



PRACTICA IX: Seleccionar zonas de una imagen para modificar el fondo

En este ejercicio aprenderemos a seleccionar zonas de una imagen mediante la máscara rápida, y haremos una modificación de color sobre la zona seleccionada.

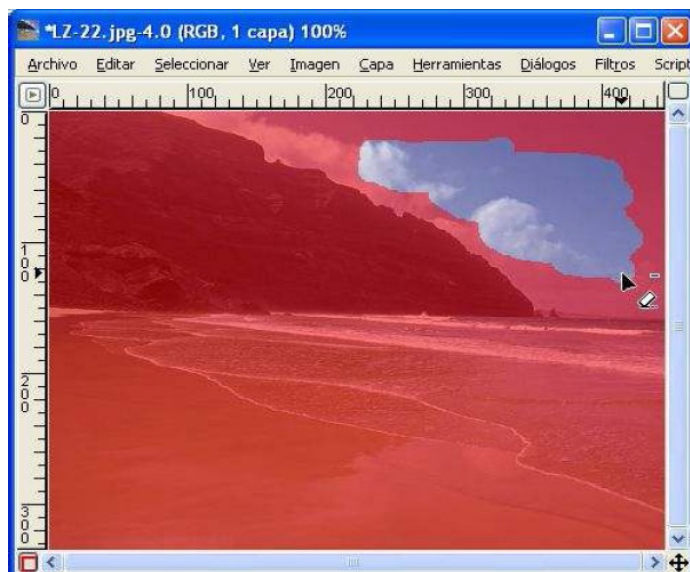
1. Utilizaremos una hermosa fotografía de una magnífica y estupenda playa de Lanzarote. ¡Ay omá que rica!

Cuadradito rojo

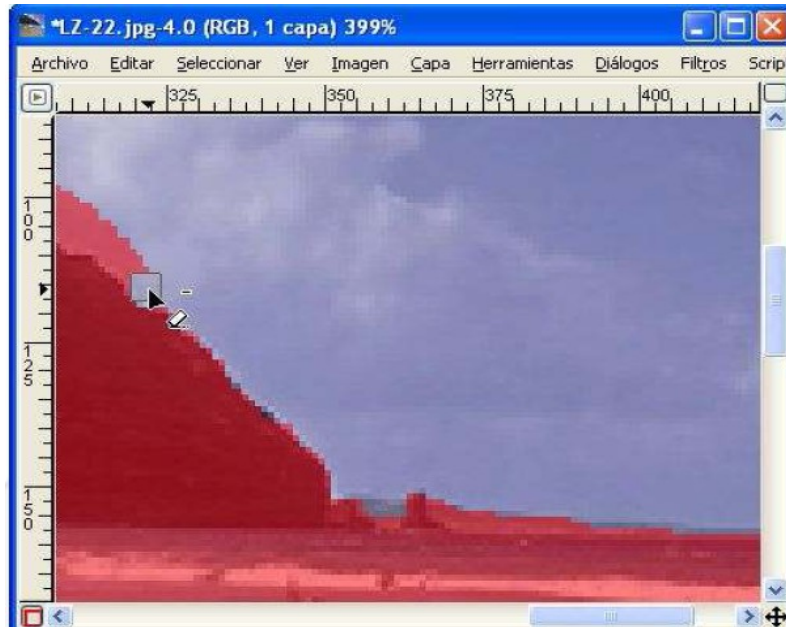


2. Una vez abierta, aplicaremos la máscara rápida pulsando sobre el botón del cuadradito rojo , en  la zona inferior izquierda de la ventana de la imagen. La máscara queda aplicada inmediatamente sobre la imagen.
3. Ahora con la herramienta Borrar  borraremos la zona del cielo. Verás que la capa roja al descubierto la imagen inicial. Estas zonas borradas son las que posteriormente quedarán seleccionadas.

Ten en cuenta que la herramienta Borrar utiliza el mismo tipo de brocha que esté activa en ese momento. Puedes escoger una brocha gruesa para las zonas interiores y otra más fina para los contornos.



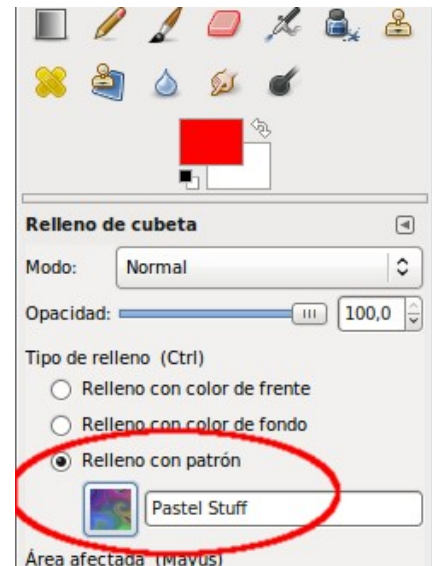
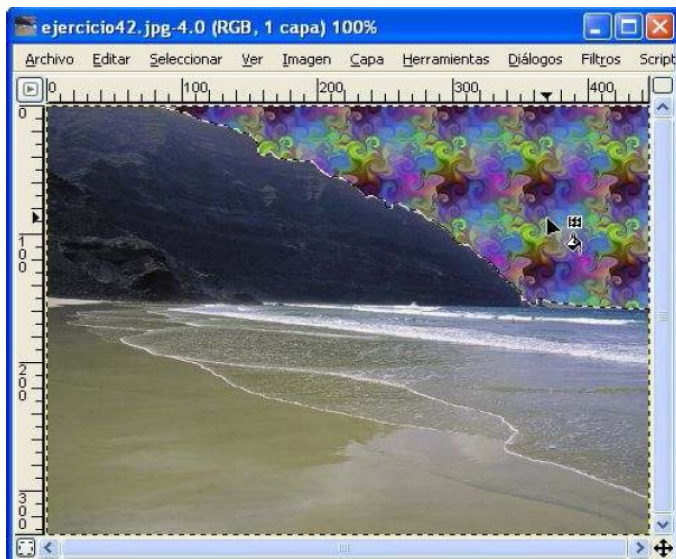
También debes recurrir a la herramienta **Zoom** para acercarte y delimitar mejor el área a seleccionar. Es recomendable **borrar una franja muy estrecha de la montaña para que el resultado sea mejor.**



- Una vez que hayamos borrado la zona del cielo, quitaremos la máscara de selección pulsando en el cuadradito rojo otra vez y veremos como el área borrada queda como área seleccionada.

A continuación limpiamos ese área con menú **Editar > Limpiar**

- Sin quitar la selección, rellenaremos el espacio con el patrón **Pastel Stuff** y la herramienta **Rellenar**. Hay que seleccionar previamente la opción Relleno con patrón en la configuración de la herramienta.



- Insértadle vuestro nombre** en la arena (a modo de firma) y guárdalo con el nombre de **Gimp09.jpg** y envíalo por correo con asunto.

Puedes experimentar con otros rellenos, y otras imágenes, seguro que conseguirás interesantes efectos.

PRACTICA X: Arreglar color de imágenes

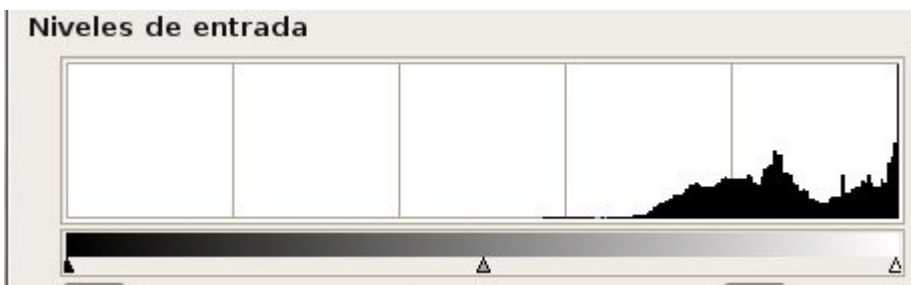
Ejemplos de aplicación de las herramientas de ajuste del Gimp



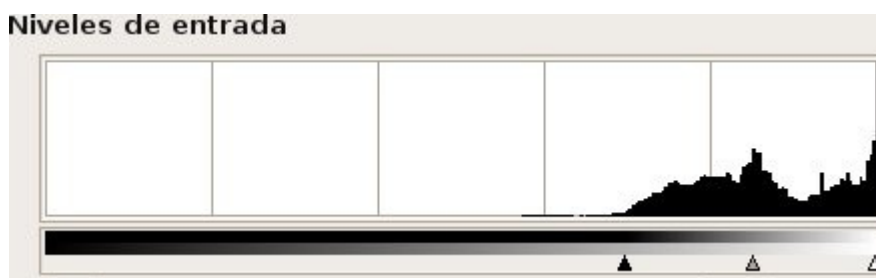
Tenemos esta imagen (**amanecer.jpg**) que de normal la borraríamos directamente.

Vamos a retocarla un poco con Niveles: **Menú: Colores: Niveles:**

Vemos que el color empieza muy a la derecha, eso quiere decir que hay exceso de blancos, y en este caso que la foto está quemada.



Tocamos un poco los niveles. El de la izquierda lo arrastramos hasta que empieza color



Y bueno, algo hemos conseguido, ¿no?



Guarda la imagen como **Gimp10.jpg** y envíala por correo con asunto, pero antes **inserta tu nombre** en el cielo. Ahora ya podrás arreglar esas dichosas fotos que te salen con mucho brillo.

PRACTICA XI: Aplicación de varios conceptos Selección de diferentes modos y aplicación de filtros..

Vas a aprender a seleccionar con la varita mágica y aplicar filtros. El filtro en cuestión realzará una rosa sobre el fondo, dándole un realce tridimensional.

Tenemos la siguiente foto (rosa.xcf)



y queremos obtener un efecto parecido a este.



Como siempre, abrimos la ventana de capas (Ctrl I) primero **duplicamos la capa** (el botón está en la parte inferior de la ventana de capas) para tener el original e ir viendo los cambios

Seleccionar la rosa

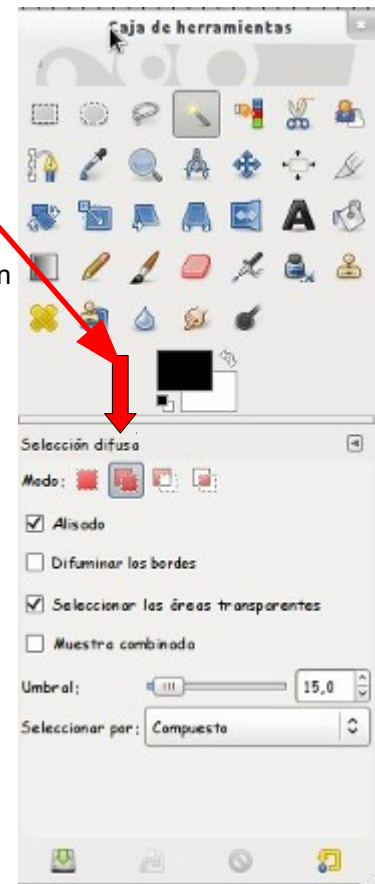
Tenemos que seleccionar la rosa o el fondo, como queramos, pero **seleccionar la rosa**.



creemos que es más sencillo

Para seleccionar la rosa, podemos usar la herramienta **varita mágica (Tecla Abreviada: U)** ,

Vamos a empezar con la **varita mágica** (puedo seleccionar con un umbral). Con la varita mágica cuando seleccionamos un color vamos a seleccionar pixeles parecidos. . La mayor parte lo haremos con varita mágica , pero es difícil conseguir seleccionar todo. Nos ayudaremos del botón "**Añadir**" del "Modo de selección difusa", señalado en la figura inferior de la derecha con una **flecha roja**. Gracias a esta herramienta, las áreas de selección se van sumando, pero debes tener paciencia hasta que el interior de toda la rosa esté seleccionada. Vas haciendo clic en el interior de la rosa hasta que agurpes todos los elementos y tengas única selección de la rosa. Termina con **paciencia** de seleccionar todo:





Desaturar

Desaturar es eliminar todo rastro de color y dejar la imagen en blanco y negro. Quiero desaturar la parte de atrás, pero lo que tengo seleccionado es la rosa. Primero he de invertir la selección; menú **Seleccionar** → **Invertir** y ya tengo seleccionado el fondo en lugar de la rosa.

Menú **Color** → **Desaturar**

Aquí tenemos el resultado.



Aún nos queda algo , aplicar un filtro

Aplicar un filtro

Los filtros son **fórmulas matemáticas para afectar a los pixels de determinado modo**. Para crear retoques como si fuera una cámara. No hay que abusar de ellos



Para acceder a los filtros. **Menú Filtros**. y hay un montón.

En este ejemplo vamos a aplicarle el filtro de desenfoque de movimiento: **Menú Filtros** → **Desenfoque** → **Desenfoque de movimiento**

Elige un tipo de desenfoque **Radial** con un ángulo de 10. Le dará un realce 3D a la rosa.

Listo, ya hemos obtenido lo que queríamos.. ;)

Inserta tu nombre en la imagen final (fuera de la rosa) y envíala como **Gimp11.jpg**



PRACTICA XII: Saturación de una fotografía

Se dice que un color está saturado cuando, al agregarle negro o blanco, llega a su límite tonal máximo, pero sin traspasar la frontera que lo transformaría en otro color o simplemente en negro o blanco. Añadir este efecto a una fotografía puede llevar a un cambio radical de su aspecto que puede llegar a ser positivo siempre y cuando se utilice razonablemente. Veamos un ejemplo



Tenemos esta foto bastante sosa llamada **cañon.xcf**

Vamos a Menú **Colores: Tono y saturación**

y tocamos un poco la saturación



Mirar que cambio de foto: la arena ha cogido un tono más rojizo y más real.

Inserta tu nombre en la imagen y guarda la foto como **Gimp12.jpg**. Envíala por correo con asunto.

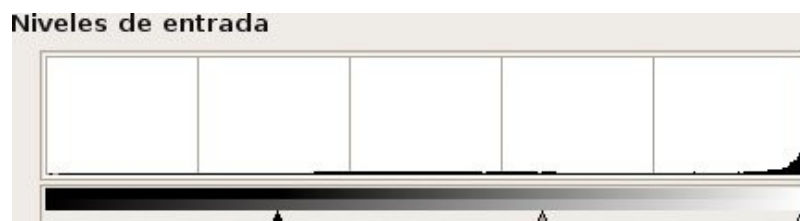
PRACTICA XIII: Foto quemada con flash



Intentaremos corregir una foto que está un poco quemada por el flash. Esta imagen (**niñoempanao.xcf**) está un poco quemada con el flash. Con niveles (Menú **Colores: Niveles**), puede ser que lleguemos a mejorar algo.

Seleccionamos la zona que está quemada. Puedes emplear la máscara. **La zona quemada es el niño, la mesa y su dibujo.** El fondo no los selecciona, pues el flash no lo ha alcanzado y no lo ha sobreiluminado. Vamos a niveles y jugamos un poco con ellos hasta obtener algo que queramos.

Los movemos hasta que empieza a haber información



Aquí tenemos el resultado:



Inserta en un lugar visible tu nombre y guárdala la imagen como **Gimp13.jpg**. Envíala por correo con asunto.

PRACTICA XIV: Ejemplo de modo de fusión de capas: cambiar el color de los ojos.

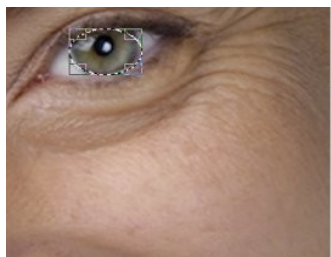


¿Has deseado alguna vez tener tus ojos de otro color? Veremos cómo cambiar el color de los ojos mediante los modos de fusión de capas

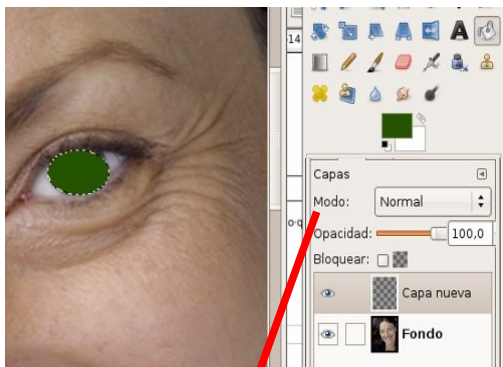
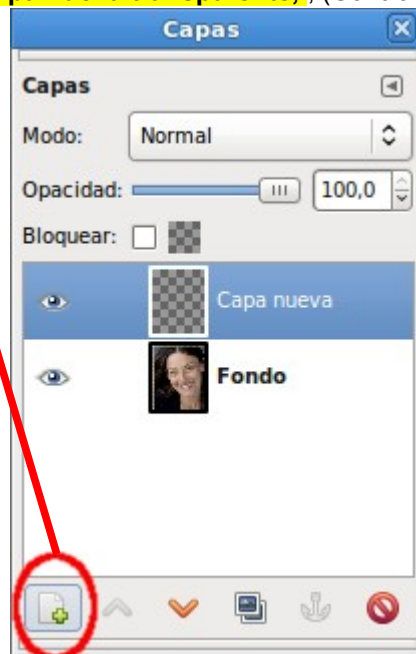
Tomemos otra vez la imagen de **mujer con sonrisa.xcf**

Tengo una capa, **creo otra capa nueva transparente**, (Control + L y luego botón crear capa nueva de la ventana de capas, abajo a la izquierda)

Dentro de esa capa hago la selección de un ojo. Para ello me ayudo de la herramienta de selección elíptica.



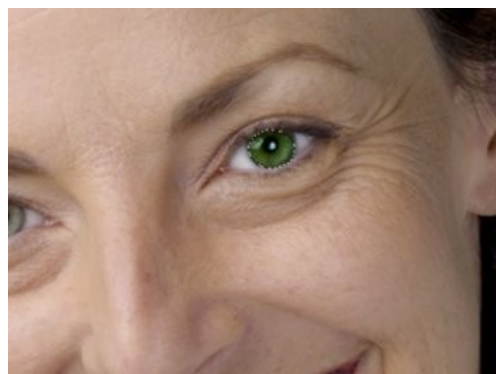
Cojo un color que quiera, y relleno la selección con ese color con la herramienta de bote de pintura: (**Tecla Abreviada: Mayúsculas + B**)



Modo de fusión de capas

El **modo de fusión de capas** lo pongo en **modo Solapar** (en la imagen tenemos **normal**), y ya tengo el efecto deseado, le he coloreado el ojo según el color que elijamos, quedará más o menos natural el efecto.. ;) Colorea ambos ojos (¡con el mismo color y que parezca natural!).

Inserta tu nombre en un lugar visible de la imagen y guárdala como **Gimp14.jpg**. Envíala por correo con asunto.




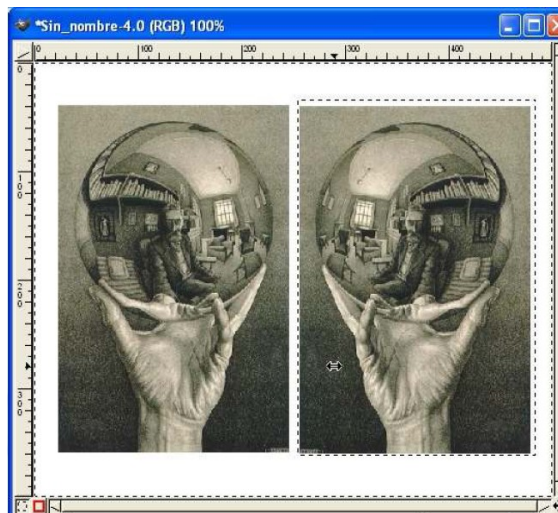
PRACTICA XV: Simetrías y perspectivas.

A partir de una imagen, modificarla aplicando herramientas de transformación: mover, simetría, perspectiva y recortar.

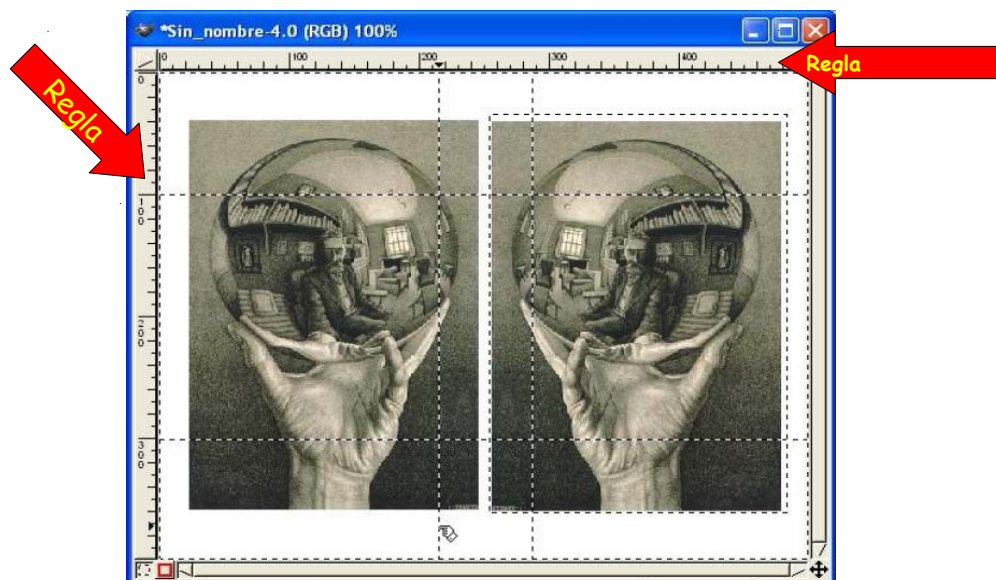
Utilizaremos una imagen de Escher para entrar en complicidad con el efecto de dimensionalidad que el


artista nos comunicó en sus obras.

1. Vamos a abrir la imagen **Mano con esfera reflectante.jpg**
2. **Seleccionamos toda la imagen original y la copiamos.** Ya la podemos cerrar.
3. Abriremos también una **nueva ventana** de imagen suficientemente grande para actuar con holgura. La nueva ventana tendrá unas medidas de 500 x 400 píxeles, color RGB y **fondo blanco**.
2. Abrimos una nueva ventana de capas (**Ctrl I**) en la nueva imagen de fondo blanco y la pegamos dos veces (una se llamará **mano1** y la otra **mano2**). Las moveremos para situarlas una en la zona izquierda y otra en la derecha. (ver imagen)
3. Seleccionamos la capa que representa la mano de la derecha Vamos a copiar la imagen y escogeremos la herramienta de volteo  que creará una figura simétrica y pulsaremos sobre la imagen en cuestión.

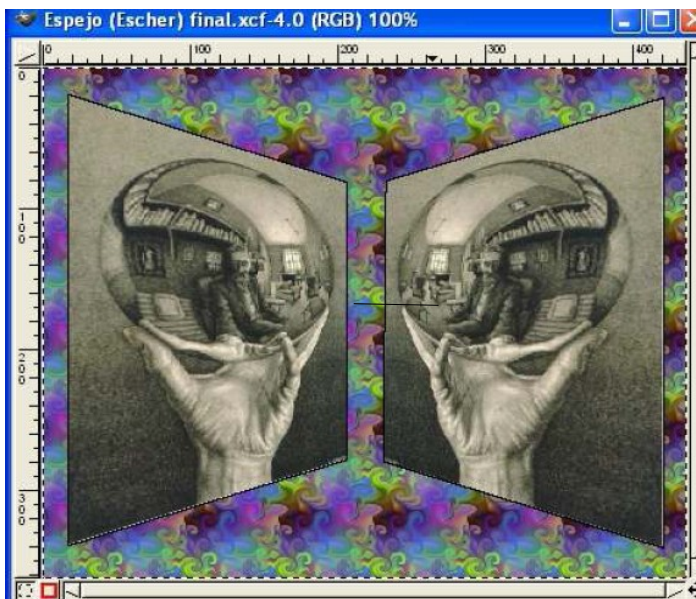
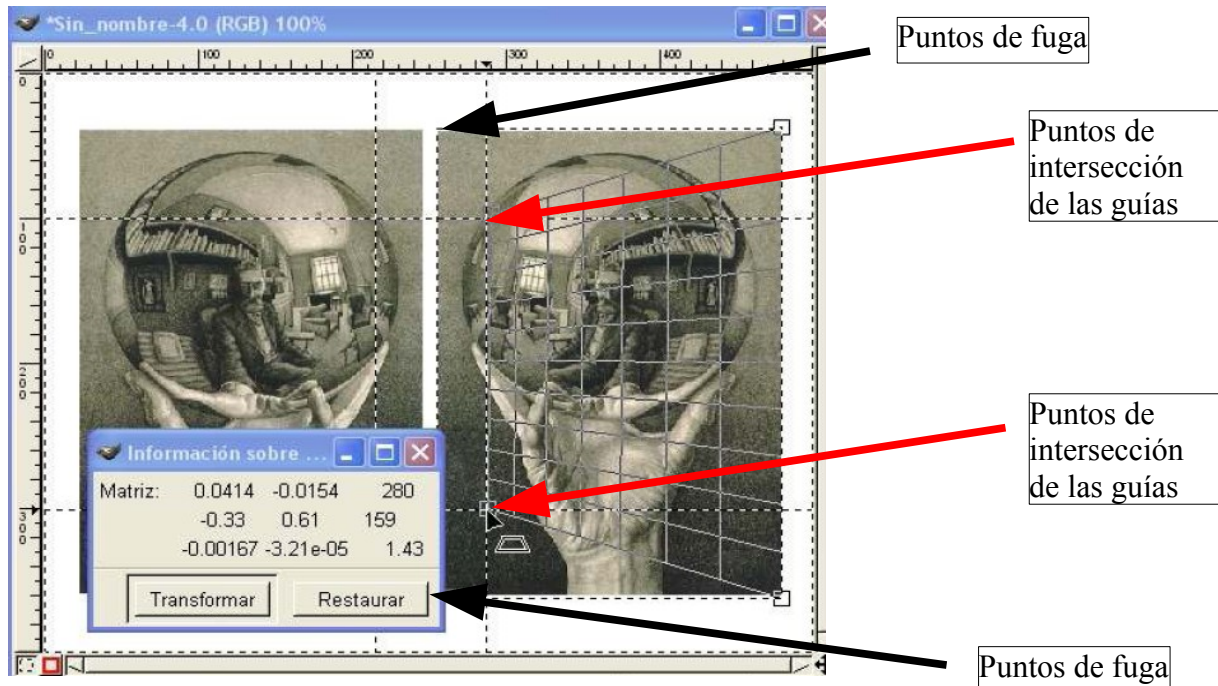


4. Antes de aplicar la perspectiva colocaremos unas guías tal como indica la figura (las guías las sacaremos haciendo clic con el ratón **sobre las reglas y arrastrando**). Ver imagen inferior.




5. Ahora haremos **una selección sobre cada una de las figuras (es decir, sobre cada una de las capas)** y utilizando la herramienta **Cambiar Perspectiva**  arrastraremos los puntos de fuga interiores sobre las intersecciones de las guías.

Es decir debes arrastrar con el ratón cada punto de fuga hasta cada punto de intersección y luego hacer clic en el botón **Transformar**. (Fíjate en las dos imágenes siguientes)



con asunto.

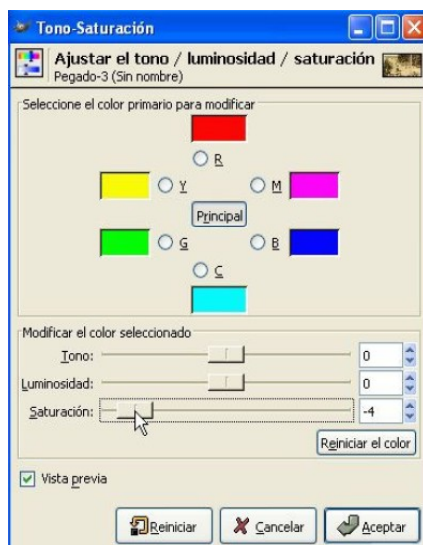
6. Quitaremos las guías activando la herramienta **Mover**  y arrastrándolas hacia el exterior de la ventana. También acercaremos las imágenes seleccionándolas previamente y utilizando esta herramienta.
7. Terminaremos el trabajo colocándole a cada figura un **borde negro** con la brocha de 3 píxel, y rellenando el fondo con el patrón Pastel Stuff (64 x 64). Para ello selecciona cada capa y luego podrías ayudarte de la herramienta de rutas que usaste en la práctica 6 (la del pato en el estanque)
8. **Inserta en lugar visible tu nombre** y guarda el dibujo con el nombre en formato GIMP como **Gimp15.xcf**. Envíalo por correo

PRACTICA XVI: Restaurar fotos antiguas.



Es posible que tengas fotos de familia que están estropeadas y te gustaría retocarlas para restaurarlas. Pues bien, con el Gimp es posible. Veamos como...

Las fotos antiguas suelen tomar un aspecto marrón. Cojamos esta, llama **fotoantigua.xcf**



Accedemos a **Capas** → **Colores** → **Desaturar** o manualmente en el menú **Herramientas** → **Herramientas de color** → **Tonos de saturación...** y disminuir la saturación al nivel adecuado.

Para obtener este resultado final.

Inserta tu nombre en lugar visible y guarda la imagen como **Gimp16.jpg**. Envía la foto por correo con asunto.

