

Entorno de Diseño. GIMP V1.2.

1. Copyleft 2003 Debianitas.net

Juan Antonio Nache Ramos nache@debianitas.net

Se puede copiar, modificar o distribuir este manual bajo las condiciones de la licencia **GNU General Public License (GNU GPL)**

Si se desea hacer una copia total o parcial del documento se deberá adjuntar debidamente la identidad del autor así como la dirección www.debianitas.net en las partes superior e inferior del manual.

El autor no se hace responsable de los daños producidos por la utilización la información del documento.

www.debianitas.net *Copyleft 2003* **Juan Antonio Nache Ramos** nache@debianitas.net

2. Introducción

En este pequeño manual aprenderemos a usar GIMP. Dejaremos de lado programas propietarios como Photosoft para convertirnos en verdaderos diseñadores gráficos profesionales (usando GIMP por supuesto).

¿Que? ¿Que GIMP no es tan bueno como Photosoft? Querido lector, hacer diseño gráfico no consiste en pulsar botones de efectos hasta obtener algo "bueno". Y si con GIMP no consigue hacer algo parecido a lo que hace con Photosoft (u otros programas propietarios), es síntoma de que está demasiado acostumbrado a los "efectos chulos". Pero no se preocupe, en este manual enseñaremos verdadero diseño gráfico con GIMP.

3. Instalación

Debido a que la instalación de GIMP es muy fácil, y que este manual no trata ese tema, no vamos a explicar mucho como hacerlo. Asumiremos que nuestro lector ya tiene GIMP instalado y funcionando en su ordenador. En cambio, daremos algunos consejos para su instalación:

- **En GNU/Linux:** Bajate el paquete (ya sea RPM o DEB). En debian el paquete se llama "gimp1.2", para versión estable, y "gimp1.3" para versión inestable (Esto es independiente de la versión debian, todas tienen estas dos versiones). Compilar GIMP tampoco será ningún problema, pero necesitarás varios paquetes "DEV" de Gnome, como las GTK+-DEV. No basta con las GTK+ a secas, necesitas las librerías de desarrollo (dev) para poder compilarlo.

- **En FreeBSD:** Usa los ports, lo tienes ahí, no hay ningún problema. Necesitas las GTK+-DEV y algunas librerías mas de desarrollo.

- **En Mac OS X:** Bajate el paquete "MacGIMP", que contiene el propio GIMP, las librerías GTK+ y el servidor X11. Pero no uses el servidor X11 de este paquete, no funciona. En su lugar bajate las X11 modificadas de APPLE, que podrás encontrar en su pagina. Así obtendrás una mejor integración en tu Mac OS X, además de tener soporte a la aceleración. Animo Maqueros, que yo lo he conseguido, no es tan difícil como lo pintáis :-).

-**En Windows:** Para empezar, instalate Linux, FreeBSD o cualquier otro mientras no sea Windows. Tienes una versión de GIMP para Windows, pero aviso, no obtendrás todo el potencial de GIMP. Si eres muy testarudo y no quieres seguir mi consejo, en la pagina principal, <http://www.gimp.org>, tienes un link al proyecto GIMP para Windows. Deberás bajarte también las GTK+ y las LZW (son librerías), también disponibles en esta pagina. Y por ultimo..., de verdad, usa otra cosa que no sea Windows. Si notas que faltan opciones..., ya te avise.

4. Empezando

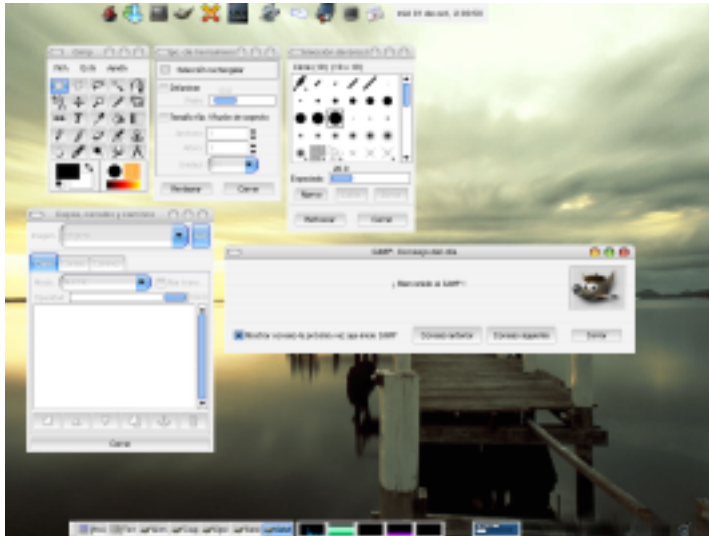
Arrancamos GIMP, según nuestro gestor de ventanas estará en un sitio o en otro. Pero se encontrará por la sección "gráficos". Si no lo encuentras simplemente ejecuta gimp-1.2 en la terminal.

