

Trazos, pinceles y PC!!



Este taller, que consiste en enseñar las herramientas del GIMP, complementando y ayudando sobre el uso adecuado de las diversas funciones y aplicaciones que contiene el mismo haciendo así un uso correcto del programa. Para qué? Para que docentes y futuros docentes puedan contar con nuevas formas para exponer, dar clase, haciendo así la forma más didáctica de capacitarse.

Nuestros propósitos:

Que las personas que asistan al Taller:

- Aprendan el programa, las herramientas y las funciones básicas de este editor de imagen.
- Sean capaces de modificar una imagen y la puedan emplear para enseñar.

Qué es GIMP??

GIMP (GNU Image Manipulation Program) es un programa de [edición de imágenes](#) sirve para procesar gráficos y [fotografías](#) digitales. Los usos típicos incluyen la creación de gráficos y logos, el cambio de tamaño, recorte y modificación de fotografías digitales, la modificación de colores, la combinación de imágenes usando un [paradigma](#) de capas, la eliminación o alteración de elementos no deseados en

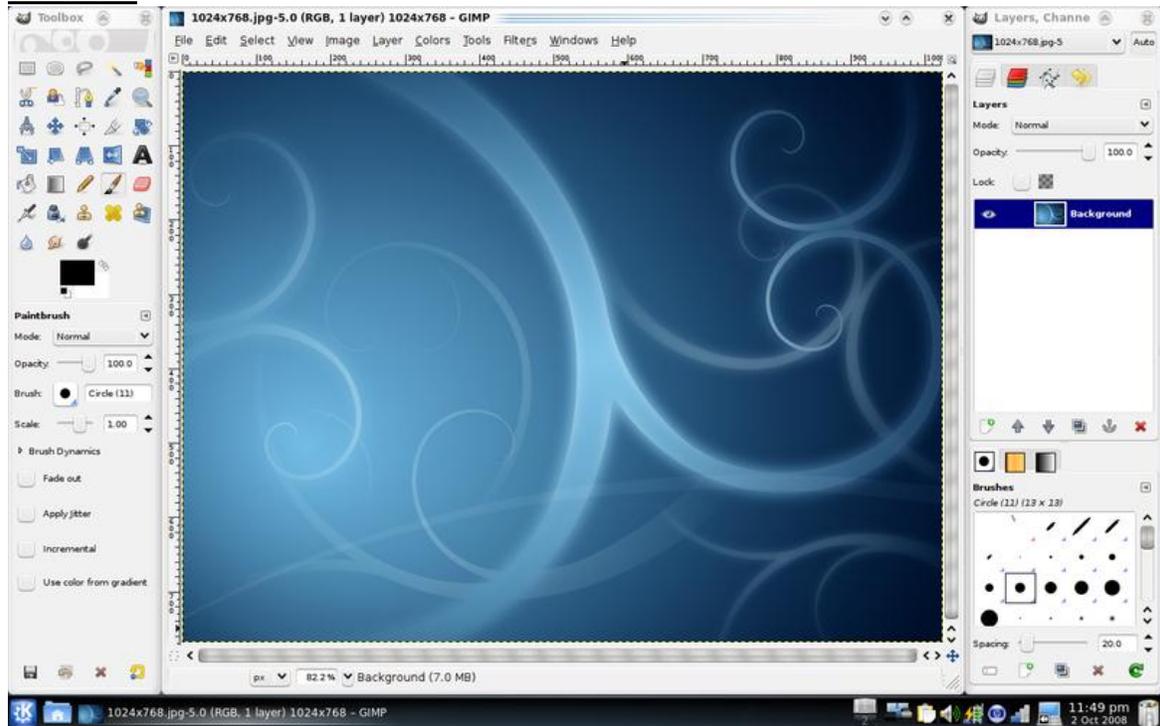
imágenes o la conversión entre distintos formatos de imágenes. También se puede utilizar el GIMP para crear imágenes animadas sencillas, la manipulación de vectores, edición avanzada de video. Este programa es muy similar al Photoshop pero con la diferencia de ser un software libre.

Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está disponible bajo la Licencia pública general de GNU (General Public License).

Es el programa de manipulación de gráficos disponible en más sistemas operativos (Unix, GNU/Linux, FreeBSD, Solaris, Microsoft Windows y Mac OS X, entre otros).

La interfaz de GIMP está disponible en varios idiomas, entre ellos: español, alemán, inglés, catalán, gallego, euskera, francés, italiano, ruso, sueco, noruego, coreano y neerlandés.

LA ULTIMA VERSION



Desarrollador

Equipo de desarrollo de GIMP

<http://www.gimp.org>

Información general

Lanzamiento Junio de 1996

Última versión estable

2.6.11

	6 de octubre de 2010; hace 1 año (2010-10-06)
<u>Última versión en pruebas</u>	2.7.3 22 de agosto de 2011; hace 61 días (2011-08-22)
<u>Género</u>	<u>Editor de imágenes</u>
<u>Programado en</u>	<u>C (GTK+)</u>
<u>Sistema operativo</u>	<u>Multiplataforma</u>
<u>Licencia</u>	<u>GPL (software libre)</u> <u>Multilingüe</u> , 52 idiomas en GIMP 2.6, 37 totalmente traducidos, los demás con traducción parcial.
<u>Idiomas</u>	

Características

GIMP fue desarrollado como una alternativa libre al Photoshop, pero este último todavía domina el mercado en las industrias de impresión y gráficas.

Para el futuro, se planea basar GIMP en una biblioteca gráfica más general llamada GEGL, atacando de esta forma algunas limitaciones fundamentales del diseño que impiden muchas mejoras, como por ejemplo el soporte nativo de CMYK .

Wilber es la [mascota](#) oficial del proyecto GIMP. Wilber fue creado el 25 de septiembre de 1997 por [Tuomas Kuosmanen](#), más conocido como *tigert*. Hay otros desarrolladores del GIMP que han contribuido con accesorios adicionales. Pueden encontrarse en el "*Wilber Construction Kit*", incluido en el [código fuente](#) del GIMP dentro del archivo Wilber. Ha sido dibujado usando GIMP. Wilber es simplemente un *gimp*.

Proceso de gráficos y fotografías digitales

GIMP incluyen la creación de gráficos y logos: el cambio de tamaño y recorte de fotografías, el cambio de colores, combinación de imágenes usando un paradigma de capas, la eliminación de elementos no deseados de las imágenes y la conversión entre distintos formatos de imágenes. También puede ser utilizado para crear imágenes sencillas animadas.

GIMP es también conocido por ser quizás la primera gran aplicación libre para usuarios finales. Trabajos anteriores, como GCC , el núcleo de Linux , etc. eran principalmente herramientas de programadores para programadores. GIMP es considerado por algunos como una prueba de que el proceso de desarrollo de software libre puede crear aplicaciones que los usuarios no especializados puedan usar productivamente; de esta forma, abrió el camino a otros proyectos como KDE , GNOME , Mozilla Firefox , OpenOffice.org y otras aplicaciones posteriores.

GIMP lee y escribe la mayoría de los formatos de ficheros gráficos, entre ellos; [JPG](#), [GIF](#), [PNG](#), [PCX](#), [TIFF](#), los de Photoshop, además de poseer su propio formato de almacenamiento de ficheros, [XCF](#). Es capaz de importar ficheros en pdf. También importa imágenes vectoriales en formato [SVG](#) creadas, por ejemplo, con [Inkscape](#).

Al igual que Photoshop, posee capas, canales, caminos y distintos tipos de brochas que permiten combinar imágenes de muchas maneras diferentes.

Herramientas

GIMP cuenta con muchas herramientas, entre ellas tenemos las siguientes;

- Herramientas de selección (rectangular, esférica, lazo manual, varita mágica, por color),
- Tijeras inteligentes,
- Herramientas de pintado como pincel, brocha, aerógrafo, relleno, texturas, etc.
- Herramientas de modificación de escala, de inclinación, de deformación, clonado en perspectiva o brocha de curado (para corregir pequeños defectos).
- Herramientas de manipulación de texto.
- Posee también muchas herramientas o filtros para la manipulación de los colores y el aspecto de las imágenes, como enfoque y desenfoco, eliminación o adición de manchas, sombras, mapeado de colores, etc.



También posee un menú con un catálogo de efectos y tratamientos de las imágenes.



Otras Versiones:

GIMP fue desarrollado inicialmente para sistemas GNU/Linux, y desde hace muchos años fue portado a los sistemas operativos Windows y Mac OS, sus versiones mas recientes están disponibles para estos y muchos otros sistemas operativos.

