



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 8

LOS CANALES





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

LOS CANALES

En la unidad 1 hablamos de los modos de color y las distintas paletas de color con las que trabaja GIMP. Al crear una imagen en GIMP podemos hacerlo en base a tres modos de color: RGB (todo color, de 24 bits). Escala de grises (8 bits de grises) y Color indexado (8 bits con escala de un color). Todos ellos indicados para imágenes que van a ser expuestas en una pantalla de ordenador. En el caso de que vaya a ser impresa podemos utilizar el modo CMYK, que es un modo de color sustractivo; el utilizado por las impresoras.

Contenidos

Introducción
Los canales básicos
Como selección
Canal alfa
Máscara
Otras posibilidades
Prácticas guiadas de la Unidad 8
Ejercicios de la Unidad 8

Los canales

Una imagen RGB tiene tres canales de color: Rojo, Verde y Azul. Estos canales representan los colores primarios de cada píxel de la imagen. La **Pestaña Canales** se encuentra en la **Ventana Capas, Canales, Rutas y Deshacer**, tal y como observamos en la siguiente figura.



Cada capa de una imagen lleva asociados los tres canales de color correspondientes al modo de color RGB y podemos añadir o eliminar canales. Pero, ¿qué son los canales?

Usando escalas de grises se almacenan varios tipos de información. Si observamos el **Canal Rojo** de una imagen, podemos observar que muestra, en gris, la cantidad de rojo que tiene un píxel. Si una zona de nuestra imagen es completamente roja, en el Canal Rojo aparecerá como blanco.

Un Canal puede representar una **selección**. Podemos guardar selecciones en un canal. Cuando guardamos una selección, ésta se guarda como un canal.

Un canal representa una **opacidad** variable dentro de una imagen. La escala de grises del canal puede servir para mostrar o no determinada parte de una imagen.

1. Trabajar con Canales

Vamos a comprobar el funcionamiento básico de los canales con la siguiente imagen que puedes conseguir por el procedimiento habitual.



Una vez abierta esta imagen en GIMP, haz clic en el icono correspondiente a la pestaña de los canales de la **Ventana Capas, Canales, ...** y observa que nuestra imagen dispone de tres canales: Rojo, Verde y Azul. A la izquierda de los nombres de los canales encontramos con una miniatura de la imagen en gris. Además, podemos mostrar u ocultar un canal o varios (icono del ojo). Prueba a ocultar uno o dos canales y observa lo que se muestra en la **Ventana Imagen**.



Debes recordar que el modo RGB es un modo aditivo, es decir, las cantidades de cada uno de los colores se van sumando para poder obtener el resultado final de la imagen a todo color. Eso es lo que ocurre cuando dejamos visibles los tres canales de color: Rojo, Verde y Azul.

Podemos crear nuevos canales, eliminar canales y trabajar con uno solo, con dos o con los tres canales a la vez. Cada nueva capa que creamos en GIMP tendrá sus tres canales correspondientes sobre los que podremos trabajar.

Representando valores de color

El modo RGB es aditivo y se compone de tres canales: Rojo, Verde y Azul. A través de cada uno de estos canales se proyecta una luz del color del canal que al unirse nos muestran en la pantalla la imagen a todo color.

En cada canal nos encontramos una imagen compuesta de blancos, negros y 254 tonalidades de gris. Un píxel negro del canal Rojo indica que no deja pasar la luz roja, no tendrá color rojo. Por el contrario un píxel blanco dejará pasar el total de la luz roja; el resto de tonalidades de gris dejará pasar la cantidad que corresponda a cada tonalidad. Lo mismo sucede en los otros canales.

Los canales de una imagen en color son como una colección de valores de luminosidad, de cada uno de los colores que forman los canales. Es importante conocer el funcionamiento de los canales a la hora de corregir colores.

Vamos a trabajar con la siguiente imagen. Puedes obtenerla a mayor tamaño desde el CD del curso:



En blanco y negro podemos comparar mejor los diferentes canales de color RGB.



Imagen pasada a Escala de grises

Y ahora veamos las imágenes que muestra cada uno de los canales RGB.



