

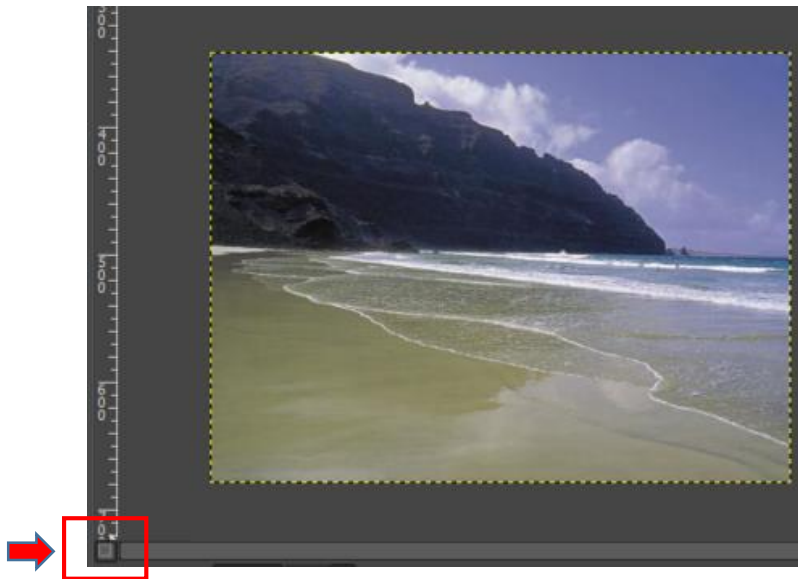
Desarrollo de Software V
Laboratorio # 2 (parte 3) – Prof. Regis Rivera


Objetivo: Poner en edición de imágenes como parte de elemento multimedia imagen.

Seleccionar zonas de una imagen para modificar el fondo

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

1. Utilizaremos una hermosa fotografía de una playa (Lanzarote.JPG)




2. Una vez abierta, aplicaremos la máscara rápida pulsando sobre el botón del cuadradito gris en la esquina (citado en la imagen del punto1), en la zona inferior izquierda de la ventana de la imagen. La máscara queda aplicada inmediatamente sobre la imagen.
3. Ahora con la herramienta Borrar  borraremos la zona del cielo. Verás que la capa roja semitransparente se borra y deja al descubierto la imagen inicial. Estas zonas borradas son las que posteriormente quedarán seleccionadas.
Ten en cuenta que la herramienta Borrar utiliza el mismo tipo de brocha que esté activa en ese momento. Puedes escoger una brocha gruesa para las zonas interiores y otra más fina para los contornos.



También puedes recurrir a la herramienta Zoom para acercarte y delimitar mejor el área a seleccionar



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

A continuación, limpiamos esa área con menú Editar > Limpiar

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



6. Insértele su nombre en la arena (a modo de firma) y guárdalo con el nombre de Gimp09.jpg
Puedes experimentar con otros rellenos, y otras imágenes, seguro que conseguirás interesantes efectos

Arreglar color de imágenes

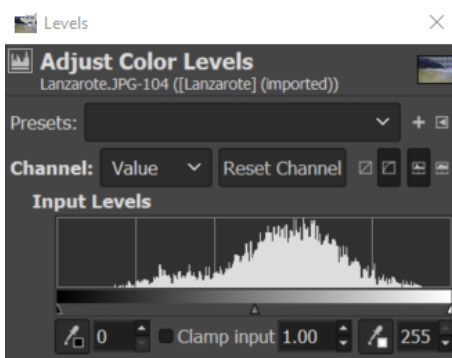
Ejemplos de aplicación de las herramientas de ajuste del Gimp



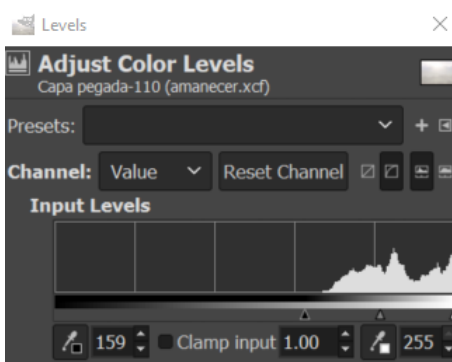
Tenemos esta imagen (amanecer.jpg) que de normal la borraríamos directamente.

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

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



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



Y bueno, algo hemos conseguido, ¿no?