Rama

0.x

En Enero de 1996 Spencer Kimball y Peter Mattis publicaron la versión 0.54, que ya soportaba la ampliación por plugins que permitían diseñar todo tipo de efectos, filtros y herramientas. En la versión 0.60 se mejoró la gestión de la memoria, mientras Peter Mattis desarrollaba el toolkit libre GDK/GTK. El 26 de Febrero de 1997 se publicó la versión 0.99, y en junio de 1997 la versión 0.99.10

Rama

1.x

La versión 1.0 de GIMP se publicó el 5 de junio de 1998. La versión 1.2 se publicó en enero de 2001, incluye herramientas de medidas, un nuevo visualizador de imágenes, etc. La versión 1.2.5 se publicó en agosto de 2003.

Gimp 2.6

En marzo de 2004 se publicó GIMP 2.0.0, donde se puede apreciar el cambio al toolkit [GTK+](#) 2.x. La versión 2.4 se publicó en [mayo de 2008](#) y los cambios más importantes con respecto a la versión 2.2 incluyen una interfaz retocada más pulida, una separación mayor entre la interfaz de usuario y el *back-end*, mejoras en muchas de las herramientas como las de selección, y algunas nuevas como el clonado en perspectiva. La versión de GIMP 2.6 se publicó en octubre de 2008.

Derivaciones:

GIMPshop

[GIMPshop](#) es una modificación de GIMP con una interfaz (ventanas, posición de los comandos en los menús, terminología, etc..) para hacerlo más parecido al [Adobe Photoshop](#). Está basado en la versión 2.2. de GIMP. Gimphoto

Gimphoto

[Gimphoto](#) es otra modificación de GIMP cuya interfaz ha sido retocada para parecerse al Adobe Photoshop. Basado en la versión 2.4

Seashore

[Seashore](#) es un programa basado en GIMP diseñado para el sistema operativo Mac OS, que utiliza de forma nativa la interfaz [Cocoa](#) de OS X. Este programa en la actualidad (diciembre de 2008) se encuentra en versión (0.1.9) e incluye por el momento solamente un conjunto limitado de los filtros disponibles en GIMP. Posee actualmente los elementos básicos del GIMP: Herramientas de selección rectangular,

elíptica, lazo; herramientas de color con pincel, brocha, relleno, texto, goma de borrar, selector de color, gradientes, difumino, clonado, zoom. Utiliza capas como el gimp, con las mismas posibilidades de mezcla solapamiento y juegos de opacidad y transparencia entre ellas. Posee una gestión del color (incluyendo la posibilidad de uso del [CMYK](#)) mucho más integrada en Mac OS que el **Gimp**, ya que Seashore se comunica directamente con el Coloursync, mientras que Gimp utiliza la comunicación con el sistema operativo mediante el entorno gráfico intermedio de ventanas X11. Seashore escribe los ficheros en el formato del Gimp, el xcf, y también en jpeg, jpeg2000, gif, png y tiff. Es capaz de leer adicionalmente los ficheros pdf, ps. Es más rápido y ligero que el GIMP por su mayor integración en el sistema operativo y sus menores capacidades. Tiene versiones en varios idiomas, incluido el español, su desarrollador principal considera que la fase temprana de desarrollo en la que se encuentra hace que la traducción requiera todavía muchos cambios. Seashore puede ser utilizado para tareas sencillas que no requieran filtros avanzados, y es atractivo para los adeptos de la interfaz de usuario de Mac por su buena integración con él, cuando necesitan mezclar diferentes imágenes mediante el uso de capas. No posee herramientas avanzadas del **Gimp** como el clonado en perspectiva, el escalado como herramienta (aunque puede escalar con su propio menú), rotación, y otras herramientas, seashor todavía no dispone de la posibilidad de utilizar caminos y máscaras.

CinePaint

[CinePaint](#), antiguamente conocido como Film Gimp, es una modificación de GIMP que añade soporte para 16 bits de profundidad por [canal](#) de color, en total 48 bits por pixel, posee un gestor de fotogramas y otras mejoras, es utilizado en la industria cinematográfica. Ayudas

Además de los manuales y los tutoriales del sitio oficial existen muchos sitios con trucos, usos particulares y con espacio para mostrar creaciones y compartir experiencias, para usuarios noveles y para usuarios avanzados.

Problemas y Soluciones para su correcta instalación en Windows

Para descargar con éxito el programa para instalarlo en Windows, debes seguir los siguientes pasos: Debes descargar el archivo gtk+-1.3.0-20030619.zip (GTK Runtime Environment), que son las librerías *.dll necesarias para que el programa sea ejecutado. Sin embargo, hay un error que debe ser corregido manualmente: algunas librerías de FTK quedan instaladas en un directorio distinto. Las librerías son:

- libgdk-0.dll
- libgtk-.dll
- libintl-1.dll
- zlib.dll

Las cuales se desempacan en el directorio gimp/lib pero deberían estar en el gimp/bin. Solo se necesitan mover dichos archivos de la carpeta /lib a la carpeta /bin. Gimp está optimizado para una pantalla de 1024 x 800 pixeles, pero se puede

ejecutar en menores resoluciones. Durante la instalación, si se tiene un monitor menor a dicha cantidad, basta con maximizar la ventana y los controles de la instalación quedan visibles.

