

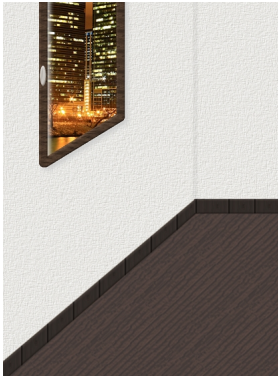
Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

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**.

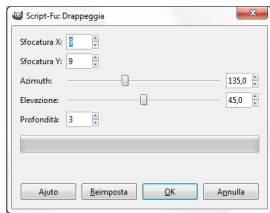
Diamo

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

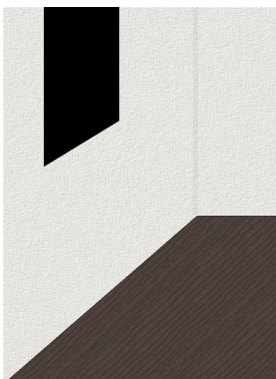
per ottenere il risultato voluto. Per evidenziare l'angolo creiamo una selezione rettangolare sottile, prepariamo un nuovo livello e la riempiamo di nero per poi ridurre l'

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.

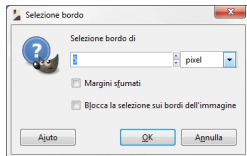


Creare un ambiente tridimensionale con Gimp

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 **Selezione/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 **Selezione/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

