

Maquetación con GIMP 2.10 (GNU Image Manipulation Program)



Jueves 01 de octubre de 2015

Por la Trad. Públ. Andrea Vega.

Revisión (mayo de 2017): Trad. Públ. Cinthia Zapata.

Revisión (julio de 2019): Trad. Públ. Cinthia Zapata.

La maquetación consiste en la edición gráfica de un documento que, dependiendo de su fin, luego puede ser enviado electrónicamente en formato .pdf o jpg por ejemplo, imprimirse en una impresora local o en una imprenta cuando se requiere una gran cantidad de ejemplares, o un tamaño y tipo de papel en particular.

Cuando realizamos traducciones, el trabajo de mantener el formato original del documento es un servicio adicional de maquetación que el traductor puede ofrecer, por ejemplo, cuando se presentan imágenes con texto que será necesario modificar con su traducción. Para esto, necesitaremos un software de edición y entre los más conocidos se encuentra GIMP por tratarse de un programa gratuito y de libre distribución.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

GIMP es un poderoso programa de diseño gráfico que permite la edición y creación de textos, imágenes, fotografías, íconos, elementos gráficos de páginas web, imágenes animadas, dibujos, fotomontajes así como la conversión de archivos a diferentes formatos. Además de ser gratuito, GIMP forma parte del proyecto GNU, es decir que está disponible bajo la licencia de acceso público y puede ser modificado por usuarios desarrolladores.

Es compatible con la mayoría de los sistemas operativos como Microsoft Windows, Mac OS Linux, [FreeBSD](#), Solaris, entre otros y está disponible en varios idiomas, entre ellos: inglés, español, catalán, gallego, euskera, alemán, francés, Italiano, ruso, sueco, noruego, coreano y neerlandés.

GIMP puede leer y crear archivos en la mayoría de los formatos gráficos, algunos de los más usados son JPG, GIF, PNG, PCX, TIFF, (ver listado completo al final) y también en la mayoría de los psd (de Photoshop) además de poseer su propio formato abierto de almacenamiento XCF (que soporta capas).

UN POCO DE HISTORIA

Wilber es la mascota oficial del proyecto GIMP que fue creada el 25 de septiembre de 1997 y generalmente se la confunde con un coyote, un zorro o un ratón pero según su creador, Wilber es simplemente un gimp. El desarrollo de GIMP se inició en 1995 por los estudiantes Spencer Kimball y [Peter Mattis](#) como un ejercicio semestral en la Universidad de Berkeley en el club informático de estudiantes. Actualmente un numeroso equipo de voluntarios se encarga del desarrollo del programa. La primera versión de GIMP se desarrolló inicialmente en el sistema [Unix](#) y fue pensada especialmente para GNU/Linux como una herramienta libre para trabajar con imágenes, y desde hace unos años se ha convertido en una alternativa libre y eficaz al Photoshop para gran número de usos.

GIMP es considerado por algunos como una demostración fehaciente de que el proceso de desarrollo de *software libre puede crear aplicaciones que los usuarios comunes, no avanzados, pueden usar de manera productiva. De esta forma, Gimp abrió camino a otros proyectos como KDE, GNOME, Mozilla Firefox, OpenOffice.org y otras aplicaciones posteriores.*

LA INTERFAZ

La interfaz de la última versión 2.10 tiene tres ventanas principales: la Caja de Herramientas, la Ventana de Imágenes y la de Capas.

