



Conociendo GIMP

Primeros pasos en GIMP

En esta primer unidad vamos a conocer la interface de **GIMP** para familiarizarnos con el accesos a las diferentes ventanas, menús y empezar a conocer algunas de las herramientas que utilizaremos.

Iniciar GIMP

Para abrir **GIMP** podemos seguir dos caminos (en Windows):

1. Doble clic en el icono de acceso directo, en el Escritorio.
2. Siguiendo la secuencia **Inicio --> Todos los programas --> GIMP --> GIMP2**.

En nuestra pantalla, aparecen las tres ventanas que puedes ver a continuación. Haz clic sobre ellas para que puedas verlas a un tamaño adecuado y, posteriormente, lee con atención la explicación del contenido de cada ventana antes de manipular ninguna de ellas.



Ventanas de GIMP



1. Caja de herramientas



2. ventana Imagen



3. Ventana Capas-
Pinceles

Primera ventana: Se denomina **Caja de Herramientas** y contiene las diferentes herramientas que podemos utilizar en **GIMP** y, en su parte inferior, las **Opciones de la herramienta** seleccionada en la parte superior.

Segunda ventana: Ventana Imagen, contiene la barra de menús de **GIMP** y la imagen sobre la que estemos trabajando.

Tercera ventana: Ventana que contiene las pestañas de acceso a **Capas, Canales, Rutas y Deshacer** (parte superior) y el acceso a las paletas de **Pinceles, Patrones y Degradados** (parte inferior).

La primera vez que abres **GIMP** se muestra la ventana **Consejo del día de GIMP** con orientaciones de trabajo con el programa. Esta ventana se mostrará siempre que inicies **GIMP** salvo que desmarques la opción **Mostrar un consejo la próxima vez que se inicie GIMP**.



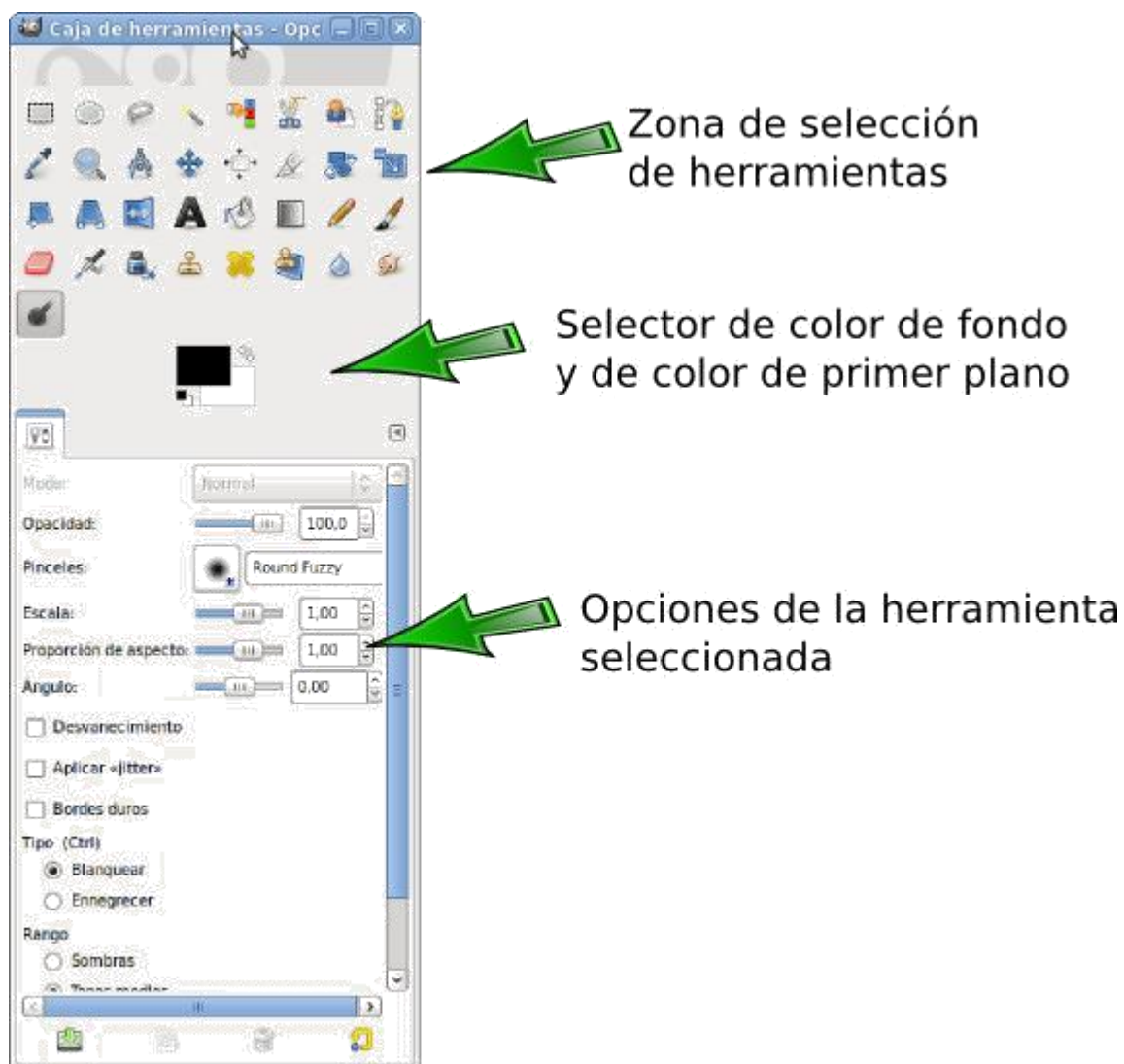


¡Atención!

No cierres de forma independiente (haciendo clic en la X) las ventanas primera y tercera. Si lo haces, estas ventanas no aparecerán en futuras puestas en marcha del programa y son necesarias e imprescindibles para el correcto manejo de GIMP.

La Caja de herramientas

La **Caja de herramientas** de **GIMP** se sitúa a la izquierda de nuestra pantalla y se divide en tres partes claramente diferenciadas tal y como puedes observar en la siguiente imagen:



En primer lugar la zona donde podemos elegir la herramienta de **GIMP** con la que vamos a trabajar; para seleccionar cualquier herramienta únicamente debemos hacer clic sobre el icono correspondiente. Si mantenemos el puntero del ratón unos segundos sobre el icono de la herramienta nos aparece un texto de ayuda que nos indica el nombre de la herramienta y su utilidad.

Debajo encontramos la zona donde podemos elegir el **color de fondo** y el **color de primer plano**.

Por último en la zona inferior tenemos las **Opciones de la herramienta** seleccionada en la parte superior. Cada vez que elegimos una herramienta nos aparecen aquí las opciones asociadas a la herramienta seleccionada. Prueba eligiendo diferentes herramientas para comprobar que las opciones van cambiando según la herramienta elegida.

Herramientas disponibles

Ya hemos comentado que desde la **Caja de herramientas** de **GIMP** se pueden seleccionar las distintas herramientas que tiene el programa. En la siguiente imagen puedes ver los iconos de acceso a cada herramienta; para seleccionar una herramienta solamente debes hacer clic en el icono correspondiente y quedará seleccionada siendo marcada con un rectángulo alrededor del icono.



Podemos clasificar las diferentes herramientas en cinco grupos:

■ Herramientas de selección (para elegir una determinada zona de la imagen sobre la que trabajar con **GIMP**)

	Selección <u>r</u> ectangular	R
	Selección <u>é</u> lptica	E
	Selección <u>l</u> ibre	F
	Selección del <u>f</u> rente	
	Selección <u>d</u> ifusa	U
	Selección por <u>c</u> olor	Mayús + O
	Tijeras <u>i</u> nteligentes	I

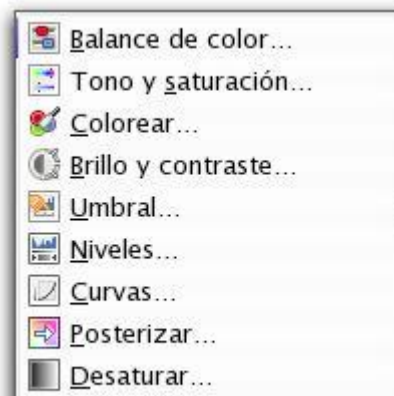
■ Herramientas de pintura (para modificar partes de la imagen mediante técnicas de pintura)

	Relleno	Mayús + B
	Mezcla [Blend]	L
	Lápiz	N
	Pincel	P
	Goma de borrar	Mayús + E
	Aerógrafo	
	Tinta	K
	Clonar	C
	Sanear	H
	Clonar con perspectiva	
	Emborronar / enfocar	Mayús + U
	Emborronar [Smudge]	S
	Marcar a fuego/Quemar	Mayús + D

■ Herramientas de transformación



- **Herramientas de color** (no accesibles directamente desde la **Caja de herramientas** que carga por defecto **GIMP**, pero que pueden incluirse más adelante)



■ Otras herramientas



Justo debajo de la zona de selección de herramientas puedes encontrar los iconos que nos permiten seleccionar los llamados **color de frente y color de fondo** y, además, los iconos para elegir el tamaño de la **brocha o pincel** con que vamos a pintar, o el **patrón o gradiente**; por último tenemos una miniatura de la **imagen activa** en **GIMP**, aquella sobre la que estamos trabajando en ese momento. La instalación por defecto solamente muestra el **Selector de colores de Frente y Fondo**. Si quieres que aparezcan los iconos que observas en la imagen siguiente debes acceder a las **Preferencias** de **GIMP**.

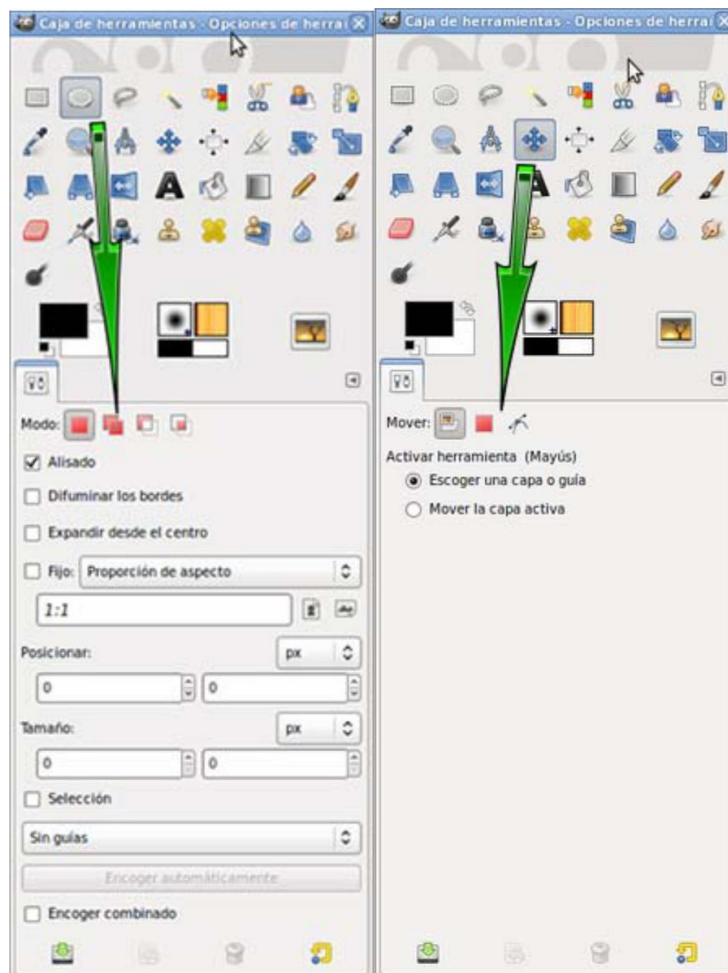
El proceso es el siguiente. Desde el menú de la **Ventana Imagen** seleccionar **Editar --> Preferencias**, llegas a las **Preferencias de GIMP**; a la izquierda verás varias opciones, haz clic en **Caja de herramientas** y marca las tres opciones que te aparecen bajo la palabra **Apariencia**. Cuando vuelvas a la **Caja de herramientas de GIMP** observarás que ya tienes los tres iconos tal y como se muestran en la siguiente imagen:



El color de primer plano es aquel con el que pintamos cuando utilizamos una herramienta de pintura. Por defecto viene seleccionado el color negro. El color de fondo es el que nos muestra el color que tendrá el "papel" sobre el que vamos a pintar. Si hacemos doble clic sobre el color de frente o sobre el color de fondo, se nos mostrará el panel de selección de color; la doble flecha en forma de ángulo nos permite permutar el color de fondo por el de primer plano y viceversa. Si a lo largo de un trabajo hemos cambiado los colores de fondo y de primer plano y queremos volver a los iniciales (negro sobre blanco) solamente debemos hacer clic en los cuadraditos "negro sobre blanco" que tenemos en la parte inferior izquierda.

Ventana de Opciones

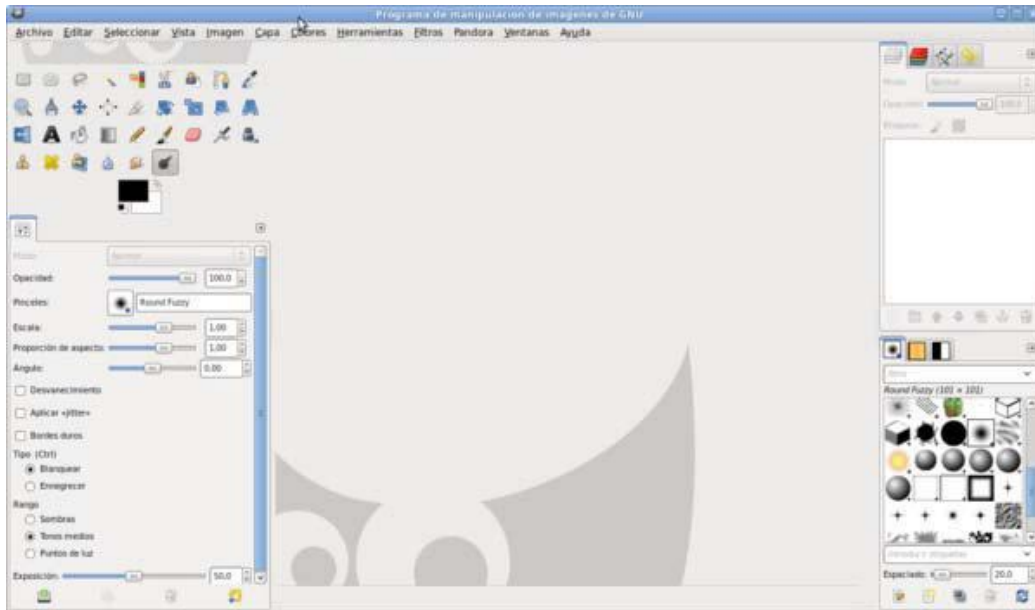
Situada debajo de la **Caja de herramientas** nos muestra las diferentes opciones que podemos seleccionar de la herramienta elegida:



Una vez seleccionada la herramienta en la parte superior de la **Caja de herramientas**, obtenemos en la parte inferior las diferentes opciones que podemos aplicar a esa herramienta. Cuando cambiamos la herramienta seleccionada cambian las opciones que corresponden a esa herramienta tal y como se puede apreciar en la imagen anterior.

Ventana única

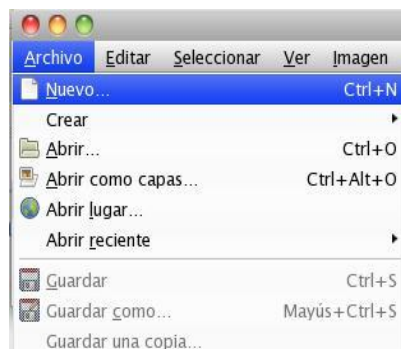
En la última versión de **GIMP** (2.7.3) se pueden agrupar las tres ventanas (**Caja de herramientas**, **Ventana Imagen** y **Ventana Capas - Pinceles**) en una sola. El procedimiento es el siguiente: Accede al menú de la Ventana Imagen **Ventanas --> Single-Window Mode** y obtendrás **GIMP** en una sola ventana:



La primera imagen

Una vez conocida la interface de **GIMP** vamos a obtener nuestra primera imagen. **GIMP** nos permite trabajar con imágenes obtenidas con una cámara digital, con un escáner o crear imágenes digitales directamente.

