

GIMP



Tutorial GIMP (I)
CEPER “Pintor Zuloaga”
(Cádiz)
José Manuel Aguilar



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es> PE

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Adaptado por:

- José Manuel Aguilar (Ceper “Pintor Zuloaga” de Cádiz) jmanuel_curso1@yahoo.es

Actualizado por:

- Inmaculada Ramírez (Ceper “Pintor Zuloaga” de Cádiz, 2023) inma.rfzuloaga@gmail.com

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Reconocimientos:

- Al material de formación de <http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/enred/ofrecemos/gimp.php> de José Luis Domínguez Barroso. Material que se ha tomado como base para la elaboración de esta documentación.
- A la ayuda de GIMP <http://docs.gimp.org/2.6/es/index.html> de donde se ha extraído información de interés.
- A la ayuda de GIMP <https://docs.gimp.org/2.10/es/> de donde se ha extraído información de interés para la actualización (2021).

1. Introducción

GIMP (*GNU Image Manipulation Program*: programa de manipulación de imágenes del proyecto GNU: ver Anexo 1) es una aplicación que viene a satisfacer nuestras necesidades con respecto a la manipulación de imágenes.

En principio, quien requiere de este tipo de aplicaciones utiliza pequeños programas que vienen con:

- El sistema operativo (como Paint en Windows o GNU Paint en GNU/Linux: ver Anexo 1).
- Aplicaciones que en algunos casos vienen con dispositivos como escáneres o cámaras fotográficas.
- Otros que se pueden descargar de Internet de forma gratuita, etc.

Este tipo de programas tienen limitaciones en cuanto necesitamos “hacer algo más”. Y para cubrir estas necesidades a veces, aunque no sea “adecuado” mencionarlo, hay quienes hacen uso de copias fraudulentas de aplicaciones “profesionales”, sobre todo por el precio elevado de las mismas para un uso personal y doméstico.

Pero el “pirateo” (aparte de la ilegalidad que supone) presenta inconvenientes:

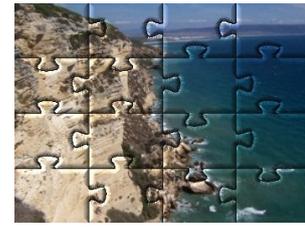
- Cuando aparece una nueva versión de la aplicación que se utiliza hay que buscar crack, números de serie por Internet, entrar en sitios Web no seguros, etc.
- Es probable, igualmente, que no nos sintamos seguros al obtener de Internet aplicaciones de esta forma por el riesgo de virus, por la inseguridad de obtener programas incompletos...
- Por último, otro inconveniente de la piratería, debido a que casi todos los equipos hoy en día están conectados a Internet, es que puede que la copia fraudulenta de un programa se comunique a través de la Red sin que sepamos a ciencia cierta para qué.

Todos estos inconvenientes no existen con GIMP, ya que accedemos a su Web y descargamos la última versión sin ningún problema. Incluso si estamos en sistemas operativos GNU/Linux el propio sistema se encarga de descargar de los repositorios la última versión e instalarla automáticamente en nuestro equipo.

Otro inconveniente que salva GIMP es que existe versión para diversos sistemas operativos, por lo que si tenemos que cambiar de equipo (por diversas cuestiones: trabajo, viaje...) es casi seguro que podamos utilizar este mismo programa en el sistema operativo que tenga instalado el equipo que utilicemos (ya que existe versión de GIMP para GNU/Linux, Mac y Windows). También existe la posibilidad de llevar instalado GIMP en su versión portable en una memoria USB, por lo que podremos hacer uso de él en cualquier equipo sin necesidad de instalarlo.

Por último (y no por ello menos importante) se trata de una aplicación con licencia GPL (*General Public License*), que nos da a los usuarios y usuarias varias libertades básicas, entre ellas la posibilidad de hacer las copias que queramos/necesitemos del programa. Este hecho resulta doblemente conveniente si estamos en el mundo de la enseñanza, ya que podemos utilizar con nuestros alumnos y alumnas esta aplicación y distribuirla para que la instalen en sus domicilios (si no tienen conexión a Internet) para que puedan trabajar con la misma aplicación que se usa en los centros educativos.

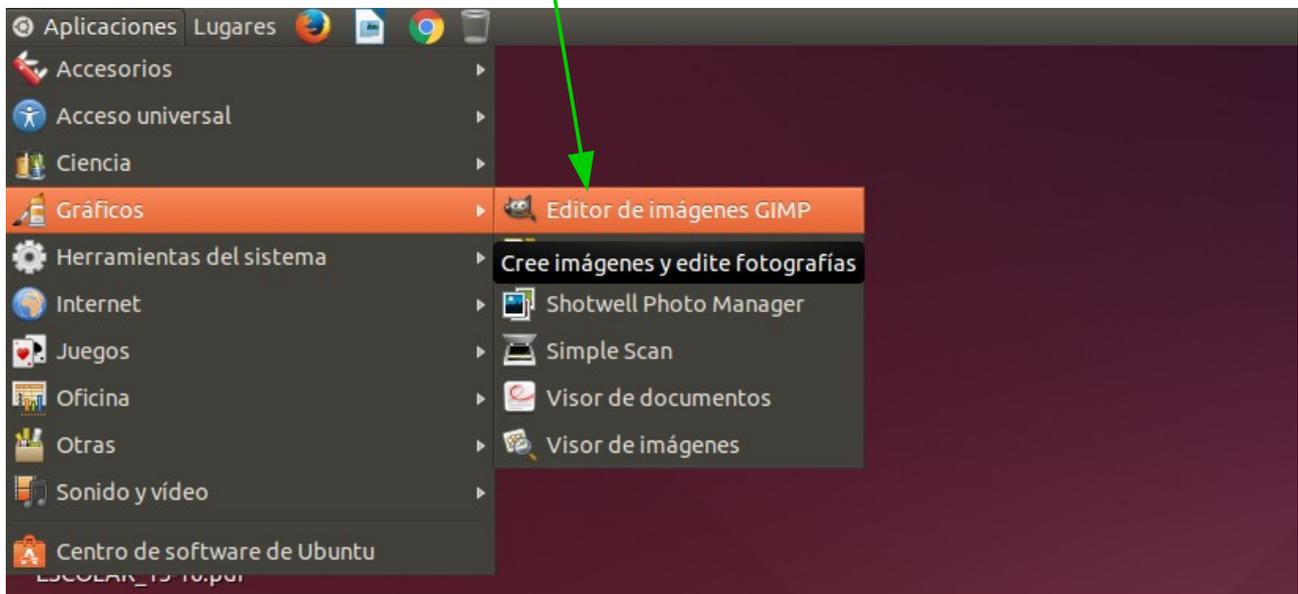
Como muestra de sus posibilidades mostramos una imagen sobre la que se ha aplicado algunos filtros:



2. Arrancar el programa.

Para poner el programa en marcha podemos hacerlo desde el menú:

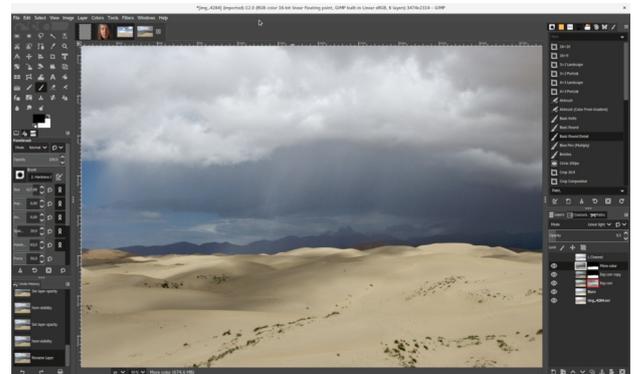
Aplicaciones/Gráficos/Editor de imágenes (Gimp)



(En el Anexo 2 puedes ver cómo se realiza la instalación de Gimp para Windows)

Lo que observamos nada más ejecutar **GIMP 2.10**, destaca que la interfaz de usuario se ha actualizado y que **el nuevo tema y los nuevos iconos son oscuros** por defecto. La intención, explican, es "atenuar un poco el entorno y cambiar el enfoque hacia el contenido".

No obstante, **se ofrecen un total de cuatro temas de interfaz** para poder personalizarla al gusto. El oscuro, que como hemos dicho es el predeterminado, uno **gris más suave**, otro llamado luz y otro **sistema**. Los iconos, además, se pueden personalizar por separado independientemente del tema de interfaz seleccionado con lo que podemos recuperar, si así lo deseamos, los iconos de color tal y

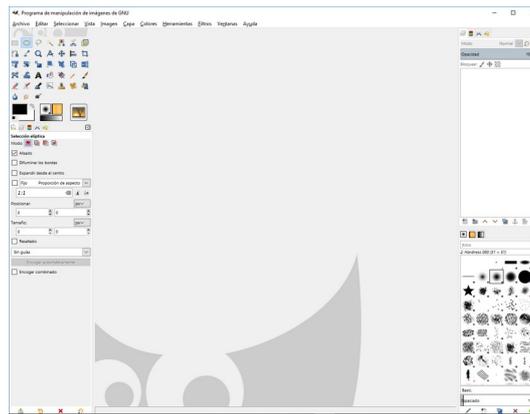


como se mostraban anteriormente.

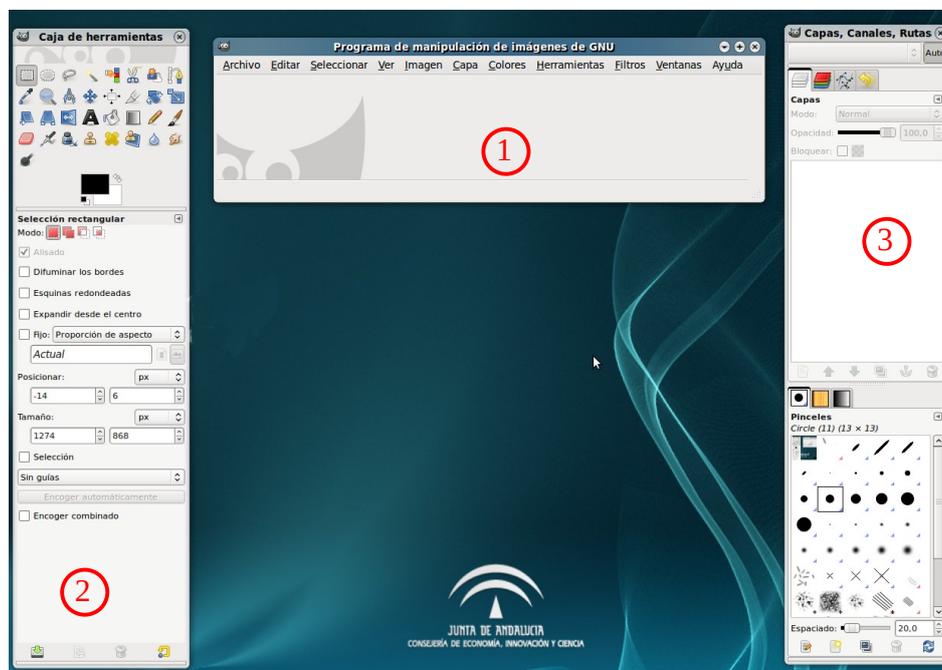
Para **cambiar de tema de interfaz** haz de ir al menú **Editar/Preferencias**, después en la parte izquierda de la ventana selecciona **Interfaz/Tema**. Prueba los diferentes temas y al final selecciona el llamado **System**.

