

INTRODUCCIÓN

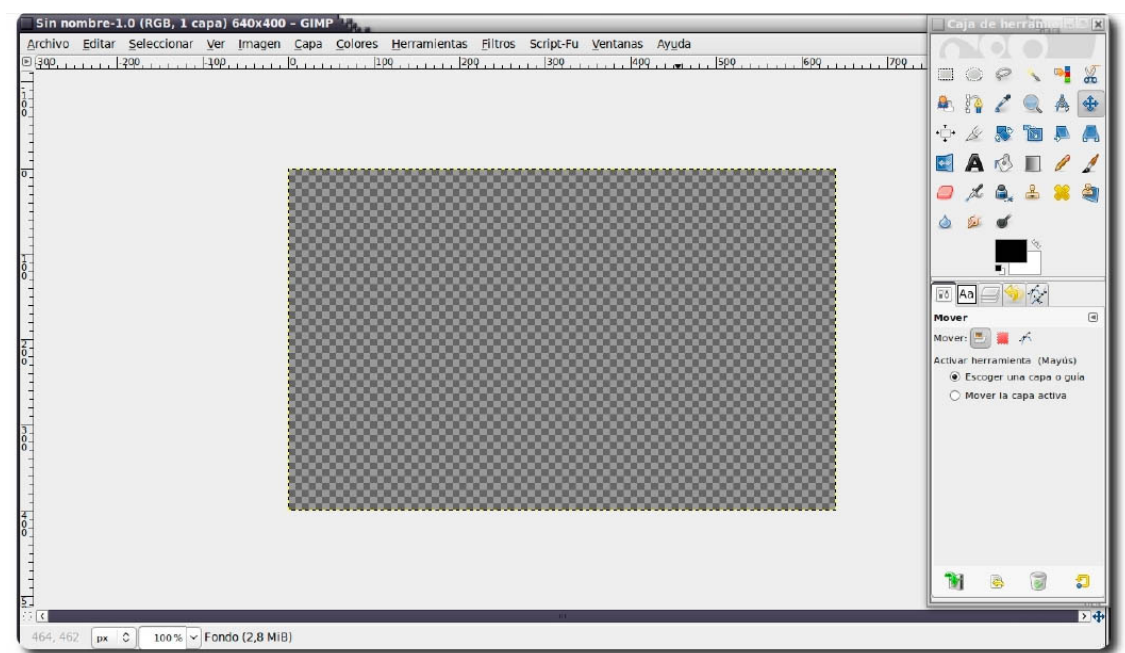
GIMP é un programa de edición de imaxes fotográficas similar a Photoshop. Quizais non chegue a ser tan potente, pero é máis que suficiente para a maioría dos deseñadores. Non en van foi utilizado por profesionais para realizar películas de animacións.

Lenzo, capas, imaxe

Antes de explicar outros apartados é fundamental explicar estes tres termos. Unha vez afianzados resultarían moi doado traballar con GIMP.

Lenzo:

É a área de traballo que quedará cando gardemos a imaxe. Así pois deberemos ter claro que todo o que quede fóra desta área non aparecerá no resultado final.

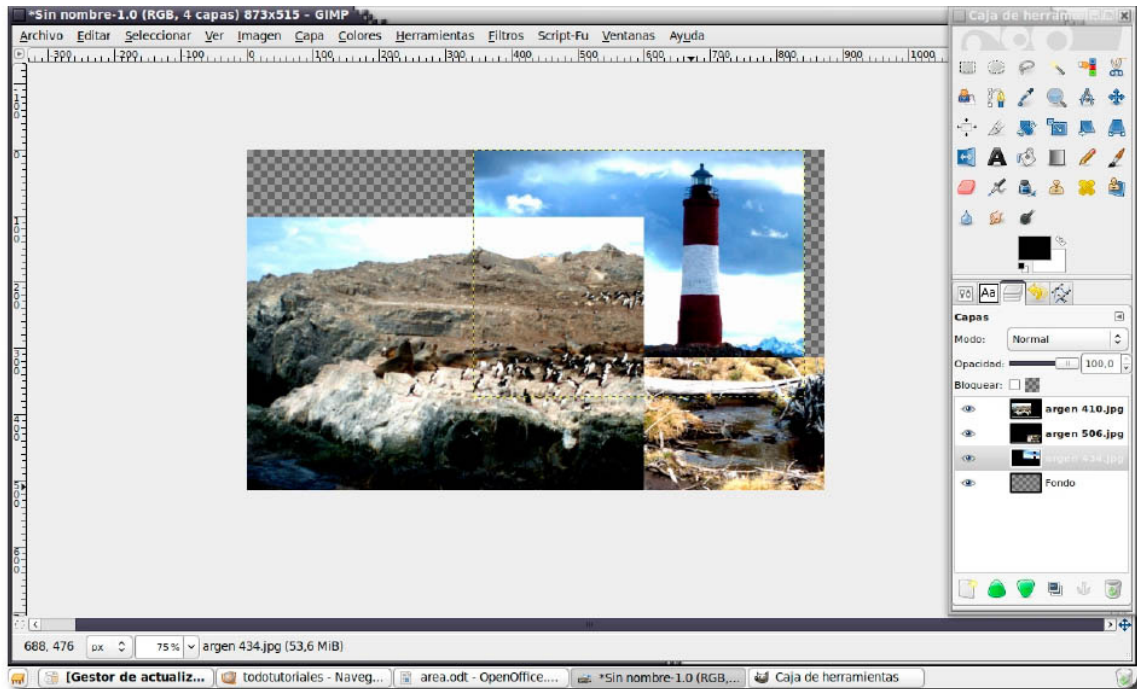


Imaxe:

É o resultado da suma de lenzo e as capas. Cando escalamos a imaxe escálanse á vez o lenzo e as capas.

