

## Ejercicio 1 - La primera imagen

Gimp nos permite trabajar con imágenes obtenidas con una cámara digital, con un escáner o crear imágenes digitales directamente.

Para crear nuestra primera imagen accedemos a la barra de menús de la **Caja de herramientas** y seleccionamos **Archivo --> Nuevo**.

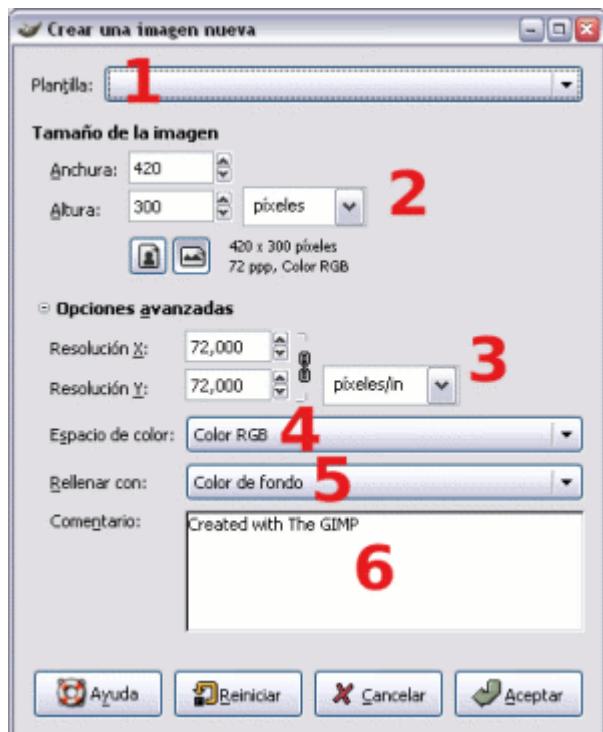


Nos aparece el siguiente cuadro o ventana de diálogos donde podemos seleccionar las características de la nueva imagen:



Hacemos clic en **Opciones avanzadas** para obtener todas las posibilidades de esta ventana.

- 1 Podemos crear una imagen desde una plantilla proporcionada por el programa o creada por nosotros; se trata de tamaños prefijados.
- 2 Para seleccionar el **tamaño de la imagen** en pixeles.



**3** La **resolución**, predeterminada para ver imágenes en la pantalla del ordenador. Los valores pueden cambiarse cuando el destino de la imagen es imprimirla.

**4 Espacio o modo de color:** RGB o escala de grises. La opción RGB permite usar más herramientas.

**5** Tipo de **relleno**. El color de fondo es el que esté seleccionado en la herramienta **Selector de color** (por defecto es blanco).

**6** Aquí se puede añadir un comentario al archivo de la imagen.

**Reiniciar** los valores, **Cancelar** o **Aceptar** para crear la imagen.

Si hacemos clic en **Aceptar** obtenemos una imagen con las características que hayamos elegido. Recomendamos seleccionar una imagen con un tamaño de **300x300** píxeles; **72** píxeles por pulgada de **Resolución**; espacio de color **RGB** y como color de fondo **Blanco**.

**1. Ventana imagen.** Es la ventana sobre la que vamos a trabajar. Podemos diferenciar las siguientes zonas:



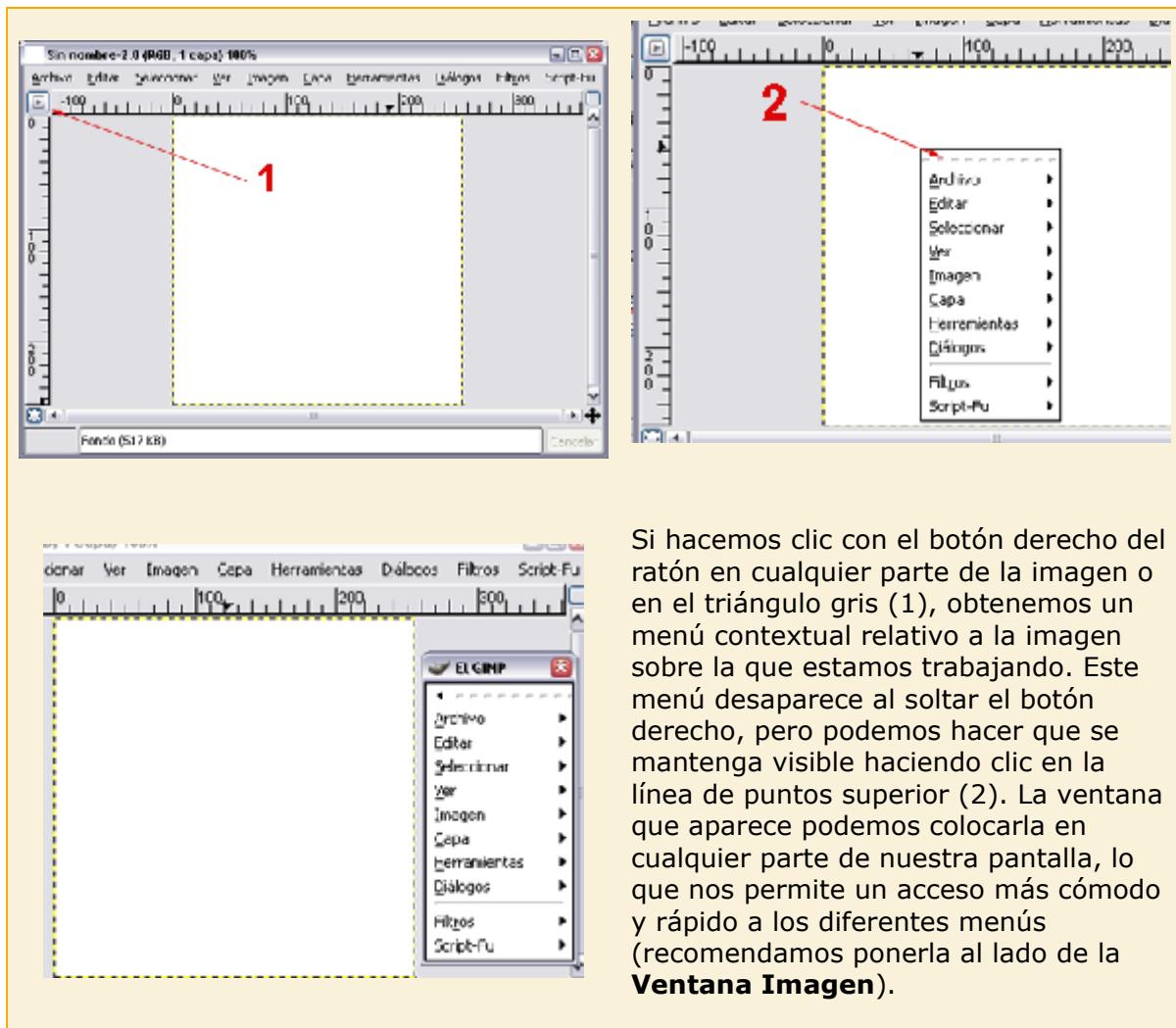
Las **reglas** vienen expresadas por defecto en píxeles marcando el punto (0,0) en la parte superior izquierda.

Las **barras de desplazamiento** permiten movernos por la imagen cuando ésta no cabe en la **Ventana**.

La **barra de estado** informa de la unidad que estamos utilizando (en esta imagen píxeles px); del tamaño del zoom para ver la imagen (en este caso 100%); de la capa en la que estamos situados (ya veremos más adelante el significado de capa en Gimp) y, si nos movemos con el ratón por la imagen, nos mostrará a la izquierda las coordenadas de la situación del puntero del ratón.

**Máscara rápida:** este cuadradito con líneas discontinuas nos indica

que estamos trabajando en modo normal. Más adelante trabajaremos con esta herramienta llamada **Botón de máscara rápida**.



Si hacemos clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de la imagen o en el triángulo gris (1), obtenemos un menú contextual relativo a la imagen sobre la que estamos trabajando. Este menú desaparece al soltar el botón derecho, pero podemos hacer que se mantenga visible haciendo clic en la línea de puntos superior (2). La ventana que aparece podemos colocarla en cualquier parte de nuestra pantalla, lo que nos permite un acceso más cómodo y rápido a los diferentes menús (recomendamos ponerla al lado de la **Ventana Imagen**).

También podemos acceder a estas opciones desde la **Barra de Menú**.



## 2. Comencemos a pintar

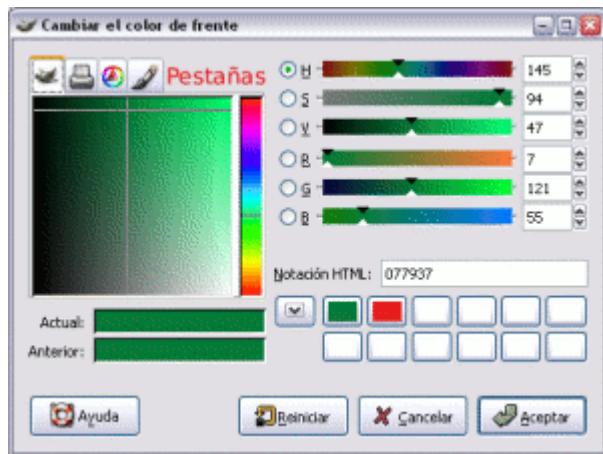
 Seleccionamos en la **Caja de herramientas** la opción **Pintar píxeles de bordes duros** (lápiz). Sirve para crear trazos afilados de lápiz a mano alzada. Los trazos se dibujan con el

**color** activo de primer plano y con la **brocha** seleccionada en su correspondiente herramienta.

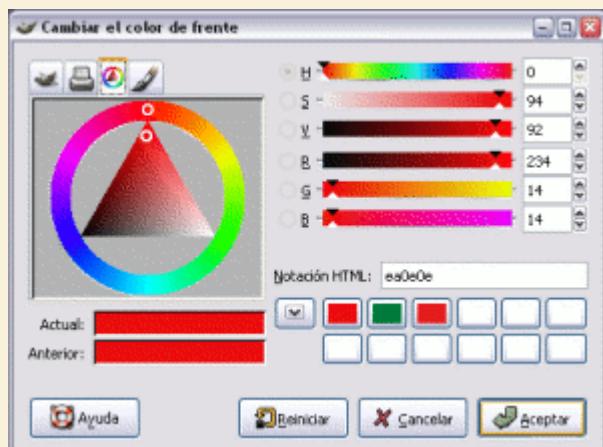
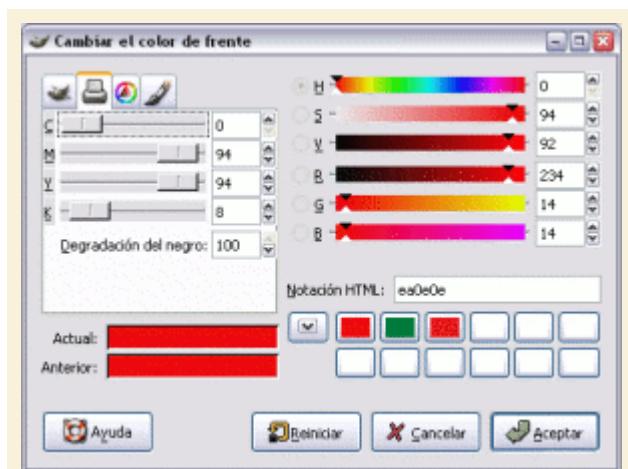
### Anexo Relativo a las características de la herramienta **Lápiz**.