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

Aplicación de varios conceptos Selección de diferentes modos, filtros...

Tenemos la siguiente foto (rosa.xcf)



y queremos obtener el siguiente efecto:




Pasos a seguir:

- Seleccionar rosa o fondo
- Aplicar un filtro
- Des-saturar el color al fondo.

Como siempre, primero duplicamos la capa para tener el original e ir viendo los cambios

Seleccionar

Tenemos que seleccionar la rosa o el fondo, como queramos, pero creemos que es más sencillo seleccionar la rosa.

Para seleccionar la rosa, tenemos varias opciones: herramienta varita mágica (Tecla Abreviada: U),  selección por umbral (Tecla Abreviada: Mayúsculas + U, menú colores-> umbral [Threshold]) o incluso selección con máscara rápida.

Vamos a empezar con la varita mágica (puedo seleccionar con un umbral. Con la varita mágica cuando seleccionamos un color vamos a seleccionar pixeles parecidos. Cuanto mayor sea el umbral, más seleccionamos, pero corremos el riesgo de pasarnos). La mayor parte lo haremos con varita mágica, pero es difícil conseguir seleccionar todo.



Nos ayudaremos también de la máscara rápida. Para activar la máscara rápida: botón derecho: Activar Máscara rápida o con Shift+Q. Me crea una máscara roja, donde lo rojo no está seleccionado. Ahora si pongo con color negro o blanco voy a seleccionar o deseleccionar

Cojo una brocha y elijo el color blanco, así con esto consigo AGREGAR SELECCIÓN. Mientras tanto para ir viendo cómo está quedando puedo ir jugando con el Mayúsculas + Q (va quitando y poniendo la máscara rápida, dejando lo que está seleccionado a la vista)

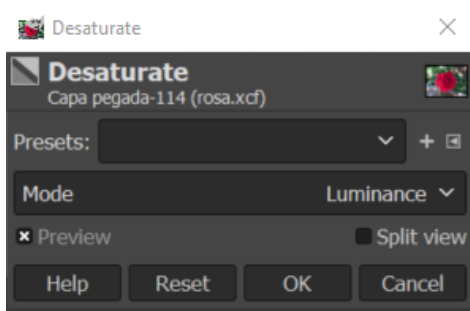
Termino con paciencia de seleccionar todo:



Des-saturar

Quiero desaturar la parte de atrás, pero lo que tengo seleccionado es la rosa. Primero he de invertir la selección; menú Seleccionar: Invertir Selección (Ctrl + I) y ya tengo seleccionado el fondo en lugar de la rosa.

Podríamos guardar la selección por si luego queremos hacer algo con ella. Menú Selección: Guardar en canal Menú Color: Desaturar

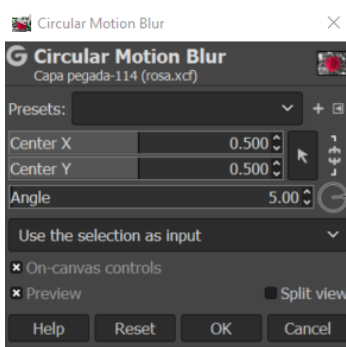


Aquí tenemos el resultado:



Aún nos queda algo, aplicar un filtro

Aplicar un filtro



Los filtros son fórmulas matemáticas para afectar a los pixels de determinado modo. Para crear retoques como si fuera una cámara. No hay que abusar de ellos Para acceder a los filtros. Menú Filtros. y hay un montón.

En este ejemplo vamos a aplicarle el filtro de desenfoque de movimiento Circular:

Menú Filtros: Desenfoque: Desenfoque de movimiento Circular

Listo, guardar el diseño resultante.



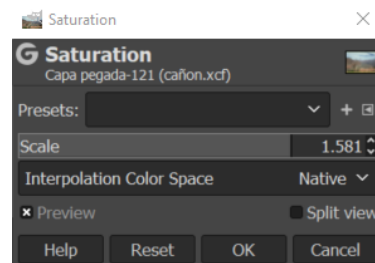
Saturación de una fotografía

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



Tenemos esta foto bastante sosa llamada cañon.xcf

Vamos a Menú Colores: Tono y saturación



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

Inserta tu nombre en la imagen y guarda la foto como Gimp12.jpg

Foto quemada con flash



Intentaremos corregir una foto que está un poco quemada por el flash

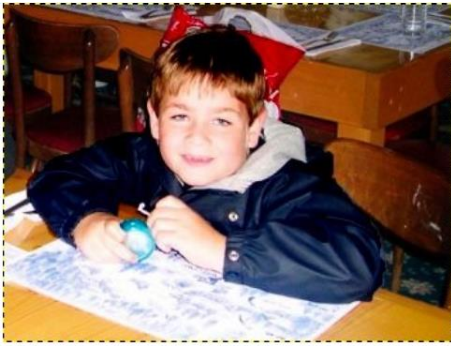
Esta imagen (niñoempanao.xcf) está un poco quemada con el flash. Con niveles (Menú Colores: Niveles), puede ser que lleguemos a mejorar algo.

Seleccionamos la zona que está quemada (o podríamos aplicar a toda la foto), y vamos a niveles y jugamos un poco con ellos hasta obtener algo que queramos.



Los movemos hasta que empieza a haber información





Los movemos hasta que empieza a haber información

Aquí tenemos el resultado:

Inserta en un lugar visible tu nombre y guarda la imagen como Gimp13.jpg

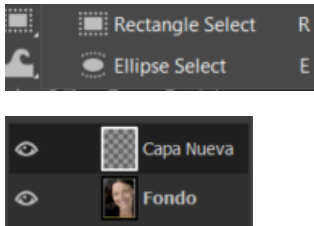
Ejemplo de modo de fusión de capas: cambiar el color de los ojos.



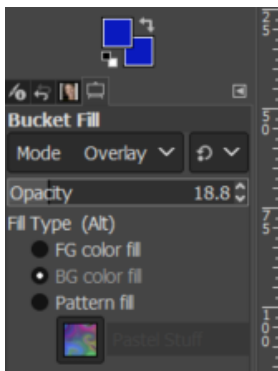
¿Has deseado alguna vez tener tus ojos de otro color? Veremos cómo cambiar el color de los ojos mediante los modos de fusión de capas. Tomemos otra vez la imagen de mujer con sonrisa.xcf

Tengo una capa, creo otra transparente, (Control + L). Dentro de esa capa hago la selección de un ojo. Para ello me ayudo de la herramienta de selección elíptica.

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



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



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

El modo de fusión lo pongo en modo Solapar [Overlay] (en la imagen tenemos normal), y ya tengo el efecto deseado, le he coloreado el ojo según el color que

elijamos, quedará más o menos natural el efecto. Colorea ambos ojos (¡con el mismo color!).



Inserta tu nombre en un lugar visible de la imagen y guárdala como Gimp14.jpg

Simetrías y perspectivas.


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

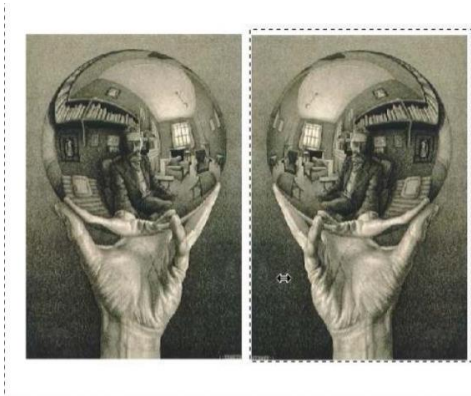
Utilizaremos una imagen de Escher para entrar en complicidad con el efecto de dimensionalidad que el artista nos comunicó en sus obras.

1. Vamos a abrir la imagen

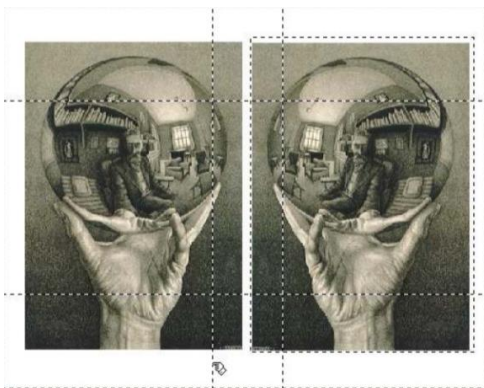
Mano con esfera reflectante.jpg

Abriremos también una nueva ventana de imagen suficientemente grande para actuar con holgura, y posteriormente la recortaremos a la medida adecuada. La nueva ventana tendrá unas medidas de 500 x 400 píxeles, color RGB y fondo blanco.

