



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

# GIMP, APLICACIONES DIDÁCTICAS

## 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, 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.

Podemos introducir texto en GIMP de dos formas:

- 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** aparecen sus **Opciones de herramienta** en la parte inferior. Si tenemos abierta una imagen y hacemos clic en la **Ventana Imagen**, nos aparecerá una ventana con el **Editor de textos** donde escribiremos.



En las **Opciones de la herramienta Texto** podemos seleccionar el tipo y tamaño de fuente 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.

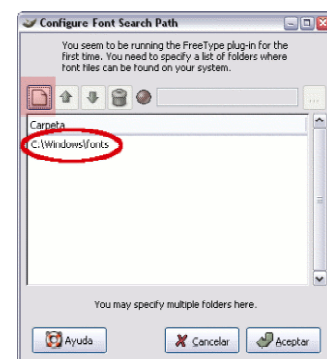
Con la opción **Abrir** podemos acceder a archivos de texto (formato .txt), texto que se incorporará a nuestro **Editor de textos** y se mostrará en la **Ventana Imagen**.

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).

## 2. Filtro Texto FreeType


Para acceder al filtro **Text FreeType** debemos elegir desde la **Ventana Imagen** el Menú **Filtros → Text → FreeType**, nos aparece una ventana como la de la imagen donde se nos pide el camino para encontrar la carpeta de fuentes de nuestro sistema. Podemos indicar **C:/Windows/Fonts** que es la habitual de Windows o especificar otra carpeta donde tengamos las fuentes que utilizamos habitualmente. Este último método es muy cómodo porque GIMP no debe cargar toda la Carpeta de fuentes de Windows lo que hace que nuestro ordenador trabaje de forma más lenta.

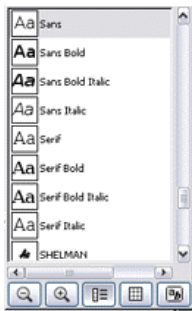
Es un filtro muy completo y con muchas posibilidades, por lo que hablaremos más extensamente sobre él en los siguientes apartados.



## 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.

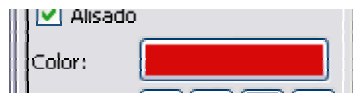
1. Creamos una nueva imagen con fondo blanco y dimensiones 400 x 200 píxeles. Seleccionemos la herramienta **Texto** en la **Caja de herramientas** y en sus opciones hacemos clic en la imagen  situada al lado de **Tipografía**.



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

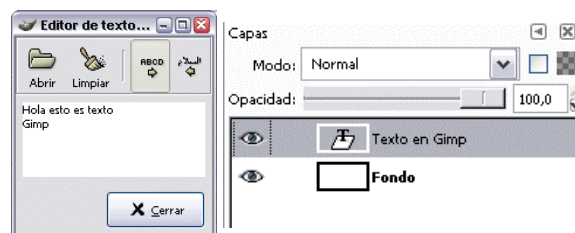
A la izquierda del nombre de la fuente tenemos una muestra de la misma para orientar nuestra elección. Busca en esta ventana la fuente "Comic Sans" y haz clic en ella.

2. Seleccionemos un tamaño de 40 píxeles, **Hinting** y **Alisado**. 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.



No modificamos los valores de sangrado y espaciado de línea.

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 que adquiere el nombre del texto que escribamos.



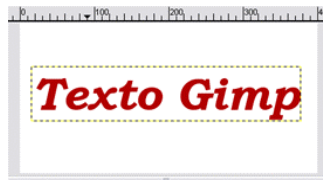
El texto queda enmarcado por una selección que nos permite colocar la capa en el lugar que queramos de la **Ventana Imagen**. Centremos el texto utilizando la herramienta **Mover**.



4. 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

"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 y deja de ser una capa de texto editable.

- Si no hacemos cambios a la capa de texto, ésta continua siendo editable. Cambiamos ahora 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.



- Duplicuemos 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 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) ha dejado de ser una capa de texto editable.

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

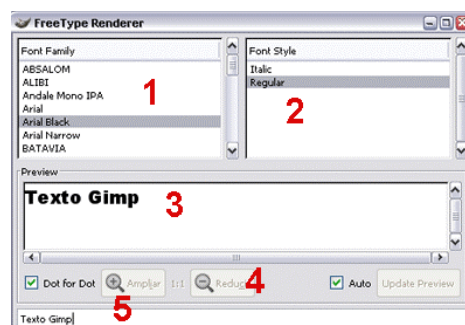
**Texto Gimp**

## Texto FreeType

### 1.Text FreeType

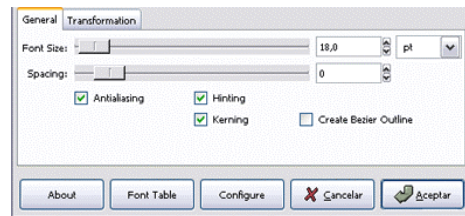
Text FreeType es un filtro de GIMP que nos permite proporcionar efectos al texto. Para poder utilizar este filtro debemos tener creada una imagen con una capa donde irá el texto.

- Creamos una nueva imagen con 400 x 200 píxeles de tamaño y fondo blanco. Ahora elegimos el Menú **Filtros --> Text --> FreeType**. Si no hemos especificado la carpeta de fuentes debemos hacerlo ahora. Una vez indicado el camino a la carpeta de fuentes, se cargan las fuentes instaladas en dicha carpeta y aparece la siguiente ventana:



- Familia de fuentes instaladas en nuestro ordenador.
- Estilo de la fuente.

- 3 Aspecto del texto introducido.
- 4 Características del texto en la imagen.
- 5 Casilla destinada a escribir el texto.



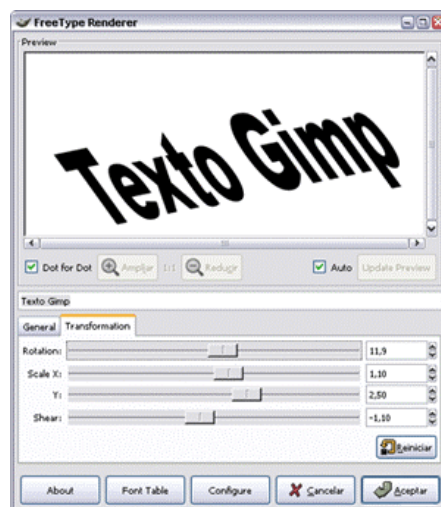
En la parte inferior de la ventana podemos seleccionar el tamaño de la fuente, las características del texto y la separación entre las letras.

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.

Haciendo clic en la pestaña **Transformation** accedemos a la vista previa del texto y a los controles de rotación y escala.

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

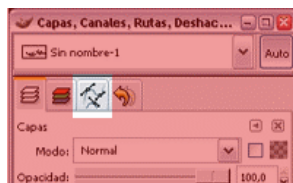


La opción **Dot for dot** nos permite ver la imagen a tamaño real. También tenemos la opción **Vista previa automática**.

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 **Preview**.

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 el menú **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 **Rutas** de la **Ventana Capas, Canales, Rutas, Deshacer...** Creamos una capa nueva y nos situamos en ella.



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**.
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**.



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

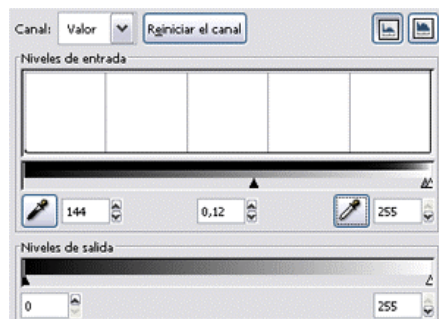
**Texto Gimp**

## 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.

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**. Accedemos a **Text → FreeType** y escribimos el siguiente texto: "Texto Gimp".
3. 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.
4. Duplicamos la capa y desactivamos la visibilidad de la capa copia.
5. Ahora vamos a cambiar el color del texto. Seleccionamos la herramienta **Rellenar con un color** y volvemos a poner el color negro como color de primer plano. La capa debe tener activado el botón **Mantener 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.

6. 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**.
7. Vamos a dar sombra 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.
8. 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.
9. 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 ponemos los valores de entrada que figuran en la siguiente imagen 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.

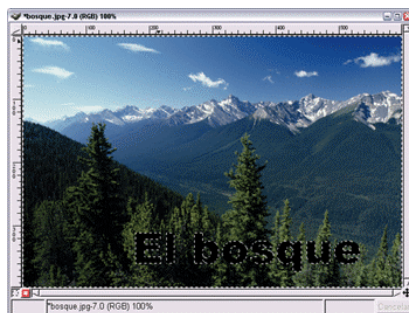
Consigue la siguiente imagen desde el CD-ROM del curso.





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").



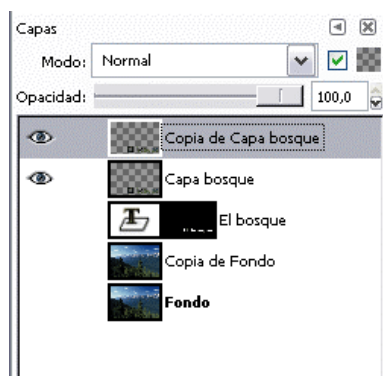
4. Seleccionamos la capa "Fondo" y la duplicamos. Siempre es conveniente preservar la capa de Fondo y trabajar con una copia. Con la capa "Copia de Fondo" seleccionada, hacemos invisible la capa de texto. Observa cómo en la **Ventana imagen** tenemos una selección con la forma del texto pero sin ningún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




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

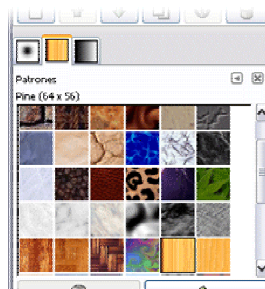
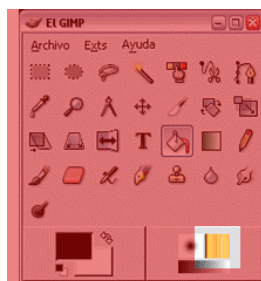
# El bosque

6. Con **Editar → Pegar** se crea una nueva capa denominada "Selección flotante", hacemos clic derecho sobre esa capa en la **Ventana Capas** y elegimos la opción **Capa Nueva...** renombraremos esta capa como "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:



Visita en **ANEXOS** el relativo a la Ventana Deshacer

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



- 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.



- 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".
- 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**.
- Aplicamos un filtro para distorsionar la capa "Frío": **Filtros → Distorsiones → Viento**. Nos aparece la siguiente ventana en la que modificaremos los parámetros para conseguir el efecto deseado.



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.



4. 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.



5. 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.



6. 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:



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

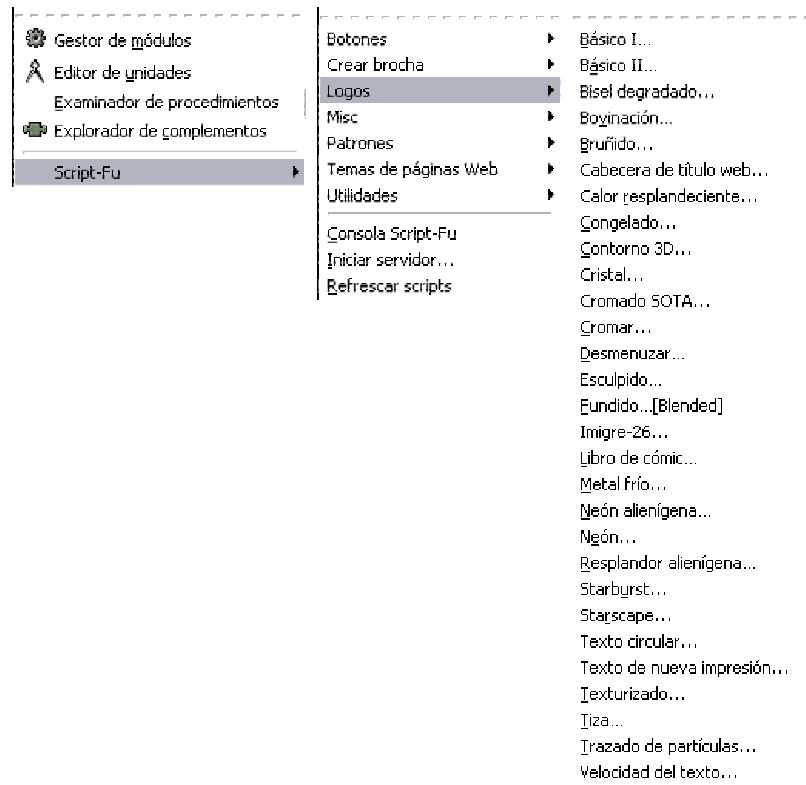


8. Aplanamos la imagen y la guardamos como "**frio.jpg**".

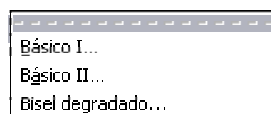
## Script-Fu con textos

### 1. Los Script-Fu

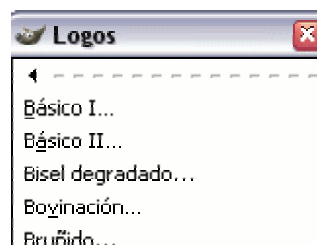
Son una serie de órdenes escritas en un lenguaje llamado Scheme que hacen que GIMP cree determinado efecto. Accedemos a ellos desde la **Caja de herramientas**, pulsando **Exts --> Script-Fu**. Existen diferentes Script-Fu y en este apartado solamente vamos a centrarnos en los que trabajan con texto,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



Para no tener que ir de forma constante al Menú de Script-Fu vamos a hacer 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 (marcada en gris en la imagen).

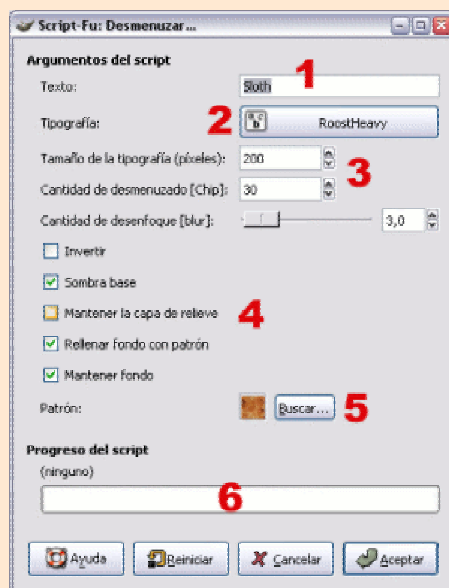


Cuando no necesitemos tener el menú siempre visible, haciendo clic sobre el triángulo que está situado debajo del logo de GIMP podemos hacer que desaparezca el Menú.

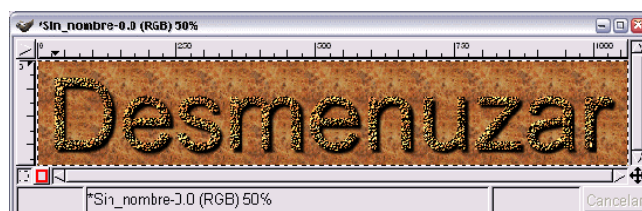


Todos los Script-Fu de texto funcionan de forma similar: especificando el texto sobre el que se aplicará el Script, el tipo de letra y los parámetros correspondientes a cada uno de los Script-Fu. Comprobemos su funcionamiento.

## 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.
- 6 Barra que nos muestra el progreso del Script. Hasta que no llegue al final no debemos tocar en ningún botón.



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.

**Básico 1**

**Básico 1**

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

**Básico 2**

**Básico II**

**Bisel degradado**

**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.

**Bovinación**

**Bruñido**

**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.

## 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.



## 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 SOTA**

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.



#### **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.

# Imigre-26

## 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.

# cómic

Gradiente Incandescent

# cómic

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

## 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 percibe cuando el fondo no es negro.

# NEON

### 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".



### Starburst

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



### Starscape

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

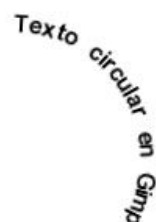


### Texto circular

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.



Ángulo de relleno de 360 °



Ángulo de relleno de 120 °

### Texto de nueva impresión

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

### 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.

Textura

### Tiza

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

Tiza

### 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.

Traza

### Velocidad del texto

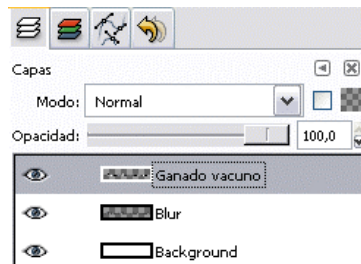
Podemos modificar el color de fondo, primer plano y el tipo y tamaño de letra.

Texto rápido

## 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 (**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.



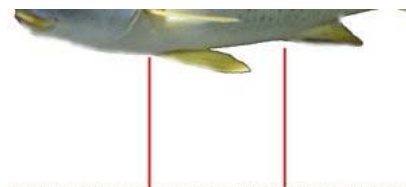
## Práctica guiada 3.1

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

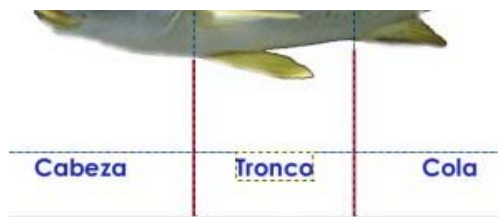
Disponemos de la siguiente imagen que puedes obtener por el método habitual.



1. Abrimos la imagen "pez.jpg" en Gimp. Dado el tamaño de la imagen (600x380 píxeles) vamos a ampliar algo ese tamaño 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. **Herramienta Lápiz**, brocha **Circle (03)** y un 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.

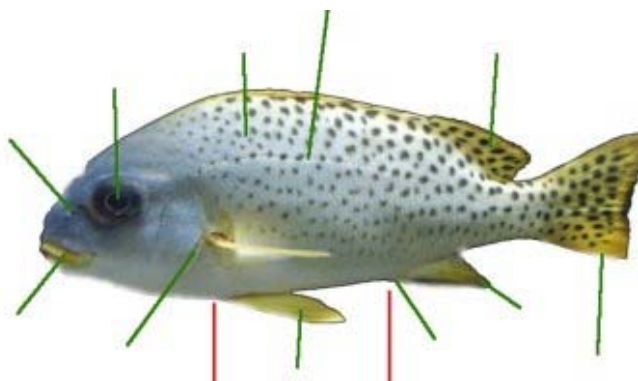


5. Seleccionamos la herramienta **Texto** y elegimos un tipo de letra y un color azul. Hacemos clic sobre la zona correspondiente a la cabeza y sobre la línea guía horizontal para crear tres capas con los textos "Cabeza", "Tronco" y "Cola". Utilizamos la herramienta **Mover** para colocar estas tres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



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.

6. 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: haces clic en el punto de inicio de la línea recta; sueltas el botón del ratón y te sitúas en el punto final de la recta, presionas la tecla Mayúsculas y con ella presionada haces clic en ese punto. Repite el proceso para cada una de las líneas.

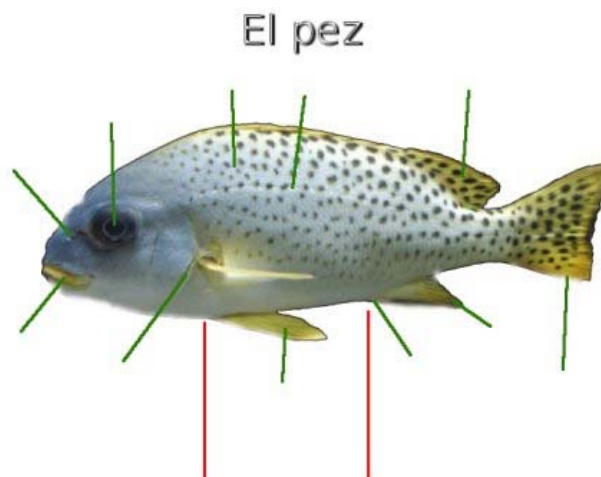


7. Hacemos clic en las proximidades del final de cada una de las líneas dibujadas y con el mismo color escribimos los textos correspondientes. cada vez que escribas un texto se creará una capa nueva de texto. Te recomendamos que dejes estas capas de forma independiente porque pueden ser usadas como parte de una imagen animada que va mostrando paso a paso las distintas capas.
8. 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; una vez combinadas arrastramos esta capa sobre la ventana imagen de nuestra lámina del pez, soltamos y colocamos en la parte superior-central de nuestra imagen. El trabajo realizado tendrá el aspecto de la siguiente figura:





9. 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.



10. 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 3.2

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 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. Obtenemos ahora...

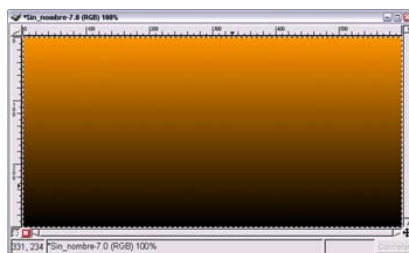


3. Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa en la **Paleta de Capas** y seleccionamos "Combinar las capas visibles".
4. Ahora crea en una imagen nueva con fondo blanco y 600x300 píxeles de tamaño. Cambiamos el fondo blanco por uno degradado que vaya de negro a amarillo. Como el negro ya es color de primer plano, vamos a cambiar el blanco por el amarillo (Rojo 255, Verde 148, Azul 0).

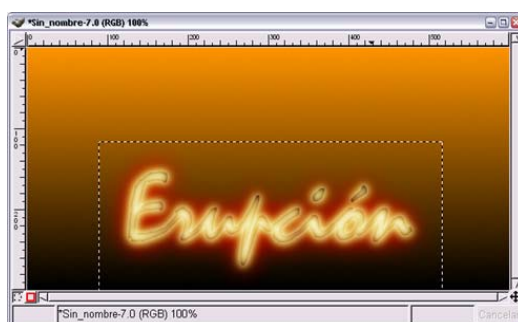


5. Seleccionamos la herramienta **Relleno degradado** y en las **Opciones de la herramienta** dejamos todos los parámetros tal y como están. Para rellenar con un gradiente, hacemos clic sobre el punto donde comenzará el degradado y arrastramos hasta el punto donde concluirá.

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.



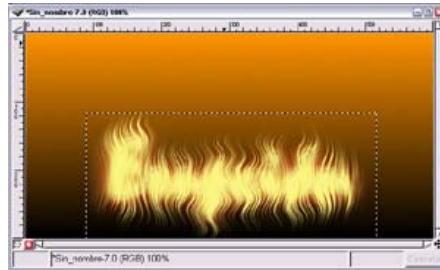
8. Seleccionamos en la **Caja de herramientas** el **Pincel** y con la brocha 19 x 19, pintamos toda la capa "fuego1".



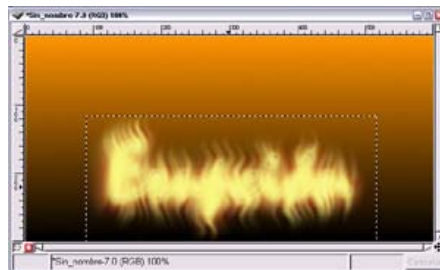
9. Desactivamos la opción "Fijar transparencia". Vamos a deformar esta capa utilizando un filtro: **Filtros --> Distorsión --> Desplazar --> Desplazar verticalmente**, ponemos como valor 50.



10. Aplicamos un nuevo filtro. **Filtros → Distorsión → Ondasy** como parámetros ponemos: Amplitud 5; Desfase 0 y Longitud de onda 50. Obtenemos:

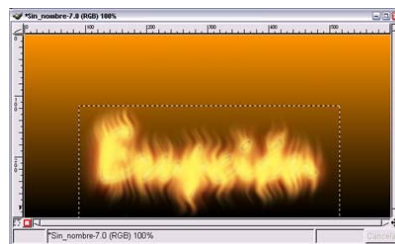


11. Vamos a difuminar estas "llamas" tan nítidas. Para ello utilizamos **Filtros → Desenfoque → Desenfoque gaussiano** con el valor 5 en horizontal y en vertical.
12. De nuevo aplicamos **Filtros → Desenfoque → Desenfoque de movimiento → Lineal**, Longitud 5 y ángulo 45.



## 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

Realiza una lámina para ser mostrada en clase a tus alumnos, tomando como modelo la realizada en la Práctica guiada 3.1 de esta Unidad. Guarda el resultado en XCF y guarda en formato JPG la lámina completa y la lámina muda.

### Ejercicio 3.5

Intenta realizar una composición similar a la realizada en el apartado Práctica guiada 3.2. Utiliza los Script-Fu de Logos.

Para ello dispones de varias imágenes, que te puedes en un tamaño mayor siguiendo el procedimiento habitual: 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).