



# APRENDA GIMP A LOS TROPEZONES

**Published** : 2012-09-14  
**License** : GPL

# APRENDA GIMP A LOS TROPEZONES

## **1. INTRODUCCIÓN: POR QUÉ APRENDER GIMP A LOS TROPEZONES**

# 1. INTRODUCCIÓN: POR QUÉ APRENDER GIMP A LOS TROPEZONES

Dividimos la gran pregunta en dos preguntas más simples:

*¿Por qué aprender Gimp?*

*Gimp* es un maravilloso y muy potente software para edición de imágenes, comparable a otros muy conocidos para adelgazar modelos o agregar fantasmas reflejados en ventanas, pero con la ventaja inigualable de ser **libre**. Libre significa que brinda al usuario cuatro libertades:

- La libertad de usar el programa con cualquier propósito
- La libertad de estudiar cómo está hecho y modificarlo
- La libertad de distribuir el programa
- La libertad de distribuir las modificaciones realizadas

*¿Por qué aprenderlo a los tropezones?*

Todos los autores prometen que sus libros y tutoriales serán *paso a paso* y el conocimiento crecerá suavemente dentro del lector, que encontrará la felicidad de ser guiado por la vía del saber como quien recorre el delta del río [Tigre](#) en un catamarán.

Bueno, después de escribir bastante sobre [Gimp](#)\*, descubrí que todo esto empieza a envejecer porque ya salió [una nueva versión](#) y tal vez haya algunas diferencias que conviertan en obsoletas las explicaciones.

Por lo tanto, decidí de una vez por todas ordenar todo ese material para quien tenga ganas de aprender a usar *Gimp* o de usar estas guías con sus alumnos en clase. Y prometo continuar trabajando en este material renovándolo de acuerdo a la nueva versión.

Hoy les acerco estas publicaciones de mi blog, con la intención de facilitar en mucha gente los primeros pasos en el uso de esta maravillosa herramienta, y de brindar a los docentes guías de trabajo para imprimir y llevar al aula. Espero que les sea útil.

*\*Este libro es una recopilación de publicaciones (posteos) de mi blog [BETAweblog](#).*

*Dedico este trabajo a mis hijos, Gastón y Laura.*



*Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Atribución 2.5 Argentina](#).*

## NIVEL PRINCIPIANTES

- 2.** PRIMEROS PASOS EN GIMP: DIBUJANDO COMO CUANDO TENÍAMOS TRES AÑOS
- 3.** DIBUJAR FIGURAS (RESPUESTA A: ¡NO ENCUENTRO EL CÍRCULO NI EL CUADRADO!)
- 4.** INVERTIR LOS COLORES, AGREGAR SOMBRA Y OTROS CHICHES
- 5.** CORREGIR LOS MALDITOS OJOS ROJOS
- 6.** RECORTAR, SEÑALAR Y DIFUMINAR (LO QUE HACEMOS LOS DOCENTES CON LAS IMÁGENES PARA NUESTROS ALUMNOS)
- 7.** USAR CAPAS EN GIMP (ACÁ EMPIEZA LO DIVERTIDO)
- 8.** AGREGAR UN SELLO, RECUADRO O CINTILLO (¿TE OLVIDASTE DE PONERTE LA ESCARAPELA?)
- 9.** ARMAR UN COLLAGE CON FOTOS O CÓMO ARMAR TU PROPIA FOTO DE "ANTES" Y "DESPUÉS"
- 10.** ESCANEAR UNA IMAGEN USANDO GIMP (ESTO SÓLO FUNCIONA EN WINDOWS)

## 2. PRIMEROS PASOS EN GIMP: DIBUJANDO COMO CUANDO TENÍAMOS TRES AÑOS

- El primer paso para todo lo que se explica en este libro será instalar el programa Gimp. Aquí está el [link para descargar el programa e instalarlo](http://www.gimp.org/downloads/): <http://www.gimp.org/downloads/>

En mi vida sólo conocí una persona capaz de dibujar cosas lindas con un mouse. Era un verdadero artista.

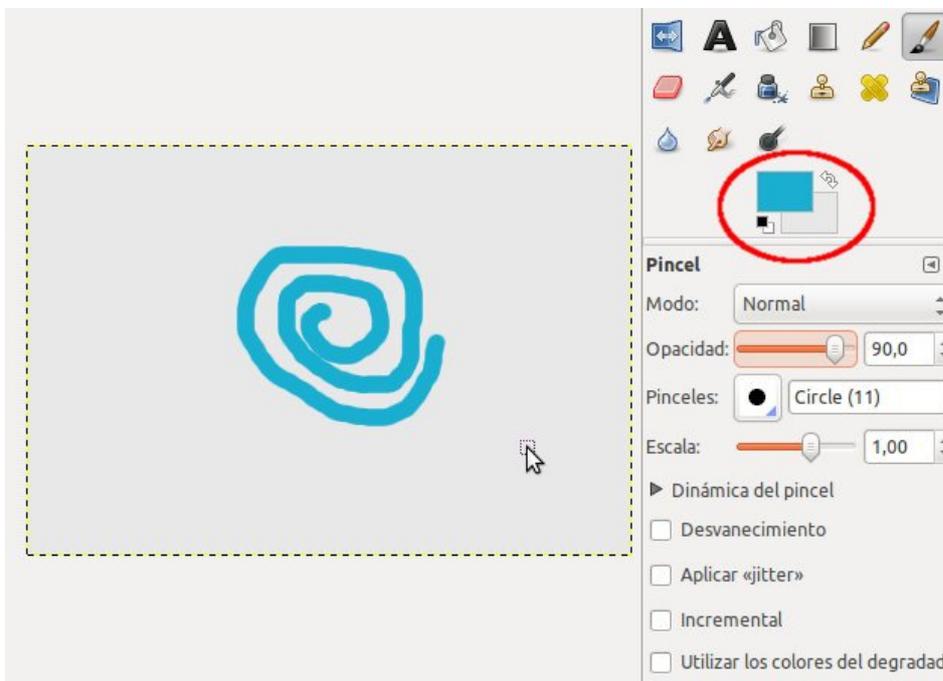
Para los demás, definitivamente ese no es un dispositivo útil para realizar un buen trabajo. Sin embargo, lo primero que tenemos que saber para usar un graficador, es cómo se hace un simple punto o un garabato.

En Gimp tenemos **lápiz, pincel, aerógrafo**.

Para aprender a usarlos basta con elegirlos, llevar el puntero a la zona de dibujo (el *lienzo*), y mover el mouse presionando el botón izquierdo.

- **Atención:** si no encuentras un lugar donde dibujar, probablemente sea porque tienes que empezar un nuevo archivo (menú **Archivo**, opción **Nuevo**, y por ahora dejar las opciones por defecto pulsando **Aceptar**).

Con respecto al color, vemos que hay dos opciones (señaladas en rojo en la imagen). Se trata del *color de frente* y el *color de fondo*.



Tal como se ve en la imagen, el color de frente es el que usará el pincel para dibujar y el color de fondo es el color del *lienzo*, el lugar en que estamos dibujando. Si cambiamos el color de fondo no va a cambiar el color de nuestra imagen ya dibujada, pero al borrar con la goma, se verá el color de nuestro lienzo.

