THE GIMP 2.4

Especial Artistas 2D

2 Configurando las herramientas de usuario

2.1 Introducción a herramientas personalizadas

See.

٠

1,0

- 0 ×

30,0 .

пп

Al abrir GIMP por primera vez, vemos que, dentro del diálogo "Pinceles" hay una serie de brochas de diferentes formatos. La mayoría son brochas predefinidas, eso quiere decir que sus parámetros (los incluídos en el editor de pinceles: radio, ángulo, etc...) no están precisamente ajustados a nuestras necesidades.

Figura 31

•



Estos son algunos de los trazos que podemos conseguir con los pinceles por defecto. Veremos que son bastante rudimentarios (Sirven más como muestra de los diferentes formatos que podemos manejar) y que con poco esfuerzo los podemos mejorar bastante. Gimp admite el formato ABR (pinceles de Photoshop)aunque con limitaciones.

Esto no es demasiado importante, pues en breve veremos como crear y modificar nuestros propios pinceles. Con estos pinceles (los predefinidos) podemos hacer 3 cosas:

1 Dejarlos según están.

No es lo más aconsejable pues son pinceles de muestra y su rango de tamaño no es el idóneo. Nos sobran pinceles que están y nos faltan otros que no están por defecto.

2 Borrarlos para empezar de cero.

Es posible borrar los pinceles pero no será necesario. La siguiente opción es más adecuada. Si aun así los queremos eliminar, podemos hacerlo buscando la ruta de instalación de Gimp en el disco duro. Por Ej. en Windows algo así.

C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\brushes. Y dentro de esta carpeta podremos eliminar los pinceles que no sean necesarios.

3 Ocultarios.

De esta manera podemos hacer que no se muestren en el dialogo "Pinceles" pero seguirán estando en nuestro disco duro.

Para ello, dentro de Gimp, haremos clic en Archivo/Preferencias/Carpetas/Pinceles como muestra la figura 33 (en la página siguiente.)

En este apartado podremos gestionar las rutas donde Gimp busca los pinceles que mostrará.

Elegida una de las 3 opciones anteriores, ¡sigamos!

Figura 33



Cuando pintamos, normalmente vamos más rápido si tenemos un buen espacio de trabajo con unas buenas herramientas personalizadas. Esto es crucial cuando hablamos de tiempos de producción. Lo podemos asemejar a un pintor clásico en su estudio con todo desordenado. Si tiene que perder cinco minutos en buscar los materiales, le pasarán dos cosas:

1 Probablemente ni llegue a pintar.

2 El flujo de trabajo e inspiración se ven interrumpidos.

Igualmente en el ordenador, imaginemos que estamos pintando nuestra gran obra. Estamos inspirados y sentimos esa energía tan especial que nos hace ser uno con la pintura. Si tenemos que estar buscando parámetros y seteando opciones para adecuar cada vez el pincel, creedme, sería desesperante. Esa es la razón por la que necesitamos un buen set de pinceles.

La idea es prepararlos lo más optimizados que sea posible para que funcionen bien en resoluciones Din A-4 máx. Y a 300dpi, suficiente para imprimir en un buen tamaño. (Si el usuario decide trabajar en menor resolución debería reescalar los pinceles proporcionalmente.)

Empezaré explicando el por qué de cada herramienta. Lo tomaremos como herramientas base. El usuario es totalmente libre de modificar cualquier parámetro e incluso borrar o crear nuevas herramientas.

La figura 34 es un sencillo esquema de lo que queremos conseguir.

2.2 Descripción de las herramientas personalizadas

Figura 34



Herramientas de Dibujado

-Lápiz de grafito

Todo comienza por un boceto, ya sea de manchas de color o lineal. En este caso, lo usaremos para crear los bocetos lineales. Sería el equivalente de un lápiz 2b. Podemos variar la opacidad para simular diferentes durezas de la mina (H, B, 2B, 6B, etc...) A más opacidad, más parecerá una barra de carbón. El parámetro **Jitter** en este caso nos sirve para simular el grano del papel. No excederse en este valor. **Incremental** Lo usamos también para simular el efecto que se da cuando un lápiz pasa dos veces sobre el mismo trazo. Nunca se aclara el tono, siempre oscurecerá el trazo anterior. Ver figura 35

-Lápiz 6B

Es una variación del anterior. Ver figura 36





Herramientas de Pintura

Pincel Normal

Es el más básico de cualquier programa de pintura 2d. El pincel más digital de nuestro set.

