



Hola amig@s.

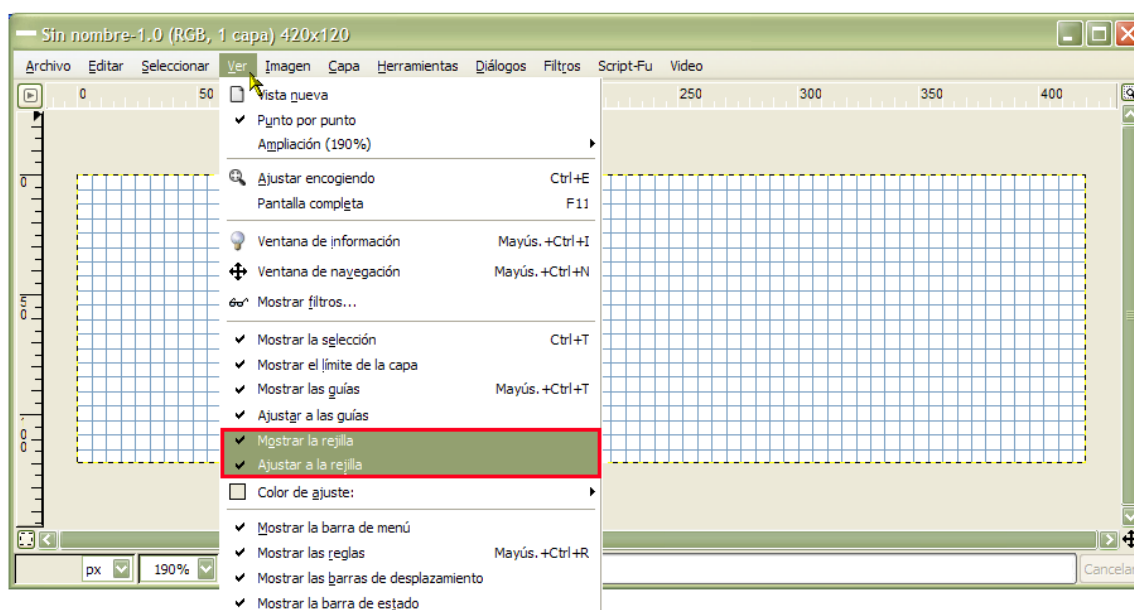
Este tutorial tiene como objetivo enseñaros a realizar un marco para las firmas que tan de moda están en los foros. Las medidas suelen ser un poco arbitrarias, a mi particularmente no me gustan excesivamente grandes; por lo tanto utilizaremos 420x120 píxeles con una resolución de 300ppp.

**1º** - Creamos un lienzo blanco (420x120, 300 ppp) que será la referencia de nuestro trabajo. Archivo > Nuevo. Para trabajar de una manera más exacta utilizaremos la rejilla: Ver > Mostrar rejilla (también marcaremos la opción Ajustar a rejilla). Pongo una imagen de los ajustes que he utilizado en la rejilla.

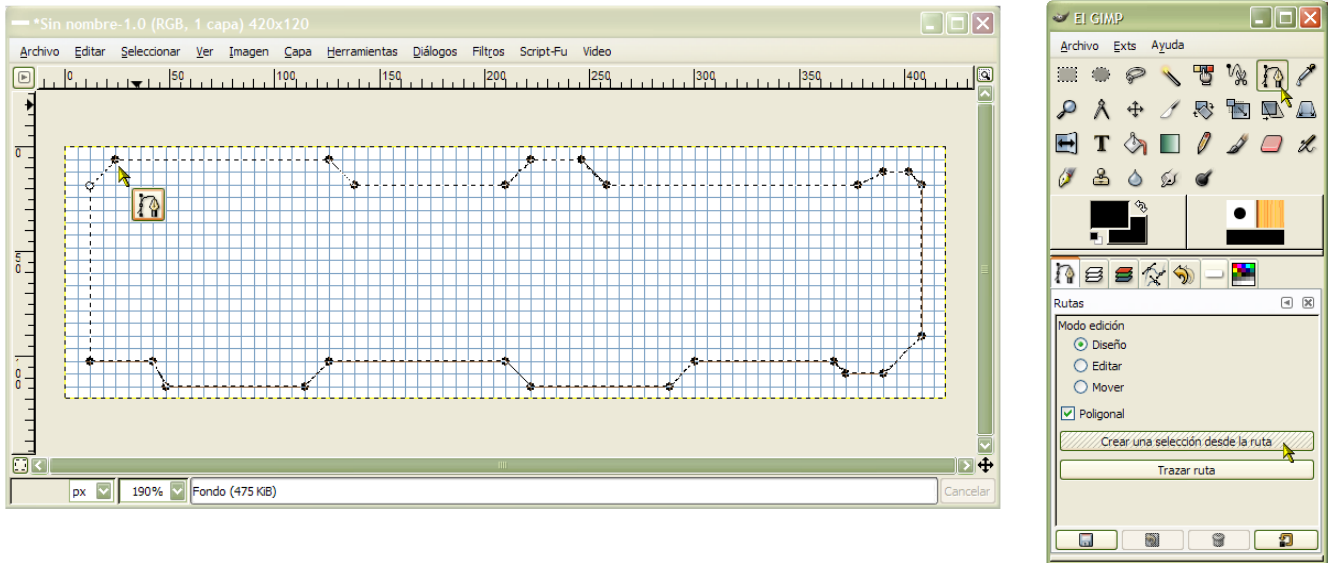


Como es evidente el ajuste de esta herramienta es personal y podéis configurarla según vuestros gustos o necesidades (mis indicaciones son una referencia para aquellos que duden sobre cuales son los valores más adecuados)

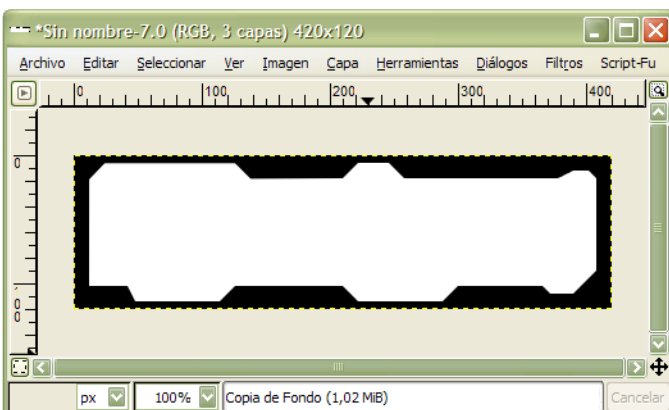
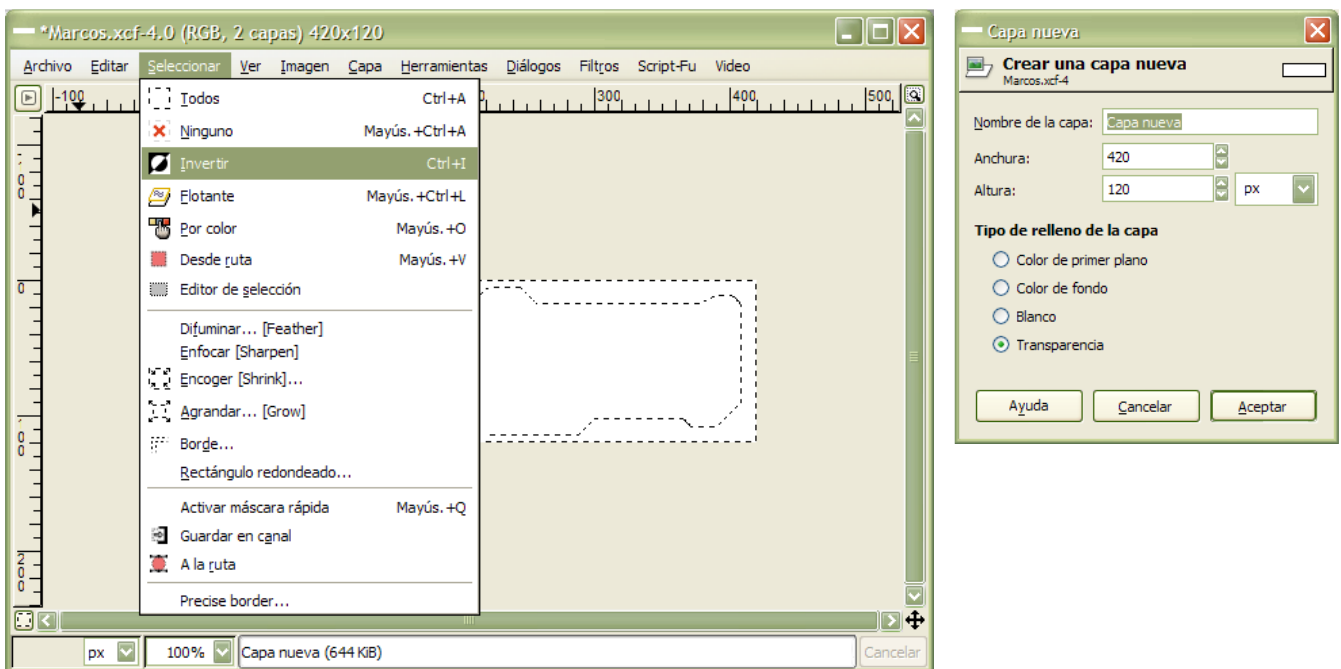
**Nota:** No me cansare de repetir una y otra vez que es conveniente ir guardando nuestra trabajo a medida que avanzamos (extensión **xcf.**) para evitar sorpresas desagradables.



**2º-** Seleccionamos la herramienta Pluma bezier (crear y editar rutas) y la ajustamos en el modo: Diseño > Poligonal. Comenzamos a dibujar nuestro marco (usando la referencia de la rejilla) dándole la forma que deseemos. Una vez finalizado el trazado creamos una selección desde la ruta.

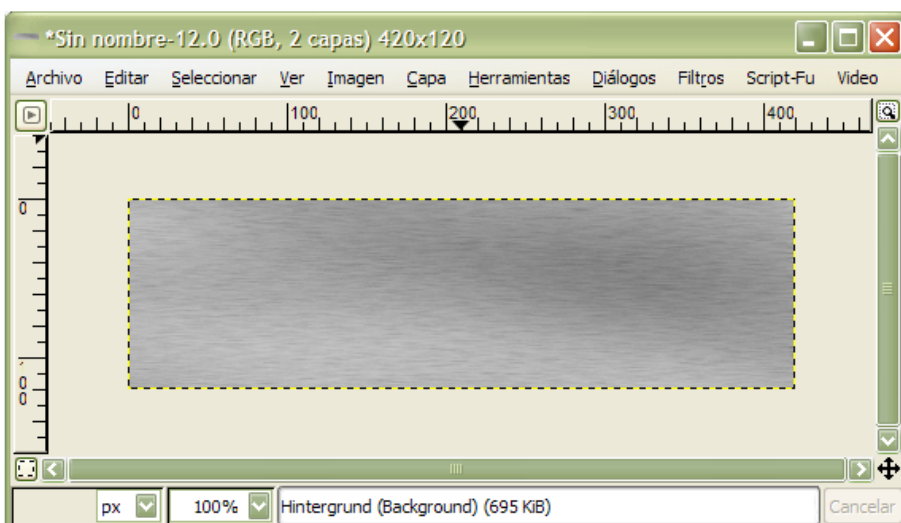
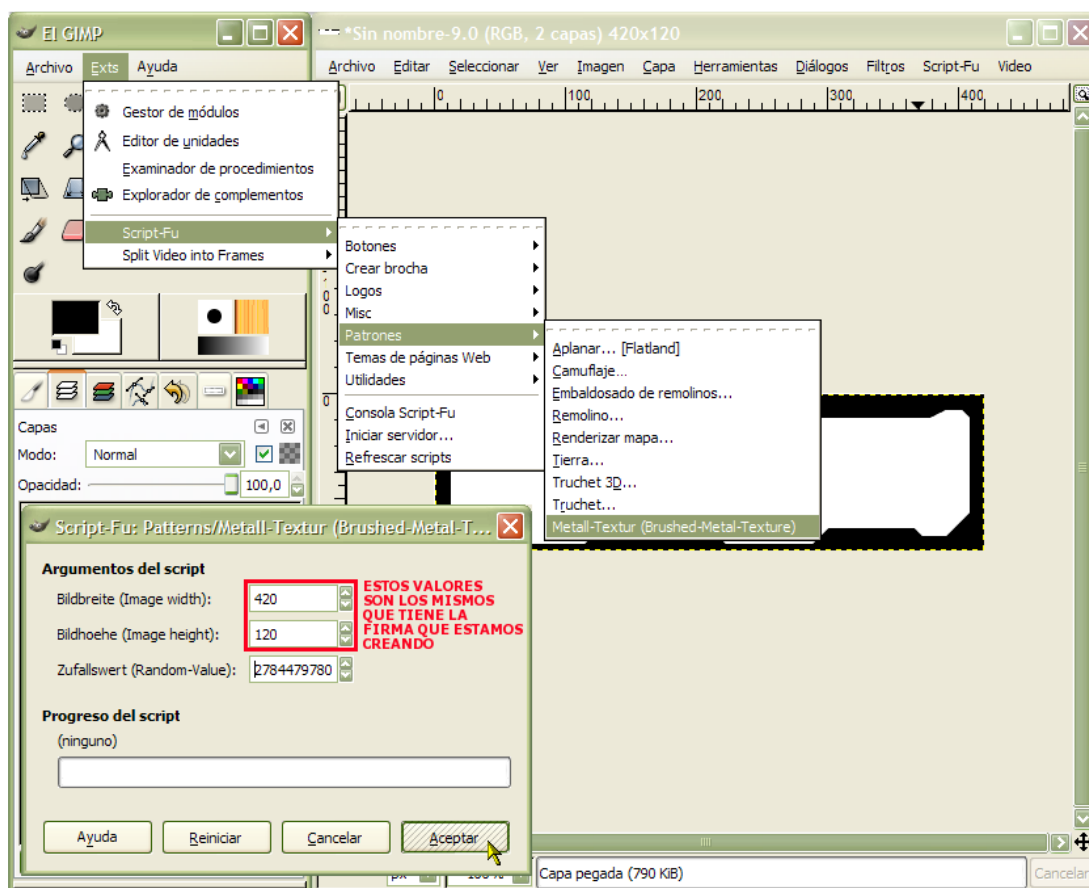


