Prime esperienze con Gimp¹

Organizzare lo spazio di lavoro in Gimp per Windows

Gimp² è un programma che funziona diversamente rispetto ad altri software di grafica per Windows o Mac OS e che presenta apparentemente alcune stranezze, conseguenza della sua origine, essendo nato su piattaforma Unix. Una caratteristica che può spazientire è ad esempio il fatto che le palette del programma sono concepite come finestre autonome, pertanto se si clicca sulla finestra del documento e questa è estesa a tutto il desktop, le palette risulteranno in secondo piano, ovvero non visibili perché coperte dalla finestra del documento. Siccome alcune palette, come quella degli strumenti sono usate di continuo, ciò comporta un cliccare alternativamente sull'icona del documento, sulla barra di Windows, e sulle finestre delle palette, movimento che infine risulta una perdita di tempo. Tuttavia, con alcuni accorgimenti, si può superare questo inconveniente. Distinguiamo intanto modalità di lavoro con singolo schermo e con doppio schermo. Se il computer è collegato ad un solo schermo e se non è attiva la modalità "scrivania estesa", propria delle schede grafiche più avanzate, avete due possibilità essenziali:

- disporre l'una accanto all'altra le finestre delle palette e quella del documento. Ovviamente in questo caso non potrete sfruttare integralmente la risoluzione dello schermo;
- 2. aprire a tutto schermo la finestra del documento, lasciando che le palette rimangano in secondo piano mentre lavorate sulla finestra del documento.

Qui sotto potete vedere come si presenta uno schermo a 1024x768 pixel quando adottate la prima delle due modalità.



Se invece preferite lavorare nella seconda modalità, per limitare il disagio dei frequenti passaggi da una finestra all'altra, potete ricorrere a questo trucco:

- in Windows, tenendo premuto il tasto Alt, schiacciate anche il pulsante di tabulazione (Tab);
- 2. alla comparsa della finestra con le icone dei programmi, dei documenti е delle cartelle aperte, mantenendo ancora Alt abbassato, spostatevi sull'icona desiderata premendo più volte L'icona Tab. scelta apparirà incorniciata е nel campo

inferiore si leggerà il nome del file, del documento o della cartella a cui si riferisce.

¹ Una guida completa in Italiano è disponibile in Internet al seguente link: <u>http://docs.gimp.org/it/</u>

² La versione di Gimp alla quale si fa riferimento è la 2.2.13.



Nell'esempio qui a sinistra la finestra aperta con Alt+Tab contiene sei icone: la prima è la miniatura del documento aperto da Gimp ("Papavero.bmp"), le successive tre sono finestre di Gimp, con l'immagine del lupetto, tra le quali vi è la finestra principale del programma. Le ultime due icone segnalano che sono aperti una cartella e un file di Microsoft Word. L'icona

incorniciata è sempre della finestra che passerà in primo piano al rilascio dei tasti. In Mac OS la scorciatoia corrispondente ad Alt+Tab è Command (il tasto con il simbolo 発) Tab.

Se si ha la possibilità di utilizzare due monitor simultaneamente e la scheda grafica supporta la modalità "scrivania estesa", prevista sia nei computer PC che Macintosh, si può riservare il primo schermo alle finestre delle palette e il secondo alla finestra del documento. È questa la soluzione più professionale (qui sotto). Poter mantenere aperte simultaneamente più finestre rende il lavoro più rapido, intuitivo e piacevole.

Qui sotto si può osservare come appare Gimp quando è aperto su due monitor; la finestra sul monitor di destra è quella dell'immagine mentre sul monitor di sinistra si riconoscono delle finestre con alcuni strumenti, funzioni ed opzioni.



Alcune scorciatoie da tastiera in Gimp

Le scorciatoie da tastiera accelerano il lavoro evitando di dover frequentemente spostare il puntatore con il mouse e scorrere le voci dei menù fino a quello che c'interessa. È bene pertanto conoscere quelle principali e più usate. Alcune sono davvero universali, altre invece funzionano soltanto all'interno di Gimp. Le combinazioni da tastiera possono inoltre essere modificate nelle "preferenze" del programma.

Ecco un elenco delle principali scorciatoie:

<u>Menu File</u>

Scorciatoia	Nome della voce di menù,	Effetto
	in Inglese e Italiano	
Ctrl+N	"New"/"Nuovo"	Crea un nuovo documento, previa apertura di
		una finestra di dialogo, dove impostare le

		proprietà del nuovo documento.	
Ctrl+O	"Open"/"Apri"	Apre un nuovo documento	
Ctrl+S	"Save"/"Salva"	Salva il documento corrente.	
Ctrl+Maiusc+S	"Save as"/"Salva con nome"	Salva una copia del documento corrente,	
		chiudendo il documento aperto su cui c'è il	
		focus.	
Ctrl+W	"Close"/"Chiudi"	Chiude il documento corrente.	
Ctrl+Q	"Quit"/"Esci"	Fa uscire dal programma.	

Menu Modifica

Scorciatoia		Effetto
Ctrl+C	"Copy"/"Copia"	
Ctrl+V	"Paste"/"Incolla"	
Ctrl+X	"Cut"/"Taglia"	
Ctrl+N	"New"/"Nuovo"	(documento)

<u>Menu Seleziona</u>

Scorciatoia		Effetto
Ctrl+A	Tutto	Seleziona tutti i pixel dell'immagine, anche quelli trasparenti.
Ctrl+Maiusc+ A	Niente	Annulla qualsiasi selezione.
Ctrl+I	Invertita	Inverte la selezione
Maiusc+O	Per colore	Seleziona soltanto i pixel in un determinato intervallo di colore. Una volta scelto il comando occorre cliccare su un'area che faccia da campione. L'intervallo di tolleranza può essere modificato nella palette "Opzioni strumenti".

<u>Menu Visualizza</u>

Scorciatoia		Effetto
🗐 F I I	A tutto schermo	Allarga il contorno della finestra all'intero desktop.
Maiusc (shift)+Ctrl+l	Finestra informazioni	Fa apparire la finestra d'informazioni sul documento corrente.
Maiusc (shift)+Ctrl+N	Finestra di navigazione	Fa apparire la finestra di navigazione, che consente di spostarsi nel documento quando ne è visibile soltanto una porzione ingrandita.

Scorciatoie da tastiera in Gimp per Macintosh (Mac OS X)

In generale, le scorciatoie per computer Macintosh differiscono solitamente da quelle per PC Windows perché il tasto Control (Ctrl) viene sostituito nella maggior parte dei casi dal tasto speciale "Command", rappresentato su una tastiera compatibile dal simbolo a quadrifoglio (**X**, un segno di origine vichinga), o dalla sigla "Cmd". Ciò rende il passaggio da un sistema all'altro quando si impiega la stessa applicazione, quasi impercettibile. Chi, ad esempio, utilizza Photoshop o Flash per Windows non troverà differenze nella corrispondente interfaccia per Mac

OS. Nel caso di Gimp, però, le cose vanno un po' diversamente, o per meglio dire con alcuni aspetti che possono apparire contraddittori.

Il motivo sta nel fatto che Gimp gira in Mac OS in modo diverso da è eseguito sotto Windows. Nell'ambiente Microsoft, Gimp si avvale delle stesse finestre del sistema, che perciò mantengono la coerenza grafica e i comandi di Windows. Nel Mac OS, invece (almeno fino a questa fase di sviluppo sulla piattaforma Apple), Gimp sfrutta i servizi grafici di un ambiente che non è esattamente l'interfaccia del Mac OS (detta "Aqua", senza la "c"), ma X11, cioè una "G.U.I." (Graphic User Interface) di derivazione Linux. Ciò significa che quando si effettua il doppio click su Gimp, prima dell'avvio del programma viene caricato X11, le cui finestre sono al servizio di Gimp. Si usa dire che X11 è un "server grafico" perché, come un server, risponde alle richieste del software, il quale richiede come output la generazione delle finestre che gli occorrono.

Ciò si traduce in una serie di menù nidificati, cioè uno dentro l'altro, e perciò si avranno:

1. <u>i menù della GUI di X11, in alto sul desktop, che controllano il passaggio fra le finestre di Gimp</u> <u>e la loro visualizzazione</u>



Si noti che per aprire le finestre, se il loro numero non supera le nove, è sufficiente digitare il tasto "command" (%) seguito da un numero. Un'alternativa è digitare % assieme alla freccia destra (o sinistra). Se la combinazione viene ripetuta più volte, una dopo l'altra saranno aperte tutte le finestre attive di Gimp.

X vaso_piccolo_bi		
eziona <u>V</u> isualizza		
Ctrl+N		
Ctrl+O		
Ctrl+Alt+O		
•		
Ctrl+S		
Shift+Ctrl+S		
•		
lello		
Ctrl+W		
Ctrl+Q		

2. <u>i menù di Gimp veri e propri (qui a sinistra)</u>

Si noti che in questo caso le scorciatoie prevedono il costante impiego del tasto Ctrl, esattamente come in Windows.

È bene sapere che:

1. Gimp in Mac OS X permette di visualizzare ogni genere di finestre e anche di raggrupparle.

- Se si ritorna al "Finder", cioè all'interfaccia di Mac OS, e si nasconde Gimp, può sembrare che le finestre scompaiano. Per farle "riapparire" si deve ricorrere al menù "Finestra" di X11, digitando #+ il numero della finestra, oppure # + tasto freccia destra/sinistra.
- 3. Una finestra può essere aperta più volte sul desktop (ad esempio, si può notare come, nell'istantanea in basso, la finestra "caratteri" sia visualizzata due volte, una prima all'interno di un gruppo di finestre ed una seconda da sola).
- 4. Poiché GIMP per Mac si serve di X11, saranno disponibili nel software soltanto le font installate con X11 e non quelle di sistema (in Windows ciò invece non accade e sia ha accesso diretto a tutte le font installate).

Qui sotto è rappresentato un desktop di Mac OS dentro il quale X11 fa girare Gimp:



Apertura e salvataggio di file



Apriamo innanzitutto l'immagine "vaso_piccolo_biconico.tif"

Il formato TIFF (Tagged Image File Format), la cui estensione è "tif" o "tiff", è un formato bitmap di alta qualità, comunemente impiegato per la stampa in ambito professionale e per lo scambio di immagini fra scanner e computer, perché supporta più spazi colore; oltre al normale RGB, accetta la quadricromia (CMYK), la "Scala di grigio" e il metodo "CIELab". Esso prevede anche l'algoritmo di non distruttivo di compressione "LZW", lo stesso che è stato reso popolare dal formato degli archivi "ZIP". Nonostante questi pregi, il TIFF tipicamente non supporta le funzioni avanzate dei programmi di grafica bitmap, come i livelli, i canali e i tracciati (questi ultimi una specifica vettoriale)³.

È perciò consigliato, se non indispensabile, lavorare su un formato

che supporti tutte le funzioni avanzate del programma, che per Gimp è il formato "XCF".

Scegliamo "Apri con", facendo clic con il tasto destro sull'icona che ci interessa e, al termine dell'apertura, dal menù file di Gimp (non di X11) scegliamo "Salva con nome".

Cliccando sui triangolini è possibile visualizzare interamente la finestra di salvataggio, per scegliere dove salvare il file e in quale formato tra i numerosi disponibili. Tra i principali formati ricordiamo: JPEG, TIFF, PNG, BMP, PSD (Photoshop con livelli e canali), Gif, Targa, PCX.

00	🔀 Salva immagine	
<u>N</u> ame:	vaso_piccolo_biconico.tif	
Save in <u>f</u> older:	er: 🕞 Studio di Gimp dal 16 07 2006 🔹	
▶ <u>B</u> rowse for o	ther folders	
▶ Seleziona <u>t</u> ip	o di file (Per estensione)	
(? <u>H</u> elp	(Cancel) (Save	

³ Le ultime versioni di Photoshop accettano anche varianti multi-livello del formato TIFF, ma la loro compatibilità con gli altri software non è sicura.

Apertura e chiusura delle finestre in Gimp per Macintosh

livello)	1147x1125			
ımenti	<u>Finestre</u> Filt <u>r</u> i Script-Fu			
750	Crea n <u>u</u> ovo pannello	•	<u>L</u> ivelli, canali e tracciati	
	🖺 Opzioni strumenti	Shift+Ctrl+T	<u>P</u> ennelli, motivi e gradienti	
	🖄 Stato dei <u>d</u> ispositivi		Varie	
-	₿ <u>L</u> ivelli	Ctrl+L		
	🗲 <u>C</u> anali			
	☆ <u>T</u> racciati			
ALC: NO	Mappa colore			
	Editor selezione			
	Navigazione			
	🖘 Cronologia ann <u>u</u> llamenti			
	Colo <u>r</u> i			
		Shift+Ctrl+B		
	🐴 <u>M</u> otivi	Shift+Ctrl+P		
5 5	G radienti	Ctrl+G		
	Tavolozze	Ctrl+P		
	(%) Caratteri			
and a state				
	mmagini			
Hell	Modelli			
and a	Strumenti			
	Console di errore			

La prima volta che avvierete Gimp, senza aprire perciò un documento, non vedrete un granché: nient'altro che la palette degli strumenti. Per potersi avvalere anche dei numerosi pannelli che sono a disposizione occorre aprire un'immagine. Su di essa noteremo, ripetuti, i titoli dei tre menù della palette strumenti, assieme ad altri non disponibili quando non sia pre alcun documento, cioè i menù: Modifica, Seleziona, Visualizza, Immagine, Livello, Strumenti, Finestre, Filtri, Script-Fu. Dal menù "Finestre" si accede ai pannelli, dove è presente un triangolino, che fa aprire, raggruppare, dividere tutti i pannelli (o "schede"), come si nota qui in basso.

Lavorare con le trasparenze

Ora che abbiamo l'immagine nel formato XCF, iniziamo ad eliminare le parti di sfondo, liberando progressivamente l'oggetto. Vogliamo poi che questo si stagli su uno sfondo trasparente. Tecnicamente quest'operazione si chiama "scontorno".

Prima di iniziare è importante avere chiari alcuni concetti sui formati a 24 e a 32 bit, per poter lavorare senza perdite di tempo e a colpo sicuro. Oani immagine digitale bitmap è rappresentata da una sorta di scacchiera, nella quale ogni quadratino è un pixel. Ogni pixel può assumere qualsiasi colore, ma soltanto fino ad un valore prefissato, che dipende dal numero in bit assegnato. Come si sa, un bit è l'unità di informazione di base, che può assumere soltanto due valori: 0 o 1. Se scegliessimo di assegnare per ogni pixel 1 bit, allora il colore potrebbe essere soltanto in due varianti, ad esempio il nero (corrispondente allo 0) o il bianco (corrispondente all'1). Disponendo di 2 bit per pixel i colori possibili sarebbero 2x2=4, con 3 bit arriveremmo a 2x2x2=8 colori, e così via. S'intuisce che, in pratica, il numero di colori assegnato a ciascun pixel corrisponde alla potenza di 2 con esponente eguale al numero di bit scelto. Perciò, "colore a 24 bit"



non vuol dire altro che sono possibili per ciascun pixel 2²⁴ colori (2 moltiplicato per se stesso 24 volte): circa 16.700.000 colori. Di solito ogni colore è poi rappresentato anche come una

particolare combinazione di pochi colori fondamentali, quali il rosso, il verde e il blu se lavoriamo nello spazio-colore della tricromia additiva (RGB, ovvero: "Red, Green, Blue") o il cyan, il giallo, il rosso magenta e il nero se lavoriamo in quadricromia sottrattiva (CMYK, ovvero: "Cyan, Magenta, Yellow e Key", dove "Key" -in Inglese: "chiave"- rappresenta il nero).

Le informazioni su ogni colore fondamentale, sono rappresentate nei software di grafica bitmap, in appositi "canali", 3 per le immagini RGB e 4 per le immagini CMYK. Oltre ai canali fondamentali i software di tipo professionale consentono di aggiungere altri canali, detti "canali alfa" (o "alpha"), nei quali sono registrate le informazioni sulla trasparenza.

Se vogliamo che le parti asportate dallo sfondo appaiano trasparenti, occorre pertanto dotare l'immagine di un canale alfa.

Dal menù della finestra immagine scegliamo: Livello > Trasparenza > Aggiungi canale alfa.

È possibile anche l'operazione opposta: eliminare il canale alfa.

Il comando, sempre dai menù dell'immagine è:

Immagine > Immagine appiattita.





Lavorare con le selezioni

Nei programmi di grafica bitmap gran parte delle operazioni si riferiscono a determinati gruppi di pixel, detti "selezioni", le quali devono essere create appositamente, con specifici strumenti. I più comuni sono: la selezione rettangolare, quella ellittica, il lazo, le "forbici intelligenti" (corrispondente al "lazo magnetico" in Photoshop), la selezione per regioni contigue (chiamata in Photoshop "bacchetta magica") e la selezione "regioni per colore" (in Photoshop: "intervallo colori"). Le selezioni possono anche sommarsi l'una all'altra, oltre che sottrarsi e intersecarsi. Per eliminare lo sfondo che circonda il vaso della foto, dovremo prima selezionarlo (tutto o in parte) e poi eliminarlo. È bene sapere che qualsiasi operazione, in presenza di una selezione attiva, viene automaticamente applicata soltanto ai pixel da cui è formata. Se nessun pixel è selezionato, l'operazione sarà applicata indistintamente a tutti quelli che compongono l'immagine.



Iniziamo scegliendo intanto di asportare dei rettangoli di pixel dallo sfondo.

Scegliamo (con un doppio clic) dalla palette degli strumenti (digitando #+1quando è attiva la barra X11) la selezione rettangolare (scorciatoia: R) e apriamo una finestra di selezione rettanaolare in una porzione dello sfondo. Per far auesto cliccheremo in un punto, che sarà il primo vertice del rettangolo e poi, senza rilasciare il pulsante del mouse, ю trascineremo verso un'altra posizione. Al rilascio del pulsante, sarà definita la posizione del vertice del rettanaolo opposto a quello dal quale abbiamo iniziato il trascinamento. La selezione sarà ora "attiva" e auesto segnalerà il suo stato con un perimetro tratteggiato animato.

Ripetiamo l'operazione fino a ricoprire buona parte dell'area che intendiamo asportare con una serie di rettangoli. Gimp, a differenza di Photoshop, aggiunge ogni volta la nuova area rettangolare alla precedente, senza deselezionare. Con altri strumenti, invece, per sommare le selezioni occorre tenere premuto Shift (detto anche: "maiuscole") mentre si trascina, facendo attenzione ad impostare l'inizio di ogni rettangolo (il clic con cui iniziamo il trascinamento) fuori dalle aree già selezionate, altrimenti, come effetto non voluto, sposteremo i pixel in esse contenuti. Osserviamo ora il risultato.

Con la selezione attiva scegliamo dai menù dell'immagine: Modifica > Cancella (scorciatoia: Ctrl + K). Deselezioniamo con la scorciatoia da tastiera Ctrl + Shift + A, oppure da menù: Seleziona > Niente.³

Osserviamo come al posto delle parti eliminate compaiono dei quadratini; è il modo con cui Gimp ci segnala la trasparenza. Il risultato è visibile alla pagina seguente. Ora proveremo a scontornare con lo strumento selezione ellittica, ad





esempio l'imboccatura del vaso. Allarghiamo la finestra dell'immagine a tutto schermo e zoomiamo sull'imboccatura. Possiamo ingrandire tutta l'immagine (con il tasto +) o anche soltanto la finestra che ci interessa, aprendo una finestra d'ingrandimento con la lente, in modo simile a ciò che abbiamo già sperimentato con lo strumento di selezione rettangolare. Per eliminare parti di sfondo è utilizzabile anche la gomma. Come esempio è stata scontornata con la gomma soltanto la bocca del vaso.

Un accorgimento per distinguere bene le parti dell'oggetto dal fondo trasparente è quello di creare un livello sotto di esso e riempirlo di un colore che contrasti, come il bianco o il nero. Scegliamo perciò: Livello > Nuovo livello e nella finestra che appare digitiamo il nome "livello di contrasto", cliccando poi su OK. Dal menù Finestre facciamo poi comparire la finestra



corrispondente (o anche con la scorciatoia: Ctrl + L). Nella finestra dei livelli clicchiamo senza rilasciare il mouse sul rettangolo chiamato "Sfondo" e lo trasciniamo in alto, cambiandone la posizione.⁴ *Il risultato dell'utilizzo della gomma si può osservare qui a destra.*



La gomma può essere regolata nella palette degli strumenti, impostando opacità, dimensione, sfumatura in uscita (un effetto "artistico") e sensibilità alla pressione, quest'ultima opzione ⁵ particolarmente importante per sfruttare al meglio le possibilità



di gradazione della pressione offerte dalle tavolette grafiche. La gomma è considerata da Gimp un pennello un po' speciale, pertanto è possibile anche sceglierne forme diverse, da quelle più scontate, come la circolare o la quadrata, a quelle di fantasia. È anche possibile usare l'anti-gomma",

000

Q

<u>File X</u>tns <u>A</u>iuto

÷

Т 🖄 🔳

cioè una gomma che anziché cancellare, fa ricomparire l'immagine cancellata. Questa funzionalità è disponibile unicamente quando si lavora su livelli che dispongono di un canale alfa, perciò ne sono necessariamente esclusi i formati "flat" ("piatti") come JPEG, BMP, GIF, ecc.

Qui a sinistra: la palette pennelli, richiamabile dal bottone "pennello" (a destra),

æ 6 6.1 Gomma A Opacità: (🔵 (100,0) 🛟 Modalità: (Normale Pennello: • Circle (11) ▼ Sensibilità pressione 🗹 Opacità 🦳 Dimensione 📃 Sfumatura in uscita Incrementale Margine netto Anti gomma <Alt> ៗ

X The GIMP

P 🔨 😈 🖄 🏠

0

/ 🖓 🔽 🔍

Tra le procedure di selezione possibili, ve n'è anche una molto flessibile e intuitiva, detta "maschera veloce".

Con questa tecnica si dipinge con un qualsiasi pennello digitale una mascheratura o delle parti che devono essere protette o di quelle da asportare. Tale maschera è visualizzata, per impostazione, tramite una copertura al 50% di rosso, come tradizionalmente si faceva con le gelatine trasparenti nelle camere oscure dei fotografi.

⁴ Il file è stato registrato come "vaso_piccolo_biconico_fase3.xcf"

⁵ In attesa di una versione del software che giri nativamente in Mac OS X, senza appoggirasi ad X11, va segnalato un limite dell'attuale versione di Gimp per Mac OS X: non supporta i livelli di pressione delle tavolette.

Selezione tramite la "maschera veloce" - Salvataggio e caricamento nei canali alfa

Per capire bene il principio, occorre chiarire che in un programma di grafica digitale, creare una trasparenza (ad esempio, asportando delle parti si sfondo) non significa altro che modificare un canale alfa. Questi canali possono essere







di più tipi: permanenti o temporanei. I primi sono creati dall'utente quando associa ad un'immagine uno sfondo trasparente, quando li registra nella palette dei canali o in quella dei livelli come "maschere di livello". I canali temporanei, invece,

permangono fintanto che una selezione è attiva . Facciamo una semplice prova; scegliamo lo strumento di selezione



rettangolare nella palette degli strumenti, poi apriamo un rettangolo in un'area qualsiasi della finestra immagine. 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 (indicata dalla freccia rossa). Tramite menù, si può in alternativa scegliere: Seleziona > Commuta maschera veloce. L'immagine nella finestra si presenterà così come la vediamo qui a destra. La selezione è ora rappresentata da una finestra trasparente, mentre il 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. Scealiendo il bianco, aggiungiamo selezioni. Con il nero, invece, si proteggono aree dell'immagine e con il grigio solo parzialmente. La scelta dei colori di primo piano e di sfondo si effettua dall'icona con i due rettangoli sovrapposti (qui a sinistra).

La scorciatoia per scambiare il colore di primo piano con quello di sfondo è il tasto "X" (come in Photoshop).⁶ Facciamo in modo che il colore di primo piano sia il bianco.

⁶ Le scorciatoie di Gimp sono spesso diverse da quelle di Photoshop. Esiste tuttavia un porting di Gimp, chiamato "Gimpshop", nel quale le scorciatoie sono le stesse del programma di Adobe. In più si tratta di una versione "Universal", owero per processori PowerPC e Intel. Ulteriori informazioni e i llink per i download (Windows e Linux, oltre che Mac OS X) si trovano in "<u>http://www.gimpshop.net</u>".



Creiamo ora un pennello, cliccando sul bottone evidenziato nella pagina precedente e inseriamo i valori: 30 per il raggio, 0,97 per la durezza (un po' meno di 1, così il contorno sarà lievemente morbido), rapporto 1, angolo 0, spaziatura 1. 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, potremo utilizzare il navigatore per spostarci rapidamente da un punto all'altro. L'icona relativa è la croce frecciata in basso a destra nella cornice della finestra-immagine.



Progressivamente, con il pennello appena creato, elimineremo la maschera attorno al vaso, lasciando ben visibili gli scacchi grigi.

Ora usciamo dalla modalità "maschera veloce" e salviamo la selezione in un canale. Per far ciò scegliamo: Seleziona > Salva nel canale. Se ora apriamo la palette canali (Finestre > Canali), possiamo constatare la presenza di una nuova etichetta, il cui nome sarà pressappoco "maschera di selezione". Eseguiamo un doppio click sull'etichetta e cambiamo il nome del canale in: "scontorno parziale". Diamo OK nella finestra di dialogo.

Torniamo alla finestra immagine e deselezioniamo. Ora aggiungeremo allo scontorno parziale del vaso (che abbiamo ottenuto con il pennello e la maschera veloce) lo scontorno dell'imboccatura. Dobbiamo perciò selezionare i pixel non trasparenti dell'immagine.

Il comando sarà questo:

Livello > Trasparenza > Alfa a selezione

Salviamo la selezione dell'imboccatura del vaso in un canale alfa con:

Seleziona > Salva nel canale

Clicchiamo due volte sull'etichetta del nuovo canale e nominiamolo "scontorno superiore".

Somma di selezioni caricate da due diversi canali

- 1. Verifichiamo che non ci siano selezioni attive, con Selezione > Niente
- Carichiamo il canale "scontorno parziale" come selezione nella finestra immagine. A questo scopo, dalla palette canali, cliccando sul triangolino, scegliamo: Menu canali > Canale alla selezione
- Carichiamo ora come selezione il canale "scontorno superiore" aggiungendolo alla selezione precedente. Sempre dal triangolino della palette canali, scegliamo: Menu canali > Aggiungi alla selezione.

