

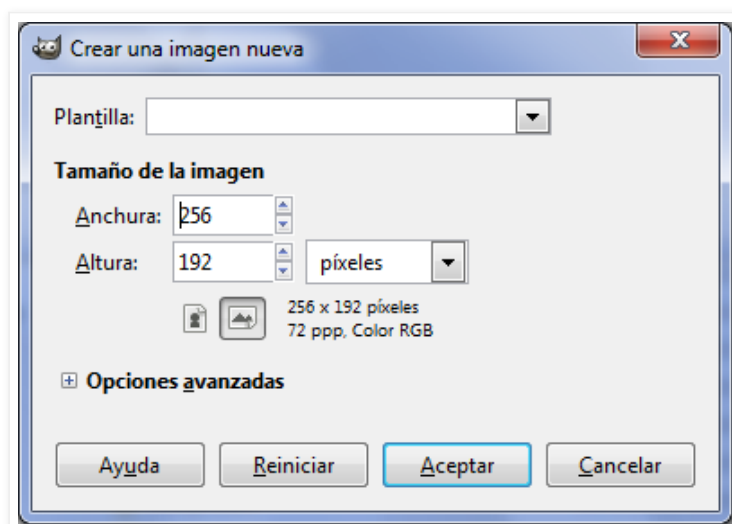
18 marzo 2010

Pintando imágenes MSX Screen 2 con GIMP

Si queremos dibujar una imagen para MSX en el modo gráfico Screen 2, una solución muy accesible es el software libre Gimp. Yo he utilizado la versión 2.6.8 para Windows. Como Photoshop Elements, no contiene herramientas tipo Paint. Aun así, es una buena opción para crear nuestros gráficos.

Si no tenemos instalada la aplicación podemos descargarla de la WEB oficial de Gimp (<http://www.gimp.org/>), donde la encontraremos disponible para Windows, MacOS bajo el entorno X11 y Linux.

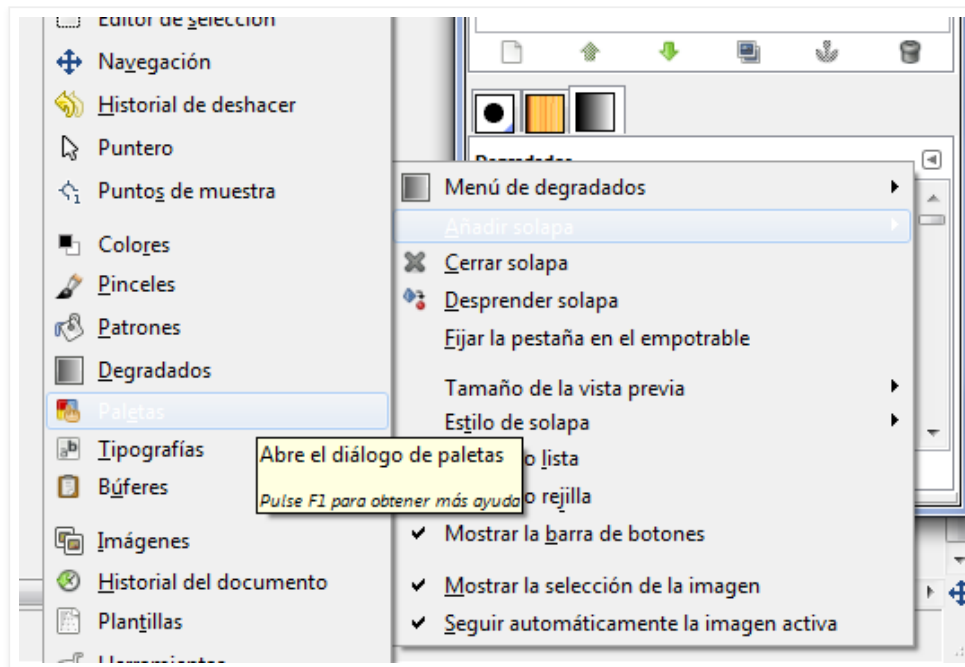
Una vez que tengamos abierto el programa, lo primero que haremos es crear una nueva imagen y para ello nos iremos al menú "Archivo" de la ventana principal y accionaremos la opción "Nuevo". Podemos acceder más rápidamente pulsando [CTRL]+[N]. Se nos mostrará una ventana donde nos pedirá el tamaño de la imagen y que le daremos 256 de anchura y 192 de altura.



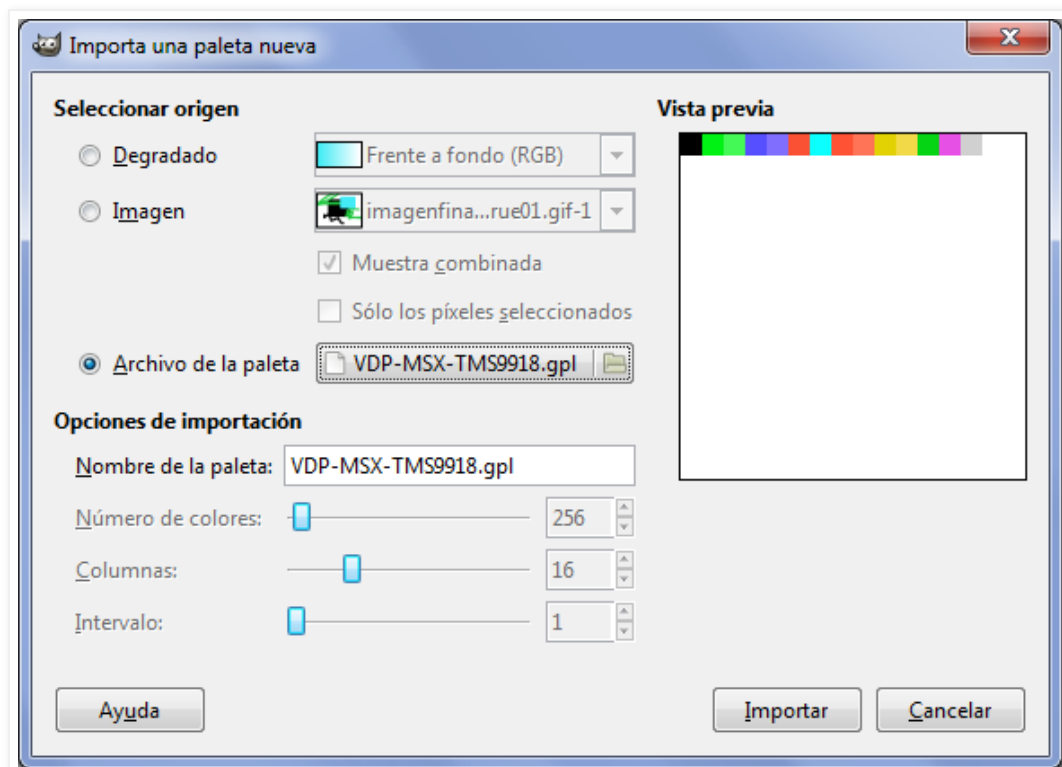
NOTA: Si vamos a utilizar a menudo Gimp para dibujar en este formato, podemos crear una plantilla desde "Archivo>Guardar como plantilla". Cuando empecemos una imagen, solo tendremos que indicar nuestra plantilla, desde el selector que se encuentra en la parte superior de la ventana para crear una nueva imagen.

El siguiente paso, será indicarle la cantidad de colores y la paleta que usaremos. Para nuestro caso necesitaremos que sea de tipo indexado de 16 colores con la paleta del VDP de los MSX. Para ello, necesitaremos disponer de la paleta. Podemos crearla nosotros desde "Ventanas>Diálogos empotrables>Paletas", pero para simplificaros la tarea he creado dos que podéis descargar desde este artículo. Una es la paleta que utilizan los emuladores blueMSX/OpenMSX ([+info MSX Org](#)) y la otra es la del [MSX Screen Conversor](#) de Jannone, útil para cuando utilicemos esta aplicación.

