

# Gimp

## Utilizzo di texture per elaborare margini personalizzati

I file necessari a questo tutorial sono: “variante\_calendario.tif” e “texture\_dipinta.jpg”.



Fig.1 – Il file  
“variante\_calendario.tif”

### Come ottenere un bordo sfrangiato caricando una texture dipinta

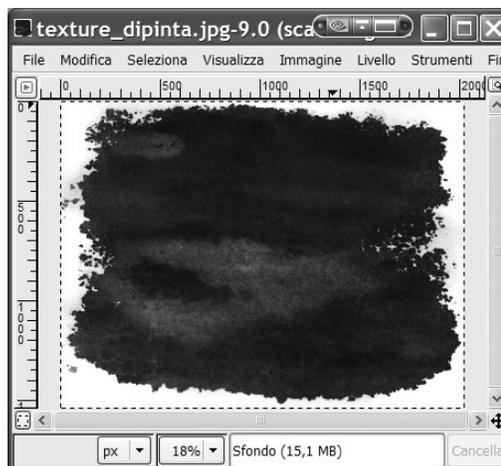
#### 1. Importazione di un'immagine bitmap.

Aprire il file sul quale si intende applicare l'effetto. Per maggiore semplicità, conviene che questo sia inizialmente ad un solo livello. Salvate il file in formato xcf (“file\_di\_lavorazione.xcf”). Verificate anche che sia presente un canale alfa principale. Se non c'è, generatelo, tramite il comando di menù: Livello>Trasparenza>Aggiungi canale alfa. Cambiamo il nome all'unico livello presente (con un doppio click sul nome del livello) in “Immagine”.

#### 2. Apertura e modifica del file contenente la texture dipinta

Ci occorre ora un fondo pittorico, preferibilmente realizzato naturalmente a pennello, o con un buon software di *digital painting*, come Painter X. L'immagine, se realizzata veramente sulla carta, dovrà poi essere acquisita tramite uno scanner.

Fig.2 – L'immagine scelta come texture.



Il fondo che ci serve si chiama “texture\_dipinta.jpg”. Siccome il fondo è disposto diversamente rispetto all'immagine del calendario (in orizzontale anziché in verticale), lo ruoteremo. In Immagine>Dimensione superficie, attribuiamo lo stesso valore ai campi “Larghezza” e “Altezza” e poi clicchiamo sul tasto “Ridimensiona”. Quest'operazione trasformerà in un quadrato l'area del documento.

Ruotiamo ora il livello “Sfondo”, scegliendo: Livello>Modifica>Ruota di 90° in senso orario. Con lo strumento di spostamento, trasciniamo la texture centrandola nel riquadro. Scegliamo ora: Livello>Livello a dimensione immagine. Modifichiamo la base del nostro sfondo dipinto dandole la larghezza dell'immagine di destinazione (412 pixel). Selezioniamo adesso tutta l'immagine e copiamola negli appunti.

### 3. Incollaggio della texture nel documento del calendario



Fig.3 – La texture incollata nel calendario.

Incolliamo l'immagine memorizzata nel documento del calendario, ancorando subito dopo la selezione fluttuante così prodotta ad un nuovo livello (menu Livello>Nuovo livello). Con un doppio click sul nome del livello, cambiamone il nome in "texture".

Scaliamo la texture fino a ricoprire interamente l'area del documento e poi trasformiamola nel suo negativo (menù Livello>Colori>Inverti).

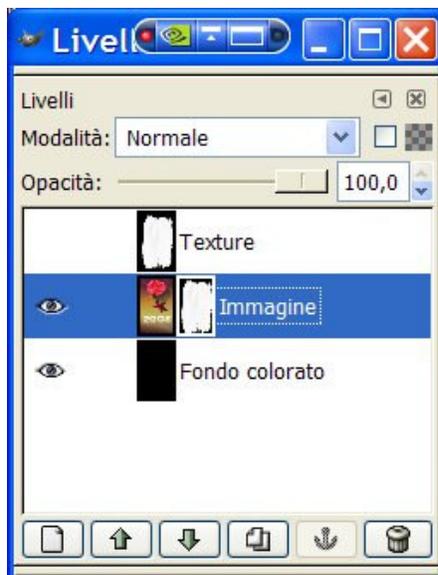
Possiamo anche aumentare l'intensità del bianco, tramite le curve tonali (menù Livello>Colori>Curve).

Fig.4 – La texture negativizzata (con il comando "inverti").



### 4. Applicazione della texture in una maschera di livello

Selezioniamo e copiamo il livello che contiene la texture negativizzata e poi, spostandoci sul livello "Sfondo", aggiungiamogli una maschera di livello (click destro del mouse e scelta della voce dal menù a comparsa "Aggiungi maschera di livello"). Clicchiamo sull'icona della maschera, per essere sicuri che sia attiva. Incolliamo infine l'immagine registrata negli appunti di Windows. Tutti i pixel coperti dal nero saranno apparentemente diventati trasparenti, mentre i bianchi lasceranno trasparire i colori dell'immagine.



### 5. Applicazione della texture in una maschera di livello

Ora togliamo visibilità al livello "texture" (o eliminiamolo, se pensiamo che non ci serva più) e predisponiamo un nuovo livello di sfondo, sotto "Immagine", chiamandolo "fondo colorato". Infine, riempiamo quest'ultimo livello con un colore a scelta, terminando l'esercizio.

Fig.5 – La successione dei livelli nel documento finito.



*Fig.6 - Il risultato finale.*

# Gimp

## Utilizzo di texture per ottenere effetti realistici di illuminazione

Il file necessario a questo tutorial è: “macchie\_a\_falce.jpg”.

Con Gimp, come del resto con Photoshop, non sempre gli effetti più strabilianti richiedono lunghe elaborazioni. È questo il caso delle illuminazioni foto-realistiche nelle quali si ha la sensazione che il materiale abbia una consistenza fisica, materica, come se potessimo saggiarne la granulosità, i corrugamenti e le imperfezioni. Vedremo ora come tale effetto si ottiene.

### 1. Apertura del file contenente la texture

Aprirete il file con il quale intendete creare l'effetto di illuminazione. Nel nostro esempio sarà “macchie\_a\_falce.jpg”. Salviamolo innanzitutto nel formato xcf (“macchie\_a\_falce.xcf”) e poi iniziamo la lavorazione. Il file è in scala di grigio, perciò per prima cosa lo trasformeremo in RGB, con il comando: Immagine>Modalità>RGB. Aggiungiamo poi un canale alfa, come già abbiamo imparato a fare.

### 2. Aggiunta di un livello e di un canale alfa



Chiamiamo “macchie” il livello che contiene la texture, poi selezioniamolo e copiamolo. Ora, nella palette dei canali, aggiungiamo un nuovo canale alfa, poi facciamo in modo che soltanto questo sia selezionato e incolliamoci sopra l'immagine memorizzata negli appunti. Cambiamo il nome del canale appena creato in: “macchie nel canale”.

Inseriamo un nuovo livello sopra “macchie” e chiamiamolo “effetto speciale”.

Fig.1 – La finestra dei canali.

Fig.2 – La finestra di scelta del colore

### 3. Scelta di un colore

Attiviamo il livello appena creato con un click, poi effettuiamo un doppio click sul campione di colore nella *Tool box* di Gimp, facendo apparire la finestra di dialogo con la quale potremo scegliere un colore personalizzato. Diamo OK una volta finito.

### 4. Impostazione dell'effetto di luce

Clicchiamo sull'etichetta del livello “effetto speciale” e selezioniamolo (Ctrl+A). Coloriamo il livello, per poter avere dei pixel opachi sui quali applicare il filtro



“Effetto di luce”. Esso infatti non funziona se i pixel risultano tutti trasparenti. La colorazione si otterrà tramite il comando di menù: Modifica>Riempi con colore di primo piano.

Fig.3 – La scelta del tipo di luce.



Andiamo poi nel menù Filtri, dove sceglieremo la voce: Effetti di luce> Effetti di luce. Nella scheda “Luce” diamo un’impostazione simile a quella in figura.

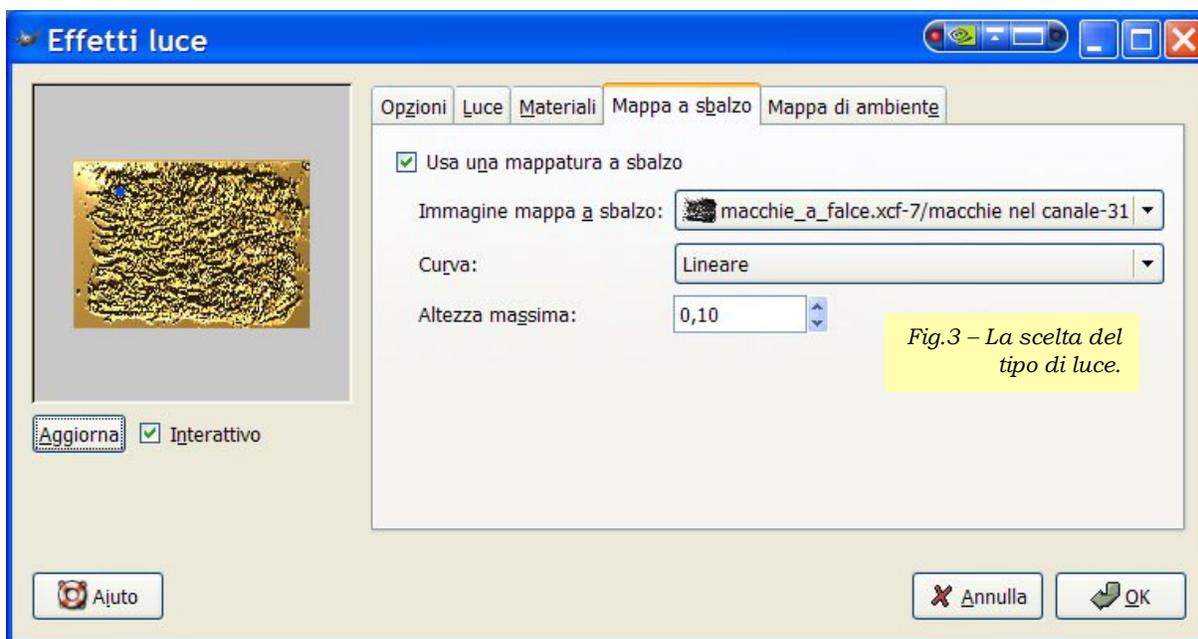
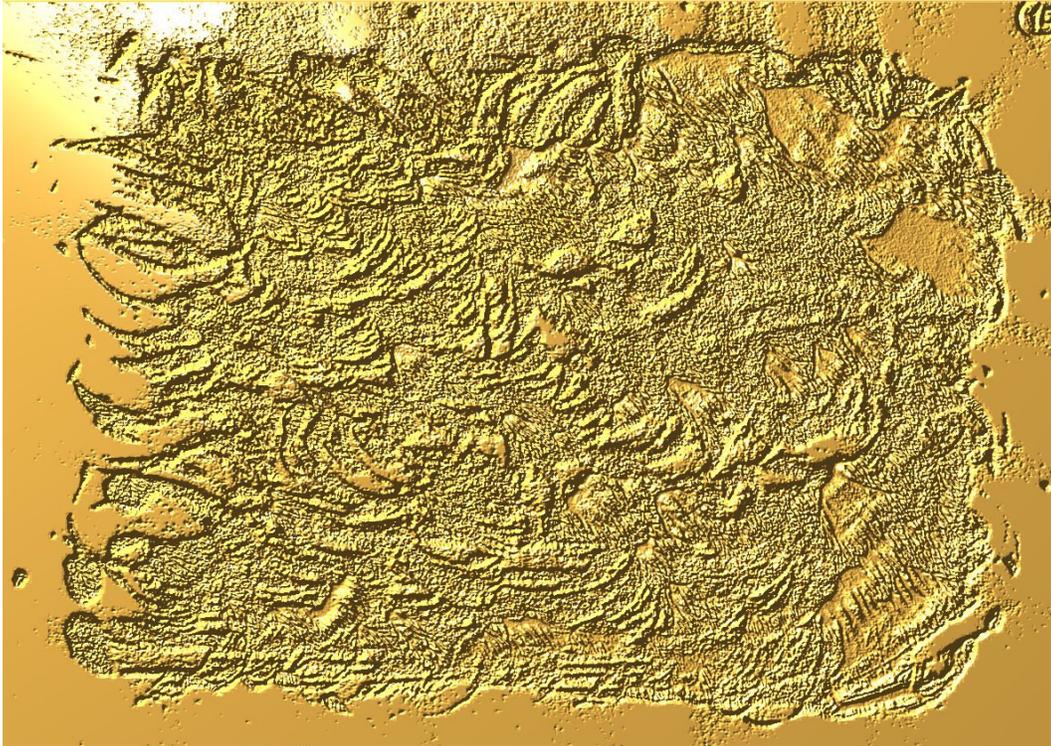


Fig.3 – La scelta del tipo di luce.

Nella scheda “Mappa a sbalzo” inseriamo la spunta su “Usa mappa a sbalzo” e dal menù a discesa scegliamo da quale immagine intendiamo caricare la mappa. Si può scegliere sia un livello sia un canale. In questo esempio, è stato selezionato il canale “macchie nel canale”. Se lo desideriamo, possiamo anche modificare altri parametri, come ad esempio “materiali”. Infine, applichiamo l’effetto, cliccando su OK.

Fig.4 – La scelta della mappa.



*Fig.5 – Il risultato  
finale.*

\* \* \*