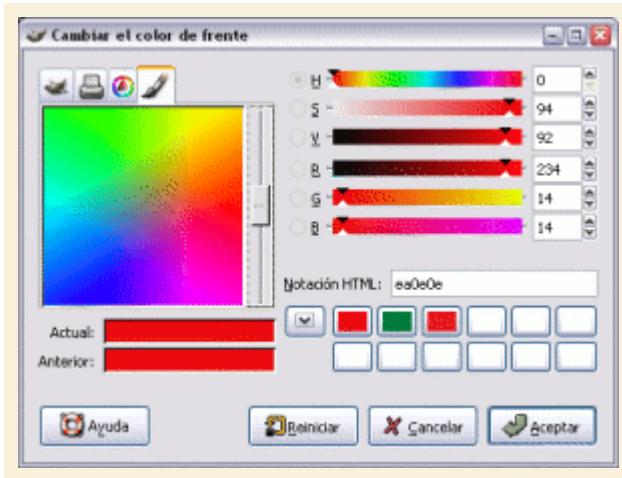


Al hacer clic sobre el rectángulo de color negro se abre la ventana de selección de color. GIMP nos permitirá elegir el color con el que pintará nuestro lápiz.

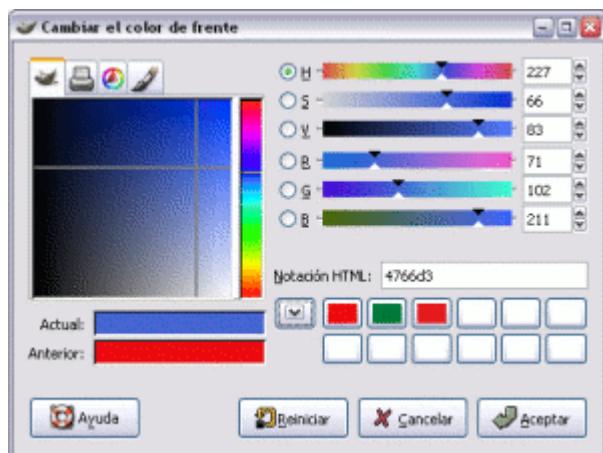


Este cuadro de diálogo tiene otras tres pestañas para seleccionar el color, son las siguientes:

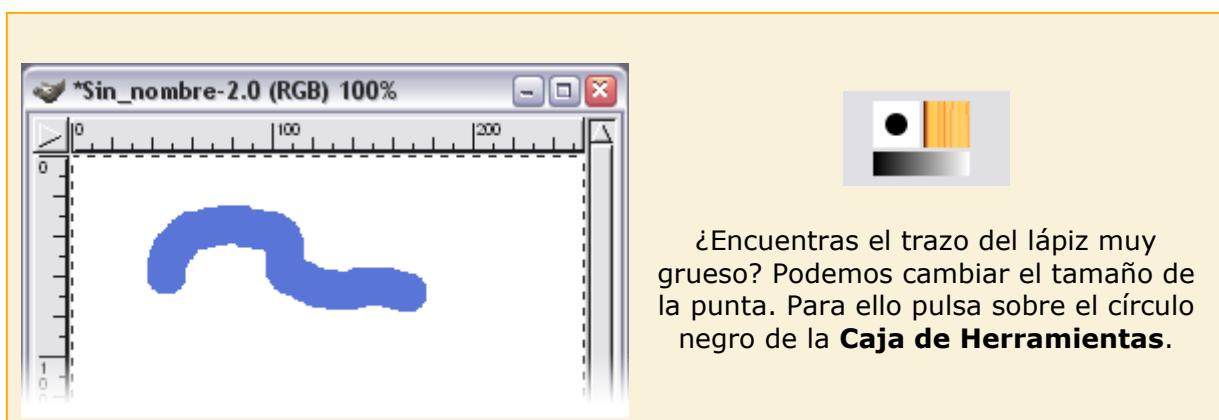




Su funcionamiento es muy sencillo, primero seleccionamos un color y después el tono. También podemos introducir el valor hexadecimal de un color determinado en la casilla correspondiente (Notación HTML). Escribe allí 4766d3 y pulsa **Aceptar**. Observa cómo ha cambiado el color de primer plano en la **Caja de Herramientas**.