Una vez arrancado nos aparecerá la típica ventana de configuracion/instalacion de GIMP. Podemos darle a <continuar> hasta que nos salga GIMP. Pero no seria mala idea echarle un vistazo para cambiar algo que no nos guste.



Una vez tenemos GIMP ante nosotros después de su ventana de carga, podremos observar un rectángulo que nos

da la bienvenida. Esto es un consejo que GIMP nos da al arrancarlo. Si no queremos que vuelva a aparecer desactivamos la casilla "Mostrar consejo la próxima vez que inicie GIMP."



Observaremos cuatro ventanas mas: "GIMP", "Capas, canales y caminos", "Opc. de herramientas" y "Selección de brocha".

GIMP: En ella se encuentran las principales herramientas de dibujo, tales como el lápiz, la brocha o la herramienta de selección.

Opc. de herramientas: Son las opciones de las herramientas que se encuentran en la ventana comentada anteriormente. En esta se encuentran opciones como la selección del tipo de punta en la herramienta "pluma", o el Umbral de "Selección borrosa".

Capas, canales y caminos: Esta es una herramienta muy potente y útil a la hora de hacer una imagen. Nos ayudara mucho. Con ella conseguiremos diseños espectaculares con mas facilidad.

Selección de brocha: Es nuestra herramienta para elegir el tipo de brocha con la que dibujaremos, podremos encontrar brochas circulares, lineales e incluso brochas con formas concretas o con movimiento.

Iremos viendo los usos de algunas de estas herramientas a lo largo del documento.

5. Principales Herramientas.

Vamos a ver como funcionan las principales herramientas de GIMP. Justo las que están en la ventana "GIMP" o, a partir de ahora, ventana principal. Si nos estorban, podemos cerrar con tranquilidad las otras ventanas, estas pueden volver a abrirse sin problema. Pero ¡ojo!, nunca hay que cerrar la ventana principal, pues cerraremos GIMP en si.

Empezando de izquierda a derecha, y de arriba abajo, explicaremos cada herramienta. Pero antes de empezar, abriremos una nueva ventana de edición, para ello en la ventana principal pinchamos en Fich. -> Nuevo. Al aparecernos la ventana donde elegimos el tamaño y las propiedades de nuestra nueva imagen, elegimos 250 de anchura y 250 de altura. Seleccionamos RGB en tipo de imagen y Blanco en Tipo de relleno. Ya tenemos nuestro espacio de trabajo, continuemos.

5.1. Selección Rectangular.

Esta herramienta nos permite seleccionar campos dentro de nuestra imagen, así como limitarnos el trabajo en esa selección. Se caracteriza por estar delimitada por una "fila de hormigas". Usela en la imagen pulsando el ratón, y manteniéndolo pulsado muevalo hacia algún lugar de la imagen. Suelte el botón donde le parezca que ese es el campo que queremos seleccionar. Ahora hagamos lo mismo pero con la tecla "Shif" pulsada, veremos que hemos creado otra selección diferente sin desechar la anterior. Esto mismo, pero al contrario, ocurre con la tecla "Control". Haga la selección con esta tecla pulsada y vea como restamos campo seleccionado a las selecciones anteriores.

Ahora vamos a ver las opciones de esta herramienta, para ello hacemos doble click en esta dentro de la ventana principal. Nos aparece la ventana anterior, la "Opc. de herramientas". Cada vez que seleccionemos una herramienta distinta, el contenido de esta ventana cambiara ajustándose a las opciones de la nueva herramienta seleccionada.

En este caso vemos la opción "Difuminar". Lo que hace es, como bien dice, difuminar los bordes haciendo que estos se "mezclen" con la imagen. Si en la imagen de una ciudad seleccionáramos un pequeño cuadro, y pintáramos nuestra selección de negro, este cuadro pintado de negro se mezclaría con la imagen por sus bordes. De otra forma, aparecería un cuadro con sus bordes bien definidos. Puede ser útil para poner textos informativos en imágenes de promoción de ciudades, países o pueblos.

La segunda opción nos permite fijar el tamaño que tendrán nuestras selecciones.

5.2. Selección Elíptica.

Esta herramienta es similar a la anterior, la única diferencia reside en la forma. Mientras la anterior es rectangular, esta es elíptica. Las opciones de esta herramienta también son similares a la anterior, exceptuando la opción "Antialias", que permite difuminar muy poco los bordes para que estos no resalten en el lugar donde coloquemos nuestra selección.

