# The Gimp

TheGimp è un eccellente programma di grafica completamente gratuito dotato di caratteristiche e funzioni analoghe a quelle di software più blasonati (e parecchio cari). Nasce per il sistema operativo Linux e da poco è disponibile questa nuova versione, la 1.2.5, per Windows.

E' utilissimo per modificare immagini che potete aver acquisito con uno scanner, con una macchina fotografica digitale, una telecamera e dalla TV, oppure per crearne di nuove.



Consente di lavorare su livelli diversi, possiede set di strumenti molto potenti per il disegnoautore e per il fotoritocco, quest'ultimo con numerosi filtri.

	🤝 The 🔳 🗖 🚺	🛾 🍼 Opzioni strumenti 🛛 🗖 🔀
	File Xtns Aiuto	III Selezione rettangolare
	<u> </u>	Piumata 10.0
	12 + 2/1	Raggio:
🍽 Alpe innevata.jpg-0.0 (RGB) 33%		Dimensioni fisse / Unità di misura
	0 1 0 1. 8	Larghezza: 1
	08912	Altezza: 1
		Unità: px 🔟
		🔸 Livelli, canali e tracciati 📃 🗖 🔯
	1252	Immagine: 🔤 Alpe innevata.jpg-0 💷 Auto
	IS IN THE	
	to the Party of the Party of the	Livelli Canali Tracciati
	18. 000	Modalità: Normale 💷 💷 Trasparenza
		Opacità
		💿 🛲 Sfondo 🏳
	The at	
-		
	1	
<u> </u>		
		Chiudi

Una guida per i "Primi passi con Gimp" si trova a questo indirizzo: <u>http://members.xoom.virgilio.it/ALLUNGO</u>

ma non si può mancare la homepage del programma, dalla quale scaturiscono numerosi altri indirizzi per manuali e tutorial: <u>http://www.it.gimp.org/www/</u>

### Installazione

L'installazione di Gimp avviene in tre fasi e occorre dotarsi di un programma per decomprimere i files che scaricheremo (consiglio <u>ZipGenius</u>, se non ne avete già uno installato):

1) raggiungete il sito: <u>http://www2.arnes.si/~sopjsimo/gimp/</u>

Troverete nella terza riga delle FAQ (Frequently Asked Questions) : "How do I install The Gimp? First download and install the latest **GTK+ 1.3** package, and after that, the latest **Gimp for Windows** package.":



Cliccate su **GTK+ 1.3** per raggiungere la pagina di download:

🕘 The Gimp	o for Win	dows ins	taller download - Microsoft Inf	ternet	Explore	r _ 🗆
File Modifica	Visualizza	Preferiti Str	umenti ?			1
🕝 Indietro 🔹	© · 🛛	) 🖻 🏠	🔎 Cerca 👷 Preferiti   Multimedia 🤞	3	- 🕹 🗖	-
Indirizzo 餐 http	://www2.arn	es.si/~sopjsin	no/gimp/#gtk		🗸 🛃 Vai	Collegamenti
GTK+ for	Windows	(version	1.3.0-20030717)			1847 kB
GTK+ 1.3 ru	intime envir	ronment. Th	his package is required by The Gimp.			
Mirror	FTP	HTTP	Provided by			
ftp.arnes.si	<u>Download</u>		Academic and research network Of SI	ovenia		
files.akl.lt	Download	<u>Download</u>	<u>Atviras kodas Lietuvai</u>	30		
The Gimp	for Wind	ows (ver	sion 1.2.5-20030729)		1	6015 kB

Scegliete un "mirror", per esempio "ftp.arnes.si" e cliccate alla sua destra su "Download".

Salvate questo file in una cartella, per esempio "Gimp" ed in una sottocartella, per esempio "GTK" sul vostro hard disk.

Tornate ora alla pagina precedente utilizzando il tasto "Indietro" del vostro browser.



Cliccate adesso su "**Gimp for Windows**": verrete portati nella pagina di dowload dove sceglierete il mirror per il download nella cartella precedentemente creata e in una sottocartella, per esempio "Gimp software"(versione all'Ottobre 2003: 1.2.5-20030729 come in figura qui sotto):

🕙 The Gimp	o for Win	dows ins	taller download - Microsoft Internet	t E:
File Modifica	Visualizza	Preferiti Str	rumenti ?	
🌀 Indietro 🔹	© -	) 🖻 🏠	🔎 Cerca 👷 Preferiti 🜒 Multimedia 🧭 🍃	-
Indirizzo 🛃 http	://www2.arn	es.si/~sopjsin	no/gimp/#gimp	~
The Gimp	for Wind	ows (ver	sion 1.2.5-20030729)	
Gimp 1.2.5 f	<sup>f</sup> or Window	s.		
Mirror	FTP	HTTP	Provided by	10 22
ftp.arnes.si	<u>Download</u>		Academic and research network Of Slovenia	
files.akl.lt	<u>Download</u>	<u>Download</u>	<u>Atviras kodas Lietuvai</u>	Į.

Se desiderate salvare nel formato GIF dovrete scaricare anche il file esecutivo "gimp-1.2.5lzw". Sarà sufficiente lanciarlo dopo le installazioni citate sopra.

### **Conoscere Gimp e configurarlo**

Lanciate Gimp da Start-Programmi-Gimp.

Il menu principale di Gimp è, in realtà, una finestrella (se chiudete questa, chiuderete GIMP) :

-	ř	-		×
File	Xt	ns	Aiuto	)
		P	*	<i>f</i>
vz	<b>‡</b>	9	1	1
\$	T	>	٨	
Ø	H	0	d	8
٥	1	•	()	Å
	•	f		H
-	<u>.</u>			

Potete accedere alla configurazione generale di Gimp cliccando su File-Preferenze:

😻 Th	e [	- 🗆 🛛
File	Xtns	Aiuto
Nuov Apri.	'0 	
Acqu	Jisizion	e
Prefe	erenze.	4
Fine	stre	
1. ро 2. со	oppo.gif	SassaHandy
3. Sa	asso Lu	ingo estate. <sub>.</sub>
4. Ta	igusens	s.jpg
Esci		

Si aprirà la finestra Preferenze:

Categorie	Nuovo file
<ul> <li>Nuovo file</li> <li>Commento di base</li> <li>Visualizzazione</li> <li>Interfaccia</li> <li>Aiuto</li> <li>Finestre immagine</li> <li>Opzioni strumenti</li> <li>Ambiente</li> <li>Sessione</li> <li>Monitor</li> <li>Directory</li> <li>Pennelli</li> <li>Pennelli creati</li> <li>Pattern</li> <li>Palette</li> <li>Gradienti</li> <li>Plug-in</li> <li>Moduli</li> </ul>	Dimensioni base dell'immagine Larghezza Altezza 256 → 256 → Pixel 3.556 → 3.556 → pollici Risoluzione dell'immagine e unità di misura Orizzontale Verticale 72.000 → 72.000 → dpi 72.000 → 72.000 → Pixel/pollice Tipo di immagine base: RGB Massima dimensione immagine: 32 → MByte

In questa finestra possiamo indicare i parametri per creare una nuova immagine (Nuovo file) e cioè:

- Le dimensioni in pixel e la relativa corrispondenza in pollici, millimetri, eccetera.
- La risoluzione in: pixel per pollice, pixel per millimetro, eccetera.
- Il Tipo di immagine base, RGB oppure scala di grigi.
- La Massima dimensione dell'immagine.
- Un eventuale commento all'immagine.

Possiamo quindi indicare i parametri per la trasparenza:

Categorie	Visualizzazione		
<ul> <li>Nuovo file</li> <li>Commento di base</li> <li>Visualizzazione</li> <li>Interfaccia</li> <li>Aiuto</li> <li>Finestre immagine</li> <li>Opzioni strumenti</li> <li>Ambiente</li> <li>Sessione</li> <li>Monitor</li> <li>Directory</li> <li>Pennelli</li> <li>Pennelli creati</li> <li>Pattern</li> <li>Pattern</li> <li>Gradienti</li> <li>Plug-in</li> <li>Moduli</li> </ul>	r Trasparenza Tipo di trasparenza: Dimensione scacchiera: rMonitor a 8-Bit Minimo numero di colori ☐ Installa mappa colore ☐ Riciclo mappa del col	Scacchi piccoli Scacchi mezze tinte Scacchi scuri Scacchi bianchi Scacchi grigi Scacchi neri	

