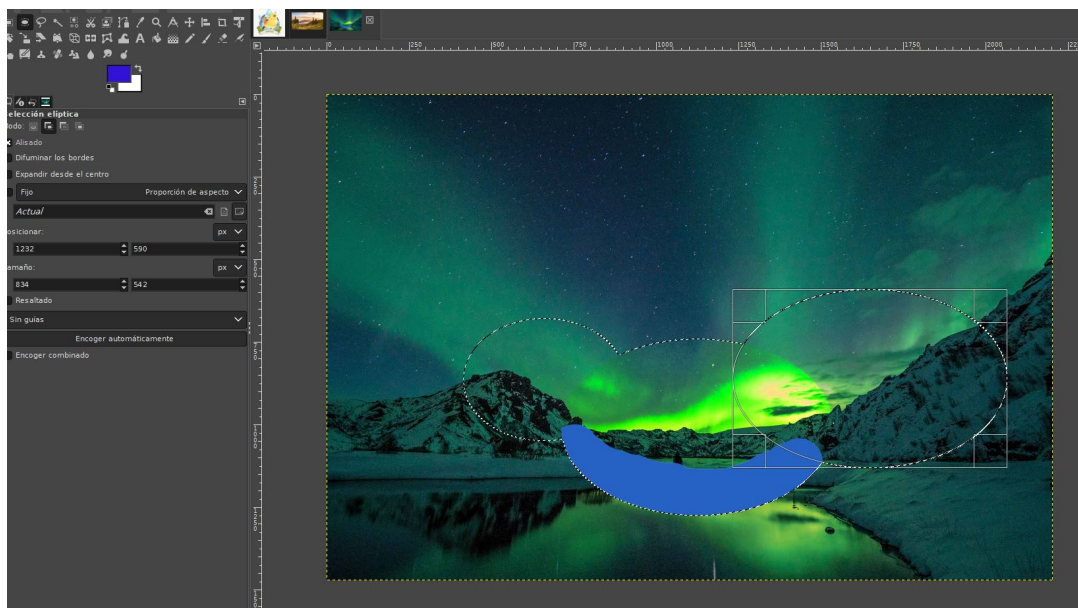


Figura 27: Zonas añadidas

Se las va a modificar de la misma forma, quedando la imagen resultante así:

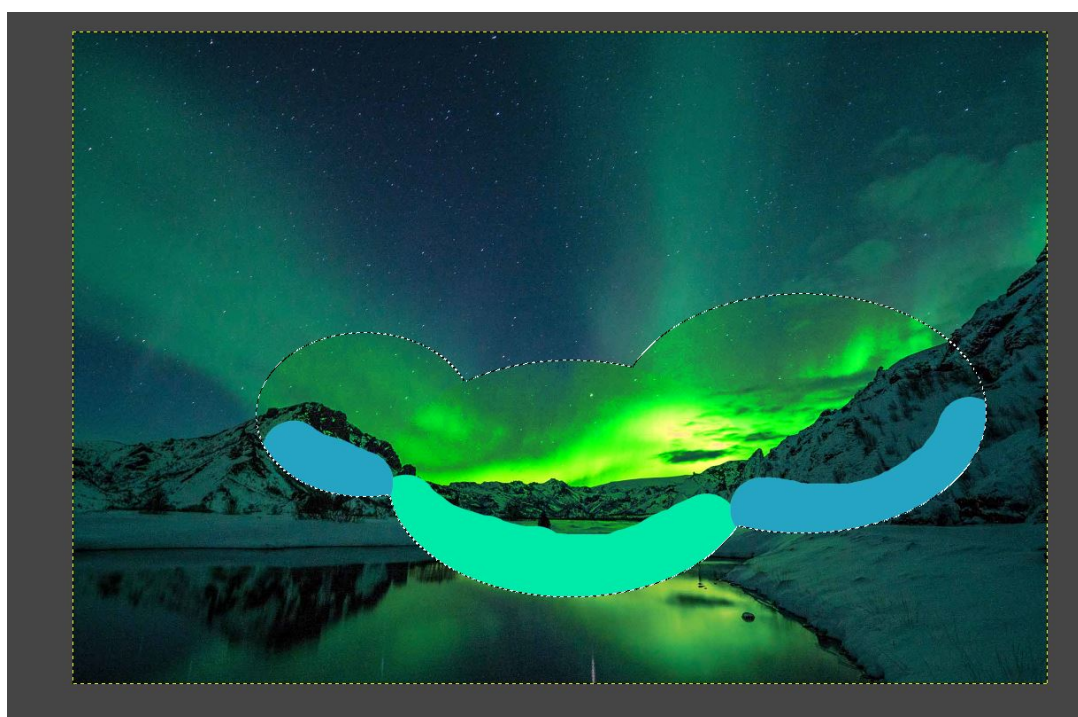


Figura 28: Zonas añadidas modificadas

Recomendación: Cambiar los distintos modos para jugar con las zonas de selección.

Por otro lado, también se tiene la herramienta de selección libre que es la siguiente:

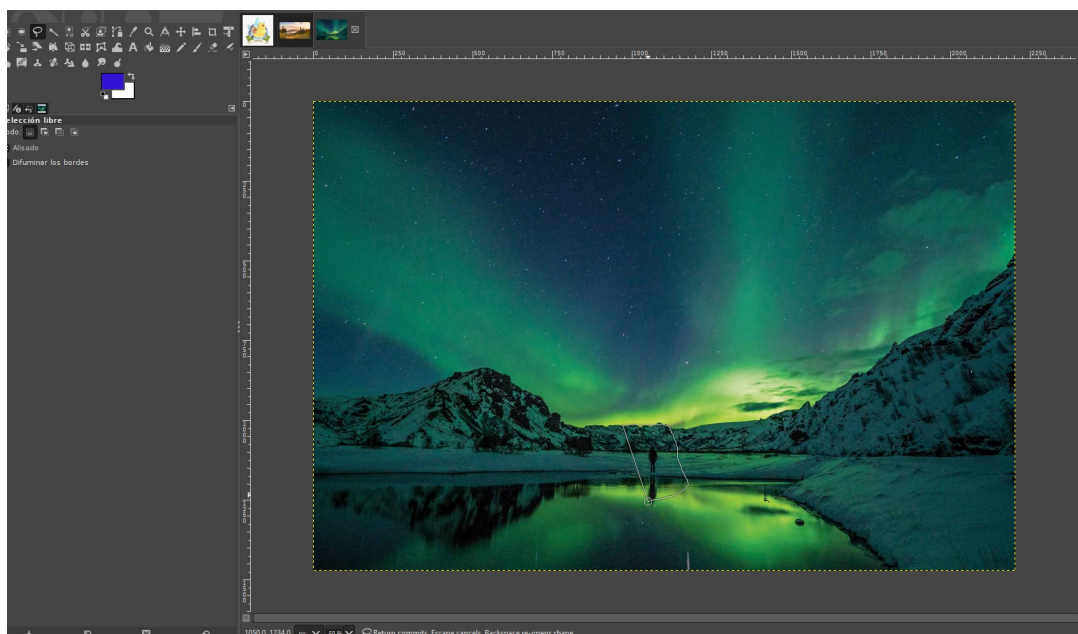


Figura 29: Selección libre

Con esta herramienta tendremos una serie de puntos que podemos ir uniendo y le daremos a enter para seleccionar la zona. Además, los bordes de estas zonas se pueden suavizar con la selección de [Suavizar bordes](#).

Recomendación: Se recomienda ir jugando con las distintas opciones que presentan cada una de las herramientas.

Por otro lado, tenemos la herramienta de recortes que funciona igual que la de selección libre y que es la siguiente:

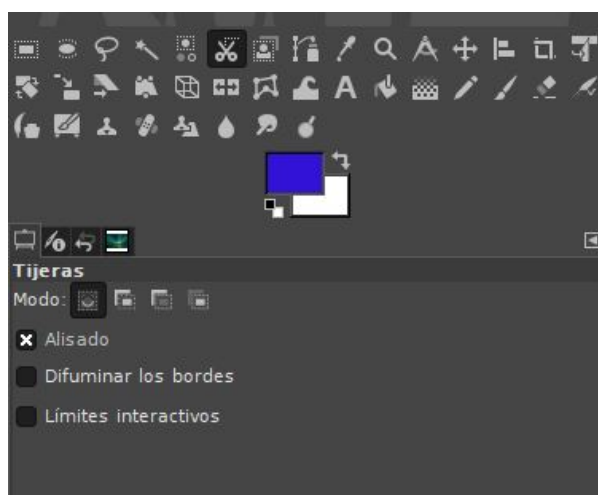


Figura 30: Herramienta recorte/selección

Se va a proceder a recortar la siguiente imagen:



Figura 31: Imagen

Con esta herramienta se va a seleccionar sólo el pájaro amarillo para realizar modificaciones en él.

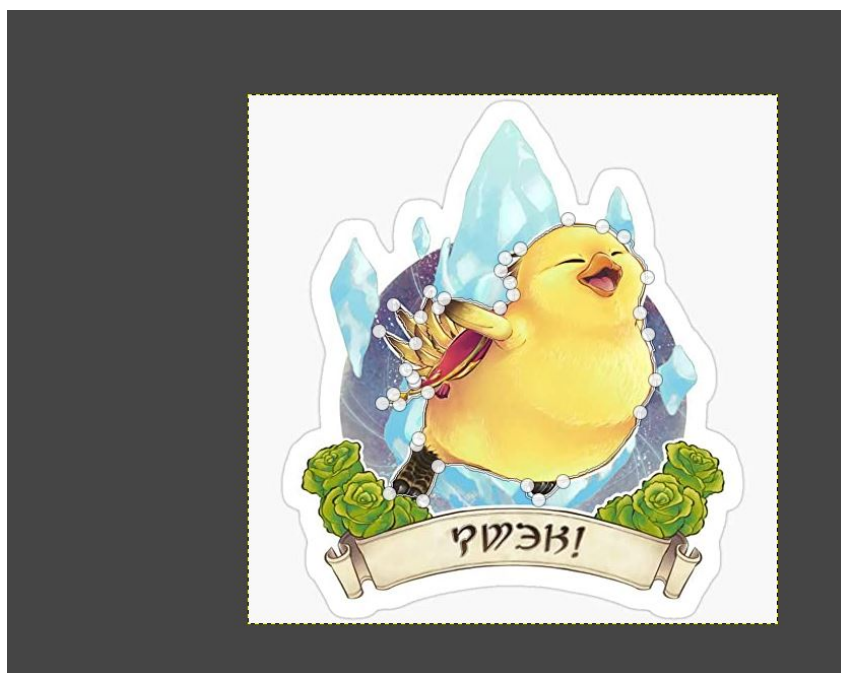


Figura 32: Zona seleccionada

Importante: Ir seleccionando los puntos con el clic derecho y se puede cambiar de rectos a curvos seleccionando la zona entre los dos puntos. Y una vez seleccionada la zona, dar a enter para confirmar para poder copiarla o modificarla.

Podremos copiar ese pájaro, por ejemplo, o modificarlo, se va a copiar aparte con modificaciones.

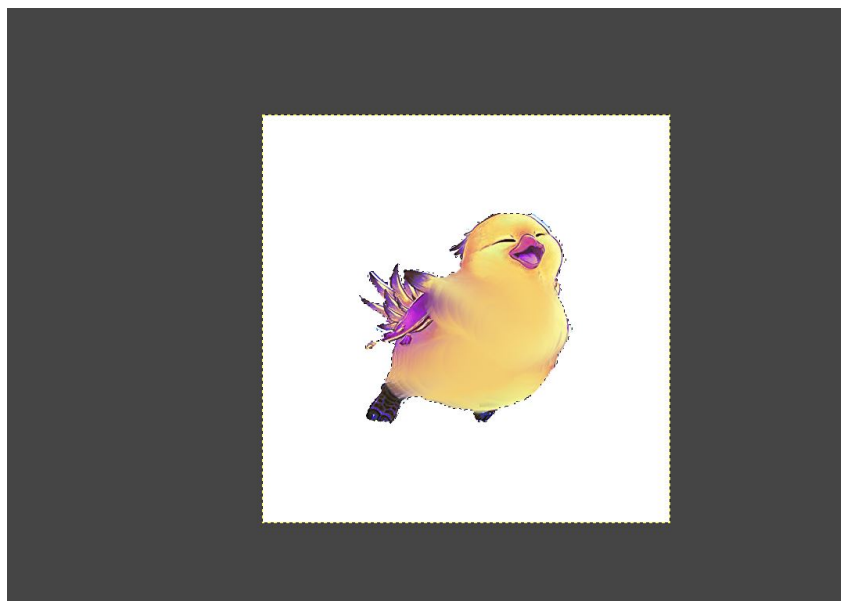


Figura 33: Zona seleccionada modificada

Además, dándole al clic izquierdo tendremos las siguientes modificaciones de imagen:

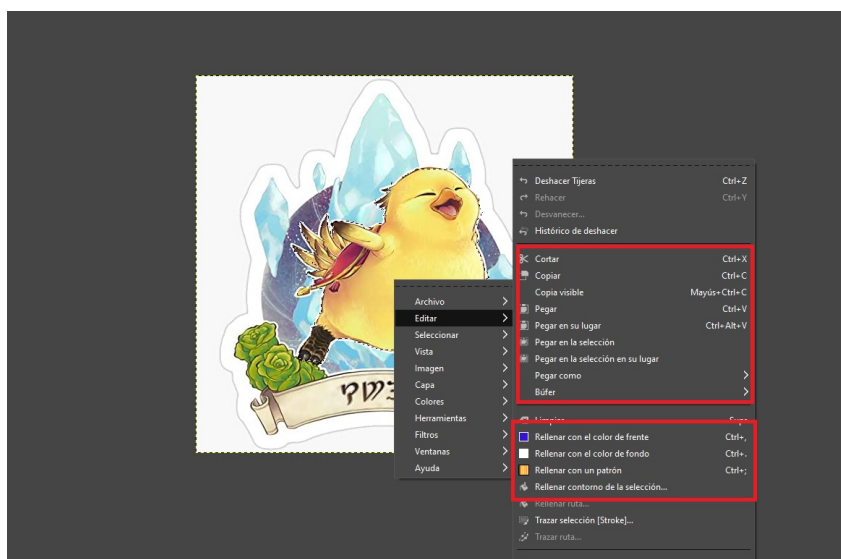


Figura 34: Modificadores

En los cuadrados seleccionados podremos rellenar la selección o copiar o cortar la selección.

Por otro lado, tenemos la herramienta de selección de color que es la siguiente:

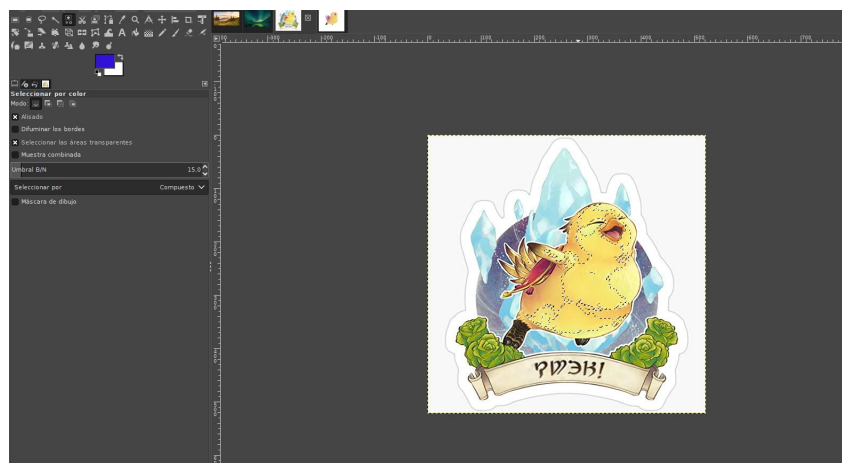


Figura 35: Seleccionador por color

Esta herramienta selecciona una zona por rango de color y se puede cambiar el límite para seleccionar una zona más amplia.

Recomendación: Utilizarlo en imágenes que tenga diferencias de color más amplia para seleccionar una zona en concreto.

Y por otro lado, tenemos la selección difusa que permite solucionar este problema y nos permite seleccionar una zona más concreta.

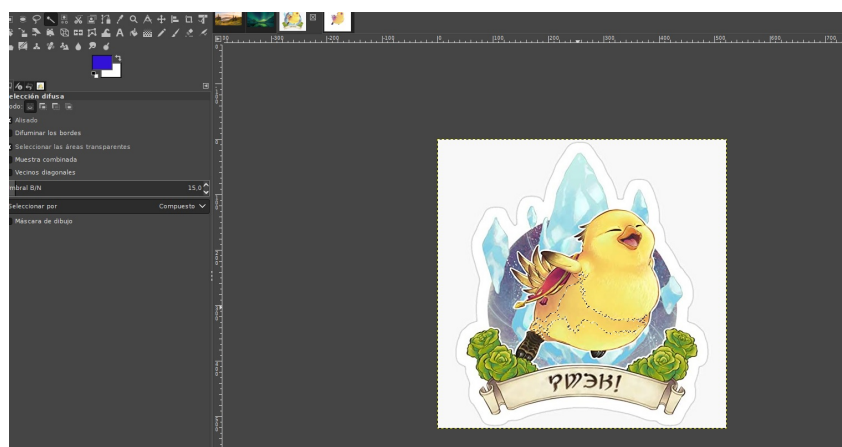


Figura 36: Seleccionador difusa

7. Uso de las capas

Lo primero que tenemos que saber es que tenemos un menú para ir añadiendo las distintas capas o duplicarlas.

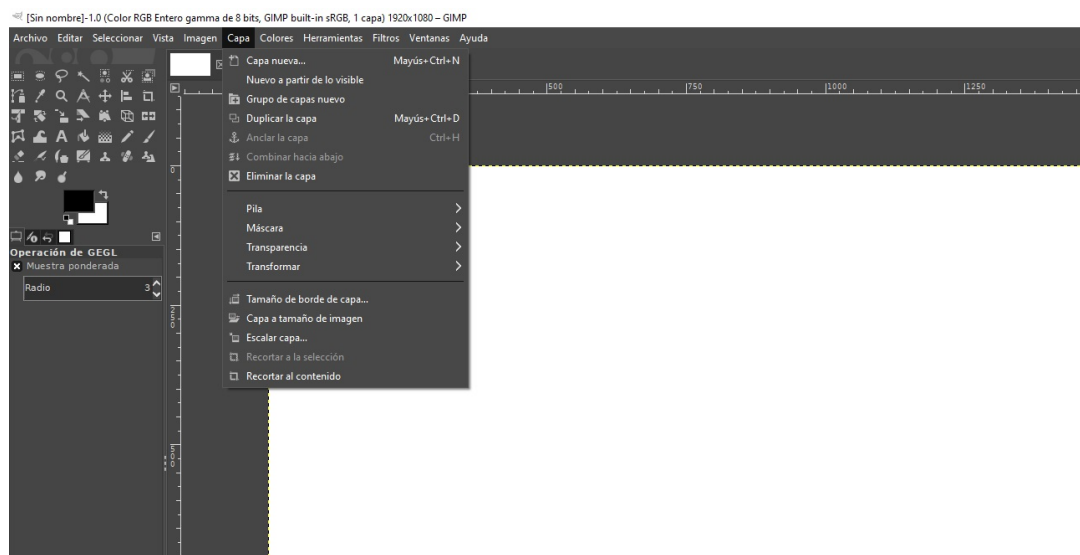


Figura 37: Menú capas

Si por lo que sea se cierra el proyecto las capas no nos aparecerán pero si abrimos una imagen nos aparecerán las capas y las podremos cambiar de nombre pinchando sobre ellas y escribiendo el nombre y confirmando con enter.

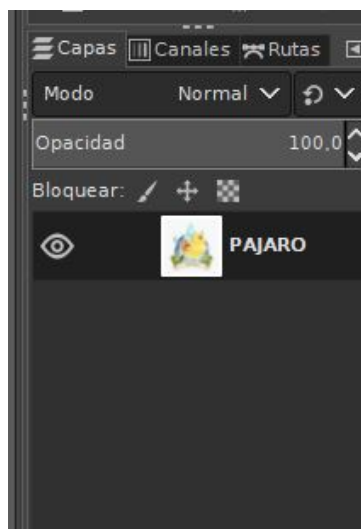


Figura 38: Cambiar nombre capa

Para modificar una zona sin que el resto se vean afectadas vamos a crear una nueva capa. Para ello, nos podemos ir al menú de **Capa** o seleccionar en la zona izquierda con el clic izquierdo **Nueva capa**.