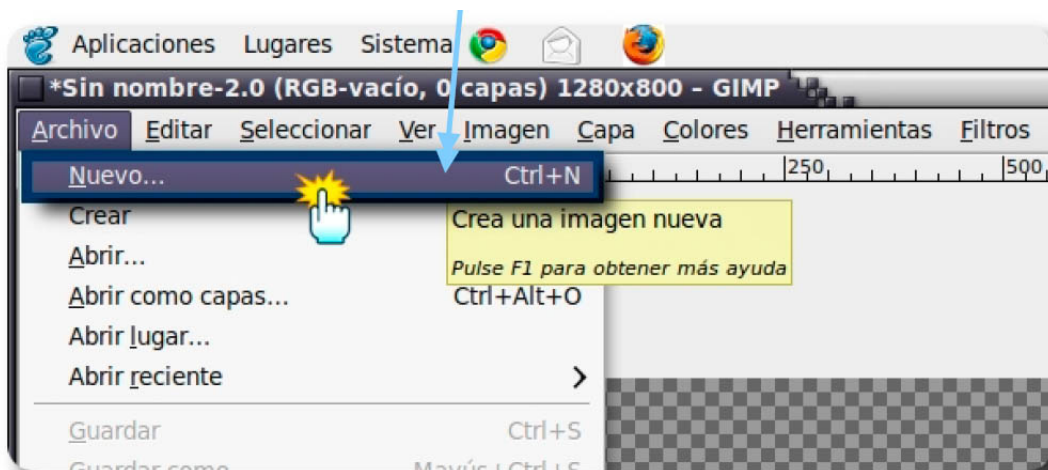
Capas:

Son diferentes imaxes que podemos superpoñer. Poden ser cadrados de cores, fotografías, debuxos varios ou calquera imaxe que poidamos importar ou crear. Poderemos alterar a orde sempre que queiramos para que se vexan unhas enriba das outras. Gardarase como imaxe final o que quede dentro do lenzo e á vista, a non ser que gardemos como proxecto de GIMP (.xcf).



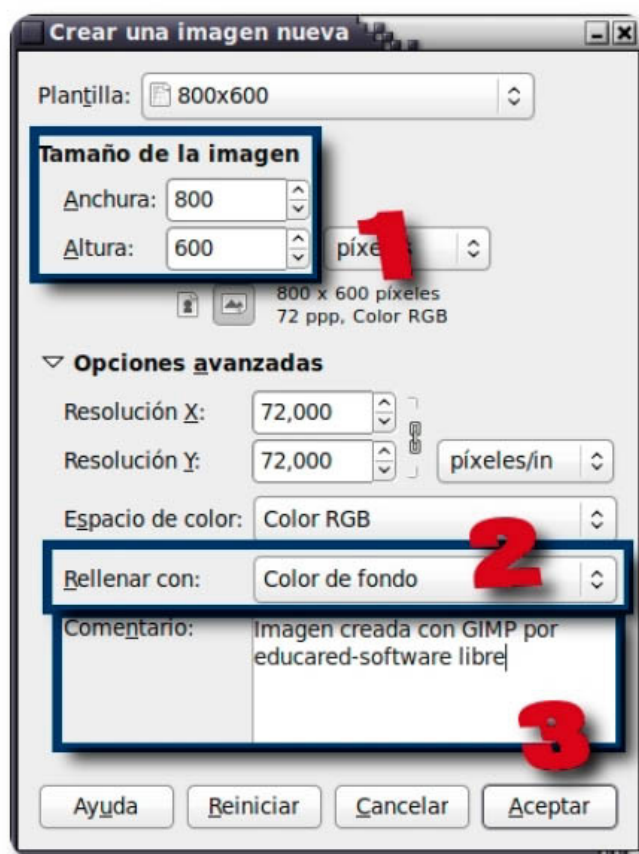
ABRIR UN NOVO PROXECTO

Se queremos partir de cero nun novo proxecto podemos empezar abrindo un novo lenzo. Clicamos na barra de menú Abrir/Nuevo.



Aparécenos unha ventá onde poderemos elixir as dimensións do novo lenzo e algunhas características máis.

1. A primeira opción, e a máis importante, é definir o tamaño (normalmente en píxeis) do noso novo lenzo.
2. A segunda opción que máis nos interesa é decidir a cor do lenzo, se deixamos cor de fondo será normalmente branca. Tamén nos pode interesar cambiar o recheo do lenzo deixándoo transparente.
3. O terceiro cambio é o comentario que levará a nosa nova imaxe dentro do seu código interno para que as persoas que a usen saiban quen é o autor.

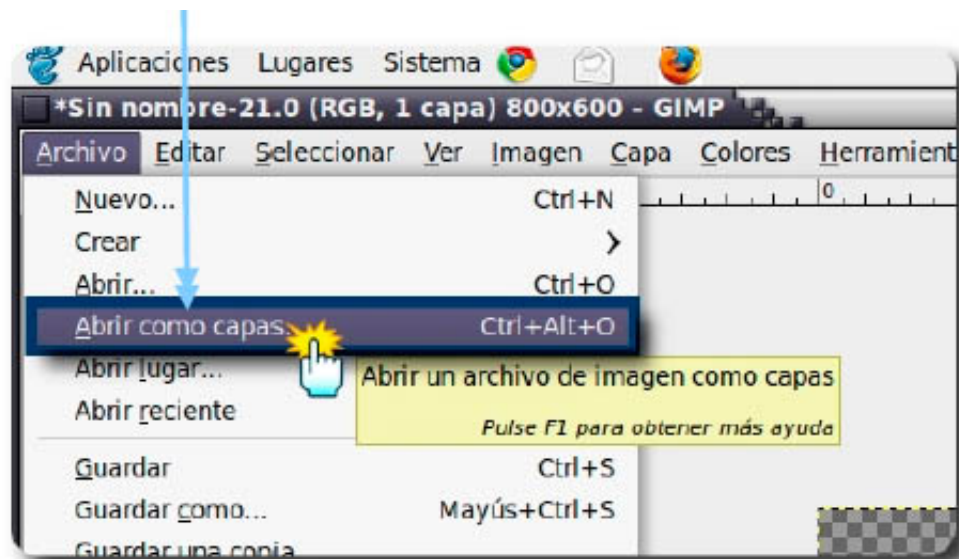


ABRIR CAPAS

Se comezamos definindo o lenzo interéanos aprender a engadir fotografías ou outros arquivos de imaxe como capas.

Para iso unha vez definido o lenzo como acabamos de ver clicamos na barra de menú Archivo/Abrir como capa, e buscamos o arquivo de imaxe no noso ordenador

Así iremos engadindo as capas que queiramos. Irán quedando na orde en que as abramos, as últimas enriba das anteriores.

