

There are no translations available.

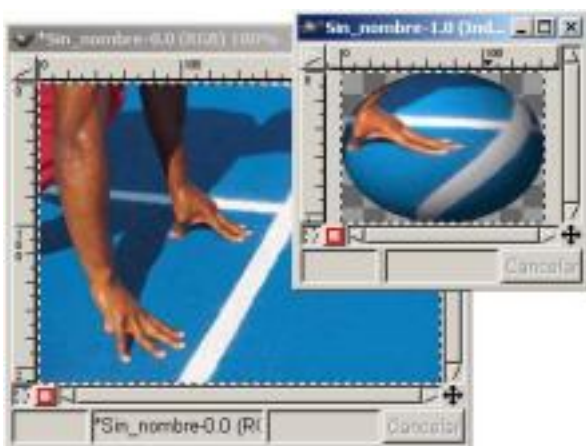
## Utilizando los Filtros

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 de 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.





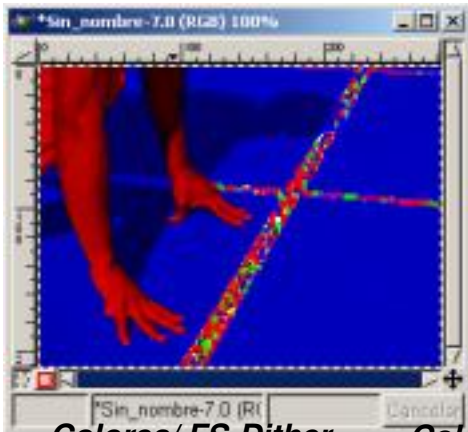
**Colores**

Sus submenús son:



Colores: filtro de aplicación que aplica color de la imagen sobre distintos parámetro:  
Superficie de aplicación, modo de aplicación, sobre el que se aplica.



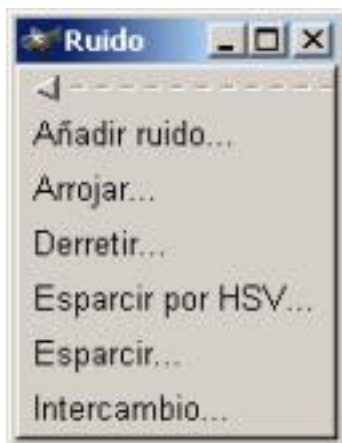


**Colores/ FS-Dither**  
**Ruido**

**Colores/ Invertir valor**

**Colores/ RGB máximo**

Sus submenús son:



### **Ruido**

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

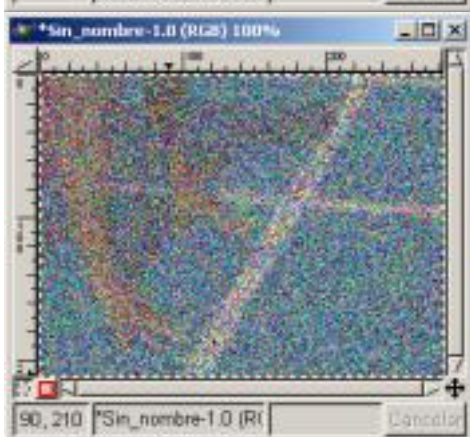
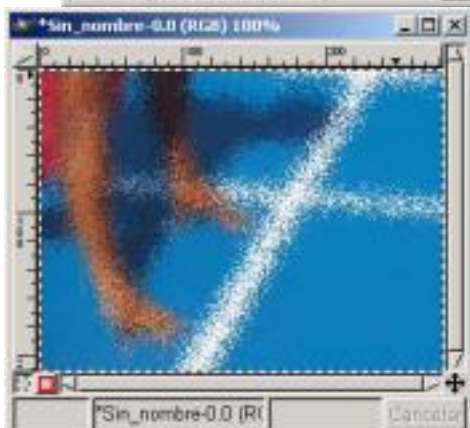
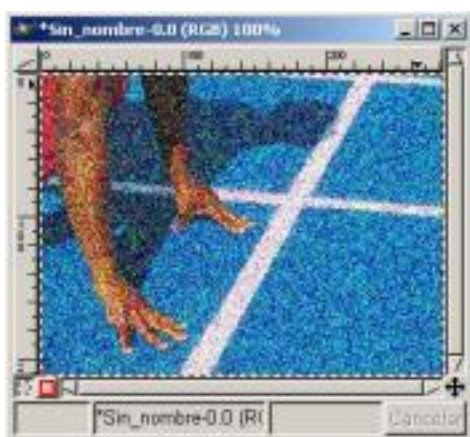
Dependiendo de la cantidad de ruido añadido a la descomposición en Rojo, Verde y Azul.

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

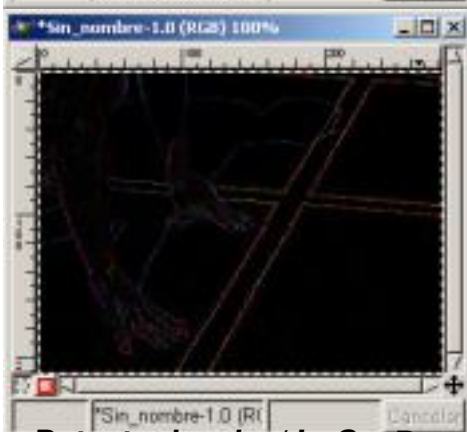
Sus submenús son:



***Detectar bordes***

Estos filtros perfilan los bordes de la imagen.



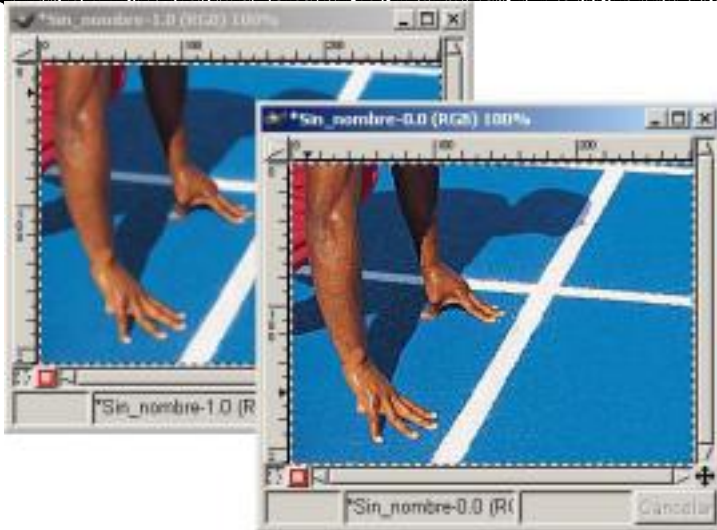


Los bordes se podrán ver más claramente si se utiliza el menú **Editar / Detectar bordes / Laplace** o **Editar / Detectar bordes / Realce**.

Sus submenús son:



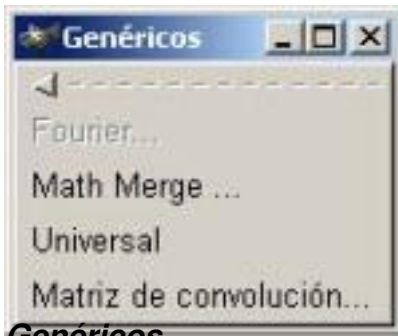
Realce/Enfoque... Realce/Máscara de desenfoque... Realce/Grain eraser... Realce/Desentrelazar... Realce/Desparasitar... Realce/Anti-bandas... Realce/Homogenize... Realce/Filtro NL...



Realce/Enfoque... Realce/Máscara de desenfoque... Realce/Grain eraser... Realce/Desentrelazar... Realce/Desparasitar... Realce/Anti-bandas... Realce/Homogenize... Realce/Filtro NL...

### Genericos

Sus submenús son:



### **Genéricos** **Efectos de cristal**

Sus submenús son:

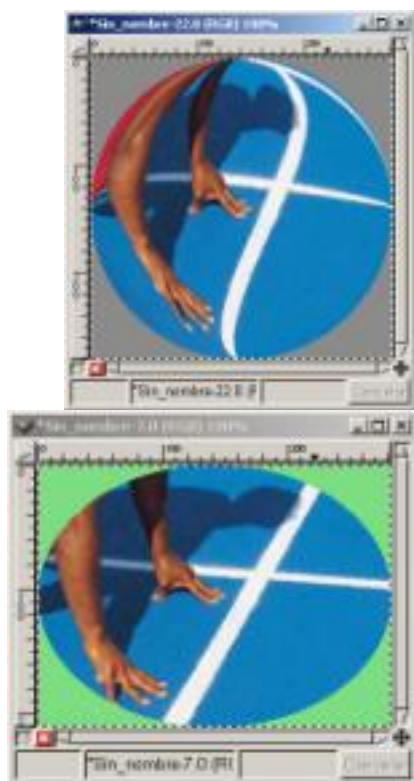


### **Efectos de cristal**

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/ Destello de luz/ 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:



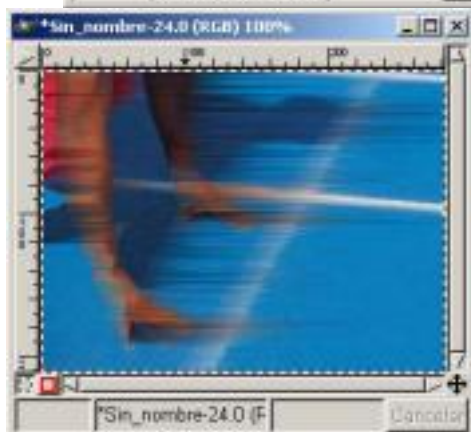
## **Distorsión**

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.



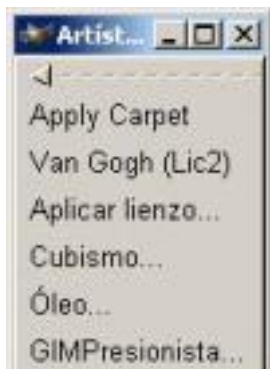
### ***Distorsión/ Deformación interactiva***

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.

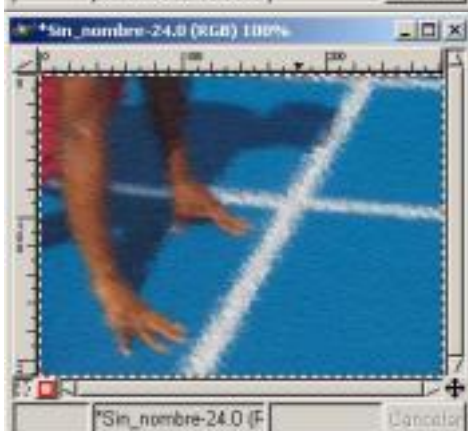
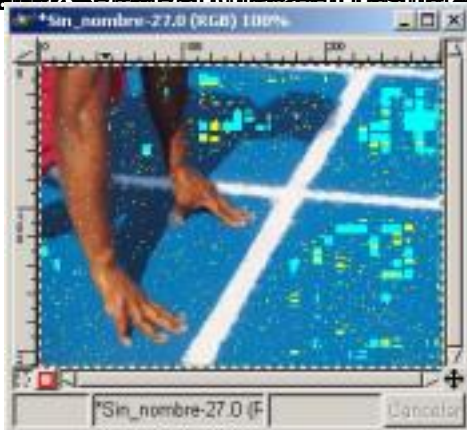
## **Artísticos**

Sus submenús son:





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

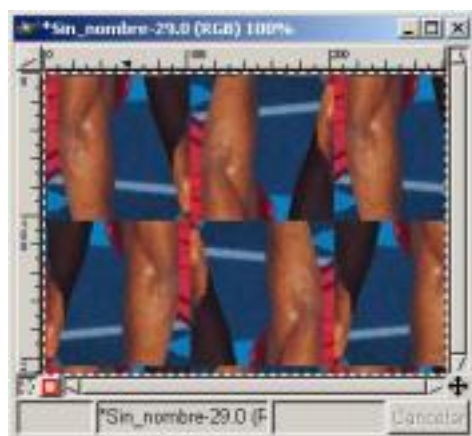
Artísticos/ Aplicar lienzo

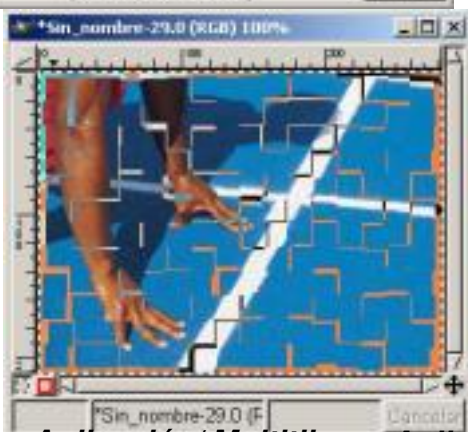
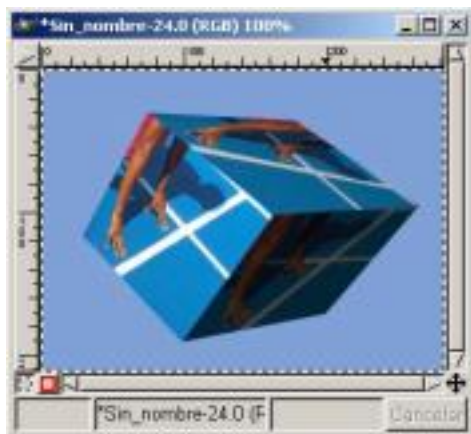
Artísticos/ GIMPresionista

Sus submenús son:

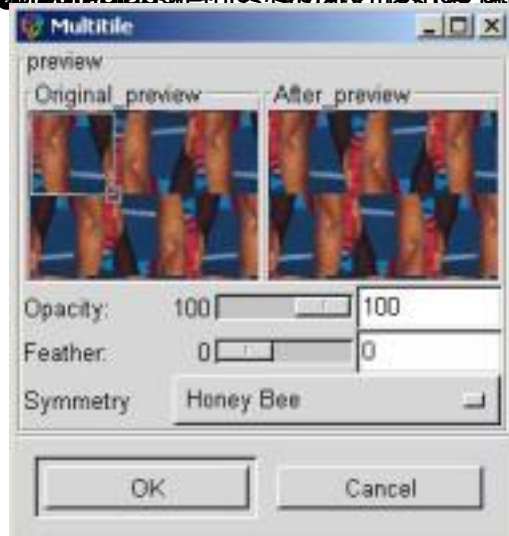


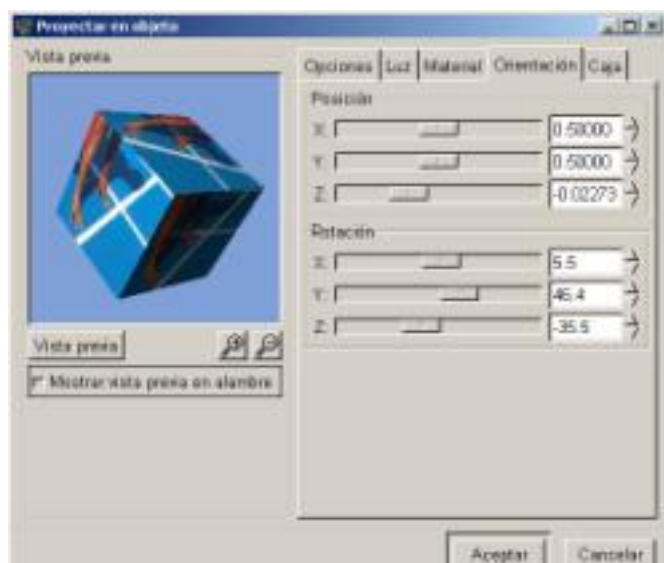
### ***Aplicación***





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





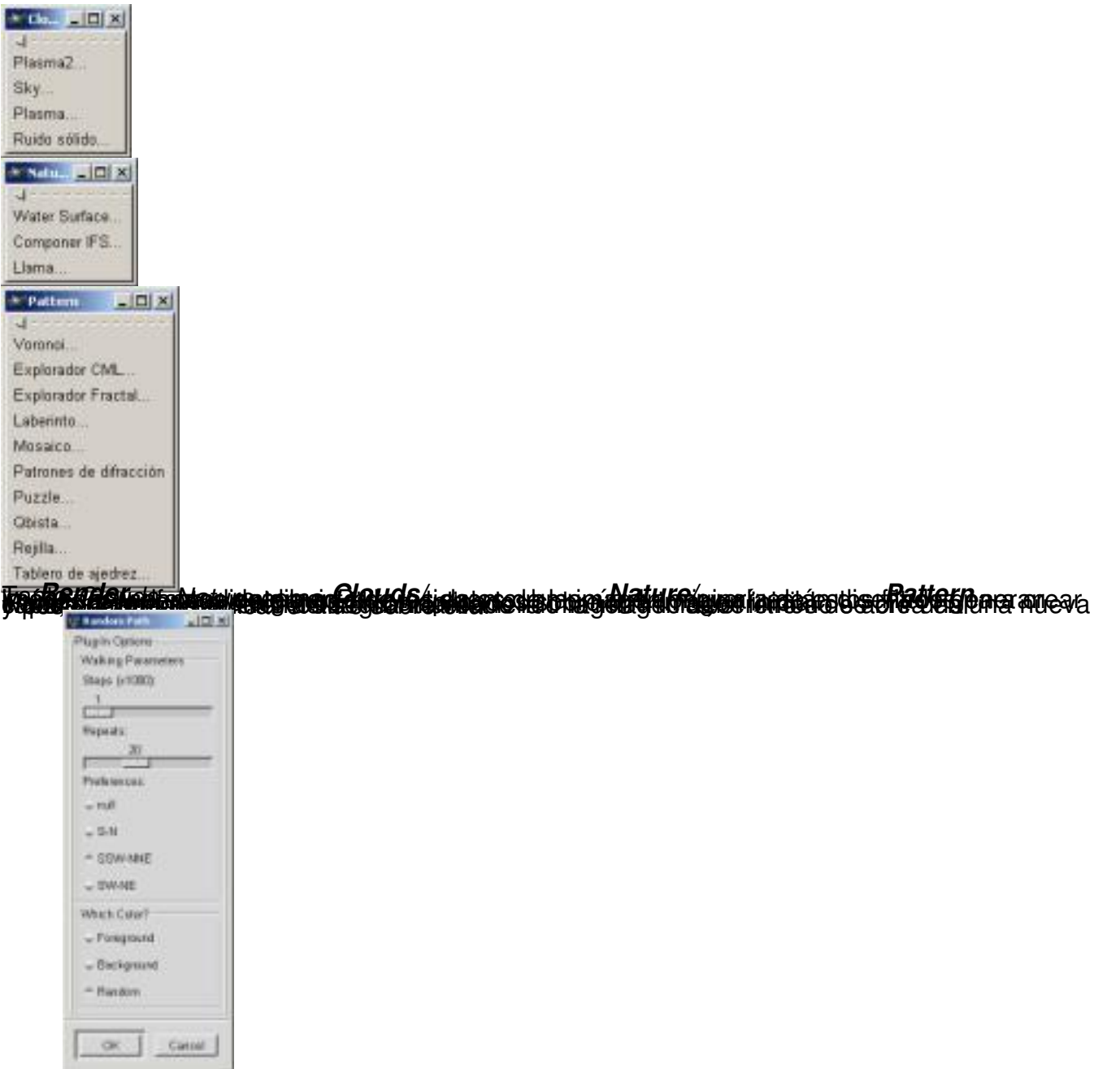
En **Aplicación / Multivista / Animación / Proyectar en objeto** tenemos más clara  
**Render**

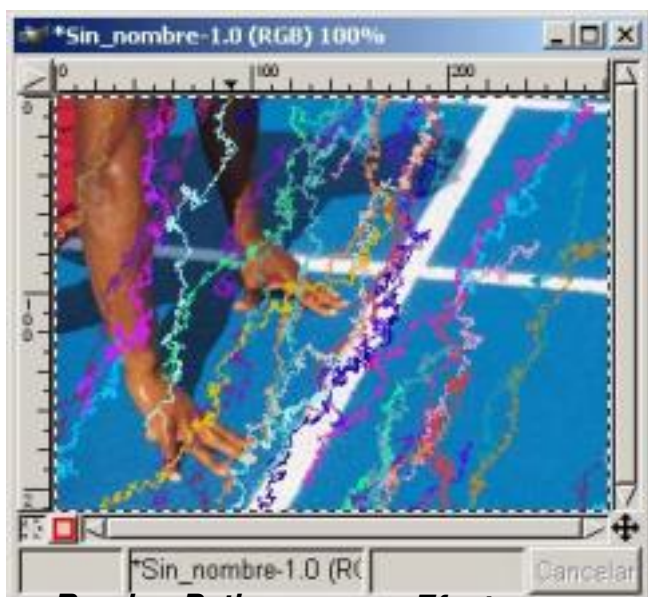
Sus submenús son:



## Manual GIMP (Capítulo 7)

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

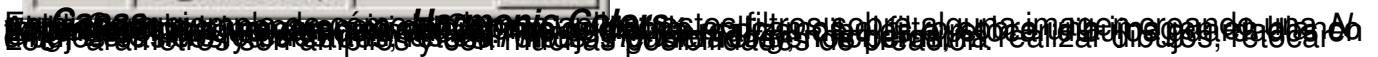
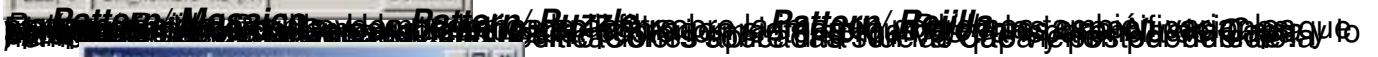




El efecto de ruido aleatorio se puede aplicar a cualquier capa de un documento. Para aplicar el efecto de ruido aleatorio a una capa, seleccione la capa en el panel de capas y haga clic en el botón de ruido aleatorio en el menú 'Efectos'.

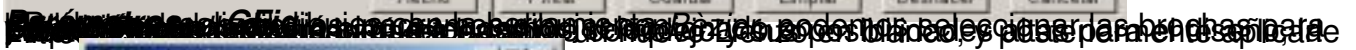






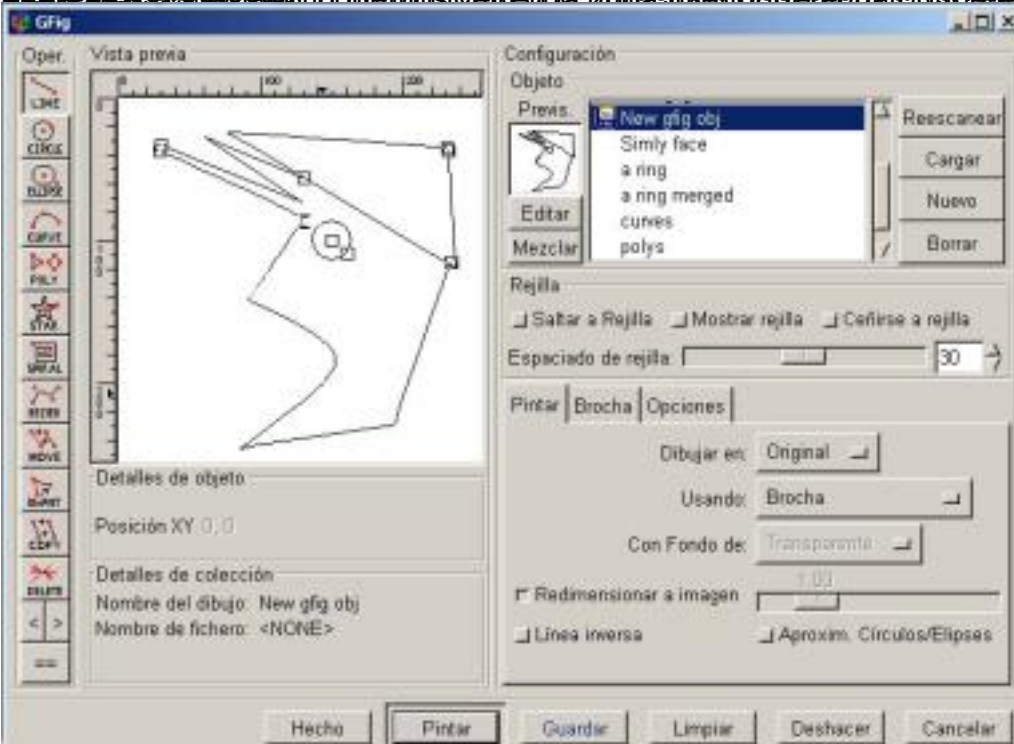


Écrit par Carlos Castillo  
Lundi, 07 Juin 2004 01:04

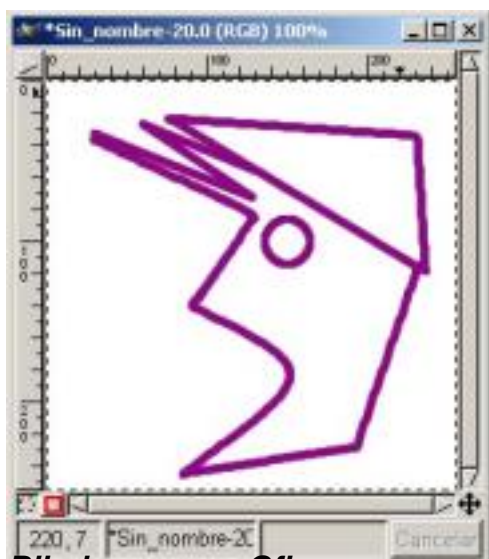




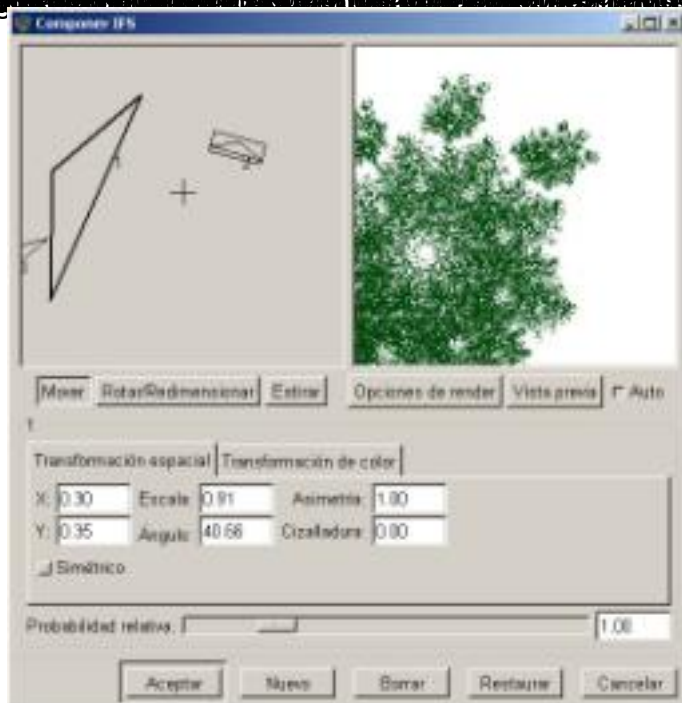
Para dibujar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' se encuentran los objetos disponibles. Los objetos se pueden crear desde el menú 'Objeto' o desde la paleta de objetos. Los objetos se pueden crear desde el menú 'Objeto' o desde la paleta de objetos.

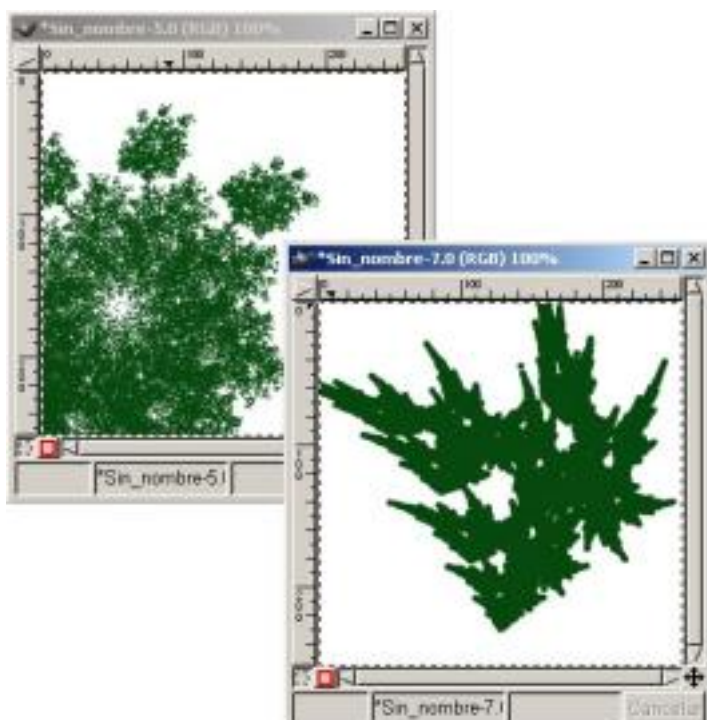


Para dibujar con Gfig, primero debes seleccionar el objeto que quieres dibujar en el filtro Gfig. En el menú 'Objeto' se encuentran los objetos disponibles. Los objetos se pueden crear desde el menú 'Objeto' o desde la paleta de objetos. Los objetos se pueden crear desde el menú 'Objeto' o desde la paleta de objetos.

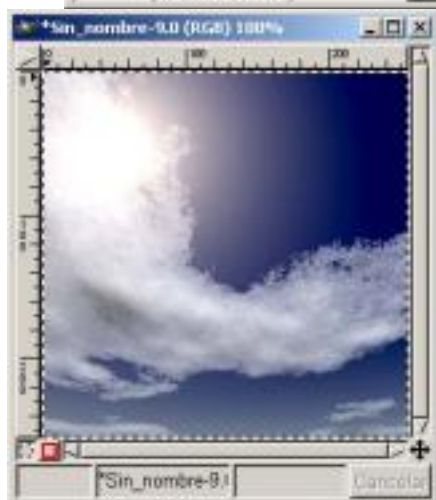
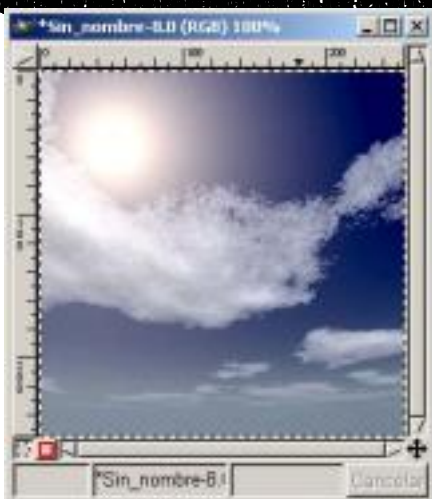


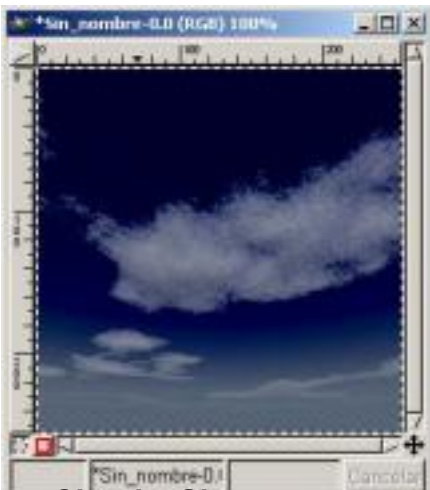
Drawing Area: Click to place or move the image. Right-click to open the context menu. Press **Ctrl** to copy or paste. Press **Ctrl** to zoom in or out. Press **Ctrl** to zoom to fit. Press **Ctrl** to zoom to original size. Press **Ctrl** to zoom to 100%.





En Gimp, en Commandes / Selección / Representación de Gimp / Color / Selección de Color, se puede seleccionar un grupo de colores y aplicarlos a una imagen.





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.

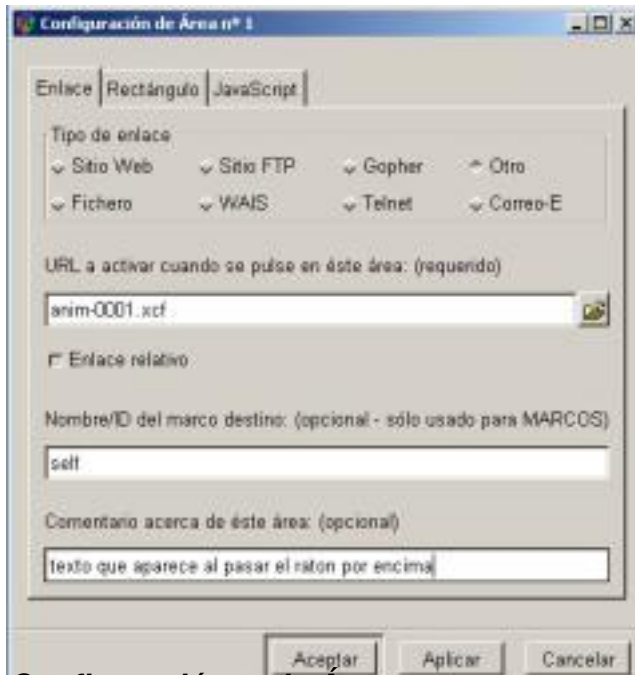
En la pestaña *Rectángulo*:

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 las opciones de enlace.**  
[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)