



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

ANEXOS





INDICE DE UNIDADES

- 1 Conociendo Gimp
- 2 Imagen digital
- 3 Las capas
- 4 Los textos
- 5 Máscaras y selecciones
- 6 Filtros
- 7 Las rutas
- 8 Los canales
- 9 El color
- 10 Otros filtros
- 11 Animación y web
- 12 Taller práctico

ANEXOS

Para profundizar en el conocimiento de algunas herramientas de GIMP

Contenidos

Rellenar con color o patrón
Herramientas de transformación
Ventana Deshacer
Ventana de navegación
Rellenar con degradado
Los patrones
Creando Pinceles
Herramienta Aerógrafo
Edición de degradados
Herramientas de pintura
Herramienta Lápiz
Las Preferencias de GIMP

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

Herramientas de transformación

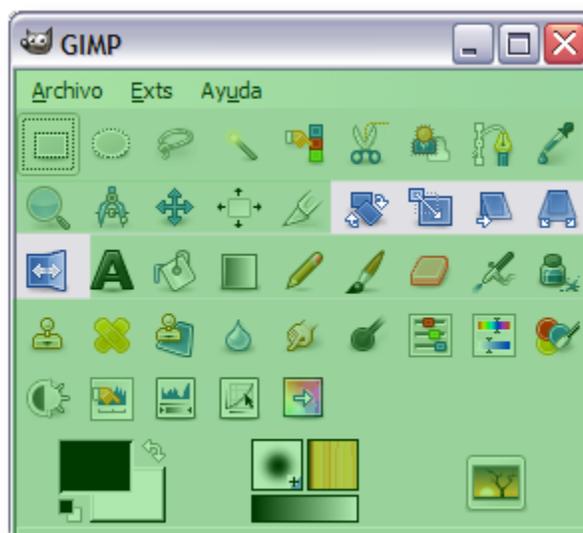
Nos permiten realizar transformaciones sobre capas, selecciones e imágenes completas.

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

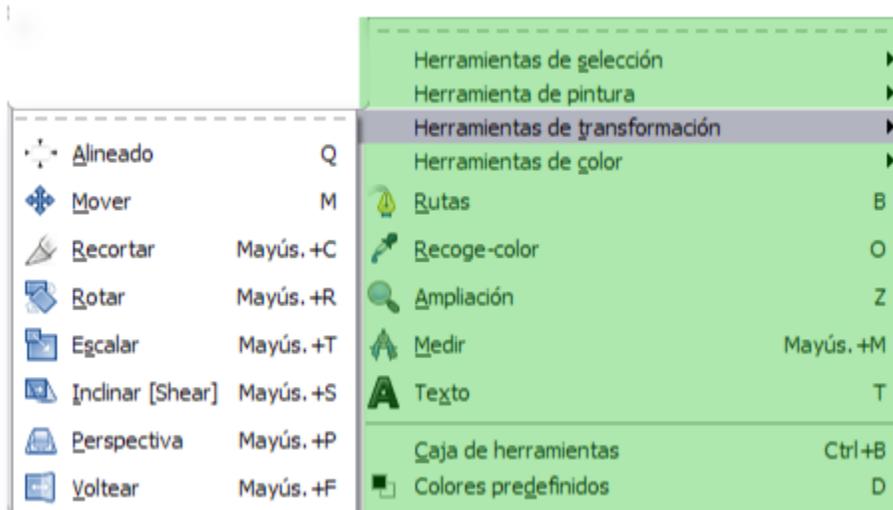


Las transformaciones que se obtienen desde este **Menú** afectan a la imagen completa, sólo debemos seleccionar el tipo de transformación que deseemos para que sea ejecutada.

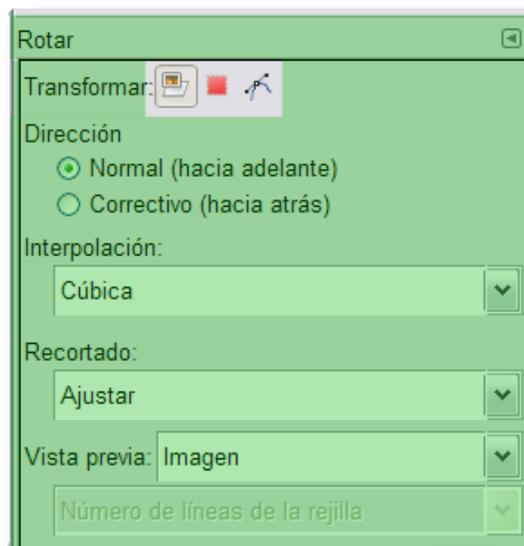
Podemos realizar transformaciones de capas o selecciones, marcando una capa y eligiendo la herramienta de transformación que queramos utilizar desde la **Caja de herramientas** de Gimp.



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



Para trabajar adecuadamente con estas herramientas debemos atender en primer lugar a las **Opciones de estas herramientas**, en concreto a los siguientes 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.

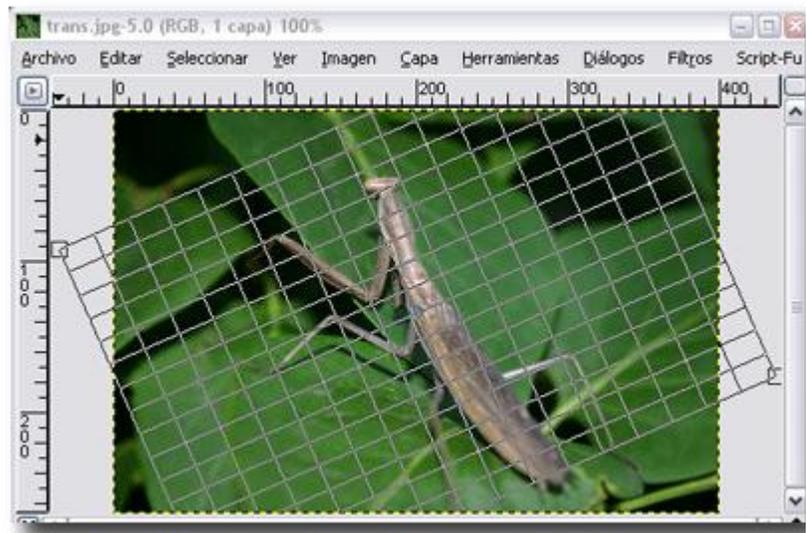
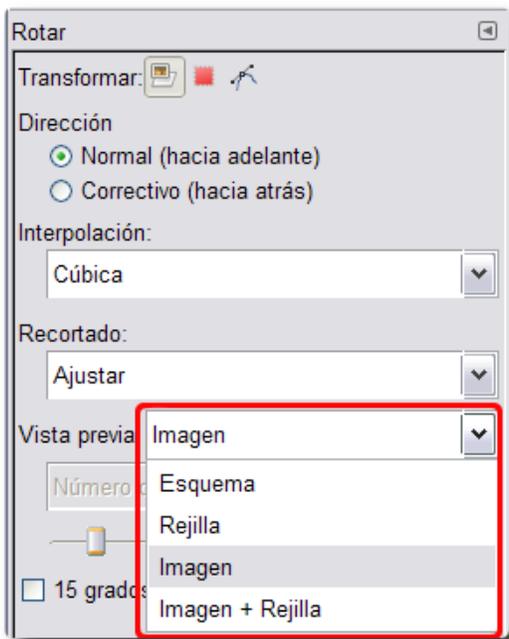
Herramienta Rotar

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

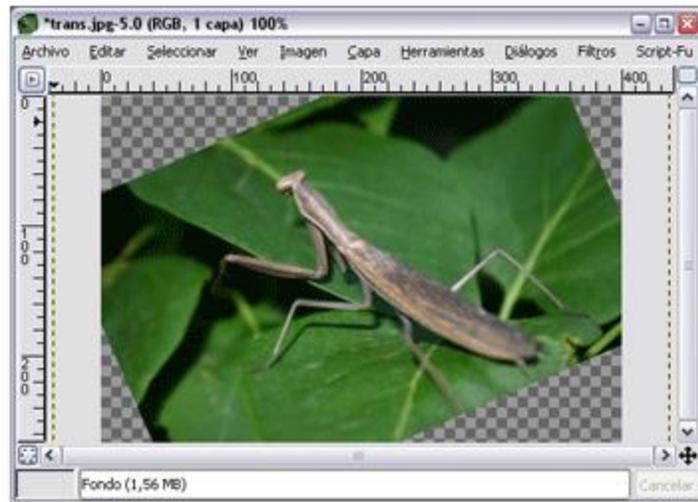


También podemos realizar la rotación de forma interactiva en la **Ventana imagen**, haciendo clic con el ratón y girando en el sentido que queramos obtener la rotación, liberamos el ratón para terminar la rotación y hacemos clic en el botón **Rotar** para aceptar la rotación elegida. En las opciones 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**.

