There are no translations available.

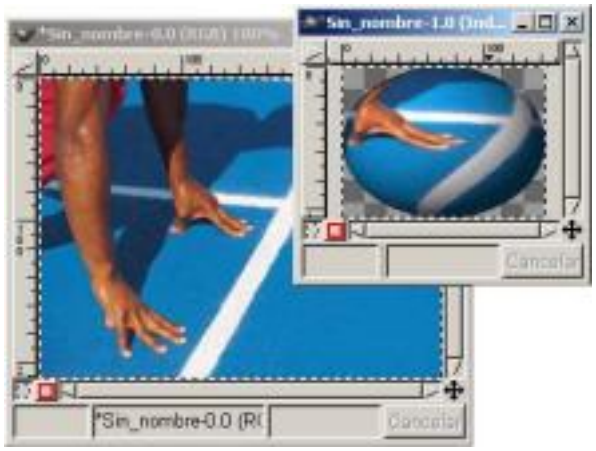
Utilizando los Filtros

Como ya hemos visto anteriormente los filtros los podemos utilizar para realzar la imagen, para resaltar ciertas zonas, para fundirlas, para realizar efectos, para ...

Las posibilidades de mejorar las imágenes o de crearlas es amplio, así que un conocimiento avanzado de los Filtros y de sus usos nos facilitará la realización de nuestro trabajo.

Durante los Capítulos anteriores ya hemos utilizado los filtros, en este Capítulo vamos a profundizar un poco en sus características y que aplicaciones son más habituales con ellos, aunque la utilización de filtros unidos a Capas, canales y Caminos, hará que un mismo filtro produzca un efecto diferente según dónde y con quien se aplique.

A lo largo del capítulo vamos a ver una serie de filtros aplicados siempre sobre la misma imagen, o sobre una parte de ella.



Script-Fu/ Animación/ Esfera Giratoria

Aquí tenemos un ejemplo de aplicación de un *Filtro Script-Fu* sobre una zona de la imagen, si abrimos el menú en *Filtros* encontramos gran variedad se submenús vamos a algunos de ellos.

No todos los filtros funcionan con todas las Imágenes.

Desenfoque

Sus submenús son:

Desenfoque

Estos filtros los encontramos tanto en el menú *Lienzo* como en el contextual de *Lienzo*, y aparecen cuando vamos a
Filtros/ Desenfoque/ ...

Según el filtro elegido actuaremos difuminando la imagen sobre distintos parámetro:

Dependiendo del tamaño de la Máscara que apliquemos

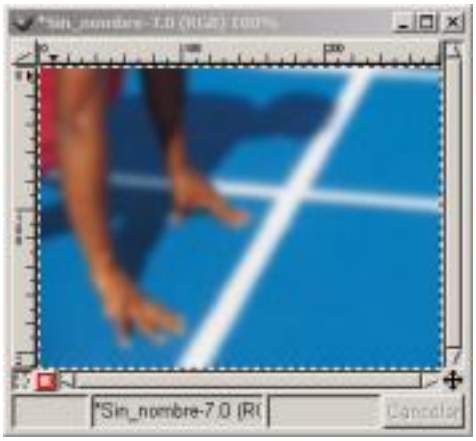
Dependiendo de ambos ejes de coordenadas o sobre uno u otro indistintamente.

Dependiendo de un radio de desenfoque.

Dependiendo del tipo de desenfoque ya sea Lineal, Radial o Zoom, y su Longitud y Ángulo.

Dependiendo de Semilla aleatoria y un % de aleatorización con un número de repeticiones.

Dependiendo de la anchura del Píxel.

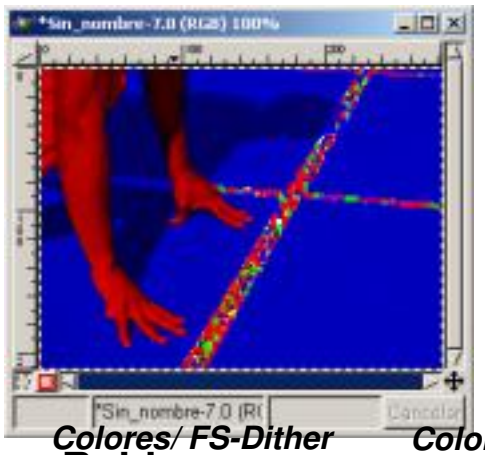


Desenfoque/Gaussiano/Desenfoque/Movimiento/Desenfoque/Gaussiano Selectivo

Colores

Sus submenús son:

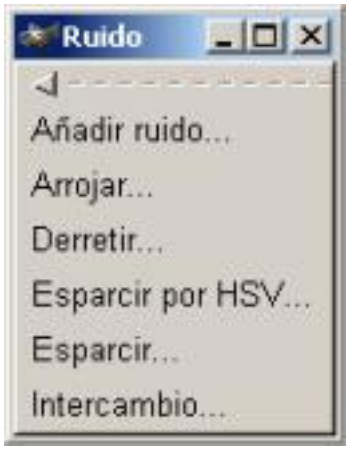
[illegible] sobre el que se aplica.



Colores/ FS-Dither ***Colores/ Invertir valor*** ***Colores/ RGB máximo***

Ruido

Sus submenús son:



Ruido

Según el filtro elegido variaremos el color de la imagen sobre distintos parámetro:

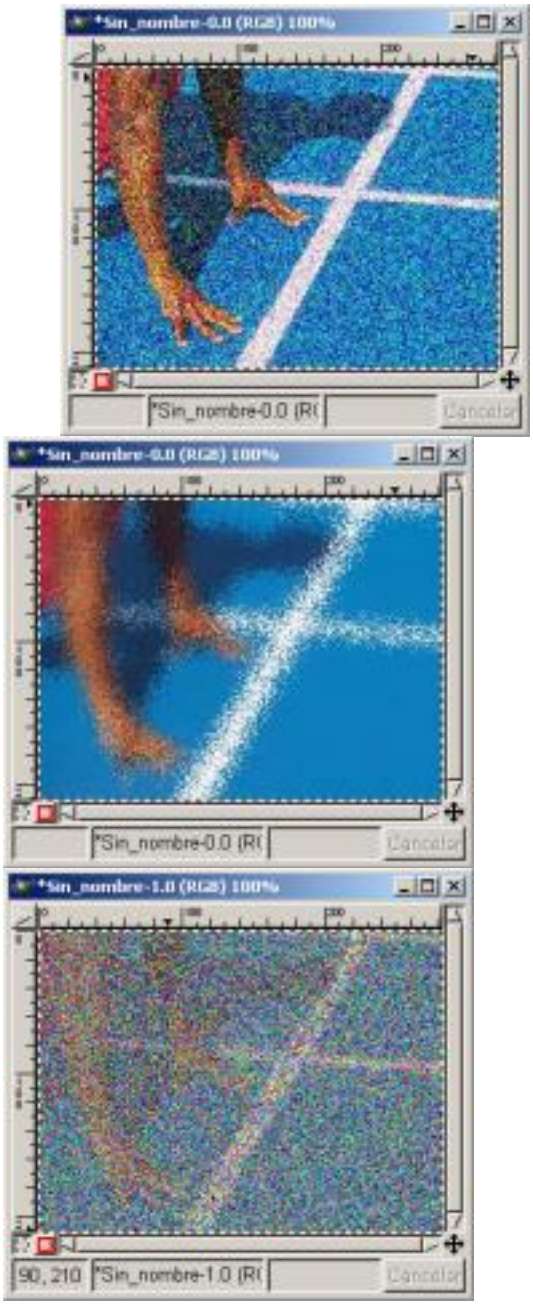
Dependiendo de la cantidad de ruido añadido a la descomposición en Rojo, Verde y Azul.

Dependiendo de ambos ejes de coordenadas o sobre uno u otro indistintamente.

Dependiendo del Holdness, Tono, saturación y Valor .

Dependiendo de Semilla aleatoria y un % de Aleatorización con un número de repeticiones.

Este filtro, Ruido,añade puntos dispersos a una Imagen. Utiliza puntos grises si se mantienen los mismos niveles de color en cada canal.



Ruido/ Añadir ruido ***Ruido/ Esparcir*** ***Rudo/ Arrojar***

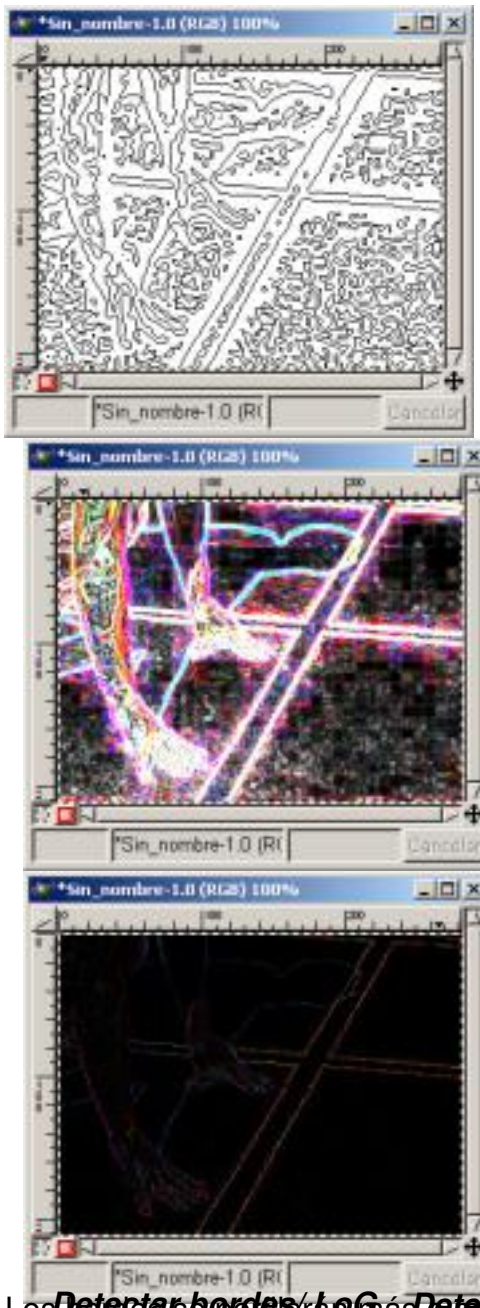
El filtro *Ruido* a menudo se utiliza para romper los degradados antes de convertir la imagen en imagen indexada para evitar el Bandeado (Banding), el filtro *Esparc*ir desenfoca la Imagen. El filtro
Arrojar
desenfoca de una forma aleatoria con un número de repeticiones.

Detectar Bordes

Sus submenús son:

Detectar bordes

Estos filtros perfilan los bordes de la imagen.

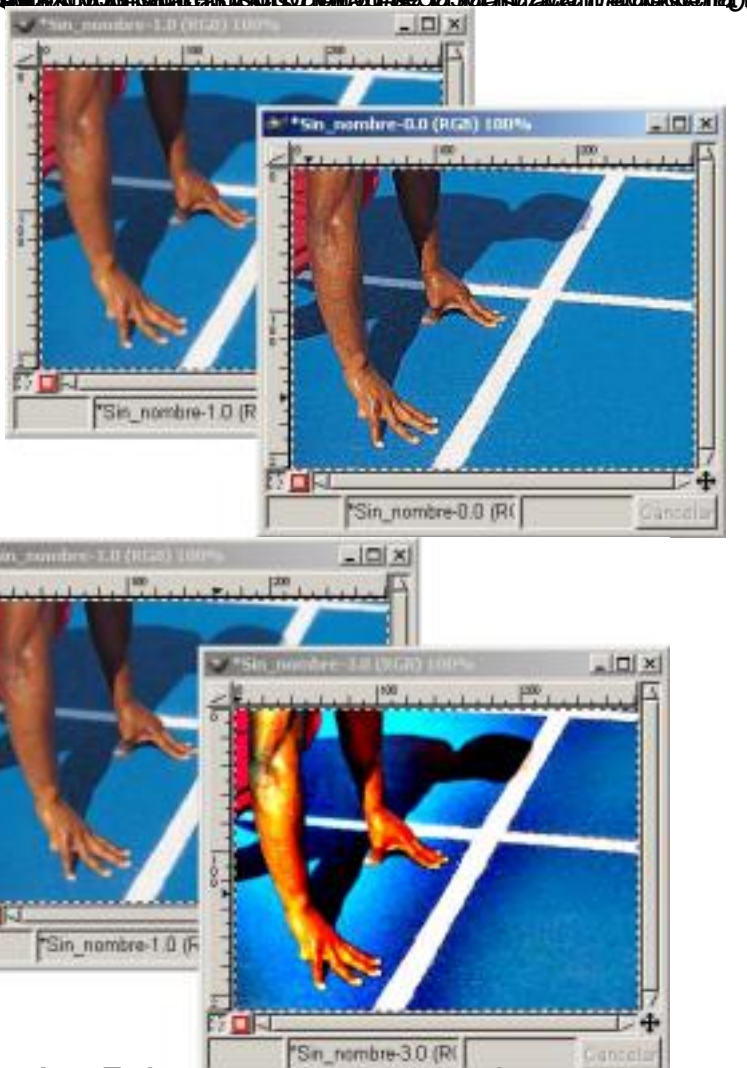


Detectar bordes/ LoG ***Detectar bordes/ Borde*** ***Detectar bordes/ Laplace***

Los bordes se perfilarán más o menos dependiendo del filtro utilizado.

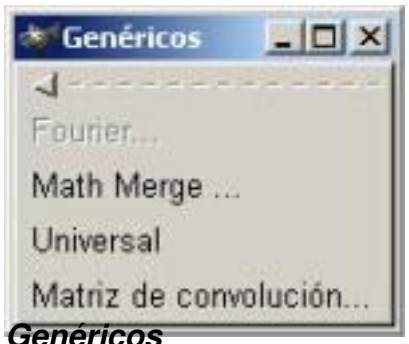
Realce

Sus submenús son:



Genéricos

Sus submenús son:



Genéricos

Efectos de cristal

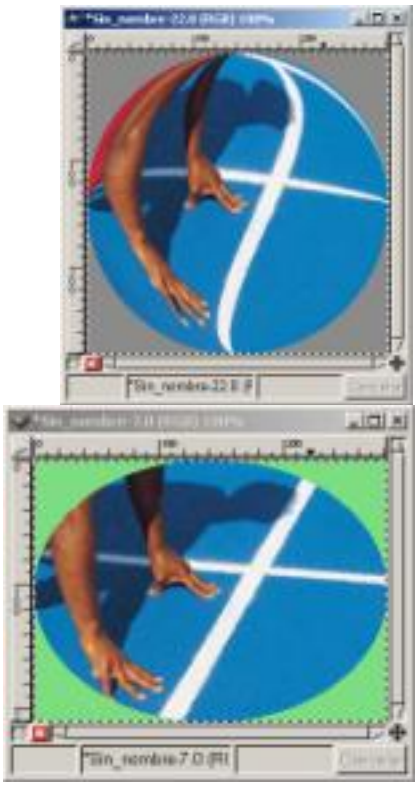
Sus submenús son:

Efectos de cristal

En el cuadro de diálogo *Elipse*, observamos tres valores con un deslizador:

Quality : Nos indica el ancho del efecto un píxel dado *Back Color:* Nos indica el color de fondo, desde el negro a (o) hasta el blanco a (256), entre ellos pasa por todos los tonos de grises.

Make Circle: dependiendo que este activa o no será un circulo o una elipse. □□



Efectos de cristal/ Elipse ***Efectos de cristal/ Aplicar lente***

Con el filtro *Aplicar lente* si pulsamos sobre Poner alrededores de color de fondo, nos situará el color de fondo que tengamos elegido, a diferencia con elipse que nunca adquiere otro color diferente de la gama de grises desde el negro al blanco.

Efectos de luz

Sus submenús son:

Efectos de luz

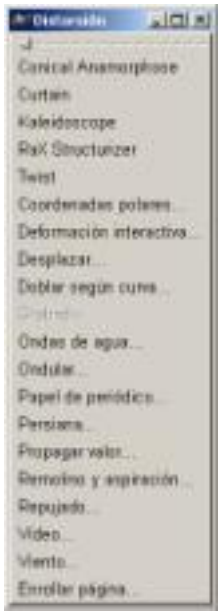
Con estos filtros podremos crear iluminaciones a nuestro gusto.

Efectos de luz/ Light Diffusion ***Efectos de luz/ Destello ETX*** ***Efectos de luz/ Supernova***

Los efectos de Luz se aplican sobre distintas zonas de la imagen y con una gran variedad de posibilidades.

