

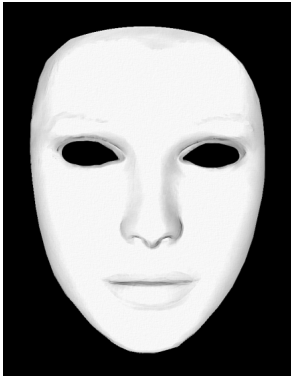
Disegnare una maschera con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

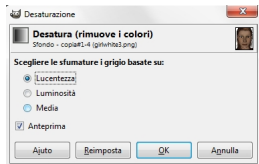
Venerdì 17 Giugno 2011 14:37 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:37

Maschera bianca

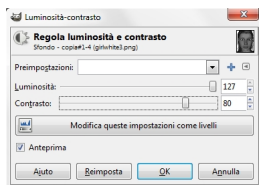
Con [Gimp](#) abbiamo un sistema rapido e di effetto per creare una classica maschera bianca. Carichiamo il ritratto cercando di scegliere un bel primo piano frontale.



Duplichiamo il livello nella palette **Livelli** e diamo **Colori/Desaturazione**.



Aumentiamo ora la luminosità e il contrasto, utilizzando i parametri del pannello **Colori/Luminosità e Contrasto**, fino a renderlo quasi bianco.



Disegnare una maschera con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 17 Giugno 2011 14:37 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:37

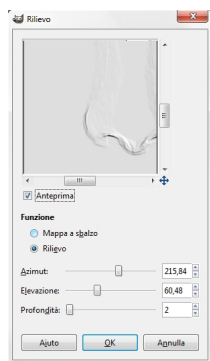
Con la **Selezione a mano libera** seguiamo il contorno del viso, usiamo **Seleziona/Inverti** e quindi

Cancella

. Abbiamo così l'ovale della maschera. Usiamo il filtro

Distorsioni/Rilievo

per dare più volume all'oggetto



Poi con lo strumento **Sfumino** sfumiamo i contorni degli occhi ed eliminiamo le sopracciglia.

Prendiamo poi lo strumento

Scherma e Brucia e usiamo **Scher**

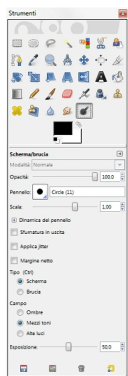
ma

pe

r schiarire le labbra e

Brucia

per segnare di più le ombre a destra del profilo del naso e dell'occhio.



Disegnare una maschera con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 17 Giugno 2011 14:37 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:37

Con la **Selezione a mano libera** seguiamo il contorno interno dell'occhio e poi lo coloriamo di nero. Ripetiamo l'operazione con l'altro occhio.



Per aumentare le ombre possiamo duplicare il livello da menu della palette **Livelli** e applicare **Filtri/Artistici/Drappeggia**

e quindi ridurre l'

Opacità

del livello quasi al minimo. Salviamo il disegno con

File/Salva come

.

Volendo si può colorare la maschera oppure aggiungerle dei disegni. Un'altra possibilità è quella di cancellare solo metà del viso del ritratto e quindi ottenere un disegno parzialmente coperto dalla maschera.