

GNU Image Manipulation Program

subtitle:

Manual de usuario

revhistory:**copyright:**

(C) 2002 2003 2004 2005 2006 2007 The GIMP Documentation Team

legalnotice:

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section enphrased GNU Free Documentation License.

Autores y contribuyentes al manual de usuario del GIMP

Escritores del contenido

William Skaggs, Cédric Gémy, Julien Hardelin, Raymond Ostertag, Mel Boyce, Daniel Egger, Róman Joost, Oliver Ellis, Manuel Quiñones

Gráficos, hojas de estilo

Jakub Steiner, Róman Joost, Daniel Egger

Contribuciones técnicas

Sven Neumann, Michael Natterer, Henrik Brix Andersen, Daniel Egger, Thomas Schraitle, Chris Hübsch, Axel Wernicke

Mantenimiento del proyecto

Róman Joost, Daniel Egger

Chapter

Introducción

Bienvenido al GIMP

El GIMP es una herramienta de manipulación fotográfica multiplataforma. GIMP es un acrónimo de GNU Image Manipulation Program. En el GIMP se pueden realizar todo tipo de tareas de manipulación de imágenes, incluyendo retoque fotográfico, composición de imágenes y creación de imágenes.

Ofrece muchas funcionalidades. Puede ser usado como un simple programa de dibujo, como un programa de retoque fotográfico profesional, como un sistema en línea de procesamiento por lotes, como un generador de imágenes para producción en masa, para convertir una imagen de formato, etc.

GIMP es expandible y extensible. Está diseñado para ser ampliado mediante complementos (plug-ins) y extensiones para hacer casi cualquier cosa. La interfaz avanzada de guionado (scripting) permite automatizar desde las tareas más simples hasta los procedimientos más complejos de manipulación de imágenes.

Uno de los fuertes del GIMP es su libre disponibilidad desde varias fuentes para muchos sistemas operativos. Casi todas las distribuciones de GNU/Linux incluyen al GIMP como una aplicación estándar. El GIMP también está disponible para otros sistemas operativos como Microsoft Windows o Mac OS X(Darwin) de Apple. El GIMP no es freeware. Es una aplicación de Software Libre cubierta por la Licencia Pública General ([GPL license](#)) La GPL brinda a los usuarios la libertad de acceder y modificar el código fuente del que se construyen los programas.

Autores

La primera versión del GIMP fue escrita por Peter Mattis y Spencer Kimball. Muchos otros desarrolladores han contribuido más recientemente, y miles han provisto su asistencia y prueba. Los lanzamientos del GIMP actualmente son orquestados por Sven Neumann y Mitch Natterer y mucha otra gente denominada el GIMP-Team.

El sistema de ayuda del GIMP

El sistema de ayuda GIMP-Help lo provee de la información necesaria para entender cómo usar El GIMP. Puedes obtener ayuda sensible al contexto mientras usas El GIMP presionando la tecla F1. Se puede acceder a la ayuda en ítems específicos del menú presionando F1 mientras el mouse se enfoca en dicho ítem. Continúa leyendo para empezar tu viaje por El GIMP.

Propiedades y capacidades

Esta es sólo una lista resumida de las propiedades del GIMP:

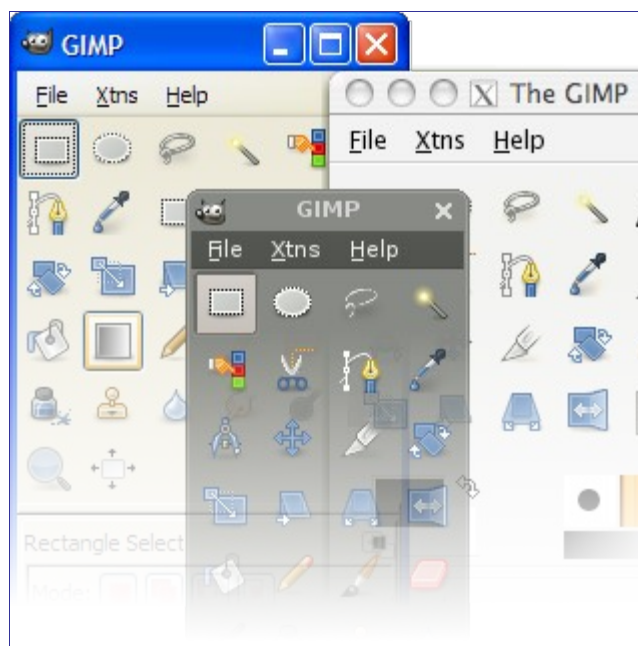
- Suite completa de herramientas de pintura incluyendo brochas, un pincel, un aerógrafo, clonado, etc.
- Manejo de memoria basado en bloques de píxeles (tile-based), el tamaño de la imagen está limitado sólo por el espacio disponible en disco
- Muestreo de sub-píxel para todas las herramientas de pintura para obtener un anti-dentado (anti-aliasing) de alta calidad
- Asistencia completa para el manejo de canal alfa

- Capas y canales
- Una base de datos procedural para llamar a funciones internas del GIMP desde programas externos como Script-Fu
- Capacidades de guionado avanzadas
- Múltiples deshacer/rehacer (limitado sólo por el espacio en disco)
- Herramientas de transformación incluyendo rotar, escalar, inclinar y voltear
- Los formatos de archivo abarcados incluyen JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP y muchos otros
- Herramientas de selección incluyendo rectangular, elíptica, libre, difusa, bezier e inteligente
- extensiones (plug-ins) que permiten agregar fácilmente nuevos formatos de archivo y nuevos filtros de efectos

Cambios recientes del GIMP

Un nuevo aspecto

Se ha creado un nuevo tema de iconos para la versión 2.4. Los iconos cumplen con la guía del estilo Tango, de manera que el GIMP no esté fuera de lugar en ninguna de las plataformas soportadas. Independientemente de la plataforma en donde se ejecute el GIMP, Microsoft Windows, Mac OS X or Linux (GNOME, KDE o Xfce), el GIMP proporciona un aspecto pulido y consistente.

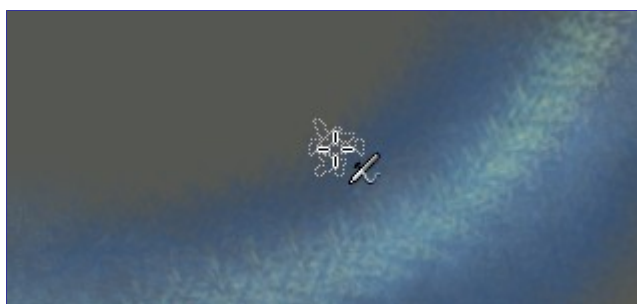


Además, también se ha mejorado la usabilidad de los iconos en temas con widgets oscuros, habituales en la configuración de los artistas digitales.

Para los artista que prefieren temas de color desaturados para sus iconos, hay una alternativa para descargar en .

Brochas escalables

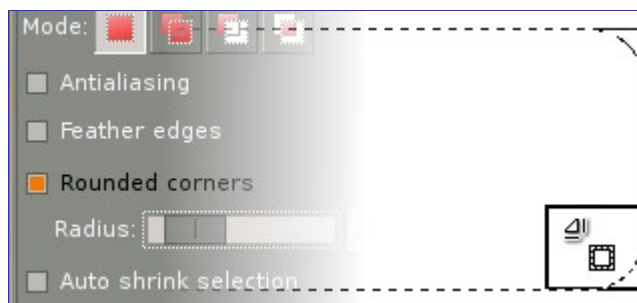
Opciones de herramienta incluye un deslizador (Escala) de tamaño de brocha que afecta a las brochas paramétricas y de mapa de bits. Ha sido una característica requerida por artistas digitales y editores de fotos.



Al contrario que en versiones anteriores del GIMP, e independientemente de que se use una brocha de mapa de bits, paramétrica o un picture tube (mapa de bits múltiple), se puede seleccionar, fácilmente, el tamaño de la brocha con el deslizador en opciones de herramienta o con un dispositivo externo como un deslizador MIDI o botón o un dispositivo USB como el Griffin Powermate.

Herramientas de selección

Se han reescrito las herramientas de selección desde el principio para permitir redimensionar las selecciones existentes. Además, la herramienta de selección rectangular incluye una opción para redondear las esquinas dado que es una operación usual en el diseño de páginas web.



La curva de aprendizaje para la herramienta se ha aplanado dado que las llaves de funcionalidad están disponibles sin atajos oscuros que confunden a los principiantes del GIMP. La mayoría de los atajos existentes todavía funcionan, pero la funcionalidad está disponible mediante las opciones de la herramienta o son obsoletos debido a la interactividad de mover y a redimensionar el lienzo.

Mientras que las herramientas se han rediseñado para hacerlas más fácilmente comprensibles para los principiantes, se mantienen las funcionalidades previas. Todavía se pueden imponer el ratio de aspecto o tamaños específicos.

Herramienta de selección de primer plano

Ahora es más fácil seleccionar objetos individuales de la imagen con esta nueva herramienta. Se hace en dos pasos. Primero, se selecciona el área de interés que contiene el objeto entero. Después se pinta sobre el área seleccionada con una brocha, sin salirse de los bordes del objeto. Cuando se ha hecho, se suelta el botón del ratón y se mira si hay manchas azules sobre el objeto. Si hay alguno, se pinta sobre ellos con una brocha y se realiza una selección refinada. Cuando no quedan más zonas azules en el objeto, se pulsa Enter y se obtiene un objeto perfectamente seleccionado.

Herramienta de alineación

Mientras que el GIMP viene provisto de de la funcionalidad de un rejilla y una guía, el alineado de objetos se tiene que hacer manualmente. Una nueva herramienta viene al rescate.

Editor de metadatos

...

Soporte para formatos de archivo

- Soporte para el formato de brochas ABR de Photoshop;
- Mejora la lectura/escritura de datos EXIF en JPEG;
- Importación de rutas de recortes en TIFF;
- Las máscaras de capa se pueden guardar en PSD;
- Soporte de mapa de bits de 16/32 bits y canal alfa en BMP;
- Se pueden abrir y guardar iconos de 24 bits y de Vista.

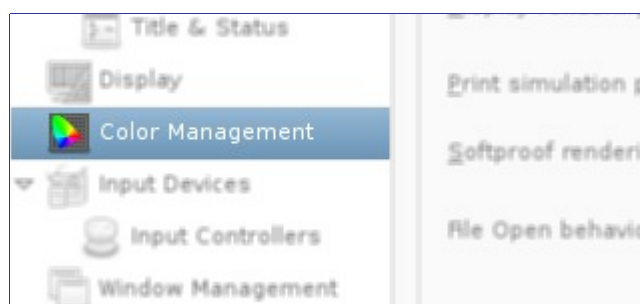
Edición a pantalla completa

El modo pantalla completa se ha mejorado no solo para permitir una vista previa a máxima escala del diseño, sino también para permitir una edición cómoda. El artista tiene a su disposición un estado a pantalla completa mientras que la funcionalidad es rápidamente accesible pulsando la tecla Tab (conmuta la visibilidad de todos los empujables) mientras se trabaja a pantalla completa.

Durante el diseño y retoque de fotos, la edición a pantalla completa mantiene todos los elementos de distracción fuera de la vista con solo presionar una tecla. Es como observar las estrellas desde el campo o en contra desde una ciudad polucionada por la luz.

Gestión del color y Soft-proofing

El GIMP proporciona un completo soporte para perfiles de color permitiendo una precisa modificación del color a través de un completo proceso de "cuarto oscuro digital".



Nueva herramienta de recorte

Como las herramientas de selección, la nueva herramienta de recorte se ha mejorado notablemente desde la última realización. Los manejadores del redimensionamiento redimensionan el rectángulo de recorte en lugar de proporcionar ambas funcionalidades, redimensionar y mover. La herramienta se comporta de manera más natural y consistente con otras herramientas del GIMP.

Para mover, simplemente, arrastre el rectángulo pulsando en el área. El redimensionamiento es posible en uno o dos ejes al mismo tiempo, arrastrando las barras manejadoras en los lados y las esquinas. El área exterior está oscurecida con un passepartout que sirve para hacerse una idea de como será el recorte.

Guías

...

Quitar el efecto de ojos rojos

Ahora el GIMP presenta un útil filtro auto- mágico para quitar los ojos rojos de sus disparos.

Herramienta de saneado

...

Clonado en perspectiva

...

Distorsión de objetivos

Un problema común de exposición, especialmente cuando se utilizan objetivos económicos son las distorsiones de barril y viñeta. Afortunadamente, el GIMP proporciona un nuevo tipo de filtro para compensar ambos problemas.

Nuestra misión es salvar el bolsillo de los fotógrafos!!

Otras mejoras

Además de todo lo de arriba, el GIMP se ha mejorado en otras áreas, como:

- Mejor información de estado para las herramientas en la barra de estado de la ventana.
- Mejoras en la velocidad de las funciones componer y diseño de degradados.
- Vista previa ampliable para los añadidos.

Chapter

Ejecutando el GIMP

Lanzamiento del GIMP

A menudo, se inicia el GIMP clicando sobre un icono (si su sistema está configurado para proporcionar uno), o escribiendo `gimp` en la línea de comandos. Si tiene múltiples versiones del GIMP instaladas, podría necesitar escribir `gimp-2.4` para lanzar dicha versión. Si quiere, puede proporcionar una lista de imágenes en la línea de comandos, luego del nombre del programa, y automáticamente se abrirán al inicio. Una vez lanzado, es posible abrir archivos desde el interior del GIMP.

En la mayoría de los sistemas operativos, se pueden realizar configuraciones para que varios tipos de imágenes queden "asociadas" al GIMP. Esto causa que el GIMP se lance automáticamente cuando se realice doble clic sobre los iconos de las imágenes.

Si quiere hacer que cierto tipo de archivo se abra automáticamente en el GIMP, debería asociarlo con "`gimp-remote`" ("`gimp-win-remote`" bajo Windows) en lugar de "`gimp`". El programa `gimp-remote` es un auxiliar que viene con el GIMP. Si el GIMP no está todavía corriendo en el sistema cuando se ejecute `gimp-remote`, será lanzado y la imagen dada como argumento se abrirá. Si el GIMP está corriendo, la imagen simplemente se abrirá en el programa.

Plataformas conocidas

El GIMP es el programa de manipulación de imágenes más ampliamente portado que hay a la fecha. Las plataformas en que se conoce que funciona incluyen

GNU/Linux, Apple Mac OS X (Darwin), Microsoft Windows 95, 98, Me, XP, NT4, 2000, OpenBSD, NetBSD, FreeBSD, Solaris, SunOS, AIX, HP-UX, Tru64, Digital UNIX, OSF/1, IRIX, OS/2 y BeOS.

El GIMP puede ser portado fácilmente a otros sistemas operativos por la disponibilidad de su código fuente.

Lenguaje

Si está todo bien, el GIMP detecta el lenguaje del sistema. Esto puede fallar en algunas máquinas, o tal vez prefiera usar otro lenguaje. Es posible cambiar el lenguaje:

Linux

En LINUX: en la línea de comandos, escriba `LANGUAGE=es gimp` o `LANG=es gimp` reemplazando "es" por el código de lenguaje que desee (fr, de, en, etc). Al hacer `LANGUAGE=es` está estableciendo una variable de entorno para el programa en cuestión, en este caso `gimp`.

Windows XP

En Windows XP: Panel de control/Sistema/Avanzado/botón "Entorno"/ En el área "Variables del sistema": botón "Agregar": Ingresar `LANG` en Nombre y el código del lenguaje (es, fr, de, en, etc) en Valor. Advertencia: necesita clicar sucesivamente en tres "Aceptar" para validar la opción.

Si cambia de lenguaje a menudo, puede crear un archivo batch. Abra el bloc de notas, y escriba los comandos que siguen (el ejemplo es para español): `set lang=es cd c:\Program Files\GIMP-2.0\bin GIMP-2.4.exe` Guarde este archivo como `GIMP-ES.BAT` (o cualquier otro nombre, pero siempre con la extensión `.BAT`). Cree un atajo y arrástrelo a su escritorio.

Windows ME

Inicio/Programas/Accesorios/Herramientas del sistema/Informaciones del sistema/Herramientas/Utilidad de configuración del sistema/apartado "Entorno"/botón "Nuevo": Ingrasar LANG para Nombre y el código del lenguaje (es, fr, de, en, etc) en Valor.

Windows 95/Windows 98

Bajo *Window 95* y *Windows 98*, añade la línea `set lang=es` o cualquier otro código de lenguaje (es, fr, de, en, etc) en el archivo "`C:\autoexec.bat`".

Apple Mac OS X

Diríjase a Preferencias del sistema, haga clic sobre el icono Internacional, y en el apartado Lenguaje, el lenguaje que desee emplear debería ser el primero de la lista.

Argumentos de la línea de comandos

No necesita dar argumentos para lanzar el GIMP, pero aquí hay una lista de algunos que podrían ser útiles en ciertos momentos. Éste no es un listado completo; en sistemas Unix puede obtenerse escribiendo `man gimp` en la línea de comandos.

-?, --help

Muestra un listado de todas las opciones de la línea de comandos.

-v, --version

Imprime la versión del GIMP en cuestión, y sale.

--verbose

Muestra mensajes detallados del inicio.

-d, --no-data

No carga patrones, gradientes, paletas, ni brochas. A menudo es útil cuando se quiere minimizar el tiempo de inicio, en situaciones de uso no interactivo.

-s, --no-splash

No muestra la pantalla de inicio al lanzarse.

--session=name

Usa un archivo de configuración `sessionrc` alternativo para esta sesión. El nombre de sesión (`name`) proporcionado se añade al final del nombre de archivo `sessionrc` por omisión.

--gimprc=filename

Utiliza un archivo de configuración `gimprc` alternativo en lugar del que existe por omisión. El archivo `gimprc` contiene un registro de las preferencias. Es útil en los casos en que las rutas de los complementos (plug-ins) o las especificaciones del sistema pueden variar.

-b, --batch=commands

Ejecuta el conjunto de comandos de forma no interactiva. Este conjunto típicamente se da en forma de un guión que

puede ejecutarse por una de las extensiones de guionado del GIMP. Cuando "commands" es un -, los comandos se leen de la entrada estándar.

--console-messages

No aparecen diálogos informando de errores o advertencias. En cambio, se imprimen mensajes en la consola.

--display display

Usa la pantalla de X especificada (esta opción no se aplica al GIMP en Microsoft Windows)

Chapter

Primeros pasos con Wilber

Conceptos básicos del GIMP

Esta sección es una breve introducción a los conceptos básicos y a la terminología que necesitará entender para poder encontrarle sentido al resto de la documentación. Todo lo que aquí se mencione será explicado en profundidad en otra parte. Salvando unas pocas excepciones, hemos tratado de no llenar esta sección de una gran cantidad de enlaces y referencias cruzadas: todo lo referido aquí es de tan alto nivel que le será posible ubicarlo fácilmente en el índice.

Imágenes

Las imágenes son las entidades básicas con las que el GIMP trabaja. Hablando rápidamente, una *"imagen"* se corresponde a un sólo archivo, como por ejemplo un archivo TIFF o JPEG. También se podría pensar a una imagen como correspondiente a una ventana, pero esto no es del todo correcto: es posible tener múltiples ventanas todas mostrando la misma imagen. No es posible sin embargo tener una ventana que muestre más de una imagen, o una imagen que no tenga ventana que la muestre.

Una imagen del GIMP puede ser algo más complicado de lo que parece. En vez de pensar en ella como una hoja de papel, debería verla más como un libro, cuyas páginas son llamadas *"capas"*. Además de una pila de capas, una imagen del GIMP puede contener una máscara de selección, un conjunto de canales, y un conjunto de rutas. De hecho, el GIMP provee un mecanismo para agregar piezas arbitrarias de datos a una imagen, lo que es llamado *"parásitos"*.

En GIMP es posible tener muchas imágenes abiertas al mismo tiempo. Si éstas son grandes, cada una puede usar muchos megabytes de memoria, pero GIMP usa un sofisticado sistema de administración de memoria basado en bloques de píxeles que le permite manejar imágenes muy grandes sin esfuerzo. Sin embargo hay límites, y es usualmente un beneficio disponer de la mayor cantidad posible de memoria en su sistema cuando trabaje con imágenes.

Capas

Si una imagen es como un libro, entonces una capa es como una página del mismo. Las imágenes más simples son las que contienen sólo una capa, y pueden ser tratadas como una simple hoja de papel. Pero los usuarios sofisticados del GIMP a menudo se enfrentan a imágenes que contienen muchas capas, incluso docenas de ellas. Las capas no tienen por qué ser opacas, ni tienen que abarcar toda la extensión de la imagen, así que cuando mire a una imagen, puede estar viendo más que la capa superior: podría estar viendo elementos de otras capas.

Canales

En GIMP los canales son las unidades más pequeñas en que la pila de capas que conforman una imagen se puede dividir. Cada canal de una capa tiene exactamente el mismo tamaño que la capa a la que pertenece y en consecuencia consiste de la misma cantidad de píxeles. Cada píxel puede pensarse como un contenedor que puede llenarse con un valor de 0 a 255. El significado exacto de este valor depende del tipo de canal, por ejemplo en el modelo de color RGB el valor del canal *R* significa la cantidad de rojo que es adicionado al color de cada píxel; en el canal de selección el valor denota qué tan fuerte es la selección en los píxeles; y en el canal alfa el valor denota qué tan transparentes son los píxeles.

Selecciones

A menudo cuando se realiza algún cambio a una imagen, puede querer que sólo una parte de la misma se vea afectada. El mecanismo de *"selección"* hace esto posible. Cada imagen tiene su propia selección, la que normalmente se visualiza como una línea de guiones en movimiento que separa las partes seleccionadas de las no

seleccionadas (las llamadas "*hormigas marchantes*"). Este hecho es generalmente un poco incomprendido: la selección en GIMP es en realidad graduada, no "*todo o nada*", en realidad la selección es representada como un canal de escala de grises que representa la gradación. La línea de guiones que normalmente ve es simplemente el contorno del 50% del nivel seleccionado. En todo momento puede visualizar el canal de selección en todo su detalle activando el botón de Máscara rápida

Un componente importante en el aprendizaje para usar al GIMP de manera efectiva es dominar el arte de hacer buenas selecciones. Esto es, realizar selecciones que contengan exactamente lo necesario y nada más. Dado que el manejo de selecciones es tan importante, el GIMP proporciona una gran cantidad de herramientas para realizarlo: herramientas para hacer selecciones, un menú de operaciones de selección, y la habilidad de cambiar a modo de máscara rápida, en el que se puede tratar al canal de selección como a un canal de color, literalmente "*pintando la selección*".

Deshacer

Cuando cometa errores, los puede revertir. Casi todo lo que se haga a una imagen es reversible. De hecho, usualmente puede deshacer una cantidad sustancial de las acciones más recientes, si así lo decide. El GIMP hace esto posible manteniendo un histórico de sus acciones. Este histórico consume memoria, así que la capacidad de deshacer no es infinita. Algunas acciones utilizan muy poca memoria de deshacer, y puede hacer docenas de ellas hasta que las primeras sean olvidadas por el historial. Otros tipos de acciones requieren una gran cantidad de memoria de deshacer. Puede configurar la cantidad de memoria que el GIMP dedica al historial para cada imagen, pero en cualquier situación, debería ser siempre posible deshacer al menos 2 o 3 de las acciones más recientes. La acción más importante que no puede revertirse es cerrar una imagen. Por esta razón el GIMP pide que confirme esta acción si es que hay cambios no guardados.

Plug-ins

Muchas, probablemente casi todas las cosas que haga con una imagen en el GIMP son hechas por el programa mismo. Sin embargo, el GIMP también hace uso extensivo de complementos ("*plug-ins*"). Éstos son programas externos que interactúan muy próximos al GIMP, y con la capacidad de manipular imágenes y otros objetos del GIMP de maneras muy sofisticadas. Muchos complementos importantes vienen empaquetados con el GIMP, pero también hay muchos disponibles por otros medios. De hecho, la habilidad de escribir complementos (y guiones) es la forma más fácil que tienen las personas de agregar funcionalidad al GIMP por fuera del equipo de desarrollo.

Todos los comandos en el menú **Filtros**, y una cantidad sustancial de comandos en otros menús, son en realidad implementados como complementos.

Guiones (scripts)

En adición a los complementos, los cuales son programas escritos en el lenguaje C, el GIMP puede además interpretar guiones. Una gran cantidad de guiones existentes están escritos en un lenguaje llamado Script-Fu, que es específico al GIMP (para aquellos que les interese, es un dialecto del lenguaje Scheme, a su vez dialecto de Lisp). También es posible escribir guiones del GIMP en Python o Perl. Estos lenguajes son más flexibles y poderosos que Script-Fu. La desventaja que presentan es que dependen de software que no viene empaquetado con el GIMP, por lo que no puede garantizarse que funcionen en toda instalación del GIMP.

Ventanas principales del GIMP

La captura de pantalla anterior muestra el arreglo de ventanas más básico y efectivo del GIMP. Se muestran tres ventanas:

La caja de herramientas: Ésta es el corazón del GIMP. Contiene los menús más generales, además de un conjunto de iconos que se emplean para seleccionar herramientas, y otras opciones.

Opciones de herramientas: Empotrado debajo de la caja de herramientas se encuentra el diálogo Opciones de herramientas, el cual muestra opciones para la herramienta actualmente seleccionada. En este caso se trata de la herramienta de selección rectangular.

Una ventana de imagen: Cada imagen abierta por el GIMP se muestra en una ventana. Puede haber varias imágenes abiertas al mismo tiempo: el límite lo pone la cantidad de recursos de su sistema. Es posible correr el GIMP sin que haya imágenes abiertas, pero esto no es nada útil.

El diálogo de capas: Esta ventana de diálogo muestra la estructura de capas de la imagen activa, y permite manipularla en una variedad de formas. Es posible hacer algunas cosas sin el empleo del diálogo de capas, pero incluso los usuarios ocasionales encuentran indispensable tener el diálogo de capas disponible todo el tiempo.

Brochas, patrones y degradados: El empotrable que se encuentra debajo del diálogo de capas muestra los diálogos para administrar brochas, patrones y degradados.

Ésta es la configuración mínima. Muchos otros tipos de diálogos se utilizan en el GIMP para diferentes propósitos, pero en general los usuarios los abren cuando los necesitan y luego los cierran. Los usuarios con conocimiento típicamente tienen abierta la caja de herramientas con las opciones de herramienta y el diálogo de capas todo el tiempo. La caja de herramientas es esencial para muchas operaciones; de hecho, si se la cierra, también se cierra el GIMP (antes de hacerlo se le pide confirmación). Las opciones de herramienta son en realidad un diálogo individual, que en la captura de pantalla anterior se encuentra empotrado en la caja de herramientas. Los usuarios con conocimiento casi siempre lo disponen de esta forma: es muy difícil emplear las herramientas de manera efectiva sin tener a mano sus ajustes. El diálogo de capas entra en juego cuando se trabaja con una imagen que tiene múltiples capas: sólo las cosas más básicas se pueden hacer sin ellas. Finalmente, la necesidad de tener a las imágenes representadas en ventanas es obvia.

Si por error modifica la disposición de ventanas del GIMP mostrada en la captura de pantalla anterior, afortunadamente es fácil de reestablecer. En el menú **Archivo** de la caja de herramientas, escogiendo **Archivo** Diálogos Crear un empotrable nuevo Capas, canales y rutas se abre el diálogo de capas tal como se muestra en la captura. Del mismo menú, si se escoge **Archivo** Diálogos Opciones de herramienta se abre un nuevo diálogo de opciones de herramienta, el cual puede empotrarse bajo la caja de herramientas (la sección sobre diálogos y empotramiento explica cómo empotrar diálogos). No es posible crear una nueva caja de herramientas, porque siempre hay una, y cerrarla hace que también el GIMP se cierre.

A diferencia de otros programas, el GIMP no da la posibilidad de colocar todos los controles e imágenes en una única ventana. Los desarrolladores del GIMP creen que esto forzaría al programa a realizar una serie de funciones que son mucho mejor realizadas por el gestor de ventanas. No sólo sería una pérdida de tiempo para los programadores, además es casi imposible que pueda hacerse de forma tal que funcione correctamente en todos los sistemas operativos en los que el GIMP puede correr.

En las primeras versiones del GIMP (hasta la versión 1.2.5) era muy difícil trabajar con los diálogos: los usuarios avanzados a menudo tenían media docena o más diálogos abiertos al mismo tiempo, desperdigados por toda la pantalla, con lo que era imposible manejarlos. El GIMP 2.0 es mucho mejor en este aspecto, porque permite que los diálogos se puedan reunir, empotrándolos de manera flexible (el diálogo de capas de la captura de pantalla anterior en realidad contiene cuatro

diálogos, representados por solapas: capas, canales, rutas, y deshacer). Requiere un poco de tiempo aprender a usar este sistema, pero una vez aprendido las ventajas son múltiples.

Las secciones siguientes recorren los componentes de cada una de las ventanas que se muestran en la captura, explicando qué son y cómo funcionan. Una vez que lea éstas y las secciones que describen la estructura básica de las imágenes del GIMP, habrá aprendido lo suficiente para poder realizar una gran variedad de manipulaciones básicas con el GIMP. Luego puede continuar por el resto del manual a su gusto (o simplemente experimentar) para aprender el número casi ilimitado de cosas especializadas que se pueden realizar. Esperamos que le sea útil.

La caja de herramientas

La caja de herramientas es el corazón del GIMP. Es la única parte de la aplicación que no puede aparecer duplicada y que no puede cerrarse. Daremos un breve vistazo de lo que encontrará en ella.

En la caja de herramientas, como en la mayor parte de la interfaz del GIMP, al llevar el ratón sobre algún elemento y dejarlo allí por un momento hace aparecer un mensaje descriptivo que le puede ayudar a entender lo que es o lo que se puede hacer con el mismo. Además, en muchos casos, puede presionar la tecla F1 para obtener ayuda sobre el elemento que se encuentra debajo del cursor.

Menú de la caja de herramientas: Este menú es especial: contiene algunos comandos que no se hallan en los menús correspondientes a las imágenes (además de algunos que sí se hallan en ellos). Éstos incluyen comandos para ajustar las preferencias, crear ciertos tipos de diálogos, etcétera. Su contenido se describe sistemáticamente en la sección menú de la caja de herramientas.

Iconos de herramientas: Estos iconos activan herramientas que sirven a una variedad de propósitos: seleccionar partes de imágenes, pintar sobre ellas, transformarlas, entre otras cosas. En la sección de introducción a la caja de herramientas se da un repaso general al empleo de las herramientas, y cada una se describe sistemáticamente en el capítulo Herramientas.

Colores de frente y fondo: Estas áreas muestran los colores de frente y fondo actuales del GIMP, los cuales entran en juego en numerosas operaciones. Al hacer clic sobre cualquiera de los dos hace aparecer un diálogo, que le permite cambiarlo a un color diferente. Si hace clic sobre la flecha de dos puntas, los dos colores se alternan. Y si hace clic sobre el pequeño símbolo de la esquina inferior izquierda, los colores se reestablecen a blanco y negro.

Brocha, patrón y degradado Estos símbolos muestran las opciones actuales para: *la brocha* que emplean todas las herramientas que le permiten pintar sobre la imagen (recuerde que "pintar" incluye a operaciones como borrar y difuminar); *el patrón* empleado al rellenar las áreas seleccionadas de una imagen; y *el degradado*, el que entra en juego cuando una operación requiere una variación suave por un rango de colores. Al hacer clic sobre cualquiera de estos símbolos aparece una ventana de diálogo que le permite cambiarlo.

Imagen activa: (ésta es una nueva capacidad del GIMP 2.2) En el GIMP, puede trabajar con muchas imágenes a la vez, pero en cada momento, una de ellas es la "*imagen activa*". Aquí puede encontrar una representación en miniatura de la imagen activa. Al hacer clic sobre ella aparece un diálogo con una lista de todas las imágenes actualmente abiertas, que le permite seleccionar una para convertirla en la imagen activa (es lo mismo que hacer clic sobre la ventana de la imagen que se desea hacer activa).

La previsualización de la imagen activa se encuentra desactivada de fábrica. Si desea tenerla, puede activarla en las preferencias de la caja de herramientas.

Cada vez que se inicia el GIMP, se coloca una herramienta (el pincel), un color, una brocha y un patrón predeterminados. Si

desea que el GIMP seleccione los últimos usados, active la opción "Guardar la configuración del dispositivo de entrada al salir" en Preferencias/Dispositivos de entrada.

La ventana de la imagen

En el GIMP, cada una de las imágenes que se abren se representan en su ventana propia (en algunos casos, múltiples ventanas pueden mostrar la misma imagen, pero esto es inusual). Empezaremos con una descripción básica de los componentes presentes por defecto en una ventana de imagen ordinaria. Algunos de estos, de hecho, se pueden ocultar usando comandos del menú Ver; pero en general no necesitará hacer esto.

Barra de título: En la parte superior de la ventana de la imagen probablemente se encuentre el nombre de la imagen y alguna información adicional como título de la ventana. Esta barra la dispone el gestor de ventanas del sistema, no GIMP, por lo que su apariencia puede variar con el sistema operativo. En el diálogo de preferencias puede personalizar la información que aparece en el título, si así lo desea.

Menú de la imagen: Directamente por debajo de la barra de título se encuentra el menú de la imagen (a menos que haya sido ocultado). Este menú brinda acceso a casi todas las operaciones que pueden efectuarse sobre una imagen (hay algunas acciones "globales" que sólo pueden ser accedidas por el menú de la caja de herramientas). Además puede obtener este mismo menú haciendo clic derecho dentro de la imagen, o haciendo clic izquierdo sobre la pequeña "flecha" de la esquina superior izquierda, si por alguna razón lo encuentra más conveniente. Es más: la mayoría de las operaciones del menú pueden activarse desde el teclado, usando Alt mas una tecla "aceleradora" que se encuentra subrayada en el menú. Y más: puede definir sus propios atajos de teclado para las acciones del menú, si activa Usar combinaciones de teclas dinámicas en el diálogo de preferencias.

Botón del menú: Hacer clic en este pequeño botón hace aparecer el menú de la imagen, en forma de columna en vez de fila. Los usuarios mnemotécnicos que ocultan la barra del menú pueden acceder a éste presionando las teclas Shift F10.

Regla: En la configuración predeterminada, las reglas se muestran en la parte superior y en la parte izquierda de la imagen, e indican las coordenadas dentro de la misma. Puede controlar el tipo de coordenadas que se muestran si así lo desea. Por defecto, se emplean píxeles, pero puede cambiar a otras unidades, mediante la opción Unidades que se describe debajo.

Uno de los usos más importantes de las reglas es el de crear guías. Si hace clic sobre una regla y arrastra el ratón hacia adentro de la imagen, se crea una línea guía, la que puede usarse para posicionar objetos con precisión. Las guías pueden moverse haciendo clic sobre ellas y arrastrando el ratón, y pueden borrarse arrastrándolas fuera de la imagen.

Activador de la máscara rápida: En la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen hay un pequeño botón que activa o desactiva la máscara rápida, la cual es una forma alternativa, y a menudo muy útil, de visualizar el área seleccionada de la imagen. Para más detalles diríjase a la sección sobre máscara rápida.

Coordenadas del puntero: En la esquina inferior izquierda de la ventana hay un área rectangular en la que se muestran las coordenadas actuales del puntero (esto es, la ubicación del ratón u otro dispositivo de entrada), cuando el puntero se halla dentro de la imagen. Las unidades empleadas son las mismas que las de las reglas.

Menú de unidades: (Esta característica se encuentra disponible desde la versión 2.2 del GIMP; no aparece en GIMP 2.0). Por defecto, las unidades empleadas para las reglas y para la mayoría de los propósitos son los píxeles. Puede cambiar a centímetros, pulgadas, o a varias otras usando este menú (si lo hace, note que colocar "Punto por punto" en el menú Ver afecta la forma en que el visor es escalado: vea Punto por punto para más información.

Botón de ampliación: (Esta característica se encuentra disponible desde la versión 2.2 del GIMP; no aparece en GIMP 2.0).

Hay varias maneras de ampliar o reducir la imagen, pero este menú parece ser la más simple.

Área de estado: El área de estado aparece debajo de la imagen. La mayor parte del tiempo, por defecto, muestra qué parte de la imagen se encuentra actualmente activa, y la cantidad de memoria del sistema que está consumiendo. Puede personalizar la información que aparece aquí cambiando sus preferencias. Cuando realiza operaciones que tardan cierto tiempo en realizarse, el área de estado cambia temporalmente a una barra que muestra el nombre de la operación y el estado del progreso.

Botón Cancelar: En la esquina inferior derecha de la ventana se encuentra el botón Cancelar. Si inicia una operación compleja, que consume mucho tiempo (comúnmente un complemento, plug-in), y luego cambia de idea, este botón cancela la acción en curso inmediatamente.

Hay algunos complementos que responden mal a la cancelación, y posiblemente dejan piezas corruptas de imágenes.

Control de navegación: Éste es un pequeño botón con forma de cruz que se encuentra en la esquina inferior derecha del visor de la imagen. Si se hace clic sobre el mismo y se mantiene presionado el botón del ratón, aparece una ventana que tiene una vista en miniatura de la imagen, con el área visible delineada. Puede desplazarse a otra parte de la imagen moviendo el ratón mientras mantiene su botón presionado. La ventana de navegación es la forma más conveniente de desplazarse por imágenes muy grandes con una pequeña parte visible en la ventana. También vea el diálogo de navegación, que es otra forma de acceder a la ventana de navegación. Si su ratón tiene tres botones, haciendo clic con el botón del medio y arrastrando también se puede desplazar por la imagen.

Área de desplazamiento inactiva: Este área separa el visor de la imagen activa, para que sea posible distinguir entre ambas. No se pueden aplicar filtros ni realizar ninguna operación sobre el área inactiva.

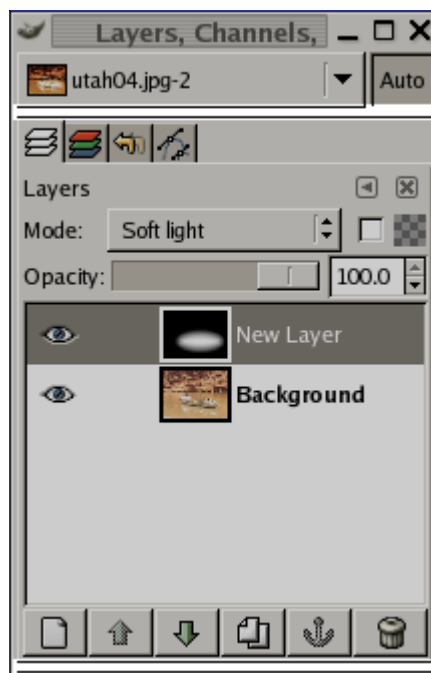
Visor de la imagen: La parte más importante de la ventana de la imagen es, por supuesto, el visor de la imagen o lienzo. Éste ocupa el área central de la ventana, y está rodeada por una línea de puntos amarilla que muestra los contornos de la imagen, contra un fondo gris neutro. Puede cambiar el nivel de ampliación del visor de la imagen de varias formas, como el ajuste Ampliación descrito arriba.

Botón de escalado de la ventana de la imagen: Si se presiona este botón, la imagen misma se escala cuando se escala la ventana que la contiene.

Diálogos empotrables

Barras de un empotrable

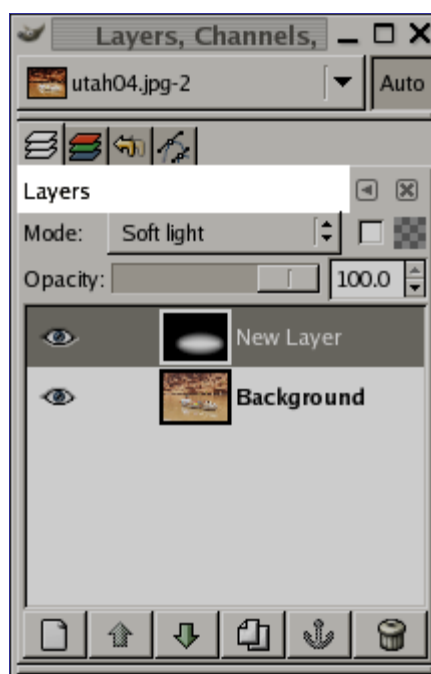
En las versiones 2.0 y 2.2 del GIMP, se ha dado más flexibilidad a la forma de organizar las ventanas de diálogo en la pantalla. En vez de ubicar cada diálogo en su propia ventana, se pueden agrupar empleando empotrables. Un "empotrable" es una ventana que puede contener una colección de diálogos persistentes, como por ejemplo el diálogo Opciones de herramienta, el diálogo Brochas, el diálogo Paleta, entre otros. Ahora bien, los empotrables no pueden contener ventanas de imágenes: cada imagen tiene su propia ventana. Tampoco pueden contener diálogos no persistentes, como el diálogo Preferencias o el diálogo Crear una imagen nueva.



Cada empotrable tiene un conjunto de *barras de empotramiento*, las que en el diálogo de la figura adjunta se muestran resaltadas. Son finas y grises, no obstruyen la vista, pero tampoco son fáciles de percibir.

Área manipulable de un empotrable

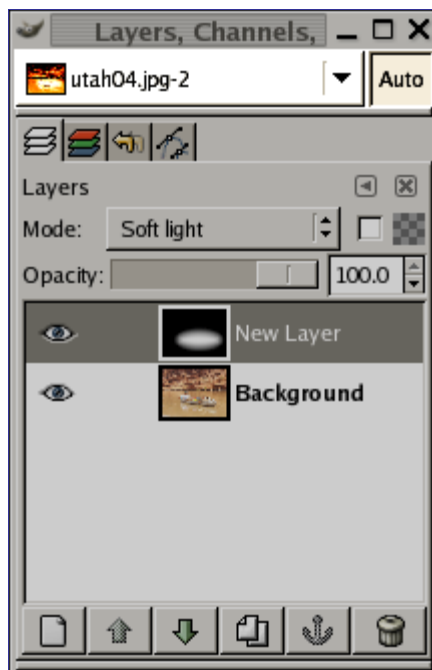
Cada diálogo empotrable tiene además un *área manipulable*, la que aparece resaltada en la figura. Puede reconocerla por el hecho de que el cursor cambia su forma a una mano al pasar por encima de la misma. Para empotrar un diálogo, simplemente haga clic sobre este área y arrástrela hasta las barras de empotramiento de un empotrable.



Puede arrastrar más de un diálogo hasta la misma barra de empotramiento. Si así lo hace, los diálogos se convertirán en solapas, que se representan con iconos en la parte superior. Al hacer clic sobre el área manipulable de una solapa, se la trae al frente, para que sea posible interactuar con ella.

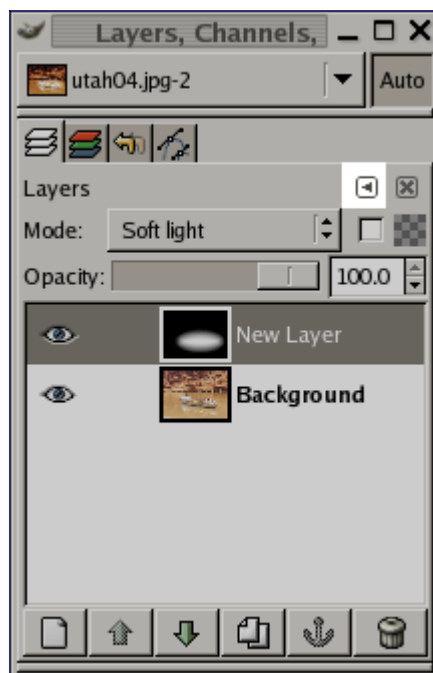
Menú de imágenes

Algunos diálogos empotrables tienen un *selector de imágenes*. Éste ofrece un listado de todas las imágenes abiertas en el GIMP, haciendo posible seleccionar una. La información del diálogo se corresponde a esta imagen seleccionada. No se debe confundir este selector con el menú de la imagen, que es el que aparece al hacer clic derecho sobre la ventana de la imagen. Si se activa el botón **Auto**, la información mostrada se corresponde siempre con la imagen que se esté manipulando.

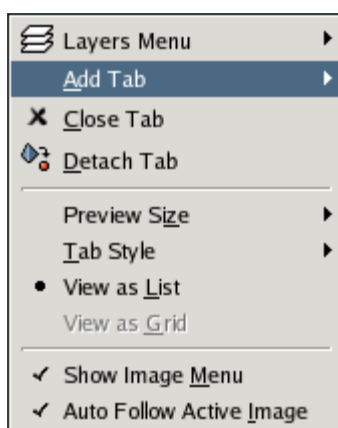


Por omisión, el diálogo empotrable "*Capas, canales y rutas*" muestra el selector de imágenes en su parte superior, mientras que los otros tipos de empotrables no lo muestran. Con la excepción del empotrable que contiene a la caja de herramientas, siempre puede quitar o añadir el selector de imágenes cambiando la opción *Mostrar la selección de la imagen del menú de las solapas*.

Menú de las solapas



En cada diálogo, puede acceder a un menú especial de las operaciones relacionadas con las solapas, presionando sobre el botón que se muestra resaltado en la figura. Los comandos específicos que se muestran en el menú varían un poco de un diálogo a otro, pero siempre incluyen operaciones para crear solapas nuevas, cerrarlas o desprenderlas.



El menú de las solapas brinda acceso a los siguientes comandos:

Menú contextual

En la parte superior de cada menú de solapas hay una entrada para el menú contextual del diálogo. Éste contiene operaciones específicas a este diálogo en particular. Por ejemplo, el menú contextual del diálogo Patrones contiene un conjunto de operaciones para manipular los patrones.

Añadir solapa

Esta entrada abre un submenú que permite escoger un diálogo de una gran variedad de diálogos empotrables para añadirlo como solapa.

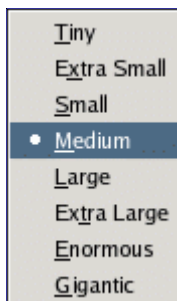
Cerrar solapa

Esta entrada cierra el diálogo. Si se cierra el último diálogo restante de un empotrable, el empotrable mismo se cierra. Este mismo efecto se puede lograr presionando el botón "Cerrar solapa".

Desprender solapa

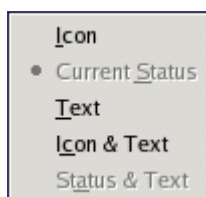
Esta entrada desprende el diálogo del empotrable en que se encuentra, creando un empotrable nuevo que tiene como único miembro al diálogo. El mismo efecto puede obtenerse arrastrando la área manipulable de la solapa hacia afuera del empotrable.

Tamaño de la vista previa



Muchos diálogos, aunque no todos, tienen en el menú de las solapas la entrada **Tamaño de la vista previa**, la cual abre un submenú que proporciona una lista de tamaños para los elementos del diálogo. Por ejemplo, el diálogo Brochas muestra miniaturas de todas las brochas disponibles, y el tamaño de la vista previa determina el tamaño de dichas miniaturas. El valor predeterminado es **Mediano**.

Estilo de solapa



Esta entrada se encuentra disponible cuando hay varios diálogos en la misma barra empotrable, es decir, cuando hay varias solapas. Abre un submenú que permite escoger la apariencia de la etiqueta de la solapa. Hay cinco opciones, y no todas se hallan disponibles para todos los tipos de diálogos:

Ver como lista y ver como rejilla.

Estas entradas se muestran en los diálogos que le permiten seleccionar un elemento desde un conjunto, como por ejemplo brochas, patrones, o fuentes. Puede escoger la forma en que se organizan los elementos: como una lista vertical, con sus respectivos nombres al lado; o como una rejilla, sin los nombres. Cada uno tiene sus ventajas: al ver los elementos como una lista se le proporciona más información, pero distribuidos en forma de rejilla se pueden ver muchos más a la vez. El valor predeterminado varía de un diálogo a otro: para las brochas y los patrones, el valor por omisión es rejilla; mientras que para la mayoría de los demás diálogos el valor por omisión es lista.

Mostrar la selección de la imagen

Esta entrada es una casilla activable. Si se encuentra activada, el selector de imágenes se muestra en la parte superior del empotrable. Esta opción no se encuentra disponible para los diálogos empotrados debajo de la caja de herramientas.

Seguir automáticamente a la imagen activa

Ésta es una casilla activable, y carece de sentido cuando no se muestra el selector de imágenes. Causa que el selector de imágenes, y por lo tanto el contenido del diálogo (si está relacionado con la imagen), sigan siempre a la imagen sobre la que se trabaja.

Deshacer

Casi todo lo que se puede hacer sobre una imagen puede deshacerse. Puede deshacer la acción más reciente escogiendo **Editar** Deshacer del el menú de la imagen. Pero esto se hace tan a menudo que realmente debería memorizar el atajo de teclado, Ctrl Z .

El deshacer puede a su vez deshacerse. Luego de haber deshecho una acción, puede *rehacerla* escogiendo **Editar** Rehacer del el menú de la imagen, o usando el atajo de teclado, Ctrl Y . A menudo es útil juzgar el efecto de una acción deshaciéndola y rehaciéndola repetidamente. Esto usualmente se realiza muy rápido, y no consume recursos extra, ni altera el historial de deshacer. Así que no se produce daño al hacer esto.

Si deshace una o más acciones y luego opera sobre la imagen de cualquier forma, excepto deshaciendo o rehaciendo, ya no será posible rehacer dichas acciones: se perderán para siempre. La solución a esto, si es que genera inconvenientes, es duplicar la imagen y luego operar sobre la copia (*no* sobre el original, porque el historial de deshacer/rehacer no se copia cuando se duplica una imagen)

Si a menudo se encuentras deshaciendo y rehaciendo muchos pasos a la vez, puede ser más conveniente trabajar con el Historial de deshacer. Éste es un diálogo empotrable que muestra una pequeña imagen para cada punto del historial de acciones, y permite retroceder o avanzar hacia cierto punto efectuando clics.

El deshacer es específico a cada imagen: el "Historial" de deshacer es uno de los componentes de una imagen. Para este propósito, el GIMP aloja cierta cantidad de memoria para cada imagen. Puede personalizar las preferencias para incrementar o decrementar dicha cantidad, utilizando la página Entorno del diálogo de preferencias. Allí hay dos variables importantes : la *cantidad mínima de niveles de deshacer*, la cual será mantenida por el GIMP sin importar la cantidad de memoria que se consuma, y la *memoria máxima para deshacer*, la cual al ser sobrepasada hará que el GIMP comience a borrar los ítems más antiguos del historial de deshacer.

Si bien el historial de deshacer es un componente de la imagen, no es guardado cuando guarda la imagen usando el formato nativo del GIMP, XCF. Éste sí preserva todas las otras propiedades de la imagen. Cuando la imagen vuelve a abrirse, tiene un historial de deshacer vacío.

La implementación del GIMP del deshacer es bastante sofisticada. Muchas de las operaciones requieren muy poca memoria de deshacer (por ejemplo, cambiar la visibilidad a una capa), así que puede efectuar secuencias largas de las mismas antes de que se empiecen a eliminar del historial de deshacer. Algunas operaciones (cambiar la visibilidad a una capa es de nuevo un buen ejemplo) son *comprimidas*, por lo que efectuarlas varias veces produce un solo punto en el historial de deshacer. Sin embargo, hay otras operaciones que pueden consumir una gran cantidad de memoria de deshacer. La mayoría de los filtros son ejemplos de esto: se debe a que están implementados por complementos (plug-ins), y el GIMP no tiene una manera eficiente de conocer qué han cambiado, por lo que la única forma de implementar el deshacer es memorizando el contenido completo de la capa afectada antes y después de la operación. Podrá efectuar unas pocas operaciones de éstas antes de que se empiecen a eliminar del historial de deshacer.

Las acciones que no se pueden deshacer

La gran parte de las acciones que alteran una imagen pueden deshacerse. Las acciones que no la alteran en general no pueden deshacerse. Éstas incluyen operaciones como guardar la imagen a un archivo, duplicar la imagen, copiar parte de la imagen a la papelera, etc. También incluye la mayoría de las acciones que afectan a la representación de la imagen sin

alterar sus datos. El ejemplo más relevante es la ampliación. Hay, sin embargo, excepciones: activar y desactivar la máscara rápida puede deshacerse, a pesar de que no altera los datos de la imagen.

Hay unas pocas acciones importantes que alteran una imagen pero no pueden deshacerse:

La clausura de la imagen

El historial de deshacer es un componente de la imagen, así que cuando una imagen se cierra y todos sus recursos son liberados, el historial se va con ellos. Por esto, a menos que la imagen no haya sido modificada desde la última vez que fue guardada, el GIMP siempre le pide que confirme si realmente quiere cerrarla. Puede desactivar esto en la página Entorno del diálogo de preferencias. De hacerlo, está asumiendo la responsabilidad de sus acciones.

Revertir la imagen

"Revertir" significa recargar la imagen del archivo. El GIMP implementa esto cerrando la imagen y creando una imagen nueva, así que el historial de deshacer es perdido en consecuencia. Por esto, si la imagen no fue guardada, el GIMP pregunta para que confirmes que realmente quieres revertir la imagen.

"Porciones" de acciones

Algunas herramientas requieren que realice una compleja serie de manipulaciones antes de que surtan efecto, pero sólo permiten deshacerse en su totalidad en lugar de hacerlo para sus elementos individuales. Por ejemplo, las tijeras inteligentes requieren que Ud. cree un camino cerrado efectuando clics en múltiples puntos de la imagen, y que luego haga clic dentro del camino para crear una selección. No puede deshacer los clics individualmente: si deshace luego de haber terminado, se vuelve al punto inicial. Para dar otro ejemplo, cuando trabaja con la herramienta de texto, no puede deshacer cada letra individualmente, ni los cambios de tipografía, etc. Si deshace luego de haber terminado, se borra la capa de texto creada.

Los filtros, y demás acciones efectuadas por complementos (plug-ins) o guiones (scripts), pueden deshacerse al igual que las acciones implementadas dentro del GIMP, pero se requiere que hagan un uso correcto de las funciones de deshacer del GIMP. Si el código no es correcto, un complemento puede corromper el historial de deshacer, no sólo en sus propios cambios, sino en las acciones previas, que ya no se podrán deshacer. Los complementos y los guiones que se distribuyen con el GIMP son confiables, pero obviamente no hay ninguna garantía para los que se obtengan de otras fuentes. A la vez, incluso cuando el código es correcto, cancelar un añadido mientras se encuentra corriendo puede a veces dejar el historial de deshacer corrompido, así que es mejor no hacerlo a menos que se haya hecho algo cuyas consecuencias pueden ser muy dañinas.

GIMP-Soluciones rápidas

Este tutorial está basado en texto e imágenes Copyright © 2004 Carol Spears. El tutorial original lo puede encontrar en internet .

Objetivo

Tiene instalado el GIMP en su ordenador, y necesita hacer cambios rápidos en una imagen para algún proyecto, pero sin tener que aprender todo sobre los gráficos por ordenador para hacer esos cambios. Totalmente comprensible. El GIMP es un poderoso manipulador de imágenes con muchas opciones y herramientas. Es rápido y bastante intuitivo (después de un tiempo) para trabajos pequeños. Esperamos que estas soluciones le ayudarán con su problema, profundizando, además, en el uso del GIMP, y preparado para usar herramientas y métodos más complejos, cuando más adelante, tenga tiempo e inspiración.

Un par de palabras sobre las imágenes usadas aquí. Vienen de APOD , La imagen astronómica del día. La captura de pantalla fué tomada de mi escritorio, imagen APOD .

Todo lo que necesitaría saber para empezar es como encontrar y abrir su imagen. (Desde el menú de la caja de herramientas **Archivo**Abrir).

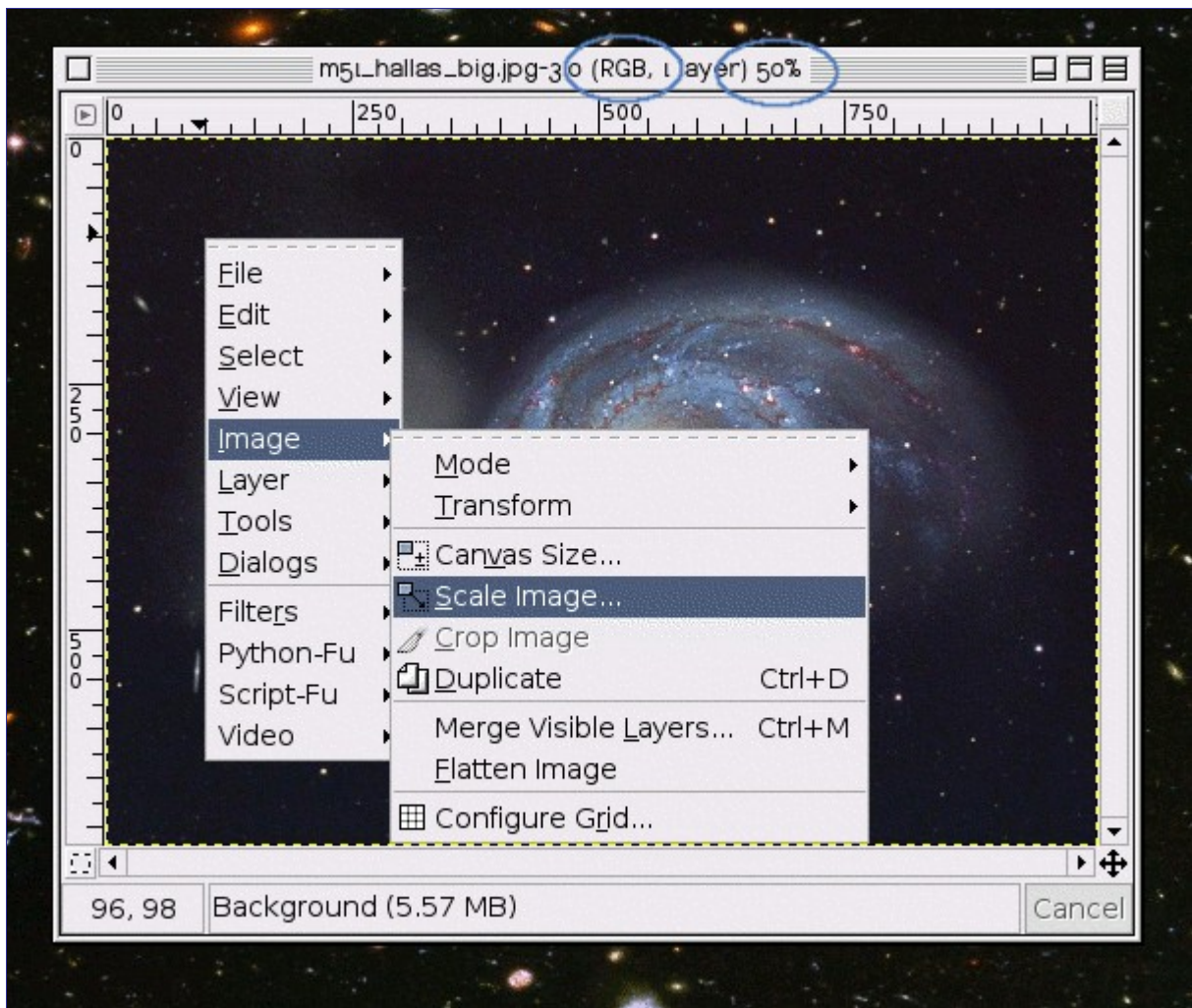
Cambiar el tamaño de una imagen (Escalar)

Problema: tiene una imagen muy grande para mostrar en su página web. El GIMP es una solución rápida. Nuestra imagen de ejemplo es m51_hallas_big.jpg de APOD .

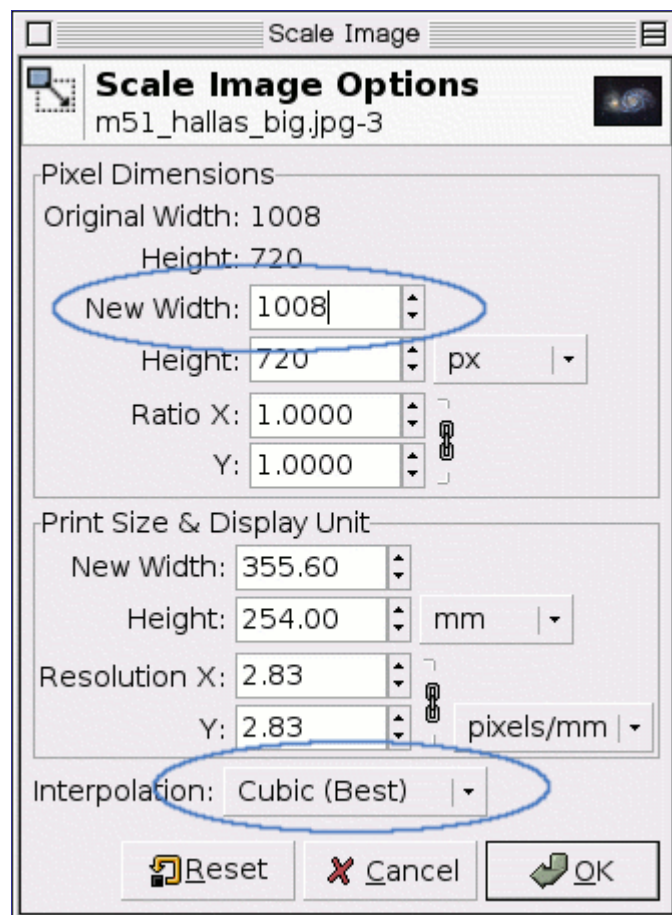


Lo primero que notará es que el GIMP abre la imagen en un tamaño idoneo para visualizarla. Así, que si su imagen es realmente grande (como la del ejemplo) se mostrará reducida por un factor apropiado. Puede apreciar el porcentaje en la barra de título. Que parezca correcta en esta "Vista" no significa nada.

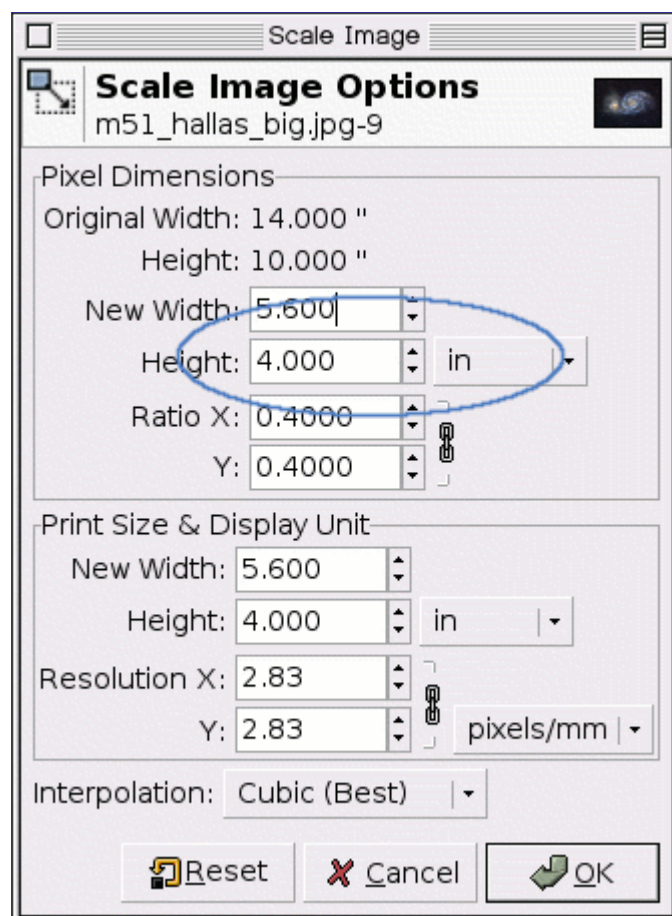
Otra cosa que se puede mirar en la barra de título es el modo. Si indica RGB, va bien. Si indica indexado o en escala de grises, debería leer .



La entrada **Imagen** en el menú y el submenú de la captura debería ser explícita. Pulsando sobre Escalar la imagen... Cuando pulsa sobre una opción del menú que tiene puntos suspensivos, se espera otro diálogo. Esta vez, debería obtener el diálogo de **Escalar la imagen**.



Si tiene la anchura deseada, puede ponerla en el diálogo, arriba donde dice **Anchura**. Si no tiene un número en mente, puede usar la anchura de imagen predefinida del GIMP, 256 píxeles. Esto se muestra en la imagen superior.



Quizás quiere que su imagen se parezca a una foto de 4x6 pulgadas (10x14 cm) en la mayoría de los navegadores. Simplemente cambie la unidad a "pulgadas" y ponga 4 pulgadas en la caja de altura (optando por una más pequeña que 4x6). Puede ver este diálogo arriba.

Deje que el GIMP elija la otra longitud. Así que cambie solo una y deje que el GIMP cambie el resto, manteniendo la proporción de la imagen. Para cambiar la otra longitud mire .

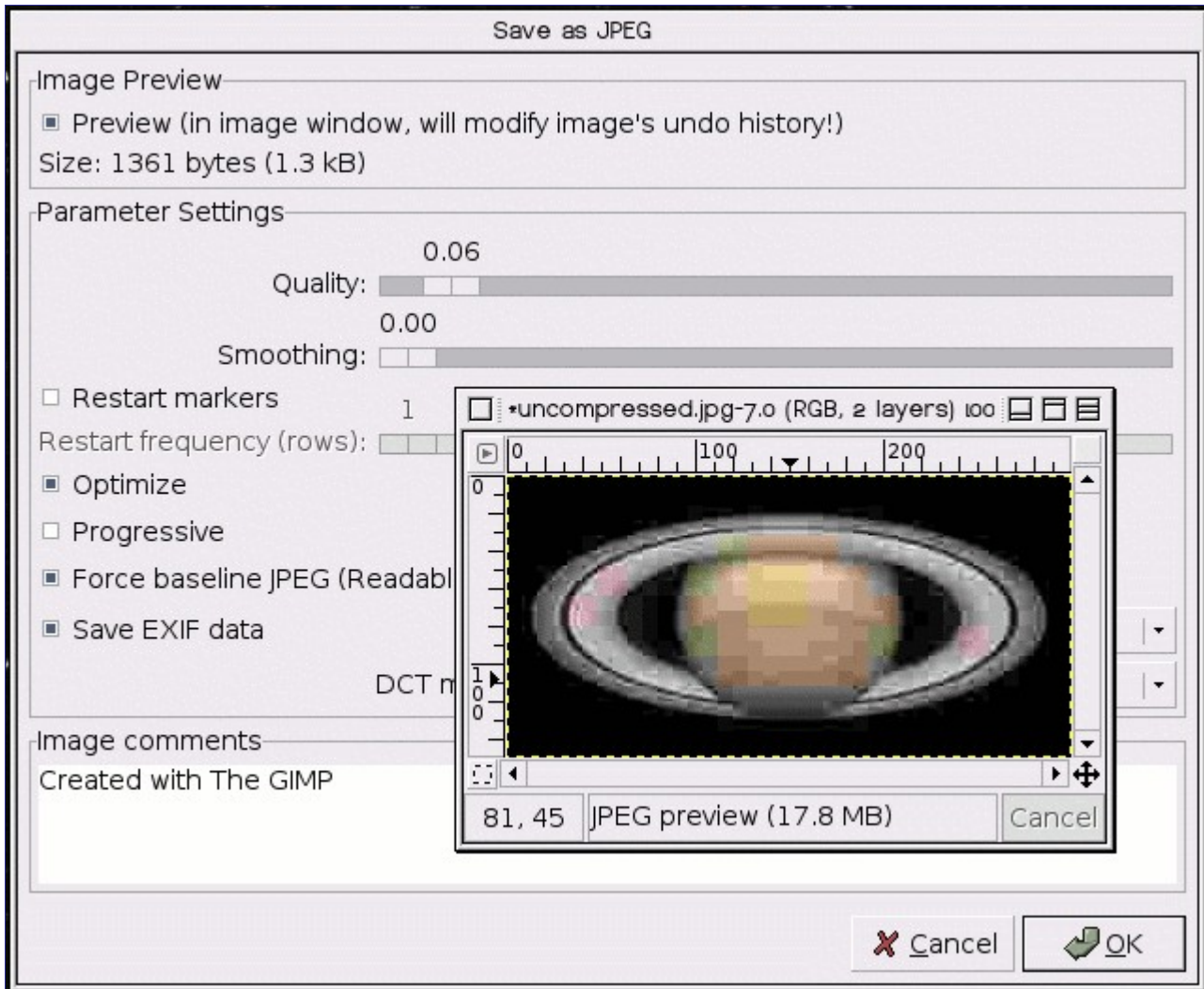
Hacer jpegs más pequeños



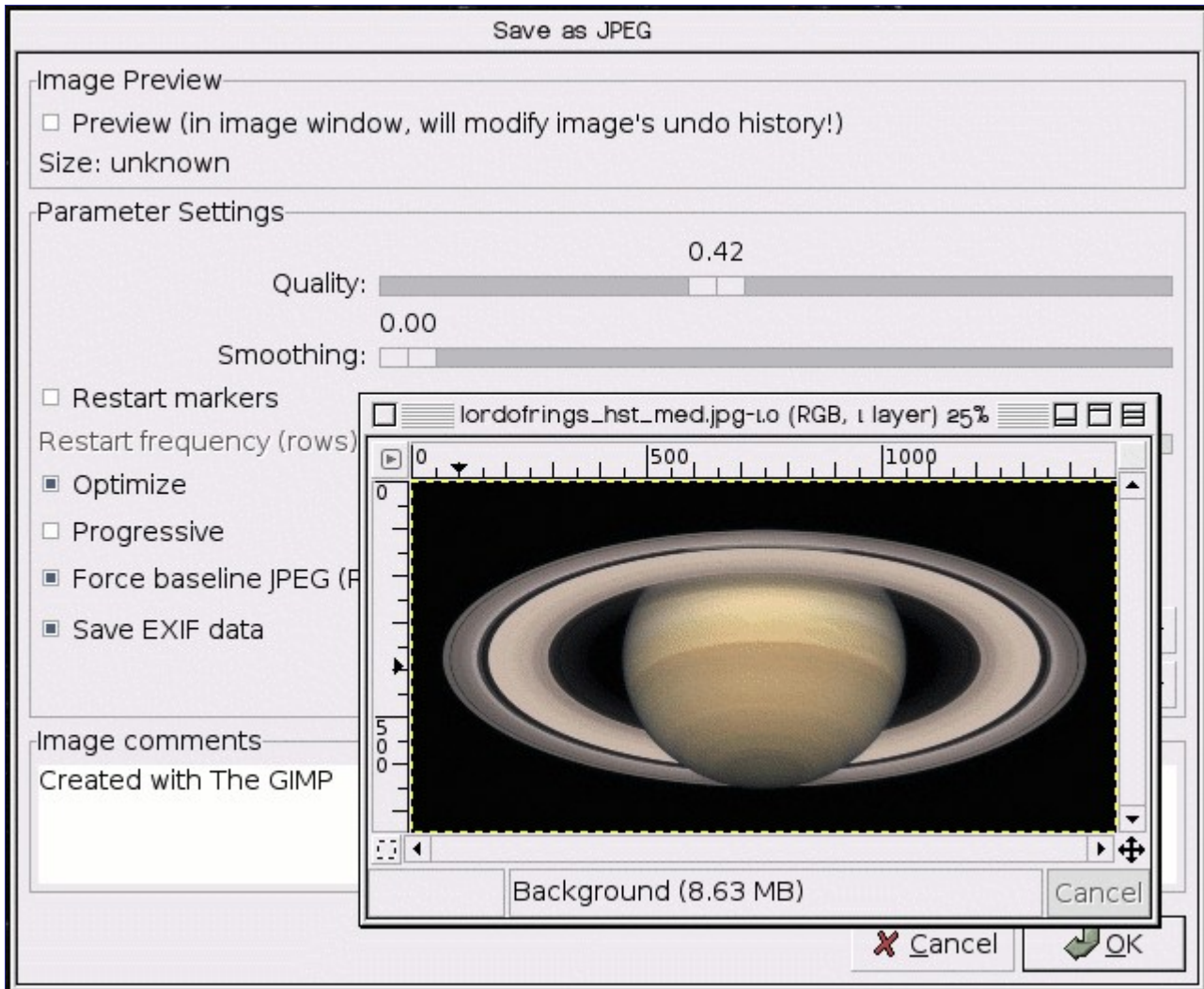
Puede hacer más pequeños los jpeg sin cambiar la dimensión de la imagen. Puede cambiar el peso de la imagen un montón. Se usa una imagen de APOD . La imagen original es muy grande (3000 píxeles) así que se hace disponible una imagen más pequeña. Para preparar esta imagen para la web, primero, debería reducir la imagen a unas dimensiones mejores para la visualización web como se describe en . Pulse con el derecho en la imagen escalada y siga los menús **Archivo** Guardar como... en la ventana de la imagen. Emergerá el diálogo guardar.

Generalmente se escribe el nombre del archivo en la caja de texto, pero el menú desplegable extensiones le dice los formatos de archivos disponibles (dependiendo de las librerías que tenga instaladas y de las condiciones de la imagen que quiere guardar). Si el GIMP muestra un aviso o si "JPEG" está en gris claro en el menú extensiones debería cancelar todo y seguir con .

En el diálogo guardar como JPEG, puede optar por la configuración predefinido por el GIMP que reduce un poco el tamaño, sin reducir la calidad visual de manera que lo pueda detectar. Esto sería lo más seguro y rápido.

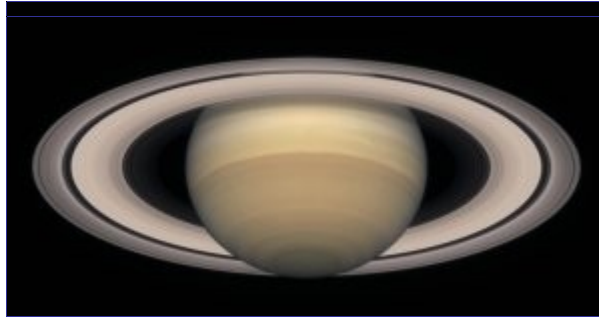


Si, todavía , quiere hacerla más pequeña, asegúrese que la "Vista previa" est'activa y entonces mire el área de la imagen y cambie el nivel de compresión moviendo el deslizador "Quality". Puede ver la calidad de la imagen cambiando, especialmente, hacia el final izquierdo del deslizador. Arriba, una captura haciendo esto. Como puede ver, muy pequeño es, también, muy malo. Hay otra captura con una configuración del deslizador de calidad mucho más aceptable.




No se ha mostrado el archivo jpeg actual por razones de espacio.

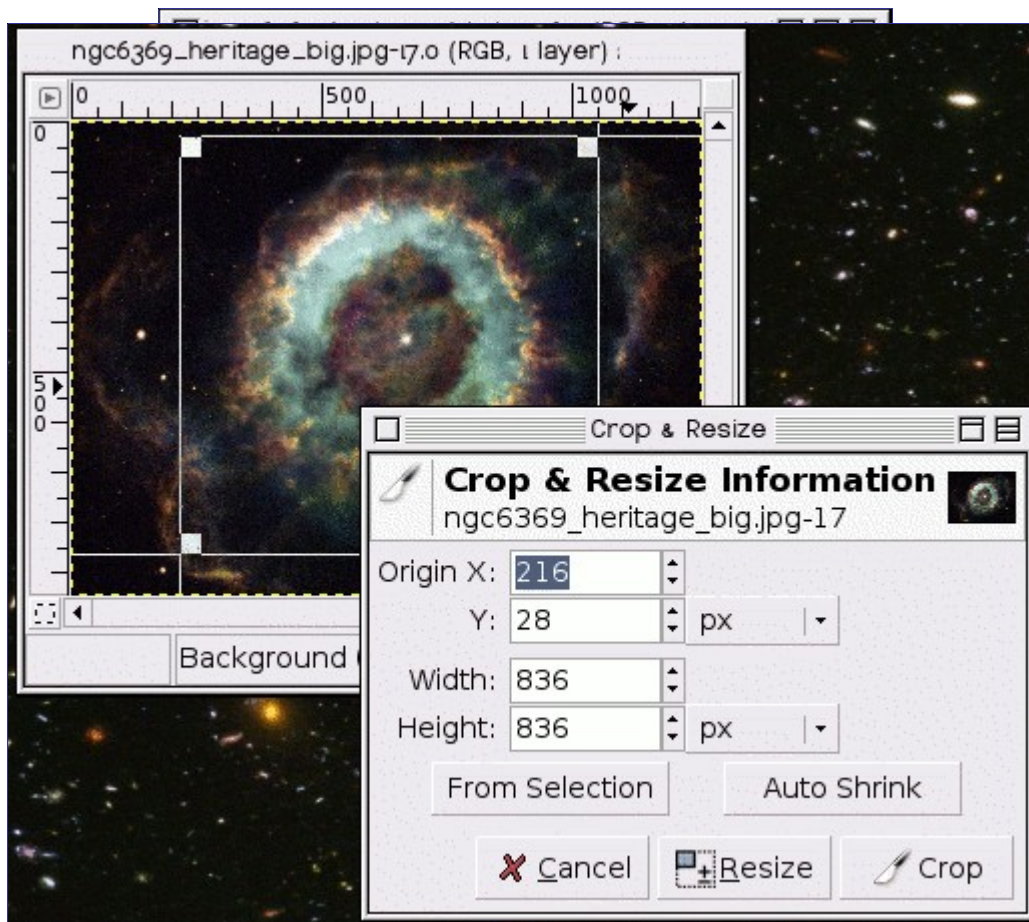




Recortar una imagen



 Hay muchas razones para recortar una imagen. Hacer rectángulos cuadrados, o cuadrados en rectángulos. Cortar regiones del fondo, no útiles, para resaltar el sujeto, etc. Seleccione la herramienta recortar, pulsando el botón en la caja de herramientas o botón derecho sobre la imagen y siga el menú **Herramientas** Herramientas de transformación Recortar y redimensionar , en la ventana de la imagen. Esto cambiará el cursor y le permitirá pulsar y arrastrar una forma rectangular. El botón en la caja de herramientas es el mejor modo de seleccionar cualquier herramienta. He encontrado una imagen enorme del APOD .

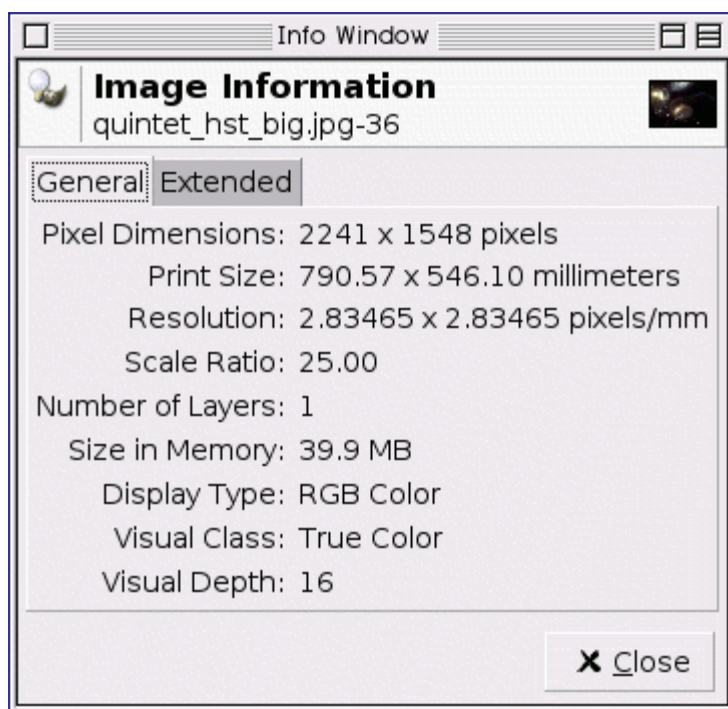


Después de completar la acción pulsar y arrastrar, un pequeño diálogo de *"Información de recorte y cambio de tamaño"* (mostrado arriba), con información sobre los bordes definidos mediante pulsar y arrastrar. Tendremos que cambiar todos los números. Si quiere hacer esta imagen rectangular cuadrada, debería encontrar la anchura y altura de la imagen siguiendo . Use la longitud más pequeña para determinar el tamaño del cuadrado. En mi imagen 300 x 225 pixel, El cuadrado más grande que puedo obtener es 225 x 225 píxeles, y necesitare asegurar que el origen Y es 0. En este punto, uso la imagen y ángulos para conseguir la mejor parte de la imagen. Los cuadros superior derecho e inferior izquierdo moverán el área marcada de recorte. Y los otros dos (superior izquierdo e inferior derecho) cambiará las dimensiones del área marcada, sea cuidadoso. Después de fijar la anchura y la altura y el origen Y, decido que la imagen se verá mejor con el origen X en 42.

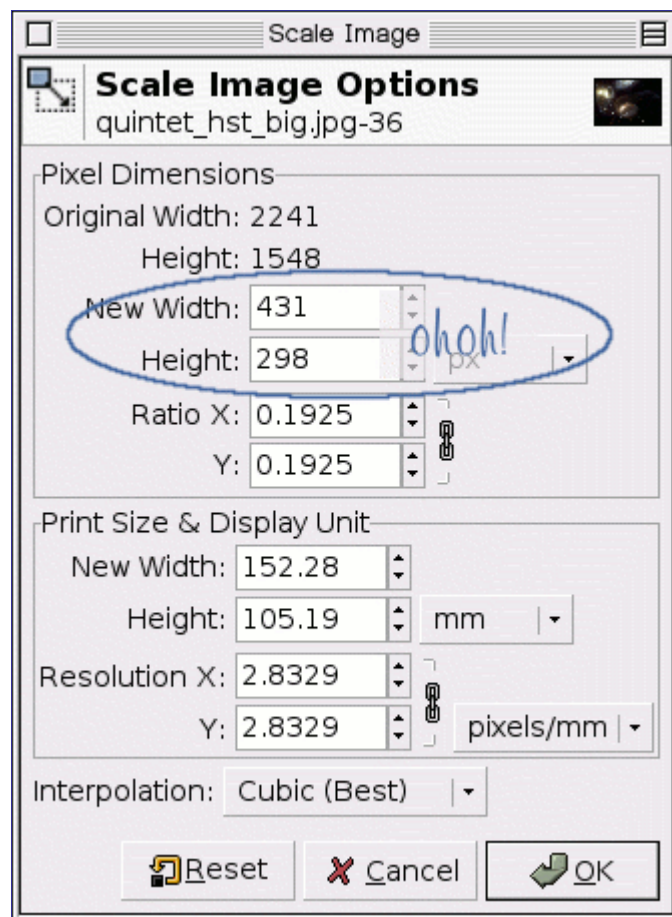
Información sobre su imagen



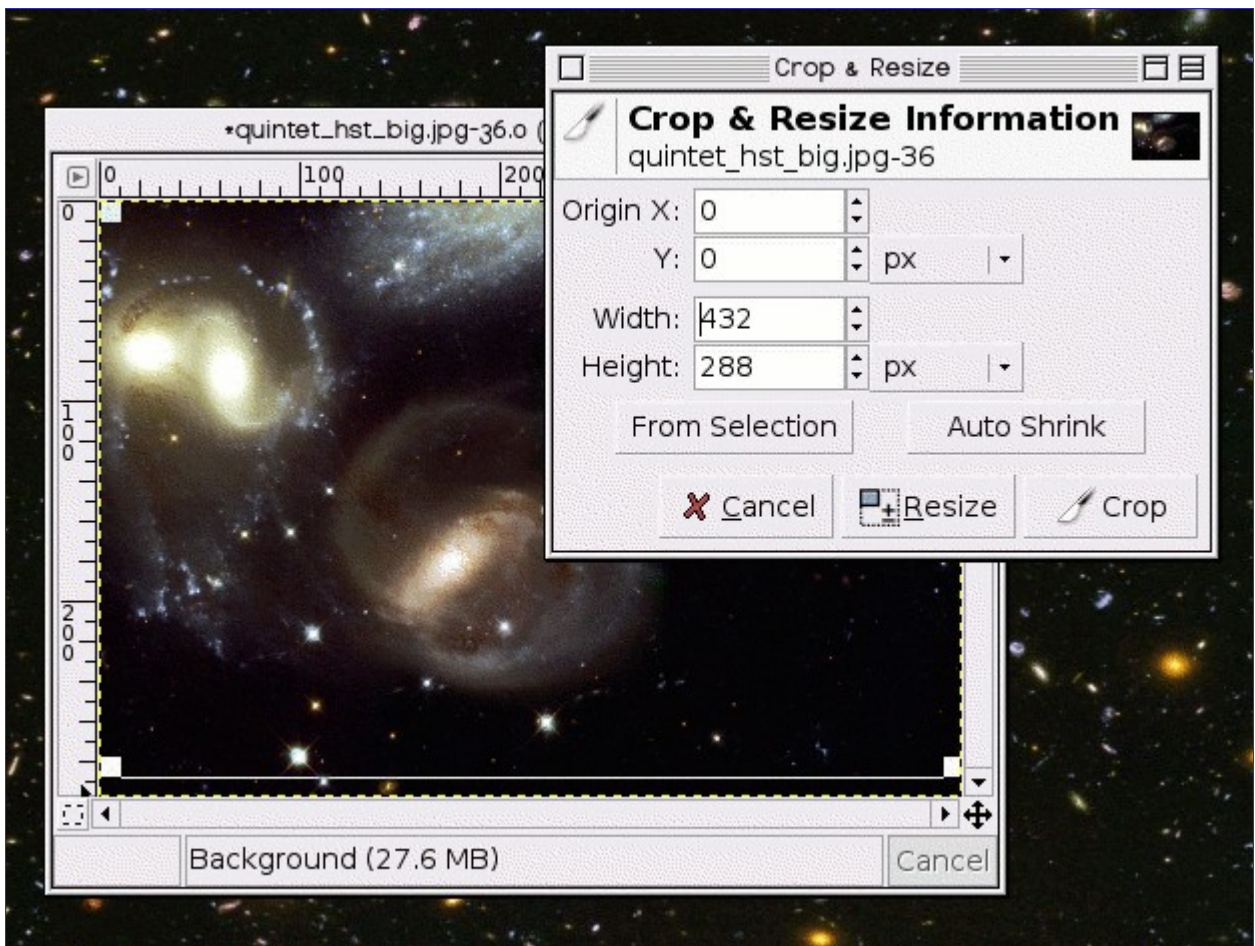
Esta ventana indica las dimensiones en píxeles. Pulsación derecha sobre la imagen y, desde la ventana de la imagen, seleccione **Ver** Ventana de información... . Otra imagen de APOD . Es muy grande. (No tan grande como Saturno) Puede verla en el diálogo siguiente, 2241 x 1548 píxeles.



Si quiere hacer un cuadrado desde un rectángulo, como en , solo necesita abrir el diálogo y encontrar la longitud menor y hacer lo descrito. Es muy poca información, y, definitivamente, insuficiente para rellenar el espacio entre la miniatura del menú y la captura del diálogo, creo que se debería hacer algún cálculo para encontrar las necesidades de su imagen.



Es perfecto tener imágenes con apariencia de fotos en el navegador. Las fotos en la web parecen tener 4x6 pulgadas cuando se escalan a 288x432 píxeles (72 dpi para la mayoría de monitores). Hay un problema, si intenta escalar esta imagen. El ratio de la anchura del original no se ajusta al ratio de la foto. Así que para escalar la imagen al tamaño correcto, recorte 10 píxeles la altura. Para la imagen del ejemplo, fué mejor recortar 10 píxeles desde la parte superior. La imagen final debería "aparecer" como una foto de 6x4 pulgadas en la mayoría de ordenadores.



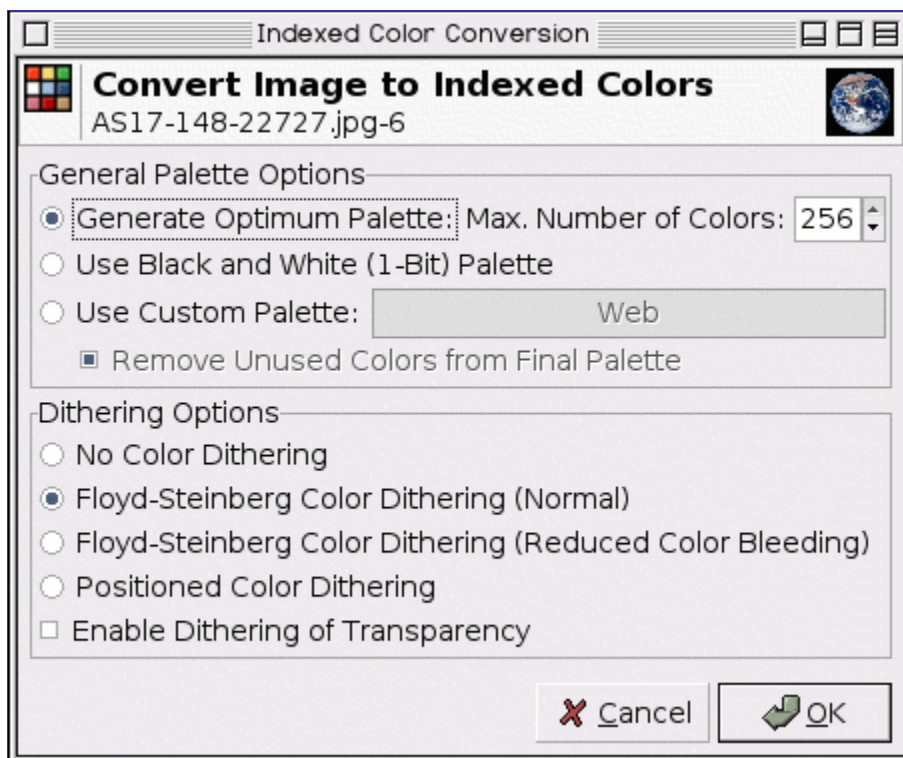
Cambiar el modo

Como con otras cosas, las imágenes son de tipos diferentes y tienen objetivos diferentes. A veces, un tamaño pequeño es importante (para sitios web) y otras veces, es deseable mantener una gran profundidad de color (un retrato familiar). El GIMP puede tratar estos aspectos, y más, primeramente, convirtiendo entre los tres modos fundamentales, como se ve en este menú. Para cambiar su imagen a uno de esos modos, ábrala y siga ese menú y pulse el modo que quiera.

RGB - Este es el modo predefinido, se usa para imágenes de alta calidad ricas en color. Es el modo que hace que funcionen, sobre la mayoría de las imágenes, el escalado, el recorte y el volteo y da mayor información para trabajar con ellas. Esta información extra hace que el modo RGB sea el más grande para guardar los resultados.

Unos pocos detalles: cada píxel o punto en este modo contiene tres componentes diferentes. R->Rojo, G->Verde, B->Azul. Cada uno puede tener una intensidad entre 0 y 255. Así que cada píxel que puede ver es una combinación aditiva de tres componentes. El resultado de todas esas combinaciones representa millones de colores.

Indexada - Este modo se usa cuando se tiene que tener en consideración el tamaño del archivo o cuando se trabaja con imágenes con pocos colores. Se utiliza un número fijo de colores, 256 o menos, en cada punto para representar el color en ese punto. Por defecto intenta calcular una paleta óptima para representar mejor su imagen. Inténtelo, si no le gusta el resultado puede deshacerlo, o usar una paleta personalizada o menos colores.



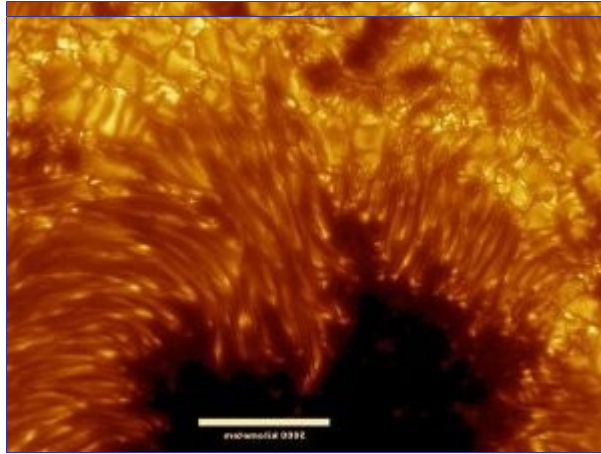
Como cabe esperar, dado que la información necesaria para representar el color de cada píxel es menor, el tamaño del archivo es bastante más pequeño. A veces, habrá opciones en varios menús en gris claro, sin ninguna razón aparente. Normalmente, esto significa que el filtro o la opción no se puede aplicar sobre la imagen en el modo actual. Cambiando el modo a RGB, remarcada arriba, se debería solucionar este inconveniente. Si esto no funciona, quizás la opción que intenta usar requiere que la capa tenga la habilidad de ser transparente. Esto se puede hacer fácilmente, desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Añadir canal alfa





Escala de grises - En caso de que quiera convertir su imagen en color a blanco y negro (con muchos tonos de grises), esta es una de las formas más fáciles de hacerlo. Algunas fotos parecen más atractivas cuando se muestran en blanco y negro.

No es necesario convertir la imagen a un modo específico antes de guardarla en el formato favorito, el GIMP puede exportarla.

Voltear una imagen



 Cuando necesita que la persona de una foto mire en la otra dirección, o necesita que la parte superior de la imagen sea la inferior. Invertiendo la imagen. Pulse con el derecho sobre la imagen y siga el menú **Herramientas** Herramientas de transformación Voltar , o use el botón  en la caja de herramientas.

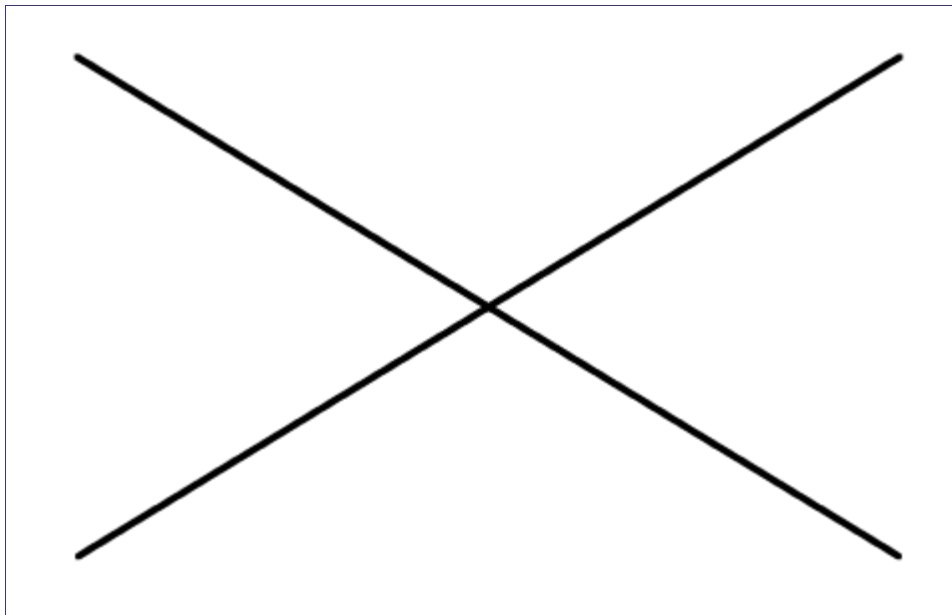
Usando otra imagen APOD se muestra todas las reflexiones obtenidas.

La herramienta utilizada, simplemente voltará la imagen sobre su eje vertical.

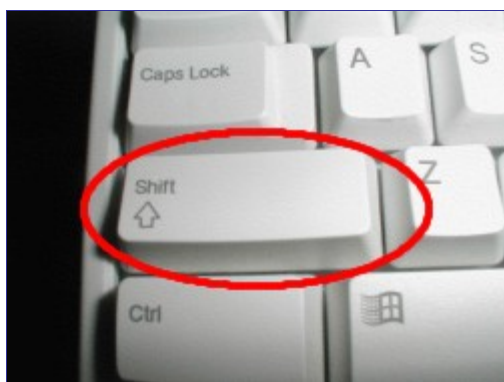
Como dibujar lineas rectas

Este tutorial está basado en texto e imágenes Copyright © 2002 Seth Burgess. El original se puede encontrar en internet .

Objetivo



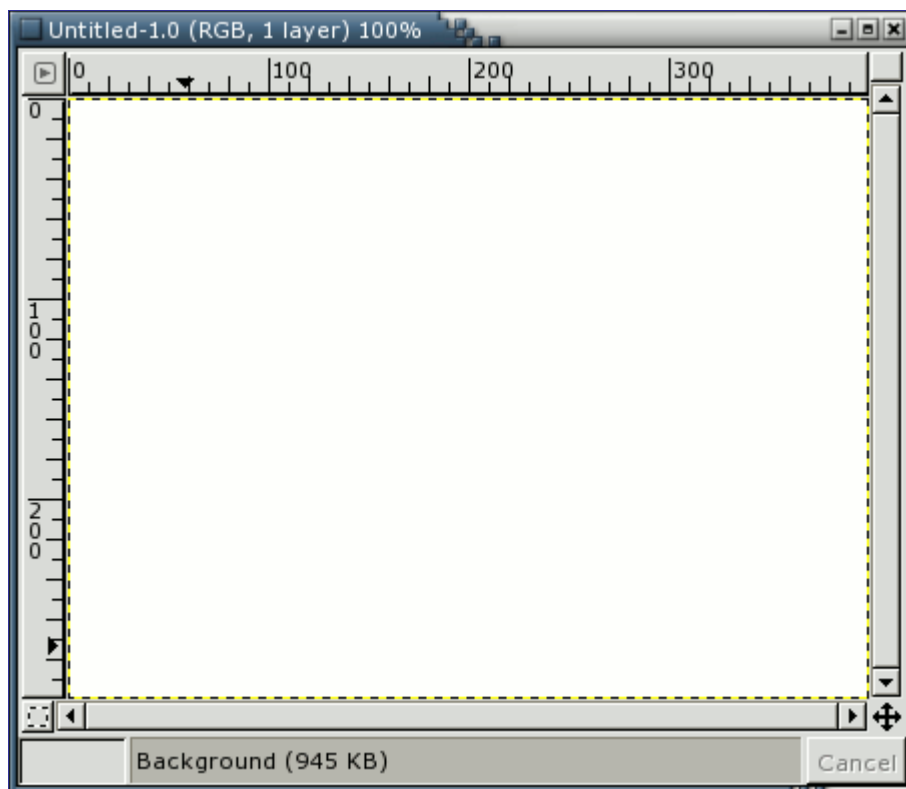
Este tutorial muestra como puede hacer lineas rectas con el GIMP, usando una característica llamada tecla Mayus. Las lineas rectas son un camino conveniente para hacer cosas sin que se vean afectadas por las imprecisiones del ratón o la tableta, y aprovechar las ventajas del ordenador para hacer las cosas claras y ordenadas. Este tutorial no usa las lineas rectas para trabajos complejos; intenta mostrar como puede usarlas para crear efectos con lineas, de una manera rápida y fácil.



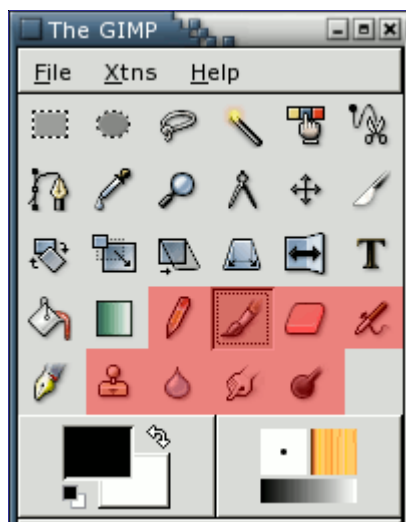
1.



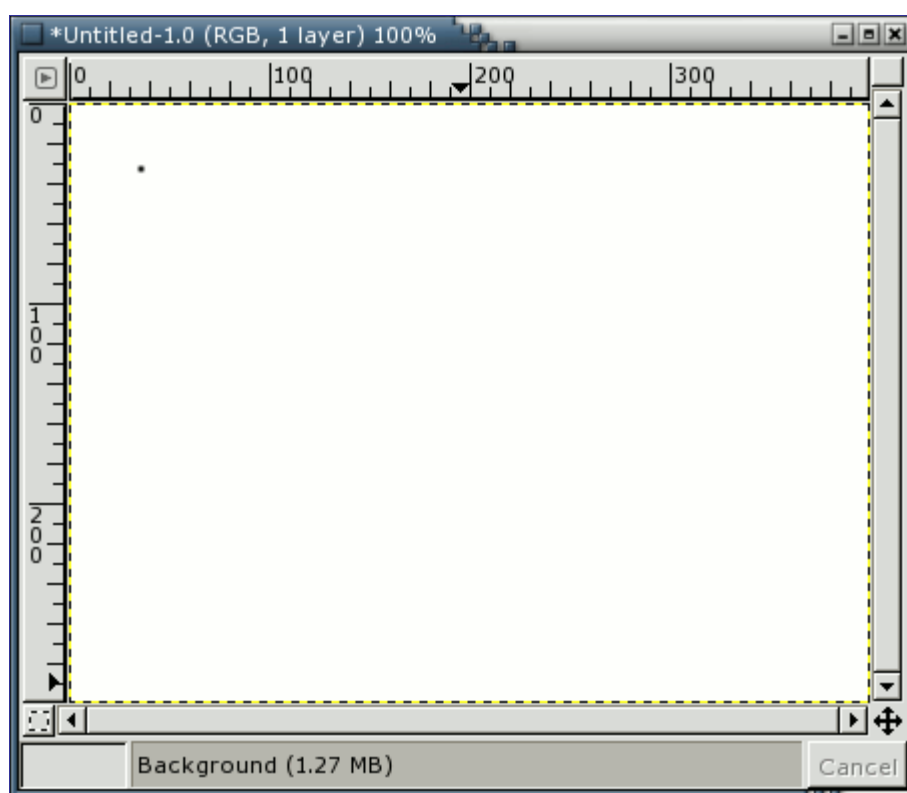
La invención de la maquina de escribir introdujo la tecla Mayus. Generalmente tiene dos en su ordenador. Se ven como en la figura de la izquierda. Se sitúan a ambos lados de su ordenador. El otro invento, llamado ratón, lo inventó Douglas C. Engelbart en 1970. Los hay de diferentes tipos, pero siempre tienen al menos un botón. Se sitúa en su escritorio o, a veces, en un mouse-pad.



2. Primero, crear una imagen nueva. Con cualquier tamaño. Puede hacerlo seleccionando **Archivo Nuevo** desde el menú en la ventana de la caja de herramientas.
- 3.

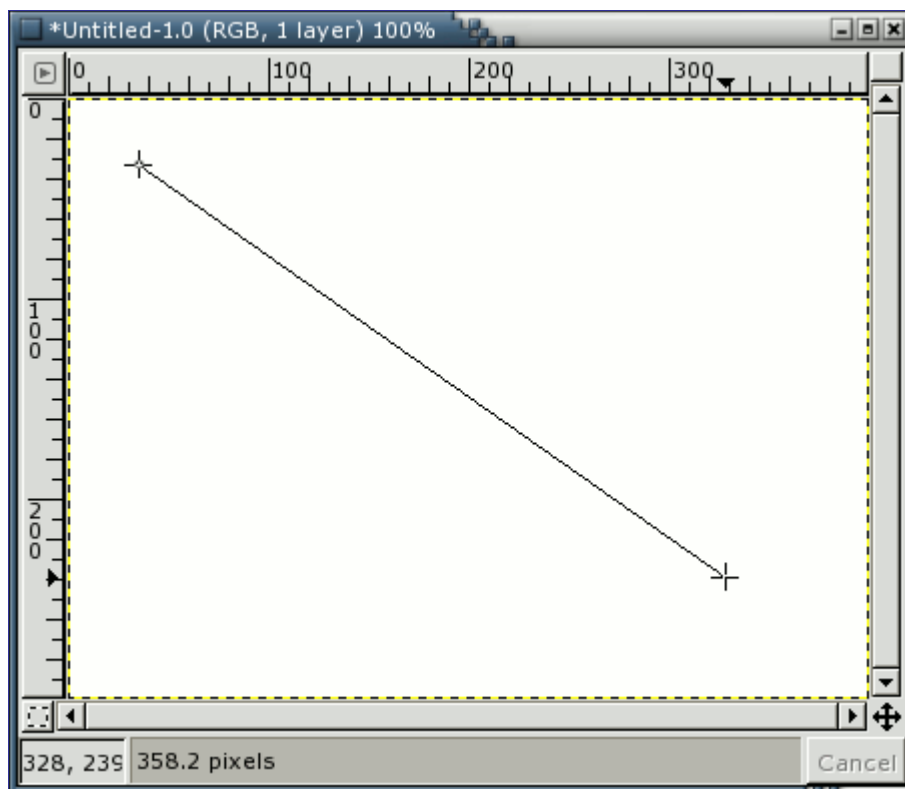


Pulse sobre la brocha. Cualquiera de las herramientas resaltadas en rojo, en la caja de herramientas de arriba, puede hacer líneas.



4. Después de pulsar sobre la brocha, puede pulsar sobre la imagen. Un punto aparece en la pantalla. El tamaño de este punto representa el tamaño de brocha actual, que puede cambiar en el diálogo de brochas (mire). Ahora, empiece a dibujar una línea. Mantenga pulsada la tecla Mayus.

5.

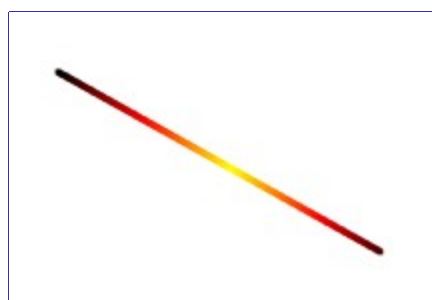


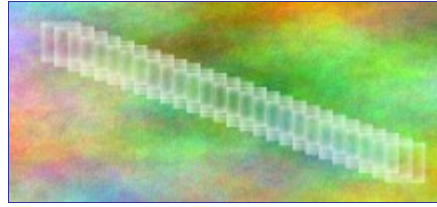
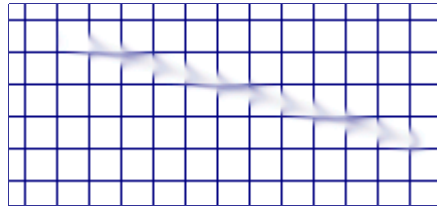
Después de que tiene un punto de inicio, y que mantiene pulsada la tecla Mayus, verá una línea como la de arriba, si está usando la versión 1.2.x o superior del GIMP. Presione el primer botón en el ratón (normalmente el de la izquierda) y muévelo.

Final

¿Ve como se dibuja la línea en la vista previa?. Esta es una potente característica de la brocha. Puede usarla con cualquiera de las herramientas mostradas en el paso 3, o dibujar más líneas al finalizar esta. El último paso es soltar la tecla Mayus. Y ahí la tiene. Se muestran más ejemplos abajo. ¿Preguntas?. ¿Comentarios?. Contacta con el autor. Feliz GIMPeo!

Ejemplos





Chapter

Desatascarse

Desatascarse

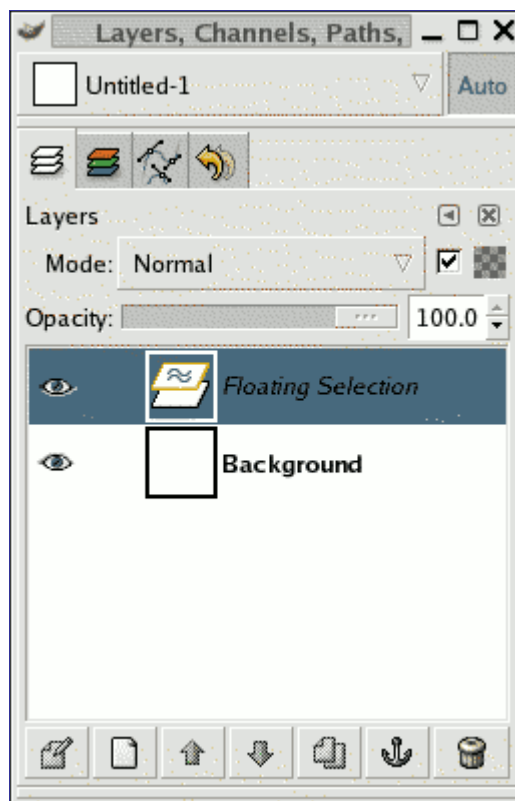
Atascado!

Bien, vale: está atascado. Trate de usar una herramienta sobre una imagen, y no sucede nada, y nada de lo que intenta lo cambia. Sus puños se empiezan a cerrar, y su cara se calienta, está sudando. ¿Va a tener que cerrar el programa y perder su trabajo?. ¡Que asco!.

Bien, aguante un segundo. Esto le sucede con cierta frecuencia a la gente que ha usado el Gimp durante mucho tiempo, pero generalmente, la causa no es tan difícil de determinar (y de arreglar), si sabe que mirar. Tenga calma y pase por la lista de chequeo que, probablemente, hará que Gimpee feliz de nuevo.

Causas comunes del bloqueo del GIMP

Hay una selección flotante



¿Cual es el problema? Si hay una selección flotante, muchas acciones son imposibles hasta que esté anclada. Para comprobarlo, miré el diálogo de capas (aseguresé que está seleccionada la capa en la que está trabajando) y miré si la capa de arriba se llama "Selección flotante".

Comom resolverlo: Puede anclar la selección flotante o conviértala en una capa normal (no flotante). Si necesita ayuda de como hacer esto, miré Seleccion flotante .

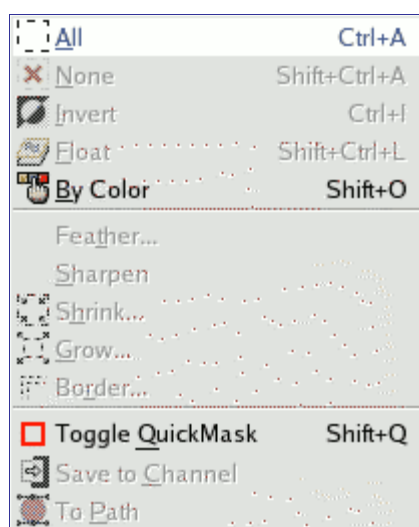
La selección está oculta



¿Cual es el problema? Si este es el problema, simplemente leyendo esto, ya lo habrá realizado, probablemente, pero en ningún caso explicarlo: a veces la línea parpadeante exterior de la selección es molesta porque dificulta la visión de detalles importantes de la imagen, así que el GIMP da la opción de esconder la selección, desmarcando Mostrar la selección en el menú **Ver**. Es fácil olvidar que se hizo esto.

Como resolverlo: Si con esto no han sonado campanas, este no es el problema, de lo contrario, probablemente, ya sabe como solucionarlo; de todos modos, vaya al menú **Ver** de la imagen y si Mostrar selección está desmarcado, márkelo.

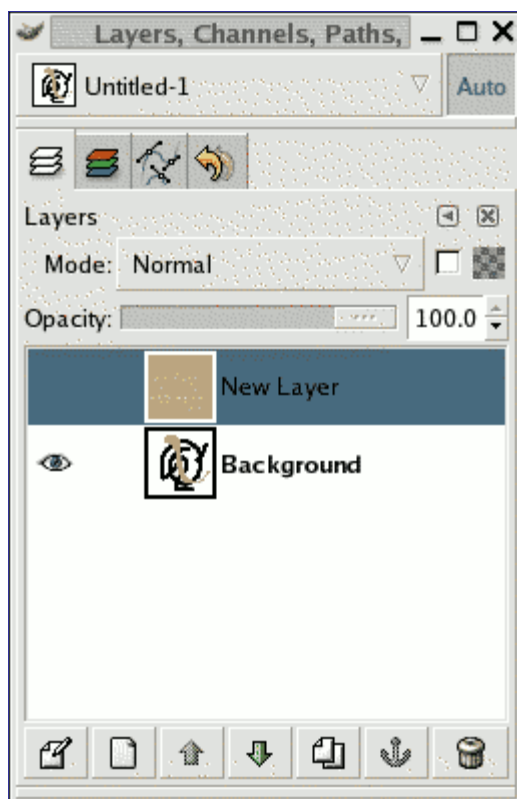
Actua fuera de la selección



Como resolverlo: Si al hacer esto ha destrozado la selección que quería mantener, pulse Ctrl-Z (deshacer) varias veces hasta recuperarla y verificar la fuente del problema. Si no pudiera ver una selección, podría ser que fuera muy pequeña o que no contenga ningún píxel. Si este es el caso, asegurese que no es una selección que quiere mantener, si es así

¿porqué la ha creado?. Si puede ver una selección pero a través de en la que está, podría ser al revés de lo que piensa. El camino más fácil para saberlo es pulsando el botón de la máscara rápida: el area seleccionada estará clara y la no seleccionada estará enmascarada. Si será este el problema puede resolverlo desactivando la máscara rápida y escogiendo invertir en el menú **Select** menu.

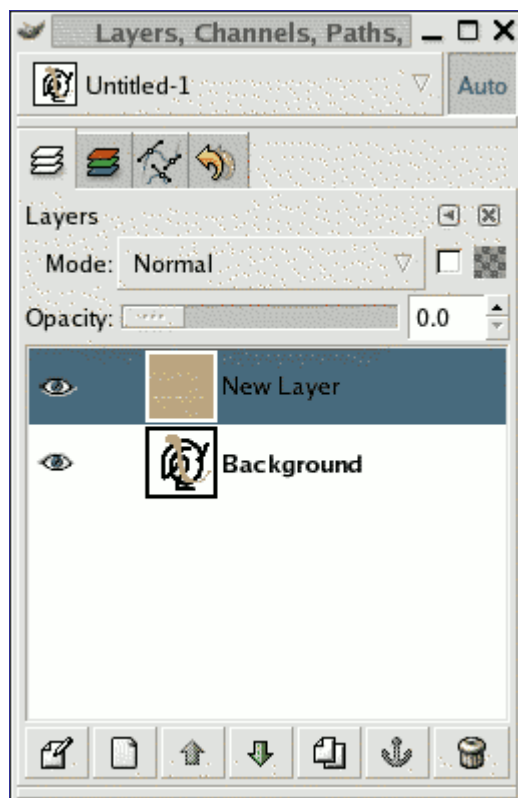
El dibujable activo no es visible



¿Cual es el problema?: El diálogo de capas da la habilidad de conmutar la visibilidad de cada capa. Observe el diálogo de capas, y mire si la capa sobre la que quiere actuar está activa y si tiene un icono de ojo a su izquierda. Si no, este es el problema.

Como resolverlo: Si su capa no está activa, pulse sobre ella en el diálogo de capas para activarla. (Si ninguna de las capas está activa, el dibujable activo podría ser un canal, puede mirar en la solapa canales en el diálogo de capas para verlo). Si el símbolo ojo no aparece, pulse en el diálogo de capas, en el borede izquierdo para conmutarlo: esto podría hacerla visible. Mire en Diálogo de capas si necesita más ayuda.

El dibujable áctivo es transparente



Como solucionarlo: Mover el deslizador.

Está intentando actuar fuera de la capa

¿Cual es el problema?: En el GIMP, las capas no necesitan tener las mismas dimensiones que la imagen: pueden ser más grandes o más pequeñas. Si intenta pintar fuera de los bordes de una capa no sucede nada. Para ver si sucede esto, busque un rectángulo rayado negro y amarillo que no incluye el area donde intenta pintar.

Como solucionarlo: Necesita agrandar la capa. Hay dos ordenes en el fondo del menú de capas que hacen esto: Capa a tamaño de la imagen, que lleva los bordes de la capa a los de la imagen, y Tamaño de borde de capa, en el que aparece un diálogo que le permite seleccionar las dimensiones de la capa.

Chapter

Introducir imágenes al GIMP

En este capítulo se trata como introducir imágenes al GIMP. Se explica como crear imágenes, como cargar imágenes desde archivos, como escanearlas y como hacer capturas de pantalla.

Pero en primer lugar, le queremos introducir en la estructura general de las imágenes en el GIMP.

Tipos de imágenes

Es tentador pensar que una *imagen* se corresponde a una sola ventana o a un solo archivo. Pero en realidad una imagen en el GIMP tiene una estructura un poco más complicada, conteniendo una pila de capas y además otros tipos de objetos: una máscara de selección, un conjunto de canales, un conjunto de rutas, un historial de deshacer, etc. En esta sección daremos una vista detallada de todos los componentes de una imagen, y las cosas que se pueden hacer con ellos.

La propiedad más básica de una imagen es su *modo*. Hay tres modos posibles: RGB, escala de grises, e indexado. RGB son las iniciales en inglés de rojo, verde y azul, e indica que cada punto de la imagen es representado por un nivel de "*rojo*", un nivel de "*verde*", y un nivel de "*azul*". Dado que todos los colores distinguibles por los seres humanos se puede representar por una combinación de estos colores, las imágenes RGB son a todo color. Cada canal de color tiene 256 niveles de intensidad posibles. Para más detalles, diríjase a la entrada de modos de color del glosario.

En una imagen de escala de grises, cada punto es representado por un valor de brillo, que va desde el 0 (negro) hasta el 255 (blanco), con valores intermedios que representan diferentes niveles de gris.

En esencia la diferencia entre una imagen en escala de grises y una imagen en RGB es el número de "*canales de color*": una imagen en escala de grises tiene uno; una imagen RGB tiene tres. Una imagen RGB puede ser pensada como tres imágenes en escala de grises superpuestas, una coloreada de rojo, otra de verde, y otra de azul.

Más específicamente, tanto las imágenes RGB como de escala de grises tienen un canal de color adicional, llamado el canal *alfa*, que representa la opacidad. Cuando el valor del canal alfa de una capa es cero en cierto lugar, la capa es completamente transparente en ese lugar, y el color de la imagen en ese lugar está determinado por lo que haya debajo. Cuando el alfa es máximo, la capa es opaca, y el color es determinado por el color de la capa. Valores intermedios de alfa corresponden a grados de translucencia: el color en el lugar es proporcional a la mezcla del color de la capa y del color que haya debajo.

En el GIMP cada canal de color, incluso el canal alfa, tiene un rango posible de valores que van de 0 a 255. En terminología de computadoras, esto es una profundidad de 8 bits. Algunas cámaras digitales pueden producir imágenes de una profundidad de 16 bits. GIMP no puede cargar estas imágenes sin perder resolución. En la mayoría de los casos los efectos son muy sutiles para ser detectados por el ojo humano, pero en algunos casos, principalmente cuando hay áreas donde la gradación del color varía suavemente, la diferencia puede ser perceptible.

El tercer tipo, imagen *indexada*, es un poco más complicado de entender. En una imagen indexada, sólo un conjunto limitado de colores discretos son usados, usualmente 256 o menos. Estos colores forman un "mapa de colores" de la imagen, y a cada punto de la imagen se le asigna un color de este mapa. Las imágenes indexadas tienen la ventaja de poder ser representadas dentro de la computadora consumiendo relativamente poca memoria, y en los viejos tiempos (unos 10 años, digamos), eran muy comunes. Con el pasar del tiempo son cada vez menos usadas, pero siguen siendo lo suficientemente importantes para ser contempladas por el GIMP. (Además, hay unos pocos tipos de manipulaciones de imágenes que son más fácil de implementar con imágenes indexadas que con imágenes de color continuo RGB).

Algunos tipos de archivo comúnmente usados (incluyendo GIF y PNG) producen imágenes indexadas cuando son abiertos en el GIMP. Muchas de las herramientas del GIMP no funcionan muy bien con imágenes indexadas, y muchos filtros no funcionan del todo, debido al número limitado de colores que tienen. Por esto, usualmente es conveniente convertir una imagen al modo RGB antes de trabajar en ella. Si es necesario, se puede reconvertir al modo indexado cuando esté lista para ser guardada.

En GIMP es fácil convertir una imagen de un modo a otro, usando el comando Modo del menú Imagen. Por supuesto que en

algunos tipos de conversiones (de RGB a escala de grises o indexado, por ejemplo) se pierde información que no se puede volver a obtener convirtiendo en la dirección inversa.

Si trata de usar un filtro en una imagen, y éste aparece grisáceo en el menú, usualmente la causa es que la imagen (o, más específicamente, la capa) en la que se esté trabajando es del tipo incorrecto. Muchos filtros no pueden ser usados en imágenes indexadas. Algunos pueden ser usados sólo en imágenes RGB, o sólo en imágenes en escala de grises. Usualmente la solución es convertir la imagen a un tipo diferente, generalmente a RGB.

Creación de un archivo

Puede crear archivos de imagen empleando el menú: **Archivo** Nuevo . Esto abre el diálogo **Crear una imagen nueva**, en donde se puede cambiar la anchura y la altura inicial del archivo, entre otros parámetros, o emplear los valores predeterminados. Para más información acerca de este diálogo vea la sección .

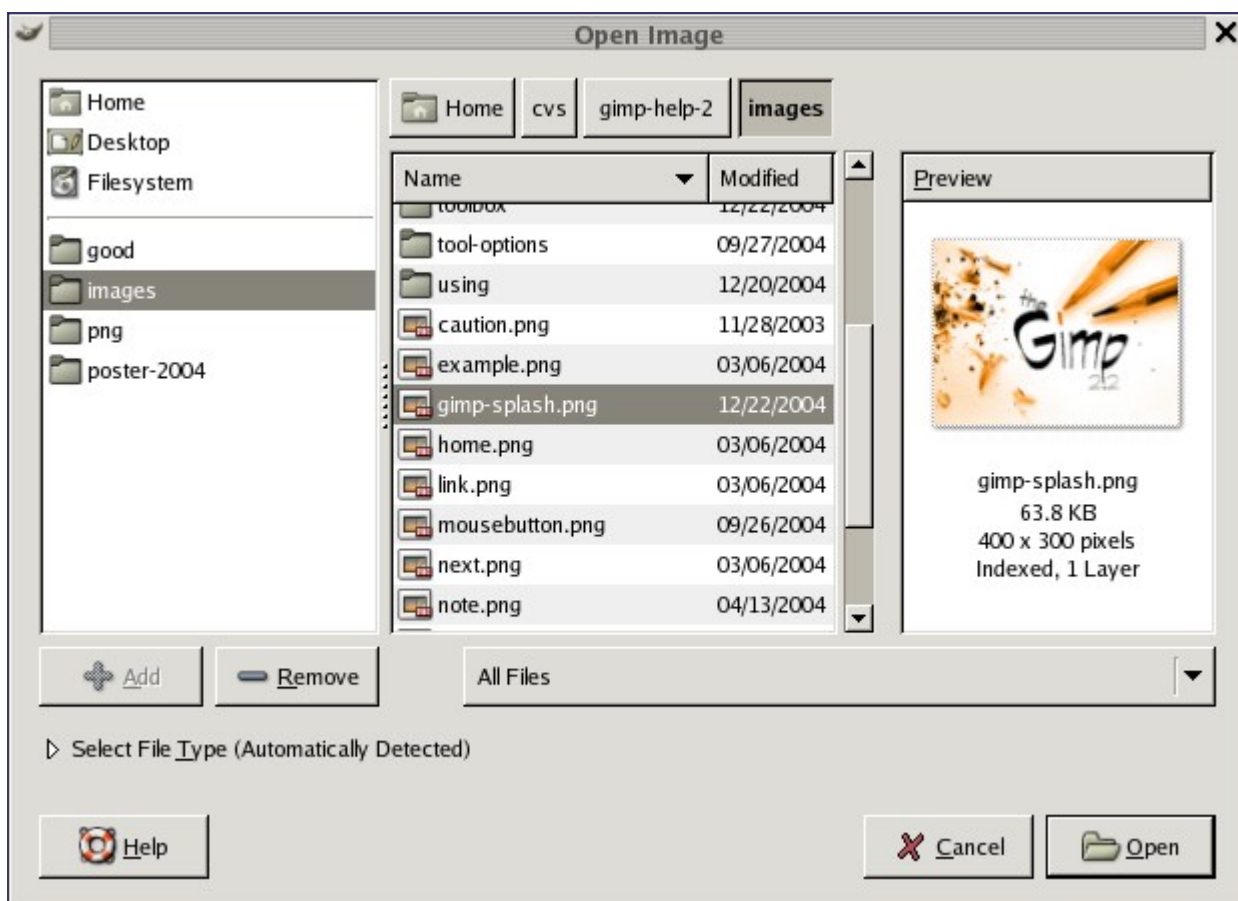
Abrir archivos

Hay distintas maneras de abrir una imagen en el GIMP:

Apertura de un archivo

La manera más obvia de abrir un archivo es empleando el menú, escogiendo: **Archivo** Abrir desde el menú de la caja de herramientas o desde el menú de la imagen. Al hacerlo aparece el diálogo "Abrir imagen", que le permite llegar hasta el archivo y seleccionarlo haciendo clic sobre su nombre. Esta manera es útil cuando conoce el nombre del archivo y su ubicación, pero no conviene cuando desea seleccionar una previsualización en miniatura de entre muchas otras.

Cuando abre un archivo empleando el menú **Archivo** o cualquier otro método, el GIMP necesita determinar de qué tipo de archivo se trata. A menos que no haya alternativa, esto no se hace simplemente con la extensión (como por ejemplo ".jpg"), porque las extensiones no son seguras: varían de un sistema a otro, y en general los nombres de archivos se pueden cambiar para que tengan otra extensión, o que no tengan ninguna. En cambio, el GIMP primero trata de reconocer el archivo examinando su contenido. La mayoría de los formatos de archivo gráficos tienen "encabezados mágicos" que los identifican. Sólo si esto no da resultado se prueba con la extensión.



La versión 2.2 del GIMP introdujo un nuevo selector de archivos con muchas mejoras que le permiten navegar más rápido hacia el archivo que busca. Tal vez la mejora más importante son los "marcadores", que le permiten tener a mano los directorios que usa a menudo. La lista de sus marcadores se ubica en el lado izquierdo del diálogo. Los que están arriba (como "Escritorio", por ejemplo) son predeterminados. Los demás se añaden con el botón "Añadir" que está debajo de la

lista. Un doble clic sobre un marcador lo lleva directamente a ese directorio.

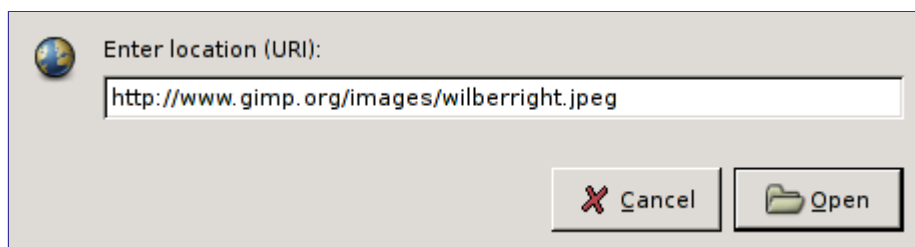
En la parte central del diálogo hay una lista del contenido del directorio seleccionado. Los subdirectorios se muestran al principio, y los archivos a continuación. En principio se muestran todos los archivos del directorio, pero puede restringir la lista para que muestre sólo los archivos de imagen de un tipo específico, cambiando la lista desenrollante "Tipo de archivo" que se halla debajo del listado del directorio.

Cuando hace clic sobre un elemento de la lista que es un archivo, y si éste es una imagen, aparece una previsualización del mismo en la parte derecha del diálogo, junto con algo de información básica sobre la imagen. Note que las previsualizaciones se generan en determinados momentos, y puede haber ocasiones en que estén incorrectas. Si así lo sospecha, puede forzar la generación de una nueva previsualización haciendo clic sobre el área mientras mantiene presionada la tecla Ctrl.

En casi todos los casos, si selecciona un nombre de archivo de la lista y cliquee el botón **Abrir** de la esquina inferior derecha del diálogo, el GIMP automáticamente determina su formato y lo abre. Pero en ocasiones muy particulares, cuando el tipo de archivo no es muy usual y su nombre no tiene la extensión apropiada, esta detección puede fallar. Si así sucede, puede comunicarle al GIMP específicamente qué tipo de archivo es, expandiendo la opción **Seleccione el tipo de archivo** que está en la parte más baja del diálogo, y escogiendo un tipo apropiado. En general, si el GIMP falla al abrir un archivo, es muy probable que este esté corrupto, o sea de un formato no admitido.

Abrir dirección

Si en cambio Ud. conoce la URI del archivo (que puede ser una dirección web) puede abrirla escogiendo la entrada del menú: **Archivo** Abrir dirección ya sea desde el menú de la caja de herramientas o desde el menú de la imagen. Al hacerlo aparece un pequeño diálogo que le permite ingresar (o pegar) la URI.



Abrir reciente

Si abrió o creó la imagen que busca recientemente, tal vez sea más fácil hallarla como una entrada del submenú: **Archivo** Abrir reciente . Observe los iconos de cada entrada, son previsualizaciones de las imágenes correspondientes.

Explorador de archivos

Si ha asociado el tipo de archivo de la imagen en cuestión con el GIMP, ya sea al momento de instalar la aplicación, o más tarde, puede navegar hacia él con su explorador de archivos (como "Nautilus" en Linux, o "El explorador de Windows" en Windows), y una vez que lo encuentre, haga doble clic sobre su icono. Si todo está bien configurado, la imagen se abre en una nueva ventana del GIMP.

Arrastrar y soltar

Alternativamente, una vez que ha hallado el archivo, puede arrastrarlo haciendo clic con el ratón, sin soltar el botón, hasta la caja de herramientas del GIMP. Si en cambio la arrastra hacia una ventana de imagen del GIMP, se añade como una capa nueva, o como un conjunto de capas.

En muchas aplicaciones gráficas, también puede hacer clic sobre la imagen completa, y arrastrarla hacia la caja de herramientas del GIMP.

Copiar y pegar

Ciertas aplicaciones gráficas permiten copiar la imagen al portapapeles (por ejemplo al presionar la tecla Imprimir pantalla se copia la pantalla al portapapeles), y Ud. puede abrirla luego con el GIMP escogiendo: **Archivo** Adquirir Pegar como nuevo desde el menú de la caja de herramientas.

Navegador de imágenes

Si su sistema es GNU/Linux, dele un vistazo a la aplicación llamada gthumb, que administra imágenes de varias maneras, y se complementa muy bien con el GIMP. En gthumb puede abrir una imagen con el GIMP haciendo clic derecho sobre su icono y escogiendo GIMP de la lista de opciones que aparece, o arrastrando su icono a la caja de herramientas del GIMP. Visite el [sitio web de gthumb](#) para más información. Otras aplicaciones similares son: [gqview](#) y [xnview](#)

Chapter

Obtener imágenes del GIMP

Archivos

El GIMP capaz de leer y escribir una gran variedad de archivos en formatos gráficos. Con la excepción del tipo de archivo nativo XCF, la gestión de formatos se realiza mediante complementos (plug-ins). Esto significa que es relativamente fácil extender al GIMP para que admita otros formatos de archivo cuando surge la necesidad.

Ningún tipo de archivo es bueno para ser usado en todos los casos. Esta parte de la documentación lo ayudará a entender las ventajas y desventajas de cada tipo.

Guardado de imágenes

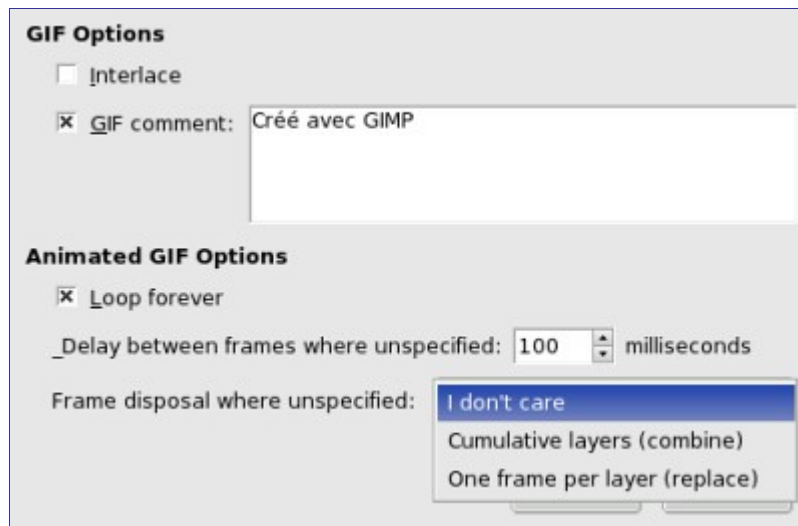
Cuando haya terminado de trabajar con una imagen, querrá guardar los resultados. (de hecho, es a menudo una buena idea guardar también en etapas intermedias: GIMP es un programa completo y robusto, pero hemos escuchado algunos rumores, posiblemente apócrifos, de que en raras y misteriosas ocasiones se lo ha visto fallar). La mayoría de los formatos de archivo que el GIMP puede abrir, también pueden ser usados para guardar. Hay, sin embargo, un formato de archivo que es especial: XCF es el formato nativo del GIMP, y es útil porque guarda todo lo que hay en una imagen (bueno, casi todo, no guarda la información de "deshacer"). Por eso, el formato XCF es especialmente útil para guardar resultados intermedios de trabajos que van a volver a ser abiertos en el GIMP. Los archivos XCF no pueden ser leídos por la mayoría de otros programas que muestran imágenes, así que una vez que haya terminado, probablemente también querrá guardar la imagen en un formato usado más ampliamente, como JPEG, PNG, TIFF, etc.

Guardar archivos

Hay varias maneras de guardar las imágenes. Un listado de estas, y la información necesaria sobre las mismas, se encuentra en la sección sobre el menú Archivo.

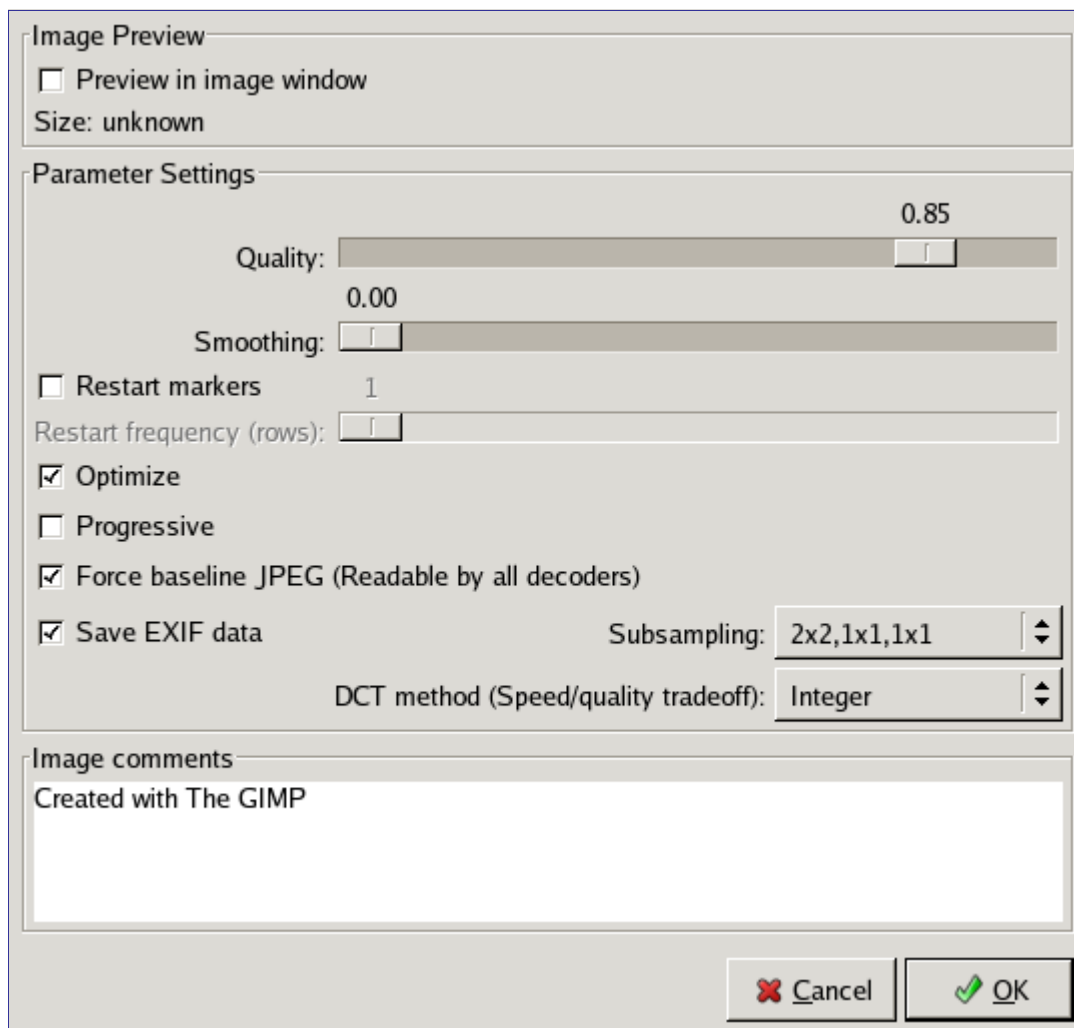


Saving as GIF



Saving as JPEG

Los archivos JPEG usualmente tienen la extensión .jpg, .JPG, o .jpeg. Es un formato ampliamente utilizado, porque comprime imágenes muy eficientemente, minimizando la pérdida de calidad. Ningún otro formato se le acerca a lograr el mismo nivel de compresión. No obstante, no soporta transparencia, ni múltiples cuadros. Por esta razón, guardar imágenes en este formato normalmente implica exportarlas desde otro.



El algoritmo JPEG es bastante complejo, y en él intervienen un gran número de opciones, cuyo significado está más allá del objetivo de esta documentación. A menos que seas un experto en JPEG, el parámetro de calidad es probablemente el único

que te será útil.

Calidad>

Al guardar un archivo en formato JPEG verás un diálogo que te permite ajustar el nivel de calidad, que tiene un rango de 0 a 100. Valores por sobre 95 no son necesarios generalmente. La calidad por defecto es 85 y usualmente produce excelentes resultados, pero en algunos casos es posible colocar la calidad sustancialmente baja sin que la imagen se vea notablemente afectada. Puedes probar el resultado de diferentes calidades activando la opción "*Mostrar vista previa en la ventana de la imagen*" en el diálogo. Esto hace que cada cambio en cualquier parámetro del diálogo JPEG sea visualizado en la imagen en pantalla (esto no altera la imagen, sino que vuelve al estado original una vez que el diálogo es cerrado).

Advanced settings

Algo de información sobre las opciones avanzadas:

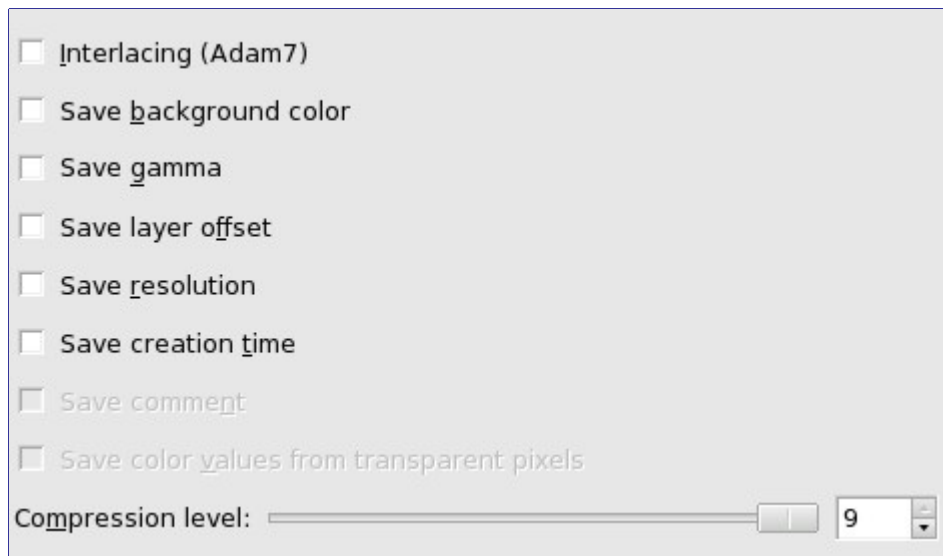
Save EXIF data

Los archivos JPEG que provienen de muchas cámaras digitales contienen información extra denominada datos EXIF. Ésta especifica los ajustes de la cámara y otra información concerniente a las circunstancias en que la fotografía fue tomada. La habilidad del GIMP para administrar datos EXIF depende de la disponibilidad de una biblioteca llamada "*libexif*" en el sistema. Esta biblioteca no viene empaquetada con el GIMP. Si GIMP fue construido con capacidad *libexif*, los datos EXIF son preservados si abres un archivo JPEG, trabajas con la imagen y luego la guardas. Los datos EXIF no se alteran de ninguna manera si realizas esto (lo que significa que algunos campos de los datos EXIF dejarán de ser válidos). Si el GIMP no es construido con capacidad *libexif*, todavía puedes abrir imágenes con estos datos, pero los mismos no estarán presentes si la imagen abierta es luego guardada.

Método DCT

DCT es "*transformada discreta del coseno*" y es el primer paso que realiza el algoritmo JPEG para ir del dominio espacial al de frecuencias. Las opciones son "*coma flotante*", "*entero*" (por defecto), y "*entero rápido*". El método de coma flotante es mucho más preciso que el método entero, pero a la vez es mucho más lento a menos que tu computadora tenga hardware que trabaje rápido con estos números. Además nota que los resultados del método de coma flotante pueden variar un poco de una computadora a otra, mientras que los métodos de enteros deberían dar el mismo resultado siempre. El método de entero rápido es mucho menos preciso que los otros dos.

Saving as PNG



Chapter

Pintar con el GIMP

La selección

A menudo cuando opera sobre una imagen, quiere que sólo una parte de ella se vea afectada. En el GIMP, se logra esto *seleccionando* la parte. Cada imagen tiene una *selección* asociada a ella. Muchas operaciones del GIMP, pero no todas, actúan solamente sobre las porciones seleccionadas de la imagen.



Hay muchísimas situaciones en las cuales crear la selección adecuada es la clave para obtener el resultado deseado, y a menudo esto no es nada fácil de lograr. Por ejemplo, en la imagen de arriba, supongamos que deseamos cortar el árbol del fondo, y pegarlo en otra imagen. Para hacerlo, necesitamos crear una selección que contenga al árbol y a nada más. Esto es difícil porque el árbol tiene una silueta muy compleja, y en varias zonas se hace imposible distinguirlo de los objetos que hay detrás.



He aquí un punto muy importante, y es crucial entenderlo. En general cuando se crea una selección, se visualiza ves como una línea de guiones que encierra una porción de la imagen. La idea que podría hacerse es que la selección es una suerte de contenedor, con las partes de la imagen seleccionadas adentro, y las partes no seleccionadas afuera. Este concepto de selección está bien para muchos propósitos, pero no es del todo correcto.

En realidad la selección está implementada como un *canal*. En términos de su estructura interna, es idéntico a los canales rojo, verde, azul, y alfa de una imagen. Por esto, la selección tiene un valor definido para cada píxel de la imagen, que va desde 0 (no seleccionado) hasta 255 (completamente seleccionado). La ventaja de esto es que permite que algunos píxeles

se encuentren *parcialmente seleccionados*, dándoles valores intermedios. Como podrá observar, hay muchas situaciones en las que es preferible tener transiciones suaves entre las regiones seleccionadas y las no seleccionadas.

Pues entonces, ¿qué es esa línea de guiones que aparece cuando se crea una selección?

Es una *línea de contorno*, que divide las áreas que se encuentran más de un 50% seleccionadas, de las áreas que se encuentran menos de un 50% seleccionadas.



Debería tener siempre en mente, al observar la línea de guiones que representa la selección, que sólo cuenta parte de la historia. Si quiere ver la selección completamente en detalle, la manera más fácil es clicar sobre el botón de máscara rápida, que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. Esto causa que la selección se muestre como una capa de color traslúcida sobre la imagen. Las áreas seleccionadas no se ven afectadas, mientras que las áreas no seleccionadas aparecen rojizas. Mientras más seleccionada esté un área, se verá menos rojiza.

El modo de máscara rápida, y sus usos, se describen en detalle abajo. Entretanto, si está siguiendo esta discusión mientras realiza pruebas en el GIMP, debería saber que muchas operaciones trabajan diferente en el modo de máscara rápida, así que vaya y desactívalo nuevamente por ahora (clicando sobre el botón de máscara rápida una vez mas).



Difuminado

Con la configuración por omisión, las herramientas de selección básicas, como la rectangular, crean selecciones enfocadas (cortantes). Los píxeles que están dentro de la línea de guiones se encuentran completamente seleccionados, y los píxeles

que están fuera se encuentran sin seleccionar. Puede verificar esto cambiando al modo de máscara rápida: verá un rectángulo limpio con bordes duros, rodeado de un rojo uniforme. En las opciones de herramientas, sin embargo, hay una opción llamada *"Difuminar los bordes"*. Si la activa, la herramienta creará selecciones graduadas. El radio, el cual puede ajustarse, determina la distancia en que la transición ocurre.

Si está siguiendo esto en el programa, inténtelo con la herramienta de selección rectangular, y luego active la máscara rápida. Ahora verá que el rectángulo tiene un borde difuso.

El difuminado es particularmente útil cuando Ud. se encuentra cortando y pegando, porque ayuda a que el objeto pegado se combine suavemente con los alrededores.

En realidad, es posible difuminar una selección en cualquier momento, incluso si ha sido creada originalmente como una selección enfocada. Puede hacer esto desde el menú de la imagen, escogiendo **Seleccionar Difuminar**. Esto hace aparecer un diálogo que permite ajustar el radio a difuminar. Puede hacer lo opuesto - pasar una selección graduada a una selección "todo o nada" - escogiendo **Seleccionar Enfocar**.

Para lectores con una orientación técnica: el difuminado trabaja aplicando un desenfoque gaussiano al canal de selección, con el radio de desenfoque especificado.

Hacer una selección parcialmente transparente

Puede ajustar la opacidad de una capa, pero no puede hacer lo mismo directamente en una selección. Es útil hacer transparente la imagen de un vaso de vidrio. Puede lograrlo usando estos métodos:

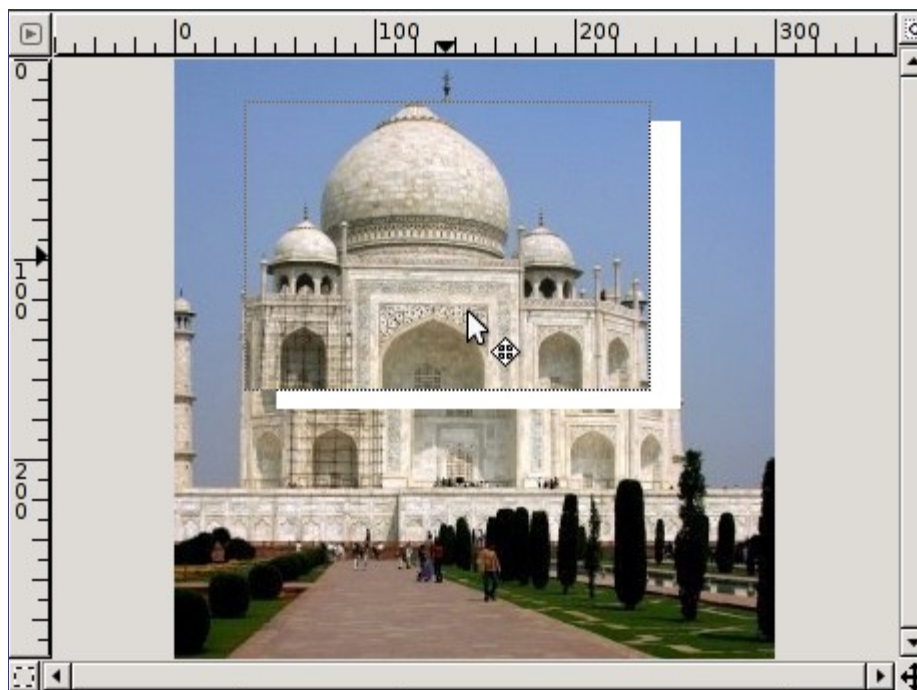
- Para selecciones simples, emplee la herramienta goma de borrar con la opacidad requerida.
- Para selecciones complejas: use **Seleccionar Flotante** para crear una selección flotante. Esto crea una nueva capa llamada *"Selección flotante"*. Actívela y use el deslizador de opacidad para obtener la opacidad requerida. Luego ancle la selección: por fuera de la selección, el puntero del mouse se vuelve un ancla. Cuando haga clic, la selección flotante desaparece del diálogo de capas y la selección se fija al lugar adecuado y parcialmente transparente (el anclaje funciona de esta manera sólo si una herramienta de selección se encuentra activa: también puede usar el comando del menú contextual que aparece cuando se hace clic derecho sobre la capa seleccionada en el diálogo de capas).

Y, si usa esta función con frecuencia: CtrlC para copiar la selección, CtrlV para pegarla, con lo que se crea una selección flotante, luego adapte la opacidad y haga **Capa/Capa nueva**, esto pega la selección flotante sobre una nueva capa. Además puede crear un atajo de teclado para el comando **Capa nueva** y así hacer todo desde el teclado.

- Otra forma: **Capa Máscara Añadir máscara de capa** para añadir una máscara de capa a la capa con la selección, inicializándola con la selección. Luego utilice una brocha con la opacidad requerida para pintar la selección con negro, es decir, pintarla con transparencia. Luego **Capa/Máscara/ Aplicar máscara de capa**.

Creación y uso de selecciones

Desplazamiento de la selección



Luego de haber creado una selección, ya sea con la herramienta rectangular, elíptica, libre, o con la varita mágica, el puntero del ratón predeterminado cambia a la cruz para mover. Presionando el botón del ratón y arrastrándolo, se puede mover la selección y su contenido, dejando la región en que estaba alojada vacía.

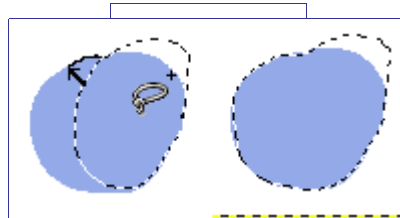
Si lo desea mover la selección pero no su contenido, mantenga presionada la tecla Alt al hacer clic para mover la selección.

A menudo la tecla Alt es utilizada por el administrador de ventanas y se termina moviendo la ventana de la imagen en vez de la selección. Si es éste el caso, tiene dos opciones: puede presionar la tecla Alt junto con la tecla Shift o cambiar a la herramienta de Mover y variar la opción "Afectar".

Para mover una selección sin vaciar su región inicial tiene que mantener presionadas las teclas Ctrl y Alt simultáneamente, y luego mover la selección; o puede cambiar a la herramienta Mover y colocarla en modo Selección.

Al mover una selección automáticamente se crea una capa flotante (selección flotante). Luego el puntero del mouse cambia a un ancla cuando se encuentra fuera de la selección. Esto representa que la selección será fijada en el lugar escogido al hacer clic.

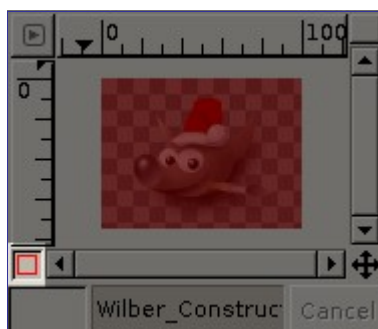
Creación de una selección libre



Al emplear el lazo para seleccionar un objeto, algunas partes pueden quedar por fuera y otras por dentro. Para corregir estos defectos se pueden presionar las teclas Shift o Ctrl mientras se emplea el lazo. He aquí un ejemplo: Manteniendo presionado Shift, empiece a dibujar el nuevo borde con el lazo, cierre la selección incluyendo una parte de la primera selección. Ni bien suelte el botón del mouse ambas selecciones son unidas. Puede sustraer a la selección existente manteniendo presionado Ctrl al hacer clic para empezar a dibujar.

Para corregir los defectos de la selección con más precisión, emplee la Máscara rápida.

La máscara rápida



Las herramientas de selección a veces muestran sus límites cuando deben ser utilizadas para crear selecciones complejas. En esos casos, el empleo de la máscara rápida puede hacer las cosas mucho más fáciles. La máscara rápida permite pintar una selección, en vez de trazar su contorno.

Generalidades

Normalmente cuando se crea una selección en el GIMP, se ve representada por las "hormigas marchantes" que recorren su contorno. Pero en realidad puede haber mucho más en una selección que lo que las hormigas marchantes muestran: en el GIMP una selección es en realidad un canal de escala de grises, del tamaño de la imagen, con valores para cada píxel que van desde 0 (no seleccionado) hasta 255 (completamente seleccionado). Las hormigas marchantes se dibujan a lo largo del contorno de los píxeles que están a medio seleccionar. Dicho eso, lo que las hormigas marchantes muestran como "o afuera o adentro" es en realidad un corte de los valores continuos.

La máscara rápida es la manera en que el GIMP muestra toda la estructura de la selección. Además, al activarla, se tiene la posibilidad de interactuar con la selección de formas nuevas y sustancialmente más poderosas. Para activar la máscara rápida, haga clic sobre el pequeño botón que tiene una línea de guiones y que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. El botón activa y desactiva, por lo que al hacer clic nuevamente se vuelve al modo normal de las hormigas marchantes. También puede activar la máscara rápida escogiendo en el menú de la imagen **Seleccionar** Activar máscara rápida , o mediante el atajo de teclado ShiftQ.

Al activar la máscara rápida se muestra a la selección como si fuera una capa traslúcida que cubre la imagen, cuya transparencia en cada píxel indica el grado en que el mismo está seleccionado. Por omisión el color de la máscara es rojo, pero puede cambiarlo si otro color de máscara resulta más conveniente. Mientras menos seleccionado esté un píxel, se ve más teñido por la máscara. Los píxeles completamente seleccionados se muestran limpios.

Al encontrarse en el modo de máscara rápida, muchas manipulaciones de la imagen actúan sobre el canal de selección en lugar de hacerlo sobre la imagen misma. Esto incluye, en particular, a las herramientas de pintura. Al pintar con blanco se seleccionan los píxeles, mientras que al pintar con negro se deseleccionan. Puede utilizar cualquiera de las herramientas de pintura, así como el relleno de cubeta o la herramienta de mezcla. Los usuarios avanzados del GIMP aprenden que "pintar la selección" es la forma más fácil y efectiva de manipularla con delicadeza.

Para guardar la selección hecha por la máscara rápida en un canal nuevo, asegúrese de que haya una selección y que la máscara rápida no esté activa en la ventana de la imagen. Escoja del menú de la imagen Seleccionar/Guardar en canal. Así se crea un canal que aparece en el diálogo de canales con el nombre "Máscara de selección".

Cuando la máscara rápida se encuentra activa, copiar y pegar actúan sobre la selección en vez de hacerlo sobre la imagen. A veces este uso puede ser el más conveniente para transferir una selección de una imagen a otra.

Puede aprender más sobre la máscara rápida y las máscaras de selección en la sección dedicada al diálogo del canal.

Propiedades

Hay dos propiedades de la máscara rápida que pueden cambiarse haciendo clic derecho sobre el botón de máscara rápida.

- Normalmente la máscara rápida muestra las áreas no seleccionadas *"cubriéndolas"* y las áreas seleccionadas *"limpias"*, pero se puede invertir este comportamiento escogiendo *"Enmascarar las áreas seleccionadas"* en lugar de la opción por omisión *"Enmascarar las áreas no seleccionadas"*.
- Al escoger *"Configurar el color y la opacidad"*, aparece un diálogo que permite ajustar esos valores, que por omisión son rojo, y al 50% de opacidad, respectivamente.

Empleo de la máscara rápida

1. Abra una imagen o cree un nuevo documento.
2. Active la máscara rápida haciendo clic en el botón que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. Si había una selección presente, la máscara se inicializa con su contenido.
3. Elija cualquier herramienta de pintura. Pinte sobre la máscara rápida empleando el color negro para borrar las partes seleccionadas, y con el color blanco para agregar área a la selección.

También puede emplear las herramientas de selección y rellenar las selecciones con la cubeta. Note que esto no reemplaza a la selección de la máscara.

4. Desactive la máscara rápida con el mismo botón que la ha activado. La nueva selección se indicará como una línea animada, las llamadas hormigas marchantes.

Rutas

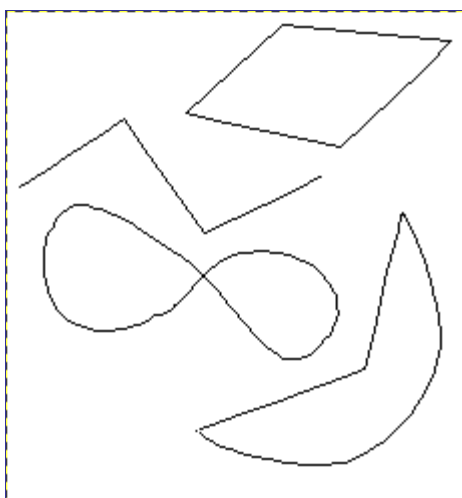
Las rutas son curvas (específicamente del tipo de curvas Bézier). En el GIMP es muy fácil aprender a utilizarlas. Para entender su concepto y sus mecanismos puede dirigirse al glosario: curva de Bézier o a la Wikipedia:

http://es.wikipedia.org/wiki/Curva_de_Bézier. Es una herramienta muy poderosa para diseñar formas sofisticadas. Para utilizarla en el GIMP debe operar de dos maneras: primero crearla y luego trazarla.

En la terminología del GIMP, "*trazar la ruta*" significa aplicarla a la imagen con un estilo específico: color, anchura de la línea, patrón, etc.

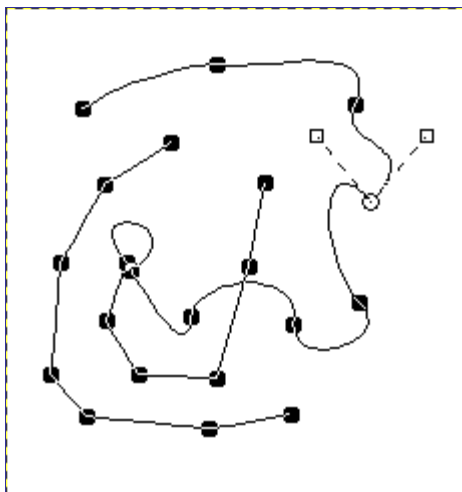
Una *ruta* es una curva unidimensional. Las rutas se usan principalmente para dos propósitos:

- Una ruta cerrada puede convertirse en una selección.
- Una ruta, sea abierta o cerrada, puede ser *trazada*, esto es, pintada sobre la imagen, en una variedad de formas.



Creación de rutas

En este paso Ud. puede diseñar la estructura de la ruta. Esta estructura luego puede ser modificada de varias maneras. Para saber cómo hacerlo puede ir a la sección Rutas. Un pequeño ejemplo le servirá para entender el proceso:



Las rutas se crean y manipulan empleando la herramienta Ruta. Las rutas, como las capas y los canales, son parte de los componentes de la imagen. Cuando una imagen se guarda en el formato de archivo nativo del GIMP, XCF, todas sus rutas son guardadas. La lista de rutas de una imagen se puede ver y operar en el diálogo de rutas. Si desea mover una ruta de una imagen a otra, puede copiar y pegar usando el menú del diálogo de rutas, o arrastrando el icono desde el diálogo de rutas hacia la ventana de la imagen destino.

Las rutas del GIMP pertenecen a un tipo de curvas llamadas "Bezier". En la práctica, esto significa que están definidas por *nodos* y *anclas*. Los "nodos" son puntos por los que la ruta pasa. Las "anclas" definen la dirección con que la ruta entra y sale de un nodo: cada nodo posee dos anclas.

Las rutas pueden ser muy complejas. Si las crea a mano empleando la herramienta Ruta probablemente no tengan muchos nodos, pero si las crea transformando una selección o un texto a una ruta, el resultado puede tener fácilmente cientos de nodos, o incluso miles.

Una ruta puede poseer múltiples *componentes*. Un componente es la parte de una ruta cuyos nodos están conectados unos a otros mediante segmentos. El beneficio de poder tener múltiples componentes en una ruta permite convertirlos en selecciones de áreas aisladas.

Cada componente de una ruta puede ser *abierto* o *cerrado*: es "cerrado" cuando el último nodo está conectado con el primero. Si se transforma una ruta en una selección, los componentes abiertos se convierten automáticamente en componentes cerrados, conectando el último nodo con el primero mediante un segmento recto.

Los segmentos de una ruta pueden ser rectos o curvos. Una ruta que tiene todos sus segmentos rectos es llamada "poligonal". Cuando crea un segmento de ruta, éste comienza siendo recto, porque las anclas de los nodos son inicialmente de longitud cero (se encuentran sobre el nodo). Puede hacer curvo un segmento arrastrando una ancla hacia afuera del nodo.

Lo bueno de las rutas es que son muy livianas en términos de consumo de recursos, especialmente en comparación con las imágenes. Representar una ruta en la RAM sólo requiere almacenar las coordenadas de sus nodos y anclas: 1K de memoria es suficiente para almacenar una ruta bastante compleja, pero es insuficiente para almacenar una capa RGB de 20x20 píxeles. Por esto, es posible tener una imagen con cientos de rutas sin que el sistema se estrese (otra cuestión es cuánto se estresaría Ud. al manipularlas). Incluso una ruta con miles de segmentos consume un mínimo de recursos en comparación a una capa típica o a un canal.

Rutas y selecciones

El GIMP le permite transformar la selección de una imagen en una ruta; y también le permite transformar una ruta en una selección. Para información sobre la selección y su funcionamiento, diríjase a la sección Selección.

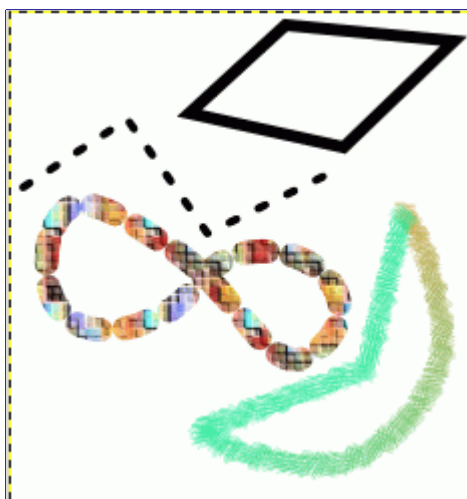
Cuando transforma una selección en una ruta, la ruta se aproxima a las "hormigas marchantes". Ahora bien, la selección es una entidad bidimensional, pero la ruta es unidimensional, así que no hay forma de efectuar esta transformación si que haya pérdida de información. De hecho, toda la información sobre áreas seleccionadas parcialmente (por ejemplo en las selecciones difuminadas) se pierde cuando la selección se transforma en una ruta. Si se transforma la ruta resultante en una selección, el resultado final es una selección "todo o nada", similar a la que se puede obtener escogiendo **Enfocar** desde el menú **Seleccionar**.

Transformación de las rutas

Cada una de las herramientas de transformación (rotar, escalar, perspectiva, etc) se pueden ajustar para que actúen específicamente sobre las rutas, usando la opción "*Afectar:*" en el diálogo de opciones de herramientas. Esto le proporciona un poderoso conjunto de métodos para alterar las formas de las rutas sin afectar otros elementos de la imagen.

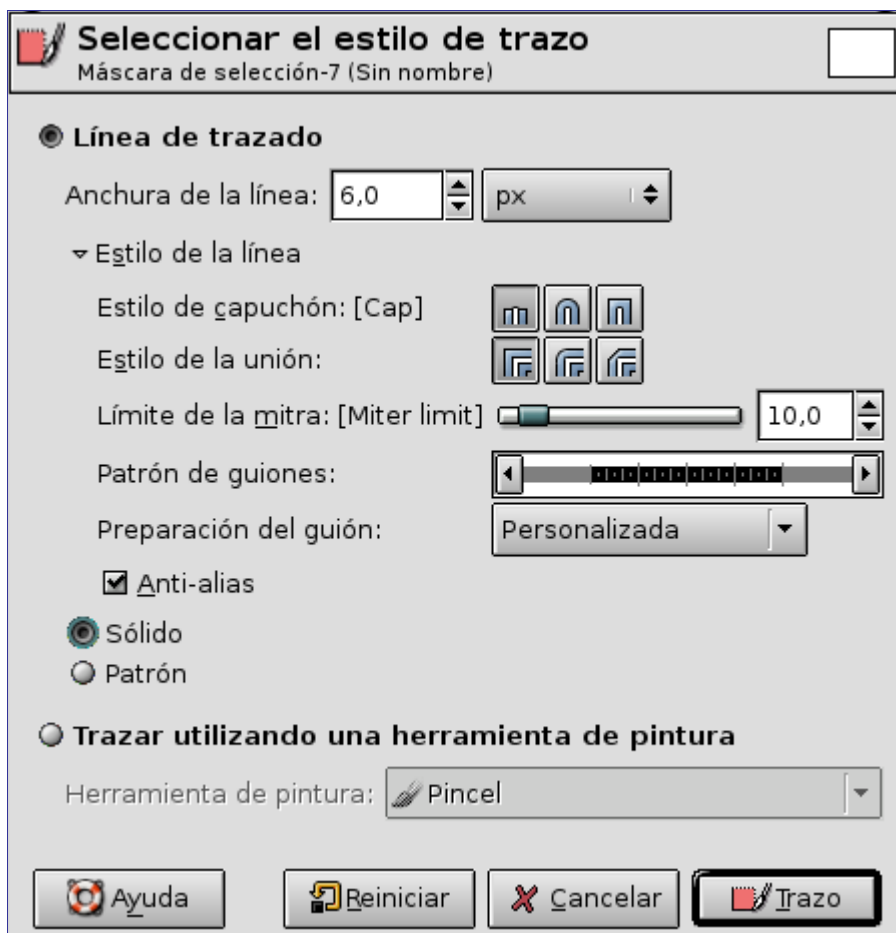
Por omisión, cuando una herramienta de transformación se ajusta para que afecte rutas, ésta afecta sólo una ruta: la *ruta activa* de la imagen, la cual se muestra resaltada en el diálogo de rutas. Puede hacer que la transformación afecte otras rutas, y posiblemente otras cosas también, usando los botones de "*bloqueo de transformación*" del diálogo de rutas. Además de las rutas, las capas y los canales pueden bloquearse para la transformación. Si transforma un elemento que está bloqueado para la transformación, todos los demás serán transformados de la misma manera. Así que, si por ejemplo quisiera escalar una capa y una ruta en la misma proporción, debería clicar los botones de bloqueo que se encuentran en el diálogo de capas para la capa, y en el diálogo de rutas para la ruta. Éstos tienen como símbolo una cadena. Luego utilice la herramienta para escalar en la capa o en la ruta, y la otra seguirá la transformación automáticamente.

Trazado de una ruta



Las rutas no alteran la apariencia de los píxeles de la imagen, a menos que sean *trazadas* escogiendo la entrada del menú de la imagen **Editar**Trazar ruta o en el menú que aparece al efectuar clic derecho en el diálogo Rutas, o por medio del botón "*Trazar ruta*" del diálogo de opciones de herramienta para la herramienta Ruta.

Al escoger "*Trazar ruta*" por cualquiera de esas formas aparece un diálogo que le permite controlar la manera en que el trazado es efectuado. Puede elegir una gran variedad de estilos de línea, o puede trazar con cualquiera de las herramientas de pintura, incluyendo las más inusuales como la herramienta de clonado, la herramienta de borrar, la goma de borrar, etc.



Puede reforzar los efectos del trazado de la ruta realizándolo múltiples veces, o empleando líneas o brochas de diferentes anchos. Las posibilidades para lograr efectos interesantes de esta manera son casi ilimitadas.

Rutas y texto



Un texto creado con la herramienta Texto puede transformarse en una ruta haciendo clic en el botón **Crear una ruta desde**

el **texto** que se encuentra en el diálogo de opciones de herramientas. Esto puede ser útil para varios propósitos:

- Trazar la ruta, lo que da muchas posibilidades para obtener texto bonito.
- Más importante, la propiedad de transformar el texto. Se puede convertir texto a una ruta, luego transformar la ruta, para finalmente trazarla o convertirla en selección y así rellenarla de color. Esto lleva a resultados de mucha mayor calidad que los que se obtienen simplemente pasando el texto a una capa y modificando sus píxeles.

Rutas y archivos SVG

SVG, acrónimo de "*Scalable Vector Graphics*", es un formato de archivo cada vez más popular para guardar *gráficos vectoriales*. En estos gráficos los elementos son independientes de la resolución, en contraste con los *gráficos rasterizados*, los que se representan como arreglos de píxeles. El GIMP es principalmente un programa de gráficos rasterizados, pero las rutas son entidades vectoriales.

Afortunadamente, las rutas se representan en los archivos SVG casi de la misma forma en que se representan en el GIMP (en realidad esto no es una casualidad: el manejo de rutas del GIMP fue reescrito para la versión 2.0 con el formato SVG en mente). Esta compatibilidad hace posible guardar rutas del GIMP como archivos SVG sin perder información. Puede acceder a esta capacidad en el diálogo de rutas.

Esto también significa que el GIMP puede crear rutas desde archivos SVG que fueron guardados con otros programas, como Inkscape o Sodipodi, que son dos aplicaciones gráficas de código abierto muy populares. Esto es bueno porque dichos programas son mucho más poderosos que el GIMP para manipular rutas. Puede importar rutas desde un archivo SVG desde el diálogo de rutas.

El formato SVG tiene capacidad para muchos otros elementos además de las rutas: entre otras cosas, pueden contener figuras como cuadrados, rectángulos, círculos, elipses, polígonos regulares, etc. El GIMP 2.0 no puede hacer nada con estas entidades, pero el GIMP 2.2 las puede cargar como rutas.

La creación de rutas no es lo único que puede hacer el GIMP con los archivos SVG. Además los puede abrir como imágenes, de la manera usual.

Brochas



Una *brocha* es un mapa de píxeles (o un conjunto de mapas de píxeles) que se usan para pintar. El GIMP incluye un conjunto de diez "herramientas de pintura", las que no sólo se emplean para pintar, como se supone, sino que también pueden borrar, copiar, difuminar, aclarar u oscurecer la imagen, entre otras cosas. Todas las herramientas de pintura, exceptuando a la tinta, usan el mismo conjunto de brochas. Los mapas de píxeles de las brochas son la estampa que dejan en la imagen, cuando se hace un "toque". Un trazo de brocha, que usualmente se efectúa moviendo el puntero a través la imagen con el botón del ratón presionado, produce una serie de estampas espaciadas a lo largo de la trayectoria. Estas estampas se aplican según las características de la brocha y de la herramienta de pintura que se emplee.

Las brochas se pueden escoger clicando sobre un icono en el diálogo de brochas. La *brocha activa* del GIMP se muestra en el área Brocha/Patrón/Gradiente de la caja de herramientas. Una forma de activar el diálogo de brochas es clicando en el símbolo de la brocha.

Se proveen diversas brochas con la distribución del GIMP, que están disponibles luego de la instalación. Hay una cantidad de brochas básicas, y además otras un poco extrañas, que sirven principalmente como ejemplo de lo que es posible hacer (por ejemplo la que tiene un pimiento verde, "green pepper" de la ilustración anterior). Puede crear brochas nuevas, o descargar brochas e instalarlas en un lugar del sistema en que el GIMP las encuentre.

El GIMP reconoce diferentes tipos de brochas. Sin embargo, todas ellas se emplean de la misma forma, y en general no necesitará saber de estas diferencias cuando las use para pintar. Aquí están los tipos de brochas disponibles:

Brochas ordinarias

La mayor parte de las brochas que el GIMP provee caen en esta categoría. Se representan en el diálogo de brochas como mapas de píxeles a escala de grises. Cuando pinta empleando este tipo de brochas, se sustituye el negro del mapa de píxeles por el color de frente (el que se muestra en la caja de herramientas).

Para crear una de estas brochas: cree una imagen pequeña a escala de grises (necesitará ampliarla). Guárdela con una extensión *.gbr*. Haga clic sobre el botón **Actualizar** para obtener la vista previa sin necesidad de reiniciar el GIMP.

Brochas de color

Las brochas de esta categoría se representan con imágenes a color en el diálogo de brochas. Puede haber texto. Cuando pinta con estas brochas, se utilizan los colores mostrados, y el color de frente no entra en juego. Por lo

demás, funcionan como las brochas ordinarias.

Para crear una de estas brochas: cree una imagen RGBA pequeña. Puede hacerlo por medio de **Archivo/Nuevo**, seleccionando para el tipo RGB, y el relleno transparente. Dibuje en la imagen y guárdela, primero como un archivo xcf para conservar sus propiedades, y luego con formato *.gbr*. Haga clic sobre el botón **Refrescar** del diálogo de brochas para obtener la brocha sin necesidad de reiniciar el GIMP.

Puede transformar una selección en brocha empleando el comando: **Script-Fu Selección A brocha** .

Brochas animadas

Las brochas de esta categoría pueden hacer más de un tipo de estampa sobre la imagen. Se indican con un pequeño triángulo rojo en la esquina inferior derecha del icono, en el diálogo de brochas. Se llaman animadas porque la estampa va cambiando a lo largo del trayecto. En principio, estas brochas pueden ser muy sofisticadas, especialmente si se emplea una tableta: la forma puede cambiar en función de la presión, el ángulo, u otra característica de la estilográfica.

Puede hallar cómo crear este tipo de brochas en la sección sobre brochas animadas.

Brochas paramétricas

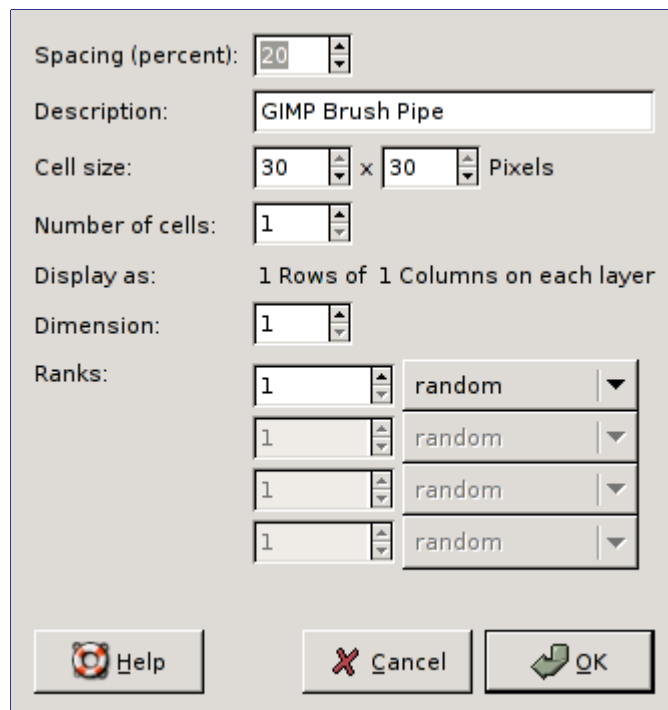
Estas brochas se crean empleando el editor de brochas, el cual permite generar una amplia variedad de formas de brochas por medio de una interfaz gráfica muy simple. Lo bueno de las brochas paramétricas es que son *escalables*. En la versión 2.2 del GIMP, es posible escalar la brocha por medio de atajos de teclado o rotando la rueda del ratón, siempre que sea paramétrica. Para esto se debe personalizar el comportamiento en el diálogo de preferencias.

Una categoría que el GIMP no tiene son las *brochas procedurales*: brochas cuyas estampas se calculan proceduralmente, en vez de ser tomadas desde mapas de píxeles (en realidad esto no es del todo cierto: la herramienta Tinta usa una brocha procedural, que es la única disponible en el GIMP). Una implementación de brochas procedurales es uno de los objetivos del desarrollo futuro del GIMP.

Además del mapa de píxeles, toda brocha del GIMP tiene otra propiedad importante: su *espaciamiento*. Éste representa la distancia entre las estampas consecutivas cuando se efectúa un trazo continuo. Cada brocha tiene asignado un valor predeterminado, el que puede modificarse empleando el diálogo de brochas.

Agregado de brochas nuevas

Para agregar una nueva brocha, luego de haberla creado o descargado de algún sitio, debe guardarla en un formato que el GIMP pueda usar. El archivo de la brocha debe colocarse en el directorio en que el GIMP busca las brochas, para que sea capaz de agregarlo al diálogo de brochas. Puede presionar el botón **Refrescar brochas** para que el directorio de brochas se vuelva a revisar. El GIMP usa tres formatos de archivo para las brochas:



GBR

El formato `.gbr` ("gimp brush") es usado para las brochas ordinarias y brochas de color. Puede convertir muchos otros tipos de imágenes (incluyendo varias brochas usadas por otros programas) a brochas del GIMP, abriéndolas en GIMP y guardándolas con un nombre de archivo que termine en `.gbr`. Esta acción hará aparecer un diálogo en el que se puede colocar el espaciado predeterminado de la brocha. Una descripción más completa del formato GBR puede hallarse en el archivo `gbr.txt` en el directorio `devel-docs` de las fuentes del GIMP.

GIH

El formato `.gih` ("gimp image hose") es usado para brochas animadas. Estas brochas se construyen desde imágenes que contienen múltiples capas: cada capa puede contener múltiples formas de brocha, organizadas en una grilla. Cuando se guarda una imagen como un archivo `.gih`, aparece un diálogo que le permite describir el formato de la brocha. Diríjase a la sección sobre el diálogo GIH para más información acerca del mismo. El formato GIH es bastante complicado: una descripción completa del mismo puede hallarse en el archivo `gih.txt` en el directorio `devel-docs` de las fuentes del GIMP.

VBR

El formato `.vbr` se usa para brochas paramétricas, es decir, brochas creadas empleando el editor de brochas. La forma más simple de obtener archivos en este formato es a través del editor de brochas.

Para hacer que una brocha esté disponible, colóquela en uno de los directorios de la ruta de búsqueda de brochas del

GIMP. Por omisión, la ruta de búsqueda incluye dos directorios, el directorio `brushes` del sistema, el que no debería alterar, y el directorio `brushes` que se encuentra en su directorio personal del GIMP. Puede agregar nuevos directorios a la ruta de búsqueda de brochas en la página Carpetas de brochas del diálogo de preferencias. Cualquier archivo GBR, GIH, o VBR incluido en un directorio que se encuentre en la ruta de búsqueda será mostrado en el diálogo de Brochas la próxima vez que inicie el GIMP, o ni bien presione el botón **Refrescar brochas** en el diálogo de brochas.

Cuando crea una nueva brocha paramétrica empleando el editor de brochas, ésta se guarda automáticamente en su directorio personal `brushes`.

Hay varios sitios web con colecciones de brochas del GIMP descargables. En vez de suministrarle una lista de enlaces que en poco tiempo quedaría desactualizado, el mejor consejo es que realice una búsqueda con su motor de búsqueda favorito de "*gimp brushes*". Hay además muchas colecciones de brochas para otros programas con funcionalidad de pintado, y algunas pueden ser convertidas fácilmente a brochas del GIMP, algunas otras requieren utilidades especiales de conversión, y otras directamente no puede convertirse. La mayoría de las bonitas brochas procedurales caen en esta última categoría. Si necesita conocer más, busque en la web, y si no encuentra nada, busque a un experto a quien preguntar.

La caja de diálogo GIH

Cuando crea una brocha nueva animada, se muestra en la ventana de la imagen y le gustaría guardarla en formato gih. Seleccione el menú **Archivo** Guardar como... nombre su trabajo con la extensión GIH en el campo de la nueva ventana y presione el botón guardar, se mostrará la siguiente ventana:

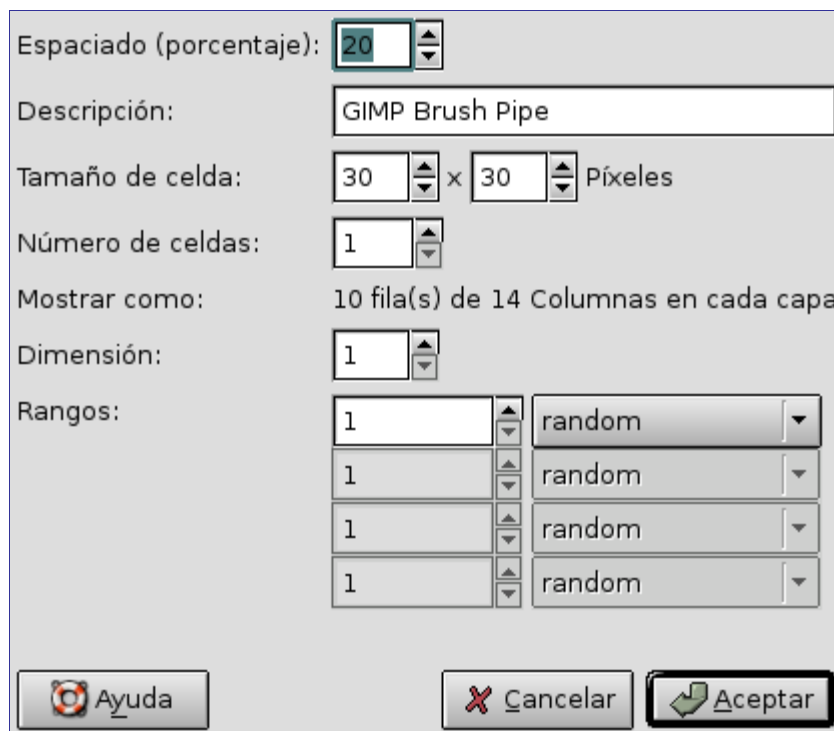


Diagrama de la caja de diálogo "GIMP Brush Pipe":

- Espaciado (porcentaje): 20
- Descripción: GIMP Brush Pipe
- Tamaño de celda: 30 x 30 Píxeles
- Número de celdas: 1
- Mostrar como: 10 fila(s) de 14 Columnas en cada capa
- Dimensión: 1
- Rangos: 1, 1, 1, 1 (cada uno con un menú desplegable "random")

Esta caja de diálogo tiene muchas opciones que no son fáciles de entender. Permiten determinar la manera de animar sus brochas.

Espaciado (porcentaje)

"Espaciado" es la distancia entre las marcas consecutivas de la brocha cuando traza una pincelada con el puntero. Debe considerar el dibujar con una brocha, con cualquier herramienta de pintar, como si estuviera estampando. Si el espaciado es alto, la estampación será más separada: eso es interesante con las brochas de color (como el "pimiento verde" por ejemplo). El valor varía desde 1 hasta 200 y este porcentaje se refiere al diámetro de la brocha: 100% es un diámetro.

Descripción

Es el nombre de la brocha que aparece arriba en el diálogo de brochas (modo rejilla) cuando la brocha está seleccionada.

Tamaño de celdas

Ese tamaño de celdas, se separan en capas... Por defecto, una celda por capa y el tamaño es el de la capa. Entonces hay un solo aspecto de brocha por capa.

Podríamos tener, solo, una gran capa y separarla en celdas que fueran usadas para las diferentes apariencias de la brocha animada.

Por ejemplo, queremos una brocha, de 100 x 100 píxeles, con 8 aspectos diferentes. Podemos tener 8 aspectos de

una capa de 400 x 200 píxeles, o de una capa de 300 x 300 pero con una celda sin uso.

Número de celdas

Es el número de celdas (una por aspecto), que será separado en capas. Por defecto, es el número de capas ya que hay una capa por aspecto.

Mostrar como:

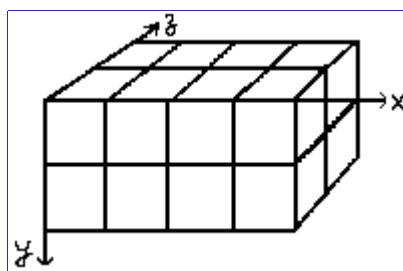
Esto muestra como se disponen las celdas en las capas. Si, por ejemplo, se han situado ocho celdas, dos celdas por capa en cuatro capas, el GIMP mostrará "1 fila de 2 columnas en cada capa".

Dimensión, Rangos, Selección

Las cosas se complican. Las explicaciones son necesarias para entender como se disponen las celdas y las capas.

El GIMP empieza recuperando celdas de cada capa y filas en filas FIFO (First In First Out: la primera, dentro, está arriba de la fila y así puede ser la primera en salida). En nuestro ejemplo, 4 capas con 2 celdas cada una, tenemos, de arriba a abajo: primera celda de la primera capa, segunda celda de la primera capa, primera celda de la segunda capa, segunda celda de la segunda capa..., segunda celda de la cuarta capa. con una celda por capa o con varias celdas por capa, el resultado es el mismo. Puede ver esta fila en el diálogo de capas del archivo de la imagen gih resultante.

Entonces, el GIMP crea una tabla informática de esta fila con la **Dimensión** que se había seleccionado. Se pueden usar cuatro dimensiones.



En informática una tabla tiene la forma "myarray(x,y,z)" para una tabla de 3 dimensiones (3D). Es fácil imaginar una tabla 2D: sobre el papel, es una tabla con filas y columnas. Con una tabla 3D no hablamos de filas y columnas pero sí de **Dimensión** y **Rango**. La primera dimensión está a lo largo del eje X, la segunda a lo largo del eje Y, y la tercera a lo largo del eje Z. Cada dimensión tiene rangos de celdas.

Para rellenar esta tabla, el GIMP recupera las celdas de arriba de la fila. La forma de rellenar la tabla recuerda la de un cuenta kilómetros: los dígitos del rango derecho ruedan primero y cuando llegan al máximo, los del rango izquierdo empiezan a andar. Si recuerda la programación Basic tendrá con una tabla (4,2,2), la siguiente sucesión: (1,1,1),(1,1,2),(1,2,1),(1,2,2),(2,1,1),(2,1,2),(2,2,2),(3,1,1)... (4,2,2). Veremos esto más tarde en un ejemplo.

- *Incremental* : GIMP selecciona un rango de las dimensiones interesadas de acuerdo con el orden de rangos que tiene en esa dimensión.
- *Aleatorio* : GIMP selecciona un rango aleatorio desde la dimensión interesada
- *Angular* : GIMP selecciona un rango en la dimensión interesada de acuerdo con el ángulo de movimiento de la brocha.

El primer rango es para la dirección 0°, hacia arriba. Los otros rango son afectados, contando en el sentido de las agujas del reloj, a un ángulo cuyo valor es 360/número de rangos. Así con 4 rangos en la dimensión interesada, el ángulo se moverá 90° en la dirección de las agujas del reloj por cada cambio de dirección: el segundo rango

será afectado a 270° (-90°) (hacia la izquierda), el tercer rango a 180° (hacia abajo) y el cuarto a 90° (hacia la derecha).

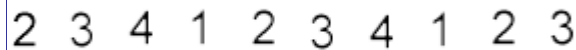
- *Velocidad, Presión, inclinación x e inclinación* y son opciones para tabletas gráficas sofisticadas.

Ejemplos

Una brocha animada de una dimensión

Bién, ¿es útil todo esto?. Lo veremos gradualmente con ejemplos. Puede situar en cada dimensión cajas que darán a su brocha una acción particular.

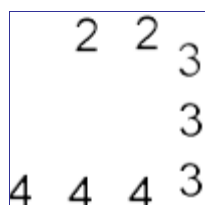
1. Abra una imagen nueva de 30x30 píxeles, RGB transparente. Use la herramienta texto para crear 4 capas "1", "2", "3", "4". Borre la capa "Fondo".
2. Guarde la imagen con la extensión xcf para mantener sus propiedades, entonces, guardela como gih
3. El diálogo "Guardar como" se abre: seleccione un destino para su imagen. OK. Se abre el diálogo GIH: ponga 100 en espaciado, dele un nombre en la caja descripción, tamaño de celdas 30x30, 1 dimensión, 1 rango y elija "Incremental" en la caja selección. OK.



4. Podría tener dificultades para guardar directamente en el directorio de brochas del GIMP. En ese caso, guarde el archivo gih en el directorio /usr/share/gimp/gimp-2.0/brushes. Entonces, vuelva a la caja de herramientas, pulse sobre el icono de brochas para abrir el diálogo de brochas y pulse sobre "Refrescar brochas". Su nueva brocha aparece en la ventana de brochas. Selecciónela. Seleccione la herramienta lapiz, por ejemplo, y pulse y mantenga pulsado sobre la imagen. Verá los dígitos 1, 2, 3, 4 seguidos uno y otro, en orden.



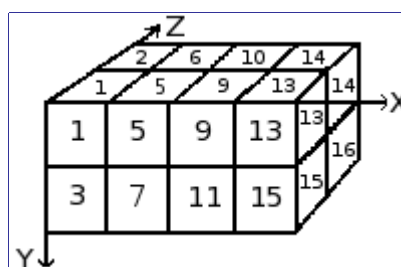
5. Tome su imagen xcf otra vez y guardela como gih con la selección "Aleatoria": los dígitos se mostrarán en un orden aleatorio:



6. Ahora con selección "Angular":

Una brocha animada de 3 dimensiones

Ahora vamos a crear una brocha animada 3D: su orientación variará según la dirección de la brocha, alternando, regularmente, izquierda y derecha y su color cambiará aleatoriamente entre negro y azul.



Lo primero es saber el número de imágenes que son necesarias. Reservamos la primera dimensión (X) para la dirección de la brocha (4 direcciones). La segunda dimensión (Y) es para la alternancia izquierda/derecha y la tercera dimensión (Z) para la variación de color. Esta brocha estará representada por una tabla 3D "myarray(4,2,2)": Hay 4 rangos en la primera dimensión (X), 2 rangos en la segunda (Y) y 2 rangos en la tercera (Z). Vemos que hay $4 \times 2 \times 2 = 16$ celdas. Necesitamos 16 imágenes.

1. Crear imágenes de la dimensión 1 (X): Abrir una nueva imagen 30x30 píxeles, RGB, transparente. Usando el zoom, dibujamos una mano izquierda con los dedos hacia arriba. La guardamos como handL0k.xcf (mano Izquierda 0° Negra).

Abrir el diálogo de capas. Pulsar dos veces sobre la capa para abrir el diálogo atributos de la capa y renombrarla como handL0k.

Duplicar la capa. Dejar visible solo la capa duplicada, seleccionarla y aplicar una rotación de 90° (Capa/Transformar/Rotar 90° en sentido horario). Renombrarla como handL-90k.

Repetir la misma operación para crear handL180k y handL90k.

2. Crear imágenes de la dimensión 2 (y): La dimensión de nuestro ejemplo tiene dos rangos, uno para la mano izquierda y otro para la mano derecha. La mano izquierda ya existe. Construiremos las imágenes de la mano derecha invirtiendola horizontalmente

Duplicar la capa handL0k. La dejamos visible y la seleccionamos. Aplicar Capa/Transformar/Voltar horizontalmente

Repetir la misma operación en las capas de las otras manos izquierdas para crear sus equivalentes manos derechas.

Reordenar las capas para tener una rotación horaria desde arriba hasta abajo, alternando izquierda y derecha: handL0k, handR0k, handL-90k, handR-90k, ..., handR90k.

3. Crear imágenes de la dimensión 3 (z): La tercera dimensión tiene dos rangos, uno para el color negro y otro para el color azul. El primer rango, negro, ya existe. Vemos que las imágenes de la dimensión 3 serán una copia, en azul, de las imágenes de la dimensión 2. Así que tendremos 16 imágenes. Pero una fila de 16 capas no es fácil de gestionar: usaremos capas con dos imágenes.

Seleccionar la capa handL0k la dejamos visible, sola. Usar Imagen/Tamaño de lienzo para cambiar el tamaño del lienzo a 60x30 píxeles.

Duplicar la capa hand0k. Sobre la copia, rellenar la mano con azul usando la herramienta cubo

Ahora seleccionar la herramienta mover. Doble pulsación sobre ella para acceder a sus propiedades: marcar la opción "Mover la capa actual". Mover la mano azul a la parte derecha de la capa.

Asegurarse que solo handL0k y su copia azul son visibles. Botón derecho sobre el diálogo de capas: aplicar "Mezclar capas visibles" con la opción "Expandir lo necesario". Obtendrá una capa de 60x30 píxeles con la mano negra a la izquierda y la mano derecha azul a la derecha. Renombrar como "handL0".

Repetir la misma operación sobre las otras capas.

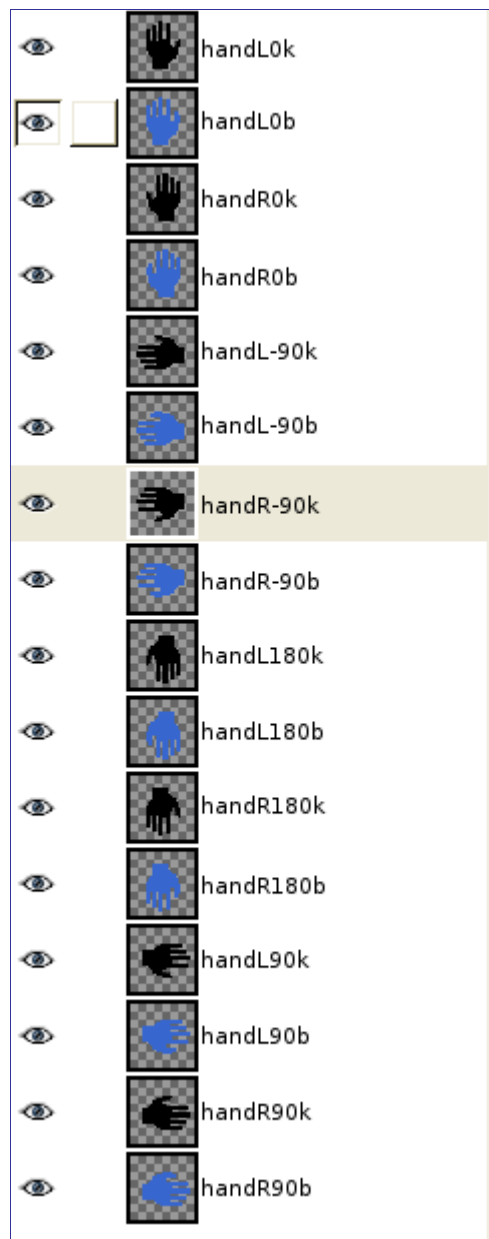
4. Ordenar las capas: Se deben ordenar las capas para que el GIMP pueda encontrar la imagen requerida en el momento de uso de la brocha. Nuestras capas están en orden pero se debe entender como ponerlas en orden. Hay dos métodos para hacerlo. El primero es matemático: GIMP divide las 16 capas primero por 4; esto da 4 grupos de 4 capas para la primera dimensión. Cada grupo representa una dirección de la brocha. Entonces, otra división por 2; esto da 8 grupos de 2 capas para la segunda dimensión: cada grupo representa la alternancia L/R. Otra división para

la tercera dimensión para representar el color aleatorio entre negro y azul.

Layers	Stack	Array	Choice
handsL0	handL0k	1,1,1	
	handL0b	1,1,2	
handsR0	handR0k	1,2,1	
	handR0b	1,2,2	
handsL-90	handL-90k	2,1,1	5
	handL-90b	2,1,2	6
handsR-90	handR-90k	2,2,1	7
	handR-90b	2,2,2	8
handsL180	handL180k	3,1,1	
	handL180b	3,1,2	
handsR180	handR180k	3,2,1	
	handR180b	3,2,2	
handsL90	handL90k	4,1,1	
	handL90b	4,1,2	
handsR90	handR90k	4,2,1	
	handR90b	4,2,2	

x: D1 Brush direction; angular selection
y: D2 L/R alternation; incremental selection
z: D3 Color; random selection

El otro método es visual, mediante la representación de la tabla. La correlación entre los dos métodos está representada en la siguiente imagen:



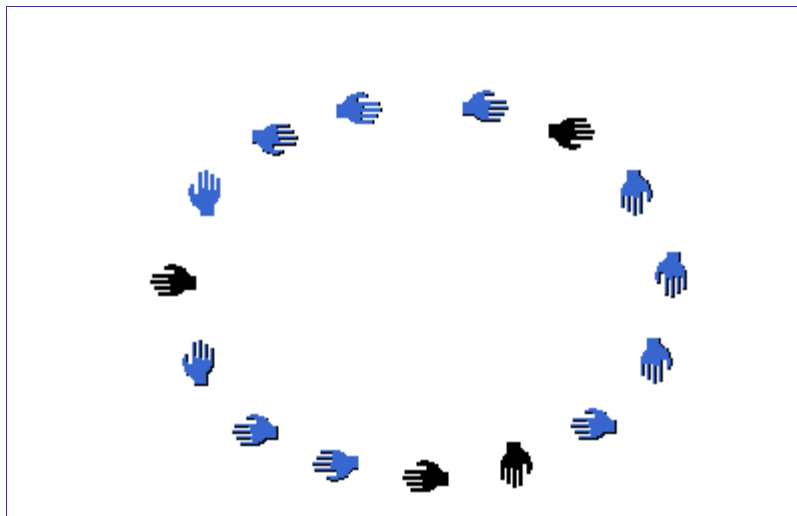
¿Como lee el GIMP esta tabla?: GIMP empieza con la primera dimensión que está programada para "angular", por

ejemplo, -90° . En este rango -90° , en amarillo, en la segunda dimensión, selecciona la alternancia L/R, en forma "incremental". Entonces, en la tercera dimensión, en forma aleatoria, elige un color. Finalmente, nuestras capas debe tener el orden siguiente:

5. Voilà. Su brocha esta lista. Guárdela como xcf, primero, y, después, como gih con los siguientes parámetros: Espaciado: 100 Descripción: Hands Tamaño de celdas: 30x30 Número de celdas 16 Dimensión: 3

- Dimension 1: 4 rangos Selección: Angular
- Dimension 2: 2 rangos Selección: Incremental
- Dimension 3: 2 rangos Selección: Aleatoria

Situe su archivo gih en el directorio brochas del GIMP y refresque la caja de brochas. Ahora puede usar su brocha. Desafortunadamente, el GIMP 2.0 tiene un problema que puede dificultar en la orientación de la brocha.



Crear una brocha con tamaño variable

Puede crear una brocha con un tamaño que varíe rodando la rueda del ratón o usando las teclas de flechas del teclado.

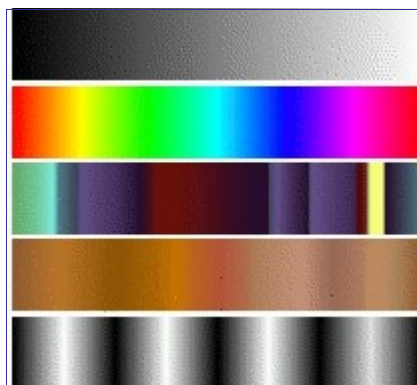
1. Empiece abriendo el diálogo de brochas pulsando dos veces sobre el área de brocha en la caja de herramientas o mediante **Archivo** Diálogos Brochas .
2. Pulse sobre el botón **Brocha nueva** para abrir el diálogo Editor de brochas. Póngale un nombre a su brocha, "*Dinámica*", por ejemplo. Su brocha aparecerá en el diálogo de brochas con una esquina azul.
3. Ahora, vaya a **Archivo** Preferencias Controladores de entrada .
 - Marque la caja **Activar este controlador**.
 - Desplácese a través de la lista **Evento** y seleccione **Desplazar arriba (Mayus)**. Evite **Desplazar arriba (Ctrl)** porque Ctrl lo usan las herramientas para cambiar el modo del recogedor de colores.
 - Pulse sobre el botón **Editar** para abrir la ventana que permite asignar una acción para el evento seleccionado. Si se asignó un evento a la opción, la ventana se abre en este evento; sino, pulse sobre el pequeño botón triangular en el elemento **Contexto** para lanzar una lista. Desplácese por la lista y seleccione el elemento **context-brush-radius-increase**. (Puede elegir **context-brush-radius-increase-skip**). Pulse OK.
 - Haga lo mismo para asignar la acción "*context-brush-radius-decrease*" al evento "*Desplazar abajo (Mayus)*" para disminuir el tamaño de la brocha.
4. Guarde su brocha pulsando sobre el botón **Guardar** en el editor de brochas.

Ahora, si ha seleccionado su brocha dinámica, cuando trabaje con una herramienta que tenga una opción "*Brocha*" mientras presiona la tecla Mayus, el tamaño de la brocha variará usando la rueda del botón del ratón.

Habilitando la solapa "*Main Keyboard*", se puede, de la misma manera, asignar una acción a un evento con las teclas flechas del teclado.

Las acciones no se borran de la ventana cuando se borra una brocha. Se tienen que borrar, manualmente, pulsando sobre el botón **Borrar brocha** después de seleccionarla.

Degradados



Un *degradado* es un conjunto de colores ordenados linealmente. El uso más básico de los degradados se realiza con la herramienta Mezcla, a veces llamada la "*herramienta de degradado*" o la "*herramienta de relleno de degradado*". Ésta rellena la selección con los colores de un degradado. Hay muchas opciones que se pueden escoger para controlar la forma en que los colores del degradado se ubican dentro de la selección. También hay otras formas de usar los degradados, incluyendo:

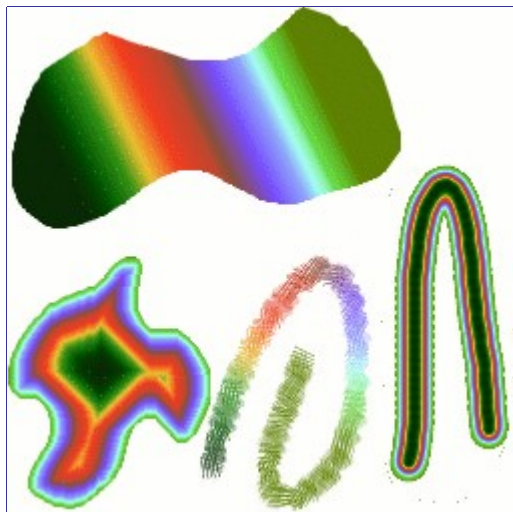
Pintar con un degradado

Cada una de las herramientas de pintura del GIMP admiten obtener los colores desde un degradado. Esto permite crear trazos de brocha que cambian el color de una punta a la otra.

El filtro Mapa de degradado

Este filtro permite "*colorear*" una imagen a escala de grises, reemplazando cada nivel de gris con el color correspondiente del degradado.

Cuando se instala el GIMP, viene provisto de una gran cantidad de degradados interesantes, y se pueden añadir nuevos creándolos o descargándolos desde otras fuentes. Puede acceder al conjunto de todos los degradados disponibles en el diálogo Degradados, el cual es empujable y puede ser activado cuando se necesite, o mantenerse en una solapa. El "*degradado activo*", usado en la mayoría de las operaciones que involucran a un degradado, se muestra en el área brocha/patrón/degradado de la caja de herramientas. Una forma alternativa de abrir el diálogo Degradado es hacer clic sobre el símbolo del degradado de la caja de herramientas.



Algunas cosas interesantes sobre los degradados del GIMP:

- Los cuatro primeros degradados de la lista son especiales: no tienen colores fijos, sino que emplean los colores de frente y de fondo que se encuentran en el área de color de la caja de herramientas. **Frente a fondo (RGB)** es la representación RGB del degradado que va desde el color de frente hasta el color de fondo de la caja de herramientas. **Frente a fondo (HSV en sentido anti-horario)** representa la sucesión de tonos del círculo de color que va desde el tono seleccionado hasta los 360°. **Frente a fondo (HSV en sentido horario)** representa la sucesión de tonos del círculo de color desde el tono seleccionado hasta 0°. Con **Frente a transparente**, el tono seleccionado se vuelve cada vez más transparente. Puede modificar estos colores empleando el selector de color. Es decir, cambiando los colores de frente y fondo, puede obtener el degradado que varíe entre los dos colores que desee.
- Los degradados no sólo pueden involucrar cambios en el color, sino también en la opacidad. Algunos degradados son completamente opacos, otros tienen partes transparentes o traslúcidas. Cuando pinta con un degradado que no es completamente opaco, el contenido existente de la capa se deja ver a través del mismo.
- Puede crear degradados *personalizados*, empleando el Editor de degradado. No puede modificar los degradados que vienen con el GIMP, pero puede duplicarlos y luego editarlos.

Los degradados que trae el GIMP se conservan en el directorio del sistema `gradients`. Por omisión, los degradados creados por el usuario se guardan en un directorio llamado `gradients` de su directorio personal del GIMP. Todos los archivos de degradados (los que terminan con la extensión `.ggr`) que se encuentren en estos directorios, se cargan automáticamente cuando se lanza el GIMP. Puede agregar directorios a la ruta de búsqueda de degradados, si así lo desea, en la solapa Degradados de la página Carpetas del diálogo Preferencias.

Una nueva habilidad desde la versión 2.2 del GIMP es la de cargar archivos de degradado en formato SVG, empleados por muchos programas de gráficos vectoriales. Para que el GIMP cargue estos archivos, lo único que debe hacer es colocarlos en el directorio `gradients` de su directorio personal del GIMP, o en cualquier otro directorio que se encuentre en la ruta de búsqueda.

Puede encontrar una gran cantidad de degradados interesantes en formato SVG en la web, en particular en OpenClipArt Gradients . No le será posible saber cómo se ven los degradados a menos que su navegador admita gráficos SVG, pero sí los podrá descargar.

Patrones

Un *patrón* es una imagen, normalmente pequeña, usada para rellenar regiones *enlosando*, es decir, situando copias del patrón unas al lado de las otras, como mosaicos de cerámica. Se dice que un patrón es *enlosable* si las copias pueden juntarse sin crear costuras obvias. No todos los patrones son enlosables, pero los enlosables son mejores para muchos propósitos. (Una *textura*, es lo mismo que un patrón.)



En el GIMP, los patrones tienen tres usos principales:

- Con la herramienta de Relleno, puede elegir elegir rellenar una región con un patrón en lugar de con un color sólido.
- Con la herramienta de Clonado, puede pintar usando un patrón, con una gran variedad de forma de brochas.
- Cuando se *Traza* una ruta o selección, se puede hacer con un patrón. También puede usar la herramienta de clonado si quiere trazar la selección con una herramienta de pintura.

Nota: Los patrones no necesitan ser opacos. Si rellena o pinta usando un patrón con áreas translúcidas o transparentes, los contenidos previos de del área se mostrarán por detrás. Esta es una de las muchas maneras de "*solapar*" en el GIMP.

Cuando instala GIMP, viene surtido con unas docenas de patrones, que parecen elegidos, más o menos, aleatoriamente. También puede añadir nuevos patrones, creandolos, o descargandolos de los numerosos disponibles en internet.

El *patrón activo*, se muestra en el area Brocha /Patrón/Degradado de la caja de herramientas. Pulsando sobre el símbolo de patrón aparece el Diálogo de patrones, que permite seleccionar un patrón diferente. También puede acceder a este diálogo a través del menú, o empotrándolo, con lo que estará presente continuamente.

Para añadir un nuevo patrón a la colección, y que así se muestre en el diálogo de patrones, es necesario guardarlo en un formato que el GIMP pueda usar, en un directorio incluido en la ruta de búsqueda de patrones del GIMP. Se pueden usar muchos formatos de archivo para los patrones:

PAT

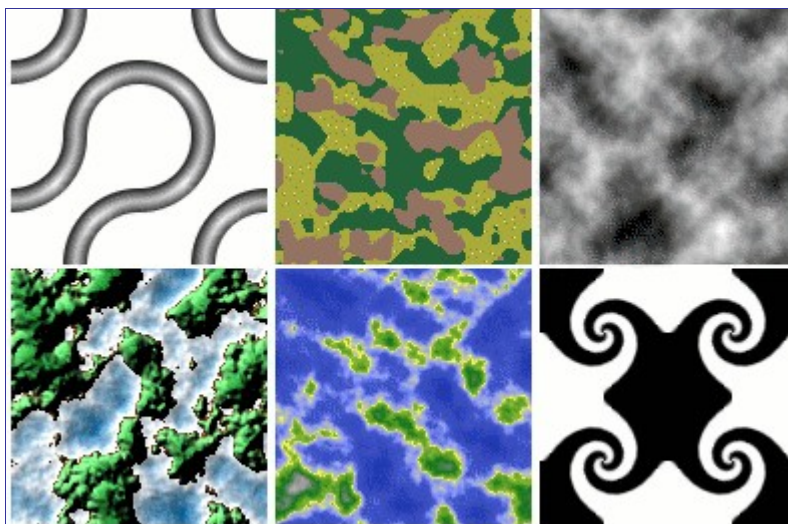
El formato `.pat` solo lo usa el GIMP, así que no encontrará patrones en este formato a no ser que se hayan creado específicamente para el GIMP. Puede convertir cualquier imagen en un archivo `.pat`, abriéndolo en el GIMP y guardándolo en un archivo que cuyo nombre termine con `.pat`.

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF

Es nuevo en GIMP 2.2 la habilidad de usar archivos `.png`, `.jpg`, `.bmp`, `.gif`, o `.tiff` como patrones.

Para hacer un patrón disponible, sitúelo en un directorio en la ruta de búsqueda de patrones del GIMP. Por defecto, esta ruta incluye dos directorios, el del sistema y otro en su directorio personal de GIMP. Puede añadir nuevos directorios en la carpeta de Patrones en la página del diálogo de preferencias. Cualquier archivo PAT (o, en GIMP 2.2, otro de los formatos aceptados) incluido en la ruta de búsqueda de patrones aparecerá en el diálogo de patrones la próxima vez que inicie el GIMP.

Hay innumerables maneras de crear patrones interesantes en el GIMP, usando la gran variedad de herramientas y filtros que -- particularmente los filtros de renderizado. Puede encontrar tutoriales sobre esto en varios lugares, incluida la página principal del GIMP . Algunos de los filtros tienen opciones que permiten hacer sus resultados enlosables. También puede mirar en [este filtro](#) que permite difuminar los bordes de una imagen para realizar un enlosado más suave.



Puede encontrar una serie de guiones de generación de patrones que vienen con el GIMP, en: **Exts** Patrones . Cada uno crea una imagen nueva con un tipo particular de patrón: un diálogo aparece permitiendo seleccionar parámetros para controlar la apariencia de los detalles. Algunos de stos patrones son muy útiles para cortar y pegar; otros sirven mejor para mapas de relieve.

Paletas

Una *paleta* es una colección de colores. En el GIMP se utilizan las paletas principalmente para dos propósitos:

- Le permiten pintar con colores seleccionados, de la misma manera que un pintor al óleo determina su paleta mezclando los colores de los tubos antes de trabajar.
- Pueden usarse para formar el mapa de colores de una imagen indizada. Una imagen indizada puede componerse de hasta 256 colores diferentes. En el GIMP se llama "paleta indizada" al mapa de colores de una imagen indizada.

En realidad ninguna de estas funciones son de amplio uso en el GIMP, y es posible hacer muchas cosas sin necesidad de lidiar con las paletas. Aún así, son una facilidad que un usuario avanzado puede aprovechar. Incluso un usuario intermedio puede obtener sus ventajas en algunas ocasiones, por ejemplo al trabajar con imágenes GIF.



Cuando instala el GIMP, viene provisto con decenas de paletas predefinidas, a las que puede agregar otras nuevas. Algunas de las paletas predefinidas son muy útiles, como por ejemplo la paleta "Web", la cual contiene un conjunto de colores considerados "seguros para la web". Otras paletas predefinidas parecen haber sido escogidas caprichosamente. Puede acceder a todas las paletas disponibles desde el diálogo de paletas. Éste es además el punto de partida si desea crear una paleta nueva.



Al hacer doble clic sobre una de las paletas del diálogo aparece el editor de paletas, mostrando los colores de la paleta clicada. Luego puede usarla para pintar: al hacer clic sobre un color se asigna como el color de frente, y se muestra en el área de color de la caja de herramientas. Si se mantiene presionada la tecla Ctrl mientras se hace clic sobre el color, se asigna como el color de fondo.

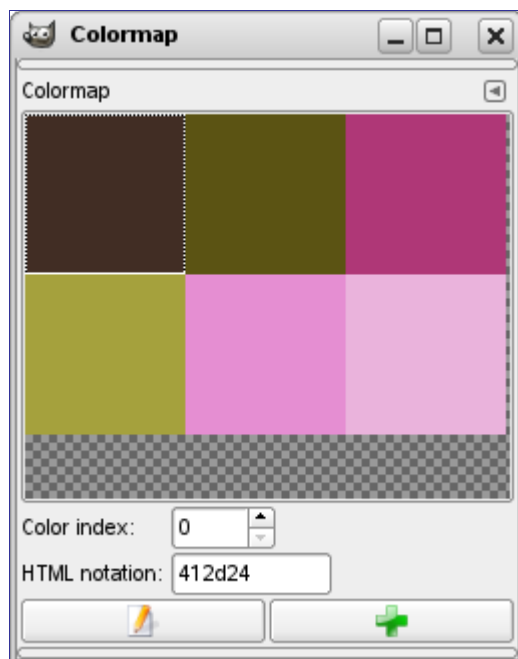
Además, como su nombre indica, puede usar el editor de paletas para cambiar sus colores, siempre y cuando se trate de una paleta que haya creado Ud. mismo. No puede editar las paletas provistas por el GIMP, pero sin embargo puede duplicarlas y luego editar las copias.

Las paletas que crea mediante el editor se guardan automáticamente al salir del GIMP, en el subdirectorio `palettes` de su directorio personal del GIMP. Los archivos que se encuentren en ese subdirectorio, o en el directorio `palettes` del sistema, se cargan automáticamente cada vez que se inicia el GIMP, y se disponen en el diálogo Paletas. Puede añadir otros directorios a la ruta de búsqueda de paletas, en la página Carpetas de paletas del diálogo de preferencias.

Las paletas del GIMP se guardan en archivos con un formato especial, cuya extensión es `.gpl`. Es un formato muy simple, y se trata de archivos de texto ASCII. Así que si obtiene paletas de otras fuentes y desea usarlas en el GIMP, probablemente no sea muy difícil convertirlas. Puede darle un vistazo a cualquier archivo `.gpl` para aprenderse el formato, y luego hacer las modificaciones necesarias en las paletas en cuestión.

Mapa de colores

El GIMP hace uso de dos tipos de paletas, lo que puede prestarse a confusión. El tipo más notable es el que aparece en el diálogo Paletas: son las paletas que existen independientemente de cualquier imagen. El segundo tipo son las *paletas indizadas*, que conforman el mapa de colores de las imágenes indizadas. Cada imagen indizada tiene su paleta propia, que define el conjunto de colores posibles de la misma. La cantidad máxima de colores admisibles es de 256. Estas paletas se denominan "*indizadas*" porque cada color está asociado a un número índice (en realidad los colores de las paletas ordinarias también se encuentran numerados, pero esto no tiene ninguna significancia funcional).



El mapa de colores de una imagen indizada se muestra en el diálogo Mapa de colores, que no debe ser confundido con el diálogo Paletas. Este último muestra una lista de todas las paletas disponibles, mientras que el primero muestra el mapa de colores de la imagen activa, si se trata de una imagen indizada (en otro caso no muestra nada).

Sin embargo, puede crear una paleta ordinaria a partir de los colores de una imagen indizada. Incluso puede hacerlo a partir de cualquier imagen. Para ello, escoja Importar paleta desde el menú que aparece al hacer clic derecho sobre el diálogo Paletas. De esta forma se abre un nuevo diálogo con varias opciones, incluida la de importar la paleta desde una imagen (observe que aquí también puede usar un degradado). Esto se puede aprovechar para crear varias imágenes indizadas que empleen el mismo conjunto de colores.

Cuando convierte una imagen al modo indizado, gran parte del proceso consiste en la creación de su paleta indizada. Resumidamente, se le brindan varios métodos, uno de los cuales le permite utilizar una paleta ordinaria del diálogo Paletas.

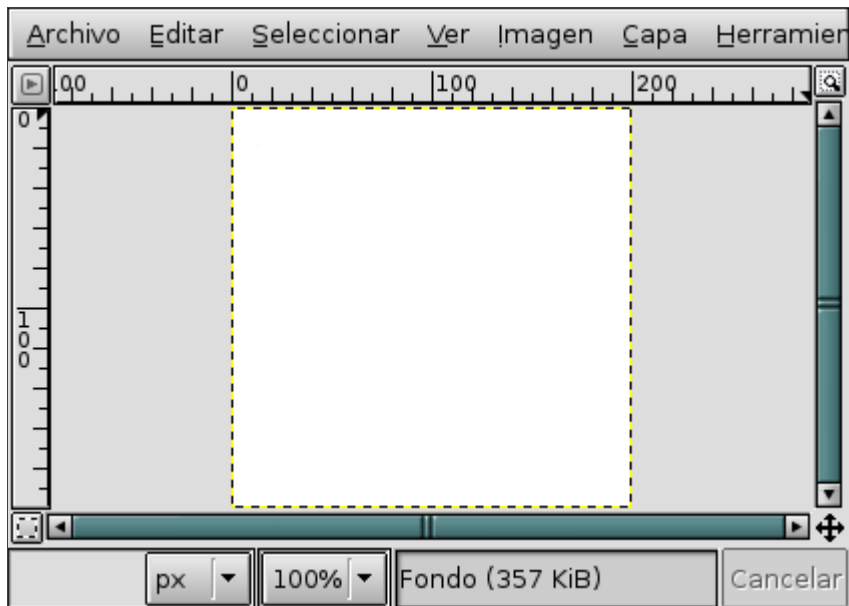
Por lo tanto, las paletas ordinarias se pueden transformar en paletas indizadas convirtiendo la imagen al modo indizado, y las paletas indizadas se pueden transformar en paletas ordinarias importando una imagen indizada a una paleta.

Dibujar Objetos Simples

Esta sección te dará una introducción sobre como crear objetos sencillos en el GIMP. Es bastante sencillo una vez que lo piensas. El GIMP proporciona un extenso conjunto de Herramientas y Accesos directos, entre los cuales, la mayoría de los usuarios noveles se pierden.

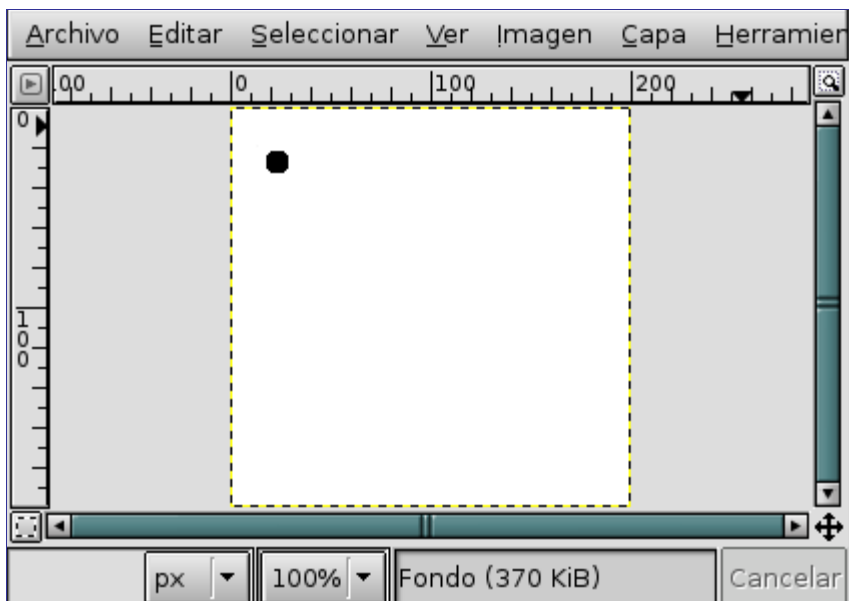
Dibujar una linea recta

Empecemos por dibujar una linea recta. La forma más sencilla de crear una linea recta es usando tu Herramienta de pintura favorita, el ratón y el teclado.



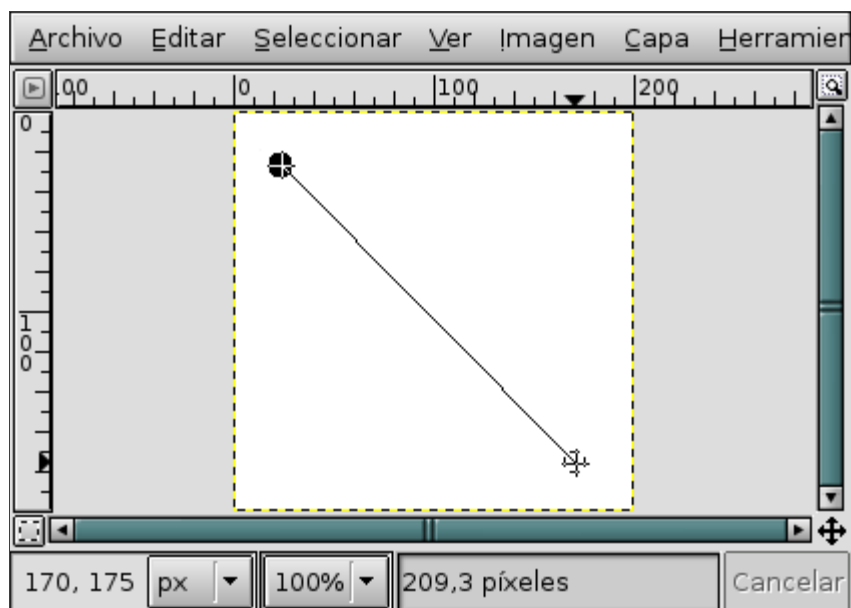
1.

Creando una nueva imagen. Elige tu Herramienta de pintura favorita o usa el lápiz si tienes dudas. Elige un color para el primer plano, pero asegúrate de que el color de fondo y el de primer plano sean diferentes.



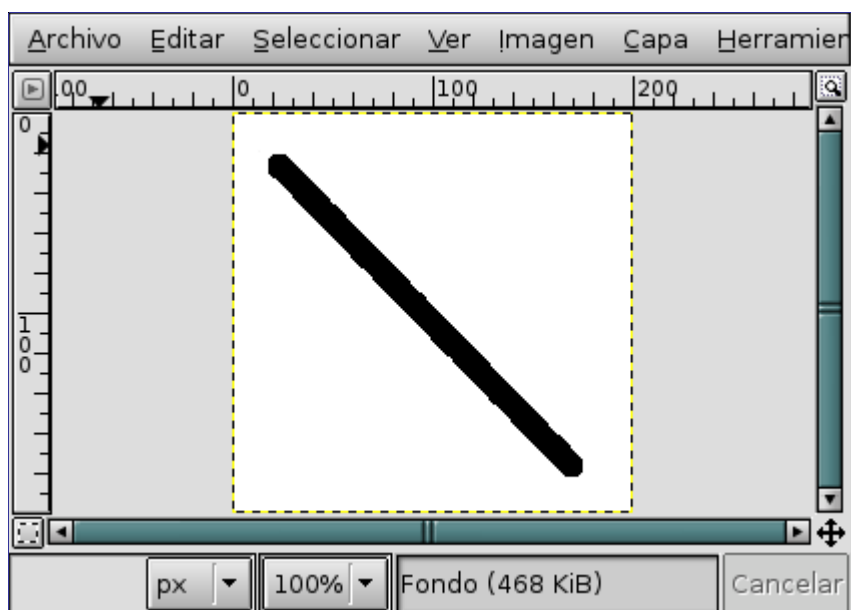
2.

Crea un punto donde comenzar haciendo click en el área de visualización de imagen con el botón izquierdo del ratón. Tu lienzo debería se parecido a .



3.

Ahora, mantén pulsado el botón Shift en tu teclado y mueve el ratón lejos de donde hiciste el primer punto. Verás una fina línea indicando como quedará finalmente tu línea.



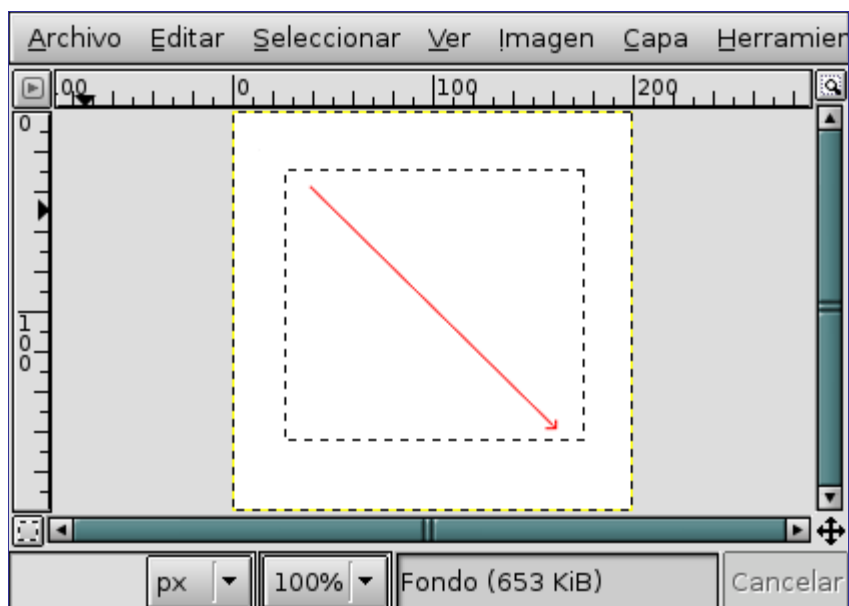
4.

Si estás satisfecho con la dirección y la longitud de la línea, haz click de nuevo con el botón izquierdo para terminarla. El GIMP muestra ahora una línea recta. Por favor, revisa el color de fondo y de primer plano y si la tecla Shift estaba todavía pulsada mientras pintabas, en caso de que no aparezca ninguna línea. Puedes crear líneas continuas si mantienes pulsado el Shift y creas nuevos puntos finales.

Crear una forma básica

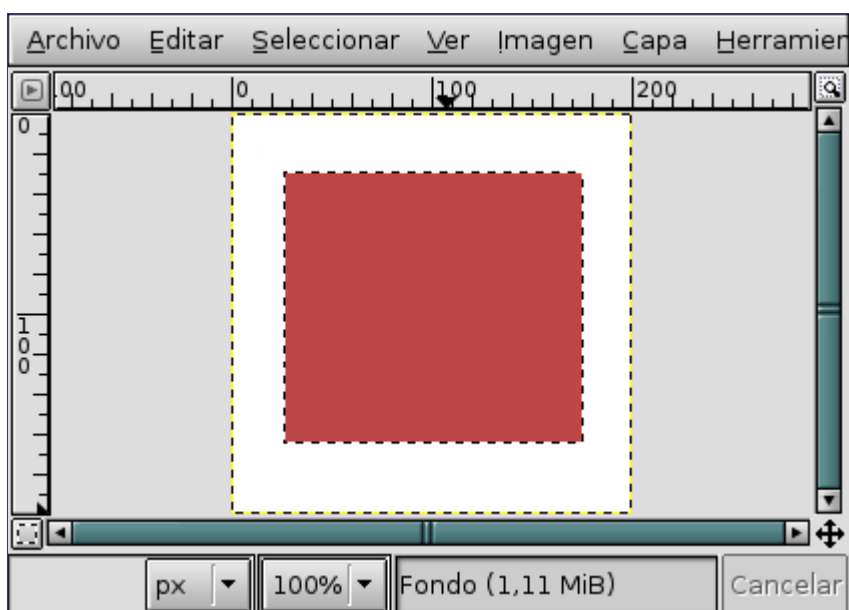
1. El dibujar formas no es el principal propósito para el cual el GIMP es usado. Las formas se crean de dos formas: pintándolas usando la técnica descrita en o usando las herramientas de selección. Por supuesto, hay otras formas muy

diversas de como dibujar una forma determinada, pero nos ceñiremos aquí a las más fáciles. Así, crea una nueva imagen y revisa que los colores de fondo y primer plano son diferentes.



2.

Las formas básicas, como los rectángulos, los triángulos o las elipses, se pueden hacer usando las herramientas de selección. El tutorial usa una selección rectangular como ejemplo. Así, elige la herramienta de selección rectangular y crea una nueva selección: mantén pulsado el botón izquierdo del ratón mientras lo mueves hacia otros sitios en la imagen (ilustrado en la figura). La selección se crea si sueltas el botón del ratón que tenías pulsado. Para más información acerca de las teclas modificadoras, hecha un vistazo a las herramientas de selección.



3.

Después de crear la selección, puedes crear una forma rellena o una bordeada con el color de primer plano que quieras. Si te decantas por la primera opción, elige un color de primer plano y rellena la selección con la herramienta de relleno. Si eliges la segunda opción, crea un contorno usando la herramienta de trazado de selección desde el menú **Editar**. Si estas satisfecho con el resultado, elimina la selección.

Chapter

Combinar imágenes con el GIMP

Capas

Una buena forma de imaginarse a una imagen del GIMP es como una pila de transparencias. En la terminología del GIMP, cada transparencia es denominada una *capa*. En principio, no hay límite para el número de capas que puede tener una imagen: sólo la cantidad de memoria disponible en el sistema. No es extraño a los usuarios avanzados el trabajar con imágenes que contienen decenas de capas.

La organización de las capas de una imagen se muestra en el diálogo de capas, que es el segundo diálogo más importante del GIMP, después de la caja de herramientas. La apariencia del diálogo de capas se muestra en la ilustración adjunta. Su funcionamiento se describe en detalle en la sección Diálogo de capas, pero trataremos algunos de sus aspectos aquí, los relacionados a las propiedades de las capas que muestra.

Dibujable Toda imagen abierta tiene un único *dibujable activo* por vez. Un "*dibujable*" es un concepto del GIMP que incluye a las capas, pero además a otros tipos de objetos, como los canales, las máscaras de capa, y la máscara de selección. Básicamente, un "*dibujable*" es todo lo que sirva como soporte para dibujar con las herramientas de pintura. Si una capa se encuentra activa, se muestra resaltada en el diálogo de capas, y su nombre se muestra en el área de estado de la ventana de la imagen. Puede activar una capa haciendo clic en la misma. Si ninguna capa se encuentra resaltada, significa que el dibujable activo no es una capa.

En la barra de menú de la ventana de la imagen, puede hallar un menú llamado **Capa**, el cual contiene una cantidad de comandos que afectan a la capa activa de la imagen. Al mismo menú puede accederse haciendo clic derecho en el diálogo de capas.

Propiedades de las capas

Cada capa de una imagen tiene una cantidad importante de atributos:

Nombre

Toda capa tiene un nombre. Éste se asigna automáticamente cuando se crea la capa, pero lo puede cambiar. Para cambiarlo, puede hacer doble clic sobre el nombre en el diálogo de capas, o hacer clic derecho y escoger la primer entrada del menú que aparece, Editar atributos de capa.

Presencia o ausencia de un canal alfa

Como fue explicado en la sección anterior, un canal alfa contiene información sobre lo transparente que es una capa en cada píxel. Éste se visualiza en el diálogo de canales: blanco es completamente opaco, negro es completamente transparente, y los niveles de gris son transparencias parciales. No todas las capas tienen que tener un canal alfa. En muchos casos, la capa inferior de una imagen (a menudo llamada "*Fondo*") carece de canal alfa: esto significa que es completamente opaca en todo punto. Cuando abre una imagen desde un archivo de un formato que no admite transparencia, se crean capas sin canal alfa. También se crean capas sin canal alfa cuando crea una nueva imagen escogiendo **Archivo**Nuevo sin un tipo de relleno opaco, o cuando aplana una imagen en una sola capa.

Todas las capas, excepto la capa inferior, deben tener un canal alfa. Para la capa inferior es opcional. Muchas operaciones no pueden efectuarse sobre la capa que carece de canal alfa. Mover la capa a una posición diferente a la inferior en la pila de canales es un claro ejemplo, pero también cualquier operación que involucre transparencia. Puede crear el canal alfa para la capa que carece de uno por medio de la entrada de menú **Capa** Transparencia

Añadir canal alfa , o haciendo clic derecho en el diálogo de capas y seleccionando Añadir canal alfa desde el menú que aparece.

Tipo de capa

El tipo de capa se determina por el tipo de imagen (mire la sección anterior) y por la presencia o ausencia de un canal alfa. Los tipos posibles de capa son:

- RGB
- RGBA
- Escala de grises
- Escala de grises A
- Indexada
- Indexada A

La razón principal para mencionarlos es que muchos filtros (del menú **Filtros**) admiten sólo un subconjunto de tipos de capas, y se muestran desactivados en el menú si la capa activa no tiene un tipo admisible. A menudo, puede resolver esto cambiando el modo de la imagen, o añadiendo o quitando el canal alfa.

Visibilidad

Es posible ocultar temporalmente una capa de la imagen, sin necesidad de destruirla, haciendo clic en el icono que tiene un "ojo abierto" del diálogo de capas. A esto se le llama "cambiar la visibilidad" de la capa. Muchas operaciones de la imagen tratan a las capas ocultas como si no existieran. Cuando trabaje con imágenes que contienen muchas capas, con diferentes opacidades, puede obtener una mejor vista de la capa que quiera modificar ocultando algunas de las otras capas.

Si hace clic mientras mantiene Shift presionado sobre el icono del ojo, se ocultan todas las capas *excepto* la que clique.

Enlace a otras capas



Si hace clic entre el icono del ojo y la miniatura de la capa, obtiene un icono con una cadena (), el cual le permite agrupar capas para operarlas en conjunto (por ejemplo con la herramienta Mover o con una herramienta de transformación).

Tamaño

En el GIMP, los contornos de una capa no necesariamente se corresponden con los contornos de la imagen que la contiene. Cuando crea texto, por ejemplo, se coloca en una capa nueva, del tamaño óptimo para contenerlo. También, cuando crea una capa nueva copiando y pegando, se hace del tamaño justo para contener lo que se pega. En la ventana de la imagen, los contornos de la capa activa se muestran con una línea de guiones negros y amarillos.

La principal razón por la que esto es importante, es que no se puede hacer nada fuera de los bordes de una capa. No puede trabajar sobre lo que no existe. Si esto causa problemas, puede cambiar las dimensiones de la capa empleando cualquiera de los varios comandos que puede encontrar en la parte inferior del menú **Capa**.

La cantidad de memoria que consume una capa se determina por sus dimensiones, no por su contenido. Así que, si trabaja con imágenes grandes o que contienen muchas capas, puede resultar conveniente recortar las capas al tamaño mínimo necesario.

Opacidad

La opacidad de una capa determina cuánto deja pasar los colores de las capas que se encuentran por debajo en la pila. El rango de opacidad va de 0 a 100, siendo 0 completamente transparente, y 100 completamente opaco.

Modo

El modo de una capa determina la forma en que sus colores se combinan con los colores de las capas que tiene por debajo, para producir el resultado visible. Este concepto es suficientemente complejo, y suficientemente importante, como para dedicarle una sección completa, que es la que sigue. Mire la entrada del glosario para Modos de capas

Máscara de capa

En adición al canal alfa, hay otra manera de controlar la transparencia de una capa: añadiendo una *máscara de capa*, la cual es un dibujable a escala de grises extra, asociado a la capa. Las capas no tienen máscara desde el principio, debe ser añadida manualmente. Las máscaras de capa, y su empleo, se describen en detalle en la sección sobre máscaras de capa.

Mantener transparencia

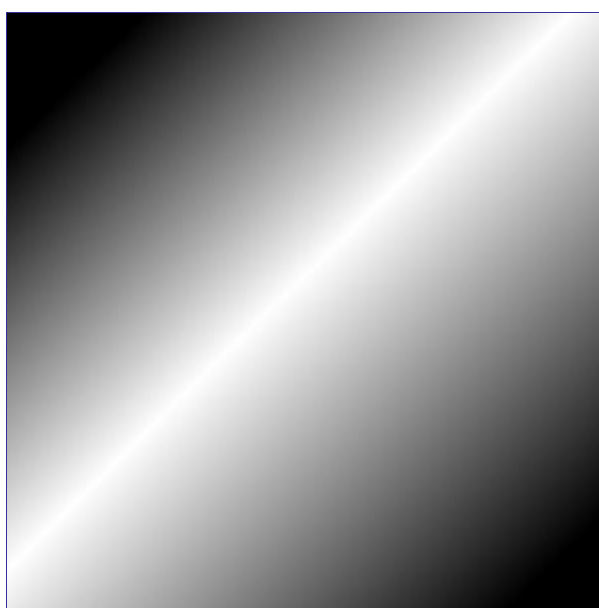
En la esquina superior derecha del diálogo de capas hay una casilla que controla la opción "*Mantener transparencia*" de la capa. Si se encuentra marcada, el canal alfa de la capa permanece bloqueado, y ninguna manipulación tiene efecto sobre el mismo. En particular, nada de lo que se haga sobre una parte transparente de la capa tendrá efecto.

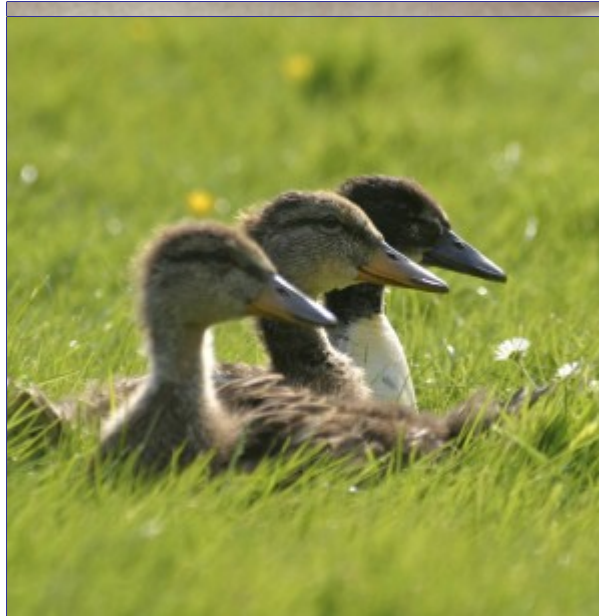
Modos de capa

El GIMP tiene veintiún modos de capas. A los modos de capas también se les llama "*modos de fusión*". Al seleccionar un modo de capa cambia la apariencia de la capa o de la imagen, según la capa o capas subyacentes. Si solo hay una capa, el modo de capa no tiene efecto. Debe haber al menos dos capas en la imagen para poder usar el modo de capas.

Puede seleccionar el modo de capa en el menú **Modo** en el diálogo de capas. El GIMP usa el modo de capa para determinar como se combinará cada píxel en la capa superior con el píxel en la misma localización en la capa subyacente.

Los modos de capas permiten cambios complejos de color en la imagen. A menudo se usan con una capa nueva que actúa como una especie de máscara. Por ejemplo, si se pone una capa blanca sobre una imagen y se selecciona el modo de capa, para la capa nueva, en "*Saturación*", las capas visibles por debajo aparecerán en escala de gris.





En las descripciones de modos de capas siguientes, también se muestran las ecuaciones (para los curiosos de las matemáticas). No es necesario entender las ecuaciones para usar los modos de capas eficientemente.

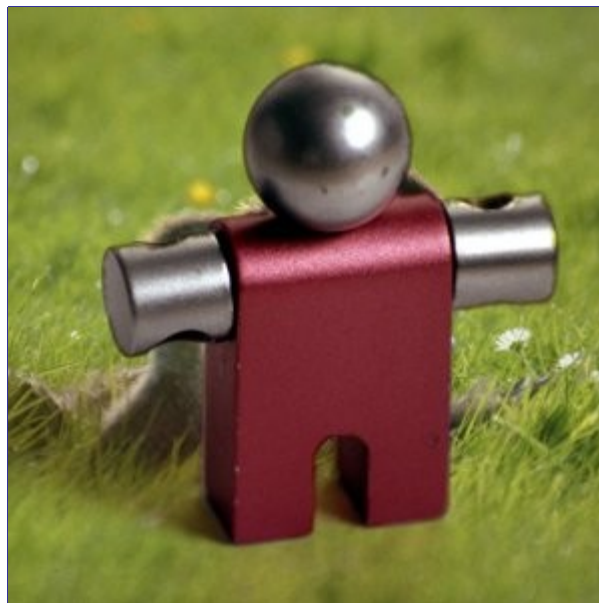
Las ecuaciones están en notación corta. Por ejemplo, la ecuación

significa, " *Para cada píxel en la superior (Máscara) y la capa inferior (Imagen), añade cada uno de los componentes de color correspondientes juntos para formar E píxeles resultantes. color.* " Los componentes de color del píxel siempre deben estar entre 0 y 255. A menos que la descripción siguiente diga otra cosa, un componente de color negativo se pone a 0 y uno más grande que 255 se pone a 255.

Los ejemplos siguientes muestran los efectos para cada uno de los modos. La imagen de la izquierda está en estado normal y la de la derecha muestra el resultado del modo de capa.

Debido a que los resultados de cada modo varía notablemente dependiendo de los colores en las capas, estas imágenes solo dan una idea general de como funcionan los modos. Le animamos a que los pruebe. Podría empezar con dos capas similares, una es copia de la otra, pero con alguna ligera modificación (desenfocada, movida, rotada, escalada, etc.) y que observe que sucede con los modos de capas.

Normal



El modo **Normal**. Éste es el modo de capa por defecto. La capa superior cubre las capas que están por debajo. Para ver algo por debajo de la capa superior, en este modo, la capa debe tener áreas transparentes

La ecuación es:

Dissolve



El modo **Disolver** disuelve la capa superior en la capa subyacente, dibujando un patrón aleatorio de píxeles en áreas parcialmente transparentes. Es útil como modo de capa, y también como modo de pintura.

Esto es especialmente visible en los bordes de la imagen. Es más fácil de ver ampliando la imagen. La imagen de la izquierda muestra el modo de capa (ampliada) "Normal" y la de la derecha muestra las mismas dos capas en modo "Disolver", en donde se puede ver claramente como se han dispersado los píxeles.

Multiplicar





El modo **Multiplicar** multiplica los valores de los píxeles de la capa superior con aquellos de la capa subyacente y divide el resultado por 255. El resultado es normalmente una imagen más oscura. Si una de las capas es blanca, la imagen resultante es la misma que la otra capa ($1 * I = I$). Si una de las capas es negra, la imagen resultante es completamente negra ($0 * I = 0$).

La ecuación:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

Dividir

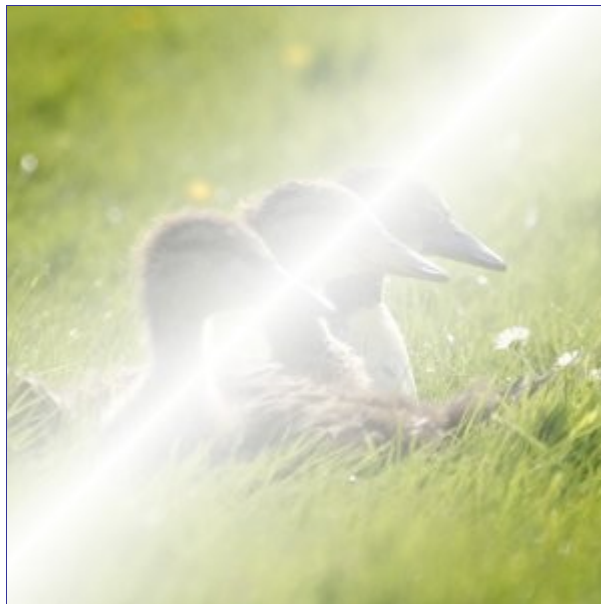




El modo **Dividir** multiplica cada valor de píxel en la capa inferior por 256 y lo divide por el valor de píxel correspondiente de la capa superior, más uno. (Al añadir uno al denominador se evita la división por cero). La imagen resultante es amenudo muy clara, y a veces parece "*quemada*".

La ecuación es:

Pantalla



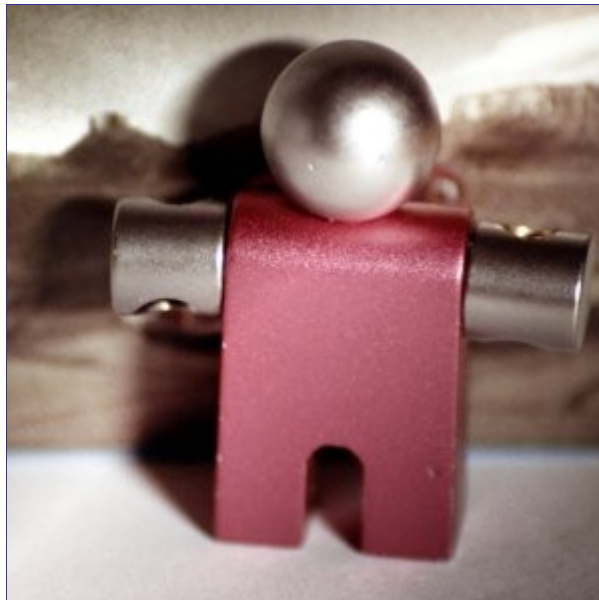


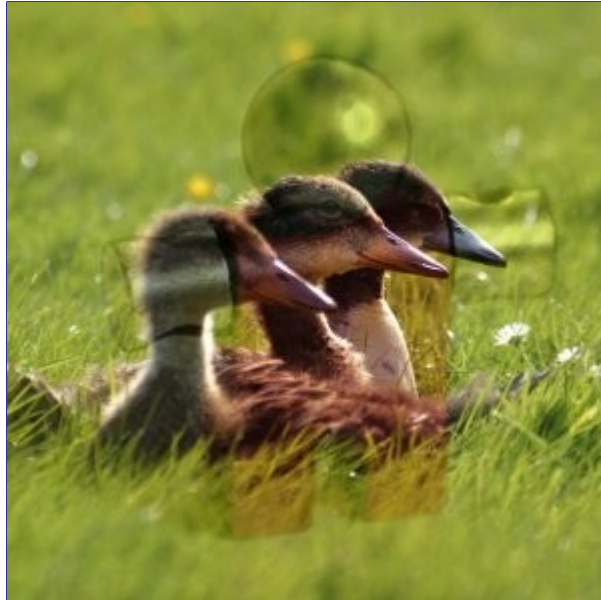
El modo **Pantalla** invierte el valor de cada píxel visible en las dos capas de la imagen. (Es decir, a cada uno de ellos le sustrae 255). Después los multiplica juntos, invierte este valor otra vez y lo divide por 255. La imagen resultante es, normalmente, más brillante, y a veces con un efecto de "lavado". La excepción son las capas negras, que no cambia la otra capa, y una capa blanca, que da como resultado una imagen blanca. Los colores oscuros en la imagen aparecen como más transparentes.

La ecuación es:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

Solapar

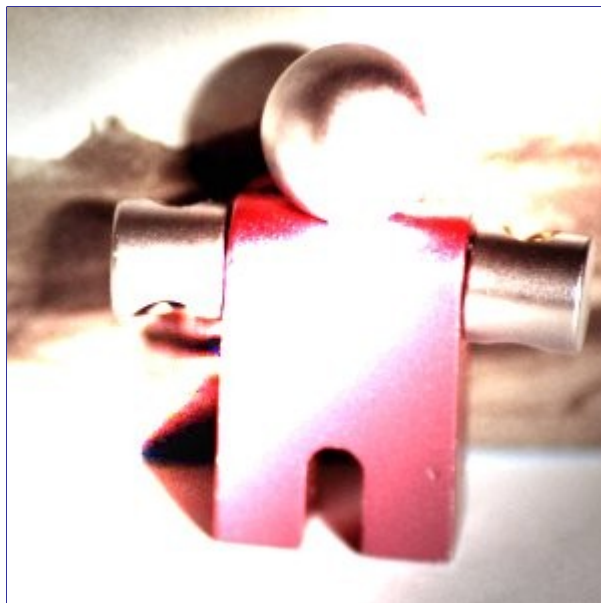


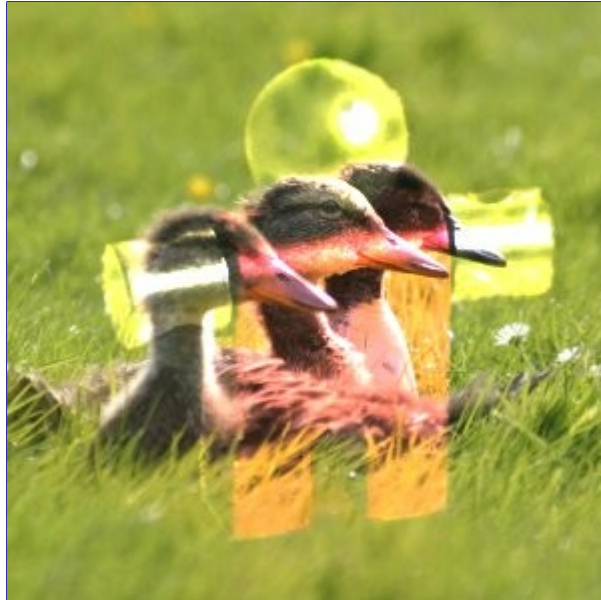


El modo **Solapar** invierte el valor del píxel de la capa inferior, lo multiplica por dos veces el valor del píxel de la capa superior, lo añade al valor original del píxel de la capa inferior, lo divide por 255, y lo multiplica por el valor original del píxel de la capa inferior y dividido otra vez por 255. Se oscurece la imagen, pero no tanto como en el modo "Multiplicar".

La ecuación es:

Blanquear



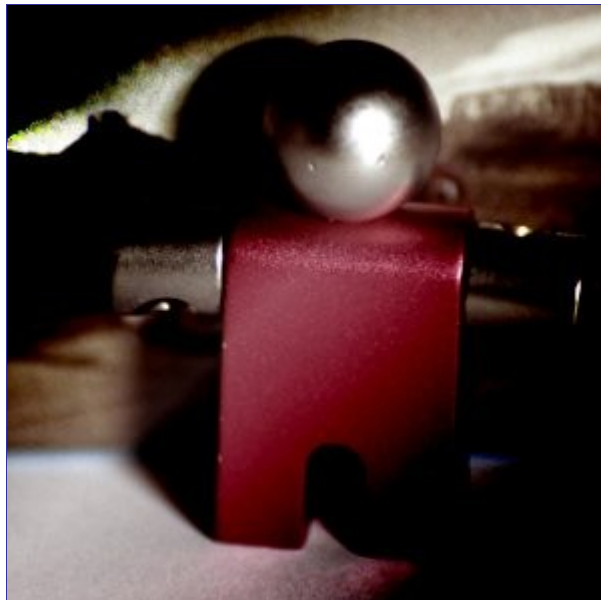


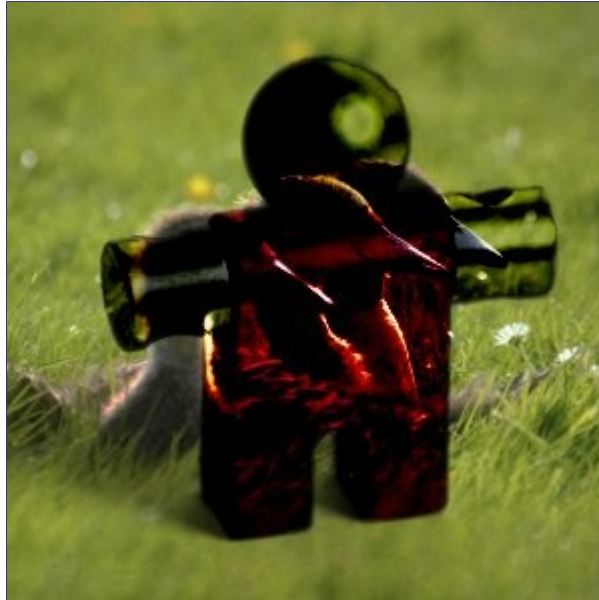
El modo **Blanquear** multiplica el valor de píxel de la capa inferior por 256, lo divide por el inverso del valor de píxel de la capa superior. La imagen resultante es normalmente más clara, pero algunos colores podrían ser invertidos.

En fotografía, blanquear es una técnica que se usa en el cuarto oscuro para incrementar la exposición en áreas particulares de la imagen. Esto hace que aparezcan detalles en las sombras. Cuando se usa para este propósito, puede funcionar mejor trabajar en imágenes en escala de grises y utilizando una herramienta de pintura, en lugar de con el modo de capa.

La ecuación es:

Ennegrecer





El modo **Ennegrecer** invierte el valor del píxel de la capa inferior, lo multiplica por 256, lo divide por uno más el valor del píxel de la capa superior, e invierte el resultado. Tiende a oscurecer la imagen, de una manera similar al modo *"Multiplicar"*.

En fotografía, es una técnica que se usa en el cuarto oscuro para reducir la exposición de áreas particulares de la imagen. Hace que aparezcan detalles en las zonas claras. Cuando se usa para este propósito, puede funcionar mejor trabajar en imágenes en escala de grises y utilizando una herramienta de pintura, en lugar de con el modo de capa.

La ecuación es:

Claridad fuerte

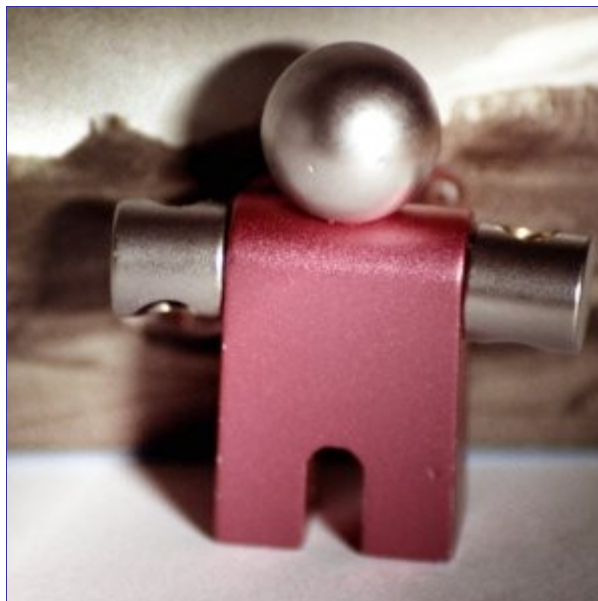


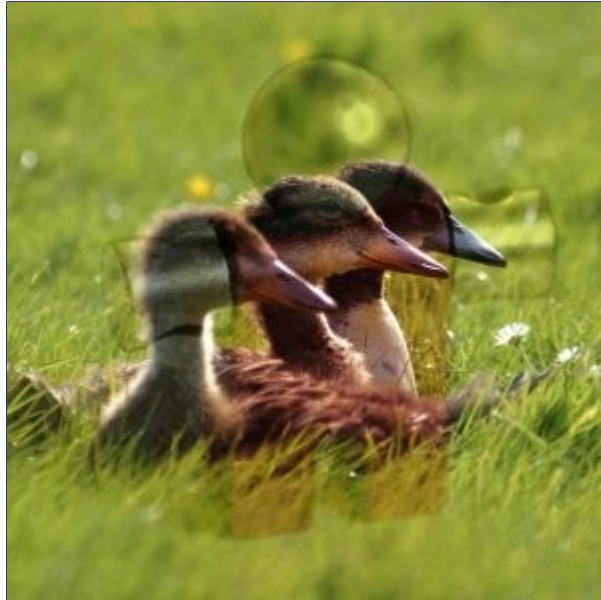


El modo **Claridad fuerte** es bastante complicado porque la ecuación consiste en dos partes, una para los colores más oscuros y una para los colores más claros. Si el color del píxel de la capa superior es mayor que 128, las capas se combinan según la primera fórmula mostrada abajo. De otra manera, los valores del píxel de las capas superior e inferior se multiplican juntos y se multiplican por dos, después se dividen por 256. Se podría usar este modo para combinar dos fotos y obtener colores brillantes y trazos definidos.

La ecuación es compleja y diferente según el valor sea >128 or ≤ 128 :

Claridad suave

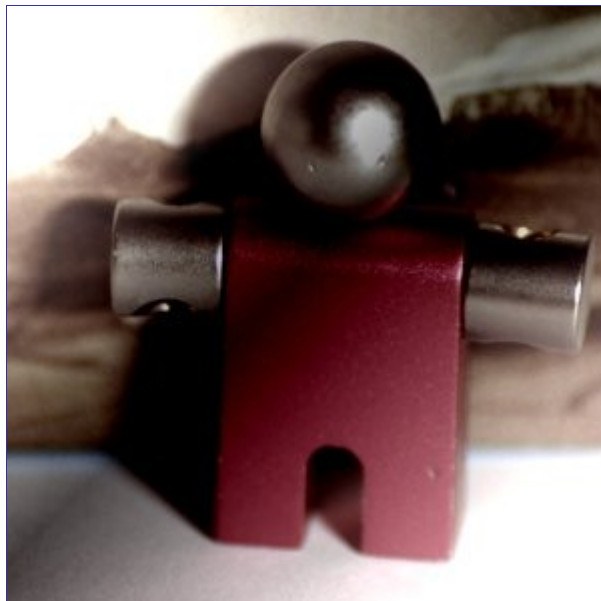


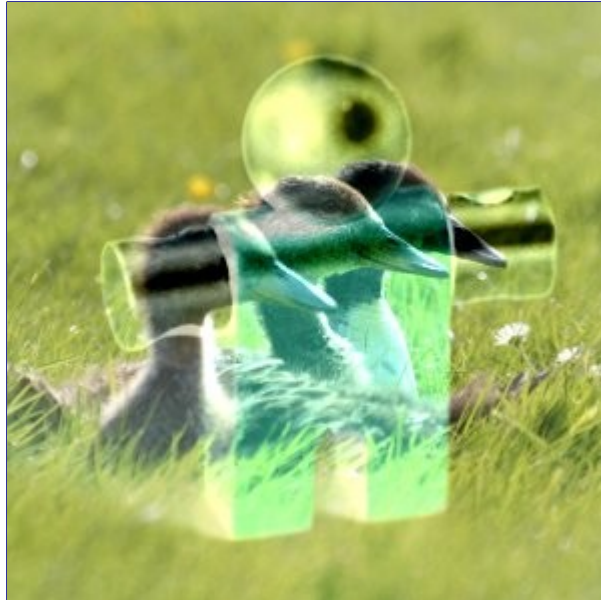


Claridad suave no está relacionado con "*Claridad fuerte*" en nada salvo el nombre, pero no tiende a hacer los trazos suaves ni los colores brillantes. Es similar al modo "*Solapar*". En algunas versiones del GIMP, el modo "*Solapar*" y el modo "*Claridad suave*" eran idénticos.

La ecuación es complicada. Necesita Rs, el resultado del modo pantalla:

Extraer granulado

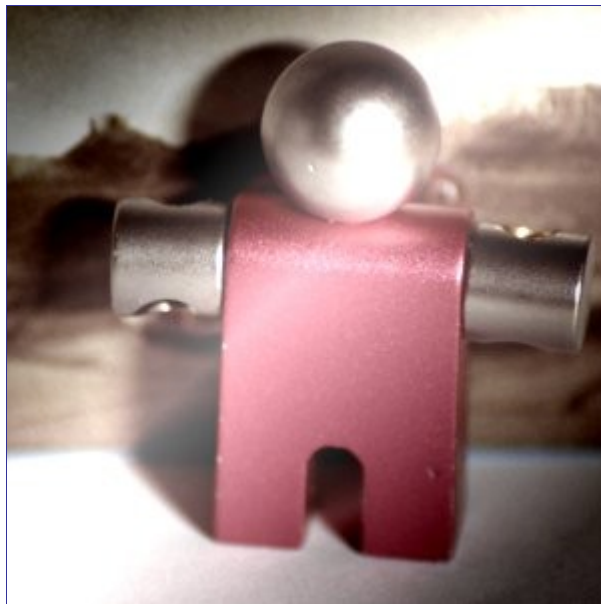


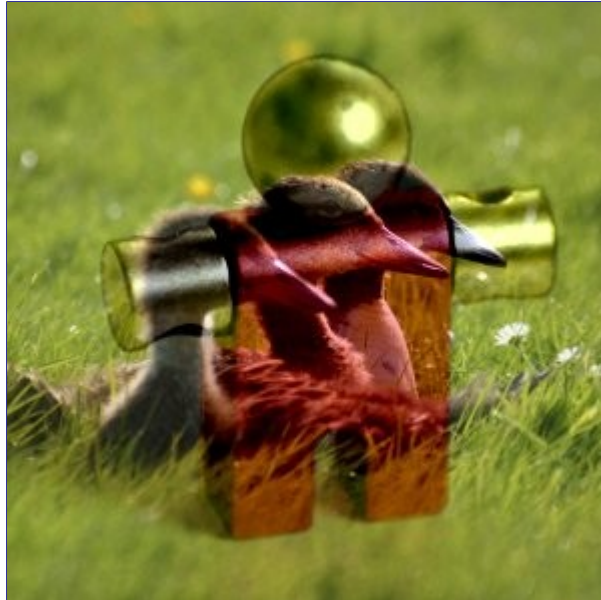


El modo **Extraer granulado** se supone que sirve para extraer "el grano de la imagen" desde una capa para producir una nueva capa que es puro grano, pero, también, puede ser útil para dar a las imágenes una apariencia de repujado. Sustrae el valor del píxel de la capa superior del de la capa inferior y le añade 128.

La ecuación es:

Combinar granulado





El modo **Combinar granulado** combina una capa de grano (posiblemente una creada con el modo "*Extrere granulado*") en la capa activa, dejando una versión granulada de la capa original. Es lo opuesto de "*Extrere granulado*". Suma los valores de los píxeles de las capas superior e inferior, juntos, y le resta 128.

La ecuación es:

Diferencia





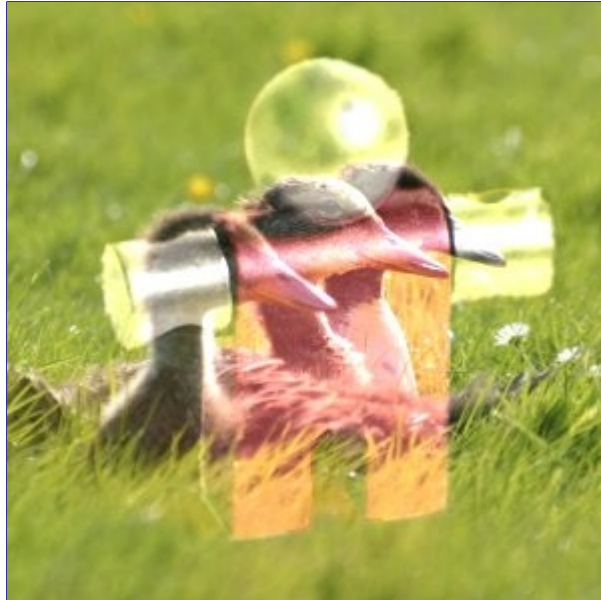
El modo **Diferencia** sustrae al valor del píxel de la capa superior, el de la capa inferior y toma el valor absoluto del resultado. Independientemente de las dos capas, el resultado resulta bastante extraño. Se puede usar para invertir elementos de una imagen.

La ecuación es:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

Suma



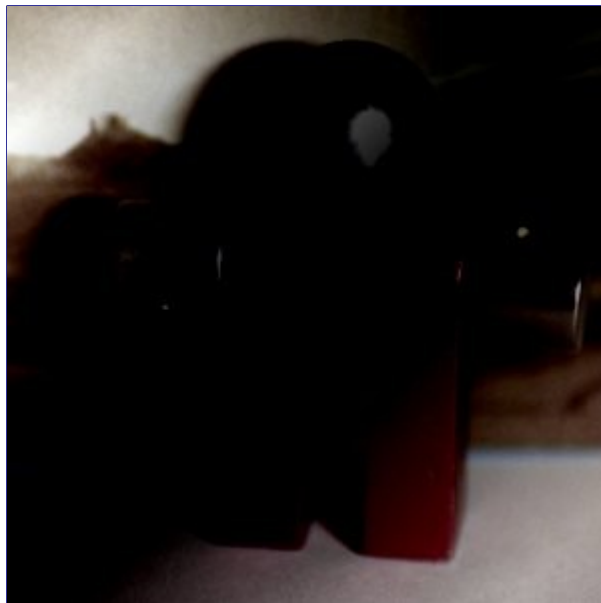


El modo **Suma** es muy simple. Los valores de píxel de las capas superior e inferior se suman. La imagen resultante es normalmente más clara. La ecuación puede dar valores de color superiores a 255, así que algunos colores pueden ponerse al máximo valor, 255.

La ecuación es:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

Sustraer

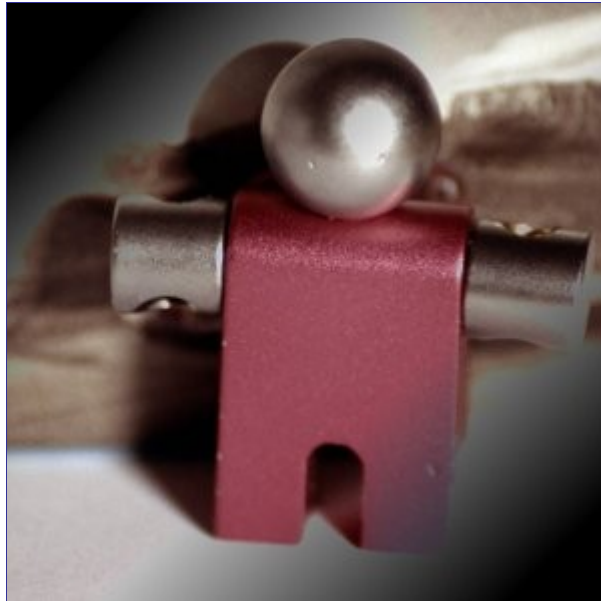




El modo **Sustraer** sustrae los valores de píxel de la capa superior de los de la inferior. La imagen resultante resulta, normalmente, más oscura. Se puede conseguir mucho negro en la imagen resultante. La ecuación puede dar como resultado un valor de color negativo, así que algunos valores más oscuros pueden ponerse al valor mínimo, 0.

La ecuación es:

Oscurecer solo



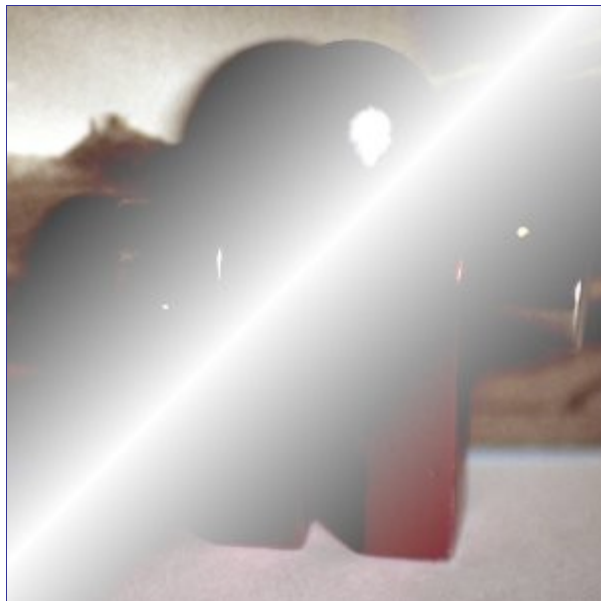


El modo Oscurecer solo compara cada componente de cada píxel en la capa superior con el correspondiente de la capa inferior y usa el valor más pequeño en la imagen resultante. Las capas completamente blancas no tienen efecto sobre la imagen final y las completamente negras dan una imagen negra.

La ecuación es:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

Clarear solo



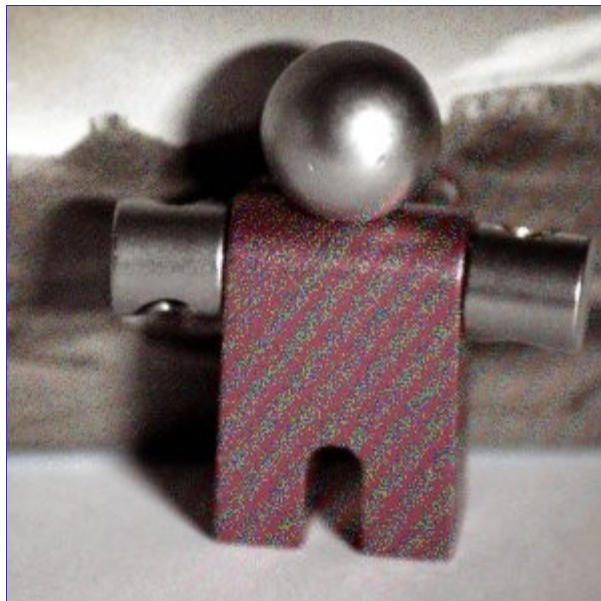


El modo Clarear solo compara cada componente de cada píxel en la capa superior con el correspondiente de la capa inferior y usa el valor más grande en la imagen resultante. Las capas completamente negras no tienen efecto sobre la imagen final y las completamente blancas dan una imagen blanca.

La ecuación es:

El modo es conmutativo: el orden de las capas no influye.

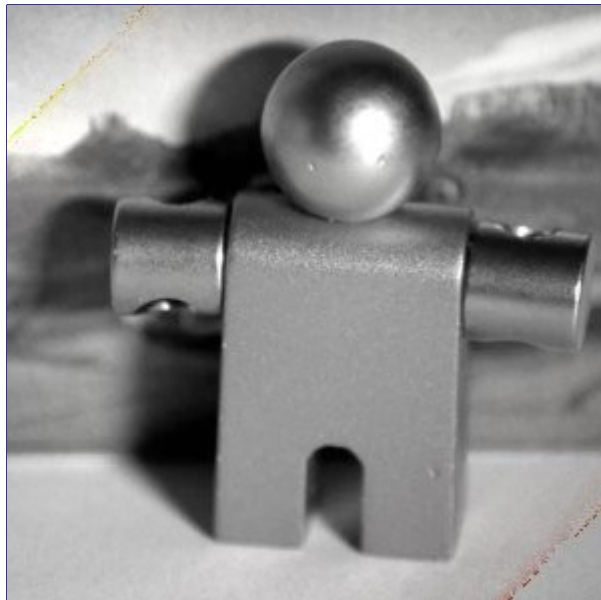
Tono

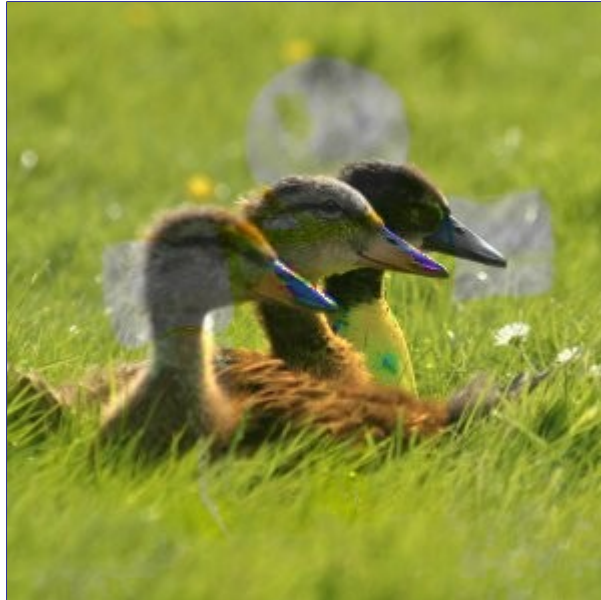




El modo **Tono** usa el tono de la capa superior y la saturación y el valor de la capa inferior para formar la imagen resultante. Si la saturación de la capa superior es cero, el tono se toma de la capa inferior, también.

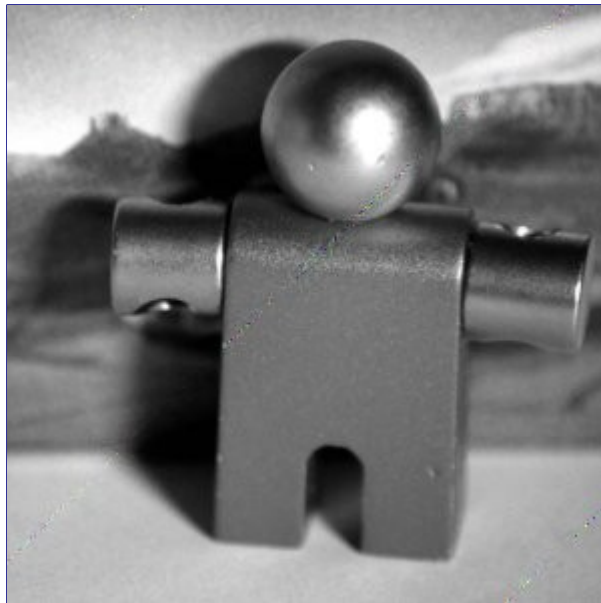
Saturación





Saturación este modo usa la saturación de la capa superior y el tono y el valor de la capa inferior para formar la imagen resultante.

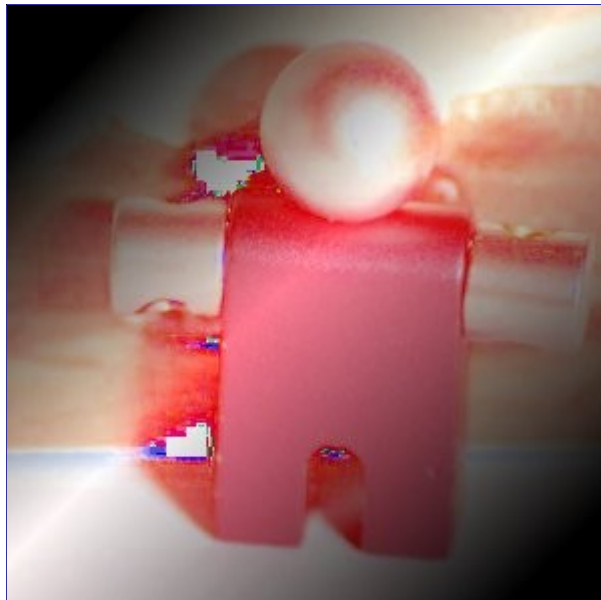
Color

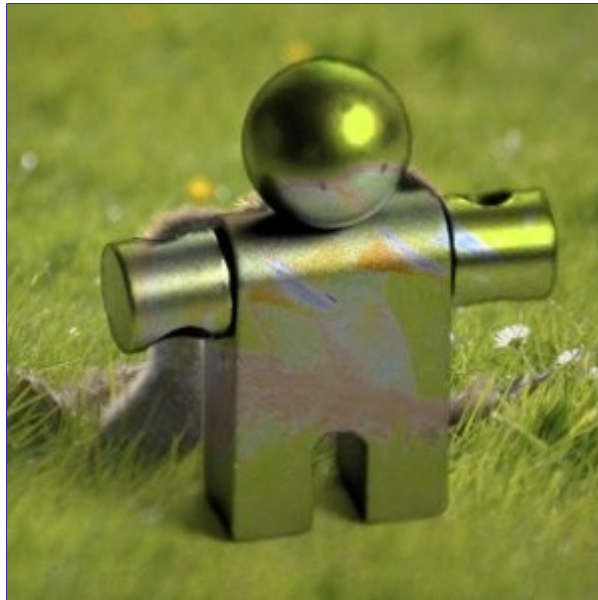




El modo **Color** usa el tono y la saturación de la capa superior y el valor de la capa inferior para formar la imagen resultante.

Valor





El modo **Valor** usa el valor de la capa superior y la saturación y el tono de la capa inferior para formar la imagen resultante. Se puede usar este modo para revelar detalles en las áreas oscuras y claras de una imagen sin cambiar la saturación.

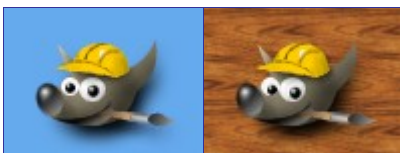
Cada capa en una imagen puede tener un modo de capa diferente. (Desde luego, el modo de capa de la capa del fondo no tiene efecto). El efecto de estos modos de capas son acumulativos. La imagen mostrada abajo tiene tres capas. La capa de arriba consiste en un Wilber rodeado de una transparencia y el modo de capa es "*Diferencia*". La segunda capa es azul claro y tiene el modo "*Suma*". La capa del fondo está rellena con el patrón "*Red Cubes*".



El GIMP también tiene modos similares para las herramientas de pintura. Estos son los veintinueve, como los modos de capas, más dos modos específicos de las herramientas de pintura. Se pueden seleccionar estos modos desde el menú **Mode** en el diálogo opciones de herramienta. En las ecuaciones mostradas arriba, la capa sobre la que se está pintando es la "*capa inferior*" y los píxeles pintados por la herramienta están en la "*capa superior*". Naturalmente, no se necesita más de una capa en la imagen para usar estos modos, dado que solo actúan sobre la capa activa y con la herramienta de pintura seleccionada. Estos dos modos se describen a continuación.

Detrás

Modos de pintar Detrás Detrás (modos de pintar)



El modo **Detrás** solo está disponible en opciones de herramienta, no como un modo de capa en el diálogo de capas. Cuando se pinta con una herramienta en el modo "*Detrás*", se pinta *detrás* del objeto ya pintado en la capa. Esto significa que solo tiene sentido pintar sobre capas con áreas transparentes de otra manera no se podría ver ninguna diferencia en la imagen resultante.

En este ejemplo, Wilber está en la capa superior, rodeado de transparencia. La capa inferior es azul claro. Se usa la herramienta de relleno, el **Area afectada** en "*Rellenar la selección...*", la capa entera seleccionada. Se usó un patrón

con la herramienta de relleno.

Borrar color



El modo **Borrar color** solo está disponible en opciones de herramienta, no como un modo de capa en el diálogo de capas. Cuando se pinta con una herramienta en el modo "*Borrar color*", se encuentran áreas en la capa que tienen el color activo pintado y se borran, volviendo estas áreas transparentes. La capa debe tener un canal alfa para que se vea el efecto.

En la imagen de ejemplo, el color de la herramienta de relleno es el blanco, así que las partes blancas del Wilber se borraron mostrando el fondo azul

Creación de capas nuevas

Hay varias formas de crear nuevas capas en una imagen. Aquí se nombran las más importantes:

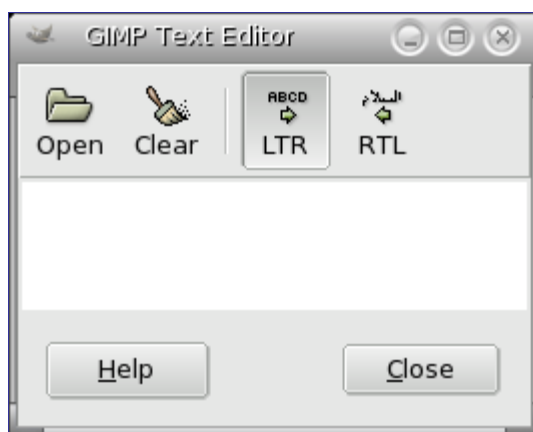
- Escogiendo **Capa** Capa nueva del menú de la imagen. Esta acción hace aparecer un diálogo que le permite establecer las propiedades básicas de la capa nueva. Para más información sobre este diálogo lea la sección del diálogo de Capa nueva.
- Escogiendo **Capa** Duplicar capa del menú de la imagen. Esta acción crea una capa nueva, que es la copia exacta de la capa actualmente activa. La capa nueva se ubica arriba de la capa activa.
- Cuando se *"corta"* o se *"copia"* algo, y luego se pega usando el atajo Ctrl-V o **Editar** Pegar , el resultado es una *"selección flotante"*, que es una especie de capa temporal. Antes de que pueda hacer otra cosa, tiene que: anclar la selección flotante a una capa existente, o convertirla a una capa normal. Si hace esto último, la nueva capa tendrá el tamaño justo suficiente para contener el material pegado.

Texto y tipografías



Una de las mejoras más importantes de la versión 2.0 del GIMP con respecto a la versión 1.0 es la gestión de texto. En el GIMP 2.0 y 2.2, cada elemento de texto va por separado en una capa especial de texto. Luego de haber sido creada, su texto se puede volver a editar. Además, puede desplazar el texto por la imagen, cambiar su tipografía, o su tamaño. Puede emplear cualquier tipografía disponible en su sistema, y dispone de controles para la justificación, el sangrado, y el espaciado de línea.

En realidad, puede operar sobre una capa de texto de la misma forma en que opera sobre cualquier otra capa, pero al hacerlo es posible que pierda la capacidad de editar su texto sin que se pierdan las modificaciones que ha efectuado.



Para comprender algunas de las idiosincrasias de la manipulación de texto, puede ayudar saber que una capa de texto contiene más información que los datos de píxeles que muestra. Además contiene una representación en forma de texto. Puede verla en la ventana del editor de texto, que aparece cuando emplea esta herramienta. Cada vez que altere el texto, la capa de la imagen que lo contiene se vuelve a dibujar para reflejar los cambios.

Ahora suponga que crea una capa de texto, y luego realiza operaciones sobre ella que no implican a esta herramienta, como por ejemplo rotarla. Si vuelve a editarla con la herramienta de texto, la capa se vuelve a dibujar, reemplazando las modificaciones que ha hecho entremedio.

Dado que este peligro no es aparentemente obvio, la herramienta de texto le advierte de lo que va a suceder. Si Ud. modifica la capa de texto y luego vuelve a editarla con esta herramienta, surge un mensaje, pidiéndole la confirmación de su acción. Hay tres opciones: (1) editar el texto; (2) cancelar; (3) crear una nueva capa que contenga el mismo texto que la capa existente, conservando la capa existente como está.

Texto

Embellecer un texto



Hay muchas cosas que se pueden hacer para variar la apariencia de un texto, además de variarlo con diferentes fuentes y/o colores. Como convertir un texto en una selección o una ruta, rellenarlo, trazar su contorno, transformarlo o aplicarle herramientas del GIMP para conseguir efectos interesantes. Como demostración de algunas de las posibilidades, puede procesar los guiones "Logos" en el menú de la caja de herramientas **Exts** Script-Fu Logos . Estos guiones permiten introducir un texto y, entonces, crea una nueva imagen, que muestra un logo construido sobre ese texto. Si deseara modificar uno de estos guiones o contruir un nuevo guión de logos, las secciones Usando Script-Fu y Tutorial de Script-Fu le podrían ayudar a empezar. Desde luego, no se necesita Scrip-Fu para crear este tipo de efectos, solo para automatizarlos.

Añadiendo tipografías

Para una información más autorizada y actualizada, sobre tipografías en el GIMP, se puede consultar la página [Tipografías en GIMP 2.0](#) en el sitio de GIMP. Esta sección intenta darle una útil ayuda general.

GIMP usa Freetype 2, un motor para realizar tipografías, y un sistema llamado Fontconfig, para manejarlas. GIMP le permitirá usar cualquier fuente en la ruta de tipografías de Fontconfig; también, cualquier tipografía que encuentre en la ruta de búsqueda de fuentes del GIMP, situada en en las Carpetas de tipografía de la página del diálogo de preferencias. La ruta de búsqueda de fuentes incluye un sistema de carpetas de tipografía de GIMP (que no debería alterarse aunque esté vacío) y una carpeta, `fonts`, en su directorio personal de GIMP. Se pueden añadir carpetas a la ruta de búsqueda si se considera necesario.

FreeType 2 es un sistema poderoso y flexible. Por defecto, soporta los los siguientes formatos de archivos:

- Tipografías TrueType (y colecciones)
- Tipografías Type 1

- Tipografías Type 1 CID-keyed
- Tipografías CFF
- Tipografías OpenType (variantes TrueType y CFF)
- Tipografías SFNT-based bitmap
- Tipografías X11 PCF
- Tipografías Windows FNT
- Tipografías BDF (incluidas las anti-dentadas)
- Tipografías PFR
- Tipografías Type42 (soporte limitado)

También, se pueden añadir módulos para soportar otros tipos de archivos de tipografías. Puede mirar FREETYPE 2 para más información.

Linux

En un sistema Linux, si la utilidad Fontconfig está configurada normalmente, todo lo que necesita hacer para añadir una nueva tipografía es situar el archivo en el directorio `~/ . fonts`. Esto hará que la fuente esté disponible no solo para el GIMP, sino para cualquier otro programa que use Fontconfig. Si por cualquier razón quiere que la fuente esté solo disponible para el GIMP, puede situarla en el subdirectorio `fonts` de su directorio personal de GIMP o en alguna otra localización en su ruta de búsqueda de tipografías. La fuente se mostrará la próxima vez que arranque el GIMP. Si quiere usarla en una sesión abierta de GIMP, pulse sobre el botón *Refresh* en el Diálogo de tipografías

Windows

La manera más fácil de instalar una fuente es arrastrar el archivo sobre el directorio de fuentes. Probablemente, en la ruta predefinida `C:\windows\fonts` or `C:\winnt\fonts`. Algunas veces una doble pulsación sobre una fuente la mostrará y la instalará; a veces solo la mostrará. Este método hará que las fuentes estén disponibles tanto para el GIMP como para otras aplicaciones de Windows.

Para instalar un archivo Type 1, se necesita los archivos `.pfb` y `.pfm`. Arrastre uno, visualizado como un icono, en la carpeta de las fuentes. El otro, no es estrictamente necesario que esté en el mismo directorio cuando arrastre el archivo, se usa un tipo de algoritmo para localizarlo si no está, pero en ningún caso, será perjudicial, ponerlo en el mismo directorio.

En principio, en Windows, GIMP puede usar cualquier tipo de fuente que FreeType pueda manejar; las fuentes que Windows no pueda manejar nativamente, debería instalarlas situando sus archivos en la carpeta `fonts` de su directorio personal del GIMP, o en alguna localización de su ruta de búsqueda de fuentes. El soporte de Windows varía según las versiones. Gimp soporta al menos TrueType, Windows FON y Windows FNT. Windows 2000 y superiores soportan Type 1 y OpenType. Windows ME soporta OpenType y, posiblemente, Type 1. Aunque la mayoría de instaladores del GIMP, oficialmente, no soportan Windows ME, podría funcionar de cualquier manera.

GIMP usa Fontconfig para manejar fuentes tanto en Windows como en Linux. Las instrucciones anteriores funcionan porque Fontconfig utiliza, de manera predeterminada, el directorio de fuentes de Windows, es decir, las mismas que usa Windows. Si, por alguna razón, Fontconfig está configurado de otra manera, tendrá que tener en cuenta donde las pone para que el GIMP pueda encontrarlas. De cualquier manera, la carpeta `fonts` de su directorio personal debería funcionar.

Problemas con las tipografías

Probablemente, los problemas con las fuentes han sido responsables de más errores reportados que ninguna otra causa, aunque tienden a ser menos frecuentes en las realizaciones más recientes, en las series 2.0. En la mayoría de los casos, han sido provocados por archivos de fuentes malformados, que daban problemas al Fontconfig. Si el GIMP se cuelga, al arrancar, mientras escanea los directorios de fuentes, la mejor solución es actualizar fontconfig, a una versión superior a la 2.2.0. Por el momento, puede arrancar el GIMP con la opción de la línea de comandos `--no-fonts`, pero, entonces, no podrá usar la herramienta de texto.

Otro problema conocido es que Pango 1.2 no puede cargar las fuentes que no proporcionan un mapeo de caracteres Unicode. Pango es la biblioteca de presentación de texto que utiliza el GIMP. Muchas fuentes de símbolos están dentro de esta categoría. En algunos sistemas, puede provocar que el GIMP se cuelgue. Actualizando a Pango 1.4 se soluciona el problema.

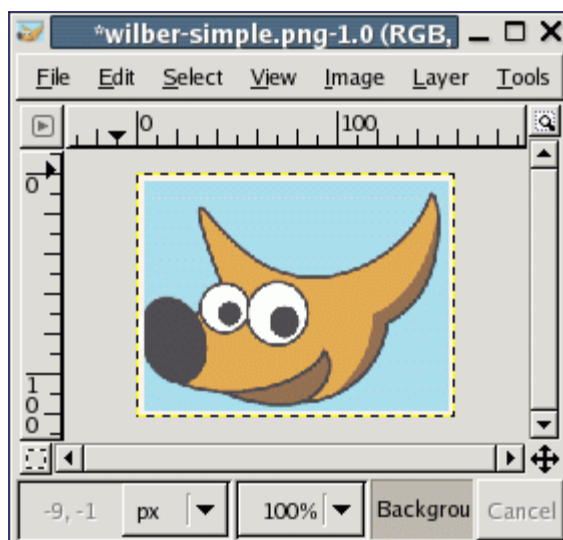
Una fuente, frecuente, de confusión en los sistemas Windows, sucede cuando el GIMP encuentra un archivo de fuente malformado y genera un mensaje de error: provocando la aparición de una ventana de consola, con el mensaje. *No cierre la ventana de la consola. Es inocua, y cerrándola cerrará el GIMP.* Cuando esto sucede, al usuario, a menudo, le parece que el GIMP se ha colgado. Pero no es así: cerrando la ventana Windows cerrará el GIMP. Desafortunadamente, por la interacción entre Windows y las librerías con las que el GIMP enlaza: no se puede solucionar desde el GIMP. Lo que se puede hacer es minimizar e ignorar la ventana.

Chapter

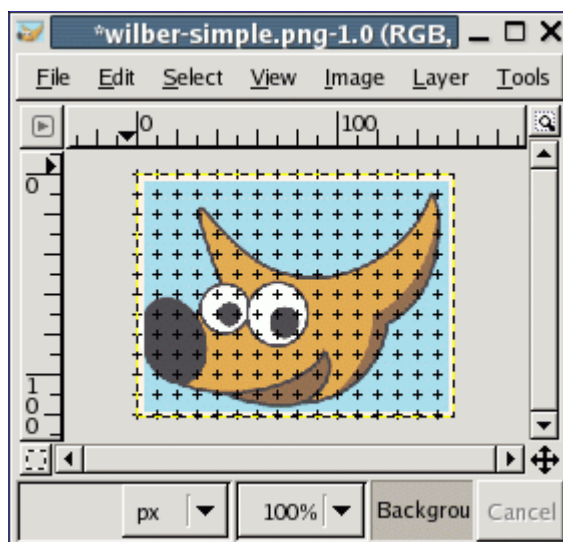
Adaptando mi GIMP

Rejillas y guías

Probablemente se ha encontrado en diversas ocasiones con la necesidad de ubicar algo en una imagen con mucha precisión, y ha caído en cuenta que no es fácil hacerlo con el ratón. A menudo puede obtener mejores resultados empleando las teclas de desplazamiento del teclado (las que mueven el objeto en cuestión de a un píxel por vez, o de a 25 píxeles si se mantiene presionada la tecla Shift). Pero el GIMP además proporciona otras dos utilidades para hacer el posicionado más fácil: las rejillas y las guías.

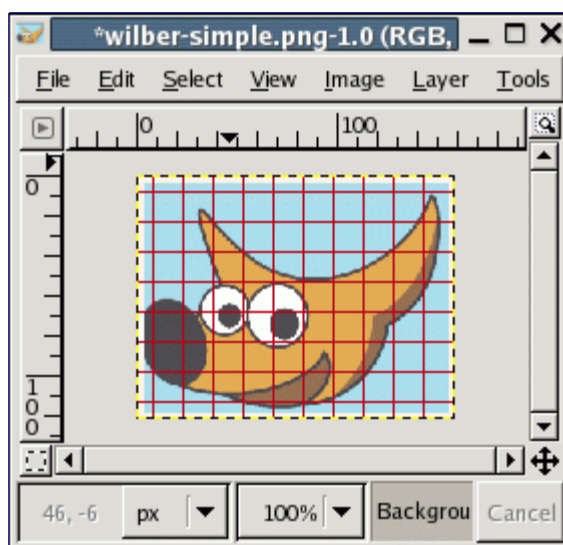


La rejilla de la imagen



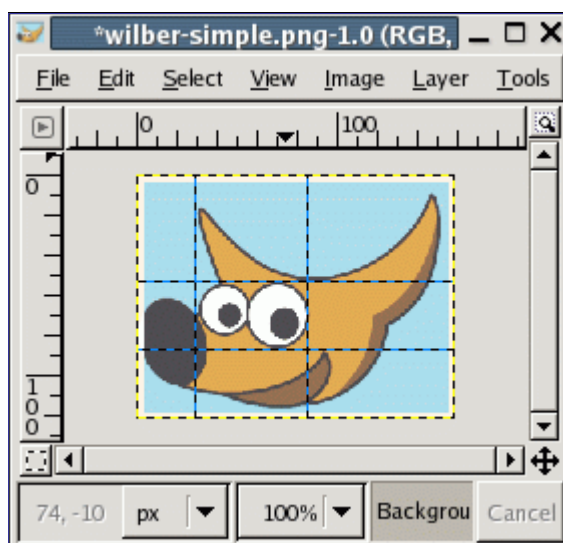
Cada imagen tiene una rejilla. Siempre está presente, pero por omisión no se encuentra visible hasta que se active mediante **Ver** Mostrar la rejilla en el menú de la imagen. Si desea que la rejilla se muestre desde el comienzo, puede cambiar el comportamiento por omisión marcando "Mostrar la rejilla" en la página Ventana de la imagen / Apariencia del diálogo de Preferencias (observe que hay configuraciones por separado para el modo normal y el modo a pantalla completa).

La apariencia predeterminada de la rejilla, configurada cuando se instala el GIMP, consiste de cruces negras en las intersecciones de las líneas, con las líneas espaciadas cada 10 píxeles, tanto horizontalmente como verticalmente. Puede personalizar la rejilla por omisión desde la página Rejilla predeterminada del diálogo Preferencias. Si sólo desea cambiar la apariencia de la rejilla de la imagen actual, puede hacerlo escogiendo **Imagen** Configurar la rejilla del el menú de la imagen: esto hace aparecer el diálogo Configurar la rejilla de la imagen.



La rejilla no sólo es útil para juzgar las distancias y las relaciones espaciales, también puede servir para alinear cosas con exactitud a la rejilla, si activa **Ver** Ajustar a la rejilla en el menú de la imagen. Esto hace que el puntero se "imante" a cualquier línea de la rejilla al acercarse a cierta distancia de la misma. Puede personalizar la distancia en que el puntero se ajusta a la línea configurando "Distancia de ajuste" en las página Opciones de herramienta del diálogo Preferencias, pero la mayoría de la gente parece estar satisfecha con el valor por omisión de 8 píxeles (note que es perfectamente posible ajustar a la rejilla incluso cuando ésta no se encuentra visible. Sin embargo, es difícil imaginar una situación en la que se esto sea deseable.).

Guías



Además de la rejilla de la imagen, el GIMP también proporciona un elemento de posicionado más flexible: *las guías*. Éstas

son líneas horizontales o verticales que Ud. puede crear haciendo clic sobre una de las reglas y luego arrastrándolas dentro de la imagen. Puede crear tantas guías como desee, y posicionarlas en donde guste. Para mover una guía luego de haber sido creada, active la herramienta Mover desde la caja de herramientas (o presionando la tecla M), y luego haga clic sobre la guía y arrástrela. Para borrar una guía, simplemente arrástrela fuera de la imagen. Manteniendo presionada la tecla Shift, puede mover todo excepto una guía, y así usar las guías como una utilidad de alineamiento efectiva.

Como con la rejilla, puede hacer que el puntero se ajuste a las guías cercanas, activando **Ver** Ajustar a las guías en el menú de la imagen. Si tiene un gran número de guías y hacen dificultoso ver la imagen, las puede esconder desactivando **Ver** Mostrar las guías . Se sugiere que sólo haga esto momentáneamente, de otra forma se confundirá las próxima vez que intente crear una guía y no vea que pase algo.

Puede cambiar el comportamiento predeterminado de las guías en la página Apariencia de la ventana de la imagen del diálogo Preferencias. Desactivar "Mostrar las guías" es probablemente una mala idea, por la razón antes mencionada.

Otro uso para las guías: el complemento Guillotina hace uso de las guías para cortar una imagen en un conjunto de sub-imágenes.

Lea también sobre las guías en el glosario.

Crear una rejilla

¿Como crear una rejilla que sea parte de la imagen?. No puede hacerlo usando la rejilla de la imagen, es solo una ayuda, solo visible en el monitor o en una captura de pantalla. Se puede usar el complemento Rejilla para realizar una rejilla muy parecida a la de la imagen. (El complemento tiene algunas opciones más).

También, se puede mirar Rejilla y guías.

Como ajustar el cache de bloques

Durante el proceso de datos y la manipulación de imágenes, el GIMP necesita mucha memoria RAM. A mayor cantidad mejor. GIMP utiliza la memoria, de los recursos disponibles por el sistema, tan eficazmente como sea posible, con tal de mantener el trabajo sobre las imágenes rápido y cómodo para el usuario. Esa memoria de datos, durante el tratamiento, se organiza en bloques de búferes de datos gráficos, que podrían existir en dos formas diferentes de memoria de datos: lento, en el disco duro, o rápido, en la memoria RAM. El Gimp utiliza, preferiblemente la segunda, y cuando es escasa, accede al disco a por los datos restantes. A estos pedazos de datos gráficos se les llama "bloques (tile)" y a este sistema uso de memoria se le llama de "cache de bloques".

Con un valor bajo del cache de bloques, el GIMP envía datos al disco muy rápidamente, sin hacer un uso real de la RAM disponible, y haciendo que el disco trabaje sin una razón real. Con un valor demasiado alto del cache de bloques, otras aplicaciones tendrán menos recursos, forzándolas a usar el espacio de intercambio, aumentando el trabajo del disco; alguna aplicación podría fallar o bloquearse debido a la poca disponibilidad de RAM.

¿Como encontrar un número para el tamaño del cache de bloques?. Aquí hay algunos consejos para ayudarle a decidir que valor usar y unos trucos:

- El método más fácil es no pensar en ello y esperar que el valor predefinido vaya bien. Es un método útil con ordenadores con poca RAM, manipulando imágenes pequeñas con el GIMP, mientras, se utiliza alguna otra aplicación. Si solo usa el GIMP para hacer capturas de pantalla y logos, probablemente, esta será la mejor solución.
- Si tiene un ordenador moderno con bastante memoria, 512 Mb o más, configurar el cache de bloques a la mitad de la RAM dará buenas prestaciones al GIMP sin perjudicar a otras aplicaciones. Con 3/4 de su RAM, probablemente, el GIMP andará muy bien.
- Pedir a alguien que lo haga por usted, lo que en un ordenador con múltiples usuarios puede ser una buena idea: de esa manera, el administrador y otros usuarios no se enfadarán con usted por abusar de la máquina, ni tendrá un bajo rendimiento con el GIMP. Si es su ordenador y solo tiene un usuario, le podría suponer un pequeño desembolso como pago por el servicio.
- Aumentar el valor un poco cada vez y comprobar que va más rápido con cada incremento, y que el sistema no falla por la falta de memoria. Hay que tener en cuenta que la falta de memoria podría parar alguna aplicación, repentinamente, para dar espacio a otra.
- Hacer matemáticas sencillas y calcular un valor apropiado. Se podría afinar más tarde, pero, de todos modos, se podría afinar con los métodos anteriores. Al menos sabrá lo que ocurre y podrá conseguir lo mejor de su ordenador.

Suponiendo que prefiere la última opción, y que quiere obtener un buen valor para comenzar. Lo primero, necesita conocer algunos datos de su ordenador. Estos datos son la cantidad de RAM instalada en su sistema, el espacio disponible de intercambio de su sistema operativo y una idea general sobre la velocidad del disco que almacena el intercambio del sistema operativo y el directorio usado para el intercambio del GIMP. No necesita testear el disco, ni chequear sus revoluciones, sino ver si parece, claramente, más lento o más rápido, o similar. Puede cambiar el directorio de intercambio del GIMP en carpetas, en la página del diálogo de preferencias.

Lo siguiente, es mirar cuantos recursos necesita para ejecutar otras aplicaciones al mismo tiempo que el GIMP. Así que arranque sus aplicaciones, y trabaje con ellas, excepto el GIMP, claro, y compruebe el uso de la memoria. Puede utilizar aplicaciones como free o top, dependiendo del sistema operativo y el entorno que use. Los números que interesan son los de memoria incluyendo la fila de cache. Los Unix modernos mantienen libre, un área muy pequeña, para poder manejar

grandes caches de archivo y de bufer. El comando de linux, *free*, hace las cuentas por usted: mire la columna "*free*", y las líneas *"/+ buffers/cache"* y *"swap"*

Ahora es hora de tomar decisiones y de calculos sencillos. El concepto de base es decidir si quiere basar todo el cache de bloques en RAM, o repartido entre RAM y el espacio de intercambio del sistema operativo:

1. ¿Cambia mucho de aplicaciones?. O ¿mantiene el GIMP trabajando durante mucho tiempo?. Si pasa mucho tiempo con el GIMP, puede considerar como disponible la RAM y el espacio de intercambio; sino, necesita ir al siguiente paso. (Si no está seguro, valore los pasos siguientes). Si está seguro, cambie de aplicación cada pocos minutos, bastará con mirar la RAM libre y tomar la decisión final; no hay nada más que chequear.
2. ¿Reside el espacio de intercambio del sistema operativo, en el mismo disco, que el del GIMP?. Si es así, añada RAM y espacio de intercambio. Sino, pase al paso siguiente.
3. ¿El disco que tiene el espacio de intercambio del sistema operativo, es más rápido o de la misma velocidad que el del intercambio del GIMP?. Es más lento, tome solo la RAM libre; es más rápido o similar, añada la RAM e el intercambio libres.
4. Ahora, tiene un número, la RAM libre o la RAM libre y el espacio de intercambio libre del sistema operativo. Reducirlo un poco, es lo más seguro, y un buen comienzo para que sea el que use como cache de bloques.

Como puede ver, todo se basa en chequear los recursos libres, y decidir si el espacio de intercambio del sistemas es el óptimo o que causará mas problemas que ayuda.

Hay algunas razones para querer ajustar este valor. Las principales son un cambio en los patrones de uso del ordenador o el cambio de hardware. Podría significar que sus pensamientos sobre como usa su ordenador, o la velocidad del ordenador, no son válidos. Lo que requeriría una reevaluación de los pasos anteriores, obteniendo un valor similar o uno completamente nuevo.

Otra razón para cambiar el valor es que parezca que el GIMP va más lento, mientras otras aplicaciones van rápidas: significa que el GIMP podría usar más memoria sin perjudicar a otras aplicaciones. Por otra parte, si se notan problemas con otras aplicaciones por la escasez de memoria, podría ser beneficioso no dejar que el GIMP acapare mucha.

Si decide usar solo RAM y el GIMP va lento, podría intentar aumentar el valor un poco, pero nunca, para usarlo con todo el espacio de intercambio libre. Si es al contrario, usando ambos, RAM e intercambio, y tiene problemas por la falta de recursos, debería reducir la cantidad de RAM para el GIMP.

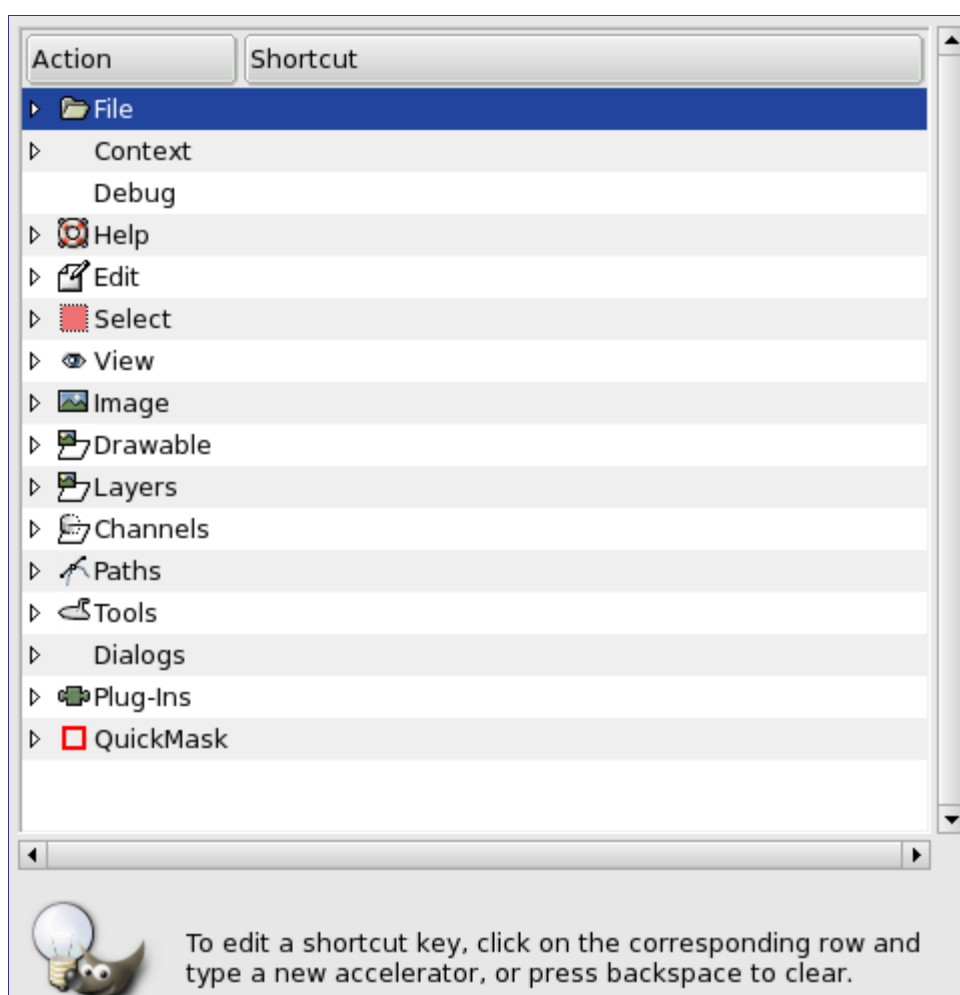
Otro truco es poner el directorio del espacio de intercambio en un disco muy rápido o en un disco distinto del de donde están la mayoría de sus archivos. Repartir el archivo de intercambio del sistema es, también, una manera de acelerar las cosas. Y desde luego, comprar más RAM o dejar de usar muchas aplicaciones a la vez: no puede esperar editar un poster con un ordenador con 16 Mb y ser rápido.

Puede comprobar las necesidades de memoria que tienen sus imágenes. Cuanto mas grandes son las imágenes y mayor el número de deshacer, más recursos se necesitan. Esta es otra manera de escoger un número, pero, solo, si se trabaja con el mismo tipo de imágenes y los requisitos apenas varían. Es útil, también, saber si se necesitará más RAM y/o espacio de disco.

Creando atajos a las funciones del menú

Muchas de las funciones accesibles desde el menú de la imagen tienen atajos de teclado predeterminados. Se puede crear uno nuevo para un comando que se use a menudo o editar uno existente. Hay dos métodos para hacer esto.

1. Lo primero, activar esa capacidad, marcando la opción **Usar combinaciones de teclas dinámicas** en **Interfaz** en el menú Preferencias. Habitualmente, esta opción no está marcada para evitar pulsaciones de teclas accidentales que crearían atajos no deseado.
2. Mientras hace eso, seleccione, también, la opción **Guardar las combinaciones de teclas al salir** para guardar sus atajos.
3. Para crear atajos de teclado, simplemente, situe el puntero del ratón sobre un comando en el menú: entonces se iluminará. tenga cuidado de que el ratón no se mueva y teclee una secuencia de tres teclas, manteniendo las teclas pulsadas. Verá que esta secuencia aparece a la derecha del comando.
4. Lo mejor es que utilice la secuencia CtrlAltKey para sus atajos personalizados.



1. Este editor se obtiene pulsando sobre **Configurar las combinaciones de teclas** en **Interfaz** en el menú Preferencias.
2. Como se muestra en este diálogo, puede seleccionar el comando para el que quiera crear el atajo, en el área "Acción". Teclee la secuencia de teclas, como antes. En principio, la barra espaciadora debería limpiar un atajo. En la práctica, lo hace pero no lo elimina.

3. Este editor de atajos, también, permite *controlar parámetros de configuración de la herramienta* con el teclado. En la parte alta de este diálogo se encuentra el menú **Contexto** que accede a los parámetros de la herramienta. Para facilitar el trabajo, los tipos de herramienta se señalan con pequeños iconos.

Los atajos personalizados se almacenan en un directorio escondido del GIMP (`/home/[nombre-usuario]/.gimp-2.2/menurc`) en Linux, y (`C:\Documents and Settings\[nombre-usuario]\.gimp-2.2\menurc`) en Windows XP. Es un sencillo archivo de texto que puede transportarse de un ordenador a otro.

Diálogos y empotrar

Creación de diálogos empotrables

Puede empotrar varias ventanas en una. Puede hacer esto de varias maneras, usando el menú **Archivo** Diálogos de la caja de herramientas principal, usando el comando **Añadir solapa** en el menú de la barra de cualquier diálogo. Sí conviene, también hay tres empotrables preconstruidos que se pueden crear usando el menú **Archivo** Diálogos Crear un empotrable nuevo desde la caja de herramientas principal.

Capas, canales y rutas

Esto le proporciona un empotrable que contiene:

- El diálogo de canales
- El diálogo de capas
- El diálogo de rutas
- El diálogo de deshacer

Brochas, patrones y degradados

Esto le proporciona un empotrable que contiene:

- El diálogo de brochas
- El diálogo de patrones
- El diálogo de degradados
- El diálogo de paletas
- El diálogo de tipografías

Material variado

Esto le proporciona un empotrable que contiene:

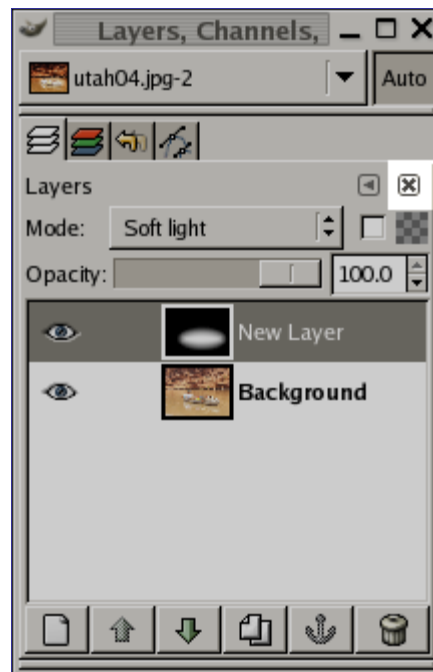
- El diálogo de búferes
- El diálogo de imágenes
- El diálogo de historial del documento
- El diálogo de plantillas de imágenes

Esta gran flexibilidad no significa que todas las elecciones sean igualmente buenas. Hay al menos dos recomendaciones:

1. Mantener, siempre, el diálogo de opciones de herramientas empotrado, directamente, bajo la caja de herramientas principal.
2. Mantener el diálogo de capas empotrado, siempre, separado de la caja de herramientas principal, con un menú de imagen sobre él. Use *"Mostrar la selección de la imagen"* en el menú del diálogo de la solapa para mostrar un menú de las imágenes abiertas.

Mire también Diálogos y empotrar

Quitando solapas



Hay dos maneras de quitar un diálogo de un empotrable. La primera, pulsando sobre el área, en el que el puntero se convierte en una mano, y arrastrarlo, soltándolo fuera de la barra de empotrar, esto formará un nuevo empotrable con él. La segunda, pulsando sobre el botón "Cerrar esta solapa" (iluminado en la figura) que cerrará el diálogo activo.

Personalizar la pantalla de inicio (splash-screen)

Abra su navegador de archivos y marque la opción "*Mostrar archivos ocultos*".

Bajo Linux, vaya a `/home/user_name/.gimp-2.2`. Bajo Windows, vaya a `c:\Documents and Settings\user_name\.gimp-2.2\`.

Si el directorio "*splashes*" no existe, creelo.

Copie su imagen (o imágenes) en este directorio "*splashes*". Al iniciar, el GIMP leerá este directorio y escogerá una imagen aleatoriamente.

Chapter

Programar en el GIMP

Complementos (plugins)

Introducción

Una de las principales bondades del GIMP es la facilidad con que se puede extender su funcionalidad, por medio de complementos (también llamados plugins). Los complementos del GIMP son programas externos que corren bajo el control de la aplicación, e interactúan con ella. Los complementos pueden modificar las imágenes casi de la misma manera con que pueden hacerlo los usuarios. Si se necesita una nueva capacidad en el GIMP, puede ser mucho más fácil agregarla escribiendo un pequeño complemento, que modificando la gran masa de código complejo que hace a la propia aplicación. Muchos de los complementos más valorables están hechos sólo de unas cien o doscientas líneas de código fuente en C.

La distribución principal del GIMP incluye varias decenas de complementos, que se instalan automáticamente junto con la aplicación. La mayoría pueden ser accedidos por el menú **Filtros**. De hecho, cada entrada a ese menú se corresponde con un complemento. Otro tanto está ubicado en otros menús. En muchos casos puede hacer uso de alguno sin siquiera enterarse. Por ejemplo, la función "*Normalizar*" para la corrección automática del color es en realidad un complemento, aunque no haya nada en su funcionamiento que lo haga parecer tal.

Además de los complementos que vienen incluidos con el GIMP, hay muchos otros disponibles en la red. Una gran cantidad se hallan en el GIMP Plugin Registry, un sitio web cuyo propósito es proporcionar un repositorio central de complementos. Los creadores de complementos los pueden subir allí, y los usuarios interesados los pueden descargar, realizando búsquedas de diversas formas.

Cualquier persona del mundo puede escribir un complemento para el GIMP y hacerlo disponible en la web, tanto en el registro anteriormente dicho, como en un sitio personal, y muchos complementos valiosos se obtienen de esta forma. Algunos se describen en este manual. Junto con esta libertad viene acaparado cierto riesgo, ya que el hecho de que cualquiera pueda hacerlo significa que no hay ningún control de calidad. Los complementos que se distribuyen con el GIMP han sido probados y refinados por los desarrolladores, pero muchos de los que se encuentran en la web han sido hackeados en unos minutos, y luego dejados a la deriva. Algunos creadores de complementos simplemente no se preocupan por su robustez, e incluso los que sí lo hacen no tienen la capacidad de probarlos en diversos sistemas y en diversas situaciones. Básicamente, cuando Ud. descarga un complemento, lo está obteniendo libremente, pero a veces puede tener que pagar por ello. Esto no es para decepcionarlo, sino para que conozca la realidad.

Los complementos, al ser completos programas ejecutables, pueden hacer todas las cosas que los otros programas pueden hacer, incluyendo la instalación de puertas traseras en su sistema, entre otras formas de comprometer su seguridad. Por lo tanto no instale complementos, a menos que provengan de una fuente confiable.

Estas cuestiones se aplican tanto a los complementos del Plugin Registry como a cualquier otra fuente. El Plugin Registry se encuentra disponible para cualquier creador que quiera usarlo, sin excepción. Obviamente, si los administradores son advertidos de que se ha registrado un complemento malicioso, lo pueden eliminar (esto aún no ha sucedido). Los complementos se proporcionan con la misma garantía que el resto del software libre, es decir, con ninguna.

La capacidad de extender por complementos se ha introducido en el GIMP desde hace muchas versiones. Sin embargo, los complementos escritos para una versión determinada difícilmente funcionen en otras versiones. Necesitan ser portados, lo que a veces es fácil, y otras veces no. Muchos complementos se han transcrito de una versión a otra. Para tener en cuenta: antes de instalar un complemento, asegúrese que esté escrito para su versión del GIMP.

Uso de los complementos

En general Ud. hace uso de un complemento sin siquiera notarlo, como lo hace con las otras herramientas del GIMP. Pero hay algunos detalles concernientes a los complementos que quisiera conocer.

Primero, los complementos no son tan robustos como el cuerpo de la aplicación GIMP. Cuando el GIMP se rompe, se considera que ha sucedido algo muy serio, ya que le puede costar al usuario un buen dolor de cabeza. Cuando un componente se rompe, las consecuencias usualmente no son tan serias. En la mayoría de los casos Ud. puede continuar trabajando sin preocuparse de lo que ha sucedido.

Los complementos son programas aislados, y se comunican con el cuerpo del GIMP de una manera especial: los desarrolladores del GIMP lo llaman *"hablar por medio de un cable"* (en inglés *"talking over a wire"*). Cuando un complemento se rompe, la comunicación se corta, y Ud. obtiene un mensaje de error *"wire read error"* (*"error de lectura del cable"*).

Cuando un complemento se rompe, se le proporciona un mensaje diciendo que se pudo haber dejado al GIMP en un estado corrupto, y que debería considerar guardar las imágenes y salir. Estrictamente hablando, esto es correcto, porque los complementos tienen la capacidad de modificar casi todo en el GIMP. Pero en la práctica, la experiencia ha demostrado que dicha corrupción ocurre muy raramente, y muchos usuarios continúan trabajando sin preocuparse. Nuestro consejo es que Ud. considere qué tan problemático sería si algo anduviera mal, y lo enfrente con lo incómodo que es salir y volver a iniciar.

Debido a la manera en que los complementos se comunican con el GIMP, ellos no tienen manera de conocer los cambios que Ud. ha hecho en una imagen antes de que sean iniciados. Si Ud. inicia un complemento, y luego modifica la imagen empleando otra herramienta, el complemento probablemente se romperá, y cuando no lo haga dará un resultado incorrecto. Debería evitar correr más de un complemento al mismo tiempo sobre una imagen, y evite también hacer modificaciones a la imagen hasta que el complemento termine de trabajar. Si Ud. ignora este consejo, no sólo se dañará la imagen, sino que además se dañará el sistema de deshacer, con lo que ni siquiera podrá recuperarse del accidente.

Instalación de nuevos complementos

Los complementos distribuidos con el GIMP no requieren una instalación especial. Son los que se descargan de la web los que requieren instalarse. Hay varios escenarios, dependiendo de su sistema operativo, y de cómo se encuentra estructurado el complemento mismo. En Linux usualmente es muy fácil instalar un nuevo complemento. En Windows, puede ser tanto fácil como difícil. Es por eso que resulta mejor considerar ambos sistemas por separado.

Linux

La mayoría de los complementos caen en dos categorías: lo pequeños cuyo código fuente se distribuye en un único archivo `.c`, y los grandes cuyo código fuente se distribuye como un directorio que contiene varios archivos, incluyendo un archivo `Makefile`.

Tomemos como ejemplo un pequeño complemento de un archivo, llamémosle `borker.c`. Instalarlo sólo toma correr el comando `gimptool-2.0 --install borker.c`. Este comando compila el complemento y lo instala en su directorio personal de complementos, por ejemplo `~/gimp-2.2/plugins`. Esto lo deja disponible para la próxima vez que inicie la aplicación. No necesita tener privilegios de root para realizar esta tarea. De hecho, no debería hacerlo.

Ahora bien, si ya ha instalado el complemento, ¿cómo lo activa? El complemento determina una entrada de menú para accederlo, así que para conocer su ubicación puede revisar la documentación del mismo. También puede lanzar el diálogo

"Visor de complementos" desde Exts/Explorador de complementos. Busque el complemento por su nombre y luego observe la solapa **Vista de árbol**. Si aún no lo encuentra, explore los menús o dele un vistazo al código fuente y busque la sección Register.

Para complementos más complejos, organizados en un directorio con múltiples archivos, puede ver que incluyen un archivo llamado `INSTALL` o un archivo `README`, con instrucciones. Si no es así, es mejor que no lo utilice, porque ha sido escrito con pocas intenciones de que sea utilizado por otros.

Algunos complementos (especialmente aquellos basados en la plantilla de complementos del GIMP, GIMP Plugin Template) están diseñados para ser instalados en el sistema, en vez de en su directorio personal. Para estos, necesita tener privilegios de root para realizar la última etapa de instalación (al ejecutar el comando `make install`).

Si instala un complemento en su directorio personal que tiene el mismo nombre que uno de los complementos instalados en el sistema, sólo uno puede ser cargado, y se tratará del que se encuentra en su directorio. Recibirá un mensaje comunicándole que ha sucedido esto. Lo mejor es evitar esta situación.

Windows

El entorno Windows es mucho más problemático que Linux para compilar software. Todas las distribuciones decentes de Linux traen todas las herramientas necesarias para la compilación, y todas trabajan de manera muy similar. Pero Windows no viene con estas herramientas. Es posible establecer un buen entorno de compilación de software en Windows, pero requiere una cantidad sustancial de dinero, o una cantidad sustancial de esfuerzo y conocimiento.

Lo que esto significa en relación a los complementos del GIMP es lo siguiente: Ud. posee un entorno en el cual puede construir software, o no lo posee. Si no lo posee, tenga la esperanza de encontrar una versión precompilada en algún sitio (o persuada a alguien para que lo compile por Ud.), en cuyo caso simplemente necesita colocarlo en su directorio personal para complementos. Si Ud. sí tiene dicho entorno (lo que además significa que puede compilar el GIMP), entonces seguramente tiene el conocimiento suficiente y puede seguir las instrucciones para Linux.

Si desea establecer un entorno de compilación, y se cree capaz del heroísmo que esto involucra, puede hallar una descripción bastante decente de cómo hacerlo en el wiki del GIMP, en [HowToCompileGimp/MicrosoftWindows](#). Como se encuentra en un wiki, cualquiera lo puede editar, así que siéntase libre de mantenerlo actualizado agregando consejos basados en su propia experiencia.

Apple Mac OS X

Todavía no hay contribuciones para esta parte.

Creación de complementos

Si desea aprender a escribir complementos, puede hallar mucha ayuda en el sitio web de los desarrolladores del GIMP. El GIMP es un programa complejo, pero los desarrolladores han hecho un gran esfuerzo para que la curva de aprendizaje sea suave, especialmente para la codificación de complementos. Hay muy buenas instrucciones y ejemplos, y la biblioteca principal que emplean los complementos como interfaz con el GIMP (llamada "*libgimp*") cuenta con una API muy bien documentada. Los buenos programadores, que aprenden modificando los complementos existentes, llegan a lograr cosas interesantes en unos pocos días de trabajo.

Uso de guiones Script-Fu

¿Qué es Script-Fu?

Script-Fu es lo que en el mundo de Windows se llamaría "macros", pero en realidad es mucho más poderoso que éstas. Se basa en un lenguaje interpretado llamado Scheme, y trabaja consultando funciones a la base de datos del GIMP. Puede hacer una gran variedad de cosas con Script-Fu, pero en general se utiliza para automatizar tareas que:

- Ud. realiza con frecuencia.
- Son realmente complicadas de hacer, y difíciles de recordar.

Tenga en cuenta que puede hacer una gran cantidad de cosas con Script-Fu. Los guiones que vienen provistos junto con el GIMP pueden resultarle muy útiles, y además pueden servirle como modelos para aprender Script-Fu, o al menos como una plantilla para cuando desee escribir su propio guión. Lea el tutorial sobre Script-Fu en la próxima sección si desea aprender más acerca de cómo se hacen los guiones.

En este capítulo se describen algunos de los guiones más útiles, pero no todos. Simplemente porque hay demasiados guiones. Algunos de ellos son tan simples que ni siquiera necesitará valerse de documentación para poder utilizarlos.

El lenguaje Script-Fu (que es un dialecto de Scheme) es el único lenguaje de guionado (scripting) que se instala en el sistema. Pero hay otras extensiones, por ejemplo para Perl y Tcl. Puede descargar e instalar ambas extensiones desde el GIMP Plugin Registry .

Instalación de guiones Script-Fu

Lo bueno de Script-Fu es que puede compartir sus guiones con todos sus amigos. Hay muchos guiones que vienen con el GIMP, pero hay una vasta cantidad de guiones que se encuentran disponibles para descargar en Internet.

1. Si ha descargado un guión, cópielo o muévelo a su directorio personal de guiones. Este directorio puede hallarse en las preferencias: **Carpetas** Scripts .
2. Actualice la aplicación seleccionando **Exts** Script-Fu Refrescar scripts desde el menú de la caja de herramientas. El guión debería aparecer ahora en uno de sus menús. Si no lo encuentra, puede que algo haya ido mal (puede tener errores sintácticos, por ejemplo).

Un tutorial de Script-Fu

En este curso de entrenamiento, le introduciremos en los fundamentos del Scheme, necesarios para usar Script-Fu, y entonces construir un script práctico que pueda añadir a su caja de herramientas de scripts. El script pide al usuario algún texto, entonces crea una imagen nueva del tamaño perfecto para el texto. Entonces, aumentaremos el script para permitir un búfer de espacio alrededor del texto. Concluiremos con unas pocas sugerencias de maneras de aumentar su conocimiento de Script-Fu.

Esta sección está adaptada de un tutorial escrito para el manual de usuario del GIMP 1 por Mike Terry.

Conociendo el Scheme

Comencemos

Lo primero que aprenderemos es que:

Todas las declaraciones en scheme van entre paréntesis ().

La segunda cosa que debe saber es que:

El nombre de función/operadores, siempre, lo primero en los paréntesis, y el resto son parámetros de la función.

Sin embargo, no todo lo encerrado entre paréntesis es una función -- pueden ser artículos de una lista -- lo veremos más tarde. Esta notación es referida como notación prefix, porque la función prefixa todo. Si está familiarizado con la notación postfix, o posee una calculadora que usa Notación Polish Reverse (como muchas calculadoras HP), no debería tener problemas adaptándose a la formulación de expresiones en Scheme.

La tercera cosa a entender es que:

Los operadores matemáticos son, también, considerados funciones, y, así, son listados primero cuando se escriben expresiones matemáticas.

Esto seguido, lógicamente, de la notación prefix que mencionamos.

Ejemplos de notaciones Prefix, Infix, Y Postfix

Aquí están algunos ejemplos rápidos que ilustran las diferencias entre notaciones *prefix*, *infix*, y *postfix*. Sumamos un 1 y un 3:

- Prefix notation: + 1 3 (la manera en que Scheme lo quiere)
- Infix notation: 1 + 3 (La manera en que, "normalmente", lo escribimos)
- Postfix notation: 1 3 + (la manera en que muchas calculadoras HP lo quieren)

Practicando scheme

Ahora, practicaremos lo que hemos aprendido. Inicie GIMP, si todavía no lo ha hecho, y seleccione **Exts Script-Fu Consola**. Esto inicia la ventana de la consola de Script-Fu, lo que nos permite trabajar, interactivamente, en Scheme. En un momento, la Consola de Script-Fu aparecerá.:

La ventana de la consola de Script-Fu

En el fondo de esta ventana hay un campo de entrada con el título **Comando actual**. Aquí, puede probar los comandos Scheme interactivamente. Comience , y añada unos números:

```
( + 3 5 )
```

Tecleando esto y presionando Enter, da la respuesta esperada, 8, en el centro de la ventana.

Ahora, ¿Si queremos sumar más de un número?, La función "+" puede tener dos o más argumentos, así que esto no es un problema:

```
( + 3 5 6 )
```

Esto da la respuesta esperada, 14.

Bueno, tecleamos una declaración en Scheme y se ejecuta inmediatamente en la ventana de la consola de Script-Fu. Ahora unas palabras de precaución...

Tener cuidado con los paréntesis extras

Si es como yo, lo usará para ser capaz de usar paréntesis extras donde quiera, como cuando teclea una ecuación matemática compleja y quiere separar las partes con paréntesis, para hacerla más clara cuando la lee. En Scheme, hay que ser cuidadoso y no insertar estos paréntesis extra, de manera incorrecta. Por ejemplo, decir que queremos sumar 3 al resultado de sumar 5 y 6:

```
3 + ( 5 + 6 ) + 7 = ?
```

Sabiendo que el operador "+" puede usar una lista de números para sumar, podría tentarle convertir lo de arriba en lo siguiente:

```
( + 3 ( 5 6 ) 7 )
```

Esto es incorrecto, recuerde, cada declaración en Scheme comienza y termina con paréntesis, así que el intérprete Scheme pensará que intenta llamar a una función llamada "5" en el segundo grupo de paréntesis, más que sumar esos números, antes de sumarles el 3.

La forma correcta de escribir esta declaración sería:

```
( + 3 ( + 5 6 ) 7 )
```

Asegúrese de tener el espacio apropiado, también

Si está familiarizado con otros lenguajes de programación, como C/C++, Perl o Java, sabe que no necesita espacios blancos alrededor de operadores matemáticos para formar, apropiadamente, una expresión:

```
3+5, 3 +5, 3+ 5
```

Estos son aceptados por los compiladores de C/C++, Perl o Java. Esto mismo, no es cierto para Scheme. En Scheme, debe tener un espacio después de un operador matemático (u otro nombre de función u operador), para que sea correctamente interpretado por el intérprete de Scheme.

Practique un poco con operaciones matemáticas simples en la consola de Script-Fu hasta que esté cómodo con estos

conceptos iniciales.

Variables y funciones

Ahora que sabemos que todas las declaraciones en Scheme están entre paréntesis, y que el nombre de función/operadores se listan primero, necesitamos saber como crear y usar variables, y como crear y usar funciones. Comenzaremos con las funciones.

Declarando variables

Aunque hay un par de métodos diferentes para declarar variables, el método preferido es usar la construcción `let*`. Si está familiarizado con otros lenguajes de programación, esta construcción es equivalente a definir una lista de variables locales y una extensión en la cual están activas. Como ejemplo, para declarar dos variables, `a` y `b`, inicializadas a 1 y 2, respectivamente, escriba:

```
(let*
  (
    (a 1)
    (b 2)
  )
  (+ a b)
)
```

o, en una línea:

```
(let* ( (a 1) (b 2) ) (+ a b) )
```

Tendrá que poner todo esto en una línea si está usando la ventana de la consola. En general, querrá adoptar una práctica similar para ayudar a hacer sus scripts más legibles. Hablaremos un poco más de esto en la sección espacio blanco.

Esto declara dos variables locales, `a` y `b`, inicializados, que muestra la suma de las dos variables.

¿Que es una variable local?

Notará que escribimos la suma `(+ a b)` bajo los paréntesis de la expresión `let*`, no después de ella.

Esto es porque la declaración `let*` define un área en su script en el que se declaran las variables que serán utilizables; si teclea `(+ a b)` y después `(let* ...)`, obtendrá un error, porque las variables declaradas son, solo, válidas bajo el contexto de la declaración `let*`; son lo que los programadores llaman variables locales.

La sintaxis general de `let*`

la forma general de una declaración `let*`:

```
(let* ( variables )
      expressions )
```

donde las variables son declaradas bajo paréntesis, p. e. (a2), y expresiones son cualquier expresión válida de Scheme. Recuerde que las variables declaradas aquí son solo válidas bajo la declaración let*, son variables locales..

Espacio blanco

Previamente, mencionamos el hecho de que, probablemente, quiere usar indentation para ayudar a clarificar y organizar sus scripts. Esto es una buena política a adoptar, y no es un problema en Scheme, espacio en blanco es ignorado por el interprete Scheme, y se puede aplicar para ayudar a clarificar y organizar el código bajo un script. , si está trabajando en la ventana de la consola de Script-Fu, tendrá que entrar una expresión entera en una línea; todo, entre los paréntesis de inicio y fin de una expresión, debe venir en una línea en la ventana de la consola de Script-Fu.

Asignando un nuevo valor a una variable

Una vez que ha inicializado una variable, podría necesitar cambiar este valor, más tarde en el script. Usa la declaración set! para cambiar el valor de la variable:

```
(let* ( (theNum 10) ) (set! theNum (+ theNum \
theNum)) )
```

Intente adivinar lo que la declaración de arriba hará, entonces, adelante e introdúzcalo en la ventana de la consola de Script-Fu.

La "\" indica que allí no hay una línea rota. Ignórela (no lo escriba en su consola de Script-Fu y no pulse Enter), justo continúe con la siguiente línea.

Funciones

Ahora que entendemos las variables, trabajemos con algunas funciones. Declare una función con la siguiente sintaxis:

```
(define
  (
    name
    param-list
  )
  expressions
)
```

donde name es el nombre asignado a esta función, param-list es una lista espacio -delimitada de nombres de parámetros, y expressions son una serie de expresiones que las funciones ejecutan cuando se las llama. Por ejemplo:

```
(define (AddXY inX inY) (+ inX inY) )
```

AddXY es el nombre de función y inX y inY son las variables. Esta función toma los dos parámetros y los suma juntos.

Si ha programado en otro lenguaje imperativo (como C/C++, Java, Pascal, etc.), podría notar que un par de cosas no están presentes en esta definición de función, cuando la comparas con otros lenguajes de programación.

- Primero, nota que los parámetros no tienen un "tipo" (no se declaran como cadenas, o íntegros, etc.). Scheme es un lenguaje sin tipos. Esto es práctico y permite una escritura más rápida de scripts.

- Segundo, nota que no necesitamos preocuparnos de como devolver los resultados de nuestra función, la última declaración es el valor devuelto cuando llama a esta función. Escriba la función en la consola, entonces intente algo como:

```
(AddXY (AddXY 5 6) 4)
```

Listas, listas y más listas

Le hemos entrenado en variables y funciones, y ahora, entramos en el lúgubre pantano de las listas Scheme.

Definir una lista

Antes de que hablamos más sobre las listas, es necesario que sepa la diferencia entre valores atómicos y listas.

Ya ha visto los valores atómicos cuando inicializamos variables en la lección anterior. Un valor atómico es un valor simple. Así, por ejemplo, podemos asignar a la variable "x" el valor simple de 8 en la declaración siguiente:

```
(let* ( (x 8) ) x)
```

(Añadimos la expresión x al final para imprimir el valor asignado a x-- normalmente, no necesitará hacer esto. Note como let* opera justo como una función: El valor de la última declaración es el valor devuelto).

Una variable puede, también, referirse a una lista de valores, casi como un valor simple. Para asignar a la variable x , la lista de valores 1, 3, 5, tecleamos:

```
(let* ( (x '(1 3 5)) ) x)
```

Intente teclear ambas declaraciones en la consola de Script-Fu y verá como contesta. Cuando teclea la primera declaración, responde con el resultado:

```
8
```

Cuando teclea la otra declaración, responde con el siguiente resultado:

```
(1 3 5)
```

Cuando responde con el valor 8 está informando que x contiene el valor atómico 8. Cuando responde con (1 3 5), entonces, está informando que x no contiene un valor simple, sino una lista de valores. Note que no hay comillas en nuestra declaración o en la asignación de la lista, ni en el resultado impreso.

La sintaxis para definir una lista es:

```
'(a b c)
```

donde a, b, y c son literales. Usamos el apóstrofe (') para indicar que lo que sigue entre paréntesis es una lista de valores literales, casi como una función o expresión.

Una lista vacía puede definirse como:

```
'()
```

o simplemente:

```
( )
```

Las listas pueden contener valores atómicos, así como otras listas:

```
(let*  
  (  
    (x  
      '("The GIMP" (1 2 3) ("is" ("great" ( ) ) ) )  
    )  
  )  
  x  
)
```

Note que después del primer apóstrofe, no necesita usar un apóstrofe cuando defina las listas internas. Adelante, copie la declaración en la consola de Script-Fu y mire que devuelve.

Notará que el resultado devuelto no es una lista de simples valores atómicos; casi es una lista de un literal ("The GIMP"), la lista (1 2 3), etc.

¿Como se representan las listas?

Es útil pensar que las listas están compuestas de una *"cabeza"* y de una *"cola"*. La cabeza es el primer elemento de la lista, la cola es el resto de la lista. Verá porque esto es importante cuando tratemos como añadir listas y como acceder elementos en la lista.

Crear listas mediante concatenación (La función cons)

Una de las funciones más comunes que encontrará es la función `cons`. Toma un valor y lo sitúa en el segundo argumento, una lista. En la sección previa, sugerí que piense que una lista está compuesta de un elemento (la cabeza) y el resto de la lista (la cola). Es, exactamente, como `cons` funciona -- añade un elemento a la cabeza de la lista. Puede crear una lista como sigue:

```
(cons 1 '(2 3 4) )
```

El resultado es la lista (1 2 3 4).

También, podrías crear una lista con un elemento:

```
(cons 1 ( ) )
```

Puede usar, previamente, variables declaradas en lugar de literales, como cabría esperar.

Definir una lista usando la función list

Para definir una lista compuesta de literales o, previamente, variables declaradas, use la función `list`:

```
(list 5 4 3 a b c)
```

Esto compondrá y devolverá una lista conteniendo los valores de las variables `a`, `b` y `c`. Por ejemplo:

```
(let* (
  (a 1)
  (b 2)
  (c 3)
)
(list 5 4 3 a b c))
```

Este código crea la lista (5 4 3 1 2 3).

Acceder a los valores de una lista

Para acceder a los valores de una lista, use las funciones `car` y `cdr`, que devuelven el primer elemento de la lista y el resto de la lista, respectivamente. Estas funciones rompen la lista en la construcción `cabeza::cola` que mencioné antes.

La función `car`

`car` devuelve el primer elemento de la lista (la cabeza de la lista). La lista necesita ser no -null. La siguiente devuelve el primer elemento de la lista:

```
(car '("first" 2 "third"))
```

que es:

```
"first"
```

La función `cdr`

`cdr` devuelve el resto de la lista después del primer elemento (la cola de la lista). Si solo hay un elemento en la lista, devuelve una lista vacía.

```
(cdr '("first" 2 "third"))
```

devuelve:

```
(2 "third")
```

donde la siguiente:

```
(cdr '("one and only"))
```

devuelve:

```
()
```

Acceder a otros elementos de una lista

OK, bravo, podemos obtener el primer elemento en una lista, tanto como el resto de la lista, pero ¿cómo hacemos para acceder al segundo, tercero o otros elementos de la lista?. Existen varias funciones convenientes para acceder, por ejemplo, la cabeza de la cabeza de una cola de una lista (`caadr`), la cola de la cola de una lista (`cddr`), etc.

La convención básica para nombrar es fácil: `a` y `d` representan las cabezas y las colas de la lista, así

```
(car (cdr (car x) ) )
```

se podría escribir como:

```
(cadar x)
```

Para ver una lista completa de la lista de funciones, le remitimos al apéndice, que lista las funciones disponibles para la versión de Scheme usada por Script-Fu.

Para tener práctica con las funciones de acceso a listas, intente teclear lo siguiente (en una sola línea si está usando la consola); use diferentes variaciones de car y cdr para acceder a los diferentes elementos de la lista:

```
(let* (
  (x '( (1 2 (3 4 5) 6) 7 8 (9 10) )
)
  ; place your car/cdr code here
)
```

Intente acceder al número 3 en la lista usando solo dos llamadas a función. Si puede hacer eso, está en el camino para llegar a ser un Maestro de Script-Fu!

En Scheme, un punto y coma ";" marca un comentario. Esto y todo lo que siga en la misma línea, es ignorado por el interprete de script, así que puede usar esto para añadir comentarios para refrescar su memoria cuando vuelva a mirar su script.

Su primer código de Script-Fu

¿No necesita parar y tomar algo? ¿No? Bien, entonces procederemos con la cuarta lección, su primer código de Script-Fu.

Crear un código: una caja de texto

Una de las operaciones más comunes que realizo en el GIMP es crear una caja con algún texto en ella para una página web, un logo o algo así. Nunca se sabe el tamaño adecuado de una imagen cuando se empieza. No sabe cuanto espacio llenará el texto con la fuente ni el tamaño de fuente que quiere.

Los maestros de Script-Fu (y los estudiantes), rápidamente, reconocen que este problema puede resolverse, fácilmente, y automatizando con Script-Fu.

Crearemos un script, llamado Text Box, que creará una imagen, con el tamaño correctamente ajustado a una línea de texto, que el usuario introduce. También, dejaremos al usuario elegir la fuente, el tamaño de la fuente y el color del texto.

Editar y guardar su código

Hasta ahora, hemos trabajado en la consola de Script-Fu. Ahora, sin embargo, vamos a cambiar para editar códigos de archivos de texto.

Donde situar sus códigos es cuestión de preferencias, si tiene acceso al directorio de scripts predefinido de GIMP, puede situarlos allí. Sin embargo, yo prefiero dejar mis códigos personales en mi propio directorio de scripts, para mantenerlos

separados de los instalados de fabrica.

En el directorio `.gimp-2.2`, que el GIMP crea en directorio home, debería encontrar un directorio llamado `scripts`. El GIMP, automaticamente, buscará en su directorio `.gimp-2.2`, el directorio de `scripts`, y añadirá los `scripts` de este directorio a la base de datos de Script-Fu. Debería situar sus `scripts` personales aquí.

Lo esencial al descubierto

Cada `script` Script-Fu define al menos una función, la cual es la función principal del `script`. Esta es donde haces el trabajo.

Cada `script` debe, también, registrarse en la base de datos de procedimientos, para poder acceder a el bajo GIMP.

Definiremos la función principal, primero:

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor))
```

Aquí, hemos definido una nueva función llamada `script-fu-text-box` que toma cuatro parámetros, que, más tarde, corresponderán al texto, una fuente, el tamaño de la fuente y el color del texto. La función está vacía y no hace nada.

Convenciones de nombres

Las convenciones de nombres en Scheme parecen preferir minúsculas con guiones, en el nombre de la función. Sin embargo, parto de la convención con los parámetros. Quiero nombres más descriptivos para mis parámetros y variables, y añadido el prefijo "in" a los parámetros, así que, puedo, rapidamente, ver que valores entran en el `script`, más bien que los que se crean en el. Uso el prefijo "the" para las variables definidas en el `script`.

Es la convención del GIMP para nombrar sus funciones de códigos Script-Fu, porque así están listados en la base de datos de procedimientos, todos ellos se mostrarán bajo `script-fu` cuando se estén listando las funciones. Esto, también, ayuda a distinguirlos de los `plug-ins`.

Registro de la función

Ahora, registremos la función con el GIMP. Esto se hace llamando a la función `script-fu-register`. Cuando el GIMP lee en un `script`, ejecutará esta función, que registrará el `script` en la base de datos de procedimientos. Puede situar esta llamada a función donde quiera en su `script`, pero, normalmente, se situa al final, después de las otras líneas de códigos.

Aquí está el listado de registro de esta función (explicaré todos estos parámetros en un minuto):

```
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"           ;func name
  "Text Box"                    ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
  around the user's choice of text,\
  font, font size, and color."   ;description
  "Michael Terry"               ;author
  "copyright 1997, Michael Terry" ;copyright notice
  "October 27, 1997"            ;date created
  ""                             ;image type that the script works on
  SF-STRING      "Text:"      "Text Box" ;a string variable
  SF-FONT        "Font:"      "Charter"   ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT  "Font size"  '(50 1 1000 1 10 0 1)
```



```

        SF-COLOR          "Color:"          '(0 0 0)          ;a spin-button
    )                    ;color variable
    (script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Toolbox>/Xtns/Script-
Fu/Text ")

```

Si guardas estas funciones en un archivo de texto con el sufijo `.scm` en su directorio de script, seleccione **Exts** Script-Fu Refresh Scripts , este nuevo script aparecerá como **Exts** Script-Fu Text Text Box .

Si llama a este nuevo script, no hará nada, desde luego, pero puede ver los apuntes creados cuando se registra el script (más información de lo que hicimos, se descubrirá luego).

Finalmente, si abre el examinador de procedimientos **Exts** Examinador de procedimientos), notará que nuestro script aparece en la base de datos.

Pasos para registrar el código

Para registrar nuestro script en elGIMP, llamamos a la función `script-fu-register`, rellenamos los siete parámetros requeridos y añadimos los nuestros propios, junto con una descripción y valores predefinidos para cada parámetro.

Los parámetros requeridos

- El **nombre** de la función que definimos. Esto es la llamada de función cuando nuestro script es invocado (el punto de entrada de nuestro script). Esto es necesario porque podríamos definir funciones adicionales bajo el mismo archivo, y GIMP necesita saber a cuales de estas funciones se llama. En nuestro ejemplo, solo definimos una función, text box, que registramos.
- La **localización** en el menú donde el script será insertado. El lugar exacto de el script está especificado, como una ruta en Unix, con la raíz de la ruta estando entre la caja de herramientas o click derecho. The **location** in the menu where the script will be inserted. The exact location of the script is specified like a path in Unix, with the root of the path being either toolbox or right-click.

Si su script no opera sobre una imagen existente (y crea una imagen nueva, como hará nuestro Text Box), querrá insertarlo en el menú de la caja de herramientas, este es el menu en la ventana principal del GIMP (donde se localizan todas las herramientas: herramientas de selección, lupa, etc.).

Si u script está intentando trabajar sobre una imagen que está siendo editada, querrá insertarla en el menú que aparece cuando pulsa el botón derecho sobre una imagen abierta. El resto de la ruta apunta a la lista de menú, menús y sub-menús. Resgistramos nuestro script Text Box en el menú Text de el menú Script-Fu del menú Exts, en el menú de la caja de herramientas (**Exts** Script-Fu Text Text Box).

Si se fija, el sub-menú Text, en el menú Script-Fu, no estaba allí cuando empezamos, el GIMP crea, automaticamente, cualquier menú que todavia no exista.

- Una **descripción** de su script, para ser mostrada en el Examinador de Procedimientos.
- **Su nombre** (el autor del código).
- Información del **copyright**.
- La **fecha** en que se hizo el código, o la última revisión del mismo.
- El **tipo** de imágenes con las trabaja el script. Puede ser uno de los siguientes: RGB, RGBA, GRAY, GRAYA, INDEXED, INDEXEDA. O podría no ser ninguno de ellos, en nuestro caso, estamos creando una imagen, y no necesitamos definir

el tipo de imagen sobre la que trabajaremos.

Registro de los parámetros del código

Una vez que hemos listado los parámetros requeridos, necesitamos listar los parámetros que corresponden a los parámetros que nuestro script necesita. Cuando listamos estos parámetros, les damos indicación de como son. Esto es por el diálogo que surge cuando el usuario selecciona nuestro script. También podemos proporcionar valores predefinidos.

Esta sección del proceso de registro tiene el siguiente formato:

Tipo de parámetro	Descripción	Ejemplo
SF-VALUE	Acepta números y cadenas. Notese que las cuotas deben eludir el texto predefinido, mejor usar SF-STRING.	42
SF-STRING	Acepta cadenas.	"Un texto"
SF-COLOR	Indica que color se requiere en este parámetro.	'(0 102 255)
SF-TOGGLE	Se muestra una caja, para obtener un valor Booleano	TRUE o FALSE
SF-IMAGE	Si su script opera en una imagen nueva, esta debería ser el primer parámetro después de los parámetros requeridos. GIMP pasará una referencia a la imagen en este parámetro.	3
SF-DRAWABLE	Si su script opera sobre una imagen abierta, este sería el segundo parámetro después de el parámetro SF-IMAGE. Se refiere a la capa activa. GIMP pasará una referencia a la capa activa en este parámetro.	17

Dar algo de sustancia a nuestro script

Continuemos con nuestro entrenamiento y añadamos alguna funcionalidad a nuestro script

Crear una nueva imagen

En la lección anterior, creamos una función vacía y la registramos en el GIMP. En esta lección, queremos proporcionar funcionalidad a nuestro script, queremos crear una nueva imagen, añadirle texto del usuario y redimensionar la imagen para adecuarla al texto exactamente.

Una vez que sabe como configurar variables, definir funciones y acceder a los miembros de la lista, el resto es cuesta abajo, todo lo que necesita hacer es familiarizarse con las funciones disponibles en la base de datos de procedimientos del GIMP y llamar, directamente, a las funciones. Así que encienda su examinador de procedimientos y vamos a cocinar!.

Comencemos haciendo una imagen nueva. Crearemos una nueva variable, `theImage`, es el resultado de llamar a la función de construcción del GIMP `gimp-image-new`.

Como puede ver en el examinador de procedimientos, la función `gimp-image-new` toma tres parámetros ancho, alto y tipo de la imagen. Porque, más tarde, redimensionaremos la imagen al tamaño adecuado para el texto, haremos una imagen 10x10 RGB. Almacenaremos el ancho y tamaño de la imagen en algunas variables, también, las remitiremos y manipularemos, más tarde, en el script.

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor)
  (let*
    (
      ; define our local variables
      ; create a new image:
      (theImageWidth 10)
      (theImageHeight 10)
      (theImage (car
                  (gimp-image-new
                   theImageWidth
                   theImageHeight
                   RGB
                  )
                )
            )
      (theText) ;a declaration for the text
                ;we create later
```

Nota: Usamos el valor RGB para especificar que la imagen es una imagen RGB. Se podría usar, también, 0, pero RGB es más descriptivo cuando ojeemos el código.

También, debería notar que tomamos la cabeza de el resultado de la función llamada. Esto podría parecer extraño, porque la base de datos, explícitamente, nos dice que devuelve solo un valor, el ID de la imagen recién creada. Todas las funciones devuelven una lista, siempre que haya un solo elemento en la lista, así que necesitamos conseguir la cabeza de la lista.

Añadir una capa nueva a la imagen

Ahora que tenemos una imagen, necesitamos añadirle una capa. Llamaremos a la función `gimp-layer-new` para crear la capa, basado en el ID de la imagen, que justo creamos. (Por ahora, en lugar de listar la función completa, solo listamos las líneas que se le están añadiendo.). Porque hemos declarado las variables locales que usaremos, cerraremos los paréntesis al final de nuestras declaraciones de variables:

```
;create a new layer for the image:
  (theLayer
    (car
      (gimp-layer-new
       theImage
       theImageWidth
       theImageHeight
```

```

        RGB-IMAGE
        "layer 1"
        100
        NORMAL
    )
)
) ;end of our local variables

```

Una vez tenemos la capa nueva, necesitaremos añadirla a la imagen:

```
(gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
```

Ahora, por diversión, veremos los frutos de nuestra labor hasta este punto, y añadiremos esta línea para mostrar la imagen nueva y vacía:

```
(gimp-display-new theImage)
```

Guarda el trabajo, seleccionando **Exts** Script-Fu Refrescar scripts , ejecute el script y aparece una nueva imagen. Probablemente, contiene basura (colores aleatorios), porque no la hemos borrado. Conseguiremos eso en un segundo.

Añadir el texto

Avancemos y quitamos la línea de representación de la imagen (o la comentamos con un ; como primer carácter de la línea).

Antes de que añadamos texto a la imagen, necesitamos seleccionar los colores de fondo y frente, para que así aparezca con el color especificado por el usuario. Usaremos las funciones `gimp-context-set-background` y `gimp-context-set-foreground`:

```
(gimp-context-set-background '(255 255 255) )
(gimp-context-set-foreground inTextColor)
```

Con los colores seleccionados correctamente, ahora, limpiaremos la basura actual en la imagen para rellenar el dibujable con el color de fondo:

```
(gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
```

Con la imagen limpia, estamos listos para añadir algún texto:

```
(set! theText
      (car
        (gimp-text-fontname
         theImage theLayer
         0 0
         inText
         0

```

```
TRUE
inFontSize PIXELS
"Sans" )
)
)
```

Aunque hay una llamada de función, es bastante más sencillo si repasas los parámetros mientras miras las entradas de función en el examinador de procedimientos. Básicamente, estamos creando una nueva capa de texto y la asignamos a la variable `theText`.

Ahora que tenemos el texto, podemos coger el ancho y alto y redimensionar la imagen y la capa de la imagen al tamaño del texto:

```
(set! theImageWidth (car (gimp-drawable-width theText) ) )
(set! theImageHeight (car (gimp-drawable-height theText) ) )
(gimp-image-resize theImage theImageWidth theImageHeight 0 0)
(gimp-layer-resize theLayer theImageWidth theImageHeight 0 0)
```

Si es como yo, le maravillará lo que es un dibujable comparado con una capa. La diferencia entre los dos es que un dibujable es algo en lo que puedes dibujar, incluido capas, pero también canales, máscaras de capa, selecciones, etc.; una capa es una versión más específica de un dibujable. En muchos casos, la distinción no es importante.

Con la imagen lista, podemos reañadir nuestra línea de representación:

```
(gimp-display-new theImage)
```

Guarde su trabajo, refresque la base de datos y ejecute su primer script!.

Limpiar

Si intenta cerrar la imagen creada sin primero guardar el archivo, el GIMP le preguntará si quiere guardar su trabajo antes de cerrar la imagen. Pregunta esto porque la imagen está marcada como sucia, o no guardada. En el caso de nuestro script, esto es una molestia, las veces que simplemente hace una prueba y no le añade o cambia algo en la imagen resultante, eso es que nuestro trabajo es fácilmente reproducible como un simple script, así que dele sentido liberándose de esa marca sucia.

Para hacer esto, puede limpiar la marca sucia y después mostrar la imagen:

```
(gimp-image-clean-all theImage)
```

Esto da 0 al contador sucio, haciéndolo aparecer como una imagen limpia.

Añadir esta línea o no es cuestión del gusto personal. Uselo en scripts que produzcan nuevas imágenes, donde los resultados son triviales, como en este caso. Si su script es muy complicado, o si trabaja sobre una imagen existente, probablemente no querrá usar esta función..

Extender el script: Text Box

Mantener correctamente deshacer

Cuando crea un script, quiere dar a sus usuarios la habilidad para deshacer sus acciones, podrían cometer un error. Esto es fácil de efectuar llamando a las funciones `gimp-undo-push-group-start` y `gimp-undo-push-group-end` sobre el código que manipula la imagen. Puede pensar que son declaraciones marcadas que dejan al GIMP saber cuando empezar y parar la grabación de manipulaciones sobre la imagen, así esas manipulaciones pueden ser deshechas más tarde.

Si crea una imagen nueva, no tiene sentido usar estas funciones porque no cambia una imagen existente. Cuando está cambiando una imagen existente, debe asegurarse que quiere usar estas funciones.

Deshacer un script trabaja casi perfectamente cuando usa estas funciones.

Extender el script un poco más

Ahora que hemos creado un excelente y manejable script para crear cajas de texto, añádamosle dos capacidades:

- La imagen se redimensiona exactamente alrededor del texto, no hay sitio para nada, como sombras o efectos especiales (muchos scripts redimensionan la imagen cuando es necesario).
- Este script podría fácilmente ser usado en otro script para trabajar con texto. Extendiéndolo para que devuelva la imagen y las capas, así otros scripts pueden llamar a este script y usar la imagen y las capas que creemos.

Modificando los parámetros y la función de registro

Para dejar al usuario especificar la cantidad del bufer, añadiremos un parámetro a nuestra función y a la función de registrar:

```
(define (script-fu-text-box inTest inFont inFontSize inTextColor
inBufferAmount)
  (let*
    (
      ; define our local variables
      ; create a new image:
      (theImageWidth 10)
      (theImageHeight 10)
      (theImage (car
                  (gimp-image-new
                   theImageWidth
                   theImageHeight
                   RGB
                  )
                )
            )
      (theText) ;a declaration for the text
                ;we create later
      (theBuffer) ;added
      (theLayer
        (car
          (gimp-layer-new
           theImage
           theImageWidth
           theImageHeight
```

```

        RGB-IMAGE
        "layer 1"
        100
        NORMAL
    )
)
) ;end of our local variables
[Code here]
)

```

```

(script-fu-register
  "script-fu-text-box" ;func name
  "Text Box" ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
  around the user's choice of text,\
  font, font size, and color." ;description
  "Michael Terry" ;author
  "copyright 1997, Michael Terry" ;copyright notice
  "October 27, 1997" ;date created
  "" ;image type that the script works on
  SF-STRING "Text:" "Text Box" ;a string variable
  SF-FONT "Font:" "Charter" ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT "Font size" '(50 1 1000 1 10 0 1) ;a spin-button
  SF-COLOR "Color:" '(0 0 0) ;color variable
  SF-ADJUSTMENT "Buffer amount" '(35 0 100 1 10 1 0) ;a slider
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Toolbox>/Xtns/Script-
Fu/Text ")

```

Añadir el nuevo código

Vamos a añadir código en dos sitios: antes de redimensionar la imagen y al final del script (para devolver la nueva imagen, la capa y el texto).

Después de obtener el ancho y alto del texto, necesitamos redimensionar estos valores basados en la cantidad del bufer especificado por el usuario. No queremos cometer ningún error, chequeando para asegurar que está en el rango de 0-100%, porque no es vital y porque no hay razón para que el usuario no pueda dar un valor como 200 % de bufer para añadir.

```

(set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )
(set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
(set! theImageWidth (+ theImageWidth theBuffer theBuffer) )

```

Todo lo que hacemos aquí es configurar el bufer basado en la altura del texto, y añadirlo dos veces a ambos, el alto y ancho de nuestra nueva imagen. (Lo añadiremos dos veces porque el bufer necesita ser añadido a ambos lados del texto).

Ahora que hemos redimensionado la imagen para permitir un bufer, necesitamos centrar el texto bajo la imagen. Esto se hace para moverlo a las coordenadas (x, y) de (theBuffer, theBuffer). Añadí esta línea después de

redimensionar la capa y la imagen:

```
(gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
```

Adelante y guarde su script, e inténtelo después de refrescar la base de datos.

Todo lo que queda por hacer es devolver nuestra imagen, la capa y la capa del texto. Después de mostrar la imagen, añadimos esta línea:

```
(list theImage theLayer theText)
```

Esta es la última línea de la función, hace que esta línea esté disponible a otros scripts que quieran usarla.

Para usar nuestro nuevo script text box en otro script, podríamos escribir algo como lo siguiente:

```
(set! theResult (script-fu-text-box
                  "Some text"
                  "Charter" "30"
                  '(0 0 0)
                  "35"
                  )
      (gimp-image-flatten (car theResult)))
```

Felicitaciones, está en el camino para su ¡Cinturón Negro de Script-Fu!

Chapter

Caja de herramientas

La caja de herramientas

El GIMP proporciona una caja de herramientas para realizar rápidamente las tareas más comunes, como hacer selecciones o dibujar rutas. Todas las herramientas contenidas en la caja del GIMP son discutidas en detalle aquí.

El GIMP tiene una diversidad de herramientas que permiten realizar una gran variedad de tareas. Las herramientas pueden caer en cinco categorías: *herramientas de selección*, las que definen o modifican la porción de la imagen que se verá afectada por los cambios subsecuentes; *herramientas de pintura*, las que alteran el color de cierta parte de la imagen; *herramientas de transformación*, las que alteran la geometría de la imagen; *herramientas de color*, las que alteran la distribución de los colores en toda la imagen; y *otras herramientas*, las que no caen en las cuatro categorías anteriores.

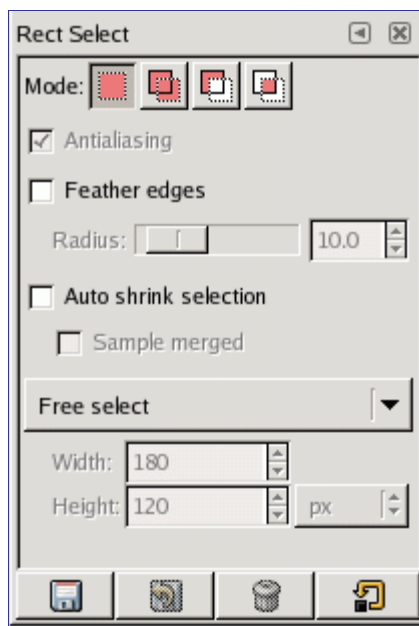
Por si acaso le interesa, en el dialecto del GIMP una "herramienta" es una forma de actuar sobre una imagen que requiere acceso a la pantalla, ya sea para que indique qué quiere hacer moviendo el puntero, o para mostrar interactivamente los resultados de cambios que ha hecho.

La mayoría de las herramientas se pueden activar haciendo clic en la caja de herramientas. Algunas, sin embargo (las herramientas de color), son accesibles sólo vía menús, ya sea por *Herramientas->Herramientas de color* o por *Capa->Colores*. De hecho, cada herramienta puede activarse desde el teclado usando una tecla aceleradora.

En la configuración por omisión, creada cuando el GIMP es instalado, no todas las herramientas muestran iconos en la caja de herramientas: las herramientas de color son omitidas. Puede personalizar el conjunto de herramientas que se muestran en la caja de herramientas empleando el diálogo herramientas . Hay dos razones por las que querría hacerlo: primero, si raramente usa una herramienta, será más fácil encontrar las que sí usa removiendo el ícono distrayente; segundo, si usa a menudo las herramientas de color, es conveniente tener sus iconos en la caja para que estén al alcance. En todo caso, siempre puede acceder a cualquier herramienta en cualquier momento usando el menú **Herramientas** desde la barra de menú de la imagen.

La forma del cursor cambia cuando se está dentro de una imagen, a una que indica cuál herramienta está activa.

Opciones de herramienta



Si tiene todo configurado como la mayoría de los usuarios, el activar una herramienta causa que el diálogo de opciones de herramienta aparezca debajo la caja de herramientas. Si no tiene esta configuración, probablemente debería: es muy difícil usar herramientas de forma efectiva sin poder cambiar sus opciones.

Las opciones de herramienta aparecen bajo la caja de herramientas en la configuración por omisión. Si la pierde por algún motivo, puede restablecerla creando un nuevo diálogo de opciones de herramienta escogiendo *Archivo->Diálogos->Opciones de herramienta*, y luego empotrándolo bajo la caja de herramientas. Vea la sección sobre diálogos empotrables si necesita ayuda sobre éstos.

Cada herramienta tiene su propio conjunto de opciones. Los cambios que realice a las opciones serán mantenidos a lo largo de la sesión, hasta que las vuelva a cambiar. De hecho, las opciones de las herramientas son conservadas de una sesión a otra. La persistencia de las opciones de herramientas a través de las sesiones puede resultar enfadoso a veces: una herramienta se comporta muy raro, y no puede figurarse por qué, hasta que recuerda que ha estado usando una opción inusual la última vez que trabajó con ella, dos semanas atrás.

En la parte inferior del diálogo de opciones de herramientas hay cuatro botones:

Guardar opciones en

Este botón permite guardar las opciones de la herramienta activa, para luego poder recuperarlas. Hace aparecer un pequeño diálogo que solicita un nombre para el conjunto de opciones guardadas. Cuando recupera las opciones, sólo los conjuntos guardados para la herramienta activa son mostrados, así que no tiene que preocuparse por incluir el nombre de la herramienta cuando asigne el nombre.

Recuperar opciones

Este botón permite recuperar un conjunto de opciones previamente guardadas para la herramienta activa. Si todavía no se han guardado opciones para esta herramienta, el botón aparecerá gris. De otra forma, haciendo clic en él aparecerá un menú mostrando los nombres de los conjuntos de opciones guardados: escogiendo una entrada del menú aplicará esas opciones.

Borrar las opciones guardadas

Este botón permite borrar un conjunto de opciones previamente guardado para la herramienta activa. Si ningún conjunto de opciones fue guardado para esta herramienta, el botón aparecerá gris. En otro caso, haciendo clic en él aparecerá un menú mostrando los nombres de los conjuntos de opciones guardados: escogiendo una entrada del menú borrará esa configuración.

Reiniciar con los valores predeterminados

Este botón reinicia las opciones de la herramienta activa a sus valores por defecto.

Herramientas de selección

Características en común

Las herramientas de selección están diseñadas para seleccionar regiones de las imágenes o de las capas, y así poder trabajar en ellas sin que las áreas no seleccionadas se vean afectadas. Cada herramienta tiene sus propiedades particulares, pero las herramientas de selección además comparten una cantidad de características en común. Éstas son descritas aquí, mientras que las variaciones se explican en las próximas secciones para cada herramienta en particular. Si necesita ayuda sobre qué es una "selección" en el GIMP, y cómo funciona, diríjase a la sección sobre selección.

Hay seis herramientas de selección:

- Selección rectangular
- Selección elíptica
- Selección libre (el lazo)
- Seleccionar regiones continuas (la varita mágica)
- Seleccionar por colores
- Seleccionar figuras de la imagen (tijeras inteligentes)

De alguna manera las rutas también pueden pensarse como una herramienta de selección: toda ruta cerrada puede convertirse en una selección. A pesar de esto, usarlas puede llevar un gran trabajo, y no comparten el mismo conjunto de opciones con las otras herramientas de selección.

Teclas modificadoras (por omisión)

El comportamiento de las herramientas de selección se modifica si presiona las teclas Ctrl, Shift, y/o Alt mientras las utiliza.

Los usuarios avanzados consideran muy valiosas a las teclas modificadoras, pero los novatos a menudo las encuentran confusas. Afortunadamente, es posible utilizar los botones de modo (que se describen debajo) en lugar de las teclas modificadoras, en la mayoría de los casos.

Ctrl

Al crear una selección, mantener presionada la tecla Ctrl puede resultar en dos acciones diferentes, de acuerdo a la forma en que la utilice:

- Si mantiene presionada la tecla *antes de hacer clic* para comenzar a seleccionar, esta selección se realizará en el modo de *extracción*.
- Si mantiene presionada la tecla *luego de hacer clic* para comenzar a seleccionar, el efecto dependerá de la herramienta que esté en uso.

Alt

Mantener presionada Alt permite mover el marco de la selección, sin su contenido. Si se mueve toda la imagen en vez de moverse sólo la selección, intente ShiftAlt. Note que la tecla Alt a menudo es interceptada por el administrador de ventanas (lo que significa que el GIMP nunca se entera de que fue presionada), así que la tecla Alt

sin Shift no funciona para todos los usuarios.

Shift

Al crear una selección, mantener presionada la tecla Shift puede resultar en dos acciones diferentes, de acuerdo a la forma en que la utilice:

- Si mantiene presionada la tecla *antes de hacer clic* para comenzar a seleccionar, esta selección se realizará en el modo de *adición*.
- Si mantiene presionada la tecla *después de hacer clic* para empezar a seleccionar, el efecto dependerá de la herramienta que esté en uso: por ejemplo, la forma de la selección se restringe a un cuadrado para la herramienta de selección rectangular.

CtrlShift

La combinación Ctrl Shift puede hacer una variedad de cosas, dependiendo de la herramienta que esté en uso. Es común a todas las herramientas que el modo de selección se cambie a intersección, y hace que cuando la selección finalice, la selección consista en la intersección de la región trazada con la selección preexistente. Se deja como ejercicio para el lector jugar con las varias combinaciones disponibles al realizar selecciones mientras se mantienen Ctrl Shift y liberándolas tanto antes como después de soltar el botón del mouse.

Barra espaciadora

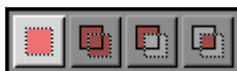
Si se presiona la barra espaciadora mientras se utiliza cualquier herramienta de selección, se cambia momentáneamente a la herramienta para mover, hasta que la tecla se libere.

Opciones

Aquí describiremos las opciones de herramientas que se aplican a todas las herramientas de selección: las opciones que se aplican sólo a algunas herramientas, o las que afectan a cada herramienta de manera diferente, se describen en las secciones dedicadas a cada una. La configuración actual de estas opciones puede verse en el diálogo de opciones de herramientas (que la mayoría de los usuarios tienen empotrado debajo de la caja de herramientas). Para hacer que la interfaz sea consistente, las mismas opciones están presentes para todas las herramientas, inclusive cuando algunas de ellas no tienen efecto en la herramienta.

Modo

Determina la forma en que la selección que se crea se combina con cualquier selección preexistente. Note que las funciones realizadas por estos botones pueden duplicarse haciendo uso de teclas modificadoras, como se ha descrito arriba. Por lo general, los usuarios avanzados usan las teclas modificadoras, mientras que los usuarios novatos encuentran a los botones más fáciles de usar.



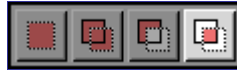
El modo reemplazar hace que cualquier selección existente sea destruida o reemplazada cuando una selección nueva sea creada.



El modo añadir hace que la selección sea añadida a cualquier selección existente.



El modo de extracción borra el área de selección nuevo de cualquier selección existente.



El modo intersección hace una selección nueva del área en que la selección existente y la selección nueva se solapan.

Alisado

Esta opción sólo afecta a unas pocas herramientas de selección: hace que los contornos de la selección se dibujen más suavemente.

Difuminar bordes

Estas opciones permiten difuminar el contorno de la selección, de modo que los puntos cercanos al contorno se vean parcialmente seleccionados. Para mayor información sobre difuminado, diríjase a la entrada del glosario.

Información adicional

Al mover una selección mas allá de los contornos de la imagen, la selección será recortada al área de la imagen. Las selecciones pueden existir solamente sobre el área visible. Sin embargo, los movimientos de la selección y sus cambios se conservan en el historial de deshacer, en caso de que se necesite revertir un error.

Herramienta de selección rectangular



La herramienta de selección rectangular está diseñada para seleccionar regiones rectangulares de una imagen: es la más básica de las herramientas de selección, y su empleo es muy común. El concepto de selección y su empleo en el GIMP se describe en la sección Selecciones. La información sobre las características que todas las herramientas de selección tienen en común se describe en la sección Herramientas de selección.

Esta herramienta puede ser utilizada para pintar un rectángulo en la imagen. Para hacer un rectángulo relleno cree una

selección rectangular, y luego rellénela empleando la cubeta. Para hacer sólo el contorno del rectángulo, la manera más simple y flexible es crear una selección rectangular y luego trazarla.

Si desea redondear las esquinas de una selección rectangular, el método más fácil es emplear **Seleccionar** Rectángulo redondeado del menú de la imagen.

Activación de la herramienta

Puede acceder a esta herramienta de selección de varias maneras:

- Desde el menú de la imagen **Herramientas** Herramientas de selección Selección rectangular .



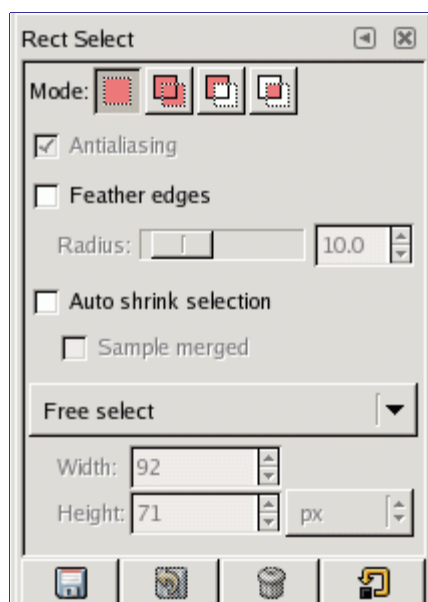
- Clicando en el icono de la caja de herramientas.
- Empleando el atajo de teclado R.

Teclas modificadoras (por defecto)

En la sección Herramientas de selección se encuentran las teclas modificadoras que afectan a todas estas herramientas de la misma forma. Sólo los efectos específicos a la herramienta de selección rectangular son explicados aquí.

- Ctrl: presionar la tecla Ctrl luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta que se haya terminado la selección, hace que el punto de inicio se use como centro del rectángulo, en vez de usarse como una esquina. Note que si presiona la tecla Ctrl *antes* de haber comenzado la selección, ésta se sustraerá a la selección existente.
- Shift: presionar la tecla Shift luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta finalizar la selección, restringe los lados del rectángulo para que se forme un cuadrado. Note que si presiona la tecla Shift *antes* de comenzar la selección, ésta se añadirá a la selección existente.
- Ctrl Shift : presionar ambas teclas luego de haber comenzado la selección produce la combinación de los dos efectos, y la selección es un cuadrado centrado en el punto inicial. Note que presionando estas teclas antes de comenzar la selección da como resultado la intersección de la selección actual con la existente.

Opciones de la herramienta



Diríjase a la sección Herramientas de selección para conocer las opciones que son comunes a todas las herramientas de este grupo. Aquí sólo se explican las opciones específicas a la herramienta de selección rectangular.

Alisado

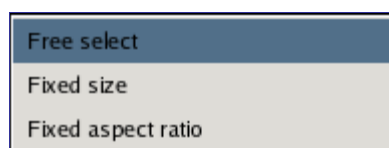
Esta opción no realiza ninguna función en esta herramienta, y aparece inactiva. Sólo está presente para mantener unificadas las interfaces entre los varios tipos de selección.

Encoger selección automáticamente

La casilla **Encoger selección automáticamente** hace que la selección se ajuste automáticamente, encogiéndose para contener tan solo la forma de la capa de la imagen que se encuentra adentro. El algoritmo que halla el mejor rectángulo que se ajuste es "*inteligente*", lo que en este caso significa que algunas veces realiza cosas sorprendentemente sofisticadas, y otras veces realiza cosas sorprendentemente extrañas. En cualquier caso, si la región que desea seleccionar tiene un contorno suficientemente sólido, esta herramienta se comportará correctamente. Note que la selección resultante no necesariamente tendrá la misma forma que el rectángulo que Ud. trace.

Si además se encuentra activa la opción **Muestra combinada**, al encogerse la selección automáticamente se tendrá en cuenta la información de los píxeles visibles de toda la imagen, en lugar de considerarse sólo la información de la capa activa. Para mayor información sobre la muestra combinada, diríjase a la entrada del glosario Muestra combinada.

Restricciones de tamaño



Este menú le permite restringir la forma del rectángulo de tres maneras diferentes.

- **Selección libre**

Esta opción no restringe a la forma del rectángulo.

- **Tamaño fijo**

Esta opción le permite especificar manualmente un tamaño para la selección, empleando los controles de anchura, altura y unidad.

- **Proporción fija**

Esta opción le permite redimensionar la selección mientras se mantiene fija su proporción, según los dos números ingresados en los controles de anchura y altura.


Herramienta de selección elíptica



La herramienta de selección elíptica está diseñada para seleccionar regiones circulares y elípticas de una imagen, y ofrece la posibilidad de hacerlo con una alta calidad, usando alisado. El concepto de selección y su empleo en el GIMP se describe en la sección Selecciones. La información sobre las características que todas las herramientas de selección tienen en común se describe en la sección Herramientas de selección.

Esta herramienta puede ser utilizada para pintar un círculo o una elipsis en la imagen. Para hacer una elipsis rellena cree una selección elíptica, y luego rellénela empleando el Relleno de cubeta. Para hacer sólo el contorno de la elipsis, la manera más simple y flexible es crear una selección elíptica y luego trazarla. Sin embargo, la calidad del alisado (antialiasing) que proporciona este método es bastante pobre. Se puede obtener un contorno de mejor calidad haciendo dos selecciones de diferentes tamaños, sustrayendo la segunda elipsis a la primera, pero esto no siempre es fácil de lograr.

Activación de la herramienta

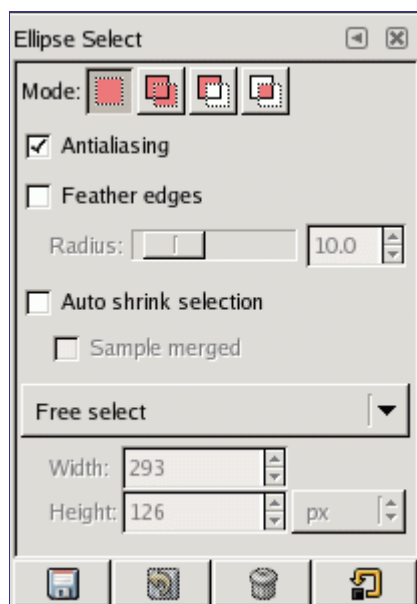
 La herramienta de selección elíptica se puede activar seleccionando **Herramientas** Herramientas de selección Selección elíptica desde el menú de la imagen. O desde la caja de herramientas haciendo clic sobre el icono ; o desde el teclado usando el atajo e.

Teclas modificadoras (por defecto)

En la sección Herramientas de selección se encuentran las teclas modificadoras que afectan a todas estas herramientas de la misma forma. Sólo los efectos específicos a la herramienta de selección elíptica son explicados aquí.

- Ctrl: presionar la tecla Ctrl luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta que se haya terminado la selección, hace que el punto de inicio se use como centro de la elipsis, en vez de usarse como una esquina del rectángulo en que se haya inscripta. Note que si presiona la tecla Ctrl *antes* de haber comenzado la selección, ésta se sustraerá a la selección existente.
- Shift: presionar la tecla Shift luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta finalizar la selección, restringe su forma para que sea un círculo. Note que si presiona la tecla Shift *antes* de comenzar la selección, ésta se añadirá a la selección existente.
- Ctrl Shift : presionar ambas teclas luego de haber comenzado la selección produce la combinación de los dos efectos, y la selección es un círculo centrado en el punto inicial. Note que presionando estas teclas antes de comenzar la selección da como resultado la intersección de la selección actual con la existente.

Opciones de la herramienta



Diríjase a la sección Herramientas de selección para conocer las opciones que son comunes a todas las herramientas de este grupo. Aquí sólo se explican las opciones específicas a la herramienta de selección elíptica.

 Puede acceder a las opciones de esta herramienta efectuando doble clic sobre el icono .

Alisado (antialiasing)

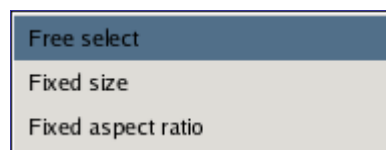
La activación de esta opción hace que los bordes de la selección se suavicen, mediante la selección parcial de los píxeles por los que pasa el contorno. El concepto de alisado se discute con más detalle en la entrada del glosario Alisado. En la mayoría de los casos encontrará que usando esta opción se obtienen resultados más satisfactorios. La principal situación en la que no querría usarla es al cortar y pegar, en la que la selección parcial puede llegar a crear colores indeseables en la periferia.

Encoger selección automáticamente

La casilla **Encoger selección automáticamente** hace que la selección se ajuste automáticamente, encogiéndose para contener tan solo la forma de la capa de la imagen que se encuentra adentro. El algoritmo que halla la elipse que mejor se ajusta es "*inteligente*", lo que en este caso significa que algunas veces realiza cosas sorprendentemente sofisticadas, y otras veces realiza cosas sorprendentemente extrañas. En cualquier caso, si la región que desea seleccionar tiene un contorno suficientemente sólido, esta herramienta se comportará correctamente. Note que la selección resultante no necesariamente tendrá la misma forma que la elipse que Ud. trace.

Si además se encuentra activa la opción **Muestra combinada**, al encogerse la selección automáticamente se tendrá en cuenta la información de los píxeles visibles de toda la imagen, en lugar de considerarse sólo la información de la capa activa. Para mayor información sobre la muestra combinada, diríjase a la entrada del glosario Muestra combinada.

Restricciones de tamaño



Este menú le permite restringir la forma de la elipse de tres maneras diferentes.

- **Selección libre**

Esta opción no restringe a la forma de la elipse.

- **Tamaño fijo**

Esta opción le permite especificar manualmente un tamaño para la selección, empleando los controles de anchura, altura y unidad.

- **Proporción fija**

Esta opción le permite redimensionar la selección mientras se mantiene fija su proporción, según los dos números ingresados en los controles de anchura y altura.

Herramienta de selección libre (el lazo)





La herramienta de selección libre, también llamada el lazo, le permite crear una selección dibujándola a mano con el puntero, mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón (o si utiliza una tableta, presionando el lápiz sobre ella). Cuando suelta el botón del ratón, la selección se cierra conectando el punto final con el punto inicial del dibujo, con una línea recta. Puede salirse de los bordes de la imagen si así lo desea. El lazo es una buena herramienta para hacer un esbozo inicial de una selección. Los usuarios avanzados hallan conveniente hacer un primer esbozo con el lazo y luego cambiar al modo de máscara rápida para trabajar en detalles.

El concepto de selección y su empleo en el GIMP se describe en la sección [Selecciones](#). La información sobre las características que todas las herramientas de selección tienen en común se describe en la sección [Herramientas de selección](#).

La herramienta de selección libre es mucho más fácil de utilizar con una tableta que con el ratón.

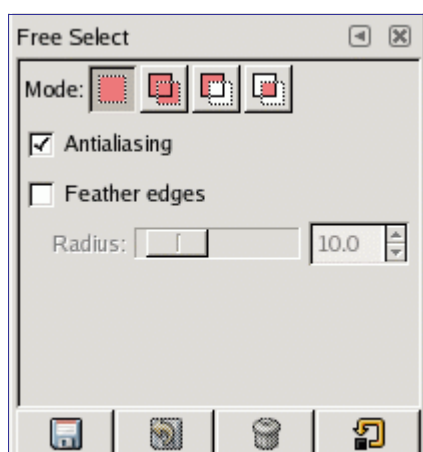
Activación de la herramienta

 El lazo puede activarse desde el menú de la imagen siguiendo **Herramientas** **Herramientas de selección** **Selección libre** ; desde la caja de herramientas haciendo clic sobre el icono  ; o desde el teclado por medio del atajo **f**.

Teclas modificadoras

La herramienta de selección libre no tiene ningún modificador especial, sólo los que afectan a todas las herramientas de selección. Vea la sección [Herramientas de selección](#) para saber de éstos.

Opciones



El lazo no tiene opciones especiales, sólo las que afectan a todas las herramientas de selección. Vea la sección sobre Herramientas de selección para hallarlas.

 Puede hallar las opciones del lazo haciendo doble clic sobre su icono en la caja de herramientas.

Herramienta de selección borrosa (la varita mágica)




La herramienta de selección borrosa, también llamada varita mágica, selecciona áreas continuas de color similar. Puede emplear los colores de la capa actual o en toda la imagen. Comienza seleccionando el lugar en donde se hace clic, y se expande como agua que desciende, seleccionando los píxeles contiguos cuyos colores sean similares al píxel inicial. Puede controlar el rango de similaridad arrastrando el ratón hacia abajo o hacia la derecha: mientras más lejos lo lleve, mayor será el área seleccionada.

Cuando emplee esta herramienta, es muy importante escoger el punto inicial más apropiado. Si selecciona un mal punto, probablemente obtendrá una selección muy diferente a la esperada.

La varita es una buena herramienta para seleccionar áreas que están bien delimitadas por bordes. Es entretenido usarla, y los principiantes la usan frecuentemente. Se dará cuenta, sin embargo, que es difícil seleccionar exactamente lo que desea con precisión. Tal vez su mayor desventaja es que no se pueden hacer pequeños ajustes una vez soltado el botón, hay que volver a comenzar, eligiendo nuevamente el punto inicial. Los usuarios más experimentados a menudo hallan a las rutas y a la selección por colores más eficientes, y emplean menos a la varita. Aún así, como hemos dicho, es útil para las áreas bien delineadas. En general trabaja bien para seleccionar fondos con un color sólido.

Note que a medida que el área se expande, no sólo se propaga por píxeles consecutivos, sino que puede dar pequeños saltos. La distancia que puede obviar se define en la página Opciones de herramienta del diálogo Preferencias, es el "umbral predeterminado" para las regiones continuas. Al cambiar este valor puede hacer a la varita más o menos agresiva. El relleno con la cubeta y con la herramienta de mezcla también se verán afectados.

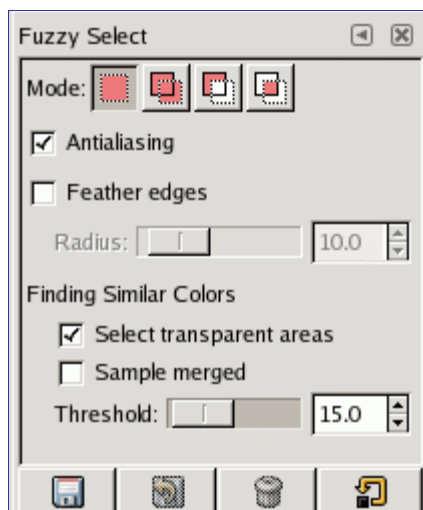
Activación de la herramienta

 La varita mágica se puede activar desde el menú de la imagen siguiendo **Herramientas** Herramientas de selección Selección borrosa ; o desde la caja de herramientas haciendo clic sobre el icono ; o por medio del atajo de teclado z. La "Z" es la inicial de "Zauber", término que en alemán significa magia.

Teclas modificadoras (por defecto)

La herramienta de selección borrosa no tiene ningún modificador especial, sólo los que afectan a todas las herramientas de selección. Vea la sección Herramientas de selección para saber de éstos.

Opciones



Vea la sección Herramientas de selección para las opciones que tienen en común este tipo de herramientas. Sólo las opciones específicas a la varita mágica se explican aquí.

Buscando colores similares

Estas opciones afectan a la manera en que la varita mágica expande la selección desde el punto inicial.

Seleccionar las áreas transparentes

Esta opción habilita a la varita mágica para que seleccione áreas completamente transparentes. Si esta opción no está activada, las áreas transparentes no van a ser incluidas en la selección.

Muestra combinada

Esta opción se torna relevante cuando la imagen tiene varias capas, y la capa activa es semitransparente o está en un modo que no es el Normal. En estos casos, los colores que se presentan difieren de los colores de la capa. Si la opción de "muestra combinada" no se activa, la varita reaccionará sólo a los colores de la capa activa. Si en cambio se activa la opción, la varita reaccionará a la composición de colores de todas las capas visibles. Para mayor información, vea la entrada del glosario Muestra combinada.

Umbral


Este deslizador determina el rango de colores que será seleccionado cuando haga clic sobre el punto inicial, antes de que empiece a arrastrar el ratón. Mientras mayor defina el umbral, mayor será el área resultante. Como se dijo arriba, puede variar el área si al hacer clic mantiene presionado el botón y arrastra el ratón, por lo tanto tiene las mismas posibilidades independientemente del umbral, que define sólo el valor inicial.

Herramienta Seleccionar por color



Esta herramienta selecciona áreas de la imagen de color similar. Tiene un gran parecido con la herramienta de selección borrosa, la varita mágica. La principal diferencia es que la varita selecciona regiones *continuas*, con todas las partes conectadas desde el punto inicial, mientras que esta herramienta selecciona los píxeles con un color suficientemente similar al píxel clicado, sin importar la ubicación de este último. Además, la acción de arrastrar el puntero luego de haber clicado no tiene efecto en esta herramienta.

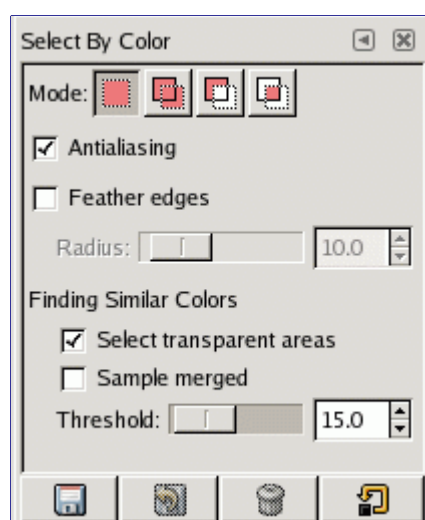
Activación de la herramienta

 La herramienta "Seleccionar por color" puede ser activada desde el menú de la imagen siguiendo **Herramientas** Herramientas de selección Seleccionar por color ; o desde la caja de herramientas haciendo clic sobre su icono ; o por medio del atajo de teclado Shift CtrlC


Teclas modificadoras (por defecto)

La herramienta de selección por color no tiene ningún modificador especial, sólo los que afectan a todas las herramientas de selección. Vea la sección Herramientas de selección para saber de éstos.

Opciones



Vea la sección Herramientas de selección para las opciones que tienen en común este tipo de herramientas. Sólo las opciones específicas a la herramienta de selección por color se explican aquí. Note que son las mismas opciones que tiene la varita mágica.

 Puede hallar las opciones de la varita mágica haciendo doble clic sobre el icono de la caja de herramientas.

Buscando colores similares

Estas opciones afectan a la manera en que la herramienta de selección por color determina la selección según el color del punto inicial.

- **Seleccionar las áreas transparentes**

Esta opción habilita a la herramienta para que seleccione áreas completamente transparentes. Si esta opción no está activada, las áreas transparentes no van a ser incluidas en la selección.

- **Muestra combinada**

Esta opción se torna relevante cuando la imagen tiene varias capas, y la capa activa es semitransparente o está en un modo que no es el Normal. En estos casos, los colores que se presentan difieren de los colores de la capa. Si la opción de "muestra combinada" no se activa, la herramienta reaccionará sólo a los colores de la capa activa. Si en cambio se activa la opción, la herramienta reaccionará a la composición de colores de todas las capas visibles. Para mayor información, vea la entrada del glosario Muestra combinada.

- **Umbral**

Este deslizador determina el rango de colores que será seleccionado. Mientras mayor defina el umbral, mayor será el área resultante.

En cuanto a mover la selección, esta herramienta no se comporta como las otras: cuando se crea la selección por color, sólo puede moverse si cambia de herramienta de selección.

Las tijeras inteligentes





Esta herramienta es una pieza interesante: tiene algunas características en común con el lazo, otras con las rutas, y características propias. Es útil cuando intenta seleccionar una región que está bien delimitada por cambios de color. Para emplear las tijeras, Ud. hace clic sobre el borde de la región que intenta seleccionar, determinando un conjunto de "nodos de control". La herramienta produce una curva continua que pasa por los nodos de control, siguiendo el borde de alto contraste que intenta hallar. Si Ud. tiene suerte, la ruta que halla la herramienta se corresponderá con el contorno del área que intenta seleccionar.

Cada vez que se hace un clic izquierdo con el ratón, se crea un punto de control, que se conecta con el punto de control anteriormente colocado, por una curva que intenta seguir bordes de la imagen. Para finalizar, haga clic sobre el primer punto de control (el cursor cambia para indicar cuándo se halla en el punto correcto). Puede ajustar la curva arrastrando los puntos de control. Cuando esté satisfecho, haga clic en cualquier lugar dentro de la curva para convertirla en una selección.

Asegúrese de no hacer clic dentro de la curva hasta que la haya ajustado completamente, porque una vez que la ha convertido, si deshace vuelve a empezar desde el principio, y va a tener que volver a construir la curva. También asegúrese de no cambiar de herramienta, porque se pierden los nodos de control creados (si le sucede esto todavía puede transformar su selección en una ruta y trabajarla con la herramienta de rutas).

Desafortunadamente, a veces parecen haber algunos problemas con el algoritmo que determina el borde a seguir, y el resultado tiende a ser bastante crudo en muchos casos. Una buena manera de corregirlo es pasar al modo de máscara rápida y emplear herramientas de pintura para limpiar las partes problemáticas. En general, la gente encuentra más útil a la herramienta de rutas que a las tijeras, porque aunque no posee la capacidad de seguir los bordes, su curva persiste hasta que Ud. decide borrarla, y puede cambiarla en cualquier momento.

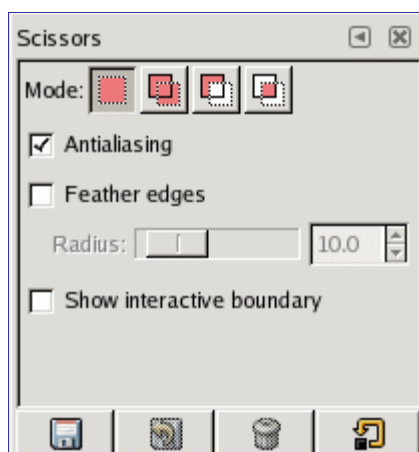
Activación de la herramienta

 Las tijeras inteligentes se pueden activar desde el menú de la imagen siguiendo **Herramientas** Herramientas de selección Tijeras inteligentes ; desde la caja de herramientas clicando en el icono  ; o desde el teclado mediante el atajo i.

Teclas modificadoras (por defecto)

Las tijeras inteligentes no tienen teclas modificadoras especiales, sólo las que afectan a todas las herramientas de selección de la misma manera. Éstas se explican en la sección sobre herramientas de selección.

Opciones



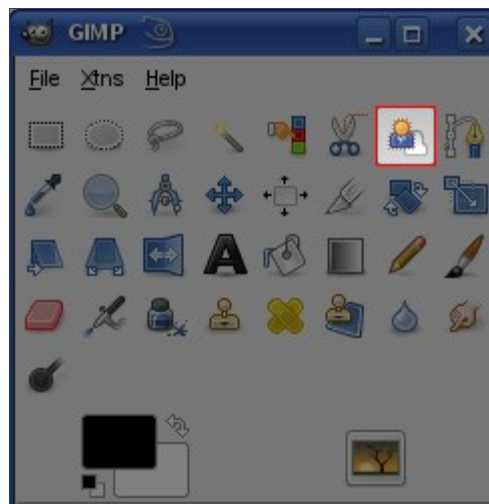
Diríjase a la sección Herramientas de selección para conocer las opciones que son comunes a todas las herramientas de este grupo. Aquí sólo se explican las opciones específicas a las tijeras inteligentes.

Mostrar los límites interactivamente

Si se activa esta opción, al arrastrar un punto de control mientras se lo ubica, se muestra el camino que tomará la curva. Si no está activada, el punto se muestra conectado al anterior por una línea recta mientras lo arrastra, y no verá el camino resultante hasta que libere el botón del ratón. En sistemas lentos, si los puntos están muy alejados,


desactivar esta opción puede hacer que la herramienta trabaje más rápido.

Herramienta de selección de primer plano



Activar la herramienta

Puede activar esta herramienta de dos maneras:

-  Pulsando sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas.
- También, desde **Herramientas** Herramientas de selección Selección del frente en el menú de la imagen.

Generalidades

Esta herramienta permite extraer el frente de la capa activa o de una selección. Está basado en el método SIOX (Simple Interactive Object Extraction). Puede visitar su página web .

Indicaciones para su uso

Esta herramienta funciona de una manera particular:

1. *Seleccionar aproximadamente el frente* que quiere extraer. Cuando selecciona esta herramienta, el puntero del ratón se convierte en el icono lazo. Actualmente, funciona como la herramienta de selección difusa. Seleccione lo menos posible del fondo.



2. *Dibuje una línea através del frente:* con la brocha, su tamaño se puede cambiar en opciones, dibuje una línea continua en el frente seleccionado sobre los colores que quiera preservar de la extracción. El color de la línea no es importante; es mejor usar un color distinto de el del fondo. Sea cuidadoso de no pintar píxeles del fondo.



3. Cuando suelta el botón del ratón, el área no seleccionada están en negro:




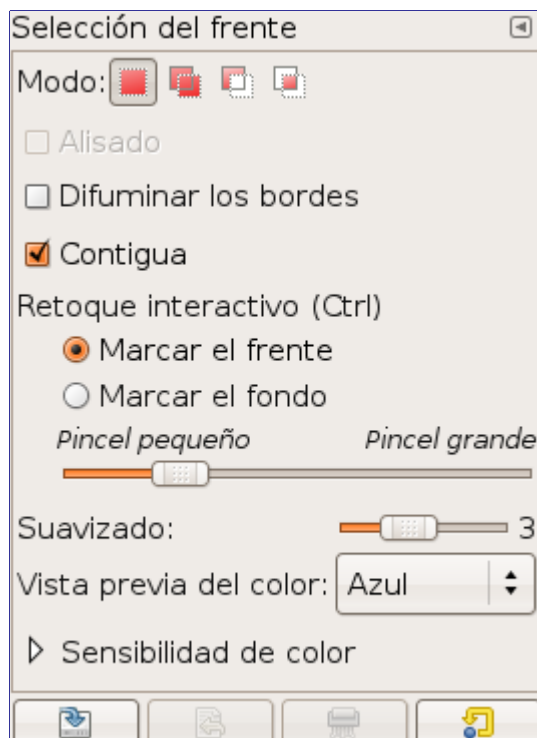
4. Todavía tiene que presionar la tecla Enter para obtener la selección deseada:



Hasta que se presiona Enter, no se puede deshacer esta selección con Ctrl Z o con **Seleccionar Nada**, y al historial de deshacer no le concierne. Para borrar esta selección, se deberá seleccionar otra herramienta.

Opciones

 Puede obtener el diálogo opciones mediante una doble pulsación sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas:



Modos

Hay varios modos de mezclar la selección con una selección existente (la imagen entera si no hay ninguna): Reemplazar, Añadir, Sustraer, Intersectar. Mire Modos de combinar selecciones.

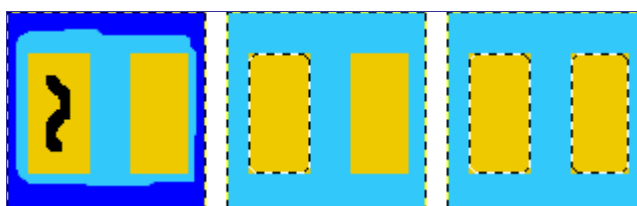
Difuminar bordes

Cuando esta opción está marcada, aparece un deslizador **Radio** que permite seleccionar la anchura del difuminado (0-100 píxeles).

Contigua

Esta opción modifica el comportamiento de la herramienta si las áreas del mismo color están separadas en la imagen:

- Si "Contigua" está marcada, solo serán seleccionadas las áreas contiguas a la pincelada.
- Si "Contigua" no está marcada, todas las áreas con los mismos colores serán seleccionadas



Retoque interactivo

Algunas opciones para trabajar de manera más precisa sobre la selección:

- **Marcar el frente:** opción predeterminada. El color de frente de la caja de herramientas se usa para pintar. Los colores cubiertos por la línea pintada se usarán para la extracción.
- **Marcar el fondo:** Puede acceder a esta opción pulsando sobre el botón o, más sencillo, presionando la tecla Ctrl. El puntero del ratón se convierte en un icono de un pequeño borrador y un signo menos. Se usa el color de fondo de la caja de herramientas. Los píxeles de la selección que tienen el mismo color que los píxeles

"borrados" no serán extraídos.

- **Píxel pequeño/Pincel grande:** Este deslizador permite adaptar el tamaño de la brocha usada para pintar la línea. Una brocha pequeña permite seleccionar detalles más finos.

Suavizado

El deslizador permite quitar los pequeños agujeros de la selección.



Vista previa del color

Puede seleccionar entre Rojo, Verde y Azul para la máscara del fondo de la imagen.

Sensibilidad de color

Esta opción usa el modo de color L*a*b. Si la imagen contiene muchos píxeles del mismo color en diferentes tonos, se puede incrementar la sensibilidad de la selección para este color.

Herramientas de brocha

Características en común



La caja de herramientas del GIMP incluye nueve "*herramientas de brocha*", todas agrupadas en su parte inferior (en el arreglo por defecto). Estas herramientas se distinguen de las demás en que todas son utilizadas moviendo el puntero sobre la imagen, efectuando trazos (pinceladas). Cuatro de ellas -el lápiz, el pincel, el aerógrafo y la tinta- tienen un comportamiento intuitivo. Las otras utilizan la brocha para modificar una imagen más que para pintar sobre la misma: la goma borra; la herramienta para clonar copia desde un patrón o imagen; la herramienta de convolución desenfoca o enfoca; la herramienta blanquear/ennegrecer aclara u oscurece; la herramienta para borronear difumina.

Las ventajas de usar el GIMP con una tableta en vez de hacerlo con el ratón son más notables al utilizar las herramientas de brocha que en otros casos: la ganancia en precisión es invaluable. Estas herramientas además tienen opciones especiales para la "*sensibilidad de presión*" que sólo poseen las tabletas.

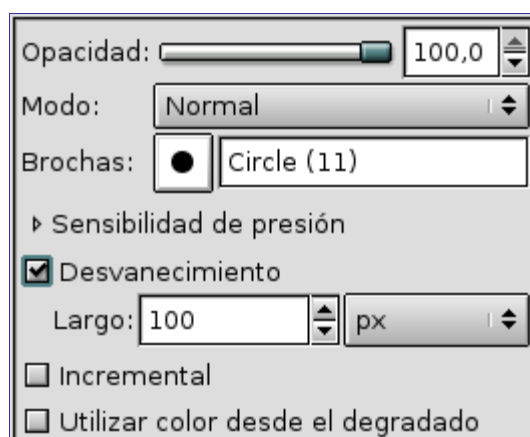
Además del método más común "*a pulso*", es posible aplicar herramientas de brocha en forma automatizada, creando una selección o una ruta y luego "*trazándola*". Puede elegir trazarla con cualquiera de las herramientas de brocha, incluyendo las que no pintan como la goma, la herramienta para borronear, etc, y cualquiera de las opciones que haya configurado para dicha herramienta serán aplicadas.

Las herramientas de brocha no sólo funcionan en las capas de una imagen, sino también en otros tipos de objetos "*dibujables*" (drawables): máscaras de capas, canales, y la selección. Para aplicar una herramienta de brocha sobre una máscara de capa o sobre un canal, simplemente conviértalo en el elemento "*dibujable*" activo de la imagen, haciendo clic sobre el mismo en el diálogo de capas o de canales. Para aplicar una herramienta de brocha a la selección, cambie al modo de máscara rápida. "*Pintar la selección*" es un método muy poderoso que permite crear selecciones precisas de manera eficiente.

Teclas modificadoras

- **Ctrl** : Manteniendo presionada la tecla Ctrl se alterna la funcionalidad de las herramientas de brocha, con la excepción de la de herramienta de entintado. Para el lápiz, el pincel, el aerógrafo, la goma, y la herramienta para borrar, se cambia al modo "recoge color". En este modo, un click sobre un punto de la imagen produce la copia del color de dicho punto en la capa activa, al color de frente del GIMP (para la goma de borrar, al color de fondo). Para la herramienta para clonar, la tecla modificadora Ctrl se utiliza para establecer el punto de referencia para la copia. Para la herramienta de convolución, la tecla Ctrl alterna entre los modo enfocar y desenfocar. Para la herramienta blanquear/ennegrecer, se alterna entre ambos modos.
- **Shift**: Al mantener presionada la tecla Shift se obtiene el mismo efecto sobre todas las herramientas de brocha: cambia al modo de *línea recta*. Para realizar una línea recta con cualquiera de las herramientas de brocha, primero haga click en el punto inicial, *luego* presione la tecla Shift. Mientras la mantenga presionada, verá una fina línea recta desde el punto inicial hasta la posición actual del puntero. Si hace click nuevamente, mientras continúa presionando Shift, una línea recta será dibujada. Puede continuar este proceso para crear una serie de segmentos de línea conectados entre sí.
- **CtrlShift**: Al mantener presionadas estas dos teclas se cambia la herramienta al modo de *línea recta restringida*. Éste tiene un efecto similar a presionar solamente la tecla Shift, excepto que la orientación de la línea se restringe a múltiplos de quince grados. Utilice éste cuando desee crear líneas horizontales, verticales, o diagonales con exactitud.

Opciones de herramientas



Muchas opciones de herramientas son compartidas por varias herramientas de brocha: éstas se describen aquí. Las opciones específicas a cada herramienta se describen en las secciones dedicadas a las mismas.

Opacidad

El control de opacidad ajusta el nivel de transparencia de la herramienta. Para entender como funciona, imagine que la herramienta se aplica a una capa transparente que se encuentra sobre la capa activa. Cambiar la opacidad en las opciones de herramienta tiene el mismo efecto que se obtendría al cambiar la opacidad de la capa. Controle la "intensidad" de todas las herramientas de brocha, no solamente de las que pintan sobre la capa activa. En el caso de la goma de borrar, esta definición se puede tornar un poco confusa: cuanta mayor sea la "opacidad", se obtiene mayor transparencia.

Modo

La lista de modo permite seleccionar el modo de aplicación de la herramienta de brocha; una lista de los diferentes modos puede ser encontrada en Modos de capas. Como sucede con la opacidad, la mejor forma de entender cómo

funcionan los modos es imaginar que se pinta sobre una capa que se encuentra sobre la capa activa, la cual posee como modo de combinación el modo seleccionado. Puede obtener una gran variedad de efectos de esta forma. La opción de modo sólo puede usarse para aquellas herramientas que agregan color a la imagen: el lápiz, el pincel, el aerógrafo, la herramienta de entintado, y la herramienta para clonar. Para las otras herramientas de brocha, la opción permanece inactiva, y sólo se muestra por razones de consistencia.

Brocha

La brocha determina la porción de la imagen que se ve afectada por la herramienta, y de qué forma se hace. El GIMP permite usar varios tipos diferentes de brochas, las cuales se describen en la sección sobre brochas. Las múltiples brochas se encuentran disponibles para todas las herramientas de brocha, exceptuando a la herramienta de entintado. Los colores de las brochas sólo entran en juego para las herramientas en que tiene sentido: el lápiz, el pincel y el aerógrafo. Para las demás, sólo la distribución de intensidad de la brocha es relevante.

Sensibilidad de presión

La sección de sensibilidad a la presión tiene importancia sólo para aquellos poseedores de una tableta digital: permite decidir en qué aspectos las acciones de la herramienta serán afectados por la presión que se ejerce con el lápiz sobre la tableta. Las posibilidades son "*opacidad*", "*dureza*", "*taza*", "*tamaño*" y "*color*". Éstas trabajan en conjunto: puede activar tantas como desee. Para cada herramienta sólo las que tienen sentido son listadas. Esto es lo que hacen:

Opacidad

El efecto de esta opción fue descrito arriba.

Dureza

Esta opción se aplica a brochas con bordes difusos. Si se activa, cuanto más se presione, los bordes difusos se imprimirán más.

Tasa

Esta opción se aplica al Aerógrafo, la herramienta de Convolución, y la herramienta de Borronear, cada una de las cuales tienen efectos que dependen del tiempo. Presionando más hace que actúen más rápido.

Tamaño

Esta opción se aplica a todas las herramientas de brocha sensibles a la presión, pero sólo si se utiliza una brocha paramétrica, esto es, una brocha creada usando el Editor de brochas. Si la opción es activada, y la brocha es paramétrica, el presionar más sobre la tableta tiene el efecto de incrementar el tamaño del área afectada por la brocha.

Color

Esta opción sólo se aplica a las herramientas de pintura: el Lápiz, el Pincel, y el Aerógrafo; y sólo si se están usando colores desde un gradiente. Si estas condiciones se cumplen, mientras más presiones el color se toma de un punto más alto en el gradiente.

Desvanecimiento

Esta opción causa que cada pincelada se desvanezca con la distancia. Esto puede visualizarse fácilmente para las herramientas de pintura, pero se aplica a todas las herramientas de brocha. Es equivalente a reducir gradualmente la opacidad a lo largo de la trayectoria de la pincelada. Note que, al utilizar una tableta, esta opción no modifica los efectos de la presión de la brocha.

Incremental

Esta opción activa el modo incremental para la herramienta. Si se encuentra desactivado, el máximo efecto de una pincelada es determinado por la opacidad, y realizando un movimiento de la brocha repetidamente sobre la misma región no incrementará el efecto más allá de este límite. En cambio si incremental se encuentra activado, cada pasada con la brocha incrementará el efecto, pero la opacidad no excederá la definida para esta herramienta. Esta opción se encuentra disponible para las herramientas de brocha que no tengan el control de "tasa", el cual implica un efecto incremental con el tiempo.

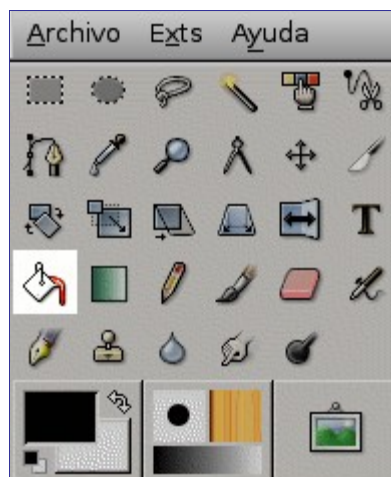
Bordes duros

La activación de esta opción causa que las brochas sean tratadas como si estuvieran en blanco y negro, desactivando el antidentado de subpíxel (sub-pixel anti-aliasing). La consecuencia es que todos los píxeles se ven afectados por la herramienta con el mismo grado. Esto es a menudo útil cuando se trabaja con mucha ampliación, y se necesita un control preciso a nivel de píxel.

Información complementaria

Los usuarios avanzados pueden estar interesados en saber cómo estas herramientas actúan a nivel de subpíxel, para evitar obtener resultados no deseados. Una consecuencia de esto es que hasta cuando se trabaja con brochas de bordes duros, como alguna de las circulares, los píxeles del borde de la pincelada sólo se verán parcialmente afectados. Si necesita obtener efectos de "todo o nada" (por ejemplo para realizar una selección perfecta, cortar y pegar, u operar píxel a píxel), hay dos formas de lograrlo: (1) para pintar, utilice el lápiz, el que da a todas las brochas bordes perfectos y desactiva el antidentado de subpíxel, o (2) para las otras herramientas, active la opción de "bordes duros".

Relleno de cubeta



Esta herramienta rellena la selección con el color de frente actual. Si realiza la operación manteniendo la tecla Shift presionada, se usará el color de fondo. Dependiendo de cómo se hayan colocado las opciones, la herramienta rellenará la selección entera, o sólo las partes que tengan un color cercano al del punto en donde haga clic. Las opciones también afectan la forma en que la transparencia es tratada.

La cantidad de relleno depende del umbral de relleno especificado. El umbral de relleno determina qué tan lejos se esparcirá el color (es similar a la forma en que trabaja la selección difusa). El relleno empieza en el punto en que se hace clic y se

esparce hasta que el valor del color o del alfa se vuelve *"demasiado diferente"*.

Cuando rellene objetos en una capa transparente (como letras en una capa de texto) con un color diferente al anterior, puede encontrar que todavía queda un borde del color antiguo alrededor de los objetos. Esto se debe a que hay un bajo umbral de relleno colocado en el diálogo de opciones del Relleno de cubeta. Con un umbral bajo, el relleno de cubeta no llenará píxeles semitransparentes, y se notará la diferencia con el área rellena porque conservarán su color. Si desea llenar áreas que son completamente transparentes, debe seleccionar clic-derecho/Seleccionar/ Todos, y asegurarse de que el botón *"Mantener transparencia"* (en el diálogo de capas) esté desactivado. Si el botón se encontrara activado, sólo las partes opacas de la capa serán rellenas, y si no utiliza el comando Seleccionar todos, sólo la *"isla opaca"* en la que haga clic será rellena.

Activación de la herramienta

- El relleno de cubeta puede ser activado siguiendo el menú de imagen en el siguiente orden: Herramientas/ Herramientas de pintura/Relleno.



- La herramienta también puede activarse clicando en el ícono:

Teclas modificadoras (por omisión)

Atajo de teclado

Las teclas Shift+B cambian la herramienta activa al relleno de cubeta.

Ctrl

Ctrl cambia el uso del color de fondo o del color de frente.

Shift

Shift cambia el uso de **Rellenar colores similares** a **Rellenar la selección completamente**.

Opciones

Descripción



Las opciones disponibles para la herramienta de Relleno pueden ser accedidas realizando doble clic en su ícono.

Opacidad

El control de opacidad asigna el nivel de transparencia para el relleno. Un nivel de opacidad alto resulta en un relleno más opaco y un nivel bajo resulta en un relleno más transparente.

Modo

La lista desplegable Modo permite seleccionar uno de los modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos modos se encuentra en Modos de capas.

Patrón

Esta lista desplegable permite seleccionar uno de muchos patrones de relleno para ser usado en la siguiente operación. La manera en que la lista es presentada es controlada por cuatro botones en la parte inferior del selector.

Tipo de relleno

El GIMP proporciona tres tipos de relleno: **Relleno con color de frente**, **Relleno con color de fondo** y **Relleno**

con patrón.

El **Relleno con color de frente** asigna el color de frente actual al color del relleno.

El **Relleno con color de fondo** asigna el color de fondo actual al color del relleno.

El **Relleno con patrón** asigna el patrón actualmente seleccionado al color del relleno.

Área afectada

Rellenar colores similares

Ésta es la opción por omisión: la herramienta rellena el área que tenga el color parecido al píxel en que haya clicado. La similitud del color es definida por el umbral de brillo, que puede cambiar dando un valor o dando una posición del cursor.

Rellenar la selección completamente

Esta opción hace que el GIMP rellene toda la selección existente. Si no hay una selección definida se rellena toda la imagen. Una alternativa más rápida para realizar la misma tarea consiste en arrastrar el color de frente, de fondo o el patrón hasta la selección.

Búsqueda de colores similares

Bajo esta sección puede encontrar dos opciones:

Fill Transparent Areas

La opción **Rellenar áreas transparentes** ofrece la posibilidad de rellenar áreas con baja opacidad.

Sample Merged

La opción **Muestra combinada** activa el muestreo para todas las capas. Si esta opción se encuentra activa, el relleno puede hacerse sobre una capa más baja, mientras la información de color usada para determinar el área de relleno está en las capas superiores. Simplemente seleccione la capa baja y asegúrese de que una capa superior esté visible.

Threshold

El control de umbral determina el nivel en que el peso del color es medido para rellenar el espacio. Un nivel alto rellenará área de una imagen con color más variado, mientras que un nivel bajo rellenará menos área.

Herramienta de mezcla



Esta herramienta rellena el área seleccionada con una mezcla en degradado, que por omisión va graduando desde el color de frente hasta el color de fondo, pero hay muchas otras opciones. Para hacer una mezcla, arrastre el cursor en la dirección que desea que vaya, y luego suelte el botón del ratón. La suavidad de la gradación depende de la distancia en que haya arrastrado el cursor. A menor distancia, la gradación es menos suave.

Hay una cantidad impresionante de cosas que puede hacer con esta herramienta, y las posibilidades pueden ser un poco avasallantes al principio. Las dos opciones más importantes que hay son el degradado y la forma. Haciendo clic en el botón de degradado en las opciones de herramienta hace aparecer una lista de degradados para seleccionar. Puede seleccionar uno de los que el GIMP proporciona, y puede además construir y guardar degradados nuevos.

Para la forma, hay 11 opciones: lineal, bilinear, radial, cuadrado, cónico (simétrico), cónico (asimétrico), contorno (angular), contorno (esférica), contorno (con hoyuelos), espiral (sentido horario), y espiral (sentido antihorario); todas son descritas en detalle abajo. Las de contorno son las más interesantes: hacen que el degradado se amolde a la forma de los contornos de la selección, por más caprichosos que éstos sean. Al contrario de las otras formas, las de contorno no se ven afectadas por el largo o la dirección de la línea que dibujes: también tendrá que clicar dentro de la selección, mover el ratón y soltarlo, pero el resultado para estas formas será el mismo sin importar para dónde o cuánto se mueva el cursor.

Seleccione la opción Diferencia en el menú modo, y al realizar la misma acción (incluso con total opacidad) se crearán patrones muy curiosos y alienados, cambiando cada vez.

Activación de la herramienta

- La herramienta de mezcla puede activarse siguiendo el menú de imagen en el siguiente orden: Herramientas/ Herramientas de pintura/ Mezcla.



- La herramienta también puede activarse clicando en el icono:

Teclas modificadoras (por omisión)

Atajo de teclado

La tecla L cambia la herramienta activa al relleno de mezcla.

Ctrl

Ctrl es usado para crear líneas rectas restringidas a ángulos múltiplos de 15 grados.

Opciones

Generalidades



Las opciones disponibles para la herramienta de mezcla pueden ser accedidas realizando doble clic en su icono.

Opacidad

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para el degradado. Un valor de opacidad alto resulta en un relleno más opaco y un valor de opacidad bajo resulta en un relleno más transparente.

Modo

La lista desplegable de modo proporciona una selección de modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos modos se encuentra en Modos de capas.

Degradado

Se puede seleccionar una variedad de patrones de degradado desde la lista desplegable. La herramienta crea una transición de los colores del degradado desde el color de inicial hasta el color de final, pasando por los colores intermedios. La opción **Invertido** causa que la transición por los colores se realice a la inversa.

Deslizar

El valor de **Deslizar** permite incrementar el "*lugar de arranque*" del degradado.

Forma

El GIMP proporciona 11 formas, las que pueden seleccionarse desde la lista desplegable. A continuación se comenta sobre cada una en detalle.

Repetir

Hay dos modos de repetir: **Onda de diente de sierra** y **Onda triangular**. El patrón de diente de sierra en el color es logrado comenzando con el frente, variando gradualmente hasta alcanzar el fondo, y volviendo a empezar por el frente. El patrón triangular comienza con el frente, varía gradualmente hasta el fondo, y luego vuelve a variar gradualmente hasta el frente.

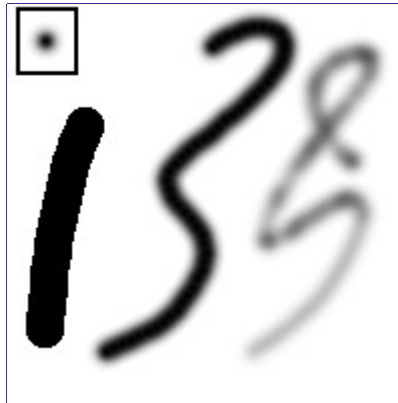
Difuminado

El difuminado se explica completamente en el glosario

Supermuestreo adaptativo

El **Supermuestreo adaptativo** es una manera más sofisticada de suavizar el efecto "*escalonado*" de una transición de color a lo largo de una línea diagonal o curva.

Herramientas de pintura (lápiz, pincel, aerógrafo)



Las herramientas de este grupo son las más básicas para pintar en el GIMP, y tienen suficientes características en común como para ser discutidas en conjunto en esta sección. Las características comunes a todas las herramientas de brocha fueron descritas en la sección sobre Características en común. Las características específicas a cada herramienta en particular son descritas en las secciones dedicadas a cada una.

El lápiz es la más ruda de las herramientas de este grupo: hace trazos duros, sin antidentado. El pincel es intermedio: es probablemente la herramienta más usada de este grupo. El aerógrafo es la más flexible y controlable: es la única para la que la cantidad de pintura aplicada depende de la velocidad de la brocha en movimiento. Esta flexibilidad también la hace más difícil de usar que el pincel.

Todas estas herramientas comparten las mismas brochas, y las mismas opciones para seleccionar colores, tanto desde una paleta básica o desde un degradado. Todas son capaces de pintar en una amplia variedad de modos.

Teclas modificadoras (por omisión)

Ctrl

Ctrl

Manteniendo presionada la tecla Ctrl se cambia de estas herramientas a la herramienta Recoge color: clicando en cualquier píxel de cualquier capa asigna el color del mismo al color de frente (que se muestra en el área de color de la caja de herramientas).

Opciones

Modo

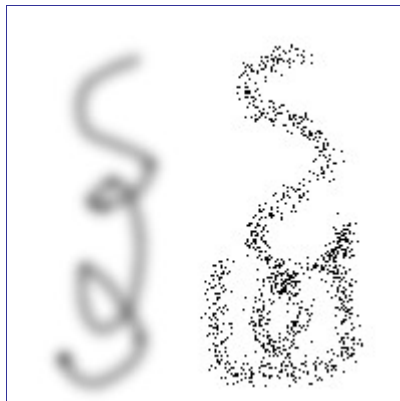
La lista desplegable de modo proporciona una selección de modos para aplicar la pintura. Esta opción aparece en las opciones de herramienta de todas las herramientas de brocha, pero permanece inactiva para todas excepto para las de este grupo, para la tinta y para la herramienta de clonar. Una lista de los modos posibles se halla disponible en Modos de capas La mayoría de estos modos son los mismos que los modos disponibles en las capas para combinarlas en el diálogo de capas, y puede enterder el resultado imaginando que la pintura se aplica a una capa virtual que se encuentra encima de la capa actual, con el modo especificado. Sin embargo, tres de los modos son especiales:

Borrar color

Este modo borra el color de frente reemplazándolo con una transparencia parcial. Actúa como el filtro "color a alfa", aplicado al área bajo el trazo. Note que este modo sólo funciona en capas que poseen un canal alfa; de otra forma, este modo es idéntico al modo normal.

Detrás

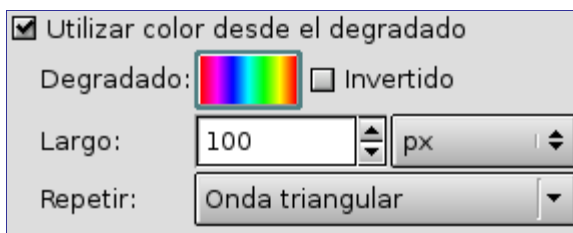
Este modo aplica pintura sólo a las áreas no opacas de la capa: a menor opacidad, más pintura es aplicada. Dado esto, pintar áreas completamente opacas no tiene efecto; pintar áreas completamente transparentes tiene el mismo efecto que el modo normal. El resultado es siempre un incremento en la opacidad. Por supuesto nada de esto tiene sentido para capas que no tienen canal alfa.



Disolver

En este útil modo, para las brochas difusas el nivel de gris de la brocha determina no la densidad de pintura, sino la probabilidad de aplicar pintura. Proporciona una buena manera de crear brochadas de apariencia rugosa.

Degradado



En vez de usar el color de frente (el que se muestra en el área de color de la caja de herramientas), activando la opción "*usar color desde el degradado*" puede pintar con los colores de un degradado. El color cambia gradualmente a lo largo de la trayectoria pintada.

Dispone de varias opciones para controlar qué degradado es empleado y de qué forma:

Degradado

Aquí puede verse una imagen en miniatura del degradado actual. Haciendo clic en la misma aparece un selector de degradado, el que permite escoger uno entre los diferentes proporcionados.

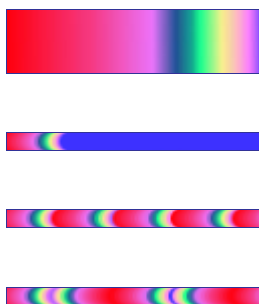
Invertido

Normalmente un trazo comienza con colores tomados desde el extremo izquierdo del degradado, y progresa hacia la derecha. Si la opción "*invertir*" es activada, la brocha empieza tomando colores desde el extremo derecho, y avanza hacia la izquierda.

Largo

Esta opción asigna un valor a la distancia a recorrer con el cursor que corresponde a un ciclo a lo largo de los colores del

degradado. La unidad por omisión es el pixel, pero puede escoger una de las diferentes unidades desde el menú adjunto.



Repetir

Esta opción determina qué sucede si un trazo se excede el largo especificado arriba. Hay tres posibilidades: **Ninguno** significa que el color del final del degradado será usado a lo largo del resto del trazo; **Onda de dientes de sierra** significa que el degradado saltará al principio y volverá a ser recorrido, lo que usualmente produce una discontinuidad en el color; **Onda triangular** significa que el gradiente será vuelto a recorrer en reversa, llenando y viniendo hasta el final del trazo.

El lápiz



El lápiz se emplea para dibujar líneas a mano alzada con bordes duros. El lápiz y el pincel son herramientas similares. La principal diferencia entre ambas es que aunque utilicen las mismas brochas, el lápiz no produce bordes duros, incluso con una brocha muy difusa. Ni siquiera posee antidentado.

¿Por qué querría entonces trabajar con una herramienta tan primitiva? Tal vez su utilización más importante es la de trabajar con imágenes muy pequeñas, así como iconos, cuando se opera a un nivel de ampliación alto y se necesita que cada píxel se vea correcto. Con el lápiz, se puede tener la certeza de que cada píxel que se encuentre dentro de los confines de la brocha serán transformados exactamente como se espera.

Si desea dibujar líneas rectas con el lápiz (así como con cualquiera de las herramientas de pintura), haga clic en el punto inicial, luego mantenga presionada la tecla Shift y haga clic en el punto final.

Activación de la herramienta

- El lápiz puede ser activado siguiendo el menú de la imagen en el siguiente orden: **Herramientas** Herramientas de

pintura Lápiz



• La herramienta también puede activarse clicando en el ícono:

- o presionando la tecla de atajo N.

Teclas modificadoras (por omisión)

Ctrl

Ctrl

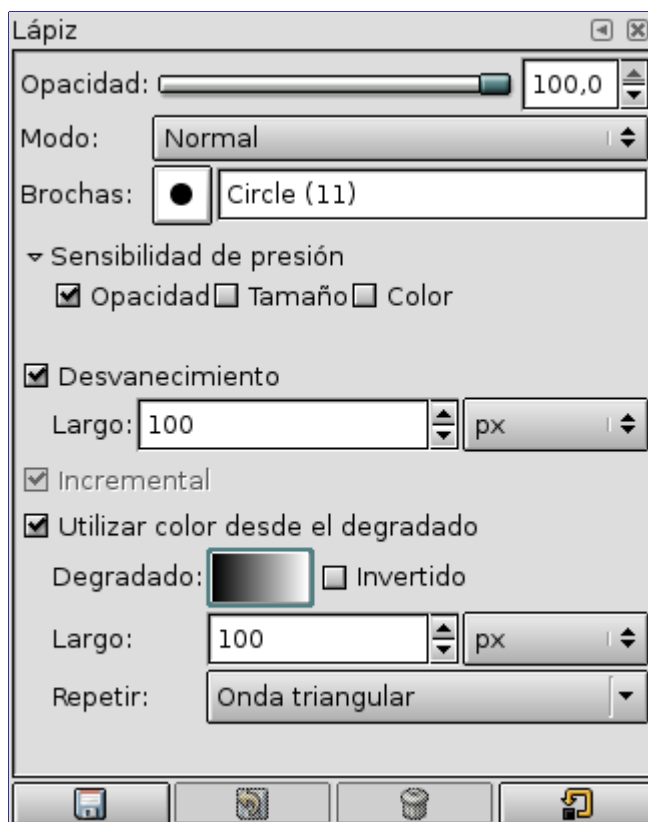
Esta tecla cambia el lápiz a la herramienta Recoge color.

Shift

Shift

Esta tecla coloca al lápiz en el modo de línea recta. Presionando Shift mientras se hace clic con el Botón 1 se generará una línea recta. Clics consecutivos continuarán dibujando líneas rectas que se originan a partir del final de la línea anterior.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para leer sobre las opciones que se aplican a todo el grupo al que el lápiz pertenece.

Generalidades



Las opciones disponibles para esta herramienta pueden ser accedidas realizando doble clic sobre su ícono.

Opacidad

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Modo

La lista desplegable de modo proporciona una selección de modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos modos se encuentra en Modos de capas

Brocha

Indica la brocha activa. Un clic en el icono de la brocha abre el diálogo de selección de brochas.

Degradado

La lista desplegable permite seleccionar un degradado que puede ser usado si se activa la opción **Utilizar color desde el degradado**. Este degradado puede ser invertido activando la opción **Invertido**.

Incremental

Esta opción activa el modo de pintura incremental para la herramienta, en el que la opacidad del color se incrementa cada vez que el lápiz pasa sobre el mismo lugar, pero no puede exceder la opacidad original del color. Más información sobre el modo incremental puede hallarse en el glosario

Sensibilidad a la presión

En la sección de Sensibilidad a la presión se pueden asignar valores a los niveles de sensibilidad para los dispositivos de entrada que la posean.

- **Opacidad** : La opacidad del dibujo se incrementa al aumentar la presión del dispositivo.
- **Tamaño** : El ancho de la línea se incrementa al aumentar la presión del dispositivo.
- **Color**: GIMP toma colores desde el degradado activo cada vez más altos a medida que la presión del dispositivo se incrementa.

Desvanecimiento

Esta opción hace que el trazo se vaya desvaneciendo hasta desaparecer luego de exceder la distancia especificada.

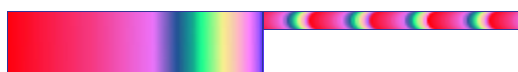
Utilizar color desde el degradado

En vez de usar el color de frente o el color de fondo, el color se va tomando desde el degradado activo. Activando **Invertido** puede invertir la dirección del degradado.

El degradado es recorrido completamente en el **Largo** especificado.



Repetir



Onda triangular : Pinta el degradado repetidamente. Cada vez que se alcance la distancia especificada, el degradado será vuelto a recorrer en la dirección inversa, e irá recorriéndose ida y vuelta hasta que se complete el trazo.



El pincel



La herramienta pincel pinta trazos difusos. Todos los trazos son efectuados con la brocha actual.

Activación de la herramienta

- La herramienta pincel puede ser activada siguiendo el menú de imagen en el siguiente orden: Herramientas/ Herramientas de pintura/ Pincel.



- La herramienta también puede activarse clicando en el ícono:
- o presionando la tecla de atajo P.

Teclas modificadoras (por omisión)

Ctrl

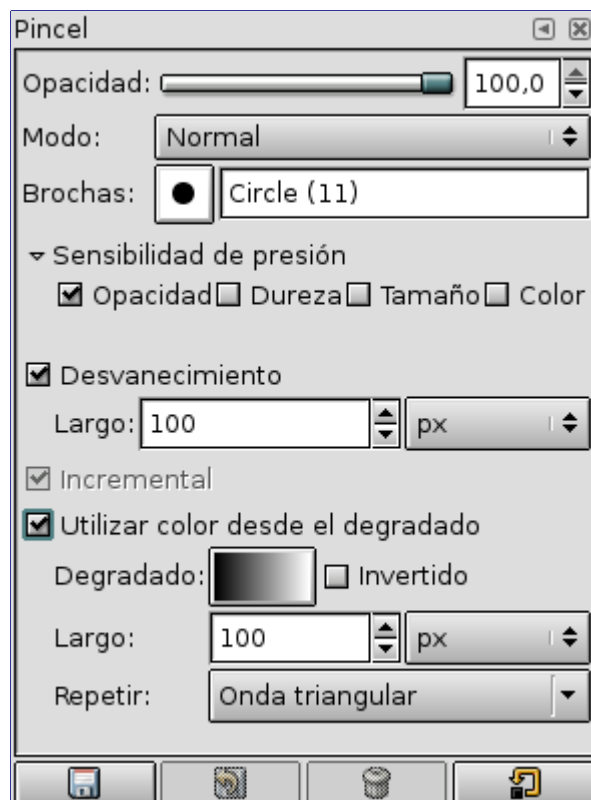
Ctrl

Esta tecla cambia del pincel a la herramienta recoge-color.

Shift

Esta tecla coloca la herramienta pincel en el modo de línea recta. Presionando Shift mientras se hace clic con el Botón 1 se genera una línea recta. Clics consecutivos continúan dibujando líneas rectas que se originan a partir del final de la línea anterior.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para las leer sobre las opciones que se aplican a todo el grupo al que el pincel pertenece.

Generalidades



Las opciones disponibles para esta herramienta pueden ser accedidas realizando doble clic sobre su icono.

Opacidad

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Modo

La lista desplegable de modo proporciona una selección de modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos modo se encuentra en Modos de capas.

Brocha

Indica la brocha activa. Un clic en el icono de la brocha abre el diálogo de selección de brochas.

Degradado

La lista desplegable permite seleccionar un degradado que puede ser usado si se activa la opción **Utilizar color desde el degradado**. Este degradado puede ser invertido activando la opción **Invertido**.

Incremental

Esta opción activa el modo de pintura incremental para la herramienta, en el que la opacidad del color se incrementa cada vez que la brocha pasa sobre el mismo lugar, pero no puede exceder la opacidad original del color. Más información sobre el modo incremental puede hallarse en el glosario.

Sensibilidad a la presión

En la sección de sensibilidad a la presión se pueden asignar valores a los niveles de sensibilidad para los dispositivos de entrada que la posean.

- **Opacidad:** La opacidad del dibujo se incrementa al aumentar la presión del dispositivo.
- **Dureza:** La línea se hace cada vez más dura (menos difusa) al aumentar la presión del dispositivo.
- **Size:** El ancho de la línea se incrementa al aumentar la presión del dispositivo.
- **Color:** GIMP toma colores desde el degradado activo cada vez más altos a medida que la presión del dispositivo se incrementa.

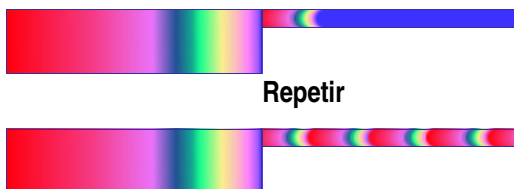
Desvanecimiento

Esta opción hace que el trazo se vaya desvaneciendo hasta desaparecer luego de exceder la distancia especificada.

Utilizar color desde el degradado

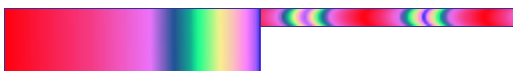
En vez de usar el color de frente o el color de fondo, el color se va tomando de el degradado activo. Activando **Invertido** puede invertir la dirección del degradado.

El degradado es recorrido completamente en el **Largo** especificado.



Onda de dientes de sierra : Pinta el degradado repetidamente. Cada vez que se alcance la distancia especificada, el degradado volverá a recorrerse desde el principio.

Onda triangular : Pinta el degradado repetidamente. Cada vez que se alcance la distancia especificada, el degradado será vuelto a recorrer en la dirección inversa, e irá recorriéndose ida y vuelta hasta que se complete el trazo.



La goma de borrar





La goma de borrar se utiliza para borrar áreas de color de la capa actual o de una selección de la misma. Si la goma se utiliza en algo que no admita transparencia (un canal de máscara de selección, una máscara de capa, o la capa de fondo si no tiene canal alfa), entonces al borrar se mostrará el color de fondo del área de color de la caja de herramientas (en caso de ser una máscara, la selección será modificada). De otra forma, el borrar producirá la transparencia parcial o total, dependiendo de los ajustes en las opciones de herramientas.

Si necesita borrar completamente un grupo de píxeles sin dejar rastros del contenido previo, debería activar la opción de **Bordes duros** en las opciones de herramientas. Si no lo hace, el alojamiento de subpíxel de la brocha causará un borrado parcial en los ejes del trazo, incluso para las brochas con bordes duros.

Si usa el GIMP con una tableta, puede resultarle conveniente tratar a la punta opuesta de la estilográfica como una goma de borrar. Para que esto funcione, lo único que debe hacer es clicar con la punta opuesta en la herramienta Goma de la caja de herramientas. Dado que cada punta de la estilográfica es tratada como un dispositivo de entrada aparte, y cada dispositivo de entrada tiene su propia herramienta asignada, la punta opuesta continuará funcionando como Goma hasta que seleccione una herramienta diferente con la misma.

Activación de la herramienta

 La goma puede ser activada siguiendo el menú de imagen en el siguiente orden: **Herramientas** Herramientas de pintura Goma de borrar ; y también puede activarse clicando en el ícono:  ; o presionando la tecla de atajo E.

Teclas modificadoras (por omisión)

Vea la sección Herramientas de brocha para una descripción de las teclas modificadoras que tienen el mismo efecto en todas las herramientas de brocha.

- Ctrl: Al mantener presionada la tecla Ctrl la goma cambia al modo "*Recoge color*", con el que puede seleccionar el color de cualquier píxel al clicar en el mismo. Sin embargo, a diferencia de las otras herramientas de brocha, la goma modifica el *color de fondo* en vez del color de frente. Esto es más útil, porque en las capas y otros objetos (drawables) que no admiten transparencia, la goma reemplaza el área con el color de fondo actual.
- Alt: Al mantener presionada la tecla Alt la goma cambia al modo "*anti-borrado*", como se describe debajo en la sección de opciones de herramientas. Note que en algunos sistemas la tecla Alt está capturada por el administrador de ventanas. Si esto le sucede, debería poder usar Shift-Alt en su lugar.

Opciones de herramienta

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a varias o a todas estas herramientas.



Opacidad

El deslizador **Opacidad**, a pesar de su nombre, determina la "intensidad" de la herramienta. Por esto, cuando borra sobre una capa que tiene canal alfa, cuanto más "opacidad" uses, ¡obtendrá más transparencia!

Anti-borrado

La opción de anti-borrado de la herramienta goma puede recuperar áreas de una imagen, incluso cuando estén completamente transparentes. Esta funcionalidad sólo existe para capas que tienen canal alfa. En adición al botón del diálogo de opciones de herramientas, también puede activarse al vuelo manteniendo apretada a tecla Alt (o, si la tecla Alt está capturada por el administrador de ventanas, manteniendo apretadas Shift y Alt al mismo tiempo).

Para comprender cómo es posible el anti-borrado, debería saber que el borrar (o cortar) sólo afecta al canal alfa, no a los canales RGB que contienen los datos de la imagen. Aún cuando el resultado sea completamente transparente, los datos RGB están todavía ahí, simplemente no los puede ver. El anti-borrado incrementa el valor del canal alfa para que vuelva a ver los datos RGB.

Una propiedad enojosa: al utilizar el anti-borrado sobre las áreas no pintadas de una capa creada con un fondo transparente ¡se pinta con negro!

Eit irriterande fenomen: Dersom du visker inn på eit lag med gjennomsiktig bakgrunn, vil viskeleret teikne med svart på område som ikkje er teikna på frå før.

El aerógrafo



Activación de la herramienta

- El aerógrafo puede activarse desde el menú de la imagen: Herramientas/ Herramientas de pintura /Aerógrafo.



- La herramienta también puede activarse clicando en el icono:

Teclas modificadoras (por omisión)

Atajo del teclado

La tecla a, o] en GIMP-2.10, cambia la herramienta activa por el aerógrafo.

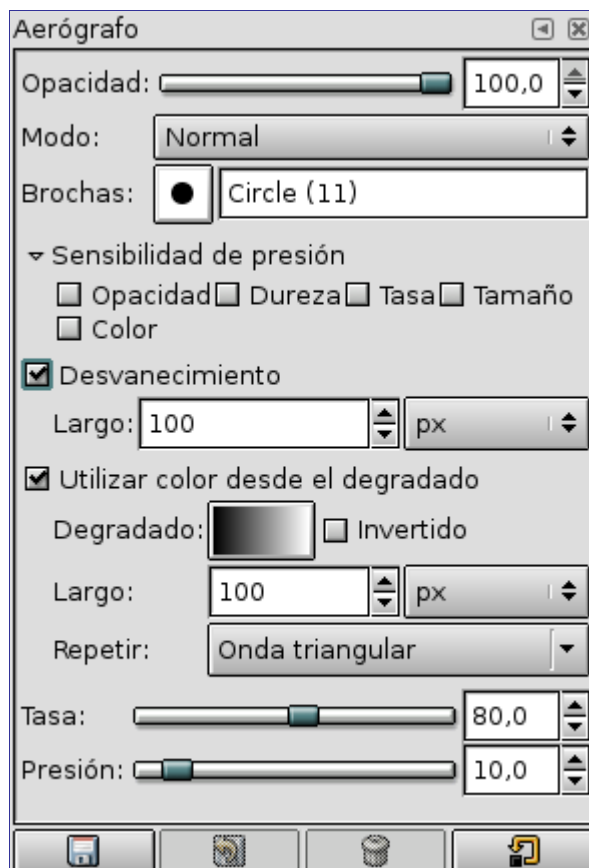
Ctrl

Ctrl cambia del aerógrafo a la herramienta Recoge color.

Shift

Shift coloca al aerógrafo en el modo de línea recta. Al hacer clic con el Botón 1 mientras se mantiene presionado Shift se generará una línea recta. Clics consecutivos continuarán dibujando líneas rectas que se originarán a partir del final de la línea anterior.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Descripción



Las opciones disponibles para esta herramienta pueden ser accedidas realizando doble clic sobre su icono.

Opacidad

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Modo

La lista desplegable de Modo proporciona una selección de modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos modos se encuentra en Modos de capas.

Brocha

Indica la brocha activa. Un clic en el icono de la brocha abre el diálogo de selección de brochas.

Degradado

La lista desplegable permite seleccionar un degradado que puede ser usado si se activa la opción *"Utilizar color desde el degradado"*. Este degradado puede ser invertido activando la opción **Invertido**.

Sensibilidad a la presión

En la sección de Sensibilidad a la presión se pueden asignar valores a los niveles de sensibilidad para los dispositivos de entrada que la posean.

Desvanecimiento

Esta opción hace que el trazo se vaya desvaneciendo hasta desaparecer luego de exceder la distancia especificada.

Utilizar color desde el degradado

En vez de usar el color de frente o el color de fondo, el color se irá tomando de el degradado activo. Activando Invertido puedes invertir la dirección del degradado.

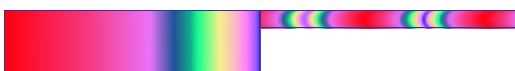


El degradado es recorrido completamente en el Largo especificado.

Repetir



Onda de dientes de sierra : Dibuja el degradado repetidamente. Cada vez que se alcance la distancia especificada, el degradado volverá a recorrerse desde el principio.



Onda triangular : Dibuja el degradado repetidamente. Cada vez que se alcance la distancia especificada, el degradado será vuelto a recorrer en la dirección inversa, e irá recorriéndose ida y vuelta hasta que se complete el trazo.

Tasa

El deslizador **Tasa** ajusta la velocidad en que se aplica el color del aerógrafo. Un valor alto producirá trazos más oscuros en menos tiempo.

Presión

Este deslizador controla la cantidad de color que el aerógrafo pinta. Un valor alto resultará en trazos más oscuros.

Herramienta de tinta



La herramienta de tinta simula ser una pluma estilográfica con plumín controlable, y sirve para pintar trazos sólidos de bordes con antidentado. El tamaño, la forma y el ángulo del plumín pueden ajustarse para determinar cómo se dibujan los trazos.

Activación la herramienta

- La tinta puede activarse desde el menú de la imagen: Herramientas/ Herramientas de pintura /Tinta .



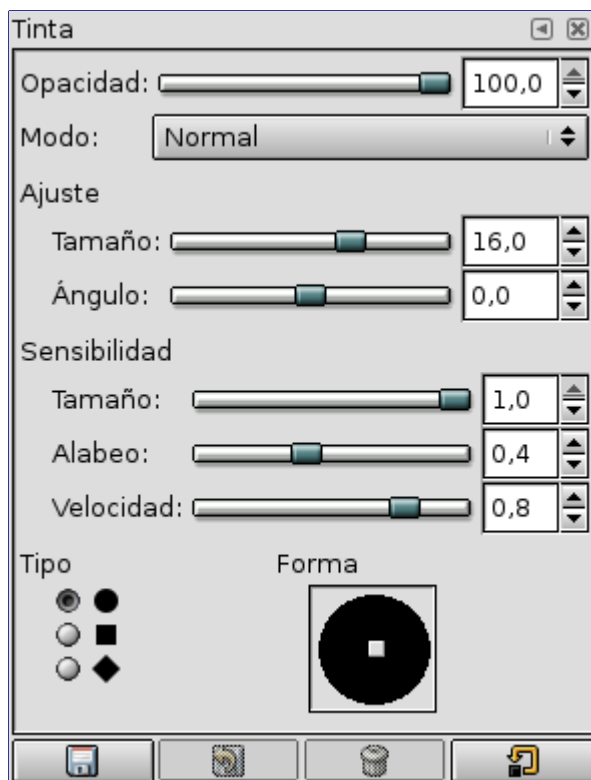
- La herramienta también puede activarse clicando en el ícono:

Teclas modificadoras (por omisión)

Atajo del teclado

La tecla k cambiará la herramienta activa por la tinta.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Descripción



Las opciones disponibles para esta herramienta pueden ser accedidas realizando doble clic sobre su icono.

Opacidad

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Modo

La lista desplegable de Modo proporciona una selección de modos de aplicación de la pintura. Una lista de estos

modos se encuentra en Modos de capas.

Ajuste

Tamaño

Controla el ancho del plumín de la estilográfica, que varía desde 0 (muy fino) hasta 20 (muy grueso)

Ángulo

Controla el ángulo del plumín de la estilográfica relativo a la horizontal.

Sensibilidad

Tamaño

Controla el tamaño del plumín, desde mínimo hasta máximo. Note que un tamaño de 0 no da un plumín de tamaño cero, sino un plumín con el mínimo de tamaño.

Alabeo

Controla el alabeo del plumín relativo a la horizontal. Este control y el de ángulo descrito arriba están interrelacionados. Experimentar es la mejor forma de aprender a usarlos.

Velocidad

Controla el tamaño efectivo del plumín en función de la velocidad de dibujo. Como si fuera una pluma real, mientras más rápido dibuje, más fina es la línea.

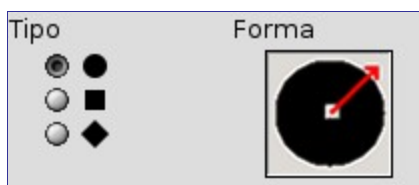
Tipo y forma

Tipo

Hay tres formas de plumín para elegir: circular, diamante y cuadrada.

Forma

La geometría del tipo de plumín puede ser ajustada manteniendo presionado el Botón 1 del mouse sobre el pequeño cuadrado que está en el centro del icono de forma, y moviéndolo.



Herramienta para clonar



La herramienta para clonar usa la brocha actual para pintar, copiando desde una imagen o patrón. Tiene muchos usos, uno de los más importantes es el de reparar problemas en áreas de una fotografía digital pintando sobre ellos los píxeles de otras áreas. Esta técnica toma tiempo para aprenderse, pero en las manos de un usuario capaz es muy poderosa. Otro uso importante es el de pintar patrones de líneas o curvas.



Si desea clonar de una imagen en vez de un patrón, debe decirle al GIMP de cuál imagen copiar. Esto se hace manteniendo presionada la tecla Ctrl y clicando en la imagen origen determinada. Hasta que no haya seleccionado la imagen origen de esta forma, no le será posible pintar con la herramienta para clonar: el cursor le avisará de esto mostrando un símbolo de "prohibido".

Si clona desde un patrón, éste será *enlozado*. Esto es: cuando el punto del que se copia sobrepasa uno de los ejes, salta al eje opuesto y continúa como si el patrón estuviera repetido infinitamente en cada lado. Cuando clone desde una imagen esto no sucede: al salirse de los ejes de la imagen origen la herramienta deja de producir cambios.

Puede clonar desde cualquier "dibujable" (es decir, cualquier capa, máscara de capa, o canal) y hacia cualquier "dibujable". Incluso puede clonar desde o hacia la máscara de selección cambiando al modo de máscara rápida. Si esto implica copiar colores a un objetivo que no los admita (por ejemplo, clonar desde una capa RGB hacia una capa indizada o hacia una máscara de capa), entonces los colores son convertidos a la mejor aproximación posible.

Activación de herramienta

La herramienta para clonar puede activarse desde el menú de la imagen:

-  **Herramientas** Herramientas de pintura Clonar ; también puede activarse clicando en el icono:  ; o desde el teclado usando el atajo c, o S en GIMP-2.10.

Teclas modificadoras (por omisión)

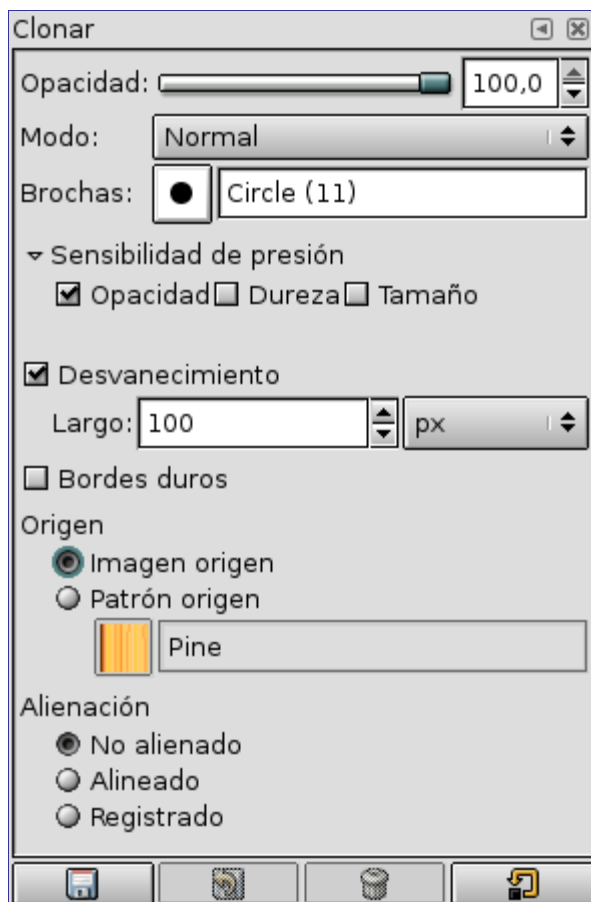
Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Ctrl

La tecla Ctrl se utiliza para seleccionar el origen si se clona desde una imagen. No tiene efecto si se clona desde un patrón. Puede clonar desde cualquier capa de cualquier imagen clicando en su ventana con la tecla Ctrl presionada,

mientras la capa deseada está activa (esto se muestra en el diálogo de capas). Si la alineación está colocada como "no alineada" o "alineada" en las opciones de herramientas, el punto en el cual se haga clic se convertirá en el origen del clonado: los datos de la imagen en dicho punto serán usados cuando comience a pintar con la herramienta para clonar. En el modo de selección del origen el símbolo del cursor cambia a una cruz.

Opciones



Patrón

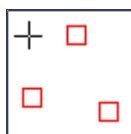
Al clicar en el símbolo del patrón aparece el diálogo de patrones, desde el cual puede seleccionar el patrón a pintar. Esta opción sólo es relevante si desea clonar utilizando un patrón como origen.

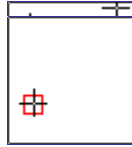
Origen

La elección que haga aquí determina si los datos serán copiados desde el patrón descrito arriba, o desde una de las imágenes que se encuentren abiertas. Si escoge "imagen origen", le debe decir al GIMP cuál capa se tomará como origen, efectuando Ctrl-clic en la misma.

Alineación

El modo de alineación determina la manera en que la posición origen se desfaza para cada trazo de brocha.





Arriba: ilustración esquemática de los tres posibles modos de alineación. El cursor del mouse se muestra como un rectángulo rojo, y el punto de origen como una cruz negra.

No alineado

En este modo cada trazo de brocha se trata por separado. Para cada trazo el punto en que primero se haga clic es copiado desde el punto especificado del origen. No hay relación entre un trazo y otro. En este modo la imagen pintada puede cortarse si los trazos se intersectan.

Alineado

En este modo el primer clic que se hace al pintar determina el desface entre la imagen origen y el resultado de la clonación, y todos los trazos de brocha subsecuentes usarán el mismo desface. Con esto puede efectuar los trazos que desee, y éstos se unirán suavemente unos con otros.

Si quisiera cambiar el desface, puede hacerlo cambiando al modo no alineado, luego pinte un trazo, y vuelva al modo alineado. Los trazos subsecuentes usarán el mismo desface que el primer trazo que efectúe.

Registrado

Este modo copia cada píxel del origen al píxel con la misma ubicación del objetivo. Es común usarlo cuando se desea clonar de una capa a otra de la misma imagen. También es útil cuando se clona desde un patrón si quiere que los ejes izquierdo o superior del patrón se alineen precisamente con los ejes correspondientes a la capa objetivo.

Información complementaria

Transparencia

Los efectos de la herramienta para clonar sobre la transparencia son un poco difíciles de entender. No se puede clonar la transparencia: si intenta clonar desde un origen transparente, nada sucederá en el destino. Si clona desde un origen traslúcido, el efecto será determinado por la opacidad del origen. Así que asumiendo una opacidad del 100% y una brocha dura:

- Clonar un negro traslúcido sobre blanco produce gris.
- Clonar un negro traslúcido sobre negro produce negro.
- Clonar un blanco traslúcido sobre blanco produce blanco.
- Clonar un blanco traslúcido sobre negro produce gris.

El clonar nunca incrementa la transparencia. Pero, a menos que se active "mantener transparencia" para la capa, sí puede reducirla. Clonar un área opaca sobre un área traslúcida produce un resultado opaco. Y clonar un área traslúcida sobre otra área traslúcida causa un incremento en la opacidad.

Brochas "filtro"

Brochas Brochas "filtro" Hay unas pocas formas no tan obvias de utilizar esta herramienta para obtener efectos impresionantes. Algo que puede hacer es crear "brochas filtro", esto es, aplicar el efecto de un filtro con una brocha. Para lograrlo, duplique la capa en la que desea trabajar y aplique el filtro a la copia. Luego active la herramienta para

clonar seleccionando como origen "imagen origen", y la alineación a "registrado". Haga Ctrl-clic sobre la capa filtrada para elegirla como origen, y pinte sobre la capa original. Con esto estará pintando los datos de la imagen filtrada sobre la capa original.

Brocha historial

Brochas Brocha historial Puede utilizar un método parecido para imitar la "brocha historial" de Photoshop, que permite deshacer o rehacer cambios selectivamente usando una brocha. Para lograrlo, comience duplicando la imagen. Luego, en el original, retroceda al estado que desee del historial de la imagen, ya sea deshaciendo o empleando el diálogo del historial de deshacer (esto debe ser hecho en el original y no en la copia, porque al duplicar no se conserva el historial de deshacer). Ahora active la herramienta para clonar, seleccionando como origen "imagen origen" y alineación "registrado". Haga Ctrl-clic sobre la capa de una imagen, y pinte sobre la capa correspondiente de la otra imagen. Dependiendo el sentido en que lo haga, tendrá una "brocha de deshacer" o una "brocha de rehacer".

Convolución (desenfocado/enfoque)



La herramienta de convolución utiliza la brocha activa para enfocar o desenfocar lugares de la imagen. Puede ser útil desenfocar cuando algún elemento de la imagen resalta demasiado y desee suavizarlo. Si lo que desea es desenfocar toda una capa, o una gran parte de la misma, probablemente será mejor usar alguno de los filtros de desenfoco. La dirección del trazo no afecta el resultado: si desea desenfocar con movimiento utilice la herramienta para borrar.



Al colocarse en el modo "enfocar", la herramienta trabaja incrementando el contraste en los lugares en que se aplique. Un poco de esto resulta a menudo útil, pero la aplicación en exceso produce ruido. Algunos de los filtros para realzar, en particular el denominado máscara de desenfoco, realizan un trabajo mucho más limpio para enfocar áreas de una capa.

Puede crear una brocha para enfocar más sofisticada utilizando la herramienta para clonar. Para hacerlo comience duplicando la capa en la que desee trabajar, y córrale a la copia un filtro para realzar, como por ejemplo el de máscara de desenfoco. Luego active la herramienta para clonar, y en sus opciones coloque como origen "*imagen origen*" y como alineación "*registrado*". Asigne a la opacidad un valor modesto, por ejemplo 10. Luego efectúe Ctrl-clic sobre la copia para hacerla la imagen origen. Si ahora pinta sobre la capa original combinará ambas imágenes, la enfocada y la desenfocada.

Tanto el enfoque como el desenfoco trabajan incrementalmente: al mover la brocha repetidamente sobre un área se incrementa el efecto con cada paso. El control de tasa permite controlar la velocidad en que las modificaciones se acumulan. El control de opacidad puede usarse para limitar la cantidad de desenfoco producido por un trazo, aún cuando

se realicen muchas pasadas sobre la misma área.

Activación de la herramienta

 La herramienta de convolución puede activarse desde el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de pintura Convolución ; también puede activarse clicando en el icono:  ; o desde el teclado usando el atajo V.

Teclas modificadoras (por omisión)

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

- Ctrl : Cuando se mantiene presionada la tecla Ctrl se cambia entre enfoque y desenfoque, invirtiendo la opción elegida de las opciones de herramientas.

Opciones



Tipo de convolución

El modo *desenfoque* hace que cada píxel afectado se difumine con sus píxeles vecinos, es decir, aumenta la similitud entre los píxeles que se encuentran en el área del trazo. El modo *enfoque* hace que cada píxel se vuelva más diferente de sus píxeles vecinos, aumentando el contraste de los píxeles que se encuentran dentro del área del trazo. Puede seleccionar la opción inversa a la escogida aquí "al vuelo", manteniendo presionada la tecla Ctrl.

Tasa

El deslizador **tasa** ajusta la intensidad del efecto de la herramienta de convolución.

Blanquear o ennegrecer



Esta herramienta utiliza la brocha para blanquear o ennegrecer los colores de la imagen. El modo determina los tipos de píxeles que se ven afectados.

Activación de la herramienta

- From the image-menu: **Tools** Paint Tools Dodge / Burn .



- The Tool can also be called by clicking the tool icon:

Teclas modificadoras (por omisión)

Atajo de teclado

La combinación de teclas **CtrlD** cambia la herramienta activa por la herramienta para blanquear o ennegrecer.

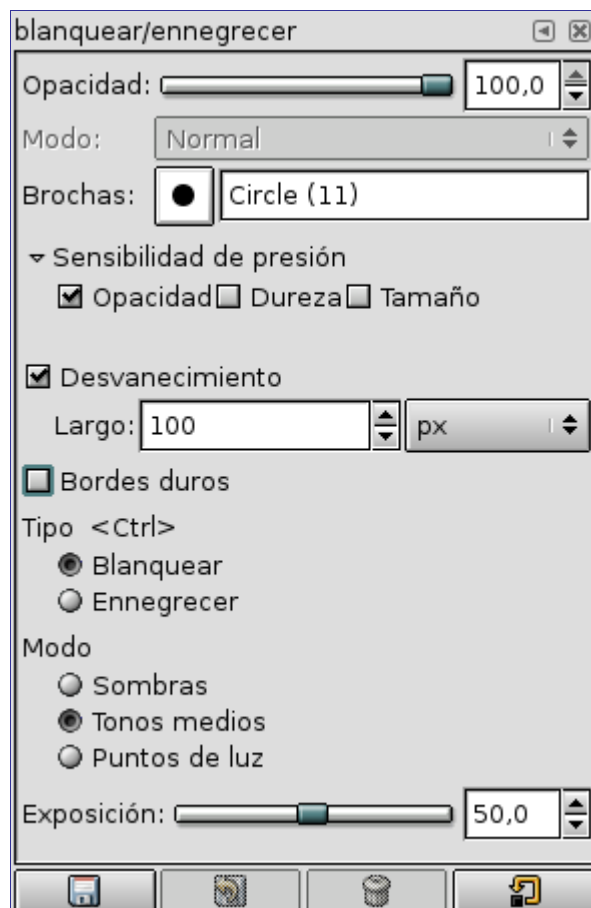
Ctrl

Cambia entre los modos blanquear y ennegrecer. El modo permanece invertido hasta que la tecla **Ctrl** sea soltada.

Shift

La tecla **Shift** coloca a la herramienta para blanquear o ennegrecer en el modo de línea recta. Si se efectúa un clic con el botón 1 mientras **Shift** está apretado, se blanquea o ennegrece la imagen en línea recta. Clics consecutivos continúan blanqueando o ennegreciendo en líneas rectas que parten de la anterior.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Generalidades



Las opciones disponibles para la herramienta blanquear/ennegrecer pueden accederse haciendo doble clic en su icono.

Opacidad

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Brocha

Indica la brocha activa. Al clicar en el icono de la brocha se abre el diálogo de selección de brocha.

Bordes duros

Si se activa esta opción, la herramienta se comporta como el lápiz, en el sentido de que no se hará antidentado, y los píxeles se verán afectados por completo, incluso si se utiliza una brocha suave.

Sensibilidad de presión

En la sección sobre sensibilidad de presión se define si la dureza, opacidad, o el tamaño se ven afectados por la presión del dispositivo de entrada, cuando éste la posea.

Desvanecimiento

Esta opción hace que el trazo se vaya desvaneciendo hasta desaparecer luego de exceder la distancia especificada en el campo **Largo**.

Tipo

Blanquear ilumina los colores.

Ennegrecer oscurece los colores.

Modo

Esta herramienta posee tres modos:

- **Sombras** restringe el efecto a los píxeles más oscuros.
- **Tonos medios** restringe el efecto a los píxeles con un valor tonal medio.
- **Puntos de luz** restringe el efecto a los píxeles más luminosos.

Exposición

La exposición define qué tan fuerte será el efecto, como si se tratara de una fotografía más o menos expuesta. Por omisión es 50, y puede variar de 0 a 100.

Herramienta para borrar



Esta herramienta utiliza la brocha actual para borrar los colores de la capa activa, o de la selección. Va tomando los colores al pasar y los mezcla con los próximos colores que encuentra en su camino, a una distancia que se puede determinar.

Activación de la herramienta

- La herramienta para borrar puede activarse desde el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de pintura Emborronar.



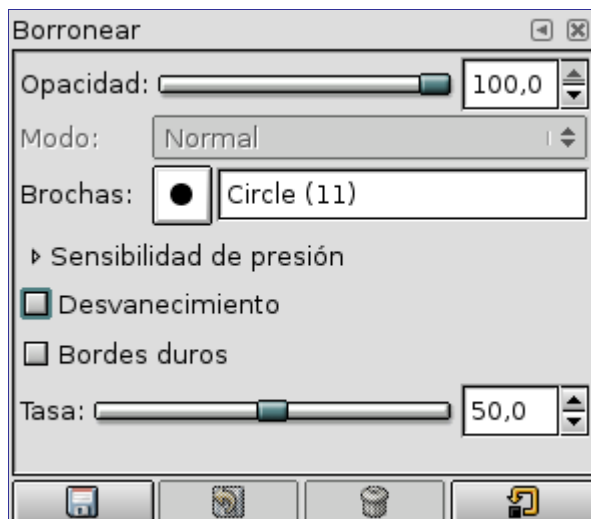
- También puede activarse clicando en el icono:
- O presionando la tecla S del teclado.

Teclas modificadoras (por omisión)

Shift

La tecla Shift coloca a la herramienta para borrar en el modo de línea recta. Si se efectúa un clic con el Botón 1 mientras Shift está apretado, se emborrona la imagen en línea recta. Clics consecutivos continúan emborronando en líneas rectas que parten de la anterior.

Opciones



Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

Generalidades



Las opciones disponibles para la herramienta para borrar pueden accederse haciendo doble clic en su ícono.

Opacidad

Diríjase a la descripción sobre las herramientas de brocha para obtener información sobre las opciones que se aplican a todas o a varias de estas herramientas.

El deslizador de opacidad ajusta el nivel de transparencia para la pintura. Un valor de opacidad alto resulta en una pintura más opaca y un valor de opacidad bajo resulta en una pintura más transparente.

Brocha

Indica la brocha activa. Al clicar en el icono de la brocha se abre el diálogo de selección de brocha.

Bordes duros

Esta herramienta por omisión suaviza los bordes del área emborronada. Este comportamiento puede cambiarse activando la opción de **Bordes duros**. Cuando esta opción está activa, toda el área es emborronada sin que el suavizado de los bordes se realice.

Sensibilidad de presión

En la sección sobre sensibilidad de presión se define si la dureza o la tasa se ven afectados por la presión del dispositivo de entrada, cuando éste la posea.

Desvanecimiento









Esta opción hace que el trazo se vaya desvaneciendo hasta desaparecer luego de exceder la distancia especificada en el campo **Largo**.

Tasa

El deslizador Tasa ajusta la fuerza del efecto de emborronar.

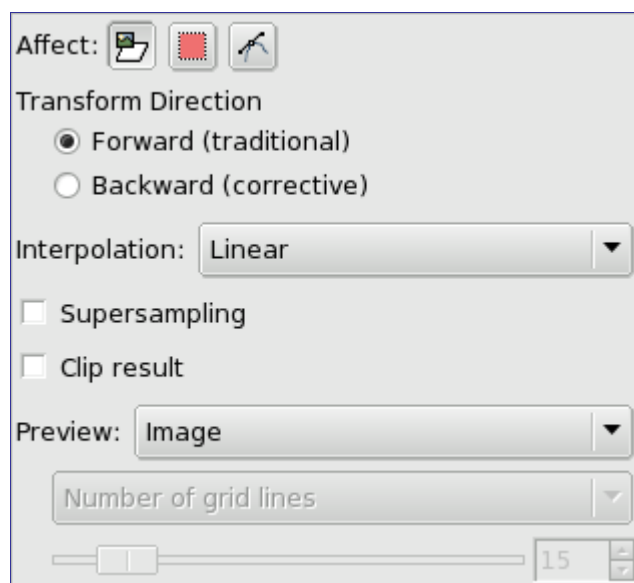
Herramientas de transformación

Características comunes

	A_lign	Q
	M_ove	M
	C_rop	Shift+C
	R_otate	Shift+R
	S_cale	Shift+T
	S_hear	Shift+S
	P_erspective	Shift+P
	F_lip	Shift+F

En el diálogo de las herramientas de transformación, encontrará siete herramientas para modificar la presentación de la imagen o de un elemento de la imagen, selección, capa o ruta. Cada herramienta de transformación tiene un diálogo de opciones y un diálogo de información para configurar parámetros.

Opciones de herramientas

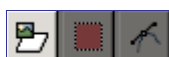


Varias herramientas de transformación comparten algunas opciones. Se describen aquí. Más opciones específicas serán descritas con sus herramientas

Afectar

El GIMP ofrece tres botones que permiten seleccionar el elemento de la imagen sobre el que la herramienta de transformación trabajará.

Recuerde que la opción de afectar se mantiene cuando se cierra la herramienta.

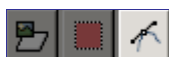


Cuando activa el primer botón La herramienta trabaja sobre la capa activa. Si no hay selecciones en

esta capa, se transformará toda la capa.



Cuando activa el segundo botón La herramienta solo trabaja sobre la selección, si no hay selección trabaja sobre toda la imagen.



Cuando activa el tercer botón, La herramienta solo trabaja sobre la ruta.

Dirección de la transformación

Mirar .

Interpolación

La lista desplegable de **Interpolación** permite elegir la calidad de la transformación. Para más información sobre los diferentes métodos que se pueden emplear, mirar la entrada del glosario Interpolación.

Supermuestreo

Ver en el glosario, Supermuestreo

Resultado del recorte

Después de la transformación, la imagen puede ser más grande. Esta opción la recortará a la imagen original.

Vista previa

El GIMP le deja seleccionar hasta cuatro posibilidades de vista previa:

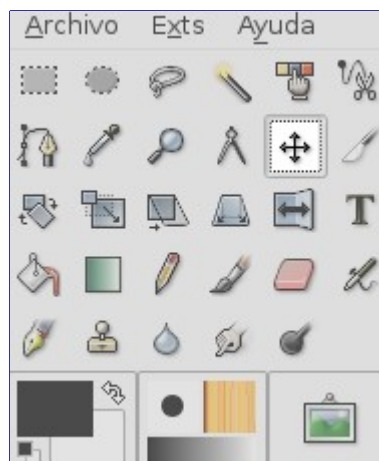
- 1. Esquema** : pone un marco para marcar el contorno de la imagen, con un manejador en cada esquina. Los movimientos afectarán a este marco solo en la vista previa, pero el resultado de la transformación afectará tanto al contenido como a los límites de la selección, en concordancia con el modo seleccionado en afectar.
- 2. Rejilla** : pone una rejilla en la imagen, con cuatro manejadores. Los movimientos afectarán a la rejilla solo en la vista previa, pero el resultado de la transformación afectará tanto al contenido como a los límites de la selección, en concordancia con el modo seleccionado en afectar.
- 3. Imagen** : Aquí, la vista previa es una copia de la imagen superpuesta a la imagen, con un contorno. Los movimientos afectan a esta copia y aparece la capa subyacente.
- 4. Rejilla+imagen**: ambos a la vez.

La vista previa está para mayor comodidad. Independientemente de su elección, el resultado será el mismo que si pulsa sobre el botón *Rotar* en el diálogo de información de rotar.

Las opciones con la rejilla activan una lista con dos opciones: **Número de líneas de rejilla** permitirá controlar el número total de líneas de rejilla mostradas. Use el deslizador para seleccionar el número de estas líneas. **Espaciado de líneas de rejilla** permiten controlar la distancia entre las líneas. Use el deslizador para determinar la distancia.

Cuando rotamos una ruta, las opciones de la vista previa no son válidas: solo está activa esquema.

Mover



La herramienta mover se usa para mover capas, selecciones o guías. También, trabaja sobre textos.

Activar herramienta

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de transformación Mover



- Pulsando el icono de la herramienta:

- o mediante el atajo de teclado M.
- La herramienta se activa, automáticamente cuando se crea una guía.

Comportamiento predefinido

Por defecto, esta herramienta trabaja en la capa activa y la opción **Escoger una capa o guía** está marcada. Supongamos que una imagen tiene más de una capa, una selección y una guía. El puntero del ratón toma la forma de la familiar flecha de 4 direcciones cuando pasa sobre los elementos de la imagen provenientes de la capa activa. Cuando el puntero está sobre un elemento que proviene de una capa no activa o sobre una guía, cambia a un icono en forma de pequeña mano; pulsar y arrastrar moverá esta capa o esta guía.

Para mover el marco de una selección, sin mover su contenido, use la combinación de teclas CtrlAlt . Esto tiene el mismo efecto que " *Transformar selección*" en **Afectar**.

Teclas modificadoras (predefinidas)

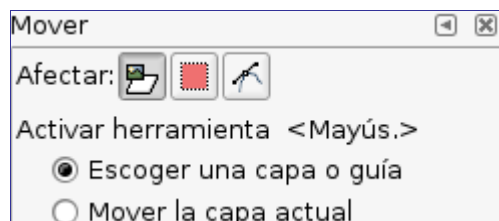
Alt

Manteniendo Alt las selecciones se pueden mover sin alterar la imagen. Solo se mueve el marco, no el contenido. Si Alt no funciona, intetelo CtrlAlt.

Usando las teclas de dirección

En lugar de mover el ratón, se pueden usar las teclas de dirección para mover la capa activa píxel a píxel. Manteniendo pulsado Mayúsula y pulsando una tecla de dirección se mueve 25 píxeles.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones disponibles de la herramienta pulsando dos veces sobre el icono de la herramienta mover.

Afectar

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Tenga presente que la elección en afectar se mantiene después de cambiar de herramienta.

Conmutar herramienta

- **Escoger una capa o guía** : Sobre una imagen con varias capas el puntero del ratón se vuelve una cruz cuando va sobre un elemento de la capa activa. Entonces puedes pulsar y arrastrarlo. Pero, si se convierte en una pequeña mano, puedes mover una capa no activa pulsando y arrastrando un elemento visible de ella (se convierte en la capa activa mientras se mueve). Si hay una guía en la imagen, se volverá roja cuando el puntero pase sobre ella. Entonces está activa y se puede mover.
- **Mover la capa activa** : Solo se moverá la capa activa
- **Escoger una ruta** : Es la opción predeterminada. Si la imagen tiene varias capas, alguna de ellas con una ruta, cada ruta estará representada en el diálogo de rutas, y una de ellas será la ruta activa. Con esta opción, el puntero del ratón se convierte en una pequeña mano cuando pasa sobre una ruta. Entonces, se puede mover esta ruta pulsando y arrastrándola (será la capa activa mientras se mueve).
- **Mover la ruta activa** : Solo la ruta activa se moverá. Puede cambiarla en el diálogo de capas.

Herramienta de alineación



La herramienta de alineación es útil para alinear capas de la imagen con objetos de la imagen. Cuando se selecciona esta herramienta, el puntero del ratón se convierte en una mano pequeña. Pulsando sobre un elemento de una capa en la imagen, se elige la capa que será movida (con Mayus + pulsar, se puede elegir varias capas para alinearlas); esta capa focalizada tiene pequeños cuadros en las esquinas. Varios botones en el diálogo permiten seleccionar como se moverá la capa. Y se puede seleccionar el objeto de la imagen (otra capa, selección, ruta...) sobre el que será alineada la capa seleccionada. Este objeto se llama *objetivo*.

Activar la herramienta

Puede activar la herramienta de varias maneras :

- Desde el menú de la imagen, con: **Herramientas** Herramientas de transformación Alineado .



Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas.

Teclas modificadoras (predefinidas)

Shift

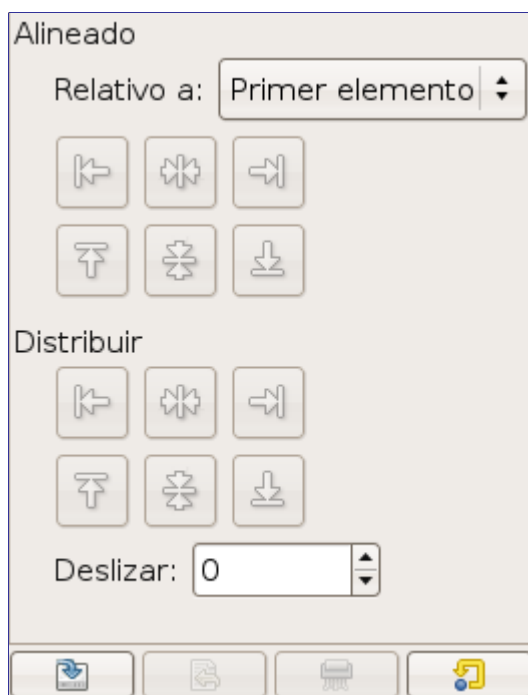
Mayus

Puede seleccionar varias capas manteniendo pulsado Mayus cuando pulsa sobre las capas.

A veces, es más fácil elegir múltiples capas usando la selección elástica: Pulsando fuera de una región rectangular imaginaria que cubra las capas que se quieren elegir. Después, arrastrar fuera de esa región moviendo el ratón, soltando el botón. Ahora cada capa, que está completamente dentro de el rectángulo arrastrado, están seleccionadas.

Notesé que ahora no hay objetivo "*primer elemento*" sobre el que puedan alinearse las capas seleccionadas.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones disponibles para esta herramienta mediante una doble pulsación sobre su icono.

Alineado

Relativo a:

Este es el objetivo - el objeto de la imagen sobre el que se alineará la capa seleccionada.

- **Primer elemento:** el primero elemento seleccionado cuando se seleccionan múltiples capas manteniendo pulsado la tecla Mayus. Notese que no hay "primer elemento" cuando se seleccionan múltiples capas usando la selección elástica.
- **Imagen:** se utiliza la imagen como un objetivo.
- **Selección:** la región mínima rectangular que recubre la selección activa.
- **Capa activa:** la capa seleccionada se alineará con la capa activa.
- **Canal activa:**
- **Ruta activa:** esta opción no está, todavía, activada.

Estos botones se activan al seleccionar una capa. Al pulsar sobre uno de estos botones, se alinea la capa seleccionada con el borde izquierdo, centrado horizontal, borde derecho, borde superior, centrado vertical, o borde inferior del objetivo.

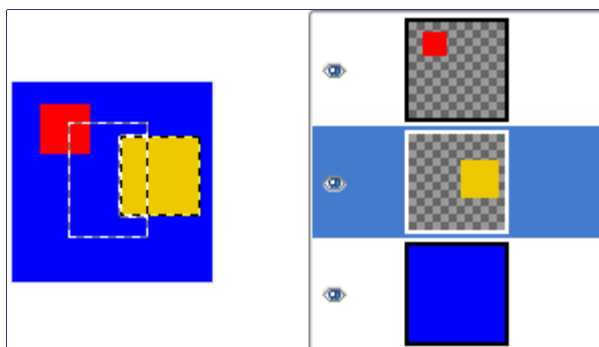
Distribuir

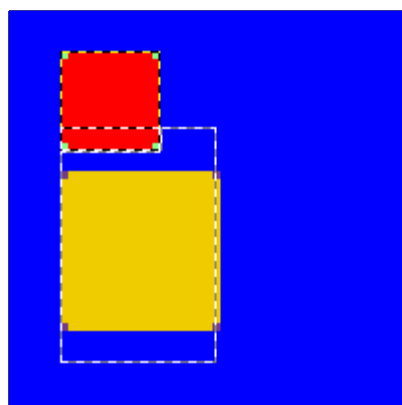
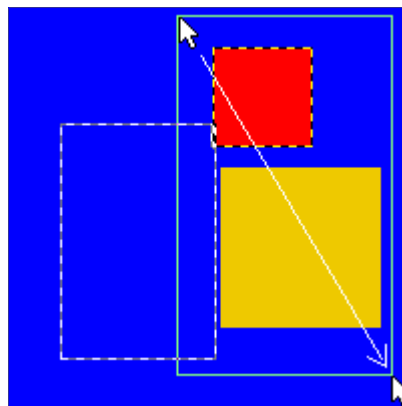
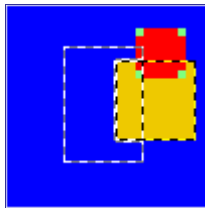
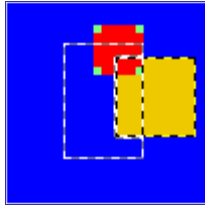
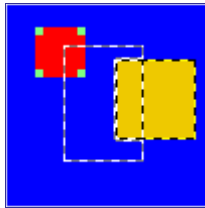
Estas opciones parece que se diferencian de las opciones "Relativo a:", solo en la posibilidad de seleccionar un desplazamiento. Este desplazamiento es la distancia que separará la capa o capas seleccionadas del objetivo una vez se realiza la alineación. Puede ser positivo o negativo y se expresa en píxeles. Distribuir, añade este desplazamiento al borde izquierdo, centrado horizontal, borde derecho, borde superior, centrado vertical, o borde inferior del objetivo.

Desplazamiento

Esta entrada controla la cantidad de desplazamiento que podría darse al efecto de alineación deseado (en píxeles) relativo al objetivo. El valor predefinido es 0; puede ser positivo o negativo.

Ejemplo para el comando Alineado





Recortar y redimensionar



La herramienta recortar se usa para recortar o redimensionar una imagen o capa. A menudo, se usa para quitar bordes, o para eliminar áreas no deseadas para proporcionar un área de trabajo más concentrada. También, es útil si necesitas un tamaño específico de imagen, distinto de las dimensiones del original.

Para usar esta herramienta, pulse sobre la imagen y arrastre la región rectangular antes de soltar el botón del ratón. Cuando se pulsa, aparece un diálogo mostrando las dimensiones de la región de recorte, y que permite realizar varias acciones. Si quiere alterar la región de recorte puede pulsar y arrastrar las esquinas o cambiando los valores en el diálogo. Cuando esté listo, puede completar la operación bien pulsando en el interior de la región de recorte o pulsando los botones recortar o redimensionar en el diálogo.

Si encuentra que el diálogo se entromete en su camino más que ayudarlo, puede evitar que aparezca manteniendo pulsada la tecla Mayus cuando pulsas por primera vez sobre la imagen. Trabajando de esta manera en la modificación de la región de recorte arrastrando las esquinas y pulsando en el interior de la misma.

Activar la herramienta

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de transformación Recortar y redimensionar .



- También se puede seleccionar pulsando sobre el icono de la herramienta:

Una manera rápida y diferente para recortar selecciones es el uso de la función **Imagen** Recortar la imagen en el menú de la imagen.

Teclas modificadoras (predefinidas)

Atajos de teclado

El atajo Mayus C cambiará la herramienta activa a la herramienta recortar

Ctrl

Mantener Ctrl cambiará los modos de la herramienta entre recortar y redimensionar.

Mayus

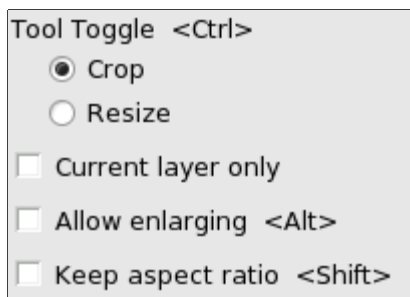
Mayus

Mantener Mayus conmutará mantener proporción.

Alt

Mantener Alt conmutará permitir agrandar.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones de herramientas disponibles para recortar pulsando dos veces en el icono de la herramienta.

Conmutar herramienta

Conmutar herramienta, para recortar, alterna entre los modos **Recortar** y **Redimensionar**.

El modo recortar es el modo estándar de operación de la herramienta recortar. El recorte de una imagen o capa cambiará la capa al eliminar todo lo exterior del área de recorte. Se puede seleccionar el área de recorte bien arrastrando la herramienta para formar un área rectangular o poniendo, manualmente, el origen, la anchura y la altura. Las áreas de recorte, también se pueden basar en una selección existente o mediante el uso del botón autorecortar. Estas opciones están disponibles en el diálogo de información de recortar y redimensionar que se muestra cuando se pulsa sobre una imagen con la herramienta recortar.

Si está recortando una imagen (no una capa), el modo redimensionar cambia la forma de la imagen sin alterar el tamaño o forma de las capas que contiene. Esto puede dejar parte de algunas capas extendidas más allá de los bordes de la imagen, donde no puede verlas, pero si las mueve, verá que el contenido todavía existe. Si está recortando una capa, el modo redimensionar hace lo mismo que el modo recortar.

También puede cambiar a modo redimensionar de dos maneras: la primera, mediante el uso del botón redimensionar en lugar de el botón recortar; lo segundo, manteniendo pulsada la tecla Ctrl mientras pulsa dentro de la región de recorte para completar la operación.

Solo la capa activa

Esta opción hará, que recortar o redimensionar, afecte, solo, a la capa activa.

Permitir agrandar

Esta opción permite que el recorte o redimensionamiento ocupen parte exterior de los contornos de la imagen o capa

Mantener proporción

Con esta opción, el recorte mantendrá la proporción entre la anchura y la altura.

Información de recortar y redimensionar

Origen

Los selectores origen X/Y, arriba a la izquierda, permiten una selección manual. También se pueden escoger las unidades.

Anchura y altura

Los selectores de anchura y altura permiten la configuración manual de ambos en el area de recorte. También se pueden escoger las unidades.

Desde selecciones

Este botón redimensiona el area de recorte para englobar todas las selecciones contenidas en la imagen. Si no hay selección , el area de recorte es toda la imagen.

Autorecorte

El botón auto encoger intenta localizar un borde desde el cual diseñar las dimensiones. Esta selección solo trabaja bien con objetos, con contrastes definidos, diferenciados del fondo.

Botones recortar y redimensionar

Estos dos botones actuan de acuerdo a su función, ignorando la configuración de modo en opciones de herramientas.

Rotar



Generalidades

Esta herramienta se usa para rotar la capa activa, una selección o ruta. Cuando pulsa sobre la imagen o la selección con esta herramienta, se superpone una rejilla o un contorno y se abre un diálogo *Información de rotación*. Donde puede seleccionar el eje de rotación, marcado con un punto, y el ángulo de rotación. Se puede obtener lo mismo arrastrando el puntero del ratón sobre la imagen o el punto de rotación.

Activar la herramienta

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de transformación Rotar



• Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas.

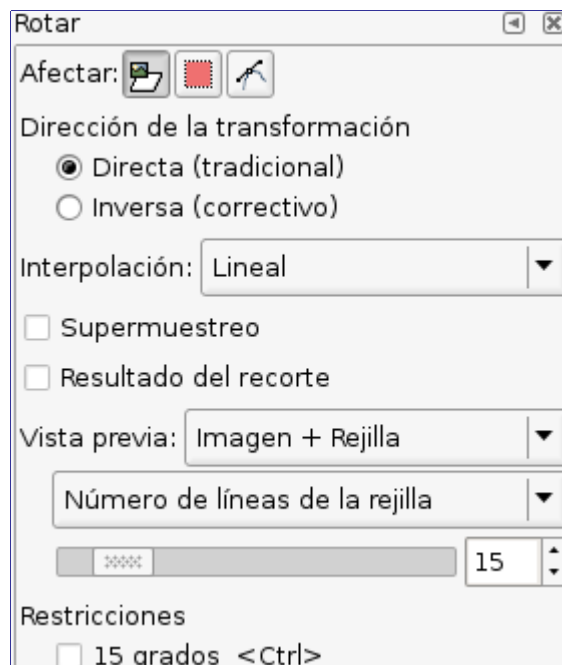
- o usando la combinación de teclas MayusR.

Teclas modificadoras (predeterminadas)

Ctrl

Mantener pulsado Ctrl limitará los ángulos de rotación a aquellos, a los divisibles por 15 grados.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones de la herramienta rotar mediante una doble pulsación sobre el icono de la herramienta.

Afectar; interpolación; supermuestreo; resultado del recorte; vista previa

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Dirección de transformación

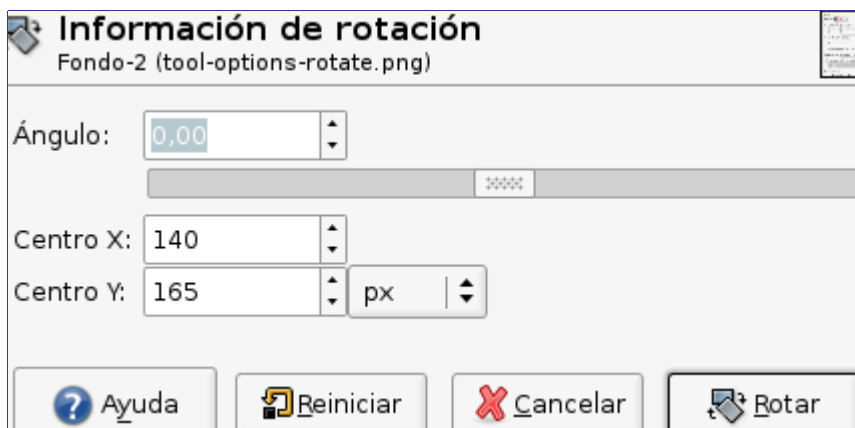
La dirección de transformación selecciona el camino o la dirección en que una capa será rotada. El modo tradicional rotará la capa como uno podría esperar. Si se rota la capa 10 grados, la capa se representará así. Este comportamiento es contrario a la rotación correctiva.

La rotación correctiva se usa, sobre todo, para reparar imágenes escaneadas que no están derechas. Si la imagen está torcida 13 grados, entonces no necesita intentar rotar por ese ángulo. Usando la rotación correctiva puede rotar visualmente y alinear la capa con la imagen. Como la rotación se realiza a la inversa la imagen se rotará con el ángulo suficiente para corregir el error.

Restricciones

15 grados limitará el ángulo de rotación a los divisibles por 15.

La ventana de información de rotar



Angulo

Aquí puede seleccionar el ángulo de rotación, desde -180° to $+180^\circ$, p.e. 360° .

Centro X/Y

Esta opción permite seleccionar la posición del centro de la rotación, representada por un gran punto en la imagen. Pulsar y arrastrar sobre este punto permite mover este centro. La unidad de medida predeterminada es el píxel pero se puede cambiar usando la lista desplegable.

Escalar



Generalidades

La herramienta escalar se utiliza para escalar capas, selecciones o rutas

Cuando pulsa sobre la imagen con la herramienta, se abre el diálogo de información de escalado, que permite cambiar, independientemente, **Anchura** y **Alto**. Al mismo tiempo, una vista previa, con una rejilla o contorno se superpone sobre el objeto, y aparecen unos manejadores sobre los que puede pulsar y arrastrar para cambiar las dimensiones. Aparece un pequeño círculo en el centro de la vista previa que permite moverla.

Activar

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de transformación Escalar



Pulsando sobre el icono de la herramienta:

- o mediante la combinación de teclas Mayus T .

Teclas modificadoras (perdefinidas)

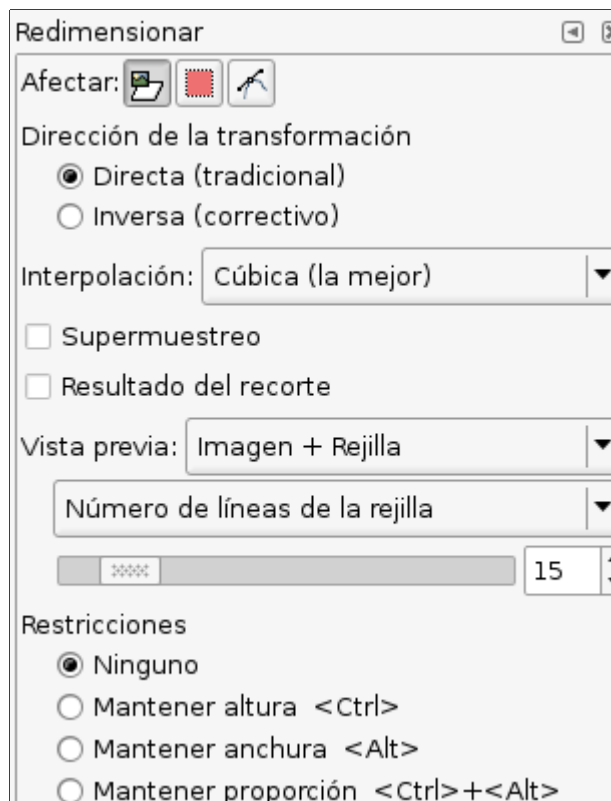
Ctrl

Manteniendo pulsado Ctrl se mantendrá constante la altura.

Alt

Manteniendo pulsado Alt se mantendrá constante la anchura. Si Alt no funciona, intente Mayus+Alt.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones disponibles para la herramienta escalar con una doble pulsación sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas.

Afectar; interpolación; dirección de transformación; supermuestreo; resultado del recorte; vista previa

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Restricciones

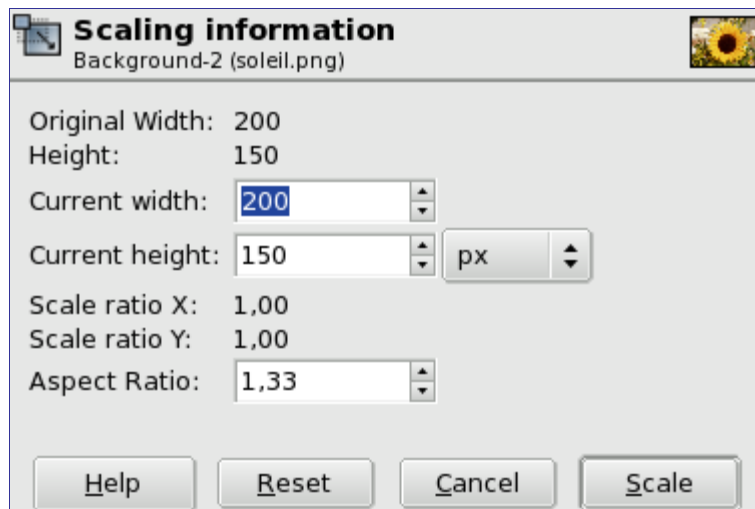
Ninguna: No se aplica ningún vínculo entre la altura y la anchura de la imagen.

Mantener altura Mantendrá constante la altura durante el escalado.

Mantener anchura mantendrá la anchura de la imagen constante durante el escalado.

Mantener proporción mantendrá el radio de la altura y la anchura constantes durante el escalado.

La ventana del diálogo de información de escalado



Anchura y altura original

Aquí, se muestra la anchura y altura original.

Anchura y altura original

Aquí, puede seleccionar la anchura y altura que quiere dar al objeto. La unidad de medida predeterminada es el píxel. Se puede cambiar usando la lista desplegable.

Proporción de la escala X/Y

Se muestran las proporciones de anchura y altura, originales y actuales.

Proporción

Aquí se muestra la proporción de anchura y altura.

Inclinar



La herramienta inclinar se usa para mover una parte de una imagen, una capa o una ruta en una dirección y la otra parte en la dirección opuesta. Por ejemplo, una inclinación horizontal moverá la parte superior hacia la derecha y la parte inferior hacia la izquierda. Un rectángulo se convertirá en un diamante. Esto no es una rotación, la imagen se distorsiona. Después de seleccionar esta herramienta, se usa pulsando sobre la imagen o la selección: se superpone una rejilla y se abre un diálogo de información de inclinar. Arrastrando el puntero del ratón sobre la imagen se distorsiona la imagen, horizontal y verticalmente, siguiendo la dirección dada por el puntero del ratón. Cuando esté seguro de la modificación, pulse sobre el botón **Cizallar** en el diálogo de información para realizar la operación.

Activar

Puede seleccionar la herramienta de varias maneras:

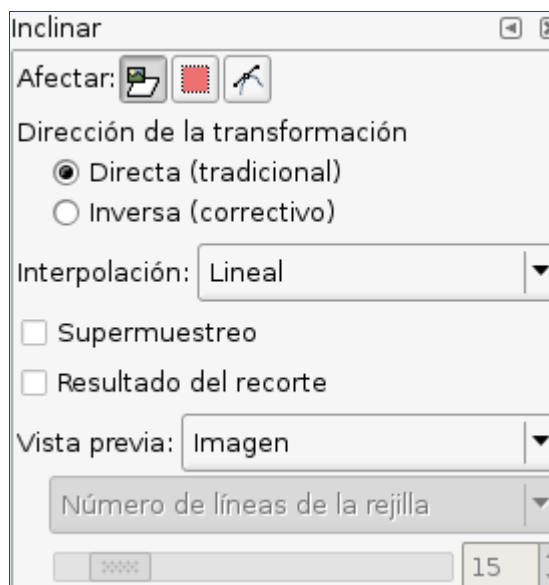
- En el menú de imagen: **Herramientas** Herramientas de Transformación Inclinar ,



- Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,

- o usando la combinación de teclas MayusS.

Opciones



Generalidades

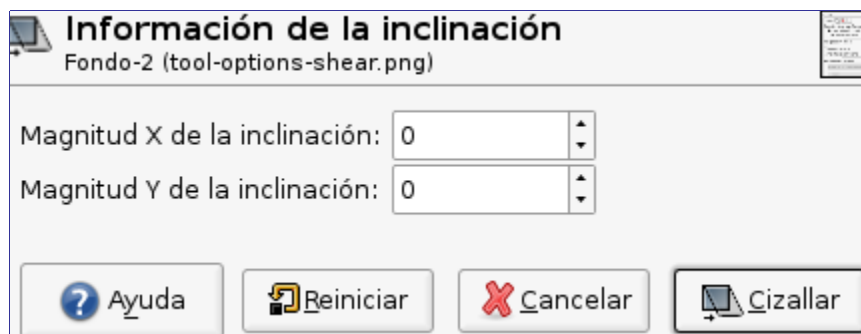


Se puede acceder a las opciones disponibles de la herramienta inclinar mediante una doble pulsación sobre el icono de la herramienta.

Afectar; interpolación; dirección de la transformación; supermuestreo; resultado del recorte; vista previa

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Información de la inclinación



Magnitud X de la inclinación

Aquí, puede seleccionar la amplitud de la inclinación horizontal. Un valor positivo produce una inclinación en el sentido de las agujas del reloj, un valor negativo al contrario.

Magnitud Y de la inclinación

Igual que para la magnitud X, descrita arriba, pero en sentido vertical.

Perspectiva



La herramienta perspectiva se usa para cambiar la perspectiva del contenido de la capa activa, de la selección o de la ruta. Cuando pulsa sobre la imagen, en consonancia del tipo de vista previa que haya seleccionado, un marco rectangular o una rejilla aparece rodeando la selección (o rodeando toda la capa si no hay ninguna selección), con un manejador en cada una de las cuatro esquinas. Moviéndolos mediante pulsar y arrastrar, puede modificar la perspectiva. Al mismo tiempo, aparece una ventana con "Información de transformación", que permite validar la transformación. En el centro del elemento, un punto permite mover mediante pulsar y arrastrar.

Activar

Puede seleccionar la herramienta perspectiva de varias maneras:

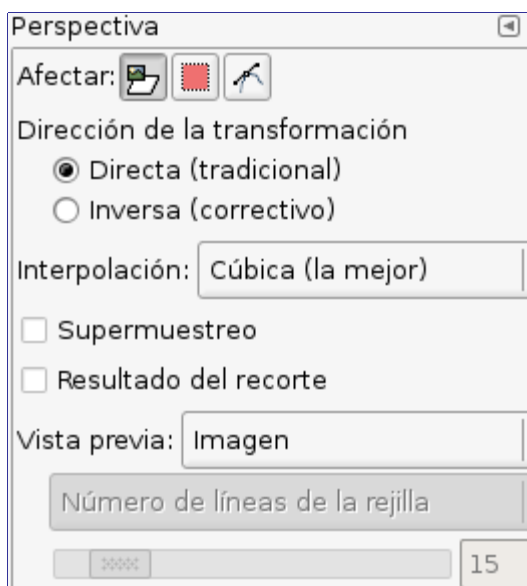
- En el menú de la imagen: Herramientas/ Herramientas de transformación /Perspectiva ,



- Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,

- o usando la combinación de teclas MayusP.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones disponibles para la herramienta perspectiva mediante una doble pulsación sobre el icono de la herramienta.

Afectar; interpolación; dirección de la transformación; supermuestreo; resultado del recorte; vista previa

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Invertir la imagen



La herramienta invertir proporciona la habilidad de invertir capas o selecciones, tanto horizontal como verticalmente. Cuando una selección se invierte, se crea una nueva capa con una selección flotante. Puede usar esta herramienta para crear reflejos.

Activar herramienta

Puede seleccionar la herramienta invertir de varias maneras:

Puede seleccionar la herramienta invertir de varias maneras:

- En el menú de la imagen: Herramientas/ Herramientas de transformación /Voltear ,
- Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas,
- o mediante el uso de la combinación de teclas MayusF.

Teclas modificadoras

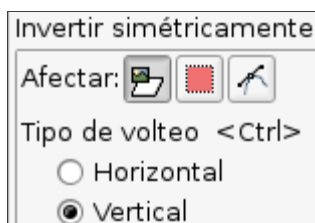
Atajos

La combinación de teclas Mayus f cambiará la herramienta actual a la herramienta invertir.

Ctrl

Ctrl le permite cambiar entre los modos de invertir, horizontal y vertical.

Opciones



Generalidades



Se puede acceder a las opciones disponibles para la herramienta invertir mediante una doble pulsación sobre el icono de la herramienta.

Afectar

Estas opciones están descritas en Opciones comunes de las herramientas de transformación.

Tipo de volteo

Puede escoger el sentido de la inversión: horizontal o vertical. También se puede conmutar usando una tecla modificadora.

Herramientas de color

Balance de color

La herramienta balance de color modifica el balance de color en la selección o capa activa.

Activar la herramienta

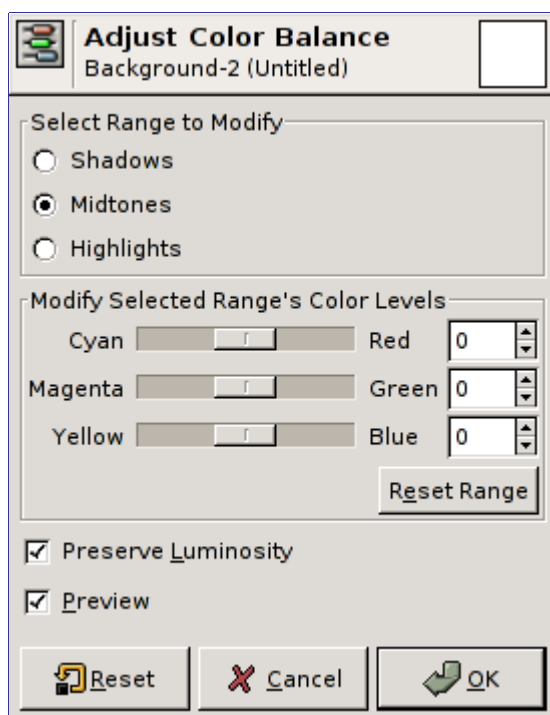
Puede obtener la herramienta balance de color de varias maneras:

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de color Balance de color



- Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas, si ya la ha instalado en ella. Para esto ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Seleccionar el rango a modificar

Seleccionando una de las opciones restringirá el rango de colores que serán modificados con los deslizadores y con las casillas de sombras, tonos medios y puntos de luz.

Modificar los niveles de color en el rango seleccionado

Los deslizadores y las casillas permiten seleccionar el peso del color.

Reiniciar el rango

Este botón configura a cero los niveles de color en el rango seleccionado.

Conservar la luminosidad

Esta opción hace que el brillo de la capa activa o selección se mantenga.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios hechos en los niveles en la selección o capa activa se ven, inmediatamente.

Tono-Saturación

La herramienta Tono-Saturación se usa para ajustar los niveles del tono, la saturación y la luminosidad de un rango de color en la capa activa o selección.

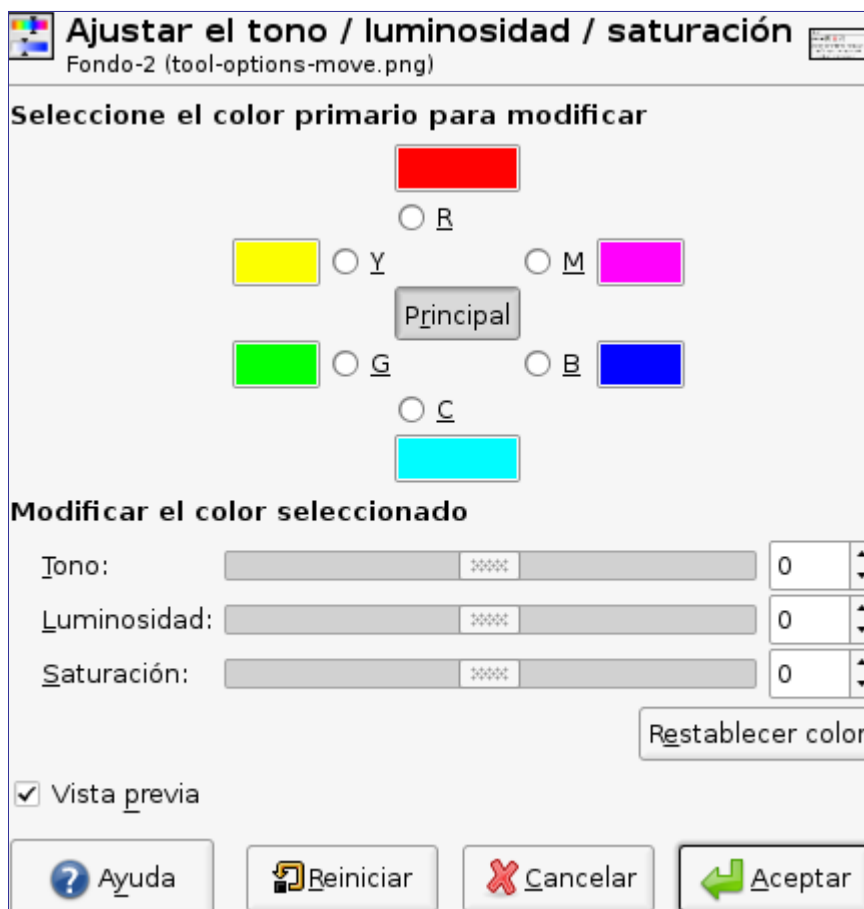
Activar la herramienta

Puedes obtener la herramienta tono-saturación de dos maneras:

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de Color Tono-Saturación

- Pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramientas, si ya la ha instalado en ella. Para esto, ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Seleccionar el color primario a usar

Puede escoger entre seis colores a modificar. Están dispuesto según el círculo de color. Si pulsa en el botón **Principal**, todos los colores se verán afectados con los cambios.

Modificar el color seleccionado

Los cambios aparecen en una pequeña vista previa.

- **Tono** : El deslizador y las casillas permiten seleccionar un tono del círculo de color (-180, 180).
- **Luminosidad** : El deslizador y las casillas permiten seleccionar un valor (luminosidad): (-100, 100).
- **Saturación** : El deslizador y las casillas permiten seleccionar una saturación: (-100, 100).

Restablecer color : Borra los cambios en el tono, la luminosidad y la saturación del color seleccionado.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.


Colorear Colorear

La herramienta colorear convierte la capa activa o selección en una imagen en escala de grises vista a través de un cristal coloreado. Mire, en Modo de color HSV, Tono, Saturación y luminosidad

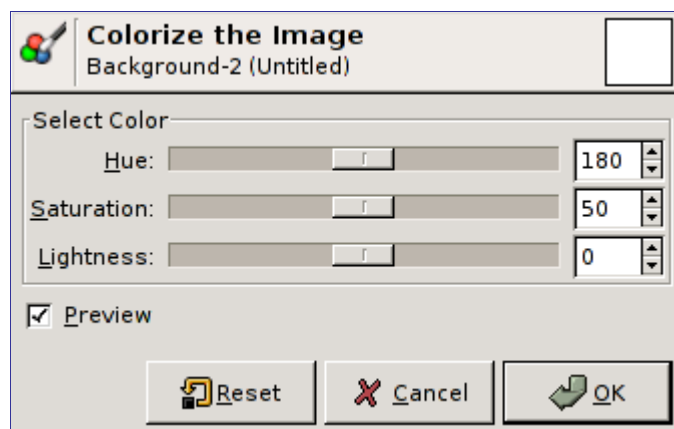
Activar herramienta

Puede obtener la herramienta colorizar de dos maneras:

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de Color Colorizar

-  Pulsando sobre el icono de la herramienta: en la caja de herramientas, si ya la ha instalado. Para esto, ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Tono

El deslizador y la casilla permiten seleccionar un tono en HSV del círculo de color (0 - 360).

Saturación

El deslizador y la casilla permiten seleccionar una saturación: de 0 a 100.

Luminosidad

El deslizador y la casilla le permiten seleccionar un valor (luminosidad): de 0 a 100

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.

Brillo-Contraste


La herramienta brillo-contraste ajusta los niveles de brillo y contraste de la capa activa o selección. Esta herramienta es fácil de usar. Los niveles y las curvas permiten hacer el mismo tipo de ajustes, pero permiten tratar los colores brillantes y los oscuros, de manera independiente.

En el GIMP 2.4, se añade una nueva manera para operar con la herramienta: pulsando dentro de la imagen, y arrastrando con el botón izquierdo del ratón pulsado. Moviendo el ratón verticalmente cambia el brillo; moviendolo horizontalmente cambia el contraste. Cuando esté satisfecho con el resultado, pulse el botón "OK" en el diálogo, o pulse la tecla enter.

Activar la herramienta

Puede obtener la herramienta brillo-contraste de dos maneras:

- En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de color Brillo-Contraste

 Pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramientas, si ya la tiene instalada. Para esto, ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Brillo

Este deslizador selecciona un valor, negativo (más oscuro) o positivo (más claro), para el brillo, variando el brillo de los tonos.

Contraste

Este deslizador selecciona un valor, negativo (decrece) o positivo (incrementa) para el contraste.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.

Umbral


La herramienta umbral transforma la capa activa o la selección en una imagen blanca y negra, los píxeles blancos representan los píxeles de la imagen cuyo valor está en el rango del umbral, y los negros el valor que está fuera de este rango.

Se puede utilizar para realzar una imagen blanca y negra (por ejemplo, un texto escaneado) o para crear máscaras de selección.

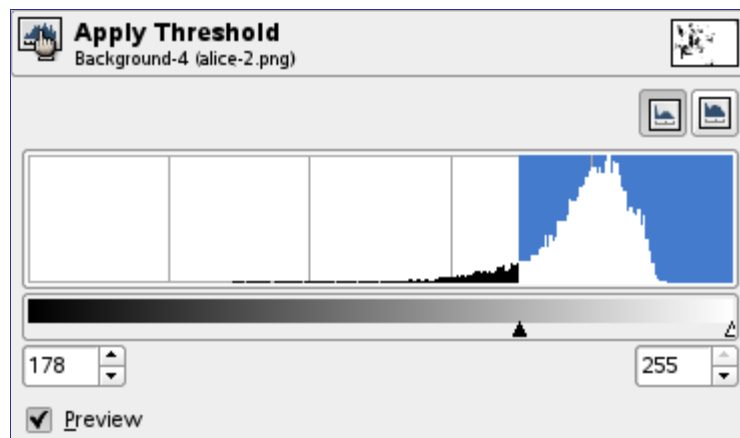
Como esta herramienta crea una imagen blanca y negra, el anti-dentado de la imagen original desaparece. Si esto es un problema, use la herramienta Niveles.

Activar la herramienta

En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de color Umbral

 pulsando sobre el icono e herramienta en la caja de herramientas, si ya la ha instalado. Para esto, ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Rango de umbral

La herramienta umbral proporciona un gráfico, un histograma, del valor de la intensidad de la capa activa o selección. Puede seleccionar el rango del umbral, bien usando las casillas o pulsando y arrastrando sobre el gráfico. Permite seleccionar una parte de la imagen con alguna intensidad desde un fondo con otra intensidad. Los píxeles dentro del rango serán blancos, los otros serán negros. Ajuste el rango para obtener la selección que quiere en blanco sobre negro.

Vista previa

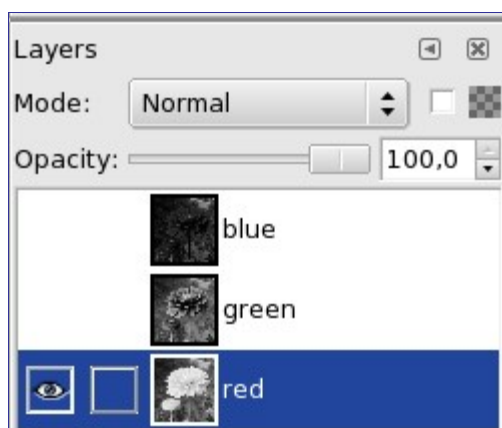
La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se

ven, inmediatamente.

Usando umbral y máscara rápida para crear un máscara de selección

No es siempre el caso, pero si quiere extraer un elemento de una imagen que destaca del fondo puede usar la herramienta umbral para seleccionarlo. "Grokking the GIMP" describe un método basado en una máscara de canal, pero ahora usando la Máscara rápida es más fácil.

1. Lo primero, descomponer la imagen en sus componentes RGB Y HSV, usando el filtro descomponer . Se crea una imagen en escala de grises y los componentes se presentan como capas en el diálogo de capas. Estas capas vienen con una miniatura pero demasiado pequeña para un fácil estudio. Puede incrementar el tamaño de esta vista previa con el menú del diálogo (el pequeño botón triangular), pero es más fácil usar los "ojos" para ver la capa deseada de la imagen descompuesta. Seleccione la capa que aísla mejor el elemento a extraer.



2. Activar la herramienta umbral, desde la imagen descompuesta. Moviendo el cursor negro, llenar el umbral para aislar mejor el elemento a extraer. No será perfecto: realizaremos el resultado con la máscara de selección que crearemos.

Seleccione la capa correcta antes de activar la herramienta umbral: cuando esta esté activada, no se puede cambiar a otra capa.



3. Asegúrese que la imagen mostrada de la capa seleccionada es la activa y copíela en el portapapeles con CtrlC.
4. Ahora, active la imagen original. Pulse sobre el botón **Máscara rápida**, abajo esquina izquierda, en la ventana de la imagen: la imagen se cubre con una máscara translúcida roja (predeterminada). Este color rojo no le va bien a nuestra imagen con mucho rojo, también, : vaya al diálogo de canales, active el canal de la "Máscara rápida" y cambie el color con **Editar los atributos del canal** . Vuelva a la imagen original. Pulse CtrlV para pegar la capa copiada, previamente.



5. Voilà. Su máscara de selección está lista: puede mejorar la selección de la manera habitual. Cuando la selección esté lista, deshabilite la máscara rápida, presionando otra vez su botón: verá las hormigas marchantes marcando la selección.




Hemos usado el zoom para trabajar a un nivel de píxel, el lazo para quitar grandes áreas, el lapiz (para obtener límites duros) , pintura negra par quitar áreas y blanca para añadir áreas seleccionadas, en particular para el tallo.

Niveles

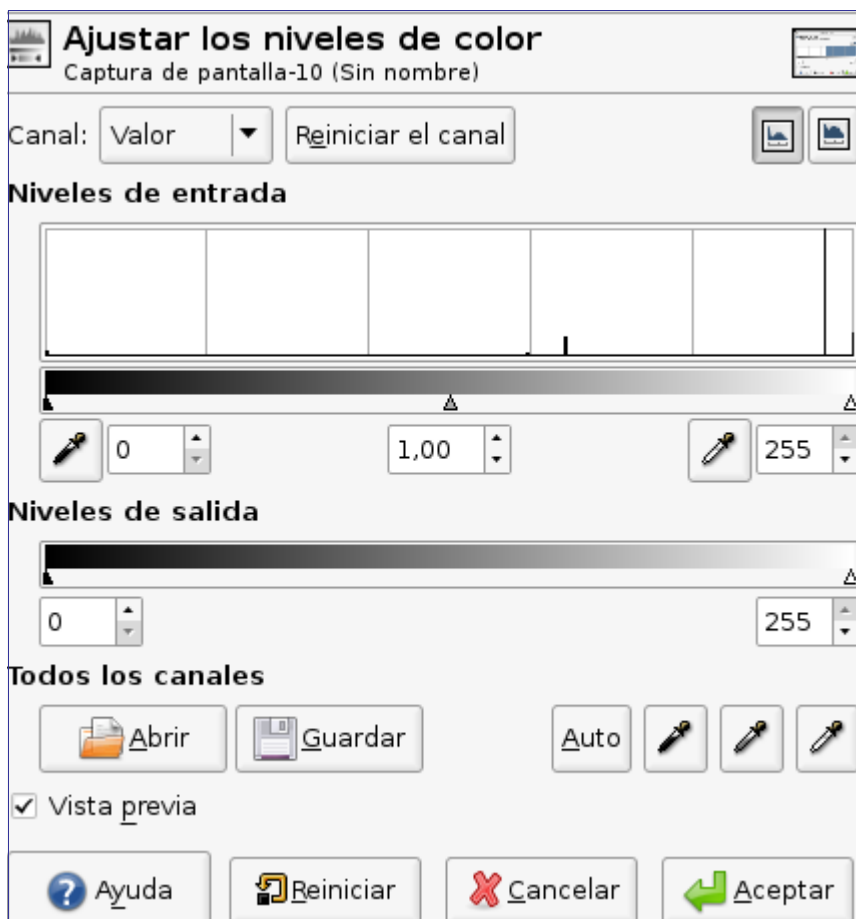
La herramienta niveles tiene características similares al histograma pero, también, puede cambiar el rango intensidad de la capa activa o selección.

Activar herramienta

En el menú de la imagen **Herramientas** Herramientas de color Niveles

 Pulsando sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas, si ya está instalado allí. Para esto, ir a Diálogo de herramientas.

Opciones



Modificar los niveles por canal

Puede seleccionar el canal específico que será modificado por la herramienta: Valor hace cambios en la intensidad de todos los píxeles. Los canales de color permiten cambiar la saturación. Canal alfa sobre la transparencia.

Reiniciar el canal cancela los cambios en el canal seleccionado.

Niveles de entrada

El área principal es la representación gráfica de una imagen, conteniendo tonos oscuros, medios y claros (histograma). Están en abscisa desde el nivel 0 (negro) al 255 (blanco). El número de píxel para un nivel están ordenados sobre el eje. La superficie curva representa todos los píxeles de la imagen para el canal seleccionado. Una imagen con un buen balance es aquella que tiene tonos distribuidos por todo el rango. Una imagen donde predomina el azul, por ejemplo, produciría un histograma movido a la izquierda en los canales verde y rojo, es decir, falta de verde y rojo en los tonos claros.

Los rangos de nivel se pueden modificar de tres maneras:

- Tres triángulos como deslizadores: uno negro para los tonos oscuros, uno gris para los medios (a menudo, llamado valor gamma) y uno blanco para los tonos claros.
- Dos cuentagotas: use el izquierdo para coger el color más oscuro y uno a la derecha para coger el color más claro sobre la imagen. Puede encontrar estos colores en Ver/Ventana de información (en la solapa cursor).
- Tres casillas para entrar valores directamente.

Niveles de salida

Los niveles de salida permiten una selección manual de un rango de salida de niveles. Hay unas flechas aquí, que se pueden usar para cambiar los niveles de salida.

Todos los canales

Abrir: este botón permite seleccionar un archivo de configuración de niveles.

Guardar: Permite guardar una configuración de niveles en un archivo que puede abrir cuando lo necesite.

Auto: Realiza una configuración automática de los niveles.

Tres cuentagotas: Estos tres controles determinan tres puntos en la escala de grises. Un nivel debajo de "Seleccionar un punto negro" es negro; un punto arriba de "Seleccionar un punto blanco" es blanco. "Seleccionar un punto gris", debe estar entre los otros dos, y determina el nivel medio de gris. Todas las formas de gris se calculan a partir de estos tres niveles.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.

Las opciones se describen aquí:

Escala del histograma

Estas dos opciones tienen la misma función que los botones lineal y logarítmico en el diálogo de niveles.

Muestra ponderada

Este deslizador selecciona el "*radio*" del área del recogedor de color (cuentagotas). Este área aparece, como un cuadrado más grande a mayor radio, cuando se mantiene pulsado el botón del ratón sobre un píxel.

Curvas

La herramienta curvas es la más sofisticada para ajustar las tonalidades de la imágenes.

Activar la herramienta

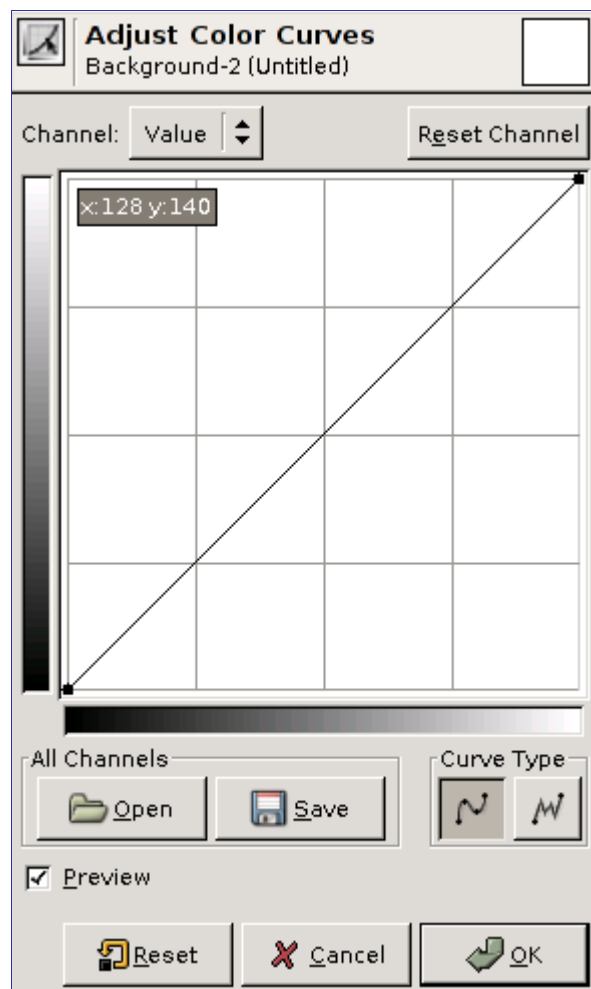
Puede obtener esta herramienta de dos maneras:

- En el menú de la imagen Herramientas/ Herramientas de color/ Curvas.



- Pulsando sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas, si ya está instalada allí. Para esto, mirar Diálogo de herramientas.

Ajustar las curvas de color



Canales

Hay cinco opciones: Valor para luminosidad y contraste; rojo, verde y azul para la saturación; y alfa (si la imagen tiene canal alfa).

Reinicializar el canal

Este botón anula todos los cambios en el canal seleccionado y devuelve los valores predeterminados.

Botones lineal y logarítmico

Estos botones permiten elegir el tipo, lineal o logarítmico, del histograma. Puede usar las mismas opciones en el diálogo opciones de herramientas

Area principal de edición

Valores de entrada y salida: La barra horizontal (eje-X) representa los valores de entrada (0-255). La barra vertical (eje-Y) es, solo, una escala para los colores de salida del canal seleccionado.

La curva de control está dibujada sobre una rejilla y va desde la esquina inferior izquierda hasta la superior derecha. Un puntero de posición X/Y se muestra, permanentemente, en la esquina superior izquierda de la rejilla. Si pulsa sobre la curva, se crea un **Punto de control**. Puede moverlo para doblar la curva. Si pulsa fuera de la curva, también, se crea un All Channels punto de control y la curva se integra en el automáticamente.

Así que cada punto de la curva representa un nivel 'X', que corresponde a un color 'Y'. Si, por ejemplo, desplaza un segmento de curva a la derecha, hacia los tonos claros, puede ver que estos tonos se corresponden a tonos de salida más oscuros y los píxeles de la imagen correspondientes a este segmento de curva se oscurecerán. Con los canales de color, desplazando a la derecha disminuye la saturación y puede alcanzar el color complementario.

Para borrar todos los puntos de control (aparte de ambos finales), pulse sobre el botón **Reiniciar el canal**. Para eliminar un solo punto, desplázelo sobre otro punto o sobre los bordes verticales de la rejilla.

Todos los canales

Abrir: Este botón permite abrir un archivo de curva.

Guardar: Permite guardar la configuración de una curva.

Tipos de curva

Suave: Este modo impone un tipo de curva con una línea suave con tensión. Proporciona una representación más realista que la siguiente.

Mano alzada: Se puede dibujar una curva a mano alzada con el ratón. Con segmentos de curva esparcidos por toda la rejilla, pero difícil de repetir.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.

Diálogo de opciones de herramientas

Las opciones se describen aquí:

Escala del histograma

Estas dos opciones tienen las mismas acciones que los botones lineal y logarítmico en el diálogo de curvas.

Muestra ponderada

Este deslizador selecciona el "radio" del área del recogedor de color (cuentagotas). Este área aparece, como un cuadrado más grande a mayor radio, cuando se mantiene pulsado el botón del ratón sobre un píxel.

Posterizar

Esta herramienta está diseñada para valorar inteligentemente los colores de los píxeles de una selección o capa activa y reducir el número de colores manteniendo el parecido con las características de la imagen original.

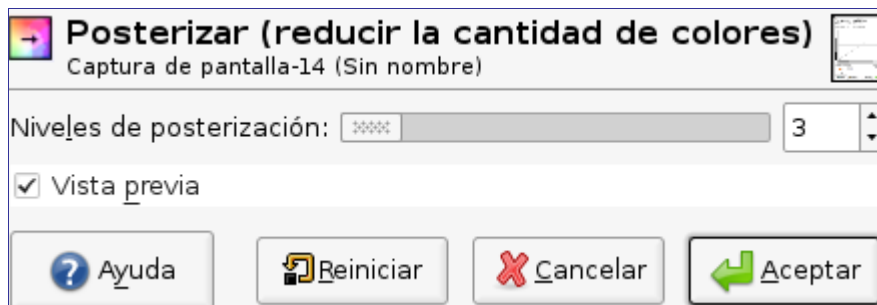
Activar la herramienta

En el menú de la imagen: **Herramientas** Herramientas de color Posterizar



Pulsando sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas si se ha añadido en el.

Opciones



Niveles de posterización

El deslizador y la casilla con flechas permiten seleccionar el número de niveles (2-256), en cada canal RGB, que se usarán para describir la capa activa. El número de colores es la combinación de estos niveles. Un nivel 3 dará $2^3 = 8$ colores.

Vista previa

La casilla de vista previa conmuta la actualización dinámica de la imagen. Si la casilla está marcada, los cambios se ven, inmediatamente.

Otras herramientas

Rutas



La herramienta Rutas le permite crear un tipo de curvas complejas llamadas Bezier, que le dan una funcionalidad parecida al lazo para seleccionar, pero tienen toda la adaptabilidad de las curvas vectoriales. Puede crear su curva y luego trazarla, o incluso guardarla o exportarla. También puede importar curvas desde otras aplicaciones gráficas. Puede utilizar las curvas para pintar figuras geométricas. Las rutas tienen su propio diálogo.

Activación de la herramienta

Puede activar esta herramienta de varias formas:

- desde el menú de la imagen siguiendo, **Herramientas Rutas**



- haciendo clic en el icono de la caja de herramientas,
- o por medio del atajo de teclado B.

Teclas modificadoras (por defecto)

Mientras interactúa con esta herramienta, se muestran mensajes de información en la parte inferior de la ventana de la imagen, sobre las teclas que se describen a continuación.

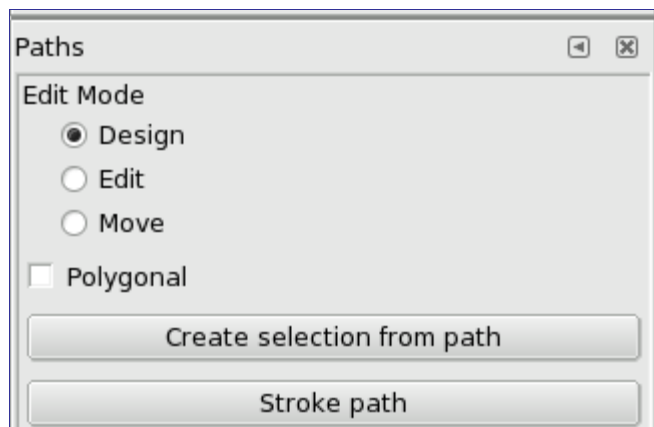
Shift

Esta tecla tiene distintas funciones dependiendo del contexto. Vea las opciones debajo para más detalles.

Ctrl/Alt

Hay tres modos disponibles para trabajar con esta herramienta: **Diseño**, **Editar** y **Mover**. La tecla Ctrl cambia entre Diseño y Editar. La tecla Alt (o Ctrl+Alt) cambia entre Diseño y Mover.

Opciones



Generalidades

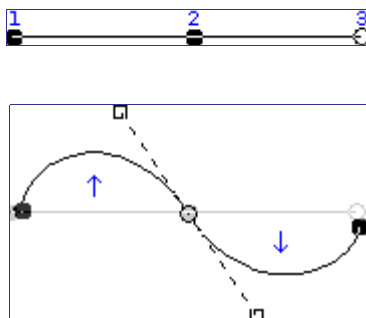


Las opciones disponibles para la herramienta Rutas pueden accederse haciendo doble clic sobre el icono

Como en las demás herramientas, puede deshacer los cambios presionando Ctrl-Z.

Modo Diseño

De manera predeterminada, esta herramienta se inicia en el modo **Diseño**. Puede dibujar la ruta haciendo sucesivos clics. Puede mover los puntos de control haciendo clic sobre ellos y arrastrándolos luego. Entre los puntos de control hay segmentos.



Para cerrar la curva rápidamente, presione la tecla Ctrl y haga clic sobre el punto de control inicial. En versiones anteriores, hacer un clic sobre una ruta cerrada la convertía en la selección. Ahora puede usar el botón *Crear una selección desde la ruta*, o con el botón *Ruta a selección* del diálogo Rutas.

Cuando tiene dos anclas, trabajan simétricamente por defecto. Libere el botón del ratón para moverlas individualmente. La tecla Shift las fuerza a volver a trabajar simétricamente.

Hay varias funciones disponibles en este modo:

Añadir un nuevo nodo: si el nodo activo (el que se muestra como un pequeño círculo vacío luego de hacer clic sobre un nodo) se encuentra al final de la ruta, el puntero es un signo '+' y se puede crear un nuevo nodo, vinculado al anterior por un segmento. Si el nodo activo se encuentra dentro de la ruta, el puntero es un cuadrado y puede crear un nuevo componente de la ruta. Este nuevo componente es independiente del otro, pero pertenece a la misma ruta como puede ver en el diálogo Rutas. Si presiona Shift fuerza la creación de un nuevo componente.

Mover uno o varios nodos: si se posiciona sobre un nodo, el puntero del ratón se convierte en una cruz de flechas. Puede hacer clic y arrastrarlo. Puede seleccionar varios nodos haciendo clic mientras se mantiene presionada la

tecla Shift y luego moverlos haciendo clic y arrastrando. Si se presiona CtrlAlt se puede mover toda la ruta, como una selección.

Manipular las anclas: primero tiene que editar un nodo. Aparecen las anclas. Arrástrelas para doblar el segmento. Presionando Shift se colocan simétricas.

Modificar el segmento: cuando hace clic sobre un segmento, el puntero se transforma en una cruz de flechas. Arrástrelo para doblarlo. Tan pronto como lo mueva, aparecen las anclas en los dos nodos del segmento. Si se presiona la tecla Shift las anclas se disponen simétricas.

Modo Edición

Edición tiene funcionalidades que no están disponibles para el modo **Diseño**. En éste puede trabajar sólo con la ruta existente, fuera de ésta el puntero es un símbolo de "prohibido" (o en toda la imagen, si no hay ruta) y no se le permite hacer nada.

Añadir un segmento entre dos nodos: haga clic sobre el nodo de una punta para activarlo. Diríjase hacia la otra punta, el puntero va a presentar el símbolo unión. Haga clic para vincular los nodos con un segmento. Esto es útil cuando tiene componentes abiertos.

Eliminar un segmento de una ruta: mientras mantiene presionados ShiftCtrl apunte un segmento. El puntero cambia a un signo -. Haga clic para borrarlo.

Añadir un nodo dentro de una ruta: apunte un segmento, el puntero cambia a un signo +. Haga clic en donde desee ubicar el punto de control.

Eliminar un nodo: mientras mantiene presionados ShiftCtrl , apunte un nodo. El puntero cambia a un signo -. Haga clic para borrarlo.

Añadir un ancla a un nodo: apunte al nodo. El puntero cambia a una pequeña mano. Arrastre el nodo para que aparezca el ancla. Presione Shift para añadir dos anclas simétricas.

Eliminar un ancla de un nodo: mientras mantiene presionados ShiftCtrl , apunte a una ancla. El puntero no cambia al símbolo esperado, el signo -, y sigue siendo una mano. Haga clic para borrarla.

No hay mensajes de advertencia al eliminar nodos, segmentos, ni anclas.

Modo Mover

El modo **Mover** le permite mover uno o todos los componentes de una ruta. Simplemente haga clic en la ruta y arrástrela.

Si tiene varios componentes, sólo se mueve el seleccionado. Si hace clic y arrastra afuera de la ruta, todos los componentes son movidos. Presionar la tecla Shift tiene el mismo efecto.

Poligonal

Con esta opción, los segmentos son sólo rectos. No hay anclas y los segmentos no se doblan cuando se mueven.

Vea el "*concepto de ruta*".

Áreas de indicaciones y de colores

Área de colores



Área de colores

Este área muestra la paleta básica del GIMP, que consiste de dos colores, el color de frente y el color de fondo. Estos colores se utilizan al pintar, rellenar, y en muchas otras operaciones. Al hacer clic en cualquiera de ellos aparece el diálogo editor de colores, que permite modificarlo.

Colores predeterminados

Al hacer clic en este pequeño símbolo, se vuelven los colores de frente y fondo a negro y blanco, respectivamente.

Intercambiar los colores de frente y fondo

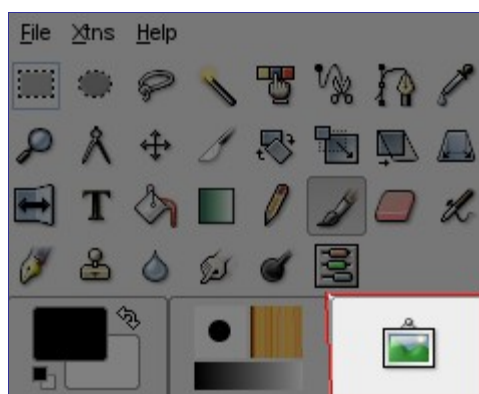
Al hacer clic sobre la pequeña flecha curva, los colores de frente y fondo se intercambian. Presionar la tecla x surte el mismo efecto.

Área de indicaciones



Esta parte de la caja de herramientas muestra la brocha actualmente seleccionada, el patrón activo, y el degradado activo. Al hacer clic sobre cualquiera de ellos, aparece un diálogo que le permite cambiarlo.

Área de la imagen activa



Puede hacer que se muestre una miniatura de la imagen activa en este área si se activa la opción *"Mostrar imagen activa"* en Preferencias/Caja de herramientas.

Chapter

Diálogos

Introducción a los diálogos

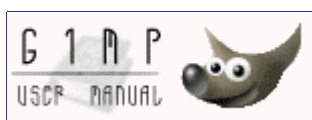
Los diálogos son las entidades más comunes para escoger opciones y controles en el GIMP. Los diálogos más importantes se explican en esta sección.

Diálogos relacionados con la estructura de la imagen

Diálogo de capas



El diálogo Capas ofrece la interfaz principal para editar, modificar y administrar sus capas. Puede pensar a las capas como a una pila de ropa sobre su cuerpo. Empeándolas, puede construir una imagen desde un conjunto de partes conceptuales, cada una de las cuales puede ser manipulada sin que se afecten las otras. Las capas se apilan una sobre otra. La capa inferior es el fondo de la imagen.



Activación del diálogo

El diálogo Capas puede abrirse de varias maneras:

- desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Capas
- desde el menú de la imagen: **Diálogos** Capas
- desde el menú de otro diálogo: **Añadir solapa** Capas
- por el atajo de teclado (predeterminado): CtrlL

Empleo del diálogo de capas

Generalidades

Cada capa se ilustra en el diálogo como una miniatura. Cuando una imagen tiene múltiples capas y componentes, se los muestra como una lista. La capa superior de la lista es la primera que se ve, y la capa inferior es la última que se ve, el fondo. A lo largo de la lista uno puede encontrar características relacionadas a cada capa en particular. Debajo de la lista hay botones para el manejo de la lista de capas. Haciendo clic derecho sobre la miniatura de una capa se

abre el menú de la capa.

Atributos de una capa



Todas las capas se muestran en la lista junto con sus atributos. El atributo principal de una capa es su nombre. Puede editarlo haciendo doble clic sobre él o sobre la miniatura correspondiente. Delante de la miniatura hay un icono en forma de ojo . Si hace clic sobre el ojo, cambia la visibilidad de la capa (haciendo Shift-clic además se ocultan el resto de las capas). Otro icono, que tiene forma de cadena , le permite agrupar capas para realizar operaciones sobre más de una de ellas al mismo tiempo (por ejemplo con la herramienta Mover).

En el caso de una animación por capas (GIF o MNG), el nombre de la capa puede usarse para especificar ciertos parámetros: Nombre_de_capa (duración en ms.) (modo de combinación), por ejemplo Cuadro-1 (100 ms) (replace). La **duración** define el tiempo en que una capa de la animación se hace visible. El modo de combinación define si la capa se combina con la precesora, o si la reemplaza. Este modo o es (combine) o es (replace).

Características de las capas

Sobre la lista, hay unos controles que permiten especificar las propiedades de la capa activa. La capa activa es la que aparece resaltada. Las propiedades son: "modo de la capa", "mantener transparencia", y "opacidad".

Modo de la capa

El modo de la capa determina cómo interactúa con las demás. Desde esta casilla puede acceder a todos los modos provistos por el GIMP. Los modos de las capas se describen en detalle en el Modos de capas.

Mantener transparencia

Si activa esta opción, las áreas transparentes de la capa se mantendrán, incluso si ha activado la opción **Rellenar áreas transparentes** de la herramienta Relleno de cubeta.

Opacidad

Al mover este deslizador le da más o menos opacidad a la capa. Con un valor de opacidad de cero, la capa es completamente invisible. No confunda esto con la máscara de capa, la que define la transparencia píxel por píxel.

Gestión de las capas

Debajo de la lista, un conjunto de botones le permiten realizar algunas operaciones básicas con las capas.



Editar los atributos de la capa

Aquí puede cambiar el nombre de la capa activa.



Capa nueva

Aquí puede crear una capa nueva. Se abre un diálogo en el cual puede ingresar el **nombre de la capa**, tal vez cambiar la **anchura** y la **altura** predeterminadas, y escoger el **tipo de relleno de la capa** con el que se pinta completamente.



Elevar la capa

Aquí puede subir un nivel a la capa de la lista. Presione la tecla Shift para mover la capa al tope de la lista.



Bajar a la capa

Aquí puede descender de nivel a la capa de la lista. Presione la tecla Shift para mover la capa al fondo de la lista.


Para bajar una capa al fondo de la lista, primero puede ser necesario añadir un canal de transparencia (también llamado

canal alfa) a la capa del fondo. Para hacer esto, haga clic derecho sobre la capa del fondo y seleccione **Añadir canal alfa** del menú.

Duplicar la capa

Aquí puede crear una copia de la capa activa. Al nombre de la capa original se le agrega un sufijo.

Anclar la capa

 Cuando una capa activa es una capa temporal (también llamada selección flotante) representada por este icono , este botón la "ancla" a la capa previamente activa.

Borrar la capa

Aquí puede borrar la capa activa.

Más operaciones sobre las capas

Otras operaciones sobre el *tamaño de la capa* se encuentran disponibles en el menú de la capa que se obtiene haciendo clic derecho sobre el diálogo de capas. También puede hallar estas operaciones en el sub-menú Capas del menú de la imagen.

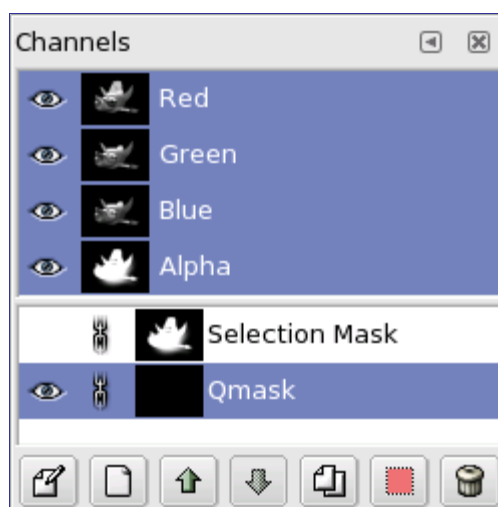
Encontrará *operaciones para combinar las capas* en el sub-menú Imagen del menú de la imagen.

Arrastrando capas

Al hacer clic y mantener el botón del ratón sobre la miniatura de una capa, ésta se amplía un poco y se la puede mover.

- Con esto puede colocar la capa *en algún otro lugar de la lista de capas*.
- También puede *llevar la capa a la caja de herramientas*: se crea una nueva imagen que contiene sólo esta capa.
- Por último, puede *llevar la capa hacia otra imagen*: esta capa se añade encima de las capas existentes en su lista de capas.

Diálogo de canales



El diálogo Canales proporciona la principal interfaz para editar, modificar y administrar sus canales. Los canales tienen un doble propósito. Es por esto que el diálogo se divide en dos partes: la primera parte es para los canales de color, y la

segunda es para las máscaras de selección.

Los canales de color se aplican a la imagen y no a una capa especial. Básicamente, hay tres colores primarios necesarios para representar todo el espectro de colores de la naturaleza. Como los demás programas, el GIMP usa rojo, verde y azul como colores primarios. Los tres primeros canales representan los colores primarios de cada píxel de la imagen. Delante de cada canal hay una miniatura que muestra una representación en escala de grises, en las que el blanco representa al color primario. Alternativamente, si su imagen no es a color, sino que es a escala de grises; sólo habrá un canal primario, llamado **Gris**. Para una imagen indexada con un número fijo de colores conocidos, también habrá un solo canal primario, llamado **Indexado**. También habrá un canal opcional llamado **Alfa**. Este canal representa los valores de transparencia de cada píxel de su imagen. Delante de este canal hay una miniatura que muestra una representación a escala de grises de la transparencia de la imagen, en la que el blanco puro representa a lo completamente opaco y visible, y el negro puro representa a lo completamente transparente e invisible. Si crea una imagen sin transparencia, el canal alfa no estará presente, pero lo puede añadir desde el menú del diálogo Capas. Además, si tiene más de una capa en su imagen, el GIMP crea automáticamente un canal alfa.

El GIMP no admite los modelos de color CMYK y YUV.



La imagen derecha está compuesta de tres canales de color (rojo, verde y azul) y del canal alfa para la transparencia. Sobre la imagen derecha la transparencia se muestra como un tablero de ajedrez. En el canal de color, el blanco es siempre blanco porque todos los colores se hayan presentes, y el negro es negro. El sombrero rojo es visible en el canal rojo pero casi invisible en los otros dos canales. Pasa lo mismo con el verde puro y con el azul puro, los que se hayan visibles sólo en sus propios canales, e invisibles en los otros.

Apertura del diálogo

El diálogo de canales puede ser activado de varias maneras:


- desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Canales
- desde el menú de la imagen: **Diálogos** Canales
- desde otro menú de diálogo: **Añadir solapa** Canales

Empleo del diálogo de canales

Generalidades

Los primeros canales son los canales de color y el canal alfa, opcional. Están siempre organizados en el mismo orden, y no se pueden borrar. Las máscaras de selección se describen debajo, y se muestran como una lista en el diálogo. Cada canal aparece en la lista en forma de miniatura. Un clic derecho sobre la miniatura de un canal abre el menú del canal.

Atributos de los canales

 Cada canal que muestra en la lista con sus propios atributos. El atributo principal es el nombre mismo del canal.

Puede editar el nombre de las máscaras de selección haciendo doble clic sobre su nombre. Un clic doble sobre su miniatura abre todo un diálogo en donde puede además cambiar el aspecto visual del canal en la ventana de la imagen. Delante de la miniatura hay un icono en forma de ojo: haciendo clic sobre éste puede definir si el canal está visible o no. Como resultado de su visibilidad, la vista de la imagen cambia en su ventana. Si quita la visibilidad del canal azul, la imagen se vuelve amarilla porque el amarillo es el color complementario del azul. Si quita la visibilidad del canal alfa, todo se vuelve transparente y sólo queda visible un tablero de ajedrez. El aspecto de este fondo virtual se puede cambiar en las preferencias. El icono en forma de cadena activa la agrupación de canales para operar sobre varios a la vez.

Los canales activos aparecen resaltados en el diálogo (en general en azul). Si hace clic sobre un canal de la lista, se cambia su activación. La desactivación de un canal primario trae aparejada severas consecuencias. Por ejemplo, si desactiva el canal azul, todos los píxeles que se añadan a la imagen desde ahora en adelante no tendrán componente azul, y por lo tanto un píxel blanco tendrá color amarillo (el complementario del azul).

Gestión de los canales

Debajo de la lista de canales hay un conjunto de botones que le permiten realizar algunas operaciones básicas con los mismos.

Editar los atributos del canal

Sólo disponible para las máscaras de selección. Aquí puede cambiar el **nombre del canal**. Los otros dos parámetros afectan a la visibilidad del canal en la ventana de la imagen. Controlan la **opacidad** y el color empleado por la máscara en la ventana de la imagen. Un clic sobre el botón del color abre el selector de colores del GIMP, y ahí puede escoger el color de la máscara.

Canal nuevo

Puede crear aquí un nuevo canal, disponible para guardar una selección. El diálogo que se abre le permite cambiar la **opacidad** y el color de la máscara que va a usarse en la imagen para representar a la selección.

Elevar canal

Sólo se haya disponible para las máscaras de selección. Con éste puede subir al canal en un nivel en la lista. Presione la tecla Shift para mover el canal a la cima de la lista.

Bajar el canal

Con éste puede bajar al canal en un nivel en la lista. Presione la tecla Shift para mover al canal al fondo de la lista.

Duplicar el canal

Con éste puede crear una copia del canal activo. El nombre del nuevo canal se obtiene agregando un número como sufijo del canal original.

Además puede duplicar un canal primario o el canal alfa. Es una manera fácil de mantener una copia de ellos y usarlos más adelante como una selección en la imagen.

Canal a selección

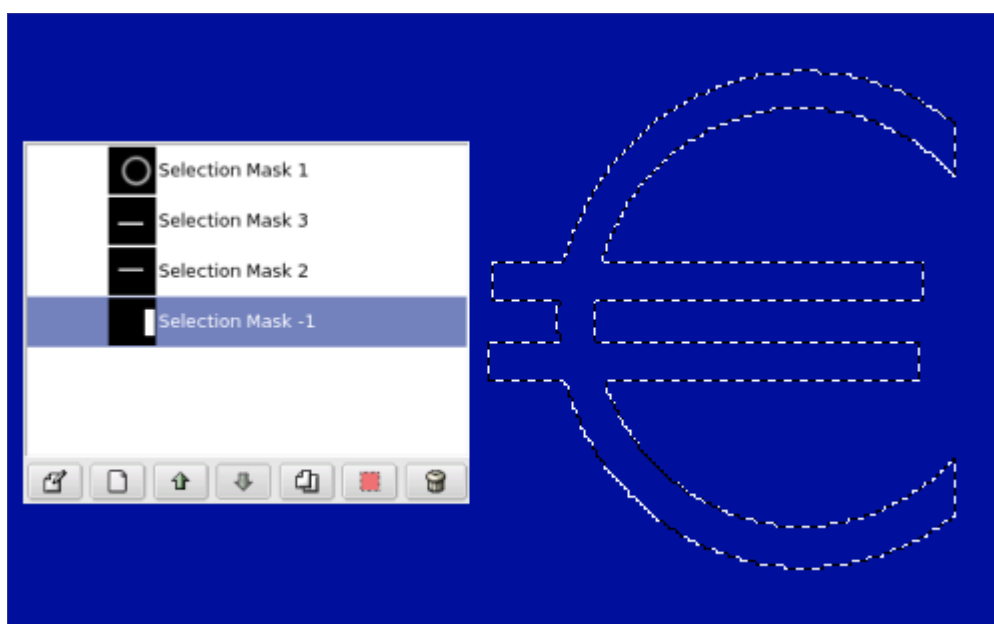
Con éste puede hacer que el canal se convierta en selección. Si no se especifica otra cosa, la selección derivada del canal reemplaza a cualquier selección anterior. Es posible cambiar este comportamiento con las teclas de control.

- Shift: La selección que se deriva del canal se agrega a la selección previa. La selección resultante es la unión de ambas.
- Ctrl: la selección resultante es la resta de la selección derivada del canal a la selección previa.
- Shift Ctrl : la selección resultante es la intersección de la selección derivada del canal con la selección previa. Sólo quedan las partes que tienen en común.

Delete channel

Sólo se encuentra disponible para las máscaras de selección. Con éste puede borrar el canal activo.

Máscaras de selección



Los canales se pueden emplear para conservar selecciones. Al hacer clic sobre el botón **Máscara rápida** de la ventana de la imagen, se crea automáticamente un nuevo canal llamado **Máscara rápida** y la selección que había antes se muestra

como una miniatura en el diálogo. Hay varias herramientas de selección, como la selección rectangular, o la varita mágica para seleccionar áreas contiguas de color. Las máscaras de selección proporcionan una manera gráfica para construir selecciones sobre un canal a escala de grises, en donde el blanco significa seleccionado, el negro deseleccionado, y los distintos niveles de gris son selecciones parciales.

Creación de una máscara de selección

Hay varias maneras de crear una máscara de selección. Desde el menú de la ventana de la imagen, siguiendo **Seleccionar** Guardar en canal si hay una selección activa. Desde el botón que se halla en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen, se crea la Máscara rápida, y su contenido se inicializa con la selección activa. Desde el diálogo "Canales", haciendo clic sobre el botón **Canal nuevo**, o desde su menú contextual. Una vez creada, la máscara aparece en el diálogo "Canales", con el nombre "Copia de Máscara de selección", posiblemente seguido de un número. Puede cambiarle el nombre desde el menú contextual que se obtiene haciendo clic derecho sobre el canal.

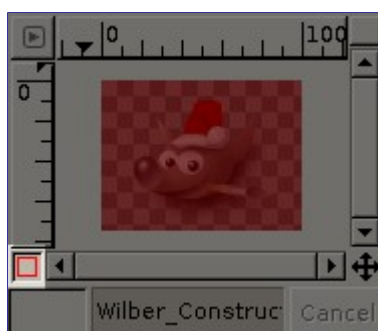
Empleo de las máscaras de selección

Una vez que el canal haya sido inicializado, seleccionado, y hecho visible (con el icono del ojo en el diálogo), puede comenzar a trabajar con cualquiera de las herramientas de pintado. El valor (la luminosidad) del color empleado es lo que importa: si pinta con cualquier color que no sea blanco ni negro, se utiliza un gris equivalente. Cuando haya terminado de pintar la máscara, puede transformarla en selección haciendo clic sobre el botón **Canal a selección** desde el menú contextual.

También puede trabajar las máscaras de selección con otras herramientas, no sólo con las herramientas de pintado. Por ejemplo, puede usar las herramientas de selección para rellenar áreas con degradados o con patrones. Se pueden componer selecciones muy complejas añadiendo varias máscaras de selección a la lista. Se puede decir que una máscara de selección es a la selección lo que una capa es a la imagen.

Una vez que la máscara de selección se ha activado, se trabaja sobre ésta y no sobre la imagen. Para volver a trabajar en la imagen, debe desactivar todas las máscaras de selección. Tampoco olvide ocultar las máscaras desactivando el icono con forma de ojo. También chequee que todos los canales RGB y alfa estén activados y visibles.

Máscara rápida




Una **máscara rápida** es una máscara de selección pensada para usarse temporalmente para pintar una selección. Temporalmente significa que, a diferencia de la máscara de selección normal, esta no se guarda en la lista luego de transformarse en selección. Las herramientas de selección a menudo dejan ver sus límites cuando se intentan usar para seleccionar formas complicadas, de manera progresiva. En este caso, el empleo de la máscara rápida es una buena idea y puede dar muy buenos resultados.

Activación del diálogo

- La máscara rápida se puede activar siguiendo en este orden el menú de la imagen: Seleccionar/Activar máscara rápida.
- La máscara rápida también se puede activar clicando en el botón de la izquierda que se muestra en la captura de pantalla.
- También se puede activar por medio del atajo de teclado Shift+Q.

Creación de una máscara rápida

 Para comenzar a hacer una **máscara rápida**, haga clic en el botón que se halla en la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. Si había una selección activa en su imagen, su contenido aparece sin modificación mientras que todo lo demás aparece cubierto por un color rojo traslúcido. Si no había una selección activa entonces toda la imagen aparece cubierta con el tinte rojo. Puede ocultar en todo momento la máscara clicando en el icono con forma de ojo que se encuentra delante de **Máscara rápida** en el diálogo de canales. Puede hacer doble clic sobre el nombre o sobre la previsualización para editar los atributos de la **máscara rápida**. Luego puede cambiar su opacidad y su color de relleno. Una vez que haya inicializado a la máscara haga clic sobre ella para asegurarse de que se encuentra seleccionada en la lista de canales, y comience a pintar con cualquier herramienta de pintura. La máscara es de escala de grises, así que puede emplear blanco o tonos claros para disminuir el área limitada por la máscara, y negro o tonos oscuros para aumentarla. Las áreas pintadas en tonos foscuros o claros serán partes parcialmente seleccionadas. Cuando su máscara esté lista, haga clic nuevamente en el botón de la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. Al hacer esto la máscara rápida se quita de la lista de canales y se convierte en una selección. El propósito de la máscara rápida es el de poder pintar una selección y sus transiciones con las herramientas de pintura, sin preocuparse en manipular máscaras de selección. Es una muy buena forma de aislar un objeto en una imagen: una vez que la selección esté hecha sólo tiene que borrar su contenido.

Empleo de la máscara rápida

Una ventana de imagen que tiene activada la máscara rápida. La máscara ha sido rellenada con un degradado que va de negro (izquierda) a blanco (derecha).

Ahora la máscara rápida se ha desactivado y se ha creado una selección a partir de ella, la cual había sido rellenada por un gradiente antes. Puede ver el borde de la selección en el medio de la imagen.

Ahora se efectúa un trazo manteniendo la selección anterior. El truco está en que a la izquierda no hay opacidad porque para aquel lado la selección es menor, mientras que a la derecha hay opacidad total porque la selección es mayor.

Al presionar el botón de máscara rápida, el GIMP genera un canal temporario de 8 bits (de 0 a 255), en el cual se conserva el trabajo de selección progresivo. Si ya hay una selección presente, la máscara se inicializa con el contenido de esa selección. Una vez activa la máscara rápida, la imagen se cubre con un velo rojizo semitransparente. Éste representa los píxeles no seleccionados. Cualquier herramienta de pintura puede usarse para crear la selección de la máscara rápida. Se hará uso solo del tono de los colores que se empleen, de acuerdo a las propiedades del canal. La selección se muestra luego de desactivar la máscara rápida, y el canal temporal ya no se encontrará disponible.

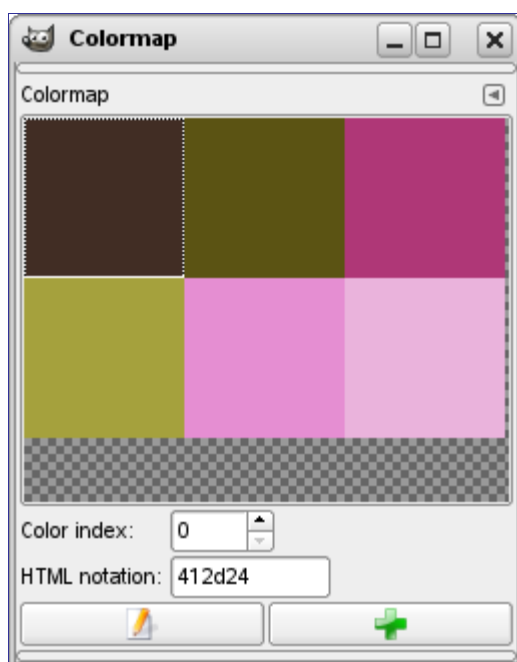
Para guardar en un canal la selección realizada con la máscara rápida, seleccione del menú de la imagen Seleccionar/Guardar en canal

Modo de empleo

1. Abra una imagen o comience una imagen nueva.

2. Active la máscara rápida haciendo clic en el botón de la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen. Si se haya presente una selección, la máscara será inicializada con su contenido.
3. Elija una herramienta de pintura y empléela con colores grises sobre la máscara rápida.
4. Desactive la máscara rápida empleando nuevamente el botón de la esquina inferior izquierda de la ventana de la imagen.

Diálogo Mapa de colores



Este diálogo le permite editar el mapa de colores de una imagen indizada. Si el modo de la imagen activa es RGB o "a escala de grises" en vez de indizado, este diálogo se muestra vacío porque no tendría utilidad. Es un diálogo empotrable, y se puede activar de dos maneras:

Apertura del diálogo

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Mapa de colores
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Mapa de colores

Mapa de colores e imágenes indizadas

En una imagen indizada, los colores se asignan a los píxeles de manera indirecta, haciendo uso de una tabla llamada *el mapa de colores*. En el GIMP, el número máximo de entradas para un mapa de colores es de 256. En un mapa del tamaño máximo posible, se asigna un color RGB para cada índice del 0 al 255. No hay reglas que restrinjan el color que puede usarse para cada índice ni el orden de los mismos: cualquier índice puede tener asignado cualquier color.

En una imagen indizada, a diferencia de las imágenes RGB o "a escala de grises", en lugar de asignarse un color directamente a cada píxel, se le asigna un índice. Para determinar el color que debe mostrar un píxel, el GIMP busca su índice en el mapa de colores. Cada imagen indizada tiene su propio mapa.

Es importante comprender que en este tipo de imágenes, los colores del mapa *son los únicos colores disponibles*. Esto tiene consecuencias en muchas de las operaciones del GIMP. Por ejemplo, en un relleno de patrones, el GIMP probablemente aproximará los colores para que sean lo más parecido a los colores disponibles en el mapa. Si el mapa de colores es muy limitado o está mal escogido, puede producir imágenes de calidad muy pobre.

El diálogo Mapa de colores le permite modificar el mapa de la imagen, ya sea incorporando entradas nuevas, o cambiando los colores de las entradas existentes. Si cambia el color asociado a un índice, verá el cambio reflejado en toda la imagen, para los colores afectados. Las entradas están numeradas, empezando por el índice cero en la esquina superior izquierda.

Empleo del diálogo Mapa de colores

Estas son las operaciones que puede realizar en este diálogo:

Click sobre una entrada de color

Cambia el color de frente del GIMP al color clicado, como puede verse en el área de color de la caja de herramientas. Como resultado, este color se empleará para las próximas operaciones de pintado que realice.

Ctrl-clic sobre una entrada de color

Cambia el color de fondo del GIMP al color clicado. Puede verse el efecto de este cambio en el área de color de la caja de herramientas.

Doble clic sobre una entrada de color

Cambia el color de frente del GIMP al color clicado, y además hace aparecer un selector de color que le permite modificar esta entrada.

Índice de colores

Puede seleccionar otra entrada tipeando su índice aquí, o haciendo clic en las flechas que presenta a la derecha.

Notación HTML

Este área muestra la representación en código hexadecimal (el que se utiliza en HTML) para el color asignado a la entrada del mapa actualmente seleccionada. Puede editar el color aquí en vez de usar el selector de color, si le resulta conveniente. Vea la definición de tripleta hexadecimal.

Editar el color

Este botón está ubicado en la esquina inferior izquierda del diálogo. Hace aparecer un selector de color, que le permite cambiar el color de la entrada actualmente seleccionada. El efecto es similar a hacer doble clic sobre la entrada, pero no cambia el color de frente del GIMP.

Añadir color

Este botón le permite añadir colores nuevos al mapa. Si hace clic sobre este botón, el color de frente del GIMP (que puede verse en el área de color de la caja de herramientas) se asigna a un nuevo índice al final del mapa. Si en cambio mantiene presionada la tecla Ctrl al hacer el clic, se asigna el color de fondo. Cuando el mapa alcanza las 256 entradas llega al máximo, y no se pueden añadir más.

Si comete un error, puede deshacerlo haciendo foco con el puntero sobre la imagen cuyo mapa ha cambiado, y presionando luego Ctrl-Z, o escogiendo **Editar** Deshacer del menú de la imagen.

Este diálogo le proporciona los métodos que más se utilizan para cambiar los colores de una imagen indizada. Las herramientas de color, como Brillo/Contraste o Tono/Saturación, no pueden usarse en este tipo de imágenes. Y sólo unos pocos filtros pueden emplearse.

Diálogo Navegación





El diálogo de navegación está diseñado para facilitar el desplazamiento por la imagen, cuando se encuentra tan ampliada que no cabe en la ventana. Si este es el caso, en el diálogo hay un rectángulo (con borde de colores invertidos) que muestra la ubicación del área visible con respecto a toda la imagen. Este rectángulo se puede desplazar para cambiar el área visible.

Activación del diálogo

La ventana de diálogo Navegación puede abrirse de varias maneras:

- desde el menú de la caja de herramientas: Archivo/ Diálogos/ Navegación
- desde el menú de la imagen: Diálogos/ Navegación
- también desde el menú de la imagen: Ver/ Ventana de navegación, y además el atajo de teclado Shift+Ctrl+N abre la ventana de navegación.
- Desde otro menú de diálogo: Añadir solapa/ Navegación

 Puede acceder más rápidamente a él (pero sin las funciones de ampliación) clicando en el icono , que se encuentra en la esquina inferior derecha de la ventana de la imagen.

Uso del diálogo Navegación

El deslizador

Facilita el control del nivel de ampliación, es más preciso que emplear el comando Ampliación.

Los botones

- *Reducir, Ampliar* y *1:1* se explican por sí mismos.
- *Ajustar imagen a la ventana*: luego de que haya ampliado, este botón le permite volver al tamaño normal.
- *Ajustar encogiendo*: la totalidad de la imagen se mostrará en una ventana alargada, de ser posible.

Diálogos relacionados con el contenido de la imagen

Diálogo de brochas

El diálogo de brochas se emplea para seleccionar una brocha, y utilizarla con alguna de las herramientas de pintura: diríjase a la sección sobre brochas para información básica sobre su empleo en el GIMP. Este diálogo además brinda acceso a varias funciones para manipular brochas. Puede escoger una brocha haciendo clic en su símbolo en la lista: luego de hacerlo se muestra en el área Brocha/Patrón/Degradado de la caja de herramientas. Puede crear brochas empleando el editor de brochas, o guardando imágenes en formatos de archivo especiales.

Activación del diálogo

El diálogo de brochas es empotrable. Diríjase a la sección sobre diálogos empotrables para información sobre cómo manipularlo. Puede ser activado de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Brochas .
- desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Crear un empotrable nuevo Brochas, patrones y degradados . Así se obtiene un empotrable que contiene varios diálogos, entre ellos el diálogo de brochas.
- Desde la caja de herramientas, haciendo doble clic sobre el símbolo de la brocha en el área Brocha/Patrón/Degradado.
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Brochas .
- Desde el menú de solapas de cualquier diálogo empotrable: **Añadir solapa** Brochas .

Empleo del diálogo de brochas

Buttons at the bottom

Editar brocha

Esto activa el editor de brochas . Al presionar el botón se abre el editor. Sólo funciona en brochas paramétricas: para otro tipo de brochas, el editor muestra la brocha pero no permite hacer nada.

Brocha nueva

esto crea una brocha paramétrica nueva, que en principio tiene forma circular y es pequeña y difusa. Se muestra el editor de brochas para que pueda modificarla. La nueva brocha se guarda automáticamente en su directorio personal `brushes`.

Duplicar brocha

Este botón sólo está disponible si la brocha actualmente seleccionada es paramétrica. Si así es, la brocha se duplica, y el editor de brochas se abre para que pueda modificar la copia. El resultado es guardado automáticamente en su directorio personal `brushes`.

Borrar brocha

Esto borra todo rastro de la brocha, tanto en el diálogo como en el directorio en que se conserva su archivo, si es

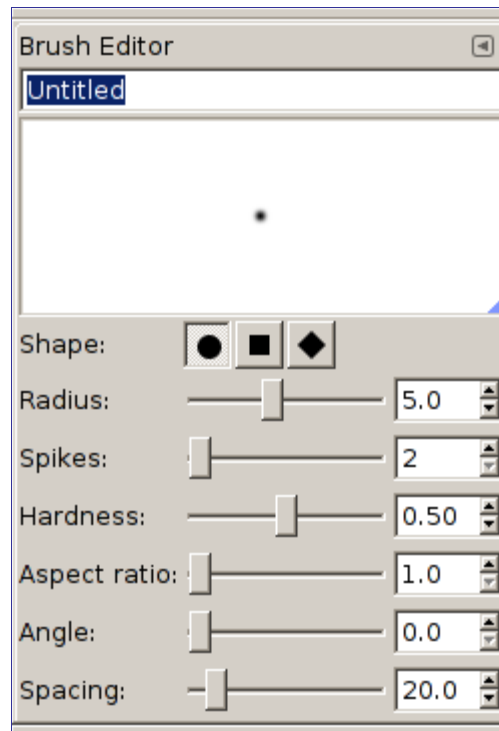
que tiene permiso para hacerlo. Se pide confirmación antes de realizar esta operación.

Refrescar brochas

Si agrega brochas a su directorio personal `brushes` o a cualquier otro que se encuentre en la ruta de búsqueda de brochas, por otro medio que no sea el editor de brochas, este botón hace que la lista se actualice, para que las nuevas entradas se encuentren disponibles en el diálogo.

Las funciones que proporcionan estos botones también pueden encontrarse en el menú del diálogo, que se activa haciendo clic derecho en cualquier lugar de la lista o rejilla, o escogiendo la primer entrada, Menú de brochas, del menú de la solapa.

Editor de brochas



El editor de brochas permite ver los parámetros de una brocha provista por el GIMP, los que no se pueden cambiar, o crear una brocha a partir de una forma geométrica, un círculo, un cuadrado, o un diamante. Este editor tiene varios elementos:

La barra de diálogo: como todas las ventanas de diálogo, un clic en el pequeño triángulo abre un menú que permite establecer el aspecto del editor de brochas.

La barra de título: para darle un nombre a la brocha.

El área de previsualización: muestra los cambios de la apariencia de la brocha en tiempo real.

Ajustes:

Forma

Las formas disponibles son: circular, cuadrada o diamante. Puede modificarlas con las siguientes opciones.

Radio

Es la distancia entre el centro de la brocha y su eje, en dirección horizontal. Un cuadrado con un radio de 10 píxeles tendrá un ancho de 20 píxeles. Un diamante con un radio de 5 píxeles tendrá un ancho de 10 píxeles.

Púas

Este parámetro es útil sólo para las formas cuadrada y diamante. Si se aumentan las púas de un cuadrado éste se convierte en un polígono. Si se hace lo mismo con un diamante se obtiene una estrella.

Dureza

Este parámetro controla el difuminado de los bordes de la brocha. Un valor igual a 1.00 consigue una brocha con un borde duro. El rango de variación es de 0.00 a 1.00.

Proporción

Este parámetro controla la proporción entre la anchura y la altura. Un diamante con 5 píxeles de radio y una proporción igual a 2, tendrá una anchura de 10 píxeles y una altura de 5 píxeles. El rango de variación va de 1.0 a 20.0.

Ángulo

Este ángulo es el que hay entre el ancho de la brocha, que normalmente es horizontal, y su dirección, en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando se incrementa este valor, la brocha gira en sentido antihorario. El rango de variación va de 0° a 180°.

Espaciado

Cuando se hace un trazo con la brocha, se estampa su imagen repetidamente. Si las estampas se encuentran muy cercanas unas de otras, se da la impresión de una línea sólida: esto se obtiene con un espaciado igual a 1. El rango en que esta opción puede variar es de 1.00 a 200.0.

Diálogo de Patrones

En el GIMP, un *patrón* es una imagen, normalmente pequeña, usada para rellenar áreas situando copias del patrón unas al lado de las otras. Mire la sección de Patrones para obtener una información básica sobre los patrones y como se pueden crear y usar.

Los puede usar con las herramientas de Relleno y Clonado y el comando Rellenar con un patrón.

El diálogo de patrones se usa para seleccionar un patrón, pulsando sobre uno en la vista de lista o rejilla: el patrón seleccionado se mostrará entonces en el área de Brochas/Patrones/Degradado de la caja de herramientas. Con el GIMP, se suministran unas docenas de patrones, y se pueden añadir, fácilmente, nuevos patrones.

Activar diálogo

El diálogo de patrones es empotrable; mire la sección Diálogos y empotrables si necesita ayuda sobre como manipularlos. Se puede activar de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Patrones .
- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Crear un empotrable nuevo Pinceles, patrones y degradados . Esto proporciona una nueva ventana con varios diálogos empotrados, uno de ellos es el de patrones.
- Desde la caja de herramientas, pulsando sobre el símbolo de patrón en el área Pinceles/Patrones/Degradados.
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Patrones .

- Desde el menú de solapa en cualquier diálogo empotrado, que se obtiene al pulsar sobre : **Añadir solapa Patrones** .
- Desde el diálogo de opciones de herramientas de las herramientas de Clonado y de Relleno, al pulsar sobre el botón de fuentes de patrones, aparece un diálogo con similares funcionalidades, permitiendo elegir un patrón rápidamente; si pulsa sobre el botón de relleno presente en la parte inferior derecha, se abre el diálogo de patrones real. Notese que dependiendo de sus preferencias, un patrón seleccionado en esa ventana podría solo aplicarse a la herramienta activa, y no a las otras herramientas de pintura. Mire la sección Preferencias de las opciones de herramientas para más información.

Uso del diálogo de patrones

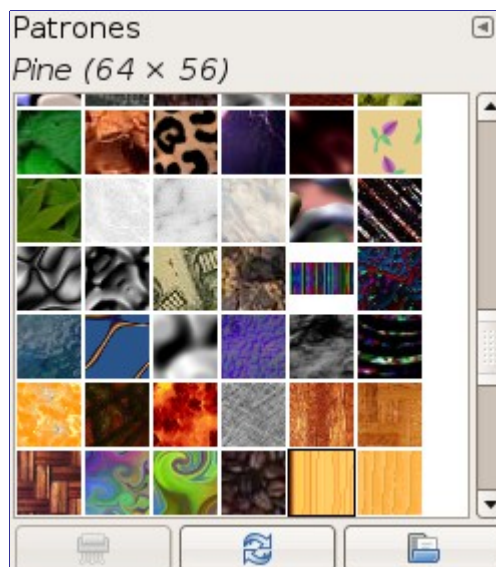
Modo Rejilla/Lista

En el menú de solapa, se puede elegir entre Ver como rejilla and Ver como lista. En modo rejilla, los patrones se muestran en un recuadro rectangular, resultando fácil ver muchos de una vez y elegir el que se está buscando. En modo lista, los patrones están dispuestos en una lista, con el nombre al lado.

Independientemente del tamaño real de un patrón todos los patrones se muestran con el mismo tamaño en el diálogo. Es decir, que para los patrones más grandes, solo verá una pequeña porción del patrón en el diálogo. Para ver el patrón entero, simplemente, pulse, y mantenga pulsado, sobre el patrón durante un segundo.

En el menú de solapa, la opción **Tamaño de vista previa** permite adaptar el tamaño de la vista previa del patrón a su gusto.





Uso del diálogo de patrones (modo rejilla)

En la parte superior aparece el nombre del patrón seleccionado, y sus dimensiones en píxeles.

En el centro aparece una vista de rejilla de todos los patrones disponibles, con el seleccionado actual contorneado. Pulsando sobre uno de ellos se selecciona y aparece en el área Pinceles/Patrones/Degradados de la caja de herramientas.

Uso del diálogo de patrones (modo lista)

En esta vista, en lugar de una rejilla, se ve una lista de patrones, con su nombre y su tamaño. Al pulsar sobre una línea, se selecciona el patrón.

Con una *doble pulsación* sobre el nombre de un patrón, se puede editar el nombre. Notese que solo está permitido renombrar patrones añadidos por usted, no los suministrados por el GIMP. Si

Todo el resto en el modo lista funciona de la misma manera que en el modo rejilla.

Borrar patrón

Presionando este botón se borra el patrón de la lista y provoca que se borre el archivo representado del disco. Notese que no puede borrar ninguno de los patrones suministrados con el GIMP e instalados en el directorio de patrones del sistema.

Refrescar patrones

Al presionar sobre este botón, el GIMP busca en la ruta de búsqueda de patrones, añadiendo los patrones nuevos descubiertos a la lista. Este botón es útil si añade un nuevo patrón al directorio, y quiere que esté disponible sin reiniciar el GIMP.

Abrir patrón como una imagen

Si pulsa sobre este botón, el patrón activo se abre en una nueva ventana de imagen. Así que lo puede editar. Pero si intenta guardarlo con ".pat", aún con el mismo nombre, se encontrará con un problema de "Permiso denegado" debido a los privilegios de la imagen. Pero es posible bajo windows, menos protegido.

El menú de contexto de patrones

Puede obtenerlo pulsando con el botón derecho en el diálogo de "Patrones". Los comandos del menú están descritos con botones excepto para **Copiar la localización del patrón** que permite copiar la ruta al patrón en el portapapeles.

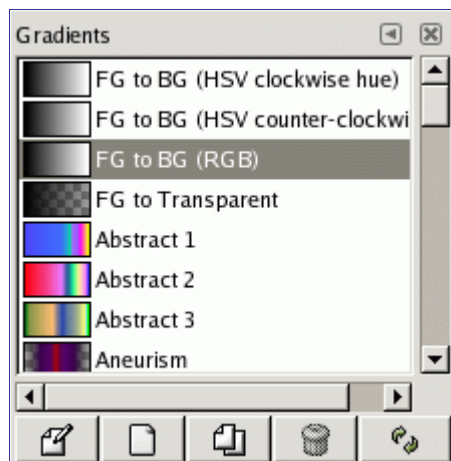
El patrón portapapeles

Es una novedad en GIMP-2.4. Cuando se usa el comando copiar, una copia aparece como un nuevo patrón en la esquina superior izquierda del diálogo de patrones. Esta brocha persistirá hasta que se use el comando copiar otra vez. Desaparece al cerrar el GIMP.



Puede guardar este patrón portapapeles usando **Editar** Pegar como Patrón nuevo tan pronto como aparezca en el diálogo de patrones.

Diálogo Degradados



El diálogo Degradados ofrece una paleta de degradados de la cual se puede escoger uno para utilizarlo con la herramienta Mezcla, o en otras operaciones. Además le da acceso a varias funciones para manipular los degradados. Puede escoger un degradado desde la lista haciendo clic sobre el mismo. Luego se mostrará en el área brocha/patrón/degradado de la caja de herramientas. Decenas de degradados vienen preinstalados con el GIMP. Puede crear más empleando el Editor de degradados. Puede encontrar información general sobre los degradados y su empleo en el GIMP en la sección Degradados. Los cuatro primeros degradados son especiales: reproducen el degradado entre el color de frente y el color de fondo de la caja de herramientas, de varias maneras.

Activación del diálogo

El diálogo Degradados es empotrable. Vea la sección sobre Diálogos empotrables para saber cómo manipularlo. Puede activarse de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Degradados .
- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Crear un empotrable nuevo Brochas, patrones y degradados . Con esto se obtiene un empotrable que contiene tres diálogos, uno de los cuales es el de degradados.

- Desde la caja de herramientas, haciendo clic sobre el degradado actual en el área brocha/patrón/degradado.
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Degradados .
- Desde el menú de solapas de cualquier diálogo empotrable: **Añadir solapa** Degradados .
- Desde la imagen por medio del atajo de teclado Ctrl+G.

Empleo del diálogo Degradados

La operación más básica y más comunmente usada de este diálogo es simplemente la de hacer clic sobre uno de los degradados de la lista, y así convertirlo en el degradado activo, el que puede ser utilizado por cualquier operación que involucre un degradado.

Si hace *doble clic* sobre un degradado, se abre el editor de degradados, desde el que se puede editar su nombre. Note, sin embargo, que sólo se le permite cambiar el nombre de los degradados que haya creado, no el de los que vienen preinstalados con el GIMP. Si intenta renombrar un degradado preinstalado, puede editarlo pero cuando termine de hacerlo se revierte al nombre original. Como regla general, no puede modificar los recursos que el GIMP preinstala, como las brochas, los patrones, o los degradados.

Modos de rejilla y de lista

En el menú de la solapa, puede escoger entre Ver como rejilla y Ver como lista. En el modo de rejilla, los degradados se disponen en un arreglo rectangular. Quedan muy lindos de esta forma, pero se dificulta mucho escoger uno en particular, porque se interfieren visualmente. En el modo de lista, el más usable, los degradados se alinean verticalmente, y en cada fila se muestra el nombre.

En el menú de la solapa, la opción **Tamaño de la vista previa** le permite adaptar el tamaño de los degradados del diálogo a su gusto.

Los botones de la parte inferior del diálogo permiten operar sobre los degradados de varias maneras:

Editar el degradado

Este botón activa el editor de degradados.

Degradado nuevo

Esto crea un nuevo degradado, que comienza siendo una simple escala de grises, y activa el editor de degradados para que lo pueda modificar. Los degradados que crea se guardan automáticamente en el directorio `gradients` de su directorio personal del GIMP. De este mismo directorio se cargan cuando se lanza el GIMP. Puede cambiar este directorio o añadir directorios empleando el diálogo Preferencias.

Duplicar el degradado

Esto crea una copia del gradiente seleccionado. Puede editar hacer una copia y editarla, si no puede editar el original.

Borrar el degradado

Con esto se borra todo rastro del degradado, si es que tiene permiso para hacerlo. Pide confirmación antes de actuar.

Refrescar degradados

Si añade degradados a su directorio personal `gradients` por otros medios que este diálogo, puede recargar la

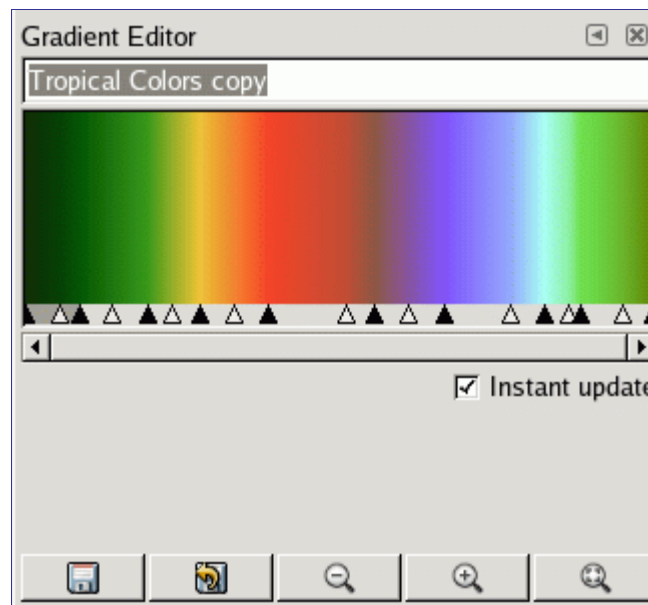
lista con este botón, para que las nuevas entradas se estén disponibles.

Las funciones de estos botones también se pueden acceder desde el menú del diálogo, que aparece al hacer clic derecho en cualquier parte de la lista. El menú también proporciona una función adicional:

Guardar como POV-Ray...

Esto permite guardar al degradado en el formato empleado por el programa de trazado de rayos tridimensional POV-Ray.

Editor de degradado



El editor de degradados permite editar los colores de un degradado. Sólo pueden ser editados los degradados personales, no los degradados del sistema (aunque sí se puede hacer una copia de un degradado del sistema y luego modificarla). Esta es una herramienta sofisticada y puede llevar algo de tiempo aprender a utilizarla. El concepto detrás de la misma es que un degradado puede descomponerse en una serie de *segmentos*, cada uno consiste de una transición suave que va de un color del extremo izquierdo a un color del extremo derecho. El editor de degradados permite manipular el grupo de segmentos, y ofrece varios tipos de transiciones para cada uno.

Activación del editor de degradados

El editor de degradados se puede activar de varias maneras:

- Haciendo doble clic sobre la miniatura de un degradado del diálogo Degradados.
- Desde el menú contextual que se obtiene haciendo clic derecho sobre el nombre del degradado seleccionado.
- Haciendo clic sobre el botón **Editar degradado** del diálogo Degradados.
- Desde el menú de degradados que se obtiene haciendo clic sobre el pequeño triángulo que abre el menú de las solapas del diálogo Degradados.

Disposición

Nombre

En el área del nombre, está el botón del menú de las solapas (el pequeño triángulo). Haciendo clic en el botón se abre el menú, en el cual se encuentra el menú del editor de degradados.

Área del degradado

Bajo su nombre, se muestra el estado actual del degradado que está siendo editado, si es que la opción **Actualización instantánea** se encuentra activada. De otra forma, los cambios se harán visibles sólo cuando se libere el botón del ratón.

Si desplaza el puntero del ratón sobre esta área, verá que se muestran debajo ciertos valores relativos a los píxeles apuntados. La *Posición* es un número que indica la proporción, y va desde 0.000, en el extremo izquierdo, hasta 1.000, en el extremo derecho. *RGB*, *HSV*, *Intensidad* y *Opacidad* también se muestran como proporciones.

Si desplaza el puntero presionando el botón del ratón, sólo la posición y los datos RGB se muestran, y además son pasados al color de frente de la caja de herramientas (a su vez esto modifica los cuatro degradados especiales de la paleta).

Selección del rango, y deslizadores de control

Debajo del área en la que se muestra el degradado, hay un conjunto de triángulos blancos y negros alineados en fila. Un *segmento* es el espacio entre dos triángulos *negros* consecutivos. En cada segmento hay un triángulo blanco, el que es usado para *"interpolarse"* los colores, de la misma forma en que la herramienta Niveles interpola los colores. Puede seleccionar un segmento haciendo clic entre los dos triángulos negros que lo definen. Puede seleccionar un rango de segmentos consecutivos haciendo shift-clic. Si la opción *"Actualización instantánea"* se encuentra activada, el área en donde se representa el degradado se actualiza automáticamente mientras se mueve cualquier deslizador; si no se encuentra activada, los cambios se muestran sólo al liberar el botón del ratón.

Puede mover los deslizadores, los segmentos y las selecciones. Si *hace clic y arrastra* un deslizador, mueve la transición correspondiente. Si *hace clic y arrastra* un segmento, lo puede mover hasta el triángulo más próximo. Si *hace shift-clic y arrastra* un segmento, lo puede mover dilatando o comprimiendo los segmentos más próximos.

Barra de desplazamiento

Debajo de los deslizadores hay una barra de desplazamiento. Ésta entra en juego si se amplía el degradado, empleando los botones de la parte inferior.

Área de información

Debajo de los deslizadores hay una área que inicialmente está en blanco. Dependiendo de sus acciones, aparecen en ella mensajes de información y de ayuda.

Botones

En la parte inferior del diálogo hay cinco botones:

Guardar

Al hacer clic sobre este botón se guarda el degradado, en su estado actual, en su directorio personal `gradients`. La próxima vez que se inicie el GIMP, se cargará automáticamente.

Revertir

Al hacer clic sobre este botón se deshace toda edición (sin embargo, al momento de esta edición, esta función no se

haya implementada todavía).

Disminuir

Al hacer clic sobre este botón se disminuye la representación del degradado horizontalmente.

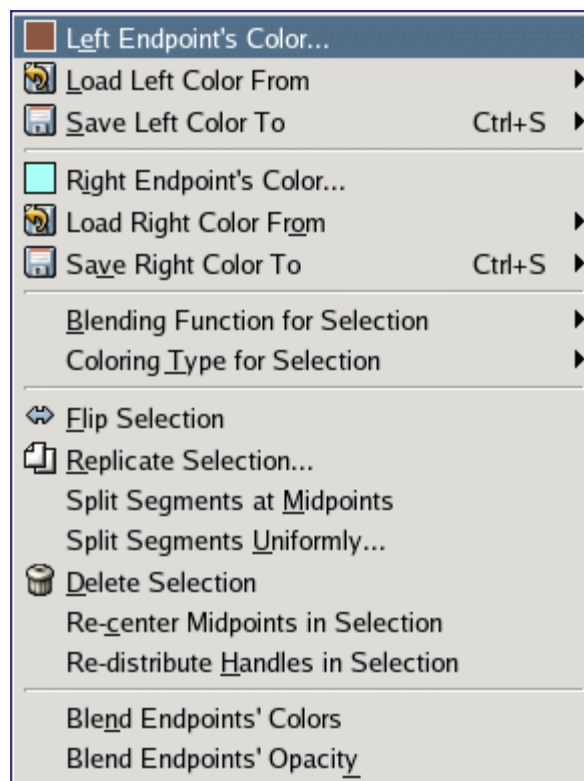
Ampliar

Al hacer clic sobre este botón se expande el área de representación de ldegradado horizontalmente. Luego puede utilizar la barra de desplazamiento para recorrer el degradado.

Aumentar todo

Al hacer clic sobre este botón se escala el degradado para que se ajuste exactamente a la ventana.

Menú del editor de degradados



Puede acceder al menú del editor de degradados haciendo clic derecho sobre el área de representación del degradado, o escogiendo el primer elemento del diálogo de las solapas. Este menú permite asignar los colores de los extremos de cada segmento, y controlar el tipo de transición entre ellos.

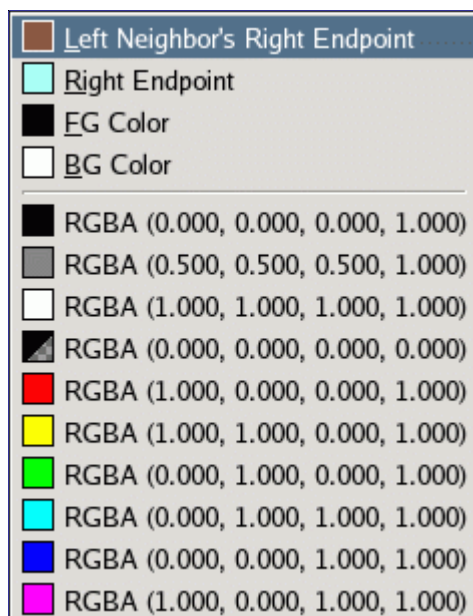
En el menú se hallan los siguientes comandos:

Editing endpoint's color

Color del punto final izquierdo (derecho)

Estas opciones permites escoger el color de los colores extremos empleando el "Editor de colores".

Cargar color izquierdo (derecho) desde



Este submenú ofrece varias maneras alternativas de asignar colores a los extremos del segmento. Las opciones son (asumiendo que se desea cambiar el extremo izquierdo):

Punto final derecho del vecino izquierdo

Esta opción causa que el color del extremo derecho del segmento de la izquierda sea asignado al extremo izquierdo del segmento seleccionado.

Color del punto final derecho

Se asigna el color del extremo opuesto del mismo segmento, en este caso, el color de la derecha.

Color PP (SP)

Esta opción hace que se tome el color de frente o de fondo, los que se muestran en la caja de herramientas.

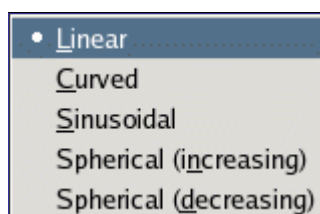
Entradas RGBA

En la parte inferior del menú hay diez "entradas de memoria". Puede asignar colores a ellas usando la opción de menú "Guardar" que se describe más adelante. Si escoge uno de estas entradas, su color se asigna al extremo seleccionado.

Guardar el color izquierdo (derecho) en

Estas opciones hacen que el extremo en cuestión sea asignado a la entrada del menú seleccionada.

Función de mezcla para el segmento



Esta opción determina la forma en que se realiza la transición desde un extremo a otro del segmento (o selección de segmentos):

Lineal

Es la opción predeterminada. El color varía linealmente desde un extremo al otro.

Curvado

El degradado varía más al acercarse a los extremos del rango que en su punto medio.

Sinusoidal

Hace lo opuesto que el tipo curvado. El degradado varía más al centro que en los extremos.

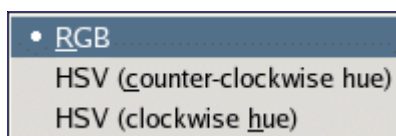
Esférica (incremental)

El degradado varía más en la parte izquierda del segmento que en la derecha.

Esférica (decreciente)

El degradado varía más en la parte derecha del segmento que en la izquierda.

Tipo de coloreado para el segmento (la selección)



Esta opción proporciona un control adicional sobre el tipo de transición de un extremo al otro: determina si la distancia entre los colores se recorre en el espacio RGB o en el espacio HSV.

Invertir el segmento (la selección) simétricamente

Esta opción hace un espejado de derecha a izquierda del rango seleccionado (el segmento o la selección de segmentos), cambiando todos los colores y las ubicaciones de los deslizadores.

Replicar segmento (selección)

Esta opción divide el rango seleccionado (el segmento o la selección) en dos o más partes, cada una de las cuales es una copia del rango original.

Partir segmento(s) por la mitad

Esta opción divide cada segmento del rango seleccionado en dos, por su punto medio (el especificado por el triángulo blanco).

Partir segmentos uniformemente

Esta opción es similar a la anterior, pero divide cada segmento por la mitad de la distancia, en vez de hacerlo por el punto intermedio especificado con el triángulo blanco.

Borrar selección

Esta opción borra todos los segmentos del rango seleccionado (ya sea un segmento o una selección de segmentos) y los reemplaza por un único triángulo negro en su centro, alargando los segmentos que se encuentran a ambos lados para rellenar el vacío creado.

Re-centrar punto medio del segmento (selección)

Esta opción mueve el triángulo blanco de cada segmento del rango seleccionado al punto que se halla a la misma distancia entre los dos triángulos negros.

Re-distribuir los tiradores en el segmento (la selección)

Esta opción hace que los triángulos negros y blancos del rango seleccionado sean corridos para que queden separados por la misma distancia.

Mezclar colores

Mezclar los colores de los puntos finales

Esta opción sólo se encuentra disponible si hay más de un segmento seleccionado. Hace que los colores de los extremos interiores se promedien, quedando una transición suave de un segmento a otro.

Mezclar opacidad de los puntos finales

Esta opción hace algo parecido a la anterior, pero modifica la opacidad en lugar del color.

No hay "deshacer" disponible para el edito, así que se debe tener cuidado al emplearlo.

Diálogo Paletas

Una *paleta* es un conjunto de colores, sin un orden en particular. En la sección sobre paletas hallará la información básica sobre su creación y empleo.

El diálogo Paletas se utiliza para seleccionar una paleta, haciendo clic sobre la misma en la lista o rejilla. El GIMP provee una gran variedad de paletas escogidas de manera más o menos caprichosa, y le permite crear sus propias paletas fácilmente. El diálogo Paletas también le brinda acceso a operaciones para crear paletas nuevas o modificar las que ya existen.

El diálogo Paletas no debe confundirse con el diálogo de paleta indizada, que se usa para modificar el mapa de colores de una imagen indizada.

Activación del diálogo

El diálogo Paletas es empotrable. En la sección sobre diálogos empotrables hallará ayuda sobre cómo manipularlo. Puede activarse de las siguientes formas:

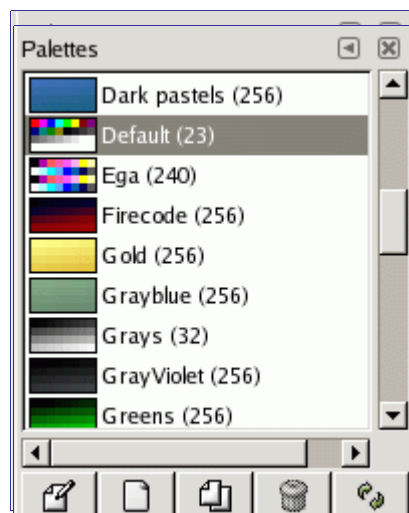
- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Paletas .
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Paletas .
- Desde el menú de solapas de cualquier diálogo empotrable: **Añadir solapa** Paletas .

Empleo del diálogo Paletas

Al hacer clic sobre una de las paletas del diálogo se la convierte en la paleta activa. Al hacer doble clic sobre una paleta aparece el editor de paletas, el que permite cambiar los colores de frente y fondo haciendo clic sobre sus colores.

Se puede editar el *nombre* de una paleta haciendo doble clic sobre el mismo, cuando el diálogo se ve como una lista. Note que sólo se le permite cambiar el nombre de las paletas que ha añadido Ud. mismo, no el de las provistas por el GIMP. Si edita un nombre que no puede cambiar, se revierte al nombre original tan pronto como termine de editarlo.

Modos de rejilla y de lista



En el menú de la solapa, puede escoger entre Ver como rejilla y Ver como lista. En el modo de rejilla se disponen las paletas en un arreglo rectangular y se pueden ver muchas al mismo tiempo, lo que facilita encontrar la que está buscando. En el modo de lista (que es el predeterminado), las paletas se disponen en una lista vertical, con sus nombres al lado.

En el menú de solapas, la opción **Tamaño de la vista previa** le permite adaptar el tamaño de las celdas de color a su gusto.

Editar paleta

Este botón abre el editor de paleta.

Paleta nueva

Vea Paleta nueva.

Duplicar paleta

Vea Duplicar paleta.

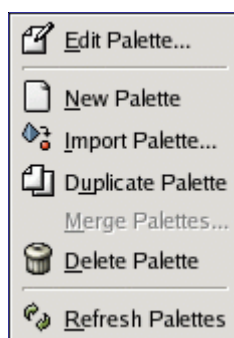
Borrar paleta

Vea Borrar paleta.

Refrescar paletas

Vea Refrescar paletas.

El menú de paletas



Se puede acceder al menú de paletas haciendo clic derecho sobre el diálogo Paletas, o escogiendo el primer elemento del menú de solapas.

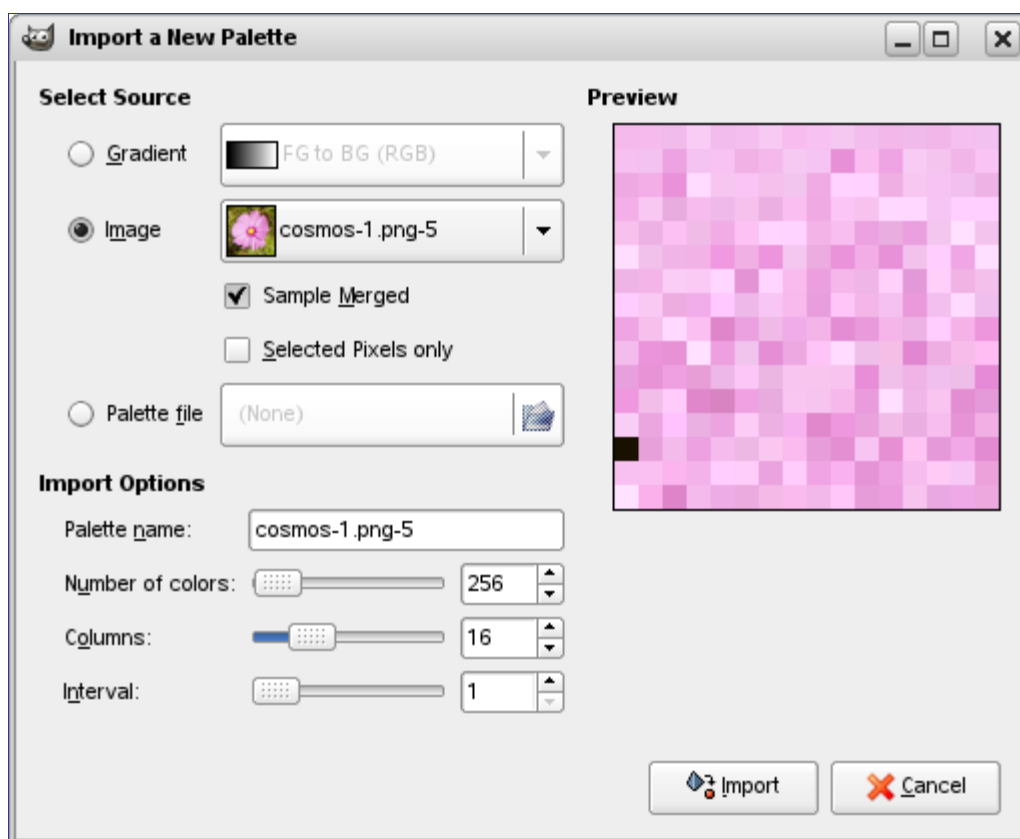
Editar paleta

Esta es una manera alternativa de activar el editor de paleta, que también puede activarse haciendo doble clic sobre la paleta, o presionando el botón "Editar paleta" que se encuentra al final del diálogo.

Paleta nueva

"Paleta nueva" crea una nueva paleta sin título que inicialmente no contiene colores. Además abre el editor de paletas para que se le puedan añadir colores. El resultado se guarda automáticamente en su carpeta personal `palettes` cuando cierra el GIMP, para que se halle disponible desde el diálogo de paletas en las sesiones futuras.

Importar paleta



"Importar paleta" le permite crear una paleta desde los colores de un degradado, desde una imagen, o desde un archivo de paleta. Al escoger esta opción se abre el diálogo "Importar paleta", que da las siguientes opciones:

Seleccionar origen

Puede importar una paleta tanto desde cualquiera de los degradados del GIMP, como desde cualquiera de las imágenes abiertas. Estos elementos se escogen desde los menús adjuntos. Desde la versión 2.2 del GIMP además puede importar archivos de paleta RIFF (que tienen la extensión `.pal`), que son el tipo empleado por varias aplicaciones de Microsoft Windows.

Nombre de la paleta

Aquí puede darle un nuevo nombre a la paleta. Si el nombre escogido ya estaba siendo usado por otra paleta, se forma un nombre único agregándole un número al nombre (por ejemplo "#1").

Número de colores

Aquí puede especificar la cantidad de colores de la paleta. Por defecto son 256, y esto es por tres razones: (1) todos los degradados tienen 256 colores; (2) los archivos GIF usan como máximo 256 colores; (3) Las imágenes indizadas del GIMP pueden tener como máximo 256 colores distintos. Sin embargo, puede cambiar este número por cualquiera: el GIMP crea la paleta intentando espaciar la cantidad de colores especificados, incluso entre el rango de colores del degradado o de la imagen.

Columnas

Aquí especifica el número de columnas de la paleta. Lo único que afecta con esto es la manera en que se muestra la paleta, no altera la manera en que ésta se usa.

Intervalo

FIXME

La paleta importada se añade al diálogo "*Paletas*", y se guarda automáticamente en su carpeta personal `palettes` cuando sale del GIMP, de manera que esté disponible para las sesiones futuras.

Duplicar paleta

Esto crea una paleta nueva copiando la paleta actual, y hace aparecer el editor de paletas, para que se pueda modificar. El resultado se guarda automáticamente en su carpeta personal `palettes` cuando sale del GIMP, para que esté disponible en el diálogo "*Paletas*" en las sesiones futuras.

Combinar paletas

Esta operación no está implementada, y la entrada está siempre desactivada.

Borrar paleta

Borra la paleta del diálogo, y también borra del disco el archivo en que se conserva. Antes de surtir efecto, le pide que confirme lo que está por hacer. Note que no puede borrar ninguna de las paletas que vienen provistas con el GIMP, sólo las que ha creado Ud. mismo.

Refrescar paletas

Hace que se vuelvan a recorrer todas las carpetas de la ruta de búsqueda de paletas, y agrega las nuevas paletas que descubre al diálogo. Esto puede resultar útil cuando alguien le obsequia archivos de paleta, luego Ud. los copia en una carpeta, y al refrescar se encuentran disponibles sin necesidad de cerrar la sesión.

Editor de paleta



El editor de paletas tiene dos propósitos principales: primero, asignar otro color a los colores de frente y fondo (los que se muestran en el área de color de la caja de herramientas). Segundo, modificar la paleta misma. Puede activar el editor con cualquier paleta desde el diálogo "*Paletas*", pero sólo se le permite modificar las paletas que ha creado Ud. mismo, no las que vienen provistar por el GIMP (de todas formas las puede duplicar y luego modificar las copias). Si modifica una paleta, los cambios se guardan automáticamente al salir del GIMP.

Activación del editor de paletas

El editor de paletas sólo es accesible desde el diálogo "*Paletas*": haciendo doble clic sobre una paleta, o presionando el botón **Editar paleta** que se encuentra al final del diálogo, o escogiendo la entrada "*Editar paleta*" del menú.

El editor de paletas es empotrable, diríjase a la sección sobre Diálogos empotrables para obtener ayuda acerca de los mismos.

Empleo del editor

Si hace un clic sobre una casilla de la paleta, se cambia el color de frente del GIMP al color seleccionado. Observe este comportamiento en el área de color de la caja de herramientas. Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras hace clic, el que se cambia es el color de fondo.

Al hacer doble clic no sólo se cambia el color de frente, sino que además aparece un editor de colores que le permiten modificar la casilla de la paleta seleccionada (esto sólo ocurre con las paletas que se le permiten modificar, esto es, las que ha creado Ud. mismo).

Al hacer clic derecho sobre el área de la paleta aparece su menú, que se describe más adelante.

Debajo del área en que se muestra la paleta, a la izquierda, hay una entrada de texto que muestra el nombre del color seleccionado (o "*Sin nombre*" si es que no tiene). Esta información no tiene más utilidad que hacerle accesible la organización de sus colores.

A la derecha del texto del nombre hay una casilla que le permite especificar el número de columnas que se usan para mostrar la paleta. Esto sólo cambia su aspecto, no la manera en que trabaja. Si el valor se ajusta a cero, se emplea el valor por defecto.

Al final del diálogo hay un conjunto de botones, que dan casi las mismas opciones que el menú del editor, al que se accede haciendo clic derecho sobre la paleta. Estos son los botones:

Guardar

Este botón hace que la paleta se guarde en su carpeta personal `palettes`. Se guardaría automáticamente al salir del GIMP, pero podría querer usar este botón si le preocupa que haya alguna falla antes.

Revertir

Operación no implementada.

Editar el color

Abre un editor de colores, que le permite cambiar el color actualmente seleccionado. Este botón permanece desactivado si no se le permite modificar la paleta.

Color nuevo desde el frente

Añade una entrada a la paleta, tomando como color el color de frente del GIMP, tal como se muestra en el área de color de la caja de herramientas. Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras presiona el botón, el nuevo color se toma del color de frente. Este botón permanece desactivado si no se le permite modificar la paleta.

Borrar el color

Borra el color seleccionado de la paleta. Si no se trata de una paleta que Ud. pueda modificar, el botón se mantiene desactivado.

Reducir

Comprime a la paleta verticalmente.

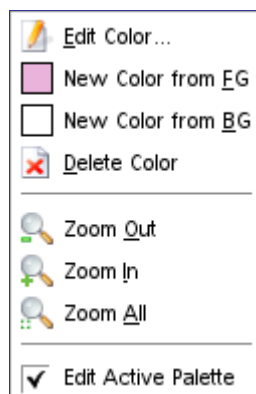
Ampliar

Estira a la paleta verticalmente.

Ampliar todo

Ajusta el espesor vertical de la paleta al tamaño de área visible.

Menú del editor de paletas



Se puede acceder al menú del editor de paletas haciendo clic derecho sobre el área de paleta del editor, o escogiendo la primera entrada del menú de la solapa. Sus operaciones también pueden ejecutarse presionando los botones que se hallan al final del editor.

Editar color

Hace surgir un editor de colores, que le permite cambiar el color de la paleta que se encuentra seleccionado. Si se trata de una paleta que no puede editar (esto es, una de las provistas por el GIMP), esta entrada permanece desactivada.

Color nuevo desde el frente/fondo

Cada uno de estos comandos crean una nueva casilla de color en la paleta, empleando el color de frente o el color de fondo (los que se muestran en el área de color de la caja de herramientas).

Borrar color

Borra el color que se encuentra seleccionado en paleta. Si no puede editar la paleta, esta entrada del menú permanece desactivada.

Reducir

Reduce la escala vertical de las casillas de la paleta.

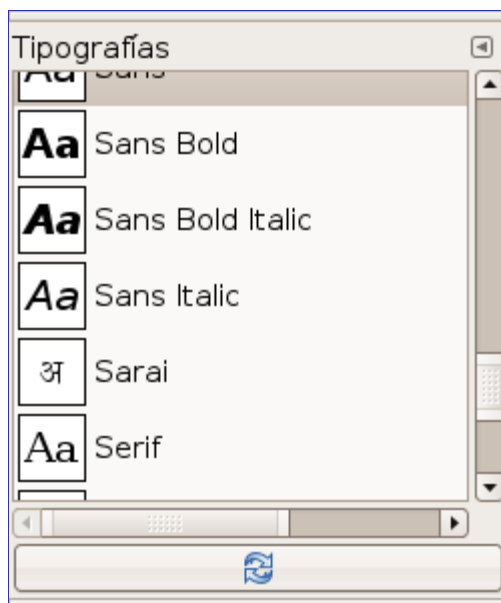
Ampliar

Aumenta la escala vertical de las casillas de la paleta.

Ampliar todo

Ajusta el espesor de las casillas para que encaje verticalmente en el área del editor.

Diálogo de fuentes



El diálogo de fuentes se usa para seleccionar fuentes para la herramienta de Texto. También permite refrescar la lista de fuentes disponibles, si se añaden fuentes nuevas en el sistema mientras esta corriendo el GIMP.

Activar el diálogo

El diálogo de fuentes es empotrable; mire la sección Diálogos y empotrables para una mayor información. Se puede activar de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archvo** Diálogos Tipografías .
- Desde la barra de menú de la imagen: **Diálogos** Tipografías .
- Desde opciones de herramientas para la herramienta texto. Si pulsa sobre el botón "*Tipografía*", aparece un selector de fuentes. En la esquina inferior derecha hay un botón que abre el diálogo "*Tipografía*", al pulsarlo.
- Desde el menú de solapa de cualquier diálogo empotrable: **Añadir solapa** Tipografía .

Uso del diálogo de fuentes

Lo más sencillo de hacer es seleccionar una tipografía pulsando sobre ella: entonces será usada por la herramienta texto. Si en lugar de pulsar y soltar, se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la fuente (por ejemplo, sobre "Aa"), una ventana muestra un texto de ejemplo.

modo Rejilla/Lista



En el menú de solapa para el diálogo de fuentes, puede elegir entre Vista como rejilla y Vista como lista. En modo rejilla, las fuentes se disponen en una rejilla rectangular. En modo lista, se alinean verticalmente, cada fila muestra un ejemplo de la apariencia de la fuente, seguido del nombre de la fuente.

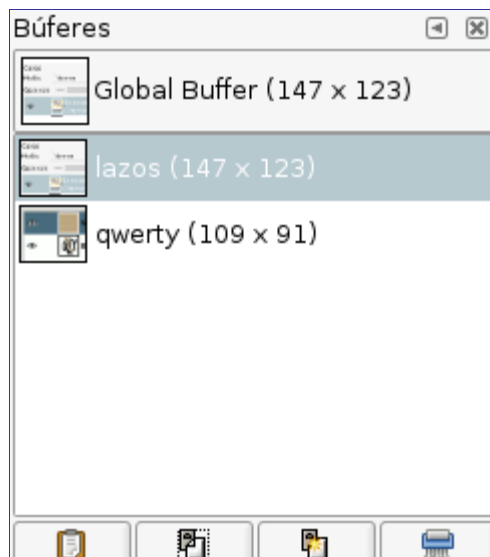
Recargar lista de tipografías

Al pulsar el botón del fondo del diálogo se recarga la lista de fuentes del sistema. Puede ser útil si se añaden nuevas fuentes mientras está corriendo el GIMP, y quiere hacerlas accesibles para la herramienta texto. También se puede recargar la lista de fuentes pulsando con el botón derecho en la fuente, y seleccionando "recargar la lista de tipografías" en el menú que aparece.

Puede cambiar el tamaño de la vista previa de la fuente en el diálogo usando el sub-menú "Tamaño de la vista previa" en el menú del diálogo de solapa.

Diálogos relativos a la gestión de la imagen

Diálogo de búferes



Los búferes son repositorios temporales para datos de la imagen, se crean cuando se corta o se copia parte de un dibujable (una capa, una máscara de capa, etc.). Hay dos maneras para guardar un documento en este búfer: **Editar** Búfer Copiar con nombre o **Editar** Búfer Cortar con nombre Aparece un diálogo que le pide que nombre el búfer donde almacenará los datos. No hay un límite en el número de búferes con nombre que se pueden crear, aunque, desde luego, cada uno consume una parte de la memoria.

El diálogo de búferes muestra el contenido de todos los búferes con nombre, y permite operar con ellos de varias maneras. También muestra, en la parte alta, el búfer global, pero es solo una muestra: no se puede hacer nada con el.

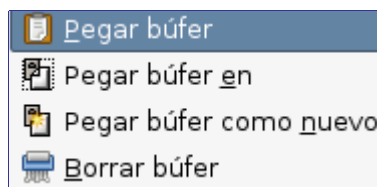
Los búferes con nombre no se pueden guardar para otras sesiones. Solo se puede guardar su contenido pegándolo en imágenes.

Activar el diálogo

El diálogo de búferes es empotrable; para más información, se puede consultar la sección Diálogos empotrables. Se puede activar de varias maneras:

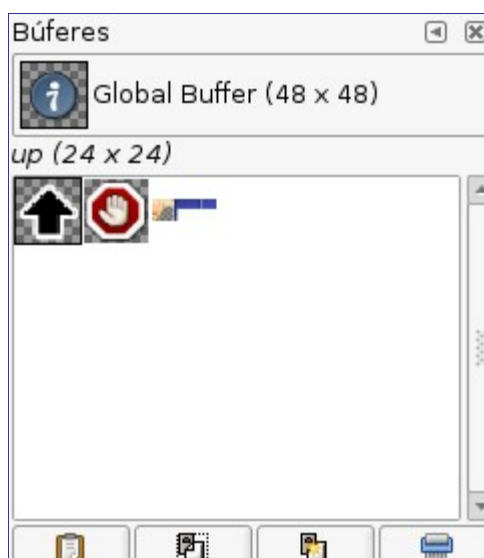
- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Búferes .
- Desde un menú de imagen: **Diálogos** Búferes , o **Editar** Bufer Pegar con nombre .
- Desde menú de la solapa en un diálogo empotrable: **Añadir solapa** Búferes .

Uso del diálogo de búferes



Al pulsar sobre un búfer en el diálogo, se vuelve activo, entonces podría usarse con el comando pegar del menú de búferes o con los botones de la parte inferior del diálogo. Al hacer una doble pulsación sobre un búfer, su contenido se pegará en la imagen activa; es una forma rápida de utilizar el comando "Pegar Búfer".

En la parte inferior del diálogo hay cuatro botones. También se puede acceder a las operaciones que realizan desde el menú de búferes, que se puede abrir pulsando, con el botón derecho del ratón, sobre el búfer activo.



En el menú de la solapa del diálogo de búferes, se encuentran Vista como rejilla y Vista como lista. En modo rejilla, los búferes se depositan en una tabla rectangular. En modo lista, se alinean verticalmente, en cada fila se muestra una vista previa del contenido del búfer, su nombre, y sus dimensiones en píxeles.

Se puede cambiar el tamaño de las vistas previas del búfer en el diálogo, mediante el submenú "Tamaño de la vista previa" del diálogo del menú de la solapa.

Botones en la parte inferior

En la parte inferior del diálogo se encuentran unos cuantos botones:

Pegar búfer

Este comando pega el contenido del búfer seleccionado en la imagen activa, como una selección flotante. La única diferencia con el comando clásico Pegar, es que usa el búfer seleccionado en lugar del búfer del portapapeles.

Pegar búfer en

Este comando pega el contenido del búfer seleccionado en la selección de la imagen activa, como una selección flotante. La única diferencia con el comando clásico Pegar en, es que usa el búfer seleccionado en lugar del búfer del portapapeles.

Pegar búfer como nuevo

Este comando crea una nueva imagen, de una sola capa, con el contenido del búfer seleccionado. La única diferencia con el comando clásico Pegar como nuevo es que usa el búfer seleccionado en lugar del búfer del

portapapeles.

Borrar búfer

Este comando borra el búfer seleccionado, sin confirmación de borrado. No se puede borrar el búfer global.

Diálogo Imágenes



El diálogo Imágenes muestra un listado de las imágenes abiertas en la pantalla; cada una se representa con una imagen en miniatura. Este diálogo es útil cuando tiene muchas imágenes solapadas en la pantalla: puede usarlo para llevar la imagen que desee al frente.

Activar diálogo

El diálogo Imágenes es empotrable, busque en la sección sobre Diálogos empotrables ayuda para poder manipularlo. Puede ser activado de varias formas:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Imágenes .
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Imágenes .
- Desde el menú de solapas que se encuentra en cualquier diálogo empotrable: **Añadir solapa** Imágenes .

Empleo del diálogo Imágenes

En la parte superior del diálogo aparece el nombre de la imagen actualmente seleccionada, si la opción "*Mostrar la selección de la imagen*" está activada en el menú de la solapa. No es muy útil si ha escogido el modo rejilla, pero sin embargo el nombre se muestra.

Al centro, aparecen las imágenes abiertas, como una lista o como una rejilla, según el modo seleccionado. La imagen actual se remarca en el modo lista, y se encuadra en el modo rejilla. Con doble clic sobre el nombre de una imagen, ésta se alza al frente de la pantalla. Con un solo clic la imagen se selecciona, y los botones pueden actuar sobre la misma.

Modos rejilla y lista, y tamaño de la vista previa

Como en todos los diálogos con miniaturas, el menú de solapas ofrece la posibilidad de adaptar su estilo a tu gusto. Mire la sección Diálogos empotrables

Buttons

Hay tres botones en la parte inferior del diálogo, que permiten operar sobre la imagen seleccionada:

Elevar las vistas

La imagen seleccionada aparece al frente de la pantalla

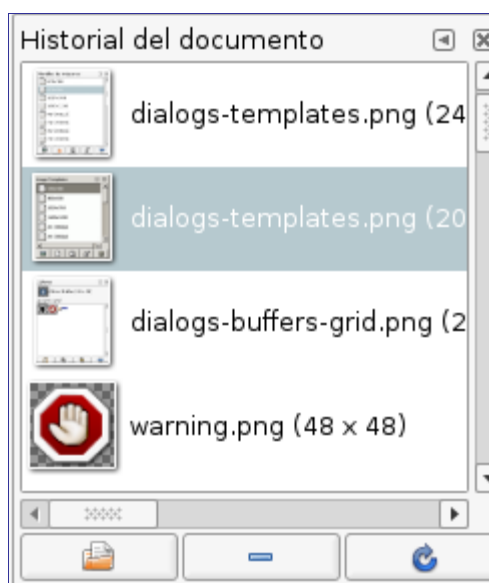
Vista nueva

Se crea una vista nueva para la imagen seleccionada.

Borrar

este botón no funciona.

Diálogo historial del documento



El diálogo historial muestra la lista de documentos que han estado abiertos en la sesión anterior. Es más completa que la lista que se obtiene con el comando "Abrir reciente".

Activar el diálogo

Se puede acceder a este diálogo de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas y desde el menú de la imagen: **Archivo** Abrir reciente Historial del documento
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Historial del documento

Opciones

La barra de desplazamiento permite navegar por todas las imágenes que estaban abiertas en la sesión anterior.

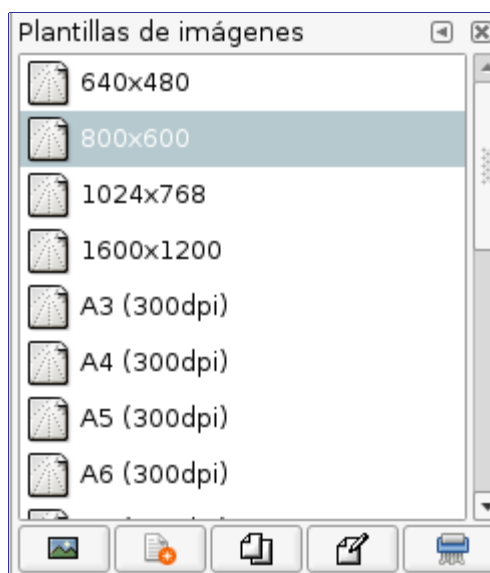
El botón *Abrir la entrada seleccionada* permite abrir la imagen seleccionada. Con la tecla "Mayus" presionada, pasa a primer plano una imagen escondida detrás otras. Con la tecla "Ctrl" pulsada, se abre el diálogo abrir imagen.

El botón *Quitar la entrada seleccionada* permite eliminar una imagen del diálogo historial. También se elimina la imagen de

la lista abrir imágenes recientes. Pero no se elimina la imagen en si misma.

El botón *Regenerar la vista previa* actualiza la vista previa en caso de cambio. Con la tecla "Mayus" pulsada, recarga todas las vistas previas. con la tecla "Ctrl" pulsada, borra las vistas previas que no se puedan encontrar

Diálogo de plantillas



Las plantillas son modelos del formato de una imagen en la que puede ser creada. El GIMP ofrece muchas plantillas y se pueden crear más, propias. Cuando se crea una nueva imagen, se puede acceder a una lista de las plantillas existentes pero no se pueden gestionar. El diálogo "*Plantillas*" permite gestionar todas estas plantillas.

Activar el diálogo

El diálogo de plantillas es empotrable; para más información, se puede consultar la sección Diálogos empotrables. Se puede activar de dos maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Plantillas .
- Desde un menú de la imagen: **Diálogos** Plantillas .

Uso del diálogo de plantillas

Para seleccionar una plantilla pulse sobre su icono. Pulsar con el botón derecho hace aparecer un menú local con las mismas funciones que los botones.

Modos rejilla/lista

En el menú de la solapa del diálogo de plantillas, se encuentran Vista como rejilla y Vista como lista. En modo rejilla, las plantillas se depositan en una tabla rectangular de iconos idénticos (a menos que le demos uno en particular, como veremos después). Solo se muestra el nombre de la plantilla. En modo lista, se alinean verticalmente; los iconos son idénticos; se muestran todos los nombres.

En este menú de solapa, la opción **Tamaño de la vista previa** permite cambiar el tamaño de los iconos.

Botones en la parte inferior

Los botones de la parte inferior del diálogo permiten operar sobre las plantillas de varias maneras:

Crear una imagen nueva desde la plantilla seleccionada

Pulsando sobre este botón se abre el diálogo Crear una imagen nueva según el modelo de plantilla seleccionada.

Crear una nueva plantilla

Pulsando sobre este botón se abre el diálogo Nueva plantilla idéntico al diálogo editar plantilla, que veremos más abajo.

Duplicar la plantilla seleccionada

Pulsando sobre este botón se abre el diálogo que vamos a estudiar ahora.

Editar la plantilla seleccionada

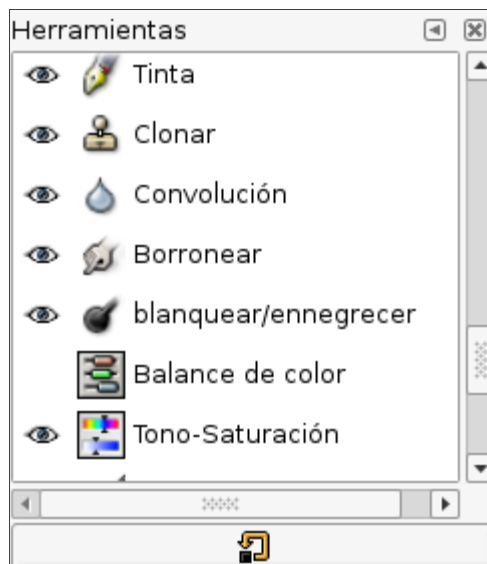
Pulsando sobre este botón se abre el diálogo Editar plantilla.

Borrar la plantilla seleccionada

Sin comentarios.

Otros diálogos

Diálogo de herramientas



El diálogo de herramientas se usa principalmente para controlar la apariencia de la caja de herramientas. Permite personalizar el surtido de herramientas cuyos iconos se mostrarán en la caja de herramientas, y el orden en que se disponen. Probablemente, el uso más habitual de esto es hacer que las herramientas de color estén disponibles, directamente, en la caja de herramientas. También, se puede usar este diálogo para seleccionar una herramienta, pulsando sobre su icono, pero para esto podría ser mejor usar la caja de herramientas.

Este diálogo es empotrable; mire la sección sobre Diálogo empotrables para ayuda sobre su uso. Se puede activar de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Herramientas .
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Herramientas .
- Desde el menú de la solapa en un diálogo empotrable: **Añadir solapa** Herramientas .

Modos rejilla/lista

En el menú de solapa, puede escoger entre Ver como rejilla y Ver como lista. En modo rejilla, las herramientas se disponen en un orden horizontal. En modo lista, se alinean verticalmente, cada fila muestra el nombre de la herramienta, su icono, y un icono, "ojo", si la herramienta es visible en la caja de herramientas

Usando el diálogo de herramientas

Lo más básico que se puede hacer es seleccionar una herramienta pulsando sobre su icono: es el mismo efecto que pulsar sobre un icono en la caja de herramientas. Se puede hacer esto en ambos modos, rejilla y lista: las otras funciones del diálogo solo están disponibles en modo lista.

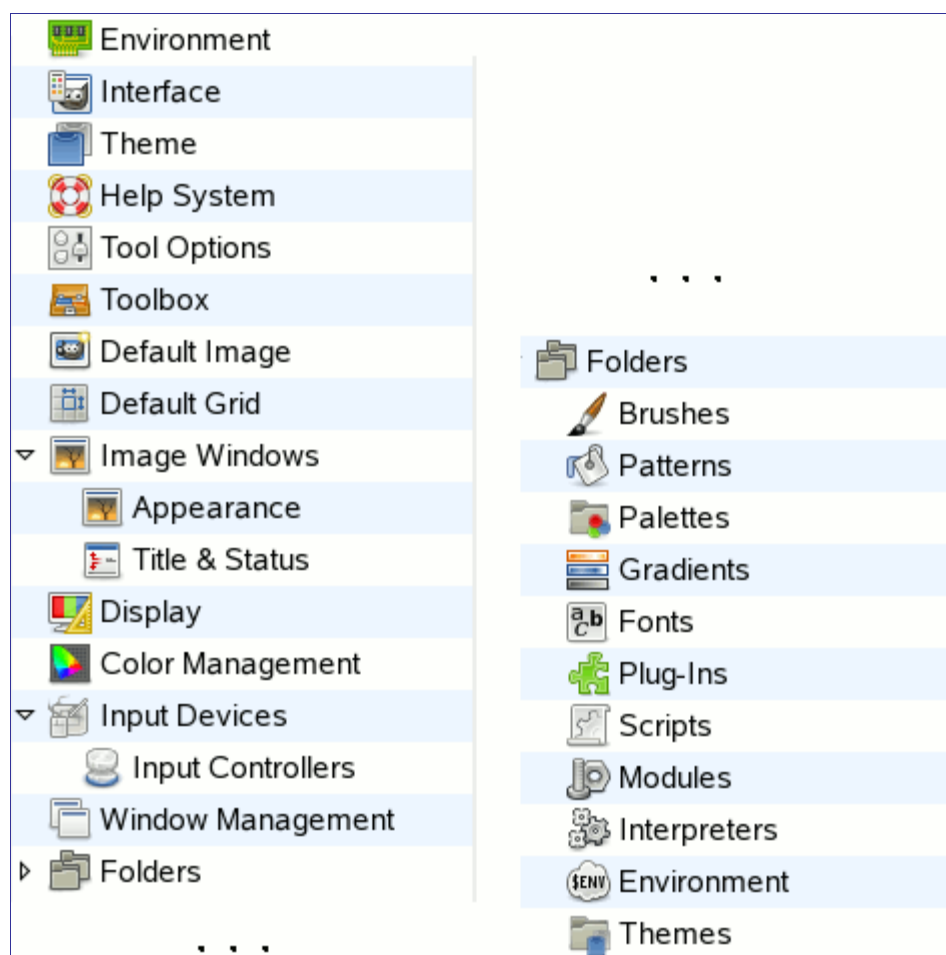
La función más importante del diálogo de herramientas es la de escoger la visibilidad de las herramientas en la caja de herramientas, conmutando sobre el icono "ojo" que aparece en el lado izquierdo de cada fila en el modo lista. En particular, si usa, mucho, las herramientas de color, se beneficiará de la conmutación de la visibilidad de ellas desde aquí.

También se puede cambiar el orden de las herramientas en la caja de herramientas, pulsando sobre un elemento en el diálogo de herramientas, en modo lista, y arrastrándolo arriba o abajo en la lista., siempre se puede presionar el botón "Restablecer...", en la parte inferior del diálogo, para restablecer el orden y la visibilidad de la herramienta.

Pulsando con el botón derecho dentro del diálogo, aparece el menú de herramientas, que da una camino alternativo para conmutar la visibilidad o para restablecer orden y visibilidad predefinidas.

Preferencias

Introducción

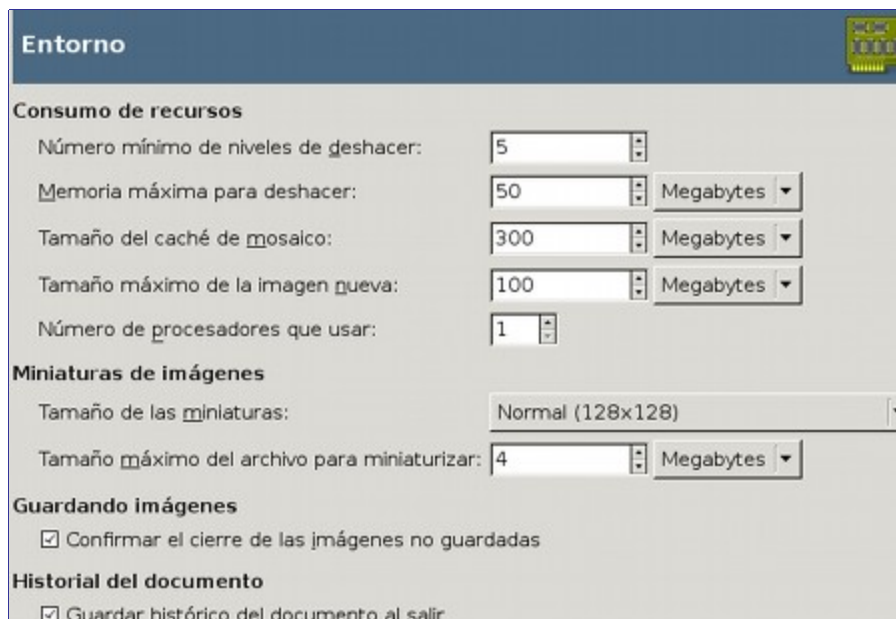


Se puede acceder al diálogo de preferencias desde el menú de la caja de herramientas, mediante **Archivo** Preferencias . Permite personalizar muchos aspectos del comportamiento del GIMP. Las siguientes secciones detallan las opciones que puedes personalizar, y qué elementos afectan. Esta información se aplica específicamente a GIMP 2.2, pero las opciones de GIMP 2.0 son bastante similares, y puede entenderlas basándose en las explicaciones que se encuentran aquí.

Toda la información de preferencias se conserva en un archivo llamado `gimprc` que se encuentra en su directorio personal del GIMP. Así que si Ud. es un "superusuario", que prefiere trabajar con un editor de textos en lugar de una interfaz

gráfica, puede alterar las preferencias editando el archivo. Si lo hace, y se encuentra en un sistema Linux, el comando `man gimp` proporciona una gran cantidad de información técnica sobre los contenidos del archivo, y para qué se utilizan.

Entorno



Opciones

Consumo de recursos

Número mínimo de niveles de deshacer

El GIMP permite deshacer la mayoría de las acciones, ya que mantiene un "Historial de deshacer" para cada imagen. Independientemente del uso de la memoria, el GIMP permite deshacer un número mínimo de las acciones más recientes: este es el número que se especifica aquí. Mire para más información sobre los mecanismos de deshacer del GIMP.

Memoria máxima para deshacer

Es la cantidad de memoria para deshacer asignada para cada imagen. Si el historial de deshacer supera este tamaño, los pasos más antiguos se borran, a menos que el número de pasos no sea más pequeño que el especificado arriba.

Tamaño del caché de mosaico

Es la cantidad de RAM del sistema asignada a los datos del GIMP. Si el GIMP requiere más memoria que esto, utiliza la memoria de intercambio del disco, que puede, en algunas circunstancias, una bajada de rendimiento. Hay una oportunidad de configurar este número cuando se instala el GIMP, pero puede cambiarlo aquí. Mire Como configurar el caché de mosaico para más información.

Tamaño máximo de la imagen nueva

No es un valor límite: si se intenta abrir una imagen nueva más grande que el tamaño especificado, se le pedirá confirmación para abrirla. Se trata de prevenir que accidentalmente se cree una imagen tan grande que pueda causar una parada del GIMP o un rendimiento muy lento.

Miniaturas de imágenes

Tamaño de las miniaturas

Esta opción permite seleccionar el tamaño de las miniaturas mostradas en el diálogo abrir archivo (y también guardado para posibles usos por otros programas). Las opciones son "Ninguna", "Normal (128x128)", y "Grande (256x256)".

Tamaño máximo del archivo para miniaturizar

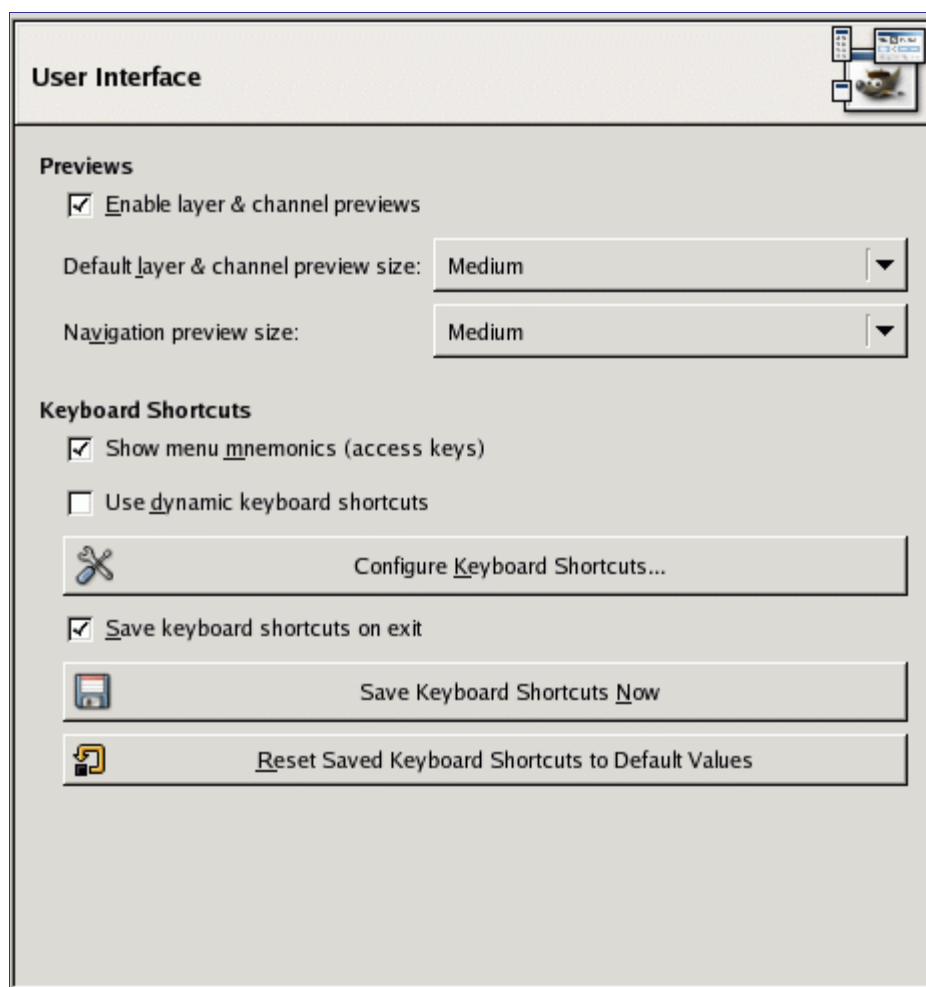
Si un archivo de imagen es mayor que el tamaño máximo especificado, no generará una miniatura de el. Esta opción permite prevenir la miniaturización de archivos de imagen extremadamente grandes que relentizarían, notablemente, al GIMP.

Guardando imágenes

Confirmar el cierre de las imágenes no guardadas

Cerrar una imagen no se puede deshacer, así que por defecto el GIMP pregunta si realmente quiere hacerlo. Puede deshabilitar esta opción, pero recuerde que perderá los cambios no guardados.

Interfaz



Opciones

Previsualizaciones

Por omisión, el GIMP muestra el contenido de las capas y de los canales como previsualizaciones en miniatura, en diversos lugares, por ejemplo en el diálogo Capas. Si por alguna razón no desea que se muestren, puede desactivar la opción *"Activar las vistas previas de las capas y los canales"*. Si sí desea que se muestren, puede cambiar sus tamaños en las casillas *"Tamaño predeterminado de las vistas previas de capas y canales"* y *"Tamaño de vistas previas de navegación"*.

Atajos de teclado

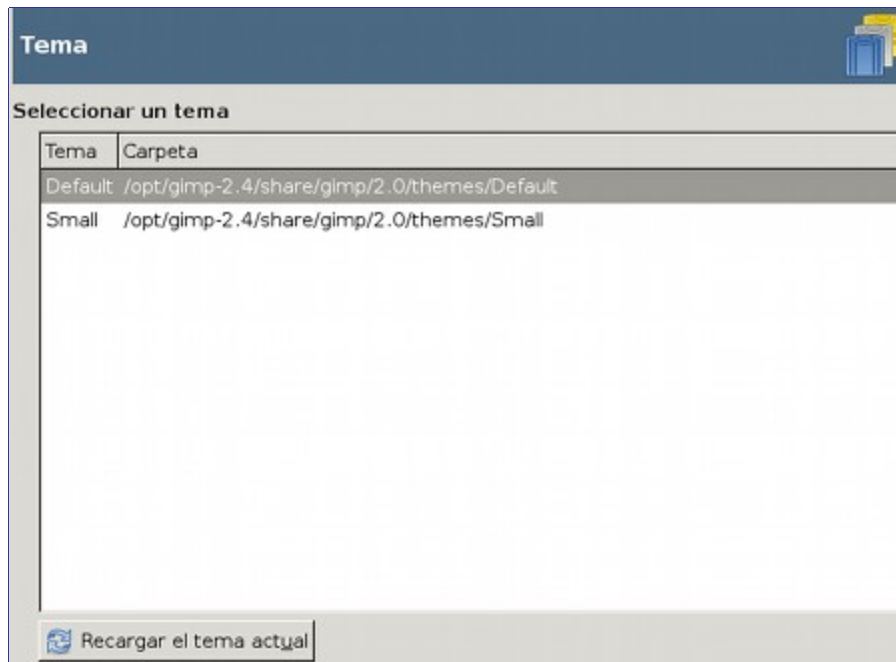
Todo elemento de un menú puede ser activado presionando Alt y una secuencia de teclas. Normalmente, la tecla asociada a cada entrada del menú se muestra subrayada en el texto, a lo que se llama *acelerador*. Si por alguna razón prefiere que no se subrayen estas letras (tal vez porque le parezcan horribles, o porque de todas formas no las usa), puede hacer que esto pase desactivando *"Mostrar mnemotécnicos del menú (teclas de acceso)"*.

El GIMP puede proporcionarle la habilidad de crear atajos de teclado (combinaciones de teclas que activan un entrada del menú) dinámicamente, presionando las teclas mientras el puntero se encuentra sobre la entrada de menú en cuestión. De todas formas, esta capacidad se encuentra desactivada por omisión, porque puede llevar a los usuarios novatos a sobrescribir accidentalmente los atajos estándar. Si desea esta capacidad, active *"Usar combinaciones de teclas dinámicas"*.

Al presionar el botón *"Configurar las combinaciones de teclas"* aparece el editor de atajos de teclado, que es una interfaz gráfica para seleccionar elementos del menú y asignarles teclas.

Si cambia los atajos de teclado, probablemente querrá que sus cambios perduren luego de que cierre el GIMP, en las futuras sesiones. Si no es así, desactive *"Guardar las combinaciones de teclas al salir"*. Pero recuerde que ha echo esto, o podría sentirse frustrado más tarde. Si no quiere que sus combinaciones de teclas se guarden automáticamente al finalizar la sesión, puede guardarlas en el momento adecuado clicando en el botón *"Guardar las combinaciones de teclas ahora"*. Si decide que ha hecho alguna mala desición, puede reestablecer la configuración original presionando *"Reestablecer las combinaciones de teclas a los valores de fábrica"*.

Tema

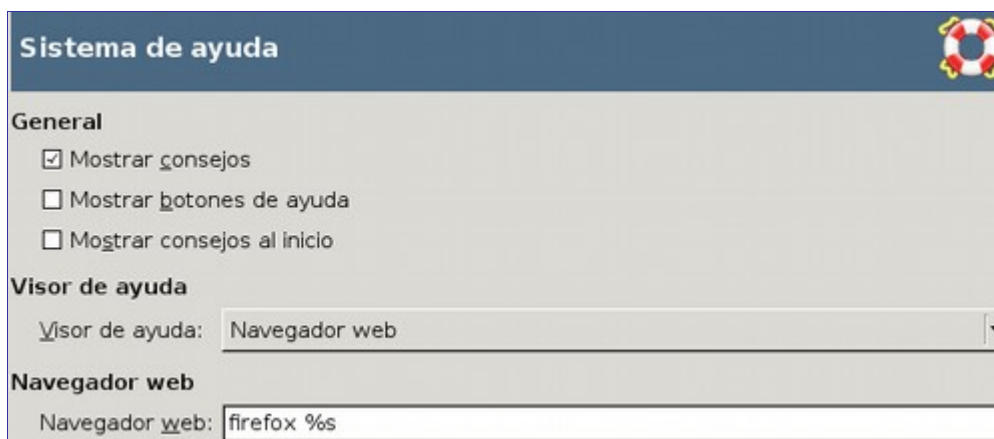


Esta página permite seleccionar el tema, que determina muchos aspectos de la apariencia del interfaz de usuario del GIMP, incluido el surtido de iconos, sus tamaños, fuentes, espaciado permitido en los diálogos, etc. Se suministran dos temas con el GIMP: **Default**, probablemente, el mejor para la mayoría, y **Small**, preferible para aquellos con monitores de poca o baja resolución. Al pulsar sobre un tema de la lista se aplica inmediatamente, por lo que es fácil ver el resultado y cambiarlo si no gusta el resultado.

También se puede usar temas personalizados, bajándolos de la red, o modificando una copia de uno de los suministrados. Los temas personalizados se deberían situar en el subdirectorio `temas` del directorio personal del GIMP: los que estén allí, aparecerán en esta lista. Actualmente, cada tema es un directorio que contiene archivos ASCII que se pueden editar. Los hay complicados, y el significado de contenidos va más allá de la intención de esta documentación, pero se puede experimentar: siempre se puede volver a uno de los temas suministrados.

Si quiere personalizar uno de los temas suministrados en el GIMP, haga una copia en su directorio personal y trabaje en ella. Si hace cambios y quiere ver el resultado al vuelo, puede guardarlo y presionar **Recargar el tema actual**.

Sistema de ayuda



Opciones

General

Mostrar consejos

Estos consejos son pequeñas burbujas de texto que aparecen cuando el puntero está, por un momento, sobre algún elemento del interfaz, como un botón o un icono. A veces explican lo que hace el elemento; a veces dan una sugerencia sobre usos no obvios. Se puede desactivar esta opción desmarcándola. Recomendamos mantenerlo activado, a menos que sea un usuario muy avanzado.

Mostrar botones de ayuda

En el GIMP 2.2, esta opción controla la visualización de los botones de ayuda en los diálogos de las herramientas, que se pueden usar para llamar al sistema de ayuda.

Mostrar consejos al inicio

Los consejos de ayuda son sugerencias útiles que aparecen cada vez que se arranca el GIMP. Puede activarlos aquí. Si están desactivados al desmarcar *"Mostrar consejo la próxima vez que arranque el GIMP"* en la ventana del consejo, puede conmutarlo, marcándolo aquí. Debería dedicar un rato a mirar la lista de consejos: son muy útiles y dicen cosas que no son fáciles de descubrir experimentando. Puede leerlos en cualquier momento en **Ayuda** Consejo del día en la caja de herramientas.

Visor de ayuda

Visor de ayuda

La ayuda del GIMP se suministra en forma de archivos HTML. Puede verlos usando un visor de ayuda especial que viene con el GIMP o un navegador web. Aquí, puede elegir que opción usar.

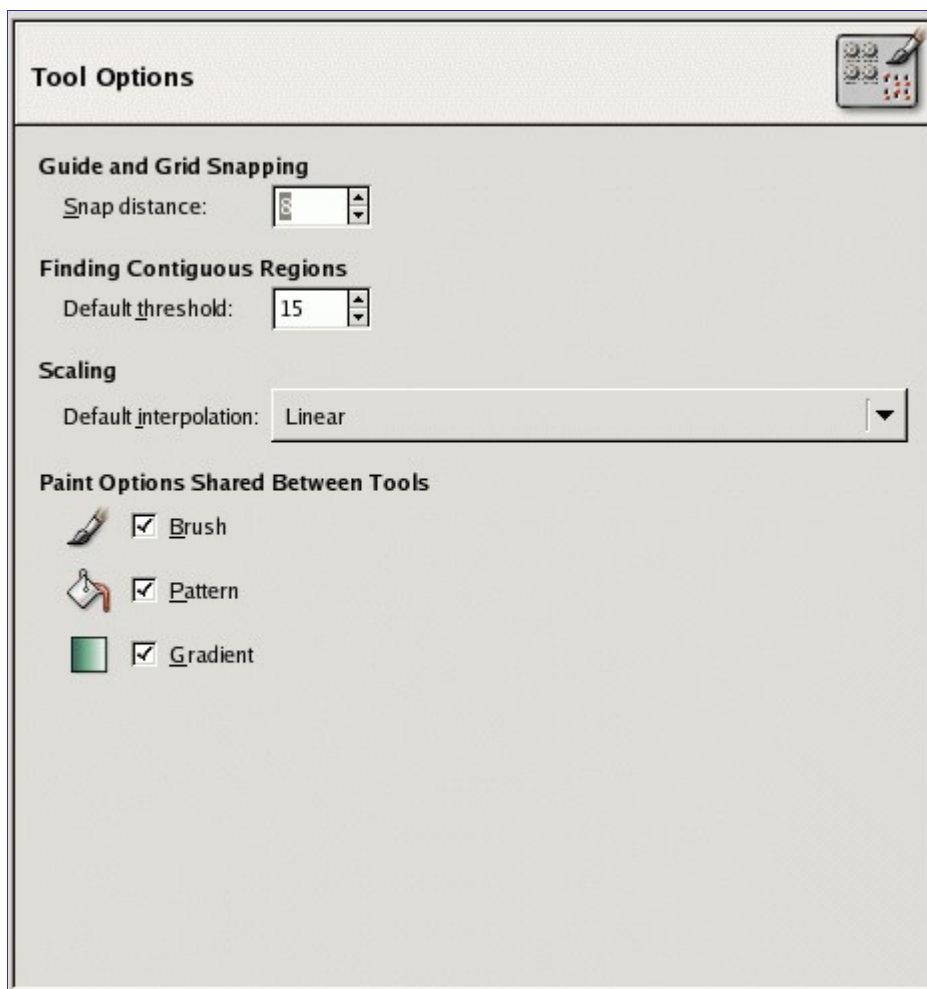
Notese que el visor de ayuda no está disponible para todas las plataformas. Si falta, use el navegador web para acceder a las páginas de ayuda.

Navegador web

Navegador web a usar

Si selecciona el *"visor de ayuda del GIMP"* para visor de ayuda, esta opción no tiene efecto. Si selecciona *"navegador web"*, puede decidir que navegados usar, y como llamarlo, introduciendo el comando que ejecutará el navegador. El botón de la derecha, hace que aparezca un selector de archivo, que puede usar para localizar el archivo ejecutable del navegador, pero en la mayoría de los casos es más fácil escribir el comando.

Opciones de herramienta



Opciones

Ajuste de la rejilla y de la guía

Distancia del ajuste

"Ajustar" a las guías, o a la rejilla de la imagen, significa que cuando una herramienta se aplica haciendo clic en algún lugar de la imagen, si el punto clicado se encuentra suficientemente cerca de una guía o de la rejilla, se correrá exactamente dentro de la guía o rejilla. La opción de ajustar a las guías puede ser cambiada escogiendo **Ver Ajustar** a las guías en el menú de la imagen, y si la rejilla se encuentra activada, el ajuste a la misma puede ser cambiado escogiendo **Ver Ajustar** a la rejilla. Esta opción de preferencia determina qué tan cerca debe estar el punto clicado de la guía o rejilla, para que sea ajustado a dichos elementos, en píxeles.

Encontrando regiones continuas

Umbral predeterminado

La herramienta "varita mágica" crea selecciones que consisten de una única región continua, es decir, una región que no está dividida. Esta opción determina qué tan cerca deben estar los valores de dos píxeles entre sí para considerarse contiguos.

Escalado

Interpolación predeterminada

Cuando escalas algo, cada píxel resultante se calcula interpolando varios píxeles del original. Esta opción determina

el método de interpolación predeterminado: éste también puede ser cambiado en cualquier momento, en el diálogo de opciones de herramienta. Hay tres opciones:

Ninguna es la más rápida, pero un poco rudimental: deberías considerar usarla sólo si tu máquina es realmente lenta.

Lineal es la opción predeterminada, y es suficientemente buena para la mayoría de los propósitos.

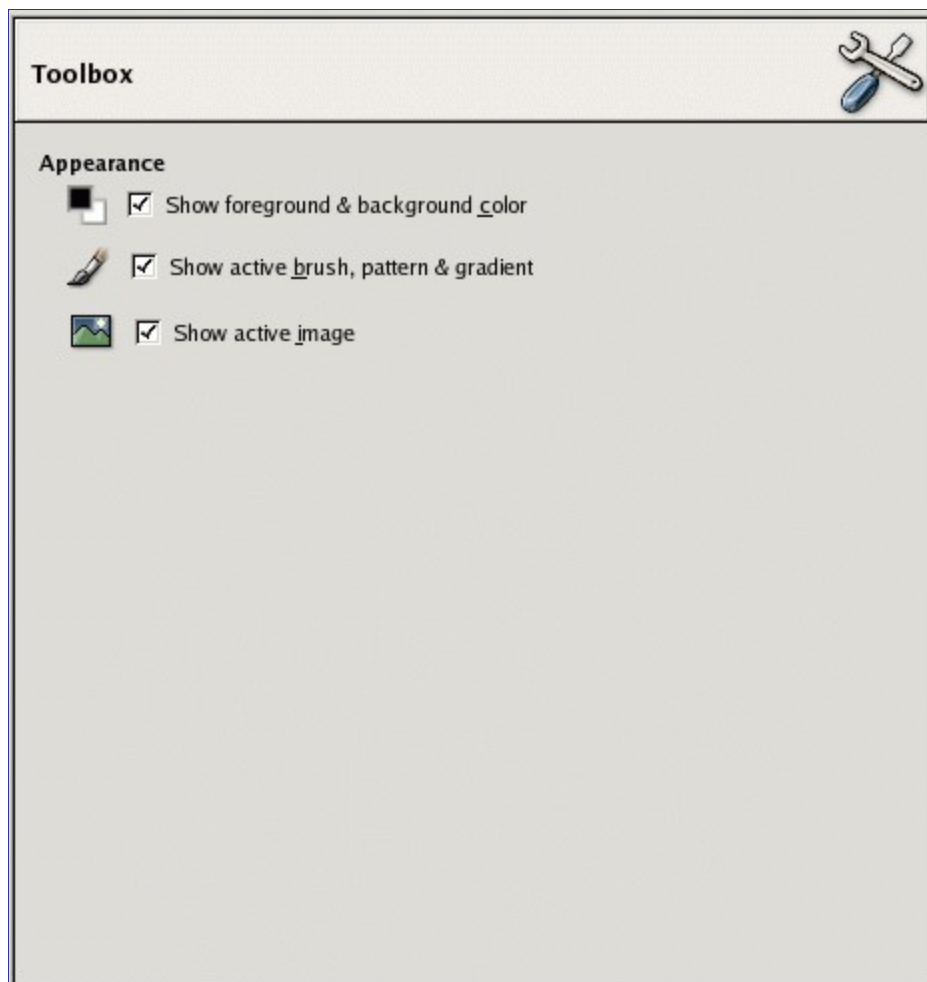
Cúbica es la mejor (aunque puede lucir peor que la lineal en algunos tipos de imágenes), pero a la vez es la más lenta.

Opciones de pintado compartidas entre las herramientas

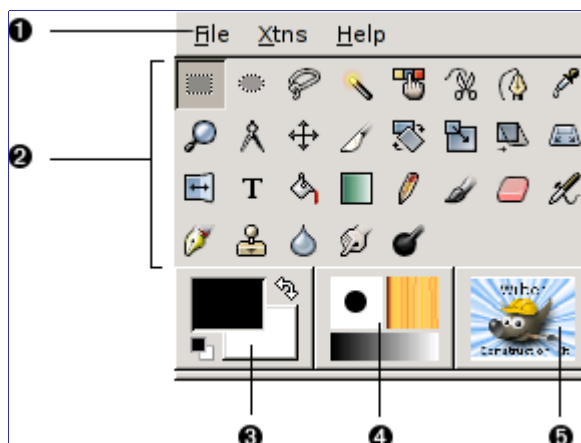
Brocha, patrón, degradado

Puedes determinar aquí si al cambiar de brocha, de patrón o de degradado para una herramienta, éstos se utilicen en todas las herramientas, o que cada herramienta en particular tenga su propia brocha, patrón o degradado específico.

Caja de herramientas



Opciones



Esta página le permite personalizar la apariencia de la caja de herramientas. Puede decidir cuales de las tres áreas de "información contextual" se deben mostrar en su parte inferior.

Apariencia

Mostrar color de fondo y de primer plano

Determina si el área de color de la izquierda (3) aparece en la caja de herramientas.

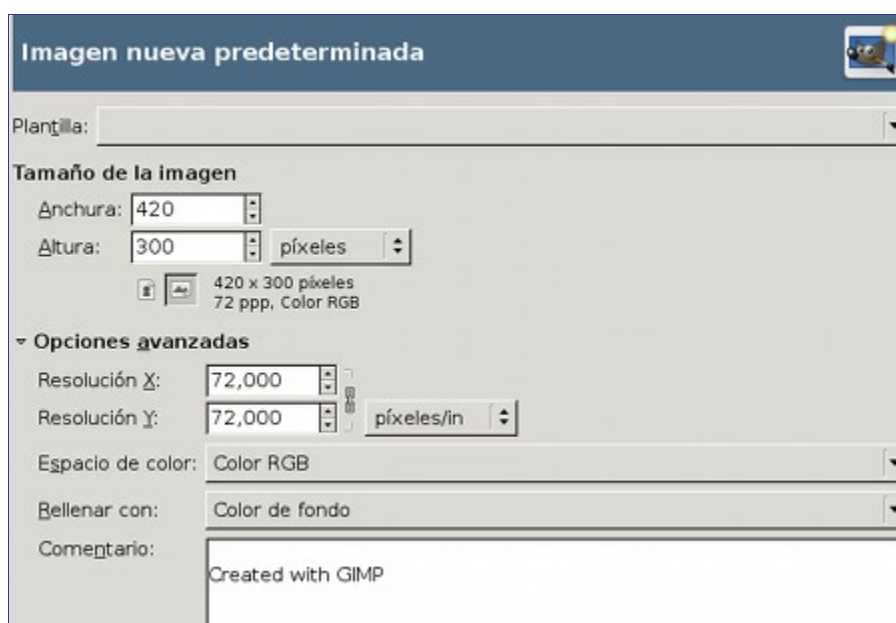
Mostrar brochas, patrones y degradados activos

Determina si el área de color del centro (4) aparece en la caja de herramientas.

Mostrar la imagen activa

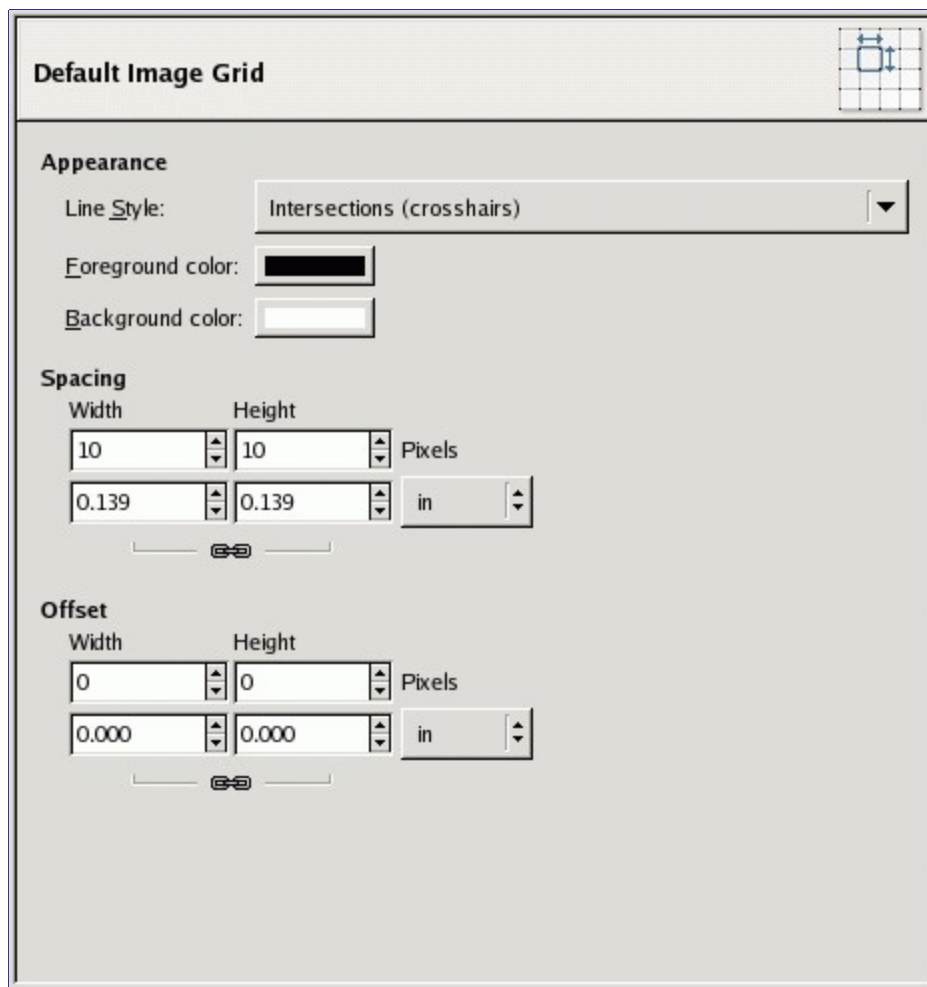
Determina si aparece la miniatura de la imagen activa a la derecha (5).

Preferencias Imagen predeterminada



Esta solapa permite personalizar la configuración predeterminada para el diálogo de imagen nueva. Mire la sección Diálogo imagen nueva para una explicación del significado de cada valor.

Rejilla predeterminada



Esta página le permite personalizar la rejilla del GIMP, que se puede activar y desactivar desde el menú de la imagen siguiendo: **Ver** Mostrar la rejilla Estos ajustes coinciden con los del diálogo Configurar la rejilla de la imagen, que puede utilizarse para reconfigurar la rejilla para una imagen en particular, y se encuentra en el menú: **Imagen** Configurar la rejilla .

Ventanas de imagen



Opciones

General

Usar "Punto por punto" por omisión

Usar "Punto por punto" quiere decir que en la ampliación 1:1, cada píxel se escala a un píxel en la visualización. Si no se usa "Punto por punto", el tamaño de la imagen mostrado lo determina la resolución X e Y de la imagen. Mire la sección Escalar la imagen para más información.

Velocidad de las hormigas marchantes

Cuando crea una selección, sus bordes se muestran como una línea discontinua donde los puntos parecen moverse, marchando despacio por el contorno: por eso se llaman "hormigas marchantes". Con un valor pequeño, las hormigas marchan más rápido (y, en consecuencia, mayor distracción).

Comportamiento de la redimensión y la ampliación

Redimensionar la ventana al ampliar

Si esta opción está marcada, cada vez que amplía la imagen, la ventana de la imagen, automáticamente, redimensiona para seguirla. Si no está marcada, la ventana de la imagen mantendrá el mismo tamaño cuando amplía la imagen.

Redimensionar la ventana al cambiar el tamaño de la imagen

Si esta opción está marcada, cada vez que cambia el tamaño de la imagen, recortandola o redimensionandola, la ventana de la imagen, automáticamente, se redimensiona. Si no está marcada, la imagen mantendrá el mismo tamaño.

Proporción de la ampliación inicial

Puede elegir tener la imagen escalada y así poder verla comodamente en su pantalla, o que se muestre ampliada a 1:1, cuando se abre por primera vez esa imagen. Si elige la segunda opción, y la imagen es demasiado grande para rellenar la pantalla, la ventana de la imagen solo mostrará parte de ella (pero podrá desplazarse a las otras partes).

Cursores del ratón

Mostrar el contorno de la brocha

Si esta opción está marcada, cuando usa una herramienta de pintura, el contorno de la brocha se mostrará sobre la imagen cuando mueve el puntero. En sistemas lentos, si la brocha es grande, esto podría producir retardos en la habilidad del GIMP para seguir sus movimientos: si es su caso, puede desactivarlo. En caso contrario, seguramente, lo encontrará muy útil.

Mostrar el cursor de la herramienta de pintura

Si está marcada, se mostrará un cursor. El tipo de opción se muestra en la siguiente opción.

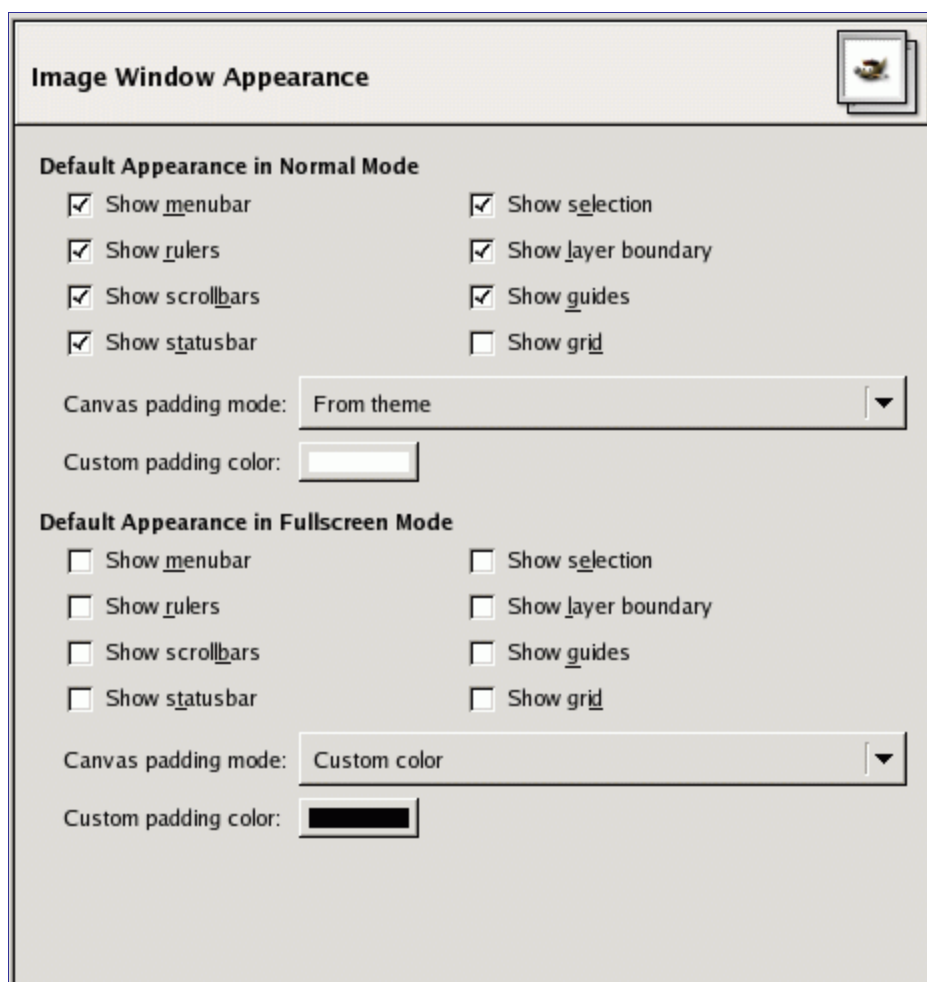
Modo del cursor

Esta opción no tiene efecto a menos que **Mostrar el cursor de la herramienta de pintura** esté marcado. En este caso, hay tres opciones: **Icono de la herramienta**, que muestra un icono, que representa la herramienta activa, al lado del cursor; **Icono de la herramienta con cruz**, muestra del icono y una cruz que indica el centro del cursor; o **Cruz solo**.

Renderizado del cursor

Si elige "Fantasía", el cursor se dibuja en escala de grises. Si elige "Negro y blanco", se dibuja de la manera más simple para ganar velocidad.

Apariencia de la ventana de la imagen



Las únicas opciones que pueden necesitar mayor explicación son las respectivas al modo de relleno del lienzo. El "relleno del lienzo" es el color que se muestra alrededor de la imagen, si es que no abarca todo el área de la ventana (se muestra en gris claro en la figura). Puede escoger entre cuatro opciones para este color: el especificado por el tema actual, el color claro o el color oscuro usado en los cuadros de transparencia, o un color arbitrario que se puede elegir haciendo clic sobre el botón que se encuentra debajo.

Título de la ventana de la imagen y la barra de estado

Formato del título de imagen y la barra de estado

Formato del título de imagen

`%D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%h`

Formato actual	<code>%D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%h</code>
Formato predeterminado	<code>%D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%h</code>
Mostrar el porcentaje de ampliación	<code>%f-%p.%i (%t) %z%%</code>
Mostrar la relación de ampliación	<code>%f-%p.%i (%t) %d:%s</code>
Mostrar el tamaño de imagen	<code>%f-%p.%i (%t) %wx%h</code>

Formato de la barra de estado de la imagen

`%n (%m)`

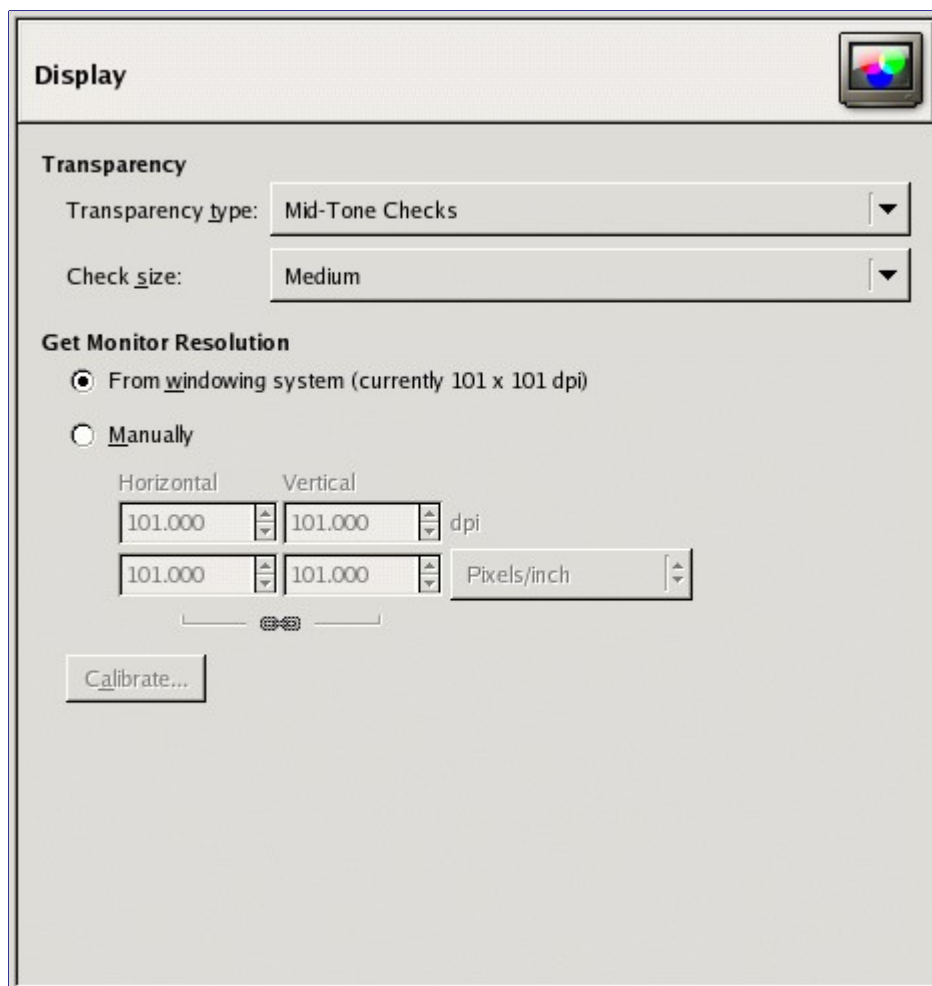
Formato actual	<code>%n (%m)</code>
Formato predeterminado	<code>%n (%m)</code>
Mostrar el porcentaje de ampliación	<code>%f-%p.%i (%t) %z%%</code>
Mostrar la relación de ampliación	<code>%f-%p.%i (%t) %d:%s</code>
Mostrar el tamaño de imagen	<code>%f-%p.%i (%t) %wx%h</code>

Elegir un formato

Puede elegir varios formatos predefinidos, o puede crear uno, escribiendo un *formato de cadena* en el área de entrada. Una explicación para entender el formato de cadena: lo que teclea se muestra exactamente igual a como se teclea, con excepción de las *variables*, cuyos nombres empiezan con "%". Una lista de las variables que se pueden usar:

No es posible traducir los nombres de las variables. Se utilizan los nombres originales en inglés.

Pantalla



Opciones

Transparencia

Tipo de transparencia

Predeterminadamente, el GIMP indica la transparencia empleando un tablero de ajedrez con cuadros de tonos medios, pero puede cambiar esto a su gusto. Puede escoger otro tipo de tablero, o un tono sólido negro, blanco o gris.

Tamaño de la cuadrícula

Aquí puede modificar el tamaño de los cuadrados del tablero que indica la transparencia.

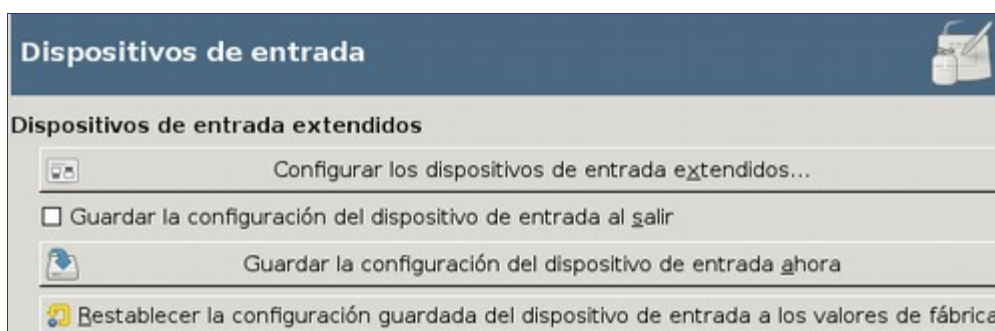


Resolución del monitor

La resolución del monitor es la proporción de píxeles a pulgadas, horizontalmente y verticalmente. Hay tres formas de proceder aquí:

- Obtener la resolución desde el sistema de ventanas (es la forma más fácil, pero probablemente sea errónea).
- Manualmente
- Por medio del botón Calibrar.

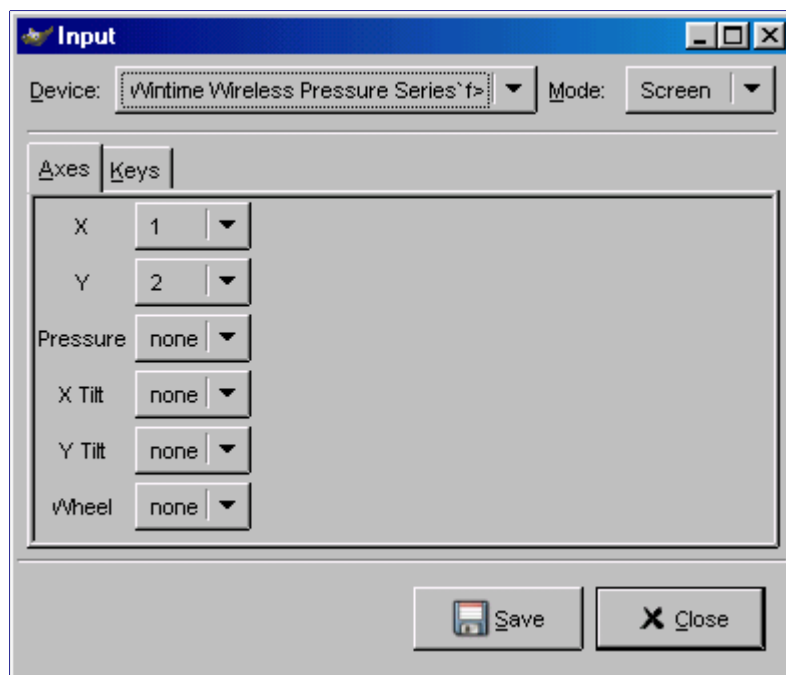
Dispositivos de entrada



Dispositivos de entrada extendidos

Configurar los dispositivos de entrada extendidos

Este botón alargado permite configurar los dispositivos asociados a su ordenador: tableta, teclado MIDI... Si tiene una tableta, verá un diálogo como este:



Guardar la configuración del dispositivo de entrada al salir

Cunado marca esta opción, el GIMP recuerda la herramienta, el color, el patrón y la brocha que estaba usando la última vez que cerró del GIMP.

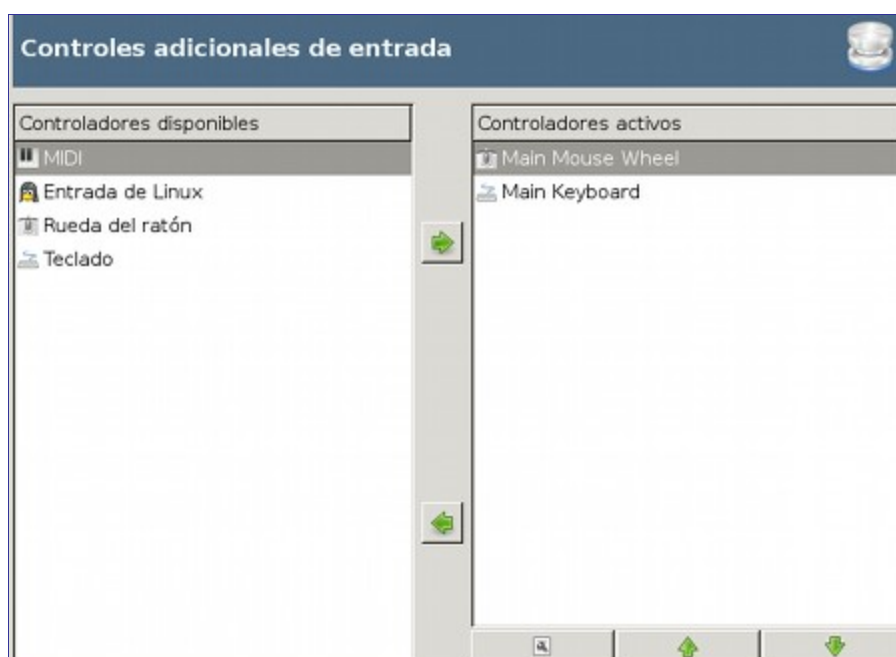
Guardar la configuración del dispositivo de entrada ahora

No necesita más explicación.

Restablecer la configuración guardada del dispositivo de entrada a los valores de fábrica

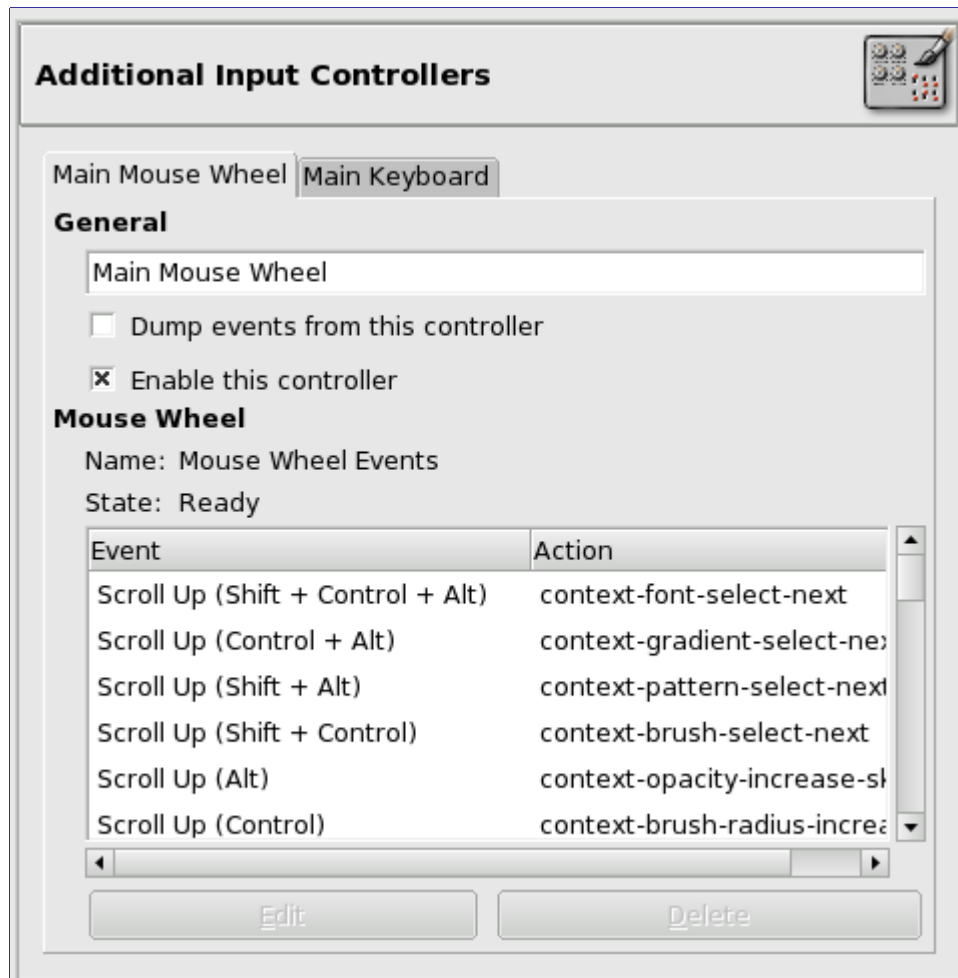
Borra su configuración y restablece la de fábrica.

Controles adicionales de entrada



Este diálogo tiene dos solapas que permiten asignar acciones a la rueda del ratón y a las teclas del teclado:

Main Mouse Wheel (Rueda principal del ratón)



Solapa Main Mouse Wheel

General

- **Volcar los eventos desde este controlador:** esta opción debe estar marcada si quiere una impresión en la salida estándar de los eventos generados por los controladores habilitados. Si quiere ver aquellos eventos debería arrancar el GIMP desde un terminal o habilitando el redireccionamiento shell sobre un archivo. El uso principal de esta opción es para debug.
- **Activar este controlador:** esta opción debe estar marcada si quiere añadir nuevas acciones a la rueda del ratón.

Eventos de la rueda del ratón

En esta ventana con barras de desplazamiento, tiene: a la izquierda los eventos posibles concernientes a la rueda del ratón, más o menos asociadas con teclas de control; a la derecha, la acción asignada a los eventos. También hay dos botones, uno para **Editar** el evento seleccionado, el otro para **Cancelar** la acción del evento seleccionado.

Algunas acciones están asignadas a acciones todavía. Parecen ser ejemplos, como que no son funcionales.

Seleccionar la acción asignada al evento

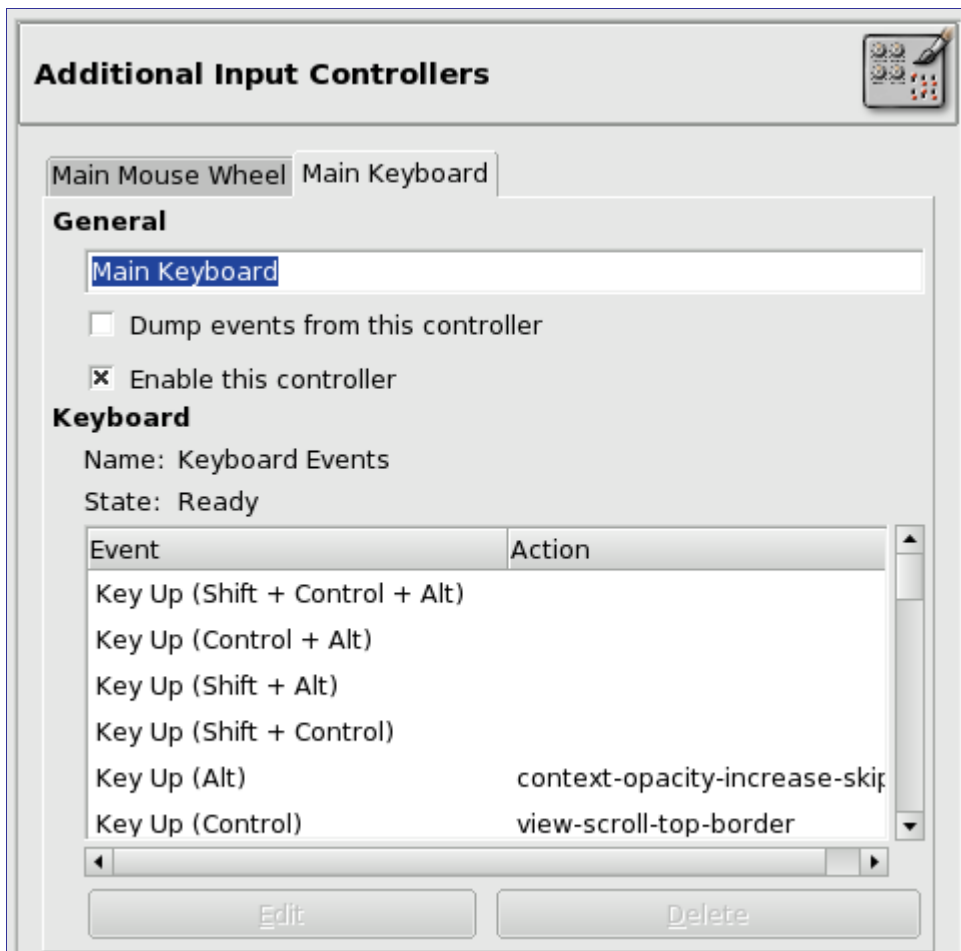
Después de seleccionar un evento, si pulsa sobre el botón **Editar**, Se abre el diálogo siguiente:



Si una acción existe para este evento, la ventana se abrirá sobre esta acción. Sino, la ventana mostrará una lista con las secciones de las acciones ordenadas. Pulse sobre una acción para seleccionarla.

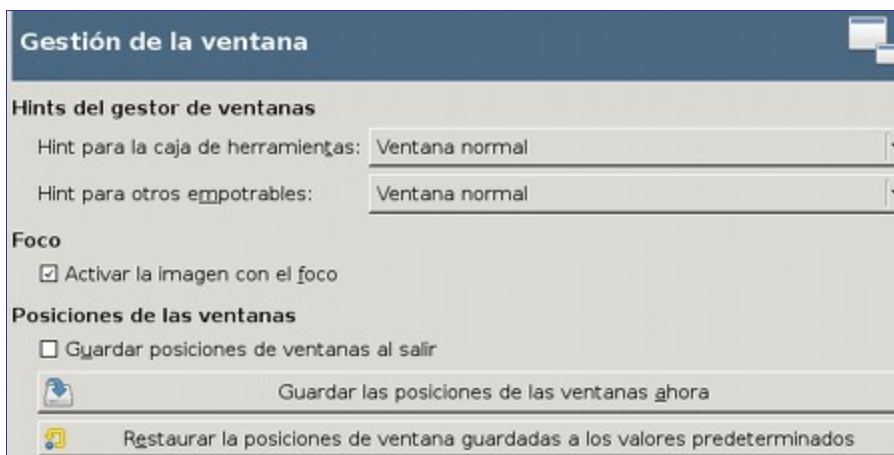
Main Keyboard (teclado principal)

Puede usar este diálogo de la misma manera que para la rueda del ratón. Los eventos están relacionados con las flechas del teclado, combinado o no con teclas de control.



Encontrará un ejemplo de estas nociones en Crear una brocha de tamaño variable .

Gestión de la ventana



Esta página permite personalizar la manera en que el GIMP gestiona las ventanas. Debería tener en cuenta que el GIMP no manipula directamente las ventanas, en lugar de esto envía peticiones al gestor de ventanas (Windows si está en Windows, Metacity si está en una en una instalación estandar de Gnome en Linux; etc.). Debido a que hay muchos gestores de ventanas, y no todos tienen un comportamiento bueno, no se puede garantizar que las funciones descritas aquí funcionarán como se describe. Si está utilizando un gestor de ventanas moderno, todo debería funcionar como está previsto.

Opciones

Hints del gestor de ventanas

Hints para la caja de herramientas y los empostrables

Sus elecciones determinan como se tratarán la caja de herramientas, y los empostrables que tienen diálogos. Si elige "Ventana normal", se tratará como cualquier otra ventana. Si elige "Ventana de utilidades", se harán visibles cuando active una ventana de imagen, y se mantendrá delante de cada ventana de la imagen. Si elige "Mantener por encima", se mantendrá por encima de cada ventana en todo momento. Notese que los cambios que se hacen aquí no tomarán efecto hasta la próxima vez que inicie el GIMP.

Foco

Activar la imagen con el foco

Normalmente, cuando se enfoca una ventana de la imagen (se indica, normalmente, por un cambio de color en el marco), se convierte en la "imagen activa" para el GIMP, y por lo tanto es el objetivo para las acciones relacionadas con la imagen que ejecute. Algunos prefieren configurar su gestor de ventanas para que la ventana coga el foco, automáticamente, cuando el puntero del ratón este sobre ella. Si hace esto, podría encontrar que es un inconveniente que las imágenes con foco, automáticamente, se conviertan en activas, y podría ser mejor desmarcar esta opción.

Posiciones de las ventanas

Guardar posiciones de ventanas al salir

Si esta opción está marcada, la próxima vez que inicie el GIMP, verá la misma configuración de las ventanas de diálogo, en la misma posición que en la última salida.

Guardar las posiciones de las ventanas ahora

Este botón es útil si "Guardar las posiciones de las ventanas al salir" está sin marcar. Permite configurar las ventanas de la manera que se quiera, pulsar el botón, y así tenerlas en esa disposición cada vez que inicie el GIMP.

Restaurar las posiciones de la ventana a los valores predeterminados

Si no está conforme con la disposiciones de las ventanas que tiene guardada, puede volver a la disposición predeterminada pulsando este botón.

Carpetas



Esta página le permite determinar las ubicaciones de dos carpetas importantes empleadas por el GIMP para guardar archivos temporalmente. En las subpáginas se le permite personalizar los lugares en que se buscan recursos tales como las brochas y los degradados. Vea Carpetas de datos para una descripción de estas. Puede cambiar las carpetas que se ven aquí editando las entradas, o presionando los botones de la derecha para hacer surgir un diálogo selector de archivos.

Carpetas

Carpeta temporal

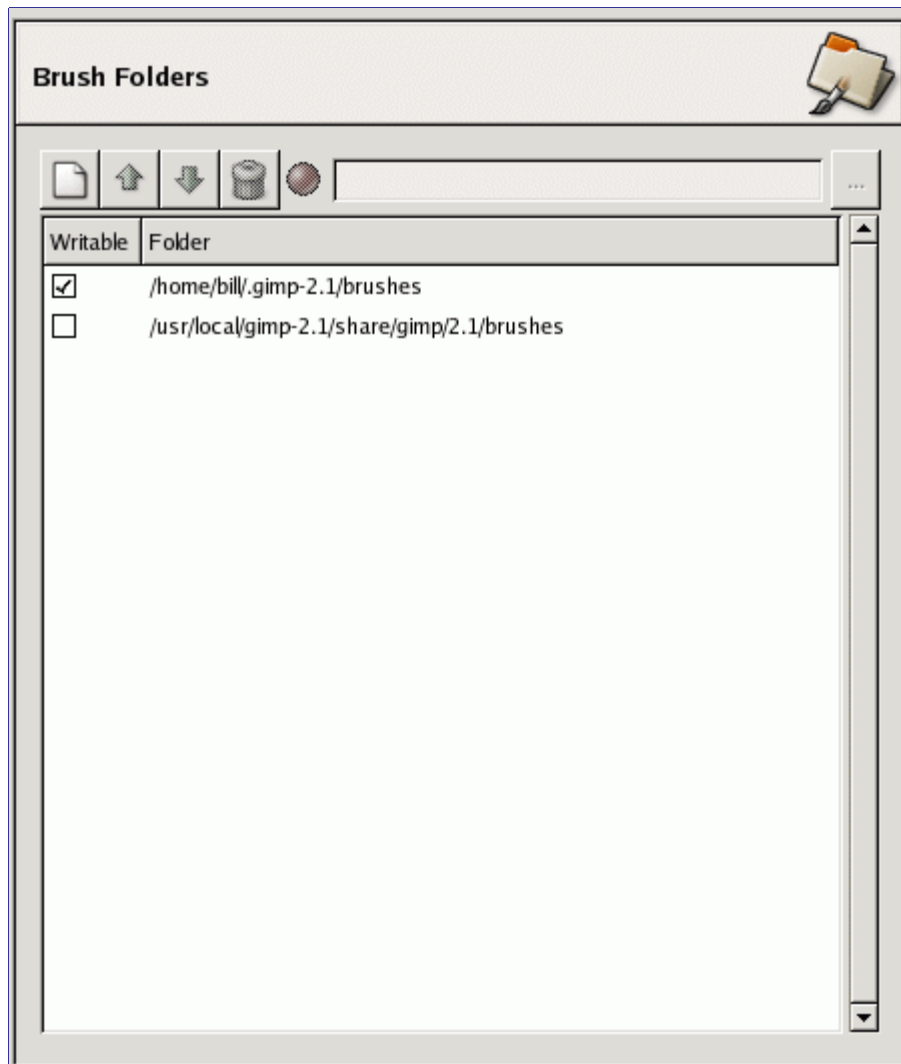
Esta carpeta se usa para contener archivos temporales: archivos creados para guardar temporalmente datos, que se borrar en la misma sesión del GIMP. No requiere de una gran cantidad de espacio ni una alta performance. De manera predeterminada, se crea un subdirectorio llamado `tmp` en su directorio personal del GIMP, pero si el disco en que se encuentra tiene muy poco espacio, o una performance muy pobre, puede cambiarlo a otro mejor. El directorio debe existir, y Ud. debe poder escribir en el mismo, si no pueden ocurrir cosas terribles.

Carpeta de intercambio

Ésta es la carpeta que se emplea como "banco de memoria" cuando el tamaño total de sus imágenes y demás datos abiertos en el GIMP exceden la cantidad disponible de memoria RAM. Si trabaja con imágenes muy grandes, o con imágenes con muchas capas, o con muchas imágenes a la vez, el GIMP puede requerir cientos de megabytes de espacio de intercambio. Por lo tanto la cantidad de espacio disponible en el disco, así como su performance, son cosas a considerar para determinar esta carpeta. De manera predeterminada, se coloca una carpeta en su directorio personal del GIMP, pero si tiene otro disco con más espacio libre, o con una performance sustancialmente mejor,

puede beneficiarse moviendo su carpeta de intercambio allí. El directorio debe existir y Ud. debe tener permiso para escribirlo.

Carpetas de datos



El GIMP utiliza una gran cantidad de recursos, como brochas, patrones, y degradados. Un conjunto básico de estos recursos viene preinstalado con el GIMP, y otros pueden ser creados o descargados e instalados por el usuario. Para cada uno de los tipos de recurso, hay una página en el diálogo Preferencias que permite especificar la *ruta de búsqueda*. Esta ruta contiene un conjunto de directorios que son explorados en búsqueda de elementos del tipo en cuestión, para que sean cargados automáticamente cuando se inicia el GIMP. Estas páginas lucen de manera similar: aquí se muestra como ejemplo la página para las brochas.

Por omisión, la ruta de búsqueda incluye dos carpetas: una del *sistema*, en donde se colocan los elementos que se instalan con el GIMP, y una carpeta *personal*, que se encuentra en su directorio personal del GIMP, y en la cual se deberían colocar los elementos añadidos por Ud. No debería tener permiso de escritura en la carpeta del sistema, sus elementos no deberían poderse modificar. Sí debe tener permiso de escritura en su carpeta personal.

Puede personalizar la ruta de búsqueda empleando los botones de la parte superior del diálogo.

Opciones

Seleccionar una carpeta

Si se hace clic sobre una de las carpetas de la lista, queda seleccionada para cualquier opción que se realice luego.

Añadir o reemplazar una carpeta

Si escribe el nombre de una carpeta en el espacio de texto editable, o si navega hasta ella usando el explorador de archivos que aparece al hacer clic en el botón de la derecha, y luego hace clic en el botón de la izquierda, la carpeta actualmente seleccionada se reemplaza por la nueva carpeta que ha especificado. Si ninguna carpeta de la lista fue seleccionada, la carpeta que ha especificado se añade a la lista. Si el símbolo de luz de semáforo que se encuentra a la izquierda de caja de texto está en rojo en vez de verde, significa que la carpeta que ha especificado no existe. El GIMP no crea las carpetas inexistentes.

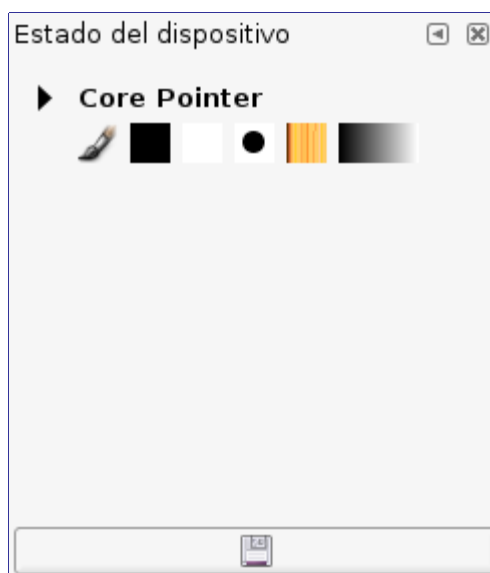
Cambiar el orden de las carpetas

Puede subir o bajar de nivel la carpeta seleccionada haciendo clic sobre los botones que tienen flechas hacia arriba y hacia abajo. Como las carpetas se leen en orden, empleando estos botones se puede cambiar el orden de precedencia de los elementos alojados en las carpetas.

Quitar carpeta

Se puede quitar una carpeta de la lista haciendo clic sobre el botón restante. La carpeta misma no es afectada, simplemente se quita de la ruta de búsqueda. Borrar la carpeta del sistema es probablemente una mala idea, pero nada lo obliga a no hacerlo.

Diálogo de estado del dispositivo



Esta ventana agrupa juntos las opciones actuales de la caja de herramientas, para cada uno de los dispositivos de entrada: el ratón (llamado "Core pointer") o la tableta. Estas opciones están representadas por iconos: colores de frente y fondo, brochas, patrones y degradados. Excepto para los colores, pulsando sobre un icono aparece una ventana que le permite seleccionar otra opción; la caja de herramientas se actualizará cuando cambia.

Además, se pueden añadir solapas y otros diálogos mediante pulsar y arrastrar.

El botón "Guardar estado del dispositivo" en la parte inferior de la ventana, parece tener la misma función que la opción "Guardar estado del dispositivo ahora" en la sección dispositivos de entrada en preferencias.

Activar diálogo

El diálogo de estado de dispositivo es empotrable; para más información, puede consultar Diálogos empotrables. Se puede activar de varias maneras:

- Desde el menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Estado del dispositivo
- Desde el menú de la imagen: **Diálogos** Estado del dispositivo
- Desde el menú de la solapa en cualquier diálogo: **Añadir solapa** Estado del dispositivo

Consola de errores

La **Consola de errores** ofrece más posibilidades que el "Mensaje de GIMP", que es más sencillo. Es un registro de todos los errores que ocurren mientras el GIMP está funcionando. Se puede guardar todo este registro o solo una parte seleccionada.

Activar el diálogo

Se puede acceder a este diálogo de varias maneras:

- Puede encontrar este comando a través del menú de la caja de herramientas: **Archivo** Diálogos Consola de errores ,
- También desde el menú de la imagen: **Diálogos** Consola de errores .
- O desde el menú de la solapa en cualquier diálogo: **Añadir solapa** Consola de errores .

El diálogo de Consola de errores



Limpiar los errores

Este botón permite borrar todos los errores en el registro.

No se puede "deshacer" esta acción.

Guardar todos los errores

Este botón permite guardar el registro completo. También se puede guardar una parte del registro (mediante pulsar y arrastrar o usando la combinación de teclas MayusTeclas de dirección) y guardar solo esta parte seleccionada pulsando la tecla Mayus.

Una ventana de diálogo **Guardar registro de errores en un archivo** permite elegir el nombre y el directorio de destino de este archivo:



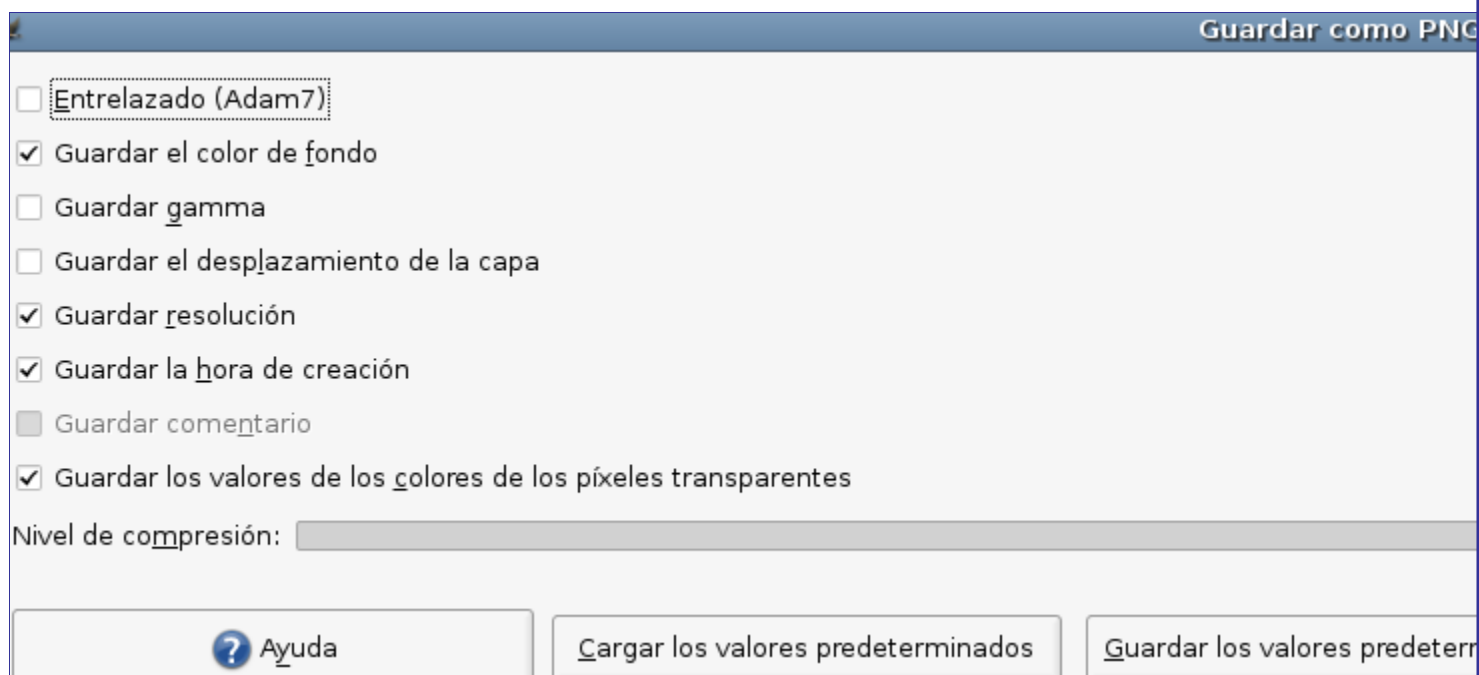
Encontrará las acciones de estos botones en el diálogo del submenú o pulsando sobre .

Exportar archivo

"Exportar archivo" se abre cuando se intenta guardar un archivo en un formato que no soporta muchas capas o transparencias.

El formato de archivo no soporta animación

Portable Network Graphics (PNG)



El formato PNG, un formato de compresión sin pérdida, soporta transparencia pero no soporta animación. Así que solo se puede **Aplanar la imagen**, mezcla las capas en una sola, según como se haya seleccionado para la imagen.

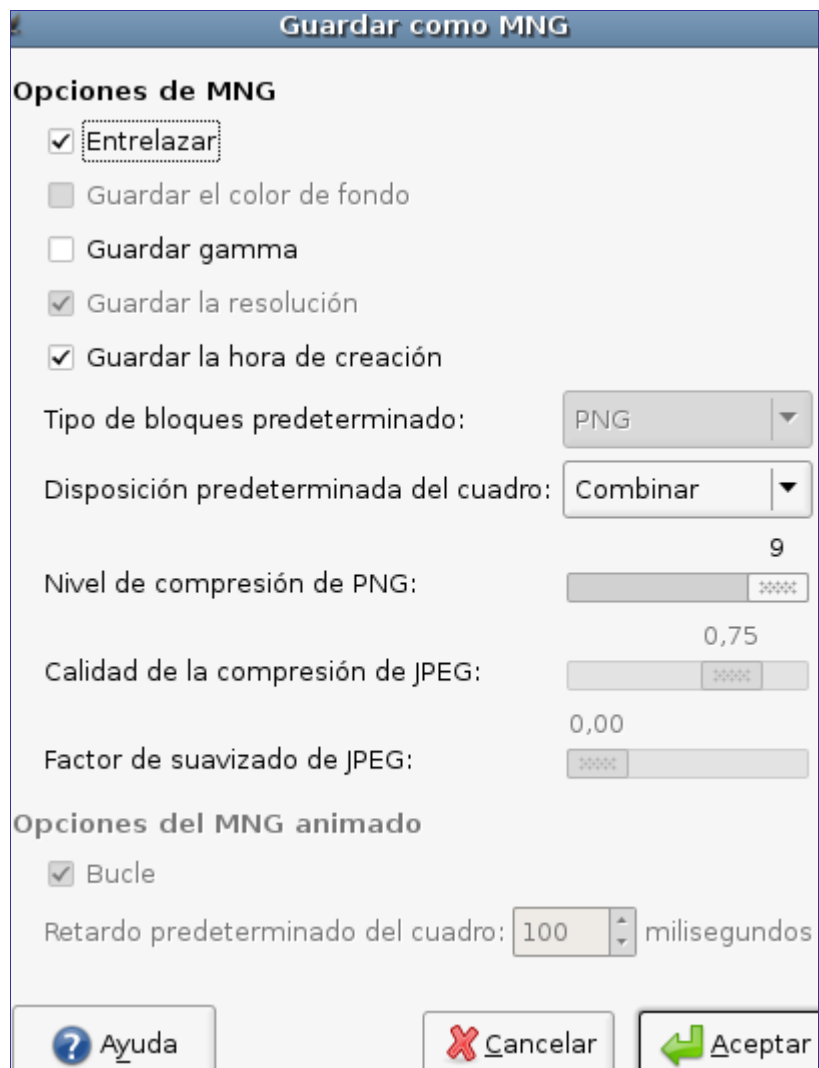
JPEG File Interchange Format (JFIF, JPEG)

The screenshot shows the 'Export Image' dialog box for the JPEG format. At the top, the 'Calidad' (Quality) slider is set to 85. Below it, the file size is shown as 'Tamaño del archivo: 34,4 Kib'. A checkbox for 'Mostrar vista previa en la ventana de la imagen' is checked. The 'Opciones avanzadas' (Advanced options) section is expanded, showing several options: 'Optimizar' (checked), 'Progresivo' (unchecked), 'Forzar una línea base JPEG' (checked), 'Guardar los datos EXIF' (unchecked), and 'Guardar miniatura' (unchecked). The 'Suavizado' (Smoothing) slider is at 0,00. 'Usar marcadores de reinicio' (Use restart markers) is unchecked, with a frequency of 1. 'Submuestreo' (Subsampling) is set to 2x2,1x1,1x1. 'Método DCT' (DCT Method) is set to 'Entero' (Integer). At the bottom, there are buttons for 'Ayuda' (Help), 'Cancelar' (Cancel), and 'Aceptar' (Accept).

El formato JPGE, formato de compresión con pérdida, no soporta animación ni transparencia. El archivo será aplanado y la transparencia reemplazada por el color de fondo de la caja de herramientas.

El formato de archivo soporta animación

Multiple-Image Network Graphics (MNG)



El formato MNG, formato de animación, soporta 256 niveles de transparencia, desafortunadamente no son reconocidas por internet explorer 6. El diálogo ofrece dos opciones: **Guardar como animación** y **Aplanar imagen**, que no tiene sentido aquí, de hecho, una imagen guardada así no la reconoce el GIMP.

Graphics Interchange Format (GIF)



El formato GIF, menos sofisticados que el formato MNG, soporta 256 colores y solo 2 niveles de transparencia. Pero se seguirá usando mientras internet explorer no soporte 256 niveles de transparencia.

El diálogo ofrece tanto **Aplanar imagen** como **Guardar como animación**. Mire Guardar como GIF en el glosario.

Si no transforma su imagen en una indexada de 256 colores antes, este diálogo le pedirá que escoja entre **Convertir a tonos de gris** y **Convertir a indexada usando la configuración predefinida**. Tenga cuidado: una imagen indexada conlleva una severa pérdida de colores y la paleta añadida puede darle un tamaño mayor y una calidad menor que si se guarda como JPEG.

Chapter

Menús

Introducción a los menús



Hay muchos lugares en el GIMP en donde se pueden encontrar menús. La meta de este capítulo es explicar todos los comandos accesibles desde los menús de las ventanas de caja de herramientas y de la imagen. Todos los menús contextuales y las entradas de menús para los otros diálogos se describen en los capítulos dedicados a ellos mismo.

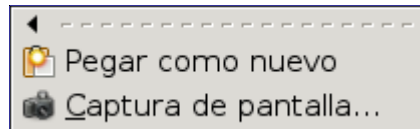
Menús contextuales

Si se pulsa sobre ciertas partes del interfaz del GIMP, se abre un "menú contextual", que conduce a una gran variedad de funciones. Estos son algunos de los lugares desde donde puede acceder a menús contextuales:

- Al pulsar sobre la ventana de la imagen se muestra el menú de la imagen. Es útil cuando se trabaja en modo de pantalla completa, sin barra de menú.
- Al pulsar sobre una capa en el diálogo de capas o sobre un canal en el diálogo de canales se muestran funciones para la capa o el canal seleccionado.
- Al pulsar con el botón derecho en la barra de menú de la imagen se tiene el mismo efecto que al pulsar con el izquierdo.
- Al pulsar con el botón derecho sobre la barra de título se muestran funciones que no pertenecen al GIMP, sino al programa de gestión de ventanas del ordenador.

Submenús desmontables

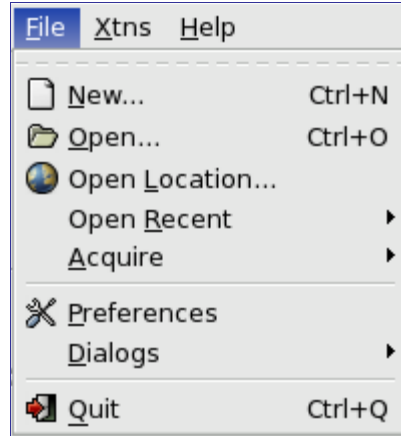
► Hay una propiedad interesante asociada a algunos menús en el GIMP. Hay algunos de los menús de la barra de menús de la caja de herramientas y algunos de sus submenús, así como el menú contextual de la imagen que se obtiene al pulsar con el derecho en la ventana de la imagen y algunos de sus sub-menús. (Se puede decir que un elemento de menú se dirige a un sub-menú porque hay un icono cerca de él). Cuando se trae a primer plano uno de estos menús, hay una línea discontinua en la parte superior (línea de desmontable). Al pulsar sobre esta línea, se desmonta el menú bajo ella y se convierte en una ventana separada.



Los sub-menús desmontables originados desde la caja de herramientas solo están visibles cuando la caja de herramientas está activa. Los sub-menús desmontables originados desde la ventana de la imagen son actualmente independientes. Estos siempre son visibles, sus funciones siempre se aplican a la imagen activa, y persisten cuando se cierran todas las imágenes. Se puede cerrar un sub-menú desmontable pulsando sobre la línea discontinua otra vez o cerrando la ventana desde el gestor de ventanas del ordenador (a menudo, pulsando sobre el icono X en la esquina superior derecha de la ventana).

El menú "Archivo" de la caja de herramientas

El menú Archivo de la caja de herramientas



La caja de herramientas es el corazón del GIMP. Contiene los controles más comúnmente usados, y los menús de más alto nivel. Dos de esos menús, **Archivo** y **Ayuda**, también se pueden acceder desde las barras de menú que se encuentran en cada ventana de una imagen, pero sus contenidos son un poco diferentes. Sólo puede accederse al menú **Exts** (extensiones) desde la caja de herramientas.

-
-
-
-
-
-

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

Adquirir



El submenú Adquirir del menú Archivo de la caja de herramientas contiene una lista de formas en que puede importar

imágenes al GIMP. Permite importar imágenes desde otras fuentes que no son el disco ni la red, capturando la pantalla o desde un escáner.

Activación del submenú

- Puede acceder a este submenú desde la barra de menú de la caja de herramientas siguiendo **Archivo** Adquirir

Entradas del submenú

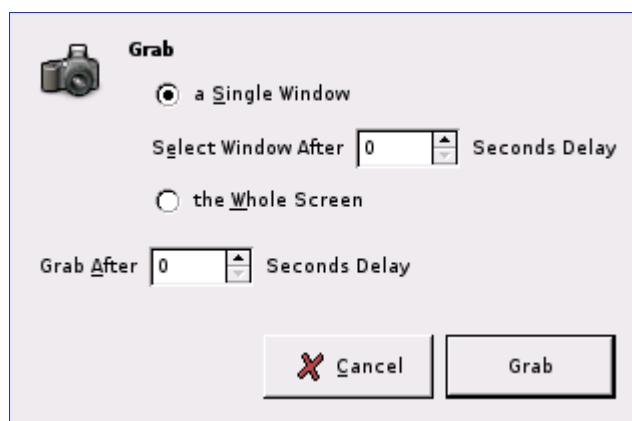
Los comandos disponibles varían dependiendo de su sistema, dado que el GIMP realiza llamadas a funciones del sistema.

Pegar como nuevo

El comando Pegar como nuevo es lo mismo que el comando Pegar como nuevo del menú Editar. Ambos abren una nueva imagen y pegan en ella el contenido de la papelera.

La tecla Imprimir pantalla captura la imagen de la pantalla y la coloca en la papelera. Haciendo esto, puede capturar submenús que de otra manera desaparecerían al hacer clic sobre la pantalla.

Captura de pantalla



El comando de captura de pantalla abre un diálogo que tiene cuatro opciones:

una sola ventana

una sola ventana: puede seleccionar la ventana que desee capturar, y se omite el resto de la pantalla.

Seleccionar la ventana luego de x segundos de espera

Seleccionar la ventana luego de x segundos de espera: Si ingresa un 0 (cero) en la caja de texto, la ventana se captura ni bien haga clic. Si ingresa otro número, tendrá un tiempo para modificar la ventana antes de que sea capturada.

la pantalla entera

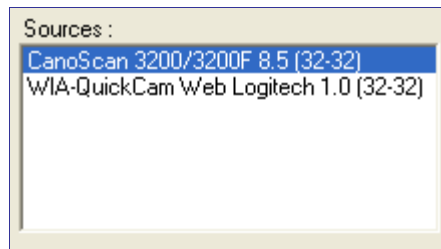
la pantalla entera: hace que toda la pantalla sea capturada.

Capturar luego de x segundos de espera

Capturar luego de x segundos de espera: si ingresa 0 (cero) en la caja de texto, la pantalla se captura ni bien haga clic en el botón **Capturar**. Si ingresa otro número, tendrá un tiempo para modificar los elementos que aparecen en pantalla antes de que sean capturados.

Antes de que comience la captura, asegúrese de que la ventana que desea capturar no esté obstaculizada por otras.

Dispositivos de captura de imágenes



Los dispositivos empleados para obtener imágenes son muy variados para ser descriptos aquí. Afortunadamente, su uso es bastante intuitivo. En el ejemplo mostrado, puede escanear una imagen o tomarla desde una webcam.

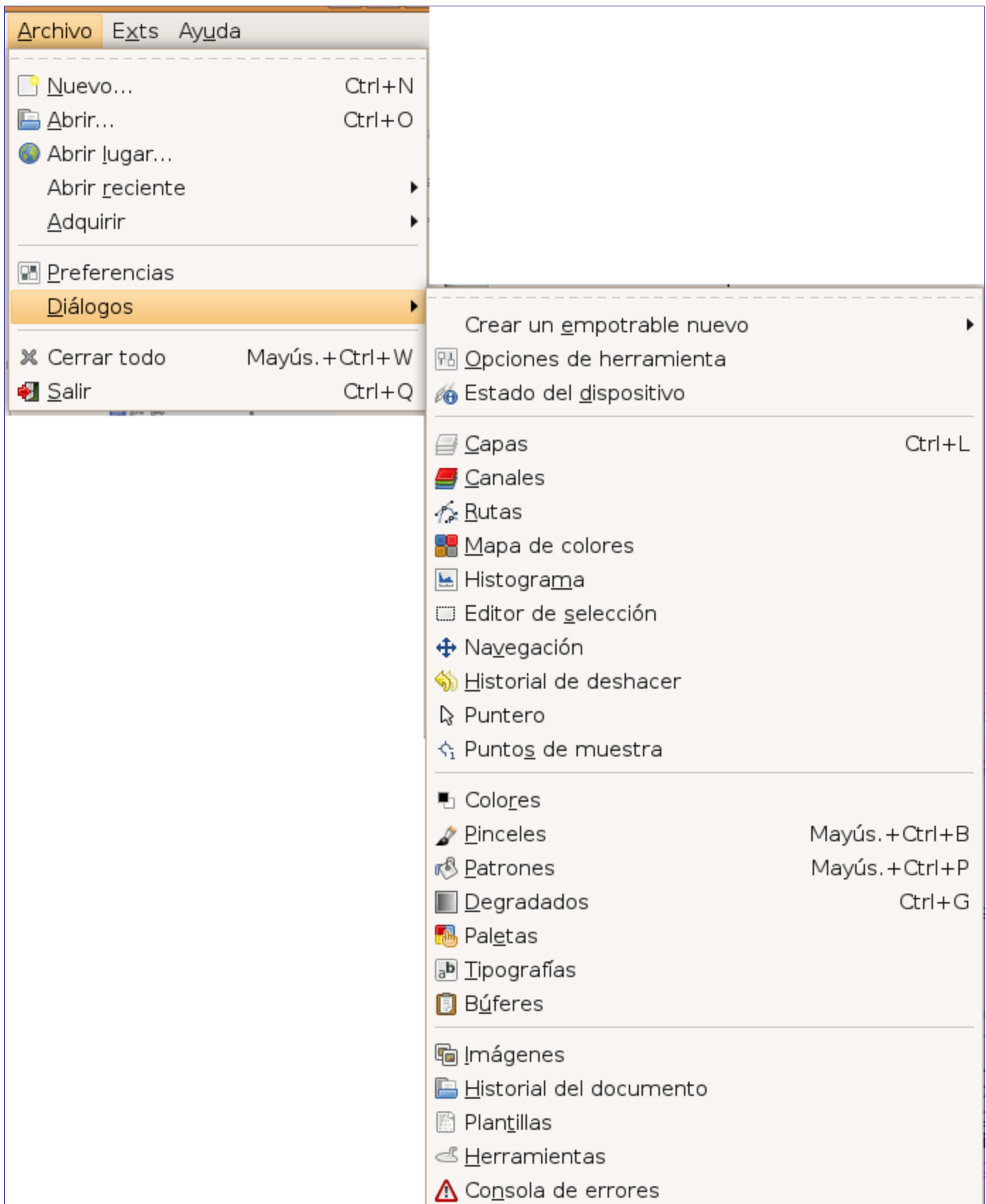
El comando de preferencias

El comando Preferencias muestra el Diálogo preferencias, que permite cambiar configuraciones para modificar el aspecto, el comportamiento y las prestaciones del GIMP.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra del menú de la caja de herramientas **Archivo** Preferencias

El sub-menú diálogos



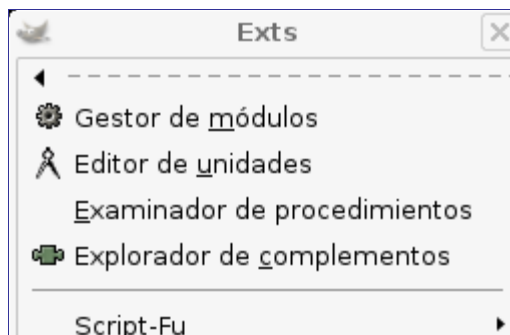
El sub-menú **Diálogos** en **Archivo** en la caja de herramientas contiene una lista de los diálogos disponibles, que se pueden usar mientras se está editando una imagen, patrones, paletas, brochas, etc. Se pueden abrir y cerrar los diálogos que se necesiten, o, se pueden empotrar. Los diálogos se describen en detalle en .

Acceder al sub-menú

- Puede acceder a este sub-menú desde **Archivo** Diálogos en la caja de herramientas.

Exts

Introducción a el menú Exts



El nombre del menú Exts viene del término "*Extensiones*". En él se encuentran varios comandos para la gestión de las extensiones o añadidos ("*plug-ins*") y para acceder a los scripts.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

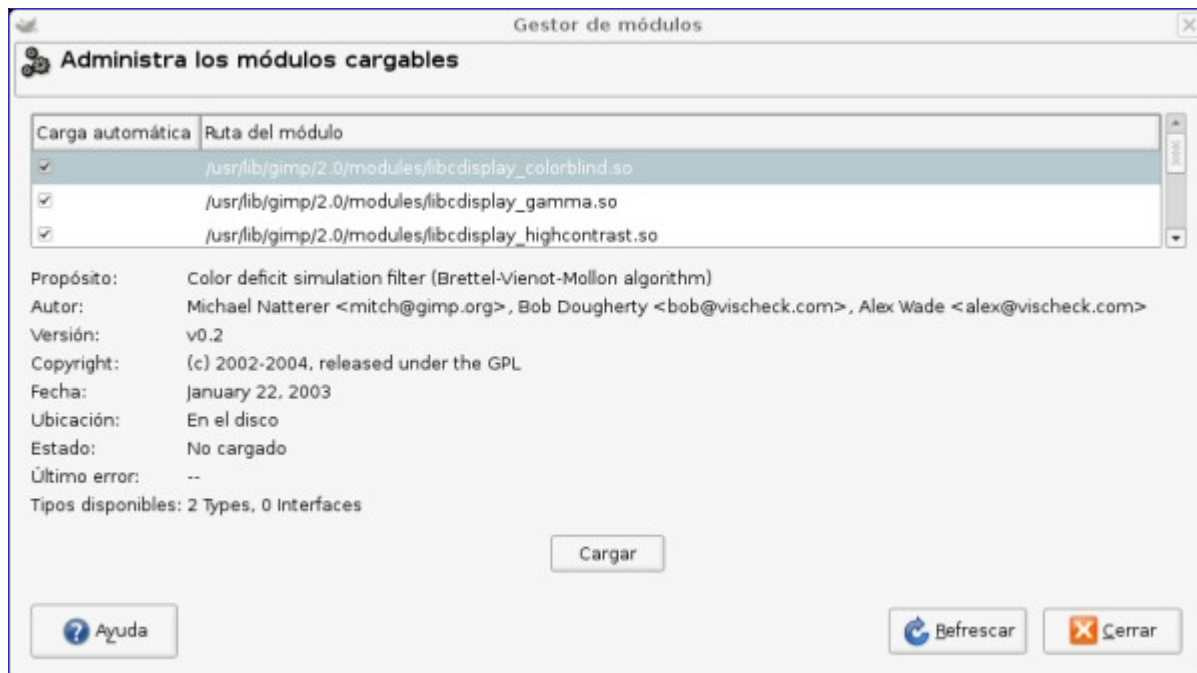
Gestor de módulos

Con el comando Gestor de módulos, se pueden mostrar varios módulos de extensiones disponibles y controlar cual de ellos se cargarán. Los módulos realizan funciones como elegir el color y el filtro de la visualización. Cualquier modificación en hecha con el gestor de módulos tomará efecto la próxima vez que se arranque el GIMP. Estos cambios afectarán a las capacidades de funcionamiento del GIMP, su tamaño en memoria y su tiempo de arranque.

Activar el comando

- Se puede acceder a este comando através del menu de la caja de herramientas: **Exts** Gestor de módulos

Descripción del diálogo Gestor de módulos



La ventana desplazable del gestor de módulos muestra los módulos cargables. Se puede pulsar en las cajas de la columna **Carga automática** para seleccionarlos o no. El directorio de la ruta de cada módulo se muestra en la columna **Ruta del módulo**. Información sobre el módulo se muestra en la parte inferior del diálogo.

Editor de unidades

El comando Editor de unidades muestra un diálogo con información sobre las unidades de medidas que usa habitualmente el GIMP. También permite crear nuevas unidades que podrán ser usadas por el GIMP en varias situaciones.

Activar el comando

- Se puede acceder desde el menú de la caja de herramientas mediante: **Exts** Editor de unidades .

Descripción de la ventana del diálogo Editor de unidades



La imagen de arriba muestra la ventana del diálogo "Editor de unidades". La lista muestra las unidades de medida actualmente definidas. Se puede pulsar sobre el botón **Nuevo** o sobre el botón **Duplicar** para crear una nueva unidad de medida, como se describe después.

Descripción de la lista de elementos

- *Guardado*: Si la casilla de esta columna está marcada, la definición de unidad se guardará cuando el GIMP exista. Algunas unidades se mantienen siempre, aunque no estén marcadas. Estas están resaltadas en la lista
- *Id*: La cadena que el GIMP usa para identificar la unidad en sus archivos de configuración.
- *Factor*: La cantidad de unidades que componen una pulgada.
- *Dígitos*: Este campo es una indicación para los campos de entrada numéricos. Especifica cuantos dígitos decimales debería proporcionar el campo de entrada para obtener la misma precisión que un campo de entrada "inch" con dos decimales.
- *Símbolo*: El símbolo de la unidad si tiene (ejemplo: mm para milímetros). Si no tiene símbolo se utiliza la abreviatura de la unidad.
- *Abreviatura*: La abreviatura de la unidad (ejemplo: "cm" para centímetros).
- *Singular*: La forma singular de la unidad, que el GIMP puede usar para enviar mensajes sobre la unidad.
- *Plural*: La forma plural de unidad, que el GIMP puede usar para enviar mensajes sobre la unidad.

Definir nuevas unidades



Puede mostrar el diálogo de arriba pulsando sobre los botones **Nuevo** o **Duplicar** en el diálogo Editor de unidades. Los campos de entrada están descritos arriba.

Si pulsa sobre el botón **Nuevo**, el diálogo se parece al mostrado arriba. Si pulsa sobre el botón **Duplicar**, el valor inicialmente mostrado en los campos de entrada del diálogo son los valores de la unidad que se haya seleccionado en el diálogo **Editor de unidades**. Se pueden editar los valores para crear una nueva unidad.

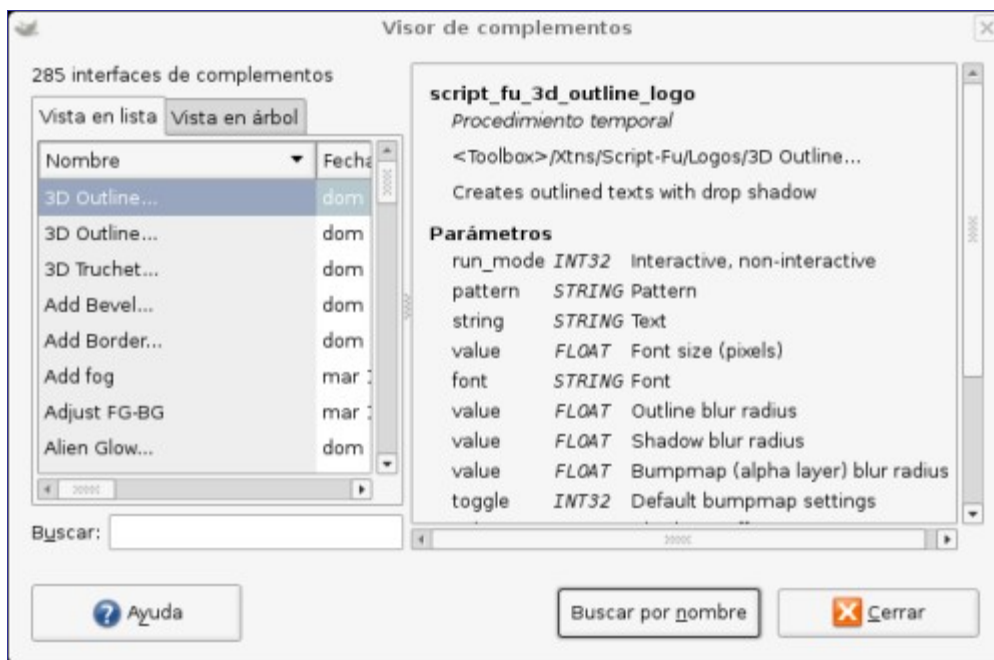
Explorador de complementos

El comando Explorador de complementos muestra una ventana de diálogo con todas las extensiones (plug-ins) que se cargan en el GIMP, como una lista y en una estructura de árbol. Como, actualmente, muchos filtros son extensiones, se ven muchos nombres familiares aquí. Tenga en cuenta que no se pueden ejecutar las extensiones desde esta ventana de diálogo. Es necesario usar la entrada apropiada de menú para hacerlo. Por ejemplo, puede ejecutar las extensiones de filtros usando el comando Filtros en el menú de la imagen.

Activar el comando

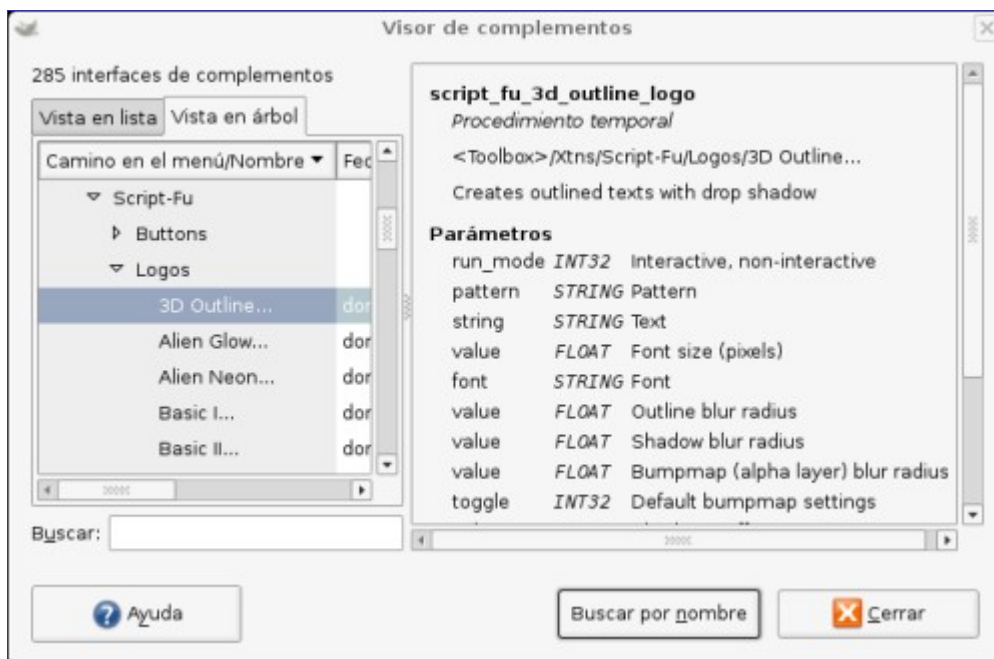
- Se puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas: **Exts** Explorador de complementos

Descripción de la ventana de diálogo del Explorador de complementos



La figura de arriba muestra la vista en lista del **Explorador de complementos**. Puede pulsar sobre el nombre de un complemento en la ventana para que se muestre más información sobre él. Puede seleccionar **Vista en lista** pulsando sobre la solapa en la parte superior del diálogo.

Puede buscar un complemento por el nombre poniendo parte o todo el nombre en la caja de texto **Buscar:** y pulsando en el botón **Buscar por nombre**. Entonces en la parte izquierda del diálogo se muestran los resultados encontrados.



La figura de arriba muestra la vista en árbol del **Explorador de complementos**. Puede pulsar sobre el nombre de un complemento en la ventana para que se muestre más información sobre él. Puede pulsar sobre las flechas para expandir o contraer partes del árbol. Puede seleccionar **Vista en árbol** pulsando sobre la solapa en la parte superior del diálogo.

Puede buscar un complemento por el nombre poniendo parte o todo el nombre en la caja de texto **Buscar**: y pulsando en el botón **Buscar por nombre**. Entonces en la parte izquierda del diálogo se muestran los resultados encontrados.

No todo, en estas ventanas de diálogo, es visible al mismo tiempo. Utilice las barras de desplazamiento para ver su contenido.

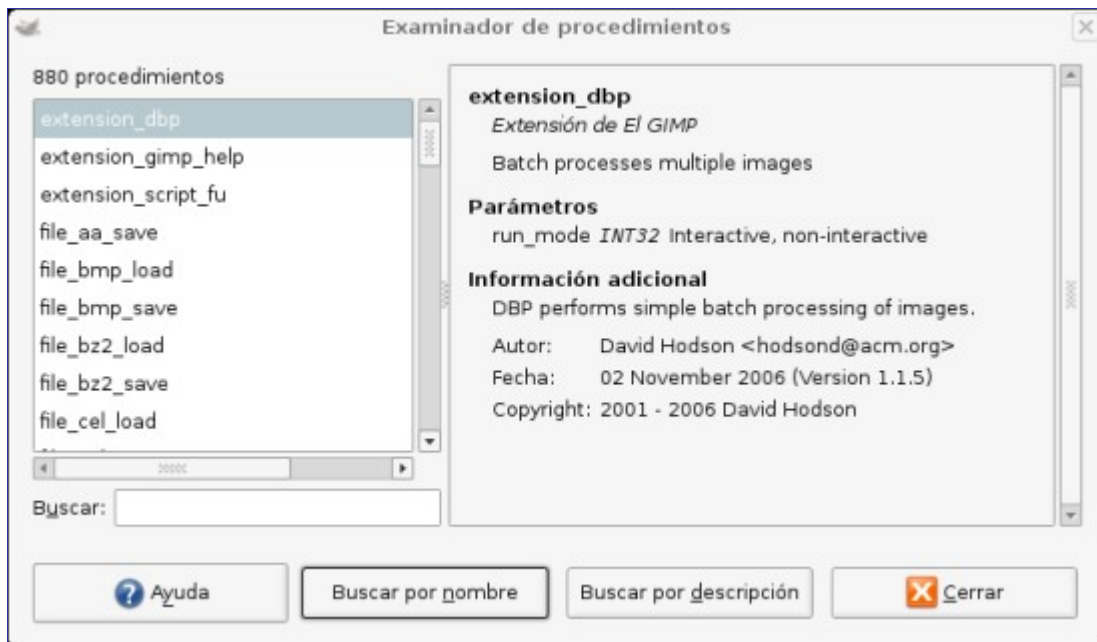
Examinador de procedimientos

El comando Examinador de procedimientos muestra los procedimientos en la PDB, la base de datos de procedimientos. Estos son funciones que son llamadas por los scripts o los complementos. El examinador es más útil para los usuarios avanzados que escriben scripts o complementos.

Activar el comando

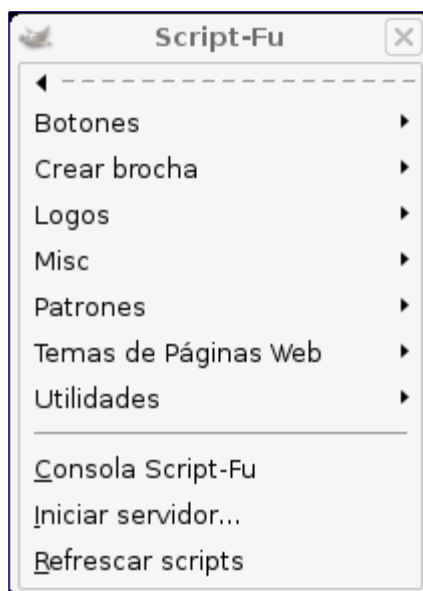
- Se puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas: **Exts** Examinador de procedimientos

Descripción de la ventana del diálogo Examinador de procedimientos



La ventana de arriba muestra la ventana de diálogo del **Examinador de procedimientos**. Si pulsa sobre uno de los elementos de la lista deslizante de la izquierda, se mostrará información sobre el, en la derecha. También puede buscar un procedimiento específico por el nombre, introduciendo parte o todo el nombre del procedimiento en la caja de texto **Buscar:** o pulsando sobre el botón **Buscar por nombre**, o buscar uno mediante su descripción, introduciendo una cadena de búsqueda en la caja de texto **Buscar:** y pulsando sobre el botón **Buscar por descripción**.

El submenú Script-Fu



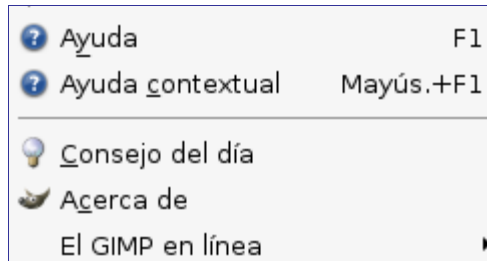
El comando Script-Fu muestra un submenú que contiene un gran número de guiones Script-Fu y opciones, incluida la consola de Script-Fu. Script-Fu es un lenguaje para escribir scripts, que permiten ejecutar una serie de comandos del GIMP automáticamente.

Activar el submenú

- Se puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas: **Exts** Script-Fu

El menú Ayuda de la ventana de la caja de herramientas

Introducción al menú Ayuda



El menú **Ayuda** contiene comandos que sirven de asistencia mientras se trabaja con el GIMP.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

Ayuda

El comando Ayuda muestra el manual de usuario del GIMP en el navegador. Se puede seleccionar el navegador que quiera usar en la sección **Sistema de ayuda** del diálogo **Preferencias**. Se puede usar el visualizador de la ayuda del GIMP o un navegador web.

Si parece que la ayuda no funciona, verifique que el "*Manual de usuario del GIMP*" está instalado en su sistema. Puede encontrar la realización más reciente en <http://docs.gimp.org/es/index.html>

Ayuda contextual

El comando Ayuda contextual hace el puntero del ratón sensible al contexto y cambia su forma a "?". Puede pulsar sobre una entrada de una ventana, diálogo, o menú y el GIMP mostrará ayuda sobre el, si hay disponible. También puede acceder a la ayuda contextual en cualquier momento pulsando la tecla F1 mientras el puntero del ratón está sobre el objeto sobre el que necesita ayuda.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menu de la caja de herramientas **Ayuda** Ayuda contextual
- o usando el atajo de teclado MayúsF1.

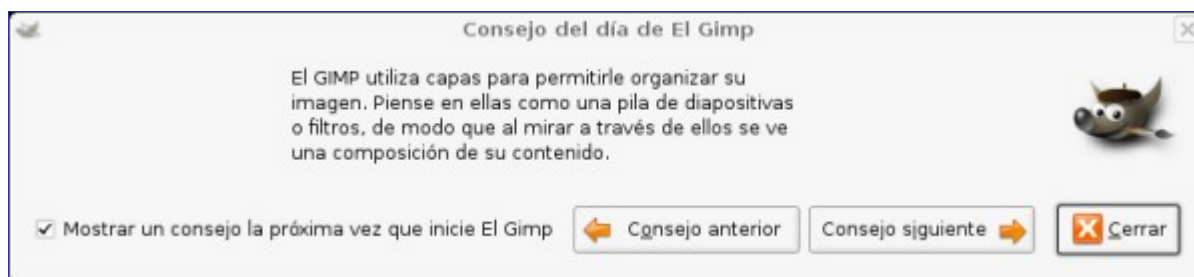
Consejo del día

El comando Consejo del día muestra el diálogo **Consejo del día**. Este diálogo contiene consejos útiles para ayudar a comprender mejor algunos puntos concretos del GIMP. Los usuarios nuevos los encontrarán interesantes, porque, a menudo, sugieren formas más fáciles o más eficaces para realizar alguna operación, que otras más obvias.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas **Ayuda Consejo del día**

Descripción de la ventana de diálogo



Un nuevo consejo se muestra cada vez que se arranca el GIMP. Se puede desactivar esto, desmarcando la caja **Mostrar un consejo la próxima vez que inicie El Gimp**.

Acerca de

El comando Acerca de muestra la ventana **Acerca de**, que muestra información sobre la versión del GIMP que está utilizando y los autores que la escribieron.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas **Ayuda Acerca de**

GIMP en línea

Registro de complementos
Sitio web del desarrollador
Sitio web principal

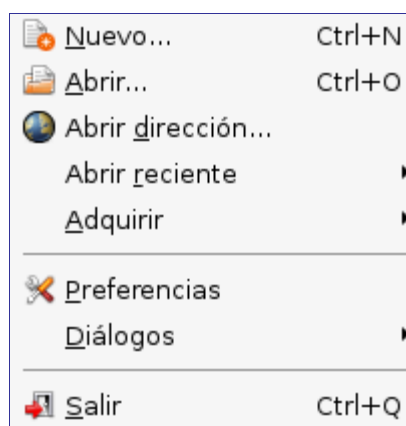
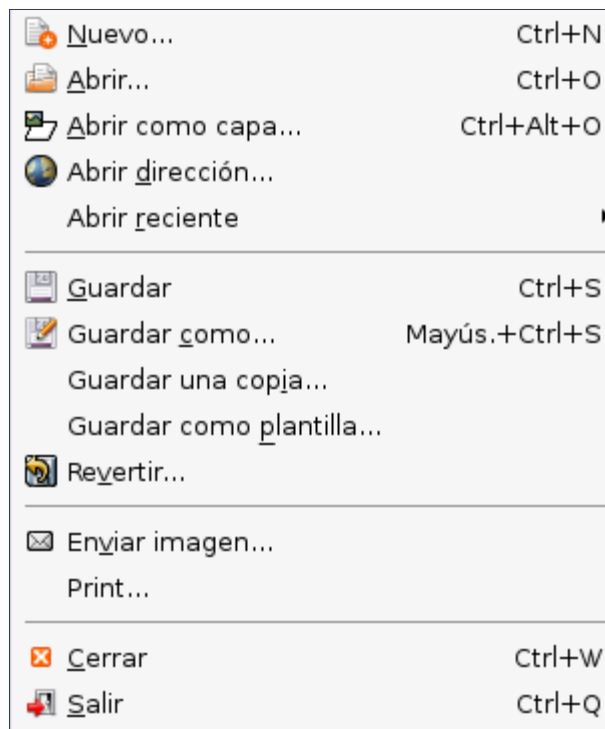
El comando GIMP en línea muestra un submenú con una lista de sitios web útiles relacionados con varios aspectos del GIMP. Puede pulsar sobre uno de los elementos y el navegador web tratará de conectar con la página.

Activar el submenú

- Puede acceder a este comando desde el menú de la caja de herramientas **Ayuda GIMP en línea**

El menú Archivo de la ventana de la imagen

El menú archivo



Hay un menú **Archivo** en la ventana de la caja de herramientas y en la ventana de la imagen. Solo algunos de los elementos de esos dos menús son iguales.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

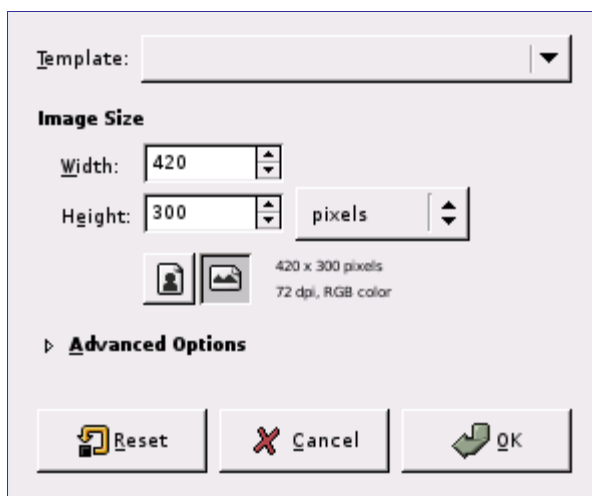
Nuevo

Por medio del diálogo Imagen nueva, puede crear una nueva imagen vacía y definir sus propiedades. La imagen aparece en una nueva ventana. Puede tener más de una imagen en pantalla al mismo tiempo.

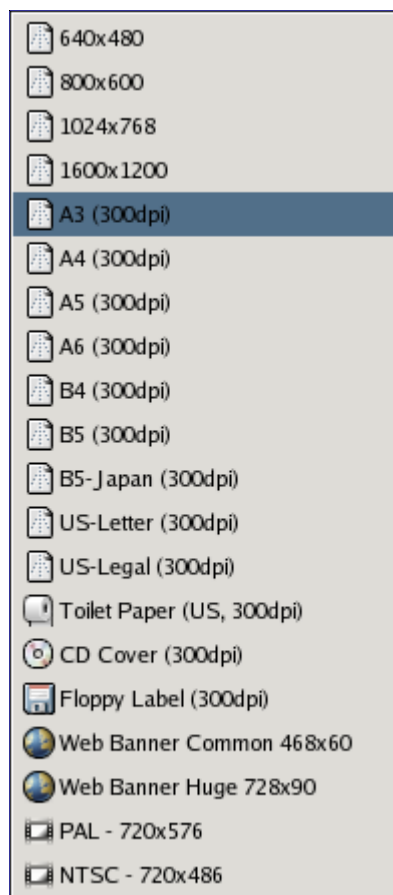
Activación del dialogo

- Puede acceder a este diálogo tanto desde la barra de menú de la caja de herramientas como de la barra de menú de una imagen, a través de: **Archivo** Nuevo ,
- o empleando el atajo de teclado Ctrl+N.

Opciones básicas



Plantilla



En vez de ingresar todos los valores cada vez, puede seleccionar algunos grupos de valores predefinidos, llamados plantillas. Éstos representan tipos de imágenes que se usan comúnmente. Las plantillas definen valores para el tamaño, la resolución, comentarios, etcétera. Si utiliza cierto tipo de imagen frecuentemente, puede crear una plantilla nueva, mediante el diálogo Plantillas.

Tamaño de la imagen

Aquí puede ajustar la **anchura** y la **altura** de la nueva imagen. Éstas se dan por defecto en unidades de píxeles, pero puede escoger una unidad diferente si así lo prefiere, empleando el menú adjunto. Si así lo hace, note que el tamaño en píxeles resultante queda determinado por la resolución en X y en Y (que puede cambiarse en las **Opciones avanzadas**), y seleccionando "*Punto por punto*" en el menú **Ver**.

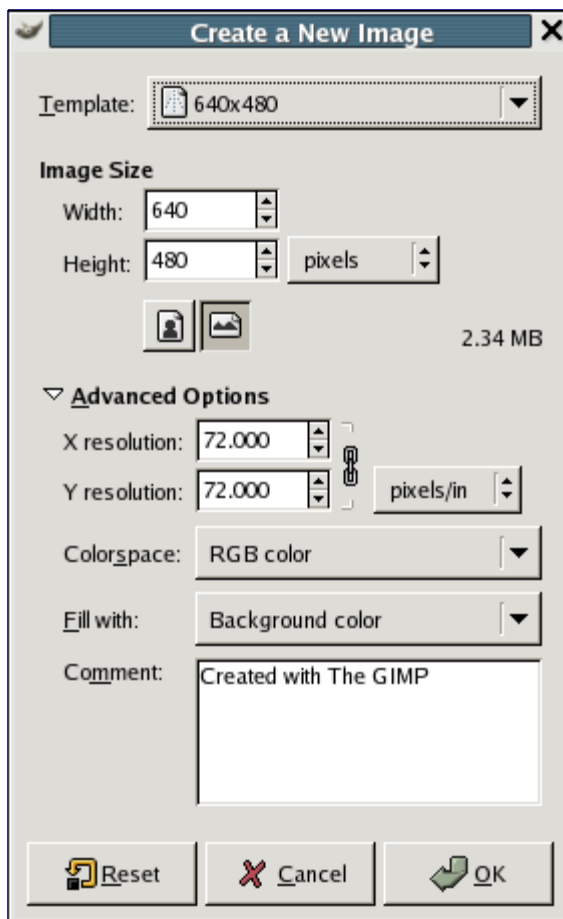
Cuando la imagen nueva se abre desde el menú **Archivo** de la caja de herramientas, es creada con el tamaño definido en las preferencias. Si se abre desde el menú **Archivo** de una imagen existente, su tamaño será el mismo que el de la imagen existente.

Tenga en mente que cada píxel de una imagen se conserva en memoria. Si crea archivos grandes, con muchos píxeles, el GIMP necesitará mucho tiempo y memoria para cada función que aplique a la imagen.

Botones vertical/apaisado

Hay dos botones que cambian entre los modos vertical y apaisado. Lo que hacen en realidad es intercambiar los valores de altura y anchura (si estos valores son el mismo, estos botones quedan desactivados). Si las resoluciones de X y de Y no son las mismas (lo que se puede ajustar en las opciones avanzadas), entonces éstas también se intercambian. En la parte derecha del diálogo, se muestra el tamaño de la imagen, la resolución y el espacio de color.

Opciones avanzadas



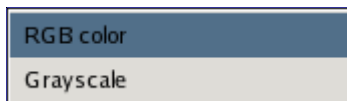
Las **opciones avanzadas** son de mayor interés para los usuarios con más experiencia en el GIMP. Puede descubrir estas opciones haciendo clic sobre el pequeño triángulo que está en la parte baja del diálogo.

Resolución X e Y

Los campos de **resolución X e Y** están relacionados principalmente con la impresión: no afectan al tamaño de la imagen en píxeles, pero pueden determinar su tamaño físico para cuando sea impresa. Estos valores pueden determinar el modo en que los píxeles se traducen a otras unidades de medida, tales como milímetros o pulgadas.

Si desea visualizar la imagen en la pantalla con las dimensiones correctas, seleccione **Ver Punto por punto**. Dé un factor de ampliación del 100% para ver a la imagen en su tamaño real. La calibración del tamaño de la pantalla se realiza normalmente en tiempo de instalación del GIMP, pero si la imagen no se visualiza correctamente, puede tener que ajustar los parámetros de la pantalla. Esto se hace en el diálogo de Preferencias.

Espacio de color



Puede crear la nueva imagen como RGB o a escala de grises.

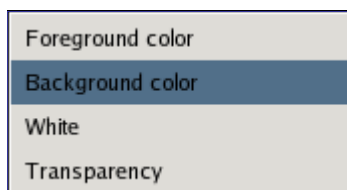
Color RGB: la imagen se crea en el sistema rojo, verde y azul, que es el empleado por su monitor o por su pantalla de TV.

Escala de grises: la imagen se crea en blanco y negro, con varios tonos de gris. Aparte de los intereses creativos

que Ud. puede llegar a tener para escoger esta opción, este tipo de imágenes pueden ser necesarias para algunos complementos (plug-ins). De todas formas, el GIMP le permite cambiar una imagen RGB a escala de grises cuando quiera.

No puede crear una imagen indexada directamente desde este menú, pero por supuesto que puede convertir la imagen al modo indexado luego de que ha sido creada. Para hacerlo, emplee el comando **Imagen Modo** .

Rellenar con



Aquí Ud. especifica el color de fondo que tendrá su nueva imagen. Es posible cambiar el fondo de la imagen luego. Puede hallar más información sobre cómo hacerlo en el diálogo Capas.

- Rellenar la imagen con **el color de primer plano** actual, que se muestra en la caja de herramientas.
- Rellenar la imagen con **el color de fondo** actual, que se muestra en la caja de herramientas.
- Rellenar la imagen con **blanco**.
- Rellenar la imagen con **transparencia**. Si escoge esta opción, la imagen será creada con un canal alfa y con el fondo transparente. Las partes transparentes de la imagen serán luego visualizadas frente a un patrón de cuadrados, para poder identificarlas.

Comentario

Puede escribir una frase que describa a la imagen aquí. El texto se adjunta a la imagen como un "*parásito*", y en algunos formatos de archivos es guardado junto con la imagen (PNG, JPEG, GIF).

Con el GIMP 2.2, no puede editar este comentario. Esto está planeado para el GIMP 2.4. Pero puede leerlo desde la ventana de información.

Abrir

El comando Abrir activa un diálogo que le permite cargar una imagen existente desde su disco rígido o desde un medio externo. Para una manera alternativa de abrir archivos, que a veces puede ser más conveniente, diríjase a la sección Archivos.

Activación del diálogo

- Puede acceder al diálogo Abrir desde la caja de herramientas o desde la ventana de la imagen siguiendo: **Archivo** Abrir .
- Además puede abrir este diálogo empleando el atajo de teclado CtrlO.

Navegación por los archivos

El panel izquierdo se divide en dos partes. La parte superior lista los directorios principales y sus dispositivos de

almacenamiento; no puede modificar esta lista. La parte inferior lista sus marcadores; puede agrega o quitar elementos de ésta. Para agregar un marcador, seleccione un directorio o un archivo del panel del centro y haga clic sobre el botón **Añadir** que se encuentra en la parte más baja del panel de la izquierda. Además puede emplear el comando **Añadir a los marcadores** del menú contextual, que se obtiene haciendo clic derecho con el botón del ratón. Puede eliminar un marcador seleccionándolo y luego haciendo clic sobre el botón **Quitar**.

El panel del medio muestra la lista de archivos del directorio actual. Cambie el directorio actual haciendo doble clic sobre un directorio de este panel. Seleccione un archivo haciendo un solo clic sobre el mismo. Luego puede abrir el archivo seleccionado haciendo clic en el botón **Abrir**. Note que un doble clic sobre el archivo lo abre directamente; si ha seleccionado un archivo diferente al actual, un mensaje le advierte antes de que el GIMP sobrescriba su trabajo.

Hacer un clic derecho sobre el panel del medio muestra el diálogo **Abrir lugar**, que le permite tipear una ruta al un archivo. También puede abrir este diálogo con el atajo de teclado CtrlL .

La imagen seleccionada se muestra en el panel **Vista previa** si la imagen fue creada por el GIMP. El tamaño del archivo, su resolución y su composición se muestran debajo de la previsualización.

Si su imagen ha sido modificada por otro programa, al hacer clic sobre la previsualización, ésta se actualiza.

La ruta al directorio actual se muestra encima del panel central. Puede navegar por esta ruta haciendo clic sobre los botones.

Este botón tiene seleccionado **Todos los archivos** de manera predeterminada. Esto significa que todos los tipos de archivos se muestran en el panel central, incluso si no son imágenes. Puede *filtrar* la lista según un tipo de archivo en particular.

El botón **Seleccione el tipo de archivo** se encuentra en **Automático** por defecto. En la mayoría de los casos no necesita prestar atención a esto, porque el GIMP puede determinar el tipo de archivo automáticamente. En algunas pocas situaciones, que raramente ocurren, ni la extensión del archivo ni su información interna son suficientes para que el GIMP determine su tipo. Si esto ocurre, puede seleccionarlo Ud. de la lista.

Abrir dirección

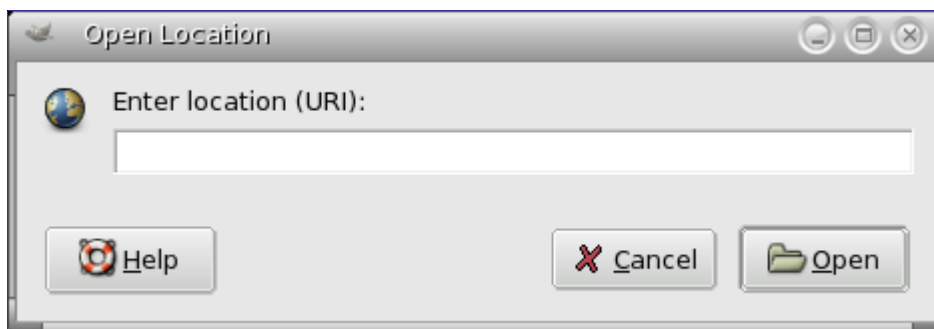
El diálogo Abrir dirección le permite cargar una imagen desde un lugar de la red, especificando una URI, en cualquiera de los formatos que el GIMP admite, o desde una ruta a su disco duro o a cualquier dispositivo. La dirección predeterminada es `/home/<username>/` en Linux y `C:\Documents and Settings\<username>\My Documents\My Images\` en Windows, los que se usan como base para direcciones relativas. Puede además ingresar una ruta absoluta.

Cuando visita un sitio de la Internet, puede hacer clic derecho sobre una imagen y escoger *"Copiar dirección del enlace"* del menú desplegado. Luego péguela en el diálogo *"Abrir dirección"* para abrirla en el GIMP.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la caja de herramientas o desde la barra de menú de la imagen, siguiendo: **Archivo** Abrir dirección .

Descripción de la ventana del diálogo



Abrir reciente

Al seleccionar Abrir reciente se muestra un submenú con los nombres de los archivos que se han abierto recientemente en el GIMP. Simplemente haga clic sobre el nombre de una imagen para volver a abrirla. Puede personalizar el número de elementos de esta lista cambiando el valor **Tamaño del menú de archivos recientemente abiertos** de la página Interfaz del diálogo Preferencias. Vea el diálogo Historial del documento al final de este submenú, si no puede encontrar su imagen.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la caja de herramientas o desde la barra de menú de la imagen, siguiendo: **Archivo** Abrir reciente ,
- o por medio del atajo de teclado Ctrl O .

Abrir como capa

El diálogo **Abrir una imagen como capa** es idéntico al diálogo Abrir una imagen. Con este diálogo, puede abrir un archivo de imagen, que se añade a la imagen actual como la capa de arriba de la pila.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Abrir como capa ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl Alt O .

Guardar

El comando Guardar guarda la imagen en el disco. Si ya ha guardado la imagen, el archivo de la imagen previa se sobrescribe con la imagen actual. Si no la ha guardado, el comando Guardar hace lo mismo que el comando Guardar como: El GIMP abre el diálogo Guardar archivo, con lo que puede elegir el formato de los datos, la ruta y en nombre de archivo del nuevo archivo de imagen

Si, previamente, se guardó la imagen, automáticamente, se guarda en la misma localización, usando el mismo nombre, tipo de formato, tipo de archivo, y opciones. Para guardarla cambiando alguna de estas características, usé Guardar como o Guardar una copia.

Si sale sin haber guardado su imagen, el GIMP le pregunta si realmente quiere hacer eso, si la opción *"Confirmar el cierre de imágenes no guardadas"* está marcada en la página Entorno del diálogo preferencias.

Activar el diálogo

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Guardar ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl+S.

Guardar como

El comando Guardar como muestra el diálogo "*Guardar archivo*". En la forma básica, se muestra en la imagen siguiente, este diálogo da una caja de texto para asignar un nombre al archivo, y una lista desplegable para seleccionar un directorio donde guardarlo. Normalmente, el formato de archivo se determina por la extensión que se usa en el nombre de archivo (por ejemplo, .jpg para un archivo JPEG). Puede usar la opción expansible **Seleccione el tipo de archivo** para coger un tipo de archivo diferente, pero debería evitar esto a menos que sea totalmente necesario, para evitar confusiones.

Si el directorio que quiere no está en la lista, pulse sobre **Buscar otras carpetas** para expandir el diálogo en su forma completa. Puede encontrar una explicación de la disposición, y ayuda para crear y usar marcadores, en la sección Archivos.

Si guardó la imagen previamente, y no necesita cambiar el nombre del archivo u otra opción, puede usar, en su lugar, el comando Guardar.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Guardar como ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrl+S .

El diálogo básico Guardar como

Hay dos formas diferentes del diálogo **Guardar como**. La forma sencilla solo le deja poner el nombre de archivo y elegir el directorio donde guardarlo. Si la carpeta que quiere no está en la lista, puede teclear el nombre con la ruta al directorio. También puede elegir el formato de la imagen, seleccionando la extensión del archivo (por ejemplo, .xcf o .png).



El diálogo Guardar con un navegador

El panel izquierdo se divide en dos partes. La parte superior lista sus directorios principales y sus periféricos de almacenamiento; no puede modificar esta lista. La parte inferior lista sus marcadores; puede añadir más o modificarlos. Para añadir un marcador, seleccione un directorio o un archivo en el panel central y pulse sobre el botón **Añadir** en la parte inferior del panel izquierdo. También puede usar el comando **Añadir a los marcadores** en el menú contextual, que obtiene al pulsar con el botón derecho. Puede borrar un marcador seleccionándolo y pulsando sobre el botón **Quitar**.

El panel central muestra una lista de los archivos del directorio actual. Cambie su directorio actual mediante una doble pulsación sobre un directorio en este panel. Seleccione un archivo pulsando sobre el, una vez. Entonces, puede salvar un archivo que ha seleccionado pulsando sobre el botón **Guardar**. Fíjese que una doble pulsación con el botón izquierdo guarda el archivo, directamente.

La imagen seleccionada se muestra en la ventana **Vista previa**, si es una imagen creada por el GIMP. El tamaño del archivo, la resolución y la composición de la imagen se muestra debajo de la vista previa.

Si su imagen fué modificada por otro programa, pulse sobre la vista previa para actualizarla.

Introduzca el nombre del archivo aquí.

Si la imagen ya se ha guardado, el GIMP sugiere el mismo nombre. Si pulsa sobre *Guardar*, el archivo será sobrescrito.

Esta lista desplegable solo está disponible en la forma básica del diálogo. Proporciona una lista de marcadores para seleccionar un directorio en donde guardar su archivo.

Sobre el panel central, se muestra la ruta del directorio actual. Puede navegar sobre esta ruta pulsando sobre uno de los botones.

Si quiere guardar la imagen en una carpeta que no existe, puede crearla pulsando sobre **Crear carpeta** y siguiendo las instrucciones.

Este botón muestra **Todos los archivos** por defecto. Esto significa que se mostrarán todos los tipos de archivos en el panel central, aunque no sean imágenes. Puede *filtrar* la lista para un particular tipo de archivos.

En **Determinar tipo de archivo**, tiene que seleccionar el formato de archivo para guardar el archivo. Si selecciona **Por extensión**, el tipo de archivo se determina por la extensión que añade al nombre, por ejemplo, ".jpg" para el formato JPEG.

Para preservar todos los componentes de su imagen al guardarla, capas, canales, etc., use el formato "xcf", que es el formato de archivo nativo del GIMP.

Guardar una copia

El comando Guardar una copia hace lo mismo que el comando Guardar, pero con una diferencia importante. Siempre pregunta por un nombre de archivo y guarda la imagen en un archivo especificado, pero no cambia el nombre de la imagen activa ni la marca como "*limpia*". Como resultado, si trata de borrar la imagen o trata de salir del GIMP, será informado de que la imagen está "*sucia*" y le dará una oportunidad de guardarla.

Este comando es útil cuando quiere guardar una copia de su imagen en el estado actual, para continuar con el trabajo sobre el archivo original sin interrupción.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Guardar una copia . No tiene atajo de teclado.

Guardar como plantilla

El comando Guardar como plantilla crea una plantilla con las mismas dimensiones y espacio de color que la imagen actual. Aparece un diálogo, que pregunta por un nombre para la nueva plantilla, entonces se guarda la plantilla y está disponible en

el diálogo Nueva imagen. Si le da un nombre que ya existe, el GIMP genera un nombre único añadiéndole un número. Puede utilizar el diálogo Plantillas para modificar o borrar plantillas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Guardar como plantilla . No tiene atajo de teclado.

Revertir

El comando Revertir recarga la imagen desde el disco, de modo que se parezca como se fué hecha, la última vez que se guardó, a menos que usted u otra aplicación haya modificado el archivo de imagen en cuyo caso, se cargaran los contenidos nuevos.

Cuando el GIMP revierte un archivo, cierra la imagen existente y crea una imagen nueva. Esto es porque revertir una imagen no se puede deshacer, y provoca que el historial de deshacer se pierda. El GIMP intenta protegerle de de la pérdida de su trabajo preguntándole para que confirme si realmente quiere revertir la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Revertir . No tiene atajo de teclado.

Print

El comando Print no es realmente parte del GIMP. Simplemente, llama al interfaz de impresión de su sistema operativo para seleccionar las opciones de impresión.

Activatr el comando

Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Print .

Cerrar

El comando Cerrar cierra la imagen y quita su ventana. Cerrar una imagen no se puede deshacer: una vez cerrada, todo se va, incluido el historial de deshacer. Si la imagen no es "*limpia*", es decir, si ha hecho cambios en ella, desde la última vez que la guardó, se le preguntará para que confirme si realmente quiere cerrarla. Fíjese que una imagen se marca como limpia cuando se guarda en un archivo, aunque el formato de archivo elegido no preserve toda la información de la imagen, así que es una buena idea pensar por un momento sobre lo que estás haciendo antes de cerrar una imagen. Si hay la mínima posibilidad de que se arrepienta de esta operación, no puede perjudicarle guardar una copia como archivo XCF.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Archivo** Cerrar ,

- o usando el atajo de teclado CtrlW.
- Para la mayoría de los sistemas sobre los que funciona el GIMP, también puede ejecutarlo pulsando sobre el botón "Cerrar", en algún lugar en la barra de título de la ventana de la imagen. La localización y apariencia de este botón la determina el sistema de ventanas y el gestor de ventanas.

Si cierra la ventana de la imagen, como se describió antes, el GIMP, simplemente, cierra su imagen. Si cierra la ventana de la caja de herramientas usando el botón "Cerrar", el GIMP, en si mismo existe.

Salir

El comando Salir hace que el GIMP cierre todas las imágenes y luego finalice. Si hay alguna imagen abierta que tiene cambios no guardados (esto es, que no está marcada como "limpia"), el GIMP se lo hace saber mediante una advertencia. Puede escoger cuáles imágenes desea guardar desde una lista, o puede cancelar la operación. Note que si tiene un gran número de imágenes abiertas, o está usando buena parte de la RAM de su sistema, puede tomar un tiempo mientras todo se finaliza.















Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la caja de herramientas o desde la barra de menú de una imagen siguiendo: **Archivo** Salir ,
- o por medio del atajo de teclado Ctrl Q .
- Para la mayoría de los sistemas en los que el GIMP puede correr, puede además ejecutar este comando haciendo clic sobre el botón "Cerrar" que debería encontrarse en alguna parte de la barra de título de la ventana que contiene a la caja de herramientas. La ubicación y la apariencia de este botón la determina el sistema gestor de ventanas.

Si cierra una ventana de imagen, como se describió más arriba, el GIMP simplemente cierra su imagen. En cambio, el hecho de cerrar la ventana que tiene a la caja de herramientas provoca que el GIMP mismo se cierre.

El menú Editar de la ventana de la imagen

Entradas del menú Editar

 Des <u>h</u> acer Añadir una ruta	Ctrl+Z
 <u>R</u> ehacer	Ctrl+Y
 <u>H</u> istorial de deshacer	
<hr/>	
 <u>C</u> ortar	Ctrl+X
 <u>C</u> opiar	Ctrl+C
Copiar <u>v</u> isible	
 <u>P</u> egar	Ctrl+V
 Pegar <u>e</u> n	
 Pegar como <u>n</u> uevo	
<u>B</u> úfer	
<hr/>	
 <u>L</u> impiar	Ctrl+K
 Rellenar con el color de <u>f</u> rente	Ctrl+,
 Rellenar con el color de <u>f</u> ondo	Ctrl+.
 Rellenar con un <u>p</u> atrón	Ctrl+;
 Trazar selección... [Stroke selection]	
 Trazar <u>r</u> uta...	

En esta sección, encontrará ayuda para los comandos del menú **Editar**.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

Deshacer

Si ha hecho cambios de dibujo o edición en una imagen, que no quiere mantener, el comando **Deshacer** le permite deshacer el último cambio y volver, la imagen, a un estado anterior. También, puede, de esta manera, deshacer cualquier cosa que haga sobre la imagen (con la excepción de los scripts, que desactivan esta función). Además, las operaciones de deshacer se pueden ejecutar dependiendo del número de niveles de deshacer configurado en la página Entorno del diálogo preferencias. Ver la sección **Deshacer** para una mayor información sobre las funciones de este comando.

La operación que se ha "*deshecho*", no se pierde inmediatamente: se puede volver atrás usando el comando **Rehacer**. Pero si se realiza otra operación, la de "*Deshacer*" se perderá irremediamente.

Activar el comando

- Se puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Deshacer ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl Z ,
- o, simplemente, pulsando sobre el estado que se quiera en el diálogo historial de deshacer.

Rehacer

El comando Rehacer revierte los efectos del comando Deshacer. Cada acción "*Deshacer*" se puede revertir con una acción "*Rehacer*". Ambas acciones se pueden alternar tantas veces como se quiera. Fijese que puede "*Rehacer*", solo, una operación si la última acción que hizo fué "*Deshacer*". Si realiza alguna operación sobre la imagen después de deshacer algo, entonces, el paso rehacer se pierde, y no hay manera de recuperarlo. Mire la sección Deshacer para más información.

Para ver las operaciones que puede rehacer y deshacer, use el diálogo Historial de deshacer.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Rehacer ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl Y ,
- o, simplemente, pulsando sobre el estado que se quiera en el diálogo. historial de deshacer.

Historial de deshacer

El comando Historial de deshacer activa el diálogo historial de deshacer, el cual muestra miniaturas que representan las operaciones hechas en la imagen activa. Esto hace más fácil los pasos deshacer y rehacer.

Use las flechas para Deshacer y Rehacer, o, simplemente pulse sobre la miniatura, para volver la imagen a un estado anterior. Esto es, especialmente, útil cuando se trabaja en una tarea difícil, donde, a menudo, se necesita deshacer varios pasos a la vez. Es más fácil pulsar sobre el paso 10 que pulsar Ctrl Z diez veces.

El comando "*Vaciar historial de deshacer*" puede ser útil si se trabaja en una imagen compleja y se quiere liberar memoria.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Historial de deshacer . No hay atajo de teclado.

Cortar

El comando Cortar borra el contenido de las selecciones de las imágenes, y las guarda en el portapapeles, así que se pueden pegar, después, con los comandos "*Pegar*", "*Pegar en*", o "*Pegar como nuevo*". Si no hay ninguna selección, se corta la capa activa entera. Si la capa tiene canal alfa, las áreas cuyos contenidos se cortan se vuelven transparentes, sino se rellenan con el color de fondo.

El comando Cortar solo funciona en la capa activa actual. Cualquier capa por arriba o abajo de la capa activa se ignora

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Cortar ,
- o usando el atajo de teclado CtrlX.

Copiar

El comando Copiar realiza una copia de la selección actual y la guarda en el portapapeles. La información se puede rellamar usando los comandos Pegar, Pegar en, o Pegar como nuevo. Si no hay selección, se copia la capa actual. "Copiar" solo funciona sobre la capa activa actual. Las otras capas son ignoradas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Copiar ,
- o usando el atajo de teclado CtrlC.

Copiar visible

El comando Copiar Visible es similar a el comando Copiar. No copia el contenido de la capa actual, copia el contenido de las capas visibles (o la selección de las capas visibles), que son, las que están marcadas con el icono del "ojo".

Fijese que la información sobre las capas se pierde cuando los datos de la imagen se ponen en el portapapeles. Más tarde, cuando pegue el contenido del portapapeles, solo hay una capa, que es la mezcla de todas las capas marcadas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Copiar visible .

Pegar

El comando Pegar pone lo que hay en el portapapeles, desde el último comando "Copiar" o "Cortar", en la imagen actual. La sección pegada se convierte en una "Selección flotante" y se muestra en una capa separada en el diálogo de capas.

Si hay una selección en el lienzo, se usa para alinear los datos pegados. Si ya hay una selección, los datos se pegan usando la selección como punto central. Si quiere que la selección se use como región de corte de los datos pegados, debería usar el comando "Pegar en".

Solo puede tener *una* selección flotante a la vez. No puede trabajar con otra capa mientras hay una selección flotante; tiene que anclarla o quitarla.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: Editar Pegar .
- o usando el atajo de teclado Ctrl V .

Pegar en

El comando Pegar en actúa de manera similar a el comando Pegar. La principal diferencia se hace visible si hay una selección en el lienzo. A diferencia del comando "Pegar", que, simplemente, centra los datos de la imagen pegada sobre la selección y reemplaza el contenido, "Pegar en", recorta los datos de la imagen pegada en la selección. La nueva selección se puede mover, pero, siempre, recortada por el área de la selección original.

Si no hay selección, el comando "Pegar en" sitúa los datos del portapeles en el centro del lienzo, como hace el comando "Pegar".

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Pegar en .

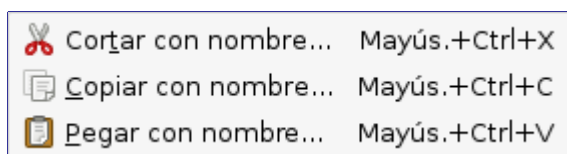
Pegar como nuevo

El comando Pegar como nuevo crea una nueva imagen y pega los datos de la papelera sobre ella. Si estos datos no tienen forma rectangular ni cuadrada, las regiones que no se extienden hasta el borde del lienzo se dejan transparentes (se crea un canal alfa automáticamente). Por supuesto, tiene que copiar su selección antes de emplear este comando, y así obtener una imagen con las dimensiones justas para contener a la selección.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen, siguiendo: **Editar** Pegar como nuevo .

Búfer



Los comandos en este submenú funcionan sobre *búferes con nombres*. Puede usar el Diálogo de búferes para ver y gestionar cualquier búfer con nombre que haya creado.

Activar el Submenú

- Puede acceder este submenú desde el menú de la imagen: **Editar** Búfer .

Cortar con nombre

El comando Cortar con nombre corta el contenido de la selección actual de la manera habitual, pero en lugar de almacenar el contenido en el portapapeles global, lo guarda en un búfer especial que nombró, usando el diálogo emergente.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Búfer Cortar con nombre ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlX .

Copiar con nombre

El comando Copiar con nombre copia el contenido de la selección actual desde la capa activa de la manera habitual, pero en lugar de almacenar el contenido en el portapapeles global, lo guarda en un búfer especial, que usted nombró usando el diálogo emergente.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Búfer Copiar con nombre ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlC .

Pegar con nombre

El comando Pegar con nombre, simplemente, abre el Diálogo de búferes. Seleccionando uno de la lista y presionando uno de los botones de la parte inferior, puede Pegar el Búfer, Pegar el Búfer en, o Pegar el Búfer como nuevo.

Activar la herramienta

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Búfer Pegar con nombre
- o usando el atajo de teclado Mayus Ctrl V .

Limpiar

El comando Limpiar borra el contenido de la selección actual. Si no hay selección, borra el contenido de la capa actual. Si la capa activa tiene canal alfa, la selección borrada se hace transparente. Puede restaurar el color original al área transparente con la herramienta borrar, seleccionando anti-borrado. Si la capa no tiene canal alfa, el área borrada se rellena con el color de fondo actual.

Borrar una selección no borra la selección en si misma. A diferencia de "*Cortar*", "*Limpiar*" no sitúa el contenido borrado en el portapapeles, y el contenido del portapapeles no se ve afectado.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Limpiar ,
- o usando el atajo de teclado CtrlK.

Rellenar con el color de frente

El comando Rellenar con el color de frente rellena la selección de la capa activa con el color sólido mostrado en el área de color de frente de la caja de herramientas. (El color, también, se muestra a la izquierda de la entrada del menú). Si alguna

parte de la imagen está parcialmente seleccionada (por ejemplo, como resultado de difuminar la selección), se rellena en proporción a lo seleccionadas que estén.

Si no hay ninguna selección en la imagen, se rellena la capa activa entera.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Rellenar con el color de frente ,
- o usando el atajo de teclados Ctrl , .

También puede rellenar una selección pulsando y arrastrando desde el color de frente de la caja de herramientas.

Rellenar con el color de fondo

El comando Rellenar con el color de fondo rellena la selección de la capa activa con el color sólido mostrado en el área de color de fondo de la caja de herramientas. (El color, también, se muestra a la izquierda de la entrada del menú). Si alguna parte de la imagen está parcialmente seleccionada (por ejemplo, como resultado de difuminar la selección), se rellena en proporción a lo seleccionadas que estén.

Si no hay ninguna selección en la imagen, se rellena la capa activa entera.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Rellenar con el color de fondo ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl . .

También puede rellenar una selección pulsando y arrastrando desde el color de fondo de la caja de herramientas.

Rellenar con un patrón

El comando Rellenar con un patrón rellena la selección de la imagen con el patrón mostrado en el área Brocha/Patrón /Degradado de la caja de herramientas. (El patrón, también, se muestra a la izquierda de la entrada de menú). Si alguna parte de la imagen está parcialmente seleccionada (por ejemplo, como resultado de difuminar la selección), se rellena en proporción a lo seleccionadas que estén.

Puede seleccionar otro patrón usando el diálogo de patrones

Si no hay ninguna selección en la imagen, se rellena la capa activa entera.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Rellenar con un patrón ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl ; .

Trazar la selección

Este comando traza la selección sobre la imagen. Hay dos formas de trazar la selección: empleando una herramienta de pintura, o sin emplear una. Lo que se traza es el borde de la selección, el cual se muestra en la imagen como una línea de puntos. Hay varias opciones para especificar el aspecto del trazo resultante.

Este comando se haya disponible sólo si hay una selección activada.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen siguiendo **Editar** Trazar selección .
- También se halla en el editor de selección.

El diálogo Trazar la selección

Las opciones para trazar las selecciones y las rutas son idénticas. Puede hallar la documentación sobre las opciones de este diálogo en la sección trazar ruta.

Trazar ruta

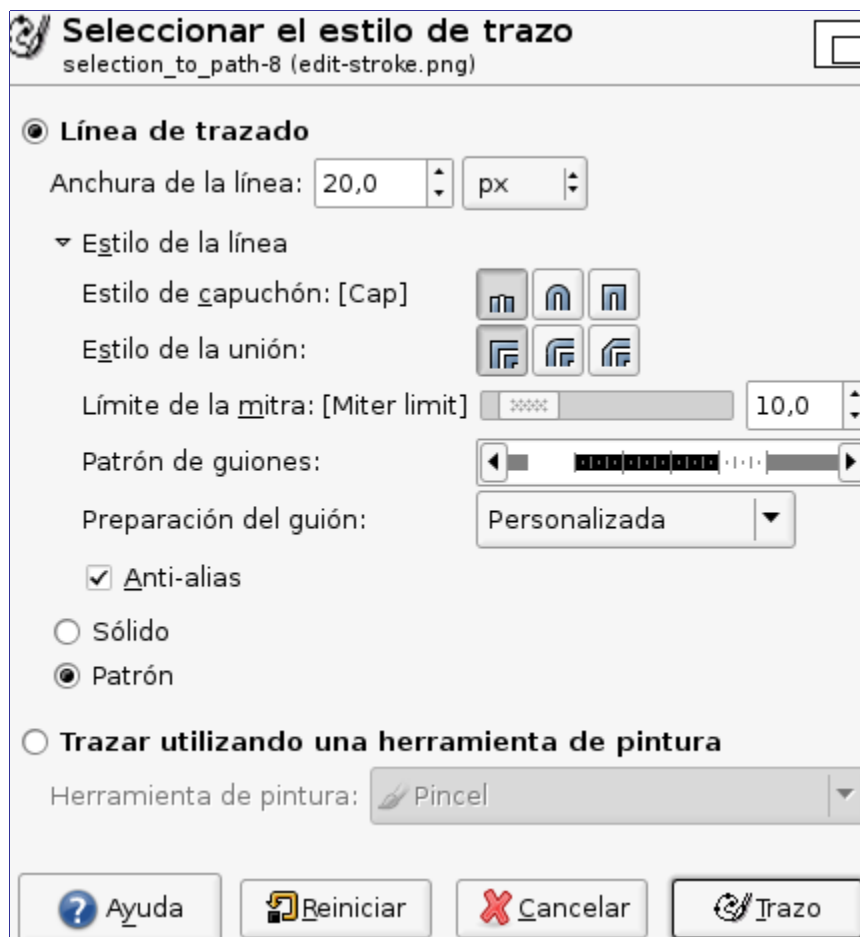
El comando Trazar ruta traza una ruta en la imagen. Hay dos maneras de hacerlo, usando una herramienta de pintura o sin usar ninguna. Hay varias opciones que se pueden usar para especificar como se mostrará este trazo.

Este comando está activo, solo, si hay una ruta en la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Editar** Trazar ruta .
- También puede acceder pulsando sobre el botón del mismo nombre en el diálogo de rutas.

Descripción de la ventana de diálogo



La caja de diálogo **Seleccionar el estilo de trazo** permite seleccionar entre trazar la ruta con sus especificaciones o trazarla con una herramienta de pintura. Si selecciona la herramienta de pintura, se usarán las opciones de la herramienta actuales para dibujar el trazo.

Línea de trazado

El trazo se dibuja con el color actual de frente, seleccionado en la caja de herramientas. Pulsando sobre el triángulo próximo a **Estilo de línea**, se expande el diálogo y puede seleccionar varias opciones adicionales:

Anchura de la línea

Puede seleccionar la anchura del trazo mediante la caja de texto. La unidad predefinida es el píxel, pero puede elegir otra con las flechas.

Estilo de capuchón

Puede escoger la forma final de una ruta abierta, pueden ser *Cabo*, *Círculo* o *Cuadrado*.

Estilo de unión

Puede elegir la forma de las esquinas de la ruta pulsando sobre *Mitra*, *Círculo* o *Bisel*.

Límite de la mitra

Cuando dos segmentos de la ruta se juntan, el ensamblaje de la esquina está determinado por el límite de mitra. Si los trazos son anchos, y no se hizo la unión, se acentuaría la unión hacia fuera en la esquina. La selección del límite de mitra determina como se rellenará el hueco formado cuando los bordes de las dos líneas se extienden. Se puede seleccionar un valor entre 0.0 y 100.0, usando el deslizador o la caja de texto asociada y sus flechas.



Patrón de guiones

A nivel del píxel, se dibuja una línea discontinua, como una serie de pequeñas cajas. Puede modificar el patrón de estas cajas. El área negra con líneas verticales representan los píxeles del guión de la línea discontinua. Pulsando sobre un píxel negro, se quita del guión. Si pulsa sobre uno blanco, lo añade al guión. Las áreas grises indican como se repetirá el patrón cuando se dibuje la línea discontinua.

Preparación del guión

En lugar de realizar su propio patrón, puede elegir uno de la lista desplegable. Este patrón se mostrará en el área **Patrón del guión**, así tendrá una idea de como se verá.

Anti-alias

Los trazos curvados o dibujados en un ángulo pueden mostrar bordes dentados. La opción anti-alias los suaviza.

Estilo

Puede elegir dibujar la línea con estilo *Sólido* o *Patrón*. Aquí, sólido y patrón son distintos del patrón de guiones. Si selecciona una línea sólida sin patrón de guión, se dibuja una línea continua con el color de frente seleccionado en la caja de herramientas. Si selecciona patrón, sin patrón de guión, se dibuja una línea con el patrón seleccionado en la caja de herramientas. Si selecciona una línea con un patrón de guión, el color o el patrón está determinado por los seleccionados en la caja de herramientas. Por ejemplo, si selecciona un patrón marble y estilo patrón, línea con guiones, los guiones se dibujarán con el patrón marble.

Trazar utilizando una herramienta de pintura

Herramienta de pintura

Puede seleccionar una herramienta de pintura para dibujar el trazo desde la lista desplegable. Esto hace que la herramienta seleccionada se utilice con las opciones actualmente seleccionadas, en vez de las del diálogo.

El menú Seleccionar

Introducción al menú Seleccionar



Esta sección expone los comandos en el menú **Seleccionar** del menú de la imagen.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

Seleccionar todo

El comando Seleccionar todo crea una nueva selección que contiene todo el contenido de la capa actual.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Todos ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl A . También puede acceder con el Editor de selección.

Ninguno

El comando Ninguno cancela todas las selecciones en la imagen. Si no hay selecciones el comando no hace nada. Las selecciones flotantes no se ven afectadas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Ninguno . Además, puede usar el Editor de selección.
- También puede usar el atajo de teclado MayusCtrlA .

Invertir

El comando Invertir invierte la selección en la imagen actual. Eso significa que todo el contenido de la imagen que estuviera fuera de la selección ahora está dentro y viceversa. Si no hay ninguna selección el comando selecciona la imagen entera.

No confundir este comando con el comando Invertir capa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Invertir . Además, puede usar el Editor de selección.
- También puede usar el atajo de teclado CtrlI.

Flotante

El comando Flotante convierte una selección normal en una "selección". Puede encontrar más información sobre las selecciones flotantes en el glosario.

En las primeras versiones del GIMP, las selecciones flotantes se usaron para realizar operaciones sobre una parte limitada de la imagen. Ahora, se puede hacer eso más fácilmente con capas, pero todavía, puede usarse de esa manera para trabajar con las imágenes. Además, usando el comando Flotante, también puede crear una selección flotante moviendo una selección con la herramienta "Mover", sin presionar la tecla Alt (o MayusAlt en Linux), lo que, automáticamente crea una selección flotante. También puede crear una capa temporal, llamada "Selección flotante", con la entrada del menú Capa.

No se puede realizar ninguna operación sobre otras capas si la imagen tiene una selección flotante, así que después de hacer los cambios que quiera en la selección flotante, tiene que *anclarla*. Eso es que tiene que pegarla a una capa normal, habitualmente la capa original (la activa, anteriormente). Para anclar la selección flotante, use el comando Anclar la capa. También puede anclarla en una capa existente pulsando sobre la imagen fuera de la selección flotante, lo que la mezcla con la capa fondo. También puede anclarla a una nueva capa usando el comando Nueva capa.

Si muestra los bordes de la capa usando el comando Mostrar el límite de la capa, podría tener dificultades para seleccionar un área precisa de la imagen que quiera en una capa. Para evitar este problema, puede hacer una selección rectangular, transformarla en una selección flotante y anclarla a una capa nueva. Entonces, simplemente elimine la capa original

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Flotante ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlL .

Por color

El comando Seleccionar por color es una alternativa de acceder a la herramienta "*Seleccionar por color*", una de las herramientas básicas de selección. Puede encontrar más información sobre el uso de esta herramienta en Seleccionar por color.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Por color ,
- o usando el atajo de teclado MayusO.

Desde ruta

El comando Desde ruta convierte la ruta activa en una selección. Si la ruta no está cerrada, el comando conecta los dos puntos finales con una línea recta. La ruta original no se modifica.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Desde ruta .



- Además, puede pulsar sobre el botón **Ruta a selección** en el diálogo de rutas, para acceder al comando.
- También puede usar el atajo de teclado MayusV.

Editor de selección

El comando Editor de selección muestra la ventana del diálogo "*Editor de selección*". Este diálogo muestra la selección activa en la imagen actual y le da un acceso fácil a los comandos relacionados con la selección. Realmente, no tiene por fin editar las selecciones directamente, pero si está trabajando sobre una selección, es cómodo tener a mano todos los comandos relacionados, es más fácil pulsar sobre un botón que buscar comandos en el árbol de comandos de la barra de menú. El "*Editor de selección*", también, ofrece algunas opciones avanzadas para el comando "*A la ruta*".

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Editor de selección .

Descripción de la ventana de la imagen Editor de selección



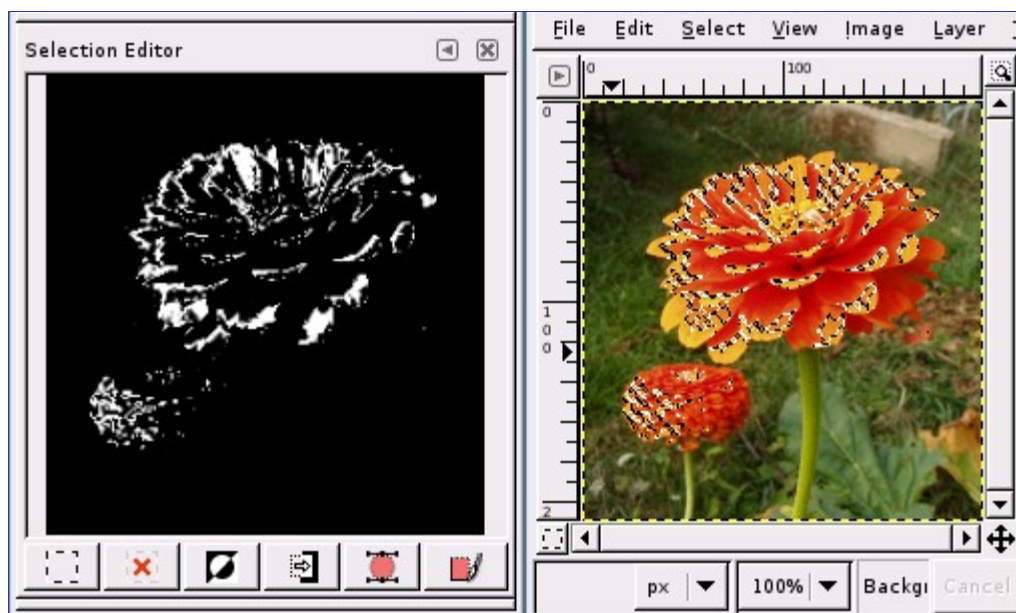
Los botones

La ventana del diálogo *"Editor de selección"* tiene algunos botones que se pueden usar para acceder comodamente a los comandos de selección:

- El botón Seleccionar todo.
- El botón Seleccionar ninguno.
- El botón Seleccionar invertir .
- El botón Guardar en canal .
- El botón A ruta. Si mantiene pulsada la tecla Mayus mientras pulsa sobre este botón, se muestra el diálogo *"Configuración avanzada de selección a ruta"*. Mire la siguiente sección para tener detalles de estas opciones.
- El botón Trazar selección.

La ventana de muestra

En la ventana de muestra, las áreas seleccionadas de la imagen son blancas, las no-seleccionadas negras, y las áreas parcialmente seleccionadas en niveles de grises. Pulsar sobre esta ventana actua como Seleccionar por color. Mire el ejemplo siguiente.



El diálogo Configuración avanzada de selección a ruta

Align Threshold:	<input type="range"/>	0.50
Corner Always Threshold:	<input type="range"/>	60.00
Corner Surround:	<input type="range"/>	4
Corner Threshold:	<input type="range"/>	100.00
Error Threshold:	<input type="range"/>	0.40
Filter Alternative Surround:	<input type="range"/>	1
Filter Epsilon:	<input type="range"/>	10.00
Filter Iteration Count:	<input type="range"/>	4
Filter Percent:	<input type="range"/>	0.33
Filter Secondary Surround:	<input type="range"/>	3
Filter Surround:	<input type="range"/>	2
<input type="checkbox"/> Keep Knees		
Line Reversion Threshold:	<input type="range"/>	0.010
Line Threshold:	<input type="range"/>	0.50
Reparametrize Improvement:	<input type="range"/>	0.01
Reparametrize Threshold:	<input type="range"/>	1.00
Subdivide Search:	<input type="range"/>	0.10
Subdivide Surround:	<input type="range"/>	4
Subdivide Threshold:	<input type="range"/>	0.03
Tangent Surround:	<input type="range"/>	3

Reset Cancel OK

El diálogo "Configuración avanzada de selección a ruta" contiene un número de opciones, la mayoría las puede configurar con un deslizador o una caja de texto. Hay, también, una caja de control. Estas opciones las usan, principalmente, los usuarios avanzados. Son:

- *Align Threshold*: Si los dos puntos finales están cerca de este valor, se igualan.
- *Corner Always Threshold*: Si el ángulo definido por un punto y sus predecesores y sucesores son más pequeños que este, es una esquina, incluso si está dentro de los píxeles del *Entorno de la esquina* de un punto con un ángulo más pequeño.
- *Corner Surround*: Número a considerar cuando se determina si un punto es una esquina o no.
- *Corner Threshold*: Si un punto, sus predecesores, y sus sucesores definen un ángulo más pequeño que este, es una esquina.
- *Error Threshold*: La cantidad de error en la curva (spline) rellenada es inaceptable. Si un píxel está más lejos de esto de la curva rellenada, el algoritmo lo intenta otra vez.

- *Filter Alternative Surround*: Un segundo número de puntos adyacentes a considerar al filtrar.
- *Filter Epsilon*: Si el ángulo entre los vectores producidos por *Filter Surround* y *Filter Alternative Surround* difieren en un valor superior a este, usa el valor de *Filter Alternative Surround*.
- *Filter Iteration Count*: El número de veces para suavizar el dato de los puntos originales. Incrementar este número, a 50 o más, puede producir mejores resultados. Pero si un punto que "debería" estar en la esquina no se encuentra, la curva será errática en torno a ese punto.
- *Filter Percent*: Para producir el punto nuevo, usa el punto antiguo más un porcentaje de sus vecinos.
- *Filter Secondary Surround*: Número de puntos a considerar si los puntos de *Filter Surround* definen una línea recta.
- *Filter Surround*: Número de puntos a considerar cuando filtra.
- *Keep Knees*: Esta caja marca si se quitan o no los "ángulos (knee)" después de encontrar el contorno.
- *Line Reversion Threshold*: Si una curva (spline) está más cerca de una línea recta que este valor, se convierte en una recta, de otra manera cambiará a una curva. Esto es cargado por el cuadrado de la longitud de la curva, para hacer curvas más cortas, más probablemente, para ser reconvertidas.
- *Line Threshold*: La media de píxeles que una spline puede divergir de la línea determinada por sus finales antes de que cambien a una línea recta.
- *Reparametrize Improvement*: Si el cambio de parámetros no mejora la adaptación con este porcentaje, el algoritmo para.
- *Reparametrize Threshold*: Taxa de error, a partir de la que un cambio de parámetros es inútil. Sucede, por ejemplo, si el algoritmo intenta describir el contorno de la letra "O" con una sola "spline". La adaptación inicial no es lo bastante buena para mejorarla por la iteración Newton-Raphson. Sería mejor detectar donde el algoritmo no encontró ninguna esquina.
- *Subdivide Search*: Porcentaje de la curva lejos del peor punto para buscar un buen lugar para subdividir.
- *Subdivide Surround*: Número de puntos a considerar al decidir si un punto es el mejor lugar para subdividir.
- *Subdivide Threshold*: Cuantos píxeles pueden divergir de una línea recta y ser considerados el mejor sitio para subdividir.
- *Tangent Surround*: Número de puntos a mirar, a ambos lados del punto, para computar la aproximación a la tangente del punto.

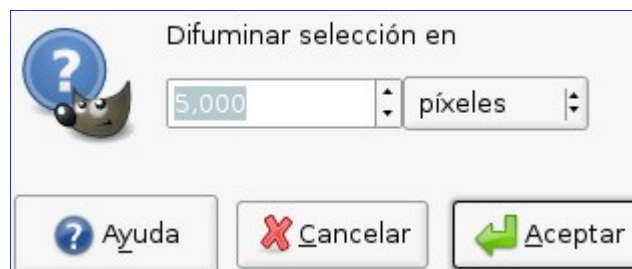
Difuminado

El comando Difuminar difumina los bordes de la selección. Crea una suave transición entre la selección y lo que la rodea. Normalmente, difumina los bordes de la selección con la opción "Difuminar los bordes" de las herramientas de selección, pero puede difuminarlas, otra vez, con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este menú desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Difuminar .

Descripción de la ventana del diálogo Difuminar la selección



Difuminar la selección en

Ponga la anchura a difuminar del borde de la selección. La unidad predefinida es el píxel, pero puede escoger otra distinta con el menú desplegable.

Enfocar

El comando Enfocar reduce la cantidad de desenfoque sobre el borde de una selección. Invierte el efecto del comando Selección difuminado. El nuevo borde de la selección la línea de puntos del borde de la selección antigua. También se quita el anti-dentado.

No confundir este comando con el filtro Enfocar.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Enfocar .

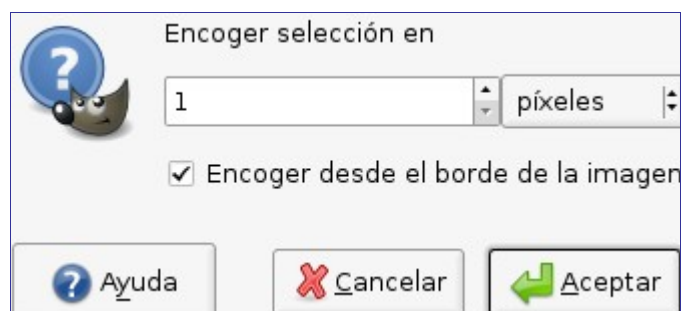
Encoger

El comando Encoger reduce el tamaño del área de la selección moviendo cada punto del borde de la selección a cierta distancia hacia el centro de la selección. Se preserva el difuminado, pero la forma del difuminado podría ser alterado en las esquinas o en puntos de curvas cerradas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Encoger .

Descripción del diálogo Encoger



Encoger la selección en

Introduzca la cantidad en la que reducir la selección en la caja de texto. La unidad predefinida es el píxel, pero puede escoger una unidad distinta desde el menú desplegable.

Encoger desde el borde de la imagen

Esta opción solo es de interés si la selección va a lo largo del borde de la imagen. Si es así, y esta opción está marcada, la selección se encogerá desde el borde de la imagen. Si no está marcada, la selección continua extendiéndose hasta el borde de la imagen.

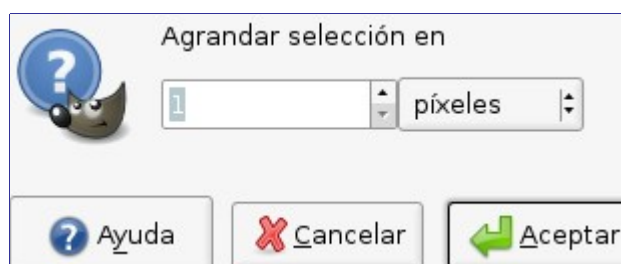
Agrandar

El comando Agrandar incrementa el tamaño de una selección en la imagen activa. Funciona de manera similar al comando Encoger, que reduce el tamaño de la selección.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar Agrandar** .

Descripción del diálogo Agrandar selección dialog

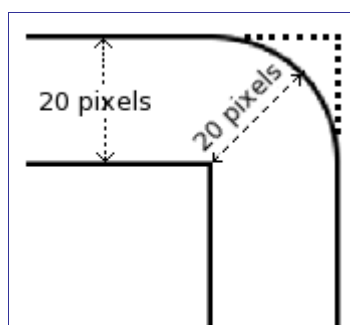


Agrandar selección en

Puede introducir la cantidad en la que incrementar la selección en la caja de texto. La unidad predefinida es el píxel, pero puede escoger otra distinta mediante el menú desplegable.

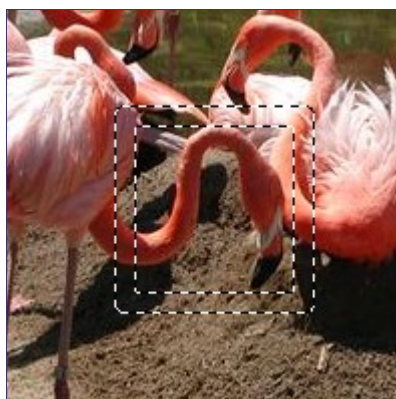
Una peculiaridad de las selecciones rectangulares

Cuando se agranda una selección rectangular, la selección resultante tiene las esquinas redondeadas. La razón para esto se muestra en la imagen siguiente:



Si no quiere redondear las esquinas, puede usar el comando Rectángulo redondeado con un 0% de radio.

Borde

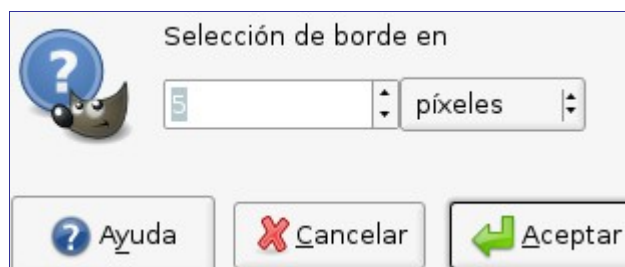


El comando Seleccionar borde crea una nueva selección a lo largo del borde de la selección existente en la imagen activa. El borde de la selección activa se usa como forma y la nueva selección se crea alrededor de él. Ponga el ancho del borde, en píxeles o alguna otra unidad, en la ventana del diálogo. La mitad del nuevo borde estará dentro del área de la selección y la otra mitad fuera.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Borde .

Descripción de la ventana del diálogo Borde



Selección de borde en

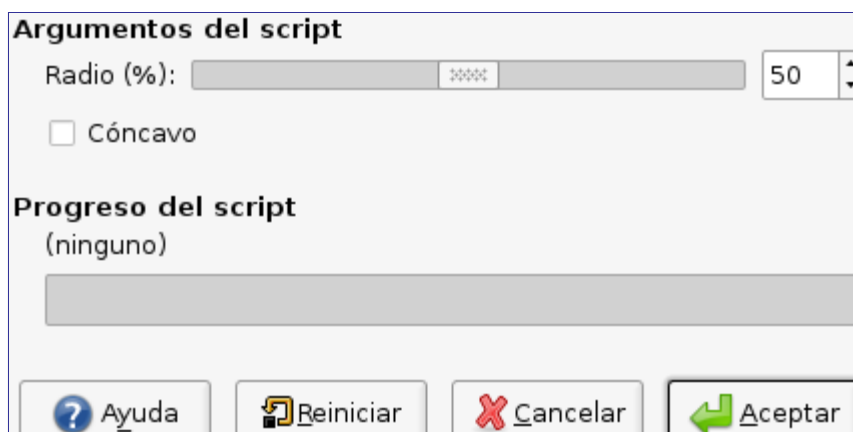
Ponga el ancho del borde de la selección en la caja. La unidad predefinida es el píxel, pero puede escoger otra con el menú desplegable.

Rectángulo redondeado

El comando Script-Fu "*Rectángulo redondeado*" convierte una selección existente (rectangular, elíptica u otra) en una selección rectangular con las esquinas redondeadas. Las esquinas se pueden curvar hacia adentro (cóncavas) o hacia afuera (convexas). Para hacer esto, el comando añade o quita círculos en las esquinas de la selección.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Rectángulo redondeado .



Radio

Puede poner el radio de las esquinas redondeadas, en porcentaje, usando el deslizador o en el campo de texto. Este valor es un porcentaje del alto o del ancho, el más pequeño.

Cóncavo

Si marca esta caja, las esquinas serán cóncavas (la curva hacia dentro), en vez de convexo (la curva hacia afuera).

Activar máscara rápida

Es la mismo que pulsar sobre el pequeño botón en la esquina inferior izquierda de la imagen. Mirar Máscara rápida.

Activar el comando

- Desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Activar máscara rápida
- Mediante el atajo de teclado MayusQ

Guardar en canal

El comando Guardar en canal guarda la selección como un canal. Entonces, el canal puede usarse como un canal máscara de selección. Puede encontrar más información sobre los canales en la sección Diálogo de canal.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** Guardar en canal .
- También puede acceder desde el Editor de selección.

A la ruta

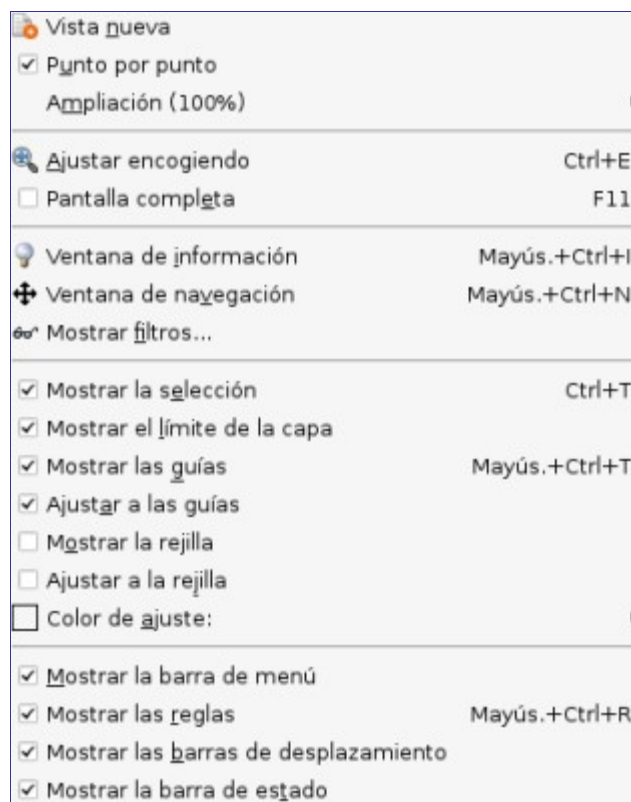
El comando A la ruta convierte una selección en una ruta. La imagen n parece cambiar, pero puede ver la nueva ruta en el Diálogo de rutas. Mediante la Herramienta ruta en la caja de herramientas, puede adaptar el contorno de la selección. Puede encontrar más información sobre las rutas en la sección Diálogo de rutas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Seleccionar** A la ruta .
- También puede acceder desde el Editor de selección o desde el Diálogo de rutas que le ofrece una serie de Opciones avanzadas.

Ver

Introducción al menú Ver



Esta sección describe el menú **Ver**, que contiene comandos que afectan a la visibilidad o apariencia de la imagen y de varios elementos del interfaz.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

Vista nueva

El comando Vista nueva crea una nueva ventana de imagen para la imagen actual, que puede configurar, independientemente, de la muestra existente. Puede crear multiples vistas de una imagen, que serán numeradas .1, .2, etc., pero solo el factor zoom y otras opciones podrán ser diferentes. Ningún cambio, a parte de los cambios de vista, que haga en una ventana aparece en otra ventana que muestre la misma imagen. La vista nueva no están separadas de los archivos de imagen; simplemente, son aspectos diferentes de la misma imagen. Podría usar múltiples vistas, por ejemplo, si está trabajando sobre píxeles individuales con un factor grande de zoom. Podría ver los efectos que sus cambios harán en la imagen a tamaño normal.

Puede borrar una vista cerrando su ventana. Si cierra la última ventana que muestra una imagen, se cerrará la imagen en si misma. Si ha hecho cambios que no se han guardado todavía, se le preguntará para confirmación.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Vista nueva .

Punto por punto

El comando Punto por punto activa y desactiva el modo "*Punto por punto*". Si se encuentra activado y el factor de ampliación es del 100%, cada píxel de la imagen se corresponde con un píxel en la pantalla. Si se encuentra desactivado, la imagen se muestra en su tamaño "*real*", el tamaño que tendrá al imprimirse.

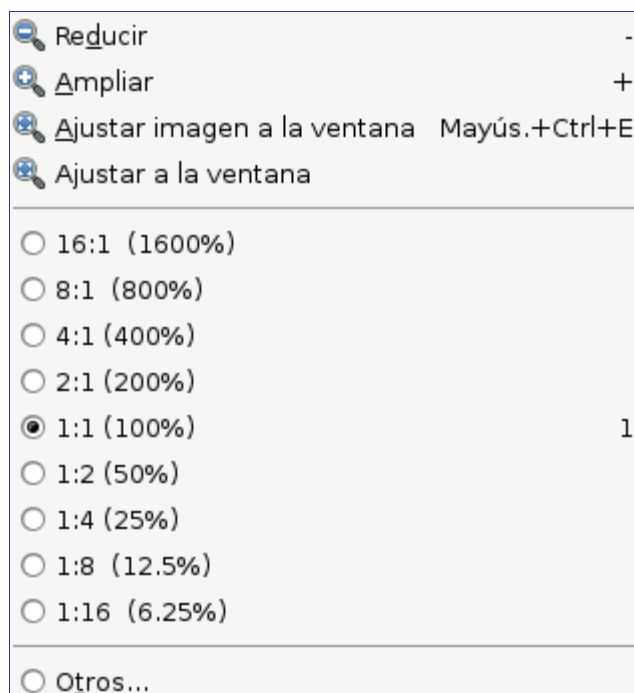
Para que este modo se comporte adecuadamente, la resolución de la imagen debe ser la misma que la resolución del monitor colocada en la tabla "*Pantalla*" del diálogo Preferencias.

Se le recomienda activar este modo cuando trabaje con iconos y gráficos para la web. Si está trabajando con imágenes que van a imprimirse, debería desactivar el modo "*Punto por punto*".

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen siguiendo **Ver** Punto por punto .

Zoom



El submenú Zoom contiene varios comandos que afectan a la magnificación de la imagen en la ventana de la imagen (efecto zoom). Ampliar la imagen (zoom +) es útil si necesita trabajar con una gran precisión, haciendo modificaciones en la imagen a nivel de píxel o realizando selecciones precisas. Por otra parte, reducir una imagen (zoom -) es práctico para tener una impresión general de la imagen, viendo el resultado de los cambios en la imagen entera. Tenga en cuenta que el efecto zoom no se puede deshacer, ya que no afecta a los datos de la imagen, solo a la manera de mostrarlos.

Además de las entradas de este submenú, también hay un menú zoom en el borde inferior de la ventana de la imagen (si se muestra la barra de estado). También puede regularlo en el Diálogo de navegación. También puede usar la herramienta Lupa que permite hacer zoom sobre un área particular de la imagen.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Ver Ampliación**. Fíjese que la etiqueta "*Ampliación*" en el menú "*Ver*" muestra el factor actual de zoom, por ejemplo, **Ampliación (100%)**.

Contenidos del submenú Zoom

Los comandos del submenú "*Zoom*" se describen más abajo, con sus atajos de teclado predefinidos, si los tienen.

Reducir

(Atajo de teclado: -) Cada vez que se usa "*Reducir*", el factor zoom decrece en un 30%. Hay un nivel mínimo de zoom de 0.39%.

Ampliar

(Atajo de teclado: +) Cada vez que se usa "*Ampliar*", el factor zoom se incrementa en un 30%. El máximo nivel de zoom posible es 25600%.

El atajo de teclado para "*Ampliar*" ha sido controvertido porque es una operación muy común y sobre el teclado inglés, se debe usar la tecla Mayus para usarlo. (No es el caso de los teclados europeos). Si quiere tener un atajo de teclado diferente, puede crear un atajo dinámico; mire la sección de la ayuda Preferencias del interfaz de usuario.

Ajustar la imagen a la ventana

(Atajo de teclado: Mayus Ctrl E). Este comando amplía la imagen lo máximo posible sin que sobrepase los límites de la ventana. Normalmente rellenará dos lados de la imagen, pero no los cuatro.

Ajustar a la ventana

Este comando amplía la imagen lo máximo posible sin requerir ningún relleno para mostrarla. Esto significa que la imagen rellena la ventana, perfectamente, en una dimensión, pero, normalmente, se extiende más allá de los bordes de la ventana, en otra dimensión.

A:B (X%)

Con estos comandos, puede seleccionar uno de los niveles de zoom preseleccionados. Cada una de las etiquetas del menú da un radio, así como un valor de porcentaje. El nivel 100% tiene un atajo de teclado muy sencillo: 1.

Otros

Este comando abre un diálogo que le permite elegir cualquier nivel de zoom que desee, entre un rango de 1:256 (0.39%) a 256:1 (25600%).

Cuando estás trabajando a nivel del píxel, puede usar el comando Vista nueva. Esto permite ver lo que está sucediendo en la imagen a tamaño normal al mismo tiempo.

Ajustar encogiendo

El comando Ajustar encogiendo redimensiona la ventana para que tenga, exactamente, el mismo tamaño que la imagen en el mismo factor de zoom. Si la imagen no rellena completamente la ventana, esta se agranda para mostrar la mayor parte posible de la imagen. Fíjese en que el GIMP hará esto automáticamente si selecciona las opciones "*Redimensionar la ventana al ampliar*" y "*Redimensionar la ventana al cambiar el tamaño de la imagen*" en la página Ventana de la imagen del diálogo preferencias.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Ajustar encogiendo ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl E .

Pantalla completa

El comando Pantalla completa habilita y deshabilita la visualización de la ventana de la imagen en la pantalla entera. Cuando está habilitada la ventana de la imagen toma la pantalla entera, pero la imagen mantiene el mismo tamaño. Cuando habilita el modo pantalla completa, la barra del menú puede no mostrarse, si esto sucede, puede acceder al menú de la imagen pulsando con el botón derecho sobre la imagen. Puede seleccionar la apariencia predefinida para el modo pantalla completa en el menú Preferencias.

Si usa el GIMP en un ordenador Apple, el modo pantalla completa podría no funcionar, ya que no proporciona la funcionalidad necesaria. En su lugar, puede maximizar la ventana de la imagen pulsando sobre el *Botón verde*, así la imagen ocupará la mayor parte de la pantalla.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Pantalla completa ,
- o usando el atajo de teclado F11.

Ventana de información

El comando Ventana de información muestra información general sobre la imagen actual, también información sobre el píxel sobre el que esta el puntero del ratón.

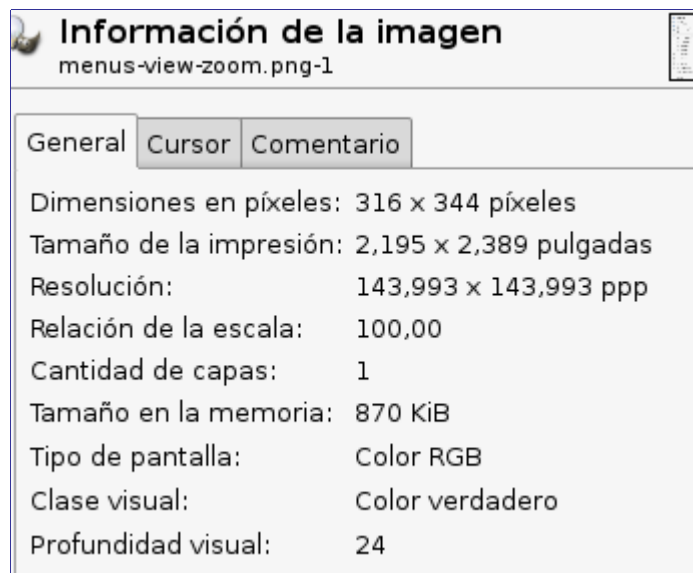
Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Ventana de información ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlI .

Descripción de la Ventana de información

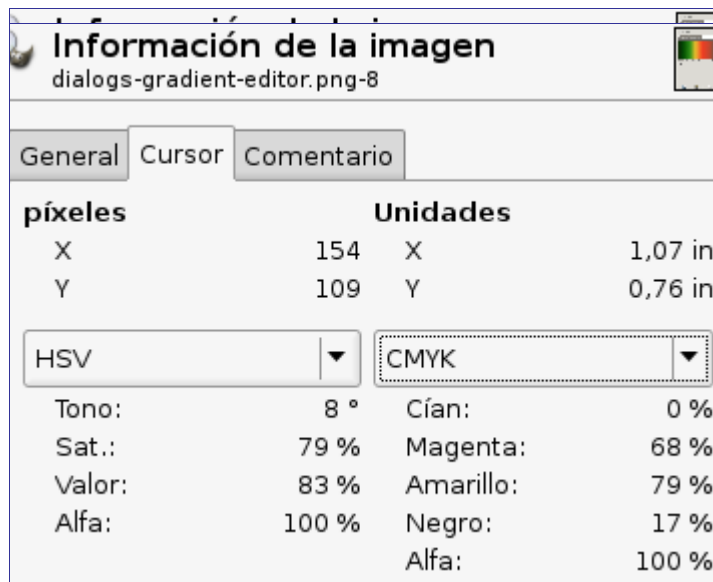
La ventana de información muestra información básica sobre la imagen actual, incluyendo su nombre y una miniatura, también sobre el píxel que está bajo el puntero del ratón.

La solapa general



- *Dimensiones en píxeles:* Muestra la altura y la anchura de la imagen en píxeles, eso es, las dimensiones "físicas" de la imagen.
- *Tamaño de la impresión:* Muestra el tamaño que tendrá la imagen cuando se imprima, en la unidad actual. Este es el "tamaño lógico" de la imagen. Depende del tamaño físico de la imagen y de la resolución de pantalla.
- *Resolución:* Muestra la resolución de la imagen en puntos por pulgadas (dpi).
- *Relación de la escala:* Muestra el factor zoom de la imagen actual.
- *Cantidad de capas:* Muestra el número de capas en la imagen actual.
- *Tamaño en la memoria:* Muestra el número de KB que la imagen ocupa en la memoria. Esta información también se muestra en la ventana de la imagen. El tamaño es bastante diferente del tamaño del archivo en el disco. Esto se debe a que la imagen mostrada está descomprimida y porque el GIMP mantiene una copia de la imagen para las operaciones de rehacer.
- *Tipo de pantalla:* Muestra el modo de color de la imagen actual.
- *Clase visual:* Muestra la forma, en que los aspectos visuales de la pantalla se manejan en la imagen, por ejemplo, "Color verdadero".
- *Profundidad visual:* Muestra la profundidad de color de la imagen en bits. Este número se distribuye sobre varios componentes del modo de color. Por ejemplo, una imagen en modo RGB tiene tres componentes: R, G y B. Con una profundidad visual de 24 bits, hay 8 bits por componente, que son 256 posibles valores de color por cada canal.

La solapa cursor



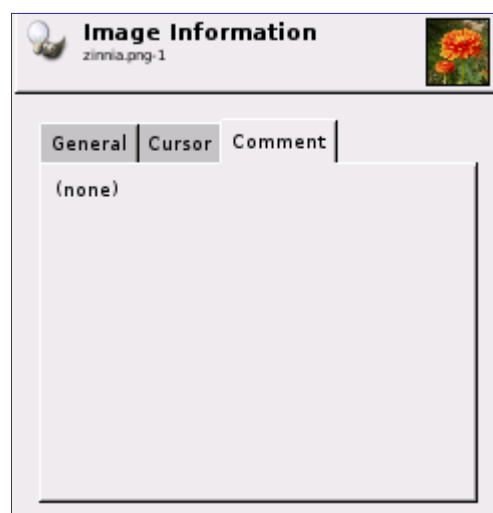
Esta solapa muestra información cuando mueve el puntero del ratón sobre la imagen. De manera similar a la herramienta Recogecolor, pero no muestra el color.

- *Píxeles*: Coordenadas del píxel que está apuntando. El origen (0,0) está en la esquina superior izquierda de la imagen.
- *Unidades*: Coordenadas del píxel al que apuntas, en la unidad actual (como pulgadas o cm). El origen está en la esquina superior izquierda de la imagen.

Hay dos menús en la parte inferior de la solapa cursor. Ambos contienen las mismas elecciones, que hacen más fácil comparar valores de color de un píxel en particular usando diferentes modos de color. Las elecciones son:

- *Valores de los píxeles*: Muestra los valores *Rojo*, *Verde*, *Azul* y *Alfa* del píxel, valores entre 0 y 255.
- *RGB*: Muestra los valores *Rojo*, *Verde*, *Azul* y *Alfa* del píxel, como porcentajes. También muestra el valor hexadecimal del color del píxel.
- *HSV*: Muestra el *Tono*, en grados, así como la *Saturación*, el *Valor* y el *Alfa* del píxel, como porcentajes.
- *CMYK*: Muestra los valores *Cían*, *Magenta*, *Amarillo*, *Negro* y *Alfa* del píxel, como porcentajes.

La solapa comentario




Esta solapa muestra los comentarios que estén almacenados en la imagen, dependiendo del formato de la imagen.

Ventana de navegación

El comando Ventana de navegación abre la Ventana de navegación. Esto permite navegar, fácilmente, através de la imagen. Puede encontrar más información sobre su uso en Diálogo de navegación.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Ventana de navegación ,
- o usando el atajo de teclado Mayus Ctrl N .

 También puede acceder muy rapidamente pulsando sobre el icono en la esquina inferior derecha de la ventana de la imagen.

Mostrar filtros

Las imágenes que cree, esperamos, que las vean mucha gente en diferentes sistemas. La imagen se verá muy bien en su pantalla pero podría verse algo diferente en una pantalla con diferentes ajustes que los suyos. Puede que alguna peculiaridad no sea visible.

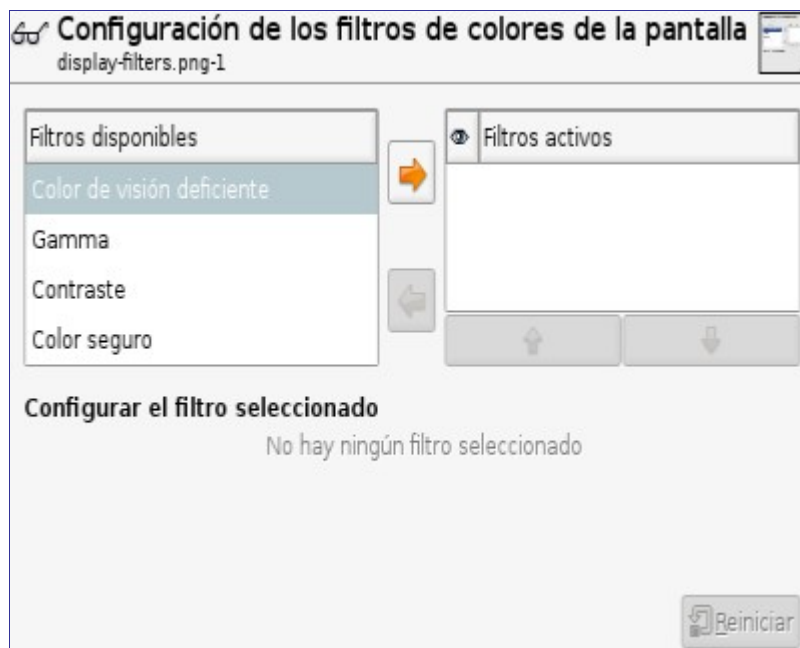
Mostrar filtros le permite ver su imagen como si la viera en una pantalla diferente. No se preocupe, los filtros muestran la imagen de una manera diferente, pero no cambian la imagen. Además, si guarda la imagen mostrada, se guarda la imagen original. Por eso, no puede deshacer la acción de un filtro con CtrlZ.

Los filtros disponibles se llaman: "*Color de visión deficiente*", "*Gamma*", "*Contraste*" y "*Color seguro*".

Activar el comando

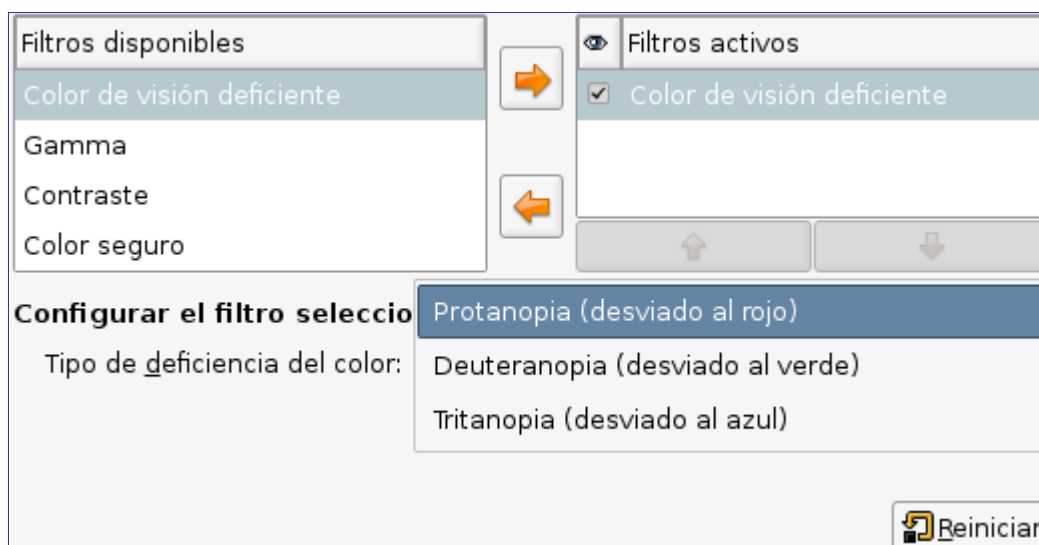
- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar filtros .

Descripción del diálogo Mostrar filtros



Este diálogo tiene dos pequeñas cajas de selección. La caja de la izquierda muestra los **Filtros disponibles**. Puede mover un filtro a la caja de la derecha seleccionándolo y pulsando sobre el botón **flecha derecha**. La ventana de los **Filtros activos**, a la derecha, muestra los filtros que ha elegido y que se aplicarán, si la caja adyacente está marcada. Puede mover los filtros de la caja de selección derecha a la izquierda usando el botón **flecha izquierda**. Si selecciona un filtro pulsando sobre su nombre, sus opciones se muestran en las cajas inferiores, en el área **Configurar el filtro seleccionando**.

Color de visión deficiente



Descripción del diálogo "Color de visión deficiente"

Tipo de deficiencia de color

En este menú desplegable puede seleccionar entre:

Protanopia (desviado al rojo)

No se deje intimidar por este extraño nombre. Viene de tres raíces griegas: "op" para ojo, visión; "an" para negación; "proto" para el primero, el primer color del Sistema de color RGB. Así que protanopia es una deficiencia visual del color rojo. Es el conocido daltonismo (cegera del rojo-verde).

Protanopia es, actualmente, algo más complejo; una persona con este problema no puede ver el rojo ni el verde, aunque es sensible al amarillo y al azul. Además, tiene una pérdida de percepción de la luminancia y cambios en las tonalidades hacia las longitudes de ondas cortas.

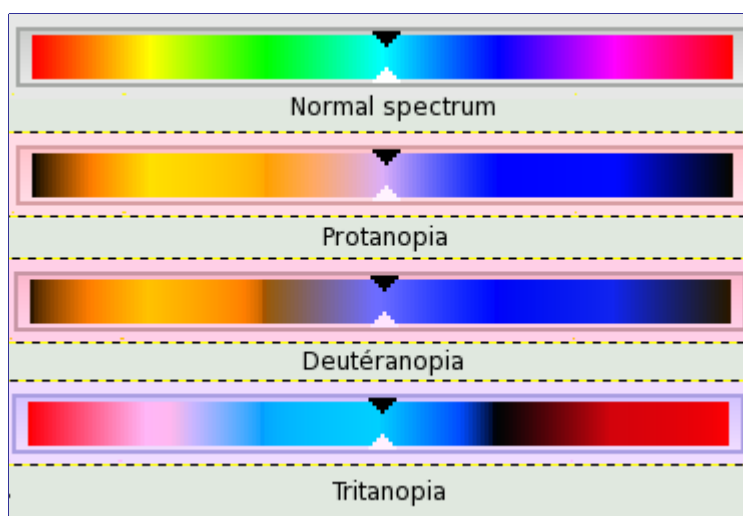
Deuteranopia (desviado al verde)

Con deuteranopia, la persona tiene una deficiencia en la visión del verde. Actualmente es como la protanopia, porque la persona tiene una pérdida de la percepción del rojo y del verde, pero no tiene la pérdida de luminancia o cambios tonales.

Tritanopia (desviado al azul)

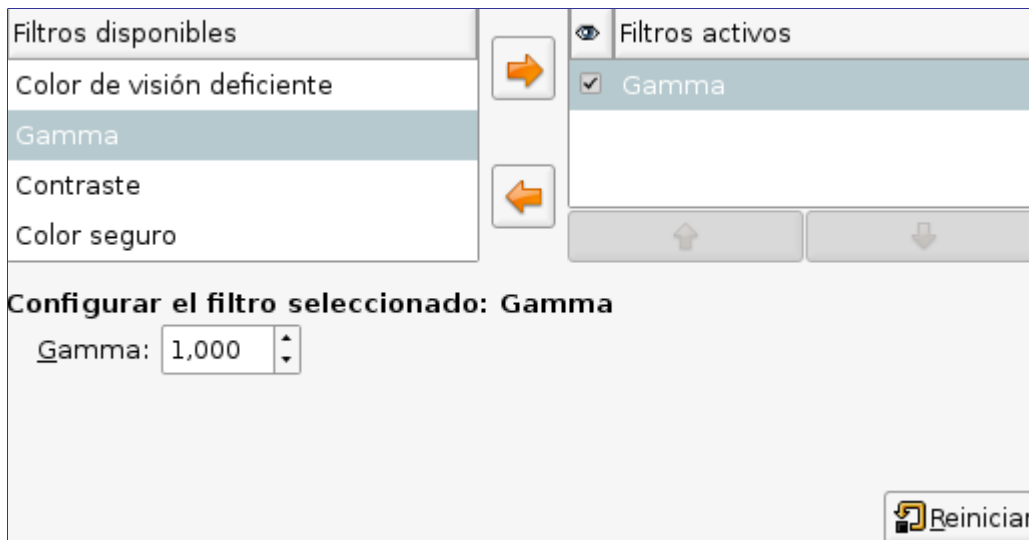
Con la tritanopia, la deficiencia está en la percepción el azul y el amarillo, aunque todavía es sensible al rojo y al verde. Algunas carencias en la percepción de la luminancia y cambios en las tonalidades hacia las longitudes de ondas largas.

Ejemplos



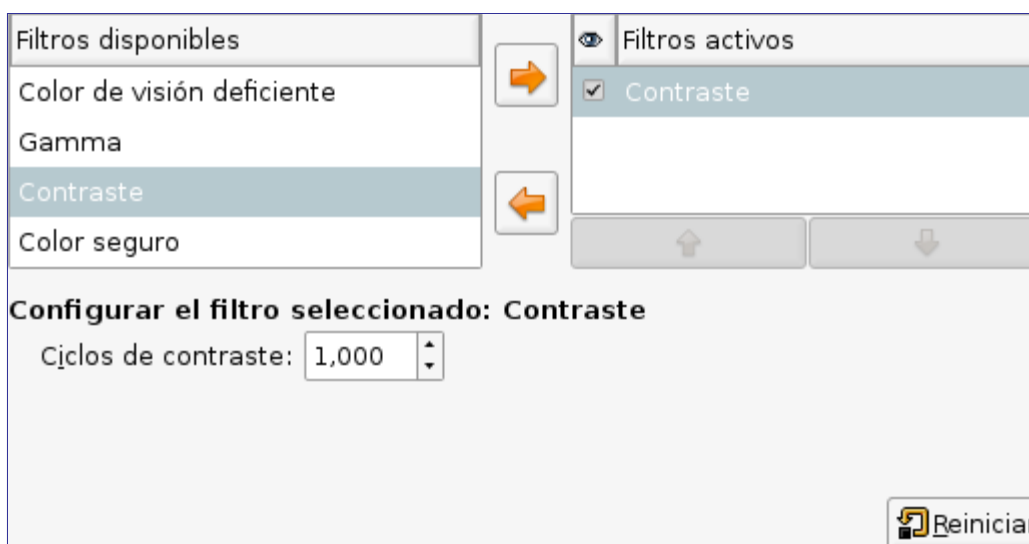
Gamma

El diálogo "Gamma"



La correspondencia entre la intensidad eléctrica y el brillo del color no es exacta y depende del dispositivo (la cámara, el escaner, el monitor, etc.). "Gamma" es un coeficiente que se usa para corregir esta correspondencia. En su imagen deben verse las áreas claras y oscuras, igual si se muestra en un monitor con mucha luminosidad o con poca. El filtro "Gamma" le permite tener una idea de la apariencia de su imagen bajo esas condiciones.

Contraste



El diálogo "Contraste"

Aquí, volvemos al campo médico. La "Sensibilidad al contraste" es la capacidad del sistema visual para distinguir ligeras diferencias en el contraste. Algunas personas con cataratas (significa que la lente tiene un cristal opaco que dispersa la luz sobre la retina) o con la enfermedad de la retina (por ejemplo, debido a la diabetes, que destruye conos y bastoncillos de la retina) tienen una deficiencia en la sensibilidad al contraste: por ejemplo, tendrían dificultad para distinguir puntos en un vestido.

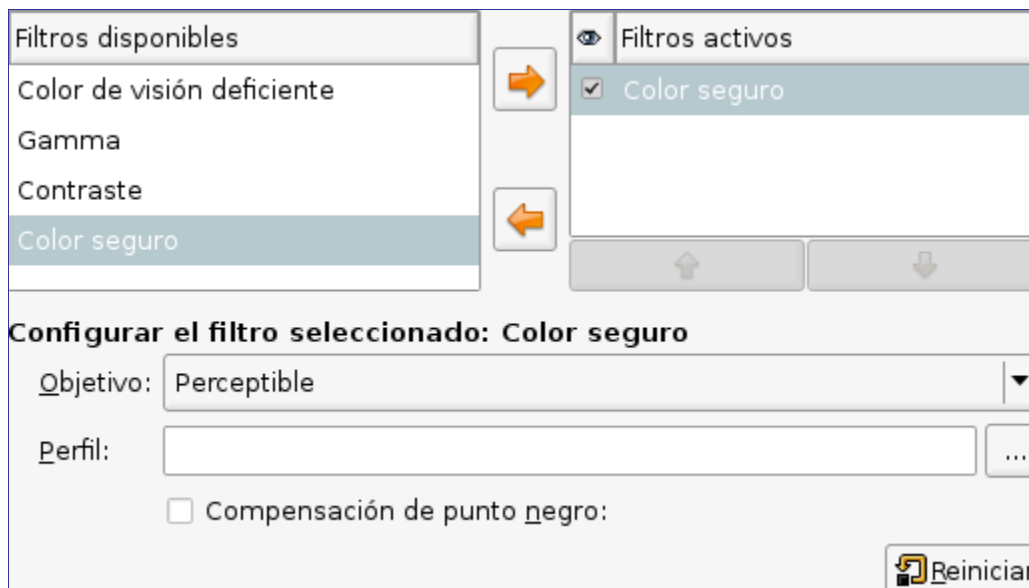
Con el filtro "Contraste", Puede ver la imagen como si sufriera cataratas. Puede subir el contraste de forma que se pudiera ver bien. En la mayoría de los casos, solo pocos valores bajos del parámetro de **Ciclos de contraste** son de interés. Los valores más altos crean un efecto lateral que no nos interesa aquí: si incrementa el valor de la luminosidad a 255, aparece el color complementario.

Si está interesado en esto, puede explorar en la web buscando "sensibilidad al contraste".

Color seguro

Los distintos sistemas para reproducir colores no pueden representar la infinidad de colores disponibles. Igual que hay muchos colores comunes entre estos sistemas y la naturaleza, algunos no son iguales. La "gama (gamut)" es el rango de color de un sistema. Los *Perfiles de color* permiten compensar estas diferencias.

Antes de imprimir una imagen, será útil ver el resultado que se obtiene al aplicar un perfil de color. El filtro "Color seguro" muestra como se verá su imagen después de aplicar el perfil.



Las opciones de Color seguro

Intento

Puede aplicar el filtro seleccionado de una de estas cuatro maneras:

Perceptible

El método **Perceptible** es la mejor manera de reproducir las fotografías en las impresoras de tinta. Los ajustes son mínimos y la relación visual entre colores se preserva con los que percibe en la naturaleza el ojo humano.

Métrica de color relativa

Este método compara los puntos blancos y negros de la gama con los de la gama destino y escala los tonos en concordancia. Está indicado para la impresión fotográfica en impresoras de tinta. Tiende a oscurecer la imagen, por lo que podría ser necesario compensar el punto negro.

Saturación

Este método preserva los valores de saturación originales de los píxeles. Los píxeles originales que están fuera del rango se representan con la misma saturación. Este método no es muy útil para los fotógrafos. Se usa con documentos donde los colores agresivos son más importante que la exactitud, como para reproducir logos. Los colores con un cambio continuo no se representan muy bien, hay saltos de color.

Colorimetría absoluta

Este método deja los colores de la fuente que están en la gama del destino sin cambiar, y descarta los colores fuera de la gama. No hay extensión de los colores en el punto blanco. Se preserva la exactitud del color, pero no su

relación, y los colores diferentes se representan de la misma manera.

Perfil

Esta caja de texto y su botón de navegación permite seleccionar el perfil desde la localización de almacenaje.

Compensación del punto negro

Compensación del punto negro remuestrea la imagen para escalar los tonos del punto negro de la imagen original, si el resultado es demasiado diferente del original.

Mostrar selección

El comando Mostrar selección habilita y deshabilita la visualización de la línea de puntos que rodea la selección en la ventana de la imagen. La selección existe aunque esté deshabilitada esta opción.

Puede seleccionar la visualización de la selección por defecto en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar selección ,
- o usando el atajo de teclado CtrlI.

Mostrar el límite de la capa

El comando Mostrar el límite de la capa habilita y deshabilita la visualización de la línea de puntos amarilla que rodea una capa en la ventana de la imagen. La línea de puntos solo es visible cuando la capa es más pequeña que la ventana de la imagen. Cuando la capa es del mismo tamaño que la ventana de la imagen, al límite de la capa lo oscurece el borde de la imagen.

Puede seleccionar la visualización predefinida para el límite de la capa en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar el límite de la capa .

Mostrar guías

El comando Mostrar las guías habilita y deshabilita la visualización de las Guías en la ventana de la imagen.

Puede seleccionar la visualización predefinida para la rejilla en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mosrar las guías ,
- o usando el atajo de teclado Mayus Ctrl T .

Ajustar a las guías

El comando Ajustar a las guías habilita y deshabilita ajustar a las guías. Cuando está habilitado, las guías seleccionadas parecen magnéticas (mire Mostrar las guías); cuando mueve una capa o selección, los puntos de las guías tiran de ella cuando se acerca. Esto es muy útil para situar con exactitud los elementos de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Ajustar a las guías .

Mostrar la rejilla

Mediante el uso del comando Mostrar la rejilla, puede habilitar y deshabilitar la visualización de la rejilla. Cuando la habilita, la rejilla cubre la imagen y resulta más fácil alinear los elementos seleccionados de la imagen.

Puede seleccionar la visualización predefinida para la rejilla en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Mirar también los comandos Configurar la rejilla y Ajustar la rejilla.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar la rejilla .

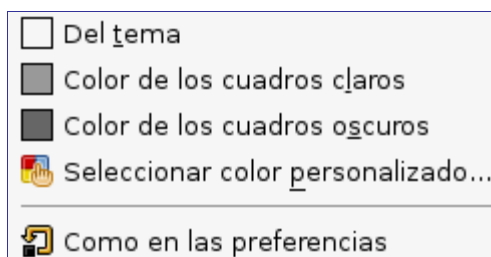
Ajustar a la rejilla

El comando Ajustar a la rejilla habilita y deshabilita ajustar a la rejilla. Cuando está habilitado, la rejilla seleccionada parece magnética (mire Mostrar la rejilla); cuando mueve una capa o selección, los puntos de la rejilla tiran de ella cuando se acerca. Esto es muy útil para situar con exactitud los elementos de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Ajustar a la rejilla .

Color de ajuste



Puede cambiar el color del lienzo que rodea a la imagen usando el comando Color de ajuste. El lienzo es la superficie sobre la yace la imagen. Parece como un marco alrededor de la imagen en la ventana de la imagen. Esto es una cuestión de

preferencias personales, ya que color de ajuste no tiene ningún efecto sobre la imagen. Fíjese que este color no es el mismo que el color usado por la herramienta rellenar.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Ver** Color de ajuste .

Opciones

- *Del tema*: Se usa el color del tema definido en Tema, en preferencias.
- *Color de los cuadros claros/oscuros*: El cuadro que representa la transparencia, definido en Pantalla, en preferencias.
- *Seleccionar color personalizado*: Abre la ventana del selector de color para elegir que color usar.
- *Como en preferencias*: Se usa el color seleccionado en Apariencia de la ventana de la imagen.

Mostrar la barra de menúShow Menubar

El comando Mostrar la barra de menú habilita y deshabilita la barra de menú. Puede ser útil deshabilitarlo si está trabajando en modo pantalla completa. Si la barra de menú no es visible, puede pulsar con el botón derecho sobre la imagen para acceder a las entradas de la barra de menú.

Puede seleccionar la visualización predefinida para la barra de menú en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar la barra de menú .

Mostrar las reglas

El comando Mostrar las reglas habilita y deshabilita la visualización de las reglas. Puede ser útil deshabilitarlo si está trabajando en modo pantalla completa.

Puede seleccionar la visualización predefinida para las reglas en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar las reglas ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlR .

Mostrar las barras de desplazamiento

El comando Mostrar las barras de desplazamiento habilita y deshabilita la visualización de las barras de desplazamiento. Es muy útil deshabilitarlas si trabaja en Modo pantalla completa.

Puede seleccionar la visualización predefinida de las barras de desplazamiento en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar las barras de desplazamiento .

Mostrar la barra de estado

El comando Mostrar la barra de estado habilita y deshabilita la visualización de la barra de estado. Puede ser útil deshabilitarla cuando se trabaja en el Mode pantalla completa.

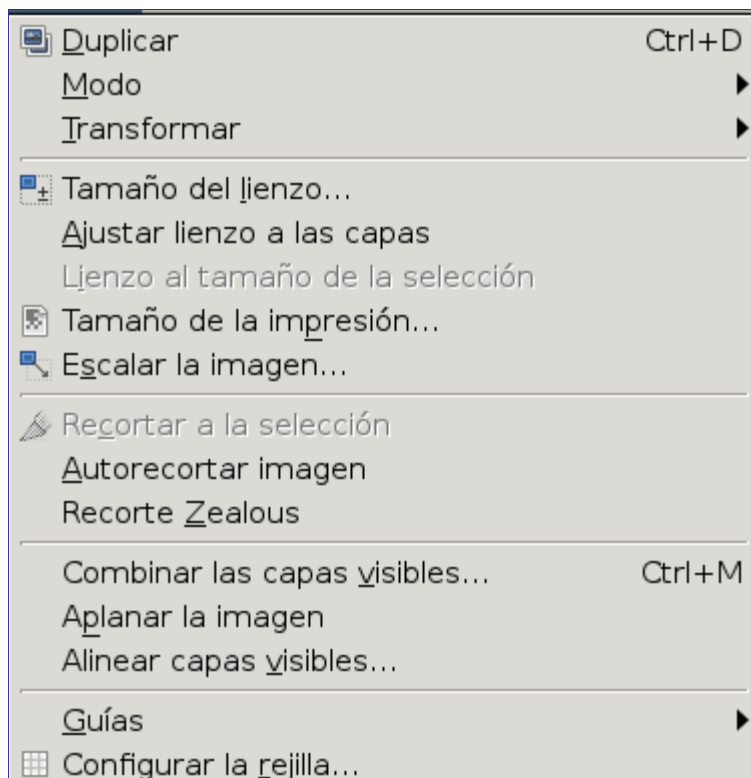
Puede seleccionarla por defecto en el diálogo Apariencia de la ventana de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Ver** Mostrar la barra de estado .

El menú Imagen de la ventana de la imagen

El menú Imagen de la ventana de la imagen



El menú Imagen contiene comandos que usan o afectan a la imagen entera de alguna manera, no solo a la capa activa o a alguna parte específica de la imagen.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

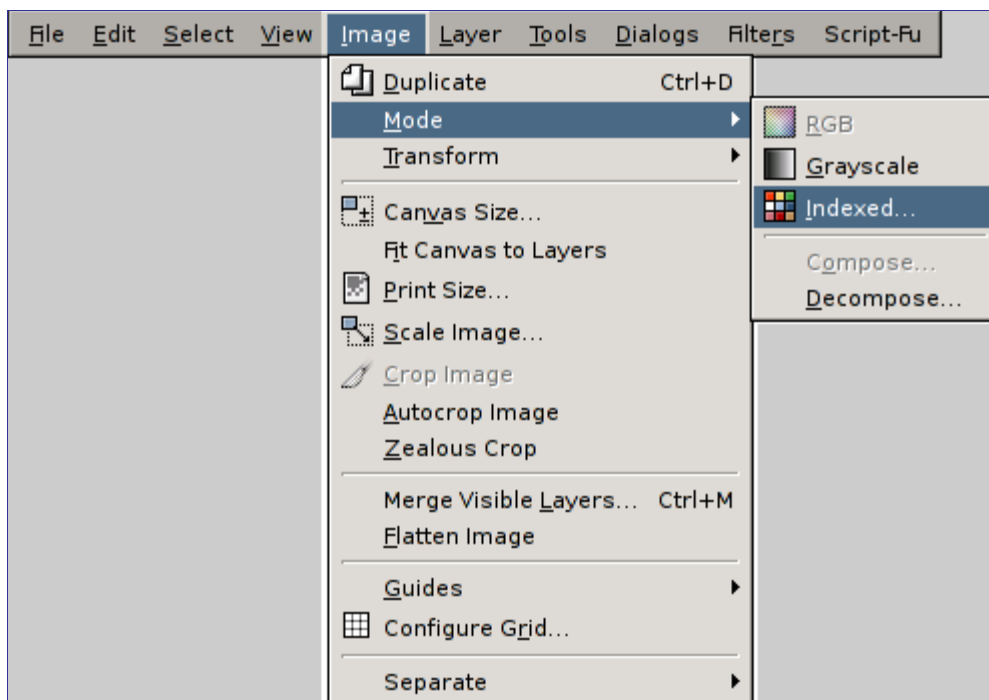
Duplicar

El comando Duplicar crea una imagen nueva que es una copia exacta de la activa, con todas sus capas, canales y rutas. El portapapeles del GIMP y el historial no se ven afectados.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Duplicar ,
- o mediante el atajo de teclado Ctrl D .

Modo



El submenú Modo le permite cambiar el modo de color de la imagen. Hay tres modos.

Activación del submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú Imagen: **Imagen** Modo .

El contenido del submenú Modo

- RGB
- Escala de grises
- Indexado
- Componer
- Descomponer

Modo RGB

El comando RGB convierte a su imagen a dicho modo. Vea la descripción del glosario para mayor información. En general se trabaja en este modo, porque se adapta bien a la pantalla. Luego es posible convertir la imagen a escala de grises o al modo indexado, pero tenga cuidado: una vez que se guarda la imagen y se cierra en estos modos, ya no se pueden recuperar todos los colores al revertirla al modo RGB. Es aconsejable mantener una copia del trabajo en modo RGB.

Activación del comando

- Para acceder al comando siga el menú de la ventana de la imagen: **Imagen** Modo RGB .

Modo a escala de grises

Puede emplear el comando Escala de grises para convertir su imagen a dicho modo, con 256 niveles de gris, que van desde cero (negro) a 255 (blanco). Visite el glosario para mayor información.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen siguiendo: **Imagen** Modo Escala de grises .

Modo indexado

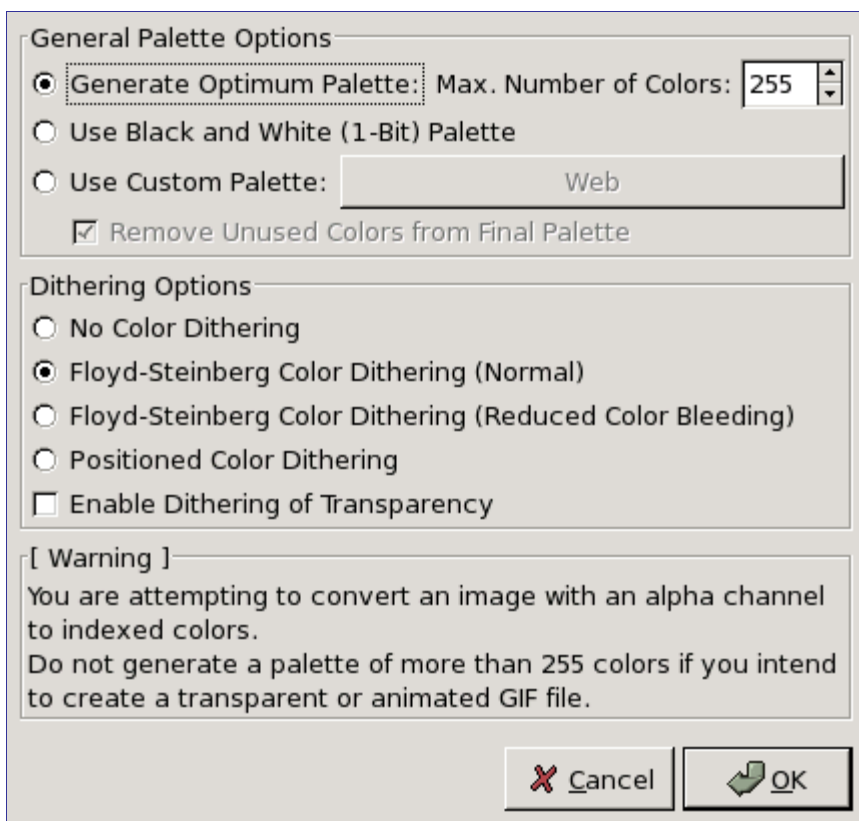
El comando Indexado convierte a la imagen a dicho modo. Vea el glosario para mayor información.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen siguiendo: **Imagen** Modo Indexado .

El diálogo Convertir la imagen a colores indexados

El comando Indexado abre el diálogo **Convertir la imagen a colores indexados**.



Mapa de colores

- **Generar paleta óptima:** Esta opción genera la mejor paleta posible limitándose a 256 colores (como requiere el formato GIF). Puede reducir este *Numero máximo de colores*, pero tenga en cuenta que empezará a notar efectos no deseados en las transiciones de color. Puede contrarrestar estos efectos usando el difuminado.

- **Usar paleta optimizada para web:** utiliza la paleta que está optimizada para la web.
- **Usar paleta en blanco/negro (1-bit):** Esta opción genera una imagen con tan solo dos valores, blanco y negro.
- **Usar paleta personal:** Esta opción le permite seleccionar una de las paletas disponibles. Para cada una se indica su número de colores. La paleta "Web", con 216 colores, es "fiable" para la web. Fue creada originariamente por Netscape para determinar colores que se deberían ver bien tanto en una Mac como en una PC. Pero el problema de compatibilidad de colores entre las diversas plataformas todavía no ha sido resuelto completamente.

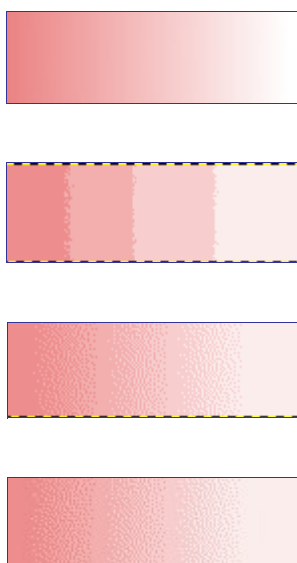
Si su imagen no tiene suficientes colores, no se utilizarán todos los colores de la paleta. Y si la opción **Quitar colores sin usar de la paleta final** se activa, la paleta se reduce.

Opciones de difuminado

Dado que una imagen indexada puede tener hasta 256 colores, algunos colores de la imagen original se pueden perder. Esto puede resultar en efectos no deseados, como bloques de un mismo color en la imagen, donde antes había una suave transición. Las opciones de difuminado le permiten corregir estos efectos.

Un filtro de difuminado intenta aproximar los colores que faltan colocando píxeles de colores similares consecutivos, que sí se hallan en la paleta. Vistos a la distancia, estos píxeles dan la impresión de un nuevo color. Visite el glosario para mayor información.

Hay tres filtros disponibles. No es posible predecir el resultado de un filtro en particular, así que tiene que intentar con los tres si busca el que mejor funcione con su imagen. El filtro "Posicionado" se adapta bien a las animaciones.



En una imagen GIF, la transparencia se codifica en un bit: un píxel es transparente, o no lo es. Para dar la ilusión de una transparencia parcial, puede usar la opción **Activar difuminado de transparencia**. Sin embargo, el complemento Semi-aplanar en general da mejores resultados.

Puede editar la paleta de una imagen indexada en el diálogo Mapa de colores.

Descomponer

Con el comando Descomponer, puede obtener los colores componentes de la imagen.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando siguiendo el menú de la imagen: **Imagen** Modo Decomponer .

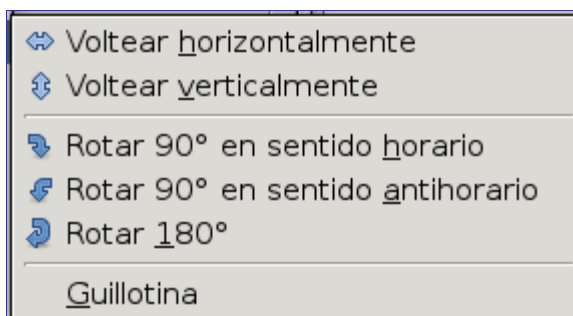
Componer

Con el comando Componer, puede volver a componer una imagen que ha sido descompuesta en sus colores componentes.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen siguiendo: **Imagen** Modo Componer .

Transformar



Los elementos del submenú Transformar transforman la imagen volteándola, rotándola, o recortándola.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Transformar .

Los contenidos del submenú Transformar

El submenú Transformar tiene los siguientes comandos:

- Voltear horizontalmente; Voltear verticalmente
- Rotar 90° en sentido horario; Rotar 90° en sentido antihorario; Rotate 180°
- Guillotina

Voltear horizontalmente; Voltear verticalmente

Puede voltear la imagen, o girarla como una carta, usando los comandos Voltear horizontalmente o Voltear verticalmente. Estos comandos trabajan sobre la imagen entera. Para voltear una selección use la Herramienta de volteo. Para voltear una capa use las funciones del menú **Capa** Transformar o la Herramienta de volteo.

Activar el comando

- Puede acceder al comando voltear horizontalmente desde la barra menú de la imagen **Imagen** Transformar Voltear horizontalmente .
- Puede acceder al comando voltear verticalmente desde la barra menú de la imagen **Imagen** Transformar Voltear verticalmente .

Rotación

Puede rotar una imagen 90° en sentido horario o antihorario, o rotarla 180°, usando los comandos del submenú Transformar del menú de la **Imagen**. Estos comandos se pueden usar para cambiar entre la orientación de retrato o de paisaje. Operan sobre la imagen entera. Si quiere rotar la imagen en un ángulo diferente, rotar una selección o rotar una capa, use la Herramienta de rotación. También puede rotar una capa usando el menú Transformar capa.

Activar los comandos

Puede acceder a estos tres comandos desde la barra de menú de la imagen

- **Imagen** Transformar Rotar 90° en sentido horario ,
- **Imagen** Transformar Rotar 90° en sentido antihorario y
- **Imagen** Transformar Rotar 180° .

Guillotina

El comando Guillotina subdivide la imagen actual, basándose en las guías de la imagen. Corta la imagen a lo largo de cada guía, de manera similar a una guillotina de oficina, y crea nuevas imágenes con las distintas piezas. Para una mayor información sobre las guías mire la entrada del glosario Guías.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Transformar Guillotina .

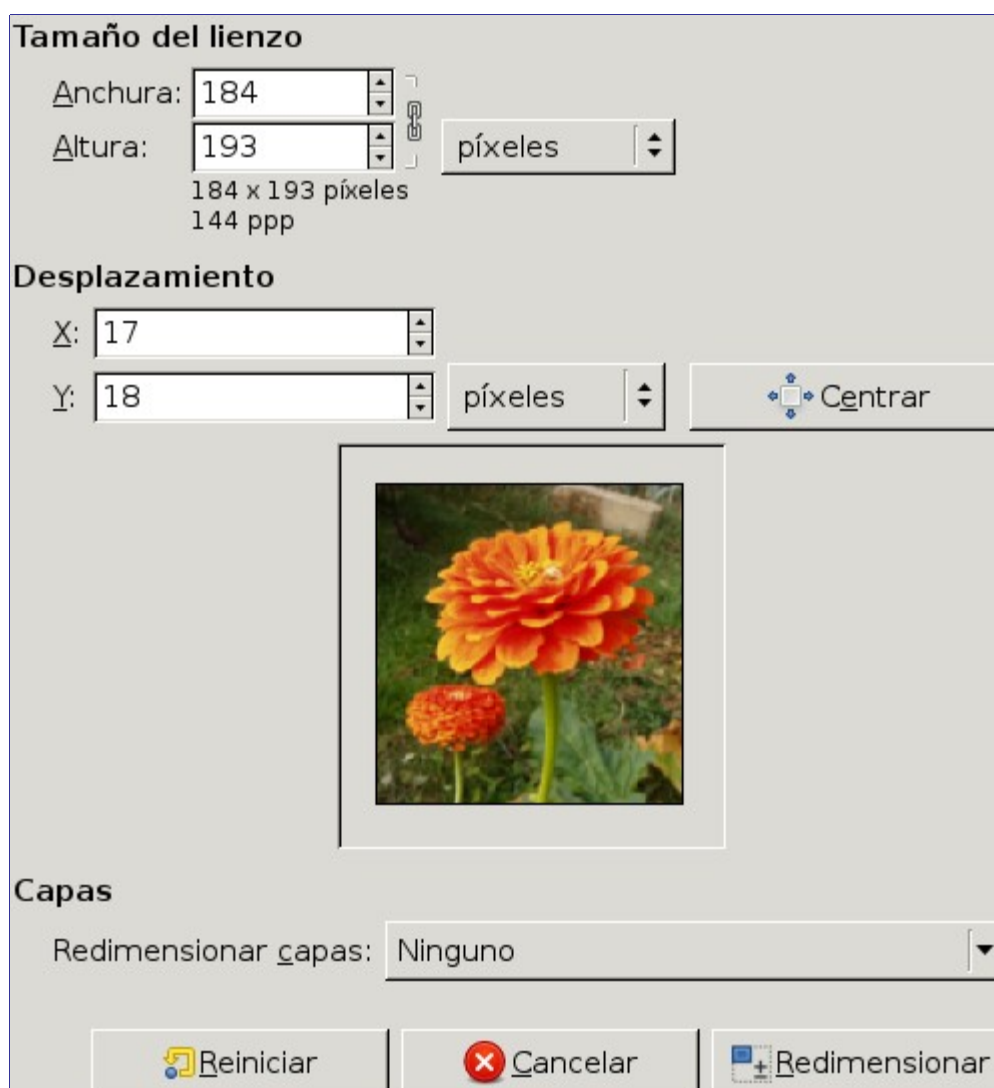
Tamaño del lienzo

El "*lienzo*" es el área visible de la imagen. Por defecto, el tamaño del lienzo coincide con el tamaño de las capas. El comando Tamaño del lienzo permite agrandar o reducir el tamaño del lienzo sin modificar el contenido de las capas en la imagen. Cuando se agranda el lienzo, se crea un espacio libre alrededor del contenido de la imagen. Cuando se reduce, el área visible se recorta, aunque las capas se extienden más allá de los bordes del lienzo.

Activar el comando

- Se puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen, mediante **Imagen** Tamaño del lienzo .

Descripción del diálogo Tamaño del lienzo



Tamaño del lienzo

Anchura; Altura

Puede seleccionar la **Anchura** y la **Altura** del lienzo. La unidad predefinida es el píxel pero se pueden escoger otras unidades, p. e. porcentaje, si quiere seleccionar la nueva dimensión relativa a las dimensiones actuales. Si la cadena a la derecha de la anchura y la altura no está rota, ambas mantienen el mismo tamaño relativo con la otra. Es decir, si se cambia uno de los valores, el otro también cambia en la cantidad correspondiente. Si se rompe la cadena, pulsando sobre ella, se puede seleccionar la anchura y la altura, separadamente.

Independientemente de la unidad utilizada, la información sobre el tamaño en píxeles y la resolución actual siempre se muestran bajo los campos *Anchura* y *Altura*. No se puede cambiar la resolución en el diálogo **Tamaño de lienzo**; si quiere hacerlo, use el Diálogo tamaño de la impresión .

Desplazamiento

Los valores de **Desplazamiento** se usan para situar la imagen en el lienzo. La vista previa de la ventana muestra la imagen en un marco con un borde fino. Cuando el borde es más pequeño que la imagen la vista previa muestra la imagen en un marco con un borde fino negro.

X ; Y

Los parámetros **X** e **Y** especifican las coordenadas de la esquina superior izquierda de la imagen relativo a la esquina superior izquierda del lienzo. Cuando el lienzo es más pequeño que la imagen, los valores X e Y son negativos. Se pueden cambiar estos valores usando la caja de texto. La unidad por defecto es el píxel, pero se puede cambiar por otras unidades. Pulsando sobre las flechas de las cajas, se puede mover la imagen un píxel cada vez. Puede mover diez píxeles a la vez pulsando sobre las flechas mientras se presiona la tecla Mayus.

Centrar

El botón **Centrar** permite centrar la imagen en el lienzo. Cuando se pulsa sobre el botón centrar, los valores de desplazamiento se calculan y se muestran, automáticamente, en la caja de texto.

Cuando se pulsa sobre el botón **Redimensionar**, el lienzo se redimensiona, pero la información del píxel y la escala del trazado de la imagen no cambia.

Si las capas de la imagen no se extienden más allá de los bordes del lienzo antes de cambiar su tamaño, no hay capas en la parte del lienzo que se añadió al redimensionarla. Por lo tanto, esta parte del lienzo es transparente se muestra con cuadros, y no está disponible, inmediatamente, para pintar. Se puede Aplanar la imagen, en cuyo caso se obtiene una imagen con una sola capa que llena el lienzo, o se puede usar el comando Capa a tamaño de imagen para redimensionar solo la capa activa, sin cambiar otra capa. También, puede crear una capa nueva y rellenarla con el fondo que se quiera. Al hacer esto se crea un "passe-partout" digital.

Ajustar lienzo a las capas

El comando Ajustar lienzo a las capas adapta el tamaño del lienzo (que es, el área de dibujo) al tamaño de la capa más grande de la imagen, en anchura y altura.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Ajustar lienzo a las capas .

Tamaño de la impresión

Puede usar el diálogo Tamaño de la impresión para cambiar *las dimensiones de las imágenes impresas* y su *resolución*. Este comando no cambia el número de píxeles en la imagen y no remuestrea la imagen. (Si quiere cambiar el tamaño de la imagen remuestreándola, utilice el comando Escalar la imagen).

Activaar el diálogo

- Puede acceder a este diálogo desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Tamaño de la impresión .

Opciones del diálogo Tamaño de la impresión



La resolución de salida determina el número de píxeles usados por la unidad de longitud para la imagen impresa. No confundir la resolución de salida con la resolución de impresión, que se expresa en dpi (puntos por pulgada); se utilizan varios puntos para imprimir un píxel.

Cuando se muestra el diálogo, la resolución mostrada en las cajas es la resolución de la imagen original. Si se incrementa la resolución de salida, la página impresa será más pequeña, debido a que se usan más píxeles por unidad de longitud. En consecuencia, y por la misma razón, redimensionar la imagen modifica la resolución.

Al incrementar la resolución se incrementa la nitidez de la página impresa. Esto es bastante diferente de una simple reducción del tamaño de la imagen al escalarla, no se quitan píxeles ni información de la imagen.

Anchura; Altura

Puede seleccionar la anchura y altura de la impresión usando las cajas de texto. También puede elegir la unidad para esos valores en la lista desplegable.

Tan pronto como cambia la anchura o la altura, los valores X y/o Y cambian automáticamente. Si los dos valores permanecen enlazados, la relación de la anchura y la altura se mantienen. Si quiere seleccionar estos valores independientemente, pulse sobre el icono de la cadena para romper el enlace.

Resolución X; resolución Y

Puede seleccionar la resolución usada para calcular el tamaño físico de la impresión de la imagen, es decir, el número de píxeles en ella.

Use la caja de texto para cambiar estos valores de resolución. Se pueden enlazar para mantener una relación constante. El símbolo de cadena cerrada entre las dos cajas indica que los valores están enlazados. Si rompe el enlace pulsando sobre la cadena, podrá poner los valores independientemente a cada uno.

Escalar la imagen

El comando Escalar la imagen agranda o reduce el tamaño físico de la imagen cambiando el número de píxeles que contiene. Cambia el tamaño del contenido de la imagen y redimensiona el lienzo en consonancia.

Opera sobre la imagen entera. Si la imagen tiene capas de diferentes tamaños, al hacer la imagen más pequeña podrían encoger algunas, debido a que una capa no puede tener menos de un píxel de anchura o altura. Si esto ocurre, será avisado antes de que la operación se ejecute.

Si solo quiere escalar una capa en particular, use el comando Escalar capa.

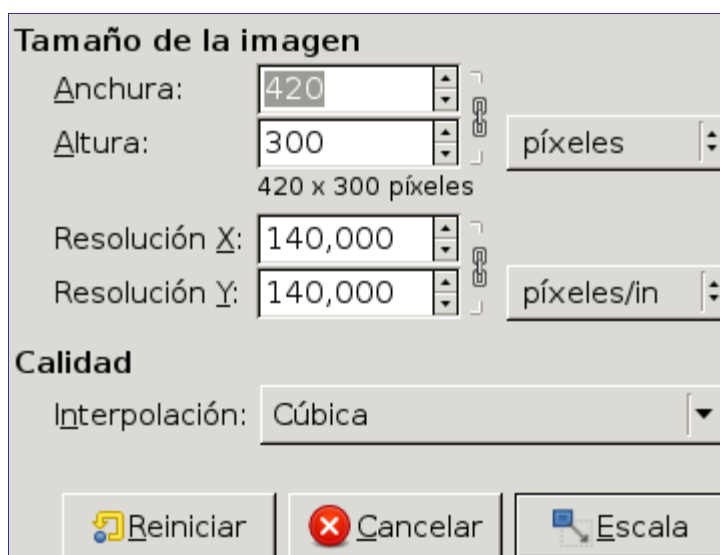
Si el escalado produce una imagen más grande que "*Tamaño máximo para imagen nueva*" seleccionado en la página Entorno en el diálogo preferencias (que tiene como predefinido 64 Mb), será advertido y preguntado para confirmar la

operación antes de ejecutarlo. Pero podría no experimentar problemas si confirma la operación, pero debería saber que las imágenes muy grandes consume muchos recursos y que las extremadamente grandes podrían coger más recursos de los que tiene, provocando un cuelgue del GIMP o un mal funcionamiento.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen Escalar la imagen** .

El diálogo Escalar la imagen



Tamaño de la imagen

Debería tener en mente que una imagen puede estar localizada en uno de los cuatro lugares: en el archivo de imagen, en RAM después de haberse cargado, en su pantalla cuando se visualiza, o en papel después de haberse imprimido. Escalar la imagen cambia el número de píxeles (cantidad de información) que contiene la imagen, así que afecta a la cantidad de memoria que necesita la imagen (en RAM o en un archivo).

El tamaño de impresión también depende de la resolución de la imagen, que esencialmente determina cuantos píxeles habrán en cada pulgada de papel. Si quiere cambiar el tamaño de impresión sin escalar la imagen y sin cambiar el número de píxeles al hacerlo, debería usar el diálogo Tamaño de impresión . El tamaño de la pantalla depende no solo del número de píxeles, sino también la resolución de la pantalla, el factor de ampliación y la configuración de la opción Punto por punto.

Anchura; Altura

Cuando se pulsa el comando Escalar , el diálogo muestra las dimensiones de la imagen original en píxeles. Se puede configurar la **Anchura** y la **Altura** que se quiere dar a la imagen añadiendo o quitando píxeles. Si el icono de cadena está roto, la anchura y la altura mantienen la proporción entre ellas. Si se rompe la cadena pulsando sobre ella, se pueden seleccionar independientemente, pero esto distorsionará la imagen.

Sin embargo, no tiene que configurar las dimensiones en píxeles. Puede elegir diferentes unidades desde el menú desplegable. Si selecciona porcentaje como unidad, puede seleccionar un tamaño relativo del original. También puede usar unidades físicas, como pulgadas o milímetros. Si lo hace, debería configurar los campos **resolución X** y **resolución Y** a los valores apropiados, porque se usan para convertir entre unidades físicas y dimensiones de la

imagen en píxeles.

Si se agranda una imagen, el GIMP calcula los píxeles que faltan por interpolación, pero no añade nuevos detalles. A más se agranda una imagen, mayor desenfoque. La apariencia de una imagen agrandada depende del método de interpolación elegido. Se podría mejorar la apariencia usando el filtro Enfocar después del escalado de la imagen, pero es mejor usar una resolución alta cuando se escanea, se hace una foto digital o se produce una imagen digital por otros medios.

Podría necesitar reducir una imagen para usarla en una página web. Debería considerar que muchos usuarios de internet tienen pantallas relativamente pequeñas que no muestran completamente imágenes muy grandes. Muchas pantallas tienen una resolución de 1024x768 o menos.

Se llama "*Remuestrear*" a añadir o quitar píxeles.

Resolución X; resolución Y

Puede seleccionar la resolución de impresión de la imagen en los campos **resolución X** y **resolución Y**. También puede cambiar la unidad de medida usando el menú desplegable.

Calidad

Para cambiar el tamaño de la imagen, se quitan algunos píxeles o se añaden nuevos. El proceso que se use determina la calidad del resultado. La lista desplegable de **Interpolación** proporciona una selección de los métodos disponibles de la interpolación del color de los píxeles en una imagen escalada:

Interpolación

- **Ninguna**: No se utiliza interpolación. Los píxeles simplemente se agrandan o se quitan, como si fueran ampliados. Este método da una baja calidad pero es muy rápido.
- **Lineal**: Este método es relativamente rápido, pero produce resultados discretamente buenos.
- **Cúbica**: El método que produce los mejores resultados pero también el más lento.

Mire también la Herramienta de escalado, que permite escalar una capa, una selección o una ruta.

Recortar a la selección

El comando Recortar a la selección recorta la imagen al contorno de la selección quitando la parte hasta los bordes que no está seleccionada. Las áreas parcialmente seleccionadas (por ejemplo, difuminados) no se recortan. Si no hay una selección en la imagen, la entrada del menú está deshabilitada y en gris.

Este comando recorta todas las capas de la imagen. Para recortar solo la capa activa, use el comando Autorecortar capa.

Activar el comando

- Se puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen, mediante **Imagen** Recortar a la selección .

Autorecortar la imagen

El comando Autorecortar imagen quita los bordes de una imagen. Busca, en la capa activa, el borde más amplio posible del

área del mismo color, y recorta este área de la imagen, como si se hubiera usado la herramienta Recortar.

Tenga en cuenta que este comando solo usa la *capa activa* de la imagen para encontrar los bordes. Si otras capas tienen las mismas variaciones de color extendidas por la zona de los bordes de la capa activa, se recortarán.

Activar el comando

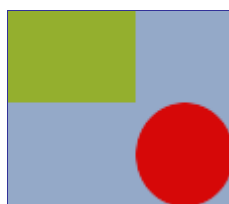
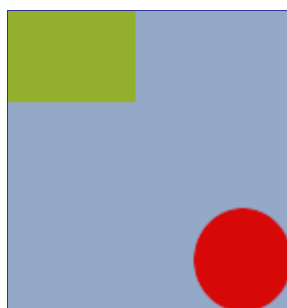
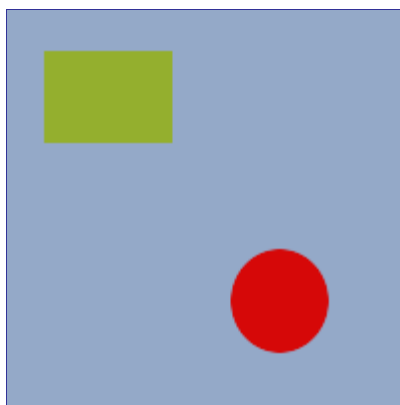
- Se puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen, mediante **Imagen** Autorecortar imagen .

Recorte Zealous

El comando Recorte Zealous recorta la imagen usando un solo color sólido como guía. Recorta los bordes, como con el comando Autorecortar, pero también recorta las áreas en el medio de la imagen que tengan el mismo color (al menos en principio).

Notese que Recorte Zealous recorta todas las capas, aunque solo analice la capa activa. Esto puede llevar a una pérdida de información de las otras capas.

Ejemplo



Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen Recorte Zealous** .

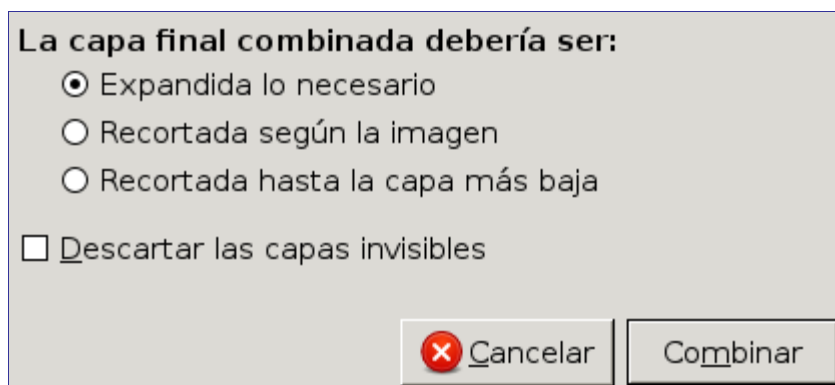
Combinar las capas visibles

El comando Combinar las capas visibles combina las capas que son visibles en una sola capa. Las capas visibles son aquellas que están indicadas en el diálogo de capas con el icono "ojo".

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen Combinar las capas visibles** ,
- o usando el atajo de teclado Ctrl M .

Descripción del diálogo Combinar las capas visibles

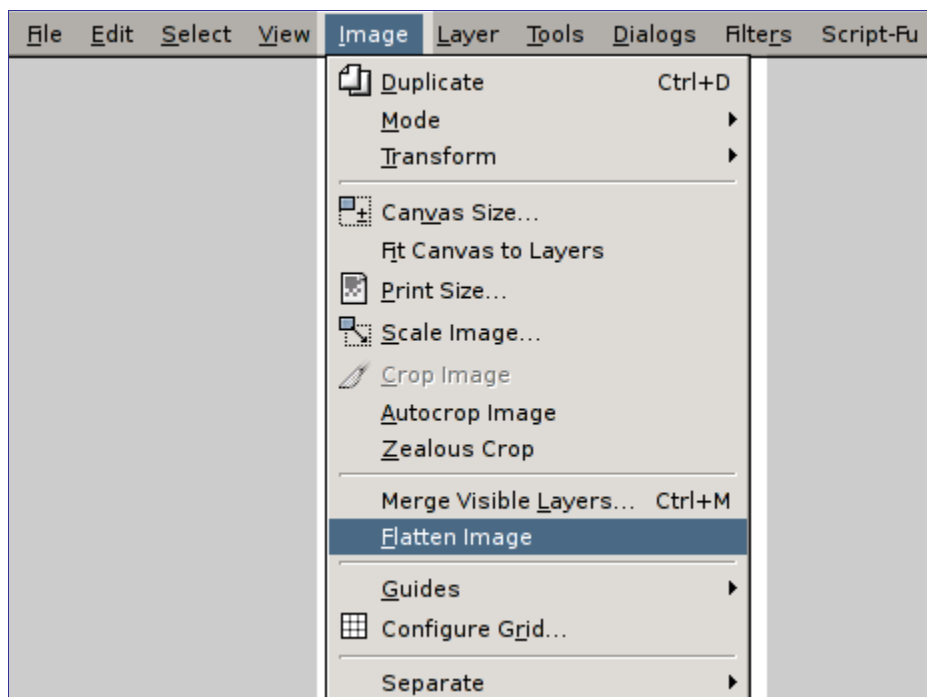


La capa final combinada debería ser:

Las capas visibles son las que están marcadas con un icono "ojo" en el diálogo de capas.

- *Expandida lo necesario*: La capa final es lo suficiente grande para contener todas las capas combinadas. Notese que en el GIMP una capa puede ser más grande que la imagen.
- *Recortada según la imagen*: La capa final es del mismo tamaño que la imagen. Recuerde que en el GIMP una capa puede ser más grande que la imagen. Cualquier capa en la imagen que sea más grande que la imagen se recorta con esta opción.
- *Recortada hasta la capa más baja*: La capa final es del mismo tamaño que la capa inferior. Si la capa del fondo es más pequeña que alguna de las capas visibles, la capa final se recorta y se resitua al tamaño y la posición de la capa inferior.

Aplanar la imagen



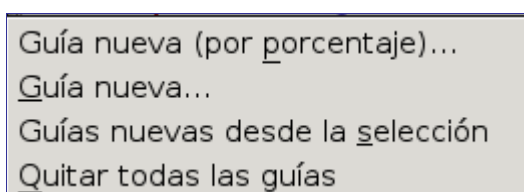
El comando Aplanar la imagen mezcla todas las capas de la imagen en una sola capa sin canal alfa. Después de aplanar la imagen, tiene la misma apariencia que tenía antes. La diferencia es que todos los contenidos de la imagen están en una sola capa sin transparencias. Si hay áreas transparentes en todas las capas de la imagen original, el color de fondo es visible.

Esta operación hace cambios significativos en la estructura de la imagen. Normalmente, solo es necesario cuando se quiere guardar una imagen en un formato que no soporta niveles o transparencias (un canal alfa).

Activar el comando

- Se puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen, mediante **Imagen** Aplanar la imagen .

Guías



El sub-menú Guías contiene varios comandos para la creación y eliminación de guías.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Guías .

Los contenidos del sub-menú Guías

El sub-menú **Guías** contiene los siguientes comandos:

- Guía nueva
- Guía nueva (por porcentaje)
- Guías nuevas desde selección
- Quitar todas las guías

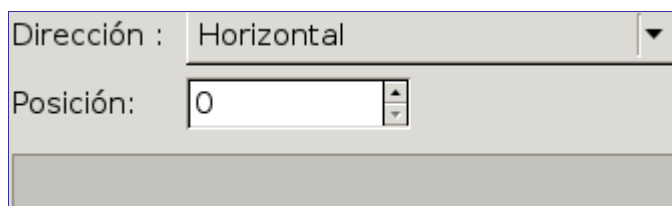
Guía nueva

El comando Guía nueva añade una guía a la imagen. Para más información sobre las guías, mire la entrada del glosario Guías.

Puede añadir guías a la imagen más rápidamente, pero con menos precisión, mediante pulsar y arrastrar desde las reglas de la imagen y situándola donde se quiera.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Guías Guía nueva



Dirección ; Posición

Cuando selecciona Guía nueva, se abre un diálogo, que permite configurar la **Dirección** y la **Posición**, en píxeles, de la nueva guía de manera más precisa que pulsar y arrastrar. La **Dirección** puede ser **Horizontal** o **Vertical**. El origen de coordenadas para la **Posición** es la esquina superior izquierda de la imagen.

Guía nueva (por porcentaje)

El comando Guía nueva (por porcentaje) añade una guía a la imagen. La posición de la guía se especifica como un porcentaje de la altura y la anchura.

Puede añadir guías a la imagen más rápidamente, pero con menos precisión, mediante pulsar y arrastrar desde las reglas de la imagen y situándola donde se quiera, no son tan precisas como las generadas con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Guías Guía nueva (por porcentaje) .

Opciones de Guía nueva (por porcentaje)

Dirección :	Horizontal	▼
Posición (en %):	50	▲ ▼

Dirección

Puede elegir la **Dirección** de la guía, **Horizontal** o **Vertical**, usando la lista desplegable.

Posición

También puede elegir la **Posición** de la nueva guía. La coordenada origen está en la esquina superior izquierda de la imagen.

Guías nuevas desde selección

El comando Guías nuevas desde selección añade cuatro guías, una por cada borde de la selección activa (superior, inferior, izquierda y derecha). Si no hay selección en la imagen activa, no se generan guías.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Guías Guías nuevas desde selecciónselección

Quitar todas las guías

El comando **Quitar todas las guías** quita todas las guías de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Guías Quitar todas las guías .

Configurar la rejilla

El comando Configurar la rejilla permite configurar las propiedades de la rejilla que se puede mostrar sobre la imagen mientras se trabaja en ella. El GIMP proporciona solo rejillas cartesianas. Se puede elegir el color de las líneas de la rejilla, y el espaciado y desplazamiento desde el origen de la imagen, independientemente para las líneas horizontales y verticales. Puede elegir uno de los cinco estilos diferentes de rejilla.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la barra de menú de la imagen **Imagen** Configurar la rejilla .

Descripción del diálogo Configurar la rejilla

Apariencia

Estilo de la línea: Intersecciones (cruces)

Color de frente:

Color del fondo:

Espaciado

Anchura: 32 Altura: 32 píxeles

0,222 0,222 in

Desplazamiento

Anchura: 0 Altura: 0 píxeles

0,000 0,000 in

Apariencia

En el diálogo **Configurar la rejilla de la imagen**, puede configurar las propiedades de la rejilla que se mostrarán cuando active la rejilla de la imagen.

Estilo de la línea

Intersecciones (puntos)

Este estilo, el menos visible, muestra un punto en cada intersección de la línea de la rejilla.

Intersecciones (cruces)

Este estilo, predeterminado, muestra una cruz en cada intersección de la línea de la rejilla.

Punteado

Este estilo muestra líneas punteadas con el color de fondo de la rejilla. Si las líneas están demasiado juntas, la rejilla no se verá bien.

Punteado doble

Este estilo muestra líneas punteadas, en donde los colores de frente y fondo de la rejilla se alternan.

Continuo

Este estilo muestra una rejilla de líneas continuas en el color de frente de la rejilla.

Colores de frente y fondo

Pulse sobre la caja de color para seleccionar un color nuevo para la rejilla.

Espaciado

Anchura y altura

Puede seleccionar el tamaño de las celdas de la rejilla y la unidad de medida.

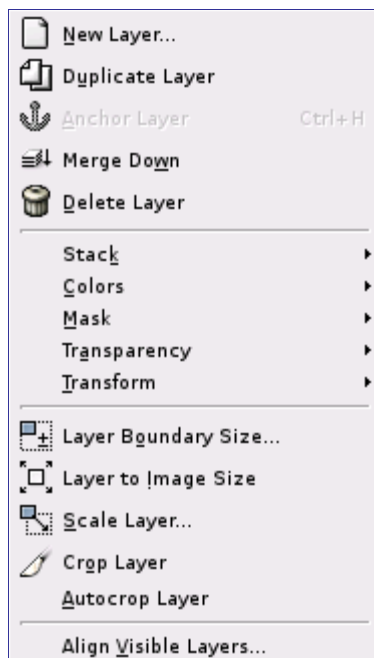
Desplazamiento

Anchura y altura

Puede seleccionar el desplazamiento de la primera celda. El origen de coordenadas es la esquina superior izquierda de la imagen. Por defecto, la rejilla empieza en la coordenada de origen (0,0).

Capas

Introducción al menú Capa



Los elementos del menú **Capa** le permiten operar con las mismas. Además de acceder a este menú desde la barra de menú de la imagen, y haciendo clic derecho sobre la ventana de la imagen, puede obtenerlo haciendo clic derecho sobre la miniatura de la capa en el diálogo de capas. Además puede realizar varias de las operaciones de este menú clicando en los botones de la parte inferior del diálogo de capas. Por ejemplo, se puede cambiar el tamaño de una capa, su transparencia, o se pueden combinar varias capas en una sola.

Podría hallar otras entradas a esta barra de menú que no se describen aquí. Es porque no son parte de el GIMP estándar, sino que han sido añadidas por algún complemento (plug-in). Encontrará más información sobre estas entradas de menú agregadas en la documentación del complemento correspondiente.

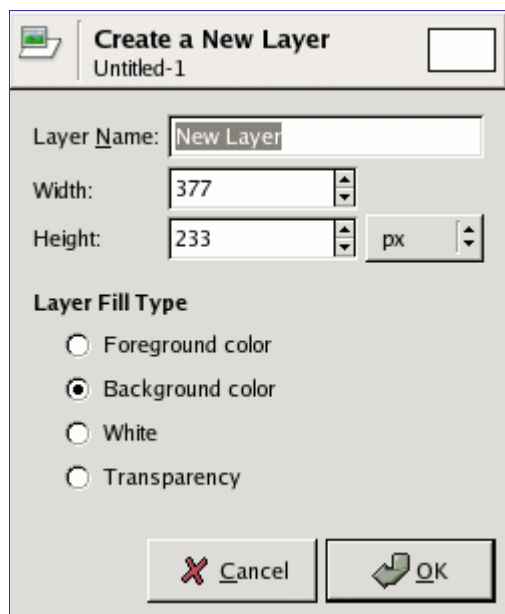
Capa nueva

El comando Capa nueva añade una nueva capa vacía a la pila de capas de la imagen, y la ubica encima de la capa activa. El comando muestra un diálogo en el que se puede especificar el tamaño de la capa nueva.

Activación del comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Cap nueva .

Descripción del diálogo



Nombre de la capa

Especifique aquí el nombre de la capa nueva. Éste no tiene importancia funcional, pero puede ayudarle a recordar el propósito de la capa. El nombre predeterminado es "Capa nueva". Los nombres de las capas deben ser únicos para una determinada imagen. Si el nombre que Ud. elige ya está siendo usado por otra capa, se le añade al nuevo un número (por ejemplo "Capa nueva#1"). Esto sucede después de hacer clic en el botón **Aceptar**.

Anchura y altura

Son las dimensiones de la capa a crear. Cuando el diálogo aparece, se colocan inicialmente las dimensiones de la imagen. Puede cambiarlos empleando las dos cajas de texto. También puede cambiar sus unidades en las listas desplegables de la derecha.

Tipo de relleno de la capa

Se puede escoger entre cuatro opciones el color sólido con que se rellena la capa a crear: el color de **primer plano** actual, el color de **fondo** actual, **blanco** y **transparencia**.

Duplicar la capa

El comando Duplicar la capa añade una nueva capa a la imagen, la cual es una copia idéntica de la capa activa. El nombre de la nueva capa es el mismo que el de la capa original pero con el añadido "copia".

Si duplica una capa de fondo que no tiene canal alfa, la nueva capa tendrá uno. Además, si hay algún "parasito" pegado a la capa activa no serán duplicados. Si entiende "parasito", solo ,como algo pequeño, criaturas repelentes, por favor ignore esta última frase.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde la imagen del menú: **Capa** Duplicar capa

Anclar la capa

Cuando mueve o pega una selección, una capa temporal, llamada "*capa flotante*" o "*selección flotante*", se añade a la pila de capas. Mientras la capa flotante persiste, solo puede trabajar sobre ella. Para trabajar en el resto de la imagen, debe "*anclar*" la capa flotante a la capa activa precedente mediante el comando Anclar capa. Si la imagen no contiene una selección flotante, esta entrada de menú está desactivada y representada con un color gris claro.

Si hay una herramienta de selección activa, el puntero del ratón se muestra con un icono en forma de ancla cuando está fuera de la selección. Entonces puede pulsar con el botón izquierdo del ratón para anclar la selección flotante.

También puede pulsar sobre el comando **Capa nueva** en el diálogo de capas, para anclarla en una capa nueva. Mire .

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Anclar la capa ,
- o usando el atajo de teclado CtrlH.

Combinar hacia abajo

El comando Combinar hacia abajo combina la capa activa con la capa inmediata por debajo en la pila, teniendo en cuenta las propiedades de la capa activa, su opacidad y el Modos de capa. La mezcla resultante estará en modo normal, y heredará la opacidad de la capa subyacente. Si la capa subyacente no es opaca, o si tiene otro modo que el normal, este comando, generalmente, cambiará la apariencia de la imagen.

El uso más común de Combinar hacia abajo es para construir una capa, empezando con una "*capa base*" (normalmente, opaca y en modo normal, para poder ver lo que está haciendo), y añadir una "*capa de modificación*" encima de ella, con la forma, opacidad y modo de capa que necesite. En este caso, combinar hacia abajo la capa de modificación combinará las dos capas en una, sin cambiar el aspecto de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Combinar hacia abajo .

Borrar la capa

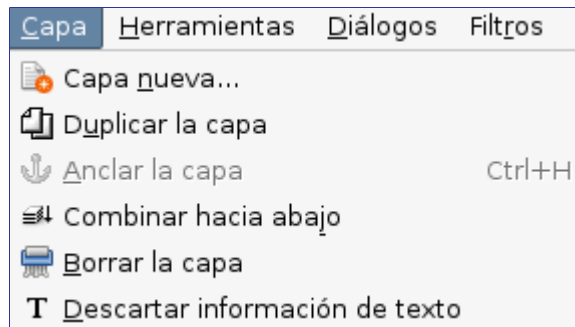
El comando Borrar la capa borra la capa actual de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Borrar la capa .

Descartar información de texto

Esta opción se muestra solo si hay una capa de texto.



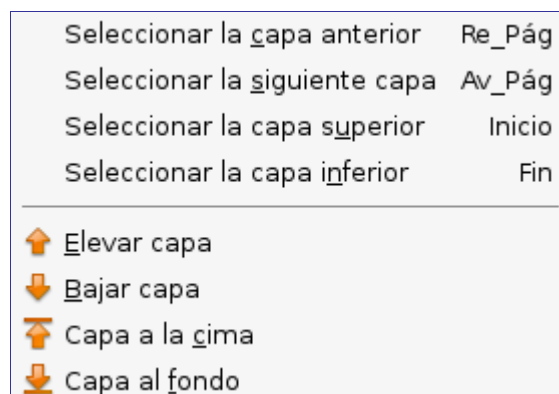
Cuando añade texto a una imagen, el GIMP añade informaciones específicas. Este comando le permite descartar estas informaciones, transformando la capa de texto en una capa normal. La razón para hacer eso no es evidente.

Fíjese que esta transformación de texto a mapa de bits se realiza, automáticamente, cuando se aplica una operación gráfica a una capa de texto. Puede recuperar la información del texto deshaciendo la operación que modificó el texto.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Descartar información de texto .

El submenú Pila



La pila de capas es, simplemente, una lista de capas en el diálogo de capas. El submenú **Pila** contiene operaciones como seleccionar una capa nueva como la capa activa, o cambiar la posición de la capa activa en la pila de capas.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Capa** Pila .

El contenido del submenú Pila

El submenú Pila contiene los siguientes comandos:

-
-
-

-
-
-
-
-

Seleccionar la capa anterior

El comando Seleccionar la capa anterior selecciona la capa inmediata por encima de la capa activa en la pila de capas. El comando resalta, en azul, la capa en el diálogo de capas y la convierte en la nueva capa activa. Si la capa activa es la de arriba de la pila, esta entrada de menú está deshabilitada y en color gris claro.

Para un teclado estandar para windows, el atajo de teclado Re_Pág no se refiere a la tecla del teclado numérico, sino al la otra tecla Re_Pág en el grupo de seis teclas a la izquierda del teclado numérico.

Los atajos de teclado para Seleccionar la capa anterior y Seleccionar la siguiente capa pueden ser muy útiles si, frecuentemente, recoge colores de una capa para pintar sobre otra capa, especialmente, cuando lo usa con la herramienta recoge color, que se obtiene manteniendo pulsada la tecla Ctrl, con la mayoría de las herramientas de pintura.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Seleccionar la capa anterior ,
- o usando el atajo de teclado Re_Pág,
- o la tecla "*Flecha arriba*",
- o, simplemente, pulsando sobre el nombre de la capa en el diálogo de capas.

Seleccionar la siguiente capa

El comando Seleccionar la siguiente capa selecciona la capa inmediata por debajo de la capa activa en la pila de capas. El comando resalta, en azul, la capa en el diálogo de capas y la convierte en la nueva capa activa. Si la capa activa es la de abajo de la pila, esta entrada de menú está deshabilitada y en color gris claro.

Para un teclado estandar para windows, el atajo de teclado Av_Pág no se refiere a la tecla del teclado numérico, sino al la otra tecla Av_Pág en el grupo de seis teclas a la izquierda del teclado numérico.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Seleccionar la siguiente capa ,
- o usando el atajo de teclado Av_Pág,
- o, simplemente, pulsando sobre el nombre de la capa en el diálogo de capas.

Seleccionar la capa superior

El comando Seleccionar la capa superior convierte la capa superior de la pila en la capa activa de la imagen y la remarca, en azul, en el diálogo de capas. Si la capa activa es la capa superior en la pila, esta entrada de menú esta desactivada y en color gris claro.

Para un teclado estandar para windows, el atajo de teclado Inicio no se refiere a la tecla del teclado numérico, sino al la otra tecla Inicio en el grupo de seis teclas a la izquierda del teclado numérico.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Seleccionar la capa superior ,
- o usando el atajo de teclado Inicio,
- o, simplemente, pulsando sobre el nombre de la capa en el diálogo de capas.

Seleccionar la capa inferior

Con el comando Seleccionar la capa inferior puede hacer que la capa inferior en la pila se convierta en la capa activa de la imagen. La remarca en azul en el diálogo de capas. Si la capa inferior es la capa activa, esta entrada de menú está desactivada y en color gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Seleccionar la capa inferior ,
- o usando el atajo de teclado Fin,
- o, simplemente, pulsando sobre el nombre de la capa en el diálogo de capas.

Elevar capa

El comando Elevar capa eleva la capa activa una posición en la pila de capas. Si la capa activa ya está arriba o solo hay una capa, esta entrada de menú está desactivada y en gris claro. Si la capa activa está al fondo de la pila y no tiene canal alfa, no se puede elevar hasta que le añada un canal alfa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Elevar capa ,
- o pulsando sobre el icono flecha arriba en la parte inferior del diálogo de capas.

Bajar capa

El comando Bajar capa baja la capa activa una posición en la pila de capas. Si la capa activa ya está abajo o si solo hay una capa, esta entrada de menú está desactivada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Bajar capa ,
- o pulsando sobre el icono flecha abajo en la parte inferior del diálogo de capas.

Capa a la cima

El comando Capa a la cima eleva la capa actual a la cima de la pila de capas. Si la capa activa ya está en la cima o si solo hay una capa, esta entrada de menú está desactivada y en gris claro. Si la capa activa está en el fondo de la pila y no tiene canal alfa, no se la puede elevar hasta que se le añada un canal alfa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Capa a la cima ,
- o presionando la tecla Mayus y pulsando sobre la flecha hacia arriba en la parte inferior del diálogo de capas.

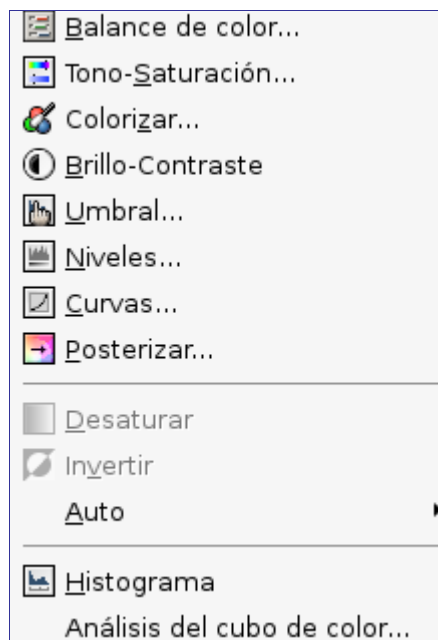
Capa al fondo

El comando Capa al fondo baja la capa activa al fondo de la pila de capas. Si la capa activa ya está en el fondo o si solo hay una capa, esta entrada de menú está desactivada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Pila Capa al fondo ,
- o presionando Mayus y pulsando sobre el icono flecha hacia abajo en la parte inferior del diálogo de capas.

El submenú Colores



El submenú Colores contienen operaciones que alteran el color en la capa activa. Las operaciones de la parte superior de la lista acceden a las Herramientas de color para la imagen. Están descritas en el capítulo de la caja de herramientas.

Este comando solo funciona sobre la capa que está *activa cuando se llama al comando*. Incluso cuando hace que otra capa sea la activa, la operación continua afectando a aquella para la que se ejecutó el comando.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen : **Capa Colores** .

Contenidos del submenú Colores

Además de los elementos del menú relacionados con las herramientas de color, que están en la parte alta de la lista, el submenú Colores contiene los siguientes elementos:

-
-
-

Desaturar

Al usar el comando Desaturar, puede convertir todos los colores de la capa activa a los correspondientes niveles de grises. Difiere de convertir la imagen a escala de grises en dos aspectos. El primero, solo funciona sobre la capa activa y el segundo, los colores de la capa están en valores RGB con tres componentes. Esto quiere decir que puede pintar sobre la capa, o partes individuales de ella, usando color un rato después.

Este comando solo funciona sobre capas de imágenes RGB. Si la imagen está en escala de grises o modo indexado, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puedes acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Colores Desaturar .

Invertir

El comando Invertir todos los valores de colores y brillos de los píxeles de la capa activa, como si la imagen se convirtiera en un negativo. Las áreas oscuras se vuelven claras, y las claras, oscuras. Las tonalidades son reemplazadas por sus colores complementarios. Para más información sobre colores, mire la entrada Modos de color en el glosario.

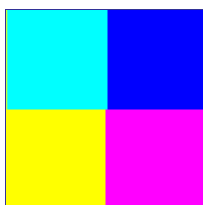
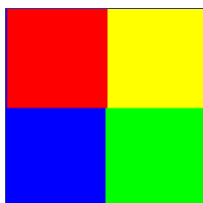
Este comando solo funciona sobre capas en imágenes RGB y en escala de grises. Si la imagen actual está indexada, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

No confunda este comando con el comando Invertir selección.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Colores Invertir .

Ejemplo

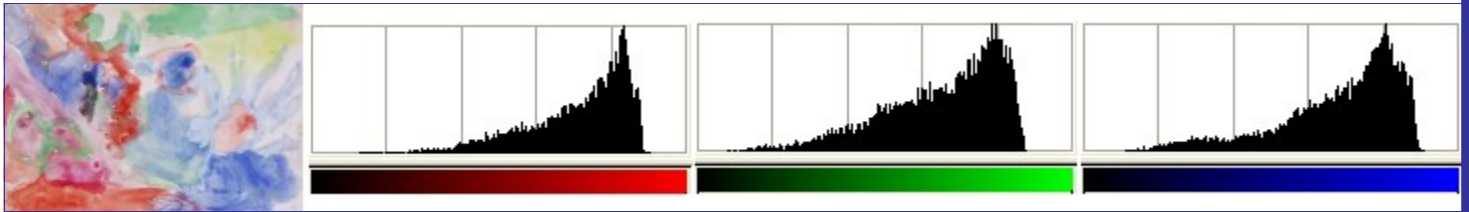


Comandos de extensión de colores de la capa

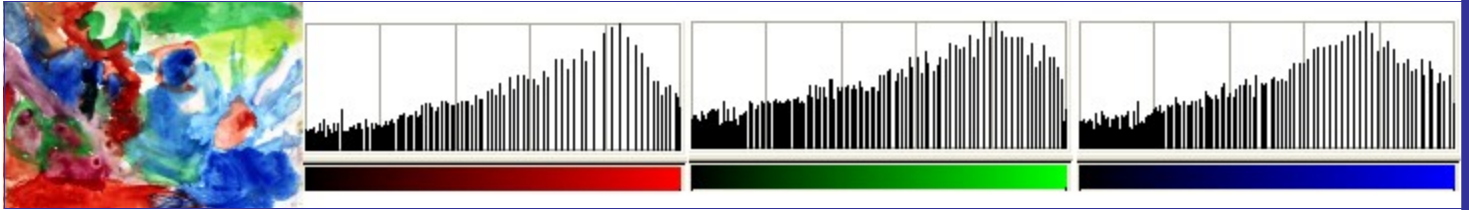
Algunos de los comandos extienden los tres canales de color por igual, con lo que los tonos no cambian. Otros comandos los extienden por separado, lo que cambia los tonos.

La manera de en que se hace la extensión varia con los diferentes comandos y el resultado parece distinto. No es fácil predecir con exactitud lo que hará cada comando. Si sabe lo que está haciendo, puede conseguir el mismo resultado o, incluso más, con la herramienta Niveles.

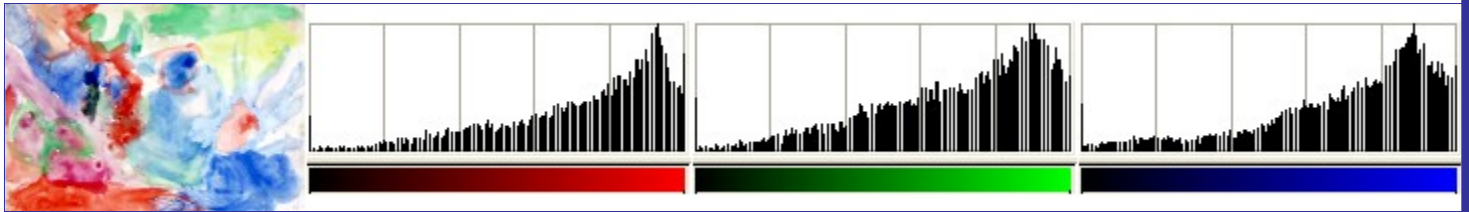
Aquí hay ejemplos de los resultados de estos comandos, todos juntos en una página, con lo que los puede comparar fácilmente. El comando más apropiado depende de su imagen, así que debería probar cada uno para ver que comando funcionan mejor sobre ella.



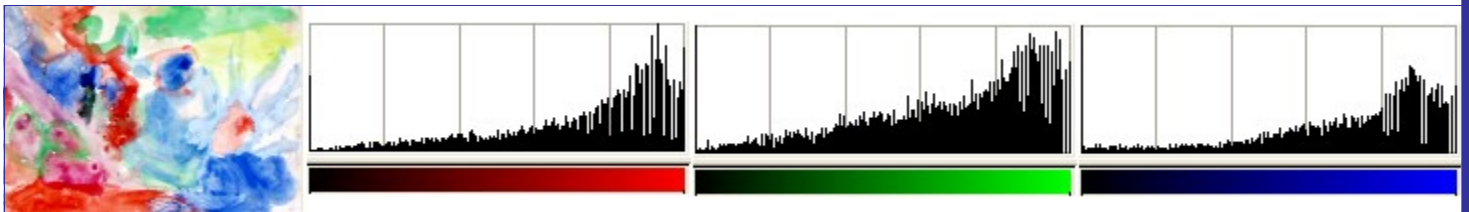
La capa original y sus histogramas



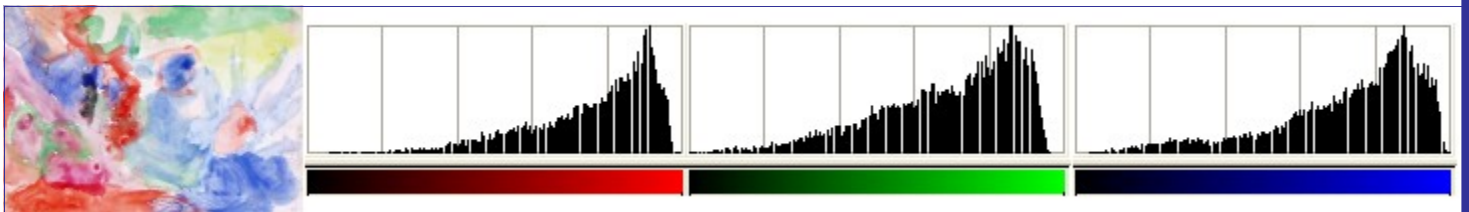
El comando "Ecuilizar"



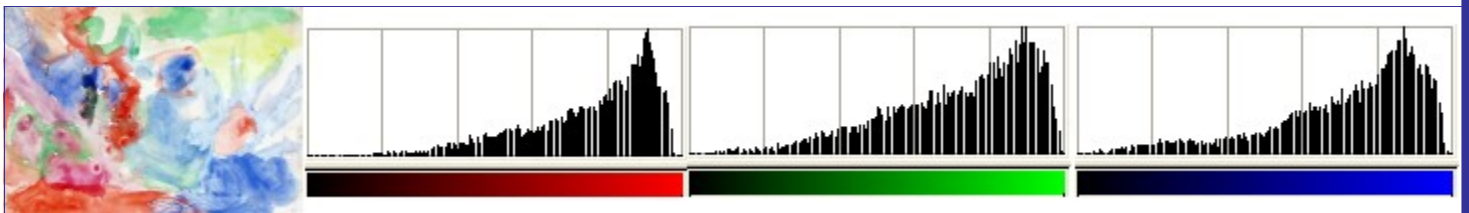
El comando "Balance de blanco"



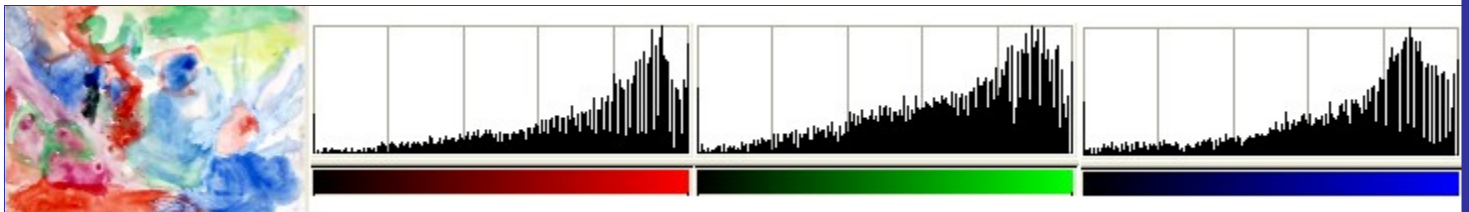
El comando "Realzar color"



El comando "Normalizar"

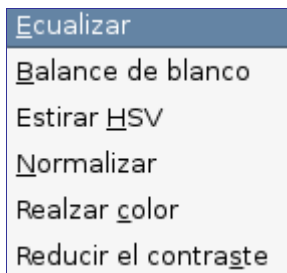


El comando "Reducir el contraste"



El comando "Estirar HSV"

El submenú Auto



El submenú Auto contiene operaciones que ajustan, automáticamente, la distribución de los colores en la capa activa, sin la intervención del usuario. Muchas de estas operaciones están implementadas como plugins.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto** .

Contenidos del submenú Auto

El submenú Auto contiene las siguientes entradas:

-
-
-
-
-
-

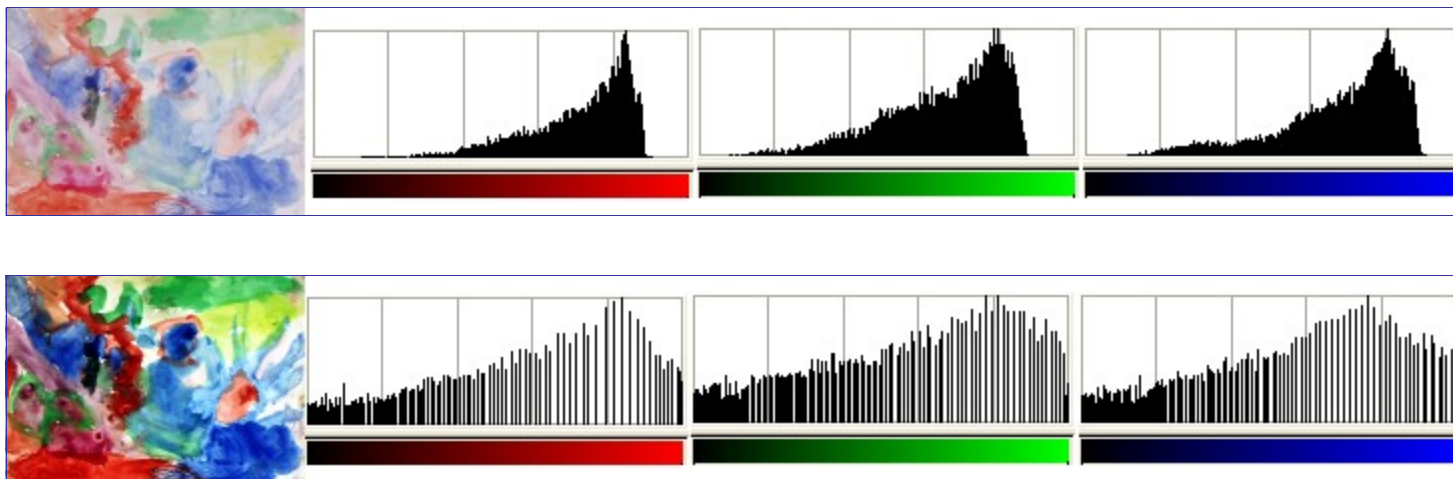
Ecualizar

El comando Ecualizar ajusta, automáticamente, la luminosidad de los colores en la capa activa, de manera que el histograma del canal valor se alisa lo más posible. Puede ver esto en el histograma en el ejemplo posterior, en el que el color de píxel, más frecuente en la imagen, se estira más, aparte de los colores de píxel menos frecuentes. Los resultados de este comando pueden variar un poco. A veces, "Ecualizar" funciona muy bien al aumentar el contraste de una imagen, resaltando detalles difíciles de ver antes. Otras veces, los resultados son muy malos. Es una operación muy potente y se puede intentar para ver si mejora la imagen. Funciona en capas de imágenes RGB y en escala de grises. Si la imagen está indexada, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Ecualizar** .
- o usando el atajo de teclado `MayusAv_Pag`.

Ejemplo de Ecuilizar



Balance de blanco

El comando Balance de blanco regula, automáticamente, los colores de la capa activa optimizando, separadamente, los canales rojo, verde y azul. Para hacer esto, descarta los colores del píxel al límite de los histogramas rojo, verde y azul que son usados por solo el 0.05% de los píxeles en la imagen y estira el rango tanto como sea posible. El resultado es que los colores del píxel, poco frecuentes, en los bordes exteriores de los histogramas (quizás puntos de suciedad, etc.) no influyen negativamente en los valores máximo y mínimo para optimizar los histogramas, comparado con Reducir el contraste. Como "Reducir el contraste", que podría cambiar la tonalidad de la imagen resultante.

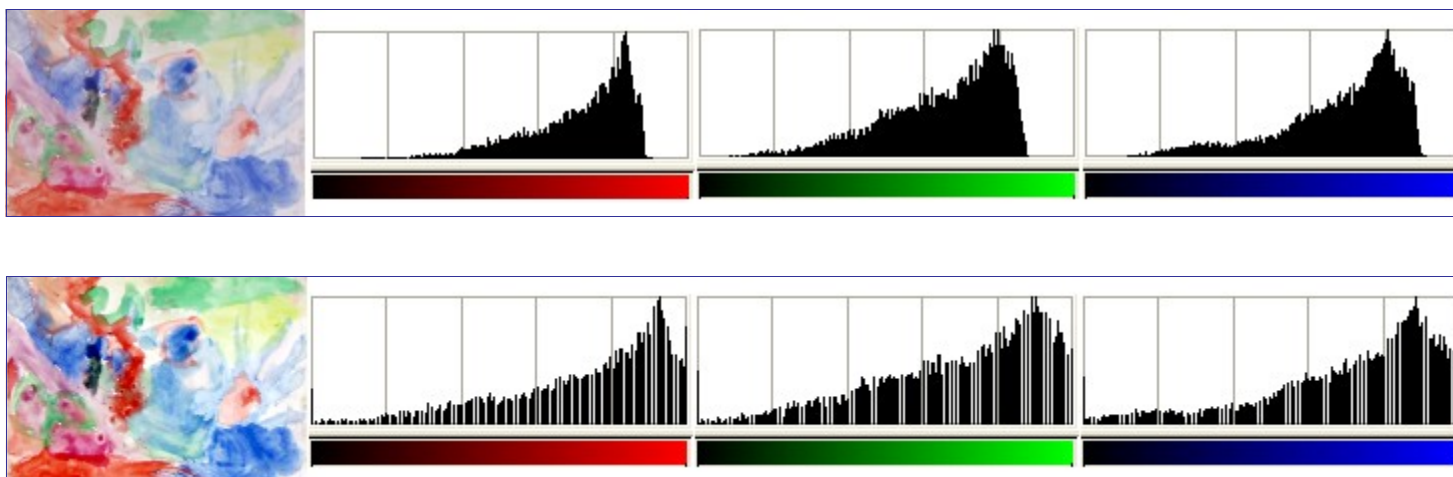
Este comando ajusta las imágenes con blancos y negros pobres. Tiende a crear blancos puros (y negros).

Balance de blanco funciona sobre capas en imágenes RGB. Si la imagen está indexada o en escala de grises, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Balance de blanco** .

Ejemplo de Balance de blanco



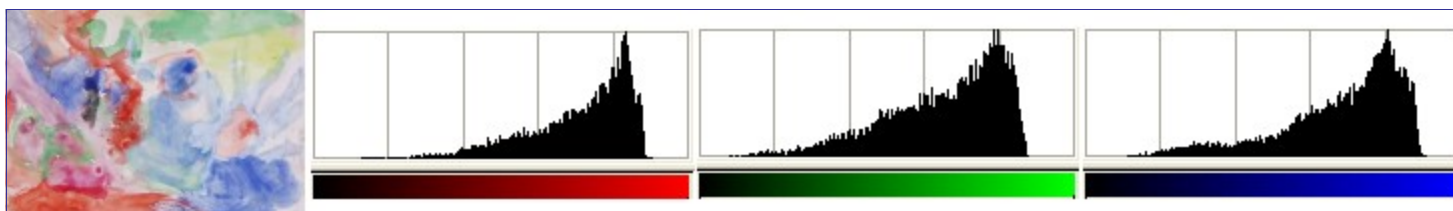
Realzar color

El comando Realzar color incrementa el rango de la saturación de los colores en la capa, sin alterar la luminosidad o la tonalidad. Hace esto convirtiendo los colores al espacio HSV, midiendo el rango de los valores de saturación de la imagen, estirando este rango tanto como sea posible, y, finalmente, volviendo a convertirlos al RGB. Es similar a Reducir contraste, excepto que funciona en el espacio de color HSV, para preservar la tonalidad. Funciona sobre capas en imágenes RGB e indexadas. Si la imagen está en escala de grises, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Realzar color** .

Ejemplo de Realzar color



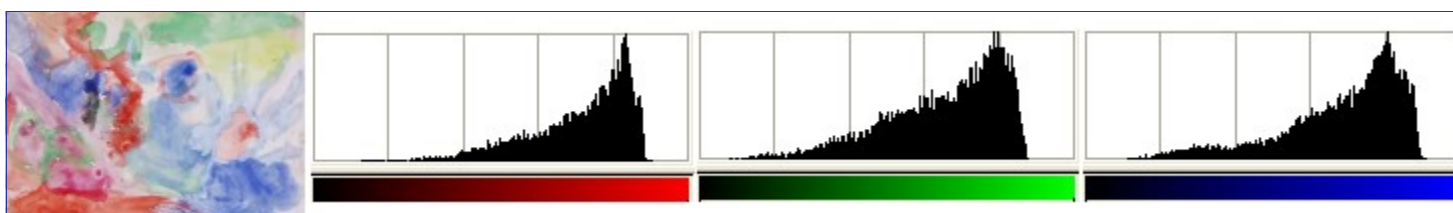
Normalizar

El comando Normalizar escala el valor de luminosidad de la capa activa de modo que el punto más oscuro se vuelve negro y el más claro se convierte en lo más luminoso posible, sin alterar su tonalidad. A menudo es un "remedio mágico" para imágenes pálidas o diluidas. "Normalizar" funciona sobre capas RGB, en escala de grises e indexadas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Normalizar** .

Ejemplo de Normalizar



Reducir el contraste

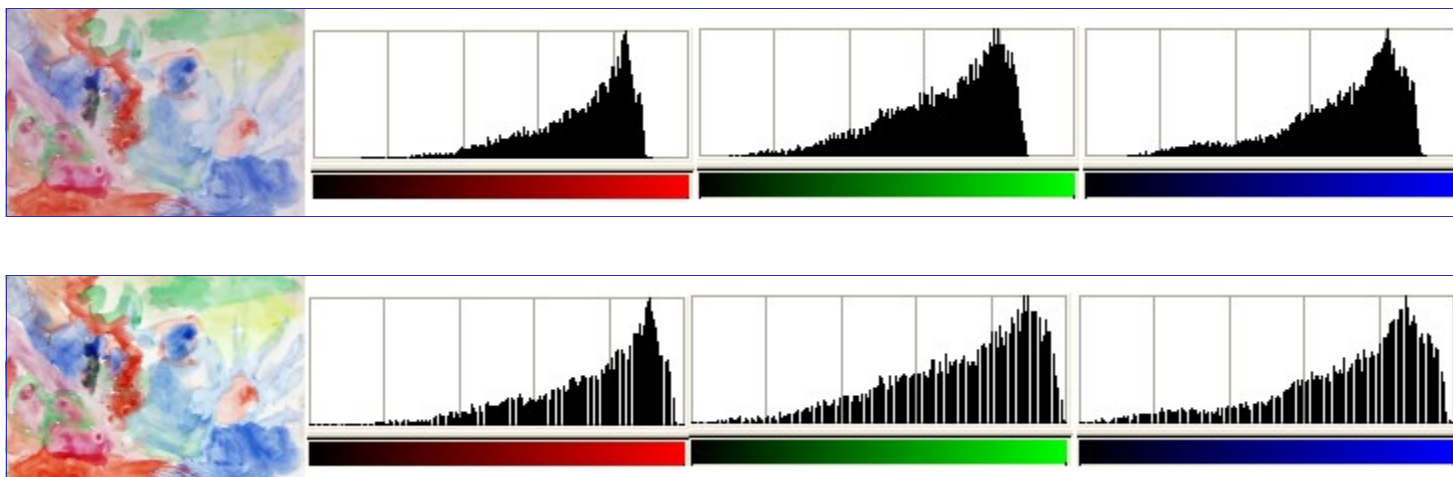
El comando Reducir el contraste reduce, automáticamente, el valor del histograma de la capa activa. Para cada canal de la capa activa, encuentra los valores mínimo y máximo y los usa para reducir los histogramas rojo, verde y azul a un rango lleno de contraste. Los colores claros se vuelven más claros y los oscuros más oscuros, lo que incrementa el contraste. Este comando produce un efecto similar al comando Normalizar, excepto que trabaja sobre cada canal de color de la capa de manera individualmente. A veces, esto produce cambios de color en la imagen, así que puede producir resultados no deseados. "Reducir el contraste" funciona sobre capas de imágenes RGB, en escala de grises e indexadas. Use "Reducir el contraste" solo si quiere suprimir un tinte de color no deseado de la imagen, la cual debería contener blanco y negro puro.

Este comando es, también, similar al comando Balance de blanco, pero no deshecha píxeles muy claros o muy oscuros, con lo que el blanco podría no ser puro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Reducir el contraste** .

Ejemplo de Reducir el contraste



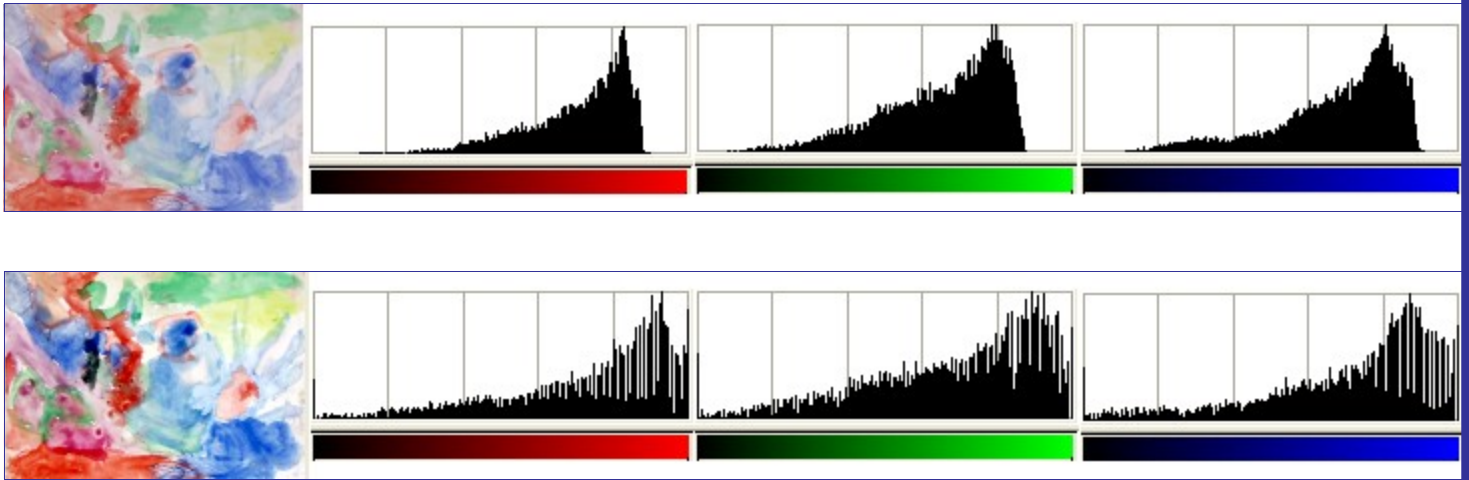
Estirar HSV

El comando Estirar HSV hace lo mismo que el comando Reducir contraste, excepto que funciona en el espacio de color HSV, en lugar del espacio de color RGB, y preserva la tonalidad. Extiende, de manera independiente, los rangos de los componentes del color de la tonalidad, la saturación y el valor. A veces los resultados son buenos, a menudo son un poco raros. "Estirar HSV" funciona sobre capas en imágenes RGB e indexadas. Si la imagen está en escala de grises, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Colores Auto Estirar HSV** .

Ejemplo de Estirar HSV



Capa de autorecorte

El comando Capa de autorecorte, automáticamente, recorta la capa activa, al contrario que la Herramienta recortar, o el comando Recorta la capa que le permite definir manualmente el área que se recorta.

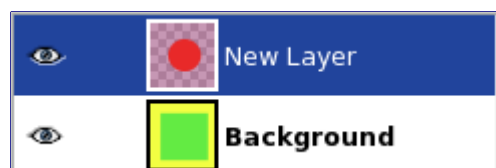
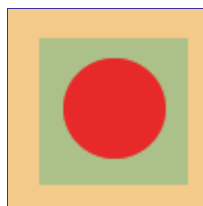
Este comando quita el área más grande posible alrededor del borde exterior que tiene el mismo color. Esto se hace, escaneando la capa a lo largo de una línea horizontal y una línea vertical y recortando la capa tan pronto como encuentra un color diferente, independientemente de su transparencia.

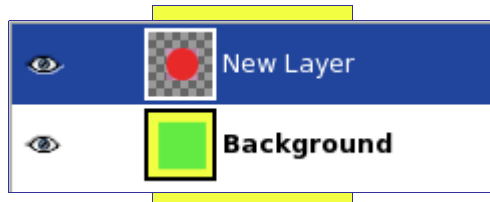
Puede usar este comando para recortar la capa a las dimensiones de un sujeto que se pierde en un fondo sólido muy grande.

Activar el comando

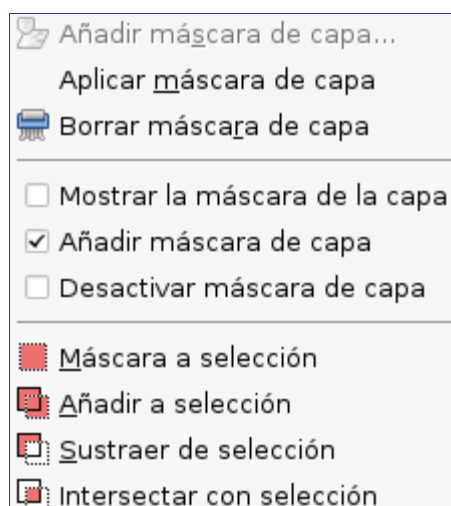
- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Capa de autorecorte .

Ejemplo





El submenú Máscara



El submenú **Máscara** del menú **Capa** contiene comandos que trabajan con máscaras: crear una máscara, aplicar una máscara, borrar una máscara o convertir una máscara en una selección. Mire la sección Máscaras de capa para más información sobre máscaras de capa y como usarlas.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara .

Los contenidos del submenú Máscara

El submenú **Máscara** contiene los siguientes comandos:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Añadir máscara de capa

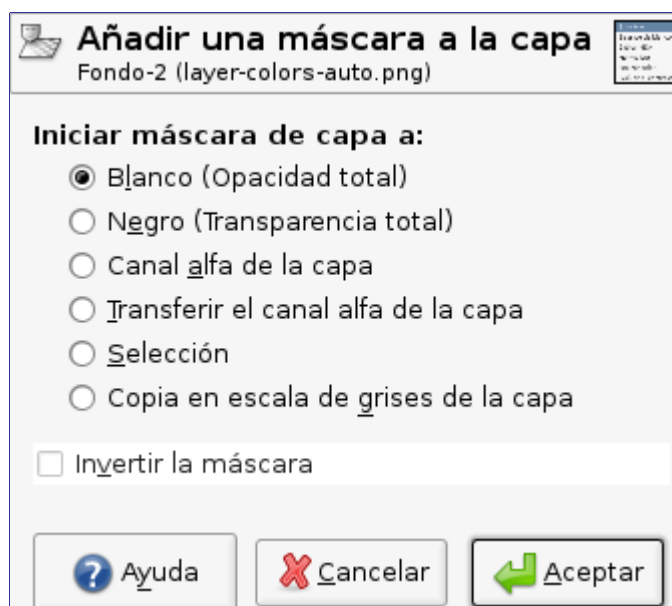
El comando Añadir máscara de capa añade una máscara de capa a la capa activa. Muestra un diálogo en el que puede seleccionar las propiedades iniciales de la máscara. Si la capa ya tiene una máscara de capa, o si no puede tener una porque no tiene canal alfa, la entrada del menú está deshabilitada y en gris claro.

Una máscara de capa le permite definir que partes de la capa son opacas, semitransparentes o transparente. Puede mirar la sección Máscara de capa, para más información.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Añadir máscara de capa
- o desde el menú emergente que se obtiene al pulsar con el botón derecho del ratón sobre la capa activa en el diálogo de capas.

Descripción del diálogo Añadir máscara de capa



Iniciar máscara de capa a

Este diálogo le ofrece seis opciones iniciales para la máscara de capa:

Blanco (opacidad total)

Con esta opción, la máscara de capa hará opaca a toda la capa. Esto significa que no verá ninguna diferencia en la apariencia de la capa hasta que pinte sobre la máscara de capa.

Negro (transparencia total)

Con esta opción, la máscara de capa hará transparente toda la capa. Esto se representa en la imagen con un patrón de cuadros sobre el que necesitará pintar para hacer una parte visible.

Canal alfa de la capa

Con esta opción, el contenido del canal alfa se usa para rellenar la máscara de capa. El canal alfa, en si mismo, no se altera, así la transparencia de las áreas parcialmente visibles se incrementan.

Transferir el canal alfa de la capa

Esta opción hace lo mismo que la opción anterior, excepto que, también, el canal alfa de la capa se reestablece a una opacidad total. El efecto es transferir la información de transparencia desde el canal alfa a la máscara de capa, dejando la capa con la misma apariencia que antes. La única diferencia es la visibilidad de la capa que ahora la determina la máscara de capa y no el canal alfa.

Selección

Esta opción convierte la selección actual en la máscara de capa, así que las áreas seleccionadas son opacas, y las no seleccionadas transparentes. Si ninguna área está parcialmente seleccionada, puede pulsar sobre el botón de máscara rápida para que se haga una idea del resultado del efecto.

Copia en escala de grises de la capa

Esta opción convierte la capa en la máscara de capa. Particularmente útil cuando planea añadir nuevos contenidos a la capa.

Invertir la máscara

Si marca la casilla **Invertir la máscara** en el fondo del diálogo, la máscara resultante se invierte, así que las áreas transparentes se vuelven opacas y viceversa.

Cuando pulsa sobre el botón **OK**, aparece una miniatura de la máscara de capa a la derecha de la miniatura de la capa en el diálogo de capas.

Aplicar máscara de capa

El comando Aplicar máscara de capa mezcla la máscara de capa con la capa activa. La información de transparencia de la máscara de capa se transfiere al canal alfa y la máscara de capa se borra. Si la capa activa no tiene máscara de capa, la entrada de menú esta deshabilitada y en gris claro. Mire la sección Máscaras de capa para más información.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Aplicar máscara de capa ,
- o desde el menú emergente que obtiene al pulsar con el botón derecho del ratón en la capa activa del diálogo de capas.

Borrar máscara de capa

El comando Borrar máscara de capa borra la máscara de capa de la capa activa, sin modificar la capa activa. Si la capa activa no tiene máscara de capa, la entrada de menú está desactivada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Borrar máscara de capa ,
- o desde el menú emergente que obtiene al pulsar con el botón derecho del ratón en la capa activa del diálogo de capas.

Mostrar máscara de capa

El comando Mostrar máscara de capa le permite ver la máscara de capa mejor que hacer la imagen invisible. Cuando pulsa sobre la entrada del menú, la miniatura de la máscara de capa en el diálogo de capas se muestra con un borde verde. La capa, en si misma, no se modifica; puede hacerla visible de nuevo, después.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Mostrar la máscara de la capa ,
- o manteniendo pulsada la tecla Alt (Ctrl Alt en algunos sistemas) y pulsando sobre la miniatura de la máscara de capa en el diálogo de capas.
- Puede deshacer esta acción desmarcando la entrada de menú en el submenú **Capa**Máscara o pulsando Alt (o Ctrl Alt) y la miniatura de la máscara de capa.

Editar máscara de capa

Cuando pulsa sobre el elemento Editar máscara de capa en el submenú **Máscara de capa**, la máscara de capa se convierte en el componente activo de la capa activa y la máscara de capa se muestra en el diálogo de capas con un borde blanco. Cuando la desmarca, la capa es la que se vuelve el componente activo y se muestra con el borde activo. También puede activar el componente que quiera pulsando sobre el en el diálogo de capas.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Editar máscara de capa .
- Puede deshacer esta acción desmarcando la entrada de menú en el menú **Capa** Máscara o pulsando en el componente en el diálogo de capas.

Desactivar máscara de capa

Tan pronto como crea una máscara de capa, actúa sobre la imagen. El comando Desactivar máscara de capa le permite suspender esta acción. Cuando pulsa sobre la entrada de menú, el borde de la miniatura de la máscara de capa en el diálogo de capas se vuelve rojo.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Desactivar máscara de capa ,

- o manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Ctrl Alt en algunos sistemas) y pulsando sobre la miniatura de la máscara de capa en el diálogo de capas.
- Puede deshacer esta acción desmarcando la entrada de menú en el menú **Capa**Máscara o pulsando Ctrl (o Ctrl Alt) y sobre la miniatura de la máscara de capa.

Máscara a selección

El comando Máscara a selección convierte la máscara de capa de la capa activa en una selección, reemplazando la selección que ya está activa en la imagen. Las áreas blancas están seleccionadas, las negras no está seleccionadas, y las áreas grises se convierten en selecciones difuminadas. La máscara de capa, en si misma, no se modifica con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Máscara a selección ,
- o desde el menú emergente que se obtiene al pulsar con el botón derecho en la capa activa en el diálogo de capas.

Ilustración de Máscara a selección



Máscara a selección

El comando Añadir a selección convierte la máscara de capa de la capa activa en una selección, la cual se añade a la selección que ya está activa en la imagen. Las áreas blancas están seleccionadas, las negras no está seleccionadas, y las áreas grises se convierten en selecciones difuminadas. La máscara de capa, en si misma, no se modifica con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Añadir a selección ,
- o desde el menú emergente que se obtiene al pulsar con el botón derecho en la capa activa en el diálogo de capas.

Ilustración de añadir máscara de capa a selección



Sustraer máscara de capa de la selección

El comando Sustraer de selección convierte la máscara de capa de la capa activa en una selección, la cual se sustrae de la selección que ya es activa en la imagen. Las áreas blancas están seleccionadas, las negras no está seleccionadas, y las áreas grises se convierten en selecciones difuminadas. La máscara de capa, en si misma, no se modifica con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Sstraer de selección ,
- o desde el menú emergente que se obtiene al pulsar con el botón derecho en la capa activa en el diálogo de capas.

Ilustración de sustraer máscara de capa de la selección



Intersectar con selección

El comando Intersectar con selección convierte la máscara de capa de la capa activa en una selección. La intersección de esta selección y la selección que ya es activa forman la nueva selección de la imagen. Las áreas blancas están seleccionadas, las negras no está seleccionadas, y las áreas grises se convierten en selecciones difuminadas. La máscara de capa, en si misma, no se modifica con este comando.

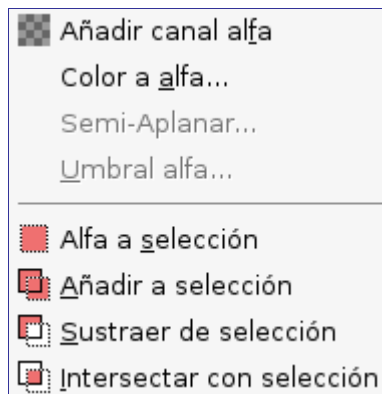
Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Máscara Intersectar con selección ,
- o desde el menú emergente que se obtiene al pulsar con el botón derecho en la capa activa en el diálogo de capas.

Ilustración de la intersección de la máscara de capa con la selección



El submenú Transparencia del menú Capa



El submenú Transparencia contiene comandos que se usan o afectan al canal alfa de la capa activa.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia .

Los contenidos del submenú Transparencia

El submenú Transparencia contiene los siguientes comandos:

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Añadir canal alfa

Añadir canal alfa: Se añade, automáticamente, un canal alfa al diálogo de canales tan pronto como añade una segunda capa a su imagen. Si la imagen tiene solo una capa, se considera una capa de fondo y no tiene canal alfa. Esta capa de fondo sin canal alfa no puede tener transparencia o máscara de capa. En este caso se puede añadir un canal alfa con este comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Añadir canal alfa .

Color a alfa

Puede hacer los colores de la capa activa transparente usando el comando Color a alfa. Puede encontrar una descripción de este comando en la sección sobre el filtro color a alfa.

Este comando solo funciona sobre la capa *activa cuando se llama al comando*. Aunque después seleccione otra capa como la activa, la operación continua afectando a la capa sobre la que se ejecutó el comando.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Color a alfa .

Semi-Aplanar

El comando Semi-Aplanar se describe en el capítulo del filtro Semi-Aplanar. El comando es útil cuando necesita una imagen con anti-dentado, con colores indexados y transparencia.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Semi-Aplanar .

Umbral alfa

El comando Umbral alfa convierte las áreas semitransparentes de la capa activa en áreas completamente transparentes u opacas, según el umbral que seleccione, entre 0 y 255. Solo funciona en capas en imágenes RGB que tengan un canal alfa. Si la imagen está en escala de grises o indexada, o si la capa no tiene canal alfa, la entrada de menú está desactivada y en gris claro. Si la opción **Mantener transparencia** está marcada en el diálogo de capas, el comando muestra un mensaje de error.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Umbral alfa .

Descripción de la ventana del diálogo



Umbral

Puede seleccionar el valor de la transparencia para usarlo como umbral mediante el deslizador o introduciendo un valor entre 0 y 255 en la caja de entrada. Todo valor por debajo de este umbral se volverá opaco y todo valor por arriba se volverá completamente transparente.

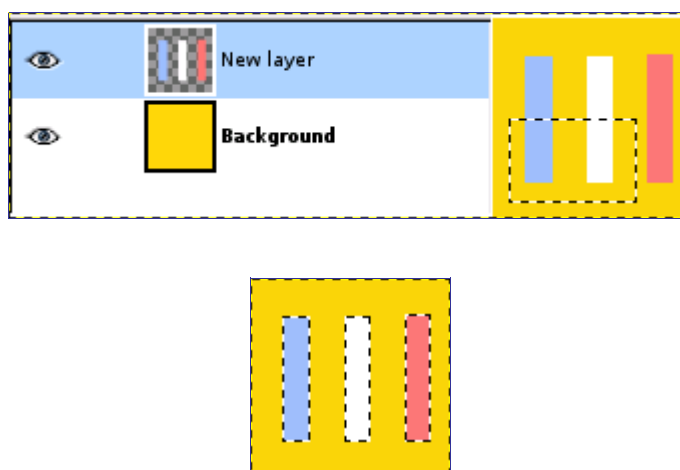
Alfa a selección

El comando Alfa a selección crea una selección en la capa activa desde el canal alfa, que representa la transparencia. Las áreas opacas se seleccionan completamente, las transparentes no se seleccionan, y las translúcidas se seleccionan parcialmente. Esta selección *reemplaza* la selección existente. El canal alfa, en si mismo, no cambia.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Alfa a selección .
- o desde el menú emergente que aparece cuando pulsa con el botón derecho sobre la capa aactiva en el diálogo de capas.

Ejemplo



Añadir canal alfa a selección

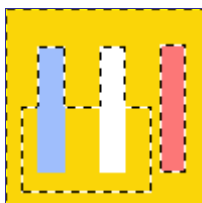
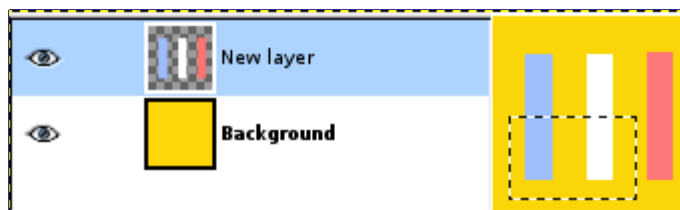
El comando Añadir a selección crea una selección en la capa activa desde el canal alfa. Los píxeles opacos son totalmente seleccionados, los transparentes no se seleccionan, y los translúcidos son seleccionados parcialmente. Esta selección se *añade* a la selección existente. No cambia el canal alfa, en si mismo.

Los otros comandos en este grupo de operaciones son similares, excepto que en lugar de añadir a la selección existente la selección producida desde la capa activa, la reemplaza, la resta o la interseca.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Añadir a selección .

Ejemplo



Sustraer de selección

El comando Sustraer de selección crea una selección en la capa activa desde el canal alfa. Los píxeles opacos son totalmente seleccionados, los transparentes no se seleccionan, y los translúcidos son seleccionados parcialmente. Esta selección *se sustrae* de la selección existente. No cambia el canal alfa, en si mismo.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Sustraer de selección .
- o desde el menú emergente que aparece cuando pulsa con el derecho sobre la capa activa en el diálogo de capas.

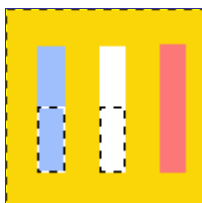
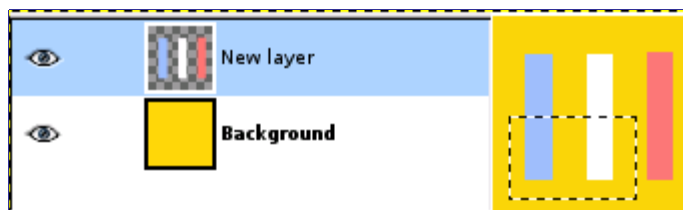
Intersectar canal alfa con la selección

El comando Intersectar con selección crea una selección en la capa activa desde el canal alfa. Los píxeles opacos son totalmente seleccionados, los transparentes no se seleccionan, y los translúcidos son seleccionados parcialmente. Esta selección *se intersecta* con la selección existente. No cambia el canal alfa, en si mismo.

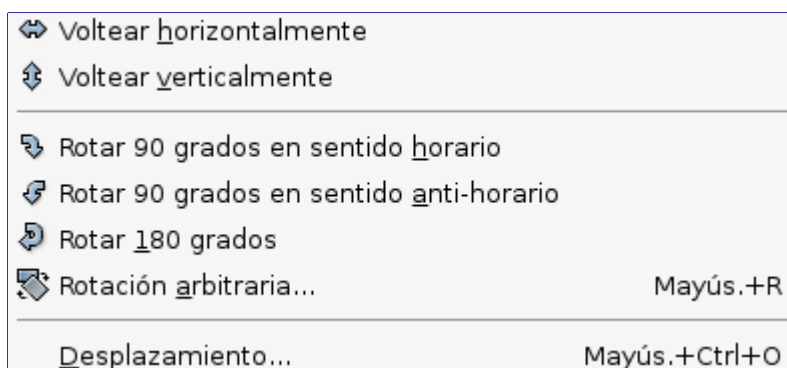
Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transparencia Intersectar con selección .
- o desde el menú emergente que aparece cuando pulsa con el derecho sobre la capa activa en el diálogo de capas.

Ejemplo



El submenú Transformar



El submenú Transformar del menú **Capa** contiene comandos que voltean o hacen rotar la capa activa de la imagen.

Activar el submenú

- Puede acceder a este submenú desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar .

Los contenidos del submenú Transformar

El submenú Transformar contiene los siguientes comandos:

-
-
-
-
-
-
-

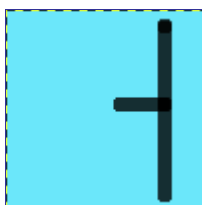
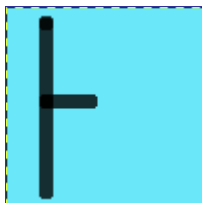
Voltear horizontalmente

El comando Voltear horizontalmente invierte la capa activa horizontalmente, es decir, desde la izquierda a la derecha. No cambia las dimensiones de la capa ni la información del píxel.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Voltear horizontalmente .

Ejemplo



Voltear verticalmente

El comando voltear verticalmente invierte la capa activa verticalmente, es decir, de arriba a abajo. No cambia las dimensiones de la capa ni la información del píxel.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Voltear verticalmente .

Rotar 90 grados en sentido horario

El comando Rotar 90 grados en sentido horario rota la capa activa 90° sobre el centro de la capa, sin pérdida de datos gráficos. No se altera la forma de la capa, pero la rotación puede extender la capa fuera de los bordes de la imagen. Esto está permitido en el GIMP y no significa que la capa se recorte. No podrá ver las partes que se extiendan fuera de los límites de la imagen a menos que redimensione el lienzo o se mueva la capa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Rotar 90 grados en sentido hhorario .

Rotar 90 grados en sentido anti-horario

El comando Rotar 90 grados en sentido anti-horario rota la capa activa 90° en sentido anti-horario sobre el centro de la capa, sin pérdida de los datos gráficos. No se altera la forma de la capa, pero la rotación puede extender la capa fuera de los bordes de la imagen. Esto está permitido en el GIMP y no significa que la capa se recorte. No podrá ver las partes que se extiendan fuera de los límites de la imagen a menos que redimensione el lienzo o se mueva la capa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Rotar 90 grados en sentido anti-horario .

Rotar 180 grados

El comando Rotar 180 grados rota la capa activa 180 grados sobre el centro de la capa, sin pérdida de datos gráficos. No se altera la forma de la capa, pero la rotación puede extender la capa fuera de los bordes de la imagen. Esto está permitido en el GIMP y no significa que la capa se recorte. No podrá ver las partes que se extiendan fuera de los límites de la imagen a menos que redimensione el lienzo o se mueva la capa.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Rotar 180 grados .

Rotación arbitraria

El comando Rotación arbitraria rota una capa en un ángulo especificado. Es un camino alternativo de acceder a la Herramienta rotar. Mire la sección sobre esta herramienta para una mayor información.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Rotación arbitraria .
- o usando el atajo de teclado MayusR.

Desplazamiento

El comando Desplazamiento desplaza el *contenido* de la capa activa. Todo lo que sea desplazado fuera de los límites de la capa será recortado. Este comando muestra un diálogo que permite especificar la cantidad de desplazamiento y como se rellenará el espacio vacío tras el desplazamiento.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Transformar Desplazamiento .

- o usando el atajo de teclado MayusCtrlO .

Descripción del diálogo Desplazamiento



Desplazamiento

X; Y

Con estos dos valores, especifica cuanto se deslizará el contenido de la capa en horizontal (X) y vertical (Y). Puede introducir estos valores en las cajas de texto. Los valores positivos mueven la capa hacia la derecha y abajo. La unidad predeterminada es el píxel, pero se puede cambiar en el menú desplegable. A veces puede ser útil la unidad "%".

Desplazar por x/2, y/2

Con este botón, se puede seleccionar el desplazamiento X y Y de forma que que el contenido se desplaza exactamente la mitad de la anchura y altura de la imagen.

Comportamiento de los bordes

Puede especificar una de las tres maneras para tratar las áreas sobrantes vacías, cuando se desplaza la capa:

- *Volver al principio*: El espacio vacío en un lado de la capa se rellena con la parte de la capa que fué recortada del otro lado, así que no se pierde ningún contenido.
- *Rellenar con el color de fondo*: El espacio vacío se rellena con el color de fondo, que se muestra en el área de color de la caja de herramientas.
- *Hacer transparente*: El espacio vacío se hace transparente. Si la capa no tiene canal alfa, esta opción no está disponible (gris claro).

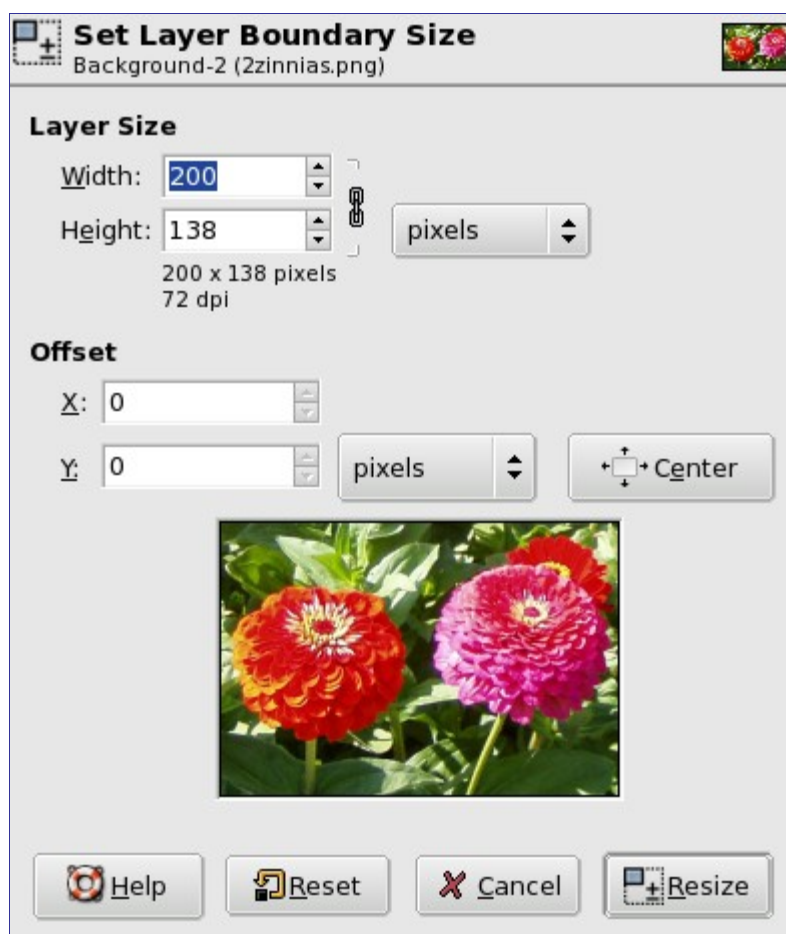
Tamaño del borde de la capa

En el GIMP, una capa no siempre tiene el mismo tamaño que la imagen que la contiene. Puede ser más pequeña o más grande, en cuyo caso algunas partes están escondidas. El comando Tamaño del borde de la capa muestra un diálogo en el cual se puede seleccionar las dimensiones para la capa actual. Este comando cambia las dimensiones de la capa, pero no escala su contenido.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Tamaño de borde de capa .

Descripción del diálogo Tamaño de borde de capa



Tamaño de capa

Anchura; Altura

Cuando se visualiza el diálogo, se muestra las dimensiones originales de la capa activa. Puede cambiarlas usando las dos cajas de texto. Si estas cajas están enlazadas con la cadena, el ratio anchura-altura se mantiene. Si se rompe la cadena, al pulsar sobre ella, puede seleccionar las dos dimensiones independientemente.

La unidad de medida predefinida es el píxel. Puede cambiarla mediante el diálogo desplegable. Por ejemplo, puede usar "%" del tamaño actual.

Deslizamiento X; Deslizamiento Y

De manera predeterminada, la capa redimensionada se sitúa en la esquina superior izquierda. Aquí, puede seleccionar el deslizamiento relativo de la capa desde la esquina superior izquierda de la imagen. La unidad predefinida es el píxel, pero puede cambiarla mediante el menú desplegable. También, puede situarla en el centro de la imagen pulsando sobre el botón **Centro**.

Capa a tamaño de la imagen

El comando Capa a tamaño de la imagen redimensiona los bordes de la capa para igualarlos a los de la imagen, sin mover el contenido de la capa con respecto a la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Capa a tamaño de la imagen .

Escalar capa

El comando Escalar capa redimensiona la capa y su contenido. La imagen pierde algo de calidad al ser escalada. El comando muestra un diálogo donde puede seleccionar parámetros referentes al tamaño de la capa y a la calidad de la imagen.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Escalar capa .

Descripción del diálogo Escalar capa



Tamaño de capa

Cuando se agranda una imagen, el GIMP tiene que calcular nuevos píxeles desde los existentes. A este

procedimiento se le llama *"interpolación"*. Independientemente del algoritmo de interpolación usado no se añade nueva información a la imagen. Si lugares en la capa que no tienen detalles, no se obtendrá ninguno al escalar. Es más probable que la capa parezca un poco borrosa después de escalar. De manera similar, cuando reduce una capa, la imagen pierde algo de calidad cuando se borran píxeles.

Anchura; Altura

El comando muestra un diálogo con las dimensiones de la capa original en píxeles. Puede seleccionar las nuevas **Anchura y Altura** para la capa en las cajas de texto. Si estas cajas están enlazadas con la cadena, el ratio anchura-altura se mantiene. Si se rompe la cadena, al pulsar sobre ella, puede seleccionar las dos dimensiones independientemente.

Puede seleccionar otras unidades en el menú desplegable. Si selecciona porcentaje como unidad, puede seleccionar el tamaño de la capa relativo a el de la capa original. Puede seleccionar unidades físicas, como pulgadas o milímetros. Si hace esto debería prestar atención a la **Resolución X/Y** de la imagen.

Si agranda una capa, los píxeles perdidos se calculan por interpolación, pero no se añaden nuevos detalles. Cuando más se agrande la capa y más veces se agrande, más borrosa se volverá. El resultado exacto de la ampliación depende del método de interpolación elegido. Después de escalar, puede mejorar el resultado usando el filtro Enfocar, pero es mucho mejor usar una gran resolución al escanear, al tomar fotografías digitales o al producir imágenes digitales de otras maneras.

Calidad

Al cambiar el tamaño de la capa, el GIMP tiene que añadir o quitar píxeles. El método que se usa para hacer esto tiene un impacto considerable sobre la calidad del resultado. Puede elegir el método de interpolación de colores de los píxeles desde el menú desplegable **Interpolación**.

Interpolación

- **Ninguna:** No se usa interpolación. Los píxeles se agrandan o se quitan, como si se hiciera un zoom. Este método es bajo en calidad pero muy rápido.
- **Lineal:** Este método tiene un buen compromiso entre calidad y velocidad.
- **Cúbica:** Este método tarda un buen rato, pero produce los mejores resultados.

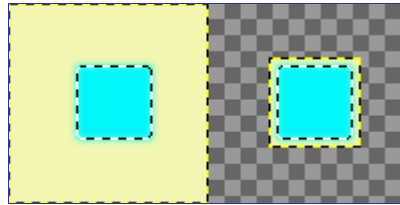
Recortar la capa

El comando Recortar la capa recorta solo la capa activa, por los bordes de la selección, quitando todo el contenido que no está seleccionado. Las áreas que están parcialmente seleccionadas (por ejemplo, difuminadas) no se recortan. Si no hay selección en la imagen, la entrada de menú está deshabilitada y en gris claro.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa** Recortar la capa .

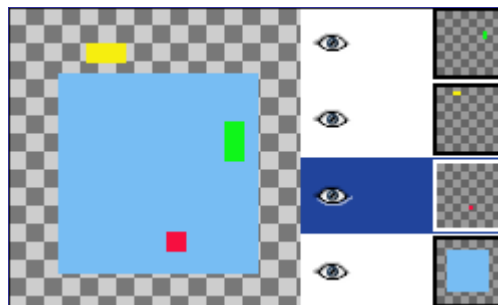
Ejemplo



Alinear capas visibles

Con el comando Alinear capas visibles, puede posicionar de una manera precisa las capas visibles (aquellas marcadas con el icono "ojo"). Este grado de precisión es muy útil cuando trabaja con animaciones, que normalmente tienen muchas capas pequeñas. Al pulsar sobre Alinear capas visibles se muestra un diálogo que permite elegir como se alinearán las capas.

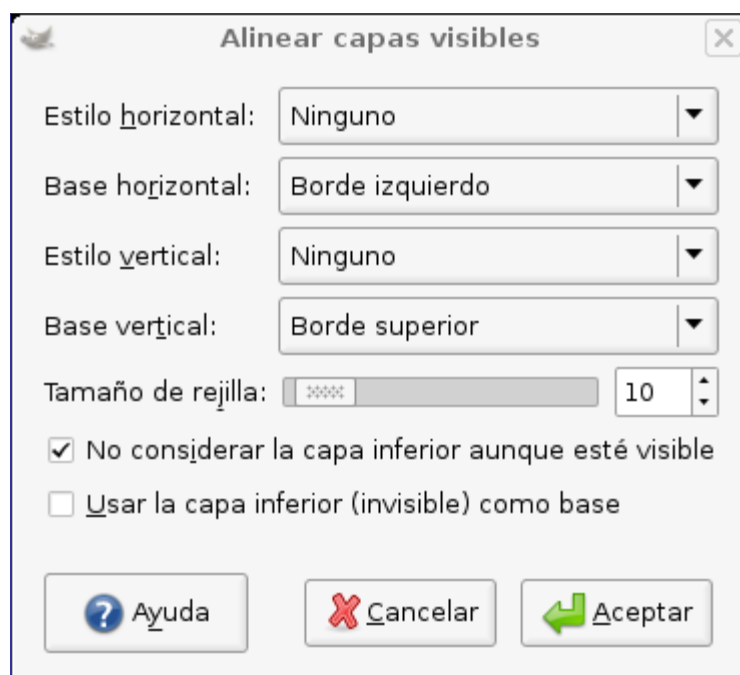
En el GIMP 1.2, la base predefinida para la alineación fué la capa visible de arriba en la pila. En el GIMP 2, la base de la alineación predefinida es el borde del lienzo. Puede alinear la imagen sobre la capa del fondo de la pila, marcando **Usar la capa inferior (invisible) como base** en el diálogo.



Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Capa Alinear capas visibles** . No tiene atajo de teclado predefinido.

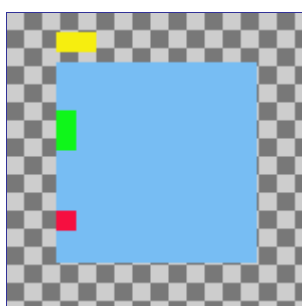
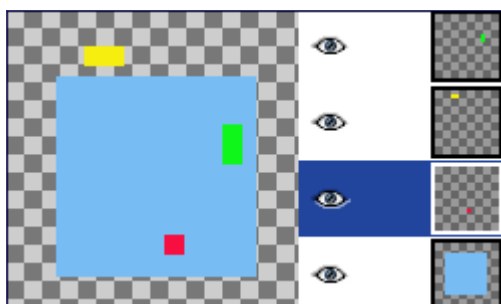
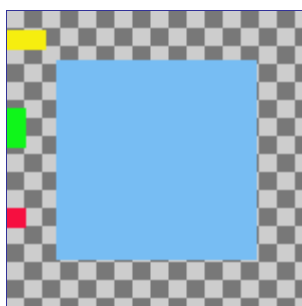
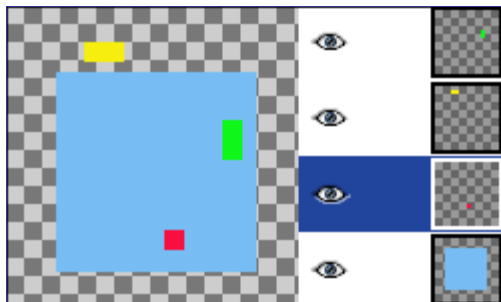
Descripción del diálogo Alinear capa



Estilo horizontal; Estilo vertical

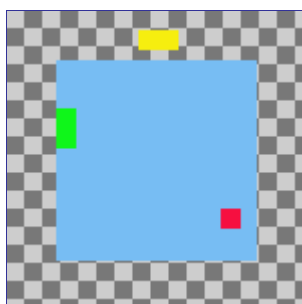
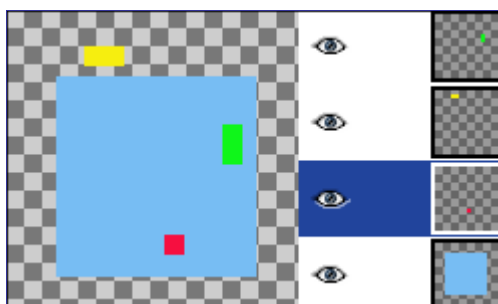
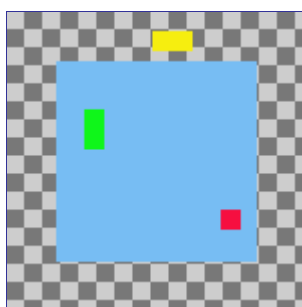
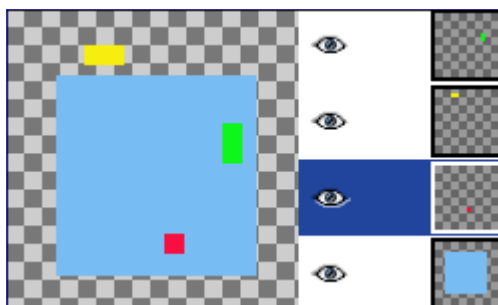
Estas opciones controlan como se deberán mover las capas en relación con las otras. Puede elegir entre:

- **Ninguna:** No cambiará en la posición horizontal o vertical.
- **Recolectar:** Las capas visibles se alinearán sobre el lienzo, de la manera que se determina en las opciones **Base horizontal** y **Base vertical base**. Si selecciona una **Base horizontal** de **Borde derecho**, las capas podrían desaparecer del lienzo. Puede recuperarlas agrandando el lienzo. Si marca la opción **Usar la capap inferior (invisible) como base**, las capas se alinearán en la esquina superior izquierda de la capa inferior.

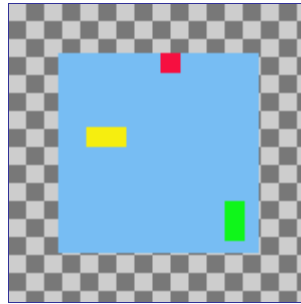
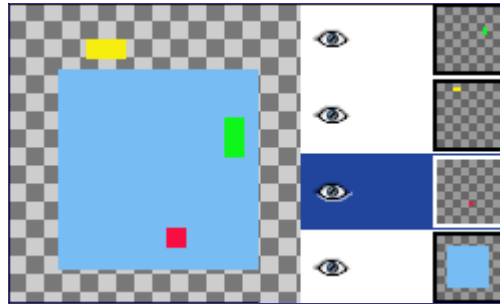


- **Rellenar (izq. a der.); Rellenar (superior a inferior):** Las capas visibles se alinearán con el lienzo según los bordes que seleccione en **Base horizontal** o **Base vertical**, respectivamente. Las capas se arreglan regularmente, so that they do not overlap each other. La capa superior en la pila se situa en la posición más a la

izquierda (o más arriba) en la imagen. Las otras capas se sitúan regularmente entre estas dos posiciones. Si marca la opción **Usar la capa inferior (invisible) como base**, las capas se alinearán con el borde correspondiente de la capa inferior.



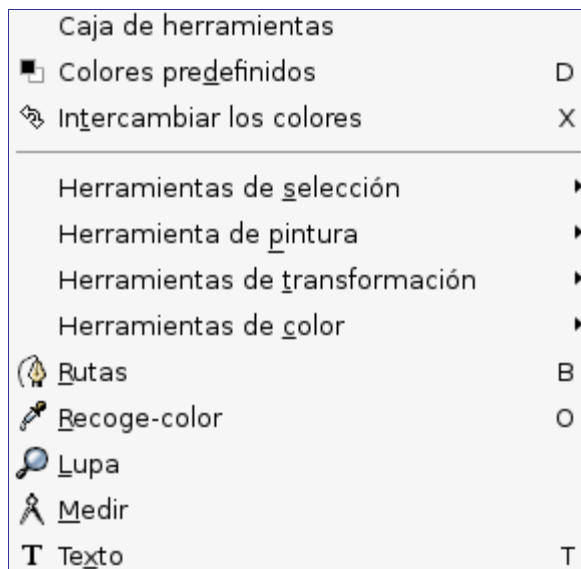
- **Rellenar (der. a izq.); Rellenar (inferior a superior):** Esta configuración funciona de manera similar a las descritas antes, pero se rellena en la dirección opuesta.



Debe haber al menos tres capas visibles en la imagen para usar las opciones "Rellenar".

El menú Herramientas

Introducción al menú Herramientas



Las entradas de menú en el menú **Herramientas** permiten acceder a las herramientas del GIMP. Todas las herramientas disponibles en el GIMP están ampliamente descritas en la sección Caja de herramientas.

El menú Filtros

Introducción al menú Filtros



En la terminología GIMP, un *filtro* es un complemento (plug-in) que modifica la apariencia de una imagen, en la mayoría de los casos, la capa activa de la imagen. No todas las entradas en este menú tienen esta definición; la palabra "*filtro*", a menudo, se usa impropia para referirse a cualquier plug-in, independientemente de lo que este haga. En efecto, no todas las entradas de este menú modifican la imagen.

Con la excepción de los tres elementos superiores del menú **Filtros**, todas las entradas se proporcionan por complementos. Cada uno de ellos decide su situación en el menú. Por esto, la apariencia de este menú puede ser completamente diferente para cada usuario. En la práctica, la apariencia no varía mucho, porque la mayoría de los complementos vienen con el GIMP cuando se instala, y desde luego están en los mismos sitios del menú.

Los complementos no están restringidos al menú **Filtros**: un complemento puede tener entradas en cualquier menú. En efecto, un número de funciones básicas de GIMP (por ejemplo, Semi-aplanar en el menú **Capa**) son implementados por plug-ins. Pero el menú **Filtros** es el lugar predefinido para que un complemento sitúe su entrada de menú.

Para general información sobre complementos y como usarlos, mire la sección sobre Plug-ins. Puede encontrar información sobre los filtros provistos con el GIMP en el capítulo Filtros. Para los filtros que instale usted, mire la información que viene

con ellos.

Repetir el último

El comando Repetir el último repite la última operación efectuada por un complemento, usando la misma configuración que la última vez que se ejecutó.

Notese que este comando repite el último *plug-in* ejecutado, independientemente de si está o no en el menú **Filtros**.

Activar el comando

- Puede acceder a este menú desde el menú de la imagen: **Filtros** Repetir el último ,
- o mediante el atajo de teclado Ctrl F .

Volver a mostrar el último

El comando Volver a mostrar el último ejecuta, interactivamente, el complemento ejecutado más recientemente. Al contrario que el comando "*Repetir el último*", que no muestra el diálogo, el comando "*Volver a mostrar el último*" muestra una ventana de diálogo, si es que tiene una. Se muestra con la configuración usada la última que se usó el complemento (asumiendo que el complemento sigue las convenciones de programación del GIMP).

Notese que este comando repite el último *plug-in* ejecutado, independientemente de si está o no en el menú **Filtros**.

Cuando está usando un complemento, especialmente, uno que no tenga ventana previa, puede teener que ajustar los parámetros varias veces antes de que le satisfagan los resultados. Para hacer esto eficientemente, puede memorizar los atajos de teclado para Deshacer y Volver a mostrar el último: CtrlZ seguido de MayusCtrlF .

Activar el comando

- Puede acceder a este menú desde el menú de la imagen: **Filtros** Volver a mostrar el último ,
- o usando el atajo de teclado MayusCtrlF .

Reiniciar todos los filtros

Normalmente, cada vez que se ejecuta un complemento interactivo, se visualiza su diálogo con la configuración usada la última vez que se ejecutó. Esto puede ser un problema si seleccionó unos valores erróneos y no recuerda los valores originales. Una manera de recuperarlos es cerrar el GIMP y iniciarlo de nuevo, pero el comando Reiniciar todos los filtros es una solución ligeramente menos drástica: reinicia los valores de *todos* de todos los complementos a los valores predefinidos. Dado que es un paso importante, se le pide confirmación. Tenga cuidado: este comando no se puede deshacer.

Activar el comando

- Puede acceder a este comando desde el menú de la imagen: **Filtros** Reiniciar todos los filtros .

Chapter

Filtros

Filtros de desenfoque

Introducción a los filtros de desenfoque



Este es un conjunto de filtros para desenfocar las imágenes, o partes de ellas, en varias direcciones. Si existe una selección, sólo las partes seleccionadas de la imagen serán desenfocadas. Puede ocurrir, sin embargo, que haya algunos colores de fuera del área que sean incluidos dentro del área desenfocada. Para ayudarle a escoger el filtro de desenfoque deseado, nosotros ilustraremos cada uno de los efectos en una imagen enseñada a la derecha. Lo que ven aquí, es verdad, sólo son imágenes de ejemplo: la mayoría de los filtros tienen parámetros que permiten variar la magnitud o el tipo de desenfoque, las posibilidades son enormes.



El más útil de todos es el desenfoque gaussiano. (No se asuste de la palabra "Gaussiano": este filtro crea una imagen desenfocada de la forma más simple). Éste filtro usa un algoritmo eficiente que permite crear un gran desenfoque en un mínimo tiempo.



Si sólo desea desenfocar la imagen un poco, con un efecto suave sobre ella, podría usar el filtro "Desenfoque" simple. Se ejecuta en el GIMP 2.2 automáticamente, sin preguntar nada. El efecto es muy sutil, incluso podría pasar desapercibido, pero puede remarcar su efecto repitiéndolo sucesivamente. En el GIMP 2.0 el filtro presenta un cuadro de diálogo que permite establecer un "contador". Si desea un mayor efecto de desenfoque, este filtro es demasiado lento para ser una buena elección: usa mejor un desenfoque gaussiano.



El filtro Desenfoco Selectivo le permite establecer el umbral para desenfocar los píxeles que sean similares y estén juntos uno del otro. Es una herramienta útil para reducir las asperezas de las fotos sin eliminar los contrastes existentes. (Por ejemplo, notar como la aspereza del fondo ha sido reducida). La aplicación es mucho más lenta que usando el desenfoco gaussiano, por ello debes evitar usarlo a menos que necesites el efecto selectivo.



El filtro Pixelizar produce el conocido efecto "Abraham Lincoln" de tornar la imagen en un conjunto de grandes píxeles cuadrados. (El filtro Pintura al óleo, que se encuentra en el grupo Filtros Artísticos, tiene un efecto similar, pero con gotas irregulares en vez de píxeles perfectamente cuadrados).

Puede ver una interesante explicación, en inglés, del efecto Abraham Lincoln en Bach04.



El filtro Desenfoco de movimiento crea un desenfoco para todos los puntos hacia una determinada dirección, ello permite dar un sentido de movilidad: lineal, radial (circular) o de acercamiento.

Finalmente, el filtro Desenfoco enlosable es realmente el mismo que el desenfoco gaussiano, excepto que envuelve los bordes de la imagen para reducir los efectos del borde cuando se pretenda crear un patrón de embañosado que sirva para pegar múltiples copias de lado a lado.

El Desenfoco enlosable se incluye también en un Script-Fu que invoca al complemento (plug-in) de Desenfoco gaussiano.

Desenfoco

Descripción



El filtro Desenfoque produce un efecto similar a una cámara con el objetivo mal enfocado. Para producir este efecto desenfocado, el filtro toma el valor actual del píxel así como el valor de los píxeles adyacentes y establece un valor promedio para el píxel tratado.

La ventaja de este filtro es su rapidez de cálculo. Recomendado para grandes imágenes.

La desventaja del filtro es que su efecto es apenas perceptible en imágenes grandes, y demasiado fuerte en imágenes pequeñas.

Activar el filtro

Este filtro puede ser llamado desde el menú de la imagen: **Filtros** Desenfoque [Blur] Desenfoque (Blur)

Desenfoque gaussiano

Descripción



Puede encontrar este filtro bajo el menú de la imagen en **Filtros** Desenfocar [Blur] Desenfocar gaussiano... [Blur]

El método de desenfocar gaussiano IIR actúa sobre cada píxel de la capa activa o selección, estableciendo su valor como el promedio entre los valores de todos los píxeles incluidos en un radio definido en el cuadro de diálogo. Un valor alto producirá un mayor efecto de desenfocar. Se puede hacer que el desenfocar actúe más hacia alguna dirección pulsando con el ratón el botón con la cadena de tal forma que ésta quede rota, y alterando el radio. GIMP soporta dos modos de Desenfocar Gaussiano: IIR G.B. y RLE G.B. Ambos producen el mismo resultado, pero cualquiera de ellos puede ser más rápido según el caso.

Opciones

Blur Radius		Blur Method	
Horizontal:	<input type="text" value="5,0"/>	<input checked="" type="radio"/> IIR	
Vertical:	<input type="text" value="5,0"/>	<input type="radio"/> RLE	
		<input type="text" value="px"/>	

Radio del desenfocar

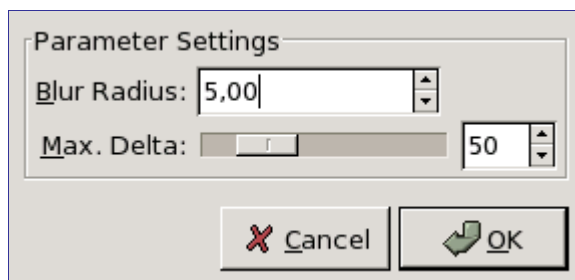
Aquí se puede establecer la intensidad del desenfocar. Alterando el ratio de desenfocar desde el radio horizontal hacia el vertical, se puede conseguir el efecto de un desenfocar movido. Se puede elegir la unidad de medida del radio con la lista desplegable.

Método de desenfocar

IIR: IIR significa "*Infinite Impulse Response*". Este método de desenfocar trabaja mejor con radios grandes y con imágenes que no fueron generadas por ordenador.

RLE: RLE significa "*Run-Length Encoding*". Este método es mejor para imágenes generadas por ordenador o aquellas con grandes áreas de color de intensidad constante.

Desenfoque gaussiano selectivo



Descripción

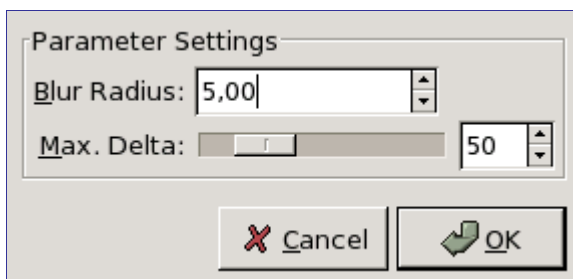


Puede encontrar este filtro en el menú de la imagen **Filtros** Desenfoque Desenfoque gaussiano selectivo

Al contrario que el resto de tipos de desenfoque, el Desenfoque gaussiano selectivo no actúa sobre todos los píxeles: el

desenfocado es aplicado solamente si la diferencia entre el valor del píxel y el de los píxeles adyacentes es menor que el valor definido con Delta. Por ello, los contrastes son conservados ya que en los límites de contrastes las diferencias de valor de los píxeles son altas. Se usa este filtro para desenfocar el fondo, ya que el tema del primer plano resalta mejor. Esto añade un sentido de profundidad a la imagen en una única operación.

Opciones



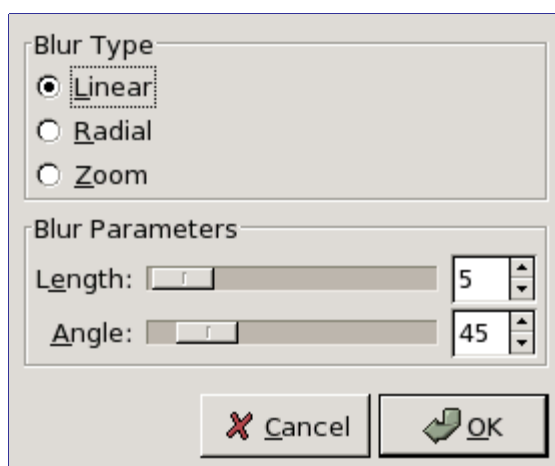
Radio de desenfoque

Indicar aquí la intensidad del desenfoque, en píxeles.

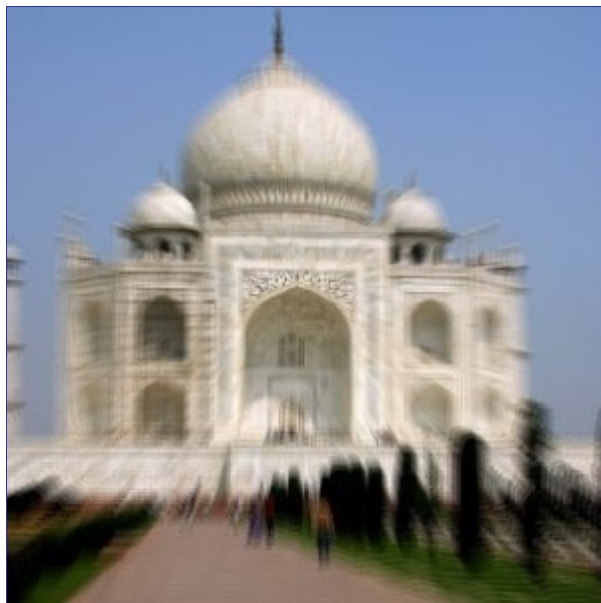
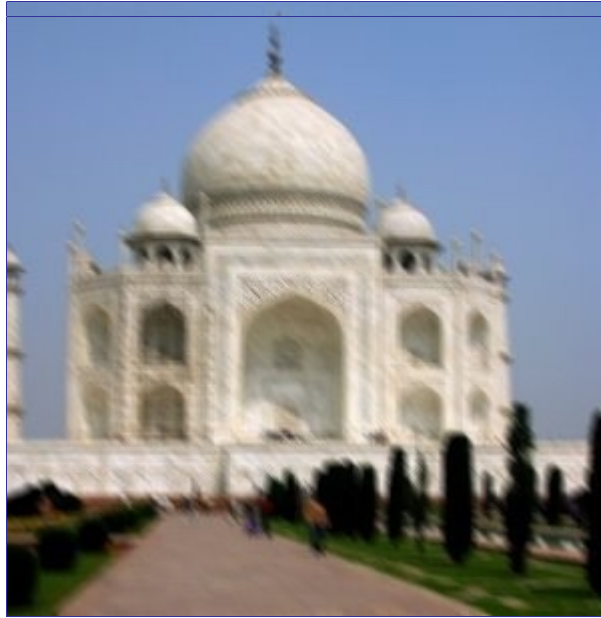
Delta máxima

Puede decidir la diferencia máxima (0-255) entre el valor del píxel y los valores de los píxeles adyacentes. Por encima de este Delta, el desenfoque no será aplicado a ese píxel.

Desenfoque de movimiento



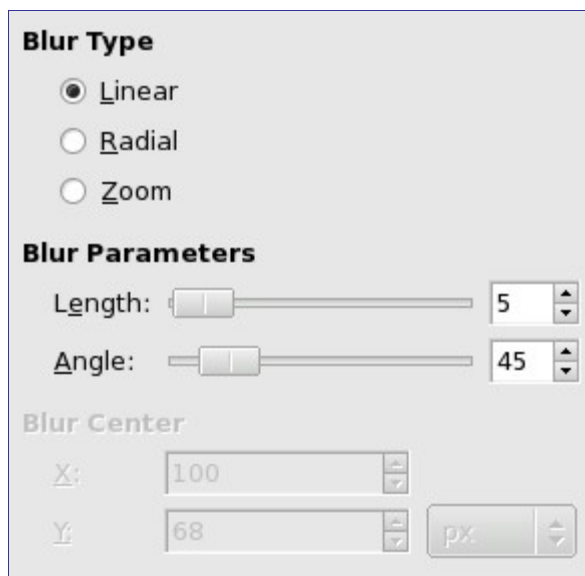
Descripción



Se puede encontrar este filtro bajo el menú de la imagen **Filtros** Desenfocar Desenfocar de movimiento

El filtro Desenfocar de movimiento crea un efecto de movimiento. El filtro puede crear movimientos lineales, radiales (circulares) y de acercamiento. El efecto de cada uno de estos movimientos puede ser ajustado con los parámetros Longitud y Ángulo.

Opciones



Tipo de desenfocar

Lineal

Lineal es un desenfocar para dar sensación de movimiento en una determinada dirección, por ejemplo horizontal. En este caso, Longitud significa lo que el Radio en otros filtros: representa la intensidad del desenfocar. A más longitud habrá un mayor desenfocar. El Ángulo determina la inclinación real del movimiento. Así, un ángulo de 90 producirá un desenfocar vertical, y uno de 0 producirá un desenfocar horizontal.

Radial

Radial es un desenfocar que crea un movimiento circular. La Longitud no cuenta para este tipo de desenfocar. El Ángulo en cambio, es el parámetro principal en el efecto final de desenfocar. Un ángulo mayor resultará en un mayor desenfocar de movimiento circular. El desenfocar de movimiento radial tiene un efecto similar a un objeto que está girando. El centro de giro en este caso, es el centro de la imagen.

Acercamiento

Acercamiento el desenfocar de acercamiento produce un efecto de movimiento que parte del centro de la imagen hacia el exterior. El centro de la imagen permanece relativamente quieto, mientras se desenfoca el borde exterior hacia el centro. Esta opción del filtro produce una sensación de movimiento hacia delante. El parámetro Longitud puede modificarse provocando una sensación de mayor velocidad, avanzando hacia el centro de la imagen.

Parámetros

Longitud

Longitud: Controla la distancia en píxeles que son movidos (0 - 256)

Ángulo

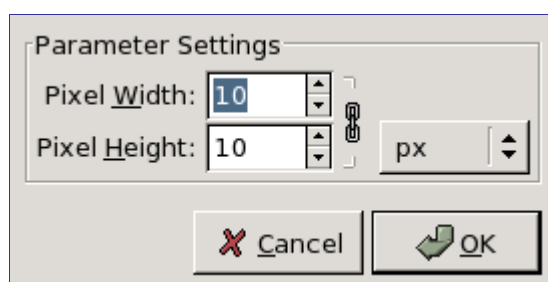
Ángulo: (0 - 360) Tal como se explicó antes, el efecto del ángulo depende del tipo de desenfoque.

Centro de desenfoque

Con esta opción, se puede establecer el punto de comienzo del movimiento. El efecto es diferente según el tipo de desenfoque de movimiento seleccionado. Con el tipo Radial por ejemplo, se establece el centro de rotación. Con el tipo Acercamiento, el punto hacia donde dirigirnos. Esta opción está inhabilitada en el tipo Lineal.

Hay que fijar las coordenadas del centro del desenfoque. Desafortunadamente, no puedes hacerlo pulsando con el ratón sobre la imagen. Pero, moviendo el puntero del ratón en la ventana de la imagen, puedes ver sus coordenadas en la esquina inferior e izquierda de dicha ventana. Copiar ambas coordenadas en su correspondiente cuadro de edición.

Pixelizar



Descripción

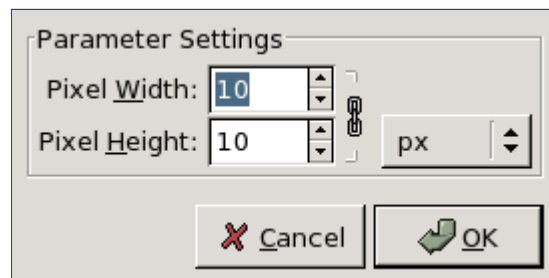




Este filtro se encuentra en el menú de la imagen **Filtros** Desenfoco Pixelizar

El filtro Pixelizar redibuja la imagen usando grandes bloques de color. Es muy parecido al efecto visto sobre la televisión cuando se oscurece el rostro de una persona para preservar su anonimato. Es usado por el efecto "Abraham Lincoln effect": véase Bach04.

Opciones



Anchura del píxel

Aquí se puede elegir el ancho deseado de los bloques.

Altura del píxel

Aquí puedes establecer la altura de los bloques.

Botón de la cadena

Si la cadena está rota, podrá establecer la anchura y la altura por separado. En caso contrario, estarán ligadas.

Unidad de medida

Se puede elegir la unidad de medida para la anchura y la altura.

Desenfoco enlosable

Descripción



Se puede encontrar el filtro en el menú de la imagen **Filtros** Desenfoco Enlosable

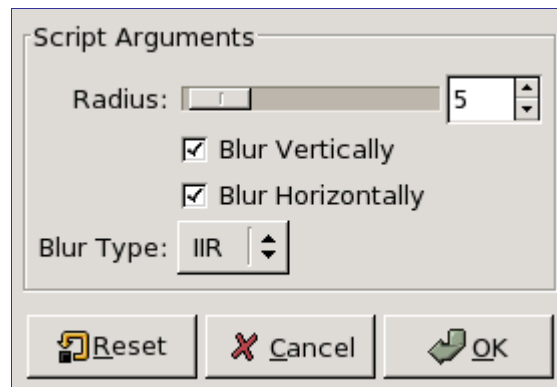
Esta herramienta es a menudo utilizada para suavizar las uniones entre azulejos en las imágenes usadas como fondos embaldosados. Esto se hace mezclando y atenuando los bordes que quedarán entre las imágenes después de embaldosar.

Si desea tratar sólo los bordes de la imagen, no se debe aplicar el filtro a la imagen entera. La solución sería la siguiente:

1. Duplicar la capa(**Capa** Duplicar la capa) y seleccionarla para trabajar sobre ella.
2. Aplicar el filtro "*Desenfoco enlosable*" con unos 20 píxeles de radio a esta capa.
3. Seleccionar todo (CtrlA) y reducir la selección (**Seleccionar** Encoger [Shrink]) para crear un borde con el ancho deseado.

4. Borrar la selección con CtrlK.
5. Combinar las capas con **Capa** Combinar hacia abajo

Opciones



Radio

Cuanto mayor sea el radio, más marcado será el efecto de desenfoco. Seleccionando **Desenfocar horizontalmente** y **Desenfocar verticalmente**, se pueden crear bordes horizontales y verticales enlosados.

Tipo de desenfoque

IIR: para imágenes fotográficas o escaneadas.

RLE: para imágenes generadas por ordenador.

Filtros de colores

Introducción a los filtros de color

El grupo de filtros de color contiene varios filtros para modificar los colores en una imagen, una capa o una selección. Puede encontrar filtros para componer, y muchos otros.

Ajustar Frente-Fondo

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Mapa Ajustar frente-fondo .

Ajustar frente-fondo pertenece a los filtros de mapa de color que conectan una fuente de color y una imagen. Aquí los píxeles de la imagen que tienen un color de frente se volverá negro mientras que los píxeles que tienen color de fondo se volverán blancos. Otros colores se interpolan. No habrá cambios si FG es negro y BG es blanco.

Notese que este filtro es un caso especial del filtro Mapa de rango de colores con sus colores predefinidos: los colores fuente son colores de frente y de fondo, los colores destino son negro y blanco.

Este filtro no funciona como se espera, si el valor de los colores de frente y fondo son los mismos para algunos canales de color (rojo, verde, o azul)

El filtro aceptará sus colores sin mostrar un mensaje de error.

Mapa alienígena 2

Generalidades






Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Mapa Mapa alienígena 2 .

Este filtro altera notablemente los colores aplicando funciones trigonométricas. Mapa alienígena 2 puede funcionar sobre RGB y HSV.

Opciones



Vista previa

Modo

Modelo de color RGB

Modelo de color HSL

Modificar el canal rojo

Modificar el canal verde

Modificar el canal azul

Frecuencia de rojo: 1,00

Desfase rojo: 0,00

Frecuencia de verde: 1,00

Desfase verde: 0,00

Frecuencia de azul: 1,00

Desfase azul: 0,00

Vista previa

Esta vista previa muestra, interactivamente, el resultado de la aplicación del filtro.

Modo

Los botones **Modelo de color RGB** y **Model de color HSV** le permiten seleccionar los espacios de color que quiera

usar.

Marcar las cajas **Modificar el canal...** le permite seleccionar el canal RGB/HSV con los que quiere trabajar.

Deslizadores

Para cada canal, puede seleccionar la frecuencia (0-5) y el desfase (0-360) de las funciones seno-coseno, usando los deslizadores o las cajas de entrada y sus flechas.

Una **Frecuencia** entre 0.3 y 0.7 produce una curva que es similar a la función lineal (imagen original), solo más oscura o con más contraste. Así como se aumente la frecuencia, se incrementará la variación en la transformación del píxel, lo que significa que la imagen será cada vez más "alien".

Intercambio de color

Generalidades



Este filtro se encuentra en **Filtros Colores Mapa Intercambio de color** .

Este filtro reemplaza un color por otro.

Opciones



Vista previa

En esta vista previa, se muestra una parte de la imagen. Una selección más pequeña que la vista previa será completada en ella. Una más grande será recortada para que se adapte a la vista previa.

Si pulsa con el botón central dentro de la vista previa, el color del píxel pulsado será seleccionado y aparecerá como color origen.

Color origen

En esta sección, puede escoger el color que se usará para seleccionar los píxeles que se verán afectados por el intercambio de color.

Tres deslizadores para RGB: Si ha marcado vista previa, se posicionan, automáticamente. Pero puede cambiarlos. Cada deslizador actúa sobre la intensidad del color. Al igual que las cajas y sus flechas. El resultado se muestra, interactivamente, en la caja de color origen.

Tres deslizadores para el umbral, para cada color. A más grande el umbral, más píxeles se verán afectados. El resultado se muestra, interactivamente, en la vista previa.

Bloquear umbrales: Esta opción bloquea los umbrales que actuarán todos igual.

Color final

Tres cursores permite seleccionar el color que tendrán los píxeles. El resultado se muestra en la caja de color final y en la vista previa. También puede pulsar sobre el color para obtener un selector de color.

Rotación del mapa de color

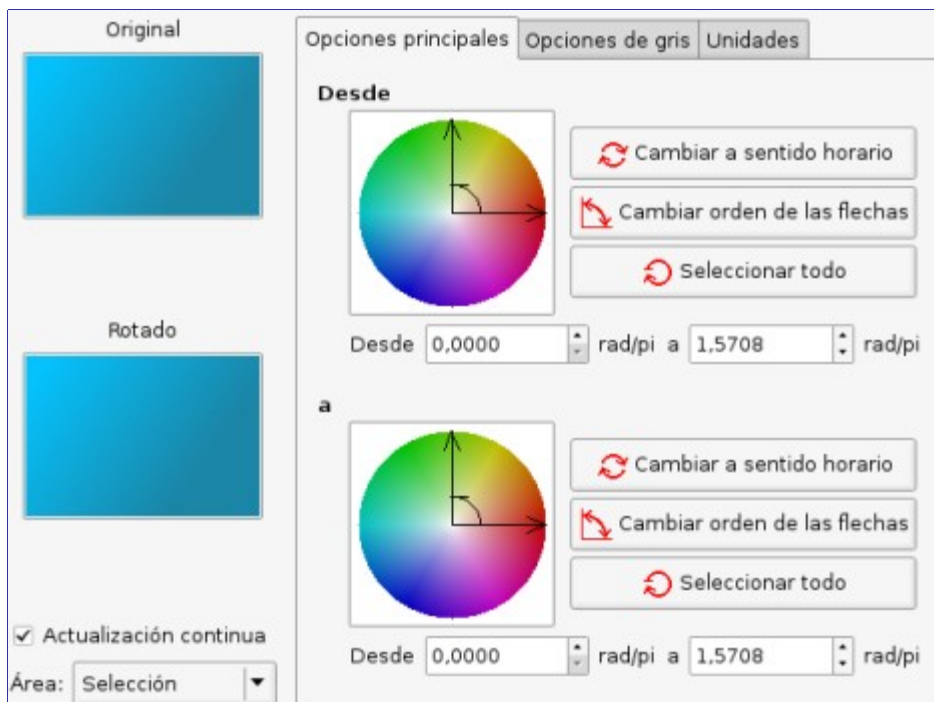
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros Colores Mapa Rotación del mapa de color** .

Rotación del mapa de color le permite cambiar un rango de color por otro.

Opciones principales



Tiene dos círculos de color, uno para el rango de color "Desde" y otra para el rango de color "A":

Desde

El **Círculo de color**: Dos ejes para definir el rango "Desde". La flecha curvada que marca un ángulo permite reconocer el eje "Desde" y el eje "A" del rango. Pulse y arrastre esos ejes para cambiar el rango.

Cambiar en sentido horario: Selecciona la dirección del rango.

Cambiar el orden de las flechas: Invierte los ejes "desde" y "a". Esto produce un cambio importante del color ya que los ángulos de selección de color son diferentes.

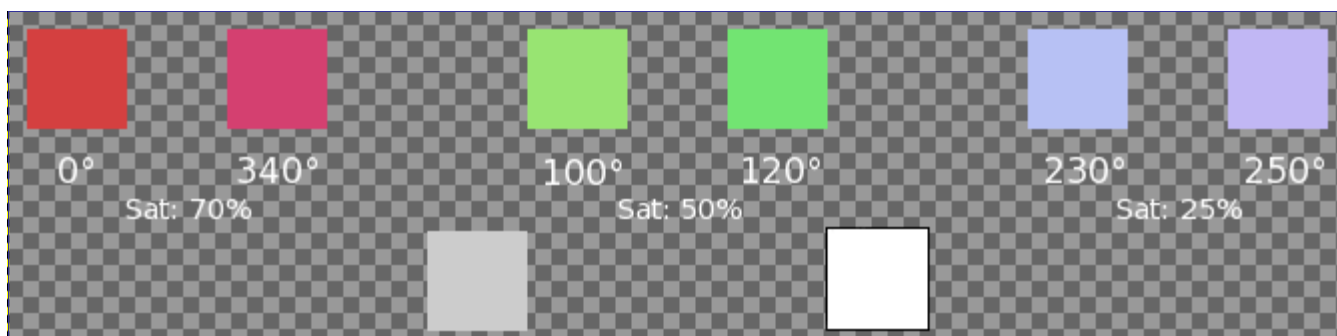
Seleccionar todo selecciona todo el círculo de color.

Las cajas **Desde** y **A** muestran las posiciones inicial y final de los ejes (en rad/PI) que están limitando los rangos seleccionados de color. Puede introducir esas posiciones manualmente o con ayuda de las flechas.

A

Estas opciones son las mismas que las de la sección "Desde"

Opciones de gris



En esta solapa, puede especificar como se tratará el gris. Por defecto, el gris no se considera como un color y no se tiene en cuenta para la rotación. Puede convertir colores ligeramente saturados en gris y, también, convertir gris en un color.

Círculo de color gris

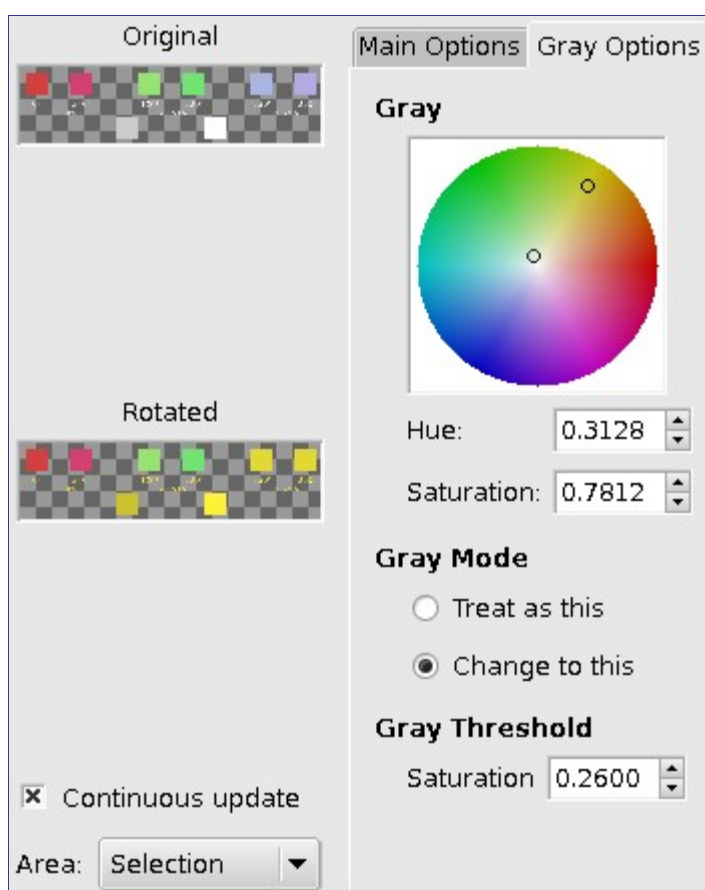
En el centro de este círculo de color hay un pequeño "círculo definido". En el centro, representa el gris. Si incrementa el umbral de gris progresivamente, los colores con una saturación más baja que este umbral se vuelven gris.

Entonces, si mueve el círculo definido en el círculo de color, o si usa las cajas de entrada, define la **Tonalidad** y la **Saturación**. Este color reemplazará todos los colores que se hayan definido como gris. Pero el resultado depende del modo de gris, también.

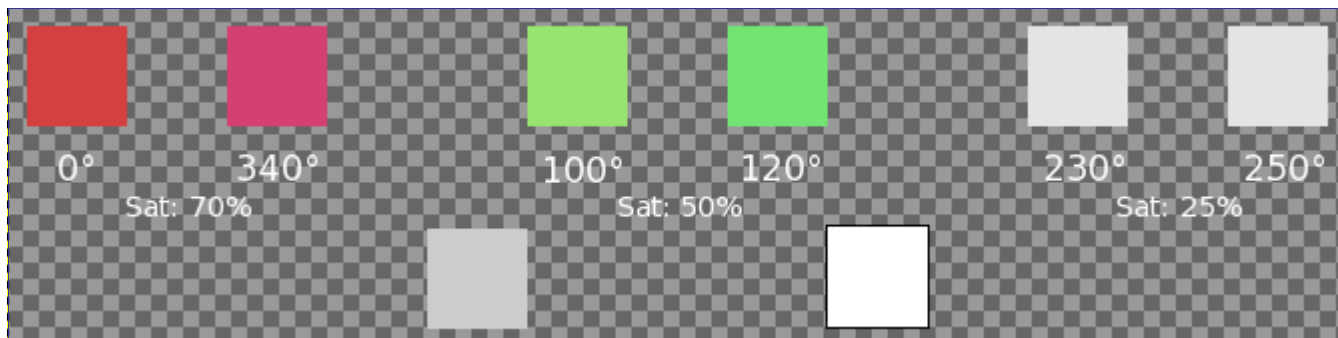
Modo de gris

Los botones **Tratar como este** y **Cambiar a este** determinan como serán tratadas las elecciones previas:

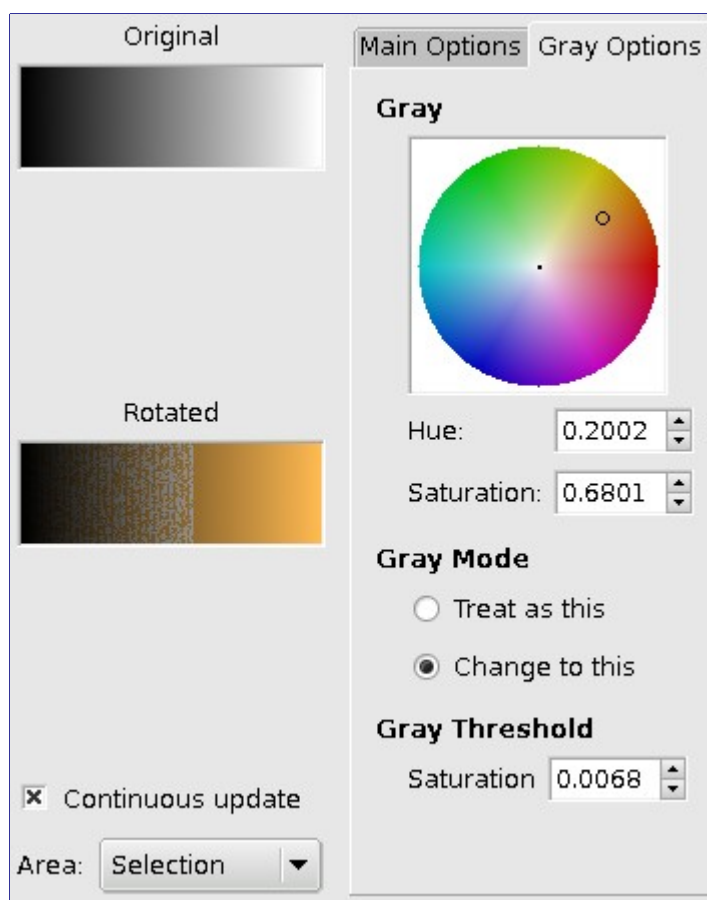
- Con **Cambiar a este**, el gris tomará el color definido por el círculo definido directamente, sin rotación, cualquiera que sea su posición en el círculo.
- Con **Tratar como este**, el gris tomará el color definido por el círculo definido después de la rotación, según las elecciones hechas en la solapa principal de "Desde" y "A". Con esta opción, puede seleccionar el color solo en el sector "Desde", aunque no sea visible en la solapa de gris.



Umbral de gris



Usted especifica el grado de saturación que se considerará gris. Al incrementar progresivamente la saturación, verá el círculo agrandado en el círculo de color y agrandando las áreas seleccionadas en la vista previa si "Actualización continua" está marcada. En un degradado de blanco a negro, puede observar el reemplazo del color al aumentar el umbral, lentamente.



Previsualizaciones

Original y rotado

La vista previa original muestra una miniatura de la imagen original y la vista previa rotado muestra los cambios de color, interactivamente, antes de que se aplique a la imagen.

Actualización continua

Actualización continua muestra los cambios de color continuamente en la vista previa rotado.

Area

En esta lista desplegable, puede seleccionar entre

- **Capa entera:** funciona en la capa entera (La imagen si no hay selección).
- **Selección:** muestra solo la selección.
- **Contexto:** muestra la selección en el contexto de la imagen.

Unidades

Puede seleccionar la unidad del ángulo usado para localizar colores en el círculo Tono/Saturación. Esta selección es válida solo para la sesión actual del filtro: no pulse en Aceptar justo después de seleccionar la unidad, vuelva a la solapa que quiera!

Mapa de rango de colores

Generalidades



Este filtro se encuentra en **Filtros Colores Mapa Mapa de rango de colores** .

Al contrario que el filtro intercambio, mapa de rango de colores traza un rango definido de color contra otro rango definido. Para cada píxel de la imagen el valor de los canales de color (rojo, verde, azul) se reemplazan, separadamente, según una tabla de mapeo. De esta manera, el rango de color se podría mover, estirar, comprimir, y/o invertir.

Este mapeo no se aplica, solo, al rango especificado del color origen. Los colores, fuera de este rango, se mapean de la misma manera extrapolando su color de destino.

Opciones



Vista previa

Vista previa: Esta vista previa muestra los cambios de color, interactivamente, antes de que se apliquen a la imagen.

Rango de color origen

Las dos **Cajas de color** le permiten definir los límites de **Origen** y **Destino** del rango de color origen. Por defecto los colores son los de frente y fondo de la caja de herramientas, pero cuando pulsa sobre una caja, se abre el Selector de color con el que puede seleccionar otros colores.

Note que, cuando selecciona un color, realmente, selecciona tres canales de color separados.

Es un error si para algún canal ambos valores del color origen son iguales (no puede mapear un valor al rango destino). Aunque el filtro parece funcionar y no muestra ningún mensaje de error, esto conducirá a resultados no esperados, ni deseados.

Rango de color destino

Las dos **Cajas de color** le permiten definir los límites de **Origen** y **Destino** del rango de color destino. Cuando pulsa

sobre una caja, se abre el Selector de color con el que puede seleccionar otros colores.

Colorear desde muestra

Generalidades

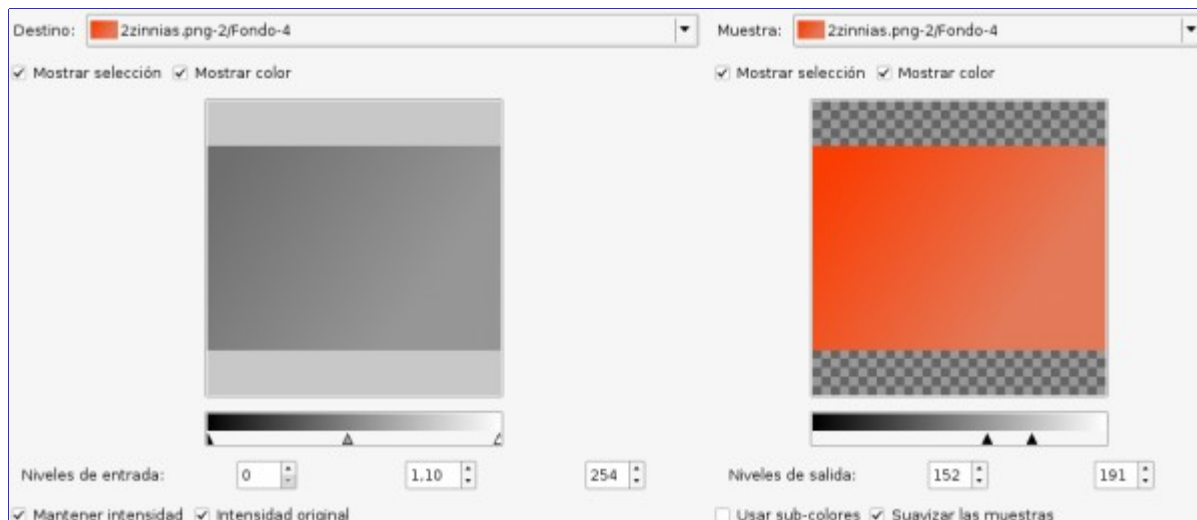


Este filtro se encuentra en **Filtros** Colores Mapa Colorear desde muestra .

Este filtro permite colorear fotos antiguas en blanco y negro a partir de una imagen en color o de un degradado.

Su imagen en tonos grises debe cambiarse a RGB antes de usar el filtro (Imagen/Imagen>Modo>RGB).

Opciones



La ventana de este filtro está dividida en dos partes: destino en la izquierda, muestra en la derecha.

Destino, Muestra

Por defecto, la vista previa de la imagen mostrada reproduce la imagen sobre la que invocó el filtro.

La muestra puede ser la vista previa entera. Con la lista desplegable, puede seleccionar otra muestra de entre los nombres de imágenes presentes en su pantalla cuando ejecutó el filtro. Si elige **Desde degradado** (o **Desde degradado invertido**), el degradado seleccionado en el diálogo de degradado (o su inverso) será la muestra. Se mostrará en la barra de degradado y se convertirá en la muestra previsualizada. La vista previa está en gris y los dos cursores le permiten seleccionar el rango de degradado que será aplicado a la imagen o selección.

Destino es, por defecto, la imagen origen. La lista desplegable muestra la lista de imágenes presentes en su pantalla cuando invoca el filtro y permite seleccionar otra imagen destino. Si hay una selección en esta imagen, aparecerá en escala de grises, también la vista previa se verá en escala de grises.

Mostrar selección

Esta opción conmuta entre la imagen entera o la selección si existe.

Mostrar color

Esta opción conmuta entre color y escala de grises.

Obtener colores de muestra

Cuando pulsa sobre este botón, la barra de degradado bajo la vista previa de muestra representa los colores de la muestra. Si la muestra mantiene pocos colores, las transiciones serán más bruscas. Puede mejorarla marcando la opción **Suavizar la muestra**.

Usar subcolores es más difícil de entender. Primero, decir que en una imagen en escala de grises solo hay información para el valor (luminosidad, más o menos luz). En una imagen RGB, cada píxel tiene información para los tres colores y para el valor. Si esta opción está marcada, los colores se mezclarán y se aplicarán a los píxeles destino que tengan ese valor. Si no está marcada, se aplicará el color dominante.

Niveles de salida

Dos cajas de entrada y dos deslizadores que actúan igual: Limitan el rango de color que se aplicará en la imagen destino. Puede elegir este rango con precisión. El resultado aparece, interactivamente, en la vista previa destino.

Niveles de entrada

Tres cajas de entrada y tres deslizadores que permiten fijar la importancia de los tonos oscuros, tonos medios y tonos claros. El resultado aparece, interactivamente, en la vista previa destino.

Mantener intensidad

Si esta opción está marcada, la intensidad media de la luz de la imagen destino será la misma que la de la imagen origen.

Intensidad original

Si esta opción está marcada, la configuración de los niveles de entrada de intensidad no se tendrán en cuenta: se preservará la intensidad original.

Mapa de degradado

Generalidades



Este filtro usa el degradado activo, que se muestra en el área Brochas/Patrones/Degradados de la caja de herramientas, para recolorear la capa o selección activa de la imagen sobre la que se aplica el filtro. Para usarlo, primero seleccione un degradado desde el Diálogo de degradados. Entonces seleccione la parte de la imagen que quiere alterar, y active el filtro que se encuentra en **Filtros** Colores Mapa Mapa de degradado en el menú de la imagen. El filtro actúa, automáticamente, sin mostrar ningún diálogo o ni requerir ninguna entrada. Utiliza las intensidades de color (0 - 255) de la imagen, mapeando los píxeles más oscuros con el color más a la izquierda del degradado, y los más claros con el color más a la derecha del degradado. Los valores intermedios se seleccionan de los colores intermedios correspondientes.

Promedio del borde

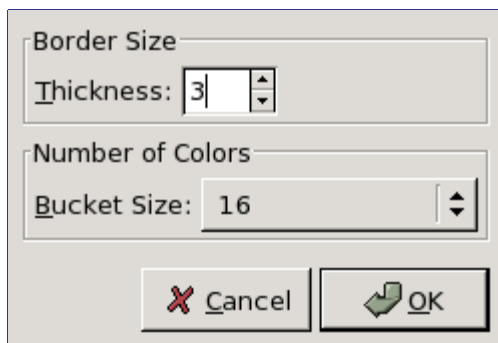
Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Promedio del borde .

Este complemento calcula el color más usado en un borde específico en la capa o selección activa. El color calculado se convierte en el color de primer plano en la caja de herramientas. Este filtro es interesante cuando tiene que encontrar el

color de fondo de una página web para que difiera lo menos posible del borde de su imagen. La acción de este filtro no se registra en el historial de deshacer y no se puede borrar con Ctrl+Z.

Opciones



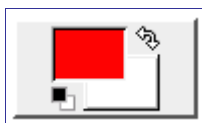
Tamaño del borde

Puede seleccionar el **Grosor** del borde en píxeles.

Número de colores

El **Tamaño del bucket** le deja controlar el número de colores considerados como similares y contados con el mismo bucket. Un valor pequeño del tamaño del bucket da una mejor precisión en el cálculo del promedio de color. Notese que una mejor precisión en el cálculo no, necesariamente, significa mejores resultados (ver ejemplo abajo).

Ejemplos ilustrando el filtro Promedio del borde



El color más frecuente en el borde de la imagen es el rojo (255,0,0). Como el tamaño del bucket es bajo, los diferentes tonos de verde no se reconocen como el mismo color. El color resultante está cerca del rojo puro (254,2,2) y se convierte en color de primer plano en la caja de herramientas.



Aquí el tamaño del bucket es alto, el número de buckets bajo. El filtro busca solo los dos bits más significativos de cada canal de color. Ahora el verde (0-63,192-255,0-63) es el color más frecuente. El color resultante es (32,224,32), que es el promedio de todos los colores incluidos en este "bucket".

Mezclador de canales

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros Colores Mezclador de canales** .

Este filtro combina valores de los canales RGB. Funciona con imágenes con o sin canal alfa. Tiene modo monocromo y una vista previa.

Opciones



Canal de salida

Desde este menú se selecciona el canal en el que mezclar. Las opciones son rojo, verde o azul. No es sensitivo si la opción **Monocromo** está marcada.

Rojo, Verde, Azul

Estos tres deslizadores determinan la contribución del canal rojo, verde o azul al resultado. Puede ser negativo. Estos deslizadores están graduados entre -200 y +200, representando el porcentaje atribuido al canal de salida. 100% corresponde al valor del canal de los píxeles estudiados en la imagen.

Monocromo

Esta opción convierte la imagen RGB en una imagen a escala de grises RGB. El filtro mezclador de canales se usa, a menudo, con este objeto en vista previa, porque proporciona un resultado mejor que otras formas (mire Escala de grises en el glosario). Hace insensitivo el menú **Canal de salida**.

Conservar la luminosidad

Los cálculos podrían dar resultados demasiado altos y una imagen demasiado clara. Esta opción reduce el exceso de luminosidad mientras mantiene un buen ratio visual.

Botones

Abrir

Graba la configuración desde un archivo.

Guardar





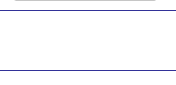
Guarda la configuración en un archivo.






¿Como funciona el mezclador de canales?






En modo RGB

En este modo, tiene que seleccionar un **Canal de salida**. Este canal es el único que será modificado. En la ventana de diálogo, el valor predeterminado es 100%, corresponde al valor del canal en la imagen original. Se puede incrementar o reducir. Por eso el deslizador está entre - 200 y 200.

Tres deslizadores RGB le dan un porcentaje de cada canal. Para cada píxel en la imagen, la suma de los valores calculados para cada canal de estos porcentajes se darán al canal de salida. Un ejemplo:





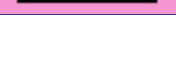
		Red square: 230, 10, 10
		Green square: 10, 230, 10
		Blue square: 10, 10, 230
		Gray square: 225, 235, 245

		Red square: 235, 10, 10
		Green square: 125, 230, 10
		Blue square: 15, 10, 230
		Gray square: 255, 235, 245

		Red square: 156, 10, 10
		Green square: 83, 230, 10
		Blue square: 9, 10, 230
		Gray square: 228, 235, 245

En modo monocromo

Cuando esta opción está marcada, la vista previa de la imagen se convierte a escala de grises, pero la imagen todavía es una imagen RGB con tres canales, hasta que la acción del filtro se valida.

		Red square: 235, 235, 235
		Green square: 125, 125, 125
		Blue square: 15, 15, 15
		Gray square: 255, 255, 255

Ahora se comenta como funciona **Conservar la luminosidad** en modo monocromo: " Por ejemplo, supongamos que los deslizadores están Rojo:75%, Verde:75%, Azul:0%. Con **Monocromo** marcado y la opción **Conservar la luminosidad** sin marcar, la imagen resultante sería $75\%+75\%+0\% = 150\%$, muy clara. Un píxel con un valor de, digamos, $R,G,B=127,100,80$ sería $127*0.75+100*0.75+80*0=170$ para cada canal. Con la opción **conservar la luminosidad** marcada, los deslizadores serán escalados para no superar el 100%. En este ejemplo, el valor de escala es $1/(75\%+75\%+0\%)$ o 0.667. Así que el valor del píxel rondaría 113. La opción **conservar la luminosidad** asegura que el valor de escala de los deslizadores siempre ajusten a un máximo 100%. Desde luego, pueden suceder cosas extrañas cuando algún deslizador tiene un valor grande negativo " (del autor del complemento).

¿Que canales se modificarán? : Esto depende de lo que quiera hacer. En principio, el canal rojo ajusta bien las modificaciones de contraste. El canal verde se adapta bien a los cambios de detalles y el canal azul al ruido, a los cambios de grano. Puede usar el filtro Descomponer.

Los 30%, 59%, 11% le dan el mismo nivel de gris que el comando escala de grises en Imagen/Modo. Esto no será válido en el GIMP 2.4.

Análisis del cubo de color

Generalidades

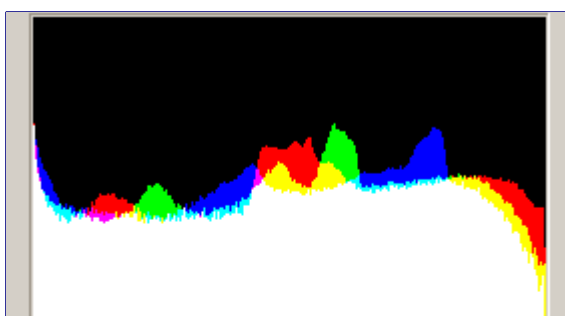


Image dimensions: 300 x 300
Number of unique colors: 44201
Uncompressed size: 263 KB
Filename: /taj_orig.png
Compressed size: 155 KB
Compression ratio (approx.): 2 to 1

Puede encontrar este filtro en: **Filtros** Colores Análisis del cubo de color .

Da datos sobre la imagen: dimensiones, tamaño de archivo, número de colores, ratio de compresión...

Colorear

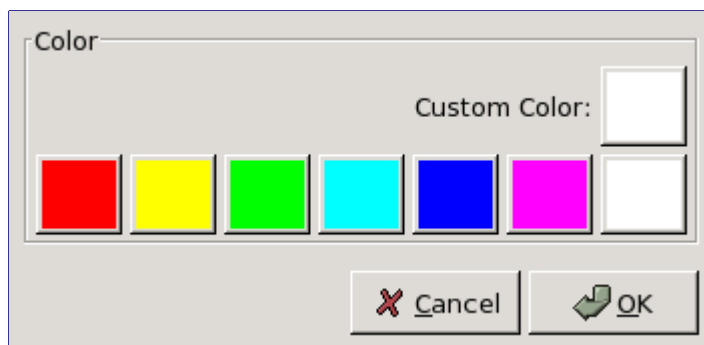
Generalidades



Puede encontrar el filtro en **Filtros Colores Colorear** .

Se representa como una imagen en escala de grises vista a través de un cristal coloreado.

Opciones



Color

Está disponible una paleta de colores y puede seleccionar su propio color pulsando sobre **Color personalizado**.

Color a alfa



Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Color a alfa .

El filtro color a alfa hace transparente todos los píxeles de un color seleccionado. Se crea un canal alfa. El filtro procurará conservar la información del anti-dentado usando una rutina parcialmente inteligente que reemplaza la información débil de color por la información débil alfa. De esta manera, las áreas que contienen un elemento del color seleccionado mantendrá una apariencia de mezcla con los píxeles circundantes.

Opciones

Color

Pulsando sobre el botón de color se obtienen un diálogo de selección de color. Si se requiere la selección de un color preciso, use el recogecolor, pulse y arrastre el color seleccionado desde el recogecolor hasta el botón de color.

Pulsando con el derecho sobre el color se muestra un menú desde donde se puede seleccionar el color de primer plano o el de fondo, blanco y negro.

Descomponer

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Descomponer

Este filtro separa la imagen en sus diferentes componentes (RGB, HSV...).

Opciones



Descomponer en capas

Si esta opción está marcada, se crea una imagen nueva en escala de grises, con cada capa que representa uno de los canales del modo seleccionado. Si la opción no está marcada, cada canal se representa con una imagen

especifica, con un nombre apropiado.

Las opciones siguientes se describen con la opción "*Descomponer en capas*" marcada.

Descomponer RGB

Si el botón RGB está marcado, se crea una imagen en escala de grises con tres capas (Rojo, Verde y Azul), y dos canales (Gris y Alfa).

Esta función es interesante cuando se utiliza la herramienta umbral. También, para realizar operaciones como cortar, pegar o mover selecciones en un canal RGB. Puede usar una escala de gris como selección o máscara para guardarla en un canal (pulsar derecho>Seleccionar>Guardar en un canal).

Descomponer RGBA

Si el botón RGBA está marcado, se crea una imagen similar a descomponer RGB pero con una capa alfa adicional, con los valores de transparencias de la imagen original. Los píxeles totalmente transparentes son negros y los opacos blancos.

Descomponer HSV

Esta opción descompone la imagen en tres capas en escala de grises, una para el tono, una para la saturación y una para el valor.

Aunque la **Tonalidad** está en escala de grises, representa el tono de color. En el círculo de color, blanco y negro son los puntos de inicio y llegada y están superpuestos. Representan el color rojo en la parte superior del círculo. Los niveles de gris intermedios se corresponden a los tonos intermedios del círculo: gris oscuro a naranja, gris medio a verde y gris claro a magenta.

Saturación y Valor: Blanco es máxima saturación (color puro) y máximo valor (muy claro). Negro es mínima saturación (blanco) y mínimo valor (negro).

Descomponer CMY

Esta opción descompone una imagen en tres en escala de grises, una para amarillo, una para magenta y una para cian.

Esta opción podría ser útil para transferir una imagen a programas de impresión con capacidades CMY.

Descomponer CMYK

Esta opción es similar a **Descomponer CMY** con una capa adicional para el negro.

Esta opción podría ser útil para transferir una imagen a programas de impresión con capacidades CMYK.

Descomponer Alfa

Esta opción extrae la transparencia de la imagen guardada en el canal alfa, en Diálogo de canal, en una imagen separada. Los píxeles totalmente transparentes son negros y los opacos blancos. Los tonos grises son suaves transiciones de la transparencia de la imagen original.

Descomponer LAB

Esta opción descompone la imagen en tres capas en escala de grises, capa "L" para luminancia, capa "A" para colores entre verde y rojo, capa "B" para colores entre azul y amarillo.

La descomposición LAB es un modelo de color de la familia Luminancia-Color. Se usa un canal para la luminosidad mientras se usan otros dos para los colores. El modelo de color LAB lo usa Photoshop.

Descomponer YCbCr

En el GIMP hay cuatro descomposiciones YCbCr con diferentes valores. Cada opción descompone la imagen en tres capas en escala de grises, una para luminancia y otras dos para azulados y rojizos.

El modelo de color YCbCr, también, se llama YUV y se usa en video digital (inicialmente para video analógico PAL). Se basa en la idea de que el ojo humano es más sensible a la luminosidad, que a los colores. La descomposición YCbCr se usa para transformar matrices y las diferentes opciones son valores distintos recomendados por ITU (International Telecommunication Union) aplicados a la matriz.

Componer

Generalidades

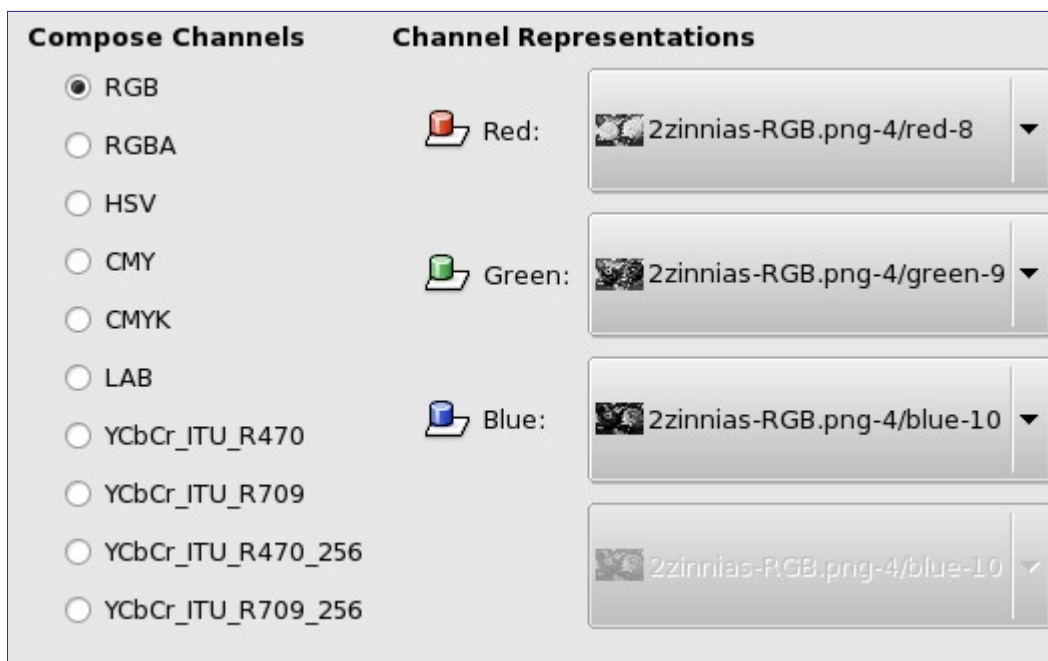


Puede encontrar este filtro en **Filtros Colores Componer** Este filtro está activo en Filtros/Colores después de usar

descomponer.

Este filtro reconstruye una imagen desde sus componentes RGB, HSV...

Opciones



Canales Componer

Puede seleccionar el espacio de color a usar: RGB, HSV... Las opciones están descritas en el complemento Decomponer.

Representación del canal

Le permite seleccionar el canal que será afectado por cada canal de la imagen.

Si las opciones de componer son diferentes de las de descomponer, por ejemplo, una imagen descompuesta en RGB y recompuesta en LAB , obtendrá interesantes efectos de color. Pruébalo!

Paquete de filtros

Generalidades



Esta herramienta le ofrece una colección de filtros unificados para tratar la imagen. Desde luego, las mismas funciones se pueden realizar mediante filtros particulares, pero aquí los tiene unificados de una forma interesante e intuitiva.

Puede encontrar este filtro en **Filtros Colores** Paquete de filtros .

Opciones

Original:	Actual:
	
Mostrar	Ventanas
<input type="radio"/> Imagen completa	<input type="checkbox"/> Tono
<input checked="" type="radio"/> Sólo la selección	<input type="checkbox"/> Saturación:
<input type="radio"/> Selección en su contexto	<input type="checkbox"/> Valor:
Rango afectado	<input type="checkbox"/> Avanzado
<input type="radio"/> Sombras	
<input checked="" type="radio"/> Tonos medios	Rugosidad
<input type="radio"/> Puntos de luz	0,25
Seleccionar píxeles por	<input type="text" value="0000"/>
<input type="radio"/> Tono	
<input type="radio"/> Saturación	
<input checked="" type="radio"/> Valor	

Vistas previas original y actual

Se muestran dos vistas previas, respectivamente, antes y después del tratamiento de la imagen.

Mostrar

Mostrar selecciona lo que quiere ver en la vista previa:

- **Imagen entera**
- **Sólo la selección** : si existe una selección (por defecto es la imagen entera).
- **Selección en su contexto** : la selección dentro de la imagen.

Ventanas

Puede elegir entre:

- **Tono** hace una vista previa de cada uno de los tres colores primarios y los tres colores complementarios del modo de color RGB. Al pulsar, sucesivamente, sobre un color, se añade este color al rango afectado, en proporción a la rugosidad. Para sustraer un color, pulsar sobre el color opuesto, el color complementario.



- **Saturación**: Tres vistas previas para más o menos saturación.



- **Valor**: Tres vistas previas para más o menos luminosidad.



- **Avanzado**: desarrollada después.

Rango afectado

Rango afectado le permite seleccionar la intensidad luminosa con la que quiere operar.

- **Sombras:** tonos oscuros.
- **Tonos medios**
- **Puntos de luz:** tonos claros

Seleccionar píxeles por

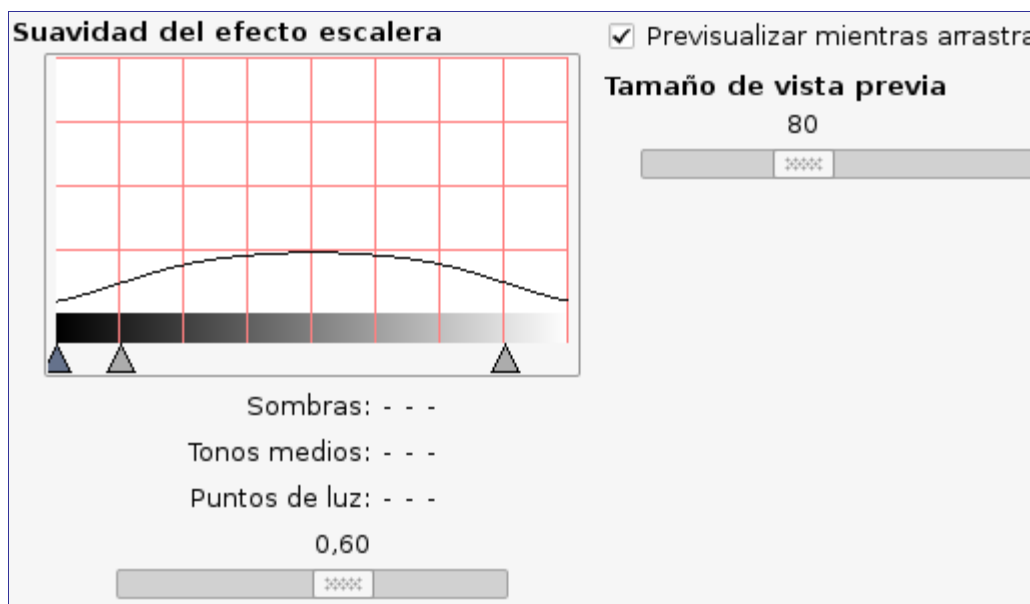
Determina el canal HSV que afectará el filtro. Puede elegir entre:

- **Tono**
- **Saturación**
- **Valor**

Rugosidad

Este deslizador selecciona como cambiará la imagen cuando pulsa sobre una ventana: con una variación corta o larga (0 - 1).

Opciones avanzadas



Estas opciones avanzadas le permiten operar de manera más precisa sobre los cambios aplicados a la imagen y sobre el tamaño de la vista previa.

Tamaño de la vista previa

Es como una ampliación de la vista previa. El tamaño normal es 80.

A pesar de la opción tamaño de la vista previa, este tamaño, a menudo, es demasiado pequeño. Puede compensar esto trabajando sobre una selección ampliada, por ejemplo una cara de una foto. Entonces, invierte la selección para trabajar en la otra parte de la imagen.

Previsualizar mientras arrastra

FIXME

Suavidad del efecto escalera

Esta opción se debería llamar "*Importancia de los cambios*". Aquí, "*escalera*" no con el significado usual en el GIMP: se refiere a los pasos de evolución cuando pulsa sobre la vista previa para incrementar o reducir la acción del filtro.

La curva en esta ventana representa la importancia de los cambios aplicados a la imagen. El aspecto de esta curva depende del rango afectado que ha seleccionado: sombras, tonos medios o puntos de luz. Puede seleccionar la amplitud de la curva usando el deslizador **Rugosidad** en la ventana principal del filtro.

Al usar los deslizadores disponibles, puede seleccionar, de manera precisa, la forma de esta curva de acción.

Caliente

Modo	Acción
<input checked="" type="radio"/> NTSC	<input checked="" type="radio"/> Reducir la <u>l</u> uminosidad
<input type="radio"/> PAL	<input type="radio"/> Reducir la <u>s</u> aturación
<input checked="" type="checkbox"/> Crear una capa <u>n</u> ueva	<input type="radio"/> Ennegr <u>e</u> cer

Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Caliente

Identifica y modifica los píxeles que podrían causar problemas cuando se visualiza sobre una pantalla de TV PAL o NTSC.

Opciones

Modo

Puede seleccionar el modo de TV: PAL o NTSC.

Acción

Puede seleccionar:

- **Reducir la luminosidad**
- **Reducir la saturación**
- **Ennegrecer**: esto vuelve los píxeles calientes a negro.

Crear una capa nueva

Con esta opción, la operación se realizará en una capa nueva en lugar de en la imagen.

RGB. Max

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores RGB. Max .

Para cada píxel de la imagen, este filtro mantiene el canal con la intensidad máxima/mínima. El resultado es una imagen con tres colores rojo, verde y azul, y posiblemente gris.

Opciones

Vista previa

Esta previsualización muestra, en tiempo real, la imagen resultante después de aplicar el filtro.

Parámetros de configuración

Mantener los canales máximos: Para cada píxel, el filtro mantiene la intensidad del color del canal RGB que tiene la intensidad máxima y reduce los otros dos a cero. Por ejemplo: 220, 158, 175 max--> 220, 0, 0. Si dos canales tienen la misma intensidad, se mantienen ambos: 210, 54, 210 max--> 210, 0, 210.

Mantener los canales mínimos: Para cada píxel, el filtro mantiene la intensidad del color del canal RGB que tiene la intensidad mínima y reduce los otros dos a cero. Por ejemplo: 220, 158, 175 min--> 0, 158, 0. Si dos canales tienen la misma intensidad, se mantienen ambos: 210, 54, 54 max--> 0, 54, 54

Los niveles de gris no cambian dado que la intensidad de la luz es la misma en los tres canales.

Retinex

Generalidades



Retinex mejora la representación visual de una imagen cuando las condiciones de iluminación no son buenas. Mientras que nuestros ojos pueden ver los colores correctamente con luz baja, las cámaras y videocámaras no pueden. El algoritmo MSRCR (MultiScale Retinex with Color Restoration - Retinex multiescala con restauración de color), que es la base del filtro retinex, está inspirado en el mecanismo biológico del ojo para adaptarse a estas condiciones. Retinex es la contracción de retina y cortex.

Además de en la fotografía digital, el algoritmo retinex se usa para hacer visible la información en las fotos astronómicas y detectar, en medicina, las estructuras poco visibles en rayos X o escáneres.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Retinex .

Opciones

Vista previa

Nivel

Uniformar

Bajo

Alto

Escala:

Divisiones de escala:

Dinámico:

Estas opciones requieren conocimientos matemáticos para entenderlas. En la práctica, el usuario tiene que probar para conseguir la mejor configuración.

Nivel

El autor del complemento escribe en su página web (www-prima.inrialpes.fr/pelisson/MSRCR.php) lo siguiente:
"Para caracterizar la variación de color y la iluminación, diferenciamos entre las respuestas de los filtros en distintas escalas. Estos parámetros permiten especificar como repartir los valores de la escala entre las escalas min (sigma 2.0) y max (sigma igual al tamaño de la imagen)"...

- **Uniformar:** FIXME
- **Bajo:** FIXME
- **Alto:** FIXME

Escala

FIXME

Divisiones de escala

FIXME

Dinámico

Como el algoritmo MSR tiende a aclarar la imagen, este deslizador permite seleccionar la saturación del color.

Semi-Aplanar

Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Semi-Aplanar Esta disponible si su imagen tiene un canal alfa (<Imagen>Capas/Transparencia/Añadir canal alfa). De otra manera, estará desactivada.

El filtro semi-aplanar ayuda a aquellos que necesitan una solución para el antidentado en imágenes indexadas con transparencia. El formato indexado GIF soporta transparencia completa (0 o 255 de valor de alfa), pero no semitransparencia (de 1 a 254): los píxeles semitransparentes se transformarán en no transparentes o completamente transparentes, arruinando el antidentado aplicado al logo que quiere poner en su página web.

Antes de aplicar el filtro, es esencial conocer el color de fondo de su página web. Use el recogecolor para determinar el color exacto que aparece en color de fondo en la caja de herramientas. Invierta los colores FG/BG para que el color BG sea el mismo que el color de fondo de su página web.

El proceso semi-aplanar combinará el color FG al color de la capa (logo), proporcionalmente, al correspondiente valor alfa, y reconstruirá el antidentado correcto. Los píxeles completamente transparentes no tomarán el color. Los píxeles muy transparentes tomarán un poco del color y los opacos tomarán mucho color.

Ejemplo

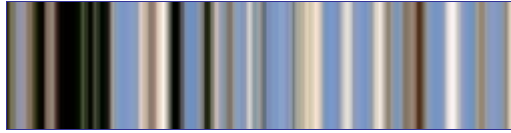


Suavizar paleta

Anchura:	<input type="text" value="256"/>	↑ ↓	px
Altura:	<input type="text" value="64"/>	↑ ↓	
Profundidad de la búsqueda:	<input type="text" value="50"/>	↑ ↓	

Generalidades





Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Suavizar paleta .

Crea una paleta de bandas de color de la capa o selección activa. El propósito principal de este filtro es crear mapas de color para el filtro Llama .

Opciones

Parámetros de configuración

Puede seleccionar las dimensiones de la paleta, **Anchura** y **Altura**. Las dimensiones están enlazadas con una cadena cuando no está rota. También puede seleccionar la unidad.

Profundidad de la búsqueda

Incrementar la profundidad de la búsqueda (1 - 1024) dará como resultado más sombras en la paleta.

Inversión del valor

Generalidades

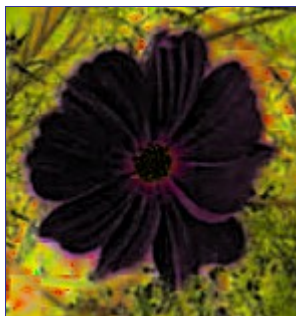




Puede encontrar este filtro en **Filtros** Colores Inversión del valor

Este filtro invierte el valor (luminosidad) de la capa o selección activa. Tono y saturación no se verán afectados, aunque el color, a veces, será ligeramente diferente por errores de redondeo. Si quiere invertir tono y saturación, también, use **Capa** Colores Invertir .

Notese que la tonalidad y la saturación pueden distorsionarse un poco cuando aplica dos veces este filtro en colores con una alta luminosidad (por ejemplo, HSV 102°, 100%, 98%, verde claro, da HSV 96°, 100%, 2% después de una aplicación de este filtro, y 96°, 100%, 98% después de la segunda aplicación). Por tanto no se debe esperar aplicar este filtro dos veces y volver la imagen al estado inicial.





Filtros de ruido

Introducción a los filtros de ruido

Los filtros de ruido *añaden* ruido a la imagen. Para eliminar pequeños defectos de la imagen, ver filtro Desparasitar.

Lanzar

Generalidades

Este filtro se encuentra en **Filtros** Ruido Lanzar .

El filtro Lanzar cambia cada píxel afectado a un color aleatorio, produciendo así *ruido aleatorio* real. Todos los canales de color, incluyendo en canal alfa (si lo tiene) son aleatorizados. Todos los posibles valores son asignados con la misma probabilidad. Los valores originales no son tomados en cuenta. Todos o sólo algunos píxeles en la capa activa o selección son afectados, el porcentaje de píxeles afectados está determinado por la opción **Aleatorización (%)**.

Opciones

Semilla aleatoria

La **Semilla Aleatoria** controla la aleatoriedad de Lanzar. Si la misma semilla aleatoria es usada en la misma situación, el filtro produce exactamente los mismos resultados. Una semilla aleatoria distinta produce resultados diferentes. La semilla aleatoria puede ser introducida manualmente o generada de forma aleatoria pinchando en el botón **Nueva semilla**.

Cuando la opción **Aleatorizar** está marcada, la semilla aleatoria no puede ser introducida manualmente, y es generada de forma aleatoria cada vez que se ejecuta el filtro. Si no está marcada, el filtro recuerda la última Semilla

Aleatoria usada.

Aleatorización (%)

El deslizador de **Aleatorización** representa el porcentaje de píxeles de la capa activa o selección que serán lanzados. Cuanto mayor sea el valor, más píxeles serán lanzados.

Repetir

El deslizador **Repetir** representa el número de veces que el filtro será aplicado. En el caso del filtro Lanzar no es muy útil, porque los mismos resultados pueden ser obtenidos de manera más rápida usando valores mayores en **Aleatorización(%)**.

Ruido RGB



Generalidades

Este filtro se encuentra en **Filtros** Ruido Ruido RGB .

El filtro de Ruido RGB añade un ruido distribuido de forma normal a una capa o selección. El modelo de color RGB se usa para producir el ruido (el ruido añade los valores de rojo, verde y azul a cada píxel). Una distribución normal significa que sólo ruido leve es añadido a la mayoría de los píxeles del área afectada, y menos píxeles son afectados por los valores extremos. (Si aplicas este filtro a una imagen coloreada por un gris sólido y después miras el histograma, verás la clásica curva de la campana de Gauss.)

El resultado es un ruido muy natural.

Opciones

Vista previa

La vista previa muestra los cambios de forma interactiva antes de ser aplicados a la imagen.

Ruido correlativo

Cuando está activa esta casilla, hace que los deslizadores R, G y B se muevan a la vez. El mismo ruido relativo se añadirá a todos los canales en cada píxel, y de esta forma conseguir que no cambie mucho la tonalidad de los píxeles.

RGB Independiente

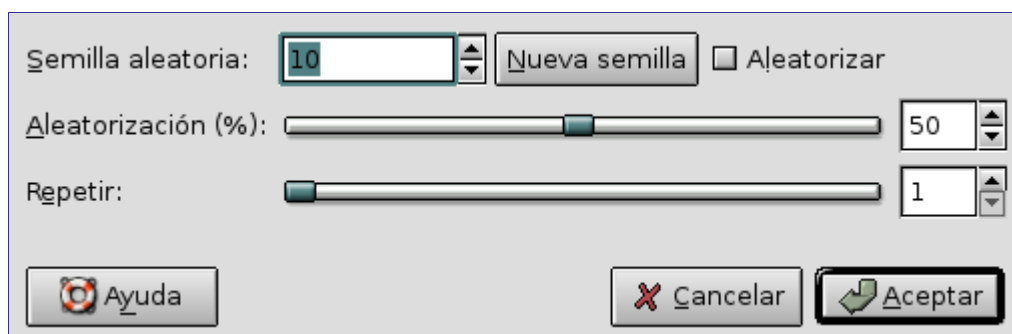
Si esta casilla está activa, puedes mover cada deslizador RGB de forma independiente.

Deslizadores Rojo, Azul, Verde y Alfa

Estos deslizadores y los valores junto a estos permite establecer el nivel de ruido (0.00 - 1.00) en cada canal. El canal alfa está presente, si la capa lo contiene. En caso de ser una imagen en escala de grises, un **Gris** se muestra en vez de los deslizadores de colores.

El valor de estos deslizadores determina la desviación estándar de la distribución normal del ruido aplicado. El uso de la desviación estándar es la mitad del valor elegido (donde 1 es la distancia entre el menor y mayor valor posible en el canal).

Escoger



Screenshot of the 'Escoger' dialog box in GIMP. The dialog has a light gray background and contains the following elements:

- Semilla aleatoria:** A text input field containing the number '10', a 'Nueva semilla' button, and an unchecked checkbox labeled 'Aleatorizar'.
- Aleatorización (%):** A horizontal slider with a blue handle, and a numeric input field to its right containing the value '50'.
- Repetir:** A horizontal slider with a blue handle, and a numeric input field to its right containing the value '1'.
- Buttons:** At the bottom, there are three buttons: 'Ayuda' (with a question mark icon), 'Cancelar' (with a red 'X' icon), and 'Aceptar' (with a green checkmark icon).

Generalidades

El filtro se encuentra en **Filtros** Ruido Escoger .

El filtro Escoger sustituye cada píxel afectado por un píxel con valor aleatorio elegido entre sus ocho vecinos y él mismo (de un cuadrado de 3x3 el píxel del centro). Todos o sólo algunos píxeles en la capa activa o selección son afectados, el porcentaje de píxeles afectados lo determina la opción **Aleatorización(%)**.

Opciones

Semilla aleatoria

La **Semilla aleatoria** controla la aleatoriedad de la selección. Si la misma semilla aleatoria es usada en la misma

situación, el filtro produce exactamente los mismos resultados. Una semilla aleatoria distinta produce resultados diferentes. La semilla aleatoria puede ser introducida manualmente o generada de forma aleatoria pinchando en el botón de **Nueva semilla**.

Cuando la opción de **Aleatorizar** está seleccionada, la semilla aleatoria no puede ser introducida manualmente, y es automáticamente generada cada vez que se ejecuta el filtro. Si no está seleccionado, el filtro recuerda la última semilla aleatoria usada.

Aleatorización (%)

El deslizador de **Aleatorización** representa el porcentaje de píxeles de la capa activa o selección que serán escogidos. Cuanto mayor sea el valor, más píxeles serán escogidos.

Repetir

El deslizador de **Repetir** representa el número de veces que se aplicará el filtro. Cuanto mayor sea el valor, el valor de los píxeles transferidos será mayor.

Ruido HSV



Generalidades

El filtro se encuentra en Image>Filtros/Ruido/Ruido HSV

El filtro de Ruido HSV crea un ruido en la capa activa o selección usando la tonalidad, saturación y luminosidad del modelo de colores.

Opciones

Vista previa

La vista previa muestra los cambios de forma interactiva antes de ser aplicados a la imagen.

Soltura

Este deslizador (1 -8) controla cuanto del color del nuevo píxel está permitido aplicar en comparación al color existente. Una soltura baja dará más importancia a la variación de la tonalidad. Una soltura alta dará una variación pequeña.

Deslizador de tono

Ese deslizador cambia el color de los píxeles en una serie aleatoria. Escoge una rango de valores disponible en el círculo de colores del HSV empezando por el color original del píxel.

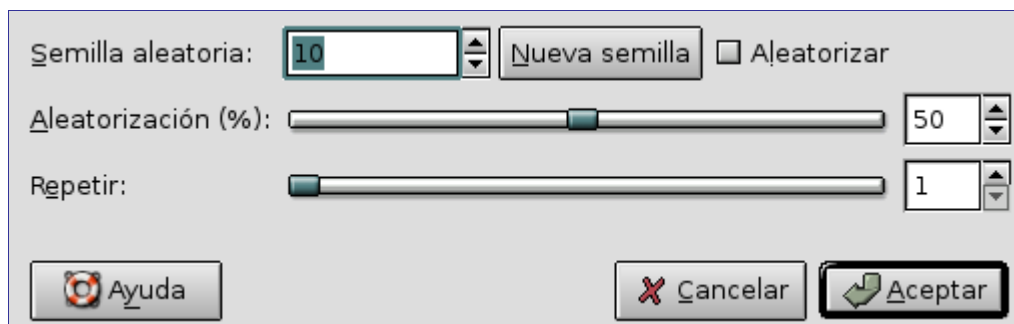
Deslizador de saturación

Este deslizador incrementa la saturación de píxeles afectado con Ruido.

Deslizador de valor

Este deslizador incrementa el brillo de los píxeles afectados con Ruido.

Manchar



Screenshot of the 'Manchar' dialog box in GIMP. The dialog contains the following elements:

- Semilla aleatoria:** A text input field containing the value '10', a 'Nueva semilla' button, and an unchecked checkbox labeled 'Aleatorizar'.
- Aleatorización (%):** A slider control with a value of 50.
- Repetir:** A slider control with a value of 1.
- Buttons:** 'Ayuda' (with a help icon), 'Cancelar' (with a red X icon), and 'Aceptar' (with a green checkmark icon).

Generalidades

El filtro se encuentra en **Filtros** Ruido Manchar .

Manchar produce un efecto de derretir la imagen; si un píxel vaa ser manchado, hay un 80 % de posibilidades que sea reemplazado por el valor del píxel justo encima de él; por el contrario, uno de los dos píxeles de la izquierda o de la derecha del de arriba son usados. Todos o sólo algunos píxeles de la capa activa o selección son afectados, el porcentaje de los píxeles afectados está determinado por la opción **Aleatorización (%)**.

Opciones

Semilla aleatoria

La **Semilla aleatoria** controla ala aleatoriedad del manchado. Si la misma semilla aleatoria es usada en la misma situación, el filtro produce exactamente los mismos resultados. Una semilla aleatoria distinta produce resultados

diferentes. La semilla aleatoria puede ser introducida manualmente o generada de forma aleatoria pinchando en el botón **Nueva semilla**.

Cuando la opción de **aleatoriedad** está seleccionada, la semilla aleatoria no puede ser introducida manualmente, y es automáticamente generada cada vez que se ejecuta el filtro. Si no está seleccionado, el filtro recuerda la última semilla aleatoria usada.

Aleatorización (%)

El deslizador de **Aleatorización** representa el porcentaje de píxeles de la capa activa o selección que serán manchados. Cuanto mayor sea el valor, más píxeles serán manchados, pero debido a la forma en que trabaja el filtro, su efecto es más notable si el deslizador está situado en su valor medio, entorno a los 50. ¡Investiga con él y pruébalo tú mismo!

Repetir

El deslizador de **Repetir** representa el número de veces que el filtro será aplicado. Cuanto mayor sean los valores, el color sufrirá mayores cambios.

Esparcir



Generalidades

El filtro se encuentra en **Filtros** Ruido Esparcir .

El filtro Esparcir intercambia cada píxel de la capa activa o selección con otro elegido de forma aleatoria por la cantidad de esparcimiento elegida por el usuario. Funciona con las transiciones de color, no en áreas de color plano. No se producen nuevos colores.

Opciones

Vista previa

En la vista previa se muestran de forma interactiva los cambios antes de que sean aplicados a la imagen.

Cantidad de esparcimiento

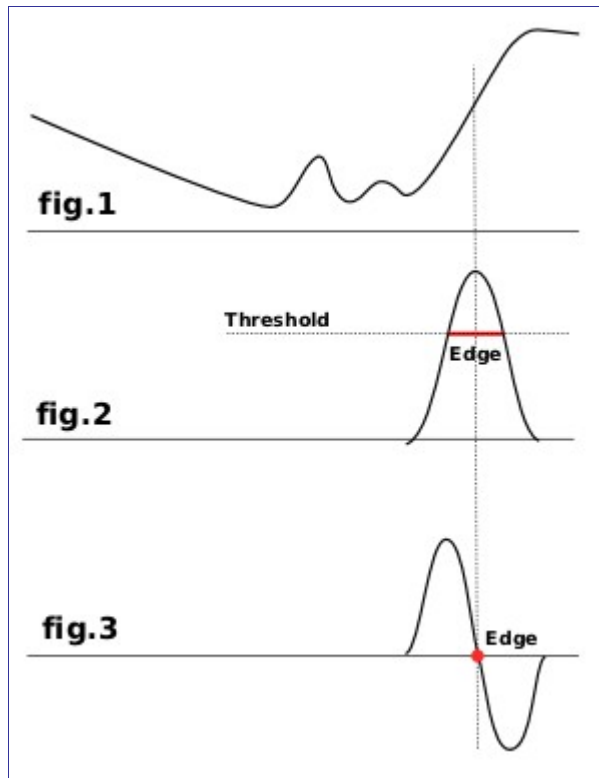
Puedes introducir la distancia en la que los píxeles se moverán de forma **Horizontal** y **Vertical** en el eje de ejes. El eje puede ser bloqueado pinchando en el botón Cadena. También puedes definir la Unidad que se va a usar.

Filtros detectar bordes

Introducción

El filtro detectar bordes busca los bordes entre colores diferentes y así pueden detectar los contornos de los objetos.

Se usan para hacer selecciones y para otras propuestas artísticas.



La mayoría de ellos se basan en métodos de cálculo sobre degradados y generan líneas espesas. Mire la fig. 1 que representa las variaciones de intensidad de color. A la izquierda, es un degradado lento de color que no es un borde. A la derecha, una variación rápida que si es un borde. Ahora, calculamos el degradado, la velocidad de variación, de este borde: la primera derivada (fig. 2). Hemos decidido que se detecte el borde cuando el degradado sea mayor que el valor del umbral (el valor exacto está en la cima de la curva, pero esta cima varia según los bordes). En la mayoría de los casos, el umbral está bajo la cima y el borde es espeso.

La detección de bordes Laplace usa una segunda derivada (fig.3). La cima de la curva es ahora cero y está claramente identificada. Por eso el filtro Laplace representa un borde fino, de solo un píxel de ancho. Pero esta derivada genera varios ceros correspondientes a pequeñas ondulaciones, dando resultados falsos.

A menudo es necesario desenfocar algo la imagen antes de aplicar el filtro detectar bordes, evitando, así, los bordes falsos.

Diferencia de Gaussianas

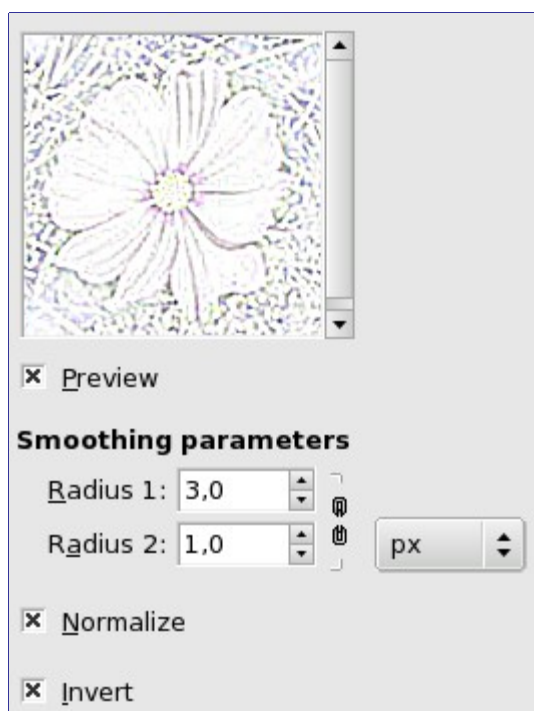
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Detectar bordes Diferencia de Gaussianas

Este filtro hace la detección de bordes usando el algoritmo llamado "*Diferencia de Gaussianas*", que ejecuta dos desenfoques Gaussianos en la imagen, con diferentes radios de desenfoque, y sustrae las dos versiones para obtener el resultado final. Es un algoritmo ampliamente usado en el campo de la visión artificial, y es bastante rápido porque hay varios métodos eficientes para realizar desenfoques Gaussianos. Los parámetros más importantes son el radio de desenfoque para los dos desenfoques. Proablemente, lo más fácil seleccionarlos usando la vista previa, puede ayudar saber que al incrementar el radio más pequeño se obtiene unos bordes de apariencia más espesa y que reducir el radio más largo incrementa el "*umbral*" para reconocer bordes. En la mayoría de los casos, se obtienen mejores resultados si radio 2 es más pequeño que radio 1, pero nada evita que haga lo contrario, y en situaciones donde hay una figura iluminada sobre un fondo oscuro, hacer el radio 1 más pequeño puede mejorar el resultado.

Opciones



Parámetros de suavizado

Radio 1 y Radio 2 son los radios de desenfoco para los dos desenfoques gaussianos. No pueden ser iguales ya que se produciría una imagen blanca. Si quiere producir algo parecido a un dibujo a lápiz, en la mayoría de los casos, seleccionar el radio 2 más pequeño que el radio 1 dará mejores resultados.

Normalizar

Al marcar esta casilla se estira el rango de luminosidad tanto como sea posible, incrementando el contraste. Nótese que en la vista previa, solo se tiene en cuenta la parte de la imagen que se muestra, así que con **Normalizar** marcada la vista previa no es completamente exacta (al menos en términos del contraste global).

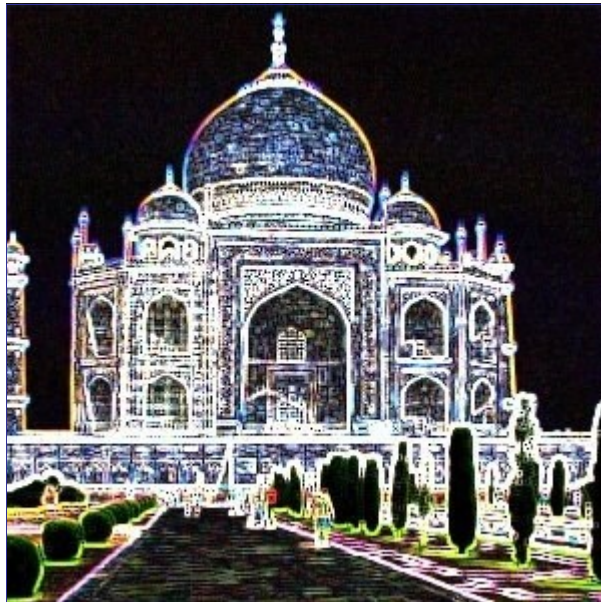
Invertir

Al marcar esta opción se invierte el resultado, por lo que se verán bordes oscuros sobre fondo blanco, algo parecido a un dibujo.

Arista

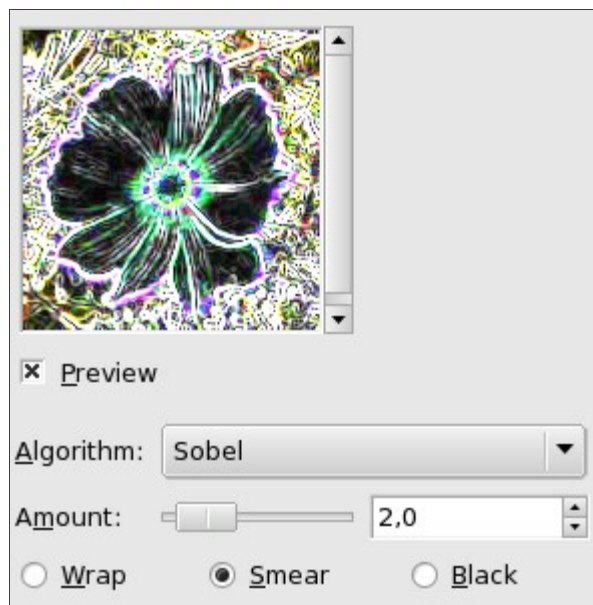
Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Detectar bordes Arista .





Opciones



Algoritmo

Ofrece varios métodos de detección de bordes:

- **Sobel:** Este método no tiene opciones y es menos interesante que el específico Sobel.
- **Prewitt:** El resultado no es muy diferente del Sobel.
- **Degradado:** Los bordes son más finos, menos contrastados y más borrosos que el Sobel.
- **Roberts:** No hay diferencias evidentes con el Sobel.
- **Diferencial:** Bordes menos claros.
- **Laplace:** Menos interesante que el específico.

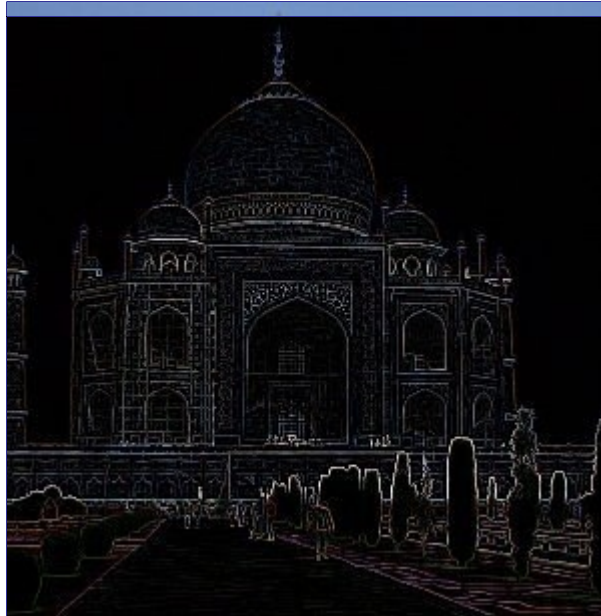
Configuración

Cantidad: Un valor bajo da una imagen negro, muy contrastada con bordes finos. Un valor alto produce bordes espesos con contraste bajo y muchos colores en las zonas oscuras.

Ajustar, Manchar, Negro: Estas opciones no son operacionales.

Laplace

Generalidades



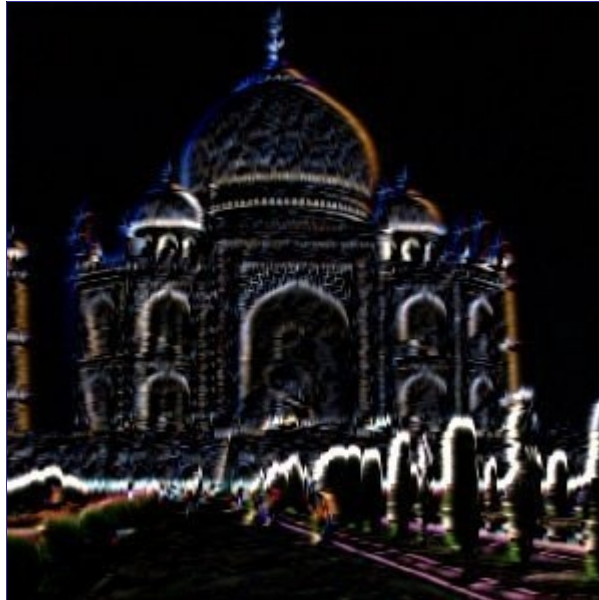
Puede encontrar este filtro en **Filtros** Detectar bordes Laplace .

Este filtro detecta bordes en la imagen usando el método laplaciano, que produce bordes finos de un píxel de ancho.

Neón

Generalidades





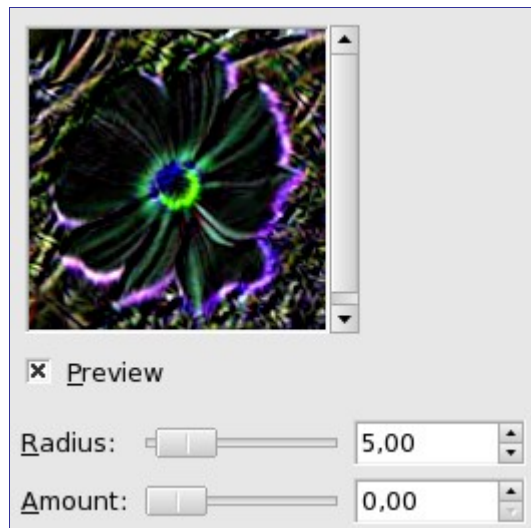
Este filtro detecta los bordes en la capa activa o selección, dándoles un efecto luminoso de neón.

También, encontrará en el GIMP un script-fu llamado Neón, que funciona de manera diferente. El script-fu es un atajo fácil para construir logos con letras contorneadas con un efecto de neón configurable.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Detectar bordes Neón .

Opciones



Radio

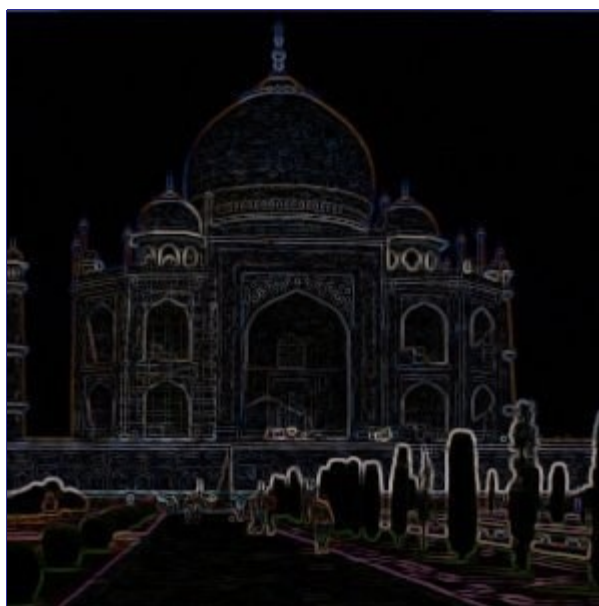
Esta opción le permite determinar la anchura que tendrán los bordes detectados.

Cantidad

Esta opción le permite determinar la fuerza que tendrá el efecto de filtro.

Sobel

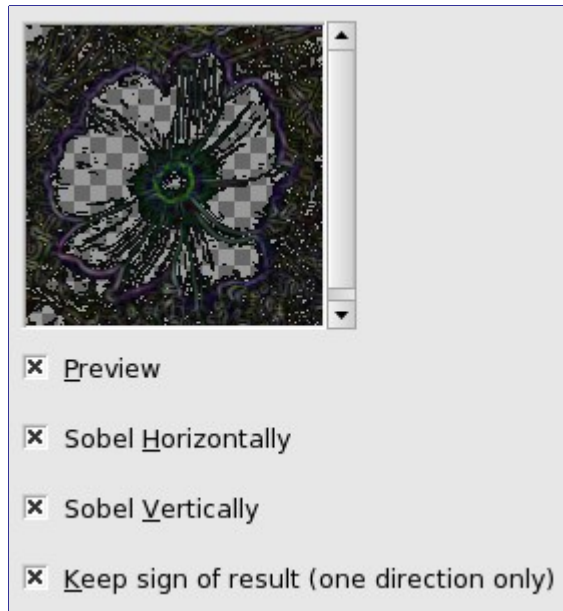
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Detectar bordes Sobel .

El filtro Sobel detecta los bordes horizontales y verticales separadamente sobre una imagen en escala de grises. Las imágenes en color se convierten en RGB en niveles de grises. Como con el filtro Laplace, el resultado es una imagen transparente con líneas negras y algunos restos de color.

Opciones



Configuración

- **Sobel horizontalmente:** Representa los bordes horizontales.
- **Sobel verticalmente:** Representa los bordes verticales.
- **Mantener el signo del resultado:** Esta opción solo funciona con una dirección seleccionada: da un bajo relieve a la imagen.

Filtros realzar

Introducción

Los filtros realzar se usan para compensar imperfecciones de la imagen. Imperfecciones como partículas de polvo, ruido, cuadros entrelazados (generalente, provenientes de capturas de televisión) y falta de contraste.

Desentrelazado

Generalidades

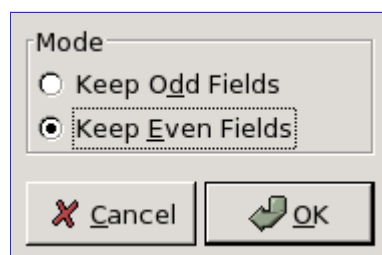
Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Desentrelazado .

Las imágenes capturadas con targetas de video, especialmente, cuando se graba un movimiento rápido, puede parecer desenfocado y estriado, con objetos partidos. Esto se debe a como funcionan las cámaras. No graban 25 imágenes por segundo, pero si 50, con una media resolución vertical. Hay dos imágenes entrelazadas en un cuadro. La primera línea de la primera imagen es seguida por la primera línea de la segunda imagen seguida por la segunda línea de la primera imagen... etc. Así, si hay un importante movimiento entre las dos imágenes, los objetos aparecerán partidos, escalados, estriados.

El filtro desentrelazado solo mantiene una de las imágenes y se reemplazan las líneas perdidas por un degradado entre las líneas previa y siguiente. La imagen resultante, o selección, será desenfocada en algún lugar, pero puede ser mejorada con los filtros realzar.

Puede encontrar imágenes entrelazadas en [Wikipedia](#).

Opciones



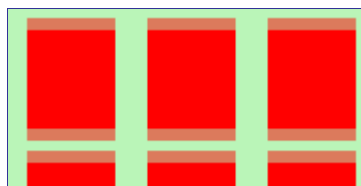
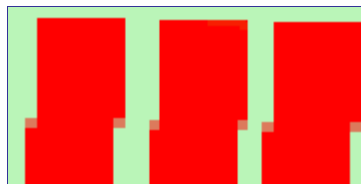
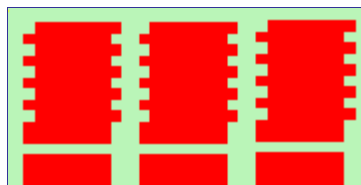
Vista previa

Cuando **vista previa** está marcada, los parámetros seleccionados se muestran interactivamente en la vista previa.

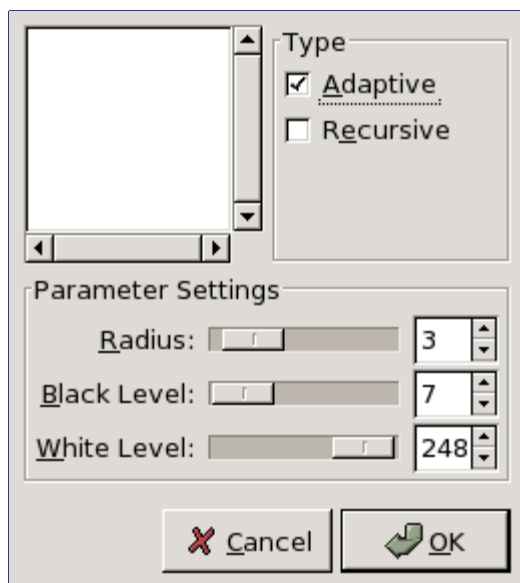
Modo

Mantener los campos impares y **Mantener los campos pares**: Uno de ellos puede producir mejores resultados. Debe intentar ambos.

Ejemplo



Desparasitar



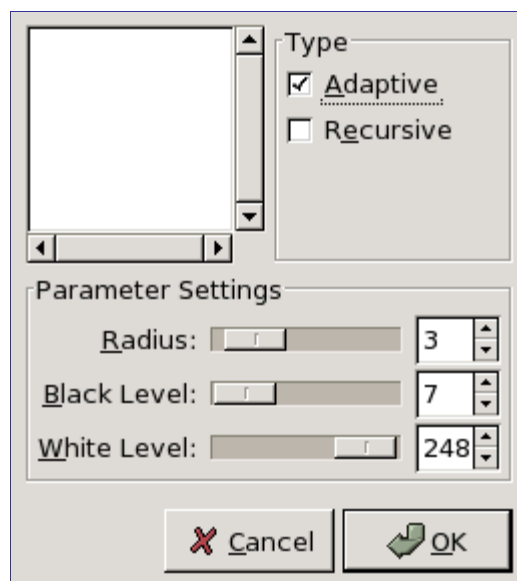
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Desparasitar .

Se usa para quitar pequeños defectos debidos a polvo, o rayas, en una imagen escaneada, y también el efecto de moiré en una imagen escaneada de una revista. Debería seleccionar los defectos antes de aplicar este filtro, para evitar cambios no deseados en otras áreas de su imagen.

Opciones



Vista previa

El resultado de la selección de parámetros se muestran interactivamente en la vista previa.

Tipo

- **Adaptativo:** Adapta el radio a la imagen o al contenido de la selección (usando el histograma). Si esta opción está marcada, el deslizador del radio no es eficiente. Produce un resultado más suave que con radio solo.
- **Recursivo:** Repite la acción del filtro, con lo que resulta con más fuerza.

Configuración

- **Radio:** selecciona el tamaño de la ventana de acción desde 1 (3x3 píxeles) a 20 (41x41). Esta ventana se mueve sobre la imagen, y el color en ella se alisa para quitar las imperfecciones.
- **Nivel de negro:** Quita los píxeles más oscuros que el valor seleccionado (0-255).
- **Nivel de blanco:** Quita los píxeles más blancos que el valor seleccionado (0-255).

Quitar bandas

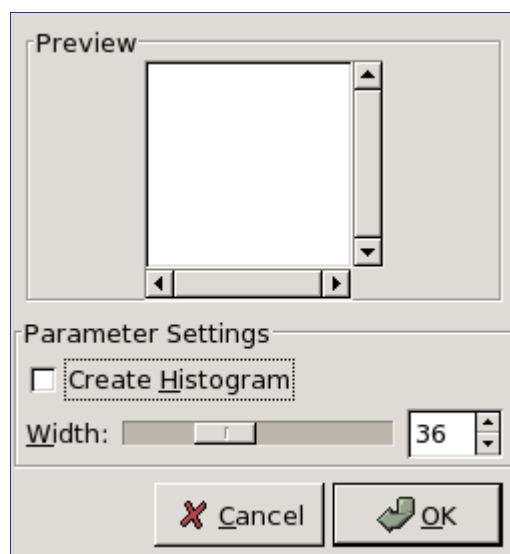
Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Quitar bandas

Se usa para quitar las bandas verticales producidas por algunos escaners. Funciona añadiendo un patrón que interferirá con la imagen, quitando bandas si la configuración es buena. Este patrón "negative" se calcula a partir de los elementos verticales de la imagen, así que no se sorprenda si ve bandas en la vista previa de una imagen que no tiene. Si la "fuerza" de un patrón es muy grande, su imagen tendrá bandas.

Si, después de una primera pasada, las bandas persisten, haga una selección rectangular y aplique el filtro otra vez (otro tipo de selecciones podrían empeorar el resultado).

Opciones



Vista previa

El resultado de la selección de parámetros se muestran interactivamente en la vista previa. Las barras de desplazamiento le permite moverse por la imagen.

Configuración

- **Crear histograma:** Este "histograma" es una imagen en blanco y negro que muestra el patrón de interferencia de una forma más legible.

- **Anchura:** El deslizador y la caja de entrada permite seleccionar "fuerza" del filtro (2-100): más de 60 raramente es necesario y podría crear artefactos.

Filtro NL

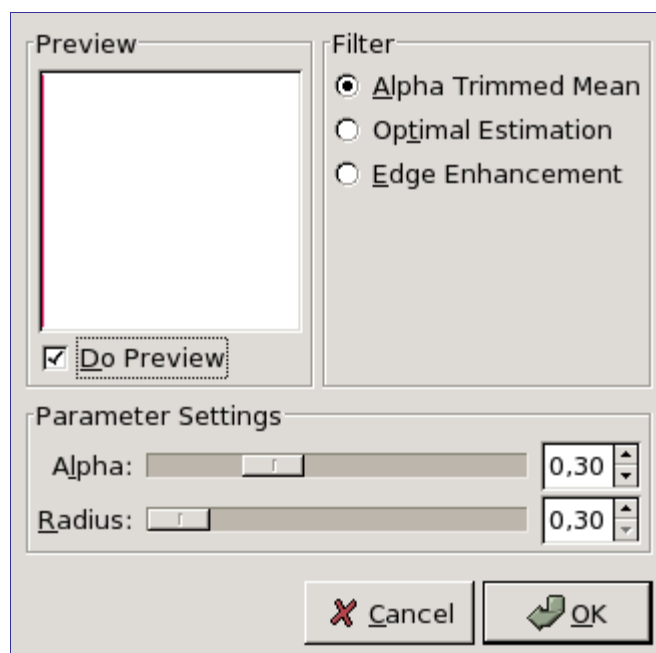
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Filtro NL . NL significa "No Lineal". Derivado del programa Unix `pnmnlfilt`, une las funciones de suavizado, desparasitaje y aumento de contraste. Funciona en toda la imagen, no sobre selecciones.

Es un filtro multiuso. Tiene 3 modos distintos de operación. En todos los modos se examina cada píxel de la imagen y se procesan controlando el valor del píxel. Utiliza bloques hexagonales, en lugar de 3x3, cuyo tamaño se puede seleccionar con la opción radio.

Opciones



Vista previa

Cuando **Vista previa** está marcada, el resultado de la selección de parámetros se muestran interactivamente en la vista previa.

Configuración

- **Alfa:** El significado de esta opción depende de la opción seleccionada.
- **Radio:** Controla la fuerza del filtro (0.33-1.00).

Modos de operación

Este filtro puede realizar distintas funciones, dependiendo del valor del parámetro **Alfa**.

Media limitada para alfa. (0.0 <= alfa <= 0.5)

El valor del centro del píxel será reemplazada por la media de los valores de los 7 hexágonos, pero los 7 valores serán clasificados por tamaño y la porción alfa superior e inferior de los 7 son excluidos de la media. Esto implica que un valor alfa de 0.0 la misma clasificación de salida que una convolución normal, donde radio determinará la fuerza del filtro. Un buen valor para empezar el filtrado es alfa = 0.0, radio = 0.55. Para un efecto más evidente, pruebe alfa 0.0 y radio 1.0.

Un valor alfa de 0.5 provocará un valor medio de los 7 hexágonos para ser usado para reemplazar el centro del valor del píxel. Este tipo de filtro es buena para eliminar "pop" o ruido del píxel de una imagen sin extender el ruido o manchar los detalles de la imagen. El uso ponderado del parámetro radio afinará el ajuste del filtro. Valores intermedios de alfa da efectos entre suaves y de reducción de ruido. Para in filtrado leve pruebe con valores de alfa = 0.4, radio = 0.6. Para un efecto más evidente pruebe alfa = 0.5, radio = 1.0 .

Estimación óptima de suavizado. (1.0 <= alfa <= 2.0)

Este tipo de filtro aplica un filtro de suavizado, adaptativamente, sobre la imagen. Para cada píxel, se calcula la varianza del valor del hexágono circundante, y la cantidad de suavizado es inversamente proporcional a ella. La idea

es que si la varianza es pequeña, se debe al ruido de la imagen, mientras que si es grande, es por los detalles que se quieren en la imagen. Como es normal el parámetro radio controla el radio efectivo, pero probablemente aconsejable dejarlo entre 0.8 y 1.0 para que el cálculo de la varianza sea significativo. El parámetro alfa selecciona el umbral de ruido, sobre el que se hará menos suavizado. Esto es que los valores pequeños de alfa dará el efecto de filtrado leve, mientras que unos valores grandes tenderán a suavizar todas las partes de la imagen. Podría empezar con valores como alfa = 1.2, radio = 1.0, y probar incrementando y reduciendo el parámetro alfa para obtener el efecto deseado. Este tipo de filtro es el mejor para filtrar difuminando el ruido en las imágenes de mapa de bits y las imágenes en color.

Realce de bordes. (-0.1 >= alpha >= -0.9)

Este es el tipo de filtro opuesto al de suavizado. Realza los bordes. El parámetro alfa controla la cantidad de realce de borde, para leve (-0.1) a evidente (-0.9). El parámetro radio controla el radio efectivo, como es normal, pero los valores útiles están entre 0.5 y 0.9. Pruebe empezando con valores de alfa = 0.3 , radio = 0.8 .

Uso combinado

Los variados modos de operación se pueden usar uno detrás de otro para obtener el resultado deseado. Por ejemplo, para convertir una imagen monocromática difuminada en una imagen a escala de grises, podría intentar una o dos pasadas del filtro de suavizado, seguido de un pase de estimación óptima, entonces un leve realce de bordes. Notese que el uso de realce de bordes solo es útil después de uno de los filtros no lineales (media limitada o estimación óptima), dado que realce de bordes es directamente opuesto la de suavizado.

Para reducir el ruido de la cuantización del color en la imagen (p. e. al convertir un archivo .gif en un archivo de 24 bits), podría probar un pase de estimación óptima (alfa 1.2, radio 1.0), un pase del filtro medio (alfa 0.5, radio 0.55), y posiblemente un pase de realce de bordes. Varios pases de estimación óptima con valores decrecientes de alfa es más efectivo que un pase con un valor grande de alfa. Como es normal, hay un balance entre la efectividad del filtrado y la pérdida de detalle. Se anima a experimentar.

Enfocar

Generalidades

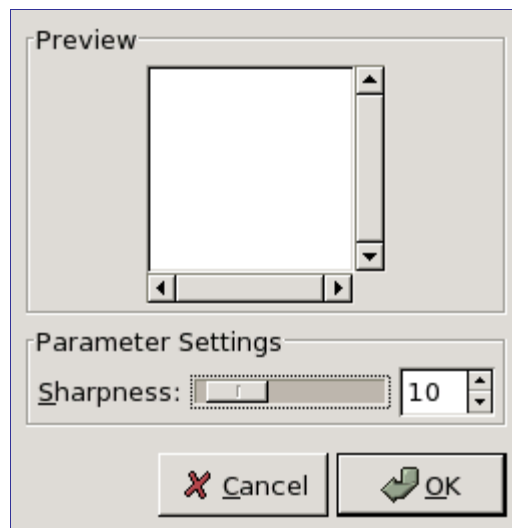
Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Enfocar .

La mayoría de las imágenes digitalizadas necesitan corregir el contraste. Esto se debe a que en el proceso de digitalización se debe recortar la continua subida de color en puntos con colores ligeramente diferentes: los elementos más tenues que la frecuencia de muestreo se calcularán en un color uniforme promedio. Los bordes se representan un poco borrosos. El mismo fenómeno aparece cuando se imprimen puntos de colores sobre papel.

El filtro enfocar acentúa los bordes pero también cualquier ruido o mancha podría crear ruido en áreas graduales de color como el cielo o una superficie de agua. Compite con el filtro máscara de desenfoque, que es más sofisticado y produce resultados más naturales.



Opciones



Vista previa

Los resultados de la selección de parámetros se muestran interactivamente en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Configuración

Agudeza: el deslizador y la caja de entrada permiten seleccionar el contraste (1-99) y se puede valorar el resultado en la vista previa. Al incrementar el contraste, se puede incrementar las imperfecciones de la imagen y también el ruido en las áreas graduales de color.

Máscara de desenfoque

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Realzar Máscara de desenfoque .

Las fotografías fuera de foco y muchas imágenes digitalizadas, a menudo, necesitan una corrección del contraste. Esto se debe a que en el proceso de digitalización se debe recortar la continua subida de color en puntos con colores ligeramente diferentes: los elementos más tenues que la frecuencia de muestreo se calcularán en un color uniforme promedio. Los bordes se representan un poco borrosos. El mismo fenómeno aparece cuando se imprimen puntos de colores sobre papel.

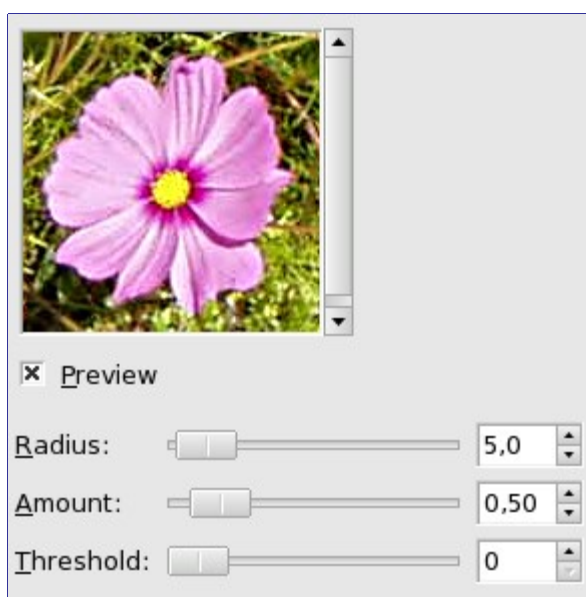
El filtro máscara de desenfoque (nombre extraño!) aumenta el contraste de los bordes de los elementos sin incrementar el ruido o las imperfecciones. Es el rey de los filtros de contraste.

Algunos escaners aplican un filtro de contraste mientras escanean. Es mejor desactivarlo para mantener el control sobre la imagen.

Algunos dispositivos como cámaras digitales o escaners ofrecen reforzar la nitidez de la imagen creada por usted. Nosotros recomendamos desactivar esta función y usar, en su lugar, los filtros del GIMP. De esta manera mantendrá el control sobre la nitidez de sus imágenes.

Para prevenir la distorsión de color mientras se refuerza la nitidez, descomponga su imagen en HSV y trabaje con el valor. Después componga su imagen a HSV. Vaya a Imagen/Modo y pulse sobre Descomponer. Asegúrese que está marcada la opción **Descomponer en capas**. Elija HSV y pulse aceptar. Obtendrá una nueva imagen en escala de grises con tres capas, una para el tono, otra para la saturación, y otra para el valor. (Cierre la imagen original para evitar confusiones). Seleccione la capa valor y aplíquelo el filtro. Cuando lo haya hecho, con la misma capa seleccionada, invierta el proceso. Vaya a Imagen/Modo y pulse sobre Componer. Elija HSV y pulse aceptar. Tendrá de nuevo su imagen original solo que se habrá mejorado su nitidez.

Opciones



Vista previa

El resultado de la selección de parámetros se muestran interactivamente en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Radio

Radio : el deslizador y la caja de entrada (0.1-120) le permiten seleccionar cuantos píxeles en cada lado de un borde se verán afectados por el filtro. Las imágenes con alta resolución permite usar radios más altos. Es mejor utilizar el filtro sobre una imagen en su resolución final.

Cantidad

Cantidad: el deslizador y la caja de entrada (0.00-5.00) le permiten seleccionar la fuerza del filtro.

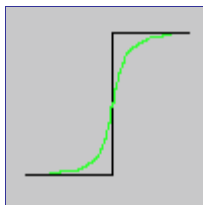
Umbral

Umbral : el deslizador y la caja de entrada (0-255) le permite seleccionar la mínima diferencia en los valores del píxel que indica el borde sobre el que aplicar el filtro. Así puede proteger áreas de transición tonal suave, y evita la creación de imperfecciones en la cara, el cielo o la superficie del agua.

¿Como funciona una máscara de desenfoque?

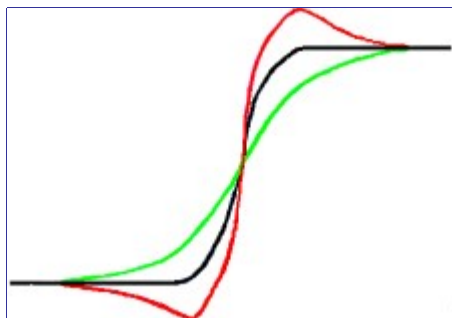
Usa una máscara de desenfoque para aumentar el contraste de una imagen puede parecer extraño. Aquí va la explicación:

Piense en una imagen con un área contrastada. La curva de intensidad de los píxeles en una línea sobre esta área mostrará un incremento brusco de la intensidad: como una escalera si el contraste es perfectamente nítido, como una S si hay algo de desenfoque.



Ahora tenemos una imagen con algo de desenfoque que queremos hacer más nítida (curva negra). Aplicamos algo más de desenfoque: la variación de intensidad será más gradual (curva verde).

Sustraemos la intensidad de desenfoque de la intensidad de la imagen. Obtenemos la curva roja, que es más brusca; aumenta el contraste y la nitidez.



La máscara de desenfoque se usó en la fotografía de plata. Primero el fotógrafo crea una copia del negativo original por contacto, sobre una película, situando un cristal fino de plata entre ambos; esto produce una copia desenfocada por la difusión de la luz. Entoces, sitúa ambas películas, haciéndolas corresponder exactamente, en un ampliador, para reproducirlas en papel. Las áreas oscuras de la película positiva desenfocada, opuestas a las áreas claras del negativo original impedirán que la luz pase y así se sustraerá de la luz que pasa a través de la película original.

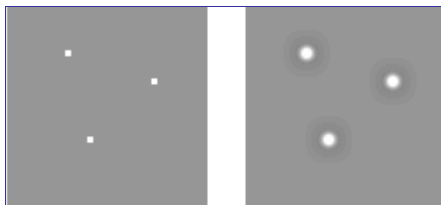
En las fotografías digitales, con el GIMP, pasará por las etapas siguientes:

1. Abra su imagen y duplíquela **Imagen Duplicar**
2. En la copia duplique la capa **Capa Duplicar capa**, despliegue el menú filtros y aplique **Desenfoque Desenfoque gaussiano** a la capa duplicada con la opción IIR y radio 5.
3. En el diálogo de capas de la imagen duplicada, cambie el modo a "*Sustraer*", y en el menú, pulsando con el derecho, seleccione "*Combinar hacia abajo*".
4. Pulse y arrastre la única capa que obtuvo en la imagen original, donde aparece como una capa nueva.
5. Cambie el modo en este diálogo de capas a "*Suma*".

Voilà. El añadido Máscara de desenfoque hace lo mismo por usted.

Al principio de la curva, puede ver una depresión. Si el desenfoque es importante, esta depresión es muy profunda; el resultado de la sustracción puede ser negativo, y una banda de color complementario aparecerá a lo largo de la parte

contrastada, o un halo negro alrededor de una estrella en el cielo sobre la luz de fondo de una nebulosa (efecto de ojo negro).



Filtros genéricos

Introducción

Los filtros genérico agrupa a los filtros difíciles de situar en otro lugar. Puede encontrar:

- El filtro Matriz de convolución que le permite crear filtros personalizados.
- El filtro Dilatar.
- El filtro Erosionar.

Matriz de convolución

Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Genérico Matriz de convolución

Un dominio de matemáticos. La mayoría de los filtros usan matriz de convolución. Con este filtro, se pueden crear filtros personalizado.

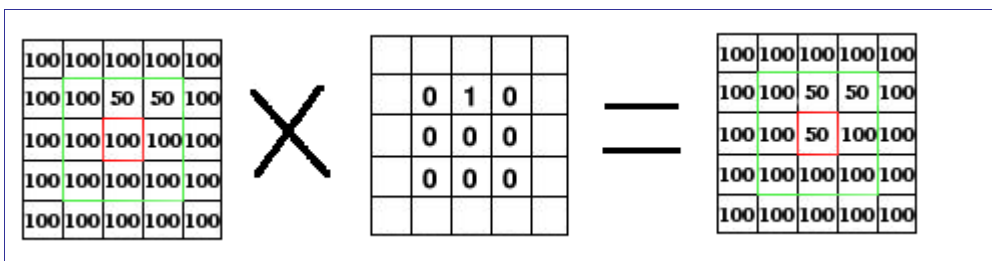
¿Que es una matriz de convolución? Es posible hacerse una idea sin usar las herramientas matemáticas que solo conocen unos pocos. Convolución es el tratamiento de una matriz por otra que se llama "kernel".

El filtro matriz de convolución usa una primera matriz que es la imagen que será tratada. La imagen es una colección bidimensional de píxeles en coordenada rectángular. El kernel usado depende del efecto deseado.

El GIMP usa matrices 5x5 o 3x3. Consideraremos solo las matrices 3x3, son las más usadas y son suficiente para los efectos deseados. Si todos los valores de un kernel se seleccionan a cero, el sistema la considerará como una matriz 3x3.

El filtro examina, sucesivamente, cada píxel de la imagen. Para cada uno de ellos, que llamaremos "píxeles iniciales", se multiplica el valor de este píxel y el valor de los 8 circundantes por el valor correspondiente del kernel. Entonces se añade el resultado, y el píxel inicial se regula en este valor resultante final.

Un ejemplo simple:

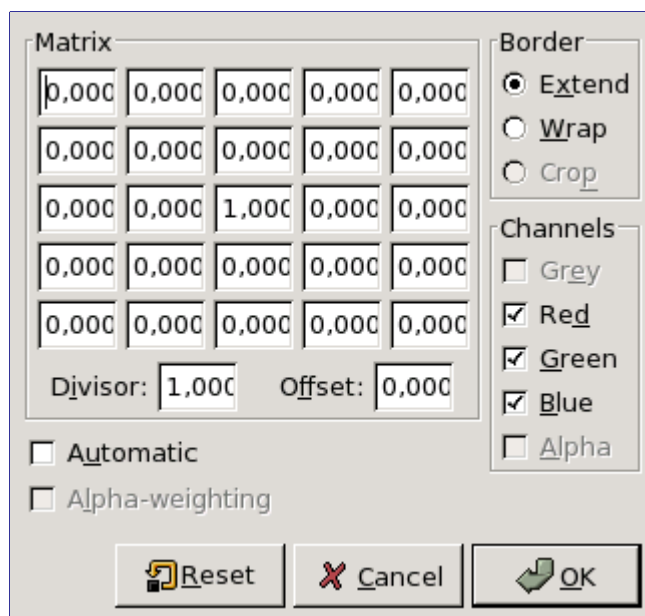


A la izquierda, la imagen de la matriz: cada píxel está marcado con su valor. El píxel inicial tiene un borde rojo. El área de acción del kernel tiene un borde verde. En el medio, el kernel, y a la derecha, el resultado de convolución.

Lo que sucede: el filtro lee sucesivamente, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, todos los píxeles del área de acción

del kernel. Se multiplica el valor de cada uno de ellos por el valor correspondiente del kernel y se suman los resultados: $(100*0)+(50*1)+(50*0)*(100*0) + (100*0)+(100*0)+(100*0)+(100*0)+(100*0)+(100*0) = 50$. El píxel inicial asumió el valor 50. Previamente, cuando el píxel inicial tenía el valor=50, tomó el valor 100 del píxel de arriba (el filtro no trabaja sobre la imagen sino sobre una copia) y de esta manera desapareció en el fondo de píxeles a "100". Como resultado gráfico, el píxel inicial se movió un píxel hacia abajo.

Opciones



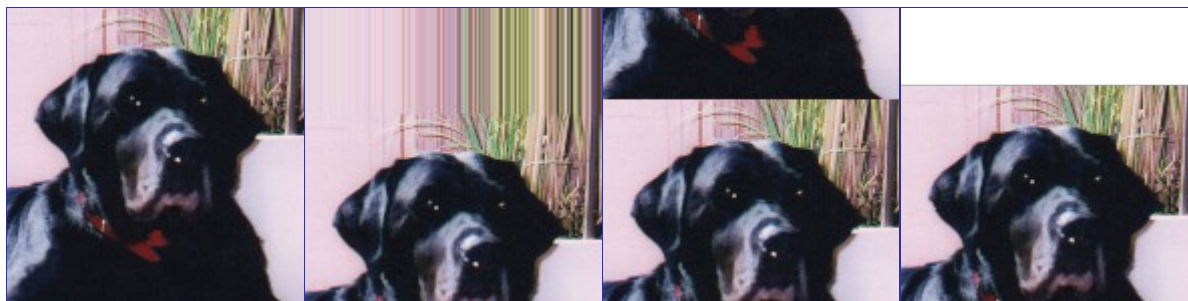
Matriz

Es una matriz kernel de 5x5: el valor se introduce directamente en las cajas.

Divisor: El resultado del cálculo previo será dividido por este divisor. Difícilmente usará 1, que no variará el resultado, y 9 o 25 según el tamaño de la matriz, que da la media del valor del píxel.

Desplazamiento: este valor se suma al resultado de la división. Es útil si el resultado fuese negativo. Este desplazamiento puede ser negativo.

Borde



Extender, Ajustar, Recortar

Cuando el píxel inicial está sobre un borde, una parte del kernel se sitúa fuera de la imagen. Puede decidir que filtro usar:

- **Extender:** esta parte del kernel no se tiene en cuenta.
- **Ajustar:** esta parte del kernel examinará los píxeles del borde opuesto, así que los píxeles desaparecidos por un

lado reaparecen por el otro lado.

- **Recortar:** los píxeles sobre los bordes no se modifican, pero se recortan.

Canales

Puede seleccionar uno o varios canales con los que trabajará el filtro.

Normalizar

Si esta opción está marcada, el divisor toma el valor resultante de la convolución. Si este resultado es cero (no es posible dividir por cero), se aplica un desplazamiento de 128. Si es negativo (un color negativo no es posible), se aplica un desplazamiento de 255 (se invierte el resultado).

Ponderar con alfa

Si esta opción no está marcada, el filtro no tiene en cuenta la transparencia y esto puede producir algunos artefactos cuando se desenfoca.

Ejemplos

El diseño de kernel se basa en conocimientos matemáticos altos. Puede encontrar kernels preconfeccionados en la web. Ahora unos pocos ejemplos:

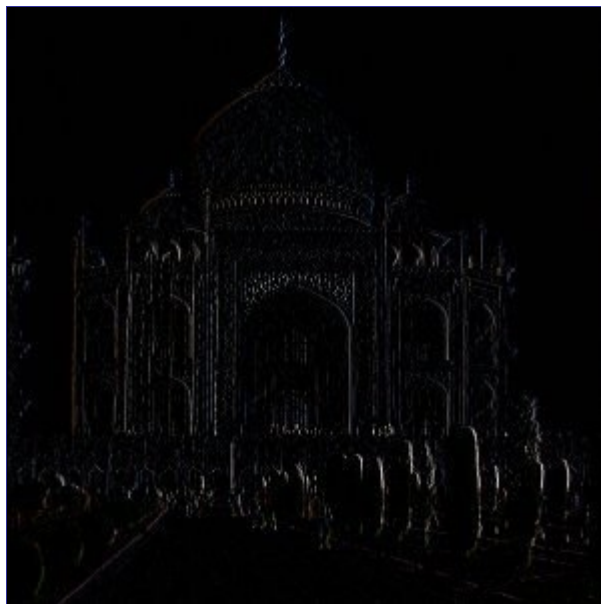
0	0	0	0	0
0	0	-1	0	0
0	-1	5	-1	0
0	0	-1	0	0
0	0	0	0	0



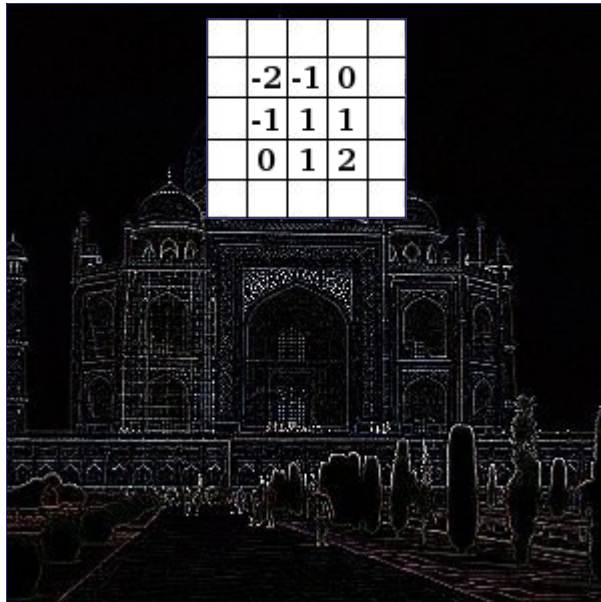
0	0	0	0	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	0	0	0	0



	0	0	0
	-1	1	0
	0	0	0



	0	1	0
	1	-4	1
	0	1	0



Dilatar

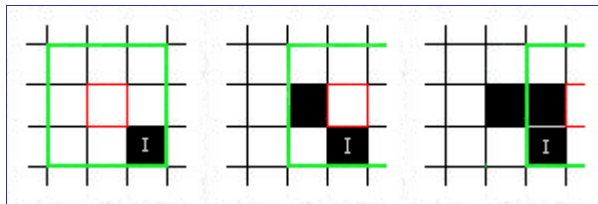
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Genérico Dilatar

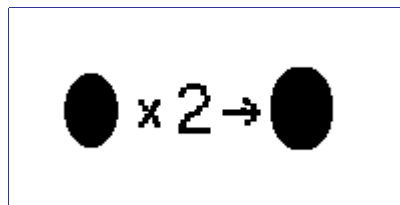
Este filtro amplía y realza las zonas oscuras de la capa activa o selección.

Para cada píxel de la imagen, alinea el valor del píxel (luminosidad) con el valor más bajo de los 8 circundantes (matriz 3x3). Así se añade un píxel oscuro en las áreas oscuras. Un píxel aislado en un fondo más claro se cambiará por un gran "pixel", compuesto por 9 píxeles, y eso creará ruido en la imagen.



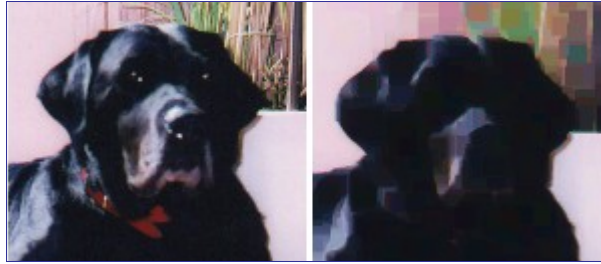
En esta imagen, el píxel estudiado tiene un borde rojo y la matriz estudiada tiene un borde verde. Epero que entienda como funciona el proceso y se obtiene un bloque de 3x3 píxeles: cuando el píxel "I" está dentro del del borde verde, el píxel estudiado se convierte en negro.

Un área oscura más grande será dilatada en un píxel en todas direcciones:



El filtro se aplicó 3 veces.

En imágenes más complejas, las áreas oscuras se amplían y se realzan igual, y algo pixelada. El filtro se aplicó 3 veces:



Desde luego, si el fondo es más oscuro que el frente, cubrirá la imagen entera.

Ejemplos



Erosionar

Generalidades



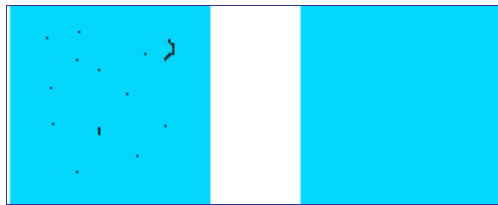


Puede encontrar este filtro en **Filtros** Genérico Erosionar

Este filtro ensancha y realza las zonas claras de la capa activa o selección.

Para cada píxel de la imagen, alinea el valor del píxel (luminosidad) con el valor más alto de los 8 circundantes (matriz 3x3). Así se añade un píxel claro sobre áreas claras. Se borrará un píxel aislado en un fondo más claro. Un área clara más grande se dilatará en un píxel en todas las direcciones.

En imágenes complejas, las áreas claras se amplian y se realzan igual, y algo pixelada.



Sobre un fondo sólido, este filtro puede suprimir el ruido:

Filtro luces y sombras

Introducción

Los filtros luces y sombras producen varios efectos de iluminación a la imagen.

Destello con degradado

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Destello con degradado

El filtro destello con degradado recuerda el efecto que se consigue cuando se toma una fotografía de una fuente de luz resplandeciente, con un halo y rayos alrededor de esta fuente. La imagen de este destello tiene tres componentes: *Fulgor* que es el fuego central, *Rayos* y *Destellos secundarios*

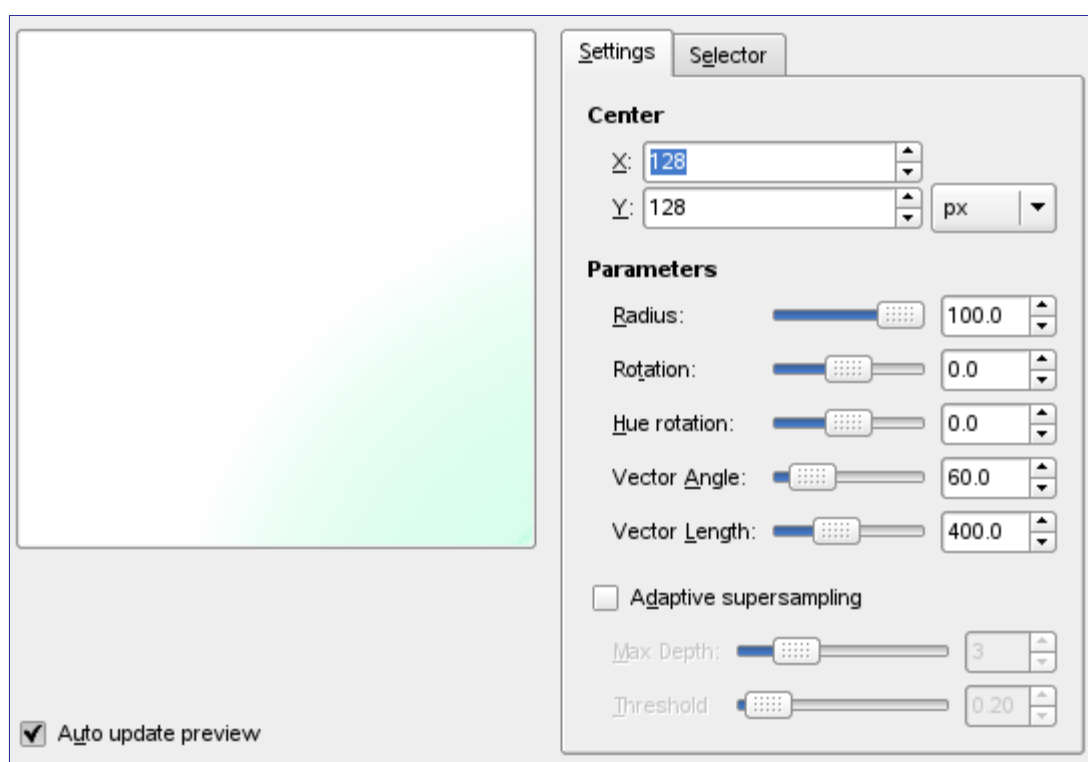
Opciones

La solapa configuración permite seleccionar manualmente los parámetros mientras que la solapa selector permite elegir preselecciones de una lista.

Vista previa

Cuando **Actualizar automáticamente la previsualización** está marcada, los resultados de la configuración se muestran interactivamente en la vista previa sin modificar la imagen hasta que se pulsa el botón **Aceptar**.

Configuración



Centro

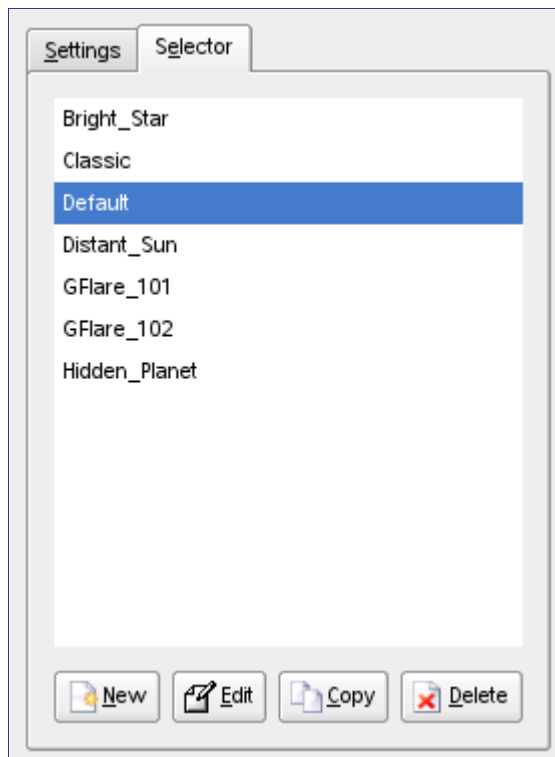
Centro: Puede seleccionar las coordenadas X e Y (píxeles) del reflejo. El origen de las coordenadas está en la esquina superior izquierda.

Parámetros

- **Radio:** El radio del efecto. Puede usar la caja en lugar del deslizador que es un poco limitado.
- **Rotación:** Gira el efecto.
- **Rotación de tono:** Cambia el tono (color) del efecto.
- **Angulo del vector:** Gira los reflejos secundarios.
- **Longitud del vector:** Varía la distancia aplicada a los reflejos secundarios.

Supermuestreo adaptativo

Supermuestreo adaptativo: La configuración del antidentado en función de los parámetros profundidad máxima y el umbral.



La solapa selector permite seleccionar un patrón de destello con degradado, para cambiarlo y guardarlo.

Nuevo

Cuando se pulsa sobre este botón, se crea un nuevo patrón del filtro. Se puede especificar un nombre.

Editar

Este botón abre la ventana del editor (mire abajo).

Copiar

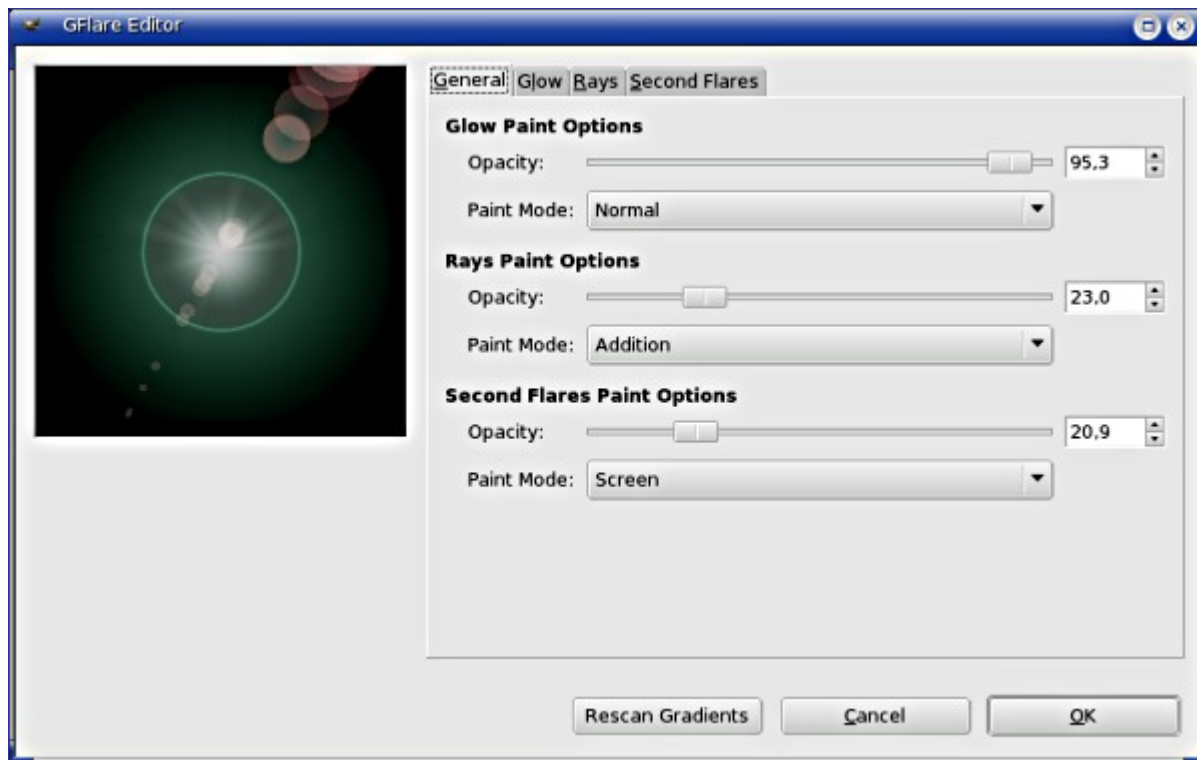
Este botón permite duplicar el patrón seleccionado. Puede alterar la copia sin alterar el original.

Borrar

Este botón borra el patrón seleccionado.

Editor de destellos degradados

General



Opciones de dibujo del fulgor

- **Opacidad:** El deslizador y la caja de entrada permiten reducir la opacidad del fulgor (0-100).
- **Modo de pintar:** Se pueden elegir cuatro modos:
 - *Normal:* En este modo, el fulgor cubre la imagen sin tener en cuenta lo que hay debajo.
 - *Suma:* El valor del píxel RGB se suma al valor RGB del píxel correspondiente en la imagen. El color se vuelve más claro y pueden aparecer áreas blancas.
 - *Solapar:* Las áreas Claras/Oscuras del fulgor realzan las áreas claras/oscuras correspondientes de la imagen.
 - *Pantalla:* Las áreas oscuras de la imagen son aclaradas por las áreas claras correspondientes del fulgor. Imagine dos diapositivas proyectadas en la misma pantalla.

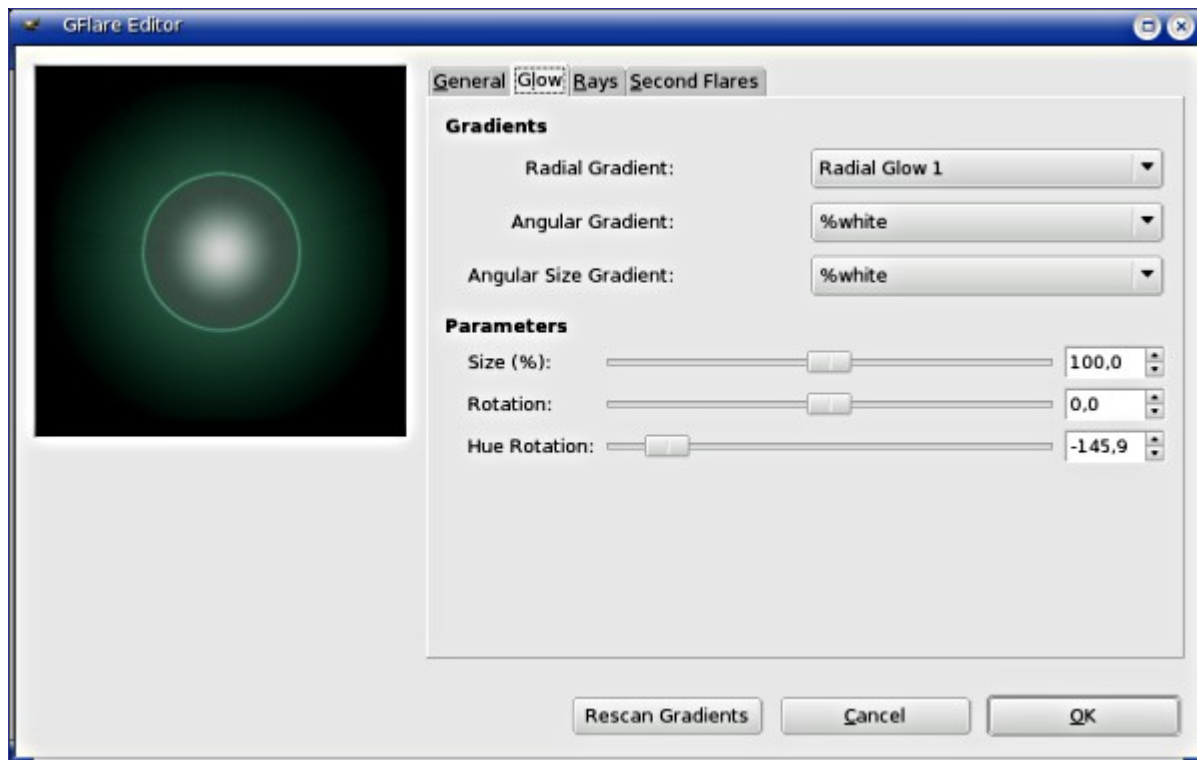
Opciones de dibujo de los rayos

Son las mismas opciones que para "Fulgor".

Opciones de dibujo de los destellos secundarios

Son las mismas opciones que para "Fulgor".

Fulgor



Degradados

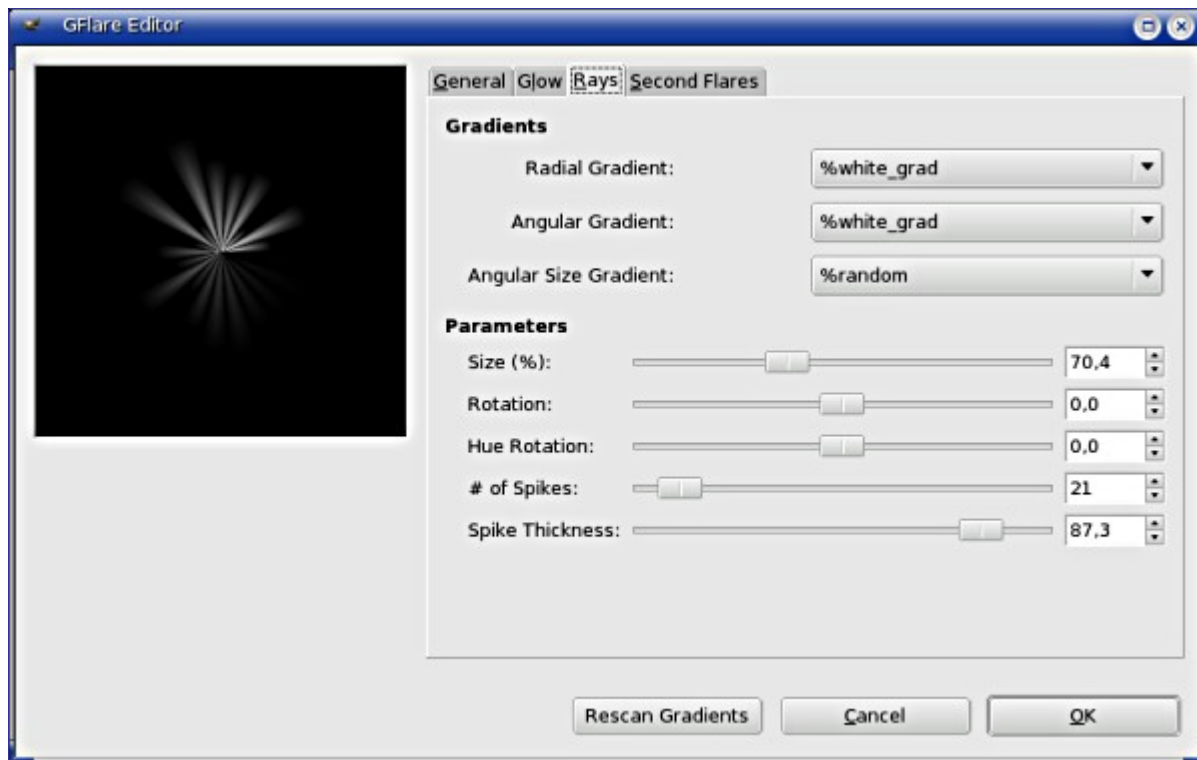
Al pulsar en los botones rectangulares, se obtiene una larga lista de degradados. Los precedidos de "%" son propios del editor.

- **Degradado radial:** El degradado seleccionado se dibuja radialmente, desde el centro hacia los bordes.
- **Degradado angular:** El degradado seleccionado se desarrolla alrededor del centro, en sentido antihorario, empezando a las tres en punto si el parámetro "Rotación" está seleccionado a 0. Los degradados radial y angular se combinan según el modo multiplicar: las áreas claras se realzan y los colores se mezclan según el sistema de color CMYK (de la impresora).
- **Tamaño angular del degradado:** Este es el degradado aplicado angularmente al tamaño del radio. El radio se controla según la luminosidad del degradado: si la luminosidad es cero (negro), el radio es 0%. Si la luminosidad es 100% (blanco), el radio es 100%.

Parámetros

- **Tamaño (%):** Selecciona el tamaño (%) del fulgor (0-200).
- **Rotación:** selecciona el origen del degradado angular (-180 +180).
- **Rotación del tono:** Selecciona el color del fulgor, según el círculo de color HSV (-180 +180).

Rayos



Degradados

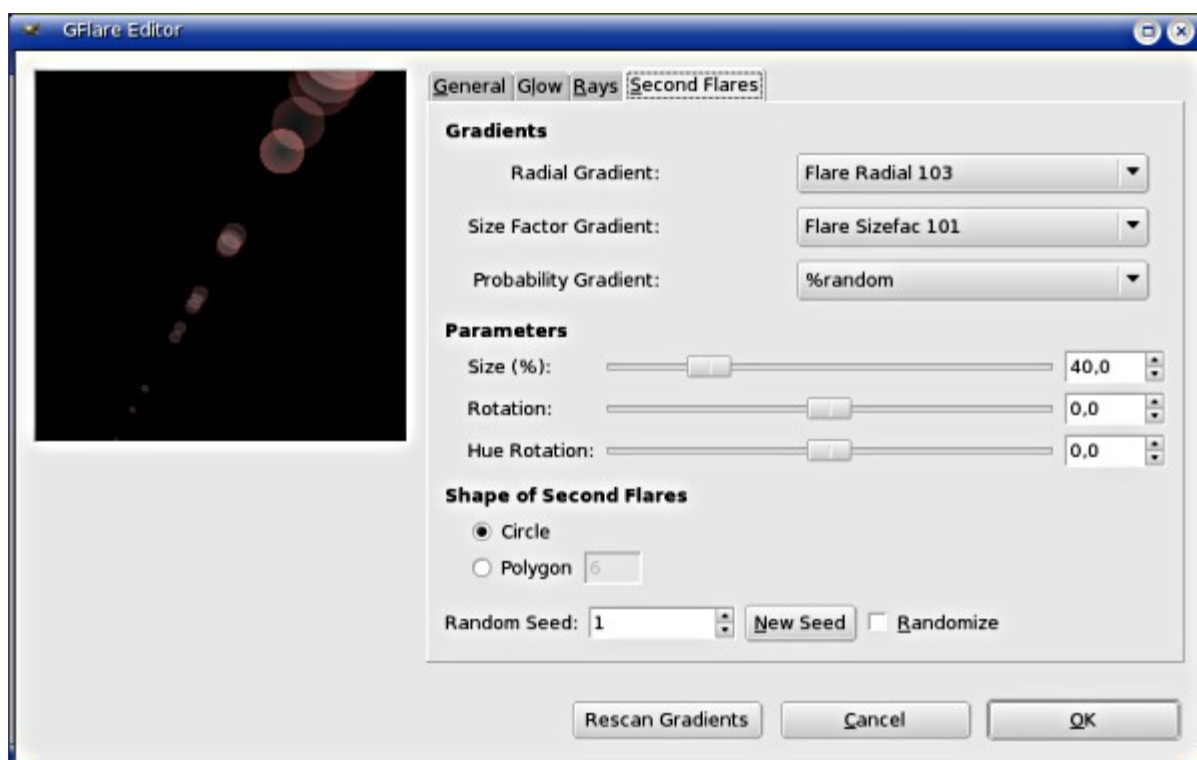
Tiene las mismas opciones que fulgor.

Parámetros

Las primeras tres opciones son las mismas que para fulgor. Las dos nuevas son:

- **Nº de puntas:** Esta opción determina el número de puntas (1-300) pero también sus texturas.
- **Grosor de las puntas:** Cuando las puntas son más anchas (1-100), se asemejan a pétalos de flores.

Destellos secundarios



Degradados

Tiene las mismas opciones que fulgor.

Parámetros

Tiene las mismas opciones que fulgor.

Forma de los destellos degradados

Los destellos secundarios, estos satélites del destello principal, pueden tener dos formas: *Círculo* y *Polígono*. Se puede seleccionar el *Número* de lados del polígono. Esta opción acepta 1 lado (!), no 2.

Semilla aleatoria y aleatorizar

- **Semilla aleatoria:** El generador aleatorio usará este valor para generar números aleatorios. Se puede usar el mismo valor para repetir la misma secuencia "*aleatoria*" varias veces.
- **Aleatorizar:** Cuando se pulsa este botón, se produce una semilla aleatoria que usará el generador aleatorio. Cada vez es diferente.

Destello de lente

Generalidades





Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Destello de lente

Este filtro da la impresión de que el sol pega sobre el objetivo cuando se dispara una foto. Se puede situar el reflejo con una cruz que se puede mover, pero no tiene las posibilidades que ofrece el filtro destello con degradado.

Opciones



Vista previa

Los resultados de la configuración se muestran, interactivamente, en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Configuración

- **Centro del destello FX:** Puede seleccionar las coordenadas X e Y (en píxeles) del reflejo. La coordenada original se sitúa en la esquina superior izquierda.
- **Mostrar posición:** Cuando esta opción está marcada, aparece una cruz en la vista previa y puede moverla con el puntero del ratón para situar el centro del destello.

Representación del cursor

El cursor del ratón, que parece una cruz cuando se mueve por la vista previa, permite situar el efecto del filtro.

Efectos de iluminación

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Efectos de iluminación

Este filtro simula el efecto que se obtiene cuando se ilumina un muro con un foco. No produce sombras y no revela nuevos detalles en las zonas oscuras.

Opciones

Vista previa

Cuando está marcado **Interactivo**, los resultados de la configuración se muestran interactivamente en la vista previa sin modificar la imagen hasta que se pulsa el botón **Aceptar**.

Si **Interactivo** no está marcado, los cambios solo se muestran en la vista previa si se pulsa sobre el botón

Actualizar. Esta opción es útil con ordenadores lentos.

Opciones generales



Fondo transparente

Fondo transparente: Hace la imagen destino transparente cuando la altura del mapa de relieve es cero (la altura es cero en las áreas negras del mapa).

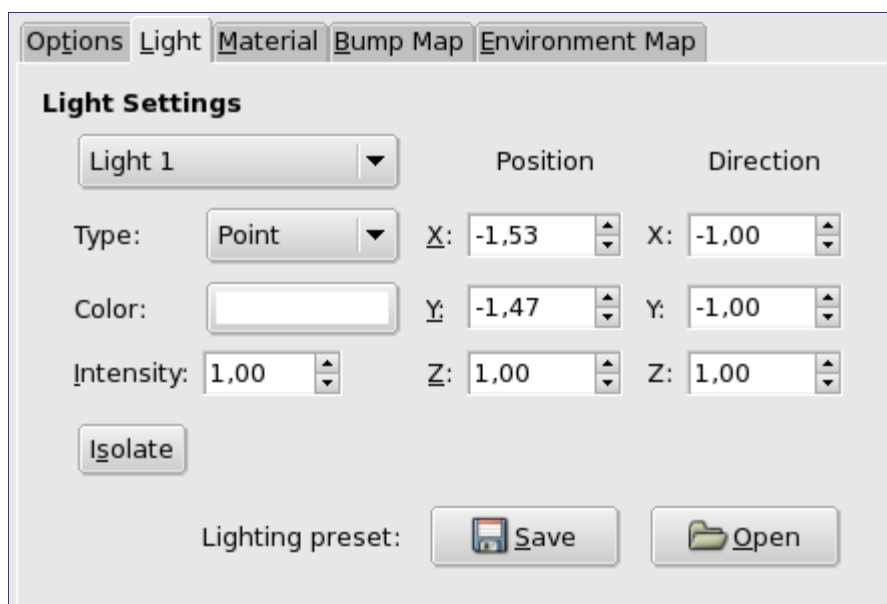
Crear una imagen nueva

Crear una imagen nueva: Crea una nueva imagen cuando se aplica el filtro.

Vista previa de alta calidad

Vista previa de alta calidad: Para CPU rápidas...

Luz



En esta solapa, puede seleccionar los parámetros de la luz. Con **Luz 1, 2,...6:** puede crear seis fuentes de luz y

trabajar con ellos separadamente.

Tipo

Este filtro proporciona varios **Tipos de luz** en una lista desplegable:

Punto: muestra un punto azul en el centro de la vista previa. Puede pulsar y arrastrarlo para mover la luz por toda la vista previa.

Direccional: el punto azul está ligado al centro de la vista previa por una línea que indica la dirección de la luz.

Ninguno: borra la fuente de luz.

Color

Color: Cuando pulsa sobre la caja de color, se abre una ventana de diálogo donde se puede seleccionar el color de la fuente de luz.

Intensidad

Con esta opción, puede seleccionar la intensidad de la luz.

Posición

Posición: Determina la posición del punto de luz según tres coordenadas: X para la posición horizontal, Y para la vertical, Z para la distancia de la fuente (la luz se oscurece cuando se incrementa la distancia). Los valores son de -1 a +1.

Dirección

Esta opción debería permitir fijar la dirección de la luz en sus tres coordenadas **X, Y y Z**.

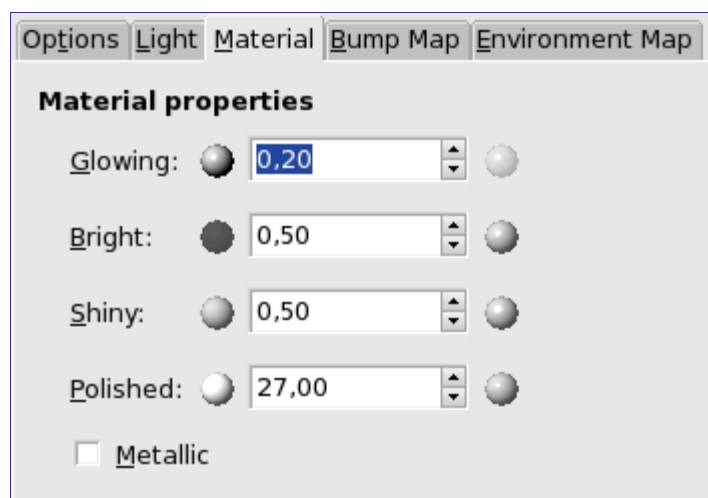
Aislar

Con esta opción, puede decidir si todas las fuentes de luz deben aparecer en la vista previa o solo la fuente con la que está trabajando.

Preconfiguración de la luz

Puede guardar su configuración con el botón **Guardar** y recuperarla con el botón **Abrir**.

Material



Estas opciones no conciernen a la luz emitida, sino a la luz reflejada en los objetos.

Las esferas pequeñas, a ambos lados de las cajas de entrada, representan la acción de cada opción, desde su mínimo (a la izquierda) a su máximo (a la derecha). Los mensajes de ayuda emergentes son muy útiles.

Incandescencia

Con esta opción, puede seleccionar la cantidad del color original que se mostrará en donde la luz directa no llega.

Brillo

Con esta opción, puede seleccionar la intensidad del color original cuando es iluminado directamente por la fuente de luz.

Lustre (Shiny)

Esta opción controla como será la intensidad de la luz.

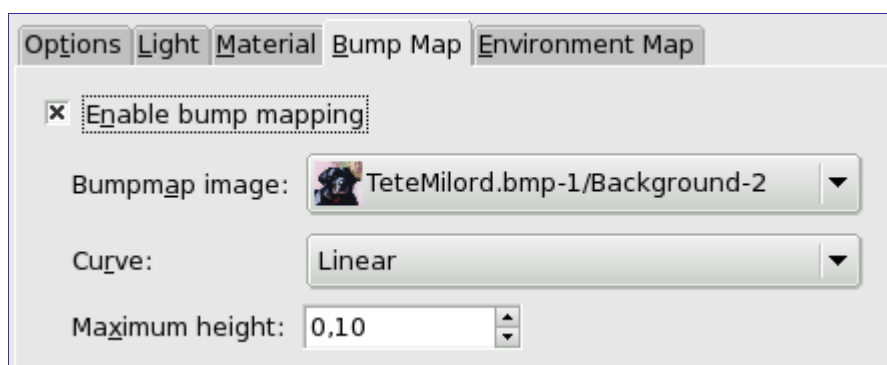
Pulido

En esta opción, los valores altos concentran más la luz.

Metálico

Cuando esta opción está marcada, las superficies parecen metálicas.

Mapa de relieve



En esta solapa, puede seleccionar las opciones del filtro que dan relieve a su imagen.

Activar el mapeo de relieve

Con esta opción, las partes claras de la imagen aparecerán elevadas y las partes oscuras serán depresiones. El aspecto depende de la posición de la fuente de luz.

Mapa de relieve

Mapa de relieve: Tiene que seleccionar la imagen en escala de grises que actuará como mapa de relieve.

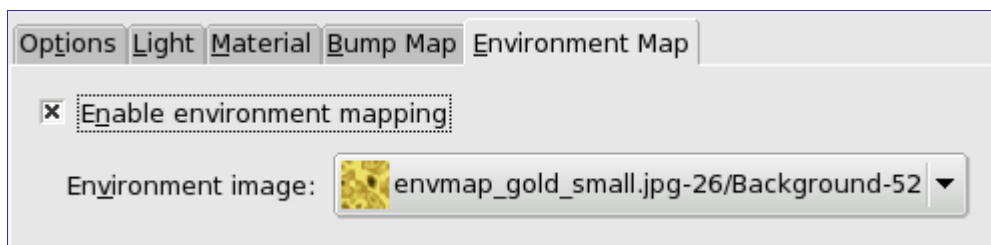
Curva

Curva: Están disponibles cuatro tipos de curva: *Lineal*, *Logarítmico*, *Sinusoidal* y *Esférico*. Mire el filtro Mapa de relieve para más información.

Altura máxima

Altura máxima: Representa la altura máxima del relieve.

Mapa del entorno



Activar mapeo de entorno

Quando marca esta casilla, se habilita la siguiente opción:

Imagen de entorno

Imagen de entorno: Tiene que seleccionar una imagen RGB, presente en su pantalla.

Moteado

Generalidades





Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Sparkle

Este filtro añade motas a su imagen. Usa los puntos más claros según el umbral determinado. Es difícil prever donde aparecerán las motas. Pero se pueden poner puntos blancos en la imagen donde se quieran las motas.

Configuración

Parameter Settings

Luminosity Threshold:	<input type="text"/>	0,001
Flare Intensity:	<input type="text"/>	0,50
Spike Length:	<input type="text"/>	20
Spike Points:	<input type="text"/>	4
Spike Angle (-1: Random):	<input type="text"/>	15
Spike Density:	<input type="text"/>	1,00
Opacity:	<input type="text"/>	0,00
Random Hue:	<input type="text"/>	0,00
Random Saturation:	<input type="text"/>	0,00

Preserve Luminosity Natural Color
 Inverse Foreground Color
 Add Border Background Color

Los deslizados y las cajas de entrada permiten seleccionar los valores.

Vista previa

Los resultados de la configuración se muestran interactivamente en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Umbral de luminosidad

A umbral más alto, más áreas afectadas por el moteado (0.0-0.1).

Intensidad del destello

Cuando se incrementa este valor, se amplifica la mancha central y los rayos (0.0-1.0).

Longitud de las puntas

Es la longitud del rayo (1-100). Cuando se reduce, las puntas pequeñas decrecen primero.

Puntos de las puntas

Es el número de puntos de origen para puntas (0-16). Es el número de grandes puntas. Hay el mismo número de puntas pequeñas. Cuando el número es impar, las puntas pequeñas son opuestas a las grandes. Cuando el número es par, las puntas grandes son opuestas a otra grande.

Angulo de las puntas

Es el ángulo de la primera gran punta con la horizontal (-1 +360). -1 determina que este valor es aleatorio. Si una mancha tiene varios píxeles dentro del umbral, cada una genera una mota. Si el ángulo es positivo, todos se superpondrán. Con -1, cada mota tendrá una rotación aleatoria produciendo numerosas puntas finas.

Densidad de las puntas

Esta opción determina el número de motas en la imagen. Indica el porcentaje (0.0-1.0) de todas las posibles motas que se conservarán.

Opacidad

Cuando se disminuye la opacidad (0.0-1.0), las motas se vuelven más transparentes y la capa subyacente se vuelve visible. Si no hay otra capa, disminuye la saturación de las motas.

Aleatorizar tono

Esta opción debería cambiar el tono de la mota de manera aleatoria... (0.0-1.0)

Saturación aleatoria

Esta opción debería cambiar la saturación de la mota de manera aleatoria... (0.0-1.0)

Conservar luminosidad

Da a todos los píxeles centrales la luminosidad del píxel más luminoso, produciendo un incremento de la luminosidad de toda la mota.

Inverso

En lugar de seleccionar los píxeles más luminosos en la imagen, selecciona los más oscuros, produciendo motas más oscuras.

Añadir borde

En lugar de crear motas con los píxeles más luminosos, esta opción crea un borde en la imagen compuesto de numerosas motas.

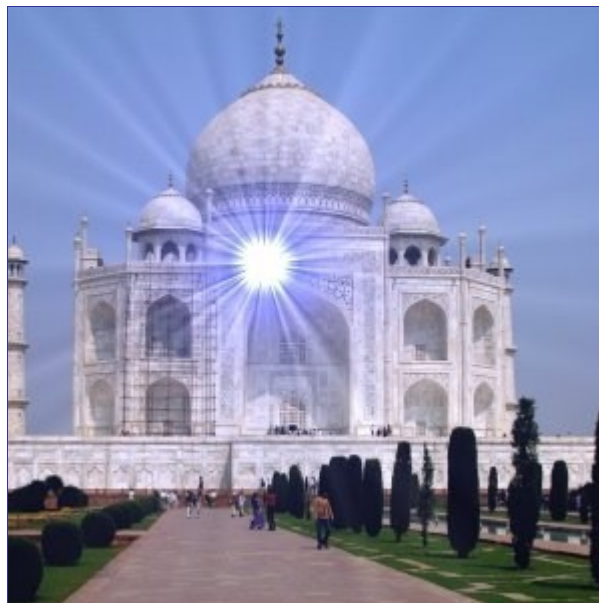
Colores Natural, Frente, Fondo

Se puede cambiar el color de los píxeles centrales. Este color se añade en modo pantalla (multiplicar si está marcado inverso). Se puede seleccionar entre **Color natural** (el color del píxel en la imagen), **Color de frente** y

Color de fondo.

Supernova

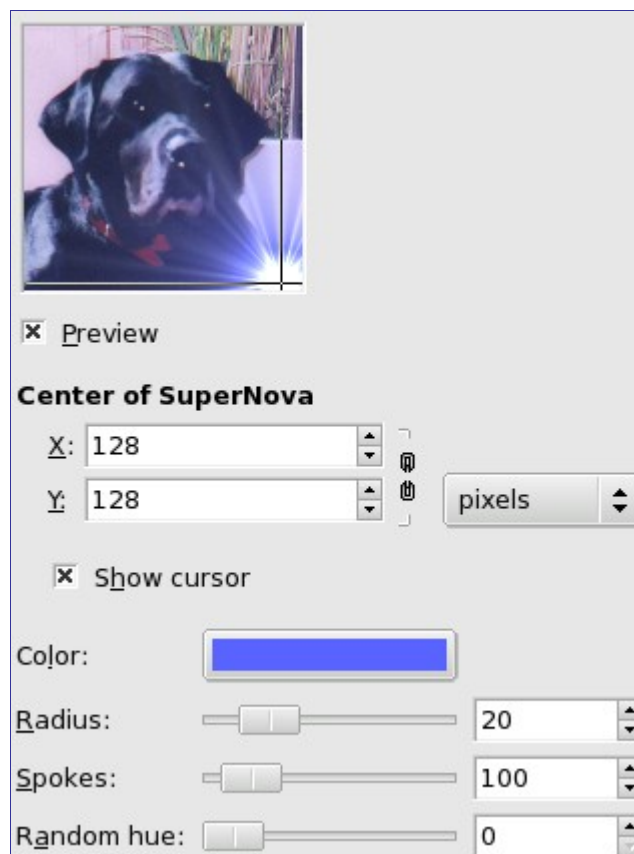
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Supernova

Este filtro crea una estrella que recuerda una supernova. Funciona con imágenes RGB y en escala de grises. La intensidad de la luz disminuye según $1/r$ donde r es la distancia desde el centro de la estrella.

Configuración



Vista previa

Los resultados de la configuración se muestran, interactivamente, en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Centro de la nova

- Puede usar las cajas de entrada para seleccionar las coordenadas horizontal (X) y vertical (Y) del centro de la supernova. También puede pulsar y arrastrar el centro de la supernova en la *Vista previa*.

Para centrar la supernova con precisión, seleccione la opción "*Porcentaje*" en la lista desplegable de unidades y situe X e Y a 50%.

- **Mostrar cursor:** Esta opción muestra una cruz en la vista previa, centrado sobre la supernova.

Color

Color: Cuando pulsa en la caja de color, aparece el selector de color.

Radio

Radio: Es el radio del centro de la supernova (1-100). Cuando se incrementa el valor, se incrementa el número de los píxeles centrales blancos según r^2 (1, 4, 9...).

Rayos

Rayos: Es el número de rayos (1-1024). Cada píxel en el centro de la nova emite un rayo de un píxel. Todos estos rayos se superponen más o menos produciendo este efecto de resplandor según el desplazamiento de este deslizador.

Tono aleatorio

Tono aleatorio: El color de los rayos es aleatorio. (0-360) parece ser el rango del círculo de color HSV.

Aplicar lente

Generalidades

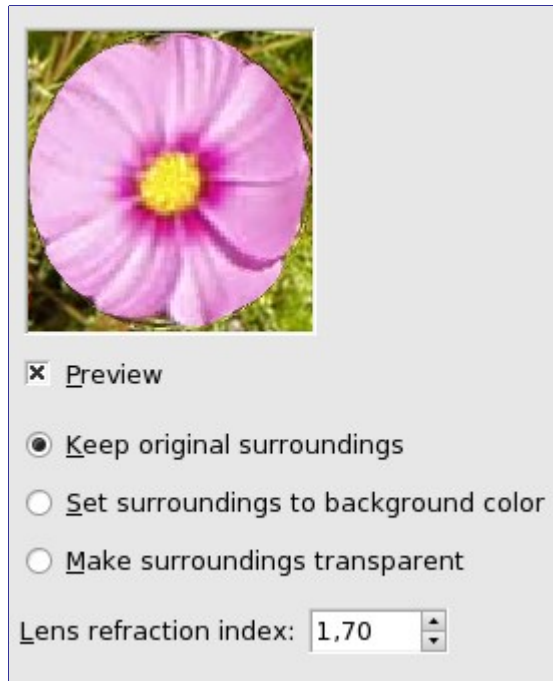


Después de aplicar este filtro, una parte de la imagen se representa como a través de una lente esférica.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Aplicar lente

Opciones



Vista previa

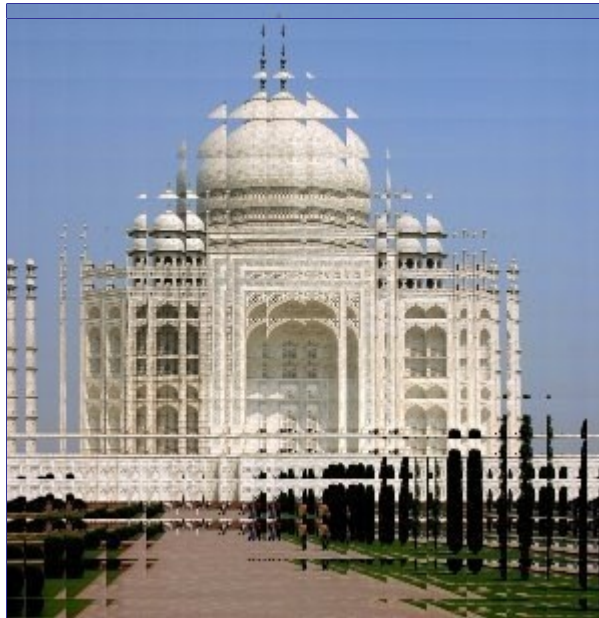
El resultado de la configuración de parámetros se muestran, interactivamente, en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Configuración

- **Mantener los alrededores originales:** Las lentes parecen puestas sobre la imagen.
- **Establecer los alrededores a color de fondo :** La parte de la imagen fuera de la lente, tendrá el color de fondo seleccionado en la caja de herramientas.
- **Hacer los alrededores transparentes:** La parte de la imagen fuera de la lente, será transparente.
- **Índice de refracción de los lentes:** Las lentes serán más o menos convergentes (1-100).

Mosaico de cristal

Generalidades

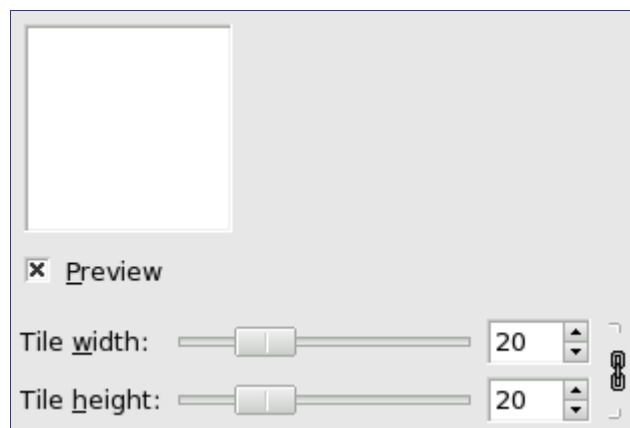


Después de aplicar este filtro, la capa activa o selección se representa como a través de un muro de ladrillos de cristal.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Luces y sombras Mosaico de cristal

Opciones



Vista previa

El resultado de la configuración de parámetros se muestran, interactivamente, en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Configuración

- **Anchura del mosaico:** Selecciona la anchura del mosaico (10-50 píxeles).
- **Altura del mosaico:** Selecciona la altura del mosaico (10-50 píxeles).

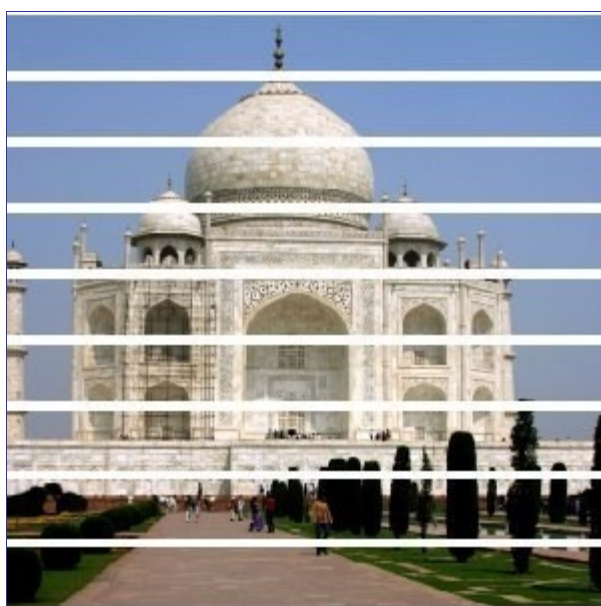
Filtros distorsiones

Introducción

Los filtros distorsiones transforman su imagen de diferentes maneras.

Persianas

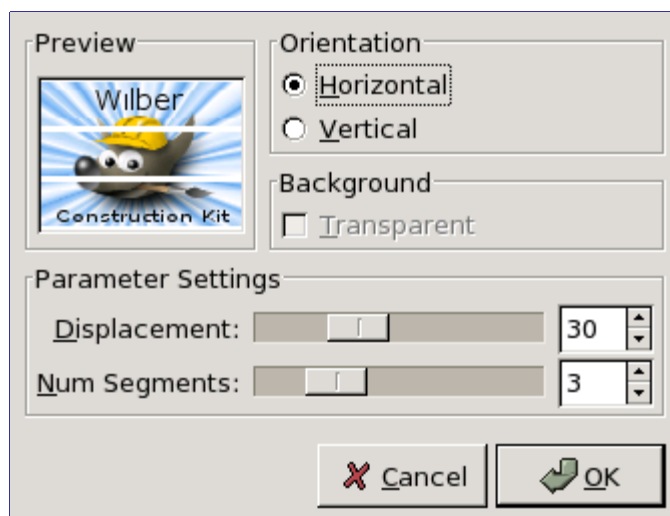
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros Distorsiones Persianas** .

Genera un efecto de persianas con listones horizontales y verticales. Puede regular la apertura de estos listones, pero no se pueden abrir completamente.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse sobre **Aceptar**.

Orientación

Le permite decidir si los listones serán horizontales o verticales.

Fondo

El color de los listones es el del fondo en la caja de herramientas. Para usar la opción *Transparente*, la imagen debe tener un canal alfa.

Desplazamiento

El deslizador y la caja de entrada permiten ampliar los listones dando la impresión de que están cerrados, o reducirlos, dando la impresión de que se abren.

Número de segmentos

Es el número de listones. Nótese que el desplazamiento debe estar sobre 50 para tener todas las gradaciones de este número.

Doblar según curva

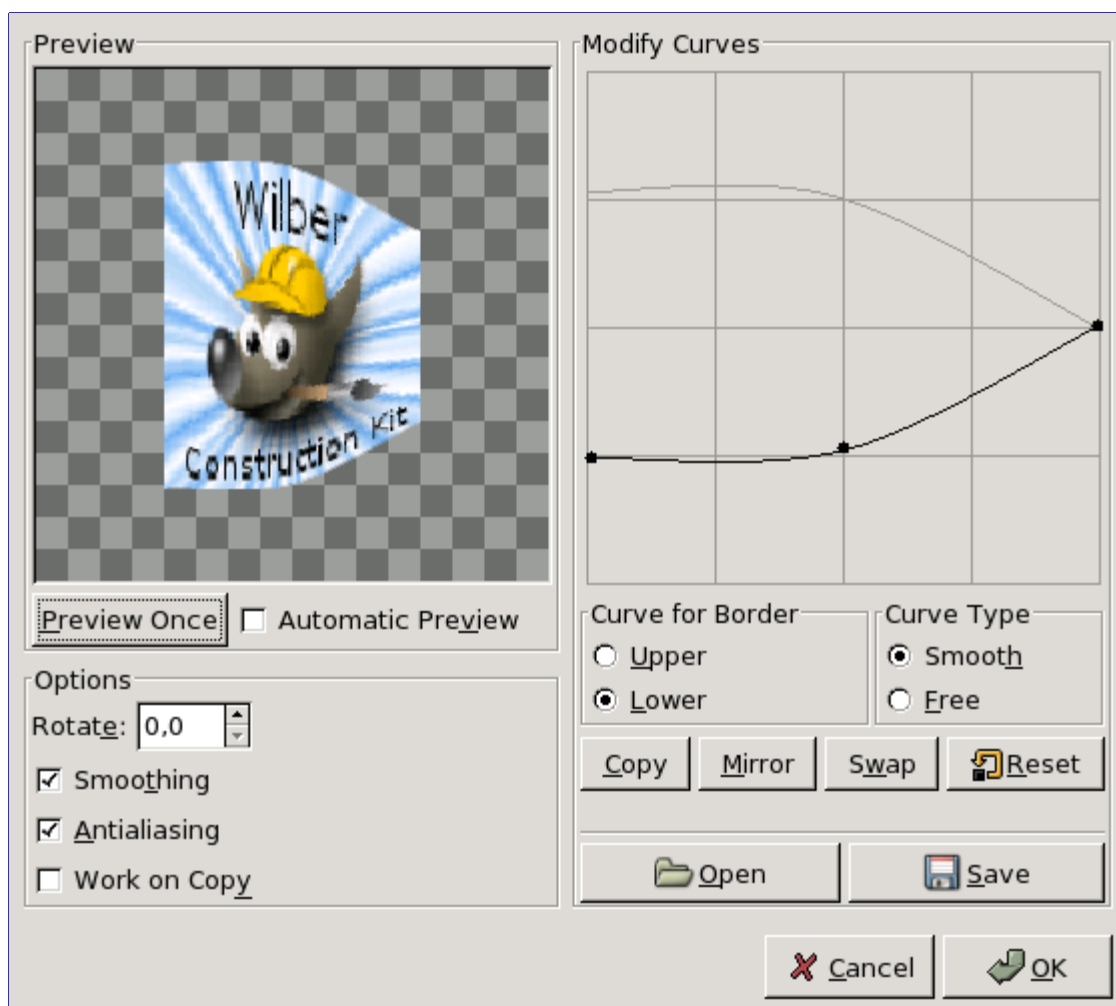
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Doblar según curva .

Este filtro permite crear una curva que se usará para distorsionar la capa o selección activa. La distorsión se aplica, gradualmente, de un borde al otro de una imagen o selección.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse sobre **Aceptar**.

Previsualizar una vez

Este botón permite actualizar una vista previa cada vez que se necesita.

Vista previa automática

Con esta opción, la vista previa se actualiza en tiempo real. Esto necesita muchos cálculos y puede ralentizar el trabajo. Es particularmente evidente cuando usa "Rotación".

Opciones

Rotar

Se puede seleccionar el ángulo de aplicación del filtro (0-360 en sentido antihorario). 0 es la configuración predeterminada: la curva se aplicará desde el borde superior y/o desde el inferior. Al seleccionar 90, se aplicará desde el borde izquierdo y/o desde el derecho.

Suavizado y antialias

El proceso de distorsión podría crear bordes duros y dentados. Estas dos opciones mejoran este aspecto.

Trabajar con una copia

Esta opción crea una capa llamada "*Curve_bend_dummylayer_b*" que será la capa activa, permitiéndole ver los cambios en su imagen a tamaño normal sin modificar la imagen original hasta que pulse el botón **Aceptar**

Modificar las curvas

En esta rejilla, tiene una línea horizontal, con un nodo en ambos finales, que representa, por defecto, el borde superior de la imagen. Si pulsa sobre esta curva, aparece un nuevo nodo, que puede arrastrar para modificar la curva. Puede crear varios nodos sobre la curva.

Solo puede tener dos curvas en la rejilla, una para el borde llamado "superior" y otra para el llamado "inferior". Puede activar uno de ellos marcando la casilla *Superior* o *Inferior*.

Si utiliza la opción *Tipo de curva libre*, la curva diseñada reemplazará la curva activa.

Curva para el borde

Se puede seleccionar si la curva activa se aplicará al borde *Superior (o izquierdo)* o el borde *Inferior (o derecho)*, según la rotación.

Tipo de curva

Con *Suave*, obtendrá automáticamente una curva bien redondeada cuando arrastre un nodo.

La opción *Libre* permite dibujar una curva libremente. Reemplazará la curva activa.

Botones

Copiar

Copiar : Copia la curva activa a el otro borde.

Reflejar

Reflejar : Refleja la curva activa al otro borde.

Intercambiar

Intercambiar: Intercambia las curvas "*superior*" e "*inferior*".

Reiniciar

Reiniciar: Reinicia la curva activa.

Abrir

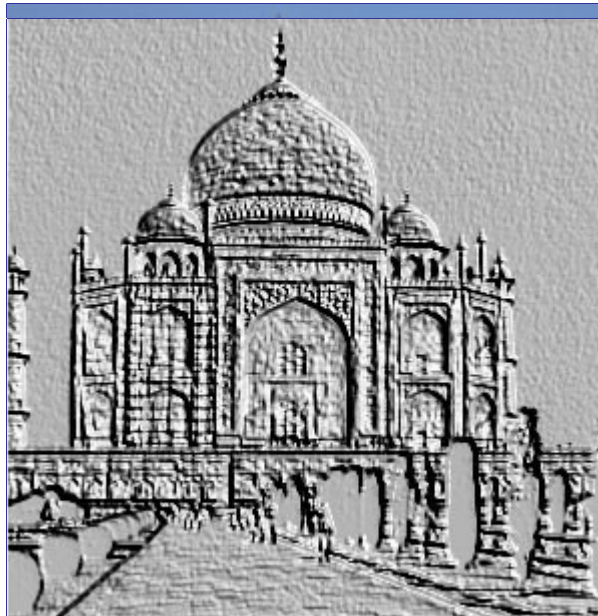
Abrir: Carga la curva de un archivo.

Guardar

Guardar: Guarda la curva en un archivo.

Repujado

Generalidades

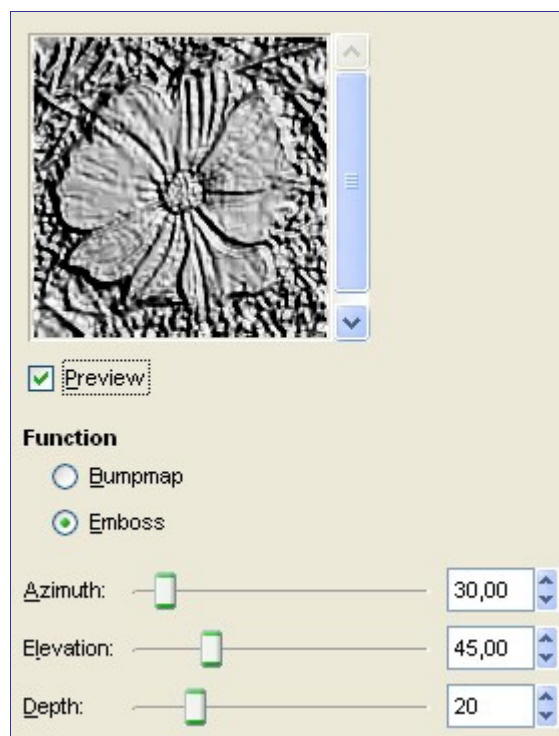


Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Repujado .

Solo lo puede usar con imágenes RGB. Si su imagen está en escala de grises, la entrada del menú no estará disponible y aparecerá en gris claro.

Estampa y esculpe la capa o selección activa, dando relieve con protuberancias y huecos. Las áreas claras se alzan y las oscuras esculpidas. Se puede regular la iluminación.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse sobre **Aceptar**. No marque

Vista previa si su ordenador es lento.

Funciones

Mapa de relieve: el relieve es suave y se preservan los colores.

Repujado: Vuelve su imagen a escala de grises y el relieve está más marcado, asemejándose al metal.

Azimut

Azimut: Se refiere a la iluminación según los puntos del compás (0 - 360). Se supone que el sur es la parte superior de la imagen, el este (0°) está a la izquierda. El incremento del valor va en sentido antihorario.

Elevación

Elevación: Es la altura del horizonte (0°), en principio hasta el cenit (90°), pero aquí hasta el horizonte opuesto (180°).

Profundidad

Profundidad Parece ser la distancia de la fuente de luz. La luz decrece cuando el valor se incrementa.

Deformando

Generalidades





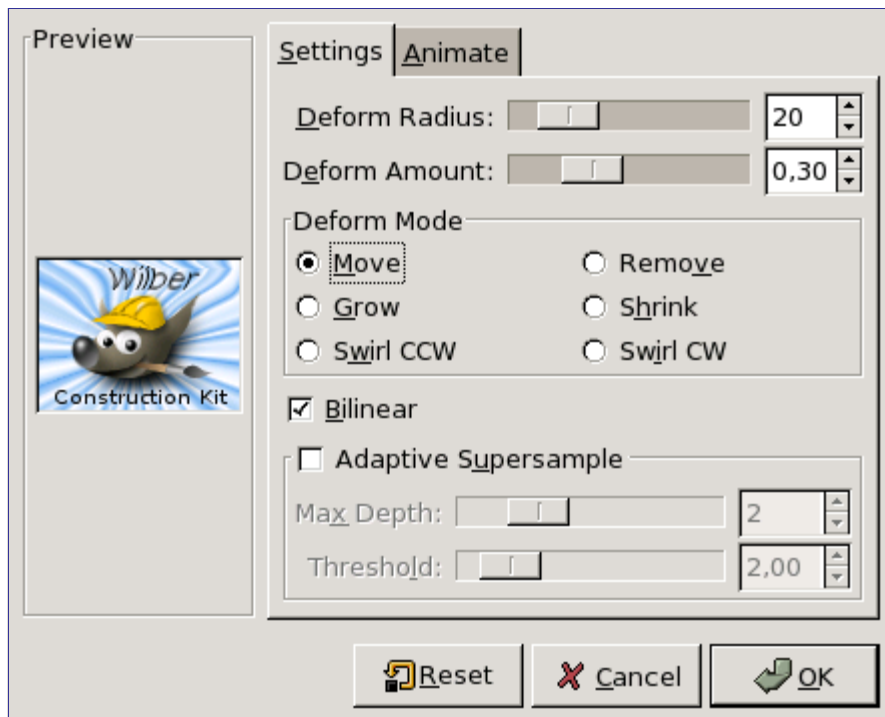
Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Deformando .

Este filtro le permite deformar interactivamente algunas partes de la imagen y, gracias a su opción animar, crear los elementos de una animación con fundidos entre la imagen original y la deformada, que puede reproducir y usar en una página web.

Para usarla, primero seleccione un tipo de deformación entonces pulse sobre la vista previa y arrastre el puntero del ratón.

Configuración

Configuración



La solapa configuración le permite configurar parámetros que afectarán la vista previa sobre la que está trabajando. Así, puede aplicar diferentes modos de deformación a diferentes partes de la vista previa.

Vista previa

Aquí, la vista previa es su espacio de trabajo: pulse sobre la vista previa y arrastre el puntero del ratón. La parte subyacente de la imagen será deformada según la configuración que haya escogido. Si su trabajo no le satisface, pulse el botón *Reiniciar*.

Modo de deformación

- **Mover:** Le permite *desplazar* partes de la imagen.
- **Quitar:** Quita la distorsión en donde arrastre con el puntero del ratón, parcial o completamente. Este le permite evitar el uso del botón reiniciar, al trabajar con una imagen entera. Sea cuidadoso cuando trabaje con una animación: esta opción afectará a una secuencia, solo.
- **Creecer:** Esta opción infla la zona apuntada.
- **Encoger:** Esta opción reduce la zona apuntada.
- **Torbellino (antihorario):** Crea un vórtice en sentido antihorario.
- **Torbellino (horario):** Crea un vórtice en sentido horario.

Radio de deformación

Define el radio, en píxeles (5-100), del círculo de acción del filtro alrededor del píxel apuntado por el ratón.

Cantidad de deformación

Configura la importancia de la deformación (0.0-1.0).

Bilineal

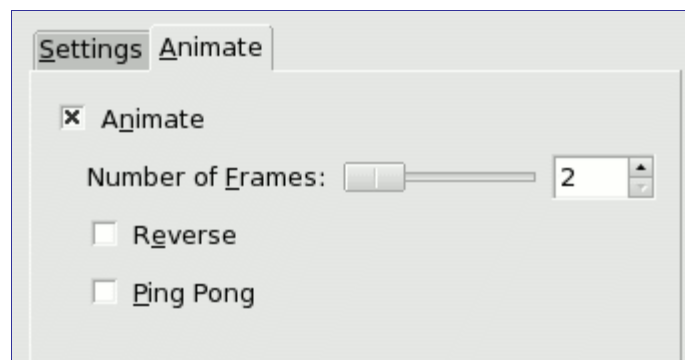
Esta opción suaviza el efecto de deformación.

Sobremuestreo adaptativo

Esta opción representa una imagen mejor a base de incrementar los cálculos.

Profundidad máxima: FIXME

Animar



Esta solapa permite generar varias imágenes intermedias entre la imagen original y la deformación final de la imagen. Puede reproducir esta animación con el añadido Reproducción.

Cantidad de cuadros

Es el número de imágenes en su animación (2-100). Estos cuadros se almacenan como capas de su imagen. Usa el

formato XCF para guardarlas.

Inverso

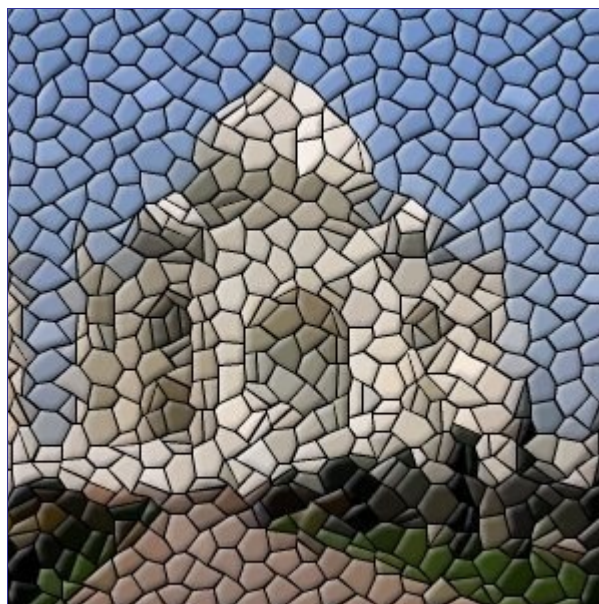
Esta opción reproduce la animación hacia atrás.

Ping Pong

Cuando la animación termina en un sentido, va hacia atrás.

Mosaico

Generalidades

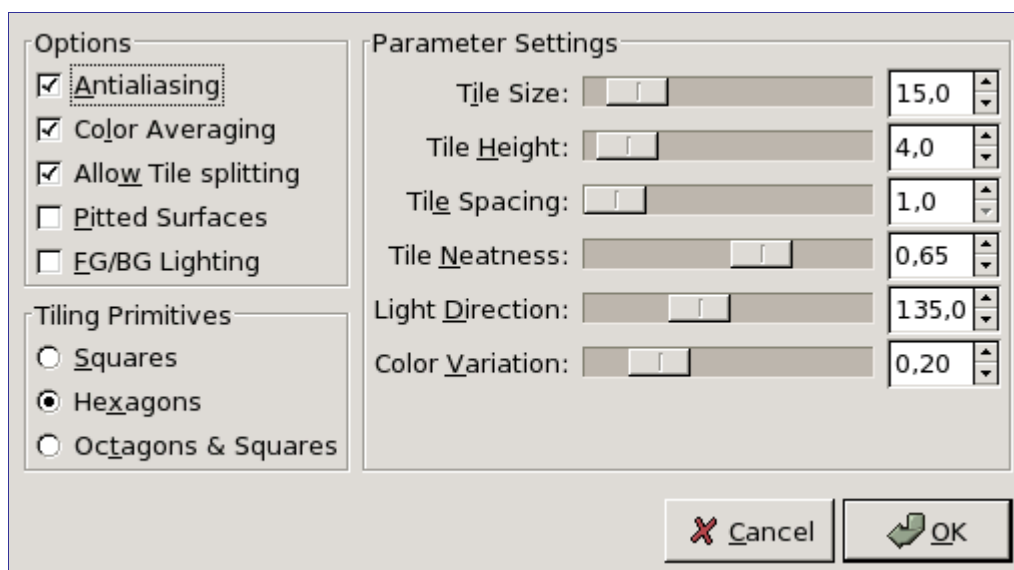


Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Mosaico .

Corta la capa o selección activa en muchos cuadros o polígonos, que son ligeramente elevados y separados por juntas,

dando el aspecto de un mosaico.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**. Nótese que la vista previa muestra la imagen entera, aunque el resultado final concierna a una selección. No marque *Vista previa* si su ordenador es lento.

Opciones

Antialias

Antialias: Esta opción reduce el aspecto dentado que puedan tener los bordes.

Ponderación del color

Ponderación del color Cuando esta opción no está marcada, la imagen puede reconocerse dentro de mosaicos. Cuando está marcada, los colores dentro de los mosaicos se mezclan en un solo color intermedio.

Permitir la división de mosaicos

Permitir la división de mosaicos: Esta opción divide los mosaicos en áreas con muchos colores, permitiendo una mejor gradación del color y más detalles en estas áreas.

Superficies con hoyos

Superficies con hoyos: Con esta opción la superficie del mosaico parece picada, con hoyos.

Iluminación de frente/fondo

Iluminación de frente/fondo: Cuando esta opción está marcada, los mosaicos se iluminan con el color de frente de la caja de herramientas y las sombras con el color de fondo. Las juntas tendrán el color de fondo.

Configuración

Tamaño del mosaico

Tamaño del mosaico: El deslizador y la caja de entrada permiten seleccionar el tamaño de la superficie del

mosaico.

Altura del mosaico

Altura del mosaico: Es el reborde, el relieve de los mosaicos. El valor representa el tamaño del borde iluminado en píxeles.

Espaciado del mosaico

Espaciado del mosaico: Es el tamaño de la junta entre mosaicos.

Pulcritud del mosaico

Pulcritud del mosaico: Cuando está en 1, la mayoría de los mosaicos tienen el mismo tamaño. Con valor 0, el tamaño se determina aleatoriamente, lo que provoca variaciones en la forma.

Dirección de la luz

Dirección de la luz: Por defecto, la luz viene de la esquina superior izquierda (135°). Puede cambiar esta dirección entre 0 y 360 (sentido antihorario).

Variación del color

Variaciones del color: Cada mosaico tiene un solo color. Así, que el número de colores es reducido, comparado con la imagen original. Aquí, puede incrementar, un poco, el número de colores.

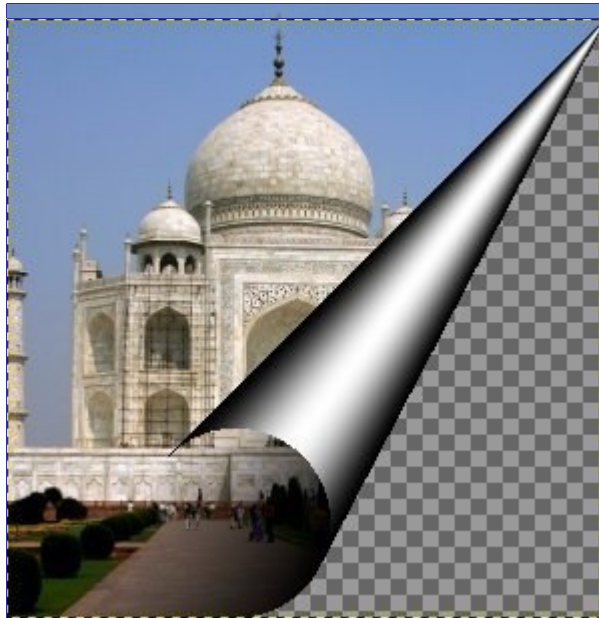
Primitivas de enlosado

Esta opción se sobreentiende:

- **Cuadrados**
- **Hexágonos:** (hexa = 6)
- **Octógonos y cuadrados:** (octo = 8)

Enrollando página

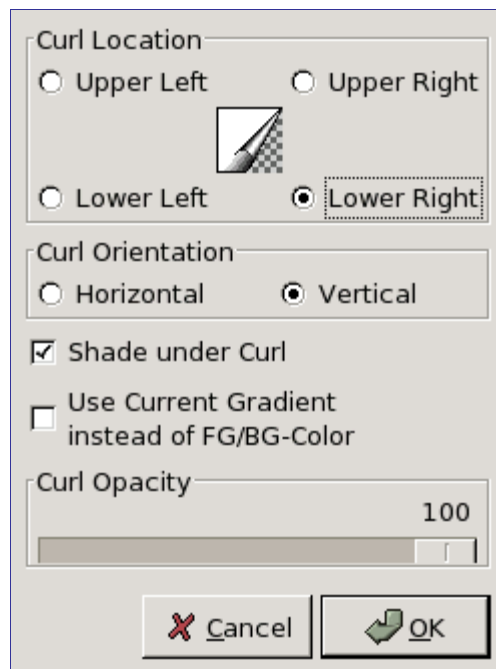
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Enrollando página .

Enrolla una esquina de la capa o selección activa en una especie de corneta mostrando la capa subyacente en el área liberada. Se crea una nueva "Capa de enrollamiento" y un canal alfa nuevo. La parte de la capa inicial correspondiente a este área liberada también es transparente.

Opciones



Localización del enrollamiento

Tiene cuatro botones para seleccionar la esquina que quiere levantar. La vista previa es redundante y no responde a otras opciones.

Orientación del enrollamiento

Horizontal y *Vertical* se refiere a el borde que quiere levantar.

Sombra bajo la del enrollamiento

Esta es la sombra en el interior de la corneta.

Usar el degradado activo en lugar del color de FG/FB

Este color se refiere a la cara externa de la corneta.

Opacidad

Se refiere a la visibilidad de la parte de la capa bajo la corneta. También se podría seleccionar en el diálogo de capas.

Coord. polares

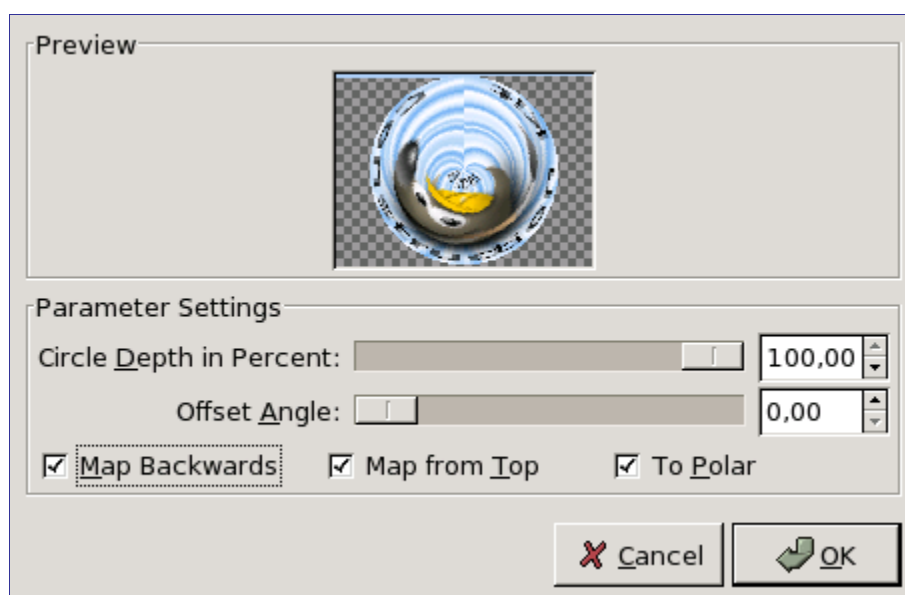
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Coord. polares .

Da una representación circular o rectangular de su imagen con todos los posibles intermedios entre ambos.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**.

Profundidad circular en porcentaje

El deslizador y la caja de entrada le permiten seleccionar la circularidad de la transformación, desde rectangular (0%) a circular (100%).

Angulo de desfase

Esta opción controla el ángulo desde el que comienza el dibujo (0 - 359°), girando alrededor del centro del círculo.

Mapear al revés

Cuanto esta opción está marcada, el dibujo comienza desde la derecha en lugar de la izquierda.

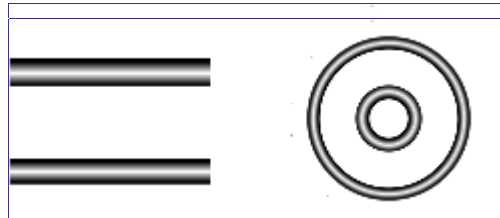
Mapear desde arriba

Si no está marcada, el mapeo pone la fila inferior en el medio y la superior en el exterior. Si está marcada, será lo opuesto.

A polares

Si no está marcada, la imagen se mapeará circularmente en un rectángulo (efecto extraño). Si está marcada, se mapeará en un círculo.

Ejemplos



Ondulación

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Ondulación .

Desplaza los píxeles de la capa activa o selección a ondas u ondulaciones que recuerdan un reflejo en agua agitada.

Opciones

Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**.

Opciones

Antialias

Antialias: Esto mejora la apariencia dentada que pueden tener los bordes.

Conservar enlosabilidad

Conservar enlosabilidad: Esto preserva la propiedad de enlosabilidad si la imagen es para un patrón repetible.

Orientación

Es la dirección **Horizontal** o **Vertical** de las ondas.

Bordes

Debido a que la ondas provocan desplazamientos de píxeles, algunos se podrían perder en los lados de la imagen:

- Con **Ajustar**, los píxel que salen por un lado vuelven por el otro, reemplazando los píxeles perdidos.
- Con **Manchar**, los píxeles adyacentes se esparcen para reemplazar los píxeles perdidos.
- Con **Negro**, los píxeles perdidos se reemplazan con píxeles negros.

Tipo de onda

Estas opciones se definen por si mismas.

- **Diente de sierra**
- **Seno**

Periodo

El **Periodo** es relativo a la longitud de onda (0-200 píxeles)

Amplitud

La **Amplitud** es relativa a la altura de la onda (0-200 píxeles).

Desplazamiento

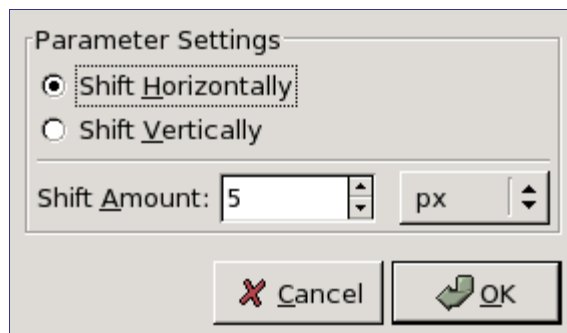
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Dsplazamiento .

Desplaza toda la fila de píxeles, horizontal o verticalmente, en la capa o selección activa, a una distancia aleatoria y en un límite determinado.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse sobre **Aceptar**.

Estas opciones son auto-explicatorias:

Desplazar horizontalmente

Desplazar verticalmente

Cantidad de desplazamiento

Papel de periódico

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Papel de periódico .

Este filtro hace un fotograbado de la imagen usando un motivo de puntos agrupados. Halftoning es el proceso de representación de una imagen con múltiples niveles de gris o color (p.e. una imagen de tono continuo) en un dispositivo con pocos tonos; a menudo, un dispositivo de dos niveles como una impresora.

La premisa básica es sacrificar la resolución por una aparentemente mayor profundidad tonal (esto se conoce como spatial dithering).

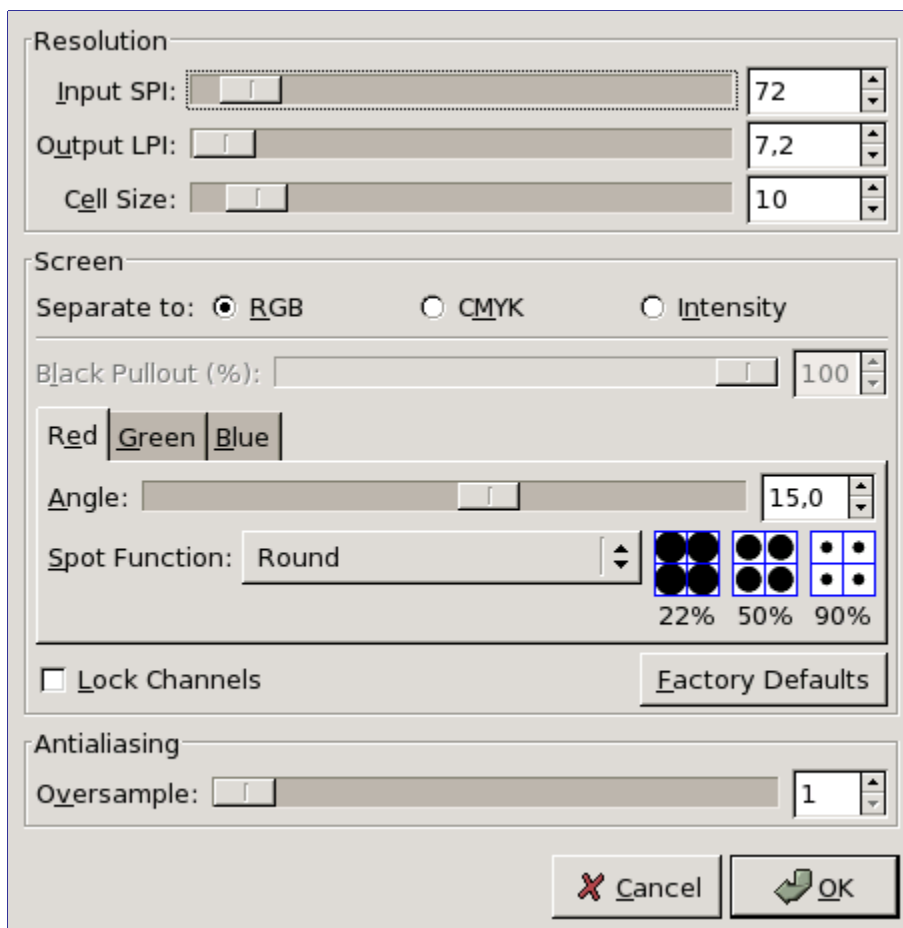
Hay muchas aproximaciones a esto, la más sencilla es ignorar los bits de menos peso de la información tonal; es lo que hace el filtro posterizar. Desafortunadamente, los resultados no parecen demasiado buenos. Sin embargo, no se pierde resolución espacial.

Este filtro usa un motivo de puntos agrupados ordenados, que reducen la resolución de la imagen al convertir las celdas en puntos que crecen o se encogen según la intensidad que las celdas necesitan representar.

Imagine una rejilla superpuesta sobre la imagen original. La imagen se divide en celdas por la rejilla- cada celda mantendrá un punto compuesto de múltiples píxeles para aproximar la luminosidad de la imagen original a la celda.

¡Obviamente, un tamaño grande de celda producirá una perdida grande en la resolución! Los puntos en las celdas asumen, típicamente, la forma de círculo, y crecen hacia una forma de diamante. Este cambio en la forma se controla con **Función de puntos**. Mediante el uso de las diferentes funciones de puntos, se puede controlar la evolución en las formas de los puntos como de la celda que va desde completamente negro a completamente blanco.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**. Nótese que la vista previa muestra la imagen entera, aunque el resultado final concierna a una selección. No marque *Vista previa* si su ordenador es lento.

Resolución

Este grupo controla el tamaño de la celda, configurando las resoluciones de entrada y salida, o directamente.

Muestras/pulgada de entrada

SPI de entrada : Resolución de la imagen original de entrada, en muestras por pulgada (SPI). Se inicializa automáticamente a la resolución de la imagen.

Líneas/pulgada de salida

LPI de salida: La resolución deseada de salida, en líneas por pulgadas (LPI).

Tamaño de celda

Tamaño de celda: Tamaño de las celdas resultantes, en píxeles. Es la opción que se utiliza más frecuentemente.

Pantalla

Separar a RGB, CMYK, Intensidad

Separar a RGB, CMYK, Intensidad: Selecciona el espacio de color con el que desea operar. En modo *RGB*, no se realiza conversión del espacio de color. En *CMYK*, primero, la imagen se convierte, internamente, a CMYK, entonces a cada canal de color se hace mediotono, separadamente, para finalmente recombinarlos a una imagen RGB. En modo *Intensidad*, La imagen se convierte, internamente, a escala de grises, mediotono, y el resultado se usa como

canal alfa de la imagen de entrada. Esto es bueno para efectos especiales, pero requiere experimentar para conseguir los mejores resultados. Se sugiere el modo CMYK para iniciarse.

Extracción de negro (%)

Extracción de negro (%) Al convertir RGB->CMYK, ¿Cuanto K (negro) debería usar?

Fijar los canales

Fijar los canales: Hace que las modificaciones de canal se apliquen a todos los canales.

Valores de fábrica

Valores de fábrica: Restaura los valores de fábrica, lo que debería dar buenos.

Angulo

Angulo: Angulo para la rejilla de la celda en este canal.

Función de puntos

Función de puntos: Función de puntos que se usará para este canal (mire la vista previa en la caja de celdas azul).

Alisado

El procedimiento no necesita antialias: después de todo, la meta es reducir la profundidad de color. Sin embargo, como este añadido es, principalmente, para efectos especiales, los resultados se muestran en pantalla más que en una impresora en blanco/negro. Así que a menudo es útil aplicar un poco de antialias para simular manchas de tinta en el papel. Si no quiere imprimir la imagen resultante selecciónelo a 1.

Sobremuestreo

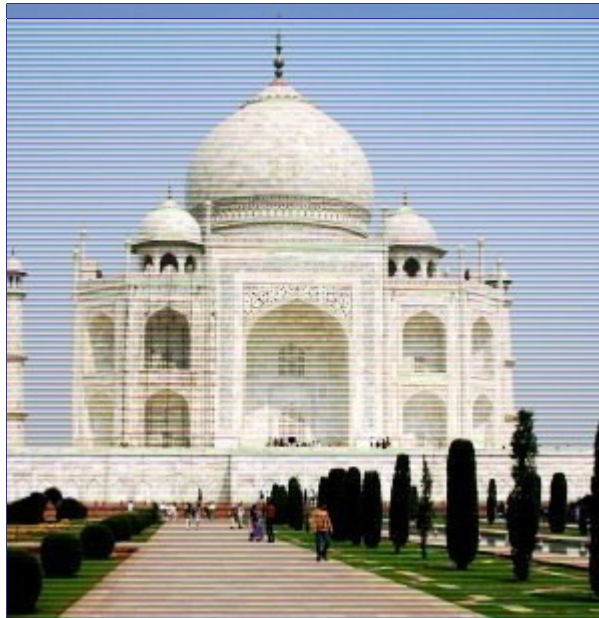
Sobremuestreo: Número de subpíxel de muestra para producir cada píxel resultante. Selecciónelo a 1 para desactivar esta característica. Precaución: un número grande alargaría considerablemente el tiempo de ejecución del filtro.

Ejemplo



Video

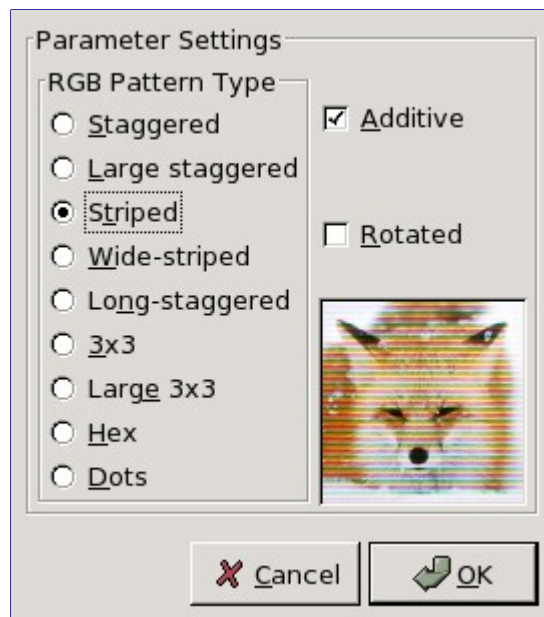
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Video .

Simula una imagen de baja resolución RGB.

Opciones



Vista previa

Esta vista previa no es usual: Los cambios aparecen siempre en la misma imagen que no es la suya.

Patrón de video

Sería bastante difícil describir lo que cada patrón realiza. Es mejor ver lo que realiza en la vista previa.

Aditivo

Añade el resultado a la imagen original.

Rotato

Rota el resultado 90°.

Propagar valor

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Propagar valor .

Funciona sobre los bordes de color. Esparce píxeles con un valor del umbral seleccionado, en las direcciones seleccionadas.

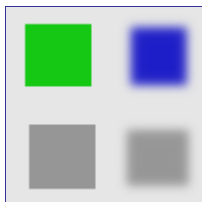
Opciones

Vista previa

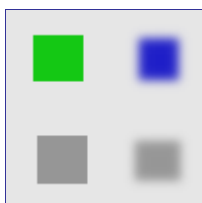
Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**.

Modo

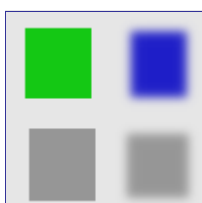
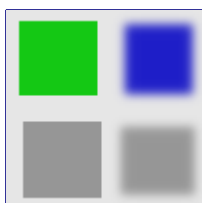
Los ejemplos se refieren a la imagen siguiente (zoom x8):



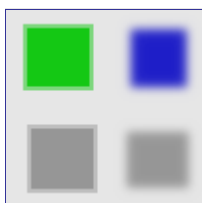
- **Más blanco:** Los píxeles se propagarán desde el valor más alto de los píxeles hacia el más bajo. Las áreas claras se agrandarán.

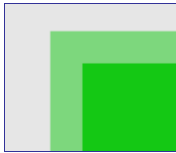


- **Más negro:** Los píxeles se propagarán desde el valor más bajo de los píxeles hacia el más alto. Las áreas oscuras se agrandarán.

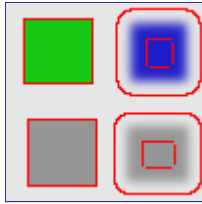


- **Valor medio para los picos:** Sobre los bordes de los umbrales seleccionados, la media de ambos valores se propaga.

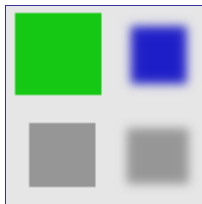




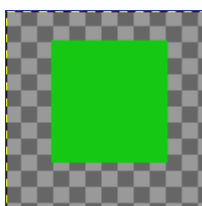
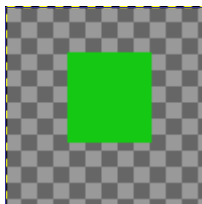
- **Frente para los picos:** Las áreas propagadas se rellenarán con el color de frente de la caja de herramientas.



- **Solo frente:** Solo se propagarán la áreas con el color de frente de la caja de herramientas.



- **Solo fondo:** Solo se propagarán la áreas con el color de fondo de la caja de herramientas.
- **Más opaco y Más transparente:** Estos comandos funcionan igual que más blanco y más negro. Las áreas opacas (transparentes) se propagarán sobre las menos opacas (transparentes). Estos comandos necesitan una imagen con canal alfa.



Configuración

Umbral inferior/superior

Umbral inferior y Umbral Superior: Estos comandos le permiten seleccionar el rango de valores para propagar.

Tasa de propagación

Tasa de propagación: Es la cantidad de propagación. A más grande más propagación de color.

Dirección de propagación

Dirección de propagación: Puede seleccionar una o más direcciones.

Ondas

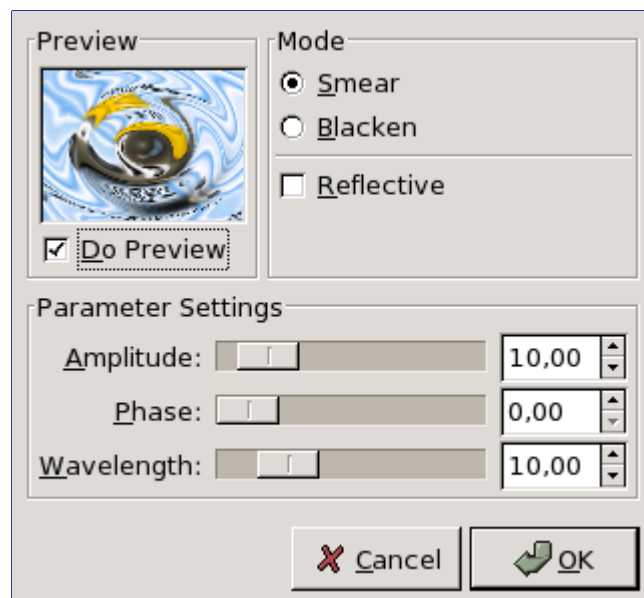
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Ondas .

Con este filtro se obtiene el mismo efecto que tirando una piedra en un estanque en calma, se generan ondas concéntricas.

Opciones



Vista previa

Todos sus cambios aparecerán en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse **Aceptar**. No marque esta opción si su ordenador es lento.

Modo

- **Manchar**: Los píxeles adyacentes se separan para rellenar los lados vacíos generados al representar las ondas.
- **Ennegrecer**: Las áreas vacías se rellenan con color negro.

Reflexivo

Reflexivo: Las ondas rebotan en los lados e interfieren con las que llegan.

Amplitud

Amplitud: Varía la altura de las ondas.

Fase

Fase: Este comando eleva la cima de las ondas.

Longitud de onda

Longitud de onda: Varía la distancia entre las cimas de las ondas.

Remolino y aspiración

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Remolino y aspiración

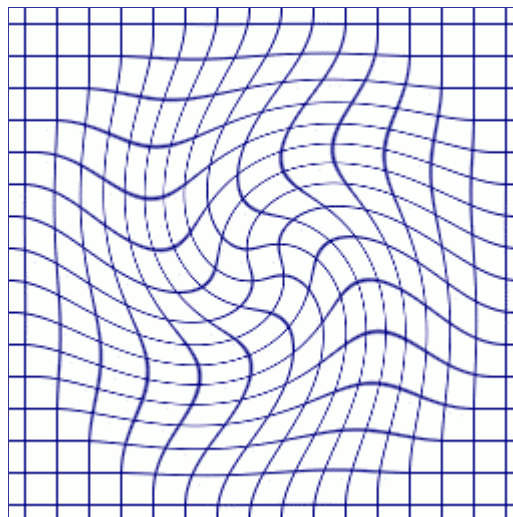
"Remolino y aspiración" distorsiona su imagen de una forma concéntrica.

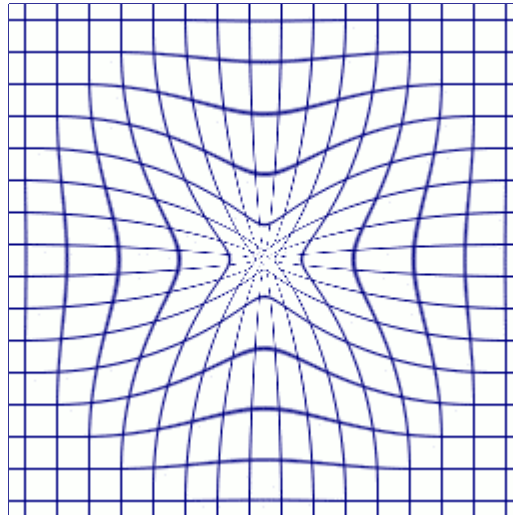
"Remolino" distorsiona la imagen como el remolino que aparece cuando vacia el baño.

"Aspiración" se puede comparar con aplicar a su imagen, una suave superficie elástica y tirar de los bordes o las esquinas.

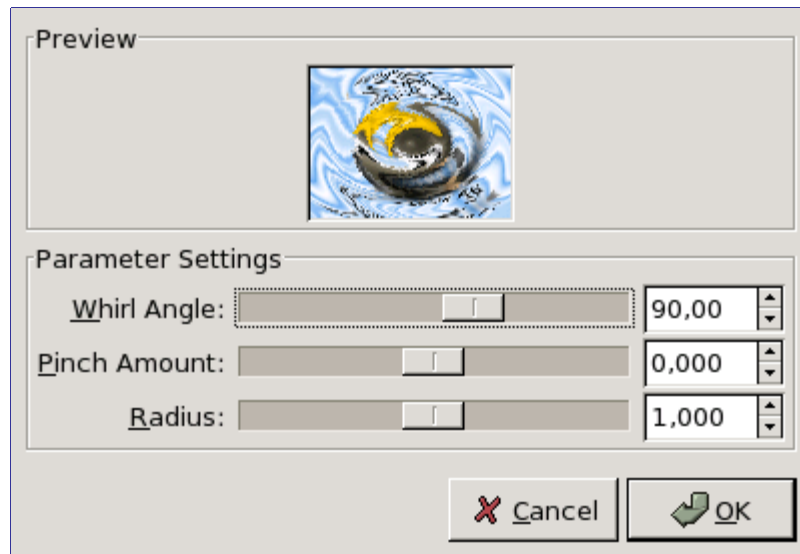
Si la cantidad de pellizcos seleccionada con el deslizador es negativa, parecerá como si alguien empujara con un objeto redondo hacia arriba desde detrás de la piel elástica. Si es un valor positivo, parecerá como si alguien arrastrara o succionara sobre la superficie, desde detrás, y alejándose de usted.

El efecto "*pellizco*" se puede usar a veces para compensar la distorsión de la imagen producida por teleobjetivos o lentes ojo de pez ("*distorsión de barril*").





Configuración



Vista previa

Los cambios en los parámetros se muestran, inmediatamente, en la *Vista previa*. El remolino se centra en el centro de la capa activa o selección.

Angulo de remolino

Angulo de remolino: En sentido horario o antihorario (-360 to +360). Controla los grados de rotación de la parte afectada de la imagen.

Cantidad de pellizcos

Cantidad de pellizcos: Controla la profundidad del remolino (-1 to +1). Determina la intensidad del pellizco sobre la parte afectada de la imagen.

Radio

Radio: La anchura del remolino (0.0-2.0). Determina la cantidad de la imagen que se verá afectada por la distorsión. Si selecciona Radio a 2, se verá afectada toda la imagen. Si selecciona Radio a 1, La mitad de la imagen se verá afectada. Si Radio es 0, no se verá afectada.

Viento

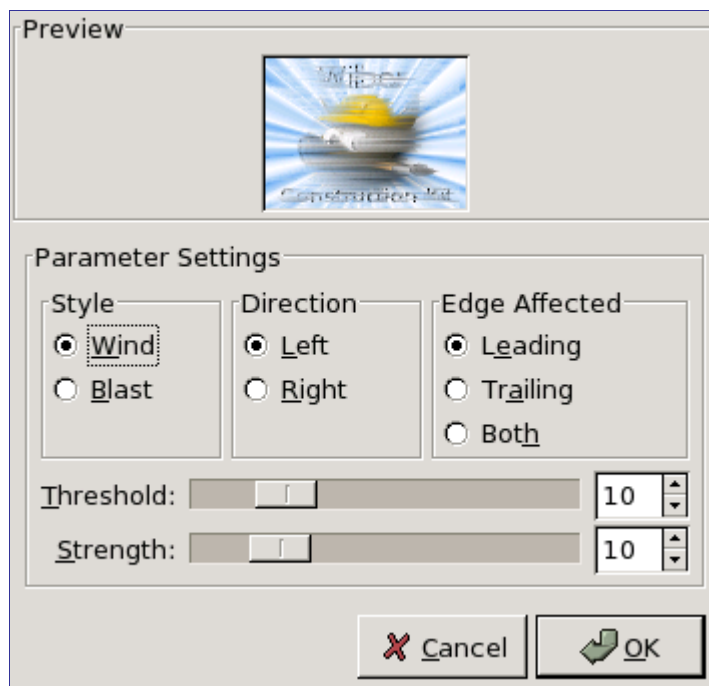
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Distorsiones Viento .

El filtro viento se puede usar para crear un desenfoque de movimiento, pero, también, se puede usar como un filtro general de distorsión. Lo característico de este filtro es que representa finas líneas negras y blancas. Viento detecta los bordes de la imagen, y aplica las finas líneas a los bordes. Con esto puede crear la sensación de movimiento, porque los bordes se desenfocan en una fotografía de un objeto en movimiento.

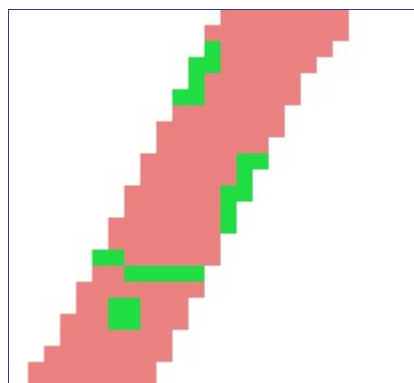
Opciones



El interfaz es bastante sencillo. Puede seleccionar la Fuerza del viento y un valor de Umbral. El Umbral restringe el efecto a un área menor de la imagen. La Fuerza controla la cantidad de viento, así que un valor alto será una tormenta. Puede incrementar el efecto seleccionando Estilo a Ráfaga, que producirá líneas más gruesas que viento.

Solo puede seleccionar viento en dos direcciones, izquierda o derecha. Sin embargo, puede controlar el borde desde donde viene el viento, usando los valores delantero, trasero o ambos. Trasero produce un viento negro, menos convincente que delantero, que produce un viento blanco.

Las siguientes ilustraciones se basan en esta imagen:

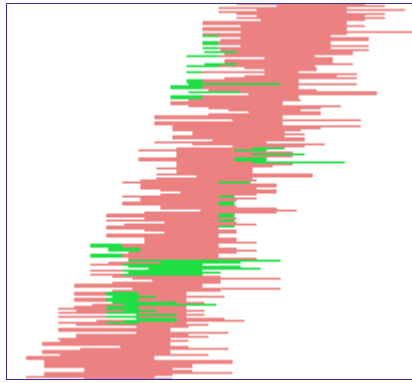


Vista previa

Los cambios en los parámetros se muestran, inmediatamente, en la *Vista previa*. Solo reproduce parte de la imagen, centrada sobre la primera área modificada encontrada.

Estilo

- **Viento:** Esta opción es la más sugestiva de un efecto de movimiento. Las líneas son finas.
- **Ráfaga:** Esta opción trata de sugerir una ráfaga provocada copor una explosión. Las líneas son gruesas.

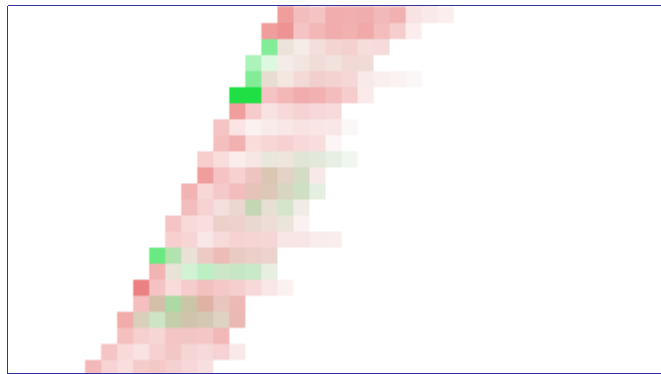


Dirección

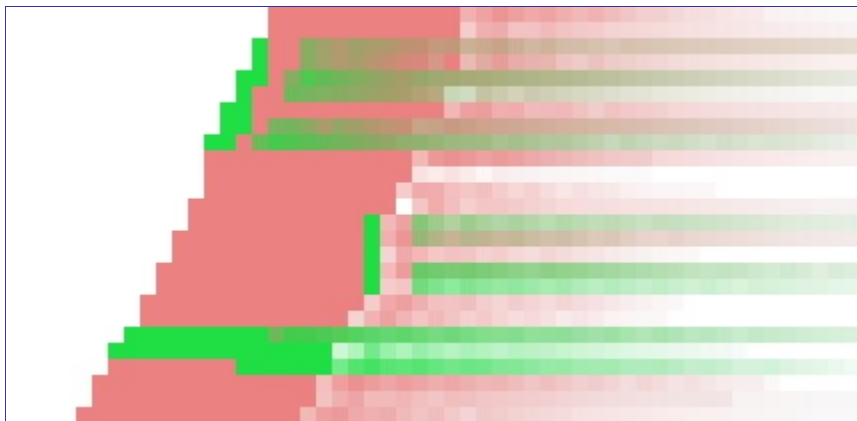
Puede seleccionar, *Izquierda* o *Derecha*, desde donde viene el viento

Borde afectado

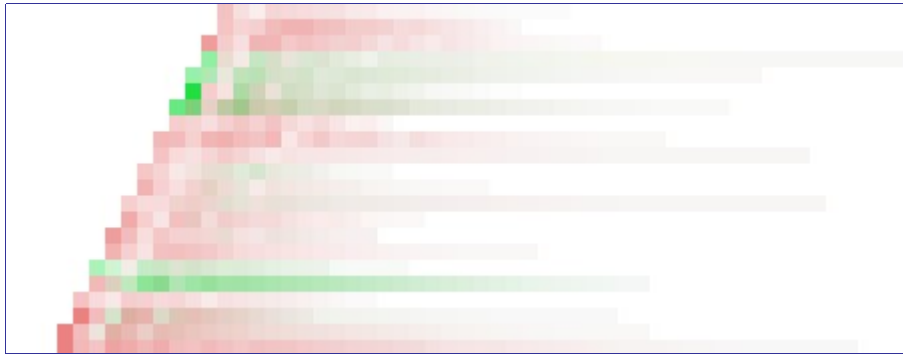
- **Delantero:** Las líneas comienzan del borde delantero, proyectándose sobre el objeto. Sugiere que un viento violento arrancara el color



- **Trasero:** Las líneas comienzan del borde trasero del objeto.



- **Ambos:** Combina ambos efectos.



Umbral

Umbral: El umbral para detectar los bordes. A más grande, se detectarán los bordes más pequeños.

Fuerza

Fuerza: Un valor más alto incrementa la fuerza del efecto.

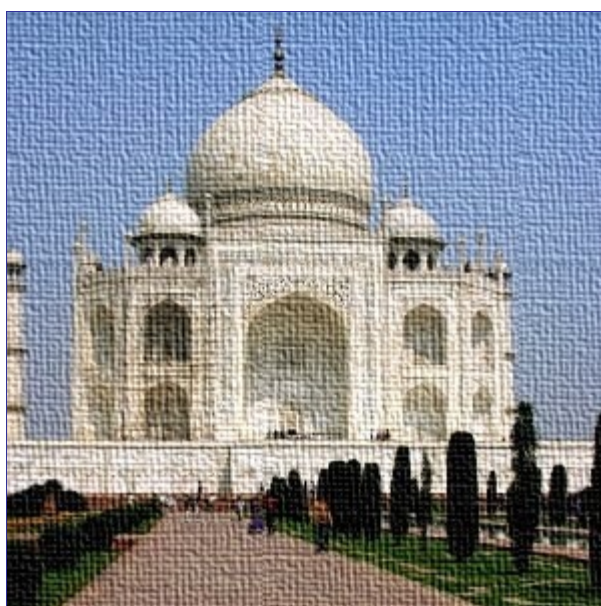
Filtros artísticos

Introducción a los filtros artísticos

Los filtros artísticos crean efectos artísticos como cubismo, pintura al óleo, lienzo...

Aplicar lienzo

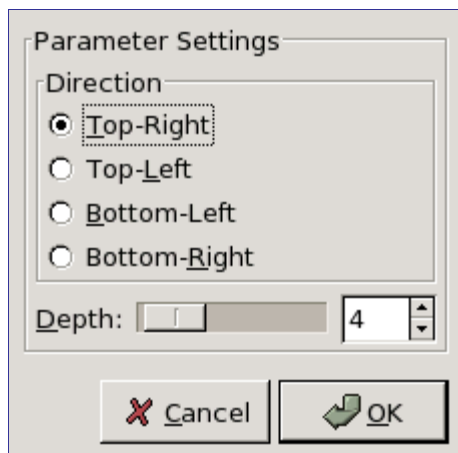
Generalidades



Puede acceder a este filtro desde **Filtros Artístico** Aplicar lienzo... .

Este filtro aplica un efecto de lienzo a la capa o selección activa. Da textura a la imagen como si fuera un lienzo de un artista.

Opciones



Vista previa

Sus cambios se muestran en esta vista previa antes de ser aplicados a la imagen.

Dirección

Dirección configura la dirección de la representación del lienzo. También, puede considerar que esta opción le da la posición de la luz principal que ilumina el lienzo.

Profundidad

El deslizador profundidad controla la profundidad aparente del efecto de lienzo desde 1 (muy plano) a 50 (muy profundo).

Viñeta

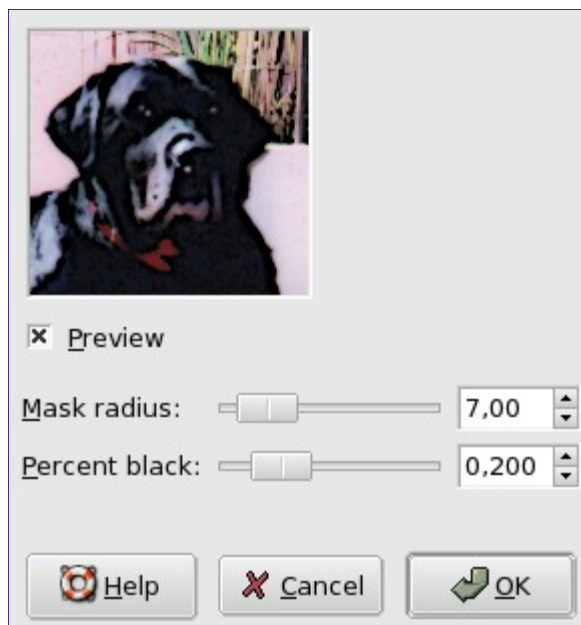
generalidades



Puede acceder a este filtro en **Filtros Artístico Viñeta**

El filtro viñeta modifica la capa o selección activa para que se parezca a un dibujo coloreado. El resultado es similar a un dibujo a lápiz que después se ha coloreado.

Opciones



Radio de máscara

Este parámetro controla el tamaño de las áreas con las que trabaja el filtro. Los valores más grandes producen áreas negras espesas y mucho menos detalles en la imagen resultantes. Los valores pequeños producen un efecto más sutil y más detalles.

Porcentaje de negro

Este parámetro controla la cantidad de color negro que se añade a la imagen. Los valores pequeños producen

transiciones más suaves de las regiones de color a las áreas oscuras y las líneas negras son finas y menos notables. Los valores grandes producen líneas espesas, más oscuras y marcadas. El valor máximo produce líneas dentadas. Lo mejor, los resultados más naturales se consiguen con un valor intermedio.

Cubismo

Generalidades

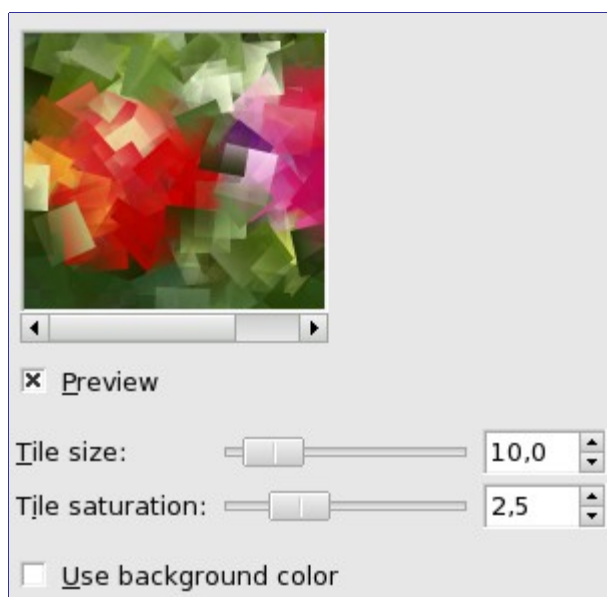


Puede encontrar este filtro en **Filtros** Artístico Cubismo

Este complemento modifica la imagen para que parezca que fué construida con pequeños cuadros de papel semitransparentes.

Si las configuraciones de este filtro no son suficientes para usted, mire el filtro GIMPresionista que ofrece más opciones.

Opciones



Tamaño del mosaico

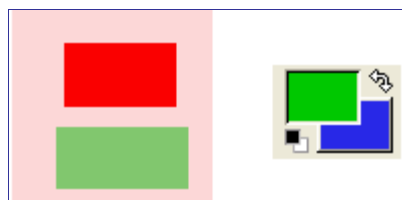
Esta variable determina la dimensión, en píxeles, de los cuadros a usar. Esto es, en efecto, el tamaño de los cuadros pequeños de papel usados para generar la nueva imagen. El deslizador se puede usar, el tamaño exacto en píxeles se puede introducir en la caja de texto, o se pueden usar los botones-flecha.

Saturación del mosaico

Esta variable determina cuanto de intenso será el color de los cuadros. Esto afecta a la opacidad de los cuadros. Un valor alto representará los cuadros intensamente y no se verán los cuadros inferiores. Un valor pequeño permite a los cuadros inferiores ser más visibles através de los más grandes y provocará más combinación en los colores. Si se selecciona 0 y usar el color de fondo no está marcada, la capa entera se representará en negro. Si está marcada y el valor es cero, el color de fondo rellenará la capa entera.

Usar el color de fondo

Este filtro crea sus mosaicos de todos los colores de la imagen y pintarlas con una escala de color que depende de la saturación del mosaico. Con una baja saturación de mosaico, esta escala de color permite que aparezca el color de fondo: por defecto es negro como puede ver si la saturación de mosaico es 0. Cuando esta opción está marcada, se usa el color de fondo de la caja de herramientas. Si su imagen tiene un canal alfa, esta escala de color también será transparente.

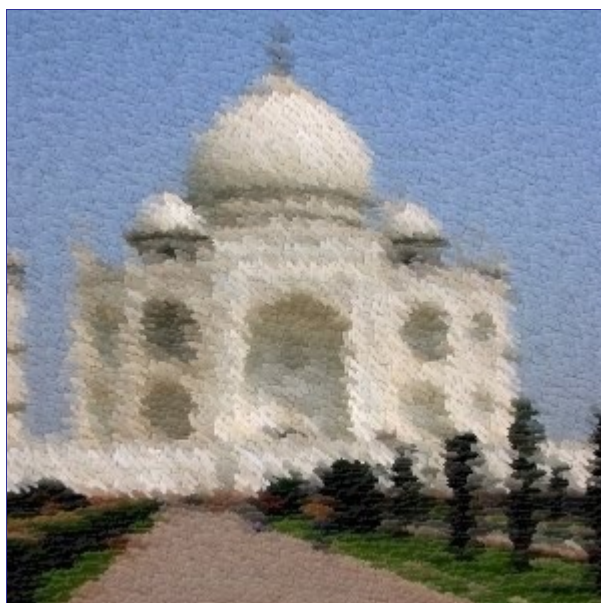




Si está usando esto para generar imágenes para páginas web o similares, trabaja con un pequeño rango de colores pintando sobre un pequeño cuadro. Entonces, aplique el filtro cubismo con la configuración deseada. Como último paso, intente **Filtros Mapa Crear sin costura** para que la imagen se ajuste sin costuras al fondo.

El GIMPresionista

Generalidades



Puede encontrar este filtro en el menú de la imagen: **Filtros Artístico El GIMP**Presionista

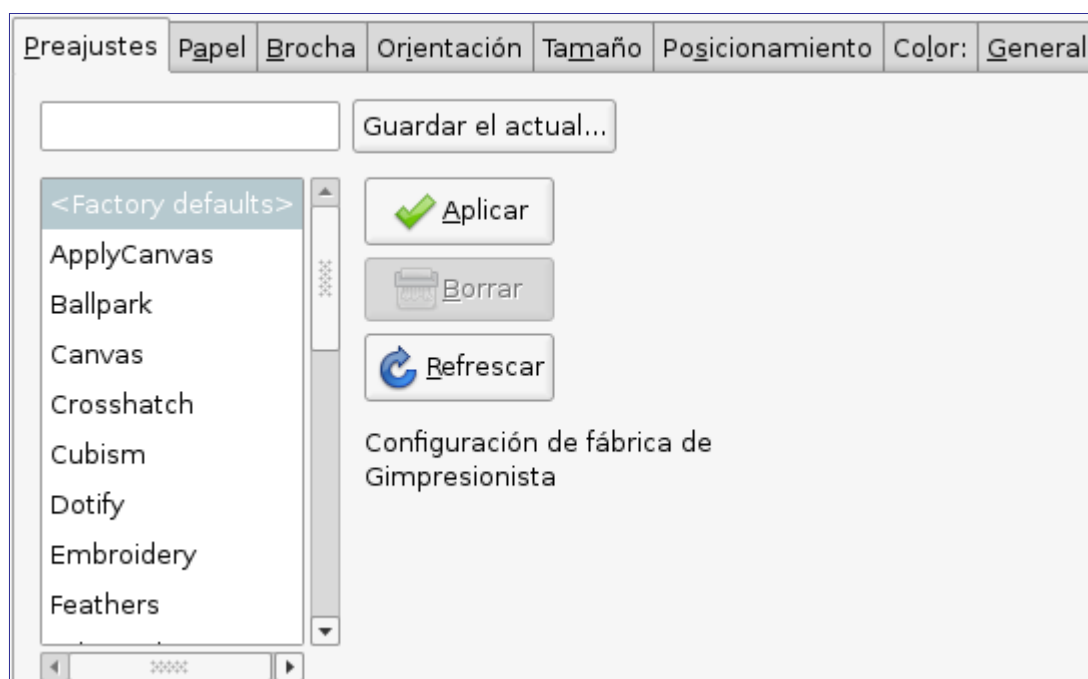
Es el rey de los filtros artísticos. Puede hacer lo que hacen cubismo y aplicar lienzo, y mucho más. Da a su imagen la apariencia de una pintura. Como si su imagen fuera pintada en un papel con la brocha que ha escogido. Funciona sobre la capa o selección activa.