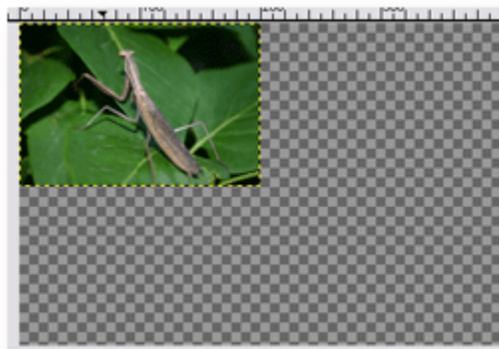


Herramienta escalar

Al hacer clic sobre la imagen aparece el cuadro de diálogo correspondiente, que nos permite seleccionar la escala que queremos hacer:

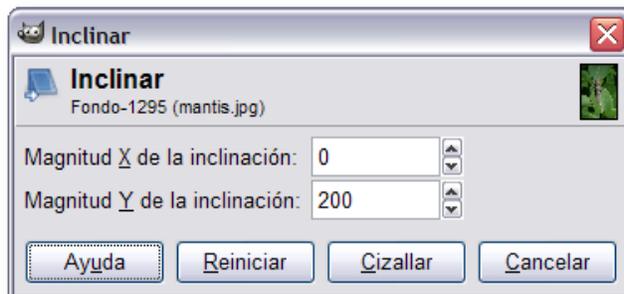
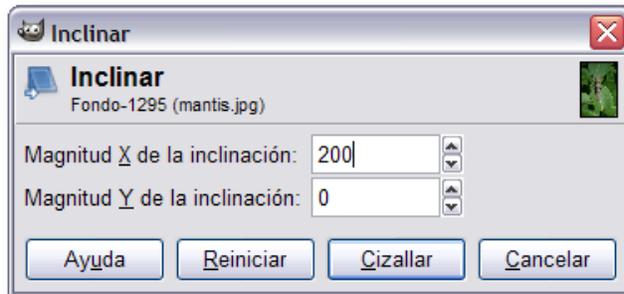


La simulación de la rejilla nos muestra el tamaño de nuestra transformación. Tras hacer clic en Escala obtenemos la escala elegida.



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.

Original



Invertir
horizontalmente
una selección.



Anexo > Ventana Deshacer

Ventana Deshacer

Cualquier acción que realicemos 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 **Historico 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 --> Historial 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

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 nivel de Zoom.

 Al hacer clic aumenta el nivel de 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

Herramienta Rellenar con degradado

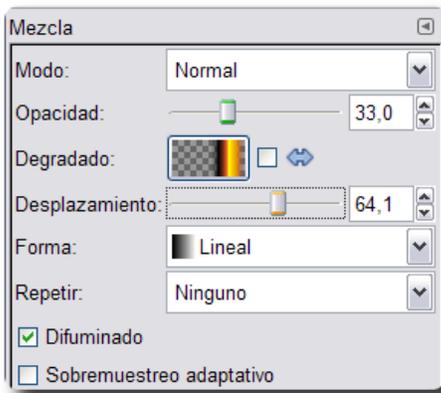
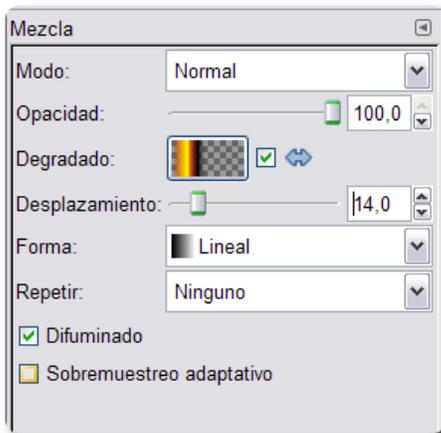


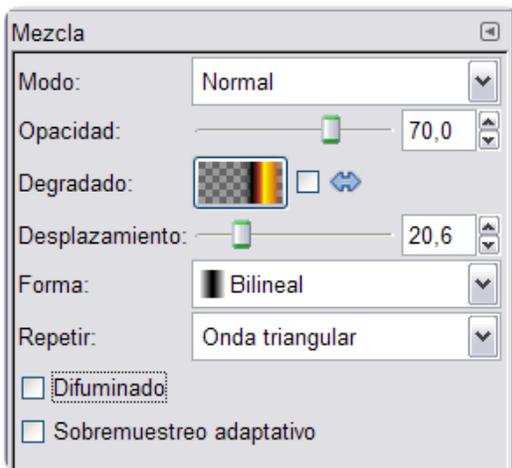
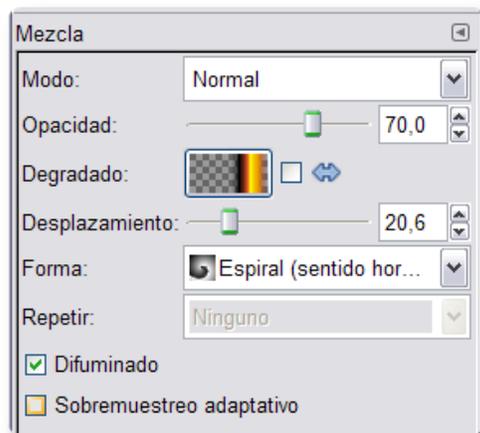
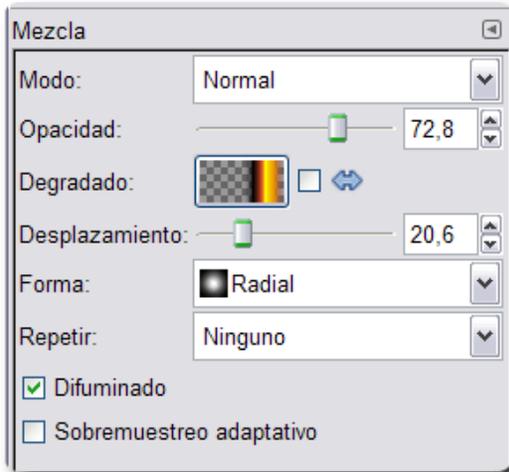
Permite rellenar una capa o selección con un degradado, que podemos elegir de la paleta de **Degradados**, accesible desde la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** o desde el botón **Degradado** de las **Opciones de la herramienta**.

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**.





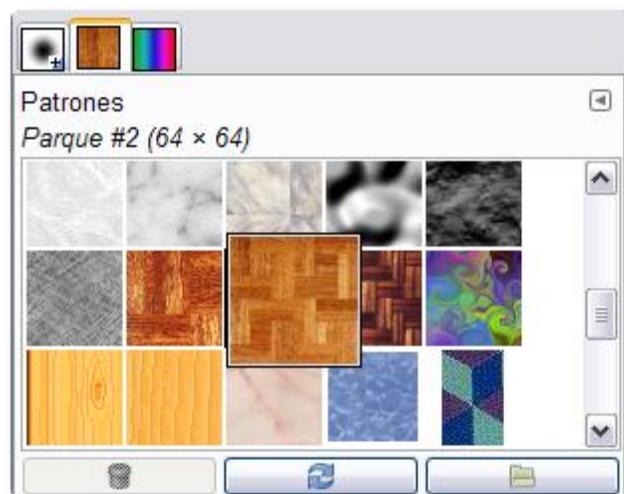
Anexo > Los patrones

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 --> Crear sin costuras** , 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-2.4\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-2.4\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-2.4\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".