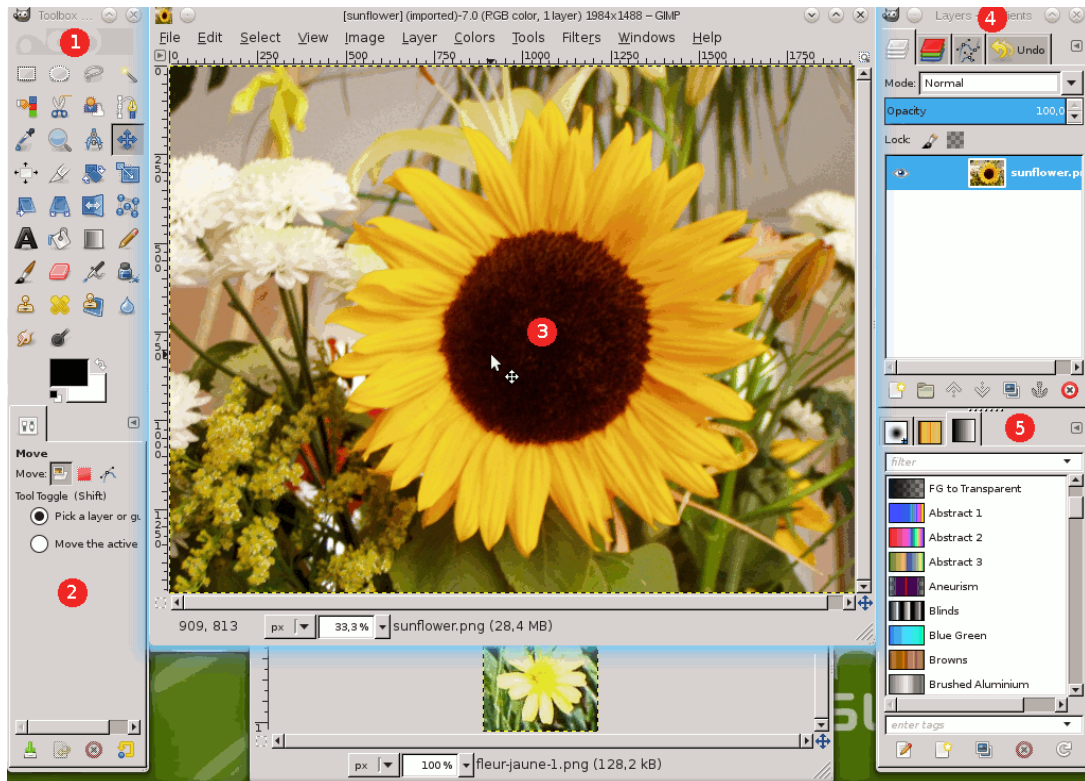


Figura 1: Ventanas de herramientas de Gimp (modo multiventana)

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

La caja de herramientas cuenta con muchas funciones entre las que se encuentran las herramientas de selección, herramientas de movimiento y herramientas de dibujo, entre otras (ver la figura 2). La figura 1 muestra cómo se despliega un cuadro de dialogo abajo al seleccionar una herramienta.

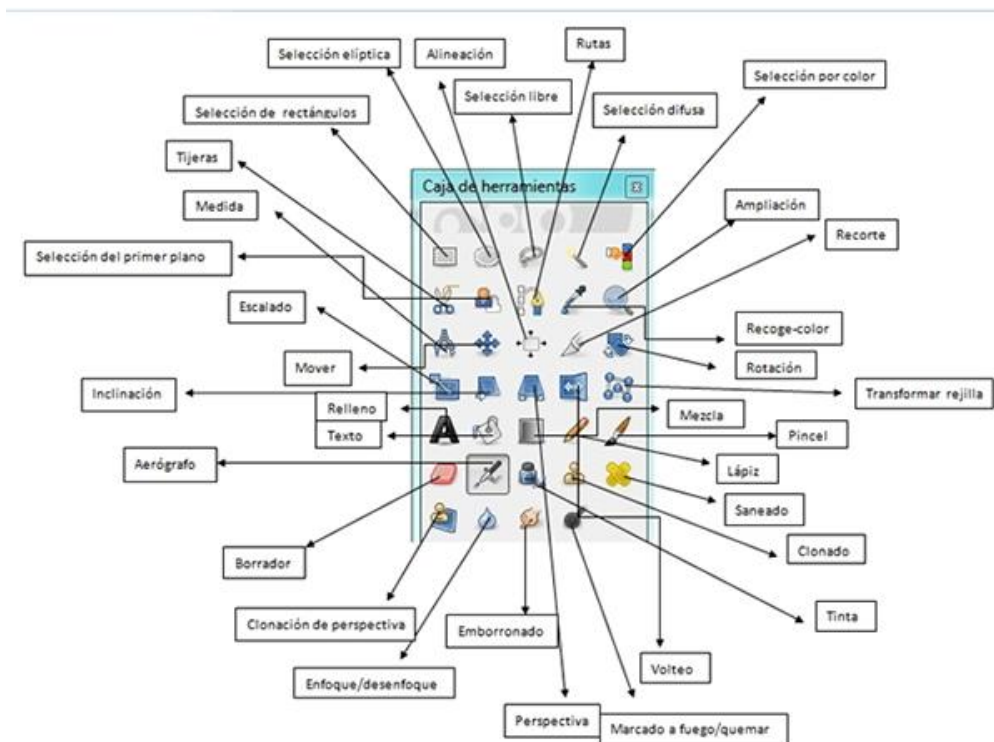


Figura 2: Detalle de las funciones que representan los íconos en la caja de herramientas

LA CAJA DE CAPAS Y PINCELES

Gimp permite combinar imágenes de muchas maneras diferentes en capas, y provee distintos tipos de pinceles, lápices, aerosol, etc. al igual que Photoshop. Cada imagen que se suba o elemento que se agregue se constituirá como una nueva capa, que luego se podrá editar individualmente.

