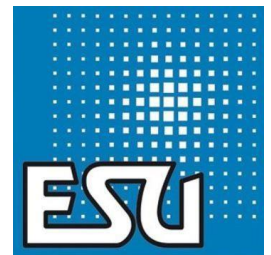


ESU ECoS COMMAND STATION 50200

Tutorial

Crear tus propios iconos de locomotoras con GIMP

Octubre 2016



Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

En este manual aprenderá a utilizar el programa gráfico GIMP para crear sus propios iconos para su ECoS 50200. Se recomienda GIMP (www.gimp.org) como programa de procesamiento de imágenes, ya que está disponible de forma gratuita y permite un procesamiento profesional de las imágenes. Como se instala GIMP en su ordenador está explicado en el manual de "Instalación de GIMP" que encontrará en su página web. Para este tutorial hemos utilizado la versión GIMP 2.8.18, otras versiones de GIMP pueden diferir ligeramente en los pasos del proceso.

El requisito previo para crear sus propios iconos de locomotora es una foto del prototipo o modelo de la locomotora deseada. Debe ser una foto del costado.

Consejo: si fotografía un modelo, colóquelo en un papel de color sólido con otro trozo del mismo papel como telón de fondo. O utilice una caja de fotos si tiene una. (*Imagen 1*)

De esta manera se consigue una iluminación uniforme sobre un fondo neutro.

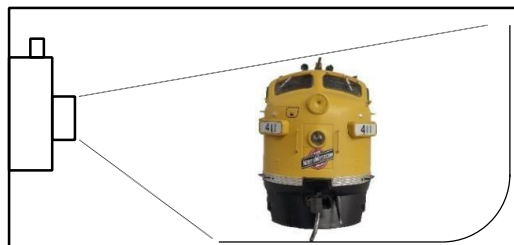


Imagen 1

En este tutorial usaremos un modelo de locomotora F7. Tenemos que asegurarnos que la locomotora está recta, el fondo está difuso y el tamaño de la foto es correcto para su ECoS.

En estado bruto, sin editar, la foto debe tener este aspecto... (*Imagen 2*)



Imagen 2



Herramienta de ampliación

Ahora inicie GIMP y cargue la imagen. Su escritorio debería tener un aspecto similar a... (*Imagen 3*)

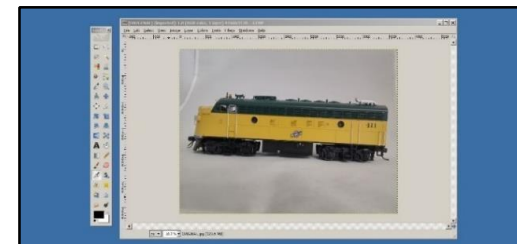


Imagen 3

A la izquierda está la "caja de herramientas" en donde se pueden seleccionar las herramientas para editar la imagen. Puede hacer doble clic en cualquier herramienta para ver las opciones disponibles para ella.

En el centro se ve la ventana principal con la imagen para editar.

Para ampliar la imagen mostrada pulse la tecla "**CTRL**" del teclado y acerque o aleje la imagen con la rueda del ratón. O seleccione la herramienta "**Lupa**" de la caja de herramientas

– clique para acercar y "**CTRL**"-clique para alejar.

En el menú "**Editar**", puede elegir "**Deshacer**" (o el atajo "**CTRL-Z**") para deshacer el último paso de edición.

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

1. Comprobar profundidad de color

Asegúrese de tener la opción "RGB" en el menú "Imagen" dentro del menú "Modo". Si no es el caso seleccione RGB en la lista. (Imagen 4)

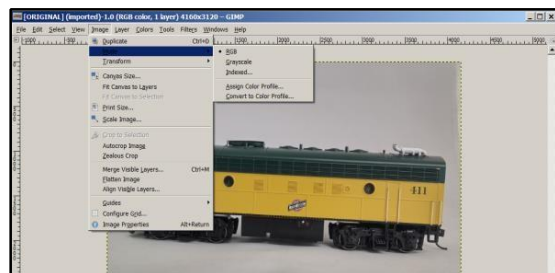


Imagen 4



Herramienta Mover



Herramienta de rotación

2. Rotar la imagen

Sólo tiene que realizar este paso si la locomotora no está horizontal en la imagen, como la imagen de este tutorial. Si su imagen ya está horizontal, proceda con el paso 3.

Primer inserte una línea de referencia. Las líneas de referencia son líneas de orientación que no están guardadas en la imagen. Clique en la regla horizontal de la parte superior de la pantalla y arrastre la línea al área de la imagen.

Arrastre la línea de referencia a un punto de la imagen que represente la vía bajo las ruedas de la locomotora. La línea se puede ajustar con la herramienta "Mover". (Imagen 5)

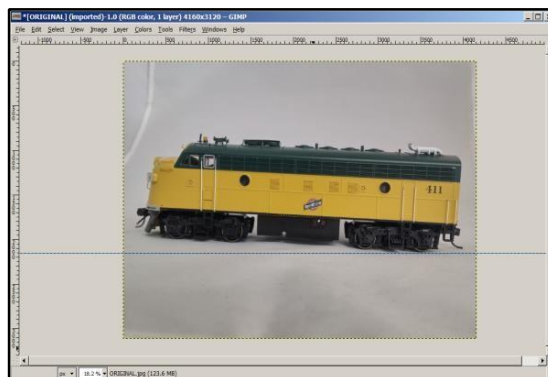


Imagen 5

Para girar la imagen, clique en la herramienta "Girar". Clique en la imagen. Sobre ella debe aparecer una cuadrícula y un cuadro de diálogo de giro. Clique en la imagen, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre para girar. Gire la imagen hasta un punto en el que las ruedas de la locomotora estén horizontales. Utilice la línea de referencia creada como ayuda. Clique en el botón Rotar del diálogo de rotación cuando haya terminado (Imagen 6)

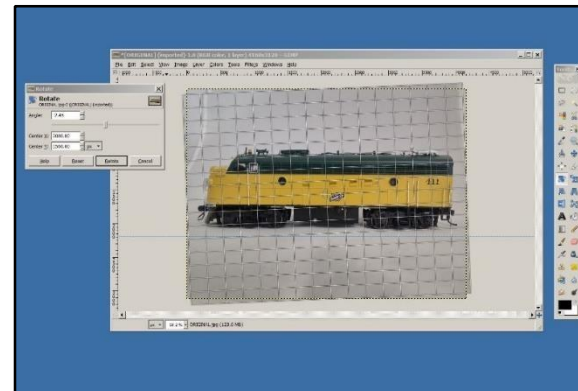


Imagen 6

La línea de referencia ya no será necesaria. Use la herramienta "Mover" para empujar la línea de vuelta a la regla horizontal de la parte superior de la ventana.

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

3. Recorte de la imagen

Use la herramienta “**Seleccionar rectángulo**” y arrastre un rectángulo alrededor de la locomotora. En el menú “Imagen” elija “**Recortar la selección**”. (Imagen 7).



Imagen 7



Herramienta de selección de rectángulos



Herramienta de selección difusa

4. Limpieza del fondo

Use la combinación de la herramienta “**Varita mágica**” y “**Seleccionar rectángulo**” para seleccionar el fondo. Usando la tecla “**Ctrl**” mientras selecciona restará a la selección actual. Usando la tecla “**Shift**” mientras selecciona se añadirá a la selección actual.

La selección no debe ser perfecta ya que más tarde redimensionaremos la imagen, pero hágalo lo mejor posible. Cuando termine pulse la tecla “**Del**” (borrar) para borrar la selección.

Escoja el menú “**Seleccionar**”, luego “**Nada**” para ver los resultados. (Imagen 8)

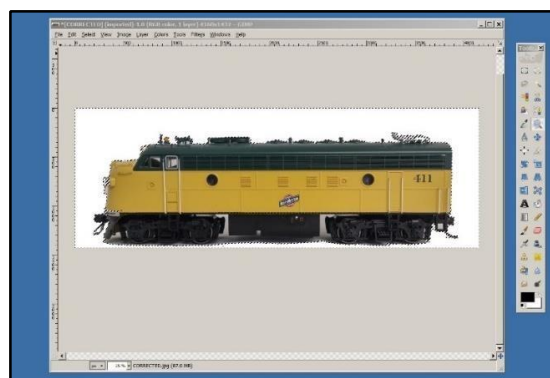


Imagen 8

5. Cambiar el color de fondo para coincidir con el de la ECoS

Ahora que se ha aislado el fondo, queremos rellenarlo del mismo gris que usa la ECoS. Esto ayudará a que nuestro icono se integre mejor.

Primer clique mostrar “**Color del primer plano**” en la barra de herramientas. Aparecerá el diálogo “**Cambiar color del primer plano**”. En la casilla “**Notación HTML**” teclee “**b6b6b6**”, y presione “**Aceptar**”. El color del primer plano debería ser gris. (Imagen 9)

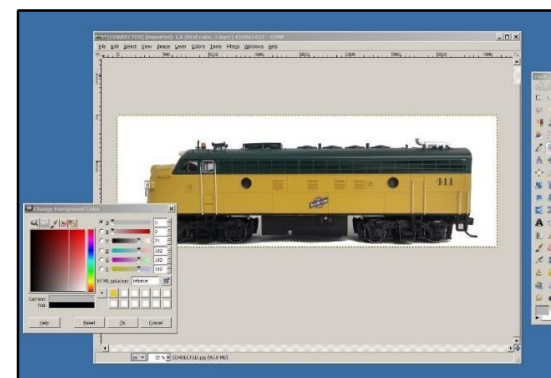


Imagen 9



Herramienta Color activo

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

6. Rellenar el fondo para que coincida con el de la ECoS

Ahora que tenemos nuestro color gris, clique en la “**herramienta de relleno**”. Haga clic en cualquier parte del fondo blanco con la herramienta de relleno para rellenarlo todo con el color del primer plano activo. (Imagen 10)

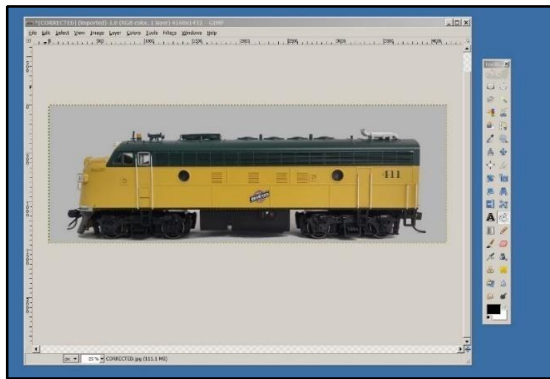


Imagen 10



Herramienta de relleno



Icono de enlace

7. Recortar la imagen

El siguiente paso es recortar la imagen para que no haya espacio extra alrededor de la locomotora.

En el menú “**Imagen**” elija “**Recortar al contenido**”. La imagen debería ajustarse a los bordes de la locomotora. (Imagen 11)

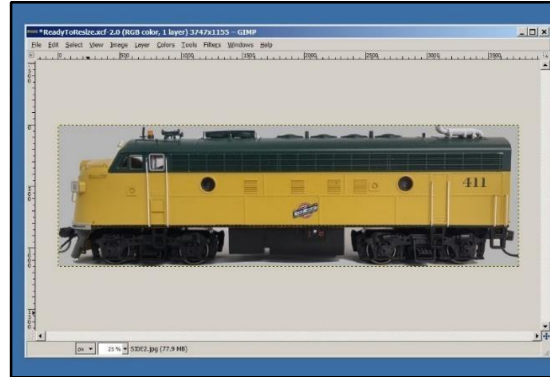


Imagen 11

8. Cambiar el tamaño de la imagen

Después de recortar, tenemos que redimensionar la imagen al tamaño utilizado en la ECoS (que es un icono muy pequeño, por lo que perderemos detalles en este paso, pero es normal).

En el menú “**Imagen**”, elija “**Escalar la imagen**”. En el diálogo “**Escalar la imagen**” dialog box, asegúrese que el icono “**Enlace**” está cerrado (esto hará que la relación de aspecto de nuestra imagen no cambie). En la casilla “**Altura**” teclee 40 y presione la tecla “**Tab**”. La casilla “**Anchura**” cambiará automáticamente. Asegúrese de que es inferior a 190. Si no es así, introduzca 190 en la casilla “**Anchura**” y asegúrese de que la casilla “**Altura**” es inferior a 40. Clique en el botón “**Escalar**”. La imagen se reducirá drásticamente. Presione la tecla “**Ctrl**” mientras usa el botón del desplazamiento del ratón para ampliar la imagen. (Imagen 12)

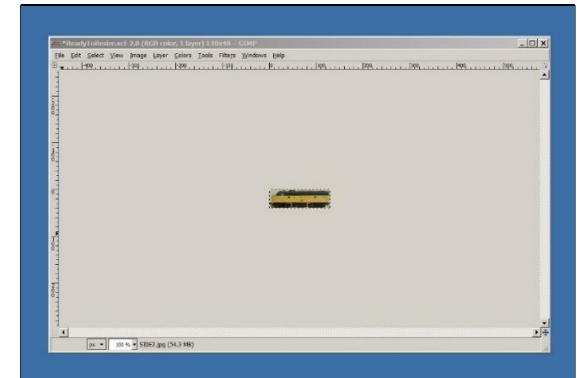


Imagen 12

9. Cambiar el tamaño del lienzo

Nuestra imagen tiene ahora el tamaño adecuado, pero tenemos que cambiar el tamaño del lienzo para que sea exactamente de 190x40 para utilizarlo con la ECoS. En el menú “**Imagen**” elija “**Tamaño del lienzo**”. Aparecerá el diálogo “**Establecer el tamaño del lienzo de la imagen**”. Asegúrese que el icono “**Enlace**” está abierto (no nos preocupa aquí la relación de aspecto de la imagen, sólo estamos ajustando nuestro lienzo). Introduzca 190 en la casilla “**Anchura**” y 40 en la de “**Altura**”.

En la sección “**Desplazamiento**” clique en “**Centrar**”. Ahora clique el “**Redimensionar**” (Imagen 13).

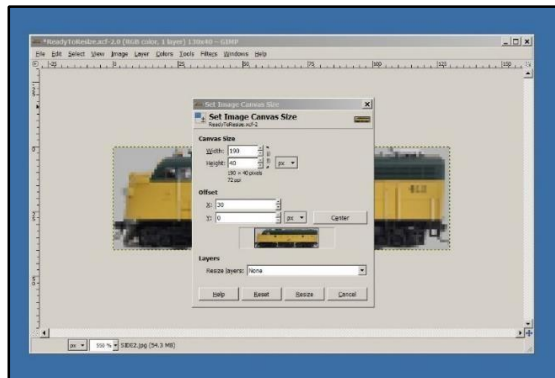


Imagen 13

10. Rellenar los huecos

Como se ve en la *Imagen 14*, nuestra imagen y nuestro lienzo tienen ahora el tamaño adecuado para la ECoS. Lo último que tenemos que hacer es rellenar las regiones vacías (mostradas como un tablero de ajedrez) con el mismo color gris que se usó antes. Primero, desde el menú “**Imagen**”, elija “**Rellenar imagen**”, el patrón del tablero de ajedrez se reemplazará con el color de fondo y se seleccionará todo el lienzo. (Si su color de primer plano actual no es gris, consulte el paso 5.) Use la herramienta de “**Relleno**” y clique en las regiones vacías para rellenar con gris. Su imagen final debe mostrar un aspecto similar a la *Imagen 15*.

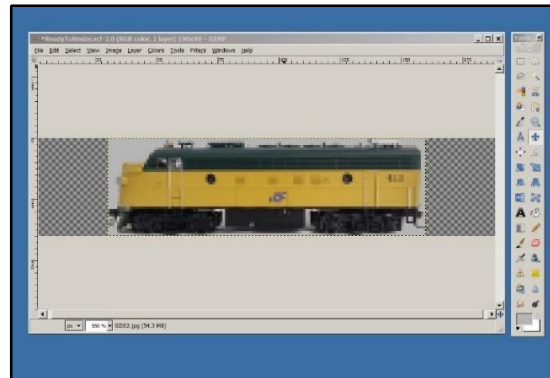


Imagen 14

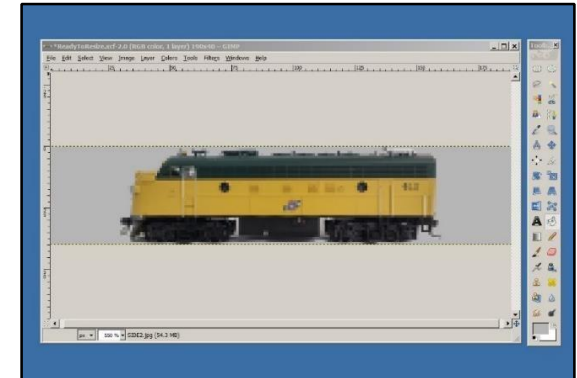


Imagen 15

11. Guardar la imagen

Ahora podemos guardar nuestro icono recién creado. En el menú “**Archivo**” elija “**Exportar como...**”. En “**Lugares**” elija el lugar dónde guardar el archivo. En la esquina recha verá la selección por “**tipo de archivo**”. Presione la flecha hacia abajo y elija “**Imagen BMP de Windows**”. En la parte de arriba verá la casilla “**Nombre**”. Teclee el nombre de archivo deseado seguido por la extensión .bmp. Presione el botón “**Exportar**” (Imagen 16). Pulse el botón “**Exportar imagen como BMP**”, sólo tiene que pulsar el botón “**Exportar**” de nuevo. Ahora puede cerrar GIMP. Puede guardar su archivo original si lo desea, pero no es necesario.

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

12. Importar nuevo icono a la ECoS

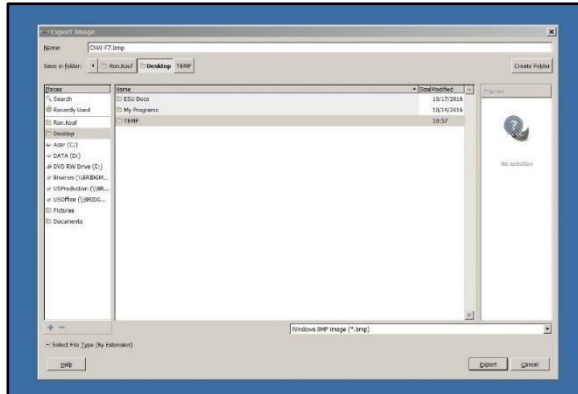


Imagen 16

Antes de que podamos importar nuestro icono recién creado a la ECoS, asegúrese de que está conectado a su red doméstica mediante la conexión RJ45 en la parte trasera de la unidad. Clique en el botón **“Setup”** de su ECoS, clique de nuevo en la pestaña **“Setup 1”**, clique en el icono de la **“IP”**. Anote la dirección IP de su ECoS. (Imagen 17)

Vaya a su ordenador y abra un navegador web. Escriba la dirección IP de la ECoS en la barra de dirección del navegador y presione **“Intro”**. Debería aparecer la interfaz del navegador de la ECoS. (Imagen 18)

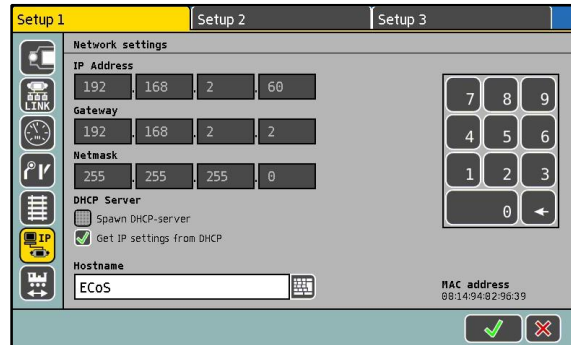


Imagen 17



Imagen 18

Clique en la pestaña **“Loco images”** de la izquierda. En la página Loco images clique en **“Used defined images”**. (Imagen 19)

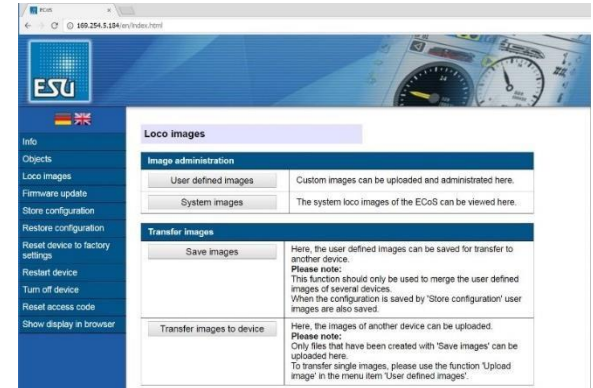


Imagen 19

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

En la página “Used defined loco images” (imágenes de locomotora definidas por el usuario), clique en uno de los iconos “Cargar” para introducir una imagen en ese apartado. (Imagen 20)

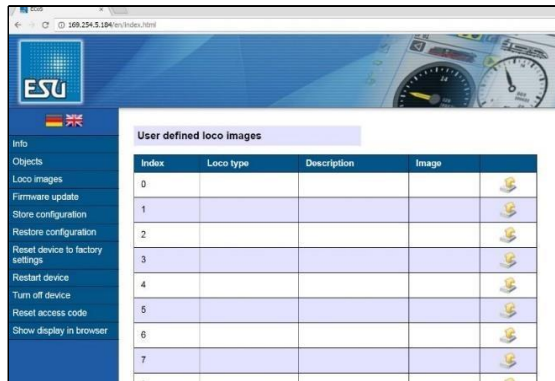


Imagen 20



Cargar icono

En la página “Loco image upload” (cargar imagen de locomotora), rellene la casilla “Description” (descripción) y elija “Loco type” (tipo de locomotora), luego presione en “Choose File” (elegir archivo). Aparecerá un cuadro de diálogo “Abrir”. Utilícelo para buscar y seleccionar la imagen .bmp que ha creado. Clique en el botón “Submit” (enviar). (Imagen 21)



Imagen 21

Una vez cargada la imagen en su ECoS, aparecerá una página de confirmación. (Imagen 22).

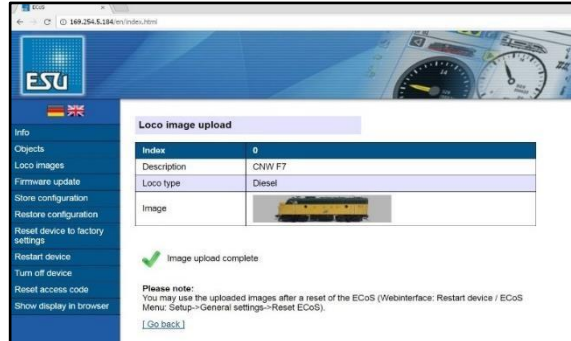


Imagen 22

Clique en “Go Back” (Volver) y retornará a la página “User defined loco images” (imágenes de locomotora definidas por el usuario), dónde podrá ver su nuevo icono. (Imagen 23).

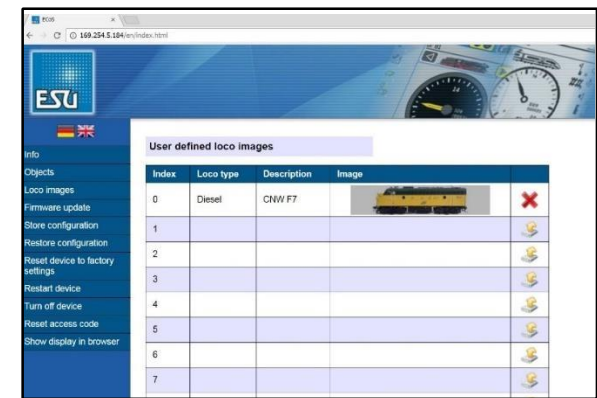


Imagen 23

Para asignar el icono a una locomotora en su ECoS, primero tiene que apagar su ECoS correctamente y reiniciarla. (Mantenga pulsado el botón “STOP” hasta que la ECoS le comunique que la desenchufe.

(¡NO DESENCHUFE su ECoS sin más!)

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

13. Asignación del icono a una locomotora

Después de reiniciar su ECoS, desde la pantalla principal, pulse uno de los botones “**SELECT**”. (Imagen 24)

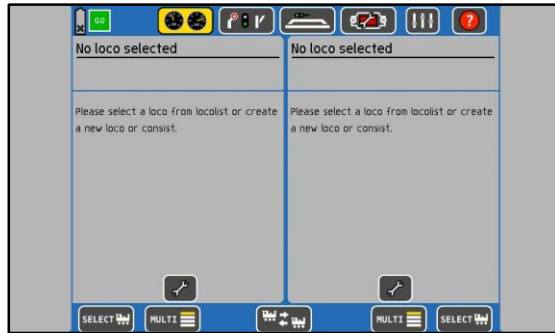


Imagen 24

En la pantalla “**Loco Select**” (seleccionar locomotora) elija la locomotora a la que desea asignar el nuevo icono y ponga la marca de verificación verde. (Imagen 25)

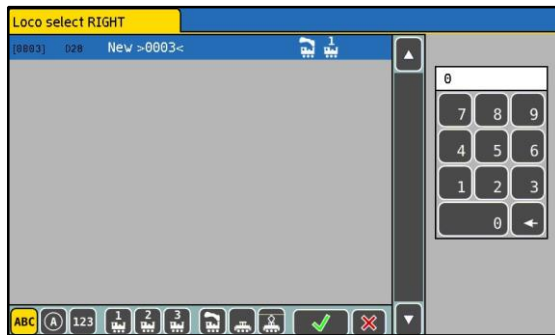


Imagen 25

Volverá a la pantalla principal. Verá el icono de la locomotora por defecto encima del velocímetro (Imagen 26)

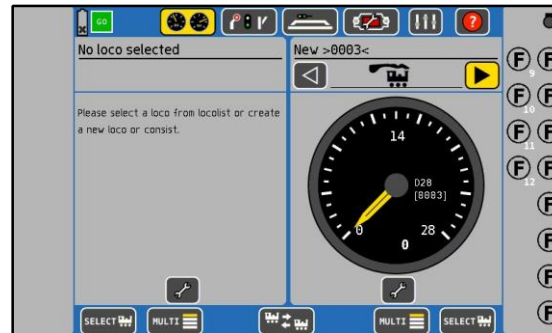


Imagen 26

Clique en el icono “**Llave inglesa**” por debajo del velocímetro y seleccione “**Edit Loco**” (editar locomotora). Aparecerá la pantalla “**Edit Loco**” (editar locomotora). (Imagen 27)

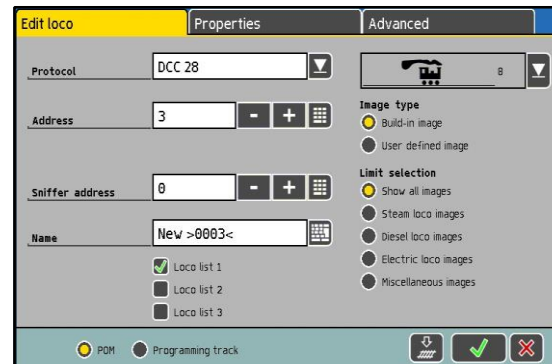
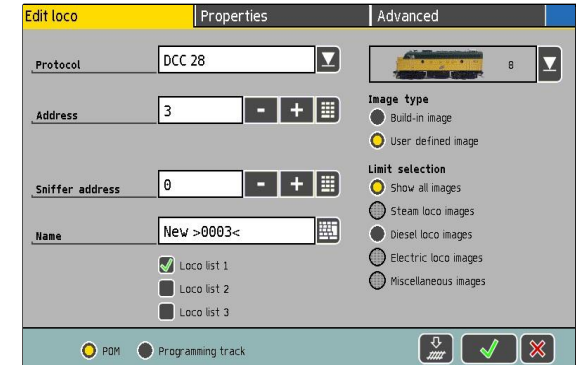


Imagen 27



En la página “**Edit Loco**” (editar locomotora), clique en el botón “**user defined image**” (imagen definida por el usuario) en “**Image Type**” (tipo de imagen). Ahora puede seleccionar el icono recién creado en la lista desplegable de arriba. Elíjalo y clique en la marca de verificación verde para volver a la pantalla principal de la ECoS. (Imagen 28)



Llave inglesa

Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP

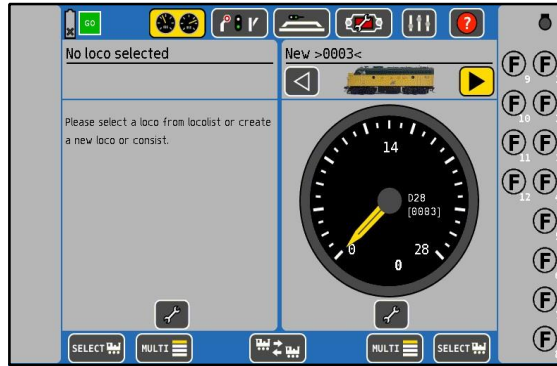


Imagen 29

Una vez regrese a la pantalla principal de la ECoS, notará que su nuevo icono aparece sobre el velocímetro. (*Imagen 29*)

Con esto termina “Crear tus propios iconos de locomotora con GIMP”.

Asegúrese de apagar su ECoS correctamente para guardar los cambios.