

GIMP es uno de los programas de uso libre para la edición de imágenes. En esta lección conocerás el entorno de edición, algunas herramientas de este programa que te permitirán agregar, corregir o borrar elementos de una imagen.

Lección 7

GIMP - Edición de imágenes

Aprendizajes esperados:

Saber

- Reconoce el entorno de edición GIMP.
- Ubica las herramientas para la edición de imágenes.
- Localiza los diferentes tipos de pincel y lápiz.

Hacer

- Uso de las herramientas básicas para trabajar con capas en la edición de fotografías.
- La edición de imágenes con las herramientas tampón de clonar y borrado.

Ser

- Empático hacia los problemas de los demás.
- Ordenado al seguir instrucciones.
- Creativo al trabajar en la edición de imágenes.



Vinculación:



Historia



Habilidades digitales que desarrollarás:

- Automonitoreo
- Uso de la tecnología
- Pensamiento computacional
- Pensamiento creativo

GIMP - Edición de imágenes

GIMP es un software útil para la edición y creación de imágenes, por ejemplo, retocar y editar, cambiar de tamaño y formato, hacer fotomontajes e incluso puedes crear imágenes animadas en formato GIF. A diferencia de otro software, **GIMP** es un software libre y gratuito de edición de imágenes. Disponible para sistemas Windows, Linux y OS X.

Si eres apasionado de la edición de fotografías o imágenes, con ayuda de este programa podrás retocar, transformar y modificar de múltiples formas.

Descarga del entorno de edición GIMP

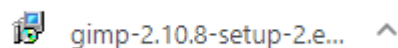
Sigue las instrucciones del **Tutorial** para que puedas editar todas las imágenes que quieras:



1. Escribe o da clic en la siguiente URL:
<http://www.greenhat.mx/sw-gimp>
2. Espera unos minutos para que se descargue **GIMP**.



3. Dirígete a la **Barra de descarga** del **Navegador**.
4. Da doble clic en el instalador (**Setup**) de **GIMP**.

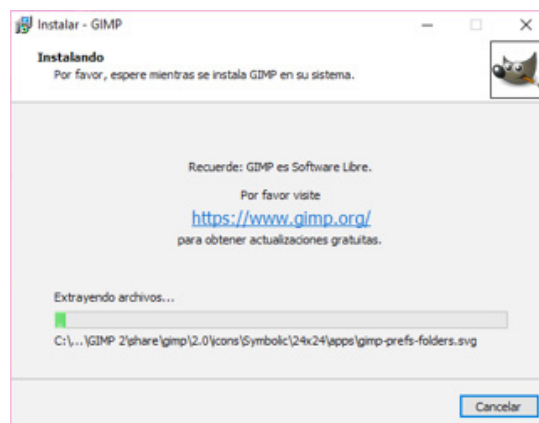


5. Selecciona el botón **Ejecutar**.
6. Da clic en el botón **SÍ**, para permitir que la aplicación se instale.
7. Selecciona el idioma: **Español**.
8. Da clic en **Aceptar**.
9. Selecciona la opción **Instalar**.





10. Espera algunos minutos para la **instalación de GIMP**.
11. Da clic en **Finalizar**.



12. Busca en la lista de programas **GIMP 2.10.8**.
13. Da doble clic.
14. Espera unos minutos en lo que se ejecuta.

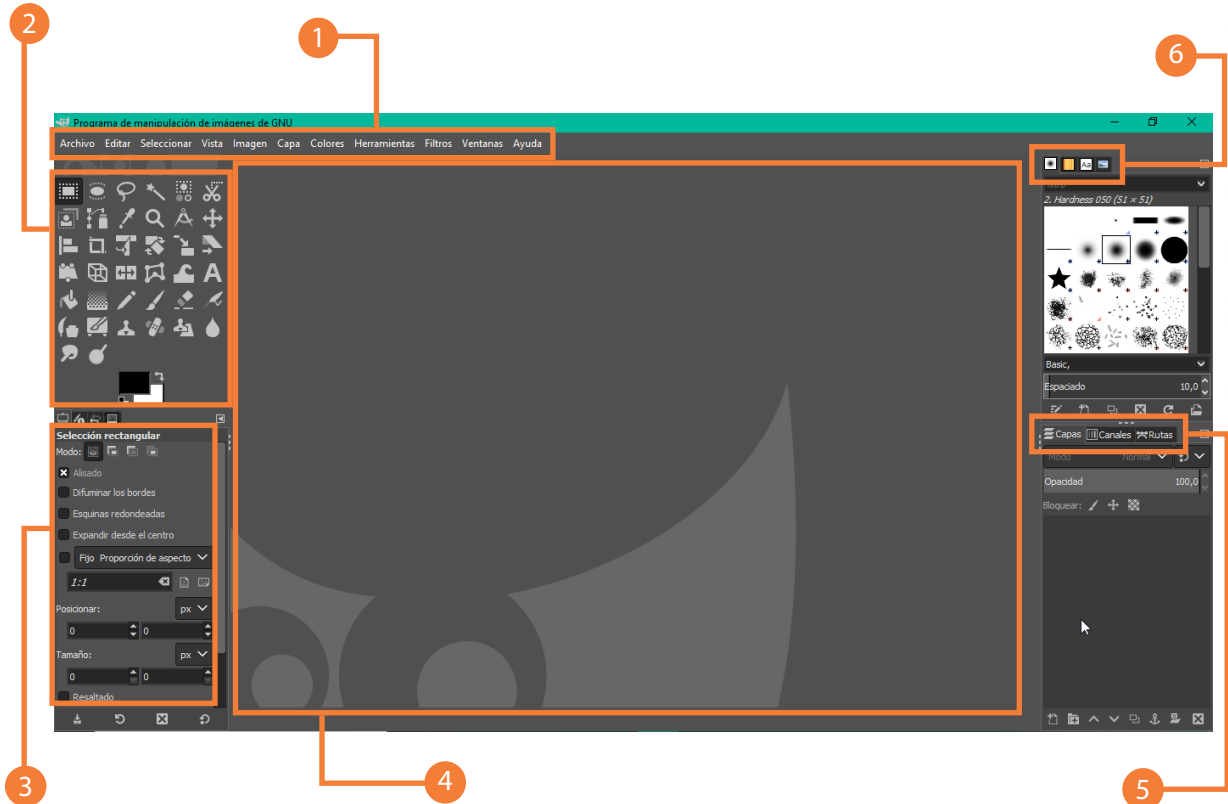


Entorno de edición de imagen GIMP

Al ejecutar el software **GIMP** aparecerá la siguiente ventana, ¡conócela!



GIMP - Edición de imágenes



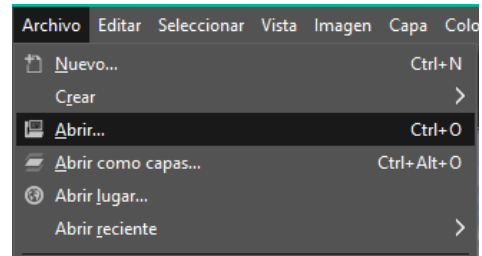
1. Barra de menú
2. Caja de Herramientas
3. Opciones de herramientas
4. Área de trabajo
5. Opciones de capa
6. Opciones de pinceles

Abrir una imagen en GIMP

Puedes abrir una imagen que se encuentre guardada en cualquier medio de almacenamiento para después editarla en **GIMP** siguiendo estos pasos:



15. Ve a tu **Entorno Digital Green Hat**, sección **Materiales**, carpeta **Photoshop** y copia las imágenes en tu carpeta de trabajo o donde te indique tu profesor.
 16. Abre **GIMP**.
 17. Da clic en el menú **Archivo**, opción **Abrir**, encuentra la ubicación de los archivos que copiaste y abre el archivo **Edad Antigua.jpg**.
 18. Observa que la imagen se abre en una ventana con la imagen seleccionada.
 19. Repite los pasos para abrir la imagen: **Edad Media.jpg**.
- Observa que la imagen se abre en una segunda ventana.



Al abrir una imagen, las ventanas se organizan a través de pestañas. Para trabajar en ellas solo tienes que seleccionar la pestaña correspondiente a cada archivo.