I parametri dell'interfaccia:

Categorie	Interfaccia
<ul> <li>Nuovo file</li> <li>Commento di base</li> <li>Visualizzazione</li> <li>Interfaccia</li> <li>Aiuto</li> <li>Finestre immagine</li> <li>Opzioni strumenti</li> <li>Ambiente</li> <li>Sessione</li> <li>Monitor</li> <li>Directory</li> <li>Pennelli</li> <li>Pennelli creati</li> <li>Pattern</li> <li>Palette</li> <li>Gradienti</li> <li>Plug-in</li> <li>Moduli</li> </ul>	Generale Dimensione anteprima: Piccola Dimensione anteprima: Grande Dimensione lista documenti: 4 Barra degli strumenti ☐ Mostra indicatori pennello, pattern e gradiente Caratteristiche finestre di dialogo ☐ Finestra navigatore per display ☐ La finestra Informazioni segue il Mouse

I parametri di ambiente:

- la grandezza della memoria cache da utilizzare.
- Il tipo di interpolazione da usarsi (da preferirsi Cubica-lenta in caso di modifiche di grandezza o rotazione).
- Numero delle volte di annullamento delle azioni eseguite.

✓ Preferenze	
<ul> <li>✓ Preferenze</li> <li>Categorie</li> <li>P Nuovo file</li> <li>Commento di base</li> <li>Visualizzazione</li> <li>Interfaccia</li> <li>Aiuto</li> <li>Finestre immagine</li> <li>Opzioni strumenti</li> <li>Ambiente</li> <li>Sessione</li> <li>Monitor</li> <li>Directory</li> <li>Pennelli</li> <li>Pennelli creati</li> <li>Pattern</li> <li>Palette</li> </ul>	Ambiente Gestione risorse ☐ Utilizzo della memoria conservativa Dimensione storico: 5 Dimensione cache immagine: 32 MByte Scala Tipo di interpolazione: Lineare Salvataggio file Prova a creare icone: Sempre "File > Salva" Salva l'immagine: Sempre
- Gradienti - Plug-in - Moduli	OK Salva Cancella

I parametri di Sessione, Monitor e Directory. Utilizzate:

💙 Preferenze	
Categorie Categorie Vuovo file Commento di base Visualizzazione Interfaccia Aiuto Finestre immagine Opzioni strumenti Ambiente Sessione Monitor Directory Pennelli Pennelli Pennelli Pattern Pattern Palette Gradienti Plug-in Moduli	Controllo sessione Posizione finestra ☐ Salva la posizione della finestra all'uscita <u>Annulla la posizione delle finestre salvata</u> ☐ Cerca di ripristinare la sessione sempre Dispositivi _] Salva lo stato dei dispositivi all'uscita
<ul> <li>Preferenze</li> <li>Categorie</li> <li>Nuovo file</li> <li>Commento di base</li> <li>Visualizzazione</li> <li>Interfaccia</li> <li>Aiuto</li> <li>Finestre immagine</li> <li>Opzioni strumenti</li> <li>Ambiente</li> <li>Sessione</li> <li>Monitor</li> <li>Directory</li> <li>Pennelli</li> <li>Pennelli</li> <li>Pattern</li> <li>Palette</li> <li>Gradienti</li> <li>Plug-in</li> <li>Moduli</li> </ul>	OK     Salva     Cancella       Monitor       Risoluzione monitor       ✓ Dal window system       (Corrente 64 x 64 dpi       * Manualmente:       Orizzontale       72.000       ✓ 72.000       ✓ Pixel/pollice
	OK Salva Cancella

## Cominciare

In questa finestra si trovano tre linee di menu:

1) I	menu	a ten	dina :	File,	Xtns,	Aiuto:

😻 Th	ie [	_ 🗆 🗙	
File	<u>X</u> tns	Aiuto	

	٢	P	*	1
S	<b></b>	9	1	
\$	T	1	٨	
0	ß	0	L	8
0	1	٠	6	Å

2) I pulsanti con gli utensili di GIMP:



Seleziona e restituisce in valori RGB i colori di quella parte di immagine su cui agisce lo strumento.



Permette di riempire con "gradienti" (sfumature di colori) aree selezionate.







Gomma per cancellare.





Permette di inserire un effetto un po' ombreggiato ad una selezione dell'immagine.

Un pennino di tipo "rapidograph" con relative dimensioni del segno.

Strumento utile per modificare l'intensità dei pixel che formano le immagini.

In dito per ... imbrattare porzioni di immagini.



Misura le distanze e gli angoli.



3) Il tool dei colori



e quello dei pennelli, dei pattern e delle sfumature (gradient)

# Acquisire immagini

Potete acquisire immagini per mezzo di una fotocamera digitale (utilizzate il software allegato all'apparecchio per la trasmissione delle immagini da fotocamera a PC); per mezzo di Internet utilizzando il tasto destro del mouse + Salva col nome:



Potete, ovviamente, utilizzare lo scanner (periferica TWAIN), con GIMP: preparate lo scanner, andate su File, Acquisizione, Twain... selezionate la periferica qualora ne adoperaste più di uno, fate un'anteprima dell'immagine, inquadratela e definite il modo RGB (qualora fosse necessario) per il colore, oppure scala di grigi per immagini in bianco e nero.

La risoluzione che dovrebbe essere programmata per la scansione dovrebbe essere:

- di 72 Dot Per Inch (DPI=punti per pollice) se userete l'immagine per il web (creazione sito, fotoalbum ecc.).
- da 100 a 150 DPI per ottenere una qualità media, un compromesso tra un "peso" non eccessivo ed una buona definizione).
- di 200 DPI per una immagine di qualità medio-alta.
- di 300 e superiori per immagini di alta, eccellente qualità.
- Se si trattasse di un'immagine che avete a disposizione solo per poco e che dovete restituire, fate sempre anche una scansione di eccellente qualità.

Al termine della scansione l'immagine sarà disponibile per GIMP.



Per salvare un'immagine occorre tenere presente quanto segue: le immagini si possono salvare in diversi formati assumendo così una estensione diversa. Tale pratica è utile per la finalizzazione dell'immagine cioè per il suo uso. Possiamo infatti inserire immagini in una presentazione effettuata con Power Point® di Microsoft oppure creare una sequenza (galleria) di fotografie su CD-ROM, inviarle come allegati di e-mail o ancora fare un *upload* ad un server che ospita il sito che stiamo producendo, e molto altro ancora. Al termine dell'elaborazione di una immagine si ottiene così un file, per esempio, del tipo:

sassopiatto.bmp



Ebbene, tale file "pesa" ben 5,5 MB (milioni di byte). Si tratta di un file che non potrebbe essere copiato su di un floppy disk né sarebbe conveniente utilizzarlo sul web poiché i visitatori del sito che conterrebbe l'immagine dovrebbero pazientare a lungo (parecchi minuti) per poterla vedere sul proprio monitor.

Sulla Rete infatti, le immagini utilizzano un formato, definito *compresso,* che si chiama *JPG,* e che descrive immagini, solitamente fotografiche, con milioni di colori, come per altro il formato *BMP*, ma con un "peso" molto, molto minore:

sassopiatto.jpg



L' immagine qui sopra, in apparenza quasi identica alla precedente, "pesa" 98 KB (migliaia di byte) e, come spiegheremo più avanti, è ancora riducibile di "peso".

Queste sono immagini fotografiche. Esse descrivono migliaia/milioni di colori.

Per le immagini di tipo "grafico", pensiamo ad un logo, per esempio, si utilizzano formati che descrivono immagini sino a 256 colori e che, in alcuni casi, consentono la trasparenza di un colore.

Facciamo degli esempi:

*bmp, j*peg, tiff, gif, png, tga, pdd, spp,miff, xcf, ...

Sono solo alcuni dei formati che possiamo utilizzare per salvare le nostre immagini.

Occorre chiedersi se c'è un formato migliore di un altro, la risposta dipende dall'utilizzo che vorremo fare del file di immagine e, di conseguenza, portarci a decidere per un formato piuttosto che per un altro.

Vediamo, in sintesi, le caratteristiche cui dovremo porre la nostra attenzione nella scelta del formato più conveniente.

### Formato nativo o proprietario

E' il formato utilizzato dal programma che abbiamo adoperato per gestire l'immagine. Si tratta di un formato di fondamentale poiché permette di salvare il maggior numero possibile di informazioni relative all'immagine stessa (livelli, canali, selezioni, ...). La sua estensione dipende, come già detto, dal programma che lo ha generato (Gimp salva nel formato nativo XCF). I file nativi o proprietari sono solitamente "apribili" con lo stesso programma che li ha prodotti.

**IMPORTANTE:** ricordatevi di conservare sempre una copia dell'originale senza trattarla ( comprimerla, esportarla in altro formato, modificarla). Solo in questo modo sarete sicuri di avere sempre a disposizione l'immagine al meglio e di non peggiorarne la qualità.

#### La compressione

La maggior parte dei formati grafici ricorrono alla compressione delle informazioni al momento del salvataggio.

Le compressioni vengono normalmente catalogate come di tipo "LOSSY" e di tipo "LOSSLESS" Nel primo caso ( ad esempio i file .JPG) vengono compressi i file, ottenendo così una riduzione delle informazioni presenti e della resa qualitativa, evento che si può manifestare in modo più o meno appariscente (molto dipende anche dalla bontà dell'origine dell'immagine di partenza per esempio, anche in relazione al modo in cui si è ottenuta l'immagine: fotocamera o videocamera digitale, scansione da scanner eccetera ). Maggiore sarà la compressione tanto peggio sarà la resa del file così salvato. Nel secondo caso (ad esempio i file .GIF e anche .PNG) vengono individuate e compresse solo le informazioni che si ripetono all'interno dell'immagine. In guesto modo la "perdita" di resa dell'immagine diviene insignificante.

### Il colore

Si tenga presente che le fotografie di solito devono descrivere milioni colori, mentre una "grafica" (ad esempio il logo di un'azienda) deve descrivere una quantità infinitamente più piccola di colori. Quindi avremo, nel primo caso, per esempio, un file .JPG e nel secondo, per esempio, un file .GIF.

#### Trasparenza

E' la capacità di alcuni formati di memorizzare anche la presenza di aree trasparenti all'interno dell'immagine (png, gif).

### Utilizzo

Utilizzate sempre il formato proprietario per le immagini in lavorazione: salverete tutte le informazioni e, soprattutto i livelli. Ricordo che il formato nativo (o proprietario) di GIMP è .XCF, ma, naturalmente, se utilizzate un altro programma per la grafica, il suo nativo sarà diverso (per esempio: Serif Photoplus salva in .spp).

Il formato .JPG, adatto, come abbiamo visto, per le foto, è estremamente adatto al web. Rammento che non ha la capacità di trasparenza.

Il formato .GIF è da utilizzarsi, assieme a .PNG, per grafica, disegni e, comunque, immagini con pochi colori (massimo 256).

Il formato .TIFF personalmente lo utilizzo per le immagini che poi devo stampare, così ho una qualità molto alta.

Il formato .bmp lo utilizzo quando preparo delle lezioni o dei manuali su cd-rom e so che non ho problemi di "peso" dell'immagine poiché il cd conterrà ampiamente il mio lavoro. Grande "peso" ma grande qualità dell'immagine.

#### Salvare, finalmente.

Partendo dalla finestra con l'immagine:



La finestra successiva ci permette di scegliere la cartella di destinazione...

🤝 Salva immagi	ne		
Crea directory	Cancella File	Rinomina File	
E	E:\Manuale Gimp Armando\immagini		
Directory A A C:A E:A G:A H:A		File 01 principale.gif 02 preferenze.gif 03 preferenze.gif 04 preferenze.gif 05 preferenze.gif 06 preferenze.gif 07 preferenze.gif	
Salva opzioni Determina tipo file: Per estensione Selezione: E:\Manuale Gimp Armando\immagini			
Sasso Piatto inn	evato.jpg	OK Annulla	

...e di inserire il nome del file e l'estensione. Rammento che nel caso vogliate salvare un'immagine con un colore trasparente nel formato, per esempio, .JPG, Gimp vi informerà dell'impossibilità di quell'azione (occorre infatti salvare come .GIF o .PNG). Diversamente si può scegliere il tipo di file dal menù: "Determina tipo file":

김 지금 위험을 걸 넣고 있는 것을		Per estensione	
		BMP	
🧇 Salva immagine		Blinkenlights	
	· 1	C-Source	
Crea directory Cancella File Ri	nomina File	CEL	
E:\Manuala Gimn Arma		FITS	
		FLI	
Directory	ile	E GBR	
	IIC I1 principale gif	- GIF	
	2 preferenze.aif	GIH	
C:\	G preferenze.gif	_ Gicon	
E:V C	14 preferenze.gif	HRZ	
G:\\	5 preferenze.gif	HTML	
10.0	io preterenze.git 17 preferenze gif	Header	
		_ IZ JPEG	
Т	I	< PAT	
- Colucioni		PCX	
		PIX	
Determina tipo file:	Determina tipo file:		
	PNM		
Selezione: E:\Manuale Gimp Armando\	mmagini	PSD	
Sasso Piatto innevato.jpg		PostScript	
		SGI	
		SHP	
A CONTRACTOR OF THE OWNER	CARA LAN	SUNRAS	
and the second sec	A REAL PROPERTY OF	TGA	
	ALL SAME	Tiff	

La selezione è una procedura importantissima quando si lavora con programmi di gestione di immagini.

Per poter riutilizzare la memorizzazione delle tracce e delle selezioni in sessioni di lavoro successive, occorre salvare il proprio lavoro nel formato nativo di GIMP che è

.xcf

Selezionando si definisce la zona nella quale applicheremo le operazioni successive.

Riepiloghiamo le utilità di selezione già presenti nella sezione Il Menu:

Selezione rettangolare (premendo SHIFT al momento di selezionare si ottiene una selezione quadrata).



Cliccando due volte sul tasto dal menu principale, si ottiene un menu per perfezionare la selezione rettangolare:

🏼 Opzioni strumenti 💦 🗖 🔀
💠 Selezione rettangolare
r Piumata 10.0 Raggio:
🔟 Dimensioni fisse / Unità di misura
Larghezza: 1 🔿
Altezza: 1
Unită; px 💷
Annulla Chiudi

Utilizzando l'opzione "Piumata" otterrete un addolcimento (una enfatizzazione dell'azione di "antialiasing"ai bordi della selezione).

Selezione di aree ellittiche o circolari (premendo SHIFT al momento di selezionare si ottiene una selezione rotonda). Anche con questa selezione è presente un menu di settaggio dello strumento:

🏼 Opzioni strumenti 🛛 🗖 🗖	×	
🔅 Selezione ellittica		
<b>」Piumata</b> 10.0 Raggio: <b>↓</b>	_	
r Antialiasing		
🔟 Dimensioni fisse / Unità di misu	ira	
Larghezza: 1 👌		
Altezza: 1 🕇 🕇		
Unità: 🛛 🗖		
Annulla		

Come si può vedere sono presenti due opzioni che ritroveremo anche nelle altre opzioni di selezione: "Piumata" e "Antialiasing".

Per chiarire il concetto mostrerò alcune immagini fortemente ingrandite di una selezione ellittica. Si noteranno subito i classici quadratini a contorno finale della selezione. Applicherò tutte le variabili:





Solo "Piumata":



Solo "Antialiasing":



Con: "Piumata" e "Antialiasing":





Selezione con bacchetta magica ( per aggiungere aree di selezione tenere premuto SHIFT):



Selezione per mezzo del controllo delle curve di Bézier.



La Selezione Bézier permette di fare delle selezioni e delle tracce dotate di curve.

La selezione si effettua cliccando successivamente su più punti.

Per terminare la selezione raggiungere il punto di partenza e cliccare. Per fare una curva occorre selezionare un punto della selezione, cliccarci sopra e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, ruotare:



Per convalidare la selezione rilasciare il tasto sinistro del mouse e portarsi verso il centro della selezione stessa. La freccia del mouse sarà dotata di un rettangolino:

cliccare il tasto sinistro del mouse ( la selezione diviene attiva con i trattini intermittenti): la selezione sarà attiva. Sarà possibile fare ulteriori selezioni che saranno attive simultaneamente.

 $\square$ 

Per facilitare le operazioni potete aprire la finestra (qualora non fosse già aperta): "Livelli, canali e tracciati" e selezionare la cartelletta "Tracciati". Ciò vi permetterà di memorizzare i tracciati e le selezioni. Ecco la finestra "Livelli, canali e tracciati":

😻 Livelli, d	canali e tracciati 📃 🗖 🔀	
Immagine:	Sasso Piatto innevato_mod.jpg-0 💷 🗛uto	
Livelli Car	nali Tracciati	
0	<u>10. 20. 3</u> T	
-	Tracciati 1	
	H	
40	<u>5a  6⊂  7≍  8⊂  9⊕  </u>	
Chiudi		

Dove:

- 0) Selezionare Nuovo punto
- 1) Aggiungere un punto
- 2) Cancellare un punto
- 3) Creare un tracciato ( o selezione ) curva, Modificare un punto
- 4) Nuovo tracciato
- 5) Duplica un tracciato esistente

6) Trasforma un tracciato in una selezione (azione già vista sopra effettuabile con il mouse)

7) Trasforma una selezione in un tracciato

8) Applica al tracciato il segno di un pennello (definire il pennello con le apposite opzioni o Shift+Ctrl+B):



9) Cancella tracciato

Questi strumenti legati alla "Selezione Beziér" sono utilissimi per chi fa authoring.





Seleziona aree dall'immagine.

Questo strumento funziona in modo assai simile a quello precedente, in più, il contorno si adatta alla variazione dei colori. E' possibile di piazzare diversamente I punti selezionandoli con il tasto sinistro del mouse.

E' uno strumento utilissimo per separare un oggetto in primo piano dallo sfondo.

Ecco la finestra delle sue opzioni:

😻 Opzioni strumenti	
Ŵ Forbici intelligenti	
☐ Piumata Raggio: <u> </u>	
Annulla Chiudi	

Strumento di "croppaggio": selezionate con l'apposito "tecnigrafo" l'area da ritagliare:





Quindi premete "Invio" ed avrete "croppato" l'area selezionata:

# Scorciatoie

Prima di proseguire con il trattamento delle immagini conviene prendere visione delle scorciatoie che si possono utilizzare con Gimp, tenendo presente che tali funzioni rapide sono accessibili soltanto se i menu che contengono le opzioni relative alle scorciatoie sono aperti.

ΑΙUTO	
F1	Aiuto
Shift+f1	Aiuto contestuale

FILE	
Ctrl+N	Nuovo
Ctrl+O	Apri
Ctrl+Q	Esci
Ctrl+1	Apre l'ultima immagine chiusa
Ctrl+2	Apre la penultima immagine chiusa
Ctrl+3	Apre la terzultima immagine chiusa
Ctrl+4	Apre la quartultima immagine chiusa

MODIFICA	
Ctrl+Z	Annulla
Ctrl+R	Ripeti
Ctrl+X	Taglia
Ctrl+C	Соріа
Ctrl+V	Incolla
Shift+Ctrl+X	Taglia con nome
Shift+Ctrl+C	Copia con nome
Shift+Ctrl+V	Incolla con nome
Ctrl+K	Pulisci
Ctrl+.	Riempi con colore primo piano
Ctrl+,	Riempi con colore di sfondo

SELEZIONE	
Ctrl+I	Invertita
Ctrl+A	Totale
Shift+Ctrl+A	Nessuna
Shift+Ctrl+L	Fluttuante
Shift+Ctrl+F	SfumataSfumata
Shift+Ctrl+H	Definita

VISUALIZZA	
=	Zoom avanti
-	Zoom indietro
Shift+Ctrl+I	Finestra informazioni
Shift+Ctrl+N	Navigatore
Ctrl+T	Selezione tratteggiata
Shift+Ctrl+R	Righelli indicativi
Shift+Ctrl+S	Barra di stato
Shift+Ctrl+T	Griglia
Ctrl+E	Riposiziona Vista

IMMAGINE		
Ctrl+D	Duplica	
Alt+R	Immagine-Modalità- RGB	
Alt+G	Immagine-Modalità- Scala di grigio	
Alt+I	Immagine-Modalità- Scala di colore	
Shift+Ctrl+O	Immagine-Trasforma- Offset	

LIVELLI	
Ctrl+H	Ancora livello
Ctrl+M	Incolla livelli visibili
Shift+Ctrl+M	Incolla il livello attivo con quello subito più in basso
Ctrl+N	Crea nuovo livello
Ctrl+C	Crea un clone del livello selezionato
Ctrl+X	Cancella livello selezionato
Ctrl+R	Configura il confine del livello selezionato
Ctrl+S	Scala il livello selezionato
Ctrl+F	Fa salire di una posizione il livello selezionato
Shift+Ctrl+F	Porta il livello selezionato in cima
Shift+Ctrl+B	Porta il livello selezionato in fondo
CTRL+B	Fa scendere di una posizione il livello selezionato

STRUMENTI	
А	Aerografo con pressione variabile
В	Selezione Bezier

L	Riempi con un gradiente di colore	
X	Inverte il core di primo piano con quello di sfondo	
D	Il nero come colore di primo piano	
E	Selezione ellittica	
F	Selezione lazo	
I	Seleziona aree dall'immagine	
К	Disegna con stilo	
0	Selettore di colore	
Р	Dipingi con pennello fuzzy	
R	Selezione rettangolare	
Т	Aggiungi testo all'immagine	
V	Sfoca o contrasta	
Z	Seleziona regioni contigue	
С	Disegna utilizzando pattern o immagini	
М	Muovi livelli e selezioni	
Shift+B	Riempi con colore o pattern	
Shift+C	Ritaglia o ridimensiona l'immagine	
Shift+D	Scherma/brucia	
Shift+E	Cancella sullo sfondo o sulla trasparenza	
Shift+F	Rifletti il livello o la selezione	
Shift+M	Zoom	
Shift+P	Disegna con matita definita	
Shift+S	Sfumino	
Shift+T	Rotazione, scalatura, torsione, prospettiva	

FINESTRE	
Ctrl+L	Livelli, canali, tracciati
Shift+Ctrl+T	Opzioni strumenti
Shift+Ctrl+B	Pennelli
Shift+Ctrl+P	Pattern
Ctrl+G	Gradienti
Ctrl+P	Palette
Shift+Ctrl+I	Info (immagine)
Shift+Ctrl+N	Navigazione

FILTRI	
Alt+F	Ripeti ultimo
Shift+Alt+F	Mostra ultimo

## Correzione di immagini

La correzione delle immagini è un'attività ormai consueta: consente di migliorarne in modo sensibile l'aspetto nonché, a volte, di modificare completamente i contenuti oppure una selezione con l'apposizione di filtri ed effetti speciali. GIMP consente una visualizzazione in tempo reale delle attività in corso. Per accedere ai menu:



Per modificare la luminosità ed il contrasto:

🤝 Liminosità-Co	intrasto	
Luminosità:		[0
Contrasto: 厂		- <u>0</u> >
		🗖 Anteprima
	OK Annulla	Cancella

Adaptative Contrast Enhancement consentirà una migliore regolazione del contrasto.

Per accedere:



Ed ecco la finestra su cui agire:



Utilizzate "Auto" se disponibile, diversamente ad ogni modificazione dei cursori "Strength" e "Brightness Adjust" dovrete premere "Update".

Questo strumento può anche essere utilizzato creativamente.

Per modificare la dominante di un colore scegliete "Bilanciamento di un colore". Ecco il percorso:



Si aprirà la finestra:

🤝 Bilanciamento	colore		
Livelli di colore: O			$\rightarrow$
Ciano 🖵	0		Rosso
Magenta 🔽			Verde
Giallo 🗾			Blu
Ombre	♦ Mezze Tinte	⇔ Illum	inata
🗖 Preserva lumino	sità	F An	teprima
0	K Annulla	Ca	ncella

Sui cursori della quale potrete agire: le azioni avranno immediata visualizzazione.

E' possibile cambiare i colori con la funzione "Tonalità-saturazione", disponibile sempre dal menu "Immagine-Colori". Ecco la finestra dello strumento:

😻 Tonalità-sa	turazione			
Principale	Aggiustar	nenti tonalità / lum	ninosità / satur	azione
🕹 R 📃	Tonalità: 🦵	0		o d
ŵ Ү	Luminosità: 🦵	0		0 ÷
↓G	Saturazione: 🔽			₀ →
v C v B				
∻ M 📃			Ţ	T Anteprima
		ок	Annulla	Cancella

Liberamente tratto da "La retouche d'images avec The Gimp" di Julien Noël realizzato per l'Insitut Universitarie de Formation del maîtres du Midi-Pyrénées , cattedra per l'autoformazione.



Il presente documento viene rilasciato sotto licenza GNU F.D.L..