

GIMP: Edición de imágenes GNU

Alvaro del Castillo San Félix
Desarrollador y admin de software libre
Barrapunto

acs@barrapunto.com
<http://barrapunto.com>

GIMP: Edición de imágenes GNU

by Alvaro del Castillo San Félix

Copyright © 2000 Alvaro del Castillo San Félix bajo GNU FDL

Prólogo

GIMP es una de las aplicaciones más queridas dentro del software libre. Ha sido capaz de convertir a GNU/Linux en una plataforma de diseño gráfico y miles de web han sido creadas en su parte gráfica utilizando este programa: Programa de Manipulación de Imágenes GNU. La historia de GIMP es la historia de un proyecto software libre que nació basado en la librería Motif y que, para liberarse de esta librería no libre creó GTK+, que junto con Qt es el toolkit de creación de interfaces gráficas más potentes en el mundo del software libre, y que permitió el desarrollo inicial del escritorio GNOME, totalmente basado en este toolkit.

Table of Contents

| | |
|---|-----------|
| 1. GIMP: Edición de imágenes GNU | ?? |
| 1.1. Introducción | ?? |
| 1.2. Historia de GIMP | ?? |
| 1.3. La primera incursión en GIMP | ?? |
| 1.4. Conclusiones | ?? |
| 1.5. Referencias | ?? |

List of Figures

| | |
|---|----|
| 1-1. Partículas en la red | ?? |
| 1-2. Imagen de arranque de GIMP | ?? |
| 1-3. Pantalla inicial de GIMP | ?? |
| 1-4. Caja de herramientas de GIMP | ?? |
| 1-5. Nueva imagen en GIMP | ?? |
| 1-6. Primera imagen en GIMP | ?? |
| 1-7. Opciones del pincel | ?? |
| 1-8. Selección de un gradiente..... | ?? |
| 1-9. Imagen con partículas..... | ?? |
| 1-10. Tipo de letra..... | ?? |
| 1-11. Partículas con texto..... | ?? |

Chapter 1. GIMP: Edición de imágenes GNU

1.1. Introducción

GIMP es una de las aplicaciones más queridas dentro del software libre. Ha sido capaz de convertir a GNU/Linux en una plataforma de diseño gráfico y miles de web han sido creadas en su parte gráfica utilizando este programa: Programa de Manipulación de Imágenes GNU. La historia de GIMP es la historia de un proyecto software libre que nació basado en la librería Motif y que, para liberarse de esta librería no libre creó GTK+, que junto con Qt es el toolkit de creación de interfaces gráficas más potentes en el mundo del software libre, y que permitió el desarrollo inicial del escritorio GNOME, totalmente basado en este toolkit.

GIMP desde su inicio nació con una idea en mente: ser el clónico de Adobe Photoshop, el programa que ha capturado el mercado de creación y diseño de imágenes basado en pixels. Poco a poco se ha ido poniendo a su nivel y a día de hoy, sigue completando este objetivo pero también, ha desarrollado funcionalidades nuevas que le hacen ser muy potente por ejemplo en el diseño de páginas web. Incluso se le están desarrollando extensiones para poder tratar vídeo digital con lo que poco a poco está entrando en otros campos. Después de aprender a manejar GIMP, es fácil enfrentarse a Adobe Photoshop, al menos en sus funcionalidades comunes. En GIMP al igual que en GNOME o KDE se ha tenido una idea clara desde el principio: no se puede romper con lo que ya hay, las interfaces a las que están acostumbrados los usuarios. Inicialmente hay que darles lo mismo para facilitar la transición entre herramientas y poco a poco, ir cambiando la interfaz. Pero no antes de haber sido capaz de replicar las interfaces con las que millones de usuarios están acostumbrados a trabajar. Evolution, el cliente de correo y trabajo en grupo de GNOME, también ha logrado calcar la interfaz y funcionalidad de Outlook Express. Ahora ya le están añadiendo funcionalidades nuevas impresionantes, pero no antes de cubrir el aspecto básico: dar al usuario final una interfaz que ya conozca.

Toda la serie de artículos sobre GIMP la vamos a basar en GIMP 1.2 que para alegría de todos acaba de salir en Enero de 2001. Con esta nueva versión se incluyen ya como estables muchas de las nuevas funcionalidades de GIMP 1.1, versión inestable, y podemos pasar a disfrutar de ellas sin perder por ello estabilidad en la aplicación.

1.2. Historia de GIMP

La historia de GIMP se remonta a un proyecto de una asignatura de un par de alumnos de la universidad de Berkley. Quisieron hacer algo diferente a las prácticas habituales y, aunque no tenían experiencia en el mundo del diseño gráfico basado en computador, se decidieron a intentar hacer un programa de

manipulación de imágenes al que llamaron GIMP. Eras las siglas de "General Image Manipulation Program" que más tarde pasarían a ser "GNU Image Manipulation Program", el Programa GNU para la Manipulación de Imágenes. Tuvieron la suerte de tener un profesor que les animó e incluso les dio buenas ideas para su desarrollo y el proyecto cogió fuerza en los ánimos de estos dos desarrolladores.

Los nombres de estos desarrolladores eran Spencer Kimball y Peter Mattis (aún son ;-)) y aún por aquel entonces, 1995, no eran conscientes de que había creado una de las "killer applications" del software libre. Durante casi un año se dedicaron ellos dos en solitario al desarrollo de la aplicación y en Enero de 1996 publicaron una primera versión, la 0.54, que ya incluía el sistema de ampliación de GIMP por plug-ins, uno de sus grandes éxitos al permitir que desde el principio, la comunidad de desarrolladores pudiera ampliar de forma sencilla la funcionalidad. La aparición de plug-ins de todo tipo (filtros, efectos especiales, creación de imágenes, nuevas herramientas ...) no se hizo esperar y, gracias a la lista de distribución que se creó para la comunidad interesada en GIMP, está tuvo una excelente vía de comunicación con lo que se aceleró aún más el crecimiento de GIMP.

El impulsó definitivo dentro de la comunidad de GNU/Linux se lo dio a GIMP Larry Ewing con la creación de la famosa mascota Tux utilizando GIMP. Fue un trabajo que gusto mucho a la gente y era una clara muestra de lo que se podía obtener con GIMP.

Uno de los momentos críticos del proyecto fue la versión 0.60. En ella se hicieron fuertes cambios en el núcleo de GIMP, con lo que muchos plug-ins dejaron de funcionar. Hubo muchas reticencias a evolucionar a la nueva versión pero se logró. En esta versión ya se habían introducido grandes mejoras a la hora de la gestión de memoria con la "tiled memory" que permiten dividir la memoria en regiones y con ello, gestionarla mejor. Es importante tener en cuenta lo devora memorias que son los programas de manipulación gráfica. Con tres fotos de gran resolución y con muchos colores abiertas podemos lograr chupar gran parte de la memoria del equipo. Y cuando se comienza a coger soltura con este tipo de herramientas es muy habitual tener varias imágenes abiertas, cada una con varias capas. Una buena gestión de memoria por parte del programa era vital para que GIMP pudiera seguir creciendo.

Ya en esta versión Peter comenzó a trabajar en el nuevo toolkit que debería de sustituir a Motif en GIMP, GDK/GTK. En principio no se quería que fuera un toolkit para uso general de construcción de interfaces gráficas, pero se creó justo en el momento que el software libre más lo necesitaba, y recibió tal apoyo de la comunidad que poco a poco se fue convirtiendo en el toolkit de referencia para los GUI de los sistemas libres y, cuando GNOME decidió adoptarlo, le dio el empujón definitivo para que junto a Qt, sean las dos grandes alternativas libres que en nada tienen que envidiar a los toolkits comerciales como Motif.

Siguió un duro trabajo de incorporar nuevas funcionalidades, de asentar el código incorporado por muchos desarrolladores y de ir poco a poco estabilizando el programa. El 26 de Febrero de 1997 Peter y Spencer lanzaron la versión 0.99 y en el 9 de Junio de 1997, publicaron la última versión controlada por ellos, la 0.99.10. Tras ello se graduaron consiguieron trabajos en la "vida real" y abandonaron el liderazgo del proyecto. En aquel difícil momento, cuando aún no se había liberado la versión 1.0, y GIMP se había quedado sin sus cabezas visibles fueron surgiendo apoyos de la comunidad que había creado y Federico Mena Quintero, una figura destacada dentro de la comunidad de desarrolladores GNOME, se centró en organizar las cosas para lograr liberar una versión estable. Tras ello, Federico se apartó un poco del proyecto, pero GIMP ya disponía hasta de su propia canal de IRC y el modelo de

desarrollo en bazar paso a ser su forma de crecer. Se fueron asignando responsables de las distintas partes de GIMP y comenzaron a nacer muchos sitios sobre GIMP en la red y se hizo el primer manual de GIMP, que se anunció en Octubre de 1997 por parte de Karin Kylander y Olof S.. En la actualidad más de 200 páginas forman este estupendo manual, con el que yo aprendí GIMP, y que cubre casi todas las funcionalidades con mucho detalle.

Nació por aquel entonces la compañía WilberWorks con el objetivo de intentar hacer de GIMP un producto comercial con el que poder crear un mercado. Esta compañía surgió de miembros de la comunidad de GIMP y su negocio pasa por crear plugins comerciales, por crear CDs con las últimas versiones de GIMP y por contratos en los que se comprometen a corregir cualquier fallo de GIMP en menos de 10 días. ¿Cuántas compañías de software comercial se comprometen a algo así?

En 1997 se registró el dominio gimp.org que desde entonces, es el recurso fundamental en la red de GIMP. En él hay enlaces a todos los sitios importantes de GIMP y centraliza el desarrollo, las nuevas versiones, la documentación ... para todo usuario de GIMP, es casi como su segunda casa.

El 25 de Septiembre de 1997 Tuomas Kuosmanen creó a Wilbert, la mascota de GIMP. Con unos saltones que se mueven y a más de uno han dado un susto, este logo es un orgullo para la comunidad GIMP y es un fiel reflejo de la imagen que se quiere dar de GIMP y allí donde está GIMP, Wilbert va con él. Al igual que Tux va con Linux. El tener un logo en los proyectos llega a tener más importancia de la que podemos imaginar.

El 5 de Junio de 1998 fue liberada la versión 1.0 de GIMP y hace tan sólo un mes, en Enero de 2001, se liberó GIMP 1.2, la nueva versión estable de GIMP. Un largo camino se ha recorrido, y uno mucho más largo queda por recorrer. Y para eso está este curso, para mostrar al lector la potencia de GIMP, para que llegue a ser una herramienta en su trabajo y para que se una a la comunidad de GIMP. Y desde aquí agradecer a Seth Burgess el trabajo que ha realizado recopilando la historia de GIMP en la que se ha basado este apartado y cuyo original se puede encontrar en las referencias.

1.3. La primera incursión en GIMP

Después de todo lo que hemos hablado de GIMP esperamos que el lector ya tenga un hormigueo ante lo que será su primera experiencia con GIMP. De momento vamos a dar por supuesto que se tiene GIMP instalado correctamente, algo muy probable ya que todas las distribuciones lo incluyen empaquetado, y que basta con teclear "gimp" para que se arranque el programa.

Y quizá el lector se pregunte como seguimos ahora. Una de los principales hobbies de los diseñadores gráficos es sentarse delante de su programa de diseño y comenzar a jugar de forma más o menos aleatoria con las herramientas. Si la musa de la inspiración esta rondando el lugar donde te encuentras puedes llegar a lograr cosas realmente espectaculares. Y sí, es lo que vamos a hacer nosotros. De hecho es como he llegado a la siguiente imagen, bastante simple pero que es curiosa. Y se logra con pocos pasos que nos van a guiar en los fundamentos más básicos de las herramientas de GIMP.

La imagen tiene como fondo las chispas que viajan por la red y nos podría servir como portada para un historia de fantasía basada en la red. Pequeñas partículas que llevan la información a través de fibras ópticas montada sobre fotones. Como diseñador, una de tus principales metas debe ser liberar la imaginación.

Figure 1-1. Partículas en la red



El primer paso es iniciar gimp ejecutando el comando "gimp". En la versión 1.2 esto se nos muestra en la proceso de arranque la siguiente imagen.

Figure 1-2. Imagen de arranque de GIMP

Si es la primera vez que inicias GIMP te creará un directorio ".gimp-1.2" con información sobre tu configuración del programa así como directorios en los que ir almacenando datos como tus pinceles, patrones, plug-ins y más información necesaria para la personalización del programa. Una vez que se ha iniciado el programa se nos muestra únicamente la paleta de herramientas de trabajo junto con una ventana de información donde se nos informa de algún truco con GIMP.

Figure 1-3. Pantalla inicial de GIMP

Para el que no está acostumbrado a el uso de herramientas de diseño gráfico puede sorprender inicialmente la interfaz gráfica de GIMP. Toda la potencia de GIMP se presenta desde una sencilla caja desde la que se pueden acceder a las distintas herramientas. No se abre ninguna ventana principal con múltiples menús y barra de herramientas. Tan sólo esta pequeña caja con un botón para acceder a cada una de las herramientas, tres menús desplegables desde lo que se pueden acceder a muchas opciones y, en la parte inferior de la caja principal de GIMP, nos encontramos con la selección de colores de para el fondo y el uso habitual y, en la parte de la derecha, tenemos la posibilidad de acceder de forma directa a la selección del pincel, del gradiente y de los patrones.

Figure 1-4. Caja de herramientas de GIMP



Pasaremos mucho tiempo a lo largo del curso describiendo esta caja. En ella, junto con los menús que se despliegan con el botón derecho sobre una imagen, está el acceso a toda la funcionalidad de GIMP que como iremos viendo, es muy extensa. En el trabajo habitual con GIMP tendremos esta caja desde la que seleccionar con que herramientas trabajar y, múltiples ventanas con diferentes imágenes sobre las que trabajemos. Poco a poco iremos viendo lo flexible de este modelo de interfaz gráfica.

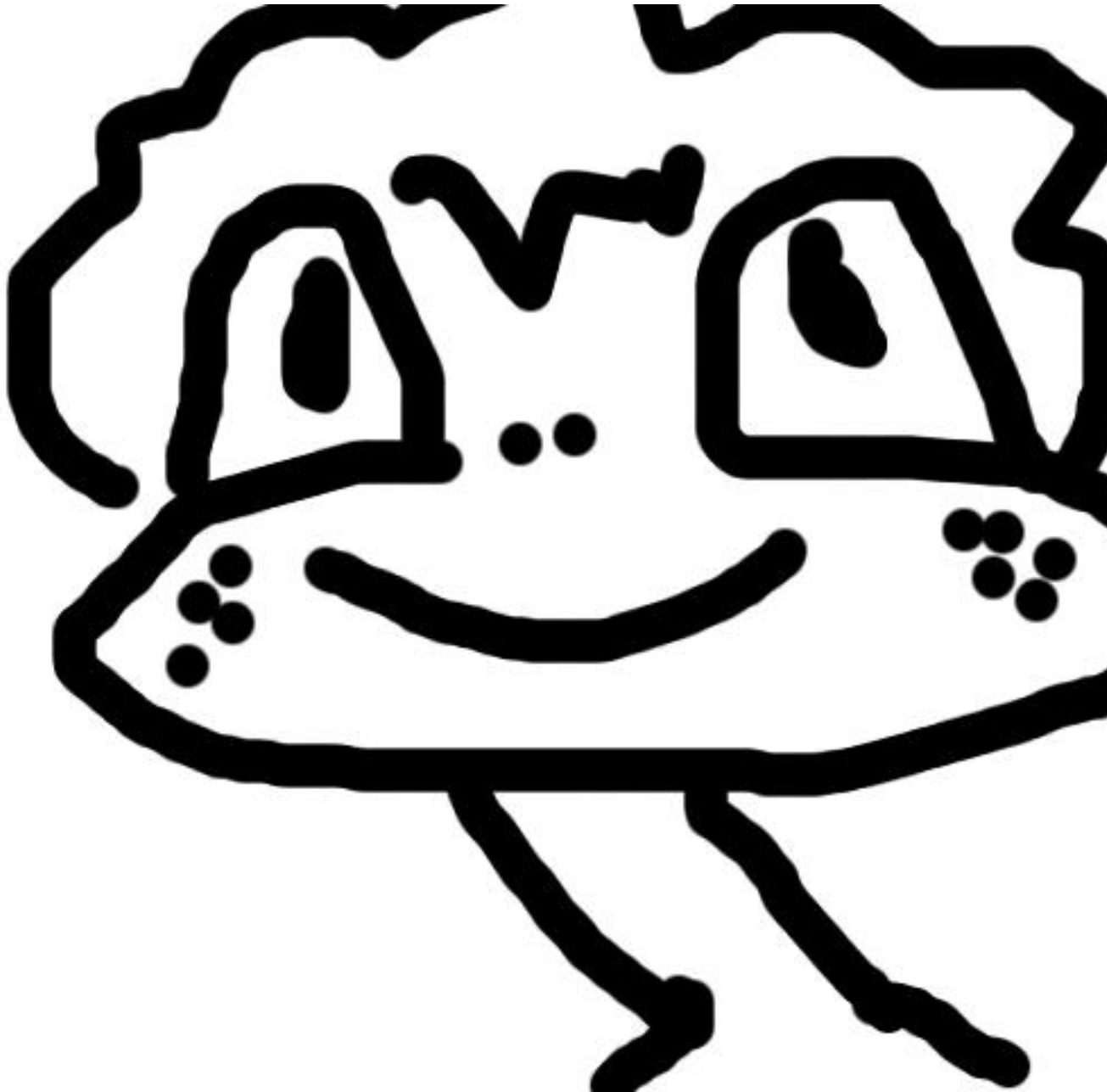
Nuestro primer objetivo es crear una nueva imagen para lo que pulsamos sobre el menú "File" y "New Image". La versión de GIMP sobre la que vamos a ir viendo los ejemplos aún no está traducida al castellano, pero lo estará en breve tal y como ocurrió con las versiones inestables 1.1.

Figure 1-5. Nueva imagen en GIMP

Con la combinación de teclas CTRL-N también se puede crear la nueva imagen. Es importante ir recordando estos atajos para realizar ya que el uso de GIMP desde el teclado puede acelerar muchísimo el trabajo. De hecho, para potenciarlo, GIMP permite asociar de forma muy sencilla combinaciones de teclas con determinadas acciones. Basta con ir dando los pasos necesarios para llegar a una operación y, una vez que la tengamos seleccionada, pulsar la combinación de teclas que queramos para acceder de forma directa a ella. Es muy común en el diseño gráfico realizar operaciones de forma repetitiva por lo que el evitar ir navegando a través de menús y poder acceder a ellas a través de una combinación de teclas es muy rápido.

Para crear una nueva imagen se nos pide una serie de información. De momento vamos a dejar los valores por defecto salvo los del tamaño de la imagen que los pasamos a 640 de ancho (width) y 480 de alto (height). Una vez hecho pulsamos el botón de OK y se nos presentara una nueva ventana con fondo blanco. Esta es la zona de trabajo en la que iremos incorporando el trabajo gráfico que vayamos realizando. Sí, lo primero suele ser seleccionar la herramienta del pincel (paintbrush) y realizar unas rápidas trazadas.

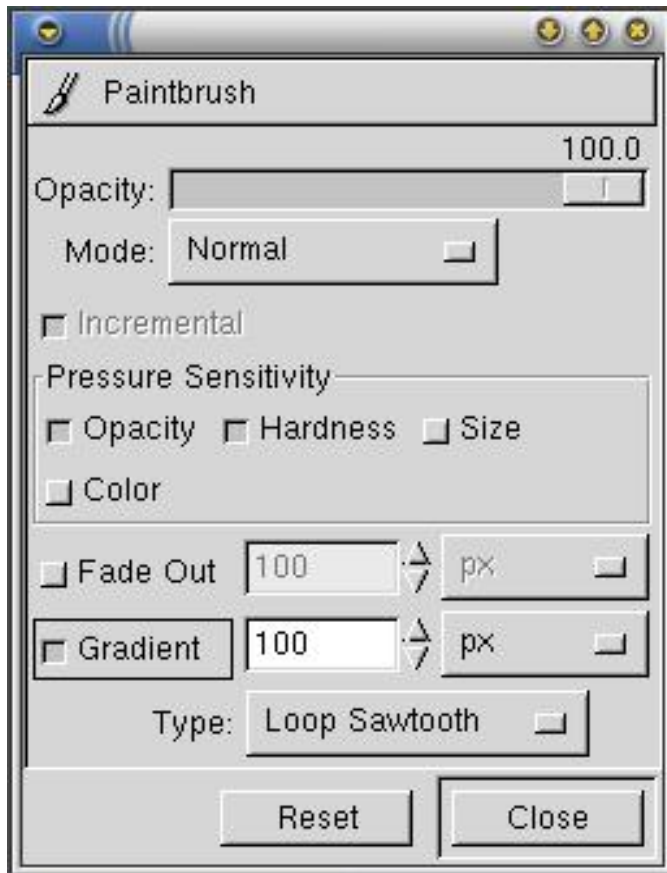
Figure 1-6. Primera imagen en GIMP



Después de jugar un rato nos aburrimos. Seguro que se pueden hacer cosas más divertidas aunque para empezar no ha estado nada mal. Y la imagen de las partículas no es que sea espectacular, pero si más interesante que pintar a lo loco con el pincel. Aunque como vamos a ver, la forma de conseguirla es idéntica.

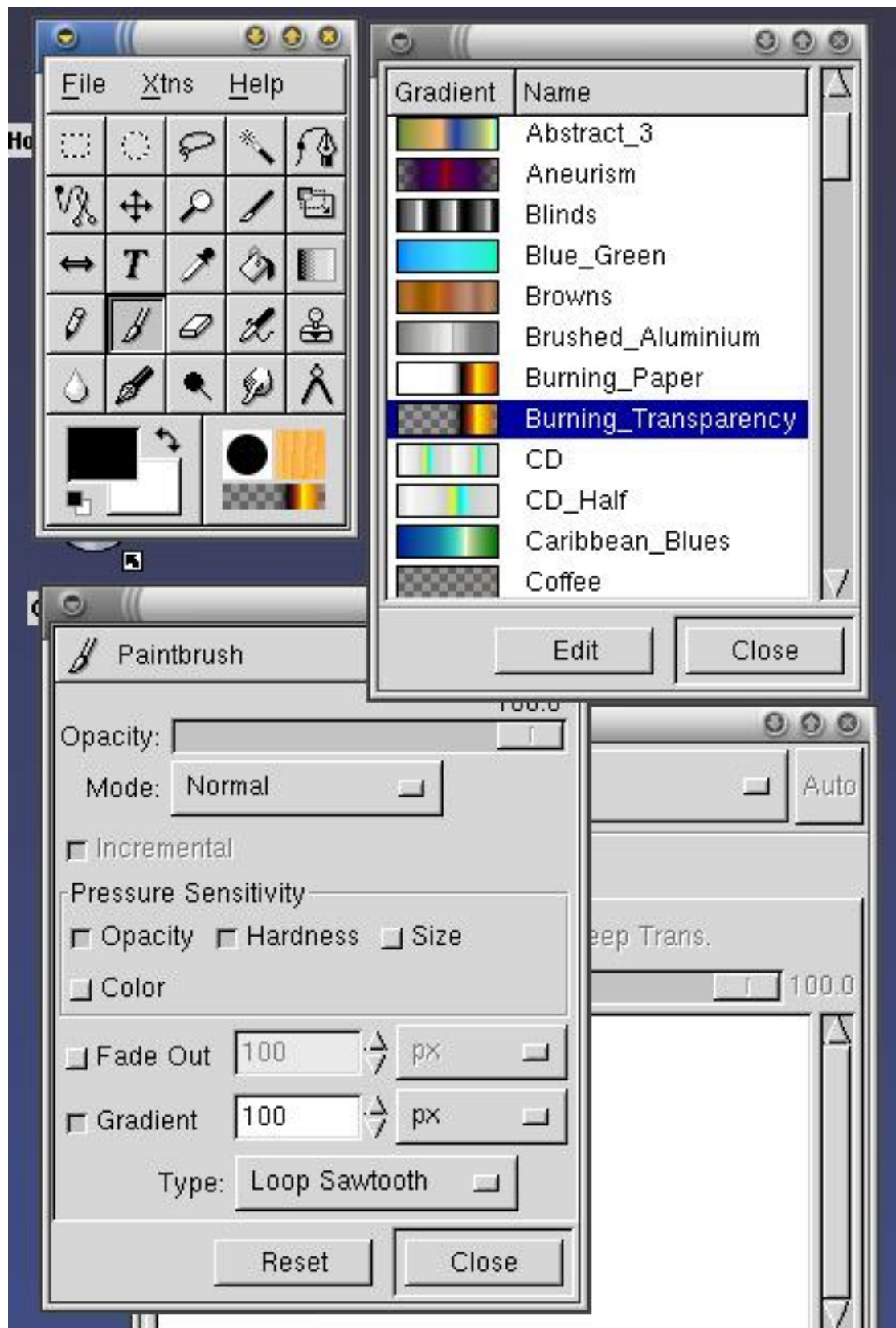
Todas las herramientas que aparecen sobre caja de herramientas de GIMP tienen varias opciones. Cuando seleccionamos una herramienta se nos muestra una ventana con ellas. En nuestro caso, estamos con el pincel.

Figure 1-7. Opciones del pincel



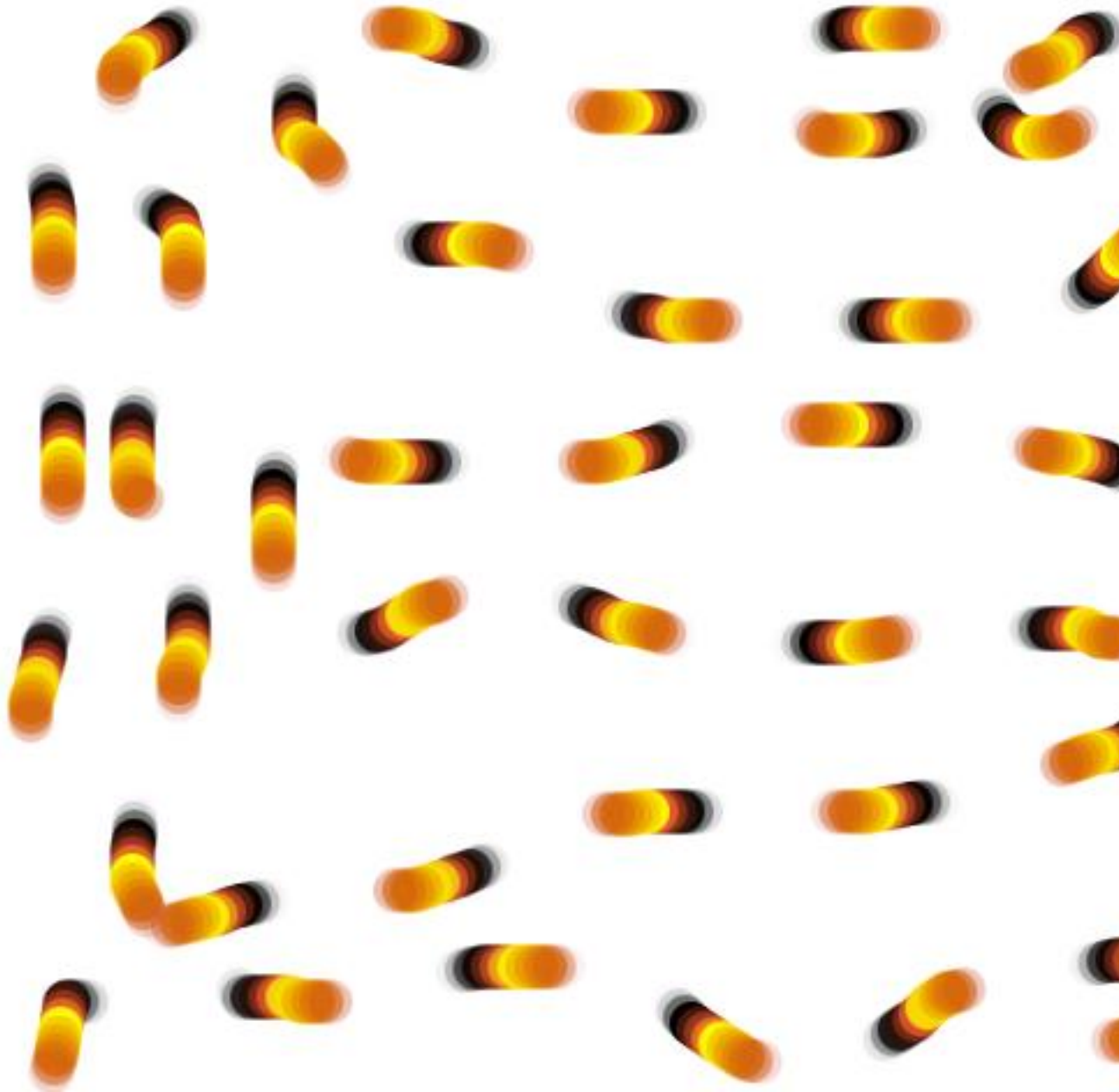
La que nos interesa para lograr las partículas es la caja de "Gradient". Si la seleccionamos, en vez de pintar con una aburrida brocha negra, pintará el pincel con el gradiente que tengamos seleccionado. Los gradientes son franjas de colores muy vistosas que como iremos viendo, nos permiten lograr efectos muy interesantes. Para seleccionar el gradiente de trabajo basta con pulsar en la caja de herramientas sobre el gradiente actual y se nos presentará una caja de selección con todos los gradientes disponibles.