Distorsión

Sus submenús son:

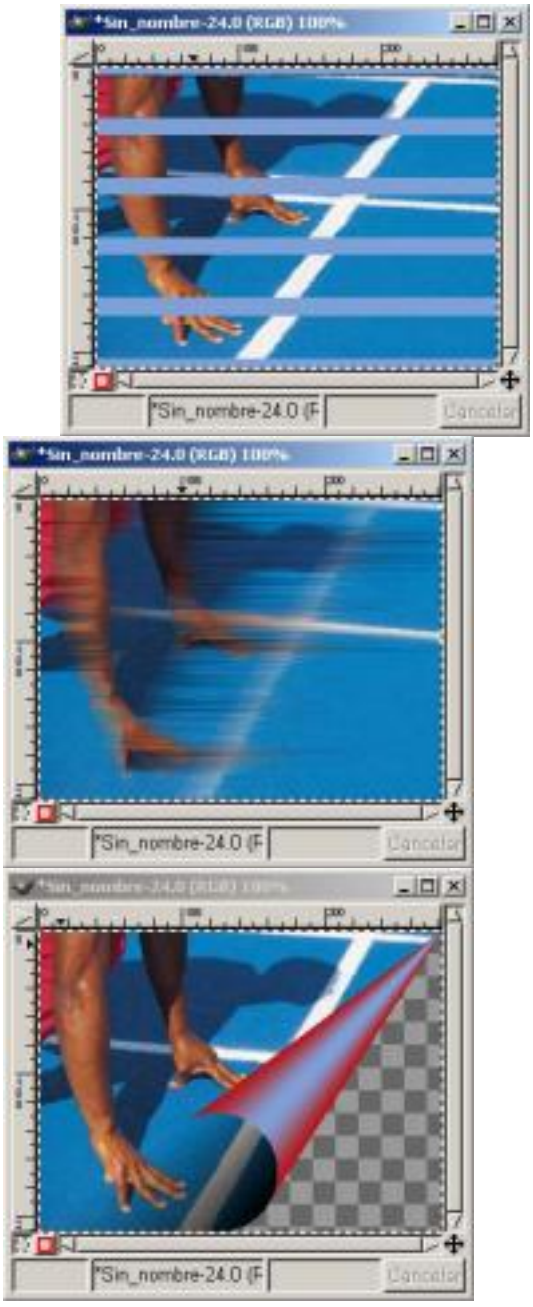


Distorsión

Añaden profundidad a la imagen, deformándola, doblándola, etc... No se utilizan para limpiar la imagen sino para crear distorsión.

Hemos aplicado sobre el filtro *Persiana* las especificaciones que vienen por defecto, el color de la persiana es el especificado como color de Fondo.

Hemos aplicado sobre el filtro *Viento* unos parámetros de Estilo "Viento", Dirección "Izquierda", Borde afectado "Trasero", con un Umbral de (6) y una fuerza de (34).



Distorsión/ Persiana ***Distorsión/ Viento*** ***Distorsión/ Enrollar página***

Hemos aplicado sobre el filtro *Enrollar página* las especificaciones que vienen por defecto, observamos el color de la página es el especificado como Primer Plano.

En el filtro de *Deformación interactiva* pasamos a la pestaña de Animar y manteniendo las especificaciones que vienen por defecto, aplicamos el puntero sobre la imagen de vista previa, deformaremos la imagen.

Distorsión/ Deformación interactiva

Todos estos filtros de *Distorsión* tienen muchos parámetros sobre los que aplicar los efectos y por tanto variará mucho de unos a otros dependiendo los parámetros que se apliquen.

Artísticos

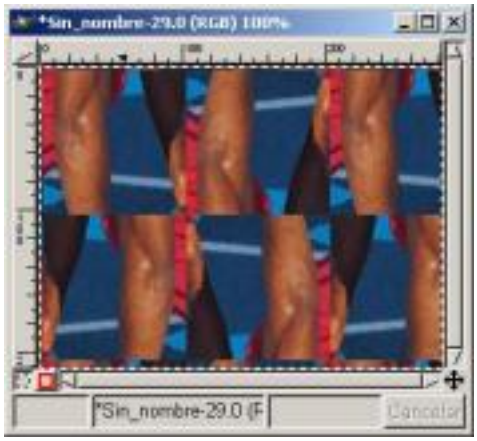
Sus submenús son:

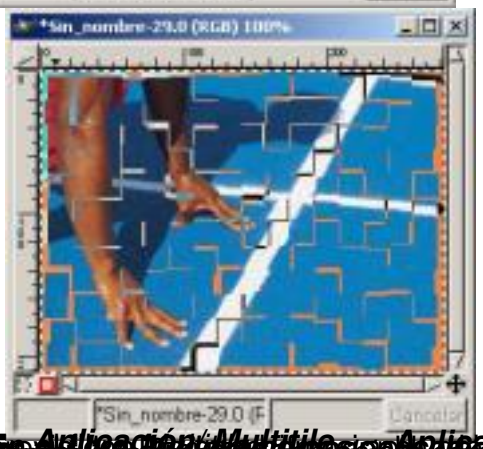
Artísticos/ Van Gogh ***Artísticos/ Aplicar lienzo*** ***Artísticos/ GIMPresionista***

Aplicación

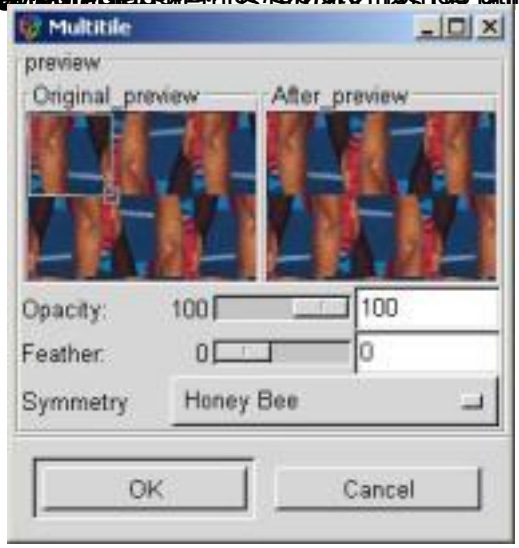
Sus submenús son:

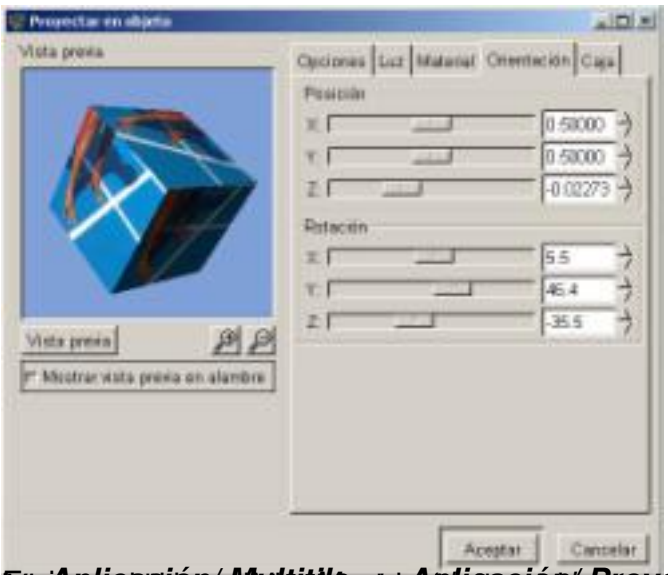
Aplicación





Aplicación/Multitile ***Aplicación/Proyectar en Aplicación/Baldosas de papel*** vista

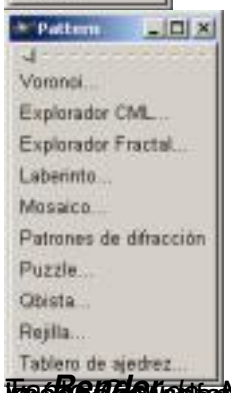




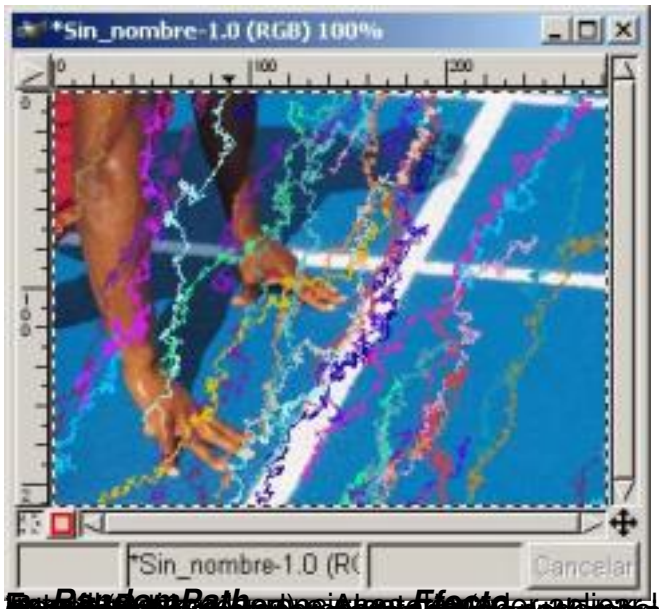
Es ***Aplicación/Multitile*** y ***Aplicación/Proyectar en objeto***. Si esto fuera tenemos más clara

Render

Sus submenús son:

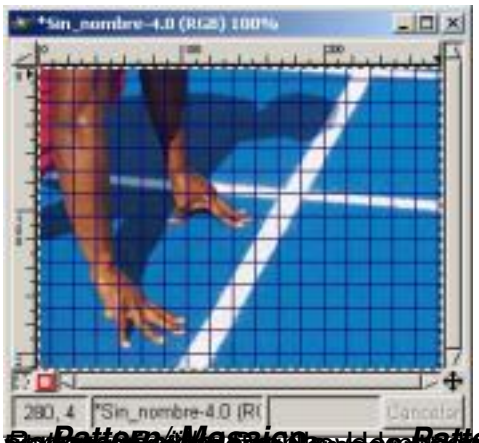


Clouds ***Nature*** ***Pattern***

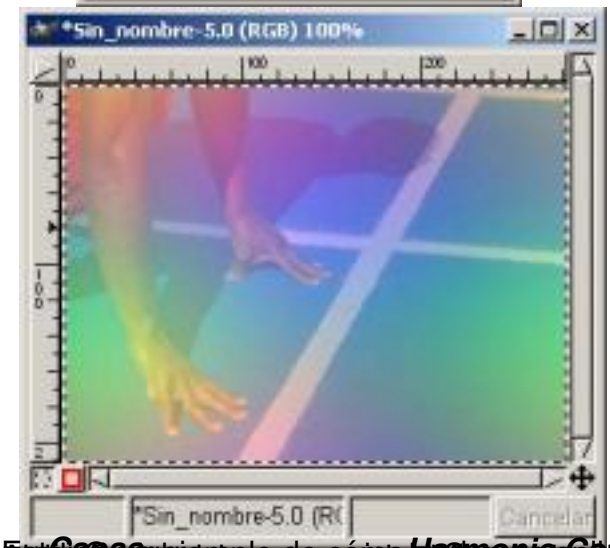

*Sin_nombre-1.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-1.0 (R(
Cancelar

