



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN,  
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

# GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 10

OTROS FILTROS





## INDICE DE UNIDADES

- 1 Conociendo Gimp
- 2 Imagen digital
- 3 Las capas
- 4 Los textos
- 5 Máscaras y selecciones
- 6 Filtros
- 7 Las rutas
- 8 Los canales
- 9 El color
- 10 Otros filtros**
- 11 Animación y web
- 12 Taller práctico

## OTROS FILTROS

En anteriores versiones de GIMP aparecía un menú específico para los Script-Fu. Básicamente un Script-Fu es una automatización de tareas para aplicar a una imagen o para crear una imagen nueva. Ahora aparecen integrados dentro de los filtros aunque dedicamos esta Unidad a algunos filtros que por alguna característica son diferentes a los vistos en la Unidad 6.

## Contenidos

Introducción  
Realzar  
Sombras  
Antiguos Script-Fu  
Instalar un Script  
Más filtros de interés  
Prácticas guiadas de la Unidad 10  
Ejercicios de la Unidad 10

## Introducción

Los filtros de GIMP están diseñados para mejorar una imagen, para disimular los defectos que pueda tener o para crear una imagen totalmente diferente. Pueden hacer otras muchas cosas con una imagen: distorsionarla, conseguir efectos tridimensionales, fantásticos o de pintura, etc. Las posibilidades son prácticamente ilimitadas.

Básicamente un **Script-Fu** es una sucesión de tareas para aplicar a una imagen o crear una imagen nueva. Hemos utilizado algún filtro o Script-Fu en unidades anteriores para obtener una imagen de forma rápida y para la creación de logos.

La idea de filtro proviene de la fotografía convencional donde podemos poner delante del objetivo un filtro (un cristal puesto delante del objetivo de nuestra cámara) para modificar las características de la luz que llega a nuestro soporte sensible. Las posibilidades de los filtros digitales son muchísimo mayores porque podemos aplicar un filtro una y otra vez y, sobre todo, hacerlo una vez que tenemos la fotografía realizada.

En la última versión de GIMP los Filtros y Script-Fu se han agrupado bajo el nombre único de **Filtros** aunque aún podemos encontrar algunos filtros fuera del menú Filtros, tal es el caso de los **Filtros de color** tratados en la unidad anterior

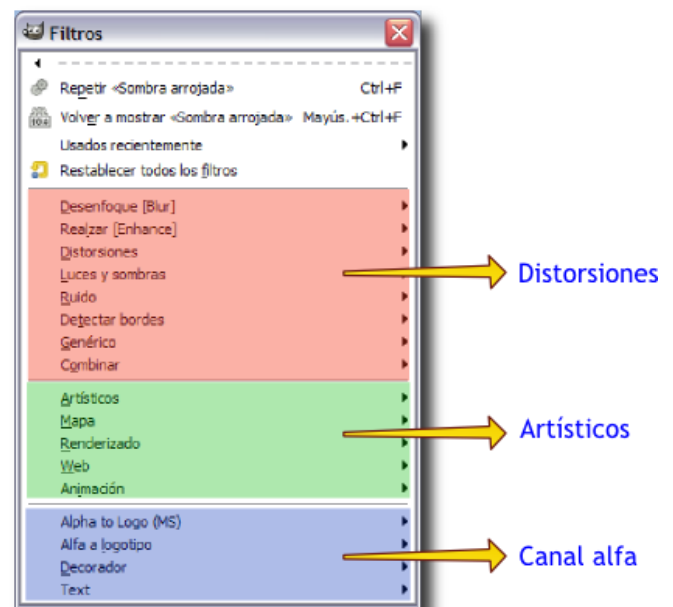
En esta Unidad vamos a dar una visión general de algunos filtros que vienen por defecto en GIMP. Puedes encontrar en Internet cientos de filtros que pueden instalarse de forma sencilla en GIMP, pero este procedimiento los dejamos para el final de la Unidad.

### 1. Tipos de filtros en GIMP

Se encuentran agrupados en cuatro secciones y se accede a ellos desde la Ventana Imagen.

1. Filtros que nos permiten realizar distorsiones sobre la imagen.
2. Aquellos que nos proporcionan efectos especiales o artísticos.
3. El tercer bloque corresponde a los filtros que se aplican sobre el canal Alfa de una imagen y que nos permiten obtener efectos ya conseguidos con los Logotipos, pero en esta ocasión sobre imágenes completas y no solamente sobre textos.

Los antiguamente denominados **Script-Fu** se han agrupado dentro de los filtros y la forma de acceder a ellos es doble. Por un lado podemos acceder desde la **Caja de herramientas** y por otro lado podemos acceder desde el Menú Filtros. Dado que han sido integrados dentro del menú Filtros no es fácil conseguir diferenciarlos, por lo que a partir de

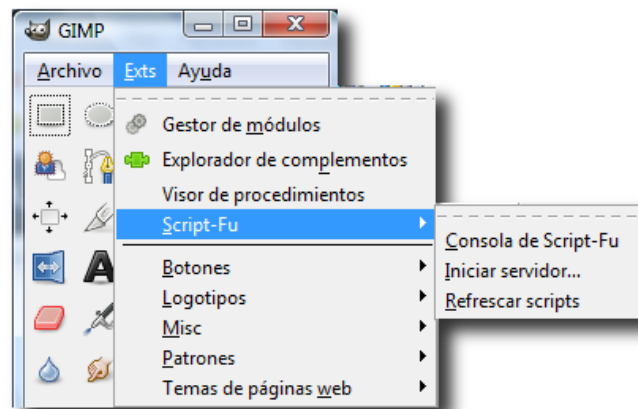


este momento nos referiremos a todos ellos como Filtros.

### Otros filtros en la Caja de herramientas

Están agrupados en dos bloques:

- **Consola de Script-Fu.** Para visualizar los datos de los diferentes Script-Fu instalados en nuestro ordenador.
- **Iniciar servidor.** Localizar un servidor para obtener Script-Fu.
- **Refrescar scripts.** Para reiniciar los Script-Fu y que aparezcan los nuevos.
  
- **Botones.** Para realizar botones que podamos usar en programas interactivos o en páginas web.
- **Logotipos.** Utilizamos estos Filtros para hacer logotipos con texto. Ya fueron utilizados en el Curso de Iniciación.
- **Misc.** Crea una esfera con sombra.
- **Patrones.** Crea patrones de relleno.
- **Temas de páginas web.** Para obtener los elementos básicos de una página web con tres estilos diferentes.



Para trabajar con los filtros vamos a utilizar las siguientes imágenes:



Para conseguir esta imagen haz clic derecho sobre ella y elige **Guardar destino como...**, dado que está en formato nativo de GIMP (xcf) (Desde el CD del curso)



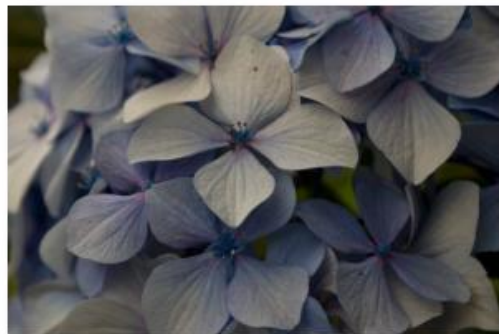
Para conseguir esta imagen utiliza el procedimiento habitual: haz clic sobre ella y guarda la imagen que aparece en una nueva ventana. (Desde el CD del curso)

Ahora trabajaremos con los filtros denominados Script-Fu en anteriores versiones de GIMP. En la Unidad 6 ya hemos visto en profundidad algunos filtros y ahora nos centraremos en los antiguos Script-Fu.

### Filtros Realzar

Se usan para compensar imperfecciones de la imagen tales como partículas de polvo, ruido o líneas que aparecen al escanear. También se utilizan para mejorar imágenes provenientes de capturas de imagen de televisión o para mejorar el contraste o enfoque de una imagen. Los pequeños errores cometidos en estas operaciones (capturas de imágenes de TV o imágenes escaneadas) pueden corregirse con estos filtros. Si los errores son muy grandes no se podrán corregir.

Algunos ejemplos utilizando la imagen que puedes obtener desde el CD del curso



- **Desentrelazado:** sirve para arreglar las imágenes fijas que provienen de una captura de vídeo, en la que se observan las líneas de los campos pares o impares de una imagen vídeo. No produce ningún efecto en una imagen normal.
- **Desparasitar:** produce el efecto contrario al filtro Arrojar ruido. También podemos eliminar el ruido producido por una imagen con errores de escaneo.
- **Enfocar:** Quizás sea el filtro más útil para mejorar rápidamente las imágenes que tengan errores de enfoque.



En la ventana de **Vista previa** podemos comprobar el efecto del filtro antes de aplicarlo. La **agudeza** es controlada por la barra deslizador, si bien no es conveniente poner un nivel excesivo porque puede parecer antinatural.

Este filtro aclara los píxeles en el extremo más claro y los oscurece en el más oscuro, al detectar un cambio en el color. Esto hace que nuestro ojo vea la imagen más nítida.

Si la fotografía está excesivamente desenfocada no podremos conseguir un enfoque de la imagen.

- **Filtro NL.** Este filtro es muy interesante porque puede aplicar distintas operaciones a las imágenes escaneadas para mejorarlas. Permite reducir el ruido, suavizar las imágenes y realizar mejoras en los bordes. La diferencia de este filtro con el resto de los utilizados en realzar, es que utiliza un hexágono de siete píxeles (en el centro el píxel a modificar) para calcular los valores medios.



El filtro **Media seleccionada alfa** es el más parecido a los otros filtros de Realzar. Poniendo valores bajos de Alfa se consiguen los mejores resultados.

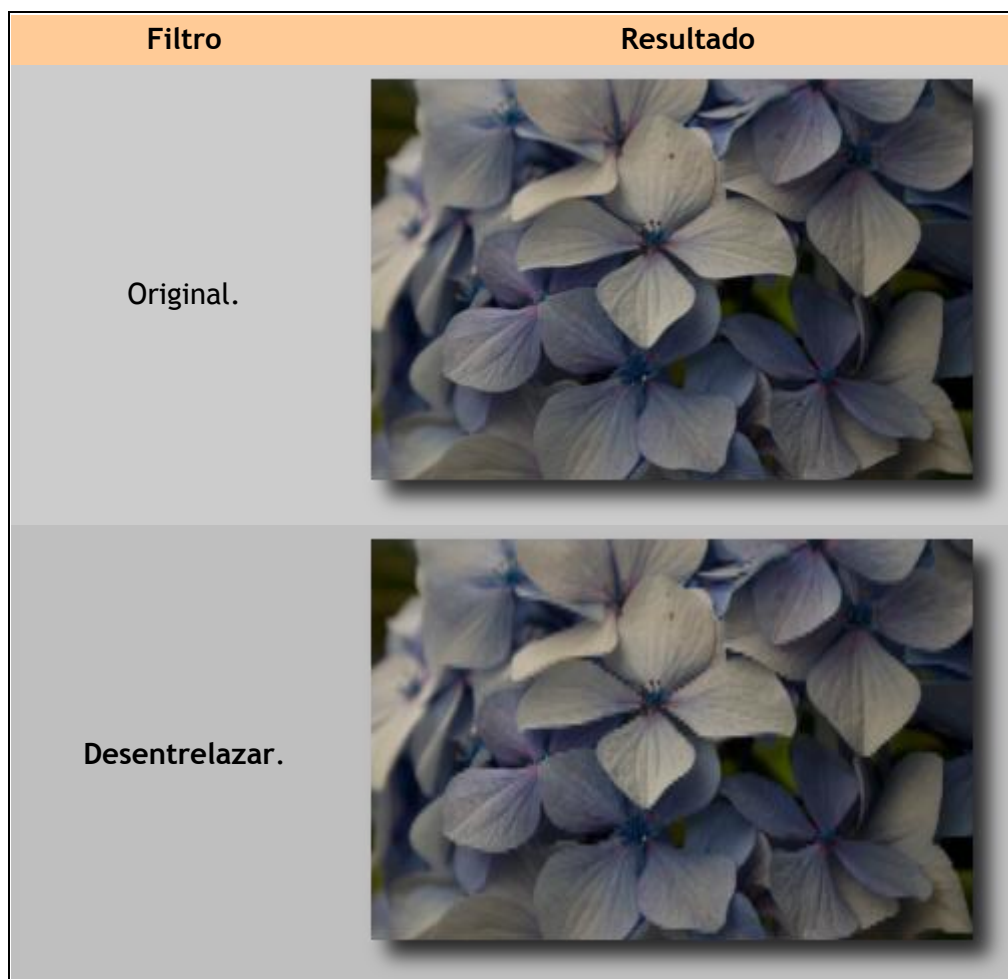
**Estimación óptima** presupone que en la imagen hay variaciones muy grandes y sólo elimina las que son muy pequeñas, con lo que limpia la imagen del ruido que pueda tener.





**Realce de bordes**, resalta las diferencias de las imágenes para conseguir los mejores resultados.

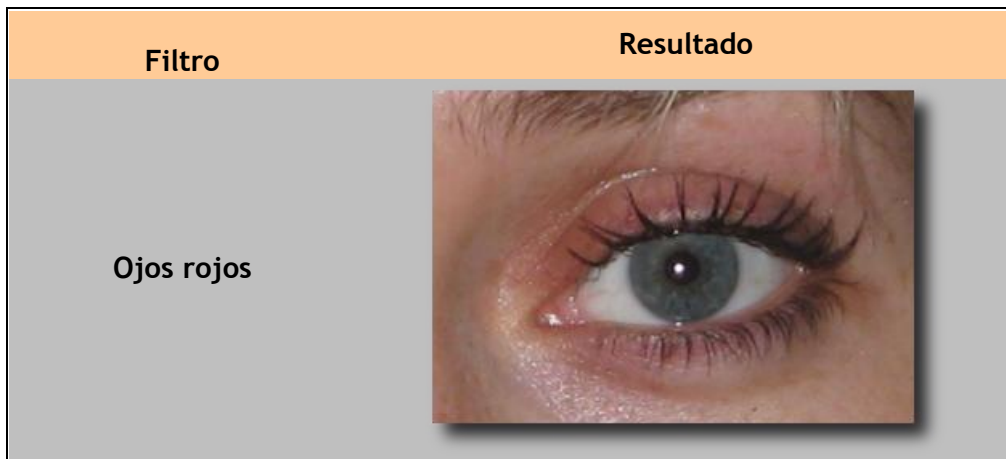
- El filtro **Máscara de desenfoco** nos permite tratar los desenfocos de la imagen atendiendo a:
  - **Radio** sobre el que actuar (0 a 120).
  - **Cantidad de desenfoco** que debe encontrar en ese radio (0 a 5).
  - **Umbral** de niveles sobre los que aplicar el filtro (0 a 255).
- **Quitar bandas** nos permite eliminar las bandas que se producen por un mal escaneado al producirse fallos en el arrastre de la cabeza lectora de la imagen. Si se utiliza en una imagen correcta obtendremos unas bandas que empeoran la imagen.

Finalizamos este apartado haciendo una mención a los denominados **filtros Genéricos** en los que se engloban:

- **Dilatar** refuerza y amplia las zonas oscuras de la imagen o zona seleccionada.
- **Erosionar** refuerza las zonas claras de la imagen.
- **Matriz de convolución:** Sirve para crear filtros. Los filtros utilizan matrices para modificar los píxeles de la imagen. Desde aquí podemos crear cualquier filtro sabiendo cómo vamos a modificar los píxeles circundantes al que tratamos.



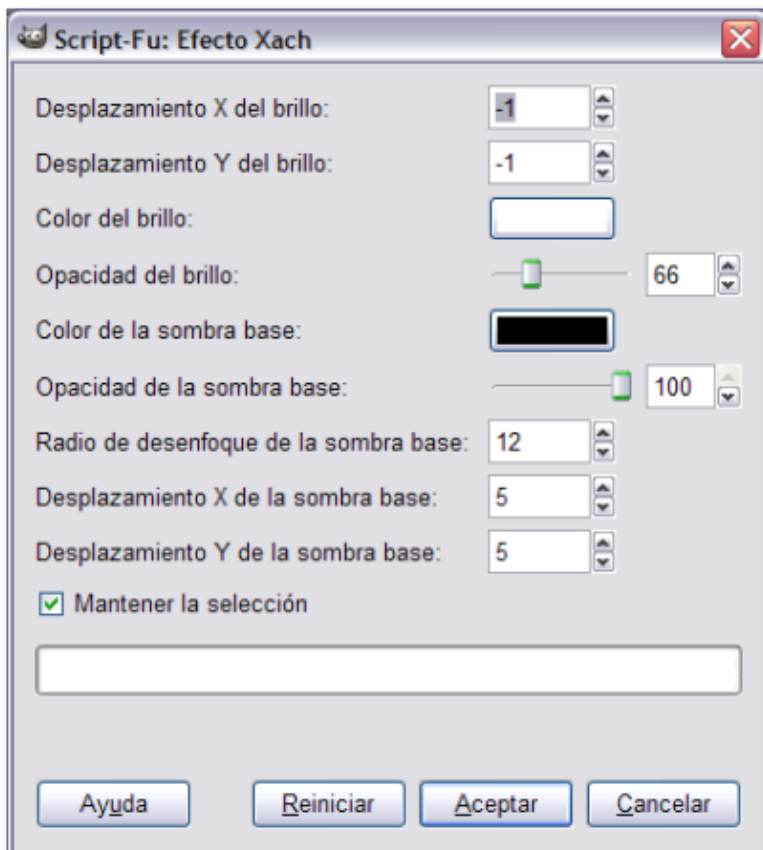
Filtro	Resultado
Enfocar con un valor alto (80)	
Filtro NL con Realce de bordes	
Máscara de desenfoque	
Filtro	Resultado
Original.	



### Efectos de sombras

#### 1. Efecto Xach

El efecto tridimensional aplicado sobre una selección activa crea una sombra en la imagen, por lo que podemos utilizar también este Script-Fu para obtener sombras sobre selecciones. Tiene un cuadro de diálogo bastante completo.



El **desplazamiento** determina el cambio en la dirección de la capa que se crea desde la selección.

**Color y opacidad del brillo** que se superpone a la selección.

**Color y opacidad de la sombra:** selección del color que tendrá la sombra.

Podemos elegir los datos correspondientes a la sombra y es conveniente **mantener la selección**.

1. Guarda la siguiente imagen (por el procedimiento habitual) y luego ábrela en GIMP.

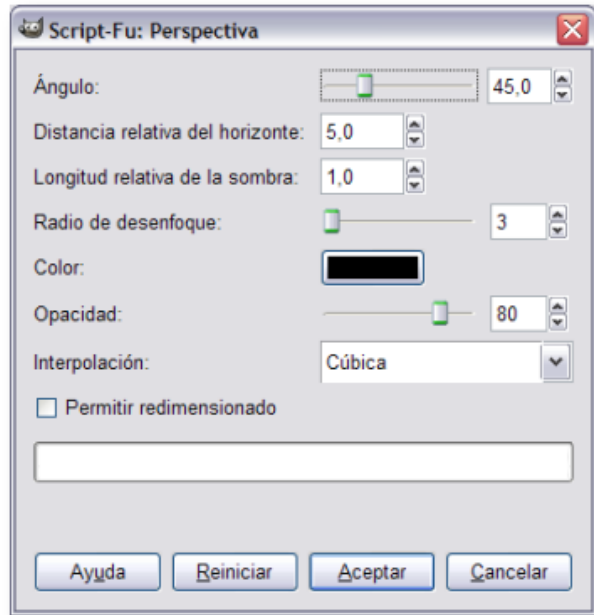


2. Realiza una selección de la parte central, donde se encuentra el insecto, e invierte la selección, accede al cuadro de diálogos del Script-Fu **Sombra --> Efecto de Xach**. No modifiques los valores que vienen por defecto. Aplica el efecto.
3. Observamos los resultados y realizamos más pruebas para comprobar el funcionamiento del Filtro.



## 2. Perspectiva

Crea una sombra producida por una fuente de luz lejana sobre una selección o sobre una imagen completa, dependiendo de la distancia a la que se sitúe la sombra puede proporcionar apariencia de tres dimensiones o simplemente una sombra lejana. Nos encontramos con las siguientes opciones.

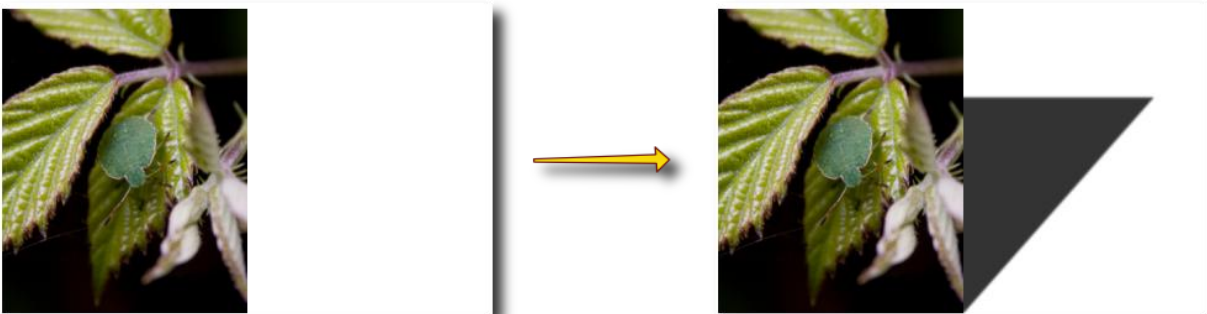


**Ángulo** que determina la sombra, el valor oscila entre  $0^\circ$  y  $180^\circ$ .

**Distancia relativa al horizonte:** valores altos agrandan la sombra al quedar el objeto cerca de la fuente de luz.

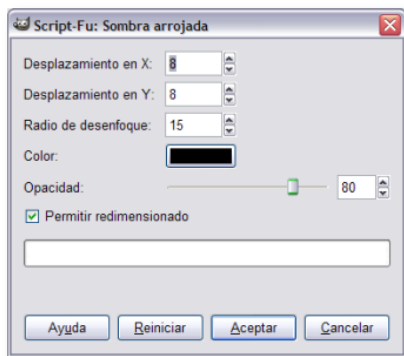
**Longitud relativa de la sombra:** relación entre la sombra y el objeto sobre el que se realiza.

La **Interpolación** activada reduce las posible líneas agudas que aparezcan en la sombra.



### 3. Sombra arrojada

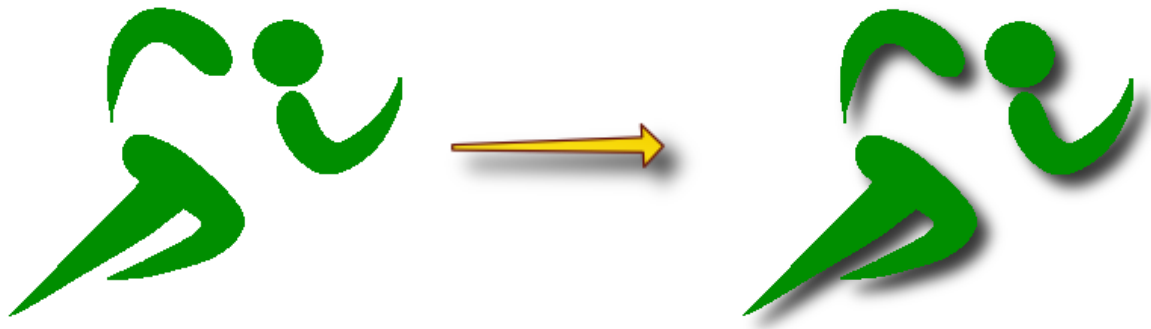
Sombra sencilla sobre una selección o sobre una imagen completa. Las opciones son las siguientes:



Nos permite elegir el **desplazamiento** de la sombra en el eje X e Y. Además del **radio de desenfoque** de la sombra.

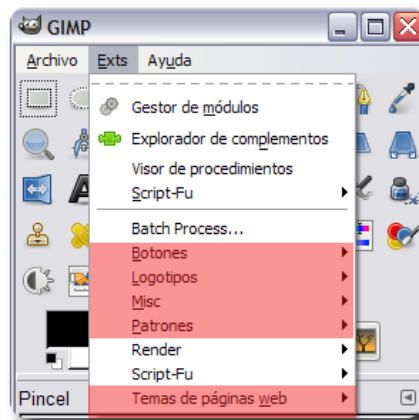
Podemos seleccionar el **color** y la **opacidad** del color de la sombra.

Si tenemos marcada la opción **Permitir redimensionado** podremos realizar un cambio sobre la capa en la que se crea la sombra.



### Los antiguos Script-Fu

Los Script-Fu consisten en una automatización de tareas para aplicar a una imagen o crear una imagen nueva. Desde el Menú de la Caja de Herramientas podemos acceder a los antiguos Script-Fu de las versiones anteriores de Gimp. Desde el menú **Exts** puedes acceder a los siguientes Script-Fu: **Botones, Logotipos, Misc, Patrones y Temas de páginas web**, que puedes observar en la siguiente imagen. Si al acceder a este menú en el GIMP que tienes instalado no observas las mismas opciones que ves a continuación es porque en nuestro GIMP hemos añadido algunos Script-Fu más.



### Para la web

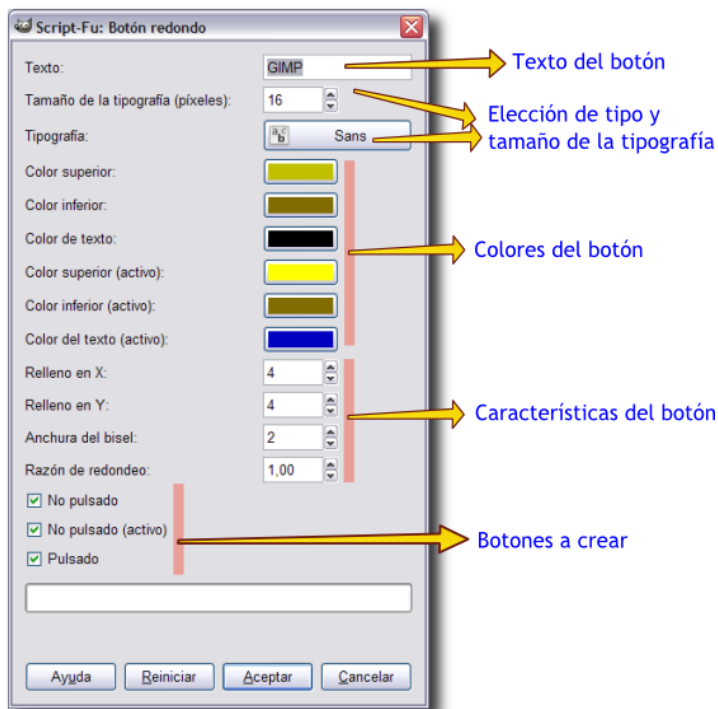
Comenzamos por unos Script-Fu bastante sencillos y que nos facilitan la tarea de crear imágenes con una base común, muy adecuadas para utilizarlas en páginas web o aplicaciones interactivas. Trabajaremos con dos bloques de Script-Fu: **Botones y temas de páginas web**.

### Botones

Se accede, como hemos indicado anteriormente, desde la **Caja de herramientas**.

## 1. Botón redondo

Nos permite construir un botón con texto y los bordes redondeados.



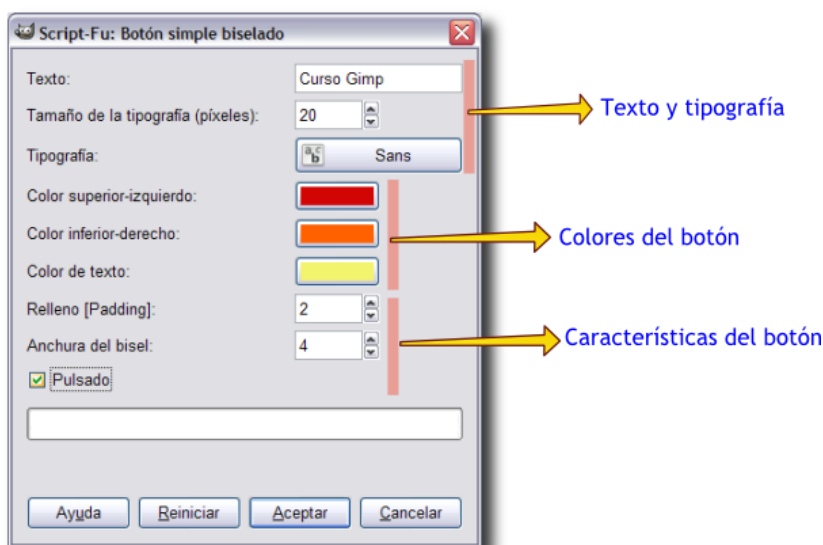
Una vez seleccionadas las distintas opciones hacemos clic en **Aceptar** y obtenemos tres botones que puedes utilizar en una página web. Puedes ver un ejemplo obtenido con este Script-Fu.



En el CD del curso, pasa el puntero del ratón por encima de la imagen y presionalo. Verás las tres imágenes creadas con el Filtro.

## 2. Botón simple biselado

Más sencillo que el anterior, simplemente nos permite crear un botón que tenga un bisel.



Podemos elegir el texto, la tipografía, los colores con los que se realiza el relleno del botón de forma degradada, la altura del bisel y la opción de pulsado.



Pasa el ratón por encima de la anterior imagen pero en el CD del curso.

## Temas de páginas web

Tiene tres Scripts-Fu que nos permiten crear diferentes elementos de páginas web: bolita, encabezado, barra, flecha y distintas etiquetas. La ventaja estriba en tener siempre un estilo concreto, a la hora de hacer elementos comunes de páginas web y dar el mismo estilo a todos los elementos comunes de una página.

### 1. Resplandor alienígena

Podemos crear Punto, Flecha, Barra horizontal y Botón.

The image displays four examples of the 'Resplandor alienígena' effect: a glowing dot labeled 'Punto', a glowing arrow labeled 'Flecha', a glowing horizontal bar labeled 'Barra horizontal', and a glowing button labeled 'Botón' with the text 'Resplandor'. To the right is a screenshot of the 'Script-Fu: Botón' configuration dialog box, which includes the following settings:

- Texto: Resplandor
- Tipografía: Sans Bold
- Tamaño de la tipografía (píxeles): 22
- Color de texto: (empty field)
- Color del resplandor: (green color swatch)
- Color de fondo: (black color swatch)
- Relleno [Padding]: 6
- Radio del resplandor: 10
- Aplanar imagen

Podemos elegir dos colores y la opción de "Aplanar imagen", que nos permite obtener los resultados del Script-Fu en una sola capa o en varias si no aplanamos la imagen.

### 2. Patrón biselado

Este Script-Fu introduce la posibilidad de usar un patrón de relleno.

Patrón biselado: cabecera



### 3. Classic. Gimp.org

Crea unas imágenes indexadas en donde podemos elegir los colores que proporcionarán el estilo y el número de colores a que queda indexada la imagen. Las opciones son similares en todos los Script-Fu de página web.

# Encabezado grande

## Encabezado pequeño

Etiqueta botón

Sub-botón

Sub-sub-botón

## Etiqueta

Aunque aparentemente sencillos, estos Script-Fu nos puedan ayudar mucho a la hora de diseñar estos elementos comunes de nuestras páginas web.

### 2. Patrones

Script-Fu que sirven para crear patrones que pueden ser utilizados como patrones de relleno. Nos ahorran la tarea de crear el diseño y de que el patrón encaje vertical y horizontalmente con las

mosaicos que forman los patrones. Este Script-Fu no guarda el patrón en el directorio correspondiente.

El proceso para poder utilizar los patrones es siempre el mismo, primero creamos el patrón de acuerdo a las opciones que nos ofrece el Script-Fu, para después guardar en la carpeta "patterns" la imagen que hemos generado. La extensión con que debemos guardar la imagen es ".PAT", la que reconoce GIMP como **Patrón de relleno**. Al hacer clic en "Guardar" nos aparece una ventana en la que escribimos una pequeña descripción del patrón y que aparecerá en la **Paleta de patrones** de GIMP. Recuerda que el directorio donde se guardan los patrones es "C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\patterns".

### 2.1 Planilandia

Argumentos para crear el patrón	Patrón	Ejemplo

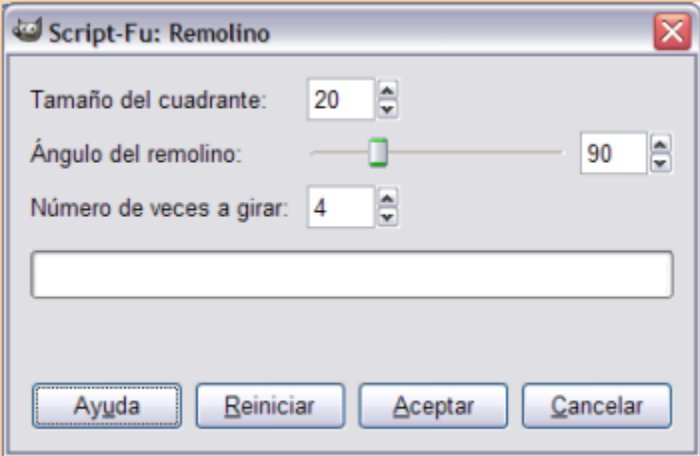


### 2.2 Camuflaje

Argumentos para crear el patrón	Patrón	Ejemplo

### 2.3 Embaldosado de remolinos

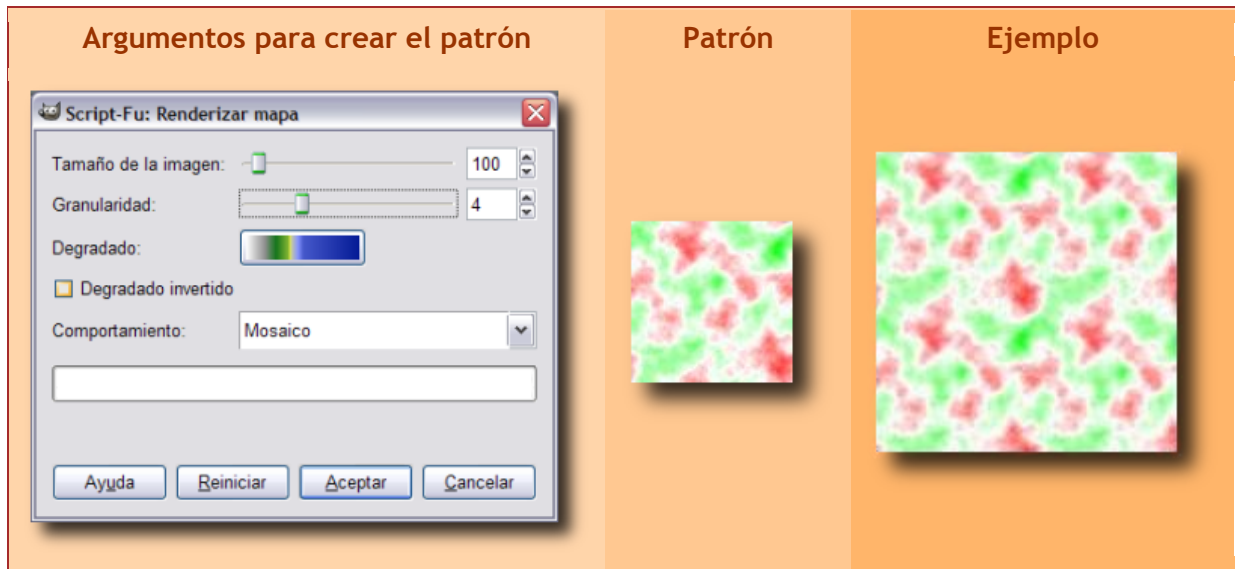
Argumentos para crear el patrón	Patrón	Ejemplo
 <p>Script-Fu: Embaldosado de remolinos</p> <p>Profundidad: 10</p> <p>Azimut: 135</p> <p>Elevación: 45</p> <p>Radio de desenfocado: 3</p> <p>Altura: 90</p> <p>Anchura: 90</p> <p>Fuerza del remolino: 320</p> <p>Rugosidad: 0,50</p> <p>Color de fondo:</p> <p>Ayuda Reiniciar Aceptar Cancelar</p>		

### 2.4 Remolino

Argumentos para crear el patrón	Patrón	Ejemplo
 <p>Script-Fu: Remolino</p> <p>Tamaño del cuadrante: 20</p> <p>Ángulo del remolino: 90</p> <p>Número de veces a girar: 4</p> <p>Ayuda Reiniciar Aceptar Cancelar</p>		

Una vez guardado el patrón en la carpeta correspondiente, debemos hacer clic en el botón "Refrescar" de la paleta de patrones para que podamos ver nuestro nuevo patrón.

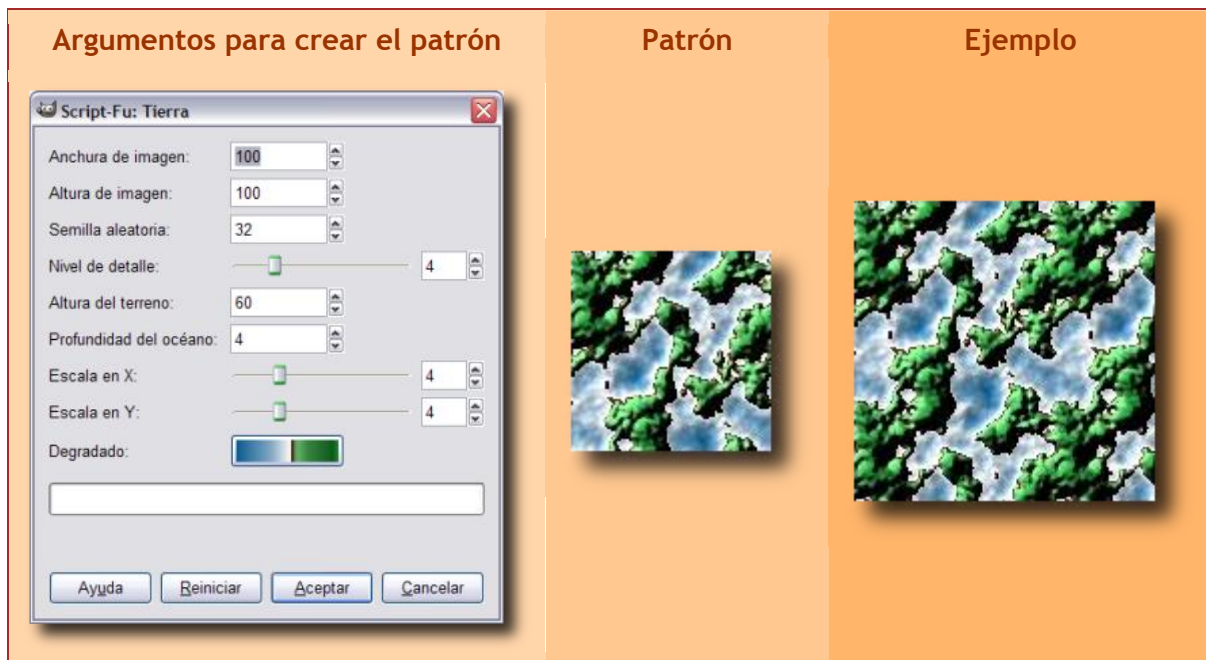
## 2.5 Renderizar mapa



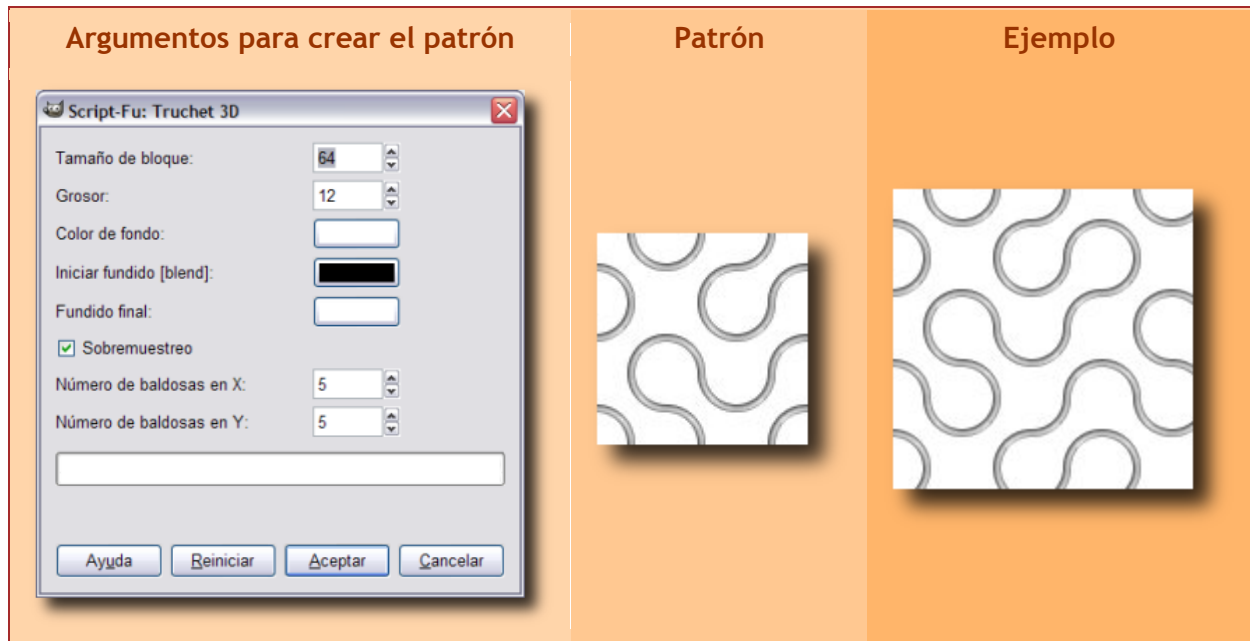
Los argumentos del guión para crear este patrón son bastante completos. Podemos elegir desde el tamaño de la imagen del patrón, la granularidad y el **degradado** entre los que estén en nuestro disco duro. El **Comportamiento** nos permite que sea "Mosaico" o "detalle en el medio".

## 2.6 Tierra

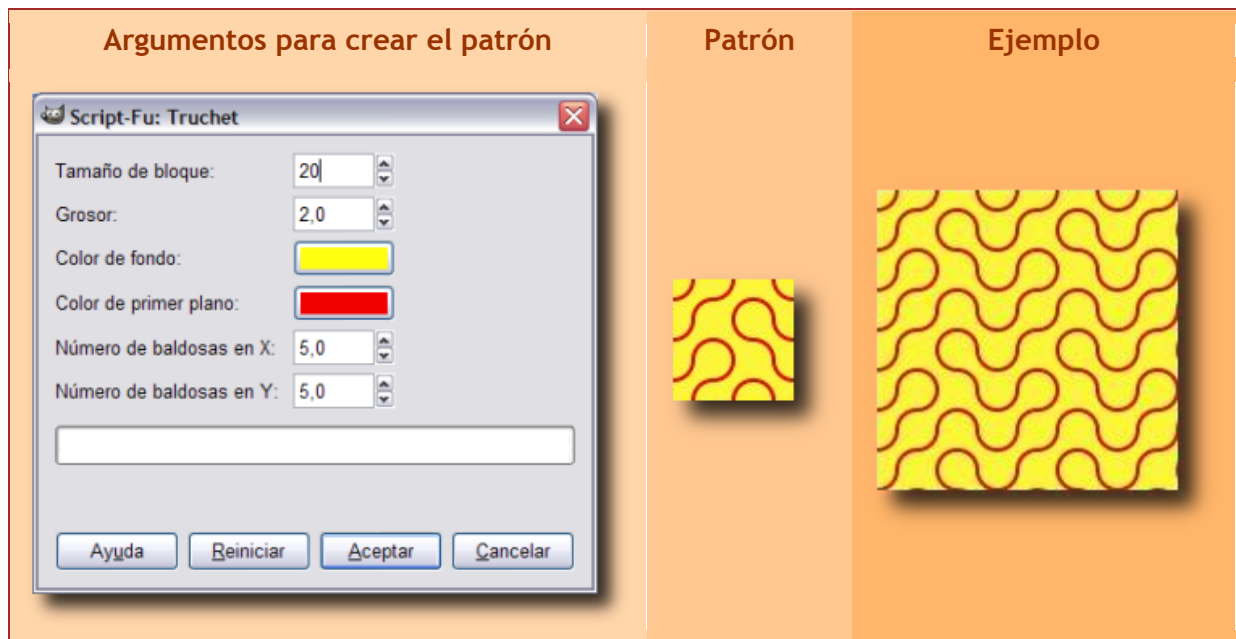
Crema un mapa de terreno simulando una vista aérea, con distintos colores según la profundidad del mar o la altura de la tierra. Las opciones para elegir el patrón son numerosas y con muchas posibilidades, lo que nos permite tener acceso a múltiples patrones haciendo pequeños cambios en los argumentos.



## 2.7 Truchet 3D



## 2.8 Truchet

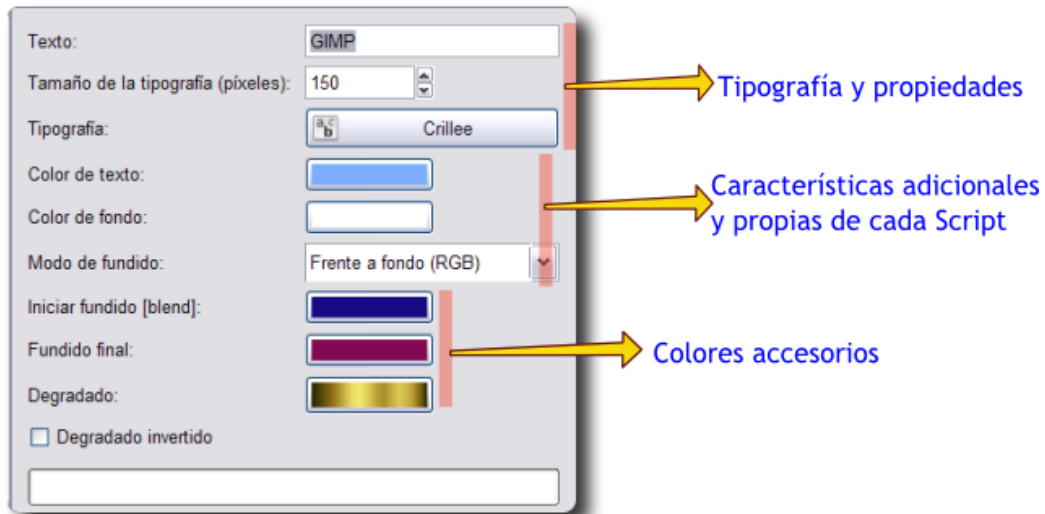


### Logotipos

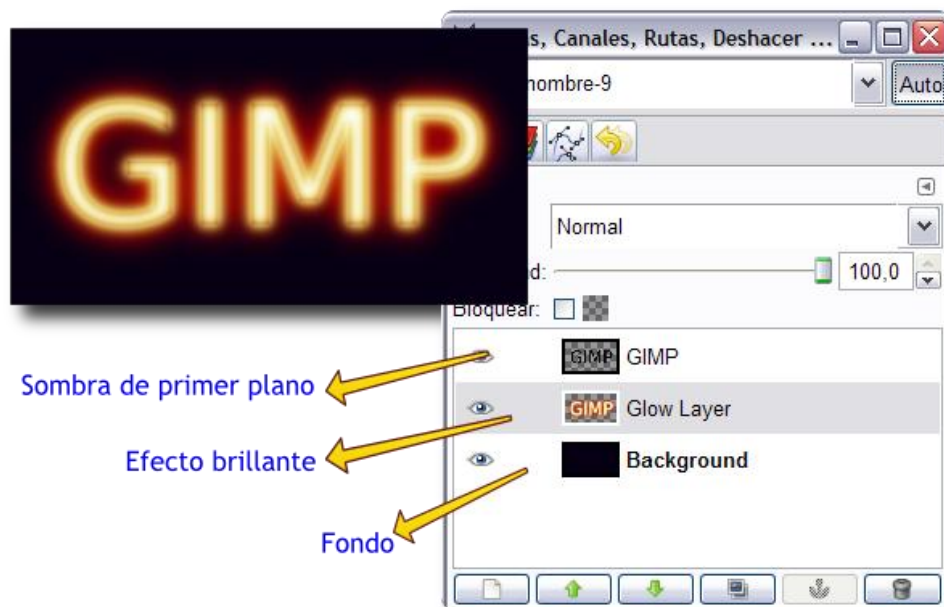
En el curso de Iniciación, en la unidad que dedicamos al trabajo con texto ya hablamos de estos Script-Fu y vimos las posibilidades que tienen. No solamente para crear imágenes desde cero, si no también para utilizar las capas que crean los Script-Fu en otras imágenes.

Ahora vamos a hacer un comentario general sobre los Script-Fu de Logotipos y una pequeña práctica con estos textos.

El cuadro de diálogo de los **Script-Fu de textos** es muy parecido en todos los casos y atiende a la estructura que vemos en la siguiente figura.



En todos los cuadros de diálogo de los **Script-Fu de Logotipos** nos encontramos con una ventana de introducción de texto, donde debemos escribir un texto corto, una o dos palabras, elegir la tipografía y el tamaño, el patrón de relleno (en ocasiones) y los colores accesorios para nuestro logotipo. Haciendo clic en "Aceptar" se pone en marcha el proceso de creación de la imagen y tras un pequeño espacio de tiempo se nos muestra nuestro logotipo. Las características de la imagen se muestran a continuación.



Dependiendo del Script-Fu encontraremos más o menos capas. Lo importante es que los elementos de cada capa son exportables a cualquier imagen que tengamos abierta, con lo que se amplían las posibilidades de los logotipos. Veamos un pequeño ejemplo.

1. Guarda en tu disco duro la siguiente imagen, por el procedimiento habitual, y ábrela con GIMP.



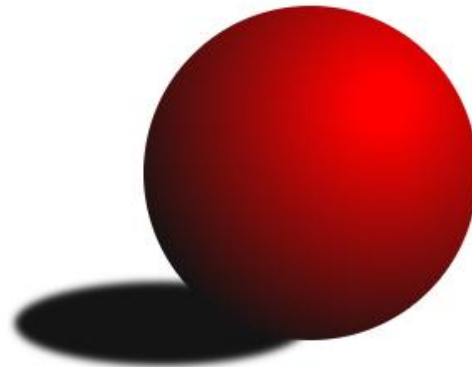
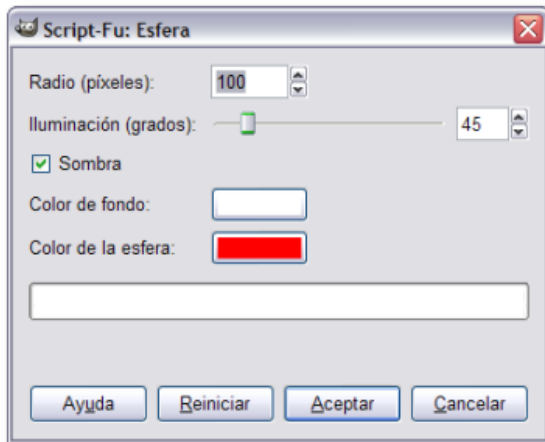
2. Utiliza la herramienta **selección rectangular** con la opción "difuminar los bordes" activada y valor 20. Realizamos un recuadro de la imagen dejando un margen de unos 50 píxeles en los laterales, después invertimos la selección.
3. Creamos una nueva capa a la que llamamos "recuadro" y la activamos para rellenarla con el color de fondo, blanco.
4. Ponemos un 60% de "Opacidad" a la capa "recuadro". Como la selección sigue activa, presionamos la tecla **Supr** para borrar la parte central de la capa "recuadro". Quitamos la selección.
5. Vamos a la **Caja de herramientas** de GIMP y abrimos el cuadro de diálogo del **Script-Fu Básico II** y escribimos el texto "**Equilibrio**". El resto de valores pueden ser: "Tipografía" la que viene por defecto, con un tamaño 60 y los colores predeterminados. Aceptamos.
6. En la **Ventana Capas** del nuevo documento creamos combinamos las tres capas superiores que forman el texto.
7. Con las dos **Ventanas Imagen** abiertas y teniendo activa la del texto recién creado, arrastramos la capa superior a la imagen "unidad05\_0\_5.jpg". Soltamos y obtenemos una nueva capa. Movemos ésta a la parte inferior de la imagen.



## Miscelánea

## 1. Esfera

Este Script-Fu nos permite construir una esfera simulada en tres dimensiones, donde podemos elegir la dirección de la sombra, el color de fondo y el de la esfera, además del radio.



## Imagen

En este caso los filtros se utilizan en una imagen abierta en GIMP. Desde la **Ventana Imagen** accedemos a otros grupos de Filtros que trabajan directamente sobre imágenes. Pueden actuar sobre capas completas o sobre selecciones de esas capas. Vamos a trabajar con algunos de ellos. Empezamos por los filtros denominados **Alfa a Logo**. Una vez abierta una imagen en GIMP accedemos al menú Filtros --> Alfa a Logotipo

## Alfa a logotipo

En este grupo nos encontramos los mismos filtros que en **Logotipos**, la diferencia estriba en que en esta ocasión podemos conseguir el efecto que se utilizaba en los Logotipos pero con el canal Alfa (recuerda que Alfa representa la transparencia de una imagen). Cualquier imagen que tenga una capa con canal Alfa podrá utilizar estos Filtros. Si la imagen no tiene canal alfa, entonces no podrás aplicar estos filtros.

La forma de trabajar es igual que con los textos: la parte transparente es considerada como fondo (no hay texto) y la parte que tiene imagen es considerada como si fuera el texto y, por lo tanto, recibe el relleno y los efectos destinados al texto.

Vamos a trabajar con un ejemplo porque los efectos son similares a los que vimos en el apartado dedicado a los **Logotipos**.

1. Guarda en tu disco duro la siguiente imagen, por el procedimiento habitual, y ábrela con GIMP.

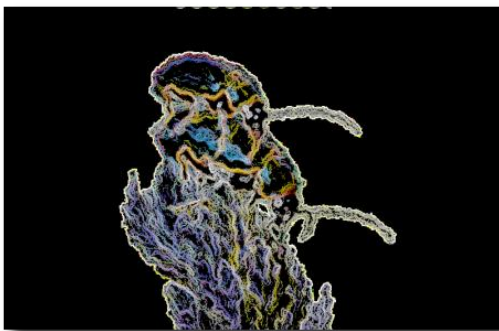


2. Esta imagen sólo dispone de la capa "Fondo" y no tiene canal Alfa. Vamos a crear una capa que si disponga del canal alfa. Selecciona toda la zona que ocupan los insectos y la espiga. Copia esta parte de la imagen y pégala en una capa nueva a la que llamaremos "capa1". Duplica la capa, llámala "capa2".
3. Ahora tienes tres capas: "Fondo", "capa1" y "capa2". Activa la capa "capa1" y accede a **Filtros -> Alfa a logotipo --> Resplandor alienígena**, como tamaño del resplandor pon 200 píxeles y cambia el color a naranja.



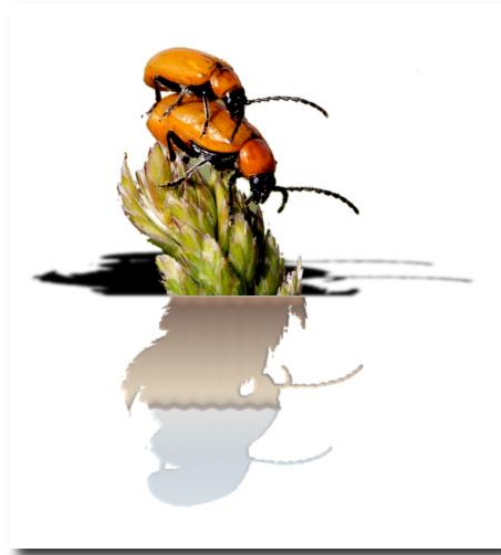
La ventaja que tiene la utilización de este tipo de Filtros es poder conseguir un efecto conocido y de forma muy rápida sin necesidad de largos procesos.

Es interesante realizar pruebas con distintos Filtros de Logotipos para comprobar los resultados que se obtienen y también observar las capas que se crean en este proceso. Estas capas pueden ser reutilizadas, como hacíamos con los Logotipos de textos, en otras imágenes.



**Logotipo Tiza.** Hacemos invisible la capa superior y ponemos debajo la capa negra que se crea.

**Metal frío: resultado final con todas las capas que se crean**



**Fundido, tal y como concluye tras la aplicación del Filtro.**


**Texturizado, haciendo invisible la máscara de capa superior.**



### Conseguir nuevos Script

La instalación habitual de GIMP contiene numerosos Filtros, tal y como hemos comprobado a lo largo del curso, pero existen muchos más. Repartidos por diferentes páginas web de todo el mundo podemos encontrar cientos de Script que pueden resolvernos alguna situación que se nos presente. La mejor página para localizar los Filtros que podemos añadir a GIMP es <http://registry.gimp.org/>

Como la página está en inglés, vamos a dar unas pautas para la localización e instalación en nuestro ordenador del filtro que nos resolverá una determinada situación.



**Nota**

El acceso a la página GIMP Plugin Registry se refiere a **JUNIO de 2008**. Todas las capturas de pantalla son de la fecha indicada. Como cualquier página web ésta sufrirá modificaciones pero no creemos que tengáis dificultades para poder seguir las indicaciones si la página cambia de diseño.

Si accedemos a la página citada anteriormente veremos:



Nos interesan las zonas resaltadas. En la zona 1 tenemos unos enlaces que nos permiten acceder a distintas partes de la web; el mejor enlace de los que figuran es el denominado "List All Plugins, Scripts, Images and Files" que nos mostrará un listado con todos los Plugin y Scripts que han sido probado en GIMP y que funcionan correctamente.

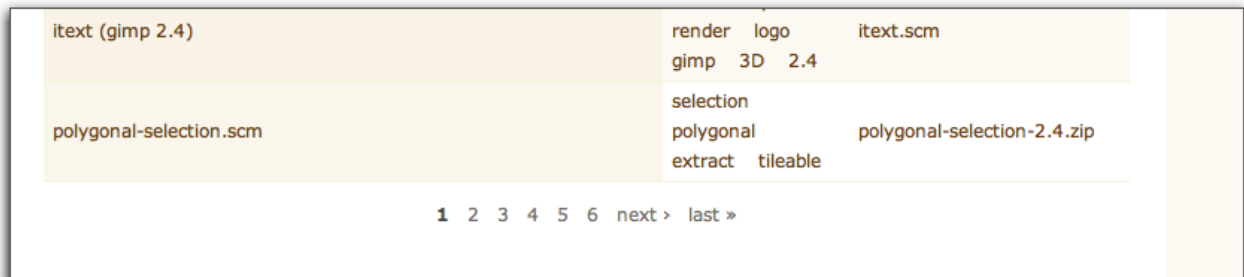
En la zona marcada con el número 2 tenemos un buscador de Filtros (Script o Plugin). Si conocemos el nombre de un determinado filtro simplemente deberemos poner el nombre en este cuadro de entrada de texto para localizar el enlace dentro de la página **Plugin Registry**.

Vamos a utilizar las dos opciones para encontrar un filtro e instalarlo en nuestro ordenador para utilizarlo posteriormente en GIMP.

Haz clic en el enlace **List All Plugins, Scripts, Images and Files**. Accedes a una página similar a la siguiente:



Baja hasta el final de la página donde puedes observar lo siguiente





Haz clic en el enlace que existe en el número 3 para acceder a la página que contiene el filtro, localiza el filtro que puedes ver en la siguiente imagen:



Haz clic en **3D screenshot** para acceder a la página de descripción del Script:

**3D screenshot**  
 April 16, 2008 - 07:41 — Mathieu147  
 Turn a boring flat image into a stylish 3D-shadowed-glowing one.

**Before**                      **After**

**Your vote:**  
 ☆☆☆☆☆  
 Average: 5 (4 votes)

Attachment	Size
3DScreenshot.scm	10.04 KB

[Login or register](#) or [post comments](#)

[GPLv2](#) [Script-Fu](#) [2.4](#) [3D](#) [artistic](#) [background gradient](#) [effect](#) [gimp](#) [glow](#) [script](#) [shadow](#)

**Comments**

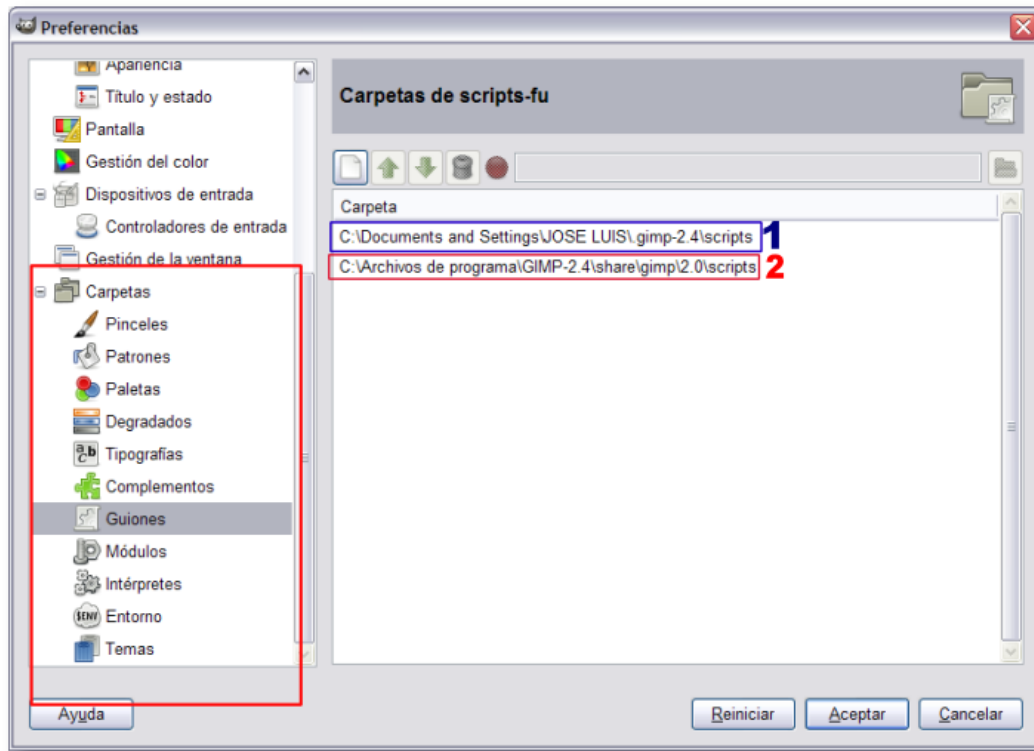
**3d Screenshot...Installing & Using** June 1, 2008 - 19:09 — vey52

The following works for me using GIMP 2.4.5:

- 1 - Download the above-mentioned file "3dscreenshot.scm" to the Desktop folder.
- 2 - Copy/Paste or Move this file to the Directory:  
Gimp 2.0/share/Gimp/2.0/scripts
- 3 - In the GIMP toolbar, click on "Xtns"
- 4 - Click on "Script-Fu"
- 5 - Click on "Refresh Scripts"

Podemos observar unas imágenes ejemplo en las que se muestra la acción del Script; el enlace para la descarga del Script (3DScreenshot.scm) y unos comentarios sobre la instalación y el uso.

Haz clic derecho sobre el enlace 3DScreenshot.scm y elige **Guardar destino como...** Debes guardar este archivo en la carpeta de Script. Para localizar la carpeta donde se instalan los Script debes acceder a las Preferencias de GIMP. Desde la Caja de herramientas de GIMP, accede al menú Archivo --> Preferencias. Allí encontrarás la ventana que puedes observar a continuación:

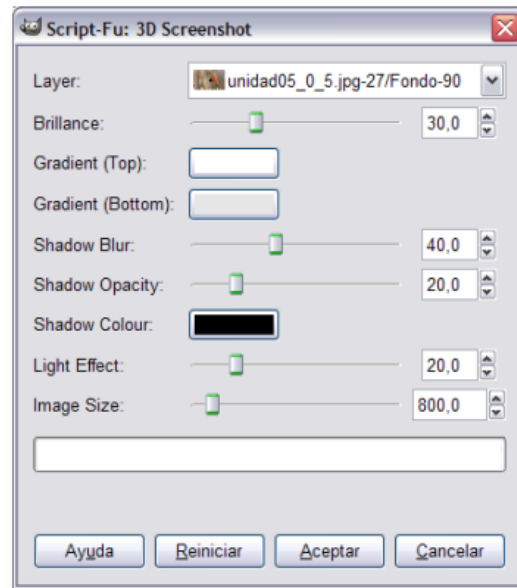


En la parte inferior izquierda de la Ventana Preferencias de GIMP debes hacer clic en el icono Guiones. En el centro de la ventana aparecerán las carpetas donde debes guardar los Script para poder utilizarlos en GIMP. El archivo que contiene el Script puedes guardarlo en dos carpetas diferentes: La carpeta marcada con color azul (1) nos permite guardar los Script para uso exclusivo de un usuario determinado, en este caso el usuario llamada "JOSE LUIS"; la carpeta marcada en color rojo (2) está indicada para guardar los Script y que sean accesibles por todos los usuarios de ese ordenador. Guarda el Script en la carpeta que estés utilizando en tu ordenador.

Una vez que has guardado el Script en la carpeta que hayas elegido, ya puedes usarlo en GIMP. No es necesario cerrar GIMP y volver a abrirlo. En este caso es suficiente con acudir a la Caja de herramientas de GIMP y acceder al menú Exts --> Script-Fu --> Refrescar Script-Fu. GIMP busca el nuevo Script y lo coloca en el menú que le corresponda. Si quieres localizar el Script debes acceder al menú Exts --> Script-Fu --> 3DScreenshot.



Para poder aplicar este filtro primero debemos tener abierta una imagen. Puedes utilizar la imagen de la mariquita del apartado anterior. Abre esa imagen en GIMP y escala la imagen para que tenga un tamaño de 350 píxeles de ancho. Luego accedes al filtro **3DScreenshot** y aplicas las opciones que puedes observar en la siguiente imagen:



El resultado que debes obtener es el siguiente:



Por otra parte, si ya conoces el nombre de un Script puedes localizarlo en la zona denominada **Keyword search** de la página web <http://registry.gimp.org/>



Escribe en la zona marcada con el número 2 el texto "Aqua Bou"; haz clic en el botón Search y accederás a la página de los resultados de la búsqueda.



En esta página haz clic en el enlace que encuentres en la zona marcada de la imagen para acceder a la página de descripción del Script. En este caso es un Script que nos permite obtener botones estilo Aqua para utilizarlos en una página web.

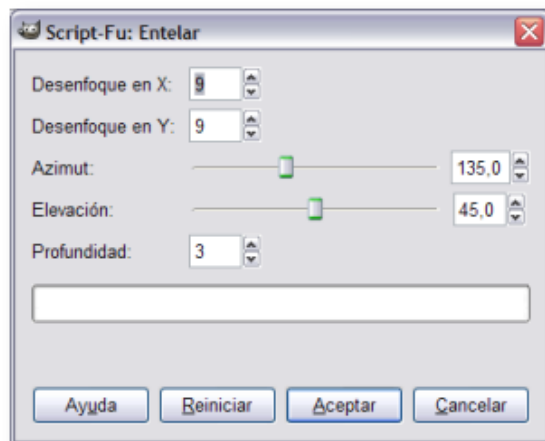


Ahora debes guardar el Script en tu disco duro de la misma forma que has guardado el anterior. Una vez guardado refresca los Script-Fu y desde la Caja de herramientas de GIMP, en el menú **Exts --> Temas de páginas web --> Aqua Bou**, desde donde podrás obtener 5 elementos para páginas web con el estilo que se observa en la imagen anterior.

### Otros filtros interesantes

#### 1. Entelar

Proporciona a la imagen una textura rugosa como si utilizáramos una tela para "pintar" nuestra imagen sobre ella. Se accede desde Filtros --> Artísticos --> Entelar



El **desenfoque** no debe ser muy alto porque produce confusión en la imagen.

**Azimut** oscila entre 0 y 360° y nos proporciona la iluminación.

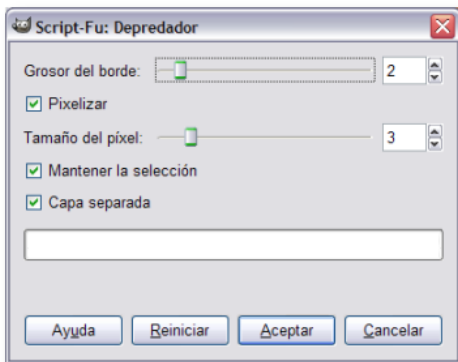
**Elevación:** elevación de la luz 0° a ras de suelo, 90° perpendicular a la imagen.

**Profundidad** de los surcos de nuestra textura.



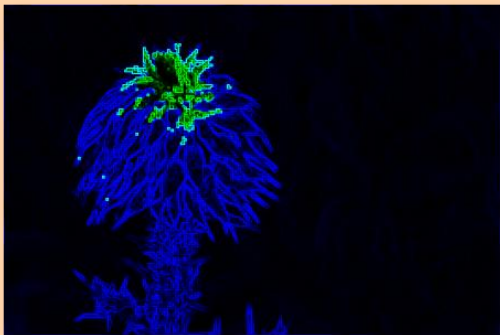
## 2 . Depredador

Curioso Filtro (acceso desde **Filtros --> Artísticos --> Depredador**) que, atendiendo a los colores que existen en la imagen, simula las imágenes que veía el depredador de la película del mismo título.



Tal y como figura por defecto, debemos dejar que nos cree una capa separada para poder manipularla posteriormente. No es conveniente poner valores muy altos porque desvirtúa mucho la imagen.

Modo Normal de combinación en la capa creada.

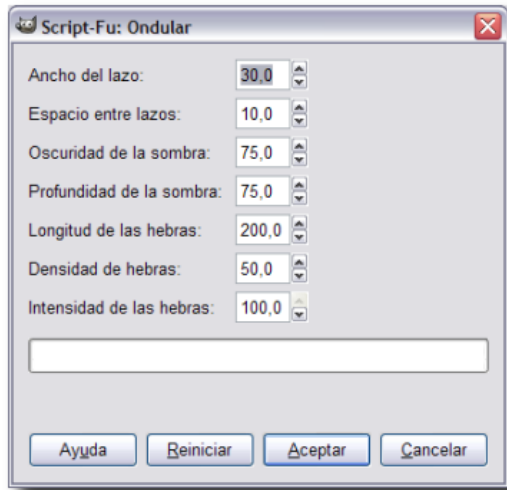


Modo de combinación Saturación en la capa creada.



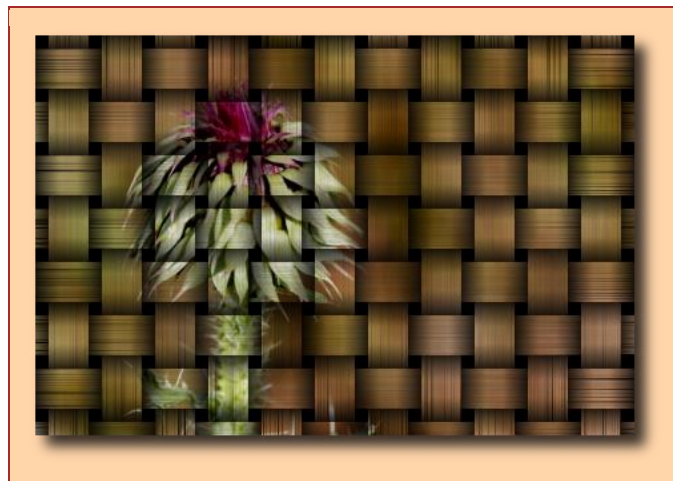
### 3. Ondular

Filtro de gran efecto, transforma la imagen y simula una impresión sobre unas tiras trenzadas. El acceso se realiza desde **Filtros --> Artísticos --> Ondular**.



Ofrece gran variedad en cuanto a la selección para conseguir el efecto deseado.

Se hace imprescindible realizar pruebas para obtener la combinación idónea.

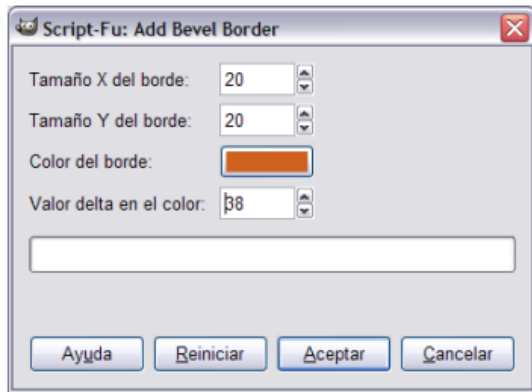


### Decorador

En este grupo nos encontramos con los Filtros que nos proporcionan adornos a la imagen con distintos efectos. Veamos cómo funcionan.

#### 1. Añadir borde

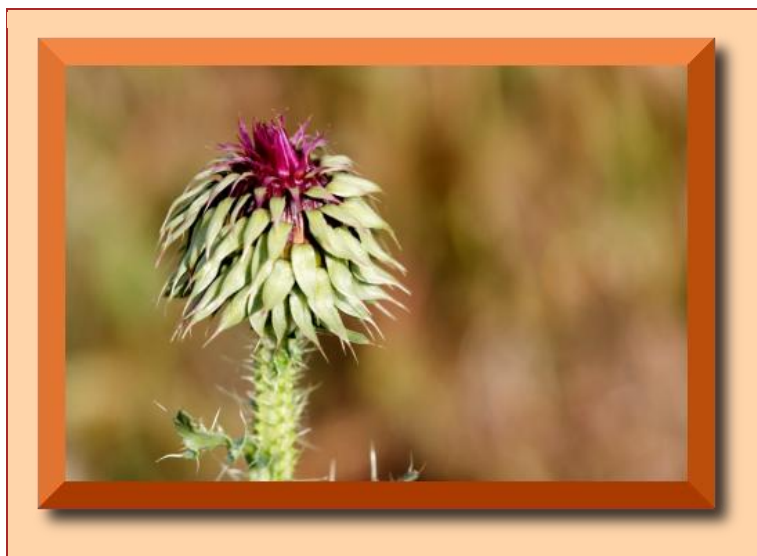
Añade un borde a la imagen del color que queramos elegir, dando la sensación de volumen con un cambio de color en dos de los bordes.



Podemos elegir el **tamaño del borde** en los ejes X e Y de forma no proporcional.

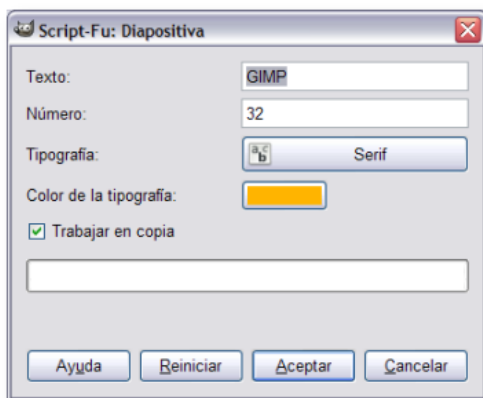
Elección del **color del borde** desde la paleta de color de GIMP.

**Delta:** Modificación del color elegido para dar la sensación de volumen al borde.



### 3. Diapositiva

Convierte la imagen en una diapositiva, mostrando el borde la película y un número de negativo además de un pequeño texto que podemos elegir.



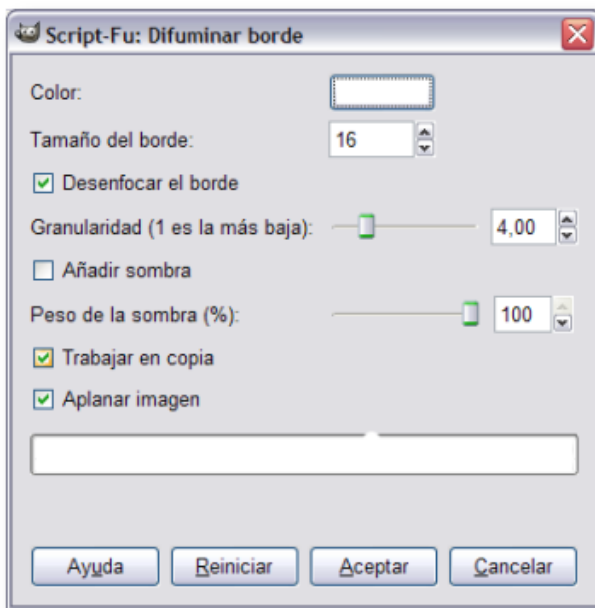
Podemos elegir el **texto** que acompaña a la diapositiva y el **número de negativo**: También el **tipo de fuente** del texto anterior, además del **color** del texto.

Es conveniente trabajar sobre una copia. Sólo actúa sobre imágenes de **una sola capa**.



### 3. Difuminar borde

Actúa sobre una capa o una selección, vuelve borroso el borde eligiendo aleatoriamente su forma. Podemos elegir la cantidad de difuminación del borde.



**Color:** determina el color exterior al borde.

Podemos elegir el **tamaño del borde** en píxeles y si el borde es **desenfocado** o no. Si no marcamos la opción "**Desenfocar el borde**", obtenemos un borde granuloso.

**Granularidad:** para dar la borrosidad al borde. Si añadimos sombra obtenemos un borde sombreado.

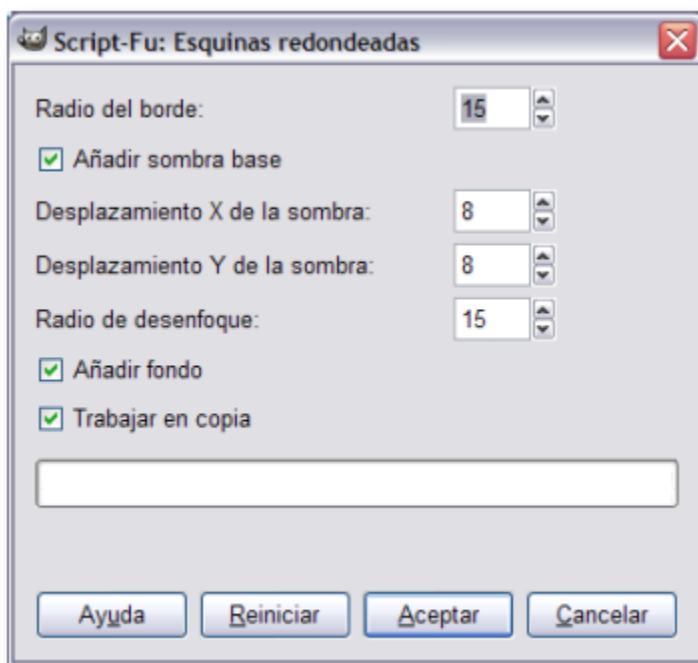
**Peso de la sombra:** cuando activamos "Añadir sombra" proporciona la opacidad de la sombra.

Es conveniente trabajar en una copia diferente de la imagen y la opción "Aplanar imagen" combina las capas creadas por el Filtro.



#### 4 . Esquinas redondeadas

Redondea las esquinas a cualquier imagen que contenga una sola capa. También puede añadir una sombra para resaltar la imagen.



Sombrear y elegir el **radio** del borde son las primeras opciones, además de elegir el **desplazamiento** en píxeles de la sombra y el **desenfoque** de la misma.

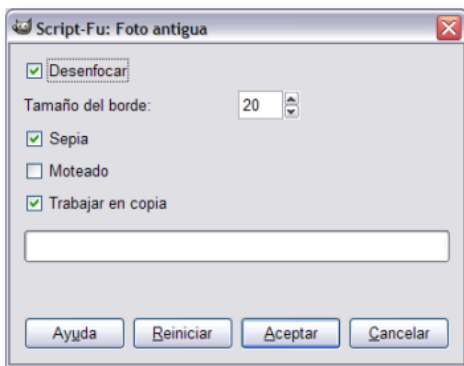
Podemos trabajar en una **copia** y añadir color del **fondo** activo.

Esquinas redondeadas



### 5 . Foto antigua

Convierte cualquier imagen en una fotografía antigua, con sus manchas y algún que otro defecto. Tiene las siguientes opciones.



**Desenfocar:** desenfoca la foto.

**Tamaño del borde:** proporciona un borde borroso a la imagen.

**Sepia:** transforma la imagen a un color sepia

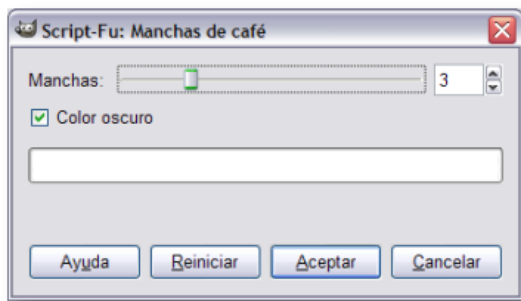
**Moteado:** "arruga" la foto.

Permite trabajar en una copia de la imagen.



### 6. Manchas de café

Proporciona lo que su nombre dice: manchas de café sobre una imagen. Para dar la sensación de imagen vieja o estropeada.



Podemos determinar el **número de manchas de café** que queremos que aparezcan en nuestra imagen.

La opción "oscurecer" hace que la mancha sea de un café más cargado.

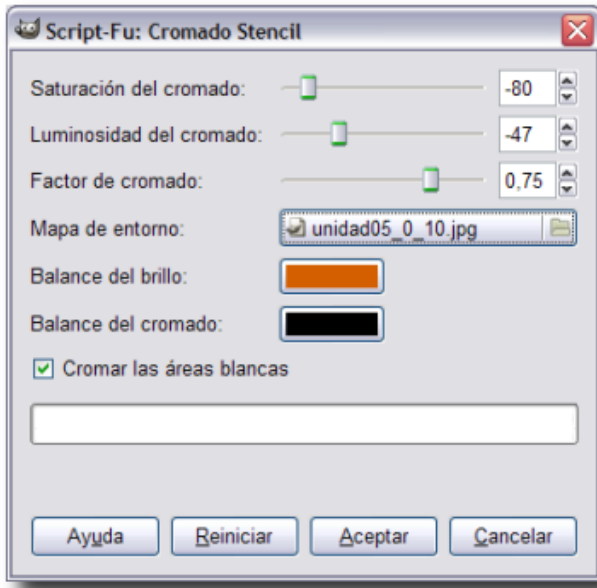


### Operaciones de escultura

En el grupo **Operaciones de escultura** tenemos dos Script-Fu que deben partir de una imagen en escala de grises.

#### 1. Cromar

Realiza, sobre una imagen en escala de grises, el efecto cromado del **Logotipo** del mismo nombre. No actúa sobre la imagen que tenemos en la **Ventana Imagen**, sino que lo hace sobre una imagen que esté en nuestro disco duro y nos crea otra con el resultado final. Los mejores resultados se obtienen con imágenes con pocos niveles de gris. Veamos las posibilidades y un ejemplo.



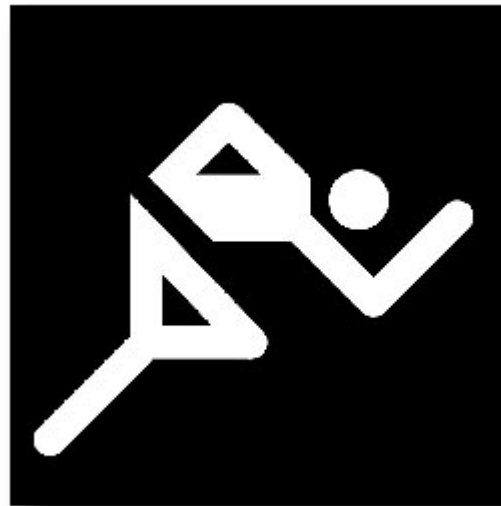
Las tres primeras opciones sirven para controlar las características del **Cromado**.

**Mapa de entorno:** imagen que sirve de fuente para el cromado. Debe elegirse una imagen en Escala de grises, bien GIF o JPG.

Podemos elegir el **Balance (color) del brillo** en el Cromado y el **Balance del cromado**.

La opción **Cromar las áreas blancas** es más adecuada cuando predominan las áreas blancas en la imagen fuente.

1. Consigue desde el CD del curso estas dos imágenes sobre las que vamos a trabajar.



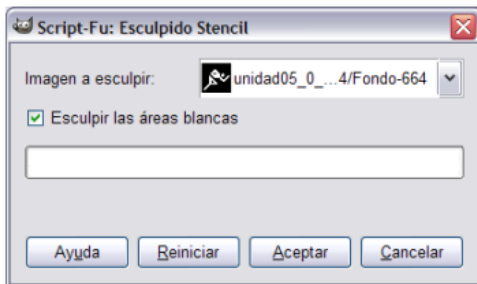
2. Abre en GIMP la imagen "unidad05\_0\_9.jpg". Haz clic con el botón derecho sobre la imagen y accede a **Filtros --> Decorador --> Cromado Stencil** . Deja los valores que figuran por defecto para las características del cromado y elige como **Mapa de entorno** la imagen "unidad05\_0\_10.jpg" que previamente has guardado en tu disco duro. Pon como "Balance de brillo" un color rojo y deja el "Balance de cromado" tal y como está. Mantén activada la opción **Cromar las áreas blancas**. Acepta.
3. Realiza el mismo proceso que en el anterior punto, pero poniendo como **Mapa de entorno** la misma imagen desde la que accedes, es decir, "unidad05\_0\_10.jpg" y desactivando la opción **Cromar las áreas blancas**. Acepta.

Según el proceso descrito en el punto 2    Según el proceso descrito en el punto 3



## 2. Esculpido Stencil

Acceso desde **Filtros --> Decorador --> Esculpido Stencil**. Nos proporciona una imagen de alto o bajo relieve. Si en la imagen predominan las zonas blancas, simula un altorrelieve, si las zonas negras son las que predominan proporciona un bajo relieve. Veamos sus características.



**Imagen a esculpir:** Seleccionamos de la lista la imagen que queremos esculpir. Nos muestra todas las imágenes abiertas y cada una de las capas que contienen esas imágenes.

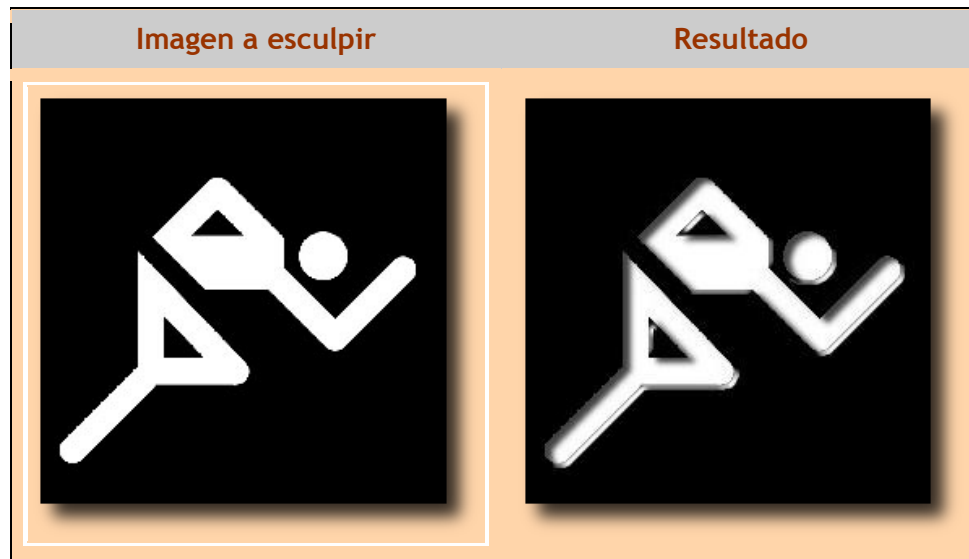
Opción de esculpir o no las **áreas blancas**, dependiendo de nuestro gusto.

Imagen a esculpir



Resultado



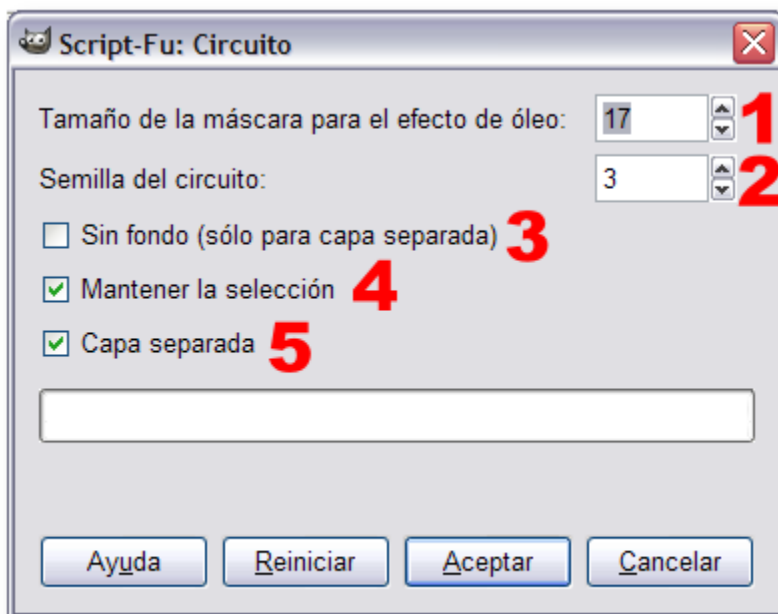


## Render

Nuevamente encontramos los Script-Fu **Render** aunque ahora aplicados a imágenes abiertas y para dibujar sobre ellas.

### 1. Circuito

Crea una capa con aspecto de tarjeta de circuito electrónico. Podemos ver sus opciones en la ventana siguiente.

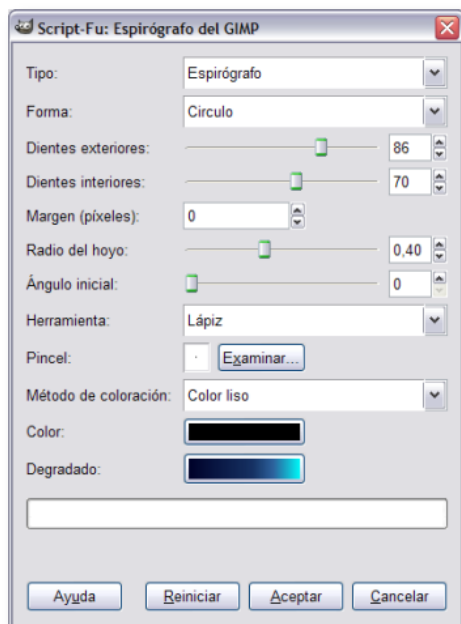


1. Nivel de pintura que se introducirá en la imagen.
2. Número utilizado para generar el circuito. Es aleatorio.
3. No rellena el fondo de negro si utilizamos una capa separada.
4. Al estar activada la selección no se quita aunque el Script-Fu no haya terminado de ejecutarse.
5. Crea una capa separada del resto de capas de la imagen.



## 2. Espirógrafo del GIMP

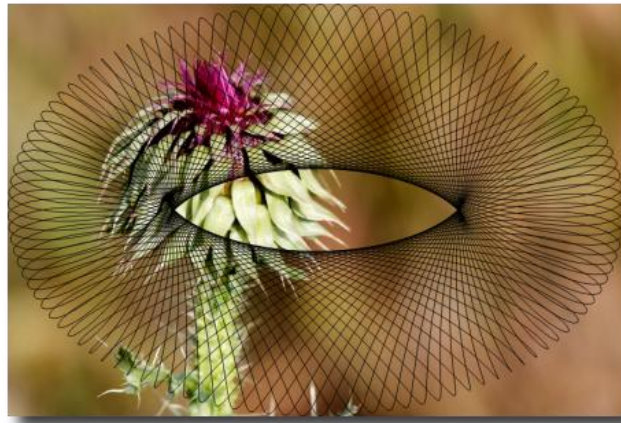
Dibuja la imagen que se obtiene con un espirógrafo. Ofrece muchas posibilidades para la obtención de dibujos interesantes y difíciles de conseguir en el tratamiento de imágenes por ordenador. Pueden obtenerse imágenes independientes o dibujadas sobre una imagen.



Encontramos múltiples selecciones en este cuadro de diálogo. Destacamos:

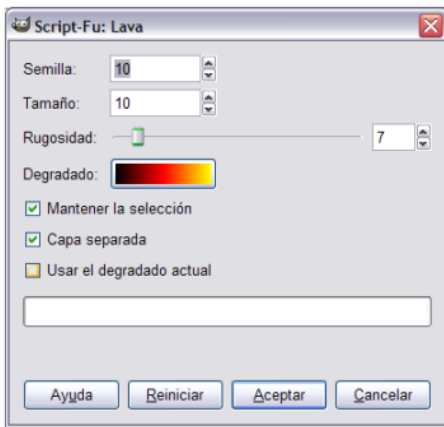
- Tipo de spirógrafo.
- Forma donde se introduce el lápiz para comenzar a girar.
- Diámetros exterior donde gira la rueda y diámetro de la rueda que gira.
- Herramientas de pintura a elegir.
- Brocha.
- Colores para pintar: Color sólido o Degradado.

Es conveniente crear una capa nueva transparente en nuestra Ventana Imagen para poder controlar mejor el proceso.



### 3 . Lava

Crea una imagen aleatoria a la que adjudica un gradiente. Si el gradiente utilizado es "German flag smooth" el resultado simula lava volcánica, de ahí su nombre.

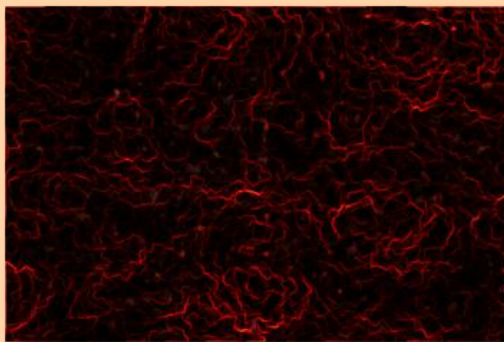


Según la **semilla** y el **tamaño** seleccionado obtendremos un tipo u otro de lava.

La **rugosidad** no conviene que sea muy alta porque perjudica la simulación.

El **degradado** ideal para conseguir este efecto es el que viene por defecto, aunque podemos elegir cualquier otro. Crear una capa separada es algo muy útil para no perder nuestra imagen y aumentar las posibilidades de combinación de la capa.

Modo capa Normal



Modo capa Solapar



#### 4 . Nova de líneas

Crema un estrellado alrededor del centro de una imagen.



Podemos elegir el **número de líneas** que se crearán, el **ángulo de las "púas"** que se forman; el **radio** y la **aleatoriedad** en la colocación de las púas.

Original

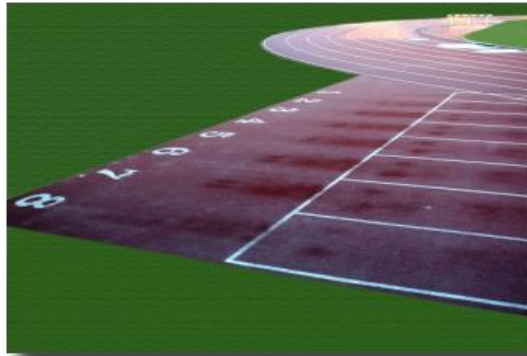


Modificado



Práctica guiada 10

En esta práctica vamos a utilizar las imágenes que aparecen a continuación, a las que añadiremos diversos efectos producidos mediante la utilización de Filtros. Guárdalas en tu ordenador. El motivo final de este trabajo es un cartel. Aunque podemos utilizar estos efectos para modificar imágenes sencillas, transformarlas en otras más atractivas y poderlas utilizar en nuestros trabajos docentes.

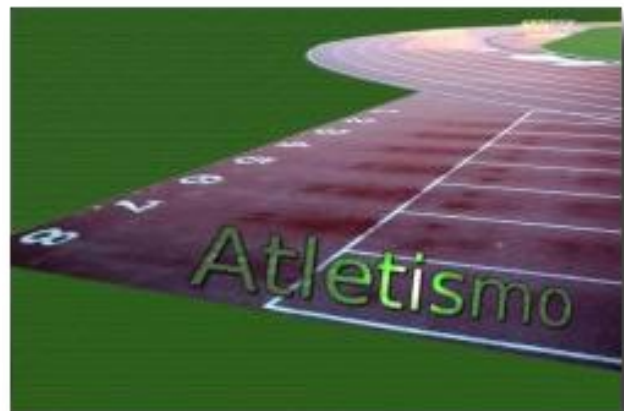


Vamos a utilizar varios Filtros para conseguir una imagen final en la que integremos las dos imágenes anteriores y los efectos conseguidos.

1. El título

Vamos a utilizar un **Filtro de Logotipo** para obtener una imagen con un texto que pondremos como título de la imagen.

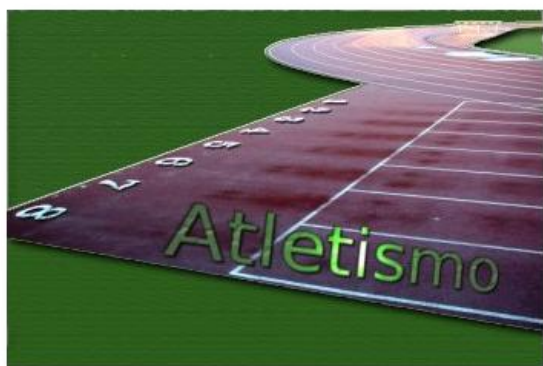
1. Accede a la **Caja de herramientas** y selecciona **Exts --> Logotipos --> Ráfaga estelar** . En el cuadro de diálogos del Filtro escribe como texto "Atletismo" y pon un valor de "d20028" como "Color de la explosión"; tamaño de tipografía "80" y el tipo de fuente que viene por defecto. Acepta.
2. En la ventana **Capas** une en una sola las tres capas que corresponden al texto y prescinde de la del fondo. Guarda el trabajo como "titulo.xcf".
3. Abre la imagen "unidad05\_0\_11jpg" y arrastra sobre ella, desde la **Ventana Capas** de "atletismo.xcf", la capa obtenida en el apartado anterior, a la que denominamos "título".
4. Ahora vas a colocar el texto sobre la pista 8. Selecciona la capa "título" y accedem al menú **Capa --> Transformar --> Rotación arbitraria** donde pondrás un ángulo de 10°. Acepta.
5. En **Herramientas --> Herramientas de transformación** accede a **Perspectiva**.



## 2. La pista

Vamos a resaltar algunos aspectos de la pista.

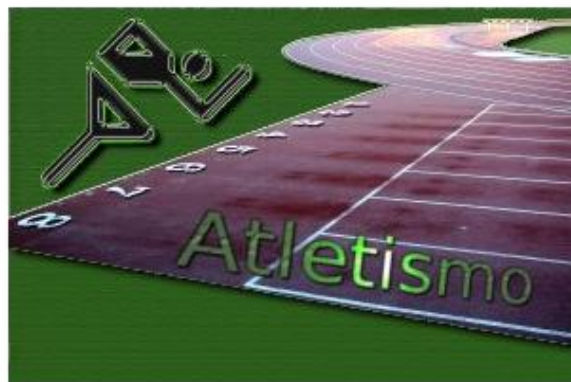
1. Haz una copia de la capa de fondo donde está situada la imagen de la pista de atletismo. Selecciona toda la zona correspondiente a la hierba e invierte la selección.
2. Sobre esa selección aplica el Filtro **Luces y Sombras** --> **Efecto de Xach**, modificando únicamente el valor **Opacidad de brillo**, a quién debes poner el valor 0. Acepta para ver el resultado y comprobar que la pista se ha "elevado".
3. Vas a dar volumen a los números de las distintas calles para resaltarlos en la imagen. Selecciona los números y aplica el Filtro --> **Decorador** --> **Añadir Bisel**. Deselecciona la opción **Trabajar en copia** y pon un grosor de 5. Acepta. Quita la selección y guarda el trabajo.



## 3. Primer plano

Un Filtro que ya hemos utilizado a lo largo de la Unidad ha sido el de **Cromar**. Repetiremos el proceso para recordarlo y aplicarlo a nuestro trabajo.

1. Abre la imagen "unidad05\_0\_9.jpg"; haz clic con el botón derecho sobre la imagen y accede a **Filtros** --> **Decorador** --> **Cromado Stencil**. Elige como **Mapa de entorno** la misma imagen sobre la que estás trabajando, poniendo como **color de brillo** un tono verde y quitando la opción de **Cromar las áreas blancas**. Obtienes el resultado en una nueva imagen.
2. En esa nueva imagen debes **Combinar** las tres capas superiores para formar una sola, y llevarla a la imagen de la pista de atletismo. Arrastra desde la **Ventana Capas** la nueva capa a la imagen de la pista de atletismo.
3. Sitúa la capa en la parte superior de la pila de capas. Coloca la imagen de esta capa en la parte superior izquierda de la imagen. Guarda el trabajo.



#### 4. El montaje final

1. Sobre la capa obtenida en la imagen "unidad05\_0\_9.jpg" vas a aplicar el Filtro **Alfa a logo --> Desmenuzar** con los valores por defecto. Se obtienen varias capas de las que solamente nos interesa la capa superior, la denominada "**Drop Shadow**" que seleccionamos completamente y copiamos (**Ctrl + C**).
2. Accede a la **Ventana Imagen** para crear una nueva capa vacía y transparente en la que debes pegar la capa que acabas de copiar (**Ctrl + V**). Fija la capa pegada sobre la capa recién creada y la duplicas. Activa la capa inferior de las dos capas que acaba de añadir y realiza un **desenfoque de movimiento Lineal**, con un ángulo de 10° y con una longitud de 130. Acepta. Combina las dos capas recién creadas seleccionando la capa superior y en la **Ventana Capas** haz clic con el botón derecho eligiendo "**Combinar hacia abajo**".
3. Mueve la capa para situarla encima de las pistas y un poco por encima de la palabra "Atletismo". Guarda. El resultado final lo mostramos a continuación.



#### Ejercicios 10

##### Ejercicio 10.1

Crea una brocha con las características que creas convenientes y guárdala, para que pueda ser utilizada desde la paleta de **Brochas**.

Crea un patrón utilizando el **Filtro** al que puedes acceder des el menú de la Caja de herramientas **Exts --> Patrones** y guárdalo para que pueda ser utilizado desde la paleta de **Patrones** de GIMP.

Utilizan la brocha y el patrón creados para modificar los madroños de la siguiente imagen:



### Ejercicio 10.2

Utiliza los diferentes **Filtros de Decoración** sobre la siguiente imagen. Siempre que se pueda utiliza las distintas opciones que nos proporcionan los Filtros:



### Ejercicio 10.3

Partiendo de la siguiente imagen:



Utiliza el Filtro Decorador --> Cromado Stencil para obtener una imagen con este efecto de relieve.



#### Ejercicio 10.4

Basándote en la **Práctica guiada 10** y partiendo de una imagen a tu elección, crea un cartel anunciando alguna actividad que se realizará sobre la asignatura o nivel que impartes. Debes aplicar diferentes Filtros.