

ESTACIÓN DE MANDO ESU ECoS 50200

Guía Tutorial

Creación de sus propios iconos de locomotoras con GIMP

Octubre de 2016



Creando tus propios iconos de locomotoras con GIMP

En este manual, aprenderá a utilizar el programa de gráficos GIMP para crear sus propios iconos de locomotoras para la ECoS 50200. Recomendamos GIMP (www.gimp.org) como programa de procesamiento de imágenes, ya que está disponible de forma gratuita y permite procesamiento de imágenes. Cómo instalar GIMP en tu PC es explicado en el manual "Instalación de GIMP" en su sitio web. Para este tutorial usamos GIMP 2.8.18, otras versiones de GIMP pueden diferir ligeramente en los pasos de procesamiento.

El requisito previo para crear sus propios iconos de locomotoras es una foto del prototipo o modelo de la locomotora deseada. Esta debería ser una toma lateral.

Consejo: si está fotografiando un modelo, colóquelo en una hoja de papel de color sólido con otra hoja del mismo papel como fondo, O use una caja de fotos si tiene una. (*Ilustración 1*)

De esta forma, consigues una iluminación uniforme sobre un fondo neutro.

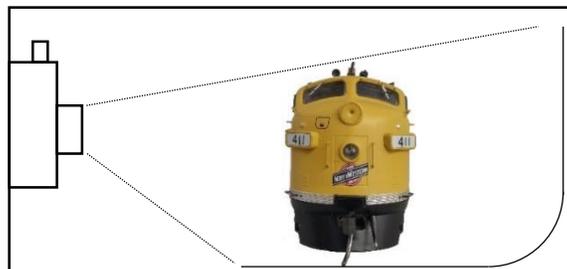


Ilustración 1

En este tutorial usaremos un modelo de una locomotora F7. Tendremos que asegurarnos de que la locomotora esté recta, que el fondo se elimine y que el tamaño de la imagen sea el correcto para tu ECoS.

En estado bruto, sin editar, la foto debería verse así... (*Ilustración 2*)



Ilustración 2



Aumento

herramienta

Ahora inicie GIMP y cargue la imagen. Su escritorio debería verse similar a esto... (*Ilustración 3*)

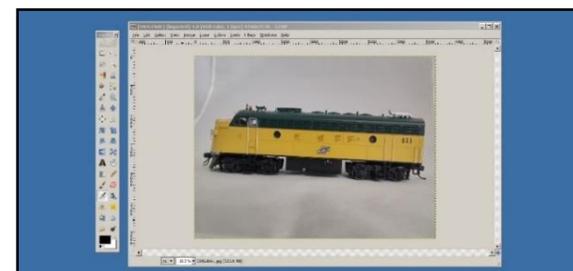


Ilustración 3

En el lado izquierdo está la "caja de herramientas" en la que se pueden seleccionar las herramientas para editar la imagen. Puede hacer doble clic en cualquier herramienta para ver las opciones disponibles para esa herramienta.

En el centro se puede ver la ventana principal con la imagen a editar.

Para ampliar la imagen visualizada, presione el botón "**CONTROL**" en el teclado y acercar/alejar con la rueda del ratón O seleccione la "**Aumento**" herramienta de la caja de herramientas – haga clic para acercar y "**CTRL**"-clic para alejar.

Por medio del "**Editar**" menú, puede elegir "**Deshacer**" (o el atajo "**CTRL-Z**") para deshacer los últimos pasos de edición.

Creando tus propios iconos de locomotoras con GIMP

1. Comprueba la profundidad de color

Asegúrese de que "RGB" esté seleccionado en el "Imagen" menú bajo el "Modo" menú. Si este no es el caso, por favor seleccione RGB de la lista. (Ilustración 4)

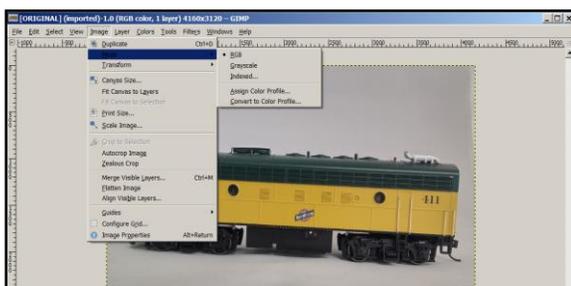


Ilustración 4



Move
herramienta



Girar
herramienta

2. Girar la imagen

Solo necesita realizar este paso si la locomotora no está horizontal en la imagen original, como en la imagen de este tutorial. Si su imagen original es horizontal, continúe con el paso 3.

Primero inserte una línea de referencia. Las líneas de referencia son líneas de orientación que no se almacenan en la imagen. Haga clic en la regla horizontal en la parte superior de la pantalla y arrastre la línea al área de la imagen.

Arrastra la línea de referencia a un punto en la imagen que representa la vía debajo de las ruedas de la locomotora. La línea se puede ajustar con el botón "Move" herramienta. (Ilustración 5)

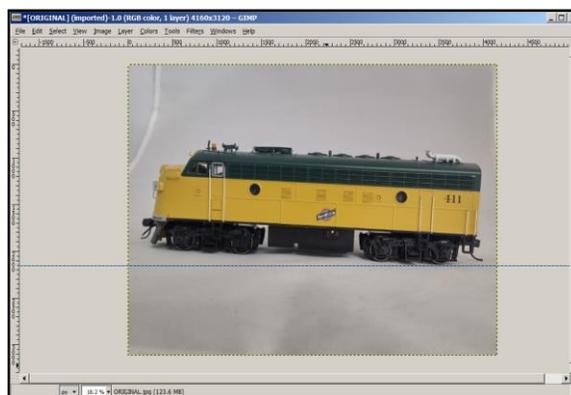


Ilustración 5

Para rotar la imagen, haga clic en el "Girar" herramienta. Haga clic en la imagen. Debería aparecer una cuadrícula en la parte superior de la imagen y debería mostrarse un cuadro de diálogo de rotación. Haga clic en la imagen, mantenga presionado el botón izquierdo del mouse y arrastre para rotar. Gire la imagen hasta un punto donde el las ruedas de la locomotora son horizontales. Usa la línea de referencia que creaste para ayudarte. Haga clic en el botón Rotar en el cuadro de diálogo de rotación cuando haya terminado. (Ilustración 6)

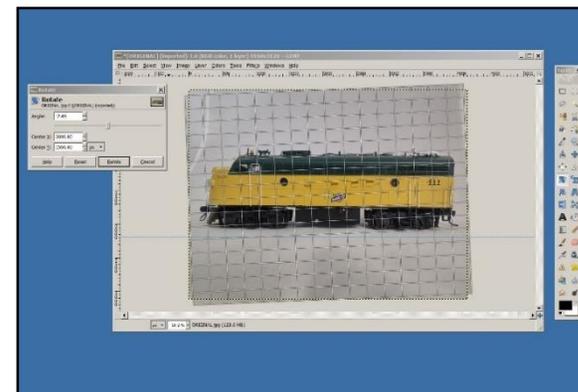


Ilustración 6

La línea de referencia ya no es necesaria. Utilizar el "Move" para empujar la línea hacia atrás hasta la regla horizontal en la parte superior de la ventana.

3. Recortar la imagen

Utilizar el "Selección de rectángulo" para hacer clic y arrastrar un rectángulo alrededor de la locomotora. Desde el "Imagen" menú elegir "Recortar a selección". (Ilustración 7)



Ilustración 7



4. Limpiando el fondo

Utilice una combinación de "Selección difusa" herramienta y el "Selección de rectángulo" herramienta para seleccionar el fondo.

Utilizando la "ControlLa tecla " mientras selecciona restará de la selección actual. Utilizando la "CambioLa tecla " mientras selecciona agregará a la selección actual.

La selección no tiene que ser perfecta ya que luego cambiaremos el tamaño de la imagen, pero haz lo mejor que puedas. Cuando termine presione el botón "Suprtecla " (borrar) para borrar la selección. Elegir la "Seleccione" menú, luego "Ninguno" para ver los resultados. (Ilustración 8)

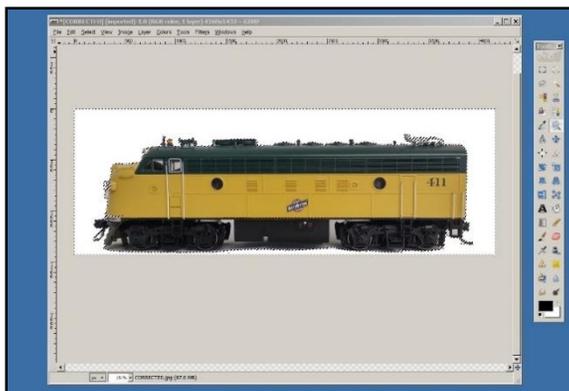


Ilustración 8

5. Cambie el color de fondo para que coincida con la ECoS

Ahora que hemos aislado el fondo, queremos rellenarlo con el mismo color gris que usa ECoS. Esto ayudará a que nuestro ícono se integre mejor.

Primero haga clic en el "Color de primer plano" muestra en la barra de herramientas. Él "Cambiar color de primer plano" aparecerá el cuadro de diálogo. En la casilla etiquetada "notación HTML" escribe "b6b6b6", luego haga clic en "DE ACUERDO". Su color de primer plano ahora debería ser gris. (Ilustración 9)

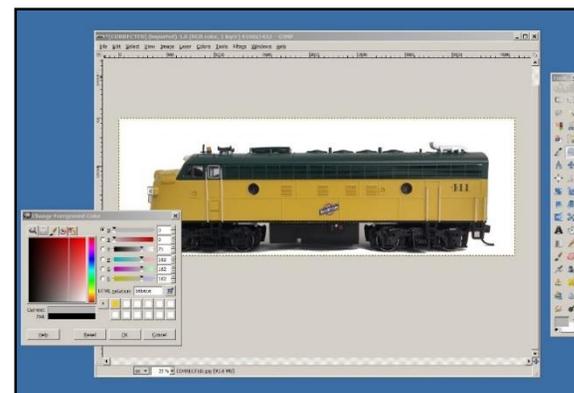


Ilustración 9



6. Rellenar el fondo para que coincida con la ECoS

Ahora que tenemos nuestro color gris elegido, haga clic en el botón "**Llenado de balde**" herramienta. Haga clic en cualquier parte del fondo blanco con la herramienta "Relleno de cubeta" para rellenarlo con el color de primer plano actual. (Ilustración 10)

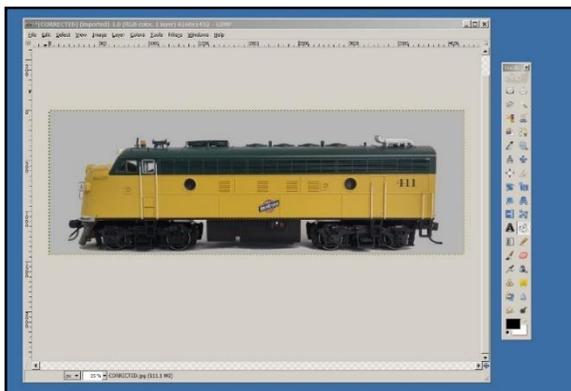


Ilustración 10



Llenado de balde
herramienta



Enlace
icono

7. Recortar la imagen

El siguiente paso es recortar la imagen para que no quede espacio adicional alrededor de la locomotora.

En el "**Imagen** menú ", seleccione "**Imagen de recorte automático**". La imagen debe ajustarse a los bordes de la locomotora. (Ilustración 11)

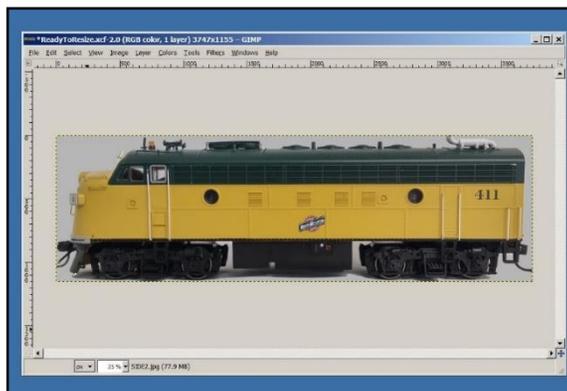


Ilustración 11

8. Cambiar el tamaño de la imagen

Después de recortar, debemos cambiar el tamaño de la imagen al tamaño utilizado en ECoS (que es un ícono muy pequeño, por lo que perderemos muchos detalles en este paso, pero eso es normal).

Desde el "**Imagen**" menú, elija "**Imagen de escala**". En el "**Imagen de escala** cuadro de diálogo ", asegúrese de que "**Enlace El ícono**" está cerrado (esto asegurará que la relación de aspecto de nuestra imagen no cambie). En el "**Altura**", escriba 40 y presione el botón "**Pestaña**" llave. El "**Ancho**El cuadro cambiará automáticamente. Asegúrese de que sea menor a 190. Si no lo es, ingrese 190 en el campo "**Ancho**" caja y asegúrese de que el

"**Altura**" es inferior a 40. Haga clic en el "**Escala**" botón. La imagen se reducirá drásticamente. Presione el "**Control**" mientras usa el botón de desplazamiento en su mouse para acercar. (Ilustración 12)

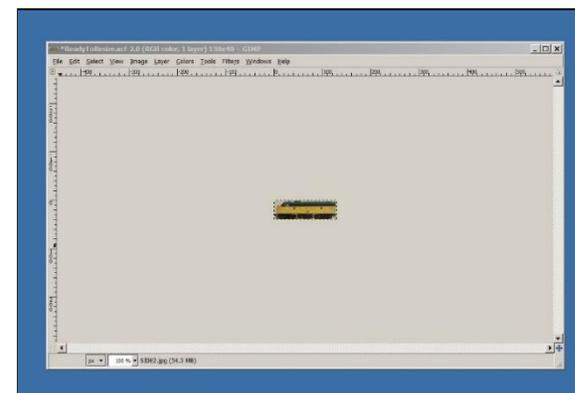


Ilustración 12

9. Cambiar el tamaño del lienzo

Nuestra imagen ahora tiene el tamaño correcto, pero necesitamos cambiar el tamaño del lienzo para que sea exactamente 190x40 para usar con ECoS. Desde el "Imagen" menú, seleccione "Tamaño del lienzo". Él "Establecer el tamaño del lienzo de la imagen" Aparecerá el cuadro de diálogo. Asegúrate que "Enlace" El ícono está abierto (no estamos preocupados por la relación de aspecto de la imagen aquí, solo estamos ajustando nuestro lienzo). Introduzca 190 en el "Ancho" caja y 40 en el "Altura" caja. Bajo la "Compensar" sección, haga clic en "Centro". Ahora haga clic en "Redimensionar". (Ilustración 13)

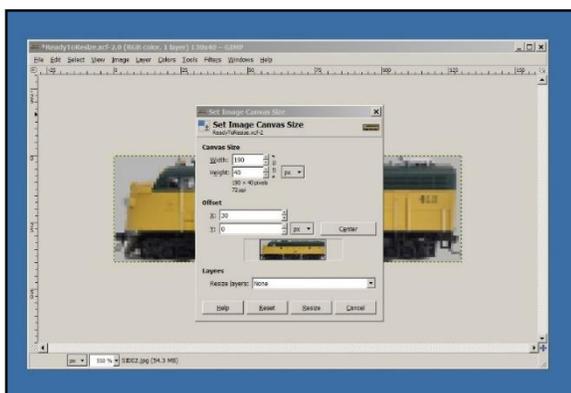


Ilustración 13

10. Llenando los vacíos

Como puedes ver desde *Ilustración 14*, nuestra imagen y nuestro lienzo ahora tienen el tamaño adecuado para la ECoS. Lo último que debemos hacer es llenar las regiones vacías (que se muestran como un tablero de ajedrez) con el mismo color gris que usamos anteriormente. Primero, desde el "Imagen" menú, seleccione "Imagen aplanada" (El patrón de tablero de ajedrez debe ser reemplazado con lo que sea que el color de fondo es y ahora se debe seleccionar todo el lienzo. (Si su color de primer plano actual no es gris, consulte el paso 5.) Utilizar el "Llenado de balde" y haga clic en las regiones vacías para rellenarlas de gris. Su imagen final muestra un aspecto similar a *Ilustración 15*.

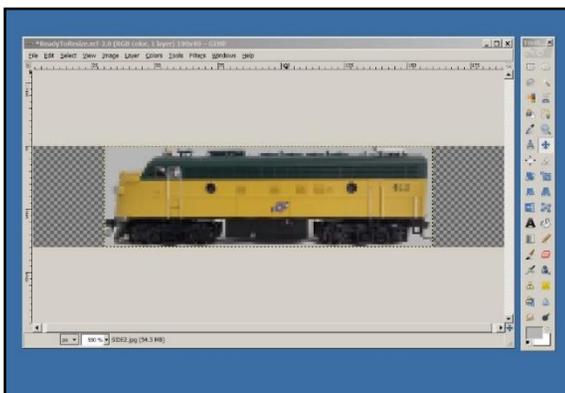


Ilustración 14

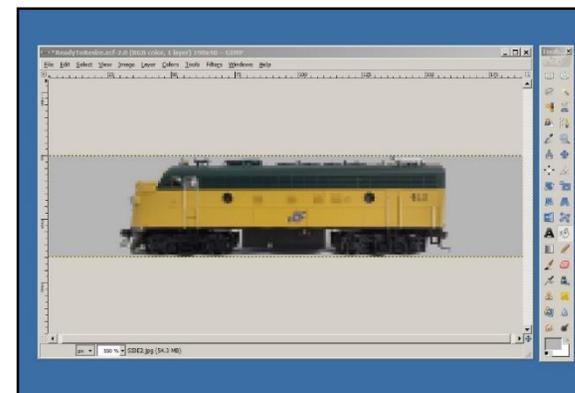


Ilustración 15

11. Guardando tu imagen

Ahora podemos guardar nuestro ícono ECoS recién creado. Desde el "Archivo" menú, seleccione "Exportar". Bajo "Lugares" elija dónde desea guardar el archivo. En la esquina inferior derecha verá el "Tipo de archivo" caja. Presiona la flecha hacia abajo y elige "Imagen BMP de Windows". En la parte superior de la página verá el "Nombre" caja. Escriba el nombre de archivo deseado seguido de la extensión ".bmp". Presione el "Exportar" botón (*Ilustración 16*). Consigues el "Exportar imagen como BMP" cuadro de diálogo, simplemente presione el botón "Exportar" botón de nuevo. Ahora puede cerrar GIMP. Puede guardar su archivo original si lo desea, pero no es necesario.

12. Importando el nuevo ícono a ECoS

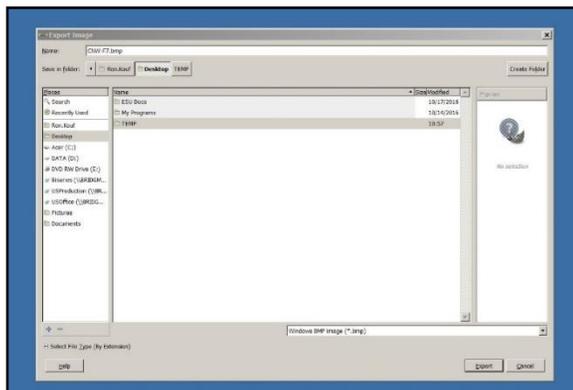


Ilustración 16

Antes de que podamos importar nuestro ícono recién creado a ECoS, asegúrese de que ECoS esté conectado a su red doméstica a través del conector RJ45 en la parte posterior de la unidad. Haga clic en el "Configuración" en su ECoS, haga clic en el botón "Configuración 1" pestaña ", haga clic en el botón "IP icono ". Anote la dirección IP de su ECoS. (Ilustración 17)

Vaya a su computadora, abra un navegador web. Escriba la dirección IP de ECoS en la barra de direcciones de su navegador y presione "Enter". Debería aparecer la interfaz del navegador ECoS. (Ilustración 18)

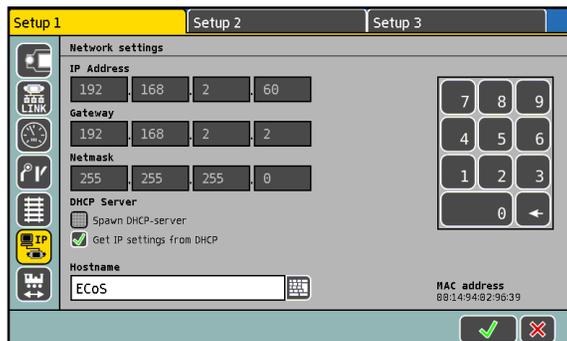


Ilustración 17



Ilustración 18

Haga clic en el "Imágenes de locomotoras" pestaña a la izquierda. En la página de imágenes de Loco, haga clic en "Imágenes definidas por el usuario". (Ilustración 19)

