

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*.



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





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 **Glorioso** es el **Lápiz** que se aplica a la imagen. Aplicando **Glorioso** con **patrón** del primer plano y del fondo se crea una imagen con **patrón** del primer plano y del fondo.



El **primer plano** es el **fondo** de la imagen. El **patrón** es el **patrón** que se aplica a la imagen. El **patrón** es el **patrón** que se aplica a la imagen. El **patrón** es el **patrón** que se aplica a la imagen.

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:

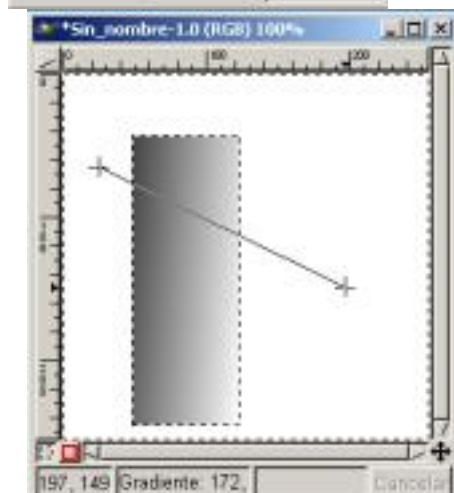
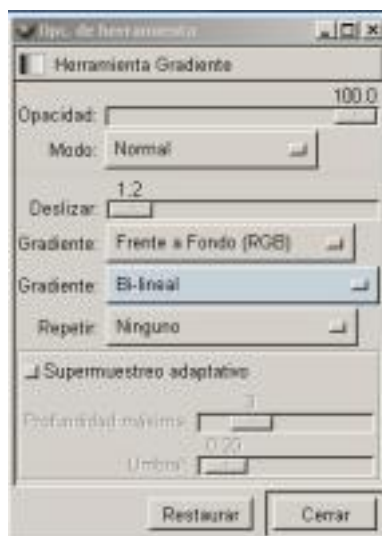
Crear a partir de una selección rectangular un tubo. Crear a partir de una selección circular una esfera

Inscribir un círculo en un cuadrado

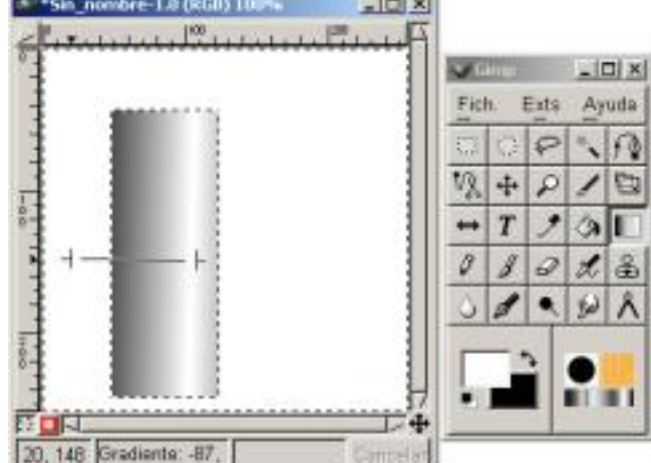
Crear un Tubo:

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

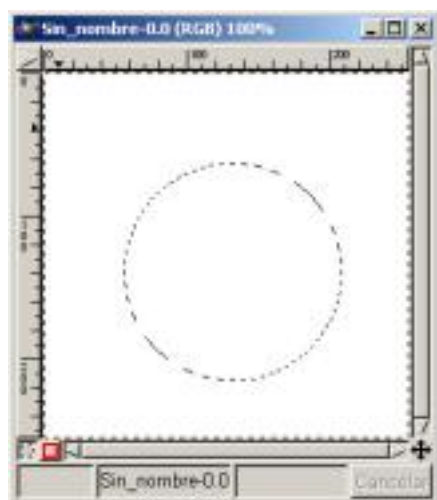
2. Seleccionamos el Gradiente en la **Caja de Herramientas**, y en Bi-lineal con el botón izquierdo del ratón presionado vamos desde la izquierda de la selección hasta la derecha, con el color negro en primer plano y el blanco de fondo.



Creación de un nuevo Gradiente Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*

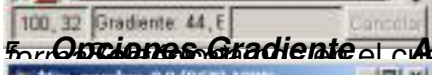


Gradiente con inversión de colores Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*

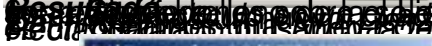


2. **Crear un círculo con los colores del Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas para activar el modo de selección por primer plano y otro más oscuro de fondo. (además) para abrir





Aplicando Gradiente

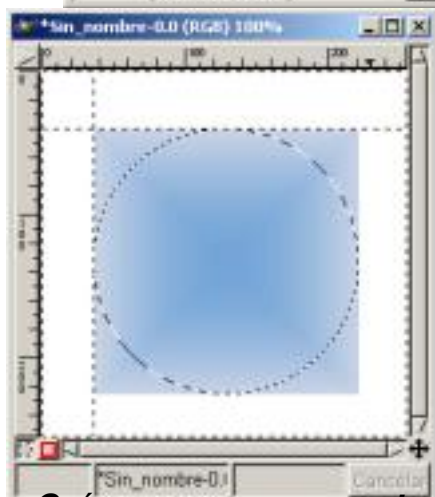
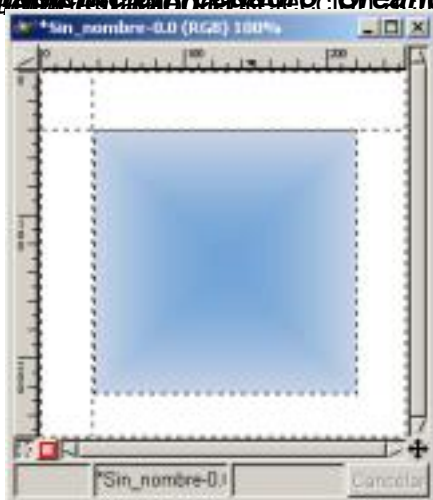


Principales actividades realizadas en el periodo de la semana, a los





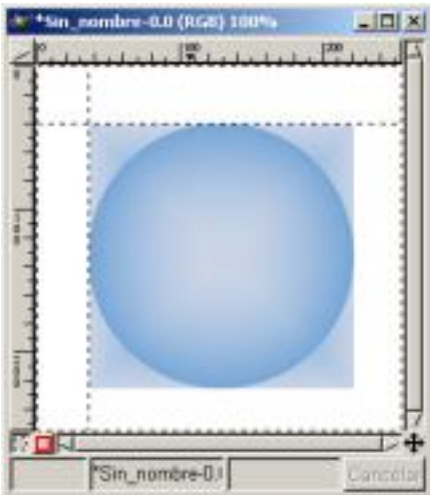
3a. **Gradiente en recuadro** Creando Nueva capa#2 y haciendo dos veces seguidas sobre la herramienta De



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

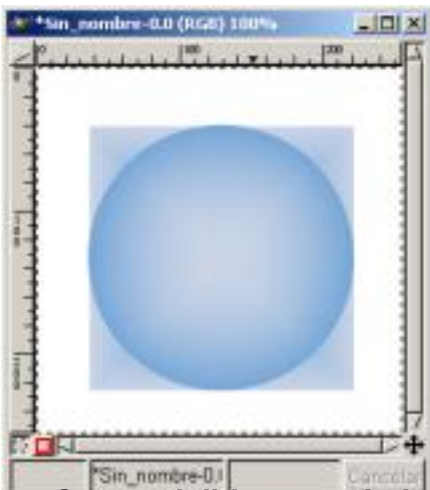
Manual GIMP (Capítulo 6)

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



Se captará el agua de la red pública y se la aplicará al Gradero. Se



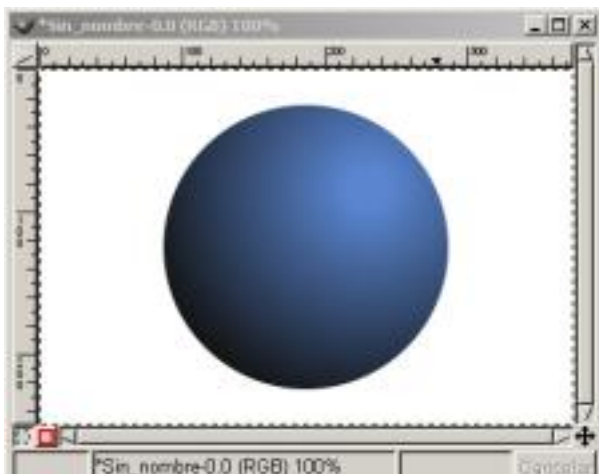


en Ganas visibles marcando en el final una línea de guía delimitación y de las capas. Con esto se crea un cuerpo transparente a partir de una figura opaca.

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*,
cambiamos el *Color de la Esfera* para este ejemplo hemos elegido un azul.



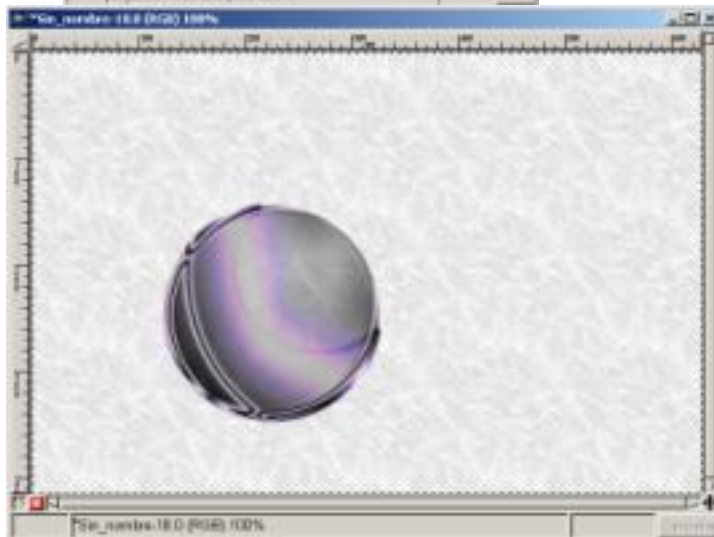


2. **Script-Fu / Misc / Esfera** imagen de la Esfera. Para poder realizar el efecto, vamos a *Imagen / Tamaño del lienzo* y vamos a poner que queremos que sea 1000x1000.





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





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*.

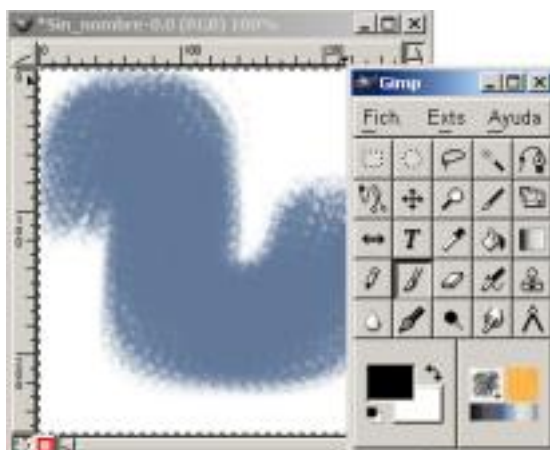
Características de las herramientas de dibujo:

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*.

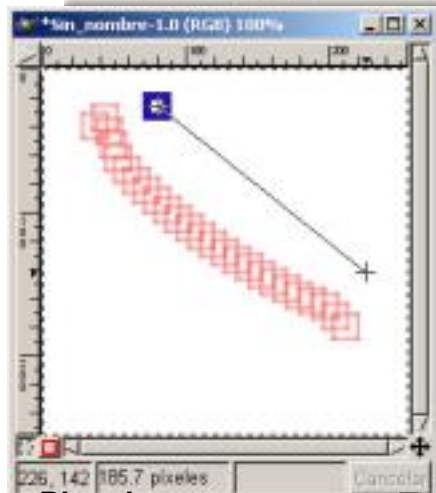
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

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

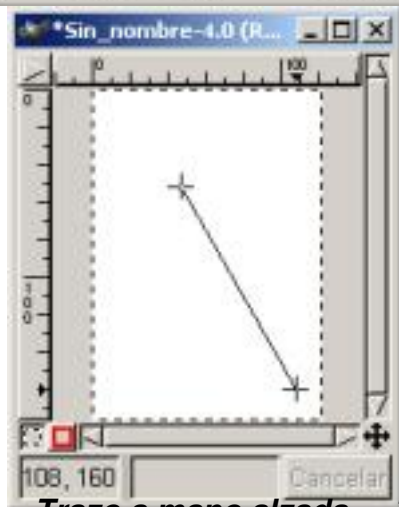
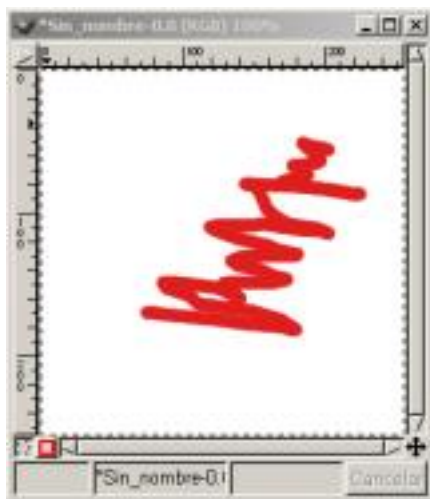
El Lápiz: Con algunas opciones menos que la *Pincel*, pero con una forma de aplicarlo sobre el Lienzo similar.



Por último, con el Píxelizador, se aplican distintos sobre la forma de la punta superior y con el Borrador se eliminan los píxeles sobrantes, quedando una forma más definida y sencilla.



Veremos ahora cómo se crean los trazos (inicial y final) a mano alzada, en la imagen siguiente



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

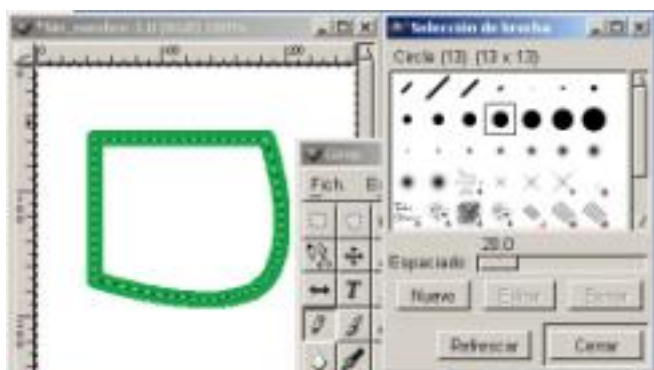
Trazar

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

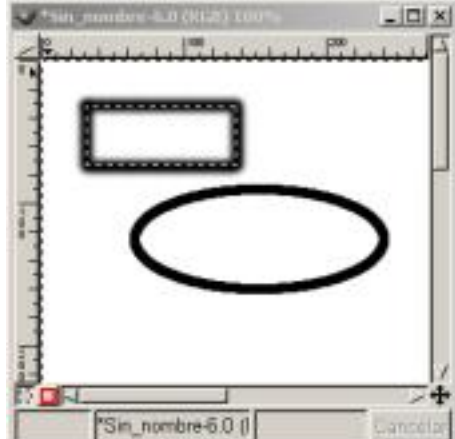
Circle

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

Editar/ Trazar

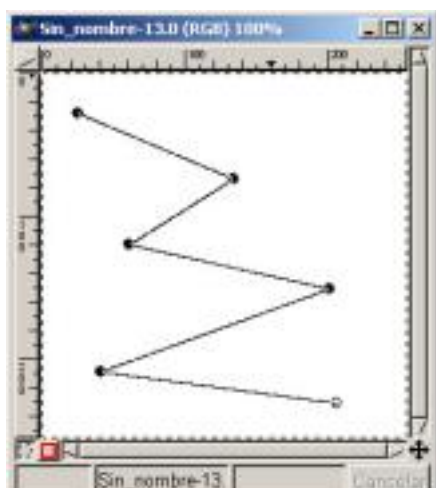


Trabaja con las selecciones con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las

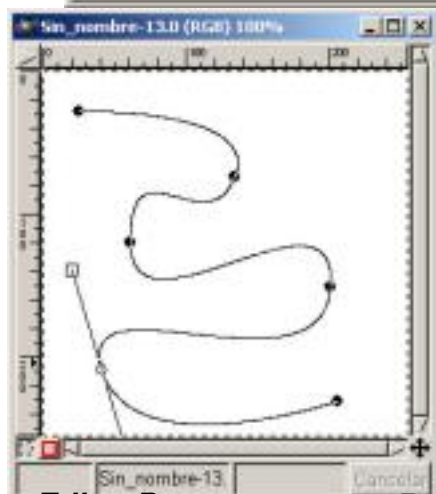


Para crear una selección en las imágenes, primero debemos hacer un clic en el botón de selección y

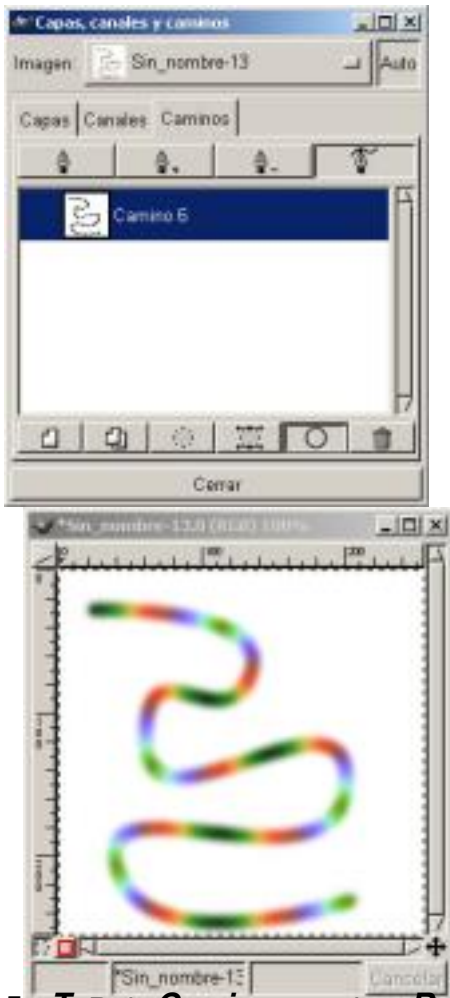




6.1.1. Crear Caminos - **Camino** - **Crear** - **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del menú de camino).



6.1.2. Editar Punto - **Camino** - **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del menú de camino).



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 canales con el tipo de **Cachig** (Bordeado

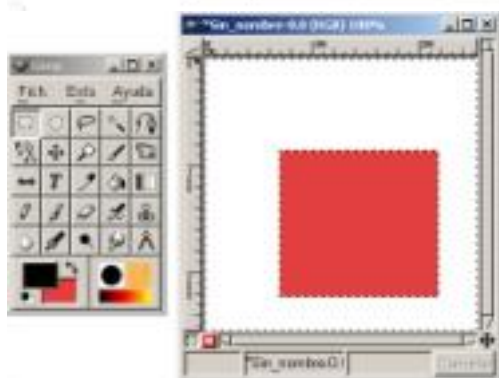
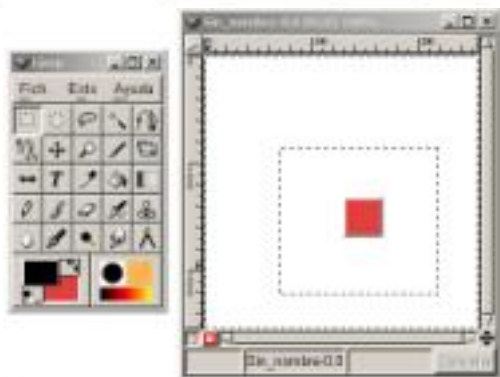
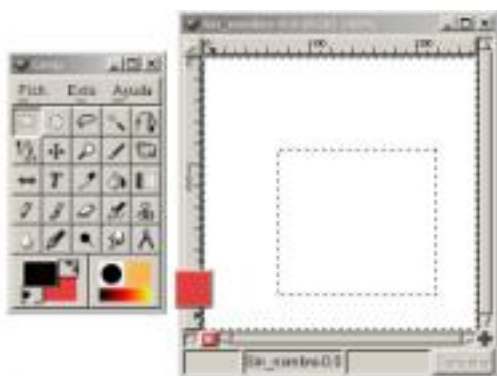
Pintar

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.



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



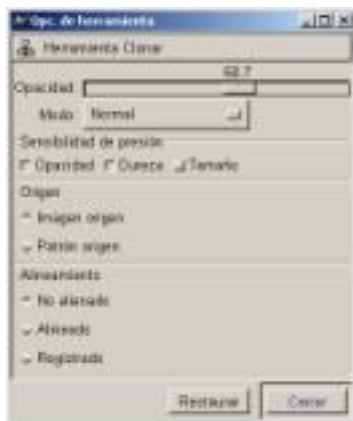


Imagen con defectos: Opciones de herramienta imagen corregida [Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)