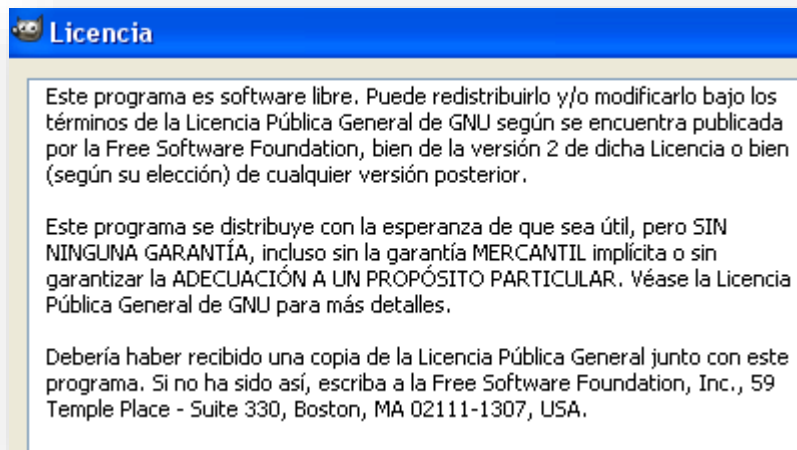


MANUAL PARA MODIFICAR PUZLES TIPO JIGSAW CON GIMP

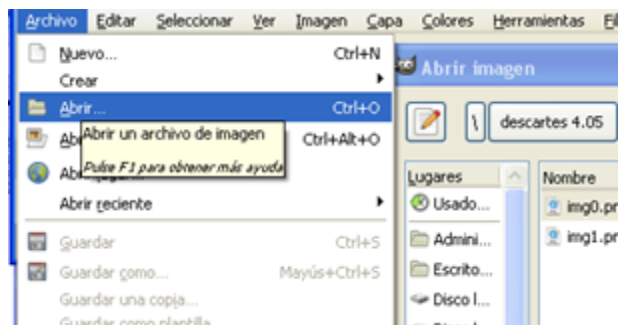
GIMP es un software libre que puedes descargar desde <http://www.gimp.org/>



En este manual veremos cómo diseñar las piezas de un puzle tipo *jigsaw*, que puedes realizar en una forma simple siguiendo los pasos que se describen a continuación:

Paso 1. Selección de imagen

Abrimos la imagen que vamos a descomponer en la opción Archivo del menú



Hemos seleccionado una foto de la reunión de 2008 del grupo Descartes de España



Paso 2. Las capas del GIMP

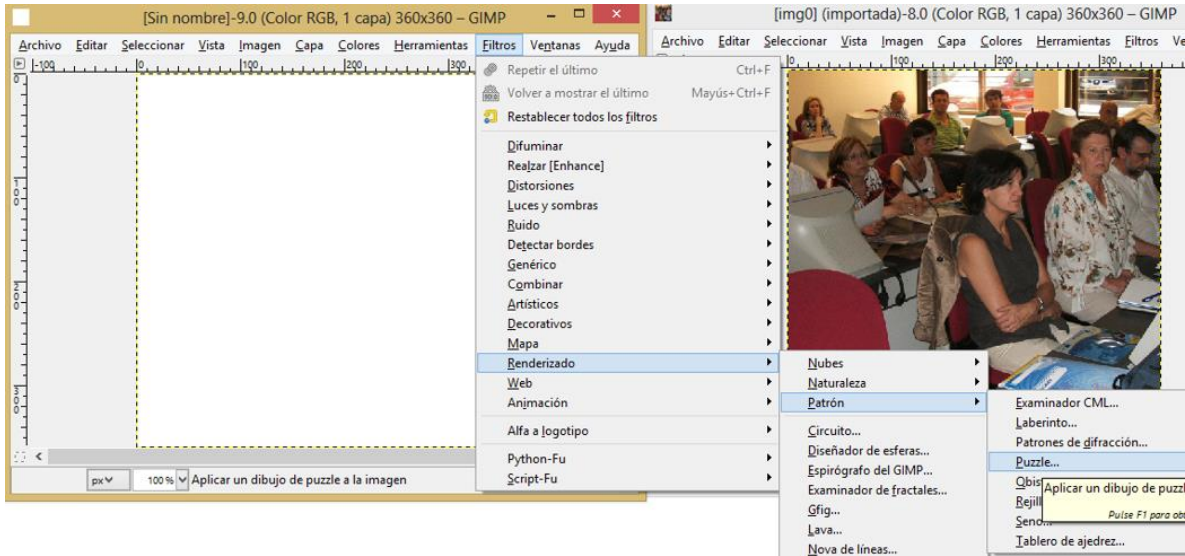
Creamos un archivo nuevo. La idea es generar dos capas: una con la imagen y otra con las piezas del puzle.



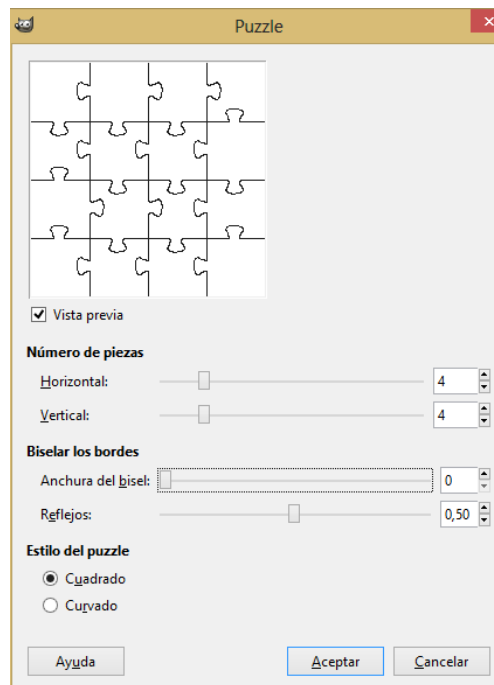
Por defecto, el archivo nuevo toma el tamaño de la imagen seleccionada, que para nuestro caso es de 360x360 píxeles . Hacemos clic en **Aceptar**.

Paso 3. La capa del puzzle.

En la opción filtros seleccionamos **renderizado** → **Patrón** → **Puzzle** (Ojo!, esto se hace en la capa [Sin nombre])

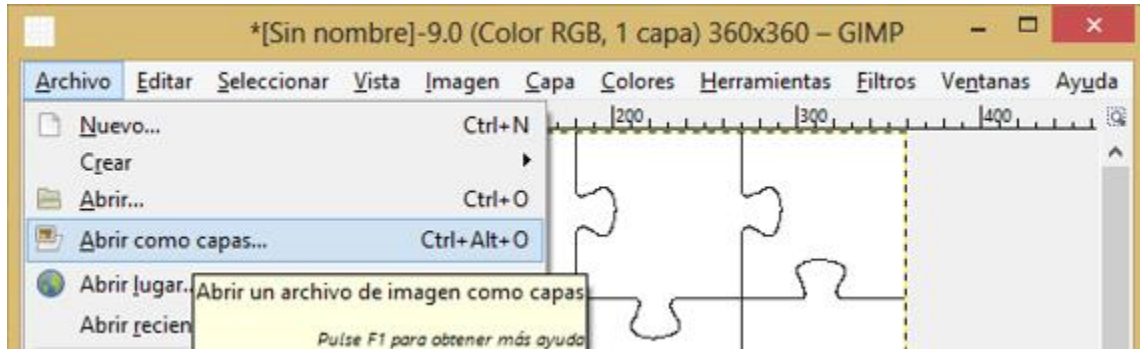


Para nuestro rompecabezas, el número de piezas es 16 (4x4). La anchura del bisel la hemos dejado en cero (si se desea imprimir, es conveniente una anchura mayor). El estilo del puzzle lo hemos dejado cuadrado. No obstante, en el puzzle Jigsaw2 (ver el barco en el puzzle de 16 piezas en este apartado) tiene un diseño curvado para comparar los efectos.



Paso 4. Las dos capas.

En la opción Archivo seleccionamos **Abrir como capas**. Buscamos nuestra imagen y hacemos clic en **Aceptar**.



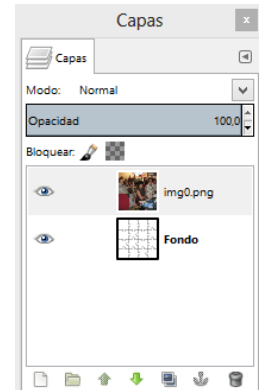
Observa que en nuestro trabajo aparece el siguiente título: ***Sin nombre - 9.0 (RGB, 2 capas) 360x360**:



Si aún no está abierta la ventana de diálogos para **capas**, lo puedes hacer desde la opción **ventanas** → **Diálogos empotrables** → **capas** (Recuerda, debes hacerlo desde la ventana [Sin nombre]).



Te debe aparecer una ventana como la que se muestra en la imagen de la derecha. Observa que aparecen las dos capas, de no ser así, sigue la instrucción anterior.



Paso 5. Activado de piezas.

