

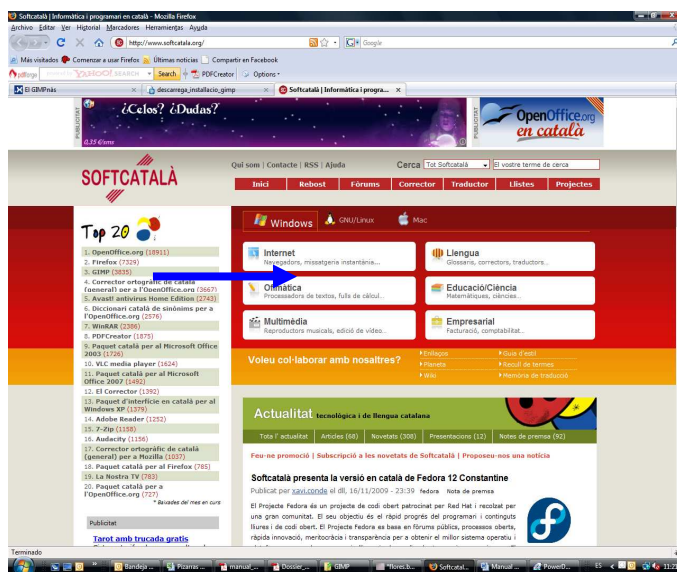
Què és el Gimp?

Gimp és una aplicació de programari lliure. El seu nom GIMP és un acrònim de "GNU Image Manipulation Program", això vol dir que és una eina de manipulació d'imatges, on podem fer tot tipus de retocs fotogràfics, i composicions o creacions d'imatges.


El podem utilitzar com un senzill programa de dibuix o bé com un programa de retoc fotogràfic professional.

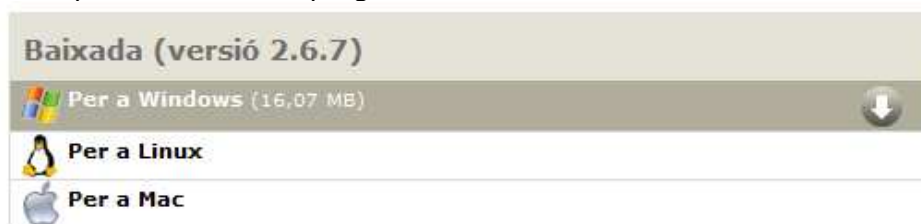
Com descarregar-se el Gimp

Ens el podem descarregar de la seva web original: <http://www.GIMP.org> , o bé de la versió en català per Windows a Softcatalà: <http://www.softcatala.org>; aleshores hem de col·locar aquesta adreça en Internet i veurem que ens sortirà aquesta pantalla:



Se li pica a Gimp en la part de l'esquerra de la pantalla i a continuació en la fletxa que marca cap avall, i aleshores ens descarregarem el programa. Ens sortirà a

l'escriptori la icona del programa. 

