

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*.

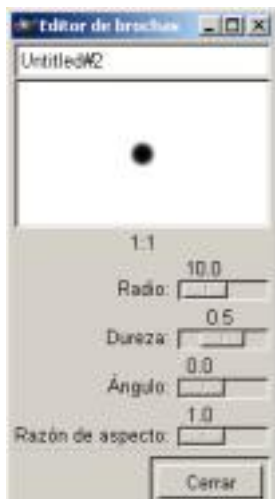
El cuadro de diálogo de *Selección de Pinceles* nos sirve para cambiar la forma y el espaciado de los pinceles. Pinchando sobre el botón de nuevo podemos crear nuestra propia Pincel en la ventana de *Editor de Pinceles*.



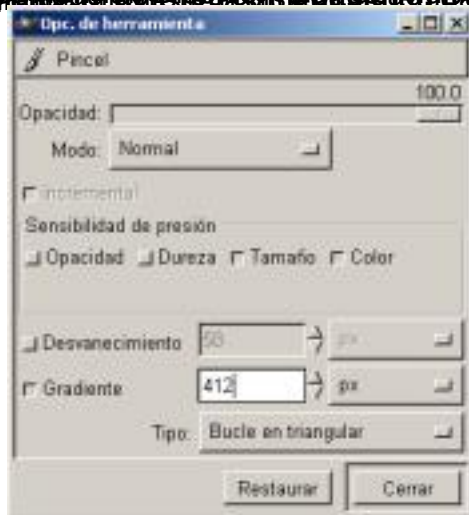
Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



o **Pinchar en Nuevo** (Pinchar en Nuevo) para crear una nueva brocha. En el menú 'Opciones de brochas' (Brushes Options) se pueden elegir diferentes opciones



Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



3 / 21

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:

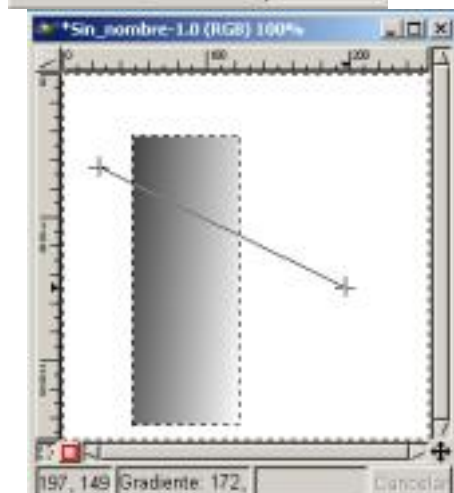
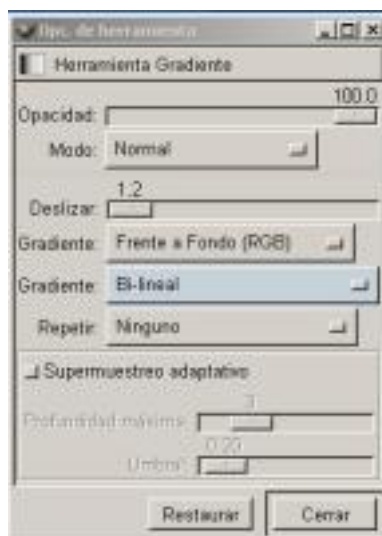
1. Abrimos una ventana *Lienzo* en blanco y colocamos una selección rectangular. Recordar tener abierto el cuadro de Diálogos *Capas, Canales y Caminos*.

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.

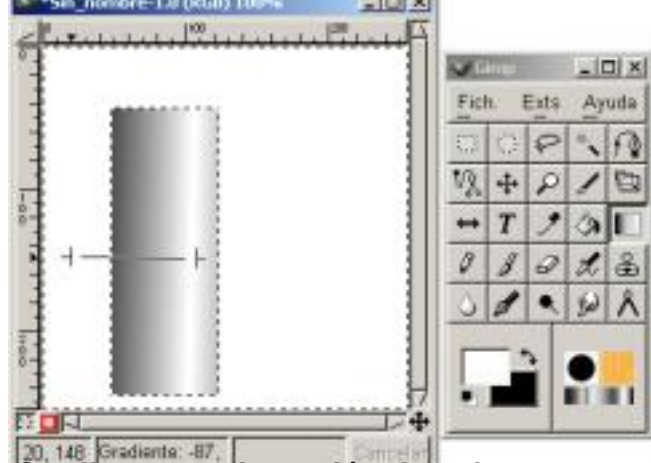
Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



Gradiente con inversión de colores Para crear un gradiente con inversión de colores, simplemente hay que elegir el modo 'Invertido' en el menú 'Gradiente'.

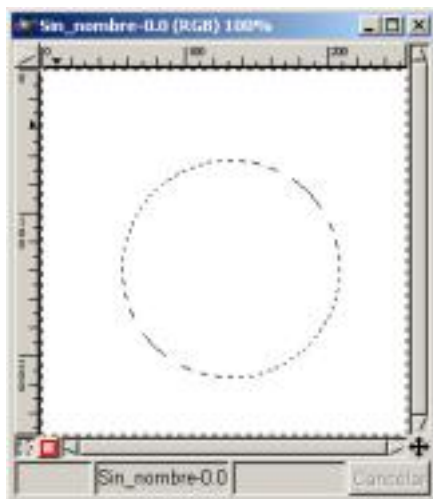


Gradiente con inversión de colores Para crear un gradiente con inversión de colores, simplemente hay que elegir el modo 'Invertido' en el menú 'Gradiente'.

Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan

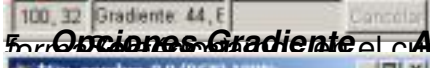


2. **Crear un círculo con la herramienta de Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas para mantener el círculo centrado en el primer plano y otro más oscuro de fondo. Para abrir

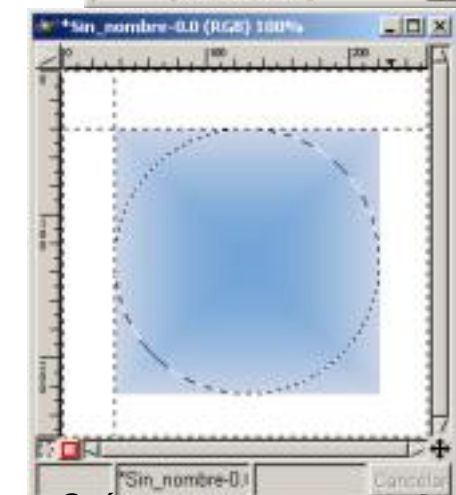


Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan

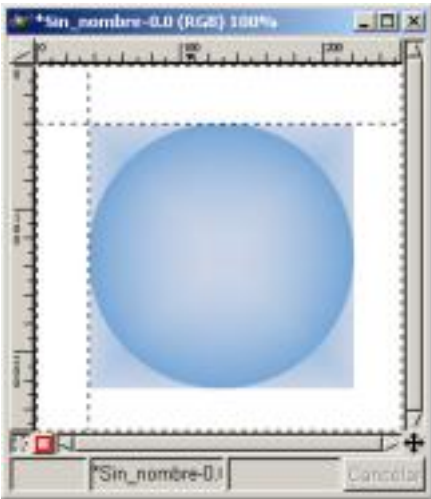


Por **Gufas** se denominan a los **ekes** **inscribiendo el código** y **sustituimos *t* inicial por *Sequiro*** **de la siguiente manera:**

Manual GIMP (Capítulo 6)

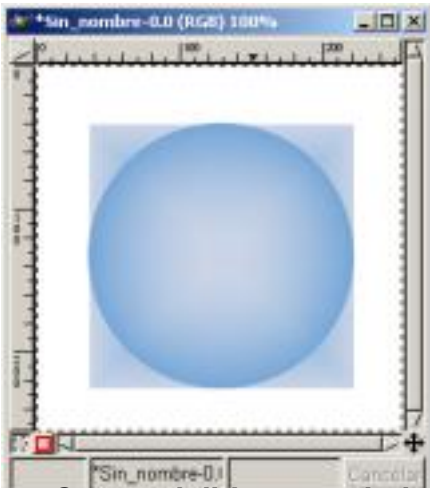
Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



Se compararán los sobre de las aplicaciones al Gradiente. Se





en Ganas visibles marc la tres en final, en la derecha delimitación y de la que las Círculos visibles
Cuerpos transparentes

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

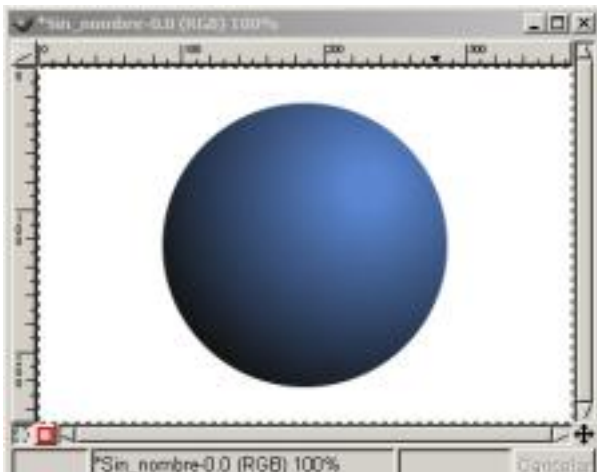
1. Vamos al menú existente en **Caja de Herramientas** *Extensiones/ Script-Fu/ Misc/ Esfera*,
desactivamos la *Sombra* y
cambiamos el
Color de la Esfera
para este ejemplo hemos elegido un azul.



Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



2. **Script-Fu / Misc-Esfera imagen de la Esfera** para poder realizar el efecto, vamos a **Imagen / Tamaño del lienzo /...**



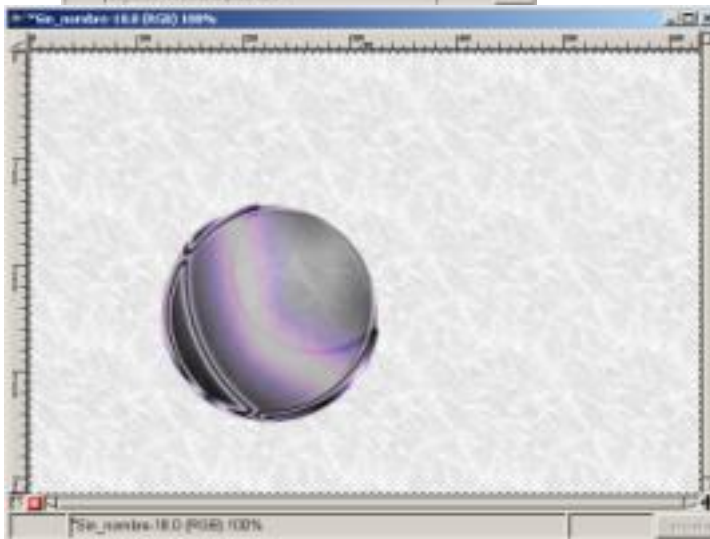
Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



Tamaño del lienzo con imagen de fondo en las imágenes de fondo. Las imágenes de fondo se crean con el comando 'Imagen > Nuevo > Fondo'.





5. **Imagen/Modo/Tonos de gris/Modo/Tonos de grises 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*

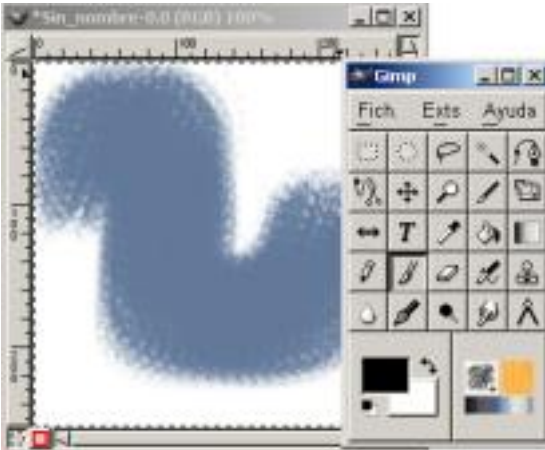
siempre tienen pintura.

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

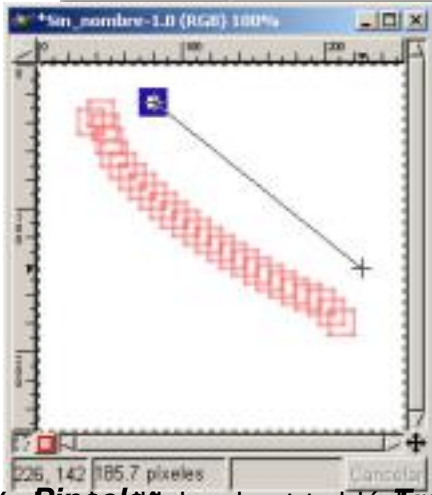
Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

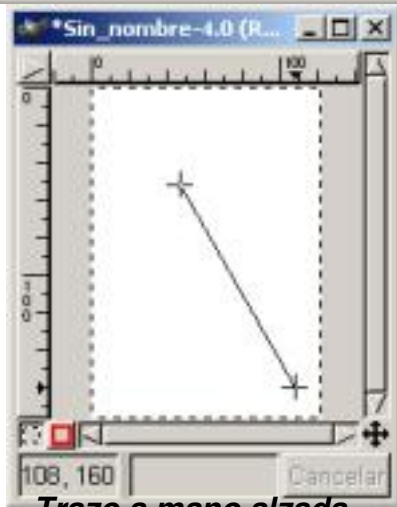
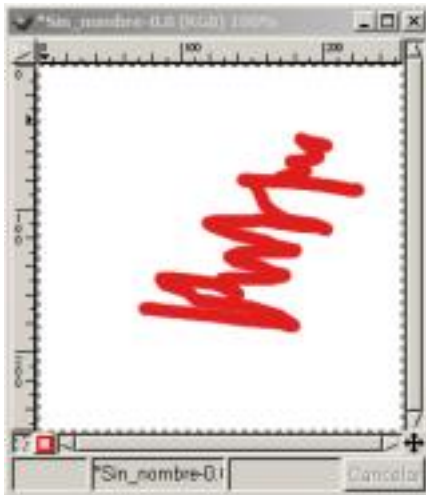
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



Para dados Series: `Pintado` é um atributo distinguível sobre a forma da linha superior, com cores variando de acordo com o tamanho da população. `Forma` é um atributo distinguível sobre a forma da linha superior, com cores variando de acordo com o tamanho da população. `Forma` é um atributo distinguível sobre a forma da linha superior, com cores variando de acordo com o tamanho da população.



Veremos los **trazos** que se hacen a mano alzada, en la imagen siguiente



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

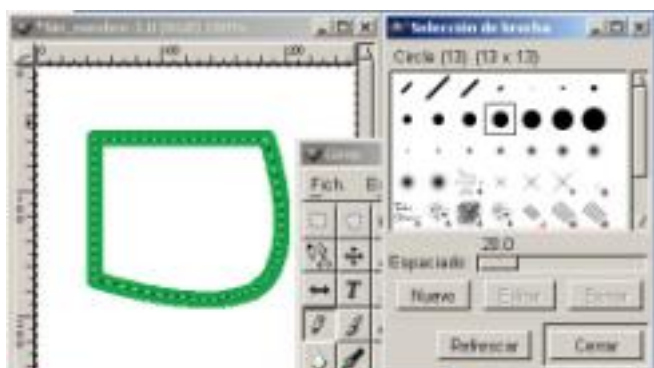
Trazar

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

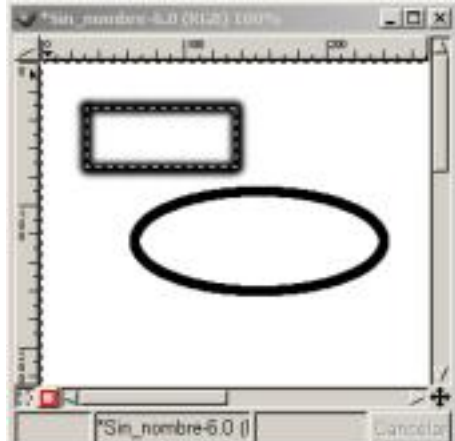
Circle

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

Editar/ Trazar



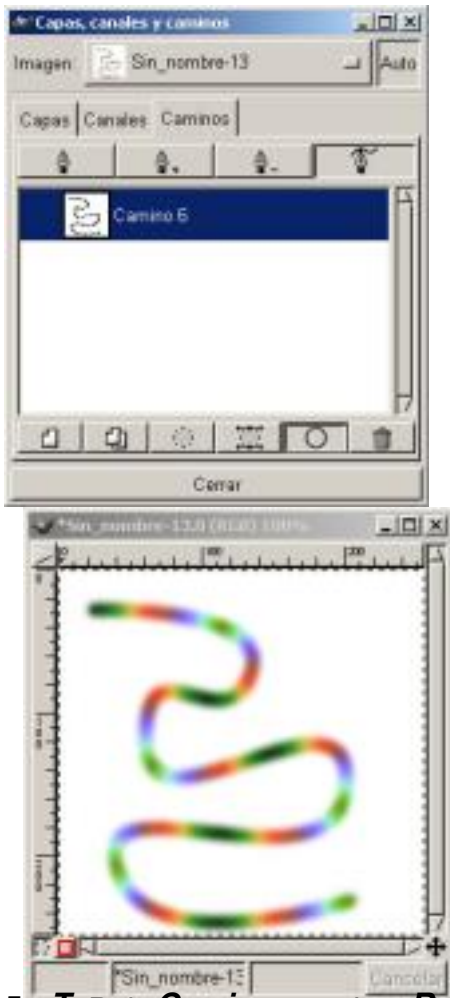
Tras crear una de las formas con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las



Para crear una de las formas en el ejemplo, GIMP nos muestra una de las herramientas de formas y







5. **Trazar Camino con un Resultado** y presionamos el botón **Trazar** (Bordeado por el puntero), para crear una línea y para el camino el tipo de **Cachig** (Bordeado

Pintar

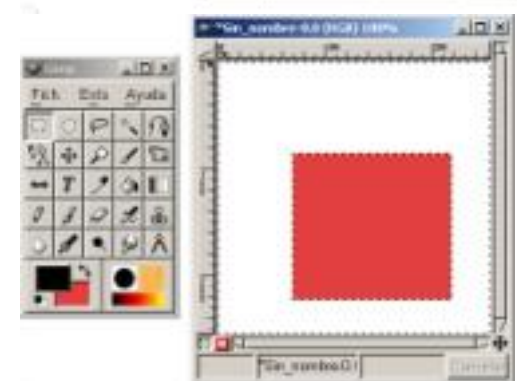
Características de las herramientas de pintura:

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.

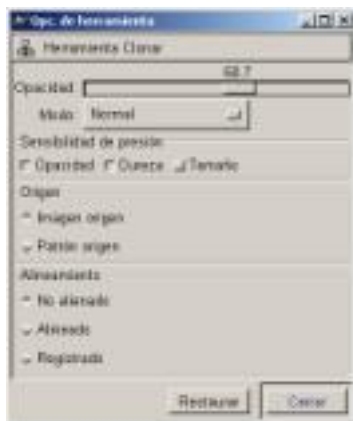
Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan

[illegible]

Manual GIMP (Capítulo 6)

Carlos Castillo-k idatzia

Astelehena, 2004(e)ko maiatza(r)en 31-(e)an 01:05etan



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