

# Crear, obrir i desar una imatge

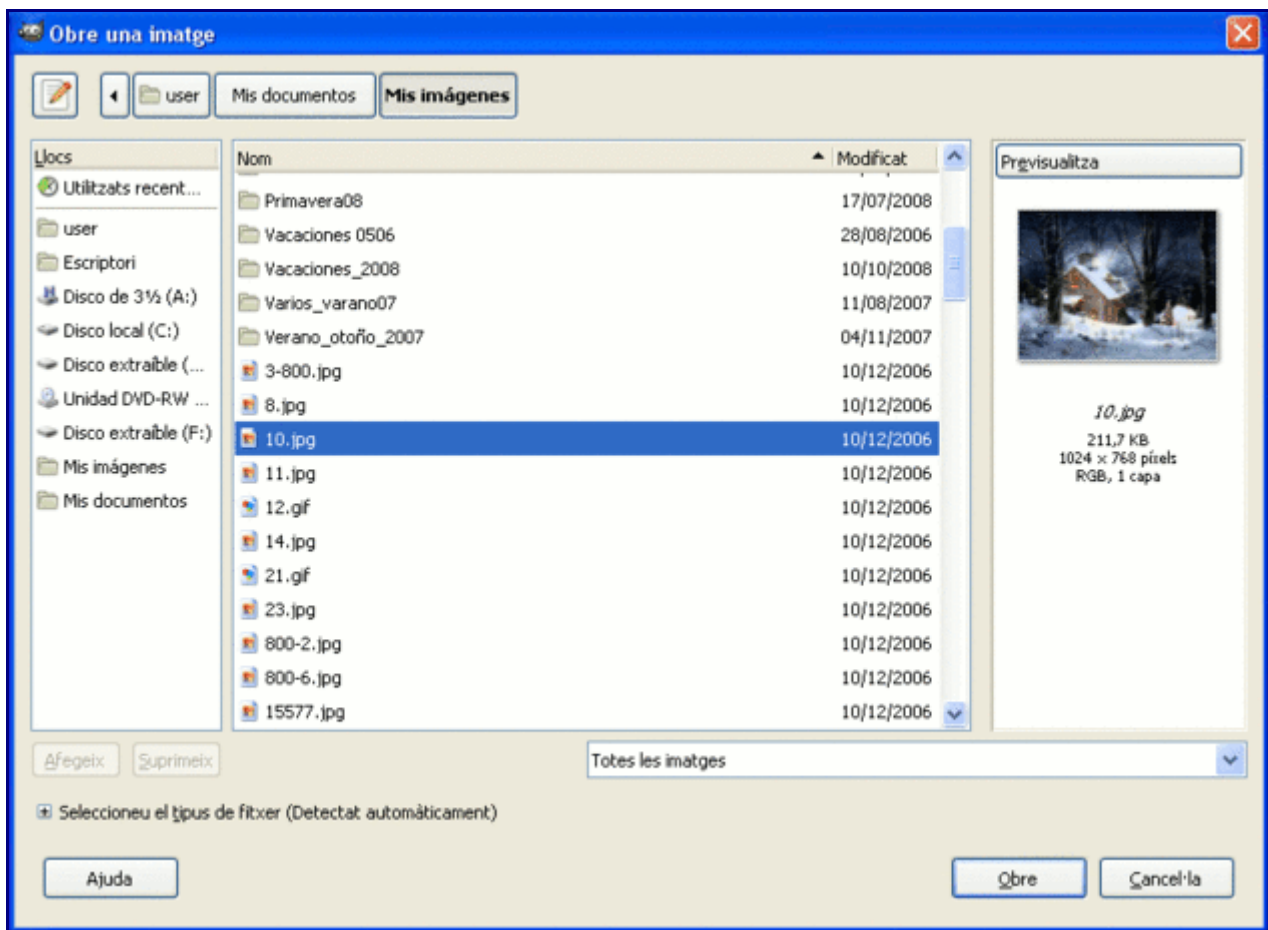
**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat és aprendre a crear, obrir i desar una imatge.

- [Obrir una imatge](#)
- [Obtenir una imatge: d'una captura de pantalla, del porta-retalls, de l'escàner, enganxa com a nou...](#)
- [Crear una imatge nova](#)
- [Desar una imatge](#)

## Obrir una imatge

El GIMP pot obrir molts formats de fitxer: GIF, JPG, ICO, PSP, PDF, PNG, TIF, BMP, PSD...  
L'extensió pròpia del GIMP és XCF.

Per obrir una imatge ja existent, aneu a la finestra principal, al menú **Fitxer \ Obre**. Es mostra la finestra **Obre una imatge**.



Finestra Obre imatge

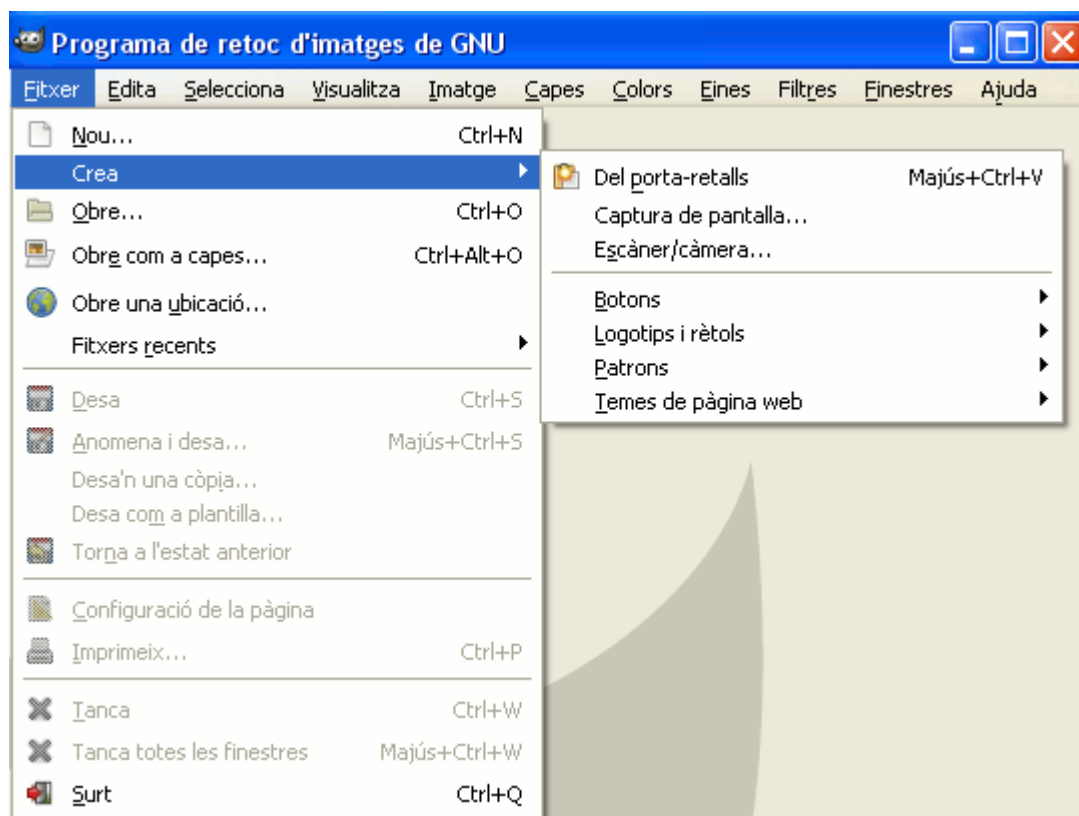


- A la columna de l'esquerra, indiqueu, fent doble clic, a quina unitat anireu a buscar la imatge...
- Amb els botons **+Afegeix** i **-Suprimeix** podeu afegir o treure dreceres per accedir directament a unes carpetes en concret.
- A la columna del mig, cerqueu la carpeta i seleccioneu la imatge. Podeu retornar a les

carpetes que estan a un nivell superior clicant als botons que es troben a la zona superior d'aquesta columna i que indiquen el camí on esteu.

- A la columna de la dreta, obtindreu una previsualització a escala reduïda de la imatge seleccionada, amb informació sobre el nom de la imatge, l'extensió, el pes i les mides.
- Desplegant l'opció **Totes les imatges**, podeu crear un filtre en què s'indiqui que només es mostrin a la columna del mig els fitxers que tenen una extensió determinada.
- Prement sobre l'opció **Selecciona tipus de fitxer**, podeu escollir que el GIMP detecti automàticament l'extensió d'un fitxer (opció per defecte), o bé fer-ho manualment entre les extensions de la llista desplegada.
- Un cop seleccionada la imatge, premeu el botó **Obre**.
- Cada imatge s'obre a una finestra nova, tret que, des del menú **Fitxer** escolliu l'opció **Obre com a capa**.

## Obtenir una imatge: d'una captura de pantalla, del porta-retalls, de l'escàner, enganxa com a nou...



Des de la barra del menú de la finestra principal, a **Fitxer \ Crea**, teniu altres opcions per obtenir una imatge:

- **Enganxa del porta-retalls** permet enganxar a una finestra nova una selecció feta i copiada amb un altre programa.
- **Captura de pantalla** obre la finestra WinSnap:  
Per capturar una sola finestra, marqueu l'opció **Captura una única finestra** i també indiqueu els segons de retard que hauran de transcórrer entre el moment en què assenyaieu la finestra per capturar i el moment real en què es fa la captura. A continuació, premeu el

botó **Adquisició**.



Capturar una finestra o una pantalla.

Després de prémer el botó **Adquisió**, es mostra la finestra **Select Window**. Arrossegueu el símbol + per indicar la finestra que s'ha de capturar.



Símbol + per assenyalar la finestra que s'ha de capturar.

Durant els segons de retard que heu indicat, podeu fer alguna modificació a la finestra abans que es faci la captura. La captura obtinguda s'obrirà en una finestra nova del GIMP.

Per capturar la pantalla sencera, marqueu la opció corresponent a la finestra **WinSnap**. Marqueu els segons de retard que necessitareu i premeu el botó **Adquisició**. A continuació, mentre transcorren els segons de retard que heu indicat, prepareu la pantalla tal com voleu que es mostri a la captura i, automàticament, la captura obtinguda es mostra en una nova finestra del GIMP.

També, podeu fer la captura de pantalla amb les opcions del teclat:

- *Impr Pant* per capturar una pantalla sencera.
- *Alt + Impr Pant* per capturar la finestra seleccionada.

A continuació, des de la finestra principal del GIMP, aneu a **Fitxer \ Crea \ Del portaretalls** i obtindreu la captura en una finestra nova.

**Escàner/càmera** permet activar el programa associat a l'escàner i obrir la imatge obtinguda directament al GIMP.

## Crear una imatge nova



Per crear una imatge nova, aneu al menú **Fitxer \ Nou**: s'obre la finestra **Crea una nova imatge**.



Definir els paràmetres per crear una imatge nova.

Definiu l'amplada i l'alçada de la imatge, o bé accepteu els valors que vénen donats per defecte.

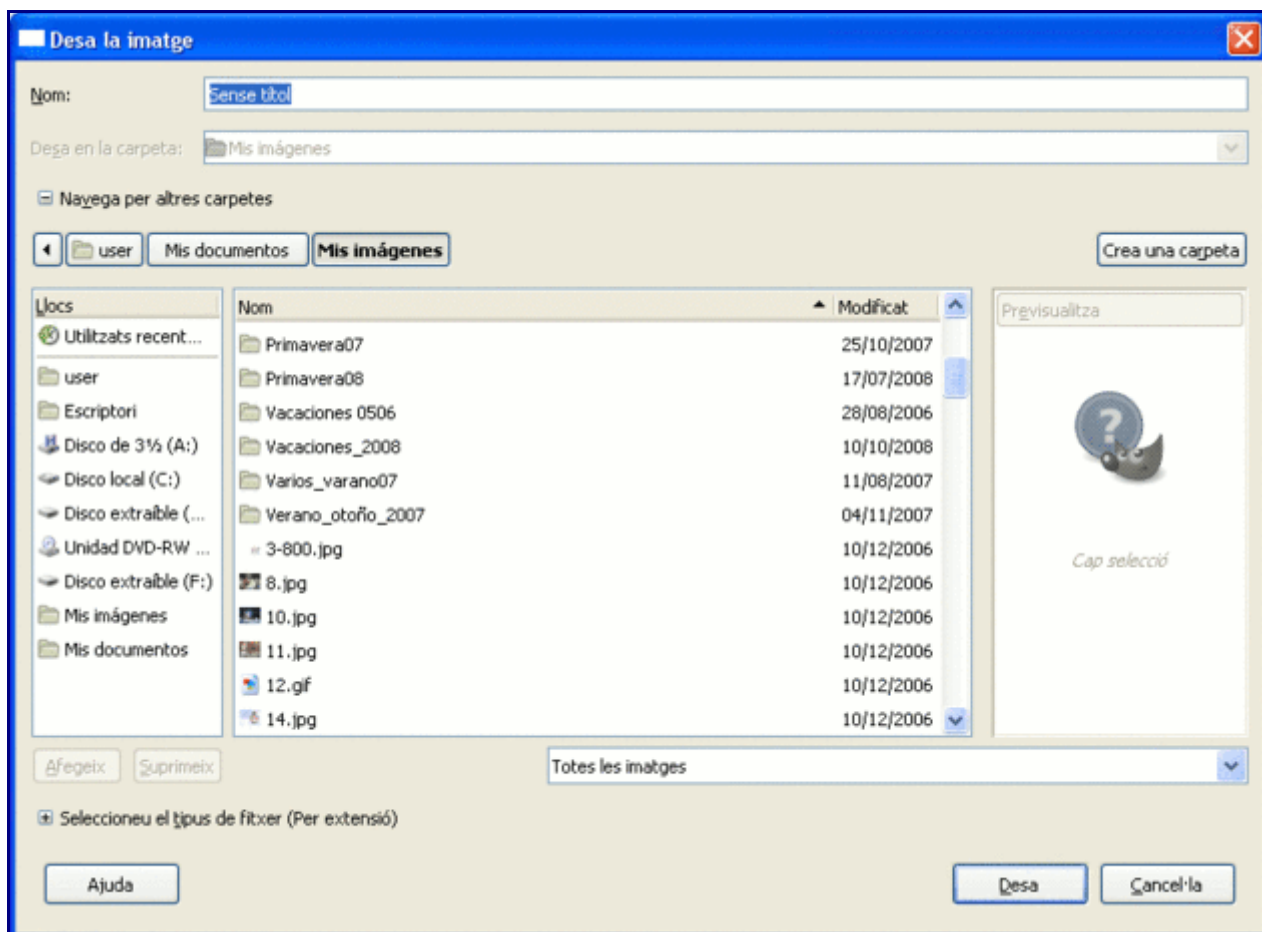
L'opció **Plantilla** permet escollir entre una llista amb formats de mides predeterminades, per exemple, per dissenyar la caràtula d'un CD-ROM, un *banner* (cibertira) per a la web...

Els botons vertical  i horitzontal  permeten, a partir de les mides introduïdes, crear una imatge nova plantada o apaïxada, respectivament.

Les **Opcions avançades** permeten configurar altres paràmetres, com per exemple, la resolució i el color.

## Desar una imatge

Per desar una imatge, aneu a la finestra de la imatge, a **Fitxer \ Desa**, o bé a **Fitxer \ Anomena i desa**. Es mostra la finestra **Desa la imatge**:



Desar una imatge.



Al camp **Nom**, escriviu un nom per a la imatge i, a continuació, escriviu manualment l'extensió amb què voleu desar-la.

L'opció **Seleccioneu el tipus de fitxer (Per extensió)** permet escollir un format de la llista desplegada.

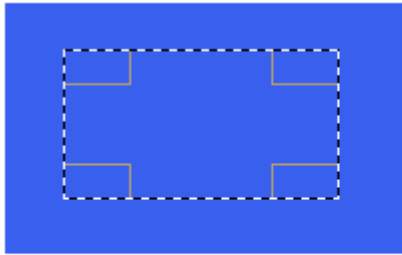
Si a l'opció **Desa en la carpeta** esteu d'acord amb la carpeta que teniu configurada per defecte per desar els fitxers, confirmeu amb el botó **Desa**. Si no hi esteu d'acord, premeu l'opció **Navega per altres carpetes**: s'obrirà la finestra **Desa la imatge**, molt semblant a la **d'Obre una imatge**.

