

There are no translations available.

Copiar, Cortar y Pegar

En el *Menú* de *Lienzo* y en el Contextual, encontramos dentro de *Editar*:

Cortar (teclado rápido Ctrl.+ X)

Copiar (teclado rápido Ctrl.+ C)

Pegar (teclado rápido Ctrl.+ V)

Pegar en lo hace dentro de la selección

Pegar como nueva lo hace en una nueva ventana

El copiado, cortado, y pegado son los métodos más expeditivos de mover capas y selecciones entre las ventanas de la imagen y entre la capa y las máscaras del canal.

GIMP realiza estas funciones utilizando un portapapel intermedio , es decir, al realizar una copia o un corte, se genera el portapapel intermedio sustituyendo al que allí estaba.

Pero con los *Búfer* podemos ir guardando tantos cortes como deseemos. Si una selección es activa en la ventana, sólo la parte de la capa activa contenida en dicha selección se situará en el *Búfer*

Veamos un ejemplo de la utilización del *Búfer*:

Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan

1.- Abrimos un nuevo *lienzo*

2.- Insertamos dos textos diferentes

3.- El Búfer nos vale para guardar lo que cortemos para poder utilizarlo posteriormente

4.- Seleccionamos uno de los textos



Lienzo con dos textos

5.- Vamos a *Editar – Búfer - Copiar con nombre*

6.- Le ponemos un nombre por ejemplo *Primero*

7.- Vamos al otro texto y repetimos los pasos poniéndole de nombre *Segundo*

8.- Ahora en *Editar – Búfer – Pegar con nombre* Vemos un Menú donde aparecen los dos Búfer que habíamos guardado con nombre, abajo hay tres botones, uno para *Pegar*

,
Pegar en

y
Pegar como Nueva

más abajo otros dos botones uno

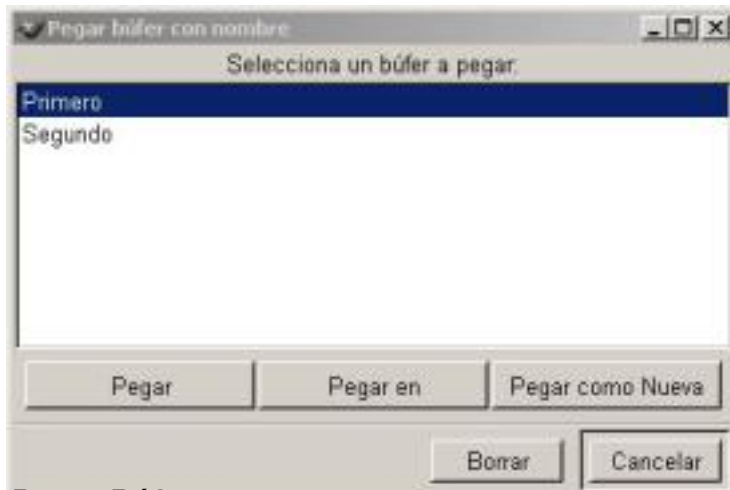
Borrar

que nos sirve para borrar el Búfer que tengamos seleccionado una vez que ya no lo necesitamos.



Búfer (copiar con nombre)

Los Búfer los podemos guardar durante todo el tiempo que queramos, si ahora cerramos este Lienzo y abrimos otro, y vamos a *Editar – Búfer – Pegar con nombre*, veremos que siguen estando nuestro dos Búfer para utilizarlos con seleccionarlos y dar al botón que queramos, por ejemplo *Pegar* nos lo pegaría.

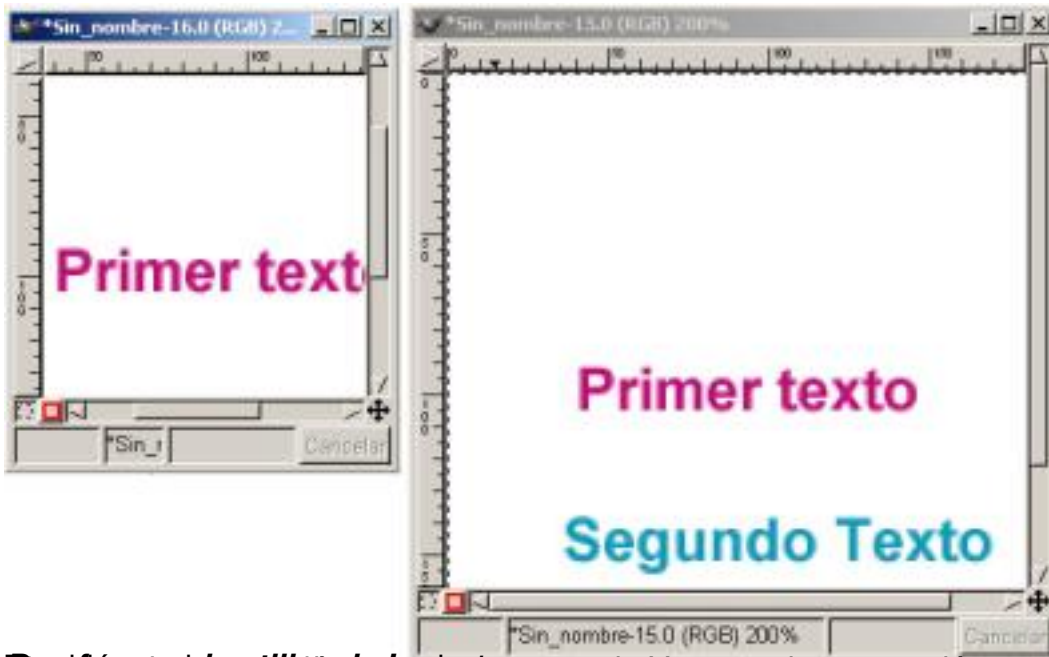


Repetir Búfer: Selección de Copiar. En *Editar* se van a *Copiar* desde los límites de la selección.
Utilizar la Lupa

Esta función se realiza con la *Lupa* de la **Caja de Herramientas** se puede utilizar de dos formas diferentes:

Directamente con la Lupa sobre la zona a visionar

Utilizando las *Opciones de herramienta* de la Lupa, seleccionando *Permitir cambio de tamaño de ventana*



Donde ~~se encuentra el menú Lupa~~ con la Ventana de navegación que encontramos en Ver



Ventana de navegación

Redimensionar Imagen y Lienzo

Podemos acceder a la redimensión de la imagen de dos formas diferentes:

Con el Menú de *Lienzo*, en *Imagen Redimensionar imagen*

Con el menú contextual en *Imagen Redimensionar imagen*

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatz(a)r en 10-(e)an 01:21etan





El lienzo de una imagen puede tener una dimensión o el lienzo de dos formas diferentes:

Transformar las imágenes

Podemos transformar de muy distintas formas nuestras imágenes:

Podemos transformarlas rotándolas en: *Imagen Transformaciones Rotar*

Podemos reflejarlas tanto horizontal como verticalmente con: *Imagen Transformaciones Mirror*

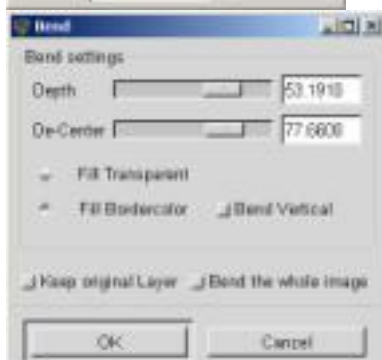
Podemos transformarlas deslizándolas en: *Imagen Transformaciones Deslizar* tanto en el eje X como en el eje Y

Podemos también curvarlas en *Imagen Transformaciones Bend*

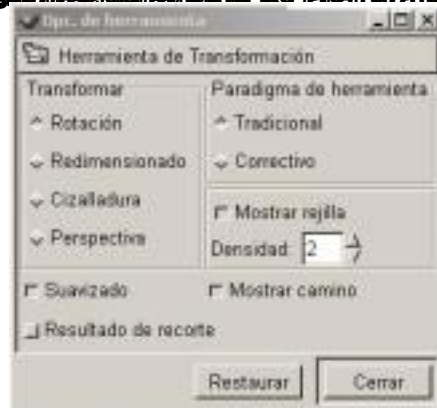
Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



Si pulsamos **Mirror** / **Espejo** o **Herramienta Desplazar** / **Move** nos abrirá el



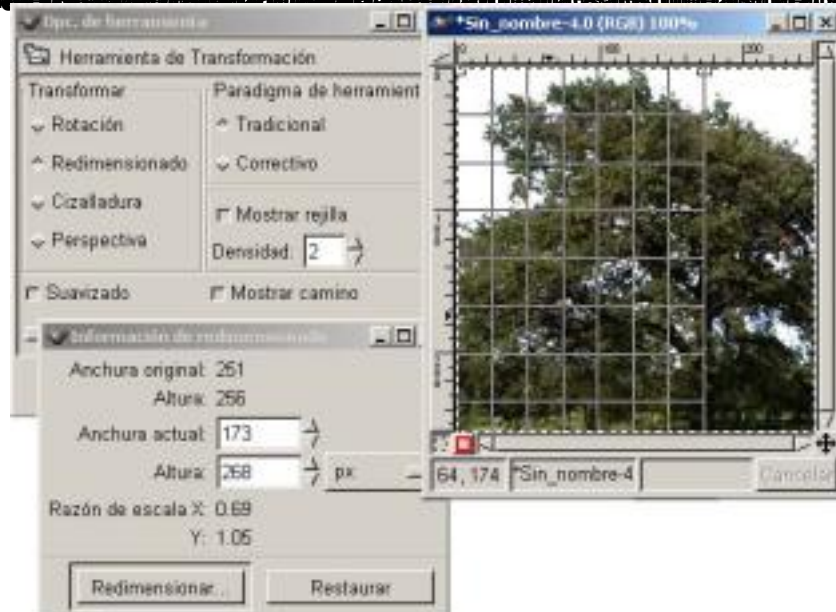
Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