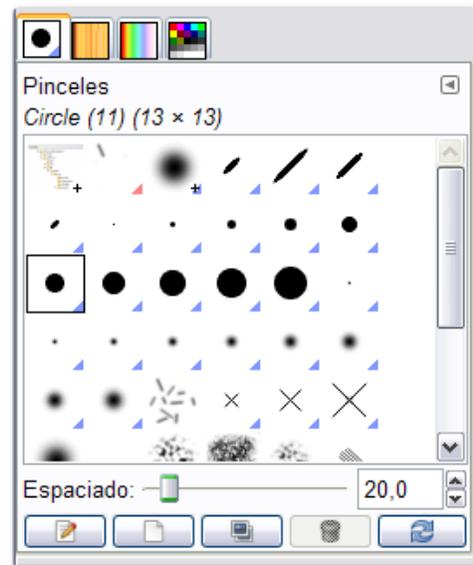
Anexo > Creando pinceles

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

GIMP tiene un gran número de pinceles con las que pintar, desde aquellos con los bordes difusos a otros personalizadas con imágenes. Los pinceles que vienen por defecto en GIMP no pueden ser editados, pero podemos crear nuevos pinceles.

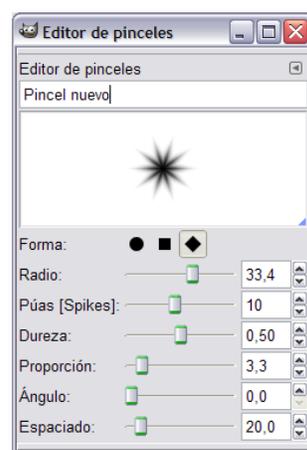
En la parte inferior tenemos una serie de iconos que nos permiten acceder a: **Editar**, **Nuevo**, **Copiar**, **Borrar** y **Refrescar** (para que aparezcan los nuevos pinceles creados).

Para utilizar un pincel simplemente debes hacer clic en el elegido y, a partir de ese momento, puedes pintar. El **espaciado** se refiere a los píxeles que el pincel va a dejar entre una "gota" de pintura y otra; es como si levantáramos el pincel del papel.



Creando una brocha nueva

1. Selecciona el pincel "Circle Fuzzy 19".
2. Haz clic en el icono de **Pincel nuevo** y pon el nombre, para poder localizarlo en la **Ventana de brochas**.
3. En el cuadro de diálogo que aparece pon los valores que observas en la siguiente figura.



4. **Radio:** radio total del pincel.
Púas: picos que tendrá el pincel.
Dureza: degradado que existe del centro al final del pincel.
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 nuestro pincel y que aparezca, a partir de ahora, en la ventana **Pinceles**.

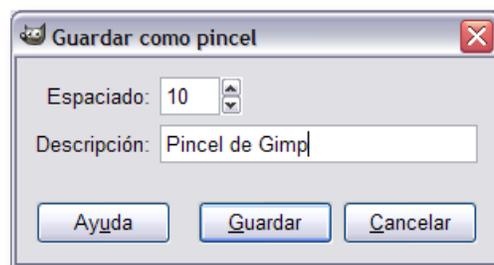
Otro tipo de pinceles

Podemos crear pinceles que tengan formas obtenidas de una imagen.

1. Consigue la siguiente imagen desde la carpeta Recursos del CD del curso:



2. **Selecciona** el fruto situado en la parte superior. **Copia la selección** y accede al menú de la Caja de herramientas **Archivo --> Adquirir --> Pegar como nuevo**.
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 diálogo donde podemos poner el nombre al pincel.



6. Aceptamos y hemos creado un pincel con una forma de la imagen.
7. Accedemos al cuadro de diálogos de pinceles de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** y presionamos el botón **Refrescar** . Observaremos que aparece una nueva brocha con el nombre **Gimp Brush**. Cambia el nombre por el que quieras.

-
8. Crea una nueva imagen con el fondo blanco, selecciona la herramienta **pincel** y pinta utilizando el pincel recién creado.



Anexo > Herramienta Aerógrafo

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.

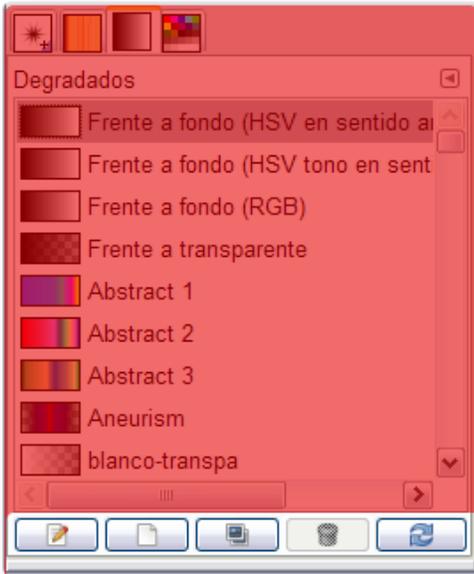
Podemos elegir cualquier **brocha** de las instaladas en GIMP para pintar con color sólido o con degradados. Las **opciones de la herramienta** contienen muchas posibilidades.

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

Anexo > Edición de degradados

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:

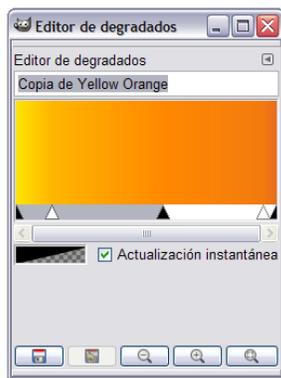
- Editar el degradado seleccionado.
- Crear un degradado nuevo.
- Duplicar el degradado seleccionado.
- Borrar el degradado seleccionado.
- Refrescar la paleta de degradados, para que aparezcan los que vayamos creando.

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

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.

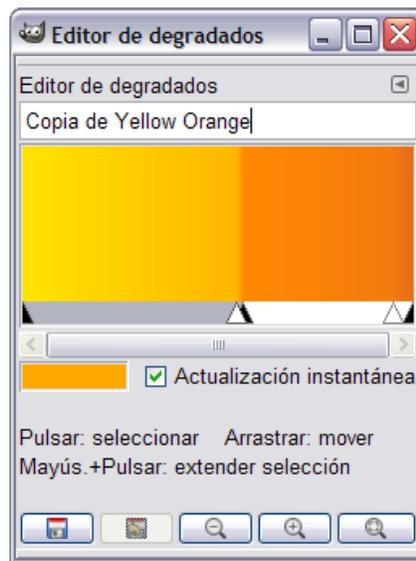


Podemos **Guardar** el degradado, **recuperar** otro degradado y **ampliar** o **reducir** la **vista** para ser más precisos.

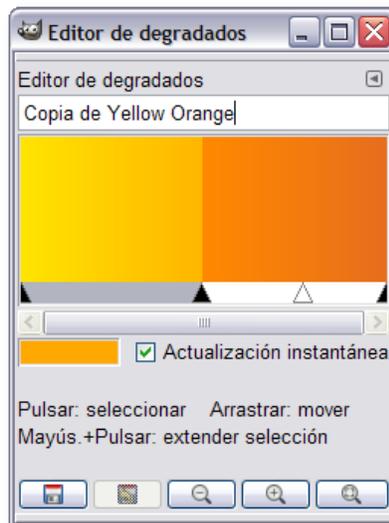
Lo fundamental del degradado está en la parte central de esta ventana, donde vemos unos triángulos blancos y otros negros. Los negros indican **colores fijos** y los blancos la **posición del degradado**.

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

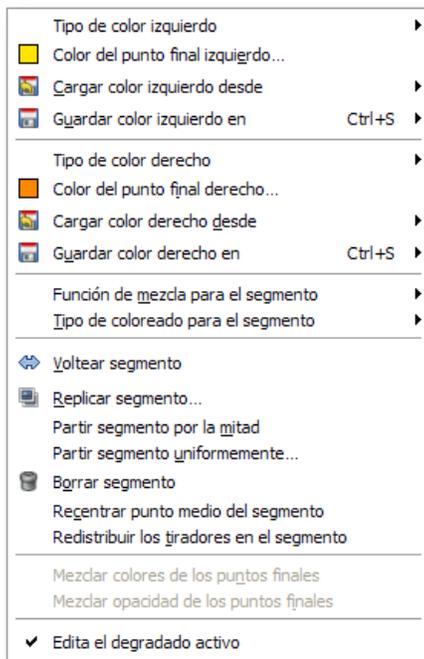
- Movamos el triángulo blanco que está más a la izquierda hacia el triángulo negro central, dejándolo prácticamente pegado y observemos los cambios que se producen en el degradado.



