

GIMP 2.6



¿Qué es?


Gimp 2.6 es un software educativo para niños, jóvenes y adultos, en el que retocan, editan, crean imágenes y texto de una forma sencilla y dinámica.

Los campos formativos para la educación básica con los que se puede relacionar el programa, son los siguientes:

- **Exploración y comprensión del mundo natural y social:** La manipulación de imágenes, permiten hacer gráficas las relaciones del niño con su mundo natural y social, de forma dinámica y divertida.
- **Desarrollo personal y para la convivencia:** Las actividades artísticas permiten las relaciones personales y sociales a través de las emociones, este software brinda la oportunidad de desarrollo en ese ámbito.

1. Podemos abrir el programa de las siguientes formas:

Al menú inicio, se accede desde el botón situado normalmente en la esquina inferior izquierda de la pantalla, desde ahí se pueden arrancar prácticamente todos los programas que estén instalados en la computadora.

Colocar el cursor y hacer clic sobre el botón  , se desplegará un menú, al colocar el puntero sobre: **Todos los Programas**; se desplegará una lista con los programas instalados en el ordenador.

Localizar una carpeta con el nombre del programa: **Gimp 2.6** dar clic sobre ésta y buscar el siguiente

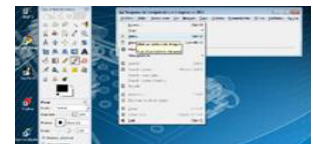
ícono  , pulsar sobre éste para abrir el programa.

Nota: Otra opción para arrancar el programa fácil y rápidamente, es dando doble clic sobre el ícono del programa, el cual se encuentra ubicado en el escritorio del equipo.

Esperar a que cargue completamente el programa
(puede tardar unos segundos)

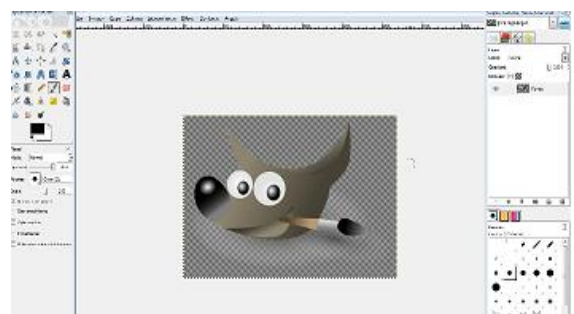
Abrir la foto deseada

Menú-Archivo-Abrir



2. Conociendo la interfaz de Gimp 2.6

Tal como la mayoría de los programas que trabajan en Windows, ya sea la versión que tengan instalada, Gimp 2.6 contiene barras de herramientas y barras de menús tal como se muestra en la imagen.



- A. Menú Archivo:** Al presionar con el puntero del mouse, se podrán visualizar una serie de acciones para abrir, guardar, imprimir y cerrar un archivo.
- B. Menú Editar:** Tal como su nombre lo indica, las acciones que tiene dicho menú se utiliza para modificar y/o alterar los componentes de alguna imagen, por ejemplo cortar, copiar y pegar.
- C. Menú Seleccionar:** Se utiliza para indicarle al software que parte o sección de la imagen estará sujeta a cambios.
- D. Menú Ver:** Muestra las herramientas para visualizar de mejor manera la imagen tomando como referencia el plano cartesiano gracias a las reglas de medidas ubicadas al margen.
- E. Menú Imagen:** Las herramientas de dicho menú sirven para modificar el tamaño del lienzo de trabajo, acoplarlo a la imagen y rotar la imagen a la dirección que se requiera.
- F. Menú Capa:** Sirve para manipular, duplicar y/o rotar las capas con las cuales se estarán trabajando a partir de la imagen.
- G. Menú Colores:** A través de este menú podemos manipular los colores de la imagen con la cual se esté trabajando.
- H. Menú Herramientas:** En este menú se visualizan todas las herramientas necesarias que existen para modificar, editar y/o alterar imágenes, también se puede visualizar en la parte izquierda a través de iconos pequeños y llamativos que se hacen más fáciles de ubicar como ventana alterna del mismo software.
- I. Menú Filtros:** Son todos los efectos predeterminados por el software para el diseño estético de una imagen.
- J. Menú Ventanas:** Te muestra todos los proyectos abiertos con los que se están trabajando al instante.
- K. Menú Ayuda:** Comprende toda la ayuda que te provee el software, para resolver dudas del usuario, sin olvidar que también cuenta con tutoriales y manuales de aprendizaje.

