

There are no translations available.

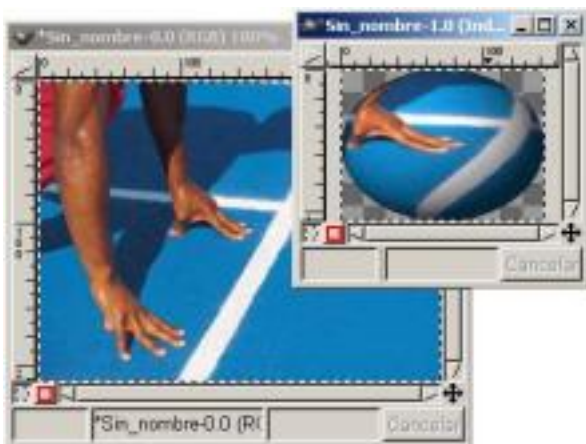
Utilizando los Filtros

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/ ...*

Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

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

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.



Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



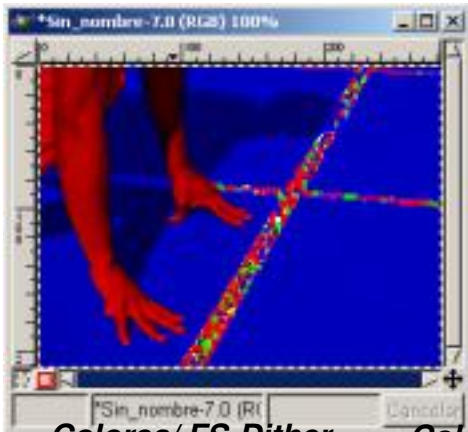
Colores

Sus submenús son:



Colorear... permite cambiar el color de la imagen sobre distintos parámetros:
Superficie de la imagen, sobre el que se aplica.



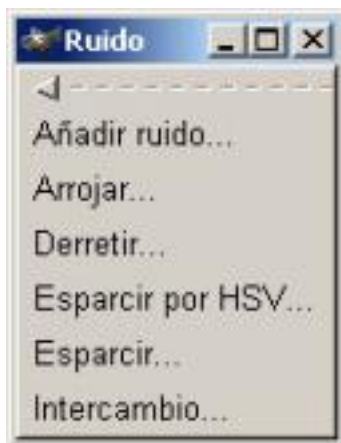


Colores/ FS-Dither
Ruido

Colores/ Invertir valor

Colores/ RGB máximo

Sus submenús son:



Ruido

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

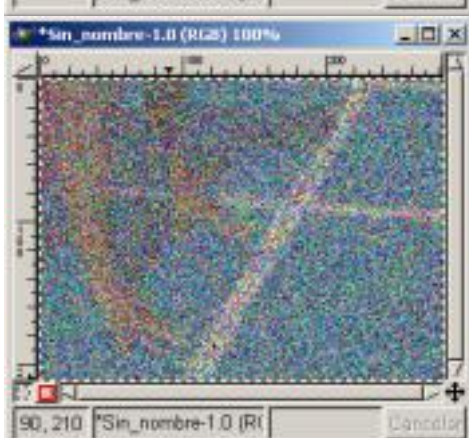
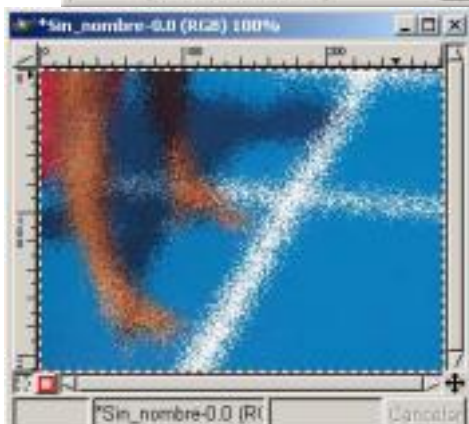
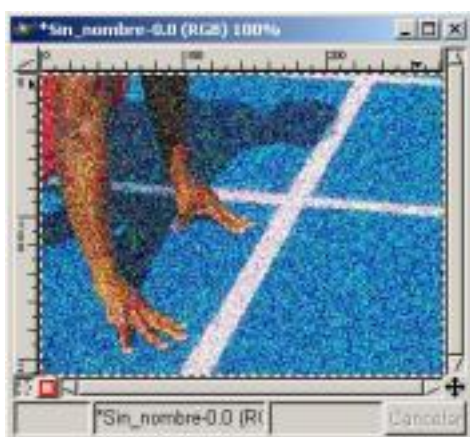
Dependiendo de la cantidad de ruido añadido a la descomposición en Rojo, Verde y Azul.

