THE GIMP 2.4

Especial Artistas 2D

1 Configurando la interfaz de usuario

0.1 Bienvenida

Bienvenidos a este tutorial de GIMP. Su propósito es mostrar como podemos crear nuestras propias imágenes de una forma simple y rápida, pero satisfaciendo las necesidades pictóricas de cada uno. Habrá usuarios a los que les guste o se sientan mas cómodos trabajando con el programa configurado por defecto. A mi me parece tan buena idea como hacerlo con un espacio de trabajo a nuestra medida. Ahora bien, ¿que es más divertido? Yo personalmente creo que explorar nuestra propia creatividad , y es por eso que existe este escrito que ahora mismo lees.

Me encanta pintar en mi computadora, y quisiera que más personas experimentaran esa sensación. No obstante, no es algo que esté a la altura de muchos bolsillos si queremos hacerlo legalmente usando programas privativos.

Hace relativamente poco descargué el Gimp y quedé impresionado con la cantidad de funciones y capacidad de personalización que tiene. Además al distribuirse libremente esta en constante evolución y se nutre de una vasta comunidad donde las ganas de cooperar con los demás priman sobre otros intereses.

Mi interés es potenciar este software dándolo a conocer en la comunidad CG global. Espero que pueda ayudaros a hacer que la curva de aprendizaje sea mas sencilla.

Gracias y que disfrutes.

0.2 ¿Por qué hacer este tutorial?

Cuando empecé a pintar digitalmente, necesité ayuda . Supongo que como toda persona que se inicia en alguna disciplina. Decidí investigar lo que desconocía de este programa, así que fui a un CiberCafe y comencé mi búsqueda. Al navegar por la WWW descubrí que había cientos, y hay, cientos de tutoriales y consejos pero sinceramente es demasiada información para pasarla por un filtro y sacar lo verdaderamente necesario en pocas horas. Así que en vez de seguir buscando decidí invertir la situación y ser yo mismo la solución a mi problema. En ello estoy.

Espero que me acompañes en este apasionante proceso que es el sentirse descubridor de nuevos limites.

0.3 ¿A quien va dirigido este tutorial?

A todas las personas que tengan interés en aprender algo de pintura digital. Bien es cierto que el tutorial no es para personas que desconocen el mundo de la informática o nunca han manejado un software de 2d. Para ellos existen tutoriales que explican los conceptos paso a paso.No será este caso.Los que más disfrutarán de estas páginas son los que ya manejan software de 2d como Adobe Photoshop, CorelPainter o similares.

Empecemos !

1.1 Diálogos y espacio de Trabajo

Esta es la primera vista que obtenemos de nuestro espacio de trabajo una vez instalado el Gimp.

Figura 1

1



Gimp es un programa modular muy personalizable que permite muchos tipos de configuración diferentes según sea el uso que le vayamos a dar. Cuando hablamos de programa modular nos referimos a que los menús vienen como si fueran en "cajas" que contienen los diferentes elementos. El programa lo denomina "diálogos". El siguiente esquema lo ilustra de manera sencilla. (Para mas información referirse a la ayuda del programa Cáp.3 punto2).



Es evidente que no tienen las mismas necesidades a nivel de interfaz un fotógrafo que un pintor. Ambos la personalizarán de forma diferente.

Nosotros queremos tener una interfaz óptima para la ilustración 2d. Empecemos a configurarla. Es muy sencillo.

Ahora mismo lo que tenemos son 2 grandes diálogos: **A y B**. EL de la izquierda **(A)** alberga la "caja de herramientas" y el dialogo "opciones de herramienta". El de la derecha **(B)** contiene varios diálogos de diferentes usos como "capas, canales, rutas, pinceles, etc.

Si hacemos clic y arrastramos con el ratón en el punto 1 (ver figura 3) moveremos un dialogo fuera con lo cual se separa del conjunto de diálogos. Hacemos esto con los diálogos Patrones, Degradados, y Color PP/SP. Desprendiendo así estos diálogos de su conjunto y dejándolos en diferentes partes de la pantalla como muestra la figura 4



arrastrar hasta un área libre del escritorio



Ahora, estarán a nuestra disposición para reubicarlos donde nos plazca. Vamos a probar a reubicar el diálogo "Patrones" dentro del conjunto **B**. Para ello haremos clic en el punto **2** y arrastraremos hasta el punto **3**, con lo cual volverá a quedar empotrado en el **conjunto B**.

Figura 5		
C GIMP Archivo Exts Ayuda Archivo Exts Ayuda	Pinceles Droch Patrones	Patrones Patrones Pine (64 × 56) Pine (64 × 56) Auto Sent Auto Sent Abstract 1 Abstract 2 Abstract 3 Aneurism Blinds V L D D D D D D D D D D D D D

También podemos desprender los diálogos en vez de hacer clic y arrastrar. Para ello haremos clic en la pestaña superior del diálogo indicado, el punto 4, y elegiremos "desprender solapa"

ncremental Itilizar los soloros dol dog	radado 🖉 🖗 💊
unzai ios colores del deg	
	Menú de patrones <u>A</u> ñadir solapa X Cerrar solapa
	👌 Desprender solapa
	Tamaño de la vista previa Estilo de solapa Ver como lista • Ver como rejilla ✓ Mostrar la <u>b</u> arra de botones
	 ✓ Mostrar la selección de la imagen ✓ Seguir automáticamente la imagen activa

Esta es la manera básica de manejar los diálogos en Gimp. Como hemos visto, de una forma sencilla podemos ir moviendo los diálogos según necesitemos. Si lo que queremos es hacer que aparezca un diálogo que no se muestra, ya sea porque lo hemos cerrado o porque no está, simplemente haremos clic en el punto **5** y seleccionaremos "añadir solapa". Algo curioso y útil a la vez es que podemos abrir varios diálogos iguales. En breve veremos un uso muy práctico de ello.



1.2 Configurando las herramientas

Originalmente disponemos de un elevado número de herramientas. Las hay de selección, pintura, texto etc... . Vamos a ver que podemos aprender de este panel. Gimp permite elegir en todo momento que herramientas nos son necesarias y cuales no. Algunas puede ser que no nos parezcan tan necesarias. Es por eso que las podremos ocultar a fin de despejar y hacer más simple la interfaz. Cada usuario decidirá cuales le son útiles y cuales no tanto.



Para poder elegir que herramientas queremos que estén presentes iremos al menú **Archivo/ Diálogos/ Herramientas.** Con lo cual aparecerá el siguiente panel.



Las herramientas con el icono de un ojo visible, estarán presentes en la caja de herramientas.

Las flechas de la parte inferior sirven para ordenar las herramientas dentro de la caja de herramientas. Con ello controlamos el orden en el que aparecen a nuestro gusto. Podríamos acabar con algo más parecido a esto, por ejemplo.

Figura 10



Ahora vamos a proceder a simplificar aun más la interfaz. Para ello haremos clic el punto **6** y arrastraremos fuera del **conjunto A**. De esta forma separamos el diálogo de opciones de herramienta. (Sumamente importante tener este diálogo siempre visible.)



En este punto deberíamos tener algo parecido a la figura 12. ¿Simple e? Haremos caso a la sugerencia de la imagen.





1.3 Configurando las paletas de color

1

Arrastramos el diálogo "color PP/SP" a el **conjunto A** debajo de la caja de herramientas. Y obtendremos la imagen de la figura 13



Haremos clic en añadir solapa y elegiremos el diálogo "Colores." ¿Recuerda que hablamos sobre duplicar diálogos? Este es un ejemplo de ello. Veamos por qué.



Como muestra la figura 15 tenemos dos diálogos empotrados iguales. Arrastramos uno de ellos hasta la parte inferior del **conjunto A** y veremos que se aparece un barra fina que indica que puede ser soltado en ese punto. Esto creará una subdivisión en el conjunto y veremos un diálogo encima del otro en vez de al lado como estaban antes.



Lo interesante de esto es que el diálogo "Color PP/SP" tiene diferentes representaciones. Son las siguientes. He eliminado las representaciones "acuarela" y "escalas" por ser poco intuitivas y menos comúnes que las otras.

Explicados de forma breve:

1 modo: Gimp

Una forma rápida de seleccionar el color eligiendo primero el tono y después matizando con el cuadro grande qué nivel de saturación y de brillo queremos. Muy del estilo selector de color de Photoshop.

2 modo: CMYK

Útil para ilustradores que trabajan con modos de impresión. Si usas Illustrator o programas como free hand te parecerá más cómodo. Se basa en cantidades de tinta no en niveles de luz RGB.

3 modo: Triángulo

El más intuitivo a mi parecer. Si has usado Corel Painter te parecerá el más apropiado. Parecido al modo Gimp .La rueda de color muestra el tono mientras que el triángulo controla la saturación y el brillo.

4 modo: Paleta.

Puede ser el modo más indicado si el usuario está acostumbrado a las técnicas clásicas donde tiene una paleta física con diferentes colores que configuran su paleta personalizada.

La figura 17 muestra la apariencia de cada uno de los 4 modos elegidos.

Figura 17



Cada uno tiene sus propias ventajas sobre los otros. Elegiremos el que más nos guste o mejor se adapte a nuestras necesidades en ese momento. Por ejemplo podemos tener un diálogo de modo paleta y otro de modo Triángulo, así tendremos un completo control sobre el color elegido.

Claro está, la paleta por defecto es más bien inapropiada para pintar por la falta de colores que tiene. Vamos a cambiarla un poco.

Para ello, añadimos el diálogo de "paletas" como indica la figura 17b.Una vez que están los dos diálogos (color PP/SP y paletas), selecionamos paletas. A continuación hacemos doble clic sobre cualquier paleta de la lista y aparecerá el cuadro "editor de paleta".

Arrastramos el diálogo "Editor de paletas" al lado de el diálogo "Paletas" como indica la figura 18".

De esta forma tenemos 3 diálogos en fila: Color PP/SP, Paleta, Editor de Paleta.

Figura 17b

1

Figura 18



Ahora seleccionamos el diálogo de "paleta" Buscamos la opción "importar paleta..., tal como se muestra en la figura 19 y aparecerá el cuadro de la figura 20. En él, marcamos la opción "Archivo de paleta". Y buscamos una ruta donde almacenamos nuestras paletas.(Ficheros con extension .ACO.)

Con este paso ya tendremos nuestra paleta personalizada en Gimp.

Fic	ura	19
	1010	



🥙 Importa una paleta nu	eva		×
Seleccionar origen			Vista previa
O <u>D</u> egradado	Frente a fondo	(RGB)	
🔿 I <u>m</u> agen		~	
	🗹 Muestra <u>c</u> ombina	ıda	
~	Sólo los píxeles	<u>s</u> eleccionados	
💿 Archivo de la palet	ta 📑 mismuestras.aco	6	
Opciones de importación	ı		
<u>N</u> ombre de la paleta:	mismuestras.aco		
<u>N</u> úmero de colores:	0	256 🗘	
<u>C</u> olumnas:		- 16 0	
<u>I</u> ntervalo:	0	— 1	
Ayuda			Importar <u>C</u> ancelar

1.4 Configurando las preferencias

1

Sigamos con las preferencias las cuales nos ayudarán también a crear un buen Interfaz.

Para simplificar no explicaremos cada opción. Simplemente modificaremos algunos parámetros descritos a continuación como notas. Empecemos.

Figura 21	8
 Entorno Interfaz Tema Sistema de ayuda Opciones de herramienta Caja de herramientas Imagen predeterminada Rejilla predeterminada Ventanas de imagen Apariencia Título y estado Pantalla Gestión del color Sopiositivos de entrada Controladores de entrada Gestión de la ventana Carpetas 	Entorno Consumo de recursos Número mínimo de niveles de deshacer: Memoria máxima para deshacer: Tamaño del caché de mosaico: Tamaño máximo de la imagen nueva: Número de procesadores que usar: Número de procesadores que usar: Número de procesadores que usar: Miniaturas de imágenes Tamaño de las miniaturas: Tamaño máximo del archivo para miniaturiza: Guardando imágenes Confirmar el cierre de las imágenes no guardadas Normalmente las imágenes a Din A4 300dpi en formato Tiff andan por esa medida en formato capas aplanadas.
Ayuda	<u>R</u> einiciar <u>A</u> ceptar <u>C</u> ancelar

🥶 Preferencias	S
Entorno	Tema
Tema 📷	Seleccionar un tema
🔯 Sistema de ayuda	Tema Carpeta
👫 Opciones de herramienta	Default C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\themes\Default
🔚 Caja de herramientas	Small C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\themes\Small
🖾 Imagen predeterminada	Usaremos el tema Small, ya que nos permite reducir un poco más
🟥 Rejilla predeterminada	los iconos y los diálogos en tamaño, ganando así espacio para
🖃 🕎 Ventanas de imagen	trabajar.
🕎 Apariencia	
🔚 Título y estado	
🇾 🇾 Pantalla	
🔛 Gestión del color	
🖻 🎬 Dispositivos de entrada	
🥃 Controladores de entrada	
📄 Gestión de la ventana	
🗄 💼 Carpetas	
	Recargar el tema act <u>u</u> al
Ayuda	Reiniciar Aceptar Cancelar





🥶 Preferencias			8
🕮 Entorno	Imagen nueva p	predeterminada 🥶	
Tema Sistema de ayuda Copciones de herramienta Caja de herramientas Simagen predeterminada	Plan <u>t</u> illa: Tamaño de la imagu <u>A</u> nchura: 420 <u>A</u> ltura: 300	Elegiremos una plantilla de pen DinA4 píxeles ↓ 20 x 300 píxeles	•]
 Rejilla predeterminada Ventanas de imagen Apariencia Título y estado Pantalla 	Opciones <u>avanze</u> Resolución <u>X</u> : Resolución <u>Y</u> : Espacio de color:	Así podremos imprimir sin 72,000 72,000 píxeles/in	-
Gestión del color	<u>R</u> ellenar con:	Color de fondo	
 Dispositivos de entrada Controladores de entrada Gestión de la ventana Carpetas 	Come <u>n</u> tario:	Created with GIMP	
Ay <u>u</u> da		<u>R</u> einiciar <u>A</u> ceptar <u>C</u> ancelar	

···· Preferencias		8
Entorno izi Interfaz	Ventanas de imagen	
 Tema Sistema de ayuda Opciones de herramienta Caja de herramientas Imagen predeterminada 	General ✓ Usar «p <u>u</u> nto por punto» por omisión Velocid <u>a</u> d del «desfile de hormigas»: Comportamiento de la redimensión y la an □ Redimensionar la ventana al a <u>m</u> pliar	100 🕏
📴 Rejilla predeterminada	🗌 Redimen <u>s</u> ionar la ventana al cambia	r el tamaño de la imagen
- Montencia	<u>P</u> roporción de ampliación inicial:	Ajustar a la ventana 💌
Pantalla Gestión del color Signa Dispositivos de entrada Controladores de entrada	Barra espaciadora <u>Mientras se pulsa la barra espaciadora:</u> Punteros del ratón Mostrar el contorno del pincel esta Mostrar el puntero de las herramient Mode del puntero:	Vista panorámica
🛅 Gestión de la ventana	Mouo del puntero: Renderizado del puntero:	Fantasía
æ 🚔 Carpetas Ay <u>u</u> da		Reiniciar Aceptar Cancelar

🕗 Preferencias	2
Entorno Interfaz Tema Sistema de ayuda Opciones de herramienta	Formato del título de imagen y la barra de estado Imagen Formato del título de imagen Nos permitirá saber a qué nive de Zoom trabajamos en cada momento Formato actual %D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%h
Eqia de herramientas E Imagen predeterminada E Rejilla predeterminada E F Ventanas de imagen E Apariencia	Formato predeterminado%D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%hMostrar el porcentaje de ampliación%f-%p.%i (%t) %z%%Mostrar la relación de ampliación%f-%p.%i (%t) %d:%sMostrar el tamaño de imagen%f-%p.%i (%t) %wx%h
💽 Título y estado 🖳 🕎 Pantalla	Formato de la barra de estado de la imagen %n (%m)
Gestión del color Gestión del color Gestivos de entrada Controladores de entrada Gestión de la ventana Carpetas	Formato actual%n (%m)Formato predeterminado%n (%m)Mostrar el porcentaje de ampliación%f-%p.%i (%t) %z%%Mostrar la relación de ampliación%f-%p.%i (%t) %d:%sMostrar el tamaño de imagen%f-%p.%i (%t) %wx%h
Ay <u>u</u> da	<u>R</u> einiciar <u>A</u> ceptar <u>C</u> ancelar

🥙 Preferencias		
Entorno	Apariencia de la ventana de la imagen	
Image Tema Image Sistema de ayuda Image Opciones de herramienta Image Caja de herramientas Image Imagen predeterminada Image Rejilla predeterminada Image Ventanas de imagen Image Apariencia Image Título y estado Image Gestión del color Image Dispositivos de entrada Image Controladores de entrada Image Gestión del a ventana	Apariencia predeterminada en el modo normal Mostrar la barra de menús Mostrar las reglas Mostrar las barras de desplazamiento Mostrar la barra de estado Modo de relleno del lienzo: Del tema Color de relleno del lienzo: Del tema Color de relleno del lienzo: Mostrar la barra de menús Mostrar la barra de menús Mostrar las reglas Mostrar las barras de desplazamiento Mostrar la barra de estado Modo de relleno del lienzo: Del tema Color de relleno del lienzo: Del tema Color de relleno del lienzo: Del tema	 Mostrar la selección Mostrar el límite de la capa Mostrar las guías Mostrar la rejilla Mostrar la rejilla Mostrar la selección Mostrar la selección Mostrar la guías Mostrar la rejilla
Ay <u>u</u> da		<u>R</u> einiciar <u>A</u> ceptar <u>C</u> ancelar



Figura 30

🦉 Preferencias			×
Entorno 👿 Interfaz	Carpetas		ð
Tema	Carpeta temporal: 🖹 tmp Carpeta de intercambio: 📄.gimp-2	2.4	×
Caja de herramientas			
 Rejilla predeterminada Ventanas de imagen Anaviorsia 			
Título y estado			
Gestión del color E 🗃 Dispositivos de entrada			
Controladores de entrada ☐ Gestión de la ventana ⊕ ☐ Carpetas	Aqui están las rutas de lo	S	
Ayuda		Reiniciar	Aceptar Cancelar

Ya está. Con esto terminamos de configurar la interfaz a nuestro gusto. Veamos qué más podemos hacer.