



4º ESO DIGITALIZACIÓN



INDICE:

Ejercicio 1. Creación de fondos de escritorio

Ejercicio 2. Creación de logotipos

Ejercicio 3. Eliminación de un fondo blanco y conversión a imagen con fondo transparente.

Ejercicio 4. Eliminación de objetos de una fotografía.

Ejercicio 5. Quitar arrugas a un rostro.

Ejercicio 6. Corregir tonos pálidos, apagados y fotos quemadas.

Ejercicio 7. Colorear ojos con capas.

Ejercicio 8. Convertir a blanco y negro.

Ejercicio 9. Realizar un fotomontaje.

Ejercicio 10. Pelota cúbica.

Ejercicio 11. Creación de un fondo degradado.

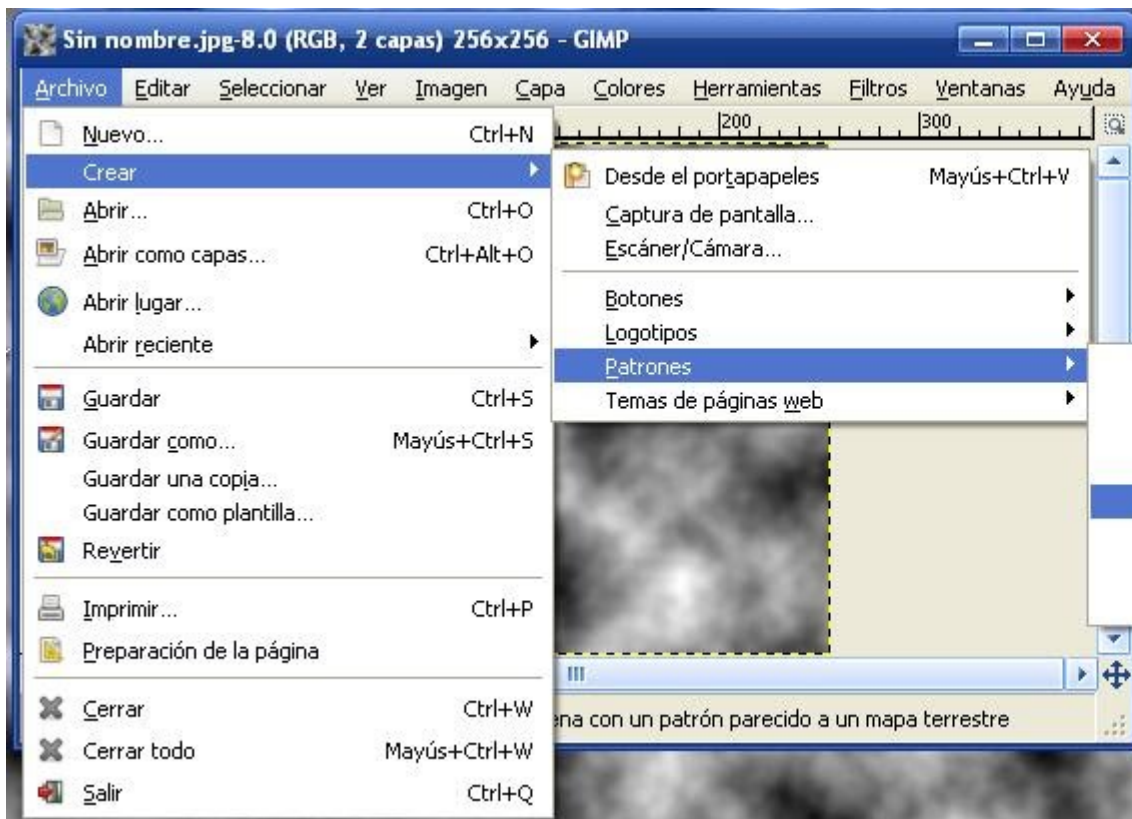
Ejercicio 12. Creación de un icono.



Ejercicio 1. Creación de fondos de escritorio con Gimp

En este primer ejercicio vamos a crear una imagen patrón que utilizaremos posteriormente como fondo de escritorio en modo mosaico.

1. Abrimos Gimp
2. En la ventana principal seguimos la siguiente ruta: Archivo => Crear => Patrones



3. En este ejercicio lo más interesante es probar los distintos patrones, así como modificar sus parámetros para observar diferentes resultados.

4. Juega con la creación de patrones y crea cuatro diferentes. Cada uno de ellos se guardará en el formato nativo de Gimp, *.xcf y también en formato *.jpg para poder utilizarlo como fondo de escritorio.

5. Escoge uno de los patrones creados y ponlo como fondo de escritorio de tu ordenador. Prueba las distintas opciones posibles y finalmente escoge la opción mosaico. Realiza una captura de pantalla y pégala en un documento de procesador de texto.



Ejercicio 2. Creación de logotipos

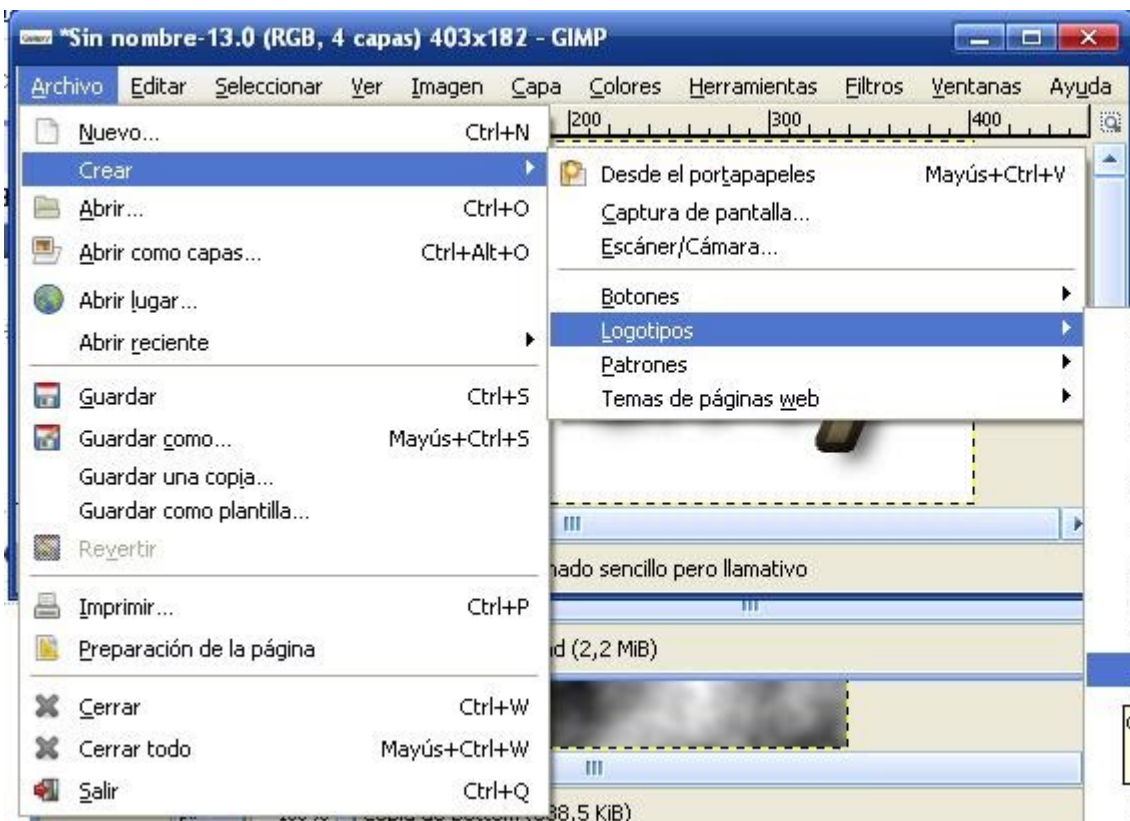


En este ejercicio vas a crear varios logotipos con tu nombre. Para ello debemos seguir la siguiente ruta:

- Archivo => Crear => Logotipos =>

Prueba varios de ellos y sobre uno que te guste juega cambiando sus parámetros para observar diferentes resultados. Guarda al menos 4 logotipos con formato nativo de Gimp y en JPG.

Utiliza tu logotipo como identificativo en la memoria que debes realizar sobre Gimp.





Ejercicio 3. Eliminar fondo blanco

Partimos de una imagen con formato **jpg** en la que se ve un potenciómetro sobre un fondo blanco. El **objetivo** del ejercicio es **quitar el fondo blanco y dejarlo transparente** para poder pegar el potenciómetro en otro sitio.

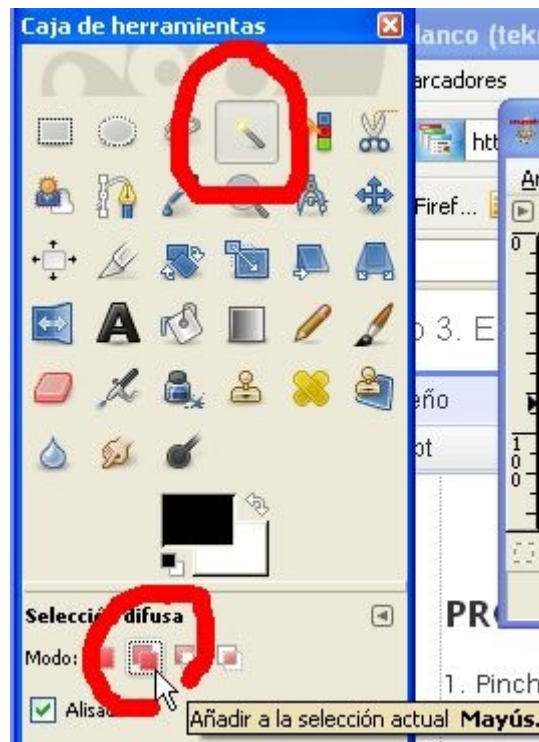


Este trabajo se puede realizar de diferentes formas, pero la forma más sencilla en nuestro caso es utilizar la herramienta de selección difusa, con forma de varita mágica, que realiza una selección automática basándose en el color.



PROCEDIMIENTO:

1. Pinchamos en la herramienta de selección difusa, en la varita mágica, y la configuramos en modo "añadir a la selección actual"



2. Hacemos clic en las zonas blancas de la imagen hasta que todo el fondo aparezca seleccionado.



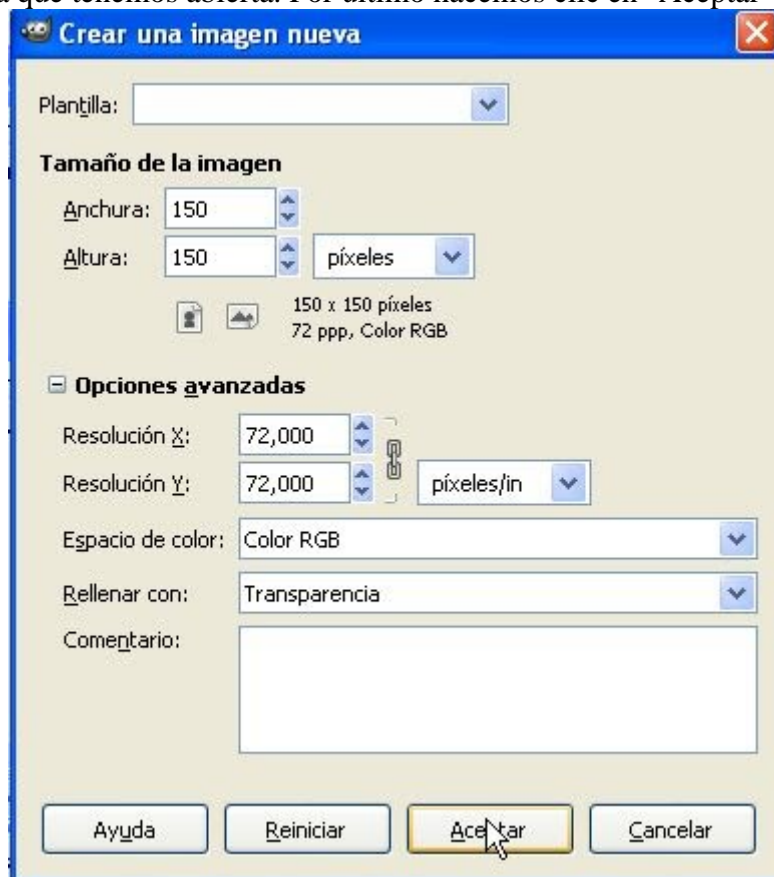
3. Invertimos la selección para seleccionar el potenciómetro y no el fondo. Esto lo hacemos desde el menú: Seleccionar => Invertir



4. Copiamos la selección (CTRL + C)



5. Creamos una imagen nueva (Archivo => Nuevo). En la ventana que aparece pinchamos en "Opciones avanzadas" y seleccionamos Rellenar con "Transparencia". El resto de opciones las dejamos como están para que nos cree una imagen del mismo tamaño que la que tenemos abierta. Por último hacemos clic en "Aceptar"



6. Pegamos la selección en la nueva imagen con transparencia (CTRL + V)
7. Guardamos el archivo con la extensión de Gimp (xcf) y también como *.gif con la finalidad de que se guarde la imagen con la transparencia del fondo. (Las imágenes jpg no pueden tener fondos transparentes)



8. Haz una captura de pantalla para adjuntar a la memoria de ejercicios.



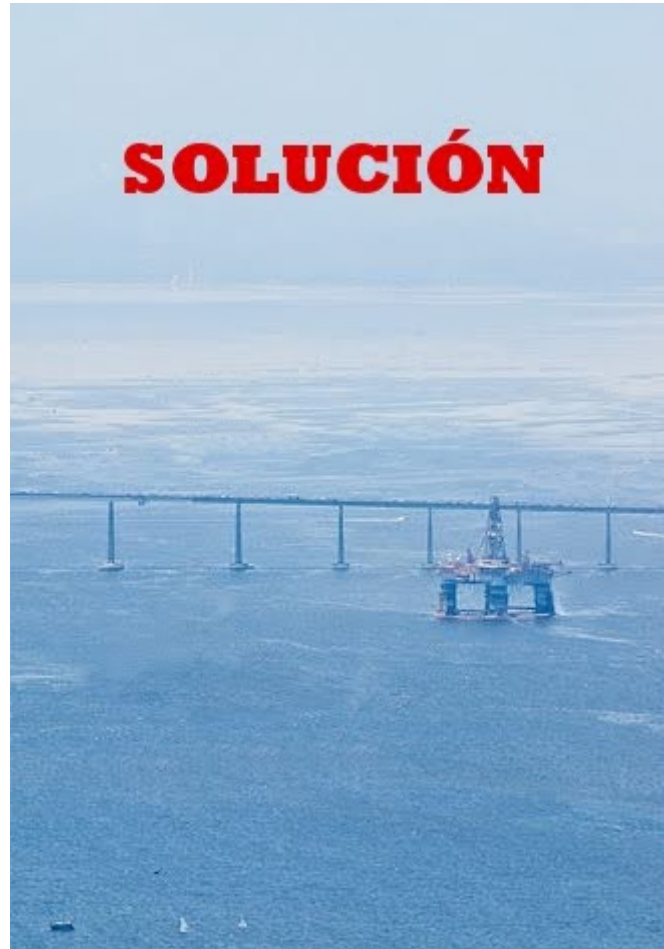
Ejercicio 4. Eliminar objetos de una imagen

En este ejercicio vamos a aprender a utilizar la herramienta de clonación para eliminar objetos presentes en una fotografía. Vamos a utilizar una imagen en la que aparecen varios barcos y el objetivo es eliminar la mayor cantidad posible de barcos de la misma.





4º ESO
DIGITALIZACIÓN



SOLUCIÓN

PROCEDIMIENTO:

1. Guardar la imagen de los barcos de arriba en el disco duro y abrirla con Gimp.
2. Duplicar la capa para poder comprobar los cambios que vamos realizando.
Trabajaremos sobre la capa duplicada.



3. A continuación seleccionamos la herramienta de clonado con la opacidad al 50% y activando el desvanecimiento.



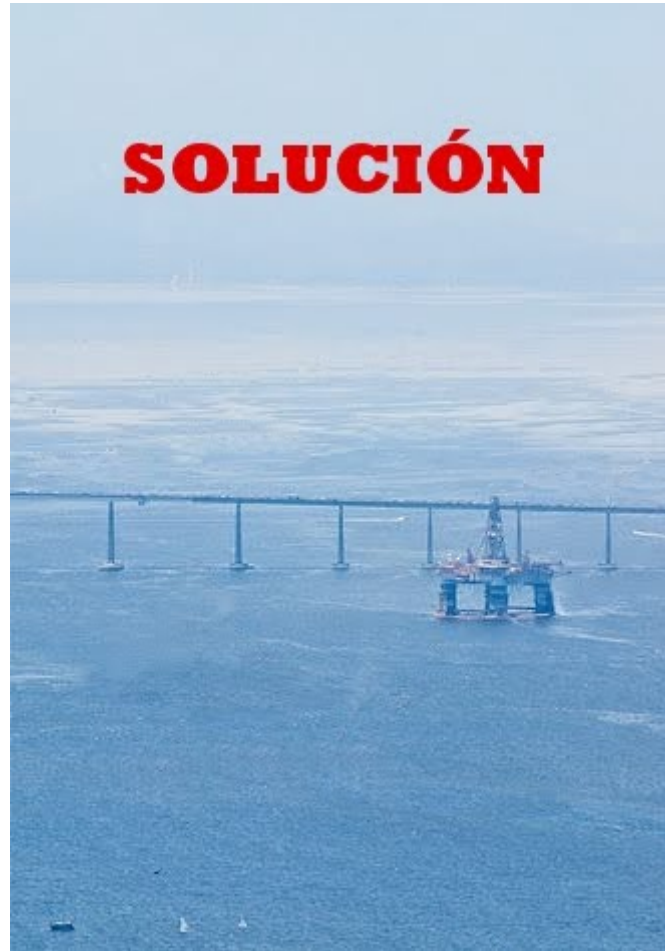
4. Pulsar Ctrl y hacer clic con el botón izquierdo del ratón en una zona de agua cercana al barco que queremos eliminar.



5. Soltamos Ctrl y vamos haciendo clic sobre el barco a eliminar hasta conseguir su desaparición. Con paciencia y maña conseguirás grandes resultados.



4º ESO
DIGITALIZACIÓN



6. Copia la imagen en tu memoria de Gimp.



Ejercicio 5. Quitar arrugas a un rostro

Con este ejercicio aprenderemos a rejuvenecer a las personas quitándoles arrugas de la cara.

Vamos a partir de la siguiente imagen:

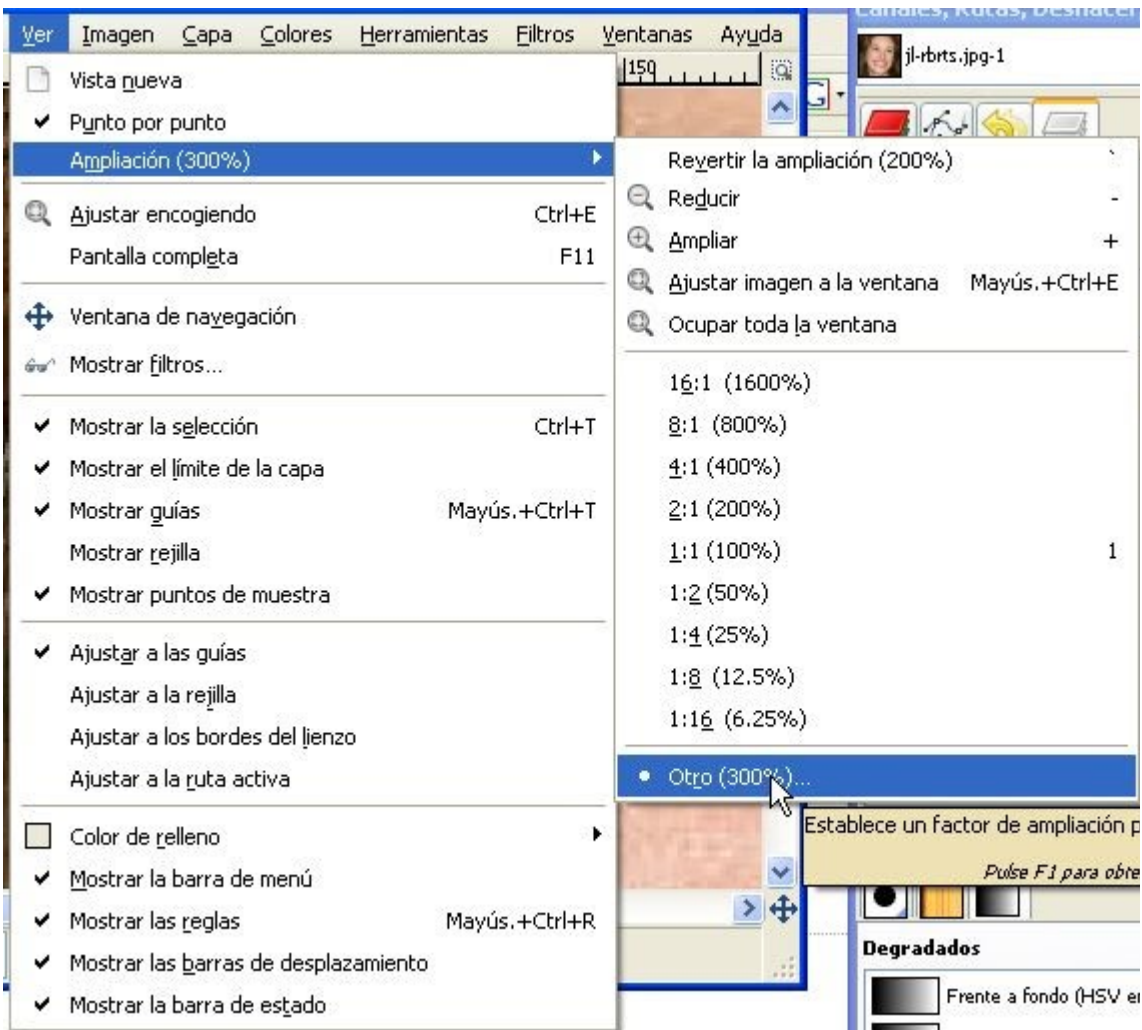


PROCEDIMIENTO:

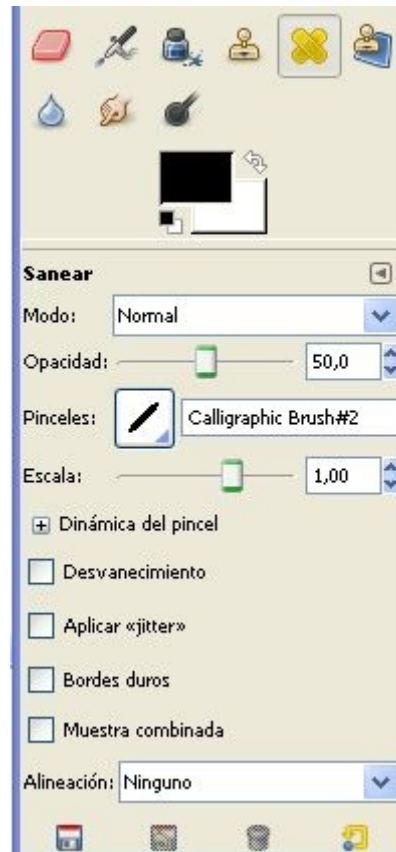
1. Abrimos la imagen con Gimp.
2. Duplicamos la capa con el fin de poder comparar los cambios que vayamos haciendo con la opción de ocultar/mostrar capa. Cuando terminemos el ejercicio podremos eliminar la capa original.



3. Hacemos zoom al 300%



4. Para eliminar las arrugas de los ojos vamos a utilizar la herramienta de saneado, diseñada para sanear irregularidades de la imagen. En este proceso podemos utilizar el pincel torcido en sus diferentes tamaños, así como el círculo fuzzy. Para obtener mejores resultados conviene seleccionar la opacidad en un 50%. El funcionamiento de esta herramienta es muy similar al de la herramienta clonar: hacemos clic junto con "Ctrl" en un punto de la imagen y seleccionamos la textura y el color; a continuación vamos haciendo clic sobre las zonas a modificar.



5. Para conseguir buenos resultados conviene ser paciente e ir utilizando distintos pinceles. También es importante recordar que debemos ir seleccionando en cada momento las zonas más cercanas a la que queremos retocar.
6. Utiliza esta herramienta para eliminar lunares y otras imperfecciones de la fotografía.



4º ESO
DIGITALIZACIÓN



7. Inserta en tu memoria de Gimp la imagen original y la modificada.



Ejercicio 6. Corregir fotos quemadas

Manipulando el histograma de una fotografía podremos salvar algunas fotos que, en principio, podríamos desechar por estar quemadas, apagadas o pálidas.

El histograma es un gráfico que nos informa de la proporción de negros, grises y blancos que hay en una fotografía. Por suerte lo podemos manipular fácilmente consiguiendo enmendar fotos quemadas o hacer más vivas fotografías apagadas o pálidas.

Partiremos de esta fotografía, hecha con flash a drede con el fin de que saliera un poco quemada. Intentaremos avivar sus colores un poco .

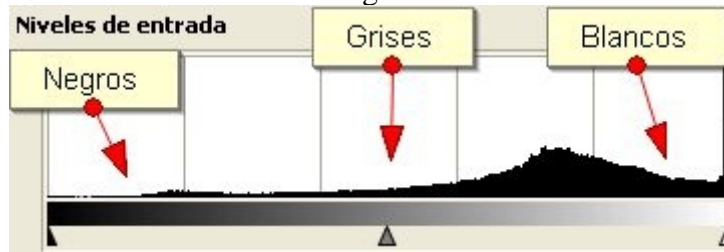


PROCEDIMIENTO:

1. Abrimos la imagen con Gimp.
2. Duplicamos la capa para poder comparar los cambios que hagamos con la foto inicial.
3. Abrimos el histograma mediante la ruta Colores => Niveles



4. Aprendamos lo más básico sobre el histograma:

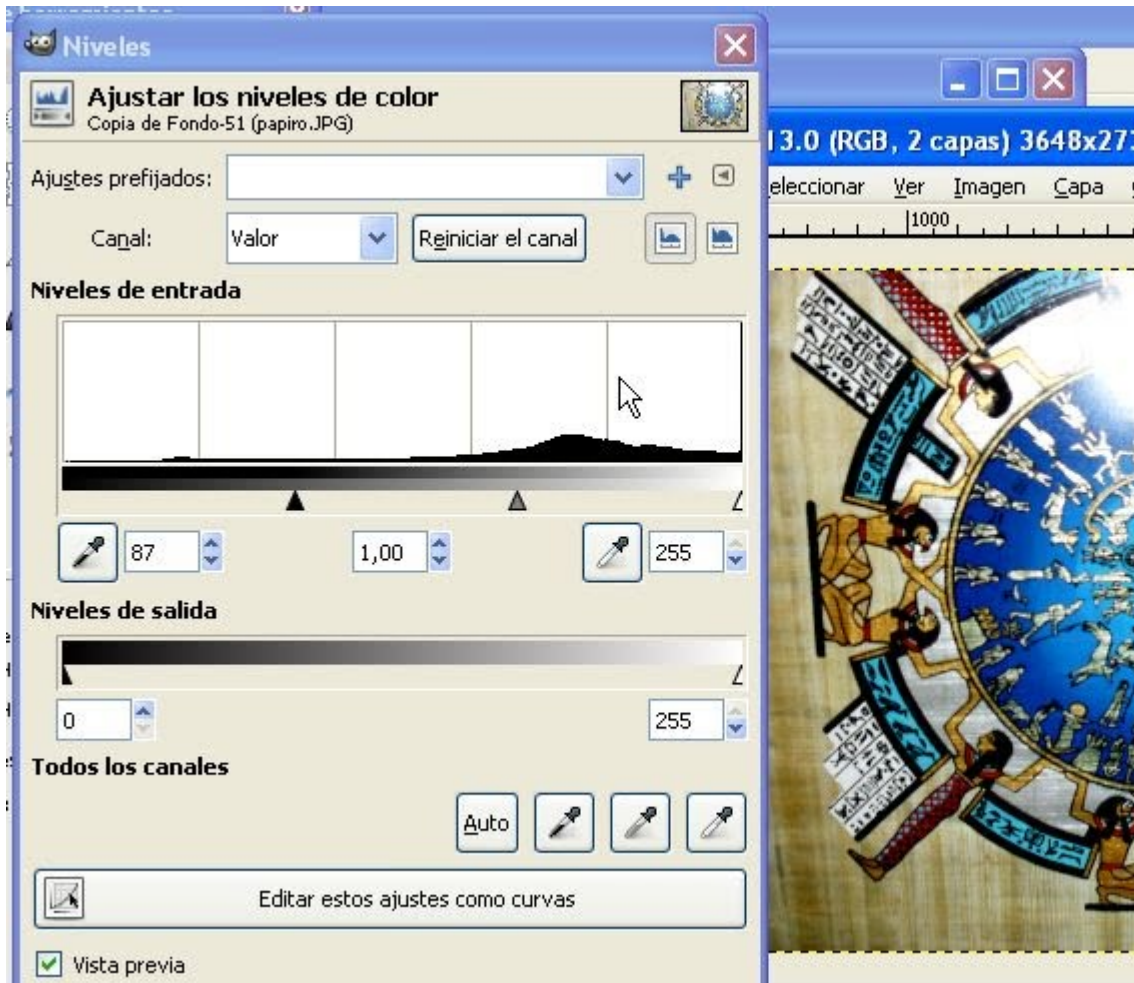


En la zona de la izquierda aparecen los negros; en este caso observamos que aparecen en muy poca cantidad. En la zona central se muestran los grises y en la zona de la derecha los blancos. En este histograma podemos ver que hay pocos colores negros y bastantes blancos.

Con Gimp podemos modificar el histograma para oscurecer la imagen desplazando el triángulo de la izquierda hacia la izquierda.



5. Desplazar la flecha negra de la izquierda hacia la derecha y observar los resultados.



6. Elimina la capa original y guarda la modificada.
7. Inserta en tu memoria de Gimp la imagen modificada.

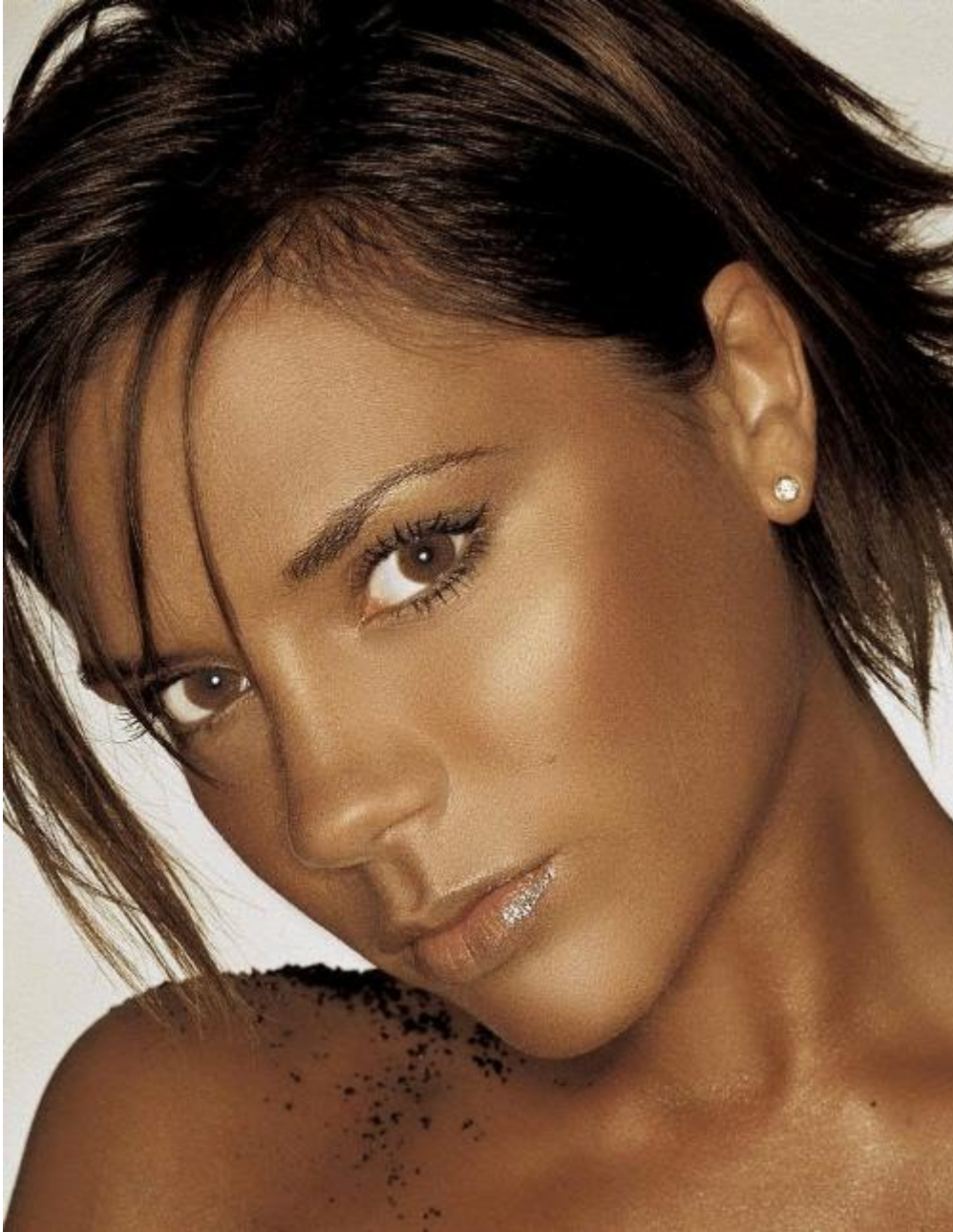


Ejercicio 7. Colorear ojos con capas

En este ejercicio vamos a cambiar el color de los ojos de un rostro utilizando las capas de Gimp.

PROCEDIMIENTO

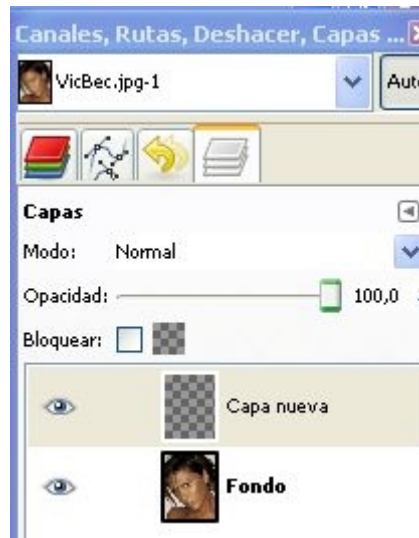
1. Abrimos la siguiente fotografía con Gimp para proceder a su edición. (Primero la guardamos en una unidad local y desde allí la abrimos para editar).



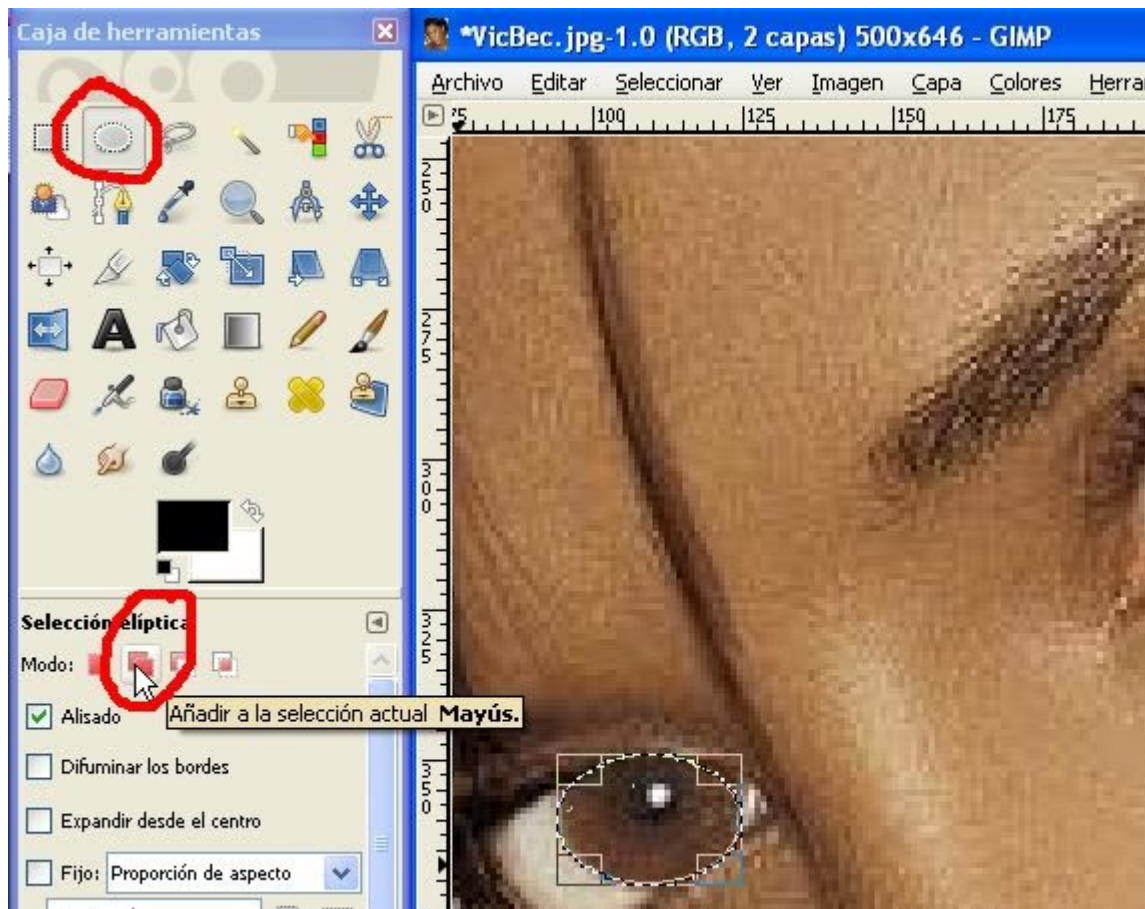
2. Una vez abierta la imagen en Gimp creamos una nueva capa transparente: Menú Capa => Capa nueva



4º ESO DIGITALIZACIÓN



3. Activamos la nueva capa haciendo clic sobre ella.
4. Hacemos un zoom del 300%: Menú Ver => Ampliación => Otro (en la ventana que aparece escribimos 300)
5. Seleccionamos la herramienta de selección elíptica, activamos el modo "añadir a la selección actual" y hacemos primero la selección de uno de los ojos y después la del otro.

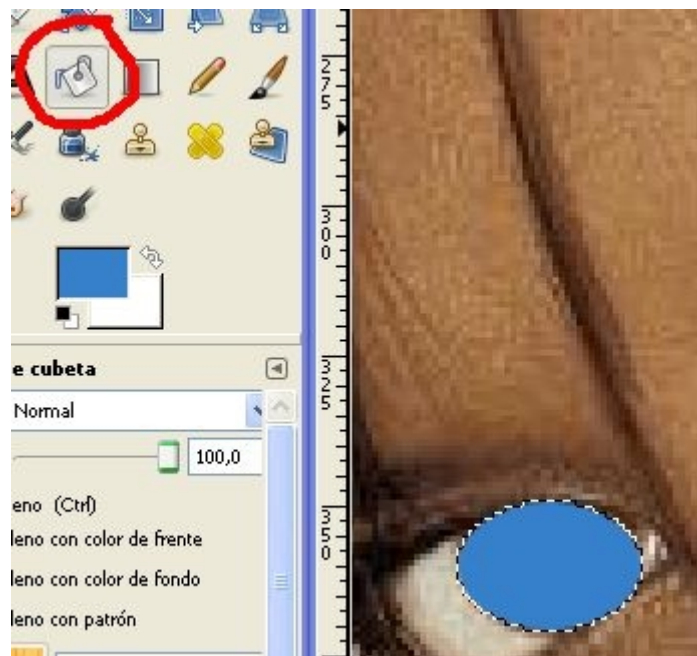




6. Ahora seleccionamos el color que le queremos dar a los ojos haciendo clic en la sección frontal del cuadro "Colores de frente y de fondo".



7. Ahora utilizamos la herramienta de relleno, el cubo de pintura, para rellenar del color seleccionado las selecciones realizadas.



8. Por último cambiamos el modo de la capa a "Solapar"



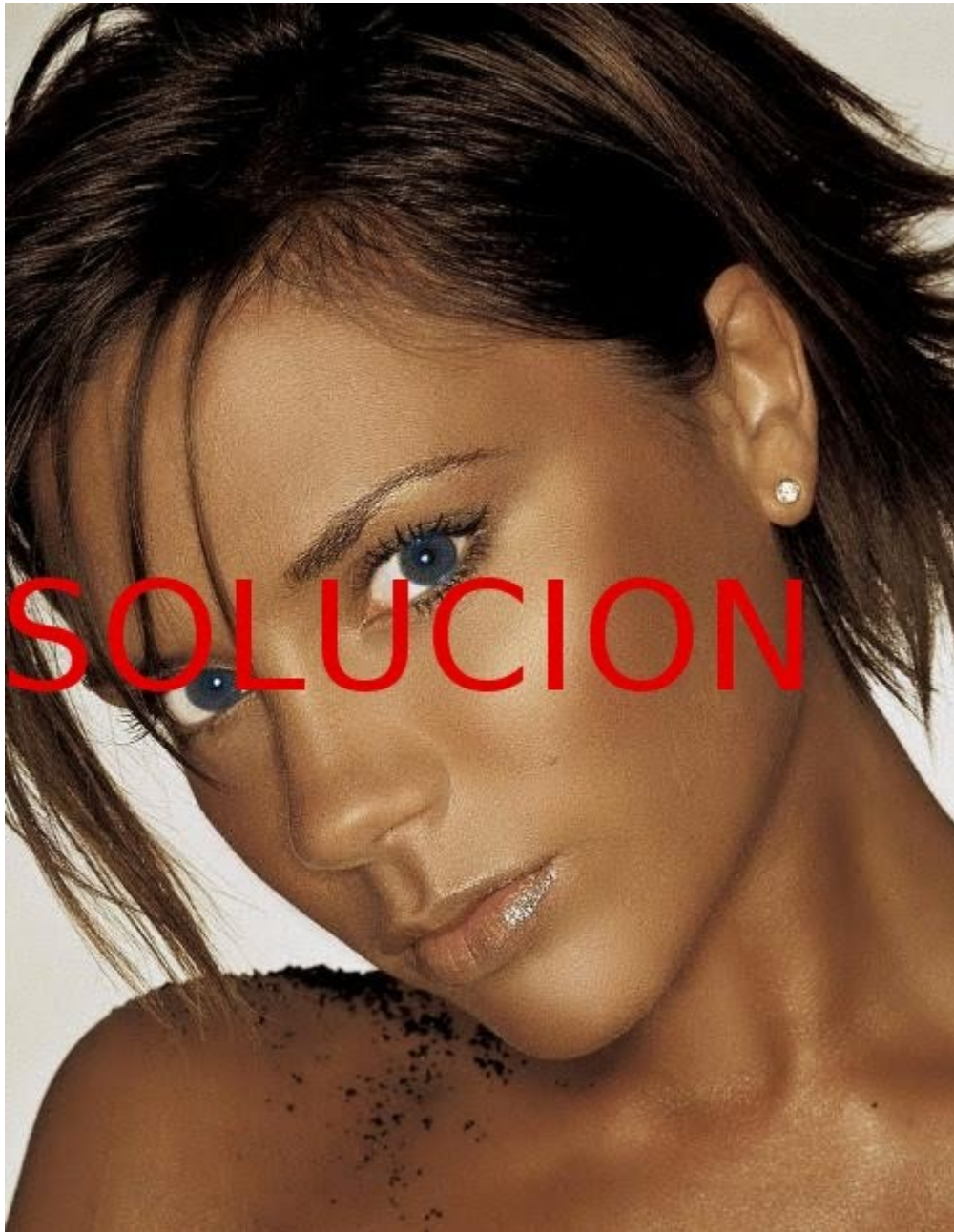
4º ESO
DIGITALIZACIÓN



9. Guardar el resultado como imagen de Gimp (xcf) y como jpg. Incluir en la memoria que debéis presentar. Aquí va la solución:



4º ESO
DIGITALIZACIÓN





Ejercicio 8. Convertir a blanco y negro

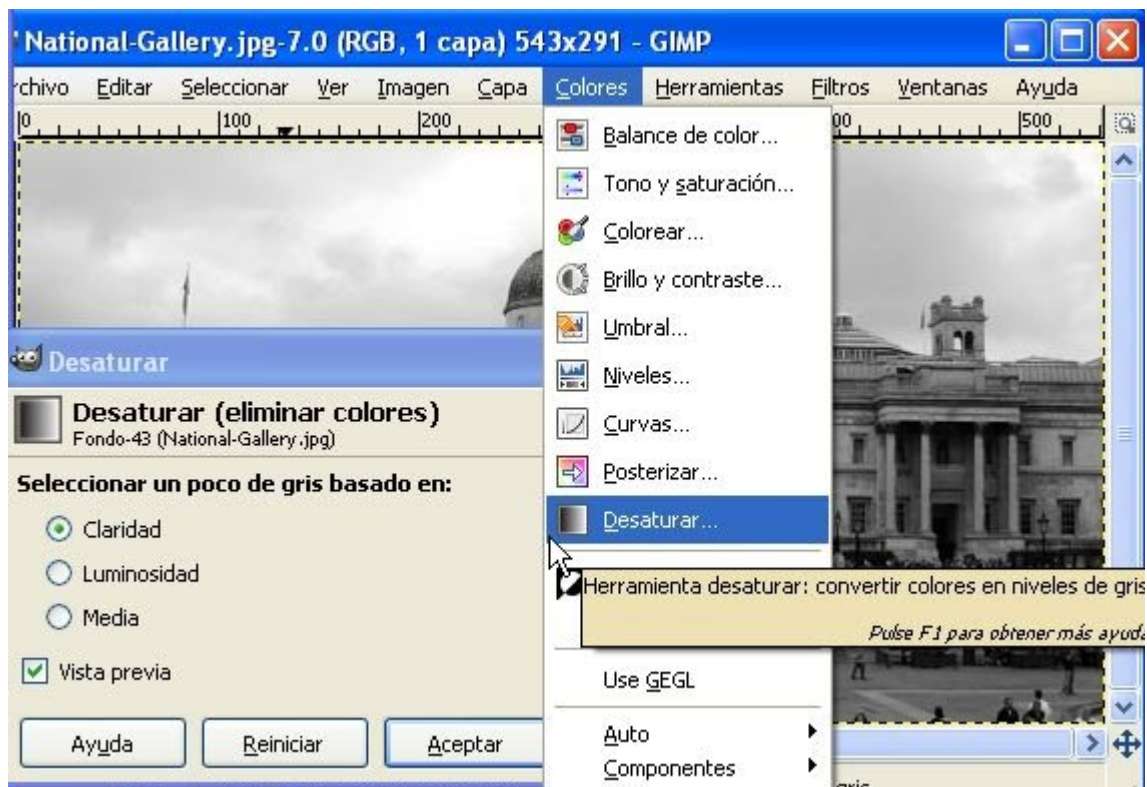
Este ejercicio es sumamente sencillo.

PROCEDIMIENTO

1. Partimos de una imagen en color.



2. Hacemos uso de la herramienta DESATURAR, a la cual llegamos desde Color.





4º ESO
DIGITALIZACIÓN



3. Aplicamos y ya está.





Ejercicio 9. Realizar un fotomontaje

En este ejercicio vamos a utilizar una imagen como fondo y de otra recortaremos un objeto y lo pondremos sobre la anterior. Para dar mayor realismo al resultado aplicaremos una sombra a este último.

Las imágenes que vamos a utilizar como punto de partida son la de una pasarela en una playa caribeña y la de un oso polar. El resultado final será una imagen en la que el oso pasará por la pasarela.





4º ESO
DIGITALIZACIÓN



PROCEDIMIENTO



4º ESO DIGITALIZACIÓN



1. Comenzaremos trabajando con la imagen del oso. Para ello la guardamos en el disco duro o en nuestro lápiz de memoria y la abrimos con Gimp para proceder a su edición.
2. Utilizaremos la herramienta de tijeras de selección para seleccionar el perímetro del oso de la forma más precisa posible. Para ello haremos zoom en la imagen y, poco a poco, iremos haciendo clic en el contorno del oso. Esta herramienta se va ajustando a los bordes automáticamente. Cuando completemos el recorrido de la selección debemos cerrar dicha selección y pulsar la tecla Intro, de esa manera aparecerá el conocido camino de hormigas.



3. Copiamos la selección con CTRL+C
4. Creamos una nueva capa transparente como ya aprendimos en ejercicios anteriores y pegamos la selección en esta nueva capa.
5. Eliminamos la capa original.
6. Guardamos en el disco nuestro oso con fondo transparente en formato xcf y lo dejamos abierto.



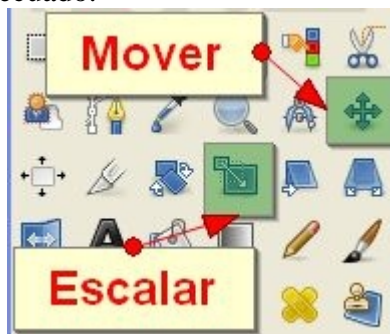
4º ESO DIGITALIZACIÓN



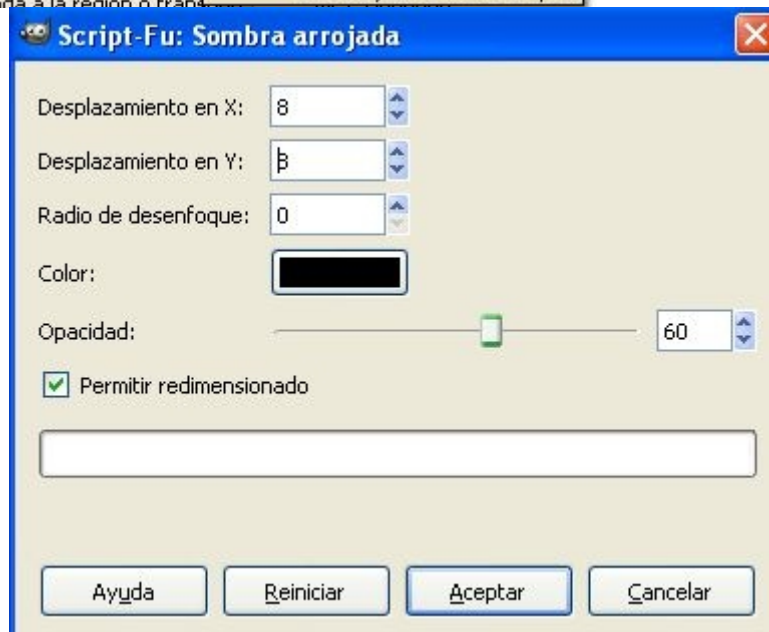
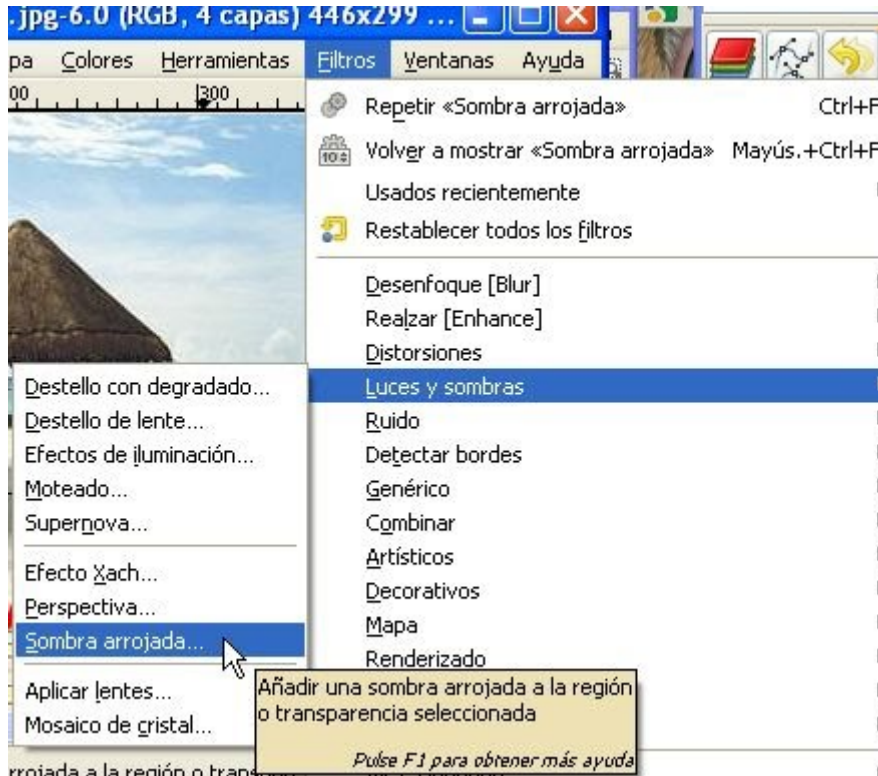
7. A continuación guardamos en nuestro disco duro la foto de la pasarela y la abrimos con Gimp.

8. Creamos una nueva capa transparente y pegamos en ella la selección (el oso) que tenemos en el portapapeles. Si no lo tenemos en el portapapeles abrimos la ventana donde está el oso con fondo transparente, lo copiamos y lo pegamos en la capa transparente creada en la ventana de la playa.

9. Con las herramientas de ESCALAR y MOVER vamos ubicando al oso en la posición deseada y con un tamaño adecuado.



10. Una vez hecho esto solo nos falta añadir la sombra. Para ello seleccionaremos la capa donde está el oso sobre la capa de la pasarela y utilizaremos la herramienta ARROJAR SOMBRA siguiendo la ruta Filtros => Luces y sombras => Sombra arrojada. En el menú emergente establecer una opacidad del 60%, radio de desenfoque = 0 y marcada la opción de permitir redimensionado.



11. Lo único que falta es que la sombra parezca real por lo que tendremos que fijarnos en las sombras que aparecen en la imagen de fondo y utilizando la herramienta de PERSPECTIVA, hacer que ésta tenga un ángulo similar al de las sombras reales. Recordad haced esto teniendo seleccionada la capa de la sombra.



Ejercicio 10. Pelota cúbica

Este ejercicio lo podemos aplicar a cualquier objeto con forma circular. El objetivo es cambiarle su forma y darle una apariencia más cuadrada o rectangular para lo que utilizaremos la Herramienta ESCALAR. La imagen de partida es esta pelota de fútbol:



PROCEDIMIENTO:

1. En primer lugar utilizaremos la herramienta de selección rectangular y seleccionamos un lateral de la imagen.
2. A continuación elegimos la herramienta ESCALAR y modificamos el tamaño del área seleccionada.
3. Repetir el proceso en los otros tres lados para conseguir el efecto deseado.



Herramienta de ESCALADO

Redimensionar

Selección flotante
(Transformación)-10 (pelotacuadrada.jpg)

Anchura: 447
Altura: 53 píxeles

447 x 53 píxeles
72 ppp

Ayuda Reiniciar Escala

SOLUCIÓN:



4º ESO
DIGITALIZACIÓN

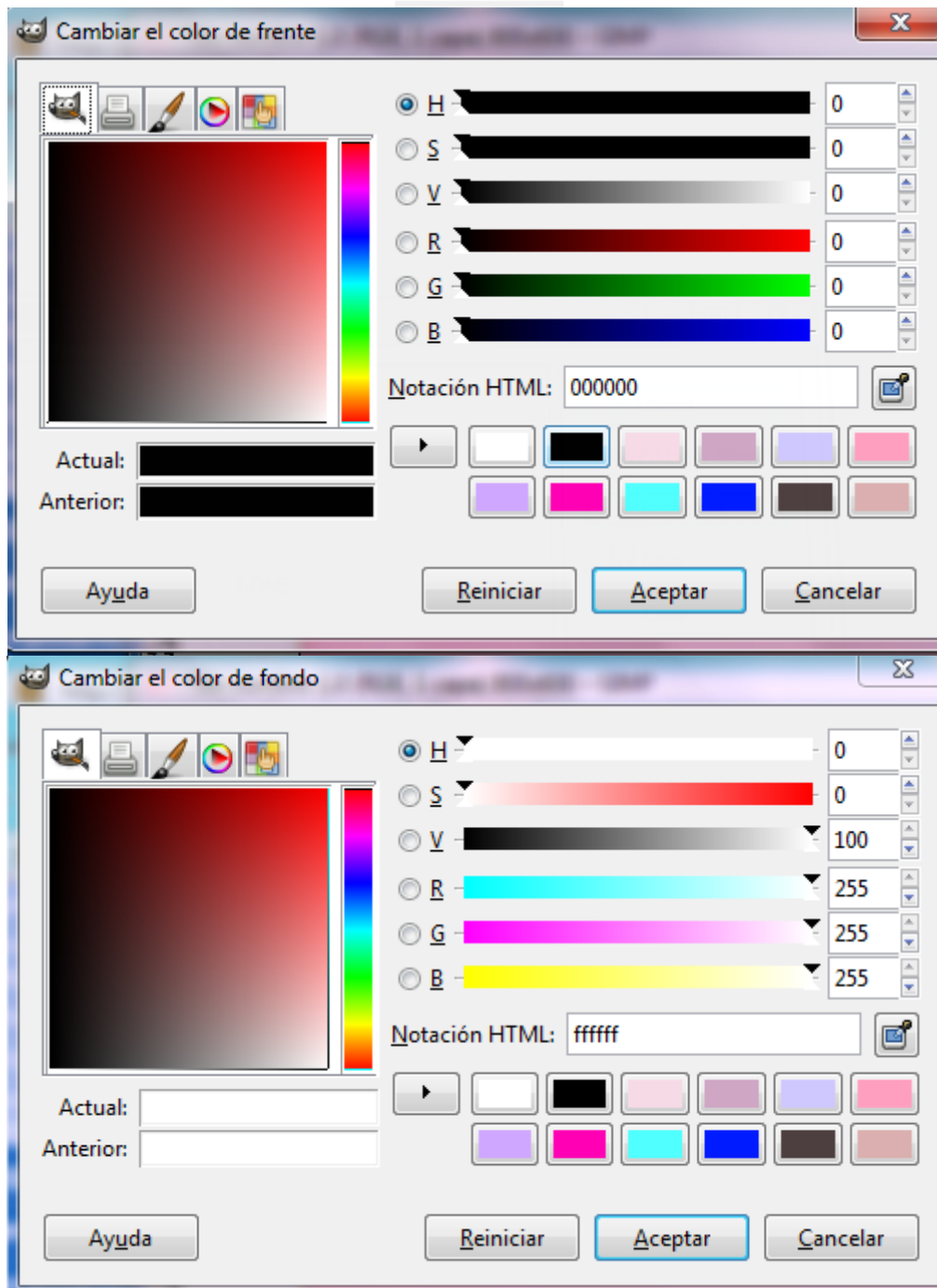




Ejercicio 11. Creación de un fondo degradado.

Podemos utilizar Gimp para crear fondos degradados que podremos utilizar en documentos o en páginas web. Para crearlo seguiremos los siguientes pasos:

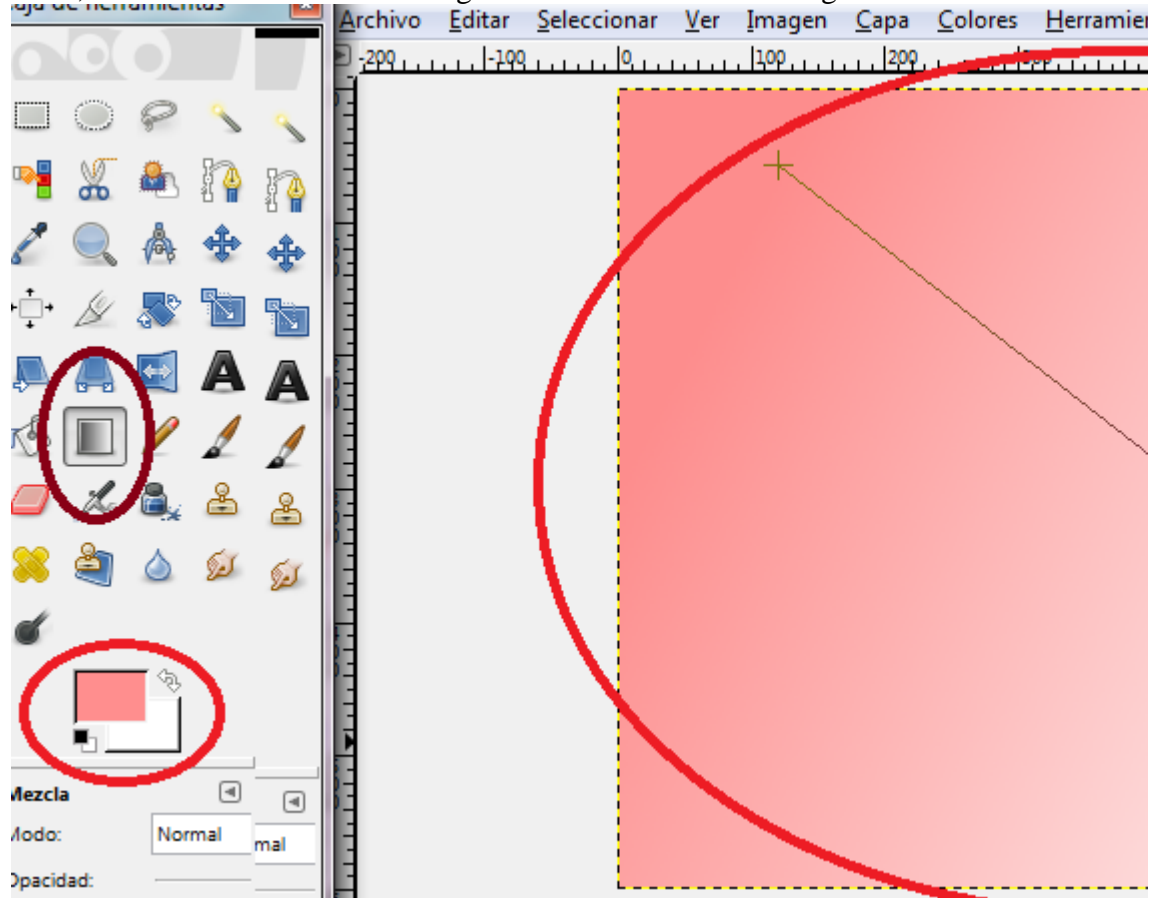
1. Creamos un archivo nuevo en Gimp con un tamaño de imagen de 800x600 píxeles, tamaño adecuado para pantallas de baja resolución.
2. Hacemos clic en el área de color de frente y escogemos el color que más nos guste. Podemos hacer lo mismo con el color de fondo o dejarlo en blanco.





3. Elegimos la herramienta de relleno (el bote de pintura) y pinchamos en el área de la imagen para que se coloree del color escogido como color de frente.

4. A continuación escogemos la herramienta de mezcla y dejando los parámetros por defecto, pinchamos sobre un extremo de la imagen y arrastramos, sin soltar el botón del ratón, hasta otro extremo de la imagen. Habremos creado un degradado.



5. Guardamos el archivo para utilizarlo como fondo de alguna página web.



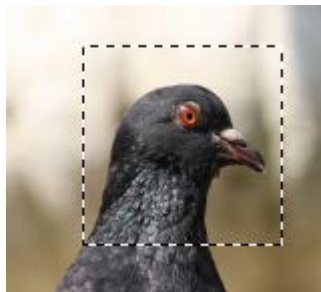
Ejercicio 12. Creación de iconos.

Para este ejercicio vamos a utilizar una fotografía de una paloma compartida por murphyz en [flickr](#) bajo licencia creative commons de atribución. A partir de esta foto vamos a crear un icono que utilizaremos para personalizar la apariencia de archivos o carpetas. Esta es la foto de partida que debes guardar en tu equipo para hacer el ejercicio:

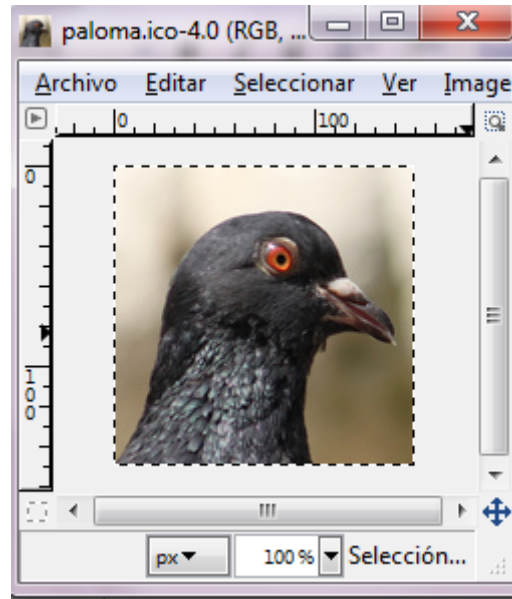


Realizaremos lo siguiente:

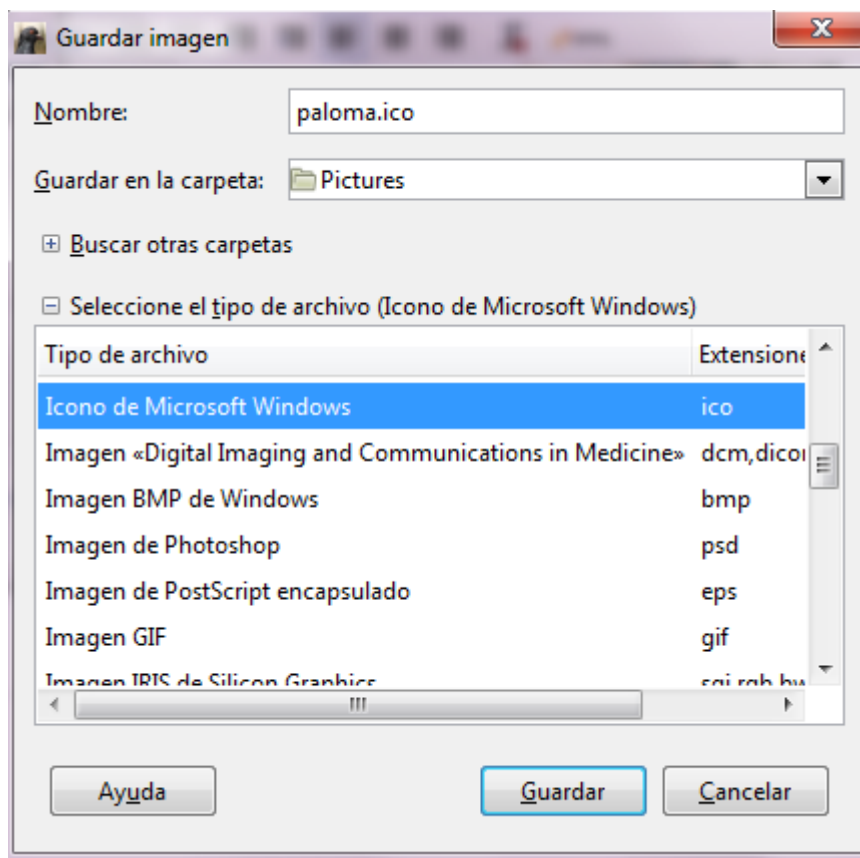
1. Guardar esta imagen en nuestro disco duro y abrirla con Gimp.
2. Realizamos una selección cuadrada con la herramienta de selección de rectángulos. Presta especial atención a que realmente sea un cuadrado, por ejemplo de 150x150 píxeles.



3. Copiamos la selección realizada (CTRL + C).
4. Creamos una nueva imagen con el tamaño de la selección realizada, por ejemplo de 150x150 píxeles.
5. Pegamos la selección que tenemos en el portapapeles (CTRL + V)



6. Seguimos la siguiente ruta: Barra de menús => Imagen => Escalar imagen.
7. Reducimos la imagen a un tamaño de 48x48 píxeles.
8. Guardamos la imagen con extensión .ico, la cual indica que se trata de un icono.



9. Ahora solamente queda cambiar el icono de una carpeta o de un archivo con el icono creado.



Ejercicio 13. Más fotomontajes.

[Más fotomontajes de Photoshop - gimp](#)

María ha optado por una casa solitaria y abandonada...



y como sus compañeras antes también la ha incendiado:



Alba se ha decantado por otra casa y también ha jugado con fuego:



4º ESO
DIGITALIZACIÓN





**4º ESO
DIGITALIZACIÓN**



<https://sites.google.com/site/teknepolis/informatica/gimp>