



**INFORMÁTICA APLICADA ( EJERCICIO)**  
**IES ALMUDEYNE DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**  
**EJERCICIO N º: 39**  
**TEMA: Animación escribiendo con un pincel.**

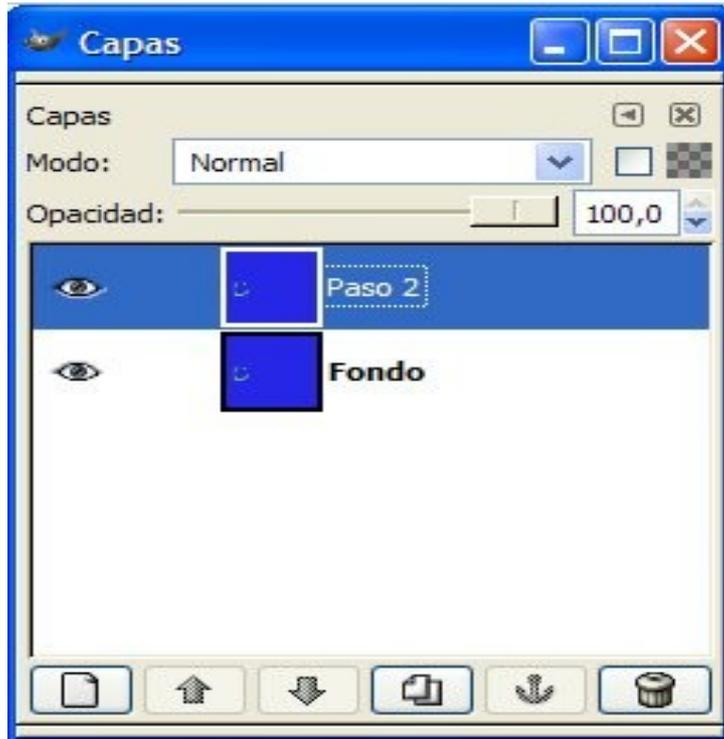
- 1) Abre GIMP y crea un archivo de 200x200 pixels.
- 2) Dibuja el fondo de azul claro.
- 3) Visualiza el diálogo de capas (si no recuerdas cómo hacerlo repasa ejercicios anteriores)
- 4) Escribe un texto que contenga “tu nombre” (ya visto en ejercicios anteriores). Configura para que las letras sean de color blanco y tamaño 54 (si tu nombre es bastante largo selecciona un menor tamaño para la letra)
- 5) Podrás observar en el diálogo de capas que se ha generado una nueva capa automáticamente. Renombra la nueva capa con la palabra “Letras”
- 6) Selecciona la capa letras y elige “Alfa a selección” (pulsando directamente el botón derecho del ratón sobre la capa seleccionada aparecerá dicha opción). Aunque no veas ningún cambio en el diálogo de capas seguramente lo habrás seleccionado correctamente.
- 7) Elige la herramienta “Pintar píxeles de bordes duro” y selecciona el color verde:



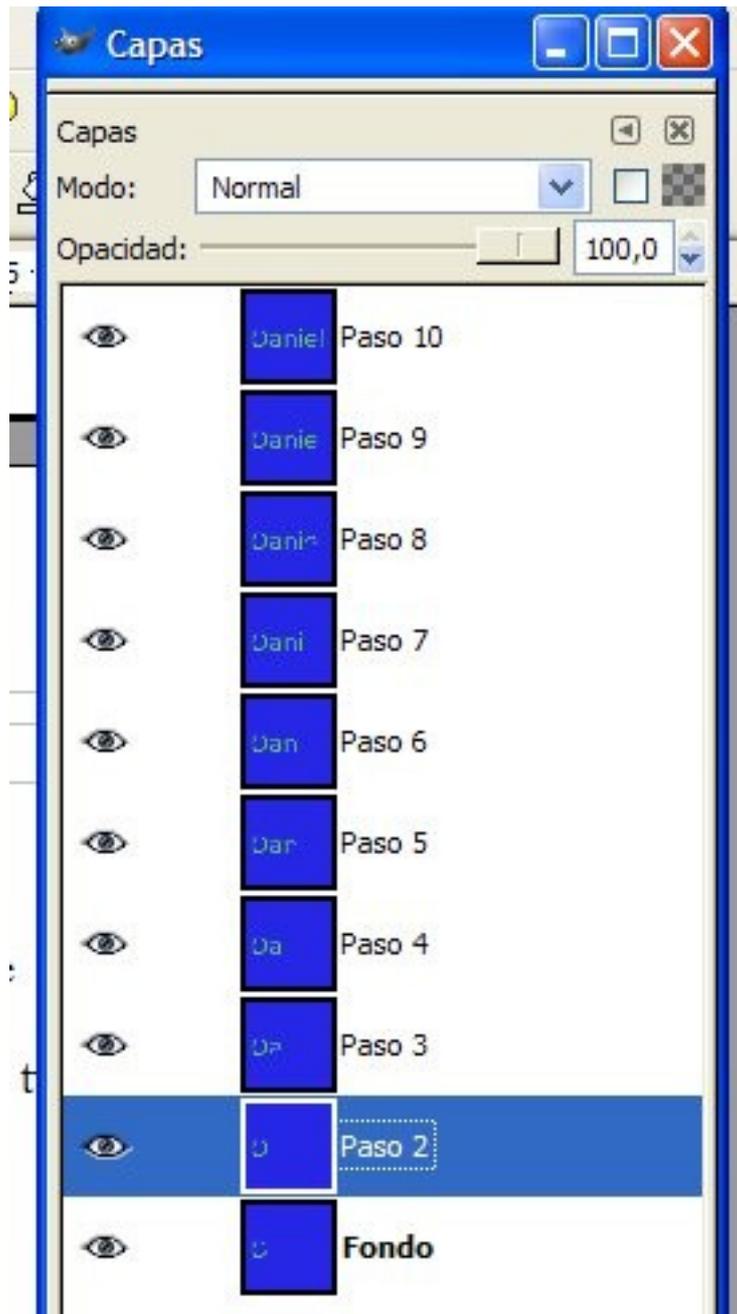
- 8) Pinta, mediante la herramienta seleccionada, una parte de la primera letra de color verde(lógicamente por la zona de color blanco que ha dejado la selección). Ayúdate de la herramienta de la lupa. Podrás ver mejor el resultado en el diálogo de capas(tendrás una visión más global):



- 9) Duplica la capa que acabas de colorear (consulta ejercicios anteriores). Renómbrala como “Paso 2”.
- 10) Borra la capa “Letras”. El diálogo capas tendrá que quedar de la siguiente forma:



- 11) Termina de colorear la primera letra en la nueva capa. Duplica la capa que acabas de colorear y renómbrala a Paso 3.
- 12) Ahora tendrás que hacer lo mismo con las letras que te quedan por colorear, es decir, sigue los pasos antes descritos:
  - a) Colorea una parte del nombre
  - b) Duplica capa
  - c) Renómbrala como Paso i (siendo i el número de capa que acabas de crear)
- 13) Cuando finalices, tendrán que existir por lo menos dos capas por letra (cuantas más capas hagas el efecto de animación resultará menos brusco):



- 14) Dirígete hacia la imagen y realiza la siguiente secuencia: “Archivo>>Guardar como...” y nómbrala como “animacionPincel.gif” (¡ES MUY IMPORTANTE QUE PONGAS LA EXTENSION “GIF”!)
- 15) Pulsa sobre el botón “Guardar”. En el nuevo diálogo indica que quieres:
  - a) Guardar como animación
  - b) Convertir a indexada usando ajustes predefinidos
- 16) Cuando hayas pulsado sobre el botón “Exportar” indica:
  - a) Bucle infinito
  - b) Retardo entre cuadros cuando no se especifique:1000 milisegundos.
- 17) Pulsa sobre el botón “Aceptar”.
- 18) Ahora podrás ver la imagen mediante el navegador. Para ello ejecuta el navegador y abre el archivo “animacionPincel.gif”