Para crear nuestra primera imagen accedemos a la barra de menús de la **Ventana Imagen** y seleccionamos **Archivo --> Nuevo**.



Aparece el siguiente cuadro o ventana de diálogos donde podemos seleccionar las características de la nueva imagen:



Hacemos clic en la flecha que aparece a la izquierda de **Opciones avanzadas** para acceder a un mayor número de opciones a la hora de crear una nueva imagen.



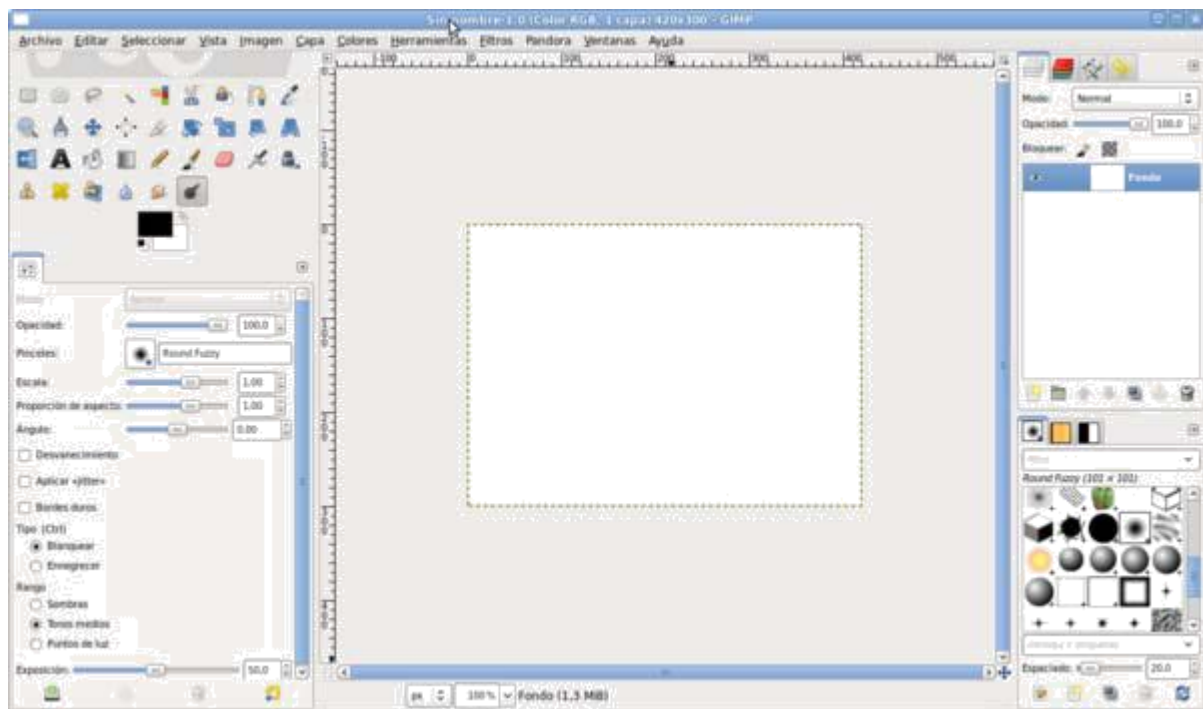


1. Podemos crear una imagen desde una plantilla proporcionada por el programa o creada por nosotros; se trata de tamaños prefijados.
2. Para seleccionar el **tamaño de la imagen** en píxeles, pulgadas, milímetros, puntos, etc.
3. La **resolución**, predeterminada para ver imágenes en la pantalla del ordenador. Los valores pueden cambiarse cuando el destino de la imagen es una impresora.
4. **Espacio o modo de color: RGB o Escala de grises.** La opción **RGB** permite usar más herramientas.
5. Color de **fondo de la imagen**. El color de fondo es el que esté seleccionado en la herramienta **Selector de color** (por defecto es blanco).
6. Aquí se puede añadir un comentario al archivo de la imagen.

Otros botones de esta ventana: **Reiniciar**, pone de nuevo los valores que **GIMP** trae por defecto, **Cancelar** (salimos de esta ventana sin realizar ningún proceso) o **Aceptar** para aceptar las condiciones y crear la imagen.

Al presionar el botón **Aceptar** obtenemos una imagen con las características que hayamos elegido. Para comenzar, nuestra recomendación es crear una imagen con un tamaño de **420x300** píxeles; **72** píxeles por pulgada de Resolución; espacio de color **RGB** y como color de fondo **Blanco**.

Y obtenemos la siguiente imagen, a esta ventana se le denomina **Ventana Imagen**.



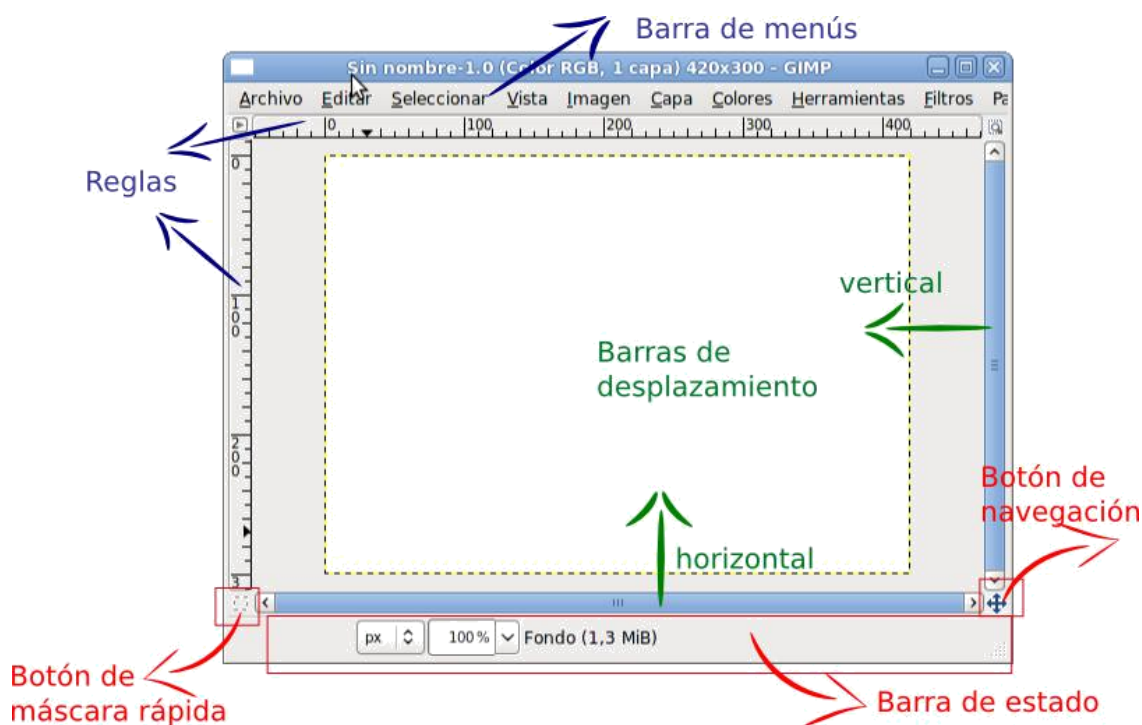
Nota

La anterior imagen nos muestra el modo de **Ventana única de GIMP**, al estilo de cualquier programa de Windows.

Dado que el modo tradicional de **GIMP** es el modo de **Múltiples Ventanas**, mostrado en el anterior apartado, a lo largo de este curso utilizaremos este modo para trabajar.

Ventana imagen

Es la ventana sobre la que vamos a trabajar. Necesitamos conocer las diferentes partes de esta ventana, denominada **Ventana Imagen**, dado que trabajaremos siempre sobre ella. Podemos diferenciar las siguientes zonas y conocer el uso que vamos a dar a cada zona:



Las **reglas** vienen expresadas por defecto en píxeles marcando el punto (0,0) en la parte superior izquierda que podemos considerar como centro de coordenadas.

Las **barras de desplazamiento** permiten movernos por la imagen cuando ésta no cabe en la Ventana.

El **Botón de navegación** también nos permite movernos por la imagen cuando no cabe en la ventana; es más rápido que las barras de desplazamiento porque permite movernos por la imagen de forma interactiva.

La **barra de estado** informa, de izquierda a derecha, de la unidad que estamos utilizando (en esta imagen píxeles **px**); del tamaño del zoom para ver la imagen (en este caso **100%**); del nombre de la imagen sobre la que estamos trabajando (**Sin nombre-59.0**) y, entre paréntesis, el modo de color sobre el que trabajamos (**RGB**) y, si nos movemos con el ratón por la imagen, nos mostrará a la izquierda de la barra de estado las coordenadas de la situación del puntero del ratón. Al elegir cualquier herramienta en la **Caja de herramientas**, también nos muestra un texto que nos indica lo que debemos hacer para trabajar con la herramienta seleccionada.

El botón de **máscara rápida**: este cuadradito con líneas discontinuas nos indica que estamos trabajando en modo normal. Más adelante trabajaremos con esta herramienta llamada **Botón de máscara rápida**.

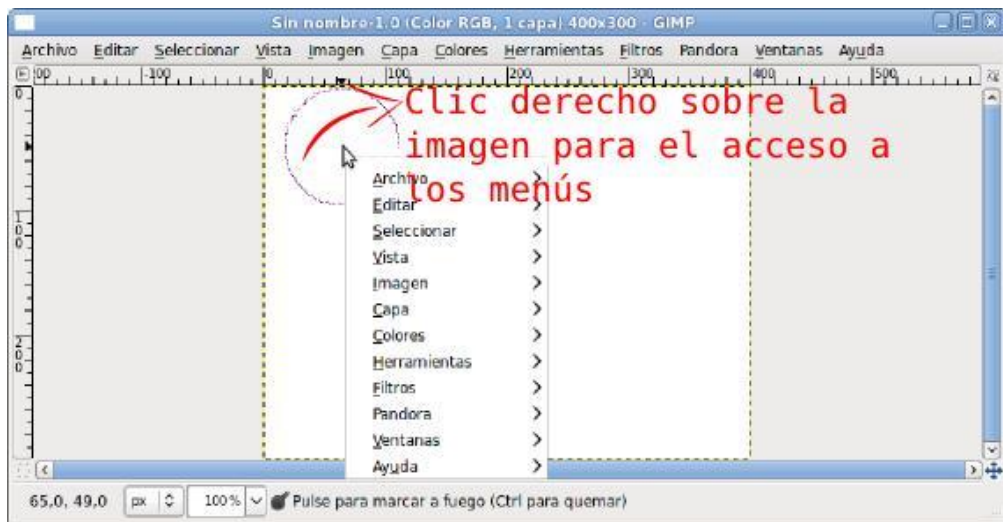
Barra de menús. Acceso a los diferentes menús de la **Ventana Imagen**.

El acceso a los **diferentes menús** también puede hacerse de las siguientes formas:

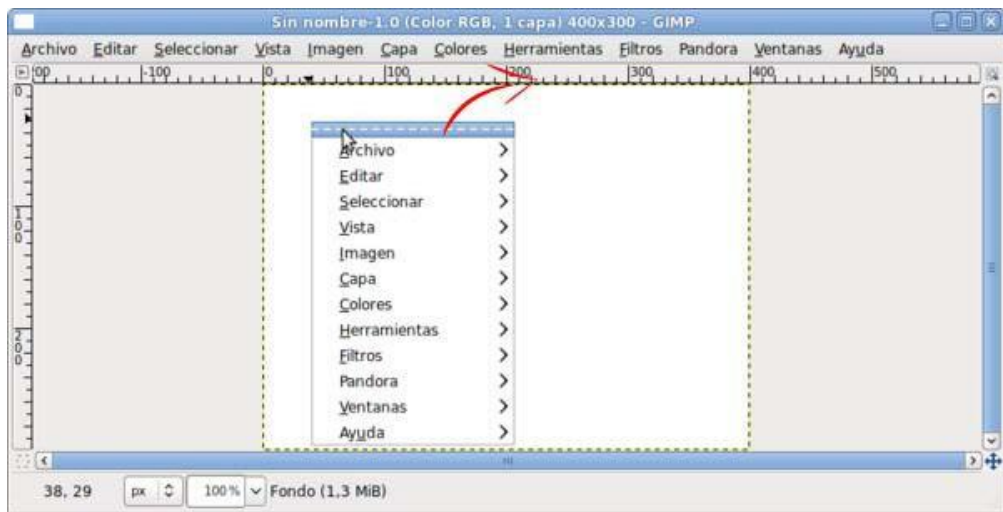


Haciendo **clic en el triángulo situado** en la parte superior de la Ventana Imagen, situado entre las dos reglas.

Al hacer clic sobre el **triángulo** se accede a un desplegable que nos muestra todos los menús que nos sirven para trabajar sobre la imagen que tenemos abierta.



El mismo resultado obtenemos si hacemos **clic derecho** sobre cualquier parte de la imagen, en este caso la zona blanca que se observa en el centro.



En ocasiones necesitaremos acceder de **forma continua** a los menús de la **Ventana imagen**. Podemos hacer que esta ventana emergente que contiene los menús se mantenga visible sin necesidad de hacer clic con el botón derecho sobre la imagen o hacer clic sobre el triángulito de color gris.

Solamente debemos presionar el botón izquierdo del ratón sobre la **línea discontinua** que aparece en la parte superior de esta ventana emergente.

Al hacerlo obtendremos una ventana independiente tal y como se observa en la siguiente imagen.

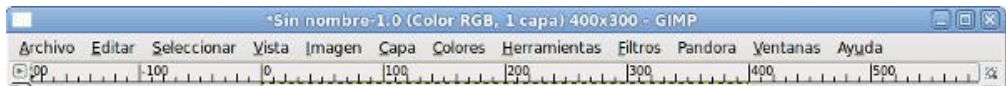


Esta ventana puede colocarse en cualquier lugar de la pantalla. Hacemos clic en la barra de la **Ventana Menú de imagen** y, sin soltar, arrastramos la ventana al lugar que queramos (recomendamos situarla al lado de la **Ventana Imagen**).

De esta forma podemos tener todos los menús de la **Ventana Imagen** accesibles de forma rápida.



Lógicamente también podemos seguir accediendo a los menús desde la **Barra de Menús** de la parte superior de la **Ventana Imagen**.



Comenzamos a pintar



Hacemos clic sobre este icono en la **Caja de herramientas** y queda seleccionada la opción **Pintar píxeles de bordes duros** (utilizaremos la expresión *elegimos la herramienta Lápiz*). Sirve para crear trazos afilados de lápiz a mano alzada. Los trazos se dibujan con el color activo de primer plano y con la brocha seleccionada en su correspondiente herramienta.

Al hacer clic sobre el rectángulo de color negro se abre la **Ventana de selección de color**. Sirve para elegir el color con el que pintará nuestro lápiz.



Los aspectos a destacar de esta ventana son los que se muestran en la imagen.

- Podemos elegir entre cinco modos de seleccionar el color mediante las pestañas de la parte superior izquierda. En el caso del modo de **Selección de color Gimp**, (por el icono que se observa) y que es el que se muestra en esta imagen.
- Primero debemos elegir el tono de color: **Elección del Tono de color**.
- Después la saturación del color: **Elección de la saturación del color**.
- En **Actual**, nos aparecerá el color seleccionado y en **Anterior** el color que teníamos seleccionado antes de entrar en la Ventana de selección de color de frente.
- Tenemos la posibilidad de elegir los **Colores** usados recientemente, haciendo clic en la muestra situada en la parte inferior derecha.
- Por último, clic en **Aceptar** para poner el color que figura en la casilla **Actual** como **Color de frente**.

