DISEÑO DE INTERFACES WEB UD-3

GIMP

ÍNDICE

[IMÁGENES 3](#_Toc150793655)

[A. TIPOS DE IMÁGENES 3](#_Toc150793656)

[1. Mapas de bits 3](#_Toc150793657)

[2. Imágenes vectoriales 4](#_Toc150793658)

[B. SOFTWARE 4](#_Toc150793659)

[C. OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES 4](#_Toc150793660)

# INTRODUCCIÓN

Las imágenes digitales son cuadrículas de píxeles (picture + element), donde cada píxel tiene 3 dimensiones a \* b \* c

**Ancho** (a), **alto** (b) y **profundidad** de color (c).

La **profundidad** se mide en bits: si es 1 bit sólo admitirá dos colores, blanco o negro; si es de 1 byte (8 bits) admitirá 256 colores o 256 tonos de grises; y así según vaya aumentando de bytes (16, 24...) aumentará el número de colores disponibles y su profundidad.

**RGB** tiene una profundidad de color de 24 bits, 8 para Red, 8 para Green y 8 para Blue, es decir, 256 tonalidades de color para cada uno. Es lo que denominamos color real y es una profundidad suficiente para el ojo humano perciba las imágenes con calidad fotográfica.

Las imágenes se guardan en un formato propio de la aplicación (.xcf), que mantiene todas sus capas y características de edición.

Pero si queremos usarlas en nuestra web por ejemplo, debemos exportar la imagen ya con el formato adecuado para ello, como .gif, .jpg, etc.

* .png 🡪 de más calidad, que no tiene pérdidas, admite transparencias.
* .jpg 🡪 no admite transparencias,

Si una imagen con fondo transparente lo guardamos como jpg, el fondo se guarda con el color que tenga la aplicación para “fondo”.

A mayor resolución, más pesado es el archivo y más lenta irá la aplicación de GIMP para su edición.

# HERRAMIENTAS DE PINTURA BÁSICA

Si pinto con el lápiz, todos los pixeles serán del color seleccionado, por ejemplo, negro. Pero si cambio al pincel, el programa aplica un suavizado en el contorno pasando a tonos grises en algunos pixeles.

Podemos cambiar el tamaño del pincel en las opciones de la herramienta.

Cuando usamos el borrado, y no usamos transparencias, realmente no estamos borrando, estamos pintando con el color de fondo que tengamos.

Podemos “añadir un canal alfa” (botón derecho sobre la ventana de canales), que le da transparencia a la imagen. Si ahora borramos, sí se borra todo, incluyendo el color de fondo, dejando a la vista una cuadrícula que indica la transparencia.

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

Sólo si guardamos la imagen con transparencia con .png, se mantendrá la transparencia. Si lo guardamos.

Si queremos pintar la imagen toda de un color, podemos arrastrar el color directamente hasta el área de la imagen.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Estando con el pincel o lápiz, si queremos trazar líneas rectas, sólo tendremos que pulsar la tecla shift, que hará visible el trazado e ir confirmando con el ratón los extremos de cada línea.

Si queremos que la línea recta tenga una inclinación determinada, pulsando a la vez shift + Ctrl, el trazado se forzará a tener los siguientes ángulos: 0, 15, 30, 45, 60, 75, 90…. pudiendo trazar cuadrados perfectos.

Forma

Descripción generada automáticamente

# HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN BÁSICAS

**Rectángulo** 🡪Cuando hacemos una selección, los cambios (pintar, cambiar fondo...) sólo se aplican a la selección, el interior del cuadrado, por ejemplo.

**De trazo libre (icono de lazo)** 🡪 marcas un punto de inicio y luego vas marcando los siguientes quedando trazos rectos entre los puntos. Los puntos marcados luego se pueden mover para reajustar la selección.

Si mantenemos pulsado el botón del ratón podemos dibujar a mano alzada el contorno que queramos seleccionar, pero de esta forma luego no se puede reajustar el contorno.

Ahora con la selección hecha, si abrimos por menú Colores -> Colorear:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Podemos ir cambiando el color de la selección. Si marcamos “Dividir vista” podemos dividir la selección por la mitad, para ver en un lado los ajustes de color y en el otro cómo estaba antes la imagen.

**Elipse** 🡪 hace una selección en forma de elipse, y por tanto, lo que cambiemos aplicará a todo el área de la elipse.

Un letero de alto

Descripción generada automáticamente con confianza media