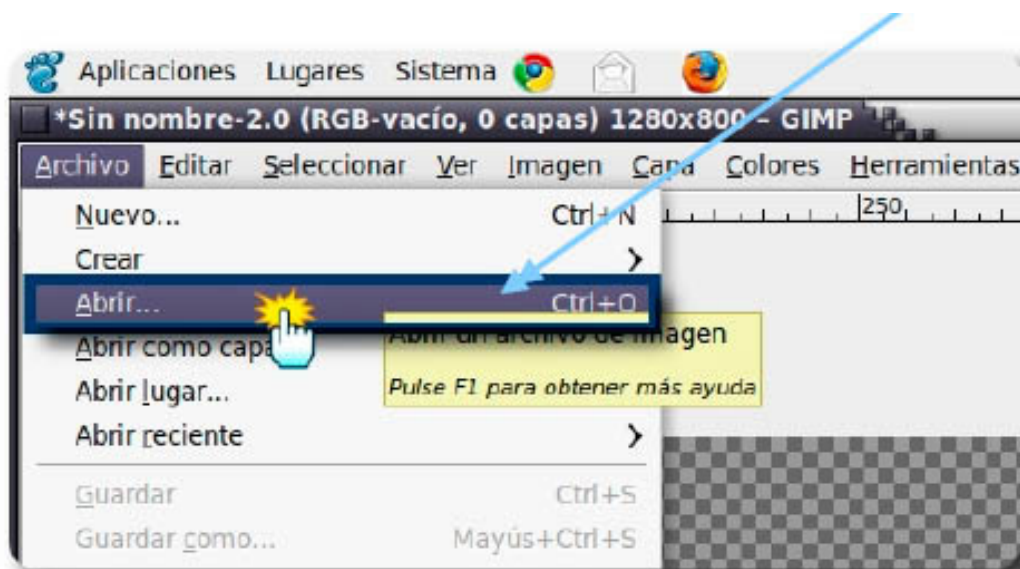


ABRIR UNHA IMAXE

O máis doado para empezar é abrir calquera fotografía ou imaxe que teñades no voso disco duro.

Para iso podemos facelo de varias maneiras. A primeira e máis doado é clicar co botón dereito no arquivo da imaxe e elixir Abrir con/Editor de imaxes GIMP.

Outra das maneiras é dende a barra de menú de GIMP. Clicamos Archivo/Abrir e navegamos ata encontrar o arquivo de imaxe que queremos abrir.

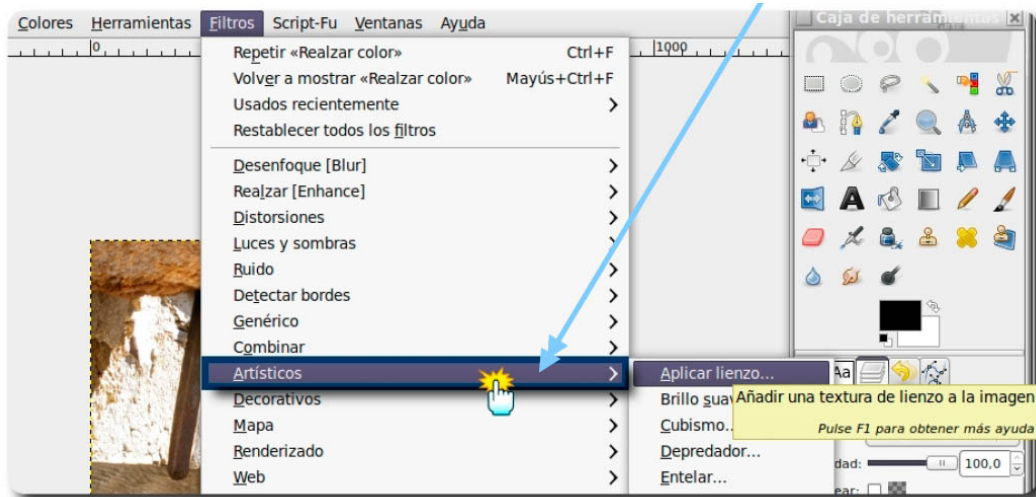


Agora xa podemos traballar coa imaxe que abrimos. O lenzo terá o mesmo tamaño que o arquivo da imaxe que abrimos.

APLICAR FILTROS

Unha vez que abramos unha fotografía ou unha nova capa, podemoslle aplicar infinidade de filtros.

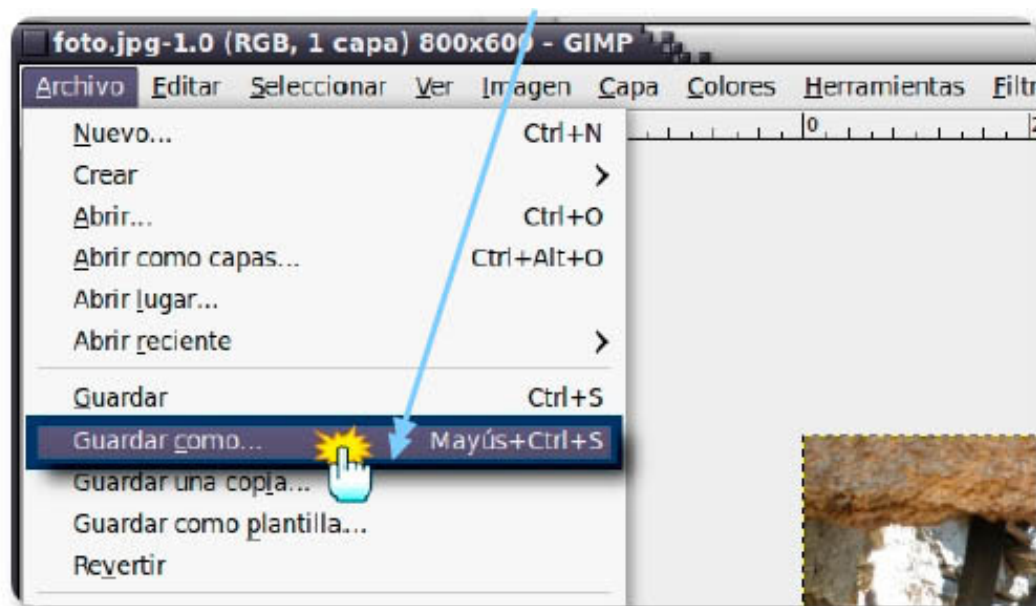
Empezaremos cos máis típicos. Coa imaxe xa aberta clicamos na barra de menú Filtros/Artísticos.



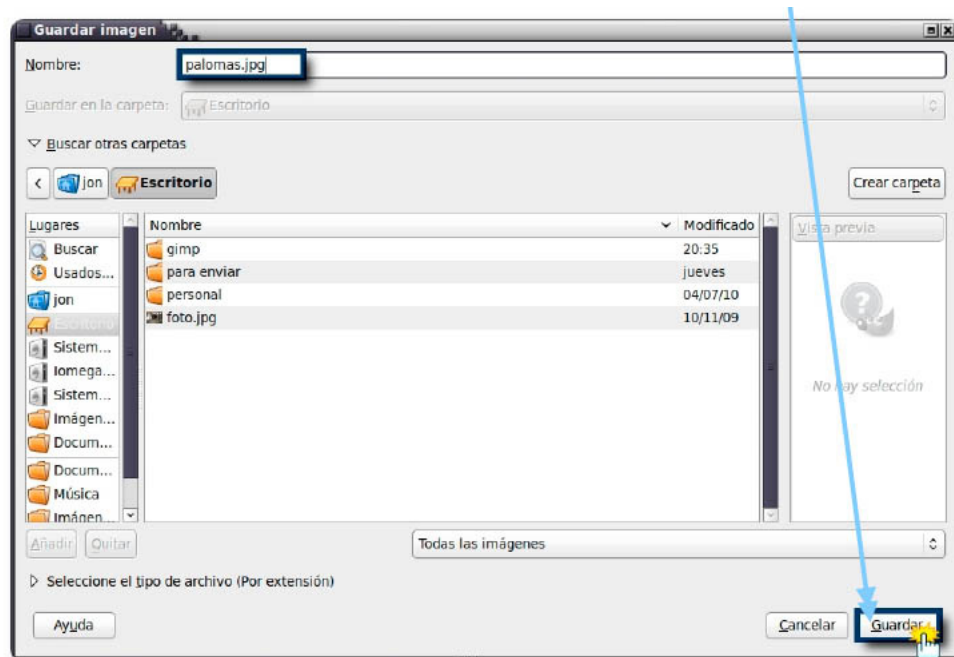
Todos os filtros se poden configurar para conseguir o efecto desexado.

GARDAR UN PROXECTO

Unha vez que rematemos co noso proxecto podemos gardalo en varios formatos. Clicamos na barra de menú Archivo/Guardar como.



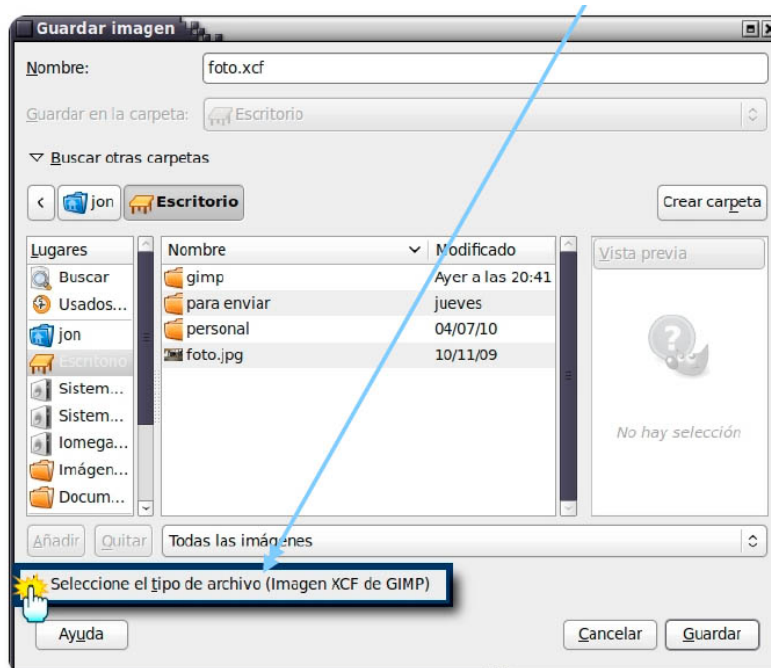
Na ventá que aparece seleccionaremos a carpeta e o nome co que queremos gardar a nova imaxe. Podemos elixir calquera tipo de formato. Por exemplo “jpg”, nese caso poñeremos ao gardar “nome.jpg”. Despois clicaremos Gardar.



En caso de que non poñamos ningunha extensión, GIMP garda por defecto un arquivo de proxecto con extensión.xcf que permite gardar as capas e características que estamos a empregar nese momento para poder continuar co deseño máis adiante.

Se queremos gardar noutro tipo de arquivo gráfico só temos que elixilo. Os arquivos con extensión.png, por exemplo, gardan imaxes mantendo o fondo transparente se así o definimos.

Para poder elixir outra extensión clicamos Selecciona o tipo de arquivo.

