



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

UNIDAD 4

LOS TEXTOS



SERVICIO de
FORMACIÓN del
PROFESORADO



INDICE DE UNIDADES

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

LOS TEXTOS

El texto es una parte fundamental del tratamiento de imágenes digitales para la educación. Diferentes herramientas nos ayudarán a introducir texto en nuestras imágenes y poder adaptarlas a nuestra labor diaria. Como siempre concluiremos la unidad con unas prácticas indicadas para el trabajo de aula.

Contenidos

Introducción
Texto estándar
Texto en ruta
Texto sobre imágenes
Hacer un logo
Logotipos
Prácticas guiadas de la Unidad 4
Ejercicios de la Unidad 4

El texto en GIMP

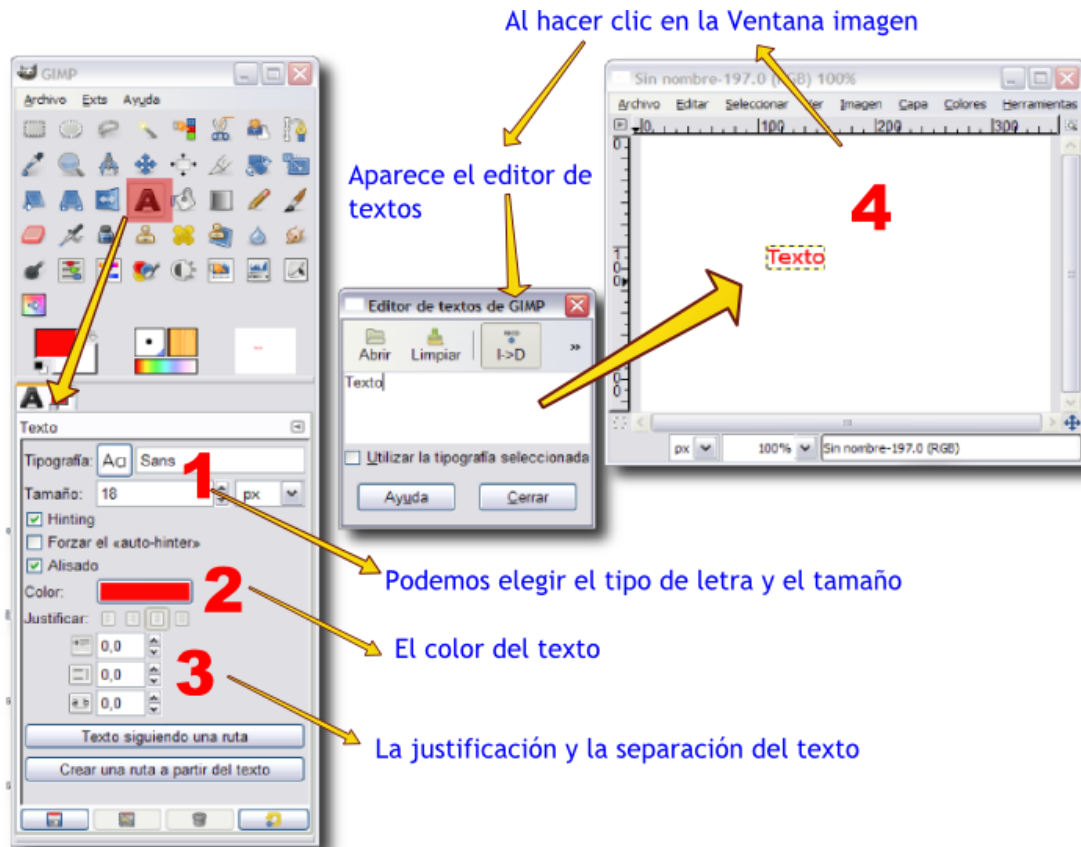
El texto forma parte fundamental del tratamiento de imagen por ordenador, las herramientas que vamos a encontrar en GIMP nos facilitarán la utilización de texto en nuestros proyectos con imágenes digitales.

Las herramientas de texto y sus peculiaridades para sacar el máximo partido de ellas serán tratadas en esta Unidad.

Para introducir texto en Gimp utilizamos la herramienta Texto **A** a la que se accede desde la Caja de herramientas.



Al seleccionar la herramienta Texto **A** en la **Caja de herramientas** en la parte inferior de la misma aparecen sus **Opciones de herramienta**. Si tenemos abierta una imagen y hacemos clic en la **Ventana Imagen**, nos aparecerá una ventana con el **Editor de textos** donde podemos introducir el texto que se mostrará en la **Ventana Imagen**.



En las **Opciones de la herramienta Texto** podemos seleccionar el tipo de letra, de los que están instalados en nuestro ordenador, y tamaño de fuente.

Teniendo **Hinting** seleccionado, se altera el contorno de la tipografía para que los tamaños pequeños de letra se vean de forma precisa. Si además marcamos **Forzar el auto-hinter**, se establece de forma automática la distancia entre las letras.

El **Alisado** de los bordes de las letras evita el exceso de enfoque de las mismas.

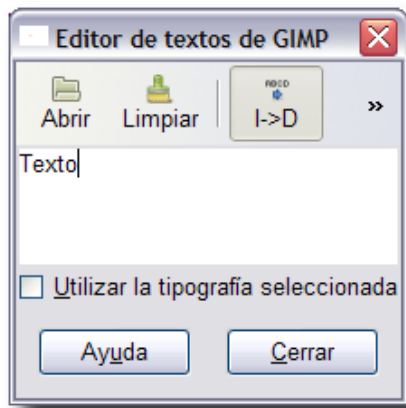
Podemos elegir el **Color** del texto. AL hacer clic sobre el rectángulo de color aparece la ventana de selección de color que ya conocemos.

Podemos justificar de distintas formas el texto, sangrar la primera línea y espaciarlas a nuestra elección.

El botón **Texto siguiendo una ruta** nos permitirá poner el texto a lo largo de una línea que puede tener cualquier forma.



Por último, cuando tenemos seleccionado un texto en la **Ventana Imagen** podemos crear rutas desde el texto.



Al hacer clic sobre la **Ventana imagen** aparece el **Editor de Texto**, que nos permite introducir directamente texto y elegir la dirección de la escritura.

Con la opción **Abrir** podemos acceder a archivos de texto (formato .txt), texto que se incorporará a nuestro **Editor de textos** y se mostrará en la **Ventana Imagen**.

Cada vez que escribimos un texto haciendo clic en la **Ventana Imagen** se crea una capa especial llamada **Capa de texto**, editable mientras se mantenga la misma condición (ser capa de texto).

Texto estándar

Las opciones de la herramienta **Texto** nos permiten elegir las características del texto que vamos a colocar en nuestro trabajo. Vamos a trabajar sobre una imagen.

1. Creamos una nueva imagen con fondo blanco y dimensiones 400 x 200 píxeles. Seleccionemos la herramienta **Texto** en la **Caja de herramientas** y en sus opciones hacemos clic en la

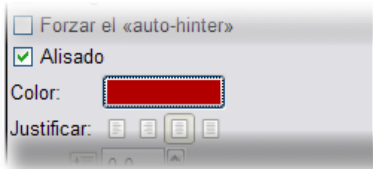
imagen  situada a la derecha de la palabra **Tipografía**.



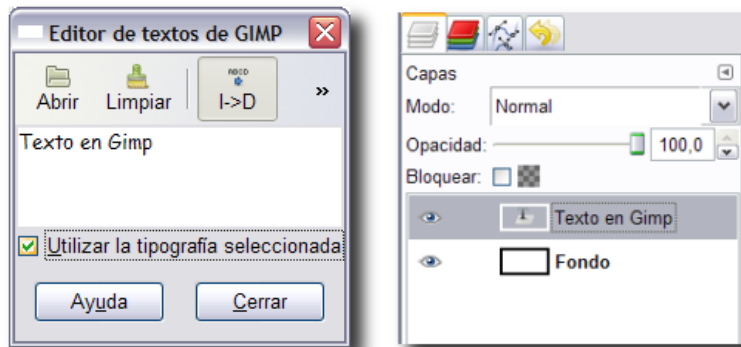
Aparece una ventana donde podemos seleccionar el tipo de fuente que deseemos de las tipografías instaladas en nuestro ordenador.

A la izquierda del nombre de la fuente tenemos una pequeña muestra de la misma para orientar nuestra elección. Busca en esta ventana la fuente "Comic Sans" y haz clic en ella.


2. Seleccionemos un tamaño de 40 píxeles, **Hinting** y **Alisado**. Justificamos al centro y ponemos como color el valor hexadecimal **b20000**; para elegir el color de la fuente tenemos un acceso a la paleta de colores desde las **Opciones** de la herramienta Texto.

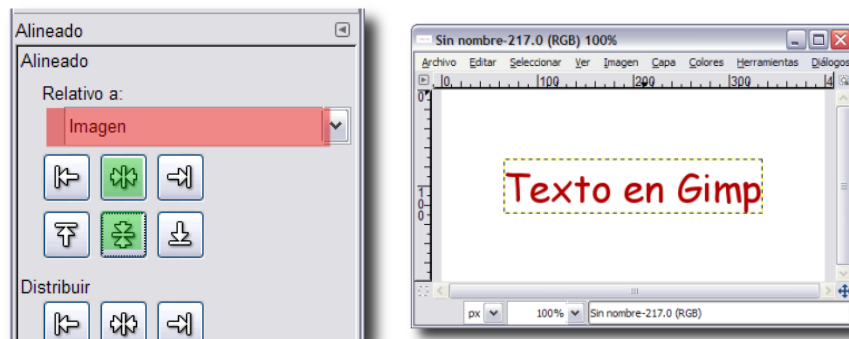


3. No modificamos los valores de sangrado y espaciado de línea.
4. Hacemos clic en la zona central de la **Ventana Imagen**; observa que se abre la ventana **Edición de textos**. En cuanto comenzamos a escribir se crea una capa especial denominada **Capa de texto**, que adquiere el nombre del texto escrito.

