Creare l'etichetta di un prodotto agroalimentare utilizzando Gimp e Inkscape

1. Creazione della scritta e dell'arco che la contiene con Inkscape

1.1. **Definizione del formato e dello spazio di lavoro** - Aprire *Inkscape*, scegliere dal menù File "Proprietà del documento" e poi selezionare le seguenti proprietà:

1.1.1. Pagina: scegliere un formato personalizzato (nella scheda "Page size"), a piacere. Qui si è scelto un formato quadrato di 120x120.

<u>File</u> <u>M</u>odifica

 \bigcirc

3.

A

Figura 1 -Paletta degli

strumenti

°.....

1.1.2. Chiudere la finestra delle proprietà.

1.1.3. Visualizzare il documento estendendolo ai margini della finestra (comando: *Visualizza>Ingrandimento>Pagina* (o digitare direttamente il *tastoscorciatoia 5*).

1.1.4. Creare guide attorno alla pagina (Modifica>Guide intorno alla pagina). Ogni guida può essere spostata manualmente, attivando lo strumento di selezione (la freccia) nella paletta degli strumenti. cliccando e trascinando sul circoletto che ogni guida possiede. Se si fa doppio click sul

agina	Guide	Grialie	Aggancio	Gestione del colore	Script		
lenera	le	ongio	rigganalo		Bunpt		
					<u>U</u> nità	predefinite	: mm 🗘
				Sfo <u>n</u> do: 🕅			
ane S	ize						
A4	LC.		210	1,0 x 297,0 mm			2
US L	etter		8,5	x 11,0 in			
US L	egal		8,5	x 14,0 in			
US E	xecutiv	e	7,2	x 10,5 in			
A0			841	.,0 x 1189,0 mm			
A1			594	,0 x 841,0 mm			
A2			420	1,0 x 594,0 mm			
A3			297	,0 x 420,0 mm			
Orien	tation:				ΟV	er <u>t</u> icale 🖲	Orizzonta <u>l</u> e
Pers	onalizz	ata					
		Lar	ghezza: [120,00		U <u>n</u> ità:	mm 🗘
			Altezza:	120,00			
Þ₽	lesi <u>z</u> e p	age to d	ontent				
Bordo	antra i k	ordi dal					
	ordi in c	ima al d	ia pagina iseono				
E M	n <u>u</u> rin e	mbra di	alla nanina				

Figura 2

circoletto di una guida, compare una finestra nella quale è possibile modificare la sua posizione.

1.1.5. Impostare la griglia, scegliendo una maglia a quadrati di lato 15 mm (*Modifica>Proprietà del documento*; scegliere la scheda *Griglie*). Dal menù Visualizza, scegliere Griglia, o digitare il tasto #. Alla fine il documento si presenterà come nella figura sottostante.



- 1.1.6. Attivare l'aggancio delle guide (Menù Visualizza>Aggancio).
- 1.1.7. Inserire una guida verticale, come asse di simmetria, e altre due orizzontali, distanziate di tre quadrati (=45mm). Inserire poi due guide verticali alla distanza di un quadrato a sinistra e uno a destra dai margini verticali.

1.2. Tracciamento di un arco e un rettangolo arrotondati, tramite <u>operazioni</u> <u>booleane</u> di differenza e unione

- 1.2.1. Creare un primo cerchio, con centro all'intersezione dell'asse/guida di simmetria verticale e della guida orizzontale a 4 quadrati dall'alto (fig. 4). Perché il cerchio abbia centro nel punto desiderato e non sia un'ellisse, tenere simultaneamente premuti i tasti *Maiuscole* e *Ctrl.*
- 1.2.2. Nello stesso modo tracciare un secondo cerchio, concentrico al primo e con raggio pari al lato di due quadrati (30mm).
- 1.2.3. Tenendo premuto il tasto *Maiusc* (è il tasto modificatore per ottenere selezioni multiple), cliccare prima sul cerchio interno e poi su quello esterno (fig. 5).
- 1.2.4. Selezionare il comando: Tracciato>Differenza, ottenendo la figura n°6.









1.2.5. Nello stesso modo, creando

comando differenza. Il risultato è visibile nella figura 7. Trasformare poi l'oggetto in tracciato (*Tracciato>Da oggetto a tracciato*). 1.2.6. Raffinare il risultato arrotondando le estremità della

semi-corona. Per far ciò si creeranno due cerchi dal diametro di 15 mm e si uniranno dopo alla semi-corona. Per facilitare l'operazione, si possono creare nuove guide, attivando o disattivando l'aggancio, dal Menù *Visualizza>Aggancio* (fig. 8). Creare anche due duplicati dei cerchietti, perché saranno utili più tardi.

Figura 6 - Operazione
differenza1.2.7. Per spostare facilmente i due
cerchietti è bene trasformarli in tracciati
(Menù: Tracciato>Da oggetto a tracciato). I due nuovi oggetti saranno
poi spostati come nella figura 9, cliccando su tutti loro punti di
controllo tenendo premuto il tasto Maiuscole, fino a che i punti sui
loro diametri orizzontali si agganceranno alle estremità tronche della semi-

corona (fig. 9).



Figura 8 - I cerchietti, la semi-corona e le nuove guide



1.2.8. Attivare ora lo strumento tracciati. Infine, dopo aver selezionato tutti gli oggetti con *Maiuscole*, effettuando una selezione multipla, dare il comando: *Tracciato>Unione*, ottenendo il risultato visibile nella figura 10.



1.2.9. Seguendo la stessa logica, combinando i due cerchietti con un rettangolo alto 15 mm e largo 120, aggiungeremo un'etichetta arrotondata sotto l'arco (fig. 11).

1.3. Creazione di scritte all'interno dell'arco e dell'etichetta orizzontale

1.3.1. Per evitare di danneggiare involontariamente i tracciati appena realizzati, si duplicherà il livello dove giacciono. Per prima cosa si renderà visibile la finestra dei livelli, tramite il comando:

⊜Livelli (s	Shift+Ctrl+L)	× ×
6 🖏	Scritte	â
۵ 🖏	arco-etichetta	
₩ 6	arco-etichetta	copia 🐺
Modalità	mi <u>s</u> cela: Norm	nale 🗘
Opacità, 9	%	
	([;;;])	100,0 🗘

Figura 12 - Dettaglio della

finestra "Livelli"

Livello>Livelli. La possibilità

di disporre oggetti vettoriali o bitmap su livelli sovrapposti è tipica di tutti i programmi di grafica più avanzati. Le icone che segnalano visibilità, blocco e percentuale di opacità dei livelli sono intuitive per chi abbia familiarità con Gimp o altri software simili. Cambiare nome a un livello non presenta difficoltà. È sufficiente un doppio click sul nome per evidenziarlo e scrivervi sopra la nuova denominazione, che in questo caso sarà: "arco-etichetta". Selezionato il livello, duplichiamolo (*Livello>Duplica livello attuale*) e mettiamo in sicurezza la copia, attivandone il

blocco (cliccando sull'icona del lucchetto), poi disattiviamone la visibilità, facendo un altro click sull'occhietto.

O O N Riempimento e contorni (Shift+Ctrl ZRiempimento e contorni (Shift+Ctrl+F)		X
Riempimento □Colore c <u>o</u> ntorno ⊒St <u>i</u> le cont	torn	0
	V	
Nessun colore		
Sfocat <u>u</u> ra:		~
Opacità, %		
	3	0

Figura 13 - Scelta di un riempimento del tracciato nullo

1.3.2. Creiamo un nuovo livello (*Livello>Aggiungi livello*) e chiamiamolo "Scritte".

1.3.3. Attiviamo lo strumento testo e dal menù a discesa scegliamo una font "script", ovvero che ricordi una scrittura tradizionale a pennino. Nell'esempio è stato scelto il carattere *Apple Chancery*.

1.3.4. Scrivere due titoli: "Latte genuino di Zoldo" (dimensione: 32 pt) e "Fattorie del Cadore" (45 pt).

1.3.5. Modifichiamo ora il tracciato dell'arco (*livello* "*arco-etichetta*"), tagliandolo. Prima di far questo, togliamo il riempimento al tracciato, tramite: *Oggetto>Riempimento e contorni*. Nella finestra di dialogo selezioniamo la "x" nella scheda "riempimento"¹. 1.3.6. Chiudiamo la finestra.

1.3.7. Con lo strumento di modifica dei nodi, selezioniamo il nodo più alto dell'arco e quindi facciamo click sul bottone "*Separa il percorso nel nodo*

selezionato", per aprire il tracciato (fig. 14).

Figura 14

¹ http://www.anarchia.com/link_in_frame.php?link=9494&c=



Figura 15 - Trasformazione del tracciato dell'arco, da chiuso ad aperto, con eliminazione di tutti i nodi superiori (la modifica va fatta su un livello duplicato, qui denominato: "arco-etichetta copia"

1.3.8. Eliminiamo adesso nodi i finché superflui. non otterremo soltanto la porzione inferiore del tracciato dell'arco. Possiamo poi accorciare leggermente l'arco, tagliandolo tramite un secondo tracciato orizzontale. Il risultato è quello visibile nella figura 15.

1.3.9. Procediamo ora con l'inserimento della scritta "Latte genuino di Zoldo" sul tracciato. Poiché l'autore della presente guida è arrivato a ottimizzare la scritta e a centrarla dopo una serie di tentativi, si consiglia di inserire subito alcuni parametri con il testo

selezionato: *spacing between letters=1, horizontal kerning=4, vertical shift=-15.* In altri software vettoriali le scritte inserite su tracciati sono facilmente modificabili, ma in in Inkscape purtroppo no. I campi dove inserire queti valori si trovano subito sotto la barra dei menù di Inkscape.

x ^y x _y	8 0.00	AA 1,00	🗘 id 🛍 0,00	÷ 🗛 -	4.00 🗘 🗚	-15,00 🕀 🗛 🕻	0,00 🗘		
-------------------------------	--------	---------	-------------	-------	----------	--------------	--------	--	--

Figura 16 - Parametri del testo

1.3.10. Fatto questo, selezioniamo sia la scritta che l'arco e impartiamo il comando Testo>Metti su tracciato. Non preoccupiamoci se la scritta sembra sparire. In realtà Inkscape l'ha soltanto spostata in una posizione strana, ma se scorriamo la pagina noteremo che ha preso la forma dell'arco. Poco male... basterà spostarla nella posizione desiderata, come si vede nella figura 17.



Figura 17 - La scritta associata al tracciato curvo (si noti il testo selezionato)

1.3.11. Modifichiamo ora la visibilità dei livelli, fino a ottenere quanto si può ammirare nella figura 18, che rappresenta la conclusione della nostra lavorazione in Inkscape.

1.3.12. Ora, per continuare con Gimp, si può esportare l'immagine come file bitmap. Nelle impostazioni del documento modifichiamo larghezza un po' la dell'immagine, portandola da 120 a 130 mm e adattaiamo un po' la posizione degli oggetti. Ciò servirà soprattutto ad avere un po' di margine laterale. Scegliamo quindi il comando: File>Esporta bitmap, impostando una risoluzione di 300 dpi (dpi = "dot per inch", ovvero: "punti per pollice") e cliccando infine su "esporta". Il formato generato sarà un file png con canale alfa, che Gimp aprirà senza difficoltà.



Figura 19 - File svg aperto direttamente da Gimp. Come si può notare la scritta collegata al tracciato non è stata riconosciuta, inoltre il carattere Apple Chancery è stato sostituito automaticamente con un Arial.



Figura 18

1.3.13. In alternativa, si può salvare il file come Pdf, tramite File>Salva come e poi aprire Gimp farlo da impostando un'adeguata risoluzione in fase di apertura, come 300 dpi. Altre soluzioni, come i formati Post Script o Eps, non garantiscono un buon risultato in Gimp, anche se potrebbero essere facilmente trattati da altri software grafici. In generale, quando si "workflow" ("flusso pianifica un di lavorazione", cioè la sequenza operativa) che richieda di passare da un'applicazione all'altra, è bene fare un po' di prove sui formati di esportazione e importazione, cercando di verificare quali consentono di mantenere qualità e complessità delle immagini. Se entrambi i software possono scambiarsi dati dello stesso tipo (bitmap e vettoriali) è meglio, ma spesso ciò non è possibile. Ad esempio, le informazioni vettoriali potrebbero perdersi o essere

gestite in modo parziale, così com'è possibile che, se il file originario è a più livelli, il software di destinazione non li riconosca e li fonda (malamente) in uno solo. Insomma: è sempre necessario fare diverse prove per ottenere un risultato ottimale.

1.3.14. Esporteremo l'immagine in due varianti, l'una con i colori di lavorazione (nero e azzurro, ma potrebbero essere anche diversi), l'altra in bianco e nero.

1.3.15. Esportazione in bianco e nero - Cambiamo in bianco il colore di riempimento, per avere più possibilità con Gimp. Selezioniamo i tracciati dello sfondo e scegliamo il menù *Oggetto>Riempimento e contorni*, cliccando sulla scheda "Riempimento" e scegliendo in uno degli spazi-colore disponibili il bianco. Ad esempio, nella figura, operando in modalità RGB, tutti i canali sono stati impostati a 255 (fig. 20), compresa l'opacità del canale alfa (contrassegnato dalla lettera A).

1.3.16. Il risultato si può osservare qui sotto (fig. 21).



😑 🔿 🔿 🔀 Riempimento e contorni (Shift+Ctrl
Riempimento e contorni (Shift+Ctrl+F)
■Riempimento □Colore c <u>o</u> ntorno <u></u> St <u>i</u> le contorno
× 🔲 🗆 🖽 🖃 ? 🛛 💟 🔍
Colore uniforme
RGB HSL CMYK Ruota CMS
R 255 ↓
<u>G</u> 255 🗘
₿ 255 😜
A 255 -
Sfocat <u>u</u> ra:
0,0
Opacità, %
100,0

Figura 21 - Il risultato finale dell'elaborazione con Inkscape (variante esportata in bianco e nero)

Figura 20 - Impostazione del riempimento con il bianco

* * *

2. Apertura in Gimp dei file esportati da Inkscape e operazioni preliminari sui livelli



Figura 22 - I due file png aperti da Gimp

2.1.Proviamo a elaborare i file esportati da Gimp. Per prima cosa li apriremo con Gimp e nella finestra di dialogo sceglieremo una risoluzione di 300 dpi. Aperti i due file, ciascuno formato da un solo livello, li uniremo in un solo documento. 2.2.Possiamo selezionare tutta l'immagine colorata con Ctrl+A (Windows) o #+A (Macintosh) e poi incollarla nel secondo file con Ctrl+V o #+V. Il livello incollato compare inizialmente come "selezione fluttuante", che può essere utilizzata



Figura 23 - Una selezione fluttuante

"selezione fluttuante", che può essere utilizzata soltanto dopo essere stata ancorata. Se nella finestra dei livelli si clicca sull'icona dell'ancora, il nuovo livello si fonderà con quello sottostante. Se invece si desidera mantenere separati i due livelli, si cliccherà sull'icona "nuovo livello" (quella con il simbolo del foglietto). Seguiamo questa seconda opzione e rinominiamo i due livelli come "originale colorato" e "originale al tratto".

2.3. Per lavorare agevolmente con le diverse parti del marchio, creiamo delle varianti dell'immagine originale in bianco e nero, come nell'immagine qui a sinistra in basso (fig. 24). Come si vede, <u>sono stati realizzati dei duplicati del</u> <u>livello iniziale</u>. Su ciascun duplicato si sono selezionate separatamente le aree delle figure o il loro esterno, mantenendo o coprendo le scritte.

2.4. Lo strumento di selezione più pratico è la selezione "fuzzy" (o "bacchetta magica"),



Figura 24 - La finestra dei livelli con le ultime modifiche

che si usa facendo click sul bianco o sul nero, adeguando la soglia, nella scheda delle opzioni, a 40 o 50 pixel. Le selezioni così ottenute sono state espanse o aggiunte le une alle altre, fino a ottenere l'effetto desiderato (Menù *Seleziona>Allarga...* o *Seleziona>Riduci...*).

2.4.1. Per selezionare e poi tagliare le scritte, si è utilizzato il "lazo" (denominato "selezione a mano libera").

2.4.2. Procediamo adesso alla ricerca dei materiali illustrativi per la contestualizzazione del nostro prodotto, vale a dire immagini tratte da Google rappresentanti mucche al pascolo, prodotti ortofrutticoli, caseari e tutto ciò che sembra più adatto. Faremo anche in modo che le immagini siano ad alta risoluzione (nella finestra di ricerca delle immagini di Google si selezionerà: *Strumenti>Dimensioni>Grandi*).

3. Inserimento e ridimensionamento di un'immagine raccolta in Internet

3.1.Tra le diverse immagini raccolte, è stata scelta quella denominata "muuuuukke.jpg" (fig. 25), per gli effetti di luce molto particolari. Apriamo l'immagine con Gimp.

3.4. Con la selezione attiva (riconoscibile dal contorno animato a



3.2. Selezioniamo tutto il livello, copiamolo e incolliamolo nel file xcf di destinazione, ricordandoci di incollare la selezione fluttuante in un nuovo livello. Spostiamo il nuovo livello, che chiameremo "mucche", appena al di sotto di quello "originale colorato", per avere un'idea della superficie occupata.

3.3. Estendiamo i margini del livello all'intera immagine (*Livello>Livello a dimensione immagine*)e selezioniamo tutto (Ctrl+A o \mathcal{K}+A).





trattini) clicchiamo sullo strumento "*scala*" e poi sulla finestra "*opzioni*", verificando che siano attivate le opzioni "*Trasforma*", "*Normale*" e "*Mantieni l'aspetto*". Quest'ultima scelta fa si che il ridimensionamento si mantenga proporzionale, senza

"stirature" secondo gli assi x o y. Clicchiamo poi sull'immagine e trasciniamo nella direzione che dovrà seguire il nostro rimpicciolimento. Durante l'operazione comparirà una griglia e una finestra di dialogo, nella quale dovremo confermare la



Figura 27 - Ridimensionamento



trasformazione, applicandola con il bottone "*scala*". Se la posizione dell'immagine ridotta non è quella desiderata, possiamo riposizionarla con lo *strumento di spostamento (qui a destra)*, applicato con l'opzione (scelta nella finestra delle opzioni): "*sposta livello attivo*".

Ripetiamo più volte l'operazione, se necessario.

3.5. Come si può intuire, la parte più interessante dell'immagine è data dalle mucche, le cui teste e schiene

dovrebbero assecondare la curvatura della lunetta. Rimpiccioliamo fino a

che le dimensioni e l'aspetto del soggetto principale dell'immagine non si sarà armonizzato con il contorno curvo, anche a costo di lasciare delle aree bianche. Per riempire i buchi, useremo il "*timbro*", detto anche "*strumento clona*".



Figura 28 - Dimensione finale della foto con le mucche. Come si vede, entro il bordo interno della lunetta rimangono delle aree non coperte dallo sfondo. Queste saranno estese a coprire l'intera larghezza della lunetta tramite il "timbro".

\varTheta 🕙 🕙 Opzio	ni strumento				
Opzioni strument	to	◄			
Duplica					
Modalità: Normale		•			
Opacità	100,	,0 •			
Pennello pennello grano	le	2			
Dimensione	30,00 🔹	<mark>2</mark>			
Rapporto dimensioni	0,00 🔹	2			
Angolo	0,00 🖕	រា			
Dinamiche Pressure Opaci	ity				
Opzioni delle dinar	niche				
Applica tremolio					
Sfoca delineatura					
Margine netto					
Sorgente					
Immagine					
Campionan	nento diffuso				
O Motivo					
Pine					
Allineamento: Nessur	10	•			
	8 🧊				

Figura 29 - Opzioni del timbro

veloce"

5. Mascheratura o selezione con "maschera

4. Uso del timbro

4.1. Selezionato il timbro, impostiamone le opzioni, come nella figura 29. Eventualmente possiamo anche modificare le caratteristiche predefinite del pennello, ad esempio ammorbidendone i contorni (fig. 30).

stese 4.2. Regolate le opzioni del timbro, clicchiamo sul prato, un po' più a destra della mucca di destra, tenendo premuto il tasto Ctrl o #, per definire l'origine della clonazione, e poi iniziamo ad applicare delle pennellate nelle aree bianche più a destra. Vedremo "magicamente" il prato estendersi a coprire l'area vuota... Ripetiamo più volte l'operazione, cambiando spesso il punto d'origine del "prelievo", cercando un risultato il più possibile omogeneo.

🖉 Modifica del pennello	۹
pennello grande	
•	
Forma:	46,4
Vertici	2 🛖
Durezza	0,20 🔹
	1,0
Rapporto dimensioni	
Rapporto dimensioni Angolo	0,0 +

Figura 30 - Modifica del pennello

4.3. Possiamo anche utilizzare l'aerografo per ristabilire la delicatezza delle tinte del cielo, eventualmente proteggendo con una maschera il profilo delle mucche, non sporcarle. per Infine, fondiamo il livello contenente le mucche con il livello bianco sottostante (click destro sul livello e comando "Fondi in basso")



Figura 31 - L'applicazione del timbro consente di estendere parti di un'immagine o applicare un motivo. In questo caso lo strumento è stato usato per espandere il prato e il cielo.

5.1. Per capire bene il principio, occorre sapere che in un programma di grafica digitale creare una trasparenza (ad esempio, eliminando parti di uno sfondo) non significa altro che modificare un *canale alfa*. Questi canali possono essere permanenti o temporanei. I primi sono creati dall'utente quando li registra nella finestra dei canali come canali aggiuntivi, in aggiunta ai canali del colore, o in quella dei livelli come "*maschere di livello*". I canali temporanei, invece, si mantengono soltanto finché una selezione è attiva.



Figura 32 -Bottone di attivazione della "maschera veloce"

5.2. Facciamo una semplice prova; scegliamo lo strumento di selezione rettangolare nella palette degli strumenti, poi tracciamo una selezione un'area rettangolare in qualsiasi della finestra dell'immagine (fig.33). Come si sa, Gimp evidenzia la selezione attiva rappresentandola con un tratteggio di contorno che

pare muoversi o lampeggiare. Clicchiamo ora nell'angolo in basso a sinistra della finestra immagine, cioè nella piccola icona quadrata (fig. 32, indicata dalla freccia rossa). Tramite menù, in alternativa, si può scegliere il comando: Seleziona > Commuta maschera veloce. L'immagine nella finestra si presenterà così come la vediamo nella figura 34. La selezione è ora rappresentata da una finestra trasparente, che in questo caso lascia trasparire il bianco dello sfondo, mentre un rosso al 50% corrisponde alle aree protette (o mascherate). È anche possibile estendere o contrarre la selezione con gli strumenti di disegno, come ad esempio il pennello. Le tinte utilizzabili devono essere in tono di grigio. Scegliendo il bianco e colorando con uno strumento da disegno aggiungiamo aree alla selezione. Con il nero, invece, si sottraggono aree dell'immagine alla selezione, mentre con il grigio si otterrà un effetto intermedio. La scelta dei colori di



Figura 35 - Icone dei <u>colori di primo piano e</u> ✓ Commuta maschera <u>v</u>eloce Maschera aree <u>selezionate</u> • Maschera aree <u>non selezionate</u> Configura colore e opacità...

Figura 3610 - Menù maschera veloce primo piano e di sfondo si fa dall'icona con i due rettangoli



Figura 33 - Selezione rettangolare: rappresentazione normale della selezione attiva



Figura 34 - Selezione rettangolare: rappresentazione con maschera veloce: le aree mascherate sono colorate di rosso

sovrapposti (fig. 35). La scorciatoia per invertire il colore di primo piano con quello di sfondo è il tasto "X" (come in Photoshop).

5.3. È anche possibile modificare la percentuale di opacità, se si clicca con il tasto destro sull'icona della maschera veloce, attivando la comparsa di un menù (fig. 36) e scegliendo "Configura colore e opacità". Nella finestrella a comparsa si

agisce sul cursore che indica la percentuale di copertura (fig. 37) e, in più, si può anche modificare il colore della mascheratura, facendo un doppio click sul campione del

colore per visualizzare la finestra "*Modifica colore maschera veloce*" (fig. 38). Ciò è particolarmente utile per evitare che il colore della mascheratura o della selezione possa confondersi con la tinta dominante dell'immagine.



\varTheta 🔿 🔿 Modifica colo	re maschera veloce
Attuale:	● H 0 0 ○ S 100 0 ○ Y 100 0 ○ R 255 0 ○ G 0 0 ○ B 0 0 △ B 0 0 Notazione HTML: ff0000 0 ■ ■ ■ ■
Ajuto	a Xannulla 20K

Figura 38

10 💽 📕 🎊	🤌 🖃 🥒 🜩	۲
Pennello		
Modalità: Normale		-
Opacità	100,	,0 _
Pennello		
2. Hardness 075		2
Dimensione	5,00	រា
Rapporto dimensioni	0,00 🔹	រា
Angolo	0,00	រា
Dinamiche		_
Pressure Opacity		2
Opzioni delle dinamiche		
Applica tremolio		
Sfoca delineatura		
Incrementale		

Figura 39 - Opzioni del pennello 5.4. Con la maschera veloce attivata, dopo aver verificato che non vi siano selezioni attive, scegliamo un pennello e controlliamo che i colori di primo piano e sfondo siano il nero e il bianco.

5.5. Clicchiamo sull'icona del pennello e regoliamone i valori in modo da ottenere un pennello di dimensioni medio-piccole e dal contorno abbastanza duro. Questo ci servirà per mascherare con precisione la muoco di



precisione la mucca di sinistra. Scegliamo il pennello "hardness 075" e, nella scheda delle opzioni (fig. 39), assegniamogli i seguenti valori: dimensione=5, rapporto dimensioni=0 (così

Figura 40 - Icona di attivazione rapida del "navigatore"

la forma sarà circolare e non ellittica), angolo=0. Si può anche assegnare un nome al pennello, ma almeno in questo caso lasceremo fare al programma. Ora torniamo alla finestra immagine, nella quale sarà bene zoomare un po', per lavorare con la massima precisione. Ingrandendo l'immagine oltre la dimensione della finestra, potremmo

utilizzare il navigatore per spostarci rapidamente da un punto all'altro. L'icona relativa è

la croce frecciata, posta in basso a destra nella cornice della finestra-immagine (fig. 40).

5.6. Mantenendo le impostazioni di default, della maschera veloce, se attivata ci mostrerà l'immagine tinta di uno strato uniforme di rosso. Una volta modificato il colore della mascheratura in un blu al 50%, inizieremo a pennellare l'area compresa tra la mucca di sinistra e il margine della lunetta. Soprattutto staremo attenti a rispettare il contorno della zampa. Per aumentare la precisione possiamo pennellare anche per segmenti rettilinei, facendo più click mentre terremo premuto il tasto Maiuscole. Alla fine



dovremmo vedere qualcosa di simile alla figura 41. Disattiviamo la maschera veloce mantenendo attiva la selezione. Per evitare di perdere il lavoro fatto con la selezione, possiamo



Figura 41 - Selezione dell'area tra la lunetta e la mucca, tramite la maschera veloce

anche salvarla in un canale alfa, cliccando con il tasto destro sulla selezione attiva e scegliendo il comando "*Seleziona>Salva nel canale*". Sarà poi facile richiamare la selezione quando lo desideriamo, cliccando con il tasto destro sul canale alfa che la contiene e scegliendo "*Canale alla selezione*".

6. Uso dell'aerografo per il fotoritocco.

6.1. Procederemo ora con la correzione della linea d'orizzonte dietro la mucca di sinistra. Preleviamo un campione di colore nella zona del cielo desiderata con il contagocce (strumento "*prelievo colore*") e quindi, dopo aver scelto l'aerografo, lo imposteremo così: pennello=050, dimensione=12, rapporto dimensioni=0, angolo=0). Eventualmente possiamo riprendere ancora il timbro per qualche piccola correzione.

6.2. Apporteremo ancora qualche piccolo ritocco al cielo e all'orizzonte a destra del gruppo di mucche.

7. Ritaglio di un livello usando un'area formata da pixel²

Figura 44 - Icona di duplicazione

ale colo



Figura 43 - Dopo il ritocco

7.1. Rifiliamo adesso i contorni dell'immagine con le mucche. Per

far questo abbiamo più possibilità, in gran parte irreversibili. Tornerà utile il livello "area interna", con qualche modifica. Innanzitutto lo duplicheremo, rinominandolo "lunetta". Per duplicare un livello esistono diversi metodi:

- 7.1.1. trascinamento con il mouse del livello interessato sull'icona di duplicazione (fig. 44);
- 7.1.2. click sull'icona di duplicazione mentre il livello interessato è attivo (il livello attivo appare in grigio-blu scuro);
- 7.1.3. click-destro e comando "Duplica livello";
- 7.1.4. menù *Livello>Duplica* livello (o le scorciatoie di tastiera: *Ctrl+Maiusc+D* in

Windows o \mathcal{H} +*Maiusc*+*D* in Macintosh).

7.2. Modifichiamo i pixel esterni alla lunetta sovrapponendole più selezioni rettangolari, riempiendoli poi di nero. Scegliamo lo strumento di "*selezione rettangolare*" e impostiamo nelle opzioni la

modalità "*Aggiunge alla selezione corrente*", come nella figura 45. Ripristiniamo i colori di PP e SF in nero e bianco, quindi andiamo al menù "*Modifica*" e scegliamo: "*Riempi con il colore di PP*". I livelli appariranno ora come nella figura 46.



Figura 45 -Dettaglio delle opzioni dello strumento di selezione rettangolare



Figura 46 - Le anteprime dei livelli dopo le ultime operazioni sul livello "lunetta"

7.3. Creiamo anche un canale alfa per copiare l'immagine in bianco e nero della lunetta. Per far questo andiamo nella finestra "canali" e clicchiamo sull'icona "*Crea nuovo canale*". Nella finestra di dialogo,

portiamo a al 100% l'opacità e diamo "OK". Togliamo visibilità (cliccando sull'icona dell'occhio) a tutti i canali alfa aggiuntivi e deselezioniamoli (nessuna etichetta di canale deve essere grigio-blu), compreso quello appena creato e facciamo attenzione che i canali RGB e l'alfa principale siano selezionati e visibili. Torniamo nella finestra dei livelli e diamo visibilità soltanto a quello con la lunetta, che dovrà anche essere il livello attivo, selezioniamolo tutto e copiamolo. Adesso disattiviamo tutti i livelli, torniamo alla finestra

² È possibile fare la stessa cosa anche con un tracciato.



Figura 47 - Il nuovo canale alfa con l'immagine della lunetta

dei canali e attiviamo e rendiamo visibile soltanto quello appena creato. Incolliamo l'immagine presente negli appunti, dal menù "*Modifica*" o tramite scorciatoia.

7.4. Il risultato sarà quello della figura 47. Deselezioniamo poi tutti i canali aggiuntivi e ridiamo visibilità ai livelli.

7.5. Ritaglio senza utilizzo di canali o maschere

7.5.1. Per far questo è sufficiente selezionare i pixel di un'area coincidente con quella interna della lunetta. Clicchiamo con la "*bacchetta magica*" o "*strumento di selezione fuzzy*" sul nero del livello "lunetta", poi torniamo al livello "mucche", attiviamolo e quindi digitiamo "canc". Anche se questo è un metodo rapido, ha l'inconveniente di far dipendere la sua precisione dalla "*soglia*" impostata nelle opzioni dello strumento, oltre che dall'*antialias*³. I bordi

dell'immagine ritalgliata, in altre parole, potrebbero presentare, nel dettaglio, irregolarità e un contorno "sporco" L'operazione, inoltre, è irreversibile: dopo la sua applicazione non sarà più possibile tornare allo stato precedente dei pixel del livello.

7.6. Ritaglio tramite selezione registrata in un canale

- 7.6.1. Anche quest'operazione è molto semplice, ma non richiede di configurare alcuna opzione. Il risultato è più preciso di quello ottenuto con il metodo precedente, ma anch'esso è irreversibile.
- 7.6.2. Si procede così: si clicca con il tasto destro sul canale contenente la selezione, scegliendo il l'azione: "*Canale alla selezione*". È bene ricordare che le parti bianche sono quelle di selezione, mentre quelle nere sono mascherate (cioè non selezionate). Eventuali grigi rappresenteranno aree selezionate soltanto parzialmente. Ad esempio, un grigio al 20% (copertura di nero al 20%) corrisponderà a un'area selezionata all'80%.



Figura 48 - Uso della "bacchetta magica": le impostazioni consigliate

7.6.3. Siccome così sarà selezionata l'area interna alla lunetta, per eliminare quella esterna, prima di premere "canc", dovremo invertire la selezione (dal *menù "Seleziona*", scegliere: *Seleziona>Inverti*).

7.7. Ritaglio con una maschera di livello

- 7.7.1. Si procede in questo modo: si copia l'intero livello in bianco e nero, perché servirà per il ritaglio (il livello "lunetta"), ricordando che le aree nere diventeranno trasparenti, mentre quelle bianche lasceranno trasparire i pixel del livello di destinazione. I grigi della maschera faranno intravedere soltanto in parte i pixel del livello.
- 7.7.2. Ci si sposterà poi con il mouse sul livello "mucche", cliccando con il tasto destro e scegliendo la voce di menù "Aggiungi maschera di livello". Le

³ Per una spiegazione approfondita su cosè l'antialias, si rimanda a: <u>http://it.wikipedia.org/wiki/Antialiasing</u>.

maschere di livello sono speciali canali alfa che agiscono soltanto sui pixel del livello al quale sono agganciati, modificandone la visibilità.

7.7.3. Ora, con il livello "lunetta" già copiato (ovvero copiato negli "appunti" del sistema operativo), clicchiamo sulla miniatura con la maschera di livello e incolliamo l'immagine in memoria (menù "Modifica>Incolla"). L'effetto ottenuto sarà preciso quanto quello ottenuto con il metodo precedente, ma con un importante differenza: il risultato sarà del tutto reversibile, poiché i pixel del livello "mucche" non sono stati realmente cancellati, ma nascosti. Pertanto, le

maschere di livello sono la soluzione migliore quando si voglia mantenere la reversibilità delle operazioni di ritaglio.

7.7.4. È comunque possibile applicare l'effetto al livello in via definitiva (tasto destro sulla maschera e scelta di: "Applica maschera di livello" ma anche ripristinare la piena visibilità del livello, disabilitando o eliminando la maschera. La flessibilità di questo importante strumento è veramente notevole.

8. Colorazione del marchio

- 8.1.Per colorare il fondino al di sotto delle scritte creeremo un nuovo livello, che chiameremo: "giallo del fondino".
- 8.2. Ad esso aggiungeremo una maschera di livello, sulla quale incolleremo l'intero livello "area esterna". Così il giallo coprirà esattamente le aree dell'arco e dell'etichetta orizzontale.
- 8.3. Spostiamo poi il livello "originale al tratto" nella posizione più alta sulla pila dei livelli (è sufficiente trascinare l'etichetta del livello con il mouse fino al punto desiderata). Perché il bianco di questo livello Figura 49 - Il livello "mucche" con la sia trasparente, assoceremo anche a esso una maschera, ottenuta con i pixel del livello stesso

trasformati in negativo (il bianco diventerà nero e viceversa).

8.4.Per negativizzare un'immagine si usa il menù "Colori" (Colori>Inverti).





maschera di livello associata



Figura 51

9. Rifiniture e miglioramenti del marchio

- 9.1.L'immagine è già soddisfacente, tuttavia alcune imperfezioni sono abbastanza evidenti:
 - 9.1.1. il segno di contorno è molto sottile, perciò potrebbe non "reggere" qualora il marchio fosse molto rimpicciolito, come sarebbe probabile se esso divenisse un'etichetta di piccola dimensione, per esempio su un vasetto di yogurt o sulla confezione di un formaggino. Occorre dunque rinforzarlo e, per rendere più elegante la profilatura, tracciando un secondo segno interno, parallelo al primo;
 - 9.1.2. il colore del contorno deve essere di un nero più denso e deciso;
 - 9.1.3. Si potrebbe anche creare un sottilissimo alone bianco attorno ai caratteri neri, per migliorare il contrasto con il giallo e aumentarne la visibilità.

9.1.4. Ingrossamento del segno di contorno con Inkscape

- 9.1.4.1. L'ingrossamento del contorno in Gimp non consente di ottenere un segno nitido, per questo è preferibile riprendere il file svg di Inkscape, che salveremo con il nome di "bordi.svg". Eliminiamo per cominciare le scritte e manteniamo soltanto l'arco e l'etichetta orizzontale. Selezioniamo adesso i contorni dell'arco e dell'etichetta orizzontale, cliccando con lo strumento "*Modifica tracciati dai nodi*" e tenendo premuto il tasto "Maiuscole". Nel menù "*Oggetto*" di Inkscape, scegliamo il comando "*Riempimento e contorni*", dando loro un maggior spessore, come si vede nella figura a destra (nuova larghezza: 0,7 o 0,8 mm).
- 9.1.4.2. Creiamo adesso un duplicato del livello contenente i contorni dell'arco e dell'etichetta e, selezionati gli oggetti, diamo più volte il



Figura 52

- comando "*intrudi*" dal menù "*Tracciato*", finché non otterremo un filetto concentrico e rientrato rispetto al contorno principale. Diamo poi, sempre con "*Oggetto>Riempimento e contorni*" uno spessore di circa 0,2 mm.
- 9.1.4.3. Il risultato sarà come quello della figura 53. Esportiamo poi il file come png a 300 dpi e apriamolo con Gimp. Incolliamo poi nel file di lavorazione, ricordandoci di ancorarlo come nuovo livello (lo chiameremo: "contorno



Figura 53- Rielaborazione del contorno con Inkscape

rielaborato"). Facciamo anche in modo che nel duplicato del livello contenente le scritte ("originale al tratto"), che già avevamo, siano cancellati i bordi dell'arco e dell'etichetta. Possiamo anche eliminare da tale livello la maschera di livello. Il livello, così modificato, lo rinomineremo "solo scritte". Per questi due livelli sceglieremo la modalità di fusione "Moltiplicatore". Tale metodo moltiplica i valori di pixel del livello superiore con quelli del livello sottostante e divide il risultato per 255. Il risultato, solitamente, è un'immagine più scura. Se il livello sottostante è bianco, l'immagine risultante sarà identica a quella del livello superiore.

9.1.4.4. Dopo le ultime modifiche la finestra dei livelli si presenterà come nella figura 55. I primi due livelli saranno dunque applicati con modalità "*Moltiplicatore*", i successivi con metodo "Normale". Alla figura 56 si può osservare il marchio dopo le ultime modifiche.

00	Livelli	
Livelli		٩
Modalità: Mo	ltiplicatore	
Opacità		100,0
Blocca: ⊿	25	
0		<u>^</u>
۲	grand dialow	
۲	giallo del	fondino
۲	mucche	
۲	bianco di sfondo	
4	00000000	
ß		4 8

Normale
Dissolvenza
Solo toni chiari
Schermo
Scherma
Somma
Solo toni scuri
Moltiplicatore
Brucia
Sovrapposto
Luce debole
Luce forte
Differenza
Sottrazione
Estrazione grana
Fusione grana
Divisore
Tonalità
Saturazione
Colore
Valore

Figura 54

Figura 55



9.1.5. Creazione dell'alone bianco

- 9.1.5.1. Creiamo immediatamente sotto il livello "scritte" un altro livello trasparente, che chiameremo "alone".
- Copiamo il livello "scritte e, con il metodo già 9.1.5.2. descritto, incolliamolo in un nuovo canale alfa, che chiameremo anch'esso "scritte". Invertiamo il bianco e il nero (menù "Colori>Inverti").
- 9.1.5.3. Facciamo click con il tasto destro sul nuovo canale "scritte" e scegliamo dal menù a comparsa l'azione "Canale a selezione".
- 9.1.5.4. Allarghiamo di 2 pixel la selezione (Seleziona>Allarga) e poi riempiamo con il colore bianco (Modifica>Riempi con il colore di PP).
- 9.1.5.5. Diamo una leggera sfocatura all'alone, utilizzando il menù Filtri (Filtri>Sfocature>Gaussiana), impostando un raggio di sfocatura a piacere, indicativamente tra 3 e 5 pixel. Il risultato finale sarà quello della figura 59.



Figura 57 - La finestra dei canali



Figura 59

10. Inserimento del marchio nella copertina della confezione di un prodotto



Figura 60 - Il file con il marchio su un solo livello trasparente

10.1. Elaboriamo il file del marchio, con alcune operazioni selezione e cancellazione, fino a ottenerne l'immagine su un solo livello trasparente (fig. 60). Per mantenere la possibilità di rielaborare il file di lavorazione, salviamo il risultato in nuovo documento, mantenendo invece tutti i livelli nel file precedente. Chiameremo il nuovo file "marchio_fattorie_del_Cadore.xcf"⁴.

\varTheta 🔿 🔿 Crea una nuova immagine
Modelli:
Dimensione immagine
Larghezza: 299,97
Altezza: 119,97 🔹 mm 🔻
3543 × 1417 pixel 300 ppi, Colore RGB
▼ Opzioni <u>a</u> vanzate
Risoluzione X: 300,000 🖨 🔋
Risoluzione Y: 300,000 🖨 🖉 punti/in 🔻
Spazio colore: Colore RGB
Riempi con: Trasparenza 💌
Commento: Scatola di prodotti caseari
Aiuto Reimposta XAnnulla CC

10.2. Dal menù file di Gimp creiamo un nuovo documento, avente le seguenti caratteristiche: altezza=120 mm, larghezza=300 mm, risoluzione=300 ppi (o dpi), trasparente=sì (fig. 61) Non preoccupatevi se Gimp non inserirà esattamente gli stessi valori. Lo salveremo come "scatola_di_formaggio.xcf".

Ora applicheremo uno sfondo elaborando l'immagine ad alta risoluzione della superficie di un formaggio, che avremo reperito in Internet. Apriamo l'immagine e, dopo averne copiato una selezione rettangolare, la incolleremo nel nostro documento, scalandola se necessario, in modo che copra tutta l'area del documento.

Figura 11

10.3. Come si vede il formaggio presenta una vistosa ombra propria nella zona destra, che correggeremo con l'applicazione selettiva di una curva di correzione dei toni. Per far questo dovremo creare una selezione sfumata, procedente da destra a sinistra. Faremo perciò uso della combinazione di due strumenti: la "*sfumatura*" e la "*maschera veloce*".



⁴ Nella variante è stato omesso l'alone bianco attorno ai caratteri

10.4. Curva di correzione dei toni applicata a una selezione sfumata

10.5. Modifichiamo le impostazioni della maschera veloce (se non si ricorda come fare, si rivedano i paragrafi 5.2 e seguenti), configurando il colore come un blu al 50% e scegliendo "Maschera aree selezionate". Controlliamo che i colori di primo piano e sfondo siano, rispettivamente, il nero e il bianco.

10.6. Scegliamo lo strumento "Sfumatura" e regoliamo le opzioni scegliendo come "gradiente": "da PP a trasparente". Trasciniamo poi il mouse da destra a sinistra, mentre teniamo premuto il pulsante sinistro e manteniamo premuto il tasto Ctrl (o X su Macintosh). La pressione di Ctrl o X vincola il trascinamento a una direzione di 0°, 45° o 90°,



rendendo precisa la sfumatura. La selezione si Figura 63 - Rappresentazione di una selezione presenterà come nella fig. 63.

lineare sfumata, con direzione orizzontale, tramite maschera veloce







Figura 66

Disattiviamo la maschera veloce mantenendo la 10.7. selezione. Andiamo nel menù "Colori" e scegliamo: "Colori>Curve...". Modifichiamo la curva del canale "Valore" schiarendo le ombre della zona di destra, applicando una curva simile a quella della figura 64.

10.8. Siccome anche in senso verticale l'intensità luminosa non è omogenea, la correggeremo con una nuova curva applicata a una selezione sfumata avente direzione questa volta verticale. Alla fine il formaggio avrà una distribuzione della luce più omogenea (fig. 65).



Figura 65 - L'immagine dopo l'applicazione ripetuta delle curve correttive

Adesso duplichiamo e selezioniamo il livello con il 10.9. formaggio e applichiamo una curva (fig. 66) che ravvivi i toni, forzando le alte e le basse luci (fig. 67).



10.10. Come si può osservare, i buchi del formaggio sono in prospettiva. Poiché il motivo prospettico interferisce con la piattezza del marchio, attenueremo tale effetto.Selezioniamo tutto e quindi clicchiamo sullo strumento "*Prospettiva*", il cui uso è abbastanza intuitivo. Una volta distorto il nostro formaggio, clicchiamo sul pulsante "*trasforma*" (fig. 68).





Figura 69

10.11. Applicato l'effetto, usiamo lo strumento "scala" dilatando in senso verticale lo sfondo (fig. 69), allo scopo di eliminare del tutto l'effetto prospettico, suggerendo che la superficie del formaggio sia parallela a quella del marchio. Sempre con lo strumento attivato, rimpiccioliamo proporzionalmente l'immagine, riducendola di circa il 50% (fig. 70).



Figura 71

Nuovo livello. Nuovo dal visibile Nuovo gruppo livelli.. 📃 Duplica livello 斗 Eondi in basso 🗑 Elimina livello 🛃 Dimensione margini del livello. Livello a dimensione immagine Scala livello... Aggiungi maschera di livello.. Applica <u>m</u>aschera di livello 🗑 Elimina maschera di livello Mostra maschera di livello Modifica masch<u>e</u>ra di livello Maschera a selezione 💹 Aggiungi canale alfa <u>R</u>imuovi canale alfa Fondi livelli visibili.. Appiattisci immagine

Figura 70 - Il duplicato ridimensionato e il livello prima

dell'ultima

trasformazione

Modifica attributi di livello...

- 10.12. Sul livello che contiene il formaggio ridimensionato, scegliamo "alfa a selezione", un comando che seleziona tutti i pixel di un livello esclusi quelli perfettamente trasparenti.
- 10.13. Adesso attiviamo la "maschera veloce" e, come già spiegato al punto 10.6, eseguiamo una selezione sfumata del quadrato con la foto modificata del formaggio e copiamola e incolliamola più volte.

Usiamo anche il timbro per uniformare l'effetto finale e ripetere il motivo a buchi, tipico dell'Emmental.

10.14. Colorazione del formaggio per aumentare leggermente il contrasto con i colori del marchio.



Figura 72

10.14.1. Sul livello con l'Emmental applichiamo un colore arancio-rossiccio. Si fa doppio click sul campione di colore di primo piano, poi si va nel menù "*Modifica*" e si sceglie: "*Modifica>Riempi con il colore di PP*". Modifichiamo quindi i valori dell'opacità di livello (qui portata al 57%) e scegliamo un metodo di sovrapposizione che fonda i colori, come il metodo "*Solo colori scuri*". Cliccando su questo nuovo livello, si farà un click col pulsante destro e si aggiungerà una "*maschera di livello*" scegliendo il comando dal menù a comparsa.

10.14.2. Esaminando adesso l'equilibrio cromatico dell'immagine, notando che il marchio sembra ora un po' spento, pertanto sarebbe meglio se sotto di esso vi fosse un alone più chiaro. Un metodo molto semplice è quello di introdurre un alone nero nella maschera di livello (fig. 72). Poiché il nero della maschera lascia trasparire i pixel

sottostanti, sarà sufficiente stendere una sfumatura con gradiente da nero a trasparente dal centro verso l'esterno per lasciar trasparire il livello sottostante più chiaro (fig. 73).



Figura 73

impostazioni avente: larghezza=300 mm, altezza=120 mm, risoluzione=300ppi (fig. 74). Definiamo, nella stessa finestra anche le caratteristiche della griglia, come nella figura 75.

⊖ • • N Proprietà del documento (Shift+Ctrl+D)					
∑ Proprietà del documento (Shift+Ctrl+D) 🕞 🗷					
Pagina Guide Griglie Aggancio Gestione del colore Script Creazione					
Griglia rettangolare					
Griglie definite					
Griglia rettangolare					
☑ <u>A</u> bilitata					
✓ visibile ✓ Aggancia solo alle linee visibili della griglia					
Unità della griglia:					
Origine X: 0,0000					
<u>O</u> rigine Y: 0,0000					
Spaziatura X: 15,0000	į				
Spaziatura Y: 15,0000					
<u>C</u> olore della griglia: 200000					
Colore delle linee principali delle griglia:					
Li <u>n</u> ee principali della griglia ogni: 30 🗘					
Visualizza punti invece di linee					
Bimuovi					

Facciamo attenzione a non confondere le unità di misura. Scegliamo mm, non pixel!

10.15. Creazione della cornice

10.15.1. Riapriamo Inkscape e creiamo un nuovo documento. Andiamo al menù "File" e scegliamo: "*File>Nuovo>Predefinito*", poi modifichiamolo il formato in:

"File>Proprietà del documento". Nella finestra di dialogo inseriamo le seguenti

Proprietà del documento (Shif+Ctrl+D) Pagina Guide Griglie Aggancio Gestione del colore Script Generale Unità predefinite: mm < Sfondo: Sfondo: Page Size A4 210.0 × 297.0 mm US Letter 8.5 × 11.0 in US Letter 8.5 × 14.0 in US Executive 7.2 × 10.5 in A0 841.0 × 1189.0 mm A1 Set 0 × 841.0 mm Orientation: Verţicale Personalizzata Larghezza: 300.00 Altezza: 120.00 Resize page to content Bordo Mostra i bordi della pagina Golore del bordo:	\varTheta 🕙 🕙 🛛 🕺 Proprietà del documento (Shift+Ctrl+D)						
Pagina Guide Griglie Aggancio Gestione del colore Script Generale Unità predefinite: Sfondo: Sfondo: Page Size A4 210.0 × 297.0 mm US Letter 8,5 × 11.0 in US Letter 8,5 × 11.0 in US Letter 7.2 × 10.5 in A0 841.0 × 1189.0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: Verticale Personalizzata Onizzontale Personalizzata 120.00 ♀ Larghezza: 120.00 ♀ Altezza: 120.00 ♀ Pacodo 120.00 ♀ Ø Mostra i bordi della pagina Bordi Bordo 120.00 ♀ Ø Mostra i bordi della pagina Golore del bordo:	₽ Proprietà del documento (Shift+Ctrl+D) 🕨 🗵						
Generale Unità predefinite: mm Sfordo: Sfordo: Sfordo: Mathematical Statematical Statemat	Pagina Guide Griglie Aggancio Gestione del colore Script						
Unità predefinite: mm Sfogdo: Sfogdo: Sfogd	Generale						
Sfondo: Page Size A4 210.0 × 297.0 mm US Letter 8.5 × 11.0 in US Legal 8.5 × 14.0 in US Executive 7.2 × 10.5 in A0 841.0 × 1189.0 mm A1 504.0 × 841.0 mm A2 S00.00 ♥ Unità: Personalizzata ● Orizzontale Personalizzata 120.00 ♥ ▲ltezza: 120.00 ♥ ▲ltezza: 120.00 ♥ Mostra i bordi della pagina Bordi in cima al disegno Ø Mostra i bordi della pagina © olore del bordo:	<u>U</u> nità predefinite: [mm 😂]						
Page Size A4 210.0 × 297.0 mm US Letter 8.5 × 11.0 in US Legal 8.5 × 14.0 in US Executive 7.2 × 10.5 in A0 841.0 × 1189.0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: ○ Verticale Personalizzata	Sfo <u>n</u> do: 8888888888						
A4 210,0 × 297,0 mm US Letter 8,5 × 11,0 in US Legal 8,5 × 14,0 in US Executive 7,2 × 10,5 in A0 841,0 × 1189,0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: ○ Verticale Personalizzata □ Larghezza: 300,00 ♀ Unità: mm ♀ Altezza: 120,00 ♀ ▷ Resize page to content Bordo ☑ Mostra i bordi della pagina □ Bordi in cima al disegno ☑ Mostra l'ombra della pagina	Page Size						
US Letter 8,5 × 11,0 in US Legal 8,5 × 14,0 in US Executive 7,2 × 10,5 in A0 841,0 × 1189,0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: ○ Verticale ● Orizzontale Personalizzata Larghezza: 300,00 ♀ Unità: mm ♀ Altezza: 120,00 ♀ ▷ Resize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mostra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	A4 210,0 × 297,0 mm						
US Legal 8,5 × 14,0 in US Executive 7,2 × 10,5 in A0 841,0 × 1189,0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: ○ Verticale ● Orizzontale Personalizzata Larghezza: 300,00 ♀ Unità: mm ♀ Altezza: 120,00 ♀ ▷ Resize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mostra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	US Letter 8,5 x 11,0 in						
US Executive 7,2 × 10,5 in A0 841,0 × 1189,0 mm A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: ○ Verticale ● Orizzontale Personalizzata Larghezza: 300,00 ↓ Unità: mm ↓ Altezza: 120,00 ↓ Pessize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina Bordi in cima al disegno Ø Mostra l'ombra della pagina Colore del bordo:	US Legal 8,5 × 14,0 in						
A0 841,0 x 1189,0 mm A1 594,0 x 841,0 mm Orientation: ○ Verţicale ● Orizzontale Personalizzata Larghezza: 300,00 ♀ Unità: mm ♀ Altezza: 120,00 ♀ Presize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mostra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	US Executive 7,2 × 10,5 in						
A1 504.0 × 841.0 mm Orientation: Verţicale ● Orizzontale Personalizzata	A0 841,0 × 1189,0 mm						
Orientation: Personalizzata Larghezza: 300,00 ↔ Unitå: mm ↔ Altezza: 120,00 ↔ Personalizzata Larghezza: 120,00 ↔ Personalizzata Descine della pagina Bordi in cima al disegno Mogtra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	41 59/ 0 v 8/1 0 mm						
Personalizzata Larghezza: 300,00 ↓ Unità: mm ↓ Altezza: 120,00 ↓ Presize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina Bordji in cima al disegno Ø Mogtra l'ombra della pagina Colore del bordo:	Orientation: Over <u>t</u> icale Orizzonta <u>l</u> e						
Larghezza: 300.00 ♀ Unità: mm ♀ Altezza: 120.00 ♀ ▶ Resize page to content Bordo ☑ Mostra i hordi della pagina □ Bordi in cima al disegno ☑ Mostra l'ombra della pagina Colore del bordo:	Personalizzata						
Altezza: 120.00 ↔ ▷ Resize page to content Bordo Ø Mostra i bordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mostra l'ombra della pagina Colore del bordo:	Larghezza: 300,00 ♀ Unità: mm ♦						
 ▷ Resize page to content Bordo ☑ Mostra i <u>b</u>ordi della pagina □ Bordi in cima al disegno ☑ Mostra l'ombra della pagina <u>C</u>olore del bordo: 	<u>A</u> ltezza: 120,00						
Bordo Ø Mostra i <u>b</u> ordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mo <u>s</u> tra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	Resize page to content						
Ø Mostra i <u>b</u> ordi della pagina □ Bordi in cima al disegno Ø Mo <u>s</u> tra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	Barda						
□ Borgi in cima al disegno ☑ Mo <u>s</u> tra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	☑ Mostra i <u>b</u> ordi della pagina						
☑ Mo <u>s</u> tra l'ombra della pagina <u>C</u> olore del bordo:	□ Bor <u>d</u> i in cima al disegno						
<u>C</u> olore del bordo:	☑ Mo <u>s</u> tra l'ombra della pagina						
11							

Figura 74

10.16. Adesso esportiamo da Gimp l'immagine a cui stavamo lavorando, scegliendo il formato png. In Inkscape andiamo al menù "File" e selezioniamo: "File>Importa", ricercando il file png appena salvato. Scelto il file, clicchiamo su "Open" e nella finestra di "input" (fig. 76) specifichiamo: "link". Quando si importa un file bitmap in un programma di grafica vettoriale o di impaginazione, solitamente viene chiesto di decidere se si proforinze incorporare il file ("ombod")

preferisce incorporare il file ("*embed*"), aumentando il peso del documento, oppure collegarvisi semplicemente ("*link*"), mantenendo il file leggero. L'inconveniente è però che con questa scelta, se si sposta il file in un altro computer o in una diversa directory, se vi sono molti file esterni collegati, sarà necessario spostare tutto.

10.17. Alla figura 77 possiamo osservare come si presenterà l'immagine importata nella finestra di Inkscape.



Figura 76



- 10.18. Per disporre gli oggetti che realizzeremo con maggiore facilità, impostiamo in Inkscape anche gli agganci o "*snap*" in: "*File>Proprietà del documento*", andando su "*Aggancio*" (fig. 78).
- 10.19. Procediamo adesso con la realizzazione della cornice, creando un livello di Inkscape diverso da quello dove si trova l'immagine importata, livello che bloccheremo (icona del "lucchetto"), per evitare modifiche accidentali.
- 10.20. Per ottenere la cornice con le smussature agli angoli, seguiremo lo stesso metodo utilizzato all'inizio dell'esercitazione del nostro marchio, compiendo operazioni "booleane" di differenza, in questo caso con rettangoli e non con cerchi.
- 10.21. Creiamo un grande rettangolo orizzontale, rientrato di un quadrato da tutti i lati (ogni quadrato della griglia sarà largo 15 mm). Aggiungiamo poi tre quadrati più piccoli, aventi un vertice comune con quelli del rettangolo (fig. 79). Ci aiuteremo anche inserendo delle guide,



Figura 78- Scelta degli agganci



🖧 Da <u>o</u> ggetto a tracciato	Shift+Ctrl+C
🚰 Da linea a tracciato	Ctrl+Alt+C
🖉 Ve <u>t</u> torizza bitmap	Shift+Alt+B
🜈 Unione	Ctrl++
🖸 Differenza	Ctrl+-
Intersezione	Ctrl+*
🗗 E <u>s</u> clusione	Ctrl+^
😰 Di <u>v</u> isione	Ctrl+/
🕑 Taglia <u>t</u> racciato	Ctrl+Alt+/
🖸 <u>C</u> ombina	Ctrl+K
오 Sep <u>a</u> ra	Shift+Ctrl+K
I <u>n</u> trudi	Ctrl+(
🖣 <u>E</u> strudi	Ctrl+)
💸 Proiezione dina <u>m</u> ica	Ctrl+j
💦 Proiezione co <u>l</u> legata	Ctrl+Alt+J
☆ Semplifica	Ctrl+L
≹ Inve <u>r</u> ti	
Editor effetti su tracciato	Shift+Ctrl+7
Incolla <u>e</u> ffetto su tracciato	Ctrl+7
Rimuovi <u>e</u> ffetti su tracciato	

Figura 80



Figura 81 - Dettaglio con la sovrapposizione del trapezio e del rettangolo, prima dell'operazione booleana.

Figura 79

trascinandole dai righelli dentro l'immagine. Facendo doppio-click su ogni guida sarà così molto facile definirne al millimetro la posizione.

10.22. Tenendo premuto il tasto "maiuscole", che serve per la selezione multipla, cliccando ogni volta sul rettangolo e su un quadrato, creeremo la "*differenza booleana*" dei due oggetti. Per quest'operazione, andremo nel menù "*Tracciato*", scegliendo "*Differenza*" (fig. 80). Ripetendo più volte l'operazione smusseremo tre angoli del nostro rettangolo.

10.23. Con lo strumento "*Disegna tracciati e linee dritte*" di Inkscape disegneremo anche un trapezio isoscele ruotato di 45°, per coprire l'ultimo dei vertici del rettangolo. Per ottenere un tracciato con questo strumento, si procede facendo più volte click, fino a chiudere il tracciato. Gli agganci automatici alla griglia e alle guide renderanno davvero molto semplice questo passaggio. Anche in questo caso, selezionato il trapezio e il rettangolo, applicheremo un'operazione di differenza.

10.24. Adesso duplichiamo il livello contenente la cornice e trasformiamo il duplicato in una seconda cornice interna alla prima. In altri software vettoriali, tra cui anche i C.A.D., l'operazione è nota come "*offset*" ed è regolata da parametrazioni molto precise.

10.25. In Inkscape l'offset è un po' semplicistico, ma comunque sufficientemente efficace. Si tratta dei comandi "*Intrudi*", quando l'offset è creato all'interno di un tracciato chiuso, e "*Estrudi*" quando è invece al suo esterno. Selezionata tutta la nostra cornice, dal menù "Tracciato" daremo più volte il comando "Intrudi", fino a far rientrare a sufficienza la nostra cornice. Subito dopo, tramite il comando "*Oggetto>Riempimento e contorno*", definiremo lo spessore delle linee della cornice esterna (spessore=0,7 mm) e interna (0,2 mm). Avremo così la doppia cornice, come si vede nella figura 82.



Figura 82

10.26. Ora, con lo strumento "*Disegna tracciati e linee dritte*", su di un nuovo livello, cliccheremo su tutti i vertici dell'area compresa tra la cornice e il rettangolo del documento, fino a ottenere l'immagine della figura 83, utilizzando anche la "differenza booleana" per sottrarre all'area il triangolo rettangolo in alto a sinistra. Per evidenziare meglio il risultato si è impostato un colore grigiastro per il riempimento, scegliendo un contorno dallo spessore nullo (dal menù "Oggetto": "*Oggetto>Riempimento e contorni*").



Figura 83 - Creazione dell'area esterna alla cornice



10.27. Prima di esportare i lavoro finito, dovremo però rendere bianche le aree grigie, tramite la finestra di dialogo aperta ancora con il comando: "*Oggetto>Riempimento e contorni*"). (fig. 84).

10.28. Controlliamo che l'immagine importata non sia visibile e esportiamo tutto in formato png (menù "File": "*File>Esporta bitmap*"). Facciamo attenzione che la risoluzione sia di 300 dpi (fig. 85).

🔴 🔿 🚫 Esporta bitmap (Shift+Ctrl+E)				
Area da esportare				
<u>P</u> agina	<u>D</u> isegno	<u>S</u> elezione	Personalizzata	
<u>×</u> 0: 0,000 ♀ ×	<u>1</u> : 300,000 🗘 I	Larg <u>h</u> ezza: 300,0	00 🗘	
y0: 0,000 🗘 y	1: 120,000 🗘	Altezza: 120,0	00	
			Unità: mm 🗘	
Dimensione b	oitmap			
Larghezza: 3543	pixel a 3	00,00 🗘 dpj		
Altezza: 1417	pixel a 3	00.00 🗅 dpi		
Nome del <u>f</u> ile				
lavoro/Elaborazio		Istudio comico pr	Sfordin	
lavorotciaporazio	ne con inkscape	istuaio connice.ph	B Coglia	
🗆 Esporta separa	tamente tutti gli	i oggetti seleziona	ti	
🗆 Nascondi tutto	tranne la selezio	one		
			<u>E</u> sporta	

10.29. L'immagine esportata, una volta aperta da Gimp, si presenterà come nella figura 86.







Figura 86

11. Completamento della lavorazione con Gimp

11.1. Copiato tutto il livello della cornice, lo incolleremo poi nel documento di lavorazione, ricordandoci di ancorare la selezione fluttuante a un nuovo livello.

11.2. Creazione delle ombre del marchio e della cornice

- 11.2.1.In un programma di foto-ritocco come Gimp le ombre si possono ottenere facilmente duplicando i livelli degli oggetti ai quali si riferiscono e poi colorando con un colore uniforme i pixel duplicati, eventualmente sfocando un po' i contorni e diminuendo l'opacità.
- 11.2.2.Procediamo perciò alla duplicazione dei livelli contenenti il marchio e la cornice, che rinomineremo, logicamente: "ombra del marchio" e "ombra della cornice".
- 11.2.3.Spostiamo ora i livelli contenenti le future ombre, entrando nel menù "Livello" e scegliendo: "*Trasforma>Sposta*" (fig. 87).

Urgan lasila		Scostamento Spostamento livello ombra del marchio-22 (Scatola di formaggi2
Copies line Copies Arcors livello ### Fault in factors ### Elimino livello ###		Scostamento X: 60 ★ Y: 60 ★
Alb ● Maschara ● Trasforma ● Ennerstene marginidel/izelle ● Uselle odimensione immediae ● Sastolizelle Bizglia ella salazione Bizglia ella salazione ●	Ciles of zent lines; Ciles weat almoste Custo di CP to consocialo Custo di CP to consocialo Custo di CP to consocialo Custo di CP Constano ciletta do	Scosta di x/2,y/2 Comportamento dei bordi Bordi connessi Riempi con il colore dello sfondo Rendi trasparente Costamento
Uguid cescale	Spostamento 企業O	



11.2.4.Per l'ombra del marchio sceglieremo uno spostamento in x e y di 60 pixel (fig. 88) e di 20 per l'ombra della cornice.



11.2.5.Facciamo doppio click sul campione di colore in primo piano e scegliamo un colore per l'ombra (fig. 89). Diamo OK e blocchiamo quindi la trasparenza dei livelli dove dovranno essere rappresentate le ombre.



11.2.6.Dal menù modifica scegliamo: "*Riempi con il colore di PP*" e analizziamo il risultato.

11.2.7.Il tono è troppo netto e non si fonde con i pixel del livello con l'Emmental. Proviamo pertanto diversi metodi di sovrapposizione (come "*Moltiplicatore*" o "*Solo toni scuri*"), con il risultato di ottenere un'immagine come quella di seguito (figure 91 e 92).



Figura 90



- 11.2.8.Per attenuare la nettezza delle ombre le sfocheremo un po' (menù "Filtri": "*Filtri>Sfocature>Gaussiana*".
- 11.2.9. Nella fascia obliqua, invece, inseriremo la scritta "Prodotto d.o.p.".
- 11.2.10. Per far questo ricorreremo allo strumento "Testo", scegliendo lo stesso carattere del marchio. L'altezza sarà di 70 pixel, mentre il "<u>kerning</u>" o "<u>crenatura</u>" sarà di 10, per distanziare i caratteri e renderli più "ariosi" (fig. 93).
- 11.2.11. Poi ruoteremo la scritta, per adattarla alla fascia obliqua, impostando -45° come angolo di rotazione.







 Ruota

 Prodott ol.op. #1-26 (Scatola di formaggi2.xcf)

 Angolo:

 45,00

 Centro X:

 318,00

 Centro X:

 90

 Que del control

 Que del contro

 Que del contro

Figura 94 - Dettaglio della rotazione della scritta

Figura 95

11.2.12. Infine, il nostro file si presenterà come nella figura 96.



Figura 96

Fine (almeno per ora...)

Andrea Guaraldo, 27 novembre 2013