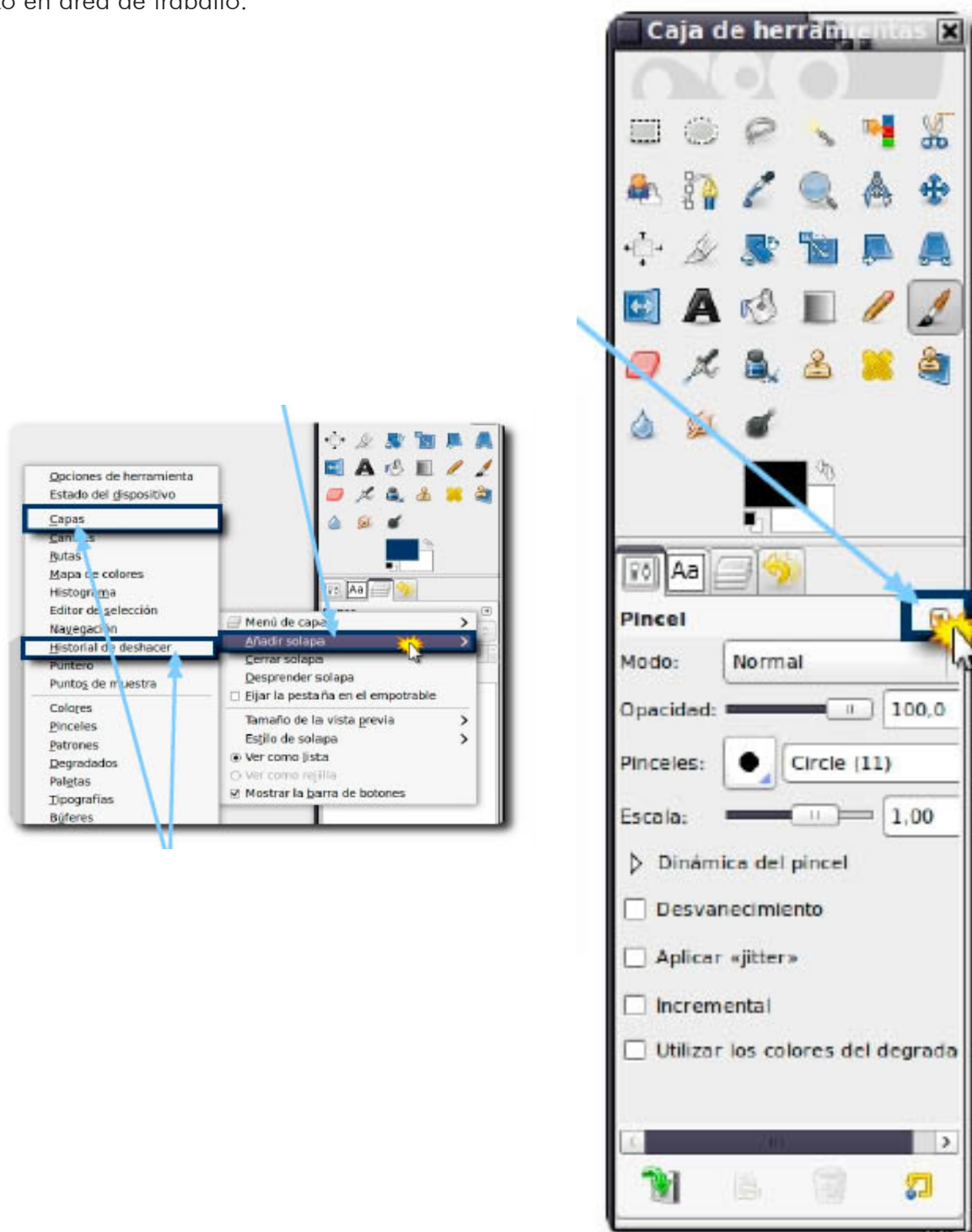


ENGADIR SOLAPAS Á CAIXA DE FERRAMENTAS

Para empezar a traballar coa caixa de ferramentas imos engadir dúas solapas. A caixa de ferramentas ten por defecto dúas solapas abertas, a solapa “opcións” e a solapa “tipografía”. Na caixa de ferramentas veremos unha frecha na cabeceira de solapas. Clicaremos nela.

No menú contextual que nos aparecerá seleccionaremos Añadir solapa.

Grazas a esta operación poderemos pechar a caixa de diálogo encaixables e gañar espazo en área de traballo.



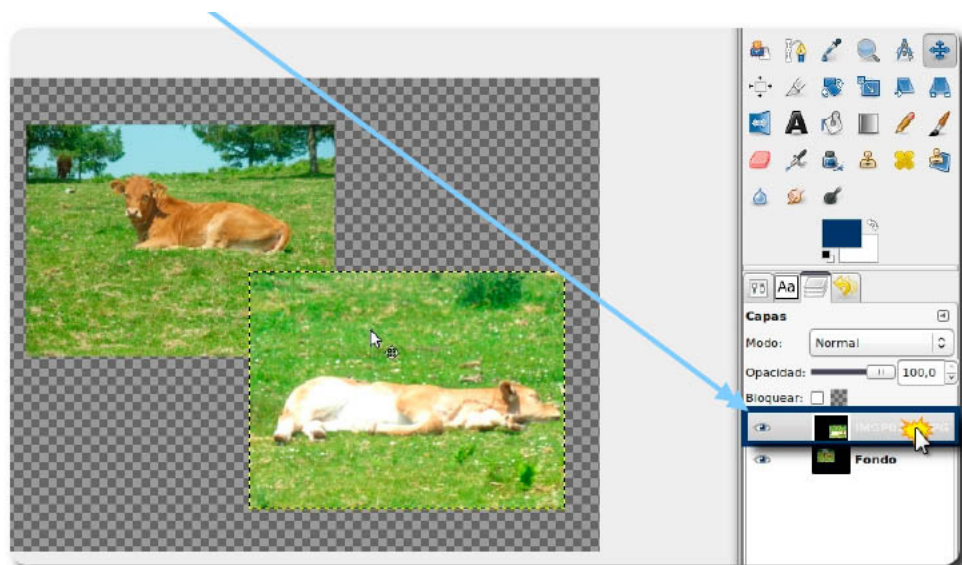
MOVER CAPAS

A primeira ferramenta que imos usar permitiranos mover as capas ata colocalas na posición que nos conveña.

Unha vez seleccionada esta ferramenta poderemos mover a capa desexada á posición que desexemos.



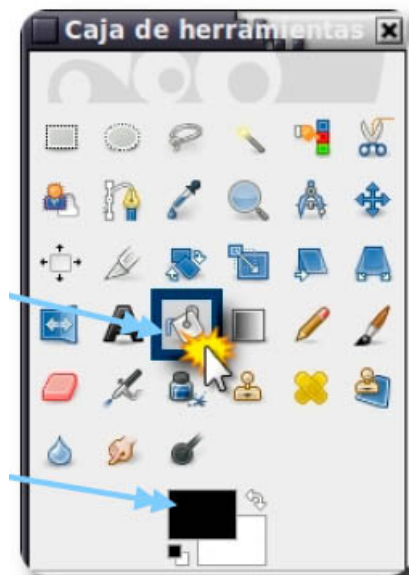
Para seleccionar unha capa clicamos a solapa "capas" que engadimos na lección anterior e marcamos a capa que imos mover.



Agora ao poñer o cursor enriba poderemos desprazar a capa ao lugar que desexemos. Podemos cambiar do mesmo xeito de capa e realizar a mesma operación.

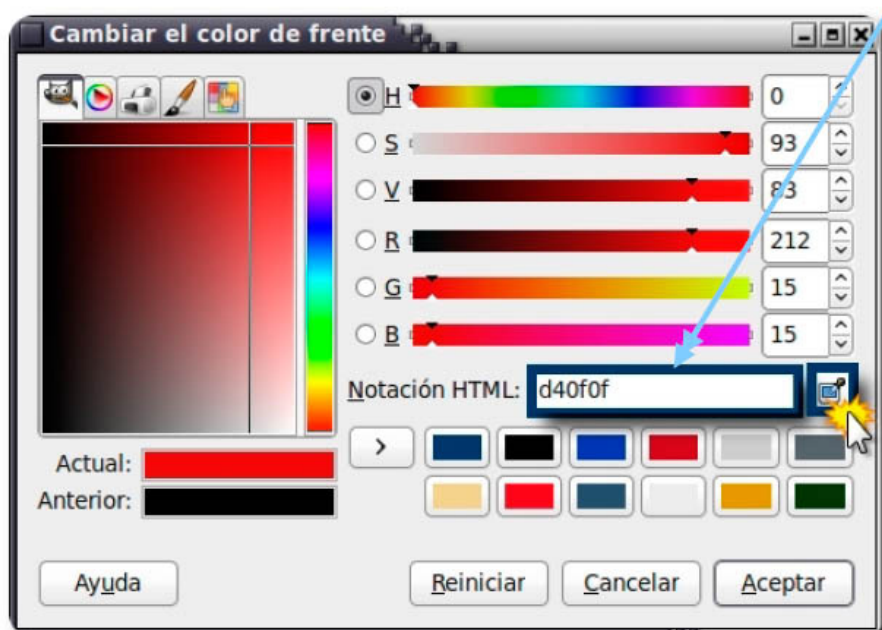
ENCHER

Esta nova ferramenta permítenos encher unha zona que teña unha cor uniforme. Seleccionamos igual que fixemos anteriormente a ferramenta “encher”. Nesta ocasión temos que ter en conta a cor de recheo. Para iso teremos que definilo nos cadros cores de fronte e fondo.

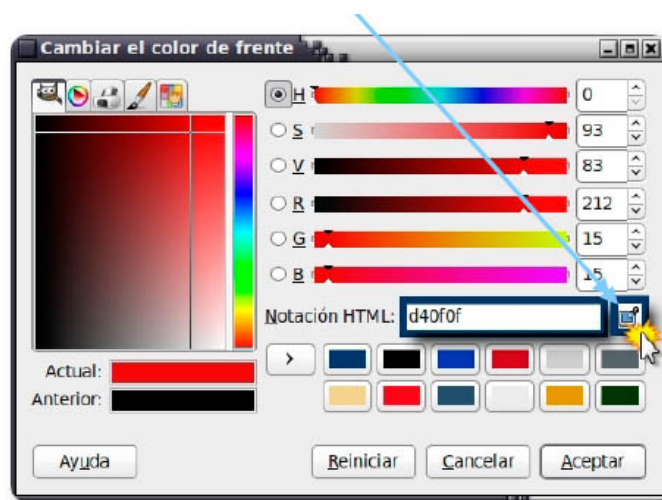


Por defecto sempre teremos o negro como cor de fronte e o branco como cor de fondo. A cor de recheo por defecto é o de fronte, neste caso o negro. Se queremos cambialo clicamos enriba.

Apareceranos unha ventá para seleccionar a cor. Podemos usar as solapas para elixir o xeito que máis nos conveña. Merece mención especial a opción de poñer o código de cor.



Tamén é moi interesante a opción “seleccionar” a cor dunha imaxe directamente. Para iso clicamos no goteiro que se encontra ao lado do código de cor.



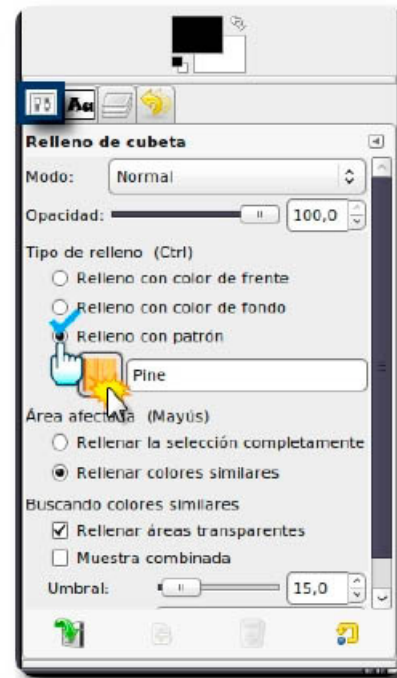
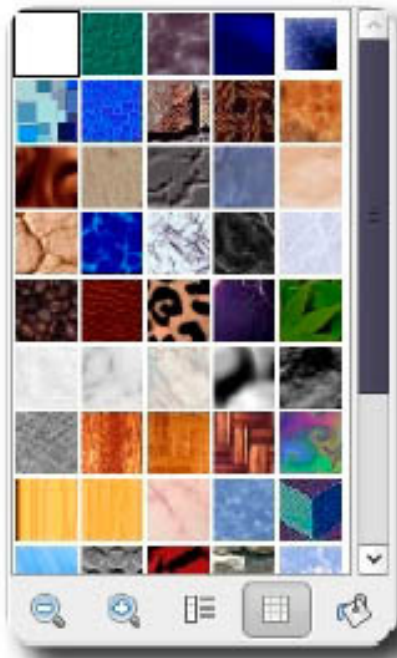
Agora clicaremos nunha zona da que queiramos extraer a cor. Quedaranos seleccionado. Agora só teremos que clicar Aceptar e volveremos á imaxe que queremos colorear. Clicamos sobre a zona que queremos encher e inmediatamente quedará cuberta pola cor seleccionada.



Se queremos encher cun patrón clicaremos sobre a primeira solapa da caixa de ferramentas (tendo seleccionada a ferramenta encher).

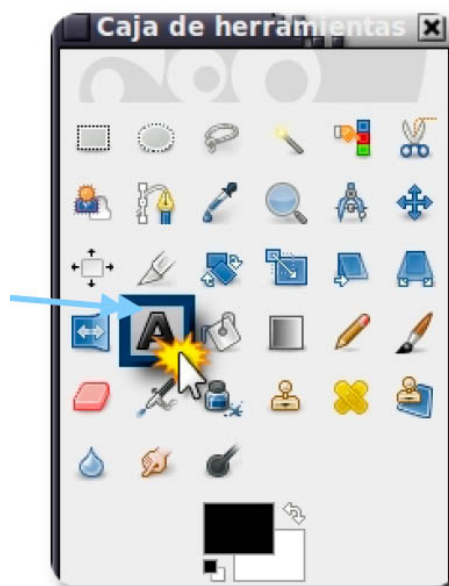
Gimp ofrécenos diferentes patróns (texturas). Clicaremos Relleno con patrón.

Se queremos ver os diferentes tipos de patróns que ofrece Gimp, clicamos enriba do patrón que se nos mostra e veremos unha ventá onde elixiremos o patrón que desexemos.



TEXTOS

Se queremos engadir un texto á nosa imaxe usaremos a “Ferramenta de Textos”.
Seleccionamos igual que anteriormente esta ferramenta.

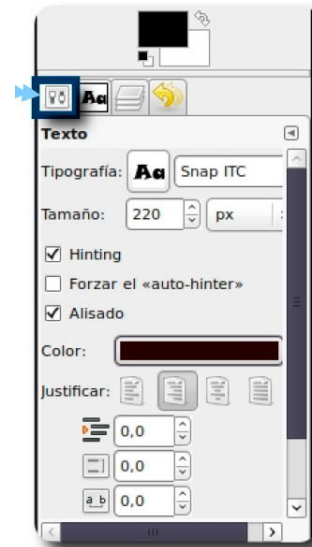


Agora eliximos un tipo de letra e clicamos na solapa tipografías para definir o tamaño e estilo da letra.

Ademais do tamaño da letra poderemos definir:

- A cor da letra
- Justificar (Aliñación)
- Sangrado
- Espazo entre liñas
- Espazo entre letras

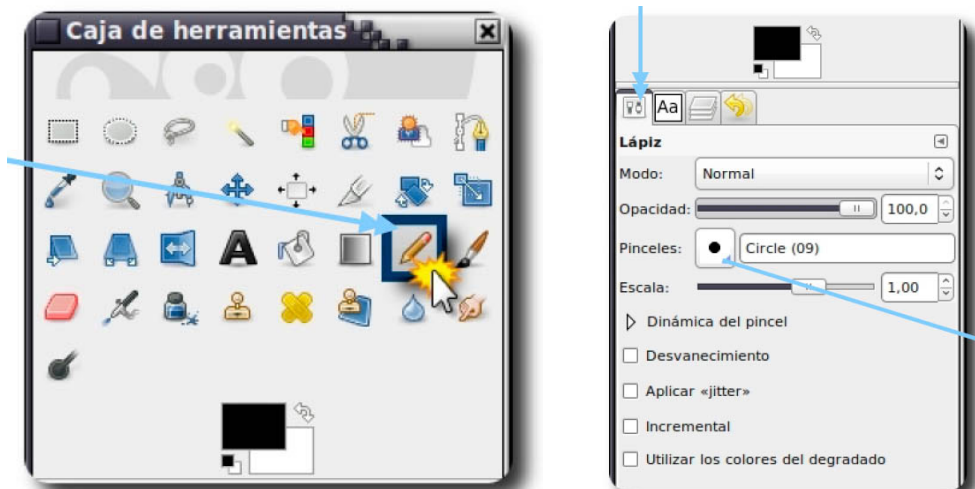
Unha vez definidos estes apartados arrastramos sobre o lugar da imaxe onde queremos engadir o texto e escribiremos as palabras desexadas.



LAPIS

Para debuxar liñas temos na caixa de ferramentas o lapis.

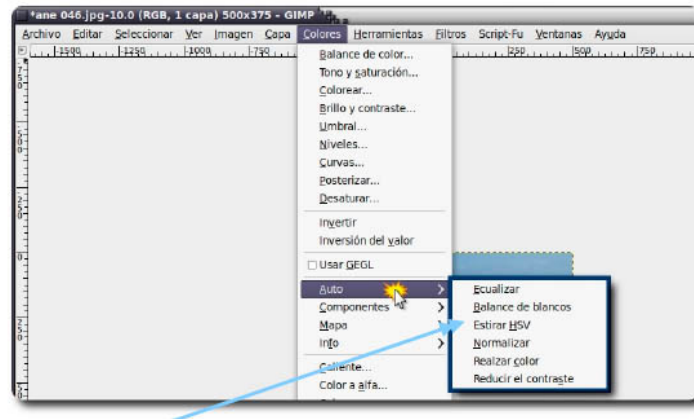
Ao seleccionar esta ferramenta poderemos debuxar liñas na cor que teñamos seleccionada no cadro de cor de fronte. Se non o modificamos será por defecto negro.



- **Modo.** Manteremos o modo normal.
- **Opacidade.** O 100% non permite ningunha transparencia, segundo baixemos a porcentaxe poderán verse as figuras que hai debaixo das liñas.
- **Pinceis.** Clicando na icona poderemos seleccionar outros pinceis diferentes.
- **Escala.** Aumenta o tamaño do pincel do lapis.
- **Esvaecemento.** A liña que debuxamos vaise esvaeendo. Pódese configurar a lonxitude á que comeza o esvaeemento.
- **Aplicar Jitter.** Realízanos unha liña vibrante. Pódese configurar o grao de vibración.
- **Utilizar as cores de degradado.** Realízanos unha liña de degradado usando a cor de fronte e de fondo que teñamos seleccionados.

MELLORAR A COR

A primeira e máis sinxela mellora é a que encontramos na barra de menú Cores/Auto.



Das seis opcións que nos aparecen a máis efectiva é a segunda Balance de blancos. Só temos que ter seleccionada a capa ou a imaxe á que queremos aplicar a mellora e clicar a continuación Cores/Auto/Balance de blancos.



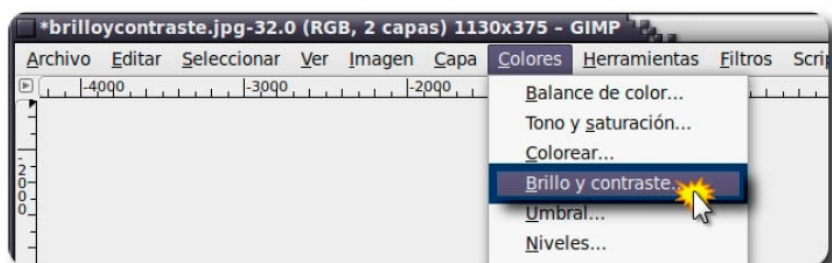
Outra das opcións que nos pode axudar en caso de que a imaxe estea demasiado pálida é Realzar cor. Volvemos proceder como antes seleccionando a capa ou a imaxe e clicamos Cores/Auto/Realzar cor.



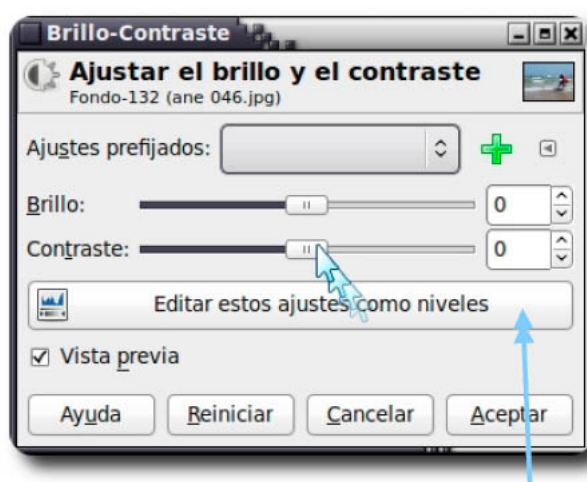
Unha terceira opción que nalgúns casos nos pode resultar interesante é Ecuilizar. Como sempre seleccionamos e clicamos Cores/Auto/Ecuilizar.

BRILLO E CONTRASTE

Outra das melloras que máis pode interesarnos é Brillo e contraste. Esta opción encóntrase na barra de menú clicando Cores/Brillo e contraste.



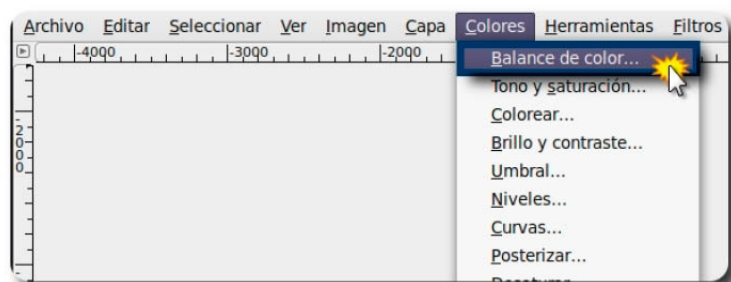
Apareceranos unha ventá para que poidamos desprazar os niveis ata conseguir o efecto que desexamos.



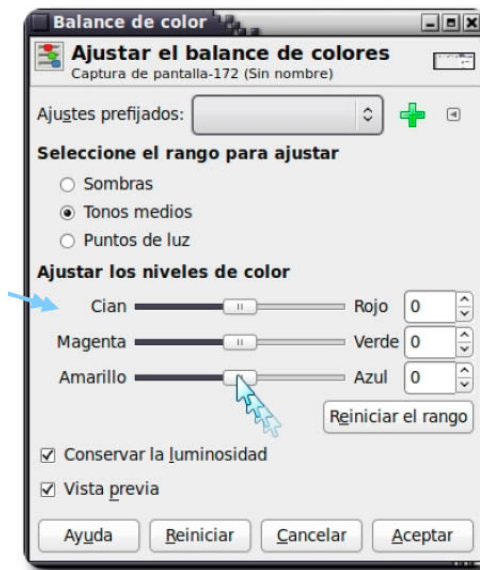
Se somos moi esixentes podemos xogar coa opción Editar estes axustes como niveis que se encontra xusto debaixo.

BALANCE DE COR

En ocasións podemos ter fotos demasiado amarelas, demasiado azuis, demasiado brancas, ou simplemente queremos aplicar un efecto de cor ás nosas imaxes. Nestes casos resultaranos de grande utilidade a opción Balance de cor. Esta opción encóntrase na barra de menú clicando Cores/Balance de cor.

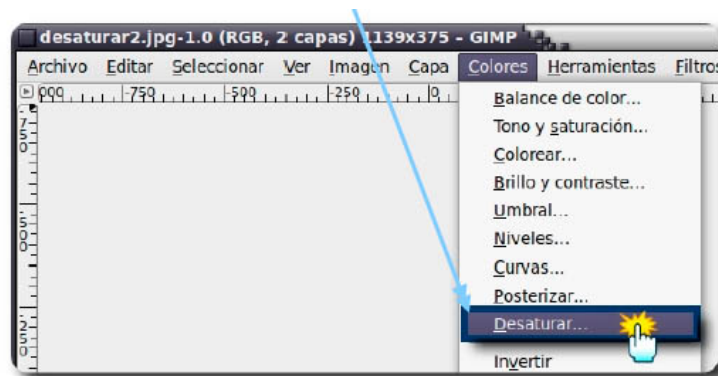


Para aplicalo só temos que seleccionar a capa ou a imaxe e clicar Cores/Balance de cor. Teremos unha ventá na que podemos desprazar os niveis de tres balances, Cian, Maxenta e Amarelo.



DESATURAR, ESCALA DE GRISES

En moitas ocasións debemos recorrer á escala de grises por motivos artísticos. Seleccionamos a capa ou imaxe que queremos converter a escala de grises e clicamos en na barra de menú Cores/Desaturar.



Aparécenos unha ventá onde podemos elixir entre tres opcións de escala de grises.

- Claridade
- Luminosidade
- Media

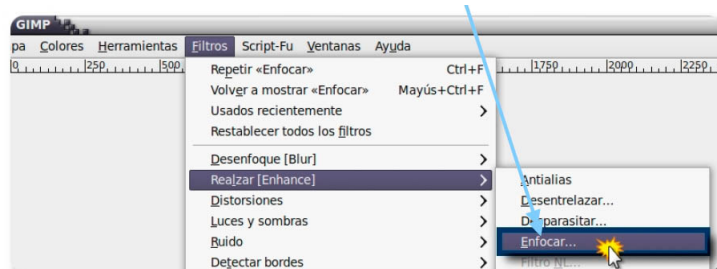
Imos probando cual das tres vanlle mellor á imaxe e clicamos Aceptar.



ENFOCAR

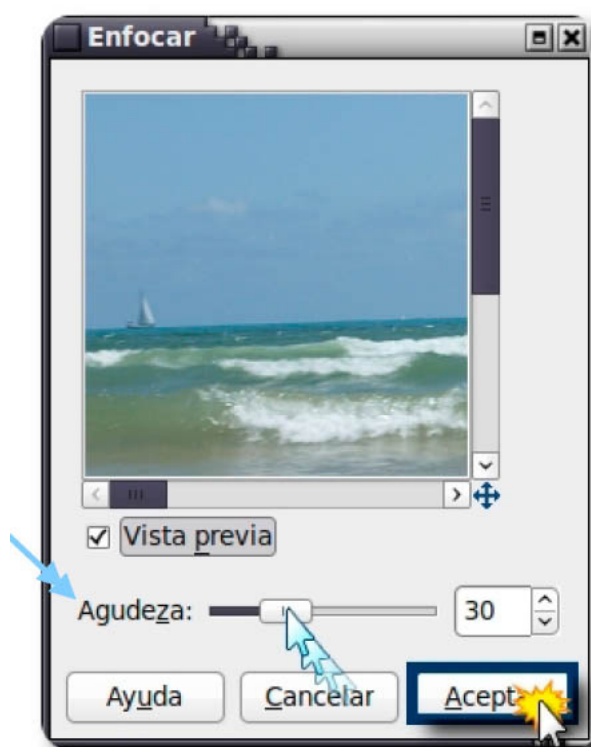
Otra das melloras que podemos aplicar ás nosas imaxes é un punto de enfoque. Moitas veces as fotos teñen un pouco de desenfoque ou ao escalar imaxes perden igualmente o enfoque. Nestes casos usaremos esta ferramenta.

Para aplicar este efecto seleccionamos unha capa ou imaxe e accedemos a Enfocar accedendo á barra de menú Filtros/Realzar/Enfocar.



Na ventá que nos aparece podemos indicar o grao de enfoque desprazando a barra correspondente.

É aconsellable non ser demasiado agresivos. A partir de 30 pode empezar a deteriorarse a imaxe. De todos os xeitos en función da foto deberedes decidir o grao de Agudeza necesario.



Unha vez definido o grao clicamos Aceptar.