



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

APLICACIONES DIDÁCTICAS CON GIMP

Guía del alumno



C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID



Guía del alumno

INDICE DE UNIDADES

0 Conociendo GIMP

1 Imagen digital

2 Las capas en GIMP

3 Los textos

4 Máscaras y selecciones

5 Canales

6 Rutas

7 El color

8 Filtros

9 Script-Fu

10 Animación y web

11 Taller práctico

Una de las primeras tareas que se realizan con un ordenador es la **manipulación** y **creación** de imágenes. Una vez que somos capaces de digitalizar una imagen, mediante una cámara fotográfica digital o escáner, nos encontramos con la necesidad de manipular esa imagen o añadirle algo.

Existen multitud de programas para realizar esa tarea: los hay que vienen con la cámara digital, con el escáner y otros programas que podemos adquirir a un buen precio. Cada uno de ellos tiene unas características, pero GIMP tiene algo que no tiene los otros: **gratuidad**, que unida a su potencia, lo hacen ideal para ser utilizado en nuestras aulas, bien por el profesorado o por el alumnado.

Guía del alumno

Contenidos

Objetivos

Contenidos

CD-Rom del Curso

Método de trabajo

Navegación por el curso

Objetivos

En este curso trataremos de acercar el uso de GIMP como herramienta de manipulación y creación de imágenes digitales, por lo que nos planteamos los siguientes objetivos:

1. Conocer los principales sistemas y modelos que fundamentan los sistemas digitales de creación de gráficos.
2. Capacitar en el uso de la herramienta digital GIMP para la creación y tratamiento de imágenes.
3. Conocer en detalle el entorno de trabajo del programa, así como todas sus herramientas y las opciones de cada una de ellas.
4. Crear o modificar cualquier tipo de imagen, para combinarla en cualquier proyecto de infografía, útil para nuestra labor docente.
5. Tener presentes los conceptos básicos del color, para poder elegir un modo de color u otro a la hora de abordar un proyecto.
6. Mejorar la calidad de presentación de nuestra página web (centro, proyecto, grupo de trabajo, etc.).

Contenidos

Desde la portada del CD, pulsando sobre "Curso" puedes acceder a los contenidos del curso, que se estructuran en diez unidades y un Taller práctico.

Las unidades son:

- 0.- Conociendo GIMP.
- 1.- Imagen digital.
- 2.- Las capas.
- 3.- Los textos.
- 4.- Máscaras y selecciones.
- 5.- Canales.
- 6.- Rutas.
- 7.- El color.
- 8.- Filtros.
- 9.- Script-Fu.
- 10.- Animación y web.
- 11.- Taller práctico.

A su vez, cada una de las unidades se compone de los contenidos sobre la temática que tratan, una práctica guiada y unos ejercicios.

Los contenidos del curso se presentan en formato **HTML** para ser leídos en la pantalla del ordenador y en **PDF** para ser impresos (para poder visualizar los archivos PDF necesitarás Acrobat Reader).

CD-ROM del curso

En el CD-ROM del curso se incluyen los siguientes materiales de uso obligatorio para la correcta realización del curso:

- **Guía del alumno:** información necesaria para comenzar el curso.
- **Curso:** unidades de aprendizaje, prácticas guiadas, propuestas de ejercicios y un Taller práctico.

- **Programas:** GIMP 2.2.8, Winzip y Acrobat Reader.

- **Imágenes** necesarias para la realización de las actividades propuestas en el curso. Accesibles desde los contenidos.

Método de trabajo

Antes de comenzar a estudiar los contenidos del curso, deberás instalar el programa GIMP, Winzip y Acrobat Reader. Para realizarlo consulta el enlace "**Instalación**" que se encuentra en la portada.

El método de trabajo para cada una de las unidades será el siguiente:

1. Lectura de los apartados de una unidad.
2. Seguimiento de la práctica guiada correspondiente a esa unidad.
3. Realización de los ejercicios propuestos.

Navegación

Este curso está diseñado de manera intuitiva facilitando así la navegación por los contenidos.

En la portada encontramos los enlaces para acceder a los contenidos del **Curso**, la presente **Guía del alumno**, las instrucciones de **Instalación** y los **autores**. Una vez accedamos a cualquiera de ellos siempre podemos volver a la portada pulsando sobre la cabecera.

Una vez entramos en los contenidos (enlace **Curso**), en el margen izquierdo encontramos un **menú desplegable** con todas las unidades que componen el curso, sus correspondientes apartados, prácticas guiadas, ejercicios y documentos PDF.



Pinchando sobre los títulos de las unidades se desplegarán los apartados que la constituyen, que a su vez te llevarán a la pantalla que los desarrolla.

En todo momento sabrás en qué unidad y apartado estás. Además, podrás avanzar o retroceder de manera lineal a través de las flechas de navegación.

Además, en algunas pantallas encontrarás el siguiente icono **Anexo** que te permitirá acceder a información adicional sobre el tema que se esté tratando.

Aplicaciones didácticas con **GIMP**

Contenidos **Las capas > Trabajando con capas**

- 6. Conociendo GIMP
- 1. Imagen digital
- 2. Las capas
 - Las capas en GIMP
 - Verfines Capas
 - Trabajando con Capas
 - Combinar y mover
 - Propiedades
 - Capas flotantes
 - Transformar capas
 - Combinar capas
 - Componer capas
 - Práctica guiada 2
 - Ejercicios 2
 - PDF
- 3. Las herramientas
 - Móviles y seleccioneros
 - Caradas
 - Retos
 - El color
 - Filtros
 - Script-Fu
 - Animación y web
 - Taller práctico

1. Antes de reflexionar la nueva capa de color azul para ello hacemos clic con el botón derecho en la **Ventana Imagen** y elegimos **Seleccionar -> Fondo** (Ctrl+4). Aparece entonces sobre el respaldo de línea discontinua, otro con línea discontinua en movimiento (la parte blanca o azul seleccionada "herramienta marcapuntas") mostrando la zona seleccionada.

2. En la **Ventana de herramientas** hacemos clic en el color de primer plano  e introducimos en la **Ventana de selección de color** el color hexadecimal **#0010FF** (azul). Pulsamos **Aceptar**.

3. Ahora en la **Ventana de herramientas** elegimos el color (trabaja con un color o patrón)  e en la **Ventana imagen** hacemos clic en el cuadro seleccionado. De esta manera hemos rellenado la capa con el azul. Es posible que para que se vea el azul tengamos que hacer algunos cambios en las opciones de la herramienta. En concreto, deberíamos tener "Rellenar con color de fondo" y "Rellenar la selección completamente".

Práctica guiada 2

Anexo

1. Antes de continuar crearemos otras capas, guardaremos nuestro trabajo como "capas.gif", formato de GIMP que nos va a permitir seguir trabajando y volvemos a abrir la imagen sobre la que trabajamos.

2. Hacer una copia de una capa

Otra forma de crear una capa es hacer una copia de una ya existente. La copia de la capa "hereda" todas las características de la capa copiada: es exactamente igual.

También dispones de animaciones que muestran cómo realizar algunos ejercicios, procesos o prácticas con el programa. Para acceder a estas animaciones encontrarás un enlace con las características que se observan en la imagen:


Aplicaciones didácticas con **GIMP**

Contenidos **Conociendo GIMP > Práctica guiada**

- 6. Conociendo GIMP
 - PDF del GIMP
 - Inicio GIMP
 - La primera imagen
 - Movimiento de imagen
 - Práctica guiada
 - Ejercicios GIMP
 - Ejercicios
 - PDF
- 1. Imagen digital
- 2. Las capas
- 3. Las herramientas
 - Móviles y seleccioneros
 - Caradas
 - Retos
 - El color
 - Filtros
 - Script-Fu
 - Animación y web
 - Taller práctico

11. Quitamos la selección para ver el resultado. Hacemos clic con el botón derecho sobre cualquier parte de la imagen: **Seleccionar -> Nada** (teclado atestado **May + Ctrl + A**).

12. Si solamente nos queda guardar el trabajo. Para no eliminar la imagen original, lo podemos guardar con otro nombre, por ejemplo: **acueducto con marca.jpg**, en la misma carpeta dando sistema guardando los trabajos: **Archivo -> Guardar como...** Aparece la ventana para **Guardar JPEG**, elegimos los parámetros de la imagen y hacemos clic en **Aceptar**.

Práctica resuelta 

Conociendo GIMP > Práctica guiada