



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 12

TALLER PRÁCTICO





INDICE DE UNIDADES

- 1 Conociendo Gimp
- 2 Imagen digital
- 3 Las capas
- 4 Los textos
- 5 Máscaras y selecciones
- 6 Filtros
- 7 Las rutas
- 8 Los canales
- 9 El color
- 10 Otros filtros
- 11 Animación y web
- 12 Taller práctico

TALLER PRÁCTICO

La última unidad nos va a servir de repaso de todas las actividades realizadas a lo largo del curso. En este Taller Práctico realizaremos diversos ejercicios utilizando las variadas herramientas de GIMP.

Contenidos

Varita mágica
Dibujo
Uso de máscaras
De foto a dibujo
Texto en ruta
Texto
Retoque y creación
Creación
Ejercicios de la Unidad 12

Varita mágica

Ahora que ya hemos concluido la descripción de las principales herramientas de GIMP, vamos a realizar diferentes ejercicios prácticos.

1. Trabajar con la Varita mágica

Comenzamos con un trabajo en el que utilizaremos, fundamentalmente, la "varita mágica" conocida en GIMP como **Seleccionar regiones continuas**.

1. Guarda y abre en GIMP la imagen. Vamos a cambiar el cielo que domina gran parte de la imagen, ya que no es excesivamente atractivo. Crea una copia de la capa de fondo a la que llamaremos "copiacielo".



2. Primero debemos configurar las opciones de la herramienta **Varita mágica**. Queremos seleccionar toda la zona del cielo y allí existen diferentes tonos de azul. Vamos a poner 50 como valor de "Umbral". De esta forma incluimos en nuestra selección 50 de los 256 posibles valores que tiene el color azul. Hacemos clic en cualquier lugar del cielo. Las zonas del cielo incluidas dentro de la farola no se añaden: añadamos estas zonas a la selección.
3. Ya tenemos el cielo completamente seleccionado. Vamos a realizar la selección inversa, para poder trabajar posteriormente con ella. Copiamos esta selección y creamos una nueva capa con el contenido. Llamamos a la capa "edificio". Si ocultamos las otras dos capas el resultado que tenemos es:



4. En toda la zona que corresponde al cielo vamos a colocar un degradado que lo sustituya. Debemos crear un degradado nuevo con la herramienta **Edición de degradados**. Nosotros hemos creado el siguiente:



5. Creamos una nueva capa para incluir este degradado y mantener la posibilidad de modificar anteriores capas. Creamos una nueva capa vacía debajo de la capa llamada "edificio" y la rellenamos con el degradado anterior de arriba a abajo.



6. Este color es algo más llamativo pero adolece de la perfección de un degradado creado por ordenador, podríamos decir que es demasiado perfecto y hay que modificarlo un poco. Accedemos al filtro **Ruido** --> **Ruido RGB** y modificamos únicamente el valor Azul a 0,20. Aceptamos. Aplicamos un filtro de **Desenfoque** con el valor mínimo.
7. Seleccionamos la capa "edificio" y vamos a crear un efecto de sombra paralela con el filtro **Luces y Sombras** --> **Sombra arrojada** ; unos valores de "desplazamiento" de 5, radio de "desenfoque" de 15, "color" negro de la sombra y un 60% de "opacidad" sin permitir el cambio de tamaño. Aplicamos.
8. Por último modificaremos la iluminación del edificio con la herramienta de color **Niveles**. Modificamos el valor central (gamma) de entrada a un valor de 0,60.
9. Guardamos el resultado final como "farola.xcf".



También podemos cambiar el cielo por uno con nubes. Para poder hacerlo debemos disponer de una imagen con el cielo nublado como la que puedes conseguir a continuación. Ya sabes, clic sobre la imagen, se abre en una nueva ventana y Guarda la imagen mayor tamaño.



Nos situamos a partir del punto 3 del apartado anterior donde tenemos una capa que contiene el edificio y la farola.

1. Abre la imagen "unidad07_02.jpg". Selecciona toda la imagen de las nubes yendo al menú **Seleccionar --> Todo**. Copia esa selección con **Ctrl + C**.
2. Accede a la imagen "unidad07_01.jpg" y ve al menú **Editar --> Pegar en**, se crea una capa flotante que tienes que fijar como Capa nuevas en la Ventana Capas.
3. Sitúa la capa recién creada debajo de la capa del edificio.



Dibujo

Colorear un dibujo escaneado

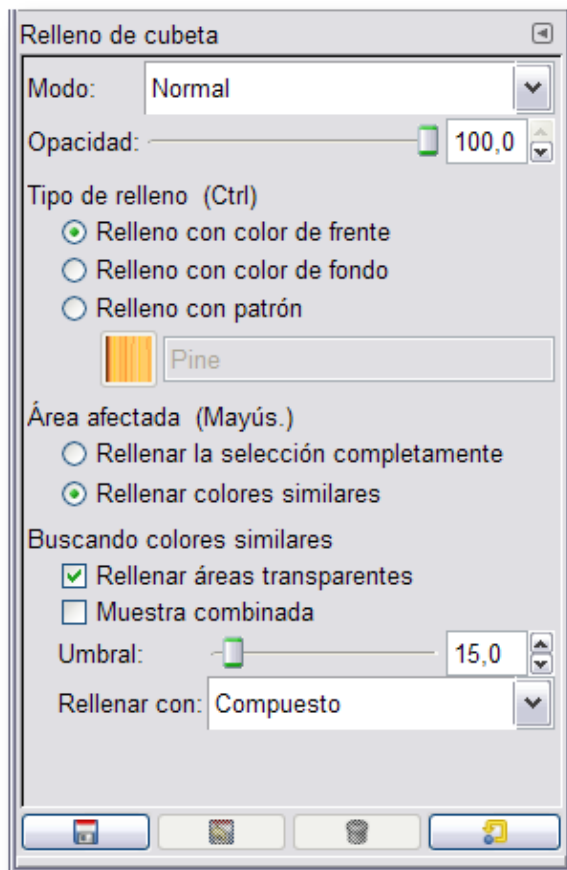
En muchas ocasiones hemos escaneado un dibujo y los resultados no han sido todo lo buenos que hubiéramos deseado. En esta ocasión vamos a partir de un dibujo escaneado en el modo **Escala de grises** y vamos a colorearlo utilizando GIMP.

Consigue la siguiente imagen.



Al escanear una imagen se suele elegir la resolución en función de las características del escáner y el destino de la misma. En esta ocasión hemos modificado ligeramente la imagen, para dejarla con una resolución de 72 píxeles por pulgada y modo de color **Escala de grises**, dado que la imagen original no disponía de ningún otro color más que blanco o negro. Comencemos a colorear nuestro dibujo.

1. Abrimos la imagen "unidad07_03.jpg" y la situamos en nuestra pantalla de tal forma que nos permita acceder a las diferentes ventanas de GIMP. Vemos que la imagen tiene una cierta "suciedad" producto del escaneado en Escala de grises. Vamos a aumentar el contraste de la imagen para que desaparezcan los diferentes tonos de gris y obtengamos un dibujo con líneas negras sobre el papel blanco. **Colores --> Umbral** ; modificando el valor inicial por el de 150 y el valor final lo puedes dejar en 255, para que sólo queden las líneas negras.
2. Vamos a comenzar a rellenar las distintas zonas de la imagen con colores sólidos y degradados. Para manejar correctamente la imagen vamos a crear una **capa copia** de la que tenemos como base de la imagen. Denominamos a esta nueva capa "rellenos". La imagen está en Modo Escala de grises, convirtámosla a modo **RGB**.
3. 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 o 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.


4. Comencemos rellenando chaqueta de nuestro personaje. Seleccionemos con la **Varita mágica** la chaqueta y rellenemos con el color de frente (siendo este color el que responde a la Notación HTML: bd480f).
5. Puede que nuestra selección se haya extendido más de la cuenta y al rellenar nos haya ocurrido lo siguiente:



6. Esto es debido a que las líneas negras que forman nuestro dibujo tienen agujeros por donde "escapa" la selección y con ella el relleno de color. Si ha ocurrido esto, debemos acercarnos con la herramienta **Zoom** a toda la línea y cerrar las líneas que nos encontremos abiertas.



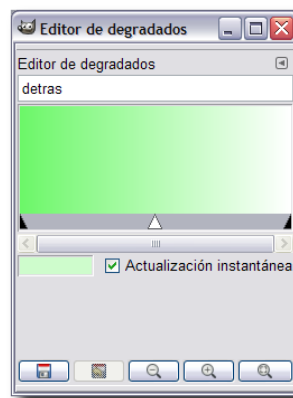
Con la herramienta **Lápiz** y con color negro cerramos los huecos que veamos.

7. Con los huecos ya cerrados comencemos a rellenar la zona correspondiente a la chaqueta. Rellenamos con el color indicado pero con una **opacidad** del 90%. La zona correspondiente a los pantalones vamos a rellenarla con la misma opacidad pero con un color azulado. Debemos crear una nueva capa para cada zona rellenada y tener, posteriormente, un mayor control de cada zona.
8. Rellenemos la zona correspondiente a las botas con color casi negro (491902).
9. La zona correspondiente al borde de la bufanda la rellenaremos con un **degradado**, la forma de relleno de degradado será "lineal" y el **degradado** a rellenar puede ser el "Rumanian flag smooth". De un extremo a otro.
10. Nuestra imagen va tomando color aunque podemos notar que en las uniones existen zonas que no se han rellenado correctamente. Para evitar esto debemos utilizar la herramienta **Borronear**  y tizar todas las zonas en las que ocurra. Podemos acercarnos hasta el más mínimo detalle ampliando el **Zoom**, hasta que observemos los píxeles y tizar con el color de los situados alrededor.

11. Rellenamos el resto de la bufanda con el mismo degradado y para la cara podemos utilizar un color que responda al valor ffb793, selecciona colores a tu gusto para el gorro y el pelo.



12. Podemos **combinar** todas las **capas** que hemos creado para el coloreado. Vamos a crear un **fondo degradado**. Seleccionamos toda la zona blanca posterior al dibujo y la borramos. Creamos una capa que situamos detrás del dibujo y la rellenamos con gradiente. Creamos un gradiente del estilo del siguiente:



13. Rellenamos con la opción "lineal" para obtener:



14. Sobre la capa en la que ha quedado el dibujo vamos a crear una sombra para destacar el dibujo del fondo. Podemos utilizar el **Filtro** de "Sombra arrojada " con un desplazamiento de 5 en cada eje. El resultado final se puede ver en la siguiente imagen. Guardamos en formato XCF.



Una sombra

Con el sencillo procedimiento que vamos a mostrar a continuación, podemos crear una sombra a la que podemos llamar **sombra proyectada**, que simula la que tendría un objeto iluminado por una fuente lejana. Vamos a utilizar la escultura de la siguiente foto:

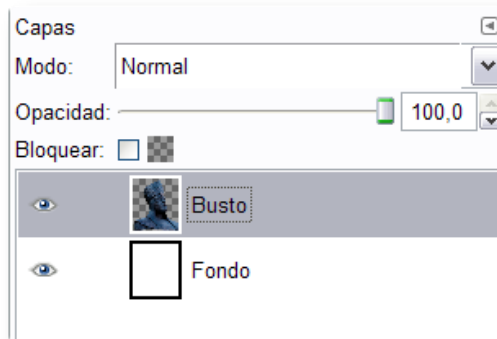


1. Crear una sombra proyectada

1. Abre la imagen "unidad07_04.jpg" en GIMP y pon el **Zoom** al 100%. Lo primero que vas a hacer es obtener una capa que contenga exclusivamente la escultura, sin el pedestal. Utilizando la herramienta de **selección** que creas conveniente realiza una selección de toda la escultura. **Seleccionar --> Invertir**.
2. Difumina la selección 5 píxeles. **Seleccionar --> Difuminar 5 píxeles** e invierte de nuevo la selección. Si observas el Editor de selección (menú **Diálogos --> Editor de selección**) verás qué zona de la imagen es la seleccionada (aparece en color blanco).

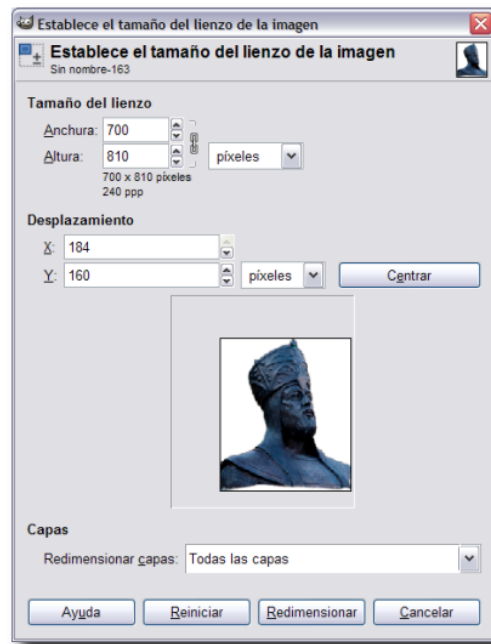


3. Copia esta selección (Ctrl + C) y accede al menú de la Caja de herramientas, **Archivo --> Adquirir --> Pegar como nuevo**. Acabas de crear una imagen que contiene una sola capa. Crea una nueva capa con fondo blanco y sitúala debajo de la capa que contiene el busto.

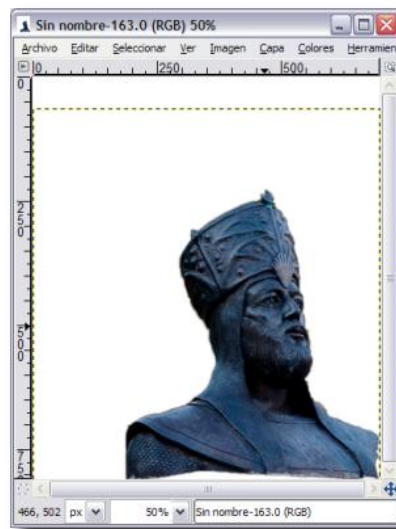


4. Las sombras suelen crearse con una copia del objeto del que queremos crear la sombra. **Duplica la capa "Busto"** arrastrando la miniatura de la capa "Busto" sobre el símbolo de duplicar capa, obtenemos la capa "Copia de Busto ". Marcamos **Bloquear transparencia** en esta nueva capa y la **rellenamos de negro**.

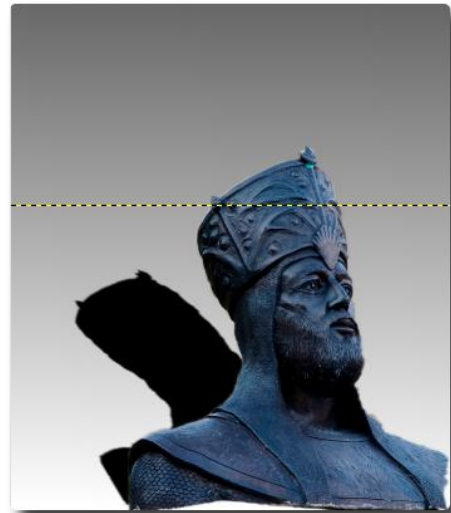
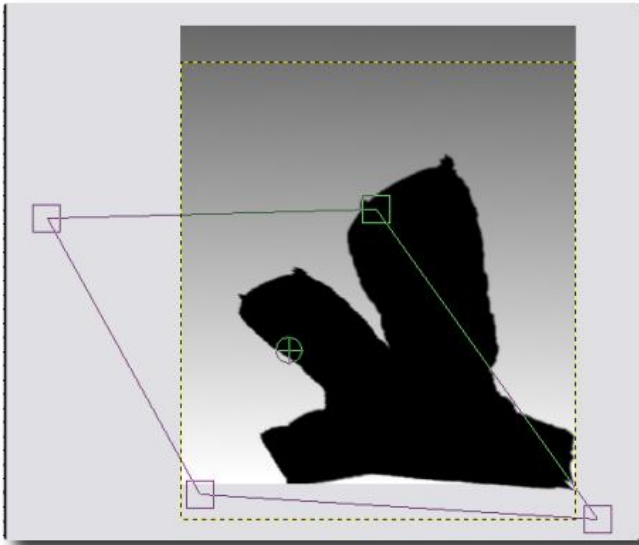
5. Cambiamos el nombre a la capa "Copia de Busto" por "sombra" y la ponemos debajo de la capa "Busto".
6. Para poder situar de forma más adecuada la sombra vamos a ampliar el tamaño del lienzo sobre el que estamos trabajando. **Imagen --> Tamaño del lienzo**, 700 píxeles de ancho y situamos el lienzo primitivo en la situación que se observa:



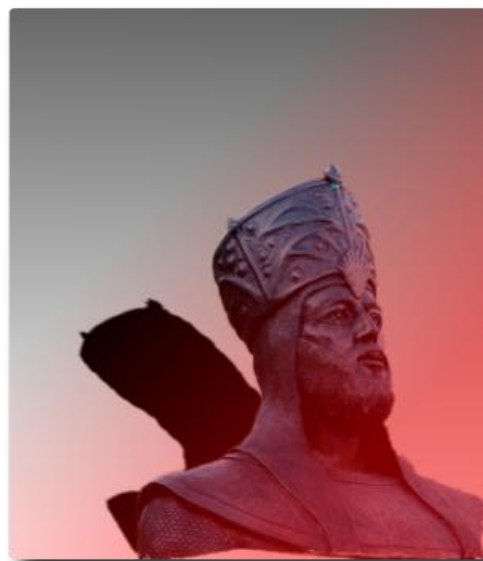
7. En la opción **Redimensionar capas** elige **Todas las capas**. Rellena las zonas transparentes de la capa "Fondo" de color blanco.
8. **Enlaza las capas** "Busto" y "Sombra" y muévelas a la parte inferior derecha de la **Ventana Imagen**.



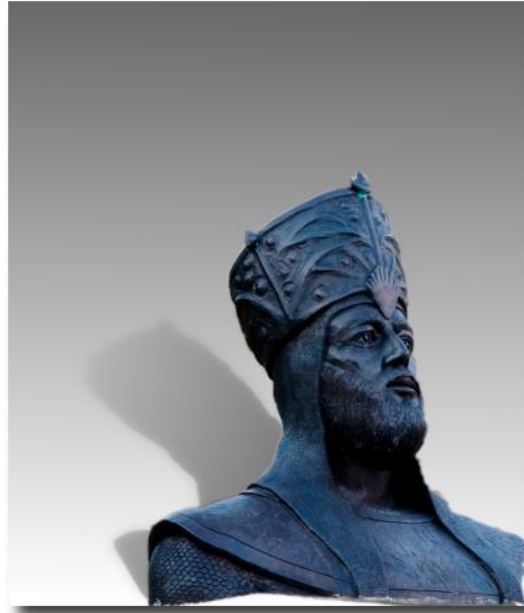
9. Crea un **degradado** para rellenar la capa de fondo y separar la imagen del fondo.
10. Nos metemos de lleno con la sombra. Selecciona la capa "Sombra" y haz invisible la capa "Busto". Los bordes de la sombra parecen un poco artificiales, vamos a darles un aspecto más real con un filtro (primero desactiva la opción Bloquear transparencia que tenías activada anteriormente). **Filtros --> Ruido --> Ruido HSV** con los valores que vienen por defecto.
11. Distorsionamos la sombra para colocarla como una sombra natural hacia la izquierda y abajo. **Herramientas --> Herramientas de transformación --> Perspectiva**.



12. La sombra es algo dura por la parte superior, vamos a desvanecerla un poco. Activa el modo **Máscara rápida** y rellena desde arriba a abajo y de izquierda a derecha. Desactivamos **Máscara rápida** y borramos la selección producida.



13. **Desenfocamos** la sombra. Aplicamos un **desenfoco gaussiano** con un valor alto, por ejemplo 25.
14. Para concluir vamos a bajar la **opacidad** de la capa sombra al 60% para que sea lo más real posible. El resultado final se observa a continuación.



Utilización de las máscaras

Partiendo de las dos imágenes que puedes obtener de la forma habitual:



Vamos a conseguir una tercera imagen como composición de las dos anteriores. La idea es trasladar el pato dos veces a la imagen del estanque y poner el tamaño adecuado al pato. Lo haremos en otro documento para obtener el aspecto más adecuado posible.

Seleccionar el pato

1. La selección del pato debe realizarse con la herramienta de selección **Varita mágica**, pulsando sobre cualquier zona del agua. Utiliza adecuadamente en las **opciones** de la

herramienta el umbral, para conseguir seleccionar la mayor parte posible del agua (sin el reflejo del pato).

2. Las zonas que no hayan sido seleccionadas se pueden añadir mediante la utilización de la herramienta de selección **Mano Alzada**.
3. Podemos utilizar la herramienta **Máscara rápida** (Mayús + Q) para pintar sobre la máscara y obtener la selección que nos interesa.



4. Ahora podemos pintar con el pincel sobre esta máscara o borrar con la goma hasta obtener:



5. Presionamos **Mayús + Q** para salir del modo **Máscara rápida** y obtener la selección de todo el agua. Invertimos la selección para obtener una selección del pato y su reflejo en el agua. Copiamos la selección para poder pegarla en la imagen del estanque.
6. Al pegar en la **Ventana Imagen** de "unidad07_05.jpg" observamos que la imagen del pato es excesivamente grande. Escalamos esta capa hasta obtener:



7. Retocamos con la **Goma de borrar** el reflejo del pato para dejar salir los reflejos del agua del estanque. Convertimos la capa pegada en una nueva con nombre "pato 1".



8. Duplicamos la capa y la denominamos "pato 2". Volteamos horizontalmente la capa "pato 2", la escalamos y acercamos el segundo pato al primero, para obtener el resultado final.



9. Guarda el resultado como "estanque_final.xcf".

De foto a dibujo

Consigue, por el procedimiento habitual, la imagen que se muestra a continuación:



Vamos a transformar esta fotografía en un dibujo.

1. Abre en GIMP la imagen "unidad07_07.jpg".
2. Duplica la capa de fondo y llámala "desenfoque".
3. Cambia el modo de color de la imagen a **Escala de grises**.
4. Con la capa "desenfoque" seleccionada nos vamos a menú **Colores --> Invertir**.
5. Ponemos como **modo de combinación** de la capa "desenfoque" el modo **Suma**. Observamos que toda la imagen desaparece y tenemos una **Ventana Imagen** de color blanco.
6. Con la capa "desenfoque" seleccionada accedemos al menú **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque Gaussiano** y ponemos como "Radio de desenfoque" el valor 1 tanto en horizontal como en vertical. Aceptamos. Comienza a mostrarse un poco de imagen.
7. Podemos repetir el filtro aplicado con la combinación de teclas **Ctrl + F**; lo hacemos varias veces hasta obtener:



8. Combinamos las dos capas que tenemos.
9. Accedemos a **Herramientas --> Herramientas de color --> Niveles** y ponemos los siguientes valores en los Niveles de **entrada**: 117; 0,10 y 212, sin modificar los Niveles de **salida**, hasta obtener:



10. Podemos transformar el dibujo a color si lo cambiamos al modo de color RGB. Accedemos al menú **Colores --> Colorear**; movemos las opciones de **Tono** y **Saturación** para obtener:

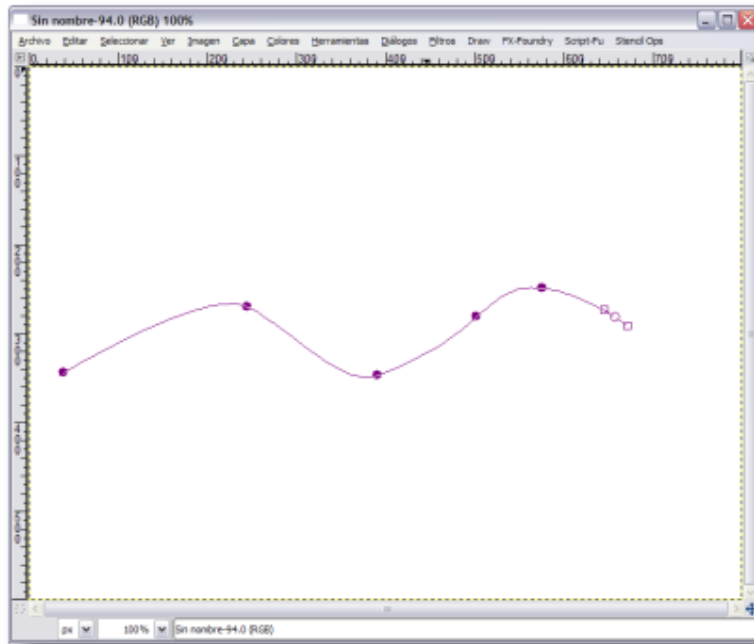


11. Guarda el resultado como "**dibujo.xcf**".

Texto en ruta

En la última versión de GIMP se ha implementado una nueva funcionalidad que permite colocar un texto a lo largo de una ruta previamente creada. Este es un aspecto que se echaba de menos en anteriores versiones y que nos puede venir muy bien a la hora de rotular nuestras imágenes.

Creo una nueva imagen con fondo blanco y un tamaño de 800x600 píxeles. Con la herramienta rutas traza una curva que será el soporte del texto que más adelante pondremos.

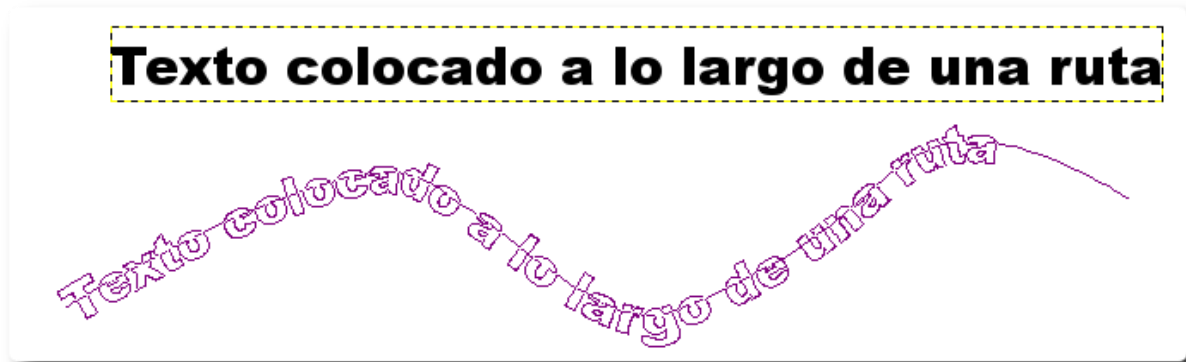


Selecciona la herramienta Texto para introducir el texto. Observarás que la ruta creada desaparece de la imagen aunque se sigue manteniendo en la capa creada en la Ventana Rutas; si quieres que la ruta sea visible debes acceder a la ventana Rutas y hacerla visible.



Elige una tipografía gruesa, por ejemplo Arial Black, con un tamaño de 30 px. y escribe el texto que quieras colocar en la ruta creada anteriormente. Nosotros hemos puesto el texto: "Texto colocado a lo largo de una ruta".

Accede en la Caja de herramientas a las opciones de la herramienta texto y haz clic sobre el botón "Texto siguiendo una ruta" y el texto se pone sobre la ruta que tenemos en nuestra imagen.



El texto que se coloca en la curva es, a su vez, una ruta creada a partir del contorno del texto que hemos introducido. La primera ruta sirve de soporte a la segunda. Si accedes a la Ventana Rutas podrás observar que tienes dos rutas, la que habíamos creado anteriormente y la nueva que ha adquirido como nombre el de la capa de texto.

Volvemos a la Ventana Capas para crear una capa transparente sobre la que pintaremos la ruta recién creada.

Haz invisible la capa de texto y crea una capa transparente. Selecciona esa capa. Accede a la Ventana Rutas y transforma esta ruta en una selección; botón derecho del ratón sobre la ruta y elige la opción **Ruta a selección**. Rellena esta selección con un patrón de color claro como **Pool Bottom**. Quita la selección una vez rellenada.

Luego haz de nuevo clic derecho sobre la ruta del texto y traza la ruta con un color azul oscuro y un pincel Circle 03. El resultado que obtienes se debe parecer a la siguiente imagen



Por último podemos abrir una imagen que tengamos en nuestro disco de la siguiente forma. Desde la Ventana imagen accede al menú Archivo --> Abrir como capas, localiza el archivo de la imagen que quieras poner de fondo (nosotros hemos puesto la imagen unidad05_05.jpg). Sitúa la capa que contiene la imagen debajo de la capa que contiene el texto y gira el texto para que el resultado final sea:



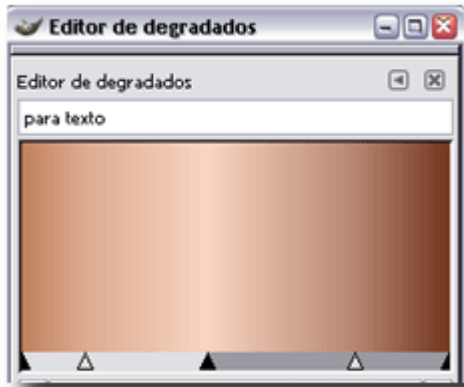
Texto

GIMP contiene muchas posibilidades para adornar el texto a partir de los Script-Fu que hemos visto a lo largo del curso, pero también es posible conseguir textos decorativos.

Vamos a ver un ejemplo que nos sirva de punto de partida para meternos de lleno en textos decorativos. El resultado que obtendremos se observa a continuación:



1. Crea una imagen con fondo blanco y tamaño 300 x 200 píxeles. Utilizando el tipo de letra "Arial Black" con un tamaño de 100 píxeles escribe "GIMP". Lleva esa capa a tamaño imagen con lo que pierdes las posibilidades de edición de texto, aunque es necesario para trabajar adecuadamente con este texto.
2. Selecciona todo el texto y lo rellenas con el gradiente creado para la ocasión en el **Editor de degradados**.



3. Cambia el color del relleno utilizando la Herramienta --> **Herramientas de color** --> **Tono y saturación**, aumentando el tono (180) y disminuyendo la saturación (-30). Duplicamos la capa.



4. Añade ruido a la capa superior mediante el **Filtro de ruido Lanzar** con los valores por defecto. En esta capa superior debes poner el modo de combinación **Diferencia**.



5. Utilizando la capa situada en la mitad de la pila de capas haz una selección del texto y activa la máscara rápida. Encoge la selección en 4 píxeles y aplica la **Máscara rápida**.



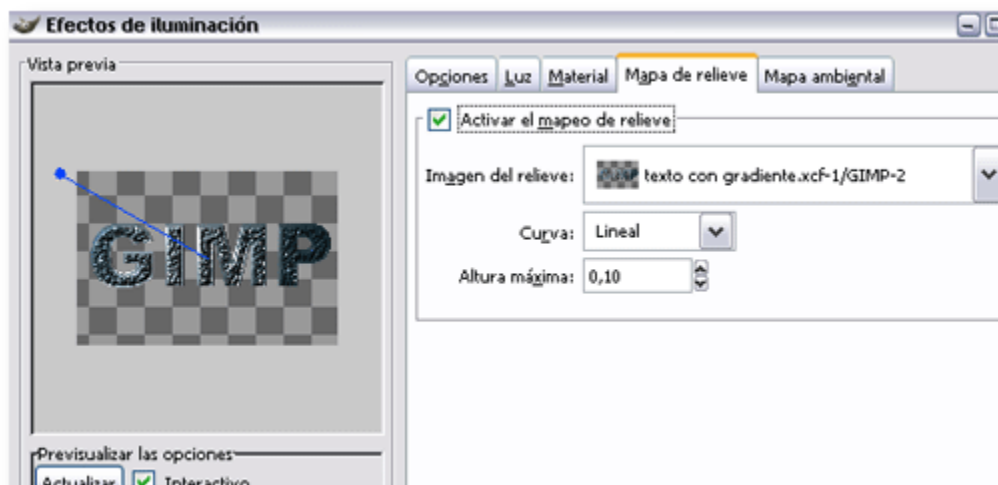
- Sobre esta máscara aplica el **Filtro --> Distorsiones --> Ondas** con unos valores muy pequeños, Amplitud 1; Fase 6 y Longitud de onda 0,10. Desactiva la máscara rápida, duplica la capa y sobre la última capa invierte la selección y borra el contenido de la selección para obtener:



- La anterior imagen se ha obtenido haciendo invisible la segunda capa que contiene el texto. Haz visibles las tres capas. El **modo de combinación** de la capa superior debe ser **Valor**. Combina las dos capas superiores.
- Aplica el **Filtro Mapa --> Mapa de relieve** sobre la capa inferior que contiene texto; aumentando el valor profundidad a 5. Coloca esta capa en la parte superior de la pila de capas y pon el **modo de combinación Diferencia**.



- Aplica el **Efecto de iluminación** que se obtiene con las siguientes características y un tipo de luz direccional:



10. **Rellena** la capa de fondo (blanco) con un **degradado** de izquierda a derecha, por ejemplo con el gradiente "Mexican flag smooth". **Combina** las capas visibles.



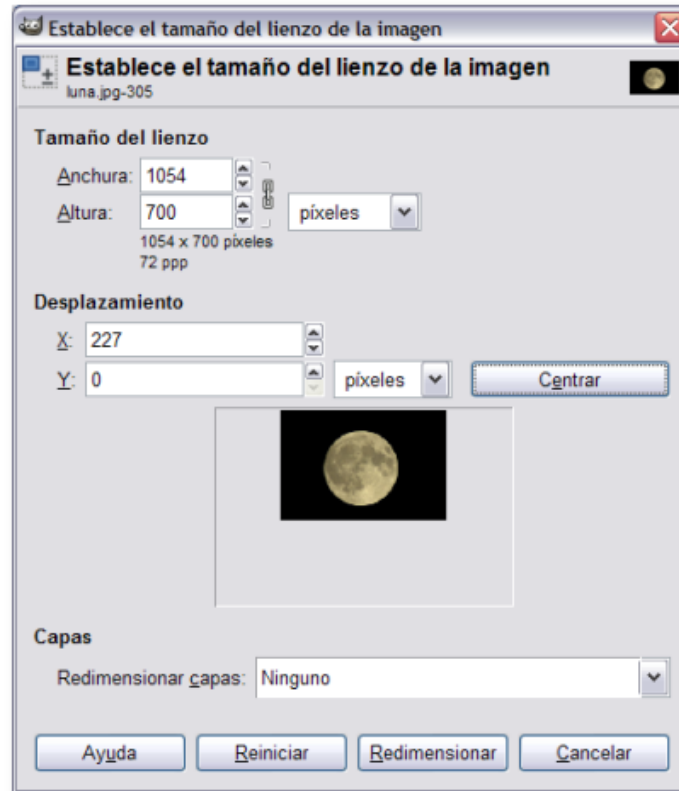
Retoque y creación

En esta ocasión vamos a partir de una imagen y vamos a ir añadiendo otros elementos que crearemos con GIMP. Para empezar consigue la siguiente imagen por el procedimiento habitual:



Vamos a crear un "anuncio espacial" añadiendo a la anterior imagen un planeta y un texto, proporcionándoles efectos desde GIMP.

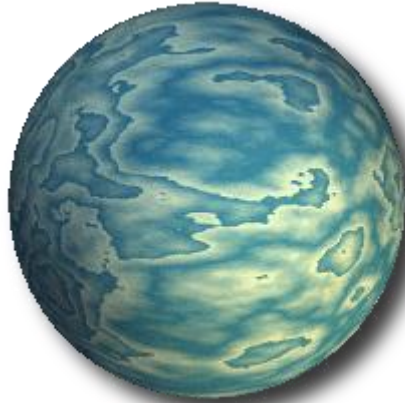
1. Abre la imagen "lunidad07_08.jpg". La imagen tiene un tamaño de 599x398 píxeles. Vamos a aumentar el tamaño del lienzo de trabajo (**¡no de la imagen!**) para poder acoplar el resto de elementos. Accede al **Menú Imagen --> Tamaño del lienzo** y pon como valores nuevos 800 de ancho y 700 píxeles de alto. La zona correspondiente a la imagen anterior debe situarse mediante el ratón (arrastrar y soltar) en la zona central y superior, como puedes ver a continuación a continuación:



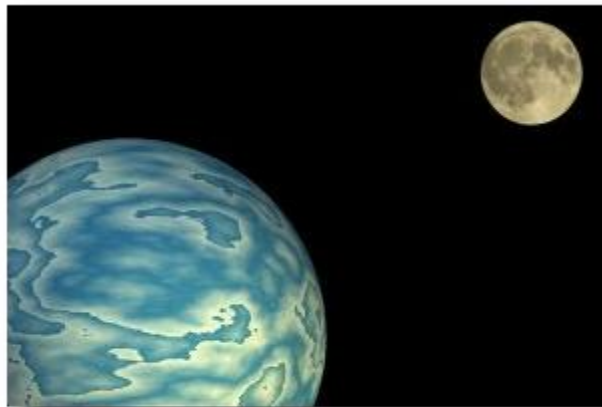
2. Vemos ahora que la capa de fondo queda incluida en un lienzo de mayor tamaño. Renombra la capa fondo como "Capa luna" y crea una nueva capa (la llamarás "fondo"), que se situará encima de ella. Ahora debes colocar la "Capa luna" encima de la nueva. Para poder situar "Capa luna" encima de la anterior, debes hacer que esta capa tenga **Canal alfa** porque en caso contrario no puedes moverla de lugar. Sitúa la capa "Capa luna" encima de la capa "fondo".
3. Selecciona toda la zona negra alrededor de la luna y borras el contenido de esa selección con la tecla **Supr.** Después llena la capa "fondo" con color negro. Debes obtener...



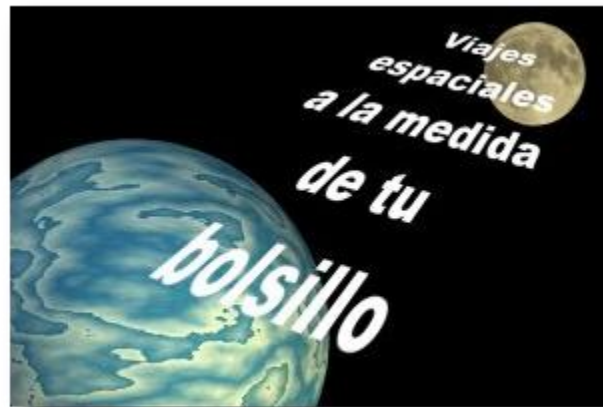
4. Sitúa la luna en la parte superior derecha y escala la "Capa luna" para obtener un tamaño algo más pequeño. Hay que tener cuidado para que la escala sea uniforme y no nos proporcione una luna achatada.
5. Pasamos ahora a la creación del planeta. Para ello crea una nueva imagen de 700x700 píxeles y con fondo transparente. Accede al **Menú Filtros --> Renderizado --> Diseñador de esferas**. Puedes diseñar esferas muy distintas, nosotros hemos elegido esta:



6. Una vez obtenida la esfera debes trasladarla al lienzo de la otra imagen. Arrastra la capa desde a Ventana imagen donde has creado la esfera o copia y pega. Mueve la nueva capa a la parte inferior izquierda de la imagen:



7. Crea con la herramienta de texto la frase que acompañará a la imagen: "Viajes espaciales a la medida de tu bolsillo", utilizando un tipo de letra "Arial black" y color blanco. Como debes modificar la capa de texto, debes **Eliminar la información de la capa de texto** desde la **Paleta capas**.
8. Da una perspectiva a esta capa de texto con la **Herramienta de transformación Perspectiva**, hasta situarla...



9. Por último modifica la capa que contiene el texto. Duplica la capa de texto y aplica a la capa inferior un **desenfoque gaussiano**, como **modo de combinación** de esta capa pon en la capa inferior de texto "Extraer granulada". Mueve esta capa 10 píxeles hacia la derecha y otros 10 hacia abajo. En la capa superior de texto aplica un **filtro de ruido**, manteniendo la transparencia para que el ruido sólo se aplique sobre el texto. El resultado final puede observarse a continuación:

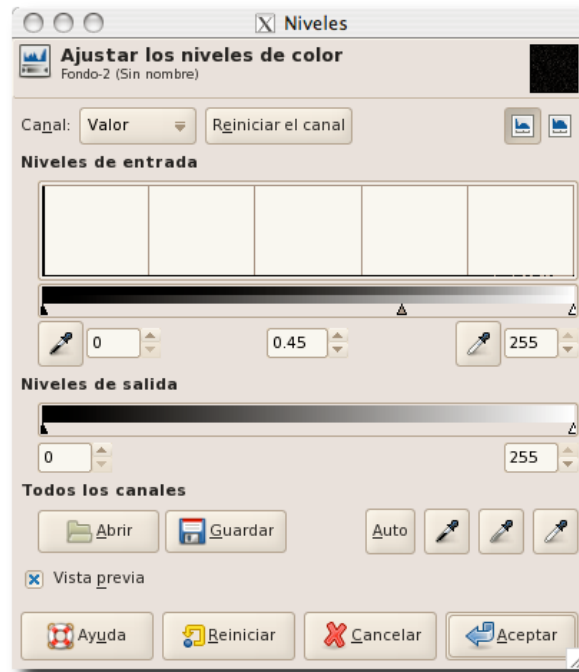


10. Guarda el resultado como "viaje.xcf".

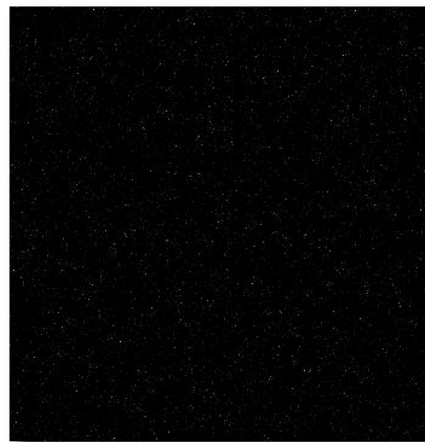
Creación

Vamos a crear una imagen desde GIMP sin utilizar otras imágenes previas, bien sean fotográficas o digitales.

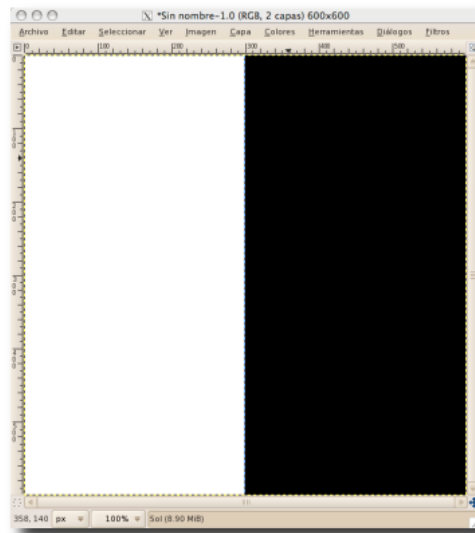
1. Crea un nuevo documento de 600x600 píxeles con fondo negro. Accede al menú **Filtros --> Ruido --> Ruido RGB**; no selecciones la opción RGB independiente y pon un valor de 0,45. Con en la herramienta **Niveles** pon el valor que se observa en la figura para disminuir el ruido visible.



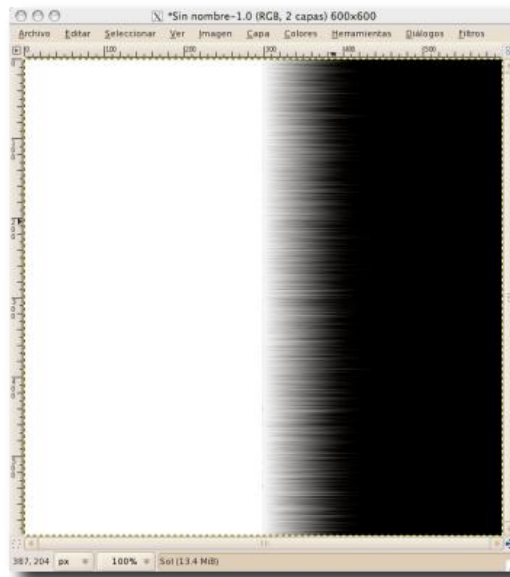
2. Puedes probar distintas opciones con el selector central, moviendo a izquierda o derecha según la cantidad de estrellas que quieras y la intensidad de su brillo. Obtienes la imagen del espacio sobre el que seguiremos trabajando.



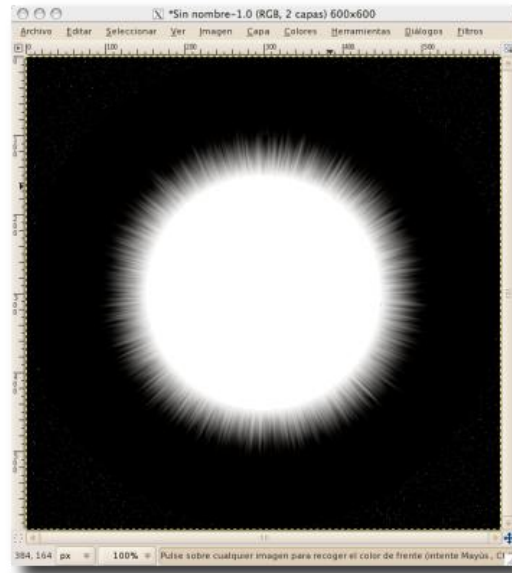
3. Creamos una nueva capa con fondo blanco a la que llamamos "Sol" y ponemos una línea guía vertical en el píxel 300 para ayudarnos en la creación de la selección de la parte derecha de nuestra imagen y rellenamos con color negro.



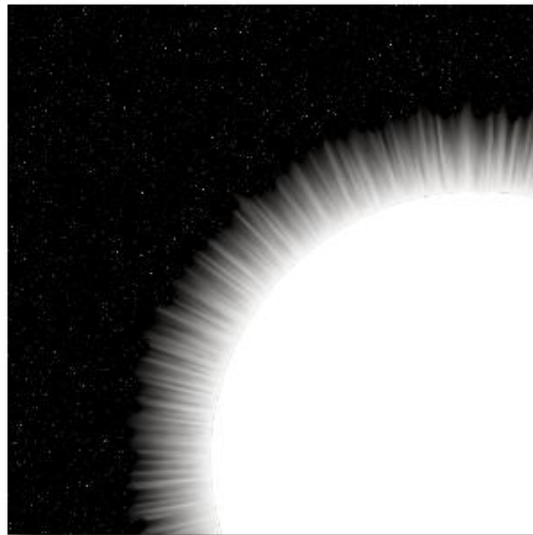
4. Quita la selección.
5. Aplica sobre esta capa un efecto de viento utilizando el **Filtro --> Distorsiones --> Viento**. Utiliza la ventana de Vista previa para comprobar el resultado. Para conseguir el que se observa a continuación hemos aplicado este filtro tres veces con un **Umbral de 8** y una **Fuerza de 35**. **Viento**, con dirección izquierda y afectando al borde delantero.



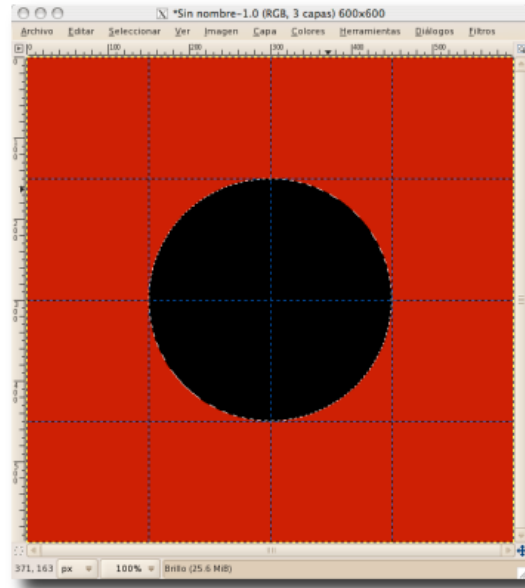
6. Gira esta capa 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y aplica sobre ella el **Filtro --> Distorsiones --> Coordenadas polares**, con las opciones que aparecen por defecto; obteniendo



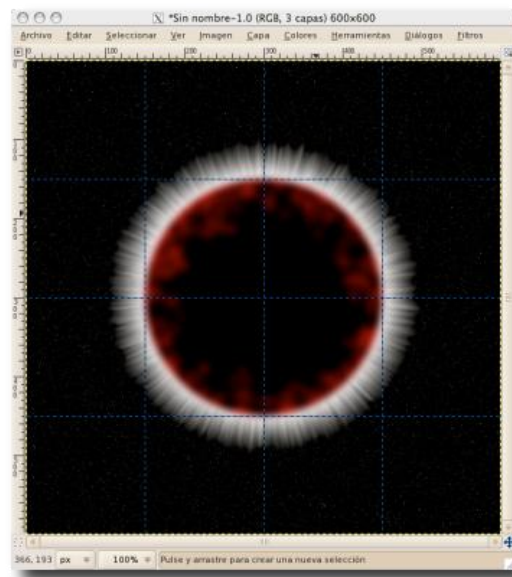
- Ahora debemos unir esta capa con la capa de fondo en la que está el espacio. Selecciona la zona negra exterior del círculo estrellado recién creado con **Coordenadas polares** y amplía esa selección en 2 píxeles con la herramienta de selección **Agrandar**. Cuando tengas la selección realizada, aplicamos la herramienta de selección **Difuminar** con un valor mínimo de 5 píxeles. Borra el contenido de la selección (**Supr**) para obtener:



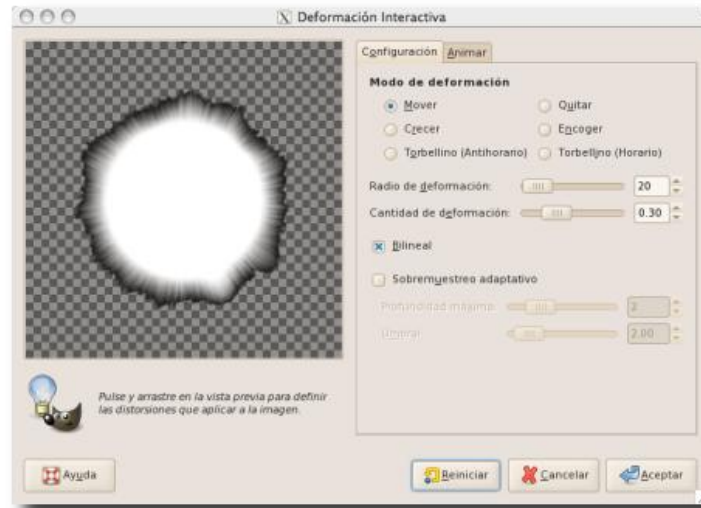
- Aplica un desenfoque gaussiano de 3 píxeles a la capa "Sol". Coloca guías verticales y horizontales en los píxeles 150, 300 y 450. Crea una nueva capa con nombre "Brillo" y con fondo transparente. Rellena la capa de color rojo. Ayudándote con las guías crea una selección circular en el centro que rellenarás de negro.



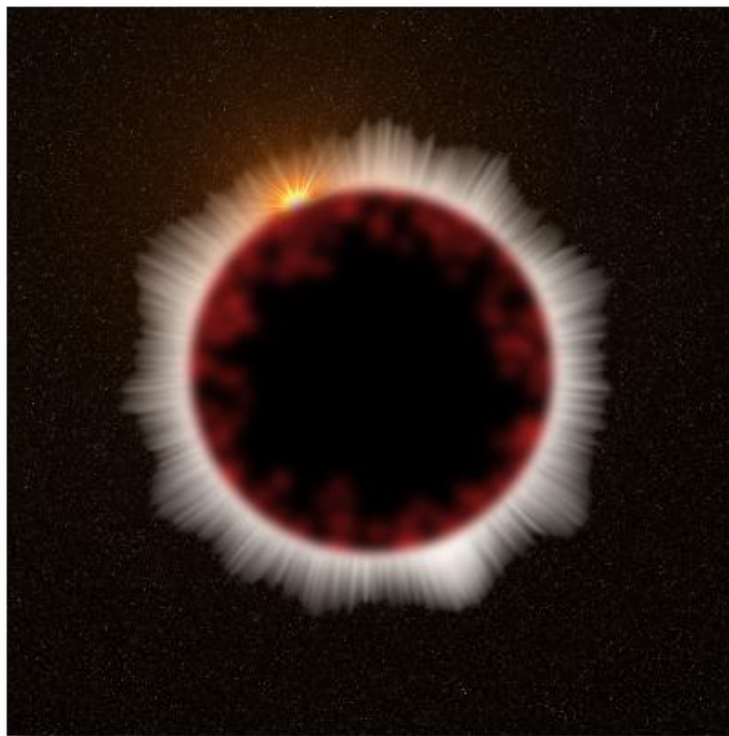
9. Aumenta la selección circular en 10 ó 15 píxeles y aplica sobre esta selección, desde el menú **Seleccionar --> Distorsión** con los parámetros **Umbral 180, Difusión 25, Granularidad 6 y Suave 2**. Sin marcar las opciones de suavizado vertical y horizontal. Invierte la selección y rellena esta selección con el mismo color rojo que hemos utilizado anteriormente. Quita la selección y aplica un **Desenfoque gaussiano** con un valor de 30 píxeles.
10. Sobre esta capa vamos a realizar una **Selección por color** haciendo clic en un píxel de color rojo y poniendo un **Umbral de 50** en las opciones de la selección, rellena esta selección de color blanco, quita la selección y aplica un **Desenfoque gaussiano** de 15 píxeles sobre la capa. Crea una nueva selección circular con ayuda de las guías, invierte la selección y borra. Una vez anulada la selección circular, aplica un desenfoque gaussiano de 15 píxeles.



11. Vamos a dar un poco más de realismo al brillo que aparece tras el planeta utilizando el **Filtro --> Distorsiones --> IWarp** sobre la capa "Sol". Este filtro es interactivo por lo que debes hacer clic con el ratón y arrastar para producir las deformaciones que quieras obtener:



12. Crea una nueva capa transparente situada debajo de la capa "Brillo" y sobre ella aplicamos el **Filtro --> Luces y sombras --> Supernova**, haciendo centro en el punto 239, 164 y con un color rojizo. Prueba distintas opciones de este filtro y elige la más adecuada.



13. Crea con el Logotipo, Calor resplandeciente un título que puedes situar sobre todas las capas.



14. Guarda el resultado como "eclipse.xcf".

Ejercicios 12

Ejercicio 12.1

Partiendo de las siguientes imágenes que puedes obtener por el método habitual:



Realiza una composición similar a la que se observa en la siguiente imagen utilizando los pasos que se citan a continuación:

1. Coloca la imagen de la araña sobre la de la lata.
2. Coloca, redimensiona y orienta la capa con la araña para superponerla a la zona de la lata.
3. Crea una máscara para que la capa de la araña solamente se vea sobre la lata.
4. Aplica el modo de combinación que creas más adecuado en la capa que contiene la imagen de la araña.
5. Puedes ajustar el color de la capa de la araña con la herramienta **Curvas**.
6. Guarda el resultado final como "ejer_final1.xcf".



Ejercicio 12. 2

Utiliza las siguientes imágenes para obtener el resultado que se muestra al final del ejercicio.



1. Utiliza las diferentes herramientas de selección para quitar el cielo de la foto del castillo y sustituirlo por el otro cielo.
2. Modifica la iluminación del castillo utilizando las herramientas de color.
3. Duplica el castillo y haz un reflejo del mismo con las herramientas de transformación.
4. Pon el nuevo cielo.
5. Revisa los bordes del edificio para que no queden restos de la selección.
6. Da los retoques necesarios para que tu imagen se parezca lo más posible al ejemplo, utilizando filtros y otras capas para favorecer el resultado de los filtros.
7. Guarda como "ejer_final2.xcf".



Ejercicio 12.3

Utiliza las dos imágenes siguientes para obtener el resultado que se muestra al final.



1. Une en una **Ventana Imagen** las dos imágenes, habiendo desaturado una de ellas.

2. Rota y escala la capa que contiene la flor.
3. Utiliza **Máscaras** para borrar las zonas de la flor que no deben aparecer en la imagen.
4. Realza la imagen de la flor.
5. Proporciona mayor contraste a la imagen en grises.
6. Guarda como "ejer_final3.xcf".