Esta **Ventana** tiene otras cuatro pestañas para seleccionar el color, son las siguientes:



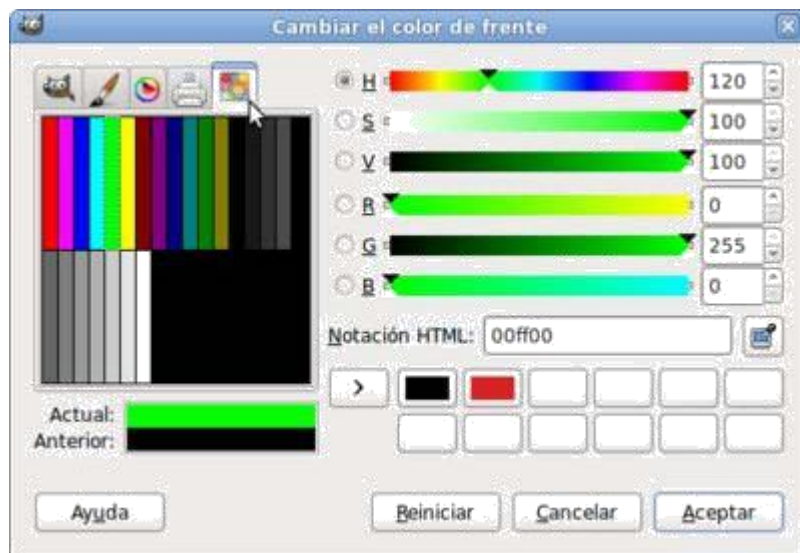
Modo selección de color **Impresora**



Modo selección de color **Rueda de color**



Modo selección de color **Paleta de colores**



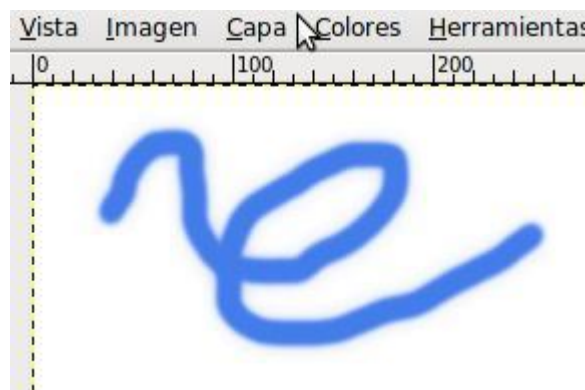
Modo selección de color **Paleta reducida**

En este curso utilizaremos de forma habitual el primer modo de selección de color, **Selección de color GIMP**, que es el que consideramos más adecuado para trabajar en **GIMP**.

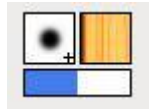
Ya hemos comentado que su funcionamiento es muy sencillo, primero seleccionamos un **tono de color** y después la **saturación** del color elegido. También podemos introducir el **valor hexadecimal** de un color determinado en la casilla correspondiente (**Notación HTML**). Escribe allí **4766d3** y pulsa **Aceptar**. Observa cómo ha cambiado el color de primer plano en la **Caja de Herramientas**.



Con la herramienta **Lápiz** seleccionada y habiendo elegido el color del lápiz, hacemos clic sobre la **Ventana imagen** y arrastramos sin soltar el botón del ratón, parece que pintamos con un lápiz.



¿Encuentras el trazo del lápiz muy grueso? Podemos cambiar el tamaño de la punta. Para ello pulsa sobre el círculo negro de este icono que aparece en la **Caja de Herramientas**.

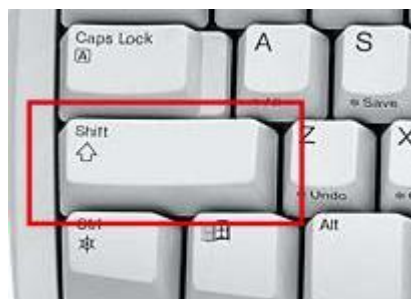


Se activa el Diálogo de pinceles en la parte inferior de la **Ventana Capas-Pinceles**. En la pestaña **Pinceles** de la **Ventana Capas - Pinceles** podemos seleccionar una brocha diferente.

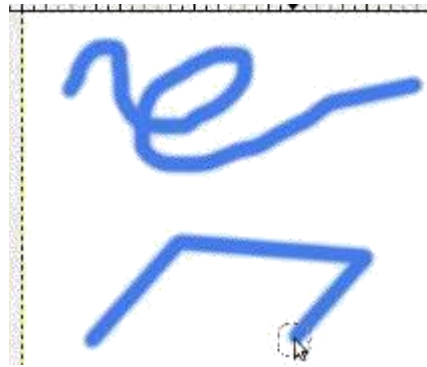


Elige el **círculo (07)** y el **espaciado 1.0** (puedes probar con otros espaciados y brochas). Prueba de nuevo a pintar un poco.

Si, a la vez que haces clic con el botón izquierdo del ratón, presiona la tecla **Mayúsculas** del teclado:



Aparece una línea que une el último punto dibujado y el lugar donde esté situado el puntero del ratón. Al hacer clic de nuevo se dibuja una línea recta uniendo ambos puntos. Observa la barra de estado y los valores que se van mostrando en ella.



Hemos terminado de dibujar. Ahora vamos a utilizar la herramienta **Lupa** , que nos permite acercarnos o alejarnos de nuestra imagen.

La misma función cumple la tecla "+" para acercarnos a la imagen y la tecla "-" para alejarnos.



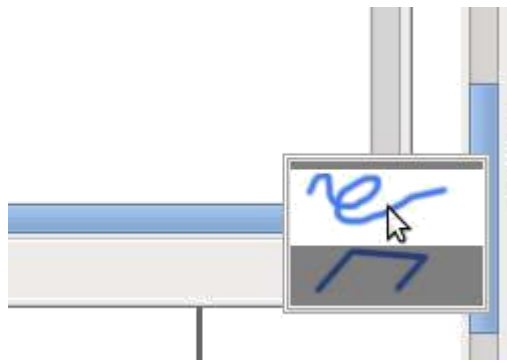
Cada vez que hacemos clic sobre la imagen con la herramienta lupa seleccionada obtenemos un aumento de 50% en 50%, es decir que suma o resta un 50% sobre el zoom que tenemos, siendo 100% el tamaño real. Podemos saber qué zoom tenemos si nos fijamos en la **barra de estado** de la **Ventana Imagen**.

Observemos cómo las **barras de desplazamiento** no ocupan todo el ancho y alto de la **Ventana Imagen**. Eso nos indica que hay partes de la imagen que no vemos

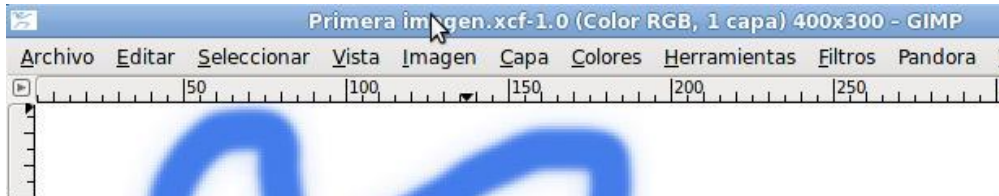
Para poder movernos por la imagen, utilizaremos la herramienta **Navegar** por la imagen



situada en la parte inferior derecha de la **Ventana Imagen**, para movernos por la imagen sin necesidad de utilizar las barras de desplazamiento, ya que nos muestra una simulación de la imagen completa, con un cuadrado de navegación que nos permite movernos por nuestra imagen.



Hacemos clic en esta herramienta y, sin soltar el botón izquierdo del ratón, vamos moviéndonos por la ventanita emergente, recorriendo de esta manera toda la imagen. Al soltar el botón del ratón se muestra en la **Ventana Imagen** la zona seleccionada.



