

## Empezando con Gimp

Gimp es el acrónimo de 'Programa de Manipulación de Imágenes Gnu' ("GNU Image Manipulation Program"). Es un software gratuito de código abierto que permite manipular imágenes digitales, realizar retoques fotográficos de todo tipo y editar gráficos para páginas web.

Es un programa creado y mantenido por un grupo de voluntarios en Internet. Puedes distribuir e instalar copias de este programa entre tus amigos libremente ya que es un software no privativo. Se ha venido utilizando tanto en ámbitos profesionales como domésticos y originalmente era un programa que sólo podía utilizarse en plataformas Unix, pero con la versión para Windows, este programa ha obtenido una gran popularidad llegando actualmente a ser usado por miles de usuarios por todo el mundo. Otro de los factores que ha contribuido a su popularidad ha sido su facilidad de uso.

Gimp es un programa "freeware" es decir, libre 100%. El concepto "free" hace referencia al término de libertad como posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo, aunque suele estar relacionado con el término económico de gratuidad. Gimp abarca ambos términos, ya que el usuario no tiene que pagar nada por utilizar este programa y su código fuente es abierto, es decir, cualquiera puede mirar el código, revisarlo, comentarlo o incluso si se siente capaz, participar mejorándolo o colaborando con el proyecto Gimp. No todos los programas gratuitos son de código abierto. Durante los últimos años el grupo de voluntarios ha seguido desarrollando versiones de Gimp y actualmente la última versión es la 2.6 que puede descargarse de la dirección del proyecto Gimp <http://www.gimp.org> (el archivo descargado sólo te va a ocupar 17MB).

**Nota:** Existe una versión portable del programa que permite instalarlo en un lápiz usb y ejecutarlo en cualquier ordenador sin necesidad de instalación (lo veremos más adelante). Busca en tu escritorio el icono de Gimp y haz doble clic para ejecutar el programa.

Así como otros programas en Windows tienen sólo una ventana desde la que se muestran todas las opciones y herramientas, Gimp trabaja con muchas ventanas, una principal (ventana padre) para mostrar la imagen y otras (ventanas hijas) que incluyen las barras de herramientas, capas, colores, etc. Todas estas ventanas 'hijas' pueden ocultarse o mostrarse en cualquier momento. Cuando arrancamos Gimp, lo que puedes inicialmente ver se muestra en la figura 1.



Figura 1. Primer contacto con Gimp.

En la figura 1 puedes ver dos ventanas, una más grande (con el título del programa en la cabecera) y otra más pequeña "Caja de herramientas". Son las dos ventanas que verás inicialmente. La ventana "Caja de herramientas" es la ventana más importante del programa, te permite acceder a todas las herramientas de retoque y manipulación de las imágenes y también a controles útiles. Si cierras esta ventana, cerrarás el programa Gimp, de modo, que tienes dos maneras de cerrarlo, desde la ventana principal o desde la ventana "Caja de herramientas", haciendo en ambos casos clic en el icono de cerrar ventana. El tamaño de la ventana "Caja de herramientas" puede cambiarse como una ventana de Windows. Sitúa el ratón en cualquiera de sus lados, haz clic y arrastra el ratón para cambiar el tamaño de la ventana. También puedes mover la ventana haciendo clic en la barra del título.

## Ventana "Caja de herramientas"

La ventana "Caja de herramientas" tiene el aspecto que puedes ver en la figura 1. Esta ventana tiene tres zonas diferenciadas, en la zona superior tenemos los iconos correspondientes a las herramientas, en la zona central tenemos dos iconos que representan los colores de frente y de fondo y en la zona inferior accedemos a los detalles de la herramienta seleccionada.

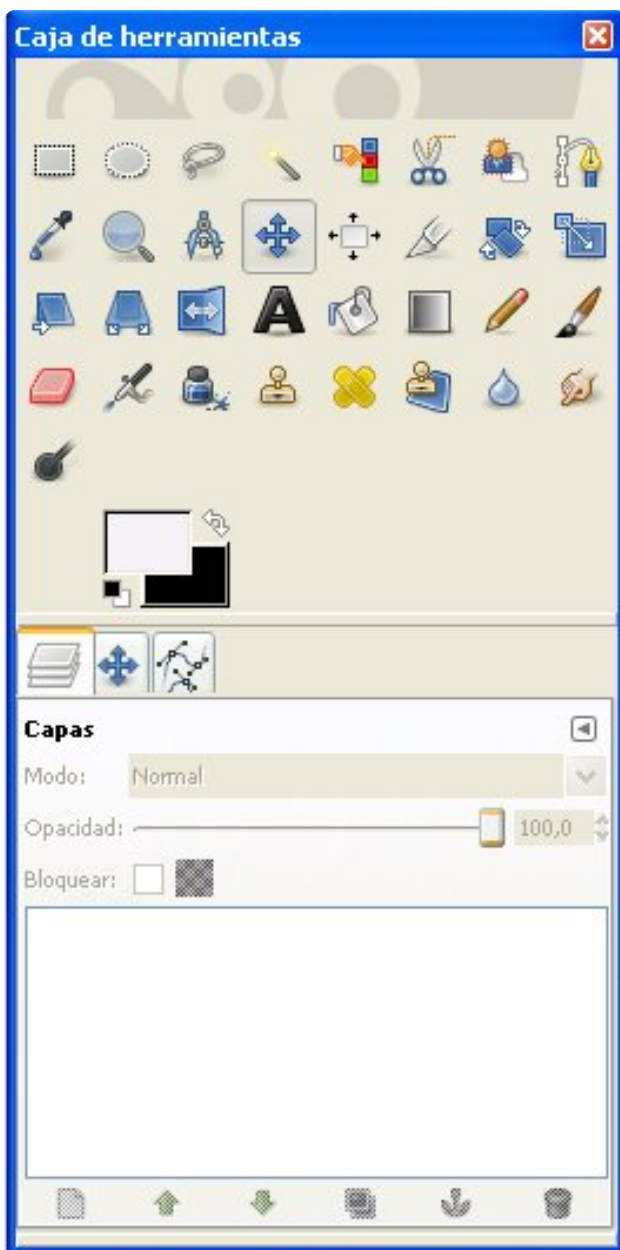


Figura 1. Ventana "Caja de herramientas".

Para seleccionar una herramienta sólo tienes que hacer clic sobre el icono. Una vez la herramienta está seleccionada, su icono aparece dentro de un cuadro (se convierte en la herramienta activa). Sólo puede haber una herramienta activa a la vez. Por ejemplo, fíjate en la figura 1, el icono seleccionado es el cuarto de la segunda fila, que corresponde a la herramienta "Mover capas". En la figura 2, sin embargo, el icono seleccionado es el segundo de la cuarta fila y corresponde a la herramienta "Lápiz".

**Ayuda:** Cuando quieras conocer la función de un icono, deja el puntero del ratón justo encima (unos segundos sin moverlo) y aparecerá un cartel con el nombre del botón (véase figura 2). En esta figura aunque la herramienta activa es el "Lápiz", hemos dejado el ratón sobre el primer icono (el cuadro de la ayuda no cambia la herramienta activa).

**Atajos:** Cada herramienta tiene asociada una combinación de teclas que la activa. Fíjate en la letra que aparece al final del cuadro de la ayuda en la figura 2, es la "R", por lo tanto, si pulsas dicha letra, la herramienta quedará activada ("Selección de rectángulos" en este caso) sin necesidad de utilizar el ratón. Puedes activar las herramientas desde el menú "Herramientas/Caja de herramientas" de la ventana principal de Gimp. Cuando cambias el tamaño de la ventana "Caja de herramientas", los iconos se redistribuyen en el espacio de la ventana, por ello, no los busques siempre en una posición fija de la ventana, pueden moverse.



Figura 2. Cuadro de ayuda de las herramientas.

Cuando ponemos en marcha cualquier programa informático (haciendo doble clic sobre su icono), por lo general Windows abre una ventana. Dentro de ella podemos ver todos los elementos del programa, sus iconos, barras de menús, herramientas, etc. Algunos programas funcionan de esta manera ejecutándose dentro de una ventana, pero otros utilizan varias ventanas. Es el caso de Gimp. Ejecútalo haciendo doble clic sobre el icono que aparece en el escritorio o desde el menú "Inicio/Todos los programas/Gimp". Aparecen dos ventanas (véase figura 1).

La que aparece rotulada con el número "1" es la "Ventana principal", el área de trabajo, donde veremos la imagen abierta, es nuestro 'lienzo'. En la parte superior de esta ventana podemos leer "Programa de manipulación de imágenes de GNU". Justo debajo vemos la barra de menús "Archivo Editar Seleccionar Ver Imagen Capa Colores Herramientas". Dentro de esta "Ventana principal" (así la llamaremos a partir de ahora) no hay nada, sólo un fondo de color grisáceo. Aparece así porque no hay ninguna imagen abierta. El número "2" en la figura 1, rotula la segunda ventana "Caja de herramientas". En esta ventana están todas las herramientas necesarias para manipular la imagen, cada una representada por un icono.



Figura 1. "Ventana principal" y "Caja de herramientas".

Las dos ventanas son independientes. Puedes cambiar su tamaño como cualquier otra ventana de Windows. La ventana "Caja de herramientas" muestra los iconos en filas y en columnas. Si ajustas su tamaño, los iconos se reagrupan. Si cierras la ventana "Caja de herramientas", el programa Gimp se cerrará. Si vas a trabajar con una imagen, puedes arrastrarla dentro de la "Ventana principal". Cada imagen nueva que arrastres a esta ventana, se convertirá en una capa nueva.

## La barra de tareas

Cuando se ejecuta un programa en Windows, en la barra de tareas aparece un pequeño rectángulo con el nombre del programa. La barra de tareas es la zona apuntada por la flecha (véase figura 2). En la figura se aprecia que hay tres programas en marcha. Si haces clic en uno de los rectángulos, activas este programa y lo pasas a primer plano (se coloca delante de todos los demás). Si haces clic de nuevo en el mismo rectángulo, el programa se minimiza. Trabajar con la barra de tareas permite cambiar rápidamente entre aplicaciones, por ejemplo, si estás navegando por Internet y quieres regresar a Gimp, haz clic en el icono correspondiente en la barra de tareas para ponerlo en primer plano.

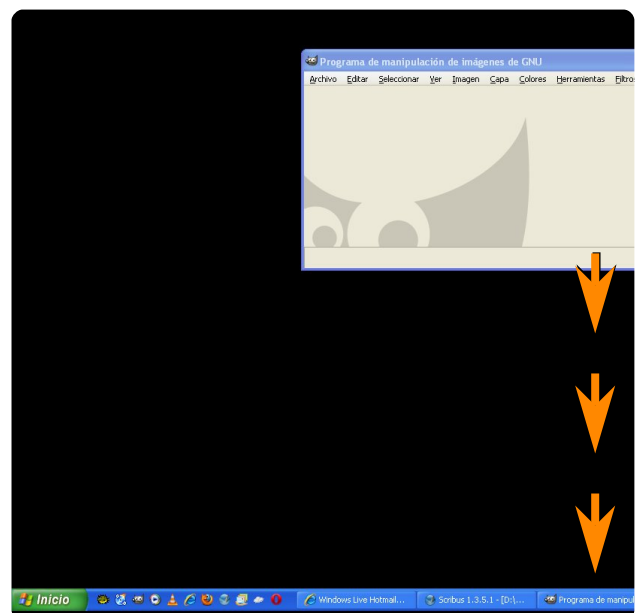


Figura 2. La flecha señala la barra de tareas.



## Abrir una imagen

Gimp puede abrir una imagen como cualquier otra aplicación, desde el menú "Archivo/Abrir" (véase figura 1) o mediante "Ctrl+O". También puede hacerse arrastrando la imagen sobre la ventana "Caja de herramientas", es un método rápido y te ahorrará tiempo al no tener que seleccionar elementos del menú.

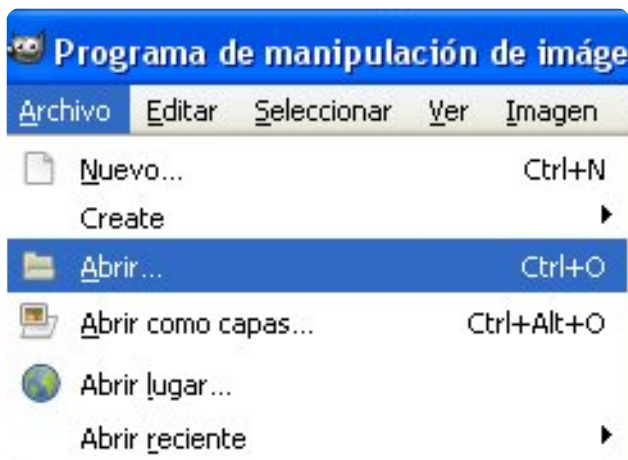


Figura 1. Un modo de abrir una imagen con Gimp.

Cuando activas la opción "Archivo/Abrir", Gimp muestra la ventana "Abrir imagen" (véase figura 2), es parecida al explorador de Windows. Selecciona en la izquierda el directorio donde tienes las imágenes y en la derecha haz doble clic sobre la imagen que deseas abrir, pulsa entonces en el botón "Abrir".

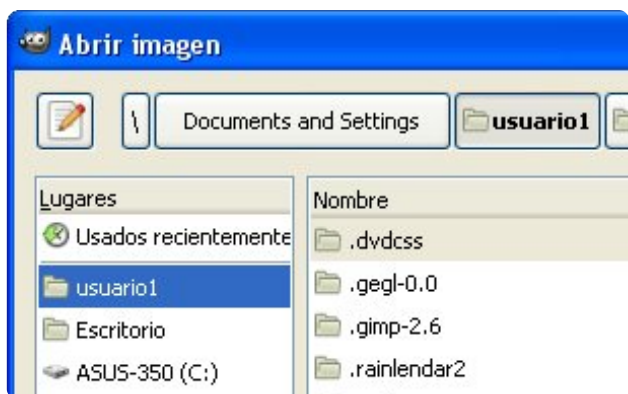


Figura 2. Explorador de archivos de Gimp.

En una composición fotográfica, se trabaja con varias imágenes, cada una de ellas se sitúa en una capa diferente (como si fueran cristales que se superponen para formar una imagen final). Gimp como otros programas de retoque hace uso de las capas. El trabajo con capas facilita la composición y una vez que aprendes a manejarlas, ya no puedes dejar de usarlas. Cuando abres la primera imagen, Gimp crea la capa: "Fondo" (véase figura 3), es la primera capa y es como nuestro primer cristal en el ejemplo anterior. Para ver las capas activas, haz clic en la pestaña "Mostrar Capas" (véase figura 3). En nuestro ejemplo, sólo tenemos la capa "Fondo" que corresponde a la imagen abierta. **Observa:** junto al icono de la capa, aparece un indicador en forma de ojo que permite 'apagar' o 'encender' la capa. Si el ojo está cerrado, la capa se oculta y verás el fondo del lienzo. Si no puedes ver la pestaña "Mostrar Capas", actívala desde la opción del menú "Ventana/Diálogos empotrables/Capas" o utilizando el atajo Ctrl+L ("Layer" es capa en inglés). Puedes cambiar el nombre de la capa haciendo doble clic en el nombre "Fondo". Escribe "Mi primera capa" y pulsa Intro para fijarlo. Guarda el documento.



Figura 3. Lista de capas en una composición.

En ocasiones no trabajaremos con varias imágenes, sólo realizaremos un retoque puntual en alguna imagen. Antes de modificarla, es recomendable hacer una copia de seguridad, así tendrás una copia de la imagen si retocar. Veamos el procedimiento.

Abre la imagen del ejercicio o cualquier otra que tengas a mano con la opción del menú "Archivo/Abrir" (véase figura 1). También puedes hacerlo con la combinación de teclas "Ctrl+O".

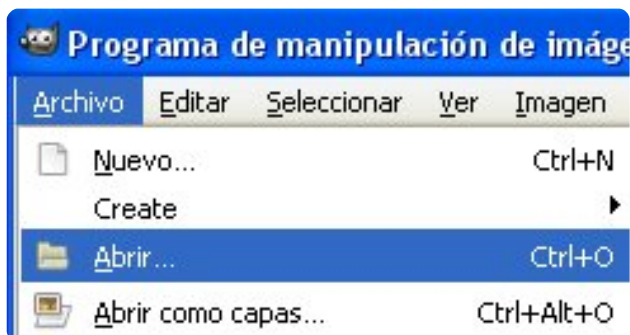


Figura 1. "Archivo/Abrir" o "Ctrl+O".

En la ventana "Abrir imagen" (véase figura 2) localiza la imagen que vayas a utilizar. Esta ventana es muy parecida al explorador de Windows, en la parte izquierda tienes los discos y carpetas y en la derecha el contenido de las mismas. Cuando encuentres la imagen, haz doble clic en ella para abrirla, Gimp la cargará en la "Ventana principal" y podrás verla en pantalla.



Figura 2. Ventana "Abrir imagen".

Haz la copia de seguridad de la imagen con la opción "Archivo/Guardar una copia". En la ventana "Guardar una copia de la imagen" (véase figura 3), escribe el nombre de la copia de la imagen. Te recomiendo añadir el sufijo: "\_copia\_original" al nombre de la imagen, así podrás identificar rápidamente las copias de las imágenes sin retocar.

Elige el disco y la carpeta donde quieras guardar la imagen y pulsa el botón "Guardar". A partir de ese momento, puedes hacer los retoques que desees con la imagen que tienes abierta porque ya tendrás una copia almacenada en tu disco. Recuerda que esta operación debes hacerla nada más abrir la imagen y antes de empezar a retocarla.



Figura 3. Ventana "Guardar una copia de la imagen".

Es importante que no olvides añadir la extensión ".jpg" al nombre del archivo, si no lo haces, no podrás guardar la imagen. Por seguridad acostúmbrate a guardar una copia de cada imagen nada más empezar. Si añades otra extensión a la imagen cuando la guardas, por ejemplo ".png", el archivo se guardará con un formato diferente. Ahora practica abriendo otras imágenes y guardando copias de seguridad de las mismas.