

**GIMP** es un programa informático que sirve para la edición, tratamiento, manipulación y retoque de fotografías e imágenes digitales de mapa de bits.

Podemos descargar la última versión del programa desde [www.gimp.org](http://www.gimp.org). Se trata de una aplicación gratuita.

Cuando abrimos el programa GIMP, tenemos algo parecido a la figura 11. Aparecen tres ventanas: la caja de herramientas, la ventana de imagen o ventana principal y la ventana de capas, canales, etc.



- **Caja de herramientas.** En ella se distinguen tres partes. En la parte superior, recuadrada de color verde en la figura, están situadas las herramientas de selección, de dibujo, de transformación, etc. (pasando el ratón por encima de cada una de ellas aparece su nombre). En la parte central, marcada con color azul, aparecen los colores que estamos utilizando como color frontal y color de fondo. Por último, en la parte inferior, recuadrada de amarillo, aparecen las características de la herramienta que hayamos seleccionado.
- **Ventana de imagen.** Es la ventana principal del programa. En ella aparece la imagen que vamos a editar. Tiene un menú superior que nos permite acceder a todas las opciones y posibilidades del programa.
- **Ventana de capas, canales, etc.** En esta ventana aparecen varias pestañas que nos permiten acceder a las distintas capas de la imagen y a sus canales de color, al historial de deshacer, a los distintos pinceles para dibujar, a los degradados, etc.





## Ejercicio 1. Dibujar con figuras geométricas sencillas

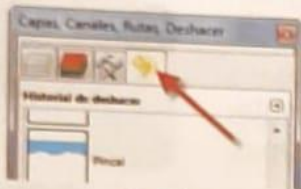


Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

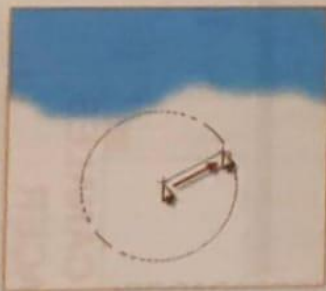


Fig. 16

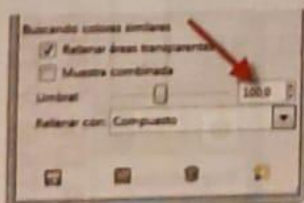












Fig. 17



El primer ejercicio que vamos a hacer es dibujar un muñeco de nieve de una forma muy sencilla. En cada paso, si te equivocas, puedes acudir a la pestaña **Historial de deshacer** para rectificar (aquí van quedando registrados todos tus pasos y pulsando sobre uno de ellos lo deshaces).

1. Crea un documento nuevo de GIMP yendo a **Archivo / Nuevo**.
2. Asígnale a la imagen estas dimensiones: 400 píxeles de anchura y 400 de altura. Pulsa **Aceptar**.
3. Selecciona un color frontal azul suave, como indica la figura 13. Luego toma la herramienta de **relleno**  y haz clic sobre la imagen para que se rellene de ese color.
4. Selecciona ahora un color frontal blanco y la herramienta **pincel** .
5. En las opciones de la herramienta, elige un pincel **Circle (05)** (figura 14) y dibuja con el ratón una línea ondulada que hará de horizonte.
6. Con la herramienta de **relleno**  pulsa sobre la zona inferior para rellenarla de blanco.
7. Ve a **Filtros / Desenfoque / Desenfoque gaussiano** y pon un valor de **25**. Pulsa **Aceptar**.
8. Con la herramienta de **selección elíptica** , dibuja un círculo grande.
9. Selecciona como color frontal el blanco y de fondo un gris muy claro.
10. Selecciona la herramienta de **mezcla** . En las opciones de la herramienta, elige un degradado **Frente a fondo (RGB)**, de forma **Radial** y con un desplazamiento de **20**, aproximadamente (figura 15).
11. Traza con el ratón una línea desde el centro del círculo hacia fuera (figura 16).
12. De la misma forma que has creado el círculo grande haz otro más pequeño por encima, que hará de cabeza.
13. Quita la selección yendo a **Seleccionar / Nada** (en la barra de menús).
14. Selecciona un color frontal negro y, con la herramienta **pincel**  y un pincel **Circle (11)**, dibuja los ojos y los botones del cuerpo. Y luego, con un pincel más fino, la boca. Después selecciona un color frontal naranja y con la misma herramienta dibuja, con mucho cuidado, la nariz.
15. Con la herramienta **selección de rectángulos** , traza un rectángulo encima de la cabeza del muñeco, para el sombrero.
16. Selecciona un color frontal negro y, con la herramienta , píntalo de negro (antes, en las opciones de la herramienta, aumenta el umbral a **100**, al menos, o sólo se rellenará una parte) (figura 17).
17. Con la herramienta , haz una pequeña elipse en la parte inferior del sombrero y rellénala de negro; será el ala del sombrero.
18. Para los brazos, selecciona un color frontal marrón. Con la herramienta , traza las rectas de los brazos así: haz clic en un extremo y, mientras mantienes pulsada la tecla **Shift** (mayúsculas), haz clic en el otro extremo.
19. Guarda el trabajo como **P2\_E1\_nombreapellido.xcf**.