Con la herramienta **Lápiz** seleccionada y habiendo elegido el color del lápiz, hacemos clic sobre la **Ventana imagen** y arrastramos sin soltar el botón del ratón, parece que pintamos con un lápiz.



En la pestaña **Brochas** de la **Ventana Capas**,

**Canales...** podemos seleccionar una brocha diferente.

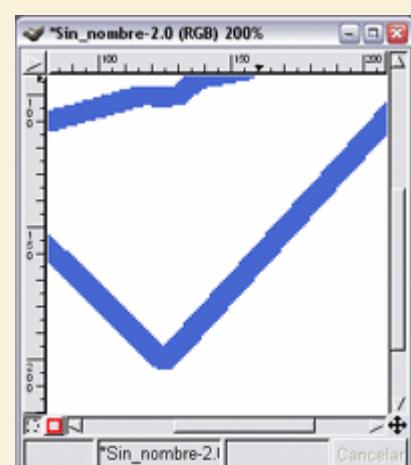
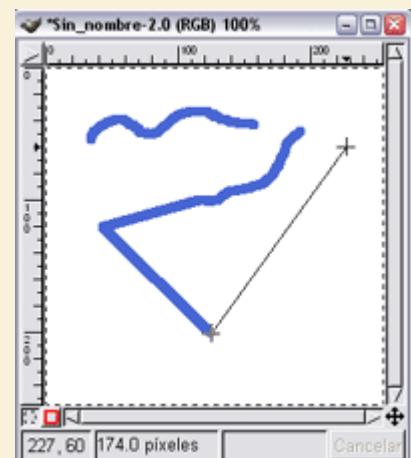
Elegimos el círculo (07) y el espaciado 1.0 (puedes probar con otros espaciados y brochas). Prueba de nuevo a pintar un poco.

Si, a la vez que hacemos clic con el botón izquierdo del ratón, presionamos la tecla Mayúsculas nos aparece una línea que une el último punto pintado y el lugar donde esté situado el puntero del ratón. Al hacer clic de nuevo se dibuja una línea recta uniendo ambos puntos. Observa la barra de estado y los valores que se van mostrando en ella.

Hemos terminado de dibujar. Ahora vamos a utilizar la herramienta

**lupa**  , que nos permite acercarnos o alejarnos de nuestra imagen (también podemos presionar la tecla "+" para acercarnos a la imagen y la tecla "-" para alejarnos). Cada vez que hacemos clic sobre la imagen con la herramienta **lupa** seleccionada obtenemos un aumento de 50% en 50%, es decir que suma o resta un 50% sobre el zoom que tenemos, siendo 100% el tamaño real. Podemos saber que zoom tenemos si nos fijamos en la barra de estado de la **Ventana Imagen**.

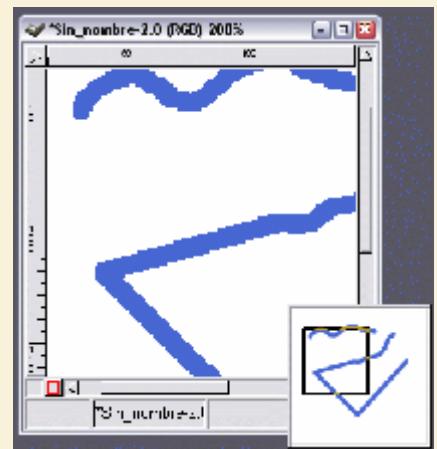
Observemos cómo las barras de desplazamiento no ocupan todo el ancho y alto de la **Ventana Imagen**. Eso nos indica



que hay parte de la imagen que no vemos.