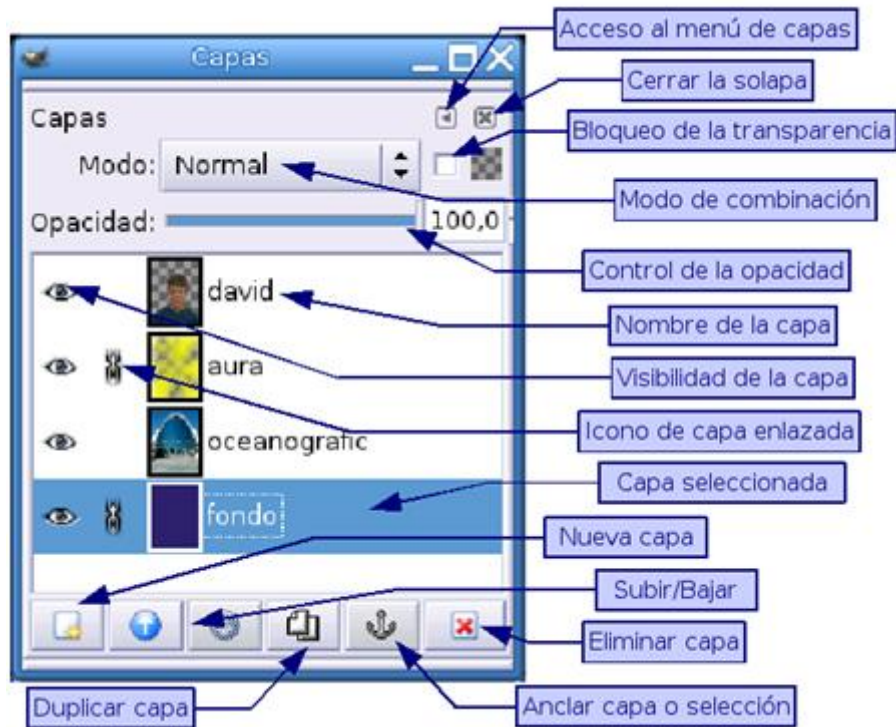


Figura 3: Funciones que representan los íconos de la Caja de Capas

¿CÓMO COMENZAR A UTILIZAR GIMP?

El primer paso es abrir un documento. Podremos elegir entre abrir un archivo existente, crear un archivo o capturarlo desde el escáner o la pantalla.

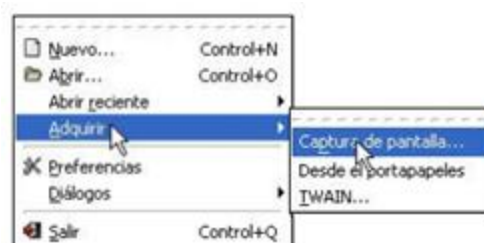


Figura 4: Menú Archivo

Si elegimos crear un archivo NUEVO se desplegará un cuadro de dialogo en el que podremos modificar los valores por defecto de tamaño, resolución así como las características del fondo y relleno entre otros datos.



También es posible capturar la imagen desde la pantalla con la función ADQUIRIR.

