GIMP

Unha ferramenta en software libre para o deseño dixital

QUE É O GIMP?

O GIMP 2.6 é unha ferramenta informática que permite o retoque fotográfico ou de imaxes en software libre. De feito, GIMP é un acrónimo de *GNU Image Manipulation Program.*

Ao ser software libre, calquera persoa pode utilizalo libremente e para calquera cometido sen necesidade de pagar licenzas.

O GIMP é unha boa alternativa a coñecidos programas de retoque de imaxes, como o programa de pago Adobe Photoshop.

O GIMP é multiplataforma. Isto significa que está dispoñible para moitos sistemas operativos. Ademais de estar incluído nas principais distribucións de GNU/Linux, tamén é posible empregalo noutros sistemas como Microsoft Windows ou Mac OS X.

PARA QUE SERVE O GIMP?

O GIMP é un programa idóneo para:

- retocar as nosas fotografías dixitais
- crear imaxes
- facer fotomontaxes
- construír pequenas animacións
- converter formatos de imaxe

E moitas outras cousas que irás descubrindo...

Imaxe de Aurore Derriennic

CANDO USAMOS O GIMP?

Non todas as imaxes dixitais se traballan da mesma forma.

Dependendo do que queiramos facer, poderemos escoller a mellor alternativa.

Por exemplo, para o retoque fotográfico, debemos usar un programa como o GIMP, deseñado para traballar co formato que teñen esas imaxes.

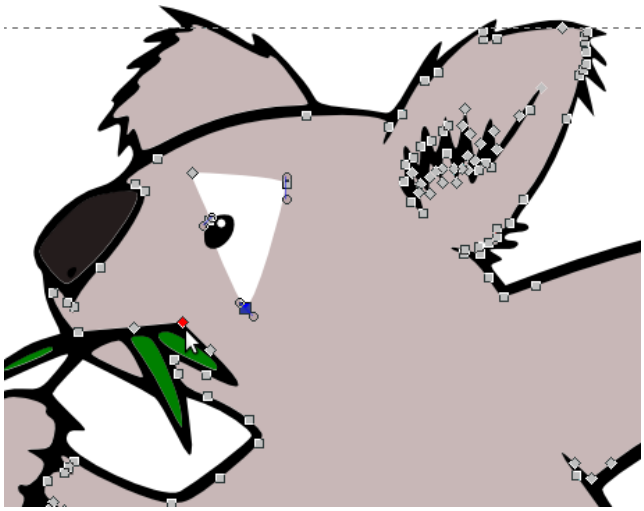
Imos explicalo un pouco máis...

O GIMP traballa con imaxes de mapa de bits. Unha imaxe de mapa de bits está formada por un conxunto de píxeles. Para entendérmonos, é coma se cada imaxe fose un puzle no que cada peza ten unha soa cor. O píxel é o nome dese elemento máis pequeno dos que compoñen unha imaxe.

Ampliando o suficiente unha imaxe dixital na pantalla dun ordenador, podemos ver os píxeles que a componen

CANDO NON É RECOMENDABLE USAR O GIMP?

Ademais da imaxe de mapa de bits, tamén existen as imaxes vectoriais, máis orientadas a outro tipo de deseños que precisen variar de tamaño sen perda de calidade, como o deseño de cartelaría.



Unha imaxe vectorial é unha representación de obxectos xeométricos independentes, cada un deles definido por distintos atributos de forma, de posición, de cor etc.

Por exemplo, se queremos facer un logotipo, usaremos

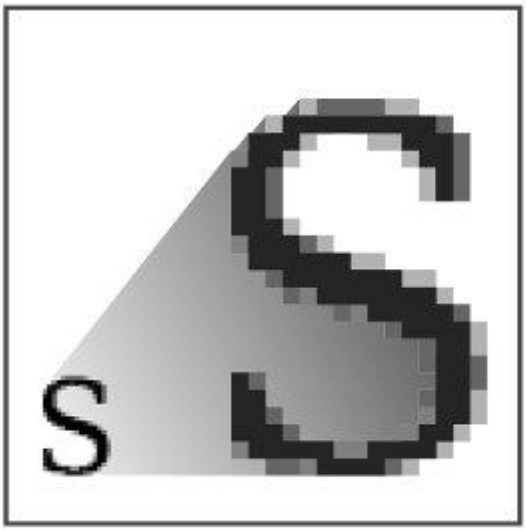
un programa que traballe a imaxe vectorial. Así poderemos imprimilo nun pequeno chaveiro ou nun cartel que cubra a fachada dun edificio sen que a calidade se vexa afectada.

Debemos ter en conta que non todas as imaxes se poden representar con simples obxectos xeométricos. Isto ocorre coas fotografías, debido á súa complexidade de formas, cores etc.

UN EXEMPLO

A imaxe da esquerda está en formato de mapa de bits e ampliada, por iso se aprecian os distintos píxeles que a forman.

A imaxe da dereita, ao estar en formato vectorial, puido ampliarse sen distorsión.



COMO FUNCIONA O GIMP?

Xa vimos que a forma de traballo do GIMP é mediante píxeles, a unidade mínima de composición de imaxe dixital.

Pero os píxeles non se representan igual nunha pantalla que nunha impresión. Para conseguir bos resultados de impresión temos que ter en conta a resolución da imaxe.

Ímolo ver con máis devagar.

A resolución

A resolución da imaxe é a cantidade de píxeles por unidade de lonxitude. Normalmente, a unidade de lonxitude mídese en polgadas (píxeles por polgada, ppp/ppi).

Cantos máis píxeles, maior resolución terá unha imaxe. Debemos ter isto en conta á hora de pensar o obxectivo da imaxe.

Imos poñer un exemplo:

- Para a web non é preciso que a imaxe teña unha excesiva resolución. Os píxeles representados en pantalla sempre teñen máis tamaño que os representados en papel. Ademais, se ten moita resolución precisamos unha conexión rápida para descargala ou visualizala.

- No entanto, se queremos imprimir é importante que a imaxe teña moita resolución. Ao imprimir unha fotografía, a resolución determinará en que tamaño poderemos imprimila sen que se vexan os píxeles (pixelizada).

Se falamos de fotografía dixital, a resolución virá condicionada pola cámara que empreguemos.

Formatos

GIMP dispón do seu propio formato de imaxe, XCF, que almacena toda a información relevante sobre o tratamento que efectuamos sobre unha imaxe.

Porén, para poder usar as imaxes, GIMP permite exportar (e importar) a maioría dos formatos de ficheiros gráficos, entre eles; JPEG, GIF, PNG, PCX, TIFF...

Estes formatos almacenan a información de forma diferente en función de diversos parámetros. Por exemplo:

- JPEG é un dos formatos máis utilizados na web xa que permite almacenar e transmitir as imaxes ocupando moi pouco espazo e mantendo certa calidade.

- Pola contra, GIF só permite gardar 256 cores, pero permite transparencia, polo que é moi usado para logotipos. Tamén permite crear pequenas animacións, moi habituais nos primeiros tempos da web.

- PNG é un formato de uso libre que permite unha profundidade de cor semellante ao JPEG, e con características adicionais como a posibilidade de usar transparencias, como GIF.

- TIFF é o formato apropiado para gardar imaxes destinadas á impresión, xa que permite comprimir sen perder a información dos píxeles.

ONDE DESCARGAMOS O GIMP?

Como xa comentamos, o GIMP é multiplataforma. Dependendo do noso sistema operativo, descargarémolo de diferentes xeitos.

- Nunha instalación estándar de Ubuntu, podemos atopar o programa GIMP dentro do menú *Aplicativos* > *Gráficos* > *Editor de imaxes Gimp.*

Se non está incluído, podemos instalalo facilmente buscando no Centro de Software de Ubuntu.

- Noutras distribucións de GNU-Linux atoparémolo nas diferentes aplicacións para instalar programas, coñecidas como repositorios.

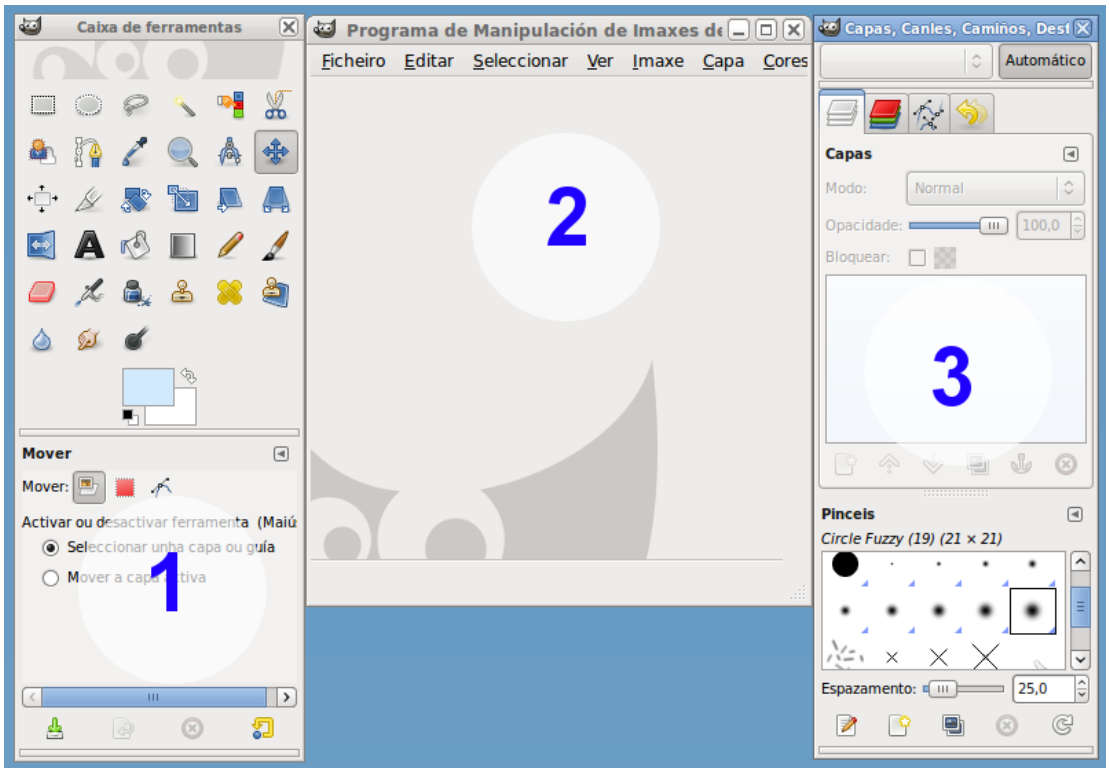
- Para persoas usuarias de sistemas operativos Windows ou Mac, debemos descargar a aplicación desde:

http://www.gimp.org/downloads/

UNHA OLLADA AO PROGRAMA

Chegou o momento de comezar a traballar co GIMP.

A interface do programa está organizada en ventás independentes. Cando abrimos o programa por primeira vez aparecen tres ventás.



A ventá do medio **(2)**, a principal do programa, é a que contén a imaxe na que traballamos. Se non temos ningunha imaxe cargada veremos unha ventá de fondo gris.

Na parte superior contén o menú do programa, alí atoparemos todas as funcións. Moitas destas funcións tamén aparecen nos botóns da *Caixa de ferramentas* e nos outros bloques do programa.

Outra ventá principal é a *Caixa de ferramentas* **(1)**; aparece dividida en dúas partes. A superior contén os botóns das ferramentas; na parte inferior aparecen as opcións propias para cada unha das ferramentas que estamos utilizando.

Na ventá complementaria **(3)**, *Capas, canles, canles, camiños e desfacer,* aparece a nosa imaxe en capas. Todas as imaxes teñen como mínimo unha capa (a que contén a imaxe).

Pero... que son as capas? Estas capas son como follas transparentes ou capas de cebola que se superpoñen e forman a

imaxe no seu conxunto. Podemos ter moitas capas dentro dunha imaxe, tantas como precisemos.

Cada capa pódese traballar de forma independente, mover, cortar, modificar... Para isto empregamos esta ventá.

