

## Ejercicio 1. Dibujar un planeta

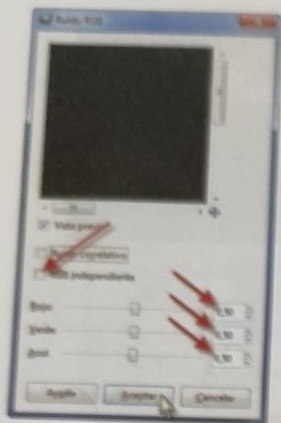


Fig. 22

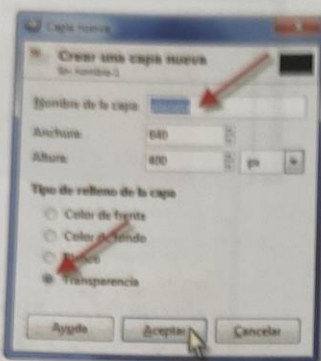


Fig. 23

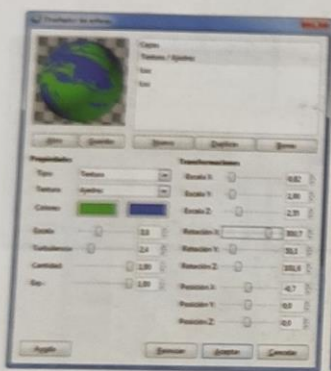


Fig. 24



Fig. 25

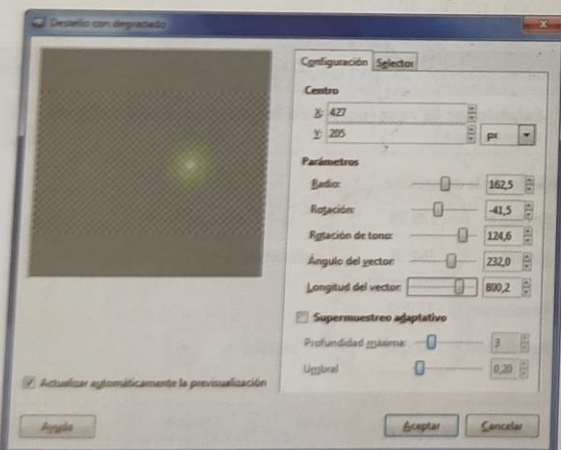
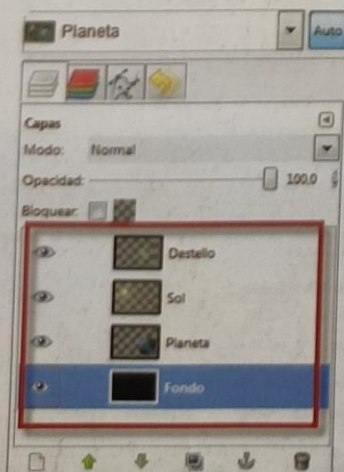


Fig. 26



Aquí se puede ver la estructura de capas de la imagen final.

Un concepto importante es el de **capas**. La mayoría de las imágenes en GIMP están formadas por distintas capas, cada una de ellas con un detalle, dibujo o efecto de la imagen. Trabajar con capas es muy cómodo porque nos permite trabajar sólo un detalle de la imagen sin tocar el resto; así, si nos equivocamos o no nos gusta lo que en ese momento estamos haciendo, podemos eliminar esa capa y no la imagen completa.

Vamos a dibujar un planeta aplicando capas.

1. Abre GIMP y crea un documento nuevo yendo a **Archivo / Nuevo**.
2. Asígnale a la imagen unas dimensiones de  $600 \times 400$  píxeles.
3. Haz clic sobre **Opciones avanzadas** y en **Rellenar con** selecciona **Color de frente**. Se rellenará de negro (este fondo hará de cielo, y sobre él añadiremos puntos que harán el efecto de estrellas).
4. Ve a **Filtros / Ruido / Ruido RGB** y, en la ventana que aparece, desmarca la opción **RGB independiente** y mueve todos los deslizadores a **0,50** (figura 22).
5. Ve a **Colores / Brillo y contraste**. Reduce el brillo a **-100** y aumenta el contraste a **100**. Así desaparecerán la mayoría de los puntos.
6. Pulsa el icono de la ventana de capas, para crear una capa de relleno transparente. Llámala **Planeta** (figura 23).
7. En el lado derecho de la imagen, haz una selección circular con la herramienta mientras mantienes pulsada la tecla **Shift** (mayúsculas), para que quede perfectamente redonda.
8. Ve a **Filtros / Renderizado / Diseñador de esferas** y pon los valores aproximados que tienes en la figura 24.
9. Quita la selección yendo a **Seleccionar / Nada** (en la barra de menús).
10. Ahora vamos a pintar el Sol en una capa nueva. Crea una capa transparente, como en el paso 6, y llámala **Sol**.
11. Ve a **Filtros / Luces y sombras / Supernova** y selecciona valores como los de la figura 25.
12. Para darle más realismo a la imagen podemos añadir algún destello al planeta. Crea una nueva capa transparente y llámala **Destello**.
13. Ve a **Filtros / Luces y sombras / Destello con degradado**. En la ventana que aparece, en la pestaña **Selector** elige **Classic**, y en la pestaña **Configuración** pon valores como los de la figura 26.
14. Con la herramienta de **mover** , coloca la capa **Destello** en la parte superior izquierda del planeta, por donde da la luz del Sol.
15. Guarda el trabajo como **P4\_E1\_nombreapellido.xcf**.