- 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.



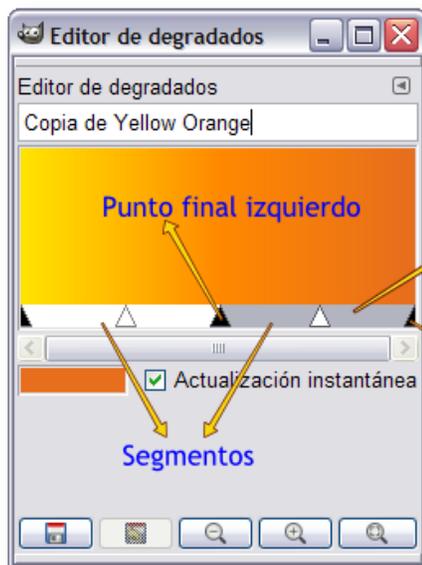
- Vamos a cambiar los colores del degradado. No podemos hacerlo desde los triángulos, pero sí pulsando el botón derecho sobre cualquiera de los triángulos (blancos o negros) y veremos que aparece el menú de degradado.



Aquí podemos elegir **cambiar los colores** y modificar los diferentes elementos de un **degradado**.

Mezclar los segmentos, colorearlos, realizar inversiones, réplicas, particiones... en definitiva, un menú muy completo que nos permitirá conseguir el degradado que queramos.

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

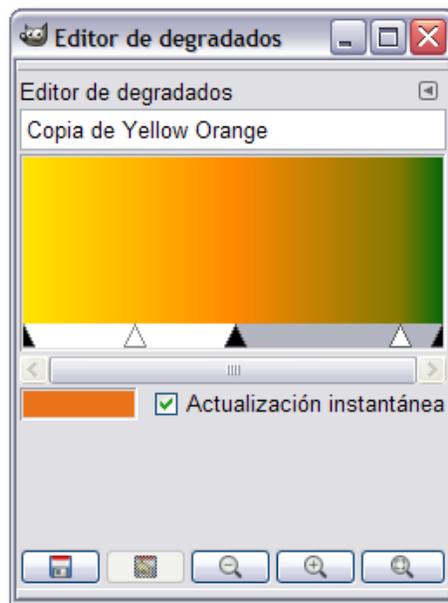


En gris, segmento seleccionado.
Para seleccionarlo se hace clic en el triángulo negro de la derecha

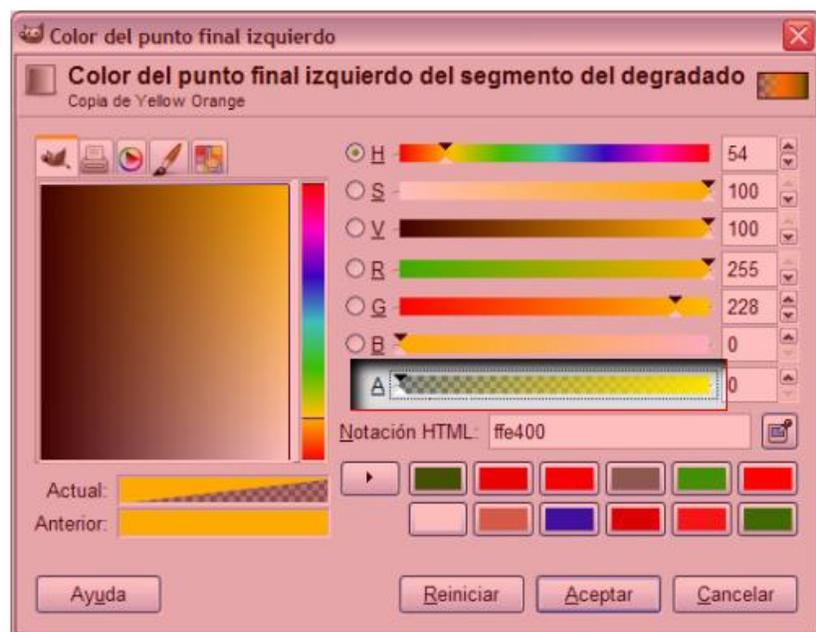
Punto final derecho

6. Seleccionamos el segmento que está a la derecha haciendo clic sobre el triángulo negro que está a la derecha. 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**.

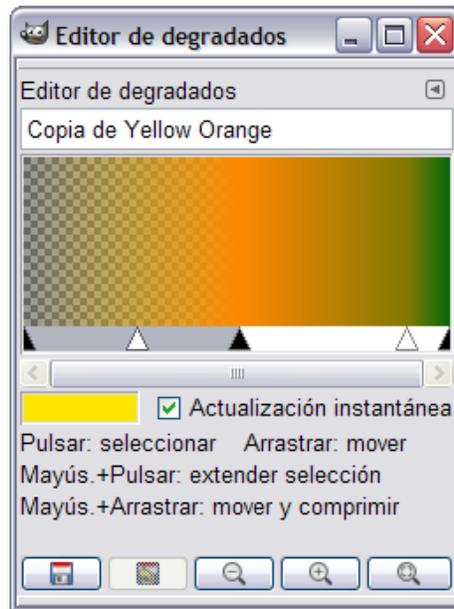
7. Vamos a mover el triángulo blanco de este segmento hacia la derecha, para que la transición de un color a otro sea rápida al principio y lenta al final.



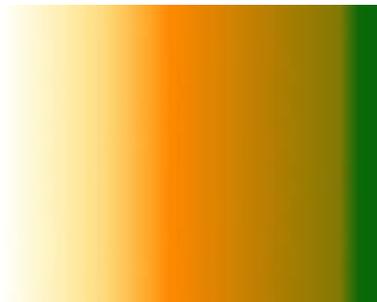
8. Seleccionemos el otro segmento, dejemos el punto final derecho con el color que tiene y cambiemos el punto final izquierdo a transparente. Hacemos clic con el botón derecho y elegimos **color del punto final izquierdo**. En la **Ventana de color** que parece observemos que existe una opción denominada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



9. Aceptamos y comprobemos el cambio.



10. 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.

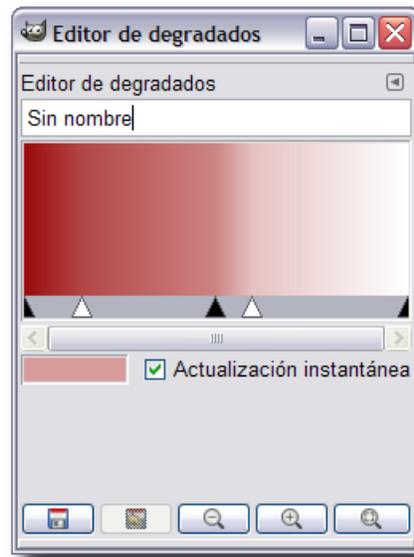


Construcción de un degradado

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, clic derecho sobre el segmento y **Partir segmentos 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 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, Saneado, Clonación en perspectiva, 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, el pincel desde el selector de pinceles 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 utilizemos 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 del pincel** con el que vamos a pintar. Podemos seleccionarlo haciendo clic en la forma del pincel que aparece en las **Opciones de herramienta** o el **Diálogo de Pinceles** situado en la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...**

Anexo > Herramienta Lápiz

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: será 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 **Mayúsculas** 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, se transforma en la herramienta

Recoger colores de la imagen .

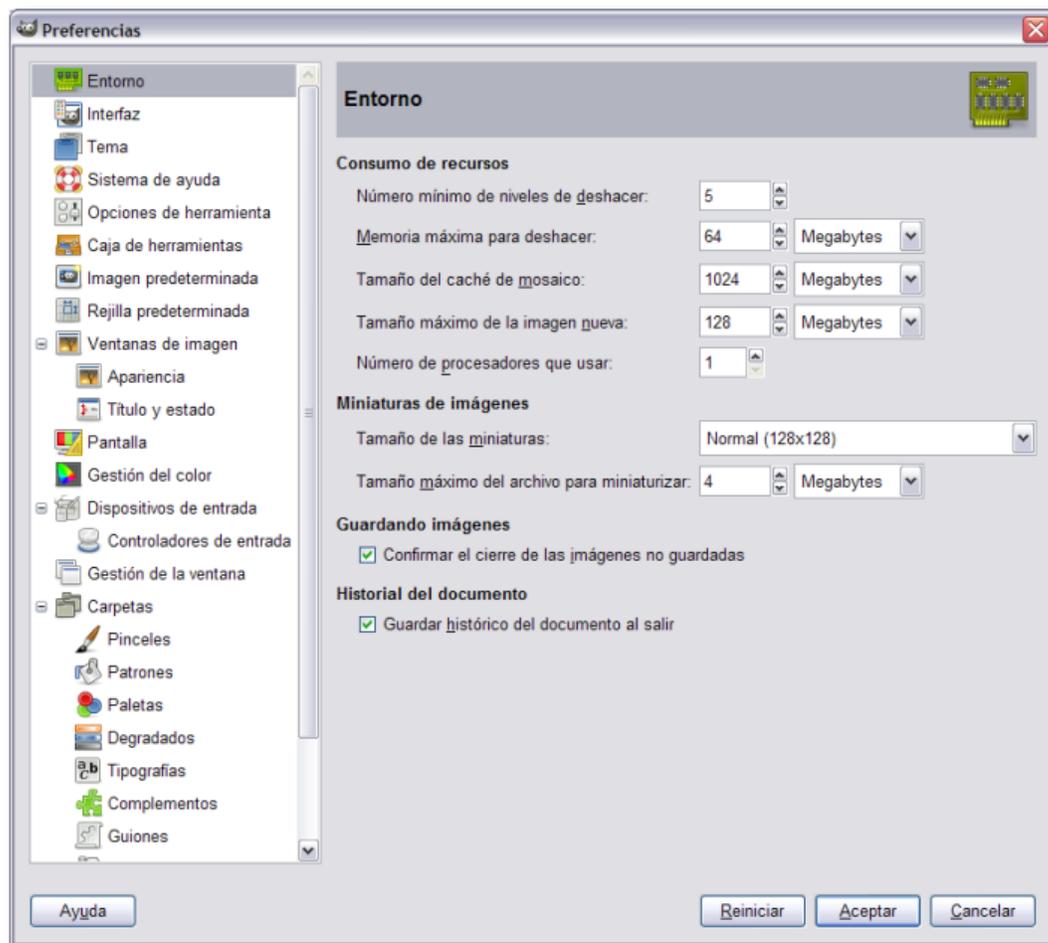


Trazos realizados con la herramienta lápiz utilizando distintos pinceles

Anexo > Las Preferencias de GIMP

Preferencias

Una vez instalado GIMP puede ser 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.



Las preferencias que se pueden configurar son:

- Entorno.
- Interfaz de usuario con:
 - Sistema de ayuda.
 - Opciones de herramienta.
 - Dispositivos de entrada.
 - Ventanas de imagen en cuanto a Apariencia, Título y Estado.
 - Pantalla.
 - Monitor.
- Tema.
- Sistema de ayuda .

- Opciones de herramienta .
- Caja de herramientas.
- Imagen predeterminada.
- Rejilla predeterminada.
- Ventanas de imagen:
 - Apariencia.
 - Título y estado.
- Pantalla.
- Gestión de color.
- Dispositivos de entrada.
- Gestión de la ventana.
- Carpetas.
 - Pinceles.
 - Patrones.
 - Paletas.
 - Degradados.
 - Tipografías.
 - Complementos.
 - Guiones.
 - Módulos.
 - Intérpretes..
 - Entorno.
 - Temas.

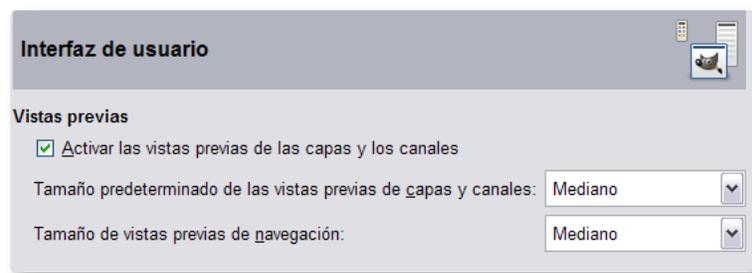
Entorno

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

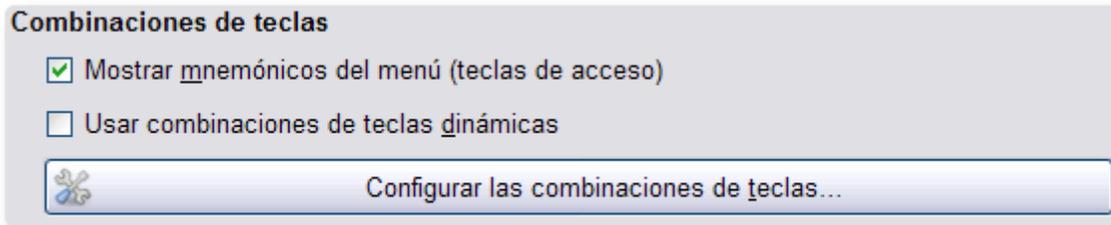
En Guardar imágenes podemos tener activa la opción de **Confirmar el cierre de imágenes no guardadas** pudiendo elegir cuando nos avisa de esa circunstancia.

Interfaz de usuario

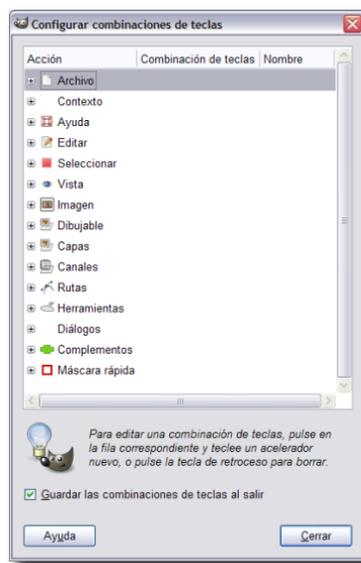
En esta sección podemos modificar varias características que nos harán más fácil la utilización de GIMP. Comienza mostrando las características de las miniaturas que tendrán las vistas previas de las capas y canales. En caso de poseer un ordenador no muy potente, podemos desactivar esta opción para mejorar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



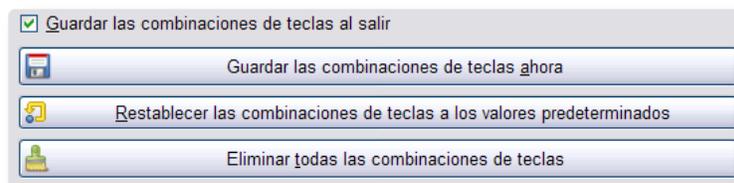
Combinaciones de teclas: Para un rápido acceso a diferentes funciones de GIMP sin necesidad de utilizar el ratón.



Haciendo clic en el botón **Configurar las combinaciones de teclas**, accedes a una ventana donde puedes configurar el acceso a diferentes herramientas mediante la combinación de teclas que quieras.



Por último tenemos tres botones que nos sirven para:



Guardar las combinaciones de teclas ahora, para guardar las combinaciones desde el panel de preferencias. Si no nos interesan las combinaciones de teclas que hemos introducido podemos restablecerlas a los valores de instalación de GIMP haciendo clic en el segundo botón. Y, finalmente, puedes eliminar todas las combinaciones de teclas que hayas introducido, y las que vienen por defecto, al hacer clic en el último botón.

