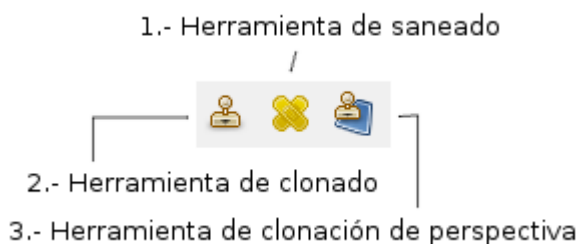


## Curso de GIMP – ANASAPS – 2009-12-09 – Clases 3 y 4

### Herramientas de Clonación. Colores RGB.

Hoy veremos **tres Herramientas de Clonación**. Las tres son muy similares y las estudiaremos por orden de dificultad creciente, aunque realmente ninguna es demasiado complicada. También veremos la forma de representar colores en **formato RGB**, un formato muy extendido en el diseño con computadoras.

Las tres **Herramientas de clonación** son:



*Ilustración 1: Herramientas de Clonación*

**1.- Herramienta de saneado:** la de las “**tiritas** amarillas en aspa”. Para borrar pequeñas irregularidades.

**2.- Herramienta de clonado:** la del “**sello** de estampar”. Para copiar un elemento de la imagen en otro lugar.

**3.- Herramienta de Clonación de perspectiva:** la del “**sello** de estampar sobre un plano en perspectiva”. Para **copiar un elemento de la imagen** en otro lugar, pero ajustando el tamaño y la forma para que se **adapte** a la **perspectiva** de nuestra foto.

1.- La primera, la de **saneado**, sirve para hacer desaparecer, por ejemplo, pequeñas irregularidades, pecas, manchitas... Se aplica muy fácilmente:

Abramos la imagen de, por ejemplo, un rostro.

Busquemos una pequeña irregularidad. Y otra zona libre de irregularidades.

**MANTENIENDO pulsada la tecla Ctrl**, pinchemos en una zona de la piel **LIBRE DE IRREGULARIDADES**. Esto debemos hacerlo preferiblemente con un pincel de bordes difuminados y de un tamaño ligeramente mayor que la irregularidad.

**SOLTAMOS** la tecla **Ctrl** y el **botón** del ratón (da igual en qué orden). Vemos que nos **desaparece** el pequeño símbolo de **prohibido**. Esto nos indica que ya podemos clonar esa textura libre de defecto sobre diferentes pequitas, manchitas... etc

No es necesario que la primera zona tenga una luminosidad idéntica a la zona de destino, ya que la

**propia herramienta**, al “limpiar” la manchita, recoge la luminosidad que hay en esa zona.

**2.-** La segunda, la de **clonado**, sirve para **copiar objetos** de una foto **desde un lugar a otro**.

Es importante que el **fondo** en el lugar de **destino** sea **similar** al de la zona de **origen**, ya que nos será difícil evitar “clonar” también lo que hay alrededor del objeto a copiar.

**3.-** Y la tercera es **idéntica a la segunda** con **dos excepciones**:

**a)** Se aplica a **imágenes en perspectiva**.

**b)** Requiere un paso previo en el que se posiciona un **cuadrilátero** para que se adapte a la **perspectiva de la zona** donde está el **objeto** que queremos **clonar** y al lugar de **destino** de este objeto. Esto se hace “**tirando**” de cada uno de los **pequeños cuadraditos** que hay en las cuatro **esquinas** de la imagen y moviéndolos al lugar que consideremos más adecuado.

Es decir, que primero hay que **Modificar la perspectiva** (dentro del menú de Opciones de Herramientas), y luego **Clonar con perspectiva** (justo debajo), de forma igual que en el paso **2.-**

### **Colores RGB (Red Green Blue)**

Los colores **RGB** se representan con un grupo de **seis cifras Hexadecimales**. Un ejemplo de color **RGB** puede ser el: **d03c26**, que tiene **bastante ROJO**, **menos VERDE** y **algo menos de AZUL**.

Se utilizan **MUCHO** en diseño con computadoras.

Cada cifra puede ir, **NO** desde **0** hasta **9**, **sino** desde **0** hasta **f**:

En lugar de ir así: **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11...**

Van así: **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, a, b, c, d, e, f, 10, 11...**

En el ejemplo del principio, es decir, el color: **d03c26** → → **d0** indica la cantidad de **Rojo** → → **3c** la cantidad de **Verde** y → → **26** la cantidad de **Azul**.

**ff0000** es todo **ROJO** sin nada de verde ni azul. **00ff00** es todo **VERDE** sin rojo ni azul y **0000ff** es todo **azul** sin nada de rojo ni verde. Por supuesto se puede generar toda una gama de colores intermedios y mezclados con **más** o **menos cantidad** de cada **color básico**.

Un detalle curioso: Cuando se genera un color **RGB** con la **misma** cantidad de **ROJO**, **VERDE** y **AZUL**, por ejemplo **7b7b7b**, el resultado **siempre** es un **gris**.

El gris más oscuro es el **NEGRO**: **000000**

Y el gris más claro es el **BLANCO**: **ffffff**

En cada **par** de cifras (**cada color**) el número más **importante** es el **primero**, el de las “**decenas**”.