

Sessió 5. Propostes temàtiques III: Fotomuntatges

Objectius

Aprofundir en l'ús de les eines d'edició del programari per al tractament de la imatge fixa.

Introduir-nos en noves eines per a l'edició de la imatge fixa.

Experimentar processos de transformació digital de la imatge.

Desenvolupar diferents tipus d'activitats que permetin la seva aplicació posterior en l'activitat a l'aula.

Continguts

Eines d'edició digital. El Gimp.

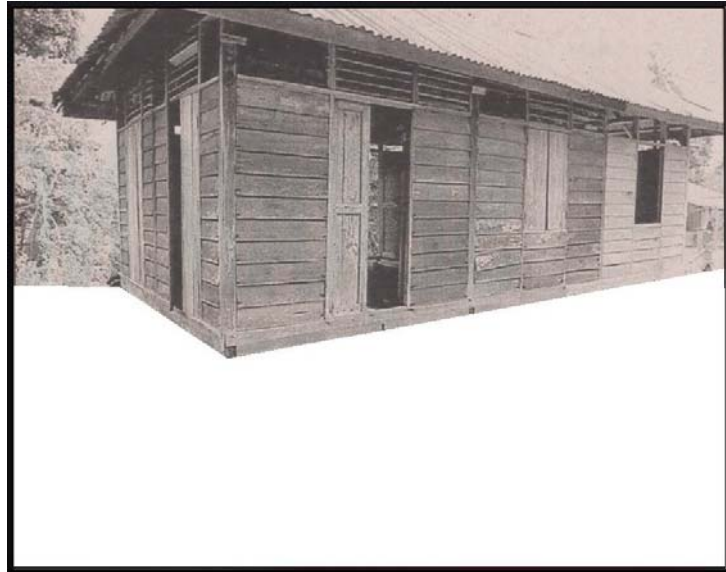
La imatge com a recurs.

Desenvolupament

1. Eliminar una part de la imatge

Aquesta proposta es basa en les possibilitats que ofereix una imatge si n'eliminem una part. A partir d'aquesta realitat fragmentada podem fer activitats amb l'alumnat imaginant què és el que hi manca. Si els elements que hi veiem formen part d'algun aspecte que ens interessa treballar (un moment històric, un lloc determinat, una activitat concreta...), l'activitat pot servir d'introducció al tema, com a avaluació inicial de l'alumnat, com a introducció dels primers conceptes..., o simplement pot servir com a activitat d'observació i argumentació per treure'n conclusions i criteris.

Un exemple: mireu aquesta imatge extreta d'una notícia del diari "El País":



- Què penseu que podia haver-hi a la part que falta de la imatge?
- Observeu detingudament els elements que s'hi veuen i mireu de treure'n algunes conclusions.
- Podríeu dibuixar els elements que creieu que hi falten.
- Finalment, comproveu quina era la imatge original. La trobareu com a casa.jpg a la carpeta ...materials/clips/imatge_fixa/dv17/sessio5



Pràctica 1. Eliminar una part d'una imatge

Obriu amb el Gimp la imatge “West Germany” que trobareu a la carpeta ...materials/clips/imatge_fixa/dv17/sessio5



Activeu l'eina “Selecció a mà alçada” i seleccioneu la part de la imatge que us interessaria amagar. Elimineu la part seleccionada o cobriu-la amb un color.

Podeu col·locar un marc (Funcions/Decoració/Emmarca) per tal de definir l'espai que ocupava la imatge sencera.

- Quines activitats penseu que podem fer a partir d'aquesta nova imatge?
- Si la imatge correspon a l'Alemanya occidental, i és de 1962, amb quins continguts curriculars penseu que es podria relacionar?

Agafeu un diari o una revista actual, seleccioneu-hi alguna imatge que considereu amb possibilitats i repetiu el procés. Recordeu que l'activitat pot servir, simplement, per establir una discussió i plantejar arguments i possibilitats.

També podeu utilitzar les imatges que us oferim a continuació i que trobareu a la mateixa carpeta d'imatges:



Robert Doisneau. Primera mestra, primer càstig. París, 1935



Robert Doisneau. Llet pel lleó. 1943



Pràctica 2. Completar una imatge amagada

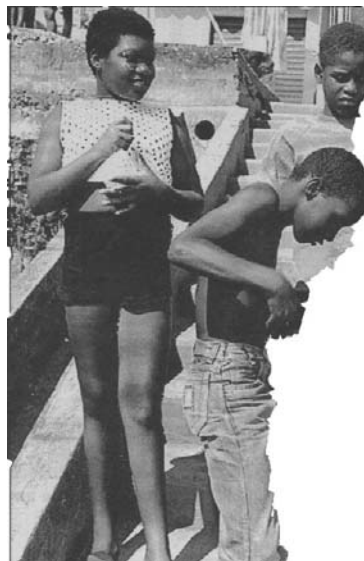
Us oferim a continuació algunes imatges a les quals se'ls ha eliminat alguna part:

- Primer intenteu esbrinar què hi falta.
- Després mireu de localitzar espais, temps o d'altres aspectes que es puguin despendre dels elements que s'hi veuen.
- Una vegada construïda la imatge sencera, compareu-la amb les vostres suposicions i mireu de treure-li significats, referències, sensacions, etc.