Aquí viene lo que nos interesa de todo este cuento:

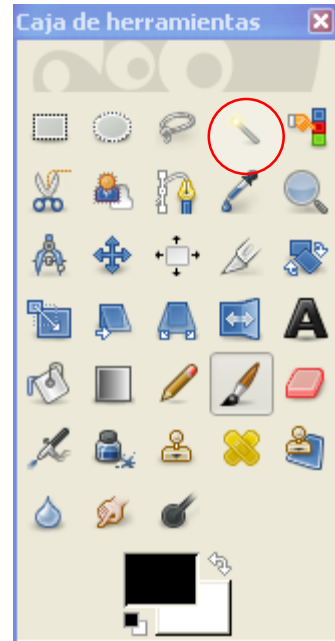
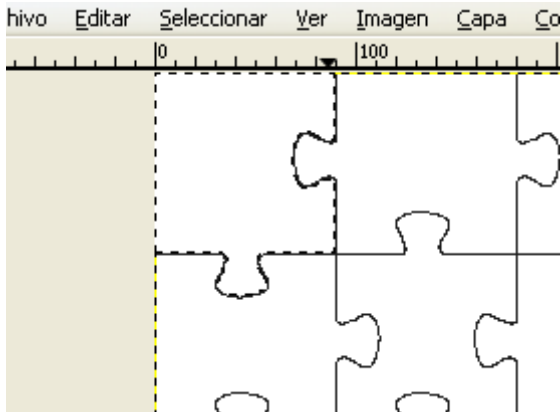


Haz clic en el ojo de la primera capa (la imagen), hasta que aparezca la capa del puzzle o de Fondo (puedes hacerlo varias veces, sólo para practicar). Una vez aparezca nuestro puzzle, haz clic sobre la imagen de fondo (ojo que no estoy diciendo que es en el ojo), de tal forma que quede resaltada la capa en un color azul.



En la caja de herramientas hay una opción llamada **selección difusa** (En la imagen de la derecha, ver icono encerrado en el círculo rojo). Activamos esta opción.

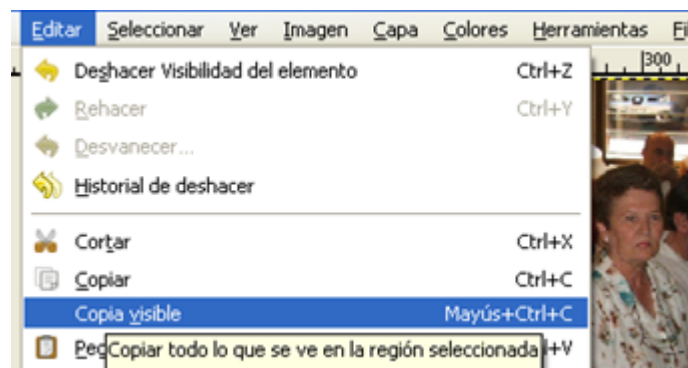
Hacemos clic en nuestra primera pieza, que queda resaltado por un contorno a trazos:



Luego, en la ventana de capas, hacemos clic en el ojo de la imagen, de tal forma que observarás la primera pieza de la imagen:















Finalmente, copiamos esta pieza al portapapeles así: i) haciendo clic en **Copia visible** de la opción Editar del menú, o ii) presionando **Mayús+Ctrl+C**.



Nosotros hemos usado la opción del atajo del teclado, copiando las piezas a una diapositiva de PowerPoint:



Luego guardamos cada una de ellas en formato *png* y en la carpeta correspondiente (ver instructivos anteriores) con los nombres que se observan en la siguiente imagen (las coordenadas la explicamos en el siguiente paso):

 11	 12	 13	 14	(0,0)	(1,0)	(0,0)	(0,0)
 21	 22	 23	 24	(0,0)	(0,1)	(1,0)	(0,0)
 31	 32	 33	 34	(0,1)	(0,1)	(0,1)	(0,1)
 41	 42	 43	 44	(0,0)	(0,1)	(1,0)	(0,0)

Paso 6. Ficheros de pestañas.

El puzle final es similar a los puzles de arrastre, a los que le hemos añadido dos datos adicionales:

```
<script type="descartes/vectorFile" id="datos/cx.txt">
```

```
<script type="descartes/vectorFile" id="datos/cy.txt">
```

cx.txt que, para el ejemplo de este instructivo, consta de 16 datos por cada imagen, 1 si hay pestaña al lado izquierdo de la pieza y cero en caso contrario (ver tabla anterior); **cy.txt** que consta de 16 datos por cada imagen, 1 si hay pestaña en la parte superior de la pieza y cero en caso contrario.



ESO ES TODO

Juan Gmo.