5.3. Selección dibujada a mano o "lazo".

Con esta herramienta podemos hacer selecciones a mano seleccionando las partes que mas nos interesan de la imagen. Sigue los mismos principios con las teclas "Control" y "Shif" que las herramientas anteriores. En sus opciones podemos ver "Difuminar" y "Antialias".

5.4. Selección borrosa o "barita mágica".

La "barita mágica" también es una herramienta de selección. Con ella podemos seleccionar colores determinados en la imagen. Si tenemos un círculo mitad rojo, mitad negro. Y usamos esta herramienta sobre la parte roja, esta sera seleccionada. Lo mismo ocurrirá si lo hacemos con la parte negra.

Esta herramienta en sus opciones tiene difuminar, que actúa exactamente igual que en las herramientas anteriores. A continuación tiene "Antialias", también explicada con anterioridad. Una opción nueva es Umbral, la cual siendo esta activada conseguimos que el umbral de acción sea mayor o menor en la imagen. De este modo si tenemos dos puntos mitad negro, mitad rojo, uno al lado del otro alejados a una distancia adecuada. Al seleccionar el color rojo con esta herramienta en uno de los puntos, el color rojo de los dos se seleccionara si usamos un umbral lo suficientemente grande para abarcar también al segundo.

5.5. Selección Bézier.

Esta es una de las mejores herramientas de gimp. Y muy potente como para ser explicada en unas pocas líneas. Se podría asemejar a la herramienta "selección dibujada a mano" con la diferencia que la selección se hace mediante puntos, los cuales son unidos formando la selección. Lo peculiar de esta herramienta es la posibilidad de usar estos puntos como ejes para formar curvas Bézier. Manteniendo la tecla "Control" pulsada conseguimos trasladar con el ratón el punto fijado con anterioridad. Sin pulsar ninguna tecla podemos formar curvas Bézier a partir de ese punto, y pulsando la tecla "Shif" formamos la curva solo a un lado del punto. Una vez formado todo el conjunto podemos transformarlo en una selección pinchando dentro de este (la selección debe ser cerrada poniendo el ultimo punto donde se puso el primero).

Las opciones de esta herramienta ya han sido explicadas en herramientas anteriores.

5.6. Tijeras Inteligentes.

Otra herramienta de selección a mano. Esta herramienta como característica especial tiene la selección inteligente. Es decir, si tenemos un círculo negro sobre un fondo blanco, y vamos poniendo puntos alrededor de este sin esmerarnos en que sea o no exactamente circular, estos (inteligentemente), se amoldaran automáticamente al círculo. También permite mover los puntos de lugar. Esta herramienta en ocasiones puede ser muy útil, sobre todo para seleccionar objetos que no tienen un color específico ni una forma determinada.

Las opciones de esta herramienta tampoco tienen ningún misterio; difuminar y antialias ya explicadas.

5.7. Herramienta Mover.

Una herramienta simple con la que podemos mover selecciones e incluso la propia imagen. Esta herramienta no tiene opción alguna.

5.8. Herramienta Lupa.

Simple herramienta para acercar o alejar la imagen. Por defecto esta herramienta acerca, pero manteniendo la tecla "Control" pulsada hace exactamente lo contrario, volviendo a su estado original una vez soltada.

La opción a destacar puede ser "Permitir cambio de tamaño de ventana" el cual activado, cambia el tamaño de la ventana ajustándose a la imagen.

5.9. Recortar y cambiar tamaño.

Esta herramienta nos permite cambiar el tamaño de nuestra área de trabajo, tanto agrandarla como recortarla. Es útil cuando nos quedamos sin espacio en nuestra imagen.

Sus opciones se refieren a herramientas no explicadas en este manual, así que nos olvidaremos de ellas por el momento.

5.10. Herramienta de Transformación.

Herramienta con la cual podremos rotar, redimensionar, cizallar o transformar en perspectiva una selección o la propia imagen.

En las opciones podemos elegir el tipo de transformación. Cada cual realiza la acción que el propio nombre indica. La opción de Perspectiva nos permite transformar la imagen pudiendo jugar con el fondo. Esto nos permitirá, en ocasiones, colocar objetos no paralelos a la visión frontal. Se aconseja probar las opciones para familiarizarse con ellas.