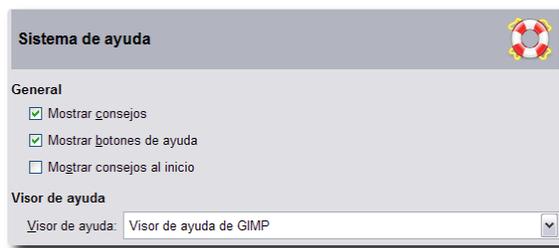
Tema

Permite cambiar el aspecto de GIMP entre las dos posibilidades que carga por defecto. Dependiendo de la resolución de la pantalla de nuestro monitor elegiremos una u otra.



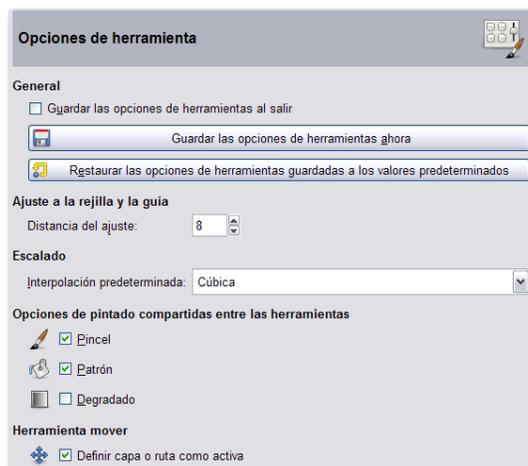
Sistema de ayuda

Sistema de ayuda nos permite configurar la muestra de los consejos en cada ventana que utilizamos. Podemos activar esa muestra y que aparezca el botón Ayuda o no aparezca en cada una de las ventanas que se abre. Es conveniente desactivar *Mostrar consejo al inicio* y *Mostrar botones de ayuda* si no tenemos instalada ninguna ayuda. En caso de que tengamos instalada alguna versión de Ayuda de GIMP podemos elegir el programa con el que se abrirá esa ayuda, bien el Navegador web que tengamos instalado por defecto o un visualizador de ayuda exclusivo de GIMP.



Opciones de herramienta

Para modificar Opciones de herramienta tenemos varias posibilidades que vamos a comentar atendiendo a la siguiente imagen.



En las opciones de **General** podemos guardar las opciones de las herramientas que en ese momento tenemos en la Caja de herramientas de GIMP haciendo clic en el primer botón si hemos modificado dichas opciones y queremos que cada herramienta aparezca con las opciones que tenemos en ese momento. O podemos restaurarlas a las que vienen por defecto en la instalación de GIMP haciendo clic en el segundo botón.

Al colocar o mover un elemento dentro de la Ventana imagen podemos elegir que se ajuste a la rejilla o a una guía que hayamos situado en nuestra ventana de trabajo. La opción **Ajuste a la rejilla y la guía** nos permite elegir la distancia en píxeles para que se produzca ese ajuste.

Escalado. Para escalar imágenes al alza o a la baja GIMP utiliza cuatro procedimientos que se pueden elegir en esta opción: Ninguna, realiza un escalado sin tener en cuenta los píxeles de alrededor; Lineal, realiza un escalado teniendo en cuenta los píxeles que están arriba, abajo, izquierda y derecha, Cúbica en la que se tiene en cuenta todos los píxeles que están alrededor de cada uno de la imagen primitiva. Y Lanczos3 que utiliza un algoritmo para la ampliación o reducción de imágenes; es el más indicado cuando queremos hacer una interpolación al alza.

Opciones de pintado compartidas entre las herramientas. Algunas herramientas llevan incluidos el pincel, el patrón o un degradado para poder ser utilizadas. Desde aquí podemos elegir si esas herramientas llevarán asociados los elementos pincel, patrón y degradado que tengamos elegidos en ese momento en la Caja de herramientas o los elegiremos por nuestra cuenta cada vez que necesitemos una herramienta.

Cuando trabajamos con una imagen que contiene numerosas capas o rutas puede sernos útil la opción **Herramienta mover**. Al elegir la herramienta Mover en la Caja de herramientas y hacer clic en un píxel de la Ventana imagen sobre la que estemos trabajando, quedará seleccionada como capa activa aquella sobre la que esté situado el píxel sobre el que hemos hecho clic. En ocasiones puede crearnos confusión por lo que, en principio, es mejor dejarlo sin marcar.

Caja de herramientas

La opción **Caja de herramientas** nos sirve para mostrar o no mostrar en la Caja de herramientas de GIMP los selectores que se muestran en la imagen. Nuestro consejo, en esta ocasión es que tengas marcadas las tres opciones porque nos permitirá saber desde la Caja de herramientas que imagen es la que está activa, sobre la que estamos trabajando, y tener fácilmente accesibles las paletas de brochas, colores, patrones y degradados.

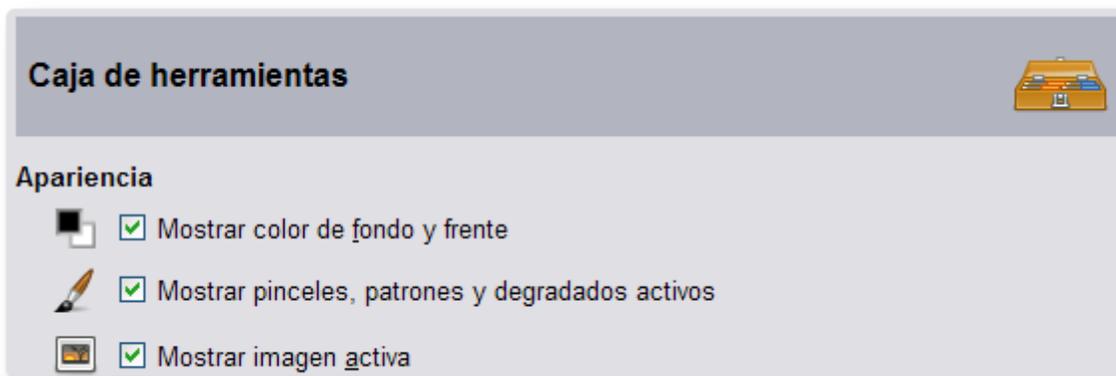
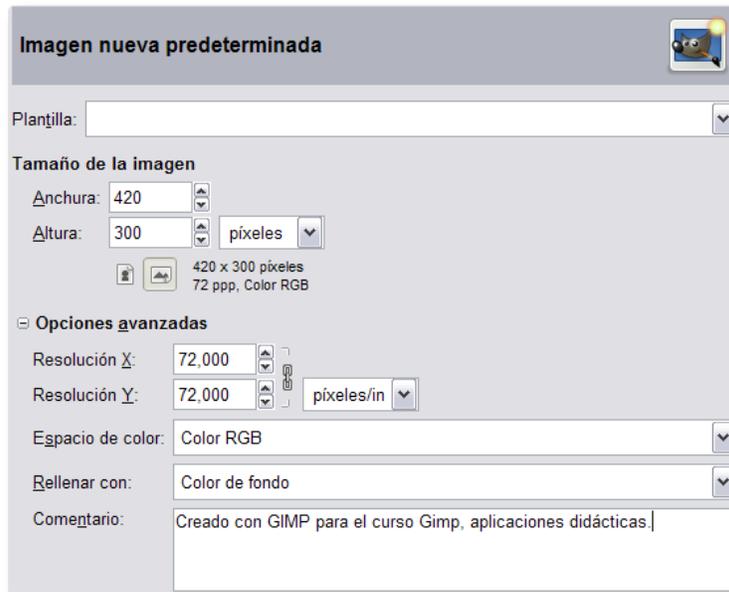


Imagen nueva predeterminada

Fija las características que tendrá la nueva imagen que creamos. 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 en **Imagen predeterminada** 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 partir de una plantilla a elegir entre las que tiene GIMP por defecto o de las creadas por nosotros.