50.4.1.1. GIMP 2.4.0-10.1 (64-bit) - Herramienta de Transformación / Información de transformación



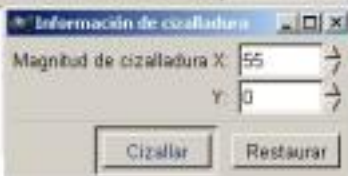
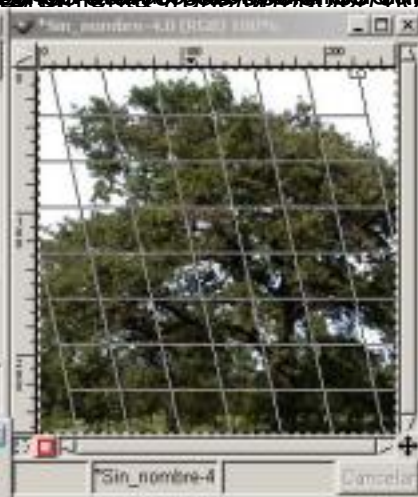
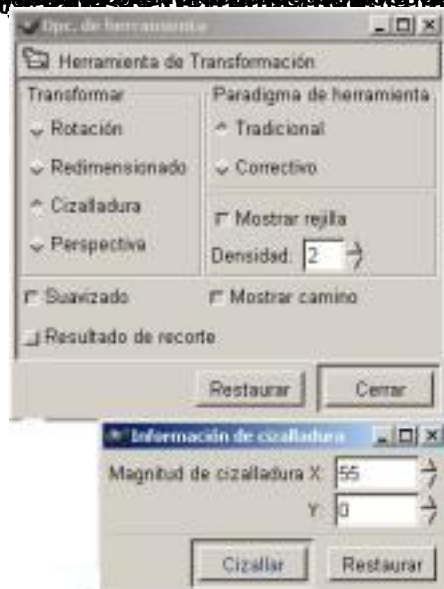
Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



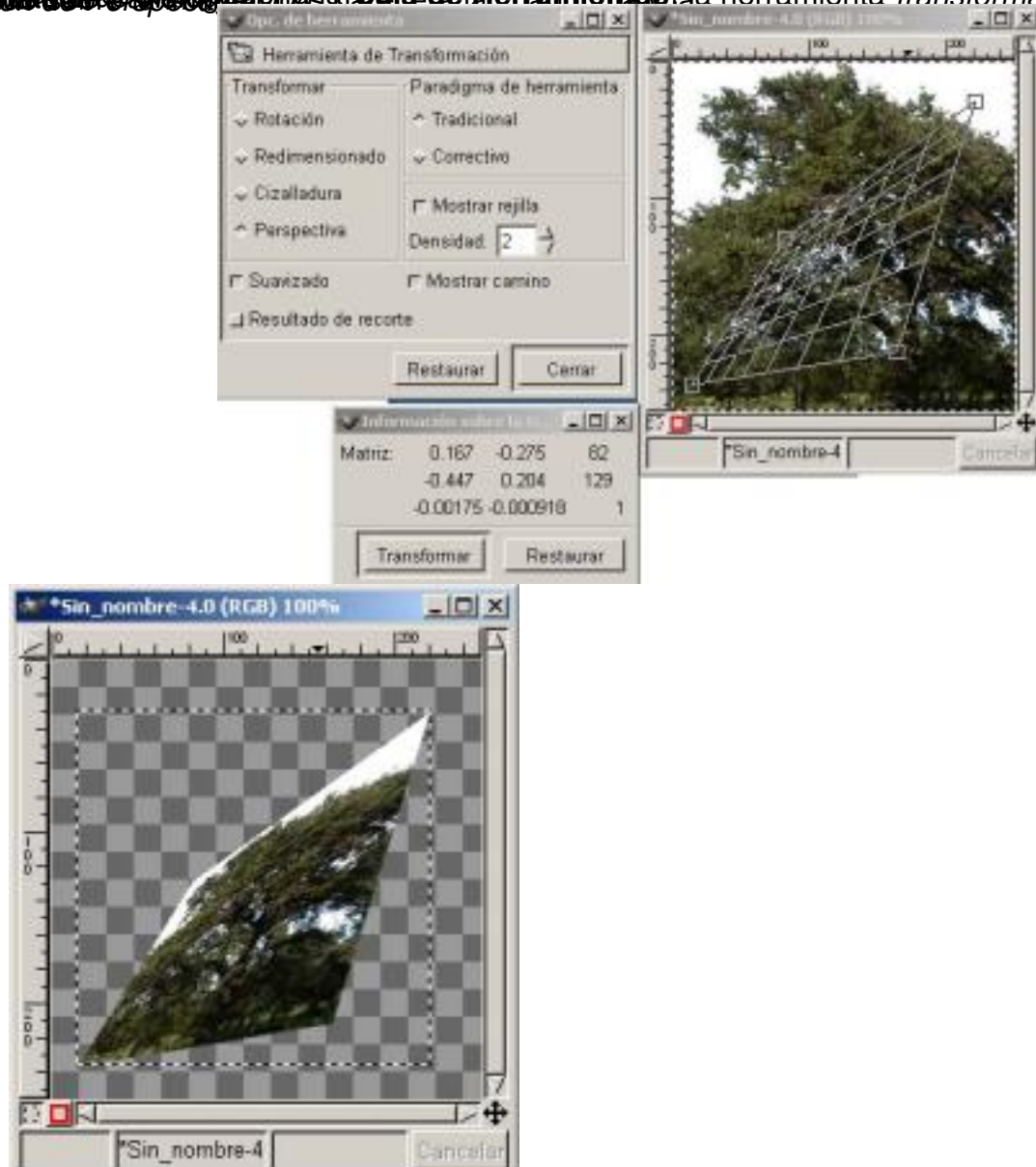
Opciones de transformación (Herramienta de transformación)



Opciones de transformación (Cizalladura)

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan

El mundo de los negocios necesita la Guía de Herramientas la herramienta transformación nos



Selección de objetos

Como vimos anteriormente, tenemos distintas herramientas de selección en la **Caja de Herramientas**, vamos a ver como podemos trabajar con ellas

Las dos primeras (*Rectángulo* y *Elíptica*) ya las hemos explicado en el capítulo 1; vamos ahora a profundizar algo más en la *Herramienta Lazo*:

La utilizamos para realizar selecciones a mano alzada, la dificultad de realizar selecciones complejas, hace que esta herramienta la utilicemos especialmente para selecciones menos precisas.

Para utilizarlo debemos pincharlo en la **Caja de Herramientas** y arrastrarlo a la ventana Lienzo, donde seleccionaremos la zona deseada; al intentar seleccionar la “Luna” no nos fue fácil con esta herramienta, en la imagen se aprecia la dificultad de la selección.



Selección con Lazo

Pasemos ahora a la *Varita Mágica*:

Esta herramienta nos permite realizar las selecciones por medio de los píxeles, es decir al pulsar con ella sobre una zona de la imagen selecciona sus píxeles si continuamos pinchado sobre zonas colindantes de la imagen nos irá aumentando la zona con píxeles de otros colores.

Si en la imagen anterior volvemos a seleccionar la “Luna”, pero ahora con la herramienta de *Varita Mágica*

. Vemos que automáticamente me selecciona los píxeles que tienen el mismo color; si ahora seleccionamos píxeles adyacentes, vemos que la selección aumenta.



Selección con Varita Mágica Más píxeles con Varita Mágica

Esto crea un segundo sistema de píxeles seleccionados. Este proceso se repite con los píxeles vecinos del segundo sistema seleccionado, etcétera, hasta que no podamos agregar más píxeles. Podremos aumentar o disminuir el umbral de selección, con un umbral de selección

bajo, y difuminando el contorno podemos seleccionar la “Luna” perfectamente. Cambiar el umbral debe ser hecho moviendo el ratón en incrementos pequeños de modo que los cambios en la región seleccionada puedan ser cuidadosamente controlados.

También para poder seleccionar todos los píxeles colindantes nos bastará también mantener presionada la *Varita Mágica* y sin salirnos de la “Luna” arrastrar sobre ella la *Varita Mágica*. En el caso de un color tan definido como en este caso, esta opción es la más fácil de realizar.



Selección con Varita Mágica Radio de Difuminar y Umbral aplicado

Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan

La “Luna” está desplazada para observar mejor su total selección.

Ahora vamos a ver las *Curvas Bèzier*:

Funciona a base de puntos de control, que van creando una trayectoria, estos puntos los podemos variar una vez dispuestos con las manijas de control que poseen, utilizando esta herramienta podemos hacer coincidir la selección con la imagen. También podemos difuminar el radio para así ajustarlo mejor a nuestra selección.



