



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

Unidad 11 Taller práctico



C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

INDICE DE UNIDADES

0 Conociendo GIMP

1 Imagen digital

2 Las capas en GIMP

3 Los textos

4 Máscaras y selecciones

5 Canales

6 Rutas

7 El color

8 Filtros

9 Script-Fu

10 Animación y web

11 Taller práctico

Taller práctico

Para finalizar el curso realizaremos una serie de actividades agrupadas en lo que hemos llamado "Taller práctico".

Disfrutemos del programa y sus posibilidades.

Taller práctico

Contenidos

Varita mágica

Dibujo

Una sombra

Texto

Utilización de las máscaras

De foto a dibujo

Retoque y creación

Creación

Ejercicios 11

Varita mágica

Ahora que ya hemos concluido la descripción de las principales herramientas de GIMP, vamos a realizar diferentes ejercicios prácticos.

1. Trabajar con la Varita mágica

Comenzamos con un trabajo en el que utilizaremos, fundamentalmente, la "varita mágica" conocida en GIMP como **Seleccionar regiones continuas**.

1. Guarda y abre en GIMP la imagen "farola.jpg". Vamos a cambiar el cielo que domina gran parte de la imagen, ya que no es excesivamente atractivo. Crea una copia de la capa de fondo a la que llamaremos "copiacielo".



2. Primero debemos configurar las opciones de la herramienta **Varita mágica**. Queremos seleccionar toda la zona del cielo y allí existen diferentes tonos de azul. Vamos a poner 50 como valor de "Umbral". De esta forma incluimos en nuestra selección 50 de los 256 posibles valores que tiene el color azul. Hacemos clic en cualquier lugar del cielo. Las zonas del cielo incluidas dentro de la farola no se añaden: añadamos estas zonas a la selección.
3. Ya tenemos el cielo completamente seleccionado. Vamos a realizar la selección inversa, para poder trabajar posteriormente con ella. Copiamos esta selección y creamos una nueva capa con el contenido. Llamamos a la capa "edificio". Si ocultamos las otras dos capas el resultado que tenemos es:



4. En toda la zona que corresponde al cielo vamos a colocar un degradado que lo sustituya. Debemos crear un degradado nuevo con la herramienta **Edición de degradados**. Nosotros hemos creado el siguiente:

Puedes consultar en ANEXOS el correspondiente a la Edición de degradados



5. Creamos una nueva capa para incluir este degradado y mantener la posibilidad de modificar anteriores capas. Creamos una nueva capa vacía debajo de la capa llamada "edificio" y la rellenamos con el degradado anterior de arriba a abajo.



6. Este color es algo más llamativo pero adolece de la perfección de un degradado creado por ordenador, podríamos decir que es demasiado perfecto y hay que modificarlo un poco. Accedemos al filtro **Ruido** → **Esparcir por RGB** y modificamos únicamente el valor Azul a 0,20. Aceptamos. Aplicamos un filtro de **Desenfoque** con el valor mínimo.
7. Seleccionamos la capa "edificio" y vamos a crear un efecto de sombra paralela con el **Script-Fu** → **Sombra** → **Sombra base**; unos valores de "desplazamiento" de 5, radio de "desenfoque" de 15, "color" negro de la sombra y un 60% de "opacidad" sin permitir el cambio de tamaño. Aplicamos.
8. Por último modificaremos la iluminación del edificio con la herramienta de color **Niveles**. Modificamos el valor central (gamma) de entrada a un valor de 0,60.
9. Guardamos el resultado final como "farola.xcf" .



Dibujo

Colorear un dibujo escaneado

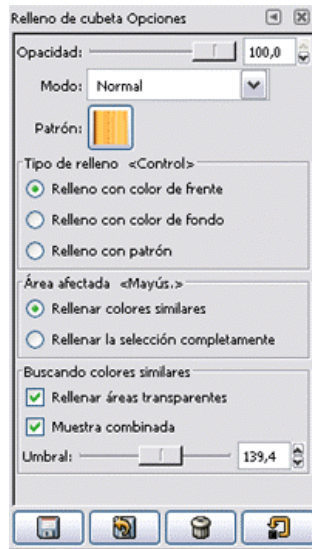
En muchas ocasiones hemos escaneado un dibujo y los resultados no han sido todo lo buenos que hubiéramos deseado. En esta ocasión vamos a partir de una dibujo escaneado en el modo **Escala de grises** y vamos a colorearlo utilizando GIMP.

Consigue la siguiente imagen.



Al escanear una imagen se suele elegir la resolución en función de las características del escáner y el destino de la misma. En esta ocasión hemos modificado ligeramente la imagen, para dejarla con una resolución de 72 píxeles por pulgada y modo de color Escala de grises, dado que la imagen original no disponía de ningún otro color más que blanco o negro. Comencemos a colorear nuestro dibujo.

1. Abrimos la imagen "dibujo.jpg" y la situamos en nuestra pantalla de tal forma que nos permita acceder a las diferentes ventanas de GIMP. Vemos que la imagen tiene una cierta "suciedad" producto del escaneado en Escala de grises. Vamos a aumentar el contraste de la imagen para que desaparezcan los diferentes tonos de gris y obtengamos un dibujo con líneas negras sobre el papel blanco. **Herramientas → Herramientas de color → Brillo y contraste**; modificando el valor del contraste podemos conseguir que sólo queden las líneas negras.
2. Vamos a comenzar a rellenar las distintas zonas de la imagen con colores sólidos y degradados. Para manejar correctamente la imagen vamos a crear una **capa copia** de la que tenemos como base de la imagen. Denominamos a esta nueva capa "rellenos". La imagen está en Modo Escala de grises, convirtámosla a modo **RGB**.
3. El proceso para rellenar las distintas partes de la imagen va a ser similar, primero realizaremos una selección y rellenaremos esa selección con un color sólido con la herramienta **Rellenar con un color o patrón**. Vamos a recordar las opciones de esta herramienta.



Primero debemos seleccionar el **tipo de relleno** que vamos a utilizar: puede ser el color que tengamos de fondo, el de frente o el patrón seleccionado en la **Caja de herramientas**.

Podemos rellenar con un color totalmente opaco o con cierto nivel de **opacidad**, así como el **modo** de combinación del color en la capa que estemos.

Podemos elegir **Rellenar por colores similares** (esos colores se ajustarán en la sección inferior) o rellenar la **selección completamente** sin atender a colores.

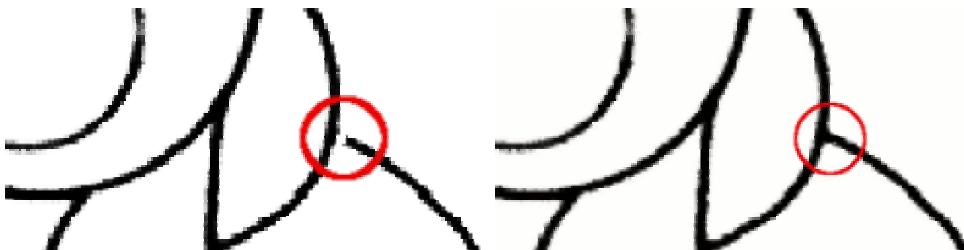
Por último tenemos la sección donde podemos configurar las características de la similitud de colores a la hora de rellenar una selección.

4. Comencemos rellenando chaqueta de nuestro personaje. Seleccionemos con la **Varita mágica** la chaqueta y rellenemos con el color de frente (siendo este color el que responde a la Notación HTML: bd480f).


Puede que nuestra selección se haya extendido más de la cuenta y al rellenar nos haya ocurrido lo siguiente:



5. Esto es debido a que las líneas negras que forman nuestro dibujo tienen agujeros por donde "escapa" la selección y con ella el relleno de color. Si ha ocurrido esto, debemos acercarnos con la herramienta **Zoom** a toda la línea y cerrar las líneas que nos encontremos abiertas.

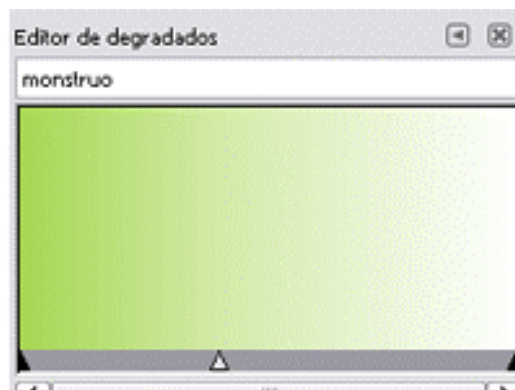


Con la herramienta **Lápiz** y con color negro cerremos los huecos que veamos.

6. Con los huecos ya cerrados comencemos a rellenar la zona correspondiente a la chaqueta. Rellenamos con el color indicado pero con una **opacidad** del 90%. La zona correspondiente a los pantalones vamos a rellenarla con la misma opacidad pero con un color azulado. Debemos crear una nueva capa para cada zona rellenada y tener, posteriormente, un mayor control de cada zona.
7. Rellenemos la zona correspondiente a las botas con color casi negro (491902).
8. La zona correspondiente al borde de la bufanda la rellenaremos con un **degradado**, la forma de relleno de degradado será "lineal" y el **degradado** a rellenar puede ser el "Rumanian flag smooth". Del un extremo a otro.
9. Nuestra imagen va tomando color aunque podemos notar que en las uniones existen zonas que no se han rellenado correctamente. Para evitar esto debemos utilizar la herramienta **Borronear**  y tiznar todas las zonas en las que ocurra. Podemos acercarnos hasta el más mínimo detalle ampliando el **Zoom**, hasta que observemos los píxeles y tiznar con el color de los situados alrededor.
10. Rellenamos el resto de la bufanda con el mismo degradado y para la cara podemos utilizar un color que reponda al valor ffb793, selecciona colores a tu gusto para el gorro y el pelo.



11. Podemos **combinar** todas las **capas** que hemos creado para el coloreado. Vamos a crear un **fondo degradado**. Seleccionamos toda la zona blanca posterior al dibujo y la borramos. Creamos una capa que situamos detrás del dibujo y la rellenamos con gradiente. Creamos un gradiente del estilo del siguiente:



12. Rellenamos con la opción "lineal" para obtener:



13. Sobre la capa en la que ha quedado el dibujo vamos a crear una sombra para destacar el dibujo del fondo. Podemos utilizar el **Script-Fu** de "Sombra base" con un desplazamiento de 5 en cada eje. El resultado final se puede ver en la siguiente imagen. Guardamos en formato XCF.



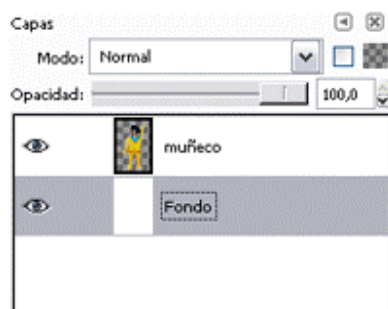
Una sombra

Con el sencillo procedimiento que vamos a mostrar a continuación, podemos crear una sombra a la que podemos llamar **sombra proyectada**, que simula la que tendría un objeto iluminado por una fuente lejana. Vamos a utilizar el muñeco de la siguiente foto:

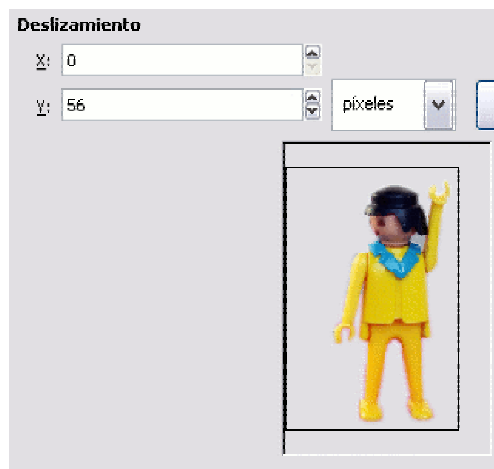


1. Crear una sombra proyectada

1. Abrimos la imagen "juguete.jpg" en GIMP y ponemos el **Zoom** al 100%. Lo primero que vamos a hacer es obtener una capa que contenga exclusivamente el muñeco. Utilizando la herramienta de **selección** que creas conveniente realiza una selección de todo el muñeco. **Seleccionar → Invertir** y borramos la selección inversa para obtener exclusivamente el muñeco.
2. Difuminamos la selección 3 píxeles. **Seleccionar → Difuminar 3 píxeles** y volvemos a borrar: **Ctrl + K**.
3. Aislamos el muñeco en una capa nueva, invertimos la selección copiamos y pegamos en una capa nueva. Llevamos la **Capa a tamaño imagen** y borramos cualquier resto de imagen que haya quedado en la capa de fondo para que sea totalmente blanca.



4. Las sombras suelen crearse con una copia del objeto que queremos crear la sombra. **Duplica la capa "muñeco"** arrastrando la miniatura de la capa "muñeco" sobre el símbolo de duplicar capa, obtenemos la capa "Copia de muñeco". Marcamos **Mantener transparencia** en esta capa y **rellenamos** de negro.
5. Cambiamos el nombre a la capa "Copia de muñeco" por "sombra" y la ponemos debajo de la capa "muñeco".
6. Para poder situar de forma más adecuada la sombra vamos a ampliar el tamaño del lienzo sobre el que estamos trabajando. **Imagen → Tamaño del lienzo**, 700 píxeles de alto y situamos el lienzo primitivo en la situación que se observa:

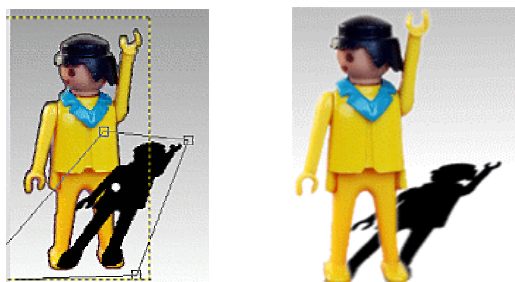


Si el fondo queda con zonas transparentes rellénalas con el color blanco, después de llevar todas las capas a **Tamaño imagen**.

7. **Enlazamos las capas "muñeco" y sombra** y las movemos a la parte inferior izquierda de la **Ventana Imagen**.



8. Creamos un **degradado** para rellenar la capa de fondo y separar nuestra imagen del fondo.
9. Nos metemos de lleno con la sombra. Seleccionamos la capa "sombra" y hacemos invisible la capa "muñeco". Los bordes de la sombra parecen un poco artificiales, vamos a darles un aspecto más real con un filtro (primero desactiva la opción Mantener transparencia). **Filtro → Ruido → Esparcir por HSV** con valor 2.
10. Distorsionamos la sombra para colocarla como una sombra natural hacia la derecha. **Herramientas → Herramientas de transformación → Perspectiva**.



11. La sombra es algo dura por la parte superior, vamos a desvanecerla un poco. Activamos el modo **Máscara rápida** y rellenamos desde arriba a abajo. Desactivamos **Máscara rápida** y borramos la selección producida.



12. **Desenfocamos** la sombra porque en la realidad las sombras se hacen más borrosas a medida que se alejan del muñeco. Aplicamos un **desenfoque gaussiano** con un valor alto, por ejemplo 25.
13. Para concluir vamos a bajar la **opacidad** de la capa sombra al 60% para que sea lo más real posible. El resultado final se observa a continuación.



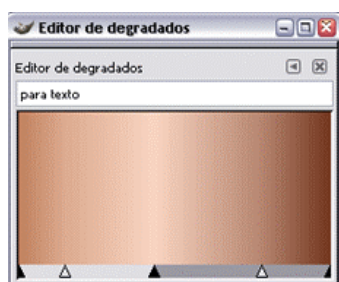
Texto

GIMP contiene muchas posibilidades para adornar el texto a partir de los Script-Fu que hemos visto a lo largo del curso, pero también es posible conseguir textos decorativos.

Vamos a ver un ejemplo que nos sirva de punto de partida para meternos de lleno en textos decorativos. El resultado que obtendremos se observa a continuación:



1. Creamos una imagen con fondo blanco y tamaño 300 x 200 píxeles. Utilizando el tipo de letra "Arial Black" con un tamaño de 100 píxeles escribimos "GIMP". Llevamos esa **capa a tamaño imagen** con lo que perdemos las posibilidades de edición de texto, aunque es necesario para trabajar adecuadamente con este texto.
2. Seleccionamos todo el texto y lo rellenamos con el gradiente creado para la ocasión en el **Editor de degradados**.



3. Cambiamos el color del relleno utilizando la **Herramienta de color** → **Tono y saturación**, aumentando el tono (180) y disminuyendo la saturación (-30). Duplicamos la capa.



4. Añadimos ruido a la capa superior mediante el **filtro** de ruido **Arrojar ruido al azar** con los valores por defecto. A esta capa superior le proporcionamos el **modo de combinación Diferencia**.



5. Utilizando la capa situada en la mitad de la pila de capas hacemos una selección del texto y activamos la máscara rápida. Encogemos la selección en 4 píxeles y aplicamos la **Máscara rápida**.



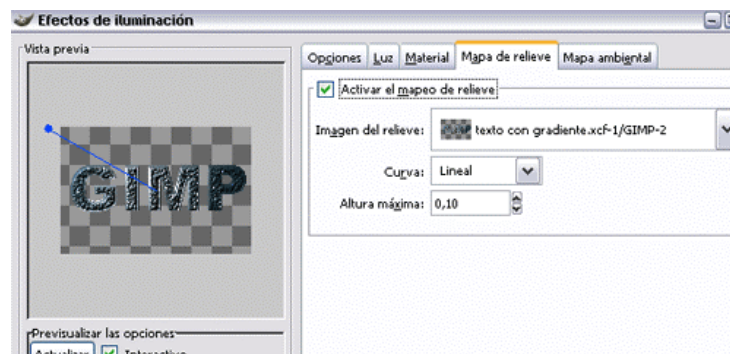
6. Sobre esta máscara aplicamos el **Filtro → Distorsiones → Ondas** con unos valores muy pequeños, Amplitud 1; Fase 6 y Longitud de onda 0,10. Desactivamos la máscara rápida, duplicamos la capa y sobre la última capa invertimos la selección y borramos el contenido de la selección para obtener:



7. La anterior imagen se ha obtenido haciendo invisible la segunda capa que contiene el texto. Hacemos visibles las tres capas. El **modo de combinación** de la capa superior debe ser **Valor**. Combinamos las dos capas superiores.
8. Aplicamos el **Filtro Mapa de relieve** sobre la capa inferior que contiene texto; aumentando el valor profundidad a 5. Colocamos esta capa en la parte superior de la pila de capas y le damos el **modo de combinación Diferencia**.



9. Aplicamos el **Efecto de iluminación** que se obtiene con las siguientes características y un tipo de **luz direccional**:



10. **Rellenamos** la capa de fondo (blanco) con un **degradado** de izquierda a derecha con el gradiente "Mexican flag smooth". **Combinamos** las capas visibles.



Utilización de las máscaras

Partiendo de las dos imágenes que puedes obtener a continuación:



Vamos a conseguir una tercera imagen como composición de las dos anteriores. La idea es trasladar el pato dos veces a la imagen del estanque y poner el tamaño adecuado al pato. Lo haremos en otro documento para obtener el aspecto más adecuado posible.

Seleccionar el pato

1. La selección del pato debe realizarse con la herramienta de selección **Varita mágica**, pulsando sobre cualquier zona del agua. Utiliza adecuadamente en las **opciones de la herramienta** el umbral, para conseguir seleccionar la mayor parte posible del agua (sin el reflejo del pato).
2. Las zonas que no hayan sido seleccionadas se pueden añadir o sustraer mediante la utilización de la herramienta de selección **Mano Alzada**.
3. Podemos utilizar la herramienta **Máscara rápida** (Mayús + Q) para pintar sobre la máscara y obtener la selección que nos interesa.



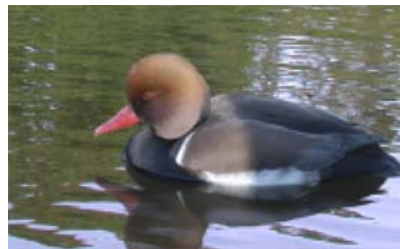
Ahora podemos pintar con el pincel sobre esta máscara o borrar con la goma hasta obtener:



4. Presionamos **Mayús + Q** para salir del modo **Máscara rápida** y obtener la selección de todo el agua. Invertimos la selección para obtener una selección del pato y su reflejo en el agua. Copiamos la selección para poder pegarla en la imagen del estanque.
5. Al pegar en la **Ventana Imagen** de "estanque.jpg" observamos que la imagen del pato es excesivamente grande. Escalamos esta capa hasta obtener:



6. Retocamos con la **Goma de borrar** el reflejo del pato para dejar salir los reflejos del agua del estanque. Convertimos la capa pegada en una nueva con nombre "pato 1".



7. Duplicamos la capa y la denominamos "pato 2". Volteamos horizontalmente la capa "pato 2", la escalamos y acercamos el segundo pato al primero, para obtener el resultado final.



8. Guarda el resultado como "estanque_final.xcf".

De foto a dibujo

Consigue, por el procedimiento habitual, la imagen que se muestra a continuación:



Vamos a transformar esta fotografía en una dibujo.

1. Abre en GIMP la imagen "foto.jpg".
2. Duplica la capa de fondo y llámala "desenfoque".
3. Cambia el modo de color de la imagen a **Escala de grises**.
4. Con la capa "desenfoque" seleccionada nos vamos a **Menú → Capa → Colores → Invertir**.
5. Ponemos como **modo de combinación** de la capa "desenfoque" el modo **Suma**. Observamos que toda la imagen desaparece y tenemos una **Ventana Imagen** de color blanco.
6. Con la capa "desenfoque" seleccionada accedemos al menú **Filtros → Desenfoque → Desenfoque Gaussiano** y ponemos como "Radio de desenfoque" el valor 1 tanto en horizontal como en vertical. Aceptamos. Comienza a mostrarse un poco de imagen.
7. Podemos repetir el filtro aplicado con la combinación de teclas **Ctrl + F**; lo hacemos varias veces hasta obtener:



8. Combinamos las dos capas que tenemos.

9. Accedemos a **Herramientas → Herramientas de color → Niveles** y ponemos los siguientes niveles de **entrada**: 117; 0,10 y 212, sin modificar los Niveles de **salida**, hasta obtener:



10. Podemos transformar el dibujo a color si lo cambiamos al modo de color RGB. Accedemos al menú **Capas → Colores → Colorizar**; movemos las opciones de **Tono** y **Saturación** para obtener:



11. Guarda el resultado como "**dibujo.xcf**".

Retoque y creación

En esta ocasión vamos a partir de una imagen y vamos a ir añadiendo otros elementos que crearemos con GIMP. Para empezar consigue la siguiente imagen por el procedimiento habitual:



Vamos a crear un "anuncio espacial" añadiendo a la anterior imagen un planeta y un texto, proporcionándole efectos desde GIMP.

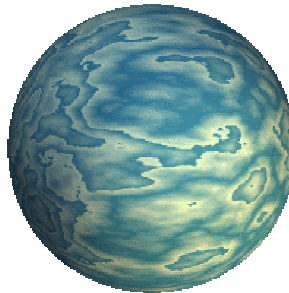
1. Abre la imagen "luna.jpg". La imagen tiene un tamaño de 599x398 píxeles. Vamos a aumentar el tamaño del lienzo de trabajo (¡no de la imagen!) para poder acoplar el resto de elementos. Accedemos al **Menú Imagen → Tamaño del lienzo** y ponemos como valores nuevos 800 de ancho y 700 píxeles de alto. La zona correspondiente a la imagen anterior debe situarse mediante el ratón (arrastrar y soltar) en la zona central y superior, como figura a continuación:



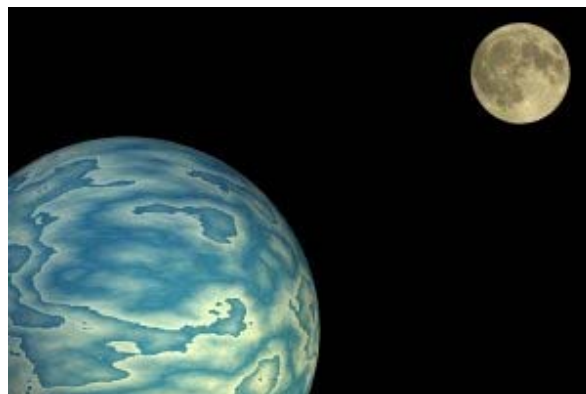
2. Vemos ahora que la capa de fondo queda incluida en un lienzo de mayor tamaño. Renombramos la capa fondo como "Capa luna" y creamos una nueva capa (la llamaremos "fondo"), que se situará encima de ella. Ahora debemos subir "Capa luna" encima de la nueva. Para poder situar "Capa luna" encima de la anterior, debemos hacer que esta capa tenga **Canal alfa** porque en caso contrario no podemos moverla de lugar. Situamos "Capa luna" encima de la capa "fondo".
3. Seleccionamos toda la zona negra alrededor de la luna y la borramos con **Ctrl + K**. Después llenamos la capa "fondo" con color negro. Obtenemos...



4. Situamos la luna en la parte superior derecha y escalamos la "Capa luna" para obtener un tamaño algo más pequeño. Hay que tener cuidado para que la escala sea uniforme y no nos proporcione una luna achatada.
5. Pasamos ahora a la creación del planeta. Para ello creamos una nueva imagen de 700x700 píxeles y con fondo transparente. Accedemos al **Menú Filtros → Renderizar → Diseñador de esferas**. Podemos diseñar la esfera que queramos. Nosotros hemos elegido esta:



6. Una vez obtenida la esfera debemos trasladarla al lienzo de la otra imagen. Arrastramos la capa donde se ha creado la esfera o copiamos y pegamos. Movemos la nueva capa a la parte inferior izquierda de la imagen:



7. Vamos a crear con la herramienta de texto la frase que acompañará a nuestra imagen: "Viajes espaciales a la medida de tu bolsillo", utilizando un tipo de letra "Arial black" y color blanco. Vamos a modificar la capa de texto por lo que debemos **Eliminar la información de la capa de texto** desde la **Paleta capas**.

8. Vamos a dar una perspectiva a esta capa de texto con la **Herramienta de transformación Perspectiva**, hasta situarla...



9. Por último vamos a modificar la capa que contiene el texto. Duplicamos la capa de texto y aplicamos a la capa inferior un **desenfoque gaussiano**, como **modo de combinación** de esta capa ponemos la capa inferior de texto "Extraer granulado". Movemos esta capa 10 píxeles hacia la derecha y hacia abajo. En la capa superior de texto aplicamos un **filtro de ruido**, manteniendo la transparencia para que el ruido sólo se aplique sobre el texto. El resultado final puede observarse a continuación:

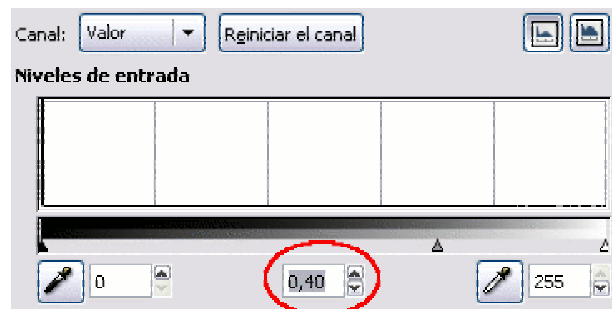


10. Guarda el resultado como "viaje.xcf".

Creación

Vamos a crear una imagen desde GIMP sin utilizar otras imágenes previas, bien sean fotográficas o digitales.

1. Creamos un nuevo documento de 600x600 píxeles con fondo negro. Vamos a **Filtros → Ruido → Esparcir por RGB** no seleccionando la opción RGB independiente y con un valor de 0,45. Con en la herramienta **Niveles** pon el valor que se observa en la figura para disminuir el ruido visible.



Puedes probar distintas opciones con el selector central, moviendo a izquierda o derecha según la cantidad de estrellas que quieras y la intensidad de su brillo. Obtenemos la imagen del espacio sobre el que seguiremos trabajando.

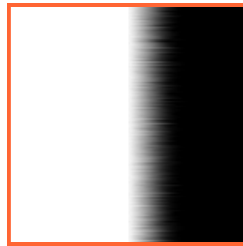


2. Creamos una nueva capa con fondo blanco a la que llamamos "Sol" y ponemos una línea guía vertical en el píxel 300 para ayudarnos en la creación de la selección de la parte derecha de nuestra imagen y rellenamos con color negro.

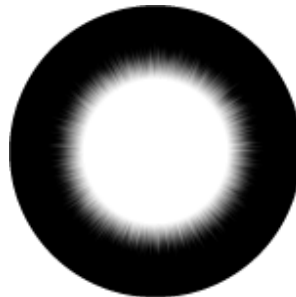


Quitamos la selección.

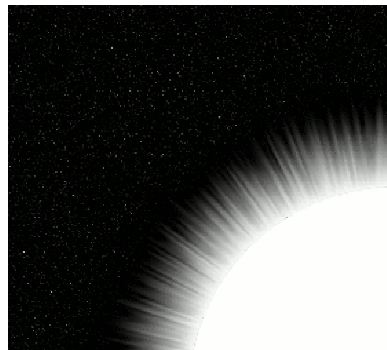
3. Aplicamos sobre esta capa un efecto de viento utilizando el **Filtro → Distorsiones → Viento**. Utilizamos la ventana de Vista previa para comprobar el resultado. Para conseguir el que se observa a continuación hemos aplicado este filtro tres veces con un **Umbral** de 8 y una **Fuerza** de 35. **Viento**, con dirección izquierda y afectando al borde delantero.



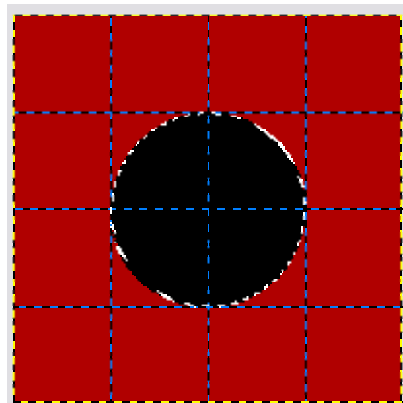
4. Giramos esta capa 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y aplicamos sobre ella el **Filtro → Distorsiones → Coordenadas polares**, con las opciones que aparecen por defecto; obteniendo



5. Ahora debemos unir esta capa con la capa de fondo en la que está el espacio. Seleccionamos la zona blanca exterior de la capa a la que acabamos de aplicar las **Coordenadas polares** y ampliamos esa selección en 80 píxeles con la herramienta de selección **Agrandar**. Cuando tengamos la selección aplicamos la herramienta de selección **Difuminar** con un valor mínimo de 40 píxeles. Borramos toda la selección (**Ctrl + K**) para obtener:

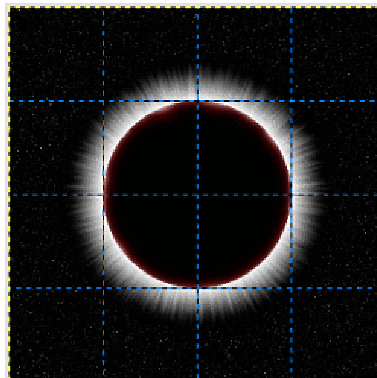


6. Aplicamos un desenfoque gaussiano de 3 píxeles a la capa "Sol". Coloca guías verticales y horizontales en los píxeles 150, 300 y 450. Crea una nueva capa con nombre "Brillo" y con fondo transparente. Rellena la capa de color rojo. Ayudándote con las guías crea una selección circular en el centro que rellenarás de negro.

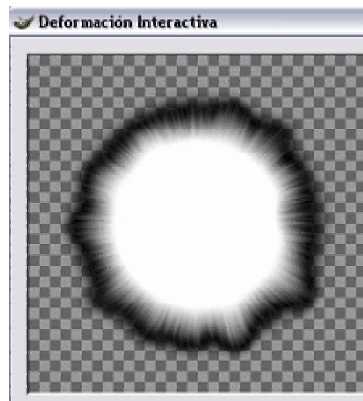


Aumenta la selección circular en 10 ó 15 píxeles y aplica sobre esta selección **Script-Fu → Selección → Distorsionar selección** con los parámetros **Umbral** 180, **Difusión** 25, **Granularidad** 6 y **Suave** 2. Sin marcar las opciones de suavizado vertical y horizontal. Invierte la selección y rellena esta selección con el mismo color rojo que hemos utilizado anteriormente. Quita la selección y aplica un **Desenfoque gaussiano** con un valor de 30 píxeles.

7. Sobre esta capa vamos a realizar una **Selección por color** haciendo clic en un píxel de color rojo y poniendo un **Umbral** de 50 en las opciones de la selección, rellena esta selección de color blanco, quita la selección y aplica un **Desenfoque gaussiano** de 15 píxeles sobre la capa. Creamos una nueva selección circular con ayuda de las guías, invertimos la selección y borramos. Una vez anulada la selección circular, aplica un desenfoque gaussiano de 5 píxeles.



8. Vamos a dar un poco más de realismo al brillo que aparece tras el planeta utilizando el **Filtro → Distorsiones → Deformando** sobre la capa "Sol". Este filtro es interactivo por lo que debemos hacer clic con el ratón y arrastrar para producir las deformaciones que queramos obtener:



9. Creamos una nueva capa transparente situada debajo de la capa "Brillo" y sobre ella aplicamos el **Filtro → Efectos de Luz → Supernova**, haciendo centro en el punto 239, 164 y con un color rojizo. Prueba distintas opciones de este filtro y elige la más adecuada.



10. Crea con el **Script-Fu de Logo, Calor resplandeciente** un título que puedes situar sobre todas las capas.



11. Guarda el resultado como "**eclipse.xcf**".

Ejercicio 11.1

Partiendo de las siguientes imágenes que puedes obtener por el método habitual:



Realiza una composición similar a la que se observa en la siguiente imagen utilizando los pasos que se citan a continuación:

1. Coloca la imagen de la araña sobre la de la lata.
2. Coloca, redimensiona y orienta la capa con la araña para superponerla a la zona de la lata.
3. Crea una máscara para que la capa de la araña solamente se vea sobre la lata.
4. Aplica el modo de combinación que creas más adecuado en la capa que contiene la imagen de la araña.
5. Puedes ajustar el color de la capa de la araña con la herramienta **Curvas**.
6. Guarda el resultado final como "ejer_final1.xcf".

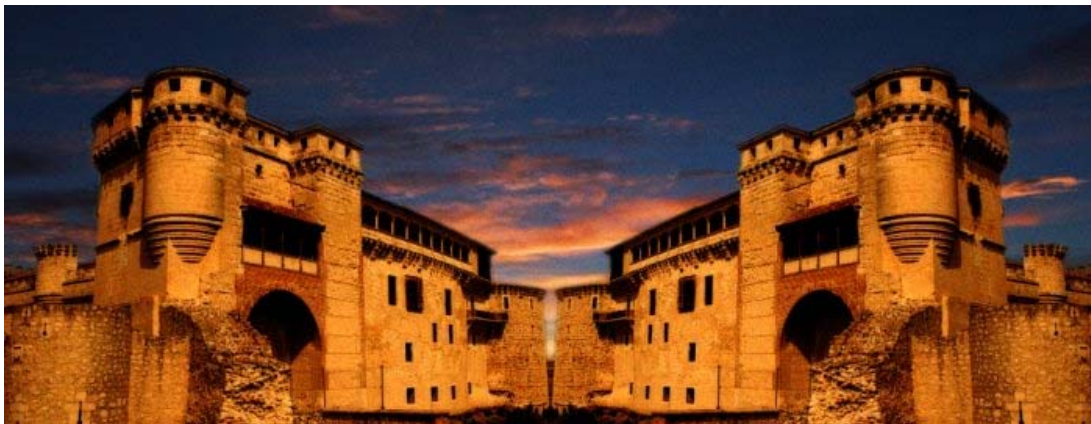


Ejercicio 11. 2

Utiliza las siguientes imágenes para obtener el resultado que se muestra al final del ejercicio.



1. Utiliza las diferentes herramientas de selección para quitar el cielo de la foto del castillo y sustituirlo por el otro cielo.
2. Modifica la iluminación del castillo utilizando las herramientas de color.
3. Duplica el castillo y haz un reflejo del mismo con las herramientas de transformación.
4. Pon el nuevo cielo.
5. Revisa los bordes del edificio para que no queden restos de la selección.
6. Da los retoques necesarios para que tu imagen se parezca lo más posible al ejemplo, utilizando filtros y otras capas para favorecer el resultado de los filtros.
7. Guarda como "ejer_final2.xcf".



Ejercicio 11.3

Utiliza las dos imágenes siguientes para obtener el resultado que se muestra al final.



1. Une en una **Ventana Imagen** las dos imágenes, habiendo desaturado una de ellas.
2. Rota y escala la capa que contiene la flor.
3. Utiliza **Máscaras** para borrar las zonas de la flor que no deben aparecer en la imagen.
4. Realza la imagen de la flor.
5. Proporciona mayor contraste a la imagen en grises.
6. Guarda como "ejer_final3.xcf".

