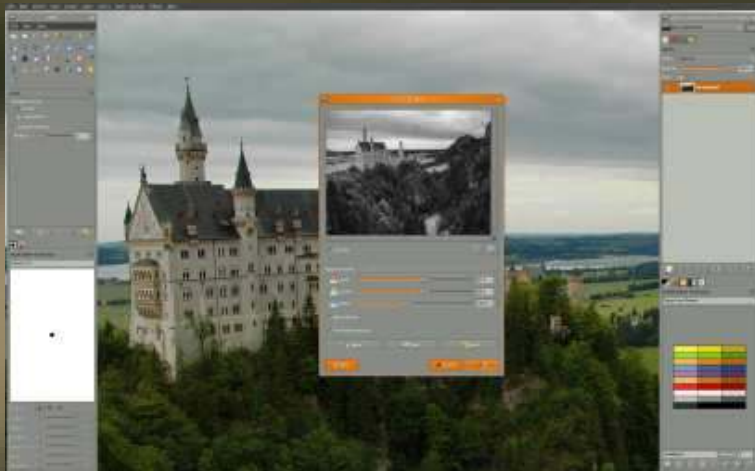




Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

EDIZIONE SPECIALE



GIMP Edizione Speciale

full circle magazine non è affiliata né sostenuta dalla Canonical Ltd..

Cos'è Full Circle

Full Circle è una rivista gratuita e indipendente, dedicata alla famiglia Ubuntu dei sistemi operativi Linux. Ogni mese pubblica utili articoli tecnici e articoli inviati dai lettori.

Full Circle ha anche un podcast di supporto, il Full Circle Podcast, con gli stessi argomenti della rivista e altre interessanti notizie.

Si prega di notare che questa edizione speciale viene fornita senza alcuna garanzia: né chi ha contribuito né la rivista Full Circle hanno alcuna responsabilità circa perdite di dati o danni che possano derivare ai computer o alle apparecchiature dei lettori dall'applicazione di quanto pubblicato.



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Benvenuti a un altro 'speciale a tema'

Presentiamo la serie Gimp di Ronnie Tucker, con cui tutti voi artisti in erba potrete lavorare sfruttando le caratteristiche di questa applicazione grafica immensamente valente, in questa raccolta della serie Gimp dai numeri 6, 12-19, 60-63 e 83.

Vi chiediamo, però, di badare alla data di pubblicazione: le versioni attuali di hardware e software potrebbero essere diverse rispetto ad allora. Controllate il vostro hardware e il vostro software prima di provare quanto descritto nelle guide di queste edizioni speciali. Potreste avere versioni più recenti del software installato o disponibile nei repository delle vostre distribuzioni.

Buon divertimento!

Come contattarci

Sito web:

<http://www.fullcirclemagazine.org/>

Forum:

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

IRC: #fullcirclemagazine su chat.freenode.net

Gruppo editoriale

Capo redattore: Ronnie Tucker
(aka: RonnieTucker)
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster: Rob Kerfia
(aka: admin / linuxgeekery-
admin@fullcirclemagazine.org)

Modifiche e Correzioni
Mike Kennedy, David Haas,
Gord Campbell, Robert Orsino

Si ringrazia la Canonical e i tanti gruppi di traduzione nel mondo.



Gli articoli contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Ciò significa che potete adattare, copiare, distribuire e inviare gli articoli ma solo sotto le seguenti condizioni: dovete attribuire il lavoro all'autore originale in una qualche forma (almeno un nome, un'email o un indirizzo Internet) e a questa rivista col suo nome ("Full Circle Magazine") e con suo indirizzo Internet www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate o create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

Full Circle magazine è completamente indipendente da Canonical, lo sponsor dei progetti di Ubuntu, e i punti di vista e le opinioni espresse nella rivista non sono in alcun modo da attribuire o approvati dalla Canonical.



HOW-TO

Scritto da Luca De Marini

USARE I PLUGIN DI PHOTOSHOP IN GIMP



Bene, sappiamo che uno dei punti deboli di GIMP è la mancanza di un consistente numero di plugin. Photoshop è l'unico software che tutti amano e utilizzano quando si devono applicare ogni sorta di modifica/ trasformazione per le immagini, o quando si deve creare una grafica con l'aiuto di ben specifici plugin. Per Photoshop ci sono centinaia di plugin. Questo è un problema per The Gimp? Non proprio.

Molti di voi forse non lo sanno, ma GIMP supporta un gran numero di plugin di Photoshop, sia su Windows che su Linux grazie a quel meraviglioso strumento chiamato PSPI. Ora, vediamo come utilizzarlo e cosa si può fare con il nostro nuovo giocattolo, pagando nulla, naturalmente!

Cominciamo

Prima di tutto abbiamo bisogno di installare WINE sul nostro Linux (in Ubuntu, cercare il pacchetto WINE in Synaptic), quindi abbiamo bisogno di GIMP e PSPI, naturalmente. Abbiamo anche bisogno di almeno un plugin di Photoshop. Per iniziare ho scaricato due plugin, uno commerciale e uno freeware. Il primo è Designer Sextet dalla Flaming Pear e per il secondo il plugin, quello freeware, ho scelto

Caravaggio da Xero Graphics.

Installazione PSPI e plugin per Photoshop

È il momento di installare PSPI su GIMP. Quello che segue è un estratto del sito PSPI:

"I pacchetti per Linux comprendono tre file: README.linux pspi, un piccolo script di shell pspi.exe.so, il binario che gira in WINE".

Copiate pspi e pspi.exe.so nella vostra cartella personale GIMP plug-in, di solito ~/.gimp-2.2/plugin-ins.

Quando si esegue GIMP comparirà un messaggio di avvertimento "wire_read(): errore", come se pspi.exe.so non potesse essere avviato direttamente. (Lo script PSPI può tuttavia essere - e per GIMP infatti è a tutti gli effetti - un

plug-in di GIMP.) Questo avviso è innocuo (GIMP ignora quel file), ma se si vuole evitarlo, bisogna spostare pspi.exe. da qualche altra parte e modificare lo script PSPI perchè punti alla sua nuova posizione.

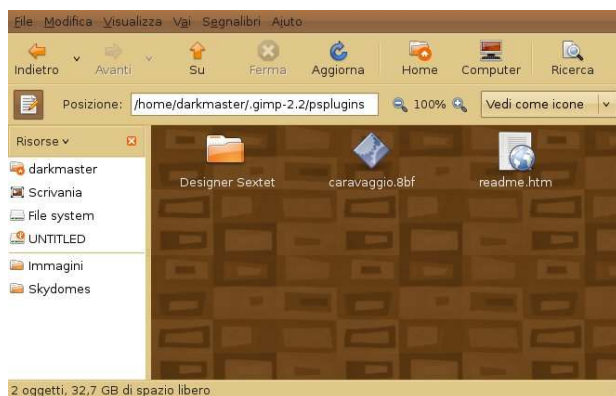
Dopo l'avvio di GIMP, cliccate su Xtns > Photoshop Plug-in Settings e inserire la cartella in cui si intende conservare il plug-in di terza parte di Photoshop (file .8bf) che si desidera utilizzare in GIMP.

È preferibile utilizzare una cartella vuota e quindi installare (copiandoli) i plug-in di Photoshop uno alla volta, verificandoli costantemente. Non è molto utile andare di fretta e installare una grande quantità di plug-in di Photoshop in una sola volta e



essere certi che tutti lavoreranno sotto PSPI.

Così ho fatto quello che c'era scritto nelle istruzioni e ho anche copiato i miei Plugins appena scaricati in una cartella nella mia home, che ho chiamato ~/.gimp-2.2/psplugins.



Ricordatevi che questa cartella di GIMP cui ci si riferisce è una cartella nascosta, quindi, si dovrà impostare il vostro browser di file in modo che esso mostri i file nascosti. Nel mio caso, uso GNOME e Nautilus e vedo i file nascosti utilizzando il menù di Nautilus Visualizza > Visualizza file nascosti.

Impostazione di GIMP

Seguendo la guida, avvio GIMP e si

blocca per alcuni secondi analizzando il plugin appena installato: ma una volta che GIMP è caricato, imprevedibilmente non ottengo alcun messaggio di errore (la guida PSPI avvertiva che

poteva verificarsi un errore, ma non ne ho visti). Al momento tutto funziona bene. Procedendo con le impostazioni, ho aperto il menu di GIMP Xtns > Photoshop Plug-in Settings e questa finestra mostra:



Premete il pulsante Nuovo (nella mia schermata è il foglio di carta bianco con sopra una stella arancione, in alto a sinistra) e scegliete il percorso in cui mettere i plugin di Photoshop. Nel mio caso sappiamo che è

/home/darkmaster/.gimp-2.2/psplugins. Premete il pulsante OK e comparirà un messaggio di avvertimento che il nuovo plug-in verrà caricato al prossimo riavvio di GIMP.



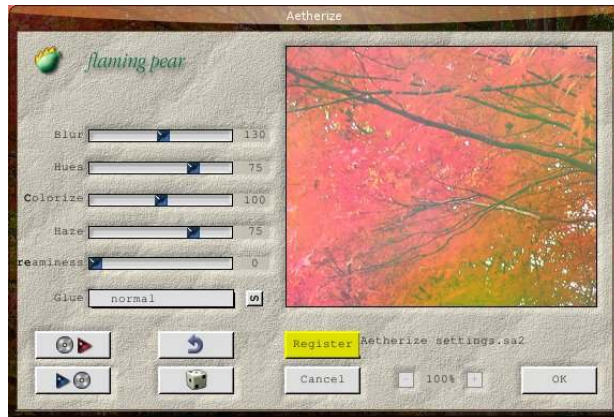
Test dei nuovi Plugins PS

Per completare l'operazione ho chiuso e riaperto The GIMP. Anche ora non ho ancora ricevuto alcun messaggio di errore. Ho poi caricato un'immagine dal mio disco fisso e quindi ho cliccato sul menu Filtri. Il plugin sono nella parte inferiore del menu.

Testiamoli! Funzioneranno? Comincio con Flaming Pear > Aetherize e wow... funziona! Ecco lo



screenshot!



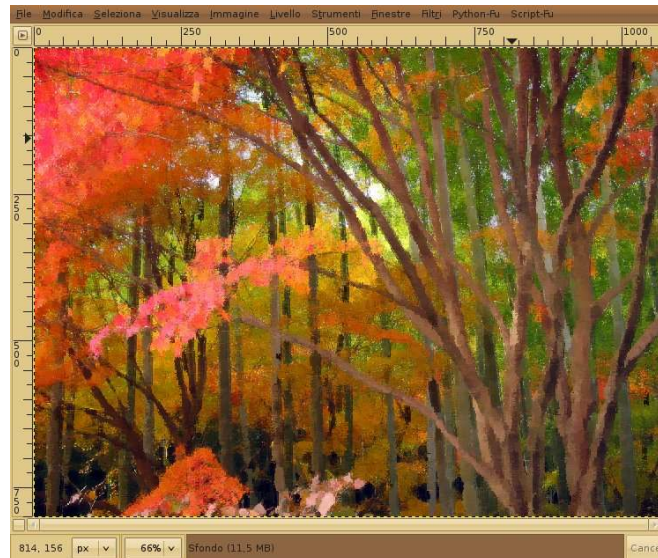
Adesso è il turno di Caravaggio e wow, funziona anche questo! Un'altra schermata per la stampa:



Questo è il risultato dopo aver applicato il filtro Caravaggio (a destra). Non sembra un vero e proprio dipinto? Questo plugin Caravaggio è eccellente ed è freeware.

Conclusioni

Così ho provato due plugin di



Photoshop presi a caso dalla rete e entrambi hanno funzionato. Immagino che grazie a Wine, la compatibilità già molto elevata migliori ad ogni release... Che cosa posso dire ora? Divertitevi e dite addio a uno dei più deprecati difetti di GIMP: la mancanza di validi plugin professionali! Se avete da spendere, è possibile acquistare e utilizzare plugin professionali come quelli forniti da Alien Skin su Linux con The GIMP e PSPI!

Valutazione e Credits

Ok, non è una recensione, ma nondimeno do a questa estensione PSPI per GIMP un 5 su 5. Fa ciò che promette di fare e aggiunge funzionalità di vitale

importanza a The GIMP. Un grande ringraziamento va al progetto WINE, al team PSPI e ai creatori di GIMP.



Per ulteriori informazioni su **PSPI**:

<http://url.fullcirclemagazine.org/1fa7e2>



HOW-TO

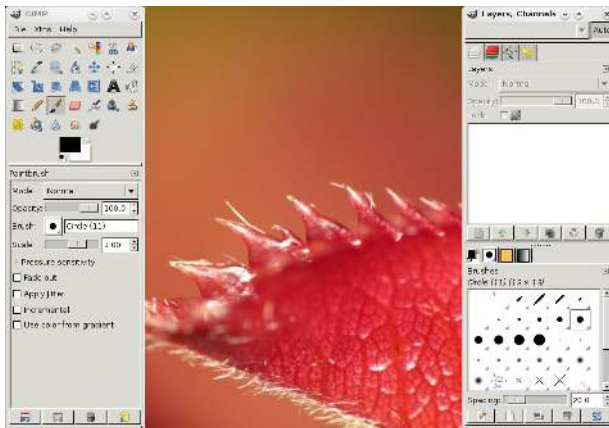
Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - Parte 1



Questa serie di lezioni, basate su GIMP 2.4.2, non esploreranno ogni centimetro quadrato di GIMP, dato che sarebbe necessario un libro (e infatti ce ne sono in giro parecchi), ma alla fine sarete abbastanza esperti in GIMP da creare qualsiasi cosa, dal semplice striscione web a grandi poster idonei alla stampa professionale.

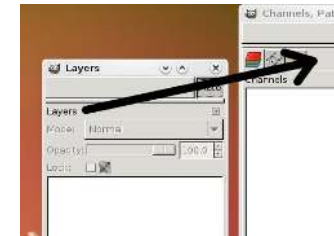
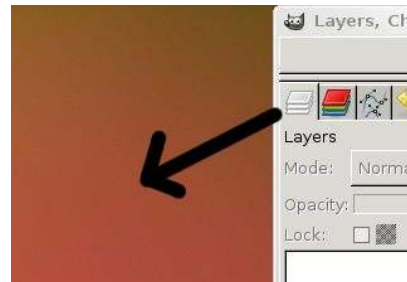
Per prima cosa, aprite GIMP, e date un'occhiata veloce alla sua impostazione. Notate che al primo avvio, GIMP potrebbe apparire leggermente diverso dalla mia impostazione (sotto). Come inizio, parlerò brevemente dell'impostazione di GIMP.



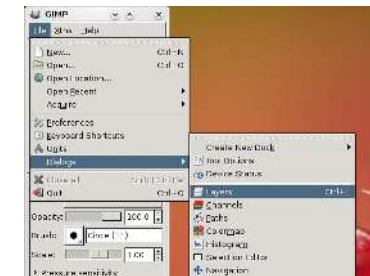
In alto a sinistra vediamo gli strumenti e in basso a sinistra

vediamo le opzioni per lo strumento scelto (Paintbrush, in questo caso). In alto a destra ci sono le schede per i livelli, i canali e così via, e in basso a destra tra le altre cose ci sono le schede per i pennelli. GIMP ha un sistema di disposizione molto flessibile in cui potete spostare gli elementi da una parte all'altra. Per esempio, se voglio avere i miei livelli su una finestra a parte, posso fare clic sulla linguetta Livelli (in alto a destra e qui a destra) e portarlo sul mio desktop.

Se voglio tornare alla disposizione di



partenza, posso fare clic sulla parola Livelli della finestra e trascinarla di nuovo in alto a destra (a sinistra).

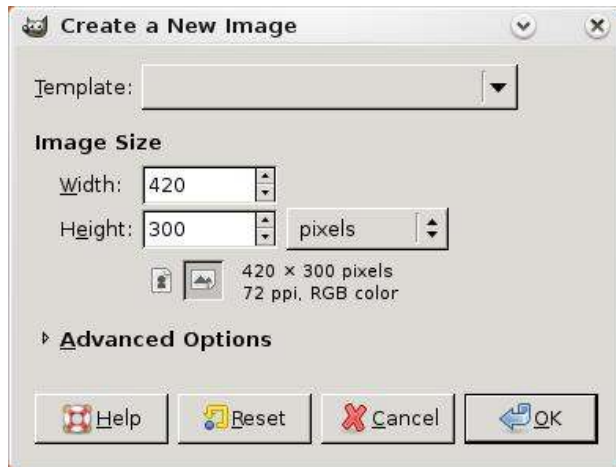


Potete farlo con quello che volete -

quindi sentitevi liberi di configurare l'ambiente di lavoro come vi più vi piace. Se, per sbaglio, chiudete una qualsiasi finestra e la volete rivedere, fate clic su File > Finestre e quindi sull'elemento che volete rivedere oppure nascondere all'occorrenza (sopra).



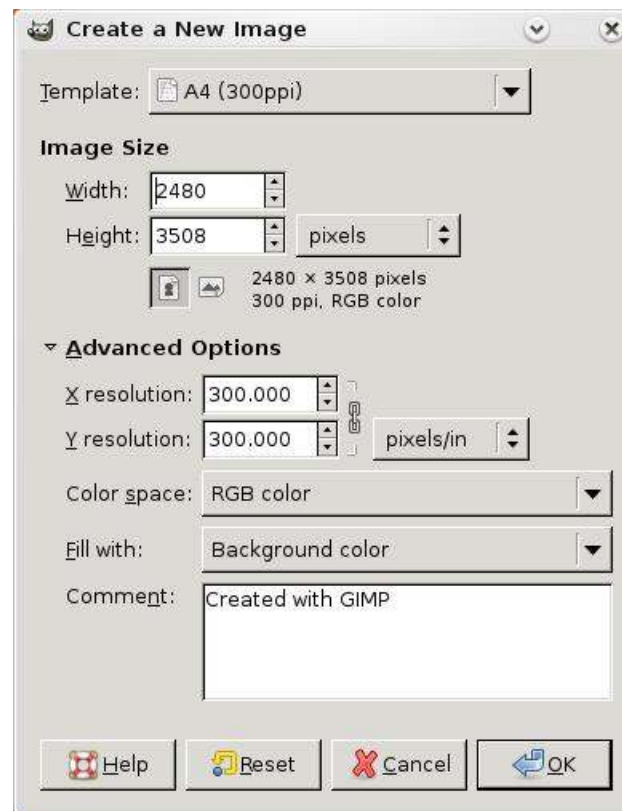
Creiamo una nuova immagine. Nel menu principale, fate clic su File > Nuovo. Prima di andare avanti, lasciatemi spiegare cosa fanno alcuni strumenti.



Nella parte alta della finestra (sopra), dove c'è scritto Modelli, possiamo scegliere tra diverse dimensioni già configurate. Fate clic sul menu a tendina e scegliete A4. Sotto a questo campo trovate Dimensione immagine. Adesso è impostato su quello che avete appena scelto, A4, quindi non c'è bisogno di modificare ancora questi parametri. Alla destra di Altezza il valore è il tipo di misura. Al momento il mio è impostato su pixel, ma se voglio, con un clic sul menu a tendina posso cambiarlo in millimetri. Sotto

Larghezza e Altezza ci sono due piccoli pulsanti. Se guardate più da vicino, le icone sui pulsanti dovrebbero aiutarvi a capire che quello a sinistra imposta l'immagine in Verticale (Portrait) e l'altro in Orizzontale (landscape). Per adesso, lo lascio su Verticale. Un breve riepilogo delle opzioni scelte è alla destra di questi due pulsanti. Se facciamo clic su Opzioni avanzate, sveliamo altre scelte.

Primo, abbiamo i valori X e Y della risoluzione. Questi specificano quanto

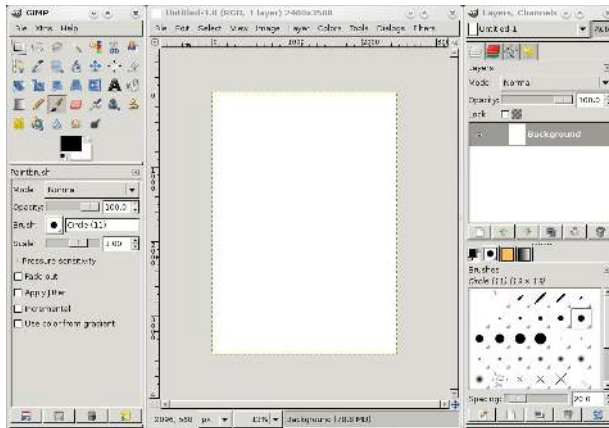


sarà dettagliata l'immagine. Questo è anche conosciuto come Punti per pollice (DPI) ed è fondamentale nella stampa. Le tipografie professionali di solito chiedono almeno 200 dpi, ma la maggior parte 300 dpi. Vicino ai valori potete vedere una piccola icona fatta da anelli di una catena. Nella mia immagine, gli anelli sono chiusi, che significa che cambiando il valore X, automaticamente cambia anche il valore Y; facendo clic sull'icona si aprono gli anelli, così che X e Y possono avere valori diversi. Se la vostra icona mostra gli anelli della catena aperti, potete fare clic sull'icona per impostarli come mostrato sull'immagine sopra. Per una immagine base di prova, cambiate il valore di X o Y a 100. Il prossimo è Spazio colore. Io ho solo due opzioni Colore RGB e Scala di grigi e quindi lo lascio su Colore RGB. Riempi con vi permette di scegliere un colore iniziale per la vostra immagine. Infine Commento che salverete insieme al vostro file GIMP, che potrebbe essere qualsiasi cosa dall'informazione sul copyright a vostri dettagli per contatti.



Con le mie opzioni impostate, faccio clic su OK.

Adesso ho una nuova immagine



su cui lavorare. Ma come si lavora su un'immagine? Approfondiremo questo dettaglio più avanti; per adesso faccio un veloce riepilogo di alcuni degli strumenti più importanti.

Quando fate clic su ognuno degli strumenti, le opzioni degli strumenti (sotto gli strumenti) cambiano. Ogni strumento ha le sue opzioni, di cui non voglio parlare adesso, ma solo fare un giro, perché è così che imparerete meglio!



Il prossimo mese nella seconda parte, vedremo la correzione del colore e la modifica del colore.

Ronnie Tucker è il Redattore di Full Circle Magazine, un'orgoglioso utente Kubuntu, e artista part-time, la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.

Perché non provate GIMP 2.4? E' disponibile per Linux, Mac & Windows.



Date un'occhiata al vostro Gestore pacchetti per una facile installazione di GIMP, oppure scaricatelo da:

www.gimp.org

Windows: www.gimp.org/windows

Mac: www.gimp.org/macintosh



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - Parte 2



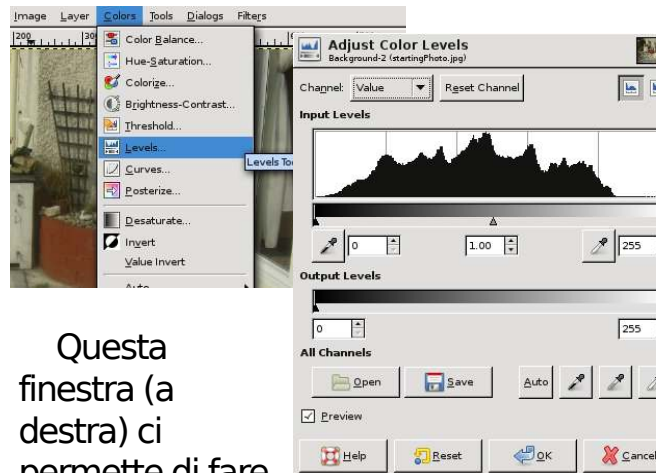
Questo mese ci concentreremo soprattutto sui colori, ma lasciatemi dire anzitutto che GIMP (come Photoshop) può raggiungere lo stesso risultato in modi diversi. Sebbene vi mostro un solo modo per compiere un'operazione, state sicuri che ci sono molti altri modi per ottenere lo stesso risultato.

La correzione del colore (o regolazione in qualche caso) è probabilmente più associato alla fotografia che qualsiasi altra cosa - quindi fate una foto e correggete qualunque problema di colore possa esserci.



Quella sopra è la foto originale. In primo luogo, useremo GIMP per correggere automaticamente

l'immagine; quindi la cambieremo manualmente. Per aprire un'immagine, andiamo su File > Apri, e scegliamo l'immagine che vogliamo manipolare. Quindi, adesso che abbiamo la nostra foto aperta in GIMP, andiamo sul menu e scegliamo Colori > Livelli.



Questa finestra (a destra) ci permette di fare molte cose complicate, ma noi faremo solo clic sul bottone "Auto". Voilà! Una foto con colori corretti (a destra).



Non è sempre così semplice realizzare correzioni soddisfacenti. Se un oggetto della foto è troppo luminoso, per esempio, GIMP potrebbe pensare che sia bianco. Così, GIMP lo trasforma in bianco, corregge il resto della foto di conseguenza, e produce un risultato terribile. Comunque, nella maggior parte dei casi la funzione "Auto" produce risultati soddisfacenti.



Quando non lo fa, allora si dovrebbero applicare correzioni manuali.

Prima che facciate correzioni manuali, dovete sapere come sono colorate le immagini. In pittura, i tre colori primari sono rosso, blu e giallo. Da questi, si può creare qualsiasi altro colore. Le immagini digitali, ovviamente, sono fatte (prevalentemente) dalla luce, e i suoi tre colori primari sono rosso, verde e blu, chiamati comunemente RGB. Non mi credete? Fate clic (o mostrate) la finestra "Canali", e vedrete tre oggetti - uno rosso, uno verde e uno blu.



Questi tre "canali" costituiscono i colori nella vostra immagine. Provate a fare clic sulla piccola icona a forma di occhio a fianco di ogni strato, e vedrete come appare la foto senza uno (o più) colori di base. Quindi, in sostanza, una

foto colorata male avrà una combinazione di troppo (o non abbastanza) rosso, verde o blu.

Fate clic (o visualizzate) la linguetta Dialogs > Colori, quindi fate clic sul bottone Triangolo:

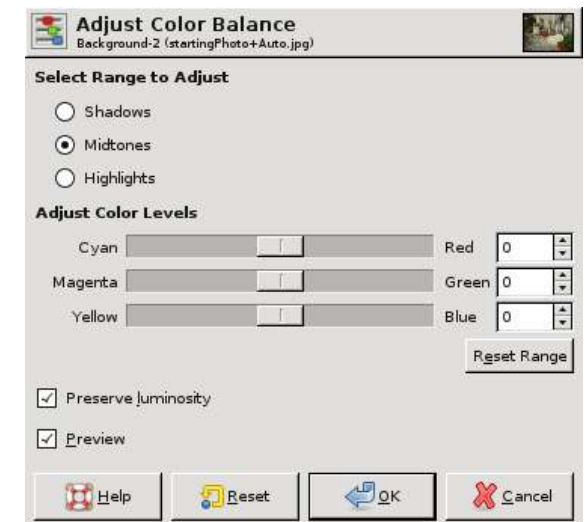


Qui sopra c'è l'equivalente digitale della ruota dei colori dell'artista (cerchio con un triangolo all'interno) con i tre colori primari ai vertici del triangolo, che si mescolano uno con l'altro attorno al cerchio, con scuro e chiaro rappresentati dal triangolo. Fate clic su un colore nella "ruota", e il

triangolo punterà ad esso. Adesso, fate clic dentro al triangolo per ottenere una versione più scura o più chiara del colore. Giocateci per un po' per fare pratica su dove sono i colori e come ottenere quelli che si vogliono - useremo questo più tardi quando avremo bisogno di creare o scegliere un colore.

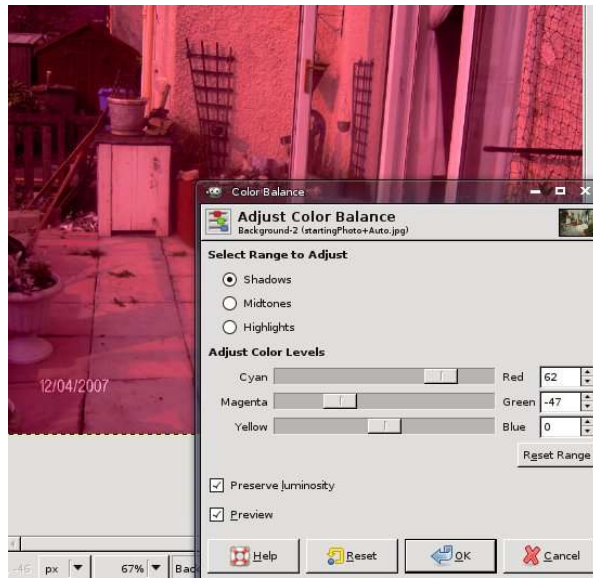
Diamo un'occhiata ad alcune delle opzioni per il colore in GIMP per vedere come possono modificare la nostra immagine. Andate sul menu Colori, e scegliete Bilanciamento colore (sotto).

Questa finestra vi permette di tarare finemente i colori della vostra foto. Può modificare i colori in ognuno





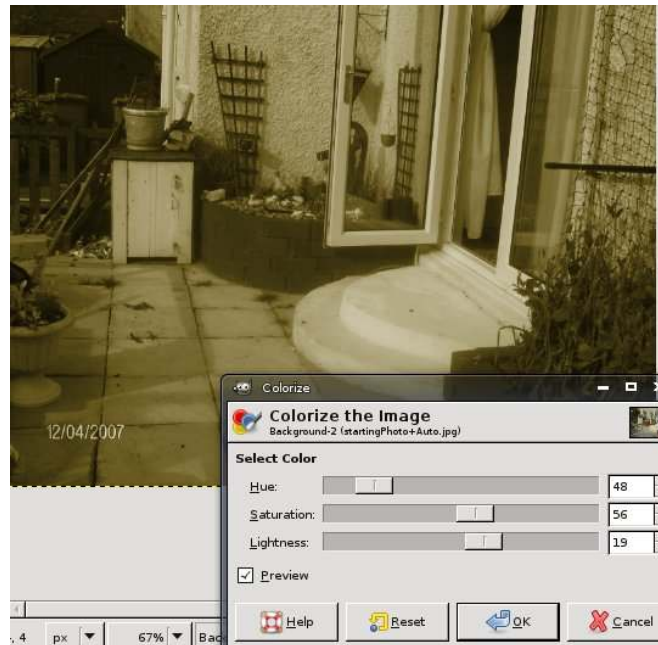
dei tre principali livelli: scuri (shadow), mezzi toni (midtones) e luminosi (highlight). Selezionate Shadows, Midtones o Highlights, e muovete i controlli per vedere come questi modificano la foto.



Se non vedete cambiamenti ai colori della foto, controllate che sia spuntata casella a fianco di "Anteprima". Se non volete tenere questi cambiamenti di colori, semplicemente fate clic su "Annulla", e la vostra immagine tornerà normale. Potete anche usare la funzione Modifica > Annulla.

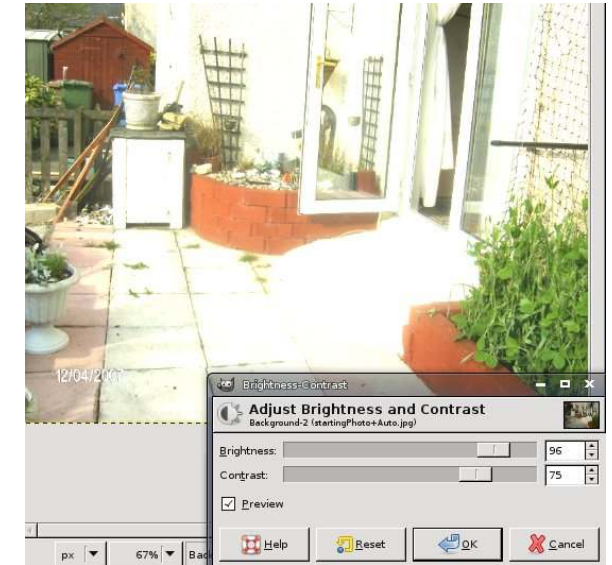
Colori > Colora vi permette di colorare tutta la foto con un colore

particolare. Questo è usato soprattutto per dare alla foto un "color seppia" che fa sembrare l'immagine vecchia e degradata. Invece che darvi controlli per il rosso, il verde e il blu, questa finestra vi dà un controllo del colore che va dal rosso, passa per il verde, e va al blu e ancora al rosso. Armeggiate con il controllo fino a quando ottenete un bel colore arancio-marrone e vedrete cosa intendo per "color seppia".



Colori > Luminosità-contrasto vi permette di schiarire o scurire l'immagine. Questo può risultare utile per semplici effetti. Se schiarisco un po' l'immagine, e alzo un po' il contrasto, posso cambiare la

cupa immagine originale come se fosse stata fatta in un caldissimo giorno di sole (anche se sicuramente non lo era!).



Abbiamo già visto i "Livelli", ma diamo un'altra occhiata da vicino. Fate clic su Colori > Livelli, e vedrete la solita finestra: sì, quella con il magico bottone "Auto", ma questa volta focalizziamoci sui controlli sotto il grafico. I controlli nero, grigio e bianco possono muoversi da sinistra a destra, e rappresentano rispettivamente gli scuri, i mezzi toni e i luminosi. Permettono di correggere manualmente i colori dell'immagine. "Livelli di uscita" è



quasi come il controllo della luminosità, ma con tre controlli per scuri, mezzi toni e luminosi. Sulla finestra in alto c'è un menu a tendina con scritto "Valore", potete fare clic su questo e selezionare uno dei canali rosso, verde o blu per tarature finali. Questa è una finestra abbastanza potente, quindi potete giocarci un po' per prenderne confidenza. E ricordate: se vedete che l'immagine non cambia quando spostate i controlli, spuntate la casella "Anteprima".

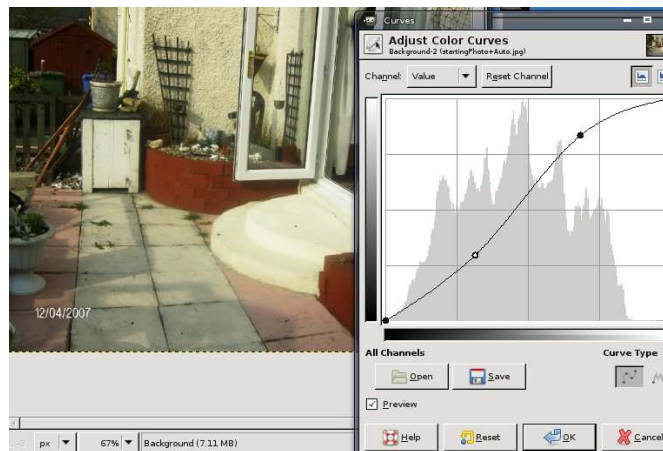
Colori > Curve è simile alla finestra Livelli (di cui abbiamo appena parlato), ma usa curve, tracciate su un grafico,



per darvi più controllo sui vostri colori. Di nuovo sulla finestra in alto c'è un menu a tendina, che vi permette di modificare l'immagine nel suo insieme, oppure modificare uno dei

canali del colore. Per modificare le curve, fate clic sulla curva (per creare un punto), quindi muovete il punto su, giù, a destra o sinistra per modificare i colori. La più facile correzione di colore nella finestra curve, è la "S - curve", in cui fate una curva a forma di "S". Ancora, questo dà più o meno lo stesso risultato del bottone "Auto" di Colori > Livelli.

Colori > Desaturazione rimuove tutti i colori dalla vostra foto, lasciando l'immagine in bianco e nero. Avete tre



opzioni prima di rimuovere i colori, ognuna delle quali dà risultati leggermente diversi, quindi è meglio provare ciascuna per vedere quale preferite. Come sempre, provate un'opzione; se non vi piace, usate Modifica > Annulla per tornare all'originale.

Colori > Inverti vi dà il negativo della



foto, proprio come l'otterreste con pellicola per foto tradizionale. Facendo ancora clic su Colori > Inverti l'immagine torna all'originale.

Ci sono molti altri elementi nel menu Colori, ma quelli di cui ho parlato sono i più importanti, e probabilmente i più usati.

Il prossimo mese, useremo gli strumenti di zoom e selezione per sviluppare le vostre capacità di manipolazione.

Ronnie Tucker è il redattore di *Full Circle* magazine, orgoglioso utente Kubuntu, e artista a tempo perso, la cui galleria può essere visitata su www.RonnieTucker.co.uk.



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - Parte 3



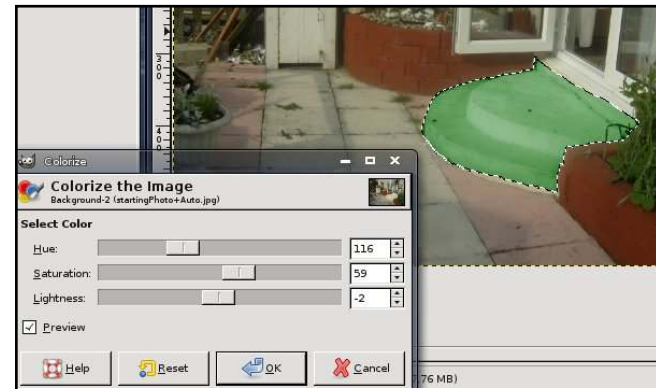
Nel precedente articolo, vi ho mostrato come modificare i colori di una intera immagine. Adesso vi descriverò come alterare le parti selezionate di un'immagine, lasciando il resto intatto. Lo faremo utilizzando gli strumenti di selezione (sotto).



Da sinistra a destra, i primi due bottoni selezionano rispettivamente un rettangolo o un ovale (tenere premuto il tasto Shift per un cerchio perfetto). Il terzo bottone apre uno strumento di selezione libera per tracciare il contorno di porzioni di un'immagine. Provatelo. Fate clic sull'icona, poi tenete premuto il tasto sinistro del mouse e disegnate i contorni di un pezzo. Quando rilascerete il bottone del mouse, vedrete una zona selezionata per essere modificata (destra).

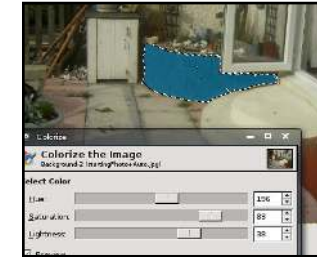
Adesso tutte le modifiche interesseranno solo la zona selezionata. Questo metodo utile, non è però efficace per selezioni precise. Il prossimo è la selezione "fuzzy".

Quando viene fatto clic su un punto, questo strumento aumenta la selezione finché incontra un colore diverso. L'ingrandimento della selezione può essere impostato



con cura modificando il valore soglia nelle opzioni (sotto le icone). Si possono selezionare più colori possono per ampliare la selezione, tenendo premuto il tasto Shift. Una volta effettuata la selezione, le successive modifiche riguarderanno solo l'area selezionata (destra).

Il prossimo è lo strumento selezione colore. È simile allo strumento di selezione "fuzzy",



quindi passiamo (per adesso) subito all'ultimo: lo strumento di selezione forbici. Si tratta di uno strumento più

preciso della selezione a mano libera citata in precedenza, ma funziona bene solo con oggetti con contorni ben definiti. Il metodo è questo: fare clic per iniziare a selezionare e posizionare un punto sul contorno; fare ancora clic per posizionare un altro punto su una zona più lontana del contorno; lo strumento forbici intelligenti tenterà di determinare il perimetro





dell'oggetto (sopra). Continuate a fare clic sul contorno: un numero maggiore di punti aggiunti vuol dire una maggiore precisione della selezione. L'ultimo clic dovrebbe coincidere con il punto di partenza. Prima di utilizzare la selezione, ogni punto può essere cliccato e spostato per perfezionare il contorno.

Per creare la selezione fare clic dentro il cerchio completo (vedere sotto).

Per rimuovere la selezione andare nel



menu Selezione > Nessuna.

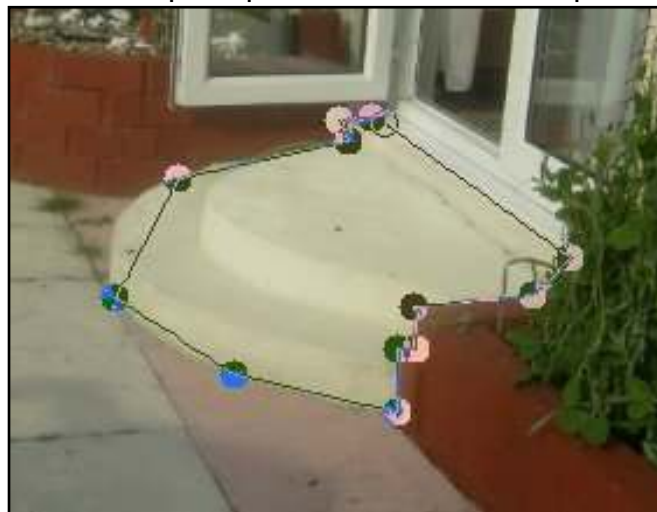
Ma come ottenere una selezione perfetta? Lo strumento Penna (l'icona sotto).

Questo strumento permette la creazione di una curva ancora più precisa dello strumento forbici. Primo, fare clic sullo strumento penna



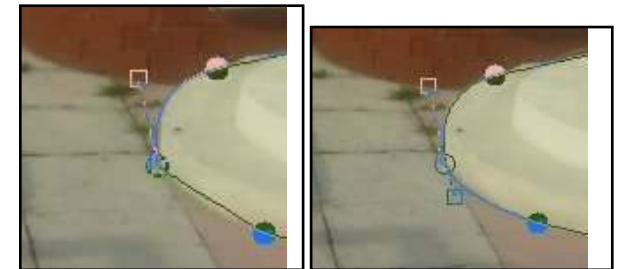
per aprirlo, poi fare clic intorno al perimetro dell'oggetto o della zona che si vuole selezionare come fatto per lo strumento forbici. A differenza di quest'ultimo però con lo strumento penna non serve chiudere la selezione facendo clic sul punto di partenza, ma basta fare clic vicino ad esso. Non preoccupatevi se un punto è leggermente fuori posto, dopo avere inserito tutti i punti, ognuno può essere selezionato e spostato (sotto).

Adesso i punti posso essere modificati per



ottenere tra loro le curve ottimali. Tenendo premuto il tasto Ctrl fate click su un punto tenendo premuto il tasto del mouse. Una linea apparirà da quel punto e si formerà una curva tra il punto selezionato ed uno dei punti da entrambi i lati (in alto a sinistra).

Ogni punto può avere due linee che arrivano

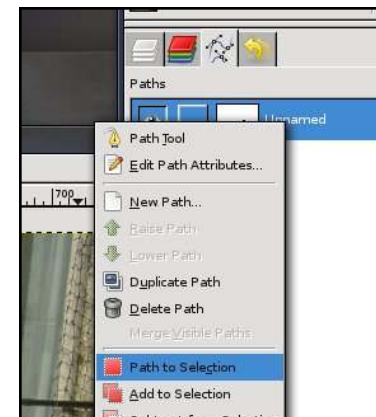


da una curva (in alto a destra). Quindi fate click sul punto tenendo premuto Ctrl e trascinate la seconda linea. Così avete ottenuto una curva.

Il punto iniziale può ancora essere mosso, ma facendo clic e trascinando uno dei quadrati alla fine di una linea si può impostare al meglio una curva o creare una curva nuova a partire da uno dei punti o da una linea dritta sull'altro lato. Quest'ultimo è stato molto utile nell'immagine dell'esempio, nella zona dove i gradini incontrano la porta di casa.

Quando tutti i punti sono al loro posto e siete

soddisfatti dalle curve, dite a GIMP di selezionare l'area. Per fare ciò fate click su Tracciati (sotto la scheda Livelli). Se non





si trova lì, visualizzatela facendo click su Finestre > Tracciati. Il tracciato appena creato è visualizzato in miniatura nella scheda Tracciati. Fate clic con il tasto destro sul nome del tracciato e scegliete "Crea selezione da tracciato".

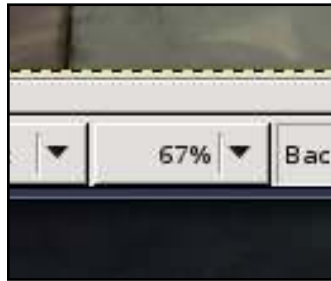
Fate clic sull'icona a forma di occhio per nascondere il tracciato e lavorare sulla selezioni o per mostrarlo nuovamente.



Usare lo strumento di selezione assieme agli strumenti per la correzione del colore può rivelarsi davvero utile, specialmente se si ha bisogno di ritoccare foto di famiglia o scatti fatti in vacanza.

Zoom

Qualche volta è necessario usare lo Zoom per ottenere una selezione ancora più precisa. Lo strumento di Zoom è molto



utile per questo tipo di operazioni. C'è un menu a tendina in basso nella finestra dell'immagine (sotto) che fornisce un accesso veloce ad una serie di impostazioni per aumentare o diminuire lo zoom di un'immagine.



Lo strumento Zoom (a sinistra) è accessibile anche dalla finestra strumenti sulla sinistra.

Con lo strumento Zoom, fate clic sull'immagine per ingrandirla (tenendo premuto il tasto Ctrl e facendo clic, l'immagine si riduce). In alternativa è possibile fare clic, tenere premuto il tasto e selezionare solo una zona dell'immagine (sotto) da ingrandire (in alto a destra).

Non dimenticatevi di combinare gli strumenti. Ad esempio, per selezionare una parte dell'immagine, prima ingrandite con lo



strumento Zoom, poi scegliete lo strumento di selezione che preferite.

Il prossimo mese tratteremo quella che probabilmente è la parte più importante di Gimp: i livelli. Creare un immagine usando i livelli consente di creare aggiunte e modifiche che non danneggiano il file originale e che, se salvate nel formato di GIMP, possono essere modificate anche in seguito.

Ronnie Tucker è il redattore di *Full Circle Magazine*, un fiero utente Kubuntu ed un artista part-time. Potete visitare la galleria delle sue opere su www.RonnieTucker.co.uk.



HOW-TO

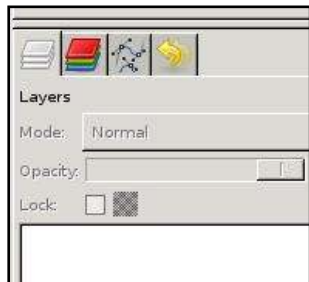
Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - Parte 4

Questo mese parleremo della funzione forse più potente di GIMP: i livelli. Quando capirete il concetto di livelli e riuscirete a lavorarci, potrete creare qualunque cosa.

Innanzitutto assicuriamoci di avere attiva e pronta all'uso la nostra finestra dei livelli.

Se non visualizzate la scheda dei livelli, fate clic nel menu principale su **File > Finestre > Livelli**.



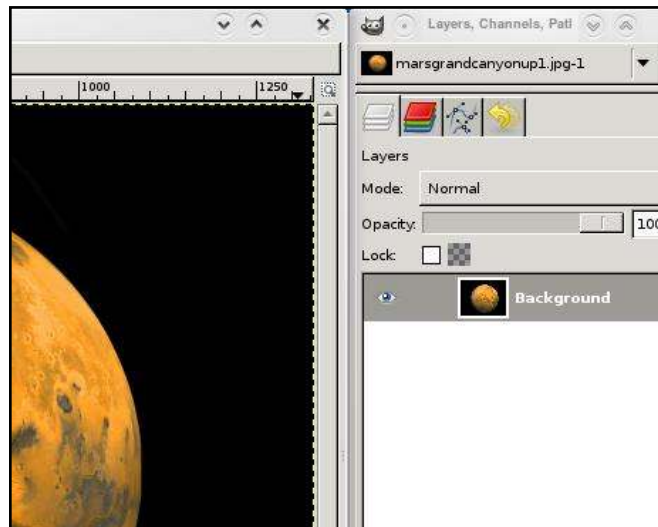
Vediamo come lavorano i livelli.

Pensate a ciascun livello come a un foglio di plastica trasparente. L'idea è che voi disegnate tutte le vostre diverse cose su fogli di plastica separati, poi li impilate in un preciso ordine per ottenere il risultato voluto. Un po' come lavora un animatore. Lo sfondo sta su un foglio, il

personaggio su un altro foglio ed ogni particolare in primo piano su un terzo foglio. Sovrapponeteli in maniera appropriata e otterrete il personaggio e sopra di lui il primo piano. La stessa cosa avviene con i livelli di GIMP.

Se aprite un'immagine in GIMP e visualizzate la scheda (o la finestra) dei livelli, vedrete che l'immagine sarà mostrata su un singolo livello di nome "Sfondo".

Sotto l'elenco dei livelli vedrete



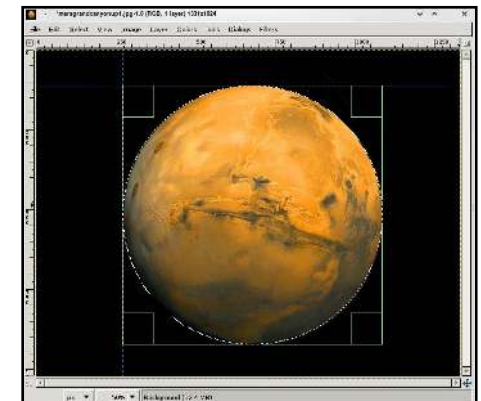
diverse icone. Sono un po' come delle scorciatoie delle voci di menu.

Da sinistra a destra sono: Nuovo livello, Alza livello, Abbassa livello,



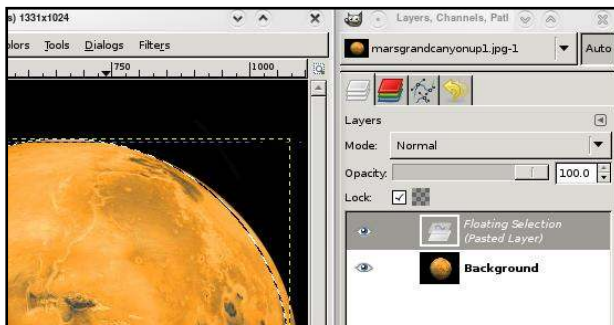
Duplica livello, Ancora livello e Cancella livello. Mi sembrano abbastanza chiari da sé.

Tramite gli strumenti di selezione, di cui abbiamo parlato nell'articolo del mese scorso, userò lo strumento di selezione ellittica per selezionare il pianeta.

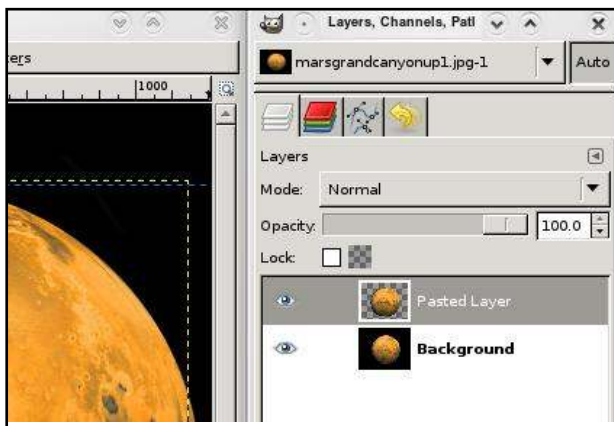




Dal menu scelgo Modifica > Copia e quindi Modifica > Incolla.

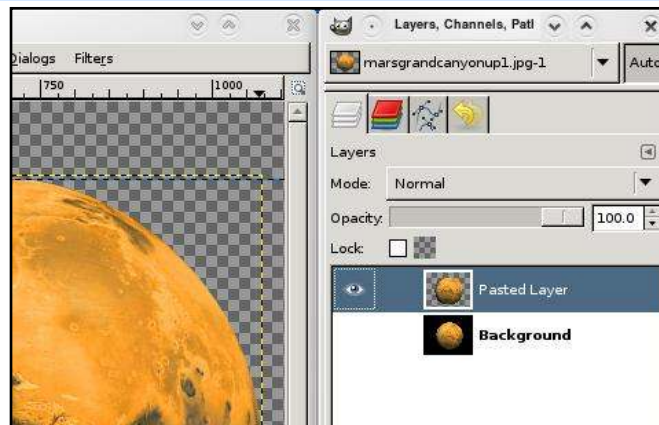


Adesso ho un nuovo livello (col nome "Selezione fluttuante"), ma deve essere fissato: fate clic sull'icona Nuovo livello. Adesso avrà una sua icona di anteprima che viene automaticamente chiamato "Livello incollato". Se volete rinominare un livello, basta fare doppio clic sul suo nome e inserire un nuovo nome, quindi premete il tasto Invio.



Se nascondo l'immagine originale "Sfondo", vedrete che il pianeta selezionato, copiato e incollato sta su un livello suo, completamente separato. È il nostro primo nuovo livello!

SUGGERIMENTO: Potete copiare da una immagine e incollare in un'altra immagine.

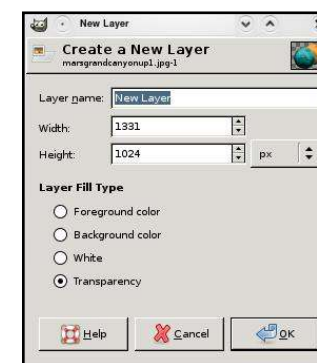
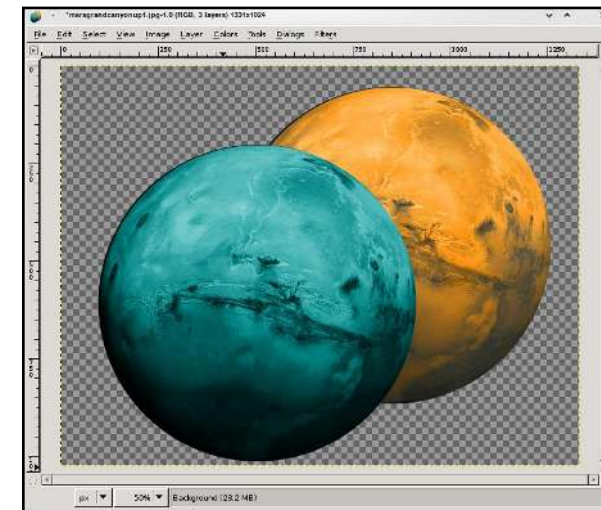


Non fate caso allo sfondo a scacchi: sta a indicare solo la completa trasparenza.

Adesso, col pianeta selezionato, farò clic sull'icona Duplica livello per creare un secondo pianeta. Per spostare i livelli usate lo strumento Sposta, selezionate il livello che volete spostare, fate clic e spostatelo. Userò alcune delle nostre tecniche di modifica del colore per cambiare quello di un pianeta: sarà più facile per voi distinguerli.

SUGGERIMENTO: Se avete due immagini aperte, potete trascinare un livello da un'immagine all'altra!

Creiamo un nuovo livello vuoto. Verrà creato un nuovo livello sopra



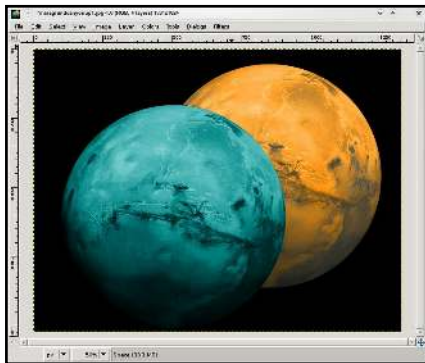
il livello attivo: quindi seleziono il livello Sfondo (che è nascosto) e faccio clic sull'icona Nuovo livello. Appare la

finestra Nuovo livello (qui sopra).

Dall'alto in basso: diamo al livello un Nome (meglio qualcosa di



descrittivo! Il mio lo chiamerò "Spazio"); Larghezza e Altezza per ora non ci interessano, dato che vogliamo il livello grande quanto l'immagine; lasceremo il Tipo di riempimento livello come trasparente. Potete scegliere bianco o uno dei colori di primo piano o di sfondo. Ora, sceglierò il nero come colore di primo piano e riempirò il mio livello "Spazio" con il nero.



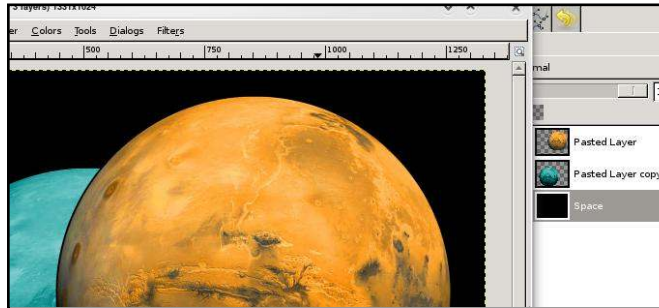
In questo modo ho due pianeti nello spazio. Non mi serve più

l'immagine originale: seleziono il livello e faccio clic sull'icona Cancella livello.

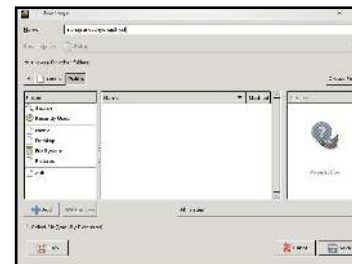
E se volessi, ora, il pianeta arancione davanti a quello blu? Faccio clic sul livello del pianeta arancione e quindi sull'icona Alza il livello.

Pensate ai vostri livelli come se andassero dal basso verso l'alto. GIMP, infatti, dapprima mette il

livello "Spazio"; su di esso pone il livello col pianeta blu e, infine, su di esso il livello del pianeta arancione.



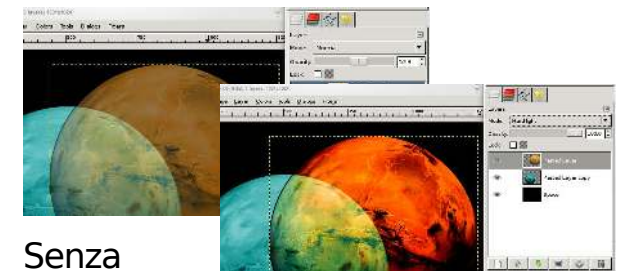
Quando salvate, assicuratevi di farlo nel formato di GIMP (XCF). La prossima volta che aprirete l'immagine troverete tutti i livelli pronti per essere lavorati. Salvare in JPG o PNG appiattirà l'immagine e perderete le informazioni sui livelli: tenete sempre una versione in XCF! Per salvare il file, fate clic nel menu su File > Salva come... e assicuratevi che il nome del file finisca in .xcf (qui a destra).



Si possono applicare molti effetti ai livelli per renderli anche più potenti. Provate a spostare il cursore dell'Opacità (sopra l'elenco dei livelli).

Ogni livello può essere applicato secondo proprie Modalità, elencate nel menu a discesa sopra il cursore dell'Opacità. Fate qualche prova con questi effetti. Potreste trovare degli effetti carini.

Queste sono le basi sui livelli.



Senza dubbio ci soffermeremo ancora su di loro nei prossimi articoli, ma per ora fate delle prove copiando e incollando, alzando i livelli, abbassandoli e spostandoli per dare vita a una composizione piacevole.

Il prossimo mese approfondiremo le misure (e i tipi di misure), i righelli e il taglio delle immagini.

Ronnie Tucker è redattore di *Full Circle* magazine, orgoglioso utente Kubuntu e artista a tempo perso, la cui galleria d'arte può essere visitata su www.RonnieTucker.co.uk.

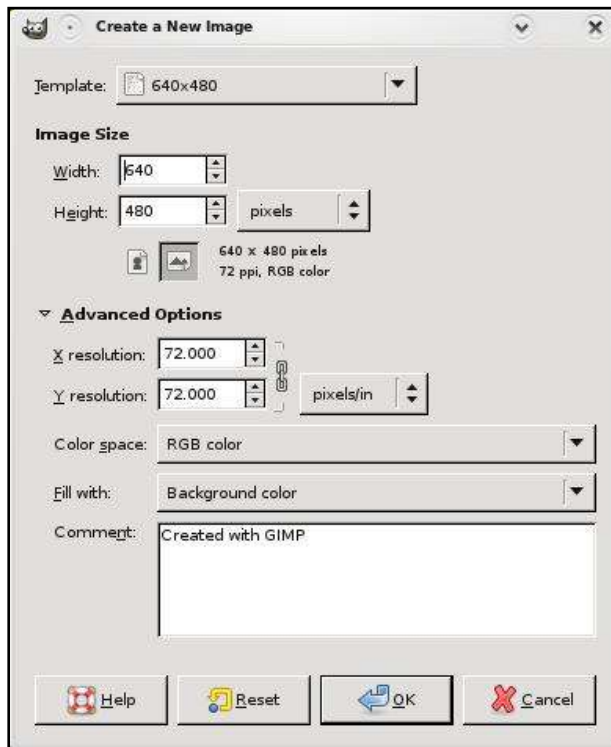


HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - Parte 5

Questo mese parleremo di dimensioni. GIMP può usare diversi tipi di misure per le immagini. Create una nuova immagine selezionando File > Nuovo ed esaminiamo qualche tipo di unità di misura.

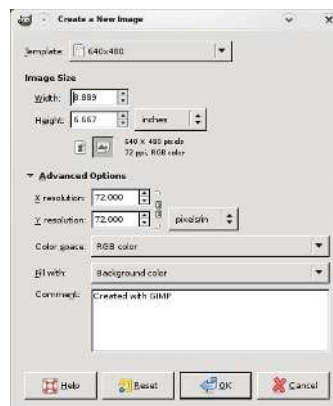


Se non potete vedere la selezione di risoluzione X e Y, fate clic sul testo Opzioni avanzate sotto Dimensione immagine.

A fianco di Dimensione immagine potete vedere i valori di larghezza e altezza. Alla destra del valore dell'altezza vedete un menu a tendina. Nel mio caso visualizza "pixel". Semplicemente, i pixel sono i piccoli punti che compongono lo schermo. Quindi in questo caso l'immagine sarebbe larga 640 pixel (o "punti schermo"). Selezionate il menu a tendina per vedere le altre opzioni. Adesso, provate a selezionare pollici.

Avete visto i valori cambiare? Adesso è larga solo 8,889. Perché? Perché adesso misuriamo in pollici. 8,889 pollici è la stessa larghezza di 640 pixel.

Perché ci sono diversi tipi di misure? Se state lavorando su un banner che sarà

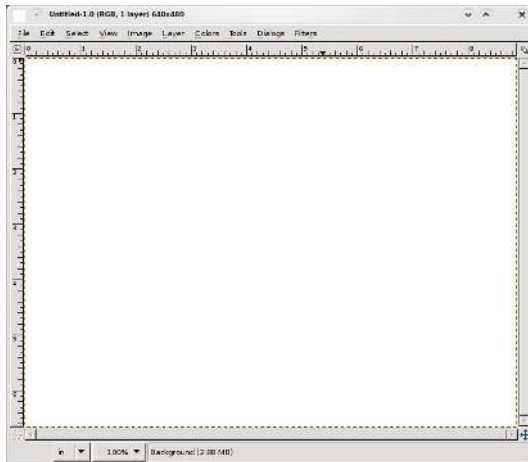


utilizzato su un sito internet, per esempio, dovrete creare la vostra immagine in pixel, diciamo larga 400 e alta 50 pixel. Ma per una stampa su carta, la vostra immagine potrebbe essere larga 8 pollici e alta 12 pollici. Passate da un'unità di misura all'altra quando necessario.

Proprio sotto il testo Opzioni avanzate c'è la risoluzione X e Y. Questa è impostata in modo predefinito a 72 pixel per pollice, chiamata anche "dots per inch" (DPI), ed è sufficiente per la maggior parte degli schermi di computer e per lavori sul web. Pensate a DPI come il dettaglio. Più punti per pollice, più dettagli si possono mettere nell'immagine. Attenzione che, ovviamente, un DPI alto può rallentare qualche PC e il file risultante avrà dimensioni molto più grandi. Per lavori di stampa su carta si dovrebbe impostare a 300 circa, ma controllate prima con chi stamperà l'immagine. Nel dubbio, usate 300 DPI.

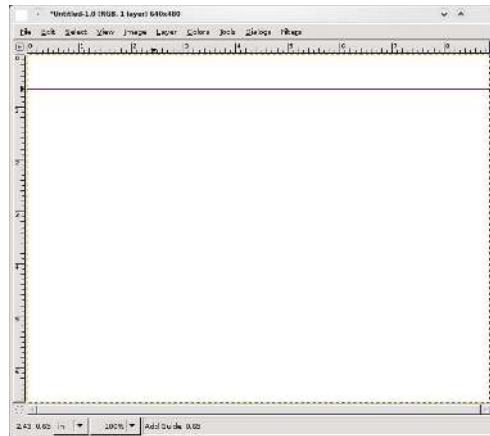


Allora, con la nuova immagine (sotto), passiamo ai righelli.



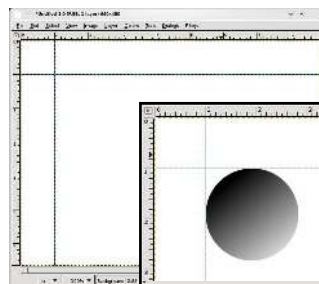
Lo noterete, in alto e a sinistra della nuova immagine, ci sono i righelli indicanti la misura in uso, i pollici nel mio caso. Questo consente la misurazione e la disposizione precisa degli oggetti nell'immagine. Immaginate quante prove dovrei fare ed errori, se avessi bisogno di un cerchio che parte ad un pollice dal bordo in alto e un pollice da destra, prima di farlo correttamente. Sarebbe quasi impossibile! Ma con i righelli possiamo essere molto più precisi. Selezionate col mouse il righello orizzontale in alto e portatelo in fondo all'immagine.

Vedrete apparire una riga orizzontale (o righello) sulla vostra immagine (sopra). Questo righello non danneggia



la vostra immagine in nessuna maniera, è solo una linea guida e può essere spostata facendo clic sopra e spostandola con lo strumento di movimento. Riportatela dov'era per rimuoverla completamente. Noterete che la riga informativa in fondo all'immagine vi dice esattamente dov'è il righello sulla pagina (verticalmente in questo caso). Spostate il righello sinistro (verticale) sulla pagina per ottenere un altro righello un pollice da sinistra (sopra).

Il punto in cui questi due righelli si incrociano è da dove dovete far partire il vostro cerchio (riquadro).



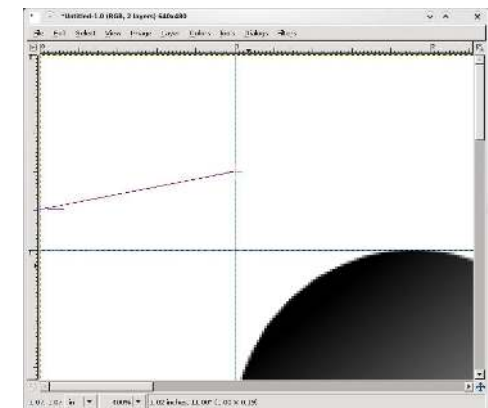
Mi fido di GIMP, davvero. Ma facciamo la parte "dell'avvocato del diavolo" e controlliamo un'altra

volta, usando uno strumento diverso, per assicurarci che ci sia davvero un pollice tra il righello e il bordo dell'immagine. Per questo abbiamo bisogno dello strumento di misurazione (misurino) (in basso a sinistra).

Questo strumento è come un metro a nastro. Potete fare clic per creare un punto di inizio e fare clic per creare un punto di fine (sotto). Viene creata



una linea rossa tra i due punti. Sulla barra di informazione (ancora, sotto l'immagine) vedrete alcuni numeri. Questi rappresentano la lunghezza della linea, l'angolo della linea, la larghezza della linea (dal punto di inizio al punto di fine) e l'altezza della linea (di nuovo, dal punto iniziale al punto finale).

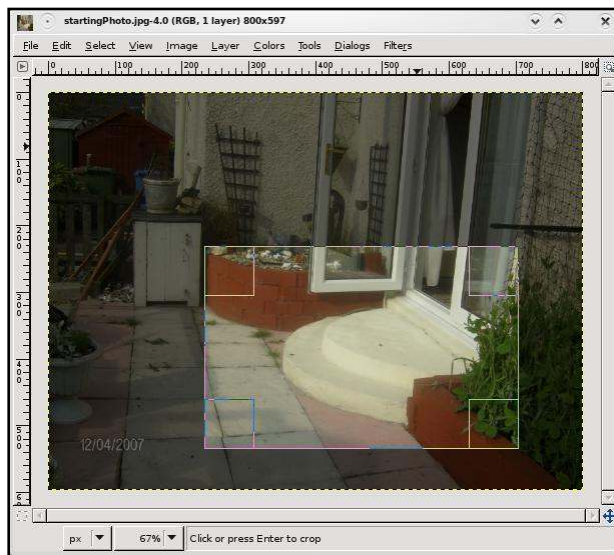




Dallo strumento di misurazione posso vedere che il righello è un pollice. Buon lavoro GIMP! Selezionando qualsiasi altro strumento si rimuoverà il nastro di misurazione dal video.

Un ultimo strumento da approfondire in questa sezione è lo strumento ritaglio (sinistra) che risulta comodo per tenere una sola parte rettangolare di un'immagine.

Selezionare lo strumento ritaglio, quindi fate clic e selezionate un'area intorno all'area che volete tenere (sotto).



Questa area può essere mossa, selezionando e spostandosi col mouse all'interno dell'area, o ridimensionata,

selezionando uno degli angoli interni dell'area. Notate come l'area esterna si scurisce per focalizzare la vostra attenzione all'interno della selezione. Usate lo strumento ritaglio per togliere aree non interessanti attorno alle foto. Fate clic all'interno dell'area per ritagliare l'immagine.



Vedete come ritagliare l'immagine forza voi, gli osservatori, a focalizzarsi sullo scalino del patio. Prima magari eravate distratti dalle pietre del pavimento. Se qualcosa non è necessario in una foto, tagliatela via.

Il prossimo mese parleremo di alcuni degli strumenti più avanzati usati per ritoccare fotografie.

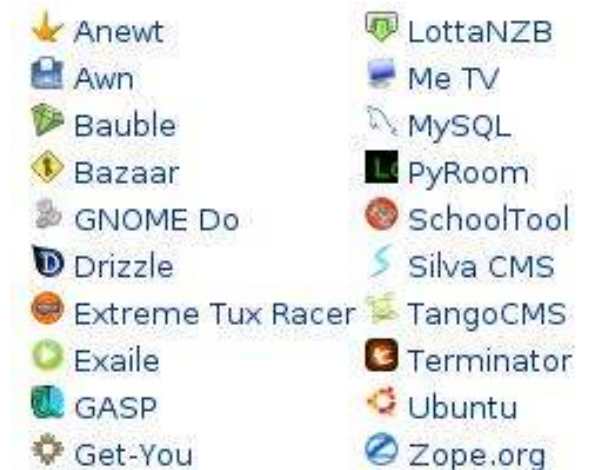
Ronnie Tucker è editore di *Full Circle Magazine*, un fiero utente Kubuntu, artista a tempo perso la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.



Aiutaci a tenere a bada i bug.

Unisciti a Launchpad.net

Featured projects





HOW-TO

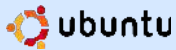
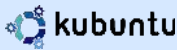

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - PARTE 6

VEDI ANCHE:

FCM n. 12 - n. 16 : USARE GIMP 1 - 5

UTILIZZABILE SU:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Questo mese proseguiamo con alcune funzionalità avanzate di GIMP. Questo gruppo di funzioni è usato principalmente per ritocchi fotografici (noti anche come air-brushing) sia per correggere, sia per migliorare un'immagine.

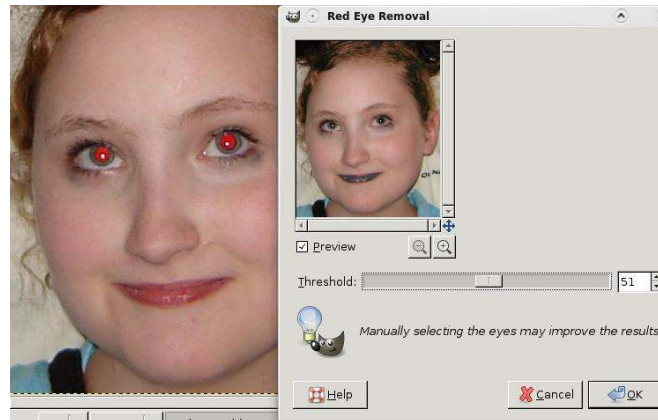
Cominciamo con un semplice fotoritocco: i maledetti occhi rossi. Questi appaiono quando il flash della macchina fotografica illumina l'interno del bulbo



oculare, facendo apparire la pupilla rossa anziché nera.

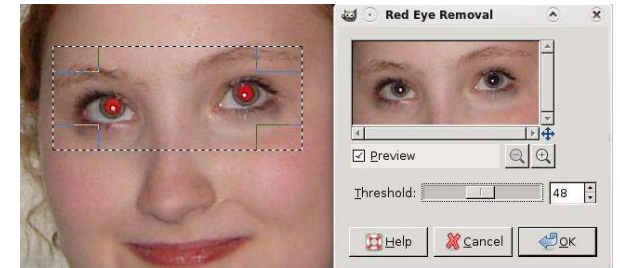
Il modo più semplice per correggere gli occhi rossi è andare nel menu **Filters > Enhance > Red-Eye Removal**. Questo vi

darà un'anteprima dell'immagine e un controllo per ottimizzare la rimozione degli occhi rossi.



Ma aspettate, sta modificando parti dell'immagine che non sono le pupille! Questo perché anche le labbra sono rosse. In realtà, tutto quello che GIMP sta facendo è cambiare i pixel rossi in neri. Quindi dobbiamo essere più selettivi con questa immagine.

Utilizzate lo strumento di selezione rettangolare per disegnare un riquadro attorno ad entrambi gli occhi, quindi provate il filtro "Rimozione occhi rossi".



Molto meglio. Solo state attenti di non esagerare con le funzioni di controllo, scurireste le sue sopracciglia rossicce.



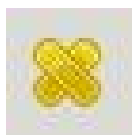


Un altro modo per rimuovere gli occhi rossi è quello di creare semplicemente un altro livello, disegnare dei punti neri per ogni pupilla e quindi moltiplicare il livello coi punti per l'immagine originale finché non appare sistemata. Ma il filtro "Rimozione occhi rossi" è una scorciatoia veloce e carina.



Il nostro prossimo volontario è una celebrità che, in questa foto, appare un po' diciamo "consumata dall'uso". Aiutiamola: ha bisogno di togliere quelle

orrende macchie.



Lo strumento "Healing" (cura ndt) vi permetterà di scegliere un punto (nessun gioco di parole voluto!)

nell'immagine come riferimento. GIMP quindi cercherà di rendere uguale quello che finisce sotto il vostro pennello, tenendo conto del punto di riferimento. Prima selezionate l'icona dello strumento Healing. Vedrete due cerotti incrociati

vicino al vostro puntatore con un simbolo "accesso vietato" (un cerchio con una linea diagonale che lo attraversa). Questo significa che non avete ancora definito un punto di riferimento. Tenete premuto CTRL e il simbolo "accesso vietato" svanirà. Selezionate qualche parte vicino alla macchia e quindi rilasciate CTRL. Vedrete ora un cerchio con una croce all'interno a marcare il punto di riferimento.



Ora, semplicemente disegnate sopra la macchia vicina e, se il punto di riferimento è buono, la macchia svanirà. A volte avrete bisogno di annullare quello che avete fatto con lo strumento Healing e riprovare, ma provare e sbagliare non fa mai male.



E, come qualsiasi buona crema per rimuovere i punti neri: applicate al bisogno!

Adesso la nostra celebrità è pronta per la copertina.



Prima di iniziare a indicarmi, no, non sono io nella foto! È mio nonno e la foto fu scattata nel 1930, circa,

quindi è un po' malandata e ha bisogno di qualche ritocco.



Per questo potremmo utilizzare facilmente lo strumento Healing, ma, questa volta, introdurremo il potente strumento Clone. Avrà bisogno, come lo strumento Healing, di un punto di riferimento, ma questa volta clonerà semplicemente il punto di riferimento dove metterete il pennello, nessun lavoro di confronto. Quindi proviamolo: stessa idea, selezionate lo strumento Clone, tenete premuto CTRL, selezionate la sorgente (vicino ad uno strappo nella foto), rilasciate CTRL e siete pronti a rimuovere i danni.





E, giusto per dimostrazione, provate lo strumento Healing su alcuni strappi della foto. Probabilmente funzionerà allo stesso modo, ma è sempre meglio avere un piano B!

Il prossimo mese approfondiremo i filtri, ombreggiature, sfocature, sbavature e tutte le importanti maschere di livello.



Ronnie Tucker è editore di *Full Circle magazine*, utilizzatore orgoglioso di Kubuntu e artista part-time la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.



Wine è una implementazione Open Source delle API Windows sotto X, OpenGL e Unix.

Pensate a Wine come a un livello di compatibilità per avviare programmi Windows. **Wine non necessita di Microsoft Windows**, visto che è una implementazione alternativa delle API di Windows completamente gratuita costituita al 100% da codice non Microsoft.

Il Database di Applicazioni Wine (AppDB) è dove potete ottenere informazioni circa la compatibilità delle applicazioni con Wine.



<http://appdb.winehq.org/>



ubuntu brainstorm

The Ubuntu community has contributed 12917 ideas. 61455 comments. 1224086 votes

Post your ideas and vote for the entries you like. Please read the posting **guidelines** and **check** if your idea has been posted already!

Submit your idea

<http://brainstorm.ubuntu.com>



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - PARTE 7

VEDI ANCHE:

FCM nn. 12-17: USARE GIMP 1-6

VALIDO PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:



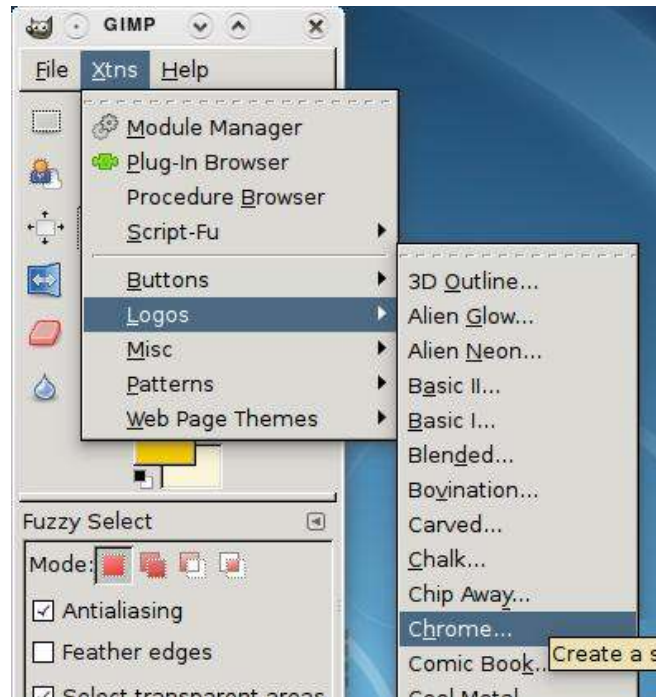
DISPOSITIVI:



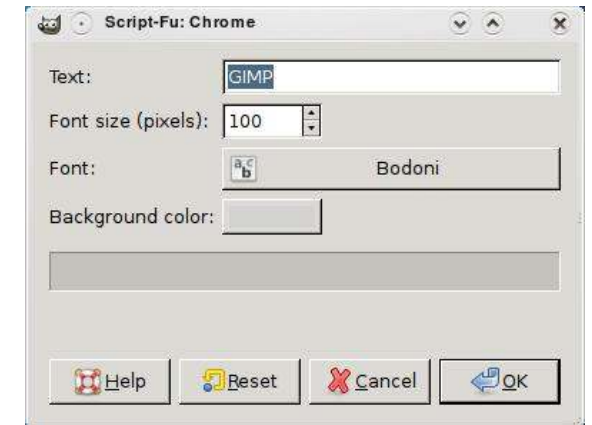
Questo mese analizzeremo i numerosi Filtri di GIMP e daremo un'occhiata al menu Xtns (estensioni). Entrambi i menu consentono un rapido accesso a dozzine di effetti speciali. La principale differenza tra i due è che le voci presenti in Xtns creeranno una nuova immagine con l'effetto selezionato. I filtri possono essere applicati all'intera immagine o ad una selezione.

Il menu Xtns si trova a lato del menu File. Vedrete voci come Module Manager e Script-Fu, ma a noi interessano le voci Bottoni, Loghi, Misc, Motivi e Temi Pagine Web. Un'altra limitazione di queste estensioni è che la maggior parte di esse, se non tutte, non sono interattive. In altre parole: è un po' un andare a tentoni, tra prove ed errori.

Selezionate Xtns -> Logos -> Chrome.



Apparirà una finestra contenente le opzioni disponibili per questa estensione Chrome.



Come potete vedere, non ci sono molte opzioni. Potete scegliere un carattere e una dimensione, un colore di sfondo e del testo a cui applicare l'estensione. Io ho scelto un carattere massiccio e ho usato il testo "Full Circle", ed ecco il risultato:

Full Circle



Nonostante avessi selezionato due tonalità di giallo, continua a restituirmi un effetto cromo nero. Cosa dovrei fare se volessi modificare il testo? Magari avvicinare le lettere? Mi dispiace ma non è possibile. Le estensioni sono script predefiniti. Per ottimizzare l'effetto, è necessario andare nella cartella /usr/share/gimp/2.0/scripts, copiare lo script e modificarlo con il vostro editor di testo preferito. Non molto semplice come utilizzo. Questa è una delle ragioni per cui non li utilizzo mai. Tuttavia volevo presentarli velocemente per poi ignorarli. Procediamo con i più utili e intuitivi Filtri.

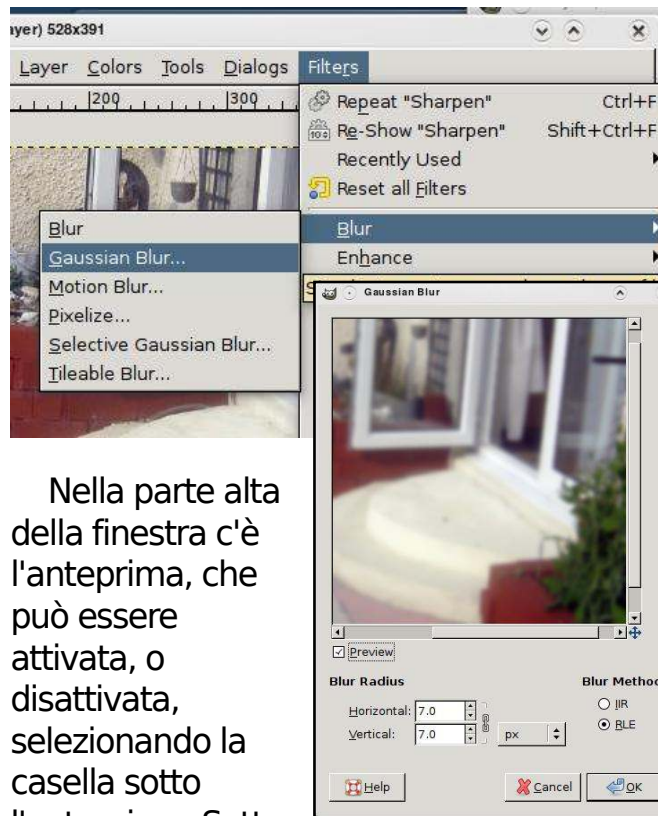


Utilizzerò la fotografia a sinistra come punto di partenza.

Facciamo un salto

dentro e applichiamo un filtro all'intera immagine. Selezionate Filtri > Sfocature > Gaussiana.

Così come per le estensioni, apparirà una finestra. Questa finestra contiene l'anteprima e i controlli per il filtro selezionato.



Nella parte alta della finestra c'è l'anteprima, che può essere attivata, o disattivata, selezionando la casella sotto l'anteprima. Sotto di questa trovate il Raggio di sfocatura per applicarne quanto ne vorrete all'immagine. A fianco dei numeri vedrete una piccola icona con tre maglie di catena, questa collega i valori orizzontali e verticali: modificatene uno e l'altro cambierà di conseguenza. Scollegare i valori vi darà più un effetto movimento (dato che quello orizzontale o verticale avrà più disturbo dell'altro), ma per ora li lascerò collegato con valore sette. Potete specificare a quale unità di misura si riferisce il valore (pollici,

millimetri, pixel, ecc.). Io preferisco pixel. Poi ci sono due metodi di sfocatura, ma per ora non li cambiamo. Dopo, premo OK per applicare l'effetto.



Una foto sfocata. Adesso facciamo ricorso alla nostra bravura nel selezionare solo una parte di immagine da sfocare. Utilizzerò lo strumento tracciato per creare rapidamente una selezione da sfocare.





Adesso, quando applico la sfocatura, avrà effetto solo sull'area selezionata.



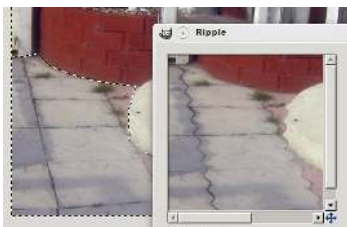
Sfocare solamente lo sfondo (e non la cornice della porta) ha dato un'idea di profondità, come se la camera si fosse concentrata sul telaio della finestra. Giochiamo con altri filtri.



Filtri > Miglioramento è quello dove abbiamo usato Rimozione occhi rossi nell'articolo del mese scorso. In questa serie di filtri uso spesso Affilatura. Questo filtro ha un cursore che vi permette di aumentare il dettaglio dell'immagine (o di una selezione). Questo è uno dei primi effetti che applico ad un'immagine per correggerla.



potete vedere.



sotto Filtri > Luce e ombra > Proietta ombra, prenderà una selezione (o un livello di testo, in realtà qualsiasi cosa) e aggiungerà un'ombra sotto. Può effettivamente aiutare a sollevare un oggetto dalla pagina, ma può risultare davvero banale. È anche uno dei pochi filtri senza anteprima. Filtri > Luce e ombra ha molti altri potenti effetti come Effetti luce che può aiutare a dare all'immagine un'atmosfera.

Filtri > Distorsioni > Rilievo è utile per evidenziare dettagli che inizialmente non

Mentre Increspature vi permetterà di rendere una selezione come se fosse liquida.

Molto probabilmente uno dei più usati (e abusati) effetti applicati ai media oggi è Proietta ombra. Si trova



I filtri denominati Artistici cercheranno di applicare un effetto pittura. Filtri > Artistici > Pittura ad olio cercherà di trasformare la vostra foto in un dipinto ad olio.

Ci sono troppi effetti per poterli elencare in questo breve articolo. La chiave è sperimentarli. Giocare con essi per vedere cosa producono. Non abbiate paura a dare loro valori alti o bassi. A volte il caso dà i migliori risultati!

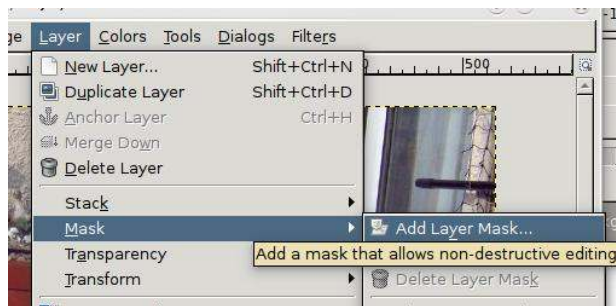
Il prossimo mese prenderemo tutto quello che abbiamo imparato nei sette mesi scorsi e combineremo diverse fotografie per ottenere con una fantastica opera d'arte GIMP. Ma prima di allora, permettetemi di citare le Maschere di livello.

Normalmente, quando cancelliamo

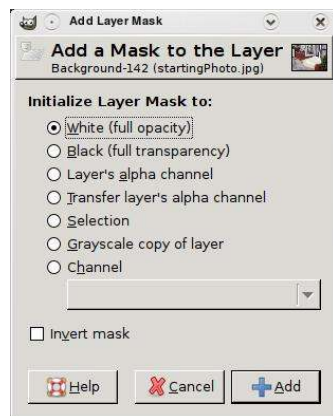


una parte di un livello, è persa per sempre. Con le maschere di livello possiamo rimuovere delle parti da un livello, ma solo visivamente, mentre il livello originale è ancora lì, senza modifiche. Ciò è inestimabile se, più tardi, decideste di voler reintegrare una parte del livello. Questo è possibile con le maschere di livello, impossibile con il cancellino.

Immaginiamo che voglio cancellare le scale dalla mia foto. Primo, selezionate il livello che sarà interessato, adesso andate su Livello > Maschera > Aggiungi maschera di livello.



Apparirà una finestra e vorrà una risposta. Scegliere Bianco (opacità completa) manterrà l'immagine così com'è e vi permetterà di dipingere quello che volete rimuovere. Questo è quello che scelgo la maggior parte delle volte.

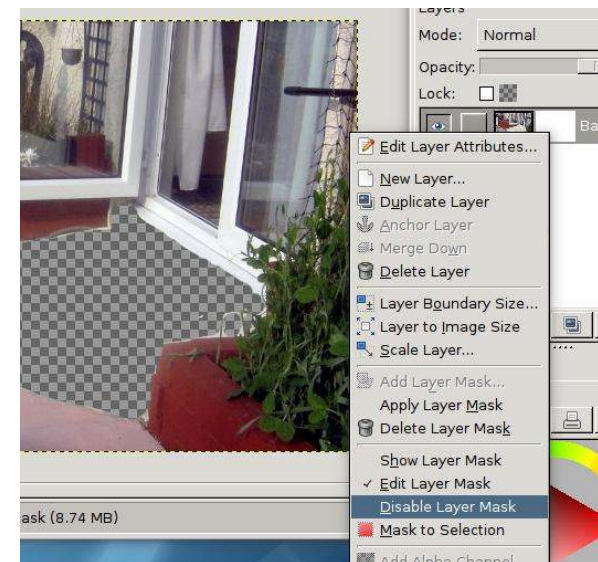


momento e completamente visibile.



Ecco (brevemente) come funzionano le maschere: il bianco è completamente opaco e visibile, il nero è completamente trasparente e le tonalità di grigio intermedie saranno semi trasparenti. Assicuratevi che sia selezionata la miniatura della maschera, scegliete lo strumento pennello e utilizzate il nero per dipingere. Se avete selezionato la maschera di livello, allora nasconderete parti del livello, non cancellandole, ma nascondendole. Per dimostrare il concetto, premete il tasto destro sulla miniatura della maschera di livello e selezionate

Noterete che, a lato del livello selezionato, è apparsa una nuova miniatura (un quadrato bianco). Questa è la vostra maschera. È completamente bianca al



Disabilita maschera di livello.

Vedrete ritornare il vostro livello allo stato iniziale. Selezionate nuovamente Disabilita maschera di livello per riabilitare la maschera.

Le maschere di livello sono strumenti veramente potenti e vi danno molta flessibilità, lasciando sempre disponibili i vostri livelli per modifiche future. Pensate a questo come avere una torta e mangiarla.



Ronnie Tucker è Capo redattore della rivista *Full Circle*, fiero utilizzatore di Kubuntu e artista part-time, la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.



HOW-TO


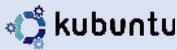

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - PARTE 8

VEDI ANCHE:

FCM nn. 12-17: USARE GIMP 1-6

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



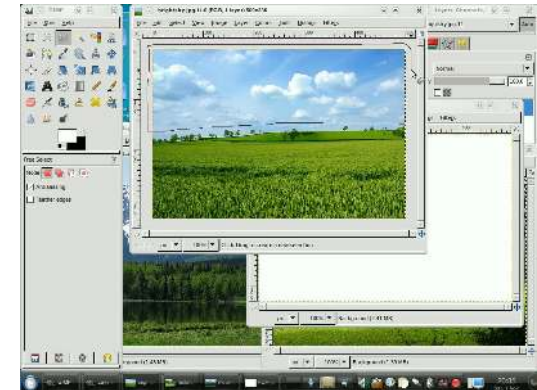
In questo ultimo articolo della serie dedicata a GIMP, vedremo come creare un'unica immagine utilizzando tre fotografie prese da Flickr. Sebbene il risultato finale non farà impazzire un attento osservatore di fotografie, la sua creazione dovrebbe aiutarvi a mettere in pratica tutto quello che avete appreso nei precedenti sette articoli. Una cosa che ho già provveduto a fare è la registrazione in tempo reale dei trenta minuti occorsi per la creazione dell'immagine, che potrete vedere

su Google Video all'indirizzo:

<http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

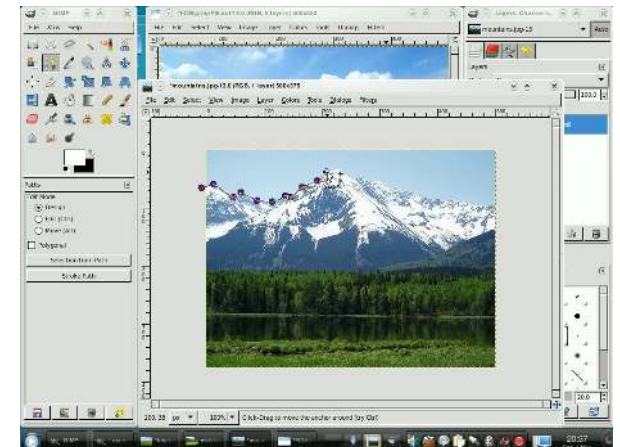
Come prima cosa, ho trascinato sul mio computer le tre immagini originali, facendo attenzione a scegliere soltanto foto rilasciate sotto licenza Creative Commons ShareAlike, che autorizza a modificare le fotografie stesse. Quello che sto pensando è di prendere il cielo sullo sfondo di una foto, un soggetto a distanza media da un'altra foto e possibilmente un primo piano da una terza, oppure l'uno o l'altro o ancora aggiungervi eventualmente dell'acqua con i filtri di GIMP. Aggiungerò i link alle foto che ho utilizzato alla fine dell'articolo, qualora voleste seguirmi passo passo.

Con le tre immagini aperte in GIMP, ho creato una nuova immagine con le stesse dimensioni di quelle di partenza. Io ho usato le immagini di anteprima di Flickr, perché non volevo avere troppe foto di dimensioni elevate durante la registrazione dello schermo, ma voi potete usare le fotografie in tutta la loro grandezza. Nel caso si lavori con paesaggi, conviene andare dalla zona più lontana a quella più vicina, con il cielo utilizzato come l'elemento più lontano sul fondo, per cui ho disegnato una linea di selezione molto irregolare attorno al cielo della mia prima fotografia. Ho copiato questa selezione e l'ho



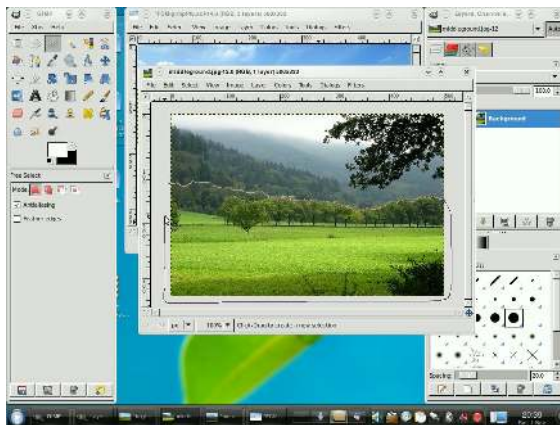
incollata nella mia nuova immagine.

Quindi ho deciso di utilizzare la catena montuosa della seconda fotografia e ho selezionato il suo contorno utilizzando lo strumento Penna. Dopodiché ho di nuovo copiato ed incollato la selezione nella mia nuova immagine.

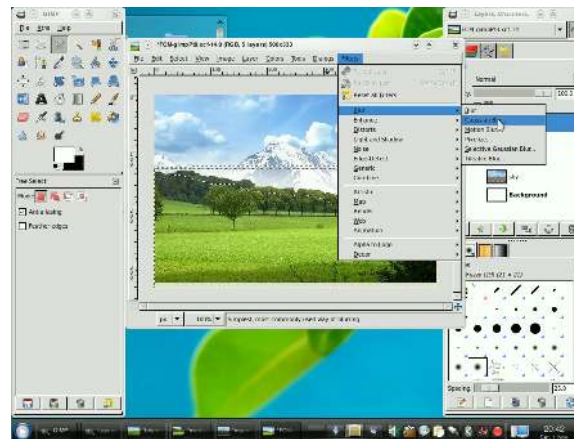




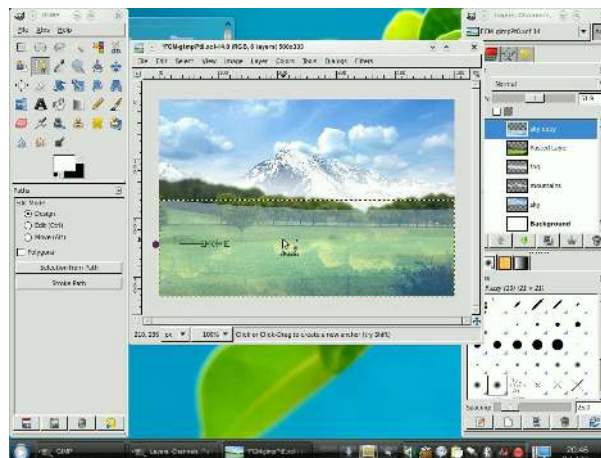
Dalla terza foto ho selezionato gli alberi e il prato e li ho copiati e incollati anch'essi nella nuova immagine.



Per dare profondità alla figura, ho creato un nuovo livello e l'ho posizionato tra quello con la montagna e quello con gli alberi. Quindi con l'aerografo ho dato in alcuni punti un tono di bianco che potesse dare l'idea di nebbia o foschia. Poi ho selezionato gli alberi più lontani e gli ho applicato un Blur Gaussiano.



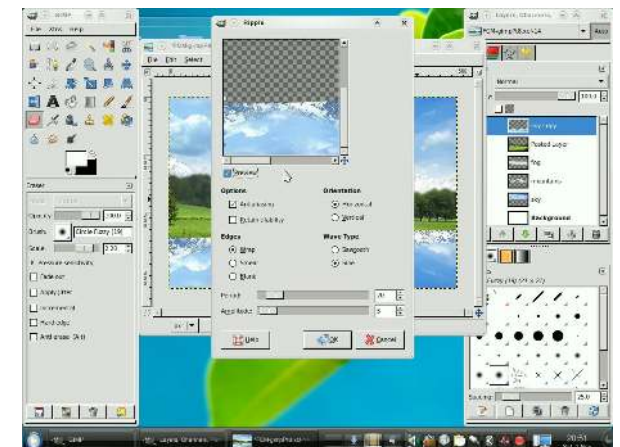
Avevo anche una quarta foto che avevo pensato di usare, ma ho deciso di lasciar perdere. Quello che ho fatto è stato invece copiare il livello con il cielo, rifletterlo verticalmente, fare una selezione con lo strumento Penna e cancellare parte di esso. Ci applicheremo sopra alcuni effetti in modo da farlo diventare uno specchio d'acqua.



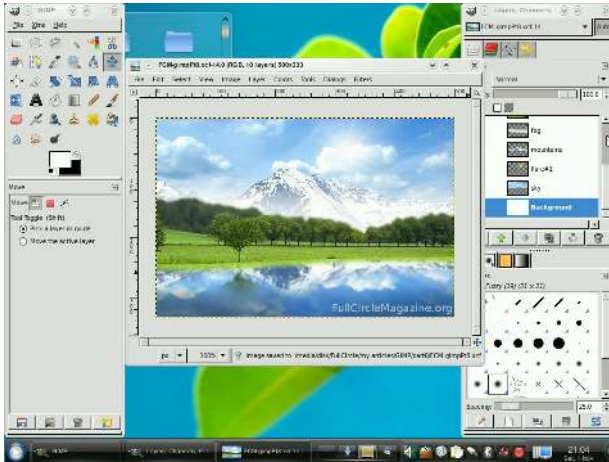
Anche le montagne devono essere riflesse, per cui ho fatto con il loro livello la stessa identica cosa: l'ho copiato e riflesso verticalmente.



Prima di applicare l'increspatura all'acqua, ho utilizzato un pennello morbido e la gomma per attenuare il profilo della montagna. Quindi ho appiattito i due livelli (il riflesso della montagna e quello del cielo) in un unico livello e ho applicato l'effetto di increspatura.



Ho scurito il primo piano dell'acqua utilizzando lo strumento Brucia. A quel punto però, mi sono reso conto che non avevo riflesso l'albero in primo piano!



Quindi ho fatto una breve selezione dell'albero in questione, copia/incolla su un nuovo livello, riflesso verticalmente e applicato l'effetto increspatura anche ad esso. Fortunatamente il filtro usato per l'increspatura mantiene le impostazioni dell'ultima volta in cui è stato utilizzato, per cui l'increspatura sull'albero è la stessa utilizzata per l'acqua.

Tutti i componenti dell'immagine finale sono al loro posto. A questo punto, ho cominciato a giocare un po' con alcuni filtri per vedere se qualcuno di essi potesse migliorare la fotografia. Ho provato il Lens Flare e Sparkle, ma nessuno ha avuto un effetto apprezzabile. Ho provato il Gradient Flare su un nuovo livello e ha dato l'idea che fosse presente il sole, quindi l'ho tenuto e ho giocato un po' con gli effetti del livello per miscelarli al meglio.



video della realizzazione dell'immagine: <http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Immagini di partenza:



<http://url.fullcirclemagazine.org/2fba72>



<http://url.fullcirclemagazine.org/8a00d5>



<http://url.fullcirclemagazine.org/d31f07>

Spero vi siate divertiti con questa serie di articoli su come utilizzare GIMP. Il prossimo mese, speriamo di avere una nuova serie di articoli per voi.



Ronnie Tucker è Capo redattore della rivista *Full Circle*, fiero utilizzatore di Kubuntu e artista part-time, la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

GIMP – Beanstalk Parte 1



Nel primo articolo di questa nuova serie di GIMP proverò a mostrarvi alcune tecniche di livello intermedio. In altre parole, cose che la gente può pensare siano possibili solo con Photoshop. Se volete leggere di più sulle nozioni di base di Gimp vi rinvio ai numeri di FCM 12-29. Dato che in quei numeri usavo una versione più vecchia di GIMP, il layout è cambiato un po' negli anni trascorsi.

Per le idee, userò dei tutorial di Photoshop che sono liberamente

disponibili sul web e, dato che non li copierò passo per passo, applicherò i loro principi basilari a GIMP.

Per la cronaca, dovrei anche dichiarare che sto usando GIMP 2.6. Mentre scrivo è disponibile una versione 2.7 ma non è interamente compatibile con la famiglia *buntu e cercare d'installarla può dare dei conflitti.

Ciò che faremo è mostrato a sinistra.

Fonti:

Cielo -

http://www.2textured.com/index.php/Environment/Skies/skies_0347

Video su Youtube che mostra come viene fatta la Parte 1:

<http://www.youtube.com/watch?v=NYFTdbzjubg>

Il Gradiente Cielo

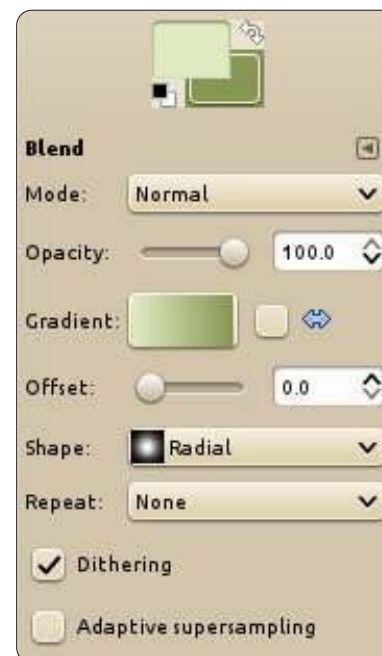
La prima cosa che dobbiamo fare è creare una nuova immagine (File > Nuovo) e farla nella dimensione A4, orientamento verticale e con la risoluzione di 80 per X e Y. La risoluzione predefinita di X e Y è 300. Questa è per la stampa professionale e richiede come materiale sorgente immagini ad alta

risoluzione e può rallentare anche la più tosta delle macchine; per questo procederemo con 80 che è più che adeguata per questo tutorial.

Selezionate l'icona "Strumento sfumatura" (mostrata a sinistra) e, dove dice, 'Forma:' scegliete 'radiale' dal menù a discesa. Non c'è bisogno di

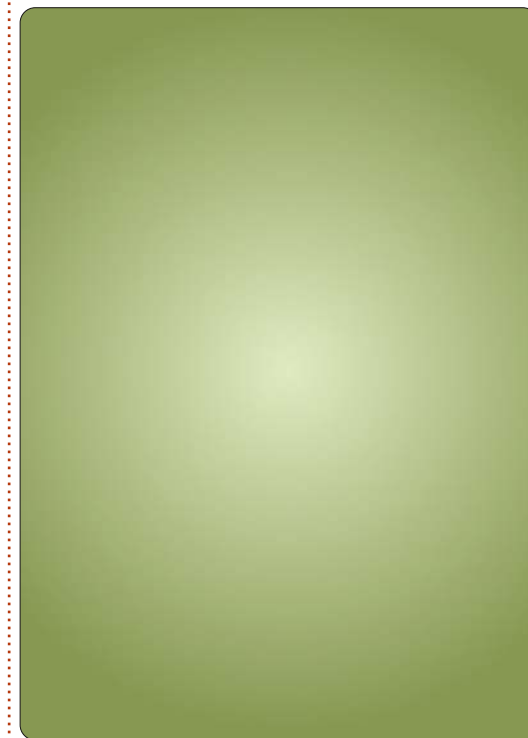
cambiare nient'altro per adesso. Per il colore di primo piano scegliete un verdino-giallastro molto pallido (RGB=220,229,189). Per il colore di

sfondo scegliete un verdino-giallastro

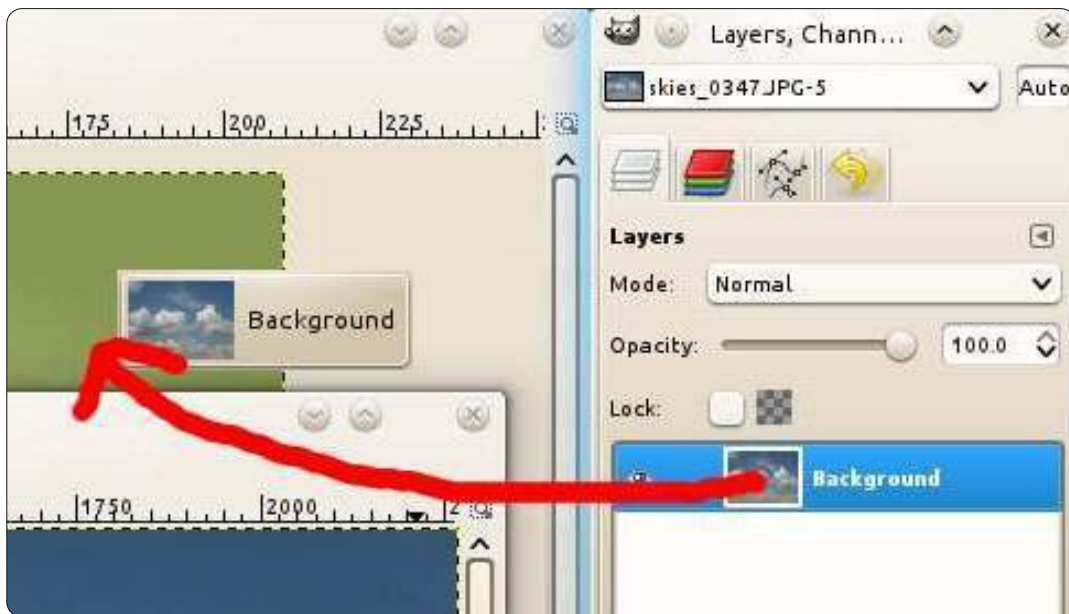


un po' sbiadito (RGB=133,151,81).

Dopo fate clic (e tenete premuto) col tasto sinistro in mezzo all'immagine vuota e spostatevi verso la metà superiore dell'immagine. Rilasciate il tasto del mouse e avrete un riempimento radiale che coprirà l'intera tela.



No, non i livelli!



Fate clic su File>Apri e scegliete la vostra immagine del cielo. Per avere rapidamente il cielo nella vostra immagine principale andiamo alla scheda 'Livelli' e, come mostrato sopra, trasciniamolo nella nostra immagine principale.

Adesso, con il cielo nella nostra immagine principale, potete chiudere l'immagine cielo aperta.

L'immagine del cielo ha una risoluzione piuttosto alta, più grande di quanto abbiamo bisogno, così dobbiamo ridimensionarla. Fate clic sullo strumento 'Scala' (mostrato a sinistra) e fate clic sul cielo. Nella finestra di ridimensionamento che apparirà dovrete assicurarvi che l'icona con la catenella sia unita. Se l'icona ha

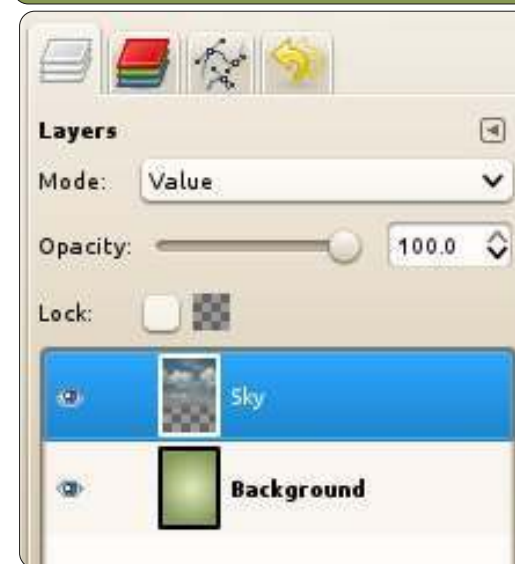
l'aspetto di una catena rotta, allora la vostra immagine del cielo si ridimensionerà sproporzionatamente e si schiatterà. Rendete la larghezza del cielo ampia circa 300 e fate clic su OK. Ciò vi darà dello spazio con cui giocare.



Fate clic sull'icona 'Sposta' (mostrata a sinistra). Adesso fate clic sinistro e trascinate l'icona col cielo dove pensiate stia meglio.

SUGGERIMENTO: Il gradiente è un livello e il cielo è un altro. Se aggiungiamo parecchi altri livelli diventerà piuttosto confuso. Per rendere le cose più facili potete fare doppio clic sul nome di un livello e rinominarlo.

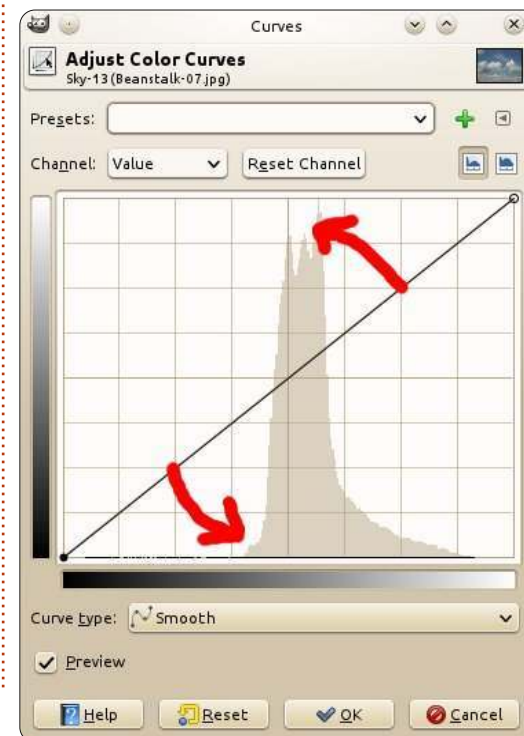
E adesso un po' di magia del livello. Con il

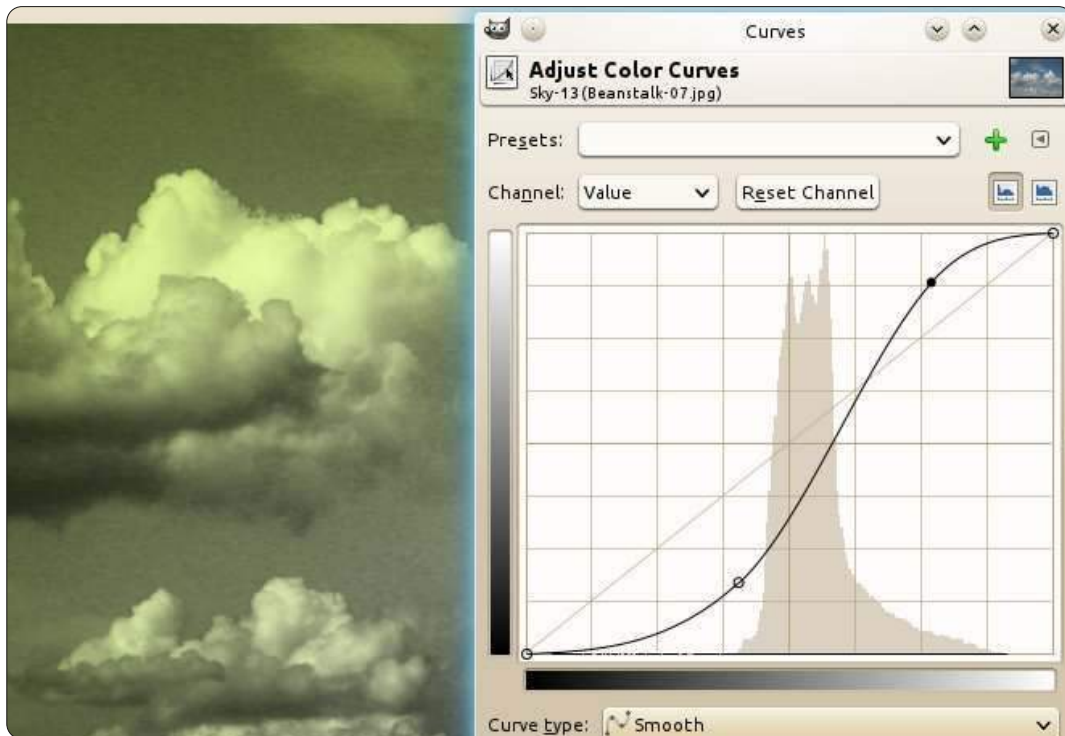


livello del cielo ancora selezionato, fate clic sul menù a discesa sopra i livelli e scegliete 'Valore'.

Curve di colore

Adesso avrete un cielo verdino ma non sembra molto drammatico, vero? Con il livello cielo ancora selezionato, fate clic sul menù Colori > Curve. Creeremo ciò che è conosciuto come curva ad S. La curva ad S è anche un modo fantastico di fare rapidamente la correzione del colore alle vostre foto. Nella griglia fate clic sul punto della diagonale distante due caselle dal margine alto e due da destra e trascinate il mouse verso l'alto e un po' a sinistra, poi clic sul punto della diagonale distante due caselle dal basso e due dal margine sinistro e trascinate leggermente verso il basso e a destra.





Ciò vi darà una curva ad S (mostrata sopra) con cui dovreste giocare fino a che non otterrete un bel cielo drammatico con buone zone scure ma non troppe luci brillanti.

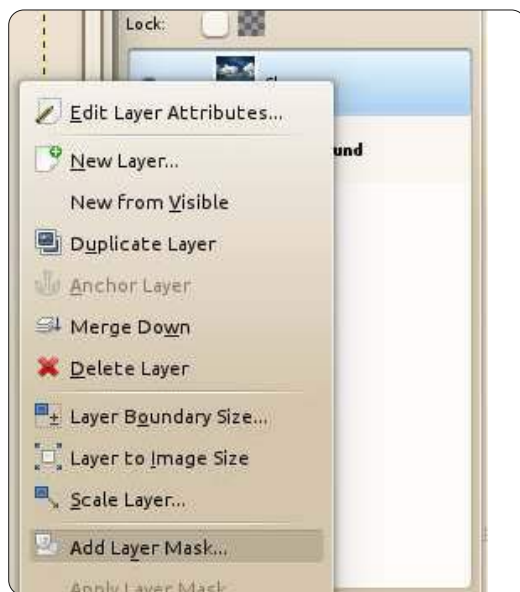
Terminiamo questo cielo, è tutto ciò che faremo per questa prima parte del tutorial.

Maschera di livello

Fate clic col tasto destro sul livello cielo e, dal menù, scegliete 'Aggiungi maschera di livello' (mostrato sotto).

Dalla finestra che apparirà scegliete

'Bianco (opacità completa)' e fate clic su 'Aggiungi'. Vedrete apparire una casella



accanto alla miniatura del cielo nell'elenco dei livelli.

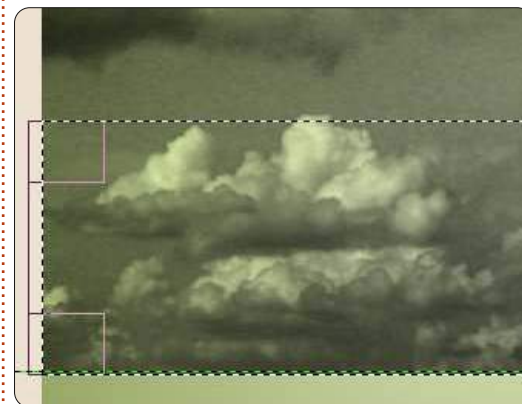
Quella casella è una miniatura della maschera di livello. L'idea è che se voi



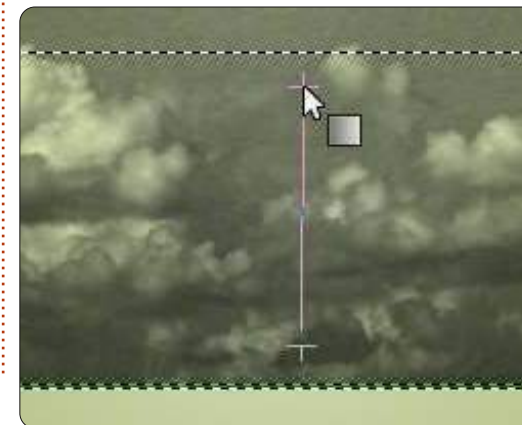
selezionate quella miniatura del livello e ci disegnate in nero, cancellerete parti dell'immagine del cielo. Disegnate col bianco sull'area cancellata e il cielo riapparirà. Ciò significa che potete mostrare/nascondere parti del cielo, utilizzando la maschera, senza distruggere l'immagine originale del cielo. Useremo la maschera per far svanire il cielo nello sfondo.

Assicuratevi che la miniatura della maschera sia selezionata, essa dovrebbe avere un bordo bianco, e fate clic sull'icona "Selezione rettangolare" (mostrata sotto a sinistra). Fate clic con

tasto sinistro e disegnate una casella intorno al terzo inferiore del cielo.



Adesso fate clic sull'icona dello 'Strumento sfumatura' (che abbiamo usato all'inizio di questo tutorial) ma questa volta assicuratevi che la 'Forma' sia Lineare. Avrete bisogno di un colore di primo piano nero e di un colore di sfondo bianco. Selezionato tutto ciò, fate clic e trascinate poco sopra il bordo in basso della metà inferiore dell'area selezionata, fermandovi poco sotto la parte alta della metà superiore, e rilasciate il tasto del mouse.





Il vostro cielo adesso svanirà magicamente nello sfondo. E, dato che è una maschera di livello, il cielo originale è intatto. Potete fare clic col tasto destro sul livello maschera e cancellarlo e il cielo ritornerà al suo stato originale.

Il mese prossimo aggiungeremo un pezzo di paesaggio sotto il cielo e forse, solo forse, inizieremo a far crescere quella pianta di fagioli. Classe congedata!



Ronnie è il fondatore e l'editore di Full Circle, un membro ufficiale di Ubuntu e un artista part-time il cui lavoro può essere visto su: <http://ronnietucker.co.uk>



Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa.

Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperta dal Codice di condotta di Ubuntu è adatta a tutti.

Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

OK, quindi abbiamo ottenuto il nostro cielo colorato e che sfuma nello sfondo; come prossimo passo, vogliamo avere un piccolo villaggio sotto il cielo.

Sorgenti:

Villaggio:

<http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=view&id=1215281>

Albero:

http://alfoart.com/flash/beanstalk_tutorial/625100_53361668.jpg?http://www.2textured.com/main.php?g2_itemId=281

Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=KTmehu8x2j4>

Il Villaggio

Importiamo la foto del villaggio nella nostra scena. Come? Con questo sto verificando se avete letto la prima parte o meno. Stesso concetto: apriamo la foto del villaggio e trasciniamola nella nostra scena principale. Probabilmente però si dovrà ridimensionare la larghezza a 750 pixel.

Si dovrebbe vedere qualcosa di simile a questo, niente panico.



Se osserviamo la lista dei livelli, vedremo che il livello del villaggio è stretto a sandwich tra il cielo e l'immagine di sfondo. Dobbiamo invece porre il livello in cima alla lista. Basta semplicemente trascinarlo sopra il livello del cielo.



Selezioniamo l'icona Sposta e trasciniamo il livello del villaggio verso la parte bassa dell'immagine.

GIMP - Beanstalk Parte 2

Taglieremo via qualche albero di troppo alle spalle del villaggio per ottenere un bel panorama.

Selezioni

Gli strumenti di selezione sono una delle cose più importanti in GIMP perché permettono di essere precisi quanto occorre per selezionare un tracciato. Per questo nostro primo grande tutorial, procederemo con una selezione tanto rapida quanto grossolana.

Facciamo clic su 'Strumento di selezione libera' (mostrato a sinistra) e disegniamo attorno alla zona alberata, mantenendo solo gli alberi che si vedono per intero. Continuiamo a disegnare fuori dai lati dell'immagine e chiudiamo la

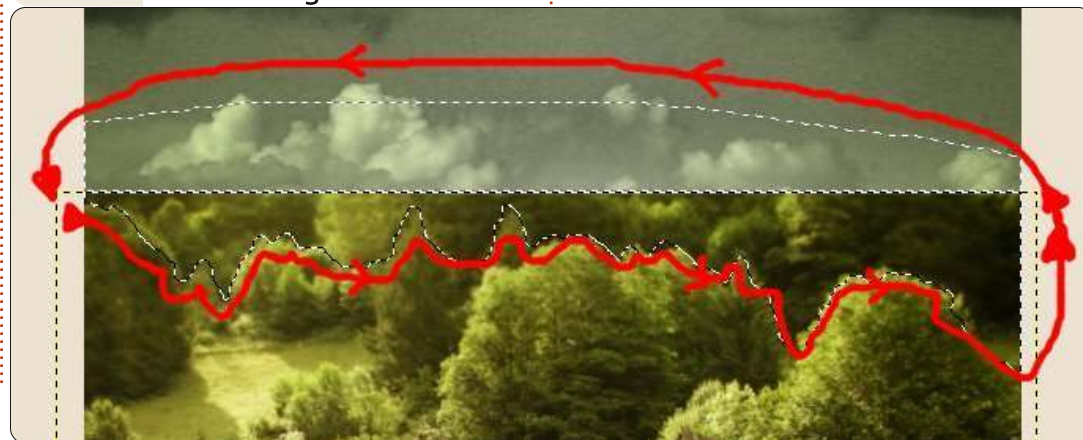


selezione dove l'abbiamo cominciata. Premere il tasto Invio sulla tastiera per completare la selezione.

Ovviamente, si può andare in senso orario se lo si preferisce.

Premendo il tasto Canc sulla tastiera qualunque cosa all'interno della selezione verrà rimossa.

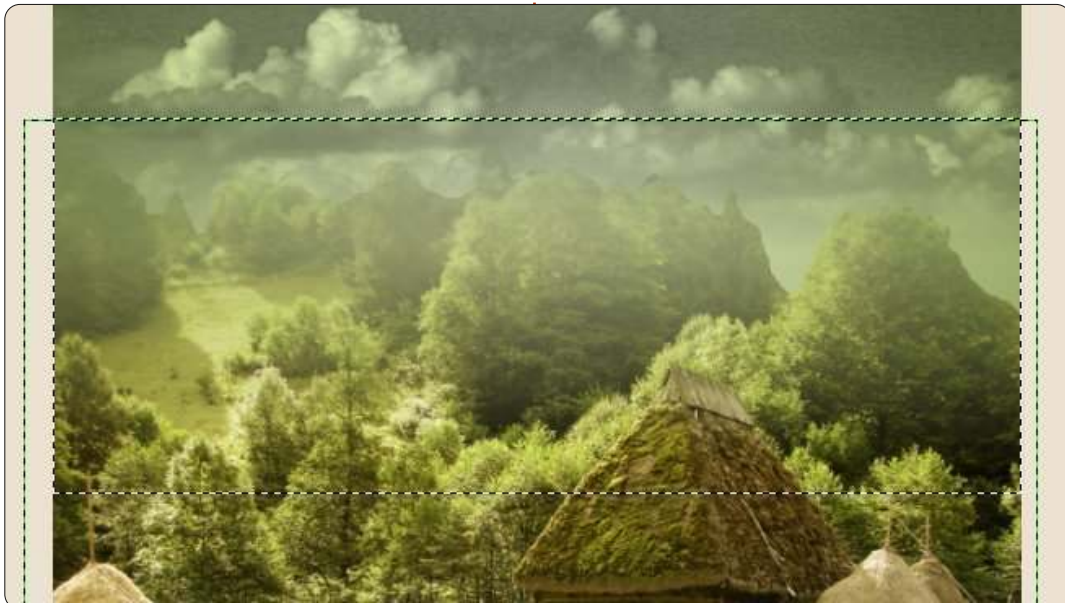
SUGGERIMENTO: Se premendo il tasto Canc l'area selezionata diventa nera, occorre andare sul menù Modifica>Annulla modifica. Fare clic con il tasto destro sull'icona dei livelli e selezionare 'Aggiungi canale alpha'. Adesso possiamo premere il tasto Canc per rimuovere la selezione. Questo passo, 'Aggiungi canale alpha', non è sempre necessario.





Se vi piace, potete contornare la linea degli alberi con lo strumento Gomma, ma per il momento lo copriremo con lo strumento maschera. Vi ricordate come

creare un livello maschera, vero? Esatto, clic con il tasto destro sul livello del villaggio e selezione della maschera di livello bianca.



Usiamo il rettangolo per selezionare la metà alta del villaggio (sotto, a sinistra) e, come l'ultima volta, usiamo un gradiente lineare nero e bianco per sfumare la parte alta del villaggio.

Ricordate l'ultima lezione, quando ho detto che la maschera di livello non è distruttiva? Ecco, è l'occasione per provarlo. Abbiamo creato un livello vuoto completamente trasparente, quindi selezioniamo il bianco come colore di



primo piano e l'icona Pennello (mostrata a sinistra).

SUGGERIMENTO: Se si ha bisogno di ingrandire/restringere il pennello, si possono usare i tasti parentesi quadra (ovvero [e]).

L'idea qui (come mostrato in basso a destra) è di dipingere di bianco (sulla maschera di livello!) sopra ad alcuni degli alberi in primo piano per rimuoverli dall'effetto nebbia sullo sfondo.

OK, vediamo di inserire il nostro grande e grosso albero e avremo terminato con la parte due.

Vi mostrerò un altro rapido modo di inserire un'immagine. Facciamo clic sul link proposto sopra per i tre sorgenti. Nel browser, facciamo clic col destro sull'immagine aperta e copiamola. Quindi portiamoci sull'immagine principale in GIMP e, dal menu, scegliamo Modifica>Incolla come>Nuovo livello. Voilà!



HOWTO - GIMP: BEANSTALK Parte 2

Dovremo ridimensionare il layer ad una larghezza di 600 pixel e spostarlo in basso per avere le tre radici a metà strada verso la parte erbosa del villaggio. Facendo clic su Ridimensiona e quindi sull'albero, scollegiamo i parametri di altezza e di larghezza, visto che ci interessa solo allungare l'albero verticalmente portandolo a 650 pixel.



Come abbiamo fatto per il villaggio, è ora di ritagliare e rimuovere lo sfondo in eccesso, lasciando solo l'albero. Facciamo quindi clic sullo strumento di selezione libera e mettiamoci a lavorare.

Stavolta vogliamo tenere quello che sta all'interno della selezione, quindi nel



menu, facciamo clic su Selezione>Inverti e premiamo Canc. Un albero. Ma credo mi piacerebbe farlo crescere verso destra, quindi clic su Livello>Trasforma>Specchia orizzontalmente. Vorrei anche che avesse un colore verdastro come il resto dell'immagine, quindi facciamo clic su Colori>Colorize e muoviamo lo slider della saturazione finché non riusciamo a conferire una tinta verde all'albero. Infine, applichiamo una maschera di livello all'albero, selezioniamone il terzo superiore e utilizziamo lo strumento Fondi per sfumarlo tra le nuvole.

Un'ultima cosa, i compiti a casa per questa lezione: usate lo strumento Brucia sul livello del villaggio per dipingere



l'ombra dell'albero sul prato.

Nella parte finale del tutorial sul Fagiolo magico aggiungeremo un po' di vitalità all'immagine.



Ronnie è il fondatore e l'editore di Full Circle, un membro ufficiale di Ubuntu e un artista part-time il cui lavoro può essere visto su: <http://ronnietucker.co.uk>



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

Abbiamo quasi finito con l'immagine della pianta di fagiolo, ma mi piacerebbe aggiungere qualche cosa in modo causale, per dargli un po' di brio.

Sorgenti:

Luna:

<http://www.sxc.hu/photo/1126941>

Stelle:

<http://www.sxc.hu/photo/1005288>

Video su YouTube:

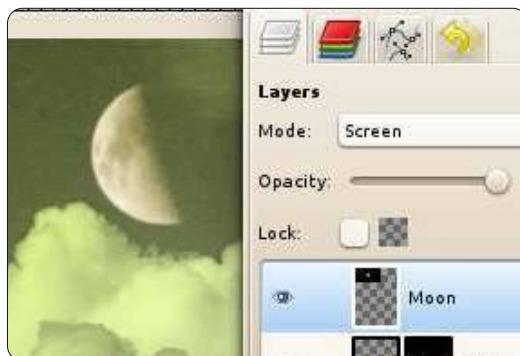
<http://www.youtube.com/watch?v=HZcoOx94ox8>

Chiarore della luna

Copiamo e poi incolliamo l'immagine della luna sull'immagine della pianta di fagiolo. Manteniamo la larghezza del livello della luna a 150 e capovolgiamola orizzontalmente.



Ora, dal menu a tendina della lista dei livelli, scegliamo "Schermo"; lo sfondo nero del livello scomparirà e la luna splenderà nella sua bellezza.



Ma un po' di scintillio intorno non può mancare. Imbroghieremo sul bagliore usando un filtro. Facciamo clic su Filtri > Artistici > Chiarore sfumato. Muoviamo gli indicatori fino a quando non troveremo qualcosa che ci possa piacere. Io ho impostato dei valori alti a brillantezza e a raggio chiarore.

La cosa buona nel fare ciò in modo non distruttivo è la possibilità di poter cambiare qualunque cosa in qualsiasi momento senza dover rifare completamente porzioni dell'immagine. Ora andremo a usare una curva a S sull'albero, poiché penso che ha bisogno di un po' di lucentezza e che quella

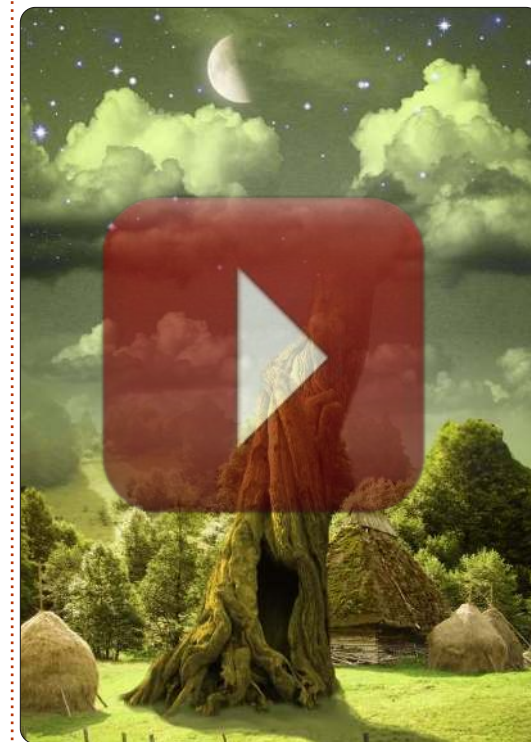
GIMP - The Beanstalk Parte 3

cavità debba essere resa più carina e



scura.

L'ultima cosa che andremo ad aggiungere sono le stelle al cielo, quindi è ora di prendere l'immagine delle stelle. Posizioniamo il livello sopra quello della luna e scaliamolo a un'ampiezza di circa 300 pixel. Questa volta però impostiamo la modalità del livello su "solo toni chiari" nel menu a tendina dei livelli. L'ultima cosa da fare è aggiungere alle stelle una maschera di livello in modo che vengano sfumate verso il basso.



Il prossimo mese ci sarà un tutorial di Thomas Standiford su come far sembrare le foto retrò.



Ronnie è fondatore ed editore di Full Circle e un artista autodidatta il cui sito potete trovare su: <http://ronnietucker.co.uk>





HOW-TO

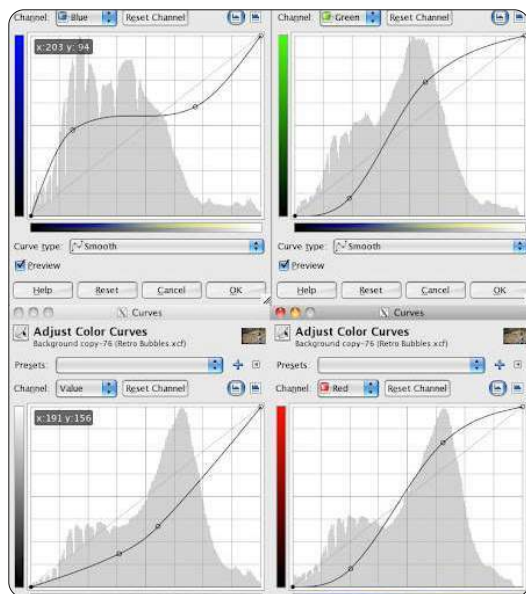
Scritto da Thomas Standiford

In questo how-to su GIMP ci accingiamo a fare qualche elementare regolazione delle curve per dare a questa foto un eccezionale look retrò e stilizzato.

Inizieremo con l'immagine in alto a destra e finiremo con l'immagine mostrata in basso a destra.

Ottenere colori Retrò

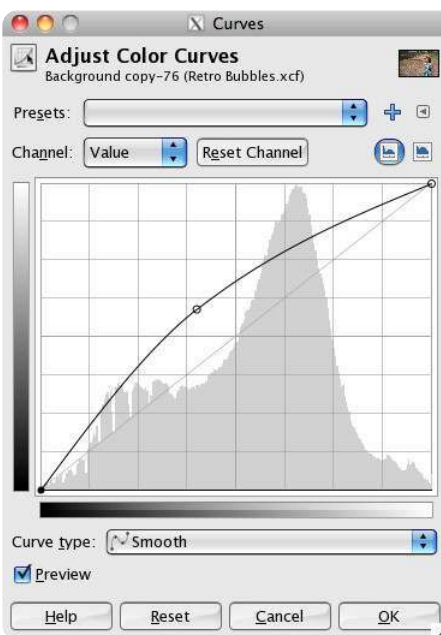
La maggior parte dell'effetto per questa foto si ottiene semplicemente regolando le curve per ogni canale (il canale rosso, verde, blu e alfa) in questo modo:



Nota: per scegliere il canale da modificare, selezionate il canale dal menu a discesa. Potete andare avanti e indietro fra i canali. Tutte queste regolazioni alle curve dovrebbero essere fatte con UN COMANDO non una serie di quattro comandi.

Dopo aver fatto la modifica la vostra foto dovrebbe avere già un buon aspetto, ma dobbiamo attenuare un po' il contrasto.

Poi facciamo un'altra regolazione delle curve in questo modo:



GIMP - Foto Retrò



Niente male, se non fosse che queste bolle spariscono durante la modifica.



Evidenziare le Bolle

Le bolle sembrano essere sparite nella foto. Utilizzeremo una combinazione di selezione e pennello leggero per fare in modo che risaltino.

Create un nuovo livello, chiamatelo "bolle".

Ora selezioneremo le bolle. Usando lo strumento tracciati seguite il contorno di ogni bolla.

Una volta che tutte le bolle sono state delineate fate clic col tasto destro sul tracciato nel menu dei tracciati (posizionato nella stessa finestra dei livelli) e poi fate clic su "Tracciato a selezione".

Impostate i vostri foreground e background ad un verde lime ed un

rosa caldo.

Usando un pennello abbastanza grande e leggero pennellate attentamente in alcuni spazi di rosa e verde in ogni bolla:



Ora che abbiamo aggiunto il colore alle aree appropriate delle bolle andiamo a modificare qualche stile di livello e ad aggiustare l'opacità per fare in modo che le bolle sembrino reali.

Impostate la modalità del livello a sovrapposto.

Duplicate il livello e denominare il livello duplicato "bolleilluminate".

Impostate la modalità del livello a somma.

Aggiustate l'opacità di entrambi i livelli "bolle" e "bolleilluminate" fino a che non sarete soddisfatti. I miei valori di opacità sono impostati a 23 e 40 rispettivamente e assomigliano a questo:



Ora che le nostre bolle sono leggermente più visibili drammatizziamo un po' la foto.

Ritocchi Finali

Create un nuovo livello e chiamatelo "drammatizzato", impostate la modalità del livello a sovrapposto e riempitelo di nero.

Aggiungete una maschera di livello al livello "drammatizzato".

Utilizzando lo strumento sfumatura impostate la forma a radiale, ed usate un gradiente che vada dal nero al bianco. Crete un gradiente che vada dal centro della foto verso l'esterno. Regolate l'opacità del livello fino a che il risultato non vi soddisfa. Ecco il risultato che ho ottenuto:

Il prossimo mese inizieremo una serie sul video-editing usando Kdenlive.





HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

G'MIC InPaint

Questo mese Nicholas ha lavorato dal letto di un ospedale, ritornerà il prossimo mese.

Una delle cose che rende noto GIMP sono i suoi filtri. Pensate ad essi come ai plugins di Photoshop.

Un filtro di GIMP incredibilmente potente, anche se non sembra ancora ben conosciuto, è G'MIC. La sigla G'MIC sta per "GREYC's Magic for Image Computing" e include un incredibile numero di filtri per correggere deformazioni, degradazioni, dettagli, emulsione di pellicola, pattern, renderizzazioni, riparazioni e anche una sezione per filtri ancora in sperimentazione. In questo piccolo esempio parlerò della funzionalità Inpaint. Potrete quindi mascherare un'area che Inpaint coprirà per voi.

INSTALLAZIONE

Andate su:

<http://gmic.sourceforge.net/gimp.shtml> e scaricate il file appropriato (32/64 bit).



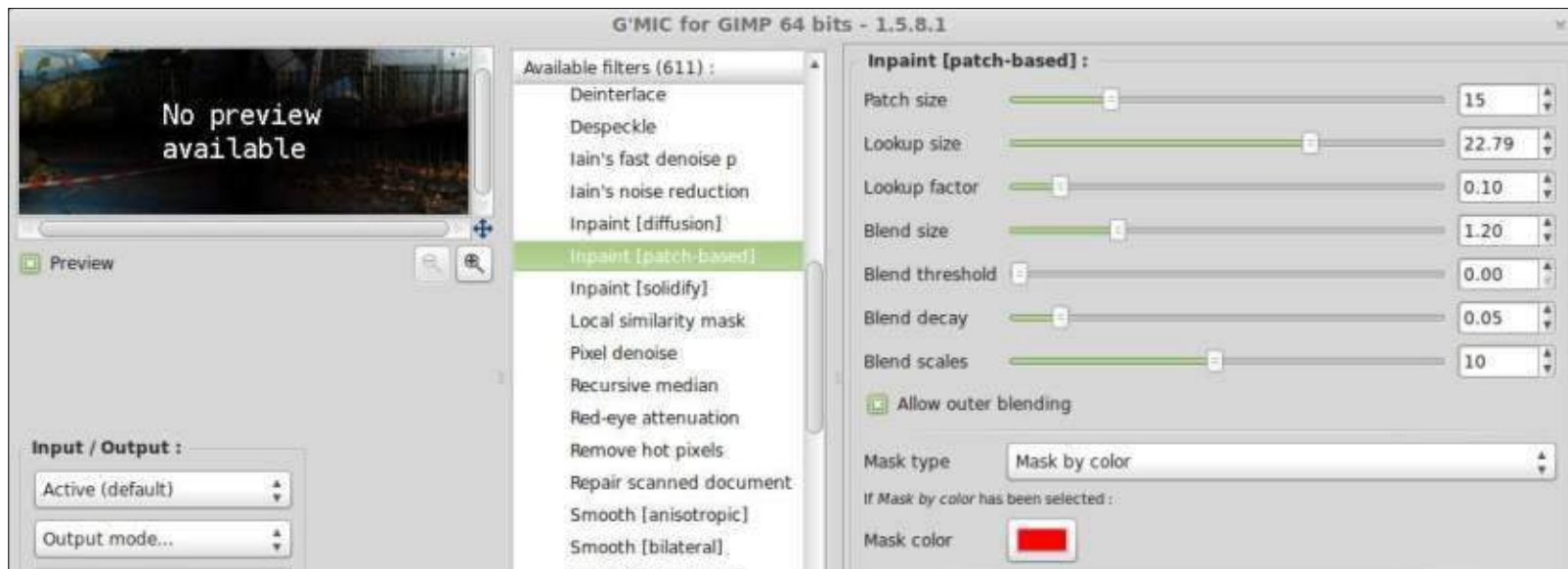
Decomprimate l'archivio nella vostra directory dei plugin di GIMP (che solitamente si trova in `/home/.gimp2.8/plugin-ins` o giù di lì, dovreste rendere visibili i file nascosti per trovare la cartella `.gimp2.8`). Ora,

quando avviate GIMP e cliccate sul menu "filtri", dovreste vedere G'MIC alla fine della lista.

Uso

Dal momento in cui avete caricato una foto (in GIMP), usate lo strumento matita (non il pennello) per coprire la parte della foto da rimuovere con Inpaint. Io sono partito dalla foto mostrata in alto.





Ho deciso di provare Inpaint vedendo se era in grado di rimuovere il nastro bianco e rosso. Ci ho semplicemente disegnato sopra con lo strumento matita usando il rosso brillante (rosso puro, niente

verde o blu) come mostrato nella pagina precedente (immagine in basso).

In seguito ho aperto G'MIC (filtri > G'MIC...), cliccato su Repair e quindi

su "Inpaint [patch-based]":

Dalle impostazioni predefinite ho alzato il Patch Size a 15 ed il Lookup Size a 22. Poi ho premuto OK ed ho aspettato. Potrebbe volerci un bel

po' di potenza di calcolo per completare l'operazione, è arrivato il momento di prendere un tè/caffè.

In basso a sinistra potete vedere il risultato finale.

È perfetto? No. È più veloce e facile da usare dello strumento clona? Assolutamente sì!

Ho scelto appositamente questa foto perché ho pensato che le ringhiere sarebbero saltate fuori ma Inpaint ha funzionato bene. Ci sono un paio di bit imperfetti sulle ringhiere, ma vediamo se riuscite a scovarli da voi.

G'MIC contiene letteralmente dozzine di grandiosi filtri con cui potrete giocare!



Ronnie è il fondatore e (ancora!) editor di Full Circle. È anche un artista fai-da-te (part-time) che disegna sia cose serie che frivole. I suoi lavori possono essere visti presso: <http://ronnietucker.co.uk>.