

# Tutorial Gmsh 4.6.0

## Modificar colores y tamaños



Steven Vanegas Giraldo

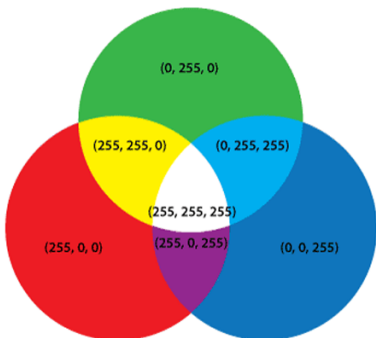


1. Sistema de color RGB
2. Ejes
3. Color de fondo y ejes
4. Tamaño y colores de las entidades
5. Habilitar visualización

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};**.

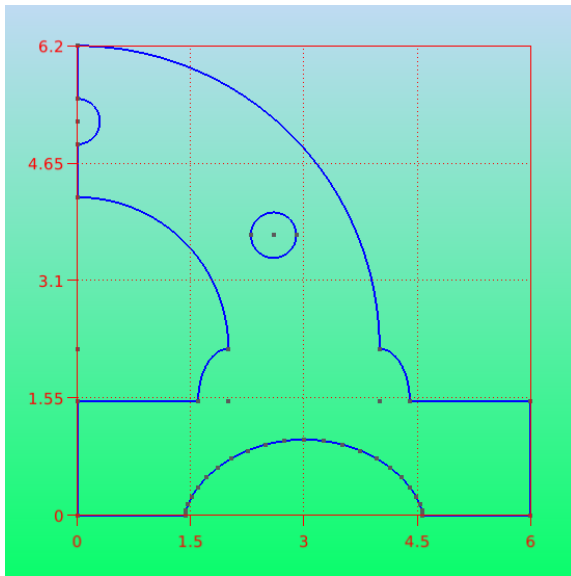
Para cambiar el color de los ejes se puede usar el siguiente comando:

**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} ;**

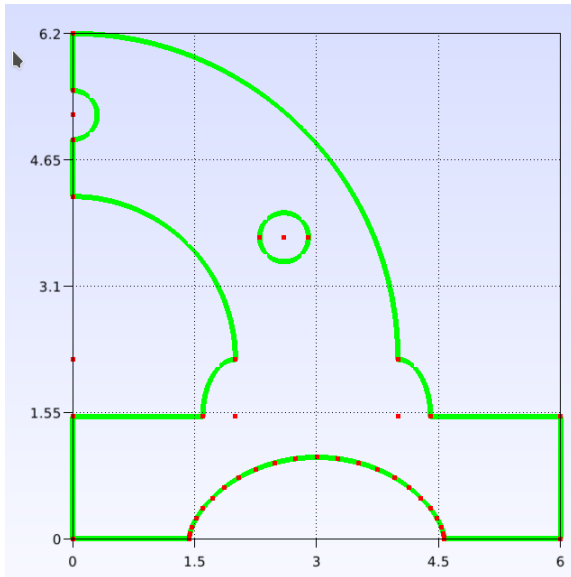
Líneas:

**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