

Creación y retoque de imágenes con software libre: GIMP

Capítulo 1: Instalación y arranque



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

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 José Luis Domínguez Barroso. Material que se ha tomado como base para la elaboración de esta documentación
 - <http://formacionprofesorado.educacion.es/index.php/es/materiales/materiales/58-gimp-aplicaciones-didacticas>
 - <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/86/cd/indice.htm>
- A la ayuda de GIMP <http://docs.gimp.org/2.8/es/index.html> de donde se ha extraído información de interés.

Índice del capítulo

| | |
|---|-----------|
| 1. ELECCIÓN E INSTALACIÓN..... | 3 |
| 1.1. ¿POR QUÉ GIMP?..... | 3 |
| 1.2. RESOLUCIÓN DE PANTALLA..... | 4 |
| 1.3. INSTALACIÓN DEL PROGRAMA..... | 6 |
| Ubuntu..... | 6 |
| Windows..... | 7 |
| Versión portable..... | 9 |
| 1.4. INSTALACIÓN DE LA AYUDA..... | 12 |
| 2. INICIAMOS GIMP..... | 15 |
| 2.1. UBUNTU..... | 15 |
| 2.2. WINDOWS..... | 15 |
| 2.3. NUESTRO PRIMER EJERCICIO..... | 18 |
| 2.4. GUARDAMOS UNA IMAGEN..... | 19 |
| Guardamos imagen..... | 19 |
| Exportamos imagen..... | 20 |
| 3. CERRAMOS GIMP..... | 21 |
| 4. ANEXO 1: PROYECTO GNU. SISTEMAS GNU/LINUX..... | 23 |
| 5. ANEXO 2: INSTALACIÓN DE 7-ZIP..... | 23 |
| 5.1. ¿QUÉ ES UN ARCHIVO COMPRIMIDO?..... | 23 |
| 5.2. ¿PARA QUÉ NOS PUEDE SERVIR COMPRIMIR ARCHIVOS?..... | 24 |
| 5.3. INSTALACIÓN..... | 24 |
| 6. ANEXO 3: CAPTURA DE PANTALLA DE LA LISTA DE LOGOTIPOS SIN MODIFICAR NINGÚN PARÁMETRO..... | 26 |

1. ELECCIÓN E INSTALACIÓN



1.1. ¿POR QUÉ GIMP?

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

En principio el usuario que requiere de este tipo de aplicaciones utiliza pequeños programas que vienen con el sistema operativo (como Paint en Windows), 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 usuarios que 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 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 (hay que recordar que a veces un cortafuegos que tengamos en nuestro equipo nos indica que tal o cual programa quiere acceder a Internet cuando en principio no es necesario que lo haga) 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 GPL¹ (*General Public License*), que nos da a los usuarios 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 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.

No hay que olvidar que diversas administraciones de varios países han apostado por el *software*

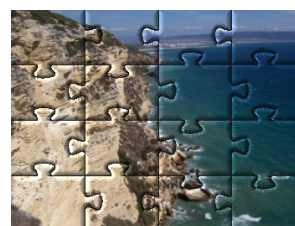
1 http://es.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL

libre (http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre_en_la_Administraci%C3%B3n_P%C3%BAblica) y algunas con competencias concretas en educación están dotando a los centros educativos con equipos informáticos que tienen una distribución GNU/Linux, las cuales tienen a GIMP como programa de manipulación de imágenes.

En España podríamos citar a la Junta de Extremadura como pionera al impulsar un proyecto de *software* libre como es GNU/Linux. No menos importante ha sido la iniciativa de la Junta de Andalucía y su distribución Guadalinux. Aparte de estas dos comunidades, hay varias que se están sumando progresivamente a esta línea. En http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Distribuciones_GNU/Linux_de_España disponemos de una relación de distribuciones GNU/Linux de comunidades y grupos españoles.

Cabe reseñar la oferta formativa del INTEF² en España: <http://formacionprofesorado.educacion.es/index.php/es/materiales> para profesorado de enseñanza no universitaria. Dicha oferta está basada mayoritariamente en aplicaciones con licencia GPL, entre la que se encuentra GIMP. Se puede descargar el CD de dicho curso (un material excelente con licencia Creative Commons, igual que los documentos de este curso) desde <http://formacionprofesorado.educacion.es/index.php/es/materiales/materiales/58-gimp-aplicaciones-educativas?start=1>

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

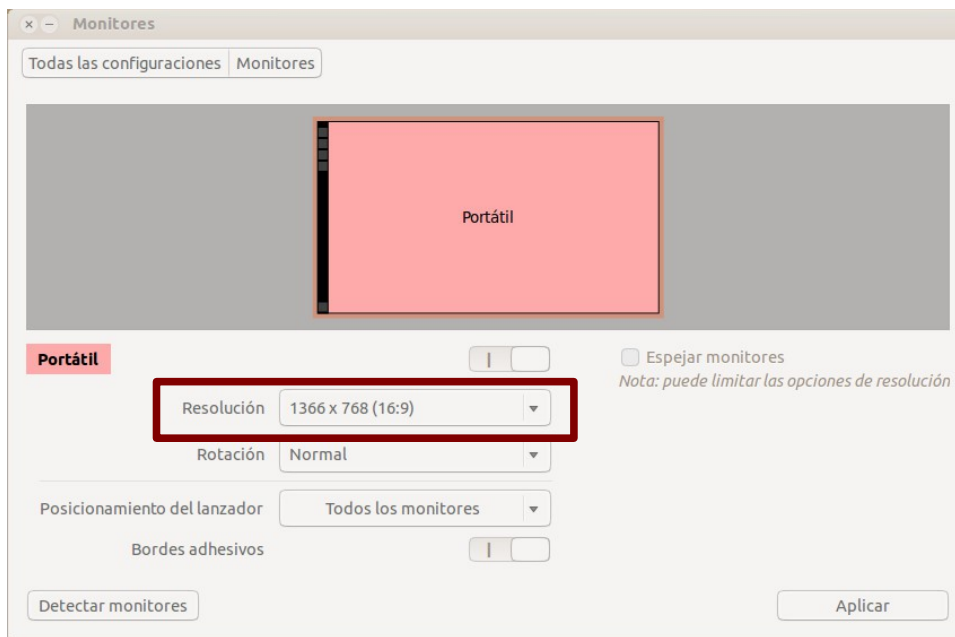


1.2. RESOLUCIÓN DE PANTALLA

! La instalación es conveniente realizarla en un equipo con una **resolución mínima** de 1024 x 768. Con resoluciones menores las distintas ventanas del programa no nos permitirán trabajar con comodidad (incluso algunas de ellas no podremos “manejarlas” por no ver todas las opciones en el escritorio). Por tanto, si su equipo le permite esa resolución mínima es conveniente cambiarla.

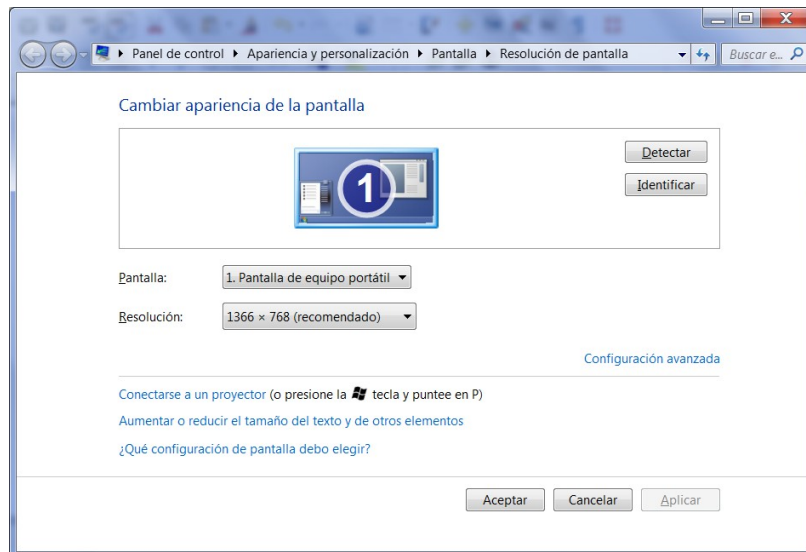
Cualquier ordenador/computadora de sobremesa actual tiene ya esta resolución mínima. Cualquier portátil/laptop de más de 13 pulgadas también. Comentamos cómo cambiar de resolución.

Ubuntu: Para cambiar la resolución haga clic en el *Configuración del sistema* y elija *Monitores*. Dentro de él encontrará *Resolución*. Haga clic sobre el desplegable para seleccionar la resolución que más le interese.



Windows. Para cambiar la resolución haga clic con el botón derecho sobre cualquier sitio libre del escritorio y, en el menú emergente, dependiendo de la versión, elija *propiedades* o *Resolución de pantalla*.

- En Windows XP posteriormente, en la pestaña *Configuración* encontrará un icono deslizante debajo de Resolución de pantalla, que le permitirá cambiarla.
- En Windows 7 utilice el desplegable *Resolución*.



Posteriormente utilice el icono deslizando para elegir una nueva resolución de pantalla.



Veamos una demo de cambio de resolución de 800 x 600 a 1024 x 768 en Windows XP.

demo <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/resoluc.htm>

En caso de tener una notebook con resolución baja puede ver estos vídeos:

- Windows XP: <http://www.youtube.com/watch?v=ieJ1PqC1INU>
- Windows 7: http://www.youtube.com/watch?v=zTgz_YxZn9U
- Windows 8: <http://www.youtube.com/watch?v=dF5yi3jd9I0>

1.3. INSTALACIÓN DEL PROGRAMA

Una vez elegida la resolución adecuada, la instalación se realiza de forma distinta dependiendo del sistema operativo.

Ubuntu

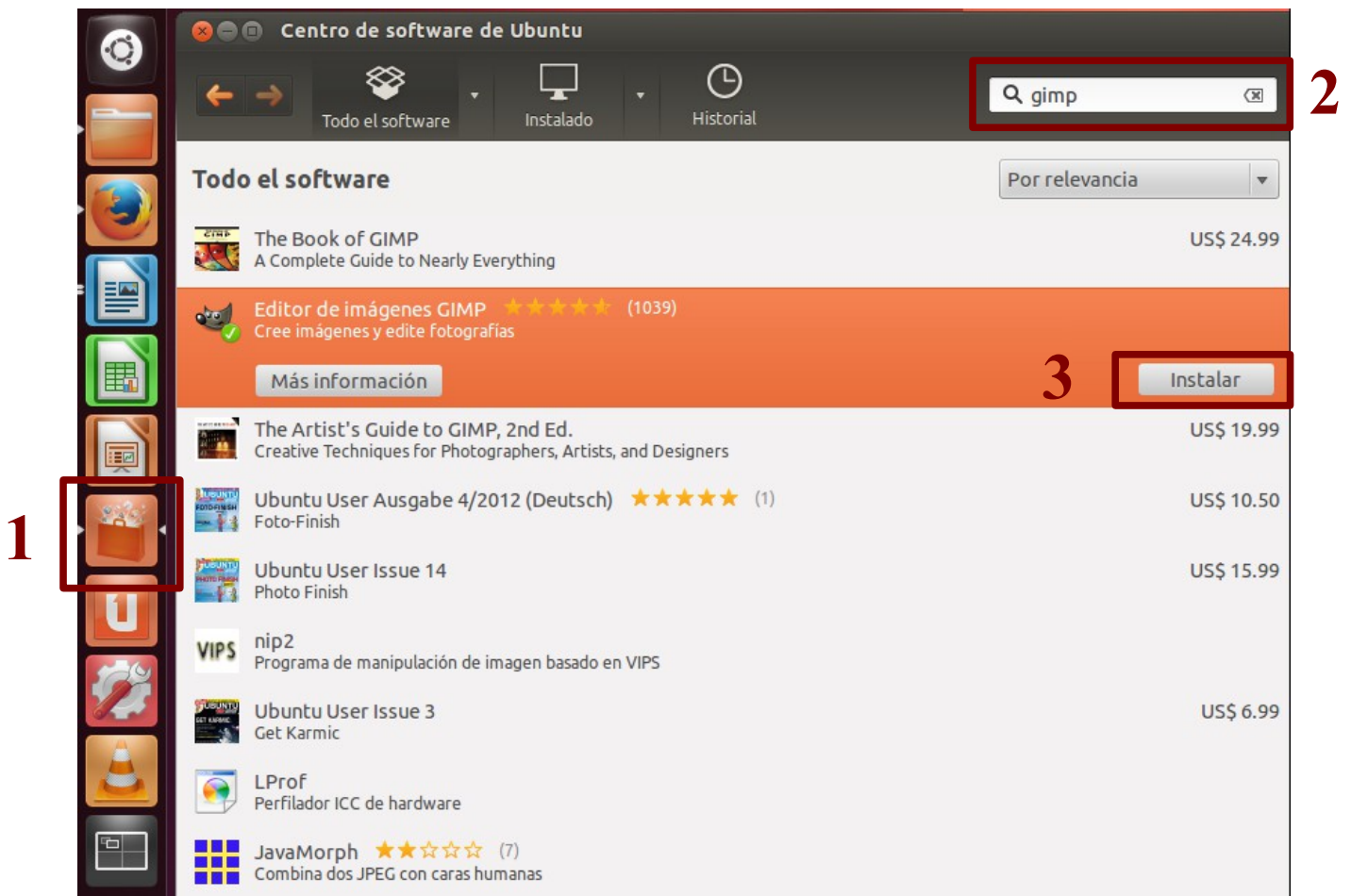
La mayoría de distribuciones GNU/Linux traen ya instalado Gimp. Y lo usual es que el sistema operativo reinstale, mediante actualizaciones, componentes del mismo. Como los cambios de distribución se suelen hacer cada pocos meses, con la nueva versión del sistema operativo también

se instala las últimas versiones de los programas. Por tanto, aunque no tengamos la última versión no tendrá importancia porque no tendremos una “desfasada”.

No obstante, si accedemos a la página web del programa: <http://www.gimp.org> comprobaremos que existen versiones posteriores que no están en el repositorio de Ubuntu. En este caso podemos optar por esperar a que aparezca en él o seguir instrucciones de páginas web como <http://eliasbrasa.wordpress.com/2013/07/03/actualizar-gimp-a-la-ultima-version-en-ubuntu-12-04/>

En caso de no tener instalado GIMP:

1. Hacemos clic en Centro de software de Ubuntu
2. Escribimos GIMP en el cuadro de texto de búsqueda.
3. Elegimos el programa y hacemos clic en Instalar.



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, el sitio web del programa analiza qué sistema operativo e idioma tenemos instalado en nuestro ordenador y nos muestra un botón para descargar el programa para dicho sistema operativo e idioma.



Supongamos que vamos a realizar la instalación en un equipo con Windows XP como sistema operativo. En la zona central-derecha de la ventana encontramos un botón *Download*; hacemos clic sobre él y.

En la pantalla siguiente hay un enlace para descargar GIMP mediante una aplicación gestora de archivos torrent:

Download GIMP 2.8.14

Si no se dispone de un programa de esas características hacemos clic en el enlace que hay al final de la siguiente frase:

If the torrent download doesn't work, you can also follow [this link](#)

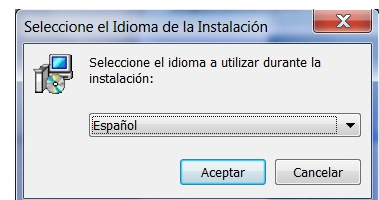
Mediante este enlace aparece un cuadro de diálogo para descargar el archivo en nuestro equipo. Elegimos la carpeta de descarga del archivo (por ejemplo, en el escritorio).

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/instalacion.htm>

Posteriormente hacemos doble clic sobre el archivo descargado para proceder a su instalación.

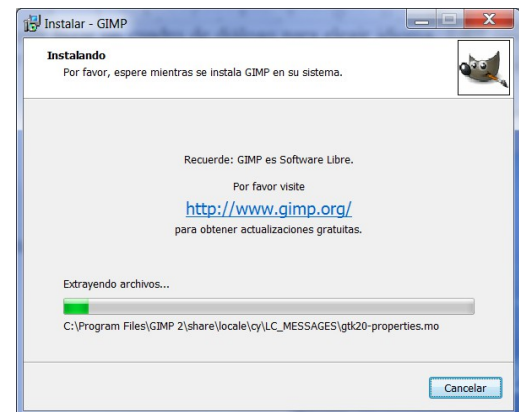
Nos aparece en primer lugar un cuadro de diálogo para elegir idioma. Elegimos *Español* y hacemos clic en *Aceptar*.



En la siguiente ventana hacemos clic en *Instalar*.



Comienza la instalación.



Concluye la instalación. Hacemos clic en *Finalizar*.



Vídeos de instalación:

- GIMP para Windows descargado con Explorer: http://www.youtube.com/watch?v=wmeZ_eGSd6g
- En Mac (a partir del minuto 3 del siguiente vídeo): <http://www.youtube.com/watch?v=e9zJqMxKYLo>

! Versiones anteriores: las versiones anteriores del programa se encuentran en <http://download.gimp.org/pub/gimp/v2.8/windows/> y en <http://gimp-win.sourceforge.net/old.html>

Versión portable

Otra opción es instalar una versión portable de Gimp en una memoria USB para ejecutar el programa en cualquier ordenador que tenga el sistema operativo Windows XP o superior. Quizás no debería de hablarse de instalación, puesto que no se instala nada en un ordenador, sino que lo que se hace es descomprimir (desempaquetar) un archivo comprimido. Al no instalar nada en el registro ni en ningún disco duro, nos permite movernos con Gimp de un ordenador a otro sin necesidad de hacer instalaciones en todos los ordenadores que utilicemos. El proceso de instalación/descompresión es bastante sencillo y consiste en copiar todos los archivos necesarios para la ejecución de Gimp en una carpeta. Esta carpeta podemos situarla en nuestro disco duro (aunque no tendría sentido, ya que la instalación del programa en el disco duro no se debería hacer con la versión portable) o en cualquier soporte extraíble como una memoria USB. El único requisito

es que el lugar donde vayamos a copiar los archivos tenga una capacidad de 180 megas. Esta versión la podemos descargar desde <http://portableapps.com/> donde también podemos encontrar versiones portables de otros programas.

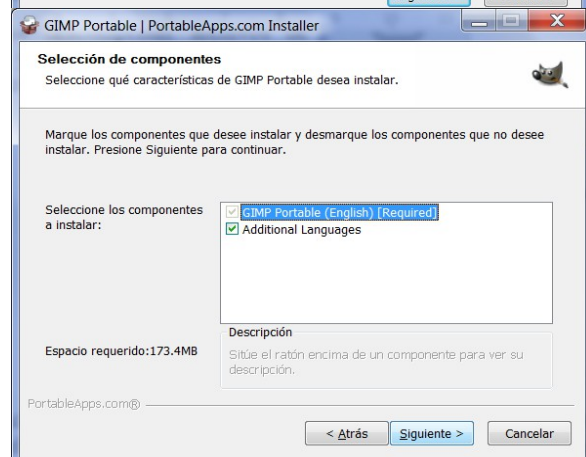
Una vez descargado el programa (por ejemplo en el escritorio) se hace doble clic sobre él. En primer lugar se elige idioma.



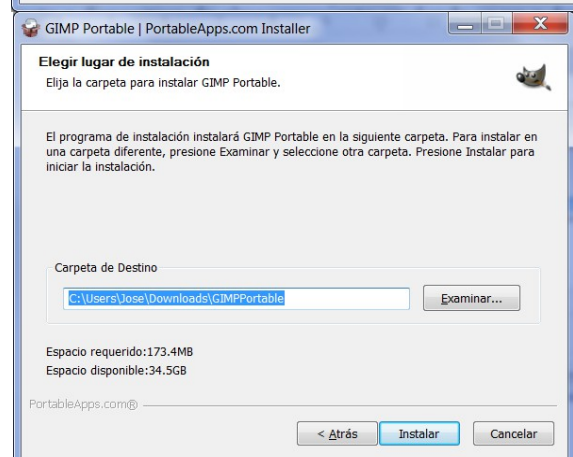
En la ventana que nos aparece a continuación hacemos clic en *Siguiente*. En esta ventana se nos indica que cerremos, si tenemos abierto, GIMP portable (una versión anterior).



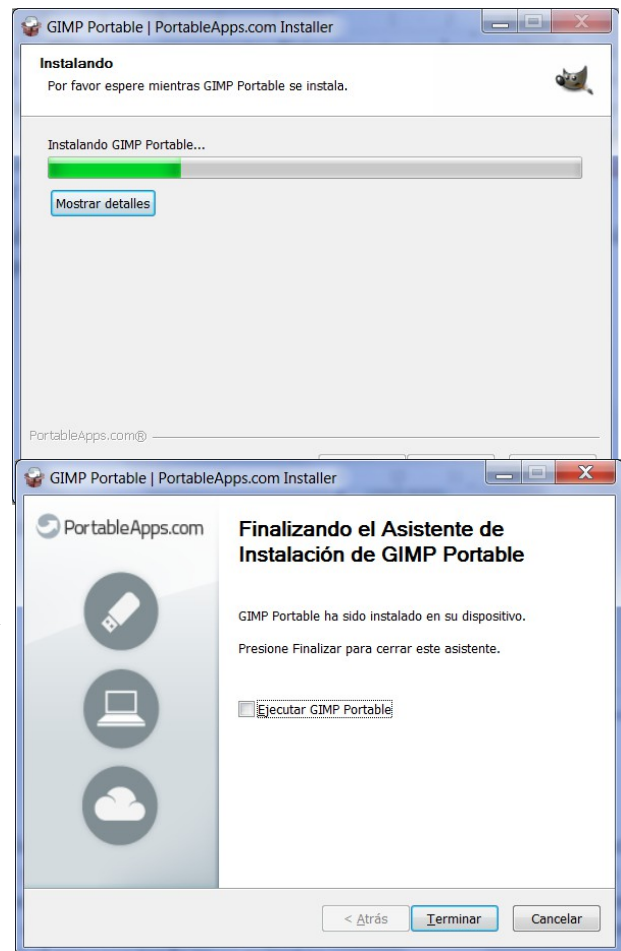
Clic en el botón *Siguiente*.