Rejilla predeterminada

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

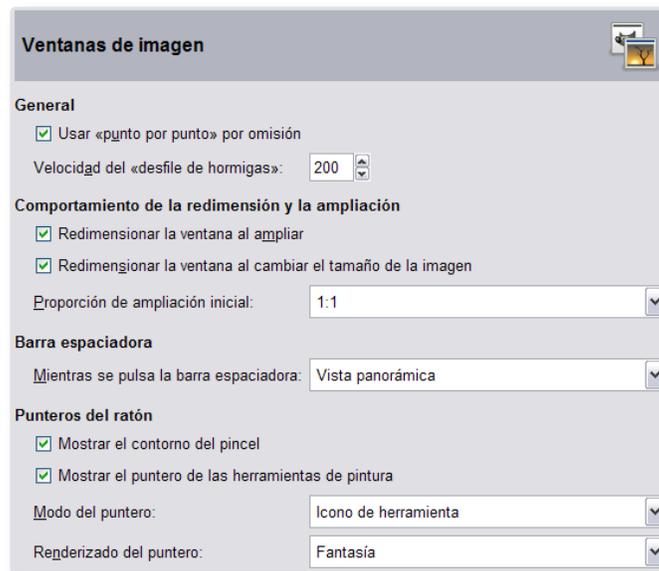


Podemos cambiar desde el estilo de la línea que formará la rejilla, pasando por los colores, el espaciado y el deslizamiento que tendrá la imagen al acloparla a la rejilla. La rejilla viene desactivada por defecto en la Ventana imagen, si queremos activarla debemos ir la menú **Ver** de la Ventana imagen. La rejilla es muy útil para la composición de una imagen.

Ventanas de imagen

Las características de la interface de GIMP con numerosas ventanas abiertas hacen necesario un control sobre las Ventanas de imagen que utiliza GIMP para mostrarnos cada imagen sobre la que estemos trabajando. En las preferencias de **Ventanas de imagen** podemos encontrar la selección de los aspectos internos de la ventana de trabajo (Ventana imagen) y de los aspectos exteriores en cuanto a la presencia o no presencia de la barra de estado, de la barra de menús, barras de desplazamiento y otros aspectos.

Seleccionando la primer opción se nos muestra lo que vemos en la siguiente imagen. **Punto por punto** significa que al abrir una imagen cada píxel de la imagen ocupará un píxel de nuestra pantalla.

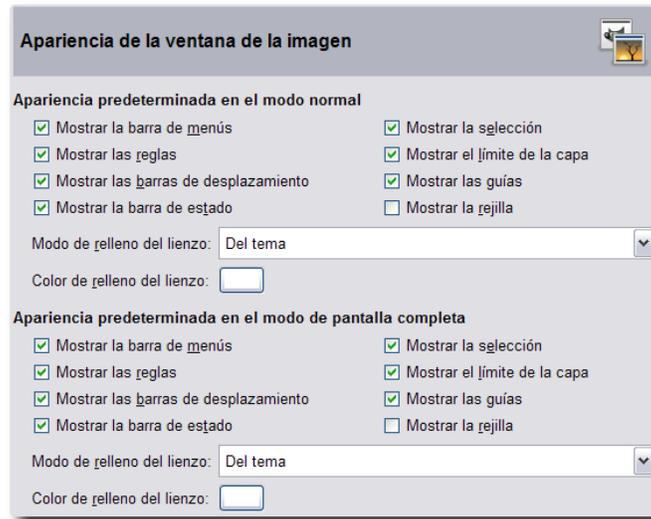


Al realizar una selección con las correspondientes herramientas de selección de GIMP, se nos muestra rodeada de una línea discontinua denominada comúnmente “hormigas marchantes”. Esta línea puede tener un movimiento en pantalla cuya velocidad se expresa en esta ventana de Preferencias, por defecto nos muestra el número 200 que significa que la velocidad de cambio en pantalla es de 200 milisegundos, podemos hacer que sea mayor o menor modificando este número.

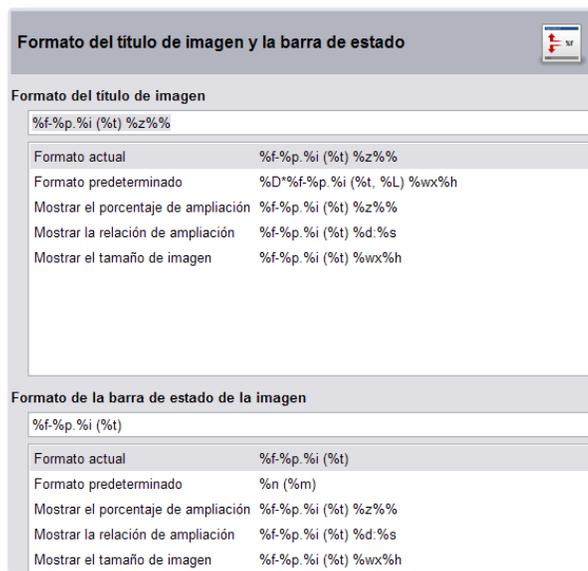
En muchas ocasiones necesitaremos ampliar o reducir el zoom con el que vemos la imagen sobre la que estemos trabajando. En el apartado **Comportamiento de la redimensión y la ampliación** podemos seleccionar los aspectos: **Redimensionar la ventana al ampliar** (al ampliar el zoom la Ventana imagen también se redimensiona mostrándonos la imagen completa) y **Redimensionar la ventana al cambiar el tamaño de imagen** (si hacemos una ampliación o reducción de la imagen, la Ventana imagen se adapta al nuevo tamaño de la imagen). También podemos elegir cómo se abrirá cada imagen cuando lo hagamos con GIMP; que se ajuste a la ventana por defecto o que se abra en 1:1 (tamaño real).

Por último podemos decidir cómo se mostrará el puntero del ratón en nuestro GIMP.

Dentro de Ventanas de Imagen tenemos otras dos opciones: **Apariencia** donde podemos elegir la apariencia de la Ventana Imagen en los dos modos que tenemos Ventana normal y Ventana de pantalla completa. En el modo normal aparecen seleccionadas todas las opciones y en el modo a pantalla completa no aparece seleccionada ninguna. Nuestro consejo es que vayas probando las distintas opciones y adaptes las preferencias a tus gustos.

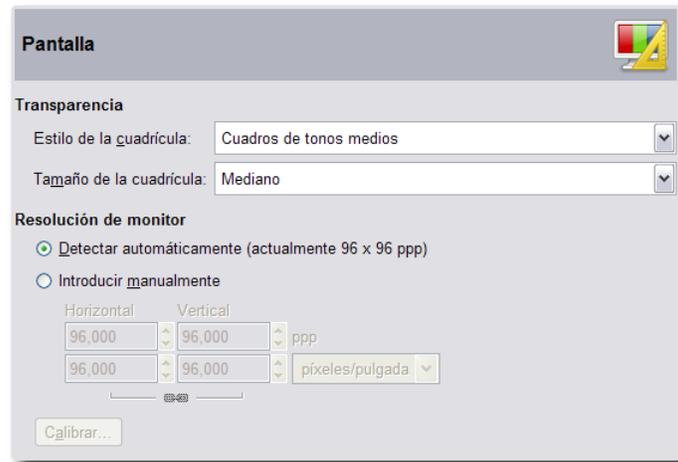


Para finalizar las Preferencias de la Ventana Imagen hacemos mención al apartado que nos permite elegir la información que nos aparece en el título de la Ventana Imagen y en la Barra de estado de la ventana Imagen. Por defecto tenemos elegida una combinación personalizada que hace que en el título de la Ventana imagen aparezca el nombre del archivo que corresponde a la imagen abierta, el modo de color y el tamaño de la imagen. En la Barra de estado nos mostrará el nombre de la capa activa y el tamaño en disco.



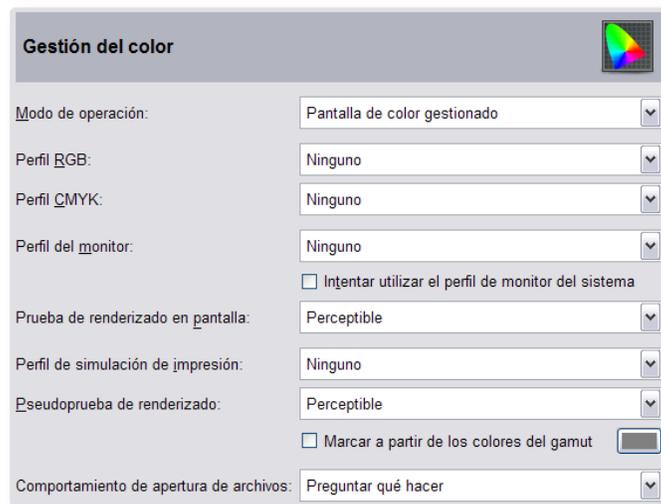
Pantalla

En el apartado **Pantalla** podemos seleccionar el aspecto que tendrá nuestra Ventana imagen cuando esta sea transparente; nos permite seleccionar entre diversas opciones (cuadros, blanco, negro) y tamaños. También podemos obtener la resolución del monitor que estemos utilizando. Bien de forma automática (opción por defecto) o manualmente. Cuando elegimos la opción **Introducir manualmente** se activa el botón **Calibrar** que da acceso a una ventana de calibración de nuestro monitor. Es conveniente utilizar esta última opción para comprobar que tenemos correctamente calibrado nuestro monitor.



Gestión de color

La gestión de color es necesaria para poder controlar el color de nuestras fotografías y evitar el conocido problema de que cuando las llevamos a otro ordenador o las imprimimos se ven de forma diferente. Esto se soluciona, por un lado, calibrando bien el monitor y por otro usando y configurando correctamente los programas que usamos para que utilicen correctamente los perfiles de color especialmente tanto cuando visualizamos como cuando imprimimos.



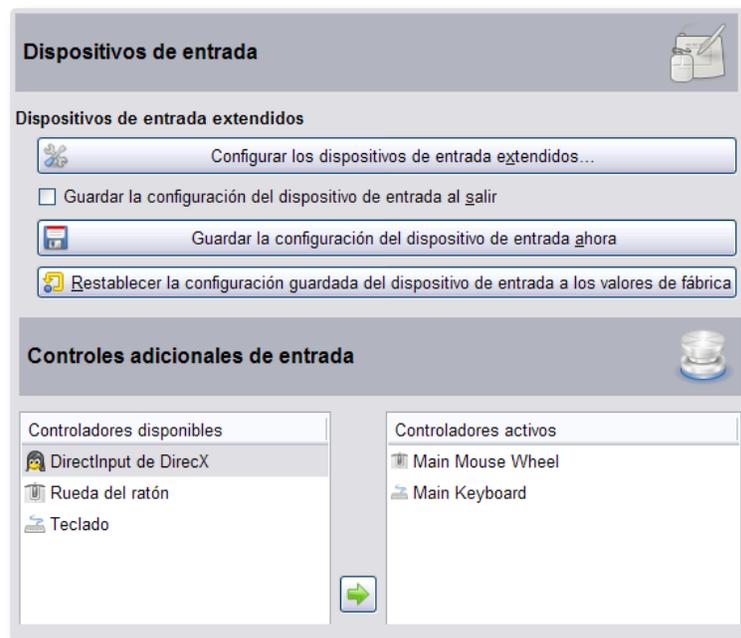
Para evitar estos problemas GIMP nos proporciona la Gestión de color atendiendo a los siguientes aspectos que podemos configurar en las Preferencias. De arriba a abajo:

1. Configuramos si hará o no gestión de color.
2. Perfil a usar cuando usemos modo RGB.
3. Perfil a usar en modo CMYK.
4. Perfil del monitor. Se suelen utilizar calibradores (programas específicos) para calibrar cada monitor y que no nos llevemos sorpresas a la hora de imprimir nuestro trabajo. Si mandamos muchos trabajos a imprimir es conveniente tener un perfil de monitor.
5. Establece que método se utilizará para convertir el espacio de color de la imagen al del monitor al mostrar la imagen.
6. Perfil para la simulación de impresión. Podemos acceder a nuestro disco duro para poner un perfil. Este perfil nos lo pueden proporcionar las empresas que se encarguen de la impresión de nuestros trabajos; si imprimimos en una determinada impresora podemos ponernos en contacto con la marca de la impresora para que nos proporcione el perfil de impresión.
7. Método para la simulación de impresión.
8. Establece como se comportara Gimp al abrir una imagen que tiene un perfil incrustado.

Podríamos tener un curso completo para la Gestión del color. De momento utilizaremos esta sección de las Preferencias para ir conociendo, y que nos suenen, los distintos aspectos de la Gestión del color.

Dispositivos de entrada

El apartado **Dispositivos de entrada** hace referencia a los distintos dispositivos de entrada de datos al ordenador que tengamos instalados. Por defecto aparecen solamente el teclado y el ratón en el apartado **Controladores de entrada**. Es conveniente mirar detenidamente cada uno de los apartados porque podemos comprobar algunos atajos de teclado y de ratón que nos hará más fácil y accesible nuestro trabajo en GIMP. También podemos añadir nuevos atajos de teclado desde este apartado.

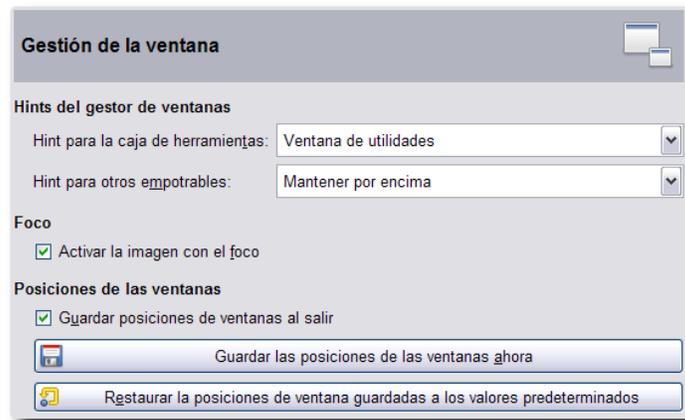


Gestión de la Ventana

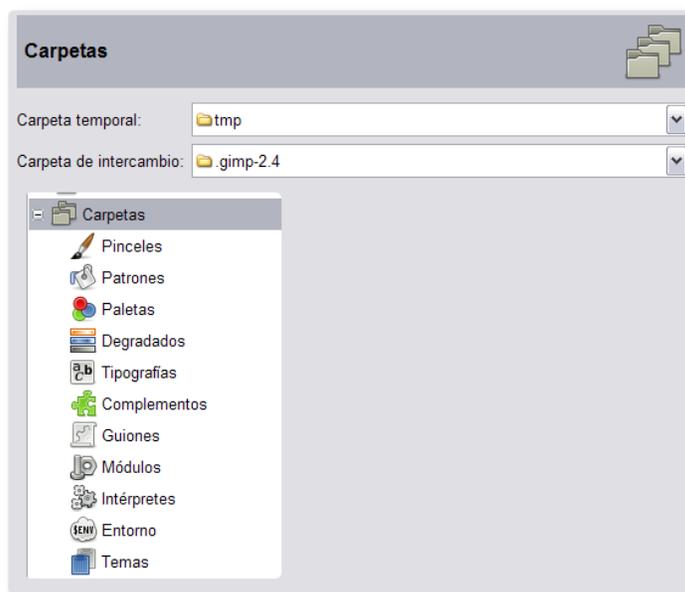
Permite gestionar la forma de presentación de las diferentes ventanas que utiliza GIMP. Podemos elegir el comportamiento de la ventana que contiene la Caja de herramientas y de los diferentes empostrables que utilizemos.

El **Foco** nos permite saber que ventana está activa. Si esta opción está activa cuando ponemos el ratón encima de la ventana, ésta, se convierte en la ventana activa. En ocasiones puede causarnos confusión si tenemos muchas ventanas abiertas. Puede ser interesante desmarcar esta opción para comprobar nuestra adaptación a un método u otro.

El último aspecto a tratar es la **Posición de las ventanas**. Lo más indicado es dejar marcada la opción **Guardar posiciones de ventanas al salir**, máxime ahora que estamos comenzando a trabajar con GIMP.



Carpetas



Podemos acceder a la ubicación de las diferentes carpetas donde GIMP guarda las opciones de Pinceles, Patrones, Paletas, Degradados, Tipografías, Complementos, Guiones, Módulos, Intérpetres, 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.

Necesario y muy interesante conocer la ubicación de estas carpetas en nuestro disco duro si queremos añadir o quitar nuevos elementos dentro de las categorías mencionadas.