**3º-** La selección que hemos creado la invertimos: Seleccionar > Invertir y la dejamos activa creamos una nueva capa: Capa > Capa nueva > Transparente. Sobre esta capa rellenaremos de color negro la selección creada anteriormente (pinchamos sobre el color de primer plano y arrastramos a la selección).



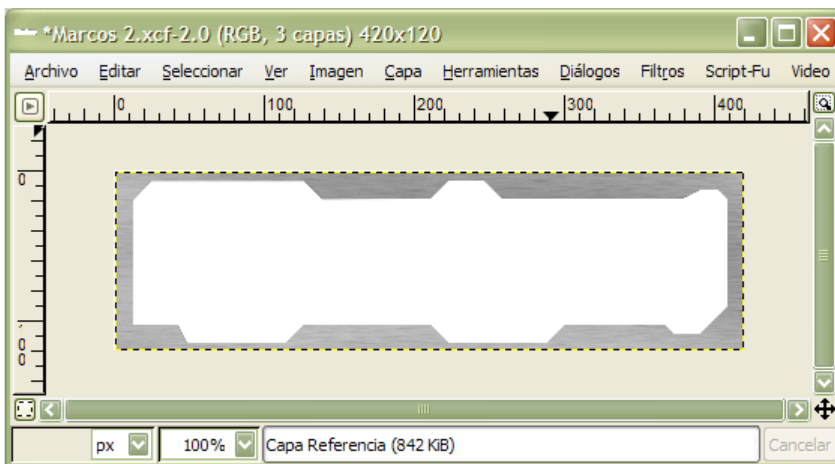
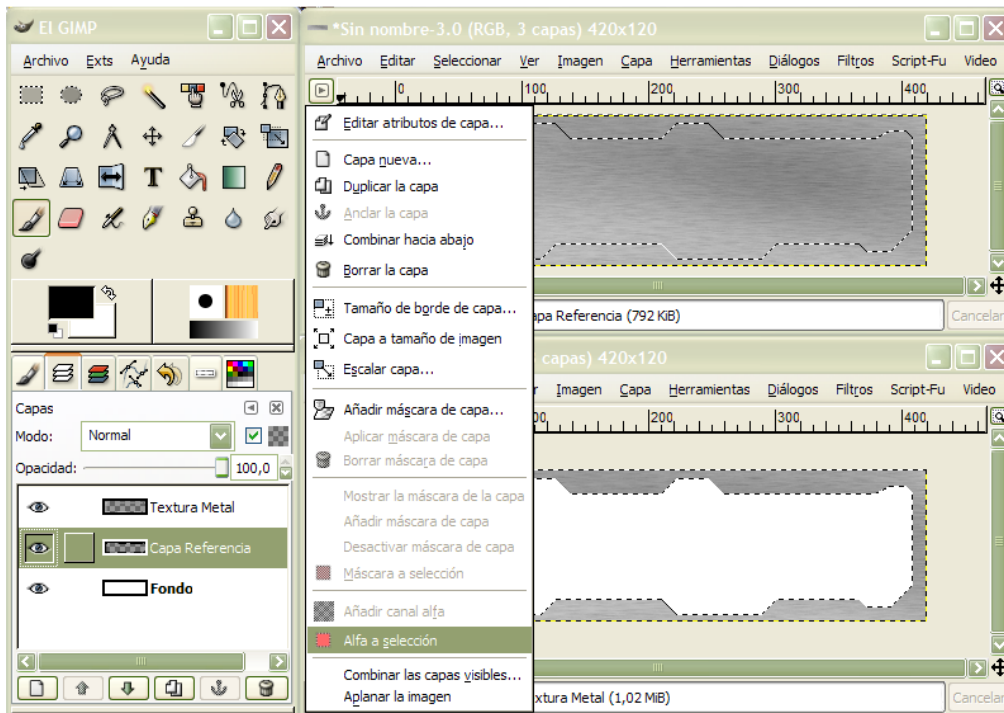
Esta capa va a tener una cierta relevancia porque la utilizaremos como referencia en la confección de otras y una vez "finalizada" su misión, la reciclaremos (más adelante os cuento).

**4º**- En este nuevo paso crearemos una nueva capa, pero no utilizaremos la forma habitual; recurriremos a un Script (Metall Textur): Exts > Script-Fu > Patrones > Metall Textur. Como es obvio el tamaño debe de ser igual a la firma que estamos realizando. El resultado del Script, es una imagen formada por dos capas (podemos modificarlas para obtener un efecto más realista). Combinamos las dos capas, copiamos la imagen y la pegamos sobre nuestro trabajo. Para aquellos que no tengan instalado el Script, explicare un método alternativo.



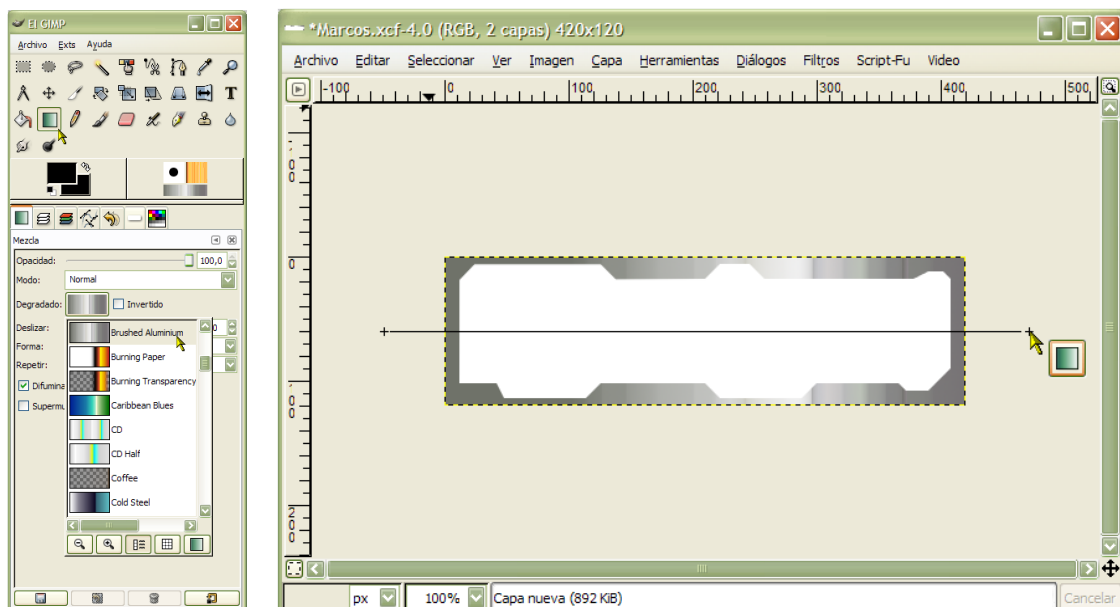
Como podéis observar el resultado es bastante realista (desconozco el autor del Script, pero gracias por el trabajo). La alternativa a esta técnica, será la utilización de un degradado (lo explicare más adelante).

**5º**- Seleccionamos la capa que contiene el marco creado en color negro y pinchando sobre ella con el botón derecho del ratón elegimos Alfa a selección (quedara el marco seleccionado). Seguidamente invertimos esta selección. Seleccionar > Invertir y la dejamos activa, ahora activamos la capa Textura metálica (queda una selección de "hormigas marchantes"), el siguiente paso será: Editar > Limpiar; esta acción eliminara la parte de la capa que no necesitamos.

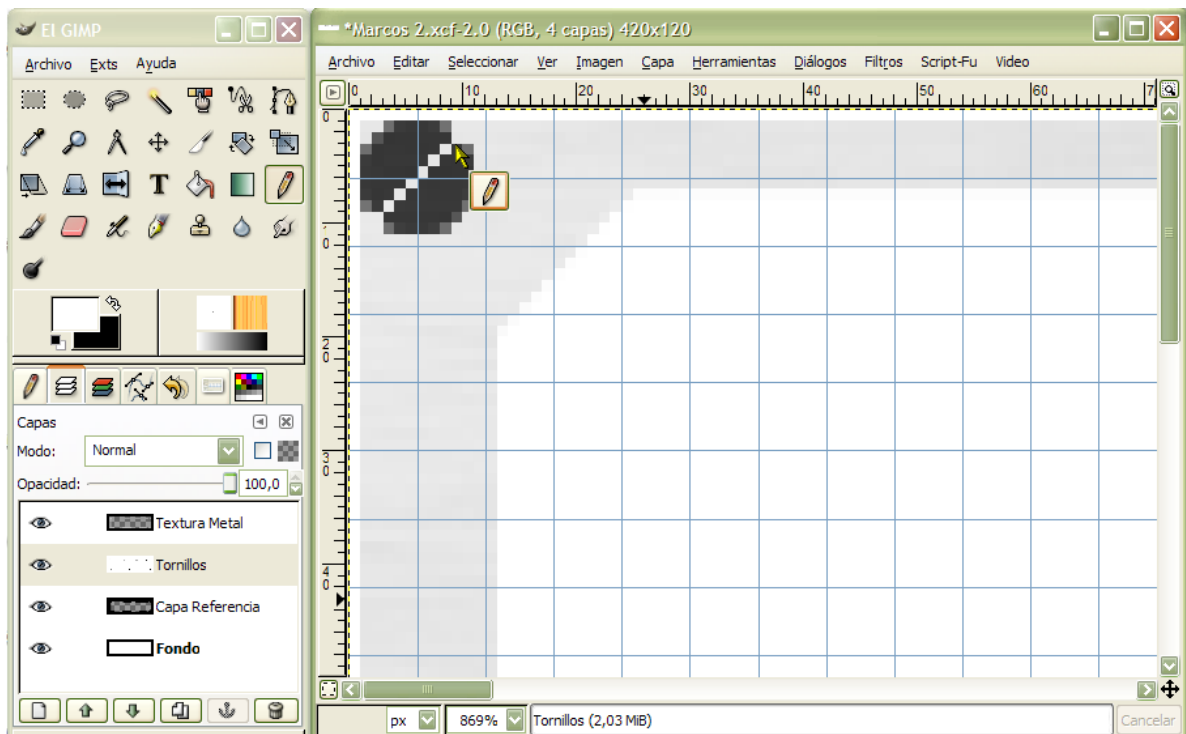
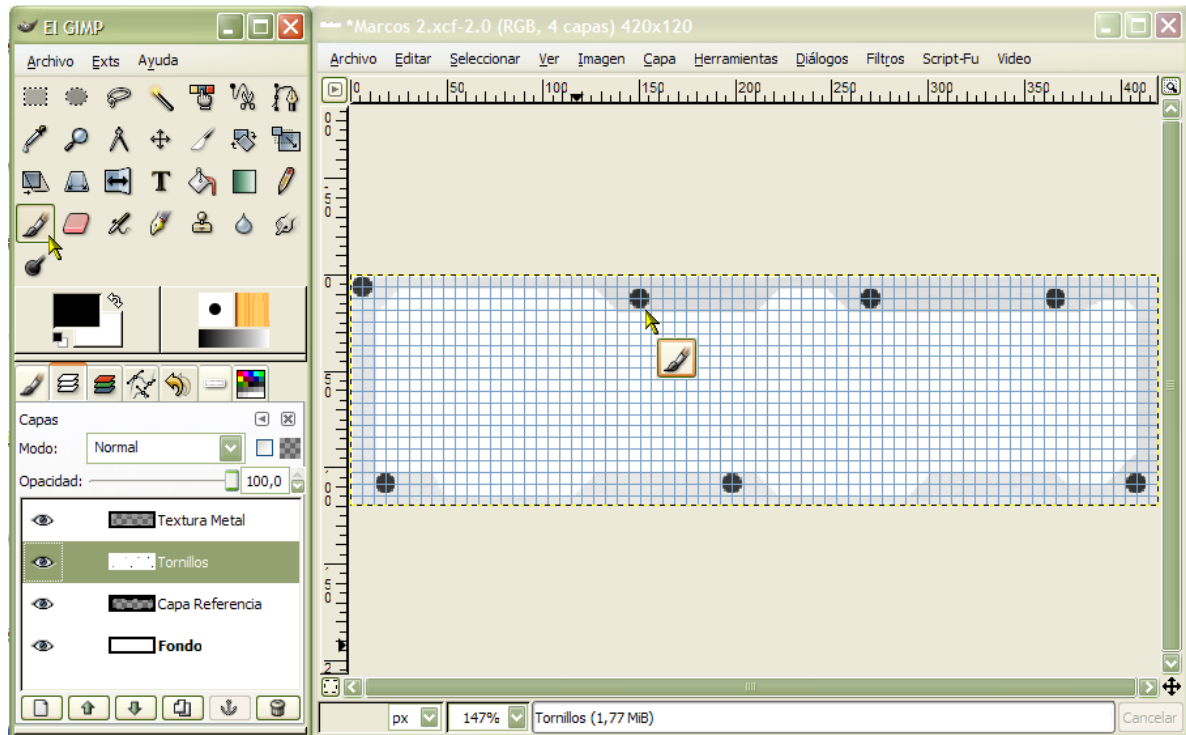


Aquí tenemos nuestro marco, pero el resultado es de un aspecto simplón (demasiado plano y sin formas). A partir de ahora nuestro objetivo será darle relieve y personalidad. Pero antes voy a dar las explicaciones para aquellos que no pueden crear la textura metálica o quieran tener otra alternativa.

**6º- ALTERNATIVO.** Creamos una capa nueva transparente (sobre ella aplicaremos el degradado). Activamos la capa del marco negro y con el botón derecho elegimos Alfa a selección, dejamos la selección activa y nos situamos sobre la capa transparente. Elegimos la Herramienta degradados y escogemos Brushed Aluminium .Aplicamos el degradado y tendremos nuestro marco listo

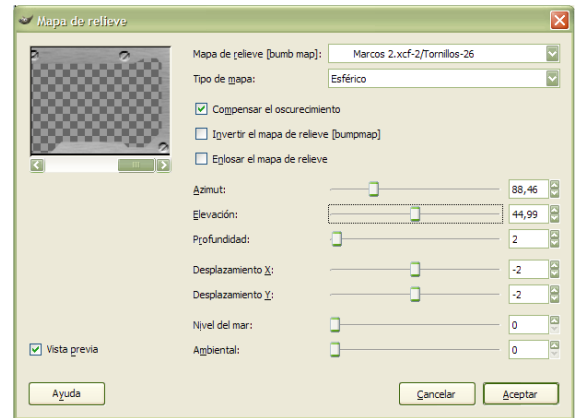
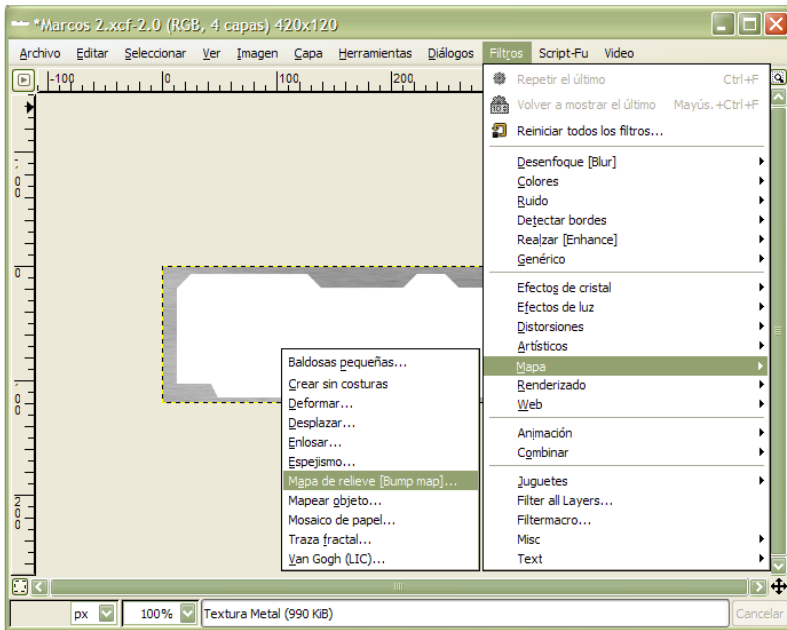


**7º**- En este paso iremos añadiendo elementos decorativos a nuestro trabajo. Creamos una capa nueva, blanca y con el nombre "Tornillos". Situamos la capa en segundo lugar, reducimos la opacidad de la capa Textura metálica (aproximadamente a 30) y activamos la rejilla: Ver > Mostrar rejilla. Nuestro trabajo consistirá en marcar puntos negros sobre la capa blanca (utilizaremos la herramienta pincel). Cuando hayamos pintados los que creamos convenientes cambiamos el pincel por el lápiz; ampliamos la imagen lo suficiente para apreciar los píxeles de los puntos y con el color blanco trazamos líneas de un píxel en diagonal sobre los puntos (esto formara la hendidura de la cabeza de los "tornillos")



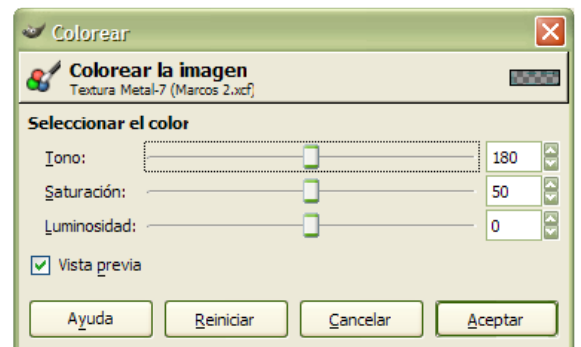
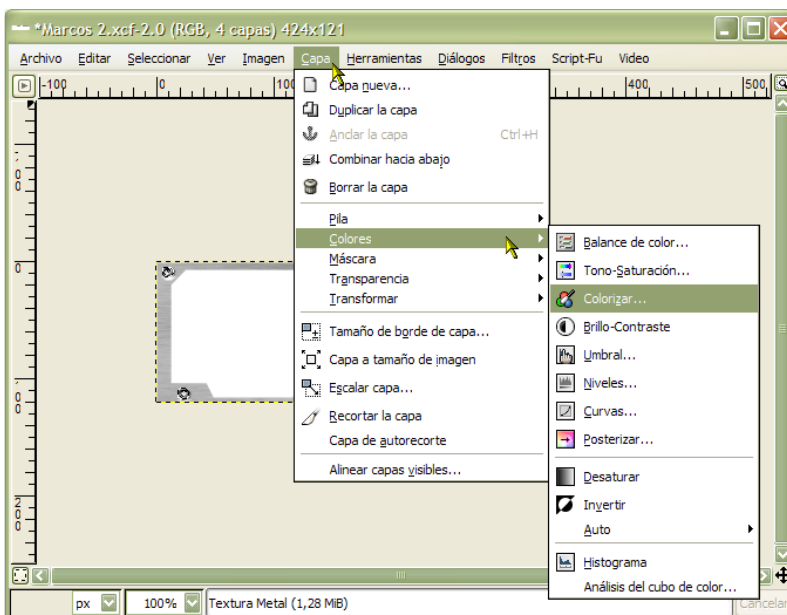
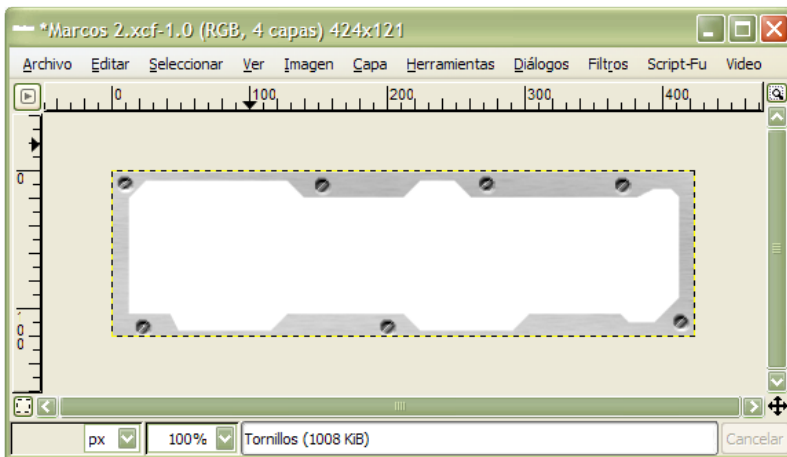
Una vez que tengamos creados todos los tornillos ocultamos la rejilla y reponemos la opacidad total de la capa Textura metálica.

**8º-** Seleccionamos la capa "Textura Metal" y con la capa "Tornillos" (como mapa de relieve) crearemos sobre ella un relieve: Filtros > Mapa > Mapa de relieve [Bump map]. Los valores que mostramos son orientativos, debéis probar hasta obtener un resultado satisfactorio.



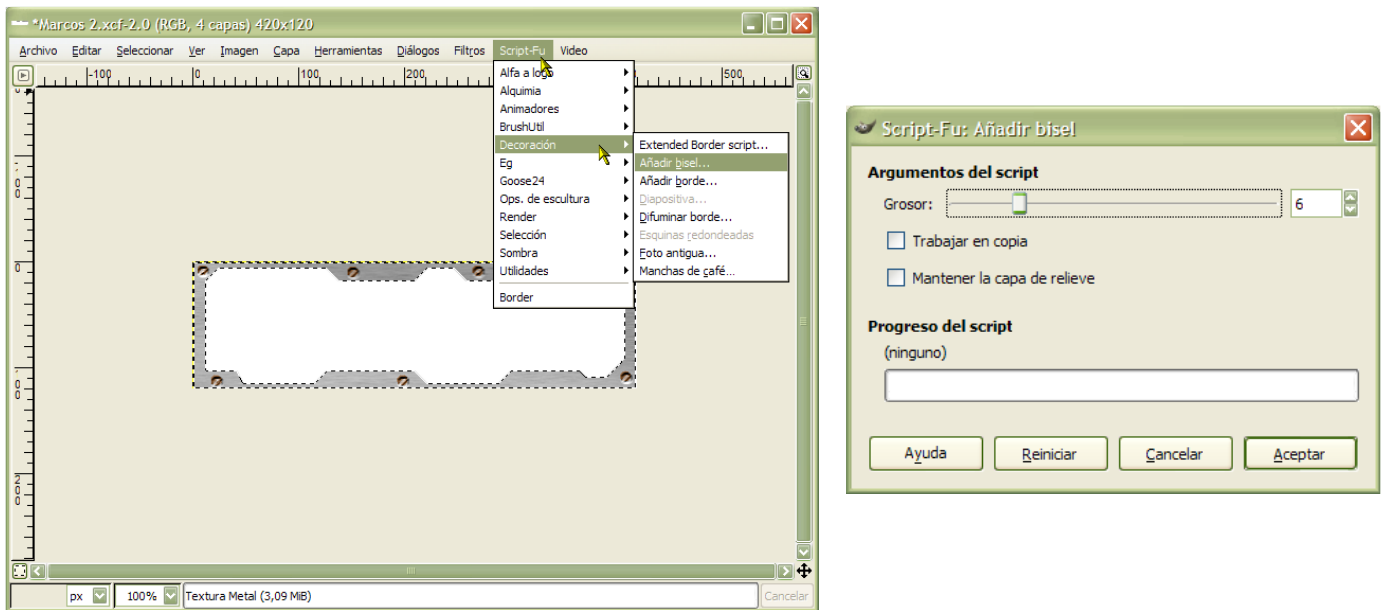
Una vez que hemos creado los "tornillos", podemos dejarlos tal cual o resaltarlos más; para ello debemos modificar el color de dichos tornillos o el de la capa sobre la cual están (Textura metálica).

Para hacer esta modificación activamos la capa "Tornillos" seleccionamos la herramienta: Seleccionar regiones por colores y pinchamos sobre uno de los puntos negros (Tornillo); veremos que quedan todos seleccionados. Con la selección activa nos situamos sobre la capa Textura metálica y seguimos estos pasos: Capa > Colores > Colorizar (ajustamos el color que más nos guste y aceptamos). Si lo que queremos es modificar el color de toda la capa Textura metálica, debemos invertir la selección: Seleccionar > Invertir, y seguimos los pasos descritos anteriormente.

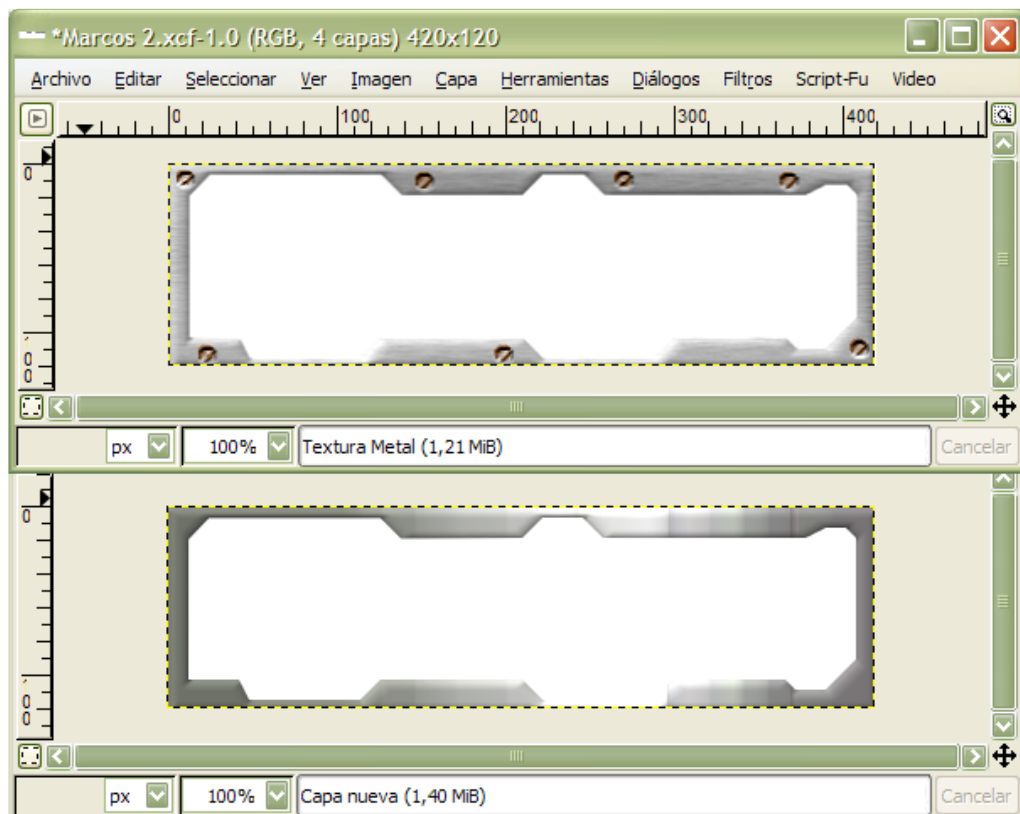




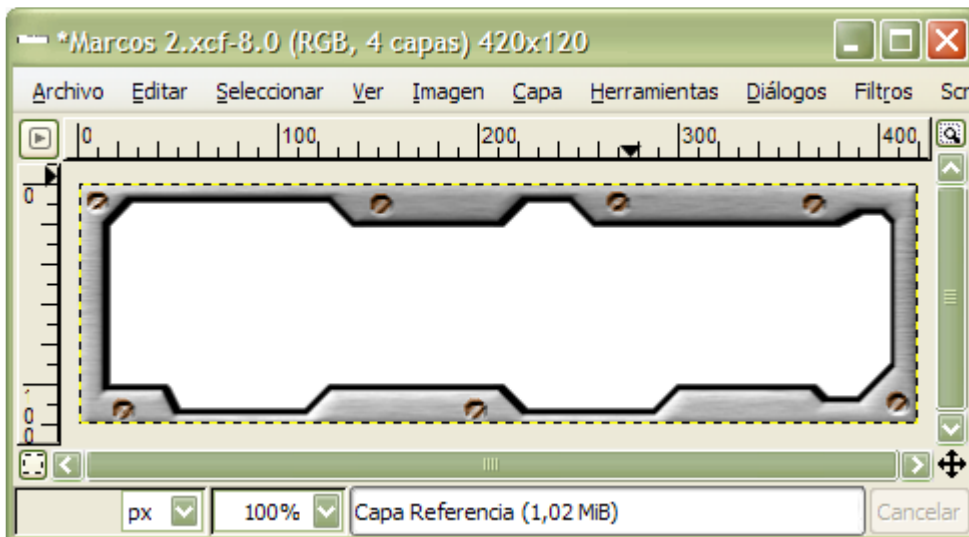
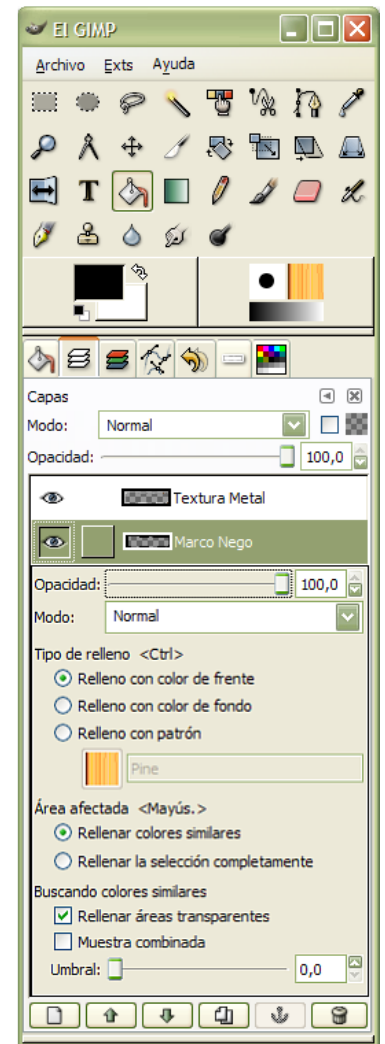
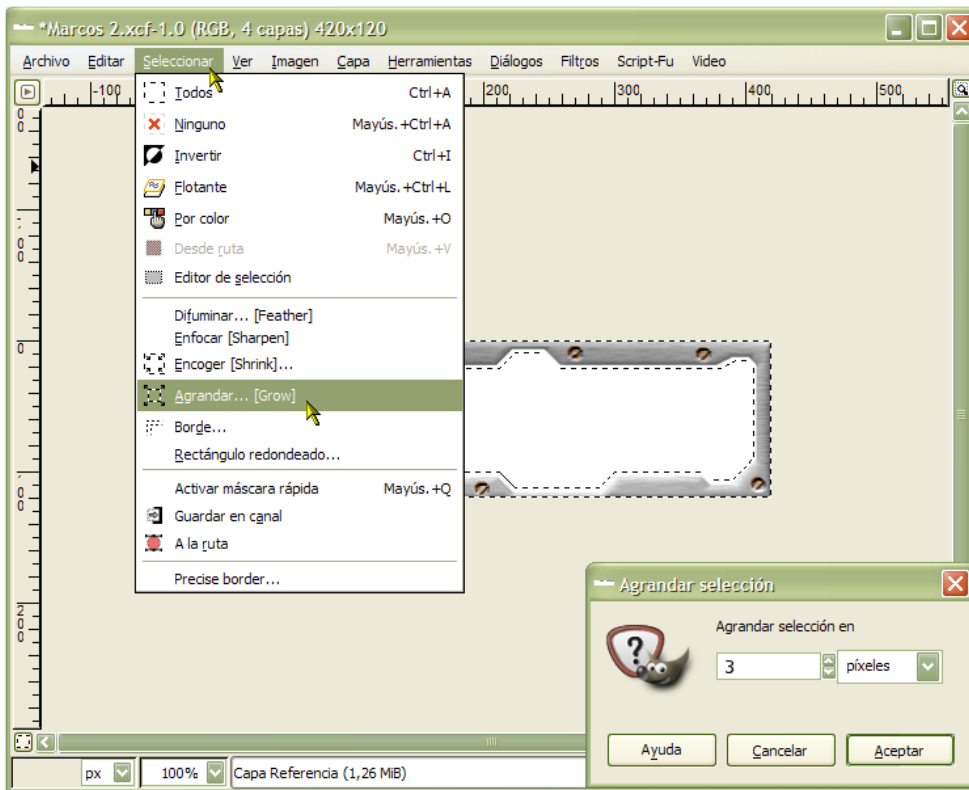
9º- Ya tenemos el marco un poquito más personalizado, ahora le daremos relieve, para ello activamos la capa Textura metálica y sobre ella con el botón derecho elegimos: Alfa a selección > Script-Fu > Decoración > Añadir bisel.



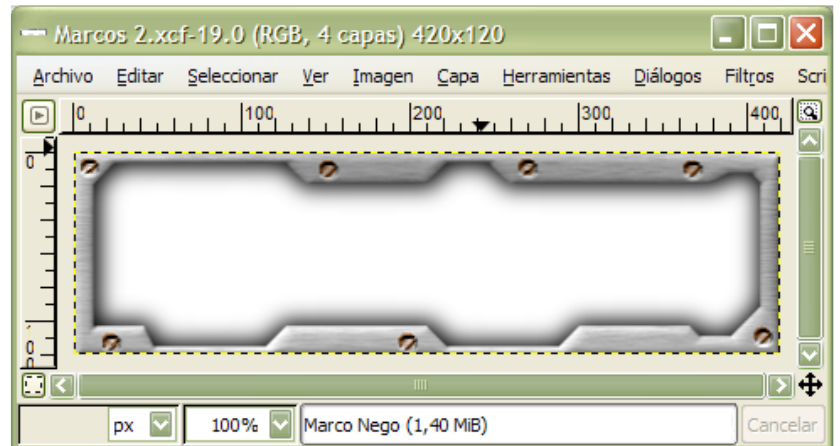
Con el relieve aplicado nuestro marco empieza a tener personalidad, pero aun realzaremos más el efecto.



10º- Ha llegado el momento de "reciclar" el marco que creamos en color negro. Activamos la capa y botón derecho > Alfa a selección, con la selección activa elegimos > Seleccionar > Agrandar [Grow] (en el argumento pondremos 3 píxeles). Con la herramienta Cubeta ajustada en: Modo capa = normal; Mantener transparencia= desmarcada; Opacidad = 100; Rellenar con color de frente (negro); Rellenar colores similares = marcado; Rellenar áreas transparentes = marcado. Rellenamos la selección creada.



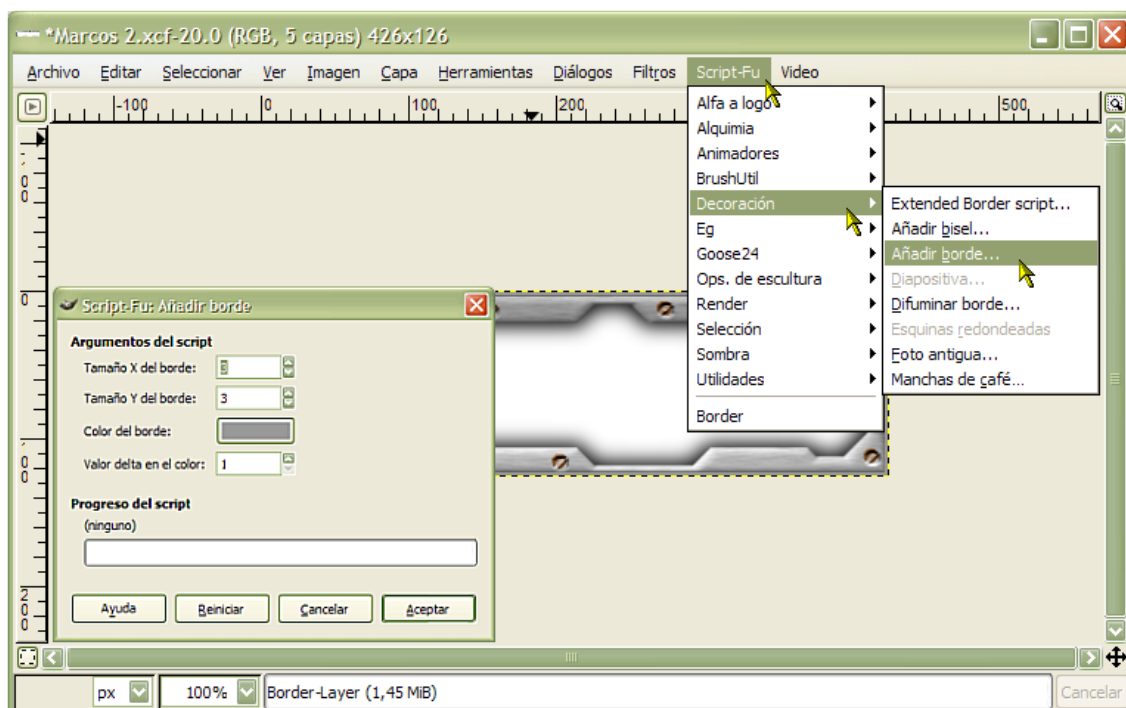
Para que quede más estético el efecto, difuminamos el marco negro: Filtros > Desenfoque > Desenfoque gaussiano > Modo IIR > Horizontal = 20; Vertical = 20.  
El resultado será una especie de sombra interior.





**11º**- Para concluir nuestro trabajo y resaltar aun más el marco, añadiremos un pequeño borde de un color muy similar o igual (recomendado). Script-Fu > Decoración > Añadir borde; Argumentos del Script: Tamaño X del borde = 3; Tamaño Y del borde = 3; Color del borde (el del marco); Valor delta en el color = 1.

Con esto damos por concluido nuestro marco, como es obvio debemos guardarlo con la extensión **XCF** para poder utilizarlo o modificarlo las veces que necesitemos.



## VARIOS EJEMPLOS