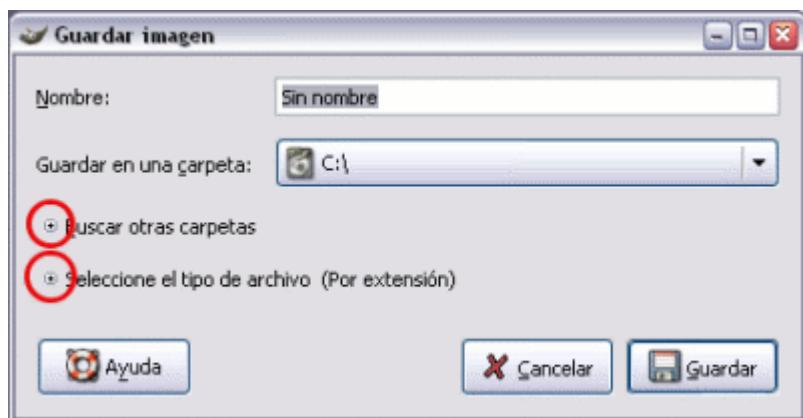
Utilizaremos la herramienta **Vista Preliminar** para movernos por la imagen sin necesidad de utilizar las barras de desplazamiento, ya que nos muestra una simulación de la imagen completa, con un cuadrado de navegación que nos permite movernos por nuestra imagen.

Hacemos clic en esta herramienta y, sin soltar el botón izquierdo del ratón, vamos moviéndonos por la ventanita emergente, recorriendo de esta manera toda la imagen. Al soltar el botón del ratón se nos muestra en la **Ventana Imagen** la zona seleccionada.



### 3. Guardar la imagen

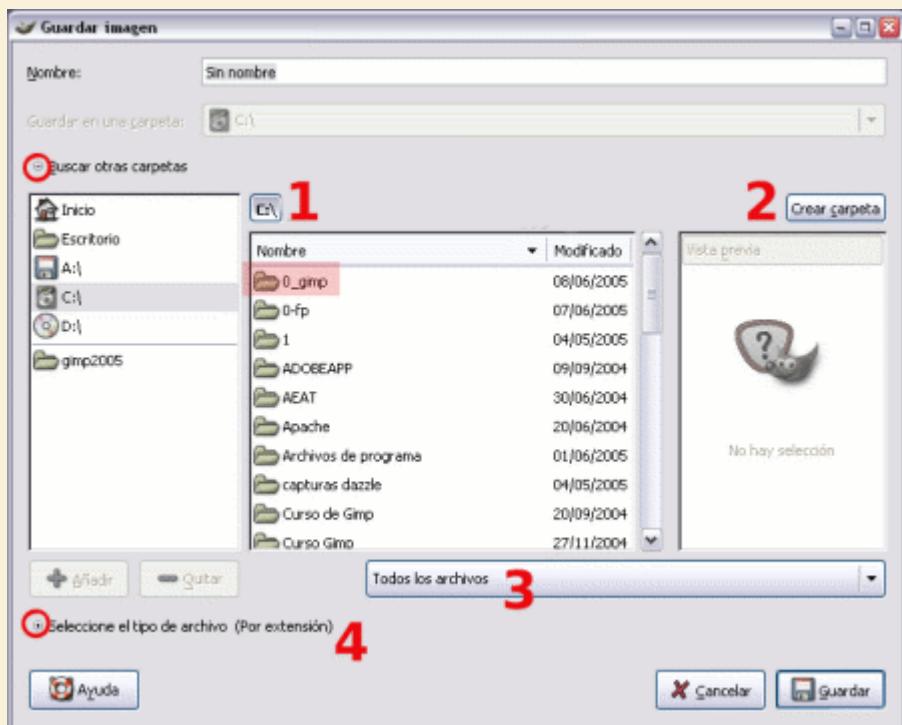
Sólo nos queda guardar nuestra imagen para poder utilizarla las veces que queramos. En la **Ventana Imagen** seleccionamos **Archivo --> Guardar como...** Apareciendo el cuadro de diálogo **Guardar imagen**. Observa los dos símbolos rodeados por una circunferencia de color rojo, debes hacer clic para abrir las opciones que podemos observar en las siguientes imágenes.