Para **cambiar de tema de iconos** haz de ir al menú **Editar/Preferencias**, después en la parte izquierda de la ventana selecciona **Interfaz/Tema de iconos**. Prueba los diferentes temas y al final selecciona el llamado **Color**.

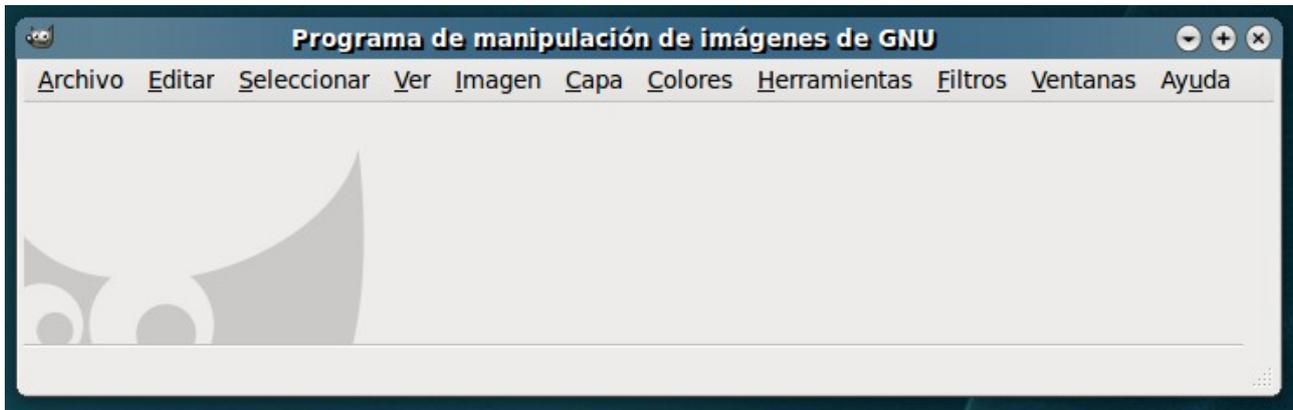
Una vez que hemos realizado los cambios anteriores la interfaz de GIMP tendrá el siguiente aspecto:



La interfaz anterior de GIMP, es el modo de “**Ventana única**”, pero si vas al Menú **Ventanas** y desactivas la opción anterior, aparecerán tres ventanas independientes sobre el escritorio de tu PC.



- ① La ventana de imagen con una barra de menús, en su parte superior.



- ② La ventana *Caja de herramientas*.

En ella encontramos los siguientes elementos (de arriba a abajo):

- Las herramientas de selección, dibujo y transformación.
- Los colores de frente y de fondo. El color de frente es aquel con el que pintamos cuando utilizamos una herramienta de pintura. Por defecto viene seleccionado el color negro. El color de fondo es el que nos muestra el color que tendrá el "papel" sobre el que vamos a pintar. La doble flecha en forma de ángulo nos permite conmutar el color de fondo por el de primer plano y viceversa. Si a lo largo de un trabajo, hemos cambiado los colores de fondo y de primer plano y queremos volver a los iniciales (negro sobre blanco) solamente debemos hacer clic en los cuadraditos "negro sobre blanco" que tenemos en la parte inferior izquierda.

