



Krita.org

Krita es una herramienta profesional de pintura digital y animación 2D de código abierto diseñada para artistas, ilustradores y concept artists que buscan una alternativa robusta a software de suscripción. Ofrece un motor de pinceles avanzado, gestión de color industrial con soporte HDR y herramientas de animación tradicional. Es ideal para estudios de videojuegos y animación que requieren optimizar costes sin sacrificar profundidad técnica ni control total sobre su flujo de trabajo creativo.

[Visitar Sitio Oficial](#) [Preguntar a ChatGPT](#) [Preguntar a Claude](#) [Preguntar a Grok](#)

Contenido del Dossier

- [Información de la Herramienta](#)
- [Consejos de Implantación](#)
- [Preguntas Frecuentes](#)
- [Contratos y Condiciones](#)

INFORMACIÓN DE LA HERRAMIENTA

Qué y para quién es

Krita es una herramienta profesional de pintura digital, ilustración y animación 2D de código abierto (Open Source). Está diseñada específicamente por y para artistas que buscan una alternativa robusta a software de suscripción como Adobe Photoshop o Clip Studio Paint, sin comprometer la profundidad técnica.

En el ámbito profesional, es el estándar para concept artists, ilustradores, artistas de texturas para videojuegos y estudios de animación que operan bajo una mentalidad de independencia tecnológica y optimización de costes.

Principal ventaja profesional

Ofrece un motor de pinceles altamente sofisticado y una gestión de color de nivel industrial (con soporte para HDR y profundidad de hasta 32 bits) de forma totalmente gratuita y sin modelos de suscripción, permitiendo un control total sobre el entorno de trabajo y la propiedad intelectual.

Para quién no es

No es una herramienta para fotógrafos que busquen retoque avanzado, manipulación fotográfica compleja o edición masiva por lotes (procesos mejor cubiertos por Adobe Lightroom o Photoshop). Tampoco es ideal para diseñadores gráficos centrados exclusivamente en maquetación editorial o diseño vectorial puro, ya que su enfoque principal es el dibujo rasterizado.

Funcionalidades clave

- **Motor de pinceles avanzado:** Más de 9 motores distintos (smear, pixel, shape, etc.) con estabilizadores de trazo configurables.
- **Gestión de color profesional:** Soporte completo para perfiles ICC, modelos CMYK, LAB, YCbCr y pintura en HDR (High Dynamic Range).
- **Animación 2D:** Línea de tiempo integrada con soporte para papel cebolla (onion skinning), exportación vía FFmpeg y edición de audio.
- **Capas y máscaras no destructivas:** Incluye capas de filtrado, transparencia, grupos y máscaras de coloreado automático.
- **Herramientas de productividad:** Paleta emergente tipo HUD (botón derecho), asistentes de dibujo para perspectivas y simetría múltiple.

Precios

- **Versión gratuita:** Completa y permanente. Incluye todas las funcionalidades, sin marcas de agua ni limitaciones de uso comercial (licencia GNU GPL v3).
- **Versión de pago (Tiendas oficiales):** Aproximadamente 10€ - 15€ (pago único).
- **Descripción de versiones de pago:** Disponible en Microsoft Store, Steam, Epic Games y Mac App Store. Funcionalmente es idéntica a la versión gratuita; el pago constituye una donación directa para el desarrollo del proyecto a cambio de actualizaciones automáticas gestionadas por la tienda.

Perfil del usuario

- **Empresas de videojuegos:** Departamentos de arte conceptual y creación de texturas tileables.
- **Estudios de animación:** Producción de storyboards y animación tradicional 2D.
- **Editoriales y Cómics:** Ilustración de portadas, entintado y rotulación.
- **Profesionales independientes:** Ilustradores y freelancers que requieren herramientas de alta gama sin costes fijos de suscripción.

Nivel técnico requerido

- **Uso:** Intermedio. Requiere familiaridad con flujos de trabajo de capas y gestión de pinceles.
- **Instalación/Configuración:** Bajo. Instalación estándar en escritorio.
- **Conocimientos necesarios:** Fundamentos de dibujo digital y, opcionalmente, gestión de perfiles de color si se trabaja para impresión o cine.

Ejemplos de uso profesional

- **Concept Art:** Creación de entornos y personajes para preproducción visual.
- **Texturizado 3D:** Pintura de texturas hand-painted que se exportan directamente a motores como Unity o Unreal.
- **Publicidad:** Ilustración de campañas creativas con alta fidelidad de color para impresión a gran formato.

Uso y distribución

- **Versión escritorio:** Disponible para Windows, macOS y Linux.
- **Versión móvil:** Versión oficial para tablets Android y ChromeOS (en fase beta y optimizada para pantallas grandes).
- **No disponible:** No existe versión para iPad (iOS) ni iPhone actualmente.

Open source

Krita es software libre bajo licencia GNU GPL v3. El código fuente es público y auditable, permitiendo que las empresas desarrollen sus propias herramientas internas sobre el programa.

Integraciones

- **Python API:** Permite automatizar flujos de trabajo, crear paneles personalizados e integrar Krita con pipelines de producción (ej. conectar con gestores de activos como ShotGrid).
- **Servidor MCP:** Existen implementaciones de terceros (como nanayax3-krita-mcp) que permiten conectar Krita con modelos de IA (Claude/ChatGPT) para ejecutar comandos de dibujo mediante lenguaje natural.
- **Adobe Photoshop (PSD):** Compatibilidad alta para importar y exportar pinceles y archivos con capas, facilitando la transición o colaboración con usuarios de Adobe.

Notas finales

Información legal y licencias

- **Licencia:** GNU GPL v3.
- **Propiedad intelectual:** El arte creado con Krita pertenece 100% al usuario. No hay restricciones para su uso en proyectos comerciales globales.
- **Contratos:** No requiere firma de contratos de permanencia ni recolección de datos/telemetría obligatoria.

Otros

Es recomendable contar con una tableta digitalizadora (Wacom, Huion, XP-Pen) para aprovechar la sensibilidad a la presión y la inclinación, funciones en las que Krita destaca técnicamente.

Para más información:

- Sitio web oficial: <https://krita.org>
- Documentación y manuales: <https://docs.krita.org>
- Repositorio Github: <https://github.com/KDE/krita>
- Comunidad de artistas: <https://krita-artists.org>

CONSEJOS DE IMPLANTACIÓN

Aplicación profesional

Krita se posiciona como una solución de alta fidelidad para estudios de desarrollo de videojuegos, productoras de animación 2D/3D y departamentos de arte conceptual. Es ideal para empresas que buscan estandarizar sus herramientas de creación artística sin incurrir en costes recurrentes de licencias SaaS (como Adobe Creative Cloud). Su presupuesto de implantación es extremadamente bajo, centrándose principalmente en el tiempo de adaptación del personal más que en el coste del software. Puntos clave incluyen su arquitectura Open Source, que garantiza la soberanía tecnológica y la posibilidad de personalización mediante scripting para integrarse en pipelines de producción complejos.

Madurez digital requerida

- **Usuarios:** Deben poseer una base sólida en ilustración digital y gestión de flujos de trabajo basados en capas. Se requiere capacidad para transicionar de entornos propietarios a interfaces configurables.
- **Empresa:** Debe contar con una infraestructura de hardware que incluya tabletas digitalizadoras con drivers actualizados y estaciones de trabajo con suficiente memoria RAM (mínimo 8GB-16GB) para manejar archivos de alta resolución y profundidad de bits.

Plan orientativo de implantación

Pasos necesarios y estimaciones

- **Tiempos estimados de despliegue:** De 2 a 4 semanas para una integración completa en el flujo de trabajo de un equipo pequeño/mediano.
- **Evaluación inicial:** Auditoría de los flujos de trabajo actuales (formatos de archivo utilizados, compatibilidad con PSD y necesidades de perfiles de color). Definición del presupuesto para hardware si es necesario.
- **Prueba de concepto:** Despliegue en un proyecto piloto no crítico para validar la compatibilidad de los archivos de salida con el resto de la cadena de producción (Ej: exportación de texturas a motores como Unreal Engine o Unity).
- **Configuración y personalización:** Estandarización de espacios de trabajo (workspaces), creación o importación de librerías de pinceles corporativas y configuración de scripts de automatización mediante la API de Python.
- **Capacitación:** Sesiones de formación específicas sobre las capacidades únicas de Krita, como las herramientas de asistente de perspectiva y la gestión de animación.
- **Seguimiento:** Monitorización de la productividad tras el cambio y resolución de cuellos de botella técnicos.

Necesidades de formación del equipo

Es vital formar al equipo en la gestión de motores de pinceles específicos de Krita y en el uso de capas de archivos y máscaras de transformación, que difieren ligeramente de otros estándares del mercado. También es necesario instruir en la exportación correcta para diferentes medios (CMYK para impresión, rec.709 o HDR para vídeo).

Perfiles necesarios

- **Perfiles técnicos internos:** Administradores de sistemas para la distribución de la herramienta y especialistas en flotas de hardware (tabletas).
- **Personal externo recomendado:** Desarrolladores o consultores expertos en Python para la creación de plugins personalizados si se requiere integración con gestores de activos (Pipeline Technical Directors).
- **Otros:** Artistas líderes (Lead Artists) que actúen como evangelistas internos para facilitar la transición cultural.

Retorno de la inversión (ROI)

- **Tiempo:** El ahorro en licencias de software es inmediato (100% de ahorro por puesto en comparación con suscripciones anuales). La recuperación de la inversión en formación suele ocurrir entre el tercer y sexto mes.
- **Medición y KPIs:** Reducción del gasto operativo anual (OPEX) en software; cumplimiento de plazos de entrega en proyectos piloto; estabilidad del software en archivos de gran tamaño.

Otros

- **Seguridad y Auditoría:** Al ser software libre, el código fuente es auditable, lo que permite su uso en entornos con altos requisitos de seguridad donde el software de "caja negra" o con telemetría obligatoria no es deseable.

- **Automatización e IA:** La capacidad de integrar modelos de lenguaje y generación de imágenes mediante la API de Python permite a las empresas de vanguardia crear herramientas de asistencia al dibujo propias y privadas, evitando que sus datos entren en nubes comerciales.
- **Hardware:** La compatibilidad con el estándar WinTab y Windows Ink es crítica; se recomienda verificar la estabilidad de los drivers en sistemas Windows antes del despliegue masivo. En entornos Linux, Krita ofrece una estabilidad superior debido a su desarrollo nativo en KDE.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué es Krita y a qué perfil profesional se dirige?

Krita es una herramienta de pintura digital e ilustración de código abierto diseñada para artistas profesionales, ilustradores, artistas conceptuales y animadores 2D. Se posiciona como una alternativa técnica robusta frente a software de suscripción como Adobe Photoshop o Clip Studio Paint, centrandose en el dibujo rasterizado y la creación artística desde cero.

¿Es Krita realmente gratuito para uso comercial?

Sí, Krita se distribuye bajo la licencia GNU General Public License (GPL) v3. Esto significa que puede ser utilizado para cualquier propósito, incluyendo la creación de contenido comercial, sin costes de licencia ni regalías. El usuario mantiene la propiedad intelectual completa de las obras creadas.

¿Cuál es la diferencia entre la versión de descarga directa y la de tiendas como Steam o Microsoft Store?

Funcionalmente son idénticas. La versión disponible en tiendas oficiales suele tener un pago único (entre 10€ y 15€) que actúa como una donación para el desarrollo del proyecto. A cambio, el usuario obtiene la comodidad de actualizaciones automáticas gestionadas por la plataforma de la tienda.

¿Es Krita una herramienta open source?

Sí, es un proyecto de software libre desarrollado por la comunidad bajo el paraguas de KDE. Su código fuente es público, auditable y puede descargarse desde repositorios como GitHub, lo que permite a estudios de producción desarrollar herramientas internas personalizadas sobre su código.

¿Cumple Krita con los estándares de gestión de color industrial?

Krita ofrece una gestión de color avanzada que soporta perfiles ICC y múltiples modelos de color como CMYK, LAB, YCbCr y RGB. Además, permite trabajar con una profundidad de hasta 32 bits y soporta pintura en HDR (High Dynamic Range), cumpliendo con los requisitos técnicos de la industria del cine y la impresión profesional.

¿Cómo aborda Krita la privacidad y la seguridad de los datos?

Al ser un software de código abierto y local, Krita no requiere el registro de cuentas de usuario para su funcionamiento básico ni implementa sistemas obligatorios de telemetría o recolección de datos en la nube. Esto garantiza que el flujo de trabajo y los activos del profesional permanezcan en su infraestructura local.

¿Es compatible con archivos de Adobe Photoshop (PSD)?

Krita ofrece una alta compatibilidad con el formato PSD, permitiendo abrir y guardar archivos con capas. No obstante, algunas funciones exclusivas de Adobe (como capas de ajuste específicas o efectos de capa avanzados) pueden no ser totalmente editables debido a que el formato PSD es propiedad de Adobe y no es un estándar abierto.

¿Cuáles son las capacidades de automatización para flujos de trabajo profesionales?

Krita incluye una API de Python que permite a los desarrolladores y directores técnicos automatizar tareas repetitivas, crear paneles personalizados e integrar el software en pipelines de producción complejos, facilitando la conexión con gestores de activos como ShotGrid.

¿Está disponible para dispositivos móviles o tablets?

Existe una versión oficial para tablets Android y dispositivos ChromeOS disponible en la Play Store (actualmente en fase beta). No existe una versión para iPad (iOS) o iPhone debido a las restricciones de licenciamiento de la App Store de Apple que entran en conflicto con la licencia GPL de Krita.

¿Es adecuado para la edición fotográfica avanzada?

Aunque Krita posee herramientas de manipulación de imagen, su arquitectura está optimizada para la pintura desde cero. Para procesos de revelado RAW, retoque fotográfico masivo o manipulación compleja de fotografías, herramientas como Adobe Lightroom, Darktable o GIMP suelen ser más eficientes.

CONTRATOS Y CONDICIONES

Principales recomendaciones

- Descarga el software únicamente desde el sitio oficial (krita.org) o tiendas de aplicaciones oficiales para garantizar la integridad del código.
- Si integras extensiones de terceros (especialmente aquellas que usan IA generativa), verifica sus propias políticas de privacidad, ya que pueden introducir telemetría o procesamiento en la nube que Krita, por defecto, no tiene.
- Implementa cifrado de disco a nivel de sistema operativo (BitLocker o FileVault), dado que los archivos nativos de Krita (.kra) se guardan sin cifrado y son técnicamente archivos comprimidos accesibles.
- Revisa los metadatos de las imágenes antes de su publicación profesional, puesto que el software los preserva (incluyendo datos GPS) por defecto.

Ley de Inteligencia Artificial (AI Act)

- Krita, en su núcleo original, no incluye herramientas de IA generativa de alto riesgo y se posiciona ideológicamente como una herramienta para artistas humanos.
- No obstante, existen plugins de terceros (como "Krita AI Diffusion") que permiten usar Stable Diffusion localmente o mediante servicios cloud. El uso de estos plugins en la empresa obliga a cumplir con las obligaciones de transparencia de la AI Act (indicar que el contenido es generado por IA).

Privacidad y protección de datos

- **Responsabilidades:** Al ser una aplicación que se ejecuta 100% en local, la empresa usuaria es la única responsable y "Responsable del Tratamiento" de cualquier dato personal que incluya en sus lienzos o metadatos de autor.
- **Ubicación de los datos:** Los datos no salen del equipo del usuario. Krita no utiliza servidores propios para el almacenamiento de archivos ni requiere creación de cuentas.
- **Transferencia internacional:** No existen transferencias internacionales de datos por parte de la Fundación Krita, ya que no hay recolección de telemetría ni uso de la nube.
- **Derechos ARCO:** No son de aplicación para el desarrollador, ya que este no posee acceso a ningún dato del usuario.

Propiedad intelectual

- **Propiedad de datos:** El usuario mantiene el control total sobre los archivos fuente.
- **Propiedad del resultado:** La licencia GNU GPL v3 se aplica al código del programa, pero el contenido creado (obras de arte, animaciones) pertenece exclusivamente al autor sin restricciones comerciales ni obligación de compartir la autoría con la Fundación Krita.

Usos y prohibiciones

- **Usos admitidos:** Uso comercial profesional, académico, personal y redistribución de copias exactas del software.
- **Usos prohibidos:** El uso de la marca oficial "Krita" para versiones modificadas vendidas por terceros está restringido; se debe cambiar el nombre e iconos si se desea comercializar una variante del software.

Seguridad y certificaciones

- **Seguridad:** El código es abierto y auditable en Gitlab/Github, lo que permite verificar la ausencia de puertas traseras.
- **Certificaciones:** No dispone de certificaciones SOC2 o ISO 27001 propias, ya que es una herramienta de escritorio offline y no un servicio de infraestructura o SaaS.

Otros

- La Fundación Krita tiene su sede legal en Deventer, Países Bajos, lo que garantiza que cualquier aspecto legal relacionado con la fundación se rige por la normativa de la Unión Europea.

Fuentes consultada:

- [Contratos y condiciones](#)
- [Declaración de Privacidad](#)
- [Licencia GNU GPL v3](#)
- [Auditoría de seguridad externa \(GetFoss\)](#)
- [Compromiso ético sobre IA \(CEHA\)](#)

Para más información y herramientas:

Explora look4.tools para descubrir las mejores soluciones tecnológicas del mercado.

[Inicio](#) [Todas las herramientas](#) [Categorías](#)

Este documento ofrece recomendaciones generadas mediante análisis humano y sistemas de IA automatizados. La información tiene carácter meramente informativo y no constituye asesoramiento legal, profesional ni garantía de resultados. Las marcas, logotipos y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios y se utilizan únicamente con fines identificativos.