### **Cercar una carpeta on desar una imatge creada o modificada amb el GIMP**

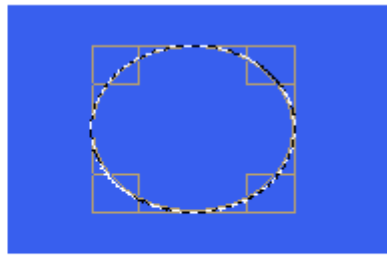
Des del quadre de diàleg **Desa la imatge**, podeu crear una carpeta nova prement el botó **Crea una carpeta** que hi ha sobre la columna **Previsualitza**. També podeu afegir i treure dreceres d'accés a carpetes amb els botons **+Afegeix** i **-Suprimeix**. Cerqueu una carpeta on ubicar el fitxer, escriviu el nom, l'extensió i confirmeu amb el botó **Desa**.





discontínues que es van movent.



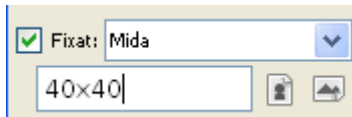
Selecció rectangular. Les línies discontinúes, que es mouen com si fossin formigues, indiquen la selecció




Selecció d'el·lipse

Si voleu que l'eina **Selecció de rectangle**  faci un quadrat, o l'eina **Selecció d'el·lipse**  faci un cercle, premeu la tecla de majúscules (*Maj*) mentre feu la selecció.

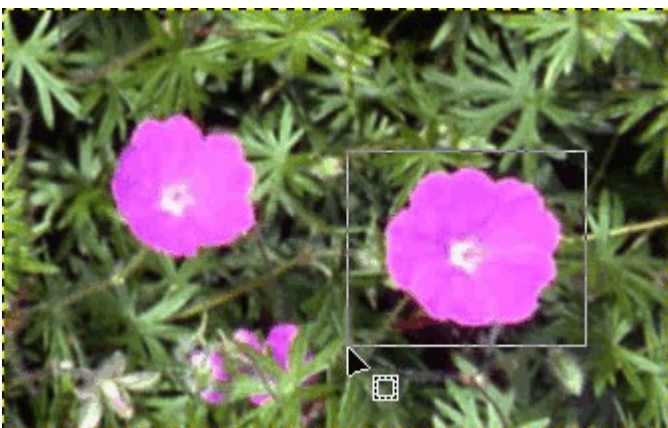
Podeu fer una selecció a partir d'unes mides d'amplada i d'alçada establertes. Al quadre de control de les eines **Selecció de rectangle** o **Selecció d'el·lipse**, activeu l'opció **Fixat**, escolliu **Mida**, introduïu els valors que desitgeu i ja podeu fer la selecció.



Introduir uns valors per les mides d'amplada i d'alçada d'una selecció.

El botó **Recupera els valors per defecte**  configura de nou els paràmetres predeterminats.

Si voleu que l'àrea de la selecció rectangular o el·líptica estigui centrada en un punt, situeu el punter del ratolí al punt central que heu escollit i feu un clic amb el botó esquerre. Sense deixar de prémer el botó esquerre, premeu la tecla *Control* i feu la selecció. La selecció començarà pel mig en lloc d'iniciar-se per defecte en un extrem.




Selecció centrada en un punt

Imatge obtinguda de: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>, i posteriorment modificada.

Per fer un cercle o un quadrat centrats en un punt, primer premeu amb el botó esquerre el punt central on ha de començar la selecció, a continuació, premeu simultàniament les tecles de majúscules i *Control*, i feu la selecció.





- Per practicar fent seleccions, recupereu la imatge [Selecciona1](#).

Per deixar de seleccionar, feu un clic fora de la selecció, o bé aneu a la finestra de la imatge, al menú **Selecciona** \ . **No seleccioneu res.**

Per defecte, quan comenceu una selecció nova, desapareix una selecció anterior.

Des del quadre de control de les eines **Selecció de rectangle** o **Selecció d'el·lipse**, a l'apartat **Mode**, prement el botó corresponent, podeu indicar el tipus de selecció que voleu fer:



-  Canvia la selecció actual.
-  Afegeix a la selecció actual.
-  Sostreu de la selecció actual.
-  Creua amb la selecció.


Al costat del punter del ratolí, el GIMP us informa d'una manera gràfica sobre el tipus d'acció que aneu a fer:

Quan al costat del punter del ratolí es mostra l'opció de moure la selecció




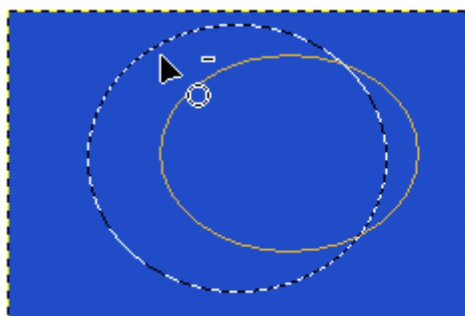
, podeu desplaçar la selecció per situar-la al lloc on vulgueu.

Si voleu afegir diverses seleccions, al quadre de control premeu el botó de **Afegeix a la selecció**

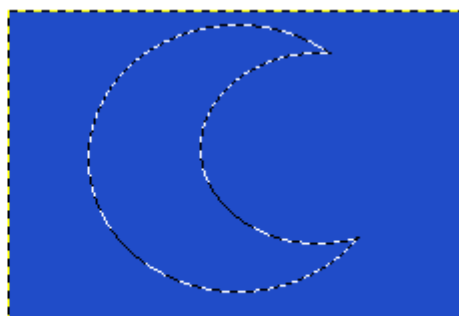
**actual** . La tecla de majúscules permet sumar a una selecció un quadrat o un cercle. Les seleccions afegides poden estar o no unides. Si les seleccions que sumeu es toquen, les unifiqueu en una sola selecció.



Si voleu treure zones seleccionades, premeu el botó **Sostreu de la selecció actual**  del quadre de control. També la tecla *Control* permet anar-les restant. En l'exemple següent, veureu una selecció d'el·lipse i una segona selecció d'el·lipse (de color groc, a l'exemple de sota) que retalla i suprimeix tot el que hi ha dins la seva àrea.




La segona selecció (de color groc) resta de la primera

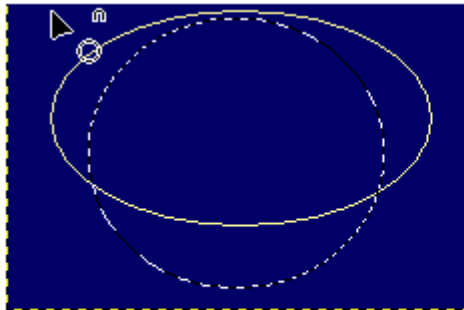


Resultat de restar la selecció

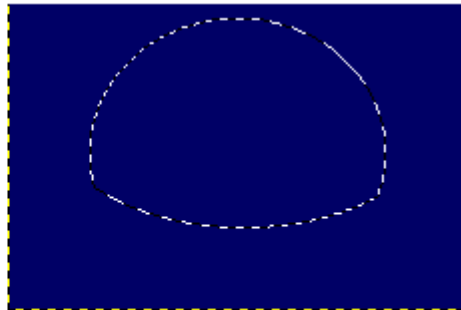
Podeu creuar seleccions, és a dir, fer una intersecció d'una selecció amb una altra. Feu una primera



selecció, a continuació, activeu el botó  **Creua amb la selecció**, i feu una segona selecció que es creui amb la primera (de color groc, a l'exemple de sota). El resultat de la intersecció és una selecció amb tota la zona de la primera selecció que està dins l'àrea de la segona selecció. Si premeu simultàniament les tecles de majúscules i de *Control* mentre feu la segona selecció, creareu un quadrat o un cercle que es creuarà amb la primera selecció.



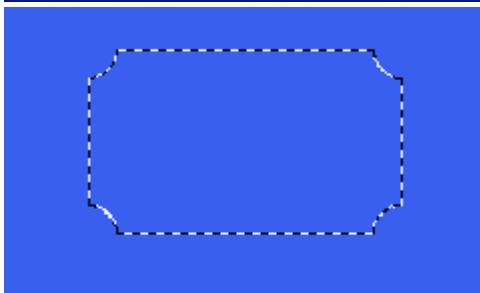
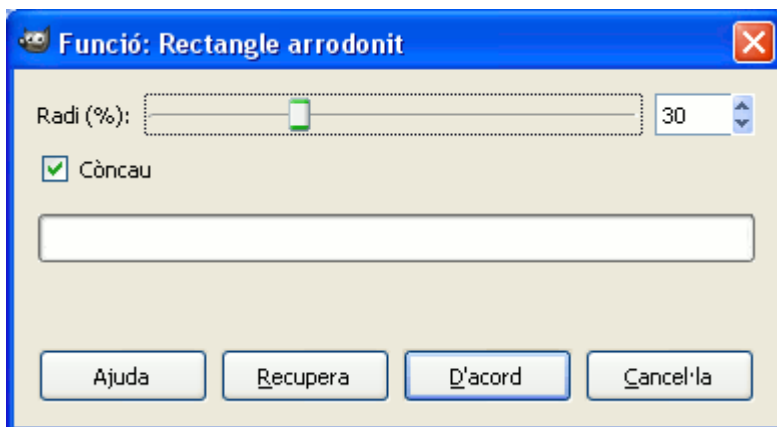
La segona selecció, de color groc, fa una intersecció amb la primera



Resultat de creuar les seleccions

Si voleu fer rectangles i arrodonir els vèrtexs, primer creeu una selecció rectangular i, a continuació, aneu al menú **Selecciona \ Rectangle arrodonit**.

A la finestra **Funció: rectangle arrodonit** indiqueu el radi dels extrems. També podeu indicar que els vèrtexs siguin còncaus.



Selecció rectangular amb vèrtexs arrodonits i còncaus

Si teniu una imatge sencera seleccionada, l'opció **Selecciona \ Rectangle arrodonit** actuarà sobre tota la imatge.



Arrodonir els vèrtexs d'una imatge sencera.

Imatge obtinguda de:

<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

i posteriorment modificada.


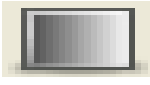
- Per practicar fent seleccions, recupereu la imatge [Selecciona2](#).

Segons sobre quina àrea de la imatge vulgueu actuar, caldrà o no invertir la selecció. Per seleccionar

la part oposada, aneu al menú **Selecciona \ Inverteix** .




Les eines de selecció permeten dibuixar. Podeu dibuixar una selecció i, a continuació, pintar-la:

-  amb un color o un patró.
-  amb un gradient.
- només el contorn de la selecció anant al menú **Edita \ Pinta la selecció**.

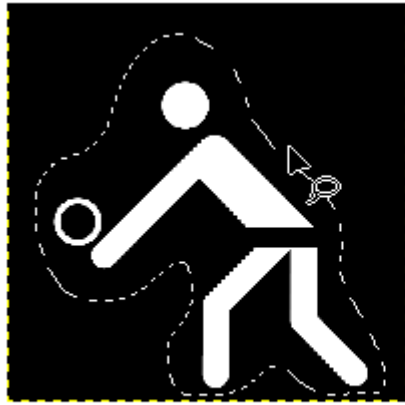
Des del menú **Edita**, teniu accés a una sèrie d'opcions d'edició:

- Per eliminar un element seleccionat, aneu a **Edita \ Neteja** o premeu la tecla *Suprimeix*.
- Per copiar un element seleccionat, aneu a **Edita \ Copia** o premeu les tecles *Control + C*.
- Per enganxar a la finestra de la imatge un element del porta-retalls del GIMP, aneu a **Edita \ Enganxa** o premeu les tecles *Control + V*. L'opció **Edita \ Enganxa com a nova imatge** enganxa l'element seleccionat en una finestra nova. L'opció **Edita \ Enganxa a** enganxa dins una selecció el contingut del porta-retalls.

## Fer una selecció lliure

L'eina **Selecció lliure**  permet fer una selecció a mà alçada. Convé començar-la i acabar-la en el mateix punt, si deixeu anar el botó esquerre, la selecció es tanca automàticament amb una línia recta.

Com totes les eines de selecció, podeu afegir, treure i creuar seleccions.



Selecció lliure





Enganxar la selecció en una imatge nova

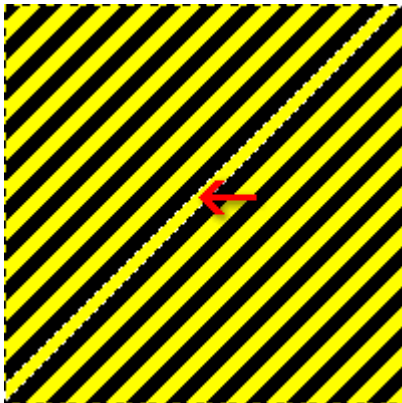
Imatge obtinguda de: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/> i posteriorment modificada.

- Per practicar amb la selecció, recupereu la imatge [Selecciona3](#).

## Fer una selecció amb les eines de selecció de regió contigua i selecció per color

L'eina **Selecció de regió contigua**  selecciona les regions contínues pel color.

En l'exemple següent podeu veure que, fent un clic amb l'eina **Selecció de regió contigua** , se selecciona, en el lloc on heu fet el clic, tota una àrea delimitada del mateix color. Fent un clic amb l'eina **Selecció per color** , se seleccionen totes les àrees de la imatge que tenen el mateix color.



Selecció de regió contigua



La fletxa indica la selecció feta: regió contínua de color groc



Selecciona per color.



Selecció feta: totes les regions de color groc de la capa.

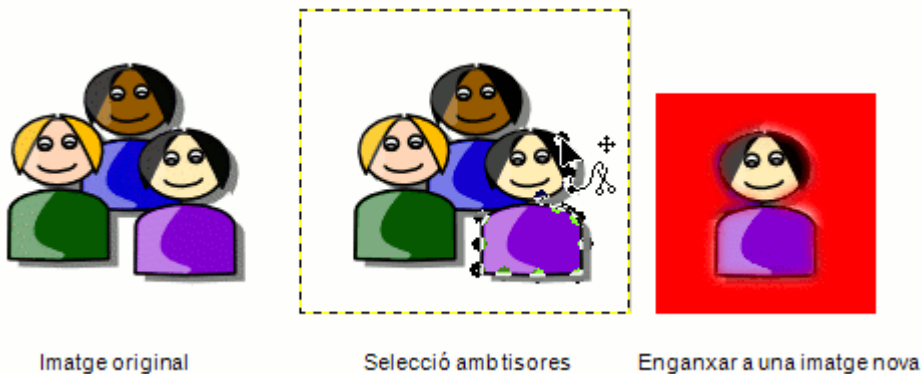
- Per practicar amb la selecció, recupereu la imatge [Selecciona4](#).

Prement la tecla de majúscules i fent clic, sumeu zones de selecció. Prement la tecla *Control* i fent clic, resteu zones de selecció.

## Fer una selecció amb l'eina de tisores intel·ligents

L'eina **Tisores intel·ligents** , a través dels punts que aneu indicant, busca els contorns d'una zona de la imatge i automàticament s'hi adapta.


Per acabar la selecció, heu de tancar en el mateix punt on heu començat. Per ajustar la selecció, podeu moure els punts de control i també crear-ne de nous. Finalment, feu un doble clic dins la zona marcada amb els punts i ja tindreu l'àrea seleccionada.



Imatge obtinguda de: <http://www.openclipart.org> i posteriorment modificada.

- Per practicar amb la selecció, recupereu la imatge [Selecciona5](#).

## L'eina Camins

L'eina **Camins** o corbes Bézier  és una eina molt potent del GIMP que permet dibuixar i seleccionar. Utilitzar aquesta eina requereix tenir un bon coneixement de la finestra de diàleg

**Camins**, que aquí s'explica.

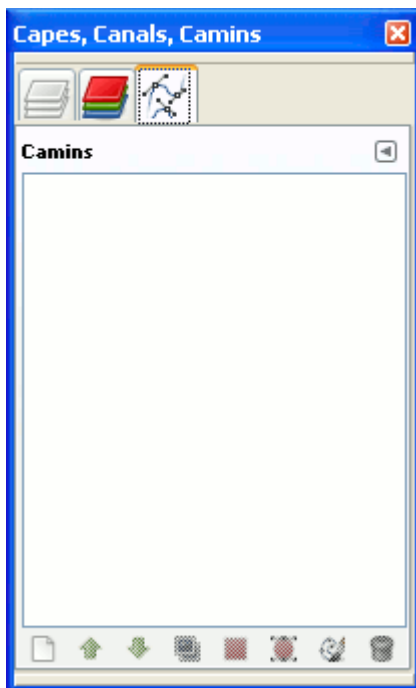
En els controls de l'eina Camins , a **Edita mode** heu d'indicar si voleu:

- dissenyar, fer un dibuix,
- editar, modificar el dibuix,
- moure el dibuix.