- Esta escrito bajo una licencia de software libre, que permite que distribuyas, copies o modifiques el programa sin tener que pagar derechos de autor ni tener que atenerse a otras licencias, que no permiten la libre distribución y mejoramiento del programa.
- EL programa no es /shareware/, sino que una vez que lo bajas puedes utilizarlo todo el tiempo que quieras o necesites. Esto decir, que no bajas versiones incompletas, ni necesitas claves o contraseñas, y el programa no expira, como en muchos casos, en 30 días de prueba.
- Hay desarrolladores y colaboradores que exponen dudas, comentarios y novedades en foros, listas de correo y grupos de noticias durante las 24 horas todos los días. Continuamente se agregan nuevas versiones y mejoras en diversos mirrors como [SourceForge ?](#) y el [Tor Lillqvist \(tml\)](#) .
- El espacio requerido para ser instalado es, relativamente, mucho menor al necesario por otros programas, alrededor de unos 10 Mb en el disco duro son suficientes.

Para tener una pequeña idea de las posibilidades que tiene este programa, observa las variaciones sobre la siguiente imagen del reloj y los distintos filtros:

Imagen original



Filtro: Enrollar página



Filtro: Detección de bordes Sobel



Filtro: Kaleidoscope



Filtro: Aplicar Lienzo



Filtro: Baldosas de Cristal



Filtro: Supernova



Filtro: Pixelizar



Filtro: Colorear



Filtro: Papel Periódico



Filtro: GIMPresionista



Filtro: Espejismo

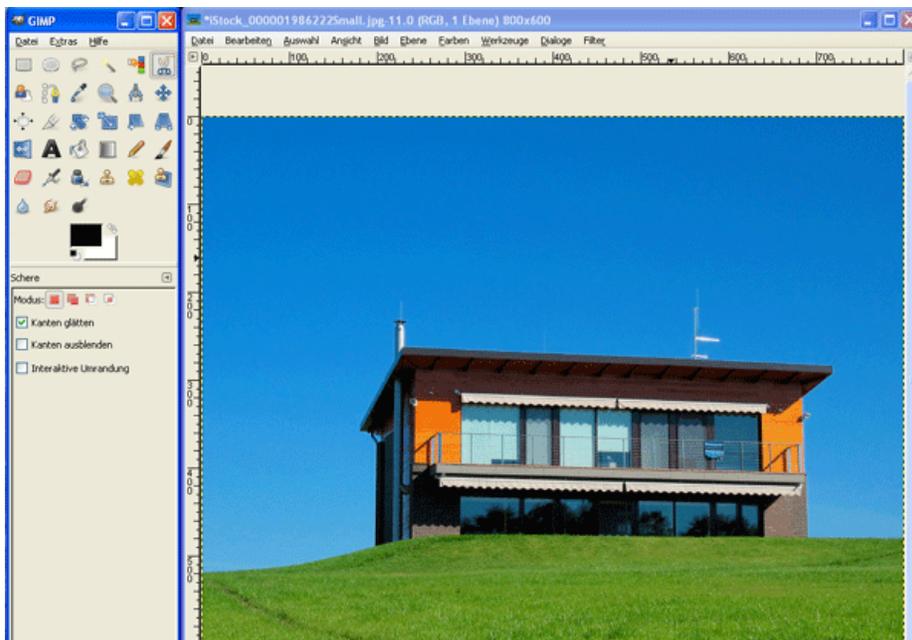


Filtro: Render- Mosaico



La actividad a realizar:

- 1) Recorran el material fotocopiado sobre las herramientas del Editor Gimp
- 2) Dibujen una figura, suban una imagen y jueguen utilizando las herramientas del editor GIMP, como por ejemplo: dibujo con lápiz, dibujo con pincel, selector circular, selección de regiones por colores, etc..



A modo de cierre, los invitamos a seguir en este camino arduo de aprender con las TIC. Participando desde el [Foro "Dudas?? Nos sigamos divirtiendolo"](#). Podrán consultar y compartir durante todo el resto de Noviembre!

Saludamos a todos ...

Muchas Gracias..

Carlos, Maxi y Stella