

pic-00.png — Откройте файл */files/Tux_.xcf* в графическом редакторе *Gimp*.

pic-00a.png — Если у вас не открыт диалог «Слой», откройте его так, как показано на этом рисунке.

pic-01.png — Создайте новый белый слой.

pic-02.png — 1) Переместите созданный слой ниже текущего прозрачного слоя с изображением Тукса; 2) Выберите инструмент для работы с текстом.

pic-03.png — В открывшееся окно текстового редактора введите текст. Чтобы начать новую строку придется принудительно нажимать <Enter>. Используйте копирование/вставку текста в окне редактора, чтобы быстрее заполнить слой.

pic-04.png — Настройте параметры текста так, чтобы сделать его максимально плотным. Интервал между строками и между символами должен принять отрицательные значения.

pic-05.png — Опустите полученный текстовый слой ниже прозрачного слоя с изображением Тукса.

pic-06.png — В меню *Слой* выберите *Текст в выделение/ Текст в выделение*.

pic-07.png — В меню *Выделение* выберите *Инвертировать*.

pic-08.png — Сделайте активным белый слой.

pic-09.png — Выполните *Правка/ Копировать*, а затем *Правка/ Вставить*.

pic-10.png — Чтобы из плавающего выделения, которое появилось в результате вставки, получить новый слой, нажмите на значок в левом нижнем углу диалога «Слой».

pic-11.png — Мы получили желаемый результат — через маску, вырезанную из белого слоя, просвечивает исходное изображение Тукса. Результат можно сохранить в формате *.png*, предварительно выполнив из меню *Изображение* пункт *Свести изображение*.