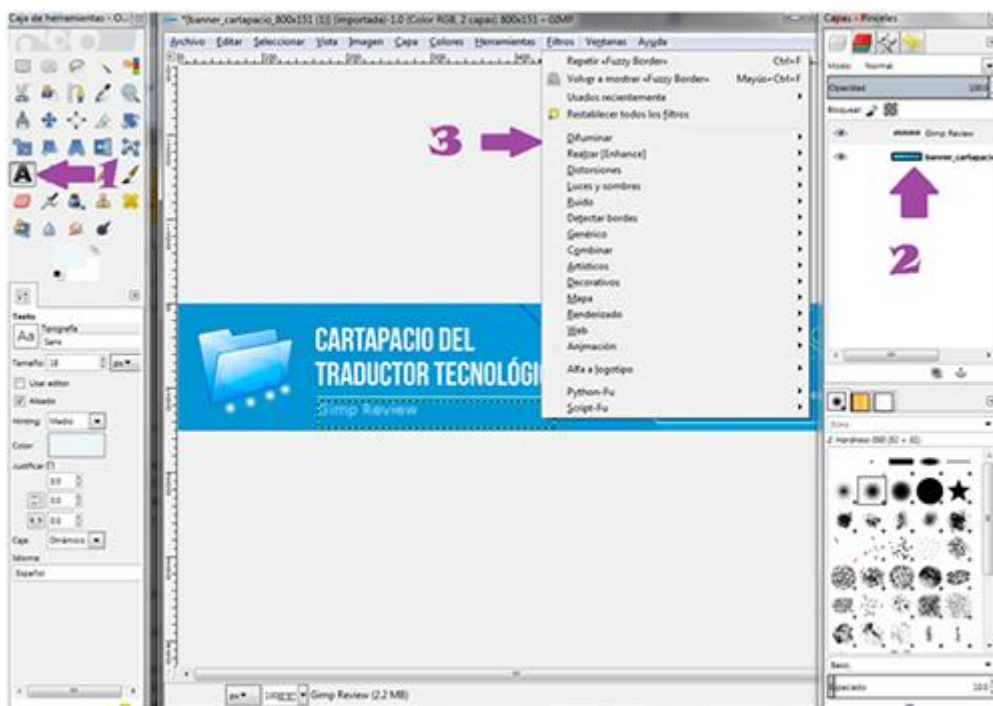
Es importante disponer de las tres ventanas de la interface mencionadas arriba ya que éstas contienen las herramientas necesarias para iniciar la edición.

Pongamos en acción estos datos a través de ejemplos.

EJEMPLO 1

Cómo agregar texto y efectos a una imagen

Veamos un ejemplo de edición de una imagen a la que vamos a aplicarle texto y filtros. Existen muchos filtros en GIMP, en este caso utilizaremos el de "Difuminación".



Trabajaremos sobre el logo de la sección de Cartapacio del CTPCA y el paso a paso es:

- 1) agregar un texto "Gimp Review" al logo existente,
- 2) editar el texto, que se genera como una nueva capa
- 3) aplicar un efecto solo a la capa de texto a través del filtro difuminar.

EJEMPLO 2

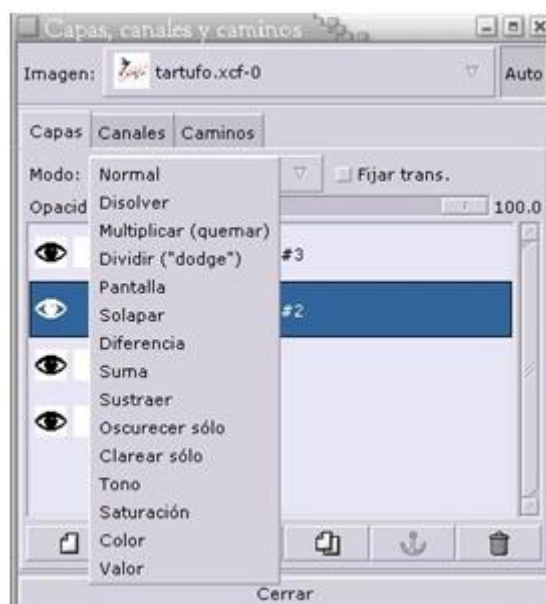
Cómo crear una imagen con diversas capas

En este ejemplo se trabaja con cuatro capas y se muestra cómo se puede construir una imagen a partir de la composición de diferentes imágenes superpuestas que se pueden combinar de diferentes maneras.



Aquí se trabajará con transparencias y opacidad ya que una capa que se superpone sobre otra dejará visible el contenido de la capa inferior en aquellas zonas en las que sea transparente. La ventana de capas, canales y rutas nos muestra la lista de capas y en una columna a la izquierda con el icono de un ojo nos indica que capa está actualmente visualizándose.

El cuadro de selección "Modo" nos permite decidir cómo se va a mezclar cada capa con las demás. La mezcla puede ser por sustracción de colores, por adición, disolución, solapamiento, oscurecimiento, etc.



