

Disegnare una digicam con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 24 Luglio 2011 20:05 - Ultimo aggiornamento Domenica 21 Agosto 2011 15:29

Come disegnare una fotocamera con Gimp

Con un po' di pazienza con [Gimp](#) possiamo costruire oggetti tridimensionali di uso quotidiano. Vediamo come disegnare una fotocamera. Gli strumenti principali da usare sono le selezioni, le sfumature e qualche filtro in particolare per creare ombre e rilievi.



Partiamo da un nuovo documento con lo sfondo nero. Nella palette **Livelli** creiamo un nuovo livello con sfondo trasparente. Con lo strumento

Selezione rettangolare

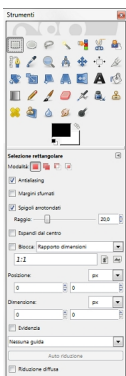
tracciamo un rettangolo avendo cura nei controlli dello strumento di attivare

Spigoli arrotondati

e di porre il

raggio

a 20.



Con lo strumento **Sfumatura** riempiamo la selezione di un gradiente dal bianco al nero.

Disegnare una digicam con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 24 Luglio 2011 20:05 - Ultimo aggiornamento Domenica 21 Agosto 2011 15:29

Duplichiamo il livello, lo ingrandiamo del 10% con

Livello

riempiamo con una sfumatura più scura e lo portiamo sotto il primo livello trascinandolo nella palette

Livelli

. Duplichiamo il primo livello e gli applichiamo un

Disturbo/Diffusione

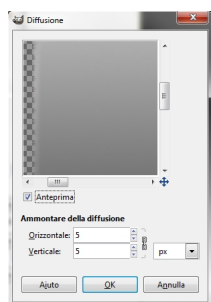
per poi ridurre l'

Opacità

del livello al 30%.

Livello/Scala

e lo



Ad entrambi i livelli applichiamo il filtro **Decorativi/Porta in rilievo** e **Luce e ombra/Proietta ombra** con un colore

grigio. Per creare il flash creiamo un nuovo livello e con la selezione rettangolare senza spigoli arrotondati tracciamo un rettangolo che riempiamo di nero. Duplichiamo il livello, lo rimpiccioliamo al 90% con il comando

Scala Livello

e lo riempiamo con una

Sfumatura

sul grigio.

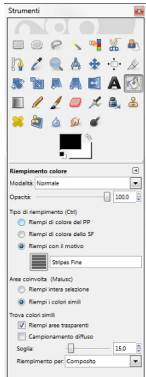


Disegnare una digicam con Gimp

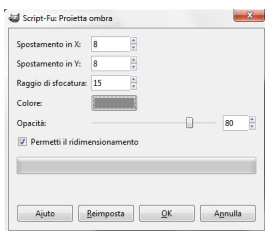
Scritto da Cristina Bruno

Domenica 24 Luglio 2011 20:05 - Ultimo aggiornamento Domenica 21 Agosto 2011 15:29

Con **Colori/Colora** diamo una leggera tonalità giallina. Duplichiamo ancora il livello e scegliamo un **Riempimento** con motivo a sottili strisce.



Riduciamo l'**Opacità** del livello al 20% circa. Per creare il puntino di illuminazione sotto il flash creiamo un altro livello e con la **Selezione ellittica** creiamo un cerchio. Lo riempiamo con una **Sfu matura grigia** e diamo **Porta in Rilievo** e **Proietta Ombra**.

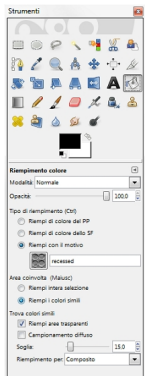


Duplichiamo il livello, lo rimpiccioliamo al 90% e lo riempiamo di un rosso scuro che eventualmente attenuiamo con **Colori/Colora**. Per creare l'impugnatura di plastica usiamo ancora la **Selezione Rettangolare** con **Spigoli arrotondati**, su un nuovo livello, e la riempiamo con un motivo a cerchi grigi scelto tra i motivi disponibili.

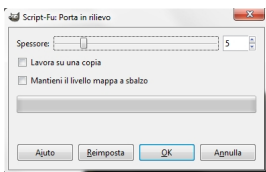
Disegnare una digicam con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 24 Luglio 2011 20:05 - Ultimo aggiornamento Domenica 21 Agosto 2011 15:29



Applichiamo **Porta in Rilievo** e **Proietta ombra**.



Per disegnare le rotelline superiori usiamo sempre la **Selezione ellittica**, riempimenti sfumati sul grigio ed effetti come

Porta in rilievo

. Per creare l'obiettivo utilizziamo 5 nuovi livelli con selezioni ellittiche concentriche riempite di sfumature sul grigio a cui applichiamo

Sfocature/Gaussiana

, **Proietta ombra** e

Porta in rilievo

per dare l'effetto lucido. Al centro creiamo un nuovo livello con una

Selezione rettangolare

dagli

Spigoli arrotondati

riempito di nero ed altri due uno con una

Selezione ellittica

, riempita di nero ed un altro a cui applichiamo il filtro

Luce e ombra/Supernova

con

Opacità

Disegnare una digicam con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 24 Luglio 2011 20:05 - Ultimo aggiornamento Domenica 21 Agosto 2011 15:29

ridotta. Infine per i particolari come la piccola sagoma a fianco dell'obiettivo e l'anello per il cinturino usiamo ancora le selezioni su nuovi livelli riempite sempre sui toni del grigio. Volendo possiamo inserire una scritta con lo strumento

Testo

e applicarle un filtro per il rilievo. Infine salviamo con

File/Salva come

.