Figura 37



Pincel de manchas

Es un pincel que sirve tanto para bosquejar mediante manchas de color, como para pintar de una forma más artística. Al ser un pincel cuadrado y estar girado con una forma un poco suavizada, simula bastante bien un pincel de óleo o acrílico. **No** activaremos **incremental.**

Consejo: Con los atajos de teclado podremos rotar el ángulo del pincel, dándole más variedad al trazo, al no producirse un patrón repetitivo por estar todas las pinceladas en el mismo ángulo.



Herramientas de Borrado

Goma normal.

Sensible a la opacidad, borra simulando las gomas clásicas (Milán, nata, etc....)

Goma tinta

Esta goma es útil para borrar trozos de tinta que no nos son necesarios con la herramienta de tinta, por ejemplo, o borrar partes de una capa completamente.

Herramientas de Tinta

Plumilla

Simula el aspecto caligráfico de una plumilla. Como parámetros importantes estan:

Sensibilidad al tamaño: Cuanto más apretemos mas grueso será el trazo. Normalmente podremos dejarlo en 1.

Sensibilidad a la Velocidad : cuando está a 0 la pluma actúa con el mismo grosor durante todo el trazo aunque no se varíe la velocidad del trazo. Si está a 1, será totalmente sensible y se hará más fino cuanto más rápido sea el trazo.

Figura 39



Pluma media y pluma gruesa

Figura 40



Herramientas de Aerógrafo

Basadas en mi intuición pues no es un medio que use.

Como nota, podemos decir que la configuración mostrada en la figura 41 da buenos resultados. (O los más realistas que personalmente he sido capaz de conseguir). Por eso, esta herramienta esta basada en un ensayo de prueba y error. Si alguien conoce una configuración más realista puede mandarme un mail a ellobogris@hotmail.com

Su aportación será incluida en posteriores revisiones.

Aerógrafo real.

Simula un aerógrafo tal como se comportaría en el mundo real. Podemos controlar diferentes parámetros.

Tasa: Indica la velocidad a la que se aplica la tinta en el papel. Si aumentamos la tasa y dejamos pulsado el aerógrafo, vemos como en poco tiempo toda la zona que abarca el tamaño del pincel se ve oscurecida por la tinta. **Podríamos compararlo a la velocidad a la que el aerógrafo expulsa el aire.**

Presión. La cantidad de **presión ejercida sobre el pulsador** del aerógrafo. Controla en cierta forma la opacidad final.

Opacidad: Lo **diluida que está la tinta** en el recipiente que envía la tinta al aerógrafo. La dejaremos en 100% .En diferentes experimentos ,100 parece ser un parámetro válido. Activaremos asimismo la sensibilidad a la presión.

Figura 41

"" Upcione	s de herra	imienta			- 4	
Aerógrafo						•
Modo: N	ormal					~
Opacidad: —					100,0	Â
Pinceles:	Aero ul	trapequeño				
Escala: —					1,00	
 Sensibilid Opacid 	ad de presi ad 🗹 Dure	án a 🗌 Tasa 🗹	Tamaño 🗌	Color		
Desvaned	cimiento					
🗌 Aplicar «j	itter»					
🗌 Utilizar lo	s colores de	l degradado		\frown		
Tasa: Presión:					135,5 41,2	
			0		ค	-

Funcionamiento real vs digital.

Tasa, puede simular el efecto de un aerógrafo de doble acción que tiene el control de la cantidad de aire y pintura que sale del aerógrafo. Accionando hacia abajo la palanca controlamos el aire y tirando hacia atrás, el caudal de pintura que sería simulado por presión.

presión. Sin embargo al solo disponer de sensibilidad a la presión en la tableta no podemos controlar a la vez estos parametros con valores diferentes. De ahí que deje la tasa en un valor fijo. y controle la opacidad como simulador de presión.

Figura 42



Herramientas de Efectos especiales (Fx)

Resplandores

Un efecto muy recurrente en la ilustración son los brillos y destellos. Este Fx simula la dispersión aleatoria de estrellas, que gracias al parámetro **modo de color: Suma**, creara estos destellos superponiéndolos y siempre aclarando el color base. Es aconsejable **no abusar** de esta herramienta ya que puede dar resultados sobrecargados de brillo.

Humos, nubes, partículas en general

Otro Fx bastante simple pero que nos ahorrará mucho trabajo ya que es muy versátil y podemos conseguir diversos efectos.

Radio: Controla el tamaño de la partícula.

Dureza: Nos dará en sus valores bajos bordes muy suaves, esponjosos podríamos decir, y en sus valores mas altos bordes "duros" o "recortados".

Espaciado: Controla la densidad de (humo, nube etc....)

Pestañas

Es un Fx adecuado para detalles tan delicados como las pestañas o cualquier otro tipo de trazo que sea realmente fino.

Consejo: Normalmente las pestañas no se dibujan completamente negras sino degradándose un poco hacia el exterior de la zona del ojo.

Figura 43



Figura 44





Herramientas de lluminación

Glow lights

Sirve para modificar el color subyacente sin afectar demasiado a las formas en sí del dibujo. Basado en el concepto de iluminación en Painter de Ryan Church. El efecto que produce visualmente es iluminar las zonas de la pintura donde se aplica como si de iluminar con focos se tratara. Ver figura 46 y figura 47. Para obtener mejores resultados usar los colores de la rueda de color a la manera indicada en la figura 48 y figura 49

Incremental debe estar activado para que el efecto sea acumulativo y podamos llegar hasta la sobresaturación a blanco en una sola pincelada.

Funciona mejor cuando los pinceles usados no son duros.

El modo de color debe estar en suma.







Glow lights

La figura 48 muestra el efecto Glow según la saturación y el brillo.

La zona más adecuada para esta herramienta suele ser la indicada en la figura 46 mediante un circulo rojo.incluso podemos saturar más el color si gueremos un brillo más vivo.

Glow Darks

Ofrece los resultados opuestos a Glow lights. El modo de color debe ser **Sustraer**.En cuanto a la elección del color debemos observar que trabaja de forma complementaria. Pongamos dos ejemplos.



Si queremos oscurecer hacia amarillo, deberemos girar la rueda hasta la zona de el azul oscuro como indica la figura 52

O imaginemos que queremos crear una sombra azul. Deberemos mover la rueda entonces hasta los naranja como se muestra en la figura 53

Consejo:

No excederse en la iluminación pues anularemos el contraste de la imagen y los colores quedaran sobresaturados y planos. Un efecto sutil es más convincente y realista.





Herramientas de Borronear

Esta herramienta podemos interpretarla de varias maneras. Podemos por ejemplo usarla para crear un tipo de herramienta que esparza el color de la imagen como lo haríamos, por ejemplo, al utilizar una espatula pintando al oleo.

También podemos crear un tipo de herramienta que se comporte como un difuminador de papel cuando dibujamos al carboncillo.

O bien podemos creár algo mas "digital", una herramienta que nos permita fundir colores de una manera suave, como la aerografía.

Borronear normal

Esta herramienta sirve para fundir los colores de una forma homogenea pero dando a la vez un efecto aleatoreo suave.





Este ejemplo, es interesante porque funde el color pero no de una manera homogenea por completo.Si nos fijamos bien, vemos como se puede usar un poco de **jitter** y un **control de la tasa** por la presion del lapiz.

No sera necesario aplicar demasiada presión al lápiz aunque dependerá de la configuración de cada tableta gráfica.

Borronear artístico efecto espatula

Funde el color de la misma manera que lo haria una espátula en la técnica del oleo o los acrílicos. "arrastra" el color en la dirección de la pincelada.



Borronear suave

Esta herramienta podemos usarla en las zonas donde necesitemos un difuminado suave. Es la que más aspecto digital puede ofrecer por lo homogeneo que puede quedar cuando se usan valores bajos.



2.3 Creación de las herramientas personalizadas

Pues bien, una vez descritas las herramientas básicas con las que podemos trabajar, veamos como podemos crearlas, pues por defecto no están en el programa.

Básicamente, necesitaremos hacer 3 cosas para cada herramienta:

una punta de pincel, unas opciones de herramienta y salvar un ajuste preestablecido.

Vamos a crear un ejemplo. El resto podemos copiarlo del anexo si se desea. También podemos copiar la carpeta **tool-options** o parte de su contenido (suministrada junto a este PDF) a nuestra ruta personal que sería algo parecido a:

C:\Documents and Settings\Ramon\.gimp-2.4\tool-options (dependerá del SO que usemos.)

A su vez, para que los archivos de opciones encuentren las puntas de pincel necesarias deberemos copiar también los pinceles (suministrados junto a este PDF) a:

C:\Documents and Settings\Ramon\.gimp-2.4\brushes (dependerá del SO que usemos.)

Crear puntas de pincel

Seleccionamos en el menú de pinceles "ver como rejilla" tal como indica la figura 57



Ahora seleccionamos el diálogo "pinceles" y buscamos la opción "pincel nuevo" tal como se indica en la figura 58. A continuación aparecerá el editor de pinceles.

Figura 58



Una vez creada la punta de pincel, ajustamos los parámetros necesarios en el editor de pinceles. (Forma, radio, ángulo etc....) tal como se indica en la figura 59.

Figura 59							
🐨 Pinceles	- - ×	🥶 Editor de pinceles 🖃 🛛 🛛		🥶 Opciones de herramienta	×		
Pinceles Sin nambra (27 x 25)	۹	Editor de pinceles		Pincel			
	-	ejemplo pincel		Modo: Normal		¥ 100.0 ⊜	
<u> </u>				Pinceles: Sin nombre			
		1		Escala:		1,00	
				Sensibilidad de presión	amaño 🗌 Color		
		Forma:	•				
		Radio:	16,3 🗘	Desvanecimiento			
		Púas [Spikes]: 🗍 🚽	2				
		Dureza:	0,62 👽	Utilizar los colores del degrad	dado		
Espaciado: 🗇 🚽	5,0	Ángulo: — 🗆 —	61,3				
	8 2	Espaciado: 🛛	5,0		8		

Opciones de herramienta

Debemos asegurarnos de que la opción "*mostrar la barra de botones* "está activa como indica la figura 60. Esto es muy importante pues es la barra de botones de donde seleccionaremos continuamente los ajustes preestablecidos. Lo veremos en un momento.

Figura 60

Aerógrafo	🔞 Menú de opciones de herramienta 💦 🦻	
Modo:	<u>A</u> ñadir solapa	*
Opacida	🗱 Cerrar solapa	Î
Pinceles	🐮 Desprender solapa	
Escala:	✓ Mostrar la <u>b</u> arra de botones	
🗆 Sens	Mostrar la selección de la imagen	
✓ 0 _F	✓ Seguir automáticamente la imagen activa	

Modificamos las opciones de herramienta señalando la sensibilidad a la presión: opacidad. Y dejando el resto de los parámetros tal como se indica en la figura 59.

Salvar un ajuste preestablecido

Para salvar nuestro pincel como un ajuste preestablecido, buscamos la opción "Entrada nueva..." tal como se indica en la figura 61. También podemos hacer clic en el punto de la figura 62 con el mismo resultado.

Le asignamos un nombre. Por ejemplo "pincel prueba" y hacemos clic en Aceptar.



Figura 61

erogram		0			
Madai	🔢 Menú de opciones de herramienta		G <u>u</u> ardar las opciones en		<u>Entrada nueva</u>
M000.	<u>A</u> ñadir solapa		Recuperar opciones desde	1	🗟 aerografo rea
Opacida	💥 <u>C</u> errar solapa		Re <u>n</u> ombrar las opciones guardadas	1	alow
Pinceles	🖏 Desprender solapa	8	Borrar las opciones guardadas	1	🚽 Aero digital
Escala:	✓ Mostrar la <u>b</u> arra de botones	2	R <u>e</u> iniciar las opciones de las herramientas	ľ	
E Sana	Mostrar la selección de la imagen	8	Reiniciar todas las opciones de herramientas		
	 Seguir automáticamente la imagen activa 				
🗌 Aplic	ar «jitter» ar los colores del degradado	5			
Lana:	1126				

Figura 62



Tenemos que tener en cuenta que el ajuste preestablecido se salva junto con los colores seleccionados tanto de frente como de fondo.

(Por eso si estamos pintando y vemos que al seleccionar un ajuste XX nos cambia el color no debemos pensar que algo va mal. Es normal, aunque personalmente preferiría que la opción de salvar ajuste con color fuera opcional y no obligada.)

El ajuste recuerda también con que punta de pincel se salvó. Si por alguna razón no encuentra la punta de pincel con la que se salvó, cogerá la punta de pincel que tenga el portapapeles. Si sucede esto solo tenemos que elegir una punta y volver a salvarlo rescribiendo el ajuste anterior.

Si hacemos clic entonces en el punto señalado en la figura 63 veremos como aparece nuestro ajuste salvado.

Podemos tener muchas configuraciones para diferentes herramientas. (Lápiz de grafito, lápiz 6b, pincel normal, glowlights etc.) Ver Anexo.





También podemos borrar un ajuste que no nos guste o no sea necesario. Simplemente hacemos clic en el punto señalado de la figura 64.



Si lo que queremos es algo menos drástico, simplemente renombrar un ajuste preestablecido, buscamos la opción "renombrar las opciones guardadas" tal como se indica en la figura 65 y seleccionamos el ajuste a renombrar.

Figura 65

Aerogram	Menú de opciones de herramienta		Guardar las opciones en	F	
Modo:	Añadir solapa	5	 Recuperar opciones desde		
Opacida 🐒	<u>C</u> errar solapa	2	Re <u>n</u> ombrar las opciones guardadas	۲	📝 aerografo rea
Pinceles	Desprender solapa	8	Borrar las opciones guardadas	۲	📝 glow
Escala:	' Mostrar la <u>b</u> arra de botones	5	R <u>e</u> iniciar las opciones de las herramientas		📝 Aero digital
⊡ Sens ☑ OF	<u>M</u> ostrar la selección de la imagen ' <u>S</u> eguir automáticamente la imagen activa				
🗌 Desvan	ecimiento				
Aplicar -	;jitter»				
Aplicar	;jitter» os colores del degradado				
Aplicar Utilizar Tasa: —	rjitter» os colores del degradado 				
Aplicar Utilizar Tasa: — Presión: —	cjitter» os colores del degradado 135,5 41,2				
Aplicar Utilizar Tasa: — Presión: —	cijitter» os colores del degradado 135,5 41,2				

EL resto de herramientas se crean de la misma manera.

1 Se elige la herramienta de la que queramos salvar el ajuste. (Aerógrafo, pincel, goma etc...)

- 2 Se crea una punta de pincel y se le da un nombre.
- **3** Se modifican los atributos de la punta del pincel.
- 4 Se modifican las opciones de herramienta.
- 5 Se salva el ajuste con un nombre representativo.

Ya está. Veremos que cuando hayamos creado varios ajustes, es muy sencillo manejarlos.

Enhorabuena si has llegado hasta aquí. Hemos ido explicando muchas cosas acerca de GIMP pero quedan muchas más.

Espero haber conseguido el objetivo de hacerte la introducción a Gimp para 2D más fácil. No hemos tocado aspectos tan importantes como los pinceles ordinarios o los de animación. Lo dejaremos para más adelante.

Por ahora espero que este tutorial haya despertado tu espíritu explorador y lo hayas pasado bien aprendiendo.

Un Saludo. Ramon Miranda Aka "TheShock"