Quadre de control de l'eina Camins


Quan dibuixeu, necessiteu tenir a la vista el diàleg **Camins**, que us permet crear i editar un camí nou per a cada element que dibuixeu. Per obrir-lo, aneu al menú **Finestres \ Diàlegs encastables \ Camins**.



Finestra del diàleg **Camins**

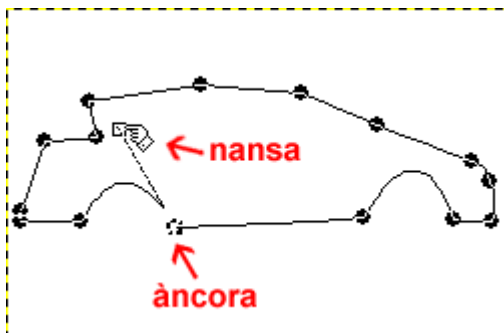
Ara dibuixeu un cotxe.

- A la finestra de la imatge, comenceu dibuixant la carrosseria amb el mode **Dissenya** activat.

Amb l'eina **Camins** , aneu marcant els punts de control de l'element que voleu dibuixar. D'entrada, es creen línies rectes.

- Podeu moure i canviar de lloc els punts de control, també anomenats *àncores*, situats als extrems d'una línia.
- Quan feu un clic sobre un punt d'una línia, veureu que podeu arrossegar-la, i la seva forma canvia a una corba. També podeu canviar la forma de la línia estirant dels tiradors, també anomenats *nanses*, que s'activen fent clic sobre la línia.
- Amb el mode **Edita** no podeu crear un camí nou, però sí que podeu modificar un camí existent creant àncores noves sobre la línia.

- Amb el mode **Mou** podeu arrossegar tot l'element dibuixat per canviar-lo de lloc.






Element d'un dibuix creat amb l'eina **Camins**.

- Un cop heu dibuixat un camí, en funció d'allò que voleu fer, podeu pintar-lo o convertir-lo a selecció.



### **Pintar un camí**

Pintar un camí vol dir resseguir-lo i escollir un color, un gruix...

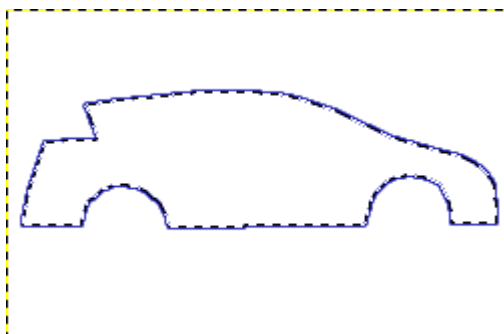
Per pintar un camí, cal tenir-lo seleccionat al diàleg **Camins**. Als controls de l'eina **Camins** , premeu el botó **Pinta el camí**. També podeu accedir a aquesta opció des de la finestra de la imatge, a **Edita \ Pinta el camí** , i des del diàleg **Camins**, al menú contextual que s'activa posant el ratolí sobre un camí, prement amb el botó dret i escollint l'opció **Pinta el camí** .

### **Crear una selecció des d'un camí**

Convertir un camí a selecció permet poder actuar dins l'àrea seleccionada. Per crear una selecció a partir d'un camí, és preferible que el camí comenci i acabi al mateix punt, en cas contrari, es tancarà automàticament amb una línia recta.

Per crear una selecció des d'un camí, als controls de l'eina **Camins** , premeu el botó **Selecció a partir d'un camí**. També podeu accedir a aquesta opció des del diàleg **Camins**, al menú contextual que s'activa posant el ratolí sobre un camí i prement el botó dret, i escollint l'opció **Camí a selecció** .

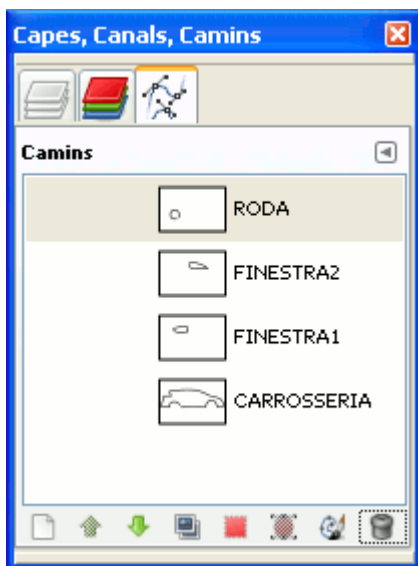
- Continueu dibuixant el vostre cotxe. Al diàleg **Camins**, amb l'element dibuixat seleccionat, obriu el menú contextual amb el botó dret del ratolí i escolliu l'opció **Camí a selecció**. Recordeu que també teniu aquesta opció als controls de l'eina, a **Selecció a partir d'un camí**.
- A continuació, pinteu el contorn de la selecció amb un color anant a l'opció **Edita \ Pinta la selecció** de la finestra de la imatge.



### **Dibuixar diferents elements del dibuix**

A la finestra del diàleg **Camins** poseu un nom a cada element que aneu dibuixant fent un doble clic

al nom que el GIMP ha posat per defecte i canviant-lo. Quan teniu diversos camins dibuixats, el nom ajuda a trobar-los més ràpidament. Per poder veure un camí a la finestra de la imatge, cal tenir-lo seleccionat al diàleg **Camins**.



Diàleg **Camins** amb diferents camins

Un cop creada una selecció a partir d'un camí, podeu pintar-la amb les diferents eines de pintar, li podeu aplicar filtres i efectes...

Aquest és el resultat del vostre dibuix un cop pintades les diferents seleccions:



Les eines del GIMP per dibuixar i pintar.

Per crear dibuixos complexos, pot ser útil fer primer el dibuix en un paper i, a continuació, escanejar-lo. Un cop tingueu el dibuix al GIMP, al diàleg de capes, creeu a sobre del dibuix una nova capa transparent. Tindreu el dibuix a sota, que podreu eliminar quan hàgiu acabat, i podeu calcar-lo a la capa transparent de sobre amb l'eina **Camins**.


Amb l'eina **Camins** també podeu seleccionar part d'una fotografia.

- Obriu el fitxer [Seleccional1](#).
- Dibuixeu un camí a partir d'una de les flors, tal com es mostra en la imatge següent:

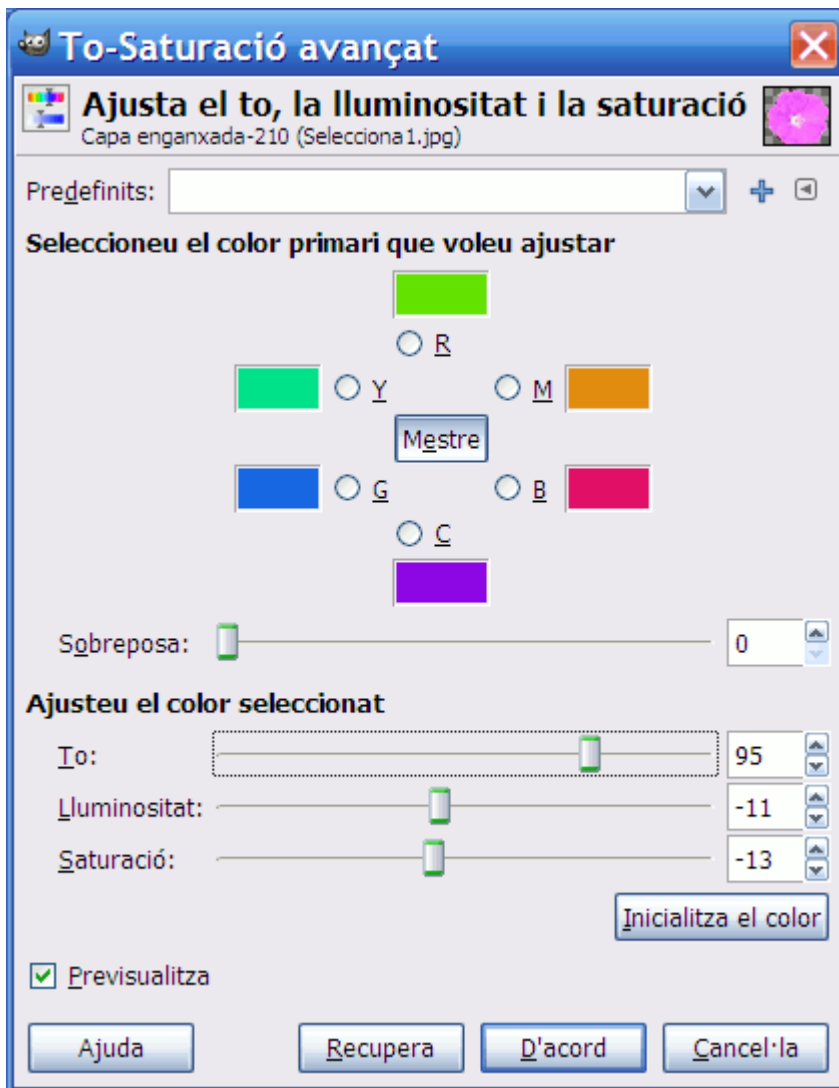


- A continuació feu clic sobre el botó **Selecció a partir d'un camí**. Ara tindreu seleccionada la flor.



- Amb aquesta selecció podeu fer diverses coses: canviar-ne el color, canviar-ne la mida, enganxar-la en una capa nova o en una altra imatge, aplicar-hi filtres, etc.
- El que fareu ara és enganxar la selecció en una capa nova. Aneu a **Edita \ Copia** i a continuació **Edita \ Enganxa**. La selecció enganxada quedarà situada en una capa flotant. Per fixar la selecció premeu el botó dret del ratolí i en el menú contextual escolliu l'opció **Nova capa**.
- Situeu-vos a sobre de la capa amb la flor enganxada. Amb l'eina Mou  poseu-la a sobre de la flor original.
- Ara canviareu el color de la flor. Situeu-vos en la capa que conté la flor. Aneu a **Eines \ Eines de color \ To-saturació avançat...** Canvieu els valors d'acord amb la imatge següent:





- El resultat serà el següent:



# Eines de dibuixar i pintar

**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat és aprendre a pintar seleccions i a utilitzar les eines de dibuixar i pintar.

- [Modes de color](#)
- [Les eines de dibuixar i pintar](#)
- [Escollir un color](#)
- [El cubell](#)
- [Pintar amb un patró](#)
- [El degradat](#)
- [Pintar una selecció o un camí](#)
- [Escollir un pinzell](#)
- [Les eines goma d'esborrar, vaporitzador, ploma de tinta, clona, difumina/ressalta, taca amb el dit, ferro roent](#)
- [Crear una màscara ràpida](#)
- [Dibuixar amb el Gfig](#)

## Modes de color

A la finestra de la imatge, aneu al menú **Imatge \ Mode**, on podeu escollir tres modes de color: RGB, escala de grisos i indexat.

Per defecte, quan creeu una imatge nova amb el GIMP, és amb el mode RGB. Al diàleg Canals (finestra de la imatge a **Finestres \ Diàlegs encastables \ Canals**), veureu els canals vermell, verd i blau d'una imatge.



Canals vermell, verd i blau



Canal vermell



Canal verd



Canal blau

El mode escala de grisos crea un sol canal amb 255 colors del blanc al negre.

El mode indexat genera un canal amb una paleta d'un màxim de 256 colors. L'extensió GIF només accepta imatges en mode indexat.



Imatge en escala de grisos





Imatge en mode indexat

En funció del mode de la imatge, escollireu un format per desar-la. Una imatge indexada podeu desar-la en format GIF, una imatge RGB en format JPG, PNG... En el cas que no es correspongui el format escollit amb el mode de la imatge, el GIMP us avisarà que cal exportar la imatge, és a dir, convertir-la automàticament per desar-la en el format que heu indicat.














Quan treballem amb capes, es crea un quart canal, el canal alfa. El GIMP utilitza aquest canal per crear màscares o per fer seleccions automàtiques.

## Les eines de dibuixar i pintar

El GIMP disposa d'onze eines de pintura. A excepció del cubell  i el degradat , amb les quals només podeu pintar, amb les altres eines de pintura podeu dibuixar i pintar.



Activar les eines de dibuixar i pintar des de la caixa d'eines.

	Cubell de pintura	Majús+B
	Degradat	L
	Llapis	N
	Pinzell	P
	Goma d'esborrar	Majús+E
	Vaporitzador	A
	Ploma de tinta	K
	Clona	C
	Cicatritza	H
	Clona en perspectiva	
	Difumina / ressalta	Majús+U
	Dijt	S
	Ferro roent	Majús+D

Activar les eines de dibuixar i pintar des de la finestra de la imatge, a **Eines \ Eines de pintura**.

Fent un clic sobre cada eina, es mostrarà el seu quadre de control. A les opcions del quadre de control veureu que les eines de pintura tenen unes característiques comunes i d'altres d'específiques

de cada eina.

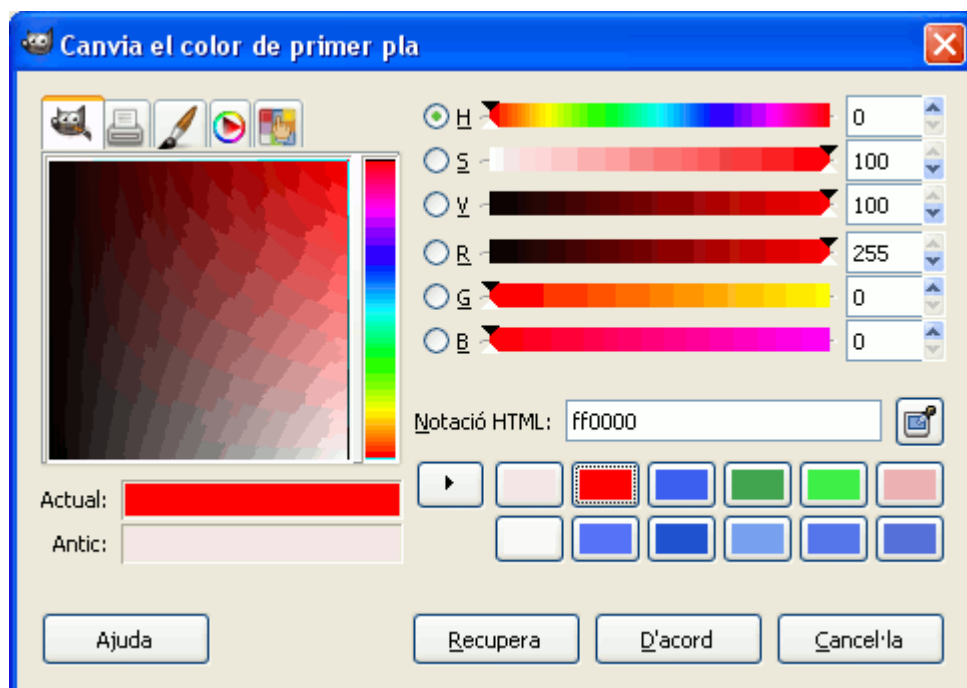
## Escollir un color

El GIMP disposa d'un ampli ventall de diàlegs per escollir un color. A la finestra principal trobeu les icones amb el color de primer pla i el color de fons actius.



Color de primer pla i color de fons actius

Per canviar de color, feu un doble clic sobre la icona del color actiu que voleu canviar. S'obre la finestra **Canvia el color de primer pla** o **Canvia el color de fons**.



Escollir un color

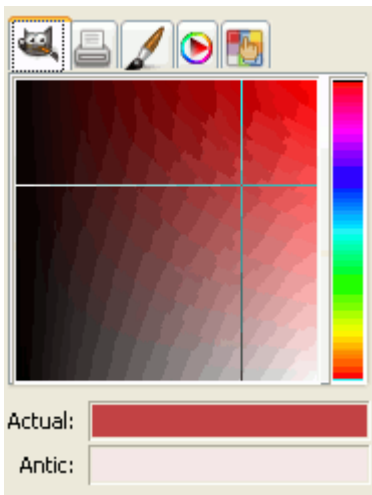
Els colors que veieu en un monitor són una barreja de vermell, R, verd, V, i blau, B. La quantitat de color pot anar del 0 al 255. El color negre té 0 vermell, 0 verd i 0 blau. El color blanc té 255 vermell, 255 verd i 255 blau.

A l'exemple de la imatge superior, teniu un color 255 vermell, 0 verd i 0 blau.

En funció de la quantitat de vermell, verd i blau que barregueu, obtindreu un to **H**. La saturació **S** indica la concentració de color, que va des del blanc fins al color indicat en el to.

El valor **V** permet enfosquir i va des del negre fins al color indicat en el to.

La notació HTML podeu copiar-la per inserir color a una pàgina web.



Escollir un color

La guia de la columna de la dreta us ajuda a escollir un to.


Al quadrat del centre, movent les guies, escolliu la saturació i el valor.

La guia horitzontal indica una saturació que va del 100, en la seva posició més superior, al 0, en la seva posició més inferior.

La guia vertical indica un valor que va del 100, en l'extrem dret, al zero, en l'extrem esquerre.

També podeu escollir un color d'una paleta anant a la finestra de la imatge, a **Finestres \ Diàlegs encastables \ Paletes**.

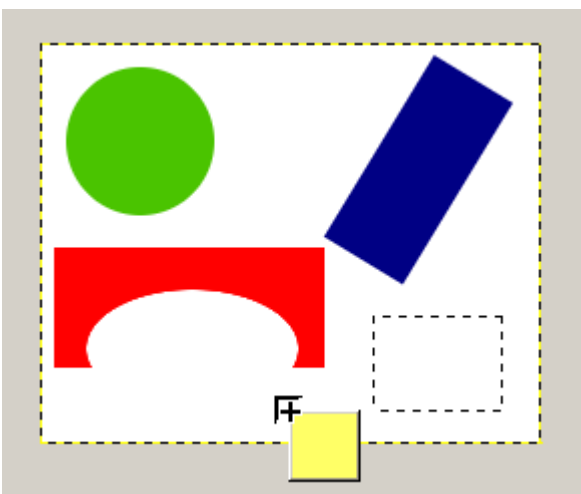
## El cubell

Amb l'eina cubell  podeu omplir de color la capa de fons d'una imatge, tota una capa o una selecció.

Des de la finestra de la imatge, arrossegueu el color de primer pla o el color de fons fins a l'interior de la zona que voleu pintar. Podeu fer aquesta acció encara que no hàgiu activat el cubell.



Color de primer pla i color de fons

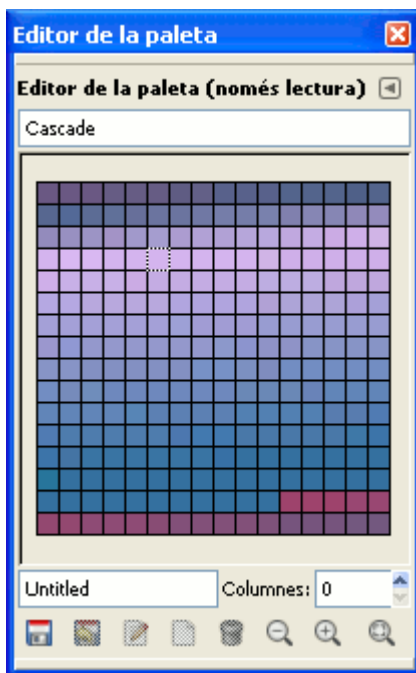


Pintar seleccions.

També podeu arrossegar un color des d'un **Editor de paleta** fins a l'àrea que voleu omplir.

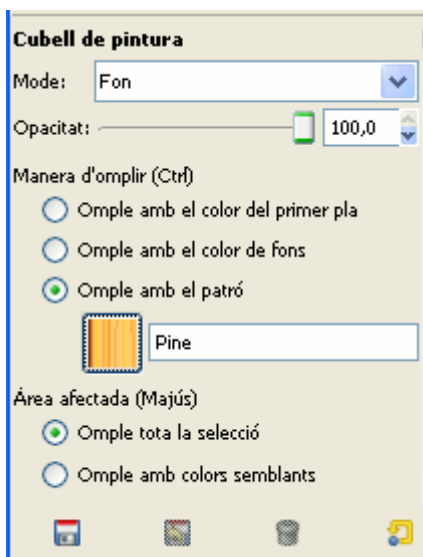
Per activar una paleta, aneu al menú **Finestres \ Diàlegs embastables \ Paletes**.

A la finestra **Paletes**, escolliu una paleta i, fent un doble clic, s'obrirà l'**Editor de paleta**.



## Pintar amb un patró

Podeu pintar amb un patró la capa de fons d'una imatge, tota una capa o una selecció. Activeu un patró des del quadre de control de l'eina **Cubell** a **Omplir amb el patró** i des de **Finestres \ Diàlegs embastables \ Patrons**.




Patró actiu



Prement sobre el patró actiu, obteniu una previsualització.

Per pintar amb un patró, arrossegueu el patró actiu fins a l'àrea per omplir. Des del mateix diàleg de patrons, també podeu arrossegar un patró fins a la zona per omplir, d'aquesta manera, podeu experimentar amb els diferents patrons d'una manera més còmoda.

## El degradat

Amb l'eina **Degradat**  podeu omplir amb un degradat la capa de fons d'una imatge, tota una capa o una selecció.

El degradat actiu per defecte està format per la transició entre el color de primer pla i el color de fons. Si canvieu els colors de primer pla i de fons, canviarà també el degradat.



Color de primer pla i de fons




Degradat actiu per defecte

Fent un doble clic a sobre del degradat actiu, obriu el diàleg **Degradats**.



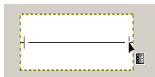
## Diàleg **Degradats**

A la finestra **Degradats**, escolliu un dels degradats que incorpora el GIMP fent un clic a sobre. El degradat escollit es convertirà en el degradat actiu.

Si feu un doble clic, s'obre l'**Editor de degradats** que permet modificar  el degradat.

També podeu crear un degradat nou . Si no el podeu desar, heu de comprovar que hi hagi una carpeta seleccionada a **Edita \ Preferències \ Carpetes \ Degradats**.

Un cop escollit el degradat i amb l'eina activa , per pintar situeu-vos a la zona que voleu omplir amb el degradat. Feu un clic i estireu la línia del degradat.



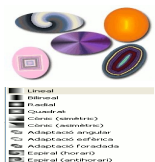
### Pintar amb l'eina **Degradat**

El resultat del degradat serà diferent en funció del lloc on comença i acaba la línia i de la longitud de la línia. El resultat també serà diferent si comenceu i acabeu el degradat fora de l'àrea seleccionada o si feu una línia inclinada.



Exemple de degradat

També podeu escollir diferents formes de degradat.



### Pintar una selecció o un camí

Podeu pintar el contorn d'una selecció des d'**Edita \ Pinta la selecció**. L'àrea interior de la selecció podeu deixar-la transparent, o bé pintar-la posteriorment amb una eina de pintura.





## Finestra **Pinta la selecció**

Des de la finestra **Pinta la selecció** podeu configurar moltes opcions del traç:

- L'amplada de la línia de traçat.
- L'estil de línia, on podeu escollir com definir l'estil dels contorns, traços preconfigurats...
- Traçar amb un patró.
- Traçar amb una eina de pintar, amb la configuració que teniu en el quadre de control de l'eina.

Quan hàgiu configurat les diferents opcions, premeu el botó **Pinta el traçat**. Amb el botó **Recupera**, podeu retornar a les opcions per defecte.

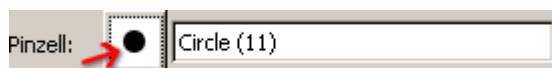


Exemples de traços aplicats a una selecció

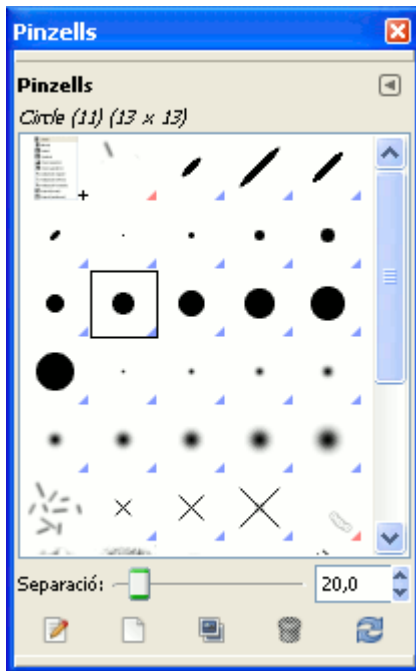
La finestra **Edita \ Pinta el camí** ofereix les mateixes opcions que **Edita \ Pinta la selecció** i pot aplicar-se a un camí dissenyat amb l'eina **Camins**. Els camins també es poden convertir a selecció.

## Escollir un pinzell

Moltes de les eines de pintura us permeten escollir un pinzell. Activeu la finestra **Pinzells** des de **Finestres \ Diàlegs encastables \ Pinzells**, o feu un clic a la icona del pinzell actiu des del quadre de control de l'eina a l'apartat **Pinzell**.





Icona del pinzell actiu al quadre de control de l'eina



### Finestra **Pinzells**

Segons la punta de pinzell que escolliu, el traçat tindrà un aspecte ben diferent.

El GIMP permet que creueu  i editeu  els vostres pinzells.

**Característiques comunes a diverses eines: llapis, pinzell, goma d'esborrar, vaporitzador, ploma de tinta, clona, difumina/ressalta, taca amb el dit, ferro roent.**

Una sèrie d'opcions, que s'activen amb dreceres de teclat o des del quadre de control de cada eina, són comunes a la majoria d'eines de dibuixar i pintar.

### **Dibuixar una línia recta**

Amb la tecla de majúscules podeu dibuixar una línia recta. Poseu el punter al lloc on voleu que comenci la línia, premeu la tecla de majúscules i feu un clic. Sense deixar de prémer la tecla de majúscules, moveu el ratolí al punt on voleu que acabi la línia i feu un altre clic.



Línia recta traçada amb el pinzell



Línia recta traçada amb el llapis

### **Forçar una línia recta a un angle**

Feu un clic i, a continuació, premeu les tecles de majúscules i *Control*. Podeu traçar línies rectes que se situïn en angles de 15, 30, 45... graus. Aquests angles actuen com un imant que atreu la línia. Moveu el ratolí per situar la recta i feu un clic per acabar.



Línia recta amb angle de 15°

### **Comptagotes**

La tecla *Control* converteix el punter en un comptagotes



que tria els colors de la imatge.

### Configurar l'opacitat

En el quadre de control de les eines de pintura, podeu configurar l'opacitat: com menys opacitat, més transparència. Per defecte, l'opacitat màxima està configurada al 100%. Amb una opacitat del 0% no es veurà el color amb què dibuixeu o pinteu.

### Esvaeix un traçat

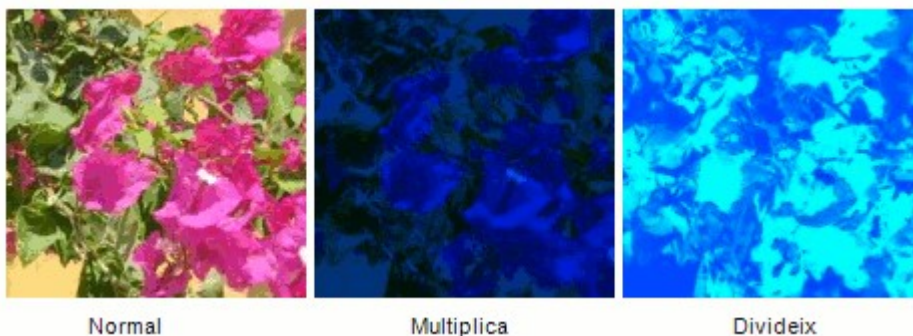
De manera progressiva i amb la longitud que indiqueu en el quadre de control de cada eina, el traç es va tornant transparent.



Traçat amb esvaïment

### El mode

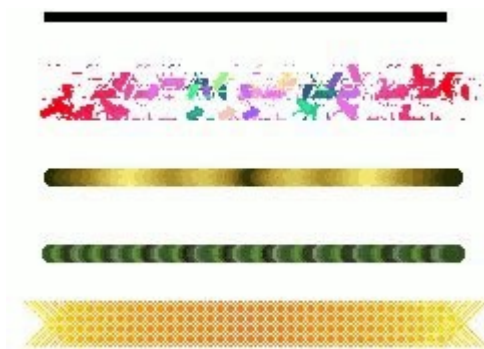
Les opcions de mode que es mostren en el quadre de control de l'eina i en el diàleg de capes fan referència a com es combinaran els colors nous que incorporareu a la imatge quan se superposin amb els que ja hi ha. En els exemples següents, s'ha enganxat una fotografia a un fons blau amb diferents opcions de mode:




### El llapis i el pinzell

El llapis i el pinzell tenen un funcionament força similar i amb diferències poc perceptibles.

El llapis fa un traç net i amb vores fines. El pinzell pinta les vores una mica difuminades.



### Les eines goma d'esborrar, vaporitzador, ploma de tinta, clona, difumina/ressalta, taca amb el dit, ferro roent

La goma d'esborrar  elimina els píxels de les zones per on passa utilitzant el color de fons, de

fet, pinta amb el color de fons.

El vaporitzador 🖌️ pinta amb un traç més suau, menys intens que el pinzell.

La ploma de tinta 🖋️ produeix un efecte similar al traç d'una ploma. En el quadre de control, cal configurar opcions de mida, velocitat... fins a obtenir l'efecte desitjat.

L'eina clona 👤 permet dibuixar i pintar utilitzant un patró, pot ser el patró actiu, o bé un patró de la mateixa imatge. Aquesta eina és ideal per fer retoc d'imatges.

L'eina difumina / ressalta 💧 barreja els píxels de la zona on la feu circular. En el quadre de control, heu d'indicar si voleu que difumini o afili. També és una eina molt indicada per fer retoc d'imatges.

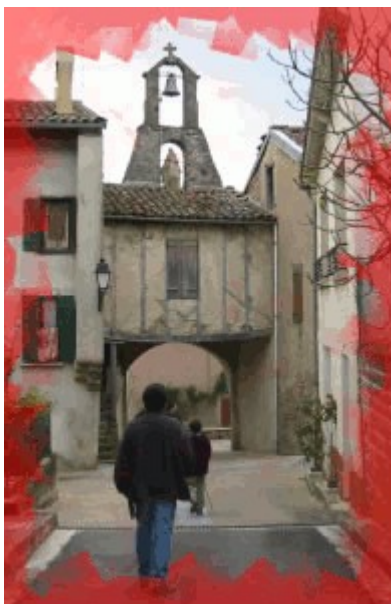
Taca amb el dit 👆, com el seu nom indica, produeix el mateix efecte que si passeu el dit per sobre de pintura mullada.

L'eina ferro roent 🔥, segons l'opció escollida, il·lumina o enfosqueix el trajecte per on passa.

## Crear una màscara ràpida

Obriu una imatge ja existent, per exemple, una fotografia. A la finestra de la imatge, premeu el botó activa màscara ràpida 🎭 situat a la part inferior esquerra. Veureu que una capa (de color vermell) se situa sobre la imatge. Si abans de prémer el botó feu una selecció, la màscara no ocuparà tota la imatge, només la part oposada a la selecció.

A continuació, seleccioneu, dibuixeu, pinteu, apliqueu efectes... sobre la màscara. Per desactivar la màscara, premeu el botó desactiva màscara ràpida 🎭: les accions que abans heu fet sobre la capa vermella s'han convertit en una selecció. Podeu actuar sobre la selecció (pintar, posar efectes...) fins a obtenir el resultat desitjat.



Activar màscara ràpida.



Resultat de la màscara

Procedència de la imatge: àlbum personal

Procés fet a l'exemple:

1. Crear una selecció de rectangle sobre la imatge.
2. Activar la màscara ràpida.
3. Aplicar el filtre **Filtres \ Artístic \ Cubisme**.
4. Desactivar la màscara ràpida.
5. Invertir la selecció a **Selecciona \ Inverteix**.
6. Pintar la selecció.

