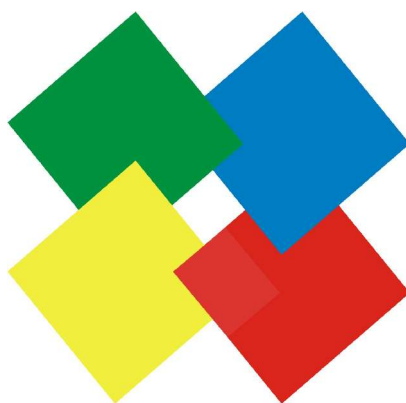




Manual de inicio software libre



**CPI de ATIOS
Valdoviño**





Índice de contenido

Instalación do Programa.....	4
Agora seguemos coa instalación do programa	4
¿Que é GIMP?.....	6
Introducción ao uso do GIMP.....	8
Como abrir e gardar unha imaxe noutro formato.....	12
Como abrir unha imaxe	12
Como gardar unha imaxe noutro formato	14
Como gardar unha imaxe en formato GIF	15
As ferramentas de selección.....	16
Selección rectangular	16
Selección circular	17
Selección libre.....	17
Selección borrosa	18
Seleccionar por cor.....	19
Seleccionar rexións utilizando rutas.....	19
Seleccionar formas da imaxe	21
Visualizar e transformar.....	23
Zoom achegar e alonxar	23
Mover capas e seleccións	24
Recortar ou cambiar de tamaño a imaxe.....	24
Rotación, redimensionado, inclinar, perspectiva	25
Invertir simétricamente.....	28
As ferramentas para Debuxar e Pintar.....	28
Engadir texto á imaxe.....	28
Recolle cores da imaxe	29
Cubrir cunha cor ou patrón	29
Cubrir cunha gradiente de cores	30
Pintar trazos borrosos de brocha	33
Borrar á cor de fondo ou transparente	33
Aerógrafo de presión variable	34
Desenfocar ou enfocar	36
Debuxar con tinta	37
Embranquecer ou ennegrecer	37
Tisnar	38
Medir distancias e ángulos	38



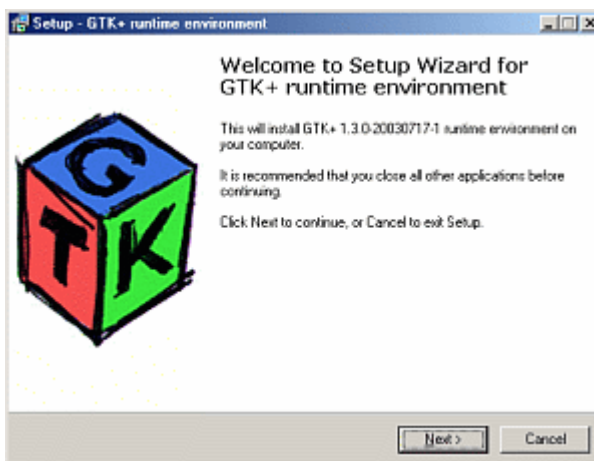
Instalación do Programa

A instalación do programa agora é mais sinxela que nunca. Necesítanse dous arquivos para poder ter instalado de forma completa o software de The GIMP no noso ordenador:

- As librerías **gtk+-2.4.14-setup.exe**
- O Software The Gimp propiamente dito **gimp-2.2.1-i586-setup.exe**

Dou por feito que xa descargaches GIMP e o plug-in á tua computadora, así que o seguinte paso é localizar por medio do Explorador de Windows o arquivo **gtk+-2.4.14-setup.zip** e darlle dous clic seguidos para abrir o arquivo desde Winzip ou BitZipper.

Podes descomprimir o arquivo **gtk+-2.4.14-setup.exe** no escritorio de Windows ou executalo directamente desde a xanela de Winzip.



1. Aparece o cadro de diálogo **Setup - GTK+runtime environment**, dá clic no botón **Next>**.
2. Desprégase o cadro de diálogo **License Agreement**, acepta os termos da licenza seleccionando a casíña **I accept the agreement** e entón dá clic no botón **Next>**.
3. No cadro de diálogo **GTK + installation folder**, deixa seleccionada a opción **Default** e dá clic no botón **Next>**.
4. Aparece o cadro de diálogo **Ready to install** amosando o directorio de destino. Dá clic no botón **Install**.
5. Por último, aparece unha mensaxe indicando que a instalación acabou, dá clic no botón **Finish**.

Agora seguemos coa instalación do programa

Localiza o arquivo **gimp-2.2.1-i586-setup.zip** desde a ubicación onde o gardaches e dálle dous clic seguidos para abrílo.



Podes descomprimir o arquivo **gimp-2.2.1-i586-setup.exe** no escritorio de Windows ou executalo directamente desde a xanela de Winzip.

- Aparece o cadro de diálogo **Setup - The GIMP**, dá clic no botón **Next>**.
- Desprégase o cadro de diálogo **License Agreement**, acepta os termos da licenza seleccionando a casíña I accept the agreement e entón dá clic no botón **Next>**.
- En caso de que a resolución da pantalla non teña 1024 x 768 ppp o programa de instalación desprega a mensaxe **Warnings** advertindo que GIMP podería non funcionar correctamente.
- No cadro de diálogo **Select Destination Location**, podes deixar o directorio suxerido para instalar o programa ou escoller outra unidade e pasta, entón dá clic no botón **Next>**.
- No cadro de diálogo **Select Components**, deixa seleccionada a opción **Full installation** (todas as casíñas activadas), e dá clic no botón **Next>**.
- O seguinte cadro de diálogo que aparece é **Select file associations**, aquí se che pregunta que tipos de arquivos gráficos desexas asociar a GIMP.
- Recomendóche que deixes todas as casíñas sen seleccionar e só dá clic no botón **Next>**.
- Aparece o cadro de diálogo **Select Start Menu Folder**, deixa o nome GIMP e dá clic no botón **Next>**.
- Despois de transcorrido algún tempo máis ou menos curto, dependendo da velocidade do procesador, aparece un cadro de diálogo informando que acabou a instalación, dá clic no botón **Finish** para "lanzar" GIMP e continuar coa configuración do programa.





¿Que é GIMP?

O nome significa “the GNU Image Manipulation Program”, (O programa de manipulación de imaxes GNU) e a **edición e manipulación de imaxes** é precisamente o seu obxectivo.

É un software de libre distribución apropiado para tarefas tales como retoque fotográfico e composición e creación de imaxes.

A potencia das súas ferramentas é equivalente a Photoshop, aínda que ten a grande diferenza de que non ten custo algún.

Nun principio desenvolveuse para o sistema operativo Linux, e fai xa algún tempo que se atopa dispoñible para Windows.

Este curso diríxese a todas aquelas persoas que estean interesadas en procesar imaxes pero que aínda **non teñan moita experiencia editando imaxes**. Aínda que todo o mundo é benvido. As preguntas, suxestións e correccións son benvidas. Se coñeces fórmulas mellores que as que aquí se propoñen, non dubidades en comentalas .

Para seguir este curso, vas necesitar:

- Ter o Gimp instalado, concretamente a versión 2.2
- Imaxes coas que trastear, poden ser fotos que fixeses coa tua cámara, escaneadas ou algunha imaxe que baixes da rede.
- Acceso a internet e ganas de compartir as túas creacións e os teus coñecementos cos demais.

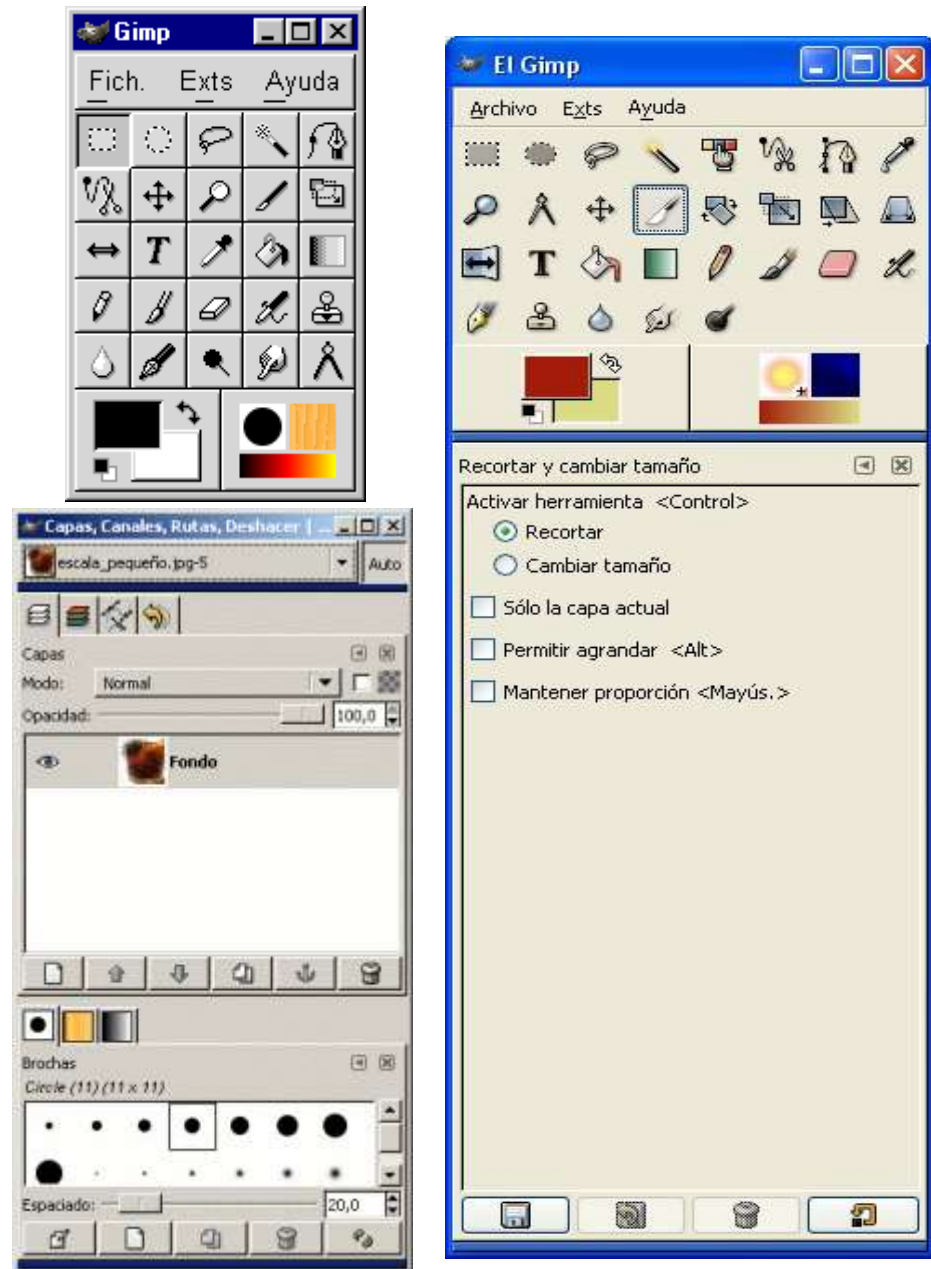
E comezamos : executa the Gimp,

Atoparaste con varias xanelas, vexamos as máis importantes.

A xanela de **Herramientas** . A caixa de ferramentas é a xanela principal do Gimp. Na barra de título só pon “O Gimp”. Ten un menú abondo simple no que podes utilizar comandos que non son específicos dunha imaxe concreta.

- O Menú **Archivo**: desde aquí podes abrir novas imaxes, abrir imaxes que utilizases recentemente, pechalas. Tamén tes aquí as preferencias e a opción de saír do programa.
- O Menú **Exts**: contén varios menús que nos permiten executar algúns scripts que veremos entón. De momento podemos divertirnos explorando os submenús de Script-Fu
- A **Ayuda**: non acostuma vir preinstalada. Non puiden atopala en español e aínda que a instalei en inglés semella que ao Gimp non lle gusta cargar axudas noutros idiomas polo que estou sen axuda, pero tampouco non é un problema.

Debaixo do menú está **la paleta de herramientas** na que hai unha serie de iconas, que representan as ferramentas disponibles no Gimp. Ao longo do curso iremos véndoas, de momento ímonos conformar con pasar o rato por riba para que o tooltip nos diga que son, e xogar un pouco con elas.



Embaixo está a **selector de cores**. Á esquerda amosase a cor de fondo e a cor de fronte e na parte da dereita aparece o pincel, o motivo e o degradado que estean seleccionados. Calca sobre eles e investiga a ver como se mudan.



Pode haber máis cousas na xanela de ferramentas, pero como isto varia de usuario a usuario, verémolo máis tarde.

A xanela de capas

É outra das xanelas que aparecen ao executar o Gimp: a xanela de capas, canais e trazados. A maioría dos principiantes o primeiro que fan é pechar esta ventá, pero neste curso ímola usar polo que é mellor deixala aberta.

A xanela de imaxe

O Gimp abre cada imaxe na súa propia xanela. Nas versións 2.0 e 2.2 a xanela de imaxes ten os seus propios menús (pódese configurar en preferencias), tamén podes acceder aos menús pulsando sobre a imaxe co botón dereito.

Outras xanelas

Dependendo da versión do Gimp que esteas a usar pode que te atopes con outras xanelas... pero de momento non as imos utilizar.

Introducción ao uso do GIMP

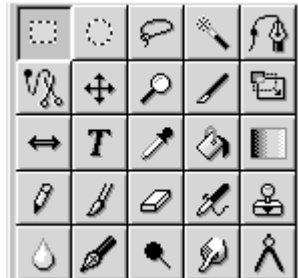
NOTA: de aquí en diante, cando fagamos referencia a dar un clic, significará usar o botón esquerdo do rato a menos que se indique o contrario.

Imos iniciar coa descrición dos menús e as ferramentas, para máis adiante, realizar varios exercicios prácticos enfocados ao área da publicación en Internet, de maneira que non desesperes.

Como viamos anteriormente, GIMP traballa de maneira diferente á maioría dos programas para Windows.

Cando o abrimos, só aparece a caixa de ferramentas, a cal contén tres menús: **Archivo** (equivalente a Fich.), **Exts** (Extensiones) e **Ayuda**.



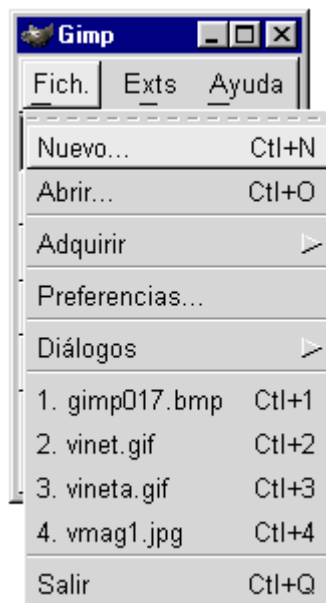


na parte central, localízanse as ferramentas de Selección, Edición e Debuxo.



na parte inferior, do lado esquerdo temos as cores de Fronte e Fondo, e do lado dereito, a Brocha, o Patrón e o Gradiente Activos ou actuais.

O menú arquivo



Contén os sub menús:

- **Nuevo...** Desprega un cadro de diálogo dende onde podemos escoller as medidas para unha nova imaxe.
- **Abrir...** Permite seleccionar unha imaxe dende unha carpeta para poder traballar nela.



- **Abrir dirección** permítenos introducir un enderezo URI.
- **Abrir recientes:** os últimos arquivos que foron modificados co programa.
- **Adquirir** : ten 4 opcións
 - **Pegar como nuevo:** Esta opción permite pegar un documento do portapapeis a un documento novo coas mesmas dimensións que a imaxe do portapapeis.
 - **TWAIN.:** Executa o programa do escáner que se teña instalado, desta maneira podemos escanear unha imaxe e enviala directamente a GIMP.
 - **Captura de pantalla:** Con esta opción podemos realizar capturas de pantalla, xa sexa da xanela actual ou de toda a pantalla.
 - **Del Portapapeles** Esta opción abre nunha xanela de GIMP calquera imaxe que se copiara ao Portapapeis de Windows usando outra aplicación como por exemplo: Word, Corel, Paint, etc.



- **Preferencias...** Abre o cadro de diálogo Preferencias, dende onde se poden mudar os valores para o número de niveis de desfacer, a resolución do monitor, a forma en



que se visualizan as xanelas de GIMP, etc.

- **Diálogos** : ten as seguintes opcións das que só destacamos as máis mportantes para nós polo de agora...
 - **Crear un empotrable nuevo:** permítenos voltar a crear un cadro de diálogo coas opcións de capas, canais, rotas...
 - **Opciones de herramienta:** Abre o cadro de diálogo correspondente ás opcións da ferramenta que se atopa activa. Tamén se pode chegar a este cadro de diálogo dando dous clics seguidos na ferramenta desexada.
 - **Estado del dispositivo:** Amósanos un cadro de dialogo cos valores das brochas e lienzos, así como a ferramenta seleccionada.
 - **Capa:** Amósanos un cadro de diálogo coas capas.
 - **Canales:** Amósanos un cadro de diálogo cos canais en uso.
 - **Rutas:** Amósanosnos un cadro de diálogo coas rotas en uso.
 - **Brochas:** Abre o cadro de diálogo Brochas dende onde se pode escoller entre unha colección de 50 deseños e tamaños. Tamén se pode chegar a este cadro de diálogo dando dous clics seguidos na icona Brocha activa.
 - **Patrones:** Desprega o cadro de diálogo Selección de patrón. Conta con 56 patróns que se poden usar para cubrir obxectos. Tamén se pode chegar a este cadro de diálogo dando dous clics seguidos na icona Patrón activo.
 - **Degradados:** Abre o cadro de diálogo Selección de gradientes. Conta con 78 deseños os cales se poden modificar para crear máis. Tamén se pode chegar a este cadro de diálogo dando dous clics seguidos na icona Gradiente activa.
 - **Paleta:** Abre o cadro de diálogo Paleta de cores, onde se pode escoller unha cor para cubrir obxectos (cor de fronte) desde as 39 paletas coas que conta. Dando dous clics seguidos na icona color de fronte, ábrese o cadro de diálogo Selección de cor. Aquí podemos ver os valores RGB, o número hexadecimal da cor ou escoller un novo.
 - **Dispositivos de entrada:** Amosa o dispositivo de entrada, por exemplo, cando se ten instalada unha tableta dixitalizadora.
 - **Historial de documentos:** Desprega a xanela historial do documento, a cal é unha especie de administrador de arquivos, só que amosa unha lista de todas as carpetas que conteñen imaxes que foron abertas co gimp.
 - **Consola de errores:** Amosa un reporte dos erros ocorridos no transcurso da sesión de traballo.
- **Salir** É o último dos submenús e como xa deducirás, pecha o programa e calquera arquivo que se atope aberto. En caso de que non se gardasen os trocos dalgunha imaxe, GIMP desprega unha mensaxe preguntando se realmente queres saír. Podes



dar un clic no botón **Salir** se non desexas gardar os trocos ou **Cancelar** para ter a oportunidade de salvar o traballo.

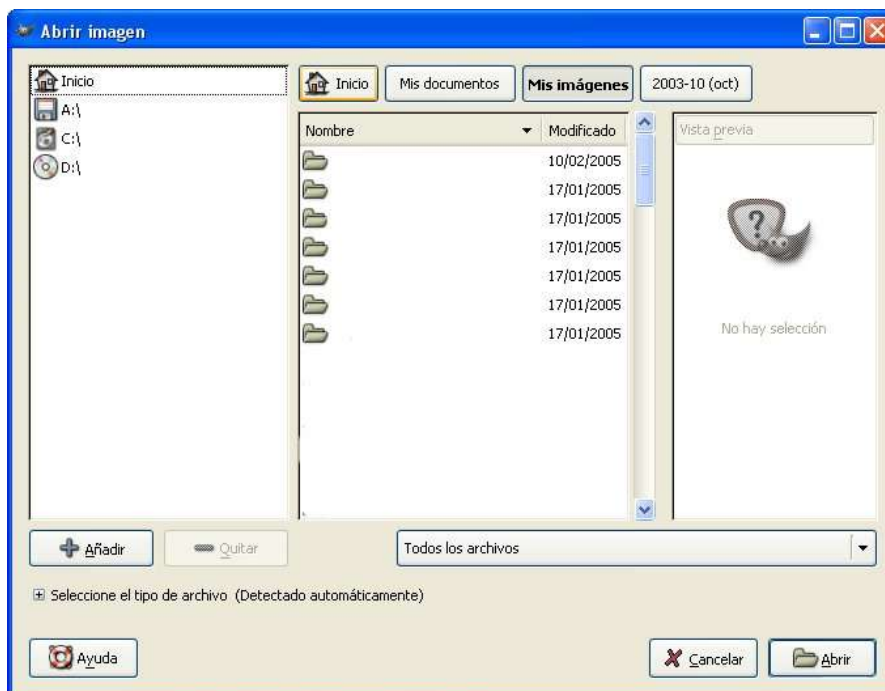
Como abrir e gardar unha imaxe noutro formato

Entre os formatos máis coñecidos que se poden abrir e gardar con GIMP atópanse: BMP, GIF, JPG, TGA, TIFF, PNG, Etc.

GIMP tamén pode ler e gardar arquivos de Adobe Photoshop, aínda que se a imaxe contén capas, estas non se gardarán.

Como abrir unha imaxe

Damos un clic no menú **Archivo** e seleccionamos a opción **Abrir**



Desprégase o cadro de diálogo **Abrir imagen**.

Trátase de buscar polas diferentes pastas do sistema de arquivos de maneira que atopemos o **Archivo**, que queremos abrir.

GIMP determina o tipo de arquivo automaticamente.

Créase unha vista previa da imaxe antes de abrila se damos un clic no arquivo e entón esperamos un intre.

Dá un clic no botón **Aceptar** para abrila .

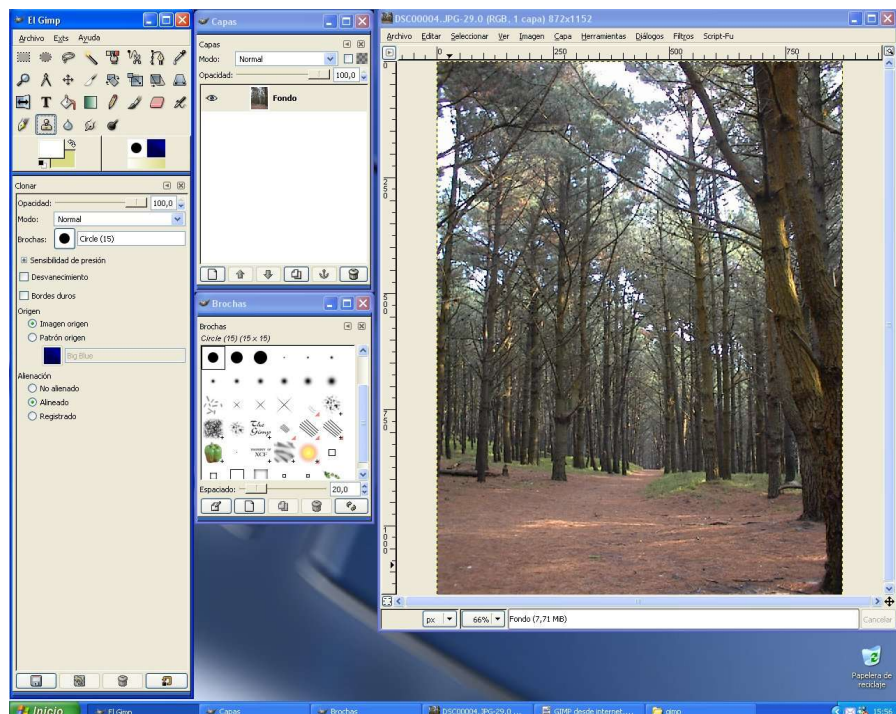
the GIMP



Nestas capturas de pantalla podemos observar a maneira de traballar cunha imaxe.



Segundo sexa a versión de GIMP instalada, o xeito poderá ser máis ou menos similar a estes dous presentados.





Desta forma pódese seleccionar unha ferramenta en calquera momento.

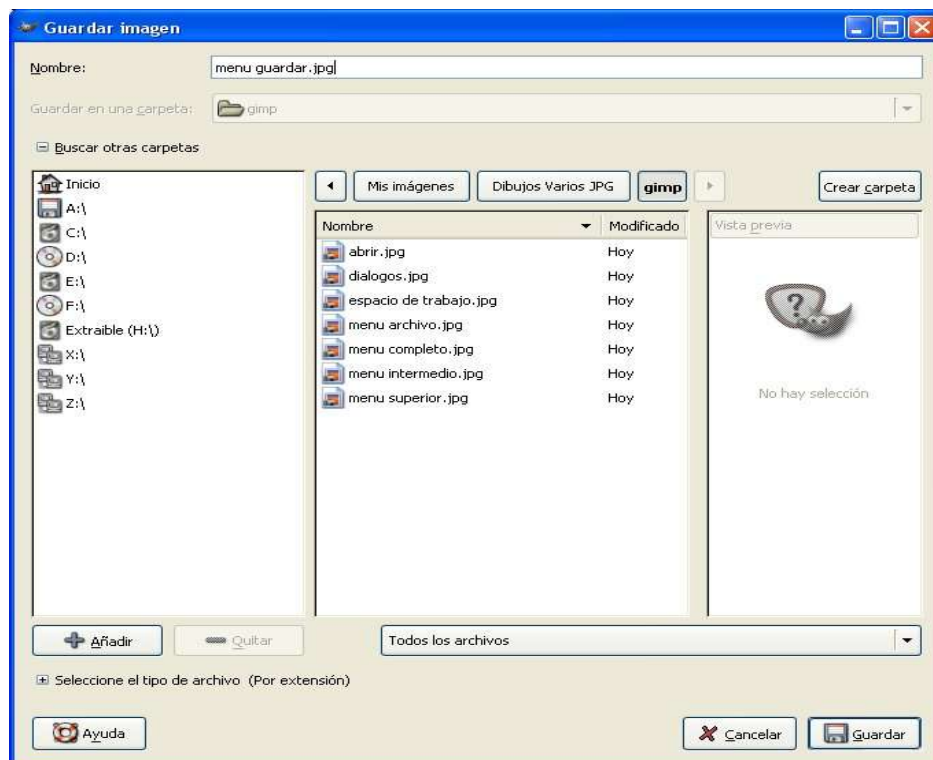
Axusta o tamaño da xanela da imaxe colocando o cursor nunha esquina e cando este mude de forma mostrando 2 frechas en diagonal ou horizontal, mantén pulsado o botón do rato e arrastra a xanela en diagonal ata lograr o tamaño desexado.

Como gardar unha imaxe nouro formato

Damos un clic co botón dereito do rato en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, seleccionamos **Archivo** e entón **Guardar como...**



Cando desexamos escoller un directorio diferente ao que o por defecto nos amosa debemos picar enriba do signo positivo (+) de Buscar outras carpetas, para que nos amose un cadro de diálogo de gardar máis completo.



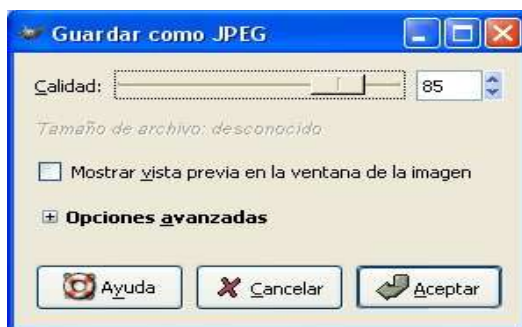


Este cadro de diálogo tamén nos permite crear unha nova carpeta usando o botón **Crear Directorio**, borrar un arquivo ou renomealo.

Neste exemplo, a imaxe estase a gardar en formato jpg e corresponde a unha captura de pantalla.

Para que GIMP poda gardala neste formato, primeiro ten que indexar a imaxe.

O mesmo acontecería se a imaxe estivese en formato gif, de tal maneira que nos aparece o cadro de diálogo **Exportar fichero**.



Deixamos a selección por defeito e damos un clic no botón **Aceptar**.

Como gardar unha imaxe en formato GIF

Gimp pode comprimir unha imaxe BMP a unha décima parte ou inclusive, unha imaxe JPG neste mesmo formato á metade do seu tamaño en Kb sen unha perda visible de calidade.

Esta é unha característica moi importante cando se colocan imaxes nunha páxina Web usando este formato, xa que desta maneira logramos que se despreguen a boa velocidade.

Vexamos como facelo .

- Damos un clic co botón dereito do rato en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, seleccionamos **Archivo** e entón **Guardar como...**
- No cadro de diálogo **Guardar imagen**, seleccionamos a carpeta onde se gardará a imaxe.
- Na área de texto debaixo de **Selección** escribimos o nome do arquivo incluíndo a extensión e damos un clic no botón **Aceptar**.

Ábrese o cadro de diálogo **Guardar como JPEG**.



As ferramentas de selección

Selección rectangular

Permítenos seleccionar unha área rectangular nunha imaxe, desta maneira, podemos recortar, mover ou cubrir cunha cor a área que fica dentro da selección.

A forma de realizar esta selección é: dar un clic na icona **Selección rectangular** ubicado na barra de ferramentas e entón, colocar o cursor nunha esquina da imaxe e mantendo pulsado o botón esquerdo do rato, arrastramos o cursor en diagonal para formar unha xanela de selección, soltando entón o botón do rato para acabar a selección.



A área seleccionada fica enmarcada con liñas discontinúas que se desprazan ó redor da imaxe (selección flotante).

Na parte inferior dereita do cursor aparece unha imaxe en forma de frechas apuntando cara os catro lados.

Se mantés calcado o botón esquerdo do rato e o arrastras a través da xanela, parte da imaxe que se atopa dentro da selección se move do seu lugar.

Esta é a maneira de mover parte dunha imaxe seleccionada.

Para cancelar a selección actual, coloca o cursor fóra da área punteada e dá un clic, entón volta a realizar unha nova selección.

Opcións da ferramenta Selección rectangular

As opcións da ferramenta selección rectangular aparecen na parte inferior da xanela de GIMP.



Se se selecciona a opción **Difuminar**, pódese introducir un radio en píxeles por medio da barra de desprazamento; entón, ao momento de realizar a selección, esta fica coas esquinas redondeadas.

A opción **Selección libre** / **Tamaño fijo** / **Proporción fija**, permite fixar as medidas para a selección rectangular. Esta característica é útil se desexas seleccionar varias partes dunha imaxe e que estas fiquen do mesmo tamaño.

Existen diferentes modos de seleccionar que permiten múltiples solucións ás seleccións que desexamos realizar. Convén experimentar con eles para os coñecer e aproveitálos en caso de necesidade.



Se se mantén pulsada a tecla maiúsculas (a tecla que ten unha frecha apuntando cara enriba) mentres se realiza a selección, esta mantén unha proporción cadrada.



Selección circular

Esta ferramenta permítenos realizar seleccións elípticas ou circulares dunha imaxe.

A forma de realizar a selección é exactamente igual á selección rectangular.

Se colocamos o cursor e o arrastramos, fórmase unha elipse. Para realizar unha selección circular, mantén calcada a tecla maiúsculas mentres arrastras o cursor sobre a imaxe.

Opcións da ferramenta Selección circular

Son as mesmas que no caso anterior, coa única excepción de incluír un efecto de alisado de bordes para que non se produza o efecto de bordes en dente de serra.



Selección libre

Esta ferramenta podémola utilizar para seleccionar formas irregulares nunha imaxe. Por suposto, que se require ter bo pulso se non queremos desviarnos demasiado ao realizar dita selección.



A forma de facelo é: manter pulsado o botón do rato mentres deslizamos o cursor sobre o contorno que queremos seleccionar.

Cando se solta o botón, a selección pecha .

Se se coloca o cursor en calquera área interna da selección, aparece a frecha que apunta cara os 4 lados permitíndonos movela .

Para realizar unha nova selección, dá un clic en calquera punto exterior da selección actual.



Se mantemos pulsada a tecla **mayúsculas**, podemos sumar seleccións parciais que se toquen converténdolas nunha soa.

Se agora mantemos pulsada a tecla **Control**, podemos restar seleccións parciais a unha selección anterior.

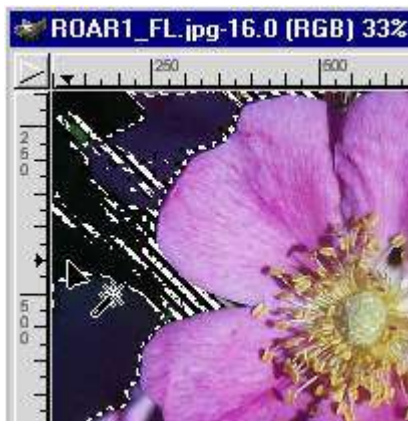


Selección borrosa

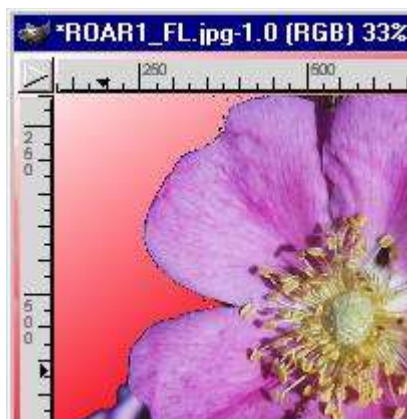
Esta ferramenta tamén chamada "variña mágica" é unha das formas máis sinxelas de seleccionar obxectos.

Podemos seleccionar formas complexas e de diferentes cores tan só mantendo calcada a tecla maiúsculas mentres imos dando clics para ir agregando áreas continuas.

Unha vez acabada a selección, podemos movela, cortala ou aplicarlle unha cor como se amosa nas imaxes inferiores.



Mantendo pulsada a tecla maiúsculas, imos dando clics nas áreas da imaxe que queremos seleccionar. Se mantemos calcada a tecla control imos restando as rexións que estamos a seleccionar coa variña.



Opción da ferramenta Selección borrosa

As opcións que nos amosa esta ferramenta son moi semellantes ás das anteriores, pero é importante explicar a opción Limiar

O **Umbral** pódese axustar por medio da barra de desprazamento. A un valor alto, realízanse seleccións de cor maiores. Isto é útil cando se desexa seleccionar áreas de cor degradadas. A un valor menor, a área de selección é menor.

Podes experimentar con diferentes valores, para comparar os tamaños das rexións seleccionadas cun valor ou outro.



Seleccionar por cor

Esta ferramenta permite seleccionar de forma rápida e eficaz todas as rexións dunha imaxe cunha cor similar.

Para iso, co rato sinalamos na imaxe unha rexión coa cor que desexamos seleccionar e automaticamente o programa detecta e selecciona todas as rexións con esa mesma cor ou unha diferenza non superior ao limiar establecido.

Ademais pódenselle aplicar todas as variacións e modos de selección estudados anteriormente.



Seleccionar rexións utilizando rutas

Esta é outra ferramenta moi útil para seleccionar formas irregulares ou con curvas. Tamén se pode utilizar como ferramenta de debuxo usando unha imaxe escaneada como guía.

E é precisamente unha imaxe escaneada a que imos usar para exemplificar o manexo desta ferramenta

:



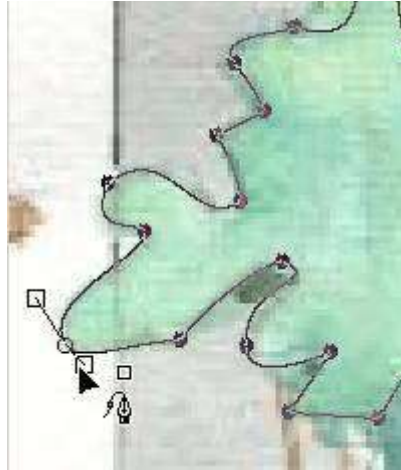
Esta é a nosa imaxe orixinal, un conxunto de árbores. Crearemos un contorno ó redor deles usando a ferramenta (rota) Bézier e unha vez pechado, modificáremolo usando os puntos de control para redondear as esquinas.



Aquí temos un achegamento da imaxe para ver polo miúdo o proceso.

Comezamos en calquera esquina e imos dando clics en cada un dos extremos da forma a seleccionar.

Para pechar a selección, damos un clic no punto onde iniciamos.



NOTA: Para que unha selección Bézier poida cubrirse cunha cor ou recortarse, sempre deberá pecharse .

Agora damos novamente un clic sobre un dos puntos de control (círculos recheos) e mantendo calcado o botón esquerdo do rato, arrastramos un dos cadros que se despregan ata que a curva vaia tomando a forma desexada.

Unha vez que a selección ficou ao noso gusto, damos un clic na ferramenta **seleccionar rectángulo** ou **seleccionar elipse** co rato por encima da selección realizada aparecerá a icona coas frechas de catro puntas que nos permite mover a rexión seleccionada.



Seleccionar formas da imaxe

Esta é unha ferramenta que aínda se atopa en desenvolvemento e a súa función é detectar o contorno dunha imaxe de forma intelixente.

Vexamos como funciona cunhas imaxes de exemplo.



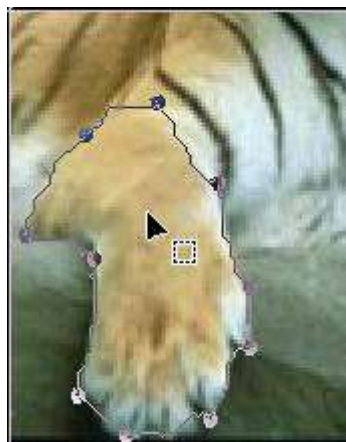


Comezamos dando clics nas vértices da forma a seleccionar. Neste caso, fíxose unha selección da man dereita do tigre. Ao momento de ir dando clics, fómase unha liña que segue o contorno da imaxe e aparece un punto de control en forma dun círculo cuberto.

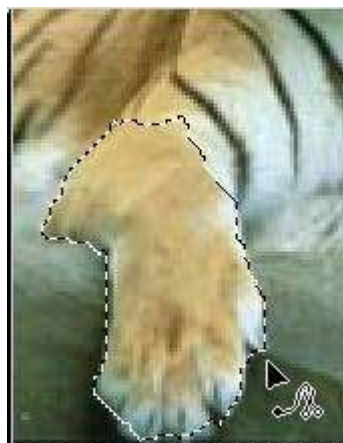
Seguimos picando puntos ata pechar a selección cun clic no punto de inicio.

Se damos un clic nun dos puntos de control e mantemos pulsado o botón esquerdo do rato, podemos mudalo de ubicación arrastrándoo ata que a selección se axuste o máis exacto posible.

Neste achegamento da imaxe podemos ver con máis claridade o contorno que se forma e os puntos de control.



Cando logramos axustar a selección ao noso gusto, podemos dar un clic dentro desta para crear unha "selección aboiante"



Este é o xeito final da selección, aparecen unhas liñas entrecortadas movéndose ao longo.

A isto chámase "Selección flotante", e é neste momento cando se poden realizar as



operacións de recheo, recorte ou mover de ubicación.

Para mover a selección a outro punto, primeiro dá un clic na ferramenta **Selección rectangular** e entón coloca o cursor dentro da selección flotante.



Cando apareza o cursor coa icona mover, mantén pulsado o botón esquerdo do rato e arrastra a selección ao punto desexado.

Finalmente, para fixar a selección no seu lugar, dá un clic dentro desta.

Lembra que se che chegas a enganar, sempre podes usar a opción **Deshacer**, xa sexa dando un clic sobre a imaxe e desde o menú **Editar** seleccionar **Deshacer**, ou mantendo pulsada a tecla **Control**, pulsar a tecla **Z**.

Visualizar e transformar



Zoom achegar e alonxar

Temos 2 formas de usar a ferramenta zoom:

- A primeira é seleccionar a icona **zoom**, colocar sobre a imaxe o cursor e dar un clic para realizar unha ampliación. Cada clic amplía a imaxe en múltiplos de 100% ata un máximo de 1600%.

Para facer unha redución, mantén pulsada a tecla **Control** e dá un clic na imaxe

- A segunda forma é dar un clic co botón dereito do rato sobre a imaxe e no menú **Ver**, seleccionar **Zoom acercar** ou **Zoom alejar**. Con esta opción tamén se poden realizar zooms específicos seleccionando **Ver > Zoom** e escoller un dos seguintes valores:

16:1 equivalente a 1600%

8:1 equivalente 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 e seleccións

Ao seleccionar esta ferramenta pódese mudar de lugar unha selección rectangular ou circular para axustala a unha área específica.

Tamén se usa para mover capas.

O seguinte exemplo amosa como usala.



Primeiro realizamos unha selección circular o máis cercana posible ao obxecto que vai ficar dentro desta.

Agora damos un clic na ferramenta **Mover capas y selecciones**, colocamos o cursor dentro da selección circular e mantendo pulsada a tecla **Alt**, arrastramos a selección ata que fique no lugar axeitado.

Este é o resultado final. Acomodamos a selección circular ó redor da imaxe esférica.

Para mover a imaxe seleccionada, damos un clic de novo na ferramenta **Selección circular** e colocando o cursor dentro da imaxe, desprazámola ao lugar desexado.

Por último, damos outro clic dentro da selección para fixala no seu sitio.

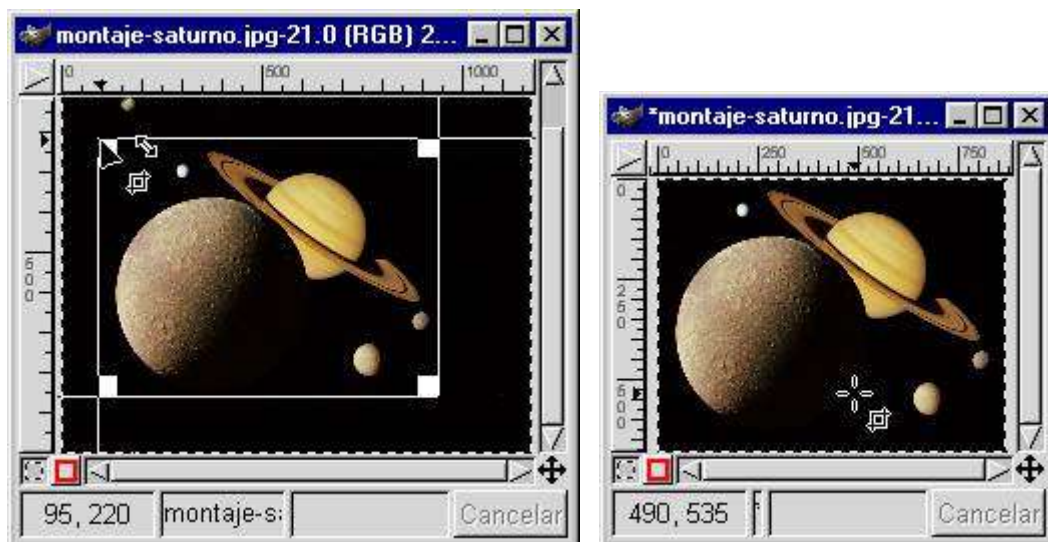


Recortar ou cambiar de tamaño a imaxe

Con esta ferramenta tense a capacidade de seleccionar con detalle a área dunha imaxe e realizar un recorte da mesma.

As imaxes inferiores amosan o seu funcionamento.

Damos un clic nunha esquina da imaxe e mantendo pulsado o botón esquerdo do rato, arrastrámolo en diagonal para formar unha xanela.



Para axustar a selección, colocamos o cursor nun dos cadros das esquinas e cando cambie de forma amosando unha frecha en diagonal, arrastrámolo para mudar o tamaño da xanela.

Para mover a xanela, colocamos o cursor nun dos cadros das esquinas e cando cambie de forma mostrando catro frechas, arrastrámolo ata encadrar a imaxe.

Notarás que aparece o cadro de diálogo **Información de recorte y cambio de tamaño**, amosando a información, no cal tamén podemos facer os axustes necesarios introducindo valores en píxeles.

Unha vez que a selección ficou ao noso gusto, damos un clic dentro desta para recortar a imaxe.

Tamén se pode facer desde o cadro de diálogo **Información de recorte y cambio de tamaño** dando un clic no botón **Recortar**.

O resultado vémosto na imaxe dereita.



Rotación, redimensionado, inclinar, perspectiva

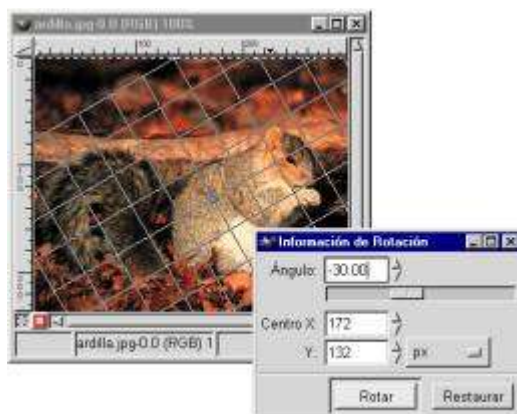
Como podemos ver polo título desta ferramenta, pódense realizar 4 operacións coas imaxes.

Comecemos por ver a opción **Rotación**.

Abrimos unha imaxe, seleccionamos a ferramenta **Rotación** e colocamos o cursor sobre a imaxe dando un clic.

De contado aparece unha retícula e o cadro de diálogo **Información de Rotación**.

Especifica o ángulo de rotación pulsando as frechas superior ou inferior. Un ángulo positivo xira a imaxe no sentido das manillas do reloxo; un ángulo negativo xira a imaxe en contrasentido das manillas do reloxo.



Pódese modificar o centro de xiro arrastrando o círculo cuberto que aparece ao centro da imaxe ou por medio do cadro de diálogo.

Dá un clic no botón **Rotar** para aplicar os cambios.



Pódese xirar a imaxe en múltiplos de 90 graos usando a seguinte secuencia: dá un clic co botón dereito sobre a imaxe e no menú que aparece selecciona: **magen > Transformaciones > Rotar** e o ángulo desexado.

Redimensionado

Escollemos esta opción cando desexamos variar o tamaño da imaxe.



Colocamos o cursor sobre a imaxe a modificar dando un clic.

De contado, aparece unha retícula e o cadro de diálogo **Información de escalonado** amosando as medidas da imaxe en píxeles.

Para escalar a imaxe soamente no sentido horizontal, mantén pulsada a tecla **Control** mentres arrastras o cursor sobre a imaxe.



Para escalar a imaxe somente no sentido vertical, mantén pulsada a tecla **Alt** mentres arrastras o cursor sobre a imaxe.

Para escalar a imaxe proporcionalmente, mantén pulsadas as teclas **Control** e **Alt** mentres arrastras o cursor sobre a imaxe.

Dá un clic no botón **Escalar** para aplicar os cambios.



Outra forma de redimensionar unha imaxe é coa seguinte secuencia: dá un clic co botón dereito sobre a imaxe e no menú que aparece selecciona: **Imagen > Escalar imagen...**

No cadro de diálogo **Escalar imagen**, introduce as novas medidas. Para introducir medidas que non sexan proporcionais, dá un clic na icona con forma de cadeas que se atopa embaixo de anchura e altura.

NOTA: Este método produce imaxes con menos definición que o anterior, pero fican de menor tamaño ao gardarse, e ademais, axusta o tamaño do lenzo.

Inclinar

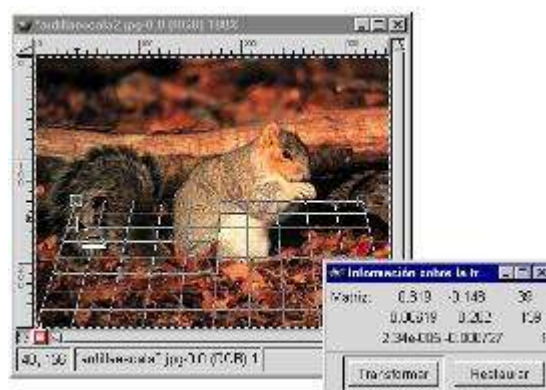
O efecto que produce esta opción é deformar a imaxe en forma diagonal.

De maneira moi similar á anterior esta ferramenta produce inclinacións verticais das imaxes.

Perspectiva

O efecto desta opción é precisamente darlle á imaxe a aparencia de perspectiva.

Como de costume, colocamos o cursor sobre a imaxe e damos un clic.



Aparece a reixiña e xunto ao cursor un pequeno trapecio.

Agora, colocamos o cursor nunha esquina superior e o arrastramos cara abaixo; repetimos o mesmo coa esquina contraria ata que a reixiña tome forma de trapecio.

Damos un clic no botón **Transformar** para aplicar a perspectiva.

Cando se realiza a perspectiva, fica un espacio libre ó redor da imaxe, o cal teremos que eliminar. Para iso só debemos **copiar** a imaxe resultado e **pegarla como nuevo**



E aquí temos o resultado.

Só resta guardar a imaxe seguindo o procedemento antes visto: clic co botón dereito e no menú seleccionar: **Guardar como...**, seleccionar a carpeta, o nome, incluíndo a extensión e **Aceptar**



Invertir simétricamente

Esta ferramenta non require de explicacións detalladas xa que só ten dúas funcións: reflectir unha imaxe ou selección en sentido horizontal ou vertical.



O seu uso é apropiado para lograr o efecto do reflectido dunha imaxe sobre unha superficie líquida ou metálica.



Para reflectir a imaxe no sentido horizontal (opción por defecto), coloca o cursor sobre a imaxe e dá un clic.

Para reflectir a imaxe no sentido vertical, coloca o cursor sobre a imaxe e mantendo calcada a tecla **Control** dá un clic.

Outra forma de facer unha simetría da imaxe é esta:

Dá un clic co botón dereito sobre a imaxe e no menú que aparece, selecciona: **Imagen > Transformaciones > Voltear**.

Selecciona a opción **horizontalmente** ou **verticalmente**

As ferramentas para Debuxar e Pintar



Engadir texto á imaxe

Con esta ferramenta pódese crear un parágrafo de texto e darlle algún efecto, ou tamén se pode usar para agregar texto a unha imaxe.

Podes escoller entre todas as fontes que teñas instaladas.

A cor do texto será a que se atope no cadro **Colores de frente y fondo**

Como crear un parágrafo de texto

1. Crea unha nova imaxe (**Archivo > Nuevo...**) ou abre unha imaxe existente e dá un clic na icona **Texto**.



2. Dá un clic sobre a xanela ou sobre a imaxe na parte onde comezará o texto.
3. No cadro de diálogo, selecciona a fonte, o tamaño en puntos ou píxeles e entón escribe o texto no espacio do **Editor de Texto** onde aparece o abecedario.
4. Dá un clic no botón **Cerrar**.
5. Péchase o cadro de diálogo e aparece o texto na xanela.
 NOTA: Se desexamos mover o texto escollemos a ferramenta mover e colocamos o cursor sobre o texto que se atopa delimitado por unha selección flotante e, mantén pulsado o botón do rato e arrastra o texto para acomodalo.
6. Dá outro clic sobre o texto para o fixar no seu lugar.

NOTA: Se dás un clic fóra da selección flotante, volta a aparecer o cadro de diálogo **Herramienta texto**, e ao dar clic sobre o botón **Cerrar**, coloca outro parágrafo de texto no lugar onde deches clic, ficando fixo o texto anterior.

Mentres este seleccionado o texto podemos modificalo desde o editor de textos do GIMP só con picar coa ferramenta Texto sobre el.



Recolle cores da imaxe

Esta ferramenta é moi útil para igualar a cor dun área específica de calquera imaxe.

O seu uso é moi sinxelo, só selecciona a ferramenta e dá un clic sobre a área da imaxe para que a cor desa zona apareza como a cor de fronte.

Agora xa podes usalo para pintar ou cubrir unha selección, ou asignarlle esa cor a un parágrafo de texto.



Cubrir cunha cor ou patrón

Con esta ferramenta pódese cubrir o fondo dunha nova imaxe ou unha selección de calquera tipo.

Por defecto, a cor de recheo é a negra, que é a que aparece como cor de fronte ao abrir GIMP.

Para cubrir unha selección cun patrón, escolle a opción Cubro con patrón e pica co rato sobre o patrón para escoller outro.



O texto cubriuse usando o patrón **Bricks**

Estes foron os pasos para facelo :

1. Menú **Archivo > Nuevo...**
2. Tamaño da imaxe: **180** píxeles de ancho e **80** de altura, Tipo de recheo: fondo.



3. Seleccionar a ferramenta **Texto** e dar un clic na xanela da nova imaxe.
4. Escribir o texto usando unha fonte bold de **72** píxeles de altura (Benguiat neste exemplo).
5. Acomodar o texto dentro da xanela e co texto amosando a selección flotante, damos clic na ferramenta **Rellenar con un color o patrón**.
6. Dar clic a esta ferramenta e seleccionar **Relleno con patrón**.
7. Dar clic no cadro **Patrón activo** para seleccionar un patrón dende o cadro de patróns que se abre.
8. Dar clics dentro das letras para aplicar o recheo.



Cubrir cunha gradiente de cores

Esta ferramenta ao igual que a anterior pódese usar para cubrir unha nova imaxe ou unha selección, xa sexa usando as cores de fronte e fondo, ou escollendo un dos gradientes cos que conta GIMP.

Imos ver algunhas das opcións de recheo.

En todos os casos, iniciouse cunha Nova imaxe de **150 x 60** píxeles e tipo de recheo: **fondo**



Relleno degradado por defecto

Para realizar este tipo de recheo, selecciona só esta ferramenta, coloca o cursor nun dos extremos da xanela e mantendo pulsado o botón do rato, arrástrao ata o outro extremo e entón sóltalo .



Gradiente radial

Segue estes pasos para lograr a imaxe da esquerda.

1. Crea unha selección circular que abranga o ancho da imaxe.
2. Fai clic na ferramenta **Rellenar con un gradiente de cores**.
3. No cadro de diálogo **Mezcla** dá un clic no botón **Lineal** e escolle a opción **Radial**.
4. Dá dobre clic na cor de enfronte da caixa de ferramentas de GIMP (rectángulo esquerdo da imaxe inferior) para abrir o cadro de diálogo de cores e escoller a cor desexada para a esfera.
5. Agora dá un clic nas frechas que se atopa na esquina superior dereita dos rectángulos de cor para invertilos . Deberán ficar como os amosados na imaxe.



6. O seguinte paso é colocar o cursor no punto onde vai ficar a parte máis luminosa da esfera e mantendo pulsado o botón do rato, arrástrao en diagonal e entón o solta. Podes probar repetindo esta operación tantas veces como sexa necesario ata lograr o resultado desexado.
7. Finalmente, garda a imaxe.

Gradiente cónico



Para crear un recheo como o da imaxe esquerda, segue estes pasos:

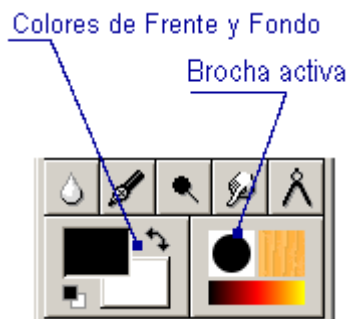
1. Crea unha selección circular que abrangue o ancho da imaxe.
2. Fai clic na ferramenta **Rellenar con un gradiente de cores**.
3. No cadro de diálogo **Mezcla**, dá un clic no botón **Lineal** e escolle a opción **Cónica (simétrica)**.
4. Dá dobre clic na cor de fronte da caixa de ferramentas de GIMP (rectángulo esquerdo da imaxe inferior) para abrir o cadro de diálogo de cores e escoller a cor desexada para o cono.
5. Coloca o cursor no centro da selección circular e mantendo pulsado o botón do rato, arrástrao cara un extremo en diagonal e entón sóltalo. Podes probar repetindo esta operación tantas veces como sexa necesario ata lograr o resultado desexado.
6. Finalmente, garda a imaxe.



Debuxar trazos afiados de lapis

Como o seu nome indica, esta ferramenta úsase para crear trazos afiados a man libre. Os trazos débúxanse usando a cor de fronte actual e a brocha activa, polo que dispomos dunha boa variedade de formas e tamaños para experimentar.

Lembra que son as cores de fronte e fondo e a brocha activa. Para mudar a cor de fronte, dá dobre clic sobre o recadro negro e selecciona unha nova cor.



Para mudar a brocha actual, dá dobre clic sobre o círculo negro e escolle unha das brochas disponibles.

Como crear trazos afiados.

1. Crea unha nova imaxe (**Archivo y Nuevo...**), e selecciona o tamaño da imaxe e o tipo de recheo.
2. Selecciona a icona Debuxar trazos afiados de lapis.
3. Muda a cor de fronte se é necesario e escolle un tipo de brocha diferente ao actual.
4. Mantendo pulsado o botón do rato, comeza a trazar liñas.

Opcións da ferramenta Debuxar trazos afiados de lapis.

A opción **Opacidad**: controla a transparencia dos trazos. A un valor menor, a cor dos trazos vóltase máis transparente; a un valor de 100 a transparencia desaparece.

As opcións incluídas no botón **Modo**: non as explicarei xa que isto sería abondo extenso, de modo que deixa a opción por defecto. Podes experimentar usando as diferentes opcións.



Se se mantén calcada a tecla maiúsculas (a tecla que ten unha frecha apuntando cara arriba), se poden debuxar liñas rectas en calquera ángulo.

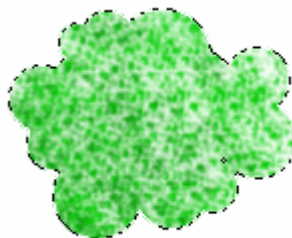
Para facelo, só tes que picar un punto mentres mantés pulsada a tecla maiúsculas, soltar o botón do rato e desprazar o cursor a outro punto da imaxe e aí dar outro clic para que se debuxe a liña.

Como poderás observar, aparecen dous signos de máis, un en cada extremo da liña elástica que indican o inicio e o final da nova liña.



Pintar trazos borrosos de brocha

Ao igual que a ferramenta lapis, a brocha tamén se usa en combinación coa cor de fronte e os diferentes estilos de brocha con que conta GIMP.



No exemplo mostrado, primeiro debuxei unha selección elíptica á cal funlle agregando novas seleccións para darlle unha forma irregular, entón, usei as cores hexadecimais #00CC00 e #009900 e o estilo de brocha **Galaxy, Small**  para crear o efecto dun arbusto.

Opcións da ferramenta Pintar trazos borrosos de brocha.

A opción **Opacidade**: controla a transparencia dos trazos. A un valor menor, a cor dos trazos vóltase máis transparente; a un valor de 100 a transparencia desaparece.

As opcións incluídas no botón **Modo**: non as explicarei xa que isto sería abondo extenso, de maneira que deixa a opción por defecto. Podes experimentar usando as diferentes opcións.

DESVANECIMIENTO = 200



DESVANECIMIENTO = 100



Desvanecimiento: Se activas esta opción, os trazos vóltanse transparentes a partir da distancia indicada na caixa de texto. A un número pequeno a transparencia é un pouco brusca, a un número maior, a transparencia é mas suave (ver imaxe inferior).



Se se mantén pulsada a tecla maiúsculas, pódense pintar trazos rectos en calquera ángulo.



Borrar á cor de fondo ou transparente

A ferramenta **Borrar** como o seu nome o indica, permite eliminar áreas dunha imaxe ou fondo, para iso usa a cor de fondo actual. Por exemplo, se a túa imaxe ten un fondo de cor azul, deberás usar esa mesma cor como fondo antes de iniciar o borrado, valga a redundancia.

Se se usa a goma nunha capa normal flotante, a cor de fondo é substituída por transparencia.

Lembra que podes usar as diferentes brochas das que dispón GIMP para controlar as áreas a borrar.



Se mantés pulsada a tecla maiúsculas (a tecla que ten unha frecha apuntando cara arriba), podes borrar tramos completamente rectos en calquera ángulo.



Aerógrafo de presión variable

O aerógrafo semella o efecto desta ferramenta tradicional e podes usalo para pintar áreas cunha cor suave.

Selecciona unha cor de fronte e un estilo de brocha para pintar obxectos ou seleccións flotantes.

Opcións da ferramenta Aerógrafo de presión variable.

A opción **Opacidad**: controla a transparencia dos trazos. A un valor menor, a cor dos trazos vóltase máis transparente; a un valor de 100 a transparencia desaparece.

Tasa: A barra de desprazamento axusta a velocidade de aplicación de cor con que o aerógrafo pinta. Un valor alto produce trazos escuros nun período de tempo curto.

Presión: A barra de desprazamento controla a cantidade de cor que aplica o aerógrafo. Un valor alto dá como resultado pinceladas escuras.

NOTA: Se queres usar esta ferramenta nunha imaxe indexada (xeralmente unha imaxe gif), Primeiro terás que convertela a RGB dando clic co botón dereito en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, escoller: **Imagen, Modo e RGB**.



Se se mantén calcada a tecla maiúsculas (a tecla que ten unha frecha apontando cara arriba), pódense debuxar pinceladas rectas en calquera ángulo.



