

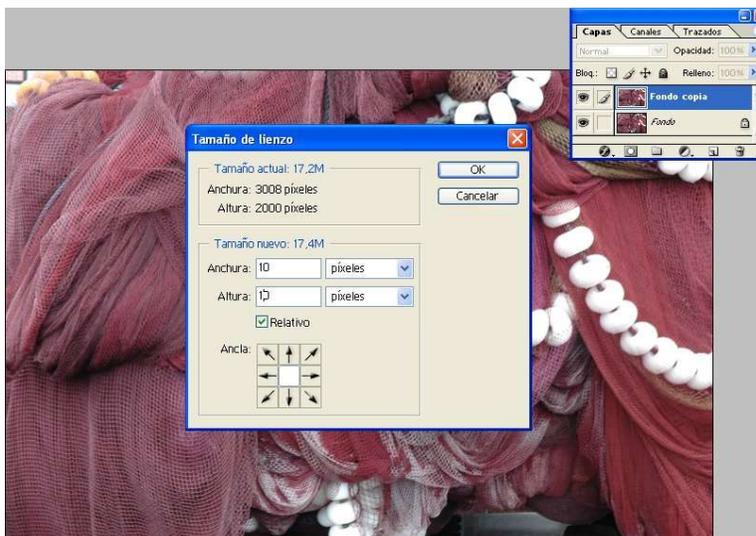
COMO PONER MARCOS A LAS FOTOS

La idea de este pequeño manual es mostrar 3 maneras simples de poner marcos a las fotos para que queden mas curiosas a la hora de colgarlas en nuestro sitio web o en cualquier otro.

Marco number güan:

Es el mas facil y simple de todos, consiste en colocar dos franjas, blanca y negra en el ejemplo, de diferentes grosores al rededor de la fotografia.

Lo primero es duplicar la capa (Capa/Duplicar capa), luego vamos a Imagen/Tamaño de lienzo y lo agrandamos (cuantos pixeles hay que poner depende del tamaño de la imagen original, hay que probar).



Despues nos movemos a la capa inferior y con la opción Edición/Rellenar pintamos toda la capa de blanco. Vamos a Capa/Acoplar imagen y fundimos las dos capa. Ya tenemos la banda blanca.

Para conseguir la banda negra seguimos el mismo proceso solo que en Edición/Rellenar escogemos rellenar de negro en vez de blanco. El resultado es algo asi.

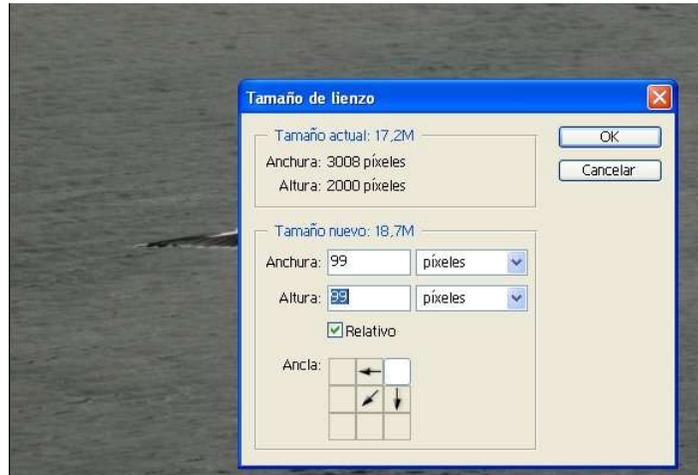


Cuando hayamos terminado fundimos las dos capas y exportamos la imagen en el formato que queramos.

Marco number txu:

Este marco tampoco es nada difícil de hacer y es bastante vistoso, consiste en hacer una sombra detrás de la foto para dar la impresión que esta un poco elevada sobre un fondo (esta explicación no aclara nada así que es mejor que eches una mirada al resultado ;-).

Como siempre empezamos duplicando la capa, hacemos más grande el lienzo igual que en el ejemplo anterior pero dejando la fotografía en una de las esquinas (se hace pulsando en el cuadradito contrario al lado hacia donde queremos ampliar la capa, en la imagen se ve mejor).

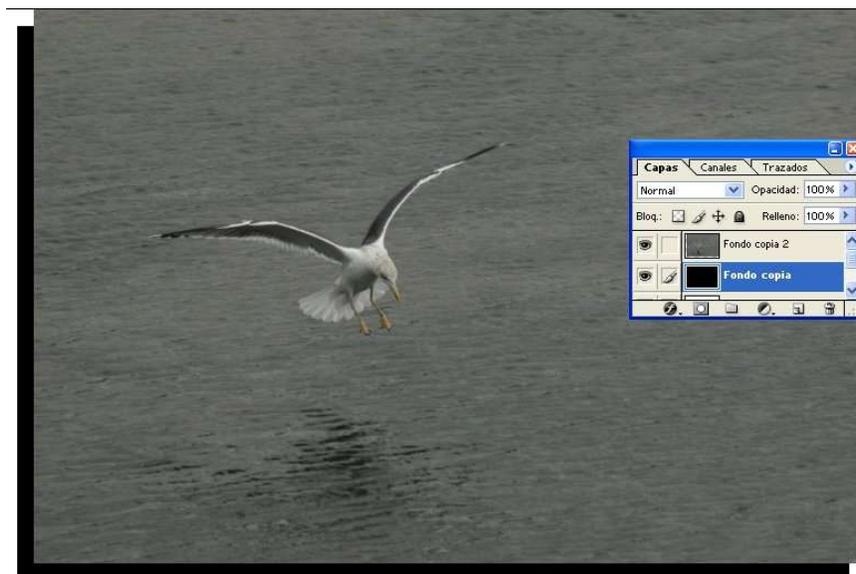


Hay que ampliarlo el tamaño suficiente de píxeles para que nos quepa la sombra.

Vamos a la capa de fondo y la rellenamos del color que vaya a ser el fondo de la web donde la colocaremos, en este caso blanco (para hacer esto Edición/Rellenar). Volvemos a la capa superior y la duplicamos (la idea es tener 3 capas: el fondo, la sombra y la fotografía).

Ahora pinchamos en la capa intermedia y con la varita mágica seleccionamos la parte transparente (no te habías dado cuenta que las dos capas superiores tienen una parte transparente?). Pincha en el ojo que aparece al lado de la capa fondo del diálogo de capas y te quedará claro) y luego en Selección/Invertir selección. El objetivo es seleccionar solo la imagen en la capa intermedia.

Una vez hecho esto rellena la capa intermedia de negro (o del color que quieras la sombra), coge la herramienta mover y mueve la capa intermedia para conseguir algo como esto:



Ya solo queda deselaccionar todo y situados en la capa intermedia aplicar Filtros/Desenfocar/Desenfocar gaussiano al gusto del consumidor.

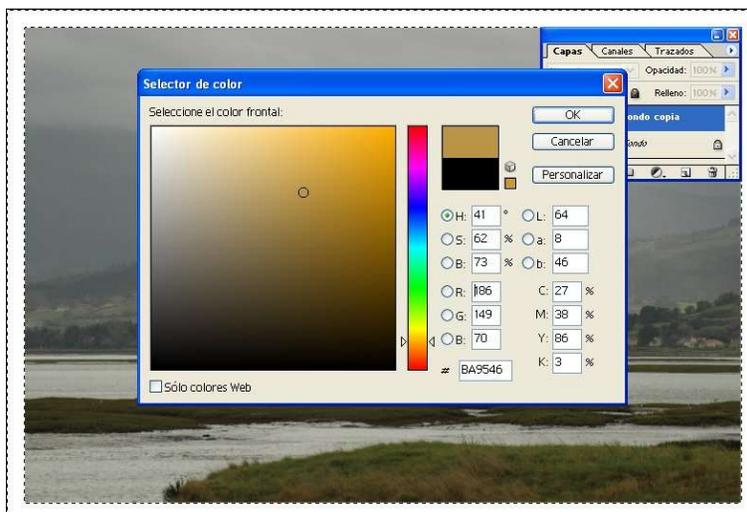
Resultado:



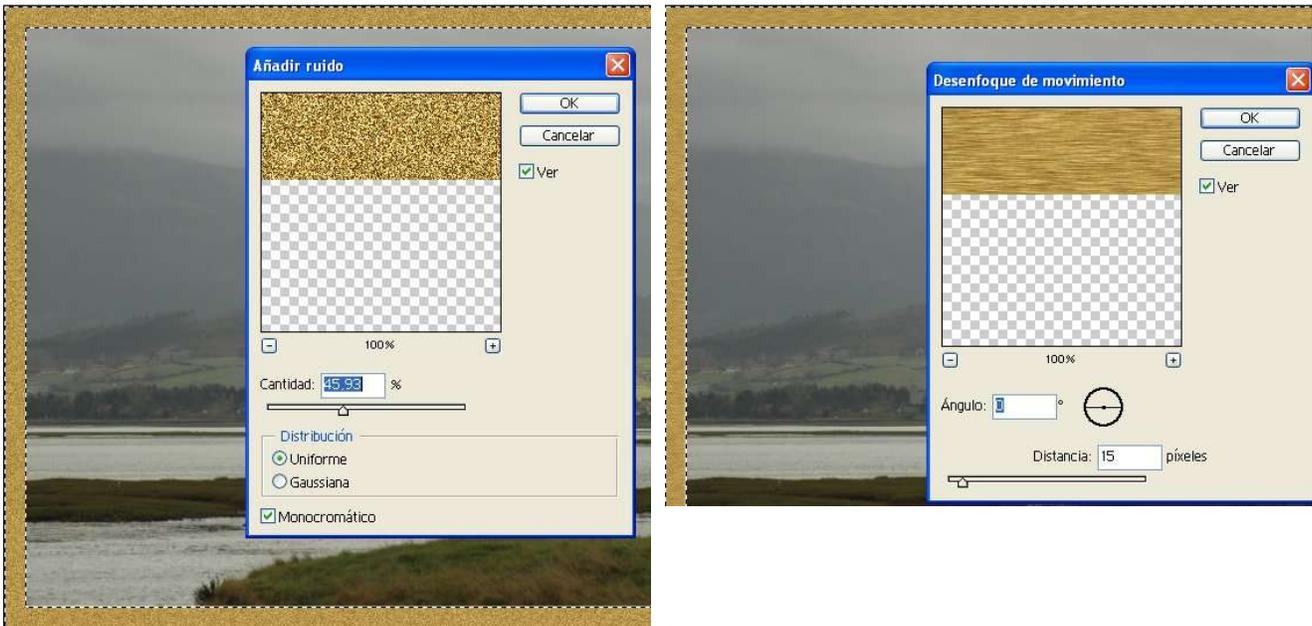
Marco namber zri:

Este es el marco mas elaborado pero a mi es el que mas me gusta y mas posibles variaciones tiene. Vamos a intentar conseguir un marco con aspecto de madera y efecto de relieve.

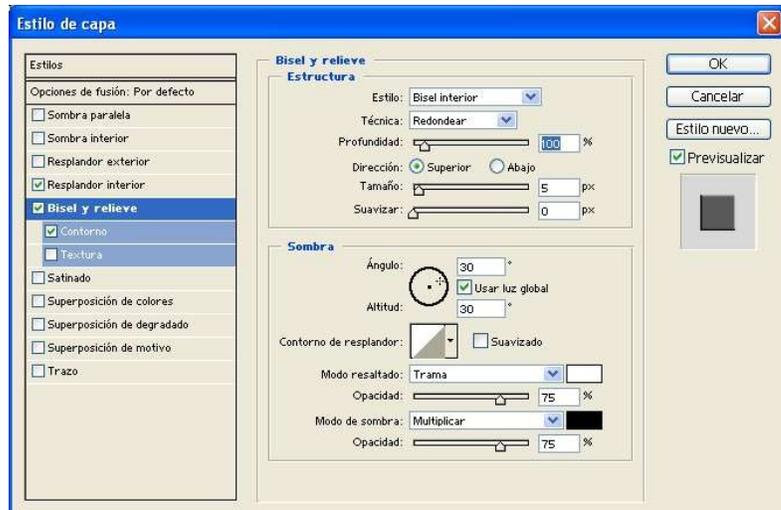
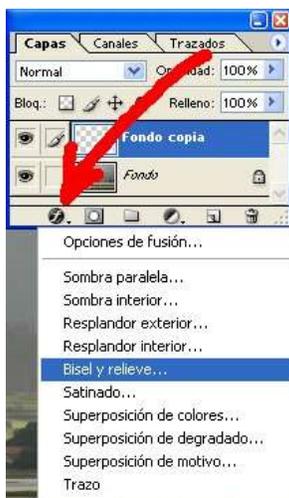
Lo primero duplicar la capa. Vamos a Imagen/Tamaño de lienzo y ampliamos el lienzo los pixels necesarios para conseguir el grosor de marco que queramos. Seleccionamos con la varita magica el espacio transparente de la capa superior y lo rellenamos con el color del que queramos la madera.



Ahora vamos a dibujar las vetas: Filtros/Ruido/Añadir ruido (para este ejemplo yo he escogido 45,93 %, uniforme y monocromático) y Filtros/Desenfoque/Desenfoque de movimiento (variando el angulo variamos la direccion en la que van las vetas, los valores que yo he escogido angulo=0 y distancia=15).



Vamos a conseguir ahora el efecto de relieve, en el dialogo flotante de capas en la parte inferior derecha pinchamos en Añadir estilo de capa/Bisel y relieve (imagen derecha) . En el cuadro que se despliega he seleccionado Contorno y Resplandor interior con las opciones por defecto (con este asunto de los estilos de capa se pueden hacer cosas alucinantes, no dejes de experimentar)



Y este es el resultado final:



Kurtsik - 2004

<http://www.denbora.org>



<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>