

Sesión 3 (20/XI/07): En esta sesión vamos a crear un dibujo a partir de una imagen en blanco para empezar a conocer las herramientas básicas de dibujo y pintura.

Nueva imagen

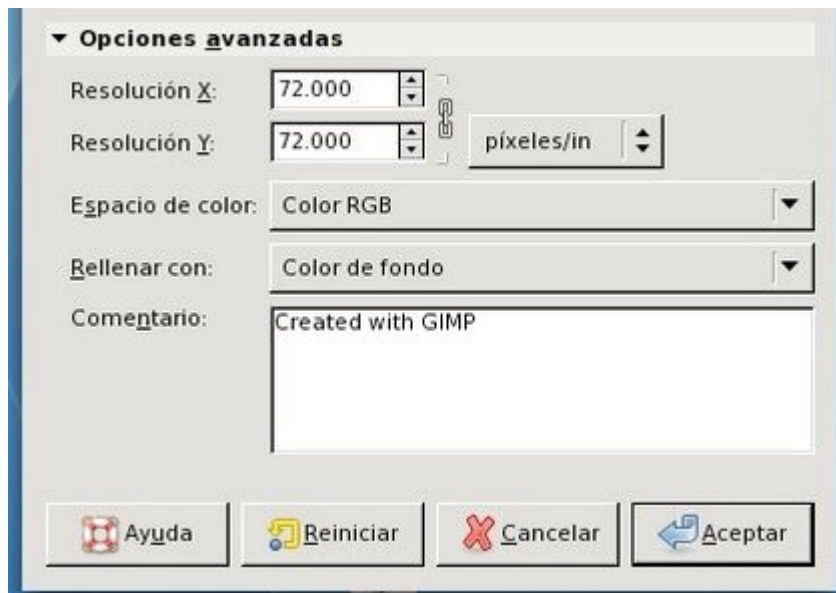
Las imágenes digitales se pueden obtener de varias maneras: escaneándolas, a partir de una cámara digital o de Internet. Ya veremos con más detalle, algunas de ellas. También podemos crearlas, por ejemplo, mediante las herramientas de dibujo o pintura.

Vamos a crear una nueva imagen en GIMP. Para ello accedemos en la barra de menús de la **Caja de Herramientas** a **archivo > nuevo**.



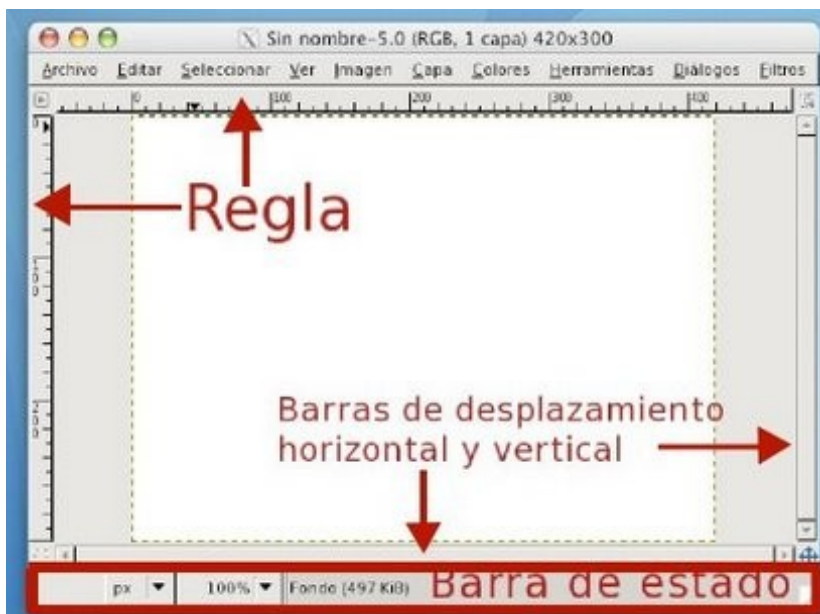
En la ventana **Crear una imagen nueva** nos aparecen los siguientes elementos:

- **El desplegable Plantilla.** Podemos escoger tamaños predeterminados para la imagen nueva que vamos a crear por: píxeles (640 x 480, 800 x 600...), tamaños de documentos con calidad de impresión (A3, A4...), finalidad (carátula de disquete, CD...).
- **Tamaño de imagen.** Podemos especificar el tamaño de la imagen que vamos a crear en píxeles (aunque se puede hacer utilizando otras unidades de medida).
- **Dos iconos para escoger horizontal o vertical** el tamaño seleccionado. Se nos informa a la derecha de los iconos que el documento (si no hemos elegido otra cosa) tendrá 72 ppp y color RGB.
- Por último **Opciones avanzadas.** Podemos elegir (desplegando):



- Resolución de la imagen a crear.
- El modo de color. El modo RGB nos permite utilizar más herramientas
- El color de fondo. Por defecto, el blanco.
- Un comentario para la imagen.

Aceptamos y se nos desplegará una **ventana imagen** en blanco.



En la que podemos observar:

- **La barra de título**, en la que se nos informa del nombre del archivo, el modo e color y su tamaño.
- **La barra de menús**.
- Bajo estas y a la izquierda, antes de las reglas, **el icono menú contextual** en forma de flecha que nos sirve para acceder a todos los menús en el caso que no sean accesibles directamente por el pequeño tamaño de la ventana. También podemos acceder a los menús pinchando sobre cualquier punto de la imagen, botón de la derecha.

- **Las reglas.** Por defecto, vienen expresadas en píxeles, marcando el punto (0,0) en la parte superior izquierda.
- Entre la regla horizontal y la barra de desplazamiento vertical, el **icono ampliar imagen cuando cambie el tamaño de la ventana** (ya lo veremos más adelante).
- **Las barras de desplazamiento horizontal y vertical.** Nos sirven para movernos por la imagen si esta es muy grande
- En la esquina inferior derecha, el **icono navegar por la imagen**, que nos permite ver en una miniatura en qué parte de la imagen estamos. Muy útil para imágenes grandes.
- **La barra de estado.** Nos aporta información del documento sobre el que estamos trabajando.
- En la esquina inferior izquierda, el **icono máscara rápida** (ya lo veremos más adelante)

Herramientas básicas de dibujo y pintura: el lápiz y el pincel



Vamos a empezar a pintar sobre la imagen en blanco. Para ello podemos utilizar la herramienta **lápiz** o la **herramienta pincel**, que nos permiten crear **píxeles de bordes más duros o más blandos**.

El lápiz se utiliza fundamentalmente para retocar imágenes y crear líneas muy precisas, en las que necesitamos utilizar, por ejemplo, un pincel de un píxel de tamaño.

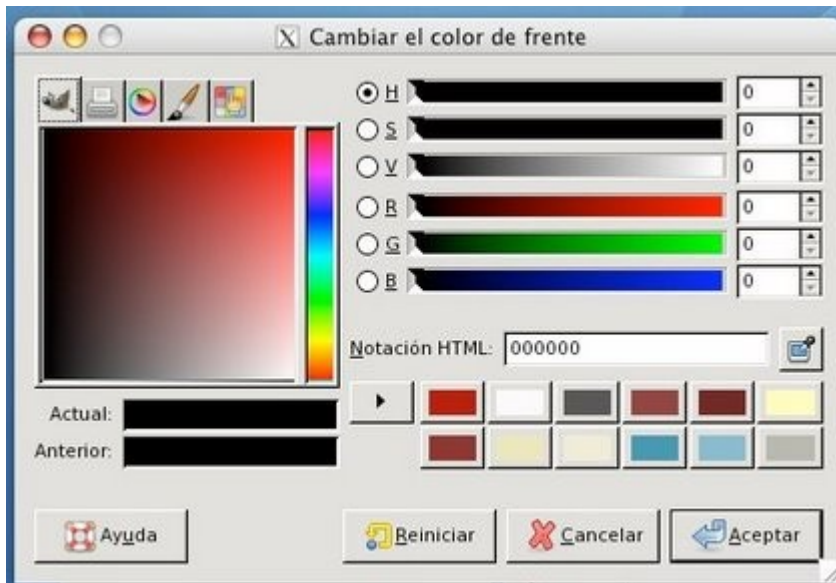
Si mantenemos pulsada la tecla **Mayúsculas** al mismo tiempo que hacemos clic en la **Ventana Imagen**, podemos dibujar una línea recta desde la anterior posición en la que se hizo clic.



Al presionar sobre el icono podemos observar esta Caja de **Propiedades de Herramienta**.

Para elegir el color, hacemos doble click sobre los cuadros de color de frente y fondo. Se nos desplegará

una ventana cambiar el color de frente

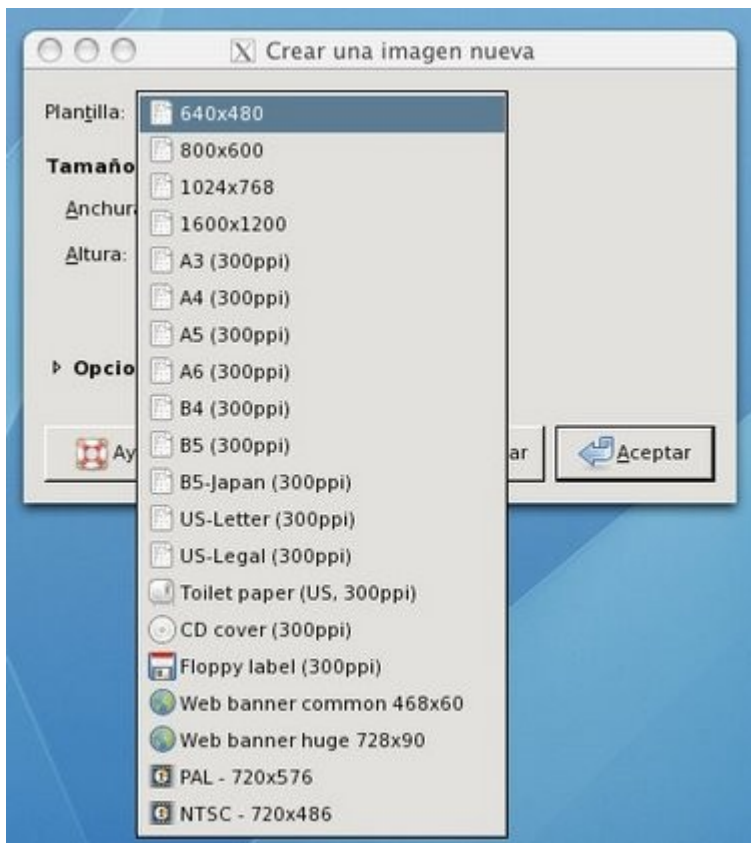


Podemos seleccionar el color que queramos. El color que seleccionamos nos aparece en actual. Hacemos click en la flecha para añadirlo a la paleta de colores.

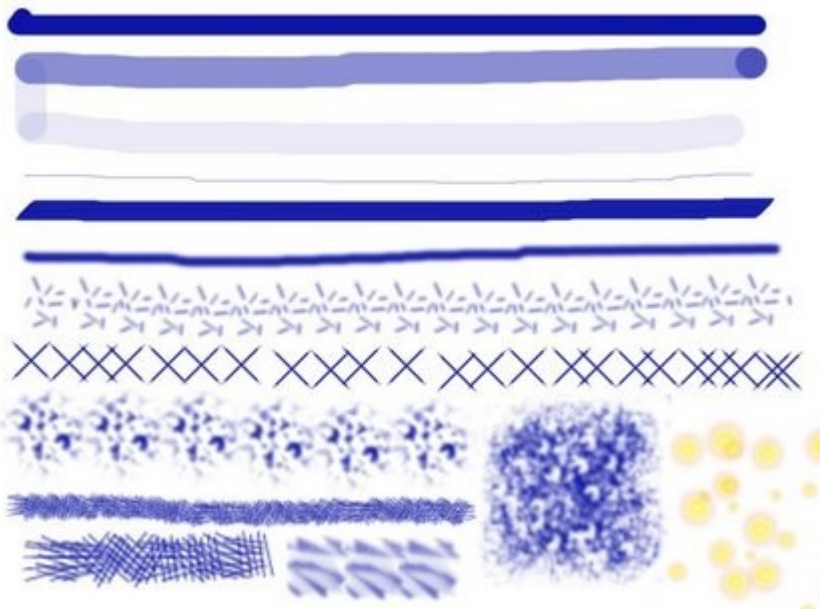
También podemos introducir el valor hexadecimal de un color determinado en la casilla correspondiente (Notación HTML). Escribe allí 57266b y pulsa **Aceptar**. Observa cómo ha cambiado el color de primer plano en la **Caja de Herramientas**.

Ya veremos más adelante las diferentes formas de elegir un color

Para ver las diferentes posibilidades de trazo del pincel, vamos a hacer un muestrario. Para ello abrimos una imagen nueva a partir de una plantilla de 800 x 600



y trazamos con el pincel y uno o varios colores, varios trazos con opacidades , pinceles y sensibilidades de presión diferentes:



Vamos a Realizar la [práctica 3](#), obtenida del Curso del **CNICE: GIMP. aplicaciones didácticas**

Herramienta relleno



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.



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.