Elegimos la carpeta en la que se instalará (se descomprimirá) el programa. Hacemos clic en *Instalar*.

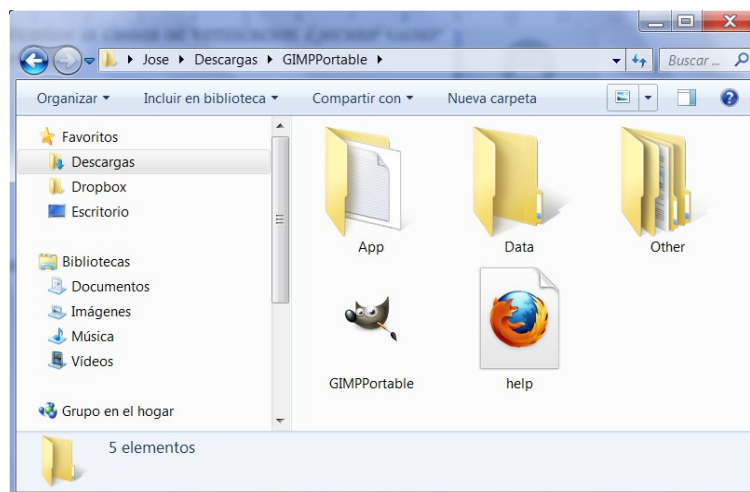


Comienza la instalación.



Una vez instalado hacemos clic en *Terminar*. Si queremos, desde esta pantalla ejecutar GIMP marcamos la casilla de verificación *Ejecutar GIMP Portable*.

Cuando deseemos ejecutar por posterioridad accedemos a la carpeta en la que se instaló y hacer doble clic sobre el ejecutable GIMPPortable.



Para trasladar el programa a una memoria USB basta con copiar la carpeta a dicho dispositivo.

! Para este manual vamos a utilizar la versión 2.8.14 de la que también se dispone de versión portable en http://portableapps.com/apps/graphics_pictures/gimp_portable

NOTAS: Si se utilizan versiones diferentes del programa puede que cambie algo, aunque lo básico seguirá siendo similar.

Existen versiones portables para otros sistemas operativos, pero son anticuadas.

1.4. INSTALACIÓN DE LA AYUDA

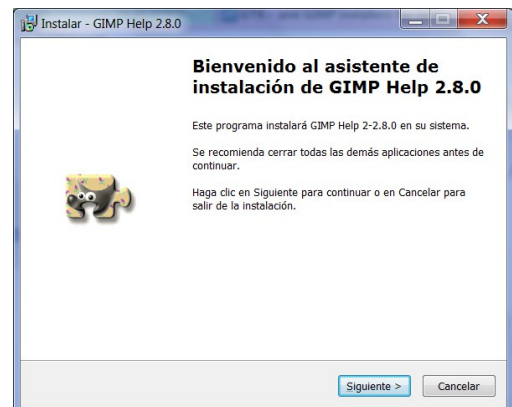
La instalación de la ayuda es interesante cuando no se dispone de conexión a Internet, ya que pulsando la tecla F1 nos interroga el programa si queremos conectarnos a Internet para ver la ayuda y nos envía la aplicación a <http://docs.gimp.org/2.8/es/> donde disponemos de un amplio índice que nos lleva a diferentes apartados del manual del programa.



No obstante, si deseamos instalar en Windows el archivo de ayuda tenemos que abrir el navegador y escribir la dirección <http://www.gimp.org/downloads/>. Una vez en esta página tenemos la opción de descargar el archivo de ayuda en varios idiomas en un solo archivo.

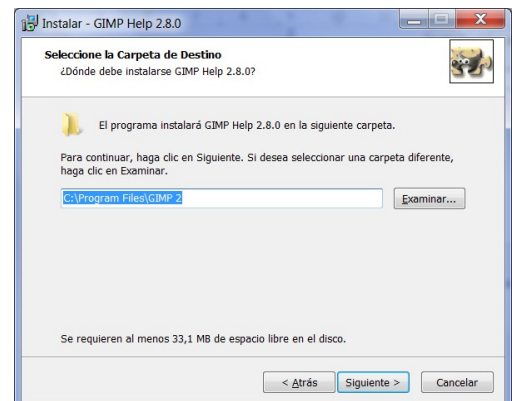
- Norwegian Nynorsk (20.9 MB)
- Russian (24.9 MB)
- Slovenian (24.3 MB)
- Spanish (24.9 MB)
- Swedish (24.7 MB)

En nuestro caso hagamos clic sobre Spanish (24.9 MB) para proceder a la descarga del archivo de ayuda en español. Una vez descargado lo ejecutamos haciendo doble clic sobre él y comienza la instalación de la ayuda:

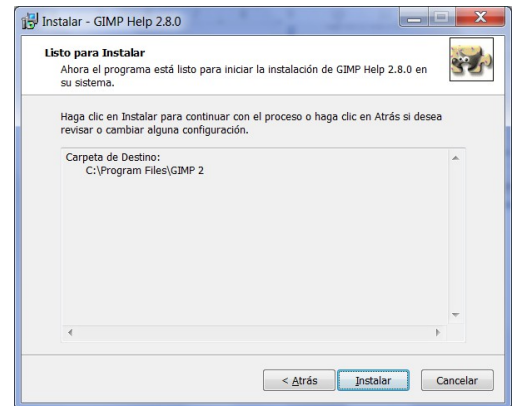


Bienvenida a la instalación de la ayuda. Haz clic en *Siguiente*.

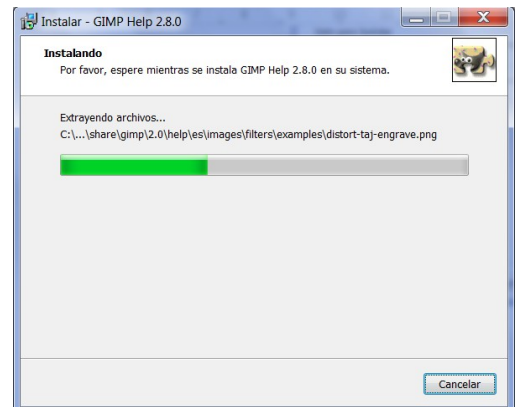
En la siguiente pantalla nos indica la carpeta de instalación (no es recomendable cambiarla). Hacemos clic en *Siguiente*.



En la siguiente ventana hacemos clic en *Instalar*.



Comienza la instalación.