Configuración de parámetros

Vista previa

Todos los cambios de configuración aparecen en la vista previa sin afectar a la imagen hasta que pulse sobre **Aceptar**. El botón **Actualizar** refresca la ventana de vista previa (no es automático, el filtro tiene mucho trabajo que hacer!), y el botón **Reiniciar** revierte los cambios.

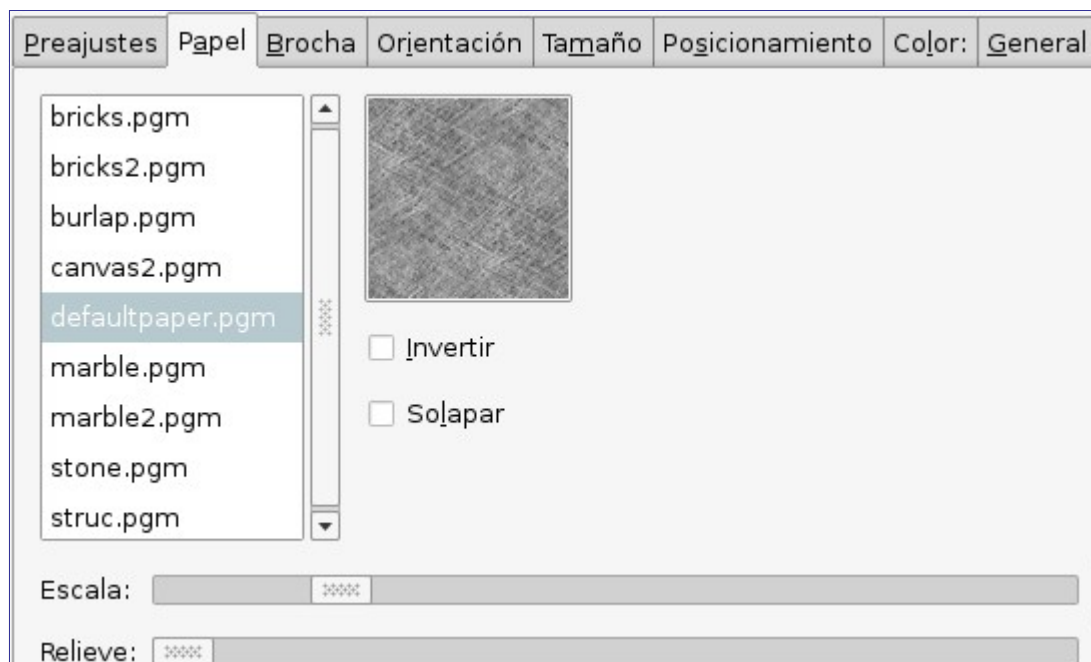
Preajustes



El GIMPResionista Tiene muchos parámetros. Cuando se combinan dan un número astronómico de posibilidades. Así que es importante, cuando se encuentra un preajuste interesante, guardarlo y, también, si es excepcional, enviarlo al autor del complemento. Por contra, lo intrincado de todos estos parámetros dificulta entender y preveer como funcionan.

- **Guardar el actual:** Guarda los parámetros actuales. Puede dar un nombre y una pequeña descripción en el diálogo que aparece.
- **Aplicar:** Carga los parámetros preajustados en la lista.
- **Borrar:** Borrar el preajuste seleccionado. Solo puede borrar los preajustes que ha creado.
- **Refrescar:** Actualiza la lista de preajustes

Solapa papel



Esta solapa concierne a la textura del lienzo sobre la que se pintará su imagen. Tiene una lista de texturas y una **Vista previa** para la textura seleccionada. A la derecha se muestra una descripción para cada textura cuando está seleccionada.

Invertir

Invierte la textura del papel: lo que es profundo se vuelve relieve y viceversa.

Solapar

Aplica el papel como tal, sin relieve. Parece como si un papel transparente solapara la imagen.

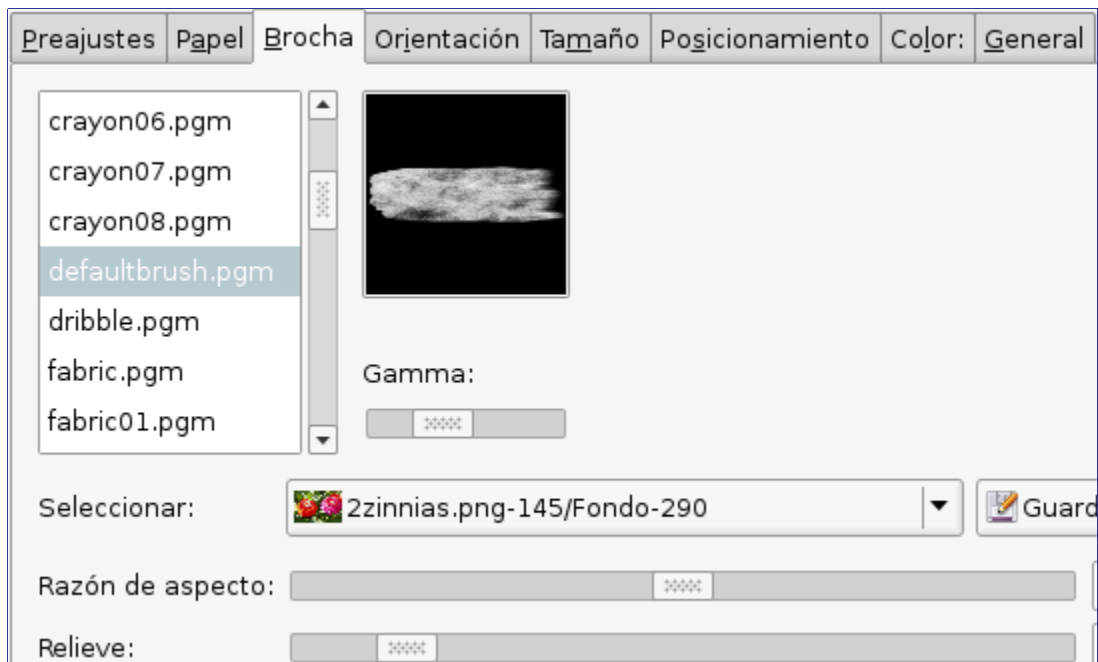
Escala

Especifica la escala de la textura (en % del archivo original): controla el grano de la textura.

Relieve

Especifica la cantidad de relieve a aplicar (3-150).

Solapa brocha



"Brocha" es un término general para cualquier material usado para pintar. Una lista de brochas está disponible con una **Vista previa** de la seleccionada

Gamma

Cambia el gamma (luminosidad) de la brocha seleccionada. La corrección del gamma aclara o oscurece los tonos medios.

Seleccionar

También puede seleccionar una brocha personalizada seleccionando su imagen (botón flecha en la línea de selección). Esta imagen debe estar en su pantalla antes de lanzar el filtro para que se tenga en cuenta. Desde luego no utilice imágenes grandes.

Si su imagen tiene varias capas, también se mostrarán en la lista de selección y se podrán usar como brochas. Cuando está seleccionada, la capa aparece en la vista previa de brocha y la brocha normal no está seleccionada.

El botón **Guardar como** le permite guardar la brocha seleccionada.

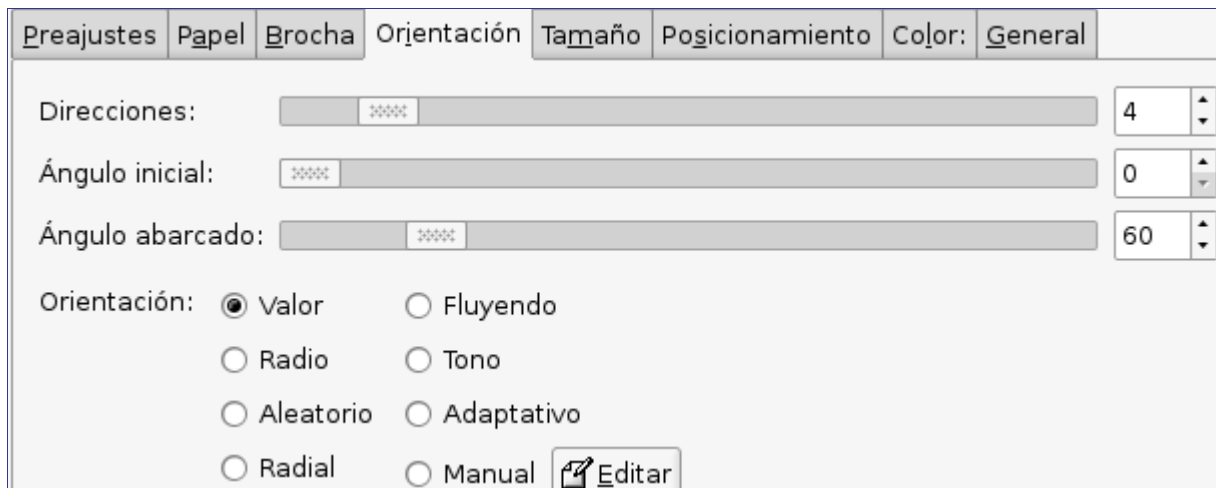
Razón de aspecto

Especifica las proporciones de la brocha, altura (0 -1) y anchura (0 +1).

Relieve

Especifica la cantidad de pintura usada en cada pincelada. Puede evocar una pintura con espátula.

Solapa orientación



Esta solapa permite seleccionar la orientación de las pinceladas. Un pintor no está obligado a darlas con el mismo ángulo. Para producir algunos efectos, varían su orientación.

Dirección

Con esta opción, puede seleccionar cuantas veces pasará la brocha por el mismo sitio, cada vez con una dirección diferente, produciendo una pintura cada vez más espesa.

Ángulo inicial

Especifica la dirección general de las pinceladas, el ángulo desde el que comenzará del rango de ángulo. A menudo, las direcciones se eligen para dar algún movimiento a la imagen.

Ángulo abarcado

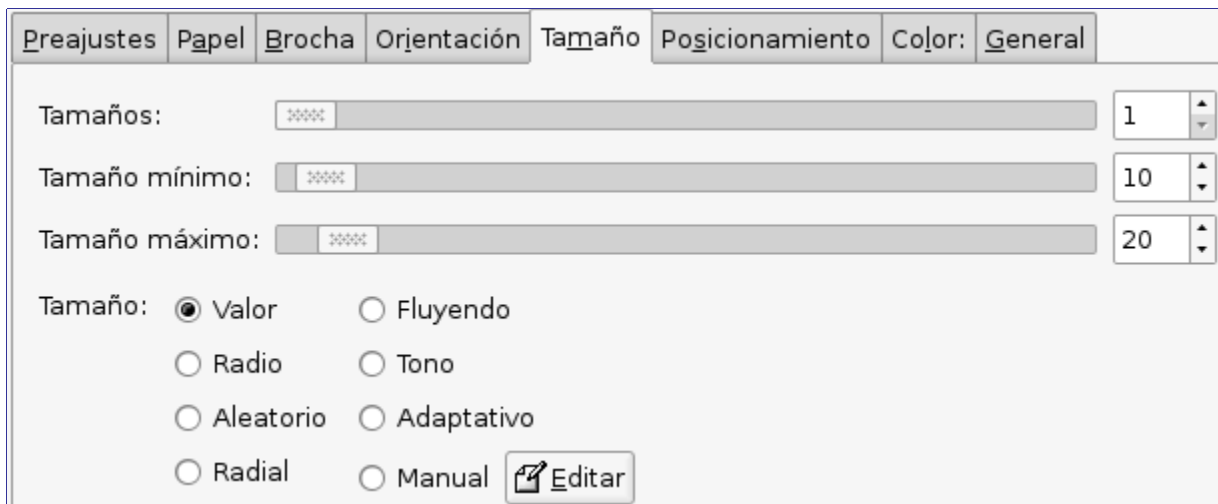
Especifica el ángulo, el sector, de las pinceladas.

Orientación

Especifica la dirección de las pinceladas.

- **Valor** : Es el valor (luminosidad) de la región que determina la dirección de las pinceladas.
- **Radio** : La distancia desde el centro de la imagen que determina la dirección de la pincelada.
- **Aleatorio** : Selecciona una dirección aleatoria para cada pincelada.
- **Radial** : Es la dirección desde el centro que determina la dirección de la pincelada.
- **Fluyendo** : Las pinceladas siguen un patrón fluctuante.
- **Tono** : Es el tono que determina la dirección de la pincelada.
- **Adaptativo** : Se selecciona la dirección de brocha que más se acerca a la imagen original.
- **Manual** : El botón **Editar** abre el diálogo Editor de mapa de orientación que le permite seleccionar las direcciones manualmente.

Solapa tamaño



Esta solapa le permite seleccionar el número de tamaños de brochas que se usarán para pintar, los límites de variación de estos tamaños y los criterios que se usarán para determinarlos.

Tres deslizadores

Puede especificar cuantos tamaños de brochas se usarán y sus tamaños.

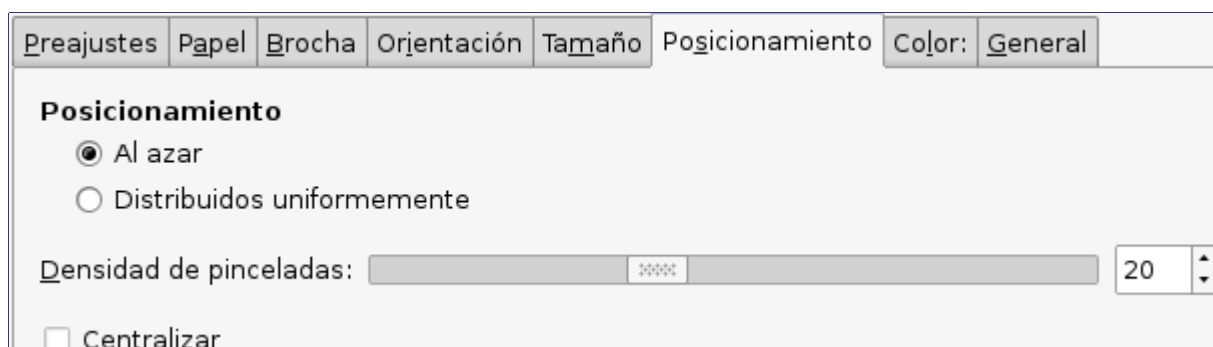
- **Tamaños:** El número de tamaños de brocha a usar.
- **Tamaño mínimo y Tamaño máximo :** Los tamaños de la brocha están entre estos dos valores. Más grande el tamaño, más grande la longitud y la anchura de las pinceladas.

Tamaño

Hay opciones para especificar como se determinarán los tamaños de las pinceladas.

- **Valor :** El valor (luminosidad) de la región determina la dirección de las pinceladas.
- **Radio :** La distancia desde el centro de la imagen que determina la dirección de la pincelada.
- **Aleatorio :** Selecciona una dirección aleatoria para cada pincelada.
- **Radial :** Es la dirección desde el centro que determina la dirección de la pincelada.
- **Fluyendo :** Las pinceladas siguen un patrón fluctuante.
- **Tono :** Es el tono que determina la dirección de la pincelada.
- **Adaptativo :** Se selecciona la dirección de brocha que más se acerca a la imagen original.
- **Manual :** El botón **Editar** abre el diálogo Editor de mapa de tamaño. que le permite seleccionar las direcciones manualmente.

Solapa posicionamiento



En esta solapa puede seleccionar como se distribuirán las pinceladas.

Posicionamiento

En la vista previa del editor de mapa de orientación, todas las pequeñas flechas aparecen como un fluido alrededor de objetos. Dentro de este fluido, las pinceladas se sitúan de dos maneras diferentes:

- **Al azar:** Sitúa las pinceladas al azar. Esto produce una pintura realista.
- **Distribuidos uniformemente:** Las pinceladas se distribuyen uniformemente por la imagen.

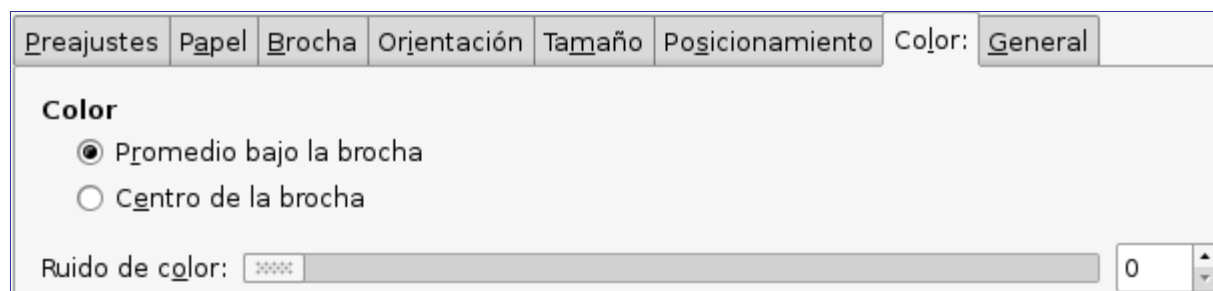
Densidad de pinceladas

Más grande la densidad, más cercanas las pinceladas. Con una densidad baja, el papel o el fondo podría ser visible en áreas sin pinceladas.

Centralizar

Focaliza las pinceladas en el centro.

Solapa color



En esta solapa, puede seleccionar el color de las pinceladas.

Color


Puede seleccionar el color de dos maneras:

- **Promedio bajo la brocha:** Las pinceladas de color se calculan desde el promedio de todos los píxeles bajo la brocha.
- **Centro de la brocha:** Coge la muestra de color del píxel en el centro de la brocha.

Ruido de color

Este deslizador, y su caja de entrada, permite introducir ruido a las pinceladas de color, parecerá menos homogéneo.

Solapa general

Preajustes	Papel	Brocha	Orientación	Tamaño	Posicionamiento	Color:	General
Fondo							
<input checked="" type="radio"/> Dejar el original							
<input type="radio"/> Del papel							
<input type="radio"/> Sólido 							
<input type="radio"/> Transparente							
<input checked="" type="checkbox"/> Pintar bordes	Oscurecimiento de bordes:	<input type="text" value="0,10"/>					
<input type="checkbox"/> Convertible en mosaico	Negrura de la sombra:	<input type="text" value="20,00"/>					
<input type="checkbox"/> Arrojar sombras	Profundidad de sombras:	<input type="text" value="10"/>					
	Desenfoco de sombra:	<input type="text" value="4"/>					
	Umbral de desviación:	<input type="text" value="0,10"/>					

En esta solapa puede seleccionar como será el fondo y el relieve de las pinceladas.

Fondo

- **Dejar el original:** Se usará la imagen original como fondo.
- **Del papel:** Copia la textura del papel seleccionado como fondo.
- **Sólido:** Pulsando sobre el color puede seleccionar un color sólido de fondo
- **Transparente:** Usar un fondo transparente. Solo las pinceladas pintadas serán visibles. Esta opción solo está disponible si su imagen tiene un canal alfa.

Pintar bordes

Si está desactivada, no se pintará un fino borde en el borde exterior de la imagen.

Convertibles en mosaicos

Si está marcada, la imagen resultante será convertible en mosaico. El lado derecho se ajustará con el izquierdo y la parte superior con la inferior. Esto es interesante si su imagen se usará, repetidamente, como fondo de una web.

Arrojar sombras

Añade un efecto de sombra a cada pincelada.

Oscurecimiento de bordes

Cuanto se oscurecen los bordes de cada pincelada. Incrementa el relieve o el espesor.

Negrura de la sombra

Cuanto se oscurece la sombra de la brocha.

Profundidad de sombras

Cuanto se apartará la sombra de los objetos.

Desenfoque de la sombra

Cuanto se desenfoca la sombra.

Umbral de desviación

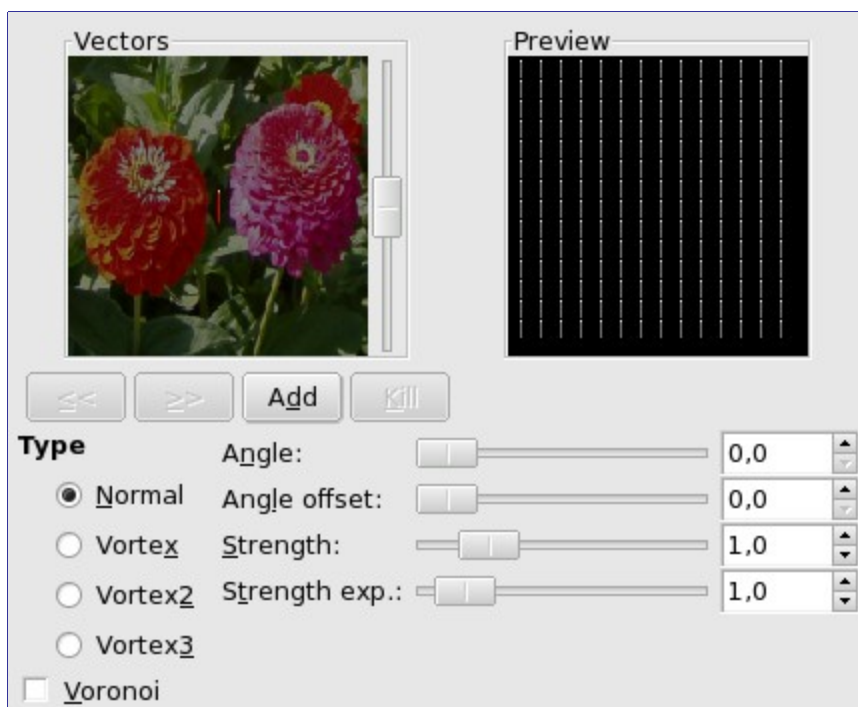
Un valor para las selecciones adaptativas del tamaño de la brocha.

GIMPresionista - Editor del mapa de orientación

Generalidades

El editor del mapa de orientación es un anexo del filtro El GIMPresionista. Puede obtenerlo pulsando sobre el botón **Editar** en la solapa "Orientación". Con este editor, puede seleccionar la dirección de las pinceladas dadas por el filtro.

Configuración de los parámetros



Puede situar uno o varios vectores. Puede seleccionar su dirección y su fuerza. Ellos actuarán sobre el área correspondiente de la imagen.

Vectores

En la ventana de la izquierda (vectores) puede dirigir sus vectores. Por defecto, un vector está en el centro. Los vectores son rojos cuando están activos, y grises cuando no, con un punto blanco en el extremo. Pulsando sobre el botón **Añadir**, se añade un vector al centro de la ventana, donde pulsando con el botón *Central* del ratón lo pone donde pulsa.

Pulsando con el botón *Izquierdo* del ratón desplaza el vector seleccionado al punto de pulsación.

Cuando pulsa con el botón *Derecho* del ratón, se orienta el vector seleccionado.

Pulsando sobre los botones << y >> se desplaza el foco de un vector a otro.

El botón **Eliminar** le permite borrar el vector seleccionado.

Con la barra de desplazamiento a la derecha del panel de vectores, puede seleccionar el brillo de la imagen. Esto puede ser muy útil si la imagen es muy oscura o clara y no puede ver los vectores bien.

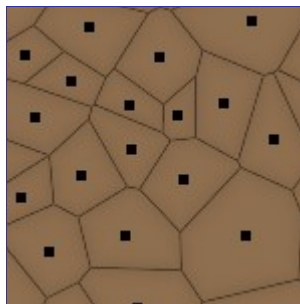
Vista previa

Esta vista previa le da una idea de la acción de los diversos vectores. El deslizador en el borde derecho le permite cambiar la luminosidad de esta vista previa.

Tipo

Hay varios tipos de ajustes para las pinceladas en el dominio del vector seleccionado. Describirlas es difícil, pero puede ver el resultado en la vista previa.

Voronoi



Un diagrama Voronoi consiste en particionar un plano en n puntos maestros en n polígonos donde cada polígono solo tiene uno de estos n puntos maestros y donde ningún otro punto del polígono está más cerca del punto maestro que otro. Así cada límite de polígono está a medio camino entre dos puntos maestros. Aquí está un ejemplo del diagrama Voronoi: Aquí, cuando esta opción está marcada, solo el vector más cercano a un punto dado de la imagen influye sobre este punto.

Angulo

Angulo: Dirección del vector seleccionado. Este deslizador tiene la misma función como pulsar el botón derecho (mirar arriba).

Desfase angular

Este deslizador le permite cambiar el ángulo de todos los vectores.

Fuerza

Este deslizador actúa sobre el dominio de influencia del vector seleccionado. Esta influencia disminuye con la distancia. La fuerza se muestra con la longitud del vector.

Exp. de la fuerza

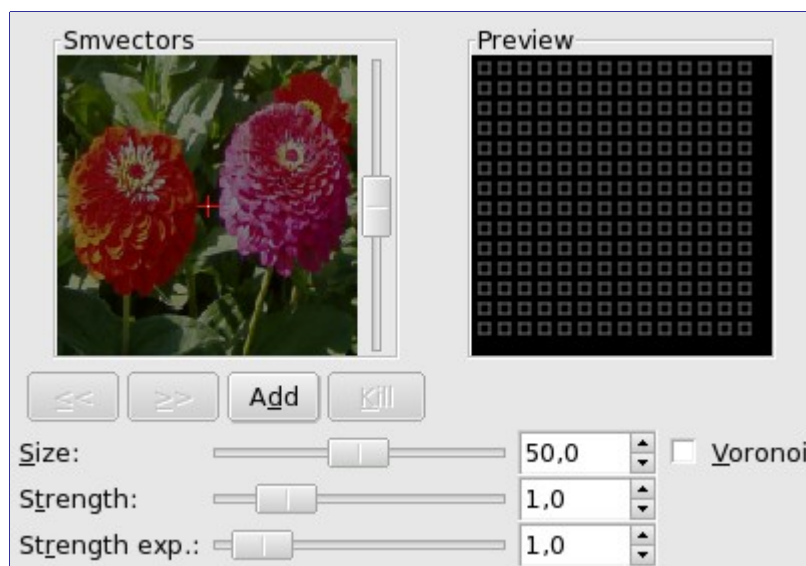
Este deslizador actúa sobre la longitud de todos los vectores, cambiando la fuerza de todas las pinceladas.

GIMPresionista - Editor de mapa de tamaño

Generalidades

El editor de mapa de tamaño es un anexo del filtro El GIMPresionista. Puede obtenerlo pulsando sobre el botón **Editar** en la solapa "Tamaño". Con este editor, puede seleccionar el tamaño de las pinceladas que dará el filtro.

Configuración de parámetros



Puede seleccionar uno o varios vectores,. Puede configurar su fuerza, que actuarán sobre el área correspondiente de la imagen.

Vectores sm

En esta ventana puede situar sus vectores. Pulsando sobre el botón **Añadir**, añade un vector en el centro de la ventana, donde pulsando con el botón *Central* del ratón lo pone donde pulsa. Los vectores son rojos cuando están activos, y grises cuando no, con un punto blanco en el extremo.

Pulsando con el botón *Izquierdo* del ratón desplaza el vector seleccionado al punto de pulsación.

Pulsar con el botón *Derecho* del ratón, no tiene ninguna acción evidente.

Pulsando sobre los botones << y >> se desplaza el foco de un vector a otro.

El botón **Eliminar** le permite borrar el vector seleccionado.

Con la barra de desplazamiento a la derecha del panel de vectores, puede seleccionar el brillo de la imagen. Esto puede ser muy útil si la imagen es muy oscura o clara y no puede ver los vectores bien.

Vista previa

Esta vista previa le da una idea de la acción de los diversos vectores. El tamaño de los cuadros representan el tamaño de las brochas y su fuerza.

Tamaño

Cambiar el tamaño de las pinceladas en el dominio del vector seleccionado.

Fuerza

Este deslizador actua sobre el dominio de influencia del vector seleccionado. Esta influencia disminuye con la distancia.

Exp. de fuerza

Cambia el exponente fuerza.

Voronoi

Mire Editor de mapa de orientación para una explicación

Pintura al óleo

Generalidades

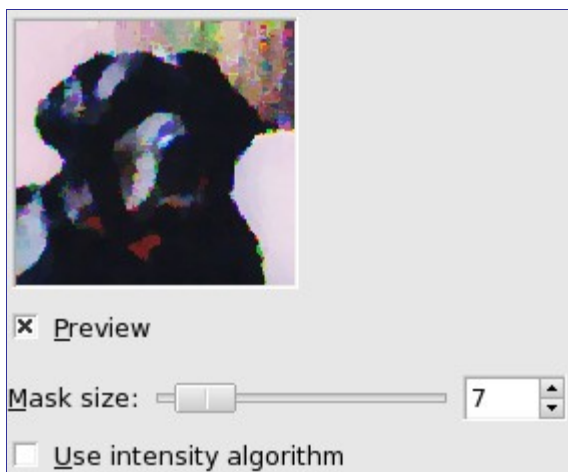


Este filtro se encuentra en **Filtros Artístico** Pintura al óleo...

Este filtro hace que la imagen se parezca a una pintura al óleo. El Tamaño de máscara determina el resultado: un valor alto produce menos detalle, como si se hubiera usado una gran brocha.

El filtro GIMPresionista puede producir efectos similares, pero tiene más variedad de opciones.

Opciones



Tamaño de máscara

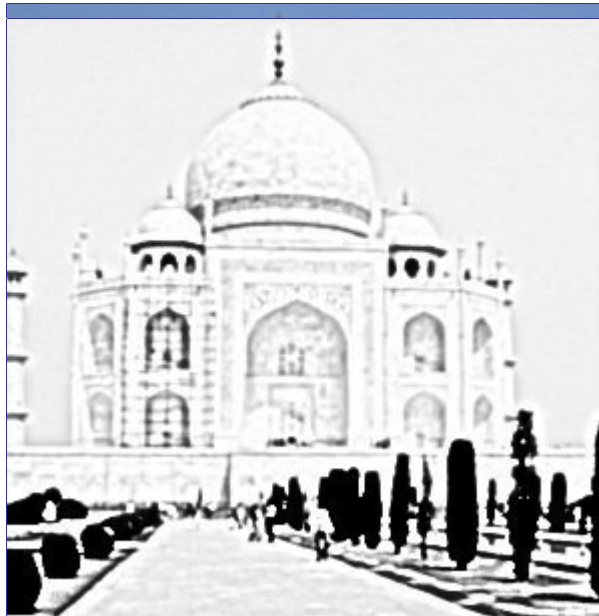
Tamaño de máscara selecciona el tamaño de la máscara de brocha usada para pintar la representación al óleo. Los valores más altos produce un efecto más marcado.

Usar algoritmo de intensidad

Cambia el modo de la operación para ayudar a preservar el detalle y el colorido.

Fotocopia

Generalidades

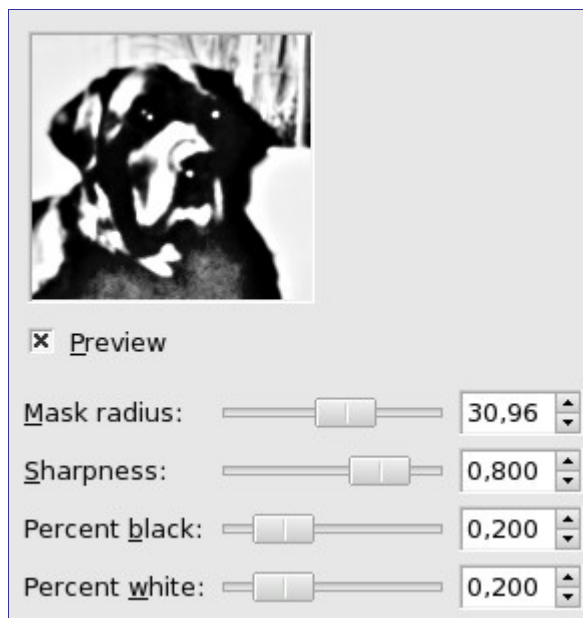


El filtro fotocopia modifica la capa o selección activa para que parezca una fotocopia en blanco y negro, como si el toner transferido se basará en la oscuridad relativa de una región particular.

Activar el filtro

Puede acceder a este filtro desde el menú de la imagen **Filtros Artístico Fotocopia** .

Opciones



Rado de máscara

Este parámetro controla el tamaño de los píxeles vecinos sobre los que se calcula la intensidad media y se compara con cada píxel vecino para decidir si se oscurece o no. Los valores grandes producen áreas negras espesas rodeando las blancas y menos detalle para las áreas negras. Los valores pequeños producen una menor transferencia de toner y más detalles.

Agudeza

Con esta opción, puede configurar la agudeza de la fotocopia, de 0.0 a 1.0.

Porcentaje de negro

Este parámetro controla la cantidad de color negro que se añade a la imagen. Los valores pequeños producen transiciones más suaves de las regiones de color a las áreas oscuras y las líneas negras son finas y menos notables. Los valores grandes producen líneas espesas, más oscuras y marcadas. El valor máximo produce líneas dentadas. Lo mejor, los resultados más naturales se consiguen con un valor intermedio. Los valores varían desde 0.0 a 1.0.

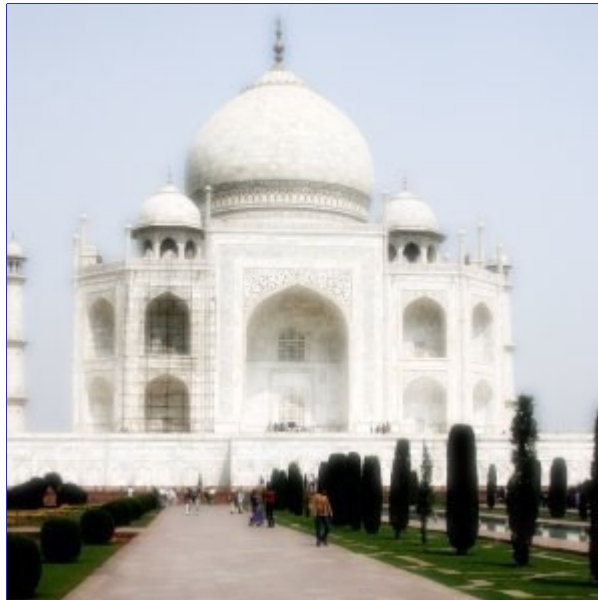
Porcentaje de blanco

Este parámetro incrementa el porcentaje de píxeles blancos.

Soft Glow

Generalidades



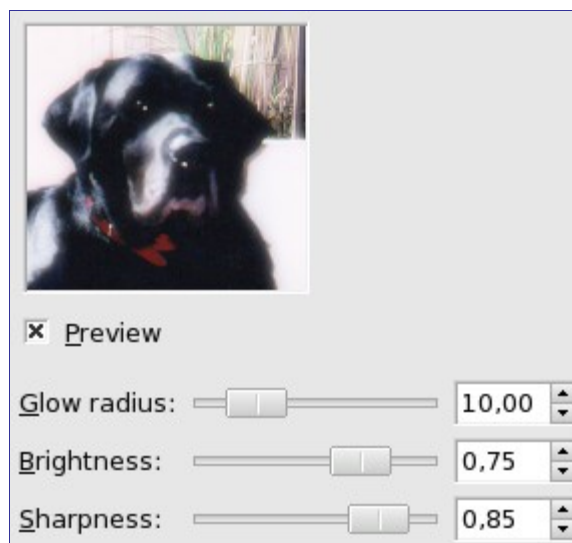


Este filtro ilumina la imagen con una suave luz difusa. Soft glow produce este efecto haciendo las áreas brillantes de la imagen más brillantes.

Ejecutar el filtro

Puede acceder a este filtro desde el menú de la imagen: **Filtros** Artístico Soft Glow .

Opciones



Radio del fluido

Este parámetro controla la agudeza del efecto, dando un efecto "vaselina-en-la-lente".

Brillo

Este parámetro el grado de intensificación aplicado a las zonas claras de la imagen.

Agudeza

Este parámetro controla como debería ser el efecto de definido o difuso.

Van Gogh (LIC)

Generalidades

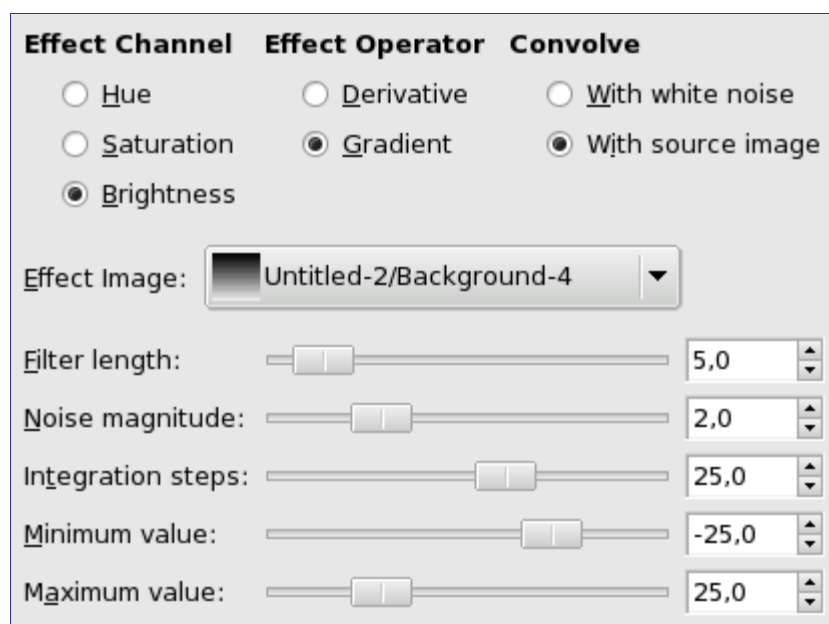


Puede encontrar este filtro en **Filtros Artísticos Van Gogh (LIC)** .

"LIC" (Line Integral Convolution), es un método matemático. El autor del añadido usa términos matemáticos para nombrar sus opciones. Este filtro se usa para aplicar un desenfoque direccional a una imagen, o para crear texturas. Se podría llamar "Astigmatismo" ya que desenfoca ciertas direcciones en la imagen.

Usa un mapa de desenfoque. Al contrario que otros mapas, este filtro no utiliza los niveles de grises de este mapa de desenfoque. *El filtro tiene en cuenta las direcciones del degradado.* Se ignoran los píxeles de la imagen que correspondan a áreas sólidas.

Opciones



- Para crear un desenfoque, marque **Con imagen fuente**. Solo, el deslizador longitud del filtro y, quizás, el deslizador pasos de integración, son útiles.
- Para crear una textura, marque **Con ruido blanco**. Todos los deslizadores pueden ser útiles.

Convolución

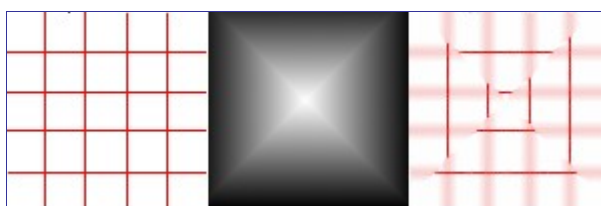
Puede usar dos tipos de convolución. Es el primer parámetro que debe seleccionar:

- **Con ruido blanco**: Ruido blanco es un término acústico. Es un ruido en donde todas las frecuencias tienen la misma amplitud. Aquí, esta opción se utiliza para crear patrones.

- **on imagen fuente:** La imagen fuente será desenfocada.

Imagen de efecto

Es el mapa para la dirección del desenfoque o el patrón. Este mapa debe tener las mismas dimensiones que la imagen original. Debe ser, preferiblemente, una imagen en escala de grises. Debe estar presente en la pantalla cuando se activa el filtro de forma que pueda seleccionarlo en la lista desplegable.

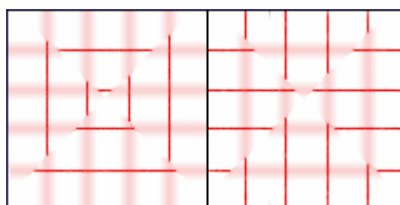


Canal de efecto

Al seleccionar **Tono**, **Saturación** o **Brillo (=Valor)**, el filtro usará este canal para tratar la imagen.

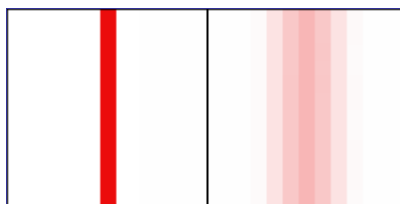
Operador de efecto

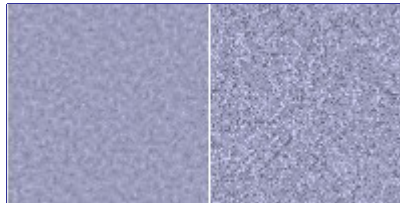
La opción "*Derivada*" revierte la dirección del "*Degradado*":



Longitud del filtro

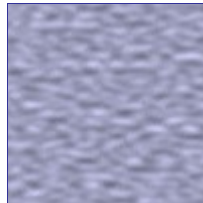
Al aplicar el desenfoque, esta opción controla la importancia del desenfoque. Al crear una textura, controla la rugosidad de la textura: los valores bajos dan una superficie lisa; los valores altos una superficie rugosa.





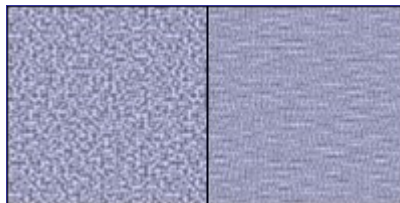
Magnitud del ruido

Esta opción controla la cantidad y el tamaño del ruido blanco. Los valores bajos producen texturas con grano fino y los valores altos texturas con grano grueso.



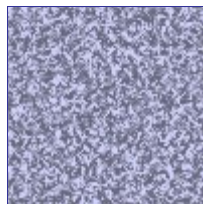
Pasos de integración

Esta opción controla la influencia del mapa de degradado sobre la textura.



Valores mínimo/máximo

Ambos valores determinan un rango de control del contraste de la textura: un rango pequeño da como resultado un alto contraste y un rango grande, un contraste pequeño.



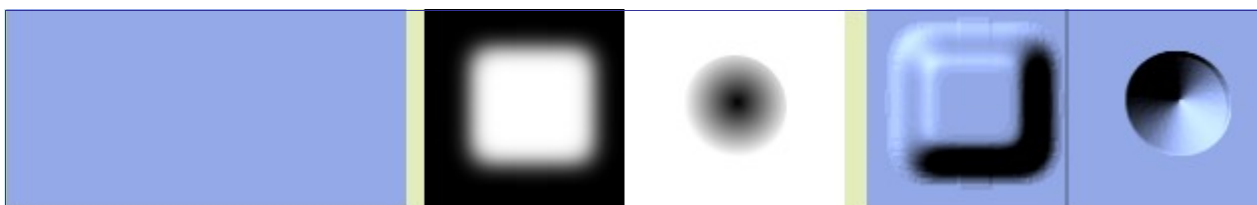
Filtros Mapa

Introducción

Los filtros mapa utilizan un objeto llamado *mapa* para modificar una imagen: se mapea la imagen con el objeto. Así, se pueden crear efectos 3D mapeando la imagen con otra imagen repujada (Filtro "Mapa de relieve") o con una esfera (Filtro "Mapear objeto"). También puede mapear una parte de la imagen en la misma imagen (Filtros "Espejismo" y "Crear sin costura"), curvar un texto según una curva (Filtro "Desplazar")...

Mapa de relieve

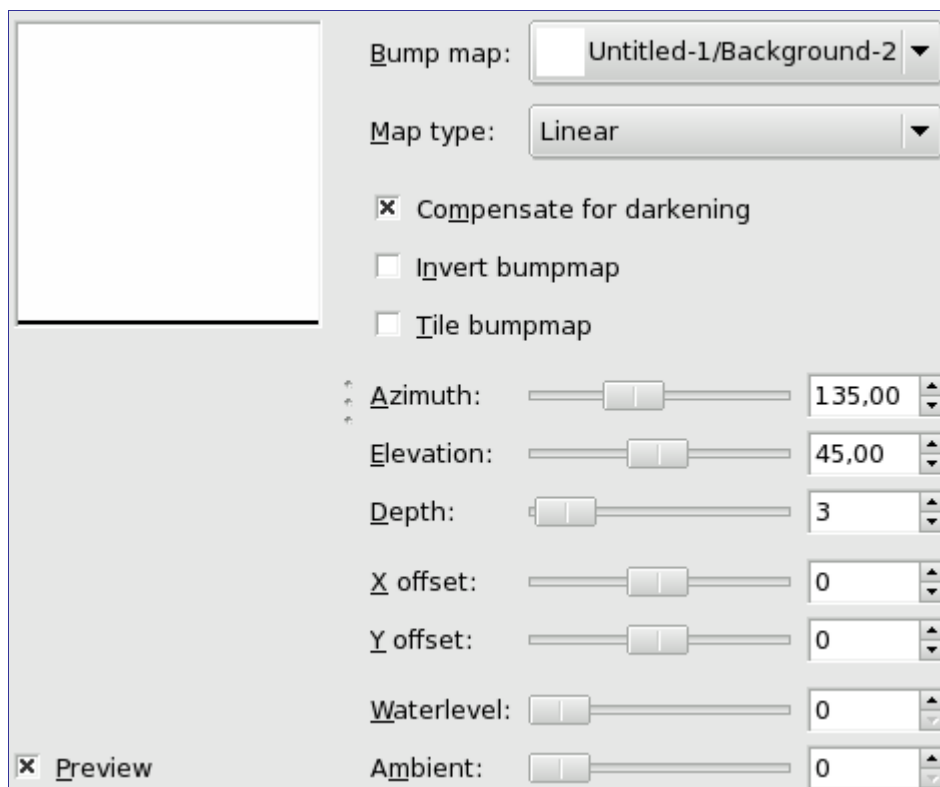
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros Mapa** Mapa de relieve .

Este filtro crea efectos 3D repujando una imagen (la carta) y después mapeandola en otra imagen. La altura del relieve depende de la luminosidad del píxel y se puede seleccionar la dirección de la luz. Mire Repujado para más información. Se puede realizar mapa de relieve en cualquier tipo de imágenes, al contrario que el filtro repujado.

Opciones



Vista previa

El resultado de la configuración se muestran interactivamente en la vista previa. Las barras de desplazamiento permiten moverse por la imagen.

Mapa de relieve

Esta lista desplegable permite seleccionar la imagen que se usará como mapa de relieve. Esta lista contiene imágenes que están presentes en la pantalla al llamar el filtro. Las imágenes abiertas después de lanzar el filtro no estarán en la lista.

Tipo de mapa

Esta opción permite definir el método se usará al crear la imagen del mapa:

- **Lineal:** la altura del relieve es una función directa de la luminosidad.
- **Sinuoidal:** la altura de la imagen es una función sinuoidal de la luminosidad.
- **Esférico:** la altura de la imagen es una función esférica de la luminosidad.

Compensar para oscurecer

El mapeado de relieve tiende a oscurecer la imagen. Se puede compensar marcando esta opción.

Invertir el mapa de relieve

Los píxeles claros producen relieve y los oscuros hoyos. Se puede invertir este efecto seleccionando esta opción.

Enlosar el mapa de relieve

Si se marca esta opción, no habrá rupturas si se usa la imagen como patrón para una página web: los patrones se situarán juntos sin juntas visibles.

Azmut

Azmut: Es sobre la dirección de la luz según los puntos de un compás (0 - 360). El Este (0°) está a la izquierda. El

incremento del valor va en sentido antihorario.

Elevación

Elevación: Es la altura sobre el horizonte (0°), cénit (90°).

Profundidad

Con este deslizador, se puede variar la altura del relieve y la profundidad de la concavidad. A valor más alto, mayor la diferencia entre ambos. Los valores varían de 0 a 100.

Desplazamiento X/Y

Con este deslizador, se puede ajustar la posición de la imagen del mapa en relación a la imagen, horizontal (X) y/o verticalmente (Y).

Nivel del mar

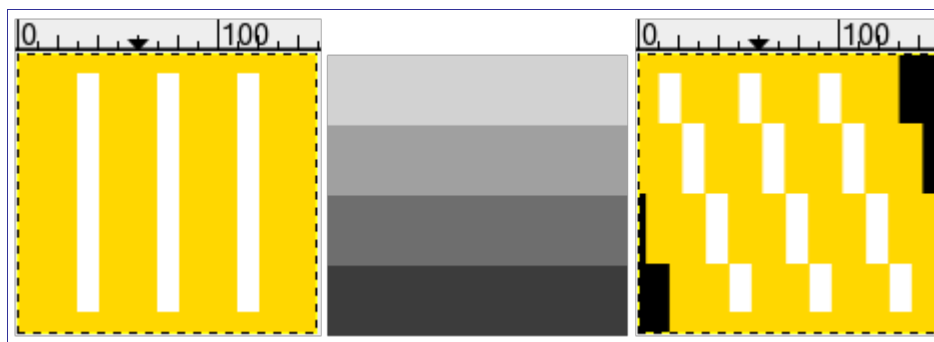
Si la imagen tiene áreas transparentes, se tratarán como áreas oscuras y aparecerán como hoyos después del mapeo. Con este deslizador se puede reducir los hoyos como si se elevará el nivel del mar. Estos hoyos desaparecerán cuando el valor de nivel del mar llegue a 255. Si la opción invertir el mapa de relieve está marcada, las áreas transparentes se tratarán como áreas claras, y el deslizador aplanará el relieve.

Ambiental

Este deslizador controla la intensidad de la luz ambiental. Con valores altos, se suavizarán las sombras y el relieve.

Desplazar

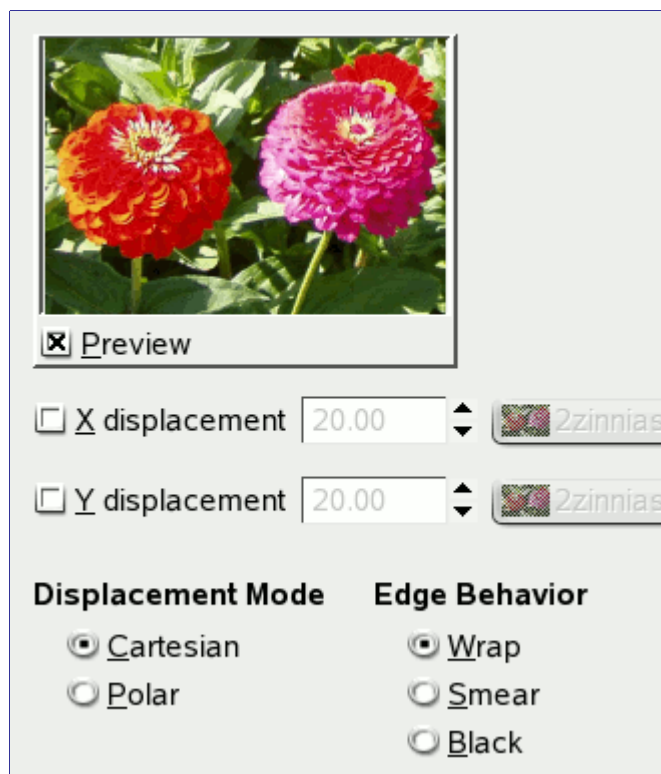
Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros Mapa Desplazar**

Este filtro usa un "mapa de desplazamiento" para desplazar los píxeles correspondientes de la imagen. Este filtro desplaza el contenido de la imagen (capa activa o selección) en la intensidad del píxel correspondiente en la imagen del 'mapa de desplazamiento'. **Ambos mapas de desplazamiento X e Y serían imágenes en escala de gris y tendrían el mismo tamaño que la imagen.** Este filtro permite interesantes efectos de distorsión.

Opciones (General)



Vista previaPreview

Desmarcar en ordenadores lentos.

Modo de desplazamiento

Puede elegir trabajar con coordenadas cartesianas, donde los píxeles se desplazan en dirección X o Y, o trabajar con coordenadas polares, en donde la imagen se pellizca y se gira debido al desplazamiento, radial o tangencial, de los píxeles.

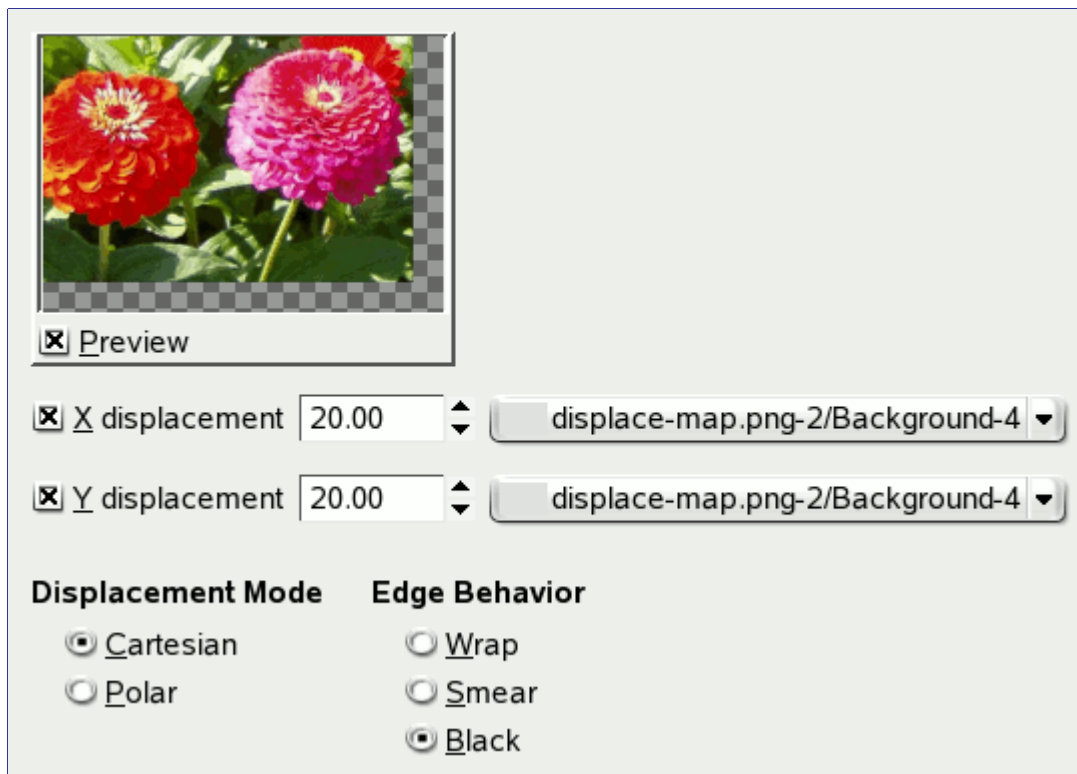
Mire la siguiente sección para más detalles sobre estas opciones.

Comportamiento del borde

Estas opciones permiten seleccionar el comportamiento del desplazamiento sobre los bordes de la capa activa o de la selección:

- **Ajustar:** Con esta opción, lo que desaparece por un borde reaparece por el opuesto.
- **Manchar:** Con esta opción, los píxeles desalojados por el desplazamiento son reemplazados con píxeles estirados de la parte adyacente de la imagen.
- **Negro:** Con esta opción, los píxeles desalojados por el desplazamiento son reemplazados con negro.

Modo de desplazamiento cartesiano



En ambos modos, la dirección y la cantidad del desplazamiento depende de la intensidad de los píxeles correspondientes en el mapa de desplazamiento.

El mapa, que debería ser una imagen en escala de gris, tiene 256 niveles de gris (0-255), en teoría, el valor medio es 127.5. El filtro desplaza los píxeles correspondientes a los píxeles con un valor menor que 127.5 (0-127) en el mapa en una dirección, correspondiendo a los píxeles con valor de 128 a 255 la dirección opuesta.

Desplazamientos X/Y

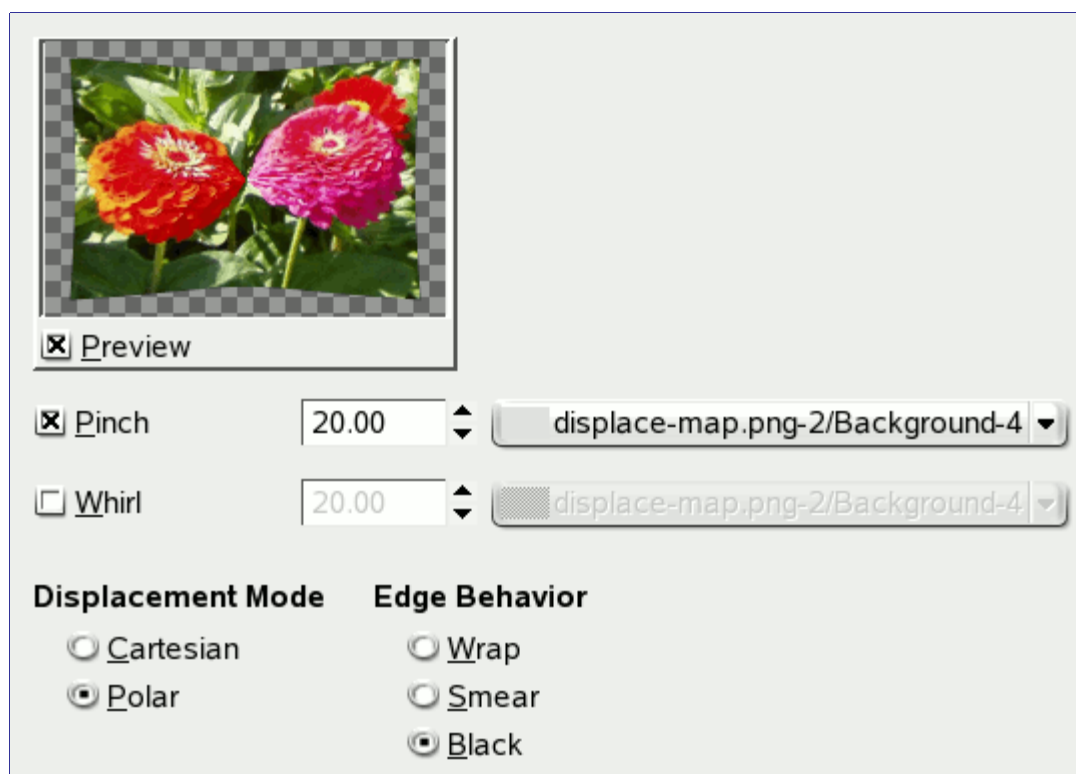
Si las respectivas opciones están activadas, los píxeles correspondientes a los píxeles de 0 a 127 serán desplazados a la derecha para X, hacia abajo para Y, los píxeles correspondientes a los píxeles de 128 a 255 serán desplazados a la izquierda para X y hacia arriba para Y.

El valor que introduce en la caja de entrada, directamente o usando las flechas, no es el desplazamiento actual. Es un coeficiente usado en la fórmula **desplazamiento = (intensidad x coeficiente)**, que da al píxel el desplazamiento actual según la intensidad escalada del píxel correspondiente en el mapa, modulado por el coeficiente que introdujo. La intensidad introducida en la fórmula es importante: esto permite desplazamiento progresivo usando un mapa de degradado.

Este valor puede ser positivo o negativo. Un desplazamiento negativo es opuesto a uno positivo. El valor varía en los límites iguales el doble de la dimensión de la imagen.

Cuando pulsa sobre el botón de la lista desplegable, aparece una lista donde puede seleccionar un mapa de desplazamiento. Para estar presente en la lista, una imagen debe respetar dos condiciones. Primero, esta imagen debe estar presente en la pantalla antes de llamar al filtro. Y debe tener las mismas dimensiones que la imagen original. A menudo, será una copia de la imagen original, transformada a escala de gris, escalada y modificada apropiadamente con un degradado. Se podría usar una imagen RGB, pero se usa la luminosidad del color, haciendo difícil prever los resultados. El mapa puede ser diferente en las direcciones horizontal y vertical.

Modo de desplazamiento polar

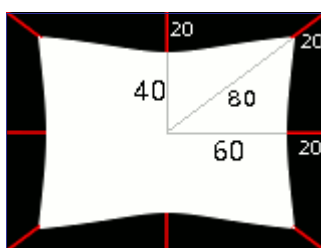


Aspiración

Si esta opción está activada, cambiarán las coordenadas radiales (la distancia al punto medio de la imagen, el "polo") de los píxeles. Los píxeles de la imagen correspondientes a los píxeles del mapa entre 0 y 127 se desplazarán hacia fuera, los píxeles de la imagen correspondientes a los píxeles entre 128 y 255 se desplazarán hacia el centro.

Para los valores y el mapa de desplazamiento, mire arriba ("*Desplazamientos X/Y*").

El desplazamiento es independiente de la distancia polar, todos los píxeles son desplazados en la misma cantidad. Así que la imagen no será, solo, estirada o comprimida, sino también distorsionada:



Una imagen de 160x120 pixel, un mapa de desplazamiento blanco, y un coeficiente de desplazamiento 20.0: resulta un desplazamiento de 20 píxeles hacia el centro. Es una reducción horizontal del tamaño del 25%, vertical del 33%, y diagonal del 20%, así que la imagen será distorsionada.

Remolino

Si esta opción está seleccionada, las coordenadas angulares de los píxeles de la imagen serán "desplazados" por una cantidad dependiente del píxel del mapa. Para un mapa de desplazamiento uniforme, la imagen será rotada, de otra manera se hará un remolino.

Los píxeles correspondientes a los píxeles entre 0 y 127 en el mapa serán desplazados en sentido antihorario, los

píxeles correspondientes a los píxeles entre 128 y 225 en el mapa serán desplazados en sentido horario.

Para los valores y el mapa de desplazamiento mire arriba.

Para un mapa uniforme no neutral, si el modo "Polar" está seleccionado, este filtro trabaja como Remolino y Aspiración.

Usar un degradado para curvar un texto

Seguir los pasos siguientes:

1. Comenzar abriendo la imagen.
2. Duplicar esta imagen. Activar esta copia y convertirla a escala de gris (<IMAGEN>/Imagen/Modo/Escala de grises). Rellenar con el degradado que se quiera. Esta imagen será el *Mapa de desplazamiento*, con las dimensiones de la imagen original.



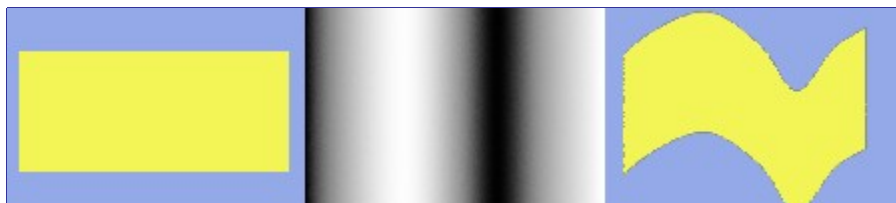
3. Activar la imagen original. Crear una *Capa de texto* con un texto. Seleccione capa a tamaño de la imagen: pulsar el botón derecho en el diálogo de capas y en el menú, pulsar sobre "Capa a tamaño de la imagen". Notese que las letras en la capa de texto están sobre un fondo transparente; ahora este filtro no desplaza los píxeles transparentes. Solo las letras serán desplazadas.



4. Activar la capa de texto. Abrir la ventana del filtro desplazar. Seleccionar los parámetros, particularmente, el coeficiente de desplazamiento según el resultado de la vista previa. Aceptar.



Este método también se aplica a capas estándar:



Para conseguir el degradado, dibujar un degradado en blanco y negro. Modificar la curva del degradado con la herramienta Curvas.

Cálculo del desplazamiento

La siguiente sección mostrará como calcular la cantidad del desplazamiento, si le interesan estos detalles. Si no, simplemente puede omitir esta sección.

En el ejemplo mostrado, el desplazamiento X usa un coeficiente de 30.0: 19, 8, 4, o 15 píxeles, dependiendo del nivel de gris del color del mapa de desplazamiento.

¿Porque estas cantidades?. Fácil:

Si analiza estas ecuaciones, notará que los valores que dan no son, exactamente, los resultados obtenidos en el ejemplo (usando números no enteros). Así que los resultados fueron redondeados al entero más cercano y ¿los píxeles fueron desplazados por una cantidad total numerada?. No. Cada número se desplazó, exactamente, la cantidad calculada; un "desplazamiento por una cantidad fraccionada" se realizó por interpolación. Una mirada próxima a la imagen ejemplo, lo mostrará:



El desplazamiento provoca pequeñas (de un píxel) áreas de colores intermedios en los bordes de las áreas de color uniforme. E.g., El área negra (ampliada en la imagen) provocado por un desplazamiento de -4.12, así el color intermedio es 12% negro y 88% dorado.

Así que si selecciona un coeficiente de desplazamiento de 30.01 en lugar de 30.00, obtendrá una imagen diferente, aunque no verá la diferencia.

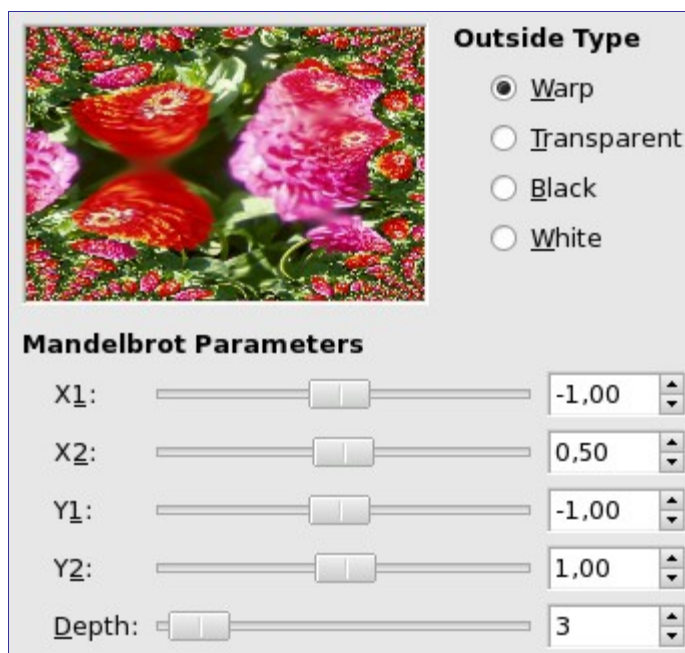
Traza fractal

Generalidades

Este filtro transforma la imagen con un fractal Mandelbrot: mapea la imagen con un fractal.

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Mapa Traza fractal

Opciones



Parámetros de Mandelbrot

X1, X2, Y1, Y2, Profundidad

Estos parámetros son similares los parámetros X/YMIN, X/YMAX e ITER del filtro Explorador fractal. Permiten variar la extensión del fractal y la profundidad de los detalles.

Tipo de exterior

Mapear la imagen a fractal puede revelar áreas vacías. Se puede seleccionar rellenarlas con **Negro**, **Blanco**, **Transparente** o hacer que desaparezcan por un lado y reaparezcan por el otro con la opción **Ajustar**.

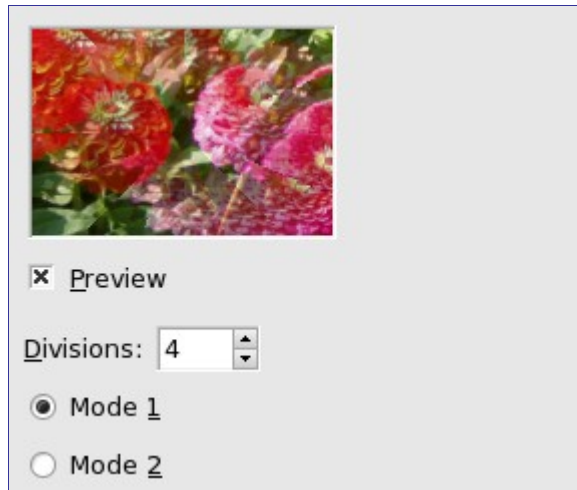
Espejismo

Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Mapa Espejismo .

Con este filtro, la imagen (capa activa o selección) parece como un kalidoscopio. Este filtro duplica la imagen en muchas copias, más o menos estampado y más o menos recortado, y las pone alrededor del centro de la imagen.

Opciones

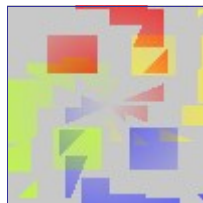
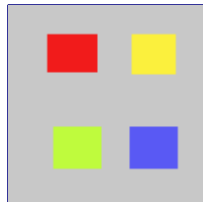


Divisiones

Es el número de copias que se quieren aplicar a la imagen. Este valor varia entre -32 y 64. Los valores negativos invierten la rotación del kalidoscopio.

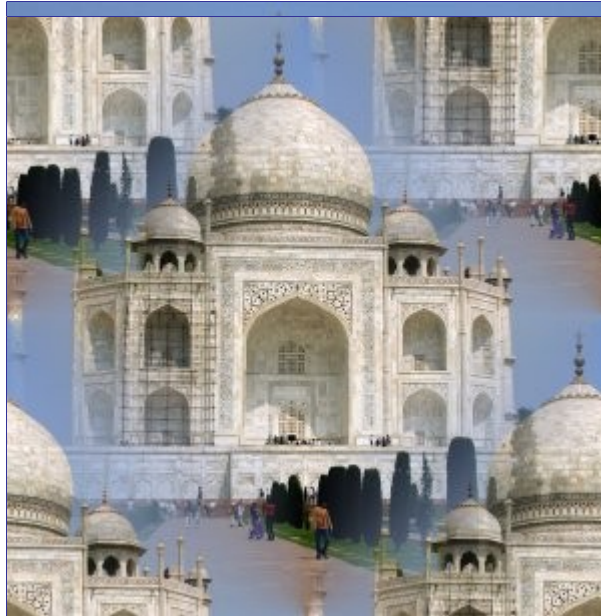
Modos

Hay dos modos de disponer las copias en la imagen:



Crear sin costura

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtross** Mapa Crear sin costuras

Este filtro modifica la imagen para enlosar haciendo los bordes sin costuras. Así una imagen se puede usar como patrón para una página web. Este filtro no tiene opciones.

Mapper objeto

Generalidades





Este filtro mapea una imagen con un objeto(plano, esfera, caja o cilindro).

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Mapa Mapear objeto .

Opciones

Dominio de la vista previa

Esta vista previa tiene muchas posibilidades:

Vista previa!

Vista previa!: La vista previa es automática para algunas opciones pero se tendrá que pulsar este botón para actualizarla después de modificar otros muchos parámetros.

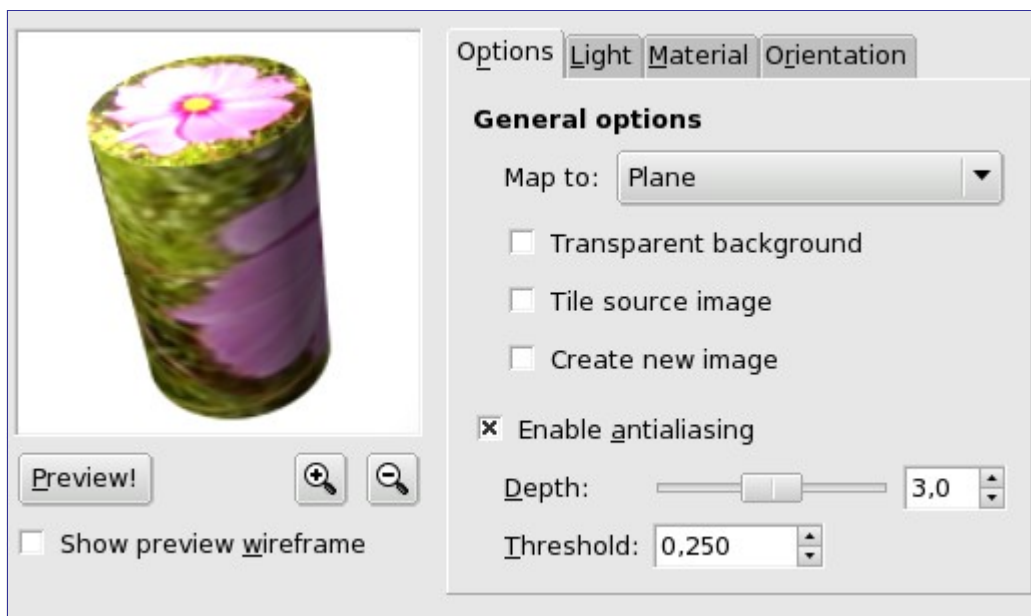
Botones de zoom

Los **Botones de zoom** permiten agrandar o reducir la imagen en la vista previa. Esta acción es limitada, pero podría ser útil en el caso de una imagen grande.

Mostrar una vista previa de alambre

Mostrar una vista previa de alambre: Pone una rejilla sobre la vista previa para facilitar la realización de desplazamientos y rotaciones. Funciona bien en un plano.

Solapa Opciones generales



Mapear a

Esta lista desplegable permite seleccionar el objeto sobre el que se mapeará la imagen. Puede ser *Plano*, una *Esfera*, una *Caja* o una *Cilindro*.

Fondo transparente

Esta opción hace a la imagen transparente alrededor del objeto. Si no se selecciona, el fondo se rellena con el color de fondo actual.

Enlosado con imagen de origen

Cuando se utiliza el objeto plano y se desplaza con las opciones de la solapa orientación, una parte de la imagen vuelve vacía. Marcando **Enlosado con imagen de origen**, la copia de la imagen de origen rellenará este espacio vacío. Esta opción parece no funcionar con los otros objetos.

Esta opción solo funciona con "*Plano*".

Crear imagen nueva

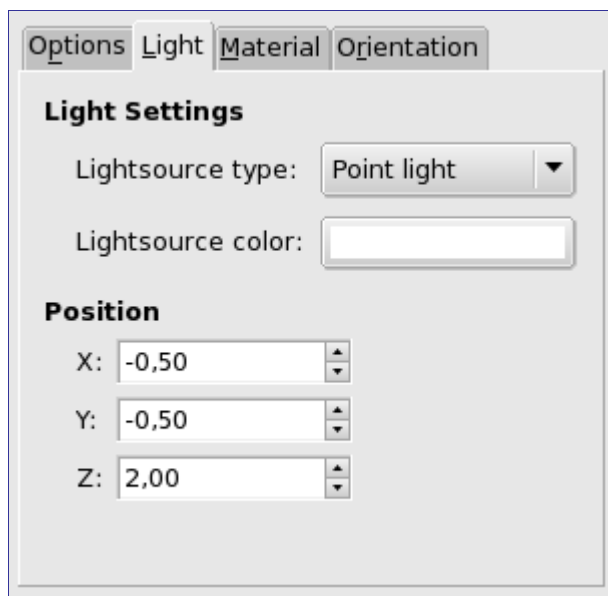
Cuando esta opción está marcada, se crea una imagen nueva con el resultado de la aplicación del filtro, preservando, así, la imagen original.

Activar suavizado

Marcar esta opción para atenuar el desagradable efecto dentado en los bordes. Cuando se marca, aparecen dos parámetros:

- **Profundidad:** Define la calidad del suavizado, en detrimento de la velocidad de ejecución.
- **Umbral:** Define los límites del suavizado. Se detiene cuando el valor de la diferencia entre los píxeles se vuelve inferior a este valor.

Solapa luz



Configuración de luz

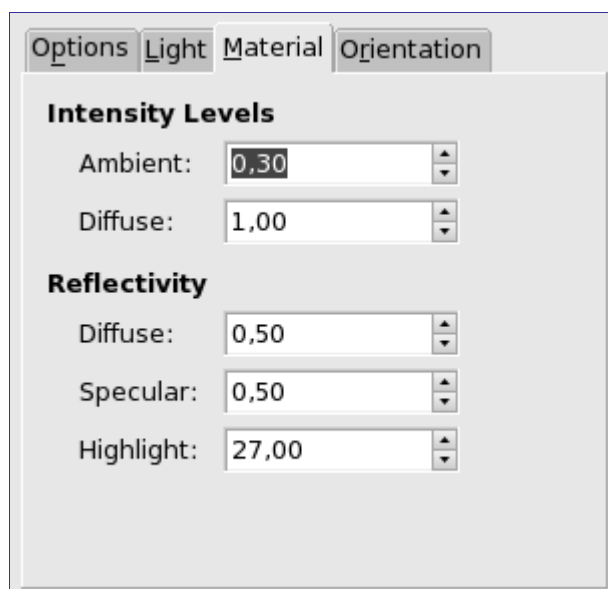
- **Tipo de fuente de luz:** En esta lista desplegable, se puede seleccionar *Punto de luz*, *Luz direccional* y *Sin luz*.
- **Color de fuente de luz:** Pulse sobre este botón para abrir el diálogo del selector de color.

Posición

Si "*Punto de luz*" está seleccionado, se puede controlar la *Posición* de la luz fuente, (el punto azul), según las coordenadas X, Y y Z.

Si "*Luz direccional*" esta seleccionada, los parámetros X, Y y Z controlan la "*Dirección del vector*" (el efecto no es evidente).

Solapa Material



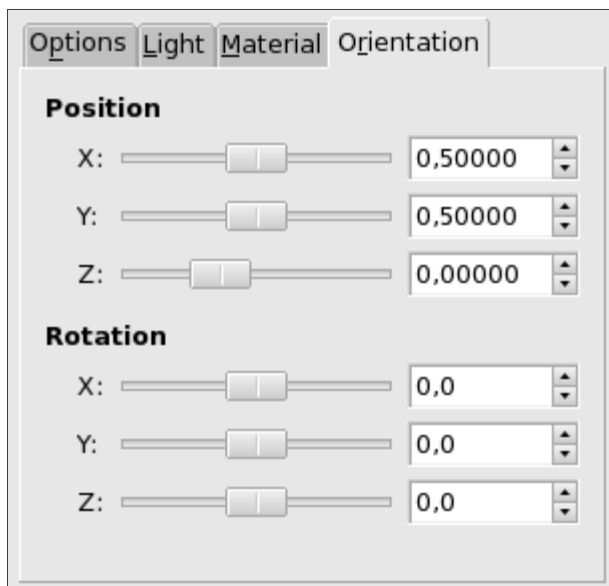
Niveles de intensidad

- **Ambiental:** Cantidad de color a mostrar donde la luz no incide directamente.
- **Difusa:** Intensity of original color when lit by a light source.

Reflectividad

- **Difusa:** Los valores más altos hacen que el objeto refleje más luz (parece más brillante).
- **Especular:** Controla lo intenso que serán los reflejos.
- **Reflejos:** Los valores más altos focalizan más los reflejos.

Solapa orientación



Posición

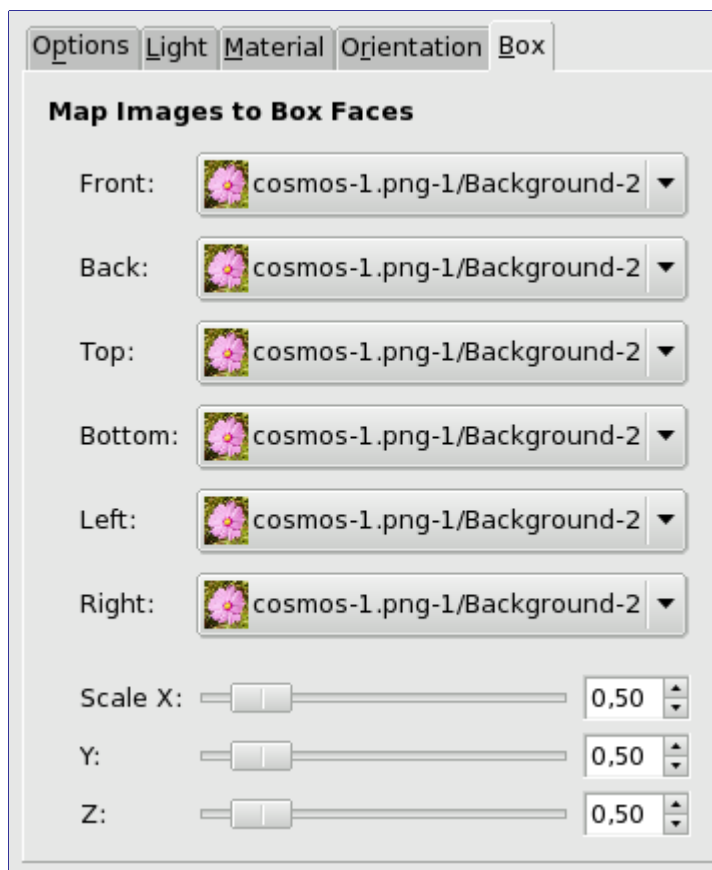
Estos tres deslizadores y sus cajas de entrada permiten variar la posición del objeto en la imagen, según las coordenadas X, Y y Z del objeto desde la esquina superior izquierda.

Rotación

Estos tres deslizadores hacen que el objeto rote alrededor de los ejes X, Y y Z, respectivamente.

Solapa caja

Esta solapa aparece solo cuando se selecciona el objeto caja.



Mapear imágenes a las caras de la caja

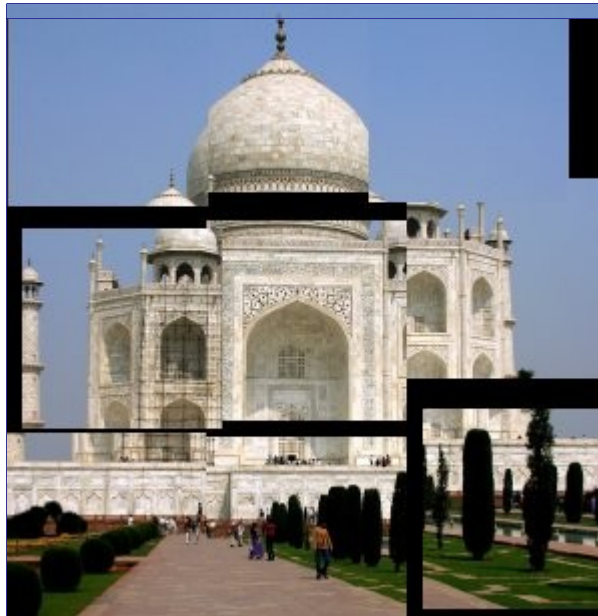
Esta opción se autoexplica: puede seleccionar una imagen para cada cara de la caja. Estas imágenes deben estar presentes en la pantalla cuando se llama a el filtro mapear objeto.

Escala

Los tres deslizados X, Y y Z permiten cambiar el tamaño de cada dimensión X, Y y Z de la caja.

Enlosado de papel

Generalidades



Este filtro corta la imagen (capa activa o selección) en muchas piezas, con forma cuadrada, y las desliza más o menos solapándolas, pudiendo salirse un poco de los bordes de la imagen.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Mapa Enlosado de papel** .

Opciones

Division		Movement	
X:	<input type="text" value="16"/>	Max (%):	<input type="text" value="25"/>
Y:	<input type="text" value="11"/>	<input type="checkbox"/> Wrap around	
Size:	<input type="text" value="12"/>	Background Type	
Fractional Pixels		<input type="radio"/> Transparent	
<input checked="" type="radio"/> Background		<input checked="" type="radio"/> Inverted image	
<input type="radio"/> Ignore		<input type="radio"/> Image	
<input type="radio"/> Force		<input type="radio"/> Foreground color	
<input checked="" type="checkbox"/> Centering		<input type="radio"/> Background color	
		<input type="radio"/> Select here:	
		<input type="text" value=""/>	

División

Los parámetros **X**, **Y** y **Tamaño** están enlazados, porque el filtro comienza cortando la imagen antes de desplazar las piezas; así, el tamaño de las piezas y el número de piezas en horizontal (X) y en vertical (Y) deben ser proporcionales al tamaño de la imagen.

Movimiento

- **Max%** es el porcentaje máximo de desplazamiento con respecto al tamaño de los cuadros.
- **Volver al principio** : Como las piezas se mueven, algunas pueden sobepasar los bordes de la imagen. Si se marca esta opción, las que salgan por un borde entrarán por el opuesto.

Píxeles fraccionarios

Debido al corte de la imagen, los píxeles originales pueden persistir. Hay tres maneras de tratarlo:

- **Fondo**: Los píxeles remanentes será reemplazados por el tipo de fondo (se define en la siguiente sección)seleccionado.
- **Ignorar**: La opción tipo de fondo no se tiene en cuenta y los píxeles remanentes se mantienen.
- **Forzar**: Los píxeles remanentes se cortarán también.

Tipo de fondo

Puede seleccionar el tipo de fondo que se usará, permite seis opciones:

- **Transparente**: El fondo será transparente.
- **Imagen invertida**: Los colores de fondo se invertirán (255-valor en cada canal de color).
- **Color de frente**: Los píxeles remanentes serán reemplazados por el color de frente de la caja de herramientas.
- **Color de fondo**: Los píxeles remanentes serán reemplazados por el color de fondo de la caja de herramientas.
- **Seleccionar aquí**: Cuando este botón está marcado, pulsando en la caja de color se abrirá el selector de color permitiendo seleccionar el color que se quiera de fondo.

Centrar

Si esta opción está marcada, las piezas serán reagrupadas en el centro de la imagen.


Baldosas pequeñas

Generalidades



Este filtro reduce la imagen (capa activa o selección) y la muestra en muchas copias en la imagen original.

Opciones



Flip

Horizontal Vertical Reset

All tiles

Alternate tiles

Explicit tile

Row:

Column:

Apply

Opacity: 100

Number of Segments

1 / (2 ** n) 2

Número de segmentos

n^2 significa dividir "la imagen en n elevado a 2" mosaicos, donde " n " es el número seleccionado con el deslizador o en la caja de entrada. $n = 3$ hará nueve mosaicos en la imagen.

Opacidad

Con este deslizador y su caja de entrada, se puede seleccionar la opacidad de la imagen resultante. Esta opción solo es válida si la imagen tiene un canal alfa.

Voltear

Puede voltear las baldosas según los ejes **Horizontal** o/y **Vertical** marcando las opciones correspondientes.

- **Todas las baldosas:** sin comentarios.

- **Baldosas alternadas:** solo se voltearán las baldosas impares.
- **Baldosas explícitas:** se puede definir, una baldosa en particular usando las cajas de entrada **Fila** y **Columna**. Esta baldosa se marcará con una caja en la vista previa.

Enlosar

Generalidades



Puede encontrar este filtro en **Filtros** Mapa Enlosar .

Este filtro hace varias copias del original, en un tamaño igual o reducido, en una imagen nueva más grande.

Opciones

Tile to New Size

Width:

Height:

px

Create New Image

Enlosar atamaño nuevo

Anchura/Altura



Las cajas de entrada y las flechas permiten introducir las dimensiones de la nueva imagen. Ambas dimensiones

están enlazadas con una cadena. . Se pueden hacer independientes rompiendo la cadena. Puede elegir otra unidad distinta del píxel pulsando en el botón de lista desplegable.

La nueva imagen debe ser mayor que la original. . Sino, se conseguirá una imagen solo. Hay elegir tamaños que sean múltiplos del tamaño original para evitar partir parte de los mosaicos.

Crear imagen nueva

Marque esta opción para evitar modificar la imagen original.

Deformar

Generalidades

Puede encontrar este filtro en **Filtros Mapa Deformar** . Este filtro no tienen vista previa.

Este filtro desplaza los píxeles de la capa activa o selección según los niveles de gris de un *Mapa de desplazamiento*. Los píxeles son desplazados según la pendiente del degradado en el mapa de desplazamiento. No son desplazados los píxeles correspondientes a áreas sólidas; a pendiente más grande, más grande el desplazamiento.



Este filtro ofrece la posibilidad de enmascarar una parte de la imagen para protegerla de la acción del filtro.

Opciones

Opciones básicas

Tamaño del paso

"Paso" es la distancia de desplazamiento de cada iteración del filtro. Es necesario un valor 10 para obtener un píxel de desplazamiento. Este valor puede ser negativo para invertir la dirección del desplazamiento.

Iteraciones

Iteración es el número de repeticiones del efecto cuando se aplica el filtro.

En los bordes

Debido al desplazamiento, una parte de los píxeles salen de los bordes de la capa o selección, y, en el lado opuesto, la situación de los píxeles están vacíos. Las cuatro opciones siguientes permiten solucionar este problema:

- **Dar la vuelta** (predefinido): Los que salen por un lado entran por el lado opuesto.
- **Manchar**: Los lugares vacíos se rellenan con la extensión de la línea adyacente de la imagen.
- **Negro** : Los lugares vacíos se rellenan con el color negro.
- **Color de frente** : Los lugares vacíos se rellenan con el color de frente de la caja de herramientas.

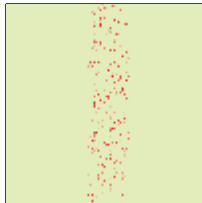
Mapa de desplazamiento

Para estar en la lista desplegable, el mapa de desplazamiento, que es una imagen en escala de gris, debe estar presente en la pantalla cuando se llama al filtro y debe tener el mismo tamaño que la imagen original.

Opciones avanzadas

Tamaño del entramado

Una vez que se desplazaron todos los píxeles, esta opción los esparce aleatoriamente, dando grano a la imagen. A un valor más alto (0.00-100.00), más fino el grano.



Angulo de rotación

Esta opción selecciona el ángulo de desplazamiento de los píxeles según la dirección de la pendiente del degradado. El ejemplo previo se creó con un degradado vertical y un ángulo de 90°: así, que los píxeles se desplazaron horizontalmente y ninguno salió de los bordes de la imagen. Un ejemplo con un ángulo de 10° y 6 iteraciones:



Mapa de magnitud

Además del mapa de desplazamiento, se puede añadir un **Mapa magnitud**. Este mapa, también, es una imagen en escala de gris, con el mismo tamaño que la imagen original y que debe estar presente en la pantalla cuando se llama al filtro. Este mapa da más o menos fuerza al filtro en algunas partes de la imagen, según los niveles de gris de este mapa de magnitud. Las áreas de la imagen correspondiente a las partes blancas de este mapa sufrirán toda la fuerza del filtro. Las áreas de la imagen correspondiente a las partes negras del mapa pasarán desapercibidas para el filtro. Los niveles intermedios de gris atenuarán la acción del filtro en las áreas correspondientes de la imagen. Para esto debe estar marcada la opción **Usar mapa de magnitud**.



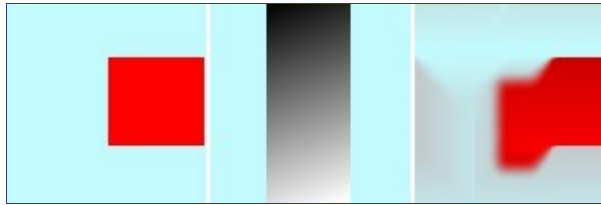
Más opciones avanzadas

Estas opciones extra permiten añadir dos nuevos mapas, un mapa de degradado y/o un mapa de vector.

Para probar estas opciones solas, se debe usar un mapa con un color sólido para todos los otros mapas.

Mapa de degradado

Escala del degradado es, también, un mapa en escala de gris. Aquí, el desplazamiento de los píxeles depende de las transiciones de de la escala de gris. La opción **Escala del degradado** permite seleccionar la cantidad de variaciones de la escala de gris influirán en el desplazamiento de los píxeles. En cada iteración, el filtro funciona sobre la imagen entera, no solo sobre el objeto rojo: this explains burredness.



El mapa del vector



Con este mapa, el desplazamiento depende del ángulo que se selecciona en la caja de texto **Angulo**. 0° es arriba. Los ángulos van en sentido inverso a la agujas del reloj. La **Magnitud del vector** determina la cantidad de píxeles que se moverán en cada iteración.

Filtros combinar

Introducción a los filtros combinar

Los filtros combinar asocian dos o más imágenes en una sola imagen.

Mezcla con profundidad

Mezcla con profundidad es un filtro combinar que es útil para combinar dos imágenes o capas diferentes. Puede decidir que parte de la imagen o capa será visible.

Generalidades



Cada imagen está asociada con un mapa que funciona como una máscara. Simplemente, crea este mapa como un degradado en escala de grises: cuando se aplica sobre la imagen, las áreas oscuras de la máscara mostrarán la imagen subyacente y las áreas claras enmascararán la imagen.

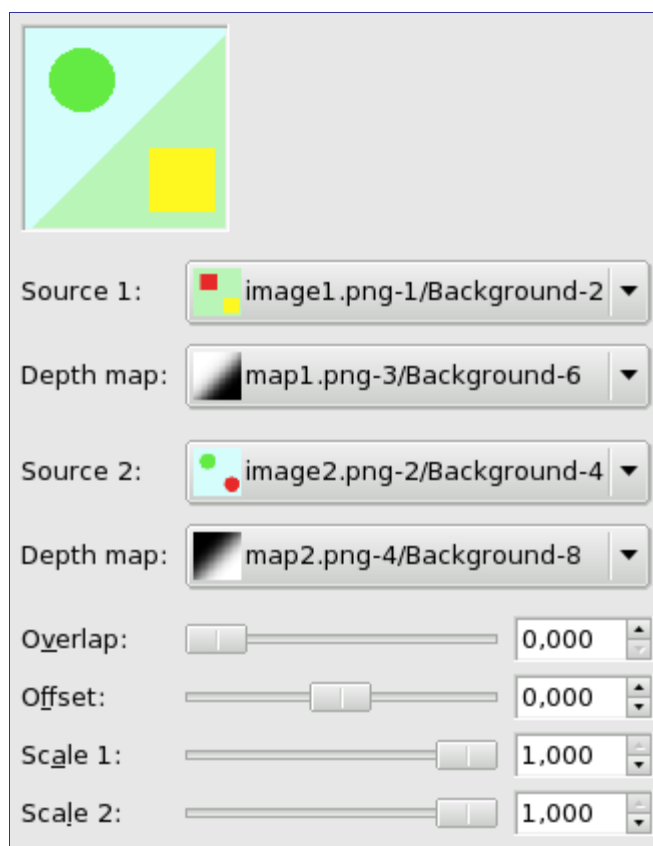
Para trabajar con este filtro, las imágenes y los mapas deben tener el mismo tamaño. Todas las imágenes para seleccionar deben estar presentes en la pantalla.

También puede usar este filtro sobre una imagen con varias capas. Todas las capas aparecerán en la lista desplegable usada para seleccionar las imágenes. Las capas deben tener el mismo tamaño.

Acceder al filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Combinar Mezclar con profundidad

Opciones



Fuente 1, Fuente 2

Define las imágenes a utilizar en la mezcla.

Mapa de profundidad

Define las imágenes a usar como mapas de transformación para las fuentes.

Solapamiento

Crea una suave transición entre las imágenes.

Desplazamiento

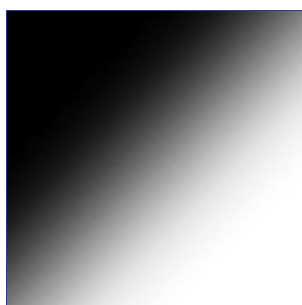
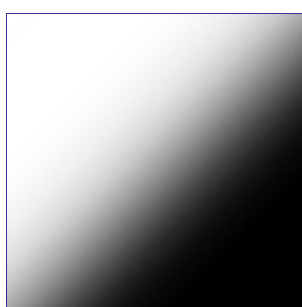
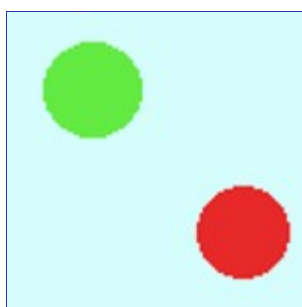
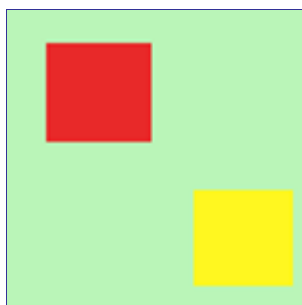
Esta opción mueve los límites de la mezcla, dando más o menos importancia a una imagen en contra de la otra.

Escala 1, Escala 2

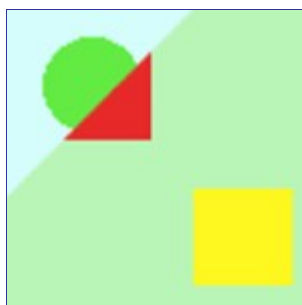
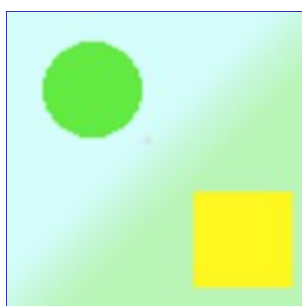
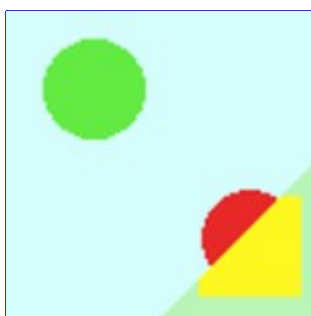
Igual que arriba para desplazamiento, pero más sensible y aplicado a cada mapa separadamente. Cuando se escala hacia un valor bajo, afectará al valor de la imagen mapeada, haciendola más oscura. Así, el negro es más dominante en la mezcla y la imagen será más visible.

Ejemplo de uso

Los mapas son gradientes en escala de grises creados con la Herramienta de degradado y modificado con la Herramienta curvas.



Se puede entender lo que pasa. La imagen-1 es tratada por el mapa-1: el cuadro rojo se enmascara y el cuadro amarillo permanece visible. La imagen-2 es tratada por el mapa-2: el círculo rojo se enmascara y el círculo verde permanece visible. En total, el círculo verde y el cuadro amarillo permanecen visibles.



Pelicula

Generalidades



El filtro película le permite mezclar varias imágenes en una película fotográfica dibujada.

Este filtro no invierte colores, tampoco imita el negativo de una película como los usados para producir impresiones. En lugar de eso, es como una imitación de una película de cine.

Acceder a este filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Combinar Película** .

Opciones

Opciones de selección

Selection **Advanced**

Film

Fit height to images

Height:

Color:

Numbering

Start index:

Font:

Color:

At top

At bottom

Image Selection

Available Images: On Film:

cosmos-1.png-1	cosmos-1.png-1
----------------	----------------

Ajustar altura a las imágenes

Aplica la altura de la imagen original a la resultante.

Altura

Esta opción le permite definir la altura de la imagen resultante. Si los originales tienen tamaños diferentes, se escalarán a este tamaño.

Color

Al pulsar sobre el color puede definir el color de la película (alrededor y entre imágenes).

Índice inicial

Define el número de inicio que se usará para las imágenes.

Tipografía

Define la fuente de los dígitos.

Color

Al pulsar sobre el color, puede definir el color de la fuente de los dígitos.

A la cima, Al fondo

Define la posición del número.

Imágenes disponibles

Muestra las imágenes que se pueden usar en la combinación. Las imágenes son las que ya están abiertas en el GIMP.

En la película

Muestra las imágenes elegidas para la combinación.

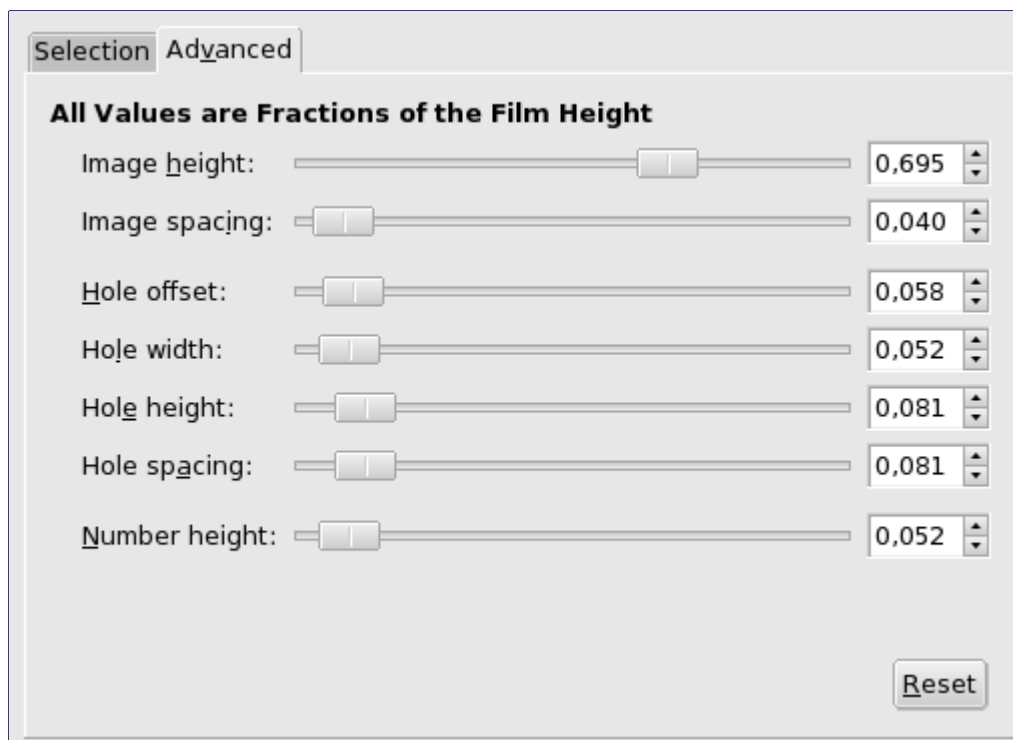
Añadir

Este botón permite poner una imagen disponible en la sección "*En la película*".

Quitar

Este botón permite traer una imagen de "*en la película*" a "*imágenes disponibles*". Después de eso, la imagen no se suará más en el documento resultante.

Opciones avanzadas



Altura de imagen

Define la altura de cada imagen en la imagen resultante.

Espaciado de imagen

Define el espacio entre las imágenes que se insertarán en la imagen futura.

Desplazamiento del agujero

Define la posición del agujero a partir del borde de la imagen.

Anchura del agujero

Define la anchura de los agujeros en la imagen resultante.

Altura de agujero

Define la altura de los agujeros en la imagen resultante.

Espaciado del agujero

Define el espacio entre agujeros.

Altura del número

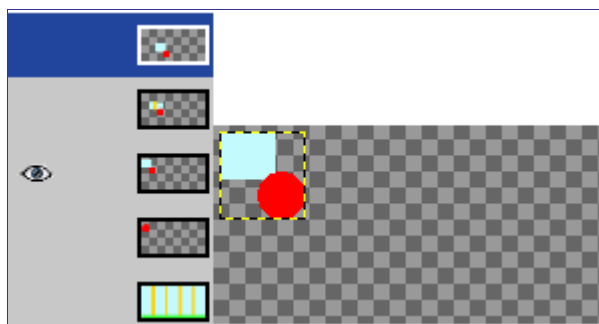
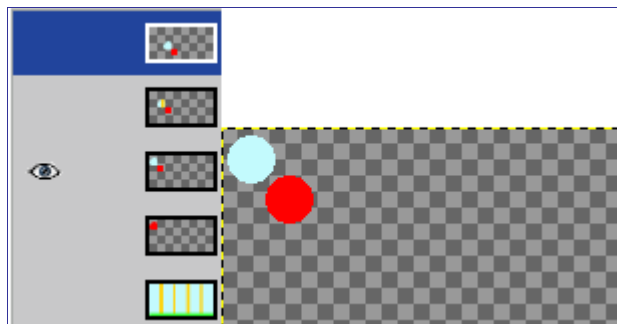
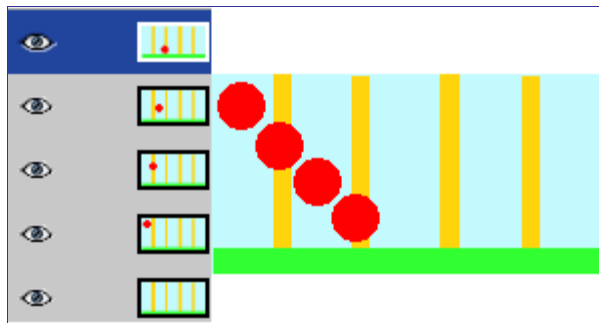
Define la altura de los números del índice, proporcionalmente a la altura de la imagen.

Filtros de animación

Son filtros de utilidad para las animaciones, le permiten verlas y optimizarlas (reduciendo su tamaño). Se han agrupado los filtros "Optimizar (Diferencia)" y "Optimizar (GIF)" porque no tienen muchas diferencias.

Optimizar

Descripción



Una animación puede contener muchas capas, así que su tamaño puede ser importante. Esto no está indicado para páginas web. El filtro optimizar le permite reducir este tamaño. Muchos elementos son compartidos por todas las capas en una animación; así que se pueden guardar solo una vez en lugar de en todas las capas, y se puede guardar solo lo que ha cambiado en cada capa.

El GIMP ofrece dos filtros optimizar: **Optimizar (Diferencias)** y **Optimizar (GIF)**. Sus resultados no parecen muy diferentes.

Reproducción

Descripción

Este complemento le permite reproducir una animación desde imágenes multicapas GIF, MNG o XCF, para probarlas.

Activar el filtro

Puede acceder a este filtro desde el menú de la imagen: **Filtros Animación Reproducción**

Opciones



Este diálogo tiene:

Vista previa

Esta vista previa de la animación se adapta automáticamente al tamaño del fotograma. El número de fotograma visualizado se muestra abajo en la vista previa.

Botones

Están disponibles tres botones:

Reproducir/Parar

Reproducir/Parar para reproducir o parar la animación.

Rebobinar

Rebobinar para relanzar la animación desde el principio.

Paso

Paso para reproducir la animación paso a paso.

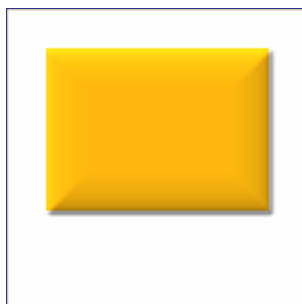
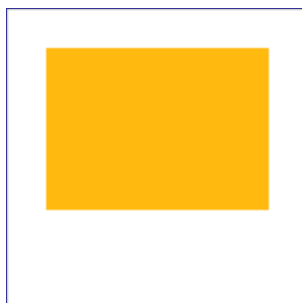
Decoración

Introducción a los filtros de decoración

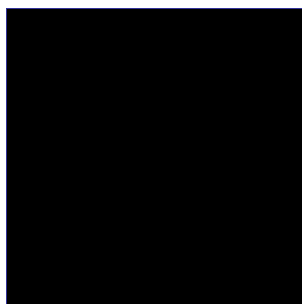
Estos filtros son Script-Fu dependientes de la imagen. Crean bordes decorativos, y algunos añaden algún bonito efecto a la imagen.

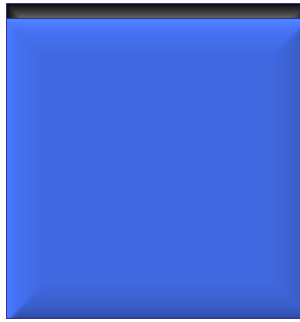
Añadir bisel

Generalidades



Este filtro añade un ligero bisel a una imagen usando un Mapa de relieve. Si hay una selección activa, esta será biselada, si no hay selección el filtro no tiene efecto.

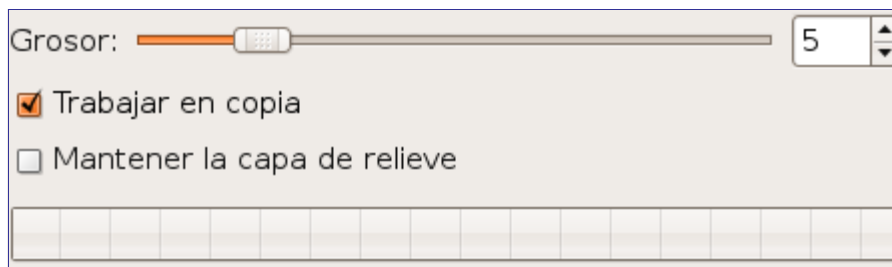




Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Decor Añadir bisel** .

Opciones



Grosor

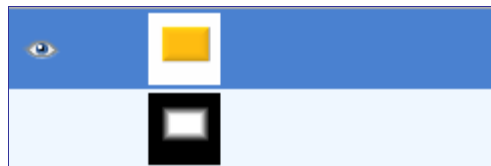
Puede especificar el grosor del bisel, en píxeles. El espesor máximo es 30 píxeles.

Trabajar en copia

Por defecto, el filtro crea una copia y la bisela. Esto abrirá una ventana más en su escritorio. Aunque puede deshacer el efecto del filtro, también puede desmarcar esta opción y trabajar sobre la imagen original.

Mantener la capa de relieve

Cuando está marcada, se mantendrá el mapa de relieve generado como una capa nueva no visible (en el diálogo de capas):



Añadir borde

Generalidades



Este filtro hace, justamente, lo que su nombre indica: añade un borde a la imagen. Se puede especificar el tamaño del borde así como el color. Los cuatro lados del borde se colorean de forma diferente, lo que le dará una apariencia de relieve.

La imagen se agrandará con el tamaño del borde, y solo se pintará el borde.

Opciones

Tamaño X del borde:	<input type="text" value="12"/>
Tamaño Y del borde:	<input type="text" value="12"/>
Color del borde:	<input type="color" value="#0000FF"/>
Valor delta en el color:	<input type="text" value="25"/>

Tamaño X del borde, Tamaño Y del borde

Aquí se puede seleccionar el grosor del borde a añadir, en píxeles. El tamaño X (izquierdo y derecho) y el tamaño Y (arriba y abajo) pueden ser diferentes. El tamaño máximo es de 250 píxeles.

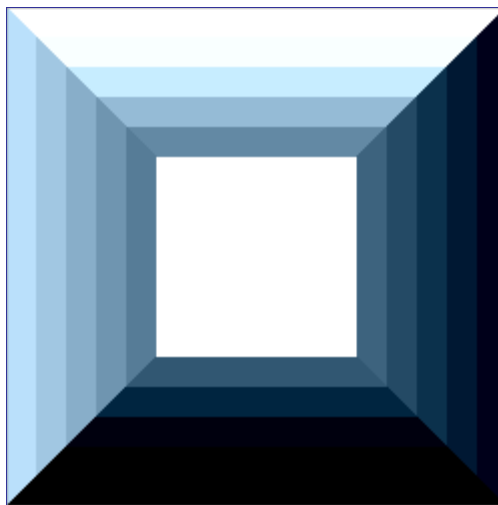
Color del borde

Al pulsar en el botón del color aparece el diálogo del editor de color, que permite elegir un color del borde "*medio*" (mirar abajo, **Valor delta en el color**).

Valor delta en el color

Esta opción hace que los lados del borde se colorean en forma diferente y da a la imagen una apariencia de relieve. El color del lado del borde respectivo se calcula para cada componente del color rojo, verde, y azul desde la "*media*" del **Color del borde** como sigue:

- Color de arriba = Color del borde + Delta
- Color de la derecha = Color del borde - $\frac{1}{2}$ Delta
- Color abajo = Color del borde - Delta
- Color de la izquierda = Color del borde + $\frac{1}{2}$ Delta



Ejemplo: El color por defecto es azul (38,31,207), delta por defecto es 25. Así que las sombras de los bordes son: arriba: $(38,31,207) + (25,25,25) = (63,56,232)$, derecha: $(38,31,207) + (-13,-13,-13) = (25,18,194)$, etc.

Manchas de café

Generalidades





Este filtro añade manchas de café de apariencia realista a la imagen.

Cada mancha se crea en su propia capa. Las capas de manchas son movidas, aleatoriamente, para dejar las manchas esparcidas (entonces se puede ver el contorno de la capa movida superior). Así después de aplicar el filtro, se pueden editar las manchas con facilidad (mover, escalar, borrar), o crear manchas adicionales volviendo a utilizar el filtro.

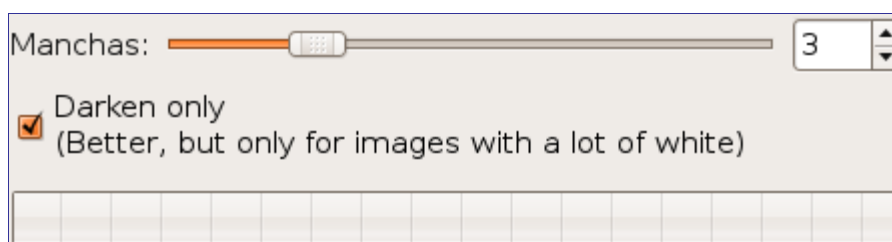
Este filtro añade manchas de café de apariencia realista a la imagen.

Cada mancha se crea en su propia capa. Las capas de manchas son movidas, aleatoriamente, para dejar las manchas esparcidas (entonces se puede ver el contorno de la capa movida superior). Así después de aplicar el filtro, se pueden editar las manchas con facilidad (mover, escalar, borrar), o crear manchas adicionales volviendo a utilizar el filtro.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Decor** Manchas de café .

Opciones



Manchas

El número de manchas de café (1-10).

Solo oscurecer

Debido a que cada mancha se crea en su propia capa, se tienen que mezclar todas las capas para que se vea la imagen. Si está opción está marcada, el modo de capa relevante se selecciona en "*Oscurecer solo*", sino en "*Normal*".

El modo de capa determina como se combinan los píxeles de las capas. En modo "*Normal*", cada mancha de café

cubre los píxeles de la capa de abajo. Si se selecciona el modo de capa "Oscurecer solo", las manchas de café cubren los píxeles correspondientes de la capa de abajo solo si estos son más claros.

Difuminar borde

Generalidades



Este filtro añade un bello efecto difuminado al borde de la imagen. El borde se verá irregular y difuminado, y se puede especificar el color y el grosor del efecto. También se puede añadir una sombra a la imagen.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Decorador Difuminar borde** .

Opciones

Color:

Tamaño del borde:

Borde de desenfoque

Granularidad (1 es la más baja):

Añadir sombra

Peso de la sombra (%):

Trabajar en copia

Aplanar imagen

Color

Al pulsar en el botón del color aparece el diálogo del selector de color, que permite elegir el color del borde.

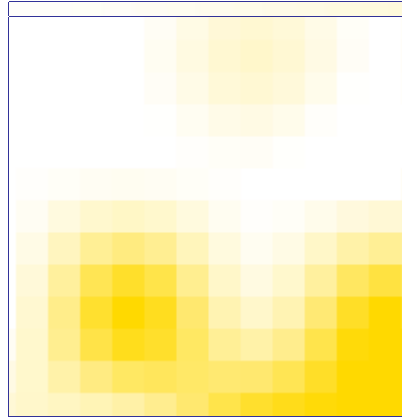
Tamaño del borde

Aquí se puede seleccionar el grosor del borde, en píxeles. El máximo es 300 píxeles, independientemente de las dimensiones de la imagen.

Borde de desenfoque

Si está marcada, se desenfocará el borde. El ejemplo de abajo muestra el efecto del desenfoque:





Granularidad

La granularidad del borde es casi el tamaño de los bloques de píxeles esparcidos para crear el efecto de un borde irregular y difuminado.



Añadir sombra

Si está marcada, el filtro también crea una sombra en el borde.



Peso de la sombra

Si **Añadir sombra** está marcada, se puede seleccionar la opacidad aquí. Predefinido a 100% (opacidad total).

Trabajar en copia

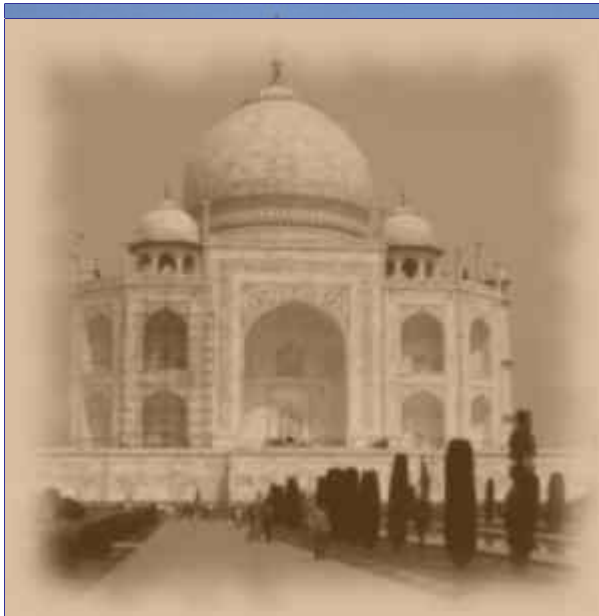
Si está marcada, el filtro crea una nueva ventana que contiene una copia de la imagen con el filtro aplicado. La imagen original permanece sin cambios.

Aplanar imagen

Si está sin marcar, el filtro mantiene las capas usadas para crear el borde y la sombra (si es el caso). Por defecto mezcla hacia abajo todas las capas.

Foto antigua

Generalidades



Este filtro hace ue una imagen se vea como una foto antigua: desenfocada, con un borde irregular, teñida con un tono marrón, y marcada con manchas.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Decor Foto antigua .

Opciones

<input checked="" type="checkbox"/> Desenfocar
Tamaño del borde: <input type="text" value="20"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Sepia
<input type="checkbox"/> Moteado
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajar en copia
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Desenfocar

Si está marcada, se aplicará un Desenfoque gaussiano a la imagen, haciendola menos clara.





Tamaño del borde

Cuando se selecciona un tamaño para el borde > 0 , el filtro Difuminar borde se aplicará a la imagen, añadiendo un borde irregular blanco.

Sepia

Si está marcada, el filtro reproduce el efecto de épocas antiguas en las fotografías en blanco y negro, con un tono sepia (teñidas de marrón). Para conseguir este efecto, el filtro desatura la imagen, reduce la luminosidad y el contraste, y modifica el balance de color.

Moteado

Cuando marca esta opción, la imagen se marcará con motas.

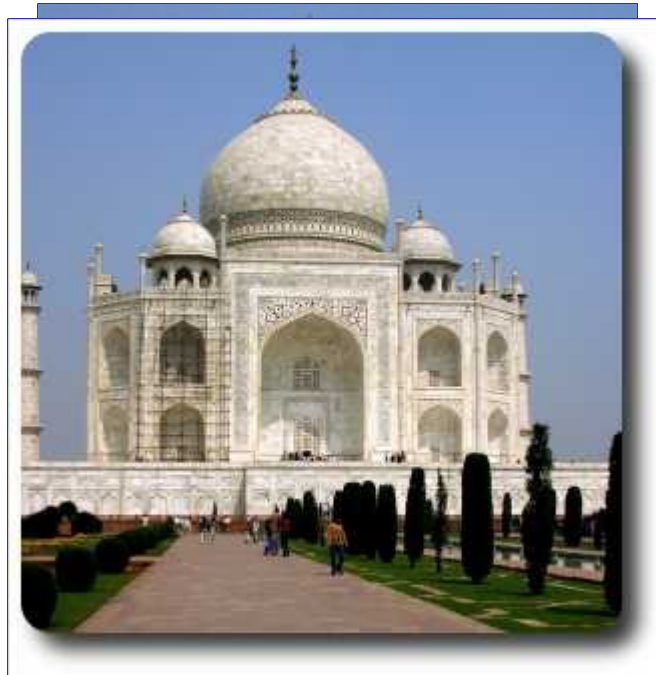


Trabajar en copia

Si está marcada, el filtro crea una nueva ventana que contiene una copia de la imagen con el filtro aplicado. La imagen original permanece sin cambios.

Esquinas redondeadas

Generalidades



Este filtro redondea las esquinas de una imagen, opcionalmente añade una sombra base y una capa de fondo.

El filtro funciona con imágenes RGB y en escala de grises que contengan solo una capa. Crea una copia de la imagen o puede, opcionalmente, trabajar en el original. Usa el color de fondo activo para crear la capa de fondo.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros** Decor Esquinas redondeada .

Opciones

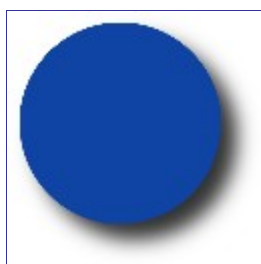
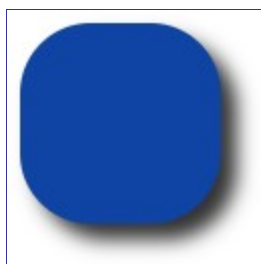
Radio del borde:	<input type="text" value="15"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Añadir sombra base	
Desplazamiento X de la sombra:	<input type="text" value="8"/>
Desplazamiento Y de la sombra:	<input type="text" value="8"/>
Radio de desenfoque:	<input type="text" value="15"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Añadir fondo	
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajar en copia	
<input type="text"/>	

Radio del borde

Este filtro funciona seleccionando un cuarto de un círculo en cada esquina y borrando el área no cubierta por esta selección. El "*Radio del borde*" es el radio de dicho círculo.

En el ejemplo de abajo, se aplicó el filtro a una imagen de 100x100 píxeles, variando el radio del borde. Para un

radio = 50, los cuatro cuadrantes forman un círculo con un diámetro = 100, que encaja en el contorno de la imagen original. Un radio mayor que 50 es posible, pero mire lo que pasa...



Añadir sombra base

Cuando esta opción está marcada, el filtro proyecta una sombra detrás de la imagen después de redondear las esquinas.

Desplazamiento X/Y de la sombra

El desplazamiento X e Y determina donde se situará la sombra en relación a la imagen. Los desplazamientos se miden en píxeles. Los valores altos hacen que la sombra parezca estar lejos, y los valores bajos hacen que parezca cercana a la imagen.



Notese que el desplazamiento de la sombra al igual que el radio de desenfoco afecta a la compensación del área de fondo.

Radio de desenfoco

Cuando **Añadir sombra base** está marcado, puede seleccionar un radio desenfoco, que usará el filtro "*Sombra base*". La imagen se agrandará en ambas dimensiones en dos veces el radio de desenfoco.

Añadir fondo

Cuando marca esta opción (marcada por defecto), el filtro añadirá una capa de fondo bajo la capa existente, rellena con el color de fondo activo. El tamaño de esta nueva capa depende del radio de desenfoco.

Trabajar en copia

Si está marcada, el filtro crea una nueva ventana que contiene una copia de la imagen con el filtro aplicado. La imagen original permanece sin cambios.

Diapositiva

Generalidades





Este filtro hace que la imagen se parezca a una diapositiva, añadiendo una película de diapositiva, como un marco negro, con agujeros de cadena y etiquetas.

Si es necesario, la imagen será recortada para que entre en un ratio de aspecto de anchura : altura = 3:2. Si la anchura de la imagen es mayor que la altura, el marco negro se añadirá arriba y abajo en la imagen, sino el marco negro se añadirá a la izquierda y a la derecha en la imagen. Se puede seleccionar el color del marco y la fuente del texto que aparece en el marco. Se usará el color de fondo activo para dibujar los agujeros.

El guión solo funciona sobre imágenes RGB y en escala de grises que contengan una sola capa. De otra manera, la entrada de menú estará desactivada y en gris claro.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Decor Diapositiva** , en la ventana de la imagen.

Opciones

Texto:	<input type="text" value="GIMP"/>
Número:	<input type="text" value="32"/>
Tipografía:	<input type="text" value="Serif"/>
Color de la tipografía:	<input type="color" value="#FFA500"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajar en copia	

Texto

Una etiqueta corta que se mostrará en la parte superior (o a la izquierda) del marco. El texto debería ser realmente corto.

Número

Aquí puede introducir un texto para simular números consecutivos. Se mostrarán dos números: este número y este número con el carácter "A" añadido.

Tipografía

Pulsando sobre este botón se abre Diálogo de fuentes , donde puede seleccionar una fuente para el texto del marco.

Color de la tipografía

Pulsando sobre este botón aparece un diálogo de selección de color que permite elegir el color del texto.

Trabajar en copia

Si está marcada, el filtro crea una nueva ventana que contiene una copia de la imagen con el filtro aplicado. La imagen original permanece sin cambios.

Esculpido Stencil

Generalidades





Este filtro funciona sobre imágenes en escala de grises, que contengan una sola capa. La capa se usa como una máscara de selección como patrón para el efecto de esculpido. La imagen que será esculpida (la imagen objetivo) deberá ser una imagen RGB o en escala de gris, también con una sola capa. Esta imagen deberá tener el mismo tamaño que la imagen fuente.

Activar el filtro

Puede encontrar este filtro en **Filtros Decor Esculpido Stencil** .

Opciones

Imagen a esculpir:

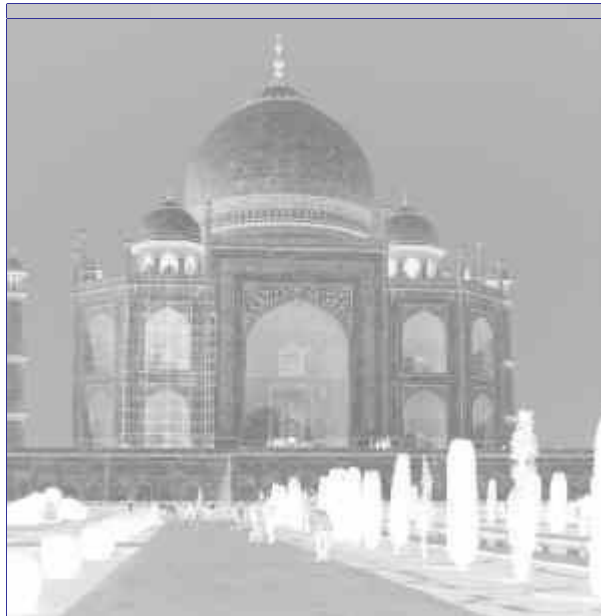
Esculpir las áreas blancas

Imagen a esculpir

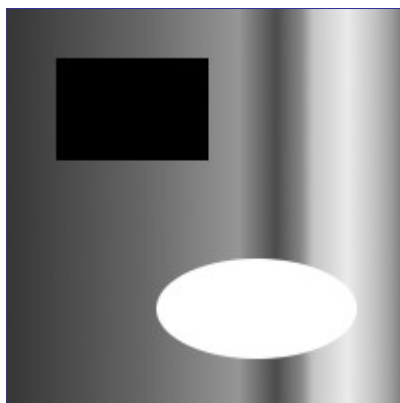
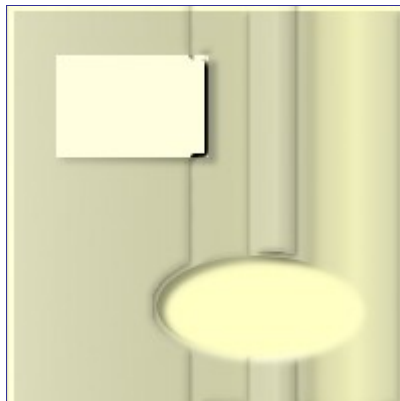
Aquí se puede seleccionar la imagen objetivo, la imagen a la que se le aplicará el efecto. Una lista desplegable mostrará las imágenes abiertas que podrán ser esculpidas.

Esculpir las áreas blancas

Si está marcada (predefinido), la imagen fuente se usa como patrón como se describe arriba. Si no está marcada, la imagen fuente *invertida* se usa como patrón, ejemplo:



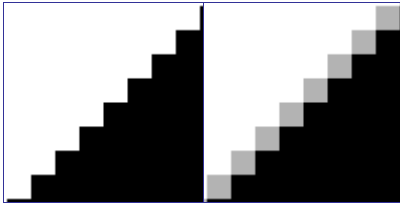
En el ejemplo siguiente, el objetivo es una imagen plana iluminada con amarillo. Notese que, cuando **Esculpir las áreas blancas** está habilitada (imagen de la izquierda), el área rectangular no se esculpe, porque corresponde al área negra del patrón. Si esta opción está deshabilitada (imagen de la derecha), el área elíptica, correspondiente al área negra del patrón *invertida*, no cambia.





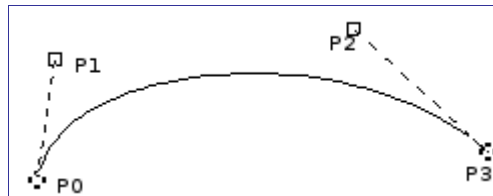
Se refiere a la transparencia. Un canal alfa permite controlar la transparencia. Algunos formatos de imagen tienen sólo un canal alfa que permiten que haya sectores de la imagen con transparencia completa o con opacidad completa (sin intermedios). Otros formatos admiten transparencia variable.

En inglés "*antialiasing*", más conocido. Es el proceso de reducir los artefactos de una imagen. Produce curvas más suaves ajustando la frontera entre el fondo y la región de píxeles que es suavizada. En general, se cambia la intensidad o la opacidad de los píxeles para lograr una transición suave (menos cortante). En las selecciones, el borde es afectado disminuyendo la opacidad.

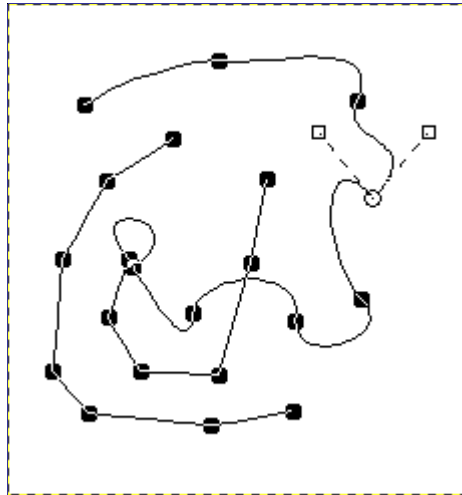


Es un tipo de curva que se define matemáticamente como un conjunto de puntos de control. Una curva de Bézier es una curva de orden cúbico que tiene cuatro puntos de control, en los que el punto inicial y final corresponden a las puntas o extremos, y los otros dos son los puntos de control, o anclas, que determinan la dirección con que la curva ingresa a los extremos.

Las curvas de Bézier se utilizan en el GIMP para representar las partes componentes de una ruta.



La imagen de arriba muestra una curva de Bézier. Los puntos P0 y P3 están sobre la ruta, y se crean haciendo clic con el ratón. Los puntos P1 y P2 son las anclas, creadas automáticamente por el GIMP cuando hace clic sobre el segmento formado por P0 y P3 para curvarlo. También puede crear y mover las anclas arrastrándolas hacia afuera de los nodos para curvar el segmento de la manera deseada.



La imagen de arriba muestra una ruta que tiene dos componentes, ambos con segmentos de curva rectos y oblicuos. Aquí, el círculo blanco indica el nodo seleccionado, y los dos cuadrados blancos son sus anclas.

Traducción del *The Free On-line Dictionary of Computing* (13 Mar 01):

Un formato de mapa de bits no comprimido usado por Microsoft Windows para visualizar gráficos. La profundidad del color es típicamente de 1, 4, u 8 bits, aunque el formato admite más.

Puedes pensar a las capas de una imagen como una pila de filminas o como la ropa sobre tu cuerpo. Cada elemento que vistes es una capa en el diálogo de capas. Las capas se apilan una sobre otra. La capa de más abajo es el fondo de la imagen y las demás se superponen para formar la imagen.

Representación de una imagen con capas:



La imagen final:



Cada imagen es dividida en canales y luego re combinada antes de ser enviada al dispositivo de salida. El dispositivo de salida más usual es la pantalla. Los canales utilizados para representar imágenes en la pantalla son Rojo, Verde y Azul. Otros dispositivos de salida pueden utilizar canales diferentes.

Los canales son útiles cuando se necesita retocar un color en particular. Si, por ejemplo, se desea remover los "ojos rojos", la solución más obvia es trabajar sobre el canal Rojo. Los canales pueden pensarse como máscaras que permiten o prohíben la salida del color que representan. Corriendo filtros sobre la información de un canal, el usuario experto puede lograr efectos muy variados y un refinado manejo del GIMP.

Un modelo de color es una manera de describir y especificar un color. El término se emplea a veces para referirse tanto al sistema del espacio de color como al espacio de color en que se basa.

Un espacio de color es un conjunto de colores que puede mostrar o reconocer un dispositivo de entrada o salida (como un escáner, un monitor, o una impresora). Los colores de un espacio de color se especifican como valores de un sistema de espacio de colores, que es un sistema de coordenadas en donde cada color se describe por sus coordenadas sobre los distintos ejes. Debido a la estructura del ojo humano, hay tres ejes en los sistemas que pretenden mostrar color. Hay unos 30 o 40 sistemas de espacios de color en uso. Los más importantes son:

- RGB

- HSV
- CMY(K)
- YUV
- YCbCr

Escala de grises

Cuando creas una nueva imagen puedes escoger el modo de Escala de grises (la puedes luego colorear transformándola a modo RGB). También puedes transformar una imagen existente en Escala de grises (pero no todos los formatos admiten esta transformación) por medio del comando Escala de grises.

Como hemos explicado en el modo RGB, las imágenes de 24 bits del GIMP no pueden tener más de 256 niveles de gris, codificados en 8 bits por canal. Si cambias desde el modo Escala de grises al modo RGB le proporcionas a tu imagen una estructura RGB de tres canales pero por supuesto tu imagen permanece gris.

Los archivos de imágenes en Escala de grises (8-bit) son más pequeños que los archivos de imágenes RGB.

También puedes transformar una imagen RGB a Escala de grises desaturándola gracias a la opción HSV del filtro Descomponer, la herramienta Colorear, o la herramienta Tono-Saturación .

Colores indexados

El modo indexado ha sido inventado por CompuServe en los inicios de la Web para crear pequeños archivos de imágenes a color, para que pudieran ser transmitidos fácilmente. GIF (Graphic Interchange Format) fue el primer formato indexado.

El método consiste en dar códigos a cada píxel y adjuntar al archivo una tabla con el color correspondiente a cada código. Los píxeles con el mismo código comparten el mismo color.

Puede ver la paleta de una imagen abierta una imagen GIF empleando el diálogo **Diálogos** Paleta indexada . Además le permite editar y modificar cada color.

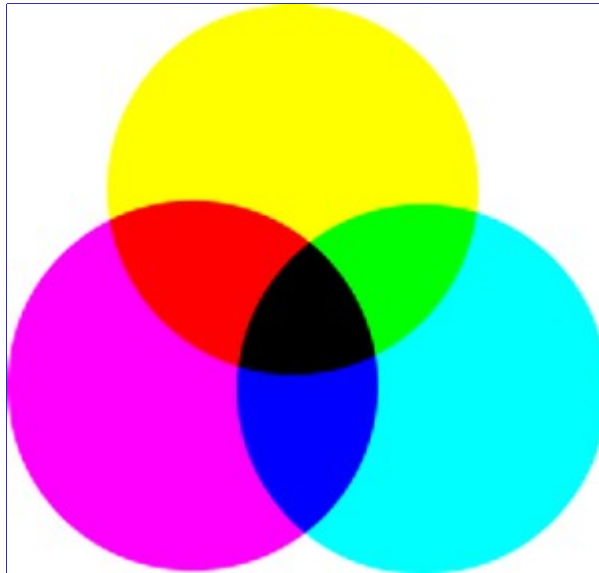
Vea también Paleta indexada.

En una imagen GIF, la transparencia es codificada con un solo bit: cada píxel puede ser totalmente transparente o totalmente opaco.

CMYK es un modelo de color que tiene como componentes al cian, al magenta, al amarillo, y al negro. Es un modelo de color sustractivo, y de hecho es importante cuando se imprime una imagen. Es complementario al modelo RGB.

En este modelo los valores de cada uno de sus colores primarios varían entre 0% y 100%. Si es 0% el color no se imprime, y si es 100% se imprime todo el área de este color. Los colores se forman mezclando los tres colores primarios.

El último de estos valores, K (negro), no añade color, sino que sirve para oscurecerlos.



El GIMP no puede trabajar todavía con el modelo CMYK. Pero hay un complemento experimental que lo proporciona rudimentariamente en .

Este es el modelo utilizado en la impresión. Sus los colores son los mismos que contienen los cartuchos de una impresora. Es el modelo empleado en la pintura, y el de todos los objetos que nos rodean, en los que la luz no es emitida sino reflejada. Los objetos absorben parte de la onda de luz y nosotros vemos sólo la parte reflejada. Note que nuestros ojos con sus conos ven esta luz reflejada en el modo RGB. Un objeto es rojo porque el verde y el azul fueron absorbidos. Ahora, la combinación de verde y azul es cian. Así que cuando un objeto se ve rojo, es porque el cian fue absorbido. A la inversa, si se ve cian, es porque su color complementario, rojo, fue absorbido. Este sistema es *sustractivo*. Si se agrega amarillo, se decremента el azul, y si se agrega magenta, se decremента el verde.

Por lógica, si se mezclan cian, magenta y amarillo, al mismo tiempo, se está sustrayendo rojo, verde y azul, y por esto el ojo no vería luz alguna, y en consecuencia se forma negro. La cuestión es un poco más compleja. En realidad se obtendrá un marrón oscuro. Es por esto que el modelo también tiene al negro, y por lo cual su impresora tiene un cartucho de negro. También es más económico: la impresora no tiene que gastar en la mezcla de los otros tres colores para crear un negro imperfecto, sólo tiene que agregar negro.

La cuantización es el proceso de reducir el color de un píxel a uno de varios valores fijos, haciendo coincidir su color con el color más próximo del mapa de colores. Los valores originales de los píxeles pueden tener mucha más precisión que los niveles discretos que puede representar un display. Si el rango del display es muy pequeño, probablemente aparezcan cambios abruptos en los colores, como bordes o bandas. Esto se da especialmente en las imágenes indizadas, que pueden poseer tienen hasta 256 colores discretos.

Se pueden reducir los efectos de la cuantización si se utiliza difuminado. Las operaciones del GIMP que admiten difuminado son la herramienta Mezcla (si activa la opción) y el comando Convertir a indexado. Sin embargo, sólo funcionan en imágenes RGB, y no en imágenes indizadas.

El difuminado es una técnica empleada en los gráficos de computadora para crear la ilusión de que una imagen con pocos colores aparente tener muchos. El difuminado se puede lograr de varias formas, dependiendo del dispositivo de salida y del programa. Un método particularmente efectivo consiste en colocar píxeles de diferentes colores juntos para simular un nuevo color (como el puntillismo en la pintura). A cierta distancia el ojo humano mezcla estos colores. Este efecto puede observarse a menudo en las pantallas de televisión o en las hojas de un periódico. Un televisor a color utiliza sólo tres colores agrupados en celdas, los cuales pueden estar encendidos o apagados. Un periódico en general es impreso con tinta negra, pero con este método se logran varios tonos de gris, colocando puntos negros espaciados. Además hay otras técnicas para lograr mejores tipos de difuminado.

Vea también la entrada difuminado Floyd-Steinberg , que es utilizado en el GIMP.

El difuminado de bordes es el proceso por el cual se realiza una transición suave entre una región y el fondo.



En el GIMP, se puede difuminar el borde de una selección. Las brochas también pueden tener bordes difuminados.

Exchangeable image file format (abreviatura oficial Exif, no EXIF) es una especificación para formatos de archivos de imagen usado por las cámaras digitales. Fue creado por la Japan Electronic Industry Development Association (JEIDA). La especificación usa los formatos de archivos existentes como JPEG, TIFF Rev. 6.0, y RIFF el formato de archivo de audio WAVE, a los que se agrega tags específicos de metadatos. No está soportado en JPEG 2000 o PNG. La versión 2.1 de la especificación fue publicada el 12 de junio de 1998 y la versión 2.2 en abril de 2002. La estructura de las etiquetas Exif se toma de la de los archivos TIFF. Hay un gran traslapo entre las etiquetas definidas en los estándares TIFF, Exif, TIFF/EP y DCF .

La forma en que la imagen es escrita en el archivo. Debes seleccionar un formato que se adecúe a tu imagen. JPEG y PostScript son ejemplos de formatos de imagen.

Las selecciones flotantes son parecidas a las capas en cuanto a su funcionalidad, excepto que deben ser "*ancladas*" antes de que se pueda proseguir el trabajo en otras capas de la imagen. Mientras una selección está flotando, se le pueden realizar cualquier tipo de operaciones a la imagen que contiene.

Hay dos métodos disponibles para anclar una selección. El primero, más útil, consiste en convertir la selección flotante en una nueva capa. Esto se consigue creando una nueva capa mientras la selección flotante está activa. El segundo método consiste en anclar la selección a una capa existente. Esto se hace clicando en un lugar de la imagen que esté fuera de la selección. De esta forma la selección flotante se agrega sobre la capa.

Una selección pegada será primero colocada como una selección flotante.

Floyd-Steinberg es un método de difuminado, que se publicó inicialmente en 1976 por Robert W. Floyd y Louis Steinberg. El proceso empieza en la esquina superior izquierda de la imagen. Para cada píxel, se escoge el color más próximo disponible en la paleta, y se computa la diferencia con el color original en cada canal RGB. Luego se dispersan fracciones específicas de estas diferencias por los píxeles adjacientes que no han sido visitados (hacia abajo y hacia la derecha del píxel original). Debido a al orden del proceso, puede hacerse en una sola pasada por la imagen.

Cuando convierta una imagen al modo indizado, puede escoger entre dos variantes de Floyd-Steinberg.

Gamma o corrección gamma es una operación no lineal que se usa para codificar y decodificar luminancia o valores de color en video o fotografías. Se usa en muchos sistemas de imágenes para arreglar una señal a luz curvada o la respuesta intensidad a señal. Por ejemplo, la luz emitida por un CRT es no lineal con respecto a su voltaje de entrada, y el voltaje de una cámara eléctrica es no lineal con respecto a la intensidad de la luz en la escena. La codificación gamma ayuda a mapear los datos en un dominio lineal perceptual, así que el rango de la señal limitado (el número limitado de bits en cada señal RGB) está mejor optimizada perceptualmente.

Gamma se usa como un exponente en la ecuación de corrección. La corrección gamma (donde $\gamma < 1$) se usa para codificar luminancia lineal o valores RGB en señales de color o valores de archivos digitales, y la expansión gamma (donde $\gamma > 1$) es el proceso de decodificación, y normalmente ocurre donde la función corriente a voltaje para un CRT es no lineal.

Para video de PC, las imágenes se codifican con un gamma de cerca de 0.45 y se decodifica con un gamma de 2.2. Para sistemas Mac, las imágenes se codifican con un gamma de cerca 0.55 y se decodifican con un gamma de 1.8. El estandar del espacio de color sRGB usado por la mayoría de cámaras, PCs e impresoras no usan una sencilla ecuación exponencial, pero tienen un valor de decodificación gamma cercano a 2.2, muy por encima de su rango.

En GIMP, gamma es una opción usada en la solapa brochas del filtro GIMPresionista y en el filtro Llama. El diálogo de filtros también incluye un filtro gamma. También puede mirar la Herramienta niveles, donde puede usar el deslizador del medio para cambiar el valor gamma.

Marca registrada por CompuServe, con compresión LZW patentada por Unisys. El formato GIF utiliza color indexado de 8 bits y posee transparencia binaria (pero no semitransparencia). Pueden además ser cargadas de forma entrelazada por algunos programas. Este formato también admite animaciones y comentarios. Utiliza GIF para gráficos web con transparencia o con animaciones. Sin embargo, para la mayoría de los casos una mejor opción es el formato PNG.

GNU's Not Unix (GNU No es Unix), es un proyecto para sistemas operativos libres de la familia Unix. El proyecto fue comenzado en el año 1983 gracias al esfuerzo de la Free Software Foundation, una organización dedicada a crear y promover el software libre. El GIMP es una aplicación oficial de GNU.

Para colocar una guía, haz clic en una regla manteniendo presionado el botón izquierdo del mouse y mueve el cursor hasta el lugar de la imagen en que quieras ubicarla. Luego suelta el botón. Puedes colocar guías horizontales o verticales. Aparecen como líneas de guiones en azul en la imagen. No se imprimen.

Las guías proporcionan una forma conveniente para posicionar una selección o una capa. Ni bien es creada una guía, la herramienta Mover es activada y el puntero del mouse cambia al ícono para mover.

El comportamiento de las guías depende del modo Afectar seleccionado en la herramienta Mover. Cuando el modo *Transformar capa* es seleccionado, el puntero del mouse se transforma en una mano cuando se aproxima a una guía, la que se vuelve roja y activa. Ahí puedes moverla haciendo clic y arrastrar. Cuando el modo *Transformar selección* es el seleccionado, puedes colocar una guía pero no moverla.

Para hacer más fácil el posicionamiento puedes *"imantar"* las guías activando la opción Ajustar a las guías. Puedes desactivar la visualización de las guías sin borrarlas mediante la opción Mostrar guías.

Una manera de representar color en la forma #rrggbb donde "rr" representa al rojo, "gg" representa al verde y "bb" representa al azul. Es generalmente usado en el diseño web.

HSV es un modelo de color que tiene como componentes al tono (el color mismo, como rojo o verde), a la saturación (qué tan fuerte es el color), y al valor (su luminosidad). Las siglas provienen del inglés "Hue Saturation Value".

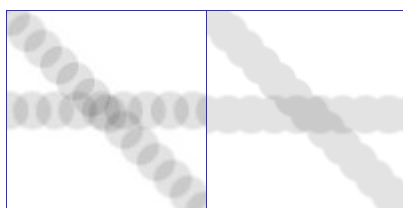
El modelo RGB es adecuado para las pantallas de computadora, pero no permite describir con fidelidad lo que vemos en la

naturaleza: un verde claro, un rosa pálido, o un rojo sangre. El modelo HSV tiene esa ventaja. HSV y RGB no son independientes. Puede comprobar esto con la probeta para recoger color: cuando cambia uno, el otro también es modificado. Los valientes pueden leer "*Grokking the GIMP*", el cual explica sus relaciones.

- **Tono:** Es el color mismo, que resulta de la combinación de los colores primarios. Todos los tonos de color (excepto los niveles de gris) están representados en el *círculo cromático*: amarillo, azul, y también púrpura, naranja. Va desde 0° a 360°. El término "*color*" es usualmente usado en vez de "*tono*". Los colores RGB son "*colores primarios*".
- **Saturación:** Este valor determina qué tan gris es el color, así como cuando agrega un poco de blanco y un poco de negro a una pintura. Si se desatura completamente un color, se convierte en un tono de gris. Y si se satura completamente, queda el color puro. El valor de saturación varía desde 0 hasta 100, desde gris hasta el color más puro.
- **Valor:** Este valor determina la luminocidad, la intensidad de luz. O dicho de otra forma, es la cantidad de luz emitida por el color. Puede notar el cambio de luminocidad en la realidad cuando un objeto pasa de estar en la sombra a la luz del sol. Puede variar desde 0 hasta 100. Los valores en los tres canales del RGB también son luminocidad: "*valor*" es la suma vectorial de los valores elementales del espacio RGB.

Son un tipo especial de brochas que tienen varios cuadros. Un ejemplo puede ser una brocha que haga pasos, teniendo dos imágenes, una para el paso izquierdo y otra para el derecho. Al aplicar esta hipotética brocha, uno podría ver el paso izquierdo, luego el derecho, y así continuamente. Este método de animación para las brochas puede ser muy poderoso.

Este modo de pintura imprime cada trazo con la brocha directamente sobre la capa activa. Si el modo incremental no es activado, hay un buffer del lienzo que es compuesto con la capa activa.



Las dos imágenes de arriba fueron creadas usando una brocha con el espaciado puesto en 60. La imagen de la izquierda muestra una pintura no incremental, mientras que la de la derecha muestra la diferencia que la pintura incremental puede producir.

El modo de pintura incremental hace que cada impresión de la brocha sea adicionado a las anteriores impresiones, a lo largo de un trazo.

Cuando agrandas una imagen pixeles inexistentes deben ser agregados. Éstos son calculados desde los pixeles previos, teniendo en cuenta sus pixeles vecinos, por interpolación. Los métodos de interpolación del GIMP están calificados según su velocidad. Los métodos más rápidos realizan transformaciones de peor calidad que los métodos más lentos.

Este formato tiene compresión y trabaja con todas las profundidades de color. La compresión de la imagen es ajustable, pero cuidado: demasiada compresión reduce severamente la calidad de la imagen, ya que la compresión JPEG realiza una pérdida de calidad. Utiliza JPEG para crear gráficos para la web en Color Verdadero, o si no quieres que tu imagen ocupe demasiado espacio. Es un buen formato para fotografías.

El espacio de color Lab (también llamado espacio de color L^*a^*b) es un modo de color desarrollado en los años 30 por la CIE (Commission Internationale d'Eclairage). Incluye todos los colores que puede percibir el ojo humano. Contiene los colores de los espacios de color RGB y CMYK, entre otros. En Lab, un color se define por tres valores: L, a y b. L es el componente de luminosidad, correspondiendo al valor de gris, y a y b representan las partes rojo-verde y el azul-amarillo del color, respectivamente.

Al contrario que en RGB o CMYK, Lab no depende de varios dispositivos de entrada y salida. Por eso, se usa como formato de intercambio entre dispositivos. También es un modo de color interno en PostScript nivel II.

El nombre de la línea de puntos que muestra la región seleccionada.

Las máscaras son elementos especiales asociados con una capa o con una selección. Modifican la transparencia de esta

capa o selección.

Pueden ser de dos tipos:

- *Máscaras de capa* : Toda capa puede tener su propia máscara. La máscara de capa represente el canal Alfa de la capa y permite manipular su transparencia. Con la máscara puedes hacer que parte de la capa sea opaca y parte sea transparente: usando la máscara puedes pintar con transparencia; pintar la máscara de negro vuelve a la capa más transparente; pintar de blanco vuelve a la capa más opaca. Puedes utilizar todas las herramientas para esta tarea. Puedes usar las máscaras de capa para lograr efectos de transición, efectos de volúmen, para combinar elementos con otra imagen, etc.
- *Máscara de canal* (también llamada *Máscara de selección*): representa el canal Alfa de la imagen. Pintar de blanco remueve la máscara e incrementa la selección; con negro puedes reducir la selección. De esta forma puedes delimitar tus selecciones con precisión. Es más, las máscaras de canales te permiten guardar tus selecciones, y las puedes recargar luego usando el comando Canal a selección desde el menú Canal. Las máscaras de canal son tan importantes en GIMP que ha sido implementado un tipo especial: la máscara rápida.

La muestra combinada es una opción para las herramientas de relleno (la cubeta), recoge color (el cuentagotas), y para varias herramientas de selección. Es útil cuando se trabaja con más de una capa, y la capa activa es semitransparente o tiene un modo de color distinto del modo Normal. Si activa esta opción, el color utilizado para la operación es el compuesto por todas las capas visibles, es decir, el color que se muestra en la ventana. En cambio, cuando la opción se encuentra desactivada, se utiliza sólo el color de la capa activa.

El formato PDF fue desarrollado por Adobe para mejorar algunas de las deficiencias de PostScript: la más importante es que los archivos PDF tienden a ser mucho más pequeños que sus equivalentes PostScript. Así como con PostScript, GIMP puede usar el formato PDF mediante Ghostscript.

Portapapeles es el término usado para describir el área temporal de memoria usado para transferir datos entre documentos o aplicaciones. El GIMP utiliza métodos un poco diferentes bajo los distintos sistemas operativos. Bajo Linux/XFree, el portapapeles de XFree es usado para el texto y el portapapeles interno del GIMP es usado para imágenes transferidas entre documentos. Cuando el GIMP es utilizado bajo otros sistemas operativos, las diferencias se pueden tornar significativas. Cualquier diferencia debería ser remarcada en la documentación específica del GIMP para cada sistema.

Las operaciones fundamentales de una interfaz de portapapeles permiten Cortar, Copiar y Pegar. Cortar es usado para denotar que el elemento se borra del documento al ser enviado al portapapeles. Copiar mantiene el elemento en el documento y lo copia al portapapeles. Pegar copia al documento lo que se encuentra en el portapapeles. El GIMP tomará una decisión inteligente sobre qué pegar dependiendo del destino. Si el destino es un lienzo, la operación de pegar usará el portapapeles de imagen. Si el destino es una caja de entrada de texto, la operación usará el portapapeles de texto.

Creado por Adobe, PostScript es un lenguaje de descripción de páginas utilizado principalmente por impresoras y otros dispositivos de salida. Es también un excelente formato para distribuir documentos. El GIMP no admite documentos PostScript directamente: depende de un poderoso programa que es software libre llamado Ghostscript.

El gran poder de PostScript reside en su habilidad para representar gráficos vectoriales como líneas, texto, rutas, etc, siempre de la misma forma, independientemente de la resolución. No obstante, PostScript no es muy eficiente a la hora de representar gráficos de píxeles. Es por esta razón que PostScript no es un buen formato para guardar imágenes que luego serán editadas con GIMP o con otro programa para gráficos.

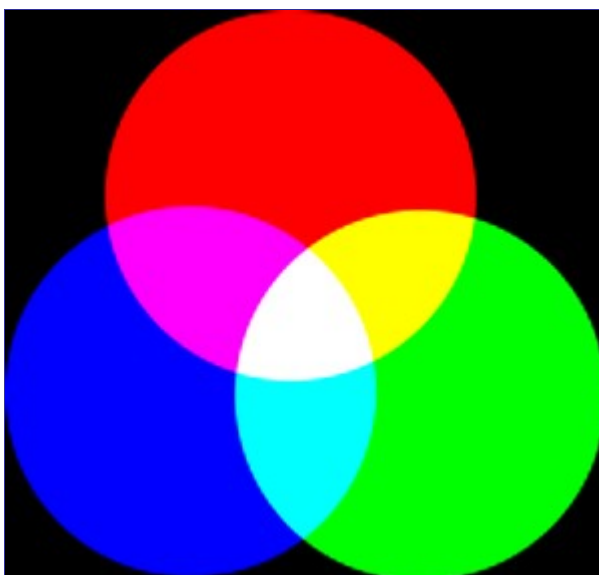
Las distribuciones de Linux casi siempre vienen con GhostScript previamente instalado (no necesariamente en su versión más reciente). Para otros sistemas operativos, puedes instalarlo tú misma. Aquí hay instrucciones para instalarlo en Windows:

- Ve al sitio del proyecto de Ghostscript project en Sourceforge .
- Busca el paquete gnu-gs o ghostscript (sólo para uso no comercial) y ve a la sección de descarga.
- Descarga la distribución preparada para Windows como por ejemplo gs650w32.exe o gs700w32.exe.
- Inicia el ejecutable y sigue las instrucciones para el proceso de instalación.
- Copia el ejecutable gswin32c.exe desde el directorio bin de la instalación de ghostscript hasta el directorio Windows (o cualquier otro directorio que esté contenido en el PATH). Como alternativa, los usuarios avanzados pueden hacer que la variable de entorno GS_PROG apunte a gswin32c.exe (por ej. c:\gs\gsX.YY\bin\gswin32c.exe)

Ahora deberías ser capaz de leer archivos PostScript con el GIMP. Por favor nota que no debes mover los directorios de ghostscript una vez que la instalación ha terminado. Las entradas al registro han sido creadas para encontrar las bibliotecas de ghostscript (estas instrucciones son cortesía de <http://www.kirchessner.net>).

El formato que supuestamente reemplazará al formato GIF dando una solución a los problemas de marca registrada y patente que este último presenta. Imágenes en color indexado, escala de grises, y color verdadero son admisibles, además de un canal alfa opcional. PNG también usa compresión, pero al contrario de JPEG la realiza sin pérdida de información.

PSD es el formato de archivo nativo de Adobe Photoshop, y por lo tanto es comparable al XCF en cuanto a complejidad. La habilidad del GIMP de manejar archivos PSD es sofisticada pero a la vez limitada: algunas capacidades de los archivos PSD no serán cargadas, y sólo las versiones XX de PSD o anteriores están comprendidas. Desafortunadamente, Adobe ha hecho ahora al Photoshop Software Development Kit (que incluye a las especificaciones de sus formatos de archivo) propietarias, y sólo disponibles para un conjunto limitado de desarrolladores bendecidos por Adobe. Éste no incluye al grupo de desarrolladores del GIMP, y la falta de información dificulta mucho mantener al día el soporte de archivos PSD.



El RGB es el modelo de color cuyos componentes son el rojo, el verde y el azul. El color resultante es una combinación de los tres colores primarios RGB, con diferentes grados de luminosidad. Si se acerca bastante a su televisor, verá los elementos rojo, verde, y azul, con distintas intensidades. Este modelo es *aditivo*.

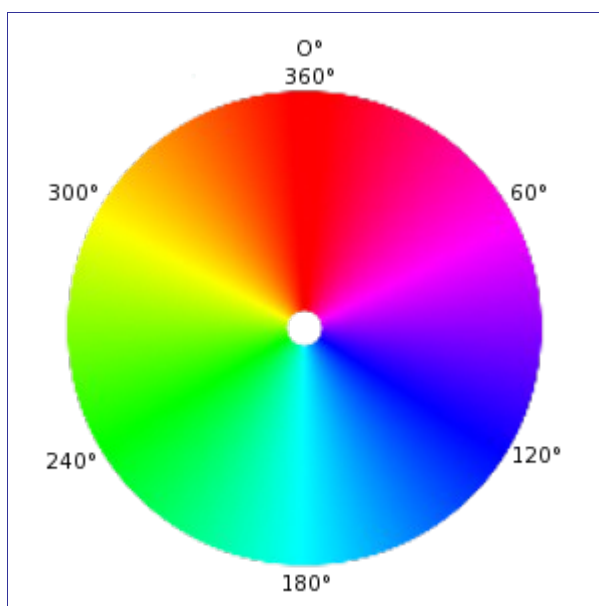
El GIMP utiliza ocho bits por canal, para cada color primario. Esto significa que hay 256 valores de intensidad disponibles, lo que resulta en $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ colores.

No es trivial el hecho de que una combinación determinada de colores primarios produzca un color en particular. ¿Por ejemplo, por qué $229R + 205G + 229B$ da un rosa? Esto depende del ojo humano y del cerebro. No hay color en la naturaleza, sólo un espectro continuo de longitudes de ondas de luz, que actúa sobre los tres tipos de conos que hay en el ojo,

estimulándolos de manera diferente a cada uno. Y la mente ha aprendido, luego de millones de años de evolución, a reconocer un color a partir de estas diferencias.

Es fácil entender que la falta de luz (0R+0G+0B) produce negro, y que la totalidad de luz (0R+0G+0B) produce blanco. Colocar la misma intensidad en cada canal resulta en un cierto nivel de gris. Es por esto que hay 256 niveles de gris en el GIMP.

Al mezclar dos *colores primarios* en el modelo RGB se obtiene un *color secundario*, que es un color primario en el modelo CMY (acrónimo en inglés de Cian, Magenta y Amarillo). Así que combinar rojo y verde da amarillo, verde y azul da cian, y azul y rojo da magenta. No deben confundirse los colores secundarios con los *colores complementarios*, los que se encuentran diametralmente opuestos a un color primario en el círculo cromático:



Es importante saber qué sucede cuando cambia los valores de un color. La regla a recordar es que un decremento de un color primario resulta en un incremento de su color complementario (y viceversa). He aquí una explicación: cuando se decrementa el valor de un canal, por ejemplo el de verde, se incrementa la importancia de los otros dos, en este caso rojo y azul. Ahora bien, la combinación de estos dos canales dan el color secundario magenta, que es el complementario del verde.

Ejercicio: Puede comprobar esto de la siguiente manera. Cree una imagen nueva con un fondo blanco (255R+255G+255B). Luego abra el diálogo **Herramientas** Herramientas de color Niveles y seleccione el canal rojo. Si hace falta, active la vista previa. Mueva el deslizador blanco de la izquierda para decrementar el valor del rojo. Notará que la imagen se torna cada vez más cian. Ahora, decremente el canal azul: sólo el verde permanecerá. Como entrenamiento vuelva hacia atrás, agregue color y trate de adivinar qué tonalidad aparecerá.

La herramienta Recoge-color le permite conocer los valores de RGB de un píxel, así como el trío hexadecimal HTML para ese color.

Una *ruta* es una línea, ya sea poligonal, curva, o una combinación de segmentos de ambos tipos. En GIMP, los principales usos de las rutas son para definir la frontera de una selección, o para ser *trazada* y así crear curvas visibles sobre la imagen. Vea la sección sobre Rutas para información básica, y la sección sobre la Herramienta de ruta para saber cómo pueden ser creadas y editadas.

Utilizando esta técnica el GIMP toma más píxeles de alrededor para calcular un nuevo color, por ejemplo para hacer interpolación. El resultado es mejor pero toma más tiempo.

El formato de archivo Targa admite compresión a 8, 16, 24 o 32 bits por píxel.

Diseñado para convertirse en estándar, los archivos TIFF (Tagged Image File Format) vienen de muy variadas formas. Hay seis rutinas de codificación diferentes, cada una con tres modos de imagen: blanco y negro, escala de grises, y color. Las imágenes TIFF sin comprimir pueden ser de 1, 4, 8 o 24 bits por píxel. Las imágenes TIFF comprimidas que utilizan el algoritmo LZW pueden ser de 6, 8 o 24 bits por píxel. Este es un formato de alta calidad, perfecto para imágenes que se quieran importar a otros programas como FrameMaker o CorelDRAW.

Uniform Resource Locator: la "dirección" para la World Wide Web.

Este término, amenudo, se refiere a la intensidad de la luz, la luminosidad de un color. Varía desde 0 (negro) hasta 100 (luz plena).

El tipo de archivo XCF es especial porque es el formato nativo del GIMP: esto es, fue diseñado específicamente para guardar todos los datos que puede tener una imagen del GIMP. Por esto, los archivos XCF pueden ser un poco complicados, y hay unos pocos programas sin contar el GIMP que pueden leerlos.

Cuando una imagen es guardada como archivo XCF, en el archivo se codifica todo lo que se conoce de la misma: los datos de píxeles de cada capa, la selección actual, canales adicionales si es que los hay, rutas si hay alguna, y guías. La única cosa importante que *no* se guarda en un archivo XCF es el historial de deshacer.

Los datos de píxeles en un archivo XCF son representados en forma cruda, sin comprimir: cada byte de la imagen equivale a un byte en el archivo XCF. Por esto, incluso los archivos XCF de imágenes modestamente pequeñas pueden ser bastante grandes: por ejemplo, una imagen RGB de 1000x1000 con tres capas producirá un archivo XCF de más de 10 megabytes. No es para nada fantástico obtener archivos XCF de más de 100 megabytes. Afortunadamente, aunque los archivos XCF no comprimen los datos, GIMP permite comprimir los archivos mismos, usando los métodos gzip o bzip2. Ambos son rápidos, eficientes, y libremente disponibles. Usualmente al comprimir un archivo XCF se reduce su tamaño por un factor de 10 o más.

Los desarrolladores del GIMP han hecho un gran esfuerzo en mantener los archivos XCF compatibles entre versiones. Si creas un archivo usando GIMP 2.0, será posible abrirlo con GIMP 1.2. De todas formas, algo de la información del archivo no será disponible: por ejemplo, el manejo del texto en la versión 2-0 es mucho más sofisticado que en la versión 1.2, así que una capa de texto desde la nueva versión a la antigua aparecerá como una capa de imagen ordinaria.

YCbCr es un modo de color que fue desarrollado para el estándar de la televisión PAL como una modificación sencilla del modo de color YUV. Después, llegó a ser el estándar CCIR-601 para la grabación de imágenes y video. Por ejemplo, se usó, entre otros, para imágenes JPEG y videos MPEG, y también DVDs, video CDs y para otros estándares de video digital. Notesé que un modo de color no es un espacio de color, porque no determina que colores se significan con "rojo", "verde" y "azul". Un espacio de color debe ser referencia a un valor de color absoluto.

Hay modos de color que no expresan un color mediante la suma de los colores básicos, rojo, verde y azul (RGB), sino por otras propiedades, por ejemplo, la luminosidad. En este caso, el criterio es la luminosidad básica de los colores (desde el negro, a través del gris, hasta el blanco), los colores con una porción más grande (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta, u otros colores puros dispuestos entre ellos) y la saturación de los colores (de chillón a pálido). Este modo de color se basa en la habilidad del ojo para reconocer mejor pequeñas diferencias en la luminosidad que pequeñas diferencias de color, y para reconocer mejor aquellas que pequeñas diferencias en la saturación. Esto hace fácil de leer un texto gris sobre un fondo negro, pero difícil de leer un texto azul sobre un fondo rojo, con una misma luminosidad.

El modo YCbCr es una ligera adaptación de un modo basado en la luminosidad del color. Un color RGB se divide en una luminosidad básica, Y, y dos componentes, Cb y Cr; Cb es una medida de la desviación desde el gris hacia el azul, o si es menos de 0.5 en la dirección del amarillo. Cr es la medida correspondiente a para la diferencia en la dirección del rojo o

turquesa. Esta representación usa la peculiaridad del ojo de ser especialmente sensible a la luz verde. Eso se debe a que la mayoría de la información sobre la proporción del verde es en luminosidad básica, Y, y solo las desviaciones para las porciones de rojo y azul necesitan representarse. El valor Y tiene el doble de resolución que los otros dos valores, Cb y Cr, en la mayoría de aplicaciones prácticas, como en los DVDs.

YUV es un modo de color que usa dos componentes para representar la información de color, luminancia (la fuerza de la luz por área) y crominancia, o proporción de color (croma), donde la crominancia tiene dos componentes. Actualmente se utiliza para la compresión de datos numéricos y de videos. Se tiende a utilizar, indistintamente, los términos YUV e YCbCr, lo que puede ocasionar confusión.

Para calcular la señal de luminancia, los datos RGB se ajustan a partir del valor gamma del dispositivo de salida, y se obtiene una señal R'G'B'. Los tres componentes individuales se añaden juntos, para formar la información de luminosidad, utilizado en la televisión en blanco y negro.

$$Y=R+G+B$$

El cálculo exacto es muy complicado, debido a algunos aspectos de la percepción del color del ojo humano que deben tenerse en cuenta. Por ejemplo, el verde se percibe más claro que el rojo, y este se percibe más claro que el azul. Por eso algunos sistemas aplican una corrección gamma.

La señal de crominancia, y la señal de diferencia de color, también, contienen la información del color. Se forman por la diferencia de las luminancias azul o roja.

$$U=B-Y$$

$$V=R-Y$$

A partir de los tres componentes generados, Y, U, y V, las proporciones de color individual del color básico se pueden calcular, otra vez, después:

$$Y + U = Y + (B - Y) = Y - Y + B = B$$

$$Y + V = Y + (R - Y) = Y - Y + R = R$$

$$Y - B - R = (R + G + B) - B - R = G$$

Además, debido a la estructura de la retina del ojo humano, la información de luminosidad se percibe con una resolución más alta que el color, así que muchos formatos basados en el modo de color YUV comprimen la crominancia para ahorrar ancho de banda durante la transmisión.

Bibliografía

Libros

Bunks00

author:	Carey Bunks
copyright:	(C) 2000 New Riders Publishing
publisher:	New Riders Publishing, www.newriders.com
isbn:	ISBN 0-7357-0924-6

releaseinfo:

APRESS00

author: Akkana Peck
copyright: (C) 2006 Apress Inc.
publisher: Apress Inc, www.apress.com
isbn: ISBN 1-59059-587-4
releaseinfo:

FOLEY01

author: Foley and van Dam, et al
copyright: (C) 1990 Addison Wesley
publisher: Addison Wesley
releaseinfo:

Recursos en línea

APOD01

releaseinfo:

APOD02

releaseinfo:

APOD03

releaseinfo:

APOD04

releaseinfo:

APOD05

releaseinfo:

APOD06

releaseinfo:

APOD07

releaseinfo:

BACH04

author: Michael Bach

copyright: (C) 2004 Michael Bach

releaseinfo:

BUGZILLA-GIMP

releaseinfo:

DARWINORTS

releaseinfo:

FDL-TRANSLATION

FINK

releaseinfo:

FREETYPE

releaseinfo:

GHOSTSCRIPT

releaseinfo:

GIMP

releaseinfo:

GIMP-DEV

releaseinfo:

GIMP-DEV-PLUGIN

releaseinfo:

GIMP-DOCS

releaseinfo:

GIMP-FONTS

releaseinfo:

GROKING01

releaseinfo:

GROKKING02

releaseinfo:

GUNTHER04

author: Gunther Dale

copyright: (C) 2004 Dale (Gunther)

releaseinfo:

PLUGIN-FLAMES

releaseinfo:

PLUGIN-PLASMA2

releaseinfo:

GIMP-REGISTRY

releaseinfo:

PLUGIN-REDEYE

releaseinfo:

PLUGIN-RESYNTH

releaseinfo:

GIMP-WIKI01

releaseinfo:

GQVIEW

releaseinfo:

GTHUMB

releaseinfo:

INKSCAPE

releaseinfo:

JIMMAC01

releaseinfo:

MSKB-294714

releaseinfo:

OPENCLIPART-GRADIENT

releaseinfo:

PLUGIN-SEPARATE

releaseinfo:

SCRIBUS

releaseinfo:

SIOX

releaseinfo:

TUT01

author: Seth Burgess

copyright: (C) 2002 Seth Burgess

releaseinfo:

TUT02

author: Carol Spears (carolNOSPAM@gimp.org)

copyright: (C) 2004 Carol Spears

releaseinfo:

WIKIPEDIA

author: Wikipedia Foundation

copyright: (C) 2004 Wikipedia Foundation Inc.

releaseinfo:

WKPD-EXIF

WKPD-GNU

WKPD-SEPIA

releaseinfo:

XNVIEW

releaseinfo:

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "*free*" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "*copyleft*", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "*Document*", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "*you*". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "*Modified Version*" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "*Secondary Section*" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "*Invariant Sections*" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "*Cover Texts*" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "*Transparent*" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "*Transparent*" is called "*Opaque*".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "*Title Page*" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "*Title Page*" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "*Entitled XYZ*" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned

below, such as *"Acknowledgements"*, *"Dedications"*, *"Endorsements"*, or *"History"*.) To *"Preserve the Title"* of such a section when you modify the Document means that it remains a section *"Entitled XYZ"* according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A.** Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B.** List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C.** State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D.** Preserve all the copyright notices of the Document.
- E.** Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F.** Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G.** Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H.** Include an unaltered copy of this License.
- I.** Preserve the section Entitled "*History*", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "*History*" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J.** Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "*History*" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K.** For any section Entitled "*Acknowledgements*" or "*Dedications*", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L.** Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M.** Delete any section Entitled "*Endorsements*". Such a section may not be included in the Modified Version.
- N.** Do not retitle any existing section to be Entitled "*Endorsements*" or to conflict in title with any Invariant Section.
- O.** Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no

material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "*Endorsements*", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "*History*" in the various original documents, forming one section Entitled "*History*"; likewise combine any sections Entitled "*Acknowledgements*", and any sections Entitled "*Dedications*". You must delete all sections Entitled "*Endorsements*".

COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an *"aggregate"* if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "*Acknowledgements*", "*Dedications*", or "*History*", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "*or any later version*" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with... Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

Lo sentimos pero falta el elemento de la ayuda para la función que busca. Puede que la encuentre en la versión en línea de la ayuda en la página web de la [documentación del GIMP](#).

Puede unirse a nosotros y contribuir escribiendo documentación para el GIMP. Para más información, visite la página wiki del proyecto [GIMP Wiki](#). También hay una [Lista de correo](#) disponible. Generalmente, es útil visitar la [Página del GIMP](#).