

Indice

1.Introducción.....	3
2.Caja de herramientas	4
3.Rectangular Selection.....	4
4.Elliptical Selection.....	4
5.Free-Hand Selection.....	4
6.Fuzzy Selection.....	5
7.Bezier Selection.....	5
8.Intelligent Scissors.....	5
9.Move Tool.....	5
10.Zoom.....	5
11.Crop & Resize.....	5
12.Transform Tool.....	6
13.Flip Tool.....	6
14.Tex Tool.....	7
15.Color Picker.....	7
16.Bucket Fill.....	8
17.Blend Tool.....	8
18.Pencil.....	9
19.Paintbrush.....	10
20.Eraser.....	10
21.Airbrush	11
22.Clone Tool.....	12
23.Convolver	12
24.Ink Tool.....	13
25.Dodge or Burn.....	13
26.Smudge Tool.....	14
27.Measure Tool.....	15
28.Plugins.....	16
29.Resalte de letras.....	18
30.Sombra en las fotografías.....	19

<i>31.Como crear un cuadro para nuestras fotografías con tonos invertidos.....</i>	<i>20</i>
<i>32.Como hacer ventanas.....</i>	<i>22</i>
<i>33.Imagen lunar.....</i>	<i>24</i>
<i>34.Efecto de congelación en letras.....</i>	<i>26</i>
<i>35.Letras quemadas.....</i>	<i>30</i>
<i>36.Remolino</i>	<i>32</i>
<i>37.Neon.....</i>	<i>35</i>
<i>38.Oro.....</i>	<i>36</i>
<i>39.Como hacer caricaturas de una foto.....</i>	<i>40</i>
<i>40.Rayo energético.....</i>	<i>43</i>

1. INTRODUCCIÓN

El GIMP es una abreviatura para Programa General de la Manipulación de Imagen (General Image Manipulation Program por sus siglas en inglés) (o el GNU Programa de Manipulación de Imagen). El GIMP es un programa gratuito, robusto y poderoso para dibujar, para el procesamiento de imágenes y para manipular gráficos. Si disfrutas utilizar el programa de Adobe Photoshop.

Las herramientas de dibujo incluyen un cepillo de pintura, un cepillo de aire, herramientas de texto, el hacer clones, el hacer trazos borrosos y agudos. También puedes transformar las imágenes con la rotación, el escalamiento, el volteado, y el corte. El GIMP proporciona muchos formatos de archivo comunes: TIFF, GIF, JPEG, BMP, PPM, etc. Las selecciones pueden ser realizadas con herramientas de rectángulo, de elipse, y de mano alzada. Si eso no es suficiente, puedes utilizar tijeras inteligentes, selección difusa por color, y hasta selección de graficas bezier. El programa proporciona un anfitrión completo con operaciones de canales y muchos tipos de despliegues de 8 bit a 24 bit. Las versiones beta mas nuevas del programa proporcionan capas, transparencia, y letras cursivas para generar logos y otras imágenes automáticamente.

Desde este menú puedes realizar la mayoría de las operaciones del GIMP. También veras los menús para las operaciones de los archivos.

2. CAJA DE HERRAMIENTAS

Para comenzar lo primero que debes conocer es la caja de herramientas (como se muestra en la Fig.1), que es donde se encuentran los controles con los que se pueden hacer la mayoría de las operaciones.



Figura 1

Ahora las funciones de las herramientas son las siguientes de izquierda a derecha:

3. RECTANGULAR SELECTION

Seleccionador rectangular, este sirve para seleccionar un área de forma rectangular.

4. ELLIPTICAL SELECTION

Seleccionador elíptico, al igual que el anterior nos sirve para seleccionar un área circular.

5. FREE-HAND SELECTION

Seleccionador libre, este es el lazo que está en tercer lugar, este es para seleccionar un área de forma libre, así que si se requiere seleccionar un área que no tenga forma circular ni forma cuadrangular, es muy recomendable.

6. FUZZY SELECTION

Seleccionador fuzzy este es muy útil si no se tiene tiempo ya que selecciona una región de la imagen que tenga la misma tonalidad si se le da doble click en la herramienta se obtiene su cuadro de opciones.

7. BEZIER SELECTION

Seleccionador de regiones con curvas de bezier, este sirve para seleccionar áreas curvas solo necesita tener puntos de control.

8. INTELLIGENT SCISSORS

Tijeras inteligentes, seleccionador de las formas de la imagen esta herramienta es muy útil porque selecciona la parte que se encuentra dentro de los puntos como si se tratara de unas pinzas de bezier y ella automáticamente seleccionará la región deseada.

9. MOVE TOOL

Es el que parecen ser dos flechas cruzadas, este sirve para mover capas y selecciones, por ejemplo cuando cortamos una imagen y la seleccionamos con esta herramienta se mueve a donde deseamos colocarla.

10.ZOOM

Es la herramienta con forma de lupa es para aumentar la imagen o disminuirla de tamaño haciendo un zoom.

11.CROP & RESIZE

Es la navaja, esta sirve para cortar una imagen y cambiar su tamaño, o la parte de la selección que se desee por separado.

12. TRANSFORM TOOL

Esta herramienta es para rotar, escalar, esquivar, y cambiar la perspectiva de una imagen, para tener cualquiera de estas opciones solo se debe dar doble click en la herramienta y enseguida se abrirá un cuadro como se muestra en la (fig. 2), una vez que hayan hecho su elección solo hace falta cerrar la caja.

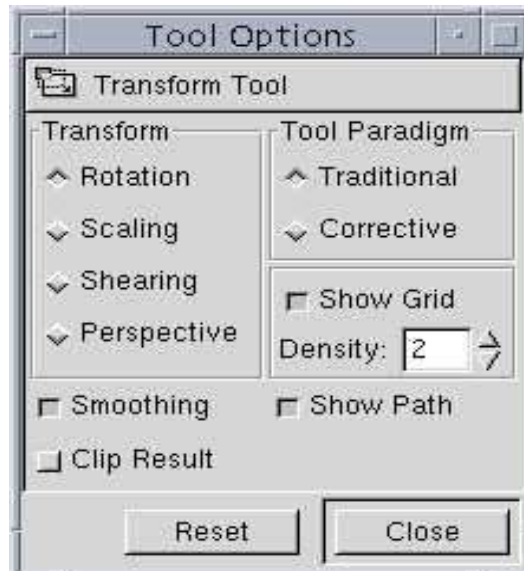


Figura 2

13. FLIP TOOL

Es la flecha doble, sirve para voltear la imagen y, al igual que la anterior, con un doble click en la herramienta se puede poner la imagen en posición horizontal o vertical según sea la selección.

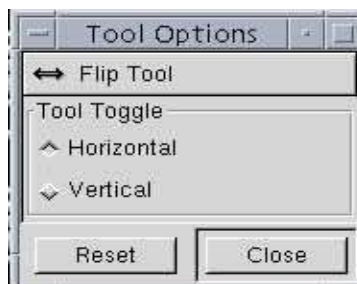


Figura 3

14. TEXT TOOL

Esta es herramienta es para insertar texto, como su nombre lo indica, y solo hace falta seleccionarla y dar un click sobre la imagen en la posición que se desee y de inmediato aparecerá el cuadro de opciones de texto como se muestra en la (fig 4) y nada mas sobra seleccionar las opciones de texto.

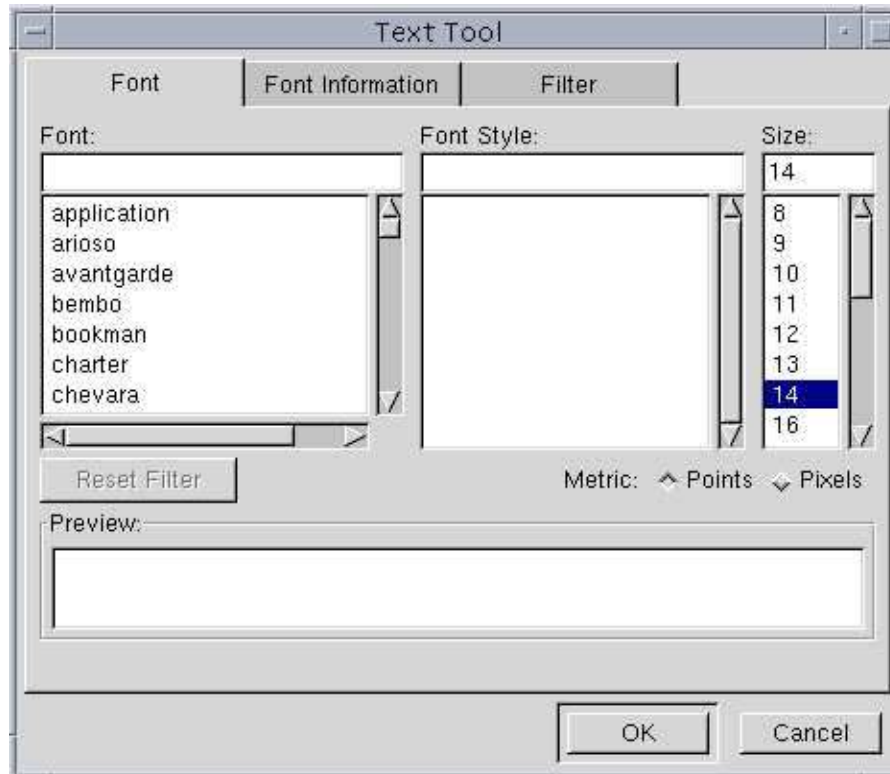
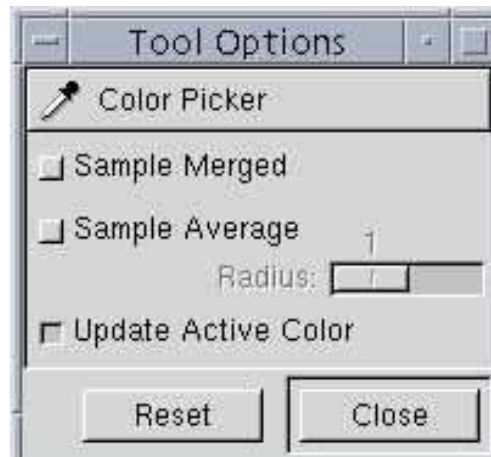


Figura 4

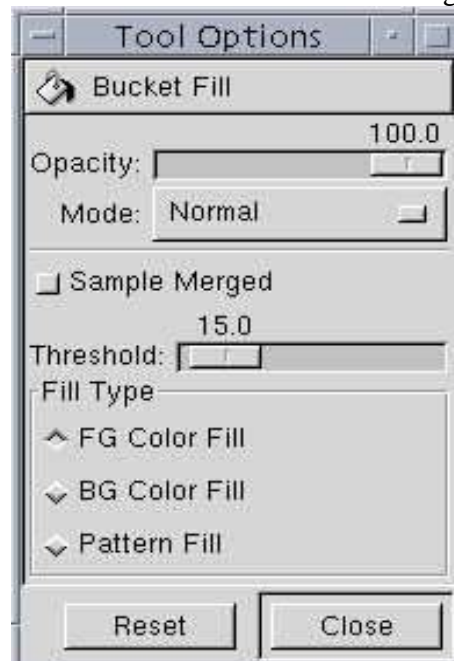
15. COLOR PICKER

Recogedor de color, cuando se desee igualar el color de una parte de la imagen este es muy útil además cuando haya seleccionado el color aparecerá en los cuadros de "foreground & background" color de la caja de herramientas.

**Figura 5**

16. BUCKET FILL

Terraplén del cubo, con este se colorea toda una arrea seleccionada, y dicho color se escoge dándole doble click en los cuadros de control del foreground & background color.

**Figura 6**

17. BLEND TOOL

Con esta herramienta se pueden hacer varias mezclas muy interesantes, además como se había mencionado, esta herramienta es la que se encarga de utilizar los gradientes que se

encuentran en la parte baja a la derecha de la caja de herramientas llamada "Gradients", y no solo esto además tiene una gran cantidad de combinaciones para trabajar, solo es cuestión de hacer las combinaciones en las opciones de la herramienta como se muestra en la (fig. 7) que al igual que las anteriores aparece con doble click sobre el icono esta es una de las herramientas mas útiles para crear fondos para imágenes, y para darle color a las imágenes que usamos.

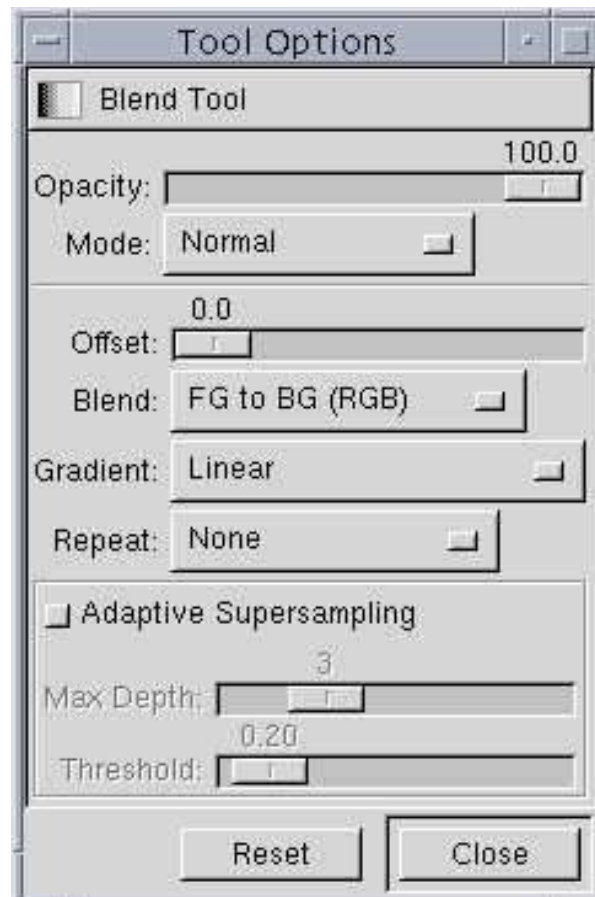


Figura 7

Como se puede ver la parte de las opciones de "blend" es donde se puede manejar hasta 16 opciones, y mas abajo en "Blend" (mezcla) es donde debe estar en esta opción de "custom gradient" para que se pueda utilizar los gradientes de la selección.

18.PENCIL

Esta herramienta tiene un cuadro de opciones que se pueden modificar para trabajar con ellas sobre todo en el modo, esta herramienta también esta asociada con el "brush selection", este aparece con un solo click en la opción y solo es necesario escoger una de

las que ya vienen prefabricadas en el gimp como se muestra en la (fig. 8).

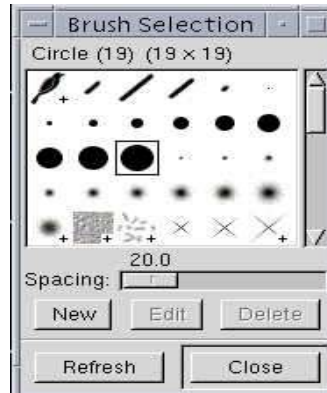


Figura 8

19. PAINTBRUSH

Brocha esta herramienta es muy parecida a pencil pero esta tiene mas variantes en sus opciones, las cuales no vamos a numerar porque seria muy extenso, solo es importante decir que esta también trabaja con el "foreground & background" y el "brush selection", en la (fig. 9) aparece la caja de opciones.

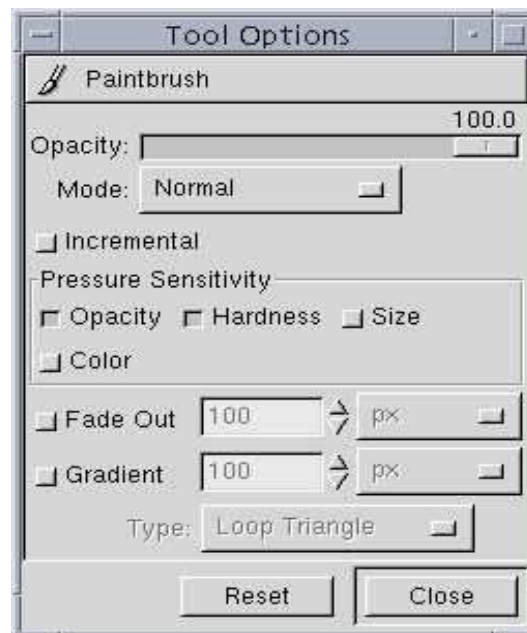


Figura 9

20. ERASER

Borrador, esta borra de acuerdo a las opciones del "foreground & background" y el

"brush selection" solo que este trabaja con el color del cuadro de abajo del "foreground & background".

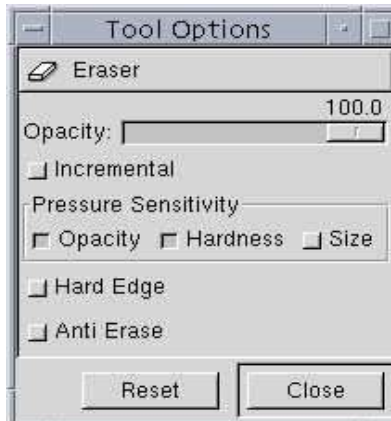


Figura 10

21. AIRBRUSH

Aerógrafo, es una herramienta que maneja una variable de presión esta herramienta también esta a disposición del "foreground & background" "pattern selection" y el "brush selection", este al contrario que eraser, trabaja con el cuadro de la parte de arriba del "foreground & background" además también tiene opciones como las anteriores.

Convolver, puede hacer que una imagen se torne borrosa según la figura que este seleccionada en el "brush selection".

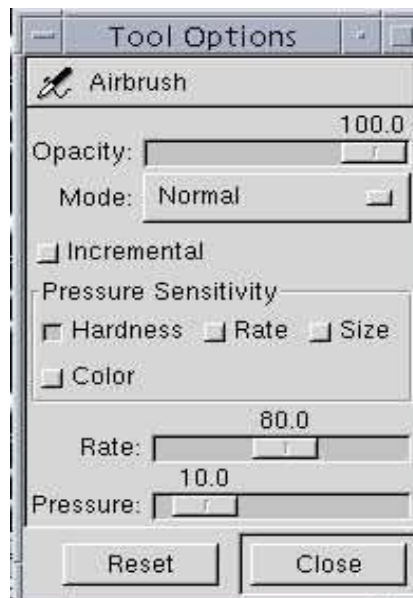


Figura 11

22. CLONE TOOL

La herramienta clon se usa para seleccionar porciones de la imagen, que después se va a utilizar como modelo. Para usar esta hay que hacer click en la herramienta clon en la Toolbox para activarla y después presione la tecla Ctrl y haga click en la imagen que servirá como modelo para luego pintar. Suelte la tecla Ctrl. Haga click y arrastre la imagen para colocarla. Si pulsa el icono del pincel de la herramienta clon, le seguirá un signo +. El signo + empieza en el punto que usted ha escogido e indica donde empieza el trazado en la imagen. Esta también usa los patrones de selección solo hay que seleccionar esta opción en la caja de la herramienta.(fig. 12).

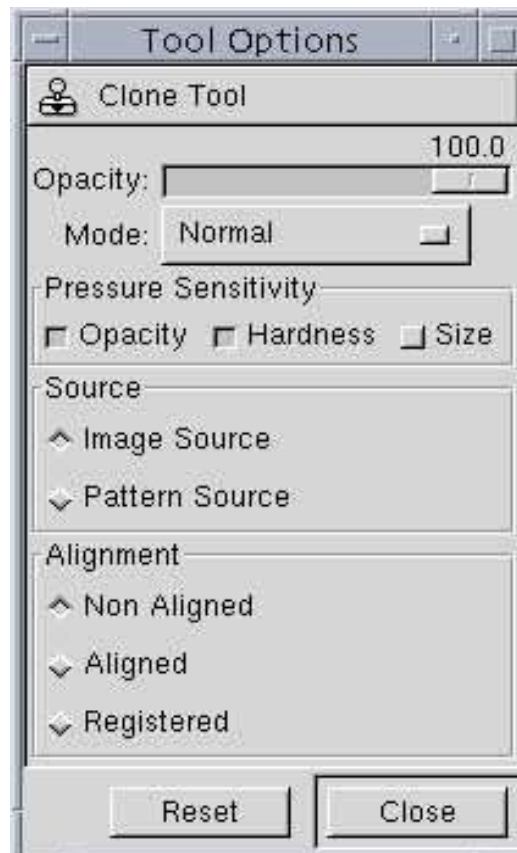


Figura 12

23. CONVOLVER

Difusión o retoques, la herramienta de difusión/definición se usa dar un efecto de sombra en ciertas partes de la imagen.

24.INK TOOL

Esta sirve para dibujar líneas del color que este en el "foreground & background" de la parte alta y no solo eso también tiene una gran variedad de opciones como se muestra en la (fig. 13), como se ve solo tiene tres formas de figura.

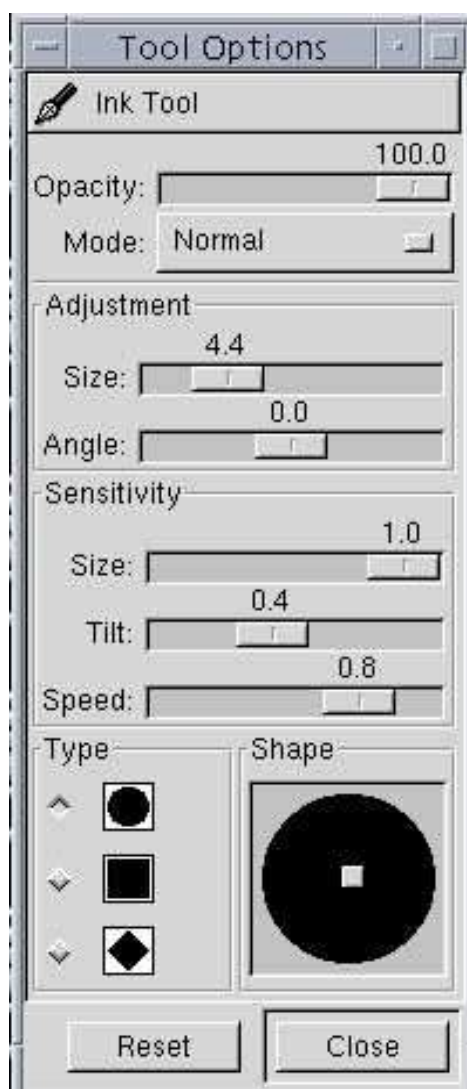
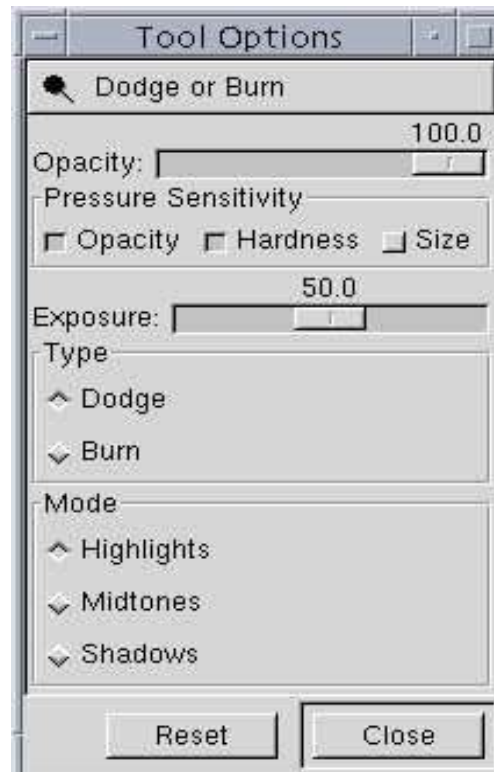


Figura 13

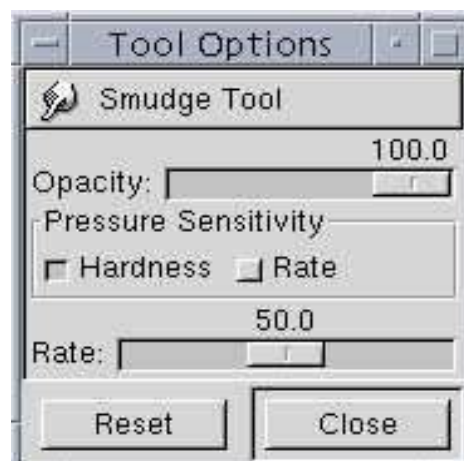
25.DODGE OR BURN

Esta herramienta como su nombre lo indica se usa para aumentar la intensidad de un color en la imagen y al igual que otras de las herramientas anteriores también tiene un cuadro de opciones como se muestra en la figura 14.

**Figura 14**

26. SMUDGE TOOL

Esta herramienta es como si se recorriera la pintura de la imagen, el tamaño del corrimiento esta en relación con el "brush selection".

**Figura 15**

27.MEASURE TOOL

Esta es una herramienta para medir en grados y píxeles, y es muy recomendable abrir la opción de ver la información de la medición.

Bueno pues hasta este punto ya conocen el "brush selection" pero no conocen el "pattern selection" y tampoco el "gradient selection", así que se los mostrare en la figura 16 que se ve abajo.

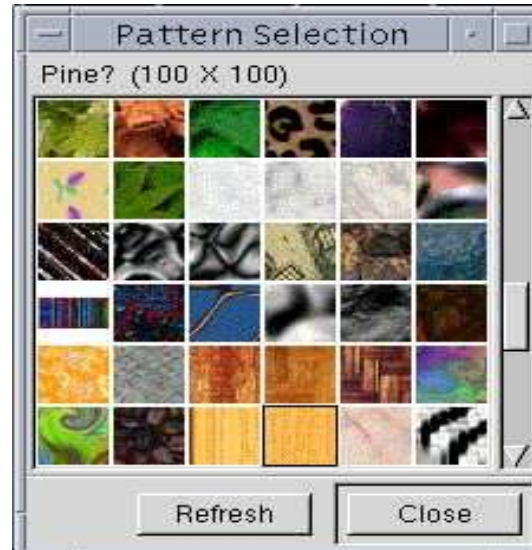


Figura 16

Estos cuadros se obtienen dándole un solo click en la parte inferior derecha de la caja de herramientas.

Pero además de contar con estos controles Gimp tiene además otros muy importantes como por ejemplo el que se encargue de guardar la información estos se encuentran dándole un click en la imagen con la que se esta trabajando estas opciones están organizadas como opción manager y subopción para nuestro caso solo vamos a listar las principales y las vamos a escribir de la siguiente forma las que tienen una flecha son las que tienen hijos en la rama solo que vamos a admitir los que tienen otros:

- File
- Edit- Buffer
- Select
- View-Zoom
- Image-Mode
 - Colors-Auto
 - Alpha
 - Transfors
- Layers-Stack
 - Rotate
- Tools-Select Tools
- Transform Tools
- Paint Tools
- Dialogs

En estos se encuentran los pasos cortos de las herramientas

Filters-Blur

- Color-Map
- Noise
- Edge-Detect
- Enhance
- Generic
- Glass Effects
- Ligth Effects
- Distorts
- Artistic
- Map
- Render- Clouds
 - Nature
 - Pattern
- Web
- Animation
- Combine
- Toys

Video-Encode

- Goto
- Split Video to Frames

Script-Fu-Alchemy

- Alpha to Logo
- Animators
- Décor
- Render
- Selection
- Shadow
- Stencil Ops
- Utils

Las funciones que aparecen tienen cada una más funciones solo hay que buscar en las funciones principales que agrupan a las demás.

Ahora lo que vamos a hacer es trabajar utilizando algunas de las funciones para que vean algunos efectos.

28.PLUGINS

Las siguientes imágenes son hechas con las herramientas del gimp que se utiliza en el área de SUN del centro de cómputo de la ENEP Acatlán.

Para evitar escribir largos enunciados vamos a abreviar escribiendo las instrucciones de esta manera por ejemplo para esta imagen estas son las instrucciones.

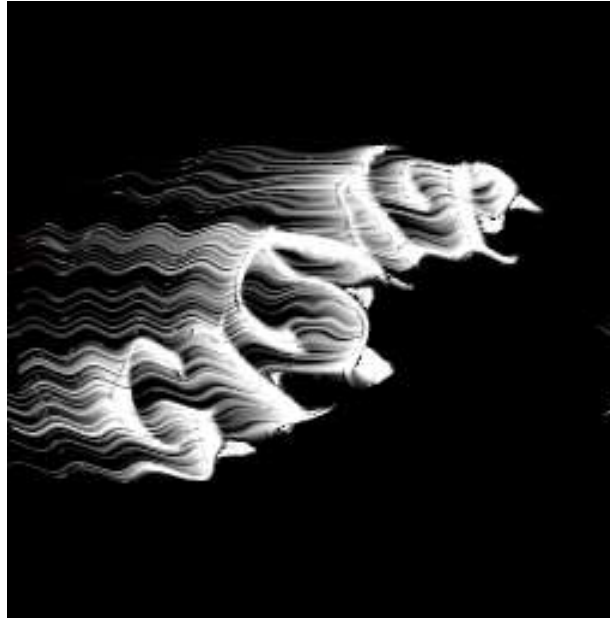


Figura 17

Primero escribes con la herramienta **text tool** el texto que quieras en la imagen, aplicamos **wirl and pinch** al gusto de cada quien, y después en filters después **distorts** que es donde se encontraba también el efecto anterior nos vamos a **wind** y por ultimo **waves**.

Todo este proceso lo vamos a manejar de la siguiente manera:

text tool- wirl and pinch-wind- waves.

Así que de esta manera vamos a escribir las instrucciones claro que contamos con que vean en que parte de las aplicaciones del gimp se encuentran agrupadas estas opciones.

Por ejemplo **wind**, esta distorsion se encuentra primero moviéndonos al menú de **filtros** y después al de **distorst** entre estas también se encuentran las opciones como la de **wirl and pinch, shift**, y otros así que para estos casos haremos un pequeño comentario acerca de la ubicación o del cambio de las opciones que hay que manejar para lograr los efectos deseados.

29. RESALTE DE LETRAS

Ahora vamos a ver como lograr un efecto de resalte en las letras, esto puede ser muy util para los títulos además de ser vistoso. Primero hay que abrir una imagen en blanco y escribir nuestra palabra, fijándonos muy bien en la posición en la que empezamos, para poder poner las letras superiores en el lugar correcto, en seguida a esta palabra le aplicamos un blur de 8 pixeles después a la imagen le dan un offset de 10 píxeles este se encuentra en image-transform ahora utilizando el background cambiamos el color de la palabra que vamos a sobreponer, y finalmente volvemos a utilizar el text tool que ya tiene la palabra y listo. Estos son los pasos que debieron seguir para su trabajo siguiendo las indicaciones de la figura 17 y sus sucesiones.

Esta es la imagen original ya habiendo agregado de antemano la palabra.



Figura 17

Esta es la imagen resultante después de aplicar blur.



Figura 17.1

Para esta imagen ya tomamos por hecho el offset ya que no tiene caso agregar otra imagen para ilustrar un movimiento de la imagen así que este es el resultado de nuestro plugin.



Figura 17.2

30.SOMBRA EN LAS FOTOGRAFÍAS

A la siguiente imagen se le va a crear una sombra este plugin es muy parecido al que se encuentra en la pagina <http://www.acm.org/crossroads/espanol/xrds3-4/gimp.html> solo que estas instrucciones son para el gimp de linux, que son un poco diferentes a este, pero además la sombra de la imagen que se ve en la figura 13 se logro de una manera mas sencilla.



Figura 19

Abrimos una imagen, sobre esta abrimos una nueva con 100 píxeles mayor, ahora copiamos la original y la pegamos sobre la que esta en blanco la seleccionamos con el rectangular selección del tamaño de la imagen que acabamos de pegar y usamos el bucket fill de color negro, aplicamos el blur de 9 píxeles, ahora utilizamos el offset y le damos 20 pixeles en cada dirección (X,Y), finalmente usamos las herramientas de edición y volvemos a copiar la original y la pegamos sobre la imagen que estábamos trabajando y ya tenemos nuestra imagen con sombra.

31. COMO CREAR UN CUADRO PARA NUESTRAS FOTOGRAFÍAS CON TONOS INVERTIDOS

Para este plugin vamos a utilizar la herramienta para selección de la imagen dentro de una imagen con la que tengamos interés en trabajar y ya que así optimizamos el tamaño ocupado, aunque esta herramienta aumenta el tamaño de la selección al tamaño de toda la imagen.

Este es el resultado de esta herramienta.



Figura 20

Ahora invertimos los colores de la imagen con image-colors-invert.



Figura 20.1

Sobre la imagen creamos otra pero con 20 píxeles mayor ha esta imagen le vamos a pasar el blend de lado a lado para que quede algo como en la figura 20.2.

**Figura 20.2**

a la figura que acabamos de hacer volvemos a crear otra pero menor por 10 píxeles mas, finalmente volvemos a esta nueva imagen y utilizamos el blend pero en sentido contrario y la seleccionamos y la pegamos sobre la que es mayor y quedara algo como en la siguiente imagen.

**Figura 20.3**

Sobre esta imagen vamos a pegar la original y con esto terminamos nuestro cuadro.

**Figura 20.4**

Pero si le queremos agregar un toque como de reflejos de cristal seleccionamos el centro de la imagen y le aplicamos y blend con las siguientes opciones activadas primero reducimos la opacidad a 30, mode screen offset completo y le pasamos con un pequeño movimiento el mouse sobre la imagen para que quede como en la figura 20.5.



Figura 20.5

32.COMO HACER VENTANAS

Siguiendo los mismos pasos que con el anterior pero para este vamos a utilizar otra imagen la cual vamos a crear nosotros mismos el cuadro como en el anterior para darle presentación, ahora ya que tenemos este, abrimos uno nuevo pero con diez píxeles menos y sobre este utilizamos la herramienta clone y en su caja activamos la opción de utilizar patrones, solo escogemos uno y comenzamos a pintar hasta terminar con el área cubierta por completo (ver la figura 21.0).

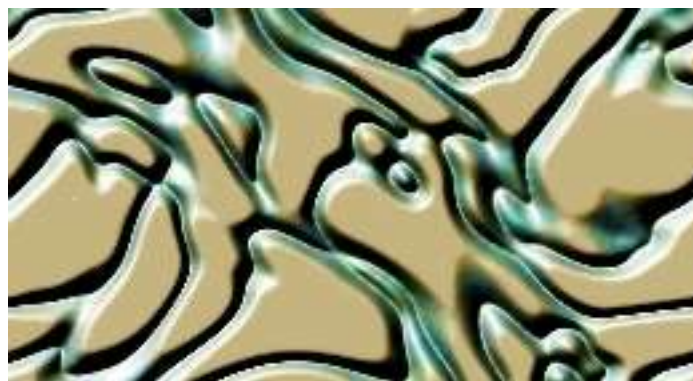


Figura 21.0

ahora con el blend en su caja de opciones seleccionamos opacity 70, mode screen, offset

100.0, gradiente shapeburst (angular) y con este vamos a darle el efecto de bao en la imagen para que parezca que esta vaporizada algo como en la figura 21.1.



Figura 21.1

enseguida la seleccionan y la pegan en la que tenemos como marco y utilizando el seleccionador cuadrangular le aplican el bucket fill, esto es para darle profundidad (fig 21.2) y finalmente le pegan nuevamente la imagen y ya terminamos.



Figura 21.2

33. IMAGEN LUNAR

Primero tenemos que ir al brush selection, una vez ahí editamos una nueva figura hasta que tengamos una del tamaño adecuado. Ya que tengamos nuestra figura del tamaño como en la fig. 22.



Figura 22

después nos vamos a image-invert y obtenemos una imagen (fig. 22.1)

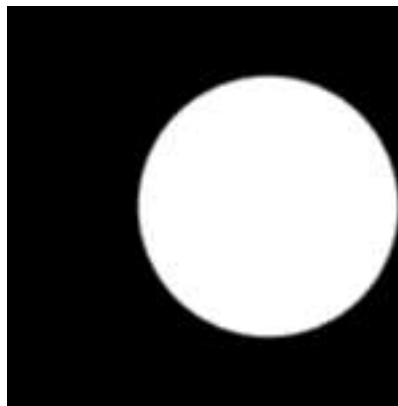


Figura 22.1

ahora utilizando la herramienta select fuzzy seleccionamos el círculo y después con el bucket fill seleccionamos un color azul oscuro en las opciones de color del foreground y ya que lo hayamos aplicado volvemos a editar un círculo mas pequeño y lo pegamos con el pencil como en la fig. 22.2.

**Figura 22.2**

ahora le agregamos un blur de 2 para hacerla más real junto con el blend pero con una opacidad de 25 pero para esto cambien el background a un azul mas claro, ahora les va a quedar una imagen como en la Fig. 22.3

**Figura 22.3**

por ultimo vamos a poner una estrella como en al figura 22.4 así que vamos a filters-light effects-ahora aquí podemos agregar las que mas les guste.

**Figura 22.4**

Ahora para darle un terminado artístico nos vamos a filtros-artistic-GIMPesionist y se lo

aplicamos a la imagen, y listo tenemos un cuadro artístico tipo impresionista.



Figura 22.5

34.EFECTO DE CONGELACIÓN EN LETRAS

Abrimos una imagen nueva escribimos yo escogí el tipo de letra helvética (linotype) bold con un tamaño de 72 (Fig. 23.1),



Figura 23.1

invertimos la imagen image-invert (Fig. 23.2) en image-transforms-rotate le damos 90°

**Figura 23.2**

aplicamos filters-distorts-wind en dirección a la izquierda y giramos la imagen 270° (Fig. 23.3).

**Figura 23.3**

Ahora duplicamos la imagen en layers, channels&paths (Fig. 23.4)

Cabe agregar que las distorsiones que le apliquemos a las imágenes solo se pueden ver si en el cuadro de layers dejamos abierto el ojo y seleccionada la imagen con la que vamos a trabajar.

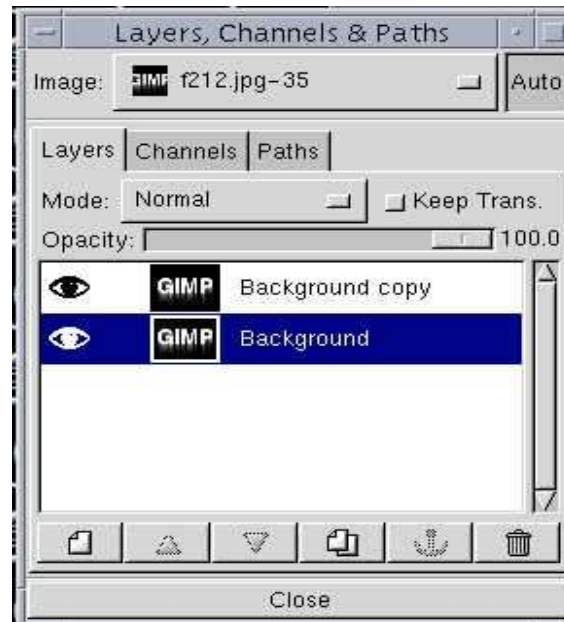


Figura 23.4

a la original le aplicamos un blur de 5 filters-blur-gaussian blur (IIR), ahora abrimos los niveles; image-colors-levels y le estas son las opciones de salida rojo 0, verde 190, (Figura 23.5).

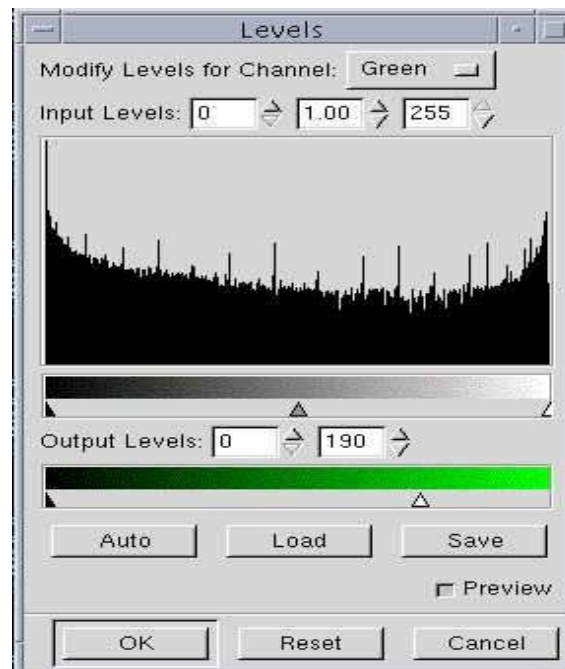


Figura 23.5

Este es el resultado de aplicar los niveles, para visualizar esta imagen debe estar habilitada la imagen en layers, channels&paths, quiero decir que únicamente este abierto el ojo de la caja correspondiente a la imagen.



Figura 23.6

Al aplicar el blur a la original les va a quedar una imagen como la de la figura 23.7



Figura 23.7

en layers, channels&paths lo ponemos en el modo de addition y terminamos esta es la imagen final(fig. 23.8).



Figura 23.8

Este es el resultado de la combinación.

35.LETRAS QUEMADAS

Comenzamos con unas letras, estas son iguales a la anterior, a estas letras las invertimos, image-invert y las duplicamos en layers, channels&paths, vamos a tener dos imagenes A y B a B le aplicamos filters-noise-spread 10 y filters-distorts-shift vertical 20, y lo vuelven a hacer les va a quedar como en la figura 24.



Figura 24

Ahora a las capas que tenemos seleccionando la capa B usamos la forma de screen y nos va a quedar como en la figura 24.1.



Figura 24.1

Con el seleccionador cuadrangular seleccionamos la parte de arriba y le aplicamos un spread shift, claro que de menos intensidad, en la imagen completa le aplicamos un blur de 3 (IIR) como en la figura 24.2



Figura 24.2

En los niveles decrementamos los azules hasta 0.10, los verdes a 1.20 y los rojos a 5.00 nos va a quedar una imagen como la de la figura 24.3



Figura 24.3

ahora si jugamos un poco escribiendo invirtiendo los colores puede quedar como la figura 24.4.



Figura 24.4

En la figura de abajo se uso el difference (figura 24.5) y esto te da los contrastes de los colores.



Figura 24.5

La opción divide crea una imagen que parece que esta súper congelada (figura 24.6).



Figura 24.6

Escribimos unas letras y de inmediato las invertimos; ahora las duplicamos igual que con la anterior pero dos veces así que vamos a tener tres imágenes en a la copia 1 la vamos a aplicar un de 20 va a quedar como en la figura 22, a esta misma le vamos a aplicar un vertical de 20 como en la figura 22.1 ahora van a hacer una composición con las imágenes esto se logra de la siguiente forma en la parte de modo en layers, channels&paths existen distintas formas existe multiply, divide, normal, etc..., para esto solo debe estar en azul la imagen que quieren para la composición y el ojo debe estar en las dos que quieren para que vean las transformaciones en este caso yo ocupe addition con las primeras dos copias

36.REMOLINO

Comenzamos creando una imagen nueva, preferiblemente un cuadrado. La imagen que yo ocupe es de 250X250 ahora escoge tus colores oscuro favoritos, esto lo haces en el

background and foreground yo escogi azules.

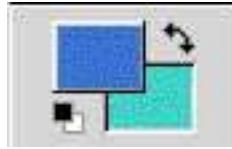


Figura 25

ahora utilizando la gradiente lo pasamos de izquierda a deracha de arriba a abajo.

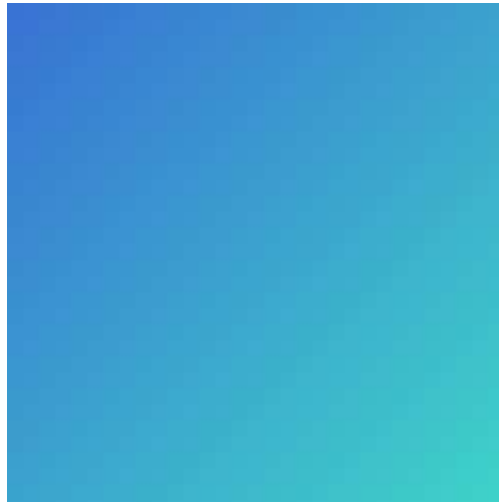


Figura 25.1

con la herramienta pencil en modo screen dibujamos un remolino como este.

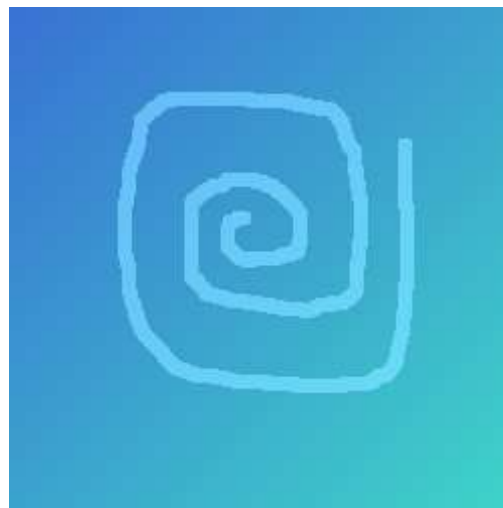


Figura 25.2

ahora aplicamos un blur gaussiano (IIR) de radio 10.

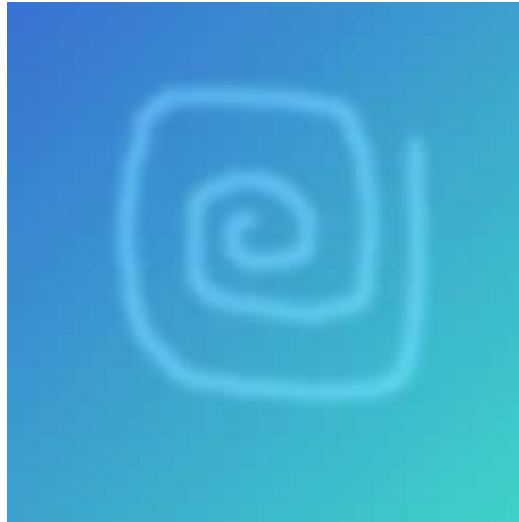


Figura 25.3

ahora en filters-distors-whirl and pinch: angulo 360.00, cantidad -0.411, radio 0.798



Figura 25.4

en filters-distors-waves vamos a accesar estos valores: amplitud 46.48, fase 297.09 y por último longitud de onda 15.60.

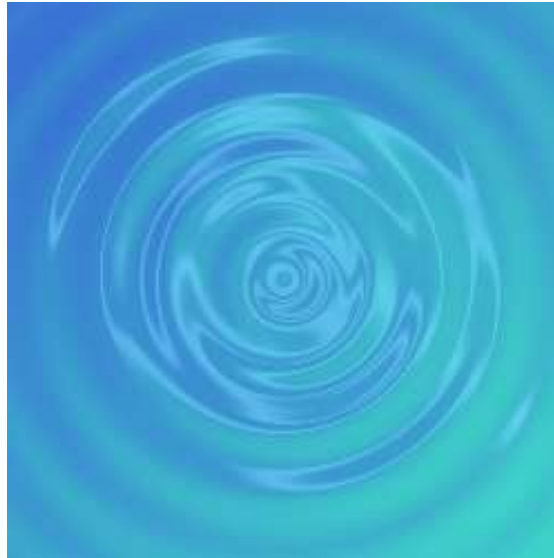


Figura 25.5

este el resultado final.

37.NEON

comenzamos con unas letras en este caso son tipo helvética (linotype) tamaño 72, bold.

GIMP

Figura 26

ahora en layers, hannels&paths la duplicamos y le aplicamos un blur gaussiano de 6

GIMP

Figura 26.1

enseguida nos situamos en layers, hannels&paths y a la capa superior y le aplicamos el modo difference.

**Figura 26.2**

ahora modificamos los contrastes y brillo en: image-colors-brightness contrast hasta que quede como en la

**Figura 26.3**

enseguida le aplicamos un blur gaussian de 2 y en image-colors-colors balance modificamos los niveles del azul y el magenta.

**Figura 26.4**

38.Oro

Para este efecto escogí el tipo de letras itc bookman estilo demi y tamaño 72 ya que son

**Figura 27**

ahora le aplicamos un blur gaussian (IIR) de 3 a la copia 1 y ahora a esta la duplicamos, y vamos a tener la copia 2, a esta copia le invertimos en image-colors-invert y con los contrastes le vamos a modificar hasta que quede así.



Figura 27.1

ahora vamos a layers, hannels&paths y a la original la invertimos y la copia 1 vamos a aplicarles el modo screen seleccionando la copia 1 y quitando de la visibilidad a la copia 2, así solo vamos a tener a la original y a la copia 1 en layers, hannels&paths de la siguiente forma.

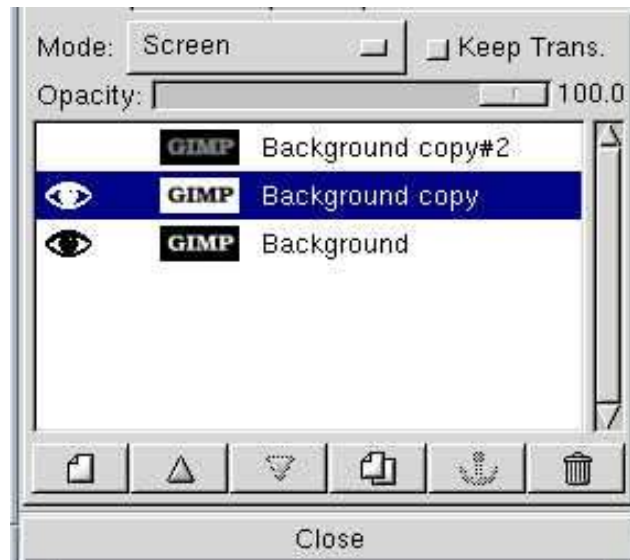


Figura 27.2

esta es la imagen resultante de esta combinación, y ahora esta imagen va a ser la imagen original por que no va a tener ningún apelativo de copia #, sino que simplemente va de decir background y nada mas le vamos a regular el brillo y el contraste ya deben saber en donde se encuentra.

**Figura 27.3**

enseguida vamos a hacer una nueva copia, esta va ser la copia 3 y le vamos a aplicar el blend procurando que este quede en las letras.

**Figura 27.4**

ahora vamos a combinar la copia 3 y la copia 2, en la copia 2 le vamos a aplicar el modo divide (dodge) y a la copia 3 overlay y la combinamos, esto es lo que deben tener en las capas antes de combinar.

**Figura 27.5**

una vez combinadas nos va a quedar así y en la herramienta de las capas, después de la combinación solo va a quedar la imagen original y la copia 2.

**Figura 27.6**

ahora posicionándonos en la copia 2 le aplicamos el modo difference va y la combinamos nos va a quedar así.



Figura 27.7

a esta imagen resultante le invertimos los colores y le modificamos los contrastes y brillos para que nos quede mas brillante.



Figura 25.8

por último vamos a balance color y modificamos los colores, dándole más rojo y un poco de verde, y esto es en los tres en las sombras colores medios y luces.



Figura 25.9

Para mejorar este efecto de letras en tipo oro vamos a filters-Map-displace y listo ahora tenemos unas letras con profundidad.



Figura 25.10

39. COMO HACER CARICATURAS DE UNA FOTO

Primero necesitamos una foto, en esta foto ya le quite todo lo que estaba de fondo y le aumente los niveles de brillo y contraste, además con la herramienta pinzas de bezier seleccione todo lo que estaba alrededor y lo pinte de blanco con el bucket fill.



Figura 26

Ahora en image-modo-grayscale le damos tono de grises.



Figura 26.1

Debemos tener una imagen como la de arriba, ahora en filters-edge_detect-edge en esta

vamos a dejarlo todo en blanco y negro, y con la herramienta pencil vamos a colorear todo lo que necesite estar de color blanco como en la figura de abajo.



Figura 26.2

ahora le damos image-colors-invert, ya aquí tenemos una parte de la foto en blanco y negro a esta misma nos vamos a image-modo-RGB, esto lo hicimos para poder agregar colores.



Figura 26.3

ahora con el fuzzy selection. seleccionamos la cara por ejemplo para agregarle un color rosa carne que mas nos parezca con la herramienta bucket fill, solo hay que darle doble

click en el background y seleccionamos el color. Con la herramienta bezier selection se selecciona mejor las partes curvas solo hay que ir poniendo los puntos y al final ya que hallamos terminado la selección (la herramienta se da cuenta ya que le des un click en el primer punto) le damos un click en el centro de la imagen y listo va a aparecer el efecto de selección, ya solo hay que repetir los pasos ya descritos.



Figura 26.4

para finalizar que les parece poner un patrón de fondo solo hay que seleccionar con el fuzzy selection el fondo y con el bucket fill, en la opciones seleccionar la que dice pattern fill y seleccionamos un patrón que nos guste y listo.



Figura 26.5

40. RAYO ENERGÉTICO

Lo primero que debemos hacer es abrir un imagen nueva esta es de 250X250 en esta le vamos a aplicar un gradiente que valla de negro a gris y finalmente la duplicamos.

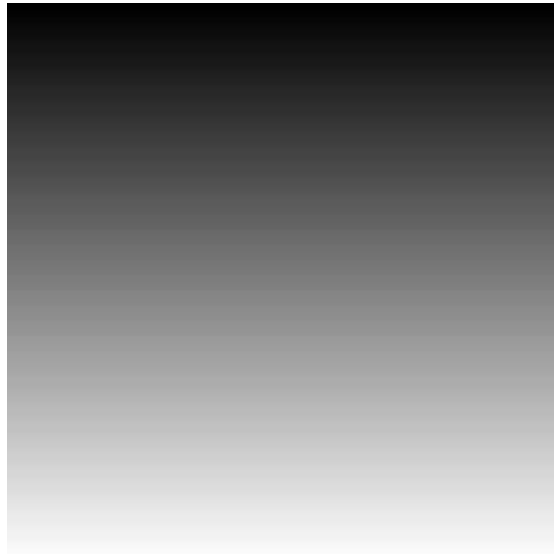


Figura 26

a la nueva imagen (me refiero a la copia) le vamos aplicar filtro-render-clouds-plasma con una turbulencia de 0.2 como se muestra en la imagen de abajo.

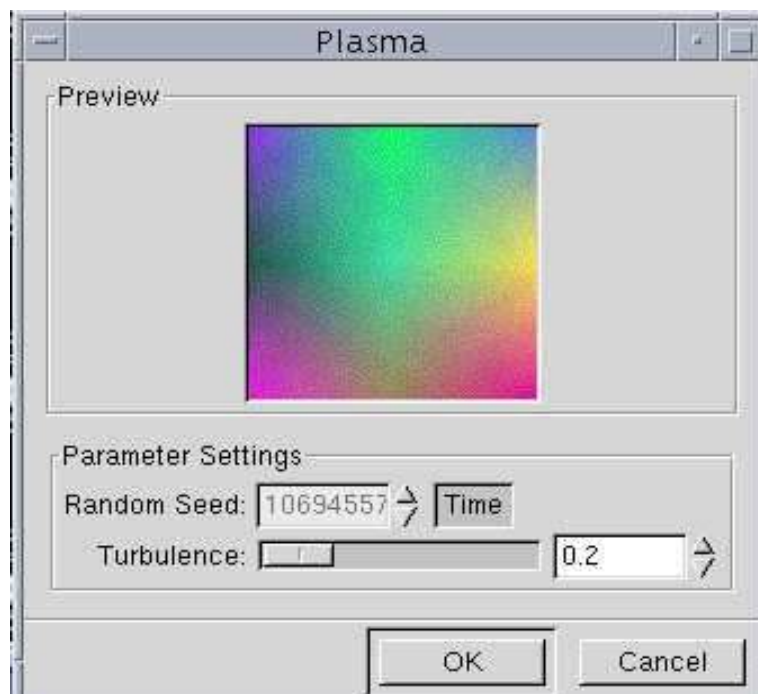


Figura 26.1

ahora debemos tener una imagen así después de aplicar el anterior efecto.



Figura 26.2

a esta imagen le aplicamos image-mode-grayscale y a continuación en layers, channels&paths le aplicamos el modo de difference y las mezclamos.

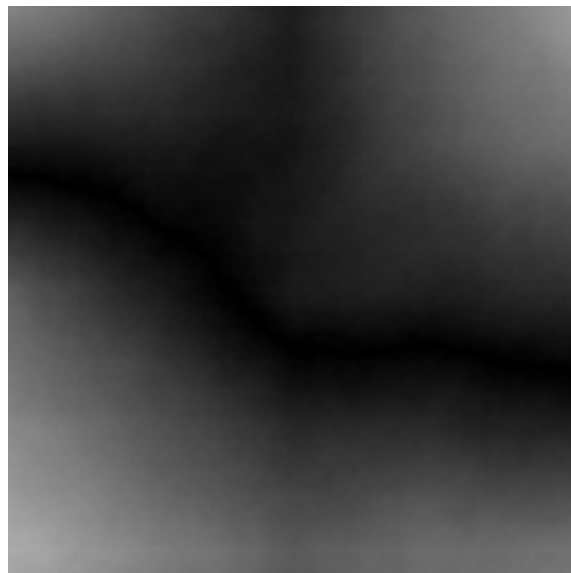


Figura 26.3

ahora es en este momento en el que con la herramienta airbrush se pueden aumentar otros brazos del rayo.

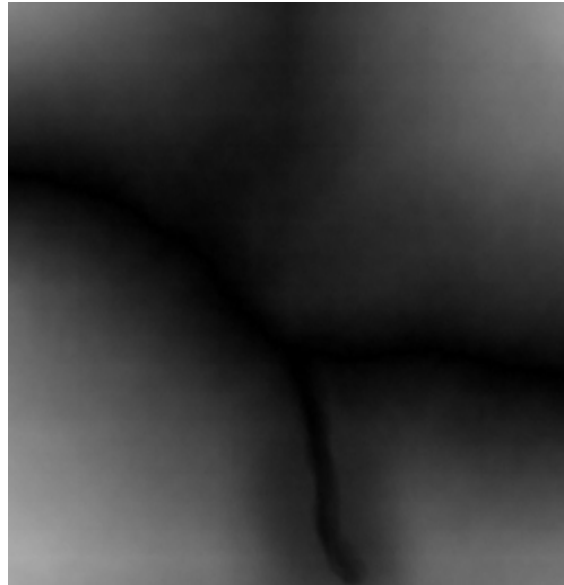


Figura 26.4

vamos a invertir los colores en: image-colors-invertir vamos a obtener los brazos de color blanco



Figura 26.5

ahora en los niveles image-color-levels los modificamos hasta llegar a obtener esta

imagen

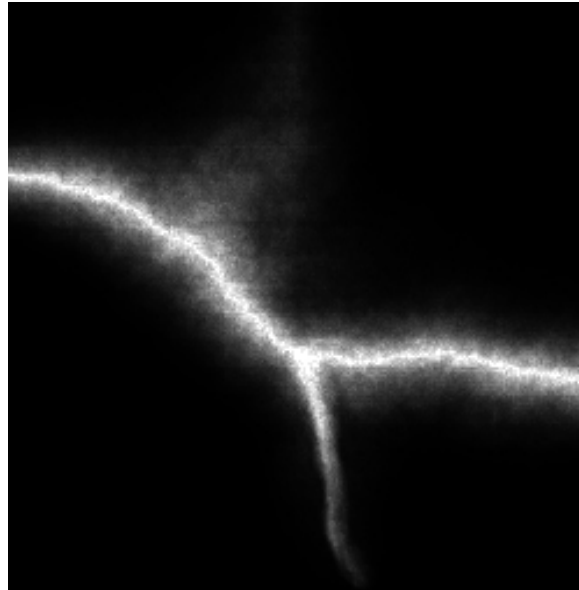


Figura 26.6

ahora en el balance image-color-balance pero para modificar los colores antes hay que cambiar a RGB e inmediatamente el balance la siguiente forma.

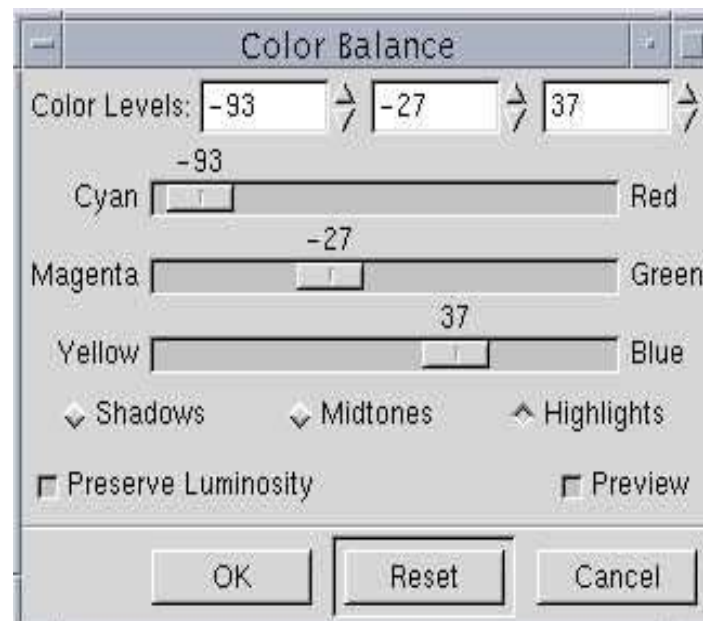
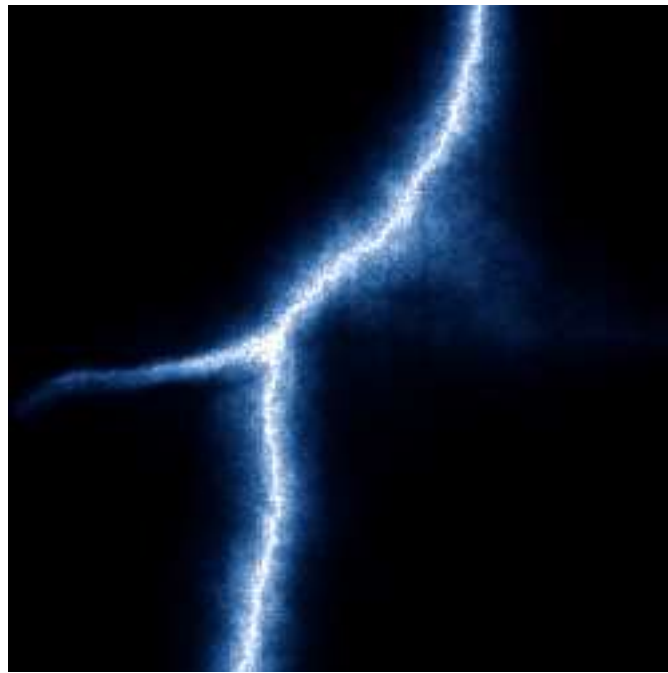
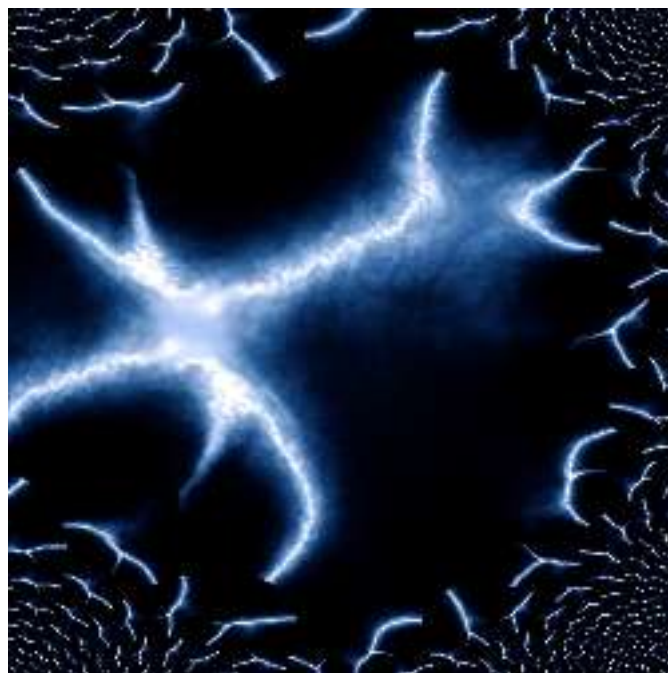


Figura 26.7

nos va a quedar de esta forma nada mas la rotamos 90° image-transforms-rotate y listo.

**Figura 26.7**

ahora, si les gustan los fractales se van a filters-map-fractal trace y vean lo que pasa

**Figura 26.8**

Autor: Mario Chávez Ayala

Egresado: Lic. Matemáticas Aplicadas y Computación Gen 99-2003

Realizado en el DSC Red Sun con Gimp version 1.2.1

Dudas escribir a: m_acatlan78@yahoo.com