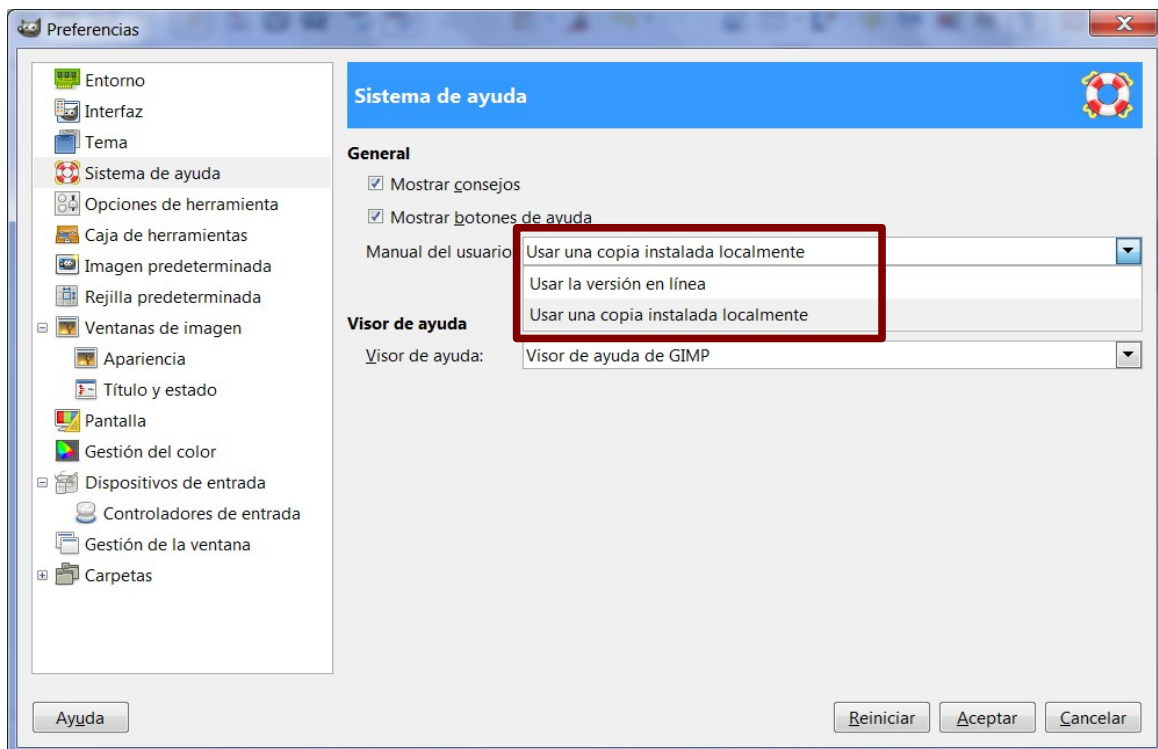
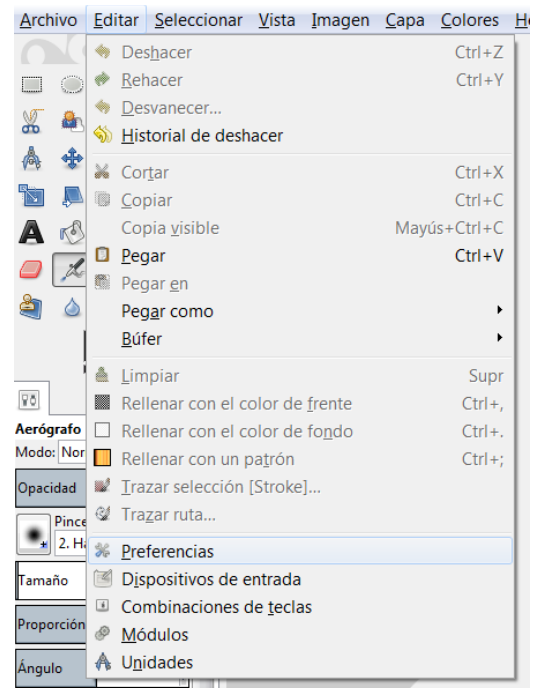


Por último aparece una pantalla que nos informa de la correcta instalación de la Ayuda de Gimp. Hacemos clic en *Finalizar*.



En cualquier momento podemos elegir si utilizamos la *versión en línea* o *una copia instalada localmente*. Esta elección se realiza desde la ventana de GIMP (más adelante se comentará). En ella se elige el menú *Editar >> Preferencias*.

En el cuadro de diálogo *Preferencias* que se nos muestra elegimos Sistema de ayuda. En la parte derecha, en el desplegable *Manual del usuario*, podemos elegir qué versión de la ayuda consultar (en línea o instalada en nuestro equipo). Una vez elegido pinchamos en el botón *Aceptar*.



2. INICIAMOS GIMP

2.1. UBUNTU

Para poner en marcha Gimp en Ubuntu debe hacer clic en el icono buscar y escribir el nombre del

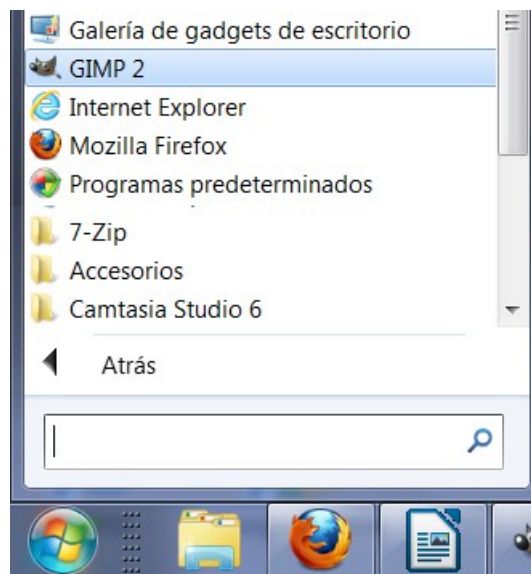
programa en la caja de texto.



2.2. WINDOWS

Para arrancar GIMP en Windows podemos hacer varias cosas:

- Hacer doble clic sobre el icono de acceso directo que nos crea en el escritorio (dependiendo de la versión lo crea o no).
- Pinchar en el menú *Inicio >> Todos los programas >> icono GIMP 2*.



En funcionamiento de GIMP es prácticamente idéntico independientemente del sistema operativo en que se ejecute (con las particularidades del sistema de carpetas y unidades de uno u otro a la hora de seleccionar carpetas en las que guardar o desde la que recuperar archivos). En este manual pondremos capturas de pantalla de la versión Windows.

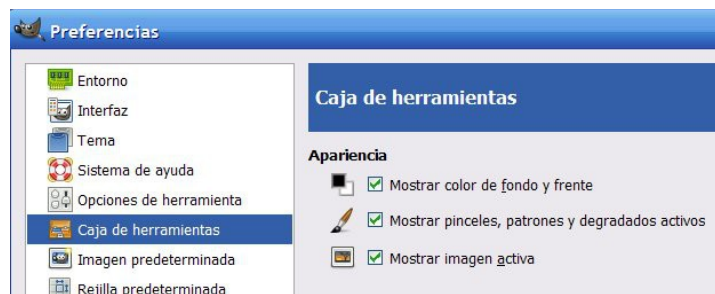
Un vez arrancado el programa aparecen la siguiente ventana con varias zonas:



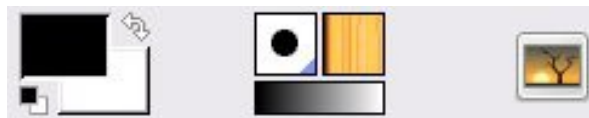
1. La *zona de imagen* con un menú en su parte superior.
2. La *caja de herramientas*. En ella encontramos los siguientes elementos (de arriba a abajo):
 - Las herramientas de selección, dibujo y transformación.
 - Los colores de frente y de fondo. El color de frente es aquel con el que pintamos cuando 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 despliegue el menú *Editar* y elija *Preferencias*. En el cuadro de diálogo *Preferencias* seleccione *Caja de herramientas* y, a la derecha, marque las casillas *Mostrar pinceles*, *patrones* y *degradados activos* y *Mostrar imagen activa*.

