

There are no translations available.

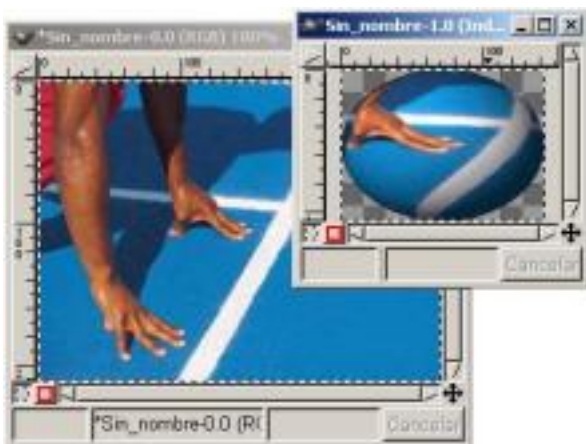
Utilizando los Filtros

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.





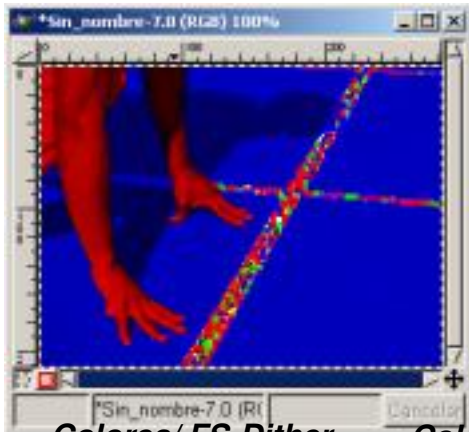
Colores

Sus submenús son:



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



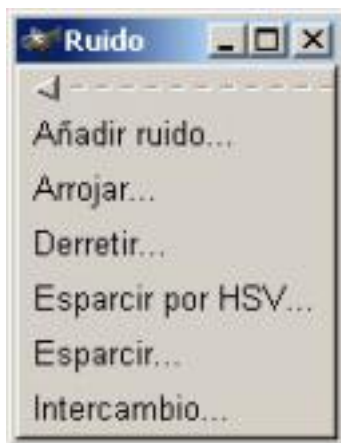


**Colores/ FS-Dither
Ruido**

Colores/ Invertir valor

Colores/ RGB máximo

Sus submenús son:



Ruido

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

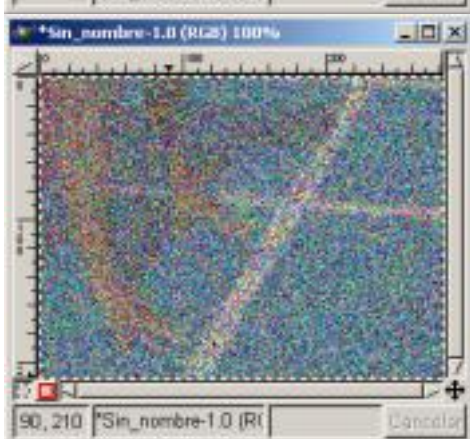
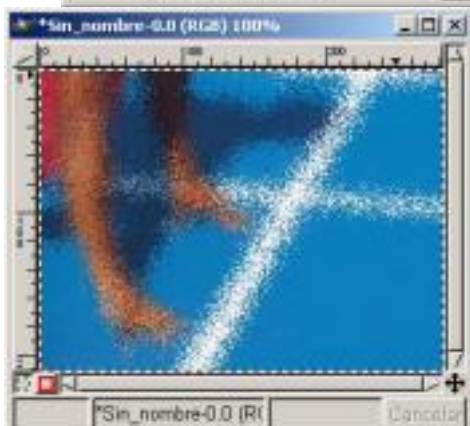
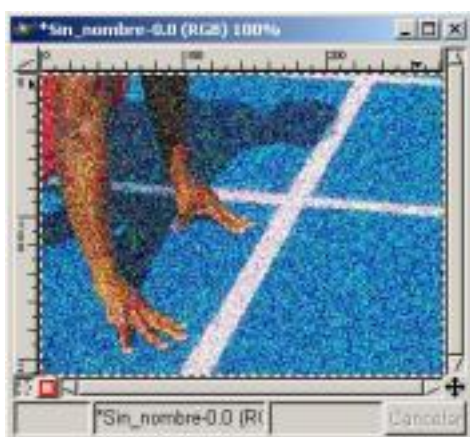
Dependiendo de la cantidad de ruido añadido a la descomposición en Rojo, Verde y Azul.

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.



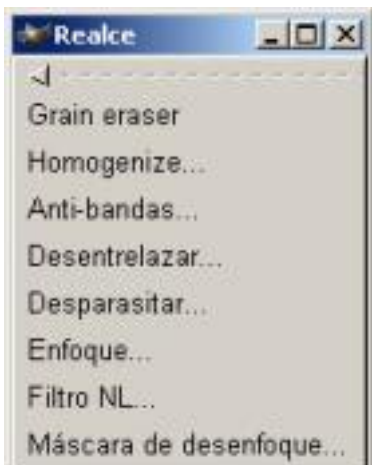
Los bordes se podrán encontrar más o menos de la siguiente manera:

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

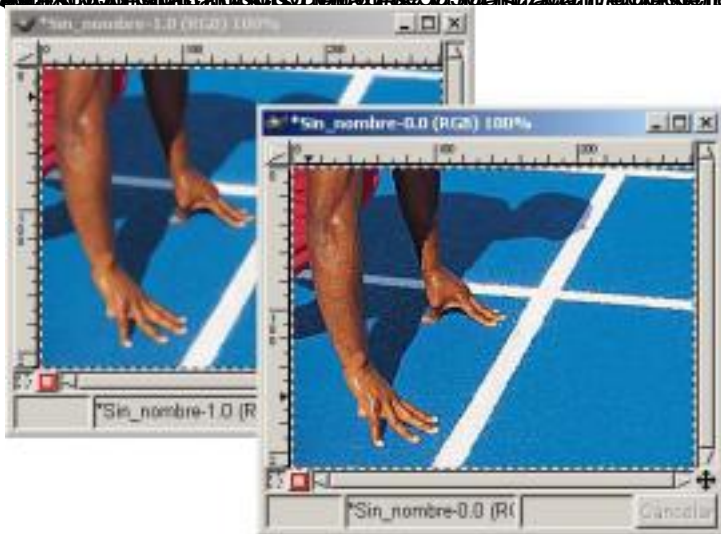
Sus submenús son:

Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04

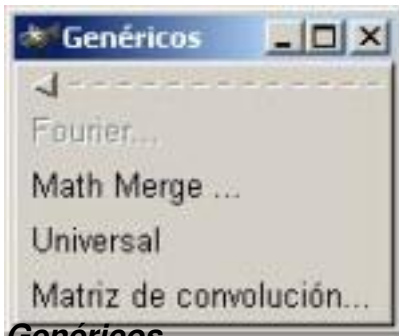


Reglas básicas de funcionamiento de la dirección administrativa y de control de la calidad de los



Genericos

Sus submenús son:



Genéricos **Efectos de cristal**

Sus submenús son:

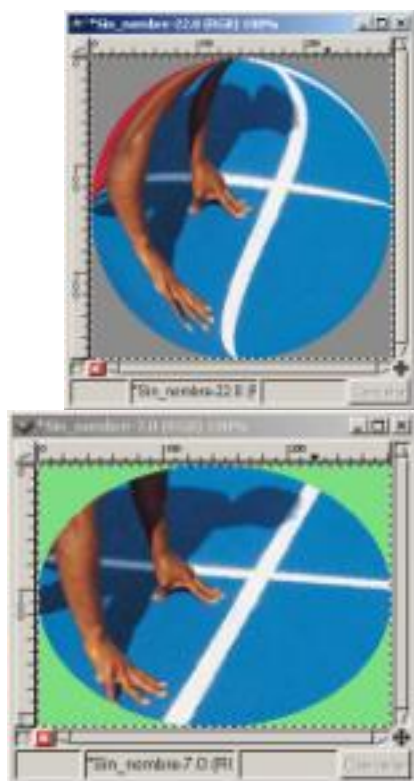


Efectos de cristal

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 (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/ Destello 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

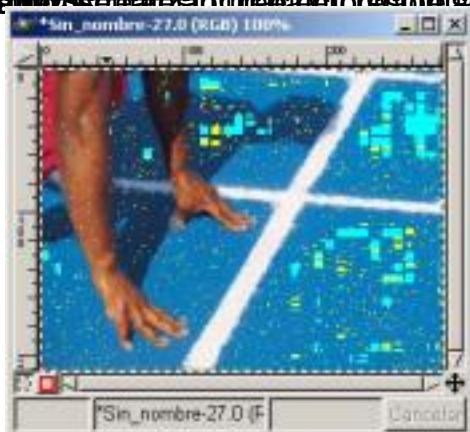
Sus submenús son:

Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04



Artísticos/ Aplicar lienzo... Las imágenes se parecen a la de la pistola, después de pintar, como si



Artísticos/ Van Gogh
Aplicación

Artísticos/ Aplicar lienzo

Artísticos/ GIMPresionista

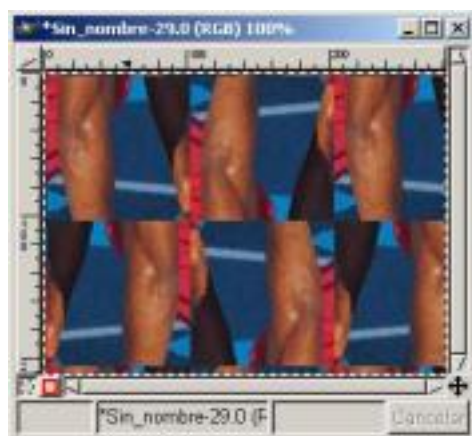
Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04

Sus submenús son:

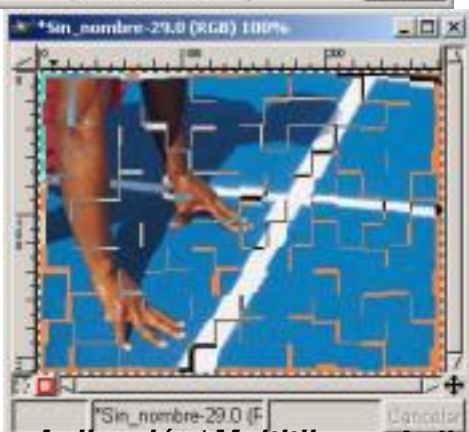
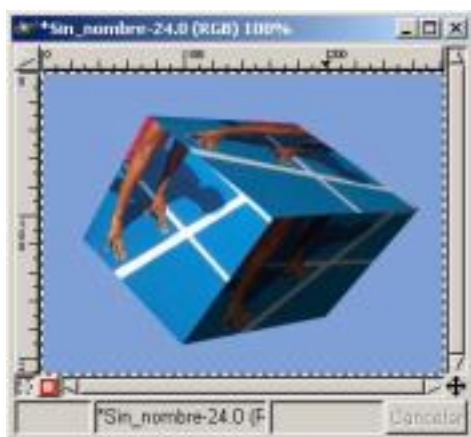


Aplicación

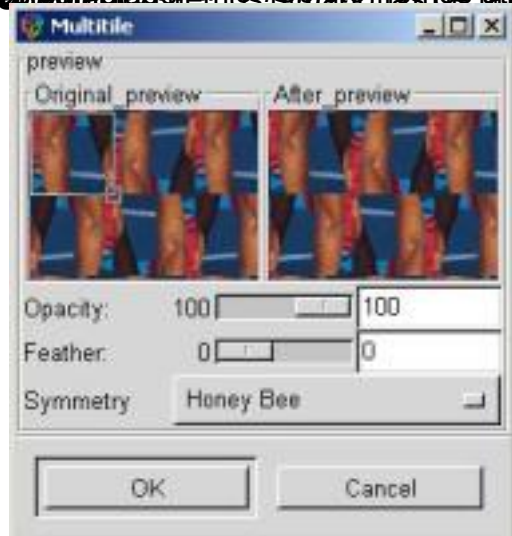


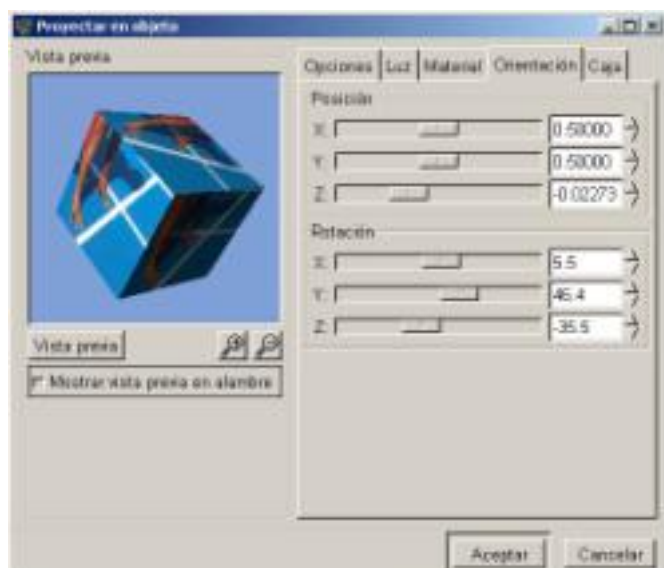
Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04



5. Aplicación Multitile: Aplicación/Proyecto en Activación/Baldosa de papel de vista





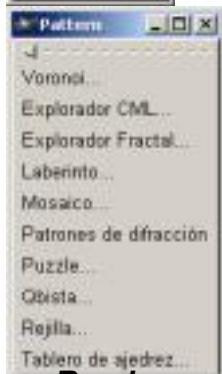
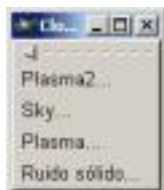
En **Aplicación / Multivista / Animación / Proyectar en objeto** tenemos más clara **Render**

Sus submenús son:



Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 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.



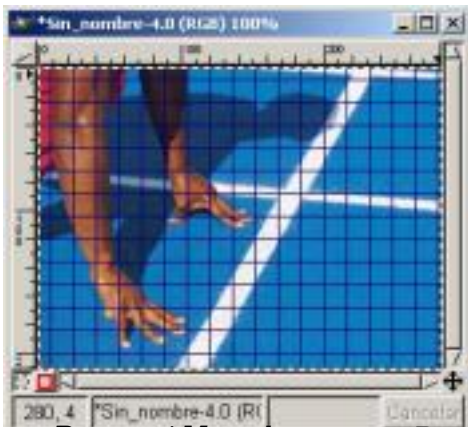
Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04

El Poder del Poder: El Efecto de las Leyes del Primer Plano (Foreword) de

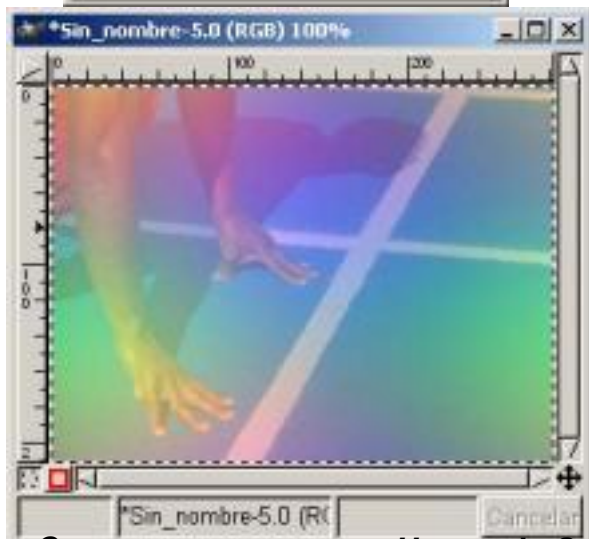


Manual GIMP (Capítulo 7)

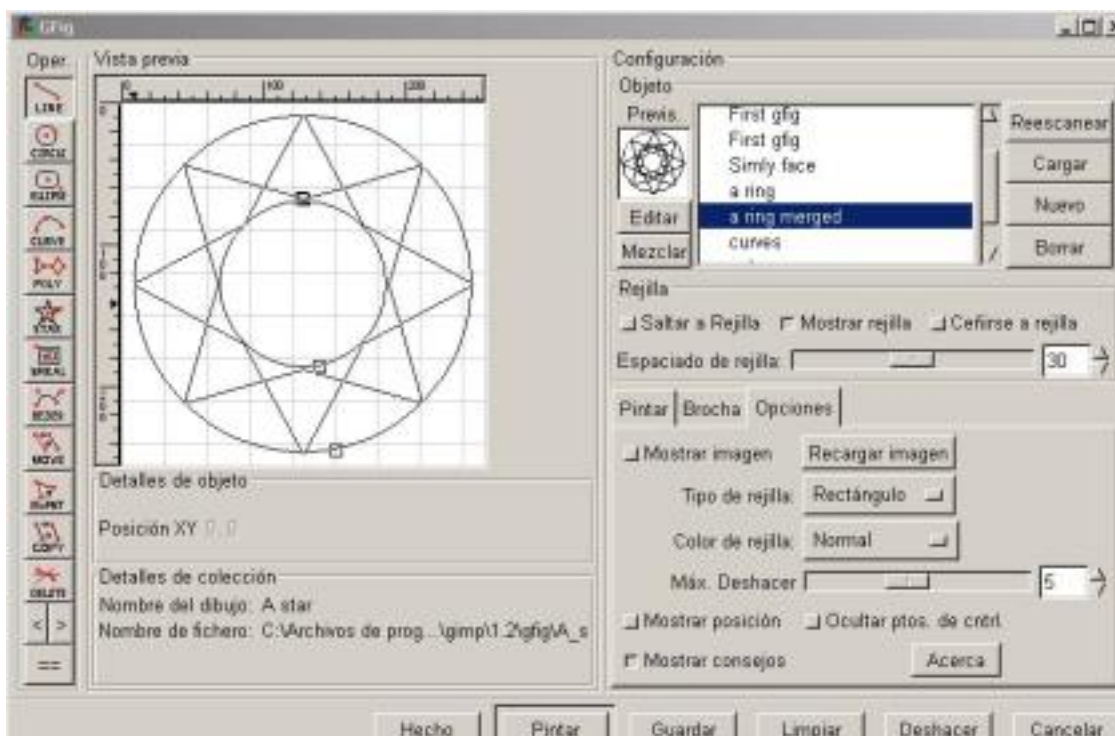
Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04



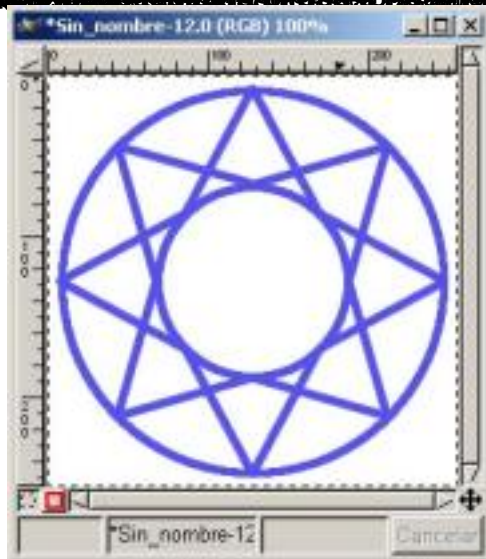
Para aplicar un patrón a una imagen, selecciona la herramienta 'Patrón' (Pattern) en la barra de herramientas. Luego, haz clic sobre la imagen y arrastra el mouse para aplicar el patrón. El patrón se aplicará a la imagen seleccionada.



Para aplicar un patrón a una imagen, selecciona la herramienta 'Patrón' (Pattern) en la barra de herramientas. Luego, haz clic sobre la imagen y arrastra el mouse para aplicar el patrón. El patrón se aplicará a la imagen seleccionada.

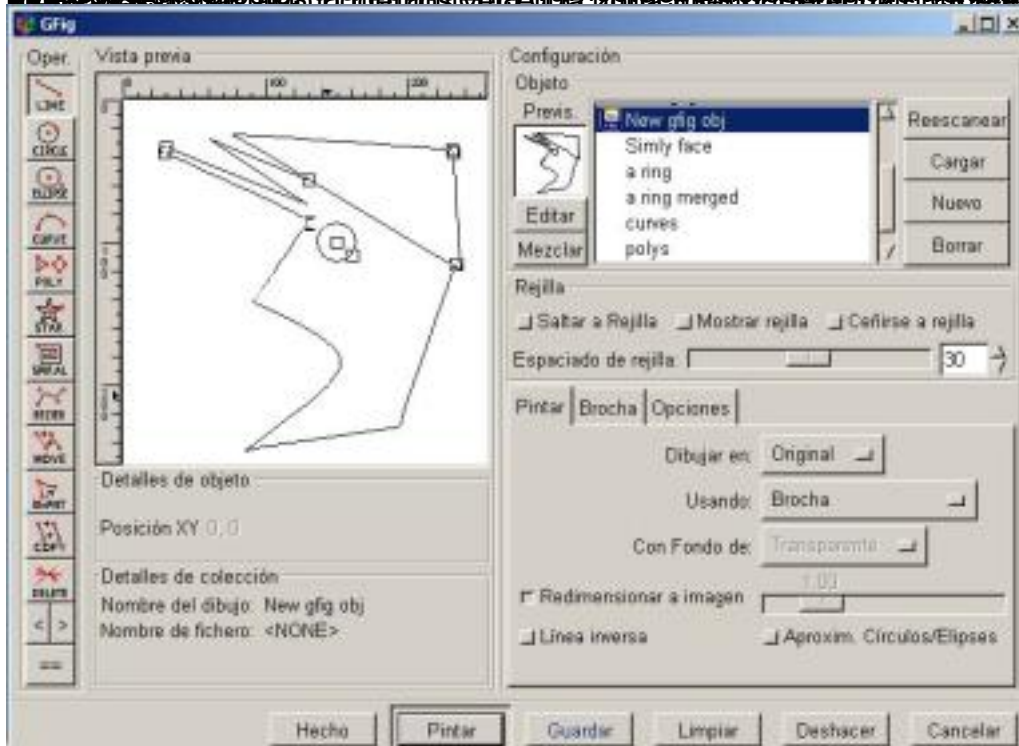


Para crear un nuevo GIMP, primero debes seleccionar la herramienta de dibujo que quieras usar, como el lápiz, el pincel, el borrador, etc. y luego debes hacer clic en el botón 'Nuevo' (New) en la barra de herramientas.





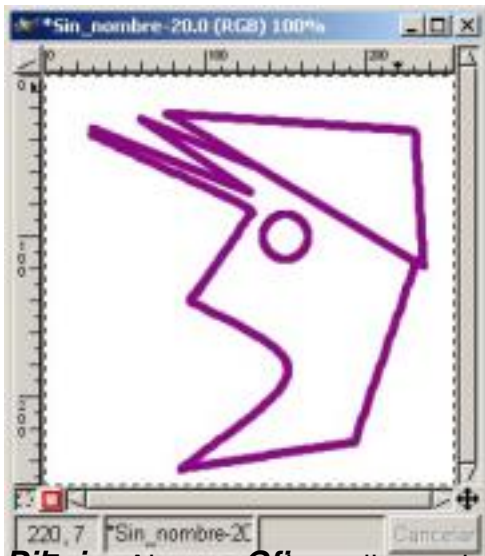
Para dibujar con Gfig, simplemente clicamos en el botón de dibujo en el filtro Gfig. En este caso, clicamos en el botón de dibujo de la línea, para dibujar una línea.



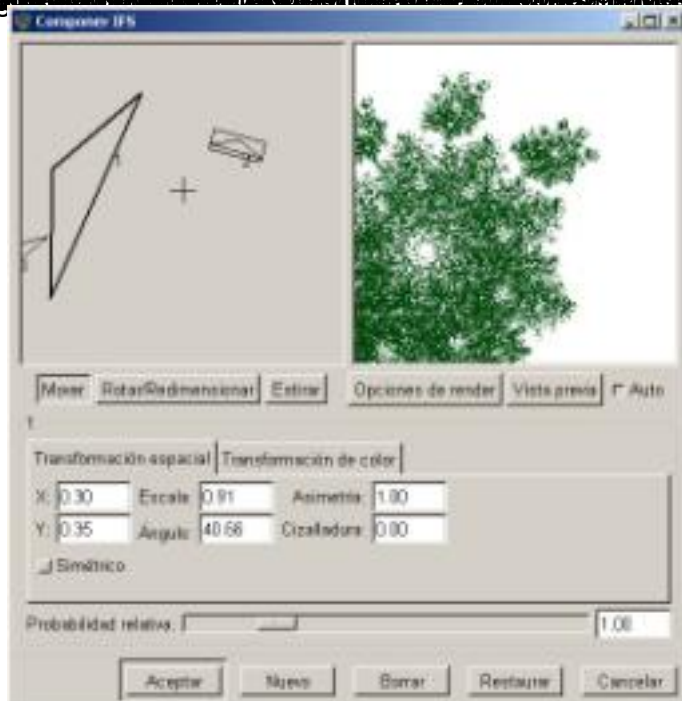
Para pintar con Gfig, clicamos en el botón de dibujo de la imagen en el filtro Gfig. En este caso, clicamos en el botón de dibujo de la imagen, para pintar una imagen.

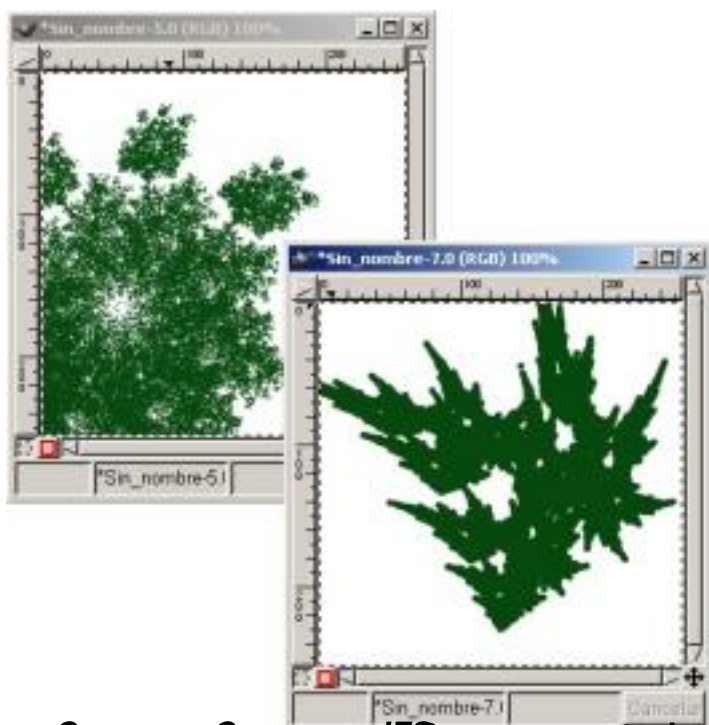
Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04

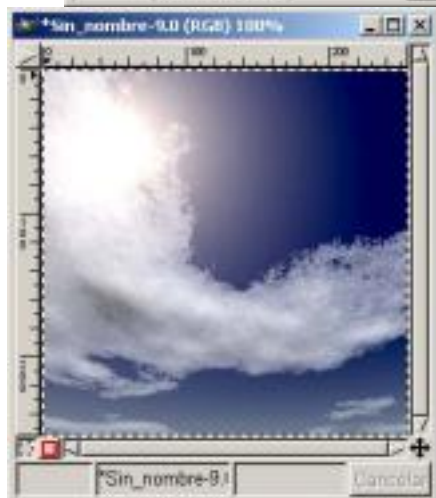
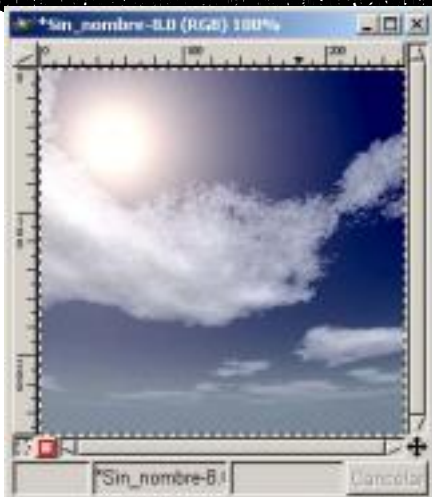


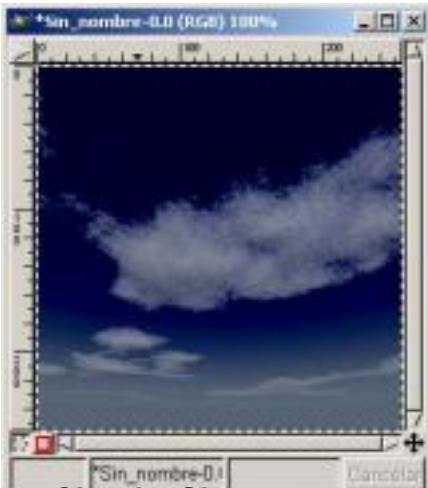
Drawing Area: Click to place or move the image. Right-click to zoom in, zoom out, or pan. Right-click to zoom in, zoom out, or pan. Right-click to zoom in, zoom out, or pan.





En Gimp, en el menú **Color** / **Mapa de colores** / **ES** se puede seleccionar el tipo de mapa de colores que se desea utilizar. En este caso, se ha seleccionado el tipo de mapa de colores **ES**.





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*:

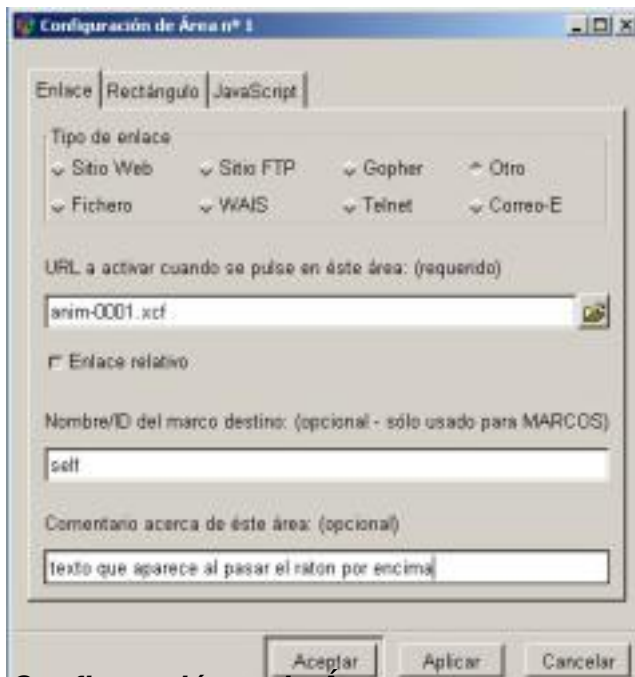
Las dimensiones, y la vista previa.

En la pestaña *Javascript*:-

onMouseovert, o-nMouseout.

Manual GIMP (Capítulo 7)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 07 Xuño 2004 01:04



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