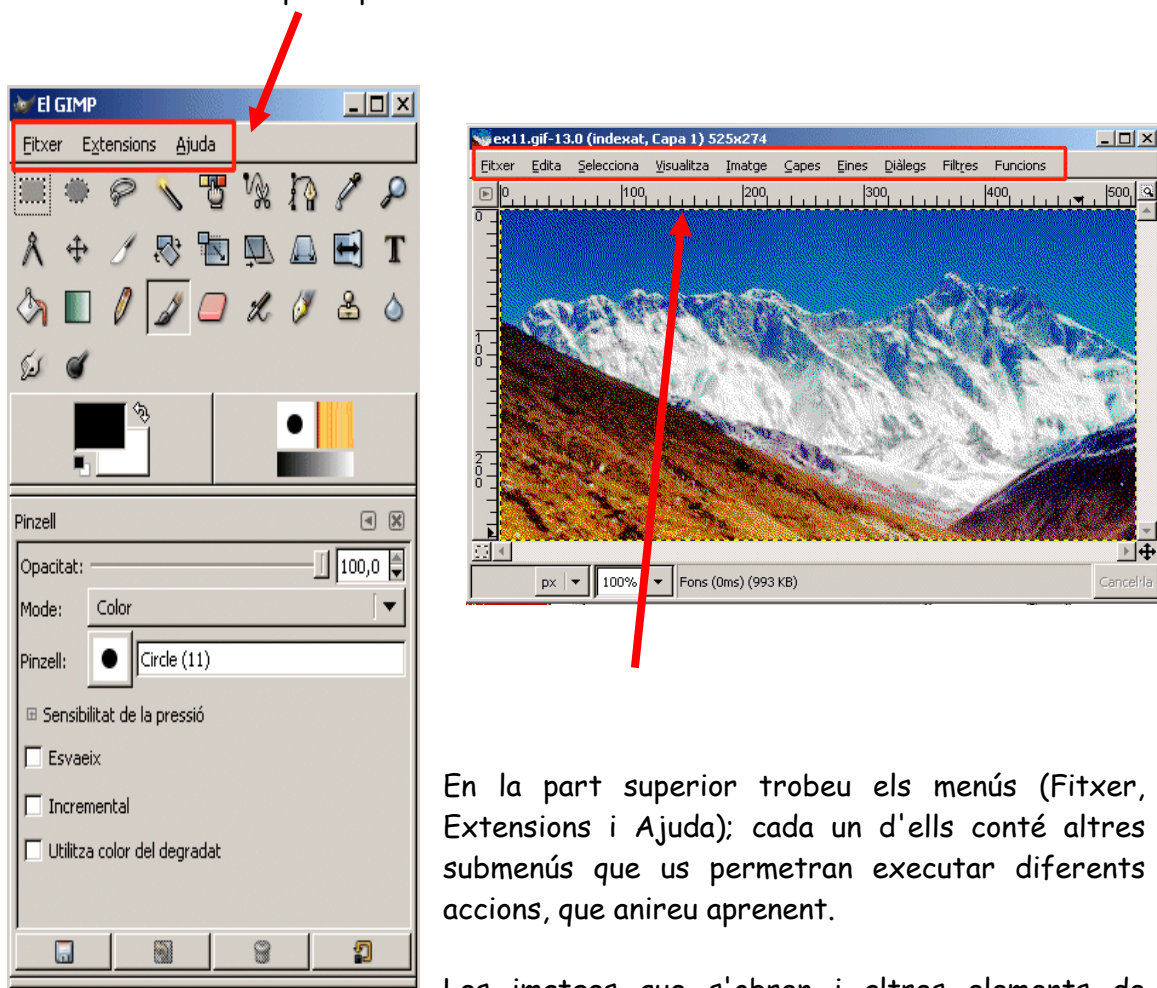


La interfície del Gimp

Els editors d'imatges us ajudaran a crear, combinar i retocar imatges, utilitzant en molts casos gran part de les eines de dibuix que tenen els programes de dibuix com el Paint.

És en aquest sentit que tenen semblances encara que són més potents els editors gràfics. Això no obstant, no us ha de fer perdre els objectius, ja que, els editors gràfics poden ser massa complicats per realitzar dibuixos senzills.

