

## GIMP: Práctica 3

### (Insertar un marco a una imagen)

Pasos:

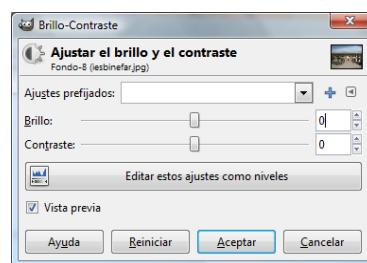
1. Abrir la imagen iesbinefar.jpg.



2. Ajustar el brillo y contraste de la imagen si se considera necesario. Para ello, ejecutar la opción de menú:

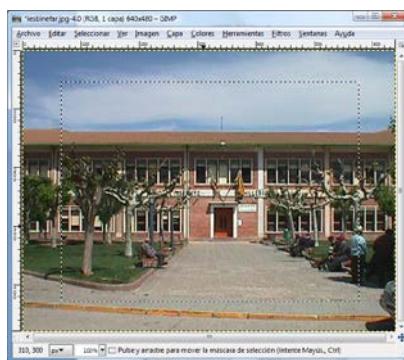
#### **Colores/Brillo y contraste...**

La pantalla de brillo y contraste es la siguiente:

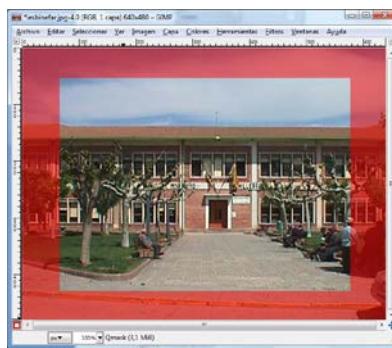


3. Con la herramienta selección rectangular, hacer una selección que ocupe la zona que deseemos para el marco. Para ello, ejecutar la opción de menú:

#### **Herramientas/Herramientas de selección/Selección rectangular**



4. Aplicar la máscara rápida. Para ello hay que pulsar el botón situado en la esquina inferior izquierda de la ventana imagen. La máscara rápida nos va a permitir trabajar de manera más cómoda con las selecciones.



5. Aplicar un filtro a la imagen para deformar la selección. Para ello, ejecutar la opción de menú:

**Filtros/Distorsiones/Ondas...**

La imagen quedará como en la figura siguiente (amplitud 10, fase 0 y longitud de onda 10):



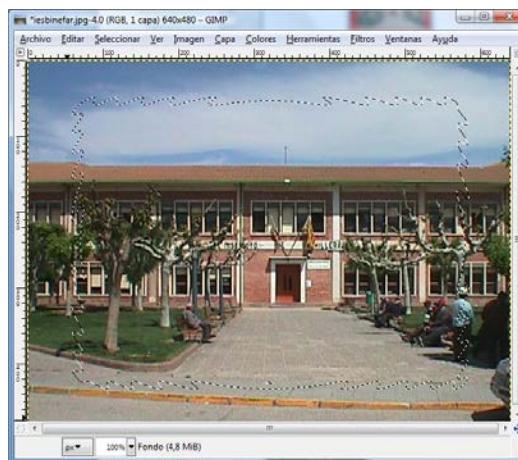
6. Aplicar un filtro a la imagen para difuminar un poco la máscara. Para ello, ejecutar la opción de menú:

**Filtros/Desenfoque/Desenfoque gaussiano...**

La imagen quedará como en la figura siguiente (radio 10 en horizontal y en vertical):



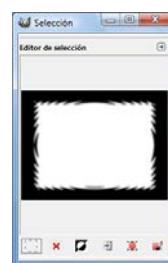
7. Quitar la máscara rápida. Para ello hay que volver a pulsar el botón situado en la esquina inferior izquierda de la ventana imagen. La imagen seguirá con la selección rectangular hecha anteriormente.



8. Abrir el editor de selección para ver la zona seleccionada. Para ello, ejecutar la opción de menú:

#### **Seleccionar/Editor de selección**

En el editor de selección se observan en blanco las zonas seleccionadas de la imagen (en este caso la zona seleccionada es la zona interior de la imagen).



Utilizando el editor de selección, invertir la selección de tal manera que la parte seleccionada pase a ser la zona correspondiente al marco (en este caso la zona exterior de la imagen). También se puede ejecutar la opción de menú:

#### **Seleccionar/Invertir**

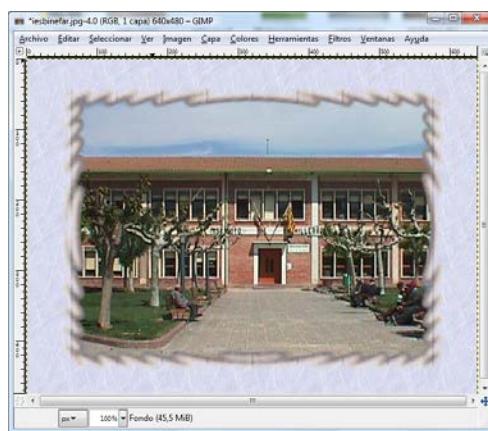


9. Rellenar la zona correspondiente al marco con la herramienta de relleno.  
Para ello, ejecutar la opción de menú:

#### **Herramientas/Herramientas de pintura/Relleno**

10. Seleccionar el tipo de relleno deseado (en este caso, relleno con patrón) y el área que será afectada (en este caso hay que utilizar la opción Rellenar la selección completamente) y hacer click en la zona del marco.

La imagen quedará como en la figura siguiente (Tipo de relleno Ice):



11. Si no nos gusta el marco seleccionado, deshacemos la operación y seleccionamos otro relleno.

12. Guardar la imagen con el nombre iesbinefar\_marco.jpg

**Nota:** Otra opción podría ser la de figura siguiente (en este caso no se ha aplicado el filtro de ondas del apartado 5):