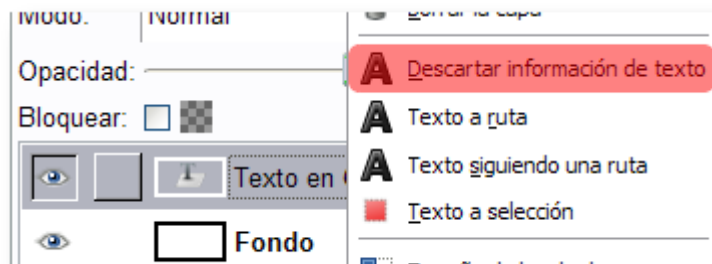


5. En la ventana imagen, el texto que acabamos de escribir queda enmarcado por una línea discontinua que marca los límites de la capa que estamos creando. Podemos colocar la capa en el lugar que queramos de la **Ventana Imagen**. Centra la imagen utilizando la herramienta

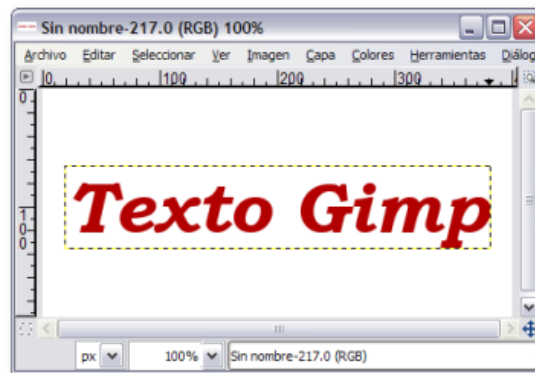
la herramienta **Alineación** . Debes seleccionar la Opción Imagen, hacer clic en la capa (en la Ventana Imagen) y luego hacer clic en los dos botones marcados en color verde en la siguiente imagen.



6. Este texto es editable, es decir, podemos cambiar el texto escrito, el tamaño del tipo, el color, etc. La capa de texto es una capa especial en GIMP. Tiene el tamaño que ocupe el texto en la imagen, dicho tamaño aumenta o disminuye cuando se edita el texto y no es necesario crear previamente la capa para insertar texto en nuestra imagen. Esta condición de editabilidad permanecen siempre y cuando no se cambien las características de la capa. Esto puede suceder cuando hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre la capa en la **Paleta de capas** y elegimos "**Descartar información de texto**", ya que la capa de texto se transforma en una capa normal y el texto deja de ser editable. También ocurre cuando se aplica sobre la capa de texto cualquier filtro.

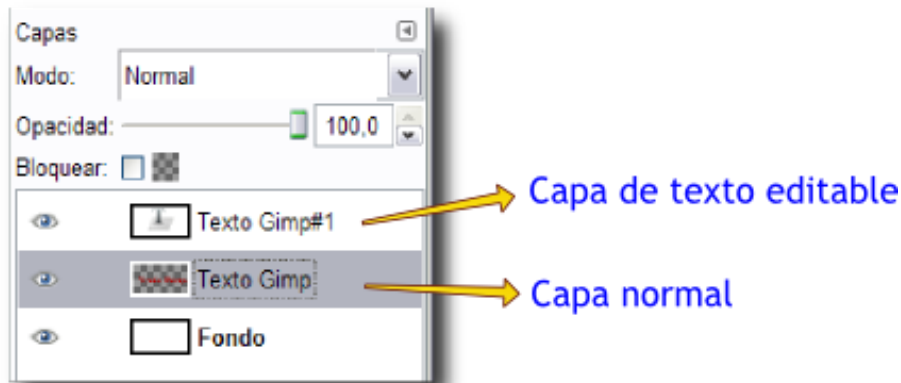


7. Si no hacemos cambios a la capa de texto, ésta continua siendo editable. Vamos a comprobarlo. Cambiamos el texto de esta capa, para ello haz clic con el botón derecho sobre la capa en la **Paleta de capas** y elige **Herramienta de texto**. Cambiamos el tipo de letra, por ejemplo "Bookman", además vamos a quitar la palabra "en" y aumentamos el tamaño de la fuente a 60 píxeles. Centra de nuevo el texto si es necesario.



8. Duplica la capa que contiene el texto. La nueva capa tiene las mismas propiedades que la anterior y se coloca sobre ella en la pila de capas. Ahora seleccionamos la capa de texto original y aplicamos sobre ella un filtro: debes ir a la Ventana imagen y allí al menú **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque gaussiano** con los valores que vienen por defecto. Después movemos esta capa tres píxeles hacia abajo y otros tantos hacia la izquierda.

Observa cómo la capa de texto sobre la que hemos aplicado el texto, ha dejado de ser una capa de texto editable. Ya no podemos cambiar el tipo de letra, su tamaño o cualquier otra característica propia del texto.




9. Vamos a pintar la capa sobre la que hemos aplicado el filtro de desenfoque de color negro. Selecciona la capa en la **Ventana Capas**, marca la opción **Bloquear** transparencia. En la **Caja de herramientas** selecciona la herramienta **Pincel** y el color negro de **Color de frente**. Ahora puedes ir a la **Ventana imagen** y colorear la capa de negro. Observa el resultado.

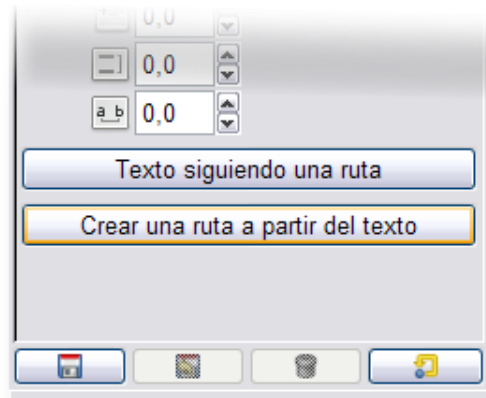


Convertir Texto en una ruta

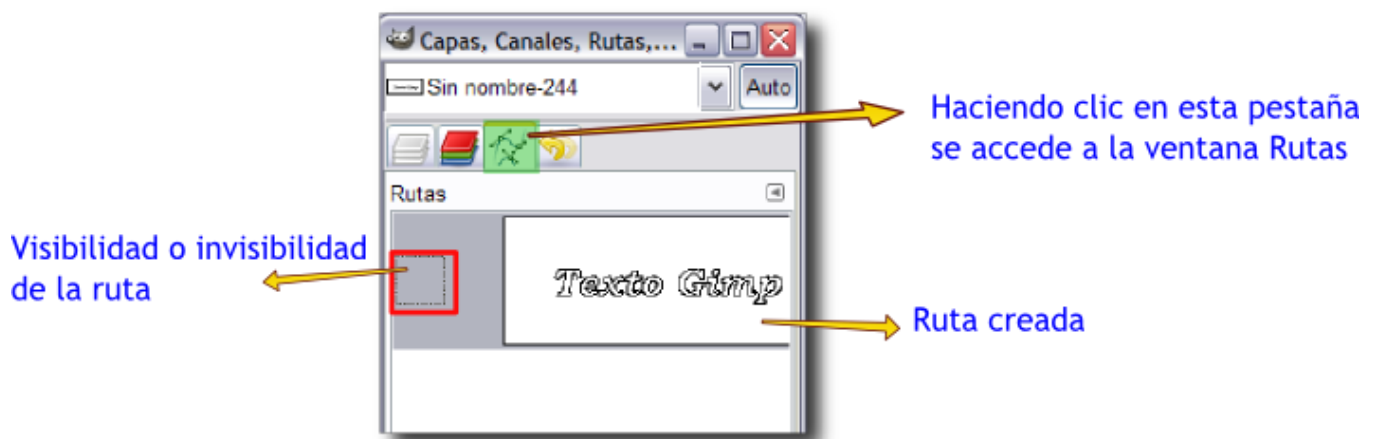
1. Crear la Ruta


Una de las opciones que podemos elegir cuando seleccionamos la herramienta texto y creamos una Capa de texto es la **Crear una ruta a partir del texto**. Para poder comprobar su funcionamiento y sus posibilidades, vamos a hacer un ejercicio con texto.

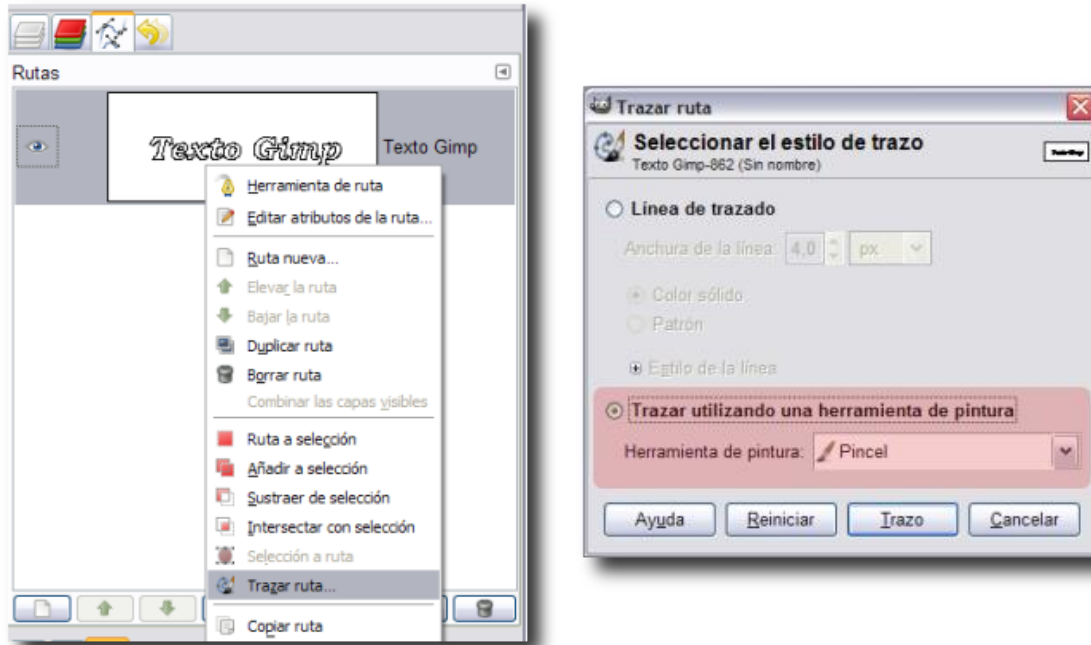
1. Crea una nueva imagen con 500 x 200 píxeles de tamaño y fondo blanco. Selecciona la herramienta **Texto** en la **Caja de herramientas**. Y elige el mismo tipo de fuente que utilizamos en el apartado anterior: "Bookman Old Style", en color negro y con un tamaño de 60. haz clic en la **Ventana imagen** y, en el Editor de textos que aparece, escribe "Texto Gimp". Centra el texto en la imagen utilizando la herramienta **Alinear** .
2. Haz doble clic sobre el icono de Capa de texto en la Ventana Capa. Aparece de nuevo el Editor de textos y en las opciones de la herramienta Texto de la Caja de herramientas aparece accesible el botón **Crear una ruta a partir del texto**.



3. Hacemos clic sobre ese botón y no se observa que haya ocurrido nada. Pero si que ha ocurrido. Hemos creado una **Ruta**, que podemos observar si hacemos clic en la pestaña **Rutas** de la **Ventana Capas, Canales, Rutas, Deshacer...**



4. Aunque adelantemos contenidos de otra unidad, vamos a utilizar esta opción para ver sus posibilidades. La ruta creada tiene unas líneas que forman el texto pero no son visibles en nuestra **Ventana Imagen**. Para que las rutas sean visibles debemos hacer clic en la zona marcada con rojo en la anterior imagen. Nos aparecerás el icono del ojo.
5. Volvemos a la **Ventana Capas** (haz clic en la **Pestaña Capas** ) y crea una capa nueva, llámala "Trazo" y sitúala debajo de la capa que contiene el texto.
6. Volvemos a la **Ventana de Rutas** (clic en la pestaña **Rutas**). En la **Caja de herramientas** cambiamos el color de primer término a rojo (**da1818**) y elegimos un pincel con la brocha "Circle Fuzzy 17". En la **Ventana Rutas** hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre la única ruta que tenemos y del menú contextual que aparece, elegimos **Trazar ruta...**



7. Selecciona "Trazar utilizando una herramienta de pintura" y elige la opción **Pincel** para que el trazo se realice con el pincel seleccionado en la Caja de herramientas. Haz clic en el botón **Trazo**. Observa lo que ocurre en la **Ventana Imagen**. has obtenido una imagen similar a la siguiente:




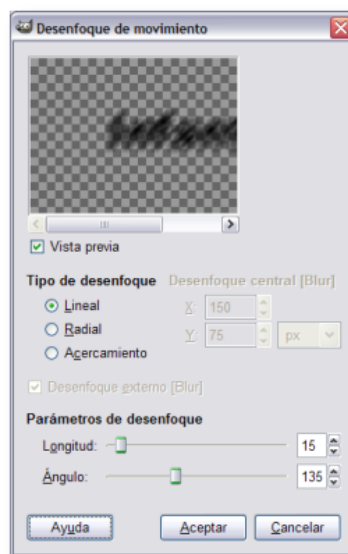
2. Un efecto sobre el texto

Vamos a realizar un ejercicio para proporcionar otro efecto a un texto.

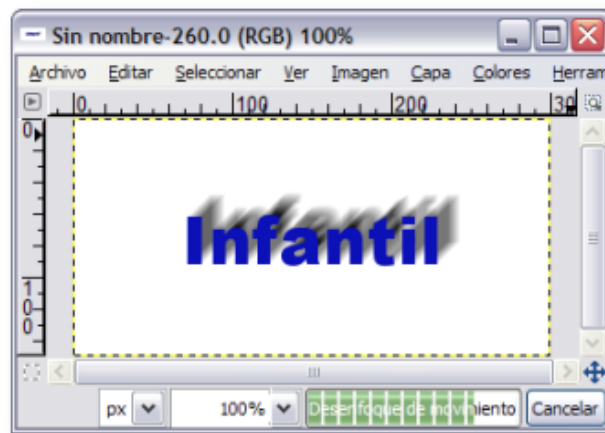
1. Creamos una nueva imagen con fondo blanco y 300 x 150 píxeles de tamaño.
2. Seleccionamos en la **Caja de herramientas** el color de primer plano **0b10b7**. Con la herramienta **Texto** seleccionada escribimos en la **Ventana imagen** el siguiente texto: "Infantil".
3. Seleccionamos la fuente "Arial Black" con un tamaño de 42 puntos. Centra el texto en la imagen utilizando la herramienta **Alinear**.
4. Duplicamos la capa y desactivamos la visibilidad de la capa copia.



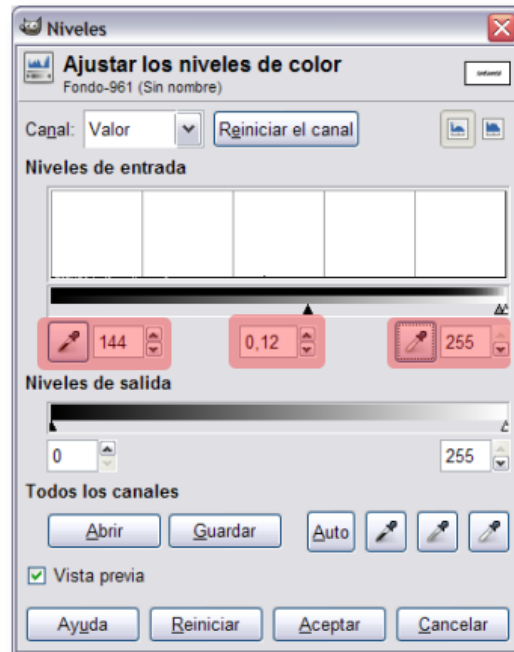
1. Ahora vamos a cambiar el color del texto. Seleccionamos la capa "Infantil", volvemos a poner el color negro como color de Frente y elegimos la herramienta **Rellenar con un color** . La capa debe tener activado el botón **Bloquear transparencia**, para evitar que se colorean las partes transparentes. Si hacemos clic en la **Ventana imagen** comprobaremos que el texto ha pasado a ser negro, el color de primer plano que tenemos en la **Caja de herramientas de GIMP**.
2. La capa de texto que se crea con la herramienta **Texto** tiene un tamaño determinado, el ocupado por el texto y un pequeño margen. Vamos a redimensionar la capa para que sea del tamaño de nuestra imagen, para ello hacemos clic con el botón derecho del ratón en la capa seleccionada y elegimos **Capa a tamaño de imagen**. Comprobamos en la ventana Capas que la capa sobre la que estamos trabajando ya ha perdido la editabilidad del texto.
3. Vamos a dar sombra al texto, para lo que debemos desactivar en esta capa la opción **Bloquear transparencia**. En la **Ventana imagen** vamos al menú y elegimos el filtro: **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque de movimiento**, con los siguientes parámetros: 15 en longitud y 135 para el ángulo. Aceptamos.



- Combinamos esta capa con la capa de fondo. Si hacemos visible la capa de texto de color azul no modificada, veremos que tenemos un cierto relieve pero no muy adecuado por la cantidad de grises que posee. En este caso lo más adecuado sería disminuir el nivel de grises.



- Hacemos invisible la capa de texto y seleccionamos aquella a la que hemos aplicado el desenfoco. Hacemos clic con el botón derecho sobre la imagen y elegimos **Colores --> Niveles**. Esta herramienta nos permite disminuir el número de grises que tiene una imagen. En la ventana que nos aparece ponemos los valores de entrada que figuran en la siguiente imagen y aceptamos.



- Hacemos visible la capa de texto donde tenemos la palabra en color azul y obtenemos...



7. Guardamos nuestro trabajo como "texto_relieve.xcf".


Texto sobre imágenes

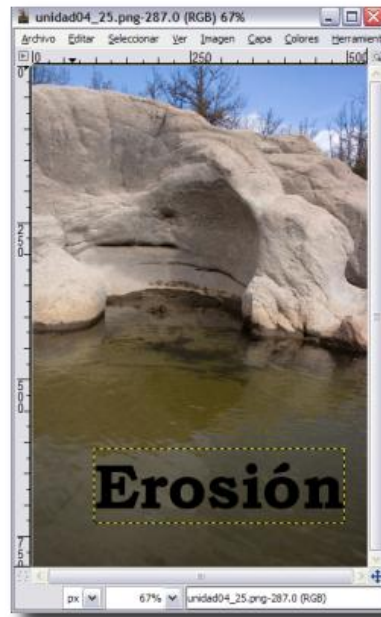
Uno de los trabajos más habituales en el tratamiento de imágenes por ordenador es el de añadir un texto con algún efecto sobre una imagen.

Vamos a utilizar una imagen como base para escribir encima y tener un texto artístico sobre esa imagen.

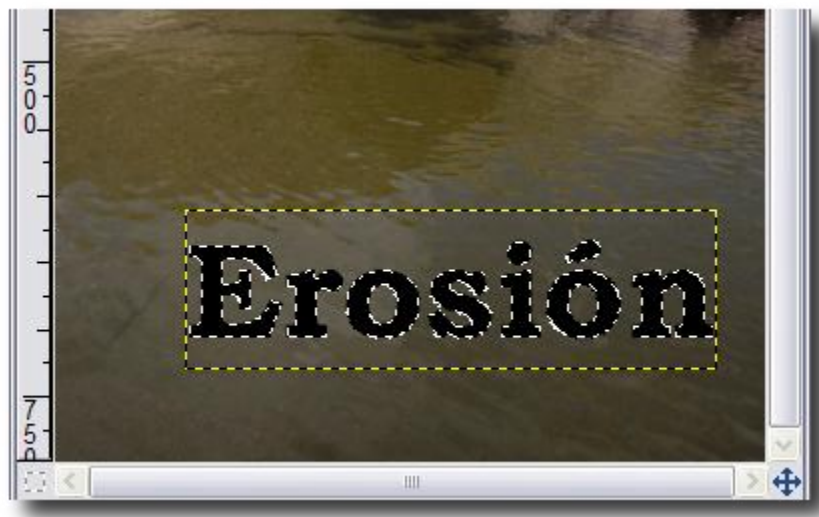
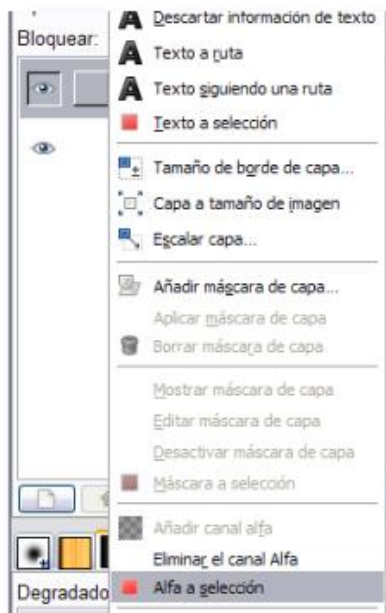
Consigue la siguiente imagen por el procedimiento habitual. Desde el CD del curso haz clic sobre la imagen, se abre una nueva ventana de explorador y allí encuentras la imagen a un tamaño más grande; haz clic derecho sobre ella y elige **Guardar imagen como...**



1. Abrimos la imagen en GIMP. Seleccionamos la herramienta **Texto**  y hacemos clic en cualquier lugar de la **Ventana imagen**.
2. Se nos abre la ventana **Editor de texto** y escribimos allí "Erosión". Elegimos la fuente "Bookman Old Style " con 100 puntos de tamaño; hacemos clic en **Aceptar** y obtenemos una capa de texto que colocaremos en la parte inferior derecha de nuestra imagen.



- Ahora vamos a realizar una selección con la forma de las letras. Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa de texto una vez seleccionada en la **Ventana Capas** y elegimos **Alfa a selección**. Los píxeles transparentes de una capa constituyen lo que se llama Canal alfa. Al llevar el canal alfa a selección conseguimos una selección con la forma del texto.



- Se ha creado una selección de todo lo que es transparente en la capa de texto. Comprobamos que en la **Ventana imagen** aparece una selección alrededor de todo el texto ("las hormigas en marcha").

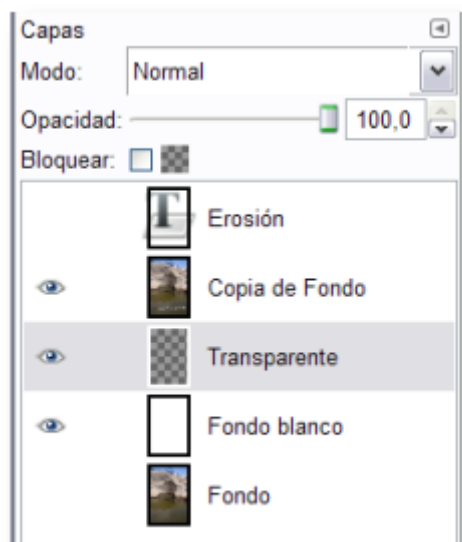
5. Seleccionamos la capa "Fondo" y accedemos al menú contextual de la Ventana Capas para elegir la opción Añadir canal Alfa lo que proporciona a la capa de fondo la posibilidad de tener píxeles transparentes; esto no ocurre en las capas llamadas "Fondo" de las imágenes que proceden de archivos JPG tal y como es este caso. Duplicamos esta capa "Fondo". Siempre es conveniente preservar la capa de Fondo y trabajar con una copia. Con la capa "Copia de Fondo" seleccionada, hacemos invisible la capa de texto y la capa "Fondo". Observa cómo en la Ventana imagen tenemos una selección con la forma del texto pero sin ningún relleno.



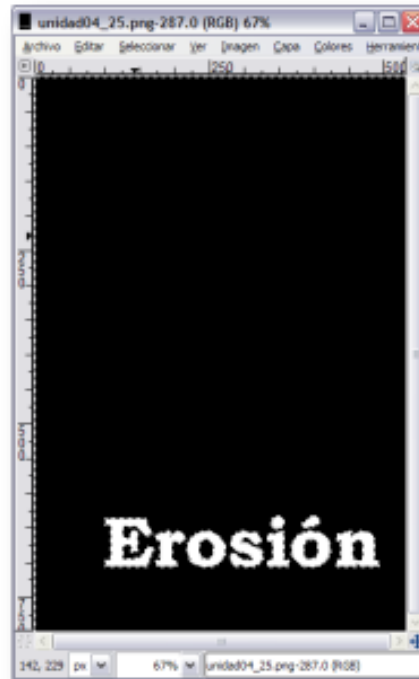
6. Ahora que tenemos esta selección es importante que comprobemos que la capa seleccionada es "Copia de Fondo". Haz clic con el botón derecho sobre la imagen y elige **Editar --> Limpiar (Supr)**. Acabamos de quitar un trozo de la imagen de fondo con la forma del texto.



7. Ahora debes crear dos capas, una con el fondo transparente y otra con el fondo blanco llamadas "Transparente" y "Fondo blanco". Debes colocarlas tal y como se observa en la imagen siguiente.



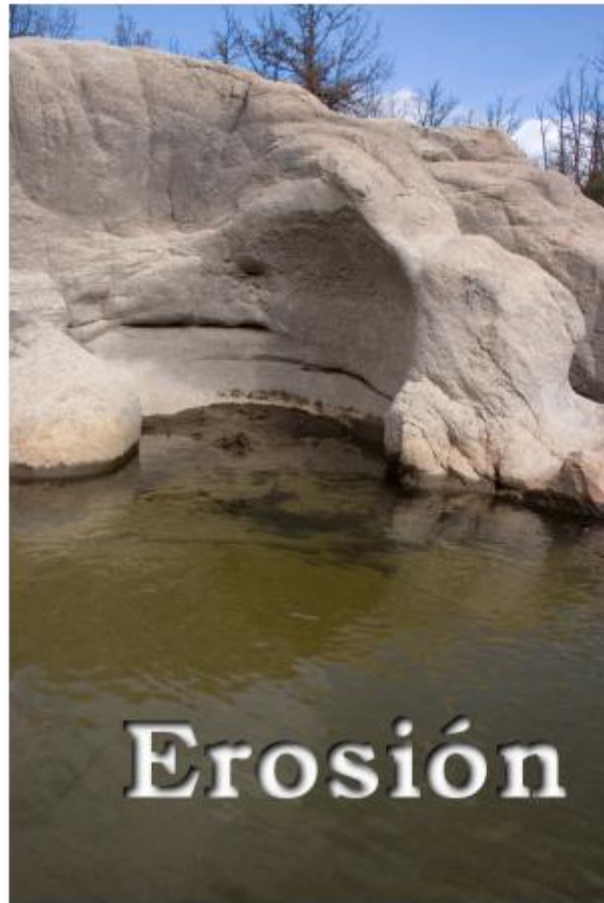
8. Selecciona la capa "Transparente", recuerda que aún tenemos una selección con la forma del texto. Accede al menú de la Ventana Imagen **Seleccionar --> Invertir**. Elige la herramienta Rellenar con color, selecciona negro como color de frente y haz clic en la Ventana imagen. Para comprobar que se ha llenado toda la capa de color negro puedes hacer invisible la capa "Copia de Fondo"



9. Vamos al menú **Seleccionar --> Nada**. Hacemos clic con el botón derecho sobre la **Ventana imagen** y aplicamos un filtro: **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque gaussiano**, con un valor de 10, después aceptamos. Mueve esta capa 4 píxeles a la derecha y 4 píxeles hacia abajo. Haz visible la capa "Copia de fondo"



10. El efecto obtenido nos permite ver a través de la imagen, hemos hecho un agujero con la forma del texto en la imagen.
11. El resultado es el que puedes ver. Guardamos nuestro trabajo como "erosion.xcf". Mantenemos no visible la capa de texto y aplanamos la imagen. Ahora la guardamos en formato JPG. Éste es el resultado.



Un pequeño logotipo

Con muy pocos pasos podemos conseguir llamativos logotipos para nuestras páginas web o para adornar nuestros trabajos en papel. El proceso es bastante sencillo y rápido, consiguiendo sorprendentes efectos con los filtros.



1. Crea una nueva imagen con un tamaño 200x100 píxeles y fondo negro. En una nueva capa de texto escribe "Frío" en "Arial Black" con un tamaño de 64 puntos y color blanco. Sitúa esa capa en el centro de la imagen y la renombra como "Frío". Redimensiona esta capa utilizando la opción **Capa a tamaño imagen** haciendo clic con el botón derecho sobre el icono de la capa en la Ventana Capas. Haz una copia de la capa "Frío" y llámala "Copia frío".

2. Selecciona la capa "Frío" y gira la capa 90 grados: hacemos clic con el botón derecho en la imagen y elegimos **Capa--> Transformar --> Rotar 90 grados en sentido horario**.
3. Aplica un filtro para distorsionar la capa "Frío": **Filtros --> Distorsiones --> Viento**. Aparece la siguiente ventana en la que modificaremos los parámetros para conseguir el efecto deseado.



4. Haz clic en **Aceptar** y observa el resultado en la **Ventana imagen**. Gira de nuevo la imagen para volver a tener el texto en posición horizontal.

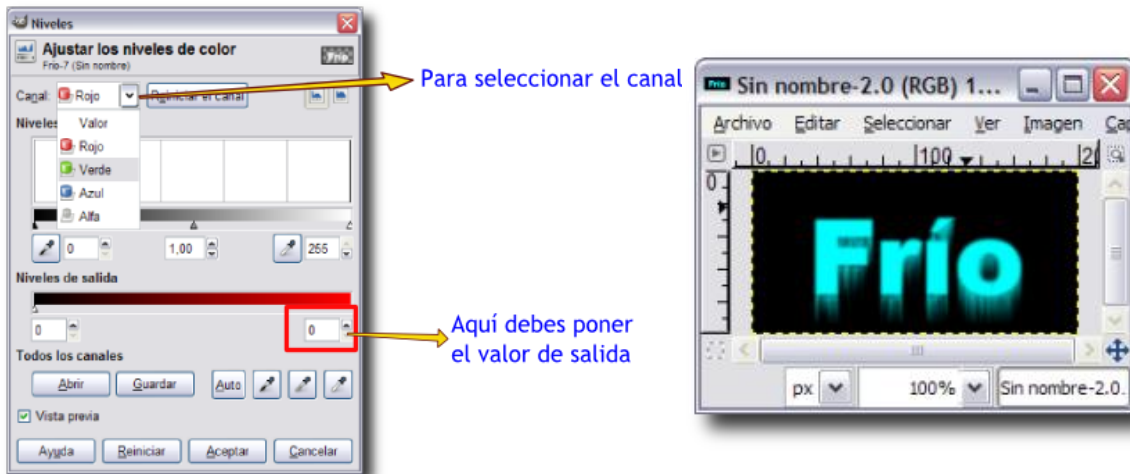
Para que el efecto del filtro pueda aplicarse, debemos recordar que no se debe bloquear la **Transparencia** de la capa.



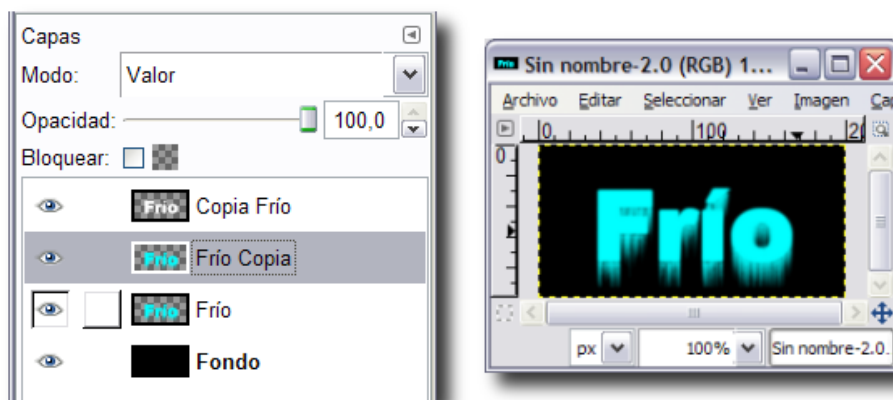
5. Vamos a desenfocar la capa "Frío" para quitar la dureza producida por el filtro, para ellos utilizamos **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque gaussiano** con un valor de 2.



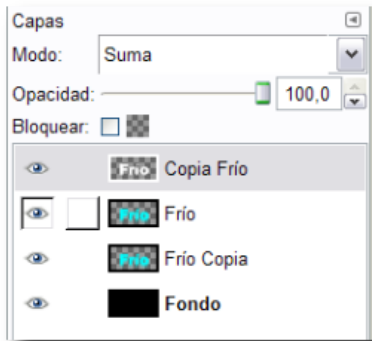
6. Damos un poco de color a la capa "Frío" haciendo clic con el botón derecho sobre la imagen y eligiendo Colores --> Niveles y poniendo como salida al Canal rojo un valor de 0 y al Canal verde 191.



7. Duplicamos la capa "Frío" con las características obtenidas y a la nueva capa la llamamos "Frío Copia". Aplicamos a esta última el modo de combinación Valor, para obtener lo siguiente:



8. Haz visible la capa "Copia frío" y coloca las capas en el orden que se ve a continuación. Las capas deben tener los siguientes modos de combinación: "Frío copia" Valor; "Frío" Suma y "Copia frío" Suma. Guarda el trabajo como "frio.xcf".



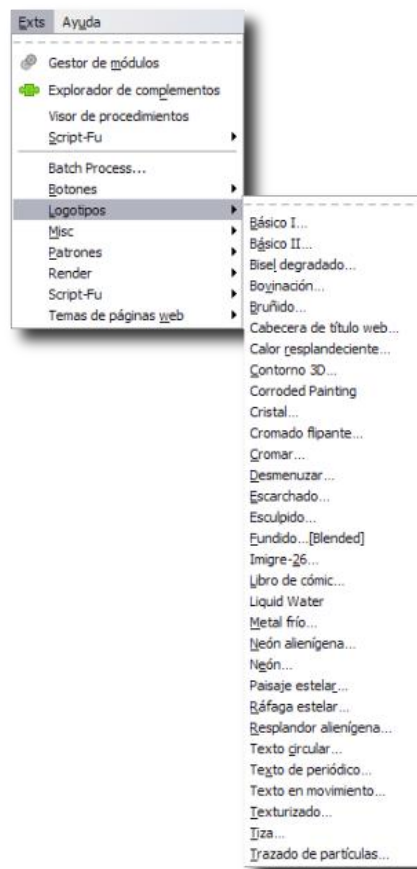
9. Aplanamos la imagen y la guardamos como "frio.jpg".



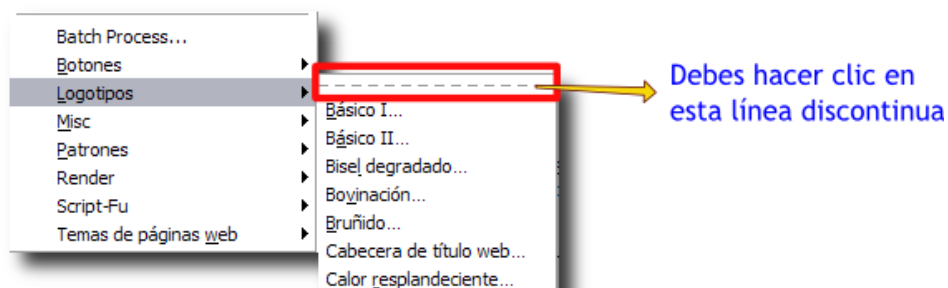
Logotipos con textos

1. Los logotipos

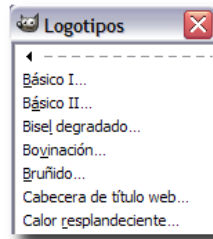
Son una serie de órdenes escritas en un lenguaje llamado Scheme que hacen que GIMP cree un determinado efecto. Accedemos a ellos desde la **Caja de herramientas**, pulsando **Exts --> Logotipos**. Ponemos estos efectos en este apartado porque todos se realizan con base en textos.



Para no tener que ir de forma constante al Menú de Logotipos vamos a hacer que el menú **Logotipos** esté de forma permanente en nuestra pantalla. Para ello, con el menú desplegable abierto, debemos hacer clic en la línea discontinua que aparece en la parte superior, (marcada en rojo en la imagen).

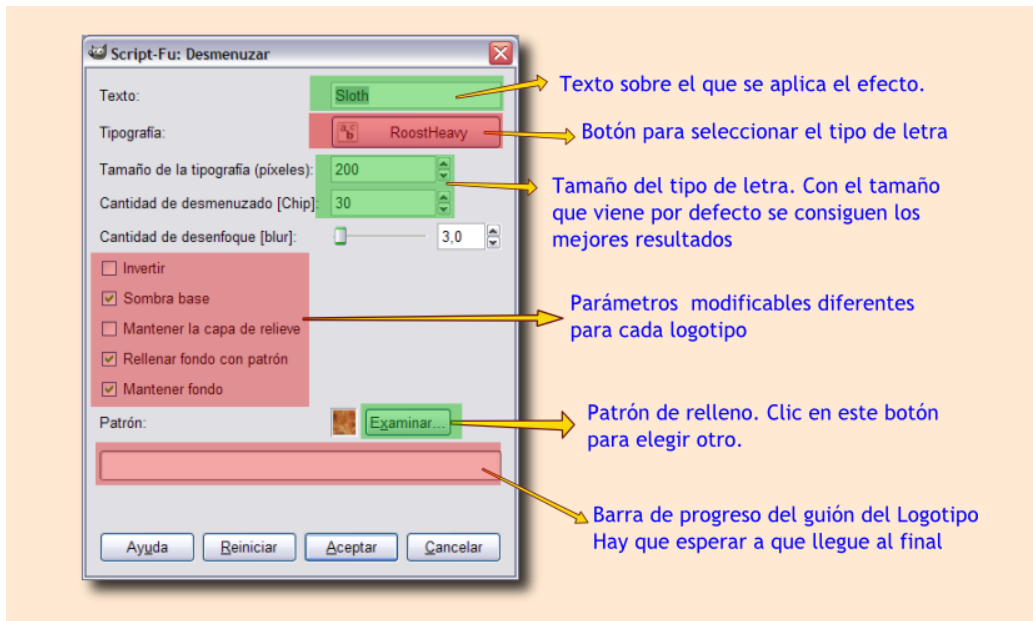


Nos aparece una ventana independiente con todos los accesos a los logotipos visibles.



Todos los Logotipos de texto funcionan de forma similar: especificando el texto sobre el que se aplicará el guión, el tipo de letra y los parámetros correspondientes a cada uno de los Logotipos. Comprobemos su funcionamiento.

Desmenuzar



Es fundamental observar la **Ventana de Capas, Canales, Rutas...** donde se distribuyen las distintas capas creadas por el Logotipo. Cada una de ellas se puede copiar o traspasar a otra imagen, utilizando los efectos producidos de forma más creativa.

Básico 1

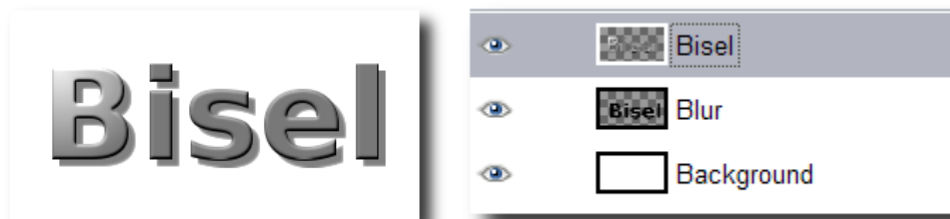


Podemos modificar el color de fondo, de primer plano y el tipo y tamaño de letra.

Básico 2



Bisel degradado



Podemos modificar el tamaño, tipo de letra y anchura y altura del bisel, así como el color de fondo.

Bovinación

Simula la piel de vaca sobre el texto. Podemos seleccionar la fuente y su tamaño, también la densidad de las manchas y su color de fondo.



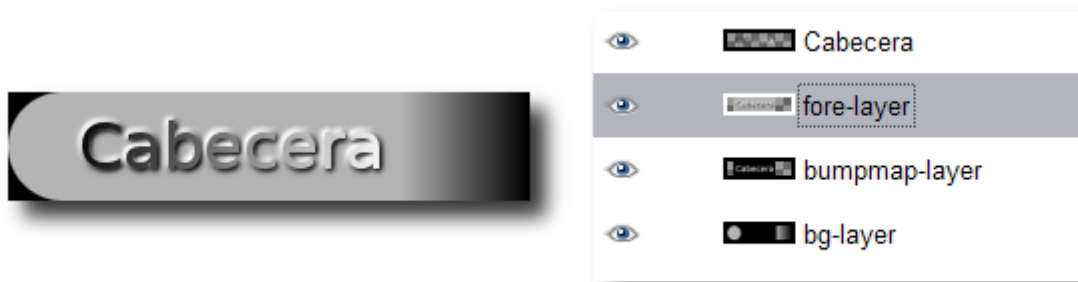
Bruñido



Es uno de los más completos. Podemos modificar una gran variedad de parámetros, desde el gradiente (degradado) del texto y la sombra, hasta distintos patrones que se emplearán para el texto y la sombra, así como el desplazamiento de la sombra en vertical y horizontal. A continuación hay otro ejemplo utilizando patrones.

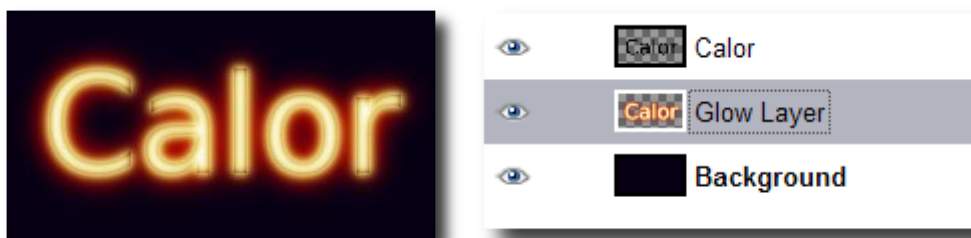
Bruñido 2

Cabecera de título web



Sencillo y efectivo. Sólo podemos seleccionar el tipo de fuente y el tamaño de la misma.

Calor resplandeciente



Podemos cambiar el tipo de letra, su tamaño y seleccionar el color de fondo de la imagen.

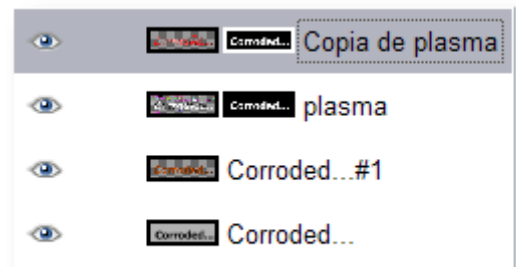
Contorno en 3D

Sirve para conseguir letras en tres dimensiones. Muy apropiado para crear un título sobre fotografías. Podemos modificar el tipo de letra, el tamaño, el patrón de relleno de las letras y las características del relieve que proporciona el Script. También podemos añadir sombra a nuestro texto.



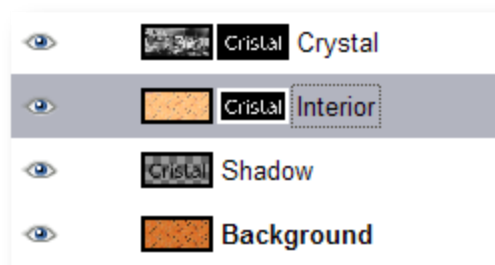
Corroded Painting

Sirve para conseguir letras en tres dimensiones y con un relleno que simula una superficie corroída.



Cristal

Se trata de un Script muy elaborado y efectista. A las posibilidades habituales se une la elección de la imagen de fondo y de su entorno.



Cromado flipante

Podemos modificar distintos parámetros sobre el cromado que se consigue, elegir la imagen de fondo, tipo y tamaño de letra, así como el color y brillo del cromado.



Cromado

Sencillo cromado donde podemos modificar el tipo y tamaño de letra, así como el color de fondo del cromado.



Congelado

Nos permite la posibilidad de seleccionar el color de fondo, el tipo de letra y su tamaño. Una buena variante del ejercicio realizado en el apartado anterior.



Esculpido

Si elegimos una imagen que ocupe todo el fondo, podemos contemplar cómo el texto está esculpido en el mármol. Existe posibilidad de elegir el tipo y tamaño de letra, la imagen de fondo y el espacio alrededor del texto.



Fundido

Podemos seleccionar el color de la fuente de fondo, la de primer plano, así como el tamaño y tipo de la fuente utilizada. El modo de fundido y el degradado a utilizar para el fondo.



Imigre-26

Podemos seleccionar el color de la fuente de fondo, la de primer plano, así como el tamaño y tipo de la fuente utilizada. Un parámetro propio de este Script es el fotograma, a mayor tamaño, la fuente de primer término tapa a la de segundo término.



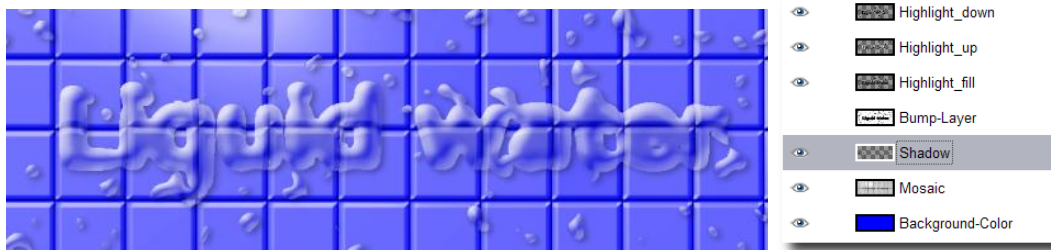
Libro de cómic

Además de seleccionar la fuente y su tamaño, también podemos elegir el gradiente para el relleno del texto, el contorno y los colores del contorno y el fondo.



Liquid Water

Texto en forma de agua sobre azulejos. Podemos cambiar el volumen del agua, el color de los azulejos y la tipografía.



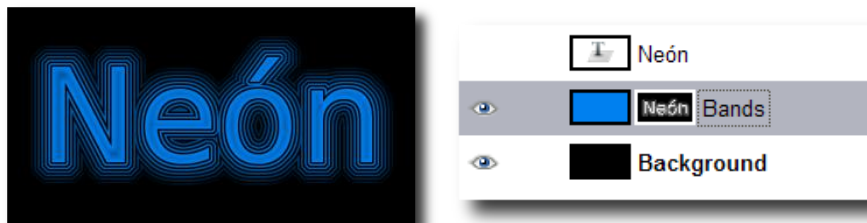
Metal frío

Con pocos cambios conseguimos un resultado espectacular. Sólo podemos cambiar el tipo y tamaño de la fuente, y el gradiente de relleno del texto.



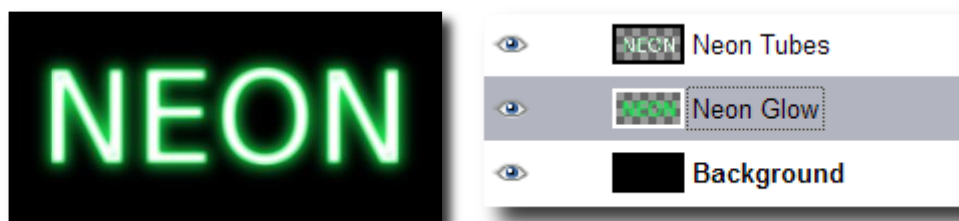
Neón alienígena

Fuente, tamaño, color de fondo y color del fulgor para este Script, que nos permite modificar la anchura de los huecos y de las bandas que aparecen alrededor de los textos.



Neón

Otra posibilidad para el neón. En esta ocasión podemos poner una sombra que sólo se percibe cuando el fondo no es negro.



Paisaje estelar

El color de fondo de la estrella lo podemos elegir nosotros.



Ráfaga estelar

La "explosión" se hace sobre el texto. Podemos elegir el tipo y tamaño de la fuente, así como los colores del fondo y texto.



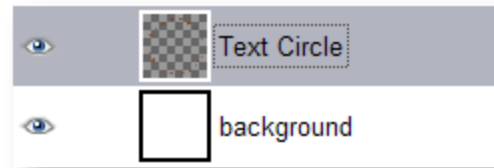
Resplandor aliénigena

Bajo esta denominación se esconde un simpático Script-Fu, en el que podemos elegir el tipo y tamaño de la fuente, también el color del "fulgor".



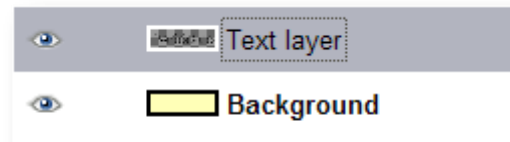
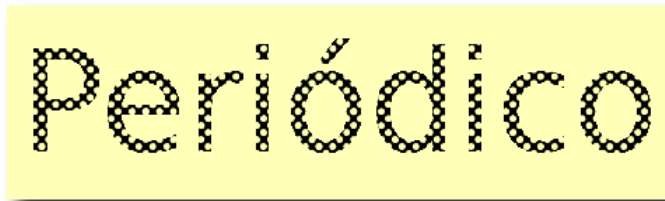
Texto circular

El texto escrito se coloca en forma circular. Podemos seleccionar el tipo de fuente, el tamaño, el radio de la circunferencia a lo largo de la cual se colocará el texto, así como el ángulo de relleno.

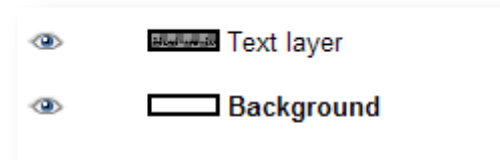
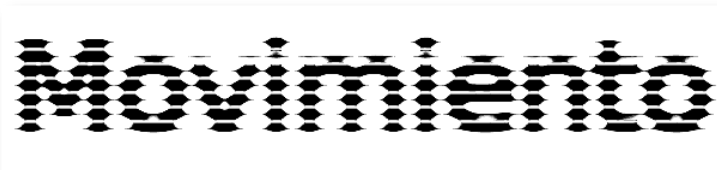


Texto de periódico

Simula el texto de un periódico mirado a través de una potente lupa. Podemos modificar el tamaño y el tipo de fuente, color del fondo y texto, así como parámetros propios de este Script.



Texto en movimiento



Podemos modificar el color de fondo, primer plano y el tipo y tamaño de letra.

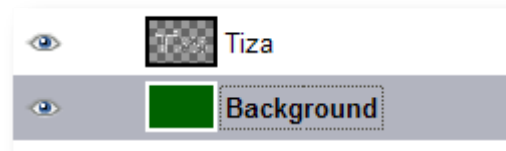
Texturizado

El texto se sitúa sobre un fondo con textura. Podemos el tipo y tamaño de la fuente, el patrón de relleno del texto, el tipo de textura (tres tipos de polígonos distintos) y los colores de esa textura de fondo.



Tiza

Podemos seleccionar tipografía, color de fondo y color de la tiza. Algo lento pero bastante interesante.



Trazado de partículas

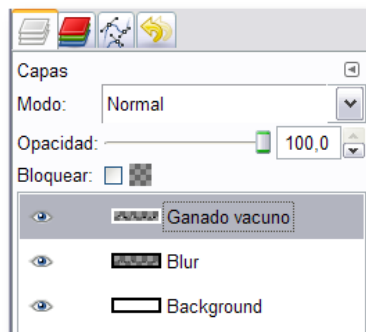
Script algo lento en su ejecución pero muy atractivo. Podemos seleccionar tipo de fuente y tamaño, color de base y de fondo, así como diversos parámetros para las partículas.



2. Los textos sobre imágenes

Como hemos podido comprobar los Scripts-Fu de texto nos ofrecen numerosas posibilidades. Todos ellos pueden utilizarse para crear un logo de texto o para superponer esos efectos sobre una imagen. Veamos cómo.

1. Creamos con el Script-Fu **Bovinación**, el texto "Ganado vacuno" con el tipo de letra "Arial Black". Observa las capas que crea el Script-Fu.



2. Hacemos invisible el fondo blanco y mezclamos las dos capas visibles, para unir en una sola capa el efecto conseguido a la sombra del texto. Esta capa vamos a llevarla sobre la siguiente imagen de un prado con vacas (Para obtener la imagen usa el procedimiento habitual, desde el CD del curso, clic sobre la imagen. Se abre una nueva ventana y allí haz clic derecho sobre la imagen y elige **Guardar destino como...**).



3. Con esta imagen abierta en GIMP vamos a la **Ventana capas** y movemos la capa a la imagen de las vacas. Éste es el resultado:



4. Podemos guardar esta imagen en formato JPG.



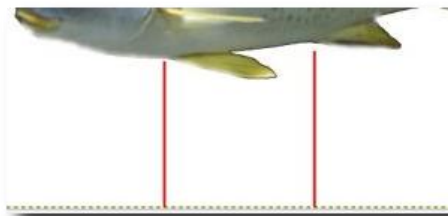
Práctica guiada 4.1

Vamos a preparar una lámina para imprimir y ser usada por retroproyección o usar esa imagen para incluirla en una presentación con ordenador.

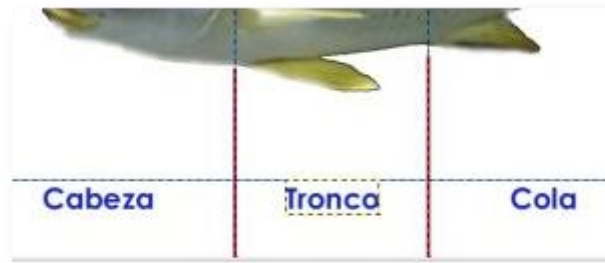
Disponemos de la siguiente imagen que puedes obtener por el método habitual.



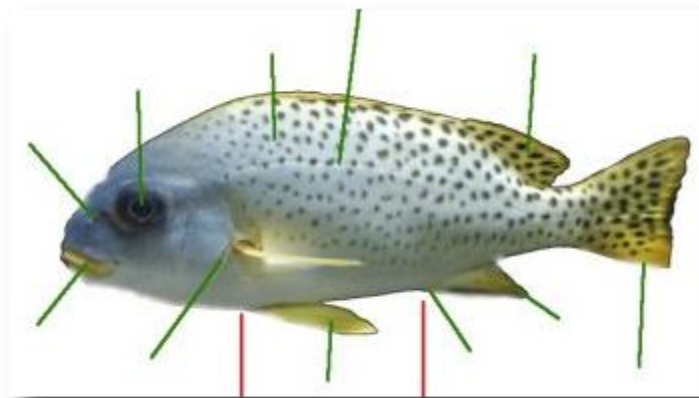
1. Abrimos la imagen "pez.jpg" en Gimp. Dado el tamaño de la imagen (600x380 píxeles) vamos a ampliarla para tener espacio suficiente y añadir el texto que necesitamos para nuestro trabajo. Menú **Imagen** --> **Tamaño del lienzo** y ponemos como ancho 700 píxeles, la altura queda elegida de forma automática. Hacemos clic en el botón **Center** para que el anterior lienzo quede centrado en el nuevo. Hacemos clic en **Redimensionar**.
2. El antiguo lienzo nos queda centrado y con el tamaño que tenía la única capa. Clic derecho sobre la capa y elegimos **Capa a tamaño de imagen**. Tenemos un borde sin color alrededor. Vamos a rellenar este borde con color blanco. Elegimos el color blanco; en las **Opciones de la herramienta** elegimos la opción **Rellenar colores similares** y hacemos clic en cualquier parte de la zona sin color. Ahora tenemos toda la imagen con fondo blanco.
3. Colocamos dos líneas guía de forma vertical en los píxeles **250** y **410** para trazar dos líneas discontinuas y delimitar las partes del cuerpo del pez: Cabeza, tronco y cola. También trazamos una línea guía horizontal en el píxel **420** para colocar alineado el texto correspondiente a los nombres de las partes del pez.
4. Trazamos dos líneas discontinuas desde la parte de abajo del pez hasta el borde inferior de nuestra imagen. con la **Herramienta Lápiz**, la brocha **Circle (03)** y de color rojo. Hacemos clic sobre la primera línea guía vertical cerca del cuerpo del pez y presionamos mayúsculas para dibujar una línea recta hasta la parte inferior de nuestra imagen. Repetimos sobre la otra línea guía vertical.



5. Seleccionamos la herramienta **Texto** y elegimos un tipo de letra y un color azul. Hacemos clic sobre la zona correspondiente a la cabeza y sobre la línea guía horizontal para crear tres capas con los textos "Cabeza", "Tronco" y "Cola". Utilizamos la herramienta **Mover** para colocar estas tres capas de forma alineada utilizando la guía horizontal.



6. Si todo es correcto podemos combinar las tres capas de texto para formar una sola. Atención a este paso porque las capas de textos pierden la posibilidad de volver a ser editado el texto.
7. Creamos una capa nueva "líneas", donde vamos a dibujar todas las líneas que van a unir cada órgano con el texto correspondiente. Creamos una capa independiente para estas líneas porque nos permitirá tener la opción de imprimir nuestro trabajo como una imagen muda en las que los alumnos deban escribir los nombres que correspondan. Elegimos un color verde oscuro para estas líneas y trazamos con el lápiz. Para que las líneas sean totalmente rectas el proceso que debes seguir es el siguiente: hacemos clic en el punto de inicio de la línea recta; soltamos el botón del ratón y nos situamos en el punto final de la recta, presionamos la tecla Mayúsculas y con ella presionada hacemos clic en ese punto. Repite el proceso para cada una de las líneas.

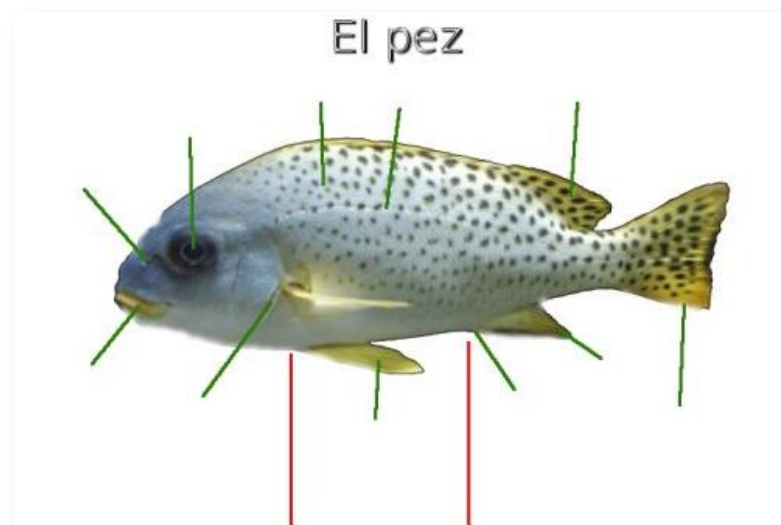


8. Hacemos clic en las proximidades del final de cada una de las líneas dibujadas y con el mismo color escribimos los textos correspondientes. Cada vez que escribas un texto se creará una capa nueva de texto. Te recomendamos que dejes estas capas de forma independiente porque podrían ser usadas como parte de una imagen animada, donde se van mostrando paso a paso las distintas capas.

9. Por último vamos a crear una imagen nueva para poner título a nuestra lámina. Accedemos al menú de la **Caja de Herramientas Exts --> Script-Fu --> Logos** y con una tamaño de letra de 40 escribimos el título de nuestra lámina "El pez". Se crea un nuevo documento que contiene tres capas. Hacemos invisible la capa de fondo y combinamos las otras dos, después arrastramos la capa resultante sobre la ventana imagen de nuestra lámina del pez, soltamos y la colocamos en la parte superior-central de nuestra imagen. El trabajo realizado tendrá el aspecto de la siguiente figura:



10. Si hacemos invisibles todas las capas que contienen textos obtenemos una lámina muda que podemos imprimir y entregar a nuestros alumnos para que la completen.



11. No olvides guardar esta imagen en formato "xcf" para poder seguir trabajando con capas y guardar la imagen en formato JPG para poder imprimirla.

Práctica guiada 4.2

Primero aplicaremos un Script-Fu a un texto, luego modificaremos sus características para terminar poniéndolo sobre una imagen.

Partimos de la siguiente imagen que puedes obtener a mayor tamaño de la forma habitual:




a) El texto de partida

1. Aplicamos el Script-Fu "Calor resplandeciente" con la fuente "Mistral", al texto y "Erupción".

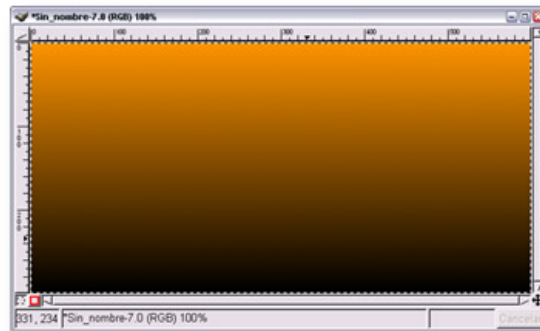


2. Como queremos tener un fondo transparente vamos a eliminar la capa de fondo que ha creado el Script-Fu. Seleccionamos en la **Ventana Capas** la llamada "Background" y la arrastramos a la papelera.



3. Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa en la **Paleta de Capas** y seleccionamos "Combinar las capas visibles".
4. Ahora crea en una imagen nueva con fondo blanco y 600x300 píxeles de tamaño. Cambiamos el fondo blanco por uno degradado que vaya de negro a amarillo. Como el negro ya es color de primer plano, vamos a cambiar el blanco por el amarillo (Rojo 255, Verde 148, Azul 0).
5. Seleccionamos la herramienta **Relleno degradado**  y en las **Opciones de la herramienta** dejamos todos los parámetros tal y como están. Para rellenar con un gradiente, hacemos clic sobre el punto donde comenzará el degradado y arrastramos hasta el punto donde concluirá.

En nuestro caso el degradado va del color de Frente (negro) al color de Fondo (amarillo). Por lo tanto hacemos clic en la parte inferior de la **Ventana Imagen** (lo más cerca posible del borde) y arrastramos hasta la parte superior, procurando que la línea que se dibuja sea lo más vertical posible. Si presionamos la tecla "Control" antes de hacer clic en la **Ventana Imagen**, obligamos al cursor a moverse forzando la inclinación a ángulos de 15°. Obtendremos el siguiente relleno.




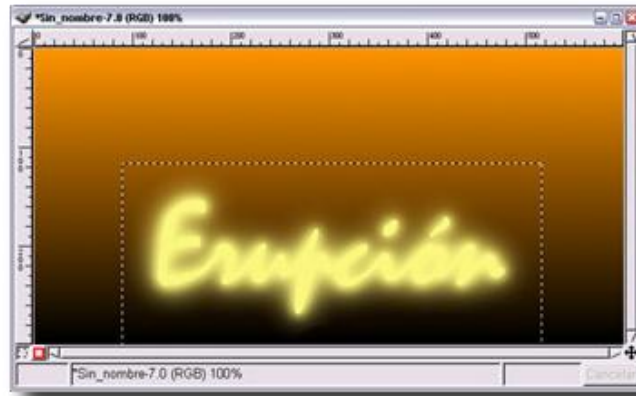
6. Con las dos imágenes abiertas, arrastramos desde la **Ventana Capas** la que habíamos obtenido con el Script-Fu hasta la que tiene el fondo, para obtener la siguiente imagen.



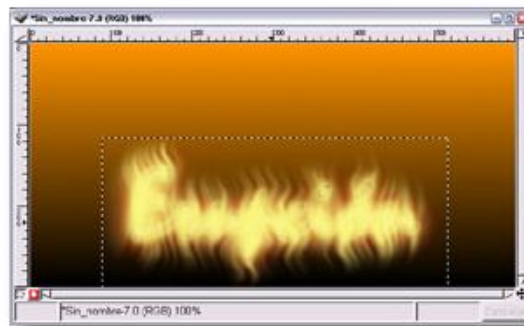
7. A la capa que se obtiene la denominamos "texto". Duplicamos esta última capa y la denominamos "fuego1", activamos "Mantener transparencia" para preservar las zonas

transparentes. Seleccionamos un color de primer plano con un amarillo más claro que el que tenemos de fondo. Por ejemplo: Rojo 251 Verde 247 Azul 128.

8. Seleccionamos en la Caja de herramientas el Pincel  y con la brocha 19x19, pintamos toda la capa "fuego1".



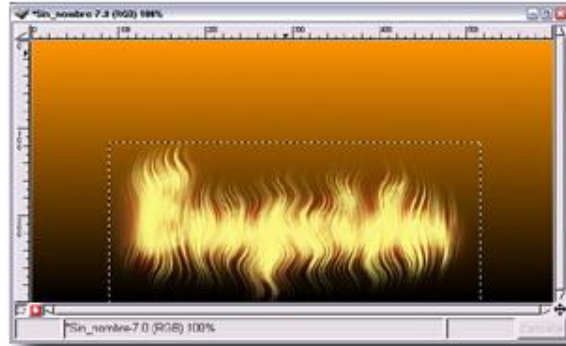
9. Desactivamos la opción "Fijar transparencia". Vamos a deformar esta capa utilizando un filtro: **Filtros --> Distorsiones --> Desplazar --> Desplazar verticalmente**, ponemos como valor 50.



10. Aplicamos un nuevo filtro. **Filtros --> Distorsiones --> Ondas** y como parámetros ponemos: Amplitud 5; Fase 0 y Longitud de onda 50. Obtenemos:

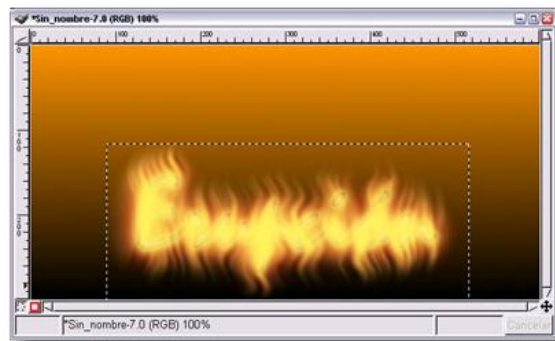


11. Vamos a difuminar estas "llamas" tan nítidas. Para ello utilizamos **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque gaussiano** con el valor 5 en horizontal y en vertical.
12. De nuevo aplicamos **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque de movimiento --> Lineal**, Longitud 5 y ángulo 45.



b) Producir el color de las llamas

1. Duplicamos la capa "fuego1" y la denominamos "fuego2". Activamos "Mantener transparencia" y elegimos como color de frente el que corresponde a los valores Rojo 247 Verde 79 Azul 56, y pintamos la capa con ese color. Como modo de combinación de la capa elegimos **Solapar**.



2. Colocamos ahora la capa denominada "texto" encima de todas las demás.



3. Guardamos el trabajo como "llamas.xcf".

c) Dos posibilidades

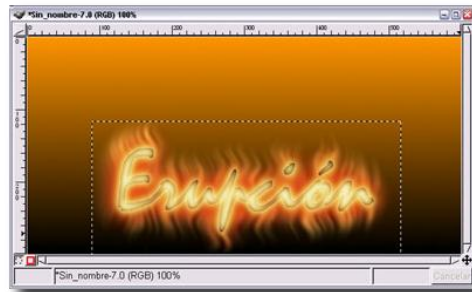
1. Abrimos la imagen "erupcion.jpg" en GIMP y en nuestra imagen del "fuego" mezclamos las capas denominadas "texto", "fuego1" y "fuego2". Arrastramos sobre la imagen "erupcion.jpg" esta última capa para obtener el siguiente resultado.



2. Para dar una mayor intensidad a las llamas creadas vamos a modificar los colores de la capa en la que figura la palabra "Erupeión". Hacemos clic con el botón derecho sobre la imagen y elegimos Colores --> Balance de color, con los "Niveles de color" 80, -40 y 10 sobre los tonos medios: Colores --> Brillo y contraste, Contraste 40 y Brillo -20. Obtenemos.



3. La segunda posibilidad consiste en no utilizar la imagen denominada "erupcion.jpg". Abrimos de nuevo la imagen "llamas.xcf".



4. Activamos la capa "Fondo". Vamos a utilizar un Script-Fu, para ello hacemos clic con el botón derecho sobre la imagen y elegimos **Filtros --> Renderizado --> Lava**, dejamos los valores por defecto y situamos la capa obtenida debajo de las capas "texto"; "fuego1" y "fuego2" para obtener la siguiente imagen.



5. Combinamos las tres capas superiores "texto", "fuego2" y "fuego 1"; después con el botón derecho del ratón pulsamos **Colores --> Balance de color** con los niveles de color 80, -40 y 10. Posteriormente seleccionamos **Colores --> Brillo y contraste** y le damos los siguientes valores Contraste 80 y Brillo -30. Obtenemos la siguiente imagen.



6. Guardamos nuestro trabajo.

Ejercicios 4

Ejercicio 4.1

Crea una imagen de 400x200 píxeles con fondo blanco y en ella las capas de texto necesarias para obtener una imagen similar a:



Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 4.2

Crea un logotipo similar al del apartado **Logotiposs**, pero utilizando la palabra "Calor" y modificando el texto lo necesario para simular un texto con "fuego".

Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 4.3

Realiza una lámina para ser mostrada en clase a tus alumnos, tomando como modelo la realizada en la **Práctica guiada 4.1** de esta unidad. Guarda el resultado en XCF y en formato JPG la lámina completa y la lámina muda.

Ejercicio 4.4

Intenta realizar una composición similar a la realizada en el apartado **Práctica guiada 4.2**. Utiliza los **Logotipos** .

Para ello dispones de varias imágenes, que puedes obtener en un tamaño mayor siguiendo el procedimiento habitual: desde el CD del curso clic sobre la imagen y clic derecho sobre la que se abre en una nueva ventana y **Guardar imagen como...**

Caballo	Paisaje nevado	Ovejas
		

Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).