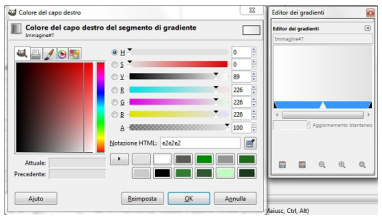
Come disegnare un televisore con Gimp

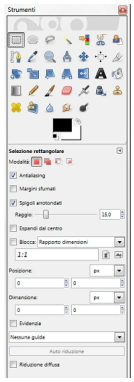
Con **Gimp** possiamo creare un televisore dall'aspetto realistico. Useremo solo alcune funzioni di base come selezione, riempimento, sfumatura e qualche filtro per dare ombre e rilievi. Ricordiamo che filtri come **Layer Effects** sono scaricabili dalla sezione **plug-in registry** del sito ufficiale del programma.

Dal menu **File/Nuovo**, creiamo un nuovo documento dalle dimensioni desiderate, almeno 800x600. Con lo strumento **Sfumatura** riempiamo lo sfondo con un gradiente dal bianco al grigio molto chiaro. Per definire il gradiente usiamo la finestra **Editor dei gradienti** e nel menu attivato dalla freccia in alto a destra cerchiamo la definizione dei colori destro e sinistro.

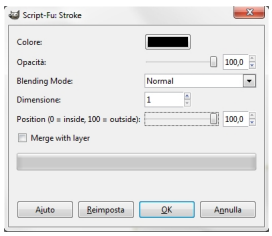


Con la **Selezione Rettangolare** creiamo un rettangolo . Prepariamo un nuovo livello nella palette **Livelli** e riempiamo la selezione di nero con lo strumento **Riempimento**. Creiamo un altro livello e prepariamo un altro rettangolo attivando nel menu contestuale dello strumento **Angoli smussati**

, valore 15, largo quanto il precedente ma molto più stretto che diventerà il bordo cromato.

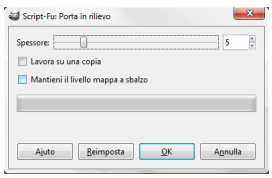


Lo riempiamo di grigio chiaro. Al rettangolo nero applichiamo un gradiente con il grigio scuro. Diamo un **Layer Effect**/**Stroke** di **Colore** nero, **Dimensione** 1, **Position Outside**.

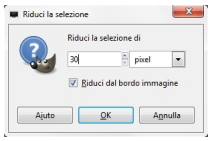


Al rettangolo grigio applichiamo un gradiente dal grigio al bianco (2c252e) e un filtro **Decorativi**/ **Porta in rilievo**

.

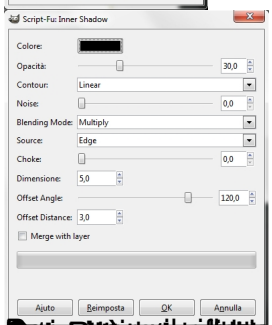


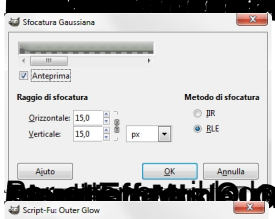
Per creare degli effetti luminosi sul bordo, con la **Selezione a mano libera** tracciamo due rettangoli obliqui, uno più largo ed uno più lungo che attraversano lo schermo. Creiamo un nuovo livello e riempiamo le due selezioni di bianco. Variamo l'
Opacità
del livello tra 3 e 5. Per creare lo schermo nero selezioniamo il rettangolo scuro e quindi diamo
Seleziona/Riduci
e inseriamo 30.

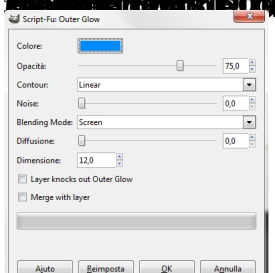


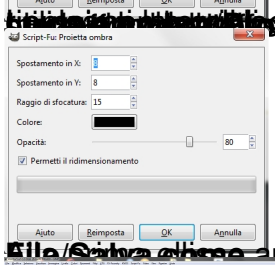
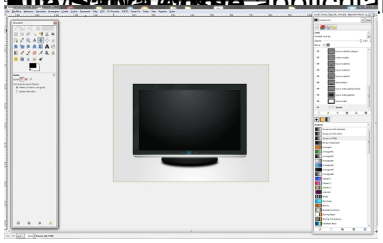
Creiamo un nuovo livello e riempiamo la selezione di nero. Quindi diamo **Effect Layer/Stroke**
Dimensione
1 pixel,
Colore
bianco,
Outside
e riduciamo l'
Opacità
del livello stroke a 30. Riempiamo il rettangolo nero con un gradiente radiale su toni del grigio molto scuro. Usiamo i filtri
Disturbo/Diffusione
e
Layer Effects/Inner Shadow
con
Multiply
,
Opacità
30,
Size
5,
Choke
0 e
Distance
3.

Diffusione
Anteprima
Ammontare della diffusione
Orizzontale: 5
Verticale: 5
px
Aiuto
OK
Annulla


Script-Fu: Inner Shadow
Colore:
Opacità: 30,0
Contour: Linear
Noise: 0,0
Blending Mode: Multiply
Source: Edge
Choke: 0,0
Dimensione: 5,0
Offset Angle: 120,0
Offset Distance: 3,0
Merge with layer
Aiuto
Reimposta
OK
Annulla


Sfocatura Gaussiana
Anteprima
Raggio di sfocatura
Orizzontale: 15,0
Verticale: 15,0
px
Metodo di sfocatura
IIR
RLE
Aiuto
OK
Annulla


Script-Fu: Outer Glow
Colore:
Opacità: 75,0
Contour: Linear
Noise: 0,0
Blending Mode: Screen
Diffusione: 0,0
Dimensione: 12,0
Layer knocks out Outer Glow
Merge with layer
Aiuto
Reimposta
OK
Annulla


Script-Fu: Proietta ombra
Spostamento in X: 8
Spostamento in Y: 8
Raggio di sfocatura: 15
Colore:
Opacità: 80
Permetti il ridimensionamento
Aiuto
Reimposta
OK
Annulla