

GIMP

FEM XARXA

*Rubí a
Internet!*





Comissionat per a la
Societat de la Informació
de l'Ajuntament de Rubí

Webgrafia

Autoria d'aquest document: Lluïsa Núñez i Xavier de Pedro.
Algunes imatges són originals o modificacions d'imatges del manual breu "Introducció al Gimp 2.0", de Raimon Esteve -

www.codilliere.org

Llicència de Copyright Creative Commons, Atribució, Compartir per Igual.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.ca>

Aquesta obra és publicada d'acord amb la llicència següent:

Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported

Edició: 29/12/2010



INDEX

ACTIC	4
Què és l'ACTIC?	4
Finalitats de l'ACTIC. Les competències digitals.	4
Aplicació de l'ACTIC en el Comissionat per a la societat de la informació (CSI).	5
Per fer la prova ACTIC.	6
Suggeriments pels aspirants a la prova.....	6
Enllaços relacionats amb l'ACTIC.	6
EDITOR D'IMATGES GIMP	7
Introducció.....	7
Píxel.....	7
FORMATS D'ARXIUS	8
MIDES DELS ARXIUS	9
INSTAL·LACIÓ DEL GIMP.....	10
EDICIÓ D'IMATGES DIGITALS	11
Interfície de treball.....	11
OPERACIONS BÀSIQUES: GIRAR, AJUSTAR CAPES	12
EINES DE SELECCIÓ.....	12
OPTIMITZACIÓ D'IMATGES PER A LA WEB.....	15
Conversió de format	15
Redimensionat (o escalat).....	15
Resolució	16
Retallat.....	16
Compressió	17
RETOC FOTOGRÀFIC.....	17
Contrast.....	18
Balanç automàtic de blancs	19
Saturació de color	20
Ressalta vores (augmenta definició).....	21
Enfocament (unsharp).....	21
IMATGE ANIMADA.....	23
AFEGIR OBJECTES EN CAPES SOBRE LA IMATGE	24
Desar Imatge.....	25
POSAR TEXT A SOBRE D'UNA IMATGE	26
AFEGIR OMBRES	27
MÉS TRUCS AMB EL GIMP	28
CTRL+Z	28
Captura de pantalla	28
Com gravar dreceres de teclat	29
DIRECCIONS D'INTERÉS	30

ACTIC



Acreditació de competències en tecnologies de la informació i la comunicació.

Què és l'ACTIC?

La sigla ACTIC correspon a la denominació “acreditació de competències en tecnologies de la informació i la comunicació”.

L'ACTIC permet a qualsevol persona de més de 16 anys demostrar les seves competències TIC mitjançant una prova per ordinador. Tant la prova com l'obtenció del certificat són telemàtics.

Les persones que superin satisfactòriament la prova tindran un certificat acreditatiu que emetrà la Generalitat, i que els possibilitarà acreditar un determinat nivell de competències (bàsic, mitjà o avançat) en TIC davant de qualsevol empresa o administració.

Finalitats de l'ACTIC. Les competències digitals.

L'ACTIC és el certificat acreditatiu de la competència digital, entesa com la combinació de coneixements, habilitats i actituds en l'àmbit de les tecnologies de la informació i la comunicació que les persones despleguen en situacions reals per assolir objectius determinats amb eficàcia i eficiència.

Dins d'aquest marc és lògic, doncs, entendre la competència digital com una competència bàsica per a la persona, ja que podrà ser útil en diversos contextos i es posarà en joc per resoldre diferents situacions, ja siguin en l'àmbit professional, personal o social.

La voluntat és que l'ACTIC esdevingui una acreditació de referència, al igual que ho són les acreditacions de la junta permanent de català, o el mateix “First Certificate” d'anglès, tot i que aquest últim no està expedit per un organisme públic, mentre l'ACTIC sí ho està.

Com a trets característics de l'ACTIC, podem esmentar els següents:

Avalua la competència digital de la persona i no les habilitats en l'ús de productes informàtics concrets (dispositius, programari...).

Incorpora el coneixement de conceptes essencials relatius a la societat de la informació, la cultura digital i les bones pràctiques (orientades a l'eficiència, l'ergonomia, el medi ambient, el respecte als drets i el treball de les altres persones).



Considera les tecnologies de la informació i la comunicació no estrictament com a tecnologies, sinó en el vessant de comunicació, informació i societat en xarxa.

Entén les competències digitals com unes capacitats genèriques a partir de les quals la persona pot aprendre constantment i adaptar-se de manera dinàmica a un entorn canviant.

Com a conclusió, definim “competència digital” com una competència que comporta l'ús segur i crític de les tecnologies de la societat de la informació per al treball, l'oci i la comunicació. Una competència que ha de permetre un bon ús de l'ordinador i altres dispositius per obtenir, avaluar, emmagatzemar, produir, presentar i intercanviar informació, així com per comunicar-se i participar en xarxes de col·laboració a través d'Internet.

Aplicació de l'ACTIC en el Comissionat per a la societat de la informació (CSI).

El Comissionat per a la Societat de la Informació ha ajustat les seves accions formatives perquè tinguin correspondència amb les competències de nivell 1 de l'ACTIC, tot plegat amb la finalitat que els participants dels cursos rebin una formació ajustada a les necessitats bàsiques de les TIC per a fer-ne un ús social, particular o laboral. Però també gràcies a aquestes noves formacions, els alumnes ho tindran més fàcil per a preparar-se per a l'examen del certificat bàsic.

Esquema sobre el nivell 1 de l'ACTIC aplicat als cursos del Comissionat per a la Societat de la Informació.

A continuació podreu observar la correspondència entre els diferents cursos del Comissionat i les diferents competències de l'ACTIC. Tot plegat per poder fer la prova de nivell 1 i així obtenir el certificat bàsic.

Competències ACTIC de nivell 1:

Competència 1. Cultura participació i civisme digital.

Iniciació a Internet.
Internet Avançat.
Informàtica Preliminar.

Competència 2. Tecnologia digital i ús de l'ordinador i del sistema operatiu.

Informàtica Preliminar.
Informàtica Inicial.



Competència 3. Navegació i comunicació en el món digital.

Iniciació a Internet.

Internet Avançat.

Competència 4. Tractament de la informació escrita.

Informàtica Inicial.

Processador de textos.

Competència 5. Tractament de la informació gràfica, sonora i de la imatge en moviment.

Informàtica Inicial.

Internet Avançat.

Tractament d'imatges.

Competència 6. Tractament de la informació numèrica.

Full de Càlcul.

Per fer la prova ACTIC.

L'avaluació de les diferents competències contingudes en el model ACTIC es realitzarà mitjançant una prova automatitzada que es farà en el centre col·laborador escollit per l'aspirant. Per a sol·licitar la prova heu de dirigir-vos al web <http://actic.gencat.cat>, haureu d'emplenar un formulari amb les vostres dades personals i entre totes les opcions que se us presentin especificar a quin centre col·laborador, en quina data i hora voleu dur a terme l'examen.

Suggeriments pels aspirants a la prova

Tot i que en els cursos del Comissionat per a la Societat de la Informació s'imparteixen totes les competències de nivell 1, avanç de fer la prova d'aquest nivell de l'ACTIC, serà necessari fer un mínim de 200 hores de pràctiques individuals fora de les hores de classe per tal de consolidar totes les competències treballades i presentar-se a la prova amb més possibilitats d'èxit.

Enllaços relacionats amb l'ACTIC.

<http://www20.gencat.cat/portal/site/actic>

<http://suportactic.citilab.eu/index.php>

<http://actic.citilab.eu/>

<http://www.rubidigital.cat/comissionat/>

EDITOR D'IMATGES GIMP

Introducció

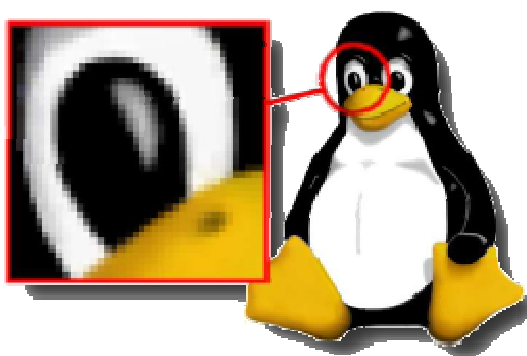
El *Gimp* (de GNU *Image Manipulation Program*), és una excel·lent aplicació de programari lliure que ens permet l'edició d'imatges *pixelades* utilitzant un còmode entorn gràfic, en els principals sistemes operatius (GNU/Linux, Mac, Windows).



Píxel

El vídeo digital, les fotografies, les icones del nostre escriptori... són imatges *pixelades* o de mapa de bits. Les imatges estan formades per píxels (*Picture Element*, amb forma quadrada).

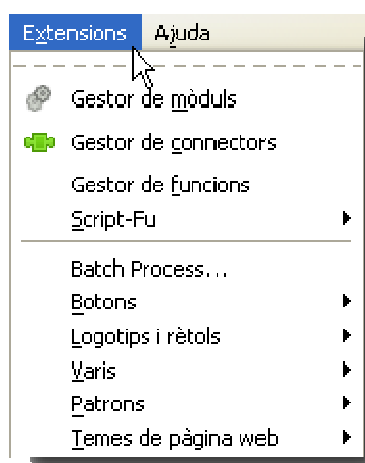
Cada píxel conté la informació d'un sol color i l'agrupació de diversos píxels formen la imatge.



L'alternativa a les imatges *pixelades* són les imatges *vectorials*, que es poden fer més grans sense perdre qualitat (les imatges *pixelades* perden qualitat), i solen ocupar molt menys espai de disc. L'eina de programari lliure multiplataforma recomanada per treballar amb imatges *vectorials* és l'*Inkscape*, que treballa per defecte amb el format .svg, però n'hi ha molts altres programes i formats per imatges vectorials (Corel Draw,

Free Hand, Il·lustrator...), la majoria de pagament i programari propietari. Amb el *Gimp* podem treballar les imatges pixelades o de mapa de bits.

El *Gimp* té moltíssimes opcions preinstal·lades, i moltíssimes més afegibles com a mòduls, connectors (*plugins*), funcions, etc.; la gestió de totes aquestes opcions es fa des del menú desplegable d'*Extensions*:



Un cop oberta una imatge, podem accedir sempre a totes les opcions del *Gimp* clicant amb el botó dret del ratolí a sobre de la imatge.

FORMATS D'ARXIS

El *Gimp* pot treballar amb molts arxius d'imatge, incloent fins i tot alguns arxius típics de programes propietaris com Adobe Photoshop, Paint Shop Pro i Corel Photo Paint.

El format natiu del *Gimp* és el *xcf*, que és el format en el que ens convé gravar les nostres imatges mentre hi estiguem treballant i mentre no siguin definitives, ja que manté la informació dels objectes que tinguem en capes, etc.

Quan vulguem distribuir les nostres imatges acabades, podem fer servir tipus d'arxius més compactes. D'aquests n'hi ha de dos tipus: amb pèrdua d'informació (*lossy*) i sense pèrdua (*lossless*).

Els formats d'arxiu amb pèrdua emmagatzemen les imatges amb un gran nivell de compressió, amb el que ocupen menys espai al disc dur, a costa de perdre qualitat. Per a imatges destinades a la pantalla d'ordinador, per exemple, sovint no es nota



massa la pèrdua de qualitat, però quan les imatges que han de ser impreses en paper, sí es nota molt el descens de qualitat. El format més popular és *jpg*.

Els formats d'arxiu sense pèrdua emmagatzemen les imatges sense degradar la seva qualitat. Els formats més habituals són *bmp*, *png* i el *tiff*, la majoria de programes que treballen amb formats *png* i *tif* també poden comprimir les imatges, utilitzant però un procediment diferent a l'emprat amb *jpg* i que no perd qualitat. El format *tif* el solen demanar empreses d'arts gràfiques, i el solen donar també alguns escàners. El format *png* s'usa molt en pàgines web i fons de pantalla, i permet definir el color de fons com a transparent.

MIDES DELS ARXIUS

A l'hora de treballar amb imatges, és molt important tenir present que volen dir les diferents unitats de mida i del pes de les imatges (la quantitat d'informació que contenen).

Equivalències:

- 1.000 Bytes = 1 Kilobyte (1 Kb). El text d'una carta pot ocupar 1 Kb.
- 1.000 Kilobytes = 1 Megabyte (1 Mb). Un llibre de 200 pàgines pot ocupar 1 Mb.
- 1.000 Megabytes = 1 Gigabyte (1 Gb). 1.000 fotografies poden ocupar 1 Gb.
- 1.000 Gigabytes = 1 Terabyte (1 Tb). 200 pel·lícules en DVD poden ocupar 1 Tb.

Exemples de capacitat de dispositius d'emmagatzematge:

Disquet de 3.5 polsades: 1.44 Mb

Llapis de memòria: 128 Mb, 256 Mb, 512 Mb, 1 Gb ... fins a 16 Gb.

CD: 700 Mb

DVD: 4.5 Gb

Per a un document estàndard, una foto o imatge que ocupi tota l'amplada d'un full DIN A4 no cal que pesi més de 200 Kb, com a referència, per aconseguir una bona qualitat en una impressora estàndard (imatges amb 72 dpi de definició - dpi = punts per polsada, en anglès).



Les fotos per al perfil de l'usuari poden pesar menys de 10 kb, sense que es perdi qualitat ni i a la mida en què es mostra la imatge tant petita als fòrums, ni a la imatge de la pàgina del perfil de l'usuari.

INSTAL·LACIÓ DEL GIMP

Per Linux: la majoria de les distribucions de Linux ja porten instal·lada alguna versió de Gimp entre la 2.4 i la 2.6. En cas que no hi sigui, aneu a la següent adreça:

<http://www.gimp.org/unix> per Linux.

<http://www.softcatala.org/> per Windows.

per descarregar els paquets binaris o el codi font.

Per Windows 2000 o XP, en català: Tenim la versió 2.6.8 a la pàgina de Softcatalà, en un arxiu *zip* que conté dos instal·lables (GTK i Gimp) i les instruccions. Cal instal·lar primer GTK, després *Gimp*.

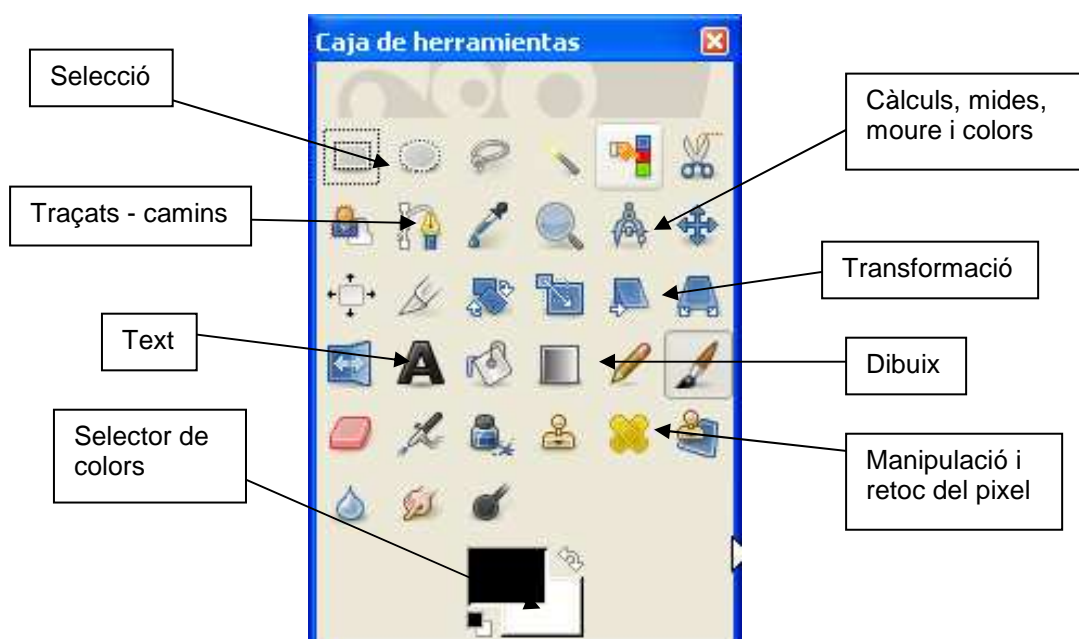
Per Windows 2000 o XP, en anglès: Trobarem les versions a l'adreça <http://sourceforge.net/>

Per Windows 95, 98 o ME: caldrà que ens baixem versions més antigues del *Gimp* com 1.2.4, 2.0.5 i 2.2.3

EDICIÓ D'IMATGES DIGITALS

Interfície de treball

Un cop obert el programa, veurem una finestra de l'estil de la que es mostra aquí sota:



Hi ha tot un conjunt de botons per:

- fer seleccions de trossos d'una imatge...
- per seleccionar regions formant traçats sobre la imatge.
- fer càlculs sobre la imatge, canviar les mides, moure-la, canviar colors...
- per transformar imatges girant-les, retallant-ne trossos, ...



- per crear text.
- per permetre algunes opcions de dibuix sobre la imatge
- per fer manipulacions i retocs de píxels
- per seleccionar els colors que s'aplicaran sobre objectes nous creats, quan correspongui (text, omplir de color, ...)

A més, es poden obrir tota una sèrie de *diàlegs*, com el de *capes*, que ajuden a desenvolupar millor tasques concretes sobre la imatge, ja que ens mostren agrupades les opcions específiques de cada àrea de treball.

Els *diàlegs* es poden seleccionar i obrir des de la pantalla principal del *Gimp* a través de:

Menú Fitxer -> Diàlegs

A més, podem accedir a qualsevol d'aquestes funcionalitats del *Gimp* des de la finestra d'una imatge ja oberta a través del menú contextual que hi ha a la part superior, o bé cliclant amb el botó dret a sobre de la imatge.

OPERACIONS BÀSIQUES: GIRAR, AJUSTAR CAPES

Per girar una foto (la tenim vertical i la volem posar horitzontal) hem de fer dues passes:

- primer clicar a girar-la 90 graus (botó de *girar*, al costat d'*escapçar*), i després,
- clicar amb el botó alternatiu del ratolí i escollir la opció:

Menú Imatge > Ajusta a la mida de les capes

EINES DE SELECCIÓ

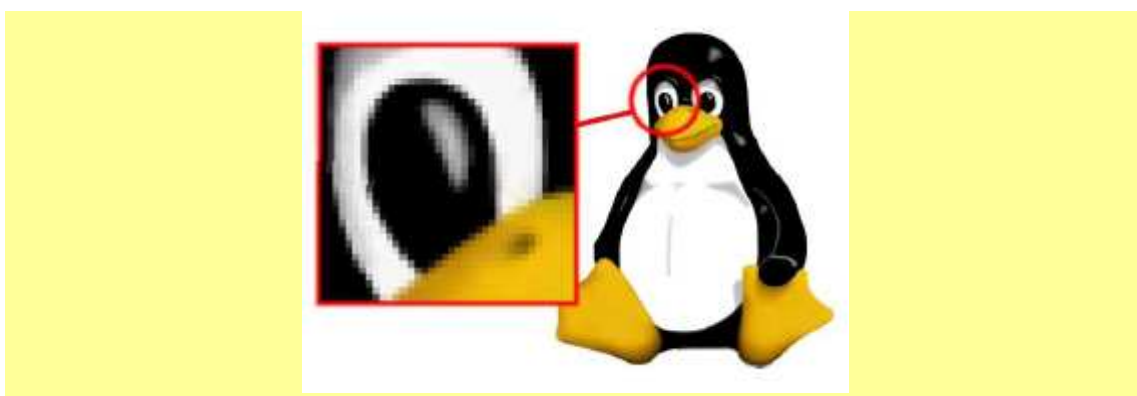
Es disposa de moltes eines diferents per seleccionar trossos d'una imatge, per retallar-los, eliminar-los, copiar-los, etc. (si passem el ratolí per sobre d'aquestes icones de

sota ql *Gimp* i veurem les seves possibilitats: selecció rectangular, el·líptica, lliure, contigua, per color, tissors intel·ligents, del primer pla, per camins...)

