

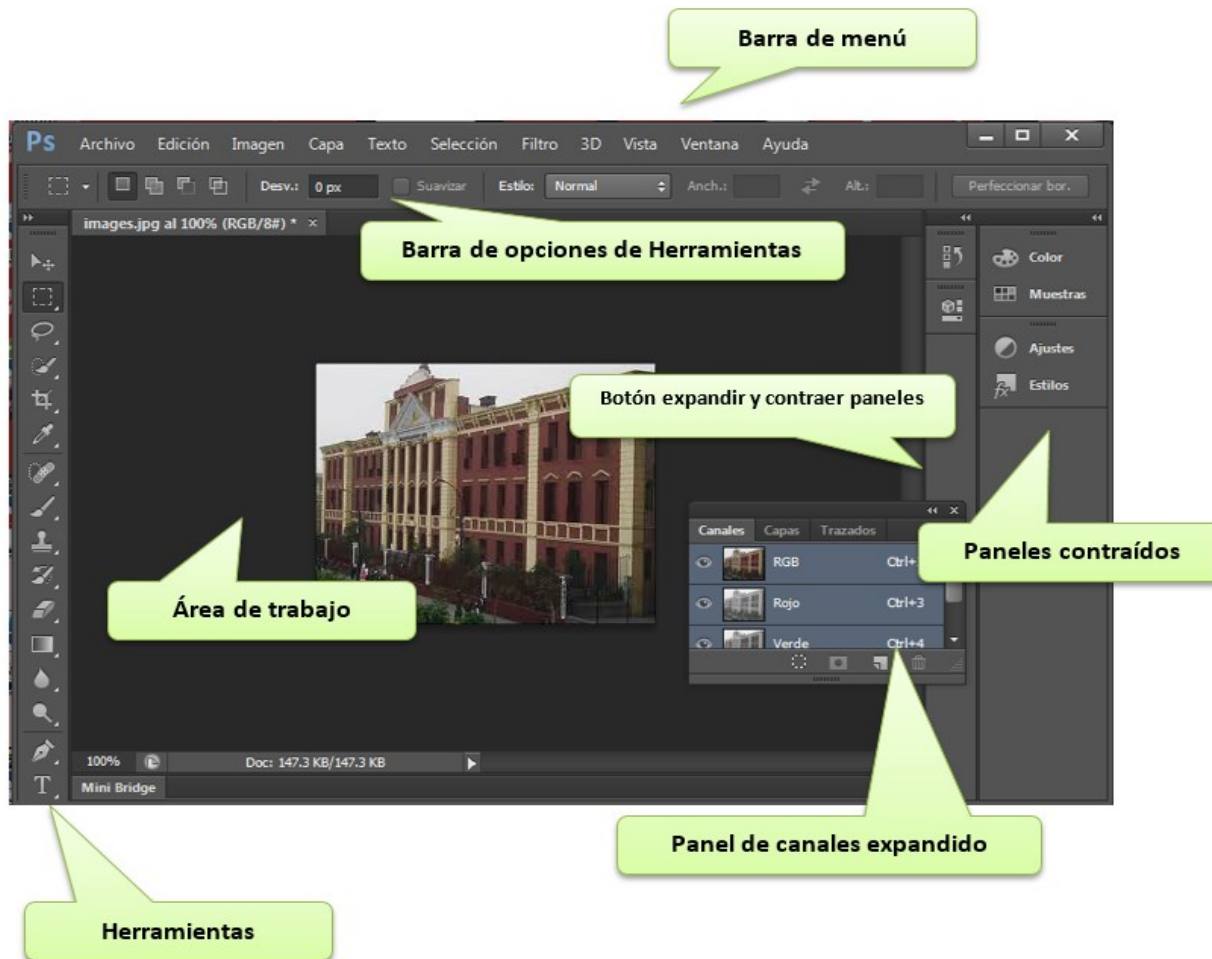


U.T. 5 – AMPLIACIÓN PHOTOSHOP

DISEÑO DE INTERFACES WEB



ENTORNO DE TRABAJO DE PHOTOSHOP



Introducción al cuadro de herramientas



A Herramientas de selección

- **Mover (V)***
- **Marco rectangular (M)**
 - Marco elíptico (M)
 - Marco columna única
 - ≡ Marco fila única
- **Lazo (L)**
 - Lazo poligonal (L)
 - Lazo magnético (L)
- **Selección rápida (W)**
 - Varita mágica (W)

B Herramientas para cortar y crear sectores

- **Recortar (C)**
 - Sector (C)
 - Seleccionar sector (C)

C Herramientas de medida

- **Cuentagotas (I)**
 - Muestra de color (I)
 - Regla (I)
 - Notas (I)
 - Recuento (I)†

D Herramientas para retocar

- **Pincel corrector puntual (J)**
 - Pincel corrector (J)
 - Parche (J)
 - Pincel de ojos rojos (J)

- **Tampón de clonar (S)**
 - Tampón de motivo (S)
- **Borrador (E)**
 - Borrador de fondos (E)
 - Borrador mágico (E)
- **Desenfocar**
 - Enfocar
 - Dedo
- **Sobrexponer (O)**
 - Subexponer (O)
 - Esponja (O)

E Herramientas de pintura

- **Pincel (B)**
 - Lápiz (B)
 - Sustitución de color (B)
 - Pincel mezclador (B)
- **Pincel de historia (Y)**
 - Pincel histórico (Y)
- **Degradado (G)**
 - Bote de pintura (G)

F Herramientas de dibujo y texto

- **Pluma (P)**
 - Pluma de forma libre (P)
 - Añadir punto de ancla
 - Eliminar punto de ancla
 - Convertir punto de ancla
- **Texto horizontal (T)**
 - Texto vertical (T)

- Máscara de texto horizontal (T)
- Máscara de texto vertical (T)
- **Selección de trazado (A)**
 - Selección directa (A)
- **Rectángulo (U)**
 - Rectángulo redondeado (U)
 - Elipse (U)
 - Polígono (U)
 - Línea (U)
 - Forma personalizada (U)

G Herramientas de navegación

- **Rotar 3D (K)†**
 - Desplazar 3D (K)†
 - Panorámica (K)†
 - Deslizar 3D (K)†
 - Escala 3D (K)†
- **Rotación de cámara 3D (N)†**
 - Desplazamiento de cámara 3D (N)†
 - Panorámica de cámara 3D (N)†
 - Recorrido de cámara 3D (N)†
 - Zoom de cámara 3D (N)†
- **Mano (H)**
 - Rotar vista (R)
- **Zoom (Z)**

MODIFICAR EL TAMAÑO DE UNA IMAGEN

Existen diversos motivos por los que puede interesar modificar el tamaño de una imagen, aunque lo habitual es querer reducirlo para, por ejemplo, enviarlo por correo electrónico. Siempre que se modifica el tamaño de una imagen, esta sufrirá una pérdida de calidad, puesto que el programa tendrá que inventarse puntos (si se aumenta el tamaño) o eliminar algunos de los que componen la imagen (si se reduce el tamaño).

Los pasos a seguir para cambiar el tamaño de una imagen, son:

1. Seleccionar la opción **Escalar la imagen** del menú **Imagen** (GIMP) o la opción **Tamaño de imagen** del menú **Imagen** (Photoshop).
2. Indicar el nuevo tamaño que se quiere para la imagen, eligiendo previamente la unidad en la que se va a especificar (cm, píxeles o pulgadas). En el caso de Photoshop, conviene hacer los cambios en las dimensiones de la imagen, no en el tamaño del documento.
3. Hacer clic sobre el botón **Escala** (GIMP) o el botón **OK** (Photoshop).

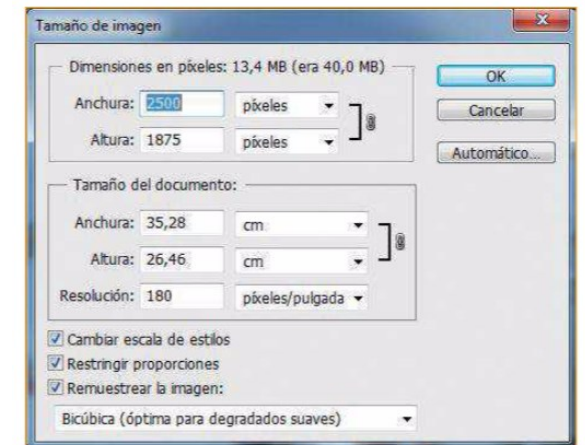


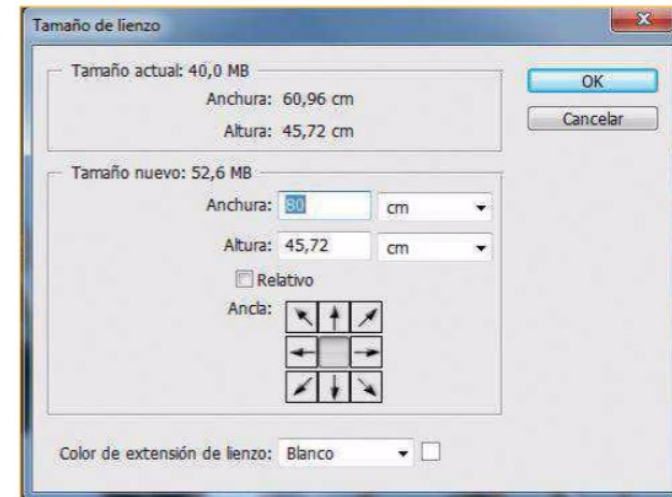
Fig. 19. Modificar el tamaño de imagen en Photoshop.

MODIFICAR EL TAMAÑO DEL LIENZO

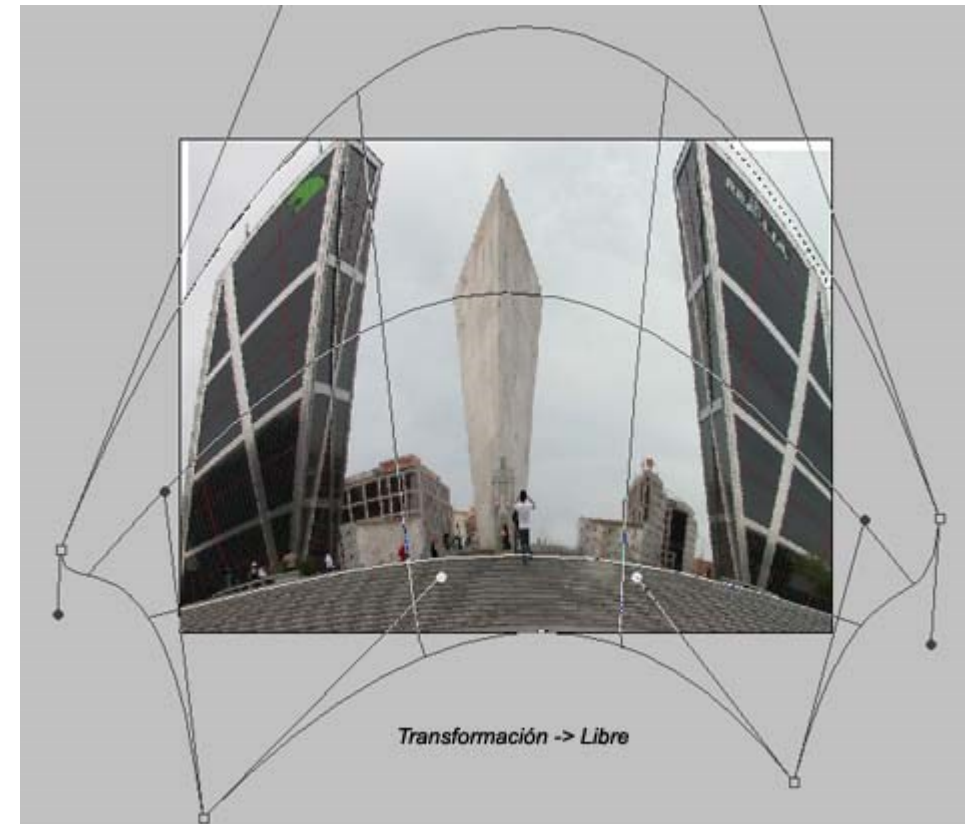
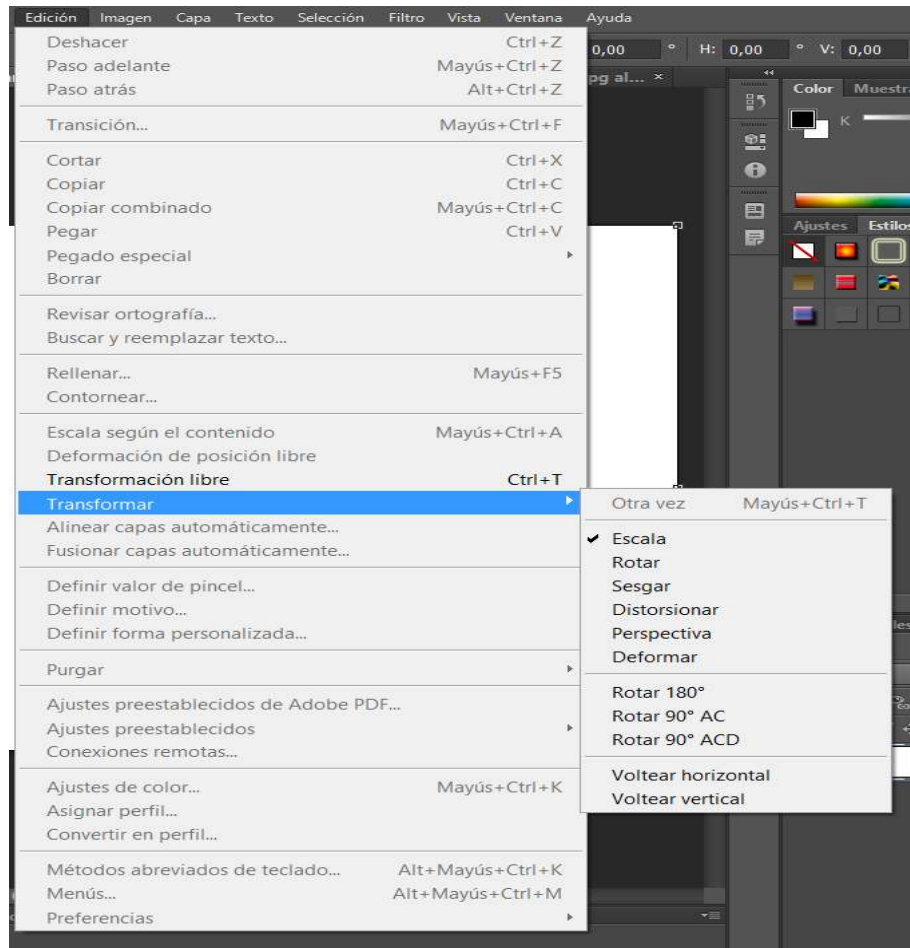
Inicialmente, el tamaño del lienzo es el mismo que el de la imagen, pero esta situación puede cambiarse para, por ejemplo, aumentarlo y así disponer de una zona en la que poder agregar un texto. Hay que tener en cuenta que, si se disminuye el tamaño del lienzo original, el programa recortará la fotografía según el tamaño del nuevo lienzo.

Para modificar el tamaño del lienzo, hay que seguir estos pasos:

1. Seleccionar la opción **Tamaño del lienzo** del menú **Imagen**, tanto en GIMP como en Photoshop.
2. Especificar las nuevas medidas del lienzo (anchura y altura) y la posición del lienzo original respecto al nuevo.
3. Hacer clic sobre el botón **Redimensionar** (GIMP) o el botón **OK** (Photoshop).



TRANSFORMAR UNA IMAGEN



OPCIONES PARA CAMBIAR LOS AJUSTES DE UNA IMAGEN

- En Photoshop, la mayoría de las posibilidades se encuentran agrupadas en la opción **Nueva capa de ajuste** del menú **Capa**, aunque las que permiten cambiar el modo de color y realizar algunos ajustes automáticos aparecen en el menú **Imagen**.



Con la herramienta **Balance de color** (GIMP) o la herramienta **Equilibrio de color** (Photoshop), se puede aumentar o disminuir la presencia de cada color en la imagen. De este modo, es posible mejorar la imagen mediante un equilibrio óptimo de todos los colores de la imagen o, por el contrario, provocar un efecto especial en el color.

- Color uniforme...
- Degradado...
- Motivo...
- Brillo/contraste...
- Niveles...
- Curvas...
- Exposición...
- Intensidad...
- Tono/saturación...
- Equilibrio de color...
- Blanco y negro...
- Filtro de fotografía...
- Mezclador de canales...
- Consulta de colores...
- Invertir
- Posterizar...
- Umbral...
- Mapa de degradado...
- Corrección selectiva...

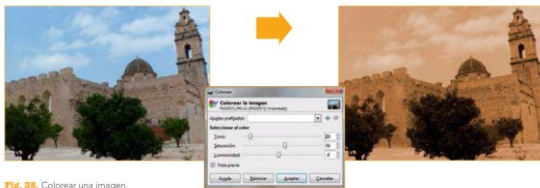


Fig. 55. Colorear una imagen.

Con la herramienta **Colorear** se colorea toda la imagen con un color concreto; el resultado es similar al de una imagen en escala de grises pero en el color elegido (la imagen tendrá 256 colores). El color se elige mediante la barra de desplazamiento **Tono**, su intensidad mediante la barra **Saturación**, y su brillo con la barra **Luminosidad**.

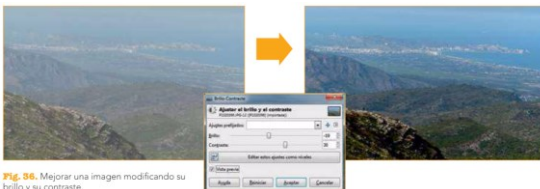


Fig. 56. Mejorar una imagen modificando su brillo y su contraste.

La herramienta **Brillo y contraste** sirve para modificar el brillo de una fotografía para, por ejemplo, corregir problemas de iluminación, tanto en imágenes que hubieran quedado oscuras como en las que fueran demasiado claras. Esta herramienta también permite modificar el contraste para realzar o atenuar los colores de la imagen.

BARRA HERRAMIENTAS PHOTOSHOP



HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN



*Las herramientas de **marco** realizan selecciones rectangulares, elípticas, de fila única y de columna única.*



*La herramienta **Mover** mueve selecciones, capas y guías.*



*Las herramientas de **lazo** realizan selecciones a mano alzada, poligonales (rectilíneas) y magnéticas (ajustables).*



*La herramienta **Selección rápida** le permite "pintar" rápidamente una selección mediante una punta de pincel redonda ajustable.*



*La herramienta **Varita mágica** selecciona áreas de colores similares.*

HERRAMIENTAS PARA CORTAR Y CREAR SECTORES



La herramienta Recortar
separa imágenes.



La herramienta Sector
crea sectores.



La herramienta Seleccionar sector
selecciona sectores.

HERRAMIENTAS DE RETOQUE



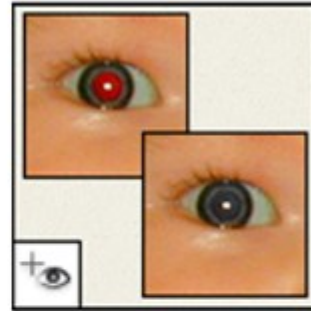
*La herramienta
**Pincel corrector
puntual** elimina taras y
objetos.*



*La herramienta
Pincel corrector pinta
con una muestra o
motivo para reparar las
imperfecciones de una
imagen.*



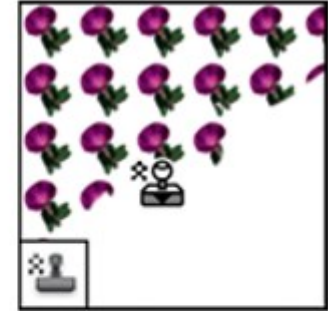
*La herramienta
Parche repara las
imperfecciones del área
seleccionada en una
imagen utilizando una
muestra o motivo.*



*La herramienta
Pincel de ojos rojos
elimina el reflejo rojo del
flash.*

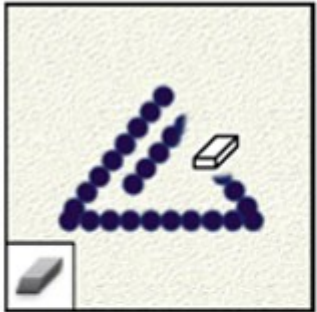


*La herramienta
Tampón de clonar
pinta con una muestra
de la imagen.*



*La herramienta
Tampón de motivo
pinta tomando una
parte de la imagen
como motivo.*

HERRAMIENTAS DE RETOQUE



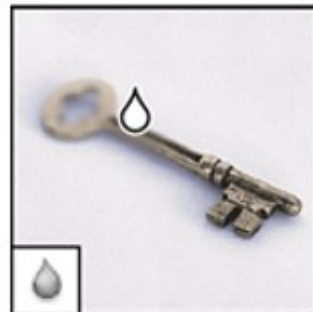
La herramienta Borrador borra píxeles y restaura partes de la imagen a un estado guardado previamente.



La herramienta Borrador de fondos borra áreas y las deja transparentes con tan solo arrastrar.



La herramienta Borrador mágico borra áreas con colores uniformes y las deja transparentes con tan solo hacer clic.



La herramienta Desenfocar suaviza los bordes duros de la imagen.



La herramienta Enfocar enfoca los bordes suaves de una imagen.



La herramienta Dedo difumina partes de una imagen.

HERRAMIENTAS DE RETOQUE



La herramienta
Sobreexponer aclara
áreas de una imagen.

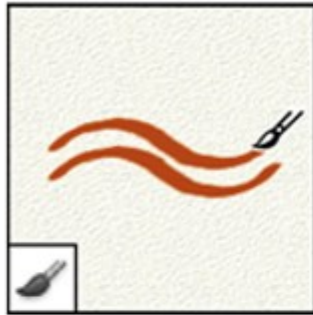


La herramienta
Subexponer oscurece
áreas de una imagen.



La herramienta
Esponja cambia la
saturación de color de
un área.

HERRAMIENTAS DE PINTURA



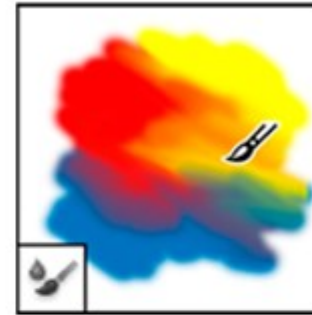
**La herramienta
Pincel** pinta trazos de
pincel.



**La herramienta
Lápiz** pinta líneas con
bordes duros.



**La herramienta
Sustitución de color**
sustituye un color
seleccionado por uno
nuevo.



**La herramienta
Pincel mezclador**
simula técnicas de
pintura realistas como
mezclar los colores del
lienzo y variar la
humedad de la pintura.

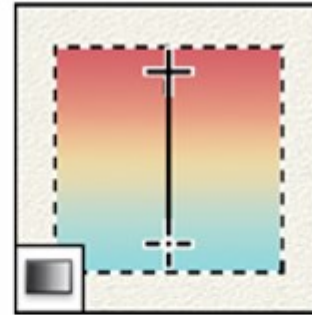
HERRAMIENTAS DE PINTURA



La herramienta Pincel de historia pinta una copia del estado o la instantánea seleccionados en la ventana de la imagen actual.



La herramienta Pincel histórico pinta con trazos estilizados que simulan el aspecto de diferentes estilos de pintura utilizando el estado o la instantánea seleccionados.



Las herramientas de degradado crean fusiones rectilíneas, radiales, angulares, reflejadas y de diamante entre colores.



La herramienta Bote de pintura rellena áreas de colores similares con el color frontal.

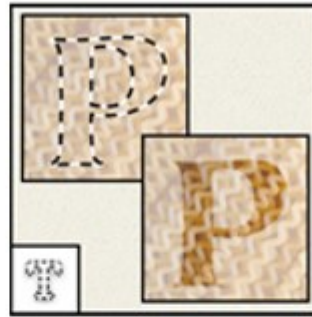
HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y TEXTO



*Las herramientas de **selección de trazado** realizan selecciones de formas o segmentos y muestran los puntos de ancla, las líneas de dirección y los puntos de dirección.*



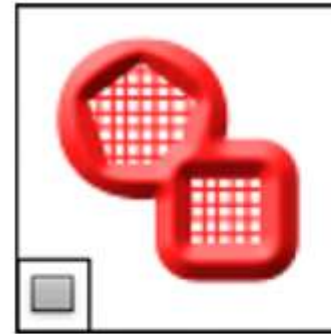
*Las herramientas de **texto** insertan texto en una imagen.*



*Las herramientas de **máscara de texto** crean una selección en forma de texto.*



*Las herramientas de **pluma** dibujan trazados de borde suaves.*



*Las herramientas de **forma y la herramienta Línea** dibujan formas y líneas en una capa normal o en una capa de formas.*

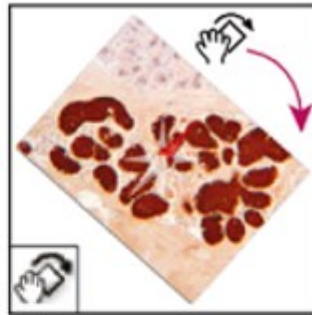


*La herramienta **Forma personalizada** realiza formas personalizadas seleccionadas de una lista de formas personalizadas.*

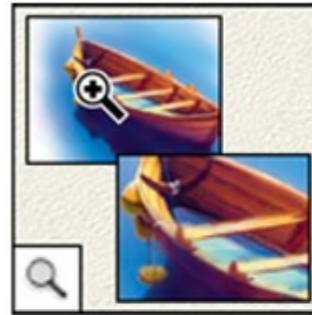
NAVEGACIÓN, NOTAS Y GALERÍA DE HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN



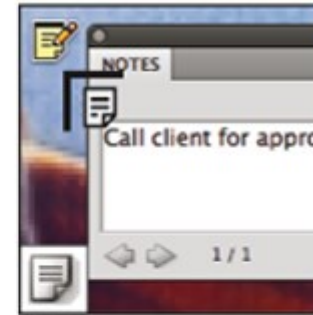
*La herramienta
Mano mueve la imagen
en la ventana.*



*La herramienta
Rotar vista rota el
lienzo de manera no
destructiva.*



*La herramienta
Zoom aumenta y
reduce la vista de una
imagen.*



*La herramienta **Nota**
crea notas que se
pueden incluir en la
imagen.*

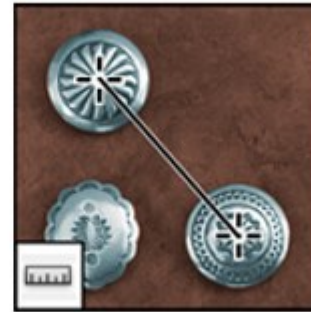
NAVEGACIÓN, NOTAS Y GALERÍA DE HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN



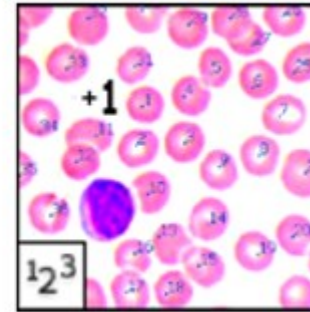
*La herramienta
Cuentagotas toma
muestras de colores en
una imagen.*



*La herramienta
Muestra de color
muestra los valores de
color de hasta cuatro
áreas.*



*La herramienta
Regla mide distancias,
ubicaciones y ángulos.*



*La herramienta
Recuento cuenta los
objetos de una imagen.
(Solo Photoshop
Extended)*

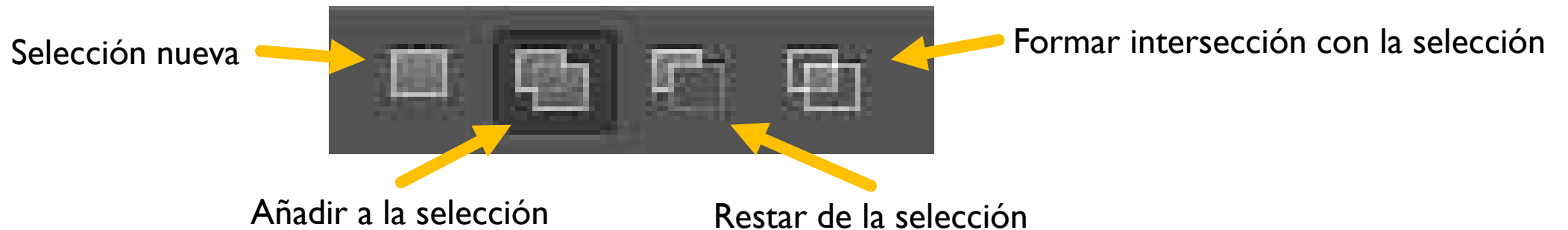
TRABAJAR CON SELECCIONES, MÁSCARAS Y CAPAS



OPCIONES DE SELECCIÓN

Por defecto, cuando se ejecuta una selección, se cancela la que estuviera activa en ese momento. Sin embargo, puede interesar que la selección que se vaya a realizar se agregue a la actual o, por el contrario, se elimine; es una forma de sumar o restar selecciones. Pero, además, también se cuenta con la posibilidad de seleccionar una región como intersección de dos selecciones realizadas independientemente.

El modo de selección se elige mediante los botones situados en la parte superior de la ventana **Opciones** de cualquier herramienta de selección.



OPCIONES DE SELECCIÓN: PERFECCIONAR BORDES

Perfeccionar borde

Modo de vista

Vista: ☐ Vista ☐ Mostrar radio (J) ☐ Mostrar original (P)

Detección de borde

☐ Radio inteligente

Radio: pík.

Ajustar borde

Suavizado:

Calar: pík.

Contraste: %

Desplazamiento de borde: %

Salida

☐ Descontaminar colores

Cantidad:

Enviar a:

☐ Recordar ajustes

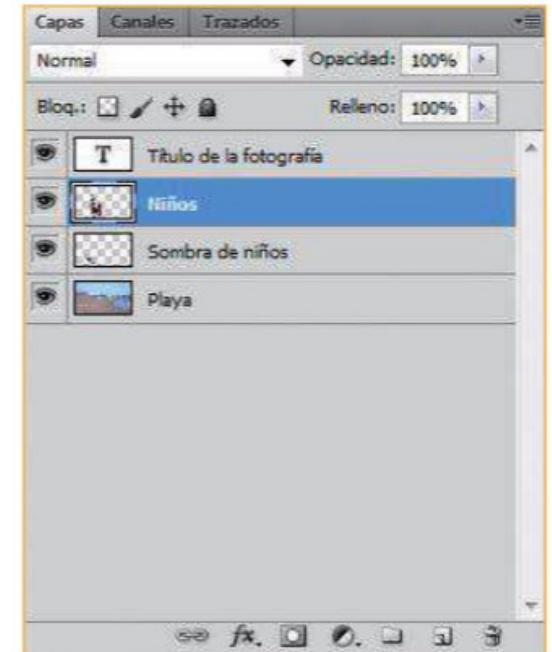
Restaurar OK



TRABAJAR CON CAPAS




Una capa es como una lámina de acetato que colocamos encima de la foto y que aplica algún tipo de efecto, de color, de contraste, de saturación, etc.

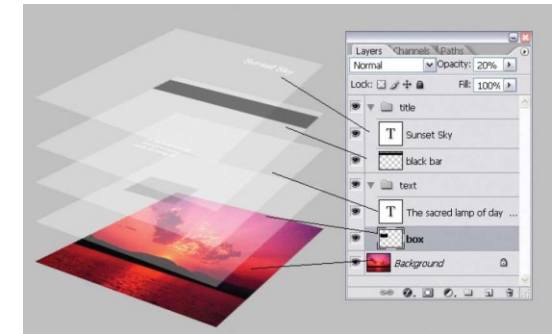
Inicialmente, las imágenes tienen una sola capa, denominada **Fondo**, pero según se vayan realizando determinadas acciones, irán apareciendo nuevas capas en la imagen, tal y como se ha comprobado en apartados anteriores al seleccionar un área de la imagen. Cada capa es independiente del resto, y en ese detalle radican la funcionalidad y la importancia que tienen en el tratamiento de imágenes digitales. Para poder trabajar con el contenido de una capa, hay que activarla previamente. Todas las acciones con capas se pueden realizar desde la ventana o el panel **Capas**, aunque también se pueden utilizar las opciones del menú **Capa**.







TRABAJAR CON CAPAS

Algunas cuestiones relevantes que hay que tener en cuenta al trabajar con capas, son:

- Para trabajar sobre una capa hay que activarla, haciendo clic sobre su nombre.
- Para visualizar el contenido de una capa, y que de esta forma contribuya a la formación de la imagen, debe estar activa la casilla .
- La opacidad de cada capa puede modificarse según interese mediante el botón ; cuanto menor sea este valor, más transparente será la capa y con más claridad se verán las capas que estén situadas por debajo de ella.
- Las capas deben estar colocadas en el orden adecuado, puesto que la primera será la que se visualice en su totalidad y solo dejará ver las restantes si tiene zonas transparentes o si no es totalmente opaca. Para colocar una capa puede arrastrarse al lugar adecuado o, una vez activa, utilizar los botones de desplazamiento .
- Las capas pueden duplicarse; esto es interesante hacerlo con la capa **Fondo**, para mantener siempre una imagen original. Para ello, hay que seleccionar la opción **Duplicar capa** del menú contextual de la capa, en la ventana **Capas**.



TRABAJAR CON CAPAS

- Para mover el contenido de una capa, y así colocarlo en otra zona de la imagen, hay que activarla y arrastrar su contenido mediante la herramienta **Mover** .
- Hay varias formas de crear nuevas capas; algunas veces aparecen automáticamente, mientras que otras se crean mediante el botón  (GIMP) o el botón  (Photoshop). Al crear una capa se puede especificar su tamaño (anchura y altura) y su relleno (un color, blanca o transparente).
- Conviene nombrar las capas de manera que se las distinga correctamente y recuerden su contenido. Para asignar nombre a una capa bastará con hacer doble clic sobre su identificador y escribir el nuevo nombre.
- Cuando se necesite eliminar una capa, hay que activarla y hacer clic sobre el botón .



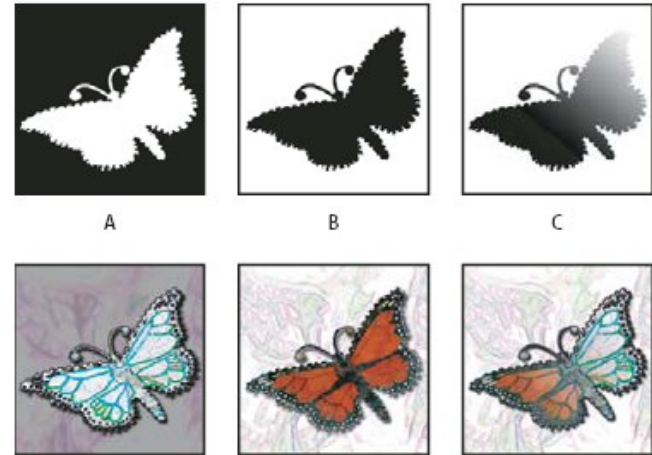
TRABAJAR CON MÁSCARAS

El uso de máscaras aumenta en gran medida las posibilidades a la hora de realizar selecciones, ya que permiten seleccionar regiones que de otro modo sería imposible. También son útiles para conseguir espectaculares transiciones entre distintas zonas de la imagen gracias a la posibilidad que ofrecen de aplicarles filtros y efectos especiales.

El concepto de máscara está ligado a los conceptos de selección y capa; en realidad, al activar una máscara, lo que se hace es situar una capa nueva encima de la imagen, que quedará aislada, sobre la que se puede trabajar sin que afecte a la imagen.

Las máscaras se pueden activar rápidamente mediante el botón situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de imagen  (GIMP), o sobre el botón , situado en la ventana **Capa** (Photoshop).

la máscara dejara visible solo la parte seleccionada, dejando el resto de la imagen oculta.



MÁSCARAS DE CAPA

La máscara de capa de Photoshop es una de las herramientas más útiles en retoque fotográfico y diseño gráfico.

En realidad las máscaras de capa **son una forma “especial” de selección**. Pero ¿Cómo funcionan las máscaras? Las capas son como hojas de acetato superpuestas unas encima de otras. Si recortásemos una capa o borrásemos parte de ella mediante una selección o la herramienta Borrar se vería (todo o parte) de lo hay debajo de esa capa. Este proceso es una opción destructiva y no reversible. Para poder mostrar (todo o parte) de lo que hay bajo una determinada capa (o capas) existen las máscaras de capa.

Las máscaras de capa son las más recomendables ya que es una herramienta no destructiva y sus efectos se pueden deshacer con mucha facilidad sin perder la imagen original.

1.



2.



3.



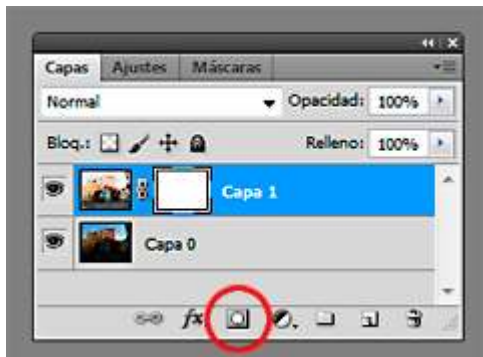
4.



MÁSCARAS DE CAPA

Crear una máscara

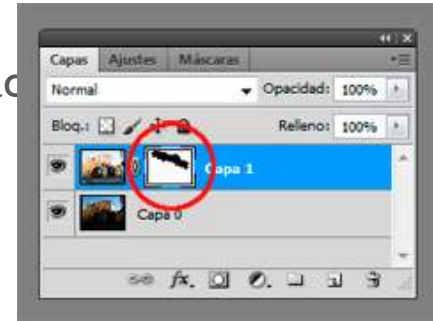
Para crear una máscara primero debemos seleccionar la capa a la que queremos asociarla o añadir una capa nueva. Después haremos click en el botón **añadir máscara de capa** que está en la parte inferior del panel capas. A la derecha de la capa seleccionada aparecerá una pequeña muestra que representa el aspecto de la máscara que se le aplica. Otra manera de crear la máscara es: Capa > máscara de capa > de transparencia.



MÁSCARAS DE CAPA

Cómo funciona una máscara de capa

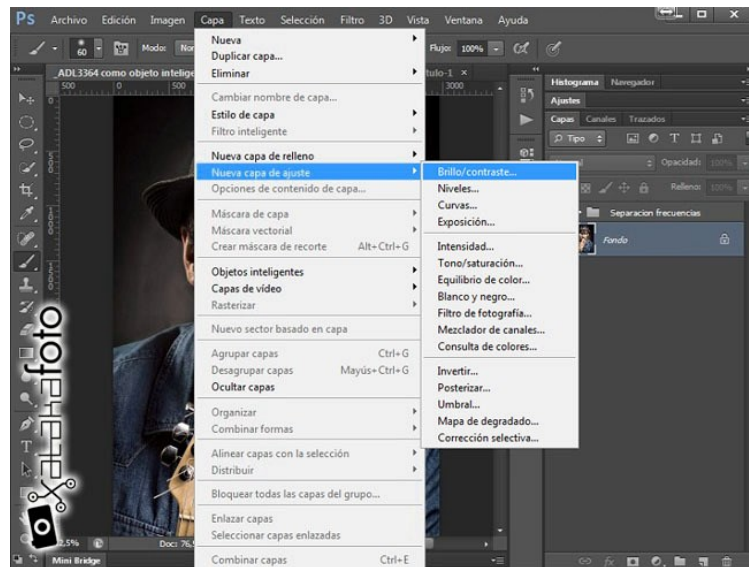
Las máscaras de capa funcionan de la siguiente manera: Éstas pueden ser blancas o negras. Cuando la máscara es blanca podremos ver todo lo que hay en la capa a la que está aplicada, por esto también es llamada capa de transparencia. Por el contrario, cuando la máscara es negra la capa a la que se le ha aplicado queda oculta. Para mostrar lo que hay debajo de una máscara de capa blanca bastará con pintar con una brocha o pincel en color negro en la zona deseada. Con la máscara de capa negra ocurrirá lo mismo si pintamos en color blanco.



Lo primero que debemos hacer para trabajar con una máscara es asegurarnos de que está seleccionada. Si no lo estuviera podríamos estropear la capa pintando sobre ella. Elegimos la herramienta pincel haciendo clic en ella o pulsando la tecla **B** del teclado. Debemos ajustar el tamaño del pincel al tamaño de la zona que queramos que se vea en color y dependiendo del nivel de precisión que queramos. A medida que vamos pintando con el pincel negro la imagen en color de la capa de abajo irá apareciendo. Si nos salimos de los bordes pintando con un pincel blanco debemos cambiar el color de la brocha al negro y repasar las zonas sobrantes. La tecla **X** nos permitirá hacer el cambio de color de blanco a negro y viceversa.

MÁSCARA DE RELLENO O DE AJUSTE

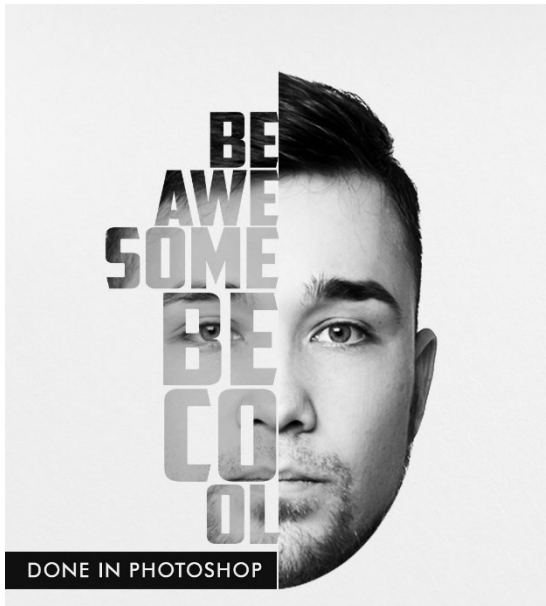
Las capas de ajuste son máscaras de capa “especiales” para poder ajustar determinados **parámetros**. Esto nos permite que podamos realizar **ajustes por zonas** utilizando unas máscaras de capas especiales que llamamos capas de ajuste (de niveles, de curvas, de brillo/contraste ... etc).



MÁSCARA DE RECORTE

Una **Máscara de recorte** es un objeto cuya forma enmascara otra principal de manera que sólo se pueden ver las áreas que están dentro de la misma. Esto significa que la ilustración se recorta con la forma de la máscara.

Para crear una máscara de recorte: En el panel Capas, seleccione la capa superior de un par de capas que desee agrupar y elija Capa > Crear máscara de recorte.




Para soltar máscara de recorte:

- En el panel Capas, seleccione cualquier capa distinta a la capa de base en la máscara de recorte.
- Seleccione Capa > Soltar máscara de recorte.

APLICAR ESTILOS DE CAPA

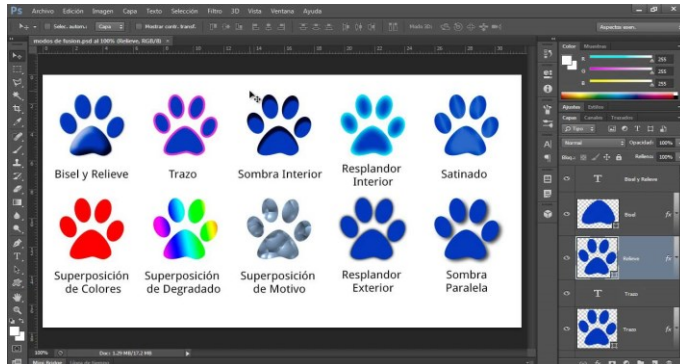
Los estilos de capa de Photoshop constituyen otra posibilidad más, en esta aplicación, de mejorar el aspecto de una imagen: con ellos se pueden fijar sombras, luces, relieves, etcétera.

El efecto de estos estilos se aplica a la capa activa de la imagen (no puede ser el fondo), y para ello, basta con seleccionar un estilo del listado asociado a la opción **Estilos de capa** del menú **Capa** o al botón  existente en la ventana **Capas**.

Después de elegir un estilo, se activará el cuadro de diálogo en el que, además de configurar el estilo elegido, se podrán activar y configurar tantos estilos como se quiera.



Fig. 79. Cuadro de diálogo **Estilo de capa** de Photoshop.




TRABAJAR CON TEXTOS



AGREGAR TEXTO A UNA IMAGEN

Todas las aplicaciones de tratamiento de imágenes incorporan opciones para agregar texto a una imagen y, a partir de ese momento, tratarlo como un elemento más para aplicarle efectos, filtros, transformaciones, etc.

Para poder agregar un texto a una imagen, se debe:

1. Activar la herramienta **Texto**, mediante el botón **A** (GIMP) o **T** (Photoshop).
2. Hacer clic sobre el punto de la imagen donde se quiera situar el texto.
3. Elegir el tipo de letra, color y demás características en la ventana o en la barra de herramientas **Opciones de herramientas**, según el programa.
4. Escribir el texto y finalizar la escritura activando otra herramienta o, en el caso de Photoshop, haciendo clic sobre el botón  existente en la barra de opciones.

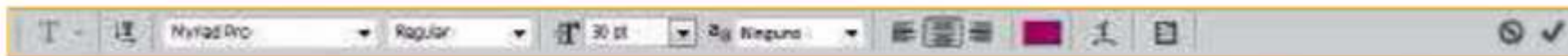
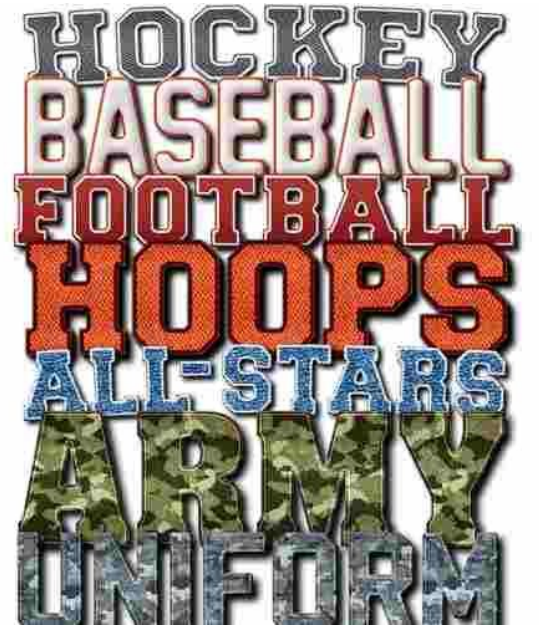


Fig. 59. Barra Opciones de herramientas para un texto en Photoshop.

CAPAS DE TEXTO


Cada texto que se escriba en una imagen pasará a ser una capa más, tal y como puede comprobarse en la ventana **Capas**; estas capas estarán identificadas con una T mayúscula. A partir de ese momento, el texto se comportará como un elemento más de la imagen con su propia capa, por lo que se podrán realizar todo tipo de modificaciones tanto en él como en su capa.

Mientras la capa de texto esté activa, el texto se podrá editar con solo situar el cursor entre los caracteres; también se podrá redimensionar, inclinar, etc., con las herramientas correspondientes. Para mover el texto a otra posición en la imagen, hay que arrastrarlo con la herramienta **Mover** activa, pero se debe tener la precaución de tomar como referencia algún carácter, porque, de lo contrario, se moverá la capa que esté situada debajo.



TRANSFORMAR UN TEXTO

En Photoshop, la herramienta **Texto** agrupa cuatro herramientas distintas, que permiten escribir un texto horizontal o verticalmente, así como crear directamente las correspondientes máscaras de texto.

Una opción interesante de Photoshop es deformar un texto mediante el botón  de la barra de herramientas **Opciones de texto**. Al hacer clic sobre este botón, se activará un cuadro de diálogo en el que se podrá elegir un estilo para deformar el texto, e indicar los valores que se quieran para sus características.

También resultan interesantes las posibilidades que ofrece el programa para cambiar las características de los caracteres del texto escrito. Para ello, hay que activar la paleta **Carácter** mediante el botón de la barra de herramientas **Opciones de texto**; esta paleta puede mantenerse abierta mientras se trabaja con textos, para facilitar la modificación de sus características.

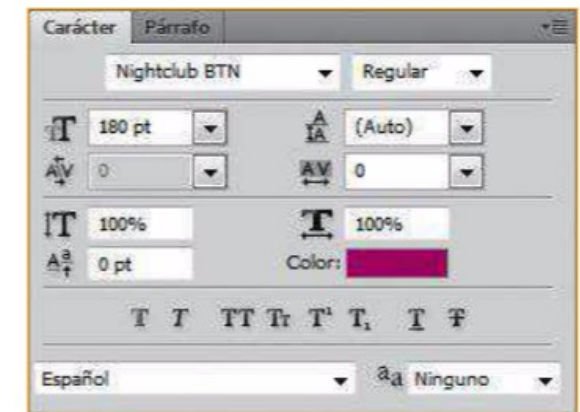
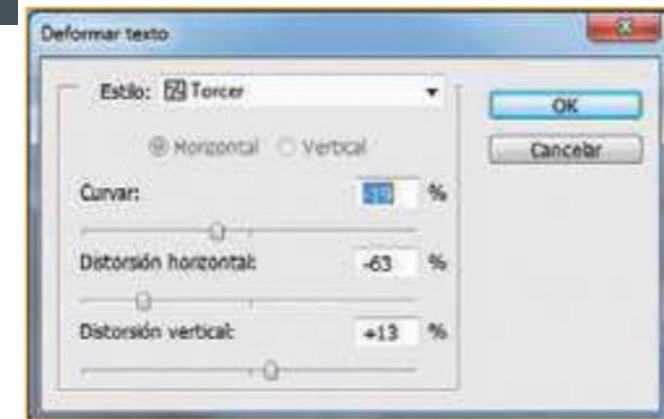


Fig. 68. Paleta Carácter de Photoshop.

APLICAR FILTROS



FILTROS

Los filtros son distintas funciones incluidas en los programas para aplicar sobre una imagen con la intención de mejorarla, modificarla o transformarla en otra totalmente diferente. Las acciones que se pueden llevar a cabo sobre una imagen son múltiples: distorsionarla, enfocarla o desenfocarla, cambiar su textura, simular que es un dibujo en lienzo o un cuadro pintado, convertirla en un grabado, conseguir efectos artísticos, etc.

Cada filtro produce un efecto diferente, y son tantas las posibilidades que resulta imposible realizar una exposición minuciosa de todos ellos; además, cada aplicación ofrece filtros particulares propios, aunque los más comunes suelen estar disponibles en todos los programas de retoque fotográfico.



APLICAR UN FILTRO

Los filtros se aplican sobre toda la capa de la imagen que esté activa, a no ser que se determine previamente la selección de una parte de ella. Además, los filtros no pueden actuar sobre una zona transparente.

Para aplicar el filtro a toda la capa, o solo a una zona seleccionada, basta con elegir el filtro del menú **Filtros** (GIMP) o **Filtro** (Photoshop) y especificar, en la ventana propia del filtro, las características que se quieran para él.

Son tantos los filtros disponibles que los programas los ofrecen agrupados, por afinidad, en el menú correspondiente.

En caso de trabajar con Photoshop, también es posible aplicar un filtro desde la **Galería de filtros**, con la ventaja de disponer de ciertos filtros que tiene el programa en una única ventana, en la que se puede activar un filtro y comprobar inmediatamente su efecto en la imagen.