Observa en la que corresponde al **Canal Rojo** como el bote de color rojo es prácticamente blanco. En el **Canal Verde** hay zonas que tienen la misma claridad que en el Rojo, pero ya observamos que hay zonas más apagadas porque tienen mayoría de color rojo, aunque aparece algo de verde debido a que la mezcla de rojo y verde nos produce el amarillo. Si observamos la imagen del **Canal Azul** vemos que toda la zona que es de color rojo ahora zona es de color negro, es decir, no recibirá nada de azul.

Comprobamos de esta forma que las distintas tonalidades de gris que aparecen en cada uno de los canales, representan distintas cantidades del color del canal. Manejando los diferentes canales podemos manipular las tonalidades de color y modificar la imagen en su totalidad.

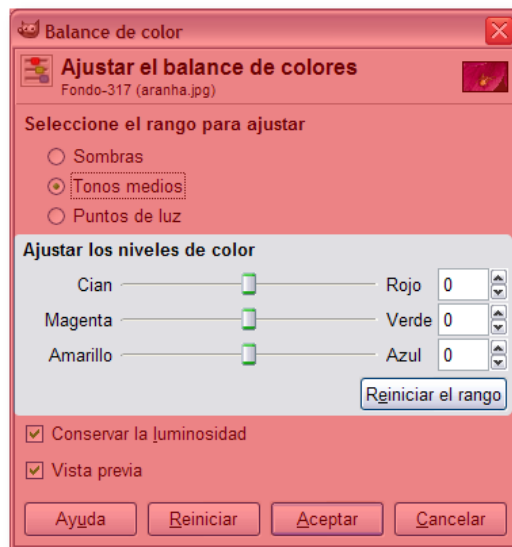
Ahora apliquemos esto a otra imagen:



Conociendo los colores representados en cada canal podemos obtener una modificación del color de la imagen general. Supongamos que queremos destacar la araña sobre el fondo del pétalo de la flor. Puedes descomponer esta imagen en sus tres canales de color desde el Menú **Colores --> Componentes --> Descomponer** y trabajar sobre esas capas. O puedes trabajar con otra herramienta que no necesita realizar una descomposición de la imagen en sus tres canales. Comenzamos por utilizar la herramienta **Balance de color**.

Accede a Menú --> **Herramientas --> Herramientas de color --> Balance de color**.

Esta herramienta nos permite aumentar o disminuir la cantidad de color de cada uno de los canales.



Pon en el **Canal Rojo** un valor de -18 y en el **Canal Verde** un valor de 60. Veremos cómo aumenta el color de la araña y el contraste con el fondo, haciendo que destaque más. Haz varias pruebas para conocer el funcionamiento de esta herramienta, que modifica las tonalidades de gris que tiene cada uno de los canales, haciendo que pase más o menos color de cada uno de los canales.

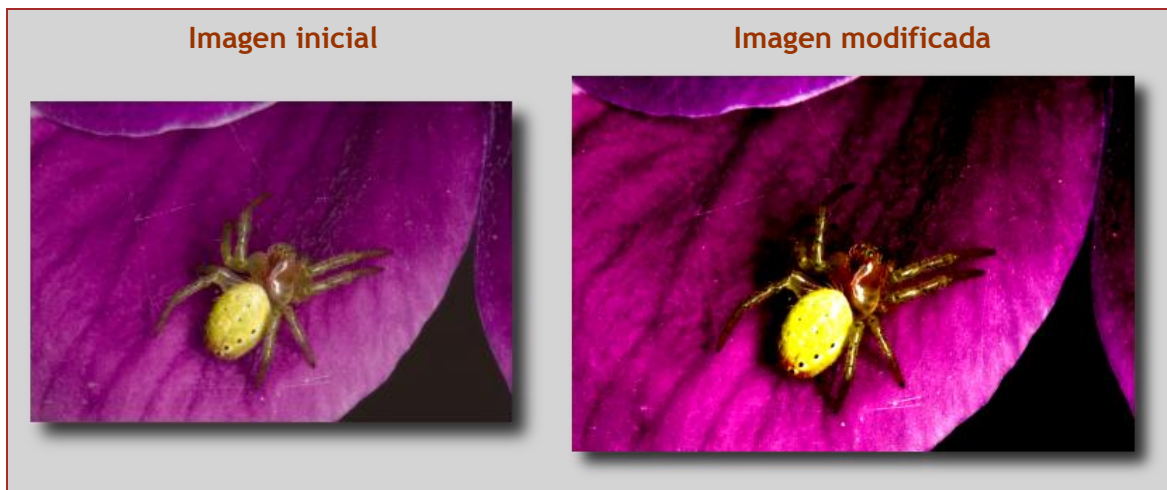
Esta herramienta tiene tres rangos para modificar: las sombras, los tonos medios y los puntos de luz. Elegiremos uno u otro dependiendo de los tonos que queramos modificar.

Otra forma de modificar los colores que tenemos en una imagen en color consiste en manipular los grises de cada uno de los canales. Disponemos de un filtro en GIMP que nos permite descomponer una imagen en capas, cada una en que se descompone la imagen corresponderá a cada uno de los canales de color RGB. Podemos modificar independientemente esas capas que están formadas por una imagen con 256 niveles de gris y volverlas a componer con otro filtro.

Accedemos a **Menú --> Colores --> Componentes --> Descomponer...**, seleccionamos RGB, comprueba que está marcada la opción "Descomponer en capas" y acepta. Obtienes una nueva imagen en "Modo escala de grises" que se compone de tres capas, cada una de ellas tiene el contenido de cada uno de los canales de color de la imagen primitiva.

Modifica el contraste de cada una de las capas que tiene esta nueva imagen. Seleccionando cada una de las capas y acudiendo a **Menú --> Herramientas --> Herramientas de color --> Brillo y contraste**, modifica el contraste de la **Capa azul** en 60; el brillo de la **Capa verde** en 20, el contraste de esta misma capa en 70 y el contraste de la **Capa roja** en 60.

En la **Ventana Imagen** de esta imagen en "Modo escala de grises" accede a **Menú --> Colores --> Componentes --> Componer** y selecciona en cada desplegable la capa que vas a utilizar para cada canal: como Rojo la capa rojo; como Verde la capa verde y como Azul la capa azul. Haz clic en **Aceptar** y obtendrás la siguiente imagen.



Guardar selecciones en un canal

En alguna ocasión a lo largo de este curso nos hemos referido al canal alfa o las máscaras. En un canal alfa sólo encontramos blanco (aquellas partes de la imagen que son zonas transparentes) y negro (las partes de la imagen que son opacas).

Cuando seleccionamos una zona de la imagen y posteriormente seleccionamos otra la primera se pierde, si no utilizamos alguna opción de la herramienta selección que nos permita tener las dos selecciones activas. En ocasiones podemos necesitar guardar una selección (por la complejidad de la misma) para después recuperarla y utilizarla en la misma o en otra imagen. Podemos guardar una selección en un canal alfa para poder recurrir a ella en cualquier otro momento.

Vamos a utilizar la imagen que puedes conseguir desde el CD del curso, para comprender cómo guardar selecciones en un canal.



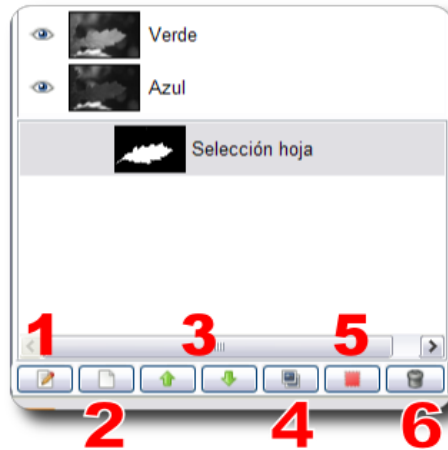
Realiza la selección de la hoja que está en el centro utilizando las distintas herramientas de selección (observa la selección a realizar en la siguiente imagen), después guárdala en un canal: **Menú --> Seleccionar --> Guardar en canal**.



Si accedes a la **Ventana de canales** observarás que se ha creado un nuevo canal denominado "Copia de máscara de selección". Renómbralo como "Selección hoja".



Aunque ahora perdamos nuestra selección siempre podremos volver a recuperarla utilizando los botones que aparecen en la parte central de la **Ventana Capas, Canales, Rutas, ...**; en la pestaña Canales. De manera similar al uso que tienen en las pestaña Capas y en la pestaña Rutas, veamos la utilidad de estos botones:



1. Editar los atributos del canal (cambiar nombre...).
2. Nuevo canal (si presionamos **Mayús.**, y mantenemos pulsada esa tecla, se accede a la ventana de atributos de canal).
3. Ordenar canales.
4. Duplicar canal seleccionado.
5. Canal a selección. Transforma el canal seleccionado en una selección. Podemos añadir esta selección a una existente si presionamos **Mayús.** O quitar de otra selección la correspondiente al canal si presionamos **Ctrl.** Además de realizar la intersección con otra selección existente si presionamos **Mayús. + Ctrl.**
6. Eliminar canal seleccionado, también podemos hacerlo arrastrando el canal al icono del cubo de basura.

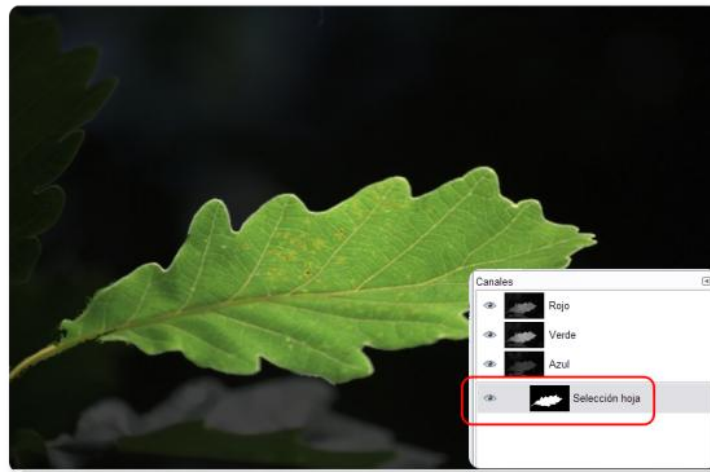
Al guardar la imagen, sobre la que hemos creado varios canales, debemos hacerlo en el formato nativo de GIMP (*.XCF) que es el que guardará los canales creados. En caso contrario perderemos esta información y no podremos transformar el canal en una selección.

En cualquier momento podemos recuperar una selección guardada en un canal con el siguiente procedimiento:

1. Abrimos la imagen que contiene los canales.
2. Hacemos clic en la pestaña "Canales" de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...**
3. Seleccionamos el canal que contiene la selección.
4. Hacemos clic en el botón número 5.
5. Obtenemos en nuestra imagen la selección deseada.

Antes de transformar el canal en una selección podemos comprobar los límites de esa selección haciendo visible la máscara que contiene el canal en la **Ventana Imagen**. Haciendo clic en el icono del ojo hacemos visible la máscara: es transparente la zona blanca y tiene una opacidad del 50% el

resto; opacidad que puede variarse desde la opción **Editar los atributos de canal**. Comprobamos que la máscara es adecuada y transformamos este canal en una selección.



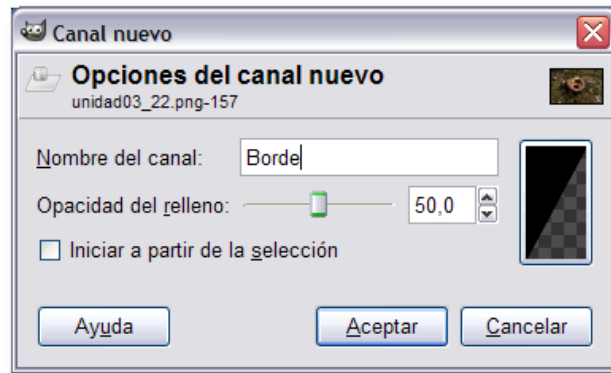
Creación y edición de un canal alfa

En la pestaña **Canales** de la **Ventana Capas, Canales, Rutas...** existe la opción crear un nuevo canal que nos permite crear canales alfa. Una vez creado un nuevo canal alfa, podemos editarlo utilizando herramientas de pintura, edición o selección. Si esta máscara creada en el canal quiere ser utilizada en algún momento como selección, deberemos convertirla primero a selección.

Para aprender a crear y editar un canal, puedes obtener la siguiente imagen desde el CD del curso y luego la abres en GIMP.



Para crear un canal debes ir a la pestaña **Canales** de la **Ventana Capas, Canales,...** y en el menú contextual elegir **"Nuevo canal"**, al que llamaremos **"Borde"** y daremos una **"Opacidad del relleno"** un valor de 50%.



Al hacer clic en **Aceptar** vemos que la imagen se oscurece y en la pestaña **Canales** aparece, por debajo de los canales correspondientes a RGB, un nuevo canal con el nombre elegido. Seleccionamos este canal y lo dejamos visible con el icono del ojo a la vista.

Vas a pintar con varias herramientas de GIMP sobre este canal, teniendo en cuenta que todo lo que es negro es opaco y lo que es blanco es transparente. Cambia los colores de la siguiente manera: blanco de frente y negro de fondo. Al pintar sobre la imagen estás creando zonas blancas que compondrán la máscara.

Elige la herramienta **Pincel** y en las **Opciones de herramienta** selecciona una brocha "Circle Fuzzy (19)" o mayor y pinta sobre la parte central de la cáscara hasta que quede totalmente visible. Observa lo que sucede en la miniatura que representa al canal en la **Ventana Capas, Canales...**



Ahora elige el **Aerógrafo** con una brocha de mayor tamaño que la utilizada anteriormente y pinta sobre el resto de la cáscara, hasta el borde. Para las zonas más comprometidas de la imagen puedes cambiar a una brocha de menor tamaño.

Has creado y editado un canal alfa sobre el que ahora puedes crear una máscara. Para comprobar con más detalle la parte del canal que es transparente es conveniente aumentar la opacidad del nuevo canal, para que puedes observarlo en la **Ventana Imagen**: haz clic con el botón derecho del

ratón sobre el canal y elegimos "Editar atributos del canal", ahora aumenta a un 90% la opacidad. Así lo verás en la **Ventana Imagen**.



Si el canal alfa que hemos editado nos parece correcto, podemos guardar nuestro trabajo como "cáscara.xcf" (formato nativo de GIMP).

Creación y edición de una máscara en un canal alfa

Al crear el canal alfa hemos utilizado como color de frente el blanco, pero en algunas zonas de la imagen nos ha quedado demasiado oscuro, por lo que vamos a utilizar otro color para pintar sobre el canal. Con el canal "Borde" seleccionado elegimos una herramienta de pintura, por ejemplo el **Pincel**, y como color de primer plano seleccionamos un gris.

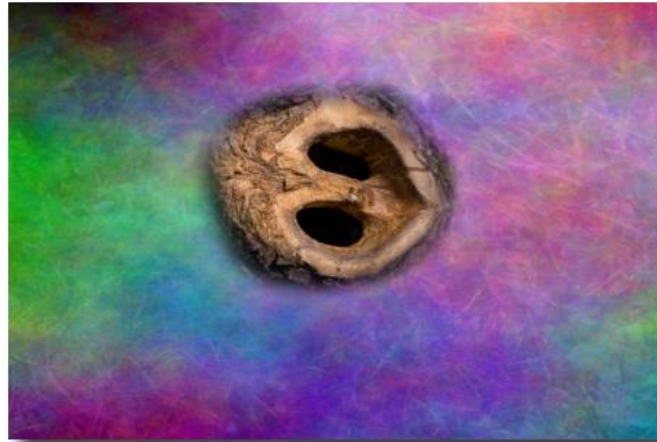
Si pintamos con blanco sobre el canal lo que hacemos es añadir zonas completamente transparentes que nos permitirán elegir posteriormente una máscara, mientras que si lo hacemos con negro sustraemos del canal una determinada zona. El gris añade zonas parciales de transparencia. Probemos a pintar con gris en una zona que esté completamente negra y con una brocha grande.

En la miniatura que representa el "canal alfa" veremos que se ha dibujado con un color gris lo que posteriormente representará una zona de transparencia parcial.



Deshaz esta última acción (**Ctrl. + Z**) y trabaja con el "canal alfa" que tenías. Crea una selección: menú contextual sobre el canal y elige "Canal a selección". Realiza una selección inversa y haz invisible el "canal alfa".

Has obtenido una máscara, una selección que enmascara todo aquello que nos interesa preservar, a la vez que nos permite manipular lo que se encuentra fuera de la máscara. Para comprobar el efecto que tiene sobre la imagen, crea una capa nueva sin quitar la selección que tienes y aplica el filtro: **Menú --> Filtros --> Renderizado --> Nubes --> Plasma** y acepta los valores que figuran por defecto. Verás cómo la selección se rellena con la imagen obtenida por el filtro, excepto las zonas protegidas por la máscara.



En las zonas en que habíamos pintado con gris la opacidad no es del 100%, lo que permite una fusión entre la imagen generada por el filtro y la imagen de la cáscara.

1. Trabajar con máscaras

Ya has aprendido a crear canales alfa y trabajar con ellos, aunque en muchas ocasiones la imagen que necesita enmascaramiento debe recibir un tratamiento diferente: podemos partir de una selección si la zona a preservar es muy definida; podemos duplicar uno de los canales de color RGB para tratar ese canal como "canal alfa", si existen zonas muy claras o muy oscuras, y utilizar esa canal duplicado para editar la máscara.

Una de las formas más fáciles de crear una máscara es utilizar la herramienta **Tijeras inteligentes**, para hacer una primera selección, guardarla en un "canal alfa" y luego editar la máscara con la herramienta **Pincel** utilizando la brocha adecuada.

Vamos a seguir ese procedimiento con las dos imágenes que tenemos a continuación:



Guárdalas en tu ordenador y ábrelas con GIMP.

Vamos a enmascarar la imagen de la cigüeña para después colocarla sobre la otra imagen.

1. Selecciona la herramienta **Tijeras inteligentes** y difumina los bodes con un radio de 10 píxeles. Contornea la cigüeña, aunque no sea de una manera muy precisa. Recuerda que para cerrar la selección debes unir el primer punto con el último y, después, hacer clic en el interior de la zona seleccionada.
2. Una vez creada la selección guárdala: **Menú --> Seleccionar --> Guardar en canal** y pon nombre al canal. Ahora tienes un canal alfa con la selección de la cigüeña por lo que debes acceder al menú **Seleccionar --> Nada**. Abre la paleta **Canales**.
3. Haz clic en el icono del ojo para que se vea la máscara en la **Ventana imagen**. Si necesitas que la parte negra tenga un menor o mayor porcentaje de opacidad, debes ir a los **Atributos del canal**.
4. Vas a editar la máscara y añadir las zonas que hayan quedado fuera de la máscara. Elige la herramienta **Pincel** con una brocha no muy gruesa, por ejemplo "Circle Fuzzy 5x5" y, teniendo el color blanco como color de frente, comienza a retocar la máscara. Para mayor precisión en el retoque puede que necesites ampliar la imagen, recuerda que presionando la tecla "+" aumentas el nivel de **zoom**. Si necesitas borrar parte de la máscara solamente debes cambiar el color blanco por el color negro.
5. Una vez editada la máscara transforma el "canal alfa" en una selección. Vuelve a la pestaña **Capas** y selecciona la única capa que tienes en la imagen de la cigüeña.
6. Haz clic con el botón derecho del ratón y elige **Editar --> Copiar**.
7. Abre la imagen que vas a utilizar de fondo y pega la selección copiada (**Ctrl + V**).



Otras posibilidades

1. Máscaras a partir de canales

Hemos visto que desde un "canal alfa" se podía cargar una selección. ¿Podremos cargar una selección desde un canal RGB? En teoría sí, dado que ambos, el canal alfa y el canal de color, tienen 256 tonos de gris.

Vamos a probarlo partiendo de la siguiente imagen:



Una vez abierta la imagen en GIMP, selecciona en la pestaña **Canales** el "canal Rojo" y en el menú contextual elige "**Canal a selección**". Observa que tenemos una selección que abarca numerosas zonas de la imagen aunque no se aprecia claramente que zonas son las elegidas. Todos los tonos rojos de la imagen han sido seleccionados. Vamos a ver que ocurre si borramos todo el contenido de esta selección.

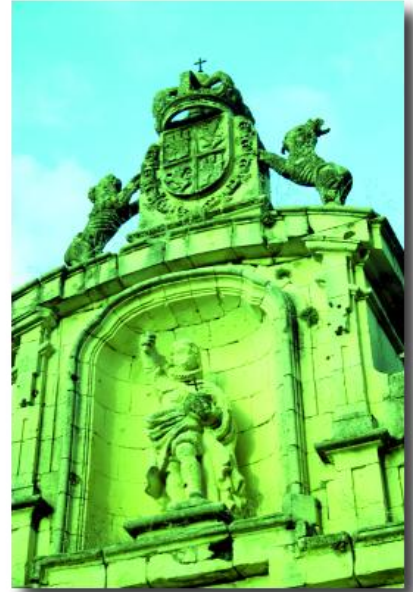
Antes de nada debes volver a la pestaña **Capas** y seleccionar la única capa que tienes. Si no haces esto, lo único que se borrará será la selección en el "canal Rojo". Pulsamos **Ctrl. + K**. La piedra ha perdido su color al contener gran cantidad de rojo y, por lo tanto, se ha modificado sustancialmente el aspecto de la imagen.

Si cambiamos el color de frente por el de fondo y realizamos similar operación, nos encontramos con que toda la selección se rellena con color negro. Las zonas claras se han oscurecido y las oscuras se han quedado como estaban.





Puedes probar con los otros canales o mezclar selecciones de dos canales. En el siguiente caso se ha añadido a la selección del canal rojo la selección de canal verde y luego se ha limpiado esa selección.



En esta última imagen se ha seleccionado el canal azul de la imagen original y se ha limpiado esa selección:



2. Transparencia

Para conseguir una transparencia de los tonos rojos de una imagen a partir de la selección conseguida desde un "canal Rojo", debemos hacer una copia de la "Capa Fondo" de nuestra imagen y trabajar sobre ella.

1. Abre la imagen "canales04.jpg".

2. Duplica la capa "Fondo", deja la capa "Copia de Fondo" y borra la capa "Fondo". Crea una nueva capa en blanco que pones debajo de la capa "Copia de Fondo".
3. En la pestaña **Canales** haces una selección partiendo del "Canal Rojo", **Canal a selección**. Selecciona los tres canales y vuelve a la pestaña **Capas** y haces clic en la capa "Copia de fondo". Pulsamos **Supr** para borrar la parte seleccionada. Observa que la imagen se aclara. Quita la selección.
4. Selecciona la capa que está en blanco y que debe estar abajo en la pila de capas. Vas a rellenar esta capa con un patrón.
5. Elige la herramienta **Rellenar con un color o patrón**. En las **Opciones de herramienta** selecciona "**Rellenar con patrón**" y como patrón elige "**Crinkled Paper**". Haz clic en la **Ventana imagen**.
6. La capa blanca se ha rellenado del patrón elegido y tienes una imagen con una textura de fondo, como si el papel sobre el que está la imagen tuviera una textura.



Práctica guiada 8

1. Canales alfa para crear texto con sombra

En esta práctica vamos a realizar un texto con sombra, utilizando los canales.

1. Crea un archivo nuevo RGB de 5x5 pulgadas. Establece como color frontal un color claro, por ejemplo el correspondiente al valor hexadecimal: **e3e1e1**.
2. Utiliza la herramienta **Texto** para escribir "Sombra", con las siguientes **Opciones de herramienta**: tipo de letra "Bookman Oldstyle" o similar y 64 píxeles de tamaño.
3. Haz clic con el botón derecho sobre la "capa de texto" y elige **Alfa a selección**, obtienes una selección de todo el texto. Si después vas a **Menú --> Seleccionar --> Guardar en canal** y a la pestaña **Canales** verás que se ha creado un canal alfa llamado "Máscara de selección copia", renómbralo como "alfa 1".
4. Quita la selección del texto y duplica el canal "alfa 1" al que llamas "alfa 2".