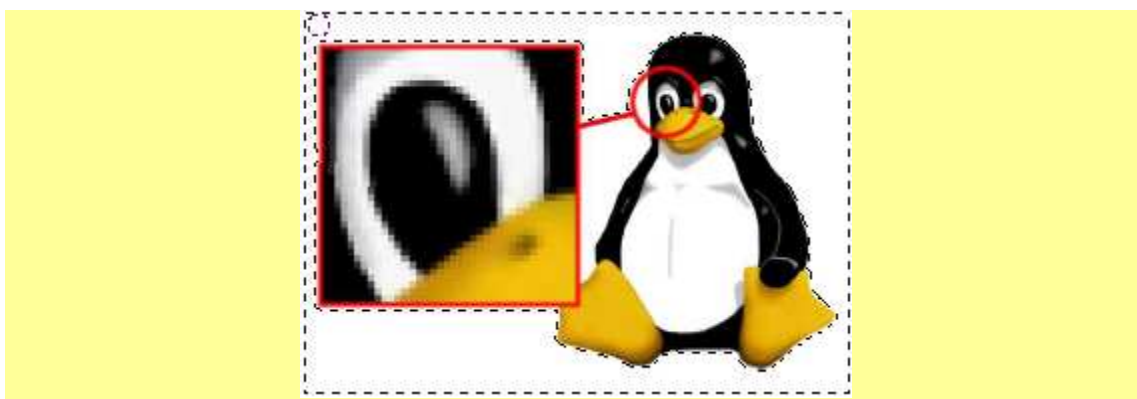


Un exemple senzill és el de la icona de vareta, seleccionat a la imatge anterior, que permet seleccionar regions contigües basant-se en el color, és a dir, zones de la imatge que siguin del mateix color.

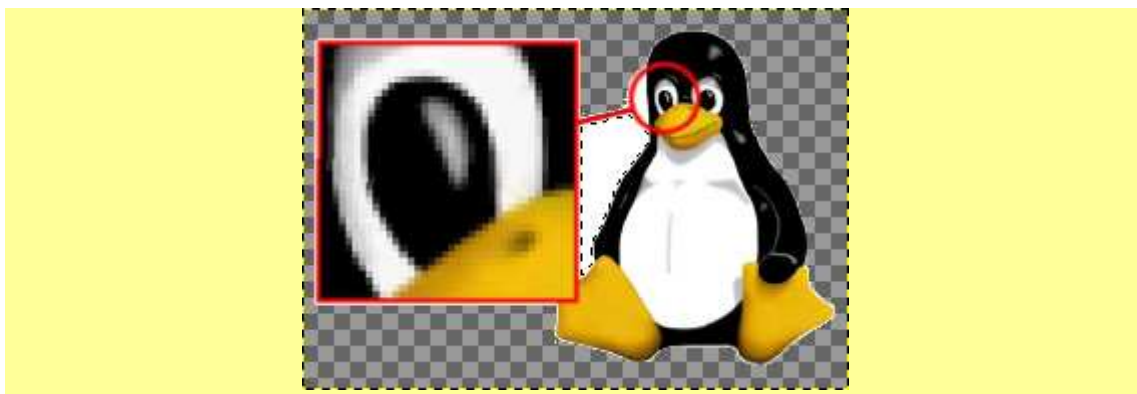
Un exemple d'ús de la vareta, si tenim una imatge amb un fons homogeni el podem eliminar utilitzant aquesta eina (gris per ressaltar l'efecte que aconseguirem en eliminar el fons blanc de la imatge, en el següent exemple):



podem seleccionar trossos el fons de color blanc de la imatge. Seleccionem primer la icona de la vareta, i després cliquem sobre la zona de color blanc que representa el fons de la imatge, darrera del pingüí.



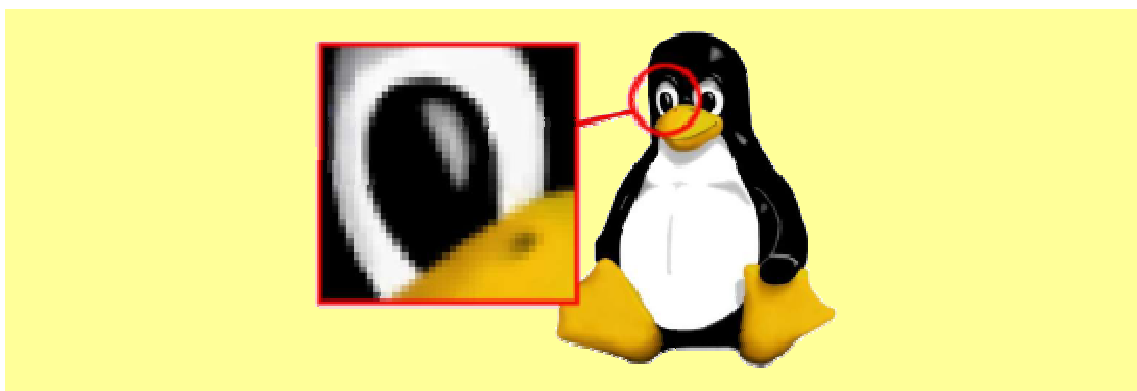
Un cop tenim el tros seleccionat, el podem eliminar, i llavors el fons se'ns mostra en forma de taulell d'escacs amb quadres alterns grisos i negres, el que ens indica que el fons de la imatge és transparent:



Fixem-nos que ens queda un tros de fons que no s'havia seleccionat perquè al estar separat per altres colors, no és contigu al tros seleccionat abans. Per eliminar-lo el seleccionem amb la verta i repetim el procés

Hi ha moltes més opcions per a seleccionar trossos d'imatges... Un cop seleccionat un tros d'imatge que no t'interessi, pots retallar-lo i eliminar-lo, per exemple, i la inversa de la selecció, etc.

Al final, en posar la imatge sobre un document, es veuria el color del fons del document. Com que li hem deixat el fons transparent, podem enganxar la imatge sobre qualsevol fons.



OPTIMITZACIÓ D'IMATGES PER A LA WEB

Conversió de format

Segons l'us que vulguem fer de les imatges ens convindrà més utilitzar un format o un altre. Per exemple, els formats suportats per la totalitat de navegadors són JPEG, GIF i PNG (*Microsoft Internet Explorer* versió 5.5 o anteriors encara té problemes amb PNG) Per a convertir imatges d'altres formats als formats acceptats, les podem obrir amb el *Gimp* i desar-les amb el nou format:

Menú Fitxer -> anomena i desa -> seleccionar tipus (per extensió)

Seleccioneu el format i es guardarà una còpia amb el nou format i la nova extensió, conservant així l'original.

Veiem les diferències bàsiques entre aquests tres formats més endavant, a l'apartat de *Compressió*.

