Comenzaremos con la edición de imágenes tanto de mapa de bits como imágenes vectoriales, os dejaré los ejemplos de ejercicios de edición con el paso a paso. Deberéis realizarlos a partir de imágenes libres propias o de repositorios como:

Pixabay.com

Freepik.es En el paso **¿Cómo atribuir?** Solo te piden que añadas un pequeño enlace de atribución **si la utilizarais en un pdf, blogs, redes sociales, etc...** Que no va a ser nuestro caso.

Morguefile.com

Picjumbo.com

Pexels.com

Albumarium Al igual que Freepik.es es necesaria atribución en alguna de las imágenes si fueran utilizadas en documentos o insertadas en estos.

Además hay estudios que suben imágenes cada x tiempo y que tienen ya un buen fondo de imágenes como pueden ser las de: ***Unsplash.com, Gratisography.com, Splitshire.com, Kaboompics y Pickup Image.***

Deberán entregarse los ejercicios propuestos antes del día 22 a las 23:59.

Todos los archivos deben ir con su título además de vuestro nombre y apellidos, no me sirve que me pongáis el nombre en el email y luego los archivos vayan solo titulados y sin nombre, no corregiré ejercicios que no lleven Nombre y el apellido.

EJERCICIO 3 Arreglo por ajuste de niveles

Coge 2 fotografías que hayas hecho tú, y retócalas mejorando su sobreexposición y subexposición, también deberás corregir el enfoque si fuera necesario.

Deberéis de poner el antes y el después, y sobretodo no olvidéis además de poner el ejercicio, 3.1 y 3.2 nombre y apellidos. No voy a corregir ningún trabajo en el que no figure el nombre en el archivo. Os explico cómo se hace en el siguiente video.

Además de enviarme la foto en formato GIMP debéis enviarla también en formato JPG.

https://youtu.be/TP820ppnip8

https://youtu.be/Sjz-jxuqxYY

EJERCICIO 4 MONTAJE FOTOGRÁFICO

En los enlaces de fotografía que tenéis al principio de la hoja, deberéis buscar fotos similares a las que os muestro en esta hoja para realizar el siguiente ejercicio. Ya sabéis que valoro mucho la creatividad, disfruto mucho viendo lo que sois capaces de hacer y, por eso no me importa os desviéis del guion pero, eso sí, quiero que me enviéis el trabajo en formato GIMP para que pueda evaluar este y, en jpg. Y repito poner además del título, el nombre y apellido en TODOS los archivos.

1. LA IMAGEN DE FONDO

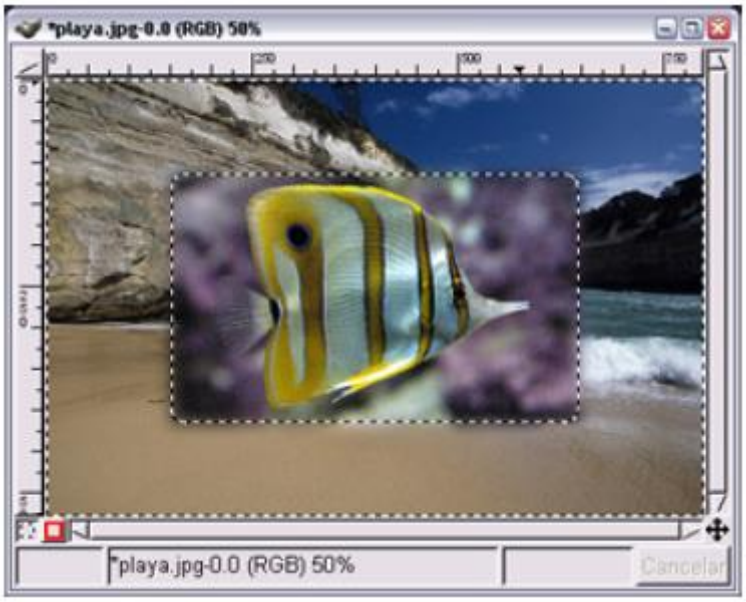
Abramos en GIMP la imagen "playa.jpg" será la imagen de fondo sobre la que trabajaremos. La idea es colocar las otras imágenes sobre ésta, formando una composición nueva y

diferente con los peces fuera del agua. Vamos a duplicar la capa "Fondo" para poder trabajar sobre la nueva capa y preservar la anterior.

1. Abrimos también la imagen denominada "pezrayas.jpg" y comenzamos nuestra composición.

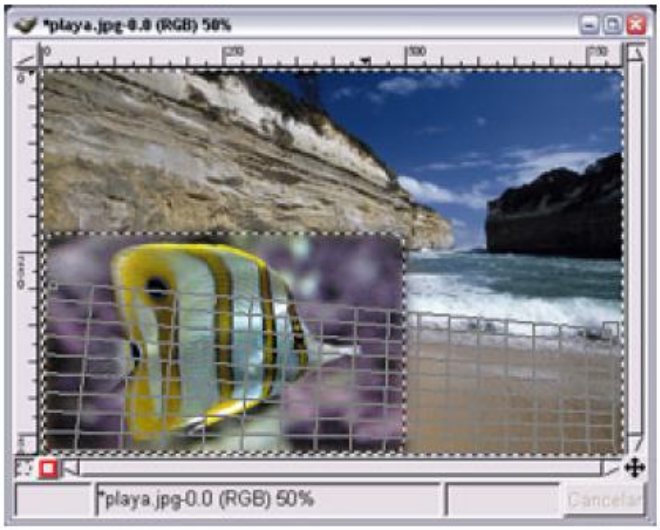
2. En la Ventana imagen de "pezrayas.jpg" hacemos una selección rectangular difuminadacon un radio de 30 píxeles.

3. Copiamos esta selección (Ctrl + C) y la pegamos dentro de la **Ventana imagen** de "playa.jpg".



4. Vamos a situar la selección del pez en la arena de la playa, para ponerla como una "alfombra". Primero colocamos en la parte inferior izquierda esta selección y luego le damos una perspectiva para adaptarla a la forma de la playa.

5. Si hacemos clic con el botón derecho sobre la **Ventana imagen** y elegimos **Herramientas --> Herramientas de transformación --> Perspectiva**. Esta herramienta es interactiva, es decir, según vamos moviendo el ratón nos aparece una rejilla que nos muestra la forma final que tendremos.



Esta es Esta es la ventana de diálogo con los datos de la perspectiva.

6. Para obtener la forma de la perspectiva debemos arrastrar de las esquinas de la rejilla y para aplicar la transformación hacer clic en **Transformar**.

7. Observamos que esta selección que hemos modificado en perspectiva se mantiene en una capa de transformación. Convertimos esta capa en independiente, la llamamos "Pez rayas" y le damos una transparencia del 30 % para unirla con el fondo de la arena de la playa.

8. Como la parte superior del pez se superpone a las olas, utilizaremos la **Máscara rápida** Para poder borrar esta parte. Recordamos que debemos utilizar la herramienta **Rellenar Con gradiente** y utilizar **Máscara rápida** para poder hacer la selección y después borrar con **Ctrl + K** para obtener la transparencia de la parte superior del pez.

9. Guardar el trabajo como "composición playa. **NOMBRE Y APELLIDOS.**xcf" e igual para jpg

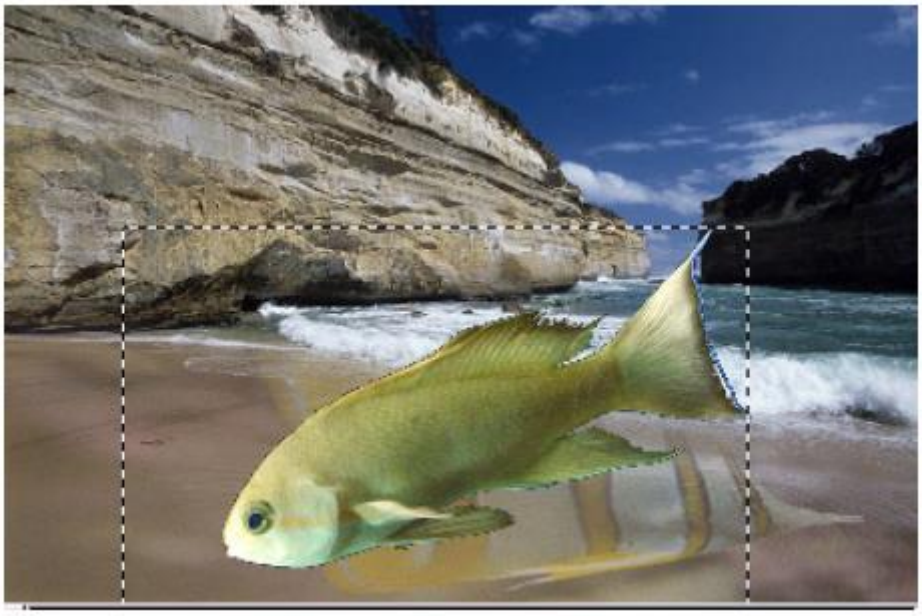
2. SELECCIÓN POR COLOR

1. Abrimos la imagen "pezfondo.jpg" y en el menú contextual (clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen) elegimos **Seleccionar --> Selección por color**. Abrimos el **Editor de selección** para controlar el proceso de forma más precisa. Ponemos un "Umbral" de 35,

obteniendo una selección que iremos afinando hasta que obtengamos toda la imagen menos el pez.

2. Como las zonas que quedan por seleccionar son muy pequeñas y utilizando él recoge color obtendríamos selecciones de parte del pez, lo que hacemos es cerrar este cuadro de diálogo y utilizar las selecciones rectangular o elíptica. Presionamos **Mayús** para sumar las nuevas selecciones a las existentes.

3. Como la parte de la imagen que nos interesa seleccionar es el pez, elegimos **Seleccionar --> Invertir** (menú contextual) y copiamos esta selección para pegarla en "composicion playa.xcf".

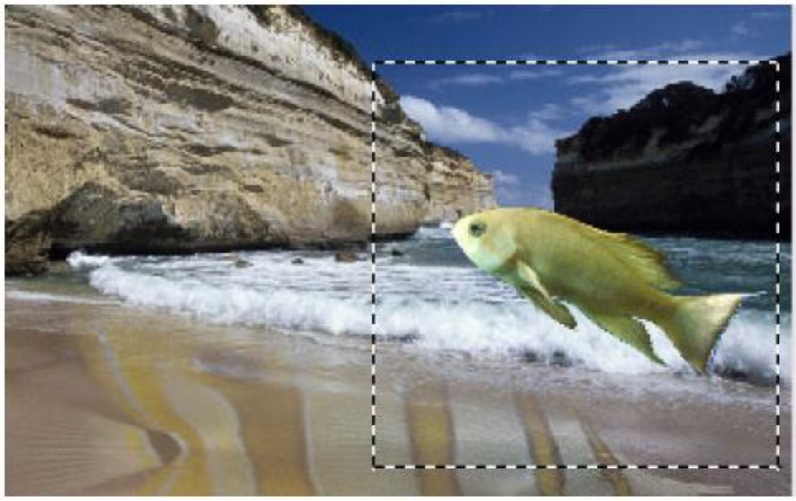


4. La selección flotante obtenida al pegar en nuestra composición el pez de fondo debe convertirse en una nueva capa, a la que pondremos el nombre de "pez fondo", para poder manipularla y colocarla en nuestra imagen. Queremos que este pez parezca que surge por encima de las olas, para ello necesitará de una transformación de tamaño y una rotación.

5. En el menú contextual elegimos **Herramientas --> Herramientas de Transformación**

--> Rotar, con los valores que figuran a continuación.

6. El tamaño del pez es excesivamente grande, por lo que vamos a escalarlo (**Herramientas--> Herramientas de transformación** -->**Escalar**). Tras hacer clic en la imagen debemos indicar la escala de "Redimensionado", elegimos la opción % y ponemos un 50% de ancho y un 50% de alto.



7. El pez debe parecer que surge del agua, así que hay que hacer que la parte de la aleta caudal esté sumergida en las olas. Para conseguir este efecto vamos a seleccionar, copiar y pegar una parte de las olas encima del pez. En la **Ventana Capas** hacemos invisible la capa "pez fondo" y seleccionamos la capa "Fondo copia". Seleccionamos con cualquier herramienta de selección la parte de las olas que rompen. Con la herramienta selección rectangular, la hemos copiado y pegado encima de la capa "pez fondo".

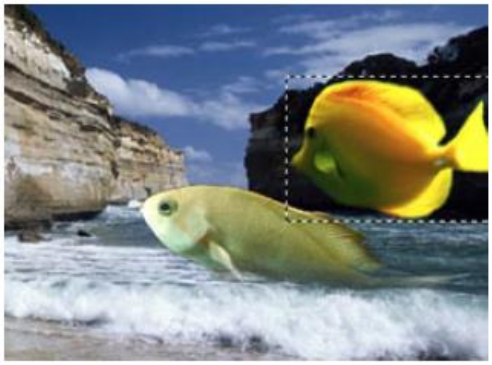
8. A la nueva capa la llamamos "olas". Probablemente al pegar la selección no queda en la misma posición que la original, por lo que deberemos mover la capa hasta que esté en la misma posición. Hacemos visible la capa "pez fondo".

9. Para evitar que estas dos últimas capas puedan moverse de forma accidental debemos combinarlas. Hacemos sólo visibles las capas "olas" y "pez fondo", para luego Combinar las capas visibles), que pasarán a denominarse "pez fondo". Guardamos nuestro trabajo.

3. SELECCIÓN CON TIJERAS INTELIGENTES

1. Abrimos la imagen "pezamarillo.jpg". Elegimos la herramienta **Selección con tijeras inteligentes** y en las **Opciones de herramienta** elegimos un radio para difuminar de 10 píxeles.
2. Vamos haciendo clic alrededor del pez amarillo hasta conseguir seleccionarlo por completo. Si alguna zona queda sin seleccionar o seleccionamos algo de más, utilizaremos la herramienta **Seleccionar regiones dibujadas a mano** para añadir o quitar (Mayús = añadir; Ctrl= restar).

3. Copiamos esta selección y la pegamos en nuestra composición de la playa. La nueva capa será llamada "Pez amarillo"; y ahora queremos que mire hacia la izquierda y tenga menor tamaño, porque queremos situar el pez sobre el acantilado del fondo a la derecha. Elegimos en el menú contextual **Herramientas --> Herramientas de transformación--> Invertir simétricamente**, al hacer clic sobre la imagen el pez queda mirando hacia la izquierda. Para reducir su tamaño utilizamos el mismo procedimiento que en el punto anterior.



4. La imagen del pez amarillo sobresale demasiado, para que esto no ocurra vamos a utilizar una opacidad del 30 % en esta capa.

5. Guardamos nuestro trabajo.

4. SELECCIÓN POR BÉZIER

1. Abrimos la imagen "caballito.jpg" y selección el caballito de mar utilizando la herramienta **Selección por Bézier**, después la copiamos y pegarnos en nuestra imagen compuesta, en el acantilado de la izquierda.

2. Por último elige cualquier modo de selección para, abriendo primero la imagen "cabra.jpg", situar la cabra en el acantilado y concluir este ejercicio. Nuestra imagen final será la que vemos a continuación. **GUARDAR TITULO, NOMBRE Y APELLIDOS.**

Me tenéis que enviar TODAS las fotos que utilicéis, además del resultado tanto el GIMP como en Jpg. Podéis compartirlo en Drive si el archivo pesa mucho.

A continuación tenéis la rúbrica de evaluación:

LOS ALUMNOS QUE NO TIENEN ORDENADOR, DEBERÁN HACER ALGO LO MÁS PARECIDO POSIBLE CON EL TELÉFONO MÓVIL O LA TABLET, UTILIZANDO UNA APP DE EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA DE SU ELECCIÓN, SE LES EVALUARÁ POR LA MISMA RÚBRICA.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
ASPECTOS FORMALES	Se presenta dentro del plazo establecido **3 puntos**	**2 puntos**	**1 punto**	**0 puntos**
CONTENIDO	Creativa, con imaginación. PROPIA **4 puntos**	**3 puntos**	**2 puntos** (1 punto si está incompleto)	**0 puntos**
ESFUERZO	Cantidad de trabajo para su elaboración **2 puntos**	**1,5 puntos**	**1 punto**	**0 puntos**
ENTUSIASMO	Se refleja en el trabajo realizado, porque aporta más de lo exigido **1 punto**	**0,5 puntos**	**0,25 puntos**	**0 puntos**

LOS ALUMNOS QUE NO TIENEN ORDENADOR, DEBERÁN HACER ALGO LO MÁS PARECIDO POSIBLE CON EL TELÉFONO MÓVIL O LA TABLET, UTILIZANDO UNA APP DE EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA DE SU ELECCIÓN, SE LES EVALUARÁ POR LA MISMA RÚBRICA.