



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN,  
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

# GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

GUÍA DEL ALUMNO





## INDICE DE UNIDADES

- 1 Conociendo Gimp
- 2 Imagen digital
- 3 Las capas
- 4 Los textos
- 5 Máscaras y selecciones
- 6 Filtros
- 7 Las rutas
- 8 Los canales
- 9 El color
- 10 Otros filtros
- 11 Animación y web
- 12 Taller práctico

## GUÍA DEL ALUMNO

Imprescindible su lectura para manejarte con soltura en este curso.

## Contenidos

Objetivos  
Contenidos  
CD-Rom del curso  
Método de trabajo  
Navegación por el curso

## Introducción

Una de las primeras tareas que se realizan con un ordenador es la **manipulación y creación** de imágenes. Una vez que somos capaces de digitalizar una imagen, mediante una cámara fotográfica digital o escáner, nos encontramos con la necesidad de manipular esa imagen o añadirle algo.

Existen multitud de programas para realizar esa tarea: los hay que vienen con la cámara digital, con el escáner y otros programas que podemos adquirir a un buen precio. Cada uno de ellos tiene unas características, pero GIMP tiene algo que no tiene los otros: **gratuidad**, que unida a su potencia, lo hacen ideal para ser utilizado en nuestras aulas, bien por el profesorado o por el alumnado.

## Objetivos

Con este material formativo trataremos de acercar el uso de GIMP como herramienta de manipulación y creación de imágenes digitales, por lo que nos planteamos los siguientes objetivos:

1. Conocer los principales sistemas y modelos que fundamentan los sistemas digitales de creación de gráficos.
2. Capacitar en el uso de la herramienta digital GIMP para la creación y tratamiento de imágenes.
3. Conocer en detalle el entorno de trabajo del programa, así como todas sus herramientas y las opciones de cada una de ellas.
4. Crear o modificar cualquier tipo de imagen, para combinarla en cualquier proyecto de infografía, útil para nuestra labor docente.
5. Tener presentes los conceptos básicos del color, para poder elegir un modo de color u otro a la hora de abordar un proyecto.
6. Mejorar la calidad de presentación de nuestra página web (centro, proyecto, grupo de trabajo, etc. ).

## Contenidos

Los contenidos se estructuran en once unidades y un Taller práctico.

1. Conociendo GIMP.
2. Imagen digital.
3. Las capas.
4. Los textos.
5. Máscaras y selecciones.
6. Filtros.
7. Las rutas.
8. Los canales.
9. El color.
10. Otros filtros.
11. Animación y web.
12. Taller práctico.

A su vez, cada una de las unidades se compone de los contenidos sobre la temática que tratan, una práctica guiada y unos ejercicios.

Los contenidos se presentan en formato **HTML** para ser leídos en la pantalla del ordenador y en **PDF** para ser impresos (para poder visualizar los archivos PDF necesitarás Acrobat Reader. Pincha [aquí](#) para conseguir el archivo necesario para su instalación).

## Recursos

Además de la Guía del Alumno y los Contenidos, se incluyen estos recursos:

- Programas: **GIMP 2.4.6**, Winzip, 7Zip y Acrobat Reader.
- Imágenes necesarias para la realización de las actividades propuestas.

## Método de trabajo

Antes de comenzar a estudiar los contenidos, deberás instalar el programa GIMP, Winzip o 7Zip y Acrobat Reader. Para realizarlo consulta el enlace "Instalación" que se encuentra en la portada.

El método de trabajo para cada una de las unidades será el siguiente:

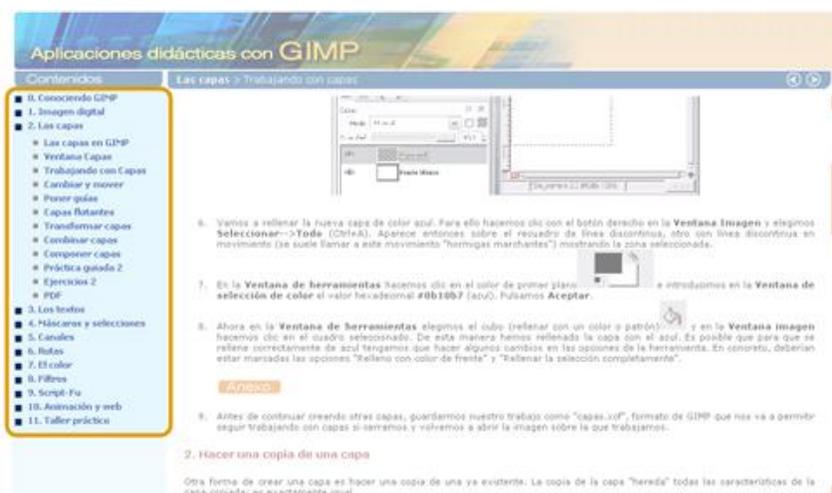
1. Lectura de los apartados de una unidad.
2. Seguimiento de la práctica guiada correspondiente a esa unidad.
3. Realización de los ejercicios propuestos.

## Navegación

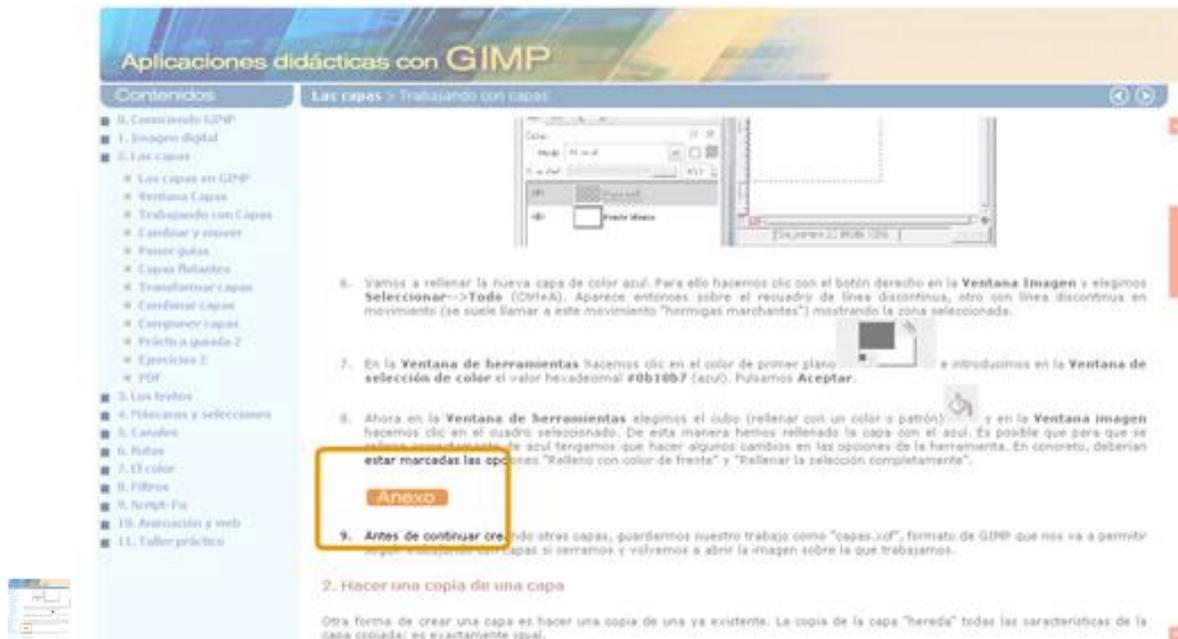
Este curso está diseñado de manera intuitiva facilitando así la navegación por los contenidos.

En la portada encontramos los enlaces para acceder a los contenidos, la presente **Guía del alumno**, las instrucciones de **Instalación** y los **autores**. Una vez accedamos a cualquiera de ellos siempre podemos volver a la portada pulsando sobre la cabecera.

Una vez entramos en los Contenidos, en el margen izquierdo encontramos un **menú desplegable** con todas las unidades, sus correspondientes apartados, prácticas guiadas, ejercicios y documentos PDF.



Además, en algunas pantallas encontrarás el siguiente icono **Anexo** que te permitirá acceder a información adicional sobre el tema que se esté tratando.



También dispones de animaciones que muestran cómo realizar algunos ejercicios, procesos o prácticas con el programa. Para acceder a estas animaciones encontrarás un enlace con las características que se observan en la imagen:

