

Diseño gráfico con GIMP

Introducción

Vamos a iniciar un tutorial sobre GIMP.

GIMP es un programa de edición de imágenes fotográficas similar a Photoshop. Quizás no llegue a ser tan potente, pero es más que suficiente para la mayoría de los diseñadores. No en vano ha sido utilizado por profesionales para realizar películas de animaciones como ya hemos publicado en anteriores reportajes.

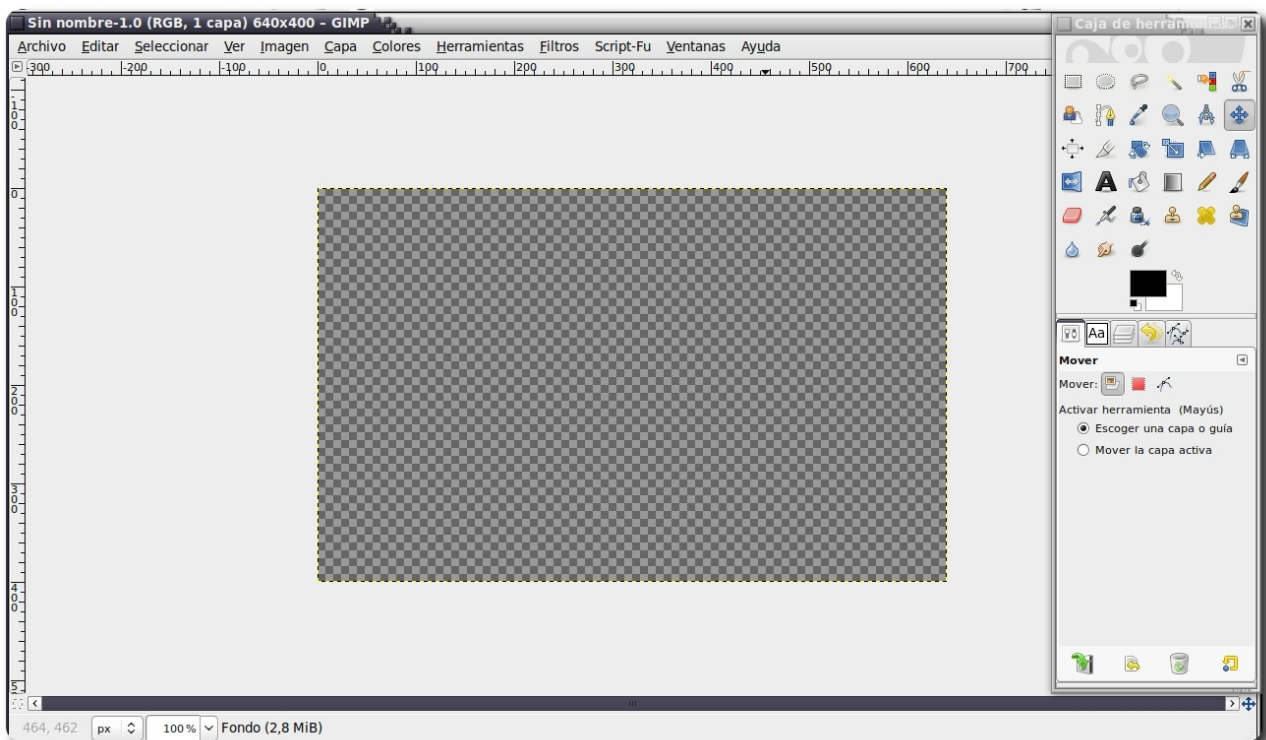
Una vez que nuestro alumnado comience a usarlo no levantará la vista del ordenador. Lo decimos por experiencia. Es uno de los programas en los que más motivados/as hemos visto a nuestros/as alumnos/as.

Lienzo, capas, imagen

Antes de explicar otros apartados nos parece fundamental explicar estos tres términos. Una vez afianzados nos resultará muy fácil trabajar con GIMP.

Lienzo

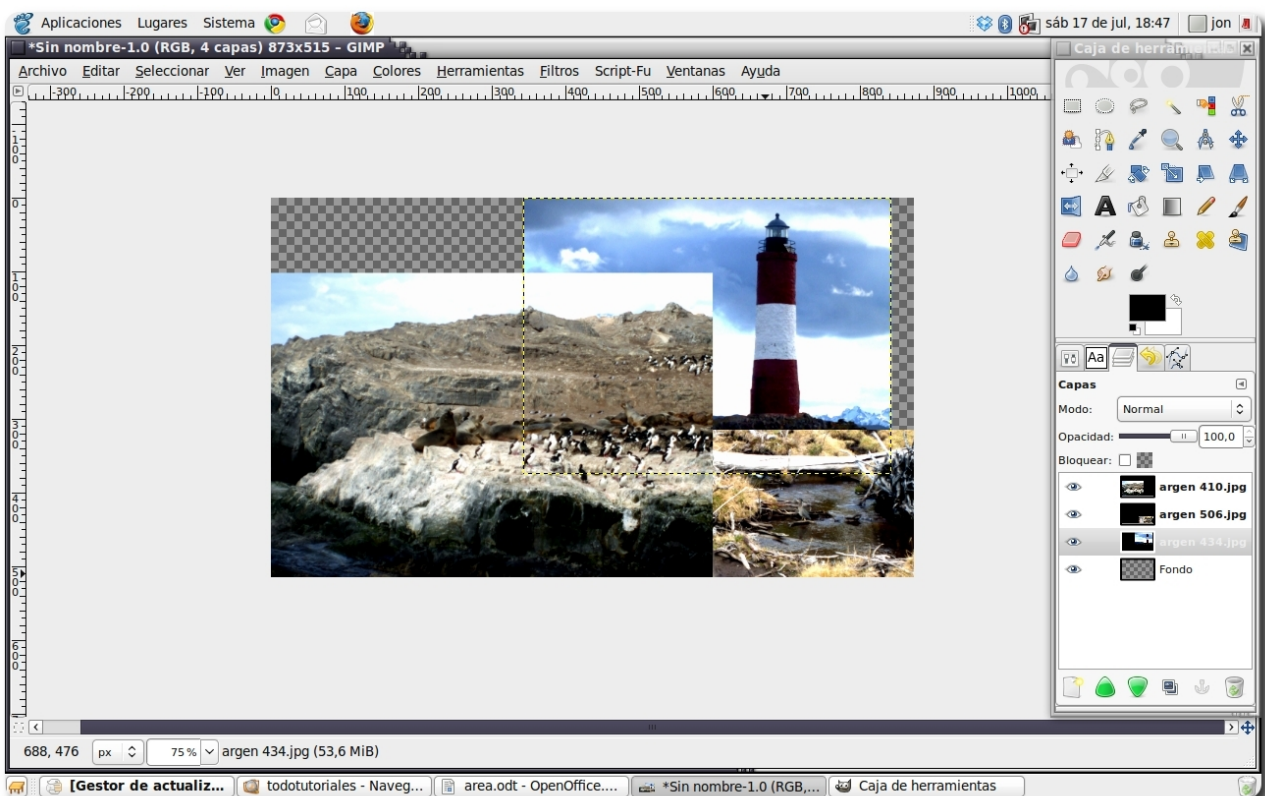
Es el área de trabajo que quedará cuando guardemos la imagen. Así pues deberemos tener claro que todo lo que quede fuera de esta área no aparecerá en el resultado final.



Diseño gráfico con GIMP

Capas

Son diferentes imágenes que podemos superponer. Pueden ser cuadrados de colores, fotografías, dibujos varios o cualquier imagen que podamos importar o crear. Podremos alterar el orden siempre que queramos para que se vean unas encima de las otras. Se guardará como imagen final lo que quede dentro del lienzo y a la vista, a no ser que guardemos como proyecto de GIMP (.xcf).



Imagen

Es el resultado de la suma de lienzo y las capas. Cuando escalamos la imagen se escalan a la vez el lienzo y las capas.