Debajo de cada herramienta vemos una cantidad de opciones que se pueden probar sin miedo: el modo (si el color pintará normalmente o si oscurecerá las zonas a pintar, si "deseñará", etc.), la opacidad (si es más opaco será un 100% y a medida que se baja será más transparente), la forma del pincel, el tamaño (escala), etc.

- Para dibujar una línea recta hay que elegir alguna herramienta como el **lápiz**, el **pincel**, etc. y comenzar por hacer un primer clic en el extremo de la línea. Luego, dejando presionado el botón de mayúscula, se hace clic en el final de la línea.

Al guardar el archivo en *Gimp* obtendremos una imagen con extensión XCF, pero podemos exportar muy fácilmente a otros formatos como JPEG, GIF, etc. Utilizando la opción **Exportar** (*Gimp 2.8*) o **Guardar como** (*versiones anteriores*).

### 3. DIBUJAR FIGURAS (RESPUESTA A: ¡NO ENCUENTRO EL CÍRCULO NI EL CUADRADO!)

Para dibujar una simple forma geométrica en *Gimp* podemos buscar y buscar en la barra de herramientas y no vamos a encontrar nada parecido a una línea, un cuadrado, etc.

Hay otras maneras de generar estos elementos.

- **Trazar una línea recta:** Elegir el pincel o el lápiz, comenzar por hacer un primer clic en el extremo de la línea. Luego, dejando presionado el botón de mayúscula, se hace clic en el final de la línea.
- **Dibujar un cuadrilátero relleno:** Para dibujar un cuadrado es necesario realizar una selección cuadrada y luego rellenarla con la jarra. Podemos elegir si el relleno se hace con el color de frente, de fondo o con un patrón.
- **Dibujar un cuadrilátero sin relleno (sólo los bordes):** Para dibujar un cuadrado es necesario realizar una selección cuadrada y elegir en el menú **Editar / Trazar selección**.

¿Qué pasa si queremos dibujar, por ejemplo, una ventana de madera?

- 1) Empezamos por seleccionar un cuadrado o rectángulo.
- 2) Presionando la tecla CTRL restamos al cuadrado grande un rectángulo menor.
- 3) Utilizamos la jarra para rellenar el marco, eligiendo que se haga con un patrón tipo madera.

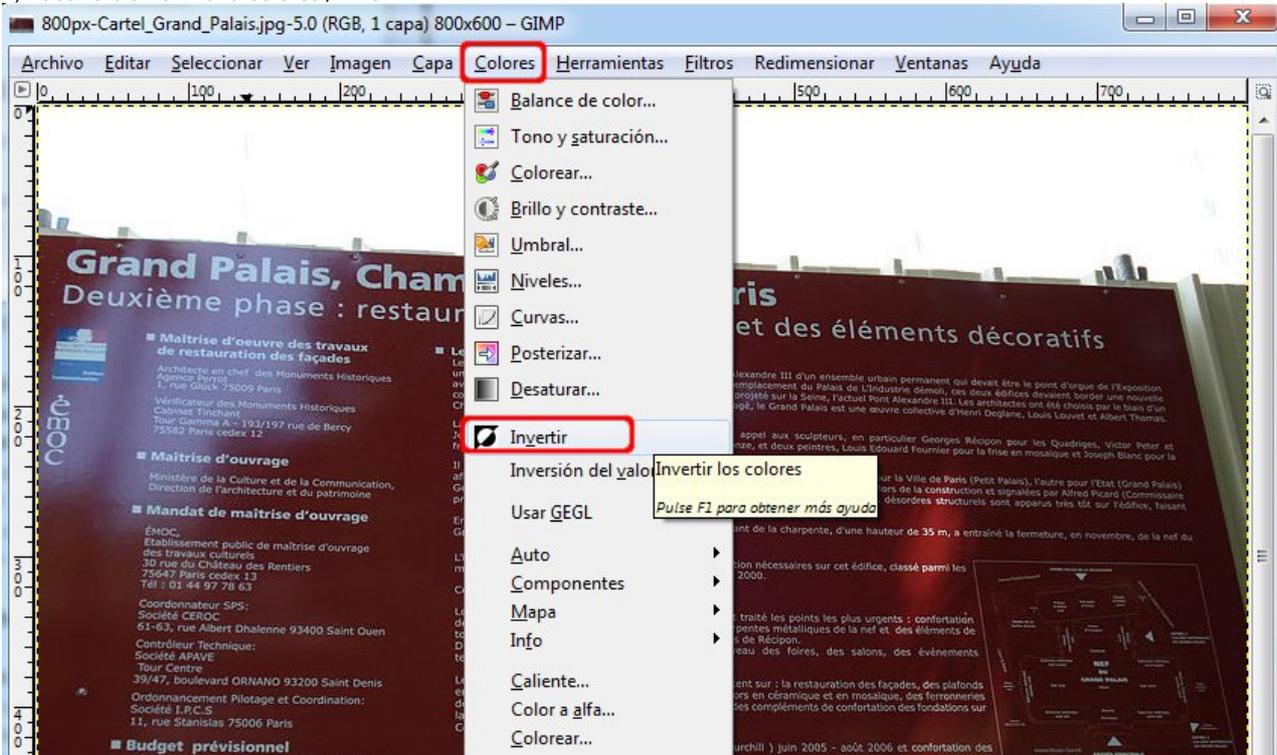


- **Atención:** *¿Cómo dibujar un cuadrado o un círculo perfecto? Una vez que empieces a trazar la selección, mantén presionada la tecla de mayúscula mientras seleccionas.*

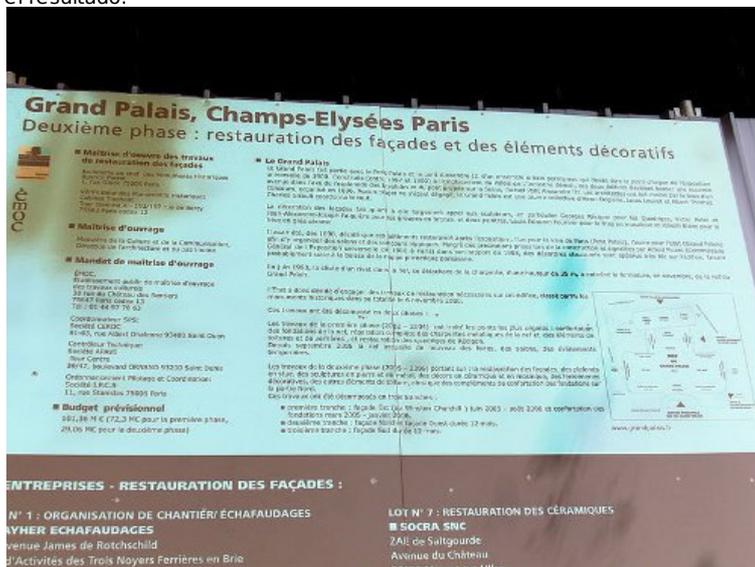
## 4. INVERTIR LOS COLORES, AGREGAR SOMBRA Y OTROS CHICHES

En *Gimp* es muy simple aplicar algunos efectos sobre una imagen completa. Si tenemos una imagen en blanco y negro y queremos invertir los colores (que lo que es negro quede blanco y lo que es blanco quede negro... y no me pregunten qué pasa con lo que es gris...), tenemos que seguir estos pasos:

- 1) Abrir la imagen (si está en la web, hacer clic con el botón derecho, *guardar imagen*, observar en qué carpeta se guarda y después abrirla). Para eso se puede usar el menú *Archivo / Abrir* o también se puede abrir el **Gimp** y "pegar" (con **CTRL+V**, por ejemplo) la imagen que uno copió previamente. O tomar el archivo y *arrastrarlo* a la ventana de Gimp.
- 2) Hacer clic en el menú *Colores / Invertir*



Este es el resultado:



- 3) Guardar el archivo (con *Archivo / Guardar*, o con **CTRL+S**)

Otras cosas que pueden aplicarse a la imagen completa son:  
**Agregar sombra** - Menú *Filtros / Luces y sombras / Sombra arrojada*





Agregar borde - Menú *Filtros / Decorativos / Añadir borde*



Efecto **foto antigua** - Menú *Filtros / Decorativo / Foto antigua*



En el menú *Filtros* hay muchos más efectos que pueden aplicarse, y usar la opción *Deshacer* si el resultado no es como uno lo esperaba.

## 5. CORREGIR LOS MALDITOS OJOS ROJOS

Vamos a modificar los ojos rojos de esta foto:



Lo primero que tenemos que hacer es delimitar los ojos, usando la *Herramienta de selección elíptica*:



Para seleccionar ambos ojos pulsamos la tecla de mayúscula mientras delimitamos el segundo ojo (*agregamos a la selección anterior en lugar de crear una selección nueva*).

Una vez que los ojos están seleccionados, usamos *Filtros / Realzar / Quitar ojos rojos*.

Vamos a tener que elegir el umbral de tolerancia, es decir, si la zona afectada es más grande o más chica.



Pulsamos aceptar, y ¡listo!



Lo que hace este filtro es quitar la tonalidad roja del sector seleccionado, con lo cual si elegimos algo que no sea un ojo (los aros, por ejemplo, o una zona de los ojos que incluya todo alrededor), obtendremos zonas grisadas.

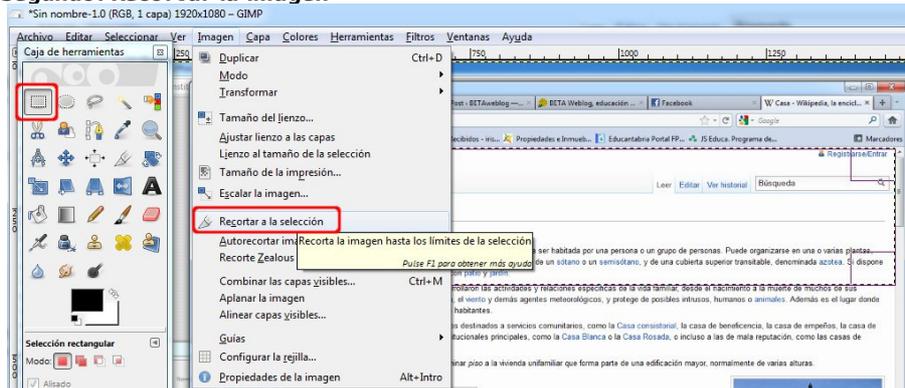
## 6. RECORTAR, SEÑALAR Y DIFUMINAR (LO QUE HACEMOS LOS DOCENTES CON LAS IMÁGENES PARA NUESTROS ALUMNOS)

Como educadora me la paso todo el día creando material que incluye capturas de pantallas. Ya tengo muy automatizada la manera de editarlas, pero cuando hablo con otras personas me dicen que *Gimp* es complicado. Voy a intentar explicar estas cosas básicas que se necesitan saber para poder incluir una imagen en un material educativo, espero que sea útil.

### Primero: Capturar la pantalla

Tanto si usas Windows como si usas Ubuntu, puedes tomar la tecla **Impr Pant** (*imprimir pantalla*) para "sacar una foto" de la pantalla. En *Windows* esa información quedará en el portapapeles, y basta con ir a *Gimp* y poner **Pegar** (menú *Editar* o CTRL+V) para verla y editarla. En *Ubuntu* al pulsar **Impr Pant** nos ofrece guardar un archivo o tener la imagen en la memoria como en *Windows*. Si elegimos la primera opción abrimos el archivo en *Gimp* para continuar.

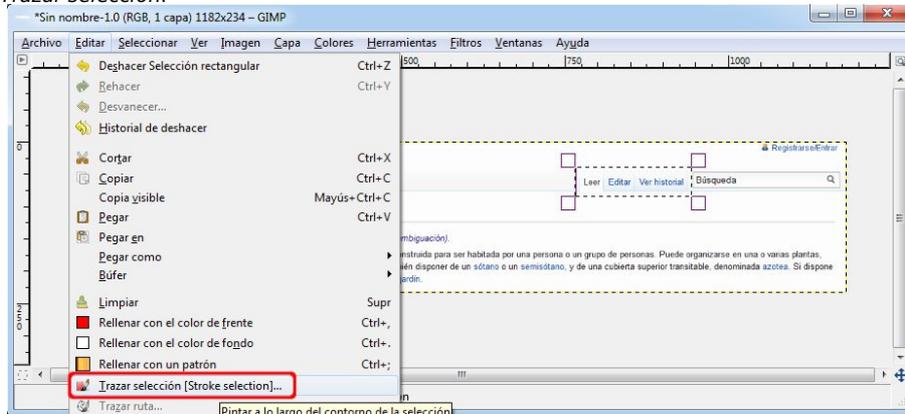
### Segundo: Recortar la imagen



Para recortar la imagen conservando la parte que nos interesa, usamos la herramienta de selección rectangular (el primer icono), trazamos un rectángulo seleccionando la zona a recortar, y usamos el menú *Imagen*, opción *Recortar a la selección*.

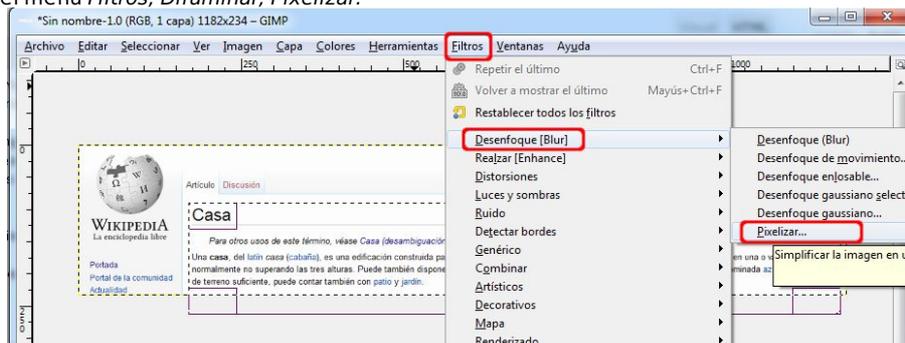
### Tercero: Señalar algún detalle

Para señalar lo que queremos mostrar con un círculo rojo, por ejemplo, trazamos una selección con la forma que queremos dibujar. Después, elegimos el color y usamos *Editar*, *Trazar selección*.

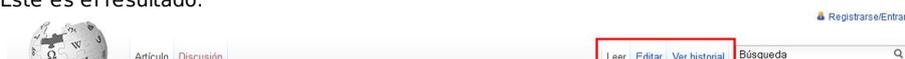


### Cuarto: Difuminar detalles que no queremos mostrar

Es típico estar haciendo alguna captura de pantalla o mostrando una foto donde no nos gusta lo que se ve en el fondo. Para eso podemos usar los *filtros* de *Gimp*: pixelizar, desenfoque de movimiento, etc. Seleccionamos la parte de la imagen que vamos a difuminar, y usamos el menú *Filtros*, *Difuminar*, *Pixelizar*.



Este es el resultado:



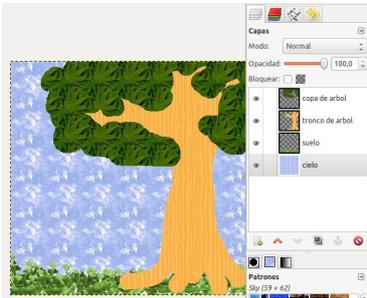


## 7. USAR CAPAS EN GIMP (ACÁ EMPIEZA LO DIVERTIDO)

Cuando una persona utilizó algún graficador en su vida, no se sorprende ya con pinceles, texturas y algunos trucos interesantes del dibujo en una computadora... Pero cuando conoce las capas, se le abre un mundo de posibilidades desconocidas hasta el momento.

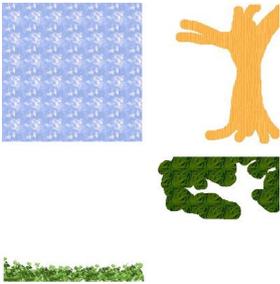
*¿Qué son las capas?*

Para comprender lo que son las capas, nada mejor que imaginar que eso que estamos viendo es una **pila de papeles de calcar que tienen diferentes dibujos**.

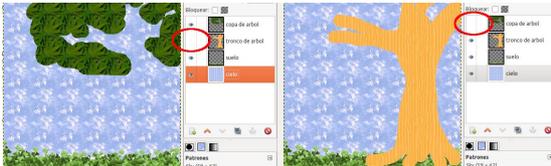


En el ejemplo hay cuatro capas:

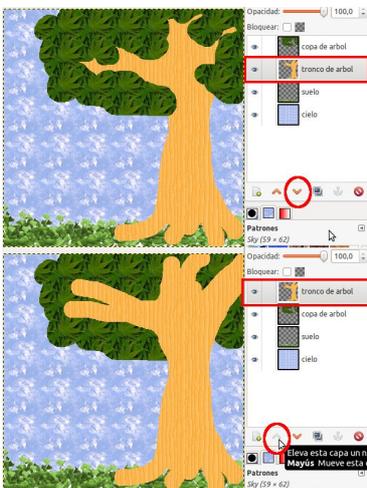
- El cielo está debajo de las demás capas (imaginemos que tenemos un papel completamente pintado de cielo)
- Sobre el cielo está el suelo, como si estuviera dibujado en un papel transparente.
- Sobre el suelo, el tronco del árbol.
- Arriba de las demás capas, se encuentra la copa del árbol.



Esas capas pueden verse en el panel de la derecha. Cada capa tiene a la izquierda un ojo. Al hacer clic en el ojo se oculta o se muestra cada una de las capas. A la izquierda, está oculta la capa del tronco del árbol. A la derecha, se ocultó la copa.



Utilizando las flechas hacia arriba y hacia abajo, se puede alterar la posición (en la pila de papeles) de la capa seleccionada. En este ejemplo, en el primero la copa del árbol está sobre el tronco, y en el segundo el tronco está sobre la copa:



*¿Y para qué sirven las capas?*

Básicamente, trabajar con capas permite tener elementos superpuestos sin perder la información de cada uno de ellos: puedo hacer una cara, crear una capa nueva y agregar los

ojos. Si no me gustan los ojos los elimino y no modifiqué la base de la cara....

También para modificar cada elemento por separado, ocultando y mostrando cada una de las capas cuando queremos trabajar en un detalle.

Por otra parte, es posible duplicar capas, y así obtener por ejemplo, muchos árboles, y como se puede modificar el tamaño de cada capa, se puede crear un bosque bastante fácilmente...



Para hacer este bosque, una vez que tuve la base de un árbol, utilicé las siguientes opciones:

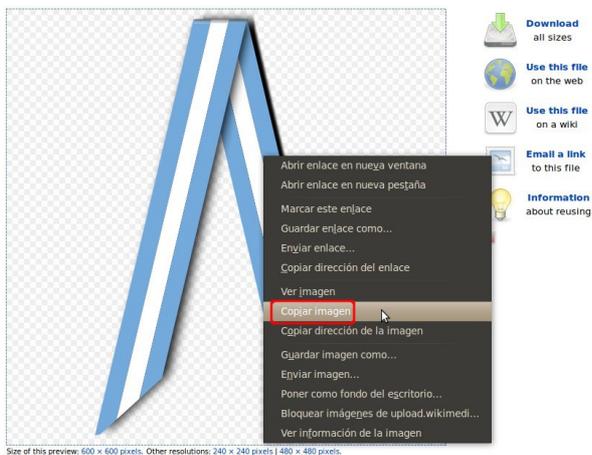
- Duplicar capa (menú capas, o icono debajo del panel de capas)
- Mover capa (herramienta *Mover*, en la caja de herramientas)
- Llevar hacia abajo las capas que deben verse lejos (arrastrando la capa en el panel de capas, o utilizando las flechas debajo del panel de capas)
- Achicar la capa que está detrás (menú capas, *escalar capa*)
- Modificar el color de la capa (menú colores, *Tono y saturación*)

## 8. AGREGAR UN SELLO, RECUADRO O CINTILLO (¿TE OLVIDASTE DE PONERTE LA ESCARAPELA?)

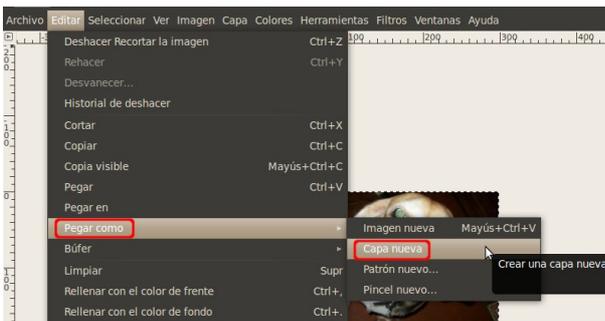
Muchas veces necesitamos pegar una imagen sobre otra, algo así como un sello, cintillo o marco:



Vamos a pegar [esta cinta argentina](#) (autor: Lobo argentino) sobre una foto. El primer paso será abrir el archivo de la foto en Gimp (**Archivo / Abrir**). Después, copiar la imagen que vamos a superponer (usando el botón derecho del mouse, opción copiar):



Esto pondrá la imagen en el portapapeles. Ahora vamos a pegar la cinta sobre el perrito, pero como una nueva capa (**Editar / Pegar como / Capa nueva**)



Seguramente la cinta es de un tamaño diferente al que necesitamos, en mi caso es muy grande y por eso se ve sólo una parte (**podría ser que no se viera nada, pero inmediatamente lo vamos a resolver**).



Para cambiar únicamente el tamaño de la cinta vamos a usar el menú **Capa**, opción **Escalar Capa**.



Modificamos uno de los dos números (*Anchura o Altura*), y el otro se va a modificar automáticamente para mantener la proporción (*si no mantenemos la proporción, la imagen se deforma, quedando más ancha o más alta que la original*). Hacemos clic en el botón **Escala**.

Por último, acomodamos la cinta en la posición en que queremos que esté, usando la herramienta **Mover**. No olvidemos que existe la opción **Deshacer** (CTRL-Z) por si nos equivocamos y movemos otra capa.



Sólo nos falta guardar el archivo, preferentemente con un nombre diferente (**Archivo / Guardar como**). En versiones anteriores a *Gimp 2.8* tenemos que escribir el nombre y la extensión del nuevo archivo, así que escribimos por ejemplo: *perro argentino.jpg* (a partir de *Gimp 2.8*, se usa **exportar** para guardar en un formato que no sea *xcf*)

Ahora vamos a hacer algo un poquito más complicado, que es añadir [el marco de este cuadro](#) a la foto del perrito. Los primeros pasos son los mismos:

- Copiar el marco
- Pegarlo como capa nueva
- Redimensionarlo

En el caso del marco del cuadro necesitamos hacer un paso más: agrandar el "lienzo", usando **Imagen / tamaño del lienzo**. Esto nos va a servir si queremos que el marco quede por fuera de la imagen y no superpuesta tapando los bordes. Podemos agrandar mucho el lienzo sin importar que queden franjas vacías, porque el último paso será recortar lo que sobre.

También puede ser que necesitemos rotar el marco (ponerlo en sentido horizontal). Para ello utilizamos **Capa / Transformar / Rotar 90° en sentido horario (o antihorario)**.

A continuación debemos seleccionar la parte de la pintura (con la herramienta de recorte rectangular) y eliminarla (pulsando la tecla *suprimir*):



Utilizando la herramienta **Mover**, reacomodamos la capa de abajo:



Podemos volver a redimensionar la capa del recuadro hasta encontrar el tamaño justo.

Finalmente, con la *herramienta de selección rectangular*, seleccionamos el marco completo y elegimos *Imagen / Recortar a la selección*, para eliminar las partes que sobran de la imagen.

## 9. ARMAR UN COLLAGE CON FOTOS O CÓMO ARMAR TU PROPIA FOTO DE "ANTES" Y "DESPUÉS"

El primer paso, por supuesto, será tener las imágenes. Si hay que buscar, hay imágenes libres en [Wikimedia Commons](#), en [Open Clipart](#), y algunas con derechos menos restringidos en [Flickr](#) o en [Google imágenes](#), usando opciones avanzadas (“Sólo imágenes que se puedan volver a utilizar.”)

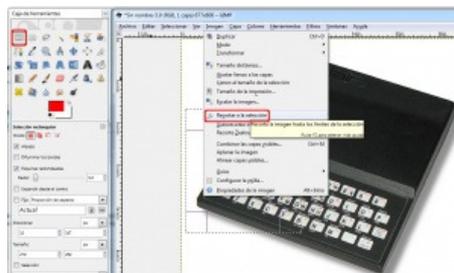
- **Atención:** las imágenes con licencia Creative Commons requieren mencionar al autor (“Atribución”). Para no tener que agregar ninguna leyenda sobre las fotos, deben ser Public Domain. Se puede descargar la imagen, o copiarla en el portapapeles y pegarla en Gimp (lo voy a explicar de esta segunda forma).

El segundo paso es pegar la primera foto en Gimp:

- Abrir [Gimp](#).
- Ir a la página donde está la foto, hacer clic con el botón derecho y elegir “Copiar”



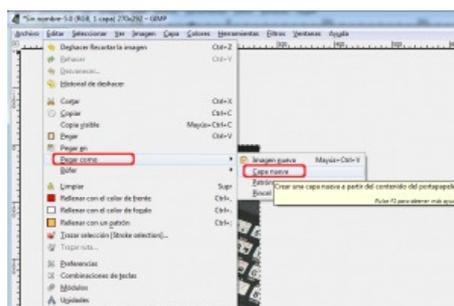
- Volver a *Gimp*, a la ventana más grande donde va a estar la imagen, y elegir *Pegar* (CTRL+V).
- Trabajar esa imagen: Por ejemplo para recortarla, usar la herramienta de selección y después elegir *Imagen / Recortar a la selección*.



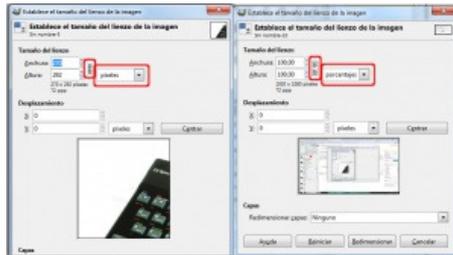
Ahora tenemos lista una imagen, vamos a buscar la segunda foto del “collage”.

- Vamos a la ventana donde está la imagen, la copiamos, y esta vez la pegamos **como nueva capa** (menú *Editar/Pegar como/capa nueva*). ¿Esto qué significa? Supongamos que estamos haciendo un dibujo en un papel. Si le pegamos con pegamento otra imagen, es imposible despegar eso nuevo que pusimos y ver otra vez la imagen original. Cuando ponemos esta imagen en una capa nueva, estamos superponiendo la imagen sin pegarla, como si estuviera simplemente apoyada. Esto nos permite trabajar sobre ella como una imagen separada, acomodarla en distintos lugares, recortarla, etc. sin modificar la imagen de base.

**Aclaración** [agregado posteriormente a la publicación del post]: la capa nueva va a tapar completamente a la anterior, pero en los siguientes pasos lo solucionamos.



- Ahora el problema es el tamaño del *lienzo*, es decir, la tela en que estamos trabajando nuestra *obra de arte*. Si queremos que nuestra imagen final tenga el doble de tamaño que la primera imagen, vamos a duplicar el tamaño del lienzo. El contenido de las capas no se va a ver afectado.



Para modificar la anchura y la altura proporcionalmente, hay que dejar los eslabones de la cadena unidos. Para modificar sólo la anchura o sólo la altura, hacemos clic en la cadena separando los eslabones. Si queremos evitar hacer cuentas, podemos elegir *Porcentaje* (en lugar de píxeles) y para duplicar poner 200.

Ahora tenemos un lienzo más grande, falta mover cada capa a su lugar. Para mover una capa, usamos la herramienta *Mover*:



Si queremos recortar la capa nueva, la última que pegamos, simplemente seleccionamos una parte pero esta vez no usamos la opción que utilizamos anteriormente, sino que vamos al menú *Capa* y elegimos *Recortar a la selección*.



