

Diseño gráfico con GIMP

Rellenar

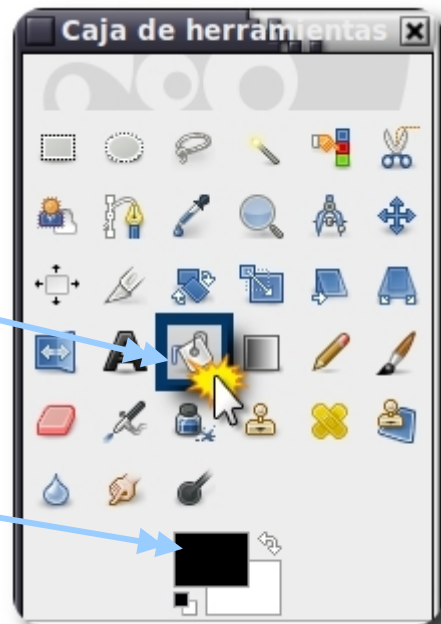
Esta nueva herramienta nos permite rellenar una zona que tenga un color uniforme.

Seleccionamos igual que hemos hecho anteriormente la herramienta "rellenar".

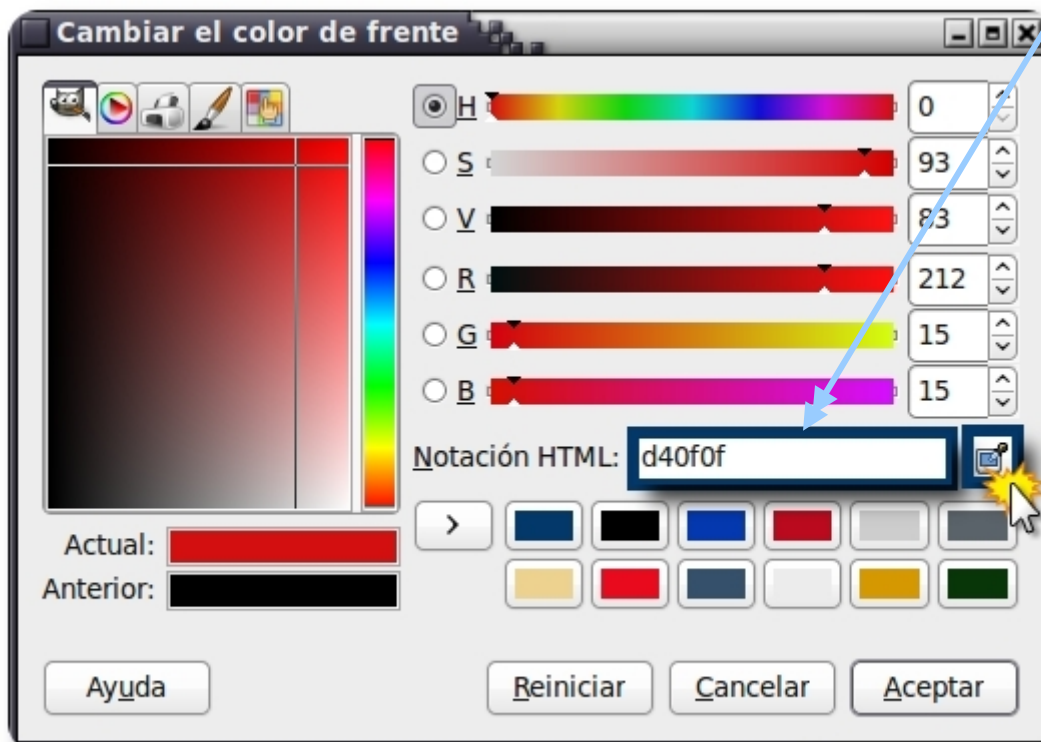
En esta ocasión tenemos que tener en cuenta el color de relleno.

Para ello tendremos que definirlo en los cuadros **colores de frente y fondo**.

Por defecto siempre tendremos el negro como color de frente y el blanco como color de fondo. El color de relleno por defecto es el de frente, en este caso el negro. Si queremos cambiarlo clicamos encima.

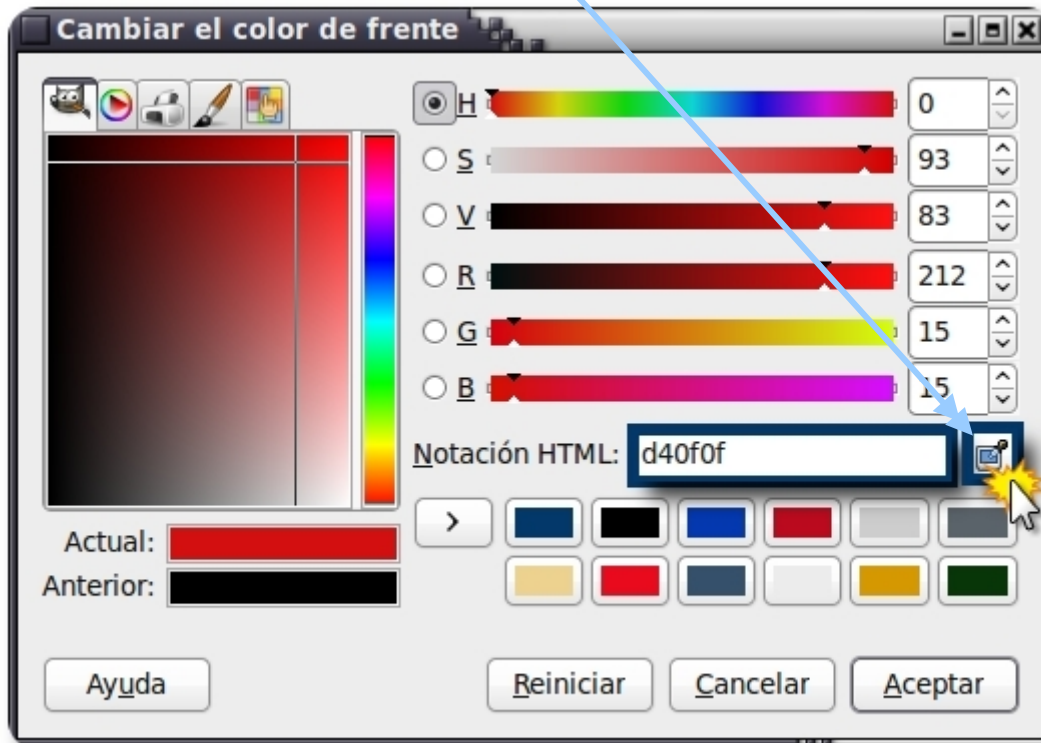


Nos aparecerá una ventana para seleccionar el color. Podemos usar las solapas para elegir la manera que más nos convenga. Merece mención especial la opción de poner el **código de color**.



Diseño gráfico con GIMP

Nos parece también muy interesante la opción "seleccionar" el color de una imagen directamente. Para ello clicamos en el **gotero** que se encuentra al lado del código de color.



Ahora clicaremos en una zona de la que queremos extraer el color. Nos quedará seleccionado. Ahora sólo tendremos que clicar **Aceptar** y volveremos a la imagen que queremos colorear. Clicamos sobre la zona que queremos rellenar e inmediatamente quedará cubierta por el color seleccionado.

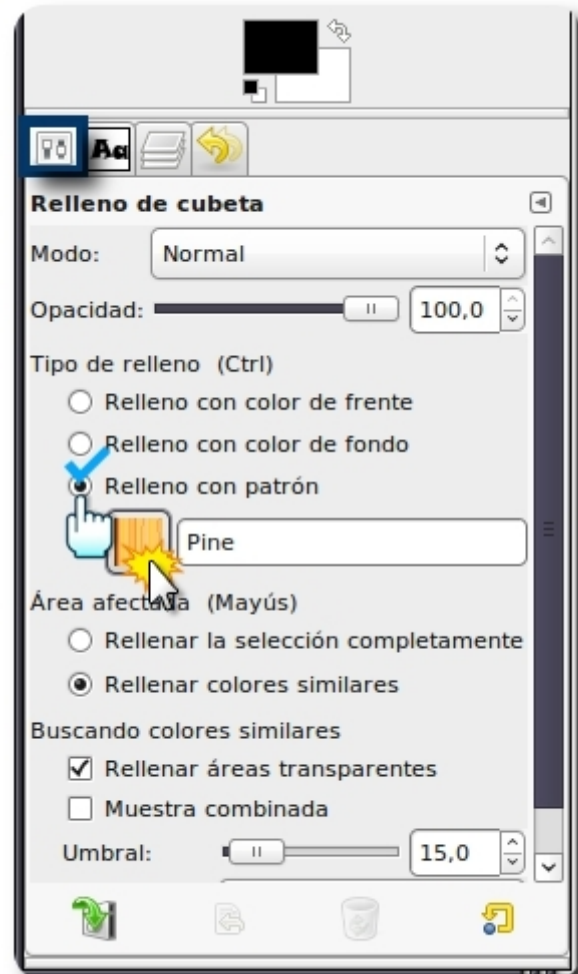
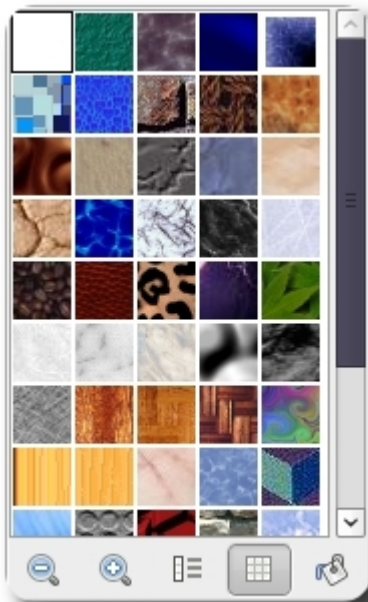


Diseño gráfico con GIMP

Si queremos **rellenar con un patrón** clicaremos sobre la primera solapa de la caja de herramientas (teniendo seleccionada la herramienta rellenar).

Gimp nos ofrece diferentes patrones (texturas). Clicaremos **Relleno con patrón**.

Si queremos ver los diferentes tipos de patrones que ofrece Gimp, clicamos encima del patrón que se nos muestra y veremos una ventana donde elegiremos el patrón que deseemos.



A continuación procederemos como anteriormente.