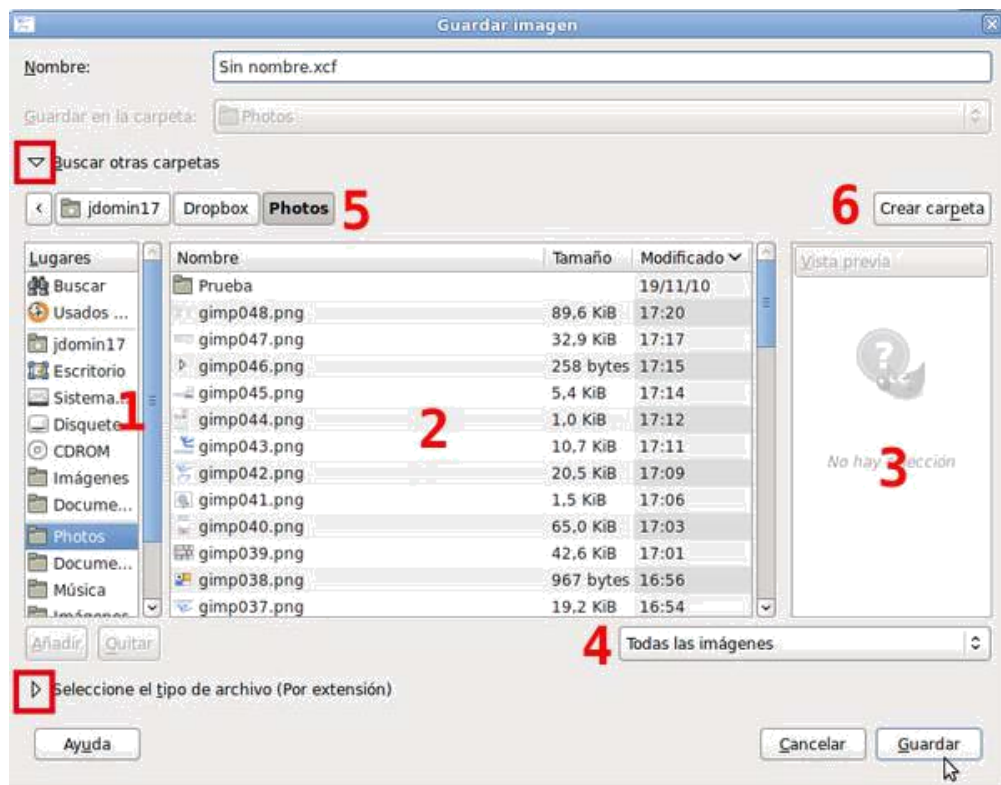
Guardar imagen

Todo el trabajo realizado no sirve para nada si no guardamos el resultado conseguido. Guardamos la imagen obtenida para que podamos seguir trabajando con ella más adelante. Estando en la **Ventana Imagen** accedemos al menú **Archivo --> Guardar como...** Aparece el cuadro de diálogo **Guardar imagen**.

Nos encontramos las siguientes secciones: **Nombre**, indica el nombre que vamos a poner a nuestra imagen; **Guardar en la carpeta**, el lugar de nuestro disco duro donde guardaremos la imagen; **Buscar otras carpetas**, para elegir una carpeta distinta de la seleccionada por defecto; **Seleccione el tipo de archivo** (por extensión), la extensión que pondremos a nuestro archivo.

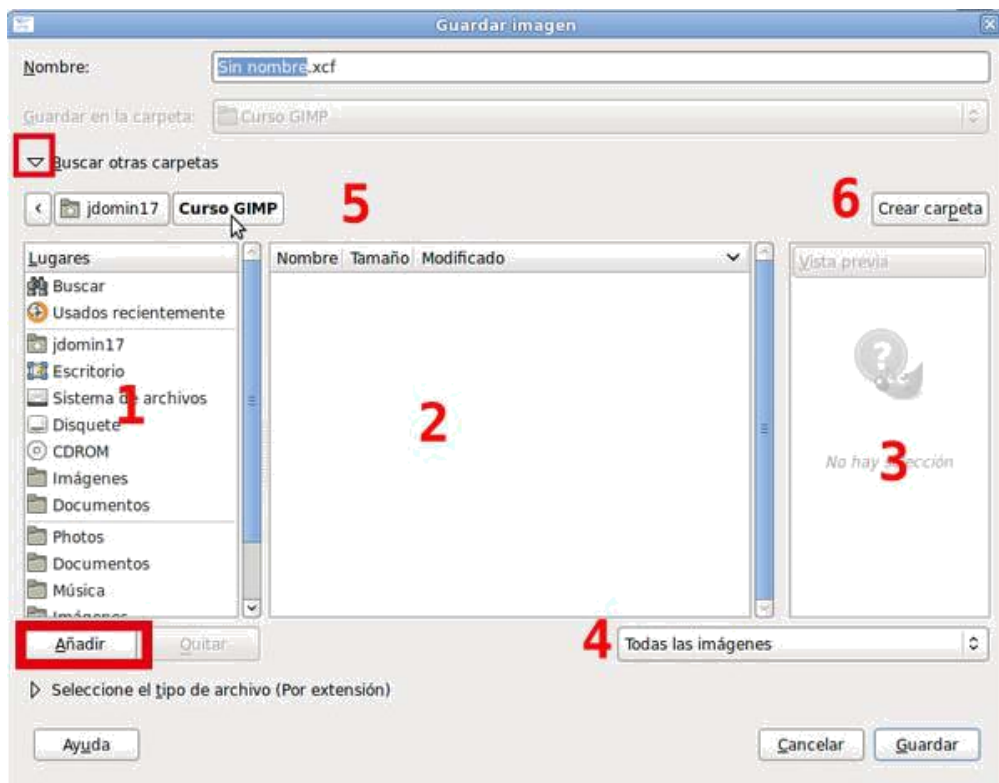
Observa los dos símbolos "▷" rodeados por un rectángulo de color rojo en la imagen que tienes debajo, haz clic en el primer símbolo "▷" situado a la izquierda de **Buscar otras carpetas**.





Esta ventana vamos a utilizarla a menudo, por lo tanto, vamos a describir las distintas zonas que contiene.

1. **Lugares.** Nos muestra los diferentes discos de nuestro ordenador y algunas carpetas significativas como Escritorio y Mis imágenes (en Windows). Especial atención debemos poner en **Usados recientemente** que nos mostrará las últimas imágenes guardadas en Gimp, estén en la carpeta que estén.
2. **Nombre.** Muestra las diferentes carpetas y archivos que tenemos en la carpeta seleccionada en **Lugares**.
3. **Vista Previa.** Si en la zona marcada con el número 2 seleccionamos un archivo de imagen, se muestra, en la zona 3, una vista previa de la imagen.
4. **Todas las imágenes.** Podemos elegir que en la zona 2 se muestren todas las imágenes o las que cumplan unas determinadas condiciones.
5. Muestra el camino a la carpeta que tenemos seleccionada.
6. **Crear carpeta.** Vamos a crear una carpeta para las imágenes del curso. Seleccionamos en la zona 1 nuestro disco duro C. Hacemos clic en el botón **Crear carpeta** y en la zona marcada con el número 2 nos aparece el texto "Teclee el nombre de la carpeta nueva"; tecleamos directamente "Curso Gimp" y presionamos la tecla **Enter**. Ya hemos creado nuestra carpeta para el curso. Ahora nos aparecerá en la zona marcada con el número 2.

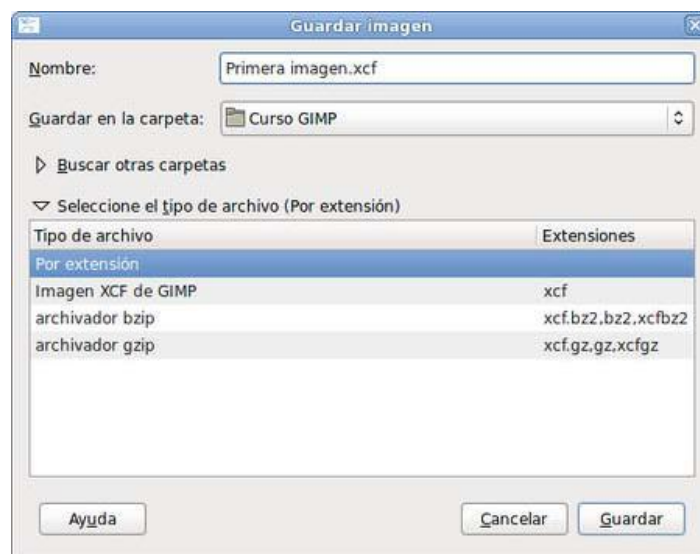


Tras crear la carpeta debemos hacer doble clic sobre la carpeta creada. Se mostrará el camino para llegar a nuestra carpeta en la zona 5. Es aconsejable hacer clic en el botón **Añadir**, esto hará que se muestre nuestra carpeta en la zona 1 y sea más fácil el acceso en posteriores ocasiones.

Ya tenemos la carpeta donde guardaremos los archivos de imagen del curso. Pero aún no hemos guardado nuestra primera imagen.

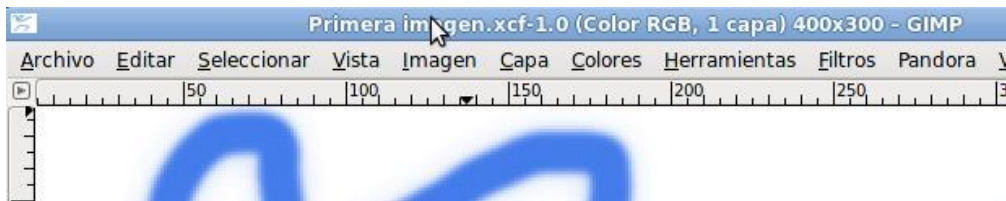
Ponemos en **Nombre** el nombre de nuestro archivo de imagen: "Primera imagen".

