

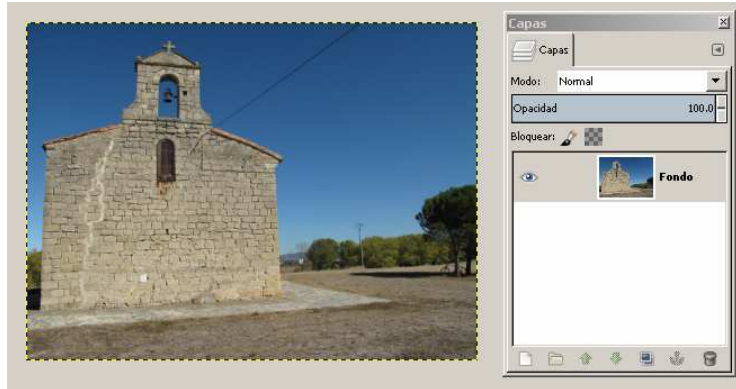
Curso Programa Tratamiento Fotográfico GIMP en Windows

Ficha 4. Ejercicios 1

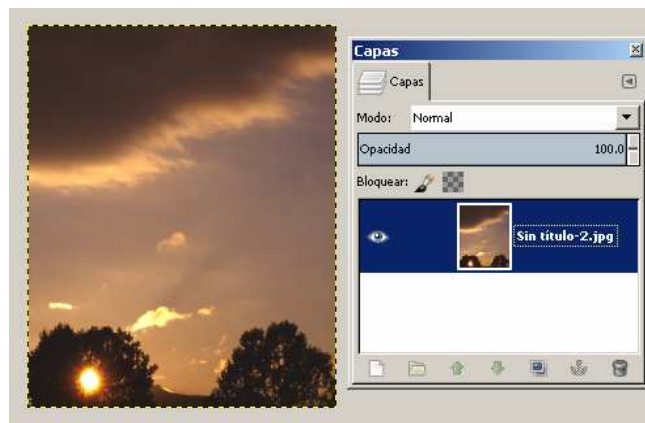
Práctica 1: Cambiar el cielo de una fotografía

Partiendo de la imagen de una ermita, vamos a sustituir su cielo totalmente azul por uno con nubes sacado de otra imagen diferente:

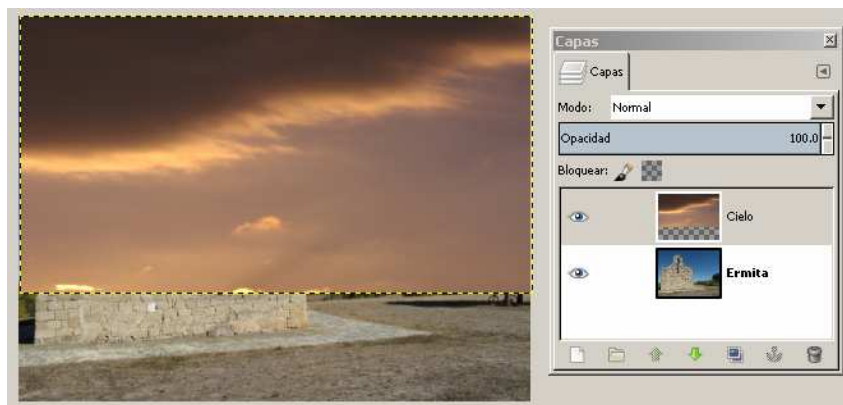
1. Abrimos en Gimp la imagen que vamos a modificar:



2. Hacemos lo mismo con la imagen que contiene el cielo que vamos a utilizar en la primera:

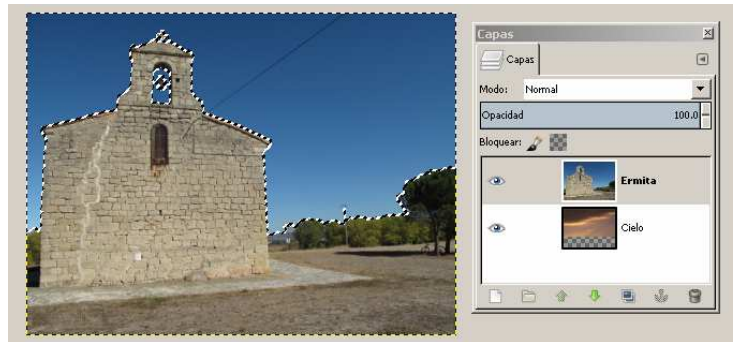


3. Seleccionamos el pedazo de cielo concreto que nos interese y lo copiamos como capa nueva en la otra imagen (recordar que al hacer esto inicialmente se colocará como capa flotante y debemos seleccionar la opción **A una capa nueva** para convertirlo capa normal).

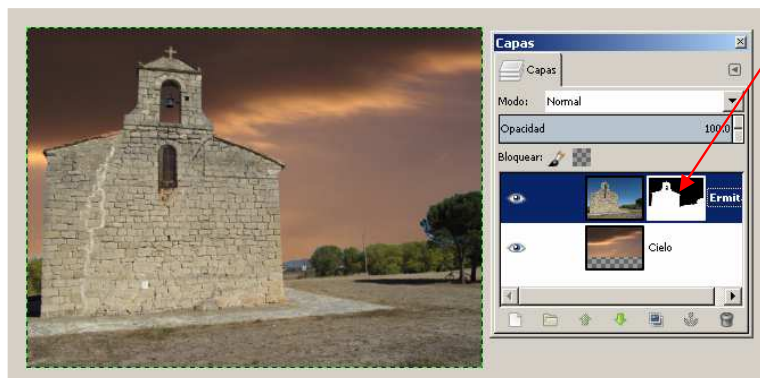


Como sabemos, al pegar una capa nueva desde otra fotografía se sitúa encima y centrada (siendo de un tamaño mayor o menor según la diferente resolución de cada capa). En este caso ya la hemos reubicado y reescalado hasta colocarla en el lugar y tamaño adecuados.

4. Como es evidente, la capa del cielo debe estar realmente abajo, así que la colocamos en este lugar, y tras hacerlo aprovechamos para seleccionar la zona azul del cielo en la capa superior:



5. Posteriormente agregamos una **máscara de capa**, que se puede crear aprovechando el recorte de la forma previamente seleccionada y posteriormente retocar las zonas necesarias pintando de blanco y negro sobre la máscara y que quedé el área perfectamente delimitada:



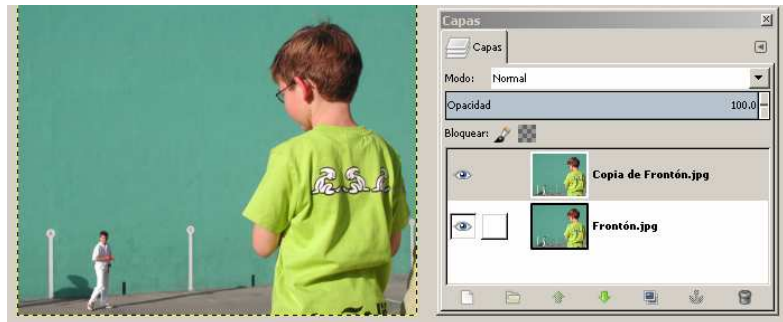
6. Con lo anterior ya hemos acabado el ejercicio, aunque quizás en este caso merezca la pena hacer un retoque adicional modificando el tono de la capa de este nuevo cielo, para que tenga un tono más claro y cálido, de día de canícula, y no ese rojizo de atardecer:



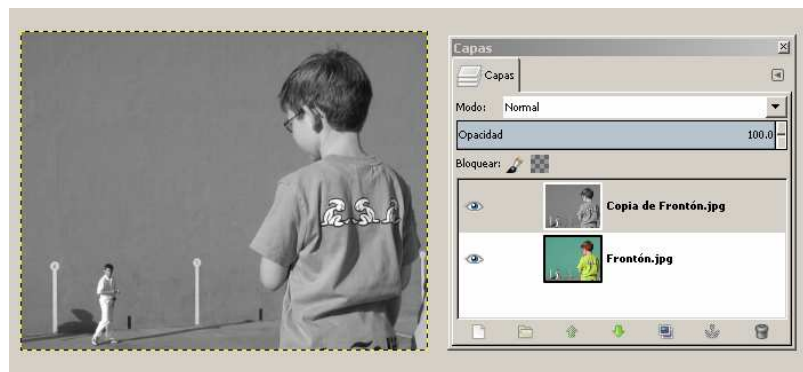
Práctica 2: Convertir a blanco y negro una o varias zonas de una imagen en color

Partiendo de una imagen en color podemos convertirla a blanco y negro dejando sólo en color ciertas zonas que deseemos resaltar. Los pasos para realizar este proceso son:

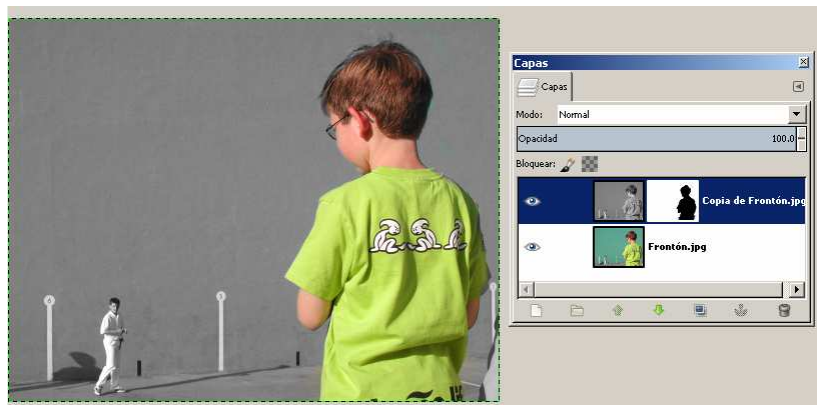
1. Abrimos la imagen que vamos a modificar y duplicamos la capa:



2. Como deseamos parte de la imagen en color y otra parte en blanco y negro, convertimos la capa recién copiada a blanco y negro. Para hacerlo tenemos varias opciones en el **menú Colores** (ver **Ficha 2**): **Tono y Saturación** o **Desaturar**.



3. En este caso deseamos mantener sólo el niño del primer plano en color, así que lo seleccionamos (por ejemplo, con la herramienta **Tijeras de selección**). Es importante recordar que podemos seleccionar algo en una capa para luego usar esta selección en otra).
4. Nos aseguramos de estar en la capa en blanco y negro y elegimos **Ctrl + I** o **menú Seleccionar / Invertir**, ya que, en este caso, lo que deseamos monocromo es realmente el área que rodea al niño.
5. Agregamos una **máscara de capa** indicando en el cuadro correspondiente que la queremos de la selección:



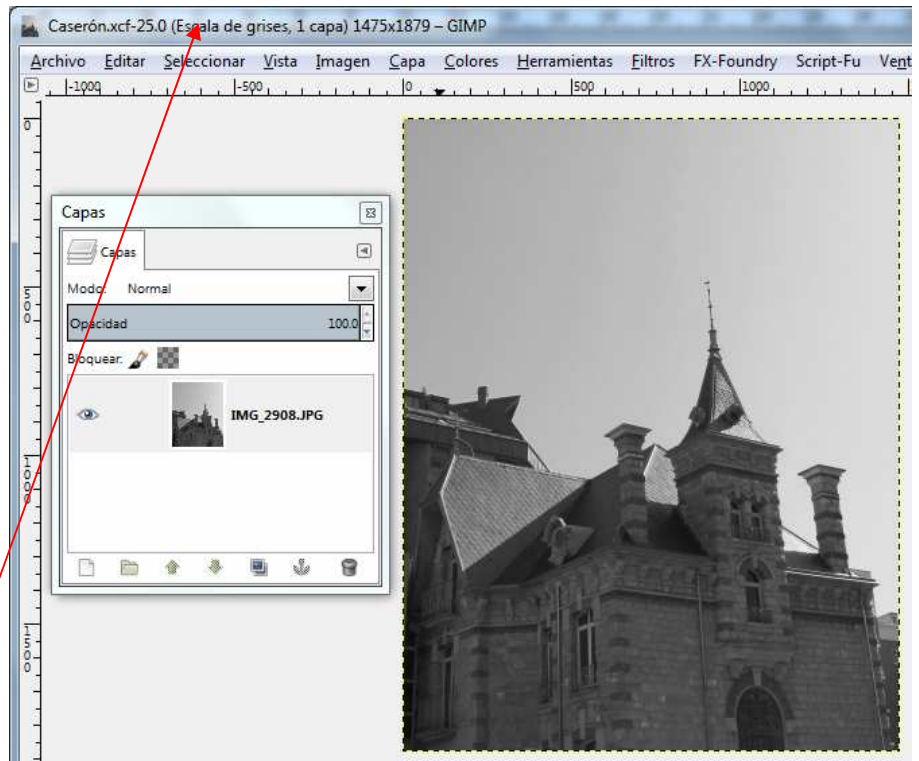
6. Con esto ya se nos crea directamente el recorte deseado en la **máscara de capa** y ya tendríamos terminado el proceso. Como máximo tendríamos que dar algún retoque pintando de blanco o negro en la máscara si nuestra selección inicial no hubiese sido perfecta.

Práctica 3: Añadir color a una imagen en blanco y negro

Aunque inicialmente pueda parecer lo contrario, este ejercicio no tiene realmente nada que ver con el anterior, ya que partimos de una imagen en blanco y negro de la cual (por ser una fotografía antigua digitalizada o cualquier otra razón) no tenemos una versión real en color.

En definitiva, cuando ocurre esto y queremos disponer de color, éste hay que inventárselo, pintarlo, de modo similar a lo que se hacía con las fotografías en los comienzos de la historia de la fotografía:

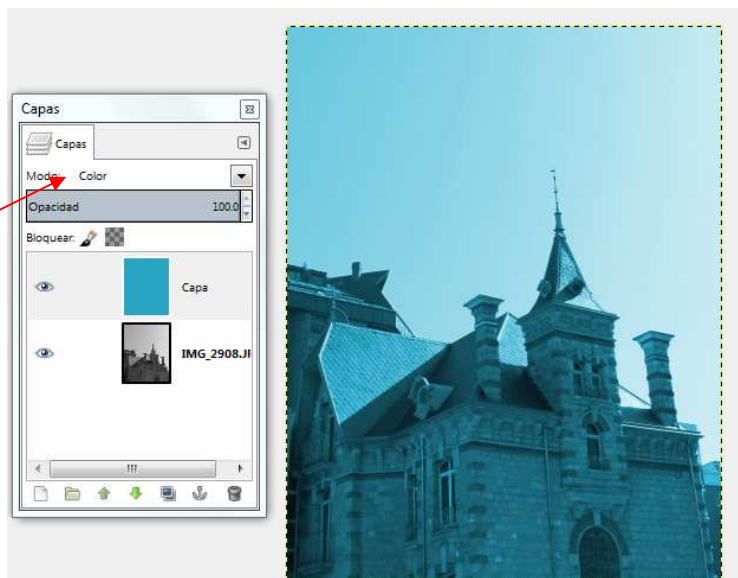
1. En este caso hemos abierto una imagen en blanco y negro de un caserón:



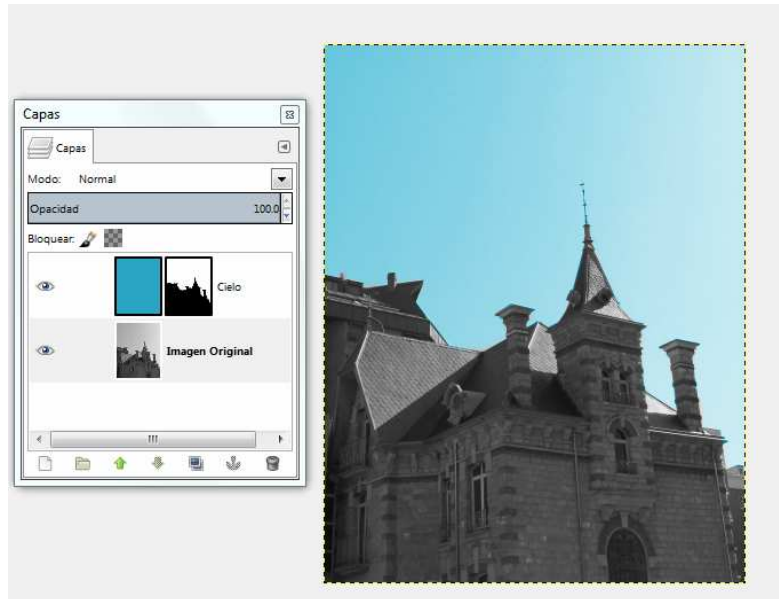
2. Si la fotografía, como en este caso, además de no tener color, realmente está en **modo de color de escala de grises** (observar la barra de título de la imagen) antes de poder usar el color sobre ella debemos convertirla a **modo de color RGB**. Para ello vamos al **menú Imagen / Modo**. Desde este momento ya sí podemos pintar sobre la imagen.

3. En nuestro ejemplo queremos empezar coloreando el cielo de azul. Esto podríamos hacerlo directamente con la herramienta pincel, pero como ya sabemos, el uso de las capas nos daría más versatilidad, de modo que agregamos una capa nueva de color azul:

Llegados a este punto observaremos que la nueva capa ocultará completamente la anterior. Independientemente de que variemos o no su opacidad para que nos dejé ver la inferior, en este tipo de casos también hay que cambiar el **modo de fusión de la capa**, que por defecto es **normal**, y convertirlo a modo de **color**, que tiene un efecto más sutil sobre la capa inferior.



4. Para que el cambio realizado sólo afecte al área del cielo, incluimos una máscara de capa para pintar de negro en ella sobre el resto de zonas y así excluirlas de la tonalidad azul:



5. Finalmente tenemos que ir haciendo lo propio con el resto de zonas que tengamos que pintar, como hacemos por medio de esta nueva capa con el tejado:

