

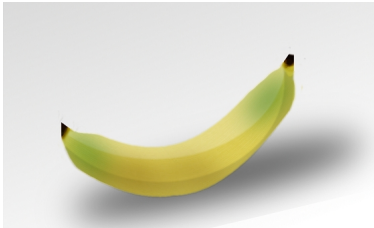
Disegniamo una banana con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 13 Aprile 2012 08:16 -

Frutta fresca con Gimp

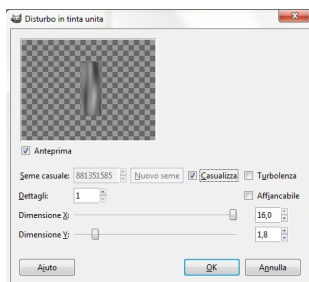
Continuiamo ad usare [Gimp](#) per disegnare oggetti realistici. Questa volta proviamo con una banana.



In un nuovo documento creiamo due nuovi livelli nella palette **Livelli**. In ciascuno usiamo la Selezione rettangolare per disegnare due rettangoli che riempiamo nel primo caso di giallo e nel secondo di nero.



Usiamo **Render/Disturbo in tinta unita** per ottenere la texture nel rettangolo nero. Portiamo al massimo il valore X e riduciamo quasi al minimo Y.

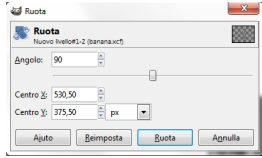


Disegniamo una banana con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 13 Aprile 2012 08:16 -

Con l'apposito strumento ruotiamo il livello di 90°.

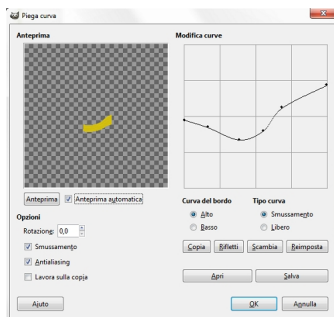


Nella palette Livelli settiamo la modalità su **Moltiplicatore** e riduciamo l'**Opacità** al 12%. Con gli strumenti di trasformazione uniformiamo le dimensioni dei livelli e quindi diamo **Livelli/Fondi in basso** per unire i due rettangoli.



Ora usiamo **Distorsioni/Piega curva** per ottenere la forma della banana. Possiamo aggiungere uno sfondo graduato dal bianco al grigio con lo strumento **Sfumatura**.

.

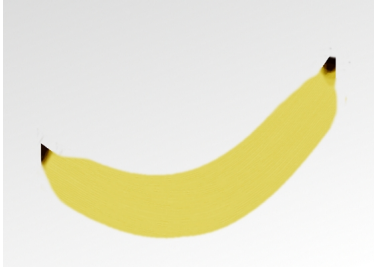


Disegniamo una banana con Gimp

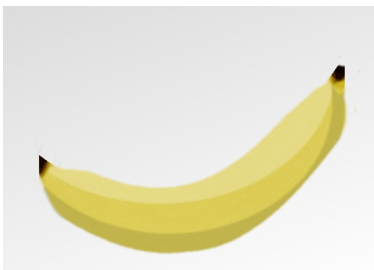
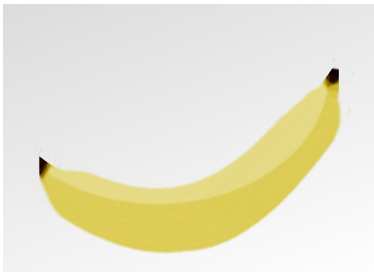
Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 13 Aprile 2012 08:16 -

Con lo strumento **Cancellino** smussiamo i contorni e quindi con **Brucia** scuriamo le parti terminali.



Creiamo un duplicato del livello che riempiamo di nero e ne riduciamo l'opacità al 15% per dare più corposità all'oggetto. Creiamo quindi dei nuovi livelli dove tracciamo delle selezioni ellittiche di dimensioni diverse che riempiamo di bianco, nero, giallo e verde. Ne riduciamo l'opacità e usiamo la sfocatura gaussiana per creare le diverse sfumature del frutto. Il metodo è quello già visto altre volte per ottenere l'effetto glossy.



Disegniamo una banana con Gimp

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 13 Aprile 2012 08:16 -



Infine creiamo l'ombra con **Luce e ombra/Proietta ombra** e salviamo con **File/Salva come**.