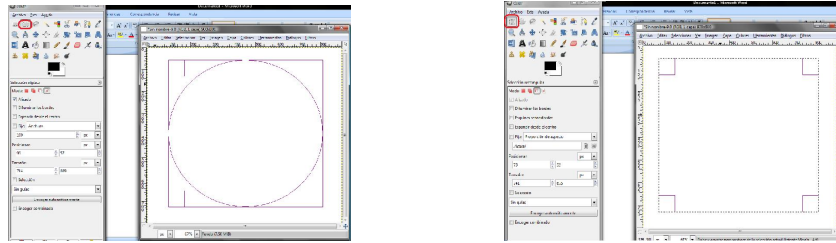
3. Cuadro de Herramientas



Herramientas de Selección

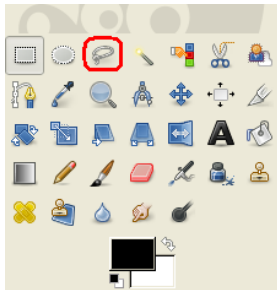


La herramienta ubicada en la parte superior-izquierda (rectángulo), sirve para hacer rectángulos y cuadrados de distinto tamaño, y la herramienta con forma de óvalo, hace óvalos y círculos de diferente proporción.



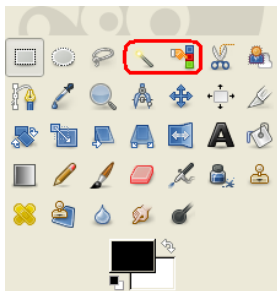
Herramienta de selección libre (Lazo)

Que como indica su nombre, sirve para crear una forma libre:



Ejemplo:

Herramienta "Varita mágica" y "Herramienta selección por color"



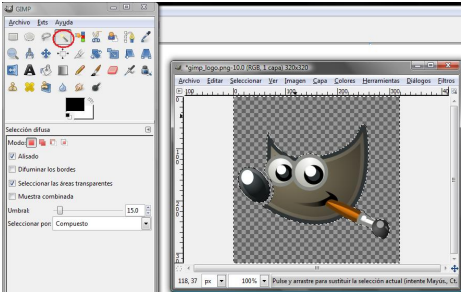
La varita sirve para seleccionar basándose en el color, y la herramienta de selección por color, sirve para seleccionar cosas con colores similares.

Con varita (Solo se selecciona lo que tú elijas)



Nota: La varita mágica también se utiliza para seleccionar la parte de la imagen que desees y haciendo referencia a un color sólido.

Ejemplo: Para borrar fondos



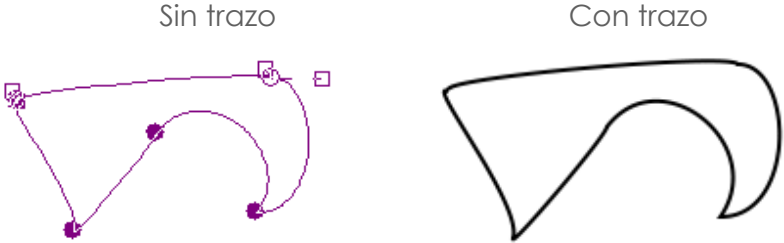
Con herramienta de selección de color (Se seleccionan ambos porque tienen el mismo color)



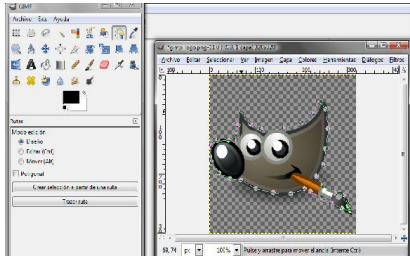
Herramienta de Rutas



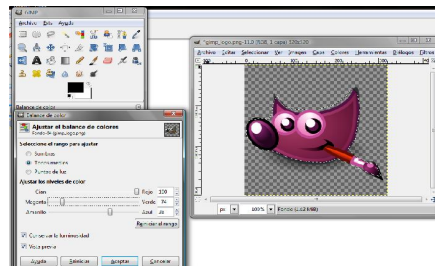
Que sirve para trazar una forma mediante puntos que luego pueden ser "doblados". Después de crear la forma, le puedes poner un trazo. Por ejemplo:



Así también para seleccionar el área de una imagen que quieres modificar:



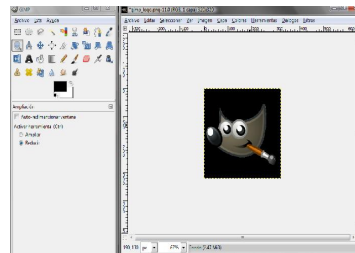
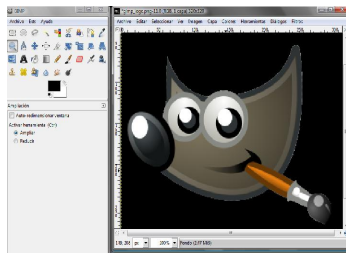
Después de aplicar **Colores-Balance de Color**



Aceptar-Menú Seleccionar-Nada

Herramienta Lupa

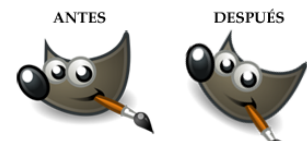
Se utiliza para acercar o alejar una imagen.



