

Il fumo non fa male... ma solo con Inkscape!

Scritto da Cristina Bruno

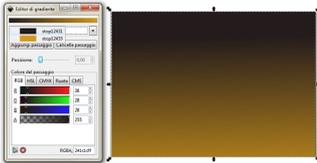
Mercoledì 17 Settembre 2014 09:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 17 Settembre 2014 09:24

Disegniamo una pipa con Inkscape

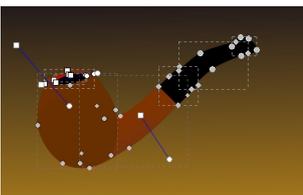
Cosa sarebbero **Holmes** o **Maigret** senza la loro pipa? A volte un accessorio serve a caratterizzare un personaggio meglio di mille parole. Proviamo allora a disegnare una pipa con [Inkscape](#)



Iniziamo dallo sfondo ottenuto con **Crea rettangoli** e l'impostazione della sfumatura lineare dal pannello **Riempimento e contorni**.



Passiamo quindi a **Disegna tracciati** per realizzare la sagoma della pipa utilizzando il nero ed il marrone con sfumature lineari.

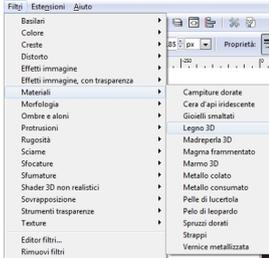


Il fumo non fa male... ma solo con Inkscape!

Scritto da Cristina Bruno

Mercoledì 17 Settembre 2014 09:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 17 Settembre 2014 09:24

Per ottenere l'effetto legno usiamo l'apposito filtro **Materiali/Legno 3d**.



Poi aggiungiamo il fumo che sfociamo tramite Riempimento e contorni.



Con **Crea ellissi** disegniamo l'ovale della cenere prima giallo e poi rosso e simuliamo applicando dei filtri in Materiali come **Cera, Magma, Marmo o Metallo**. Aggiungiamo poi un ovale nero che sfociamo per scurire.

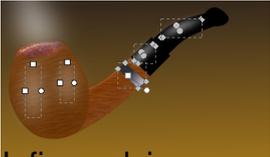


Sempre con Crea ellissi prepariamo degli ovali bianchi che sfociamo per avere i riflessi.

Il fumo non fa male... ma solo con Inkscape!

Scritto da Cristina Bruno

Mercoledì 17 Settembre 2014 09:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 17 Settembre 2014 09:24



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