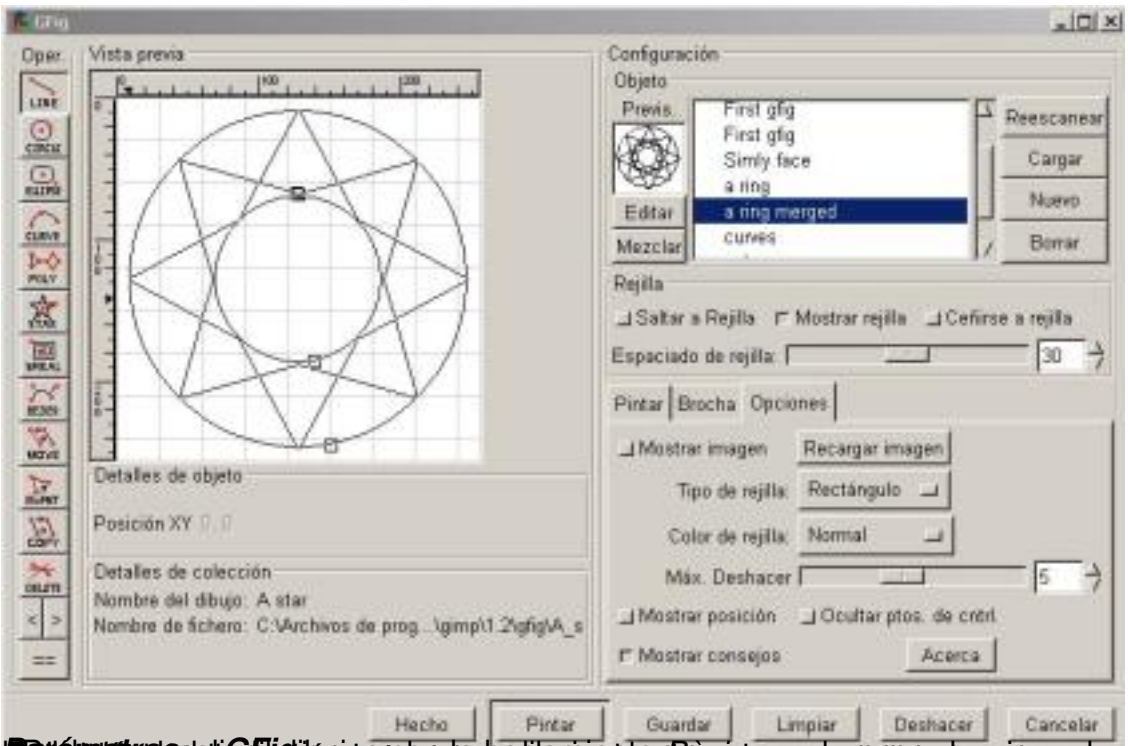
*Sin_nombre-4.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-4.0 (R(
Cancelar

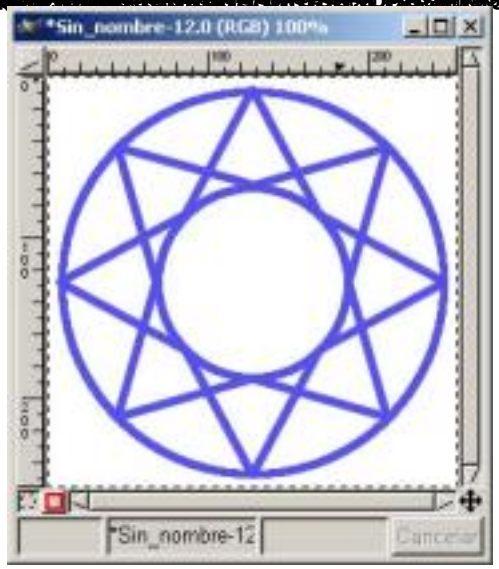
*Sin_nombre-4.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-4.0 (R(
Cancelar


*Sin_nombre-4.0 (RGB) 100%
280, 4
*Sin_nombre-4.0 (R
Cancelar

Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-5
Auto
Capas
Canales
Caminos
Modo:
Normal
Fijar trans.
Opacidad:
67.9
Nueva capa
Fondo
Cerrar


*Sin_nombre-5.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-5.0 (R
Cancelar

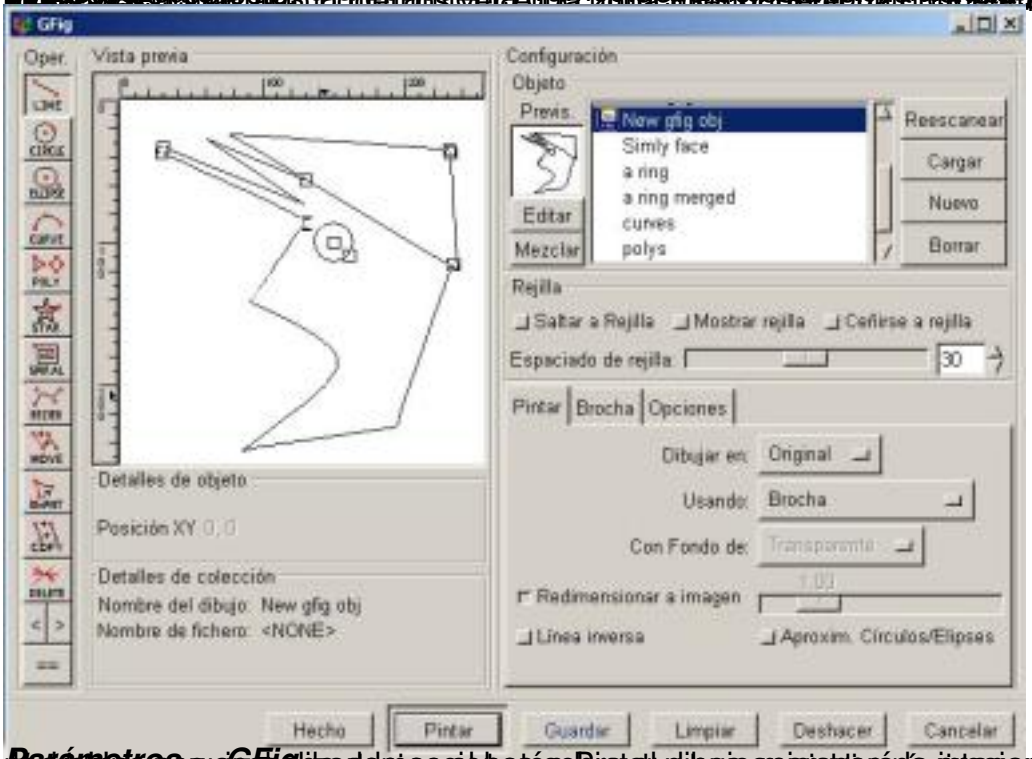

Oper.
Vista previa
Configuración
Objeto
Previs.
First gfig
First gfig
Simly face
a ring
a ring merged
curves
Reescanear
Cargar
Nuevo
Borrar
Editar
Mezclar
Rejilla
Saltar a Rejilla
Mostrar rejilla
Cefirse a rejilla
Espaciado de rejilla:
30
Pintar
Brocha
Opciones
Mostrar imagen
Recargar imagen
Tipo de rejilla:
Rectángulo
Color de rejilla:
Normal
Máx. Deshacer
5
Mostrar posición
Ocultar ptos. de cntrl
Mostrar consejos
Acerca
Detalles de objeto
Posición XY
Detalles de colección
Nombre del dibujo: A star
Nombre de fichero: C:\Archivos de prog...\gimp\1.2\gfig\A_s
Hecho
Pintar
Guardar
Limpiar
Deshacer
Cancelar

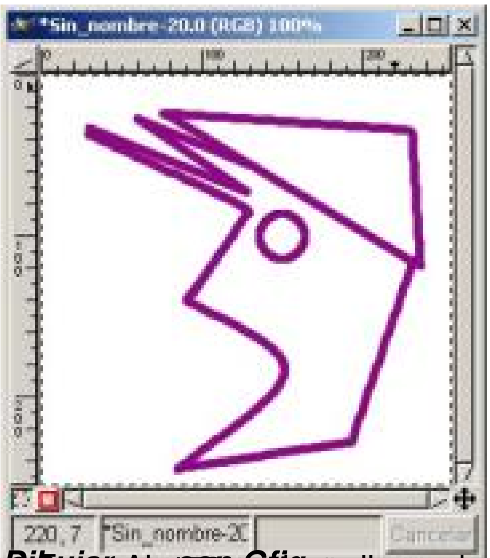

*Sin_nombre-12.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-12
Cancelar

Dibujar con Gfig

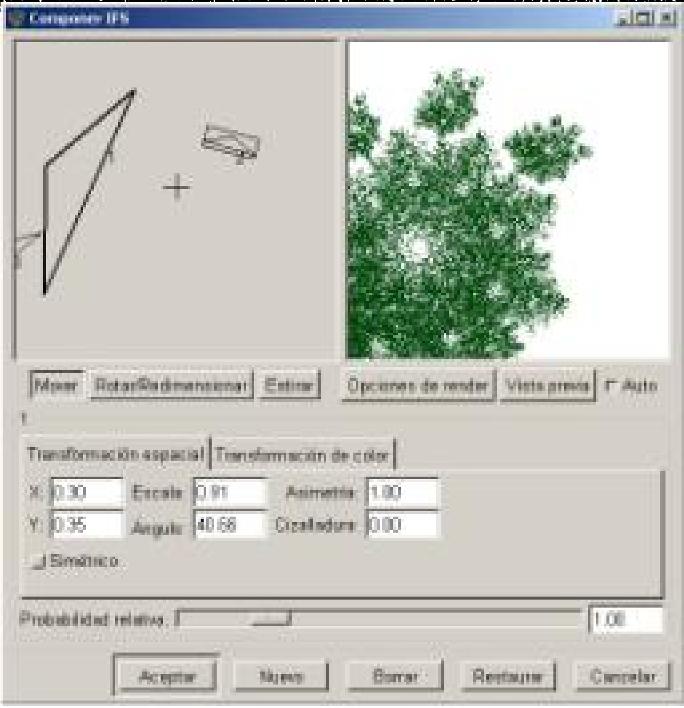
Dibujar con Gfig

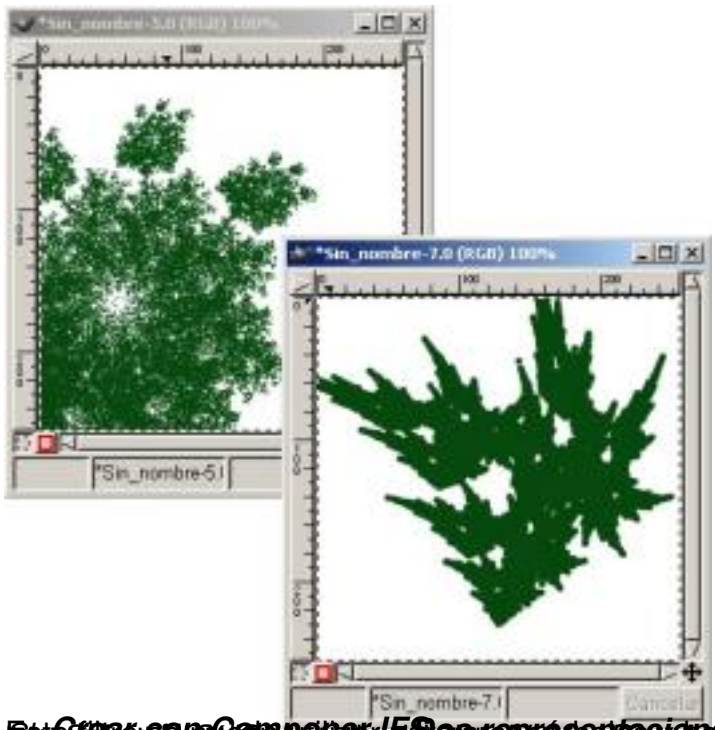
Parámetros de Gfig



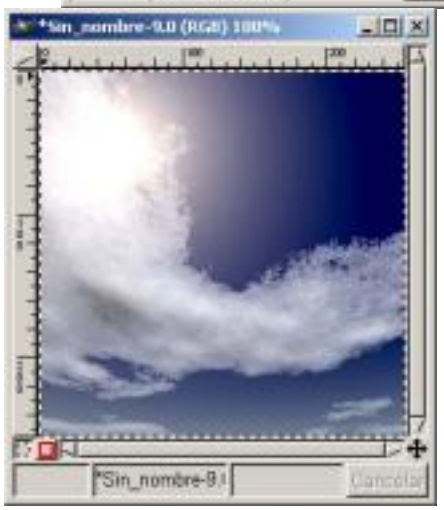


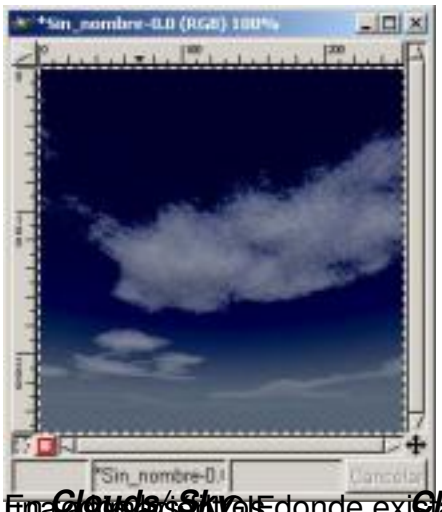
Dibujar con Gfig … *Filtros/Render/Natural/Componer IFS* …




*Sin_nombre-5.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-5.0
*Sin_nombre-7.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-7.0
Cancelar

*Sin_nombre-8.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-8.0
Cancelar


*Sin_nombre-9.0 (RGB) 100%
*Sin_nombre-9.0
Cancelar

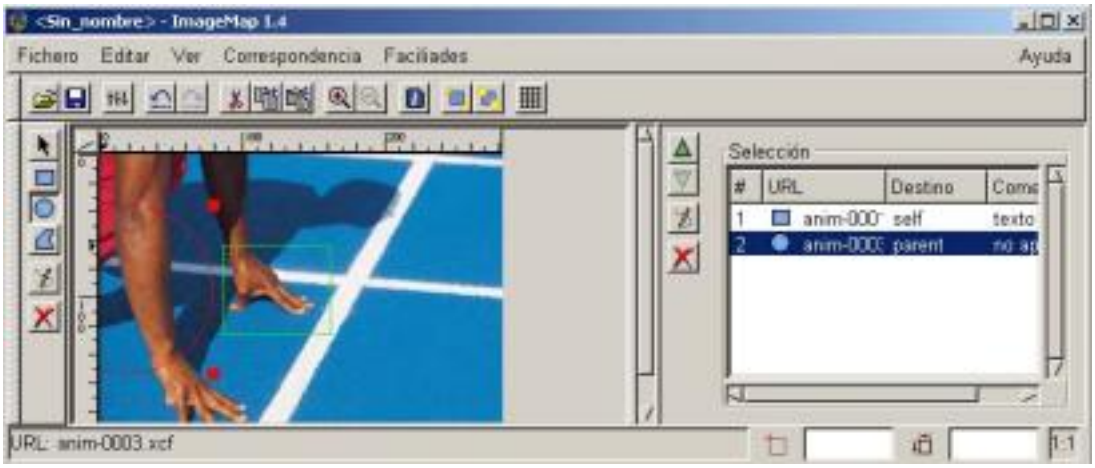


En ambos sentidos donde exista una especificación *Time*, como en este caso, podremos crear una animación con

Clouds/Sky ***Clouds/Sky*** ***Clouds/Sky***

Web

Encontramos el Filtro *Mapa de imagen*, que nos permite crear zonas dentro de una imagen donde aplicar mapeos tanto de la imagen como de textos que introduzcamos sobre ella. A estas zonas le aplicamos un enlace web.



Mapa de imagen

Lo primero que nos aparece al aplicar el filtro es la ventana de *Mapa de imagen* en el ejemplo hemos creado una zona rectangular y otra zona circular.

En la imagen se observa como se han creado, en el cuadro blanco de la derecha del *Mapa de imagen* ,
las entradas de cada una de las selecciones, haciendo doble clic sobre cada entrada existente en el cuadro blanco abriremos el cuadro de ajustes de la selección, el cuadro de *Configuración de área.*

Los textos se pueden mapear y crearles enlaces, al crear la zona, nos aparece un menú denominado *Configuración de área*, donde podemos realizar las siguientes especificaciones.

En la pestaña *Enlace:*

Tipo de enlace, indicar la URL, nombre ID del marco de Destino del enlace, Comentario acerca del área.

En la pestaña Rectángulo:

Las dimensiones, y la vista previa.

En la pestaña Javascript-:

onMouseovert, o-nMouseout.

Descarga los ejemplos de este capítulo.