
Manuale di base II



A cura di Anna F. Leopardi

Indice generale

Modifica e conversione d'immagini.....	3
Duplicazione.....	3
Modalità.....	3
Trasformazione.....	4
Lo strumento ghigliottina.....	4
Scala.....	5
Autoritaglio.....	5
Ritaglio manuale.....	6
Selezione, copia ed incolla come nuovo.....	6
I colori.....	8
I livelli.....	9
Esempio d'uso dei livelli per modificare un'immagine.....	10
Tecniche di fotoritocco.....	12
Clone (duplica).....	12
Effetto foto in bianco e nero.....	13
Effetto cartone animato.....	13
Effetto ovale/cornice.....	15
Copyright.....	17

Modifica e conversione d'immagini

Contrariamente ad altri programmi di grafica bitmap gratuiti, Gimp è in grado di aprire una gran varietà di formati: svg, pdf, eps, ps, ppm, raw, che possono essere modificati e convertiti a loro volta in altri formati.

È inoltre in grado di catturare le schermate del desktop, sia da combinazione di tasti (ALT+STAMP, STAMP), sia dal menù

File > Acquisizione > Immagine schermo.

L'interazione con OpenOffice2 è perfetta e, grazie agli strumenti copia/taglia ed incolla, è possibile importare un'immagine da OpenOffice2 a Gimp e viceversa.

Con il drag 'n drop puntato sulla toolbox, si possono inoltre aprire le immagini direttamente dal browser oppure dalla finestra di Esplora risorse.

Duplicazione

Un'immagine può essere duplicata con la combinazione dei tasti CTRL+D, oppure dal menù della finestra immagine:

Immagine > Duplica

Modalità

Un'immagine a colori in modalità RGB può essere convertita ad una tavolozza di non oltre 256 colori, quindi indicizzata specifico per le gif, oppure in una scala di grigi dal menù della finestra immagine:

Immagine > Modalità > RGB - Scala di grigi - indicizzata



RGB



Scala di grigi



Indicizzata

Trasformazione

Un'immagine può essere riflessa orizzontalmente, verticalmente, ruotata di diversi gradi ed infine suddivisa in parti uguali (ghigliottina) accedendo al menù

Immagine > Trasforma

Lo strumento ghigliottina

Lo strumento Ghigliottina è utile quando bisogna dividere un'immagine in diverse parti, per estrapolarne alcuni particolari, oppure, nel caso di un'immagine pesante, per caricarla su una pagina web. In quest'ultimo caso, la suddivisione dell'immagine in più parti riduce i tempi di caricamento e questa va inserita in una tabella in cui i valori di spaziatura tra le celle e di spaziatura tra i margini della tabella ed i contenuti siano di 0 pixel.

La procedura

Aprire dal menù principale

File > Apri

l'immagine da dividere e dal righello, trascinando il mouse tenendone premuto il tasto sinistro, tracciare delle guide verticali ed orizzontali in modo tale da avere quattro settori uguali (Fig. 1).

Attivare lo strumento Ghigliottina dalla barra dei menù della finestra immagine

Immagine > Trasforma > Ghigliottina

per ottenere un' immagine per ogni settore tracciato (Fig. 2).

Le singole immagini vanno salvate nel formato più adatto alle proprie esigenze ed inserite in una tabella.

Lo strumento ghigliottina



Fig. 1

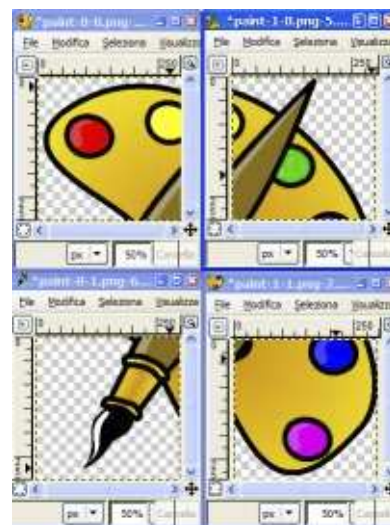


Fig. 2

Scala

Per scalare un'immagine è sufficiente selezionare nella barra dei menù della finestra immagine

Immagine > Scala immagine

assegnando i valori appropriati alle dimensioni ed alla qualità:



Autoritaglio

A volte un'immagine può presentare dei margini eccessivi, oppure delle aree vuote che occupano spazio e che è opportuno ridurre:

Immagine > Autoritaglio immagine



Originale



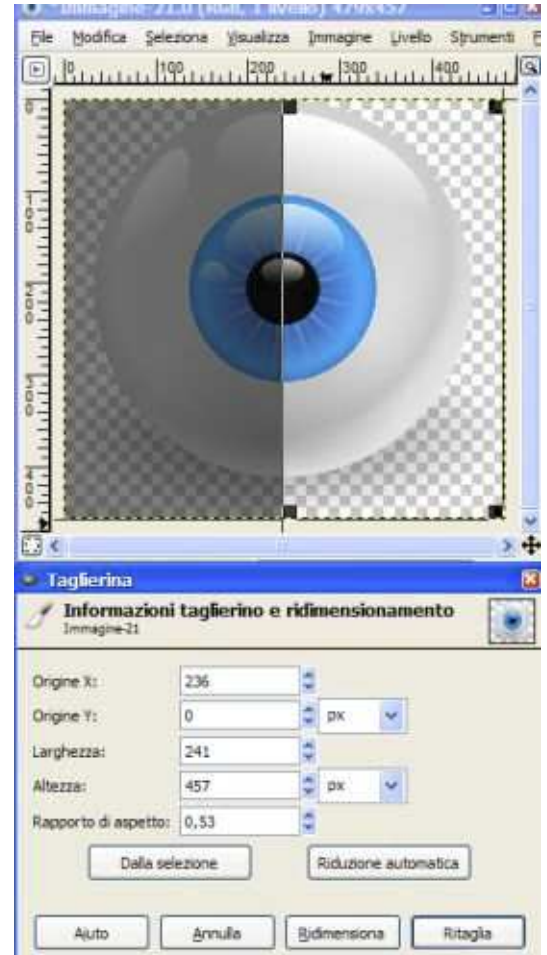
Modificata

Ritaglio manuale

Il taglierino, presente nella toolbox e nella barra dei menù della finestra immagine

Strumenti > Strumenti di trasformazione > Taglio e ridimensionamento

consente di ritagliare a mano qualsiasi immagine =>



Selezione, copia ed incolla come nuovo

Per estrapolare parti di un'immagine senza modificarne l'originale, si può ricorrere ai diversi strumenti di selezione presenti nella toolbox => oppure nella barra dei menù della finestra Immagine .



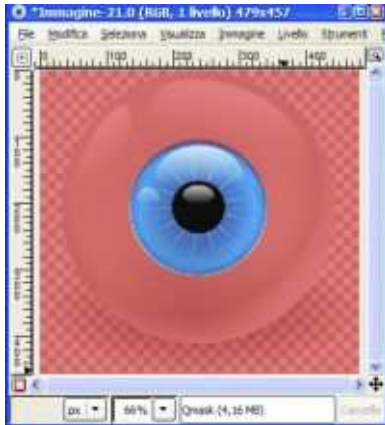
dopo aver selezionato l'area interessata, ad esempio l'iride, scegliere dalla barra dei menù della finestra immagine

Modifica > Copia

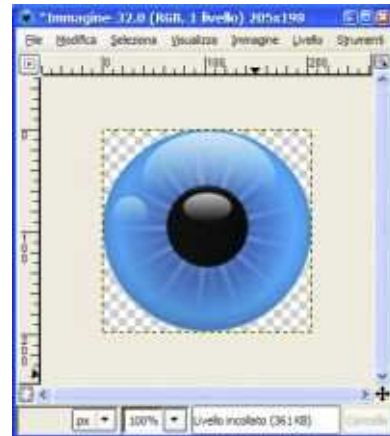
e successivamente dal menù principale

File > Acquisizione > Incolla come nuovo

per ottenere una nuova immagine:



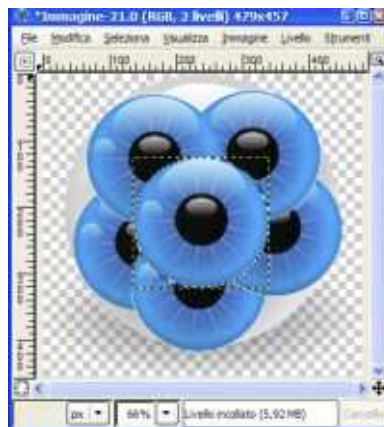
Selezione attiva (maschera veloce)



Selezione copiata/incollata

Per modificare l'immagine originale:

Modifica > Incolla dentro



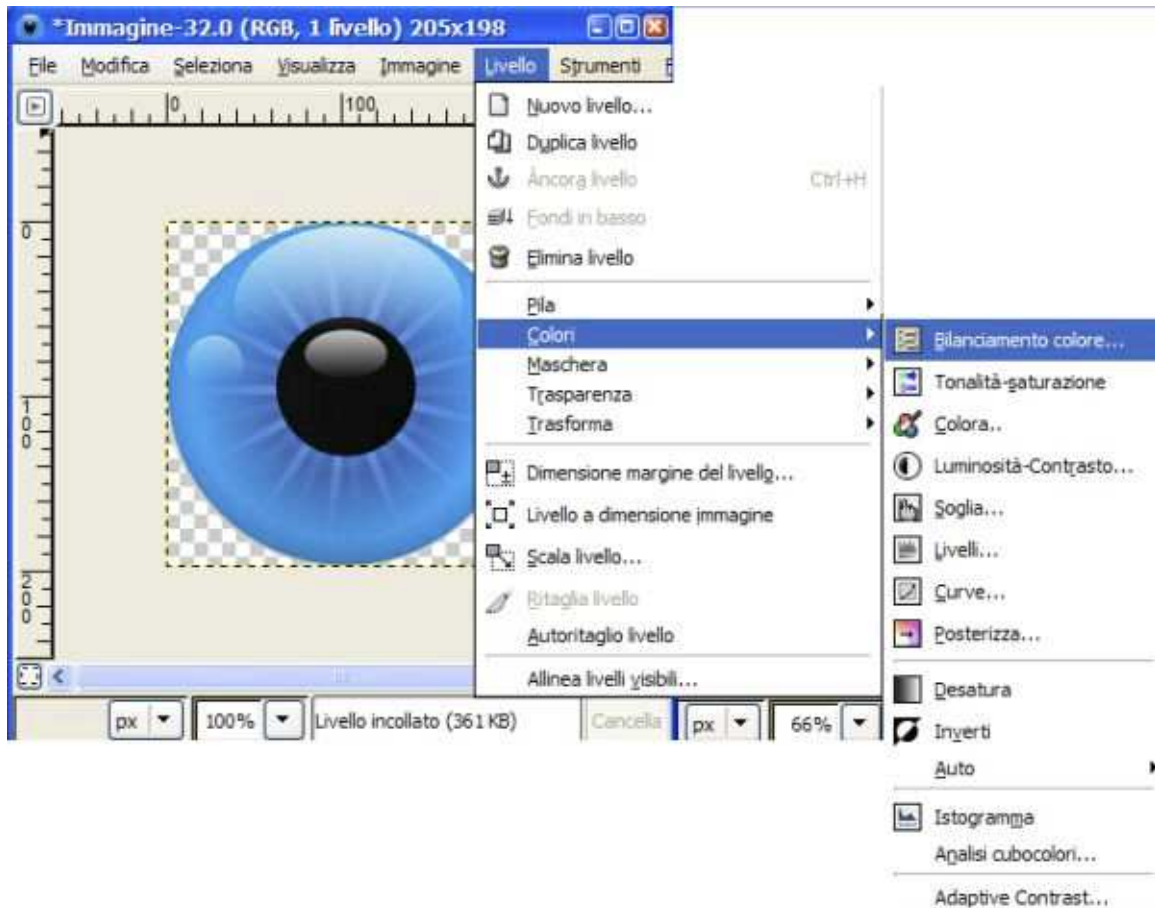
Selezione incollata ripetutamente nell'immagine originale

La stessa procedura può essere effettuata con **Selezione fuzzy**, **Selezione per colore**.

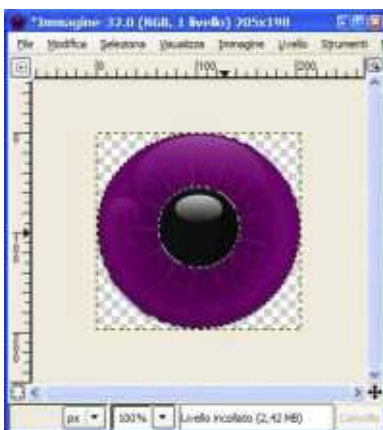
I colori

Modificare i colori di un'immagine è un'operazione semplice con Gimp, che può essere effettuata utilizzando le varie voci presenti nella barra dei menù della finestra immagine

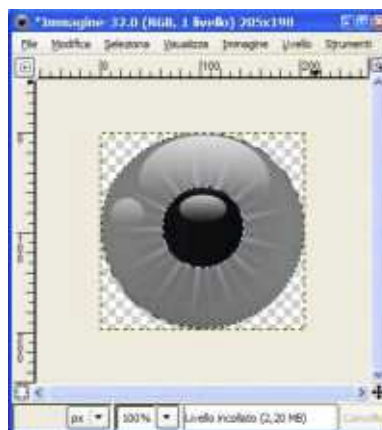
Livello > Colori > Bilanciamento colore / Tonalità-saturazione / Colora / Curve



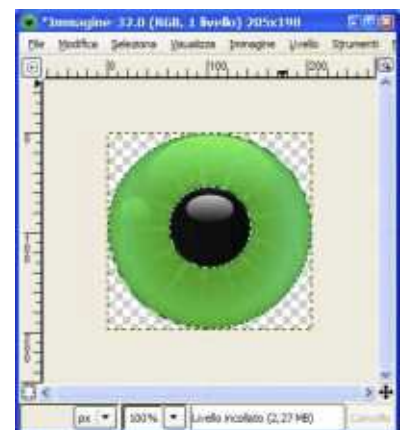
Ovviamente sarà opportuno selezionare, con lo strumento **Selezione per regioni**, tutta l'area di colore interessato. Alcuni esempi:



Colore



Desatura



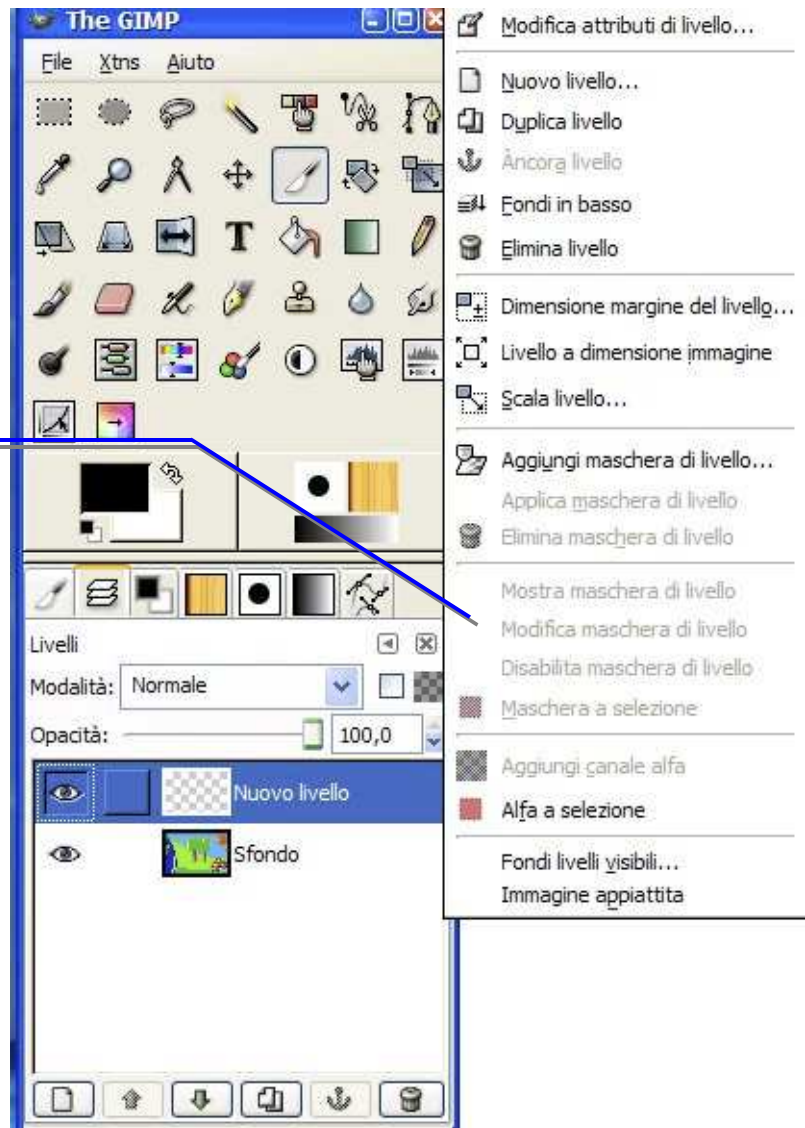
Livelli

I livelli

Quando si lavora su di un'immagine, è preferibile utilizzare i livelli, non solo per evitare modifiche irreparabili all'immagine di partenza, ma anche per poter intervenire sulle singole modifiche che vi si apportano. Una volta terminato il lavoro, è possibile salvare il file mantenendo tutti i livelli inseriti (formato .xcf, nativo di Gimp), in modo da poterli modificare in un momento successivo.

Il livello è uno strato che si va a sovrapporre ed incolonnare all'immagine di base. Con Gimp si gestisce dalla barra dei menù della finestra immagine oppure dall'omonima scheda della barra Opzioni strumenti =>

Menù Livelli: si attiva con il tasto destro del mouse

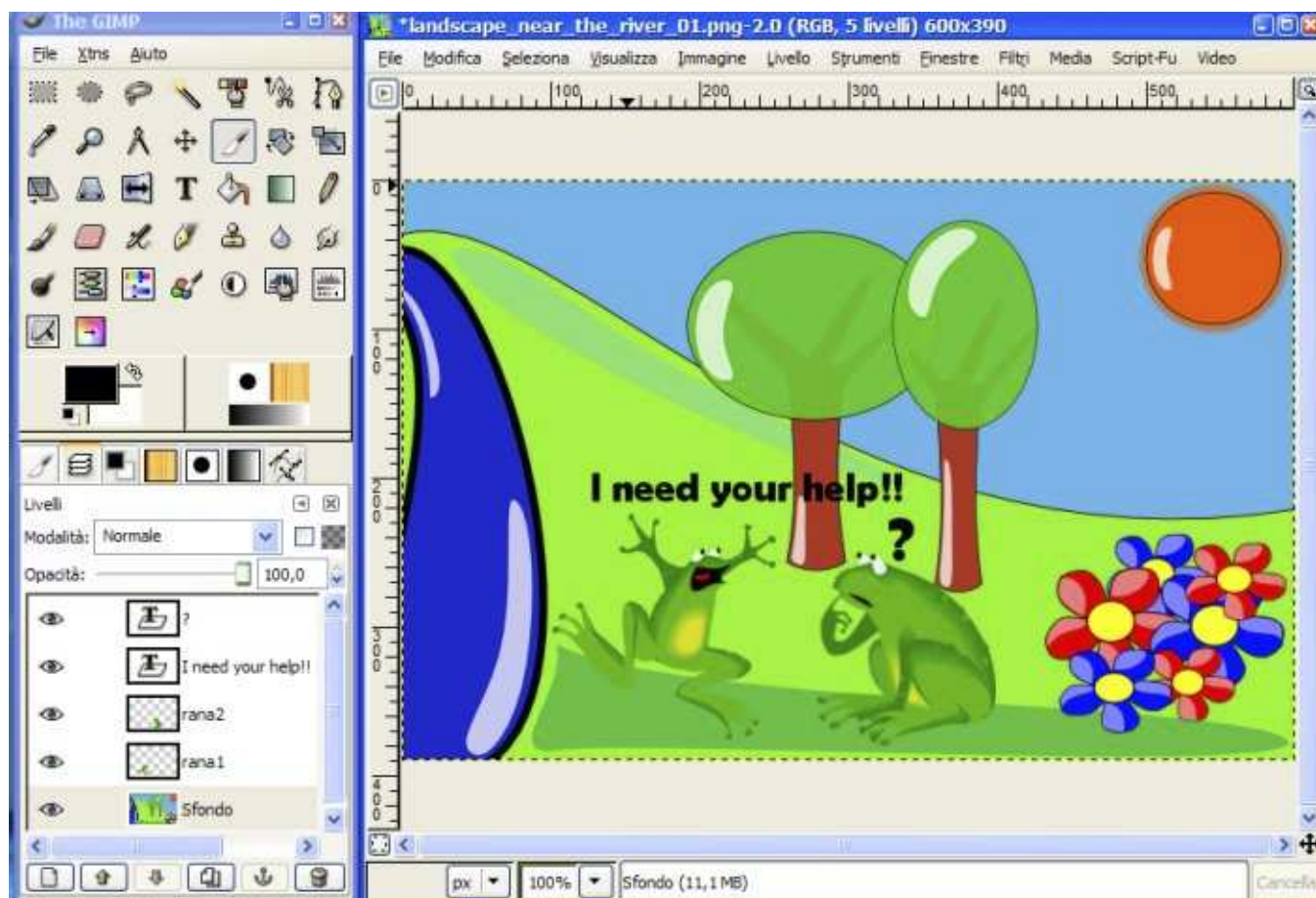


I livelli possono essere spostati verso l'alto o verso il basso rispetto allo sfondo; possono essere duplicati, scalati, fusi, eliminati senza che l'immagine di Sfondo ne risulti modificata; sono fondamentali quando si preparano le gif animate, oppure quando si fa del fotoritocco avanzato.

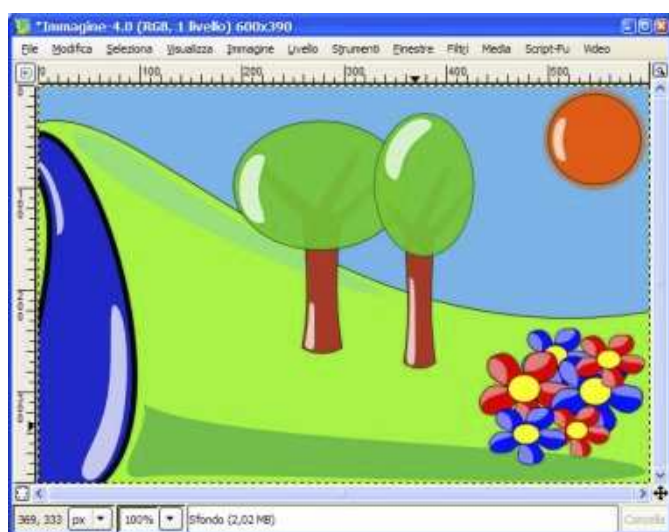
L'aggiunta di un canale alfa permette di gestire la trasparenza dei colori, i diversi gradi di opacità e l'aggiunta di maschere di livello. È bene precisare che la trasparenza verrà mantenuta solo nei formati .xcf, .png e .gif.

¹ Il formato xcf conserva tutti i livelli inclusi nell'immagine senza compressione e mantiene il canale alfa. È il formato ideale per conservare il lavoro originale senza perdere qualità e senza perdere i vari passaggi.

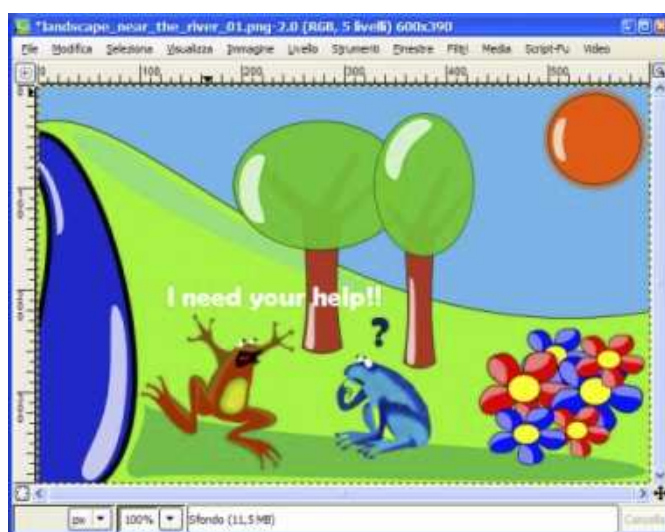
Esempio d'uso dei livelli per modificare un'immagine



All'immagine originale (livello Sfondo) sono stati aggiunti 4 livelli: ciascuno di essi può essere modificato in maniera indipendente dagli altri (scala, bilanciamento di colore, spostamento, ecc.); può essere reso invisibile (icona occhio), fuso con altri, rinominato:



Originale

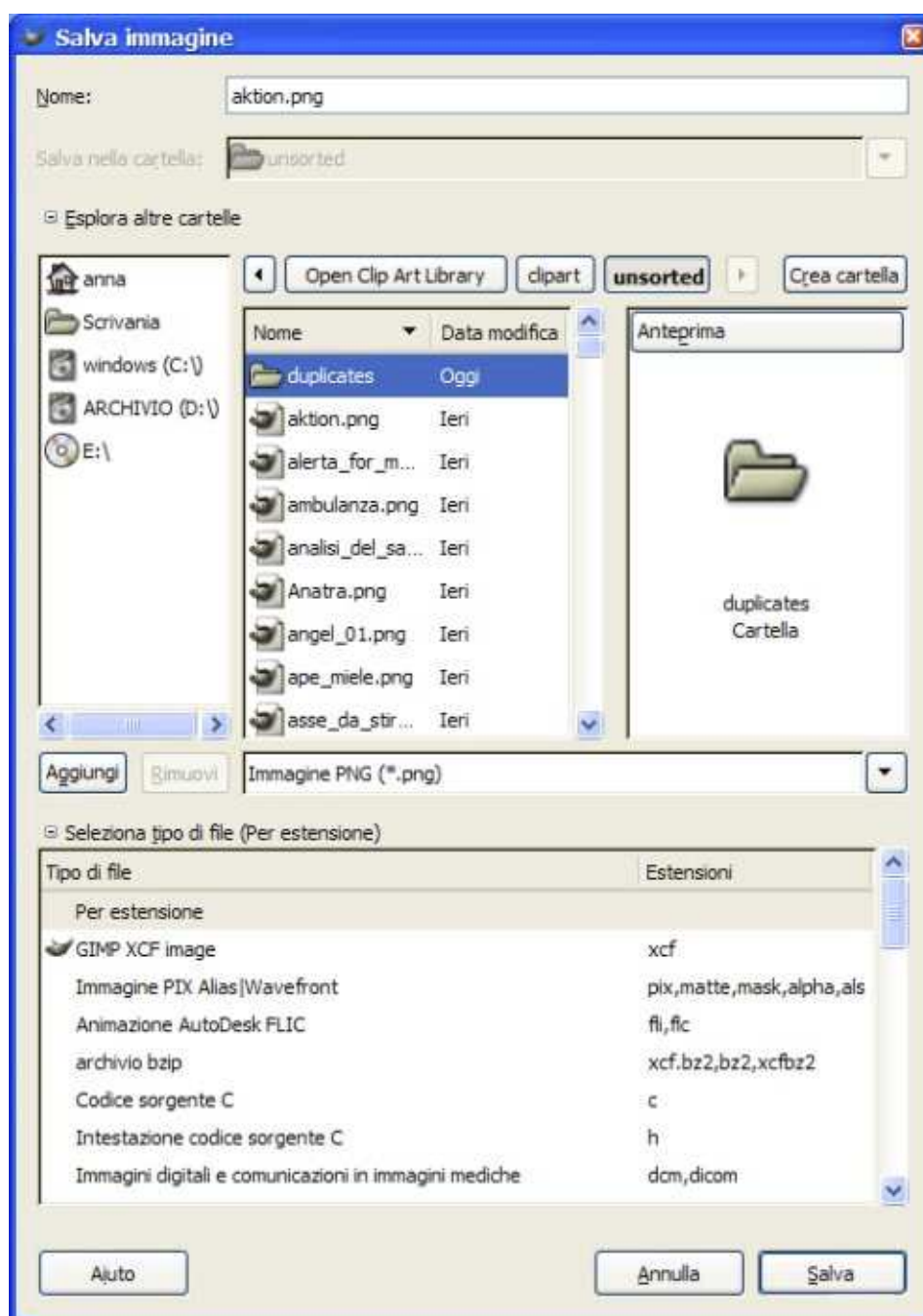


Modificata con livelli

Per salvare l'immagine così modificata, selezionare dalla barra dei menù della finestra immagine la voce

File > Salva con nome

e selezionare il formato più opportuno dalla finestra di dialogo di salvataggio, sarà cura del programma stesso provvedere ad esportare l'immagine nei formati che non supportano la trasparenza (jpg, tiff, bmp, ecc.) e che appiattiscono l'immagine:



Se si ha intenzione di riprendere l'immagine per continuare il lavoro, sarà opportuno salvarla in formato xcf.

Tecniche di fotoritocco

Clone (duplica)



Lo strumento Duplica/Clone è fondamentale nel fotoritocco di un'immagine: può essere usato per apportare delle modifiche che ad occhio nudo non verranno percepite. Con lo strumento Clone si duplicano i pixel di un'area in un'altra. Nell'esempio che verrà illustrato la foto originale, in basso a sinistra, ha degli elementi che dovranno essere occultati, mentre la foto a destra è il risultato dell'operazione di "clonazione":



Immagine originale



Immagine modificata

In questo caso è abbastanza facile occultare gli sciatori poiché la neve non è omogenea né uniforme nel colore, tuttavia è stato necessario configurare le opzioni dello strumento Duplica come illustrato nell'immagine a destra. È stato infatti scelto un pennello a punta grande con una sensibilità di pressione sfumata; la lunghezza del raggio dello strumento è abbastanza elevata per consentire la duplicazione da aree non modificate. Come sorgente delle aree di pixel da clonare, ovviamente, è stata usata l'immagine stessa.



Effetto foto in bianco e nero

Si può ottenere in diversi modi ed il risultato sarà sempre diverso:

Menù Immagine > Livello > Colori > Desatura

Menù Immagine > Filtri > Colori > Decomponi > RGB



Desatura



Decomponi

Effetto cartone animato

Menù Immagine > Filtri > Artistici > Cartone animato

Si tratta di un filtro che trasforma le foto in disegni applicando un raggio di mascheratura ed aumentando la percentuale del nero.



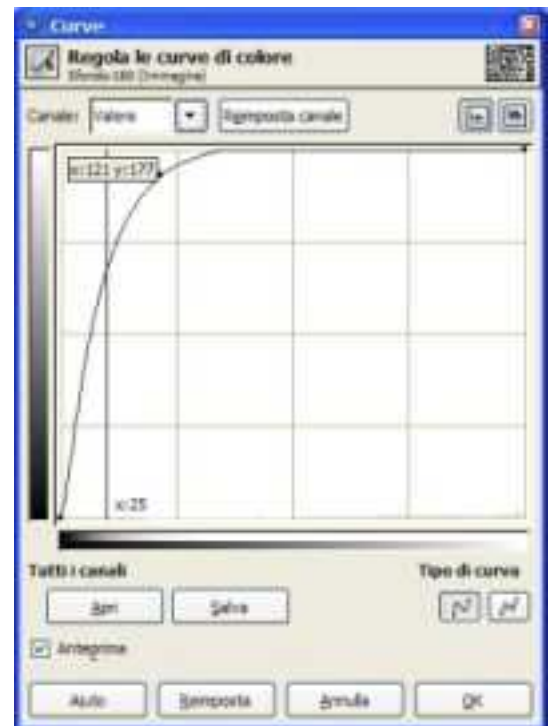
All'immagine poi si può applicare il filtro Decomponi dal menù

Immagine > Filtri > Colore > Decomponi > RGB

Successivamente si regoleranno le curve di colore, modificando il canale **Valore** per smorzare l'eccesso di nero utilizzando lo strumento

Menù Immagine > Livello > Colori > Curve

dove la curva del canale Valore verrà innalzata



Il risultato:



Immagine originale

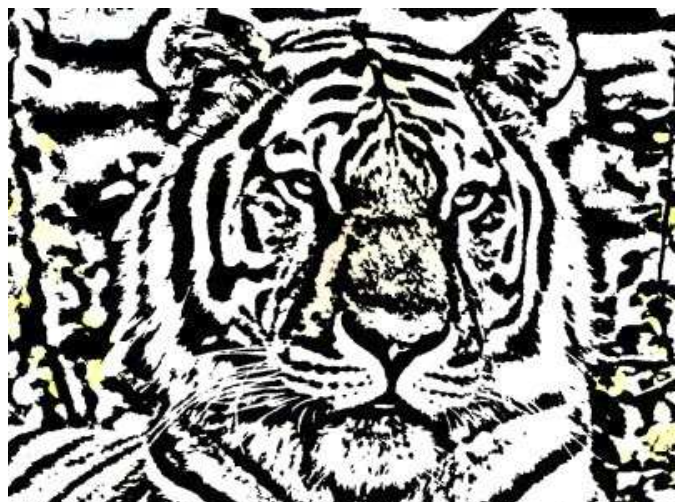


Immagine modificata

Effetto ovale/cornice

Un gradevole effetto che trasforma una foto rettangolare o quadrata in un ovale utilizzando lo strumento **Selezione ellittica**. Selezionare lo strumento **Selezione ellittica** e tracciare un'ellissi sull'immagine. La selezione può essere spostata premendo contemporaneamente i tasti **Shift + Alt**.



Invertire la selezione dal menù **Seleziona > Invertita**; aggiungere il canale alfa dal menù **Livello > Trasparenza > Aggiungi canale alfa** con la pressione dei tasti **Ctrl + K** eliminare la selezione invertita:



Mantenere la selezione attiva e riempirla con un gradiente, oppure con un motivo. Per creare un effetto "incassato" dell'ovale mantenere sempre la selezione attiva sullo sfondo e dal menù **Script-fu > Ombre > Crea ombra** applicare l'ombreggiatura impostando i valori illustrati nell'immagine a destra:



Il risultato:



Immagine originale



Immagine modificata

Copyright

Titolo originale dell'opera: Guida di base Gimp II

Versione 1 del 16 gennaio 2006

Autore: Anna Franca Leopardi

Copyright © 2006 Anna Franca Leopardi.

È permesso copiare, distribuire e/o modificare quest'opera seguendo i termini della Licenza per Documentazione Libera GNU, Versione 1.2 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le sezioni non modificabili intitolate "Modifica e conversione d'immagini" e "Copyright", con nessun testo di fronte copertina, e con nessun testo di retro copertina.

In caso di modifica e/o di riutilizzo parziale della presente opera, secondo i termini della licenza, le annotazioni riferite a queste modifiche ed i riferimenti all'opera originale, devono risultare evidenti e apportati secondo modalità appropriate alle caratteristiche dell'opera stessa. IN NESSUN CASO È COMUNQUE CONSENTITA LA MODIFICA DI QUANTO, IN MODO EVIDENTE, ESPRIME IL PENSIERO O L'OPINIONE DELL'AUTORE.

Quest'opera è stata realizzata nella speranza che possa risultare utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA. Sebbene le informazioni siano state riportate in maniera tale da cercare di assicurarne quanto più possibile la correttezza e l'accuratezza, l'autore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi errore o danneggiamento del sistema che possa derivare in maniera diretta o meno dall'utilizzo delle informazioni in essa contenute.

Tutti i nomi di aziende, prodotti ed i relativi marchi, nonché eventuali loghi riportati nella presente opera, appartengono ai legittimi proprietari.

Queste condizioni e questo copyright si applicano all'opera nel suo complesso, salvo ove espressamente indicato in modo diverso. Una copia della licenza può essere ottenuta presso Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA.

Copyright © 2006 Anna Franca Leopardi.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with the Invariant Sections being entitled "Modifica e conversione d'immagini" and "Copyright" and with no Front-Cover Texts and no Back-Cover Texts.

If you modify this work and/or reuse it partially, under the terms of the license, the notices about these changes and the references about the original work, must be evidenced conforming to the work characteristics. IN NO EVENT IS ALLOWED TO MODIFY WHAT ARE CLEARLY THE THOUGHTS, THE OPINIONS AND/OR THE FEELINGS OF THE AUTHOR.

This work is distributed hoping that it will be useful but WITHOUT ANY EXPLICIT NOR IMPLICIT WARRANTY. Even if information were reported keeping attention to their correctness and accuracy, the author does not assume any responsibility about any error or system damage that could be caused by using the information contained in this work.

All Company names, Product names and related Trademarks and Logos contained in this work, belong to their legitimate owners.

These conditions and this copyright apply to the whole work, except where clearly stated in a different way. A copy of the license can be obtained to Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA.