


CREARE UN EFFETTO FUOCO

1. Come background è stato usato il colore bianco; creo un nuovo layer, *Layer -> New Raster Layer*. A tal punto, usando lo strumento di Selezione , creo una selezione rettangolare pari a circa la metà dell'area di lavoro in altezza, mentre la larghezza coinciderà con quella dell'immagine. Tale zona servirà poi per riempirla con le fiamme.
2. Dovete ora creare la sfumatura da usare per le fiamme: scegliete come colore del contorno un marrone (es.: #852F09) ed aprite poi la finestra Material e selezionate la scheda dei Gradienti e cliccate sul pulsante Edit. Nella schermata che comparirà, bisogna che cambiate i vari parametri (Tipo, Gradiente e Trasparenza) seguendo i settaggi di Fig. 1. Impostate prima il Tipo a "Duotone Red", poi impostate come colore del "Custom" il colore #FF7815, poi invertite gli indicatori sulla barra più in alto, in modo tale che il colore marrone sia a sinistra e il colore giallino a destra. Poi cliccate sull'indicatore di sinistra della seconda barra e settate come valore dell'opacità 0; spostate poi i triangolini in modo tale da portare il bianco fino a circa 2/3 della barra ed il nero a destra. Nella barra più in basso vedrete l'anteprima del vostro gradiente compresa la trasparenza. Fatto ciò cliccate su OK ed impostate a 0 i valori dell'Angolazione e delle ripetizioni ed un valore lineare allo stile.

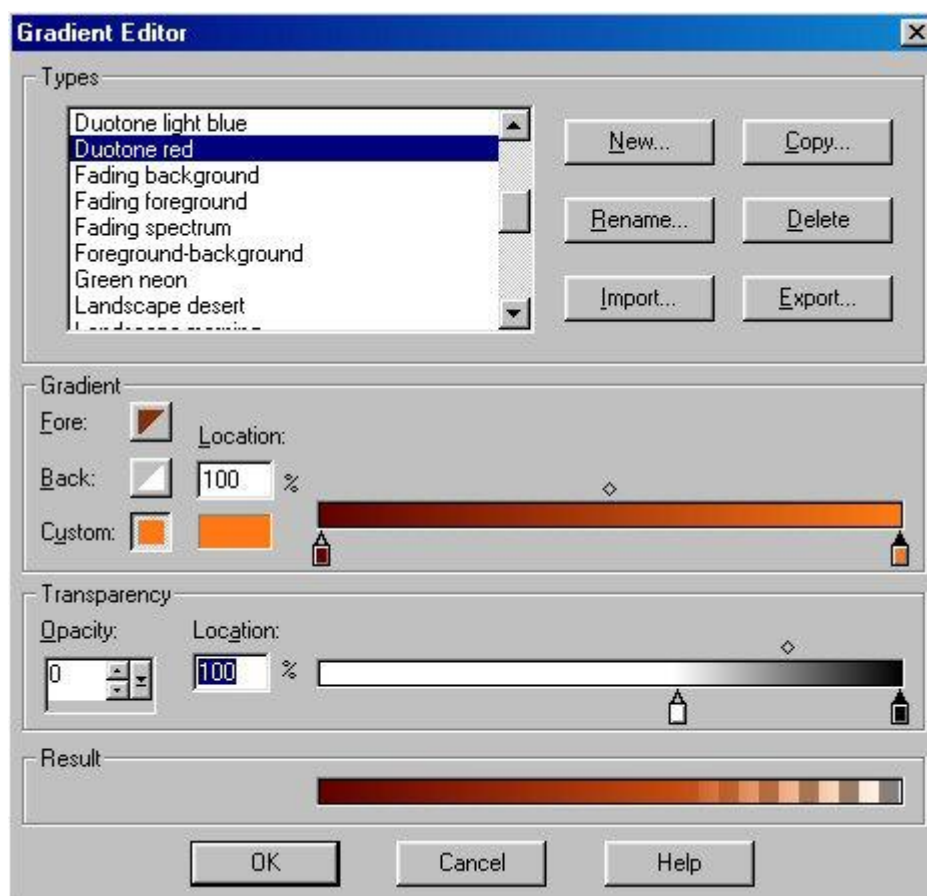


Fig. 1


3. A tal punto riempite la selezione con tale gradiente e togliete poi la selezione.
4. Ora usate lo strumento Warp Brush  e cambiate le sue opzioni come mostra la Fig. 2.



Fig. 2

Iniziate quindi a disegnare le fiamme partendo a disegnarle dalla zona in basso più scura, salendo con un movimento serpeggiante fino a quando non si forma la punta della fiamma. Dopo aver disegnato le fiamme, dovete cliccare sul tasto Apply situato sulla barra delle opzioni di tale strumento per rendere definitive le fiamme da voi disegnate. Finché non confermate l'effetto non potrete lavorare su nient'altro. Notate che le fiamme possono essere disegnate anche usando il corrispondente Picture Tube.


5. Potete ora rafforzare l'effetto fiamma duplicando il livello stesso una o più volte (magari cambiando anche il gradiente), *Layers* -> *Duplicate*, e spostatelo con lo strumento Move  più in basso in modo tale da creare delle fiamme in primo piano. L'immagine finale è quella in Fig. 3; le fiamme nere (non tanto realistiche) sono state create, dopo aver unito tutti i livelli, sempre con lo strumento Warp. In Fig. 4 è mostrato un altro esempio. L'effetto Fumo può essere ottenuto applicando *Adjust* -> *Softness* -> *Soft Focus* ad un livello di fiamme.



Fig. 3



Fig. 4