



Tutorial Gmsh 4.6.0

Modificar colores y tamaños

Steven Vanegas Giraldo

Universidad Nacional de Colombia
Sede Manizales
2020

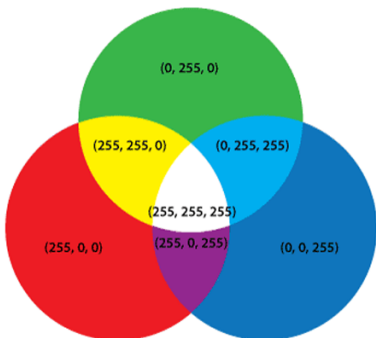


1. Sistema de color RGB
2. Ejes
3. Color de fondo y ejes
4. Tamaño y colores de las entidades
5. Habilitar visualización

1. **Sistema de color RGB**
2. Ejes
3. Color de fondo y ejes
4. Tamaño y colores de las entidades
5. Habilitar visualización

Intensidades de los colores primarios. Cualquier color puede ser representado por 3 números entre el 0 y el 255.

{ #1, #2, #3 }



Negro { 0, 0, 0 }

1. Sistema de color RGB
2. **Ejes**
3. Color de fondo y ejes
4. Tamaño y colores de las entidades
5. Habilitar visualización

Para generar ejes al modelo se puede usar el siguiente comando:

General.Axes = #;

- No ejes : 0
- Ejes simples: 1
- Ejes en forma de caja: 2
- Rejilla completa: 3
- Rejilla abierta: 4

1. Sistema de color RGB
2. Ejes
3. **Color de fondo y ejes**
4. Tamaño y colores de las entidades
5. Habilitar visualización

Para cambiar el color de fondo se puede usar el siguiente comando:

General.Color.Background = {#1, #2, #3};

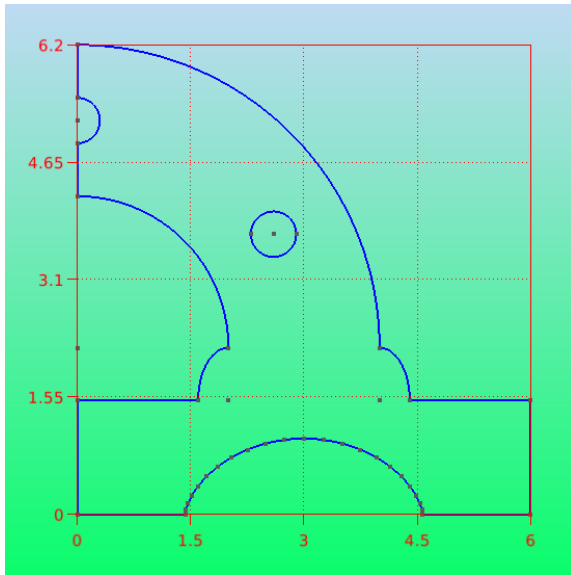
Por defecto, **General.Color.Background = {255, 255, 255};**.

Para cambiar el color de los ejes se puede usar el siguiente comando:

General.Color.Axes = {#1, #2, #3};

Por defecto, **General.Color.Axes = {0, 0, 0};**.

Color del fondo y ejes



1. Sistema de color RGB
2. Ejes
3. Color de fondo y ejes
4. **Tamaño y colores de las entidades**
5. Habilitar visualización

Para cambiar los tamaños de las entidades se pueden usar los siguiente comandos:

Puntos:

Geometry.PointSize = tamanopixeles;

Líneas:

Geometry.LineWidth = anchopixeles;

Para cambiar los colores de las entidades se pueden usar los siguiente comandos:

Puntos:

Geometry.Color.Points = {#1, #2, #3} ;

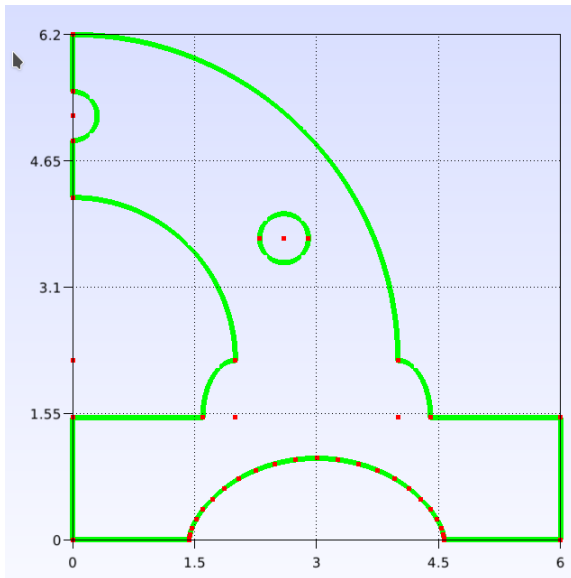
Líneas:

Geometry.Color.Lines = {#1, #2, #3} ;

Para cambiar los colores de determinada entidades se puede usar el siguiente comando:

Color {#1, #2, #3} {entidad;}

- Puntos: **Point**{p_1, p_2, ..., p_n}
- Curvas: **Curve**{c_1, c_2, ..., c_n}
- Superficies: **Surface**{s_1, s_2, ..., s_n}



1. Sistema de color RGB
2. Ejes
3. Color de fondo y ejes
4. Tamaño y colores de las entidades
5. **Habilitar visualización**

Para visualizar puntos:

Geometry.Points =(0/1); → Por defecto 1

Para visualizar líneas:

Geometry.Lines =(0/1); → Por defecto 1