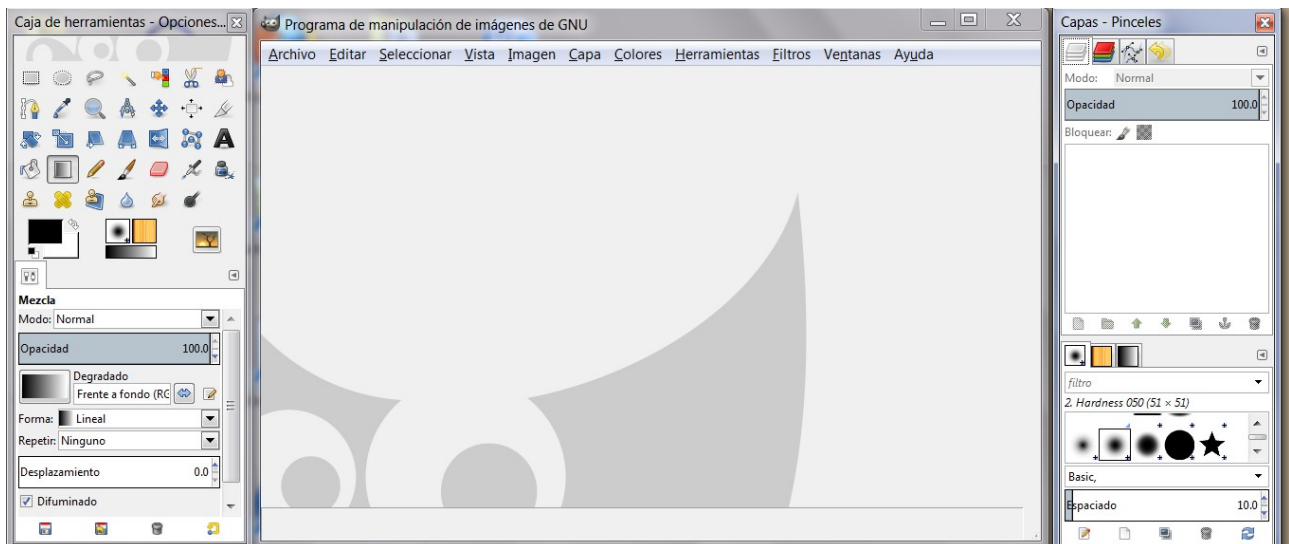


Pinche en *Aceptar* con lo que se nos muestra lo siguiente en la caja de herramientas:



- Por último nos encontramos, en la parte inferior, las opciones de la herramienta elegida, que cambian cada vez que elegimos una distinta.
3. En la parte de la derecha vemos varios cuadros de diálogo empotrables. En la parte superior el empotrabe *Capas, canales, rutas y deshacer* y, en la parte inferior el de *Pinceles, patrones y degradados*.

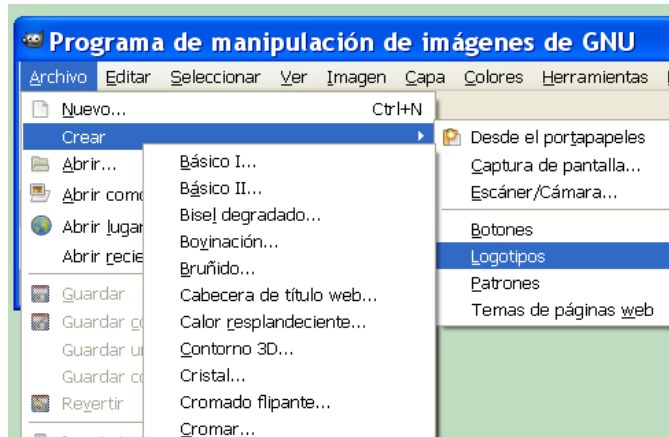
Como se puede apreciar estas tres zonas se encuentran en una **única ventana**. Se puede elegir trabajar con GIMP teniendo estas zonas en ventanas independientes. Para ello seleccione el menú *Ventanas* y elija *Modo de ventana única*.



Si queremos unir las nuevamente seguimos el mismo proceso que para separarlas.

2.3. NUESTRO PRIMER EJERCICIO

Antes de nada vamos a hacer un primer ejercicio con GIMP: crear un logo. Para acceder al menú *Logotipos* debemos desplegar el menú *Archivo*, elegir *Crear* y hacer clic en *Logotipos*.



NOTA: en la versión 2.8.14 este menú todavía no está traducido al castellano, por lo que utilizaremos capturas de pantalla de la versión anterior (2.8.10).

Nos aparece la lista de Logotipos. No obstante, como vamos a probar varios logotipos resulta molesto tener que acceder de esta forma a este submenú. Hay una forma en GIMP de mostrar uno de ellos como ventana independiente.

Para ello lo que debemos hacer es hacer clic con el botón derecho sobre la zona de la imagen (si estamos trabajando en ventana única) o sobre ventana imagen (si tenemos ventanas independientes), con lo que nos aparecen los mismos menús. Elegimos *Archivo* >> *Crear* >> *Logotipos*. Y en lugar de elegir uno de los logotipos procedemos a hacer clic sobre la línea punteada de la parte superior.



Con esto conseguimos que la ventana sea independiente, hecho que resulta útil si vamos a hacer un uso intensivo de uno de los submenús (como puede ser en nuestro caso probar diversos logotipos).

Pues... una vez tenemos en pantalla la ventana Logotipos, vamos a elegir cualquiera de ellos y aceptar los valores que vienen por defecto.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/logos.htm>



Es probable que cuando seleccionemos uno de los logotipos la nueva ventana que se muestra para elegir los parámetros de los mismos se coloque detrás de alguna existente y no la veamos. Podemos acudir a la barra inferior de Windows para posicionarnos en la nueva ventana o utilizar la combinación de teclas Alt + Tabulador para cambiar de ventana.

En el Anexo 3 tenemos imágenes de los logotipos sin modificar ningún parámetro en los cuadros de diálogo que aparecen cuando se elige uno de ellos.

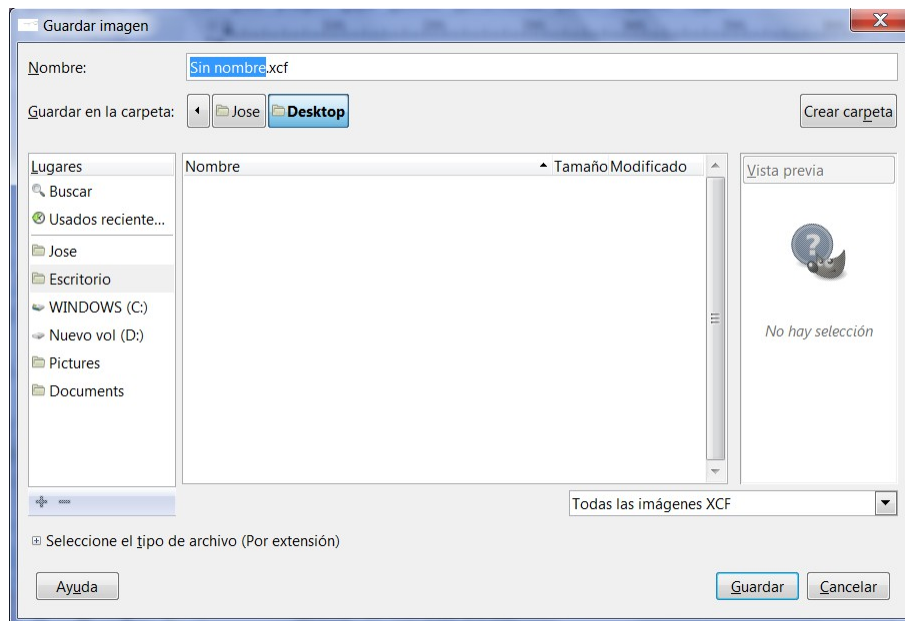
2.4. GUARDAMOS UNA IMAGEN

Para utilizar una imagen en una sesión posterior de GIMP debemos guardarla en su formato propio (xcf) mediante el que dispondríamos de todas las características de nuestro trabajo. Si queremos utilizarla para otra aplicación o uso concreto (página web, documento de texto, etc.) procederíamos a exportarla en el formato que sea más adecuado a nuestros intereses (más adelante comentaremos dichos formatos).

Para guardar o exportar utilizamos el menú *Archivo*. Hagamos uso de uno de los logotipos que estamos haciendo para estas operaciones. En la parte superior de cada imagen encontramos unos menús.

Guardamos imagen

Guardar imagen significa que deseamos almacenarla en formato propio de GIMP (xcf) para, en una sesión posterior, seguir trabajando sobre dicha imagen. Para hacerlo desplegamos el menú *Archivo* y elegimos *Guardar*.



Nos aparece el cuadro de diálogo *Guardar imagen* en el que podemos especificar el nombre y el lugar donde vamos a guardarlo.

Como ejemplo vamos a llamar al archivo del logotipo *logo.xcf* y lo guardamos en una carpeta que vamos a crear en *Mis documentos* (o *Documentos*, dependiendo de la versión del sistema operativo) a la que llamaremos *CursoGIMP*.

! 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). **No borre la extensión .xcf** del nombre del archivo.

Para hacer lo anteriormente expuesto:

- Elegimos en el cuadro de diálogo (dependiendo de la versión del sistema operativo), la carpeta donde vamos a guardar nuestro archivo.
- Hacemos clic en el botón *Crear carpeta*. Escribimos como nombre CursoGIMP.
- En el cuadro de texto *Nombre* escribimos *logo*.
- Desplegamos *Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)* haciendo clic sobre el signo + que tiene delante.
- La extensión .xcf (que aparece de forma automática después del nombre) no la tocamos.
- Por último pinchamos en el botón Guardar.

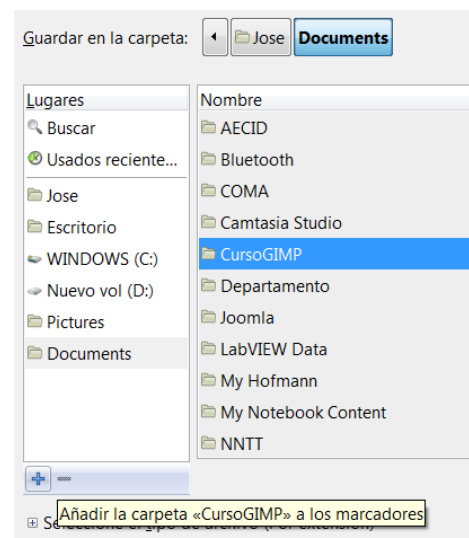


Esta demo está realizada con Windows XP

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/guardar.htm>

En el cuadro de diálogo *Guardar* nos aparece, a la izquierda, en *Lugares*, la relación de unidades de almacenamiento que tenemos en nuestro equipo (disquetera, discos duros, unidades de CD-DVD, etc.), aparte de las carpetas en las que normalmente guardaríamos la imagen (como la carpeta documentos o imágenes). Si deseamos utilizar con frecuencia una carpeta usual de trabajo, una vez que la localizamos, la podemos añadir a estos lugares favoritos” mediante el botón que tiene el signo + (situado en la parte inferior).

En una sesión posterior de trabajo, para acceder a estas carpetas “favoritas”(y guardar y/o recuperar archivos de ella), pinchamos sencillamente sobre su nombre (con lo que nos evitamos tener que localizarlas en el disco duro).



Exportamos imagen

Cuando hemos terminado de trabajar sobre una imagen y deseamos utilizarla en otras aplicaciones para las que no es necesario guardar información adicional como capas, rutas, etc. (más adelante se comentará todo esto) la exportamos al formato más adecuado.

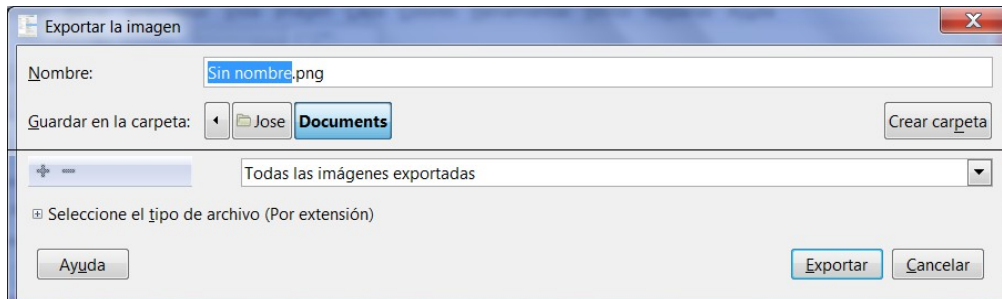
Para ello desplegamos el menú *Archivo* y elegimos *Exportar*. El cuadro de diálogo *Exportar la imagen* podemos comprobar que, por defecto, aparece como extensión de archivo .png (hablaremos de los formatos más adelante).

Escribiendo el nombre que vamos a asignar al archivo y haciendo clic en *Exportar*, se almacena dicha imagen con la extensión png.

Si queremos guardar la imagen en otro formato podemos utilizar dos procedimientos:

1. En lugar de png escribimos la extensión que deseemos para la nueva imagen: jpg, gif, etc. ya que GIMP tiene la particularidad de exportar las imágenes a diferentes formatos poniendo la extensión correspondiente detrás del nombre del archivo.

- Utilizamos el desplegable de la parte inferior *Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)* para elegir la que deseemos.



3. CERRAMOS GIMP

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

- Haciendo clic sobre el *aspa* que aparece en la parte superior derecha de la ventana (en caso de trabajar con ventana única) o en el aspa de la caja herramientas o de la ventana imagen (en caso de trabajar con ventanas independientes).
- Desplegando el menú *Archivo* y eligiendo la opción *Salir*.
- Pulsando la combinación de teclas Ctrl+Q.
- Cuando está activa la ventana de la caja de herramientas o la ventana imagen pulsar la combinación de teclas Alt+F4.

Si cerramos GIMP sin guardar los cambios de la imagen sobre la que estamos trabajando aparecen los siguientes cuadros de diálogo:

- Se cerramos la caja de herramientas o, en modo de ventana única, haciendo uso del aspa de la ventana.



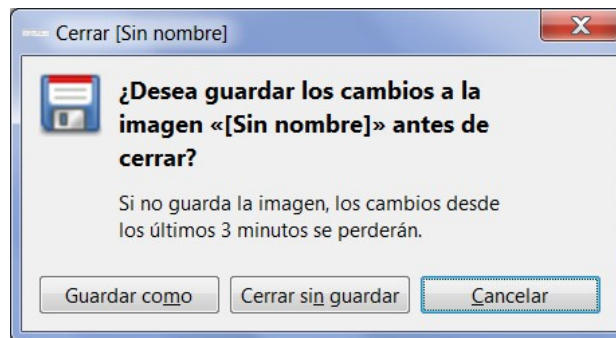
Descartar cambios: cierra el programa sin guardar los cambios realizados en la imagen.

Cancelar: volvemos a la imagen anulando la salida del programa.

