

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.

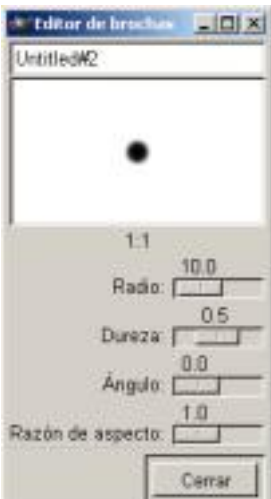
Los cuadros de Diálogos de Pincel, los encontraremos dentro del menú de *Ficheros/ Diálogos/ Pincel*, y en los menús tanto de *Lienzo* como el *contextual* dentro de *Diálogos*.

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*.

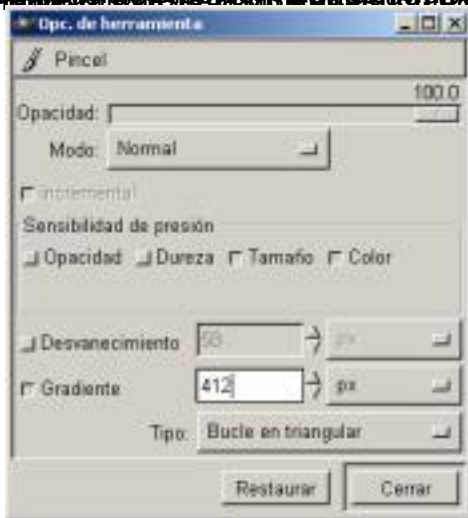


Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



Pinchar en el enlace para elegir diferentes opciones





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 el contenido de una capa o patrón y lo pega en la capa o patrón de destino. Se puede usar para copiar y pegar imágenes, patrones y fondos.



Para usar la herramienta **Clonar**, primero se debe seleccionar el área que se va a copiar. Luego, se hace clic en el botón **Clonar** y se selecciona el área de destino. Se puede usar la herramienta para copiar y pegar imágenes, patrones y fondos.

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

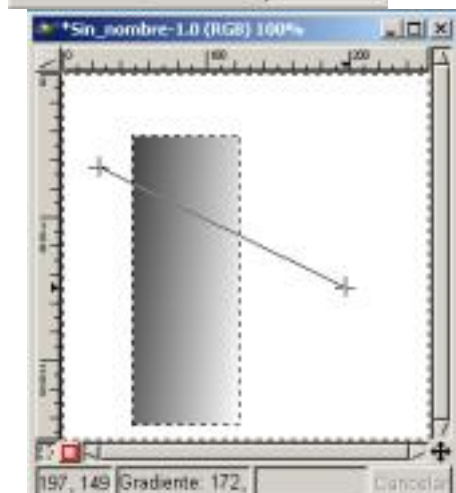
Inscribir un círculo en un cuadrado

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.

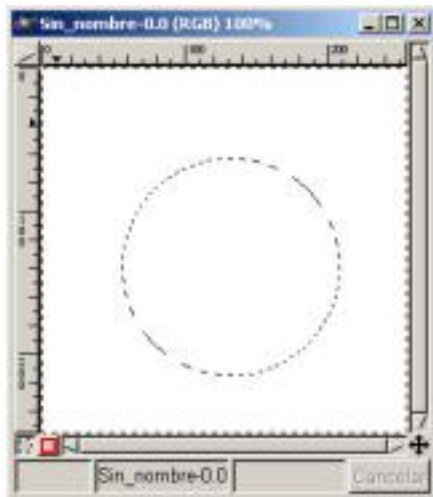
Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE

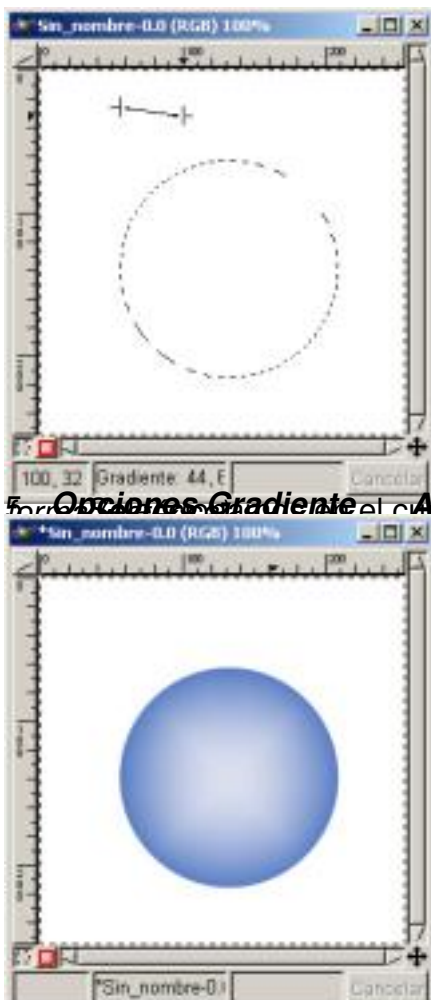
Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



2. **Crear un gradiente con los colores del Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas
apretada hacer clic sobre el primer plano y otro más oscuro de fondo (además) para abrir

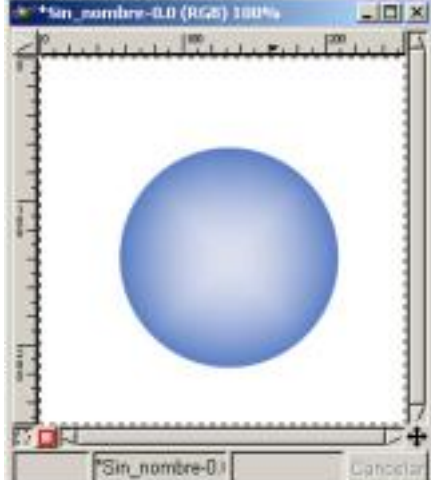




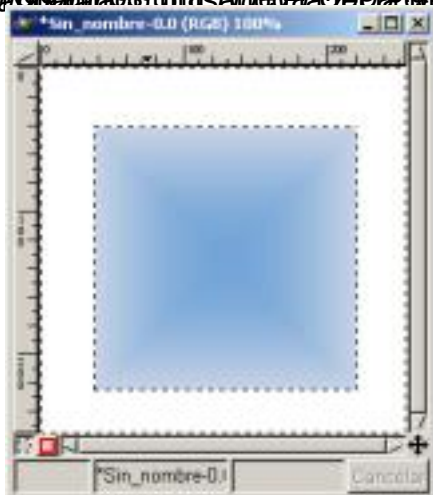
Opciones Gradiente

Aplicando Gradiente

El cuadro de diálogo de gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*

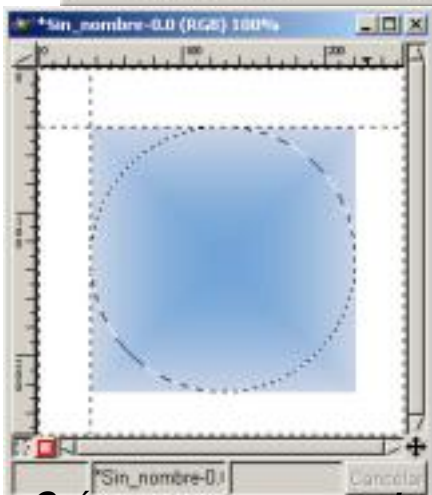
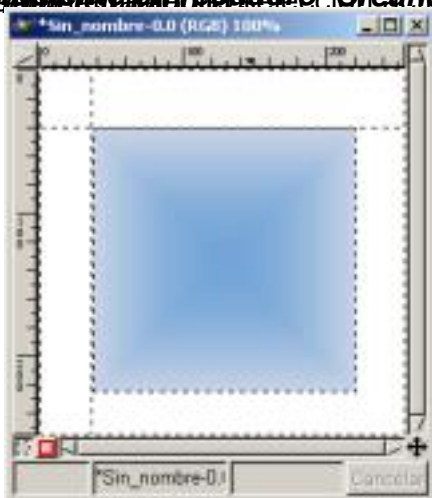


Resultados de aplicar el gradiente a una forma circular y a una forma cuadrada. En la imagen de la izquierda, el gradiente se aplica a una forma circular. En la imagen de la derecha, el gradiente se aplica a una forma cuadrada. En ambos casos, el gradiente se aplica a la forma seleccionada.

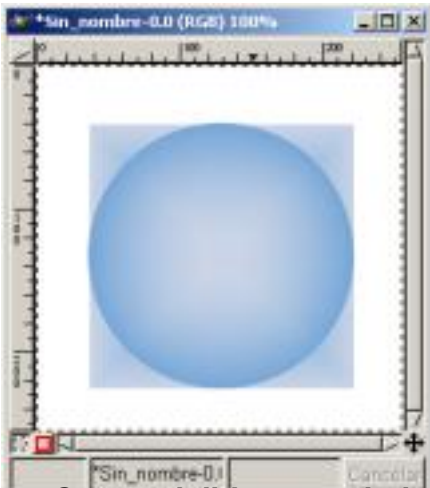




3a. **Gradiente en recuadro:** Creando Nueva capa#2 y haciendo dos veces seguidas sobre la herramienta De



4a. **Gradiente en círculo:** Inscribiendo el círculo de la herramienta de selección y haciendo dos veces seguidas sobre la herramienta De



en Ganas visibles marcando en el final de la regla de línea y de las capas. Cíñete a los
Cuerpos transparentes

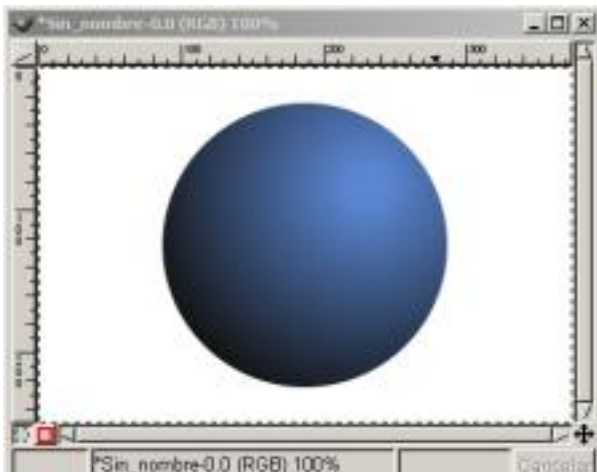
Vamos a crear un cuerpo transparente a partir de una figura opaca.

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.



Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



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

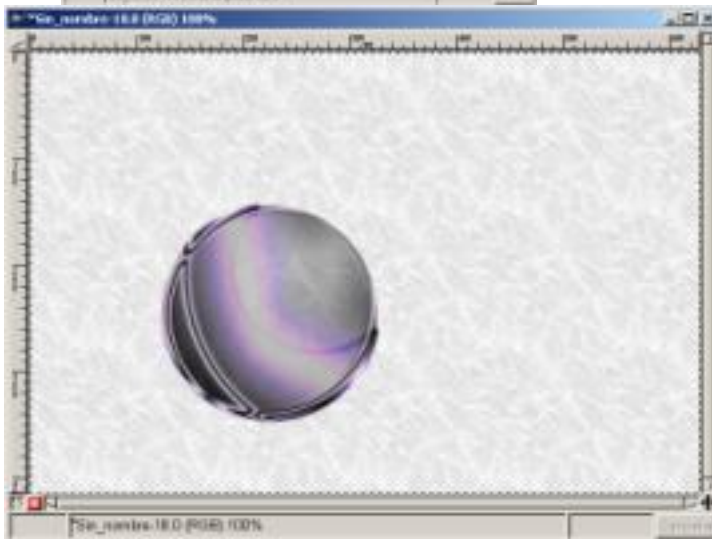


Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



Tamaño del lienzo con imagen de fondo en las imágenes de fondo. En las imágenes de fondo, el fondo es blanco. En las imágenes de fondo, el fondo es blanco.





5. **Imagen/Modo/Tono de gris/Modo/Tono de grises en la cascada 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*.

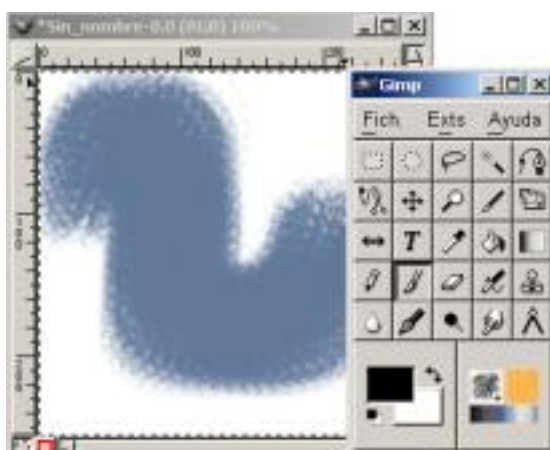
Características de las herramientas de dibujo:

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*.

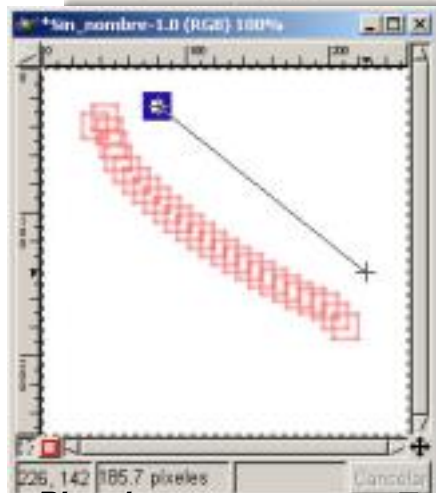
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

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

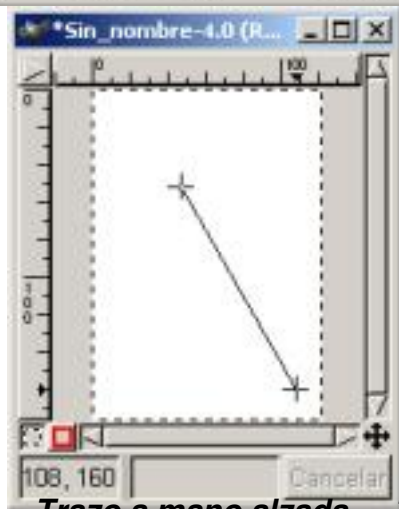
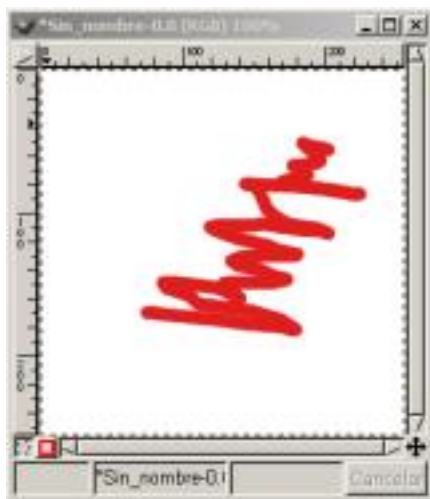
El Lápiz: Con algunas opciones menos que la *Pincel*, pero con una forma de aplicarlo sobre el Lienzo similar.



Por David Ferrel: Píntalo con los colores que quieras, pero no cambies la forma de la punta superior y con la punta inferior. Si quieres, puedes hacerlo con el mismo color y con los mismos colores (rojo, verde, azul, amarillo, etc.) como en la imagen siguiente.



Por David Ferrel: Píntalo con los colores que quieras, pero no cambies la forma de la punta superior y con la punta inferior. Si quieres, puedes hacerlo con el mismo color y con los mismos colores (rojo, verde, azul, amarillo, etc.) como en la imagen siguiente.



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

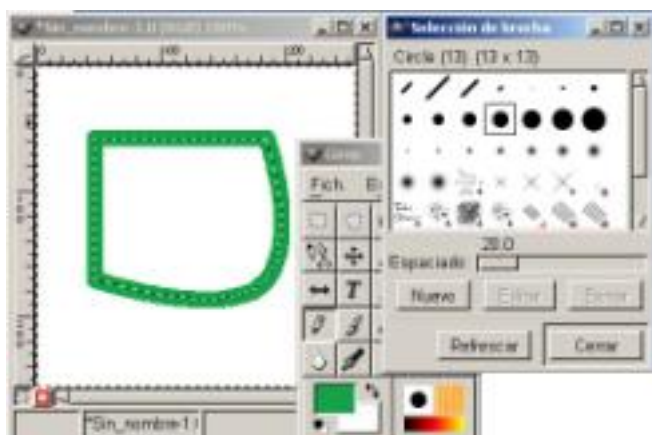
Trazar

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

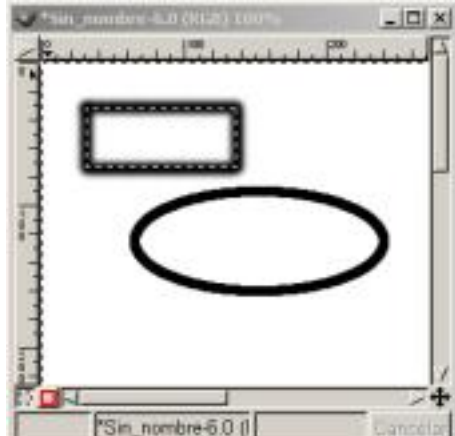
Circle

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

Editar/ Trazar



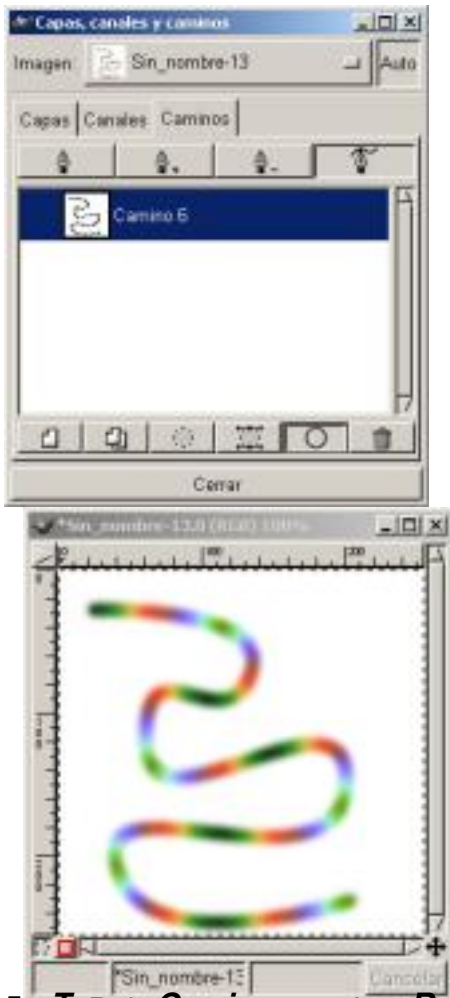
Trabaja con las selecciones con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las



Para crear una selección en las herramientas, vamos a usar la herramienta 'Borrador' y







5. **Trazar Caminos con un Resultado** y presionamos el botón **Toda la imagen** (Bóveda) para que el camino se pinte en toda la imagen.

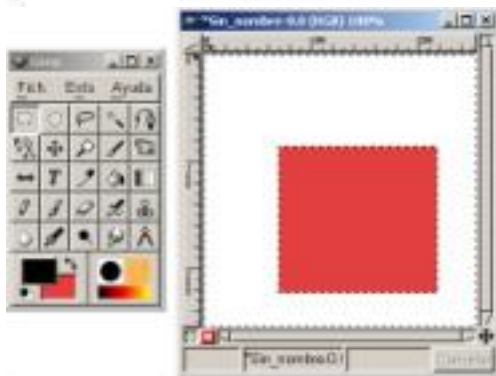
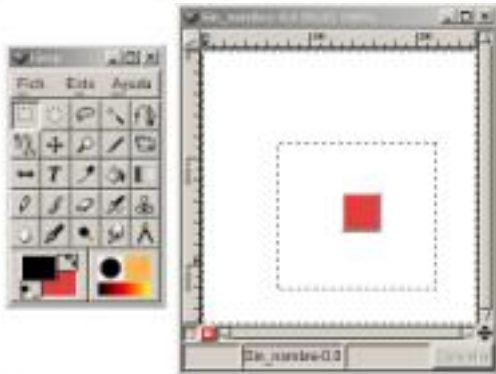
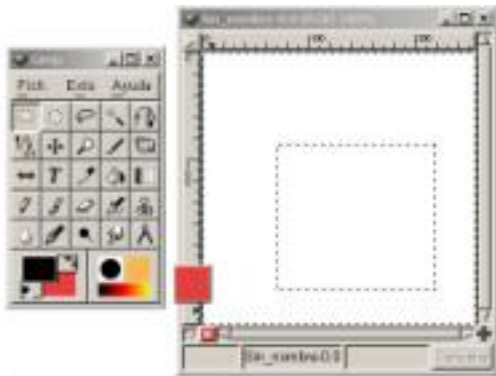
Pintar

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** - Tipo de relleno
6.4.1. **Arrojando color de fondo al color de fondo** - Tipo de relleno
6.4.2. **Arrojando color de fondo al color de fondo** - Tipo de relleno



Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05

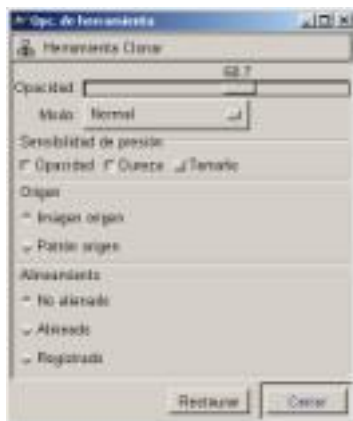


Imagen con defectos: Opciones de herramienta imagen corregida [descargar ejemplos de una imagen con defectos](#) [descargar ejemplos de una imagen corregida](#)

[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)