

There are no translations available.

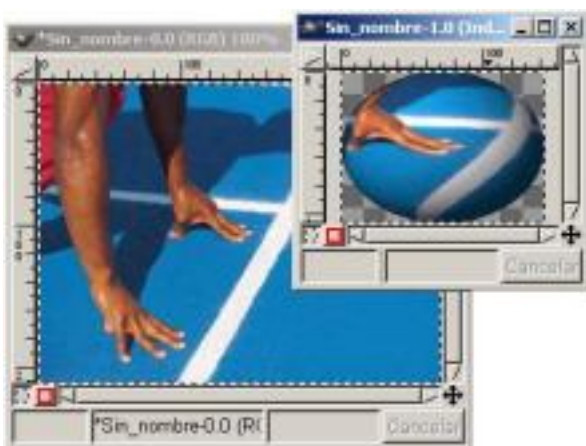
Utilizando los Filtros

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.





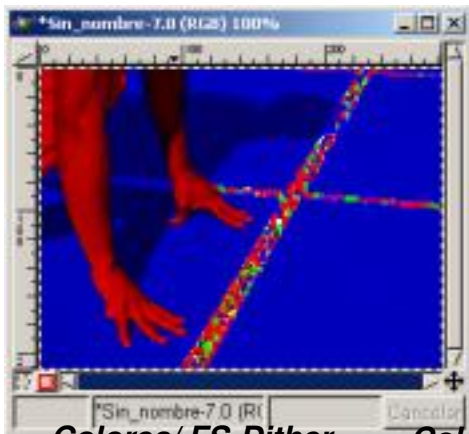
Colores

Sus submenús son:



Colores: Filtr de la imagen sobre distintos parámetro:
Superficie de la imagen sobre el que se aplica.



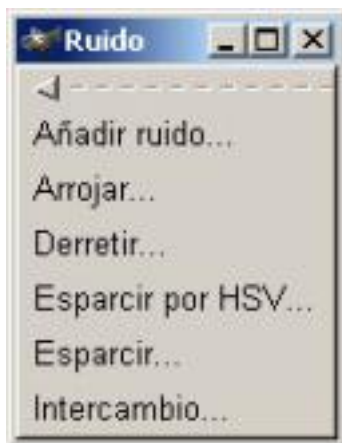


Colores/ FS-Dither
Ruido

Colores/ Invertir valor

Colores/ RGB máximo

Sus submenús son:



Ruido

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

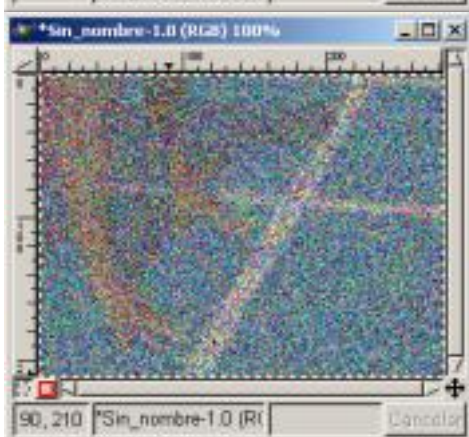
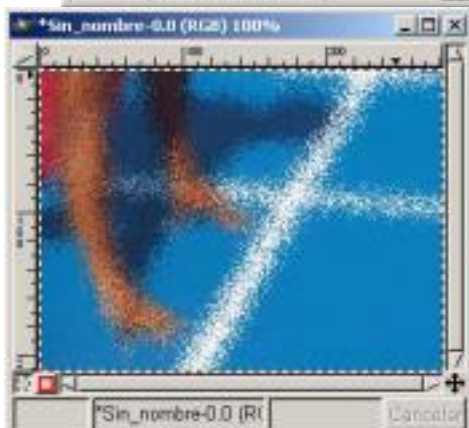
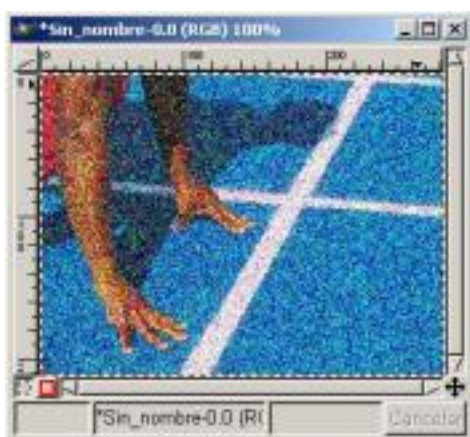
Dependiendo de la cantidad de ruido añadido a la descomposición en Rojo, Verde y Azul.

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

Ruido/ Arrojar

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

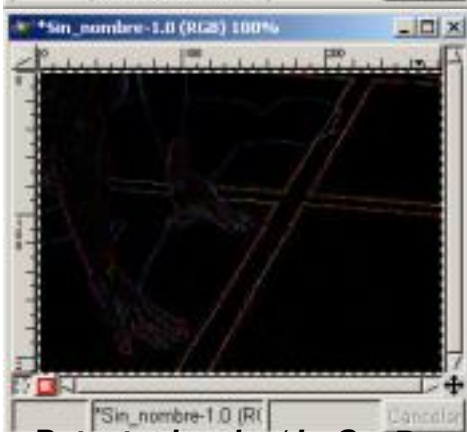
Detectar Bordes

Sus submenús son:



Detectar bordes

Estos filtros perfilan los bordes de la imagen.

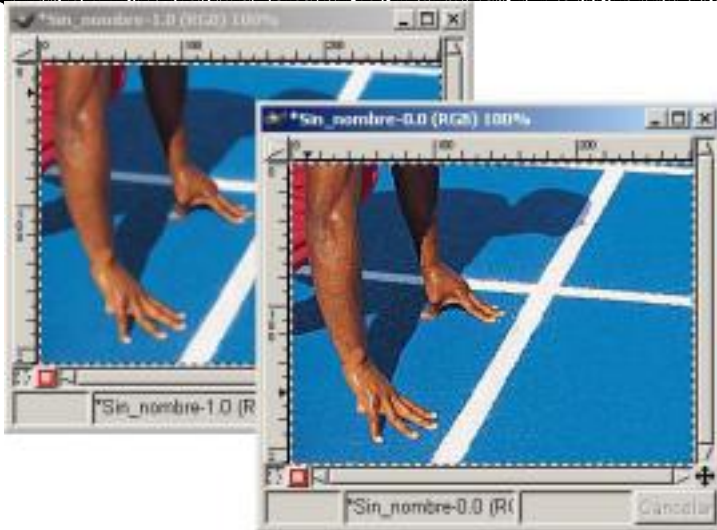


Detectar bordes / Laplace
Los bordes se pondrán más o menos dependiendo de como se utilicen.

Sus submenús son:

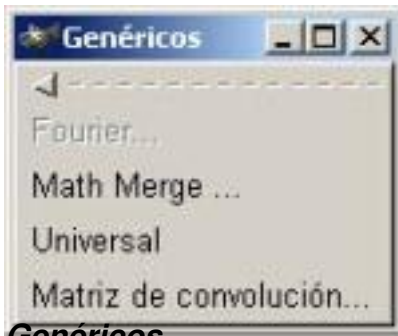


Realce/Enfoque mejora la imagen aumentando el contraste, haciendo que algunos



Realce/Enfoque/Realce/Máscara de desenfoque es la ventana de los
Genericos

Sus submenús son:



Genéricos **Efectos de cristal**

Sus submenús son:

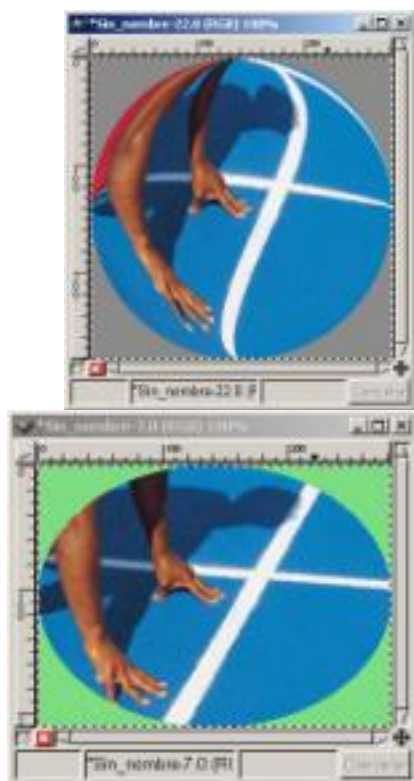


Efectos de cristal

En el cuadro de diálogo *Ellipse*, 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 (0) 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 Distorsións de luz/ DestelloEfectos 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:

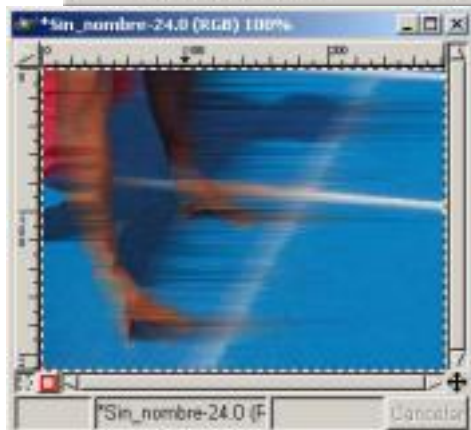


Distorsión

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.

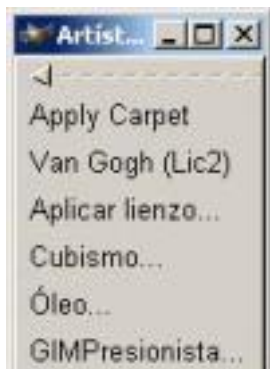


Distorsión/ Deformación interactiva

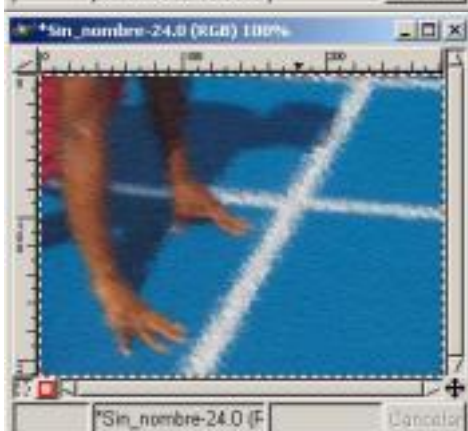
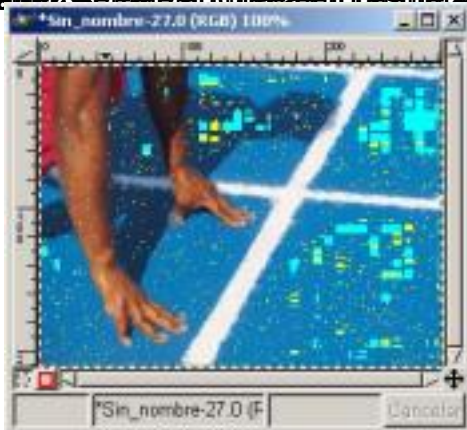
Todos estos filtros de *Distorsión* tienen muchos parámetros sobre los que aplicar los efectos y por tanto variará mucho de unos a otros dependiendo los parámetros que se apliquen.

Artísticos

Sus submenús son:



Artisticamente, el filtro de GIMP no es un filtro de arte, sino que simplemente aplica un efecto de arte a la imagen, como si



Artísticos/ Van Gogh
Aplicación

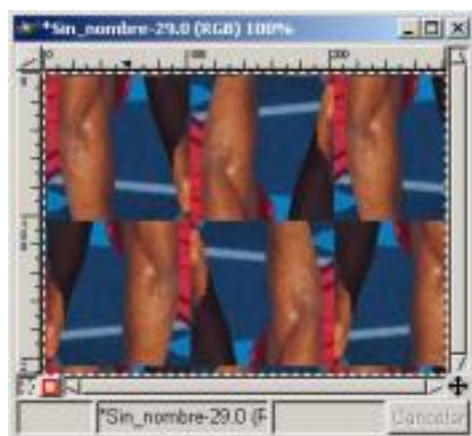
Artísticos/ Aplicar lienzo

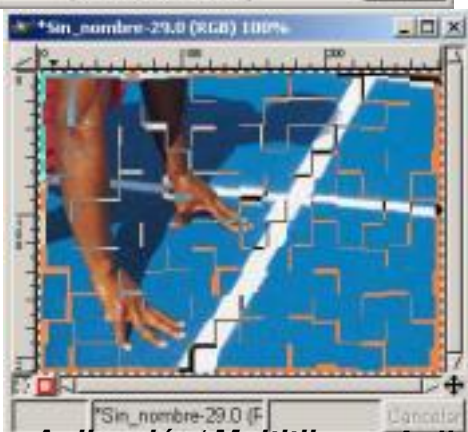
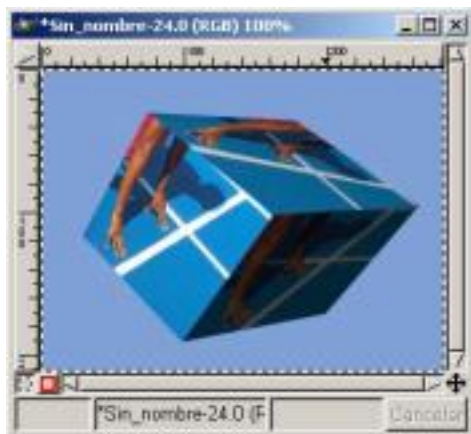
Artísticos/ GIMPresionista

Sus submenús son:

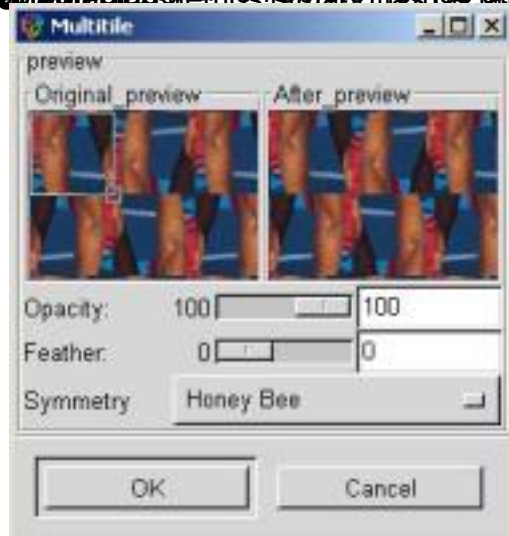


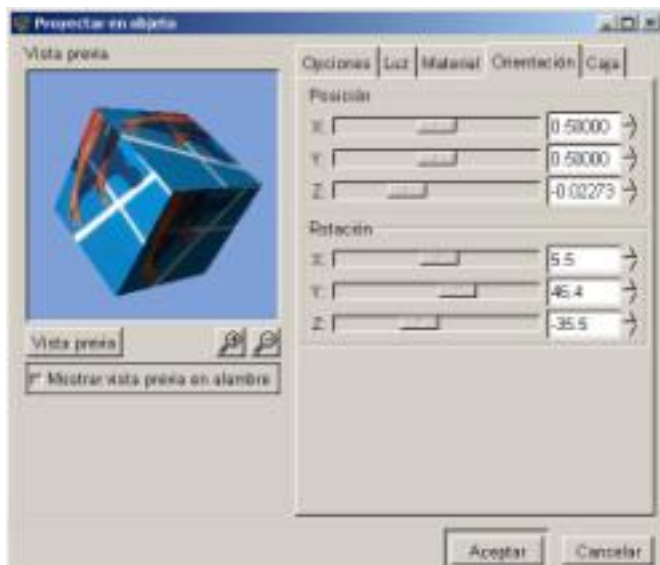
Aplicación





5. Aplicación Multitile en Aplicación Projects en Aplicación Balas de papelista

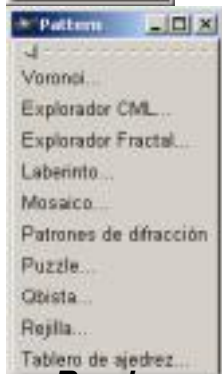
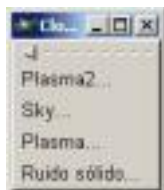




En **Aplicación / Multivista / Animación / Proyectar en objeto** tenemos más clara **Render**

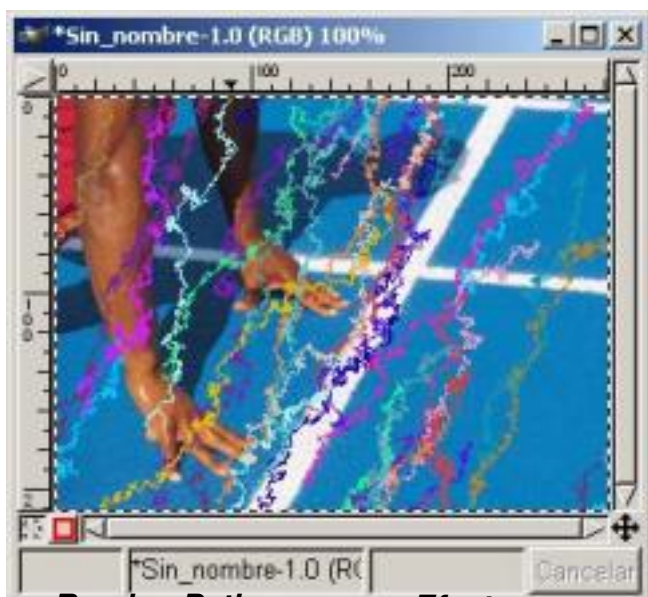
Sus submenús son:





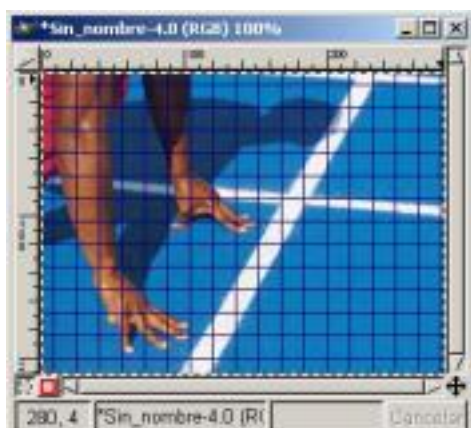
For more information, see the GIMP documentation at <http://www.gimp.org/doc/>. The GIMP documentation is available in many languages and formats. You can also find a lot of information about GIMP on the Internet. For more information, see the GIMP documentation at <http://www.gimp.org/doc/>.



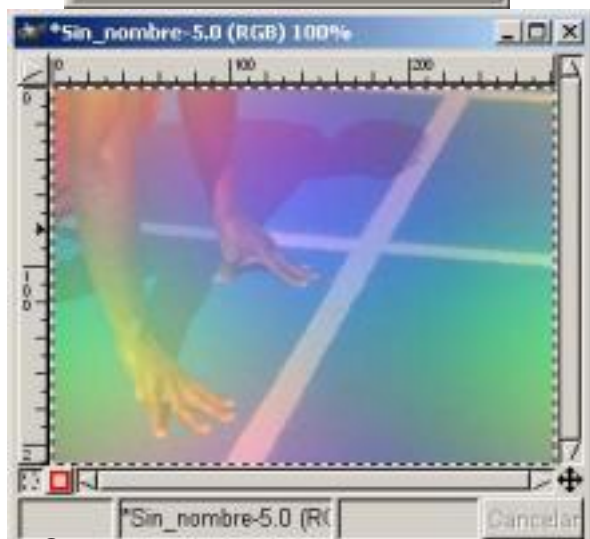


El efecto de ruido aleatorio se puede aplicar a cualquier capa de un documento. Para aplicar el efecto de ruido aleatorio a la capa activa, seleccione la capa activa en el panel de capas y haga clic en el botón de ruido aleatorio en el menú 'Efectos' (Efectos > Ruido aleatorio).

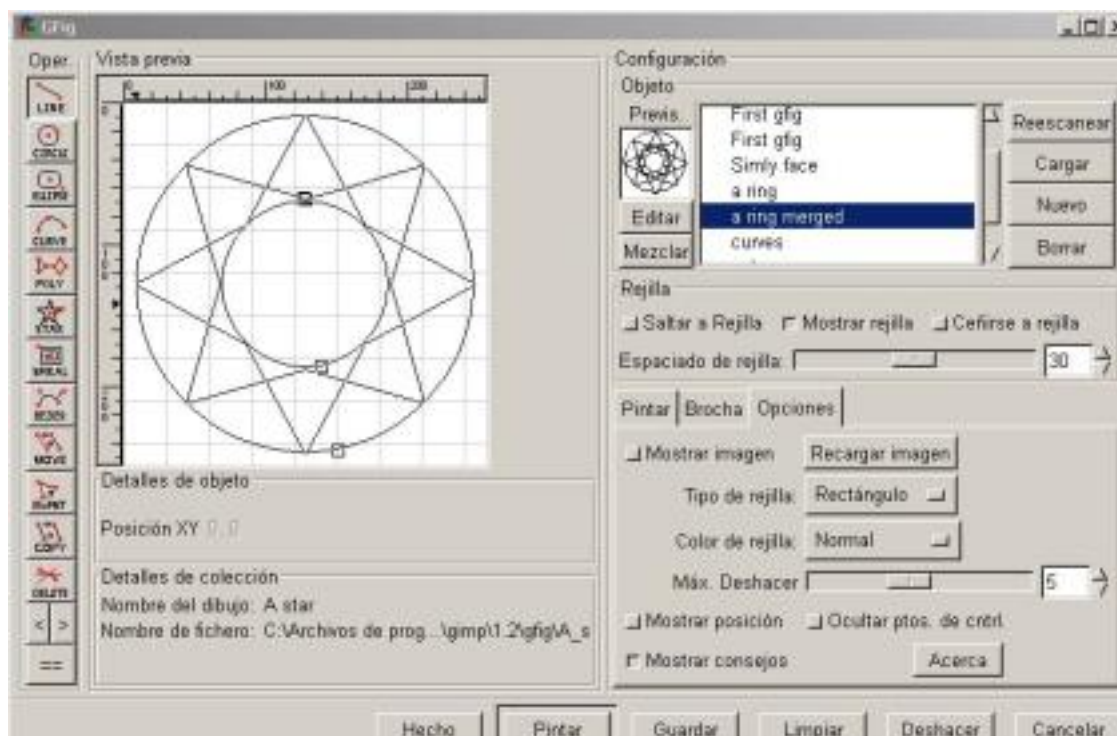




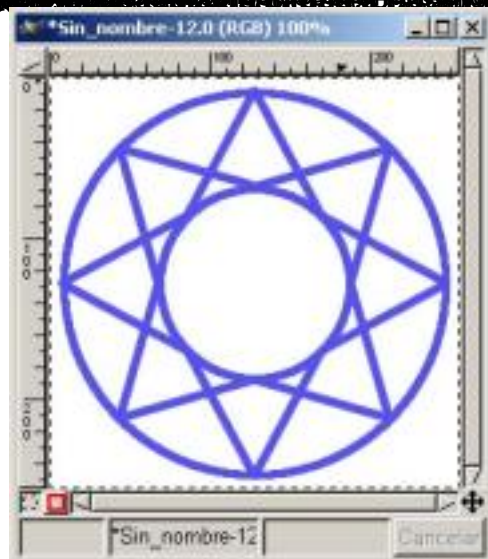
El botón **Modo** permite seleccionar el modo de mezcla de la capa. Los modos de mezcla disponibles son: Normal, Multiplicar, Dividir, Pantalla, Oscuridad, Luz, Diferencia, Exclusión, Intersección, Superponer, Substrato, Reemplazar, y Reemplazar invertido.



El botón **Modo** permite seleccionar el modo de mezcla de la capa. Los modos de mezcla disponibles son: Normal, Multiplicar, Dividir, Pantalla, Oscuridad, Luz, Diferencia, Exclusión, Intersección, Superponer, Substrato, Reemplazar, y Reemplazar invertido.

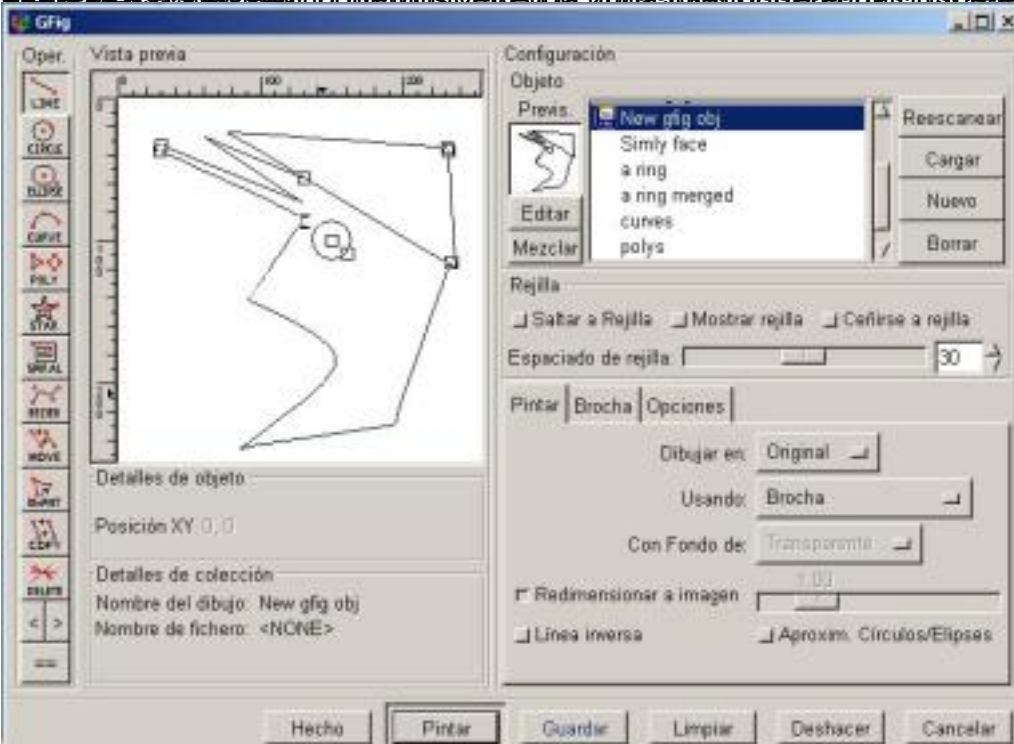


Para crear un nuevo GIMP, primero debes seleccionar la herramienta para crear un nuevo GIMP, y luego debes seleccionar la herramienta para crear un nuevo GIMP.





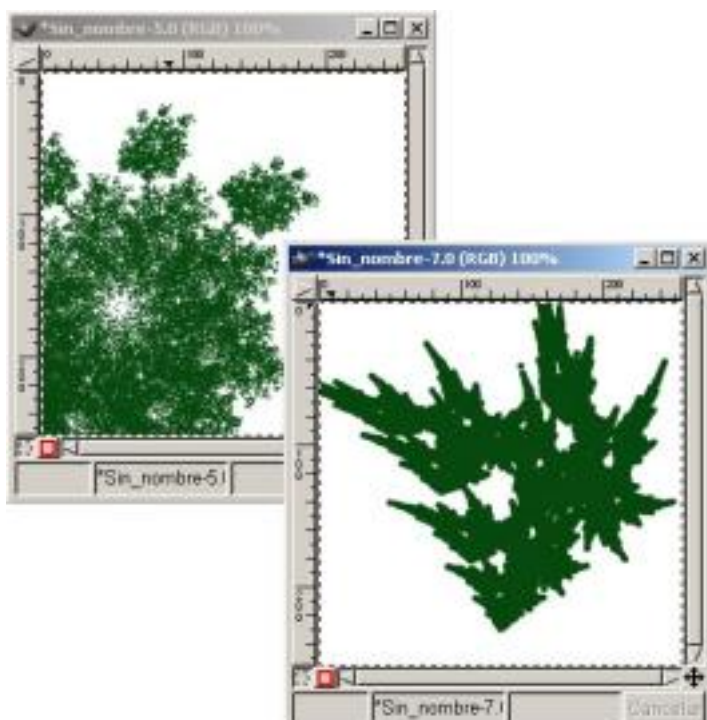
Para dibujar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' puedes elegir entre: 'New gfig obj', 'Smily face', 'a ring', 'a ring merged', 'curves', y 'polys'. También puedes usar el botón 'Reescanear' para actualizar la lista de objetos.



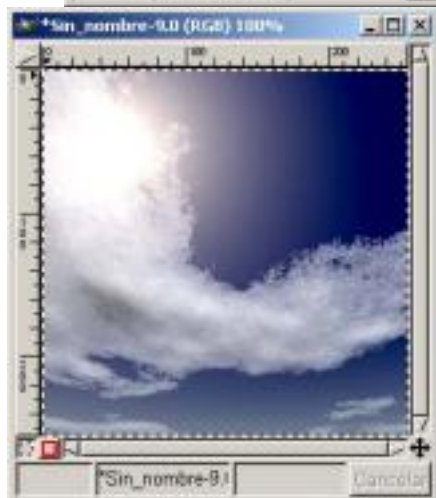
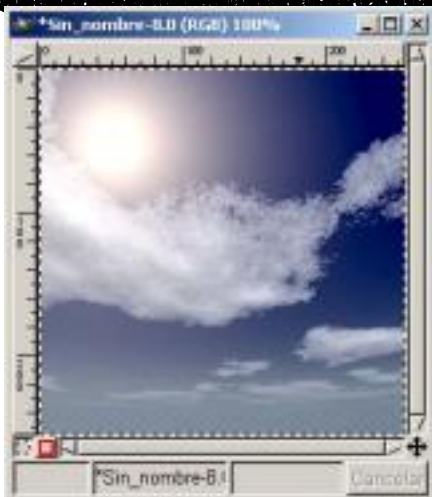
Para pintar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' puedes elegir entre: 'New gfig obj', 'Smily face', 'a ring', 'a ring merged', 'curves', y 'polys'. También puedes usar el botón 'Reescanear' para actualizar la lista de objetos.

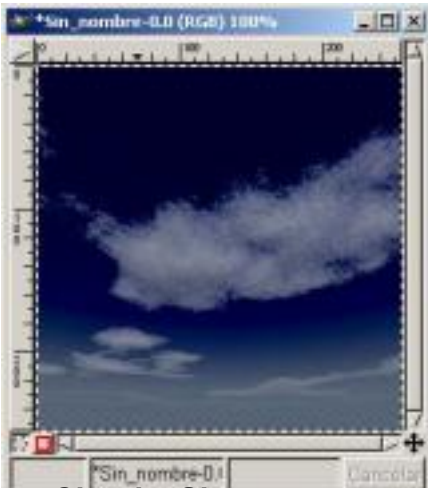
Écrit par Carlos Castillo
Lundi, 07 Juin 2004 01:04





En GIMP, en el menú 'Image' (Imagen) se encuentra la opción 'Image to Alpha' (Imagen a Alpha), que permite convertir una imagen en un canal de transparencia (Alpha). Esto es útil para crear imágenes con fondo transparente, como logos o elementos de interfaz de usuario.





Encontramos los botones **Clouds/Sky** donde existe una especificación **Time**, como en este caso, podremos crear un **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*:

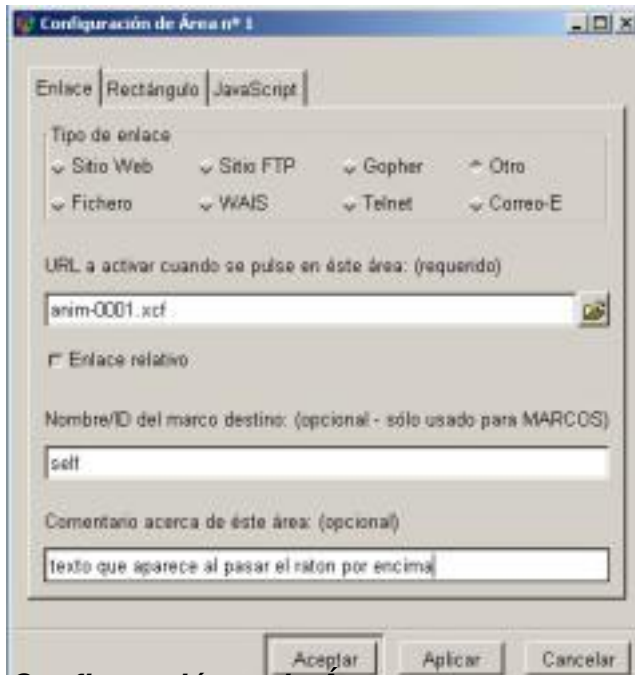
Tipo de enlace, indicar la URL, nombre ID del marco de Destino del enlace, Comentario acerca del área.

En la pestaña *Rectángulo*:

Las dimensiones, y la vista previa.

En la pestaña *Javascript*:-

onMouseover, o-onMouseout.



Continúa con el capítulo 7 de este manual de GIMP para aprender más sobre el uso de GIMP.
[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)