

GIMP – guida rapida

autore: Francesca Chiarelli
ultimo aggiornamento: ago/10
ver. di rif.: 2.6.8 per Windows
<http://internet.fchiarelli.it/down.html>

Cos'è.....	2
Interfaccia.....	2
Preferenze.....	3
I colori.....	3
Iniziare un nuovo disegno.....	4
Disegnare a mano libera.....	4
Selezionare.....	4
Cancellare, copiare, spostare la selezione.....	5
Disegni geometrici.....	5
Riempimenti.....	6
Tracciati.....	6
Testo e manipolazione di scritte.....	7
Scrivere e formattare del testo.....	7
Modificare la forma.....	7
Logotipi.....	7
Testo lungo un tracciato.....	7
Da testo a tracciato.....	7
Livelli.....	7
Griglia.....	8
Guide.....	8
Tagliare lungo le guide.....	8
Misurare.....	8
Ridimensionare.....	8
Una parte.....	8
Tutto il disegno.....	8
Superficie.....	8
Ritagli.....	9
Fotoritocco.....	9
Gestire i colori, creare effetti.....	9
Esempi pratici.....	10
Occhi rossi.....	10
Raddrizzare una foto.....	10
Cornici.....	10
Correggere il controluce.....	11
Ridurre il rumore.....	11
Primi piani con più profondità di campo.....	12
Cambiare sfondo.....	13
Un cielo più attraente.....	13
Ottenere belle foto.....	13
Esportare e ottimizzare.....	14
Animazioni.....	14
Aiuto e links utili.....	15

Cos'è

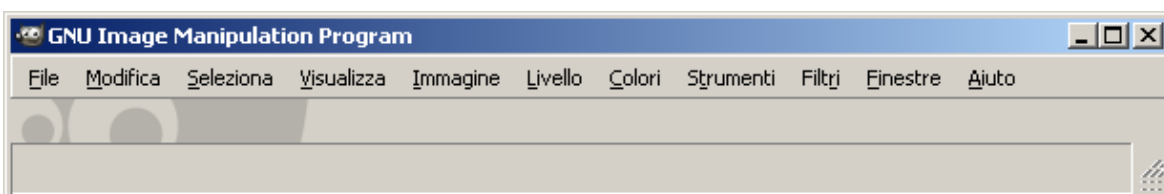
È un ottimo programma libero per creare, manipolare e ottimizzare immagini, soprattutto di tipo bitmap ma anche vettoriali. Essendo gratuito, pur ottimo, non è però all'altezza di programmi a pagamento come *Fireworks* o *Photoshop*.

Per "**libero**" si intende che non solo lo si può usare senza pagarlo, ma che è accessibile anche il codice sorgente da cui è nato, così che chiunque sappia come fare, lo può migliorare o integrare. Tant'è che difatti si possono aggiungere, al software base, tutta una serie di **estensioni** (o **plug-in**) che ne aumentano la potenza, a seconda delle esigenze personali.

La "**G**" di GIMP deriva dal progetto GNU (nato nel 1983) che riguarda appunto il software libero. Le altre 3 lettere "**IMP**" stanno per *Image Manipulation Program*.

Interfaccia

A differenza di altri programmi, i cui strumenti e finestre sono tutti racchiusi all'interno di una stessa finestra principale di programma, in GIMP avremo varie finestre indipendenti, in particolare due, quella **principale**, con i comandi generali del programma:



e quella degli **Strumenti**:



Ridimensionabili e spostabili a piacere. Conviene tenere la prima alla massima grandezza perché è qui che saranno aperti i vari disegni, anche più d'uno alla volta, in finestre indipendenti.

Poi esistono molte altre **finestre**, abbinata ai vari **strumenti**: *doppio clic* su uno strumento per aprire la finestra corrispondente alle sue opzioni. Altre finestre sono indipendenti da particolari strumenti e sono radunate sotto *Finestre* → *Finestre agganciabili*.

Anche le finestre abbinata alle opzioni sono **agganciabili**: significa che possono essere trascinate nello spazio sotto alla finestra degli strumenti. Le se deve prendere appena sotto al titolo principale (fig. 1), poi trascinate (fig. 2) verso la posizione desiderata: o **sopra** o **sotto** o **accanto** ad altre già spostate sotto alla finestra degli Strumenti. Se sono **accanto**, allora saranno sovrapposte come **schede**, il che è molto comodo.

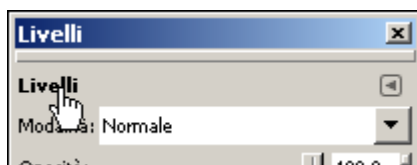


fig. 1

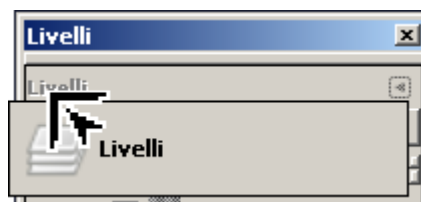


fig. 2

Preferenze

In ogni momento si può personalizzare il modo di lavorare con GIMP accedendo al dialogo *Modifica* → *Preferenze*, composto da numerose schede, per gestire, ambiente, interfaccia, temi, opzioni, strumenti, griglia, cartelle, colori, ...

I colori

Come è noto, tutti i colori sono formati da una mescolanza di tre colori base, che sono (secondo la convenzione più diffusa anche in informatica): **rosso** (*red*), **verde** (*green*) e **blu** (*blue*). La codifica che nasce da questo fatto fisico è nota come **RGB**, dalle iniziali dei 3 colori in inglese. La "dose" standard di ciascun colore è un numero che va da **0** a **255**. Quindi si ottengono $256 \times 256 \times 256 = 2^8 \times 2^8 \times 2^8 = 2^{24} = 16,8$ milioni di colori! In questo modo bastano 3 soli **byte** (=24 **bit**) per memorizzare un colore qualunque in questa gamma. Colori principali e loro codifica:

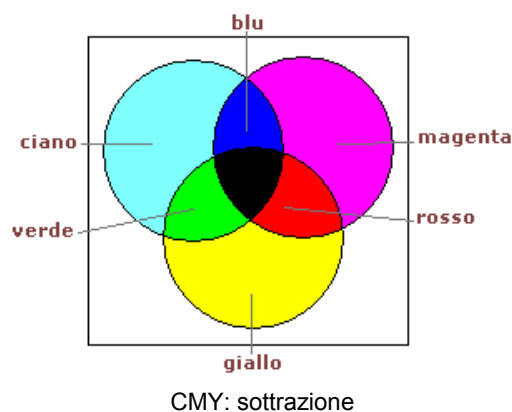
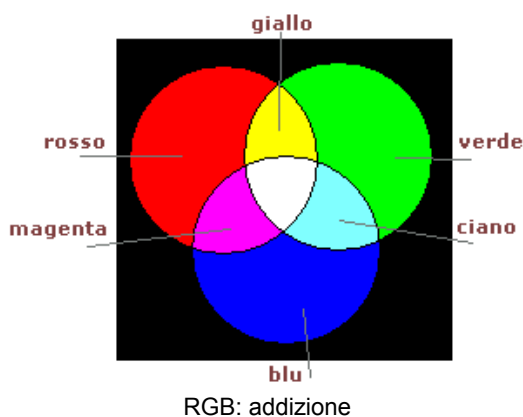
colore		inglese	R	G	B	esadecimale
nero	■	<i>black</i>	0	0	0	000000
rosso	■	<i>red</i>	255	0	0	FF0000
verde	■	<i>green</i>	0	255	0	00FF00
blu	■	<i>blue</i>	0	0	255	0000FF
giallo	■	<i>yellow</i>	255	255	0	FFFF00
magenta	■	<i>magenta</i>	255	0	255	FF00FF
ciano	■	<i>cyan</i>	0	255	255	00FFFF
bianco	□	<i>white</i>	255	255	255	FFFFFF

Ad esempio **C45A74** è un tono di rosso tendente al rosa dato da queste dosi di colori base:

colore	dose in esadecimale	Corrispondente dose in decimale	(calcolo)
rosso	C4	196	= 12 x 16 + 4
verde	5A	90	= 5 x 16 + 10
blu	74	116	= 7 x 16 + 4

La **codifica esadecimale** è quella normalmente usata dalle pagine web (**codifica HTML**) e da molti programmi di grafica. Ce ne sono altre:

- Codifica **CMYK**: deriva da **Cyan-Magenta-Yellow-black** (il ciano è un tono di azzurro, il magenta è un tono di rosa, *yellow* è giallo e *black* è nero). Sono i colori dei quattro inchiostri usati in tipografia e nelle stampanti a colori.
- La codifica **RGB** riflette il fenomeno fisico della "**addizione**" dei colori (ad esempio un fascio di luce rossa, sovrapposta ad un fascio di luce verde, viene percepita dall'occhio come giallo), la **CMYK** riflette il fenomeno fisico della "**sottrazione**" dei colori (ad esempio un inchiostro giallo mescolato con un inchiostro ciano diventa un inchiostro verde).



In codifica CMYK, quel rosso rosato di prima diventa un **(0,138,104,59)**, sempre espresso con numeri compresi fra 0 e 255. La codifica CMYK è più adatta a produrre immagini da stampare, quella RGB per immagini da proiettare.

- Codifica **HLS**: deriva da **Hue** (tonalità), **Lightness** (luminosità), **Saturation** (saturazione). Esempio: il rosso rosato di prima è espresso come (245,143,121), al solito i numeri si intendono compresi fra 0 e 255.
- Codifica **HSV**: deriva dal modello (**tonalità, saturazione e valore**). La sua nascita deriva dal modo fisico in cui l'occhio umano percepisce i colori. Esempio: il rosso rosato di prima corrisponde ai valori (245,138,196).

GIMP offre vari modi di scegliere il colore così da usare quello più familiare o più comodo per l'esigenza del momento. In ogni caso lo traduce sempre nella notazione HTML, che resta la più importante e standard, nel web. GIMP è dunque più adatto a produrre immagini da proiettare. Purtroppo infatti, nonostante sia presente la gestione della codifica CMYK per la simulazione dei colori in stampa, in realtà non si possono creare o modificare immagini CMYK, ottenendo quindi risultati non perfetti in stampa.



Colore di primo piano e di sfondo, scambiabili fra loro facendo *click* sulla doppia freccia. GIMP chiama "**alfa**" la trasparenza. I colori "**indicizzati**" sono quelli che hanno una codifica HTML.

Iniziare un nuovo disegno

Creare lo spazio con *File* → *Nuovo*: prima di confermare va decisa la misura e altri dettagli importanti, in particolare lo "Spazio colore": o RGB o Scala di grigi (quindi non CMYK). Una volta creato lo spazio, conviene usare subito *File* → *Salva* per assegnare un nome e una cartella. L'estensione sarà **XCF**. Penseremo poi all'ottimizzazione in **GIF** o **JPG**.

Disegnare a mano libera

Si usano questi strumenti:



Alcuni sono pensati non per il normale mouse ma per tavolette grafiche sensibili alla pressione. Provare le varie opzioni. In particolare: per provare le "**Modalità**" conviene avere qualcosa di nero e di rosso, e provare con un pennello verde, tenendo presente la teoria dei colori descritta prima.

Per ciascuno di questi strumenti, se si tiene premuto **SHIFT** e/o **CTRL** accadono cose utili:

- tasto **SHIFT**: per tratti perfettamente **dritti**;
- tasto **CTRL**: o attiva il **contagocce** (per copiare il colore da un'altra zona) o forza (solo assieme a **SHIFT**) un particolare **angolo** (va a scatti di 15°).

Selezionare

Principali strumenti:



Da provare anche in abbinamento a **SHIFT** o **CTRL**.

Gli altri strumenti di solito agiscono solo all'interno delle aree selezionate.


I vari strumenti offrono molte opzioni, per esempio la sfumatura.

Con *click destro* → *Seleziona* → *Rettangolo arrotondato* su una selezione rettangolare si possono arrotondare gli angoli. Altri effetti di selezione interessanti con il *click destro*, in particolare *click destro* → *Seleziona* → *Inverti* che seleziona l'esterno (o viceversa) della selezione corrente.


Fra le opzioni della selezione notare la modalità, che serve per decidere se una nuova selezione **sostituisce**, **aggiungere**, **toglie** o **interseca** quella precedente:



Altro modo: selezione per **maschera veloce**. Utile ad esempio per selezionare un viso. Come si fa: *click* sul cerchietto tratteggiato in basso a sinistra nella finestra immagine ("Commuta maschera veloce") → l'immagine appare velata di rosso → impostare il bianco come colore di primo piano → scegliere lo strumento Pennello → pennellare l'area desiderata (che perderà la velatura rossa) → *click* sullo stesso pulsante (ora quadrato).

Altro modo per scontornare una immagine in primo piano: usare  (strumento **Selezione primo piano**). Funziona bene solo su margini molto netti. Si usa in tre passi consecutivi:

- 1) Si traccia un contorno di selezione grossolano, cercando di restare all'interno della forma da selezionare,
- 2) ora il puntatore ha la forma del pennello (la cui dimensione è personalizzabile): si disegna una linea continua nel primo piano selezionato andando sopra ai colori che verranno tenuti dall'estrazione. Il colore usato per tratteggiare la linea non è influente ma è meglio non usare lo stesso colore come primo piano. Attenzione a non dipingere punti dello sfondo. (usate CTRL in abbinamento per sottrarre anziché aggiungere alla selezione). L'area considerata ha una colorazione diversa.
- 3) Premere INVIO per accettare.

Io però trovo più efficace lo strumento  (**Selezione fuzzy**) abbinato eventualmente a CTRL o SHIFT (per togliere o aggiungere alla selezione). In ogni caso, usando la tecnica sulla quale abbiamo fatto più pratica e ci è più congeniale, riusciamo ad esempio ad estrarre un fiore dal suo prato, come in questo esempio, per poi appoggiarlo sopra ad uno sfondo del tutto diverso, sfruttando i **livelli**, che vedremo più avanti.



Utile anche la **selezione per colore**, che si fa con *Seleziona* → *Per colore* (=SHIFT+O), che, a differenza della selezione *fuzzy*, seleziona anche aree non contigue.

Infine, qualunque sia la selezione, per **invertire la selezione** (cioè selezionare la zona opposta a quella già selezionata, rispetto al totale dell'immagine) si usa *Seleziona* → *Inverti* (=CTRL+I).

Cancellare, copiare, spostare la selezione

Copia o **spostamento** di una parte: selezionare, copiare (CTRL+C) oppure tagliare (CTRL+X), annullare la selezione (se non ottengo un flottante poco maneggevole), incollare (CTRL+V) e spostare a piacimento.

Per cancellare l'area selezionata si usa CANC: il buco assumerà il colore dello sfondo oppure sarà trasparente (v. argomento "Livelli").

Disegni geometrici

Con *Filtri* → *Render* → *Gfig* si creano forme geometriche regolari. Si apre un nuovo ambiente, si disegna e si conferma. Si ottiene comunque un bitmap che non è più modificabile.

Riempimenti

Principali strumenti:



ciascuno con le sue opzioni, tutte da provare. Agiscono sulla selezione, quindi si possono usare per creare forme geometriche colorate. Interessante la gestione dell'opacità (o trasparenza).

Tracciati

Sono **curve libere** composte da punti (detti "punti àncora") e dalle tangenti in quei punti, secondo un modello matematico inventato dal francese Bèzier.

Si possono disegnare a mano libera (fissando i punti e definendo le tangenti) oppure si può convertire una forma geometrica o una scritta. Si possono usare per **disegnare** oppure per **selezionare**: nel primo caso vanno prima progettate e poi delineate, nel secondo caso la curva va convertita in selezione.

Strumenti utili:



Strumento "tracciati" e relativa finestra di opzioni (*doppio clic* sullo strumento per aprirla).

Si disegna e poi si decide il da farsi: modificarla, trasformarla in selezione o delinearla.

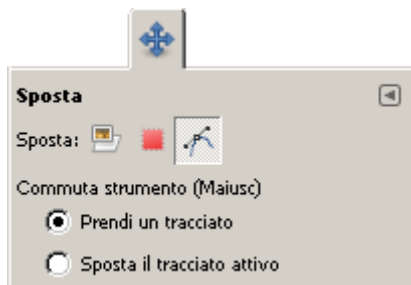
Le **tangenti**: sono indipendenti, a meno che non si tenga premuto **SHIFT** mentre se ne modifica una (trascinare).

CTRL+clic per aggiungere punti.

CTRL+SHIFT+clic per togliere punti.



Finestra "tracciati" (si apre dal menu delle *Finestre* → *Aggiungibili*). Ogni tracciato può essere nascosto, bloccato, delinearato...




Strumento "Seleziona" e relativa finestra di opzioni.

Per spostare un certo tracciato.

Un volta che un tracciato è stato delinearato, si ottengono due oggetti indipendenti: il tracciato di prima e il disegno bitmap abbinato. Ad un tracciato si può anche abbinare un testo, come vedremo.

Testo e manipolazione di scritte

Scrivere e formattare del testo

Si usa lo strumento "Testo" , si specificano le sue opzioni e si scrive.

Modificare la forma

Anche per il testo si possono usare i normali strumenti di distorsione (ruota, scala, inclina, prospettiva, rifletti):



E i vari filtri disponibili, ad esempio *Filtri* → *Artistici* → *Applica tela* e *Filtri* → *Luce e ombra* → *Proietta ombra*.

Logotipi

Con *File* → *Crea* → *Logotipi* si possono realizzare facilmente delle scritte spettacolari, adatte appunto per loghi e titoli.



Testo lungo un tracciato

Disegnare un tracciato → scrivere un testo → nella finestra delle opzioni di testo fare *clic* sul comando *Testo lungo il tracciato*.

Si ottiene un nuovo tracciato, che si gestisce come qualunque altro tracciato.



Da testo a tracciato

Della finestra delle opzioni del testo c'è anche il comando per trasformare in tracciato il testo selezionato. Può servire per ottenere deformazioni ed effetti strani:



Livelli

C'è un'apposita finestra agganciabile, che conviene tenere sempre visibile.

Per ciascun livello si può decidere l'ordine di sovrapposizione (salvo lo sfondo), l'opacità (o trasparenza), se è visibile o meno (icona occhio), se va bloccato (icona catena) per prevenire modifiche accidentali.

SHIFT+clic sull'occhio per mostrare o nascondere tutti i livelli.

Alcuni sono creati in modo automatico (es. le scritte e le figure geometriche, altri si creano a mano (icona foglio bianco, in basso).

Comandi utili: tutti i sottocomandi di *Livello*, e alcuni sottocomandi di *Immagine*, in particolare → *Fonde i livelli visibili* e → *Appiattisci immagine* (la differenza si nota solo se almeno un livello è nascosto).

Altro comando utile: *File* → *Apri in livello*: serve per assemblare fra loro più immagini.



Livelli **fluttuanti**: prima o poi vanno ancorati ad un livello, usando l'apposito pulsante a forma di ancora, in basso sulla finestra dei livelli. Esempio: quando si incolla un'immagine esterna.

Un livello può o meno gestire la **trasparenza**. La differenza si nota quando si cancella una parte di disegno (selezionare una zona e premere CANC): il buco che rimane può essere del colore dello sfondo (che di solito è bianco) oppure essere trasparente (e quindi si vede il contenuto del livello inferiore). Per aggiungere o togliere la gestione della trasparenza: puntare un livello, *clic destro* → **Aggiungi canale alfa** (o → **Rimuovi canale alfa** per l'azione contraria).

L'opzione "Blocca" che si vede nella finestra dei livelli imposta come si comporteranno le zone trasparenti quando ci si disegna sopra: se bloccata allora non sarà possibile riempirle, resteranno vuote, proprio come se non esistessero.

Griglia

Con **Visualizza** → **Griglia** la si rende visibile, con **Visualizza** → **Griglia magnetica** la si rende "magnetica" (ha senso solo se è visibile): se si disegna vicino ad un incrocio della griglia, si viene attirati da quel punto e quindi si disegnano più facilmente forme regolari.

La si personalizza con **Immagine** → **Configura** → **Griglia** o con **Modifica** → **Preferenze**.

Guide



Concetto analogo. Per aggiungerle: le si trascina dal righello. Per togliere una guida: si fa clic su un righello, il puntatore cambia forma, quindi si trascina via la guida dal disegno. Comandi utili: quelli sotto a **Immagine** → **Guide**.

Tagliare lungo le guide

Disporre le guide nelle posizioni lungo cui tagliare, quindi usare **Immagine** → **Trasforma** → **Ghigliottina**. Saranno prodotte tante immagini quanti sono i riquadri tracciati dalle guide.

Poi si ottimizzano in modo personalizzato ciascuna immagine, e solo quelle che servono.

Misurare

A parte i **righelli**, si può usare lo strumento  (**Misurino**) per misurare distanze fra due punti. Una volta tracciata una misura si possono spostare o cliccare i punti estremi: in abbinamento a **CTRL+SHIFT** o **ALT** si ottengono risultati diversi, in particolare si aggiungono **angoli** e **guide**.

Ridimensionare

Una parte

Si seleziona la parte, quindi si usa lo strumento di trasformazione "Scala". Usare **CTRL** per mantenere le proporzioni.




Tutto il disegno

Comando **Immagine** → **Scala immagine**. Le proporzioni possono essere bloccate o meno, cliccando la catena fra le dimensioni.

Superficie

Con il comando **Immagine** → **Dimensione superficie** si varia la dimensione dell'area di disegno senza ridimensionarne il contenuto. Di solito serve per ampliare la zona, perché per restringerla, sono più comodi questi altri sotto comandi di **Immagine**: → **Adatta la superficie ai livelli** / **Imposta area disegnabile alla selezione** / **Ritaglia alla selezione** / **Autoritaglio immagine**.

Oppure si usa direttamente lo strumento "Ritaglia": 

Ritagli



Per ottenere ritagli, sfumati o meno, di una foto, con o senza una forma attorno ci sono varie tecniche. Si può sfruttare la selezione inversa, da sfumare e tagliare via, oppure si può copiare un'immagine e incollarla dentro una selezione, oppure si possono sfruttare i livelli e quindi far trasparire l'immagine da sotto la forma bucata, ...

Utile anche il comando *Seleziona* → *Sfumata*, appunto per sfumare la selezione corrente che poi va tolta o spostata, a seconda di quanto si desidera ottenere.

In figura precedente: un paio di esempi di cosa si può ottenere.

Fotoritocco

I concetti visti prima valgono in generale e per disegni che si creano da zero.

Quelli che seguono si applicano meglio a fotografie già esistenti, da modificare.



Strumento "**Clona**": per copiare su un'altra zona dei pixel, con effetti di opacità o meno. Con **CTRL+clie** si seleziona la zona da cui copiare.



Strumento "**Cerotto**": simile all'altro, ma la zona da cui si copia viene considerata in base anche ai suoi colori, quindi opera anche una trasformazione di colori. Per riparare imperfezioni va selezionata una zona "sana" simile a quella da riparare. Utile ad esempio per eliminare rughe e piccoli difetti della pelle. Funziona bene su aree con poco contrasto.

Sfruttando adeguatamente questi strumenti, le selezioni e i livelli si ottengono fotomontaggi e fotoritocchi anche complessi.

Gestire i colori, creare effetti

Ci sono moltissimi strumenti per fare questo, a seconda del risultato e delle conoscenze.

Tenendo sempre a mente la teoria dei colori (riguardo ai colori principali e le varie codifiche), si può gestire: il bilanciamento dei colori, le tonalità, la saturazione, la luminosità, il contrasto, ... si possono convertire tutti o alcuni colori verso altri, in particolare verso toni di grigio...

Quasi tutto si fa con i sotto comandi del menu **Colori**. Altri effetti si ottengono applicando **Filtri**. Tenere presente che tutti agiscono solo sulla selezione, quindi, selezionando parti si ottengono risultati interessanti.

Esempio: con *Filtri* → *Render* → *Linea nova* si posso aggiungere dei raggi convergenti al centro.

Notare che il comando *Colori* → *Posterizza* riduce il numero di colori usati, ma non il peso del corrispondente file ottenuto.

Per trasformare la foto da colori a **bianco e nero**: comando *Colori* → *Desaturazione*.

Per trasformarla in toni **seppia**, stile antico: dopo averla trasformata in bianco e nero, usare *Colori* → *Colora* e applicare una "Tonalità" attorno al 35 e una "Saturazione" attorno al 30.

Per **antichizzare** con bordo sfumato segnalo il filtro: *Filtri* → *Decorativi* → *Vecchia foto*.

Esempi pratici

Seguono ora alcuni problemi tipici e come rimediare. Va de sé che solo con molta pazienza e molta pratica otterrete i risultati migliori, quindi..... provate e riprovate.

Occhi rossi


Fra i tanti filtri c'è l'utile *Filtri* → *Miglioramento* → *Rimozione occhi rossi* che apre un dialogo in cui dosare la forza dell'intervento. In pratica vengono rimossi gli eccessi di rosso dall'intera selezione, quindi può convenire applicare il filtro dopo aver selezionato le sole pupille.



Per selezionare una pupilla conviene usare lo strumento di selezione ellittica tenendo premuto **CTRL** per selezionare dal centro della pupilla, anche **SHIFT** per la forma perfettamente rotonda.

Raddrizzare una foto

Comandi utili:

- strumenti  (**Scala, Inclina e Prospettiva**)
- comando *Livello* → *Trasforma* → *Rotazione arbitraria*.
- aiutarsi con la **griglia** e le **guide** per avere dei riferimenti su come agire.

Ecco un esempio di trasformazione possibile, le eventuali parti mancanti nella foto trasformata si ricostruiscono facilmente usando lo strumento **Clona**:



Cornici

Per creare una cornice (su un livello trasparente), da sovrapporre ad un altro livello da incorniciare:

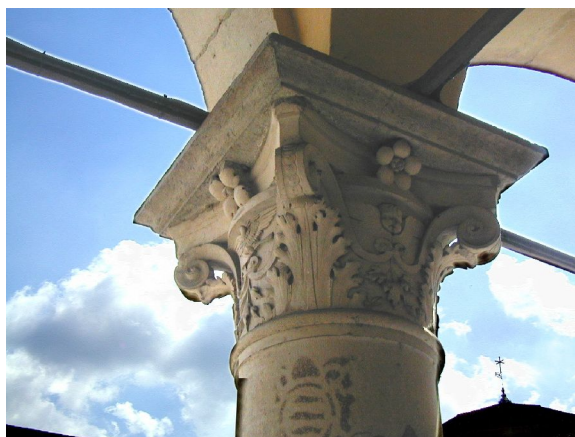
- 1) creare una selezione adatta **sottraendo** un rettangolo più interno
- 2) applicare a quella selezione una **sfumatura** con un **gradiente** a scelta ma con la forma **sagomata** (uno qualunque dei tre tipi).



Correggere il controluce



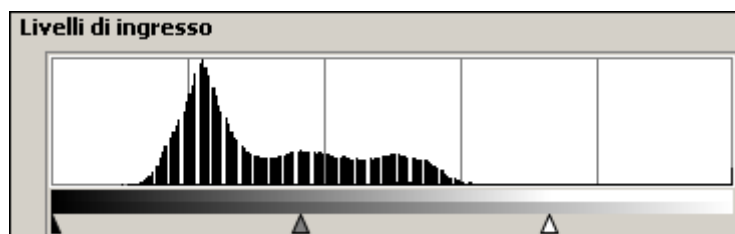
prima



dopo

L'ideale sarebbe usare il flash mentre si scatta la foto. Se però per qualche motivo il primo piano risulta comunque troppo scuro rispetto al fondo, o, anche si vuole scurire lo sfondo, si rimedia con GIMP. Vediamo come:

- 1) Il primo passo consiste nel selezionare la sola zona da schiarire (nell'esempio in figura, il capitello): questo si fa sfruttando il selettore *fuzzy* e i tasti SHIFT o CTRL per sommare o sottrarre alla selezione parti rimaste fuori o in eccesso.
- 2) Nella finestra di opzioni per la selezione, conviene impostare una buona sfumatura, per non avere contorni troppo netti, così come conviene dedicare cura e tempo per selezionare tutte le parti (cose che non ho fatto io, nella figura "dopo").
- 3) Visto che il risultato a cui stiamo per andare incontro è incerto, conviene copiare la selezione su un livello superiore e lavorare lì: se viene male basterà eliminare il livello e rifare tutto.
- 4) Provare sulla selezione il comando *Colori* → *Luminosità-contrasto*.
- 5) Forse i risultati migliori si ottengono invece con *Colori* → *Livelli*: dove, per schiarire tutto si trascina verso sinistra il triangolo bianco (di destra) dei "Livelli in ingresso":



Fatto questo, volendo scurire un po' il cielo potreste agire nel modo inverso, nella selezione inversa, e cioè:

- 1) tornate sul livello della foto, e in *Colori* → *Livelli* spostate invece verso destra il triangolo nero (a sinistra) dei "Livelli in ingresso".

Ridurre il rumore

Per ridurre la fastidiosa sgranatura che a volte si ha in certe foto scattate ad alta sensibilità potreste provare un paio di comandi:

- *Filtri* → *Sfocature* → *Selettiva gaussiana*: qui decidete il "Raggio di sfocatura" (intensità della sfocatura, in pixel) e il "Massimo delta" (la soglia di intervento). Dovreste ottenere immagini in cui vengono sfuocate solo aree a basso contrasto (dove si suppone che non ci siano dettagli interessanti da perdere)
- *Filtri* → *Miglioramento* → *Smacchiatura*: pensato più per eliminare graffi o piccole macchiette che per ridurre il rumore, ma si ottengono discreti risultati.

Il problema è che si rischia di perdere dettagli. Ecco che potreste applicare il filtro solo a certe zone della foto, tipicamente lo sfondo, o aree senza dettagli interessanti: basta selezionare quelle zone prima di eseguire il comando.

Difficilmente otterrete ottimi risultati, quindi accontentatevi di una buona via di mezzo in cui i dettagli non saranno troppo persi, pagando con un po' di gran.

Primi piani con più profondità di campo



prima



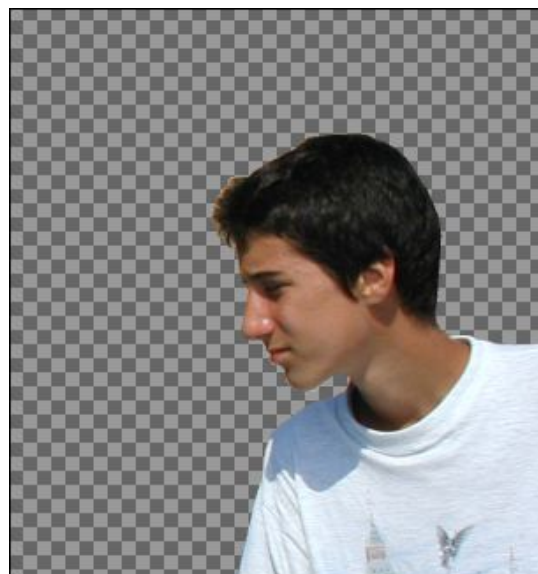
dopo

Lo sfondo sfumato fa risaltare meglio un primo piano, perché l'occhio non è distratto da dettagli inutili. Come fare:

- 1) Il passo più laborioso consiste nel selezionare con cura la sola figura: per esempio con le "Forbici intelligenti", o con la "maschera veloce", facendo attenzione ai capelli e dettagli fini.
- 2) Tagliare e incollare in un nuovo livello, come già imparato, in modo da staccare fra loro le due parti e poterle quindi trattare diversamente, come avevamo fatto per il capitello troppo scuro.



livello 1



livello 2

- 3) prima di procedere alla sfuocatura, conviene copiare dentro alla sagoma vuota parte del contorno, come se si ricostruisse il solo sfondo: per farlo è utile lo strumento "Clona". In questo modo si eviterà l'alone che è invece risultato a me nella foto "dopo".
- 4) Sfuocate a piacere il primo livello: comando *Filtri* → *Sfocature* → *Gaussiana*.

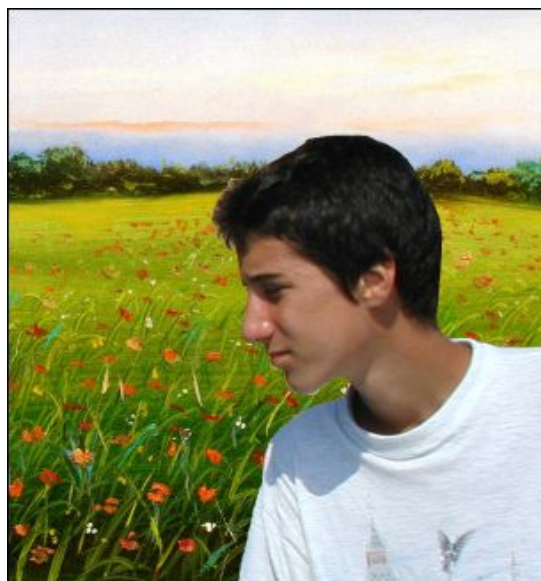
Fatto!

Cambiare sfondo

Con la tecnica appena vista (ritagliare una sagoma e separarla dal suo sfondo) potete fare mille altre cose, per esempio cambiare del tutto lo sfondo, come nei due esempi che seguono, basta copiare su un nuovo livello (inferiore alla sagoma) una sfondo preso da un'altra immagine.



esempio 1



esempio 2

Un cielo più attraente



originale



filtro sul cielo



sostituzione cielo

Staccare fra loro parti di una foto serve anche per agire ad esempio sul cielo e rendere più attraente un cielo scialbo.

- Nella prima soluzione (seconda figura) ho usato *Colori* → *Colora* per colorare di un bel blu e *Colori* → *Luminosità-contrasto* per enfatizzare le poche nuvole.
- Nella seconda soluzione ho proprio sostituito lo sfondo.

Per quanto riguarda i cavi, li si potrebbe eliminare anche dalla seconda soluzione: basta usare lo strumento "Clona". Ma in questo caso li ho lasciati per dare un po' di movimento ad una foto che altrimenti sarebbe troppo piatta, con un cielo così omogeneo.

Ottenere belle foto

Per ottenere belle foto è necessario adottare degli accorgimenti già in fase di scatto della foto stessa. Certi difetti che comunque restano si possono correggere, come visto, con un programma come GIMP. Ma per imparare quali sono le cose principali a cui stare attenti e quali sono da correggere, sarebbe molto utile seguire un corso di fotografia. Intanto vi segnalo questa pagina:

<http://www.fotochepassione.com/errori/errori.htm>

dove trovate una lista degli errori fotografici più comuni, da evitare o rimediare.

Esportare e ottimizzare

Prima di tutto salvare sempre l'immagine nel formato di GIMP (.XCF), poi usare *File* → *Salva una copia* (da preferire a → *Salva come* per continuare a lavorare sull'originale) quindi scegliere il formato opportuno nella parte inferiore del dialogo ("Seleziona tipo di file per estensione").

Formati principali:

BMP	massima qualità e portabilità, ma si paga con un peso molto alto
JPG	è il più adatto per le fotografie, si può regolare la qualità, e di conseguenza il peso
GIF	è il più adatto per disegni geometrici, con pochi colori (max 64), accetta trasparenze
PNG	ibrido fra i due precedenti

Prima di salvare il file, se si sa già che si sceglierà il formato **GIF** o **PNG**, conviene usare prima il comando *Immagine* → *Modalità* → *Indicizzata* per ridurre il numero di colori.

Animazioni

Si sfruttano i livelli. Ogni livello è un fotogramma, dal più basso al più alto. Quando si salva (*File* → *Salva come*) si deve scegliere il formato GIF poi "come animazione".

Con *Filtri* → *Animazioni* → *Esecuzione* si ha un'anteprima del risultato.

Animazioni automatiche particolari con *Filtri* → *Animazioni* (per es. "Onda").

Per dettagli consultare le molte guide on line.

Aiuto e links utili

NOTA: per "**tutoriale**" si intende una guida veloce, breve, che affronta solo uno o pochi argomenti. Oltre al solito tasto **F1** (che in qualunque programma chiama la guida in linea di quel programma) potete premere **SHIFT+F1** dopo aver puntato il mouse su una opzione o strumento sconosciuto; chiamerà l'aiuto relativo proprio a quella funzione.

<http://gimp.linux.it/www/>

Sito principale italiano su GIMP dove trovare da scaricare il programma (gratis) e documentazione varia: ci sono anche video guide e un manuale di circa 600 pagine (in formato PDF).

http://www.istitutomajorana.it/index.php?option=com_content&task=view&id=413&Itemid=33

Sono le video guide a cui rimanda l'altro link.

<http://www.tutorialpc.it/gimp.asp>

Breve guida introduttiva on line.

<http://docs.gimp.org/it>

Si trova un'ottima guida (del Team di sviluppo), ma da leggere on line.

<http://grafica.html.it/guide/leggi/15/guida-gimp/>

Utile guida in 22 lezioni (di Luca Perrone), da leggere on line.

<http://www.manuali.net>

Ricco di guide veloci, e-book più corposi, corsi... e link a materiale esterno interessante, anche liberamente scaricabile. Nella sezione "CORSI" c'è addirittura un intero corso (30 lezioni PDF) disponibile gratis.

<http://happytux.altervista.org/gimp/home.html>

Alcune guide su aspetti specifici, da leggere on line.

<http://www.mrwebmaster.it/the-gimp/articoli/>

Alcuni articoli tutoriali (on line) molto specifici:

- 1) Creare un effetto polaroid
- 2) Creare una scritta con doppio bordo e riflesso
- 3) Creare uno screenshot di una pagina web con un effetto di riflessione
- 4) Creare un effetto lente d'ingrandimento
- 5) Creare un testo con effetto luce sullo sfondo
- 6) Creare un testo in rilievo con l'effetto ombra

<http://gimp-tutorials.net/>

Veloci e pratici tutoriali (in inglese, on line) con molti suggerimenti grafici.

http://portableapps.com/apps/graphics_pictures/gimp_portable

Per avere una versione leggerissima e portatile di GIMP (per esempio in una chiave USB)..

<http://registry.gimp.org/>

Molti plug-in (estensioni) per potenziare ulteriormente GIMP.

<http://tml.pp.fi/gimp/pspi.html>

Per poter usare anche in GIMP i plug-in di PHOTOSHOP.

<http://liquidrescale.wikidot.com/>

Interessante plug-in per deformare uno sfondo preservando alcune zone presegnalate.

<http://www.fotochepassione.com/errori/errori.htm>

Lista di errori comuni da evitare, scattando o correggendo una foto.