5. Crea una nueva capa transparente y la situas debajo de la capa de texto y llámala "Sombra".
6. Desplaza ligeramente el canal "alfa 1" para comenzar a crear el efecto sombra. Selecciona en la pestaña **Canales** el canal "alfa 1" y, teniendo seleccionada la herramienta **Mover**, desplázalo con las flechas del teclado cinco píxeles a la derecha y otros tantos abajo.
7. Para que la sombra tenga un aspecto más suave aplica un desenfocado al canal "alfa 1". Selecciona el canal "alfa 1" y aplica un filtro de desenfocado: **Menú --> Filtros --> Desenfocado --> Desenfocado gaussiano (IIR)** con un valor de 5 en horizontal y vertical.
8. Haz una selección de este canal: "Canal a selección".
9. Accede a la pestaña **Capas** y selecciona la capa que está vacía y debajo de la capa de texto, aquí vas a poner la sombra del texto.
10. Elige como color frontal el negro y rellena la selección.
11. Quita la selección para observar el efecto producido.



La copia del canal "alfa 1" se guarda para poder tener acceso a un canal alfa del texto y poder realizar otro efecto de sombra. También podemos rellenar con otro color para conseguir un efecto distinto. Por ejemplo...



Prueba otras posibilidades.

2. Canales de color para conseguir efectos sorprendentes

Vamos a utilizar los canales de color de una forma muy sencilla para conseguir un efecto muy curioso sobre una fotografía. Consigue la siguiente foto por el procedimiento habitual.



1. Abre la imagen "canales05.jpg".
2. Accede a **Menú --> Colores --> Componentes --> Descomponer**, selecciona "RGB" y desmarca "Descomponer en capas". De esta forma la imagen se descompone en los tres canales de color y GIMP abre cada canal como una imagen nueva.
3. Ahora tienes tres **Ventanas imagen**, cada una de ellas con uno de los canales de color. Vas a trabajar con: "canales05-rojo.jpg" y "canales05-azul.jpg".
4. En "canales05-azul.jpg" accede a **Menú --> Filtros --> Artísticos --> Aplicar lienzo** y selecciona "Superior derecho" y pon 9 como valor en "Profundidad", acepta.
5. En "canales05-rojo.jpg" accede a **Menú --> Filtros --> Artísticos --> Pintura al óleo** y como valor de "Tamaño de máscara" pon 12 y como valor de "Exponente", 10. Acepta.
6. Has aplicado dos filtros a dos canales de color. Ahora vas a componer estos canales en una sola imagen.
7. En cualquiera de las imágenes accedemos a **Menú --> Colores --> Componentes --> Componer** seleccionando como Canal Rojo la imagen "canales05-rojo.jpg"; como Verde "canales05-verde.jpg" y como Azul "canales05-azul.jpg". Acepta. Este es el resultado:



Prueba otras posibilidades.

Ejercicios 8

Ejercicio 8.1

Guarda en tu disco duro la siguiente imagen, hazlo por el procedimiento habitual.



Utilizando el **filtro** que nos permite descomponer una imagen en sus tres canales de color, manipula los **grises** de los canales para conseguir una imagen en la que se mantengan los colores verdes y cambie de color la mantis; por ejemplo:



Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 8.2

Guarda en tu disco duro la siguiente imagen por el procedimiento habitual:



Consigue el archivo [mascara.xcf](#) desde el CD del curso, eligiendo en el menú contextual **Guardar destino como...** Este archivo contiene una selección de un texto guardada en un canal. Utiliza ese canal para conseguir el efecto siguiente:



Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 8.3

Partiendo de la siguiente imagen:



Crea y edita un **canal alfa** que te permita cambiar todo el cielo hasta obtener un resultado similar al de la siguiente imagen. Una vez creado el canal, conviértelo en una selección que rellenarás con un patrón.



Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 8.4

Siguiendo el procedimiento descrito en la Práctica guiada de esta unidad realiza un cartel para anunciar en tu centro la realización de una exposición. Por ejemplo:

