

GIMP

APLICADO AL FÚTBOL

(Guía rápida)



– Charla pre-partido –

En esta guía trataré de explicar, de manera breve, unas pequeñas pautas para que puedas realizar tus tareas con el programa libre, GIMP. Está enfocada para que cualquiera pueda seguirla, de manera que no necesitarás conocimientos previos del programa ni de edición de imágenes. Además, con la guía voy a regalarte una carpeta de archivos que te serán suficientes para que puedas empezar a preparar contenido multimedia desde el primer momento. ¿Empezamos?

– Calentamiento –

Lo primero que debemos saber es, ¿qué es GIMP?

Aquí tenemos lo que nos dice Wikipedia:

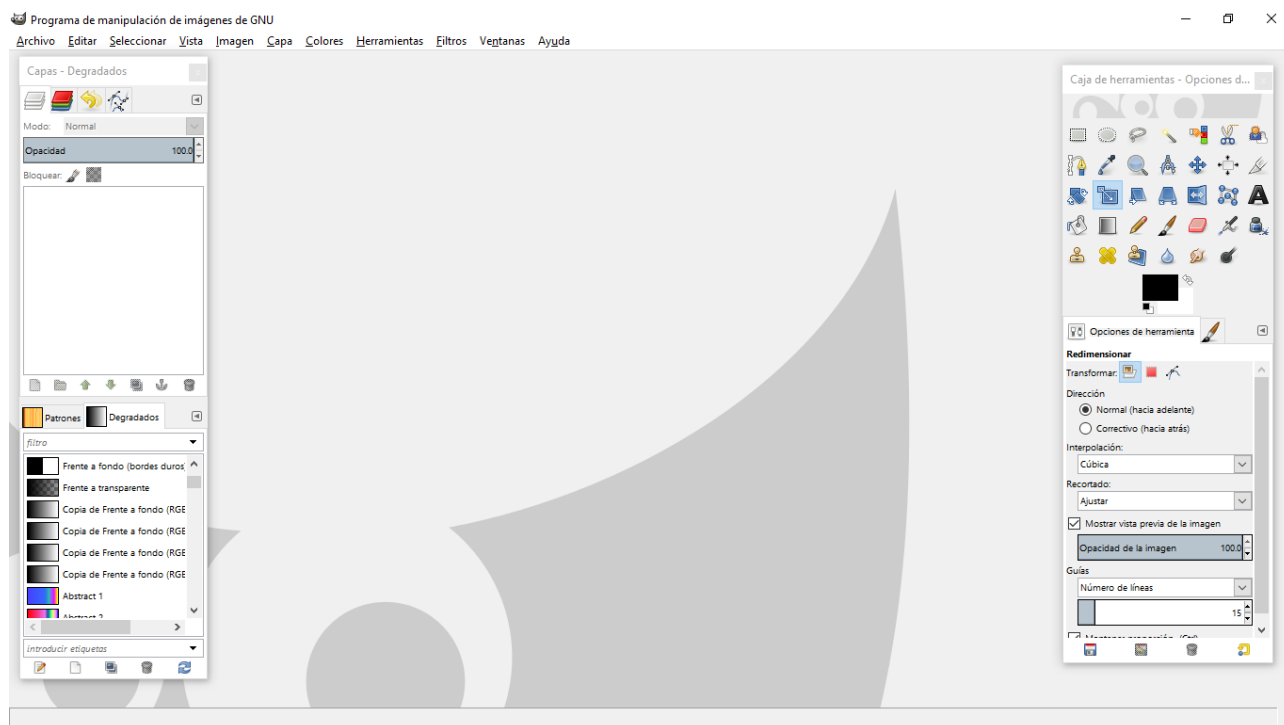
GIMP (GNU Image Manipulation Program) es un programa de [edición de imágenes](#) digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa [libre](#) y gratuito. Forma parte del proyecto [GNU](#) y está disponible bajo la [Licencia pública general de GNU y GNU Lesser General Public License](#)¹

Es el programa de manipulación de gráficos disponible en más sistemas operativos ([Unix](#), [GNU/Linux](#), [FreeBSD](#), [Solaris](#), [Microsoft Windows](#) y [Mac OS X](#), entre otros).

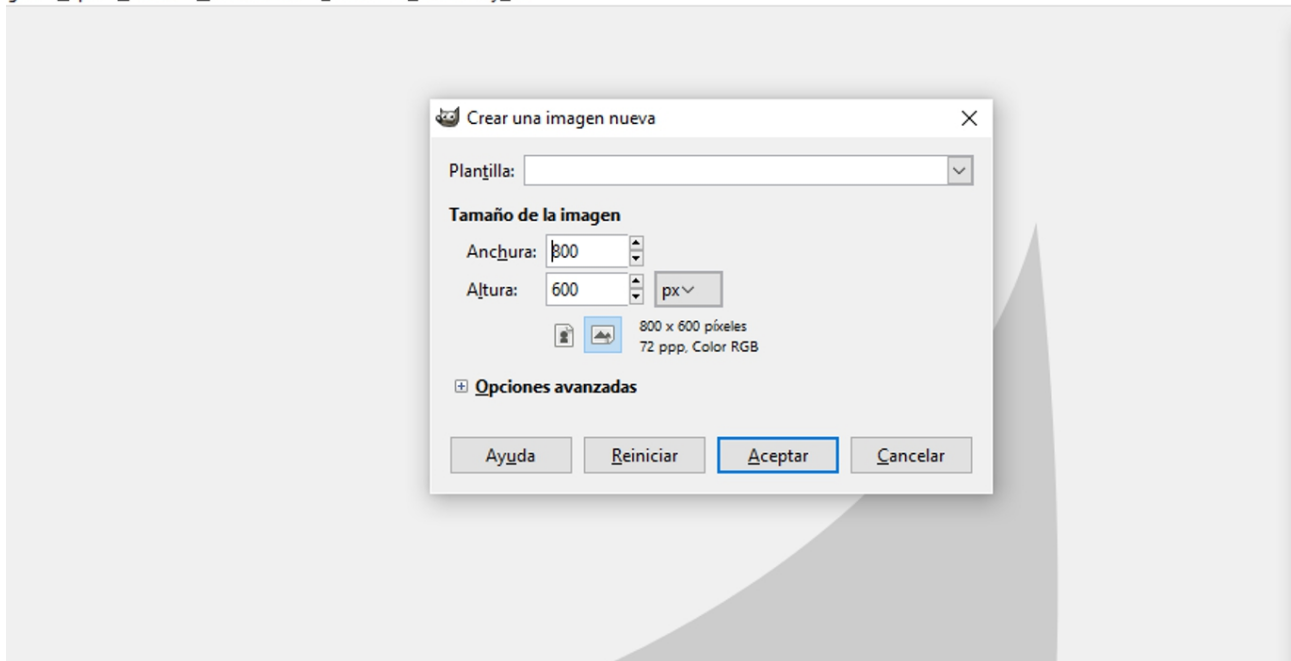
Como vemos, lo mejor que tiene es que es multiplataforma y libre.

– Primera parte – Que rueda el balón

Estamos hablando de fútbol, así que, nuestra primera imagen debería ser un campo. Aquí tenemos una captura de lo que vemos recién abierto el programa

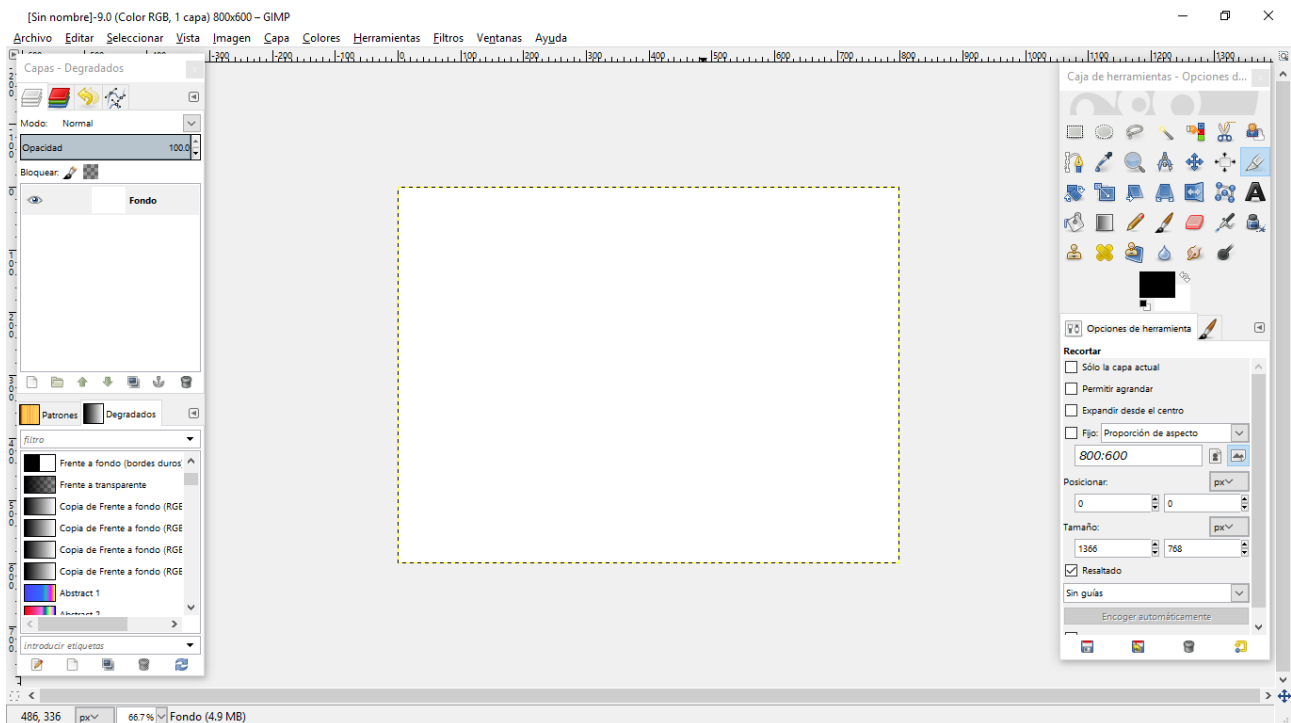


Para abrir una imagen nueva: **Archivo >> Nuevo** o la combinación de teclas **Ctrl+N**. Nos debe salir una ventana emergente como ésta

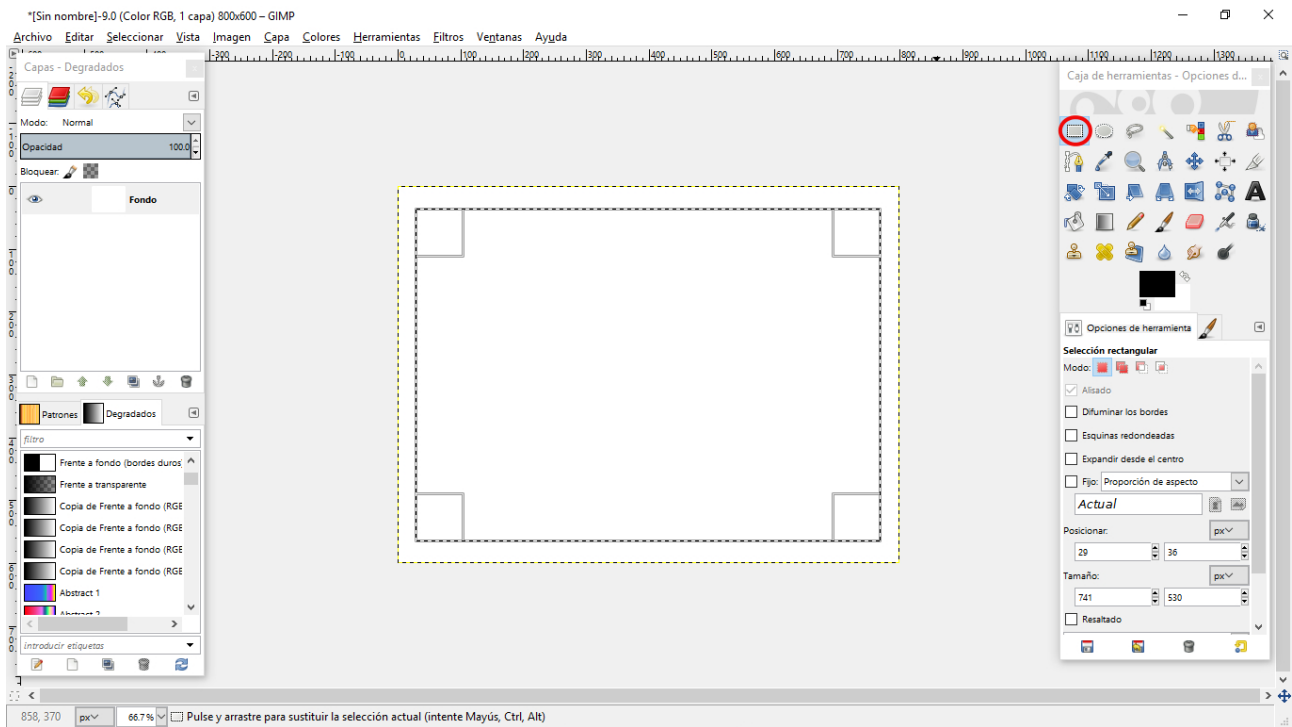


Las medidas de 800x600 están bastante bien para que tu futura imagen no sea muy pesada (ocupe muchos MB) y pueda ser vista con claridad en varios dispositivos. **Aceptar**, y seguimos.

El programa nos debe haber creado un rectángulo blanco que será nuestra zona de trabajo, quedándote así

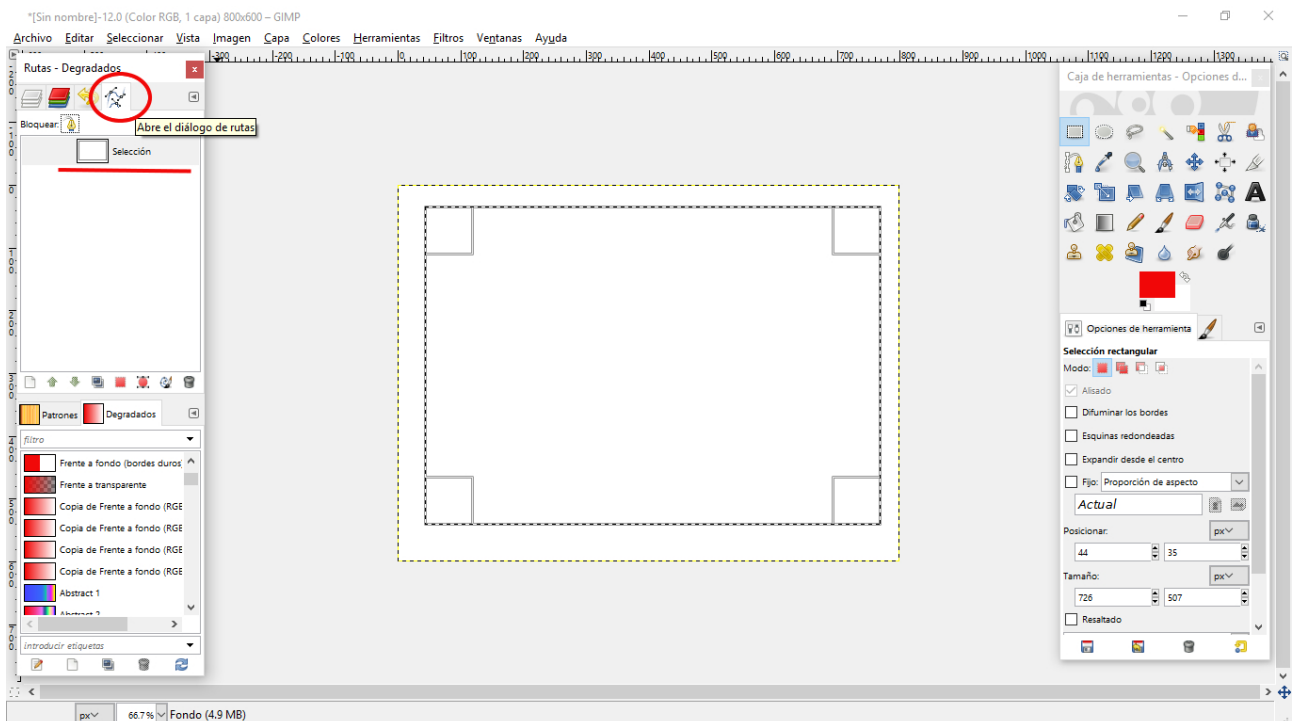


Bien, ahora tienes dos opciones: hacer el campo en blanco y negro, o en color (a tu gusto) Para enriquecer la guía un poco más, aquí lo haré en color. Voy a dibujar un rectángulo con la **Herramienta de selección de rectángulos**. Ésas serán las bandas y las líneas de fondo.

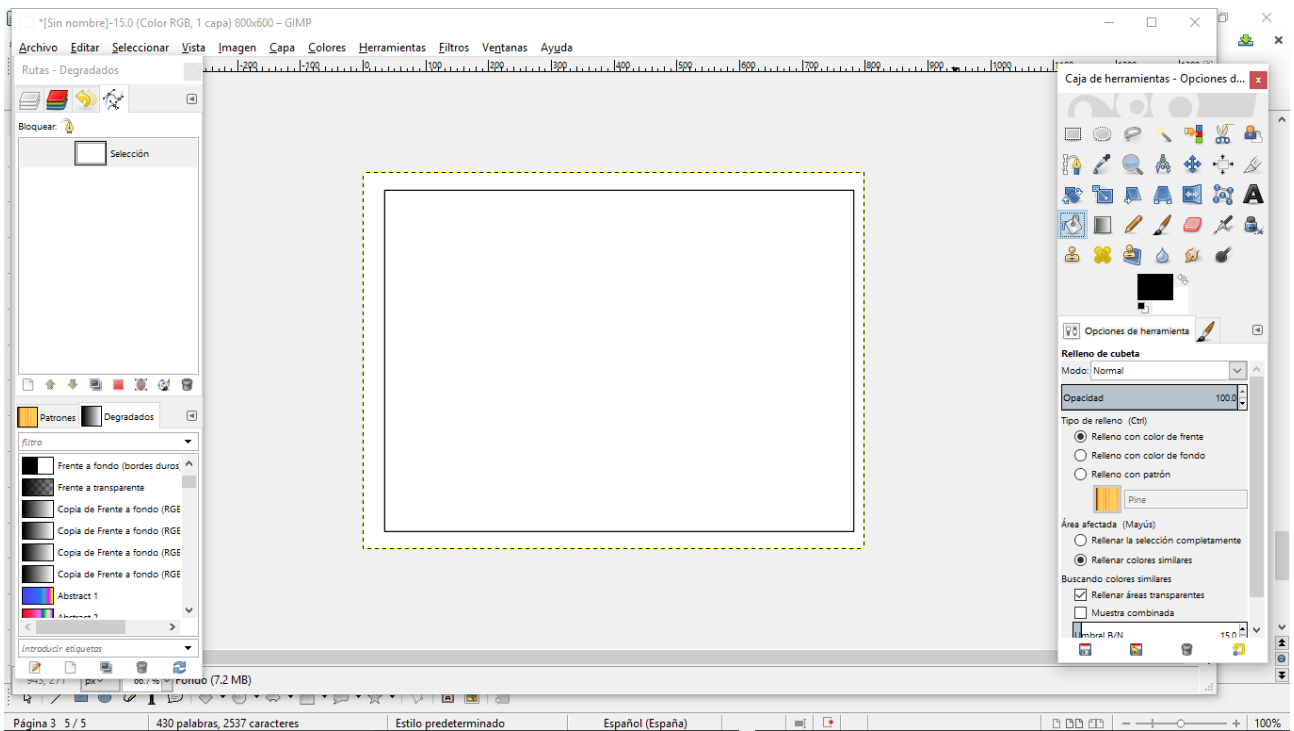
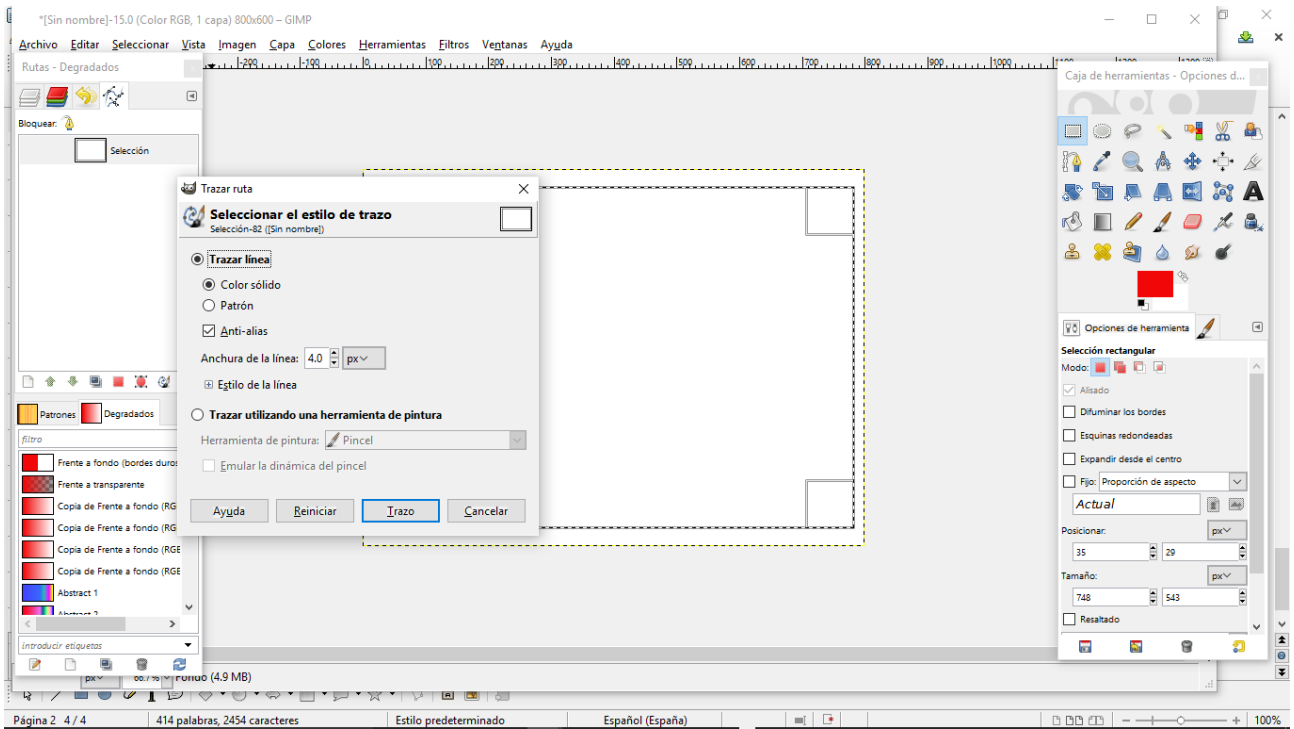


A continuación, debes hacer click con el botón derecho y, en el menú desplegable, elegir la opción **Seleccionar >> a Ruta**

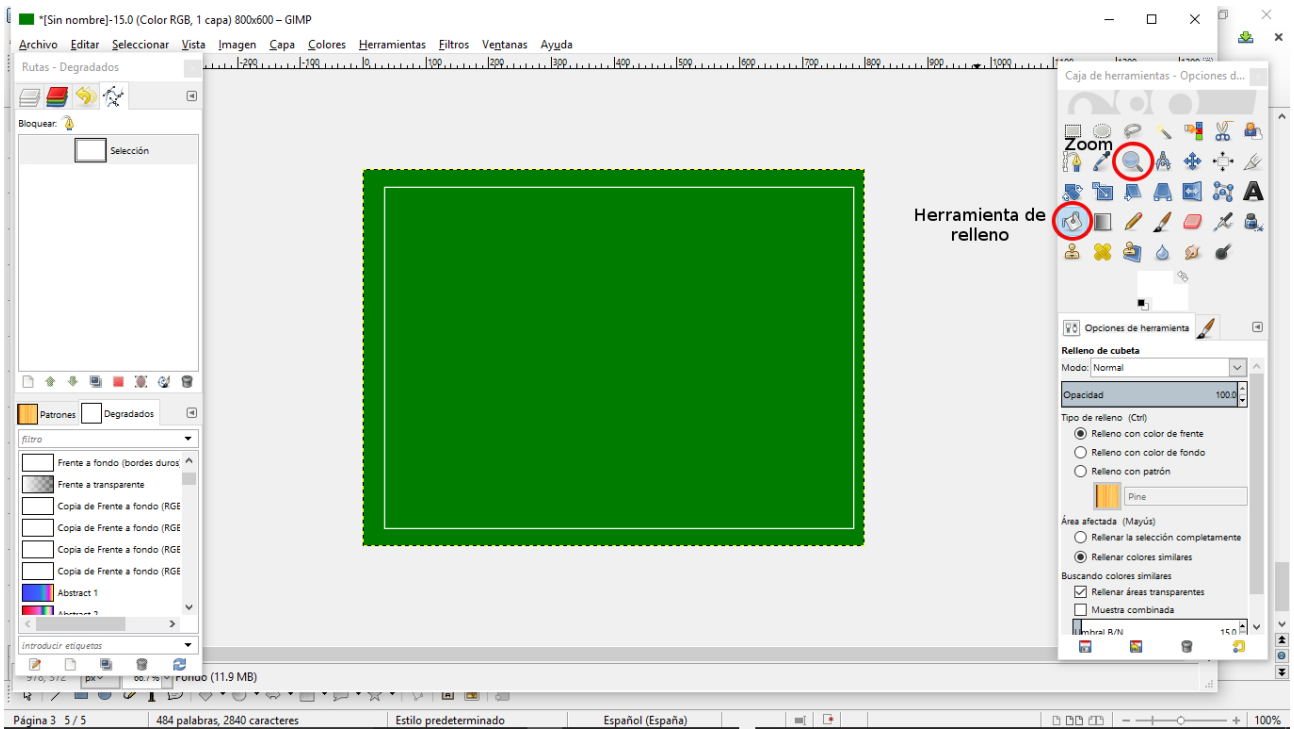
Aunque parece que no ha pasado nada, sí que ha pasado. Ahora debes ir a la ventana **Capa – Degradados** y seleccionas la pestaña **Rutas**



Como ves, se ha creado una Ruta a partir del rectángulo que habíamos hecho. Ahora, nuevamente, con el botón derecho, hacemos click sobre la Ruta (Subrayado en el dibujo) y elegimos la opción: **Trazar Ruta**. Te saldrá una ventana con estilos y grosor de la línea a trazar. Aceptar y listo.



Ya tienes el perímetro del campo pero, habíamos quedado en que lo harías en color, ¿verdad? Para solucionarlo, te presento la **Herramienta de relleno** o **Bote de pintura**. Con ella podremos rellenar todo un área cerrada con el color elegido. En este caso, será: el verde para el fondo y blanco para la línea. Para pintar la línea, puedes ayudarte con la **Herramienta zoom** (Lupa)



Para dibujar las áreas, usa las mismas herramientas que hasta ahora ya que siguen siendo rectángulos, pero más pequeños. La línea divisoria, y los semicírculos de áreas los realizarás con la **Herramienta Rutas**. El círculo central con la **Herramienta de selección elíptica**, que tiene mucho que ver con lo anterior

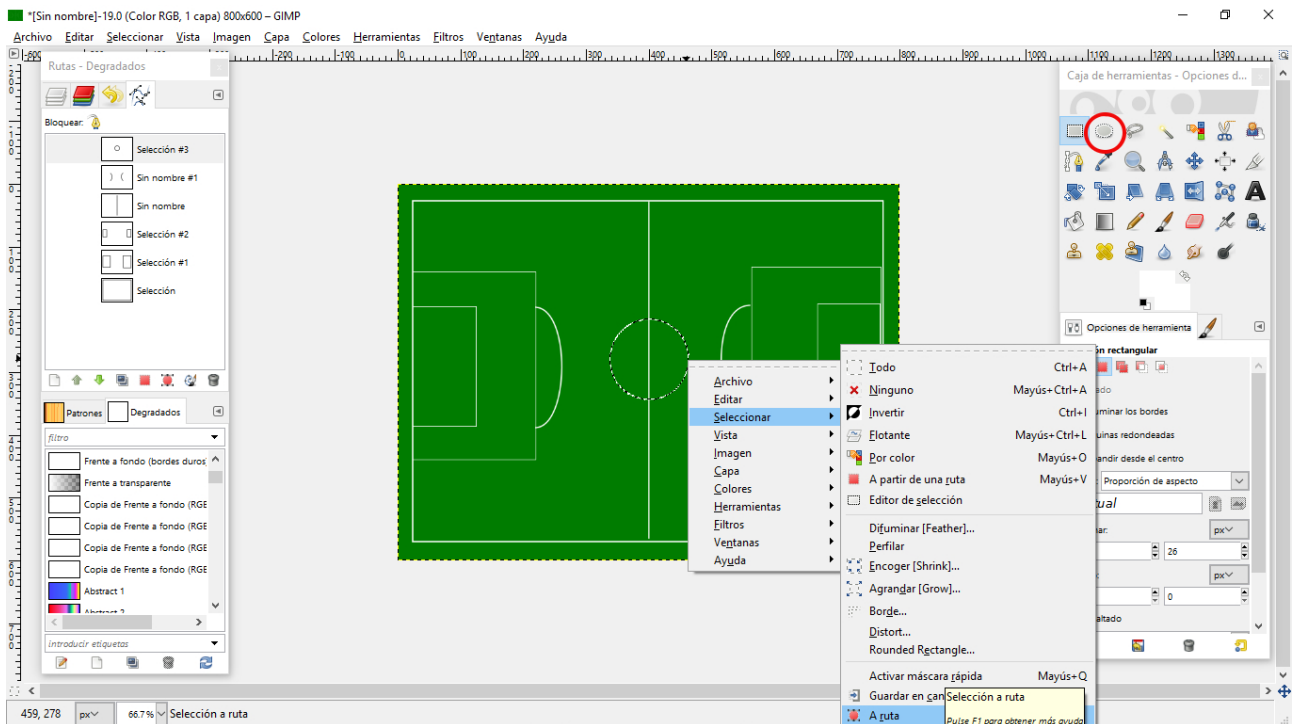


Con la Herramienta de Rutas, haz click en la zona media del campo a la altura de una banda. Esto dejará un punto marcado. Ahora haz click en la banda opuesta para que se dibuje la ruta. Cuando llegues al punto de la captura anterior, ya podrás repetir el proceso en la pestaña Rutas (click derecho sobre la ruta >> Trazar ruta) Para hacer los semicírculos del área, simplemente, dibuja una línea en la frontal del área grande (aproximadamente del tamaño del área pequeña). Cuando esté dibujada sólo tienes que hacer click sobre ella y arrastlarla al punto que desees.



Con las “patitas” que le salen a los puntos, podrás definir mejor la curva (si lo tuyo son las cosas bien hechas :-p)

Para finalizar, haz el círculo central con la **Herramienta de selección elíptica**. Una vez tengas dibujado el círculo: Botón derecho >> Seleccionar >> A ruta. Luego, en la pestaña Rutas, de la ventana Capas – Degradados: Botón derecho sobre la ruta >> Trazar ruta



¡Y ya está! Tienes tu campo listo

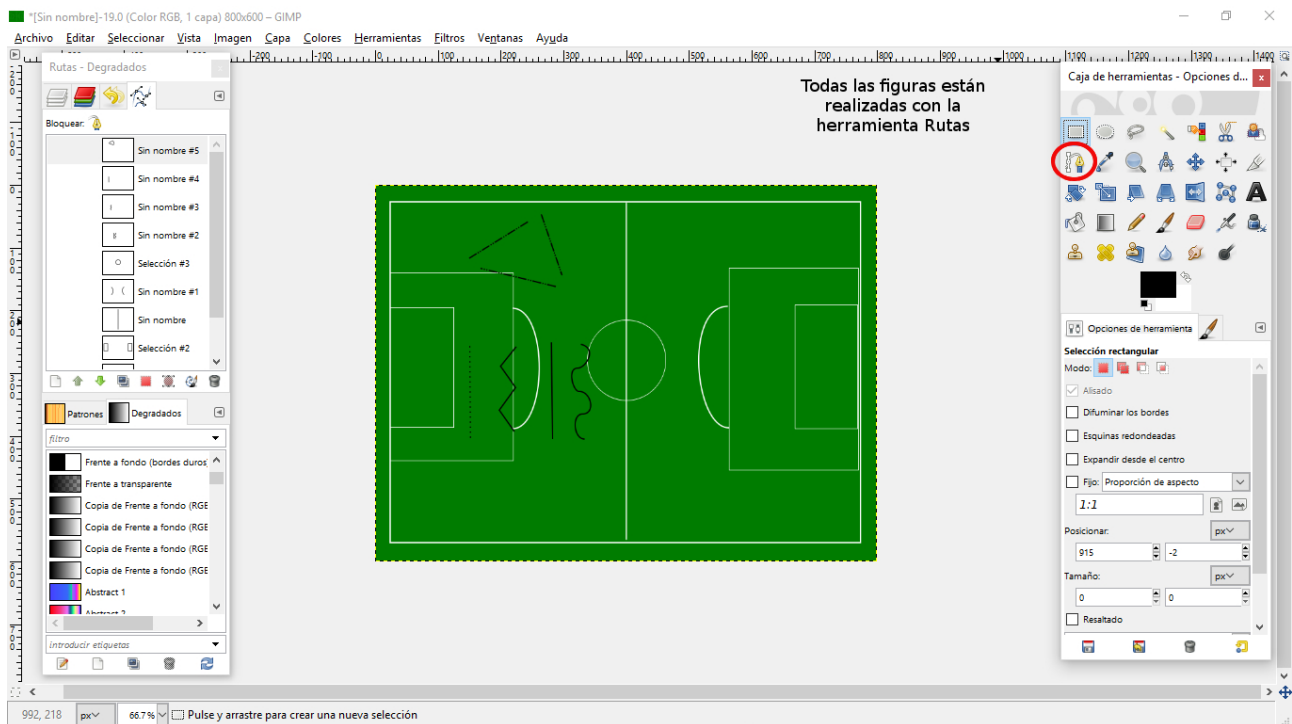
- Descanso -

Probablemente, te estés preguntando, ¿por qué todo este lío? Si puedo buscar en [Google](#) una imagen que me sirva. Básicamente, te he hecho hacer todo esto, porque ya **dominas las figuras básicas** en GIMP. Puedes hacer espacios rectangulares, circulares, líneas rectas, curvas y el sinfín de posibilidades que seas capaz de crear. Ahora te toca a ti.

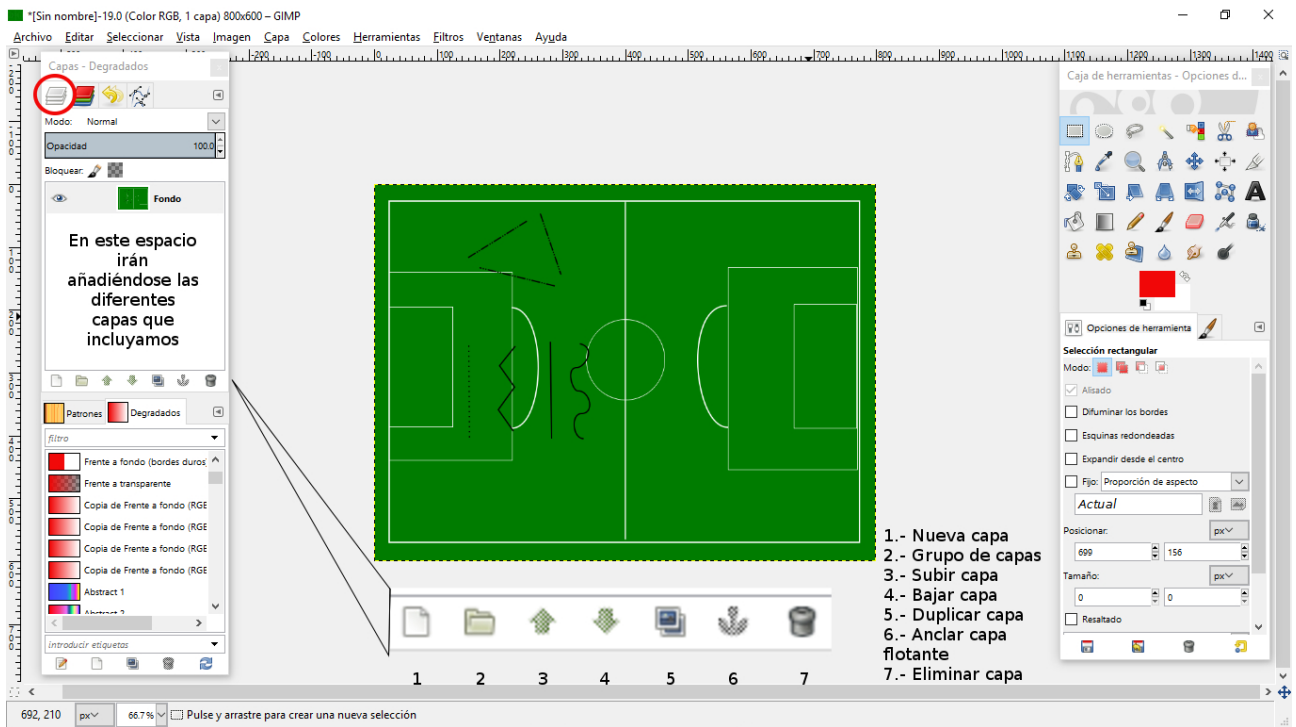
En la segunda parte te mostraré cómo añadir, o eliminar, de la imagen los elementos con los que desarrollarás tus tareas (jugadores, conos, vallas, picas, etc) y a darle algo de vistosidad con dorsales para los jugadores, leyendas explicativas, etc. Puedes usar los archivos que dejo disponibles o crear los tuyos propios. **Salgamos al campo**

- Segunda parte -

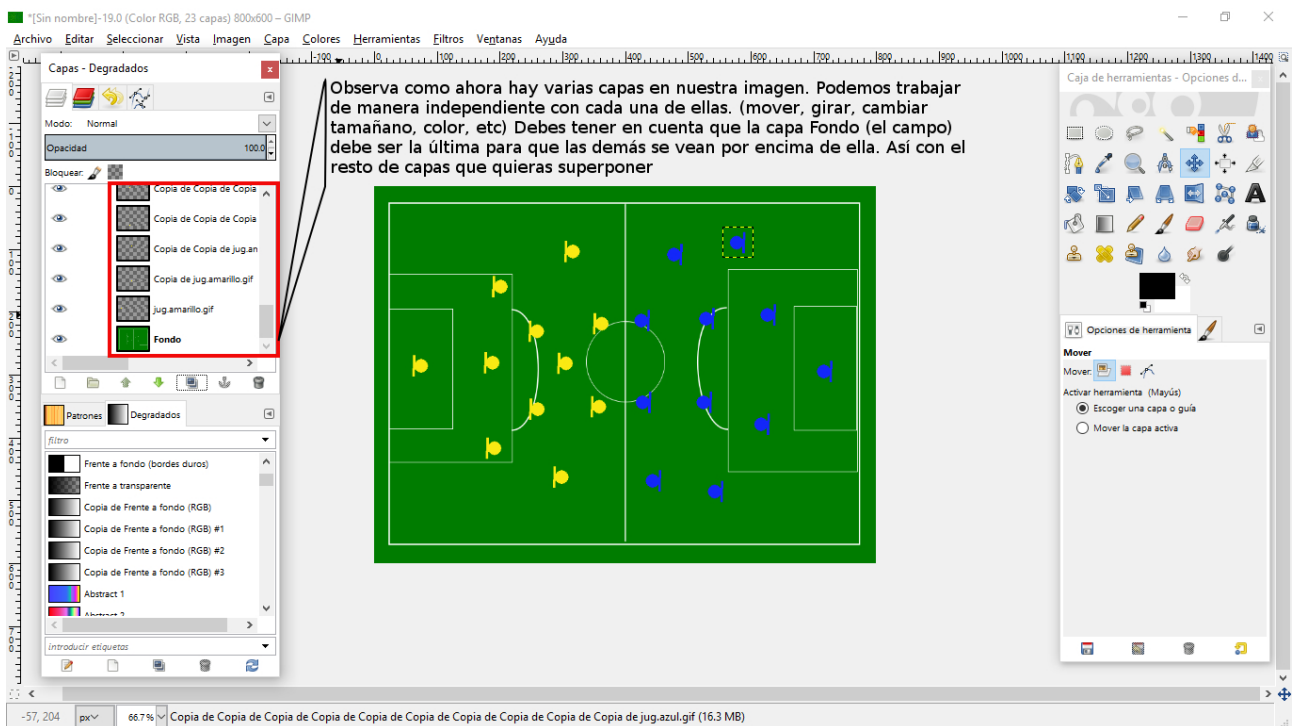
Ahora que ya tienes los conocimientos necesarios y tu campo (haya sido hecho por ti o copiado de algún sitio) toca ponerse “manos a la obra”. La herramienta que considero más importante para desarrollar buenas tareas con GIMP, ya la conoces, son las Rutas. Con ellas, puedes hacer figuras (como viste en la primera parte), trazar el recorrido de los jugadores y del balón, entre otras funciones.



Es momento de que conozcas la **Herramienta Mover**. Con ella podrás mover capas, rutas o selecciones. Un momento, ¿no sabes lo que son las **Capas**? Una imagen puede estar compuesta por varias capas, es decir, por imágenes superpuestas entre sí, solapándose y formando una única imagen. En GIMP podemos encontrar las diferentes capas en la ventana Capas – Degradados (de la que ya hemos hablando)



Otra opción para añadir capas a nuestra zona de trabajo es la combinación de teclas **Ctrl+Alt+O**. Te abrirá una ventana emergente en la que podrás elegir archivos de imagen para añadirlos (como capas) a la imagen que tengas abierta. Lo verás mejor con un ejemplo:



Aclarada la duda con las Capas, volvemos a la **Herramienta mover**. La puedes activar con la tecla

'M' de tu teclado o haciendo click en  Su funcionamiento es muy simple. Click sobre la capa que quieras mover y arrastras hasta donde desees.

Las herramientas **Rotar** y **Escalar** también nos serán útiles a la hora de desarrollar nuestras tareas

en GIMP. Puedes activarlas con las combinaciones **Mayús+R** y **Mayús+T** o haciendo click en



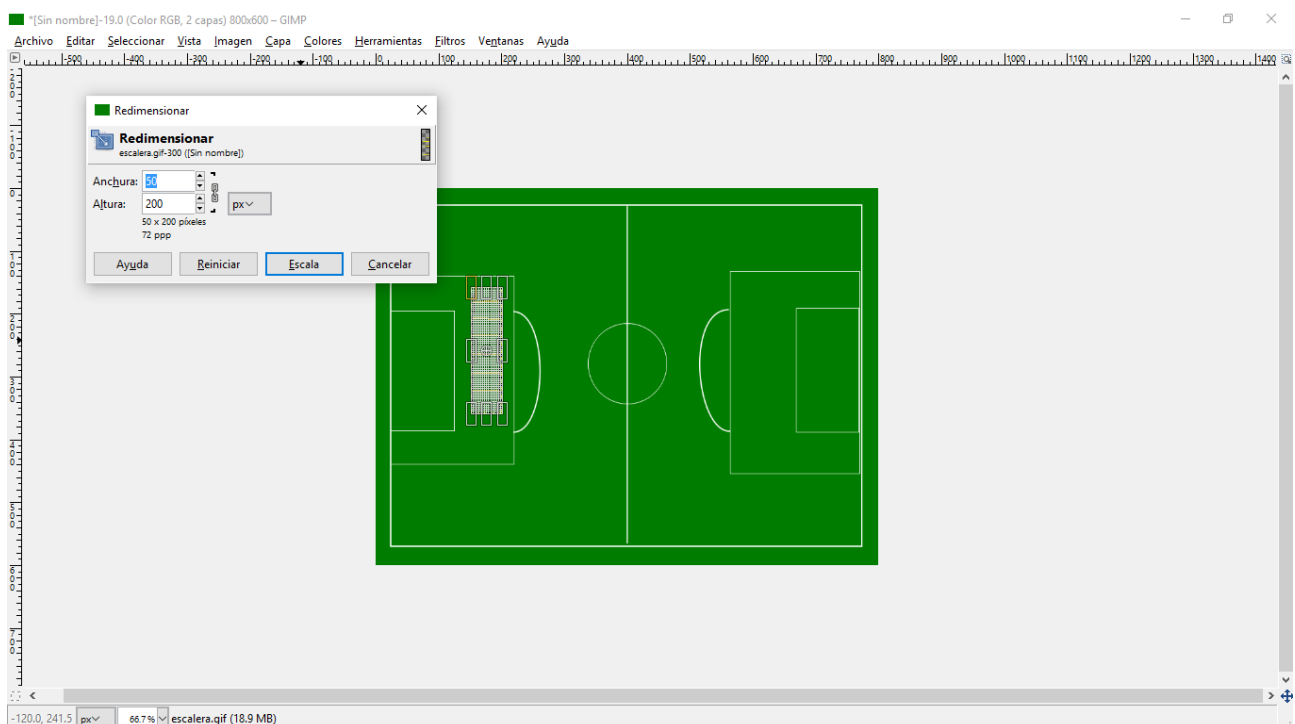
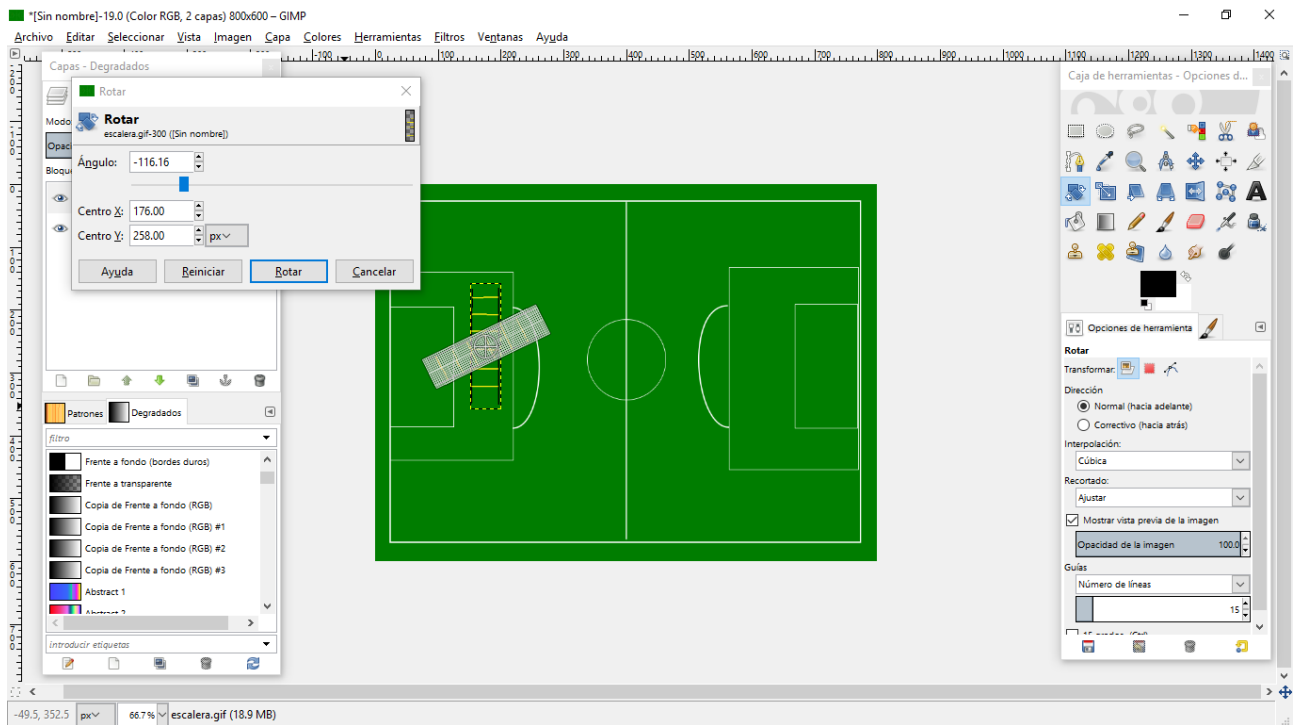
,respectivamente. El funcionamiento es, prácticamente, el mismo para ambas. Si las

tienes seleccionadas y haces click en una capa, se abrirá una ventana emergente desde la que podrás

darle una serie de valores que luego veremos. Lo, verdaderamente, interesante es que, alrededor de

la capa se dibujan unos nodos (puntos) y a través de ellos podemos modificar la rotación o el

tamaño de nuestra imagen, capa, ruta, etc.



- Final del partido -

Llegados a este punto, ya deberías controlar las opciones de **GIMP APLICADO AL FÚTBOL**. Te recomiendo que sigas indagando y aprendiendo sobre el programa porque tiene muchas posibilidades si tienes un poco de paciencia. Yo lo he utilizado para preparar programaciones, análisis de partidos, diseño de sesiones y tareas; por supuesto, también para hacerte esta guía y las imágenes de [mi blog](#).

IMPORTANTE: Los archivos de imagen que te regalo con la guía los tienes en el blog. Sección *Descargas* >> **GIMP APLICADO AL FÚTBOL**. La contraseña para acceder a la página es:

gimpelblogdesamy

Espero que hayas disfrutado, aprendido y sobre todo, que te sirva para el día a día en tu trabajo. Recuerda, si tienes alguna duda o sugerencia no dudes en contactar conmigo a través de elblogdesamy@hotmail.com