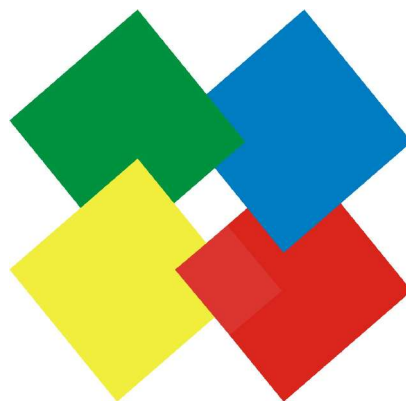




Curso de iniciación al manejo de ordenadores

NIVEL III



**CPI de ATIOS
Valdoviño**





Índice de contenido

Instalación del Programa.....	5
Ahora seguimos con la instalación del programa	5
¿Que es GIMP?.....	7
Introducción al uso del GIMP.....	9
El menú archivo.....	10
Como abrir y guardar una imagen en otro formato.....	13
Como abrir una imagen	13
Como guardar una imagen en otro formato	16
Como guardar una imagen en formato GIF	17
Las herramientas de selección.....	18
Selección rectangular	18
Selección circular	19
Selección libre.....	19
Selección borrosa	20
Seleccionar por color.....	21
Seleccionar regiones utilizando rutas.....	21
Seleccionar formas de la imagen	23
Visualizar y transformar.....	25
Zoom acercar y alejar	25
Mover capas y selecciones	26
Recortar o cambiar de tamaño la imagen	26
Rotación, redimensionado, inclinar, perspectiva	27
Invertir simétricamente.....	30
Las herramientas para Dibujar y Pintar.....	30
Añadir texto a la imagen	30
Recoger colores de la imagen	31
Rellenar con un color o patrón	31
Rellenar con un gradiente de colores	32
Pintar trazos borrosos de brocha	35
Borrar al color de fondo o transparente	35
Aerógrafo de presión variable	36
Pintar usando patrones o regiones de la imagen	36
Desenfocar o enfocar	38
Dibujar con tinta	39
Blanquear o ennegrecer	39
Tiznar	40
Medir distancias y ángulos	40
Resumen de comandos.....	41





Instalación del Programa

La instalación del programa ahora es más sencilla que nunca. Se necesitan dos ficheros para poder tener instalado de forma completa el software de The GIMP en nuestro ordenador:

- Las librerías **gtk+-2.4.14-setup.exe**
- El Software The Gimp propiamente dicho **gimp-2.2.1-i586-setup.exe**

Doy por hecho que ya descargaste GIMP y el plug-in a tu computadora, así que el siguiente paso es localizar por medio del Explorador de Windows el archivo **gtk+-2.4.14-setup.zip** y darle dos clic seguidos para abrir el archivo desde Winzip o BitZipper.

Puedes descomprimir el archivo **gtk+-2.4.14-setup.exe** en el escritorio de Windows o ejecutarlo directamente desde la ventana de Winzip.

1. Aparece el cuadro de diálogo **Setup - GTK+ runtime environment**, da clic en el botón **Next>**.



2. Se despliega el cuadro de diálogo **License Agreement**, acepta los términos de la licencia seleccionando la casilla **I accept the agreement** y luego da clic en el botón **Next>**.

3. En el cuadro de diálogo **GTK + installation folder**, deja seleccionada la opción **Default** y da clic en el botón **Next>**.

4. Aparece el cuadro de diálogo **Ready to install** mostrando el directorio de destino. Da clic en el botón **Install**.

5. Por último, aparece un mensaje indicando que la instalación ha terminado, da clic en el botón **Finish**.

Ahora seguimos con la instalación del programa

Localiza el archivo **gimp-2.2.1-i586-setup.zip** desde la ubicación donde lo guardaste y dale dos clic seguidos para abrirlo.



Puedes descomprimir el archivo **gimp-2.2.1-i586-setup.exe** en el escritorio de Windows o ejecutarlo directamente desde la ventana de Winzip.

- Aparece el cuadro de diálogo **Setup - The GIMP**, da clic en el botón **Next>**.



- Se despliega el cuadro de diálogo **License Agreement**, acepta los términos de la licencia seleccionando la casilla **I accept the agreement** y luego da clic en el botón **Next>**.
- En caso de que la resolución de la pantalla no tenga 1024 x 768 ppp el programa de instalación despliega el mensaje **Warnings** advirtiéndote que GIMP podría no funcionar correctamente.
- En el cuadro de diálogo **Select Destination Location**, puedes dejar el directorio sugerido para instalar el programa o escoger otra unidad y carpeta, luego da clic en el botón **Next>**.
- En el cuadro de diálogo **Select Components**, deja seleccionada la opción **Full installation** (todas las casillas activadas), y da clic en el botón **Next>**.
- El siguiente cuadro de diálogo que aparece es **Select file associations**, aquí se te pregunta que tipos de archivos gráficos deseas asociar a GIMP.

Te recomiendo que dejes todas las casillas sin seleccionar y solo da clic en el botón **Next>**.

- Aparece el cuadro de diálogo **Select Start Menu Folder**, deja el nombre GIMP y da clic en el botón **Next>**.
- Después de transcurrido algún tiempo más o menos corto, dependiendo de la velocidad del procesador, aparece un cuadro de diálogo informando que ha terminado la instalación, da clic en el botón **Finish** para "lanzar" GIMP y continuar con la configuración del programa.



¿Que es GIMP?

El nombre significa “the GNU Image Manipulation Program”, (El programa de manipulación de imágenes GNU) y la **edición y manipulación de imágenes** es precisamente su objetivo.

Es un software de libre distribución apropiado para tareas tales como retoque fotográfico y composición y creación de imágenes.

La potencia de sus herramientas es equivalente a Photoshop, aunque tiene la gran diferencia de que no tiene costo alguno.

En un principio se desarrolló para el sistema operativo Linux, y hace ya algún tiempo que se encuentra disponible para Windows.

Este curso se dirige a todas aquellas personas que estén interesadas en procesar imágenes pero que todavía **no tengan mucha experiencia editando imágenes**. Aunque todo el mundo es bienvenido. Las preguntas, sugerencias y correcciones son bienvenidas. Si conocéis formulas mejores que las que aquí se proponen, no dudéis en comentarlas.

Para seguir este curso, vas a necesitar:

- Tener el Gimp instalado, concretamente la versión 2.2
- Imágenes con las que trastear, pueden ser fotos que hayas hecho con tu cámara, escaneadas o alguna imagen que te bajes de la red.
- Acceso a internet y ganas de compartir tus creaciones y tus conocimientos con los demás.

Y empezamos : ejecuta the Gimp,

Te encontrarás con varias ventanas, veamos las más importantes.

La ventana de Herramientas La caja de herramientas es la ventana principal del Gimp. En la barra de título sólo pone “El Gimp”. Tiene un menú bastante simple en el que puedes utilizar comandos que no son específicos de una imagen concreta.

1. **El Menú Archivo:** desde aquí puedes abrir nuevas imágenes, abrir imágenes que hayas utilizado recientemente, cerrarlas. También tienes aquí las preferencias y la opción de salir del programa.
2. **El Menú Exts:** contiene varios menús que nos permiten ejecutar algunos scripts que veremos luego. De momento podemos divertirnos explorando los sumenús de Script-Fu
3. **La Ayuda:** no suele venir preinstalada. No he podido encontrarla en español y aunque la he instalado en inglés parece que al Gimp no le gusta cargar ayudas en otros idiomas por lo que estoy sin ayuda, pero tampoco es un problema.



Debajo del menú está la **paleta de herramientas** en la que hay una serie de iconos, que representan las herramientas disponibles en el Gimp. A lo largo del curso iremos viéndolas, de momento nos vamos a conformar con pasarles el ratón por encima para que el tooltip nos diga que son y jugar un poco con ellas.





Debajo está **el selector de colores**. A la izquierda se muestra el color de fondo y el color de frente y en la parte de la derecha aparece el pincel, el motivo y el degradado que estén seleccionados. Pulsa sobre ellos e investiga a ver cómo se cambian.

Puede haber mas cosas en la ventana de herramientas, pero como esto varía de usuario a usuario, lo veremos más tarde.

La ventana de capas

Es otra de las ventanas que aparecen al ejecutar el Gimp la ventana de capas, canales y trazados. La mayoría de los principiantes lo primero que hacen es cerrar esta ventana, pero en este curso la vamos a usar por lo que es mejor dejarla abierta.

La ventana de imagen

El Gimp abre cada imagen en su propia ventana. En las versiones 2.0 y 2.2 la ventana de imagenes tiene sus propios menús (se puede configurar en preferencias), también puedes acceder a los menús clickeando sobre la imagen con el botón derecho.

Otras ventanas

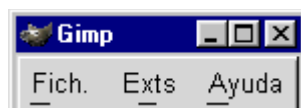
Dependiendo de la versión del Gimp que estés usando puede que te encuentres con otras ventanas, pinceles, opciones, etc pero de momento no vamos a utilizar.

Introducción al uso del GIMP

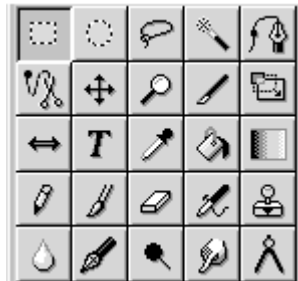
NOTA: de aquí en adelante, cuando hagamos referencia a dar un clic, significará usar el botón izquierdo del ratón a menos que se indique lo contrario.

Vamos a iniciar con la descripción de los menús y las herramientas, para más adelante, realizar varios ejercicios prácticos enfocados al área de la publicación en Internet, de manera que no te desespere.

Como veíamos anteriormente, GIMP trabaja de manera diferente a la mayoría de los programas para Windows.



Cuando lo abrimos, solo aparece la caja de herramientas, la cual contiene tres menús: **Archivo.** (equivalente a Fich.), **Exts** (Extensiones) y **Ayuda**.

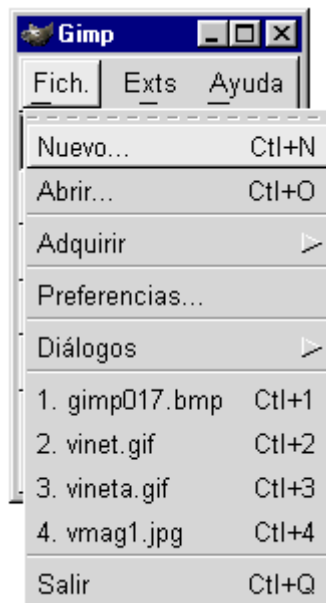


En la parte central, se localizan las herramientas de Selección, Edición y Dibujo.



En la parte inferior, del lado izquierdo tenemos los colores de Frente y Fondo, y del lado derecho, la Brocha, el Patrón y el Gradiente Activos o actuales.

El menú archivo



Contiene los sub menús:

- **Nuevo...** Despliega un cuadro de diálogo desde donde podemos escoger las medidas para una nueva imagen.
- **Abrir...** Nos permite seleccionar una imagen desde una carpeta para poder trabajar en ella.



- **Abrir dirección:** nos permite introducir una dirección URL.
- **Abrir recientes:** los últimos fichero que han sido modificados con el programa.
- **Adquirir :** tiene 4 opciones:
 - **Pegar como nuevo:** Esta opción permite pegar un documento del portapapeles a un documento nuevo con las mismas dimensiones que la imagen del portapapeles.
 - **TWAIN...** Ejecuta el programa del escáner que se tenga instalado, de esta manera podemos escanear una imagen y enviarla directamente a GIMP.
 - **Captura de pantalla...** Con esta opción podemos realizar capturas de pantalla, ya sea de la ventana actual o de toda la pantalla.
 - **Del Portapapeles** Esta opción abre en una ventana de GIMP cualquier imagen que se haya copiado al Portapapeles de Windows usando otra aplicación como por ejemplo: Word, Corel, Paint, etc.
- **Preferencias...** Abre el cuadro de diálogo Preferencias, desde donde se pueden cambiar los valores para el número de niveles de deshacer, la resolución del monitor, la forma en que se visualizan las ventanas de GIMP, etc.





- **Diálogos** : tiene las siguientes opciones de las que solo destacamos las más importantes para nosotros por ahora...
 - **Crear un empotrable nuevo:** nos permite volver a crear un cuadro de dialogo con las opciones de capas, canales, rutas etc...
 - **Opciones de herramienta:** Abre el cuadro de diálogo correspondiente a las opciones de la herramienta que se encuentra activa. También se puede llegar a este cuadro de diálogo dando dos clics seguidos en la herramienta deseada.
 - **Estado del dispositivo:** Nos muestra un cuadro de dialogo con los valores de las brochas y lienzos así como la herramienta seleccionada.
 - **Capa:** Nos muestra un cuadro de dialogo con loas capas.
 - **Canales:** Nos muestra un cuadro de dialogo con los canales en uso.
 - **Rutas:** nos muestra un cuadro de dialogo con las rutas en uso.
 - **Brochas:** Abre el cuadro de diálogo Brochas desde donde se puede escoger entre una colección de 50 diseños y tamaños. También se puede llegar a este cuadro de diálogo dando dos clics seguidos en el icono Brocha activa.
 - **Patrones:** Despliega el cuadro de diálogo Selección de patrón. Cuenta con 56 patrones que se pueden usar para rellenar objetos. También se puede llegar a este cuadro de diálogo dando dos clics seguidos en el icono Patrón activo.
 - **Degradados:** Abre el cuadro de diálogo Selección de gradientes. Cuenta con 78 diseños los cuales se pueden modificar para crear más. También se puede llegar a este cuadro de diálogo dando dos clics seguidos en el icono Gradiente activo.
 - **Paleta:** Abre el cuadro de diálogo Paleta de colores, en donde se puede escoger un color para rellenar objetos (color de frente) desde las 39 paletas con que cuenta. Dando dos clics seguidos en el icono colore de frente, se abre el cuadro de diálogo Selección de color. Aquí podemos ver los valores RGB, el número hexadecimal del color o escoger uno nuevo.
 - **Dispositivos de entrada:** Muestra el dispositivo de entrada, por ejemplo, cuando se tiene instalada una tableta digitalizadora.
 - **Historial de documentos:** Despliega la ventana historial del documento, la cual es una especie de administrador de archivos, solo que muestra una lista de todas las carpetas que contienen imágenes que han sido abiertas con el gimp.
 - **Consola de errores:** Muestra un reporte de los errores ocurridos en el transcurso de la sesión de trabajo.
- **Salir** Es el último de los sub menús y como ya habrás deducido, cierra el programa y cualquier archivo que se encuentre abierto. En caso de que no se hayan guardado los cambios de alguna imagen, GIMP despliega un mensaje preguntando si realmente quieres salir. Puedes dar un clic en el botón **Salir** si no deseas guardar los cambios o **Cancelar** para tener la oportunidad de salvar el trabajo.



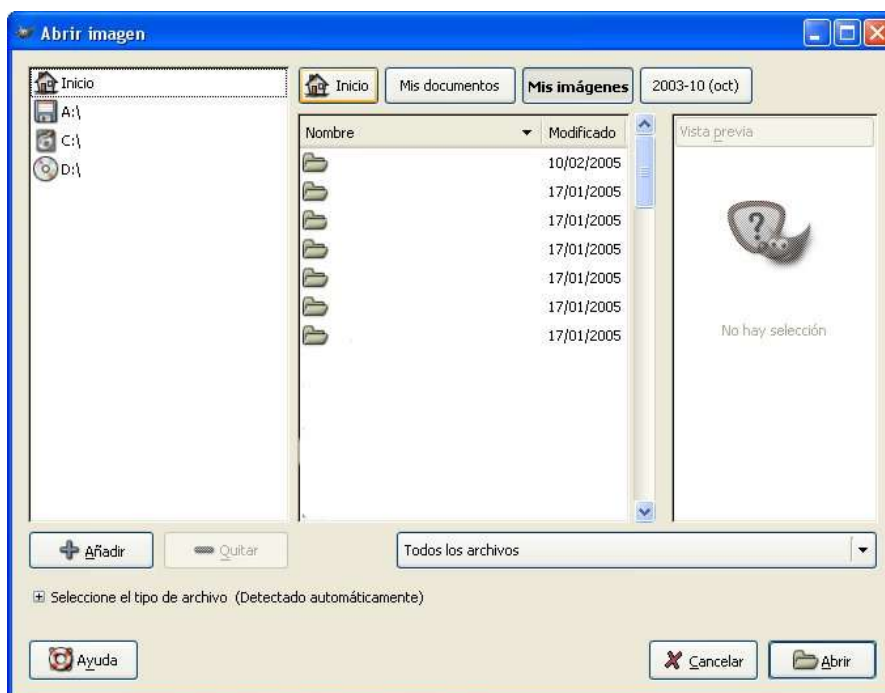
Como abrir y guardar una imagen en otro formato

Entre los formatos mas conocidos que se pueden abrir y guardar con GIMP se encuentran: BMP, GIF, JPG, TGA, TIFF, PNG, Etc.

GIMP también puede leer y guardar archivos de Adobe Photoshop, aunque si la imagen contiene capas, estas no se guardarán.

Como abrir una imagen

Damos un clic en el menú **Archivo** y seleccionamos la opción **Abrir**



Se despliega el cuadro de diálogo **Abrir imagen**.

Se trata de buscar por las diferentes carpetas del sistema de archivos de manera que encontremos el **Archivo**, que queremos abrir.

GIMP determina el tipo de archivo automáticamente.

Se crea una vista previa de la imagen antes de abrirla si damos un clic en el archivo y luego esperamos un instante.

Da un clic en el botón **Aceptar** para abrirla.

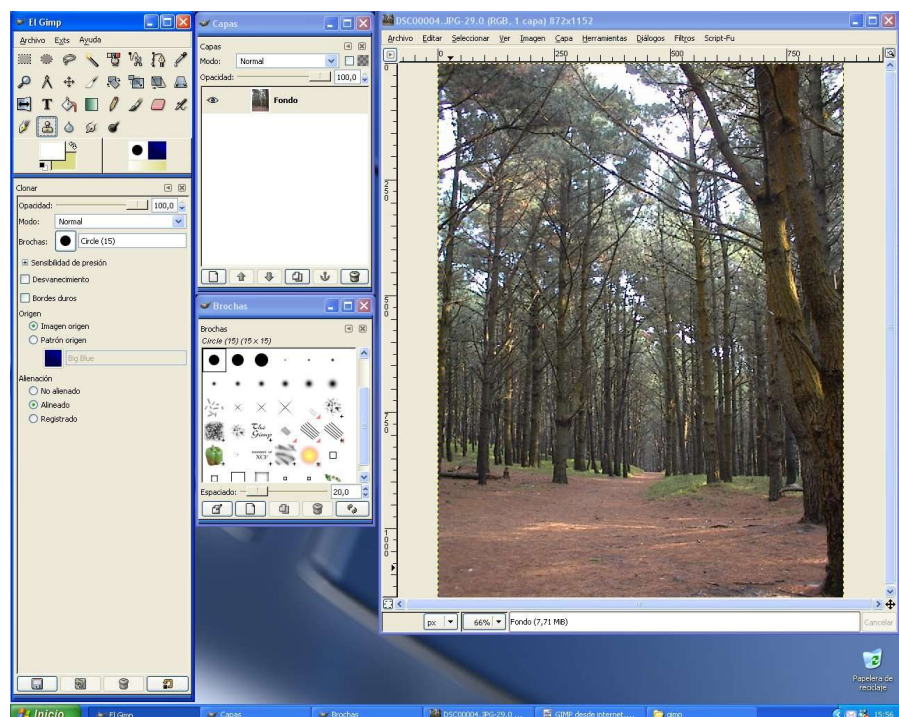
En estas capturas de pantalla podemos observar la manera de trabajar con una imagen.

Según sea la versión de GIMP instalada, el aspecto podrá ser más o menos similar a estos

the GIMP



dos presentados.



De esta forma se puede seleccionar una herramienta en cualquier momento.



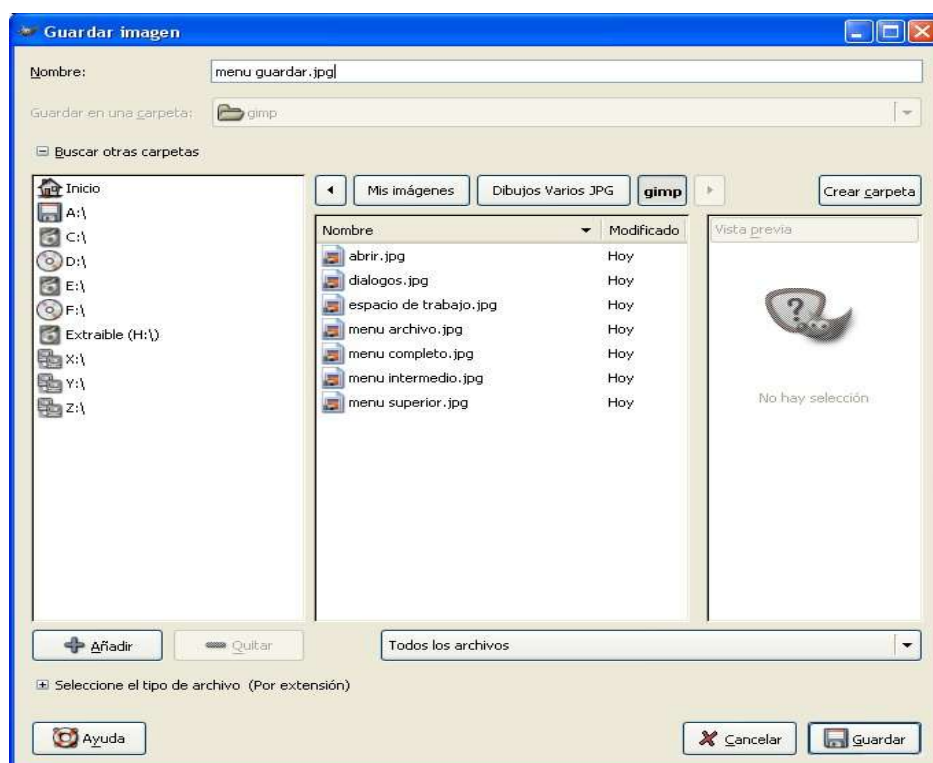
Ajusta el tamaño de la ventana de la imagen colocando el cursor en una esquina y cuando este cambie de forma mostrando 2 flechas en diagonal u horizontales, mantén presionado el botón del ratón y arrastra la ventana en diagonal hasta lograr el tamaño deseado.

Como guardar una imagen en otro formato

Damos un clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, seleccionamos **Archivo** y luego **Guardar como...**



Cuando deseamos elegir un directorio diferente al que el por defecto nos muestra debemos picar encima del signo positivo (+) de Buscar otras carpetas, para que nos muestre un cuadro de dialogo de guardar más completo.



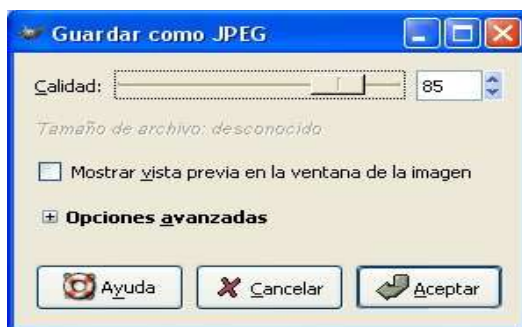


Este cuadro de diálogo también nos permite crear una nueva carpeta usando el botón **Crear Directorio**, borrar un archivo o renombrarlo.

En este ejemplo, la imagen se está guardando en formato jpg y corresponde a una captura de pantalla.

Para que GIMP pueda guardarla en este formato, primero tiene que indexar la imagen.

Lo mismo sucedería si la imagen estuviera en formato gif, de tal manera que nos aparece el cuadro de diálogo **Exportar fichero**.



Dejamos la selección por defecto y damos un clic en el botón **Aceptar**.

Como guardar una imagen en formato GIF

Gimp puede comprimir una imagen BMP a una décima parte o inclusive, una imagen JPG en este mismo formato a la mitad de su tamaño en Kb sin una perdida visible de calidad.

Esta es una característica muy importante cuando se colocan imágenes en una página Web usando este formato, ya que de esta manera logramos que se desplieguen a buena velocidad.

Veamos como hacerlo.

- Damos un clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, seleccionamos **Archivo** y luego **Guardar como...**
- En el cuadro de diálogo **Guardar imagen**, seleccionamos la carpeta en donde se guardará la imagen.
- En el área de texto debajo de **Selección:**, escribimos el nombre del archivo incluyendo la extensión y damos un clic en el botón **Aceptar**.

Se abre el cuadro de diálogo **Guardar como JPEG**.



Las herramientas de selección

Selección rectangular

Nos permite seleccionar un área rectangular en una imagen, de esta manera, podemos recortar, mover o rellenar con un color el área que queda dentro de la selección.

La forma de realizar esta selección es: dar un clic en el icono **Selección rectangular** ubicado en la barra de herramientas y luego, colocar el cursor en una esquina de la imagen y manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón, arrastramos el cursor en diagonal para formar una ventana de selección, soltando luego el botón del ratón para terminar la selección.



El área seleccionada queda enmarcada con líneas discontinuas que se desplazan alrededor de la imagen (selección flotante).

En la parte inferior derecha del cursor aparece una imagen en forma de flechas apuntando hacia los cuatro lados.

Si mantienes presionado el botón izquierdo del ratón y lo arrastras a través de la ventana, la parte de la imagen que se encuentra dentro de la selección se mueve de su lugar.

Esta es la manera de mover parte de una imagen seleccionada.

Para cancelar la selección actual, coloca el cursor fuera del área punteada y da un clic, entonces vuelve a realizar una nueva selección.

Opciones de la herramienta Selección rectangular

Las opciones de la herramienta selección rectangular aparecen en la parte inferior de la ventana de GIMP.



Si se selecciona la opción **Difuminar**, se puede introducir un radio en píxeles por medio de la barra de desplazamiento; entonces, al momento de realizar la selección, esta queda con las esquinas redondeadas.

La opción **Selección libre** / **Tamaño fijo** / **Proporción fija**, permite fijar las medidas para la selección rectangular. Esta característica es útil si deseas seleccionar varias partes de una imagen y que estas queden del mismo tamaño.

Existen diferentes modos de seleccionar que permiten múltiples soluciones a las selecciones que deseamos realizar. Conviene experimentar con ellos para conocerlos y aprovecharlos en caso de necesidad.



Si se mantiene presionada la tecla mayúsculas (la tecla que tiene una flecha apuntando hacia arriba) mientras se realiza la selección, esta mantiene una proporción cuadrada.



Selección circular

Esta herramienta nos permite realizar selecciones elípticas o circulares de una imagen.

La forma de realizar la selección es exactamente igual a la selección rectangular.

Si colocamos el cursor y luego lo arrastramos, se forma una elipse. Para realizar una selección circular, mantén presionada la tecla mayúsculas mientras arrastras el cursor sobre la imagen.

Opciones de la herramienta Selección circular

Son las mismas que en el caso anterior, con la única excepción de incluir un efecto de alisado de bordes para que no se produzca el efecto de bordes en diente de sierra.



Selección libre

Esta herramienta la podemos utilizar para seleccionar formas irregulares en una imagen. Por supuesto que se requiere tener buen pulso si no queremos desviarnos demasiado al realizar dicha selección.



La forma de hacerlo es: mantener presionado el botón del ratón mientras deslizamos el cursor sobre el contorno que queremos seleccionar.

Cuando se suelta el botón, la selección se cierra automáticamente.

Si se coloca el cursor en cualquier área interna de la selección, aparece la flecha que apunta hacia los 4 lados permitiéndonos moverla.

Para realizar una nueva selección, da un clic en cualquier punto exterior de la selección actual.



Si mantenemos presionada la tecla **mayúsculas**, podemos sumar selecciones parciales que se toquen convirtiéndolas en una sola.

Si ahora mantenemos presionada la tecla **Control**, podemos restar selecciones parciales a una selección anterior.

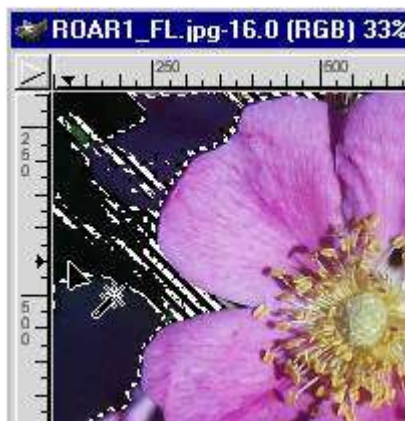


Selección borrosa

Esta herramienta también llamada "varita mágica" es una de las formas más sencillas de seleccionar objetos.

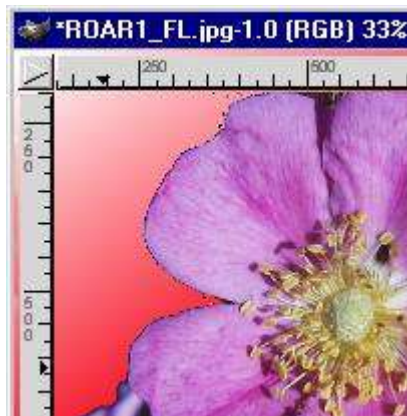
Podemos seleccionar formas complejas y de diferentes colores tan solo manteniendo presionada la tecla mayúsculas mientras vamos dando clics para ir agregando áreas continuas.

Una vez terminada la selección, podemos moverla, cortarla o aplicarle un color como se muestra en las imágenes inferiores.



Manteniendo presionada la tecla mayúsculas, vamos dando clics en las áreas de la imagen que queremos seleccionar. Mientras que si mantenemos pulsada la tecla control vamos restando las regiones que estamos seleccionando con la varita.

Opciones de la herramienta Selección borrosa



Las opciones que nos muestra esta herramienta son muy parecidas a las de las anteriores, pero es importante explicar la opción Umbral

El **Umbral** se puede ajustar por medio de la barra de desplazamiento. A un valor alto, se realizan selecciones de color mayores, esto es útil cuando se desea seleccionar áreas de color degradadas. A un valor menor, el área de selección es menor.

Puedes experimentar con diferentes valores, para comparar los tamaños de las regiones seleccionadas con un valor u otro.



Seleccionar por color

Esta herramienta permite seleccionar de forma rápida y eficaz todas las regiones de una imagen con un color similar.

Para ello con el ratón señalamos en la imagen una región con el color que deseamos seleccionar y automáticamente el programa detecta y selecciona todas las regiones con ese mismo color o una diferencia no superior al umbral establecido.

Además se le pueden aplicar todas las variaciones y modos de selección estudiados anteriormente.



Seleccionar regiones utilizando rutas

Esta es otra herramienta muy útil para seleccionar formas irregulares o con curvas. También se puede utilizar como herramienta de dibujo usando una imagen escaneada como guía.



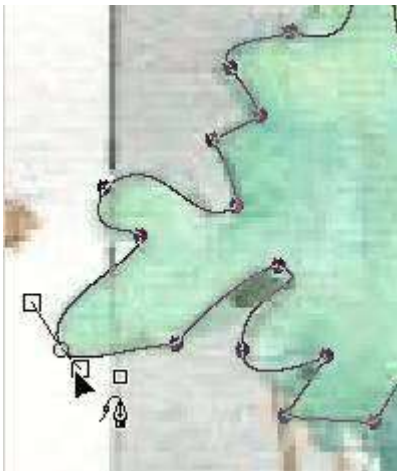
Y es precisamente una imagen escaneada la que vamos a usar para ejemplificar el manejo de esta herramienta:

Esta es nuestra imagen original, un conjunto de árboles. Crearemos un contorno alrededor de ellos usando la herramienta (ruta) Bézier y una vez cerrado, lo modificaremos usando los puntos de control para redondear las esquinas.



Aquí tenemos un acercamiento de la imagen para ver en detalle el proceso.

Empezamos en cualquier esquina y vamos dando clics en cada uno de los extremos de la forma a seleccionar.



Para cerrar la selección, damos un clic en el punto donde iniciamos.

NOTA: Para que una selección Bézier pueda rellenarse con un color o recortarse, siempre deberá cerrarse.

Ahora damos nuevamente un clic sobre uno de los puntos de control (círculos rellenos) y manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón, arrastramos uno de los cuadros que se despliegan hasta que la curva vaya tomando la forma deseada.

Una vez que la selección ha quedado a nuestro gusto, damos un clic en la herramienta **seleccionar rectángulo** o **seleccionar elipse** con el ratón por encima de la selección realizada aparecerá el icono con las flechas de cuatro puntas que nos permite mover la región seleccionada.



Seleccionar formas de la imagen

Esta es una herramienta que aún se encuentra en desarrollo y su función es detectar el contorno de una imagen de forma inteligente.

Veamos como funciona con unas imágenes de ejemplo.

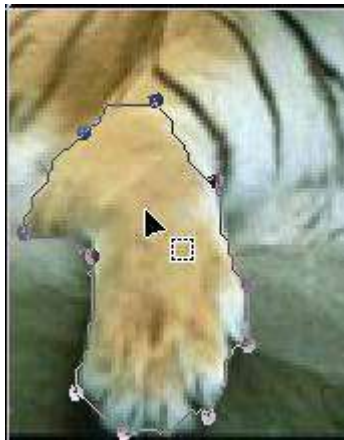
Empezamos dando clics en los vértices de la forma a seleccionar. En este caso, se hizo una selección de la mano derecha del tigre. Al momento de ir dando clics, se forma una línea que sigue el contorno de la imagen y aparece un punto de control en forma de un círculo relleno.



Seguimos picando puntos hasta cerrar la selección con un clic en el punto de inicio.

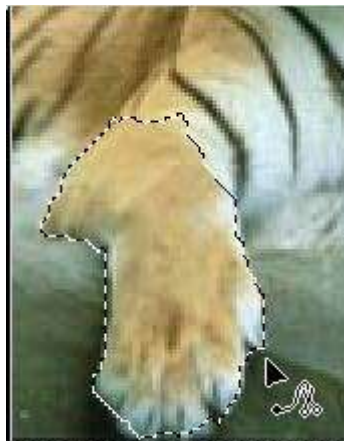
Si damos un clic en uno de los puntos de control y mantenemos presionado el botón izquierdo del ratón, podemos cambiarlo de ubicación arrastrándolo hasta que la selección se ajuste lo más exacto posible.

En este acercamiento de la imagen podemos ver con más claridad el contorno que se forma y los puntos de control.



Cuando logramos ajustar la selección a nuestro gusto, podemos dar un clic dentro de esta para crear una "selección flotante"

Este es el aspecto final de la selección, aparecen unas líneas entrecortadas moviéndose a lo largo.



A esto se le llama "**Selección flotante**", y es en este momento cuando se pueden realizar las operaciones de relleno, recorte o mover de ubicación.

Para mover la selección a otro punto, primero da un clic en la herramienta **Selección rectangular** y entonces coloca el cursor dentro de la selección flotante.



Cuando aparezca el cursor con el icono mover, mantén presionado el botón izquierdo del ratón y arrastra la selección al punto deseado.

Finalmente, para fijar la selección en su lugar, da un clic dentro de esta.

Recuerda que si te llegas a equivocar, siempre puedes usar la opción **Deshacer**, ya sea dando un clic sobre la imagen y desde el menú **Editar** seleccionar **Deshacer**, o manteniendo presionada la tecla **Control**, presionar la tecla **Z**.

Visualizar y transformar



Zoom acercar y alejar

Tenemos 2 formas de usar la herramienta zoom:

- La primera es seleccionar el icono **zoom**, colocar sobre la imagen el cursor y dar un clic para realizar una ampliación. Cada clic amplía la imagen en múltiplos de 100% hasta un máximo de 1600%.

Para hacer una reducción, mantén presionada la tecla **Control** y da un clic en la imagen

- La segunda forma es dar un clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen y en el menú **Ver**, seleccionar **Zoom acercar** o **Zoom alejar**. Con esta opción también se pueden realizar zooms específicos seleccionando **Ver > Zoom** y escoger uno de los siguientes valores:



16:1 equivalente a 1600%

8:1 equivalente a 800%

4:1 equivalente a 400%

2:1 equivalente a 200%

1:1 equivalente a 100%

1:2 equivalente a 50%

1:4 equivalente a 25%

1:8 equivalente a 12%

1:16 equivalente a 6%



Mover capas y selecciones

Al seleccionar esta herramienta se puede cambiar de lugar una selección rectangular o circular para ajustarla a un área específica.

También se usa para mover capas.

El siguiente ejemplo muestra como usarla.



Primero realizamos una selección circular lo más cercana posible al objeto que va a quedar dentro de esta.

Ahora damos un clic en la herramienta **Mover capas y selecciones**, colocamos el cursor dentro de la selección circular y manteniendo presionada la tecla **Alt**, arrastramos la selección hasta que quede en el lugar adecuado.

Este es el resultado final. Hemos acomodado la selección circular alrededor de la imagen esférica.



Para mover la imagen seleccionada, damos un clic de nuevo en la herramienta **Selección circular** y colocando el cursor dentro de la imagen, la desplazamos al lugar deseado.

Por último, damos otro clic dentro de la selección para fijarla en su sitio.



Recortar o cambiar de tamaño la imagen

Con esta herramienta se tiene la capacidad de seleccionar con detalle el área de una imagen y realizar un recorte de la misma.

Las imágenes inferiores muestran su funcionamiento.

Damos un clic en una esquina de la imagen y manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, lo arrastramos en diagonal para formar una ventana.



Para ajustar la selección, colocamos el cursor en uno de los cuadros de las esquinas y cuando cambie de forma mostrando una flecha en diagonal, lo arrastramos para cambiar el tamaño de la ventana.

Para mover la ventana, colocamos el cursor en uno de los cuadros de las esquinas y cuando cambie de forma mostrando cuatro flechas, lo arrastramos hasta encuadrar la imagen.

Notarás que aparece el cuadro de diálogo **Información de recorte y cambio de tamaño**, mostrando la información, y en el cual también podemos hacer los ajustes necesarios introduciendo valores en píxeles.

Una vez que la selección ha quedado a nuestro gusto, damos un clic dentro esta para recortar la imagen.

También se puede hacer desde el cuadro de diálogo **Información de recorte y cambio de tamaño** dando un clic en el botón **Recortar**.



El resultado lo vemos en la imagen derecha.



Rotación, redimensionado, inclinar, perspectiva

Como podemos ver por el título de esta herramienta, se pueden realizar 4 operaciones con las imágenes.

Empecemos por ver la opción **Rotación**.

Abrimos una imagen, seleccionamos la herramienta **Rotación** y colocamos el cursor sobre la imagen dando un clic.

Enseguida aparece una retícula y el cuadro de diálogo **Información de Rotación**.



Especifica el ángulo de rotación presionando las flechas superior o inferior. Un ángulo positivo gira la imagen en el sentido de las manecillas del reloj; un ángulo negativo gira la imagen en contrasentido de las manecillas del reloj.

Se puede modificar el centro de giro arrastrando el círculo relleno que aparece al centro de la imagen o por medio del cuadro de diálogo.

Da un clic en el botón **Rotar** para aplicar los cambios.

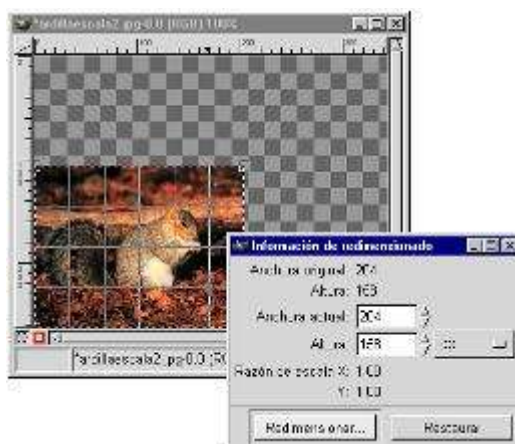


Se puede girar la imagen en múltiplos de 90 grados usando la siguiente secuencia: da un clic con el botón derecho sobre la imagen y en el menú que aparece selecciona: **Imagen > Transformaciones > Rotar** y el ángulo deseado.

Redimensionado

Elegimos esta opción cuando deseamos variar el tamaño de la imagen.

Colocamos el cursor sobre la imagen a modificar dando un clic.



Enseguida aparece una retícula y el cuadro de diálogo **Información de escalonado** mostrando las medidas de la imagen en pixeles.

Para escalar la imagen solamente en el sentido horizontal, mantén presionada la tecla **Control** mientras arrastras el cursor sobre la imagen.

Para escalar la imagen solamente en el sentido vertical, mantén presionada la tecla **Alt** mientras arrastras el cursor sobre la imagen.

Para escalar la imagen proporcionalmente, mantén presionadas las teclas **Control** y **Alt** mientras arrastras el cursor sobre la imagen.

Da un clic en el botón **Escalar** para aplicar los cambios.



Otra forma de redimensionar una imagen es con la siguiente secuencia: da un clic con el botón derecho sobre la imagen y en el menú que aparece selecciona: **Imagen > Escalar imagen...**

En el cuadro de diálogo **Escalar imagen**, introduce las nuevas medidas. Para introducir medidas que no sean proporcionales, da un clic en el icono con forma de cadenas que se encuentra debajo de anchura y altura.

NOTA: Este método produce imágenes con menos definición que el anterior, pero quedan de menor tamaño al guardarse, y además, ajusta el tamaño del lienzo automáticamente.

Inclinar

El efecto que produce esta opción es deformar la imagen en forma diagonal.

De manera muy similar a la anterior esta herramienta produce inclinaciones verticales de las imágenes.

Perspectiva

El efecto de esta opción es precisamente darle a la imagen la apariencia de perspectiva.

Como de costumbre, colocamos el cursor sobre la imagen y damos un clic.



Aparece la rejilla y junto al cursor un pequeño trapecio.

Ahora, colocamos el cursor en una esquina superior y lo arrastramos hacia abajo; repetimos lo mismo con la esquina contraria hasta que la rejilla tome forma de trapecio.

Damos un clic en el botón **Transformar** para aplicar la perspectiva.

Quando se realiza la perspectiva, queda un espacio libre alrededor de la imagen, el cual tendremos que eliminar. Para ello solo debemos **copiar** la imagen resultado y **pegarla como nuevo**.

Y aquí tenemos el resultado.

Solo resta guardar la imagen siguiendo el procedimiento antes visto: clic con el botón derecho y en el menú seleccionar: **Guardar como...**, seleccionar la carpeta, el nombre incluyendo la extensión y **Aceptar**.



Invertir simétricamente

Esta herramienta no requiere de explicaciones detalladas ya que solo tiene dos funciones: reflejar una imagen o selección en sentido horizontal o vertical.

Su uso es apropiado para lograr el efecto del reflejo de una imagen sobre una superficie líquida o metálica.

Para reflejar la imagen en el sentido horizontal (opción por defecto), solo coloca el cursor sobre la imagen y da un clic.



Para reflejar la imagen en el sentido vertical, solo coloca el cursor sobre la imagen y manteniendo presionada la tecla **Control** da un clic.



Otra forma de hacer una simetría de la imagen es esta:

Da un clic con el botón derecho sobre la imagen y en el menú que aparece, selecciona: **Imagen > Transformaciones > Voltear**.

Selecciona la opción **horizontalmente** o **verticalmente**

Las herramientas para Dibujar y Pintar



Añadir texto a la imagen

Con esta herramienta se puede crear un párrafo de texto y darle algún efecto, o también se puede usar para agregar texto a una imagen.

Puedes escoger entre todas las fuentes que tengas instaladas.

El color del texto será el que se encuentre en el cuadro **Colores de frente y fondo**.

Como crear un párrafo de texto

1. Crea una nueva imagen (Archivo > Nuevo...) o abre una imagen existente y da un clic en el icono **Texto**.
2. Da un clic sobre la ventana o sobre la imagen en la parte donde comenzará el texto.
3. En el cuadro de diálogo, selecciona la fuente, el tamaño en puntos o pixeles y luego escribe el texto en el espacio del **Editor de Texto** donde aparece el abecedario.
4. Da un clic en el botón **Cerrar**.
5. Se cierra el cuadro de diálogo y aparece el texto en la ventana.

NOTA: Si deseamos mover el texto elegimos la herramienta mover y colocamos el cursor sobre el texto que se encuentra delimitado por una selección flotante y, mantén presionado el botón del ratón y arrastra el texto para acomodarlo.

6. Da otro clic sobre el texto para fijarlo en su lugar.

NOTA: Si das un clic fuera de la selección flotante, vuelve a aparecer el cuadro de diálogo **Herramienta texto** y al dar clic sobre el botón **Cerrar**, coloca otro párrafo de texto en el lugar donde diste clic quedando fijo el texto anterior.

Mientras este seleccionado el texto podemos modificarlo desde el editor de textos del GIMP solo con picar con la herramienta Texto sobre él.



Recoger colores de la imagen

Esta herramienta es muy útil para igualar el color de un área específica de cualquier imagen.



Su uso es muy sencillo, solo selecciona la herramienta y da un clic sobre el área de la imagen para que el color de esa zona aparezca como el color de frente.

Ahora ya puedes usarlo para pintar o rellenar una selección, o asignarle ese color a un párrafo de texto.



Rellenar con un color o patrón

Con esta herramienta se puede rellenar el fondo de una nueva imagen o una selección de cualquier tipo.

Por defecto, el color de relleno es el negro, que es el que aparece como color de frente al abrir GIMP.

Para rellenar una selección con un patrón, elige la opción **Relleno con patrón** y pica con el ratón sobre el patrón para elegir otro.

Bricks

El texto se rellenó usando el patrón **Bricks**

Estos fueron los pasos para hacerlo:

1. Menú **Archivo > Nuevo...**
2. Tamaño de la imagen: **180** píxeles de ancho y **80** de altura, Tipo de relleno: fondo.
3. Seleccionar la herramienta **Texto** y dar un clic en la ventana de la nueva imagen.
4. Escribir el texto usando una fuente bold de **72** píxeles de altura (Benguiat en este ejemplo).
5. Acomodar el texto dentro de la ventana y con el texto mostrando la selección flotante, damos clic en la herramienta **Rellenar con un color o patrón**.
6. Dar clic a esta herramienta y seleccionar **Relleno con patrón**.
7. Dar clic en el cuadro **Patrón activo** para seleccionar un patrón desde el cuadro de patrones que se abre.
8. Dar clics dentro de las letras para aplicar el relleno.



Rellenar con un gradiente de colores

Esta herramienta al igual que la anterior se puede usar para rellenar una nueva imagen o una selección, ya sea usando los colores de frente y fondo o escogiendo uno de los gradientes con los que cuenta GIMP.

Vamos a ver algunas de las opciones de relleno.



En todos los casos, se inició con una Nueva imagen de **150 x 60** pixeles y tipo de relleno: **fondo**



Relleno degradado por defecto

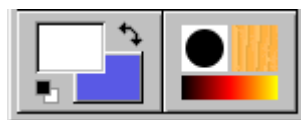
Para realizar este tipo de relleno, solo selecciona esta herramienta, coloca el cursor en uno de los extremos de la ventana y manteniendo presionado el botón del ratón, arrástralo hasta el otro extremo y luego suéltalo.



Gradiente radial

Sigue estos pasos para lograr la imagen de la izquierda.

1. Crea una selección circular que abarque el ancho de la imagen.
2. Hacer clic en la herramienta **Rellenar con un gradiente de colores**.
3. En el cuadro de diálogo **Mezcla** da un clic en el botón **Lineal** y escoge la opción **Radial**.
4. Da doble clic en el color de frente de la caja de herramientas de GIMP (rectángulo izquierdo de la imagen inferior) para abrir el cuadro de diálogo de colores y escoger el color deseado para la esfera.



5. Ahora da un clic en las flechas que se encuentra en la esquina superior derecha de los rectángulos de color para invertirlos. Deberán quedar como los mostrados en la imagen.
6. El siguiente paso es colocar el cursor en el punto donde va a quedar la parte más luminosa de la esfera y manteniendo presionado el botón del ratón, arrástralo en diagonal y luego suéltalo. Puedes probar repitiendo esta operación tantas veces como sea necesario hasta lograr el resultado deseado.
7. Finalmente, guarda la imagen.

Gradiente cónico



Para crear un relleno como el de la imagen izquierda, sigue estos pasos:

1. Crea una selección circular que abarque el ancho de la imagen.
2. Hacer clic en la herramienta **Rellenar con un gradiente de colores**.

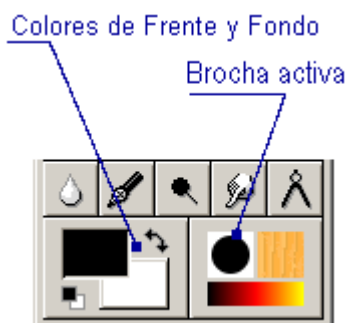


3. En el cuadro de diálogo **Mezcla**, da un clic en el botón **Lineal** y escoge la opción **Cónica (simétrica)**.
4. Da doble clic en el color de frente de la caja de herramientas de GIMP (rectángulo izquierdo de la imagen inferior) para abrir el cuadro de diálogo de colores y escoger el color deseado para el cono.
5. Coloca el cursor en el centro de la selección circular y manteniendo presionado el botón del ratón, arrástralo hacia un extremo en diagonal y luego suéltalo. Puedes probar repitiendo esta operación tantas veces como sea necesario hasta lograr el resultado deseado.
6. Finalmente, guarda la imagen.



Dibujar trazos afilados de lápiz

Como su nombre lo indica, esta herramienta se usa para crear trazos afilados a mano libre. Los trazos se dibujan usando el color de frente actual y la brocha activa, por lo que disponemos de una buena variedad de formas y tamaños para experimentar.



Recuerda cuales son los colores de frente y fondo y la brocha activa. Para cambiar el color de frente, da doble clic sobre el recuadro negro y entonces selecciona un nuevo color.

Para cambiar la brocha actual, da doble clic sobre el círculo negro y escoge una de las brochas disponibles.

Como crear trazos afilados.

1. Crea una nueva imagen (**Archivo y Nuevo...**), y selecciona el tamaño de la imagen y el tipo de relleno.
2. Selecciona el icono Dibujar trazos afilados de lápiz.
3. Cambia el color de frente si es necesario y escoge un tipo de brocha diferente al actual.
4. Manteniendo presionado el botón del ratón, comienza a trazar líneas.

Opciones de la herramienta Dibujar trazos afilados de lápiz.



La opción **Opacidad**: controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; a un valor de 100 la transparencia desaparece.

Las opciones incluidas en el botón **Modo**: no las explicaré ya que esto sería bastante extenso, de modo que deja la opción por defecto. Puedes experimentar usando las diferentes opciones.



Si se mantiene presionada la tecla mayúsculas (la tecla que tiene una flecha apuntando hacia arriba), se pueden dibujar líneas rectas en cualquier ángulo.

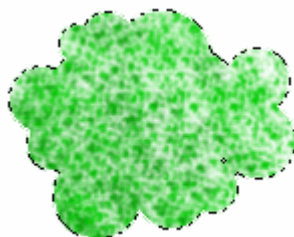
Para hacerlo, solo tienes que picar un punto mientras mantienes presionada la tecla mayúsculas, soltar el botón del ratón y desplazar el cursor a otro punto de la imagen y ahí dar otro clic para que se dibuje la línea.

Como podrás observar, aparecen dos signos de más, uno en cada extremo de la línea elástica que indican el inicio y el final de la nueva línea.



Pintar trazos borrosos de brocha

Al igual que la herramienta lápiz, la brocha también se usa en combinación con el color de frente y los diferentes estilos de brocha con que cuenta GIMP.



En el ejemplo mostrado, primero dibujé una selección elíptica a la cual le fui agregando nuevas selecciones para darle una forma irregular, luego, usé los colores hexadecimales

#00CC00 y #009900 y el estilo de brocha **Galaxy, Small**  para crear el efecto de un arbusto.

Opciones de la herramienta Pintar trazos borrosos de brocha.

La opción **Opacidad**: controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; a un valor de 100 la transparencia desaparece.

Las opciones incluidas en el botón **Modo**: no las explicaré ya que esto sería bastante extenso, de manera que deja la opción por defecto. Puedes experimentar usando las diferentes opciones.



DESVANECIMIENTO = 200



DESVANECIMIENTO = 100



Desvanecimiento: Si activas esta opción, los trazos se vuelven transparentes a partir de la distancia indicada en la caja de texto. A un número pequeño la transparencia es un poco brusca, a un número mayor, la transparencia es mas suave (ver imagen inferior).



Si se mantiene presionada la tecla mayúsculas, se pueden pintar trazos rectos en cualquier ángulo.



Borrar al color de fondo o transparente

La herramienta **Borrar** como su nombre lo indica, te permite eliminar áreas de una imagen o fondo, para ello usa el color de fondo actual, por lo tanto, si tu imagen tiene por ejemplo un fondo de color azul, deberás usar ese mismo color como fondo antes de iniciar el borrado, valga la redundancia.

Si se usa la goma en una capa normal flotante, el color de fondo es sustituido por transparencia.

Recuerda que puedes usar las diferentes brochas de que dispone GIMP para controlar las áreas a borrar.



Si mantienes presionada la tecla mayúsculas (la tecla que tiene una flecha apuntando hacia arriba), puedes borrar tramos completamente rectos en cualquier ángulo.



Aerógrafo de presión variable

El aerógrafo asemeja el efecto de esta herramienta tradicional y lo puedes usar para pintar áreas con un color suave.

Selecciona un color de frente y un estilo de brocha para pintar objetos o selecciones flotantes.

Opciones de la herramienta Aerógrafo de presión variable.

La opción **Opacidad:** controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; a un valor de 100 la transparencia desaparece.

Tasa: La barra de desplazamiento ajusta la velocidad de aplicación de color con que el aerógrafo pinta. Un valor alto produce trazos oscuros en un período de tiempo corto.

Presión: La barra de desplazamiento controla la cantidad de color que aplica el aerógrafo. Un valor alto da como resultado pinceladas oscuras.

NOTA: Si quieres usar esta herramienta en una imagen indexada (generalmente una imagen gif), primero tendrás que convertirla a RGB dando clic con el botón derecho en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, escoger: **Imagen, Modo y RGB**.



Si se mantiene presionada la tecla mayúsculas (la tecla que tiene una flecha apuntando hacia arriba), se pueden dibujar pinceladas rectas en cualquier ángulo.

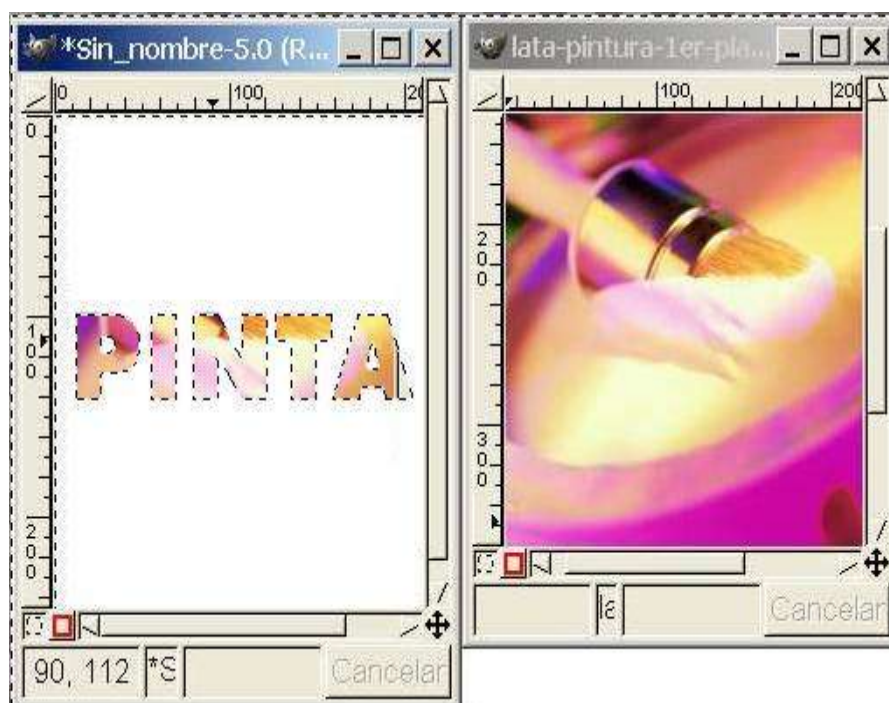


Pintar usando patrones o regiones de la imagen

Esta es una de las herramientas interesantes de GIMP, con ella puedes lograr buenos efectos usando como origen cualquier imagen o uno de los patrones incluidos en GIMP.

La opción por defecto, es pintar usando regiones de otra imagen. El procedimiento para hacerlo es el siguiente:

- Abre la imagen que deseas usar como origen para pintar una nueva imagen o selección (ver imagen inferior derecha).
- Crea una nueva imagen y luego un texto como el mostrado en el ejemplo de la imagen inferior izquierda.
- Con el texto mostrando la selección flotante, da clic en la herramienta **Pintar usando patrones o regiones de la imagen**.
- Ahora presiona la tecla **Control** y da clic en la región de la imagen derecha que deseas usar para comenzar a pintar el texto, y manteniendo presionado el botón del ratón, comienza a deslizar la herramienta por las letras. Si sueltas el botón antes de terminar de pintar, al momento que lo vuelvas a presionar empezará a pintar usando la región seleccionada anteriormente.





Como pintar usando un patrón

Para pintar una selección o imagen usando cualquiera de los patrones con los que cuenta GIMP, primero da clic en la herramienta **pintar usando patrones o regiones de la imagen** para desplegar el cuadro de diálogo de **Opciones de herramienta**.

- En el cuadro de diálogo **Opc. de herramienta**, selecciona la opción **Patrón origen**.
- Escoge un patrón dando clic en el cuadro del patrón activo.
- Manteniendo presionado el botón del ratón, deslízalo por la selección flotante o imagen para proceder a pintarla.

Opciones de la herramienta Pintar usando patrones o regiones de la imagen.

La opción **Opacidad**: controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; a un valor de 100 la transparencia desaparece.

Imagen origen: Es la opción por defecto y usa una imagen como origen para pintar o clonar. El punto de origen se establece por medio de presionar la tecla **Control** mientras se da clic en la zona deseada de la imagen.

Patrón origen: Este modo usa el patrón actual como origen para pintar o clonar. El punto de origen es la esquina superior izquierda.

No alineado: Este modo toma la equidistancia entre el punto de origen y el inicio de cada nueva pincelada.

Alineado: toma la equidistancia entre el punto de origen y la primera pincelada y la usa para todas las pinceladas subsecuentes.

Registrado: Este modo no tiene equidistancia. Si la imagen de origen es de diferente tamaño a la de destino, las dos serán alineadas en la esquina superior izquierda.



Desenfocar o enfocar

Esta herramienta usa la brocha actual para desenfocar o enfocar una imagen.

La opción por defecto es desenfocar, y su uso es muy sencillo, solo es necesario mantener presionado el botón del ratón mientras vamos desplazando el cursor por las áreas de la imagen que deseamos desenfocar, tal como se muestra en el ejemplo inferior. El cursor se pasó por toda el área de la ventana.



Imagen original



Imagen con desenfoque

La opción enfocar.

En realidad, el término enfocar no se puede aplicar literalmente, ya que esta opción lo que hace es "pixelar" las áreas en donde se aplica. Un ejemplo de esto, lo podemos apreciar en la imagen de la derecha. Se pasó el cursor por todo el contorno de la chica en la foto.

Para aplicar este efecto, da clic en la herramienta **Desenfocar o enfocar**, y en el cuadro **Opc. de herramienta**, selecciona **Enfocar**.



NOTA: Si deseas hacer más nítida una imagen, entonces da clic con el botón derecho sobre ésta, y en el menú que aparece, selecciona **Filtros, Realce y Enfoque...**

Opciones de la herramienta Desenfocar o enfocar.

Si clicas en el icono Desenfocar o enfocar, se despliega el siguiente cuadro de diálogo

La opción **Opacidad:** controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; a un valor de 100 la transparencia desaparece.

La barra de desplazamiento **Tasa:** establece la fuerza del efecto de desenfoque. A un valor bajo, es necesario pasar la herramienta más veces sobre el área a desenfocar y viceversa.

Tipo de convolución

El modo **Desenfoque** mancha la imagen mezclando los colores unos con otros, dando como resultado una transición suave entre ellos, pero siempre serán más oscuros que los originales.



El modo **Enfoque** ocasiona que los pixeles adyacentes con color similar se agrupen. Si se usa de forma moderada puede enfocar un poco las áreas borrosas, pero si se aplica repetidamente, los resultados son como los mostrados en la foto superior

NOTA: Si quieres usar esta herramienta en una imagen indexada (generalmente una imagen gif), primero tendrás que convertirla a RGB dando clic con el botón derecho en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, escoger: **Imagen, Modo y RGB**.



Dibujar con tinta

Esta herramienta pinta trazos sólidos con esquinas anti-alias. El tamaño, forma y ángulo de la pluma pueden ser ajustados desde el cuadro **Opc. de herramienta** que aparece escogiendo con clic en el icono de esta herramienta.

La forma de la pluma se puede cambiar a circular, cuadrada o diamante. La forma por defecto es circular.



Blanquear o ennegrecer

Las opciones blanquear o ennegrecer de esta herramienta utilizan la brocha actual para aclarar u oscurecer los colores de una imagen. La opción por defecto es blanquear y puede ser cambiada desde el cuadro **Opc. de herramienta**.

NOTA: Si quieres usar esta herramienta en una imagen indexada (generalmente una imagen gif), primero tendrás que convertirla a RGB dando clic con el botón derecho en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, escoger: **Imagen, Modo y RGB**.



Tiznar

Esta herramienta usa la brocha actual para tiznar los colores de la capa activa. Su equivalente en el mundo real sería usar un difumino sobre lápices de colores.

Para lograr un tizado más fuerte, asigna un valor alto en la barra de desplazamiento **Tasa**. Para un tizado suave, asigna un valor bajo.

NOTA: Si quieres usar esta herramienta en una imagen indexada (generalmente una imagen gif), primero tendrás que convertirla a RGB dando clic con el botón derecho en cualquier parte de la imagen y en el menú que aparece, escoger: **Imagen, Modo y RGB**.

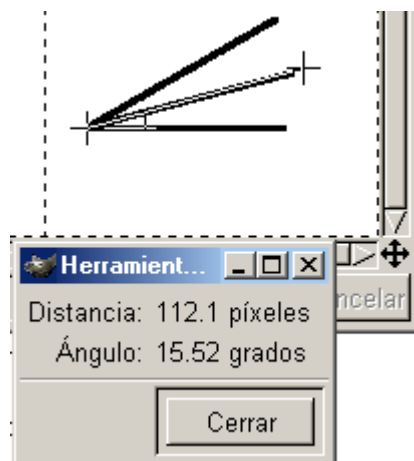


Si se mantiene presionada la tecla mayúsculas (la tecla que tiene una flecha apuntando hacia arriba), se pueden tizar líneas rectas en cualquier ángulo.



Medir distancias y ángulos

Esta herramienta despliega la distancia y el ángulo entre dos puntos de una imagen. La información aparece por defecto en la barra de estado de la ventana de la imagen.



El uso de esta herramienta es muy sencillo, primero, da clic en un punto de la imagen y luego, mantén presionado el botón del ratón y arrástralo hasta el siguiente punto.



Resumen de comandos



Herramienta de selección rectangular



Herramienta de selección elíptica



Herramienta de selección manual



Herramienta de selección de secciones continuas



Herramienta de selección bezier



Herramienta de selección de imagen



Herramienta mover capas y selecciones



Herramienta de zoom



Herramienta de recortar



Herramienta de rotar, escalar, ...



Herramienta de simetría



Herramienta de texto



Herramienta de recogida de color



Herramienta de relleno de color ó patrón



Herramienta de relleno de gradiente



Herramienta de dibujo con lápiz



Herramienta de dibujo con brocha



Herramienta de borrado



Herramienta de dibujo con aerógrafo



Herramienta de pintar con patrones



Herramienta de enfoque y desenfoque



Herramienta de dibujo con tinta



Herramienta de blanquear y ennegrecer



Herramienta de tizar



Herramienta de medida



Herramienta de selección de brocha, patrón y gradiente



Herramienta de color de frente y fondo