

Desarrollo de Software V

Laboratorio # 2 (parte 2) – Prof. Regis Rivera

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

Selección de partes de imágenes


Diferentes formas de selección de zonas de una imagen.

Tenemos una imagen de una hoja sobre fondo blanco y queremos quitarle el fondo blanco, dejarlo transparente, para luego poder pegar la hoja en otro sitio.

¿Cómo lo hacemos? Podemos hacerlo con la varita mágica, seleccionando el fondo y luego invirtiendo la selección ¿verdad?

También podría hacerse de más modos, pero para este caso en particular parece que la varita es la mejor opción:



Abrir hoja.xcf. Utilizar la varita mágica  y con la opción de ir añadiendo zonas, vamos pinchando en el blanco (nos habrá seleccionado la mayoría de un plumazo), hasta dejar todo el fondo seleccionado



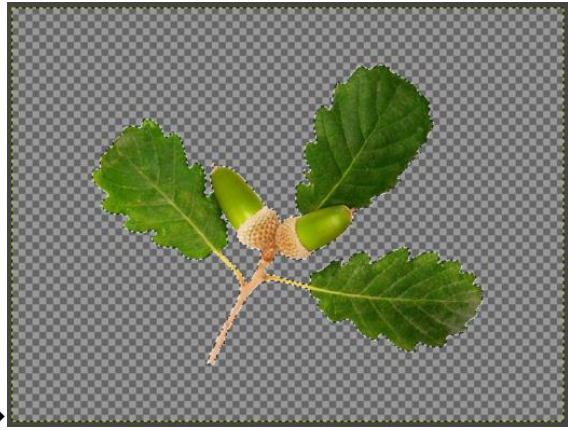
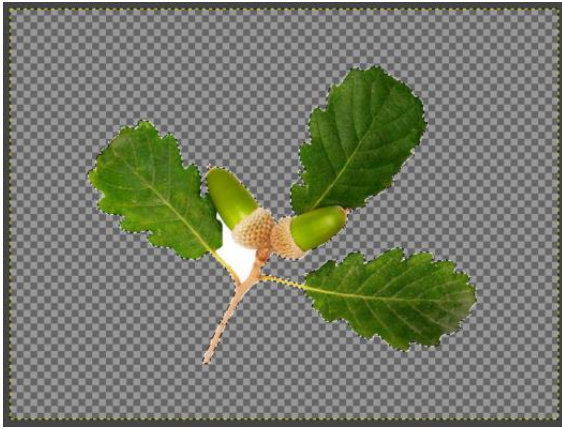
Pero nosotros no queremos seleccionar el blanco, sino la hoja, es decir, justo lo contrario, debemos invertir la selección. Así pues, nos vamos al menú de la ventana de la imagen y seleccionamos **Seleccionar → Invertir**.

Y ahora copiamos la selección (**Ctrl+C**). Creamos un nuevo documento con fondo transparente. Para hacer esto último seleccionamos en la ventana de la caja de herramientas **Archivo → Nuevo** y en la nueva ventana seleccionamos **opciones avanzadas**. En la lista de opciones que dice **Rellenar con**, selecciona la opción

Transparencia.

Una vez abierta la nueva ventana, pegamos lo seleccionado (**Ctrl + V**):

Tal vez, nos habíamos dejado una zona sin seleccionar. Nos aseguramos que también hemos seleccionado la sección que faltaba con la varita mágica (varita mágica + shift), luego volver a copiar.



Guardamos la imagen como gimp05.xcf para tener el original por si queremos más tarde seguir trabajando con ello, y como gimp05.gif para preservar la transparencia y ya tenemos la imagen para poder usarla con fondo transparente.

hacer desaparecer una zona de la imagen por medio de clonación

Tenemos una imagen y queremos hacer desaparecer un trozo de ella, sin que se note que estaba ahí.

Suponer tenemos esta imagen de abajo y queremos quedarnos con un trozo nada más y quitar algunas cosillas que sobran.



Si sabemos que realmente no queremos el resto de la imagen y queremos recortarla directamente, tenemos la **herramienta de recorte**.



Así no tenemos que pegar en otra imagen, nos quedamos en esta.



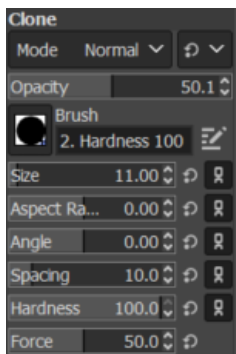
Selecciono el área con el que quiero quedarme.


Todavía es demasiado grande, queremos apurar un poco más. Nos posicionamos en la esquina o borde que queremos agrandar, pulsamos con el ratón y arrastramos un poco hacia donde nos interese, hasta que consigamos que quede seleccionada exactamente el área que queremos.

Ya está, ya tenemos el área que quiero. Ahora, **¿cómo hacemos para cortarlo?**



Tan solo haciendo **doble click dentro de la selección**, y en el mismo documento nos quedamos con lo que tenía seleccionado



Usamos la **herramienta de clonar**  con opacidad a la mitad y desvanecimiento seleccionado y vamos a borrar los trozos de gente que se ve arriba de la imagen.

Pincel Hardness en tamaño 11.

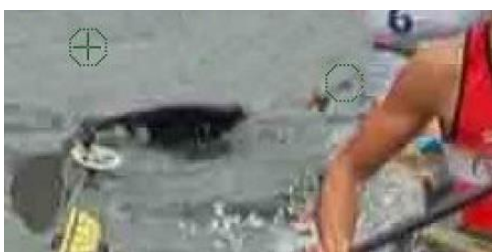
Opacidad al 50%




Control Seleccionado

Vamos copiando zonas (Con el **Control** seleccionado, seleccionamos lo que queremos copiar). En este caso un trocito de agua Si quieres hacer *Zoom* para retocar a fondo zonas de la imagen, haz tecléea + y si en cualquier momento deseas volver a la imagen a tamaño natural, tecléea **1**

Soltamos el control y vamos haciendo clic para ir pegando lo que habíamos copiado. Vamos poco a poco y con paciencia borrando a la gente, hasta conseguir el efecto que queremos.



y con la herramienta de desenfoque o gota de agua (Mayúsculas + U), , difuminar el entorno para que el foco se fije en los remeros

Esta herramienta de gota, tiene un parámetro que es velocidad, podemos jugar con ello, así nos desenfocará aún más.



Montaje de 2 imágenes una sobre otra

Vamos a hacer una composición con 2 imágenes empleando capas.



Tenemos estas 2 imágenes, un lago y un pato. Queremos obtener una imagen en la que el pato esté en este lago. A ver qué tal queda.

Aquí tenemos el lago.
Abrimos la imagen con gimp

Aquí tenemos el pato:
abrimos la imagen con gimp

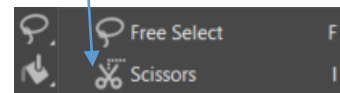


Lo primero que tenemos que hacer es seleccionar el pato. Lo hacemos con las tijeras, con cuidado.

La tijera es otra **herramienta de selección**. Indicada cuando hay mucha diferencia de color entre 2 áreas y no podemos seleccionar por color.

Haz Zoom (teclea +)

Mediante clics voy **definiendo puntos a lo largo del trazado que quiero seleccionar**. Automáticamente se hace un trazado que se va adaptando a la figura. Cuando estés a punto de terminar el contorno, debes tener en cuenta que **el último punto en el que haces clic es el primero en el que hiciste clic. Esto es muy Importante**.

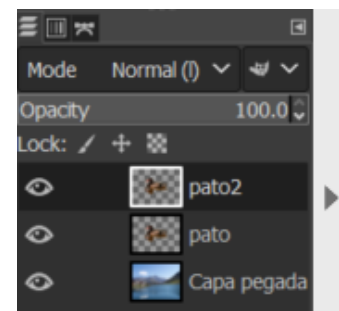


Una vez hemos terminado el contorno, hacemos clic dentro, y obtenemos la selección del pato que es lo que queremos. La copiamos (Ctrl+C)

Vamos el documento “estanque.xcf”. Todo se montará sobre la imagen “estanque”. Crearemos otras 2 capas, *pato* y *pato2* partiendo de una imagen de fondo. *Veamos cómo se hace*. Sitúate en la imagen del estanque.

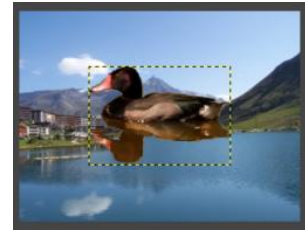
Para ello debes sacar el menú de capas. **Teclea Ctrl+L**. Se abrirá la ventana de capas.

Haz clic en la zona en blanco de la ventana **Capas** y pega la selección del pato en la nueva ventana de capas pulsando **Ctrl+V**. Se pegará como una **“Selección flotante”**. Luego haz doble clic donde dice “Selección flotante” y podrás cambiar el nombre por **“pato”**. Repite la operación, pero a la nueva capa la llamarás **“pato2”**. Verás que se añade otra capa nueva.

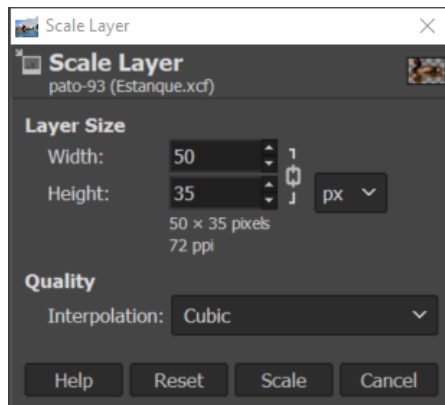


Una capa se llamará *pato* y otra *pato2*. Puedes ocultar una capa pulsando en el ojo de cada capa. Haz la prueba para que lo entiendas, **oculta la capa pato2** para que no te moleste.

Queda un poco "antinatural" por el pedazo tamaño de pato que hemos pegado. Vamos a ponerlo un poco más pequeño.



Para ello abre la ventana de capas (Ctrl+I) y selecciona la capa "pato". Cogemos la herramienta de **Redimensionar (Tecla abreviada: Mayúsculas + T)**, y probamos tamaños. El de 50px en nuestro caso queda bien. No olvides mantener la **cadena cerrada** para mantener la proporción.



Aquí vemos el resultado, todavía donde está ahí queda un poco mal, demasiado grande, Pero si movemos (**Herramienta Mover: Tecla Abreviada: M**) la capa del pato hasta traerla adelante al primer plano, ya queda más natural. Si considera la capa pato aun es grande, vuelva a redimensionarla a 40 x 28 px.

Para mover el pato haz clic en el botón **mover** de la caja de herramientas.



Finalmente, para que nuestro pato quede finalmente pegado a la imagen del estanque, haz clic en cualquier zona de la imagen del estanque.



Ahora hacemos lo mismo, pero en la capa del segundo pato: **pato2**, es decir, teclea (**Control + L**) para ver la lista de capas y selecciona la capa **pato2**. Verás que el segundo pato no se ve. Debes mostrarlo, pues antes lo ocultaste.

para mostrarlo, debes hacer clic en el mismo botón que empleaste para ocultarlo.

Primero vamos a **voltearlo horizontalmente**:

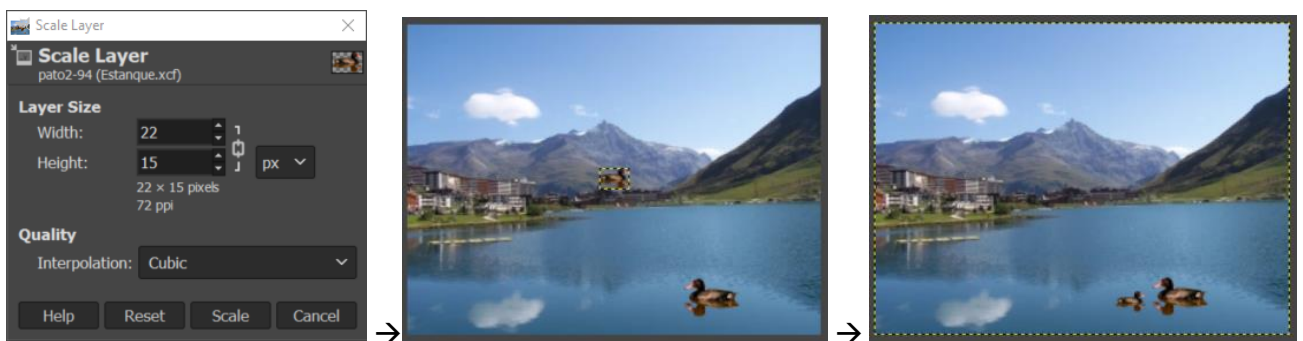
Seleccionamos la herramienta de volteo: (**Tecla Abreviada: Mayúsculas + F**) y clickamos en el pato:



Vamos a poner un pato más pequeño que el anterior, lo **redimensionamos** (manteniendo proporción: **cadena cerrada**) a 22px por ejemplo.

Ahí tenemos el pato, casi en la montaña...

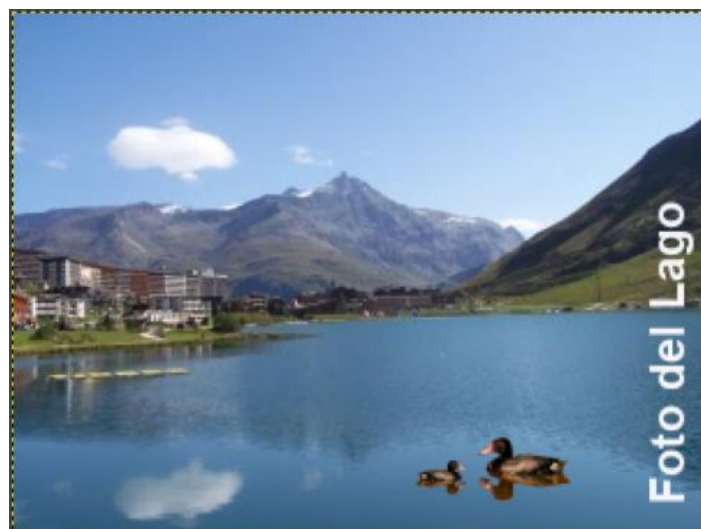
Cogemos la capa y la movemos de modo similar al primer pato hasta dejar al patito pequeño enfrente a su madre.



Finalmente, **NUNCA OLVIDES HACER CLIC** en la capa “estanque” de la ventana de capas.

Ahora podemos añadir un texto por ejemplo: **Foto del Lago**

Colocar el texto vertical (menú capas/transformar/90°). Finalmente. Abre otra vez la ventana de capas (**CTRL + L**) y haz clic en la capa del fondo, la capa “estanque”. Dando como resultado.



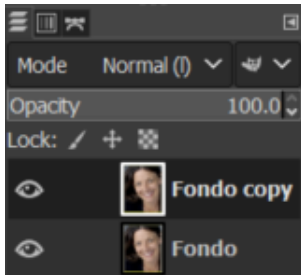
Quitar las arrugas de un rostro



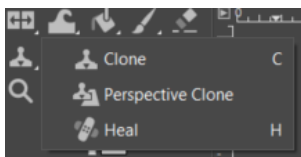
¿Sabes que con el Gimp puedes hacerte la cirugía plástica gratis? Veamos cómo.

Abrir la imagen titulada **Mujer con sonrisa** y ábrela con Gimp. Le vamos a dar una alegría a esta mujer y la vamos a rejuvenecer quitándole arrugas.

En el tema de retoque no hay que exagerar. Hay que ser lo más sutil posible.

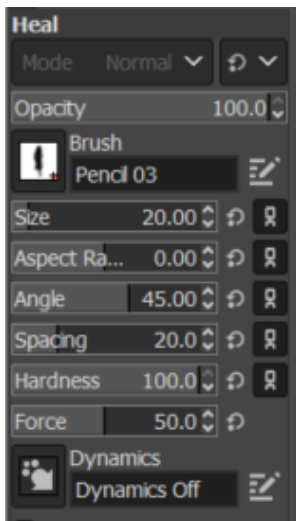


Siempre es interesante duplicar la capa. Teclea **Control + L** para ver la lista de capas y selecciona la opción duplicar capa. Tener la imagen original en una capa y tener otra en la que vas haciendo los retoques, para poder ir viendo los cambios (con el ocultar/mostrar capa). Al final Cuando ya tengamos el resultado final que queremos obtener podríamos borrar la capa original.



Nos acercamos a la imagen con el zoom (+) para poder ir más al detalle y para **movernos por la imagen** podemos usar la **tecla espaciadora**.

Vamos a hacerle desaparecer las arruguillas. Para ello usaremos la herramienta que clona luces y texturas (**Tecla Abreviada: H**). En ingles Heal.



Vamos a coger un pincel diagonal. Al no contar con uno, se tomará el pincel Pencil 03. Colocar tamaño de 20 y angulo de 45 grados.

Funciona similar al clonar: seleccionas una zona con la tecla Control (así selecciona la textura y el color de la zona). Ahora sueltas el control y vas pulsando sobre las zonas que quieras limpiar.

Hacer click en zonas próximas a las arrugas con el Ctrl seleccionado, y luego suelto el Ctrl y voy quitando poco a poco y con paciencia las arrugas.

En cada momento veo qué tipo de pincel usar, más pequeño, más gordo, diferente forma... dependerá de su diseño y como vaya avanzando en la limpieza del rostro de la dama.



Ejemplo de uso con el pincel elegido.

Antes

Después



Tras seguir con diferentes zonas, aquí tenemos un resultado. ¿notas la diferencia? Le hemos quitado hasta el agujero del pendiente...

Ahora quítale arrugas de la frente, cuello y junto a la boca.

¡No te fíes de los anuncios de antes y después que prometen adelgazar o rejuvenecer!

A la imagen final le **insertas texto con tu nombre.**

Guarda la imagen como **Gimp08.xcf**