- 4. Le due selezioni si saranno così sommate.
- Scegliamo ora dal menù della finestra immagine: Seleziona > Salva nel canale, oppure diamo lo stesso comando dall'editor di selezione (Finestre > Editor selezione).
- 6. Nella palette Canali apparirà il nuovo canale alfa, sulla cui etichetta, facendo doppio click, potremo assegnare un nuovo nome (ad esempio: "scontorno totale".

Alla fine delle operazioni la palette canali si presenterà come nell'immagine qui a fianco.⁷



⁷ Il file modificato è stato registrato come "vaso_piccolo_biconico_fase5.xcf".

Impostazioni della maschera veloce

In alcuni casi l'impostazione standard della maschera veloce, che visualizza le parti coperte con il rosso al 50%, può essere controindicata, ad esempio quando il colore dominante dell'immagine è lo stesso della maschera. È evidente che in

questa condizione sarebbe utile poter cambiare l'impostazione della funzione. Per farlo basta fare click con il tasto destro del mouse sull'icona di attivazione/disattivazione della maschera veloce, far scendere il menù delle opzioni e regolare le opzioni:

0		
2	Maschera <u>v</u> eloce attiva	
T	Maschera aree <u>s</u> elezionate • Maschera aree <u>n</u> on selezionate	
ų	Configura colore e opacità	

- a) Maschera aree selezionate / Maschera aree non selezionate
- b) Configura colore e opacità

La prima scelta consente di scegliere quale sia il significato del colore: se debba rappresentare realmente le aree protette ("Maschera aree non selezionate") o le aree selezionate ("Maschera aree selezionate").

b) il colore scelto.



Scegliendo "Configura colore ed opacità" si aprirà la finestra di dialogo "Attributi maschera veloce", che permette di regolare due opzioni:

a) la percentuale di copertura del colore usato,



Effettuando un doppio click sul campione di colore, avremo accesso ad una regolazione più fine, tramite la finestra "Modifica colore maschera veloce". Qui sopra è specificato il significato delle varie parti della finestra.



Correzioni di piccole imperfezioni con il timbro

Come si può notare, il vaso presenta alcune imperfezioni: una vistosa macchia nera sull'imboccatura, una lunga macchia in corrispondenza del manico sinistro, vi è poi un reticolo dovuto al fatto che l'immagine è stata acquisita da un originale cartaceo e non da una fotografia. Cominceremo intanto con il nascondere le macchie, coprendole con porzioni intatte di superficie ceramica, che preleveremo altrove. Quest'operazione di "trapianto di pelle" è proprio ciò che fa abitualmente (e anche bene) lo strumento timbro.

Selezioniamo lo strumento con il solito doppio clic, per visualizzarne le possibilità. Il pennello impostato, di diametro



11 pixel, andrà più che bene. Ora mettiamo il puntatore sul filo dell'imboccatura, a sinistra della macchia e, mentre teniamo premuto il tasto Ctrl, clicchiamo. Apparirà una croce, per

significare che abbiamo impostato la sorgente della clonazione. Ora, spostiamoci con il puntatore sopra la macchia alla stessa altezza del punto di clonazione. Iniziamo a trascinare. Osserveremo che l'area sarà coperta, esattamente come se stessimo usando un pennello, da una porzione dell'immagine non macchiata.

Ripetiamo l'operazione anche per il manico sinistro.

Infine, il risultato finale lo possiamo ammirare nel file "vaso_piccolo_biconico_fase6.xcf".

😝 🔿 🌍 🛛 🛛 The GIMP
<u>F</u> ile <u>X</u> tns <u>A</u> iuto
₽ Å ⊕ / ₨ 幅 風 🚨
🖃 T 🖄 🔲 🖉 🥒 🎜
Ø 名 🍐 📁 🖋
📑 📲 🍝
Duplica 🔍 🖉
Opacità: 100,0 🖨
Modalità: Normale
Pennello: Oircle (11)
▼ Sensibilità pressione ✔ Opacità Durezza Dimensione
Sfumatura in uscita
Margine netto
Sorgente
Sorgente immagine
Pine
Allineamento Non allineato Allineato
Registrato

Andrea Guaraldo