Imatge: Nens a Monrovia (Lieria), 1996. Foto: Gervasio Sánchez



Imatge: Nens en un suburbi de Rio de Janeiro, 1993. Foto: Reuter



Trobareu les imatges originals a la carpeta d'imatges

2. Compondre una imatge

Els diferents programes d'edició ens permeten treballar per separat les diferents parts d'una imatge. Aquells elements que es trobin en capes diferents podran tenir un tractament diferenciat de la resta, la qual cosa permetrà de moure'ls, variar-ne la grandària, eliminar-los, etc., sense fer cap variació a la resta.

Podeu visualitzar les capes obrint la seva finestra a “Diàlegs/Capes”.

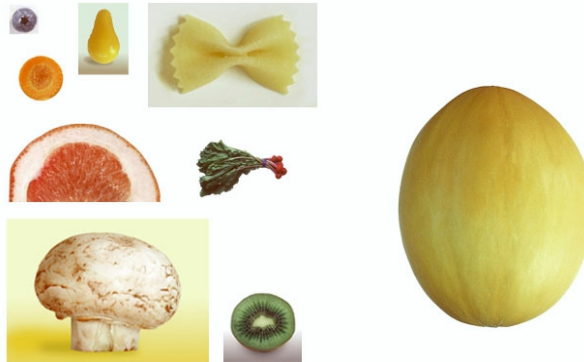


Pràctica 3. Una figura amb fruites

Obriu l'arxiu Elements cuiner.jpg. Obriu una nova imatge de mida 300x400 píxels.

Seleccioneu cadascun dels objectes que hi ha a la imatge amb l'eina “Selecciona les ombres de la imatge”.





Tutorial Adobe Photoshop5.0. Julianne Kost

Una vegada seleccionat cada element enganxeu-lo a la imatge nova amb una capa pròpia, de manera que es pugui tractar independentment de la resta:

- Els podeu moure amb “Mou les capes i les seleccions”.
- Variar-ne la grandària amb “Escala la capa o la selecció”.
- Canviar-ne l’orientació amb “Gira la capa o la selecció” i “Volteja la capa o selecció”.

Els elements es poden col·locar al darrera o al davant els uns dels altres tot movent les capes corresponents al quadre de diàleg de capes, arrossegant la capa o fent-la pujar o baixar amb les fletxes de la part inferior del quadre. (Teniu en compte que la capa de fons no es pot moure; per fer-ho haureu de duplicar-la i eliminar l’original.)

El resultat final hauria de ser alguna cosa semblant a:



Imatges extretes del tutorial Adobe Photoshop 5.0. Julianne Kost



Pràctica 4. Una foto familiar

Es tracta de fer una foto de grup una mica peculiar.

Utilitzeu com a fons la imatge Barrufets.jpg d’un grup de “barrufets” que trobareu a ...materials/clips/imatge_fixa/dv17/sessio5



Feu retrats de vosaltres mateixos sobre un fons el més homogeni possible.

Obriu amb el Gimp totes les imatges i aneu retallant les cares de cada retrat amb l'eina de selecció d'ombres amb un suavitzat de vores d'entre 10 i 20 (o el que considereu adequat a la mostra imatge).

Copieu la selecció i enganxeu-la sobre el fons dels nens. Anomeneu la capa amb el vostre nom per tal de diferenciar-la amb facilitat.

Ajusteu cada cara nova sobre les cares originals dels nens amb les eines d'escalar i girar. Podeu fer algun retoc amb les eines de color que trobareu a "Eines|Eines de color".



Finalment, deseu la imatge a la vostra carpeta de treball.



Pràctica 5. Fem una orla

Una "foto familiar" que sempre és interessant de tenir és l'orla del grup. Els grups d'infantil acostumen a fer-les servir per iniciar-se en la lectura dels noms de nens i nenes; també és habitual trobar als despatxos les dels grups que finalitzen el seu període escolar al centre. Llavors, per què no elaborar-ne una cada any, amb les aportacions de l'alumnat i que serveixi per veure com creixen, canvien i prosperen?

Com a prova, feu una orla del grup amb què esteu fent el curs o, si ho preferiu, escolliu-ne un altre.

Necessiteu:

- Un fons. Podeu trobar alguna imatge a internet, utilitzar alguna trama, un element pictòric, la imatge del centre, el dibuix d'un/a nen/a...
- Un marc. El Gimp té algunes propostes de marcs; podem emmarcar-lo a partir de la selecció del tram exterior o crear el nostre propi marc a partir de la repetició d'elements diversos...
- Una foto-carnet de cadascuna de les persones que volem que hi aparegui.

- D'altres elements decoratius per compondre la imatge, personalitzar-la o, simplement, enriquir-la

Decidiu en primer lloc si l'orla serà per imprimir o simplement per visualitzar-la a l'ordinador. En el primer cas heu de treballar amb imatges grans de bona resolució (40x30 cm, 150/300 ppp per exemple); en el segon cas podeu utilitzar imatges petites i de més baixa resolució (15x10 cm, 72ppp, per exemple), ja que la visió a la pantalla serà bona i treballareu amb molta més velocitat.

Obriu el Gimp i un document nou amb les mesures que hagueu decidit.

Obriu la imatge que utilitzareu com a fons, arrossegueu la capa al document nou i varieu la seva grandària per tal d'ajustar-la al nou quadre. Si ho creieu convenient, podeu variar l'opacitat de la capa per tal de difuminar-la i potenciar l'efecte de fons. (També podeu col·locar una capa buida a sobre, omplir-la de color i disminuir l'opacitat d'aquesta capa fins aconseguir que la inferior sembli tenyida d'aquest color; o experimentar amb diferents patrons, trames...)

Col·loqueu el marc a partir dels elements que hagueu trobat o fabricat. Organitzeu les diferents parts utilitzant les eines d'escapçar, girar i escalar. Una vegada muntat és aconsellable fusionar totes les capes del marc en una sola: deixeu aquestes capes visibles i amagueu la resta, fusioneu-les amb Capes|Fusiona al capdavant.

Obriu les imatges que contenen els retrats i aneu-los seleccionant amb la selecció de les ombres de la imatge i suavitzant les vores per tal de perdre l'efecte de tall de tisora. Copieu la selecció i enganxeu-la a la nova imatge. Col·loqueu-la en el seu lloc corresponent i varieu la grandària i, si cal, l'orientació. Deixeu cada retrat en una capa diferent, que podeu anomenar amb el nom de la persona.

Afegiu ara, amb l'eina "Text", aquells textos que considereu oportuns. Si cada text ocupa una capa diferent serà molt fàcil de modificar. Els atributs de la lletra els trobareu al quadre d'opcions d'eina.

Afegiu finalment les imatges, elements decoratius, gràfics... que considereu adients.

Deseu l'arxiu resultant a la vostra carpeta de treball.



Pràctica 6. El cartell

La confecció d'un cartell, sigui quina sigui la seva motivació i funcionalitat, és una activitat que sempre s'ha desenvolupat als centres. Les noves tecnologies el que han fet és facilitar el procés de realització i posar a l'abast d'alumnes i professors eines que fins ara eren exclusivitat dels professionals del disseny. Els programes d'edició d'imatges ens permeten, doncs, arribar a productes de qualitat i desenvolupar les idees que puguin aparèixer al llarg de les activitats.

Com podeu imaginar, és possible aplicar la tècnica del cartell a qualsevol activitat curricular, des de la confecció d'una portada per a un dossier fins a l'anunci d'una activitat del centre,

passant per una activitat que aporti les conclusions d'un treball, el seu resum, la seva avaluació...

Us proposem, doncs, una activitat en la qual, a més a més dels continguts, es treballin diferents eines del Gimp. Es tracta d'elaborar un cartell que servirà com a diapositiva d'entrada d'una presentació dels materials elaborats al llarg del curs.

- En primer lloc penseu en el disseny que tindrà el cartell: tonalitats dominants, elements que predominaran, intencionalitats...
- Heu d'incloure-hi el nom del curs, el lloc on es fa i l'any escolar.
- Teniu en compte que les presentacions tenen una relació d'aspecte de 4x3 i que, per tant, una mida adequada podria ser 640x480 o 720x540, per posar dos exemples.

3. Descompondre la realitat

Utilitzant les eines d'edició podem modificar la realitat que ens arriba mitjançant les imatges. Aquesta manipulació pot tenir múltiples intencionalitats i és important que els i les nostres alumnes siguin conscients que una imatge pot no ajustar-se a la realitat que sembla reflectir, i que fins i tot la pot desvirtuar.

Una de les eines amb més possibilitats de manipulació és l'eina de clonació, tenint en compte que agafa colors, textures i elements reals i els repeteix en un altre espai conservant en tot moment la sensació de realitat.

L'eina de clonació s'activa amb l'icona  o amb "Eines|Eines de pintura|Clona".

Una vegada activa, determineu el lloc a partir del qual agafareu la superfície que es repetirà tot col·locant el cursor en el lloc adequat i fent Control+clic esquerre (el cursor canvia i perd la creu interior).

Desplaceu el cursor i col·loqueu-lo sobre l'espai on voleu repetir la superfície; arrossegant i clicant anireu pintant amb allò que heu escollit inicialment.

A continuació us oferim algunes activitats que, utilitzant fonamentalment aquesta eina, volen posar de manifest que és relativament senzill dur a terme transformacions de la realitat. Les activitats es plantegen a manera de lloc, però també podem donar-los un caire més didàctic relacionant-les amb diferents activitats d'algunes àrees.



Pràctica 7. Les set diferències

Obriu la imatge "Diferències1" que trobareu a la carpeta d'imatges. Es tracta de fer algunes petites manipulacions sobre la imatge i oferir-la posteriorment als companys per tal que detectin quines són les diferències que s'hi han fet.

Obriu la imatge "Diferències1" que trobareu a la carpeta d'imatges. Deseu-la com a "Diferències2" per tal de tenir l'original i els canvis.

Amb l'eina de zoom amplieu la imatge de la zona inferior central per veure amb claredat la peça metàl·lica que s'hi observa. Amb l'eina de clonació agafeu part del terra i elimineu aquesta peça.



Col·loqueu ara el cursor sobre el tronc que es veu a la part central i cloneu-lo al costat aprofitant els tons verds de la part superior i les pedres de la inferior.



Col·loqueu ara el cursor sobre el vestit de la nena, en una zona sense arrugues; cloneu aquesta zona sobre la butxaca que té al pit. Pinteu la butxaca per tal que desaparegui.



Activeu el clonador sobre un dels botons del vestit de la nena. Cloneu-lo amb un sol clic de ratolí a la zona que hi ha entre els botons; feu el mateix entre els botons segon i tercer; aconseguireu d'aquesta manera afegir un parell de botons extra.



Seleccioneu ara, amb l'eina de selecció d'obres, la part vermella de les sandàlies. Una vegada seleccionada ompliu-la amb l'eina de clonació agafant un tros del vestit o d'un altre lloc de la imatge.



Per últim, mireu d'eliminar la comporta que hi ha al centre de la imatge i de fer alguna variació al tronc de l'arbre que es veu en primer terme.




Ara només resta organitzar les dues imatges en un sol document per tal de tenir-les juntes, poder-les comparar i assenyalar-ne les diferències.



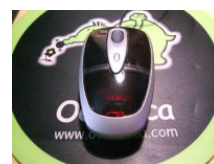
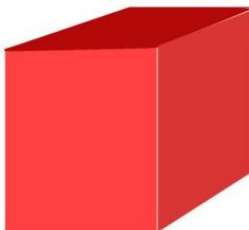
I ara feu el procés sencer: feu una fotografia de l'aula on us trobeu o agafeu una imatge que penseu que s'adeqüi a l'activitat i aneu aplicant-li petites variacions fins arribar a una segona imatge amb cinc o sis diferències. Per donar una mica de forma, col·loqueu les dues imatges sobre el mateix quadre, retoleu-les i escriviu un text que convidi a trobar les diferències.



Pràctica 8. Decorar un cub

En aquesta activitat mirarem de decorar un cub de línies senzilles amb imatges que podem treure de la classe, de l'escola... Es tracta d'utilitzar, a més de les ja vistes, l'eina "Canvia la perspectiva" .

Obriu l'arxiu "Cub.jpg" que trobareu a la carpeta d'imatges. Obriu també les imatges 1,2 i 3 per tal de col·locar-les a sobre.



Activeu la imatge 1 i arrossegueu la seva única capa sobre la imatge del cub. Amb l'eina "escala la capa" ajusteu la imatge a la cara frontal del cub. Si la perspectiva no coincideix totalment, feu alguns petits retocs amb l'eina "Canvia la perspectiva".



Activeu la imatge2 i escaleu-la fins que quedi dins de la cara lateral del cub. Posteriorment, amb l'eina de canvi de perspectiva, ajusteu les cantonades de manera que coincideixi totalment amb la cara.

Feu el mateix amb la imatge3 en la cara superior. Podeu afegir algunes línies de colors a sobre de les arestes per tal de dissimular algunes imperfeccions a les zones d'unió de les imatges.

