

Curso Programa Tratamiento Fotográfico GIMP en Windows

Ficha 1. Nociones Básicas de Gimp

Introducción

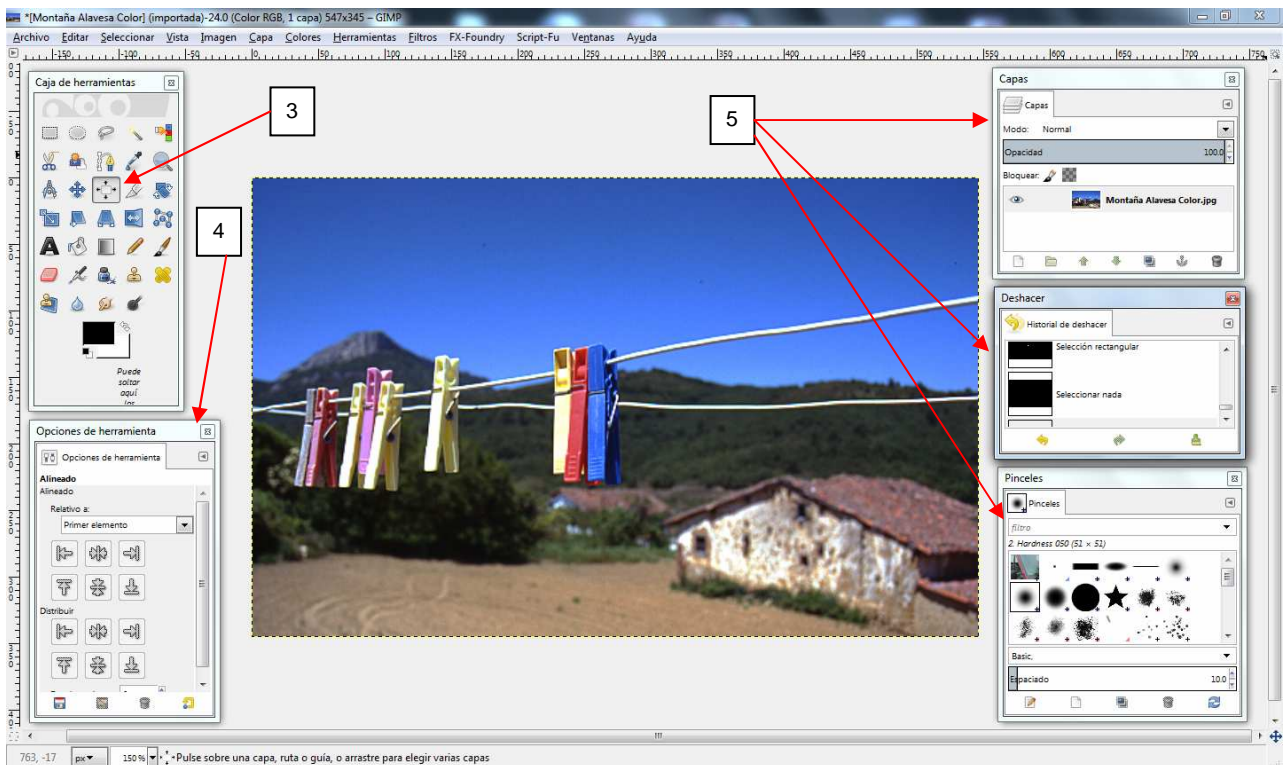
Gimp es un programa de tratamiento fotográfico similar a otros disponibles, entre ellos el propio Photoshop, pero con la gran ventaja de que es de código libre, lo que para un usuario significa que su descarga, instalación y uso son totalmente lícitos y gratuitos.

La versión 2.8.14 en español que se ha utilizado para este manual es realmente potente y estable y no tiene nada que envidiar a otras aplicaciones. De hecho hoy en día **Gimp** se ha convertido en una herramienta profesional que cumple todas las necesidades de un fotógrafo. Por otro lado, y siempre con el mismo carácter gratuito, pueden descargarse e instalarse multitud de funciones adicionales (plugins).

El programa se instala de un modo rápido y sencillo, para lo cual sólo hay que descargarlo desde el enlace de su sitio web oficial: <http://www.gimp.org>

El área de trabajo de Gimp:

Nada más acceder al programa encontramos una pantalla típica de Windows con una disposición general similar a la siguiente, aunque con un mayor o menor número de paneles abiertos y colocados en ésta o en otra disposición, ya que todo ello es configurable:



En nuestro ejemplo superior, los paneles mostrados están entre los más útiles y recurrentes:

1. **Parte superior:** la típica **barra de menús** de Windows, desde la que se accede a todas las opciones por medio del submenú adecuado en cada caso: Archivo, Edición, Ventana...
2. **Parte central:** **área de edición de la imagen** abierta.
3. **Parte izquierda:** **caja de herramientas**. Suministra los iconos con las herramientas principales de edición. En la imagen superior tenemos seleccionada concretamente la herramienta de alineación.
4. **Opciones de herramienta.** Muestra las opciones de cada herramienta concreta elegida, en este caso la alineación, como se indica en el punto anterior.
5. **Diálogos empotrables:** habitualmente en la parte derecha de la pantalla, aunque libremente situables y dimensionables, solemos ubicar diversos paneles (diálogos empotrables) para tareas específicas de gran utilidad : Capas, Historial de Deshacer, Histograma...

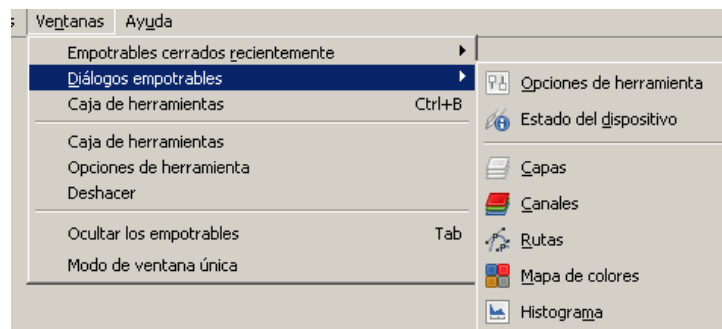
Consideración preliminar

Muchas operaciones que no se explicarán en este manual directamente corresponden a tareas generales que son idénticas en todas las aplicaciones Windows, por ejemplo: abrir o cerrar un fichero, moverse entre documentos abiertos, uso del portapapeles (cortar, copiar y pegar), barra de estado, etc.

Igualmente, en cuanto a buscar **ayuda** sobre cualquier operación o herramienta de la aplicación, siempre podemos recurrir a la tecla **F1**, que nos llevará a la sección correspondiente en la página oficial de Gimp o al menú correspondiente.

Configuración general del área de trabajo

La apertura o cierre de diálogos empotrables concretos y de la caja de herramientas se hace por medio de cada opción correspondiente en el **menú Ventanas**:



Los diálogos empotrables pueden ser paneles independientes (como vemos en la imagen de la página 1) o compartir panel, como vemos en la imagen de la izquierda, en la cual los mismos tres diálogos (Historial de deshacer, Pinceles y Capas) se han colocado en uno sólo, de los cuales tenemos seleccionado Capas.

Para que compartan o no panel, basta con arrastrar fuera o dentro el que nos interese desde su barra de título. Con esta técnica los paneles pueden unirse

incluso con la barra de herramientas, como invita su texto inferior, ya que es un panel más.

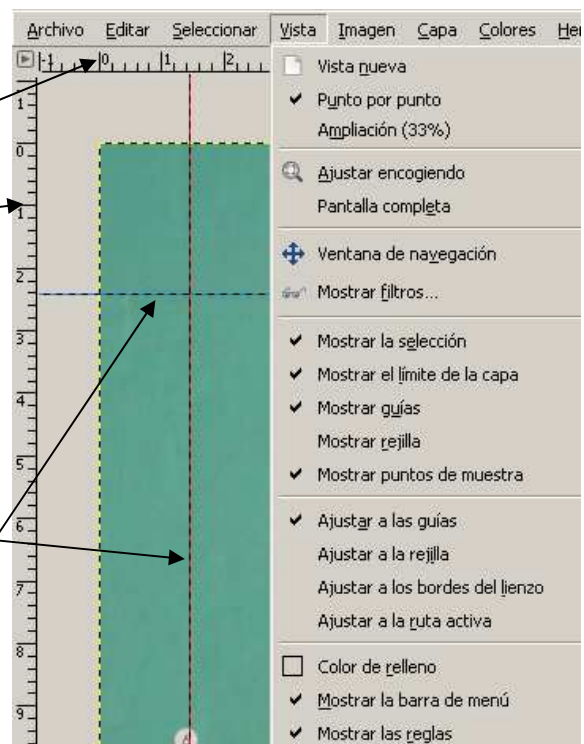
Con el fin de colocar con más comodidad los elementos que vamos incorporando en una imagen, desde el **menú Vista** podemos acceder a configurar otras herramientas especialmente útiles:

- Las **opciones de ampliación/zoom**.
- **La regla** de dimensiones:

El tipo de unidad utilizada por la regla (inicialmente en píxeles) y el tamaño del zoom pueden cambiarse desde la barra de estado (parte inferior izquierda de la pantalla):

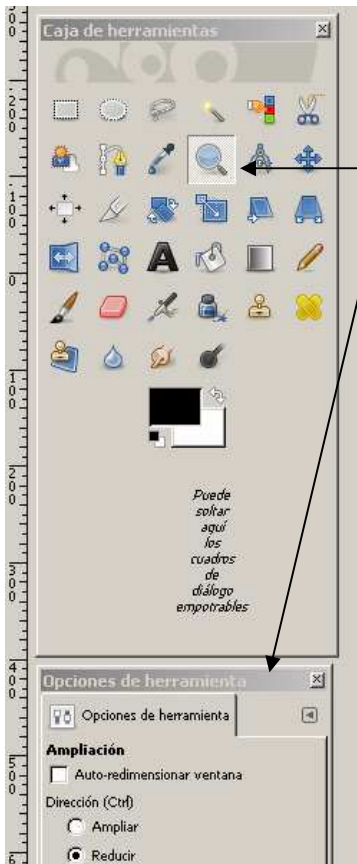


- **Guías** personales (verticales u horizontales) que nos ayudan a ubicar y fijar los elementos con mayor precisión. Se identifican de color azul. Para añadirlas o eliminarlas basta arrastrarlas desde o hasta la regla.
- **La rejilla**, que es una estructura tabular que nos proporciona una estructura complementaria al uso de las guías y reglas.



La Caja de Herramientas:


Todas las tareas habituales del programa disponen de un icono concreto en la caja de herramientas, cada uno de las cuales se selecciona haciendo clic sobre él. En el ejemplo inferior tenemos seleccionada la herramienta de ampliación o zoom, que permite aumentar o reducir el tamaño en que se ve la fotografía:



Si deseamos saber el nombre y tarea básica de cada herramienta, basta ubicar el ratón sobre un icono específico durante un breve intervalo de tiempo sin moverlo. Un recuadro informativo nos dará la información.

Una vez seleccionada una herramienta (en este caso la de **ampliación**), su icono aparece como pulsado. Si tenemos visible al mismo tiempo el **panel de opciones de herramienta**, como es el caso aquí, éste muestra las opciones y parámetros concretos de esta. La forma más rápida de abrir este panel, si está oculto, es haciendo doble clic en el icono de la herramienta en cuestión.

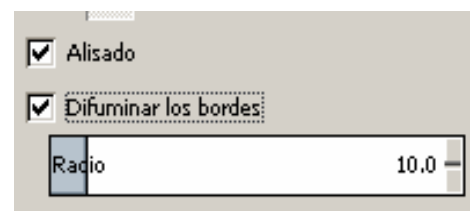
La **herramienta de ampliación** es una de las más utilizadas, para poder ir viendo la imagen del tamaño más adecuado en cada momento. Sus dos opciones básicas son reducir y ampliar haciendo clic sobre la zona o el área determinada, lo cual se puede hacer también con otros métodos adicionales (o conmutar entre ellas usando Ctrl.+Clic):

- Aumentar: **Tecla +**
- Reducir: **Tecla -**
- Menú de la barra de estado: 
- **Menú Vista / submenú Ampliación**, que da paso a todas las posibilidades de la herramienta.
- Visualizar el **diálogo empotrable Navegación**, que abre un cuadro independiente con una miniatura de la imagen y el área seleccionada.

Herramientas de Selección:

Las primeras herramientas que debemos aprender para trabajar con el programa son las de selección, ya que nos permitirán elegir cada zona concreta de la imagen donde queramos aplicar un cambio o efecto. Antes de aprender su uso es necesario resaltar que muchas de ellas comparten algunas características, entre las cuales algunas de las más importantes son:

- **Modo.** Al ir haciendo selecciones nuevas podemos querer que éstas sustituyan a las anteriores o no. Para ello cambiamos los parámetros de modo (imagen derecha) o usamos la tecla equivalente:
 - ✓ **May.+Selección** agrega una selección a la anterior.
 - ✓ **Ctrl.+Selección** resta una selección a la anterior.
- **Alisado.** Suaviza los bordes de la selección.
- **Difuminar los bordes.** También suaviza o difumina los bordes de la selección para que no sea totalmente definida y roma, sino más diluida, de modo que, por ejemplo, al pegarla en otro lugar parezca más natural. La ventaja de esta opción es que podemos definir ese grado de suavizado o difuminado según nos interese o le venga mejor a la imagen. Para ello variamos el parámetro **radio**.



Es importante observar que la barra de estado (parte inferior de la pantalla) siempre nos dará pistas del modo de actuar o las teclas que podemos usar según la herramienta concreta seleccionada.

Cualquier área seleccionada puede deseleccionarse mediante la combinación de teclas **May+Ctrl+A** o mediante **menú Seleccionar/Ninguno**. Otro modo de hacerlo sería mediante **menú Edición/Deshacer** o **Ctrl.+Z**.

Un **panel** que suele resultar interesante tener a la vista para realizar este tipo de tareas y poder deshacer cualquiera ejecutada previamente es el **Historial de deshacer** (imagen de la derecha). Como su propio nombre indica, guarda memoria de todas las acciones y nos permite regresar en todo momento sobre nuestros pasos haciendo clic en la línea correspondiente.

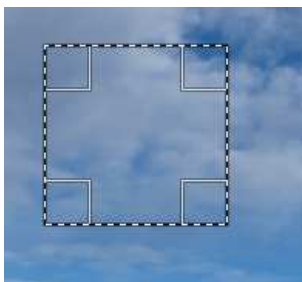


Otro tipo de paneles complementan el modo de ver donde estamos y como vemos el documento de imagen (**panel Navegación**) o que tenemos seleccionado en este (**panel Editor de selección**)

Es muy importante ser consciente en todo momento de que elemento o elementos tenemos seleccionados (aparecen claramente contorneados con una línea discontinua en movimiento, o camino de hormigas), lo cual incluye saber perfectamente en que capa estamos o si deseamos que la selección sea en una o en varias de ellas al mismo tiempo, como iremos aprendiendo en los capítulos siguientes.

Hechas estas consideraciones previas, podríamos ir conociendo las distintas herramientas disponibles para seleccionar áreas de una imagen:

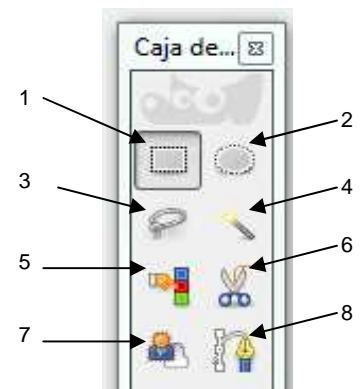
1. **Selección de rectángulos.** Permite seleccionar áreas rectangulares arrastrando el ratón entre los vértices correspondientes:



Una vez realizada la selección, en el ejemplo de la izquierda un pedazo de cielo, vemos en los vértices unos cuadros que nos permiten tirar para variar las dimensiones del área.

Al colocarnos en la zona central aparece una cruz con la cual podríamos mover la selección a otra posición.

Para no mover la selección, sino su contenido, hay que convertirlo en **Flotante (May+Ctrl.+L)**

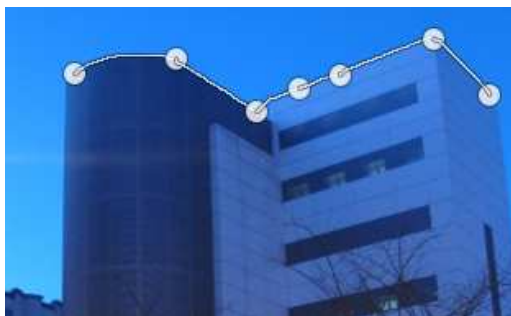


Si queremos seleccionar exactamente un cuadrado, una vez comenzado a arrastrar el ratón mantenemos pulsada la tecla **Mayúsculas (Shift)**.

2. **Selección elíptica.** Selecciona círculos o zonas elípticas con las mismas técnicas que la herramienta anterior.
3. **Selección libre.** Posee dos tipos de funcionamiento:
 - Ir arrastrando el ratón con total libertad haciendo clic en un punto inicial y regresando al mismo.
 - Otra técnica es seleccionar áreas poligonales moviendo el ratón sin mantener ningún botón pulsado y haciendo clic sólo donde queramos añadir vértices nuevos. Esta técnica puede combinarse con la anterior.
4. **Selección difusa.** Esta herramienta, similar a la varita mágica de Photoshop, selecciona píxeles contiguos por similitud de color. Para ampliar el abanico de colores seleccionados respecto al elegido al hacer clic variamos el parámetro de **umbral**. En las imágenes inferiores vemos como al hacer clic sobre un mismo píxel en el cielo, hemos seleccionado un menor número menor de azules con un umbral de 12 (izda) que con un umbral de 30:




5. **Selección por color.** Esta herramienta está junto a la anterior y es similar a ella, pero realiza la selección de color sin perseguir la contigüidad, sino también en regiones diferentes de la imagen.
6. **Tijeras de selección.** Este recurso es equivalente al lazo magnético de Photoshop y permite ir contorneando áreas con bordes definidos. Al elegir la herramienta el símbolo del ratón se convierte en unas tijeras y simplemente tenemos que ir haciendo clic para añadir tantos puntos como sea necesario. El programa intentará hallar el camino adecuado trazando una línea entre ellos e incluso le dará la curvatura necesaria:



Para cerrar el área tenemos que hacer clic de nuevo en el punto inicial y terminar de confirmar la superficie haciendo clic en el centro o pulsando la tecla de **Intro** o **Retorno**.

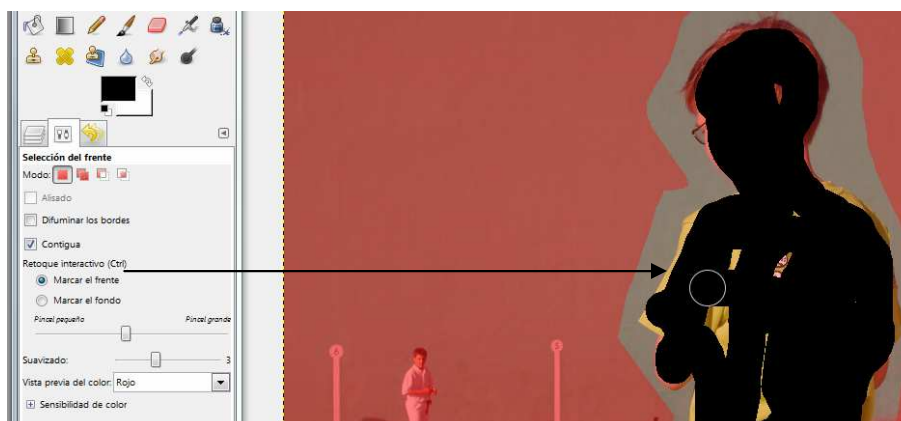
Es importante observar que no es necesario ser muy preciso y perfeccionista al delimitar el área con esta herramienta, ya que en todo momento se pueden agregar puntos o arrastrar y reubicar los existentes, tanto antes de cerrar el área como después. Es decir, que siempre se puede terminar el perfilado con mayor facilidad retocando los puntos que lo necesiten en el último momento (siempre antes de confirmar con Intro, evidentemente).

7. **Herramienta primer plano.**  Este es un modo un poco especial de seleccionar áreas bastante diferenciadas de su entorno. Para trabajar con él realizamos tres pasos diferentes:

1. Nada más elegir la herramienta el icono del ratón se convierte en un lazo y funciona como la herramienta tijeras vista en el punto anterior. De un modo general y no muy detallado delimitamos con él un área que englobe la zona de primer plano que queremos extraer. Al terminar el contorno aparece un tono de color (en este caso rojo aunque, puede cambiarse en el cuadro de opciones por otro que se vea mejor según la selección), para identificar la zona exterior al primer plano seleccionado:




2. Hecho lo anterior, el icono del ratón se convierte en una brocha y es ahora cuando tenemos que ir pintando dentro del área exacta (no en el borde). No es necesario rellenarla minuciosamente, sino que basta con hacer una selección general. Al ir haciéndolo el pincel va dibujando en negro y con el grosor que elijamos:



Tras un primer pintado, comprobamos si la selección es correcta. De no serlo seguimos pintando de negro ("Marcar el frente" en el cuadro de opciones) para ir sumando las zonas que falten. Si deseamos lo contrario, eliminar algún punto seleccionado como primer plano indebidamente pintamos de blanco (pintar + Ctrl o "Marcar el fondo" en el cuadro de opciones).

Una vez comprobado que lo seleccionado es realmente lo que deseamos, confirmamos la selección con la tecla **Intro** o **Retorno** y aparece por fin el típico camino de hormigas de la selección:



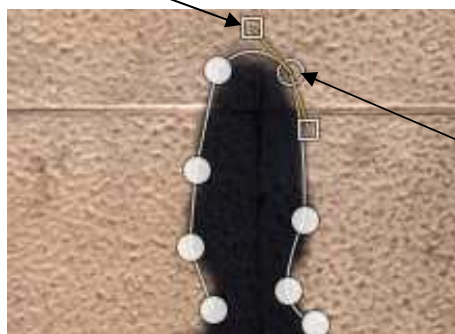
8. **Rutas.**  Esta herramienta, que tiene un uso más heterogéneo, también sirve para hacer selecciones. En este caso, como con las tijeras, tampoco es necesario añadir gran cantidad de vértices y ser estrictamente precisos desde el principio, ya que siempre podemos añadir nuevos y modificar el contorno. El contorno marcado se cierra con la tecla **Intro**.

Cada vez que hacemos clic agregamos realmente un **punto de ancla**. El último colocado en cada momento aparece con forma rectangular, convirtiéndose en un círculo posteriormente:

Para agregar nuevos puntos de ancla pulsamos **Ctrl.+Clic** o cambiamos a Editar en las opciones de la herramienta.

A partir de aquí, cada punto de ancla es realmente una **curva de bezier** que podemos balancear con total libertad hasta dar la forma adecuada. Para ello hacemos clic sobre un vértice circular y se convierte de nuevo en un rectángulo.

Al arrastrar este rectángulo comprobamos que realmente son dos, exactamente los extremos de la curva a generar:



Podemos sacar cada uno de ellos a donde sea necesario y bascularlo en uno u otro sentido, siendo el punto de ancla el eje de equilibrio que generará la curva concreta deseada.

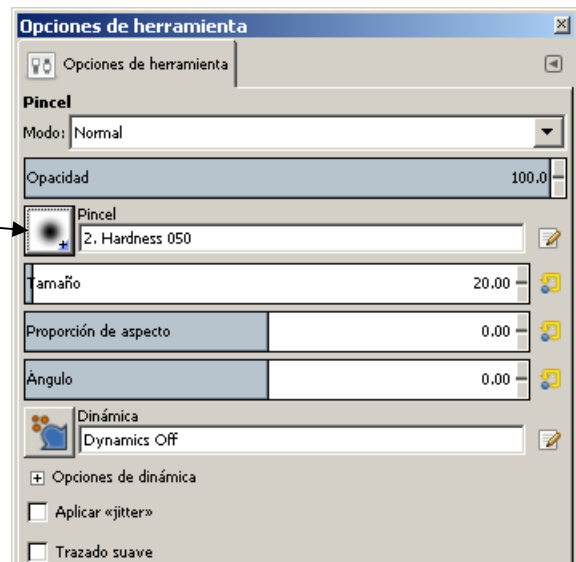
Máscara Rápida y Pinceles:

Para terminar con el capítulo de modos de selección vamos a referirnos ahora a una opción muy sencilla y versátil, en cuanto a que nos permite hacer una selección simplemente pintando sobre la imagen con la herramienta pincel:



Es importante resaltar que los pinceles en Gimp no sirven sólo para pintar en sí, sino también para otras tareas, como en este caso, que los usaremos para seleccionar áreas. Siempre que usemos un pincel debemos configurarlo adecuadamente desde las opciones de herramienta, siendo algunos de sus parámetros especialmente importantes:

- **Tipo.** Como norma general se usa preferiblemente uno circular con bordes difuminados, que hace más sutil cualquier intervención, ya que su efecto va atenuándose hacia los bordes (el equivalente al difuminado en las selecciones).
- **Modo de fusión.**
- **Opacidad.**
- **Tamaño.**
- Etc.



Una vez conocido lo anterior, ya podríamos aprender el uso de la **máscara rápida**, que se activa mediante un pequeño icono en la zona inferior izquierda de la ventana de imagen, justo debajo de la regla vertical:

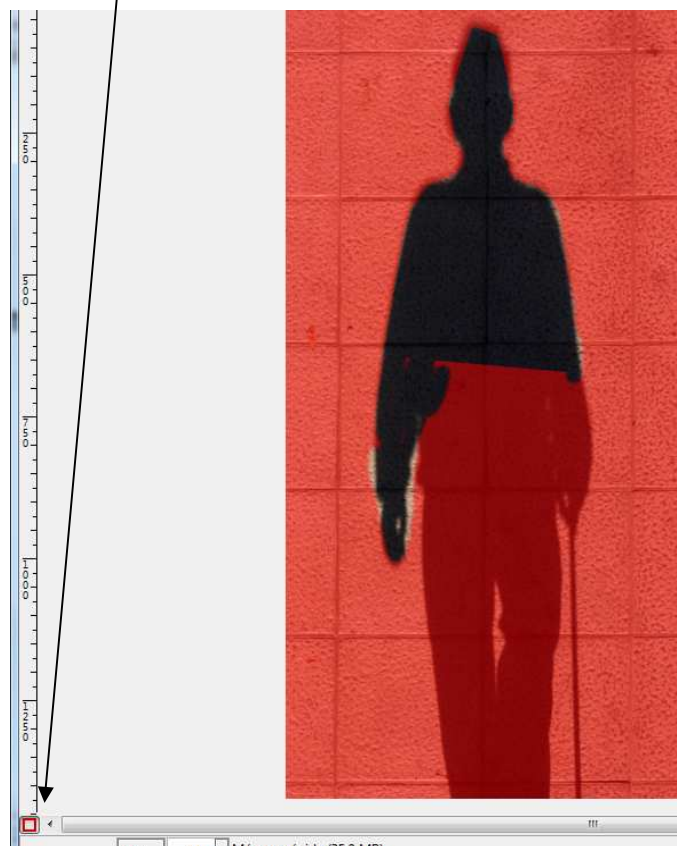
Una vez activada la máscara rápida, el icono se muestra de color rojo, como vemos en el punto indicado por la flecha de la imagen, y podemos seleccionar la herramienta pincel para pintar.

Si **pintamos con color blanco**, esa zona de la imagen va apareciendo transparente y es lo que estamos realmente seleccionando.

Podemos cambiar el color del pincel y **pintar de color negro** para eliminar zonas de la selección. Estas se identifican de color rojo.

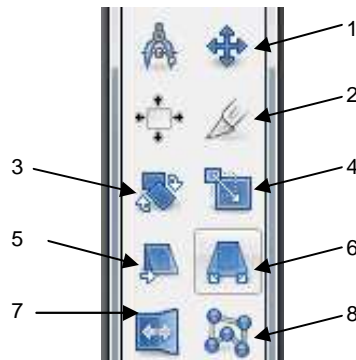
Esta herramienta es combinable con cualquier otra, de modo que también nos permite reparar pintando a mano los pequeños fallos de selección generados por otras.

Pulsando de nuevo el icono de máscara rápida desaparece el área roja y se confirma la selección.



Herramientas Mover, Escalar (redimensionar) y Otras Transformaciones:

Una vez seleccionada una capa o un área, hay ciertas transformaciones básicas que realizamos muy habitualmente y se hacen de un modo sencillo, sin más que elegir la herramienta adecuada y arrastrar el ratón desde el vértice correspondiente:



Normalmente, tras seleccionar un área o una capa necesitamos moverla (herramienta **1** de la imagen superior) o cambiarla de tamaño (**4**). También es habitual que nos interese recortarla para eliminar alguna zona de su borde exterior (**2**), rotarla (**3**), inclinarla (**5**), cambiarle la perspectiva (**6**), voltearla (**7**) o transformarla de un modo más personalizado con una estructura de rejilla (**8**), entre otras posibilidades.

Introducción básica a las Capas:

Las capas son un recurso muy útil que usan los programas de retoque fotográfico. Como su propio nombre indica, se trata de una serie de capas o superficies superpuestas que se van apilando. De este modo cuando vamos incorporando elementos sobre una imagen, estos se van colocando sobre los anteriores: vamos generando capas, algunas de las cuales pueden taparnos todo o parte de las inferiores.

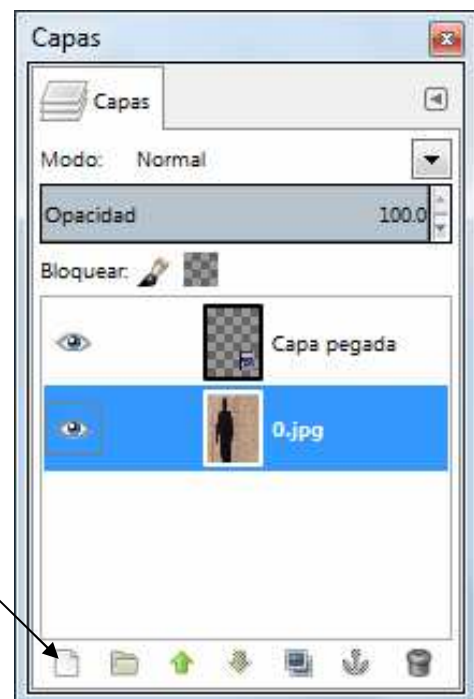
Una vez que tenemos una imagen con varias capas, podemos modificar el modo en que funciona cada una de éstas: su grado de transparencia (**opacidad**), su **modo** de fusión, su posición, etc.. El diálogo empotrable (Ctrl+L) y el menú **Capas** nos proporcionan las opciones necesarias para la gestión de las mismas, como veremos más profundamente en la ficha 3 de este curso.

En la imagen de la derecha vemos las dos capas de un documento de Gimp, siendo la superior transparente en su mayor parte (la transparencia se representa como un ajedrezado), de modo que nos dejará ver la de abajo.

El icono de ojo que aparece a la izquierda de cada miniatura de capa permite ser pulsado para ver u ocultar la capa correspondiente.

La capa seleccionada en cada momento aparece identificada tonalmente (aquí la inferior), y es importante saber siempre en cual estamos.

Es importante tener en cuenta que cuando insertamos en una imagen, mediante pegar, un elemento recortado de otra, este inicialmente se convierte en **flotante** pero no en capa propia. Una buena costumbre es asegurarnos de que se convierte en capa, lo cual puede hacerse pulsando el botón capa nueva inmediatamente después de haberlo incorporado, como hemos hecho con la capa pegada del ejemplo de la derecha.



Antes de realizar algunas modificaciones es aconsejable tener una copia de la capa con la que estemos trabajando, para conservarla y poder ir realizando más cómodamente las comprobaciones de los efectos que causan nuestras intervenciones en la imagen. Una capa se puede duplicar de un modo rápido desde el menú contextual del panel de capas (botón derecho del ratón) o pulsando Ctrl + Mayus + D.

Atajos de teclado básicos de Gimp:

Gimp tiene configurados algunos atajos de teclado para las operaciones más habituales, si bien pueden crearse otros propios e incluso cambiar todos ellos. Para ello debemos acceder al cuadro **Combinación de teclas** (menú **Edición**)

Selección:

Seleccionar Todo	Ctrl + A
Eliminar Selección	Ctrl + Mayus + A
Invertir Selección	Ctrl + I

Visualización:

Mostrar Caja de Herramientas	Ctrl + B
Mostrar Reglas	Ctrl + Mayus + R
Ver Pantalla Completa	F11
Ajustar la imagen a la ventana	Ctrl + Mayus + J
Ampliar Zoom	+
Reducir Zoom	-
Ocultar/Mostrar paneles	Tabulador
Panel de Capas	Ctrl + L
Máscara rápida	Mayus + Q
Niveles y Curvas Propio	Ctrl. + K y Mayus + K

Trabajo:

Duplicar imagen	Ctrl + D
Duplicar capa	Ctrl + May + D
Deshacer	Ctrl + Z
Pasar a otra fotografía abierta	Alt + 1, Alt +2 ...

Configuración de valores por defecto del programa:

En el menú **Edición** también está la opción de **Preferencias**, que nos permite personalizar todos los valores de los parámetros de la aplicación: unidad de medida, incluso agregar o eliminar iconos en la caja de herramientas