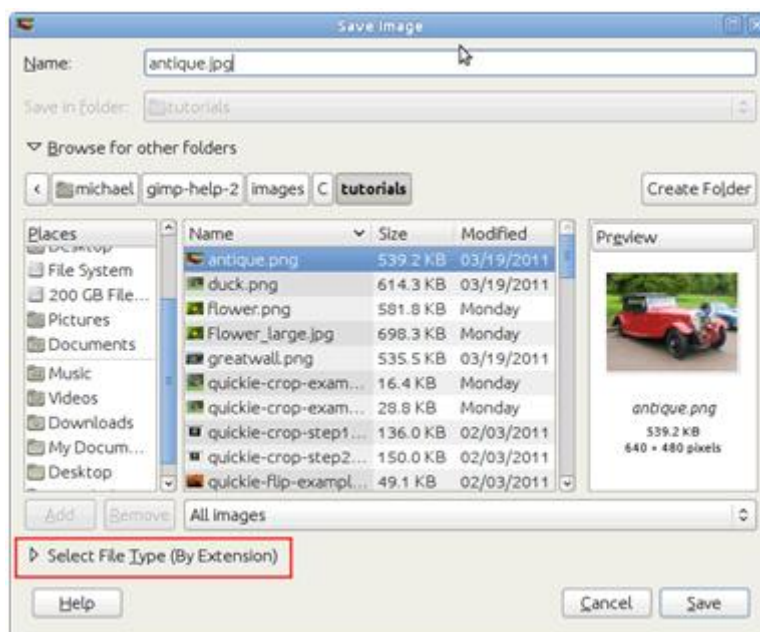
Explorando el comportamiento de los diferentes modos en las capas se pueden obtener diseños variados de solapamiento. La edición de las capas en el modo de Solapar, Opacidad, y Orientación da como resultado las figuras a continuación.



¿CÓMO GUARDAR LOS ARCHIVOS?

Los archivos creados pueden guardarse como:

- 1) **documento .XCF** que guarda todas las características, transformaciones y capas trabajadas.
- 2) **documento .JPG** (que es un formato de buena calidad y ocupa poco espacio pero que no guarda las transparencias), **.PNG**, **.BMP**(mapa de bits y ocupa mucho espacio), **.TIFF** (calidad fotográfica y ocupa mucho espacio), etc. (Ver la lista al final con todos los formatos que puede leer y guardar)
- 3) **documento .GIF** (cuando se trata de archivos animados)



Si el tamaño del archivo es muy grande es decir que ocupa muchos megas en disco, en este cuadro de diálogo “Guardar Como/Seleccionar Tipo de Archivo” se podrán cambiar las dimensiones de la imagen y el porcentaje de calidad.

EJEMPLO 3

Veamos el paso a paso de creación y guardado de una imagen de dos capas con transparencia

<https://www.youtube.com/watch?v=SADUwUQENt8>

LISTADO COMPLETO DE FORMATOS QUE ADMITE GIMP

	Lectura	Escritura
AA - ASCII Art	NO	SI
AVI - Audio/Video Interleave	SI	SI
BMP - Bitmap	SI	SI
C - *C* Source	NO	SI
CEL - CIMFast Event Language	SI	SI
FITS - Flexible Image Transport System	SI	SI
FLI - Autodesk FLIC Animation	SI	SI
GIF - Graphics Interchange Format [*]	SI	SI
H - *C* Header File	NO	SI
HRZ - Slow Scan Television	SI	SI
HTML - Formatted Table	NO	SI
JPEG - Joint Photographics Expert Group	SI	SI
MIFF - Magick Image File Format	SI	SI
MPEG - Motion Picture Expert Group	SI	NO
PCX - PC Paintbrush	SI	SI
PIX - Inset Systems Bitmap	SI	SI
PNG - Portable Network Graphics	SI	SI
PNM - Portable AnSImap	SI	SI
PSD - Photoshop Document	SI	NO
PSP - Paint Shop Pro	SI	NO
PS - PostScript	SI	SI
SGI - Silicon Graphics	SI	SI
Sunras - Sun Raster	SI	SI
TGA - Targa Bitmap	SI	SI
TIFF - Tagged Image File Format	SI	SI
WMF - Windows Meta File	SI	NO
XBM - X Bitmap	SI	SI
XCF - GIMP Native	SI	SI
XWD - X Window Dump	SI	SI
XPM - X Pixmap	SI	SI
Nota [*]: Se necesita una licencia de Unisys para grabar ficheros legalmente en este formato.		

Enlace de descarga:

<http://www.gimp.org.es/descargar-gimp.html>

Referencias:

<http://docs.gimp.org/es/gimp-tutorial-quickie-jpeg.html>

<http://dis.um.es/~jfernand/0506/smig/gimp.pdf>