

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*.

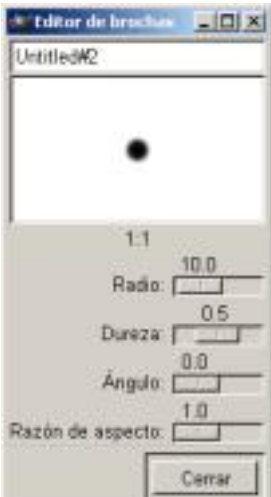
El cuadro de diálogo de *Selección de Pinceles* sirve para cambiar la forma y el espaciado de los pinceles. Pinchando sobre el botón de nuevo podemos crear nuestra propia Pincel en la ventana de *Editor de Pinceles*.



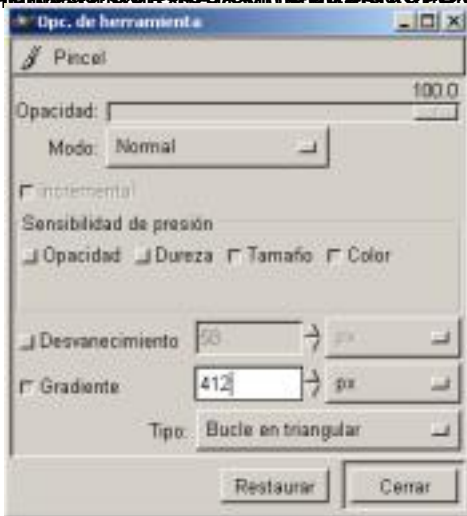
Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



Pinchar en Nuevo Editor de Píntelos (Pinchar en Nuevo)



Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



En **Revelar** se muestra el **modo** **Título** las opciones a **modo** **Lápiz**. Diálogo de **Color** que son las **Opacidad** y **Incremental** **Modo** **Normal** **Opacidad** **Tamaño** **Color** **Restaurar** **Cerrar**



El **Clonar** en el **Lápiz** **Aplicando Clonar con patrón** del primer plano y del fondo **El modo** **Clonar** **Lápiz** **Modo** **Normal** **Opacidad** **Dureza** **Tamaño** **Origen** **Imagen origen** **Patrón origen** **Alineamiento** **No alineado** **Alineado** **Registrado** **Restaurar** **Cerrar**



Primer plano fondo **gradiente** **patrón** **Revelar** **Clonar** **Lápiz** **Modo** **Normal** **Opacidad** **Dureza** **Tamaño** **Origen** **Imagen origen** **Patrón origen** **Alineamiento** **No alineado** **Alineado** **Registrado** **Restaurar** **Cerrar**

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:

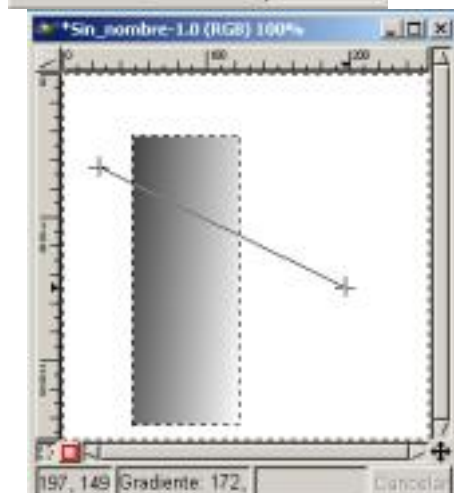
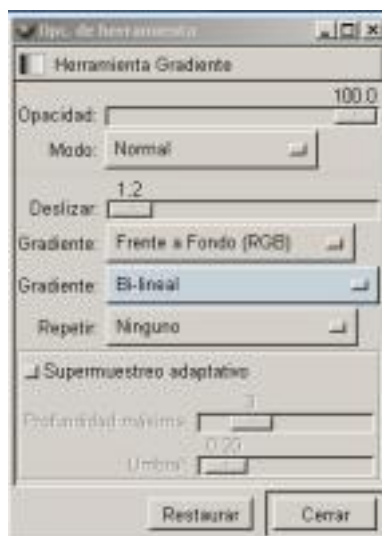
1. Abrimos una ventana *Lienzo* en blanco y colocamos una selección rectangular. Recordar tener abierto el cuadro de Diálogos *Capas, Canales y Caminos*.

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.

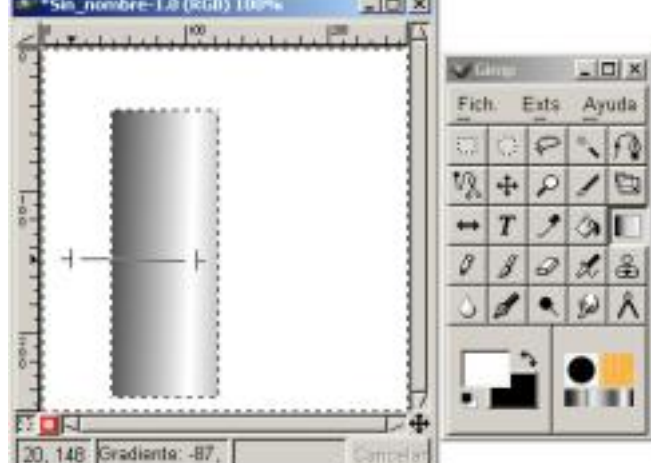
Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



Gradiente con inversión de colores Para crear un nuevo Lienzo blanco. Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*

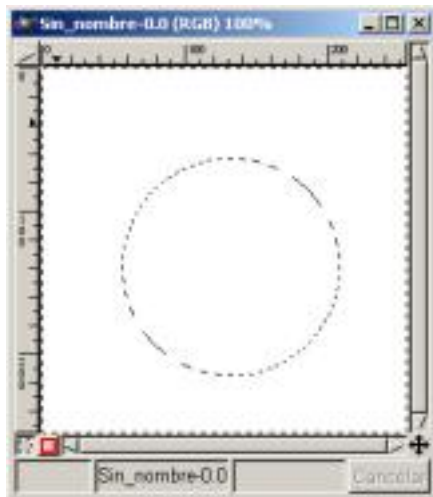


Gradiente con inversión de colores Para crear un nuevo Lienzo blanco. Recordar tener abierto el diálogo de *Capas, Canales y*

Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05

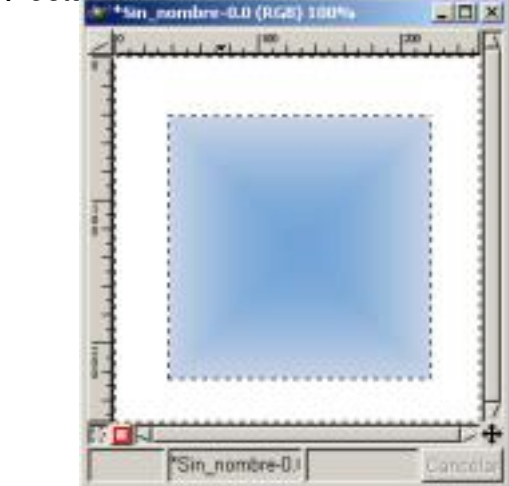


2. **Crear un círculo con los colores del Primer plano y Fondo** y con la tecla mayúsculas para que sea radialmente simétrico (es decir, el primer plano y el fondo más oscuros se pondrán adentro) para abrir



Escrito por Carlos Castillo
Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05

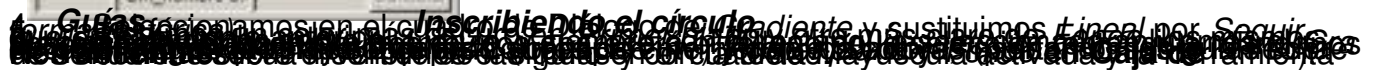
Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



Aplicando Gradiente al **Diálogo** de Gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*

[illegible]

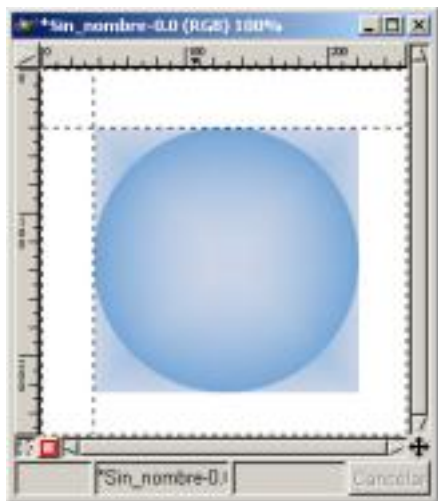
Escrito por Carlos Castillo
Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



Manual GIMP (Capítulo 6)

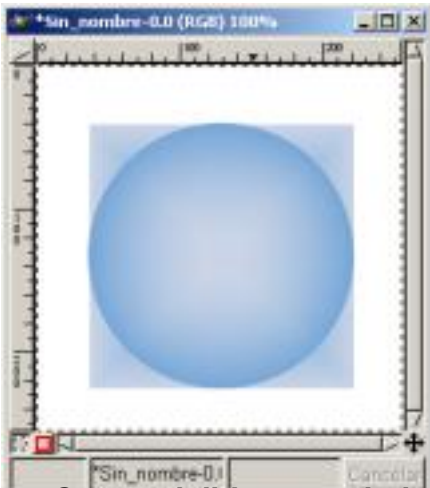
Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



Gradiente en círculo: Tres capas. Se muestra el gradiente sobre de la selección al diente. Se





en Ganas visibles marcando en el final una línea de guía de línea y de la que se puede ver la
Cuerpos transparentes

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

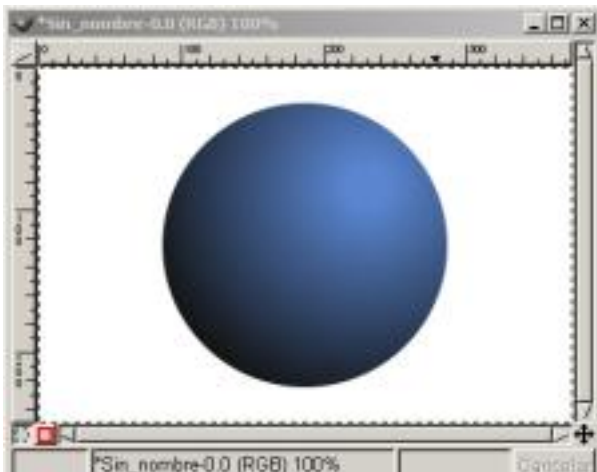
1. Vamos al menú existente en **Caja de Herramientas** *Extensiones/ Script-Fu/ Misc/ Esfera*,
desactivamos la *Sombra* y
cambiamos el
Color de la Esfera
para este ejemplo hemos elegido un azul.



Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



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



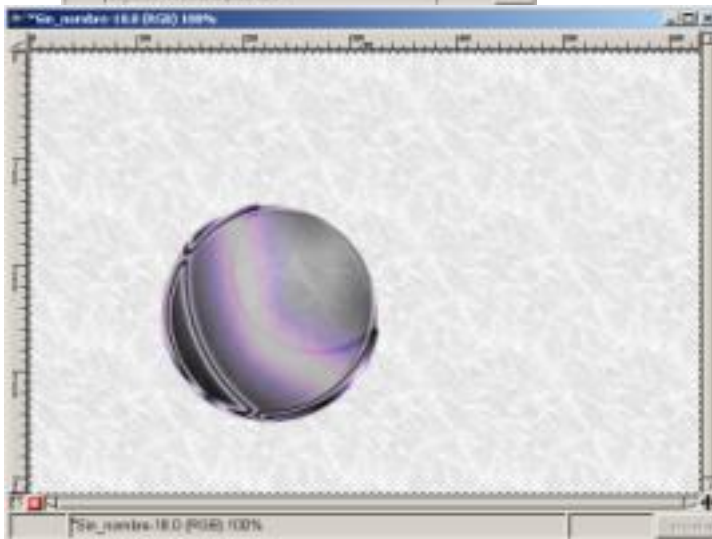
Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



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





5. **Imagen/Modo/Tonos de gris/Modo/Tonos de grises en la escala 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

.

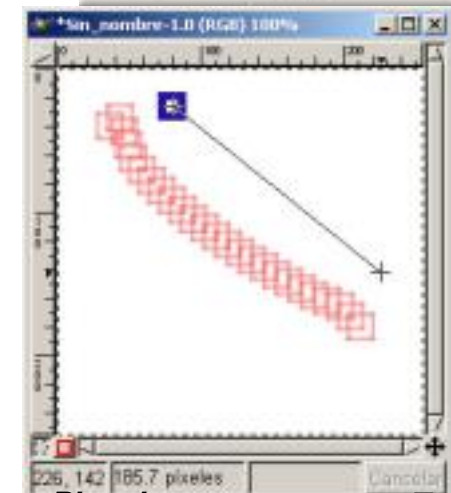
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

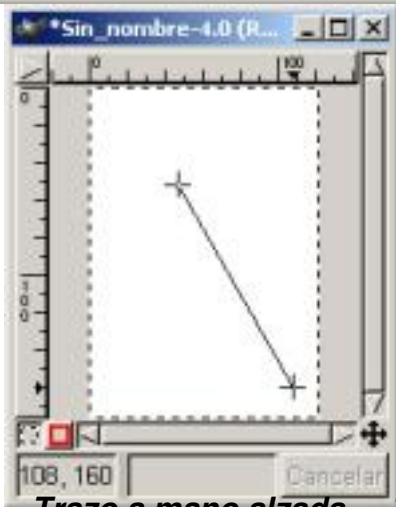
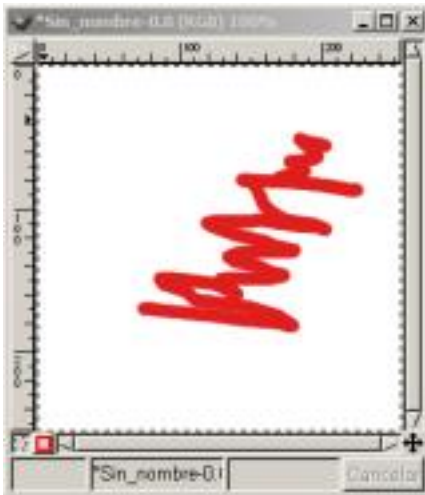
El Aerógrafo: Es similar a la *Pincel* con una aplicación más suave, al contrario que el *Pincel*, el *Aerógrafo*

siempre tienen pintura.

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

Escrito por Carlos Castillo
Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05





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

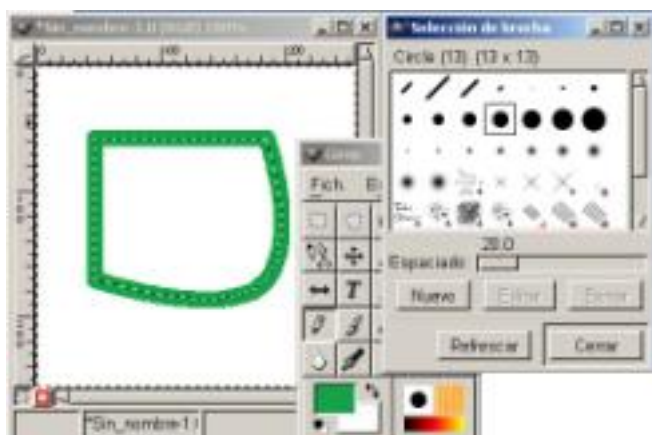
13), elegimos el color (en nuestro caso el verde) y vamos a

Editar/ Trazar

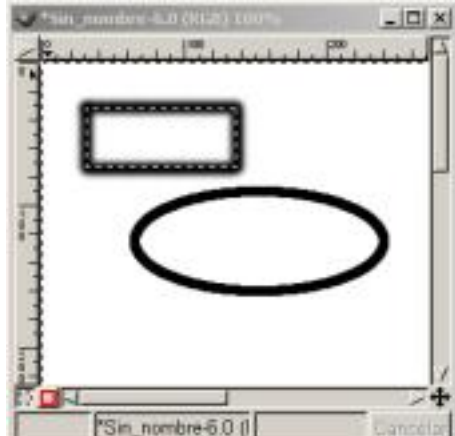
Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05

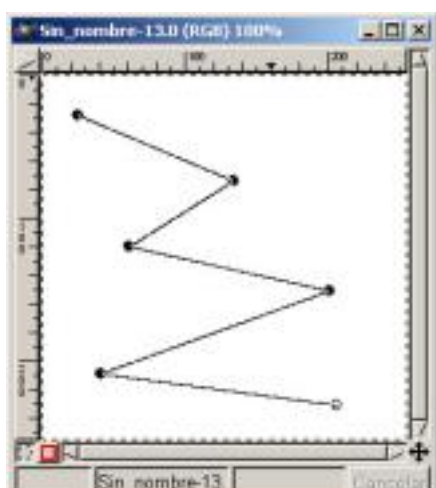


Trabaja con las selecciones con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las

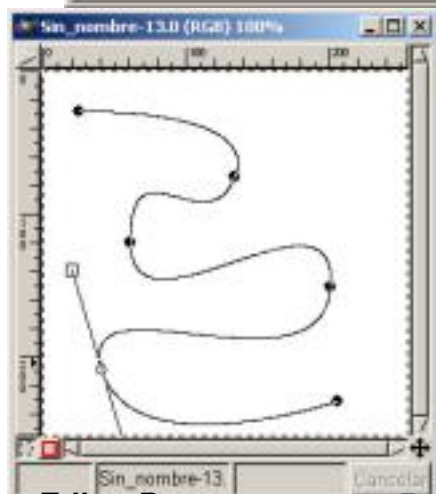


Para crear una selección en las herramientas, GIMP nos ofrece un botón de selección y

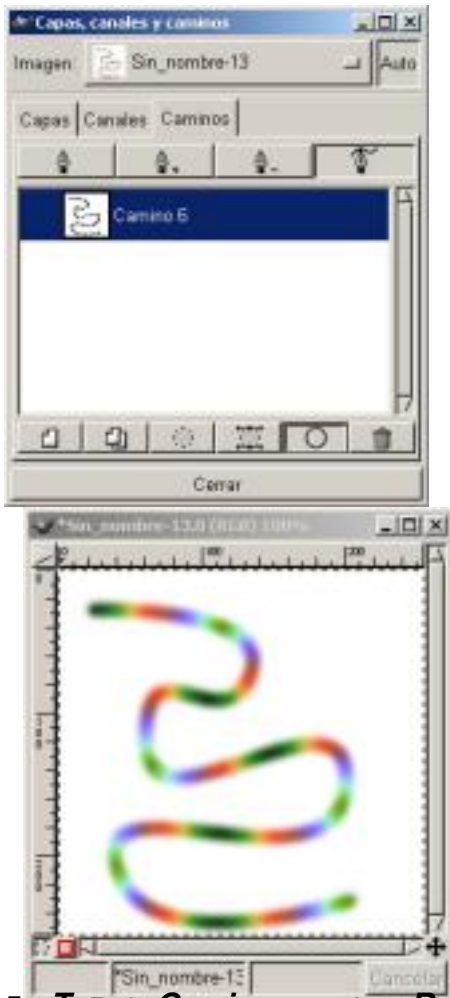




6. **Editar Camino** - Clicamos sobre el botón **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del panel de **Camino**).



6. **Editar Punto** - Clicamos sobre el botón **Editar Punto** (Botón situado en la parte superior izquierda del panel de **Camino**).



5. **Trazar Caminos con un Resultado** y presionamos el botón **Toda la imagen** (Bordear todo el tipo de imagen) y presionamos el botón **Cancelar** (Bordear todo el tipo de 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

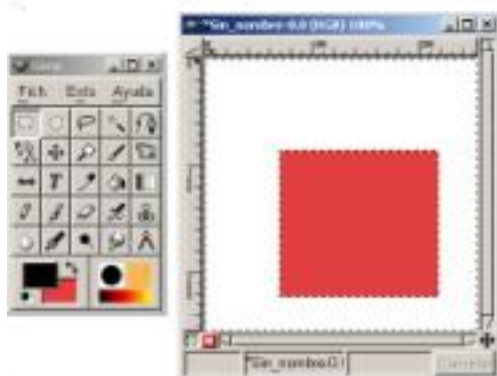
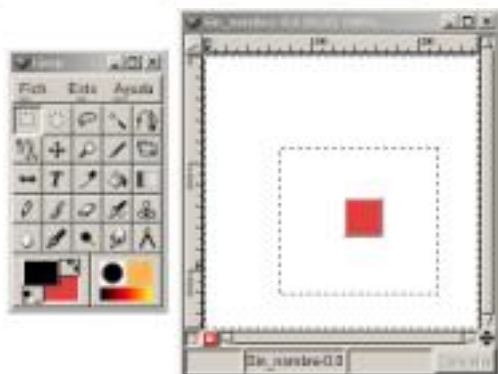
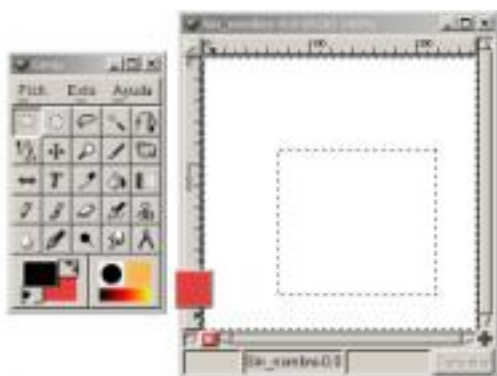
Lienzo

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

Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 2004 01:05



6.4. **Arrojando color de fondo al color de fondo.** Tipo de relleno
El tipo de relleno que se utiliza para rellenar el área seleccionada es el tipo de relleno
"Arrojando color de fondo al color de fondo". Este tipo de relleno se utiliza para
rellenar el área seleccionada con el color de fondo del lienzo.



Manual GIMP (Capítulo 6)

Escrito por Carlos Castillo

Lunes, 31 de Mayo de 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](#)