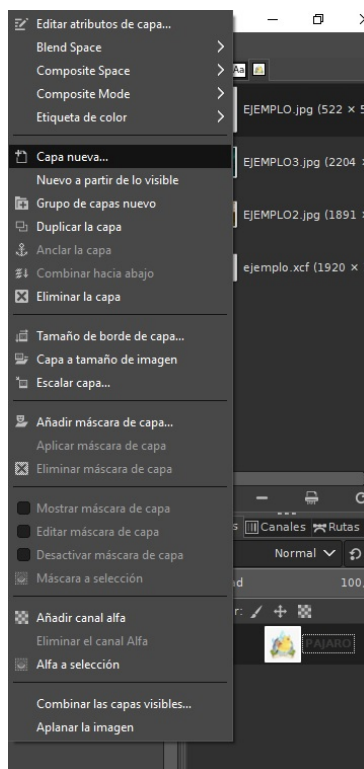


Figura 39: Nueva capa

Una vez le demos nos aparecerá la siguiente selección:

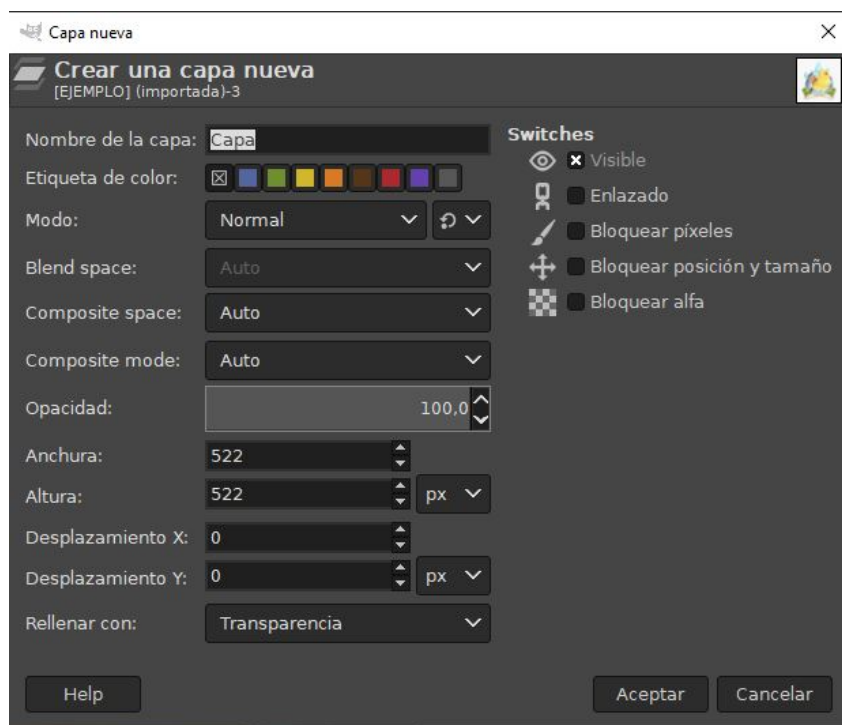


Figura 40: Parámetros Nueva capa

Podremos modificarla y darle una serie de etiquetas. Una vez le demos a [Aceptar](#) nos aparecerá añadida en la selección de [Capas](#).

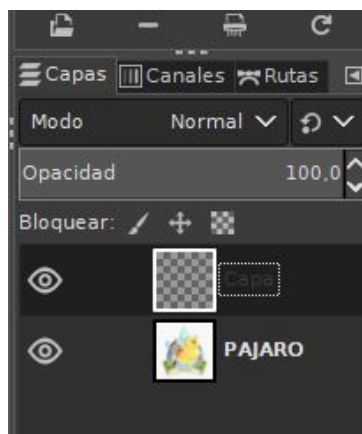


Figura 41: Nueva capa

Ahora podemos dibujar en esta nueva capa y desplazarla. Lo vamos a ver con un ejemplo:

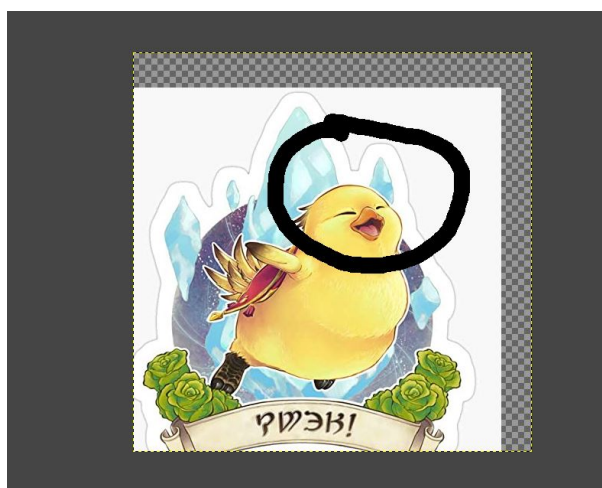


Figura 42: Capa movida

Siempre que seleccionemos la capa, podremos agrandarla o moverla según queramos. Por otro lado, si no queremos mostrar una capa sólo le tendremos que dar al ojo para ocultarla. Se le puede añadir otra capa más y realizar en ella otro tipo de modificaciones:

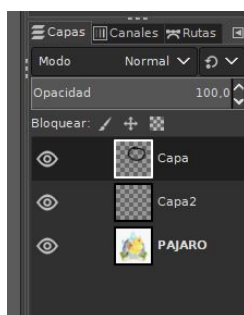


Figura 43: Tres capas

Importante: La capa que esté primera es la capa que va delante y después le siguen las demás.

Además, también es importante tener seleccionado [Mover la capa activa](#) para mover en caso que queramos la capa seleccionada.

8. Cortar y movimiento de imágenes

En este apartado vamos a utilizar las siguientes herramientas:

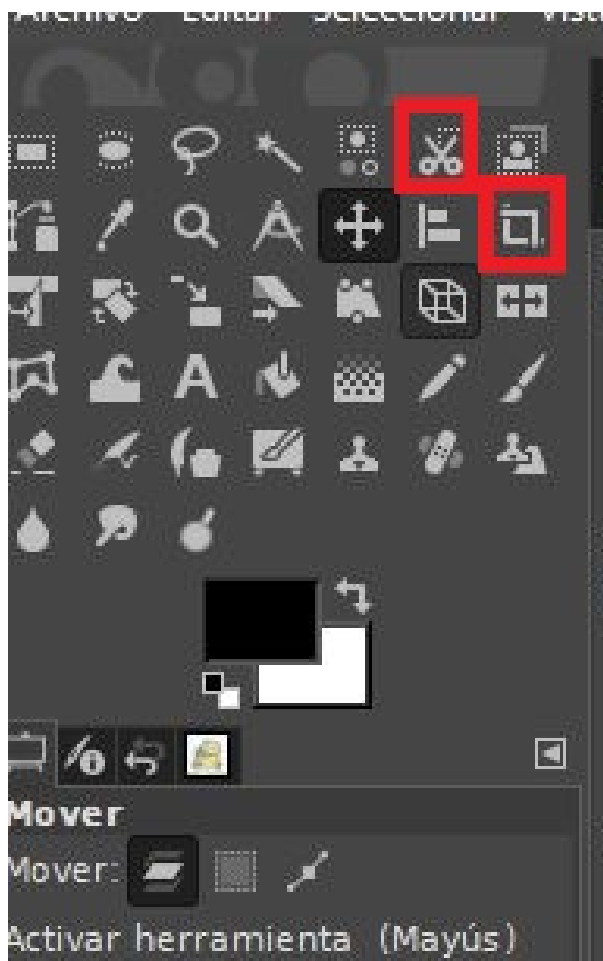


Figura 44: Herramientas corte

En el caso de la herramienta con forma de rectángulo solo tenemos que seleccionar la zona:

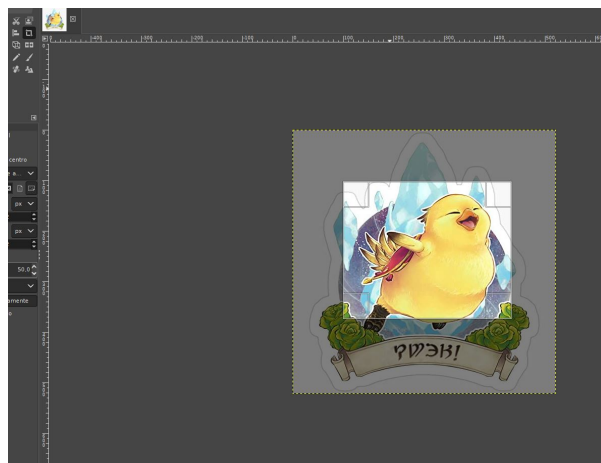


Figura 45: Recortar

Y después se le da a enter y se recorta la zona.

Por otro lado, si queremos mover la imagen sólo tenemos que dar a la herramienta con las dos flechas y mover la imagen.

Seguidamente, se puede copiar cualquier imagen recortada previamente, para ello primero se recorta la imagen y después se pega. Por ejemplo, vamos a recortar y pegar la imagen anterior en una de las otras de ejemplo:

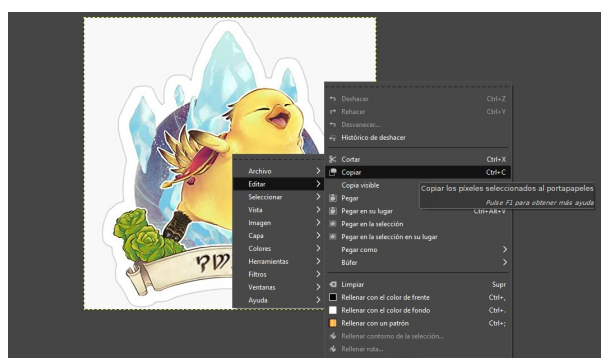


Figura 46: Copiar recorte

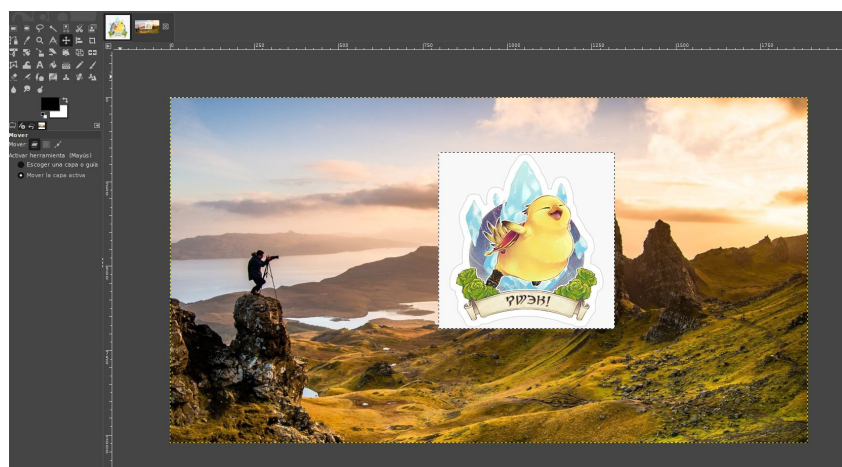


Figura 47: Recorte pegado

En este caso, el recorte es tratado como una capa aparte. Pero si las queremos juntar podremos seleccionar la opción [Anclar capa](#) con el clip izquierdo.

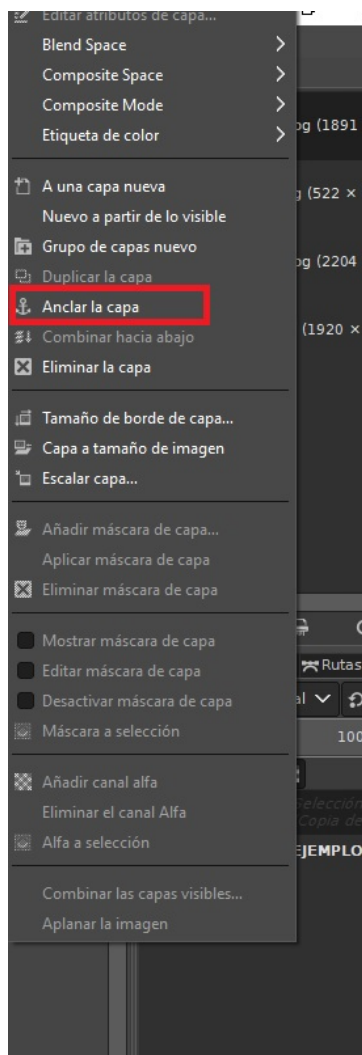


Figura 48: Anclar capa

Además, en las mismas opciones también podremos añadir al recorte como una capa con la opción [A una capa nueva](#).

Por otro lado, en las opciones de recorte podemos encontrar:

- Solo a la capa actual: Para que sólo recorte la capa que se está seleccionando.

Y por último, si requiere cortar una selección, se tendrá que ir al botón de [Imagen](#) y seleccionar [Recortar a la selección](#) para recortar una zona seleccionada previamente.

9. Rotación y escalado

Primero se van a señalar las herramientas que vamos a utilizar para el escalado y la rotación:

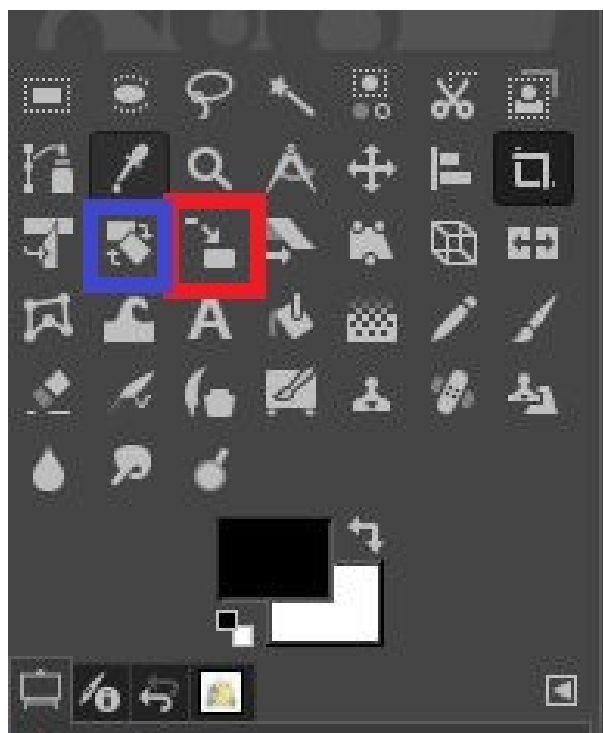


Figura 49: Escalado y rotación

En el cuadrado azul está la herramienta de rotación y en el cuadrado rojo está la de escalado.

