

Dibujo

Colorear un dibujo escaneado

En muchas ocasiones hemos escaneado un dibujo y los resultados no han sido todo lo buenos que hubiéramos deseado. En esta ocasión vamos a partir de un dibujo escaneado en el modo **Escala de grises** y vamos a colorearlo utilizando GIMP.

Consigue la siguiente imagen.



Al escanear una imagen se suele elegir la resolución en función de las características del escáner y el destino de la misma. En esta ocasión hemos modificado ligeramente la imagen, para dejarla con una resolución de 72 píxeles por pulgada y modo de color Escala de grises, dado que la imagen original no disponía de ningún otro color más que blanco o negro. Comencemos a colorear nuestro dibujo.

PASOS

1. Abrimos la imagen "dibujo.jpg" y la situamos en nuestra pantalla de tal forma que nos permita acceder a las diferentes ventanas de GIMP. Vemos que la imagen tiene una cierta "suciedad" producto del escaneado en Escala de grises. Vamos a aumentar el contraste de la imagen para que desaparezcan los diferentes tonos de gris y obtengamos un dibujo con líneas negras sobre el papel blanco. **Herramientas > Herramientas de color > Brillo y contraste**; modificando el valor del contraste podemos conseguir que sólo queden las líneas negras.
2. Vamos a comenzar a rellenar las distintas zonas de la imagen con colores sólidos y degradados. Para manejar correctamente la imagen vamos a crear una **nueva capa copia** de la que tenemos como base de la imagen. Accedemos en la barra de menús de la **ventana imagen a capas > capa nueva >** Denominamos a esta nueva capa "rellenos". La imagen está en Modo Escala de grises, convirtámosla a modo **RGB** en **imagen > modo < RGB**
3. El proceso para rellenar las distintas partes de la imagen va a ser similar, primero realizaremos una selección y rellenaremos esa selección con un color sólido con la herramienta **Rellenar con un color patrón**. Vamos a recordar las opciones de esta herramienta.

Esta práctica ha sido obtenida del Curso del CNICE: GIMP Aplicaciones didácticas



Primero debemos seleccionar el **tipo de relleno** que vamos a utilizar: puede ser el color que tengamos de fondo, el de frente o el patrón seleccionado en la **Caja de herramientas**.

Podemos rellenar con un color totalmente opaco o con cierto nivel de **opacidad**, así como el **modo** de combinación del color en la capa que estemos.

Podemos elegir **Rellenar por colores similares** (esos colores se ajustarán en la sección inferior) o rellenar la **selección completamente** sin atender a colores.

Por último tenemos la sección donde podemos configurar las características de la similitud de colores a la hora de rellenar una selección.

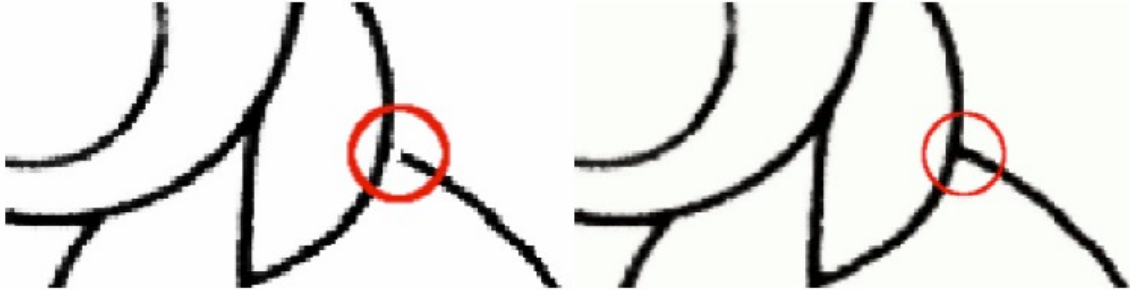
4. Comencemos rellenando la chaqueta de nuestro personaje. Seleccionemos con la **Varita mágica** la chaqueta y rellenemos con el color de frente (siendo este color el que responde a la Notación HTML:bd480f).

Puede que nuestra selección se haya extendido más de la cuenta y al rellenar nos haya ocurrido lo siguiente:



Esta práctica ha sido obtenida del Curso del CNICE: GIMP Aplicaciones didácticas

5. Esto es debido a que las líneas negras que forman nuestro dibujo tienen agujeros por donde "escapa" la selección y con ella el relleno de color. Si ha ocurrido esto, debemos acercarnos con la herramienta **Zoom** a toda la línea y cerrar las líneas que nos encontremos abiertas.



Con la herramienta **Lápiz** y con color negro cerramos los huecos que veamos.

6. Con los huecos ya cerrados comencemos a rellenar la zona correspondiente a la chaqueta. Rellenamos con el color indicado pero con una **opacidad** del 90%. La zona correspondiente a los pantalones vamos a rellenarla con la misma opacidad pero con un color azulado. Debemos crear una nueva capa para cada zona rellena y tener, posteriormente, un mayor control de cada zona.

7. Rellenamos la zona correspondiente a las botas con color casi negro (491902).

8. La zona correspondiente al borde de la bufanda la rellenaremos con un **degradado**, la forma de relleno de degradado será "lineal" y el **degradado** a rellenar puede ser el "Rumanian flag smooth". De un extremo a otro

9. Nuestra imagen va tomando color aunque podemos notar que en las uniones existen zonas que no se han rellenado correctamente. Para evitar esto debemos utilizar la herramienta **Borronear**



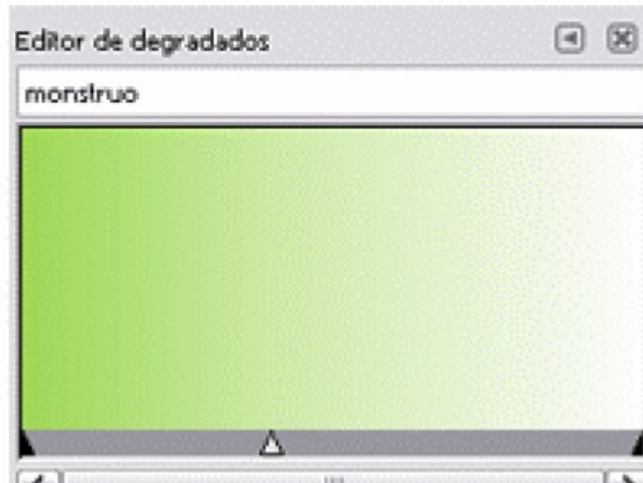
y tiznar todas las zonas en las que ocurra. Podemos acercarnos hasta el más mínimo detalle ampliando el **Zoom**, hasta que observemos los píxeles y tiznar con el color de los situados alrededor.

10. Rellenamos el resto de la bufanda con el mismo degradado y para la cara podemos utilizar un color que reponda al valor ffb793, selecciona colores a tu gusto para el gorro y el pelo.



Esta práctica ha sido obtenida del Curso del CNICE: GIMP Aplicaciones didácticas

11. Podemos **combinar** todas las **capas** que hemos creado para el coloreado. Vamos a crear un **fondo degradado**. Seleccionamos toda la zona blanca posterior al dibujo y la borramos. Creamos una capa que situamos detrás del dibujo y la rellenamos con gradiente. Creamos un gradiente del estilo del siguiente:



12. Rellenamos con la opción "lineal" para obtener:

13. Sobre la capa en la que ha quedado el dibujo vamos a crear una sombra para destacar el dibujo del fondo. Podemos utilizar el **Script-Fu** de "Sombra base" con un desplazamiento de 5 en cada eje. El resultado final se puede ver en la siguiente imagen. Guardamos en formato XCF.