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.

Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



Los bordes se podrán ver más o menos dependiendo de cómo se utilice.

Detector bordes/Log **Detector bordes/Borde** **Detector bordes/Laplace** **Detector bordes/Realce**

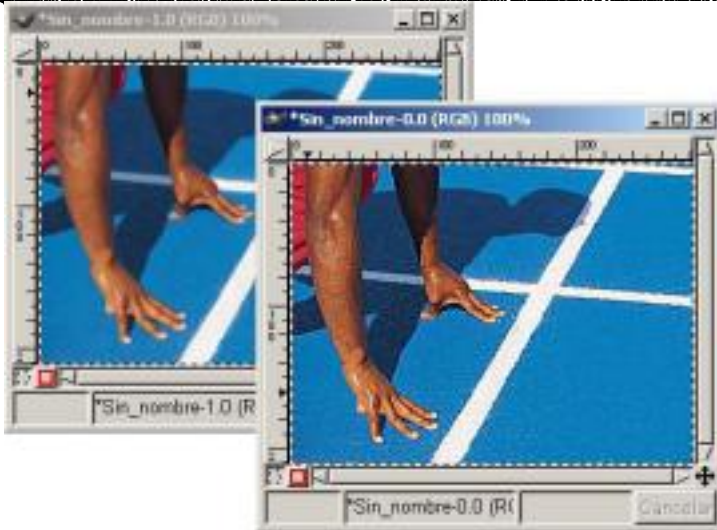
Sus submenús son:

Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

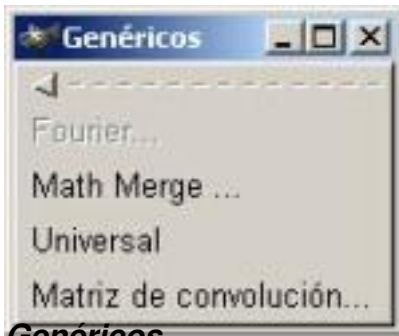


Realce/Enfoque... mejora la imagen con una serie de algoritmos que mejoran el contraste y la nitidez.



Realce/Enfoque... Realce/Máscara de desenfoque...
Genericos

Sus submenús son:



Genéricos **Efectos de cristal**

Sus submenús son:

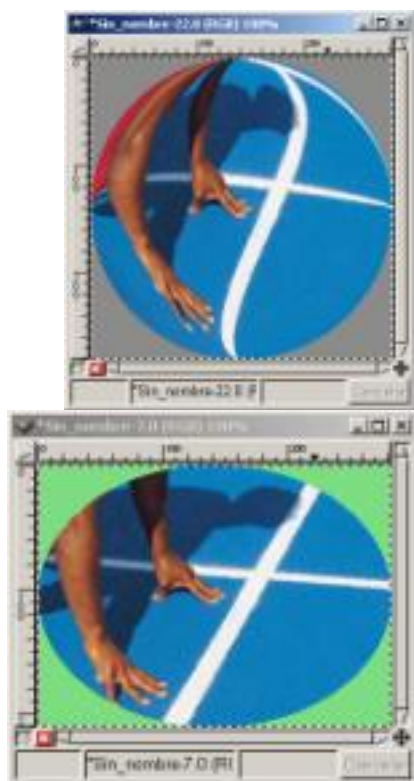


Efectos de cristal

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:

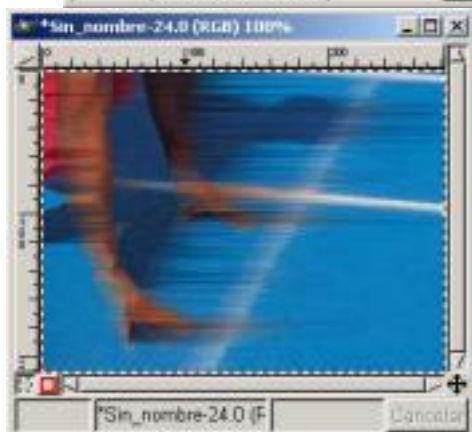
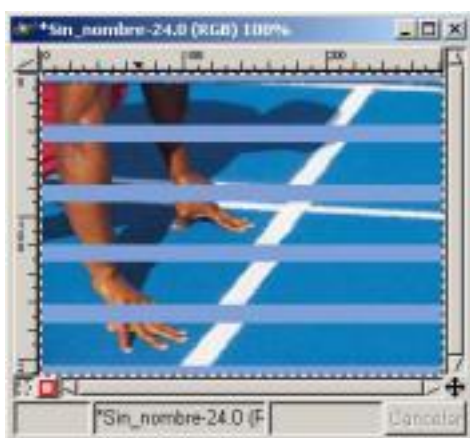


Distorsión

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

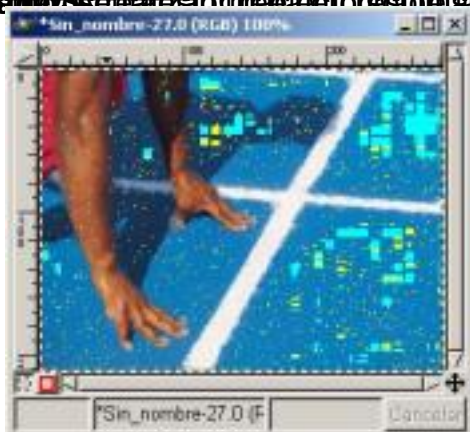
Sus submenús son:

Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



Artistic/ Van Gogh (Lic2) Artistic/ Aplicar lienzo Artistic/ GIMPresionista
Así como en otros programas de edición de imágenes se puede aplicar la pincelada de pintura como si



Artísticos/ Van Gogh
Aplicación

Artísticos/ Aplicar lienzo Artísticos/ GIMPresionista

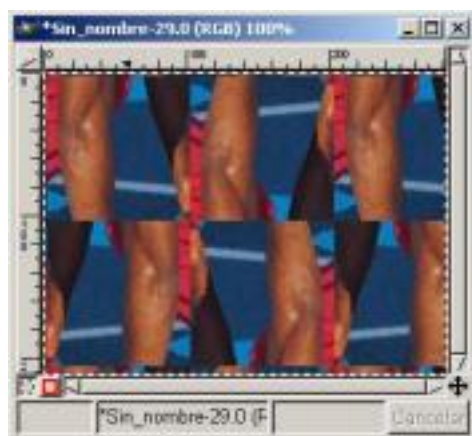
Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

Sus submenús son:

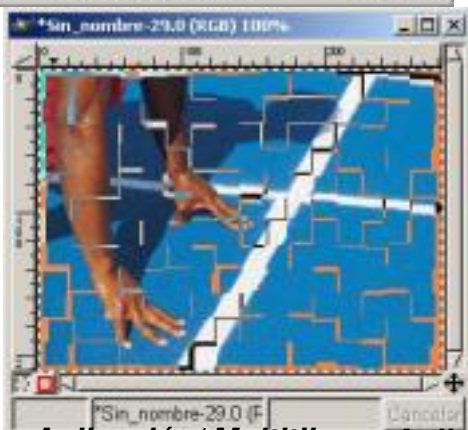


Aplicación

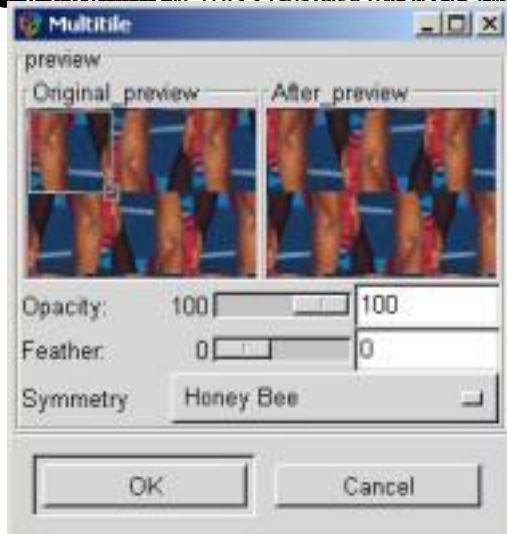


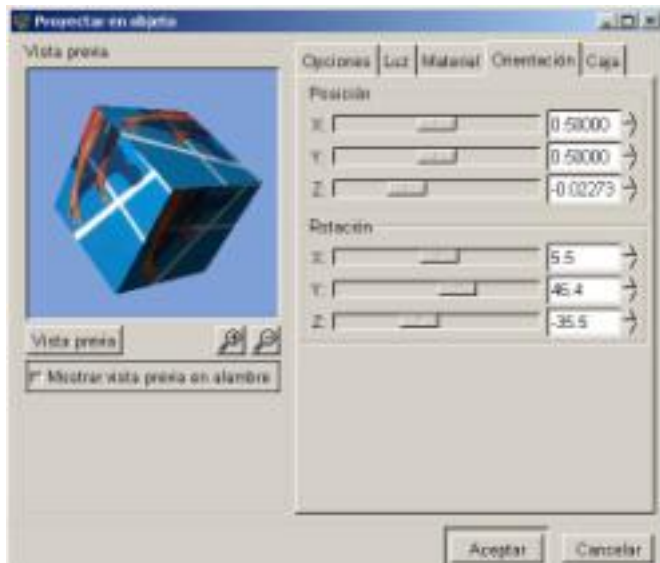
Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



5. Aplicación Multitile: Aplicación/Proveer en Aplicación/Baldosas de papel de vista





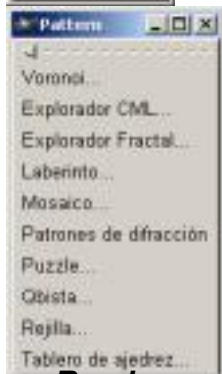
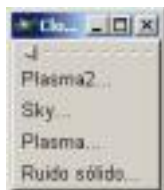
En **Aplicación / Multivista / Animación / Proyectar en objeto** tenemos más clara **Render**

Sus submenús son:



Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad en su forma original.



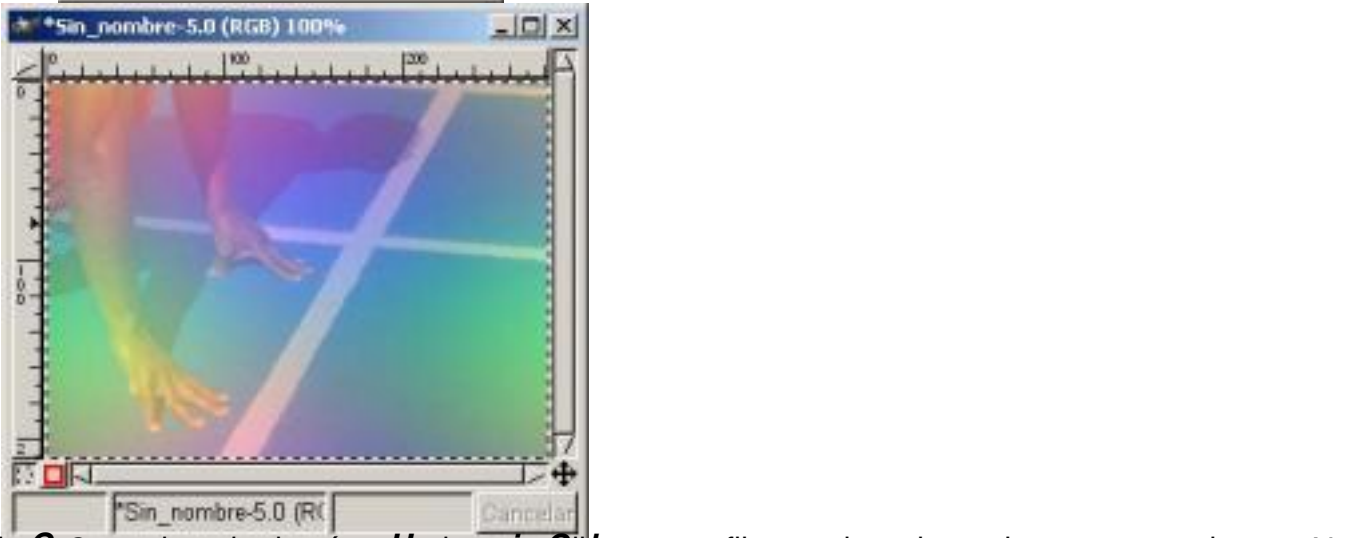
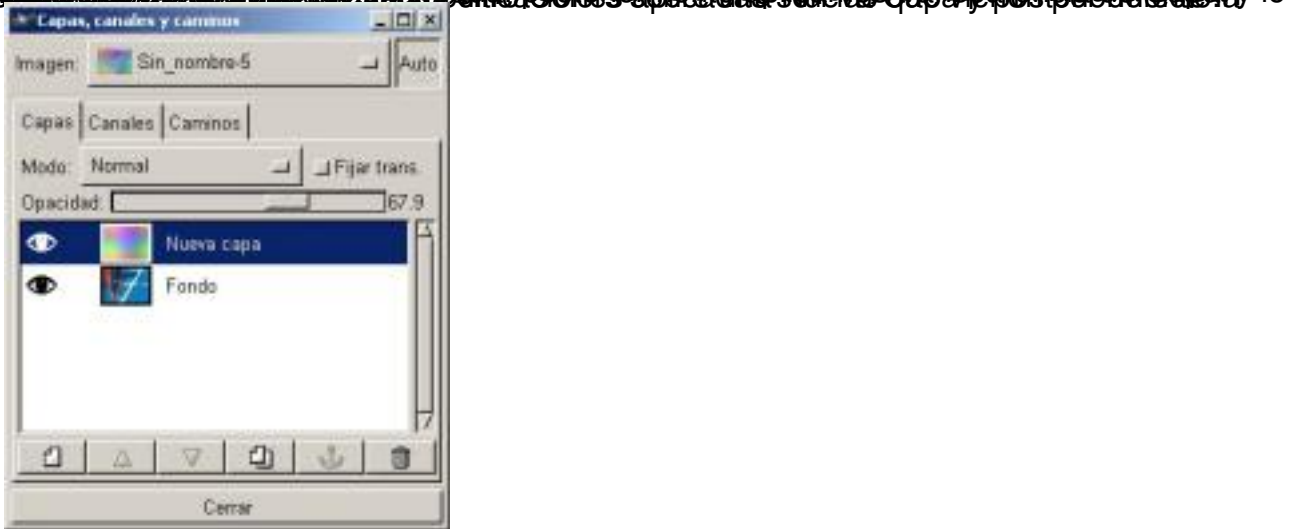
Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