No caso de que pechemos a *Caixa de ferramentas* ou *Capas, canles, camiños e desfacer*, e queiramos recuperalas, debemos ir a *Ventás > Ancorables pechados recentemente.*

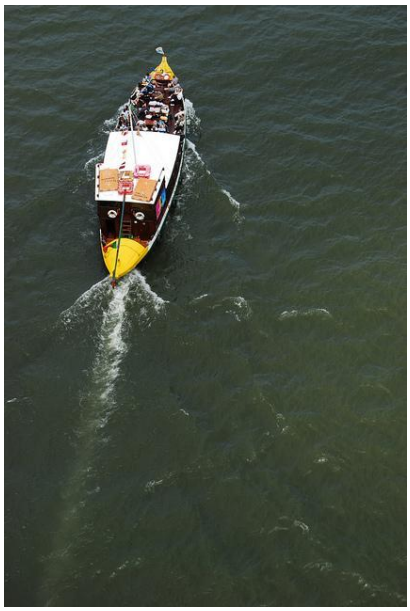
RECORTAR

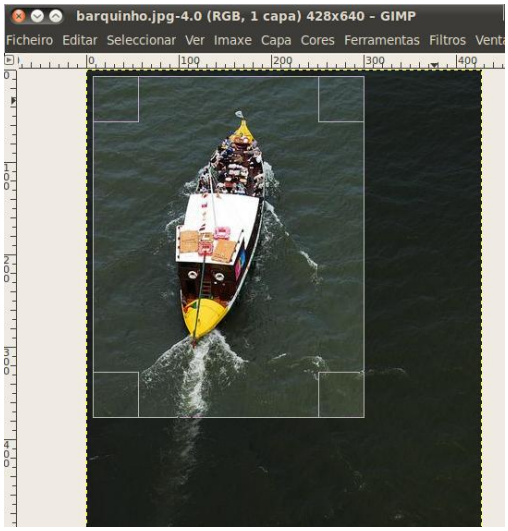
Cando facemos unha fotografía, ás veces non conseguimos o mellor encadre. Por outra parte, podemos mellorar unha imaxe recortándoa para que destaquen os elementos importantes.

Nesta práctica, imos traballar cunha imaxe que queremos encadrar mellor:

1. Despois de abrir a imaxe, facemos clic sobre o botón *Recortar* da *Caixa de ferramentas*.
2. Poñémonos dentro da imaxe, **prememos e arrastramos** o rato. Isto estenderá un rectángulo, os elementos que non estean dentro do rectángulo eliminaranse. Darémonos de conta porque a parte rexeitada queda máis escura.
3. Para efectuar o cambio, pulsa Enter ou fai clic no medio do recadro.

O resultado será unha imaxe centrada no que nos interesa. Por suposto, esta función pódese aplicar a calquera imaxe, non só a fotografías.





SELECCIONAR UNHA IMAXE

Antes de nada, convén familiarizarse coas **ferramentas de selección** pois son elementos básicos para o traballo en GIMP. Seleccionar é o primeiro paso para realizar múltiples accións.

A través da selección, **illamos unha zona concreta** dentro dunha imaxe para que os nosos cambios afecten só a esta zona. Así, poderemos modificala, substituíla por outra, duplicala, cambiarlle as cores, o tamaño, a luminosidade, eliminala...

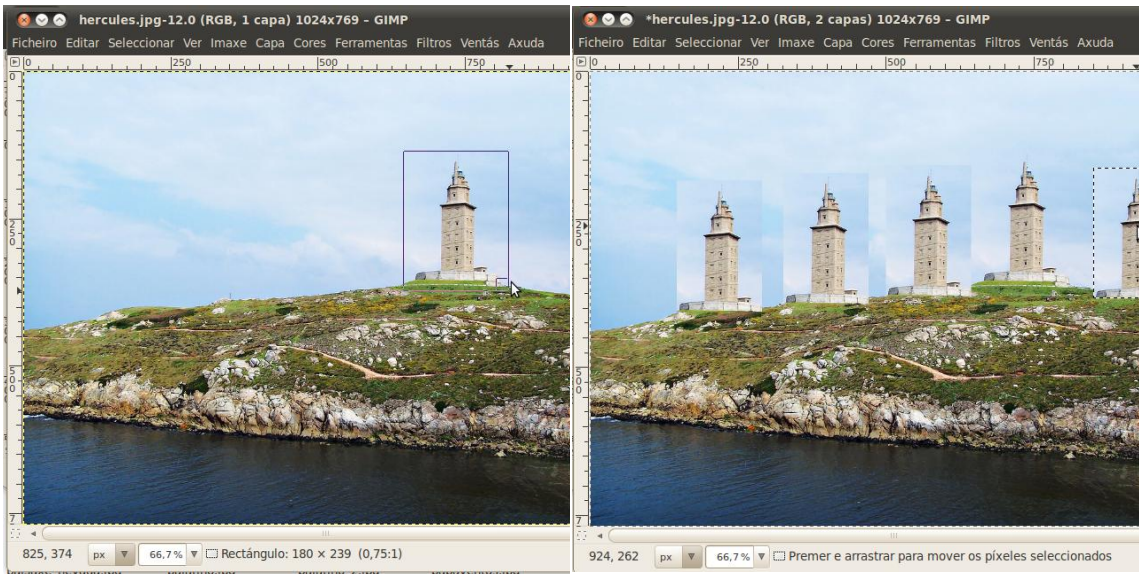
Existen varias ferramentas para seleccionar: a *Selección rectangular*, *elíptica, libre*, a *Variña máxica*, a *Selección por cor*, as *Tesoiras de selección* e a *Selección de primeiro plano.*

Neste exemplo, pretendemos multiplicar a Torre de Hércules. Veremos como se fai:

1. A primeira acción é seleccionar a Torre. Para iso, facemos clic sobre a ferramenta escollida, neste caso, *Selección rectangular* .

2. Despois, colocámonos sobre a imaxe e arrastramos o rectángulo que se estende.

3. Unha vez que está seleccionada, xa só nos quedará copiala *(Edición > Copiar)* e pegala *(Edición > Pegar)* tantas veces como queiramos.



Se non establecemos unha selección, as nosas accións afectarán á imaxe na súa totalidade.

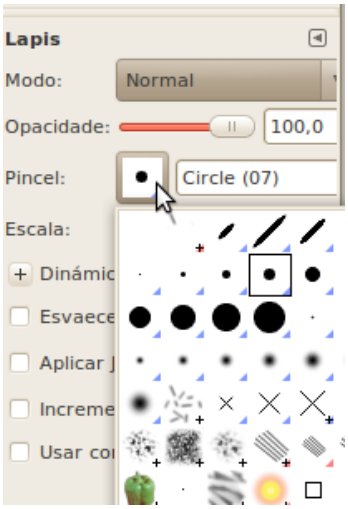
DEBUXAR CO GIMP

O GIMP permite crear debuxos ou modificar imaxes a través das ferramentas de pintura.

Ademais de cambiar o estilo do trazo, tamén podemos elixir o tamaño do trazo e a cor. Neste pequeno exemplo, optamos por modificar unha foto.

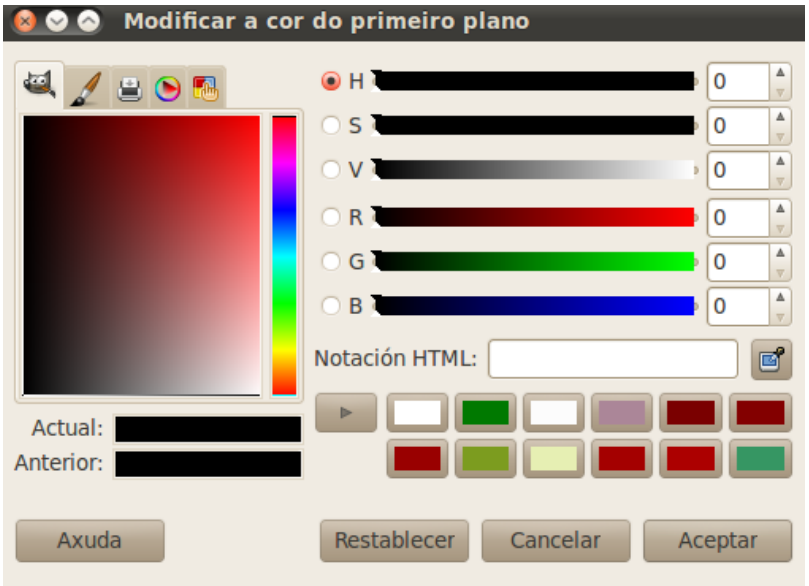
1. Para iso, debemos premer na ferramenta escollida (na Caixa de ferramentas). Neste caso, empregamos un lapis.

2. Eliximos o trazo na caixa de ferramentas do lapis:



3. Podemos modificar a cor na paleta de cores. O GIMP dispón dun amplo abano de diálogos para escoller unha cor. Na caixa de ferramentas existe unha icona que mostra a cor de primeiro plano e a cor de fondo.

Para cambiar de cor, é preciso facer clic sobre a icona da cor activa. Ábrirase a paleta de cores básica. Seleccionamos a cor desexada, que aparece en *Actual* e aceptamos.



4. Poñémonos enriba da imaxe e comezamos a pintar...

Para entender a paleta de cores básica

Nesta paleta vemos seis bandas, estas bandas son as canles que compoñen a cor, en grupo de tres canles:

O primeiro grupo HSV componse de H (matiz), S (saturación, máis ou menos intensidade de cor), V (brillo, do máis oscuro ao máis claro).

O segundo grupo RGB establece a composición das cores por tres canles de cor: Vermello, Verde e Azul que en valores mínimos dan como resultado o negro (0, 0, 0) e en valores máximos producen o branco (255, 255, 255).

PINTAR UNHA IMAXE

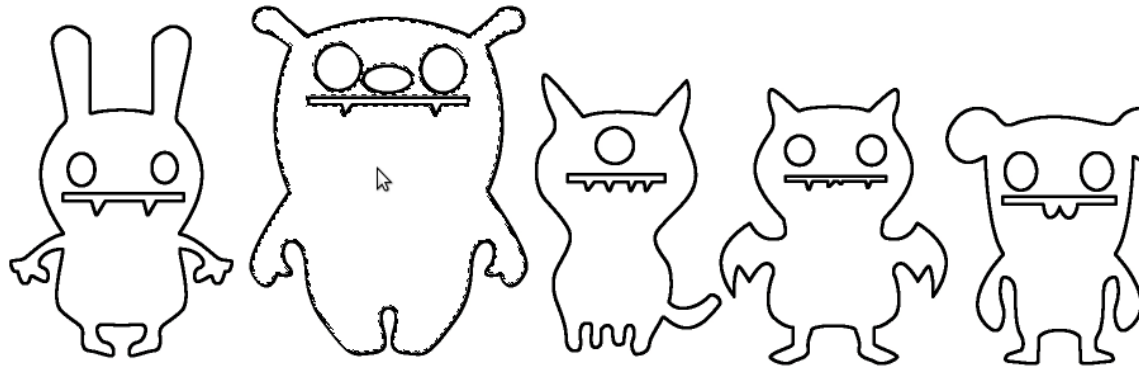
Outra das posibilidades que nos ofrecen as ferramentas de pintura é a de encher unha área seleccionada cunha cor ou un patrón. Imos facer unha pequena práctica moi sinxela cun conxunto de formas.

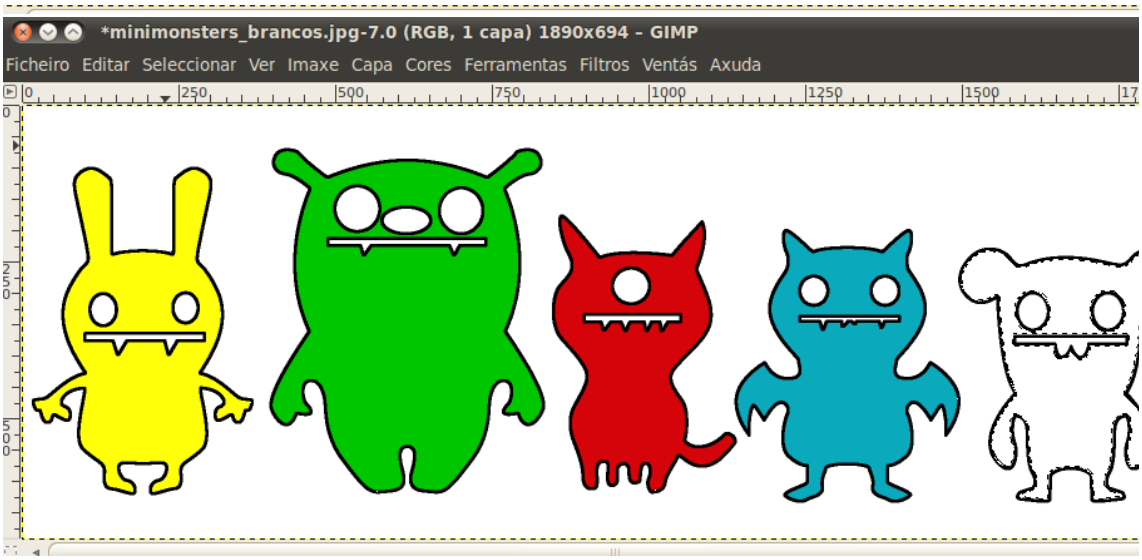
Neste caso, empregaremos a *Variña máxica* para sinalar que partes queremos encher de cor. A súa función é seleccionar zonas continuas ou pechadas.

1. Prememos coa *Variña* no interior dunha das figuras para seleccionala. Neste caso, comezamos pola segunda. Veremos como queda marcada cunha liña de puntos.

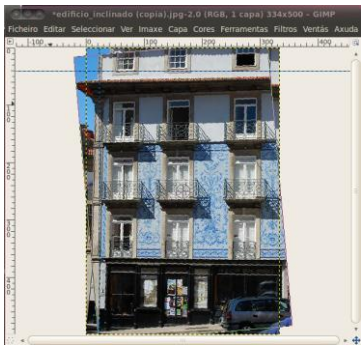
2. Eliximos a cor que nos interesa empregar na paleta .

3. Seleccionamos a *Lata de pintura* e prememos dentro da selección. Encherase de cor a figura.





XIRAR UNHA IMAXE



O GIMP facilítanos corrixir unha foto que non está totalmente recta. Como se pode ver facilmente, a foto do exemplo está inclinada. Se precisamos usala para un artigo ou un traballo, poderemos corrixir a inclinación coa ferramenta *Rotar***.**

1. Para usala, simplemente prememos na icona *Rotar* da *Caixa de ferramentas.*

2. Clicamos na imaxe. Esta xirará para un lado ou para outro, segundo arrastremos o rato.

Para axustar de forma máis exacta nas horizontais, podemos arrastrar as guías das regras que temos no bordo da imaxe e usalas como referencia. Este paso temos que facelo antes de rotar.

Agora coa guía podemos ver se precisamos ou non rotar a imaxe. Tamén existe a posibilidade de especificar os graos que precisamos rotar a nosa imaxe, isto permítenos facer un xiro máis preciso.

Existen outras ferramentas de transformación que usan a mesma metodoloxía que *Rotar: Escalar, Inclinar, Perspectiva* e *Voltear*.

CAMBIAR O TAMAÑO DUNHA IMAXE

Ás veces temos que traballar con imaxes demasiado grandes ou pesadas que sobrecargan os documentos; escalar a imaxe permítenos reducir o seu tamaño para facela máis manexable e lixeira:

1. Para activar a acción de escalar, imos ao menú superior de *Imaxe > Escalar imaxe.*

2. No cadro de diálogo que xorde, asegurámonos de que está marcada a cadea que une os píxeles de altura e largura para que o cambio manteña as proporcións.

3. Reducimos os píxeles para que a imaxe se vexa máis pequena (ou máis grande).

4. No cadro de diálogo podemos modificar a resolución, asegurándonos tamén de activar a cadea. Como xa comentamos, a resolución permite definir os ppp (pixeles por polgada) que logo usaremos para enviar imaxes á web ou para imprimir (72, 150, 300).

Debemos ter coidado se queremos ampliar unha imaxe pequena pois o programa terá que reconstruír píxeles que non existen e, por tanto, perderá calidade.

A resolución habitual para a web é 72. Porén, para imprimir debemos empregar valores próximos a 300.

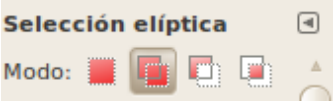
INTRODUCIR TEXTOS EN IMAXES

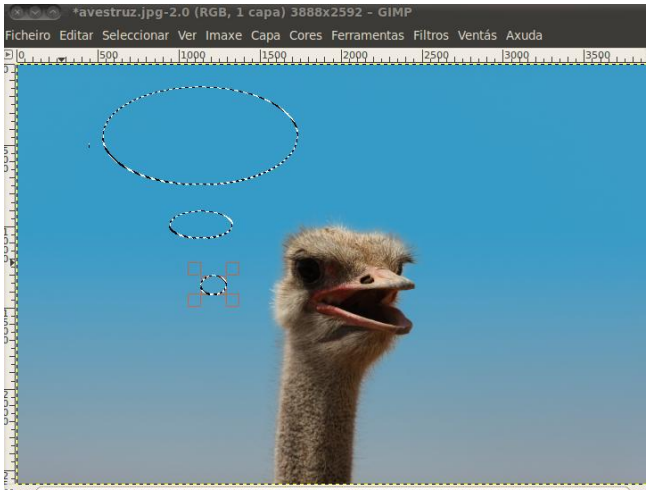
Esta acción pode ter moita rendibilidade para nós pois introducir títulos ou bocadillos de texto é unha necesidade habitual ao traballar con imaxes.

Nesta práctica, imos introducir un bocadillo con texto nunha imaxe. Para iso empregamos a ferramenta de *Texto*.

1. Abrimos a imaxe onde se desexa inserir o texto.

2. Prememos en *Selección elíptica* e facemos varias seleccións na imaxe. Para que cada selección non elimine a anterior debemos activar a opción *Engadir á selección actual* nas ferramentas de selección.

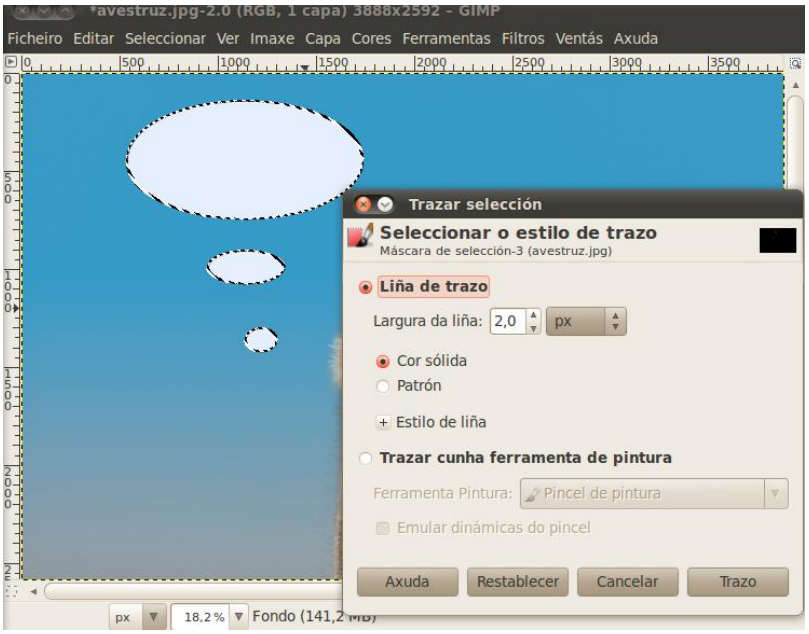




3. Coa *Lata de pintura*, enchemos a selección da cor que eliximos.

4. Para facer o bordo, temos que ir a *Editar* > *Trazar selección*. Antes, temos que pór as cores de primeiro plano e de fondo por defecto (negro e branco) .

5. No menú emerxente que aparece, eliximos a largura da liña (2 ou 3 px) e dámoslle a *Trazo*.



6. Agora só temos que inserir o texto. Activamos a ferramenta A e indicamos na xanela de opcións da ferramenta de texto, as características que desexamos para o texto (fonte, tamaño, cor...).

7. Facemos clic sobre a imaxe na zona onde desexamos engadir o texto. Visualizarase a xanela *Editor de texto*. Alí é onde escribiremos o texto que queremos introducir. Simultaneamente, irá aparecendo o texto sobre a imaxe.

Para rematar, imos ao menú *Imaxe* > *Aplanar a imaxe*. E xa está!

Por suposto, tamén podemos introducir texto sen bocadillo.

Outro xeito de sumar seleccións é seleccionando mentres prememos a tecla de Maiúsculas.

CAMBIAR A LUZ E A COR

O GIMP ofrece moitas ferramentas para arranxar as cores e a luz. Loxicamente, é importante identificar previamente os problemas que pode ter unha foto para saber se hai exceso dalgunha cor ou de luz, falta de brillo ou de contraste... Dise que unha foto está queimada cando ten excesiva luz e non se distinguen matices nas zonas máis claras. Unha foto con pouca luz pode non ter suficiente contraste e isto impide distinguir as formas.

Podemos solucionar estes problemas fundamentalmente a través de catro ferramentas:

- Luminosidade e contraste
- Niveis de cor
- Curvas
- Saturación de cor

Algunhas opcións do GIMP fan estas correccións automaticamente. Podes localizalas no menú de *Imaxe* > *Cores* > *Auto*. Se non che gusta o resultado, sempre podes premer en *Restablecer* ou en *Desfacer a acción*!

Luminosidade e contraste

Un dos problemas habituais nas fotos é a iluminación inadecuada. A ferramente máis sinxela para arranxar fotos apagadas, escuras, con falta de luz (subexpostas) ou con demasiada luz (sobreexpostas) é *Luminosidade/Contraste.*

No exemplo, imos mellorar unha fotografía moi escura.

1. Abrimos a ferramenta *Luminosidade/Contraste* que está dentro do menú *Cores*.

2. Na caixa de diálogo aparecen dúas barras de desprazamento: unha para a luminosidade, outra para o contraste. Podemos ir movendo estas barras e comprobando o resultado. Para isto sempre temos que ter activada a opción *Previsualización*.

3. Cando cheguemos ao punto que nos gusta, dámoslle a *Aceptar*. Se queremos volver ao punto inicial, prememos en *Restablecer* ou *Cancelar*.

Niveis de cor

Esta ferramenta úsase para **aclarar ou escurecer** a imaxe, para cambiar o **contraste** ou para corrixir o **reparto dunha cor predominante.**

Para abrila, imos a *Ferramentas* > *Ferramentas de Cor* > *Niveis.*

O primeiro que vemos é un gráfico que se chama histograma.

Basicamente, expresa a cantidade de luces e sombras que hai na fotografía.

A parte esquerda da gráfica representa os valores menos luminosos, é dicir, as sombras. A parte dereita reflicte os máis luminosos. Unha foto moi escura terá 'montañas' máis altas no lado esquerdo, mentres que unha con moita luz teraas no lado dereito.

Para experimentar o seu uso, podemos mover os tiradores que hai baixo o histograma para ver como se modifica a imaxe:

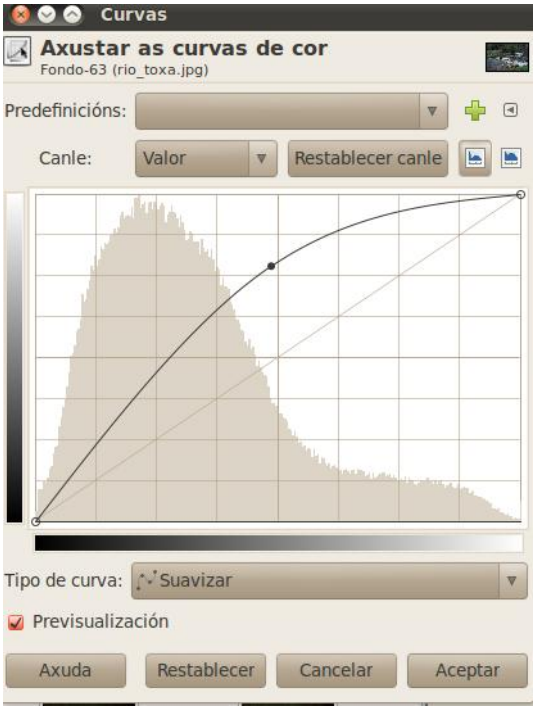
- O deslizador negro determina o *punto negro*: todos os píxeles con este valor ou menor serán negros.
- O deslizador branco determina o *punto branco*: todos os píxeles con este valor ou maior, serán brancos.
- O deslizador gris determina o *punto medio*. Á esquerda, cara ao negro, a imaxe faise máis clara. Á dereita, cara ao branco, a imaxe faise máis escura.

Ademais, temos dous contagotas: ao premer sobre eles, o punteiro do rato convértese nun contagotas. Entón, ao pulsar sobre a imaxe, determinamos o punto negro ou o branco (dependendo de se eliximos o contagotas negro ou branco).

Unha ferramenta útil para mellorar a imaxe é a función automática Auto dos niveis *(Cores > Niveis)*. Ao premer en *Auto*, axústanse os valores automaticamente. Se non che convence, podes *Restablecer* ou *Cancelar.*

Curvas

Outro xeito de corrixir os valores dunha imaxe é a ferramenta *Curvas*, situada no menú *Cores*.



A súa función é moi semellante á de *Luminosidade/Contraste* ou á de *Niveis* pero algo máis potente; para probar os resultados, modificamos a curva co rato e coa opción de *Previsualizar* activada podemos ver como traballa.

Saturación de cor

Neste apartado, imos falar doutra ferramenta moi completa que nos permite **axustar o ton, a saturación e a luminosidade dunha imaxe**.

Ao premer no menú *Cores* > *Matiz-Saturación,* aparece un cadro onde temos todas as canles de cores e tres barras de desprazamento que afectan ao matiz, á luminosidade e á saturación.

Con esta opción podemos aumentar ou diminuír a luminosidade e aumentar ou diminuír a saturación, é dicir, facer a imaxe máis gris ou con cores máis vivas.

Nestes exemplos, modificamos cada un dos valores: matiz, brillo e saturación. Podes ver o proceso máis devagar a través do vídeo demostrativo.

Modificación do matiz

Modificación do brillo

Modificación da saturación

CORRIXIR IMPERFECCIÓNS

Esta función seranos moi útil se queremos eliminar un dedo que 'apareceu' na foto, borrar uns cables dunha paisaxe... en definitiva, eliminar un elemento da imaxe.

1. Para usar esta ferramenta, prememos a icona *Clon* .

2. Imos á imaxe e facemos clic na parte que queremos copiar, deste xeito collemos a mostra para reproducir, ao mesmo tempo que prememos Ctrl.

3. Despois, colocamos o punteiro enriba da parte que precisemos cubrir e pintamos.

APLICAR EFECTOS

Neste apartado ímonos deter no menú *Filtros*. Aplicando filtros podemos conseguir unha ampla variedade de efectos. Podemos mellorar unha imaxe, distorsionala, conseguir efectos tridimensionais, artísticos...

Como aplicamos un filtro?

Posto que podemos aplicalo sobre unha imaxe ou sobre unha parte desa imaxe, é necesario realizar unha selección se só queremos aplicar o filtro a unha parte da imaxe.

A maioría dos filtros teñen unha visualización previa onde podemos ver os cambios que sufrirá a imaxe no caso de aplicarlle un determinado filtro.

Sen investir demasiado tempo, podemos obter as seguintes variacións dunha mesma imaxe:

Filtros > Desenfocar > Pixelizar

Filtros > Decor > Foto antiga + Difuminar bordos

Filtros > Decor > Esquinas redondeadas

Filtros > Artístico > Aplicar lenzo

Mellorar o enfoque

Se a foto está moi desenfocada, ningunha ferramenta poderá solucionar o noso problema. Mais se só está lixeiramente desenfocada, podemos ir a *Filtros* > *Realzar* > *Enfocar.*

O cadro de diálogo que aparece é o seguinte:

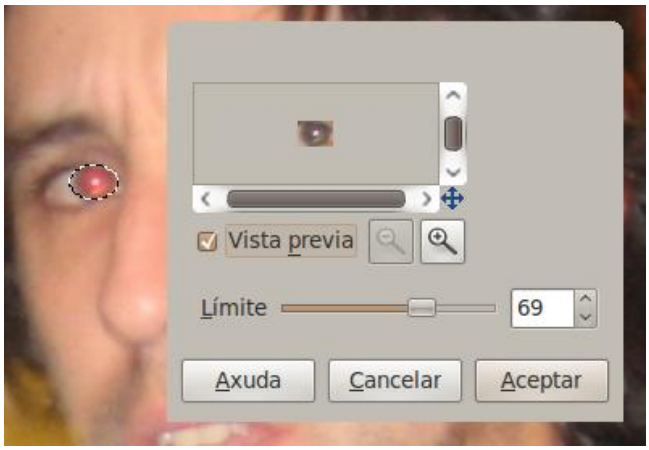
Teremos que actuar con a variable *Nitidez* até acadar o resultado óptimo:

Quitar ollos vermellos

Dentro do menú *Filtros* > *Realzar*, atopamos *Quitar ollos vermellos*. O programa carece de habilidades para recoñecer os ollos nunha imaxe, polo tanto debemos indicar nós a parte dos ollos a través da selección. Imos explicalo máis polo miúdo:

1. Prememos en *Selección elíptica* e seleccionamos os ollos da fotografía. Seleccionamos primeiro un ollo e despois o outro.

2. Unha vez que están seleccionados os dous ollos, aplicamos o filtro movendo a barra de desprazamento e comprobamos como baixa por completo a saturación da cor vermella.



Para seleccionar varios obxectos ao mesmo tempo, debemos escoller a opción *Engadir á selección actual* na barra de ferramentas de selección.

FACER FOTOMONTAXES

Para facer fotomontaxes é importante a planificación do traballo, é dicir, precisamos saber (ou intuír) cal queremos que sexa o resultado final.

Imos exemplificalo coa elaboración dun cartel para o entroido. O primeiro que imos facer é buscar unha imaxe de fondo e a imaxe dunha personaxe. Tamén teremos que inserir un texto.

Neste caso, escollemos a Catedral de Santiago, unha textura e un peliqueiro. Usamos unha textura para crear un fondo artístico, a textura non é máis que unha foto dunha superficie rugosa ou unha imaxe abstracta que usaremos para mellorar o aspecto da fotografía do fondo.

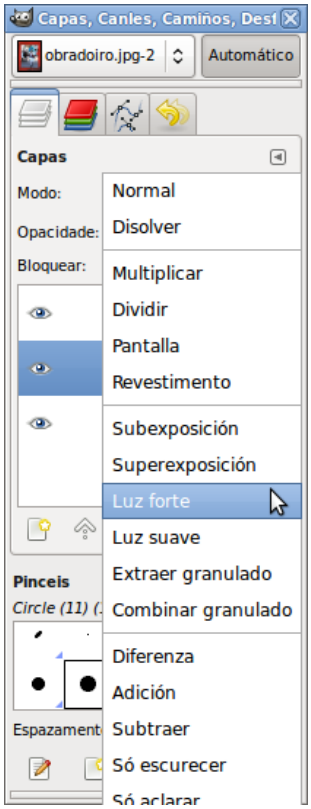
1. Abrimos a imaxe de fondo (a Catedral).

2. Agora imos a *Ficheiro > Abrir como capas* e abrimos a imaxe da personaxe e a da textura. As capas superpóñense e queda enriba a foto do peliqueiro. Debaixo está a Catedral tapada pola textura, xa que as dúas imaxes teñen o mesmo tamaño.

3. Imos á ventá *Capas*, alí están as tres capas que formarán a nosa imaxe. Seleccionamos a segunda capa (a que conten a textura); para seleccionar unha capa temos que facer clic enriba dela, veremos que aparece resaltada.

Na mesma ventá arriba vemos un desplegable onde pon *Normal*. Isto quere dicir que vemos a capa en modo normal mais existen outras opcións moi interesantes. Podemos facer que a capa sexa

semitransparente e modifique o aspecto das que ten por baixo, para iso temos que escoller un dos modos que veñen no desplegable. Nos imos usar o modo *Luz forte*.



4. O paso seguinte é seleccionar o bordo da personaxe para integrala no fondo e que non se note o recorte. Para iso, collemos a ferramenta *Selección libre* e imos trazando puntos ao redor.

5. Cando a figura está completamente bordeada pola selección, podemos difuminar a selección para que non quede un bordo moi duro. Isto quere dicir que o recorte vai ser suave, coma se o contorno da figura esvaecera. En *Selección > Difuminar*, darémoslle un valor que depende da nosa imaxe. Se é moi grande, o valor terá que ser máis grande, se é pequena, o valor será menor.

6. Para poder borrar o fondo e que se vexan as capas de abaixo necesitamos engadir a canle alfa, esta canle é a que di que pixel é opaco e cal transparente. Para engadir a canle alfa imos á ventá capas e co botón dereito sobre a capa, seleccionamos engadir canle alfa no menú.

7. Agora cómpre inverter a selección para deixar a figura sen fondo. Para facelo, imos a *Selección* > *Inverter selección* (Ctrl + i). Despois imos a *Edición* > *Eliminar* ou prememos en *Suprimir* e xa borramos o fondo.

8. Axustamos o tamaño e a posición da capa da figura. Tamén podemos axustar as cores ou o contraste para que quede similar ao fondo.

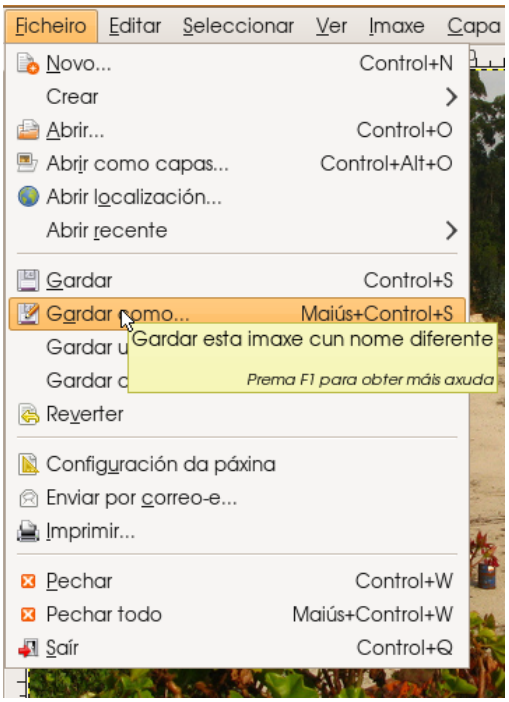
Para facilitar o desenvolvemento destes pasos, dispós dun apoio:

9. Por último, só quedaría colocar o texto e xa temos o noso cartel.

GARDAR E GARDAR COMO

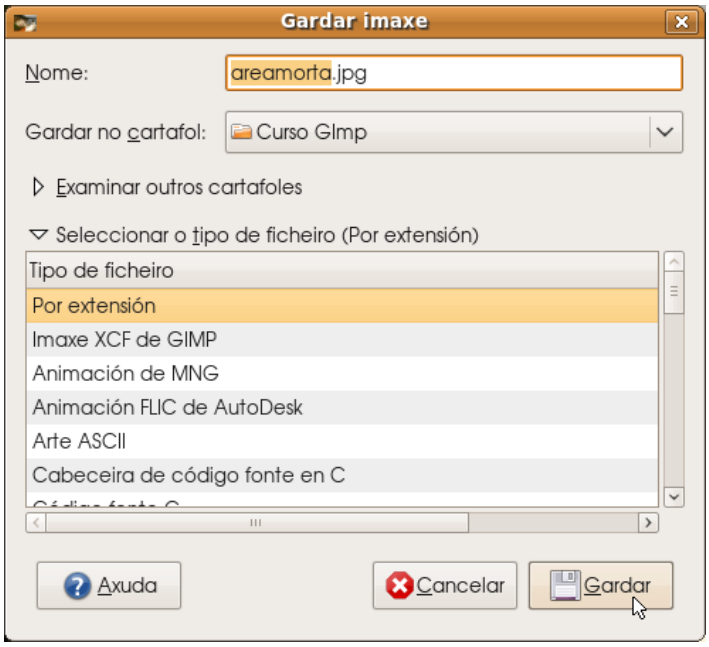
Cando rematamos de traballar coa imaxe, precisamos gardar os resultados. Temos dúas opcións:

- Gardala recorrendo ao menú *Ficheiro* > *Gardar.*
- Gardala con outro nome ou formato indo ao menú *Ficheiro* > *Gardar como*.



No cadro de diálogo, aparecen todas as opcións de formatos en que podemos gardar a nosa imaxe. O formato propio do GIMP é o **XCF**; este formato salva toda a información da imaxe, por iso é moi útil para gardar resultados que aínda non son os definitivos.

Os ficheiros XCF non poden ser lidos pola maioría doutros programas, así que, se non pensamos volver editar a imaxe no GIMP, teremos que gardala noutro formato como JPEG, PNG, TIFF etc.



Imos exemplificalo gardando unha imaxe coa que xa traballamos:

BANCOS DE IMAXES

Moitas veces precisamos unha imaxe para ilustrar os nosos traballos. Cómpre ter en conta que moitas da imaxes que se atopan na rede están cubertas por unha licencia de *Copyright* e non podemos utilizalas libremente.

Fronte a estas imaxes con permisos restrinxidos, existen as licenzas Creative Commons. Estas licenzas permiten o uso de imáxes de forma gratuíta pero suxeitas a algunas restricións.

Mentres que *Copyright* implica 'todos os dereitos reservados', *Creative commons* quere dicir 'algúns dereitos reservados'. Será nos diferentes formatos de licenzas onde se especifique cales son estes dereitos reservados.

Hai diversos tipos de licenzas *Creative Commons*, que se poden consultar en http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/.

Mais... como podemos atopar imaxes libres ou baixo licenza *Creative Commons*? Existen varias opcións:

- Podemos acudir ao propio buscador da organización Creative Commons.

- A opción máis sinxela é acudir aos bancos de imaxes gratuítas, aquí deixamos varias opcións:
    - Sxc.hu
    - Freedigitalphotos.net
    - Flickr creative commons
    - Commons. Wikimedia
    - Banco de imaxes do Ministerio de Educación

PARA SABER MÁIS SOBRE O GIMP

Se queres seguir aprendendo as posibilidades que achega o GIMP, podes visitar estas ligazóns:

Páxina oficial de GIMP

Titorial de GIMP

Curso de tratamento de imaxes con GIMP

Páxina persoal de Jesús Da

Podes atopar un repositorio de extensións para o GIMP neste enderezo:

http://registry.gimp.org/

Esta material foi elaborado por AGASOL a través das empresas Tagen Ata e Tegnix co financiamento da Xunta de Galicia ao abeiro do Convenio de colaboración entre a Xunta de Galicia, o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática e a Asociación de Empresas Galegas de Software Libre (AGASOL) para a realización de actividades de difusión e de formación para promover a escola Abalar.

Esta obra está baixo unha licenza Creative Commons Recoñecemento-CompartirIgual 3.0 Unported.