- Si hacemos clic en el aspa de la ventana imagen o, en caso de estar en ventana única, hacemos clic en el aspa de la imagen en miniatura



aparece el siguiente cuadro de diálogo:



Guardar como: nos mostraría el cuadro de diálogo para guardar la imagen.

Cerrar sin guardar: saldríamos del programa sin guardar cambios.

Cancelar: volvemos a la imagen anulando la salida del programa.

4. 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 Linux³. 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 2.0⁴) 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.



5. ANEXO 2: INSTALACIÓN DE 7-ZIP

5.1. ¿QUÉ ES UN ARCHIVO COMPRIMIDO?

Antes de hablar de un programa que comprime o descomprime deberíamos tener claro qué es un archivo comprimido y para qué nos puede servir. Pues bien, un archivo comprimido es el resultado de tratar un archivo o archivos, carpeta, etc., con un programa específico para comprimir, con el propósito de reducir su peso y que ocupe menos espacio. Con este proceso no se pierde la información original.

Por poner un ejemplo burdo aunque ejemplificador, un archivo comprimido sería similar a una

³ <http://www.linux.org/>

⁴ En la actualidad el kernel Linux va por la versión 3.13: <http://www.kernel.org/>

maleta de viaje. En ella introducimos ropa, calzado, objetos de aseo personal, etc. y cerramos presionando para que ocupen menos espacio. La ropa no “se estropea”, ocupa menos espacio y está dentro de un único elemento. De esta forma, los elementos que contienen pueden ser transportados con más facilidad y, una vez en destino, hay que abrir la maleta y extraer (descomprimir) su contenido para ser utilizado.

5.2. ¿PARA QUÉ NOS PUEDE SERVIR COMPRIMIR ARCHIVOS?

La reducción de tamaño en memoria y el contener en uno solo diferentes archivos y/o carpetas es interesante para:

- Poder introducir mayor cantidad de información en un dispositivo (memoria USB, CD, etc.).
- Ahorrar tiempo cuando transferimos archivos a través de Internet (como adjuntos a un correo electrónico, al enviarlos a través de un programa P2P⁵, etc.).
- Comprimir copias de seguridad.

Una posibilidad interesante que nos ofrecen los programas compresores/descompresores consiste en poder partir un archivo en varios trozos más pequeños (por ejemplo para enviar archivos de gran tamaño por correo electrónico en varios mensajes).

Existen multitud de programas con diferentes licencias que nos van a permitir comprimir y descomprimir nuestros archivos. Su funcionamiento suele ser similar. Y sobre la elección de uno en concreto, haríamos aquí las mismas consideraciones que hicimos sobre la elección de GIMP para apostar por el programa 7-Zip (que tiene licencia GPL).

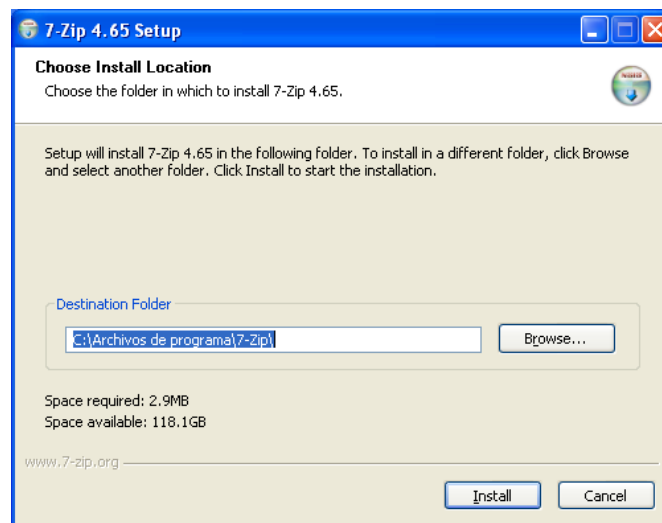
5.3. INSTALACIÓN

En **Ubuntu** el proceso de instalación es similar al de GIMP: pinchamos en Centro de software de Ubuntu y, en la caja de texto, escribimos 7zip. Una vez nos aparece en el listado hacemos clic en *Instalar*.

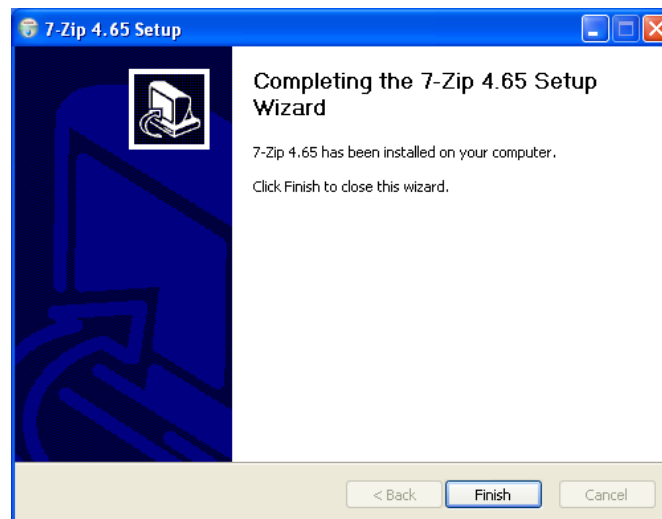
Como siempre que hablamos de la instalación de un programa con licencia GPL, la mejor opción para su obtención e instalación es acudir a su página Web: <http://www.7-zip.org/> Allí tenemos un enlace para la descarga del archivo para Microsoft **Windows**. En <http://www.7-zip.org/download.html> disponemos de la versión para **Mac OS X**.

Una vez descargado lo ejecutamos y, en el proceso de instalación, únicamente nos encontramos con dos cuadros de diálogo. En el primero nos permite cambiar la carpeta de instalación. No lo recomendamos, por lo que pinchamos en *Install*.

5 http://es.wikipedia.org/wiki/Caracteristicas_p2p



En el segundo cuadro de diálogo se nos informa de que la instalación se ha completado.



También existe una versión portable en <http://portableapps.com> cuya instalación es similar a la de Gimp portable.

6. ANEXO 3: ATAJOS DE TECLADO PARA GIMP

Hay usuarios que prefieren utilizar atajos de teclado en lugar de utilizar menús y sus opciones:
<http://cheat-sheets.s3.amazonaws.com/for-mobile/GIMP-shortcuts-new.pdf>

7. ANEXO 4: CAPTURA DE PANTALLA DE LA LISTA DE LOGOTIPOS SIN MODIFICAR NINGÚN PARÁMETRO

Básico I

GIMP

Básico II

SCRIPT-FU

Bisel degradado

Moo

Bovinación

Fear the Cow

Bruñido

Galaxy

Cabecera de título web

Hello world!

Calor resplandeciente

GLOWING

Contorno 3D

GIMP

Cristal

Crystal

Cromado flipante



Cromar



Desmenuzar



Escarchado



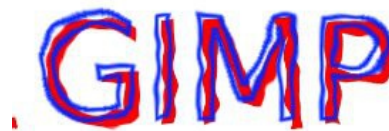
Esculpido



Fundido... [Blended]



Imigre-26



Libro de cómic



Metal frío



Neón alienígena



Neón



Paisaje estelar



Resplandor alienígena



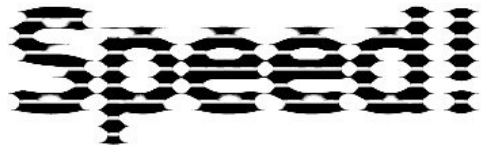
Texto circular



Texto de periódico

Newsprint

Texto en movimiento



Texturizado



Tiza



Trazado de partículas

