

Creación de marca de agua

Recurso de apoyo a proceso de migración a software libre



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



SOFTWARE LIBRE
& FORMATOS ABIERTOS

Tabla de Contenido

Objetivo..... 3

Alcance..... 3

Introducción..... 4

 ¿Qué es una marca de agua?..... 4

Aplicación..... 4

Licencia..... 5

Créditos..... 5



GU-GM-05

MARCAS DE AGUA

Migración a software libre
Centro de Informática
Universidad de Costa Rica

Versión 2.0
Pg 3 de 5

|Objetivo

Facilitar la utilización de imágenes digitales en documentos institucionales académicos y administrativos.

|Alcance

Con esta guía las personas usuarias de GIMP, podrán aplicar opacidad a las imágenes y sobreponerlas sobre otras imágenes o documentos, funcionando como una marca de agua.



Introducción

¿Qué es una marca de agua?

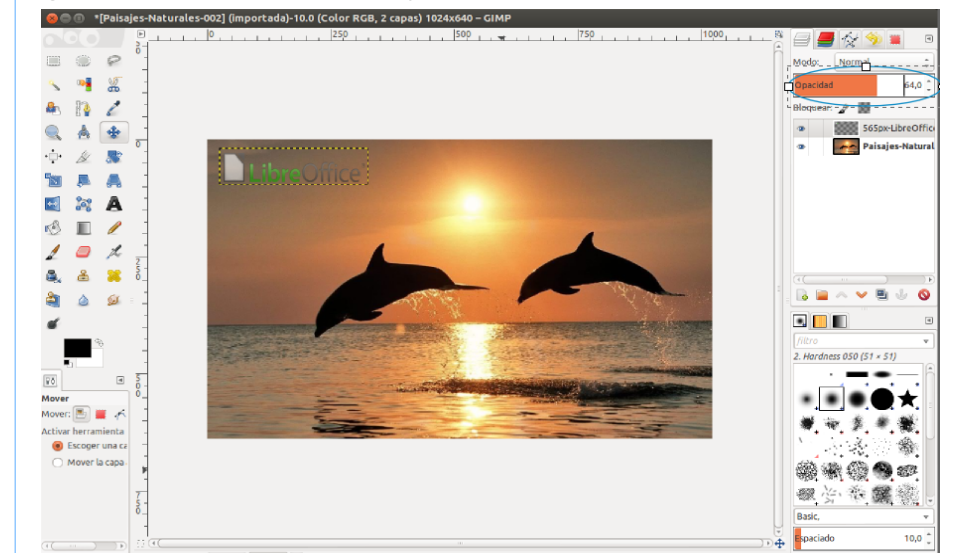
Una marca de agua es una imagen o texto semitransparente que se localiza en las imágenes u otros documentos para que desempeñen diversas funciones, algunas podrían significar la autoría o bien, representar mediante texto el tema que se encuentra incrustado en la misma.

Aplicación

Para realizar una marca de agua con imágenes se deben seguir los siguientes pasos:

1. Incrustar la imagen que se quiere mostrar como marca de agua. Si por el contrario se quiere como marca de agua un texto, se debe agregar el texto mediante el ícono que se ubica en la caja de herramientas “T” y se arrastra a donde se quiere mostrar la marca de agua.
2. Posicionarse en la capa que contiene el texto o imagen y reducir su opacidad al porcentaje deseado.

Figura 1: Interfaz de GIMP, bajando la Opacidad



3. Es recomendable que la imagen que funcione como marca de agua no posea ningún fondo. Para ello, se aconseja la aplicación de color a alfa, la cual se logra presionando clic derecho sobre la imagen y seleccionando las opciones **colores y color a alfa**.



GU-GM-05

MARCAS DE AGUA

Migración a software libre
Centro de Informática
Universidad de Costa Rica

Versión 2.0
Pg 5 de 5

Licencia

El texto del presente documento está disponible de acuerdo con las condiciones de la [Licencia Atribución-NoComercial 3.0 Costa Rica \(CC BY-NC 3.0\) de Creative Commons](#).

Las capturas de pantalla muestran marcas registradas cuyo uso es permitido según su normativa

Usted es libre:

- Compartir – copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra.
- Hacer obras derivadas.

Bajo las siguientes condiciones:

- Atribución – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor.
- No comercial – No puede usar esta obra para fines comerciales.
- Compartir bajo al misma licencia.



Créditos

Guía para Gimp

Versión 2.0

Últ. Actualización:
03 de setiembre, 2016

Autor: Bach. Franklin Gutiérrez Enríquez
Bach. Hellen Cubero Ledezma
Bach. Franklin Gutiérrez Enríquez

Este documento se elaboró en el marco del proceso de “**Migración a Software Libre de la Universidad de Costa Rica**” (<https://www.ucr.ac.cr/>), coordinado por el Centro de Informática.

Más información:

[Centro de Informática](#)

[Comunidad de Software Libre de la UCR](#)

[Migración a Software Libre](#)

Contacto:

soporte.migracion@ucr.ac.cr



SOPORTE