

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.

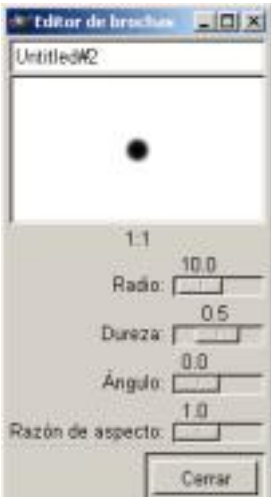
Los cuadros de Diálogos de Pincel, los encontraremos dentro del menú de *Ficheros/ Diálogos/ Pincel*, y en los menús tanto de *Lienzo* como el *contextual* dentro de *Diálogos*.

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*.

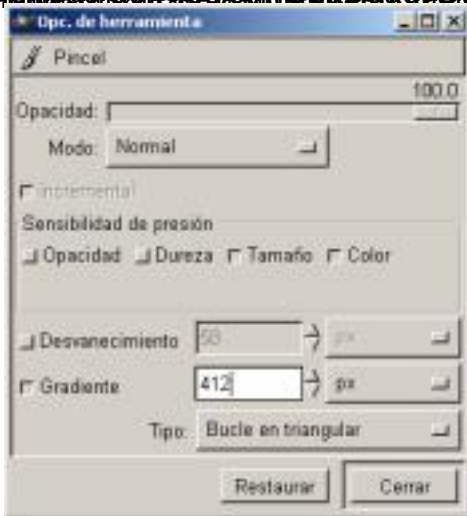


Manual GIMP (Capítulo 6)

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



Pinchar en Píngelos Editor de Píngelos (Pinchar en Nuevo)





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 una parte de la imagen y la pega en otra parte. Se puede usar para crear patrones y efectos de repetición.



El **Clonar** es una herramienta que copia una parte de la imagen y la pega en otra parte. Se puede usar para crear patrones y efectos de repetición.

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

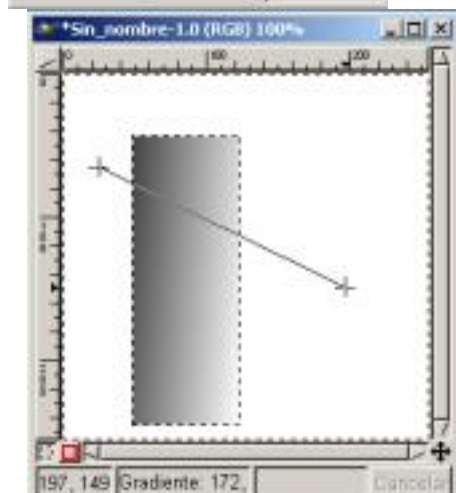
Inscribir un círculo en un cuadrado

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.

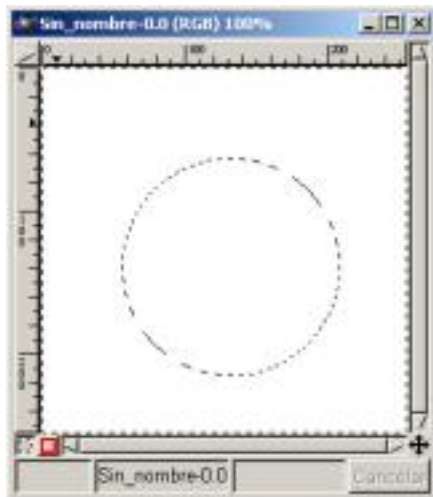
Escrito por Carlos Castillo
Luns, 31 Maio 2004 01:05



EEFPII/MSA H33014 HUEVO Y CHIZO BRANCO

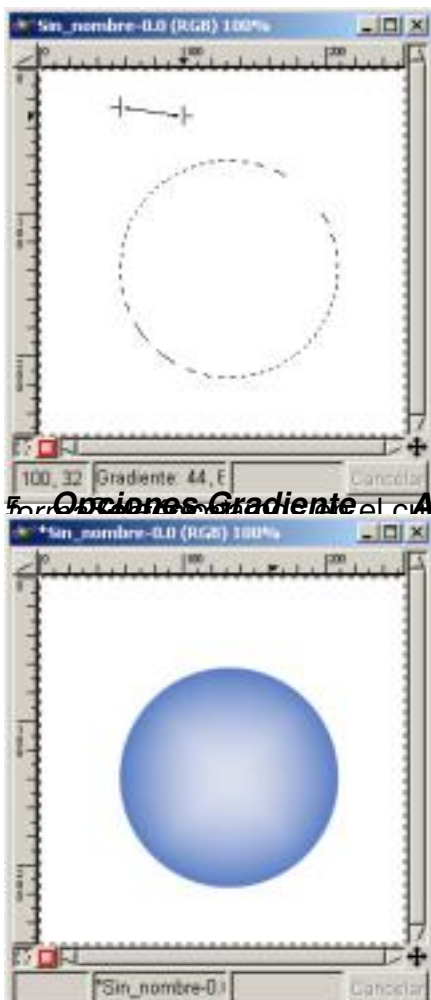
Manual GIMP (Capítulo 6)

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



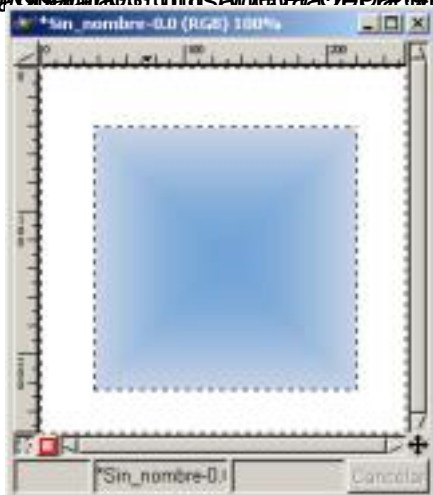


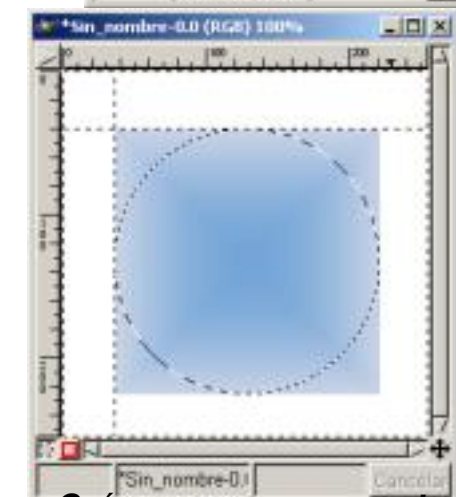
Opciones Gradiente

Aplicando Gradiente

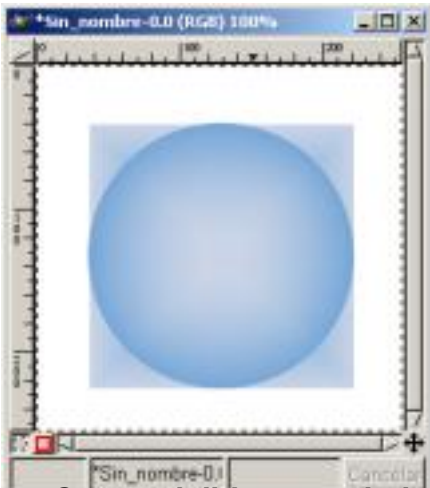
En el cuadro de diálogo de gradiente sustituyendo *Lineal* por *Seguir la*

forma. En la imagen superior se muestra el gradiente aplicado a un círculo, en la inferior se muestra el gradiente aplicado a un rectángulo. En la imagen superior se muestra el gradiente aplicado a un círculo, en la inferior se muestra el gradiente aplicado a un rectángulo.





1. **Guías:** escribimos en el **Inscribiendo el círculo** y sustituimos **lineal** por **Secu**.



en **Capas visibles** marcamos en **final** una **regla** de **línea** y **de** **las** **capas** **visibles** **los** **Cuerpos transparentes**

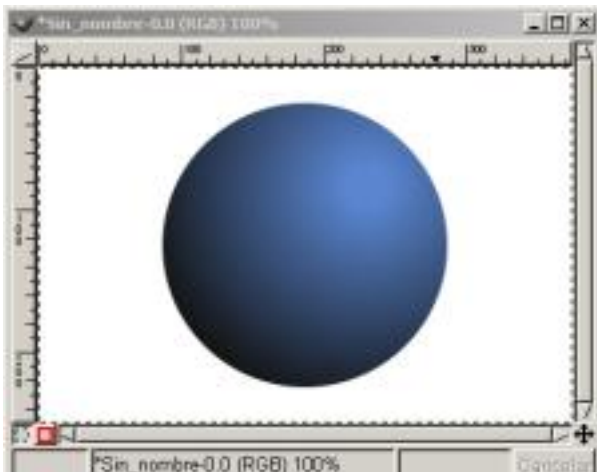
Vamos a crear un cuerpo transparente a partir de una figura opaca.

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**

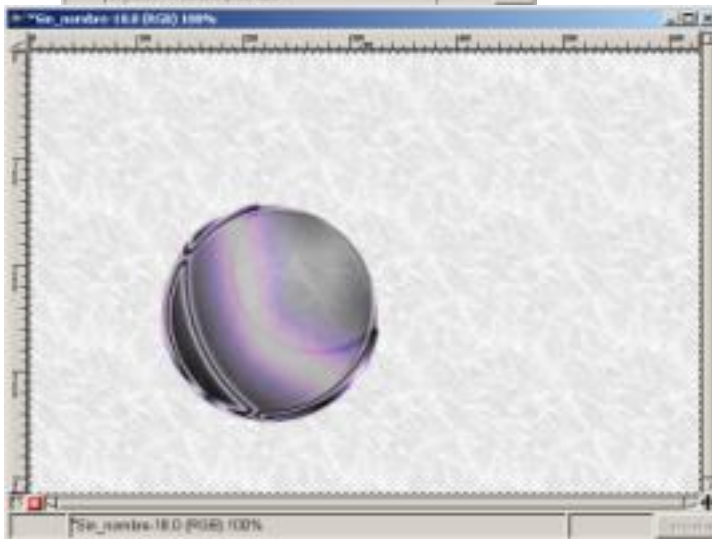


Manual GIMP (Capítulo 6)

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



Tamaño del lienzo con imagen de fondo en las imágenes de fondo. Tamaño de la imagen en las imágenes de fondo.





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*.

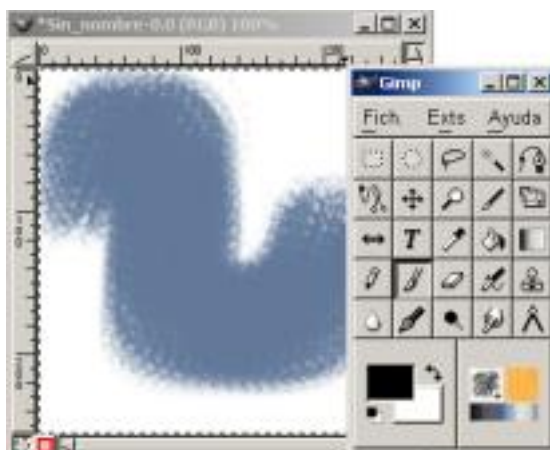
Características de las herramientas de dibujo:

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*.

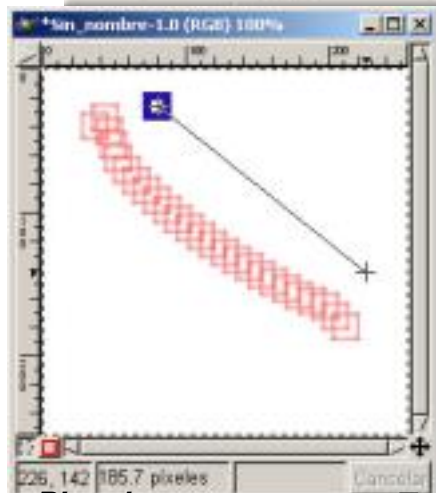
Según vamos pintando se va gastando el *Pincel*, una vez se suelta el botón del ratón el *Pincel* se vuelve a cargar de tinta.

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

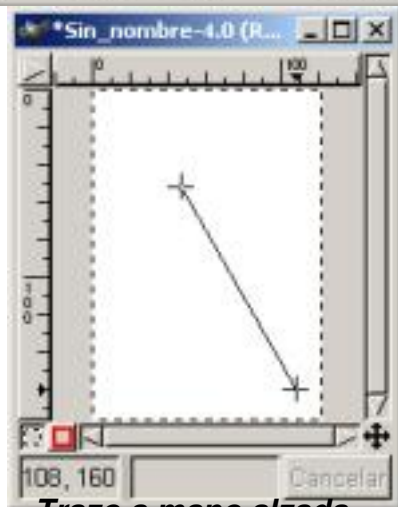
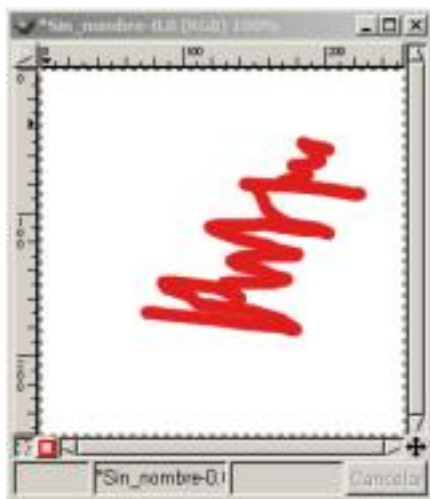
El Lápiz: Con algunas opciones menos que la *Pincel*, pero con una forma de aplicarlo sobre el Lienzo similar.



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)**

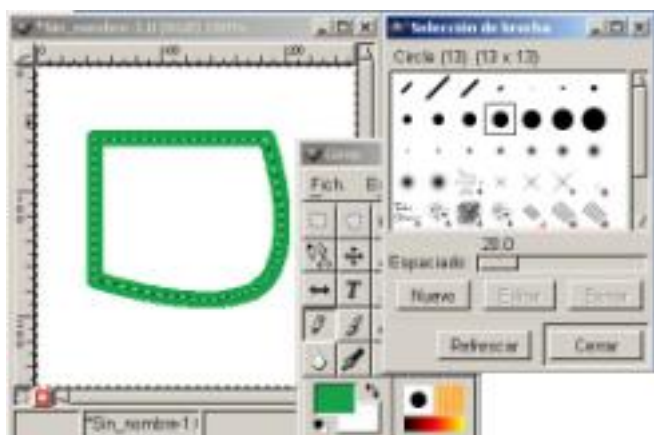
Trazar

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

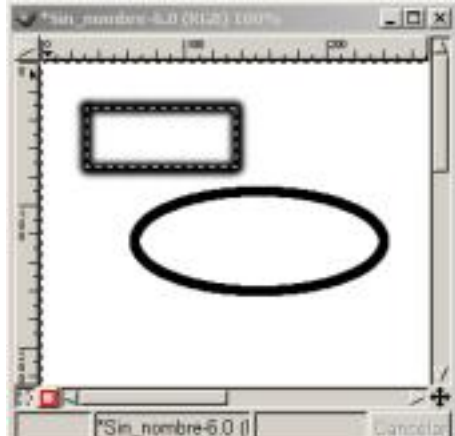
Circle

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

Editar/ Trazar

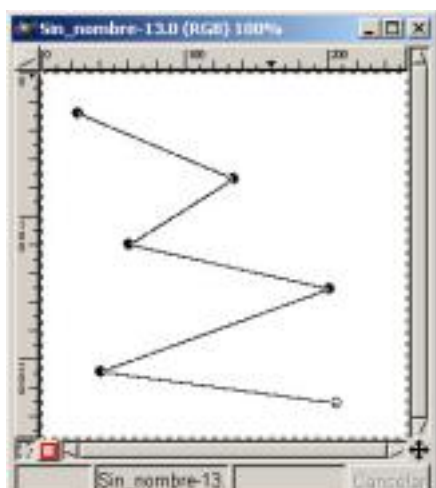


Trabaja con las selecciones con las opciones, veamos un ejemplo. Cajas de Herramientas, las



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

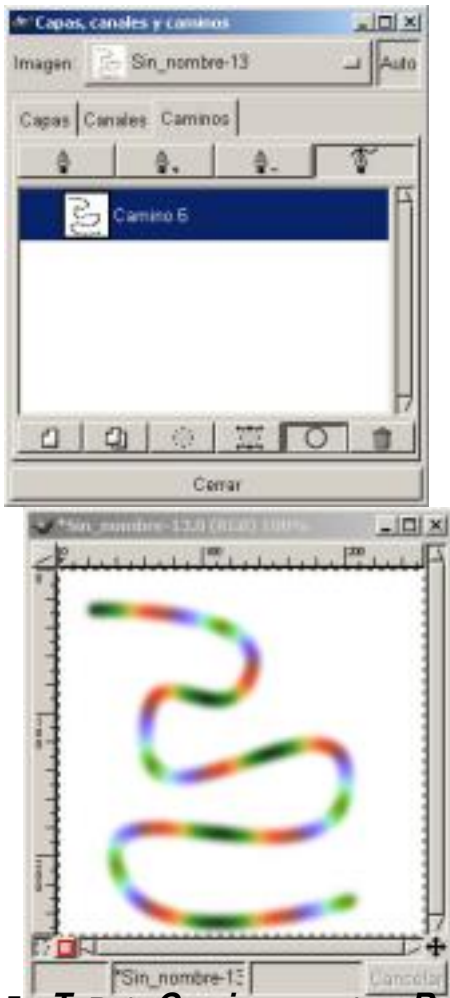




6.1.1. Crear Caminos: Para crear un camino, clicamos sobre el botón **Crear Camino** en la barra de herramientas. También podemos crear un camino clicando sobre el menú **Camino** y luego sobre el ítem **Crear Camino**.



6.1.2. Editar Puntos: Para editar los puntos de un camino, clicamos sobre el botón **Editar Puntos** en la barra de herramientas. También podemos editar un camino clicando sobre el menú **Camino** y luego sobre el ítem **Editar Puntos**.



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

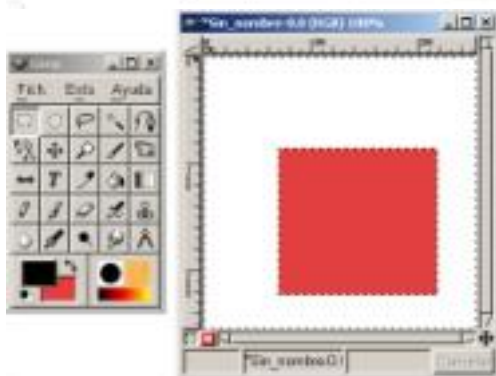
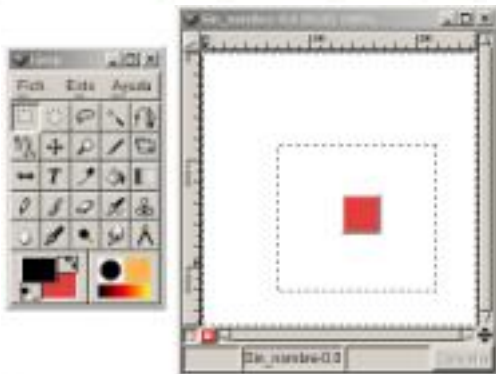
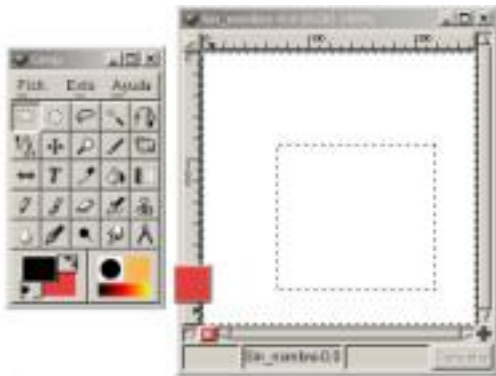
Pintar

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 y color de fondo con color.** 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)

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

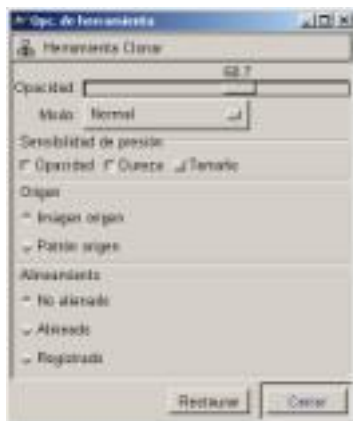


Imagen con defectos: Opciones de herramienta imagen corregida [descargar ejemplos de una imagen con defectos](#) [descargar ejemplos de una imagen corregida](#)
[Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)