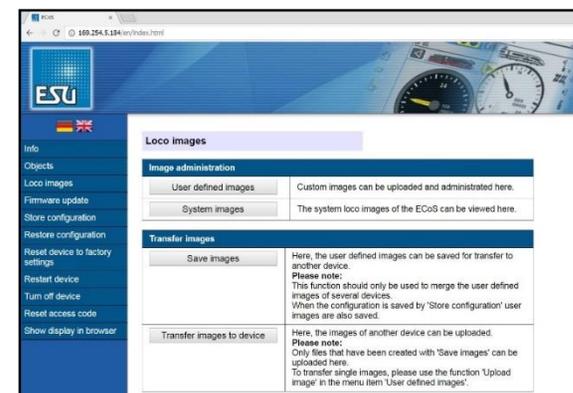


Ilustración 19

Creando tus propios iconos de locomotoras con GIMP

Sobre el "Imágenes de locomotoras definidas por el usuario" página, haga clic en uno de los "Subir" para ingresar una imagen en esa ranura. (Ilustración 20).

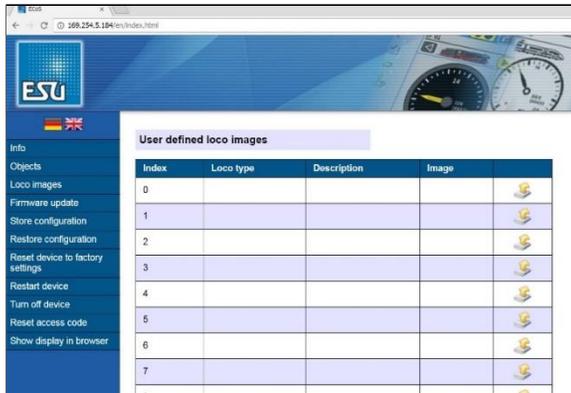


Ilustración 20



Subir icono

Sobre el "Carga de imagen de locomotora" página, rellene el "Descripción" caja y elija el "tipo de locomotora", luego haga clic en "Elija el archivo". Un "Abierto" Aparecerá el cuadro de diálogo. Úselo para navegar y seleccionar el archivo . imagen bmp que ha creado. Haga clic en el botón "Abrir". Haga clic en el botón "Enviar". (Ilustración 21)



Ilustración 21

Una vez que la imagen se cargue en su ECoS, aparecerá una página de confirmación. (Ilustración 22)

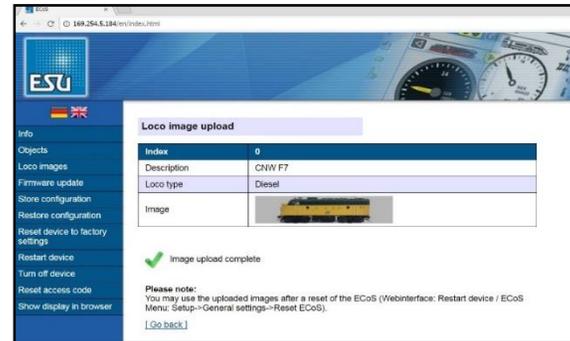


Ilustración 22

Haga clic en "Regresa" y serás devuelto al "Imágenes de locomotoras definidas por el usuario" página donde ahora verá su nuevo icono. (Ilustración 23)

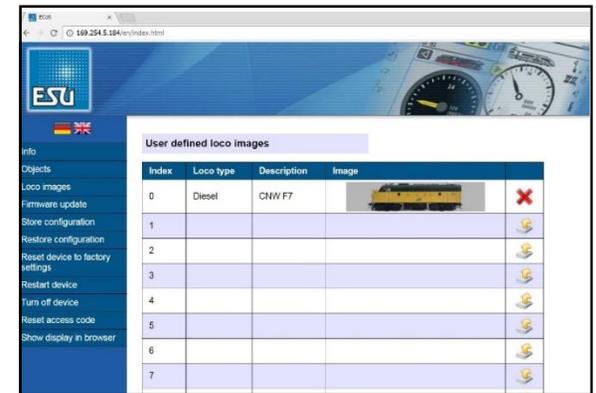


Ilustración 23

Para asignar el ícono a una locomotora en su ECoS, primero debe apagar su ECoS correctamente y reiniciarlo. (Mantenga presionado el "DETÉNGASE" hasta que ECoS le indique que lo desconecte.

(¡NO simplemente desconecte su ECoS!)

13. Asignación del icono a una locomotora

Después de haber reiniciado su ECoS, desde la pantalla principal, presione uno de los "SELECCIONE" botones. (Ilustración 24)



Ilustración 24

Desde el "Selección de locomotoras" seleccione la locomotora a la que desea asignar el nuevo icono y luego presione la marca de verificación verde. (Ilustración 25)

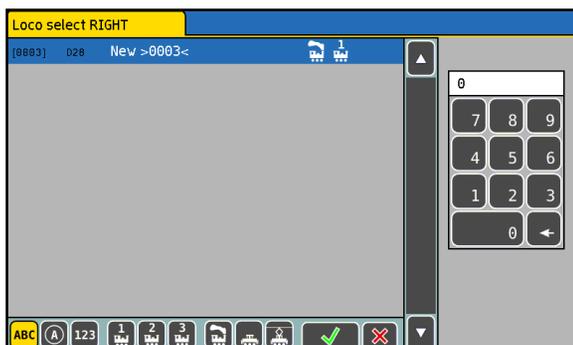


Ilustración 25

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

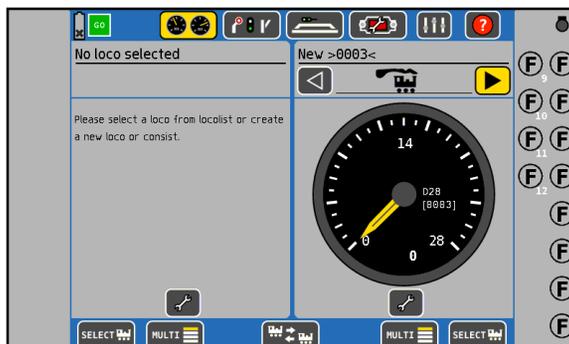


Ilustración 26

Haga clic en el "Llave inglesa" debajo del velocímetro y seleccione "editar loco". Él "editar loco" aparecerá la pantalla. (Ilustración 27)



Ilustración 27

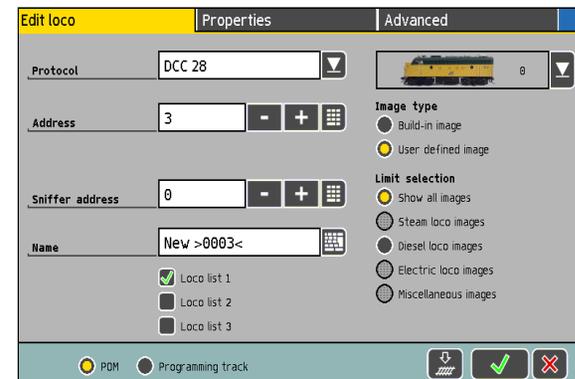


Ilustración 28

Desde el "editar loco" página, haga clic en el "imagen definida por el usuario" botón de opción debajo de "Tipo de imagen". Ahora puede seleccionar su icono recién creado de la lista desplegable de arriba. Elíjalo y luego haga clic en la marca de verificación verde para volver a la pantalla principal de ECoS. (Ilustración 28)



Llave inglesa
icono

Creando tus propios iconos de locomotoras con GIMP

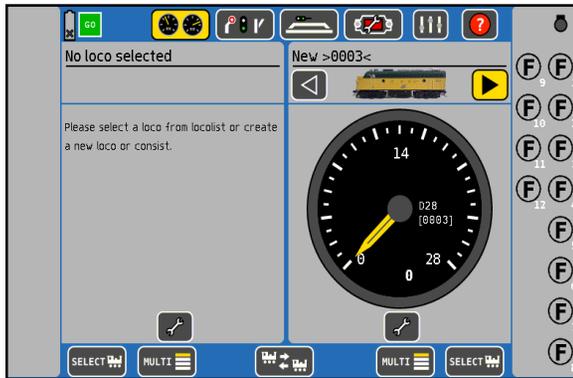


Ilustración 29

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

Esto termina nuestro "*Creando tus propios iconos de locomotoras con GIMP*" tutorial.

Asegúrese de cerrar su ECoS correctamente para guardar sus cambios.