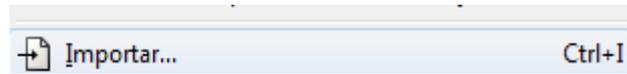
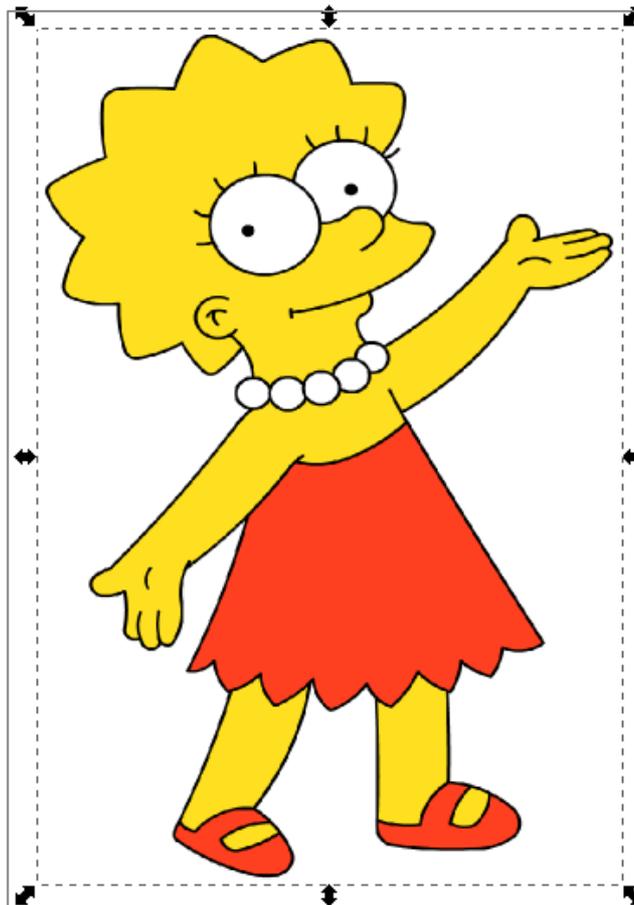


## Práctica guiada: Calcando dibujos

Vamos a trabajar esta vez importando imágenes de mapas de bits y las convertiremos a imágenes vectoriales con Inkscape. Para ello ves a **Archivo-->Importar**



y carga la imagen de **Lisa Simpson** y ajústala según el tamaño del folio.

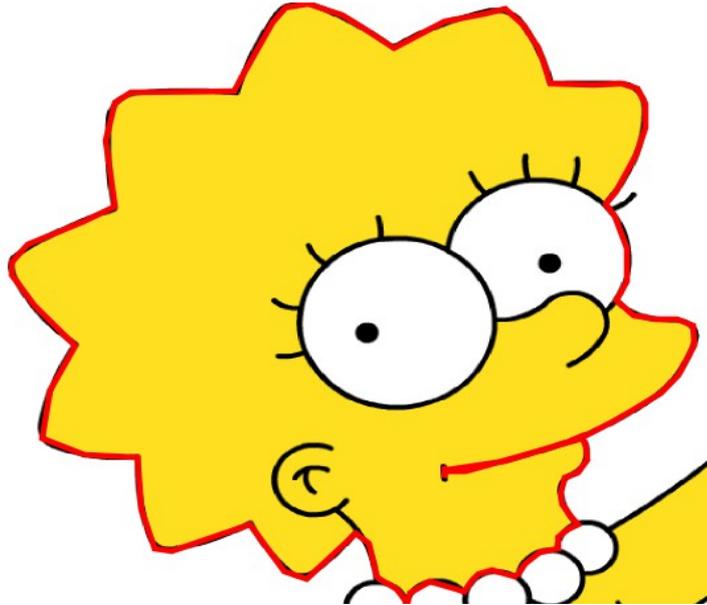


### Construir el dibujo

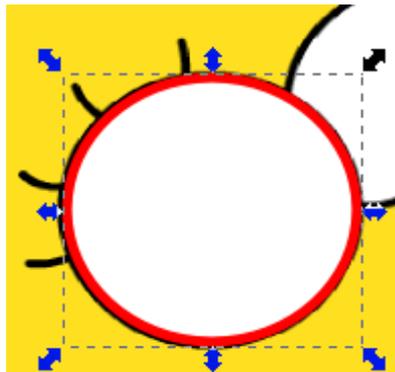
Vamos a ir dibujando encima de la imagen de **Lisa** de forma normal con las herramientas que ya conocemos, para finalmente eliminar la imagen inicial y así conseguir una imagen vectorial a partir de una imagen de mapa de bits.

1. Comenzaremos por la **cabeza**. Selecciona la herramienta **Bézier**  y ves haciendo clics alrededor de la cabeza para rodearla con segmentos rectos.

Aumenta el Zoom para trabajar mas cómodamente, establece como color de trazo un rojo para que veas lo que vas haciendo y con un grosor de 4. Obtendrás:

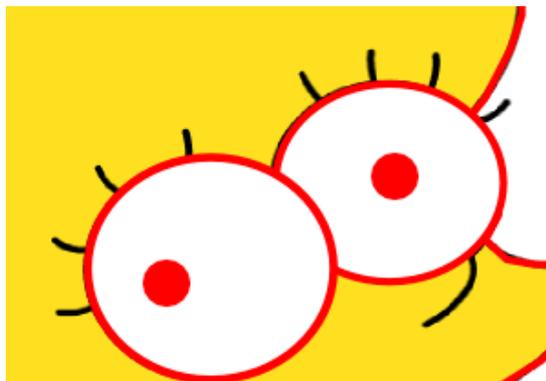


Completaremos ahora los ojos. Recuerda que has de mantener pulsada la tecla de MAYUSC mientras dibujas el círculo, sino obtendrás una elipse, con trazo rojo y relleno blanco.

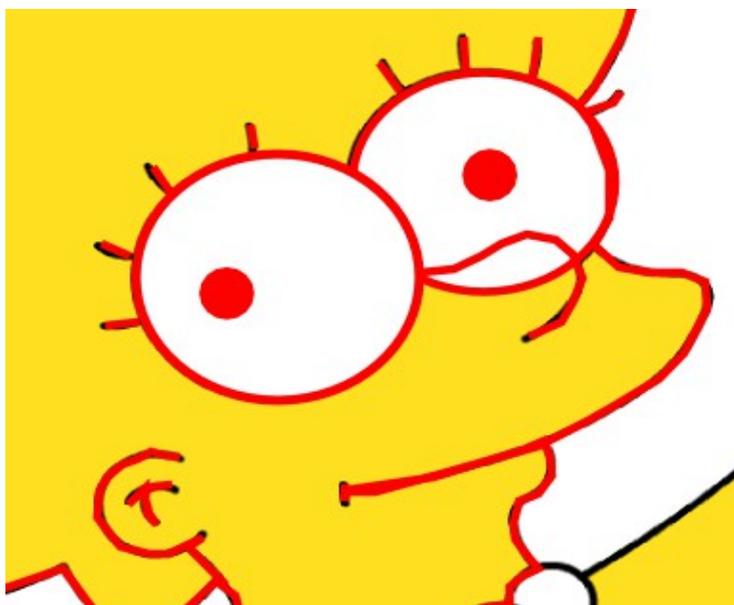


Recuerda que tendrás que apilar los ojos y ciertas partes del cuerpo para que se vean unos sobre otros desde 

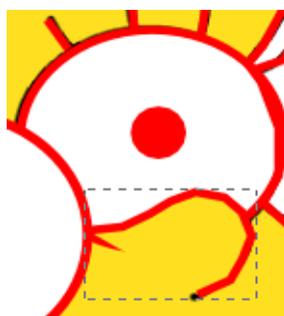
Obtendrás:

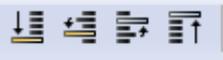


Completa el resto de la cara: **Pestañas, nariz y oreja**. Sigue utilizando la herramienta de **Bézier**.

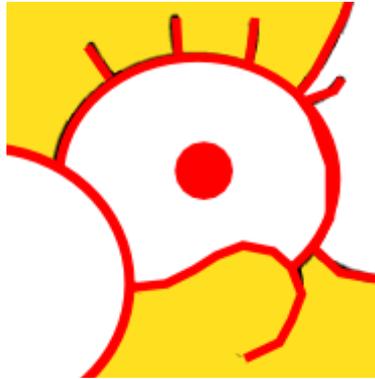


Para pintar la nariz de amarillo, recuerda utilizar el **cuentagotas**. Para ello selecciona la nariz, haz clic en  y haz clic en el color de amarillo. Obtendrás:



Observa que aún vemos la línea roja del ojo. Sitúa la nariz por encima del ojo con el orden de apilamiento, es decir, subir una capa. 

Si se ve parte del ojo, un poco de línea roja, como ocurre aquí; Mueve la nariz un poco con los cursores de desplazamiento. Obtendrás ahora:



2. Procede de forma similar con el resto de las partes del cuerpo:

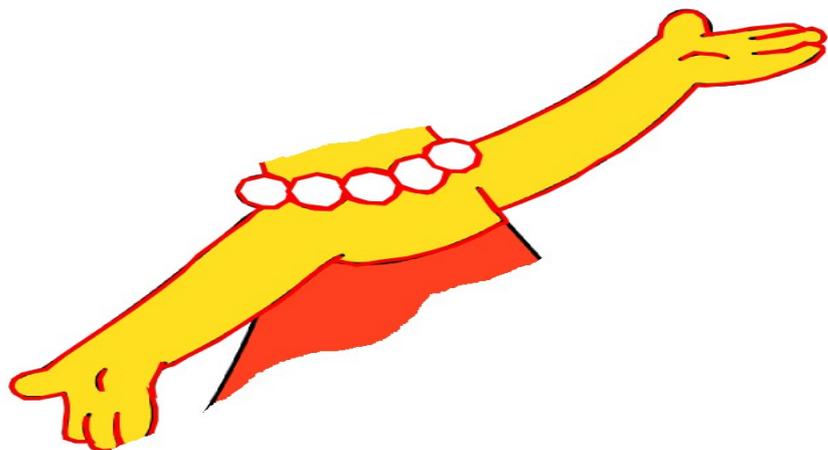
- **El collar.** Rodea cada bola del collar de forma independiente, de esta forma se puede modificar individualmente. También se podría hacer con un círculo con relleno blanco y trazo rojo, como hicimos con los ojos. No olvides pintarlo de blanco.



Procede de igual forma para el resto de bolas.

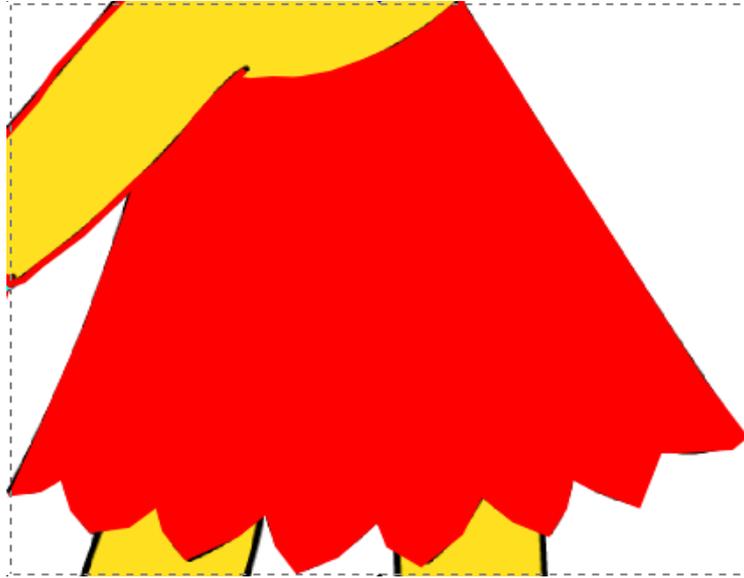
**Nota:** Puedes copiar el círculo y superponerlo sobre cada bola, de esta forma ahorrarás trabajo. Será necesario que los escales posteriormente para que se solapen sobre el fondo y este no se vea.

- **Los brazos,** de mano a mano, incluye la parte inferior de las bolas del collar. Luego haz las líneas de cada mano.

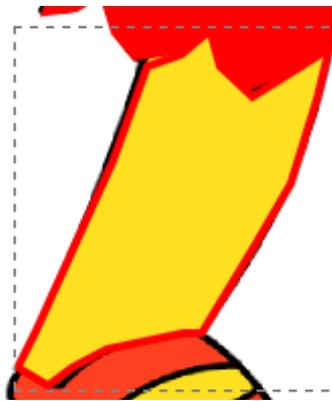


Recuerda rellenar el color de los brazos con el cuentagotas, de la misma forma que hiciste antes.

- **El vestido.** El color del trazo y relleno de rojo.



- **La pierna izquierda.** Recuerda el relleno.



- **El zapato izquierdo,** serán dos objetos el zapato rojo y el trozo de piel que se ve de color amarillo.



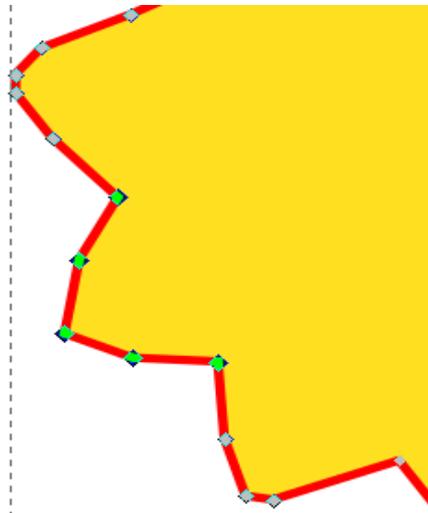
- **La pierna derecha.** De forma similar
- **El zapato derecho.** De forma similar.

Una vez tenemos la imagen terminada, selecciona el fondo y suprimelo con la tecla SUPR.

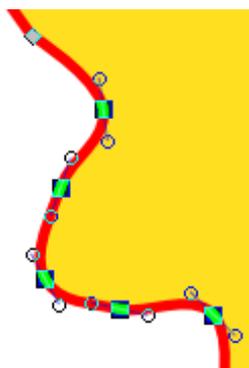
## Retoques

Por ultimo retoca todo aquello que no deba ser lineal y deba tener un aspecto redondeado.

- En la **cabeza**, el perfil se puede retocar. Haz clic en la herramienta **Editar nodos**  y selecciona los nodos que ves, manteniendo pulsado la tecla MAYUSC.



Haz clic ahora en hacer **simétricos los nodos seleccionados**  y obtendrás:



Con esto es suficiente, pero si quisiéramos ajustarlo más disponemos de los tiradores de control que ya conocemos.

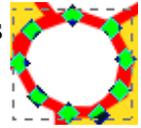
**Procede** de igual forma con el resto del perfil del **pelo, la nariz y la oreja.**

- En las bolas del **collar**, también se pueden suavizar los trazos, ya que son muy lineales.

Secciona sus nodos y haz clic en **Suavizar, hacer simétricos o autosuavizar** los nodos seleccionados.



¿Observas alguna diferencia si eliges un método u otro?



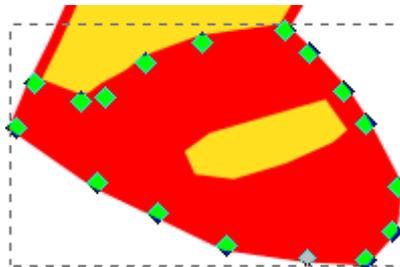
- En la mano **izquierda** podemos redondear los dedos, ves con cuidado prueba a seleccionar solo los nodos que necesites, hasta obtener:



- En la mano **derecha**, solo el pulgar.



- Autosuaviza los nodos de los **zapatos**



Obtendremos la figura final que ves aquí.