Una vez le damos a la herramienta de rotación nos aparecen las siguientes opciones:

- Según en dónde estemos trabajando. Lo primero que vemos es si estamos en una capa o en otro elemento distinto. Si se quiere mover sólo un elemento de una selección se lo tendremos indicar previamente con [Selección](#).
- Dirección: En sentido de las agujas del reloj o al contrario.

Importante: Para rotar la imagen utilizar clic izquierdo del ratón.

Por ejemplo, se va a girar el pollo en un sentido:

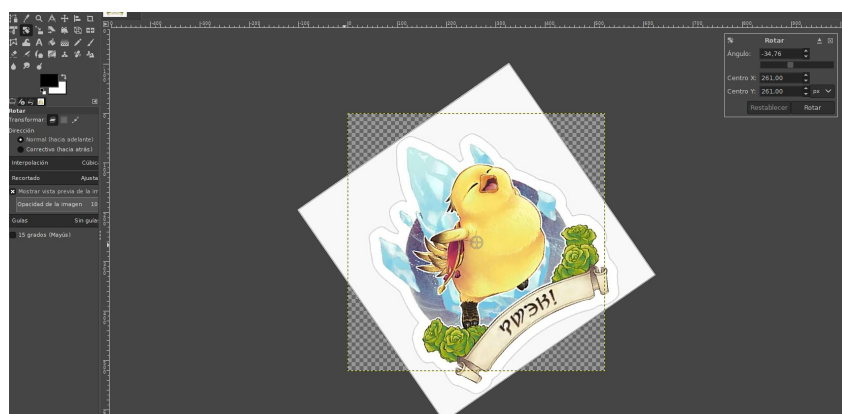


Figura 50: Pollo girado

Como se puede ver en la imagen, hay unos bordes que han quedado fuera y que vamos a proceder a escalarla para que quede encuadrada en la capa:

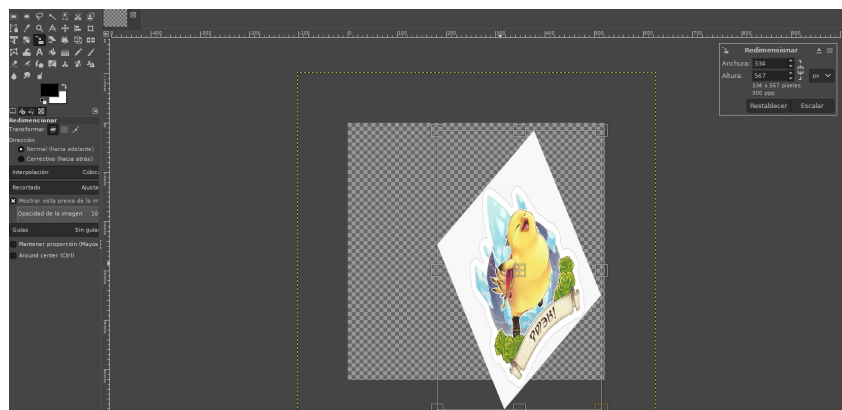


Figura 51: Pollo redimensionado

Este sistema también tiene unas cajitas en medio para moverlo. Y en las guías, tenemos un cuadrado con [Mantener proporción](#) para que la proporción sea regular.

Además, con la guía que tenemos arriba podremos hacer una referencia para el escalado y para hacer una imagen de manera más proporcionada. Sólo hay que hacer clic derecho en las líneas de arriba para ir creando cada una de ellas. Y para ver el caso aplicado, se va a aplicar el proceso anterior en la siguiente imagen:



Figura 52: Ejemplo

Además, también se va a utilizar en la opción de [Recortado](#), la opción de [Recortar al resultado](#).

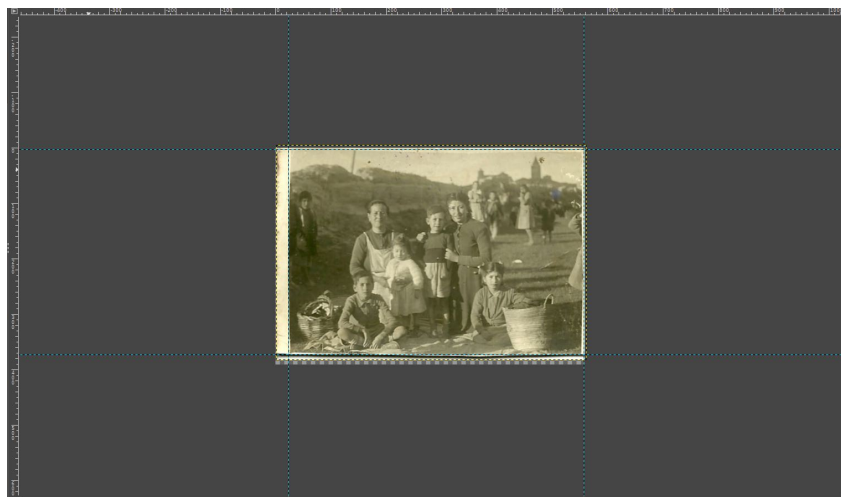


Figura 53: Líneas de referencia

Se recorta y queda como resultado:



Figura 54: Resultado

De esta forma se pueden restaurar fotos antiguas y que tengan bordes.

Y por último, en la opción [Imagen](#) tenemos la opción de [Escalar imagen](#) para realizar un escalado más refinado.

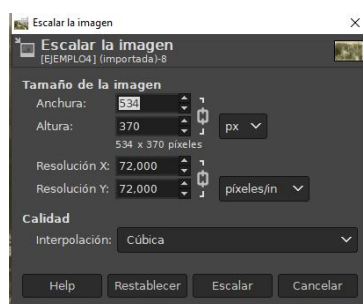


Figura 55: Opción de escalado

La herramienta de escalado es útil si queremos crear marcas de agua, ya que, las podemos mover y desplazarlas hasta colocarlas donde queremos.

10. Uso de transparencia y el canal alfa

El termino de transparencia lo vamos a utilizar cuando no veamos ningún pixel. Si empezamos a borrar una imagen cualquiera y no tiene el canal alfa nos va a dar como resultado un borrón blanco en ella. Con este canal alfa se podrán crear imágenes con un fondo transparente y este fondo es característico para las imágenes de los logos. La forma más sencilla de crearlo es ir al menú de las capas, hacer clic izquierdo y pulsar la opción de [Añadir canal alfa](#).

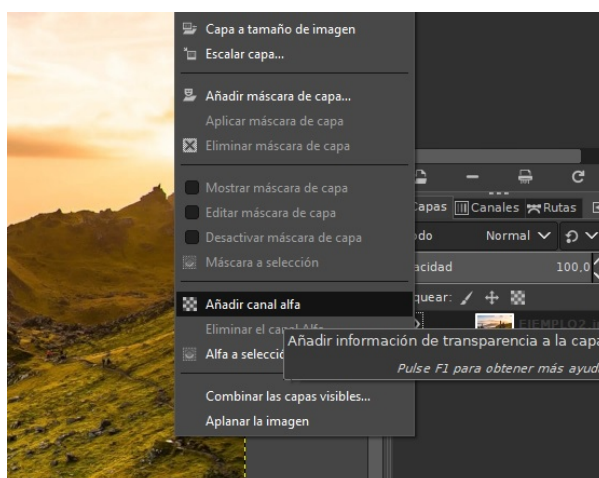


Figura 56: Canal alfa

Una vez que se le añade a una imagen si la borramos, veremos lo siguiente:

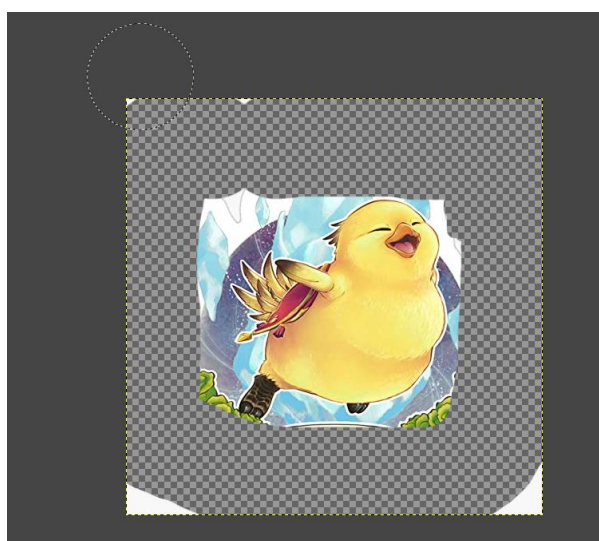


Figura 57: Imagen con Canal alfa

Si se exporta la imagen dará como resultado la siguiente imagen:



Figura 58: Ejemplo transparente .jpg



Figura 59: Ejemplo transparente .png

Importante: No exportar la imagen en formato .jpg sino en formato .png para que sea transparente.

Otra forma de crear transparencias es mediante un nuevo documento. Creamos un archivo como lo hemos visto en apartados anteriores pero en las opciones [Rellenar con](#) le indicamos que sea con [Transparencia](#).

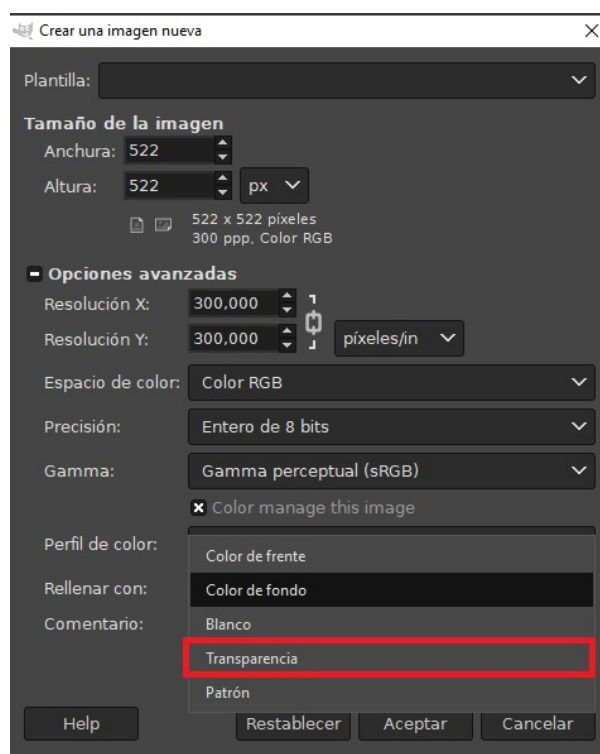


Figura 60: Nuevo documento transparente

Recomendación: Utilizar esta forma de crear un nuevo documento para la creación de logos, ya que, lo hace más sencillo.

La forma más óptima de crear un logo, es crear además una nueva capa con un fondo, se dibuja el logo y después se le borra lo sobrante, quedando solo el logo.



Figura 61: Paso uno



Figura 62: Paso dos



Figura 63: Logo final

Si nos damos cuenta al borrar una parte de una foto con fondo, solo tenemos que seleccionar lo que hemos borrado con la [Selección difusa](#) y después en [Colores](#), coger la opción de [Color a alfa](#). Así la parte borrada en color pasará a ser transparente.

11. Añadir texto

Para añadir texto se va a utilizar la siguiente herramienta:

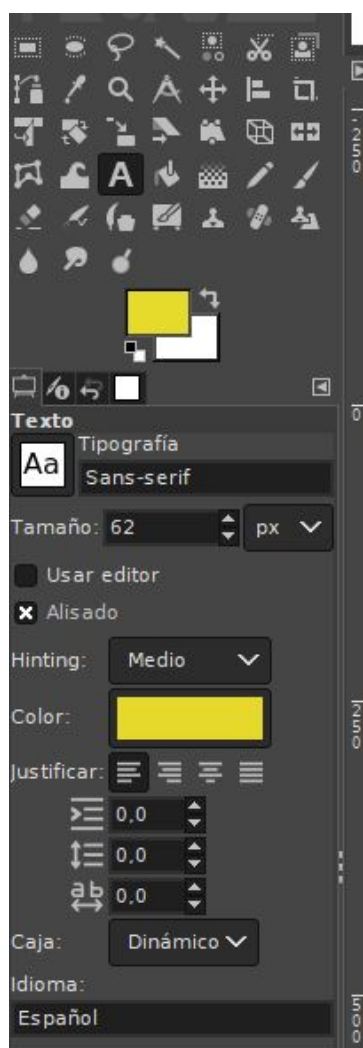


Figura 64: Herramienta texto

Una vez le demos para agregar texto, nos aparecerá el cuadro para desplazarlo como hemos visto anteriormente y para cambiar las letras tendremos que hacer clic sobre ellas.



Figura 65: Texto ejemplo

Se le puede cambiar el tamaño con las flechas arriba y abajo de la parte superior, pero si se le quiere cambiar de una manera general hay que utilizar el tamaño de la izquierda, abajo de las herramientas.

Importante: La capa de texto es una capa más.

Con **Alt+L** podremos mover lo escrito por la capa.

Ahora le vamos a aplicar un texto a una de las imágenes que hemos visto anteriormente.

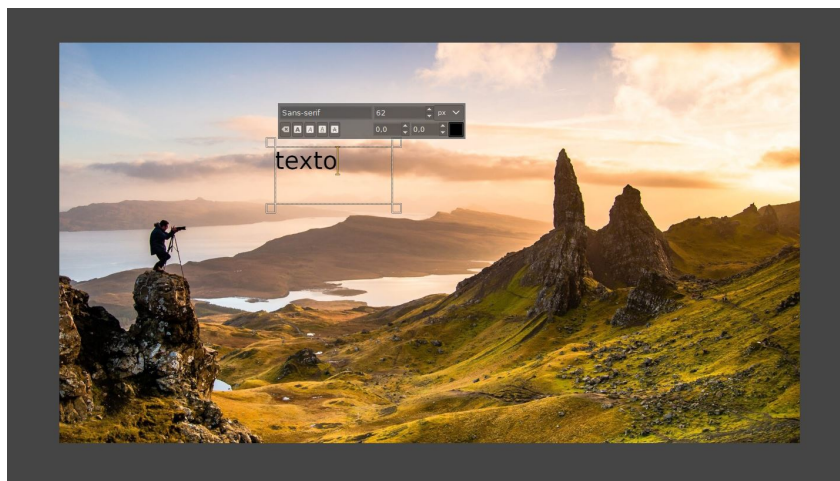


Figura 66: Imagen con texto

Si se quiere aumentar el texto, se hará como se ha explicado anteriormente y si le queremos cambiar de color, le daremos al color negro para cambiarlo.

También, se puede seleccionar con el clic izquierdo para crear un gran cuadro de texto para copiar texto en él.

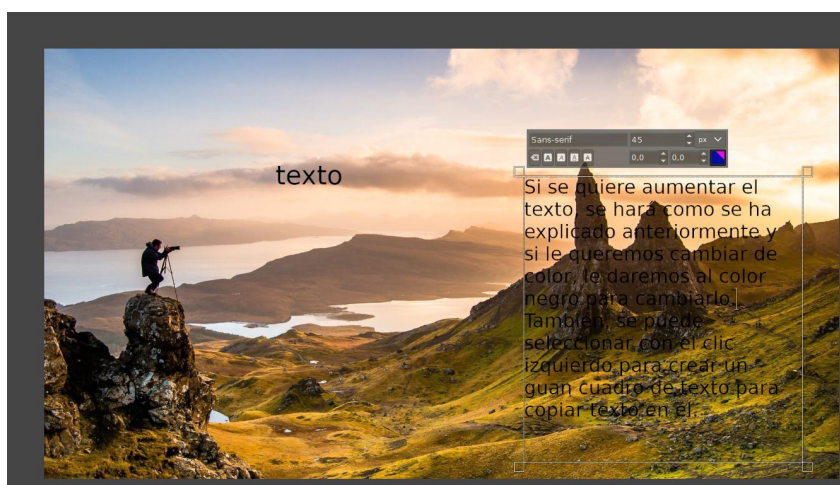


Figura 67: Texto copiado

Otra forma de poner el texto, es dando clic en el cuadro y buscar la opción

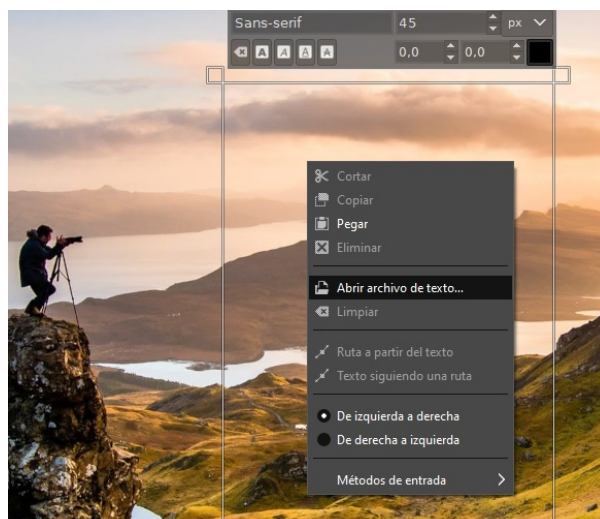


Figura 68: Buscar texto

Se puede modificar el texto haciendo clic sobre él y jugando con las distintas opciones de [Justificación](#).

Importante: Se puede modificar el tipo de letra haciendo clic en la letra con fondo blanco.
Si se quiere pintar encima o debajo de una capa con letras se requiere crear una nueva capa para hacer el trabajo más sencillo.

12. Herramienta de rutas

Para la creación de rutas se va a utilizar la siguiente herramienta:

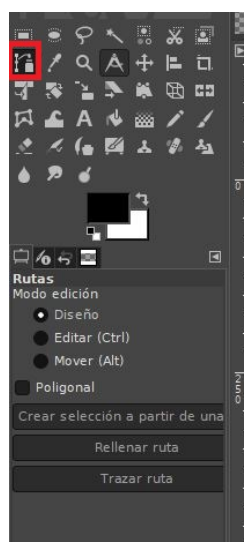


Figura 69: Herramienta rutas

Tenemos los siguientes modos de edición:

- Diseño.

- Editar.
- Mover.

Para crear la ruta empezamos dando clic izquierdo para que nos aparezca el círculo y con el clic derecho nos aparecerá el cuadrado para crear otro. Y se cerrará con el modo edición.

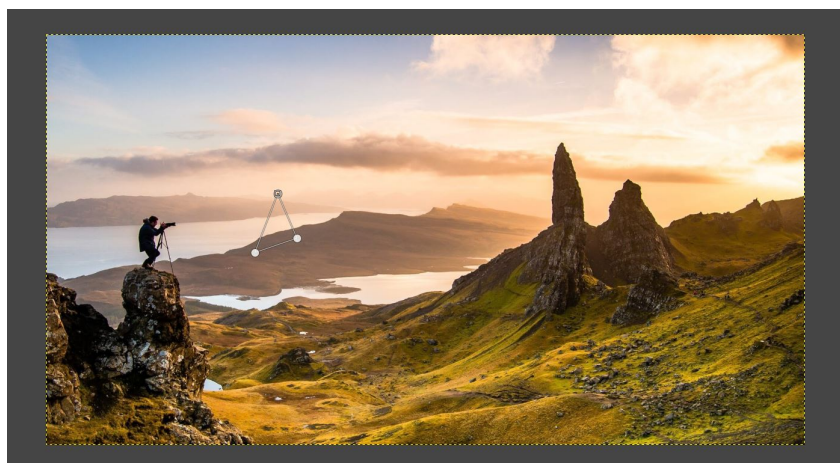


Figura 70: Nodo creado

Con la opción de [Crear selección a partir de una ruta](#) haremos que la ruta se pueda comportar como una selección, con la opción [Rellenar ruta](#) se podrá rellenar la ruta de cualquier color y con la opción de [Trazar ruta](#) tendremos las siguientes opciones:

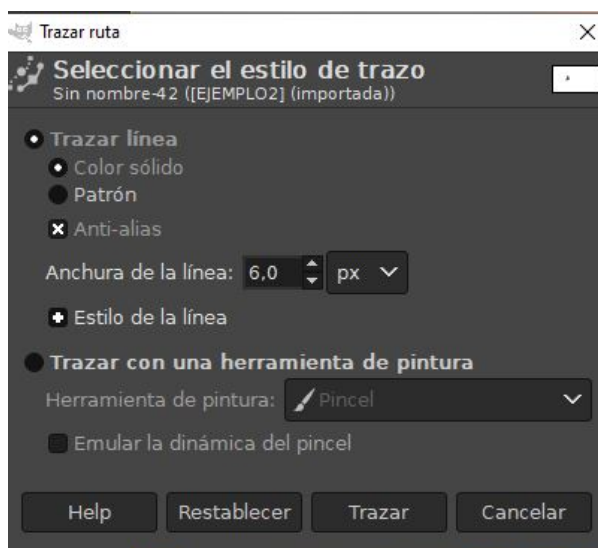


Figura 71: Opción trazado

Con esta opción se podrá crear líneas con el color que se ha seleccionado previamente.

Nota importante: Se puede utilizar estas herramientas para realizar siluetas de una forma sencilla.

Estas líneas se pueden modificar para que den lugar a siluetas y con el clic izquierdo, se pueden desplazar.

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
“Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional”.