Herramientas que dan efecto a una imagen o figura



Se utiliza para rotar una imagen. Ejemplo:





Se utiliza para escalar (modificar el tamaño) una imagen.



Ejemplo:



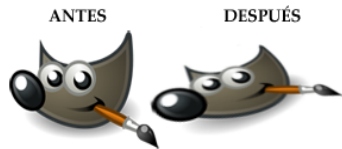
Se utiliza para inclinar la imagen.



Ejemplo:



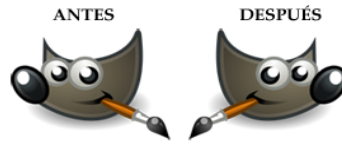
Se utiliza para cambiar la perspectiva de la imagen.



Ejemplo:



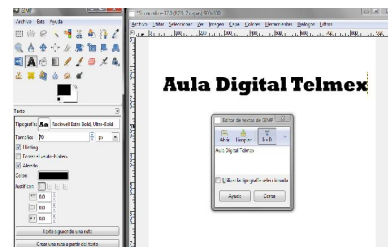
Se utiliza para voltear la imagen horizontal o verticalmente.



Ejemplo:

Herramienta de Texto "A"

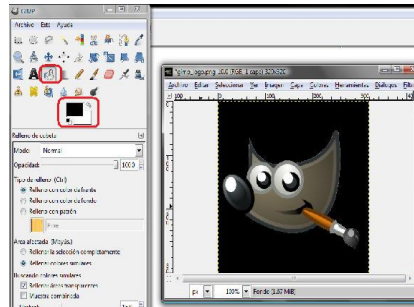
Se utiliza para escribir en un lienzo o sobre una imagen.



Ejemplo:

Herramienta Relleno (Cubeta)

Sirve para rellenar una selección de un color.

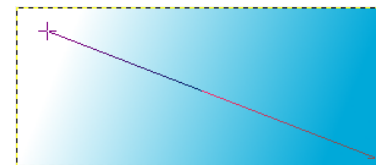


El color puede ser elegido en la "paleta"

Herramienta Degradado



Se utiliza para rellenar un área con un degradado

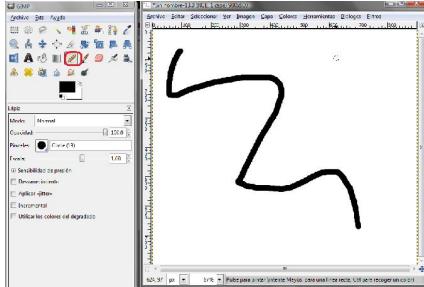


Herramienta Lápiz y Pincel

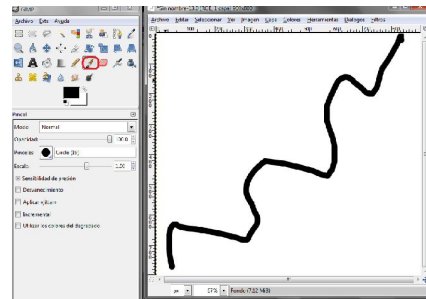


Ambos se utilizan para dibujar libremente sobre el lienzo.

Ejemplo:

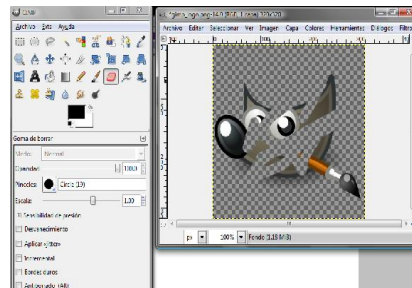
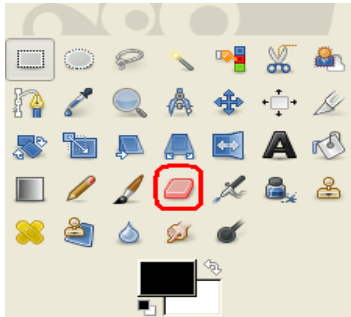


Lápiz



Pincel

Herramienta Borrador



Ejemplo:

Esta herramienta sirve para borrar algo, el tamaño, la forma y lo demás se puede elegir mediante los pinceles que tengas, se puede borrar con un pincel circular o con otro en forma de cuadrado.

Herramienta Emborronado



Sirve para emborronar, pero al igual que el borrador, emborróna según el pincel seleccionado.



4. Cerrar programa

Una vez terminada nuestras lecciones, procederemos a cerrar el programa, con alguna de las siguientes opciones:

- * Hacemos clic en el Botón de Control de la ventana cerrar **X**, o
- * Presionamos la combinación de teclas **Alt+F4**

¡Buena Suerte!