Redimensionat (o escalat)

Si la imatge és més gran que les pantalles més usuals (de 800x600 a 1280x800), haurem de redimensionar-la, al menys la versió que es visualitza, que pot tenir enllaços a versions més grans de la imatge.

Abans de tot, comproveu la mida real de la imatge comprovant el valor del zoom al peu de la finestra.

Després per reduir-la anem a:

Menú Imatge -> Escalar imatge

Entrem el valor en píxels per a l'amplada o l'alçada de la imatge, l'altra dimensió es calcularà automàticament. També podem entrar un percentatge de reducció respecte a la foto original, per exemple si entrem 50% quedarà reduïda a la meitat. Podem deslligar les dues dimensions i entrar-les per separat, però, atenció, perquè deformarem la imatge. Per acabar premeu *Escalar*



Resolució

Amb la mateixa eina *Escalar imatge* podem canviar la resolució, és a dir, triar la densitat de punts més adequada per a una imatge segons si s'ha de veure en pantalla o imprimir. Per a veure una imatge bé en pantalla la resolució màxima és de 72 punts per polzada. En canvi, per a fer impressions de qualitat escollirem de 300 a 600 punts per polzada. Noteu que en augmentar la densitat, com que el nombre de punts no varia, disminuirà proporcionalment la mida de la imatge.

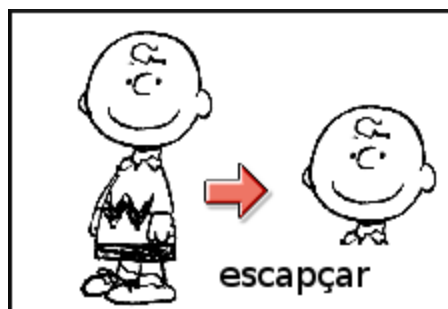
Si feu proves amb la impressora entendreu molt bé el concepte resolució.

Retallat

Si volem publicar només una part de la imatge o per a eliminar-ne alguna, es retalla o escapça: en primer lloc, utilitzem una eina de selecció per a seleccionar la part que volem conservar. A continuació, al menú de la imatge triem:

Menú Imatge -> Escapça la imatge

Recordem sempre de guardar-la amb un nom diferent per tal de conservar l'original



Compressió

La compressió depèn del format d'arxiu i del tipus d'imatge. Podrem triar els valors de compressió en guardar les imatges. En general:

imatges	format	procediment
fotografies	JPEG	el Gimp us preguntarà, abans de guardar, per la qualitat. Feu diferents proves, però en general es recomana un valor de qualitat del 70% al 80% (que correspon a una compressió del 30% al 20%)
dibuixos i fotos	PNG	el Gimp us proposarà un nivell de compressió de 0 a 9. De 6 a 9 són valors acceptables que no comprometran la qualitat de la imatge si es tracta d'un dibuix pla. Recordeu que per a les fotografies és millor el format JPEG
dibuixos	GIF	el Gimp no us preguntarà res, perquè els GIF basa la compressió en la indexació dels colors a 256. No recomanat per a fotos.

RETOC FOTOGRÀFIC

Les eines de retoc fotogràfic permeten millorar una imatge corregint errors d'il·luminació, enquadrament o exposició. Sota hi ha les accions més freqüents, que veurem aplicant-les en aquesta imatge:



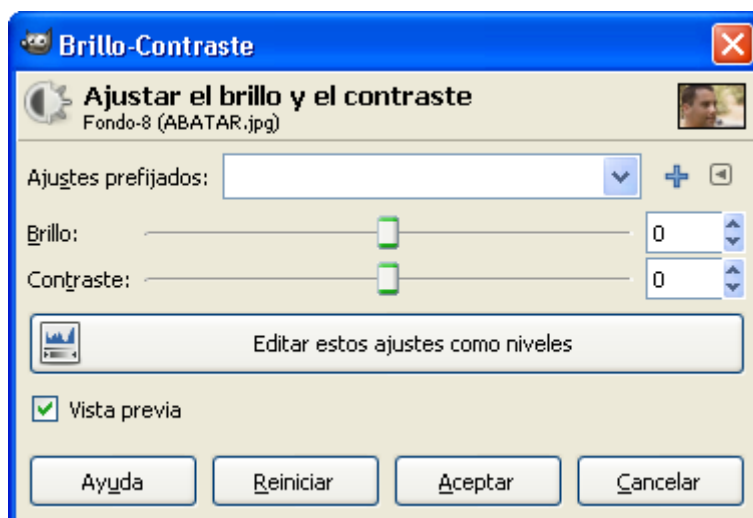
Contrast

El contrast fa més clars els colors clars, i més foscos els colors foscos, endurint la imatge. Hi ha diverses eines per modificar el contrast:

Des del menú de la imatge, obrim:

Menú Eines -> Eines de Color -> Brillantor/Contrast

Fem lliscar el control a dreta i esquerra per a augmentar o disminuir el contrast i la brillantor fins que trobem el resultat òptim o desitjat, llavors acceptem amb *D'acord*. Si no ens agrada el resultat, llavors cliquem *Cancel·la*.



Una altra opció per a retocar el contrast la tenim a:

Menú Eines -> Eines de Color -> Nivells

Fem lliscar els triangles negres que apareixen sota l'histograma a la dreta i a l'esquerra, fins a on comença el gràfic, i observem-ne el resultat. També podem establir automàticament el nivell de color amb el botó *Automàtic*, o triar un comptagotes per a establir manualment la referència per al negre, el gris o el blanc. Si ens satisfà el resultat, premem *D'acord* i si no, *Cancel·la*.



I encara una altra opció.

Des de la paleta general de *Gimp*, a la pestanya de *Capas*, dupliquem la capa amb la icona de baix de tot. A la capa duplicada li canviem el mode de *Normal* a *Sobreposa* (per contrastar), *Multipliqua* (per enfosquir), *Pantalla* (per aclarir).

Balanç automàtic de blancs

Moltes càmeres digitals permeten ajustar l'equilibri de blanc d'acord amb la llum ambiental: interior, sol, núvol, neu... Però, si no, amb el *Gimp* podem corregir aquest equilibri de forma automàtica, obrint el menú de la imatge:

Menú Colors -> Automàtic -> Balanç de blancs

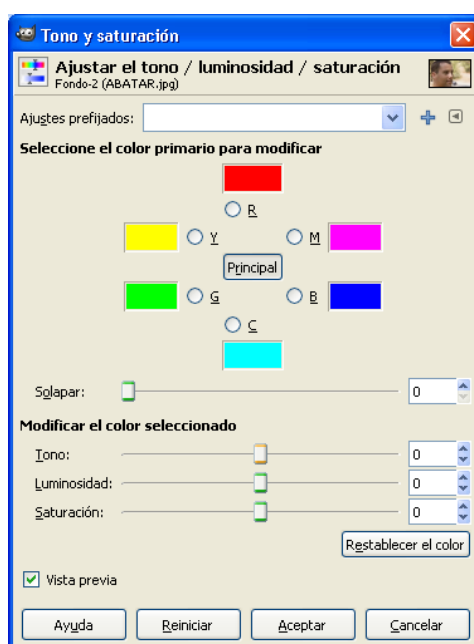


Provem també les altres opcions automàtiques: *Equalitza*, *Amplia el contrast*, *Normalitza*, *Millora el color*

Saturació de color

Permet fer més vius els colors augmentant-ne la saturació. Des del menú de la imatge obrim:

Menú Eines -> Eines de Color -> To/Saturació avançat



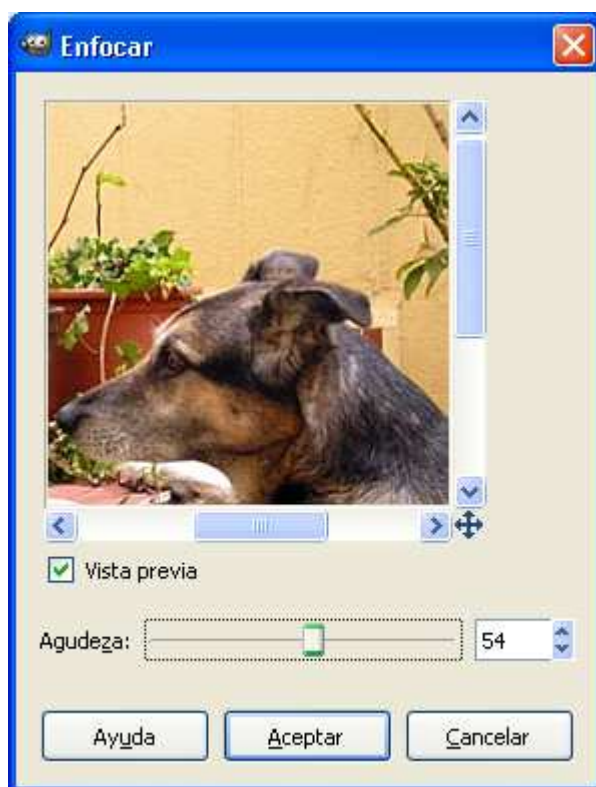
Fem lliscar el control de saturació a dreta o esquerra per a augmentar o disminuir la saturació (si l'eliminem totalment, la imatge quedarà en blanc i negre). També podem canviar la saturació d'un sol color primari, seleccionant-lo a la roda del damunt.

Ressalta vores (augmenta definició)

Si una imatge està lleugerament desenfocada, podem augmentar-ne la definició de les vores dels objectes de la imatge amb el filtre que trobarem a:

Menú Filtres -> Millora -> Afila

Seleccionem el nivell de definició que vulguem donar a la imatge desplaçant la barra de nivell o canviant el valor de la seva dreta.



Mentre estigui activa la casella de previsualització, podem veure els canvis que es faran a la imatge quan premem el botó de *D'acord*.

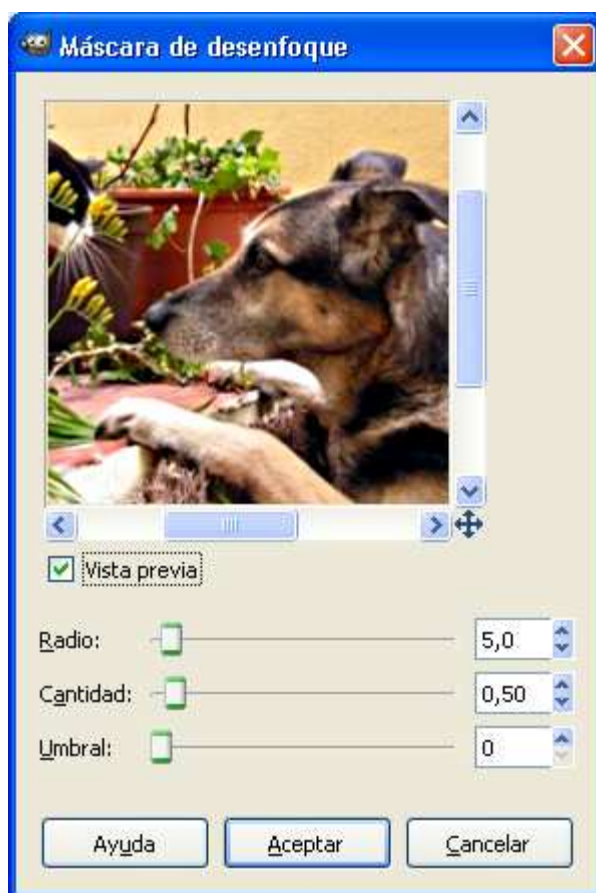
Enfocament (unsharp)

Es pot corregir un desenfocament moderat d'una fotografia amb algun dels filtres inclosos al *Gimp*. El més conegut és *unsharp mask*, traduït al català com màscara suavitzant . Al menú de la imatge obrim:

Menú Filtres -> Millora -> Màscara suavitzant

El diàleg que apareixerà em mostrarà un sector de la imatge.

Cliqueu a l'angle inferior esquerre per a navegar per la imatge fins a la regió que us vagi més bé per a valorar el resultat (per exemple, en un retrat, la regió més idònia seria els ulls).



Acceptem els valors (radi, quantitat i llindar) per defecte o els modifiquem (amb molt de compte) fins que n'obtinguem un resultat satisfactori. Uns valors excessius podrien crear soroll a la imatge o pigmentar els colors. Si us satisfà el resultat, premeu *D'acord* i si no, *Cancel·la*.



IMATGE ANIMADA

Per crear GIF animats amb el *Gimp* cal tractar cada *frame* (marc) com una capa. Quan tinguem les imatges ja llestes:

- Obrim la primera imatge
- Al menú de la imatge obrim:

Menú Fitxer -> Obrir com a capa

i seleccionem la primera imatge.

- Al mateix menú repetim *Obrir com a capa* per a cadascuna de les imatges
- Editem (si cal) cada capa per a produir l'efecte desitjat (per exemple, no han de tenir el fons transparent)
- Obrim el menú de la imatge:

Menú Filtres -> animació -> optimitzar

Seleccionem *gif*, veurem que *Gimp* crearà un altre fitxer, és aquest el que haurem de guardar com animació. Obrim el menú de capes i fixem-nos que, al costat de cada capa, el *Gimp* ha afegit un temps en milisegons, és el temps d'exposició de cada imatge en l'animació. Podem editar aquests temps fent-hi doble clic, però tenint compte de respectar la sintaxi. Exemples: nom (150ms), frame 3 (100ms) (combine)

- Per pre-veure l'animació, al menú de la imatge nova fem:

Menú Filtres -> Animació -> Reprodueix

Finalment, guardem la imatge seleccionant el format *gif* i fem *Desar*.

També podem crear un dibuix animat partint de zero:

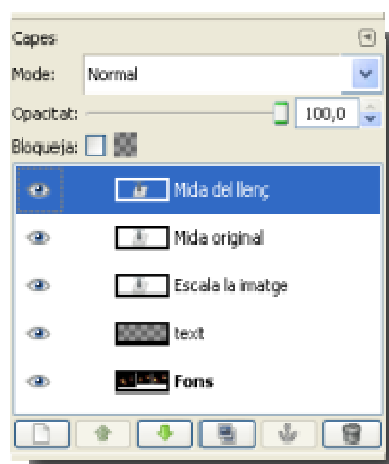
Menú Arxiu -> Nou

Creem una nova imatge, fem clic a *Opcions avançades* i seleccionem un fons no transparent. Amb les eines de dibuix, creem la imatge inicial; a la caixa d'eines obrim la paleta de capes i fem clic a la icona *duplicar capa*. Treballant a la capa nova, fem una lleugera modificació a la imatge. Repetim els punts segon i tercer fins a completar les imatges i finalitzem com abans, amb:

Menú Filtres -> Animació -> Optimitzar, etc.

AFEGIR OBJECTES EN CAPES SOBRE LA IMATGE

Una de les característiques més versàtils dels programes de gestió d'imatges és el fet de poder treballar amb capes d'informació (com amb els Sistemes d'informació Geogràfica).



Normalment, quan editem imatges ens serà molt útil mantenir obert el diàleg de capes:

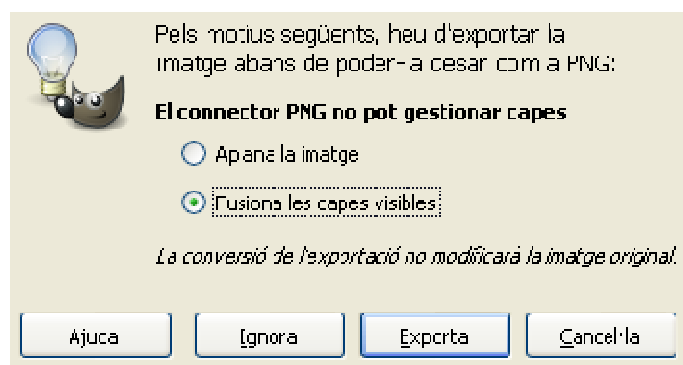
Menú Fitxer -> Diàlegs -> Capes

Treballar amb capes ens permetrà, per exemple, separar la imatge de fons del text i dels cercles que afegim a sobre per il·lustrar part de la imatge, també podrem donar nom a les seccions de a imatge.

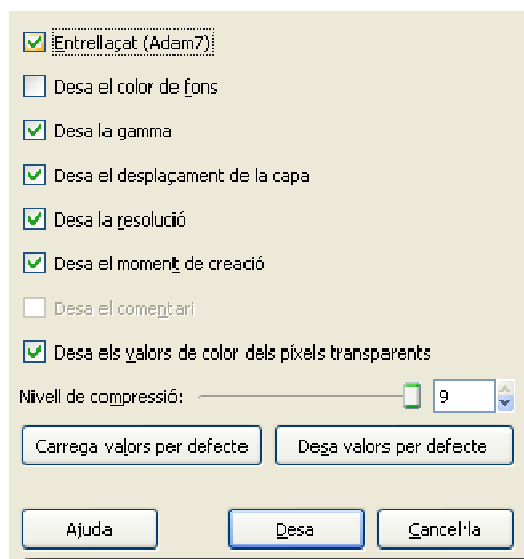


Desar Imatge

En desar la imatge en formats d'imatge que no gestionen capes (la majoria, tret del format nadiu .xcf del *Gimp* que guarda tota la informació de treball en capes), es mostraran algunes finestres en que les opcions per defecte són molt vàlides per començar a treballar.

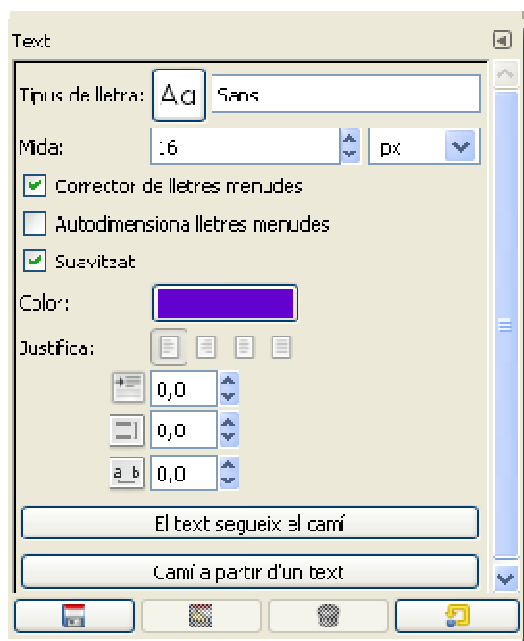


Més endavant, es poden canviar els paràmetres del desat d'imatge per tal d'aconseguir més possibilitats diferents en el resultat (per exemple, en el cas png, es pot canviar el nivell de compressió, o afegir un color transparent a la imatge, tot i que alguns navegadors antiquats (IE 6, per exemple) no mostren les zones transparents com a tal d'aquest format estàndard d'imatge *pixelada* sinó amb el color de fons.

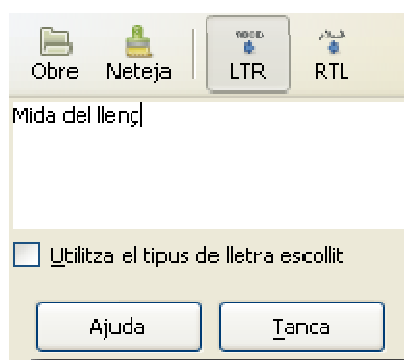


POSAR TEXT A SOBRE D'UNA IMATGE

Clicant sobre la icona de la *A negra*, seleccionarem *l'eina de text* i obrim un diàleg que ens permetrà escollir el tipus i mida de lletra, el color i alguns paràmetres més.



Després, cliquem sobre la imatge i obrim un diàleg on podem escriure el text que vulguem, que s'escriurà també en el lloc sobre la imatge on havíem clicat amb el ratolí.



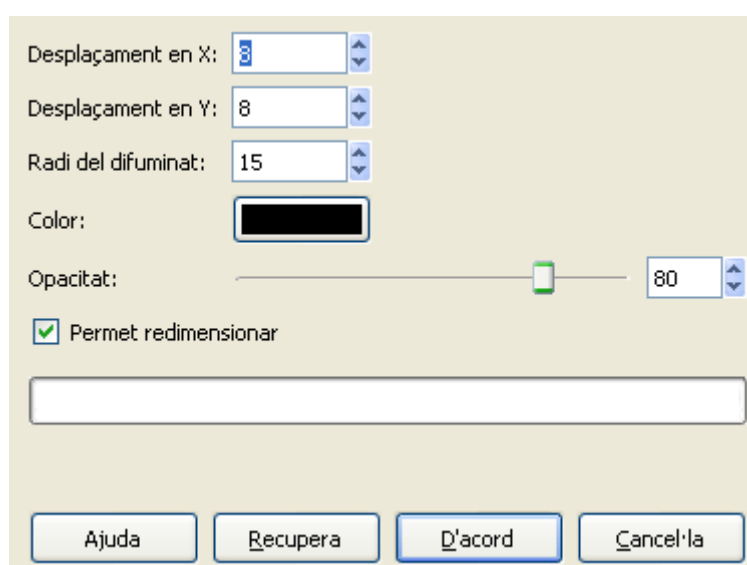
Mentre mantinguem activa la finestra del text, o la selecció del text, podrem fer canvis dels paràmetres del text en el diàleg de text.

AFEGIR OMBRES

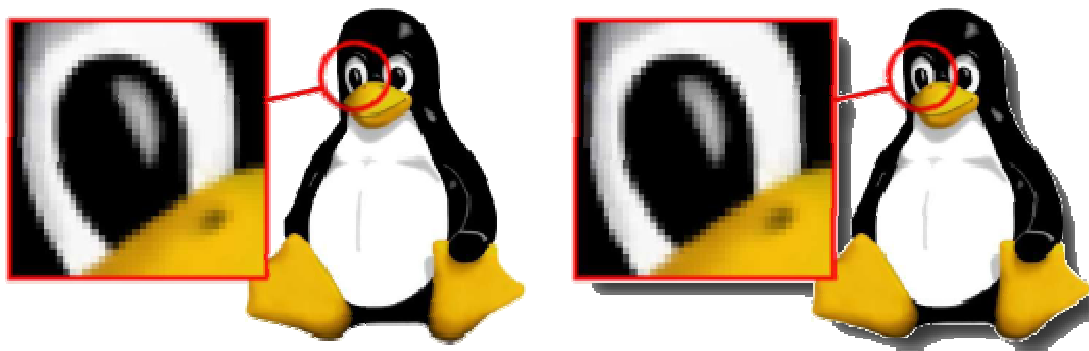
Cliquem amb el botó dret del ratolí a sobre de la imatge, i anem a:

Menú Filtres -> Llums i ombres -> Ombra

Això mostrarà un diàleg com aquest:



Un cop apliquem l'ombra amb els paràmetres de l'exemple anterior, es produirà un efecte d'ombra sobre les vores de la imatge. Cal notar que si la imatge és totalment rectangular, l'ombra s'aplica sobre tot el rectangle, però si hem retallat o eliminat la part blanca del fons de la imatge (com en aquest cas amb el pingüí), l'ombra ressegueix la silueta del pingüí.



MÉS TRUCS AMB EL GIMP

CTRL+Z

O sigui: desfer. La salvació quan ens hem equivocat. CTRL+Z és un estàndard, funciona a tots els programes de Windows, Linux i Mac. A més, al *Gimp* teniu un historial complet d'accions que podeu desfer i refer. Al menú de la imatge, obriu:

Menú Edita -> Historial de desfer

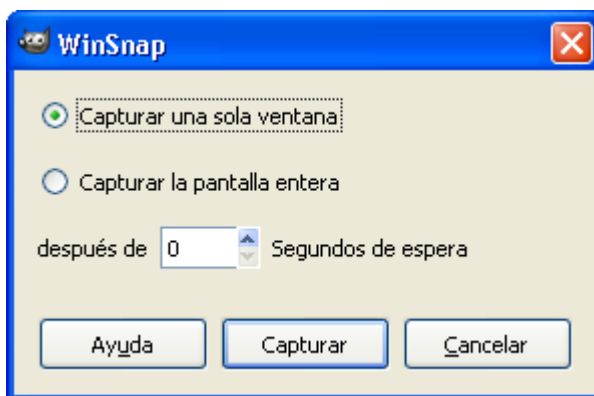
Apareixerà una finestra on es representen amb icones totes les etapes que ha passat la vostra imatge durant la sessió. Si seleccioneu una icona, tornareu la imatge al punt en què estava abans de realitzar les accions següents.

Captura de pantalla

Podeu capturar qualsevol pantalla (web, programes, l'escriptori) per utilitzar les imatges en un manual o tutorial web. Des del menú general del *Gimp*:

Menú Fitxer -> Adquireix -> Captura de pantalla

Al diàleg que apareixerà, podeu seleccionar tota la pantalla o una finestra, i la possibilitat d'establir un lapse de temps perquè pugueu fer accions tals com obrir un menú, etc. que apareixerà a la captura.



Premeu *D'acord* i el cursor es transformarà en una creu. Arrossegueu la creu per deixar-la caure sobre la finestra que vulgueu capturar.

La imatge s'obrirà amb el *Gimp* i la podreu editar o guardar en qualsevol format.

Com gravar dreceres de teclat

Les macros o dreceres de teclat permeten realitzar ràpidament funcions molt freqüents sense haver-les d'anar a buscar pels menús.

Al menú general de *Gimp*, obriu:

Menú Edita -> Preferències -> Interfície

A la finestra de la dreta, marqueu *Utilitza dreceres de teclat dinàmiques* i *Desa dreceres de teclat en sortir*. Tanqueu les preferències.

Al menú de la imatge, obriu el menú, situeu-vos al damunt de l'opció desitjada, i teclegeu la combinació de tecles que hi voleu associar. Veureu que la drecera s'incorpora al menú.

Exemple:

Després d'haver canviat les opcions a les preferències, obriu el menú de la imatge:



Menú Capes -> Colors -> Automàtic

Amb el cursor al damunt de Control de blancs, premeu alhora les tecles MAJ+CTRL+B. La combinació apareixerà al costat de l'opció del menú i ja serà activa.

DIRECCIONS D'INTERÉS

Manual d'usuari

<http://docs.gimp.org/es/>

Altres tutorials

http://mosaic.uoc.edu/pdf/manual_introduccion_gimp.pdf

<http://observatorio.cnice.mec.es>

<http://www.gimp.org.es>

També al Youtube podem trobar tutorials en vídeo per corregir, per exemple, els ulls vermells.

<http://www.youtube.com>



Els meus apunts



Comissionat per a la
Societat de la Informació
de l'Ajuntament de Rubí





Comissionat per a la
Societat de la Informació
de l'Ajuntament de Rubí



Comissionat per a la
Societat de la Informació
de l'Ajuntament de Rubí



Comissionat per a la
Societat de la Informació
de l'Ajuntament de Rubí