- Obriu la imatge [mascara](#). Seguiu el procés explicat anteriorment. En el punt 6 del procés pinteiu la selecció de color blanc. El resultat ha de ser semblant al següent:



Resultat de la màscara

Procedència de la imatge: àlbum personal

## Dibuixar amb el Gfig

Podeu accedir a la finestra Gfig des de **Filtres \ Compom \ Figures (Gfig)...** Amb aquesta utilitat, podeu crear polígons regulars i estrelles amb el nombre de cares que indiqueu, arcs, espirals... Podeu escollir una punta de pinzell per traçar un patró, un degradat o un color per emplenar.

A mesura que aneu creant elements, es van mostrant a la finestra del Gfig i a la finestra de la imatge. Pot resultar útil anar incorporant cada element nou a una capa nova.



Elements dibuixats i pintats amb el Gfig.

## Treballar amb capes

**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat es mostrar el funcionament de les capes amb el GIMP: el diàleg de capes, les capes flotants, afegir una màscara de capa, crear un gif animat... També es mostrarà el funcionament de les eines de transformació d'una capa o selecció.

- [Treballar amb capes](#)
- [El diàleg de capes](#)
- [Les capes a la finestra de la imatge](#)
- [La capa de fons](#)
- [Crear capes noves](#)
- [Opacitat d'una capa](#)
- [Les seleccions flotants](#)
- [El menú contextual del diàleg de capes](#)
- [Desar una imatge amb capes](#)
- [Crear una màscara de capa](#)
- [Crear un gif animat](#)
- [Les eines de transformació d'una capa o selecció](#)

## Treballar amb capes

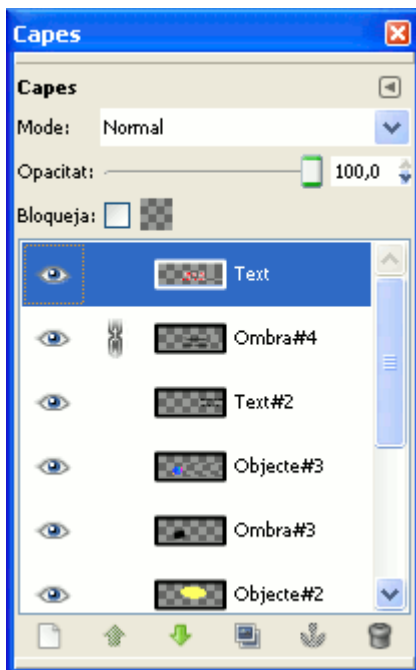
Les capes us proporcionen molta llibertat i comoditat quan treballem amb imatges. Es pot comparar les capes amb una pila de fulls transparents o semitransparents, cadascun dels quals conté un element. El conjunt de totes les capes forma una imatge.

Cada element nou que incorporeu a una imatge el podeu ubicar a una capa nova. Això us permetrà poder modificar cada capa sense danyar els elements de la imatge que es troben a altres capes.

Si treballem amb una sola capa, resulta força complicat fer determinades accions sobre un element concret (canviar les mides, moure'l, canviar colors, eliminar-lo...), i, possiblement, el conjunt de la imatge es veurà deteriorat. Les capes us permeten actuar per separat sobre els diferents elements d'una imatge.




## El diàleg de capes

Per treballar amb capes, cal tenir visible el diàleg de capes que podeu activar des de **Finestres \ Diàlegs encastables \ Capes**.





Diàleg de capes amb la capa **Text** seleccionada

Al diàleg de capes, cada capa ocupa una línia amb les possibilitats següents:

- A l'esquerra, un ull  indica que la capa és visible. Fent un clic a sobre de l'ull, la capa es torna no visible. Si premeu la tecla de *majúscules* i feu clic a sobre de l'ull, amagueu totes les capes menys una. Tornant a fer *majúscules* + clic les mostreu totes.
- Clicant a la dreta de l'ull, activeu un cadenat . Activant el cadenat a diverses capes, podeu moure-les  juntes.
- Més a la dreta veieu una vista reduïda de la capa, també anomenada *thumbnail*.
- A continuació, el GIMP posa un nom per defecte a cada capa. Per canviar el nom, feu un doble clic al nom per defecte i podeu escriure un nom nou que us ajudi a localitzar ràpidament la capa. També podeu canviar el nom de la capa des del menú contextual que s'activa seleccionant una capa i fent un clic amb el botó dret del ratolí, a **Edita els atributs de la capa**.

Per treballar amb una capa a la finestra de la imatge, primer cal seleccionar-la al diàleg de capes.

- Amb l'opció **Mode**, definiu la manera com es barrejaran els colors d'una capa amb els colors de les capes de sota. Cada píxel es fusionarà amb el píxel corresponent de la capa inferior en funció del mode indicat.
- Per suprimir una capa, feu clic al botó **Suprimeix la capa** .
- Per suprimir un element d'una capa, primer cal seleccionar-lo i, a continuació, anar al menú de la finestra de la imatge, a **Edita \ Neteja** .

## Les capes a la finestra de la imatge

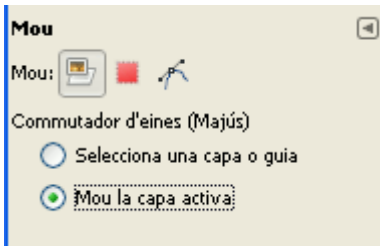
A la finestra de la imatge, cada capa està emmarcada per uns guionets grocs. Des del menú **Visualitza \ Mostra el marc de la capa** podeu configurar que es vegin o no els guionets.

Cada capa pot tenir una amplada i una alçada diferent de les altres capes de la imatge. En aquest



cas, veureu que els guionets grocs marquen una àrea més petita a dins de la imatge o una àrea més gran que sobrepassa la imatge. L'àrea d'una capa que queda fora del marc de la imatge no es veu.

Per moure una capa, utilitzeu l'eina  **Mou** amb l'opció del quadre de control **Mou la capa activa**.

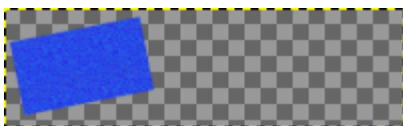


Exemple d'imatge creada amb capes

La imatge superior està formada per uns elements que se superposen: una capa de fons de color blanc i cadascun dels objectes situat en una capa transparent. Els quadrats grisos indiquen que la capa és transparent. A continuació, podeu veure algunes de les capes de la imatge:



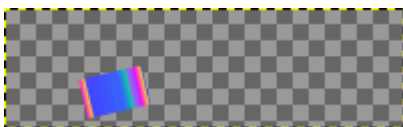
1. Capa de fons



2. Capa amb un objecte



3. Capa amb un objecte



4. Capa amb un objecte




5. Capa amb ombra

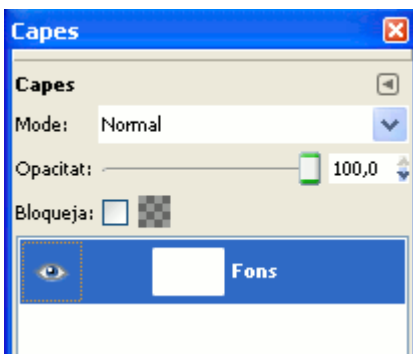


## 6. Capa amb text

Amb el format propi del GIMP, XCF, podeu desar les imatges i alhora conservar les capes. Aquí en teniu uns fitxers d'exemple: [capes1.xcf](#), [capes2.xcf](#).

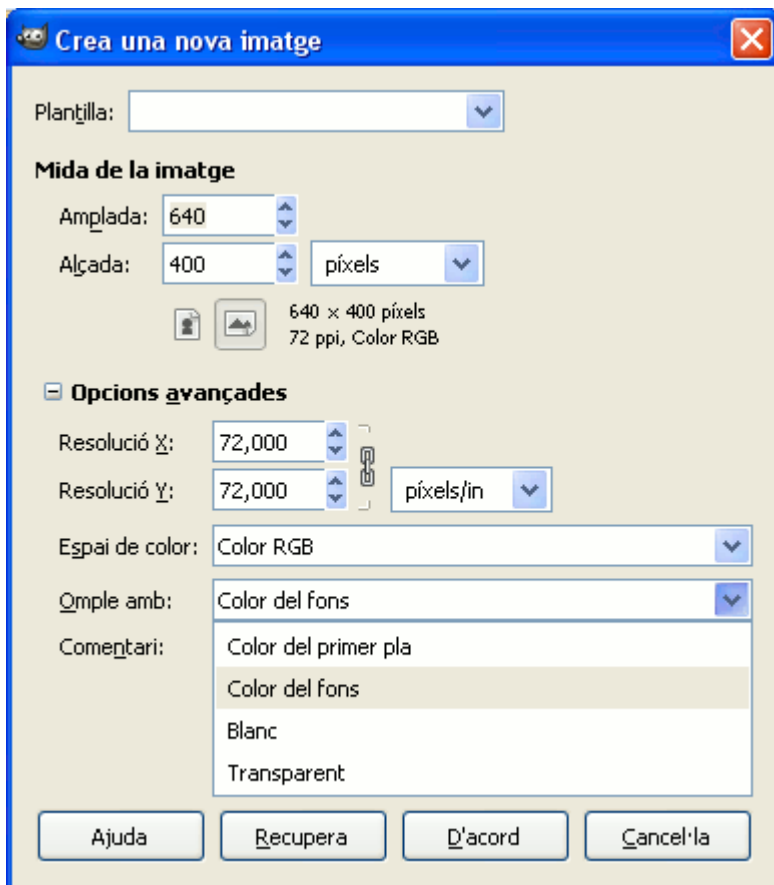
## La capa de fons

Quan creeu una imatge nova, al menú **Fitxer** \ **Nou** , d'entrada, només conté la capa de fons, el seu nom per defecte és **Fons**. La capa de fons és l'equivalent al llenç o tela sobre la qual un pintor incorpora els elements que va dibuixant i pintant.



Vista de la capa de fons al diàleg de capes

Per defecte, el color de la capa de fons és el color de fons. A la finestra **Crea una nova imatge**, a **Opcions avançades**, podeu escollir que la capa de fons s'ompli amb el color blanc, el color de primer pla, el color de fons, transparent... Treballant amb capes, aquest color podeu modificar-lo sempre que vulgueu.



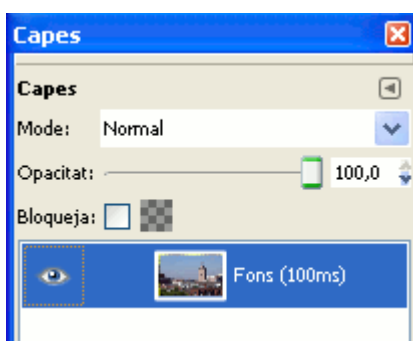
Crea una nova imatge. Opcions avançades.

Si creu una imatge per a la web, quan la capa de fons és transparent i deseu la imatge en format GIF, un cop inserida a la web, les àrees transparents mostraran el color de fons que tingui la pàgina.

Si obriu una imatge ja creada i que teniu desada, se situa a la capa de fons.




Si obriu una imatge, se situa a la capa de fons.



Vista de la capa de fons al diàleg de capes

## Crear capes noves

Per crear una capa nova, premeu el botó **Nova capa**  del diàleg de capes. Cada capa nova que creeu serà per defecte transparent, de manera que podeu veure els elements que hi ha a les capes de sota. Quan creeu una capa nova, se situa a sobre de la capa que teniu seleccionada.


Podeu canviar l'ordre de les capes amb les fletxes del diàleg de capes que apunten cap amunt



i cap avall



.

El botó **Duplica la capa**  situa a sobre una còpia de la capa seleccionada.

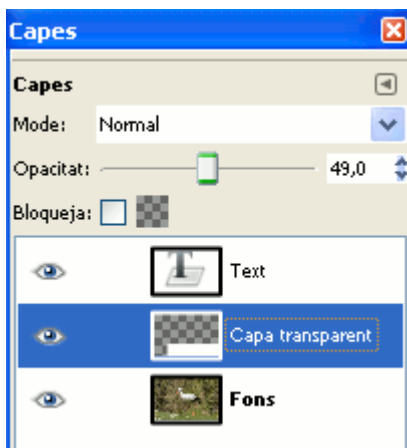
Arrossegant una capa des del diàleg de capes fins a la caixa d'eines, la convertiu en una imatge nova.

## Opacitat d'una capa

Al diàleg de capes, amb el botó **Opacitat**, que podeu fer lliscar a esquerra i dreta, modifiqueu l'opacitat d'una capa.

Abans s'ha explicat que una capa consta d'una part transparent i els objectes formen la part opaca. L'opacitat màxima és del 100%.

Si baixeu aquest percentatge, feu que els elements que conté la capa tinguin un percentatge de transparència i, per tant, deixin veure els elements de les capes de sota.



Configurar l'opacitat d'una capa



Sobre la fotografia, capa amb opacitat del 49%

Origen de la imatge: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>  
i posteriorment ha estat modificada.

Feu clic [aquí](#) per veure la composició per capes de la imatge anterior.

## Les seleccions flotants






El GIMP crea automàticament una capa flotant quan enganxeu una selecció a una imatge. També crea una capa flotant quan moveu una selecció amb el seu contingut.

Una selecció flotant és una capa temporal sobre la qual hi podeu actuar, però no deixa actuar sobre les altres capes fins que la fixeiu.



Vista del diàleg de capes amb selecció flotant

Una vegada heu finalitzat el treball amb una capa flotant, cal fixar-la per poder continuar treballant amb les altres capes. Teniu maneres diferents de fer-ho:

- Ancorar la capa flotant a la capa de sota amb el botó **Fixa la capa flotant**  del diàleg de capes.
- Ubicar la capa flotant a una capa nova . Només cal seleccionar la capa flotant al diàleg de capes i crear una capa nova.
- Al diàleg de capes, seleccionar la capa flotant i, en el menú contextual que s'obre, amb el botó dret del ratolí, escollir l'opció **Fixa la capa** .
- A la finestra de la imatge, fer un clic fora de la selecció flotant quan el punter del ratolí  mostra la icona de l'àncora .

Per practicar amb les seleccions flotants feu el següent:


- Obriu la imatge [papallona](#).
- Obriu també la imatge [capes3](#).
- Situeu-vos a la imatge **papallona**. Aneu al menú **Edita \ Copia**.
- Situeu-vos a la imatge **capes3**. Aneu al menú **Edita \ Enganxa**.
- Veureu que ha aparegut una selecció flotant.


- Si voleu que la selecció flotant quedi ancorada en una capa nova, haureu de fixar-la en una capa nova, altrament la selecció flotant quedarà enganxada a la capa de fons i no podreu moure-la de manera independent.
- Per tant, situeu-vos sobre la selecció flotant i amb el botó dret del ratolí obriu el menú contextual. Escolliu l'opció **Capa nova**.
- El resultat final hauria de ser com el que es mostra en la imatge següent:





## El menú contextual del diàleg de capes


Al diàleg de capes, situeu-vos a sobre d'una capa i feu un clic amb el botó dret del ratolí. S'obrirà el menú contextual que us permet fer una sèrie d'accions sobre la capa seleccionada, algunes de les quals ja s'han explicat.

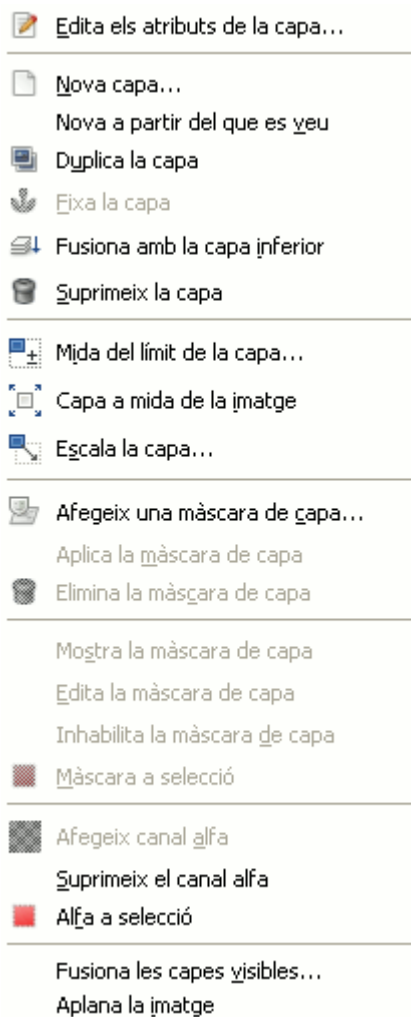
L'opció  **Fusiona amb la capa inferior** unifica la capa seleccionada amb la de sota. Supposeu, per exemple, que voleu fusionar un text amb la seva ombra. En la fusió, es conserva la transparència.

Una capa es pot suprimir sencera fent un clic al botó  **Suprimeix la capa**.

Amb l'opció  **Mida del límit de la capa**, podeu modificar les mides de la capa augmentant o reduint l'amplada i l'alçada. Es modifiquen les mides del marc de la capa, però no es modifiquen les mides dels elements que la capa conté.

Amb l'opció del menú contextual  **Capa a mida de la imatge**, feu que l'amplada i l'alçada de la capa siguin les mateixes que les mides de la imatge. No es modifiquen les mides dels objectes continguts a la capa.

Amb l'opció  **Escala la capa**, podeu modificar l'amplada i l'alçada d'una capa de manera proporcionada. Es modifiquen les mides dels elements continguts a la capa.



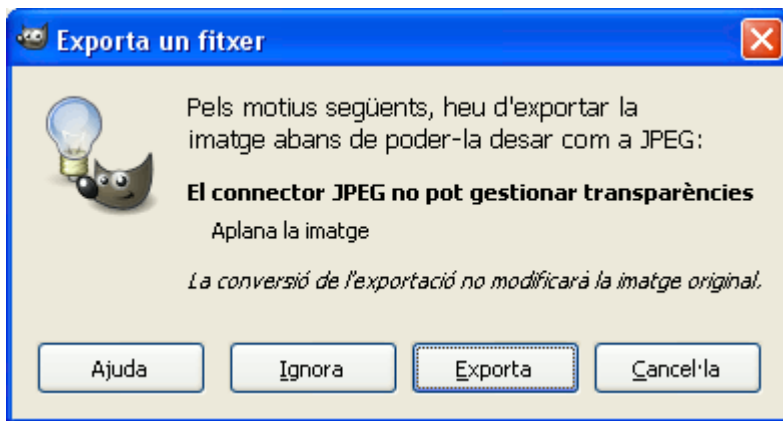
Menú contextual d'una capa des del diàleg de capes

## Desar una imatge amb capes

El format propi del GIMP és XCF, l'únic amb què el GIMP pot desar una imatge amb les seves capes. Si voleu desar un treball per continuar-lo en un altre moment, aquest format conserva les capes, camins... amb què estàveu treballant.

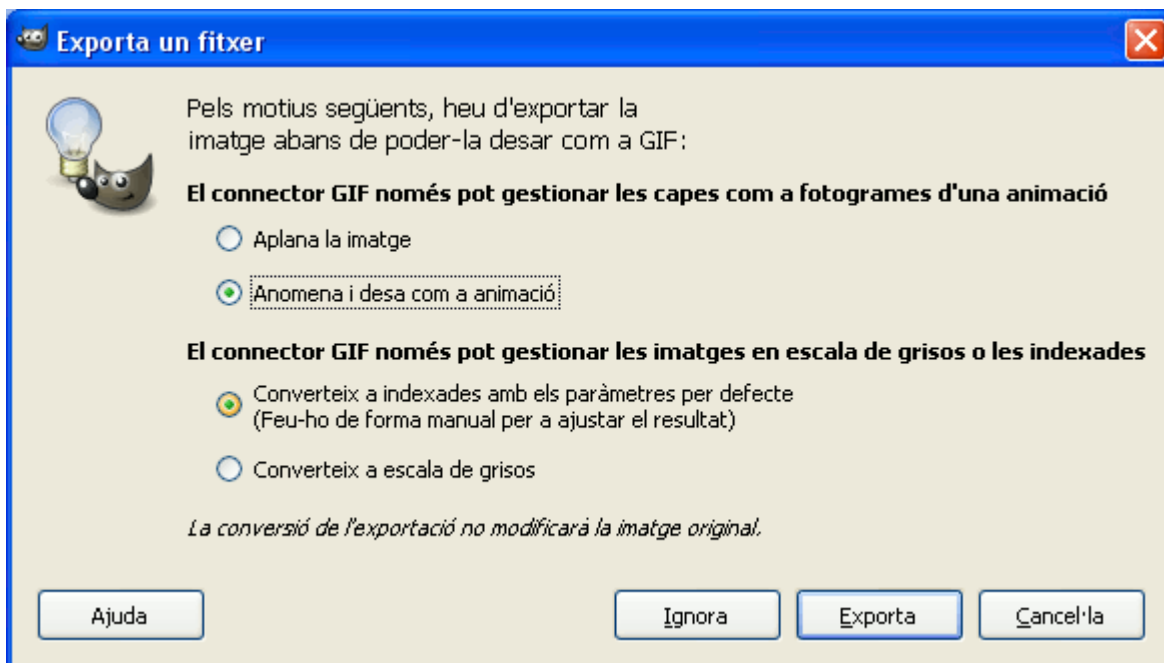
Per desar una imatge en altres formats, cal abans haver aplanat la imatge, és a dir, unificar totes les capes en una de sola. Quan hàgiu finalitzat un treball, cal que aneu a la finestra de la imatge, a **Imatge \ Aplana la imatge**. Una imatge amb transparència, la perd quan s'aplanar.

Si us heu oblidat d'aplanar la imatge, el GIMP ho detecta i obre la finestra **Exporta un fitxer** per informar-vos que cal exportar la imatge, és a dir, convertir-la en una sola capa per poder-la desar. Si confirmeu fent un clic a **Exporta**, el GIMP aplanar la imatge. A la imatge que conserveu oberta a la finestra de la imatge, no s'hauran aplanat les capes, només a la imatge desada.




### Finestra **Exporta un fitxer**.

Quan deseu en format GIF, el GIMP detecta si la imatge que voleu desar no està aplanada i té diverses capes. Aleshores, a la finestra **Exporta un fitxer**, us pregunta si voleu fusionar les capes en una de sola, o bé si voleu crear una animació. Per desar un gif animat, heu d'escollir, per tant, l'opció **Anomena i desa com a animació**.



Exporta un fitxer amb l'opció **Anomena i desa com a animació**.

## Crear una màscara de capa

- Obriu la imatge [paisatge.jpg](#).
- Al diàleg de capes, amb el botó dret del ratolí, escolliu l'opció  **Afegeix una màscara de capa**. S'obrirà la finestra **Afegeix una màscara de capa**. Marqueu l'opció Blanc (opac del tot).
- Les possibilitats de les màscares de capa són múltiples. Com a exemple, apliqueu una màscara de capa amb un degradat en blanc i negre. Obtindreu un efecte de transició entre opacitat i transparència. El color blanc de la màscara serà transparent i deixarà veure l'àrea corresponent de la imatge de sota. El color negre serà opac del tot i no deixarà veure l'àrea corresponent de la imatge de sota. Els grisos formaran una transició amb diferents graus



d'opacitat/transparència.

- Activeu l'eina mescla  i, a la finestra de la imatge, apliqueu el degradat.



- Apliqueu una màscara de capa

Al diàleg de capes, seleccionant la màscara i fent un clic amb el botó dret, podeu accedir al menú contextual amb les opcions d'edició de la màscara de capa. Escolliu l'opció **Apliqueu la màscara de capa**.

- A la finestra de la imatge, aneu al menú **Imatge \ Aplana la imatge**. Obtindreu un resultat similar a aquest:



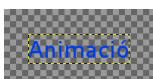
Imatge amb màscara de capa

Procedència de la imatge: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/> amb modificació posterior.

## Crear un gif animat

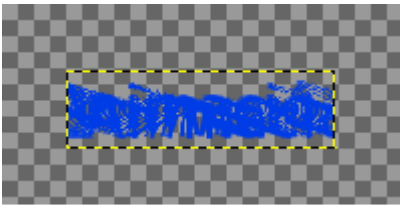
Començareu creant una animació predissenyada del GIMP.

- Creeu una imatge nova amb un fons transparent i escriviu un text. A continuació, a la finestra de la imatge, aneu a **Imatge \ Fusiona les capes visibles**. Aquesta opció unifica les capes sense perdre la transparència.



Imatge transparent amb text

- Aneu a **Filtres \ Animació** i escolliu una opció, per exemple, **Ones**. A la finestra, configureu els valors: com més marcs indiqueu, més pesarà l'animació. Finalment, cliqueu a **D'acord**.
- En una finestra nova, es mostra la imatge de l'animació. Al diàleg de capes podeu observar tots els fotogrames, també anomenats *marcs*, de l'animació. Cada capa de la imatge és un fotograma.



Tots els marcs de l'animació superposats

- A la finestra de l'animació, aneu a **Filtres \ Animació \ Optimitza (per a GIF)**, que redueix automàticament el pes de l'animació. En concret, l'animació que esteu fent pesa 4 Kb.
- A continuació, aneu a **Filtres \ Animació \ Reprodueix**.
- A la finestra nova que s'obre, podeu visualitzar l'animació clicant al botó **Reprodueix \ Atura**.
- Si el resultat us satisfà, ja podeu desar l'animació amb l'extensió GIF.
- A la finestra **Exporta el fitxer**, escolliu l'opció **Anomena i desa com a animació**.

Com heu vist, el procediment consisteix a col·locar a cada capa un fotograma o marc de l'animació. En el diàleg de capes, a continuació del nom de la capa, entre parèntesis consta el temps, en mil·lèsimes de segon, de durada de cada marc. Finalment, cal desar com a gif animat.

## Les eines de transformació d'una capa o selecció


A la caixa d'eines, trobeu cinc eines que permeten transformar una capa o selecció:

- Girar.
- Escalar.
- Retallar.
- Canviar perspectiva.
- Voltejar.

Aquestes eines actuen sobre una capa o selecció, no sobre el conjunt de la imatge.



Eines de transformació d'una capa o selecció

 **Gira la capa o selecció.** Podeu introduir uns valors per a l'angle de gir a la finestra **Informació de la rotació**, o bé podeu girar la capa o selecció manualment, prement i desplaçant el botó esquerre del ratolí. Finalment, confirmeu amb el botó **Gira**.



Imatge original



Gira una capa o selecció



**Escala la capa o selecció.** Aquesta eina canvia les mides d'una capa o selecció de manera no proporcional. Per canviar les mides de manera proporcional, des del diàleg de capes, seleccioneu una capa i cliqueu al botó dret, en el menú contextual, escolliu l'opció **Escala la capa**.



Imatge original



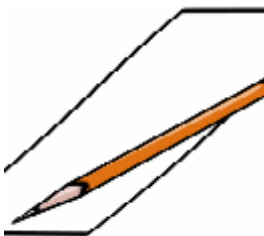
Escala una capa o selecció



**Inclina la capa o selecció.** Introduïu uns valors positius o negatius per als eixos X/Y. La capa o selecció s'inclina i retalla les zones que queden fora.



Imatge original

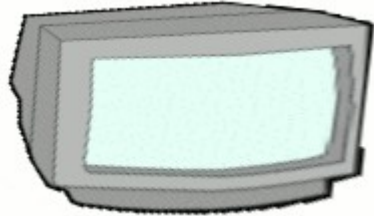


Retalla una capa o selecció


**Canvia la perspectiva de la capa o selecció.** Des de quatre punts de control situats als vèrtexs del marc de la capa, podeu estirar la imatge per transformar-ne la perspectiva.



Imatge original



Canvia la perspectiva de la capa o selecció

 **Capgira la capa o selecció.** Amb aquesta eina, la capa o selecció volteja horitzontalment i es mostra com a mirall de l'original.



Imatge original



Capgira una capa o selecció

Procedència de les imatges originals: <http://www.openclipart.org>

- Obriu les imatges [gira](#), [escala](#), [inclina](#), [perspectiva](#) i [capgira](#) i proveu les diferent eines de transformació.

# Imatges amb text

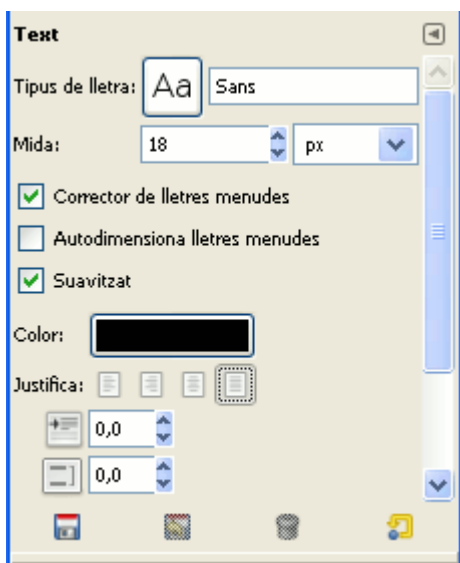
**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat és mostrar com afegir text a una imatge nova, a una fotografia... Veureu que, principalment, caldrà practicar i experimentar amb els múltiples recursos que ofereix el GIMP.

- [Afegir text a una imatge](#)
- [Posar ombra a un text](#)
- [Línia de contorn del text](#)
- [Omplir el text amb un degradat](#)
- [Omplir el text amb un patró](#)
- [Omplir el text amb la textura d'una imatge](#)
- [Text amb corbes](#)
- [Aplicar filtres al text](#)
- [Els rètols del GIMP](#)

## Afegir text a una imatge

Podeu afegir text a una imatge nova, o bé a una imatge ja existent.

- Feu un clic a l'eina **Text A** de la caixa d'eines. En el quadre de control de l'eina **Text**, a **Tipus de lletra**, escolliu una de les fonts que teniu instal·lades al vostre ordinador. Indiqueu una mida i un color per a la lletra.
- Si cal, justifiqueu el text i introduïu uns valors per al sagnat i per a l'espaiat de línia.

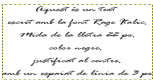


### Quadre de control de l'eina **Text**


- A continuació, feu un clic sobre la imatge i s'obrirà l'editor de text del GIMP.
- A mesura que escriviu a l'editor, el text es mostrarà a la imatge, començant pel mateix punt on abans heu fet el clic. El text pot tenir múltiples línies.

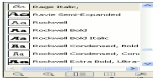


### Editor de text del GIMP



## Capa de text a la finestra de la imatge

- En el quadre de control de l'eina **Text** , a **Tipus de lletra**, teniu les opcions per previsualitzar les fonts: més petites, més grans, visualitzar com a llista, visualitzar com a graella... Escolliu l'opció que es troba més a la dreta, Obre el diàleg de selecció de tipus de lletra.



- S'obrirà la finestra **Tipus de lletra**, que us ajudarà a escollir una font. Prement sobre la icona amb un tipus de lletra, obtindreu una previsualització d'un text escrit amb aquesta font.



## Finestra **Tipus de lletra** amb previsualització per escollir una font

Amb la capa de text seleccionada al diàleg de capes i amb les fletxes del teclat per anar amunt i avall, i seleccionant les fonts a la finestra **Tipus de lletra**, a la finestra de la imatge, podeu visualitzar en diferents fonts el text que abans heu escrit fins a trobar la que més s'adeqüi al vostre objectiu.

Cada vegada que escriviu un text, el GIMP l'ubica a una capa nova, que a la finestra de la imatge veieu envoltada d'unes línies grogues que indiquen el marc de la capa.

Per canviar el text de lloc, activeu l'eina de moure  amb l'opció del quadre de control **Mou la capa activa**, comproveu que al diàleg de capes la capa de text estigui seleccionada, i ja podeu arrossegar el text.

Amb l'opció de l'eina moure **Selecciona una capa o guia**, seleccioneu una capa fent clic



sobre un element d'aquella capa. Aquesta selecció es fa en base al pixelat, i la punta del



dit índex (de la mà en què s'ha transformat el punter) ha de tocar un element opac de la capa que voleu seleccionar.



## Quadre de control de l'eina moure



## Diàleg de capes amb la capa de text seleccionada

Per modificar un text, a la finestra de la imatge, feu un clic sobre el text o, al diàleg de capes, feu un doble clic sobre la capa de text. S'obrirà de nou l'editor de text del GIMP amb el text que heu introduït abans, i ja podeu editar-lo.

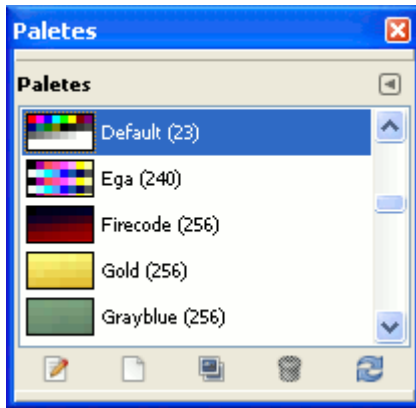
Per modificar la font, la mida de la lletra, el color, el justificat... comproveu que la capa de text estigui seleccionada i, a continuació, feu els canvis des del quadre de control de l'eina **Text**.

També podeu canviar el color del text arrossegant el color de primer pla o el color de fons fins al

text. Una altra opció és activar una paleta des del menú **Finestres \ Diàlegs embastables \ Paletes**, escollir un color i arrossegar-lo fins al text.



Canviar el color del text arrossegant el color de primer pla o el color de fons fins al text.

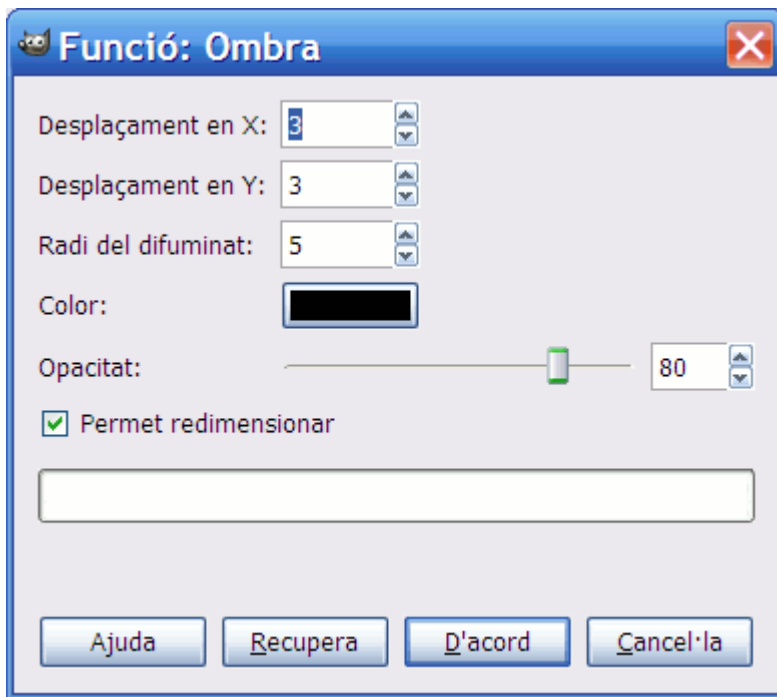


Canviar el color del text activant una paleta i, a continuació, escollir un color i arrossegar-lo fins al text.

## Posar ombra a un text


Aquí teniu un procediment força ràpid per posar ombra a un text:

- Escriviu un text amb la font, la mida i el color desitjat.
- A la finestra de la imatge, aneu al menú **Filtres \ Llums i ombres \ Ombra**. S'obrirà la finestra següent:
- Introduïu els valors per al desplaçament de l'ombra als eixos X / Y, el radi del difuminat i configureu també el color i l'opacitat de l'ombra, tal i com es mostra a la imatge següent. Finalment, premeu **D'acord**.



Inserir una ombra.

## Text amb ombra

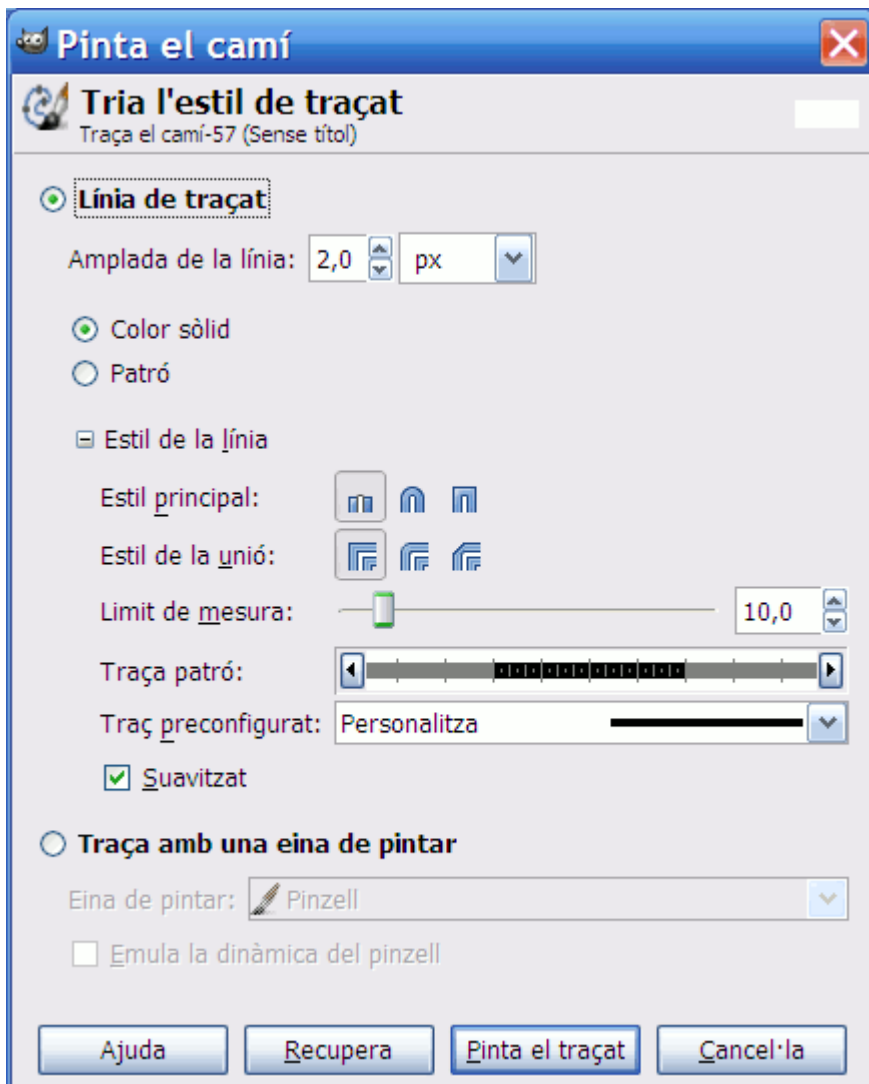
Veureu que, per defecte, l'ombra s'ubica en una capa diferent del text. Si voleu tenir text i ombra a la mateixa capa, unifiqueu-les amb l'opció  **Fusiona amb la capa inferior**, que trobareu al menú contextual que s'activa al diàleg de capes seleccionant una capa i fent clic amb el botó dret. Després de fusionar-les, ja no podreu modificar per separat el text i l'ombra.

### Línia de contorn del text

Podeu crear el text d'un color i la línia del contorn d'un altre.

- Primer creeu un text amb la font, mida de la lletra i color escollits.
- Premeu el botó **Camí a partir d'un text** del quadre de control de l'eina **Text**.
- A la finestra de la imatge, aneu a **Edita \ Pinta el camí** i escolliu les opcions del contorn que apareixen a la imatge següent:





### Finestra **Pinta el camí**.

- Indiqueu l'amplada de la línia del contorn.
- Amb l'opció **Color sòlid**, el color del contorn serà el color de primer pla.
- L'opció **Patró** aplica la textura del patró actiu al contorn del text.
- L'opció **Traça amb una eina de pintar** aplica a la línia del contorn els paràmetres del quadre de control de l'eina escollida.

### Traça el camí

#### Opció **Pinta el camí** amb **Color sòlid**

### Traça el camí

#### Opció **Pinta el camí** amb el patró

### Traça el camí

#### Opció **Pinta el camí** amb la goma d'esborrar

- Quan hàgiu acabat, aneu a la finestra de la imatge, a **Imatge \ Aplana la imatge** per unificar

totes les capes en una de sola, i ja podeu desar la imatge.

## Omplir el text amb un degradat

- Escriviu un text, ha de ser de color negre. Escolliu la font, la mida de la lletra... que vulgueu.
- Al diàleg de capes, a sobre de la capa de text, creeu una capa nova. Poseu-li de nom **degradat**.
- Al diàleg de capes, escolliu **Mode \ Pantalla**.



- A la caixa d'eines, activeu l'eina degradat de color, escolliu un degradat i ompliu la capa. Veureu com el text es mostra pintat amb el degradat que heu escollit. Podeu repetir l'acció d'omplir la capa provant diferents degradats totes les vegades que necessiteu, fins a obtenir el resultat desitjat.



- Quan hàgiu acabat, aneu a la finestra de la imatge, a **Imatge \ Aplana la imatge** per unificar totes les capes en una de sola.

Omple  
amb un degradat

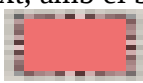
- Finalment, aneu al menú **Imatge \ Escapça la imatge, automàtic** per treure automàticament tots els contorns buits, i ja podeu desar la imatge.

## Omplir el text amb un patró

Amb el GIMP i els editors gràfics en general, sovint de maneres diferents, es pot arribar a resultats iguals o molt semblants. Aquesta és una manera de pintar un text amb un patró:

- Escriviu un text nou.
- Al diàleg de capes, seleccioneu la capa de text, amb el botó dret del ratolí obriu el menú

contextual i indiqueu l'opció **Text a selecció**. Veureu que tot el text s'ha seleccionat.



- A la caixa d'eines, activeu el pot de pintura, Al quadre amb els controls de l'eina, indiqueu les opcions **Omple amb el patró** i **Omple tota la selecció**. Pinteu l'interior de la selecció.
- Ara, si tot ha anat bé, ja teniu el text pintat amb el patró. A continuació, podeu aplicar una ombra des de **Filtres \ Llums i ombres \ Ombra**.
- A la finestra de la imatge, al menú **Selecciona**, indiqueu **No seleccionis res**. Finalment, aneu a la finestra de la imatge, a **Imatge \ Aplana la imatge** per unificar totes les capes en una de sola. Des d'**Imatge \ Escapça la imatge, automàtic**, podeu treure automàticament tots els contorns buits, i ja podeu desar la imatge.


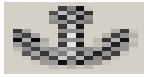



Aquí teniu uns exemples mitjançant la utilització de diferents patrons:



## Omplir el text amb la textura d'una imatge

Suposeu que voleu un text amb la textura d'una imatge per incloure'l, o no, a la mateixa imatge. Us expliquem una de les maneres com ho podeu fer, veureu que se segueix un procediment similar a l'explicat anteriorment. En aquest cas, afegireu un text a una fotografia amb una textura de la mateixa fotografia.

- Obriu la imatge [fotografia](#).
- Escriviu el text a la zona de la fotografia d'on voleu obtenir la textura.
- Al diàleg de capes, seleccioneu la capa de text i, amb el botó dret del ratolí, obriu el menú contextual. Escolliu l'opció **Text a selecció** . Veureu el text seleccionat.
- Situeu-vos a la capa on hi ha la fotografia i aneu a **Edita \ Copia**. A continuació situeu-vos a la capa on hi ha el text i aneu a **Edita \ Enganxa**. Heu enganxat la fotografia dins el text seleccionat, encara que no la veieu.
- Al diàleg de capes, fixeiu la capa flotant prement el botó corresponent  o, en el menú contextual, escolliu l'opció **Fixa la capa**.
- Amb l'eina de moure , desplaçeu la capa de text fins al lloc on la voleu ubicar.
- Aplaneu la imatge al menú **Imatge \ Aplana la imatge** i, si us agrada el resultat, ja la podeu desar.



Text amb textura de la mateixa imatge  
Procedència de la imatge: àlbum personal

## Text amb corbes

Si voleu transformar un text i donar-li formes, per exemple, ondulades, necessiteu unes línies corbes que donin forma al text.

- En primer lloc, creeu un text.
- Aneu al menú **Filtres \ Distorsions \ Distorsiona segons la corba**.
- A la finestra **Distorsiona segons la corba**, aneu configurant la corba superior i la corba inferior. Marqueu la previsualització i veureu com les corbes donen forma al text. Quan us sembli bé, premeu **D'Acord**.

Transformar un text per donar-li forma

Vegeu l'animació següent, en la qual s'exemplifica com es transforma un text en la finestra **Distorsiona segons la corba**:



A la caixa d'eines, també trobareu altres eines que us permeten transformar la forma del text, per

exemple, l'eina **Gira la capa o selecció** , l'eina **Canvia la perspectiva de la capa o**

**selecció**  ...

## Aplicar filtres al text

No tots els filtres funcionen sempre, sovint requereixen que es donin unes determinades condicions a la imatge per poder ser aplicats. Aquí teniu uns exemples de filtres aplicats a un text des del menú **Filtres**.



Exemple 1

# Text escolpit

Exemple 2



Rètol metàl·lic  
Rètol metàl·lic

Exemple 3

## Els rètols del GIMP

El GIMP disposa d'una col·lecció de rètols predissenyats. Podeu accedir-hi des de **Filtres \ Capa transparent a logotip**. Només cal introduir els paràmetres que voleu personalitzar, i una seqüència de comandaments s'encarrega de crear automàticament la imatge. Aquí en teniu uns exemples:



Què fàcil!

Exemple 1



Exemple 2

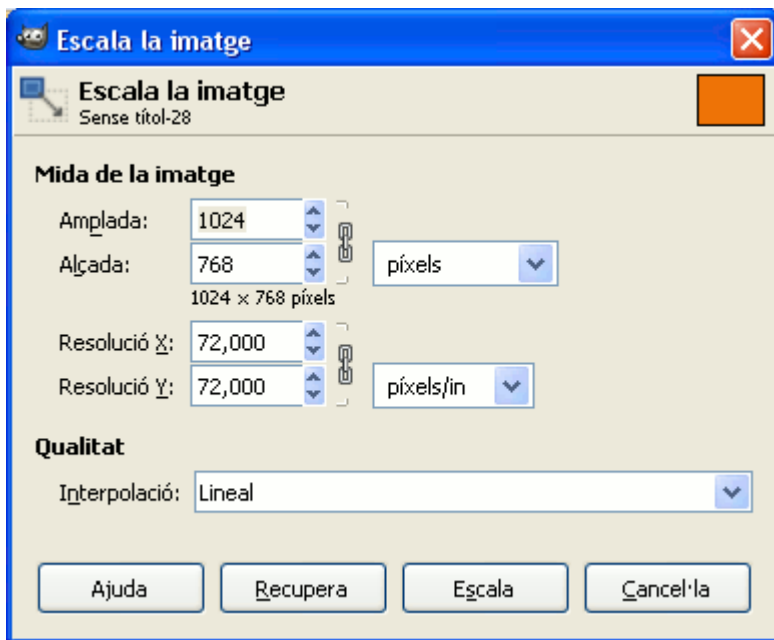
# Eines de transformació de la imatge

**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat és mostrar com escalar, canviar la mida i escapçar una imatge.

- [Escala una imatge](#)
- [Canviar la mida d'una imatge](#)
- [Escapçar una imatge](#)


## Escala una imatge

A la finestra de la imatge, al menú **Imatge \ Escala la imatge** , podeu modificar les mides d'una imatge.



### Finestra **Escala la imatge**

Per defecte, aquesta opció canvia les mides de la imatge de manera proporcionada, conservant la relació entre l'amplada i l'alçada. Podeu introduir un valor per a l'amplada i automàticament el GIMP calcula l'alçada.

Clicant sobre el cadenat, veureu que se separa . Aleshores, podeu introduir un valor per a l'amplada i un altre per a l'alçada, sense mantenir la relació entre les dues mides. La imatge es veurà deformada.

Des d'aquesta finestra, podeu, també, canviar la resolució de la imatge.



1. Imatge original



2. Escalar la imatge: reducció mantenint la relació amplada/alçada.




3. Escalar la imatge: ampliació mantenint la relació amplada/alçada.



4. Escalar la imatge sense mantenir la relació amplada/alçada.

## Canviar la mida d'una imatge

L'opció **Imatge \ Mida de la imatge**  modifica les mides de la imatge retallant-la.

Vegeu-ho amb un exemple:



Imatge d'origen

Procedència de la fotografia: àlbum personal

- Obriu la imatge [oques](#).
- A la finestra **Defineix mida de la imatge**, introduïu unes mides per a l'amplada i l'alçada que vulgueu que tingui la imatge. Encara que separeu el cadenat i introduïu unes mides no proporcionals per a l'amplada i l'alçada de la capa, la imatge no es veurà deformada.



### Finestra **Mida de la imatge**


- Ja heu escollit les mides per a un enquadrament nou. El botó **Centre** situa automàticament en el mateix punt central la imatge i el marc de la imatge nova. Amb el ratolí, podeu moure la imatge per sota del marc per situar l'àrea que us interessa dins l'enquadrament. Quan hàgiu situat l'àrea escollida dins el marc, premeu el botó **Canvia la mida**. A la finestra de la imatge, veureu la capa amb les mides originals de la imatge abans de retallar i la imatge amb les mides reduïdes després de retallar.