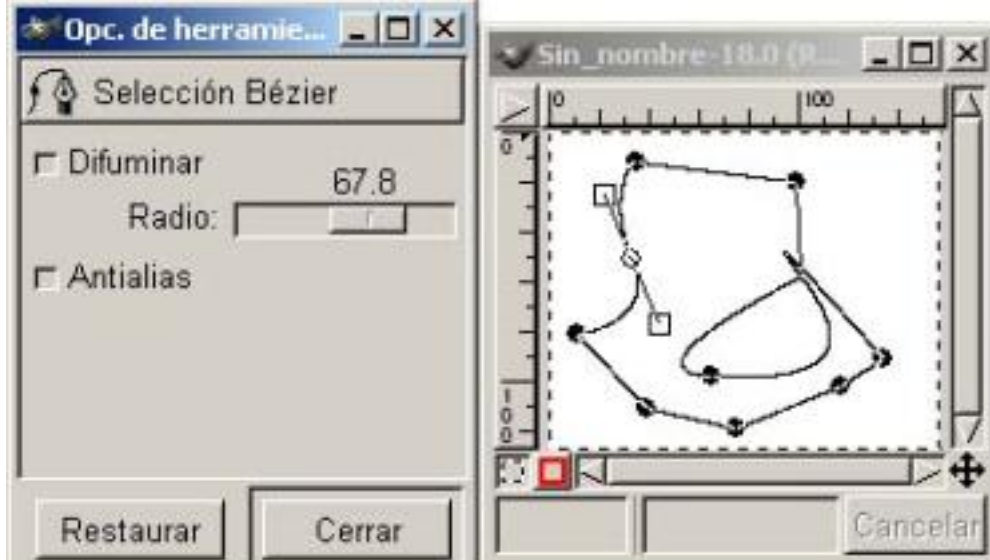
Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

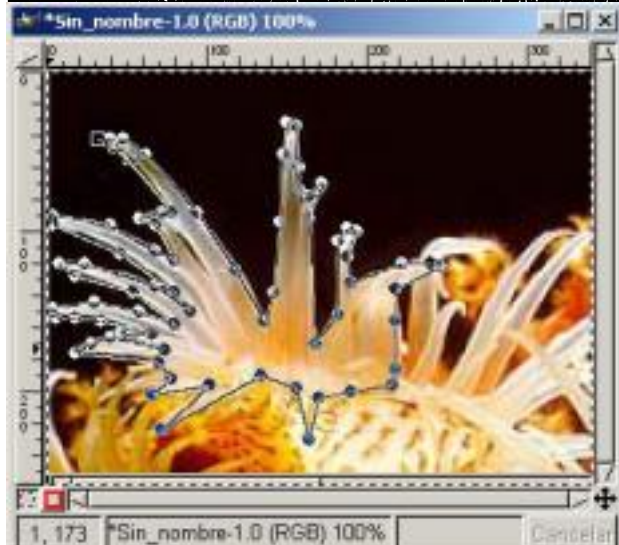
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



Selección Bézier. Al hacer clic sobre la selección



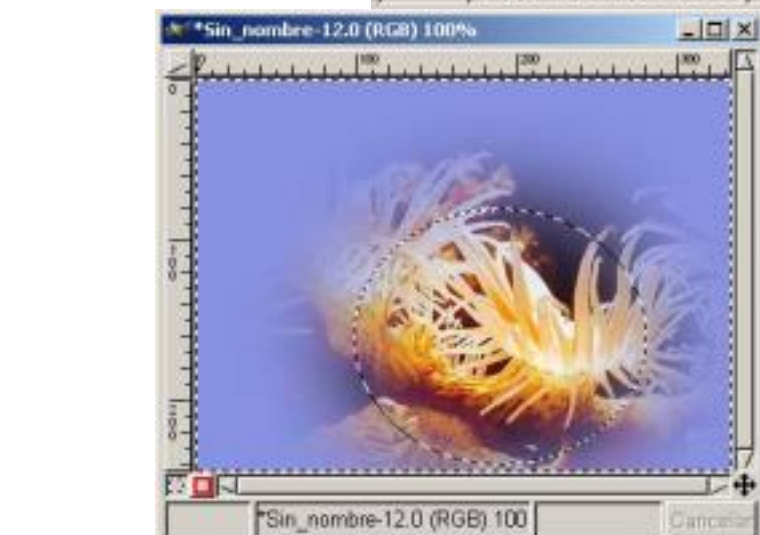
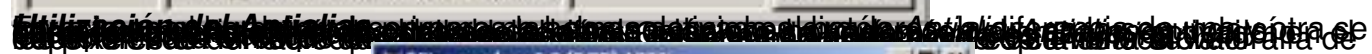
de la selección Bézier. Al hacer clic sobre la selección



Selección Bézier. Al hacer clic sobre la selección

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatz(a)r(e)n 10-(e)an 01:21etan

Maximize the impact of your marketing efforts by clicking the button **Caja de**



Combinar selecciones

Podemos realizar con las selecciones diferentes acciones:

Sumar selecciones

Restar selecciones

Realizar intersecciones en las selecciones.

Para sumar o mejor dicho agregar una selección a otra ya existente debemos de:

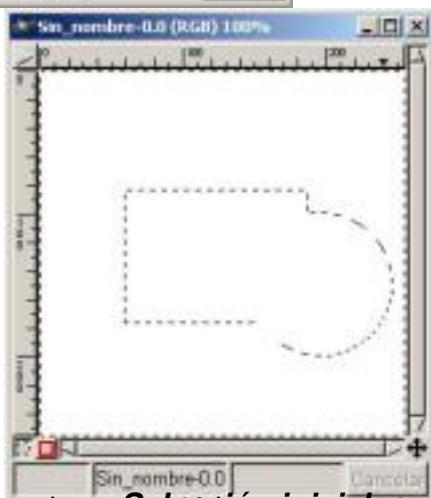
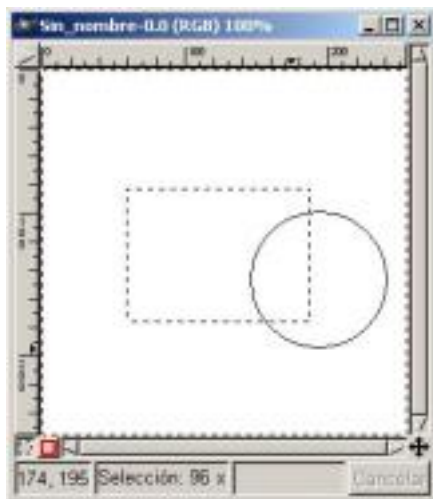
Pulsar la tecla Mayúsculas antes de comenzar a realizar la nueva selección vemos como sobre el cursor aparece un (+) indicándonos que vamos a añadir la selección a la ya existente y el resultado por tanto será la unión de los píxeles de ambas selecciones.



Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



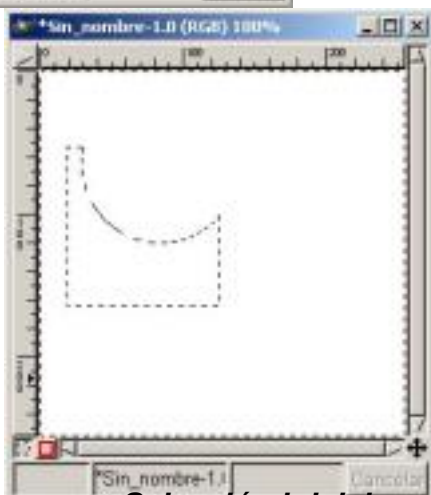
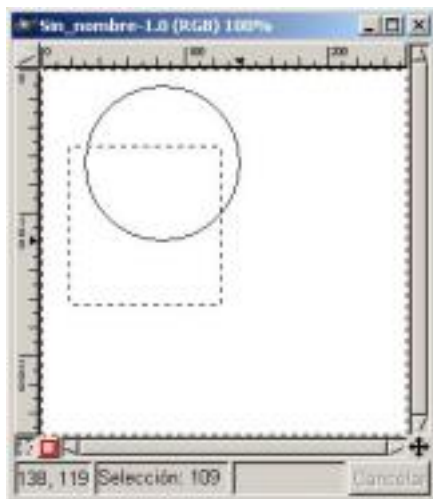
En la figura se muestra la selección inicial. Al hacer clic en el botón "Añadir a la selección" se obtiene el resultado final.



Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



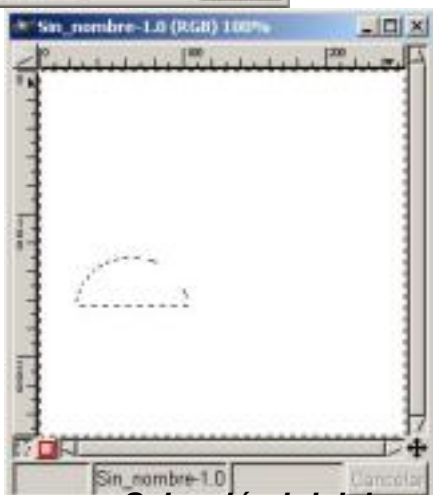
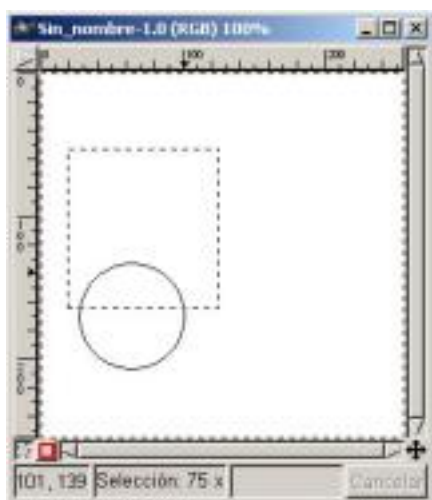
En la figura 3.10, Selección inicial de una imagen. Su transformación la selección. El Resultado final



Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

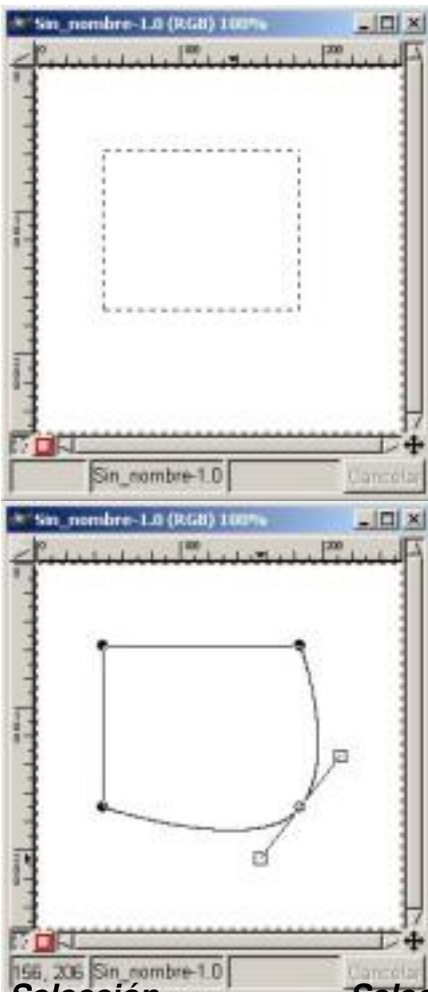
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



Entonces, para aplicar la selección inicial, se aplica la transformación de la selección. Resultado final



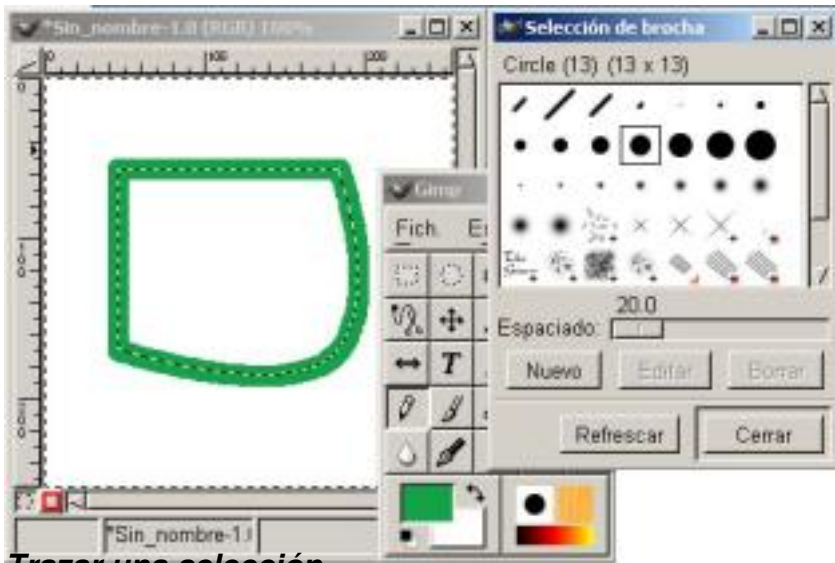
Para aplicar la selección inicial, se aplica la transformación de la selección. Resultado final



Selección **Selección a camino**
Trazar una selección

Una vez modificada la selección, para recuperar la selección hacemos clic dentro de la trayectoria.

Si tenemos una selección como la anterior y deseamos pintar el contorno del borde de la selección, abrimos el *Diálogo de Pinceles* para elegir el trazo que vamos a utilizar (en nuestro caso el circle 13), elegimos el color (en nuestro caso el verde) y vamos a *Editar/ Trazar*



Trazar una selección

¿Cómo y cuando utilizar las selecciones?

Después de haber visto los distintos tipos de selecciones, vamos a ver como y cuando serán mejor utilizarlas.

A continuación las veremos en orden de mayor a menor por su utilidad :

Curvas de Bèzier: Es la herramienta más útil ya que es el más flexible y versátil. Combinada con las herramientas asociadas disponibles en el diálogo de los *Camino*s, como vimos anteriormente al *Trazar*

.

Los ejemplos de selecciones difíciles con esta herramienta serían la imagen de un árbol frondoso o el pelo.

El Lazo: No debemos utilizarla para el trabajo fino de selección. El Lazo es la mejor herramienta de selección para selecciones más bastas.

Rectangular: Es una herramienta tan útil como el *Lazo* es útil sobre todopara el uso selectivo

de filtros y gradientes para acodar los bordes y para enmarcar.

Por Color: Esta herramienta es la más útil para hacer selecciones en las imágenes que tienen varias regiones con un color casi uniforme.

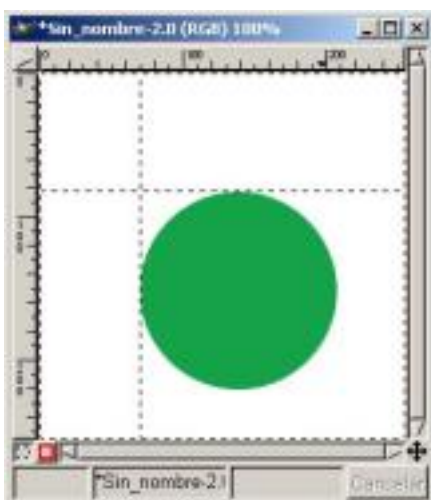
Elíptica: Esta herramienta, como la *Rectangular*, también se utiliza para enmarcar; también es útil para seleccionar las formas que de por sí son elípticas o circulares.

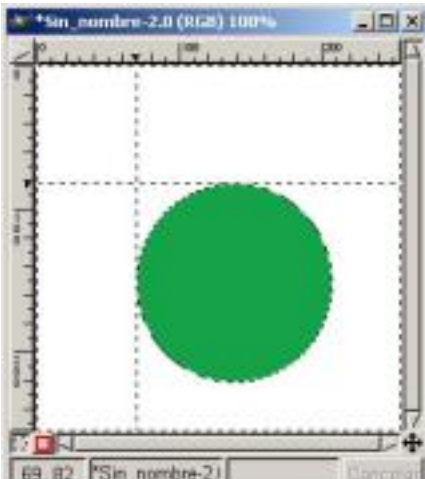
Varita Mágica: No es una herramienta muy utilizada en la práctica

Tijeras Inteligente: Es buena en seleccionar las formas que no tienen contornos lisos, las formas que son difíciles para la herramienta de *Curvas de Bèzier*.

Las Guías son muy importantes a la hora de realizar ciertas selecciones, como por ejemplo las Rectangulares y las Elípticas.

Si tenemos un círculo y lo deseamos seleccionar, colocamos las guías tangente con la imagen a seleccionar, y situándonos en el punto de intersección de las guías comenzamos a realizar la selección.





~~Selección con guías tab Seleccionar Circular~~ ¿Cómo preparar una selección?

Según vayamos avanzando en la utilización de GIMP veremos nuevas posibilidades para realizar mejor nuestras selecciones, habrá distintas formas de utilizar nuestras *Herramientas de Selección*

asociándolas a otras herramientas. Poder utilizar unas u otras depende primero del tipo de selección, de la imagen, y del conocimiento en el programa de cada uno de nosotros.

Veamos un ejemplo ilustrativo donde utilizaremos una *Nueva Capa* para realizar el efecto o efectos momentáneos para poder realizar la selección con una mejor perfección.

1. Situamos en el *Lienzo* la imagen donde deseamos realizar la selección, abrimos el cuadro de Diálogos de *Capas, Canales y Caminos*.



Manual GIMP (Capítulo 3)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan



~~Canal duplicada~~ la Capa duplicada activa vamos a *Imagen/ Colores/ Invertir*



~~Imagen/ Colores/ Invertir~~ *Imagen/ Colores/ Brillo y Contraste* aplicando (-43) y (102) respectivamente.





Brillo y Contraste y aplicamos un tono de (-89). Princip

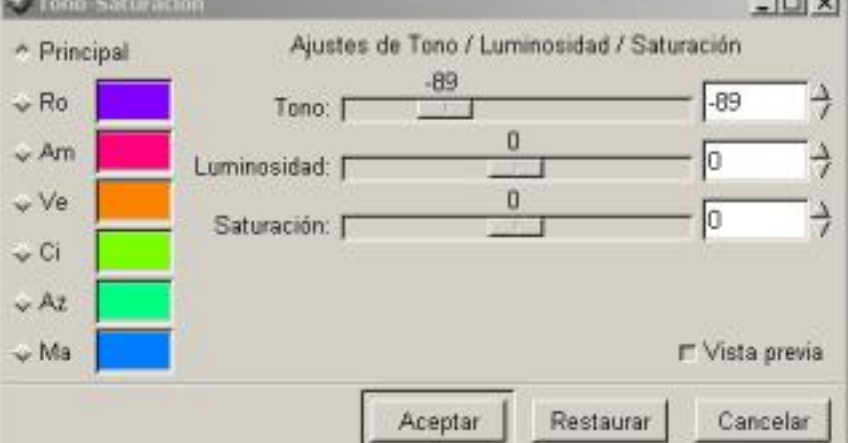


Imagen / Colores / Tono de saturación el botón de **Proyección** pulsando como

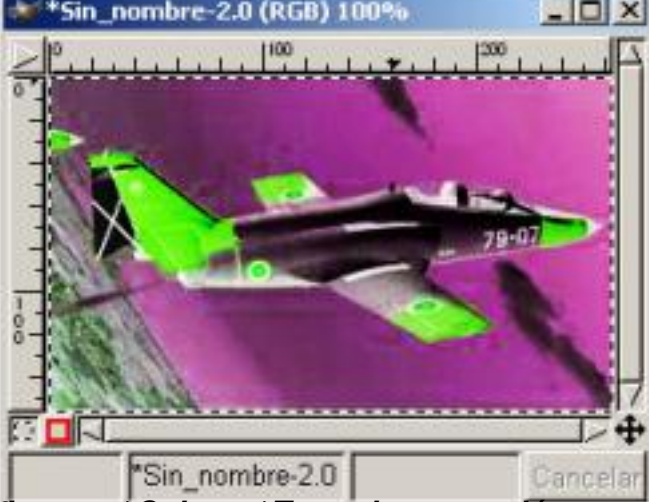


Imagen / Colores / Tono de saturación el fondo, pulsamos el botón de **Invertir** de la ventana

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 10-(e)an 01:21etan