Pintar usando patróns ou rexións da imaxe

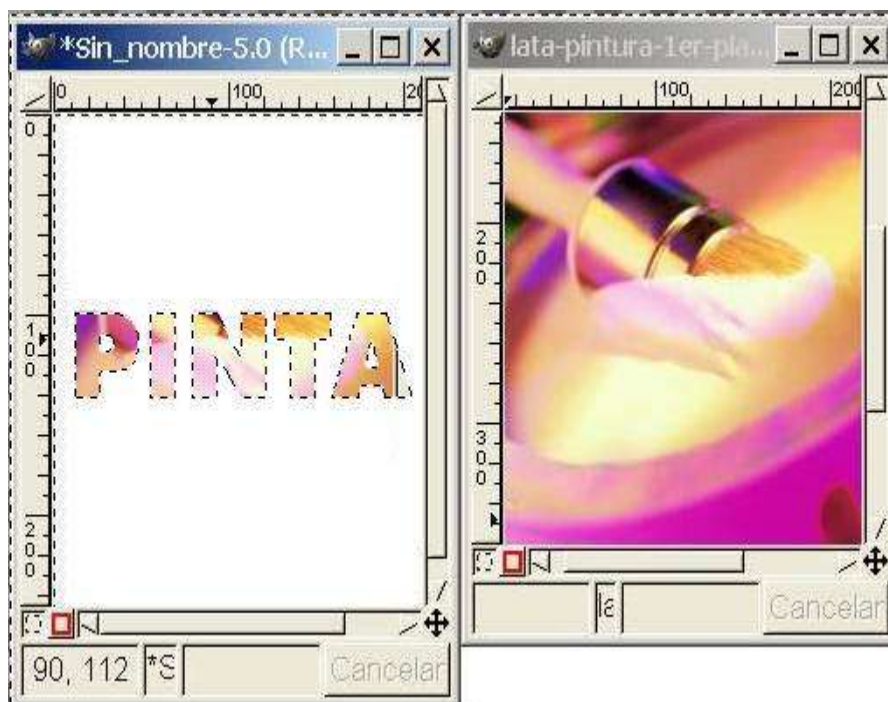
Esta é unha das ferramentas interesantes de GIMP, con ela podes lograr bos efectos usando como orixe calquera imaxe ou un dos patróns incluídos en GIMP.

A opción por defecto, é pintar usando rexións doutra imaxe. O procedemento para facelo é o seguinte:

- Abre a imaxe que desexas usar como orixe para pintar unha nova imaxe ou selección (ver imaxe inferior dereita).
- Criea unha nova imaxe e entón un texto como o amosado no exemplo da imaxe inferior esquerda.
- Co texto amosando a selección flotante, dá clic na ferramenta **Pintar usando patrones o regiones de la imagen**.
- Agora pulsa a tecla **Control** e dá clic na rexión da imaxe dereita que desexas usar para comezar a pintar o texto, e mantendo pulsado o botón do rato, comeza a deslizar a ferramenta polas letras. Se soltas o botón antes de acabar de pintar, ao



momento que o voltes a calcar comezará a pintar usando a rexión seleccionada anteriormente.



Como pintar usando un patrón

Para pintar unha selección ou imaxe usando calquera dos patróns cos que conta GIMP, primeiro dá clic na ferramenta **pintar usando patrones o regiones de la imagen** para desplegar o cadro de diálogo de **Opciones de herramienta**.

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**.

- No cadro de diálogo **Opc. de herramienta**, selecciona a opción **Patrón origen**.
- Escolle un patrón dando clic no cadro do patrón activo.
- Mantendo pulsado o botón do rato, deslízao pola selección flotante ou imaxe para proceder a pintala

Opcións da ferramenta Pintar usando patróns ou rexións da imaxe.

A opción **Opacidad**: controla a transparencia dos trazos. A un valor menor, a cor dos trazos vóltase máis transparente; a un valor de 100 a transparencia desaparece.



Imagen orixe: É a opción por defecto e usa unha imaxe como orixe para pintar ou clonar. O punto de orixe establécese pulsando a tecla **Control** mentres se dá clic na zona desexada da imaxe.

Patrón orixe: Este modo usa o patrón actual como orixe para pintar ou clonar. O punto de orixe é a esquina superior esquerda.

No alineado: Este modo toma a equidistancia entre o punto de orixe e o inicio de cada nova pincelada.

Alineado: toma a equidistancia entre o punto de orixe e a primeira pincelada e a usa para todas as pinceladas subsecuentes.

Registrado: Este modo non ten equidistancia. Se a imaxe de orixe é de diferente tamaño á de destino, as dúas serán aliñadas na esquina superior esquerda.



Desenfocar ou enfocar

Esta ferramenta usa a brocha actual para desenfocar ou enfocar unha imaxe.

A opción por defecto é desenfocar, e o seu uso é moi sinxelo, só é necesario manter calcado o botón do rato mentres imos desprazando o cursor polas áreas da imaxe que desexamos desenfocar, tal como se amosa no exemplo inferior. O cursor pasouse por toda a área da xanela.



Imaxe orixinal



Imaxe con desenfoque

A opción enfocar.

En realidade, o termo enfocar non se pode aplicar literalmente, xa que esta opción o que fai é "pixelar" as áreas onde se aplica. Un exemplo disto, podémolo apreciar na imaxe da dereita. Pasouse o cursor por todo o contorno da rapaz na foto.

Para aplicar este efecto, dá clic na ferramenta **Desenfocar o enfocar**, e no cadro **Opc. de ferramenta**, selecciona **enfocar**.



NOTA: Se desexas facer máis nítida unha imaxe, entón dá clic co botón dereito sobre esta, e no menú que aparece, selecciona **Filtros, Realce e Enfoque...**

Opcións da ferramenta Desenfocar ou Enfocar.

Se fas clic na icona Desenfocar ou enfocar, desprégase o seguinte cadro de diálogo.

A opción **Opacidad**: controla a transparencia dos trazos. A un valor menor, a cor dos trazos vóltase máis transparente; a un valor de 100 a transparencia desaparece.

A barra de desprazamento **Tasa**: establece a forza do efecto de desenfoque. A un valor baixo, é necesario pasar a ferramenta máis veces sobre a área a desenfocar e viceversa.

Tipo de convolución

O modo **Desenfoque** mancha a imaxe mesturando as cores unhas coas outras, dando como resultado unha transición suave entre elas, pero sempre serán máis escuras que as orixinais.

O modo **Enfoque** ocasiona que as píxeles adxacentes con cor similar se agrupen. Se se usa de forma moderada pode enfocar un pouco as áreas borrosas, pero se se aplica repetidamente, os resultados son como os amosados na foto superior

NOTA: Se queres usar esta ferramenta nunha imaxe indexada (xeralmente unha imaxe gif), primeiro terás que convertela a RGB dando clic co botón dereito en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, escoller: **Imagen, Modo e RGB**.



Debuxar con tinta

Esta ferramenta pinta trazos sólidos con esquinas anti-alias. O tamaño, forma e ángulo da pluma poden ser axustados dende o cadro **Opc. de herramienta** que aparece escollendo con clic na icona desta ferramenta.

A forma da pluma pódese mudar a circular, cadrada ou diamante. A forma por defecto é circular.



Embranquecer ou ennegrecer

As opcións embranquecer ou ennegrecer desta ferramenta utilizan a brocha actual para aclarar ou escurecer as cores dunha imaxe. A opción por defecto é embranquecer e pode ser cambiada desde o cadro **Opc. de herramienta**.



NOTA: Se queres usar esta ferramenta nunha imaxe indexada (xeralmente unha imaxe gif), primeiro terás que convertela a RGB dando clic co botón dereito en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, escoller: **Imagen, Modo e RGB**.



Tisnar

Esta ferramenta usa a brocha actual para tisnar as cores da capa activa. O seu equivalente no mundo real sería usar un difumino sobre lapis de cores.

Para lograr un tisonado mais forte, asigna un valor alto na barra de desplazamento **Tasa**. Para un tisonado suave, asigna un valor baixo.

NOTA: Se queres usar esta ferramenta nunha imaxe indexada (xeralmente unha imaxe gif), primeiro terás que convertela a RGB dando clic co botón dereito en calquera parte da imaxe e no menú que aparece, escoller: **Imagen, Modo e RGB**.



Se se mantén calcada a tecla maiúsculas (a tecla que ten unha frecha apuntando cara arriba), pódense tisnar liñas rectas en calquera ángulo.



Medir distancias e ángulos

Esta ferramenta despriega a distancia e o ángulo entre dous puntos dunha imaxe. A información aparece por defecto na barra de estado da xanela da imaxe.

O uso desta ferramenta é moi sinxelo, primeiro, dá clic nun punto da imaxe e entón, mantén pulsado o botón do rato e arrástrao ata o seguinte punto.

