

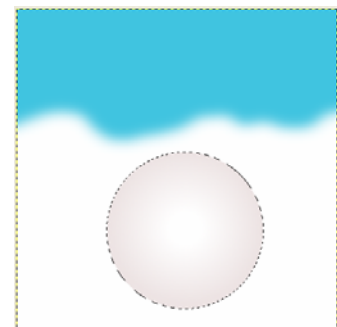
Práctica 1: Dibujo con figuras geométricas. Muñeco de nieve

- 1) Crea un nuevo archivo de GIMP con dimensiones de 400x400 píxeles mediante **Archivo > Nuevo**.
- 2) Selecciona color frontal azul claro y con la herramienta **Relleno** haz clic sobre la imagen para que se rellene de ese color.
- 3) Elige color frontal blanco y con la herramienta **Pincel**, con tipo **Circle (05)**, dibuja con el ratón una línea ondulada que hará de horizonte.



- 4) Elige la herramienta **Relleno** y activa la opción *Rellenar colores similares*. Haz clic sobre la parte inferior para rellenarla de blanco.

- 5) Aplica **Filtro > Desenfoque > Desenfoque gaussiano** con un valor de radio de desenfoque (horizontal y vertical) de 25 px.

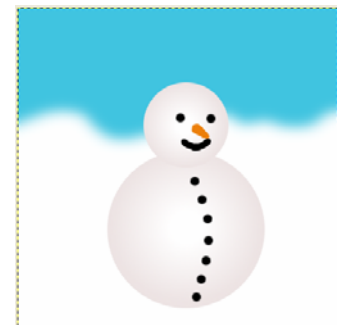


- 6) Con la herramienta de **Selección elíptica** dibuja un círculo grande (mantén pulsada la tecla <Mayus> para que se dibuje un círculo en vez de una elipse).

- 7) Selecciona un color frontal blanco y como color de fondo un gris muy claro.

- 8) Selecciona la herramienta **Mezcla**. Elige un degradado **Frente a fondo (RGB)**, de forma **Radial** y con un desplazamiento de 20.

- 9) Haz clic con el ratón en el centro del círculo y manteniendo el botón pulsado arrastra hacia la periferia del círculo.



- 10) Haciendo lo mismo, crea otro círculo para la cabeza.

- 11) Quita la selección mediante menú **Seleccionar > Nada**.

- 12) Selecciona color frontal negro y con la herramienta **Pincel**, con tipo **Circle (11)**, dibuja los ojos y los botones. Luego, con un pincel más fino, dibuja la boca.

- 13) Selecciona un color frontal naranja y con la herramienta **Pincel** dibuja la nariz.

- 14) Con la herramienta **Selección de rectángulos**, traza un rectángulo encima de la cabeza para el sombrero.

- 15) Selecciona el color frontal negro y rellena el rectángulo con la herramienta **Relleno** (tendrás que seleccionar la opción *Rellenar la selección completamente*) para evitar que sólo se rellene una parte).

- 16) Con la herramienta de **Selección elíptica** haz una selección en la parte inferior del sombrero (ala) y rellénala de negro.

- 17) Selecciona un color frontal marrón y con la herramienta **Pincel**, traza las rectas de los brazos (haz clic en un extremo y, mientras mantienes pulsada la tecla <Mayus>, haz clic en el otro extremo).



- 18) Guarda el archivo como **P1_tunombre.xcf**.

Práctica 2: Cambiar el tamaño y la resolución de una imagen

- 1) Abre el archivo de imagen P2_EntradaIES1.jpg.
- 2) Observa en la barra superior de la ventana de imagen las dimensiones de la imagen. Sus dimensiones son 1.000 píxeles de ancho por 743 píxeles de alto.
- 3) Ve a **Imagen > Escalar imagen** y observa el tamaño de la imagen y su resolución, que en nuestro caso es de 72 píxeles/in (píxeles por pulgada o ppp).

En cuanto al peso (o tamaño) del archivo que contiene la imagen, puedes ver en su carpeta que es de 332 KB.

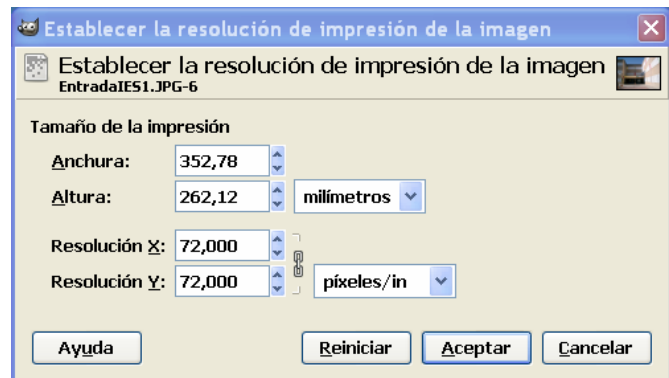


- 4) Ahora cambia la dimensiones de la imagen a una anchura de 3.500 píxeles (si mantienes encadenadas la anchura y la altura para que la imagen no sufra deformación, la altura se colocará automáticamente a 2.601 píxeles).
- 5) Guarda el archivo a través de **Archivo > Guardar como** con el nombre **P2_EntradaIES2.jpg**. Tras pulsar Guardar aparece una ventana en la que se ha de indicar la calidad; indica un 98% y pulsa Guardar.



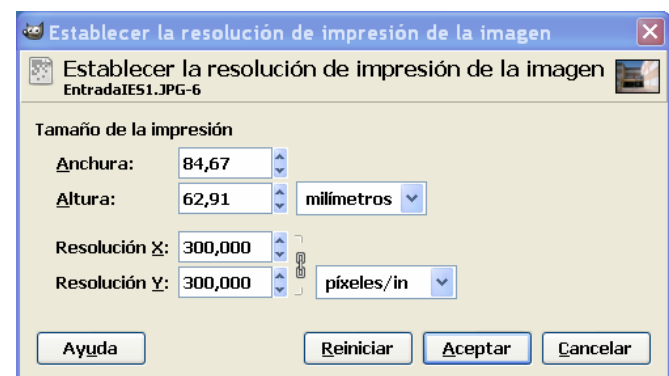
- 6) Ve a la carpeta donde has guardado la imagen y observarás que su peso es ahora de unos 1.900 KB. Es lógico, pues si antes tenía que guardarse la información correspondiente a $1.000 \times 743 = 743.000$ píxeles, ahora tiene que guardarse la información de $3.500 \times 2.601 = 9.103.500$ píxeles.

- 7) Abre de nuevo el archivo **P2_EntradaIES1.jpg** y elige por menú **Imagen > Tamaño de impresión**. El cuadro que aparece nos indica que el tamaño de la imagen al imprimirla será de, aproximadamente, 353x262 mm a una resolución de 72 ppp.



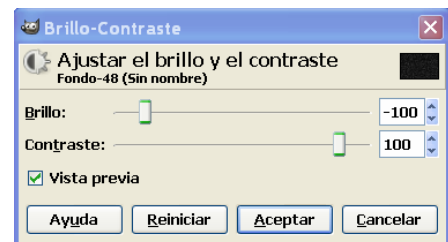
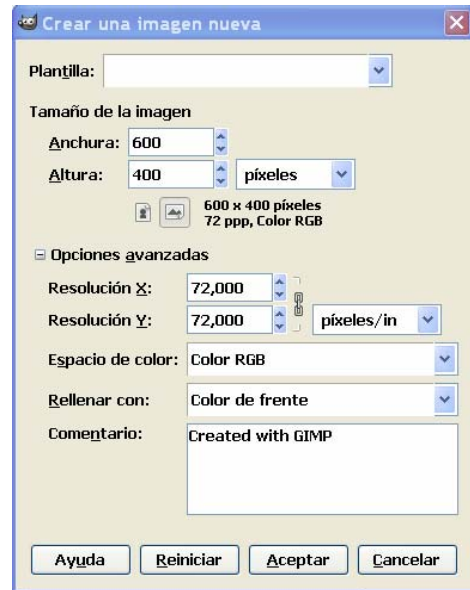
- 8) Cambia la resolución a 300 ppp. Observarás que el tamaño de impresión se reduce ahora a 85x63 mm; es decir, mucho más pequeña, lo cual es lógico ya que estamos indicando que imprima la imagen metiendo más píxeles en un mismo espacio.

- 9) Guarda el archivo con el nombre **P2_tunombre.jpg** con una calidad de 98% como antes. Si vas a la carpeta donde has guardado el archivo observarás que el peso es el mismo, unos 332 KB, ya que no hemos variado el número de píxeles.

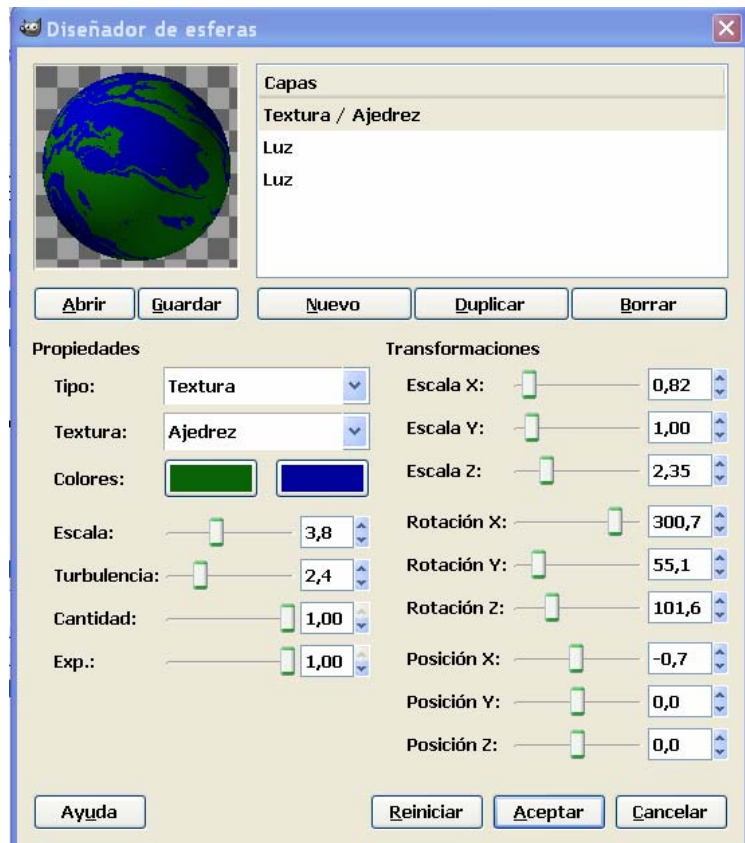


Práctica 3: Dibujar un planeta aplicando capas

- 1) Abre GIMP y elige como color de frente el color negro.
- 2) Crea un archivo nuevo de dimensiones 600x400 píxeles en Archivo > Nuevo.
- 3) Haz clic sobre **Opciones avanzadas** y en el campo **Rellenar con** elige *Color de frente*. La imagen se rellenará de negro (este fondo será el cielo).
- 4) Vamos a añadir estrellas; para ello ve a **Filtros > Ruido > Ruido RGB** y, en la ventana que aparece, desmarca la opción **RGB independiente** y mueve todos los deslizadores a 0,50.
- 5) Ve a **Colores > Brillo y contraste** y reduce el brillo a -100 y aumenta el contraste a 100, así desaparecerán la mayoría de los puntos.



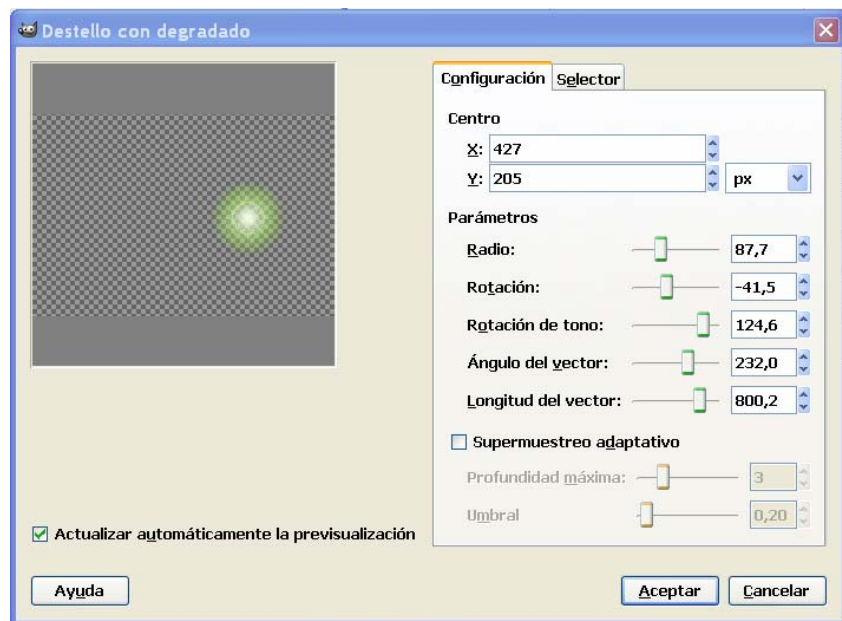
- 6) A través de menú **Capa > Capa nueva**, crea una nueva capa de relleno transparente y llámala **Planeta**.
- 7) Haz una selección circular con la herramienta de selección elíptica en el lado derecho de la imagen (mantén pulsada la tecla <Mayus>).
- 8) Ve a **Filtros > Renderizado > Diseñador de esferas** y pon los valores aproximados a los de la figura.
- 9) Quita la selección por menú **Seleccionar > Nada**.
- 10) Vamos a pintar el sol en una capa nueva: crea una capa transparente y llámala **Sol**.



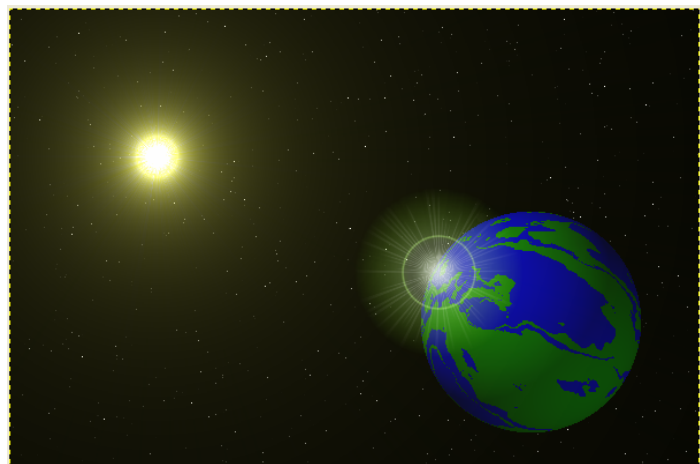
- 11) Ve a **Filtros > Luces y sombras > Supernova** y selecciona valores como los de la figura.
- 12) Vamos a añadir un destello al planeta. Crea una nueva transparente y llámala **Destello**.



- 13) Ve a **Filtros > Luces y sombras > Destello con degradado**; en la ventana que aparece, en la pestaña **Selector** elige **Classic**, y en la pestaña **Configuración** pon valores como los de la figura.

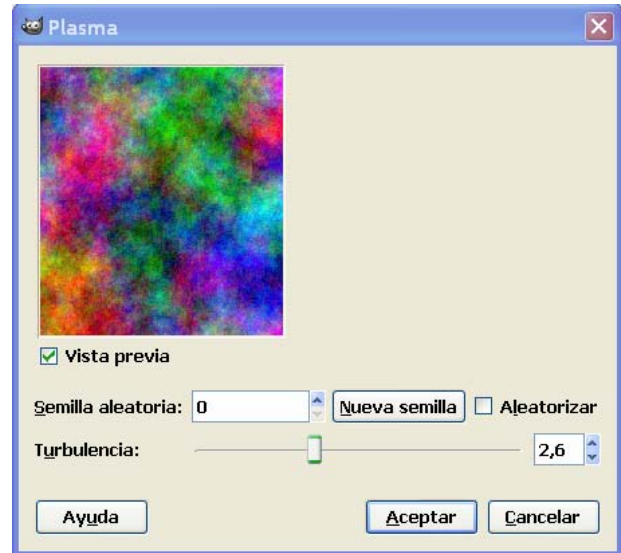
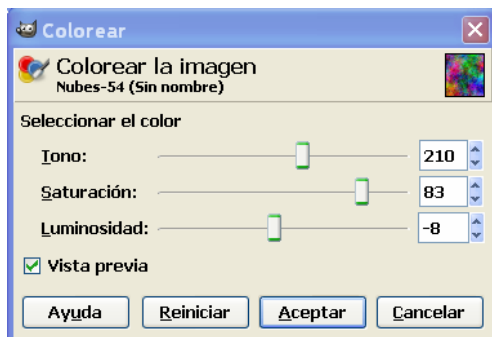


- 14) Con la herramienta **Mover**, colocar la capa **Destello** de forma que éste esté situado en la parte superior izquierda del planeta, donde da la luz del sol.
- 15) Guarda el archivo con el nombre **P3_tunombre.xcf**



Práctica 4: Dibujar una escena nocturna

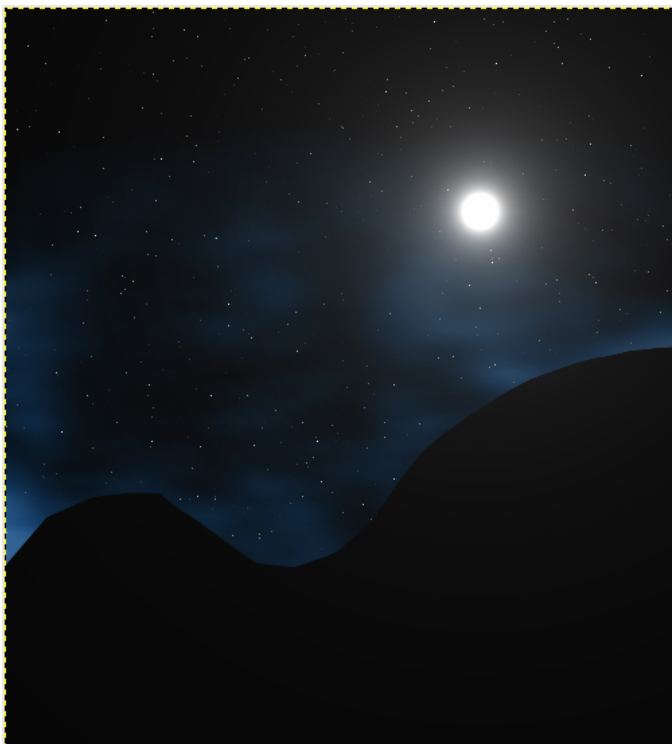
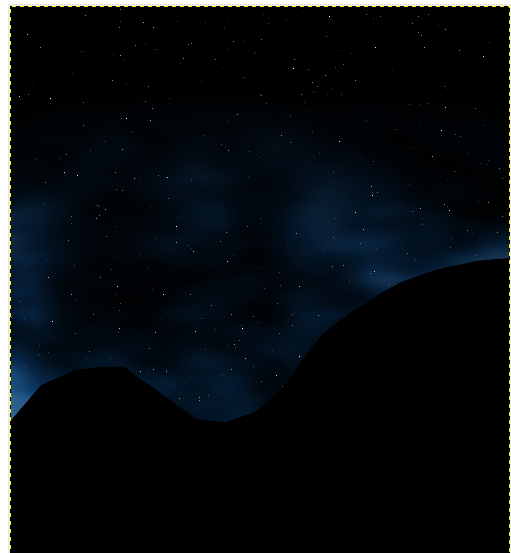
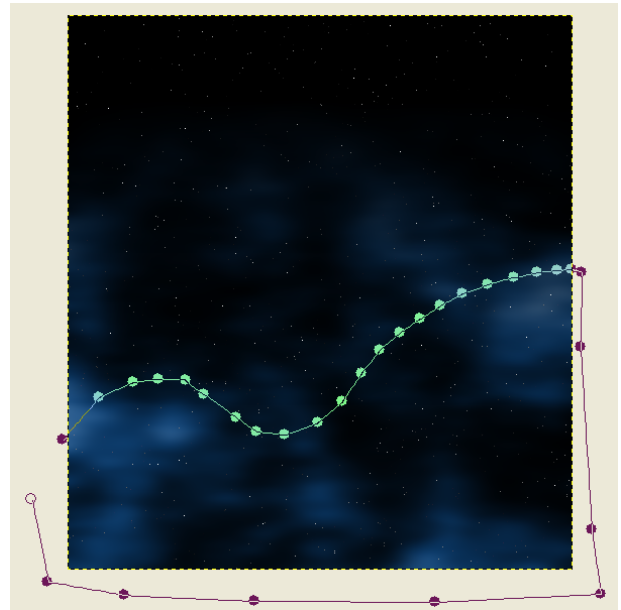
- 1) Abre GIMP y establece como color frontal el negro y el de fondo blanco.
- 2) Crea un archivo nuevo de 500 x 550 píxeles. En **Opciones avanzadas**, en el campo **Rellenar con** elige *Color de frente*. La imagen se rellenará de negro.
- 3) Crea una nueva capa llamada **Nubes** y con color de relleno el color de frente (negro).
- 4) Accede a **Filtros > Renderizado > Nubes > Plasma** y fija una turbulencia de valor entre 2 y 3.
- 5) Accede al menú **Colores > Colorear** y mueve los deslizadores hasta conseguir un tono azul oscuro.



- 6) Ahora ve a **Filtros > Desenfoque > Desenfoque Gaussiano** y fija 40 px en horizontal y 10 px en vertical (tendrás que romper la cadena entre ambos haciendo clic sobre ella para poder ponerlos desiguales).
- 7) Ahora vamos a asociar una **máscara de capa** a la capa Nubes. Una máscara de capa cubre a dicha capa y actúa como un filtro: el blanco deja ver lo que hay en la capa y el negro lo oculta. Hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre la capa Nubes, en la ventana de capas y seleccionamos **Añadir máscara de capa**. En la ventana emergente elegimos **Blanco**.
- 8) Ahora, para que la zona superior de la capa nubes casi no se vea y sí se vea la inferior, pintaremos un degradado sobre la máscara de arriba debajo de negro a blanco. Con la herramienta **Mezcla**, hacemos un degradado Frente a fondo RGB y forma lineal; trazamos una línea de arriba abajo sin llegar al final.
- 9) Crea una nueva capa, llamada **Estrellas**, con color de relleno negro (color de frente). Crea las estrellas como en la práctica anterior.
- 10) En la ventana Capas, elige el modo **Clarear solo** para la capa estrellas. Esto hará que el color negro sea transparente y deje ver las capas inferiores.
- 11) Crea una capa transparente llamada **Montaña**.

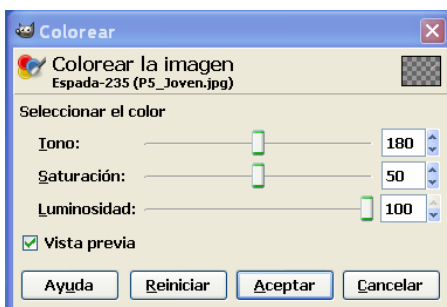
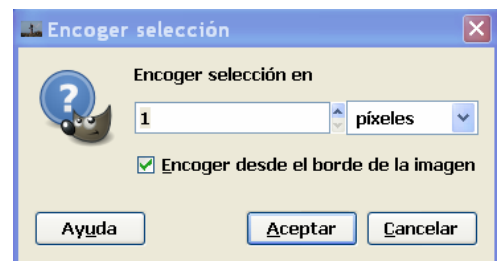
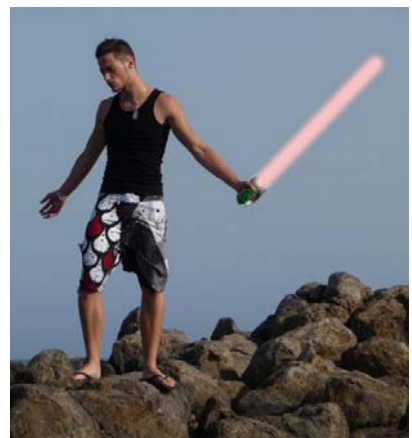


- 12) Traza con la herramienta **Rutas** un camino haciendo clic en diversos puntos (que podremos mover más adelante si queremos). Para que la selección que hagamos luego abarque toda la zona situada bajo la ruta, colocaremos varios puntos por fuera de la imagen de modo que cuando se cierre la selección abarque dicha zona.
- 13) En la ventana Rutas, haz clic con el botón derecho del ratón sobre la ruta creada y selecciona la opción **Ruta a selección**.
- 14) Rellena la selección de negro con la herramienta Relleno.
- 15) Quita la selección a través de **Seleccionar > Nada**.
- 16) Crea una nueva capa transparente y llámala **Luna**.
- 17) Ve a **Filtros > Luces y sombras > Supernova**. Elige como color el blanco; en **Radio**, pon un valor de 15, en **Rayos** el valor 1 y en **Tono aleatorio** pon un valor de 0. Coloca su centro donde te guste haciendo clic en la ventana donde se muestra la capa.
- 18) Guarda el archivo con el nombre **P4_tunombre.xcf**



Práctica 5: Dibujar una espada láser

- 1) Con GIMP abre el archivo P5_Joven.jpg.
- 2) Establece como color de frente un rojo muy claro, casi blanco, y como color de fondo el negro.
- 3) Crea una capa transparente y llámala **Espada**.
- 4) Selecciona la herramienta **Pincel** y elige un pincel **Circle(09)** y una escala de 1.
- 5) Traza una recta que parta de la mano izquierda del joven y de la longitud apropiada. Para ello, haz clic sobre el objeto que porta el joven en la mano y, manteniendo la tecla <Mayus> pulsada, haz clic en el otro extremo.
- 6) Haz un duplicado de la capa Espada a través de menú **Capa > Duplicar la capa**, o pulsando el icono correspondiente de la parte inferior de la ventana Capas.
- 7) Coloca esta capa por debajo de la capa Espada arrastrándola con el ratón en la ventana de capas o pulsando el icono flecha debajo de la parte inferior de la ventana. Sitúate en esta capa.
- 8) Ve a **Filtros > Desenfoque > Desenfoque gaussiano** y fija un radio de desenfoque de unos 15 píxeles.
- 9) Para aumentar el efecto, duplica esta capa al menos un par de veces.
- 10) Ahora vamos a dar color blanco a la espada. Sobre la capa Espada, que ha de estar encima de todas, haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona **Alfa a selección**.
- 11) En la barra de menús, ve a **Seleccionar > Encoger** y fija un valor de 1 píxel
- 12) Ahora ve a **Colores > Colorear** y sitúa el deslizador de **Luminosidad** a la derecha del todo.



- 13) Quita la selección con **Seleccionar > Nada**.
- 14) Guarda el archivo con el nombre **P5_tunombre.xcf**.

Práctica 6: Crear texto con relieve tipo Google

- 1) Crea un nuevo documento de GIMP de dimensiones 600x400 píxeles. En **Opciones avanzadas** selecciona Blanco en el campo Rellenar con.
- 2) Elige la herramienta de **Texto** y en **Tipografía**, elige el tipo de letra **Georgia** con un tamaño de **100** píxeles.

- 3) Elige como color frontal un azul intenso y en el centro de la imagen, escribe "Tecnología".



- 4) Ahora modificaremos el color de cada letra una por una. Asegurándote de que está activa la capa de texto, elige la herramienta de **selección difusa** y haz clic sobre la letra e. Observarás que se queda marcada. Si no queda bien contorneada, tendrás que deshacer, mover el deslizador de la opción **Umbral** y repetir el proceso.

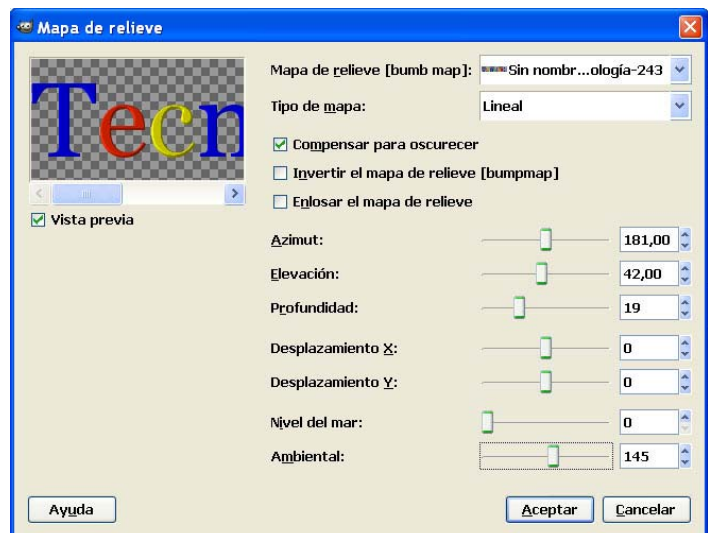
- 5) Ve a **Colores > Tono y saturación** y mueve los deslizadores **Tono**, **Luminosidad** y **Saturación** hasta que la letra tenga el color que desees.



- 6) Para darle un poco de volumen a la letra, ve a **Filtro > Decorador > Añadir bisel**. Establece un grosor de entre 7 y 10 y desmarca la opción **Trabajar en copia**.

- 7) Haz lo mismo con el resto de letras. Al terminar, ve a **Seleccionar > Nada** para quitar la selección.

- 8) Ve a **Filtros > Luces y sombras > Sombra arrojada** y establece valores similares a los de la figura.