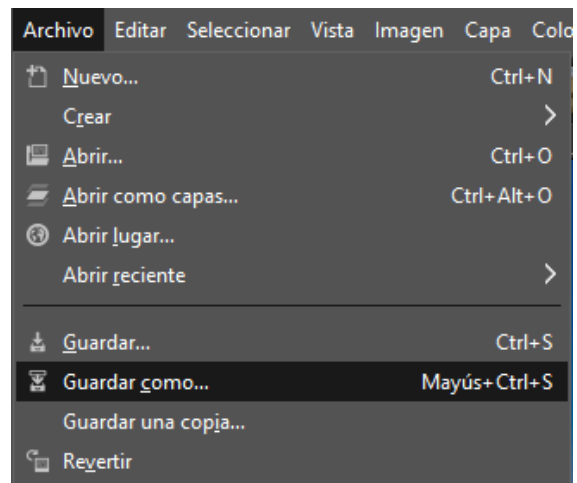
Guardar un archivo

Cuando trabajas en **GIMP**, existen diferentes formatos para guardar un proyecto; sin embargo, te recomendamos elegir:

Tipo XCF

Si, al estar trabajando en **GIMP**, tuvieras que interrumpir tu avance y no terminar de realizar todas las modificaciones que necesites, lo más recomendable es guardar tu archivo con la extensión de **GIMP (.xcf)** para que puedas continuar trabajando en otro momento.

Estos formatos son exclusivos de **GIMP**; por lo tanto, solo podrán ser abiertos con este programa.



Tipo JPEG (*.JPG; *.JPEG; *.JPE)

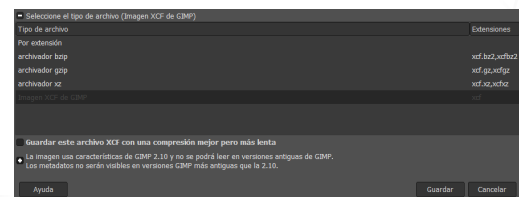
Es el tipo de archivo, de fotografía o imagen, más común en la industria digital y también en nuestra vida, puesto que la mayoría de usuarios de cámaras digitales y de imágenes que circulan por Internet están codificadas de esta manera.

Guarda los archivos que abriste anteriormente, con el mismo nombre, pero con la extensión **xcf**:



20. Selecciona la pestaña **Edad Antigua**. Da clic en el menú **Archivo, Guardar como...** y guarda el archivo, conservando el mismo nombre.
21. Oprime la tecla **Enter**.
22. De la misma forma, ve a la pestaña **Edad Media** y repite los pasos. Al finalizar, cierra ambos archivos.

Nombre: Edad Antigua.xcf



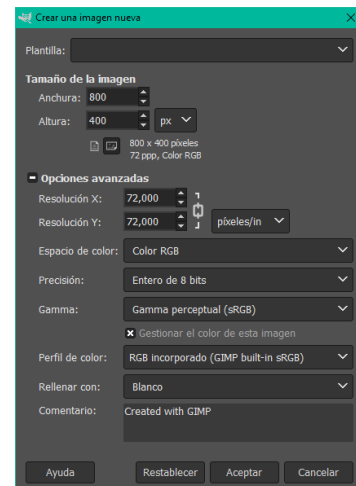
Herramientas de edición

Comienza a explorar la edición de imágenes o fotografías. Para ello, sigue estos pasos:

Observa la nueva **área de trabajo** para empezar a trabajar en ella.



23. Da clic en el menú **Archivo**, opción **Nuevo...** Se abrirá un cuadro de diálogo.
24. Establece las propiedades que se muestran en la imagen.
25. Da clic en el botón **Aceptar**.



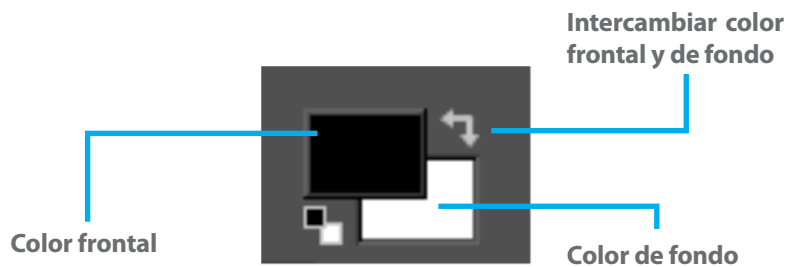
Un **pixel** es la unidad más pequeña que compone una imagen. Cada pixel tiene un color y la cantidad que hay dentro de una imagen depende de su tamaño.



La **resolución**, se refiere al número de partes (píxeles) en los que se divide una imagen. Mientras más grande sea la resolución mayor será el tamaño y calidad del archivo.

Selectores de color

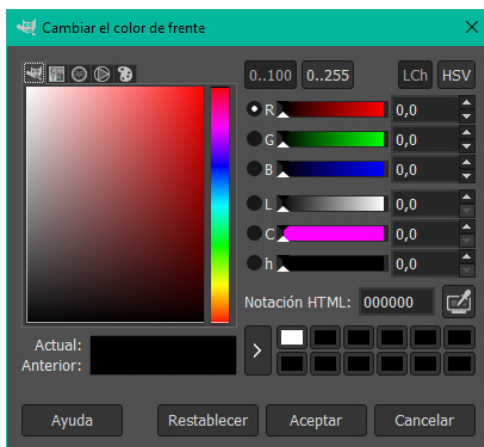
GIMP permite dibujar con una amplia gama de colores. Siempre es necesario seleccionar dos a través de los **Selectores del color**:



Para seleccionar los colores de tu trabajo sigue los pasos que se presentan a continuación:



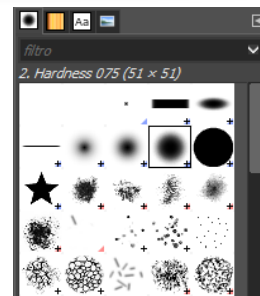
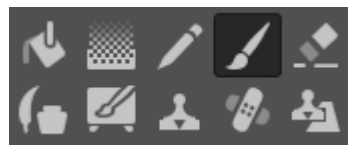
26. En el **Caja de Herramientas**, en los selectores de color, da clic en **El color de primer plano activo**.
27. Observa que aparece el cuadro de diálogo **Cambiar el color de frente**.

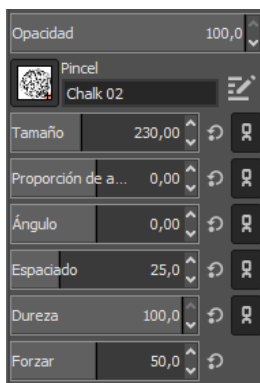


28. En la **barra arcoíris**, da clic en el tono que prefieras y, en el cuadro que muestra la **gama de colores**, da clic en algún punto.
29. Observa que el cuadro que antes estaba negro cambió de color. Selecciona el color que sea de tu agrado y da clic en **Aceptar**.
30. De la misma manera, en los selectores de color, da clic en **El color fondo activo** y selecciona un color.

La herramienta de Pintura y Edición

Dentro de la **Caja de Herramientas** se encuentran opciones para pintar y editar imágenes en color. Las herramientas tradicionales son el **Pincel** y el **Lápiz**. En la barra de opciones de estas herramientas es posible definir la forma de aplicar el color a una imagen y elegir entre varias puntas de pincel.





34. En la mitad del **área de trabajo** realiza diferentes trazos, seleccionando diferentes estilos y tamaños de pinceles. No olvides modificar la **dureza** y la **opacidad**.
35. Ahora, explora la **Herramienta lápiz** (igual que con el pincel) y realiza diferentes trazos.
36. Al finalizar, guarda tu archivo en formato **xcf**.

Tampón de clonar

El **Tampón de clonar** es una herramienta muy útil, con ella puedes eliminar o agregar elementos a una imagen. Su funcionamiento radica en clonar (copiar) partes de una imagen a otra.

Utiliza esta herramienta primero para borrar las hojas que aparecen en la imagen **Edad Antigua.jpg** y después para agregar otra hoja siguiendo estos pasos:

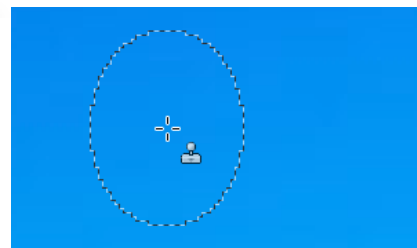
Inicia la clonación realizando estas acciones:



37. En la **Caja de Herramientas**, selecciona **Herramienta de clonado**.
38. En el panel **Opciones de pinceles**, selecciona un pincel delgado.
39. Abre la imagen **Edad Media.xcf**.



40. Ubica el pincel en el área que quieras clonar.
41. Presiona la tecla **Ctrl** y da clic izquierdo sobre el área.
42. Dirígete al área de las hojas.
43. Presiona el clic derecho y con cuidado arrastra el cursor, verás que las nubes se van clonando.



NOTA

Para hacer **zoom** sobre la imagen mantén presionado la tecla **Ctrl** y mueve el **scroll del mouse**.



44. Una vez concluidos todos los cambios, da clic en la pestaña **Archivo**.
45. Selecciona la opción **Exportar**.
46. Guarda el archivo con el nombre **Edad Antigua-Tu nombre.jpg** y selecciona **Exportar**.



La Herramienta borrador

La **Herramienta Borrador** se utiliza para pintar con el color que se tenga asignado como **color de fondo**. Por lo tanto, es importante seleccionar el color.



47. Abre la imagen **Edad Media.xcf**.
48. Selecciona la **Herramienta recoge color**.
49. Manteniendo presionada la tecla **Ctrl**. Selecciona una parte del cielo despejado.



50. Selecciona la **Herramienta borrador**.
51. Cambia el tamaño del borrador y con cuidado despeja el cielo borrando las nubes.
52. Procura no borrar las torres.
53. Una vez despejado el cielo **Exporta** la imagen como **Edad Media-Tu nombre.jpg**.



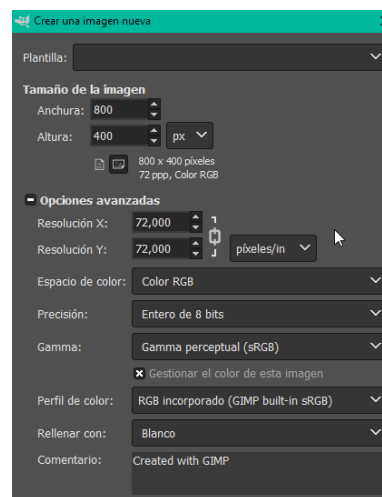
Las capas

Imagina las capas como si fueran hojas de acetatos transparentes apiladas. Puedes observar las capas inferiores a través de las áreas transparentes de cada una. En el **área de trabajo** cada imagen que agregues tiene una sola capa y puedes agregar la cantidad de capas que consideres necesarias.

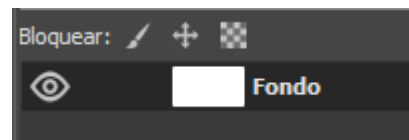
A continuación, vas a crear un nuevo documento en **GIMP** en el que trabajarás con capas y figuras geométricas básicas. Para ello:



54. Da clic en el menú **Archivo, Nuevo**. Se abrirá el cuadro **Crear una imagen nueva**.
55. Establece los ajustes que se muestran en la imagen:
56. Da clic en **Aceptar**.



Aparece la nueva área de trabajo lista para empezar a trabajar en ella y, del lado derecho, en el área de ventanas (a la derecha de la pantalla), se observa la denominada Capa, en ella notarás que se encuentra la capa Fondo.



Establece un **Degradado** para la capa **Fondo**, siguiendo estos pasos:



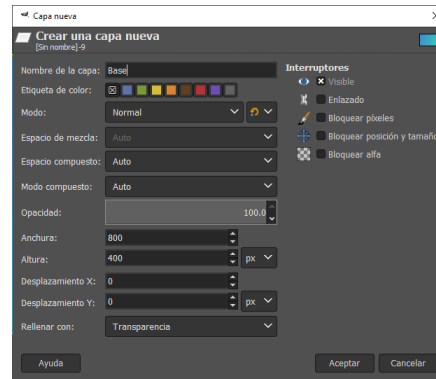
57. Selecciona dos colores, uno para color **frontal** y otro de **color de fondo**.
58. Selecciona la **Herramienta de degradado**.
59. Dando clic en la parte superior derecha del **área de trabajo**, arrastra el mouse hasta que quede el degradado de color.



Agrega capas al área de trabajo para, después, insertar diferentes formas en cada una:



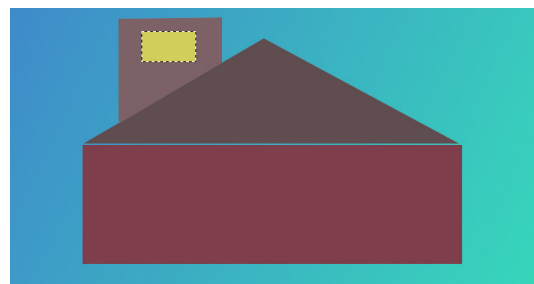
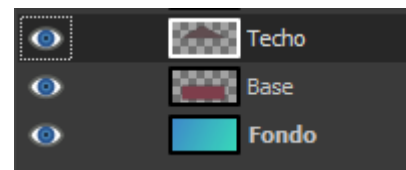
60. Del menú **Capa** selecciona la opción **Capa nueva**.
61. Asigna como nombre de la capa **Base**.
62. Corroboras que la **Anchura** sea **800** y la **Altura** **400**.
63. En la opción **Rellenar con:** debe estar seleccionado **Transparencia**.
64. Da clic en **Aceptar**.



65. Selecciona **Herramienta de selección de rectángulos**.
66. Traza un rectángulo mediano en el centro del **área de trabajo**.
67. Selecciona **Herramienta de relleno**.
68. Rellena el rectángulo del color que prefieras.



69. Crea una nueva capa llamada **Techo** con las mismas características que la capa **Base**.
70. En la capa **Techo** selecciona la **Herramienta de selección libre**.
71. Traza un triángulo sobre el rectángulo, a manera de techo.
72. Rellena el triángulo del color que prefieras.
73. Repite los pasos para agregar más elementos.
74. Exporta tu archivo como **Capas-Tu nombre.jpg**.



¡Desafía tus saberes!



Historia

Los hechos de tu historia

A través de imágenes o fotografías podemos descubrir y explicar el transcurso de nuestra historia. Hasta el momento has trabajado con imágenes de la Edad Antigua, Media y Moderna, pero hace falta mencionar la más reciente: **La Edad Contemporánea**.

Durante esta etapa de la historia se realizaron muchos descubrimientos importantes; sin embargo, uno de los ámbitos con mayor impacto fue el de la exploración espacial, cuyo alcance sigue y seguirá marcando el avance de la historia de la humanidad.

Con ayuda de **GIMP**, mejorarás la apariencia y detalles de una imagen para ser utilizada en un cartel referente a la exploración espacial en la Edad Contemporánea.



1. Crea un nuevo archivo en **GIMP**, abre el archivo **Apollo11.jpg**.
2. Guarda el archivo con el mismo nombre, pero con extensión **xcf**.
3. Con la herramienta **Cuenta gotas y borrador**, elimina la franja negra que se encuentra en la parte superior de la imagen.
4. Con la herramienta **Tampón de clonar**, cubre la franja negra que se encuentra en la parte inferior de la imagen.
5. En una nueva capa, con ayuda de la herramienta **Pincel**, escribe el siguiente texto a manera de encabezado para la imagen: **MISIÓN APOLLO 11** (elige el estilo, color y textura que más te guste).
6. Guarda los cambios realizados en la imagen.
7. Para presentar el trabajo final, exporta el archivo con formato **jpg**.

Integra tus conocimientos

Completa la solución al problema expuesto y después responde:

¿Para qué otro tipo de situaciones es útil saber de edición de fotografías?

¿Cuáles herramientas facilitaron la elaboración de tu proyecto?

¿Qué ventajas tiene trabajar en la mejora de una imagen utilizando capas?

Autoevaluación

Coloca una ✓ en la columna que describa tus logros en la lección:

Indicador	No pude hacerlo	Pude hacerlo con dificultad	Pude hacerlo sin dificultad
Logré utilizar las herramientas de clonación y borrador para mejorar las imágenes.			
Inserté capas para trabajar con elementos diferentes sin afectar los demás componentes de mi proyecto .			
Apliqué mis conocimientos para mejorar la calidad y presentación de una imagen o fotografía.			

