Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

There are no translations available.
Tux Paint es un programa multiplataforma (windows, linux, mac,..) de dibujo freeware que puede ser utilizado por un amplio segmento de edades (Educación Infantil y Educación Primaria fundamentalmente).
Se caracteriza por tener un interface muy sencillo pero a la vez potente, pues dispone de herramientas básicas de dibujo como lápices diversos, pinceles, figuras geométricas, efectos de dibujo, galerías de imágenes y fondos,… Estas dos últimas características nos van a permitir contextualizar el trabajo de nuestros alumnos utilizando los fondos y estampas que se adaptan a nuestro proyecto de trabajo actual. Por una parte con las que el propio programa nos facilita en su configuración inicial y por otra mediante la construcción de fondos y estampas personalizados, utilizando el programa de manipulación de imágenes GIMP, también freeware y multiplataforma.
Se integran cuatro capítulos que tratan sobre la instalación y configuración de TuxPaint, un tutorial de manejo de TuxPaint, el procedimiento para incorporar fondos y estampas contextualizados en TuxPaint y la instalación y diseño de imágenes y fondos con GIMP.

Tux Paint
INSTALACIÓN

Tux Paint es un programa de dibujo libre (de código abierto) que puede ser utilizado para un amplio abanico de edades (3 a 12 años). Su interfaz es muy sencilla y rápida, así como el proceso de instalación y configuración. Es un programa multiplataforma (puede ser instalado en Windows, Mac, Lynus,…) de dibujo, cuyo objetivo fundamental es estimular la creatividad de sus usuarios.

Dispone de herramientas básicas de dibujo como los pinceles, líneas, figuras geométricas, efectos de dibujo y una galería de imágenes que el programa llama Estampas. Así mismo, se puede con un procedimiento artesano, introducir nuevas imágenes para contextualizar los proyectos de trabajo.

Este programa puede ser descargado desde muchas páginas, siendo el procedimiento más sencillo introducir en cualquier buscador el término **tuxpaint**. En nuestro caso hemos entrado en la página oficial de Tux Paint ht tp://www.tuxpaint.org/?lang=es
.



Seleccionamos el idioma de instalación deseado



Seleccionamos el sistema operativo del equipo en el que va a ser instalado



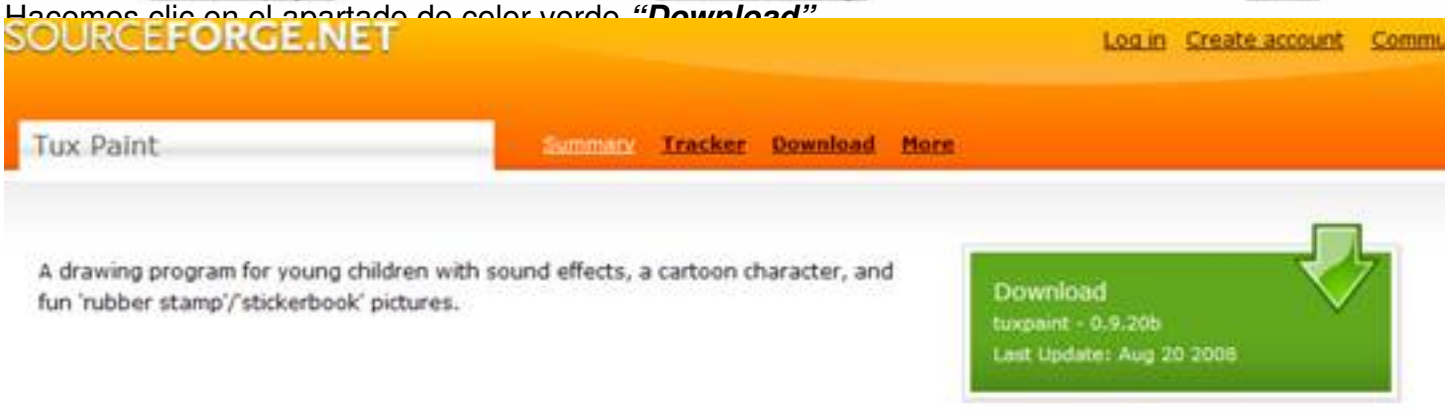
Entramos en la página de descarga y bajamos hasta donde dice



Clicamos en el apartado ***"Click to start downloading Tux Paint"*** ilose repositorio de



Hacemos clic en el apartado de color verde ***"Download"***





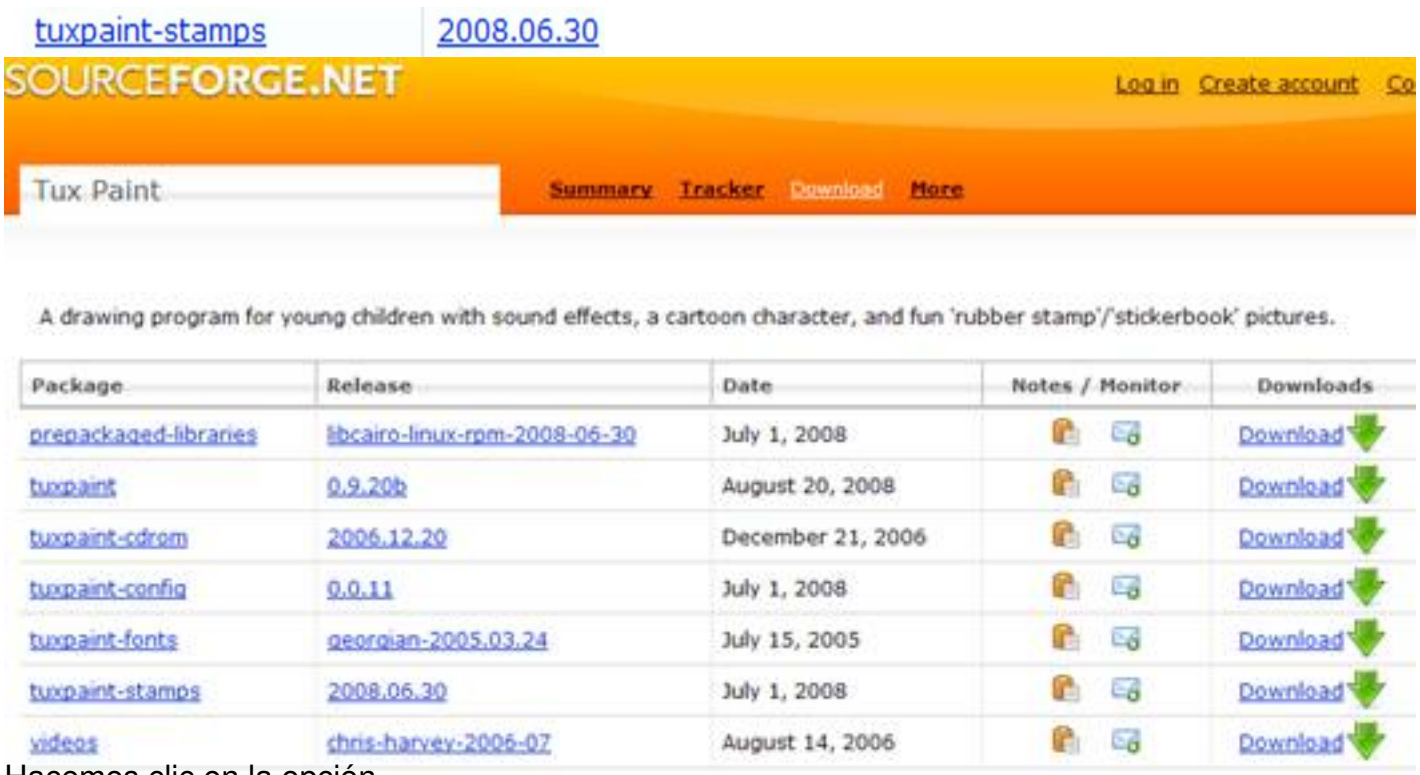
Hacemos clic en la segunda opción,



en la zona derecha

Cuando hacemos clic en la siguiente pantalla

Una vez instalado el programa principal tendremos que instalar la galería de

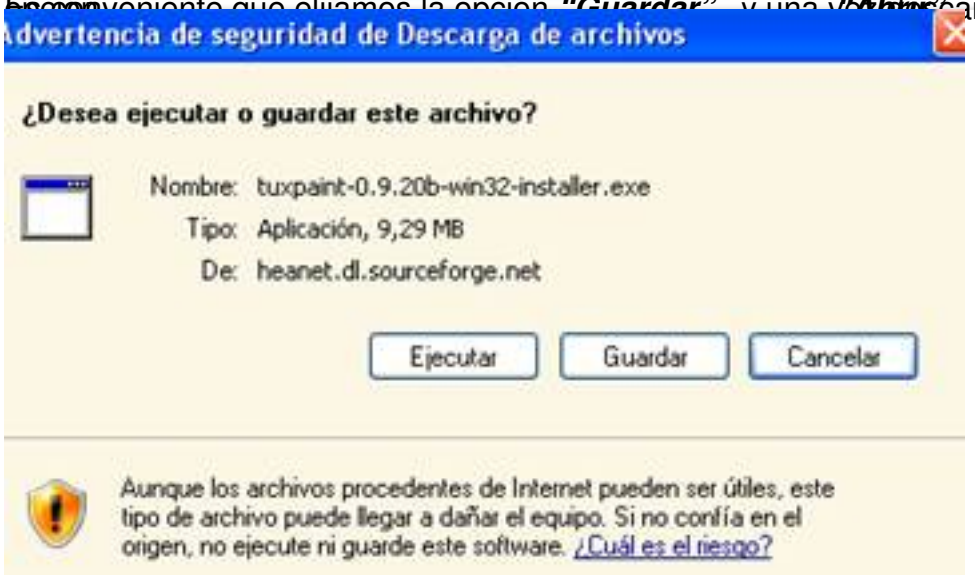


Hacemos clic en la opción

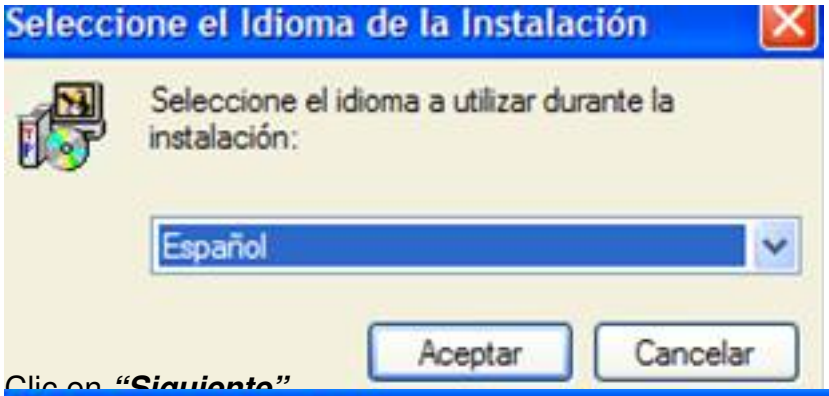




Es conveniente que elijamos la opción ***"Guardar"*** y una vez descargado el programa la ***"Abrir"***



Seleccionamos el idioma de instalación del programa haciendo clic en el desplegable y clic en "***Aceptar***"



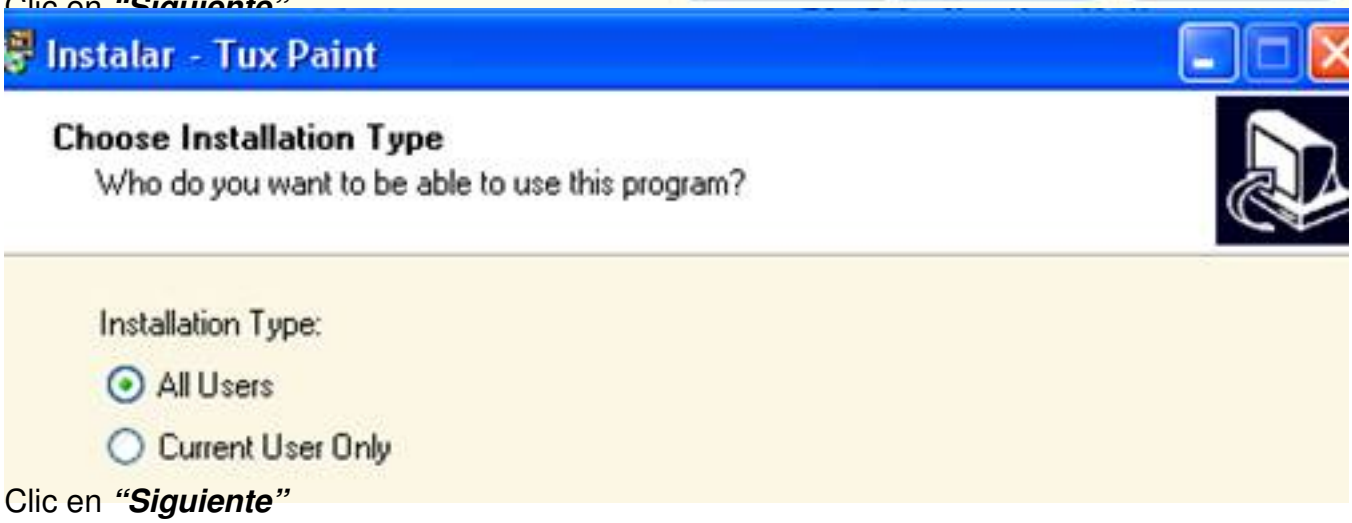
Clic en ***"Siguiente"***



Clic en ***"Siguiente"***



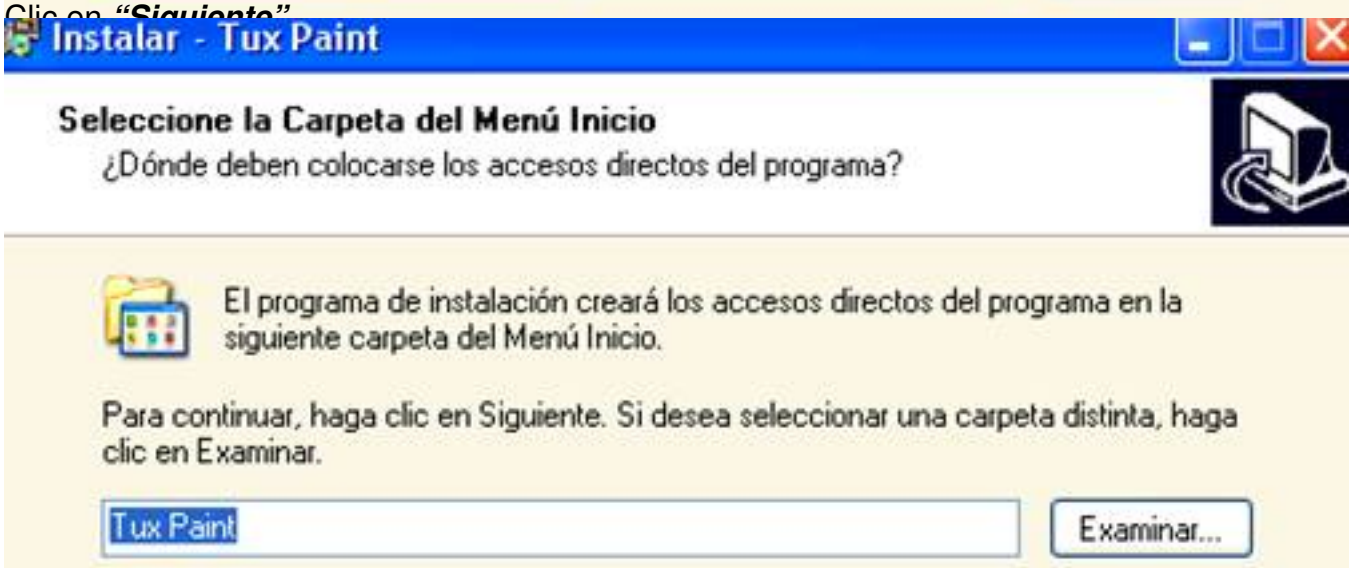
Clic en ***"Siguiente"***



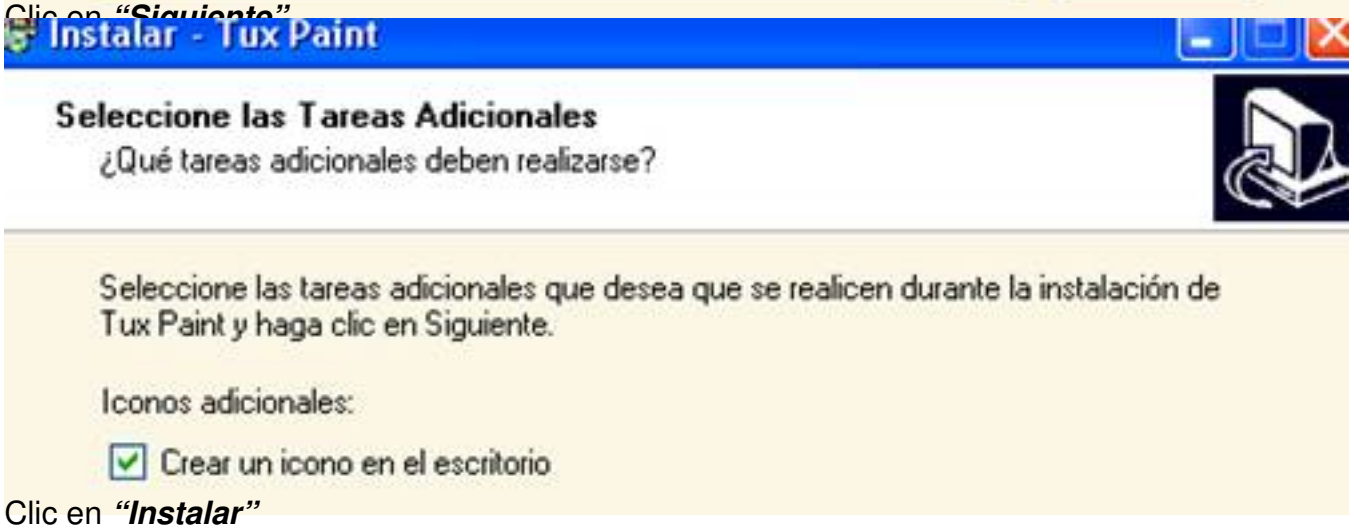
Clic en ***"Siguiente"***



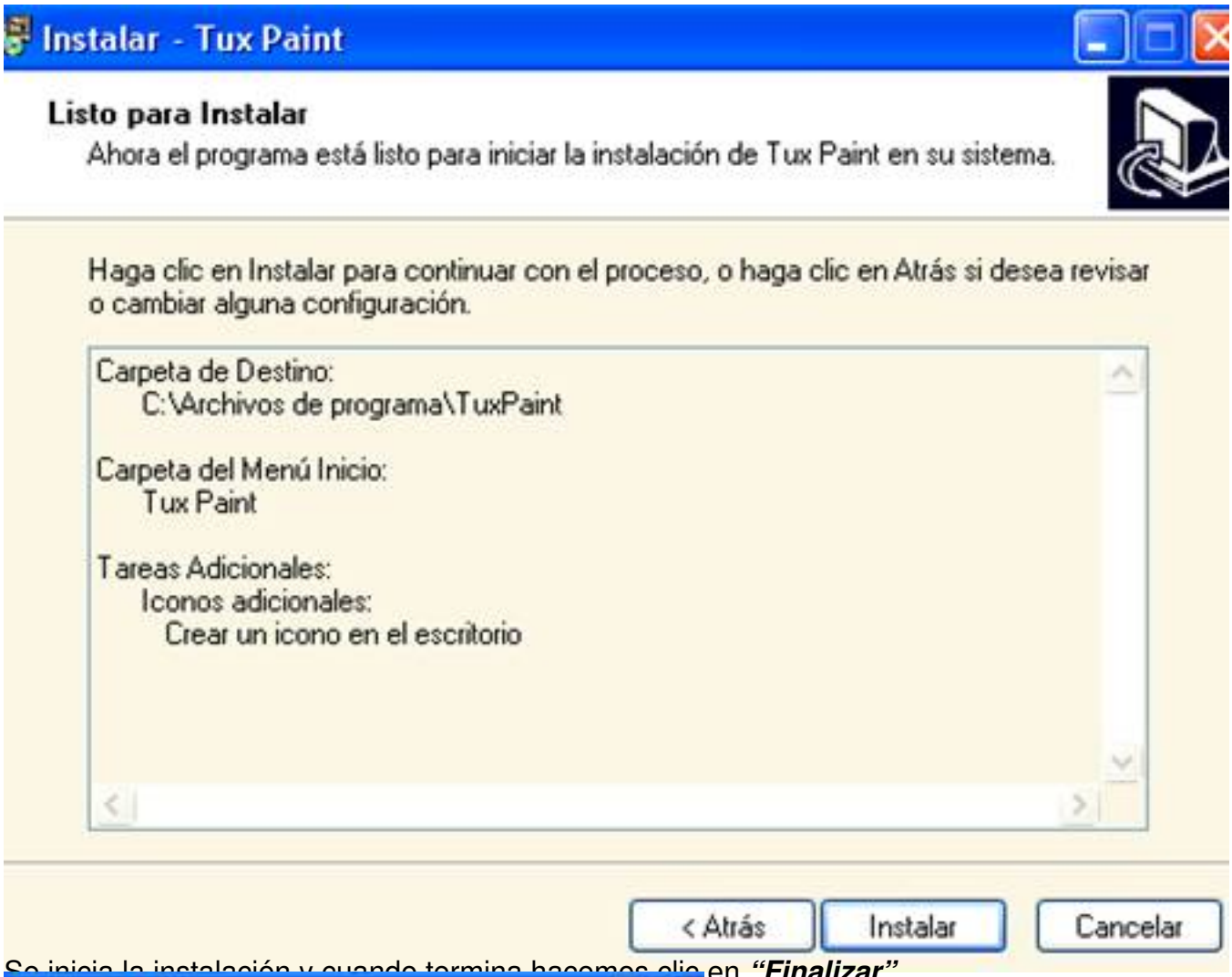
Clic en ***"Siguiente"***



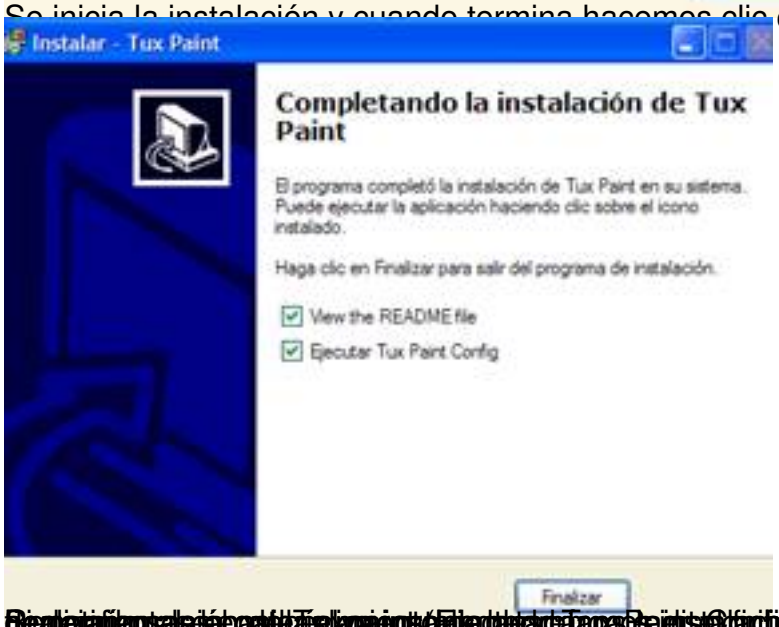
Clic en ***"Siguiente"***



Clic en ***"Instalar"***



Se inicia la instalación y cuando termina hacemos clic en ***"Finalizar"***



CONFIGURACIÓN

En cualquier momento podemos acceder al programa de configuración de Tux Paint a través

de la ruta:

INICIO

TODOS LOS PROGRAMAS

TUX PAINT

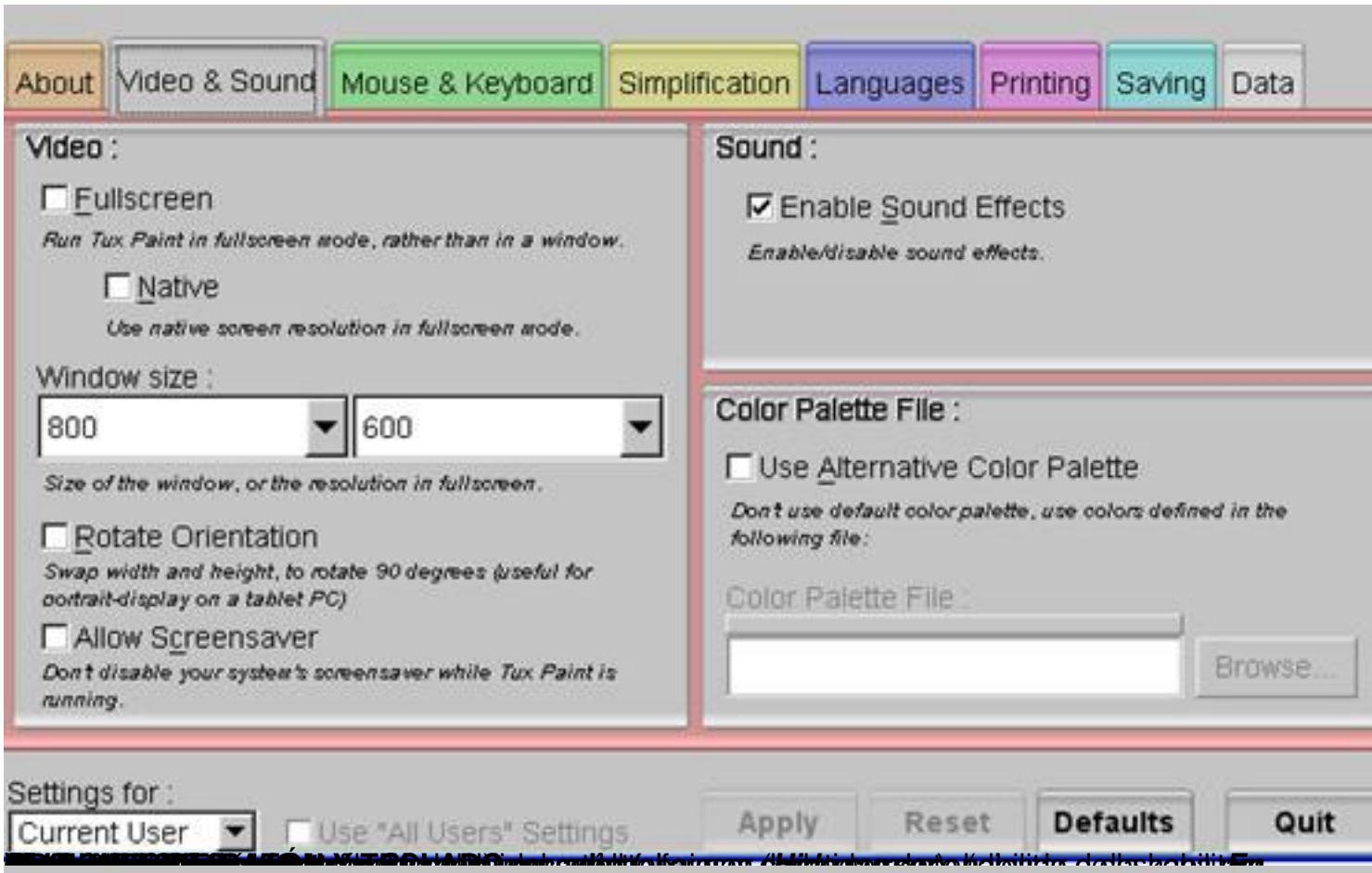


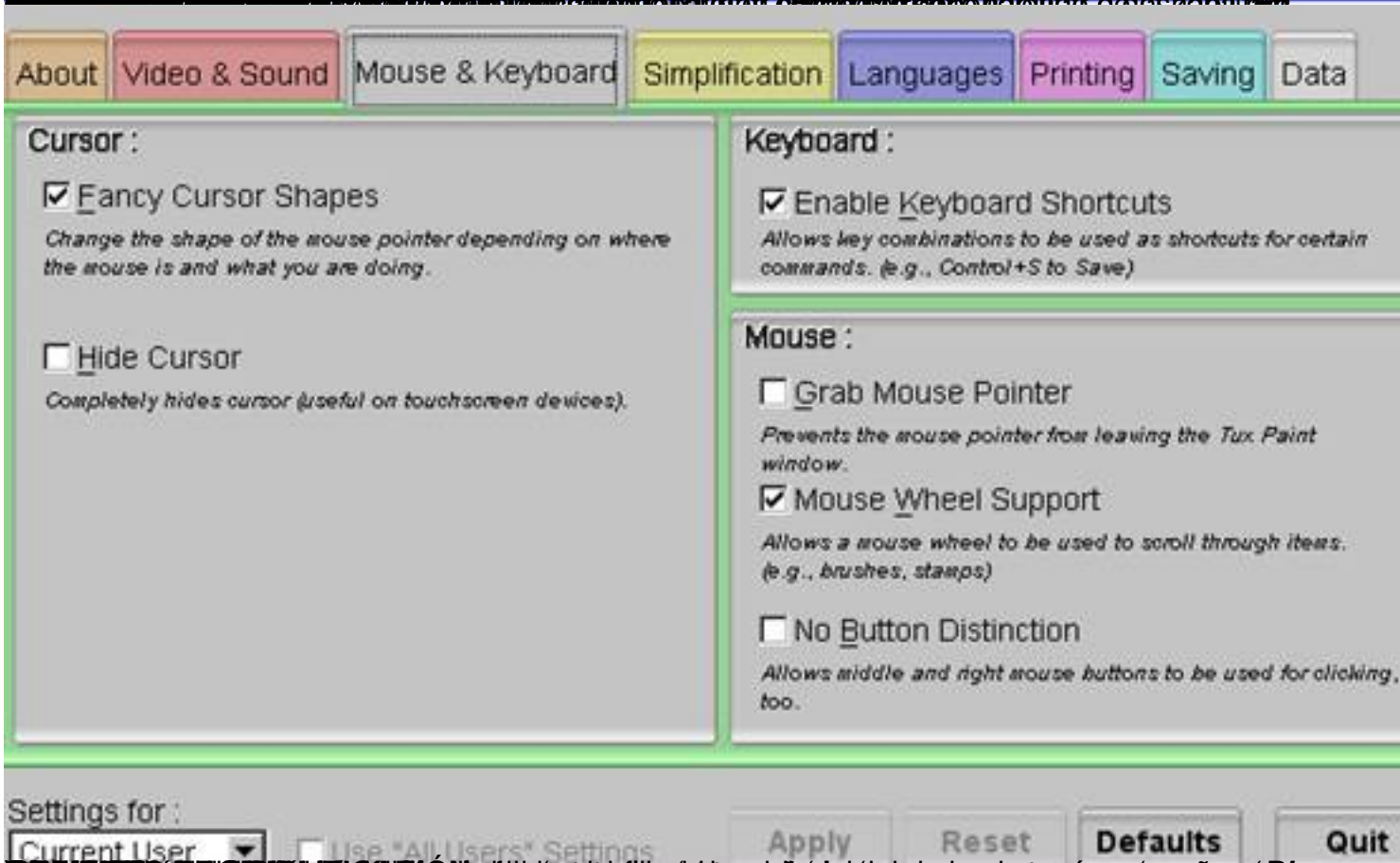
Aquí podemos configurar las opciones de video y sonido, ratón y teclado, simplificación de acciones, lenguajes, impresión, guardado de trabajos y datos.

OPCIONES DE VÍDEO Y SONIDO

Podemos determinar la ejecución a pantalla completa (***Fullscreen***) o a un tamaño determinado (***Window size***), habilitar o deshabilitar el protector de pantalla (***Allow Screensaver***), habilitar los efectos de sonido (***Enable Sound Effects***) y usar una paleta de colores alternativa (***Use alternative color Palette***).

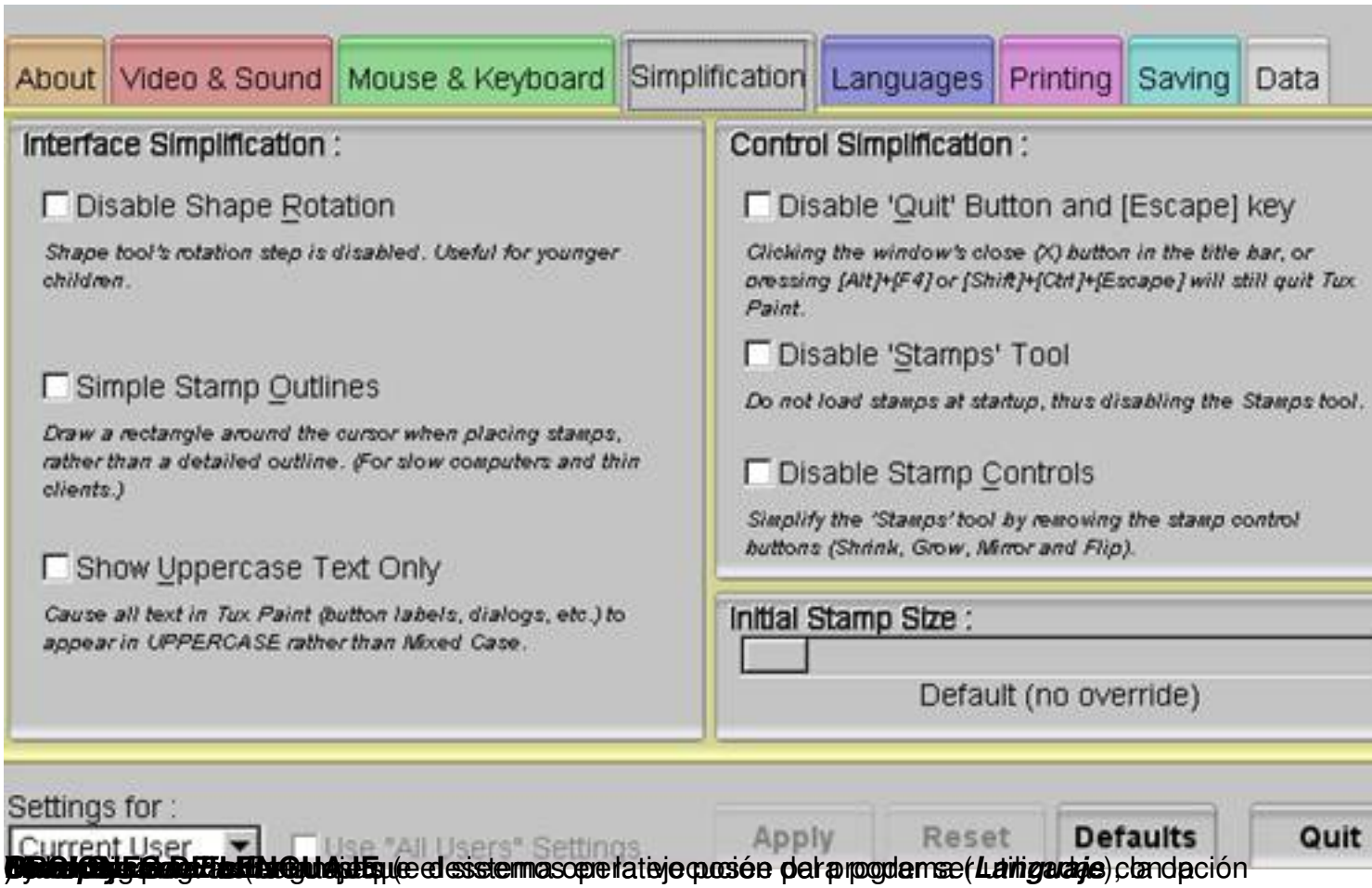
Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan





[redacted] ***Di***

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



) y [illegible] (el sistema operativo) para poder ser [illegible] (*Languages*), la adaptación

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

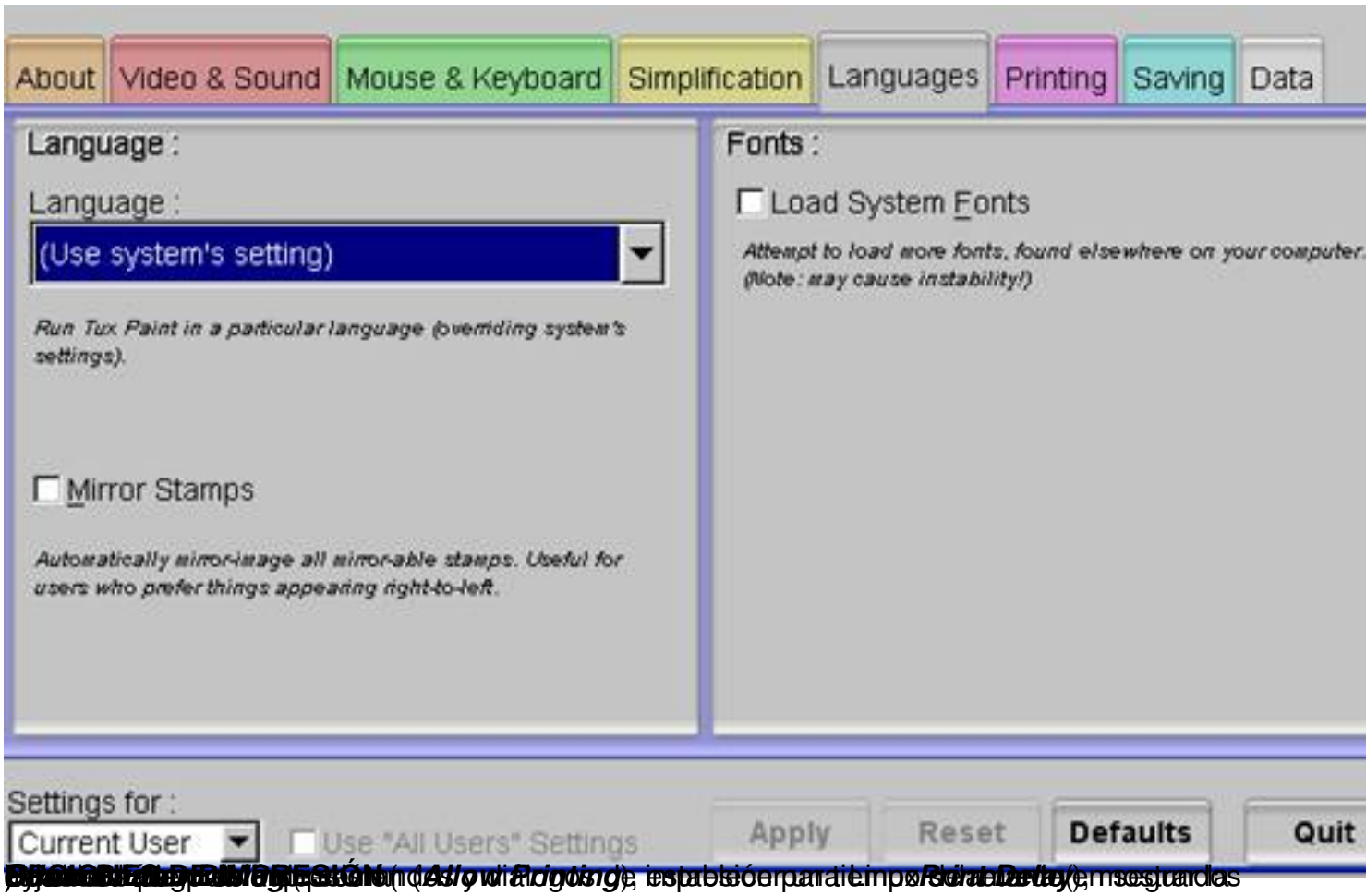
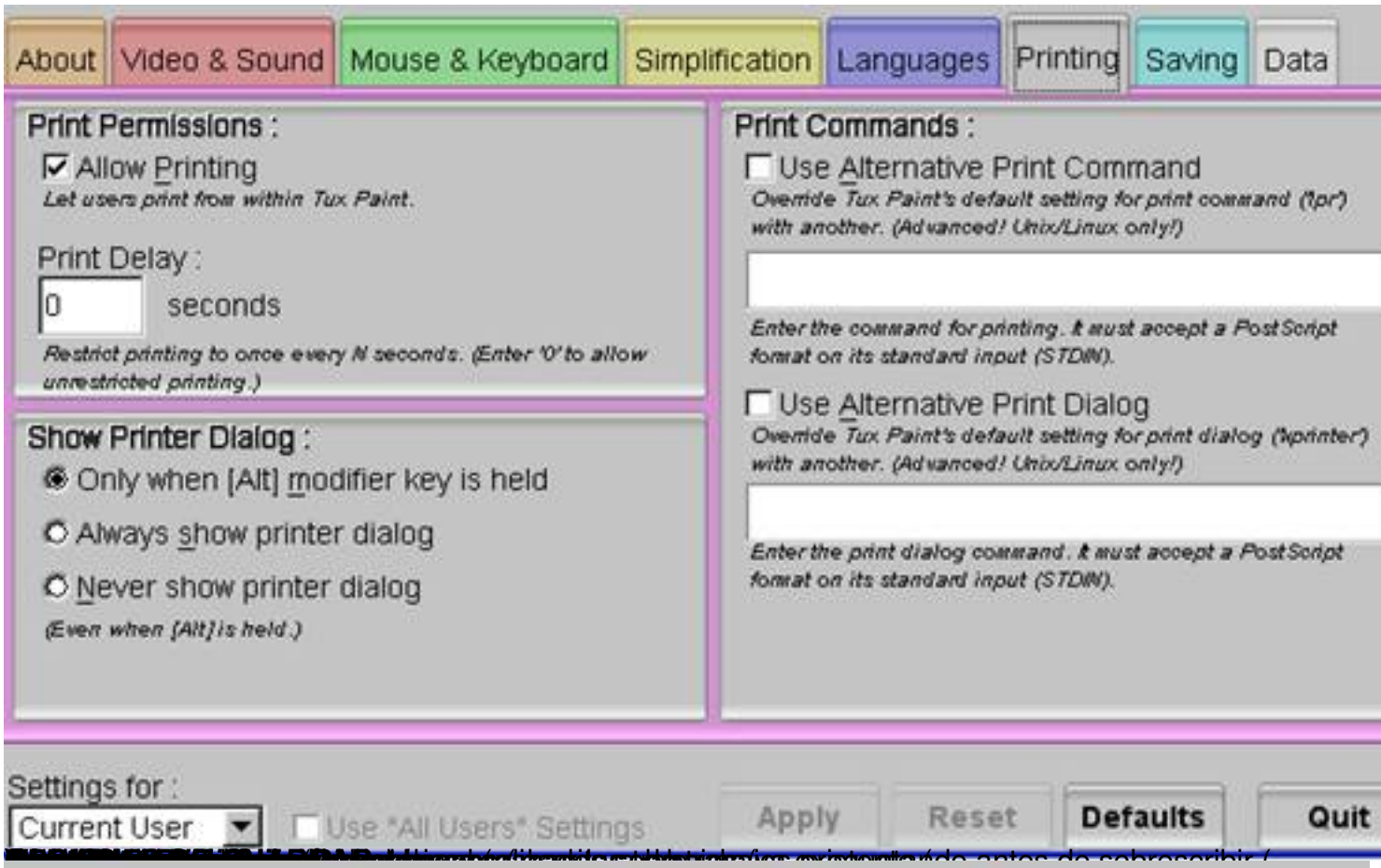
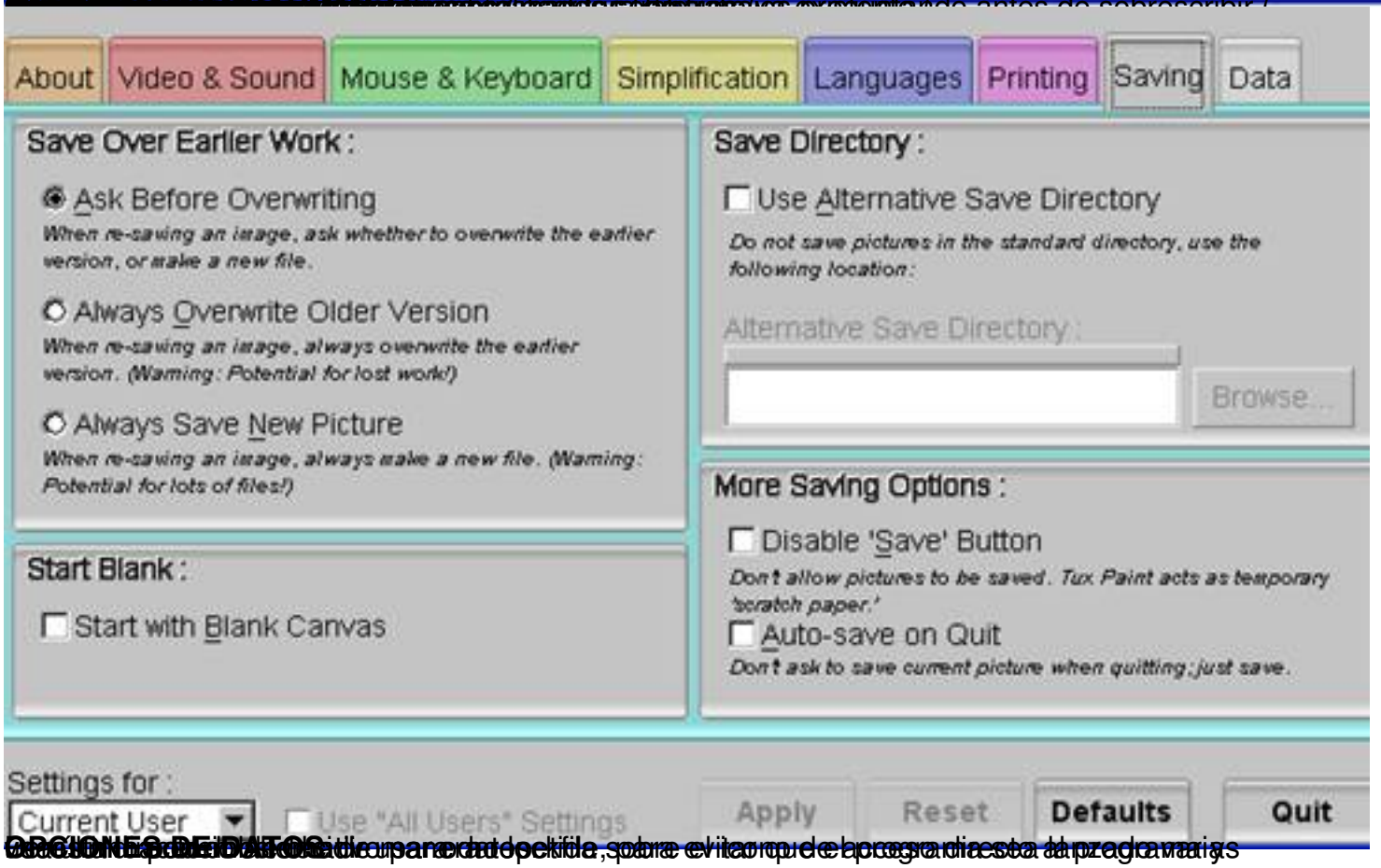
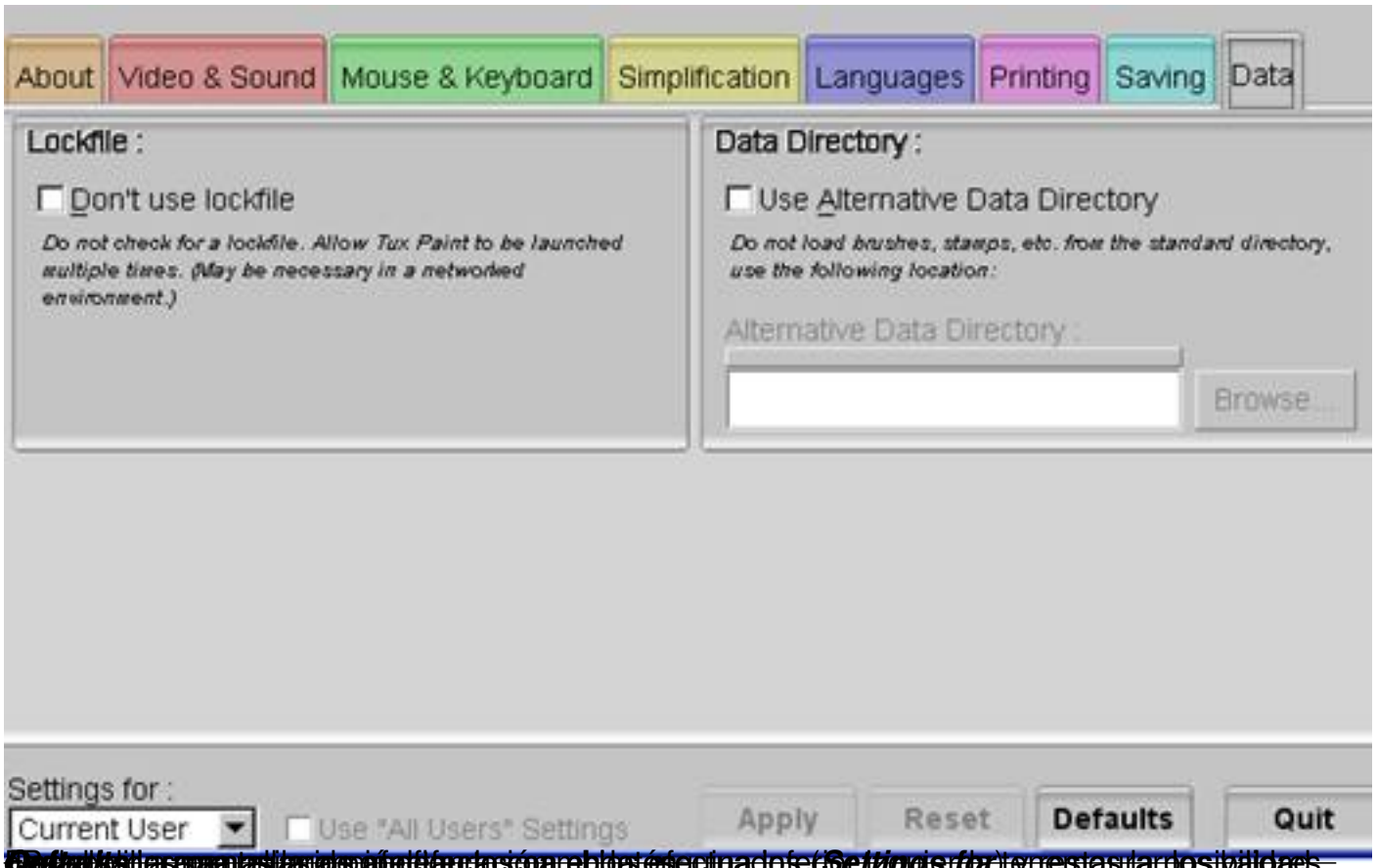


FIGURA 5: PESTAÑA DE IMPRESIÓN (*Allow Printing*), establecer para impresión (*Print Command*), mensajes guardados





OPCIONES DE BOTÓN



TUTORIAL DEL PROGRAMA

Iniciamos la ejecución del programa a través del icono de acceso directo creado en el escritorio

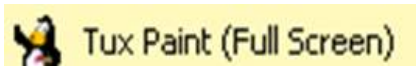


o a través de la siguiente ruta, si en la instalación del programa decidimos no incorporar el anterior icono de acceso directo









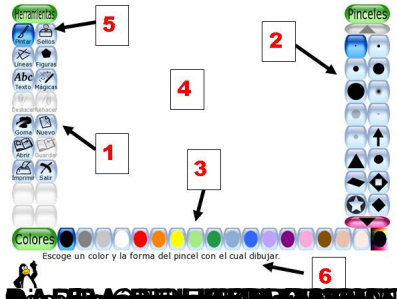
Además de la anterior, aparecen como opciones la lectura de la licencia del programa y de las Stamps mediante ficheros de texto, la ejecución del programa en tamaño de pantalla personalizado, la configuración de Tux Paint (explicada en el documento Guía de Instalación y Configuración), el módulo de desintalación del programa y de las Stamps, la página oficial de Tux Paint y una guía de uso del programa.

Se carga la pantalla de bienvenida, donde aparecen el título del programa y los créditos. Una vez realizada la carga del programa, haciendo clic sobre la pantalla o esperando aproximadamente 30 segundos visualizamos el escritorio principal de Tux Paint.



En el escritorio principal se distinguen los siguientes elementos:

En el escritorio principal se distinguen los siguientes elementos:



[illegible] cada uno de los cuales activa en la barra derecha las





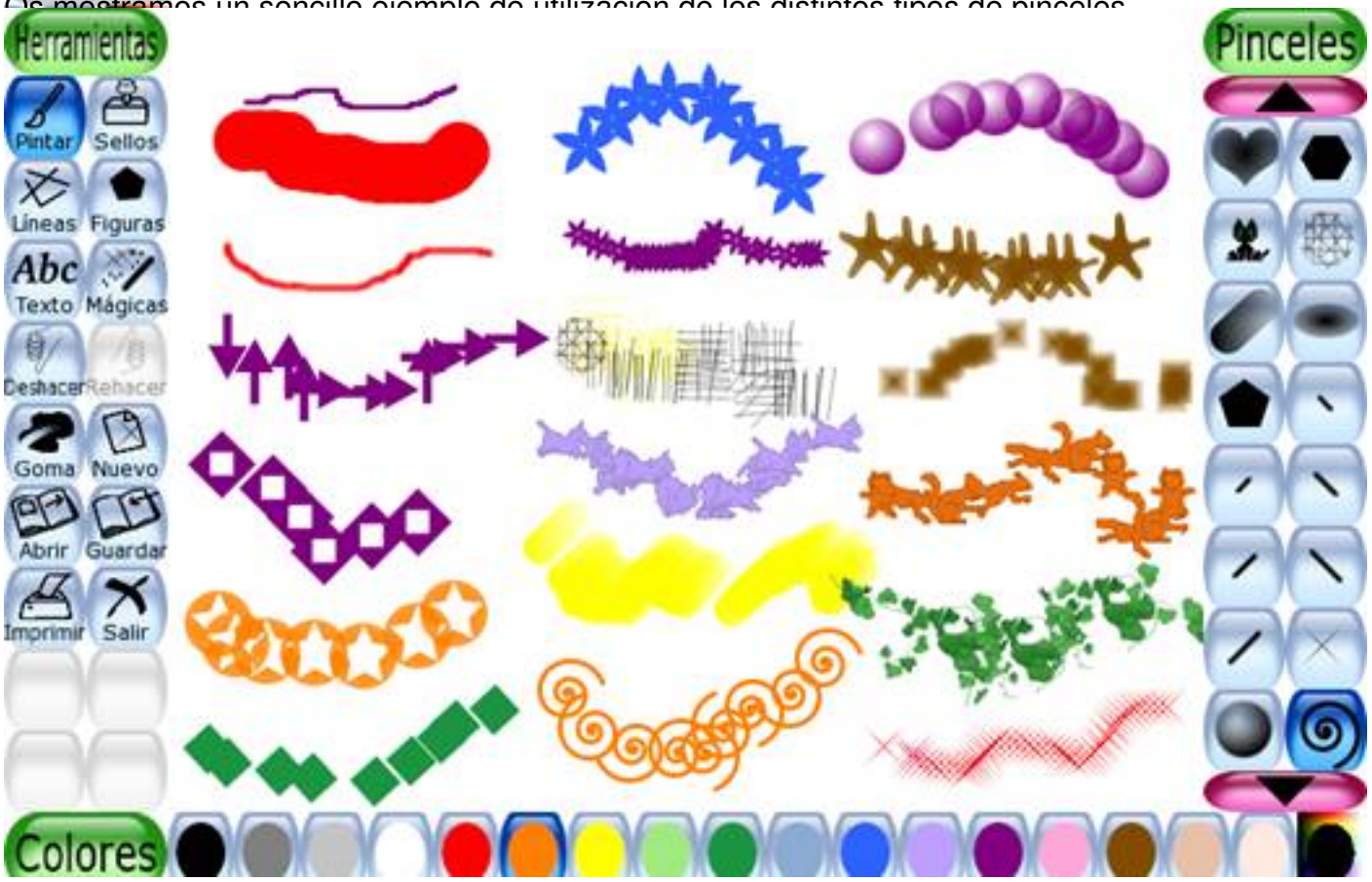
[illegible] el

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



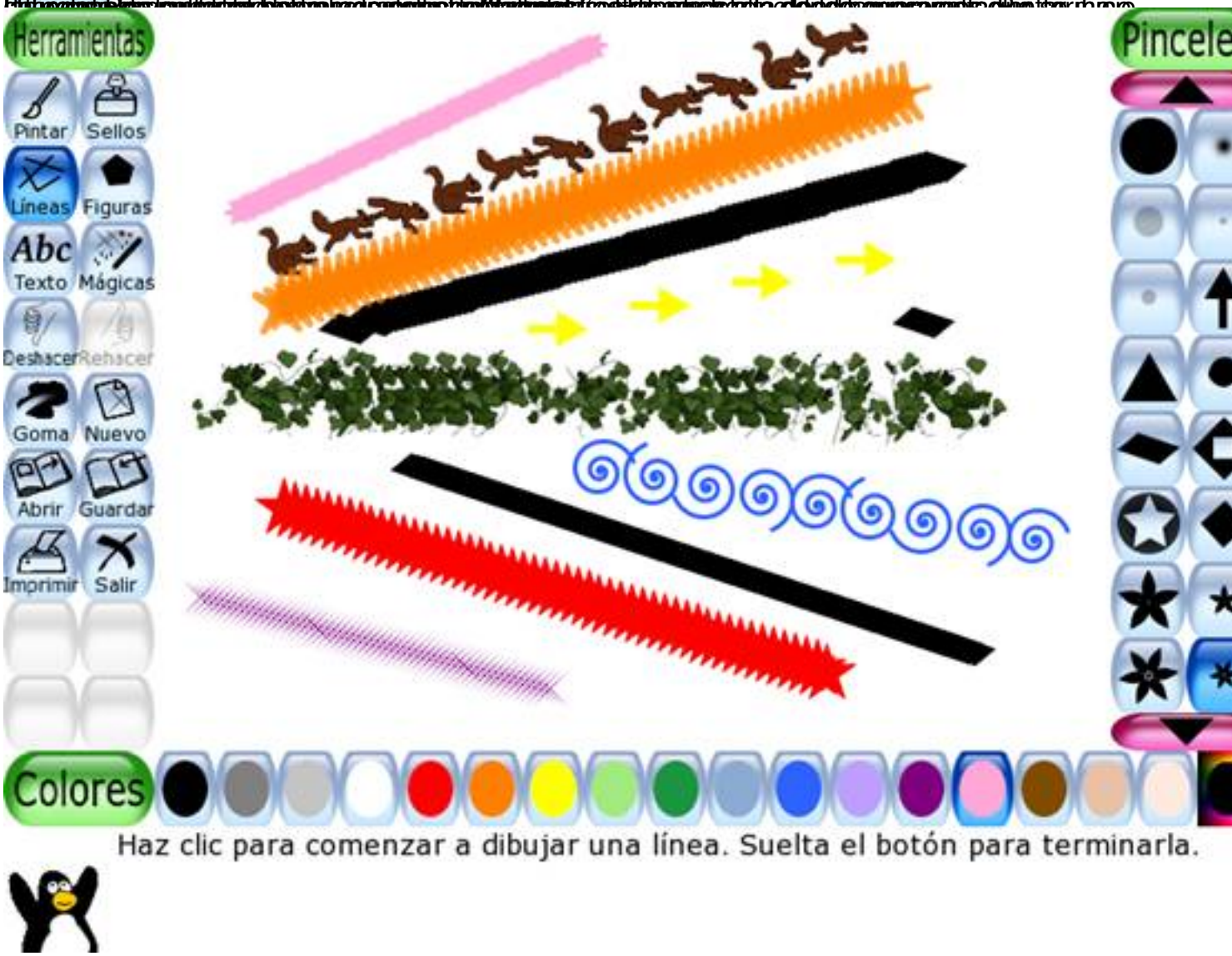


Os mostramos un sencillo ejemplo de utilización de los distintos tipos de pinceles




Clic a Clic
Clic y arrastrar

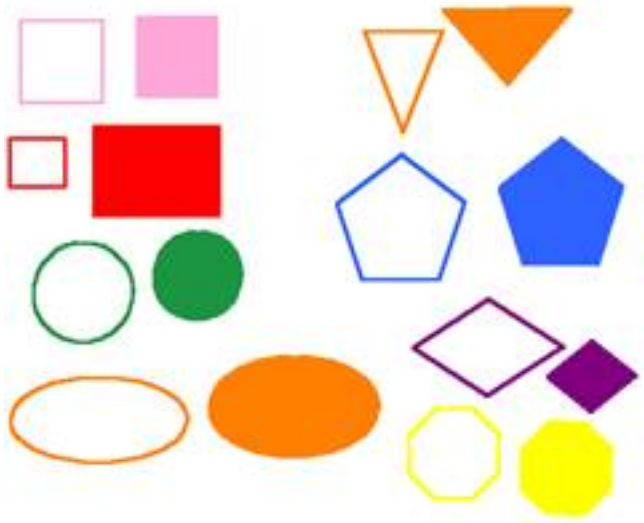

Líneas

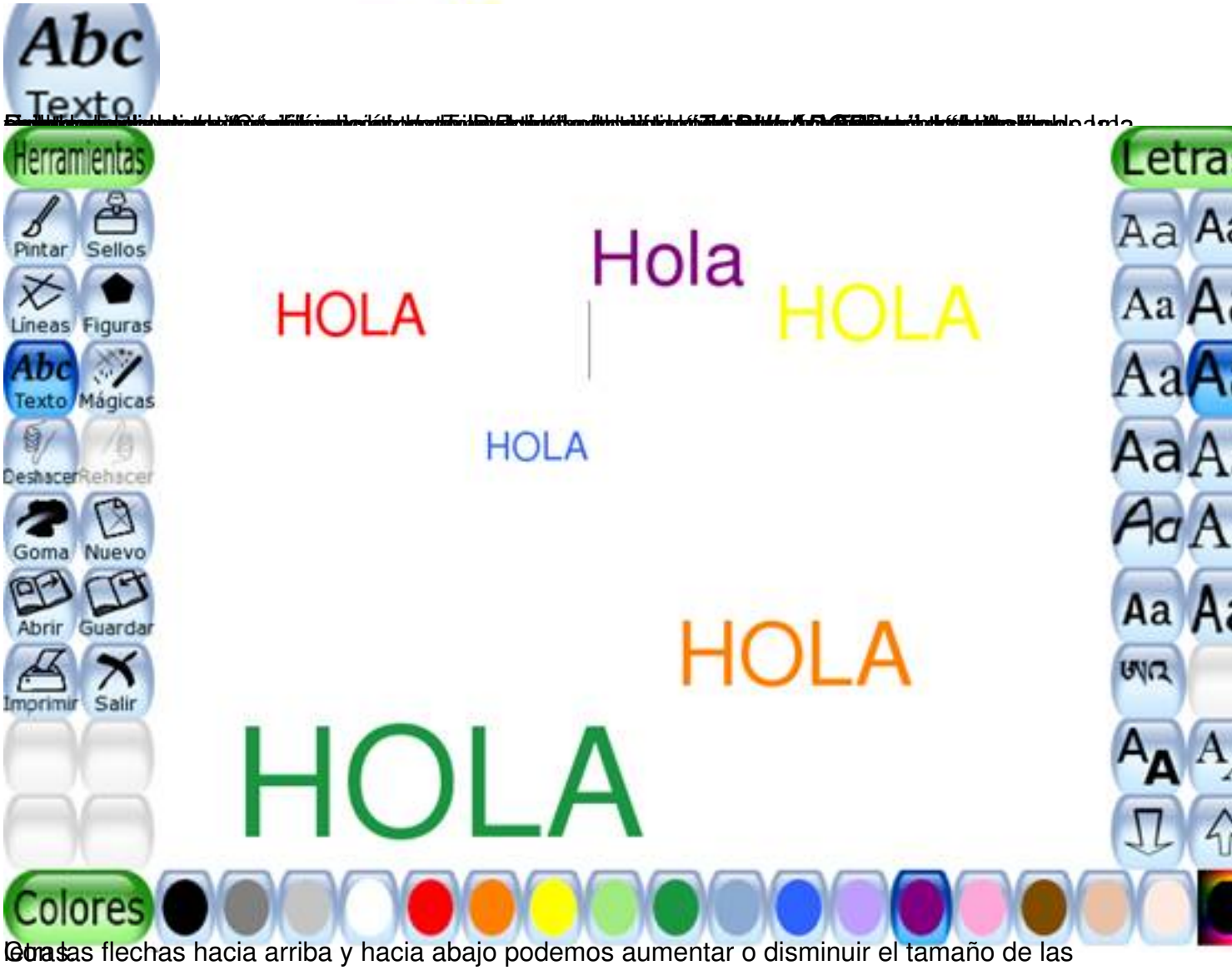

Herramientas
Pintar
Sellos
Líneas
Figuras
Abc
Texto
Mágicas
Deshacer
Rehacer
Goma
Nuevo
Abrir
Guardar
Imprimir
Salir
Pincele
Colores
Haz clic para comenzar a dibujar una línea. Suelta el botón para terminarla.

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Algunos ejemplos a continuación





Con las flechas hacia arriba y hacia abajo podemos aumentar o disminuir el tamaño de las letras.

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

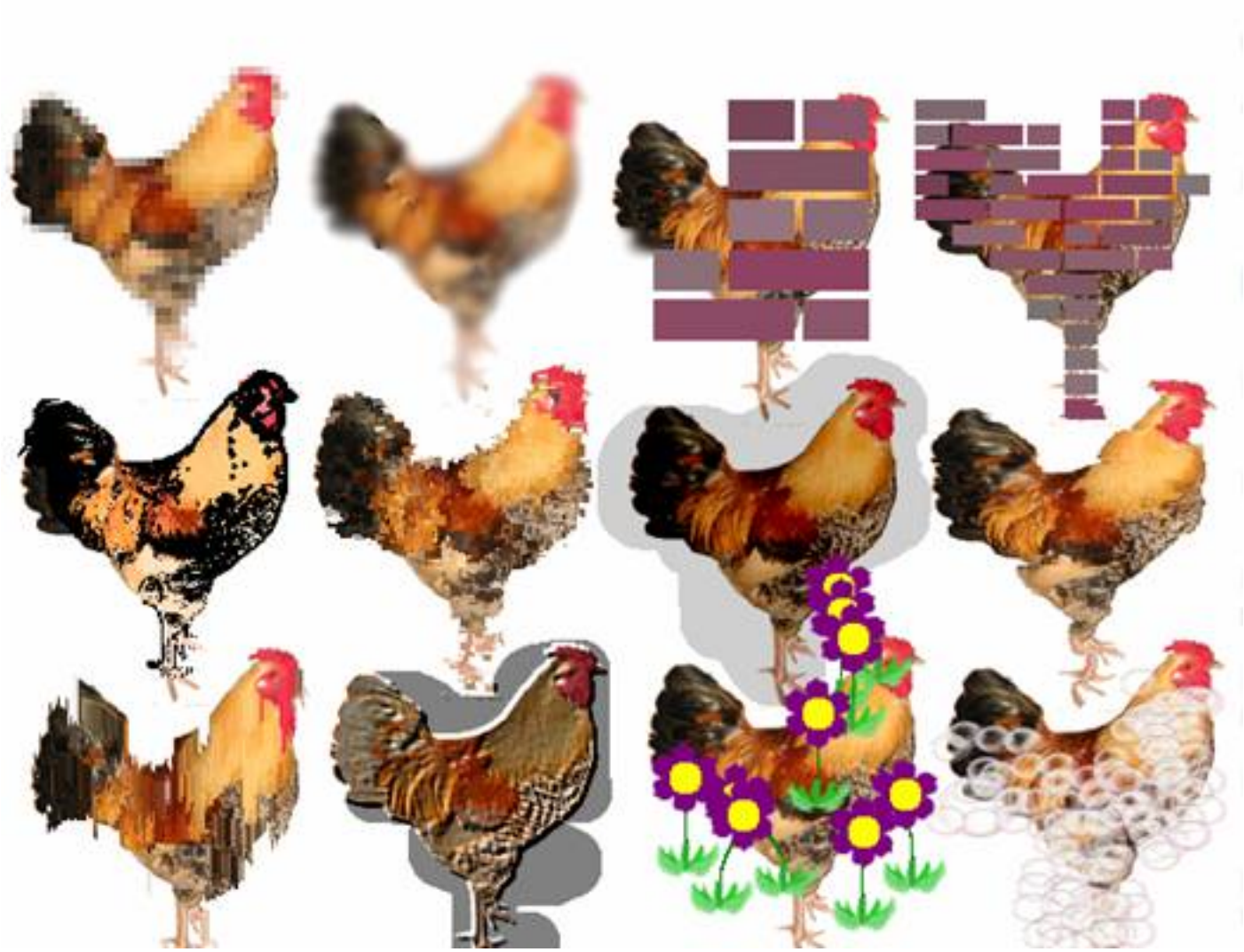




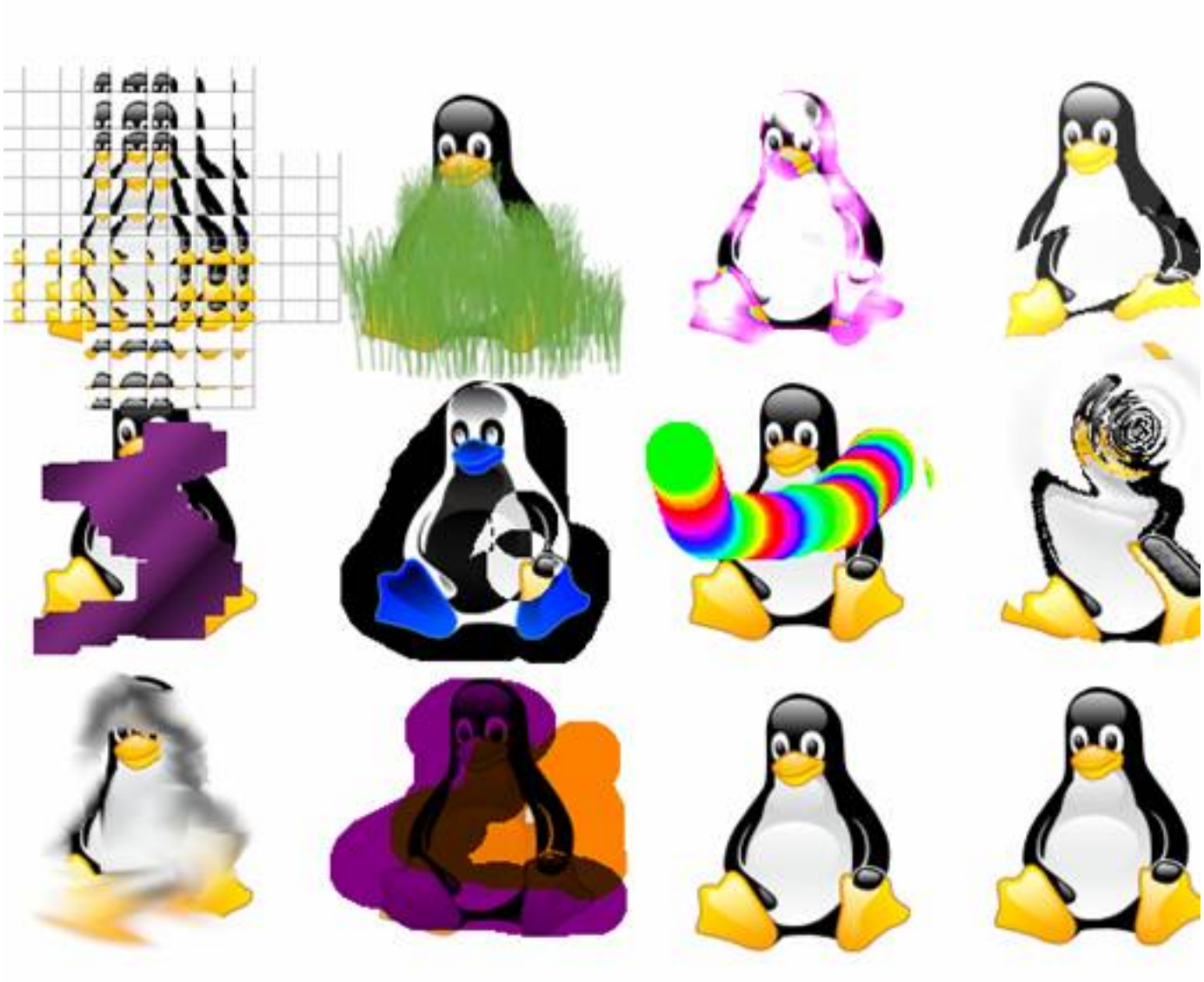
Características de cada uno

Os aconsejamos elegir dos efectos aplicados al mismo motivo para que podáis observar las

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan





Tux Paint y ***Gimp*** nos permiten deshacer las últimas acciones realizadas



Esta herramienta es muy útil para borrar los errores tamaños y formas. Borra en color


Gomas
Nuevo
Herramientas
Pintar
Sellos
Líneas
Figuras
Texto
Mágicas
Deshacer
Rehacer
Goma
Nuevo
Abrir
Guardar
Imprimir
Salir
Abrir
Volver







podemos visualizar todos los trabajos almacenados con un visor de diapositivas que en esta

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan







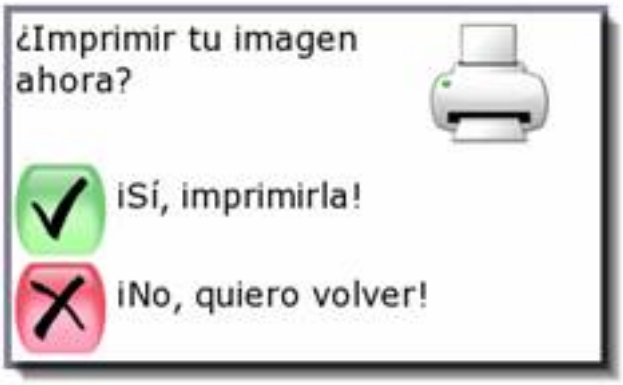
Cuando hayamos terminado de hacer un trabajo y queramos guardarlo pulsaremos sobre dicho botón. Si el



Por defecto, la carpeta donde se almacenarán los trabajos en el apartado ***Saving*** de ***"Configuración de Tux Paint"***

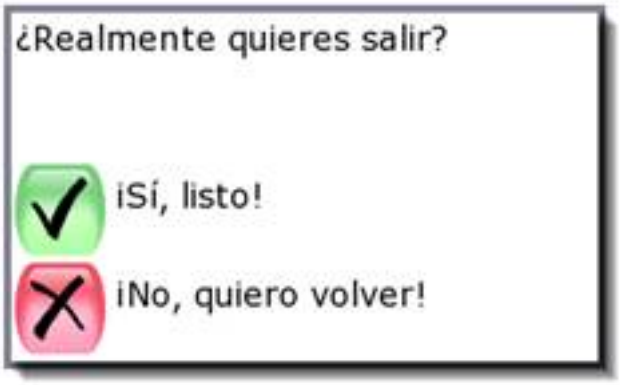


Para imprimir un trabajo pulsaremos sobre el botón ***Print*** de la ***"Configuración de Tux Paint"***. Si no indicamos lo contrario, el trabajo se imprimirá en la





Para salir del programa utilizaremos esta opción.



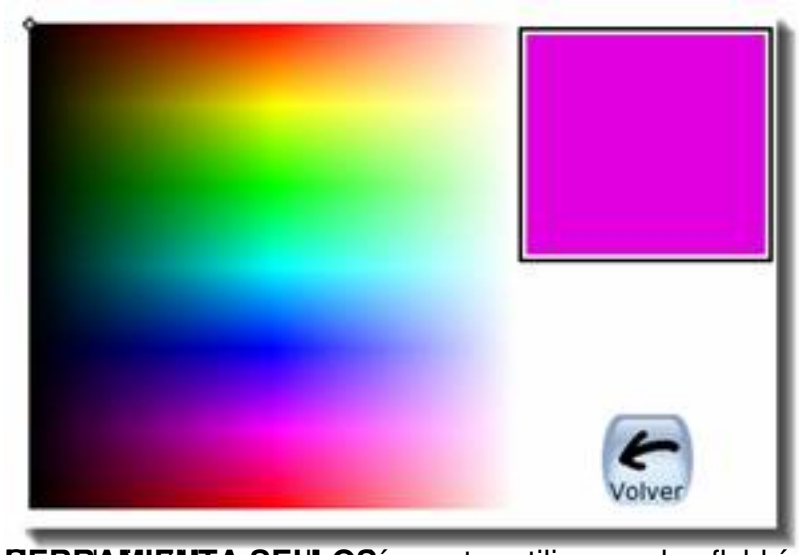


PALETA DE COLORES Como su nombre indica, nos permite elegir el color con el que trabajar. Hay dos formas de hacerlo:



Esta es la versión más sencilla, pero también la menos versátil. Simplemente hacemos clic en el color deseado y ya está.

Esta es la versión más completa. Aquí podemos elegir el color de varias formas diferentes. Una vez hecho, pulsamos en el botón ***"Volver"*** a paleta



HERRAMIENTA SELLOS Con esta herramienta podremos estampar sobre nuestro lienzo imágenes predefinidas. Estas imágenes se encuentran en la carpeta de instalación del programa, en la subcarpeta stamps. Además podemos crear nuestras propias estampas.



Podemos cambiar el tamaño y la orientación de las estampas antes de colocarlas en el lienzo. Para ello, una vez seleccionada la estampa que queremos utilizar, hacemos clic en el botón



así como conseguir la imagen reflejada en un espejo y la imagen invertida



Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan




Sellos


Sellos

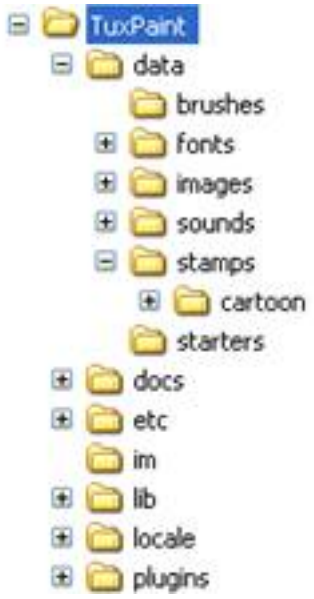


PROCEDIMIENTO PARA INCORPORAR OTROS FONDOS Y ESTAMPAS CONTEXTUALIZADOS EN TUX PAINT

Las posibilidades que ofrece Tux Paint en lo que respecta a la creatividad del usuario son infinitas, mediante una gran sencillez de uso de las herramientas y sus opciones. Pero si queremos “contextualizar” los aprendizajes utilizando este programa como medio, necesitamos ofrecer al usuario, dentro del mismo, elementos alusivos al plan de trabajo que vamos a desarrollar o a los campos semánticos que queremos reforzar o al centro de interés que va a guiar nuestro trabajo. Si el programa no incorpora elementos gráficos (estampas o sellos y fondos) alusivos a aquellos, nosotros podemos crearlos e introducirlos en las carpetas correspondientes (en el capítulo siguiente se explica el procedimiento utilizando GIMP2).

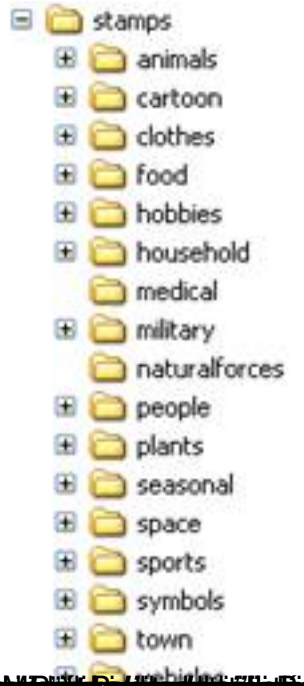
Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

Cuando instalamos Tux Paint por primera vez, a través del instalador principal del programa, y si no hemos modificado las opciones que el mismo nos ofrece en el proceso, se creará una estructura de carpetas idéntica a la siguiente que cuelga de C:/Archivo de Programa/Tux Paint



A continuación y tras instalar el módulo de Sellos o Estampas, se crean en datastamps las diferentes colecciones de imágenes, que vamos a poder utilizar con la herramienta “Sellos”, y que a continuación os mostramos:

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



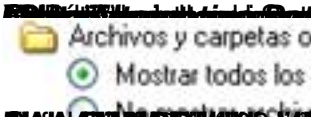
y en las flechas de selección



, deberemos introducirlos en la misma carpeta donde se almacenan, con la opción







DISEÑO CON GIMP DE SELLOS-ESTAMPAS Y FONDOS PARA EL PROGRAMA TUX PAINT

En este capítulo os mostramos una serie de procedimientos con los cuales poder editar imágenes simples o combinadas, creadas a partir de cero o a partir de otras imágenes, para ser utilizadas como sellos o estampas y fondos en el programa de dibujo Tux Paint.

Vamos a trabajar con la nueva versión GIMP 2.6 cuyo procedimiento de instalación detallamos a continuación.

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

Procedimiento de instalación de GIMP

Existen muchos sitios desde donde poder descargar el programa. Hemos elegido el fabuloso repositorio de programas de código abierto “Source Forge”, que nos facilita la página oficial de GIMP http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html





En esta nueva versión la descarga se realiza en un solo bloque. En versiones anteriores había que descargar previamente un complemento llamado GTK-2.

Cuando se va a iniciar la descarga, aparece la siguiente ventana, en la cual recomendamos elegir la opción Guardar y posteriormente la opción Abrir.

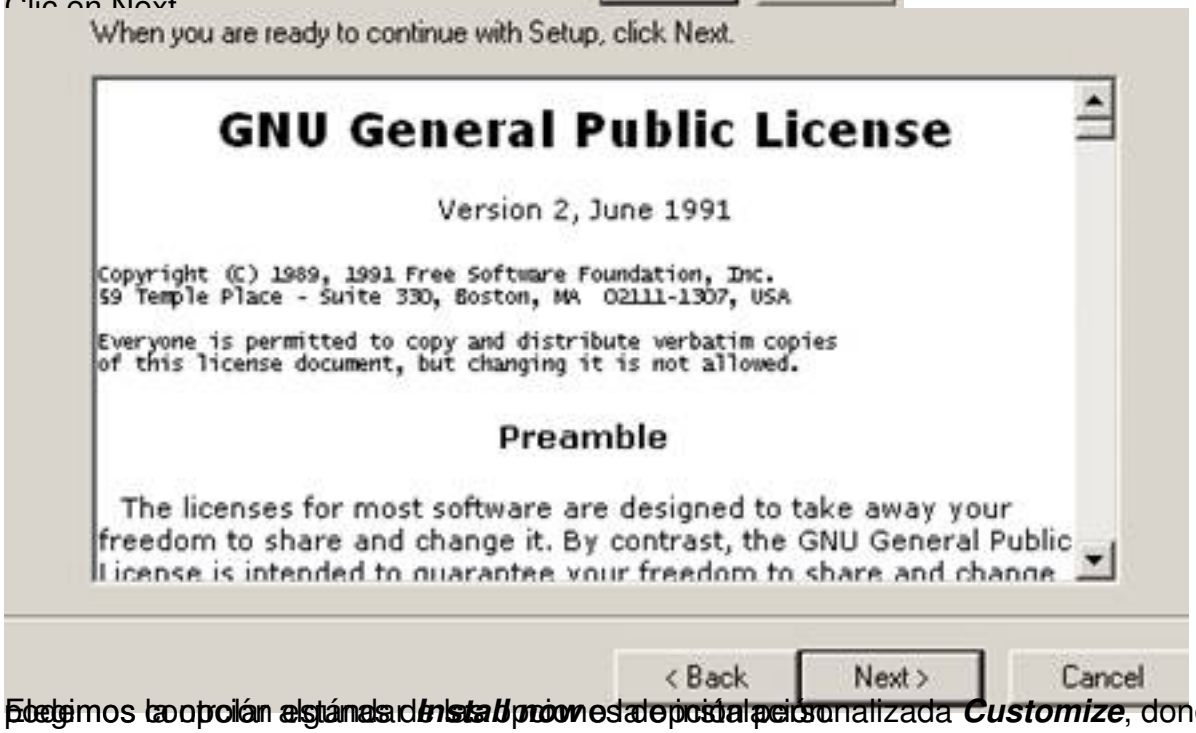


Clic en Next

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

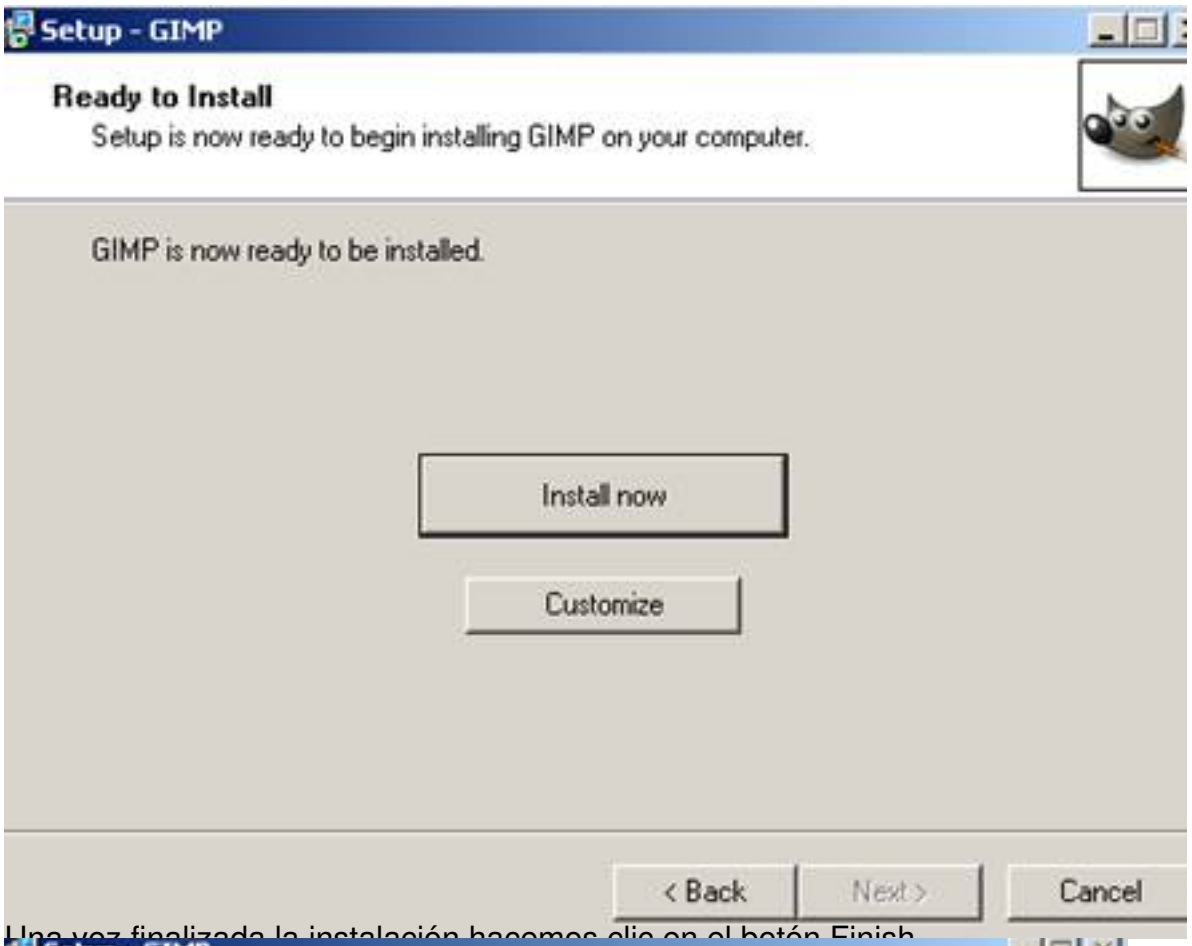


Clic en Next



Podemos copiar el software de instalación personalizada ***Customize***, donde

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Una vez finalizada la instalación hacemos clic en el botón Finish



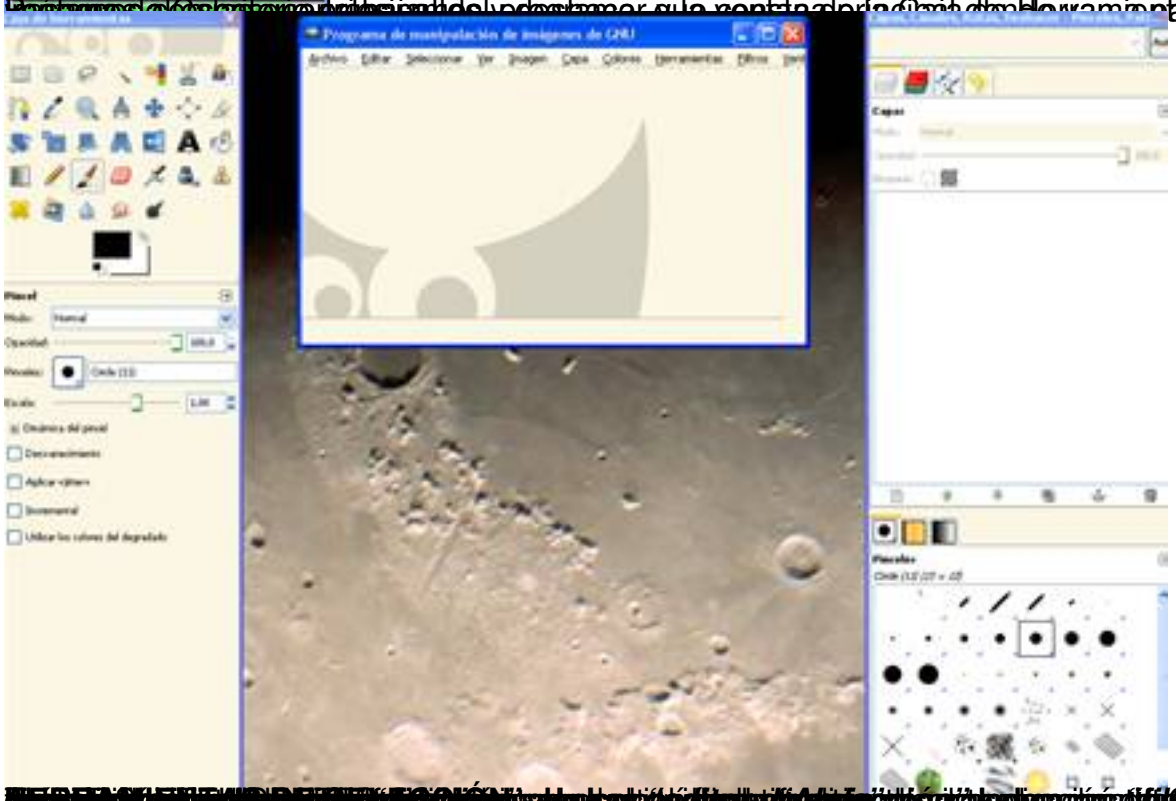
Para Todos los programas, Gimp 2 y hacemos clic en el programa creado en Escritorio o en

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



La pantalla de inicio es la siguiente









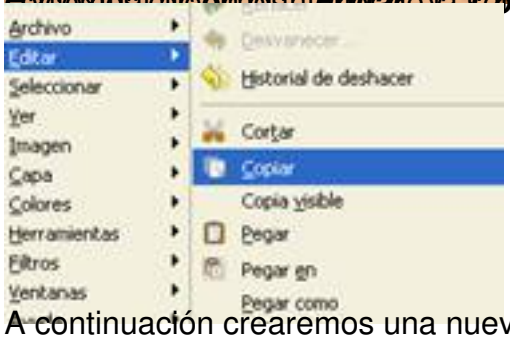
Inteligentes" al dinosaurio, dado que es un motivo irregular, utilizamos la herramienta ***"Tijeras***



Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan





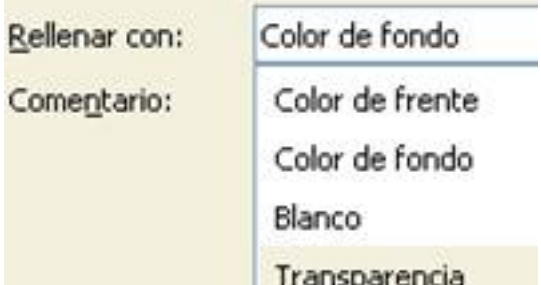


A continuación crearemos una nueva imagen con la opción ***"Archivo"*** y ***"Nuevo"***.

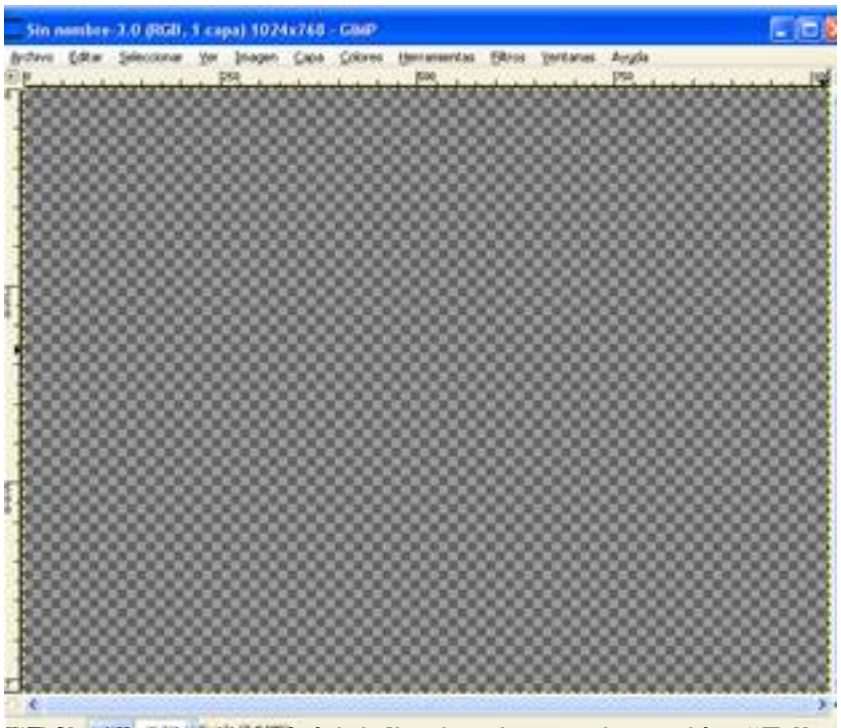




En la opción ***"Rellenar con"*** seleccionaremos ***"Transparencia"***.



[illegible] la capa con el fondo transparente. Una característica de las capas es que podemos [illegible] Vamos a





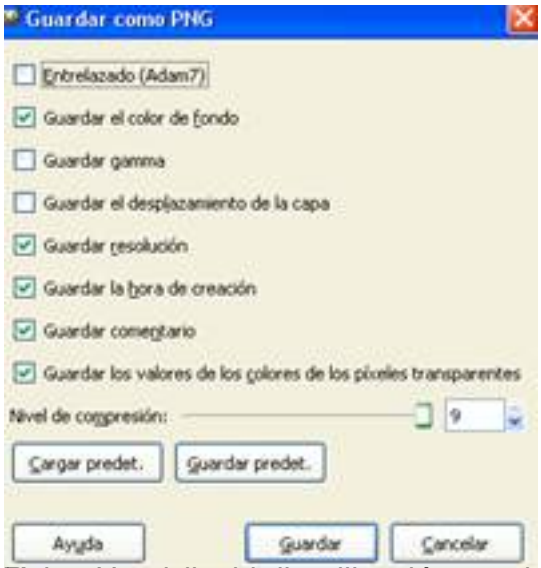
Podemos mover el dinosaurio utilizando la herramienta ***"Mover"***



, y redimensionar el tamaño del dinosaurio sobre el lienzo con la herramienta de escalado



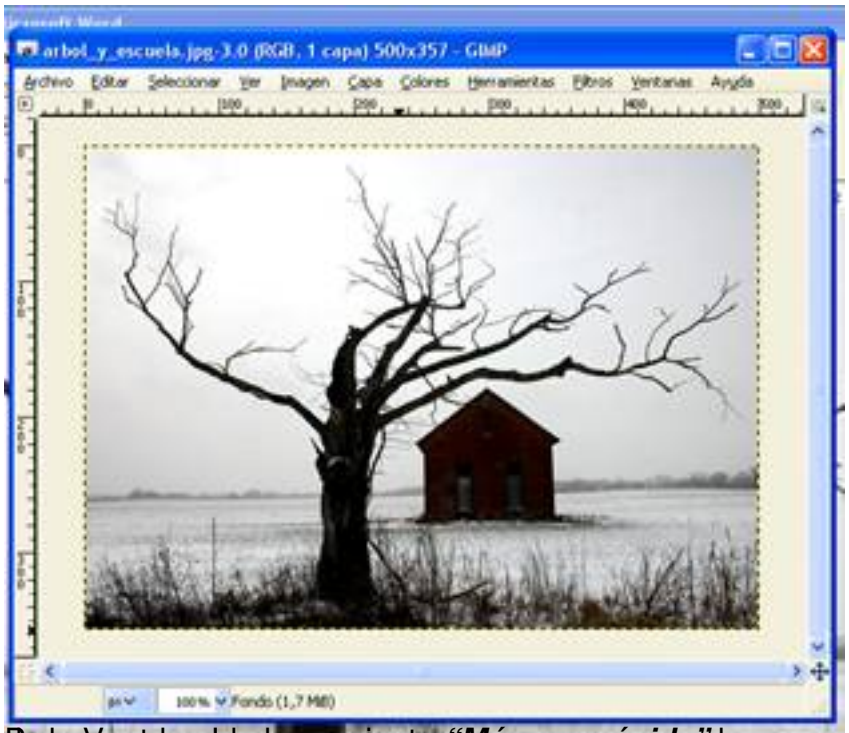
Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



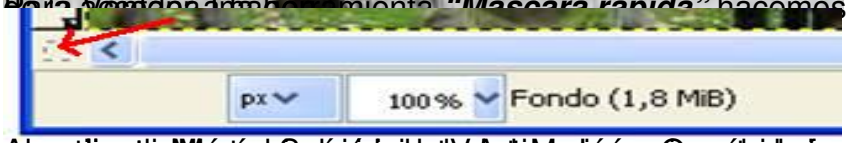
Estampa en el programa de dibujo Tux



imagen



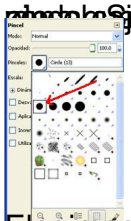
Pulsamos sobre la herramienta ***"Máscara rápida"*** haciendo clic en la esquina inferior izquierda



Ahora cambiamos el color de la imagen a un tono rojizo. Se ha situado







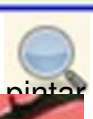
Elegimos como color de frente (primer plano) el blanco.



En la zona en la que vamos pintando va desapareciendo el color rojo.



Utilizando la herramienta Zoom



(con trazos) más finos, podemos pintar con más precisión los bordes y las zonas más afiladas

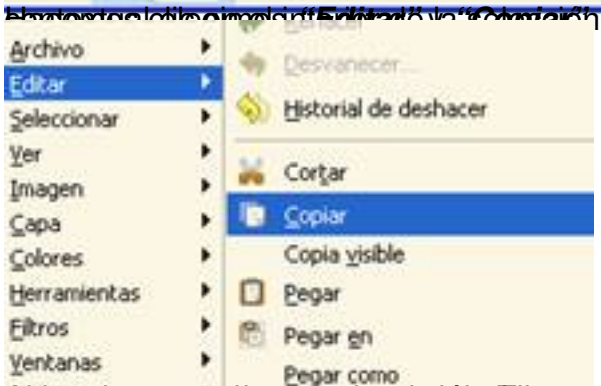




Duplicamos la capa activa con el botón derecho del ratón y en el menú activamos la Máscara de Capa



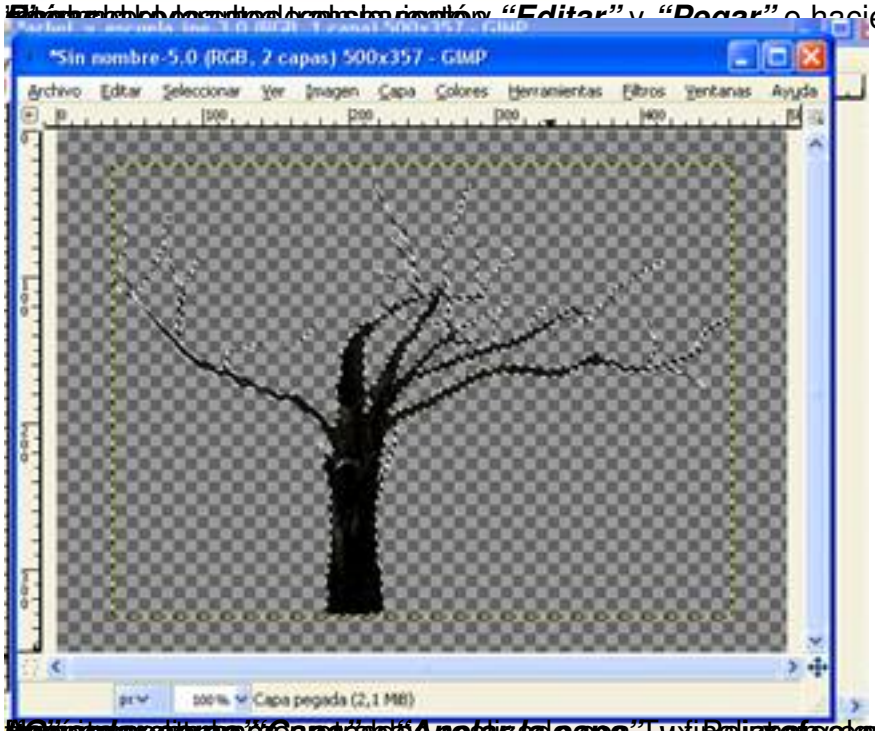
Pinchamos sobre la capa duplicada con el botón derecho del ratón y en el menú “Editar” seleccionamos la opción de “Copiar”



Abrimos una nueva imagen y la pegamos en el nuevo documento con el fondo que hemos elegido para dar un relieve diferente a la imagen.



[illegible] ***"Editar"*** y ***"Pegar"*** o haciendo clic con el botón derecho [illegible] ***"Edita***



[illegible] ***"Capa pegada"*** [illegible] ***"Anclar la capa"*** [illegible] ***Archi***

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



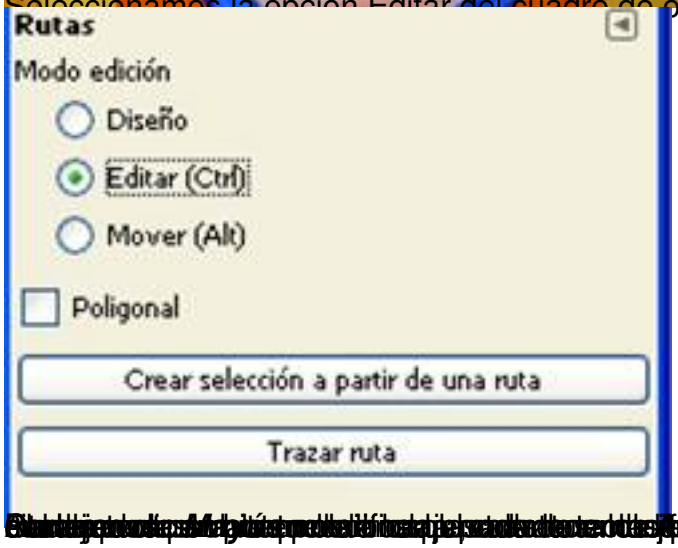
Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Hacemos clic en la herramienta Bezier



Seleccionamos la opción Editar del cuadro de opciones de la herramienta Bézier.

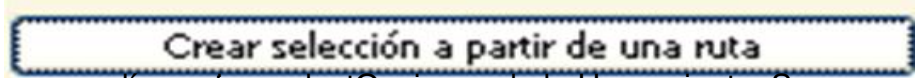




Mayús



Para finalizar haremos clic en el botón



que se encuentra en las Opciones de la Herramienta. Se crea entonces una selección marcada

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan







HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN RECTANGULAR, ELÍPTICA Y POLIGONAL

Herramienta de selección rectangular

Herramienta de selección elíptica

Herramienta de selección poligonal

Abrir una imagen existente para editarla en GIMP

Guardar la imagen que estamos editando en GIMP

Imprimir la imagen que estamos editando en GIMP

Salir de GIMP

Las opciones de la barra de menús están organizadas en menús desplegables. Por ejemplo, los menús ***"Archivo"*** y ***"***

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan





Herramienta de selección rectangular


Selección rectangular
Modo:
Alisado
Difuminar los bordes
Esquinas redondeadas
Expandir desde el centro
Fijo:
Proporción de aspecto
1:1
Posicionar:
px
729
510
Tamaño:
px
414
276
Selección
Sin guías
Encoger automáticamente
Encoger combinado





1. Reemplaza la selección realizada anteriormente



2. Añade la selección actual a la anteriormente realizada



3. Extrae de la selección actual el trozo intersectado.



4. Selecciona la intersección de la selección actual con la anteriormente realizada.





Herramienta de selección elíptica





1 2 3 4

1. Reemplaza la selección realizada anteriormente



1. Añade la selección actual a la anteriormente realizada



1. Selecciona la intersección de la selección actual con la anteriormente realizada.



1. Extrae de la selección actual el trozo intersectado.



HERRAMIENTA DE SELECCIÓN POR COLOR

Esta herramienta





Hacemos clic en la herramienta




Seleccionar por color
Modo:
Alisado
Difuminar los bordes
Radio:
10,0
Seleccionar las áreas transparentes
Muestra combinada
Umbral:
15,0
Seleccionar por:
Compuesto
Compuesto
Rojo
Verde
Azul
Tono
Saturación
Valor


Seleccionar por color
Modo:


JUEGOS
OLIMPICOS

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



“**guardar como**” para finalizar.







Realizado sobre la imagen original obtendríamos la opción “***Seleccionar***” y “***Invertir***” invertir la selección



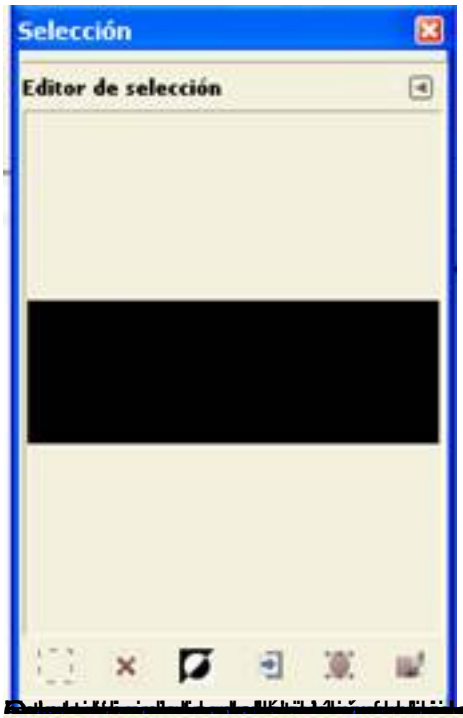
Al "Pegar" de nuevo sobre un documento nuevo con transparencia obtendríamos





Una vez activado presenta la siguiente apariencia.

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

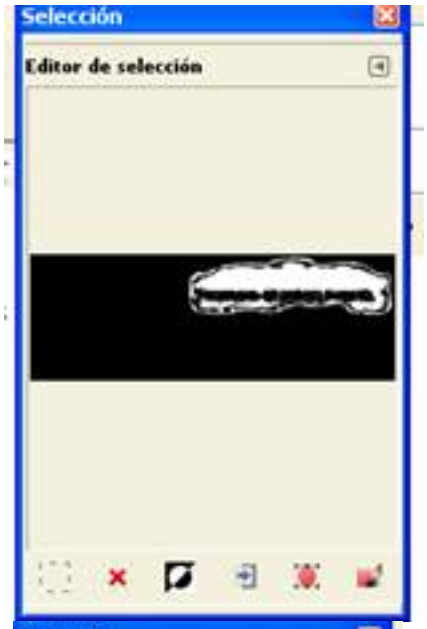


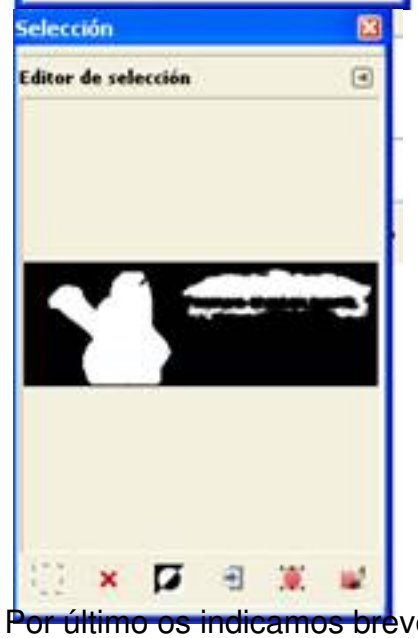


Vamos realizando selecciones y van apareciendo las mismas en el editor de color blanco:









Por último os indicamos brevemente las posibilidades del menú ***"Filtros"***.

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan





Filtro Artístico: Cubismo Filtro Distorsiones: Mosaico

Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan



Filtro Luces y sombras: Supernova Filtro Animción: Globo Giratorio





Filtro Distorsiones: Página doblada Filtro Renderizado –Patrón - Puzzle



Avelino García Marquina-k idatzia
Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 00:00etan