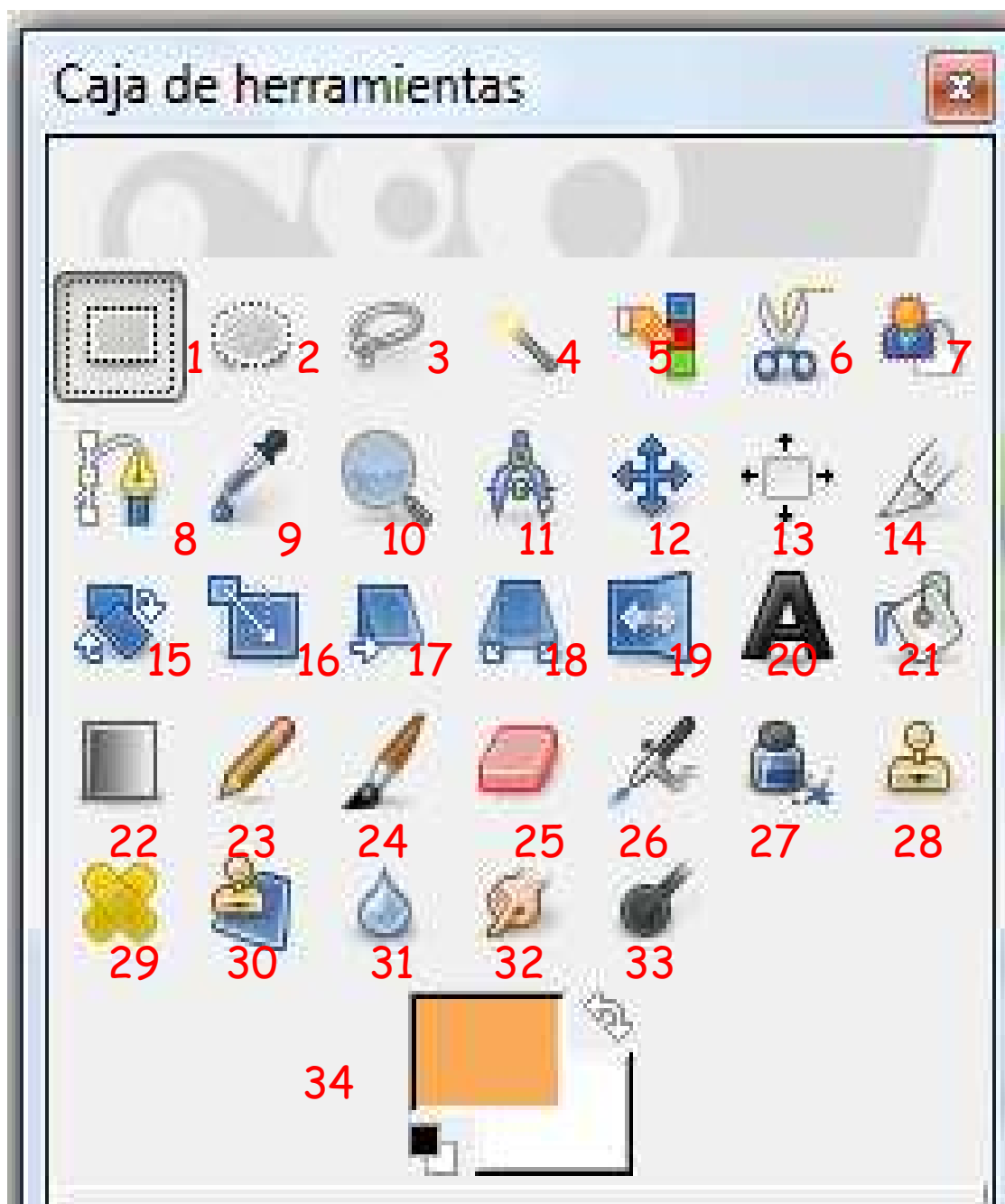
Si executeu el programa Gimp us apareixerà la pantalla inicial de l'aplicació que anomenem Finestra principal:
























En la part superior trobeu els menús (Fitxer, Extensions i Ajuda); cada un d'ells conté altres submenús que us permetran executar diferents accions, que anireu aprenent.














Les imatges que s'obren i altres elements de treball generen finestres esdevenint un entorn de programa multifinestra:

Les eines del Gimp



1.  Eina de selecció en forma de rectangle. Només cal situar el cursor en el vèrtex superior esquerra de l'àrea a seleccionar i fer clic i, sense deixar anar el botó del ratolí moveu el punter del ratolí fins al vèrtex oposat. Una vegada finalitzat es pot deixar el botó; l'àrea seleccionada quedarà delimitada per una línia discontinua i parpellejant.
2. L'eina  (cercle de selecció) funciona exactament igual que l'anterior, amb la única diferència que, en aquest cas, el que es seleccionareu serà una el·lipse.
3. L'eina de selecció a mà alçada  (llaçada) només és recomanable per als usuaris amb bona precisió de pols, ja que cal anar traçant de manera manual el contorn; només s'ha de situa el cursor en la vora de l'àrea fer clic i, sense deixar anar el ratolí, moure aquest per dibuixar el contorn a seleccionar.
4. La vareta màgica selecciona fent clic en un punt de la imatge ; la selecció resultant serà tota la part del mateix color. Per modificar el nivell de tolerància, aneu a l'opció Llindar.
5. La selecció de colors:  picant en aquest botó es seleccionaran tots els colors dins de la foto, corresponents al color marcat.
6. La selecció intel·ligent  (tissors) punt a punt; situeu el cursor a la vora de la zona a marcar i feu clic (en aquest cas no has d'arrossegar). Moveu el ratolí seguint un fragment del contorn, tornar a fer clic, i automàticament el traç de selecció s'ajustarà a la vora de l'objecte que estàs seleccionant.
7.  Selecció de primer pla
8. Si useu altres editors d'imatge, el sistema de selecció que fa servir corbes Bezier  (la ploma) ja el coneixereu.
9. Compta gotes : picant al damunt d'una part de la fotografia, agafarem el mateix color on piquem
10. L'eina  (lupa) serveix per fer més gran la imatge, a l'igual que es faria amb l'eina de selecció rectangular, dibuixar un requadre que delimiti la part de la imatge que voleu ampliar. Quan vulgueu tornar a disminuir el nivell d'augment, repetiu aquesta operació però prement la tecla Control.

11. Eina de mesura: serveix per mesurar distàncies i angles 
12. Si s'usa l'eina  (movedor) es podrà desplaçar el contingut d'una selecció o d'una capa.
13.  Serveix per alinear les capes.
14. Si es vol retallar part de la imatge, ens caldrà l'eina  (bisturí); a l'igual de quan es realitza una selecció rectangular, només cal situar el cursor en la cantonada superior esquerra, fer clic i, sense deixar, arrossegar per crear un requadre.
15. Rotació : al picar al damunt del botó, ens permet girar la imatge tant graus com vulguem, en la direcció que vulguem.
16. Reducció : si piquem al damunt d'aquest botó, farem la imatge més petita.
17. Inclinió : al picar al damunt del botó de la inclinió, podem inclinar la nostra fotografia com vulguem.
18. Perspectiva : li donarem perspectiva a la imatge, si piquem al damunt d'aquest botó.
19. Volteig : al picar al damunt d'aquest botó, podem voltejar la imatge, tant horitzontal, com verticalment.
20. Per afegir un text a les imatges s'haurà de seleccionar l'eina  (text). Situeu el punter en la zona de la imatge on es vol introduir el text i fer clic; s'obrirà una finestra d'edició de en què primer s'hauran d'ajustar les propietats del text i, a continuació, i utilitzar l'opció de previsualització per escriure el text que vulgueu afegir a la imatge.
21.  Si el vol acolorir tota una part de la imatge d'un mateix color, s'haurà d'utilitzar l'eina pot de pintura. Només cal fer clic en el punt de la imatge on color o fons es vulgui canviar, i es produirà llavors el canvi del mateix.

22. Si el vol utilitzar un degradat, s'haurà d'utilitzar l' eina  decoloració. Només cal fer clic en el punt de la imatge on color o fons es vulgui canviar, i es produirà llavors el canvi del mateix.
23.  Selecciónant aquesta eina, podreu utilitzar el punter del ratolí com si es tractés d'un llapis normal
24. Selecciónant aquesta eina  pinzell, podreu utilitzar el punter del ratolí com si es tractés d'un llapis o un pinzell.
25.  Això és la goma d'esborrar.
26. Eina aerògraf  pinta amb pressió variable, mitjançant un pinzell
27.  Pinta amb el color que li marquis.
28. El pinzell de clonació  us permet reparar zones deteriorades d'una imatge a partir d'altres punts de la mateixa. Has de picar en el lloc a clonar, mantenint la tecla Control pulsada.
29.  Saneja irregularitats de la imatge. Per utilitzar l'eina, cal que primer piquis en un lloc bo de la fotografia, mantenint la tecla Control, i després vagis pintant sobre la zona deteriorada, veuràs el canvi.
30.  Eina de clonació de perspectiva: clona des d'una imatge d'origen, després d'haver aplicat una perspectiva.
31.  Eina d'enfocament i desenfocament. Esborrona part del dibuix
32.  Esborrona selectivament la part del dibuix que vulguis.
33.  il·lumina o fa més fosca la selecció.
34.  Color de front i de fons.

Treball amb capes

El treball amb capes suposa un dels passos més importants en el treball dels entorns gràfics. Cada capa és una superfície independent de les altres sobre la qual es pot treballar de forma independent.

Aquesta independència us permetrà moure i ordenar els elements que confegiran les composicions, i podreu, en tot moment, desplaçar lateralment i ordenar verticalment cadascun dels elements (capes).

De la comprensió i facilitat d'ús d'aquest apartat, dependrà, en bona mesura, la qualitat i la creativitat dels vostres treball

Què és una capa?



Per fer un símil fàcil de comprendre, direm que una capa és un acetat transparent sobre el qual hi ha un dibuix o una foto. Cada nova capa serà un nou acetat amb nous elements. Si superposeu tots els acetats, és a dir, totes les capes, podreu veure el resultat conjunt de totes les figures com si es tractés d'una sola imatge.

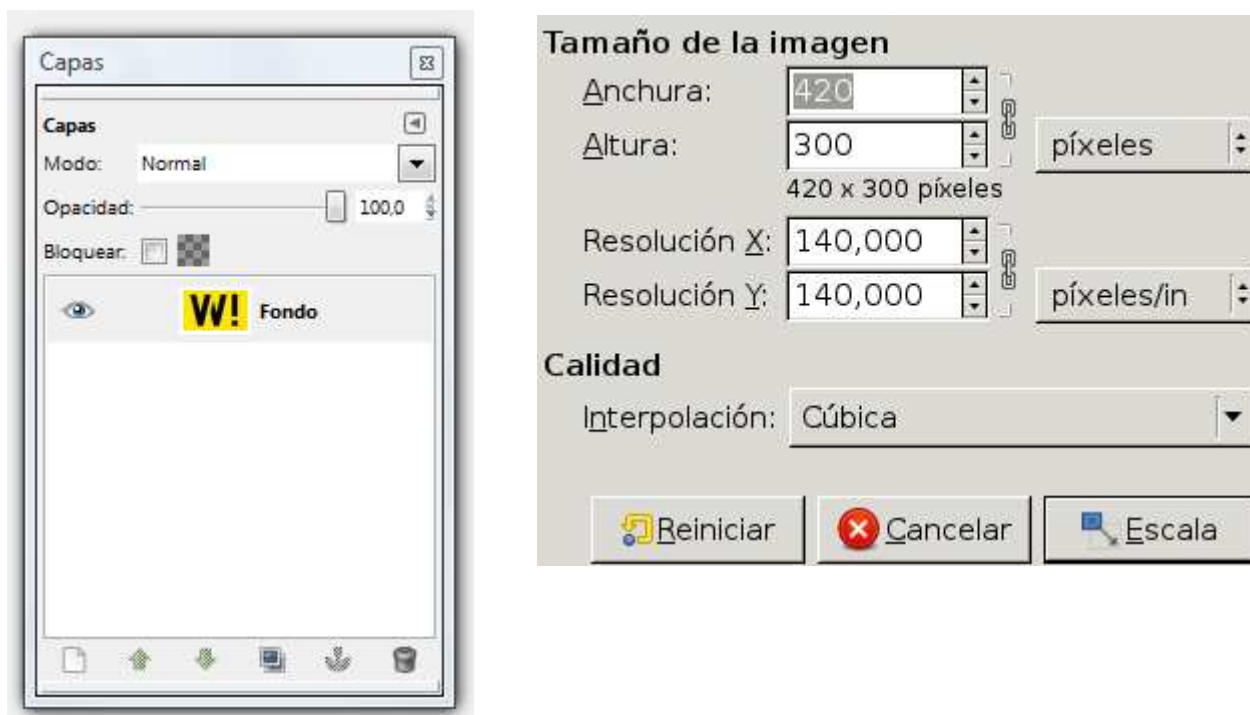
Aquests acetats, o capes, podreu moure'ls lateralment per desplaçar les figures dins del pla, o bé podreu ordenar-les aleatòriament de dalt a baix perquè la imatge desitjada es vegi en primer pla, i a darrere, la del segon, i així successivament. Quan el resultat conjunt sigui satisfactori, fusionareu les capes i el resultat serà un sol grafisme.

Gimp entén els textos com si fossin imatges i, per tant, els interpreta com a una capa diferent per a cada text, de manera que els fa dinàmics, podent sempre ser modificats. Per a visualitzar la finestra de Capes cal que aneu a Diàlegs | Crea un nou desplegable/plafó | Capes, canals i camins. Només cal seleccionar la capa del text que volem modificar i fer clic al damunt. Si després es vol afegir un altre text, cal situar-se a la capa de fons.

ESCALAR UNA CAPA

Per tal de poder veure el tamany que realment té la nostra imatge, hem de situar-nos al damunt de la capa que ens interessa, piquem amb el botó de la dreta i on posa Escalar imatge.

Aleshores, ens sortirà una pantalla semblant a aquesta:



En la 2ª pantalla que veiem ens diuen l'amplada i alçada de la nostra imatge. Si la volem fer més petita cal que baixem aquests números.

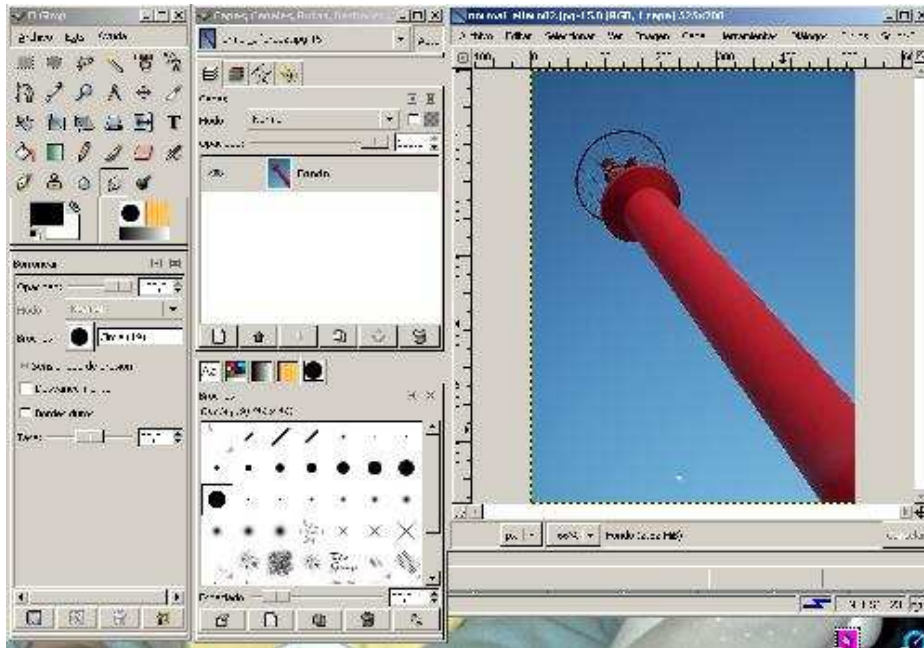
Si volem la imatge més gran, cal que pugem el valor dels números.

****NOTA:** al fer més gran la imatge, segurament haurem de fer més gran el llenç (lienzo). Com es fa? Piquem a Imatge + tamany del llenç i des d'aquí augmentem el seu tamany.

AFEGIR CANAL ALFA

L'ús de les capes en Gimp permet treballar amb diferents imatges superposades, com si estiguessin col·locades en Films transparentes, unes sobre d'altres. Aquesta característica és de gran ajuda en moltes tasques.

Tenim com a exemple, el dibuix d'un far de color vermell:



I a continuació hem d'anar-nos al requadre de diàleg de capes. Si no ho teniu visible, heu de picar en Finestra + Diàlegs empotrables + Capes.

En aquest requadre veiem que tenim una única capa. El primer que farem, serà Afegir canal alfa. **Què és un canal alfa?** Cada punt de la imatge es defineix pels seus valors de color, hi ha tres valors, un per al vermell, un per al verd i un altre per al Blau. Però si treballem amb capes, necessitem un valor més, que defineix la transparència de cada punt, hem d'entendre que sota hi ha altres capes que seran més o menys visibles en funció del valor de cada punt en el canal alfa.

L'única capa que no necessita tenir un canal alfa és l'última, la més inferior, totes les que estiguin pel damunt necessiten tenir el canal alfa. Així, que com està el far va a tenir un fons per sota, el primer que farem serà afegir-li en canal alfa (picant amb el botó dret i seleccionant la opció del menú)



Quan tenim afegit el canal alfa, podem esborrar allò que no ens interessi de la fotografia i veurem que queda de la següent manera:

