# CREACIÓN DE PLANETAS CON GIMP

Esta es una recopilación de información que se puede encontrar por internet, no solo de gimp, ya que incluye la adaptación de información de photoshop. Aquí tenéis los pasos básicos a seguir:

### 1. BUSCAR LA FOTOGRAFÍA

Hay que buscar una imagen que tenga una clara división con el horizonte, alguna panorámica, donde se note la diferencia la tierra o el mar, del cielo.

En el espacio del horizonte, tenemos que procurar que tenga edificios, o algún objeto que recorra toda la línea del horizonte.

Mejor si buscáis una imagen en la que la parte superior e inferior (mar o tierra y cielo), tengan cuanto menos detalles mejor. Tenemos que procurar que los detalles se concentren sobre todo en la parte central de la imagen, en la línea del horizonte.

Otro detalle a tener en cuenta, es que las esquinas de la imagen coincidan entre si, aunque si tiene una ligera diferencia, se puede corregir difuminando los bordes. Generalmente no queda bien que haya mucha diferencia entre las esquinas de la imagen, pero todo depende de las preferencias de cada uno.

Lo mejor es ir practicando y probando con diversas imágenes, hasta que se consiga el efecto deseado.

#### ¿Donde buscar?

Flickr y Google. Palabras clave: "Panorama" y "Landscape"

#### 2. TAMAÑO DE LA IMAGEN (Si es necesario)

Tal vez encontremos alguna imagen que cumpla las características que buscamos, pero en la que queramos eliminar una parte de ella, para que cuadre mejor.

Además, es adecuado eliminar algunas partes, para unificar tonos, y así hacer que los dos extremos de la imagen no tenga mucha diferencia de tonalidades, así será más fácil el retoque posterior a la aplicación del efecto.

Para esto hemos de ir a:

Imagen > Tamaño del lienzo...

ſama	año de	el lienzo						
And	thura:	1920	0 m	244	provigence:			
Altura:		800		P	ixeles			
		72 ppp	pixeles					
)esp	lazam	niento						
<u>X</u> :	0			3				
Ύ:	-400				píxeles		Centrar	
<u>Y</u> :	-400				píxeles		Centrar	×

Eliminar el bloqueo para mantener la proporción

Modificamos la altura, y mover la imagen, hasta conseguir el encuadre que queramos, dejando fuera del cuadrado la parte que se eliminará.

8

Guardar y volver a abrir la imagen, guardarlo en jpeg, y así no se guardará el espacio sobrante, como capa de transparencia.

## **3. REDIMENSIONAR Y ROTAR**

Abrir la imagen de nuevo.

Modificar el tamaño Menú: Imagen>Escalar la imagen

Opciones a modificar:

\* Eliminar el bloqueo para mantener la proporción 🖁

\* Modificar los parámetros de altura y anchura, para que quede un cuadrado perfecto.

\* Activar la interpolación cúbica

🛛 Escalar la imagen 🛛 🗙	
Escalar la imagen Nature_Scenery_Wallpaper.jpg-2	Tras este la imagen quadará deforma (es
Tamaño de la imagen	normal).
Anchura: 1000 píxeles	
1000 x 1000 píxeles Resolución X: 72,000	
Resolución <u>Y</u> : 72,000 🕃 🖗 píxeles/in 🔽	Luga la vamas a votav 1900. pava asa vamas a
Calidad	Luego la vallios a lotar 180°, para eso vallios a:
Interpolación: Cúbica	Imagen > Transformar > Rotar 180 grados.
Ayuda <u>R</u> einiciar <u>E</u> scala <u>C</u> ancelar	

#### **3. APLICAR EL FILTRO**

Le vamos a aplicar a la imagen una distorsión tipo coordinada polar:

Filtros > Distorsiones > Coord. polares

Puedes jugar con las opciones, haciendo la imagen más cuadrada, o moviéndola, para poner donde te interese algunos objetos destacados de la escena.

Es cuestión de gustos, y depende de la imagen que tengas.



#### **4. RETOQUES**

Al gusto del consumidor. Depende de la imagen.

Poner el fondo del mismo color que el cielo, y difuminar los bordes. Se pueden clonar zonas, para evitar efectos indeseados.

Se ha de intentar eliminar el punto donde se unieron las dos imágenes.

