

There are no translations available.

Utilizando los pinceles

En GIMP para dibujar utilizaremos los pinceles tanto el *Lápiz* como el *Pincel*.

Cuando pulsamos sobre la herramienta en la **Caja de Herramientas** abrimos las Opciones de la propia herramienta, es muy importante observar que ciertas herramientas tienen en sus *Opciones de Herramientas* la posibilidad de utilizar los rellenos u origen que vamos a aplicar.

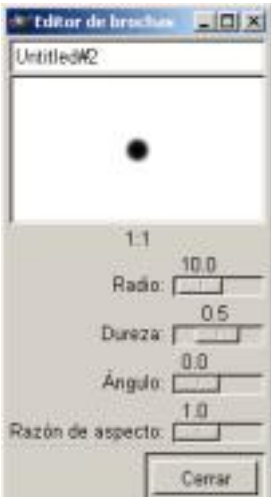
Los cuadros de Diálogos de Pincel, los encontraremos dentro del menú de *Ficheros/ Diálogos/ Pincel*, y en los menús tanto de *Lienzo* como el *contextual* dentro de *Diálogos*.

El cuadro de diálogo de *Selección de Pinceles* nos sirve para cambiar la forma y el espaciado de los pinceles. Pinchando sobre el botón de nuevo podemos crear nuestra propia Pincel en la ventana de *Editor de Pinceles*.

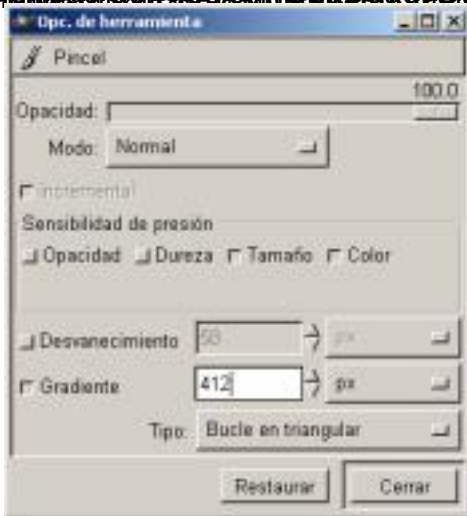


Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



Pinchamos Píngelos en la **Editor de Píngelos (Pinchamos Nuevo)** para elegir diferentes opciones





En **Restaurar** se restauran los valores por defecto de la herramienta. En **Cerrar** se cierra el diálogo de opciones de la herramienta.



El **Clonar** es una herramienta que copia una parte de la imagen y la pega en otra parte. Se puede usar para copiar una parte de la imagen y pegarla en otra parte.



En **Clonar** se copia una parte de la imagen y se pega en otra parte. Se puede usar para copiar una parte de la imagen y pegarla en otra parte.

Degradados (Gradiente)

Son unos flujos de cambio de color; su utilización en la Web es problemática ya que crea bandeados (Banding), el bandeo es un efecto que crea líneas perpendiculares a la dirección del degradado.

Esta herramienta se encuentra en la **Caja de Herramientas** a la derecha del *Bote de pintura*.

Cuando se aplican los degradados en la Web aparecen los bandeados (Banding)

Vamos a ver unos ejemplos sobre la aplicación de esta herramienta al dibujo:

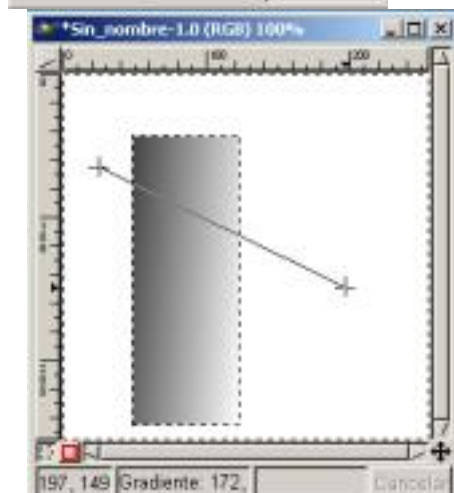
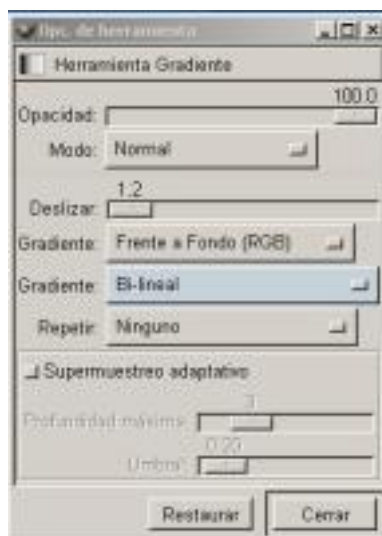
Crear a partir de una selección rectangular un tubo. Crear a partir de una selección circular una esfera

Inscribir un círculo en un cuadrado

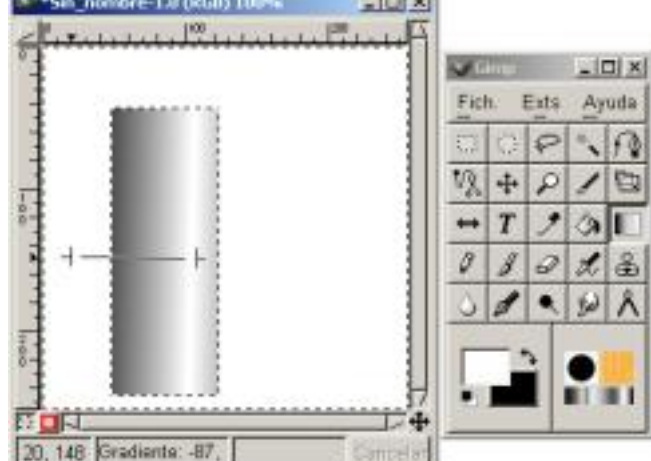
Crear un Tubo:

1. Abrimos una ventana *Lienzo* en blanco y colocamos una selección rectangular. Recordar tener abierto el cuadro de Diálogos *Capas, Canales y Caminos*.

2. Seleccionamos el Gradiente en la **Caja de Herramientas**, y en Bi-lineal con el botón izquierdo del ratón presionado vamos desde la izquierda de la selección hasta la derecha, con el color negro en primer plano y el blanco de fondo.



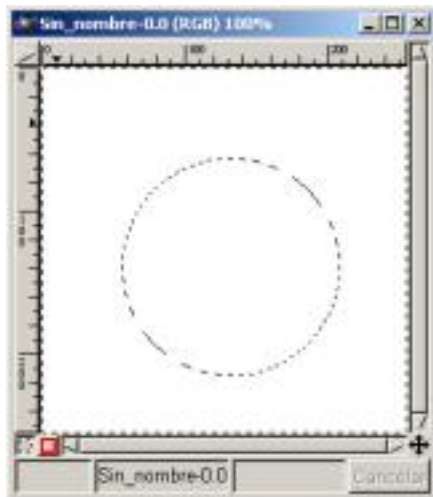
Creación de Gradientes Para crear un nuevo gradiente, primero debes ir al menú **Gradiente** y seleccionar **Crear nuevo gradiente...**



Gradiente con inversión de colores Para crear un gradiente con inversión de colores, primero debes ir al menú **Gradiente** y seleccionar **Crear nuevo gradiente...** Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*

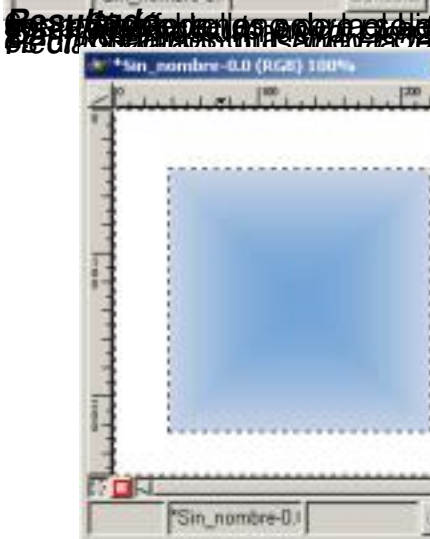
Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



2. **Circle** creado con la herramienta **Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas para mantener el círculo en el primer plano y otro más oscuro de fondo. (además) para abrir



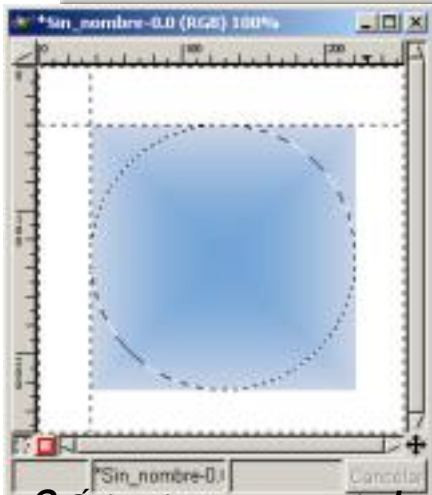
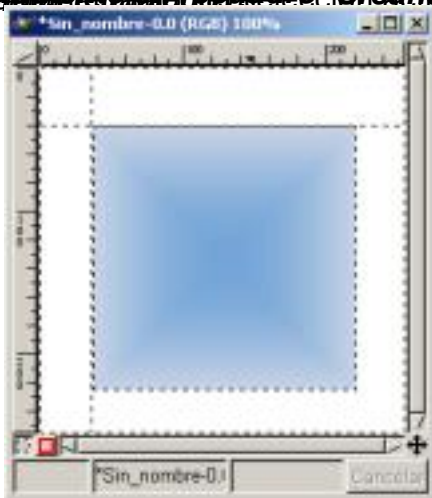


Aplicando Gradiente al **Diálogo** de Gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*

En términos de las relaciones de poder, el mundo de la moda es un mundo de la cultura de la moda, en el que el poder se ejerce a través de la moda.



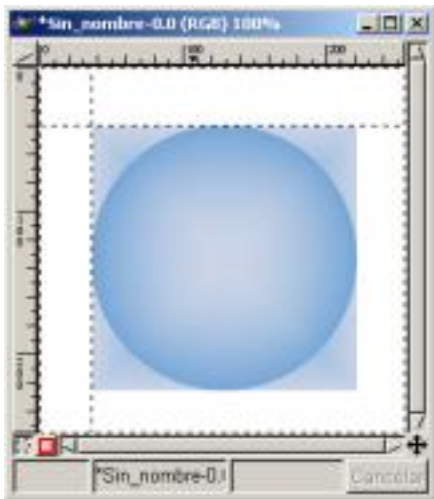
3a. **Gradiente en recuadro:** Creando Nueva capa#2 y haciendo dos veces seguidas sobre la herramienta **De**



4a. **Guías rectangulares en el lienzo:** Insertando el círculo de la herramienta **Seleccionar** y sustituyendo **línea** por **Sección** en el menú **Seleccionar > Línea** y **Sección** en el menú **Seleccionar > Sección**.

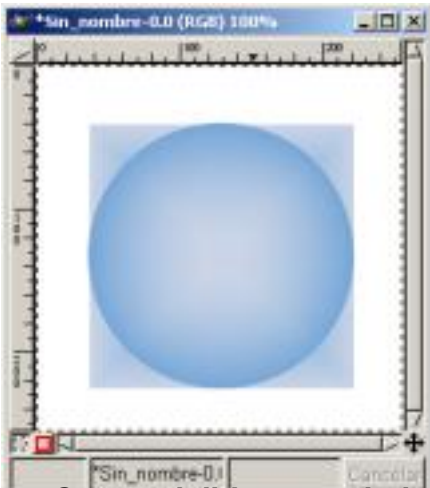
Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



8. **Gradiente en un círculo.** Tres capas aparecerán en el sobre de la serie explicando los Gradients. Se





en Ganas visibles marcando en el final, una de guías de línea y de las guías, o simplemente
Cuerpos transparentes

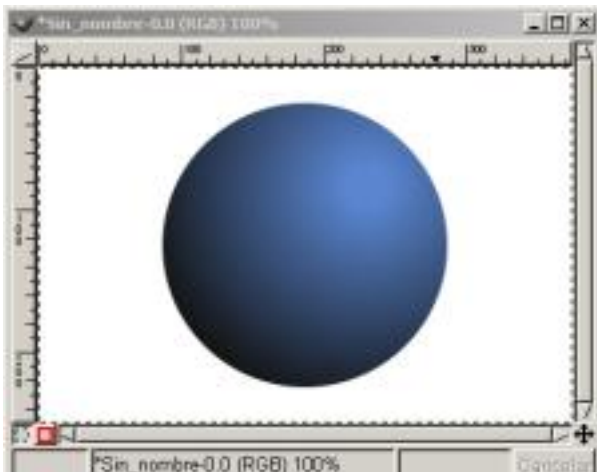
Vamos a crear un cuerpo transparente a partir de una figura opaca.

1. Vamos al menú existente en **Caja de Herramientas** *Extensiones/ Script-Fu/ Misc/ Esfera*,
desactivamos la *Sombra* y
cambiamos el *Color de la Esfera*
para este ejemplo hemos elegido un azul.



Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



2. **Script-Fu / Misc-Esfera** imagen de la Esfera
Se crea una esfera que vamos a utilizar el efecto, vamos a *Imagen / Transformar /*

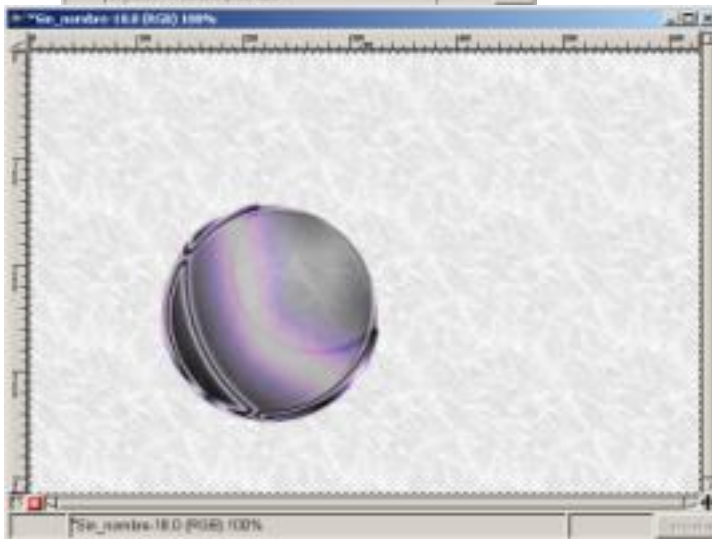


Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



Tamaño del lienzo con imagen de fondo en las imágenes de fondo. Tamaño de la imagen en las imágenes de fondo. Tamaño de la imagen en las imágenes de fondo. Tamaño de la imagen en las imágenes de fondo.





5. **Imagen/Modo/Tono de gris/Modo/Tono de gris en la capa de Fondo** para



6. **Capas/Canales y Caminos/Transparente**

Dibujar

Podemos realizar dibujos a mano alzada o utilizando herramientas más complejas pero la forma más sencilla de dibujar una línea recta es especificando sus puntos finales, lo podremos hacer con las herramientas *Lápiz*, *Pincel*, y *Aerógrafo*.

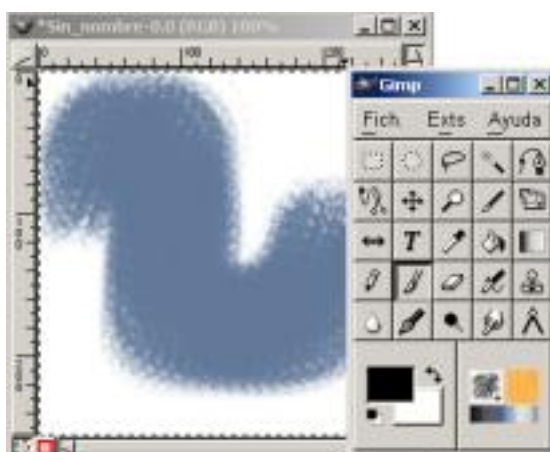
Características de las herramientas de dibujo:

El Pincel: Nos permite opciones de *Sensibilidad de presión* y tamaño de herramienta, dentro de las *Opciones de herramienta* se encuentra *Modo* con una amplia variedad de aplicaciones de la herramienta sobre el *Lienzo*.

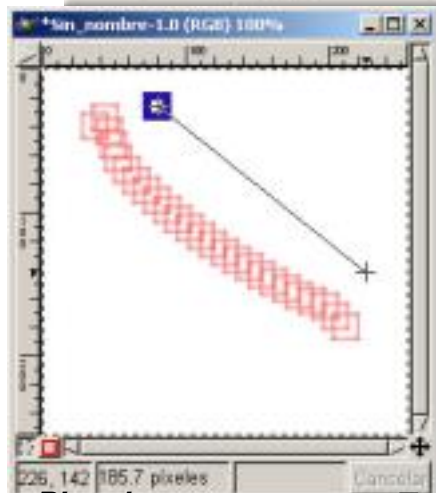
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

El Aerógrafo: Es similar a la *Pincel* con una aplicación más suave, al contrario que el *Pincel*, el *Aerógrafo* siempre tienen pintura.

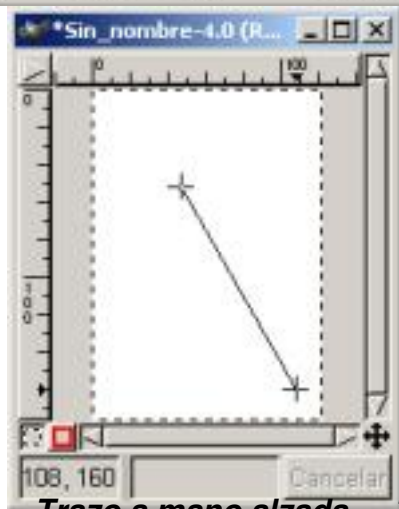
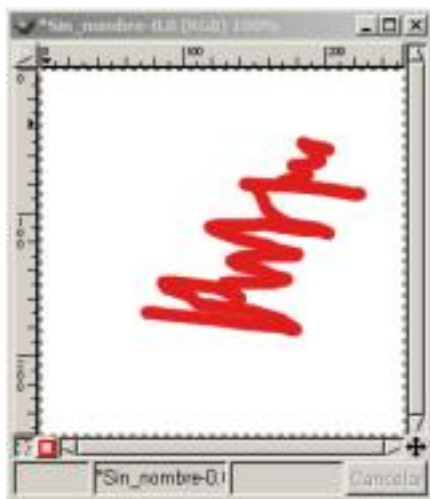
El Lápiz: Con algunas opciones menos que la *Pincel*, pero con una forma de aplicarlo sobre el Lienzo similar.



Por último, con el Pincel, se pinta un contorno sobre la forma de la punta superior y con el Borrador se borra el exceso de pintura, quedando una forma similar a la siguiente:



Veremos ahora el efecto de los trazos (inicial y final) de los pinceles a mano alzada, en la imagen siguiente



Trazo a mano alzada **Trazo (inicial y final)**

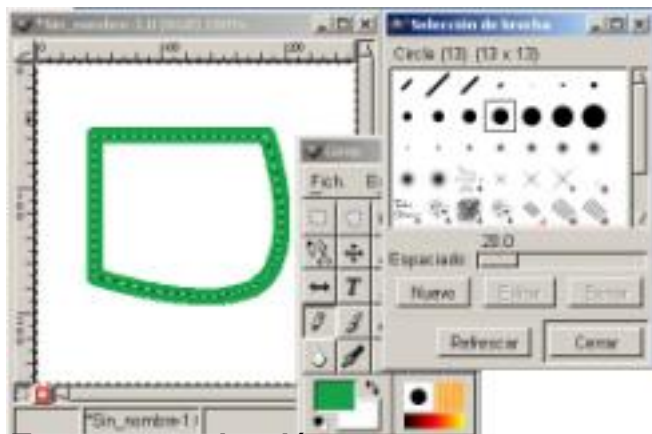
Trazar

Ya vimos en el capítulo 3 como trazar una selección Si tenemos una selección y deseamos pintar el contorno del borde de la selección, abrimos el *Diálogo de Pinceles* para elegir el trazo que vamos a utilizar (en nuestro caso el

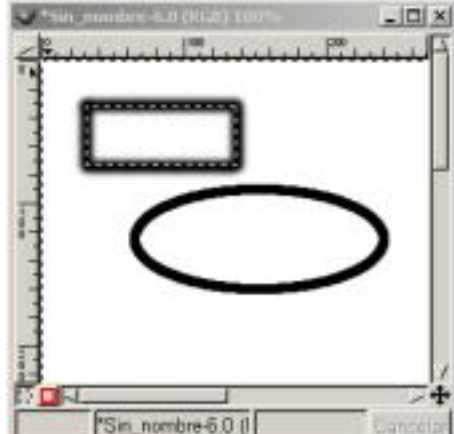
Circle

13), elegimos el color (en nuestro caso el verde) y vamos a

Editar/ Trazar

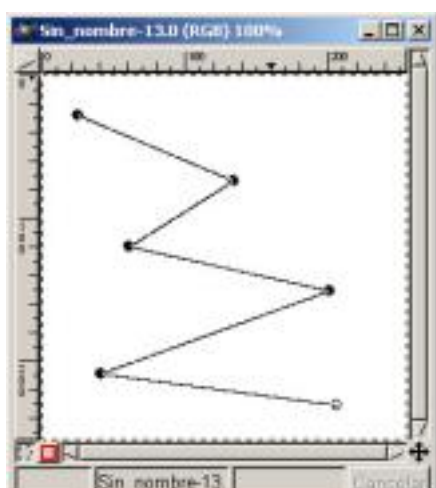


Tras crear una de las siguientes con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las

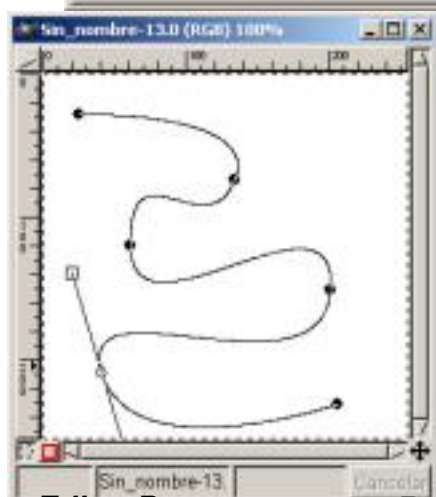


Para crear una de las siguientes con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las

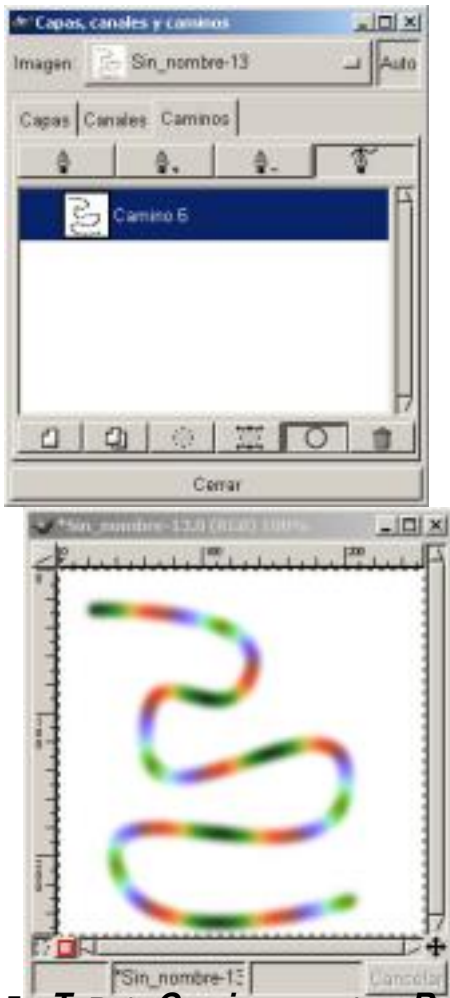




6.1.1. Dibujar Caminos: Para dibujar un camino, clicamos sobre el botón **Editar Puntos** (Botón situado en la parte superior izquierda de la barra de herramientas) y clicamos sobre los puntos que queremos unir.



6.1.2. Editar Puntos: Para editar los puntos de un camino, clicamos sobre el botón **Editar Puntos** (Botón situado en la parte superior izquierda de la barra de herramientas) y clicamos sobre los puntos que queremos editar.



5. **Trazar Caminos con el Resultado** y presionamos el botón **Toda la imagen** (Bordear todo) y presionamos el botón **OK** (Aceptar).

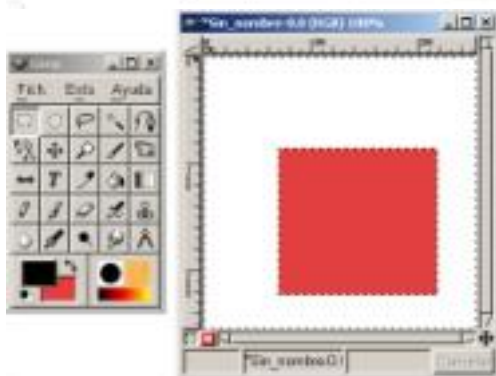
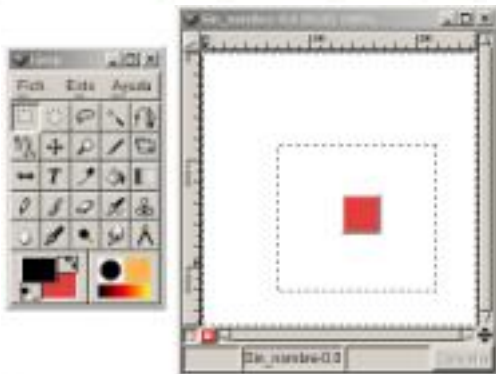
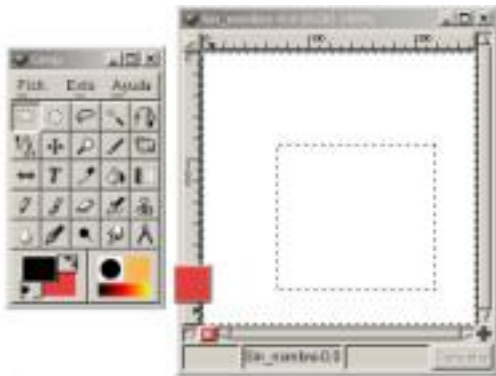
Pintar

Características de las herramientas de pintura:

El Cubo de pintura: Se puede utilizar sin necesidad de presionar sobre el icono, con pinchar sobre uno de los iconos de primer plano o fondo y arrastrar el color sobre el

Lienzo

, éste tomara el color arrastrado, si tenemos una selección activa el color lo tomará la selección.



6.4. **Arrojando color de fondo al color de fondo con color.** Tipo de relleno
6.4.1. **Arrojando color de fondo al color de fondo con color.** Tipo de relleno
6.4.2. **Arrojando color de fondo al color de fondo con color.** Tipo de relleno



Manual GIMP (Capítulo 6)

Written by Carlos Castillo
Monday, 31 May 2004 01:05



Imagen con defectos: Opciones de herramienta imagen corregida
[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)