

## Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

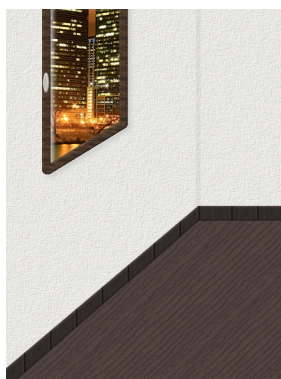
Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 09 Giugno 2011 17:08 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:39

---

### Stanza con finestra

Con [Gimp](#) possiamo creare un ambiente tridimensionale usando poche semplici funzioni come la selezione, il riempimento e qualche filtro.



Creiamo uno sfondo bianco circa 700x1000. Creiamo un nuovo livello nella palette **Livelli** e con la **Selezione a mano libera**

creiamo lo spazio per il pavimento in prospettiva. Usiamo lo strumento

**Riempimento**

attivando

**Motivo**

e scegliendo un legno. Per modificare il colore usiamo

**Colori/Colora**

.



## Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 09 Giugno 2011 17:08 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:39

---

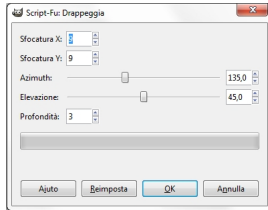
Per aumentarne le venature usiamo il filtro **Distorsioni/Rilievo** attivando **Mappa a sbalzo**.  
Diamo

### Seleziona/Inverti

, creiamo un nuovo livello e applichiamo il filtro

### Artistici/Drappeggia

per dare rugosità alle pareti.



Applichiamo di nuovo **Colora** per raggiungere una tonalità sul grigio. Le linee del pavimento non sono coerenti con la prospettiva e quindi usiamo gli strumenti

### Ruota

e

### Scala

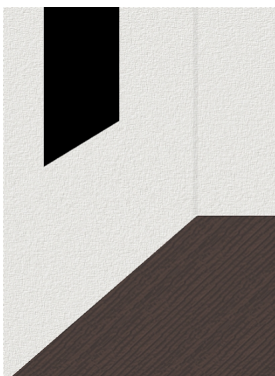
per ottenere il risultato voluto. Per evidenziare l'angolo creiamo una selezione rettangolare sottile, prepariamo un nuovo livello e la riempiamo di nero per poi ridurre l'

### Opacità

del livello a 4. In un nuovo livello creiamo ora una

### Selezione a mano libera

che riempiamo di nero e che sarà lo spazio per la finestra.



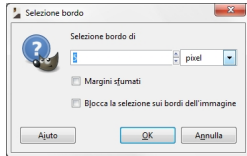
## Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 09 Giugno 2011 17:08 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:39

---

Importiamo la foto di un paesaggio notturno in un nuovo livello, inquadriamo la parte che ci serve e quindi diamo **Seleziona/inverti** e cancelliamo il superfluo. Invertiamo nuovamente la selezione e le applichiamo **Luce e Ombra/Proietta ombra** per ottenere l'alone di luminosità del vetro. Per creare la cornice della finestra aumentiamo la selezione con **Seleziona/Bordo** inserendo 5 pixel.



Prepariamo un nuovo livello e riempiamo la selezione sempre con una texture legno. Diamo il filtro **Decorativi/Porta in rilievo** con valore 5. Possiamo aggiungere una maniglia creando un nuovo livello e riempiendo una **Selezione ellittica** con un colore sul grigio e applicando il filtro

**Decorativi/Porta in rilievo**

. L'effetto del riflesso sulla maniglia lo otteniamo come fatto per il **pulsante con l'effetto**

[glossy](#)

. Creiamo quindi un altro livello e tracciamo con la

**Selezione a mano libera**

il contorno del battiscopa. Lo riempiamo con un

**Riempimento**

con

**Motivo**

in legno che modifichiamo sempre con

**Colora**

. Diamo un

**Porta in rilievo**

con valore 2 e

**Sfocature/Gaussiana**

sempre con valore 2. Se fossero necessari interventi di correzione per le giunzioni nella zona d'angolo possiamo sempre utilizzare lo strumento

**Clona**

. Infine salviamo con

**File/Salva come**

.

## Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 09 Giugno 2011 17:08 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:39

---