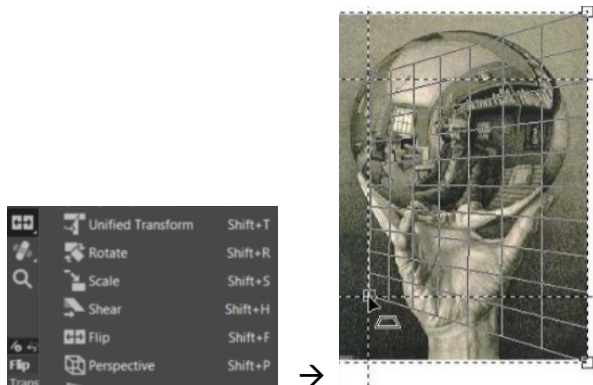
2. Seleccionamos toda la imagen original y la copiamos sobre la imagen en blanco. La moveremos para situarla en la zona izquierda de la nueva ventana.
3. Vamos a copiar la imagen y la colocaremos en la zona derecha, y sin dejar la selección escogeremos la herramienta figura simétrica  y pulsaremos con una simetría horizontal sobre la selección





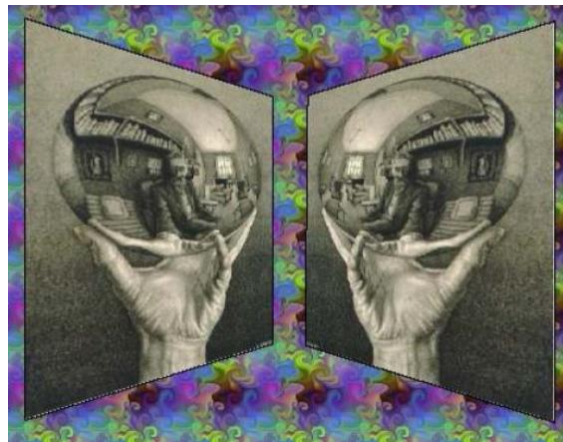
4. Antes de aplicar la perspectiva colocaremos unas guías tal como indica la figura (las guías las sacaremos pulsando sobre las reglas y desplazando)



5. Ahora haremos una selección sobre cada una de las figuras y utilizando la herramienta Cambiar Perspectiva situaremos los puntos de fuga interiores sobre las intersecciones de las guías



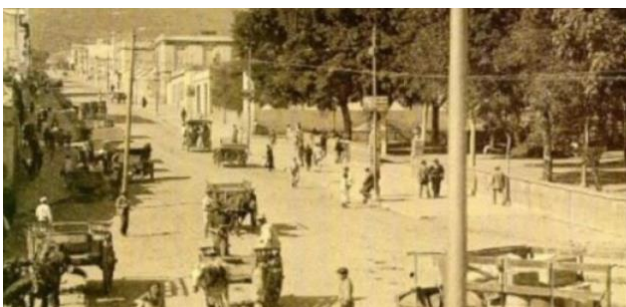
6. Quitaremos las guías activando la herramienta Mover  y arrastrándolas hacia el exterior de la ventana. También acercaremos las imágenes seleccionándolas previamente y utilizando esta herramienta.
7. Ahora vamos a utilizar la herramienta Recortar  para darle unas dimensiones menores al total de la imagen. Pulsaremos el botón Recortar y la imagen será de las dimensiones seleccionadas previamente con la herramienta.
8. Terminaremos el trabajo colocándole a cada figura un borde negro con la brocha de 1 píxel, y rellenando el fondo con el patrón Pastel Stuff (64 x 64) (u otro similar)
9. Inserta en lugar visible tu nombre y guarda el dibujo con el nombre en formato GIMP como Gimp15.xcf



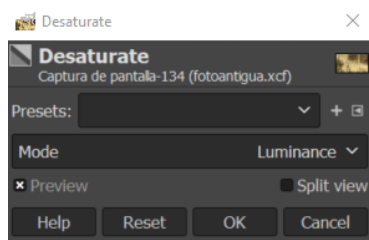
Restaurar fotos antiguas.

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

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



Accedemos Colores → Desaturar



Para obtener este resultado final.

Inserta tu nombre en lugar visible y guarda la imagen como Gimp16.jpg

