



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

APLICACIONES DIDÁCTICAS CON GIMP

Unidad 3
Los textos



C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID



INDICE DE UNIDADES

0 Conociendo GIMP

1 Imagen digital

2 Las capas en GIMP

3 Los textos

4 Máscaras y selecciones

5 Canales

6 Rutas

7 El color

8 Filtros

9 Script-Fu

10 Animación y web

11 Taller práctico

El texto en Gimp

El texto forma parte fundamental del tratamiento de imagen por ordenador y GIMP tiene herramientas muy potentes para esto.

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

Podemos introducir texto en GIMP de dos maneras:

- Desde la **Caja de herramientas** seleccionando la herramienta de texto.
- O a través de un filtro, el denominado **Text --> FreeType**.

Los textos

Contenidos

Texto estándar

Text FreeType

Texto sobre imágenes


Logos

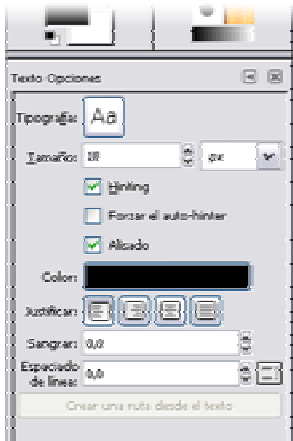
Script-fu con textos

Práctica guiada 3

Ejercicios 3

1. Herramienta texto

Al seleccionar la herramienta **Texto**  en la **Caja de herramientas**, nos aparecen además sus **Opciones de herramienta**. Si hacemos clic en la **Ventana Imagen**, nos aparecerá el espacio destinado a escribir el texto.



Podemos seleccionar el tipo y tamaño de fuente con que escribiremos, de los que están instalados en nuestro ordenador.

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

Cuando tenemos seleccionado un texto en la **Ventana Imagen** podemos crear rutas desde el texto.



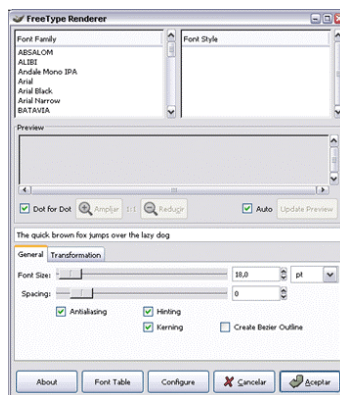
Al hacer clic sobre la **Ventana imagen** aparece el **Editor de Texto**, que nos permite introducir directamente texto y elegir la dirección de la escritura.

Con la opción **Abrir** podemos acceder a archivos de texto (formato .txt).

El texto se incluye en capas de texto que son editables mientras se mantenga esa condición.

2. Filtro Texto Freetype

La primera vez que abrimos el filtro **Text --> Freetype**, nos aparece una ventana dónde se nos pregunta dónde tenemos situada la carpeta de fuentes. Debemos ir a **C:/Windows/Fonts**, aunque podemos especificar otra carpeta donde vayamos copiando las fuentes que nos interesen.



Es un filtro muy completo, por lo que hablaremos más extensamente de sus posibilidades en el tratamiento del texto en los siguientes apartados.

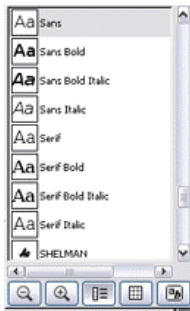
Texto estándar

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

1. Creamos una nueva imagen con fondo blanco y dimensiones 400 x 200 píxeles. Seleccionemos la herramienta



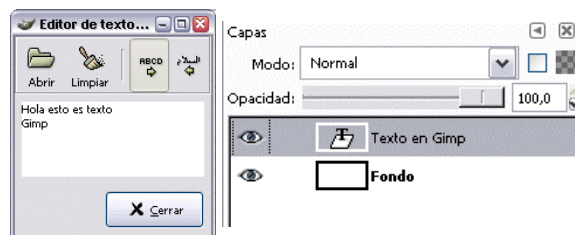
Texto en la **Caja de herramientas** y en sus opciones hacemos clic en la imagen situada al lado de **Tipografía**.



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

A la izquierda del nombre de la fuente tenemos una 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**. Lo justificamos al centro y le ponemos como color el valor hexadecimal **b20000**. El sangrado y espaciado de línea los dejamos tal y como están.
3. Hacemos clic en la zona central de la **Ventana Imagen**; observa que se abre la ventana **Edición de textos**. Al comenzar a escribir se crea una capa de texto denominada "Texto".



4. El texto queda enmarcado por una selección que nos permite colocar la capa en el lugar que queramos de la **Ventana Imagen**. Centremos el texto utilizando la herramienta **Mover**.



5. Este texto es editable siempre y cuando no se cambien la condiciones 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 "Eliminar la información de texto", ya que la capa de texto se transforma en una capa normal y el texto deja de ser editable. También puede pasar cuando se aplica sobre la capa de texto cualquier filtro, ya que entonces deja de ser una capa de texto editable.
6. Cambiemos ahora el texto de esta capa, para ello haz clic con el botón derecho sobre la capa en la **Paleta de capas** y elige **Color de texto**. También se pueden cambiar el resto de sus atributos: un nuevo tipo de letra, por ejemplo "Bookman". Además vamos a quitar la palabra "en" y aumentamos el tamaño de la fuente a 60 píxeles.



7. Dupliquemos la capa. 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 le aplicamos un filtro: **Filtro --> 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 una de las dos capas de texto (sobre la que hemos aplicado el filtro) no puede ser editada.

8. Veamos el resultado habiendo pintado la capa desenfocada con color negro.

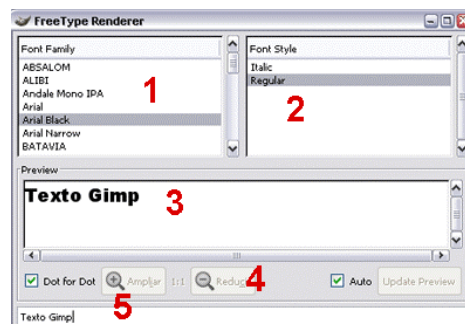
Texto Gimp

Texto FreeType

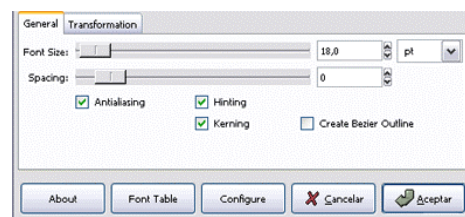
1. Text FreeType

Text FreeType es un filtro de GIMP que nos permite dar efectos al texto. Para poder acceder a este filtro debemos tener creada una imagen con una capa donde irá el texto.

1. Creamos una nueva imagen con 400 x 200 píxeles de tamaño y fondo blanco. Ahora elegimos **Filtros --> Text --> FreeType**. Primero se cargan las fuentes instaladas en nuestro ordenador y luego nos sale la siguiente ventana:



- 1 Familia de fuentes instaladas en nuestro ordenador.
- 2 Estilo de la fuente.
- 3 Aspecto del texto introducido.
- 4 Características del texto en la imagen.
- 5 Casilla destinada a escribir el texto que queramos.



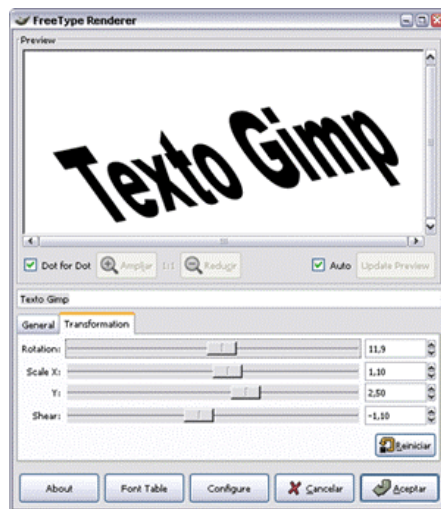
En esta zona podemos seleccionar el tamaño de la fuente, las características del texto y la separación entre las letras.

Las siguientes opciones significan: **Antialiasing**, borde duros en las letras. **Hinting**, sin difuminado exterior. **Kerning**, separación de la primera letra.

El botón **Font table** nos muestra la tabla de la fuente seleccionada para comprobar su aspecto. **Configure** nos permite decir a FreeType la carpeta donde tenemos las fuentes instaladas.

En la pestaña **Transformation** podemos modificar el aspecto de la ventana de diálogo.

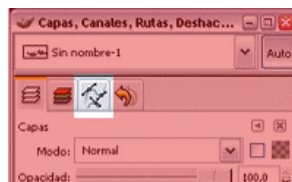
Si hacemos clic en la pestaña **Transformación** nos aparece la siguiente ventana::



La opción **Dot for dot** nos permite ver la imagen a tamaño real. También tenemos la opción **Vista previa automática**.

En la parte inferior tenemos la posibilidad de rotar el texto, escalar en los ejes X e Y, así como inclinar el texto. Los cambios que realicemos se observarán en la ventana **Previo**.

2. Cogiendo como muestra las opciones de las figuras anteriores, aplícalas al texto "Texto Gimp". Una vez aceptamos, vemos que se ha creado una capa normal (no de texto) con el texto introducido.
3. Volvemos a seleccionar **Filtro --> Text --> FreeType**, con el mismo texto y características marcamos la opción "Create Bézier Outline". Hemos creado una **Ruta**, que podemos observar si hacemos clic en la pestaña correspondiente en la **Ventana Capas, Canales, Rutas, Deshacer...** Creamos una capa nueva y nos situamos en ella.



4. Aunque adelantemos contenidos de otro tema, 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**.
5. Hacemos clic en el icono del ojo y se hace visible la ruta denominada "Texto Gimp". Cambiamos el color de primer término a rojo (da1818) y elegimos un pincel con la brocha "Circle Fuzzy 17". Con el botón derecho del ratón hacemos clic sobre esa ruta y elegimos **Trazar ruta...**; en "Trazar utilizando una herramienta de pintura" seleccionamos la opción **Pincel** y aceptamos. Observa lo que ocurre en la **Ventana Imagen**.

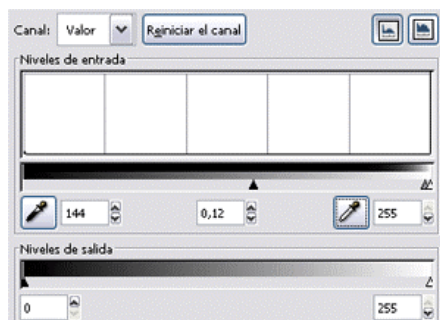
- En la pestaña **Capas** colocamos la recién creada debajo de la capa que contiene el texto inicial. Obtenemos...

Texto Gimp

2. Un efecto sobre el texto

Vamos a realizar un ejercicio para proporcionar un efecto a un texto. En la unidad anterior ya lo hicimos utilizando el modo de combinación de capas, donde el texto no era editable, ahora sí lo será.

- Creamos una nueva imagen con fondo blanco y 300 x 150 píxeles de tamaño.
- Seleccionamos en la **Caja de herramientas** el color de primer plano **0b10b7**. Accedemos a **Text --> FreeType** y escribimos el siguiente texto: "Texto Gimp".
- Seleccionamos la fuente "Arial Black" con un tamaño de 42 puntos. Hacemos clic en la pestaña **Transformación** y ponemos los siguientes valores: **Rotación** de -10; **Escala** en el eje X de 1 y en el eje Y de 2, por último, una **Inclinación** de -1. Después aceptamos.
- Duplicamos la capa y desactivamos la visibilidad de la capa copia.
- Ahora vamos a cambiar el color del texto. Seleccionamos la herramienta **Rellenar con un color**. La capa debe tener activado el botón **Mantener transparencia**, para evitar que se coloreen 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 por defecto en la **Caja de herramientas** de GIMP.
- La capa de texto que se crea con el filtro **Text --> FreeType** 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**.
- Vamos a darle sobra al texto, para lo que debemos desactivar en esta capa la opción **Mantener transparencia**. En la **Ventana imagen** seleccionamos la capa completa con **Ctrl + A** y aplicamos el filtro: **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque de movimiento**, con los siguientes parámetros: 15 en longitud y 135 para el ángulo. Aceptamos.
- Combinamos esta capa con el fondo blanco para evitar editar la capa y así preservar el efecto realizado. Si hacemos visible la capa de texto dinámico 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 desenfoque. Hacemos clic con el botón derecho sobre la imagen y elegimos **Herramientas --> Herramientas de color--> Niveles**. En la ventana que nos aparece, dejamos los valores de entrada tal y como están y aceptamos. De esta forma disminuimos el nivel de grises.



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

Texto Gimp

11. 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 desde el CD-ROM del curso.



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 "El bosque". Elegimos la fuente "Arial Black" con 72 puntos de tamaño; hacemos clic en **Aceptar** y obtenemos una capa de texto que colocaremos en la parte inferior derecha de nuestra imagen.
3. 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 **Añadir máscara de capa...**, y después "Canal alfa de la capa".

Se ha creado una máscara de todo lo que es transparente en la capa de texto. Observa cómo a la derecha de la miniatura de la capa de texto se añade un rectángulo negro con una pequeña parte transparente, es la máscara. Ahora tenemos que hacer una selección con la máscara obtenida. Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa seleccionada en la **Ventana capas** y pulsamos **Máscara a selección**. Comprobamos que en la **Ventana imagen** aparece una selección alrededor de todo el texto ("las hormigas en marcha").



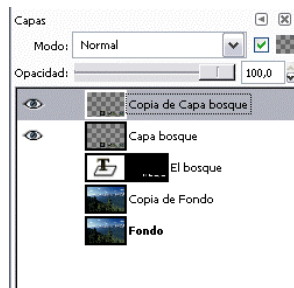
4. Seleccionamos la capa "Fondo" y la duplicamos. Siempre es conveniente preservar la capa de Fondo y trabajar con una copia. Con la capa "Fondo copia" seleccionada, hacemos invisible la capa de texto. Observa cómo en la **Ventana imagen** tenemos una selección con la forma del texto pero sin ningún relleno.



5. Ahora que tenemos esta selección es importante que comprobemos que la capa seleccionada es "Fondo copia". Haz clic con el botón derecho sobre la imagen y elige **Editar --> Copiar (Ctrl + C)**.

El bosque

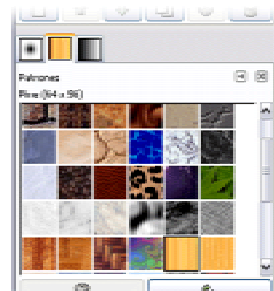
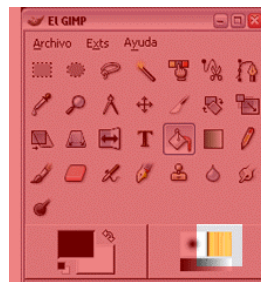
6. Con **Editar--> Pegar** se crea una nueva capa denominada "Capa pegada", a la que renombraremos cómo "Capa bosque". Duplicamos esta capa. La **Ventana Capas** debe tener este aspecto.



7. Seleccionamos la "Capa bosque" para dar un poco de volumen al texto. No debe estar seleccionada la opción "Mantener transparencia". Dejamos solamente visible esta capa para poder comprobar los cambios que se van produciendo. Hacemos clic con el botón derecho sobre la **Ventana imagen** y elegimos **Capa --> Colores --> Brillo y contraste**. En el cuadro de diálogo que aparece ponemos un valor de 105 tanto en brillo como en contraste.
8. Hacemos clic con el botón derecho sobre la **Ventana imagen** y aplicamos un filtro: **Filtros --> Desenfoque --> Desenfoque de movimiento**, con un valor de 10 en longitud y 135 en ángulo, después aceptamos. Luego utilizamos **Disolver** como modo de combinación de esta capa.
9. Seleccionamos la capa "Capa bosque Copia" y fijamos su transparencia. Vamos a la **Ventana imagen** y presionamos **Ctrl + A** para seleccionar todo el contenido de la capa.



10. En la **Caja de herramientas** seleccionamos **Relleno con color** y en las **Opciones de la herramienta** "Relleno con patrón". Cuando hagamos clic en la **Ventana imagen** las partes no transparentes de la "Capa bosque copia" se rellenarán con un patrón. Podemos elegir el patrón que queramos desde **Caja de herramientas** haciendo clic en la parte inferior derecha de la caja.

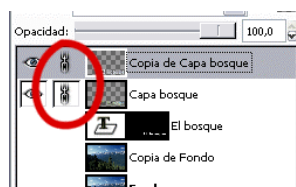


En la parte inferior de la **Ventana Capas, Canales...**, nos aparece la Paleta de selección de Patrones donde seleccionamos el patrón **Fibers**.

11. Hacemos clic en la **Ventana imagen**, obteniendo el siguiente relleno:



12. Enlazamos, en la **Ventana Capas**, las dos capas "bosque" para poder moverlas a una zona más oscura de la imagen.



13. Guardamos nuestro trabajo como "bosque.xcf". Mantenemos no visible la capa de texto y aplanamos la imagen. Ahora la guardamos en formato JPG. Éste es el resultado.



Logos

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. Creamos una nueva imagen con un tamaño 200 x 100 píxeles y fondo negro. En una nueva capa de texto escribimos "Frío" en "Arial Black" con un tamaño de 64 puntos y color blanco. Situamos esa capa en el centro de nuestra imagen y la renombramos como "Frío". La redimensionamos utilizando **Capa a tamaño imagen**. Y hacemos una copia a la que llamaremos "Copia frío".
2. Seleccionamos la capa "Frío" y giramos la imagen 90 grados: hacemos clic con el botón derecho en la imagen y elegimos **Imagen--> Transformar --> Rotar 90 grados en sentido horario**.
3. Aplicamos un filtro para distorsionar la capa "Frío": **Filtros --> Distorsión --> Viento**. Nos aparece la siguiente ventana en la que modificaremos los parámetros para conseguir el efecto deseado.



4. Hacemos clic en **Aceptar** y observamos el resultado en la **Ventana imagen**. Giramos 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 mantener 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 **Capa --> 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 "Frio Copia". Aplicamos a esta última el modo de combinación **Valor**, para obtener lo siguiente:



8. Hacemos visible la capa "Copia frio" y ponemos como modo de combinación **Suma**. Guardamos nuestro trabajo como "frio.xcf".

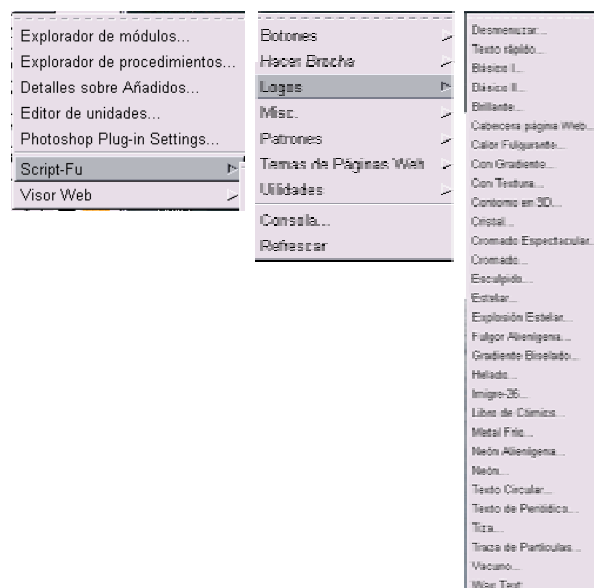


9. Aplanamos la imagen y la guardamos como "frio.jpg".

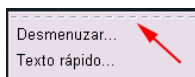
Script-Fu con textos

1. Los Script-Fu

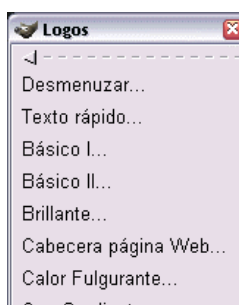
Son una serie de ordenes escritas en un lenguaje llamado Scheme que hacen que GIMP cree determinado efecto. Accedemos a ellos desde la Caja de herramientas, pulsando Exts --> Script-Fu. De las posibilidades que existen, en este apartado vamos a centrarnos en los que trabajan con texto, que se encuentran en el submenú Logos.



Como vamos a utilizar mucho las distintas opciones de los logos disponibles, haremos que el menú Logos 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.



Se hace desaparecer pulsando sobre el triángulo que está situado debajo del logo de Gimp.

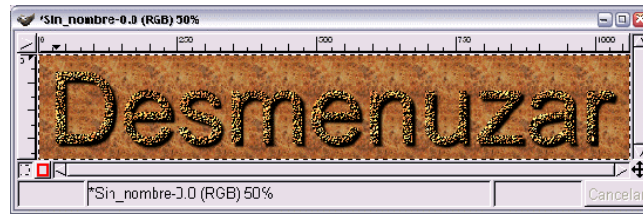


Los Script-Fu de texto funcionan de forma similar: especificando el texto sobre el que se aplicará el Script, el tipo de letra y los parámetros correspondientes a cada uno de los Script-Fu. Comprobemos su funcionamiento.

Desmenuzar

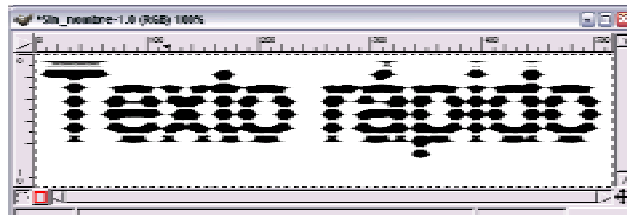


- 1 Texto sobre el que se aplicará el efecto. Podemos escribir solamente una línea.
- 2 Tipo de letra. Podemos elegir entre las instaladas en nuestro ordenador.
- 3 Tamaño del tipo de letra seleccionado. Se recomienda utilizar el que viene por defecto ya que se consiguen los mejores efectos, aunque podemos disminuir el tamaño.
- 4 Parámetros modificables de cada uno de los script.
- 5 Patrón de relleno del texto. Podemos elegir de entre los existentes en la Paleta de Patrones.



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

Texto rápido



Podemos modificar los colores de fondo y primer plano, así como la densidad de fundido entre uno y otro.

Básico 1

Básico 1

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

Básico 2

Básico II

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

Brillante

Brillante

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.

Brillante 2

Cabecera página web



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

Calor fulgurante



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

Con textura

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.



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.



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 espectacular

Su nombre lo dice todo. 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.



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.



Estelar

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



Explosión 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.



Fulgor alienígena

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".



Gradiente biselado

Se trata de un Script muy limpio, que nos muestra un biselado con el que se consigue un buen efecto de relieve. Podemos elegir el fondo, el tipo y tamaño de la fuente.



Helado

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.



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 Historietas

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.



Gradiente Incandescent



Gradiente Horizon-1

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.

Metal frío

Mezclas

Con Gradiente

Fuente, tamaño, color del texto y del fondo, además de la mezcla que se obtiene como fondo y el gradiente a utilizar, pueden ser elegidos en este Script-Fu.

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

Neón

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

NEON

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.

Gimp Text

Ángulo de relleno de 360 °

Texto circular en Grupo

Ángulo de relleno de 120 °

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.

Periódico

Tiza

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

Tiza

Traza 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.

Traza

Vacuno

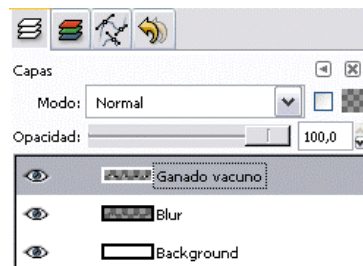
Simula la piel de vaca sobre el texto. Podemos seleccionar la fuente y su tamaño, también la densidad de las manchas y su color de fondo.

Vacuno

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. Veámos cómo.

1. Creamos con el último Script-Fu utilizado, 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 (**Guardar destino como...**).



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



4. Podemos guardar esta imagen en formato JPG.

Práctica guiada 3

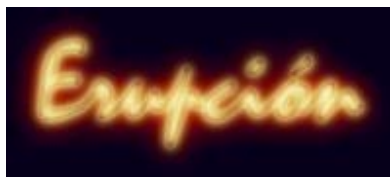
Primero aplicaremos un Script-Fu a un texto, luego modificaremos sus características para terminar poniéndolo sobre una imagen.

La imagen inicial será la siguiente y puedes conseguirla desde el CD-ROM del curso:



1. El texto de partida

1. Aplicamos el **Script-Fu** "Calor fulgurante" 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. Obtenemos ahora...



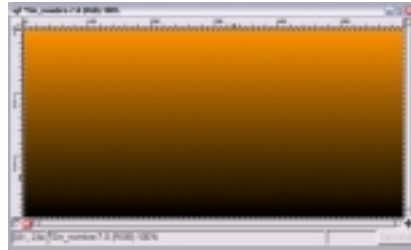
3. Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa en la **Paleta de Capas** y seleccionamos "Combinar las capas visibles".
4. Ahora crea en una imagen nueva con fondo blanco y 600x300 píxeles de tamaño. Cambiamos el fondo blanco por uno degradado que vaya de negro a amarillo. Como el negro ya es color 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.



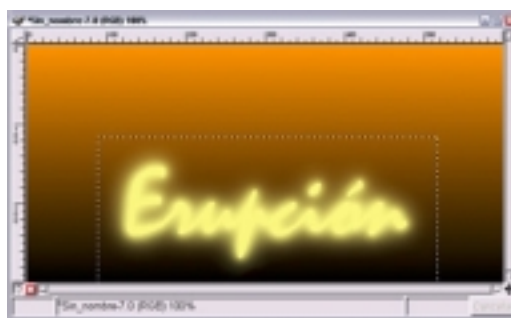
6. Con las dos imágenes abiertas, arrastramos desde la **Ventana Capas** la que habíamos obtenido con el Script-Fu hasta la que tiene el fondo, para obtener la siguiente imagen.



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.



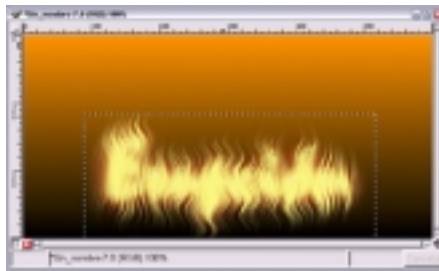
8. Seleccionamos en la **Caja de herramientas** el **Pincel** y con la brocha 19 x 19, pintamos toda la capa "fuego1".



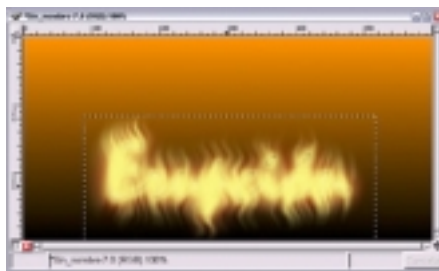
9. Desactivamos la opción "Fijar transparencia". Vamos a deformar esta capa utilizando un filtro: **Filtros --> Distorsión --> Desplazar --> Desplazar verticalmente**, ponemos como valor 50.



10. Aplicamos un nuevo filtro. **Filtros --> Distorsión --> Ondas de agua** y como parámetros ponemos: Amplitud 5; Desfase 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.



2. 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".

3. 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 **Capa --> Colores --> Balance de colores**, con los "Niveles de color" 80, -40 y 10 sobre los tonos medios: **Capa --> 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 **Script-Fu --> Render --> 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 **Capa --> Colores --> Balance de colores** con los niveles de color 80, -40 y 10. Posteriormente seleccionamos **Capa --> Colores --> Brillo y contraste** y le damos los siguientes valores Contraste 80 y Brillo -30. Obtenemos la siguiente imagen.



6. Guardamos nuestro trabajo.

Ejercicios 3.1

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

Texto Gimp

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

Ejercicio 3.2

Sobre una imagen de 500x300 píxeles, crea un texto Text FreeType. Haz las modificaciones necesarias para girar y escalar el texto.

Texto Gimp

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

Ejercicio 3.3

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

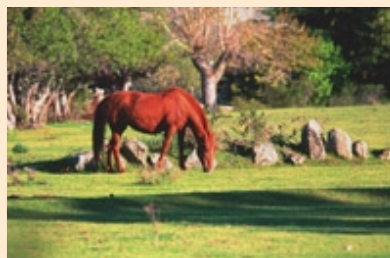
Guarda el resultado en el formato nativo de GIMP (XCF).

Ejercicio 3.4

Intenta realizar una composición similar a la realizada en el apartado Práctica guiada 3. Utiliza los Script-Fu de Logos.

Para ello dispones de varias imágenes, que puedes descargar desde el CD-ROM del curso.

Caballo



Paisaje nevado



Ovejas



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