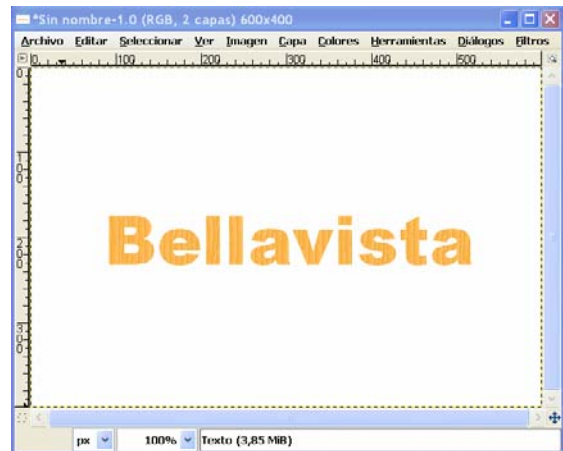
- 9) Para darle un poco de relieve al texto, ve a **Filtros > Mapa > Mapa de relieve** y establece unos valores similares a los de la figura.

- 10) Guarda el archivo con el nombre **P6_tunomre.xcf** y también como imagen **JPG** con calidad 90. El resultado debe ser similar al que se muestra.

Tecnología

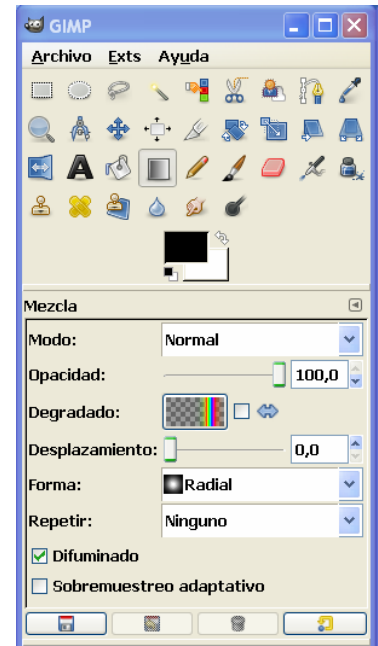
Práctica 7: Crear texto con textura y reflejo

- 1) Crea un documento nuevo de GIMP de 600x400 y color de relleno blanco.
- 2) Elige la herramienta **Texto** y, en **Tipografía**, elige la letra **Arial Black** con tamaño de **80** píxeles. Con cualquier color frontal escribe "Bellavista" en el centro de la imagen.
- 3) Crea una capa transparente y llámala **Texto**.
- 4) Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la capa **Bellavista** en la ventana de capas y selecciona **Alfa a selección**. Esto hará que el texto quede seleccionado.
- 5) Elimina la capa **Bellavista** (sólo la necesitábamos para hacer la selección anterior). Para ello, selecciónala y pulsa el icono de la papelera de la ventana capas. Observa que desaparece la capa pero la selección permanece.
- 6) Activa la capa **Texto** en la ventana de capas y elige la herramienta **Relleno**; marca la opción **Rellenar con patrón** y elige una textura de madera (por ejemplo, pino). Haz clic dentro de la selección para rellenar.
- 7) Quita la selección yendo al menú **Seleccionar > Nada**.
- 8) Vamos ahora a preparar el fondo de la imagen. Ve a la capa fondo y rellénala de negro con la herramienta de **Relleno**.
- 9) Duplica la capa **Texto**, situándote sobre ella en la ventana de capas y pulsado el icono correspondiente o bien por menú **Capa > Duplicar la capa**. Cámbiale el nombre a la capa: llámala **Reflejo** (para ello, haz doble clic sobre la capa y, una vez escrito el nombre, pulsa <Intro>).
- 10) Haz capa activa a la capa **Reflejo** y voltéala verticalmente. Para ello, haz clic sobre la herramienta de **Volteo** y, en las opciones, selecciona el tipo de volteo **Vertical**; después haz clic sobre la imagen con el ratón. Observarás que la capa da la vuelta.
- 11) Con la herramienta **Mover**, coloca la capa **Reflejo** justo debajo de la capa **Texto**.
- 12) Haz clic con el botón derecho sobre la capa **Reflejo** y elige **Añadir máscara de capa**. En la ventana que aparece selecciona **Blanco** (opacidad total).
- 13) Con el color frontal el negro y como color de fondo el blanco, selecciona la herramienta **Mezcla** y en **Degradado**, selecciona **Frente a fondo (RGB)**. Traza una línea vertical imaginaria con el ratón, de abajo a arriba, a lo largo de la capa **Reflejo**; puedes hacerlo varias veces hasta obtener el resultado deseado.
- 14) Por último, reduce un poco la opacidad de la capa para que aparezca un poco más transparente (75%).
- 15) Guarda el archivo con el nombre **P7_tunombre.xcf**.



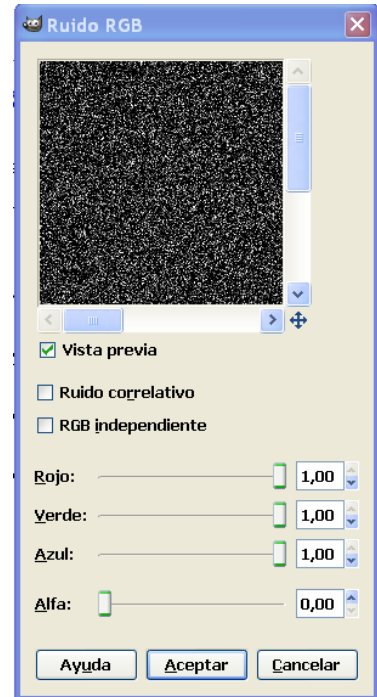
Práctica 8: Efectos de imagen. Agregar un arco iris a un paisaje

- 1) Abre con GIMP el archivo imagen P8_Sevilla1.jpg.
- 2) Crea una capa transparente y llámale Arco iris.
- 3) Selecciona la herramienta Mezcla y elige como degradado **Radial Rainbow Hoop**, con forma **Radial**.
- 4) Con el ratón, traza una línea vertical imaginaria desde el centro de la imagen hasta la zona superior (puedes incluso salirte de la imagen). Prueba las veces necesarias hasta que quede bien situado.
- 5) Elimina con la herramienta **Borrador** el sobrante del arco iris que está fuera del cielo. Utiliza para ello el pincel **Circle Fuzzy (19)** para la herramienta Borrador.
- 6) Puedes redimensionar la capa Arco iris con la herramienta escalado y desplazarla con la herramienta Mover, hasta conseguir el tamaño y la posición deseados.
- 7) Ve a **Filtros > Desenfoque > Desenfoque gaussiano**, fija un radio de 20 aproximadamente y aplícalo.
- 8) Reduce la opacidad de la capa a aproximadamente un 22 %.
- 9) Guarda el archivo con el nombre **P8_tunombre.xcf**.



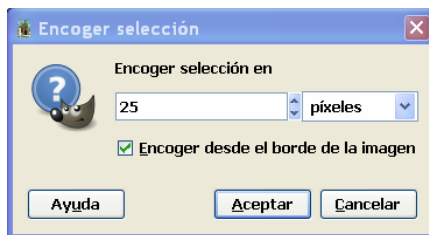
Práctica 9: Efectos de imagen. Efecto de lluvia

- 1) Abre la misma imagen de la práctica anterior P8_Sevilla1.jpg.
- 2) Selecciona como color de frente el negro y como color de fondo el blanco.
- 3) Crea una capa, rellena con el color de frente, y llámala Lluvia.
- 4) Ve a **Filtros > Ruido > Ruido RGB**. Desmarca la opción **RGB independiente** y desliza hasta 1 los tres tiradores de color.
- 5) Ve a **Filtros > Desenfoque > Desenfoque de movimiento**. Elige un tipo **Lineal** de longitud 6 y ángulo 120, aproximadamente.
- 6) Ahora ve a **Colores > Niveles** y desplaza el triángulo blanco de Niveles de entrada aproximadamente hasta el centro.
- 7) Pon la capa **Lluvia** en modo **Pantalla** y reduce su opacidad hasta el 80 %, aproximadamente.
- 8) Guarda el archivo con el nombre **P9_tunombre.xcf**.

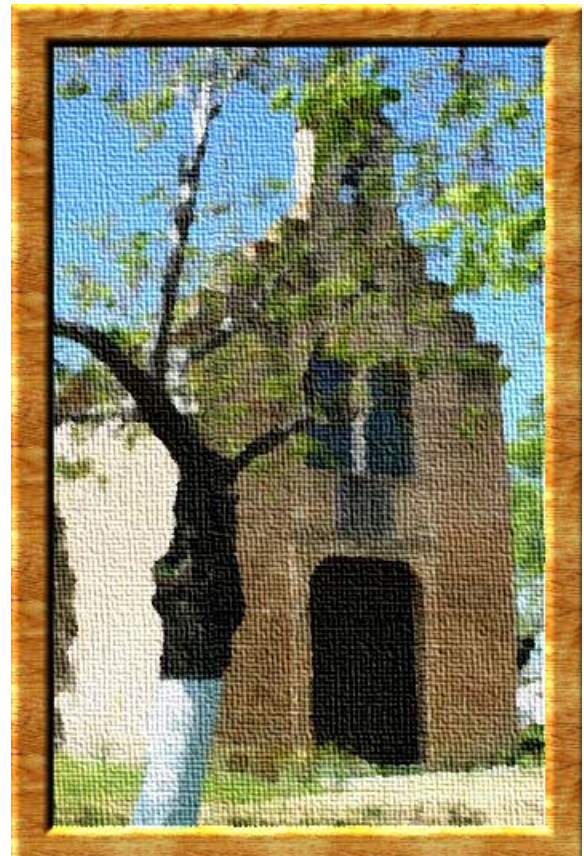


Práctica 10: Efectos de imagen. Cuadro al óleo con marco

- 1) Abre el archivo de imagen P10_Ermita Valme 1.jpg.
- 2) Ve a **Filtros > Artísticos > Pintura al óleo** y fija el tamaño de máscara y el exponente en el valor **9**. Mantener marcada la opción **Usar algoritmo de intensidad**.
- 3) Ve a **Filtros > Artísticos > Aplicar lienzo** y ajusta la profundidad 5.
- 4) En la barra de menús ve a **Seleccionar > Todo** y a continuación **Seleccionar > Encoger**. Asígnale **25** píxeles.

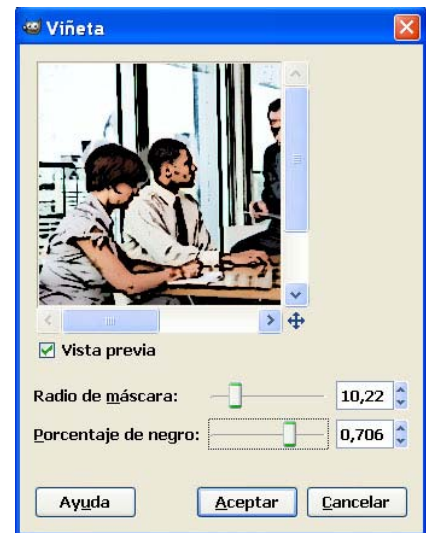
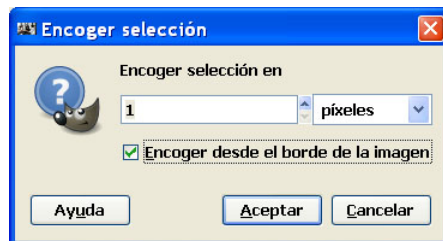


- 5) En la barra de menús ejecutar **Seleccionar > Invertir**.
- 6) Selecciona la herramienta de **Relleno**, activa la opción **Relleno con patrón** y selecciona una de las texturas de madera. Debajo, selecciona la opción **Rellenar la selección completamente**. Haz clic con el ratón sobre la selección.
- 7) Ve a **Filtros > Decorador > Añadir bisel**. Pon un grosor de **6**. Puedes aumentar el efecto de este filtro si lo repites varias veces: para ello, pulsa repetidamente la combinación de teclas **<Ctrl> + F** (Repite el último filtro aplicado) o a través de menú **Filtros > Repetir**.
- 8) Guarda el archivo con el nombre **P10_tunombre.xcf**.



Práctica 11: Efectos de imagen. Viñeta de cómic

- 1) Abre el archivo de imagen P11_Reunión1.jpg.
- 2) Ve a **Filtros > Decorador > Añadir borde**. Asígnale un valor de **10** tanto a **tamaño X** como a **tamaño Y**, y de color negro. Observa que se ha añadido una nueva capa llamada **Border-layer**.
- 3) Activa la capa **Fondo** y ve a **Filtros > Artísticos > Viñeta** y por unos valores similares a los que se indican en la figura.
- 4) Con la herramienta **Texto** escribe algunos comentarios que puedan estar pensando los personajes. Observa que se crea una nueva capa por cada texto introducido.
- 5) Crea una nueva capa transparente y llámala **Bocadillos**. Sitúate en dicha capa.
- 6) Con la herramienta de **Selección elíptica** marca una elipse que encierre a uno de los comentarios.
- 7) Con la herramienta **Relleno**, rellena la selección de negro.
- 8) Ve por menú a **Seleccionar > Encoger** y pon un valor de **1 píxel**.
- 9) Con la herramienta **Relleno**, rellena la selección ahora de blanco.
- 10) De la misma forma que has hecho la primera elipse, haz otras dos más pequeñas hasta que queden como las de la figura.
- 11) Vamos ahora a copiar las elipses para el otro comentario: sitúate en la capa **Bocadillos** y con la herramienta de **Selección libre**, encierra la elipse que quieras copiar. Ve a **Editar > Copiar** y a continuación **Editar > Pegar** (también puedes hacerlo con **<Ctrl>+C** y **<Ctrl>+V**). Elige la herramienta **Mover** y haz clic en la opción **Capa**.
- 12) Haz clic sobre la selección que encierra la elipse y arrástrala hasta la posición deseada. Para anclarla, haz clic sobre el botón con icono de ancla de la ventana **Capas**.
- 13) Una vez hagas lo mismo con las otras elipses, guarda el archivo como **P11_tunombre.jpg**.



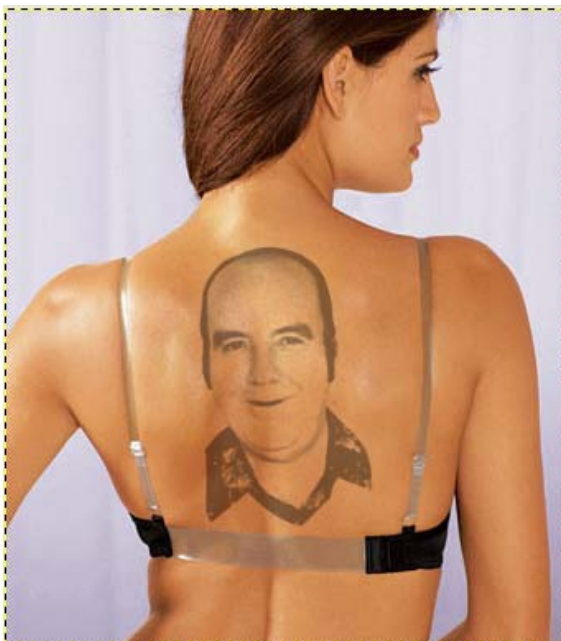
Práctica 12: Fotomontajes. Tatuaje

- 1) Abre el archivo de imagen P12_Chiquito1.jpg.
- 2) Selecciona la herramienta de **Rutas** y pinchando punto a punto enlaza la silueta de la cabeza del personaje, como en la figura.
- 3) Abre la ventana Rutas a través del menú **Diálogos > Rutas**. En la ruta que hemos trazado haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona **Ruta a selección**.
- 4) Para que el borde de la selección quede suave es recomendable difuminar un poco la selección. Ve a **Seleccionar > Difuminar** y dale un tamaño de 1 píxel.
- 5) Ahora copiaremos esta selección en otra imagen. Para ello ve a **Editar > Copiar** (o bien <Ctrl>+C).
- 6) Abre el archivo P12_Espalda1.jpg.

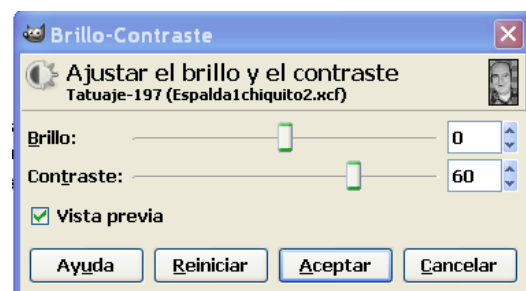


Chiquito de la calzada

- 7) Ve a **Editar > Pegar** (o bien <Ctrl>+V). Observarás que en la ventana de capas ha aparecido una nueva de tipo flotante. Haz doble clic sobre ella y llámala **Tatuaje**. Áncrala pulsando <Intro> o haciendo clic en el botón con icono de ancla.
- 8) Hay que redimensionar la imagen para que tenga un tamaño proporcionado a la espalda de la mujer. Selecciona la herramienta **Escalado** y haz clic sobre la imagen; aparecen unos marcadores desde los cuales, haciendo clic y arrastrando, puedes cambiar el tamaño de la imagen. Haciendo clic en el centro también puedes desplazarla. También puedes desplazarla posteriormente, con la herramienta **Mover**, hasta situarla en el centro de la espalda.



- 9) Ahora coloca la capa **Tatuaje** en modo **Multiplicar** y reduce la opacidad a un 40 % aproximadamente.
- 10) Ve a **Colores > Brillo y contraste** y sitúa el contraste en 60 aproximadamente.



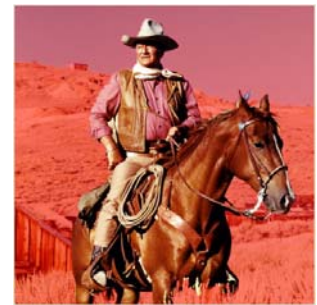
- 11) Guarda el archivo con el nombre P12_tunombre.xcf.

Práctica 13: Fotomontajes. Gigante en la ciudad

- 1) Abre con GIMP el archivo de imagen P13_JohnWayne1.jpg.
- 2) Queremos extraer la figura de John Wayne a caballo para pegarla en otra imagen. Para ello, con la herramienta **Selección difusa** vamos a seleccionar todas las zonas que queramos eliminar. Para ello, haz clic sobre la zona del cielo y con la tecla <Mayus> pulsada sigue haciendo clic por distintas zonas de la tierra y pastos para añadir zonas a la selección.



- 3) Cuando ya resulte difícil seguir añadiendo zonas, vamos a activar la máscara rápida por menú **Seleccionar > Activar máscara rápida** o bien haciendo clic en el cuadradito situado en la esquina inferior derecha de la ventana de imagen. Aparecerá en rojo todo lo no seleccionado. Pintando con color de frente blanco sobre la máscara vamos añadiendo zonas a la selección hasta que sólo quede en rojo la silueta del jinete a caballo.



- 4) Después, para seleccionar el jinete, desactivamos la máscara rápida y luego vamos a **Seleccionar > Invertir**.
- 5) Ajustamos mejor la selección encogiéndola un poco y difuminándola. Ve a **Seleccionar > Encoger** y por un tamaño de 1 píxel. Luego ve a **Seleccionar > Difuminar** y pon un tamaño de 2 píxeles. Por último, ve a **Editar > Copiar** para copiar la silueta del jinete.

- 6) Abre el archivo P13_Monumento1.jpg. Ve a **Editar > Pegar**. En la ventana de capas ha aparecido la selección en forma flotante; haz doble clic y dale el nombre **Jinete**. Pulsa <Intro> para anclar la capa. Si es necesario mueve o escala la figura del jinete con las herramientas **Mover** y **Escalado** respectivamente.

- 7) Como queremos que el jinete quede por detrás del edificio, hay que hacer transparentes las partes del caballo que tapan el edificio. Créale una máscara de capa a la capa **Jinete** haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el icono de la capa en la ventana de capas y seleccionando **Añadir máscara de capa**; en la ventana que aparece selecciona la opción **Canal alfa de capa**.

- 8) Sitúate sobre la máscara de capa y, con color de frente negro, ve pintando con los pinceles adecuados todas las zonas del caballo que tapan las torres. Para facilitarte el trabajo conviene disminuir provisionalmente la opacidad de la capa **Jinete** para poder ver bien el edificio.



- 9) Guarda el archivo con el nombre P13_tunombre.xcf.

Práctica 14: Fotomontaje. La hamburguesa gigante

La práctica consiste en colocar una hamburguesa gigante en medio de un estadio de fútbol.

- 1) Abre el archivo P14_Hamburguesa1.jpg.
- 2) Queremos seleccionar la hamburguesa, pero como tiene muchos colores diferentes, es mejor seleccionar la zona exterior y luego invertir la selección. Para ello, con la herramienta de **selección difusa** selecciona toda la parte de negro situada encima de la hamburguesa; manteniendo pulsada la tecla <Mayus>, agrega a la selección las partes negras situadas en la parte inferior y la zona blanca bajo la hamburguesa.
- 3) Utilizando la **máscara rápida** y pintando con pincel color blanco para seleccionar o con color negro para deseleccionar, perfecciona la selección.
- 4) Una vez terminada la selección, quita la máscara rápida e invierte la selección a través del menú **Seleccionar > Invertir**.
- 5) Para mejorar un poco los bordes, ve a **Seleccionar > Encoger**, con 1 píxel y luego **Seleccionar > Difuminar**, con 2 píxeles.
- 6) A continuación, copiamos la hamburguesa con **Editar > Copiar** (o <Ctrl>+C).
- 7) Abre ahora el archivo P14_Estadio1.jpg.
- 8) Ve a **Editar > Pegar** o bien <Ctrl>+V.
- 9) Haciendo clic sobre la hamburguesa, sitúala en la zona central del estadio y con la herramienta de **Escalado** dale el tamaño adecuado.
- 10) Ancla la imagen: haz doble clic sobre la selección flotante en la ventana de capas, llama a la nueva capa **Hamburguesa** y pulsa <Intro> para anclarla. Una vez anclada, puedes volver a mover o a escalar la hamburguesa con las herramientas **Mover** y **Escalado**.
- 11) Para trabajar la sombra de la hamburguesa ve a **Filtros > Luces y sombras > Sombra arrojada**. Elige unos valores similares a los de la figura. En la nueva capa **Drop Shadow**, usa el borrador para dar la forma adecuada a la sombra.
- 12) Guarda el archivo con el nombre P14_tunombre.xcf



Ejercicio 15: Efectos de imagen. Cambio de look

- 1) Abre con GIMP el archivo P15_Chica.jpg.
- 2) Mediante la herramienta **tijeras de selección** crea una selección con la cabellera de la chica.
- 3) Copia y pega dicha selección con **<Ctrl>+C** y **<Ctrl>+V**. Ancla la selección flotante en una capa nueva y llámala **Cabellera**.
- 4) Experimenta con diversos modos de modificación de la imagen con objeto de conseguir que la cabellera pase a ser rubia. El procedimiento más simple puede ser rellenar la selección con un color amarillo y jugar con los modos de la capa y el grado de opacidad en la ventana de capas y con el tono, la saturación y la luminosidad en **Colores > Colorear**.
- 5) Una vez modifiques la cabellera, haz lo mismo con las cejas y los ojos.
- 6) Por último, modifica el color de la ropa hasta conseguir un tono similar al de la imagen.
- 7) Guarda el archivo con el nombre **P15_tunombre.xcf**.



Ejercicio 16: Fotomontaje. La herramienta de clonado

Con la herramienta de **Clonado** podemos hacer desaparecer de una imagen los elementos que no queremos que aparezcan o repetir aquellos que más nos gusten. Funciona de la siguiente manera:

- a) Seleccionamos la herramienta de Clonado.
- b) Elegimos el pincel del tamaño adecuado.
- c) Pulsamos la tecla <Ctrl> y, sin soltarla, hacemos clic sobre la zona que queremos que nos sirva de muestra para clonarla.
- d) Soltamos la tecla <Ctrl> y luego hacemos clic con el ratón y lo movemos, manteniendo pulsado el botón, por la zona en la que queremos duplicar el objeto
- e) Cada vez que quiera volver a duplicar el mismo objeto suelto el botón del ratón y lo vuelvo a pulsar.

Para practicar con dicha herramienta, realiza el siguiente ejercicio:

- 1) Abre con GIMP el archivo **P16_PlazaPalomas1.jpg**.
- 2) Realizar los siguientes cambios:
 - Aumenta el número de palomas en la zona más cercana a la derecha.
 - Disminuye el número de palomas de la zona central.
 - Elimina al niño que aparece corriendo en la zona inferior izquierda
- 3) Guarda el archivo con el nombre **P16_tunombre.xcf**.



Ejercicio 17: Fotomontaje. Quitar ojos rojos

Disponemos de 5 imágenes de fotos de personas que han salido con los ojos rojos. El ejercicio consiste en corregir este defecto de las fotos.



Cuando termines, guarda los archivos con el nombre P17_x_tunombre.xcf (x será el número de cada una de las fotos).

Ejercicio 18: Fotomontaje. Cambiar color de ojos

Disponemos de 5 imágenes con diferentes colores de ojos. El ejercicio consiste en cambiarles el color de ojos (por ejemplo, los azules a castaños, los castaños a azules o verdes, etc.).

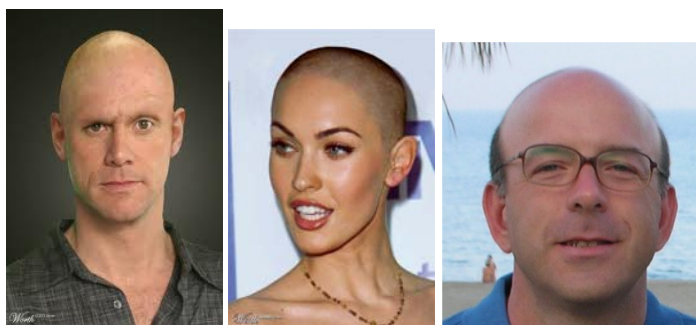


Cuando termines, guarda los archivos con el nombre P18_x_tunombre.xcf (x será el número de cada una de las fotos).

Ejercicio 19: Fotomontaje. Poner pelo a calvos

Disponemos de 3 fotos de personajes calvos. Vas a buscar imágenes adecuadas por Internet y vas a realizar fotomontajes para ponerles pelo, bigote y gafas de forma que quede lo más realista posible. Haz cada cosa en una capa distinta.

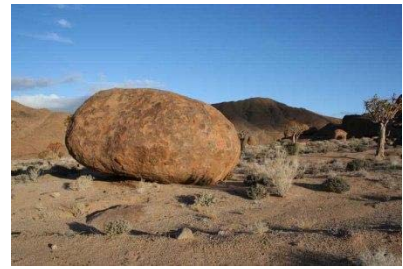
Cuando termines, guarda los archivos con el nombre P19_x_tunombre.xcf (x será el número de cada una de las fotos).



Ejercicio 20: Fotomontajes. Borrar y añadir personas o animales

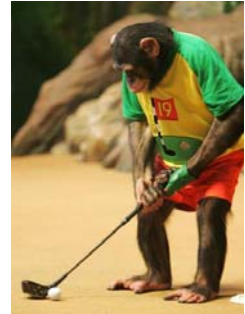
Tienes que hacer los siguientes retoques y montajes:

1.- Retoca el archivo **Panorama 1.jpg** colocando delante de la piedra a la persona que aparece en el archivo **Panorama 3.jpg**. Guarda el archivo terminado con el nombre **P20_1_tunombre.xcf**.



2.- Retoca el archivo **Panorama 2.jpg** incluyendo al chimpancé jugando al golf del archivo **Chimpancé.jpg**.

Guarda el archivo terminado con el nombre **P20_2_tunombre.xcf**.



3.- Combina los archivos **Panorama 3.jpg** y **Panorama 4.jpg**, de forma que activando y desactivando capas podamos ver a la persona en un paisaje o en el otro. Guarda el archivo terminado con el nombre **P20_3_tunombre.xcf**.



4.- Jugando con los archivos **Panorama 3.jpg** y **Vaca.jpg** haz los montajes necesarios de forma que podamos ver la imagen con persona, sin persona, con la vaca sola o con la vaca junto a la persona. Todo ello, activando y desactivando las capas correspondientes. Procura cuidar el detalle de las sombras.



Guarda el archivo terminado con el nombre **P20_4_tunombre.xcf**.

Ejercicio 21: Retoque fotográfico. Blanquear dientes y ojos.

Abre los archivos **Dientes 1.jpg**, **Dientes 2.jpg**, **Ojo enfermo 3.jpg** y **Ojo enfermo 4.jpg**. Haz retoques fotográficos para blanquear y corregir los defectos de los dientes y eliminar el tono rojo de los globos oculares.

Guarda los archivos con el nombre **P21_x_tunombre.xcf** (siendo x el número de cada archivo).



Ejercicio 22: Quitar arrugas.

Dispones de 4 archivos denominados **Arrugas x.jpg**. El trabajo consiste en elegir al menos un par de ellos y eliminar arrugas del rostro. Se recomienda utilizar la herramienta de clonado.

Guarda los archivos con el nombre **P22_x_tunombre.xcf** (siendo x el número de cada archivo).



Ejercicio 22: Fotomontajes simpáticos

Se trata de que hagas al menos 4 montajes simpáticos, por ejemplo, colocándote en una foto junto a un famoso, o colocando la cabeza o cara de algún personaje conocido (político, deportista, humorista, o tú mismo, etc.), en un cuerpo que no le corresponda y que resulte simpático, introducirte en algún grupo de gente, etc.

Para asegurar que no copiáis montajes ya hechos por Internet, deberás utilizar fotos de las que se te ofrecen en la carpeta Varios. Las caras de los personajes famosos sí las puedes buscar tú por Internet. Tus fotos las aportarás tú, como es natural.

