



Manual de GIMP

(Editor de imágenes
bajo herramienta libre)

República Bolivariana de Venezuela
Ministerio de Educación y Deportes (MED)
Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (Fundabit)
Manual de GIMP. Versión noviembre 2005

Presidente de Fundabit: Lic. Carlos Joa
Gerente de Educación: Lic. Ninoska Cardona
Gerente de Tecnología: Ing. Arelis Mantilla
Especialista en contenido: Ing. Isbelia Peña
Diseño instruccional: Lic. Verónica García M.
Diagramación original: Lic. Johanna Montaña
Revisión pedagógica y de estilo: Lic. Silvia Lossada, Lic. Vilma Cantillo.

Este material es para uso educativo y totalmente gratuito.
Prohibida cualquier copia, venta, cambio total o parcial tanto del texto como de las
ilustraciones, sin permiso escrito de la institución.

Depósito legal del manual:

ISBN:

Fundabit. Esq. de Salas. Pqa. Altagracia. Edif. Sede MED. Pisos 3 y 13.

Caracas-Venezuela. Código postal 1010

Tif: 0212-5068950/5068949 Fax:5068327.

Correo institucional: infofundabit@me.gob.ve

ÍNDICE

| | Pág. |
|--|------|
| Ficha pedagógica | 4 |
| INTRODUCCIÓN | 5 |
| Cómo utilizar este manual | 6 |
| CAPÍTULO I: GIMP | 7 |
| 1. Definición | 7 |
| 2. Características | 7 |
| CAPÍTULO II: INICIO DE SESIÓN EN GIMP | 9 |
| 1. Acceso al entorno KDE | 9 |
| CAPÍTULO III: BARRA DE MENÚ | 11 |
| 1. Funciones de la Barra de Menú: | 11 |
| 1.1. Archivo | 11 |
| 1.2. Exts | 12 |
| 1.3. Ayuda | 12 |
| CAPÍTULO IV: BARRA DE HERRAMIENTAS | 13 |
| 1. Herramientas de selección | 13 |
| 2. Herramientas varias | 14 |
| 3. Herramientas de transformación | 15 |
| 4. Herramientas de pintura | 15 |
| 5. Cuadros de diálogos | 17 |
| CAPÍTULO V: VENTANA DE LIENZO | 20 |
| 1. Definición | 20 |
| 2. Componentes | 20 |
| 3. ¿Cómo crear un archivo? | 21 |
| 4. ¿Cómo guardar un archivo? | 22 |
| 5. ¿Cómo abrir un archivo? | 23 |
| 6. ¿Cómo cerrar un archivo? | 24 |
| 7. Capas | 25 |
| 7.1. Definición | 25 |
| 7.2. Propiedades | 25 |
| Actividad final | 26 |
| Referencias | 28 |
| Glosario de términos | 29 |

| Ficha pedagógica | |
|-------------------------------|---|
| Título del material: | Manual de GIMP |
| A quién está dirigido: | A personal técnico y docente que cumple funciones en los CBIT |
| Conocimientos previos: | Manejo básico de la computadora y recursos de Internet |
| Propósito | Capacitar al personal técnico y docente en el uso del Programa GIMP como herramienta de creación y retoque fotográfico. |
| Objetivo general: | Ejecutar los procedimientos correspondientes para el manejo del programa GIMP. |
| Objetivos específicos: | <ul style="list-style-type: none"> • Enumerar las características más importantes del programa GIMP. • Describir los pasos para el inicio de sesión en GIMP. • Describir las funciones de la Barra de Menú. • Describir las características de las opciones de la Barra de Herramientas. • Describir los componentes de una Ventana de Lienzo. • Describir los pasos para crear, guardar y cerrar un archivo. • Enumerar las propiedades más importantes de las capas. |

INTRODUCCIÓN

GIMP (General Image Manipulation Program), tuvo su origen en el año 1996, en la Universidad de Berkeley, y en un principio se desarrolló para plataformas Linux. GIMP pertenece al proyecto GNU (General Public License), y es considerado por algunos, como prueba del proceso de desarrollo de software libre.

GIMP sirve para procesar gráficos y fotografías digitales. Los usos típicos incluyen la creación de gráficos y logos, el cambio de tamaño y recorte de fotografías, cambio de colores, combinación de imágenes usando un paradigma de capas, eliminación de elementos no deseados de las imágenes y la conversión entre distintos formatos de imágenes. También se puede utilizar para crear imágenes animadas sencillas.

Es una alternativa a uno de los editores gráficos como Photoshop de Adobe, por cuanto la forma de trabajar de uno y otro es muy similar. Se trata de una aplicación de uso para todos aquellos que gustan de manipular archivos gráficos y de dibujo, y es totalmente recomendable para los que se inician en el mundo del grafismo.

Cómo utilizar este manual

Este material está dividido en una (1) unidad de aprendizaje, que a su vez, está subdividida en cinco (5) capítulos:

- **CAPÍTULO I:** GIMP
- **CAPÍTULO II:** INICIO DE SESIÓN EN GIMP
- **CAPÍTULO III:** BARRA DE MENÚ
- **CAPÍTULO IV:** BARRA DE HERRAMIENTAS
- **CAPÍTULO V:** VENTANA DE LIENZO

Este manual está dirigido al personal tanto técnico como docente de los CBIT, y tiene como finalidad, el seguimiento y la posterior realización de cada una de las actividades que se formulen en cada uno de los capítulos.

Es importante mantener el orden secuencial en el que se le presentan los capítulos, para que pueda ejecutar con éxito la actividad final sugerida.

CAPÍTULO I

GIMP

1. Definición:

GIMP (General Image Manipulation Program / Programa de Manipulación de Imágenes¹) es un programa gratuito y poderoso para pintar, utilizado para el procesamiento de imágenes y manipulación de gráficos. Se publica bajo la licencia GNU (General Public License), como la alternativa más firme del software libre al popular programa de retoque fotográfico Photoshop.

La primera versión se desarrolló para sistemas Unix y fue pensada especialmente para GNU/Linux, existen versiones totalmente funcionales para Windows y para Mac OS X.²

2. Características:

Las posibilidades de GIMP lo hacen muy versátil y genera una multitud de oportunidades. Esto es sólo una pequeña lista de algunas características que posee este programa:

- Completa solución de herramientas de pintura como pincel, lápiz, clonar, spray, entre otros.
- Uso efectivo de la memoria que permite tratar imágenes de tamaño tan grande como lo admita el disco duro.
- Soporte de muestreo del sub-píxel en todas las herramientas para un anti-aliasing de calidad.
- Completo soporte de canal alpha.
- Canales y guiones.
- Soporte de Script-fu desde programas externos.
- Soporte avanzado de scripting.
- Hace / deshace (sólo por espacio limitado del disco).
- Ilimitado número de imágenes abiertas al tiempo.
- Poderoso editor de degradado y herramienta blend.
- Carga y salva animaciones en el correcto tiempo de frames.
- Herramientas de transformación de rotación, escalado, espejo, entre otras.
- Formatos soportados gif, jpg, png, xmp, tiff, mpeg, ps, pdf, pcx, bmp, y muchos más.
- Carga, visualiza, convierte, y salvar en muchos formatos.

¹ Información obtenida de: <http://www.acm.org/crossroads/espanol/xrds3-4/gimp.html>

² Información obtenida de: <http://es.wikipedia.org/wiki/GIMP>

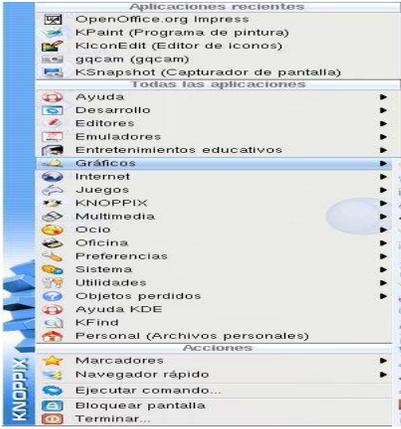
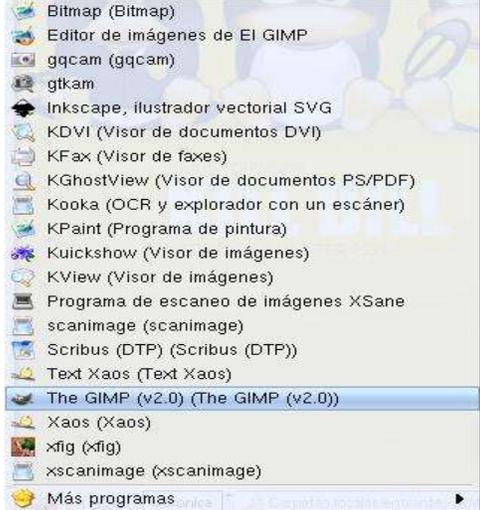
- Toda clase de plug-ins.
- Soporte de pinceles personalizados y paletas.

CAPÍTULO II

INICIO DE SESIÓN EN GIMP

1. Acceso desde el entorno KDE:

Para poder iniciar sesión en GIMP se debe acceder al entorno KDE, siguiendo los pasos que se le presentan a continuación:

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|--|
|  | <p>1. Haga clic en el botón K del Menú de Inicio</p> |
|  | <p>2. Seleccione la opción Gráficos</p> |
|  | <p>2.1. Luego haga clic en GIMP:</p> |

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|--|
|  | <p>2.2. Primero: Se visualiza la ventana de Inicio de GIMP</p> |
|  | <p>2.3. Segundo: Se observa la Barra de Herramientas</p> |
|  | <p>2.4. Tercero: Se observa la ventana de Consejos</p> <p>2.4.1. Si la ventana de Consejos no se proyecta al iniciar el programa, puede activarla haciendo clic en el Menú Principal, específicamente en la opción Ayuda, seleccionando Consejo Diario.</p> |

CAPÍTULO III

BARRA DE MENÚ

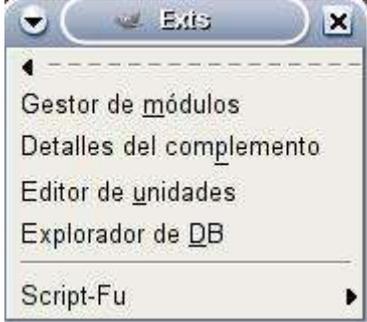
1. Funciones de la Barra de Menú:

Archivo Exts Ayuda

1.1. Archivo

| Funciones Barra de Menú | |
|--|---|
| <p>Archivo: Posee diversas opciones básicas para la edición o creación de archivos:</p> |  |
| Nuevo | Permite crear un lienzo en blanco. |
| Abrir | Ubica una imagen desde una ruta. |
| Abrir reciente | Despliega una lista de los últimos archivos de imágenes abiertos por la aplicación. |
| Adquirir | Permite capturar la pantalla, así como obtener imágenes desde un scanner. |
| Preferencias | Permite configurar diversos atributos de la herramienta, por ejemplo, la ruta desde donde se obtendrá la tipografía, resolución de pantalla, atributos del lienzo, entre otros. |
| Diálogos | Corresponde a las ventanas que el diseñador necesita tener visibles para la edición del fichero. |
| Salir | Opción que permite finalizar la herramienta. |

1.2. Exts

| Funciones Barra de Menú | |
|---------------------------------------|--|
| Exts: Posee diversas opciones. |  |
| Gestor de módulos | Administra los módulos que están cargados en el sistema y los que se pueden cargar de forma externa. |
| Detalles de complemento | Permite visualizar detalladamente la función de cada componente que posee la herramienta. |
| Editor de unidades | Muestra información referente a las unidades de medidas. |
| Explorador de DB | Refleja información sobre las bases de datos sobre las cuales carga información la herramienta, gran parte de los datos que se muestran indican la fuente y función de la librería seleccionada. |
| Script-Fu | Módulo que solventa ciertas necesidades de los principiantes o diseñadores con experiencia en el GIMP, debido a que le brinda la oportunidad de generar automáticamente brochas, fondos, botones con los diversos estados, textos con diversidad de texturas, logos, patrones, entre otras opciones. |

1.3. Ayuda

| Funciones Barra de Menú | |
|--|--|
| Ayuda: Posee diversas opciones de ayuda contextual, consejo diario, acerca de y ayuda en línea. |  |

CAPÍTULO IV

BARRA DE HERRAMIENTAS

1. Herramientas de selección:

Con las selecciones se puede trabajar con zonas más concretas de las imágenes, las opciones de selección junto a las capas son las dos herramientas más potentes de las que dispone el área de trabajo. Trabajar los distintos tipos de selecciones es importante para adquirir soltura en el programa.

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|--|
|  | Selección rectangular: Permite seleccionar regiones rectangulares. Haciendo doble clic sobre la herramienta, se abrirá el menú de opciones. |
|  | Selección elíptica: Permite seleccionar regiones elípticas. Haciendo doble clic sobre la herramienta, se abre el menú de opciones. |
|  | Selección Lazo: Permite seleccionar regiones dibujadas a mano. El método abreviado o tecla relacionada es la “F”. |
|  | Herramienta de selección Varita mágica: Selecciona regiones con el mismo color. Tecla “Z” . |
|  | Selección con curvas Bézier: Permite seleccionar curvas de la imagen, es decir, crea y edita la ruta de trazado. Tecla “B” . |
|  | Selección Tijeras inteligentes: Se adhiere al dibujo modificando sólo los puntos que se añaden. Tecla “I” . |
|  | Selección mediante Color: Las imágenes idóneas para trabajar esta herramienta deben estar en modo RGB, pues la selección se hace por colores en formato numérico, específicamente los hexadecimales. |

2. Herramientas varias:

Al abrir una imagen si ésta resulta muy grande para visualizarla, o se ha cambiado el tamaño del lienzo, se puede mover la imagen en tres formas diferentes:

- Con las barras de desplazamiento de la propia ventana.
- Pulsando el botón central del ratón, para el caso de los ratones que poseen sólo dos botones, se pulsan ambos a la vez, y se procede a desplazar.
- Pulsando el botón de vista preliminar y desplazándose sobre él.

Entre las Herramientas “Varias” está la de Texto, en este cuadro de diálogo se pueden modificar atributos como: color, tipografía, tamaño de la fuente e inclusive seleccionar directamente el color del texto. Puede ser utilizada en tres formas:

- Pulsando sobre su ícono en la Barra de Herramientas.
- Pulsando el botón derecho del ratón abrimos el menú contextual en Herramientas.
- Pulsando la tecla “T” del teclado.

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|---|
|  | <p>Mover: Permite mover selecciones. Haciendo doble clic sobre la herramienta, se abre el menú de opciones. Trabaja sobre selecciones, capas y permite desplazar una selección con respecto a la composición a la que pertenecía. En el caso de que no haya ninguna selección activa, la herramienta mueve la capa seleccionada con respecto al fondo. Tecla “M”.</p> |
|  | <p>Lupa: Permite aumentar o disminuir zonas específicas de la pantalla, con la utilización de las teclas guion (-) o más (+) (no de las teclas numéricas) del teclado se puede cambiar el porcentaje del zoom. Tecla “shift +M”.</p> |
|  | <p>Recorte: Permite hacer un recorte o una redimensión de la imagen, a partir de una selección. Tecla “shift + C”.</p> |
|  | <p>Medida: Permite tomar medidas de distancias y ángulos en la imagen.</p> |

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|---|
|  | <p>Texto: Permite introducir textos, esto se logra al hacer clic en esta opción, desplegándose automáticamente una ventana donde se introduce el contenido. A partir de la versión 2.0 el texto una vez escrito y aceptado puede ser modificado. Esta acotación se hace, pues en versiones anteriores, una vez aceptado el texto se renderiza sobre la imagen, lo que significa que no se puede editar.</p> <p>Tecla “T”.</p> |

3. Herramientas de transformación:

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|---|
|  | <p>Rotar: Permite girar la imagen, selección o capa activa, así como tomar medidas de distancias y ángulos en la imagen.</p> |
|  | <p>Escalar: Permite escalar o redimensionar la imagen, selección o capa activa.</p> |
|  | <p>Inclinar: Permite inclinar la imagen, selección o capa activa.</p> |
|  | <p>Perspectiva: Permite modificar la perspectiva de la imagen, selección o capa activa.</p> |
|  | <p>Simetría: Permite reflejar objetos tanto horizontal como verticalmente.</p> <p>Tecla “shift + F”.</p> |

4. Herramientas de pintura:

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|--|
|  | <p>Muestra de color: Tecla “O”. (Toma una muestra de la imagen, regresa el código RGB (Red Green Blue) del tono seleccionado, el color queda almacenado en el ícono “color frente – fondo”).</p> |
|  | <p>Relleno: Permite rellenar zonas con un color continuo, permite los rellenos del color frente, fondo y gradiente.</p> <p>Tecla “shift + B”.</p> |

| IMAGEN | DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA |
|---|--|
|  | <p>Gradiente: Permite rellenar la totalidad o regiones de la imagen con un degradado de colores. Tecla "L".</p> |
|  | <p>Lápiz: Permite pintar trazos rígidos de lápiz utilizando la brocha elegida con anterioridad. Tecla "shift + P".</p> |
|  | <p>Pincel: Permite pintar trazos más estilizados de pincel, utilizando la brocha elegida previamente. Tecla "P".</p> |
|  | <p>Goma: Permite borrar secciones o regiones de un archivo de imagen. Tecla "shift + E".</p> |
|  | <p>Aerógrafo: Permite situar sobre la imagen, trazos en los que se puede fijar la intensidad con la que la tinta es depositada sobre la imagen. Tecla "A".</p> |
|  | <p>Clonado: Permite pintar utilizando patrones de la imagen. Tecla "C".</p> |
|  | <p>Enfoque: Permite enfocar o desenfocar partes de las imágenes, se utiliza para dar efectos de sombra a ciertas partes de las imágenes. Tecla "V".</p> |
|  | <p>Tinta: Permite trazar con tinta. Tecla "K".</p> |
|  | <p>Blanquear o ennegrecer: Permite aclarar u oscurecer zonas, a diferencia de los filtros que actúan sobre toda la imagen. Tecla "shift + D".</p> |
|  | <p>Tiznar: Permite suavizar zonas. Tecla "shift + S".</p> |

5. Cuadros de Diálogos:

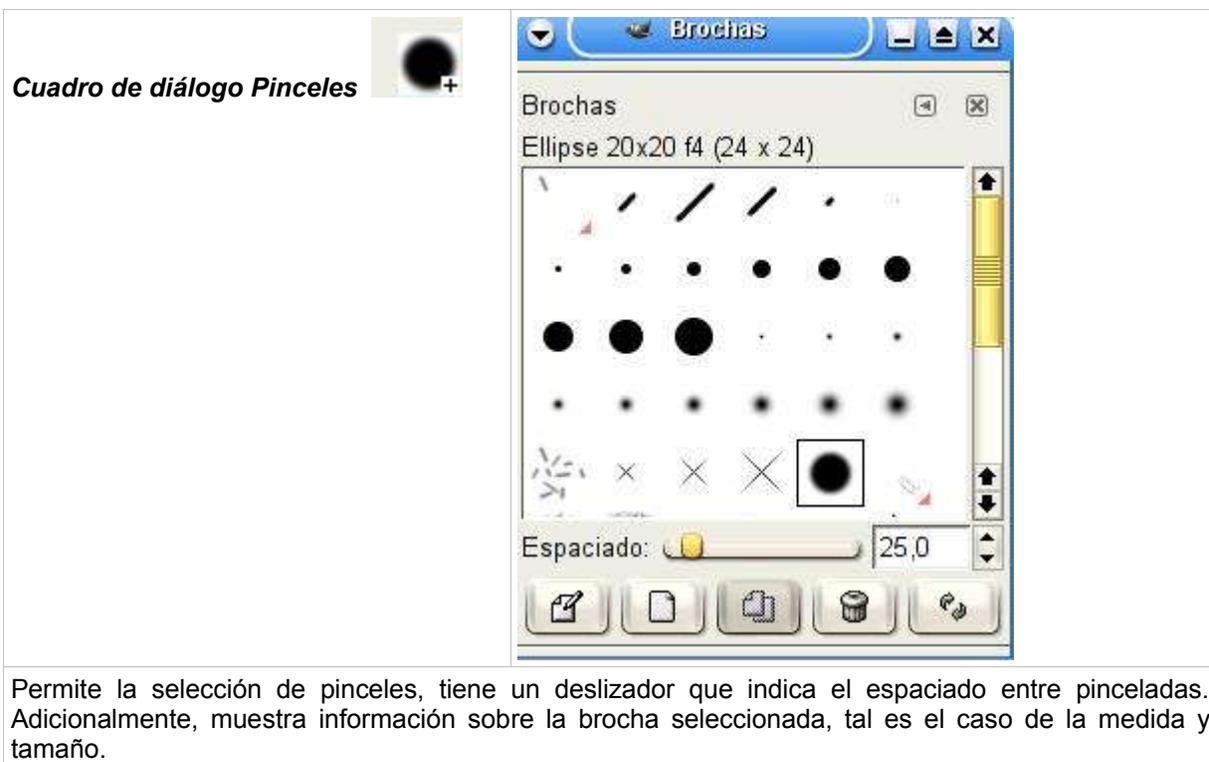
Los cuadros de diálogos son aquellas ventanas emergentes que se despliegan cada vez que se utiliza una herramienta que permite configurar parámetros.



Permite cambiar el color que se desea aplicar.

Aparece cuando se presiona sobre el primer plano o sobre el fondo en la Caja de Herramientas, por defecto aparece siempre el color negro en el primer plano y el color blanco en el fondo. Al presionar sobre la doble flecha se cambian los colores del primer y segundo plano. Los cuadritos blanco y negro reinician los colores.

Posee diversas opciones básicas para la edición o creación de archivos.



Cuadro de diálogo Gradientes

Permite seleccionar un nuevo gradiente e inclusive personalizarlo o crear uno nuevo. Muestra el degradado activo.

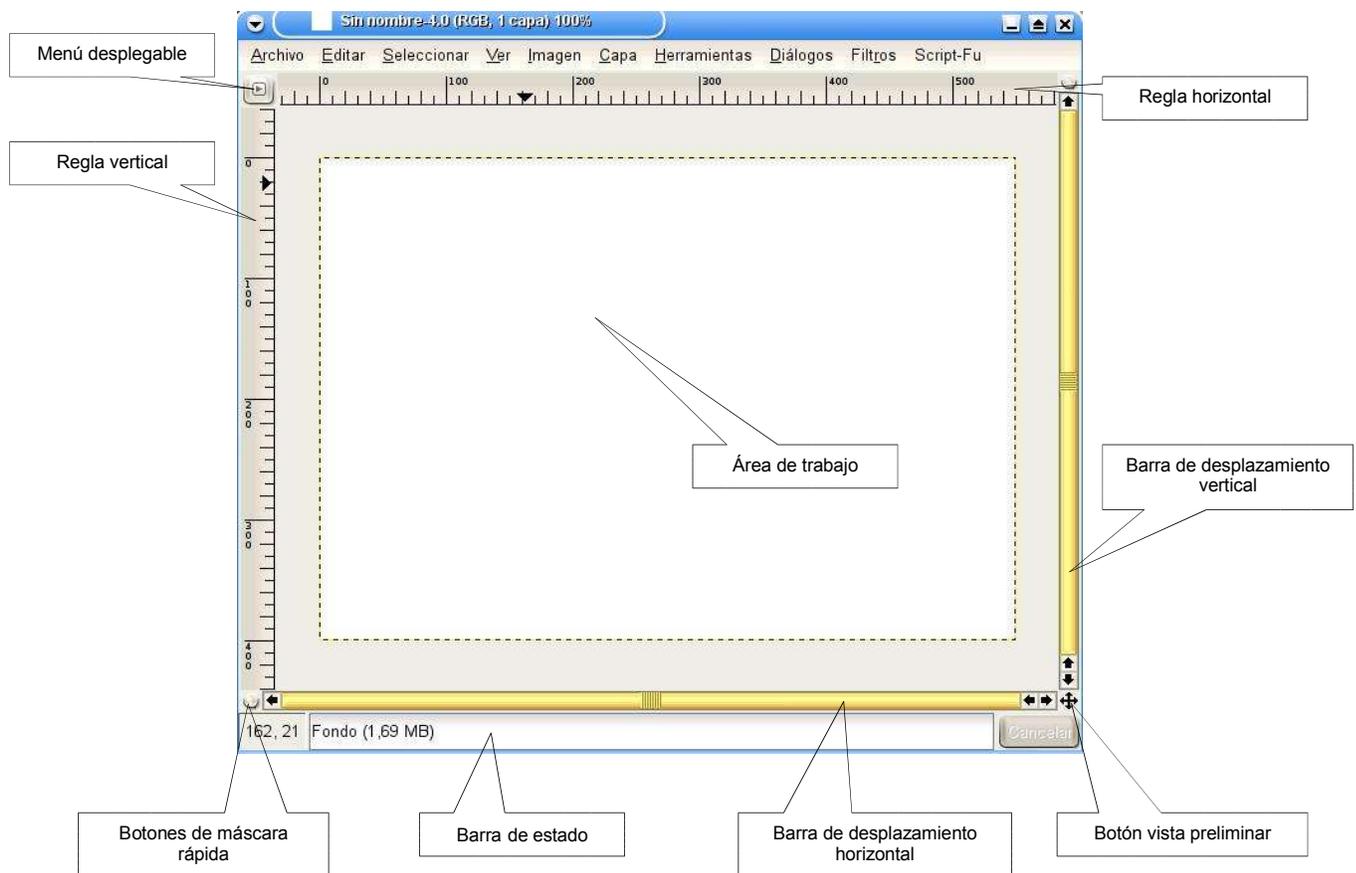
CAPÍTULO V

VENTANA DE LIENZO

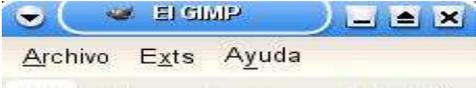
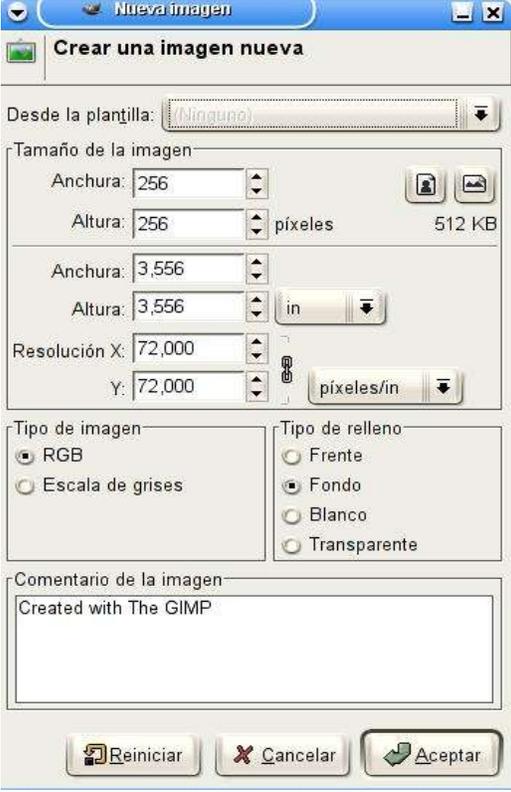
1. Definición:

Es el área de trabajo inicial con opciones, medidas y menús que permiten delimitar y escoger el formato y tipo de imagen que se va a manipular.

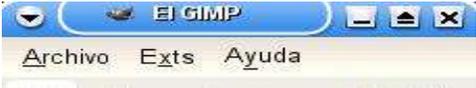
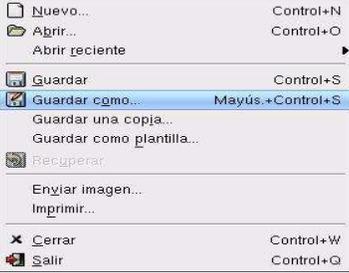
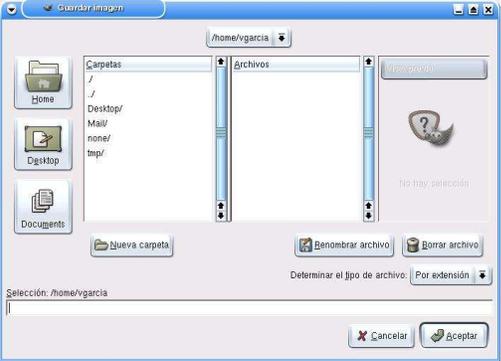
2. Componentes de la Ventana de Lienzo:



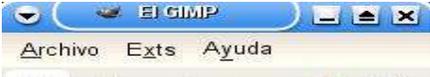
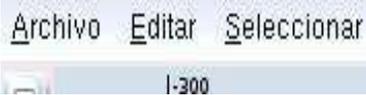
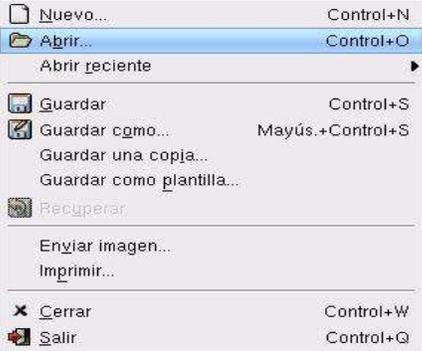
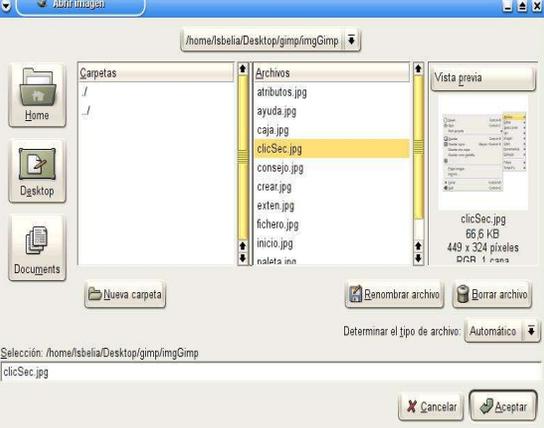
3. ¿Cómo crear un archivo?

| IMAGEN | PASO A PASO |
|--|--|
|  | <p>1. Haga clic en Archivo.</p> |
|  | <p>2. Seguidamente haga clic en Nuevo. También se puede hacer presionando simultáneamente las teclas Ctrl + N.</p> |
|  | <p>3. Cuando el archivo es nuevo se muestran en pantalla los diversos campos que pueden ser modificados, tal es el caso del tamaño, resolución, color del fondo, así como la oportunidad de agregar un comentario que considere pertinente hacer sobre el archivo.</p> |

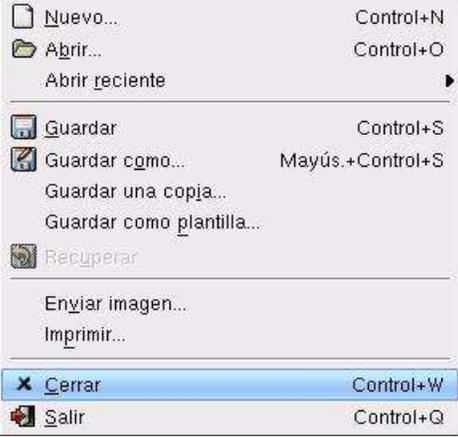
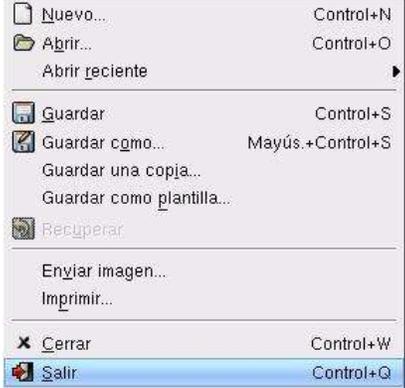
4. ¿Cómo guardar un archivo?

| IMAGEN | PASO A PASO |
|---|--|
|  | <p>1. Haga clic en Archivo.</p> |
|  | <p>2. Posteriormente haga clic en Abrir.</p> |
|  | <p>3. Una vez ubicado en la Ventana de Lienzo, haga clic en el sub-menú Archivo.</p> |
|  | <p>4. Luego seleccione la opción Guardar como.</p> |
|  | <p>5. Haga clic en la carpeta donde desee guardar la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Al finalizar el trabajo es de vital importancia guardarlo correctamente. Es conveniente como en todos los programas guardar constantemente. GIMP tiene su propio formato de archivo de imagen (.XCF), es necesario conservar las extensiones de ficheros al guardar en GIMP. Cuando la imagen posee más de una capa si no se guarda con esta extensión y se quiere guardar como .jpg o .gif se perderá la estructura de capas, pues estos formatos no reconocen imágenes multicapa. |

5. ¿Cómo abrir un archivo?

| IMAGEN | PASO A PASO |
|---|---|
|  | <p>1. Haga clic en Archivo.</p> |
|  | <p>2. Seguidamente haga clic en Abrir.</p> |
|  | <p>3. Una vez ubicado en la Ventana de Lienzo, haga clic en el sub-menú Archivo.</p> |
|  | <p>4. Luego seleccione la opción Abrir.</p> |
|  | <p>5. Seleccione la carpeta donde se encuentra el archivo que desea abrir.</p> |

6. ¿Cómo cerrar un archivo?

| IMAGEN | PASO A PASO |
|---|---|
|  | <p>1. Una vez ubicado en la Ventana de Lienzo, haga clic en el sub-menú Archivo.</p> |
|  | <p>2. Luego seleccione la opción Cerrar.</p> |
|  | <p>3. Posteriormente seleccione la opción Salir.</p> |

7. Capas:

7.1. Definición:

Son hojas superpuestas que pueden contener cualquier elemento gráfico con el cual se está trabajando. (Ver figura 1)



Figura 1

7.2. Propiedades:

- Son acoplables a las imágenes y otras capas.
- Son transportables a otros diseños.
- Permite manejar imágenes o parte de ella independientemente.
- Una vez definido su tamaño no puede ser reajustado.

ACTIVIDAD FINAL

Modificar el color y hacer la animación de una imagen predeterminada (Ver figura 2).



Figura 2

Esta actividad está estructurada en cuatro (4) sub-etapas, y tiene como finalidad aplicar algunas de las herramientas que proporciona el editor gráfico GIMP.

Etapa I: Elaboración de capas

1. Abrir la imagen predeterminada.
2. En el sub-menú **Diálogo**, buscar la opción **Capas**. Posteriormente se abrirá la ventana de capas.
3. Seleccionar la huella con la barita mágica (dejando **shift** presionado mientras selecciona toda la imagen).
4. Crear una nueva capa.
5. Cortar la huella (imagen seleccionada).
6. Pegar la huella en la nueva capa.

Etapa II: Cambio de color

1. Escoger el color deseado (frente y fondo).
2. Ubicarse en la capa sobre la que se desea hacer el cambio de color.
3. Seleccionar la huella.
4. Hacer clic en el botón derecho del ratón, y seleccionar la opción Editar. Posteriormente seleccionar la opción rellenar color de frente o rellenar color de fondo.
5. Realizar varias capas con la misma huella, pero en distintas posiciones, antes de avanzar a

la siguiente etapa.

Etapas III: Animación

1. Seleccionar todas las capas que componen la imagen.
2. Seleccionar en el sub-menú la opción **Guardar como:**
 - 2.1. Luego determinar el archivo con el que se va a guardar la imagen (**gif**).
 - 2.2. Determinar la ruta en donde se va a guardar el archivo y presionar aceptar.
 - 2.3. Seleccionar la opción **Guardar como animación**.
 - 2.4. Colocar la pausa (expresada en milisegundos) entre una capa y otra.
3. Entrar en el navegador y buscar la ruta donde se guardó la imagen.

Etapas IV: Creación de botones

1. Seleccionar la opción **Exts** en la Barra de Herramientas.
2. Seleccionar en el sub-menú la opción **Script-fu**. Posteriormente seleccionar la opción **Botones**.
3. Una vez seleccionada la opción **Botones**, escoger entre las siguientes opciones: **Botón redondeado y Botón simple biselado**.
4. Posterior a la selección del tipo de botón deseado, aparecerá una ventana que contiene varias opciones tales como: **texto, tipo de letra, color de botón, entre otros**.
5. Seleccionar las especificaciones deseadas para cada uno de los componentes de la ventana. Posteriormente presionar **Aceptar** para visualizar el botón que se ha creado.
6. Si desea animar el botón, debe repetir los pasos de las Etapas II y III.

REFERENCIAS

- [Página Web en línea] Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/GIMP> [Consultado: 2005, 04 de noviembre].
- [Página Web en línea] Disponible: <http://www.acm.org/crossroads/espanol/xrds3-4/gimp.html> [Consultado: 2005, 04 de noviembre].
- [Página Web en línea] Disponible: <http://www.linux.org> [Consultado: 2005, 04 de noviembre].
- [Página Web en línea] Disponible: <http://www.europe.redhat.com> [Consultado: 2005, 04 de noviembre].

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Aliasing o Jaggies:** Es la apariencia punteada de las imágenes bitmap o de las fuentes que ocurre cuando la resolución no es suficiente o cuando las imágenes se han agrandado. Esto es causado por los píxeles (cuadrados) que hacen que la imagen se vuelva visible por el ojo. También se conoce como: “staircasing” o “stairstepping”.
- **Anti-Aliasing:** Alisando o mezclando la transición de píxeles en una imagen, los bordes en una imagen gráfica pueden hacer que aparezcan lisos y no dentados, es decir, alisar la imagen causada por el aliasing.
- **Bitmap:** Es la representación binaria en la cual un bit o conjunto de bits corresponde a alguna parte de un objeto como una imagen o fuente.
- **Blend:** La herramienta "blend" o "gradient tool" es usada para rellenar una selección con una variedad de colores.
- **Canal Alpha:** Permite guardar transparencias de una imagen en png o gif.
- **Frames:** Cuadros en los que se divide una página para hacerla más atractiva y ordenada.
- **Pixel (del inglés picture element, o sea, "elemento de la imagen"):** Es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital, ya sea una fotografía, un fotograma de video o un gráfico.
- **Plug-ins:** Programas que deben instalarse en los ordenadores clientes para que sus navegadores puedan reconocer y procesar determinados tipos de archivo (Flash, Director, Real Audio, entre otros).
- **Scripting:** Es el acto de hacer líneas de código funcionales para un programa o parte de éste; dicho en palabras simples, hacer programas basándonos en un lenguaje o sub-lenguaje de programación.