Utilizando los pinceles

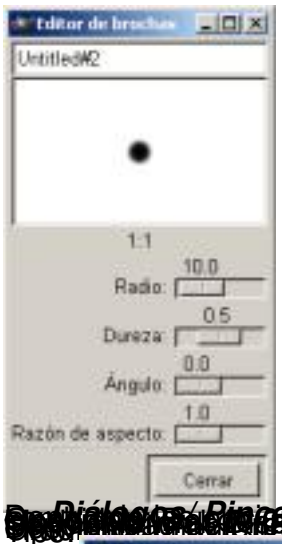
En GIMP para dibujar utilizaremos los pinceles tanto el *Lápiz* como el *Pincel*.

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.

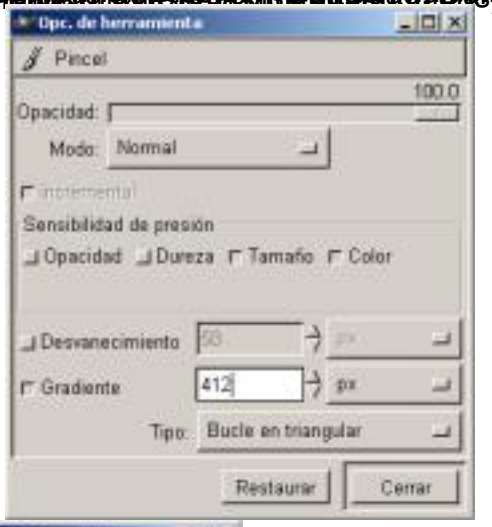
Los cuadros de Diálogos de Pincel, los encontraremos dentro del menú de *Ficheros/ Diálogos/ Pincel* , y en los
menús tanto de
Lienzo
como el
contextual
dentro de
Diálogos
.

El cuadro de diálogo de *Selección de Pincel*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*.





Diálogos/Pinceles de la ***Editor de Pinceles (Pinchar en Nuevo)*** (Radio, Dureza, Ángulo, Razón de aspecto, Espaciado, Tamaño, Color) de los cuales elegir diferentes opciones







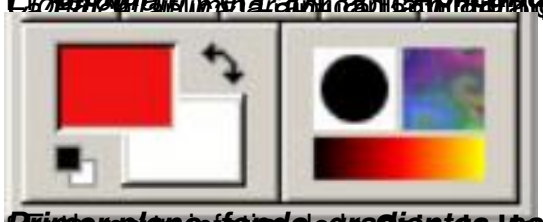
Pincel, ***Tinta*** y ***Lápiz***. Difieren en las opciones que ofrecen. Para el *Lápiz* las opciones son las mismas que para el *Pincel*, pero no hay opciones de suavizado. La *Tinta* tiene opciones para simular el comportamiento de una pluma estilográfica.



Clonar y el ***Lápiz*** pueden usar como fuente del dibujo el primer plano o el fondo del dibujo, o un patrón. Para el *Clonar* también se puede usar una imagen entera.



Aplicando Clonar con patrón



Primer plano, fondo, gradientes, patrones y Pinceles

El primer plano y el fondo se pueden cambiar rápidamente con la combinación de teclas *X*. Para volver a los colores por defecto (negro para el primer plano y blanco para el fondo) se usa la combinación de teclas *D*. Para cambiar el gradiente, patrón o pincel activo se usa el diálogo correspondiente, pulsando sobre cada uno accedemos rápidamente a sus opciones.

Degradados (Gradiente)

Son unos flujos de cambio de color; su utilización en la Web es problemática ya que crea bandeados (Banding), el bandeado 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

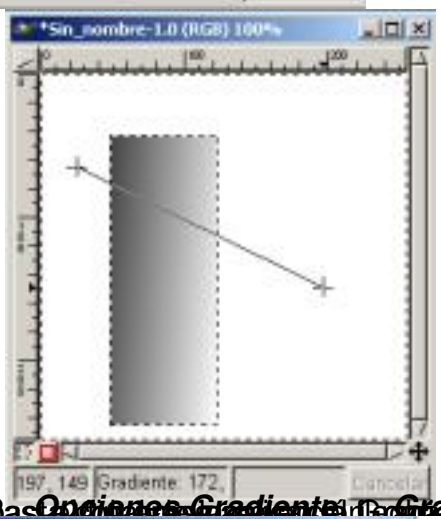
Inscribir un circulo en un cuadrado

Crear un Tubo:

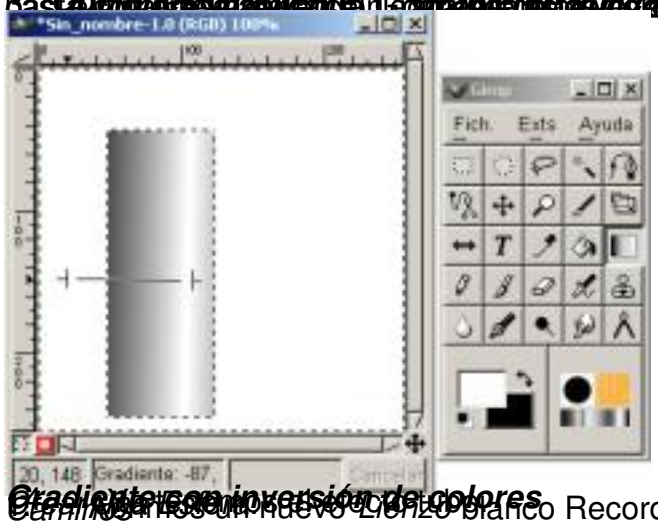
1. Abrimos una ventana *Lienzo* en blanco y colocamos una selección rectangular. Recordar tener abierto el cuadro de Diálogos *Capas, Canales y Caminos* .

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.



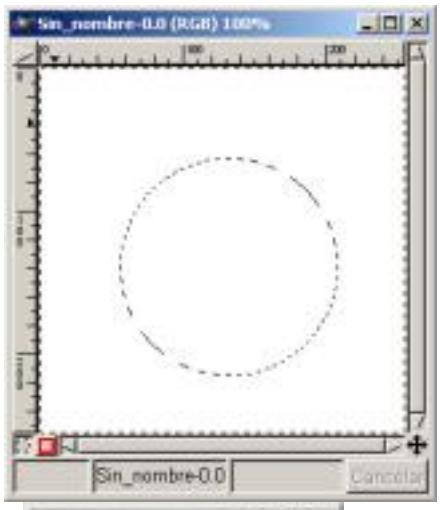


Opciones Gradiente. ***Gradiente aplicado.***



Gradiente con inversión de colores.

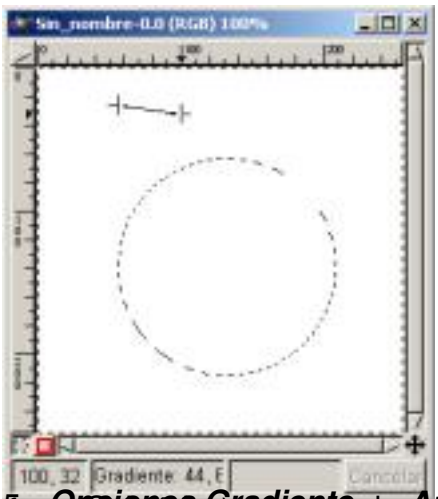
Cambiamos a un nuevo Lienzo blanco Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*



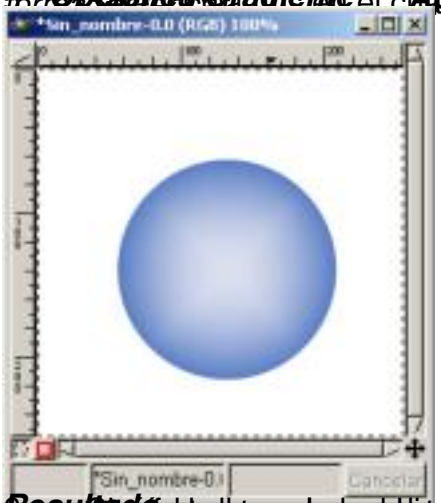


2. ***Circulo creado con tool Ovalo de Primer plano y Fondo*** y con la tecla mayúsculas
[illegible] Primer plano y otra más oscuro de Fondo.
Gradiente) para abrir

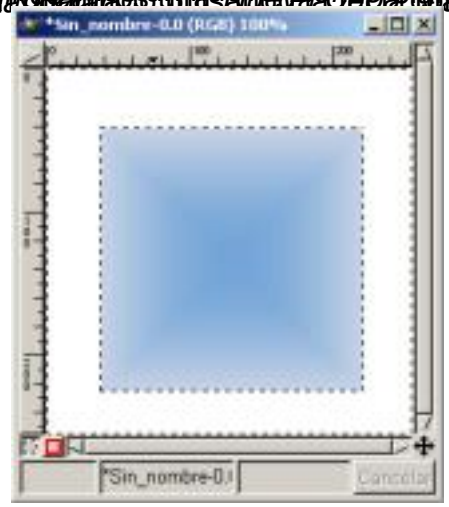




Opciones Gradiente



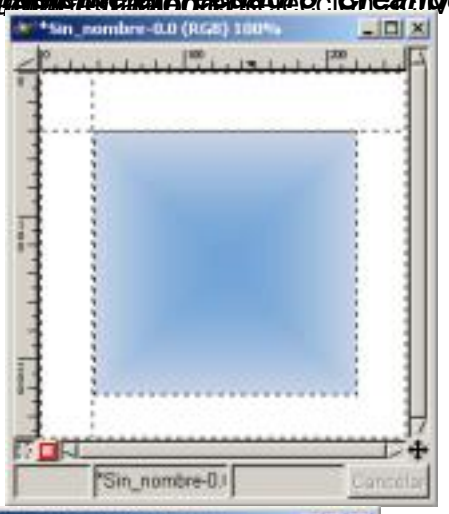
Aplicando Gradiente

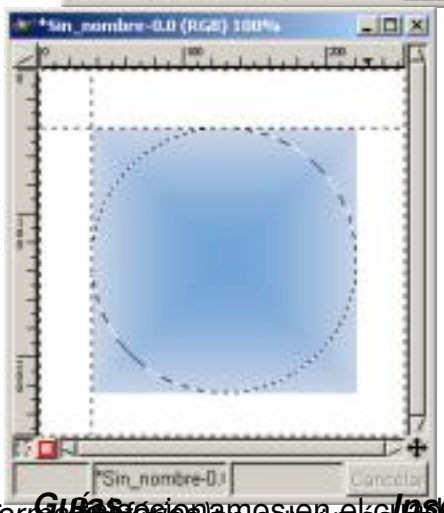




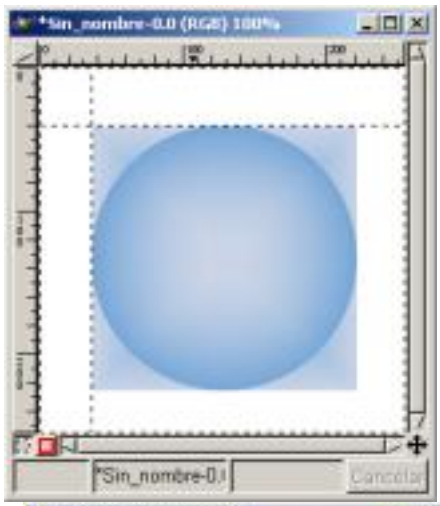
Gradiente en recuadro. Creando Nueva capa#2

Ahora presionamos en el botón *Gradiente* y sustituimos *Lineal* por *Seguir*. Finalmente presionamos dos veces seguidas sobre la herramienta *De*





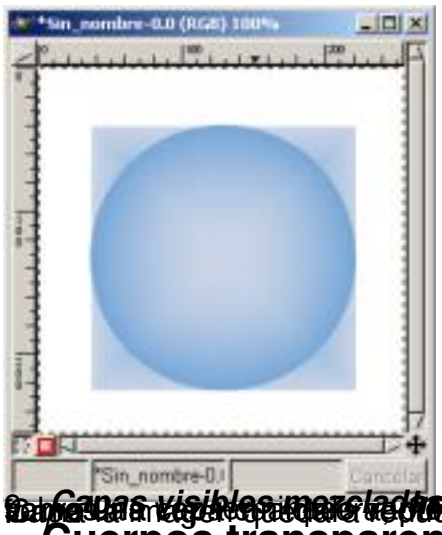
Guías. Inscribiendo el círculo





Cambiando a círculo. **Tres capas.** Trabajando sobre la capa superior, aplicamos el Gradiente *Se*





Capas visibles mezcladas

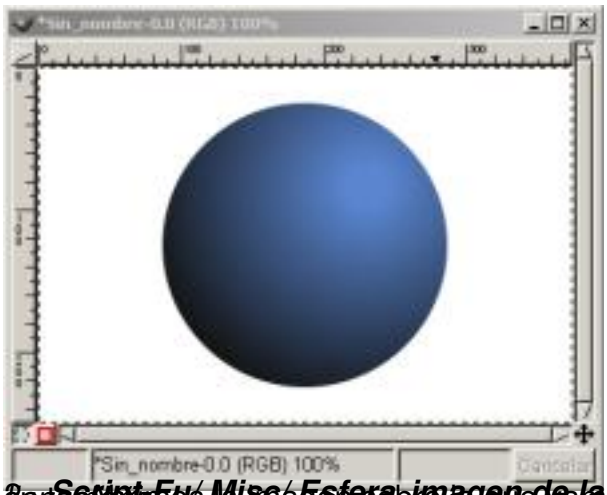
Imagen final

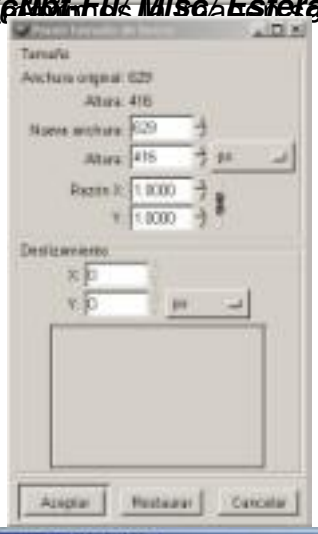
Cuerpos transparentes

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.







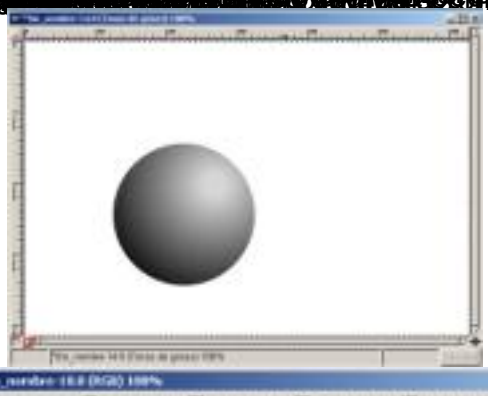


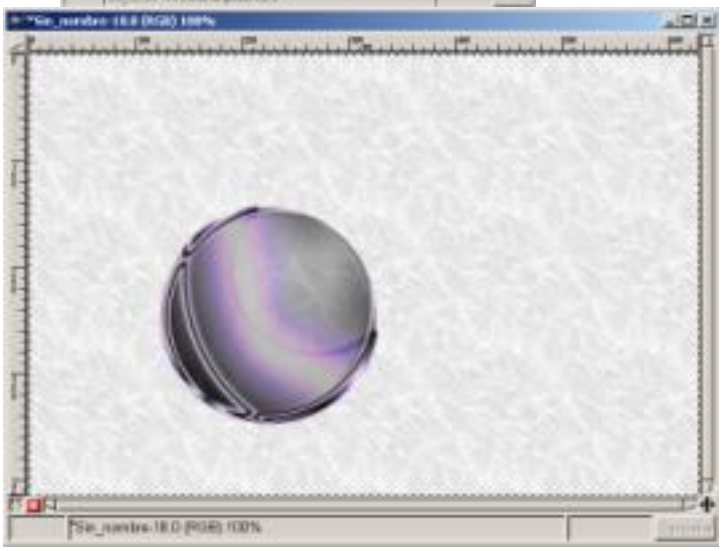
Script-Fu / Misc / Esfera imagen de la Esfera

Ahora vamos a crear una esfera sobre la que vamos a realizar el efecto, vamos a *Imagen* y *Tamaño del lienzo* y aplicamos



Tamaño del lienzo ***Imagen de fondo*** ***Tamaño de la imagen***







5. ***Imagen/Modo/Tonos de gris*** y ***Imagen/Modo/Tonos RGB*** en la capa de Fondo, obtenemos la misma imagen en tonos de gris.
6. ***Capas, Canales y Caminos*** y pegamos la imagen (Ctrl+V) y





6. ***Capas, Canales y Caminos*** Tenemos la transparencia creada

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.

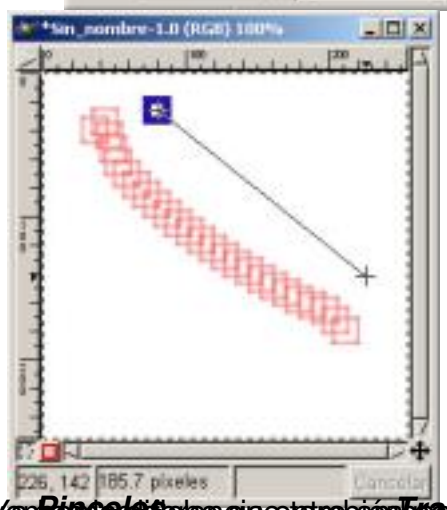
El Aerógrafo: Es similar a la Pincel con una aplicación más suave, al contrario que el *Pincel*, el *Aerógrafo* siempre tienen pintura.

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

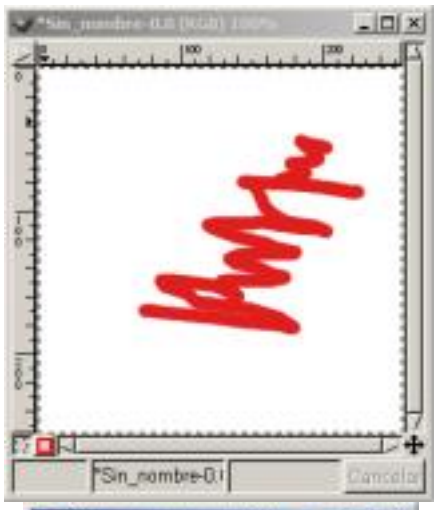


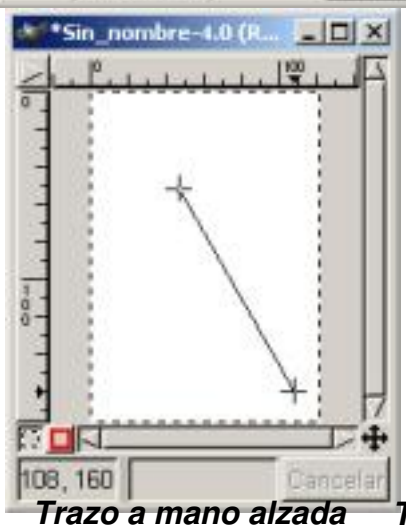
Pincel *Sensibilidad* ***Lápiz*** *Aerógrafo* ***Borrador*** ***Clonar*** ***Desenfocar/Emborronar*** ***Enfocar*** ***Suavizar*** ***Intensificar*** ***Distorsionar*** ***Sobreexponer*** ***Oscurecer*** ***Saturar*** ***Desaturar*** ***Intercambiar*** ***Curar*** ***Perspectiva*** ***Texto*** ***Cubo de relleno*** ***Degradado*** ***Sombra*** ***Selección de rectángulo*** ***Selección elíptica*** ***Selección libre*** ***Selección difusa*** ***Selección por color*** ***Tijeras inteligentes*** ***Selección de primer plano*** ***Selección de trayectoria*** ***Medir*** ***Mover*** ***Alineación*** ***Recortar*** ***Rotar*** ***Escalar*** ***Cizallar*** ***Perspectiva*** ***Voltear*** ***Zoom*** ***Distancia*** ***Ángulo*** ***Crear trayectoria*** ***Edición de trayectoria*** ***Trazos (inicial y final)*** sobre la forma de la punta superior y con





Pinceles ***Trazos (inicial y final)***
Ver también que tanto los pinceles como los trazos a mano alzada, en la imagen siguiente

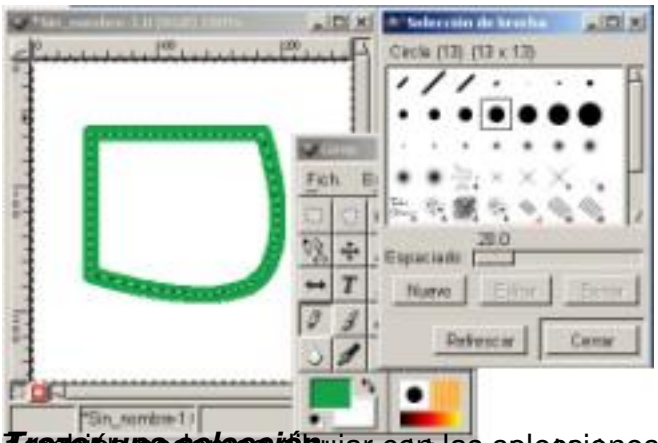




Trazo a mano alzada ***Trazo (inicial y final)***

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



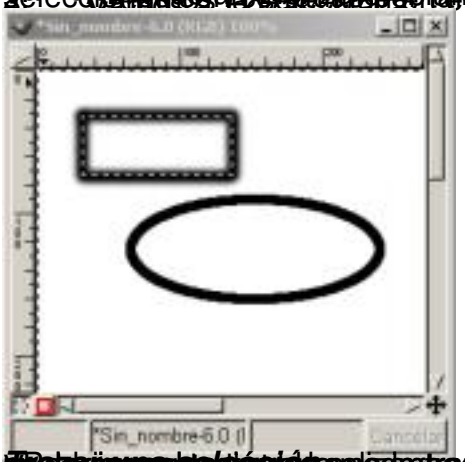
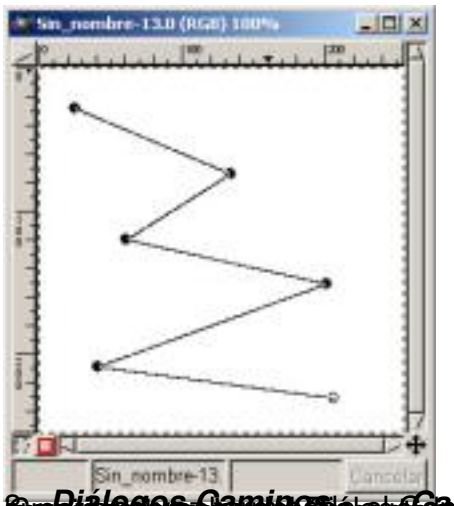
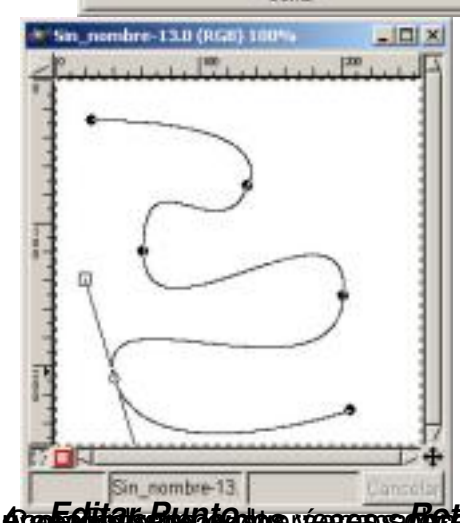


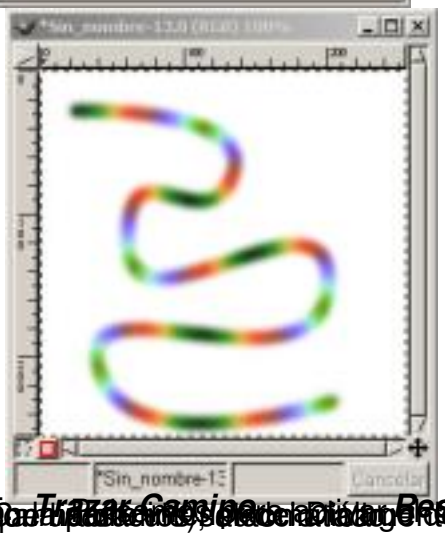

Imagen
Sin_nombre-13
Acto
Capas
Canales
Caminos
Camino 6
Cerrar




Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-13
Auto
Capas
Canales
Caminos
Camino 6
Cerrar







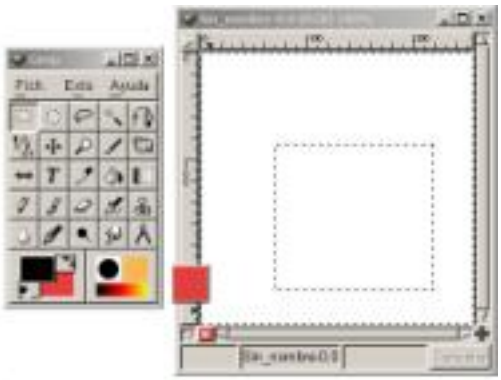
Trazar Camino ***Resultado***

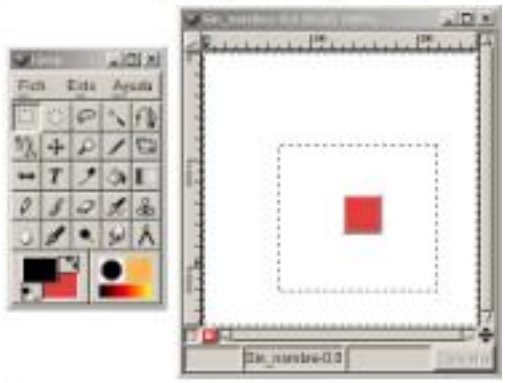
Ejemplo de la aplicación de trazar camino, presionamos el botón *Trazar Camino* (Borde) y nos trazará el camino con el tipo de brocha y el color activo

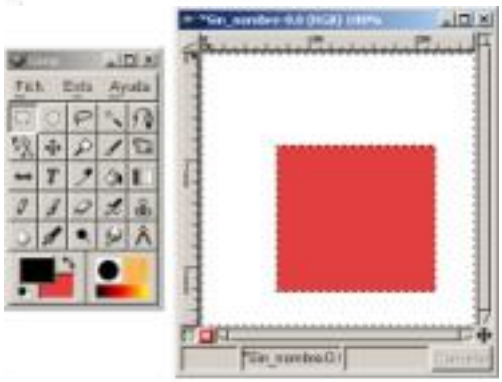
Pintar

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.







c. Arrastrando color de Fondo **d. Rellenando color de Fondo** **e. Selección con color** *f. Tipo de relleno*







Imagen con defectos *Opciones de herramienta* *Imagen corregida*

[Descarga los ejemplos de este capítulo.]