Ahora es sólo cuestión de acomodar cada nuevo dibujo de esta manera, pegándolo como capa nueva, recortando la capa, moviendo la capa. Al final, puede ser que necesitemos recortar la imagen completa; para ello seleccionar todo el trabajo (menos las partes que no queremos que queden) y elegir *Imagen / Recortar a la selección*.

Una vez que todas las fotos están donde queremos que estén, guardamos el archivo (menú *archivo*, opción *guardar*). En *Gimp* la extensión nativa es *.xcf*, así que en lugar de escribir sólo el nombre de archivo, escribimos nombre y extensión (por ejemplo: *computadoras.jpg*). A partir de la versión 2.8 tenemos que usar **Archivo / Exportar**.

De todas formas, conviene guardar también una vez en formato *.xcf*, para conservar las capas, ya que ni *jpg* ni *png* guardan toda la información del archivo.

### Otras cosas interesantes

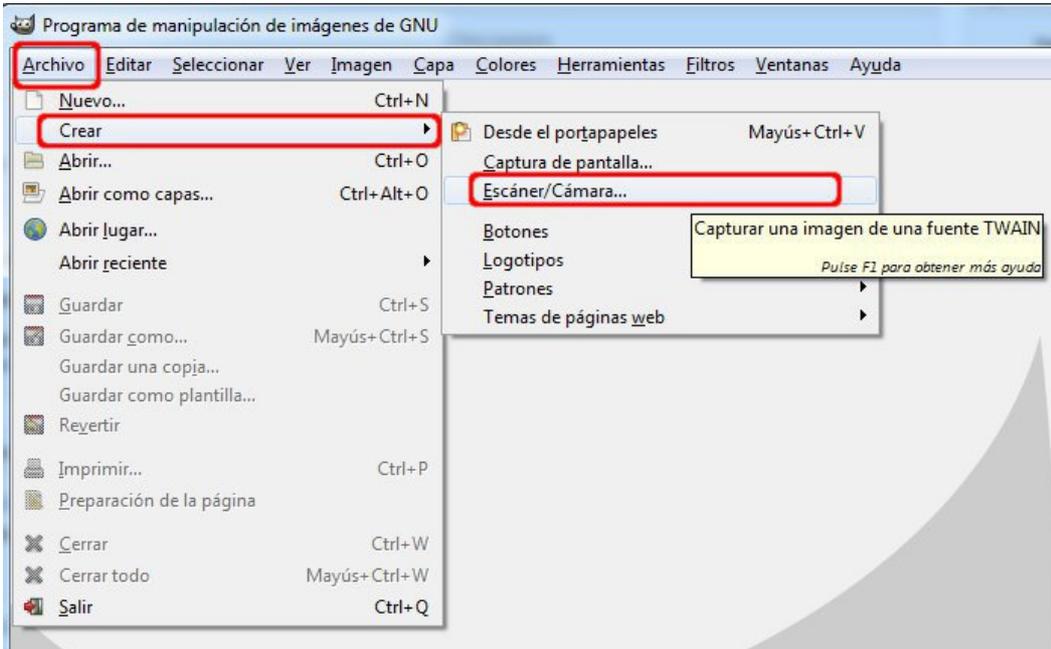
- Para modificar el tamaño de una capa, sin recortarla, se usa *Escalar capa* en el menú *Capa*.
- Para modificar cualquier cosa de una capa que no sea la última que se agregó, pulsamos CTRL+L para ver el menú de capas. Haciendo clic en una de ellas pasa a ser la capa actual, y entonces las acciones del menú *capa* se aplican a ella.
- Si queremos agregar sombra o borde, usamos el menú *filtros*.



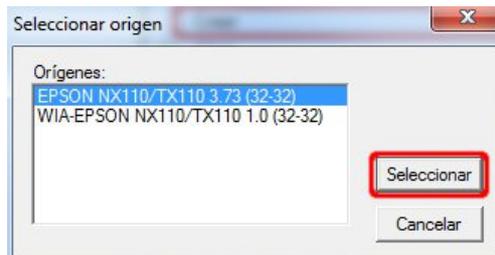
## 10. ESCANEAR UNA IMAGEN USANDO GIMP (ESTO SÓLO FUNCIONA EN WINDOWS)

Si el escáner está correctamente configurado, conectado y encendido, los pasos a seguir son muy simples:

### 1) Menú **Archivo / Opción Crear / Desde Escáner - Cámara**



### 2) Elegir el dispositivo



3) Aparece el software del scanner. Cada uno es diferente. Allí hay que buscar el botón Escanear.





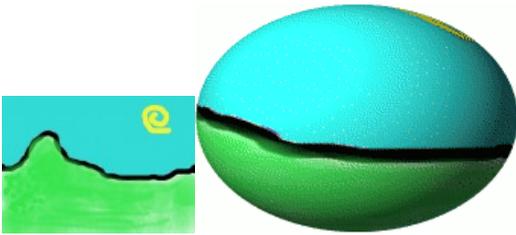
## NIVEL INTERMEDIO

- 11.** CREAR ANIMACIONES PREDEFINIDAS Y ANIMACIONES CUADRO A CUADRO (¡ALGO QUE SE MUEVA!)
- 12.** CREAR UNA IMAGEN CON TRANSPARENCIA (LOS FAMOSOS PNG)
- 13.** RECORTAR UNA FIGURA CON LA FORMA DE OTRA (MI LOCA BICICLETA DE PASTO)

## 11. CREAR ANIMACIONES PREDEFINIDAS Y ANIMACIONES CUADRO A CUADRO (¡ALGO QUE SE MUEVA!)

Jugando con mis hijos encontré muy interesante el desafío de crear imágenes adecuadas a cada una de las opciones de *animación* que *Gimp* ofrece en su menú *Filtros*.

Así, luego de indagar sobre lo que hace cada opción dibujamos un paisaje para hacer un mundo giratorio:



Después nos inspiramos con “ondas” y dibujamos un pez muy serio mirándonos bajo el agua:

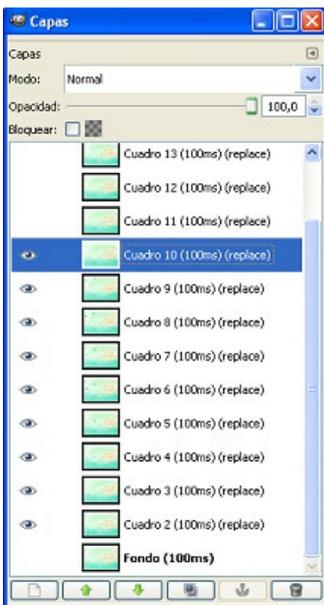


Un rato después tiramos una piedra en el agua y ya no se vio el pez:



Luego quise agregarle unas burbujas al pez. No logré algo de muy buena calidad pero aprendí mucho sobre cómo hacer animaciones con Gimp (la verdad, pude hacerlo gracias a este tutorial: [Animaciones para la web](#))

En definitiva, abrí el archivo del pez bajo el agua y puse a la vista el panel de Capas. Allí cada capa representa un cuadro de la animación. Entre paréntesis se incluye información sobre la duración del cuadro y el modo en que se hará la transición:



Entonces oculté todas las capas y empecé a mostrarlas una a una, dibujando un círculo cada vez más arriba, logrando un efecto similar a unas burbujas subiendo:



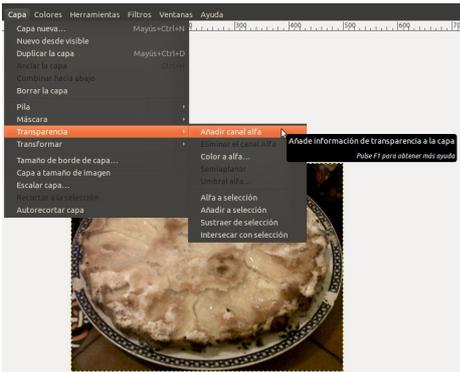
## 12. CREAR UNA IMAGEN CON TRANSPARENCIA (LOS FAMOSOS PNG)

Me pregunta un amigo cómo crear un archivo PNG que tenga fondo transparente, para superponer a otra imagen o insertar en una página web. Los pasos son los siguientes:

- Abrir en [Gimp](#) la foto en cuestión, por ejemplo, esta deliciosa torta de manzana:



- Añadir un canal alfa a la capa, mediante el menú *Capa / Transparencia / Añadir canal alfa*.



- Seleccionar las áreas que van a ser transparentes y eliminar usando la tecla *suprimir*. Las zonas transparentes se ven cuadriculadas en dos tonos de gris, como el extremo superior derecho en esta imagen:



- Guardar el archivo con formato PNG, utilizando *Guardar como* o *Exportar* (dependiendo de la versión de Gimp).



### 13. RECORTAR UNA FIGURA CON LA FORMA DE OTRA (MI LOCA BICICLETA DE PASTO)

Muchas veces vemos imágenes de dudoso gusto en las que la foto de una persona se ve recortada con forma de estrella o flor, o tal vez una serie de paisajes recortados sobre un mapa de la Argentina...

¿Cómo lograr ese efecto usando [Gimp](#)?

Se puede lograr de varias maneras. Supongamos que queremos recortar [este césped](#) con la forma de [esta bicicleta](#), o lo que es lo mismo, hacer una bicicleta de pasto.



Como primer paso, abrimos los dos archivos. Para trabajar vamos a necesitar el panel *Capas*, que se muestra y oculta con CTRL+L.

Después, copiamos una de las dos imágenes en el mismo archivo en que está la otra, poniéndolo en una capa nueva, con los siguientes pasos:

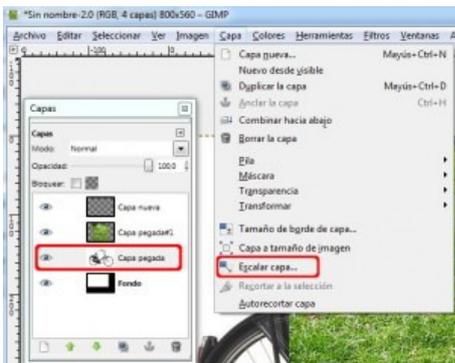
- Copiar la imagen del pasto
- Ir al archivo de la bicicleta
- Pegar la imagen del pasto (CTRL-V). Al pegar, la selección queda flotante (se ve en el panel *Capas*).



- Elegir en el menú *Capa / Nueva*, para que la selección flotante se convierta en una nueva capa.

Ahora necesitamos que el césped ocupe toda la bicicleta o al revés. Nos conviene elegir la capa más grande (en mi ejemplo la de la bicicleta) y achicarla. Para eso:

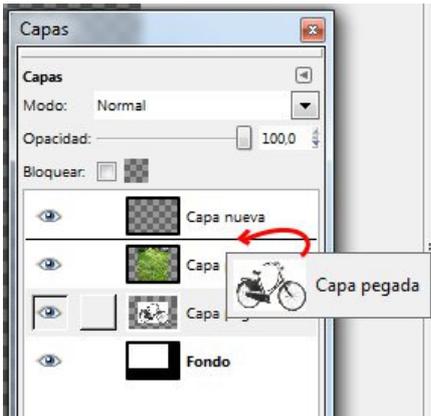
- Hacer clic en la capa que contiene la bicicleta, en el panel *Capas*.
- Elegir *Capa / Escalar capa*



- Escribir el ancho o el alto de la capa y hacer clic en *Escala*.



Ahora el pasto cubre completamente a la bicicleta, y nosotros lo necesitamos al revés. Si las capas quedaron invertidas, basta con arrastrar una sobre la otra en el panel Capas:



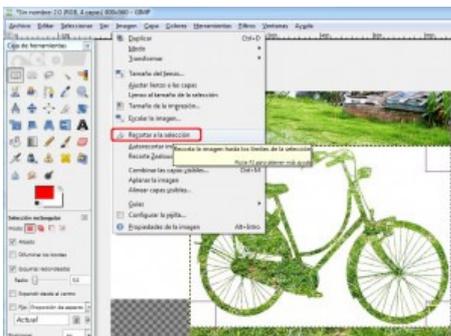
Ahora simplemente nos falta borrar de la capa superior todo lo que queremos que se vea transparente, para dejar ver el fondo. Pero acá lo importante va a ser que no tengamos que borrar con una goma, a mano alzada, sino que podamos seleccionar exactamente el objeto y eliminarlo.

- Elegimos la herramienta de selección difusa (la varita mágica)
- Hacemos clic en una zona de la imagen que queremos borrar
- Si la selección es correcta, pulsamos *Suprimir*
- Si selección muy poco, debemos subir el umbral (o si selecciona de más, bajar el umbral), hacer clic afuera de la selección y volver a probar:



A medida que vamos borrando tiene que verse lo que está debajo (el pasto). Si esto no ocurre (es decir, si borra de color blanco) es porque hay que agregar transparencia a la capa (*Capa / añadir canal Alfa*).

Cuando la bicicleta está lista seguramente sobra algo de pasto en los bordes; simplemente seleccionamos lo que queremos conservar y usamos *Recortar a la selección*, del menú *Imagen*.



## NIVEL AVANZADO

**14.** ELIMINAR UN OBJETO O UNA PERSONA DE UNA FOTO (¡BORRÁ A TU EX, POR FAVOR!)

**15.** REDUCIR LAS IMÁGENES PARA WEB (CONTROL DE PESO EN GIMP)

**16.** CREAR UNA MACRO USANDO GIMP (ESTA NO ME LA SÉ NI YO!)

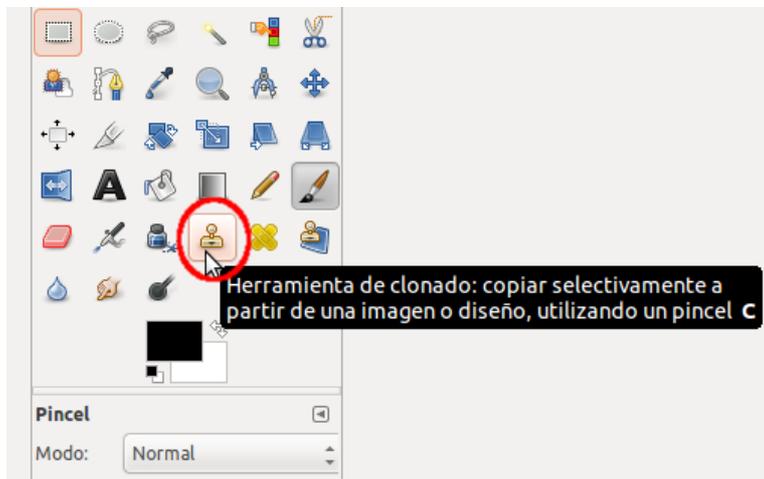
## 14. ELIMINAR UN OBJETO O UNA PERSONA DE UNA FOTO (¡BORRÁ A TU EX, POR FAVOR!)

Muchas veces tenemos una foto buenísima pero tiene una persona que ya no queremos ver o un objeto que no queremos mostrar... ¿cómo hacemos para eliminar esa persona u objeto intentando que se note lo menos posible? (el padre de un amigo mío, sabiamente, decía en las fotos familiares "las novias en las puntas así después podemos recortar la foto") Una posibilidad es usar la herramienta de clonación.

Supongamos que por algún motivo incomprensible queremos borrar el mate de esta foto:



El primer paso será hacer zoom (pulsando la tecla + es para mí la manera más cómoda), y elegir la herramienta de clonado.



Observar bien los alrededores de lo que queremos eliminar y elegir una parte del mismo fondo (remera, árbol o pasto en este caso) que reciba la misma cantidad de luz. Presionar la tecla CTRL y hacer clic en esa región ("tomar el patrón"), y después arrastrar (sin CTRL) sobre el lugar donde queremos clonar esa textura, cuidando la dirección y la longitud de nuestros movimientos.

En este ejemplo, para la remera utilicé movimientos en diagonal y horizontal, y para el árbol movimientos verticales. El brazo tuve que clonarlo utilizando un patrón del cuello:



Es importante observar que al clonar se mueven dos círculos: el que toma el patrón y el que nosotros movemos con el mouse. Por esto, para algunas texturas va a convenir hacer movimientos verticales, para otras horizontales, para algunas convienen los bordes difusos y para otras no, y para algunas convienen los pequeños recorridos y en otras conviene más hacer "golpeteos".

Aquí está lo que yo logré, seguramente con tiempo y paciencia se puede hacer algo mejor:





En este otro ensayo copié el pasto en una nueva capa para trabajar tranquila, y lo cloné con franjas horizontales, creo que quedó más natural:



## 15. REDUCIR LAS IMÁGENES PARA WEB (CONTROL DE PESO EN GIMP)

Estoy armando un sitio web y necesito reducir el peso de mis imágenes sin alterar la calidad visible ni el tamaño.

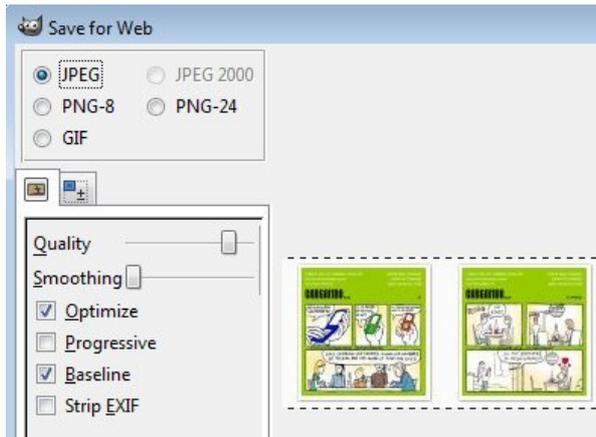
Conozco *Photoshop* y sé que tiene una opción en el menú que lo hace, así que pensé que probablemente existiera algo parecido en [Gimp](#).

Busqué y encontré (*¿cómo vivíamos antes de Google?*):

Para usuarios de [Gimp 2.6](#) en Windows, hay que

- bajar el plugin,
- descomprimir el archivo,
- copiar *webexport.exe* en el archivo de plugins del usuario (por ejemplo, si el usuario se llama "Administrador": C:\Users\Administrador\gimp-2.6\plug-ins)

¡Listo! Ya podemos usar la opción *Save for web*, en el menú *Archivo*.



- En este [post de Ubuntu Sur](http://ubuntusur.org/?p=436) explica cómo instalarlo en Ubuntu Intrepid Ibex 8.10: <http://ubuntusur.org/?p=436>
- Acá está [la página del plugin](http://registry.gimp.org/node/33) para las víctimas de Windows que usan Gimp para olvidar: <http://registry.gimp.org/node/33>

## 16. CREAR UNA MACRO USANDO GIMP (ESTA NO ME LA SÉ NI YO!)

Un amigo me hirió el orgullo diciéndome que en *Photoshop* podía redimensionar y recortar en un solo paso, y como no logré encontrar una manera de hacerlo en *Gimp* decidí intentar programar una macro.

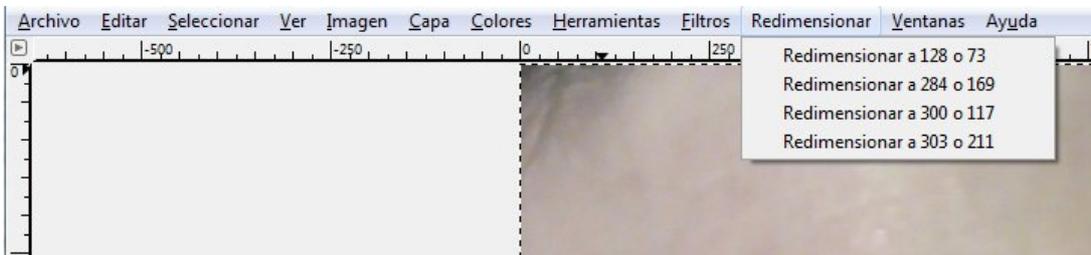
Busqué macros ya resueltas y encontré esta explicación sobre cómo crear macros simples: [Iniciación a la creación de script-fu o macros en Gimp](#)[1]

Y esta otra macro que redimensiona y pone un marco negro: [Foro Buceo - Macro para redimensionar y añadir marco](#) [2]

¡Qué bueno que haya gente que comparte de esta manera sus conocimientos! ¡Gracias! Intenté modificar esas macros y no pude hacer demasiado **¡¡No es nada simple!!**

Así que tuve que hacer lo que no quería hacer en un principio, que es **empezar de cero a conocer el lenguaje de Script-fu**: [Tutorial de Script-Fu](#) [3]

Por ahora logré hacer este menú que contiene cuatro opciones para redimensionar una imagen a un alto o un ancho determinados. Para cumplir mi objetivo me falta solamente que al terminar me aparezca la herramienta de recorte 😊 Para hacerlo, me basé en el script de Foro Buceo y modifiqué los parámetros y opciones, hasta lograr mi objetivo, pero sin comprender todo el código (*por eso no comparto el código de lo que logré: tiene muchas cosas que no entiendo y seguramente sobran*).



[1] <http://andalinux.wordpress.com/2008/10/22/iniciacion-a-la-creacion-de-script-fu-o-macos-en-gimp/>

[2] <http://www.forobuceo.com/phpBB3/viewtopic.php?t=24637>

[3] <http://docs.gimp.org/es/gimp-using-script-fu-tutorial.html>