

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.

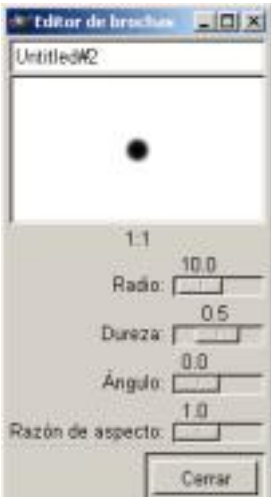
Los cuadros de Diálogos de Pincel, los encontraremos dentro del menú de *Ficheros/ Diálogos/ Pincel*, y en los menús tanto de *Lienzo* como el *contextual* dentro de *Diálogos*.

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*.

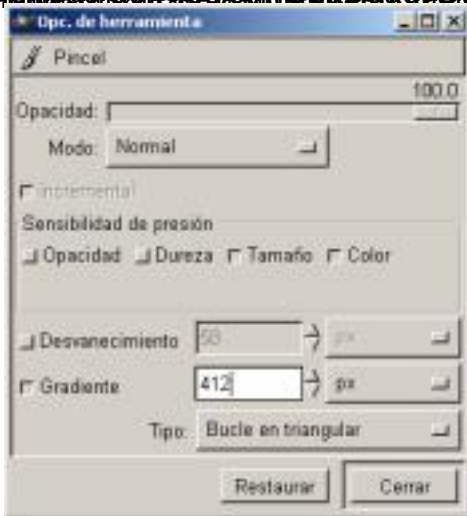


Manual GIMP (Capítulo 6)

Écrit par Carlos Castillo
Lundi, 31 Mai 2004 01:05



Pinchamos en el enlace de la Editor de Píngelos (Pinchamos en Nuevo)





En **Restaurar** se muestra el estado inicial de las opciones 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 y pegar patrones, texturas, etc.



Para crear un nuevo color, pulse el botón **Nuevo color**. Para crear un nuevo patrón, pulse el botón **Nuevo patrón**.

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:

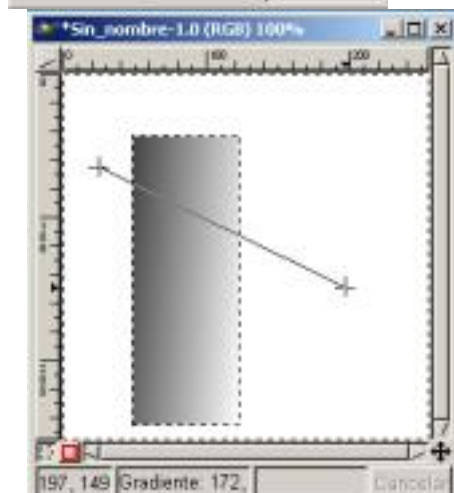
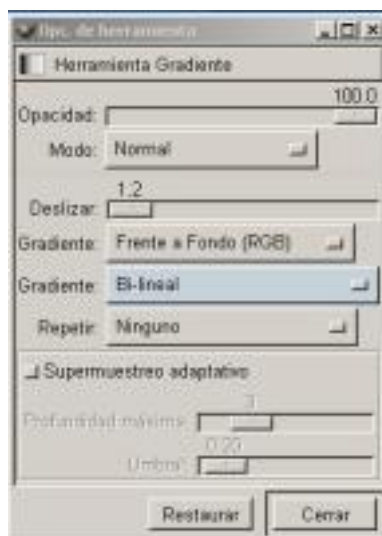
Crear a partir de una selección rectangular un tubo. Crear a partir de una selección circular una esfera

Inscribir un círculo en un cuadrado

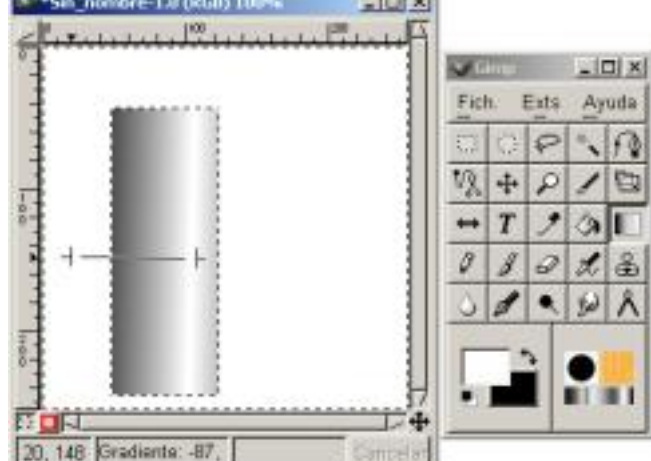
Crear un Tubo:

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

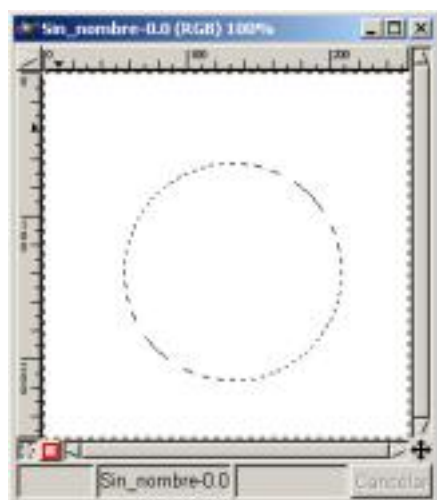
2. Seleccionamos el Gradiente en la **Caja de Herramientas**, y en Bi-lineal con el botón izquierdo del ratón presionado vamos desde la izquierda de la selección hasta la derecha, con el color negro en primer plano y el blanco de fondo.



Gradiente con inversión de colores Para crear un gradiente con inversión de colores, simplemente hay que hacer clic en el icono de inversión de colores en la barra de herramientas.

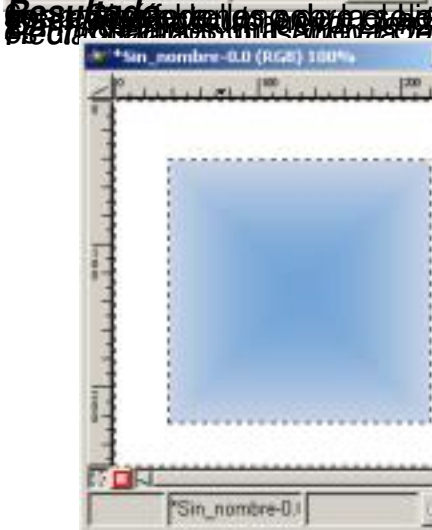


Gradiente con inversión de colores Para crear un gradiente con inversión de colores, simplemente hay que hacer clic en el icono de inversión de colores en la barra de herramientas. Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*



2. **Crear un degradado con los colores del Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas para activar el modo de selección por primera y otra más oscura de fondo (además) para abrir



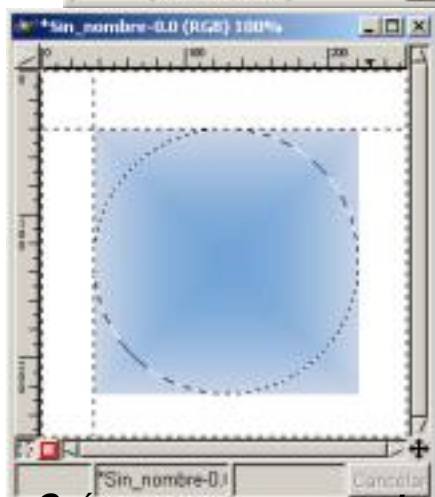
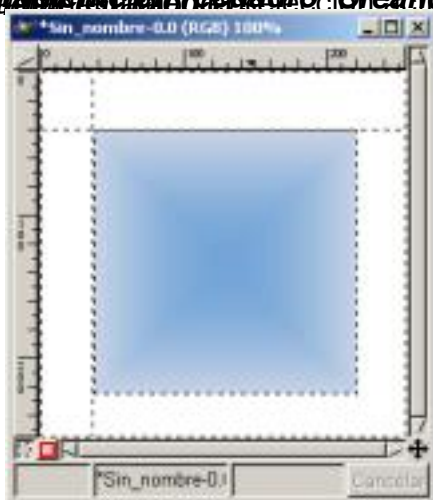


Aplicando Gradiente Reemplazando *Lineal* por *Seguir la*

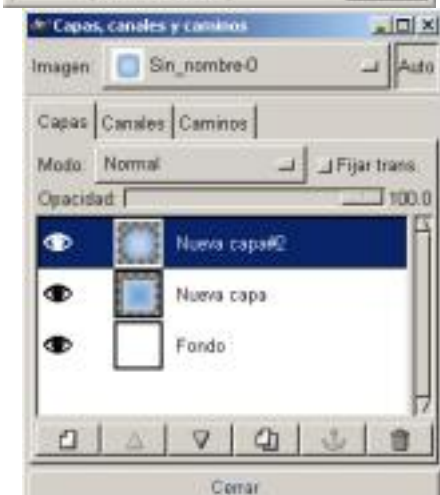
1. **Principio de la igualdad de oportunidades:** Todos los ciudadanos tienen derecho a acceder a los servicios públicos sin discriminación alguna.

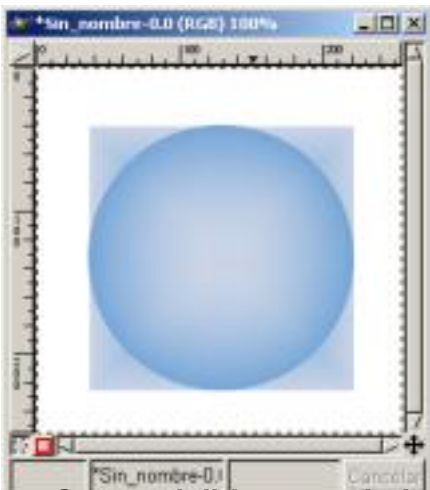


3a. **Gradiente en recuadro:** Creando Nueva capa#2 y haciendo dos veces seguidas sobre la herramienta De



4a. **Guías rectangulares en el lienzo:** Insertando el círculo de la herramienta de selección y sustituyendo 'línea' por 'Sección'.
4b. **Guías rectangulares en el lienzo:** Insertando el círculo de la herramienta de selección y sustituyendo 'línea' por 'Sección'.



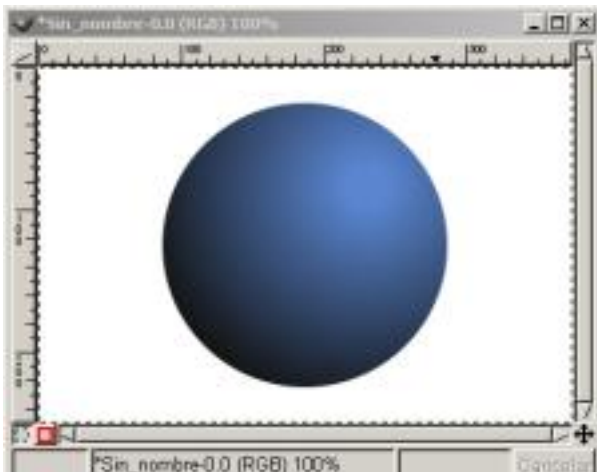


en Ganas visibles marcando en el final una línea de guía delimita y de las capas visibles los
Cuerpos transparentes

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.



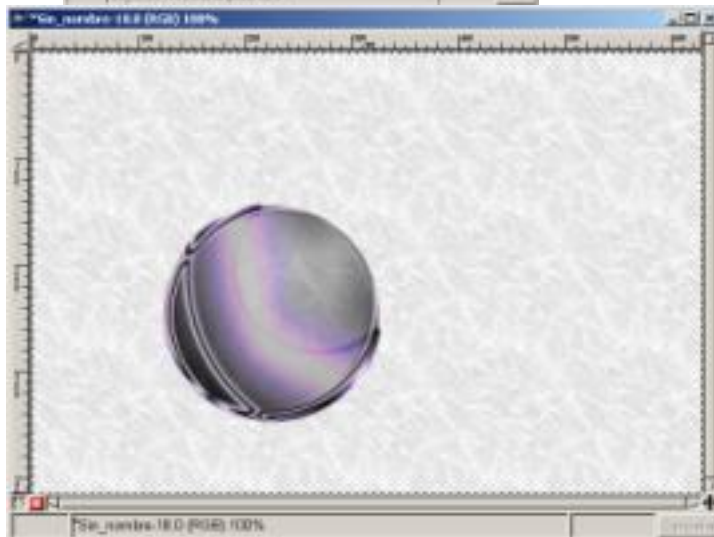


2. **Script-Fu / Misc / Esfera imagen de la Esfera** para poder realizar el efecto, vamos a **Imagen / Tamaño del**





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

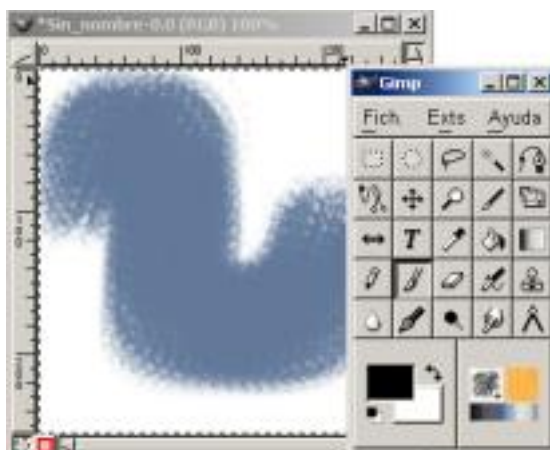
Características de las herramientas de dibujo:

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*.

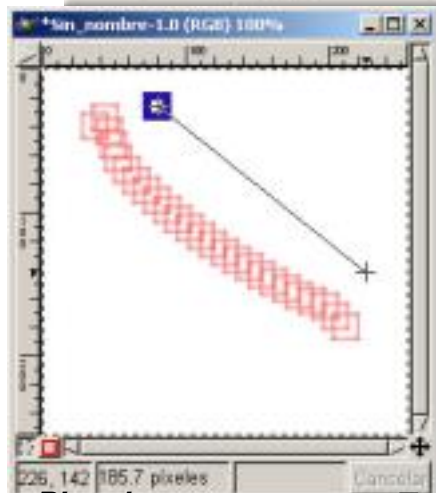
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

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

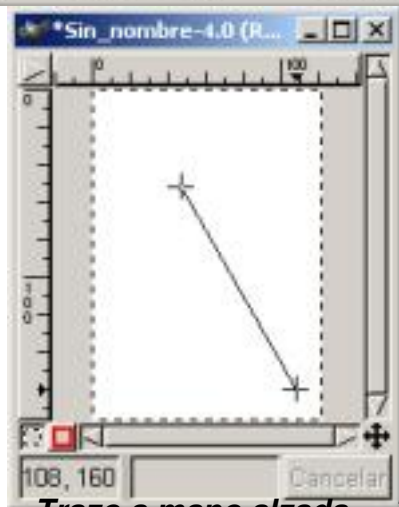
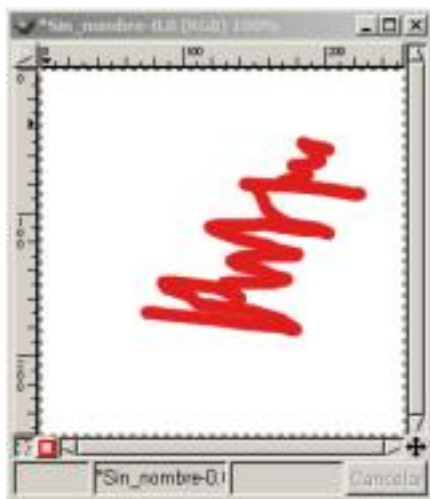
El Lápiz: Con algunas opciones menos que la *Pincel*, pero con una forma de aplicarlo sobre el Lienzo similar.



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. Se repite el proceso con el Pincel y el Borrador en la zona superior y se borra el exceso de pintura con el Borrador.



Veremos el resultado de la creación de los trazos (inicial y final) a mano alzada, en la imagen siguiente



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

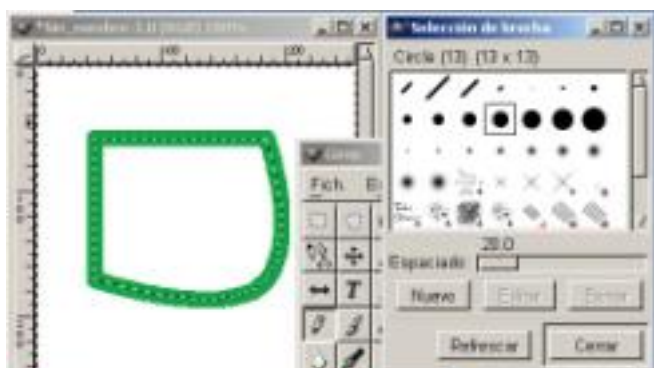
Trazar

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

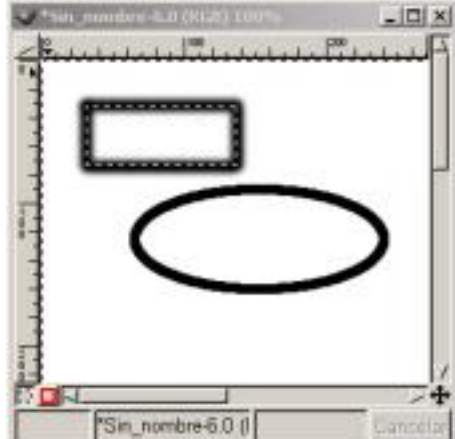
Circle

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

Editar/ Trazar

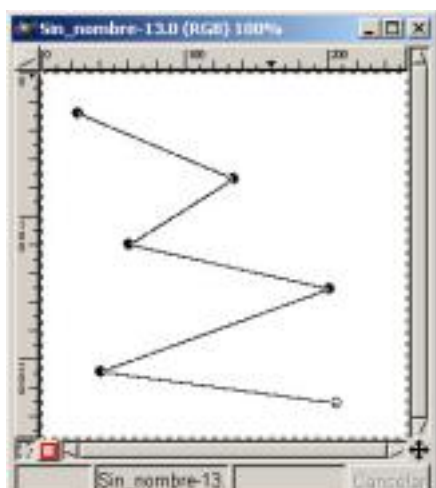


Trabaja con las selecciones con las opciones, veamos un ejemplo. **Caja de Herramientas**, las



Para crear una selección en la imagen, primero debemos hacer un clic en el botón 'Selección' y

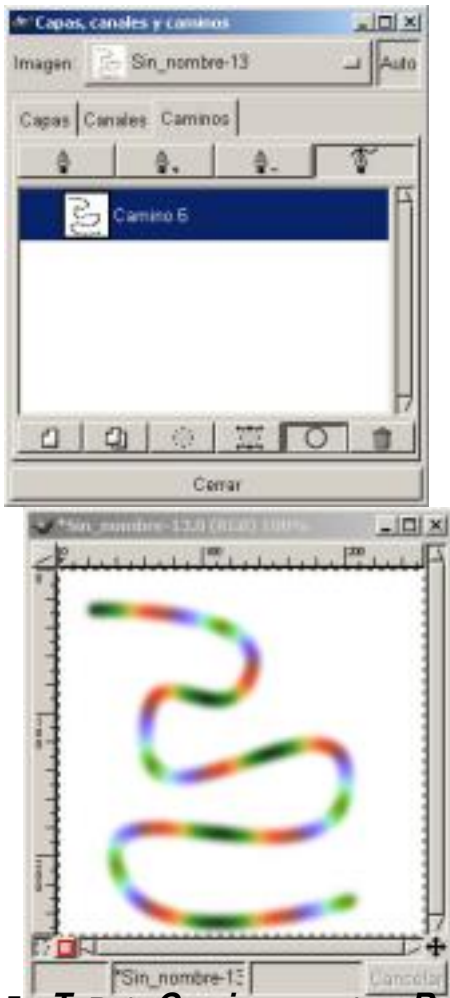




En **Diálogos Caminos** -> **Camino**, vamos a hacer clic sobre **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del diálogo).



En **Editar Punto**, vamos a **Botonando los puntos** que queremos mover. Cuando hacemos clic sobre un punto, se activa el botón **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del diálogo).



5. **Trazar Caminos con un Resultado** y presionamos el botón **Toda la Capa** (Bordeado completo), haciendo clic en el icono y presionamos el botón **Cancelar** (Bordeado

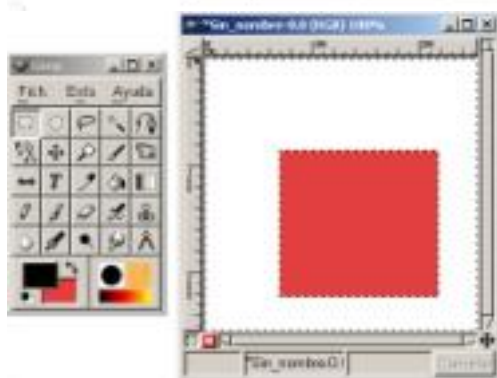
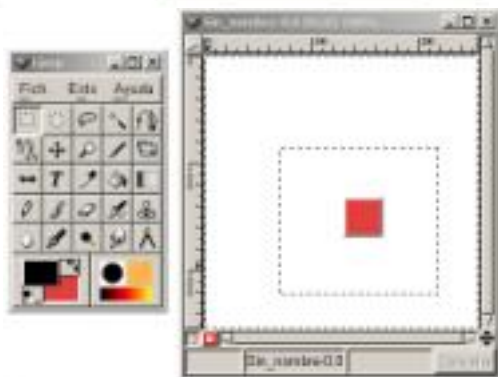
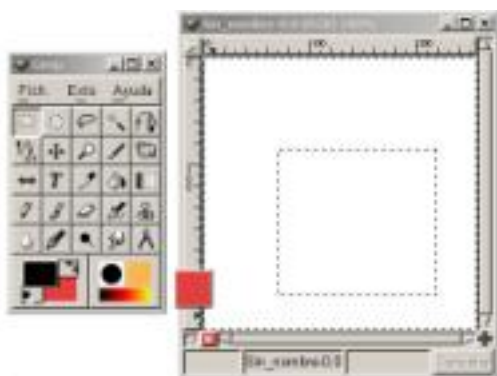
Pintar

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

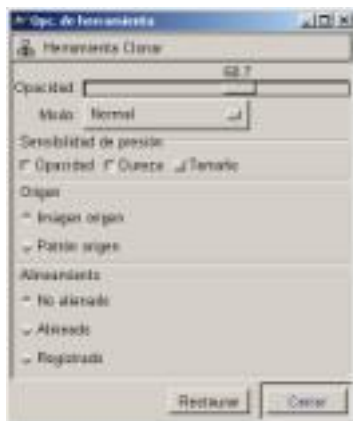
Lienzo

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



6.4. **Arrojando color de fondo** desde color de fondo. **Selección con color**. Tipo de relleno
6.5. **Arrojando color de fondo** desde color de fondo. **Selección con color**. Tipo de relleno
6.6. **Arrojando color de fondo** desde color de fondo. **Selección con color**. Tipo de relleno





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