

Introducción a Gimp

. Conceptos básicos

Píxel (picture element): menor unidad en la que se descompone una imagen

Imágenes vectoriales: imagen formada por primitivas geométricas

Imágenes bitmap (mapa de bits): la imagen está formada por una o varias matrices de píxeles

Capa: Metáfora de una lámina de acetato transparente como las usadas en animación

RGB(A): modelo de color representado por matrices de color rojo, verde, azul y alpha (transparencia)

HSV: modelo de color representado por matrices de Tonalidad, Saturación, Valor

. ¿Qué es Gimp?

Programa libre y gratuito del proyecto GNU orientado a la edición de imágenes 2D (básicamente bitmaps pero tiene un plugin para importar gráficos vectoriales SVG)

. Gimp VS Photoshop

Funciones similares (incluso existe una versión llamada Gimpshop que te permite darle el aspecto de Photoshop)

Gimp cumple sobradamente las expectativas de un usuario doméstico y profesionalmente ha demostrado su valía: Cinepaint (un programa derivado de Gimp) ha sido usado en varias películas profesionales como El Último Samurai, en estudios como Sony Pictures Imageworks y hay diseñadores gráficos que usan Gimp cotidianamente como único programa de creación/ edición.

. Colorear una imagen usando capas y selecciones

Abrir cualquier imagen del directorio p1

Guardarla como xfc (el formato de Gimp) para almacenar entre otras la información de capas

Diálogos-> Opciones de herramienta

Diálogos-> Capas

Diálogos-> Rutas

Seleccionar la herramienta "Crear y editar rutas" y crear una selección, la cerramos con Control+clic

Dentro del diálogo Opciones de herramienta-> Crear una selección desde la ruta o desde el diálogo Rutas-> Ruta a selección

Diálogo Capas-> Capa nueva, le damos un nombre y como tipo de relleno de la capa seleccionamos "Transparencia" para no modificar la imagen original

Con la herramienta Relleno de cubeta elegimos un color de primer plano gris y hacemos clic sobre la selección

Para poder colorear la imagen nos aseguramos que está en modo RGB seleccionando

Imagen-> Modo-> RGB

En este momento podemos seleccionar varias opciones para colorear la selección:

Herramientas-> Herramientas de color-> Balance de color: balance entre los canales

RGB

Herramientas-> Herramientas de color-> Tono- Saturación: balance con los valores HSV

Herramientas-> Herramientas de color-> Colorizar: ídem

Herramientas-> Herramientas de color-> Brillo- Contraste

. Máscaras

Archivo-> Abrir como capa y seleccionamos una imagen

Capa-> Máscara-> Añadir máscara de capa

Probar a dibujar con blanco, negro y grises

Capa-> Máscara-> Aplicar máscara de capa

. Selección de regiones continuas

Archivo-> Abrir p2/ojosRojos.jpg

Seleccionar la herramienta "Seleccionar regiones continuas"

Con un umbral alrededor del 20% hacer clic sobre una de las partes rojas del ojo de un color intermedio (ni rojo muy claro ni muy apagado)

Con Shift+ clic podemos añadir regiones y con Control+ clic restar

Una vez seleccionada la parte roja seleccionamos la herramienta "Recoger colores de la imagen" y pulsamos sobre una de las partes oscuras de la imagen

Ahora con la herramienta "Aerógrafo de presión variable" seleccionada y al 75% de opacidad pintamos las partes rojas

. Brochas y patrones

Archivo-> abrir p3/hoja.xfc

Duplicar tres veces la capa (tendremos 4 capas)
Para cada capa, escalar, rotar y cambiar la perspectiva
Imagen-> escalar la imagen a 64x64
Archivo-> guardar como... hojas.gih en
Linux: ~/.gimp-X.X/brushes/
Windows y Mac: mirar en Archivo-> Preferencias-> Carpetas-> Brochas
Descripción: Hojas
Número de celdas: 4
Rangos: 4 random
Diálogos-> Brochas
Botón derecho-> refrescar brochas
Archivo-> abrir p3/brazo*.xcf
Imagen-> Tamaño del lienzo y le damos 100 píxeles más de altura y de anchura
Movemos el brazo hasta que coincida con la parte inferior del lienzo
Pintar trazos borrosos de brocha y en Brochas seleccionamos Hojas
Pintar sobre capas transparentes delante y detrás de la capa que tiene el brazo y jugar con la opacidad
Archivo-> abrir p3/brazo*.xcf
Seleccionar un área alrededor de los dedos
Hacer doble clic sobre el patrón activo y seleccionar otro
Pulsar sobre "Rellenar con un color o patrón" y en tipo de relleno elegir "Relleno con patrón"
Pulsar sobre el área seleccionada
. Efectos
Archivo-> Abrir p4/reloj.png
Botón derechos-> Filtros
Blur-> Blur, desenfoca la imagen, útil para eliminar partes pixelizadas
Colores-> Descomponer, RGB y HSV
Colores-> Inversión del valor, devuelve el negativo
Detectar bordes-> Diferencias gaussianas
Efectos de luz-> *
Mapa-> Mapear objeto, usa las capas existentes para mapear un objeto de apariencia 3d
Mapa-> Traza fractal
Renderizado-> Gfig, para dibujar curvas, polígonos, etc
Web-> Mapa de imagen
Botón derecho-> Script-Fu-> Sombra
Efecto Xarch, si lo queremos aplicar sobre varias capas antes habrá que aplanar la imagen con la opción "Combinar hacia abajo" usando el botón derecho sobre cada capa
Perspectiva, tiene un efecto 3d
Sombra base, la más simple
. Recursos
<http://www.gimp.org/>
<http://www.gimp.org.es/modules/news/>
<http://www.gimpshop.com/gimpspanish/index.html>
<http://www.cinepaint.org/>
http://soleup.eup.uva.es/mediawiki/index.php/Documentaci%C3%B3n_del_curso_de_GIMP_y_otros