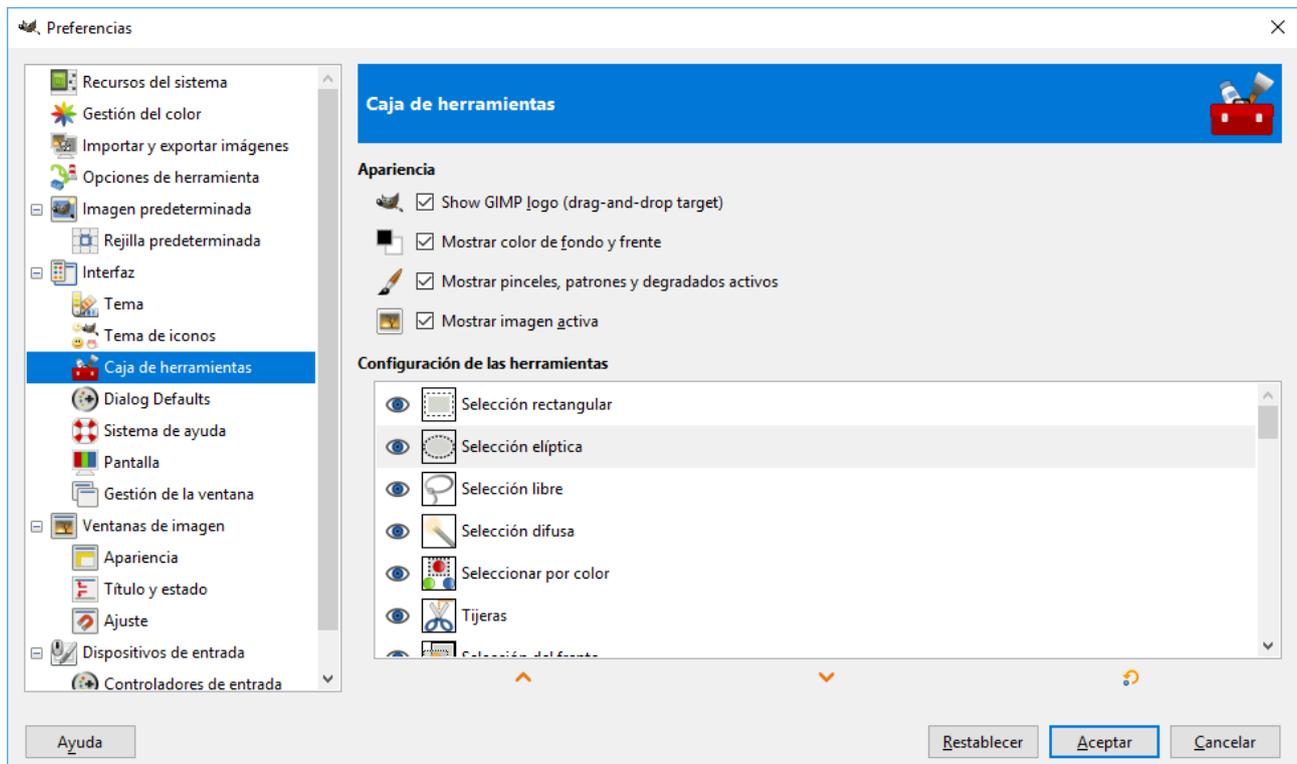


En esta zona se pueden incluir elementos interesantes. Para ello despliega el menú **Editar** de la ventana imagen y elige **Preferencias**.

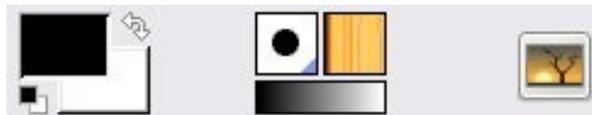
En la ventana **Preferencias** selecciona:

Caja de herramientas y, a la derecha, marca las casillas:

- *Mostrar pinceles, patrones y degradados activos*
- *Mostrar imagen activa*



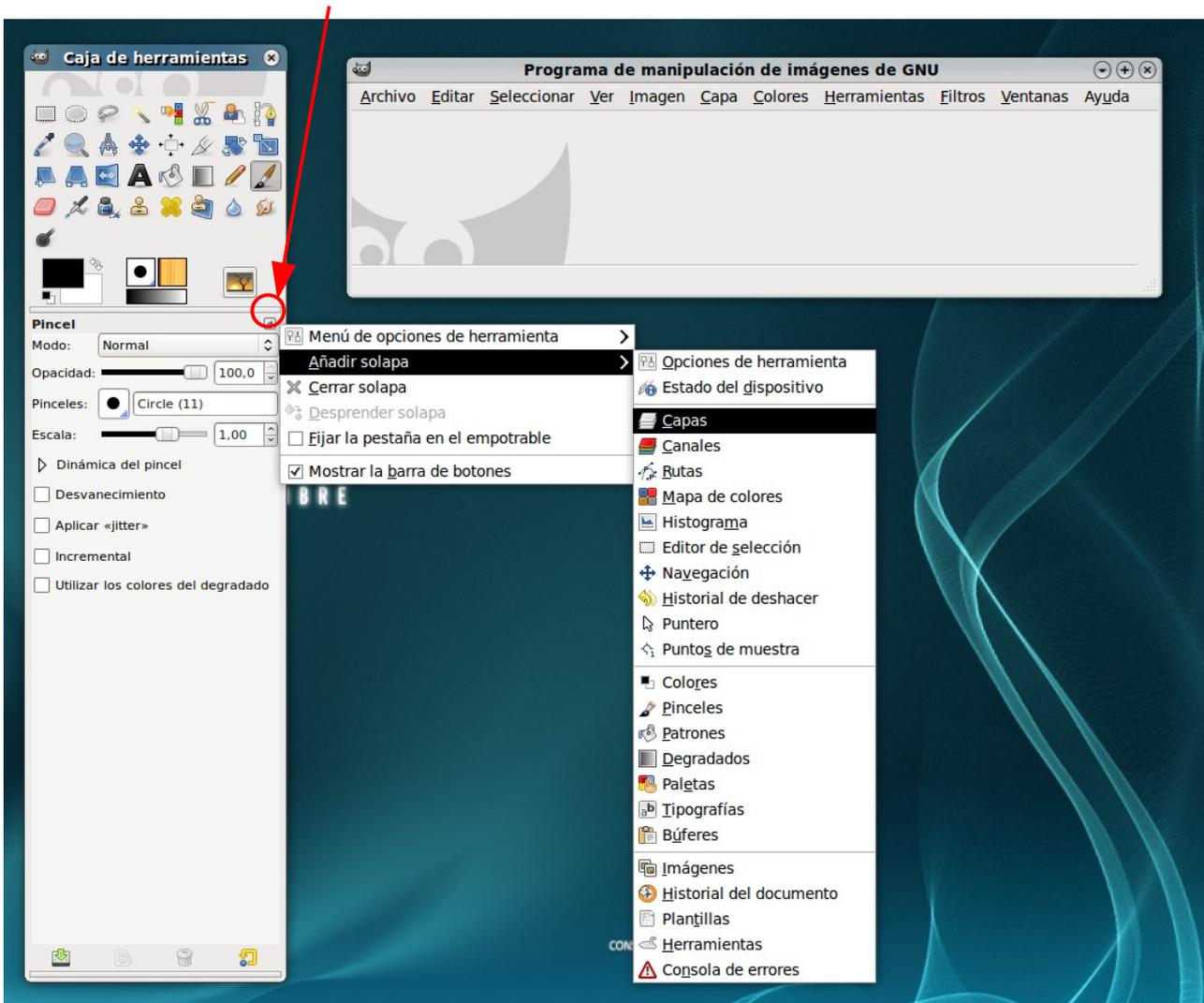
Pincha en *Aceptar* con lo que se nos muestra lo siguiente en la caja de herramientas:



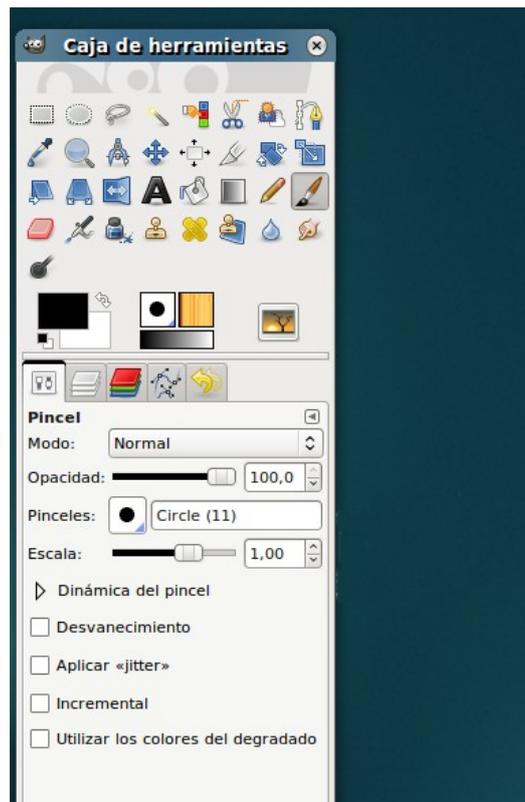
- Por último nos encontramos, en la parte inferior, las opciones de la herramienta elegida, que cambian cada vez que elegimos una distinta.

③ La ventana *Capas, Canales, Rutas* que podemos cerrarla e integrar esas herramientas en la ventana *Caja de herramientas*.

Hacemos clic sobre esta **zona** y seguimos la ruta seleccionada para añadir las herramientas:



De esta manera aparecen integradas las herramientas, de la tercera ventana, en la *Caja de herramientas*, y así sólo hemos de manejar dos ventanas.



Práctica:

Ejercicio nº 1:

- * Arranca el programa.
- * Cierra la ventana *Capas, canales, rutas*.
- * Integra, en la ventana *Caja de herramientas*, las cuatro herramientas que aparecían en la ventana que has cerrado antes.

3. Crear desde una captura de pantalla o portapapeles.

Se abre el **Gimp** y desmaximiza.

Práctica:

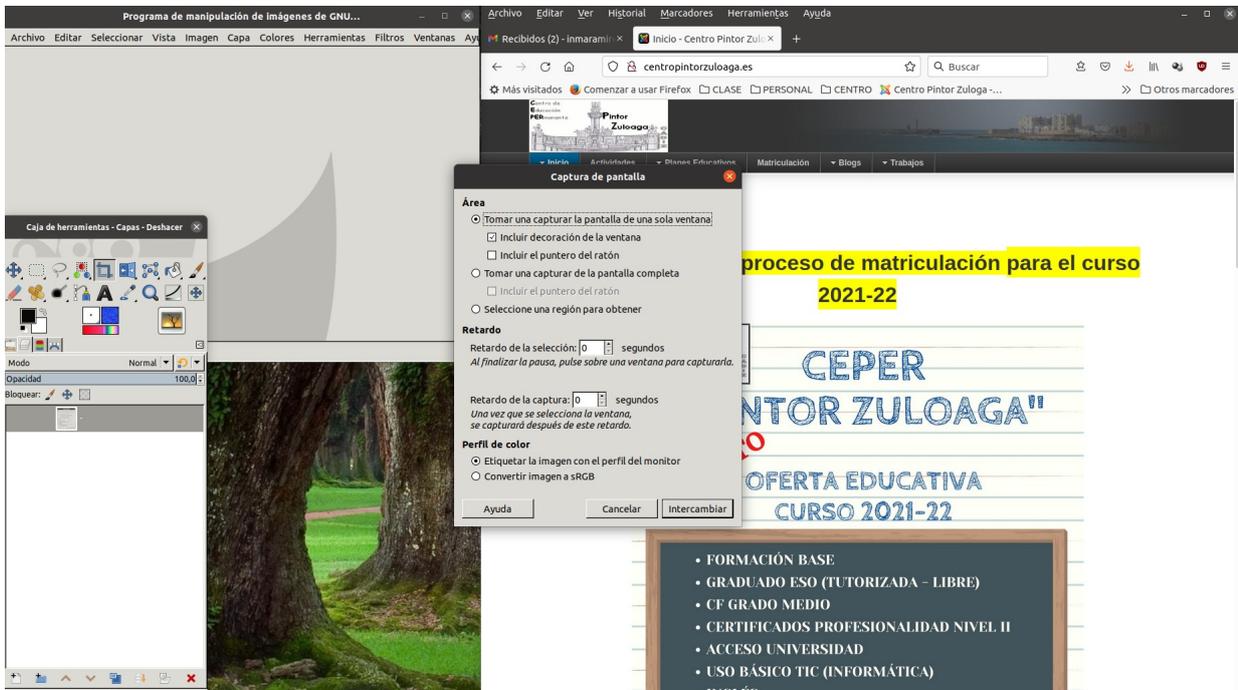
Ejercicio nº 2:

- * Arranca el programa.
- * Abrir la página web del centro, <http://centropintorzuloaga.es/>.
- * *Archivo* > *Crear* > *Captura de pantalla*
- * *Archivo* > *Crear* > *Desde el portapapeles*

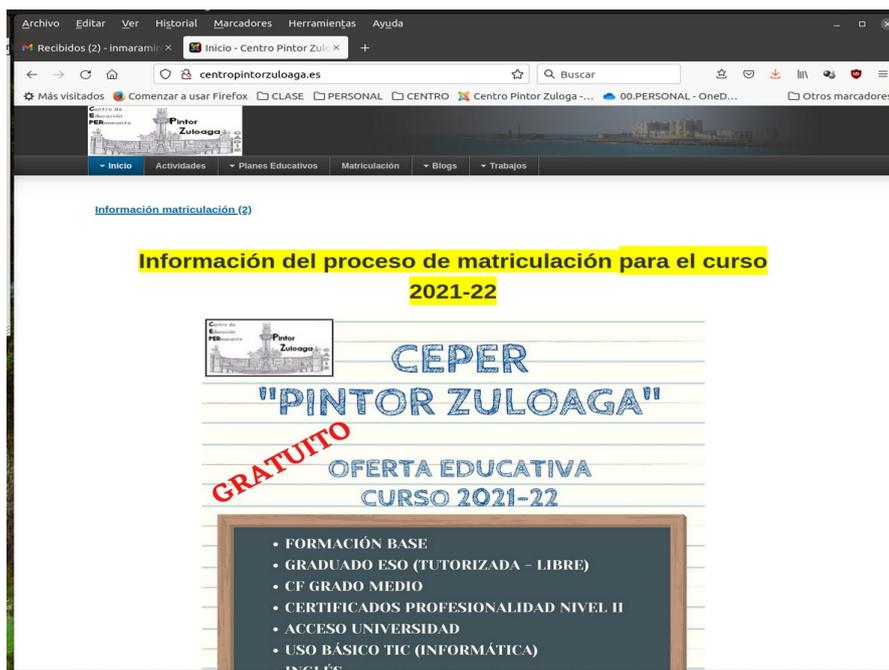
*** Archivo > Crear > Captura de pantalla.**

Una vez abierta la página web, desmaximiza la ventana y colocala a un lado del *Escritorio*.

Se abre el GIMP, desmaximiza procurando que ambas ventanas abiertas no se oculten. A continuación, **Archivo > Crear > Captura de pantalla.**



Se elige la opción de *Tomar captura de una sola ventana*. Aparece una + , con ella selecciona la ventana de la página web del centro. Por último, haz clic en *Intercambiar*.

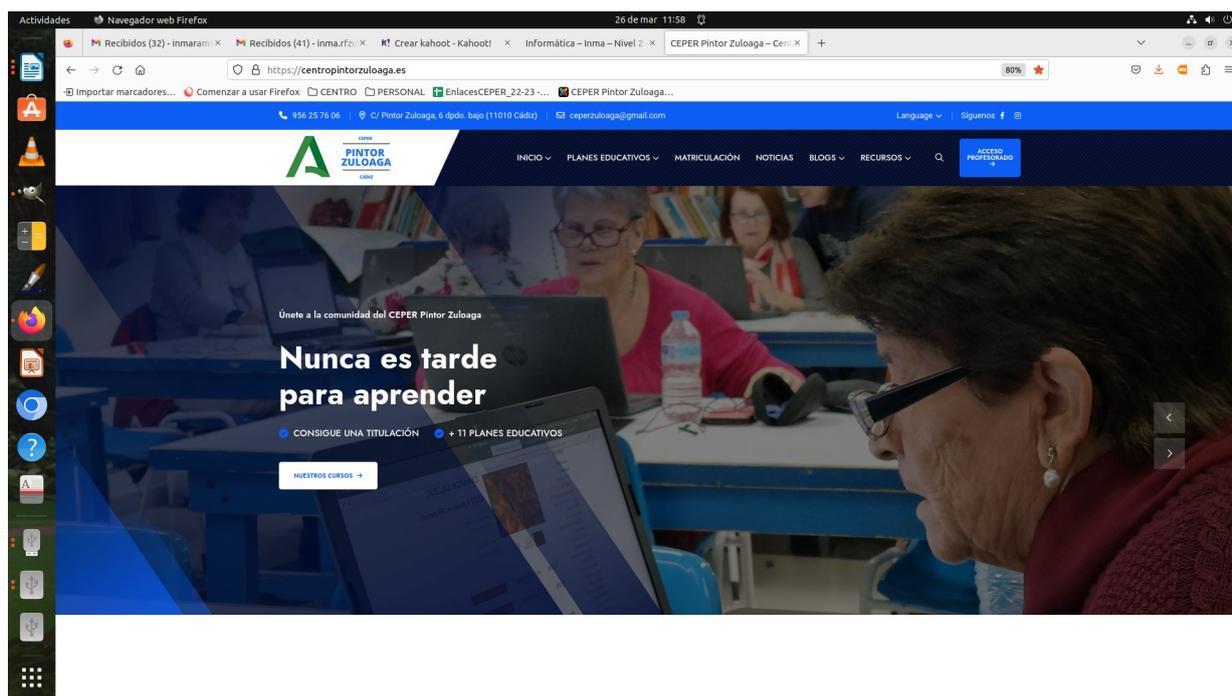


* **Archivo > Crear > Desde el portapapeles.**

Una vez abierta la página web en el *Escritorio*, se realiza una *Captura de pantalla*. Antes habremos elegido si queremos realizar la captura de toda la pantalla completa, de una selección o de una ventana.

Se maximiza el GIMP, a continuación, debemos desplegar el menú **Archivo**, elegir **Crear** y hacer clic en **Desde el portapapeles**.

Conseguimos la imagen de la web:



4. Guardar una imagen

Para guardar una imagen desplegamos el menú *Archivo* y elegimos *Guardar*.

Nos aparece la ventana **Guardar imagen** en la que podemos especificar el nombre del archivo y elegir el lugar donde vamos a guardarlo.