Ahora debemos seleccionar el tipo de archivo. Hacemos clic en el signo "▼" situado a la izquierda del texto **Seleccione el tipo de archivo** (Por extensión) y se desplegarán los diferentes tipos de archivos de imagen que puede guardar **GIMP**. Elegimos el primero que aparece, **Imagen XCF de GIMP** que es el formato nativo de **GIMP** y veremos que se añade al nombre de nuestro archivo, quedando "Primera imagen.xcf"



Sólo queda hacer clic en **Guardar** para tener en el disco duro nuestra primera imagen con **GIMP**.

Observa ahora que en la **Ventana Imagen**, en la parte superior, aparece el nombre dado al archivo que contiene nuestra imagen y las características del mismo en cuanto a modo de color y tamaño.



Crear rápidamente una imagen

Vamos a mostrar ahora el proceso de creación de imágenes de forma automática, utilizando procesos abreviados que proporciona **GIMP** para facilitarnos la tarea de creación de imágenes.

Nos planteamos la siguiente situación: "Hemos preparado en clase una documentación sobre *El gusano de seda* y queremos poner toda esa documentación en una página web. Nos piden que creemos las imágenes necesarias para esta página web. Necesitamos dos imágenes que crearemos con **GIMP**.

- La primera de ellas va a ser un título "El gusano de seda" para la documentación que también entregaremos impresa a nuestros alumnos. **GIMP** nos ayudará a dar forma a este título en muy pocos pasos.
- La segunda será la construcción de un patrón que nos servirá como imagen de fondo para una página web sobre "El gusano de seda".

De esta forma conseguiremos familiarizarnos con el entorno de trabajo de **GIMP**.

Un título con GIMP

Abrimos **GIMP**. En caso de que tengamos abierto **GIMP** es necesario que lo cerremos para comenzar esta actividad desde cero.

1. Abre **GIMP** y accede a la barra de menú de la **Ventana Imagen**. Haz clic en: **Archivo --> Crear --> Logotipos--> Contorno 3D...**
2. Aparece un cuadro de diálogos con el título **Script-Fu: Contorno 3-D**. Si no ves esta ventana, observa la **Barra de tareas de Windows**; tendrás una ventanita que se ilumina de forma intermitente, haz clic en ella y aparecerá la ventana de la siguiente imagen. Sobre ella vamos a realizar unos cambios:



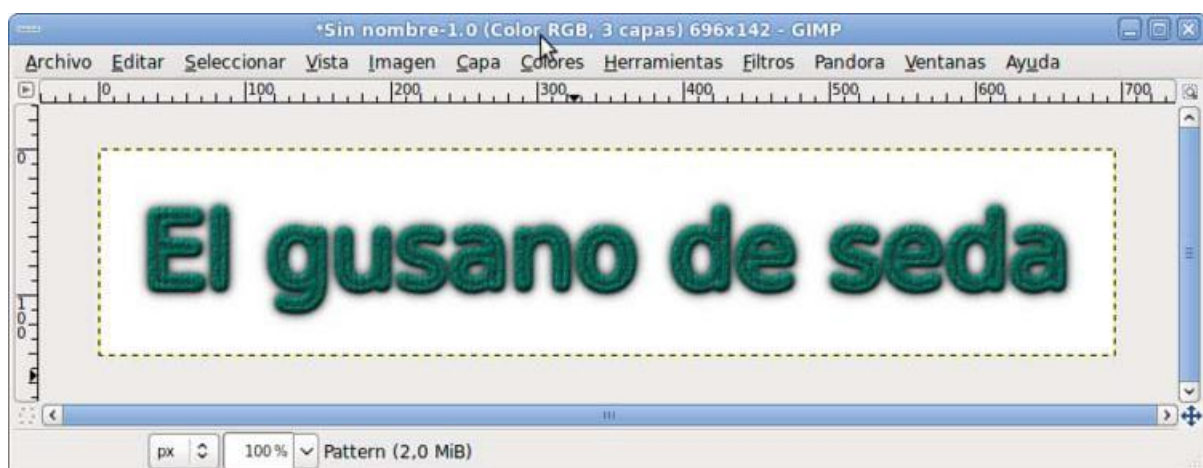
3. Pulsa sobre el botón **Examinar...** (a la derecha de **Patrón**) y selecciona **3D Green** en la **Ventana de selección de patrones**. Después haz clic en **Cerrar**.



4. Comprueba que aparece en la ventana del Script-Fu **Logotipos/Contorno en 3D**, el nuevo patrón seleccionado. Si haces clic sobre la simulación del patrón (a la derecha de la palabra **Patrón**) y mantienes presionado el botón podrás ver el patrón a mayor tamaño.



5. Cambia el texto que viene predeterminado por el siguiente: "El gusano de seda", cambia también el tamaño de la tipografía poniendo **70** píxeles como valor . Haz clic en **Aceptar**, espera unos segundos y se crea una **Ventana Imagen** que contiene el texto escrito; observa el resultado obtenido.



6. Guarda esta imagen en nuestro disco duro. Pulsa **Archivo --> Guardar como...** Seleccionamos la carpeta "Curso Gimp".

Debes dar nombre al archivo, por ejemplo "título", y elegir su extensión presionando el signo "▷" a la izquierda de **Selecciona el tipo de archivo** y eligiendo **XCF (GIMP)** si queremos volver a utilizar esta imagen en **GIMP** y hacer modificaciones a la imagen obtenida.

7. Cierra la imagen.



Nota

Es conveniente seguir siempre el mismo orden para guardar los archivos, ya que si no guardamos el archivo con la extensión correspondiente podemos tener problemas para abrirlo de nuevo o el programa nos avisará de que estamos cometiendo un error.

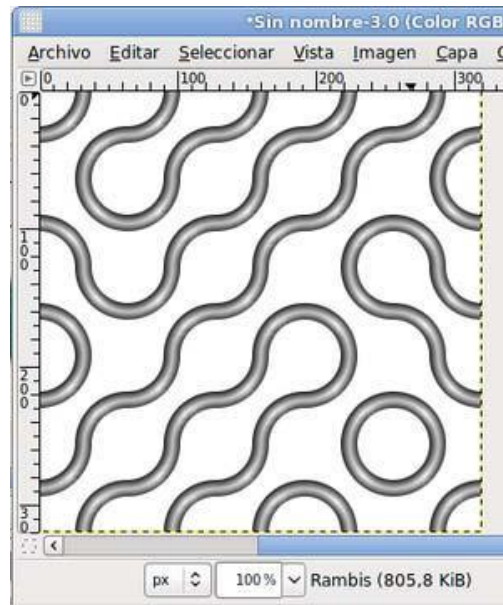
Imagen de fondo

De forma similar vamos a crear una imagen que utilizaremos como fondo de la página web de nuestra documentación sobre *El gusano de seda*.

Accede a **Archivo --> Crear--> Patrones --> Truchet 3D**. Aparece la ventana del **Script-Fu** con distintas opciones, pero en esta ocasión vas a dejar todos los valores tal y como están. Simplemente presiona **Aceptar**.



Obtienes una imagen similar a la que puedes ver a continuación.



Ahora vas a modificar algunas propiedades de esta imagen para dejarla más transparente y poder escribir encima de ella dado que la utilizarás como imagen de fondo en una página web. Accede a la **Ventana de Capas - Pinceles** que se encuentra a la derecha de nuestra pantalla.



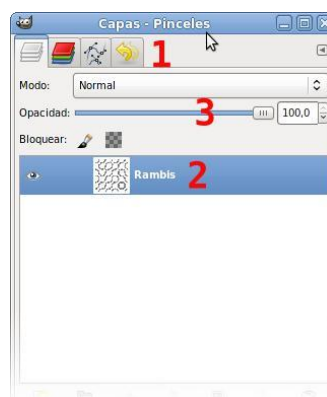
Nota

Si has cerrado la **Ventana Capas - Pinceles** por error y no te aparece en la pantalla puedes volver a obtenerla accediendo al menú de la **Ventana Imagen --> Ventanas --> Capas - Pinceles**.