Imatge després de canviar la mida.



## Escapçar una imatge

A la caixa d'eines, teniu l'opció  **Escapça**, que retalla i suprimeix tot el que queda fora de l'àrea seleccionada d'una imatge.

- Obriu la imatge [Guggenheim](#).
- Seleccioneu un àrea amb l'eina  **Escapça**.



Seleccionar una àrea.

Procedència de la fotografia: àlbum personal

- Premeu la tecla *retorn* per escapçar.



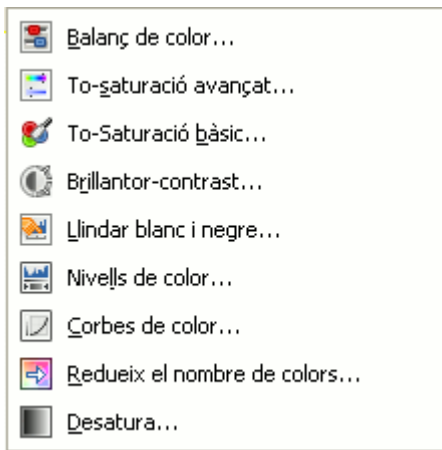
Escapçar la imatge.

# Millorar la qualitat de les fotografies

**Objectius:** l'objectiu d'aquesta activitat és mostrar algunes eines de color que permeten millorar la qualitat de les fotografies.

- [Els nivells](#)
- [Les corbes](#)
- [Retocar una imatge](#)
- [Ressaltar elements d'una fotografia](#)
- [Fer un collage d'imatges](#)

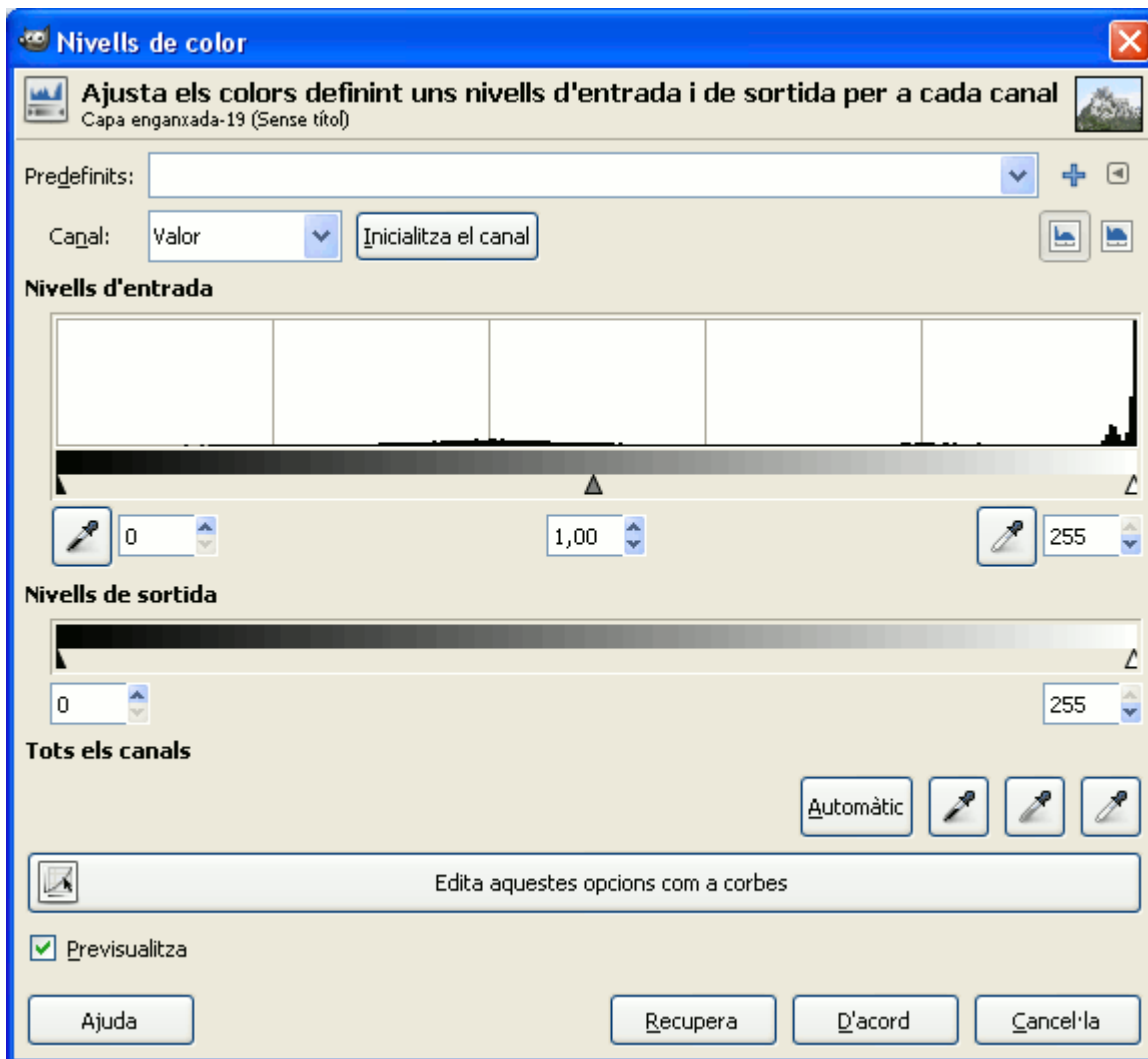
Teniu una imatge amb poc contrast i els detalls no es distingeixen prou bé.



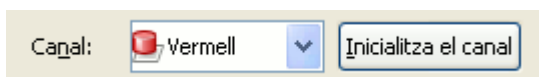
Exemple de fotografia per millorar  
Procedència de la imatge: àlbum personal

## Els nivells

- Obriu la imatge [castell](#).
- Comenceu obrint el diàleg amb els nivells de la imatge, que es troba a **Eines \ Eines de color \ Nivells de color**.



- A sota de l'histograma amb els **Nivells d'entrada**, veieu una línia amb un degradat que va del negre al blanc. A la banda esquerra, trobeu el control de les ombres, a la banda dreta, el control de les llums i, al centre, els tons mitjans.
- Amb l'opció **Previsualitza** activada per veure com es va modificant la imatge, feu clic sobre diversos punts de la línia que conté el degradat dels nivells d'entrada. També proveu de fer lliscar les fletxes. Obriu els canals Vermell, Verd i Blau per modificar per separat els nivells de cadascun. Comproveu com canvia la imatge.



- Amb el botó **Recupera**, desfeu les accions i retorneu als nivells d'origen de la imatge.
- Quan l'histograma no omple la banda esquerra o dreta d'alguns dels canals, heu de fer lliscar les fletxes fins al punt on comença a haver-hi color. Si teniu el canal **Valor** activat, feu els canvis sobre tots els canals alhora.
- Si no voleu ajustar els nivells manualment, premeu el botó **Automàtic**. Una possibilitat és comprovar els canvis fets pel botó **Automàtic** als nivells d'entrada dels diferents canals i, a continuació, acabar d'ajustar-ho manualment.



Imatge original

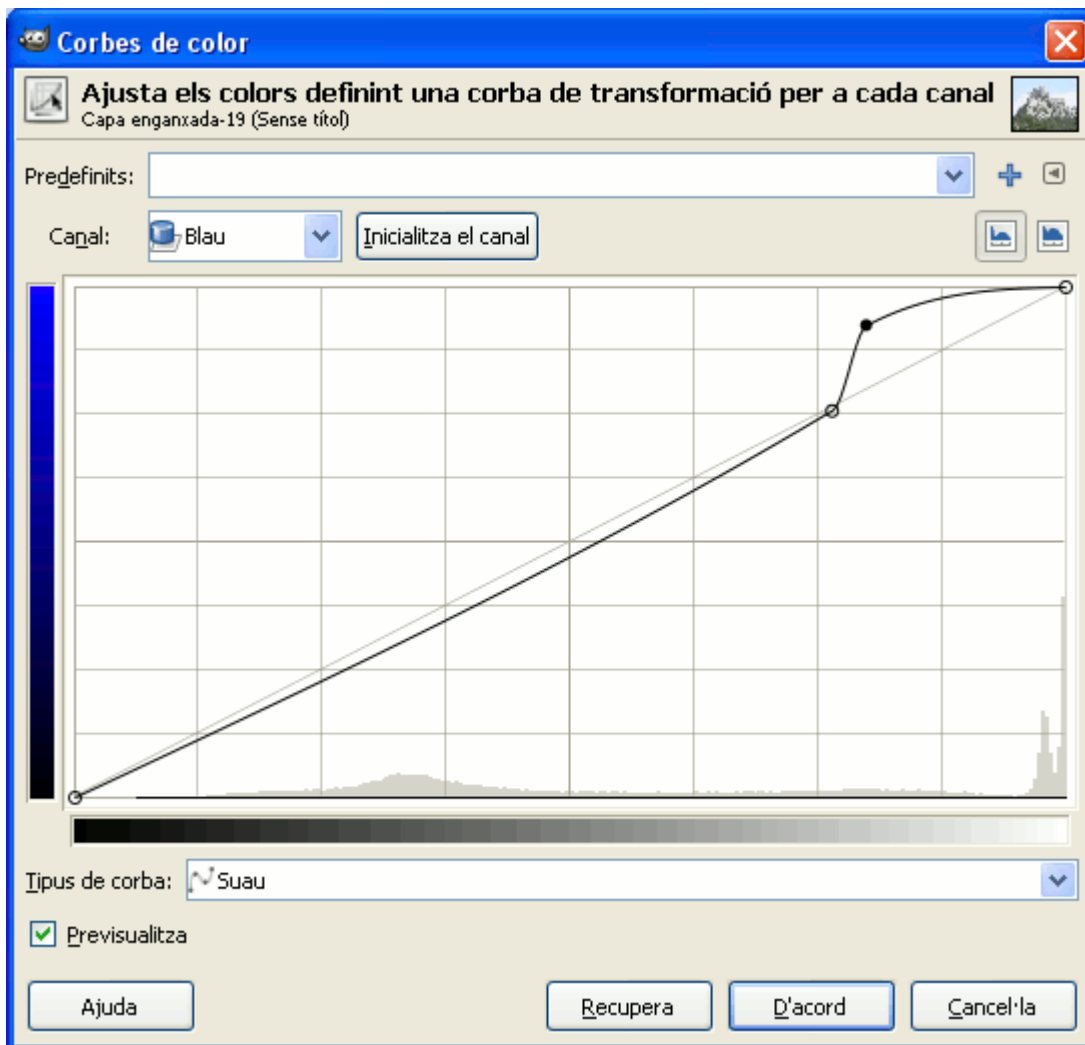



Resultat després d'ajustar els nivells de color

Com podeu comprovar, la imatge ha millorat en contrast.

## Les corbes

- Activeu el diàleg de corbes des d'**Eines \ Eines de color \ Corbes de color**.
- Les corbes permeten ajustar les ombres i la llum d'una manera més precisa que els nivells. Podeu ajustar les corbes dels canals Vermell, Verd, Blau, o bé amb l'opció **Valor** de tots els canals alhora.



- Si l'histograma es mostra buit de color a la banda esquerra, movent la línia inclinada una mica cap a la dreta ja notareu un canvi a la imatge.
- Situe-vos a sobre de la imatge i veieu com s'activa el comptagotes per escollir un color . Després d'escollir un color, a la finestra **Corbes de color**, veureu que es mostra una línia vertical. Feu un clic per fixar el punt d'intersecció entre la línia inclinada i la vertical.
- Movent la línia inclinada cap a la banda dreta i cap amunt, veureu com augmenta el color vermell, verd o blau segons el canal en què us trobeu. A l'inrevés: movent la línia cap avall, el color disminueix. Segons com moveu la corba, la imatge es mostrarà més clara o més fosca.



Imatge original amb comptagotes del diàleg **Corbes de color**



Imatge modificada amb el diàleg **Corbes de color**.

## Retocar una imatge

Sovint, a les fotografies hi ha algun element que es voldria eliminar perquè estèticament resulta molest. A la fotografia de l'exemple, es veu un cable d'alta tensió just per sobre del castell. A sota del balcó de la dreta, una caixa de llums i uns cables no afavoreixen la imatge.




Fotografia per retocar.


Procedència de la imatge: àlbum personal

- Obriu la imatge [carrer](#).
- En primer lloc, assegureu-vos de veure bé tots els detalls augmentant la vista de la imatge

amb la lupa 

. Si no teniu la lupa activada, amb la tecla + augmenteu el zoom, i amb el guió - el reduïu.

- Amb l'eina **Clona** , tapareu el cable que hi ha sobre el castell. Primer, al quadre de control, escollireu un pinzell, en aquest cas, us pot anar bé un Circle (O5), a continuació, heu de senyalar una zona propera al cable que fareu servir com a patró per pintar. Per obtenir

el patró, situeu l'eina **Clona**  a un punt que us pugui anar bé com a patró i,

prement la tecla *Control*, feu un clic. A continuació, deixeu de prémer *Control*.




- Ara ja teniu el patró i aneu resseguint el cable per pintar-lo. A mesura que moveu l'eina de clonar, l'origen del patró canvia. Mentre pinteu, una creu, +, es mou amb l'eina i us indica quin és l'origen del patró a cada moment.



Seleccionar el patró prement *Control* i fent un clic.




La creu indica quin és el patró a cada moment.

- Si deixeu anar el botó esquerre del ratolí, el patró retorna al punt d'origen. A mesura que aneu resseguint, pot ser necessari canviar l'origen del patró.
- Com veieu, ha estat molt senzill eliminar el cable. No ha fet falta utilitzar l'eina **Difumina**  per difuminar els contorns de l'àrea pintada.
- Ara elimineu la caixa de llums de sota el balcó i els cables visibles a sobre i a sota. Seguireu el mateix procediment que abans amb l'eina **Clona** . Quan faci falta, per difuminar l'afegit, utilitzareu l'eina **Difumina** .

Aquesta és la imatge resultant:




Imatge resultant després dels retocs.


Al GIMP el botó *F11* permet fer una previsualització. Activant la lupa  de la finestra de la imatge, la previsualització és a pantalla completa. Clicant de nou *F11* torneu a la interfície del GIMP.

## Ressaltar elements d'una fotografia

Se us explica una manera de ressaltar elements d'una fotografia:

- Amb l'eina de les tisores intel·ligents , seleccioneu un element que vulgueu ressaltar i

copieu-lo al porta-retalls.

- Creeu una capa nova  a sobre de la imatge i enganxeu-hi l'element que teniu al porta-retalls.
- Si voleu destacar més elements, seguiu el mateix procediment anterior: seleccionar, copiar i enganxar a la capa superior.
- Al diàleg de capes, seleccioneu la capa de fons.
- Aneu a **Filtres \ Difumina** i apliqueu l'opció que més us agradi.



Imatge original













Imatge modificada

Procedència de la imatge: àlbum personal



## Fer un collage d'imatges

Fer un collage és crear una composició a partir de diverses imatges ubicant-les a un suport comú. Hi ha moltes maneres diferents de fer un collage. A l'exemple que podeu veure a sota, s'han utilitzat els recursos següents:

- Una fotografia de base, sobre la qual s'ha anat incorporant elements ubicant-los a diferents capes.
- S'ha escalat i escapçat les capes per proporcionar les mides de les diferents fotografies.
- S'ha seleccionat àrees de diverses fotografies amb les eines de **Selecció lliure**  i **Tisores intel·ligents** . En la selecció, s'han suavitzat les vores.
- S'han aplicat les eines de color **Nivells** i **Brillantor - Contrast**.
- Amb l'eina **Difumina** , s'ha difuminat contorns després d'enganxar. Amb la **Goma d'esborrar** , s'han fet retocs.
- S'ha canviat l'ordre de les capes  , s'han mogut , s'han escalat  i s'han girat  .
- S'ha afegit un text **A** i se li ha posat ombra.
- Feu un collage d'imatges semblant a l'exemple. Podeu utilitzar les següents imatges [cervol](#), [flor](#), [lleona](#) i [arbre](#).



Exemple de collage d'imatges

Procedència de les fotografies: àlbum personal i <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Si voleu veure la imatge amb les seves capes cliqueu aquí: [collage](#).