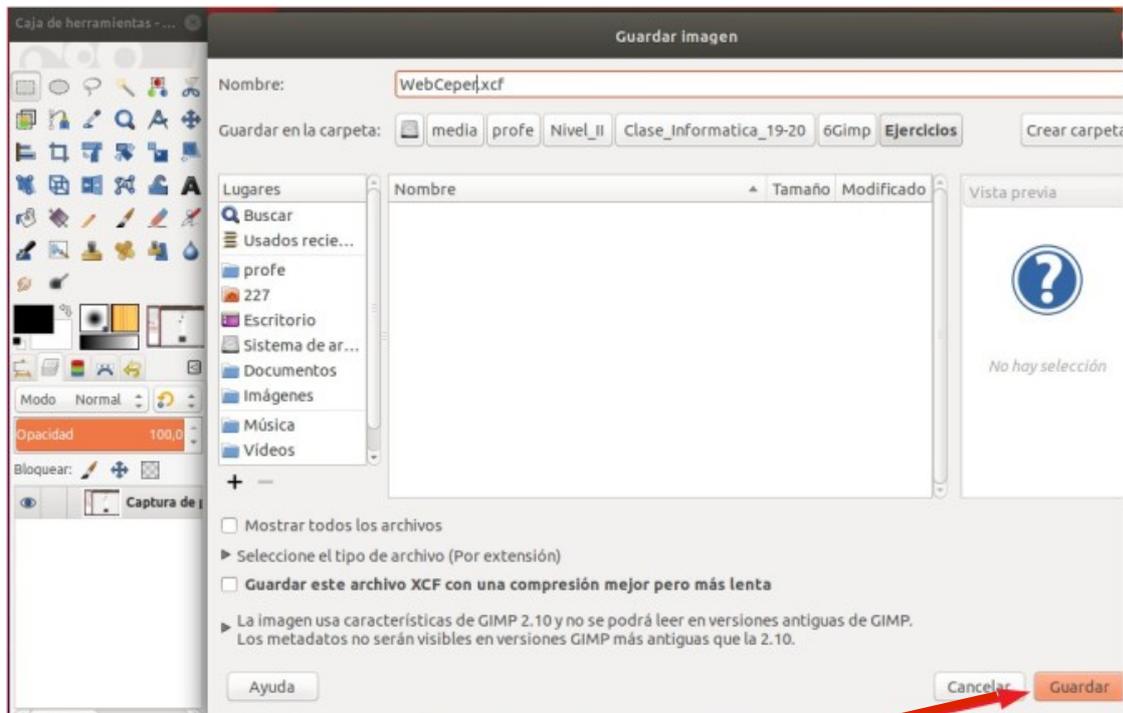
Como ejemplo, vamos a llamar al archivo *WebCeper.xcf* y lo guardamos en la carpeta *Gimp/Ejercicios*.

En la ventana que aparece seleccionamos nuestro pen. Si no aparece nuestro pendrive vamos a:

- a) En la barra lateral de *Lugares*: Sistema de archivos.
- b) En la zona de *Nombre*, hacemos doble clic en la carpeta *Media*.

c) A continuación el *Usuario*.

d) Por último, seleccionamos la carpeta de nuestro pendrive.



Por último hacemos clic sobre el botón **Guardar**.

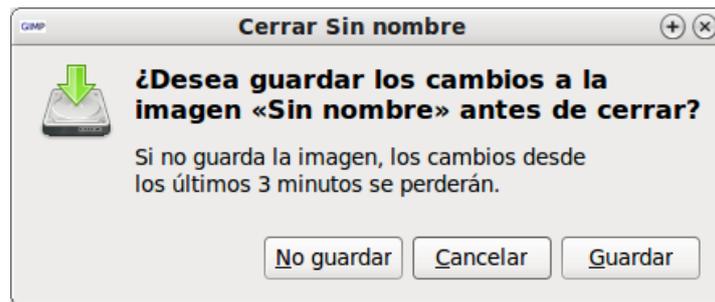
! La extensión **xcf** es la propia del programa GIMP. Es la que utilizaremos normalmente cuando queramos recuperar un archivo para seguir trabajando sobre él, ya que guarda información acerca de las capas, las rutas, etc., (más adelante comentaremos qué son).

5. Cerrar Gimp

Como cualquier otra aplicación GIMP se puede cerrar de varias formas:

1. Haciendo clic sobre el botón de cerrar ventana (X) de la **ventana de imagen** (la ventana *apaisada*.)
2. Desplegando el menú *Archivo* de la ventana imagen y eligiendo la opción *Salir*.

Si cerramos GIMP sin guardar los cambios de la imagen sobre la que estamos trabajando, aparece la siguiente ventana:



- *Guardar*: guarda la imagen mediante el cuadro de diálogo descrito en el epígrafe anterior.
- *No guardar*: cierra el programa sin guardar los cambios realizados en la imagen.
- *Cancelar*: volvemos a la ventana imagen anulando la salida del programa.

Práctica:**Ejercicio nº 3:**

- * Guarda el archivo en la carpeta *Ejercicios*, con el nombre de *WebCeper.xcf*
- * Cierra el programa

ANEXO 1: PROYECTO GNU. SISTEMAS GNU/LINUX

El proyecto GNU fue iniciado por Richard Stallman (http://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman) con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre: el sistema GNU. El nombre elegido para el sistema trata de recalcar la diferencia entre el sistema operativo UNIX existente en aquella época (que era mayoritariamente comercial) y el nuevo sistema (que era libre). Este sistema se llamó GNU, que es un acrónimo que significa GNU's Not Unix (la mascota del proyecto es un ñu porque Gnu en inglés significa “ñu”).



En 1991 un estudiante finlandés, llamado Linus Benedict Torvalds, empezó a desarrollar un núcleo compatible con UNIX al que llamó Linux¹. Decidió hacer su sistema libre y accesible a todos a través de Internet y se adscribió al proyecto GNU; pronto gran cantidad de personas comenzaron a probar el sistema, a reparar fallos, a escribir código del núcleo de Linux.

A finales de los 80, el proyecto GNU había desarrollado casi todas las herramientas que necesita un ordenador a excepción de la pieza central del sistema operativo: el núcleo. Se estaba trabajando en uno pero estaba aún lejos de ser un producto terminado. De manera que los usuarios de software libre debían limitarse a utilizar las utilidades GNU en sistemas comerciales, puesto que no podían tener un núcleo enteramente libre.

Al combinar Linux con el sistema no completo GNU resultó un sistema operativo libre cuyo nombre correcto es GNU/Linux, y no simplemente Linux por más que esta denominación abreviada se haya popularizado.

Desde 1996 (año en que vio la luz el kernel 2.0²) se asocia con dicho núcleo la mascota del pingüino (llamada Tux).

Lo revolucionario de Linux estuvo en su metodología de trabajo, pues hasta entonces los programas se escribían en grupos cerrados de programadores mientras que el kernel Linux se desarrolló de forma abierta, en el que cualquiera podía participar.



ANEXO 2: Instalar Gimp para Windows

Es conveniente que la instalación se realice siempre desde [la página Web del programa](#), ya que están saliendo versiones continuamente y hacerlo desde una recopilación (por ejemplo un CD o DVD de una revista) no nos asegura que instalemos la última versión.

Una vez que abrimos un navegador y tecleamos su dirección, la Web del programa analiza qué sistema operativo e idioma tenemos instalado en nuestro ordenador; hemos de localizar la zona que nos permite descargar el programa para dicho sistema operativo e idioma.



1 <http://www.linux.org/>

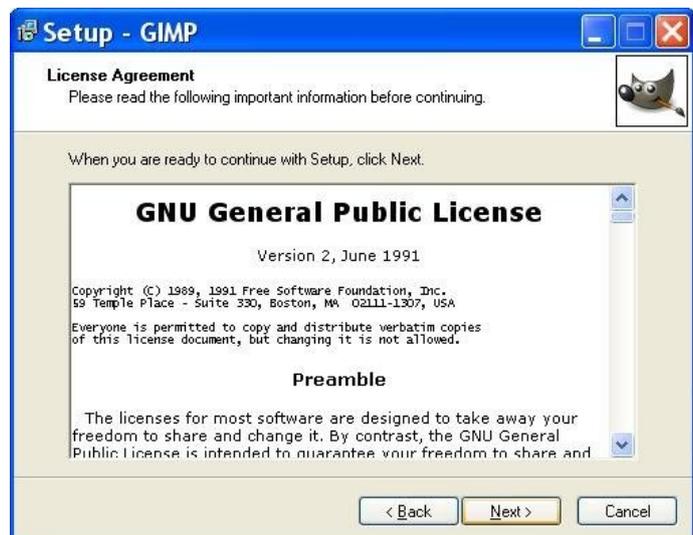
2 En la actualidad, la versión estable del kernel Linux va por la versión 4.10.1: <http://www.kernel.org/>

Una vez que se ha descargado el archivo en nuestro ordenador, lo localizamos y hacemos doble clic sobre él para proceder a su instalación.

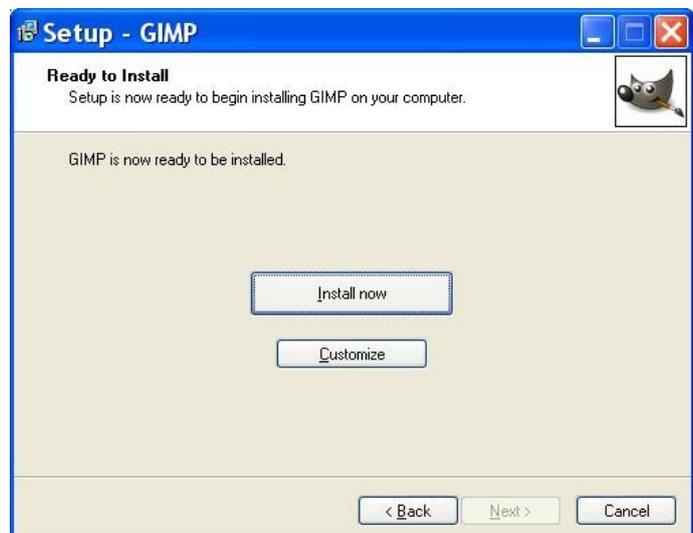
Nos aparece en primer lugar una pantalla de bienvenida. Haz clic en *Next*.



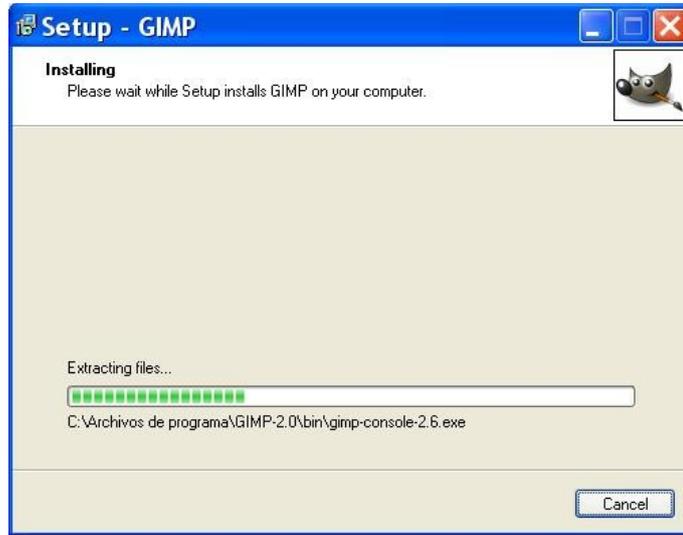
Posteriormente nos muestra la Licencia GNU. Haz clic en *Next* nuevamente.



Comienza la instalación. Debes elegir *Install now* que instalará Gimp en un directorio fijo. Si se utiliza la opción *Customize* podrás elegir la carpeta de instalación de Gimp (aunque no lo aconsejo).



Comienza la instalación del programa. Suele durar algunos minutos.



Concluye la instalación. La casilla de verificación *Launch Gimp* aparece marcada. Si hacemos clic en *Finish* finaliza el proceso de instalación y se pone en marcha Gimp. Si desmarcamos la casilla *Launch Gimp* concluye el proceso de instalación sin iniciar Gimp.