Ventana Capas-Pinceles

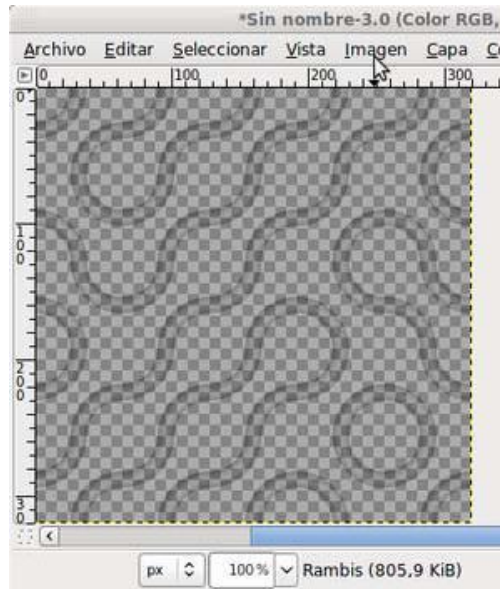
En la Ventana **Capas - Pinceles** encuentras, entre otras, las siguientes opciones:

1. Pestañas para seleccionar **Capas, Canales, Rutas y Deshacer**.
2. Nombre y miniatura de la imagen que hay en la capa. El **icono** en forma de ojo de la izquierda hace que la capa sea visible o invisible. Si la capa está seleccionada y en disposición para trabajar sobre ella, se muestra con fondo gris (o gris azulado, dependiendo de la configuración de escritorio que tengas), tal y como puedes ver.
3. Pestaña deslizante que permite modificar la **opacidad** de la capa sobre la que trabajemos. Por defecto tiene una opacidad completa (**100 %**).



Arastra este **botón deslizante** (3) hasta que marque **20** (también puedes introducir este valor con el teclado) y verás como la imagen se hace transparente.

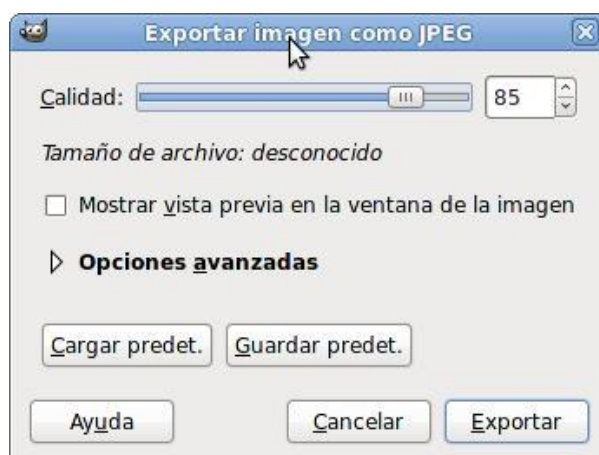
Antes era una imagen excesivamente fuerte para ponerla como fondo de página web. Haciendo esta reducción de opacidad hemos conseguido una imagen muy suave sobre la que podremos escribir y poner otras imágenes. Para poder utilizarla en una página web debemos tener en cuenta los formatos gráficos adecuados para las páginas web: **GIF** para imágenes de 256 colores y **JPG** para imágenes de millones de colores. Vamos a utilizar este último formato, pero debemos tener en cuenta que al guardar en formato **JPG** no se admiten capas, algo que nos indicará el programa.



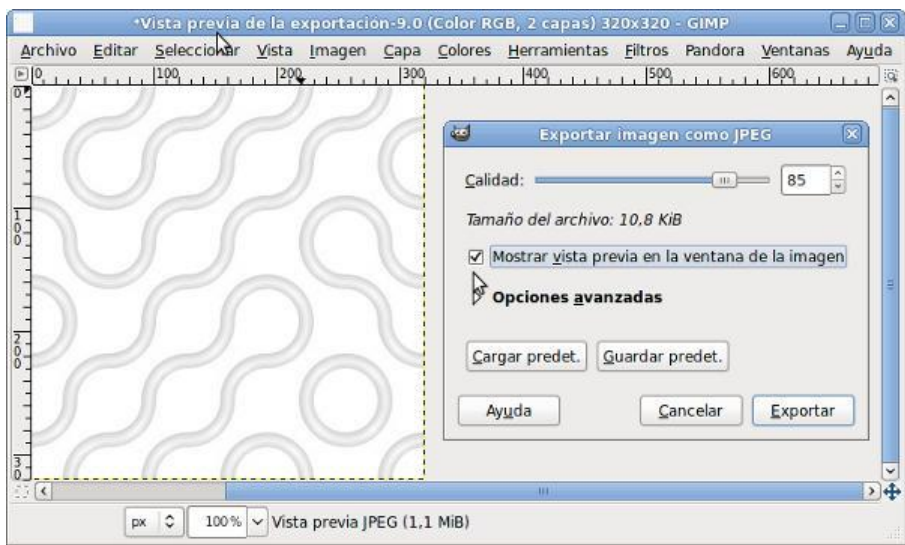
Para guardar la imagen en formato **JPG** haz clic en el menú **Archivo --> Exportar...** Selecciona la carpeta "Curso Gimp", pon nombre al archivo "Fondo página" y marca la extensión **JPG** poniendo a continuación del nombre del archivo la extensión **JPG**: "Fondo página.jpg". Después pulsa **Exportar**.

Aparece la ventana que puedes ver más adelante.

Haz clic en **Exportar** para poder guardar la imagen en el formato **JPG**. En la ventana de información nos avisa de que la imagen original no queda modificada por lo que **GIMP** mantendrá una copia, que podremos guardar más adelante en otro formato que sí mantenga las capas.



En la **Ventana exportación** encuentras distintos tipos de información y opciones. Si marcas **Mostrar Vista Previa en la ventana de la imagen** podrás ver cómo va variando el tamaño del archivo que contendrá la imagen a la vez que vas modificando los distintos parámetros. En nuestro caso no es necesario realizar ningún cambio, con lo que puedes pulsar **Exportar**



La imagen queda guardada en nuestro disco como "Fondo pagina.jpg". Si tienes intención de seguir trabajando con esta imagen y realizar modificaciones a la transparencia, deberás guardarla también en el formato nativo de GIMP, **XCF**, "Fondo página.xcf".

Al utilizar la imagen como fondo de una página web, quedaría así:



Cerrar GIMP

Cuando ya no necesitamos **GIMP**, debemos cerrarlo adecuadamente. El proceso más correcto para cerrar **GIMP** es ir cerrando cada una de las **Ventanas Imagen** que tengamos abiertas.

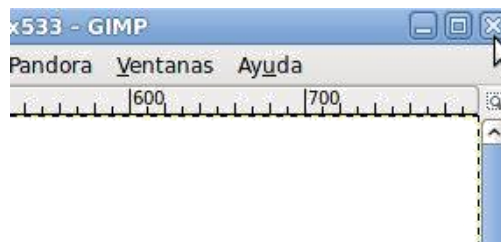
Si hemos realizado algún cambio a la imagen, y no los hemos guardado, al cerrar la **Ventana Imagen** el programa nos muestra la siguiente ventana:



Haciendo clic en el botón **Cancelar** volvemos a la **Ventana Imagen** para poder guardar los cambios desde ella. **Descartar cambios** nos permite cerrar la **Ventana imagen** pero *sin guardar los cambios realizados*.

Para cerrar GIMP

Debes acceder al menú de la **Ventana Imagen Archivo --> Salir**. También puedes salir del programa haciendo clic en la **X** de la esquina superior derecha de la **Ventana Imagen**. O utilizando la combinación de teclas **Ctrl + Q**



Si tienes imágenes abiertas en las que has realizado algún cambio y éste no ha sido guardado, te aparecerá la siguiente ventana.



Te avisa de que tienes 2 imágenes con cambios que no han sido guardados. Si haces clic en **Cancelar** vuelves a **GIMP** para poder guardar las imágenes con los cambios realizados. Si, en cambio, haces clic en **Descartar los cambios** sales de **GIMP** sin guardar los cambios que hayas realizado en las imágenes mostradas en esta ventana.

Después de realizar estas operaciones **GIMP** se cierra de forma correcta y al volver a abrir el programa se mostrarán las principales ventanas (**Caja de herramientas, Ventana imagen y ventana Capas - Pinceles**) en el mismo lugar en el que estaban cuando has cerrado el programa.