**1** En primer lugar crearemos una carpeta para el curso que cuelgue directamente del directorio **Mis documentos**  
(1). Hacemos clic en **Crear carpeta** (2).

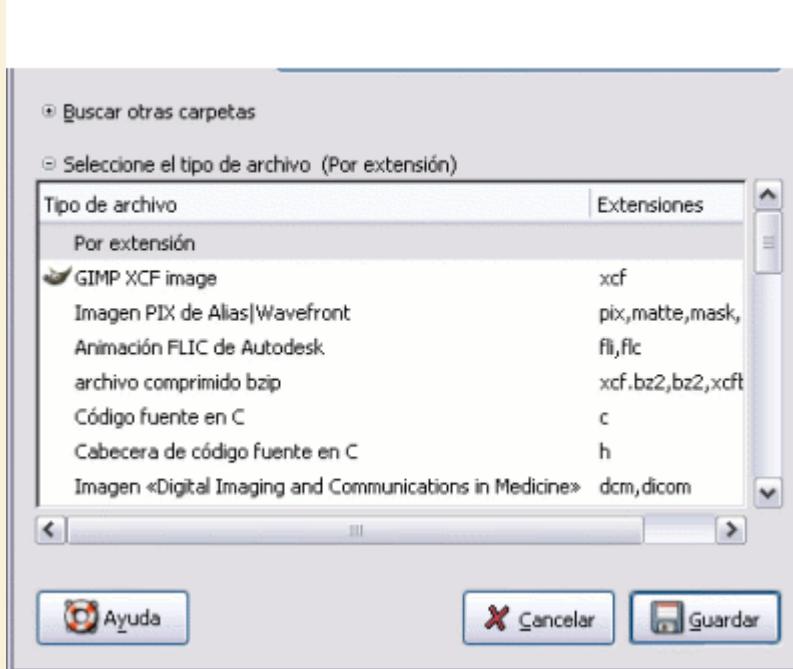
**2** Creamos una **Nueva carpeta** a la que llamaremos **Curso Gimp**.

En el campo destinado a Nombre ponemos el nombre que deseemos a nuestro archivo.



3 Aquí podemos acceder a los diferentes tipos de archivo que puede abrir Gimp, para guardar una imagen no es necesario tocar nada de este punto, salvo que queramos conocer los archivos con un determinado formato que tengamos en la carpeta.

4 Seleccionar la extensión para el archivo. Hay muchos tipos de extensión, aunque de momento elegimos el formato nativo de GIMP, el **XCF**. Hacemos clic en el signo + para que se abra la parte de abajo de esta ventana y nos muestre las extensiones con las que podemos guardar nuestra imagen.



Para nuestra primera imagen vamos a elegir el formato **XCF** que es el formato nativo de Gimp. Si queremos seleccionar otro formato simplemente debemos elegirlo de la lista que aparece en Selección de archivo (por extensión).

Al seleccionar el tipo de archivo, la extensión se añade al nombre del nuestro.

Sólo nos queda hacer clic en **Guardar** para tener en el disco duro nuestra primera imagen con GIMP.

Observemos ahora que en la **Ventana Imagen**, en la parte superior, aparece el nombre dado al archivo que contiene nuestra imagen y las características del mismo en cuanto a modo de color y tamaño.

