

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*.

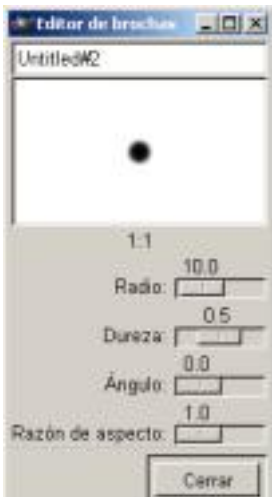
El cuadro de diálogo de *Selección de Pinceles* nos sirve para cambiar la forma y el espaciado de los pinceles. Pinchando sobre el botón de nuevo podemos crear nuestra propia Pincel en la ventana de *Editor de Pinceles*.



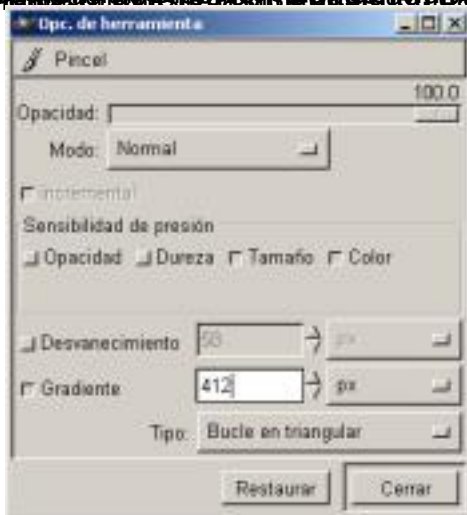
## Manual GIMP (Capítulo 6)

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

---

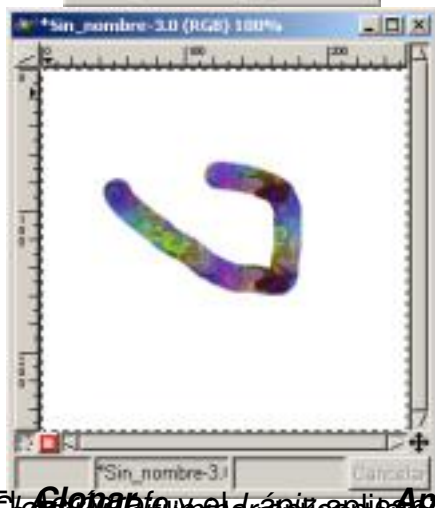


o **Pinchar en Nuevo** (Pinchar en Nuevo) para crear una nueva brocha. En el menú de brochas, tamaño, Color, podemos elegir diferentes opciones





En **Restaurar** se reinician todos los valores por defecto. En **Cerrar** se cierra el diálogo. En **Opacidad** se define la opacidad del lápiz. En **Modo** se define el modo de pintura. En **Incremental** se define si se pinta sobre lo que ya hay o se borra. En **Sensibilidad de presión** se define si se usa la presión del lápiz para variar la opacidad, el tamaño o el color. En **Opacidad**, **Tamaño** y **Color** se definen los parámetros de la herramienta. En **Patrón** y **Imagen origen** se definen los patrones y la imagen de origen.



El **Clonar** es una herramienta que copia una parte de la imagen y la pega en otra parte. En **Imagen origen** se define la imagen de origen. En **Patrón origen** se define el patrón de origen. En **Alineamiento** se define el alineamiento de la copia. En **Opacidad** se define la opacidad de la copia. En **Dureza** se define la dureza de la copia. En **Tamaño** se define el tamaño de la copia.



En **Clonar** se copia una parte de la imagen y se pega en otra parte. En **Imagen origen** se define la imagen de origen. En **Patrón origen** se define el patrón de origen. En **Alineamiento** se define el alineamiento de la copia. En **Opacidad** se define la opacidad de la copia. En **Dureza** se define la dureza de la copia. En **Tamaño** se define el tamaño de la copia.

## 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:

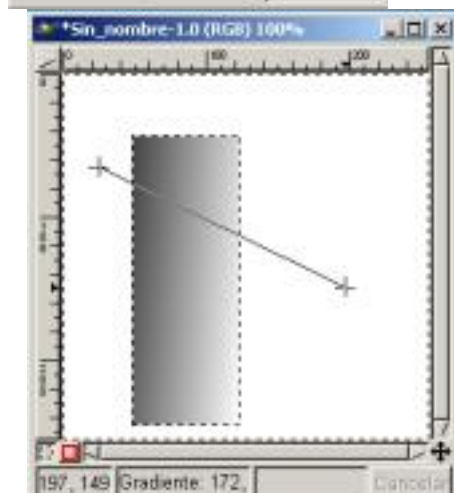
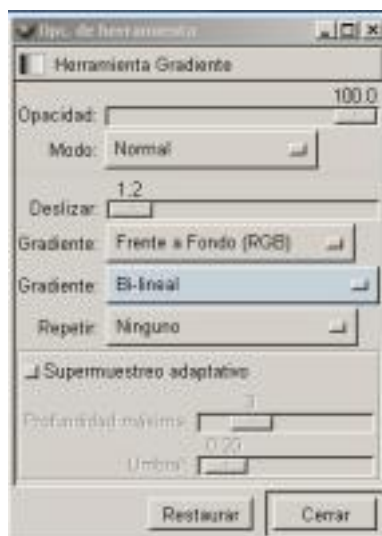
*Crear a partir de una selección rectangular un tubo. Crear a partir de una selección circular una esfera*

*Inscribir un círculo en un cuadrado*

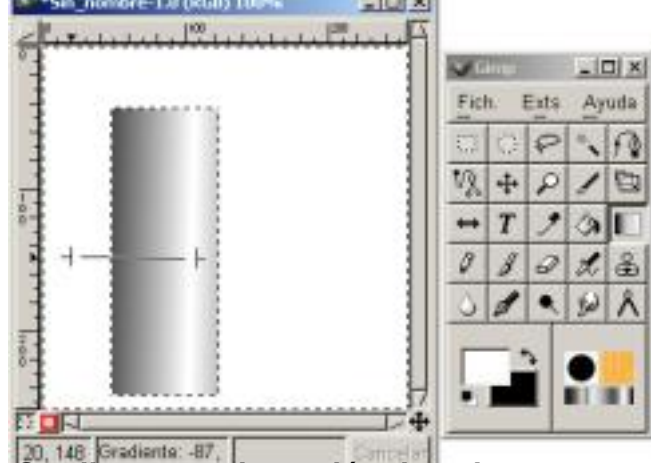
*Crear un Tubo:*

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.

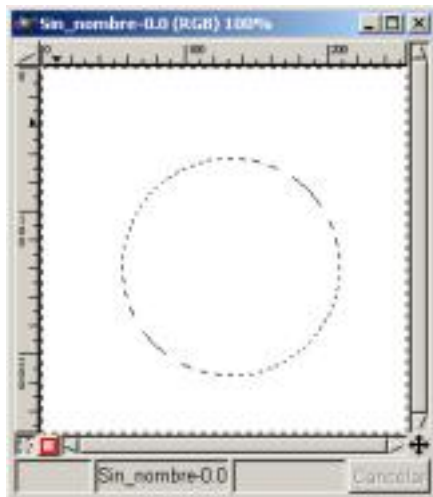


**Gradiente con inversión de colores** Para crear un gradiente con inversión de colores, simplemente hay que hacer clic en el icono de inversión de colores en la barra de herramientas.

## Manual GIMP (Capítulo 6)

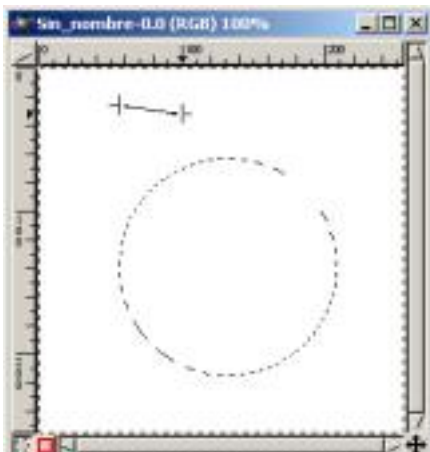
Written by Carlos Castillo  
Monday, 31 May 2004 01:05

---



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

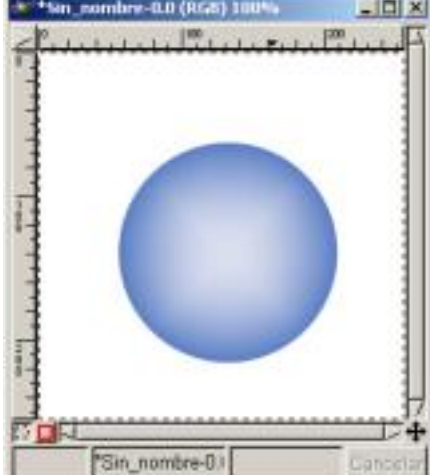




Opciones Gradiente

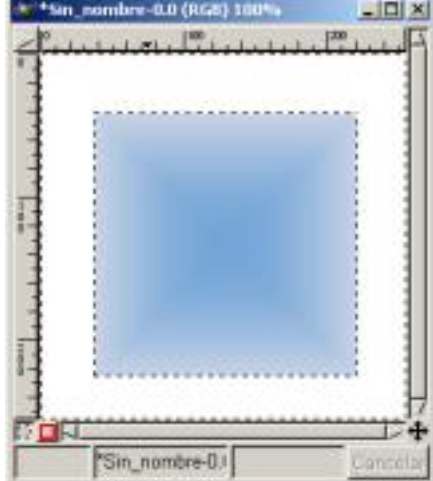
Aplicando Gradiente

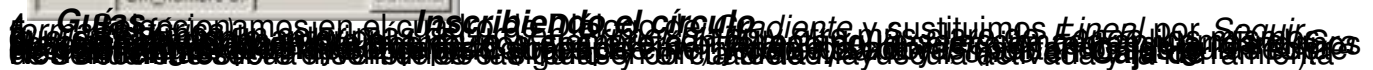
En el cuadro de diálogo de gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*



Resultados

En el cuadro de diálogo de gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*

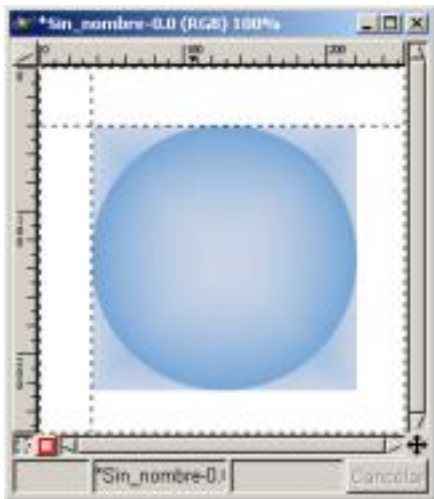






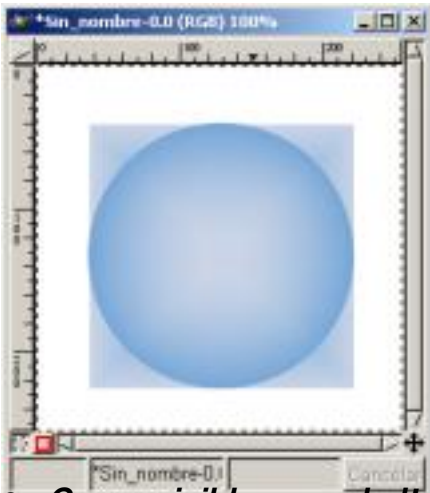
## Manual GIMP (Capítulo 6)

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



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





**Cuerpos transparentes**

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

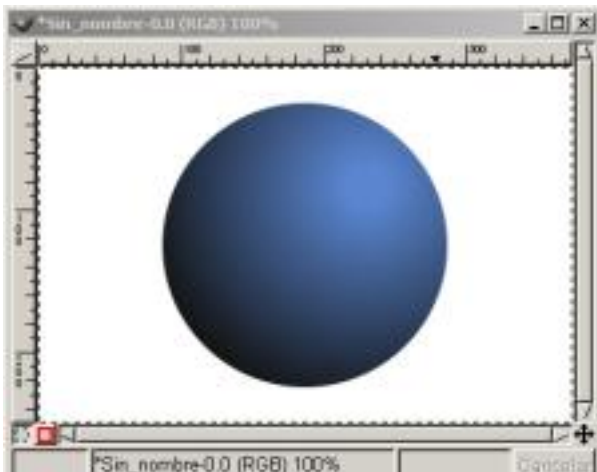
1. Vamos al menú existente en **Caja de Herramientas** *Extensiones/ Script-Fu/ Misc/ Esfera*,  
desactivamos la *Sombra* y  
cambiamos el  
*Color de la Esfera*  
para este ejemplo hemos elegido un azul.



## 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 nueva imagen que vamos a utilizar el efecto, vamos a *Imagen / Tamaño de*



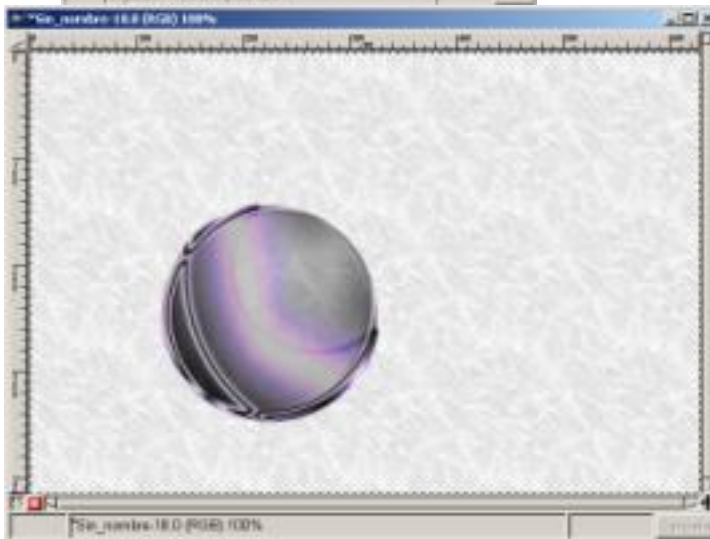
## Manual GIMP (Capítulo 6)

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.





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

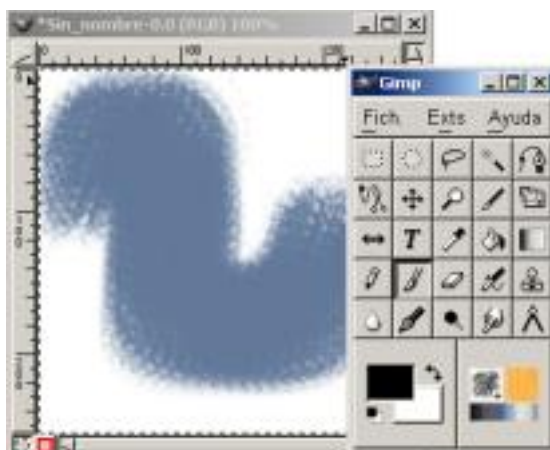
Características de las herramientas de dibujo:

*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*.

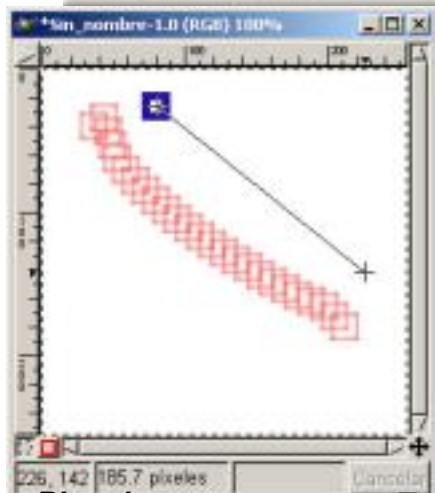
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

*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.



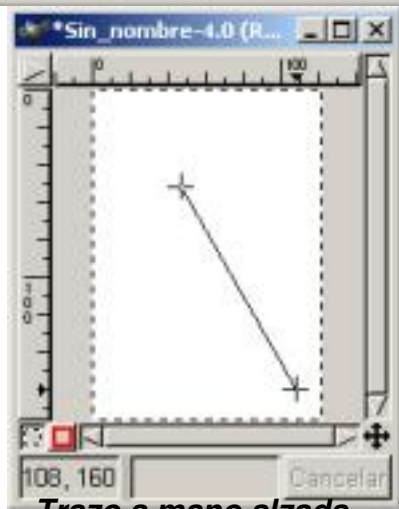
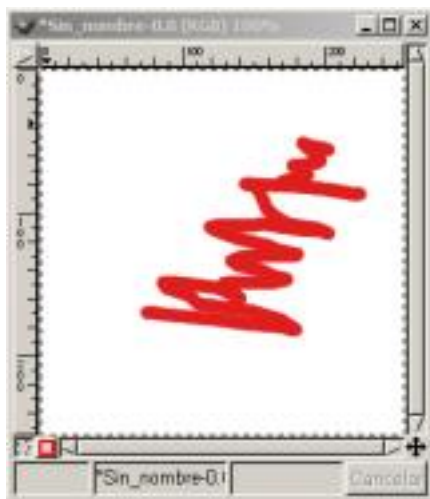
**Por último, con el Pincel, se pinta un contorno sobre la forma de la punta superior y con el Borrador se borra el resto de la imagen.**



**Veremos ahora cómo se crean los trazos (inicial y final).**

Veremos ahora cómo se crean los trazos (inicial y final).





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

## Trazar

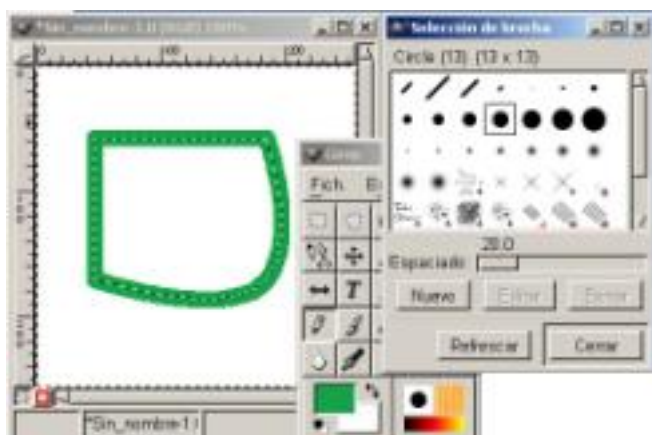
Ya vimos en el capítulo 3 como trazar una selección Si tenemos una selección y deseamos pintar el contorno del borde de la selección, abrimos el *Diálogo de Pinceles* para elegir el trazo que vamos a utilizar (en nuestro caso el

*Circle*

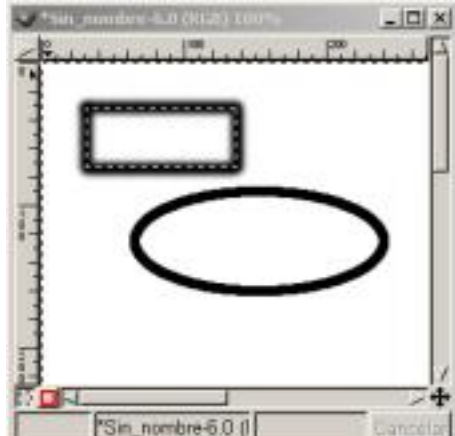
13), elegimos el color (en nuestro caso el verde) y vamos a

*Editar/ Trazar*



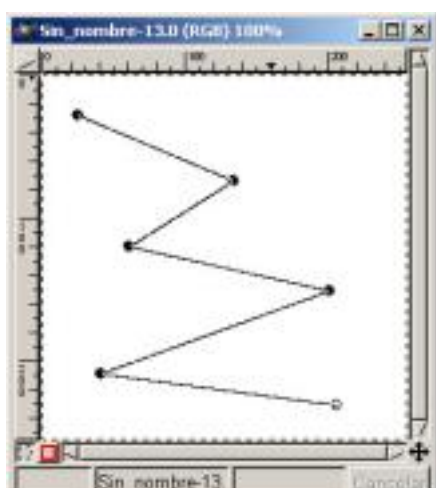


Trabaja con las dimensiones, veamos un ejemplo. En la imagen de la izquierda, las

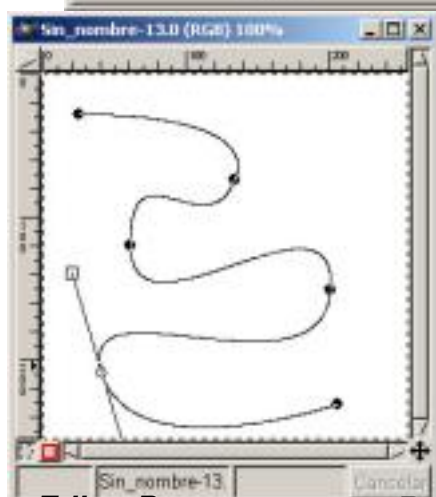


En la imagen de la derecha, el mismo camino se ha redimensionado. Si lo seguimos al situarnos sobre el Lienzo vemos que

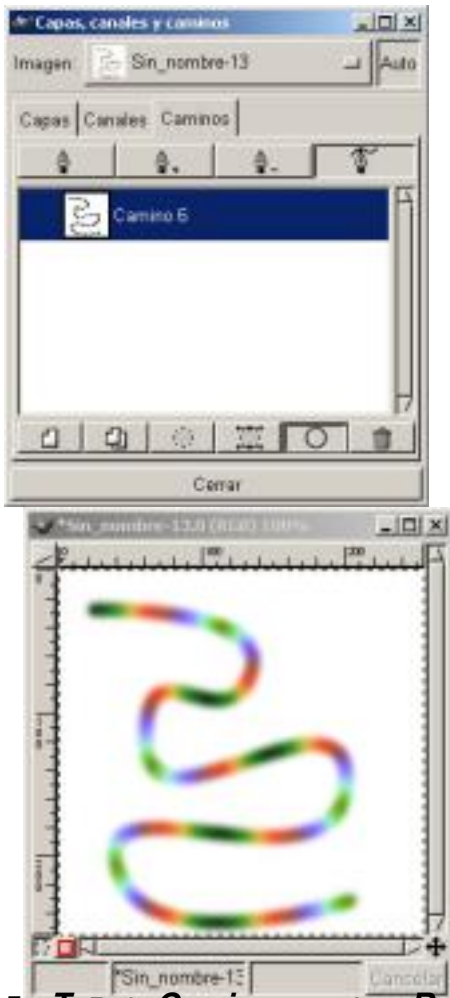




**6.1.1. Dibujar Caminos:** Para dibujar un camino, clicamos sobre el botón **Editar Puntos** (Botón situado en la parte superior izquierda de la barra de herramientas) y clicamos sobre los puntos que queremos editar. El resultado es el siguiente:



**6.1.2. Editar Puntos:** Vamos a **Botonando los puntos** que queremos editar. Para ello, 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. El resultado es el siguiente:



5. **Trazar Caminos con un Resultado** y presionamos el botón **Toda la imagen** (Bordear todo el lienzo), para que el camino se trace en todos los caminos con el tipo de **Cachiny** (Bordeado

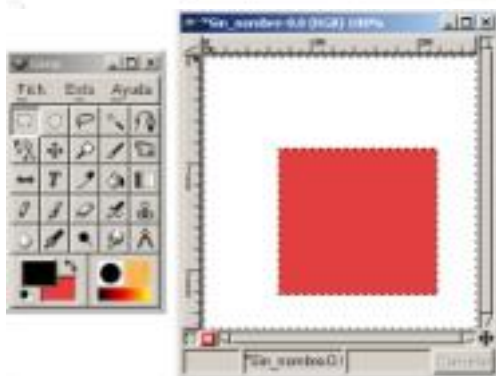
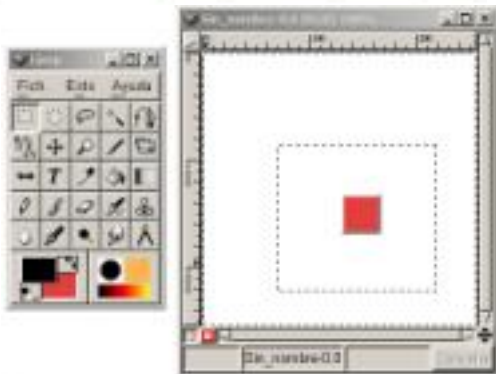
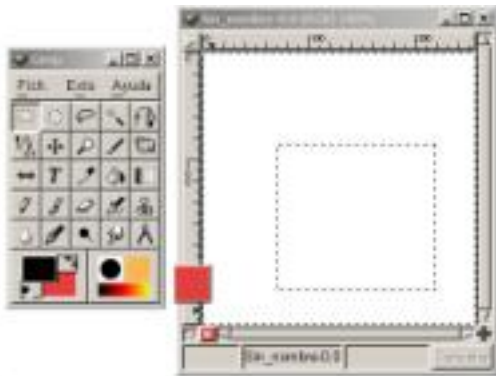
## Pintar

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. **Arrojando color de fondo con color de fondo** Tipo de relleno  
El tipo de relleno que se utiliza para rellenar las imágenes, y se puede elegir entre los siguientes tipos de relleno:



## Manual GIMP (Capítulo 6)

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

---



**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](#)