Para cargarla, antes recomiendo los siguientes pasos para cambiar la configuración de la ventana de diálogos empotrables (la que por defecto se muestra a la derecha). Primero añadiremos una nueva solapa con el gestor de paletas. Hay dos formas, abrirla desde el menú "Ventanas>Diálogos empotrables>Paletas" y arrastrándola directamente a la zona inferior de la ventana. La segunda opción será pulsando ese pequeño botón con una flecha apuntando a la izquierda, situado en la parte superior derecha donde se encuentran las solapas. Se nos mostrará un menú y seleccionaremos la opción añadir solapa, donde encontraremos una llamada "Paleta".

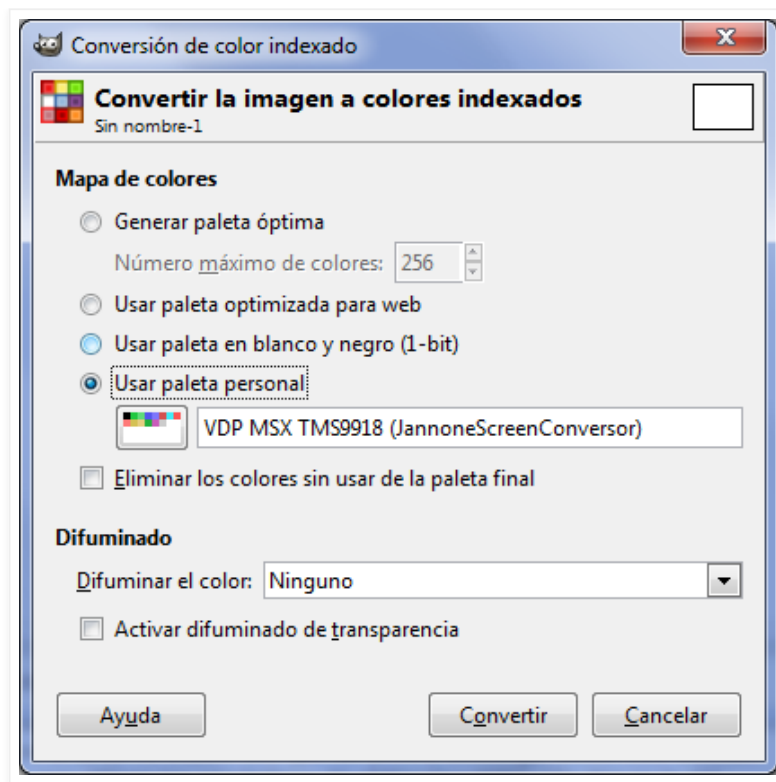


Una vez la tengamos insertada, pulsaremos de nuevo el pequeño botón, para acceder a la primera opción "Menú de paletas" y desde este seleccionaremos la opción "Importar paleta...". Luego utilizaremos la opción "Archivo de la paleta", para cargar la paleta.

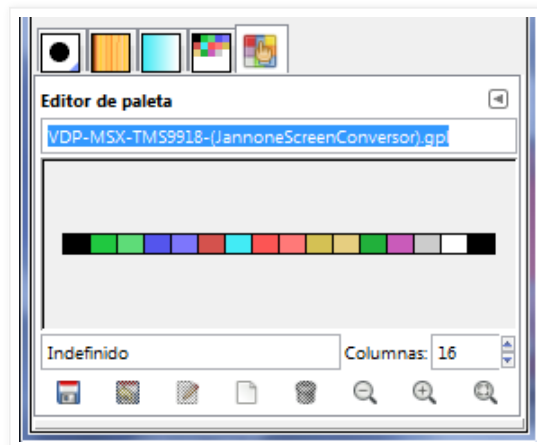


Ahora que ya tenemos la paleta, ya podemos indicar el tipo de imagen. Seleccionaremos "Imagen>Modo>Indexado". Se nos mostrará una ventana, Donde activaremos la opción "Usar paleta personal" y pulsaremos en el botón que hay en la línea inmediata, para seleccionar la paleta.

Importante: Inhabilitaremos el control que indica "Eliminar los colores sin usar de la paleta final" ya que de lo contrario, nos será imposible pintar en la pantalla.

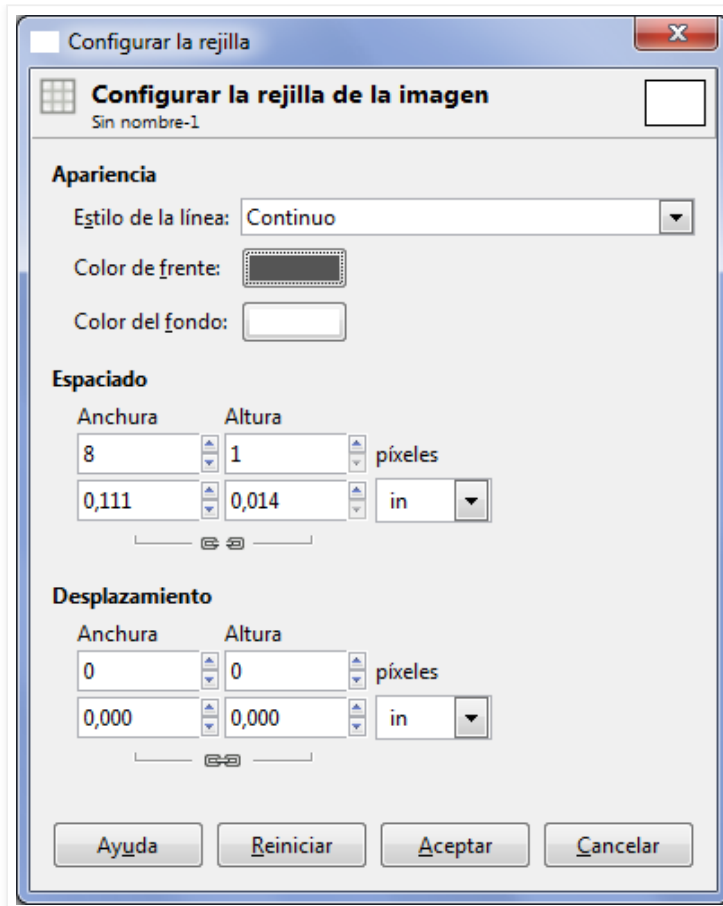


El siguiente paso será poder acceder a nuestra paleta de colores y para ello, tendremos que añadir una solapa con el editor de paleta. Esto se consigue situándonos con el cursor encima de nuestra paleta y con el botón derecho abriremos el menú contextual donde pulsaremos sobre la opción de *"Editar paleta"*. Se nos abrirá una ventana, con nuestros colores, que aconsejo incrustar junto a la solapa del selector de paletas.

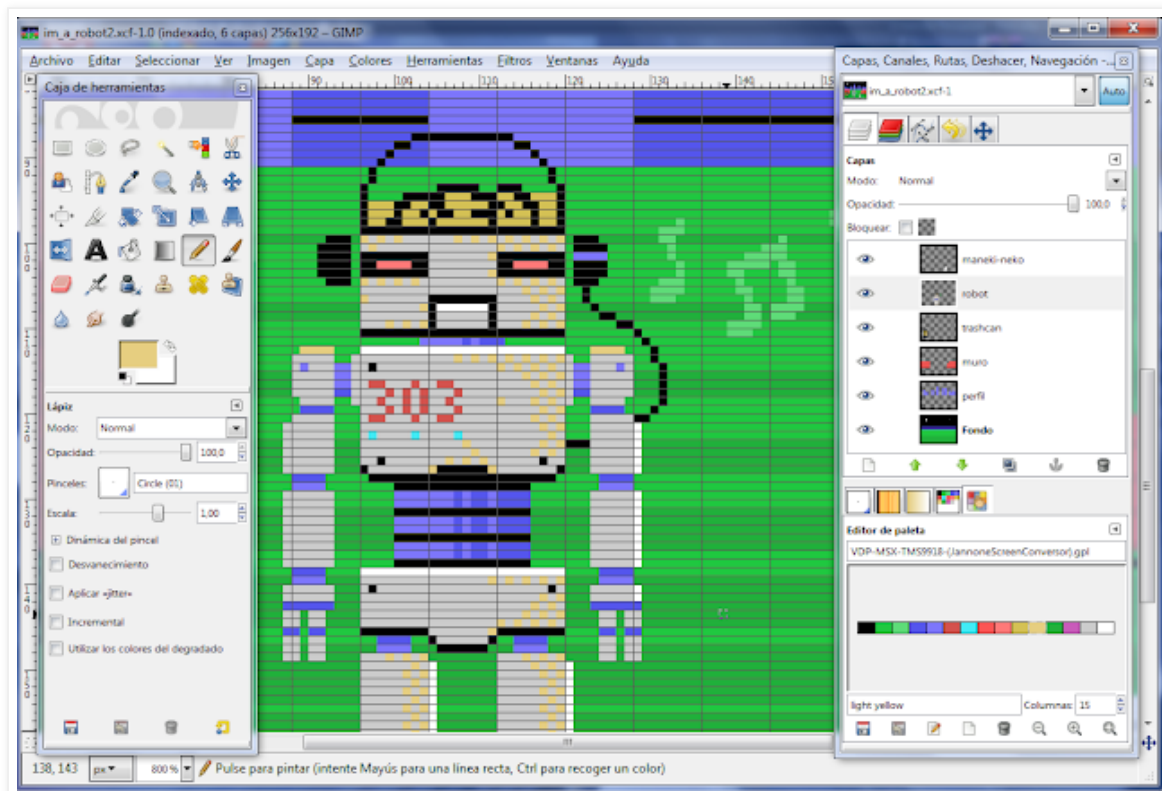


NOTA: Las modificaciones de la interfaz de usuario de Gimp, se mantienen al iniciar una nueva sesión, por lo que no deberemos repetir estos pasos de configuración, a excepción de la paleta, que se cambia por la "default".

Para ayudarnos a respetar las características del modo de pantalla del Screen2 (2 colores cada 8 pixels), nos ayudaremos utilizando la rejilla. Antes de activarla, modificaremos su configuración mediante la opción *"Imagen>Configurar la rejilla"*. Se nos mostrará una ventana donde cambiaremos los valores de *"Espaciado"*, primeramente pulsando el icono de cadena, para inhabilitar la proporción, para luego indicar en la *"Anchura"* 8 y en *"Altura"* 1. Ahora toca activarla. Nos iremos al menú *"Ver"* y activaremos la opción *"Mostrar Rejilla"*.



Para poder ver correctamente la rejilla, tendremos que trabajar visualizando la imagen con un mínimo de un 400%. Esto se ajusta desde "Ver>Ampliación", o en el marco inferior de la ventana principal. Otra forma de trabajar será utilizando una rejilla de 8x8.



Ahora ya podemos dibujar. Una vez terminado y guardado el fichero, podemos usar la aplicación WEB [MSX Screen Conversor](#) de Jannone para conseguir un binario en SC2.

- [Paleta TMS9918 para Gimp](#) (basada en el Screen Conversor de Jannone)
- [Paleta TMS9918 para Gimp](#) (basada en blueMSX/OpenMSX)