Monday, 07 June 2004 01:04



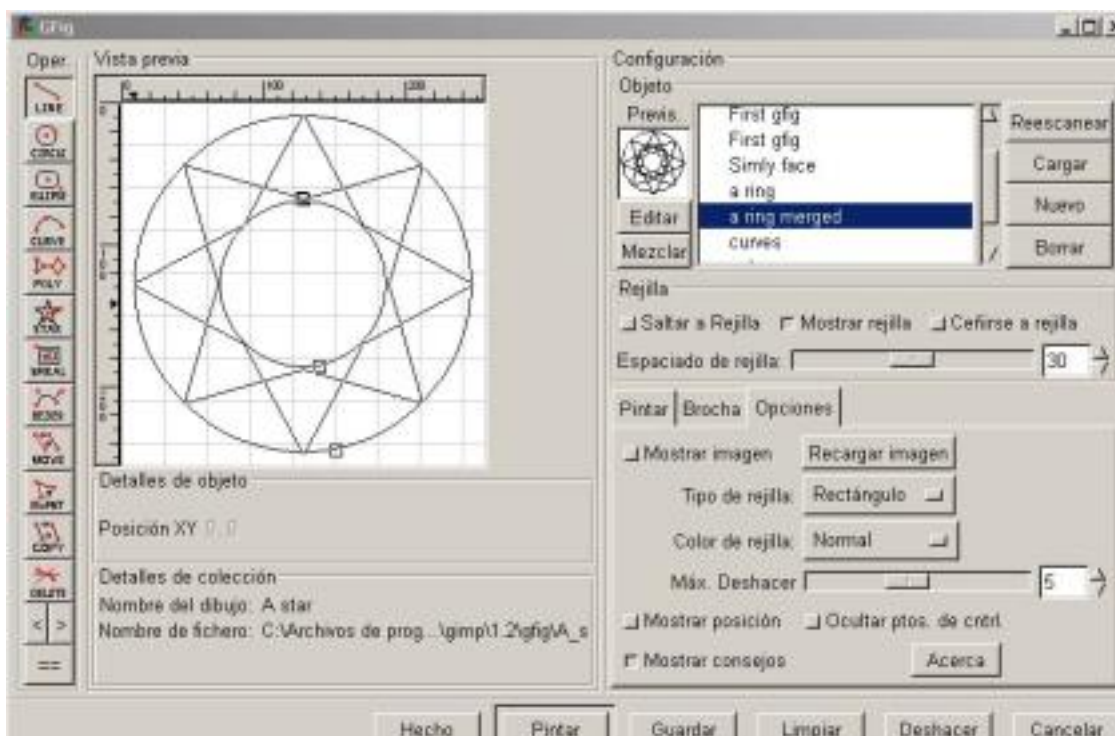
Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

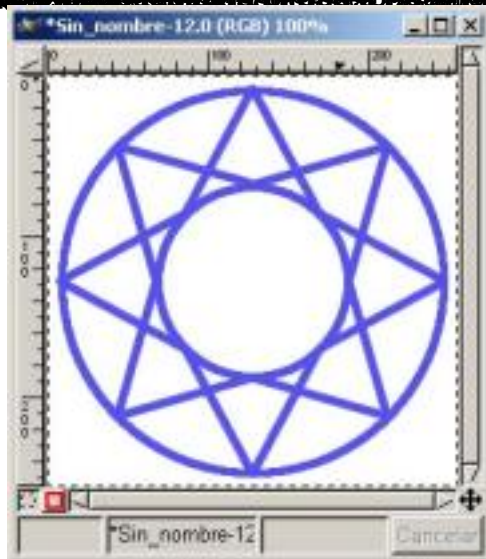


Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04

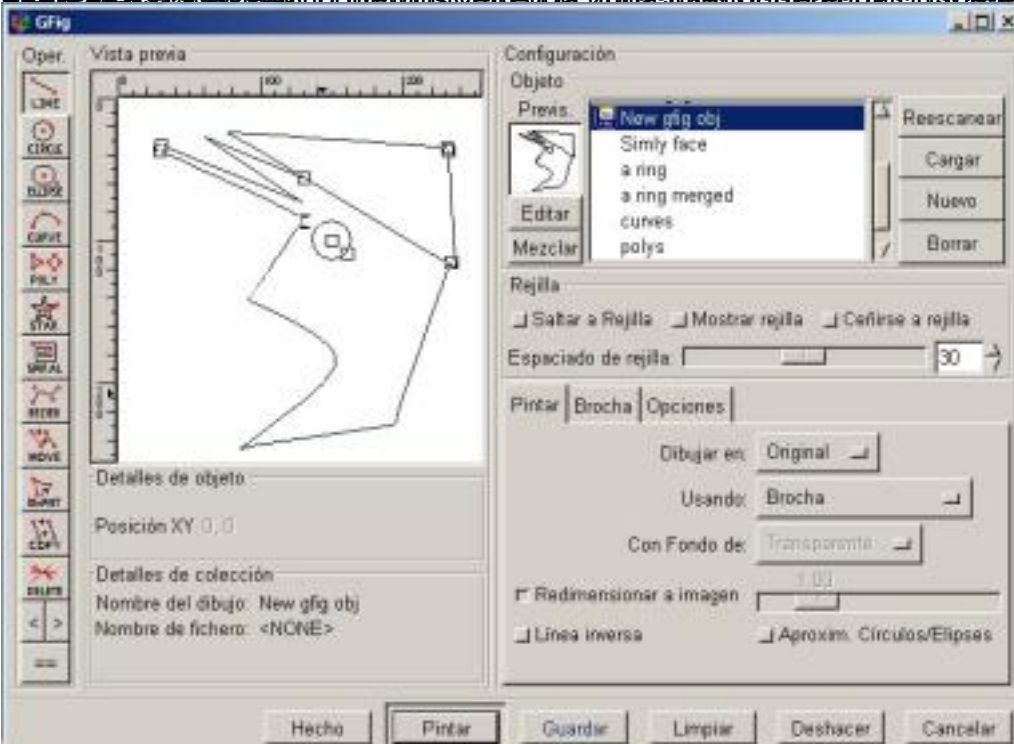


Para crear un nuevo GIMP, primero debes seleccionar la herramienta de dibujo, luego el color y el tamaño del pincel, y por último el tipo de línea.



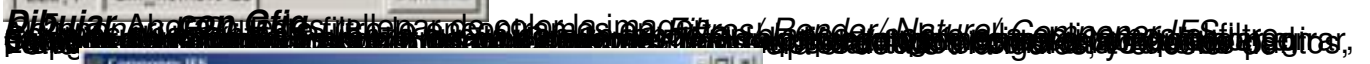


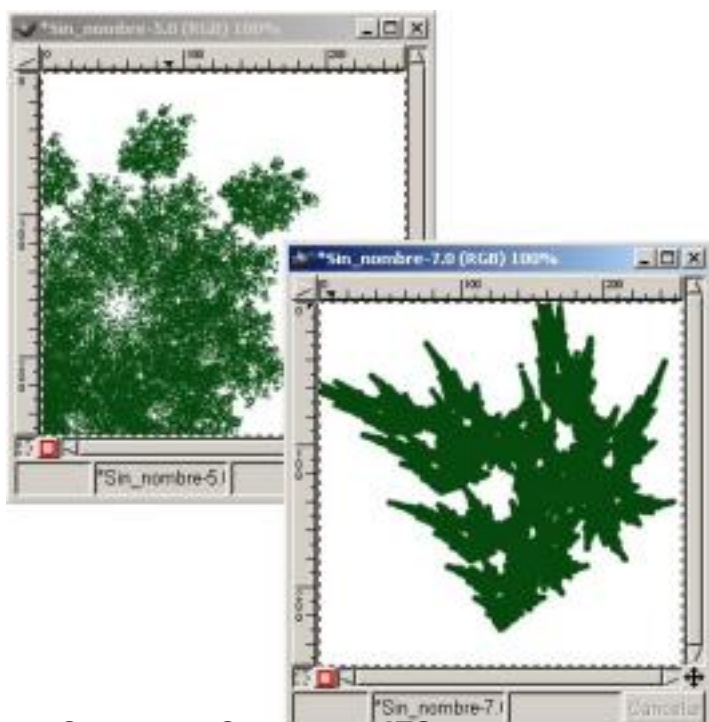
Para dibujar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' se encuentran los objetos que puedes dibujar: 'New gfig obj', 'Smiley face', 'a ring', 'a ring merged', 'curves', 'polys'.



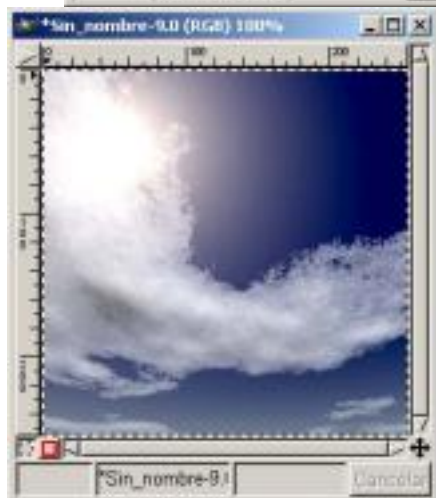
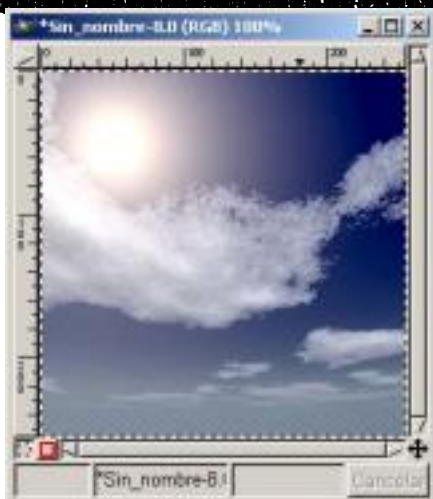
Para pintar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' se encuentran los objetos que puedes dibujar: 'New gfig obj', 'Smiley face', 'a ring', 'a ring merged', 'curves', 'polys'.

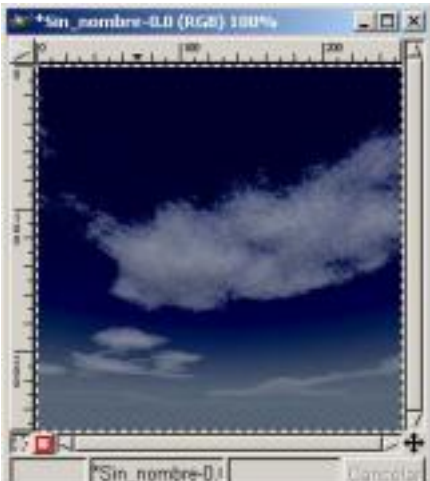
Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04





En GIMP, en el menú **Image > Mode > Color**, se puede seleccionar el modo de color de la imagen. En este caso, se ha seleccionado el modo **Color**, lo que permite ver la imagen en su color original. Si se selecciona el modo **Grayscale**, la imagen se mostrará en escala de grises. Si se selecciona el modo **Indexed**, la imagen se mostrará en un índice de colores. Si se selecciona el modo **CMYK**, la imagen se mostrará en el espacio de color CMYK. Si se selecciona el modo **Lab**, la imagen se mostrará en el espacio de color Lab. Si se selecciona el modo **HSV**, la imagen se mostrará en el espacio de color HSV. Si se selecciona el modo **HSL**, la imagen se mostrará en el espacio de color HSL. Si se selecciona el modo **RGB**, la imagen se mostrará en el espacio de color RGB. Si se selecciona el modo **Alpha**, la imagen se mostrará en el espacio de color Alpha. Si se selecciona el modo **None**, la imagen se mostrará en el espacio de color None.





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

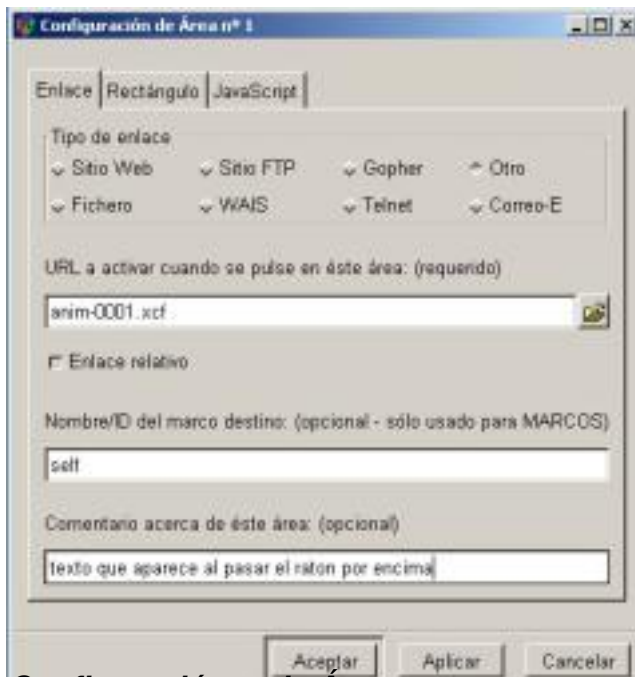
Las dimensiones, y la vista previa.

En la pestaña *Javascript*:

onMouseover, o onmouseout.

Manual GIMP (Capítulo 7)

Written by Carlos Castillo
Monday, 07 June 2004 01:04



Continúa con el capítulo 7 de las soluciones para problemas de instalación de GIMP en Windows, donde se describe cómo configurar GIMP para que funcione correctamente en un sistema de archivos de red.



[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)