Figure 1-8. Selección de un gradiente



Seleccionamos el gradiente de "Burning_Transparency" y a continuación nos ponemos a pintar sobre la zona de trabajo, el lienzo, con el pincel. Veremos que conseguimos las partículas que aparecían en la imagen de las partículas. De forma sencilla podemos ir pintando sobre la imagen más y más partículas hasta que nos guste el conjunto obtenido. Para lograr el efecto deseado deberás de pintar sin soltar el botón izquierdo. Quizá sea buena idea borrar todo, dejar la imagen en blanco y comenzar de nuevo ahora que ya hemos practicado un poco. Para ello nada mejor que pulsar la combinación de teclas CTRL-K. Para lograr el efecto deseado deberás de pintar sin soltar el botón izquierdo. Si todo ha ido bien habrás llegado a una imagen como la siguiente.

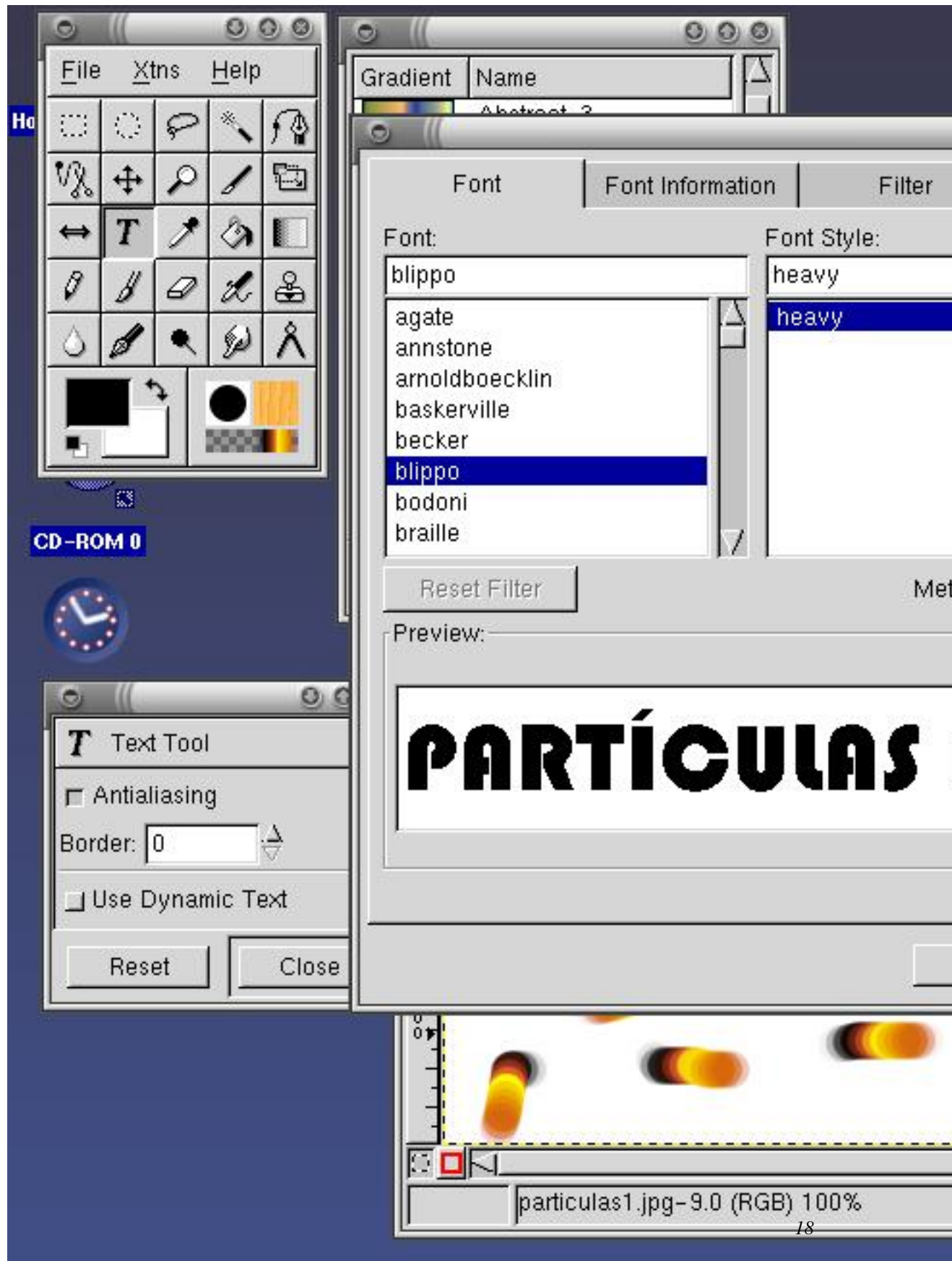
Figure 1-9. Imagen con partículas



Ahora ya sólo nos queda añadir el texto. Para ello desde la caja de herramientas, seleccionamos la de inserción de texto, que es la que tiene el botón con una "T". Veremos que el texto es uno de los temas

más importantes a la hora de diseñar. Muchos logos por ejemplo incluyen texto y cualquier cartel o banner también lo suelen incluir. Del texto lo más importante es el tipo de letra que utilicemos y su tamaño. Tras seleccionar la herramienta de texto pulsamos sobre la imagen en el punto en el que queremos añadir el texto y GIMP nos mostrará una caja de dialogo en la que podemos seleccionar el tipo de letra y el tamaño.

Figure 1-10. Tipo de letra



Tras seleccionar el tipo de letra, en este caso Blippo, y el tamaño pulsamos sobre el botón OK y el texto aparecerá sobre nuestra imagen. Aún no lo podemos poner y colocarlo donde nosotros queramos. Y para fijarlo en un sitio, basta con pulsar el botón izquierdo sobre alguna zona del texto. En realidad, cuando ponemos un texto, se crea una nueva capa que podemos mover hasta que la fijemos. Pero como aún no hemos hablado de capas, no vamos a entrar en más detalles. Para cambiar el color del texto debemos de poner como color de dibujo el que queramos para nuestro texto.

Figure 1-11. Partículas con texto



El resultado que hemos conseguido hasta el momento no es aún igual que el de la imagen de las partículas original. De hecho, lo único que faltaría es esa sombra tan interesante del texto que lo resalta

sobre el fondo. Pero para esta primera entrega hemos tenido suficiente. No vayamos a tener una indigestión. El lector dispone ya de los conocimientos suficientes como para poder comenzar a jugar con GIMP y explorar el mundo que está detrás de él. La mejor forma de conocer GIMP es jugar con él. Probar todas las opciones. Ver que resultados vamos obteniendo. Y lo mejor de este juego es que es divertido. ¡A quien no le gusta dibujar!

1.4. Conclusiones

En esta primera entrega nos hemos acercado a GIMP desde su historia y con un ejemplo que nos ha abierto las puertas a las posibilidades de esta herramienta.

GIMP es una herramienta que ha permitido que el grafismo explote dentro del mundo del software libre y la gran mayoría de diseños gráficos dentro del mundo del software libre se hacen con él.

En futuras entregas iremos poco a poco conociendo las distintas técnicas que disponemos con GIMP, utilizando tutoriales de creación de imágenes de todo tipo. Aunque las posibilidades son tantas que se recomienda al lector instalarse el manual de GIMP (GUM) y el libro Grokking the GIMP que se puede obtener de forma gratuita de la red.

1.5. Referencias

- Página principal de GIMP (<http://www.gimp.org>)
- Breve historia de GIMP (<http://www.gimp.org/~sjburges/gimp-history.html>)
- GIMP en BarraPunto (<http://barrapunto.com/search.pl?topic=gimp>)
- Manual de GIMP (<http://manual.gimp.org/>)
- Grokking GIMP (<http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html>)
- Página personal del autor (<http://mi.barrapunto.com/acs>)