

Disegniamo una candela con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

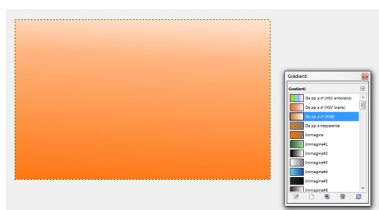
Giovedì 06 Ottobre 2011 08:46 - Ultimo aggiornamento Domenica 09 Ottobre 2011 14:30

Creiamo una candela con Gimp

Utilizzando la selezione rettangolare e quella ellittica è facile disegnare con [Gimp](#) una realistica candela. Vediamo come procedere.



Creiamo un nuovo documento e con lo strumento **Sfumatura** lo riempiamo con un gradiente dall'arancio al bianco.



Creiamo quindi un nuovo livello dalla palette **Livelli** e tracciamo una **Selezione Rettangolare** che riempiamo di rosso. Su un nuovo livello creiamo una **Selezione Ellittica** larga quanto il rettangolo e la riempiamo di rosso. Creiamo un nuovo livello, prepariamo una **Selezione Ellittica** più piccola e la riempiamo di un rosso più scuro. Duplichiamo tutti e tre i livelli e usiamo il filtro **Render/Nuvole/Plasma** e riduciamo l'**Opacità** dei livelli al 15%. Applichiamo quindi tra i [Layer effects](#) prima **Innershadow** e poi

Disegniamo una candela con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

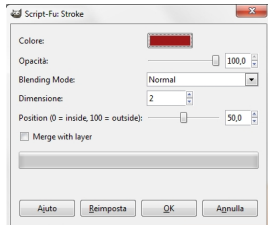
Giovedì 06 Ottobre 2011 08:46 - Ultimo aggiornamento Domenica 09 Ottobre 2011 14:30

Stroke

e

InnerGlow

sui colori del rosso scuro.



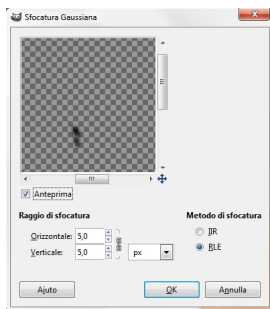
All'ellisse più piccola applichiamo anche un **DropShadow** per aumentare l'effetto cavità. Su un nuovo livello disegniamo lo stoppino usando il

Pennello

e un colore nero e gli applichiamo

Sfocature/Gaussiana raggio 5

.



Su un nuovo livello creiamo un cerchio con la **Selezione Ellittica**, lo riempiamo di nero, lo sfociamo e ne riduciamo l'

acità

per ottenere l'alone scuro sotto allo stoppino. Per ottenere la fiamma usiamo il

Pennello

sui colori del giallo su un nuovo livello. Facciamo due duplicati del livello e con

Colori/Colora

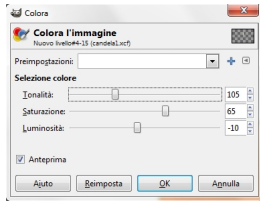
ne variamo la tinta.

Op

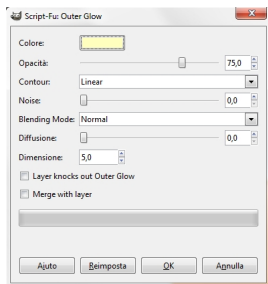
Disegniamo una candela con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 06 Ottobre 2011 08:46 - Ultimo aggiornamento Domenica 09 Ottobre 2011 14:30



Scegliamo dal menu della palette **Livelli Fondi in basso** e unifichiamo i tre livelli della fiamma. Applichiamo una **Sfocatura da movimento** tra i filtri e quindi un **Outer Glow** con tonalità gialla sia allo stoppino che alla fiamma.



Infine salviamo con **File/Salva come**.