5.11. Herramienta Simétrico.

Una simple herramienta para mover simétricamente selecciones o la propia imagen tanto horizontal como verticalmente. Para intercalar entre las dos opciones basta con pulsar "Control". Suponiendo que se tiene un cuadrado, mitad izquierda roja, mitad derecha negra. Y usamos esta herramienta sobre el cuadrado (opción horizontal), los papeles se intercambiarían estando la parte roja a la derecha. Lo mismo ocurriría verticalmente. Muy útil a la hora de hacer imágenes simétricamente iguales.

5.12. Herramienta Texto.

Con esta herramienta podremos insertar texto en nuestra imagen. Seleccionamos con ella el lugar donde queremos insertarlo y aparecerá una nueva ventana que nos permitirá elegir fuente, tamaño y demás. Sus opciones son "Antialias" ya explicada, pero con la posibilidad de elegir el tamaño del borde. Su segunda opción es "Usar Texto Dinámico". Con el cual podremos usar un simple editor de textos para escribir nuestro texto (útil si es un texto largo lo que queremos insertar).

5.13. Recoge Color.

Herramienta con la cual podremos recoger colores de nuestra imagen. Pulsando con esta herramienta sobre un color de la imagen, este se fijara como color primario (Si esto esta habilitado en sus opciones). Sus otras opciones son "Muestra mezclada" o "Muestra ponderada" con la que podremos recoger colores mezclados, es decir, que teniendo una imagen, mitad roja, mitad negro. Y recogemos el color justo en el centro, recogeremos un rojo muy oscuro, fruto de mezclar los dos colores.

5.14. Relleno.

Herramienta completa para rellenar con un color determinado. Suponiendo que tenemos un círculo mitad rojo y mitad negro. Y usamos esta herramienta sobre la parte roja con el color verde en nuestra paleta, de rojo pasara a ser verde. Entre sus opciones están "Opacidad", la cual hace a esta herramienta muy potente. Con ella podemos elegir la opacidad de nuestro relleno. Para entenderlo, supongamos que el color verde que pusimos en lugar del rojo, en realidad era una "plantilla" o "trozo de papel", el cual, si le restamos opacidad, dejara ver el color anterior formando un color marrón o verde pistacho al ser mezclados estos dos colores. Si repetimos la operación, (colocamos otra capa con opacidad reducida sobre la anterior) obtendremos un color mas verde. Esto es así hasta que la cantidad de veces que lo hemos aplicado reste la opacidad total y no deje ver el color rojo siendo nuestro patrón de color verde completamente.

5.15. Herramienta Gradiente.

Herramienta con la cual podremos realizar gradientes. Entre sus opciones tenemos "Opacidad" ya explicada, "Modo" (explicada en la siguiente herramienta), "Deslizar" con la que podremos definir si la línea meda se desliza haciendo que uno de los colores ocupe mas espacio. "Gradiente", donde elegimos el tipo de gradiente, de frente a fondo en "RGB" o en "HSV", de frente a transparente o gradiente personalizado, el cual podemos elegir en la herramienta de selección de gradiente. También podemos elegir la forma de nuestro gradiente, lineal, bi lineal, radial, cónica, etc... Tenemos "Repetir" con la que podremos hacer que nuestro gradiente se repita. Y "Supermuestreo adaptivo" donde podremos definir parámetros como "Profundidad máxima" o "Umbral".

5.16. Lápiz.

Herramienta para dibujar, con ella se podrá dibujar a mano alzada. Si pintamos un punto en un extremo de nuestro espacio de trabajo, y pulsamos la tecla "Shif" a continuación, este punto se unirá mediante una línea recta con el cursor. De esta forma, volviendo a hacer un punto en el extremo contrario con la tecla "Shif" pulsada, conseguiremos pintar una línea recta. Si además tenemos la tecla "Control" pulsada pintaremos líneas rectas con ángulos múltiplos de 15 grados.

Entre sus opciones encontramos "Opacidad" ya explicada, "Modo", con el cual podemos elegir como bien dice, el modo de dibujo. Dado que son muchas las posibilidades de esta opción, no nos vamos a centrar en ella, pero no sera mala idea probar con ella. Solo diremos que permite dibujar de formas distintas como pintar en un canal de la imagen, invertirla o oscurecer ciertos colores. Para colorear dibujos en blanco y negro puede ser muy útil la opción "Multiplicar (quemar)", ya que no borra el dibujo, sino como bien dice, quema el color que usemos con el dibujo ya hecho (imitando la forma de colorear sobre papel real).

Para probar estas opciones se recomienda hacerlo sobre una imagen con un numero de colores considerable para observar las distintas reacciones. Las opciones restantes son "Incremental" y "Sensibilidad de presión". Supongamos que ponemos la opacidad de nuestro lápiz al 50% y con un color negro pintamos sobre nuestra área de trabajo con fondo blanco. El color resultante seria gris mientras mantengamos el cursor presionado, si lo soltamos y volvemos a pintar el color resultante seria gris pero un poco mas oscuro (ya que ponemos una capa con opacidad reducida encima). Con la opción "Incremental" forzamos a ignorar esto y el color se irá haciendo cada vez mas oscuro sin necesidad de que soltemos el cursor y volvamos a pintar encima..

5.17. Pincel.

Similar a la herramienta "Lápiz", pero con efecto pincel. Su forma de pintar imita a la textura de las pinceladas. En sus opciones solo cabe destacar las opciones "Desvanecimiento" y "Gradiente". Si activamos desvanecimiento conseguiremos el mismo efecto que con un pincel real cuando se queda sin pintura. y si a su vez activamos "Gradiente" veremos como cambia de color imitando la pintada sobre varios colores, en funcion al gradiente seleccionado. Herramienta artística donde las halla.

5.18. Goma.

No podría haber tantas herramientas de dibujo sin una goma con los que borrarlos. Borra con el color de fondo seleccionado excepto cuando la imagen tiene canal alfa (transparente), ya que borrara dejando el espacio vacío. Entre sus opciones se puede destacar la de "Bordes duros" que activada borrara exactamente el píxel seleccionado. De otro modo borrara el píxel seleccionado y un poco los de los bordes haciendo efecto "difuminado".

5.19. Aerógrafo.

Herramienta similar a las de lápiz o pincel, pero con efecto aerógrafo. Entre sus opciones destacar "Tasa" o tiempo que transcurre entre una expulsión de pintura y otra. Y "Presión", que como la palabra dice, regulamos la presión con la que sale la pintura.

5.20. Herramienta Clonar.

Herramienta para clonar partes de una imagen en otro lugar de esta. Pulsando una vez sobre la imagen con la tecla "Control" pulsada, elegimos el origen a clonar. Y pulsando de nuevo, elegimos el destino, quedándose esto fijado. En sus opciones podemos elegir el origen, siendo este el ya explicado o un patrón de imagen (mas adelante veremos lo que es un patrón y donde se encuentra). Podemos elegir también el alineamiento; alineado o no alineado.

5.21. Convulsión.

Herramienta para desenfocar o enfocar partes de la imagen, en sus opciones podemos elegir estas dos tareas. Herramienta útil para disimular impurezas en imágenes o para difuminar bordes que resalten mucho.

5.22. Herramienta Tinta o "Pluma".

Herramienta de dibujo que imita el estilo de la pluma. En sus opciones podemos definir distintos tipos de pluma, modificando parámetros como tamaño, ángulo, o lado. También podemos elegir el tipo de punta.

5.23. **Blanquear o ennegrecer.**

Con esta herramienta podremos blanquear o ennegrecer partes de la imagen, en sus opciones podemos encontrar el "Modo" ya explicado. Blanquear o ennegrecer: puntos de luz, tonos medios, o Sombras.

5.24. **Herramienta Trazar.**

Con esta herramienta podremos tizar partes de la imagen imitando la forma con la que se mancha una pintura al pasar el dedo por encima. No tiene opciones especiales, "Opacidad", "Sensibilidad de presión" o "Tasa" ya han sido explicadas en herramientas anteriores.

5.25. **Herramienta de medida.**

Simple herramienta para medir partes de la imagen. No tiene opciones especiales.

6. Herramientas de color, brocha, patrón y gradiente.



Abajo podemos ver dos secciones, en la primera de ellas, la herramienta de color. Negro (color de frente) y blanco (color de fondo). Si pulsamos sobre uno de los dos colores se abrirá una ventana con una paleta de colores donde podemos elegir color. Si pinchamos sobre la flecha capicúa arriba del color de fondo y a la derecha del color de frente, estos se intercambian quedando el blanco de frente y el negro de fondo.

En la sección de la derecha podemos ver las herramientas "Brocha" (circulo negro), si pinchamos sobre ella nos aparecerá una lista de brochas. A su derecha encontramos la herramienta "Patrón". Al igual que la herramienta de brochas, si pulsamos sobre ella aparecerá ante nosotros una lista en la que seleccionar el patrón. Abajo de estas dos encontramos la herramienta gradiente en la cual, para seleccionar uno, hay que pulsar sobre el.

Y esto es todo, en próximos números explicaremos mas herramientas de GIMP así como algunos trucos de diseño gráfico con este. Espero que esta introduccion a GIMP halla sido de ayuda. Hasta otra y Feliz diseño.